

# ADOBE® DEVICE CENTRAL CS3

## 使用手冊



© 2007 Adobe Systems Incorporated。版权所有。

Adobe® Device Central 用户指南 (适用于 Windows® 和 Macintosh)

如果本指南与包含最终用户协议的软件一起提供, 则本指南以及本指南中介绍的软件已经过授权, 并且仅可按照此类授权条款加以使用或复制。除非经上述授权许可, 否则在未经 Adobe Systems Incorporated 事先书面许可的情况下, 您不得将本手册的任何部分复制、储存在可检索的系统中, 或以任何形式或方式 (例如电子、机械、录制或其他方式) 传播。请注意: 即使本指南不是随同包含最终用户许可协议的软件一起提供的, 本指南中的内容也同样受版权法保护。

本指南中的内容仅供参考, 如有更改, 恕不另行通知, 且 Adobe Systems Incorporated 不为其提供任何保证。本指南中包含的信息内容如有错误或不准确之处, Adobe Systems Incorporated 不承担任何责任或义务。

请切记, 您希望在项目中使用的已有图稿或图像可能受版权法的保护。若未经授权将这些资料用在您的新作中, 则可能会侵犯版权所有者的权利。请务必先从版权所有处获取必要的授权。

示例模板中提及的任何公司名称仅做为说明之用, 并非意指任何实际的组织。

Adobe、Adobe 徽标、ActionScript、Adobe Premiere Pro、After Effects、Creative Suite、Dreamweaver、Flash、Flash Lite、Illustrator 和 Photoshop 是 Adobe Systems Incorporated 在美国和 / 或其他国家 (地区) 的注册商标或商标。

Windows 和 Windows Vista 是 Microsoft Corporation 在美国和 / 或其他国家的注册商标或商标。Mac OS 是 Apple Inc., 在美国和 / 或其他国家 (地区) 注册的商标。所有其他商标均为其各自所有者拥有。

本产品包括 RSA Data Security, Inc. 的 BISAFE 和 / 或 TIPEM 软件。

本产品包括由 Apache Software Foundation ([www.apache.org](http://www.apache.org)) 开发的软件。

部分产品的版权归 2000 Group 42, Inc. 和其相应作者拥有。

MD5.CPP - RSA Data Security, Inc., MD5 信息摘要算法。版权所有 © 1991-2, RSA Data Security, Inc. 创建于 1991。版权所有。

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

对美国政府最终用户的声明: 本软件及文档属 48 C.F.R. §2.101 所定义之“商用产品”, 并构成 48 C.F.R. §12.212 或 48 C.F.R. §227.7202 (如适用) 所称之“商用计算机软件”和“商用计算机软件文档”。根据 48 C.F.R. §12.212 或 48 C.F.R. §227.7202-1 到 §227.7202-4 (如适用), 将“商用计算机软件”和“商用计算机软件文档”授权给美国政府最终用户时, (a) 仅作为“商用产品”, 并且 (b) 仅授予依本条款和条件授予其他最终用户的权利。按照美国版权法规定, 保留所有未公布的权利。Adobe 同意遵守所有适用的公平机会法, 包括 (如果适当): 第 11246 号行政命令及其修订条款的规定、1974 年越战退伍军人辅助法 (the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act) 第 402 条 (38 USC 4212)、1973 年残障就业法 (the Rehabilitation Act) 第 503 条及其修订, 以及 41 CFR Parts 60-1 至 60-60、60-250 以及 60-741 的规定。前述反歧视条款和法规应视为纳入本声明。

# 目录

<b>第 1 章：快速入门</b>	
Adobe 帮助 .....	1
资源 .....	2
<b>第 2 章：Adobe Device Central 简介</b>	
使用 Adobe Device Central .....	6
更改首选项 .....	8
<b>第 3 章：管理设备配置文件</b>	
操作设备 .....	9
搜索 " 可用的设备 " 列表 .....	10
操作设备和设备组 .....	11
<b>第 4 章：在 Adobe Device Central 中创建、预览和测试内容</b>	
使用 Adobe Device Central 创建和预览移动内容 .....	14
有关创建用于移动设备的内容的提示 .....	18
使用 " 模拟器 " 选项卡进行测试 .....	25
使用测试面板 .....	26
针对 Flash 的测试信息 .....	29
索引 .....	34

