

アドビ® 認定エキスパートプログラム

製品技能試験準備ガイド

Adobe® Flash® CS5

試験番号 # 9A0-148

ACE 認定チェックリスト

以下の項目を読むと、ACE 認定を取得するまでのプロセスがわかります。

- この準備ガイドを読み、試験のトピック範囲と目的を確認します。
- 学習が必要なトピック範囲と目的を特定します。
- スキルを向上させるためにどの教材が必要かを判断します。
- 推奨教材のリストについては、下記のサイトを参照してください。
<http://www.adobe.com/jp/training>
- 試験の勉強をします。
- 下記のピアソン VUE に連絡して、試験に登録します。
<http://www.pearsonvue.com/japan/index.html>
- 試験に登録するときは、この準備ガイドのトップにある試験番号を参照してください。
- 試験を受けます。受験者のスコアは電子的にアドビ システムズ社に報告され、試験終了時にも表示されます。
- 試験に合格すると、認定証が電子メールで合格者に送信されます。正確な電子メールアドレスを登録していることを確認してください。
- 認定プロファイルは、<http://www.adobe.com/jp/support/certification/community.html> にアクセスして更新できます。ユーザーアカウントを作成するには、スコアレポートに記載されている情報が必要になります。

試験の構成

下表に、トピック範囲の一覧と各トピック範囲で出題される質問のパーセンテージを示します。

トピック範囲	試験のパーセンテージ	質問の数
Flash アプリケーションの計画とデザイン	16%	8
アセットの作成と管理	18%	9
Flash によるインタラクティブで視覚的な出力の作成	35%	17
ActionScript 3.0 によるプログラミング	16%	8
Flash アプリケーションのテスト	6%	3
Flash アプリケーションのパブリッシュと展開	9%	4

質問数と合格点

- ・ 49 問
- ・ 合格には最低 70 %

テスト内容：トピック範囲と目的

以下に、試験の詳しい内容を示します。

1. Flash アプリケーションの計画とデザイン

- ・ 対象ユーザーの要件に沿った、ユーザーとターゲットプラットフォームのニーズを満たす Flash の適切な機能とオプションの特定（対象ユーザーの要件の内容：AIR へのパブリッシュ、アクセシビリティ、Player のバージョン）
- ・ シナリオに沿った、アプリケーションでの Flash の使用方法の説明（シナリオの内容：バナーの作成、完全な Web アプリケーション、モバイルアプリケーション、デスクトップ AIR アプリケーション、ビジュアルエレメント）
- ・ アセットタイプに基づいた、特定のアプリケーションでのアセットタイプの利点の説明（アセットタイプの内容：ラスター、ベクター、FXG、XFL）
- ・ FLA ソースファイルと XFL パッケージの利点と使用方法について

2. アセットの作成と管理

- ・ ライブラリパネルの特定のオプションの目的と使用方法の説明
- ・ 特定のツールを使用した既存のアセットの操作（ツールの内容：変形、3D 回転、ボーン）
- ・ Flash への外部アセットの読み込み（外部アセット：XFG、XFL、Photoshop ファイル、Illustrator ファイル、イメージ）
- ・ Text Layout Framework の使用など、テキストツールを使用したテキストフィールドの作成と管理

- ・ フォントの埋め込みと管理（方法：フォントの埋め込みダイアログボックスの使用、ライブラリ）
 - ・ 特定のアセットのシンボルへの変換および変換されたシンボルの機能の説明
 - ・ 特定のコンポーネントの目的と使用方法の説明
 - ・ コンポーネントのスキンの編集
 - ・ ビットマップのテクニックによるパフォーマンスの管理
3. **Flash によるインタラクティブで視覚的な出力の作成**
- ・ 特定のツールを使用したシェイプの作成（ツールの内容：パターン描画、スプレーブラシ、矩形プリミティブ）
 - ・ 特定のアセットについて、特定の設計要件を満たすための個々のプロパティの変更（設計要件の内容：アンチエイリアスなどの高度なテキストコントロール、線のコントロールおよびスタイル）
 - ・ タイムラインを使用したアニメーションの作成
 - ・ モーションエディターを使用したアニメーションの編集
 - ・ モーションプリセットの作成と使用
 - ・ ムービーへのオーディオおよびビデオの組み込みと管理
 - ・ ムービークリップおよびテキストへのフィルターとエフェクトの適用
 - ・ コンテンツを同期するためのステージ上の FLV 再生コンポーネントへのキューポイントの追加
 - ・ コードスニペットを使用した基本的なインタラクティブ機能の追加
4. **ActionScript 3.0 によるプログラミング**
- ・ 特定の ActionScript クラスからのインスタンスの作成およびクラスのプロパティの操作
 - ・ 特定のオブジェクト指向的な概念の定義または目的の説明（オブジェクト指向的な概念の内容：クラス、インターフェイス、継承、ポリモーフィズム、パッケージ）
 - ・ カスタムクラスの作成（オプションの内容：拡張、サブクラス化）
 - ・ Document クラスの使用方法的説明
 - ・ 外部ソースからのコンテンツおよびデータのロードと使用（ソースの内容：XML、SWF、リモートオブジェクト）
 - ・ コードスニペットの作成
 - ・ コードヒントの利点と制限事項の列挙と説明
 - ・ JavaScript で実行するための ExternalInterface クラスの使用について
5. **Flash アプリケーションのテスト**
- ・ Flash アプリケーションをテストおよびデバッグするときに効果的な最適化の考慮事項の認識
 - ・ Device Central、AIR Debug Launcher または Flash Pro によるアプリケーションのテスト

