

Adobe Flex 3: ビジュアルデザインとコンポーネント拡張

- Flex 3 におけるコンポーネントの拡張とスタイリングについて
 - 視覚的経験のプログラミング
 - プロジェクトの役割について
 - ユーザーインターフェースのデザインと構築
 - 完全習得学習について
 - コース形式について
 - コースの前提条件の確認
 - コース概要の確認
 - ウォークスルー 1: アプリケーションファイルのセットアップ
- 画像およびフォントの埋め込み
 - コンパイル時の画像の埋め込み
 - SWF からの特定記号の埋め込み
 - ウォークスルー 1: Natural Experiences アプリケーションへの画像の追加
 - 絶対配置を使用したコンテンツのレイヤー構成
 - ウォークスルー 2: welcome パネル上への花の画像の配置
 - 再利用可能な埋め込み画像の作成
 - 埋め込み画像クラスのインスタンスの作成
 - 新しいオペレータの使用
 - 変数をバインド可能にする
 - ウォークスルー 3: ActionScript を使用した花の埋め込み
 - デバイスフォントの制限
 - デバイスフォントの利点の確認
 - デバイスフォントの欠点の確認
 - アンチエイリアシングについて
 - ウォークスルー 4: デバイスフォントの制限
 - 絶対ファイルパスでのフォントの埋め込み
 - ウォークスルー 5: ファイルシステムへの参照によるフォントの埋め込み
 - Adobe Flash を使用したフォントの埋め込み
 - 埋め込みフォントの作成
 - 埋め込みフォントの使用
 - 複数フォントフェイスの埋め込み

- 複数フォントフェイスの MXML コードの記述
 - ウォークスルー 6: 埋め込み Flash フォントを使用したテキストロゴの作成
- Flex コンポーネントのルックアンドフィールの変更
 - フィルタについて
 - ActionScript を使用したフィルタの作成
 - ウォークスルー 1: Natural Experiences テキストロゴへのフィルタの追加
 - ブレンドの適用
 - 使用できるブレンドの確認
 - 視覚的ブレンドの例
 - ウォークスルー 2: 「Experience」フォントへのブレンドの適用
 - MXML スタイルを使用した Flex コンポーネントのルックアンドフィールの変更
 - ウォークスルー 3: MXML スタイルを使用した Natural Experiences アプリケーションの変更
 - CS3 用 Flex スキンデザイン拡張を使用したグラフィカルスキンの変更
 - Flash 用 Flex Skin Design Extensions のインストール
 - Flash で変更するコンポーネントの選択
 - Flex スキンアートワークのインポート
 - ウォークスルー 4: Flash CS3 で作成された Flex スキンアートワークの使用
- ポップアップの作成
 - ポップアップウィンドウの作成
 - PopUpManager クラスについて
 - ウォークスルー 1: Title Window およびギャラリーポップアップの作成
 - ポップアップウィンドウにデータを渡す
 - ウォークスルー 2: ギャラリーポップアップにデータを渡す
- Flex コンポーネントの拡張
 - 表示オブジェクトの基本について
 - 表示リストについて
 - コンテンツを表す子 (Content children) について
 - コンテンツでない子 (Non-content Children) について
 - rawChildren プロパティについて
 - DisplayObject クラスとそのサブクラスの紹介
 - Flex コンポーネントの拡張