# 第 1 章：快速入门

在开始使用软件之前，请花一些时间来阅读 Adobe® 帮助以及可供用户使用的多种资源的概述。您可访问培训视频、增效工具、模板、用户社区、研讨会、教程、RSS 源等内容。

## Adobe 帮助

### Adobe 帮助资源

Adobe 软件的文档以多种格式提供。

#### 产品内附帮助和联机文档帮助

使用产品内附帮助，可以访问软件出厂时提供的所有文档和培训内容。通过 Adobe 软件中的“帮助”菜单，可以找到该帮助。

联机文档帮助包括产品内附帮助中的所有内容，另外还包括 Web 上提供的其他培训内容的更新和链接。对于有些产品，您还可以向联机文档帮助的主题中添加注释。可在 Adobe Help Resource Center（网址是：[www.adobe.com/go/documentation\\_cn](http://www.adobe.com/go/documentation_cn)）找到适用于您的产品的联机文档帮助。

产品内附帮助和联机文档帮助的大多数版本都允许在多个产品的帮助系统中进行搜索。主题中包含的链接也可能指向 Web 上的相关内容或其他产品的帮助主题。

您可以将产品内附帮助和 Web 上的帮助看作一个中心，通过它来访问其他内容和用户社区。最完整且最新版本的帮助将始终在 Web 上提供。

#### PDF 文档

产品内附帮助还以最合适打印的 PDF 格式提供。其他文档（例如安装指南和白皮书）也可能以 PDF 格式提供。

可在 Adobe Help Resource Center（网址是：[www.adobe.com/go/documentation\\_cn](http://www.adobe.com/go/documentation_cn)）找到所有 PDF 文档。要查看软件随附的 PDF 文档，请查阅安装或内容 DVD 上的 Documents 文件夹。

#### 印刷版文档

在 Adobe Store（网址是：[www.adobe.com/go/store\\_cn](http://www.adobe.com/go/store_cn)），可以购买印刷版产品内附帮助。在 Adobe Store 中，还可以找到由 Adobe 出版合作伙伴出版的书籍。

所有 Adobe Creative Suite® 3 产品都随附了印刷版工作流程指南，独立的 Adobe 产品可能包括印刷版快速入门指南。

### 使用产品内附帮助

通过“帮助”菜单，可以找到产品内附帮助。启动 Adobe Help Viewer 后，单击“浏览”可以查看计算机上安装的其他 Adobe 产品的帮助。

这些帮助功能有助于您了解不同的产品：

- 主题中包含的链接可能指向其他 Adobe 产品的帮助系统或 Web 上的其他内容。
- 有些主题可在两个或多个产品之间共享。例如，如果看到某个帮助主题带有 Photoshop® 图标和 After Effects® 图标，则表示该主题描述两个产品中的类似功能，或描述跨产品工作流程。
- 您可以在多个产品的帮助系统中进行搜索。



如果搜索某个短语，例如“形状工具”，使用引号将它引起来，可以仅查看包含短语中所有单词的主题。

### 辅助功能

残障人士（例如行动不便、失明或弱视者）也可以访问 Adobe 帮助内容。产品内附帮助支持以下标准辅助功能：

- 用户可以通过标准上下文菜单命令更改文字大小。
- 链接带有下划线，以便于识别。
- 如果链接文本和目标标题不匹配，则会在“Anchor”标签的“Title”属性中引用该标题。例如，“上一个”和“下一个”链接包括上一个主题和下一个主题的标题。
- 内容支持高对比度模式。
- 不带注解的图形包括替代文本。
- 每个框架都有标题来指明其用途。
- 标准 HTML 标记可定义内容结构，以供屏幕阅读工具或文本朗读工具使用。
- 样式表可控制格式，以便不包含嵌入的字体。