- ・ 特定のデバッグパネルの使用方法的説明（パネルの内容：デバッグコンソール、変数、出力）
6. Flash アプリケーションのパブリッシュと展開
- ・ シナリオに沿った、Flash ムービーを展開するための適切なパブリッシュ設定の選択（シナリオの内容：Web 配信、AIR、モバイル）
 - ・ パブリッシュ設定について（パブリッシュ設定の内容：HTML コンテナページ、スクリプト設定、SWF 設定）
 - ・ SWF、データおよびビジュアルアセットのクロスドメインセキュリティの意味および実装方法
 - ・ フルスクリーンに関連する機能を有効にする方法と制限事項の説明

模擬試験

以下の模擬質問に回答して、ACE 試験に出題される種々の質問を体験してください。ここでの結果は、実際の試験での結果を示すものではありません。完全に試験の準備をするために、試験準備ガイドでトピック範囲と目的をしっかりと確認してください。

特定のツールを使用した既存のアセットの操作（ツールの内容：変形、3D 回転、ボーン）

作成済みのプロジェクトがあり、最終的なプロジェクトでは使用しなかったライブラリアイテムを削除するとします。ライブラリパネルのどのオプションを使用しますか。

- A. プロジェクトのクリーンアップ
- B. 未使用アイテムの選択
- C. 未使用アイテムの削除
- D. プロジェクトの最適化

正解：B

Text Layout Framework の使用など、テキストツールを使用したテキストフィールドの作成と管理

自動的にフォントアウトラインを埋め込む TextField のタイプはどれですか。

- A. 入力
- B. ダイナミック
- C. 静止
- D. 編集可能

正解：C

タイムラインを使用したアニメーションの作成

ステージ上に四角形があり、四角形が円に変化するアニメーションを作成するとします。これを実現するにはどのタイプのトゥイーンを使用しますか。

- A. モーション
- B. エフェクト
- C. シェイプ
- D. モーフィング

正解：C

特定の ActionScript クラスからのインスタンスの作成およびクラスのプロパティの操作

ActionScript 3.0 で空の MovieClip を作成および表示するには、どのようにしますか。

- A. `addChild(new MovieClip());`
- B. `createEmptyMovieClip(this, "myMovie", this.getNextHighestDepth());`
- C. `createEmptyMovieClip(new MovieClip());`
- D. `addChild(MovieClip);`

正解：A

JavaScript で実行するための ExternalInterface クラスの使用について

JavaScript で ActionScript の関数を呼び出すには、ExternalInterface クラスのどのメソッドを使用しますか。

- A. `addEventListener()`
- B. `addCallback()`
- C. `addListener()`
- D. `fromJS()`

正解：B

コードヒントの利点と制限事項の列挙と説明

Flash CS5 のコードヒントに関して正しい記述は次のどれですか。

- A. Flash CS5 ではサードパーティのライブラリのコードヒントを表示できる。
- B. ユーザ定義の変数はコードヒントで表示されない。
- C. コードヒントはコードスニペットパネルでのみ利用できる。
- D. Import ステートメントは使用できない。

正解：A

Flash アプリケーションをテストおよびデバッグするときに効果的な最適化の考慮事項の認識

パブリッシュした SWF をできる限り小さいファイルサイズに最適化するとします。どのように操作しますか。

- A. できる限りシンボルを使用および再利用する。
- B. できる限りビットマップイメージを使用する。
- C. できる限り mp3 ではなく WAV オーディオファイルを読み込む。
- D. できる限りフォントを分解する。

正解：A

パブリッシュ設定について

Flash ドキュメントで作業しているときに、同僚が Flash IDE を使用することなく、Flash ファイルに埋め込まれたグラフィックアセットを修正できるようにするとします。どのように操作しますか。

- A. ファイル／名前を付けて保存を選択し、「Flash CS5 非圧縮ドキュメント (*.xfl)」を選択する。このグラフィックはライブラリフォルダーから編集できる。
- B. ファイル／イメージの書き出し／保存形式を選択し、「JPG」を選択する。このグラフィックは編集可能で、編集されたバージョンはライブラリに表示される。
- C. ファイル／名前を付けて保存を選択し、「Adobe PDF」を選択する。このグラフィックは編集可能で、編集されたバージョンはライブラリに表示される。
- D. ファイル／パブリッシュ設定を選択し、「形式」タブを選択し、「PNG イメージ」チェックボックスをオンにする。

正解：A

SWF、データおよびビジュアルアセットのクロスドメインセキュリティの意味および実装方法

クロスドメインセキュリティモデルに関して正しい記述は次のどれですか。

- A. ユーザーが要求した場合に、他のドメインからデータをロードすることを許可する
- B. 常に他のドメインからデータをロードすることを禁止する
- C. Flash Player 10 の導入以降、有効ではなくなった
- D. データにアクセスするためのアプローチの 1 つは `crossdomain.xml` ファイルを使用することである

正解：D

フルスクリーンに関連する機能を有効にする方法と制限事項の説明

FLVPlayback コンポーネントを使用する Flash アプリケーションを作成した後、フルスクリーントグルボタンがパブリッシュ後に機能するかどうかを確認するとします。どのように操作しますか。

- A. ファイル／パブリッシュ設定を選択し、「HTML」タブをクリックし、テンプレートポップアップメニューから「Flash のみ - フルスクリーンサポート」を選択する。
- B. プロパティパネルから「ActionScript 設定」を選択し、「ドキュメントクラス」フィールドに「Fullscreen」と入力する。
- C. ファイル／パブリッシュ設定を選択し、「Flash」タブを選択し、Player ドロップダウンメニューから「Flash Player 10」を選択する。
- D. ファイル／パブリッシュ設定を選択し、「Windows プロジェクター」チェックボックスをオンにする。

正解：A