- 基本的カスタムコンポーネントの構造の確認
 - コンポーネント構造の拡張
 - ウォークスルー 1: 拡張コンポーネントの作成
 - createChildren()メソッドの実装
 - ウォークスルー 2: scrollWindow 拡張パネルへのカスタムボタンの追加
 - updateDisplay()メソッドの実装
 - invalidateDisplayList()の使用
 - updateDisplayList()の実装
 - スーパークラスの updateDisplayList()メソッドの呼び出し
 - 表示するコンポーネントの配置
 - ウォークスルー 3: scrollWindow でのカスタムボタンの配置
 - スタイルシートでのカスタムコンポーネントの再利用性の向上
 - ウォークスルー 4: スタイルシートを用いたアプリケーションの最適化
- ラボ
 - 画像の追加
 - グラフィカルスキンの適用
 - FlashType フォントの埋め込みおよびスタイルの適用
 - フィルタの作成と適用
- 形状の描画とプログラミングによるスキニング
 - 表示リストオブジェクトと Graphics クラスの関係について
 - Clear()メソッドの呼び出し
 - 線の描画
 - 線のスタイル定義
 - 基本的な graphics.lineStyle()引数の確認
 - lineStyle()メソッドの scaleMode 引数の使用
 - lineStyle()メソッドの caps 引数の使用
 - lineStyle()メソッドの joints 引数の使用
 - lineStyle()メソッドの miterLimit 引数の使用
 - lineStyle()メソッド引数の順序
 - 線の開始位置の定義
 - 直線または曲線の描画
 - ウォークスルー 1: Line メソッドを使用した星の描画
 - ActionScript クラスとしての視覚的エレメントの作成
 - ウォークスルー 2: ActionScript クラスでの星の描画
 - 形状の作成
 - drawRoundRect()メソッドの使用

- drawRoundRectComplex()メソッドの使用
 - Fill メソッドの定義
 - beginFill()メソッドの使用
 - endFill()メソッドの使用
 - ウォークスルー 3: Natural Experiences アプリケーションでの展開ボタンの描画
 - mx.skins.halo パッケージからのスキンの使用
 - mx.skins.halo パッケージからのスキンの使用
 - スタイルシートを使用したスキンの適用
 - ウォークスルー 4: アプリケーションへの描画したボタンの適用
 - プログラミングによるスキンの実装
 - borderSkin プロパティを使用したスキンの適用
 - ウォークスルー 5: borderSkin プロパティを使用したパネルスキンの作成と適用
- コンポーネントのアニメーションとビューステート
 - ActionScript でのビヘイビアの作成
 - ビヘイビアの基本の確認
 - 複合エフェクトの確認
 - ActionScript でのエフェクトの作成
 - ウォークスルー 1: フライインポップアップコンポーネントのアニメーション
 - ビューステートとトランジションの確認
 - ビューステートの作成方法の確認
 - ステートの切り替え
 - ビューステートへのトランジション適用
 - トランジションの実装
 - ウォークスルー 2: scrollWindow パネルの展開とリストア
 - CurrentStateChange イベントの使用
 - イベントとトランジションの順序について
 - ウォークスルー 3: トランジション完了後のパネルの幅の検出
- マウスの動作を検知するアプリケーションの作成
 - マウス位置の検出
 - ウォークスルー 1: マウス位置へのポップアップの移動
 - ステージ寸法の検出
 - ウォークスルー 2: コンテンツエリア内にポップアップが収まるようにすること

- ドラッグ & ドロップ機能の実装
 - DragManager について
 - ドラッグ & ドロップの段階について
 - ビルトインのドラッグ & ドロップサポートの使用
 - ウォークスルー 1: ドラッグ可能コンポーネントでのリストコントロールに表示するデータの指定
 - ウォークスルー 2: labelField を使用したリストコンポーネントでのデータの表示
 - 非リストベースコントロールでのドラッグの有効化
 - ドラッグの有効化
 - ウォークスルー 3: イメージのドラッグ フォーマットによるドロップのコントロール
 - 役立つメソッドの確認
 - フォーマットの割り当て
 - ドロップを受け入れるようにターゲットを許可化する
 - ウォークスルー 4: フォーマットの使用 ドラッグ & ドロップ操作でのデータの処理
 - フォーマットとデータの操作
 - DragSource へのデータの追加
 - DragSource でのデータの表示
 - DragSource からのデータの取得
 - ウォークスルー 5: ドラッグ & ドロップ操作でのデータの操作
- ラボ
 - 描画、拡張、そしてスキニングの適用
 - ドラッグ & ドロップ カートの作成