### 帮助工具栏控制的键盘快捷键 (Windows)

“后退”按钮 Alt + 向左箭头键

“前进”按钮 Alt + 向右箭头键

打印 Ctrl+P

“关于”按钮 Ctrl+I

“浏览”菜单 Alt + 向下箭头键或 Alt + 向上箭头键，用于查看另一个应用程序的帮助

“搜索”框 Ctrl+S，用于将光标置于“搜索”框中

### 帮助导航的键盘快捷键 (Windows)

- 要在窗格之间移动，请按 Ctrl+Tab（向前）或 Shift+Ctrl+Tab（向后）。
- 要在窗格中的链接之间移动并选中链接，请按 Tab（向前）或 Shift+Tab（向后）。
- 要激活选中的链接，请按 Enter。
- 要放大文字，请按 Ctrl+ 等号。
- 要缩小文字，请按 Ctrl+ 连字符。

## 资源

### Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite® 3 Video Workshop 提供了 200 多段培训视频，涵盖了适用于打印、Web 和视频专业人士的各种主题。

您可以使用 Video Workshop 学习任何 Creative Suite 3 产品。许多视频展示了如何配合使用 Adobe 应用程序。

启动 Video Workshop 后，您可以选择要学习的产品以及要查看的主题。您可以查看有关各段视频的详细信息，以直接将精力集中在要学习的内容上。

### 用户社区

在此版本中，Adobe Systems 邀请了其用户在社区中分享他们的专业知识和心得。Adobe 和 lynda.com 提供来自 Joe Lowery、Katrin Eismann 和 Chris Georgenes 等知名设计人员和开发人员的教程、提示与技巧。您可以看到 Lynn Grillo、Greg Rewis 和 Russell Brown 等 Adobe 专家并听到他们的声音。总共会有 30 多位产品专家来分享他们的知识。

## 教程和源文件

**Video Workshop** 包括面向初学者和有经验的用户的培训。您还可以找到有关新增功能和关键技巧的视频。每个视频都包含一个单独的主题，长度通常为 3 到 5 分钟。大多数视频都随附有图解教程和源文件，以便您可以将详细步骤打印出来，并根据自己的需要对教程进行实践。

## 使用 Adobe Video Workshop

您可以使用 Creative Suite 3 产品随附的 DVD 访问 Adobe Video Workshop。也可以通过以下网址进行在线访问：[www.adobe.com/go/learn\\_videotutorials\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_videotutorials_cn)。Adobe 将定期向在线 Video Workshop 中添加新视频，因此请关注新增内容。

## Adobe Device Central 1.1 视频

Adobe Video Workshop 涵盖有关 Adobe Device Central 1.1 的多个主题，其中包括：

- 将 Device Central 和 Photoshop 配合使用
- 将 Device Central 和 Flash® 配合使用
- 使用 Device Central 和 Bridge
- 创建移动内容

要访问 Adobe Creative Suite 3 视频教程，请访问 Adobe Video Workshop，网址是：[www.adobe.com/go/learn\\_videotutorials\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_videotutorials_cn)。

## 附加内容

为了帮助您充分利用 Adobe 软件，我们为您提供了丰富的资源。其中有些资源是在安装过程中安装到计算机上的，另外一些有用的示例和文档则位于安装或内容 DVD 上。Adobe Exchange 社区（网址是：[www.adobe.com/go/exchange\\_cn](http://www.adobe.com/go/exchange_cn)）还在线提供了特有的附加内容。

## 已安装的资源

在软件安装期间，系统会将一些资源放在应用程序文件夹中。要查看这些文件，请导航至计算机上的应用程序文件夹。

- Windows: [ 启动驱动器 ]/Program files/Adobe/Adobe [ 应用程序 ]
- Mac OS: [ 启动驱动器 ]/Applications/Adobe [ 应用程序 ]

应用程序文件夹可能包含以下资源：

**增效工具** 增效工具模块是小型软件程序，可扩展或增加软件的功能。安装后，增效工具模块会显示为“导入”或“导出”菜单中的选项；显示为“打开”、“另存为”和“导出原始文件”对话框中的文件格式；或显示为“滤镜”子菜单中的滤镜。例如，一些特殊效果的增效工具会自动安装在 Photoshop CS3 文件夹下的“增效工具”文件夹中。

**预设** 预设包括多种非常有用的工具、首选项、效果和图像。产品预设包括画笔、色板、颜色组、符号、自定义形状、图形和图层样式、图案、纹理、动作、工作区等。在整个用户界面中随处都可以找到预设内容。有些预设（例如 Photoshop 画笔库）只有在选择了相应的工具后才可用。如果不希望从头开始创建效果或图像，请转至预设库以获得一些启示。

**模板** 模板文件可以从 Adobe Bridge 中打开并查看，还可以从“欢迎屏幕”中打开或直接从“文件”菜单中打开。根据产品的不同，模板文件可能包括信件头、新闻稿、网站以及 DVD 菜单和视频按钮等不同内容。每个模板文件都是采用专业方式构建的，代表着产品功能的最佳使用示例。当您快速开始某个项目时，模板会是一种极具价值的资源。

**示例** 示例文件包括更为复杂的设计，是了解新增功能实际使用的极佳方式。这些文件为您演示了使用此软件可以进行哪些创意设计。

**字体** Creative Suite 产品随附了多种 OpenType® 字体和字体系列。安装期间字体会拷贝到您的计算机上：

- Windows: [ 启动驱动器 ]/Program Files/Common Files/Adobe/Fonts
- Mac OS X: [ 启动驱动器 ]/Library/Application Support/Adobe/Fonts

有关安装字体的信息，请参阅安装 DVD 上的“Read Me”文件。

## DVD 内容

产品随附的安装或内容 DVD 包含可以和软件配合使用的其他资源。**Goodies** 文件夹包含特定于产品的文件，例如模板、图像、预设、动作、增效工具和效果，以及 **Fonts** 和 **Stock Photography** 的子文件夹。**Documentation** 文件夹包含 PDF 版本的帮助、技术信息和其他文档（例如示例表、参考指南和具体的功能信息）。

## Adobe Exchange

有关更多免费内容，请访问 [www.adobe.com/go/exchange\\_cn](http://www.adobe.com/go/exchange_cn)，这是一个在线社区，用户在其中可以免费下载和共享数以千计的动作、扩展、增效工具和其他可与 **Adobe** 产品配合使用的内容。

## Bridge 主页

**Bridge** 主页是 **Adobe Bridge CS3** 中的一个新目的地，它在一个方便的位置提供了有关所有 **Adobe Creative Suite 3** 软件的最新信息。启动 **Adobe Bridge**，然后单击“收藏夹”面板顶部的“**Bridge 主页**”图标，以访问与 **Creative Suite** 工具有关的最新提示、新闻和资源。

注：可能未提供所有语言版本的 **Bridge** 主页。

## Adobe Design Center

**Adobe Design Center** 可提供来自业内专家、顶级设计人员和 **Adobe** 出版合作伙伴的文章、启示以及指导。每月都会添加新内容。

您可以找到有关设计产品的数百个教程，并通过视频、**HTML** 教程和示例书籍章节来学习提示与技巧。

新创意是 **Think Tank**、**Dialog Box** 和 **Gallery** 的精髓：

- **Think Tank** 文章关注当今设计人员如何挑战技术以及他们的经验对于设计、设计工具和设计行业的影响。
- 在 **Dialog Box** 中，专家分享运动图形和数字设计方面的新创意。
- **Gallery** 展示了设计人员如何在设计过程中进行沟通。

请访问 **Adobe Design Center**，网址是：[www.adobe.com/go/designcenter\\_cn](http://www.adobe.com/go/designcenter_cn)。

## Adobe Developer Center

**Adobe Developer Center** 为使用 **Adobe** 产品构建丰富的 **Internet** 应用程序、网站、移动内容和其他项目的开发人员提供示例、教程、文章和社区资源。**Developer Center** 还包含适用于 **Adobe** 产品增效工具开发人员的资源。

除了示例代码和教程之外，您还将找到 **RSS** 源、在线研讨会、**SDK**、脚本指南和其他技术资源。

请访问 **Adobe Developer Center**，网址是：[www.adobe.com/go/developer\\_cn](http://www.adobe.com/go/developer_cn)。

## 客户支持

访问 **Adobe** 支持网站（网址是：[www.adobe.com/go/support\\_cn](http://www.adobe.com/go/support_cn)），以查找有关您的产品的疑难解答信息并了解免费和付费技术支持选项。请打开“培训”链接，以访问 **Adobe Press** 丛书、各种培训资源、**Adobe** 软件认证培训计划等。

## 下载

请访问 [www.adobe.com/go/downloads\\_cn](http://www.adobe.com/go/downloads_cn)，以查找免费更新、试用内容和其他有用的软件。此外，通过 **Adobe Store**（网址是：[www.adobe.com/go/store\\_cn](http://www.adobe.com/go/store_cn)），可以访问由第三方开发人员提供的数以千计的增效工具，从而帮助您自动完成任务、自定工作流程、创建特殊的专业效果等。

## Adobe Labs

**Adobe Labs** 可让您有机会体验和评估 **Adobe** 新推出的技术和产品。

通过 **Adobe Labs**，您可以访问如下资源：

- 预发行软件和技术

- 有助于加快学习速度的代码示例和最佳做法
- 早期版本的产品和技术文档
- 帮助您与志趣相投的开发人员进行沟通的论坛、基于 **wiki** 的内容以及其他协作资源

Adobe Labs 发展了一个协作式软件开发过程。在此环境中，客户可以迅速将新产品和技术转化为生产力。Adobe Labs 论坛还将收集早期反馈，以便 Adobe 开发团队创建的软件能够满足大众的需求和期望。

请访问 Adobe Labs，网址是：[www.adobe.com/go/labs\\_cn](http://www.adobe.com/go/labs_cn)。

## 用户社区

用户社区包含论坛、博客以及其他板块以供用户分享技术、工具和消息。用户可以提出问题并了解其他人如何充分利用各自的软件。提供了英语、法语、德语和日语版本的用户对用户论坛，博客则以多种语言发布。

要参加论坛或博客，请访问 [www.adobe.com/go/communities\\_cn](http://www.adobe.com/go/communities_cn)。

## 第 2 章 : Adobe Device Central 简介

Adobe Device Central 为移动内容开发人员提供了一种新方法，可在多种移动设备上对其执行的工作进行测试。Device Central 还可与在其他 Adobe 产品上开发的内容搭配使用。

### 使用 Adobe Device Central

#### 关于 Adobe Device Central

Adobe® Device Central 为移动内容开发人员和测试人员提供了一种方法，可在多种设备上轻松创建和预览移动内容。Adobe Device Central 可以显示多种移动设备的逼真皮肤，即显示设备外观以及内容在这些设备上的显示外观。这使您可以与模拟的设备进行交互，而且就像真实世界中的交互一样，包括测试不同的性能级别、存储器、电池电量和灯光类型。

Adobe Device Central 提供了一个可供选择的设备库。每个设备都有一个包含设备相关信息的配置文件，其中包括设备所支持的媒体和内容类型（即各个设备上可以使用的内容，例如屏幕保护程序、墙纸和独立 Adobe Flash® Player）。您可以搜索所有可用的设备、比较多个设备和创建常用的自定义设备组。

Adobe Device Central 支持各种媒体格式，包括 Adobe Flash® 格式、位图格式、视频格式和 Web 格式。您可以使用不同的媒体格式创建不同类型的内容（例如屏幕保护程序或墙纸）。

#### 另请参阅

第 26 页的“关于内容类型”

第 9 页的“操作设备”


第 25 页的“使用“模拟器”选项卡进行测试”

#### 工作区组件


以下是 Adobe Device Central 工作区的主要组件：

**“设备组”面板** 最初显示的是名为“FL 电话示例”的默认通用设备组。在多数情况下，可用于测试的设备取决于创建或预览移动内容或者使用模拟器时指定的内容类型。如果源自 Flash，还将显示一个包含创建 FLA 文件时所指定设备的附加设备组。（新的特定于 Flash 的设备组将根据 FLA 文件的名称命名。）要创建自定义设备组，请将图标从“可用的设备”列表中拖移（或者拷贝并粘贴）到“设备组”面板中。以后，您可以自己创建自定义组以测试内容和项目。要在团队成员之间共享设备组，可以导入和导出设备组。

如果您使用 Adobe Device Central 创建了一个 Flash 移动文档，并从“可用的设备”列表中选择一个或多个设备，则您下次在模拟器中测试该文件时，系统将创建一个新设备组，并将其列在“设备组”面板中。

如果您正在操作设备组并测试内容，“模拟器”选项卡中显示的各个设备将始终列在“设备组”面板中并带有一个特殊图标 。

**“可用的设备”面板** 显示随 Adobe Device Central 安装的所有移动设备。您可以将“可用的设备”面板看作可用来测试内容的设备库。

默认情况下，“可用的设备”面板中的设备按制造商分组，并按名称排序。要使用其他条件对设备进行分组，请单击“分组方式”弹出菜单 ，并从列表中进行选择。如果选择“无”，则所有可用的设备将显示为一个列表，并按名称的字母顺序排序。

默认情况下，每组中的设备均按名称的字母顺序列出，并且附加列提供了特定于每个设备的信息。要查看所有信息，请向右移动滑块，直到“名称”列、“显示屏大小”列、“Flash Lite”列和“颜色深度”列均全部显示。

要对组中的设备排序，请单击列标题。例如，您可以按制造商分组，然后在制造商组中单击一个标题（例如颜色深度）来对所有制造商组按颜色深度进行排序。

**“设备配置文件”选项卡** 显示有关设备的详细信息。在不同的屏幕中显示常规信息以及有关“Flash”、“位图”、“视频”和“Web”的特定详细信息。“设备配置文件”选项卡可以显示一个或多个设备。（无论您单独查看某个设备还是同时查看多个设备，所显示的有关此设备的信息都相同。）

当一个设备显示在选项卡上时，顶部的第一行信息将列出设备支持的媒体类型，例如“常规”、“Flash”、“位图”、“视频”和“Web”。单击某个媒体类型，将显示第二行信息，其中列出了支持的内容类型（例如单击媒体类型“位图”，可能会显示内容类型“全屏”、“屏幕保护程序”和“墙纸”）。“可用的设备”面板中的“通用”移动电话将始终显示“设备配置文件”面板中的所有媒体类型，但是它们仅支持“独立 Flash Player”内容类型。

当您在“设备配置文件”选项卡上选择多个要查看的设备时，可以通过在选项卡上将设备拖移到新位置来更改设备的显示顺序。（也可以将任意设备从“设备配置文件”选项卡拖移到“设备组”面板的某个组中。）

**“新建文档”选项卡** 显示用于在 Flash、Adobe Photoshop® 或 Adobe Illustrator® 中创建移动文档的界面。当您发出在所列表出的三个应用程序的其中一个中创建移动文档的命令时，将显示该选项卡。例如，在 Flash 中，命令为“创建新文档”>“Flash 移动文档”。（此外，您也可以通过选择“文件”>“在以下应用程序中新建文档”>“Flash”从 Adobe Device Central 中创建 Flash 文件并显示“新建文档”选项卡。）

“新建文档”选项卡上显示的选项取决于您要创建的文档的类型。例如，在创建新的 Flash 文档时，将选择 Flash Player 版本、ActionScript™ 版本和内容类型。

**“模拟器”选项卡** 显示测试界面。“模拟器”选项卡专门用于模拟内容（例如 Flash 文件、Photoshop 图像、视频剪辑等）在特定移动设备上的显示外观。当您在诸如 Flash 或 Photoshop 等组件中进行操作并发出导出或测试文件的命令时，“模拟器”选项卡将打开。例如，在 Flash 中，命令为“控制”>“测试影片”。一次只能模拟一个设备。要选择其他设备，请双击“设备组”面板或“可用的设备”面板中的设备名称。

**测试面板** 在模拟器窗口的右侧将显示一些用于测试和性能调试的可折叠面板。显示的面板取决于您要测试的文件的类型：

- 内容类型（Flash、Adobe Dreamweaver®、Photoshop、Illustrator、Adobe After Effects® 与 Adobe® Premiere® Pro）
- 文件信息（Flash、Dreamweaver、Photoshop、Illustrator、After Effects 和 Adobe Premiere Pro）
- 显示（Flash、Photoshop、Illustrator、After Effects 和 Adobe Premiere Pro）
- 存储器（Flash）
- 性能（Flash）
- 设备状态（Flash）
- 网络（Flash）
- 永久存储（Flash）
- 渲染（Dreamweaver）
- 缩放（Photoshop、Illustrator、After Effects 和 Adobe Premiere Pro）
- 对齐（Photoshop、Illustrator、After Effects 和 Adobe Premiere Pro）
- 声音（After Effects 和 Adobe Premiere Pro）

注：“消息”面板显示错误和其他类型的消息。

有关 Device Central 工作区的教程，请参阅 [http://www.adobe.com/go/vid0184\\_cn](http://www.adobe.com/go/vid0184_cn)

#### 另请参阅

第 9 页的“操作设备”

第 25 页的“使用“模拟器”选项卡进行测试”

## 更改首选项

### 更改默认的电话 ID

默认的电话 ID 为 Device Central 所模拟设备的国际移动设备识别码 (IMEI)。每个全球移动通信系统 (GSM) 与通用移动通信系统 (UMTS) 移动设备都具有唯一的 IMEI 码。该码为 15 位，可标识移动设备的产地、型号和序列号。

指定默认的电话 ID 将指示 Adobe Device Central 将该码用作所有测试设备的默认 IMEI。

- 1 选择“编辑”>“首选项”。
- 2 在“默认的电话 ID”文本字段中输入一个新号码。

### 更改撤消级别

使用“撤消级别”选项可以更改能够恢复到先前状态的次数。例如，默认设置 20 可让您恢复前 20 次操作。

- 1 选择“编辑”>“首选项”。
- 2 在“撤消级别”文本字段中输入一个新数字。

### 更改应用程序语言

Adobe Device Central 的默认语言可以更改为“英语”、“法语”、“德语”、“日语”、“西班牙语”、“意大利语”、“荷兰语”、“瑞典语”、“朝鲜语”、“繁体中文”或“简体中文”。重新启动计算机后，Device Central 用户界面将包含以所选语言显示的文本。

- 1 选择“编辑”>“首选项”。
- 2 从“应用程序语言”弹出菜单中选择一种新语言。

### 另请参阅

第 31 页的“关于 Device Central 中的语言设置”

### 更改字体映射

使用字体映射选项可以定义模拟设备时所使用的设备字体。在 Flash 文件中，您可以指定通用设备字体，例如 sans、serif 或 typewriter。Adobe Flash® Lite™ 会在运行时自动尝试将选定的通用字体与设备上的可用字体相匹配。如果您了解设备上的可用设备字体，则可以从“指定的字体”下拉列表中选择这些字体或选择与其类似的字体。

注：在实际的移动设备上，将使用设备操作系统的点阵字体渲染 SWF 文字。

- 1 选择“编辑”>“首选项”。
- 2 从“语言”弹出菜单中选择一种新语言。
- 3 从弹出菜单中选择新的 sans、serif 和 typewriter 字体。

### 另请参阅

第 31 页的“关于 Device Central 中的语言设置”

## 第 3 章：管理设备配置文件

Adobe Device Central 包含一个移动设备库，其中包括每个设备的独立配置文件。此类配置文件包含设备的详细信息，这对于创建移动内容非常有益。

### 操作设备

#### 关于设备配置文件

Adobe® Device Central® 提供了移动设备的内置库。每个设备都有一个配置文件，其中包含有关设备的技术细节以及有关所支持内容类型的信息。查看单个配置文件或显示多个配置文件的图表。通常，同时显示多个配置文件并比较多个设备将会很有用。例如，您正在开发的 Adobe Flash 内容可能具有四个目标设备。同时查看四个设备的配置文件可以确定最佳的可寻址屏幕大小以及所有设备均支持的 FSCCommand。

#### 另请参阅

第 6 页的“工作区组件”

#### 查看设备配置文件

1 在“可用的设备”面板中，展开一个文件夹。

2 请执行以下操作之一：


- 要查看单个设备的配置文件，请选择设备名称。
- 要同时查看多个设备，请按住 **Shift** 键并单击设备名称以进行连续选择，也可以按住 **Ctrl** 键并单击设备名称（在 Windows® 环境下）或按住 **Command** 键并单击设备名称（在 Mac OS 环境下）以进行不连续选择。



查看设备配置文件

A. 信息和测试选项卡 B. 媒体类型 C. 有关所选设备的详细信息


#### 按其他条件对设备进行分组

❖ 在“可用的设备”面板中，单击“分组方式”按钮 ，然后选择选项。

要在“可用的设备”面板中更改设备的排序顺序，请单击列标题。（默认情况下，按制造商对设备进行排序。）

## 按内容类型对设备进行分组

如果您要创建特定的内容类型，按内容类型对设备进行分组将会很有用。Adobe Device Central 将显示支持所选内容类型的设备，而不支持所选内容类型的设备将会变暗。

❖ 在“可用的设备”列表中，单击“分组方式”按钮 ，然后从弹出菜单中选择“内容类型”。

内容类型显示为文件夹。展开文件夹即可查看支持该内容类型的设备。例如，展开“屏幕保护程序”文件夹可以查看可为其创建屏幕保护程序的设备。

### 另请参阅


第 26 页的“关于内容类型”

## 搜索“可用的设备”列表

### 搜索特定设备

使用 Adobe Device Central 搜索功能可以在“可用的设备”面板中快速搜索特定设备。您可以按设备名称或其他若干条件进行搜索。还可以按制造商名称或屏幕大小对设备进行分组，或者使 Adobe Device Central 仅显示那些支持特定内容类型的设备。

搜索功能是动态的，因此只要您输入搜索条件，系统将自动更新匹配设备的列表。每次搜索时，您添加的条件越多，搜索就越具体。

1 在“可用的设备”面板中，单击“搜索设备”按钮 。


2 在“搜索”文本字段中，输入制造商或型号。如果您不想按制造商或型号进行搜索，可以保留该字段为空。



使用搜索条件可以查找特定的设备或设备组

3 要缩小搜索范围，请单击加号 (+) 以添加搜索条件。再次单击加号可以添加其他条件。每次添加条件都是一项“与”操作，因此搜索将变得越来越具体。（单击减号 (-) 可以删除条件。）

注：您定义的搜索条件将一直保持到执行新的搜索时；单击“搜索设备”按钮可随时查看创建当前设备列表的条件。

4 要关闭“搜索”框，请单击“搜索”框之外的任意位置，或单击“搜索”框右上角的“关闭”按钮 .

### 将搜索结果保存为新设备组

搜索完毕后，您可以将搜索结果保存为新设备组。这是一种高效的操作方式，可以轻松地对特定项目的某些设备进行分组。



1 搜索完毕后，在搜索结果上单击鼠标右键，然后选择“全选”。

2 请执行以下操作之一：

- 选择所有搜索结果，在结果上单击鼠标右键，然后选择“从所选项目新建设备组”。
- 选择“设备”>“将搜索结果保存为组”。

## 清除搜索结果

输入搜索条件后，“可用的设备”面板将仅显示那些符合搜索条件的设备。但是，您可以清除搜索结果并返回到完整的设备列表。

- 1 “搜索”框处于打开状态时，“清除搜索结果”按钮不会处于激活状态。要使“清除搜索结果”按钮处于激活状态，请单击“搜索”框外的任意位置或单击“搜索”框右上角的“关闭”按钮  关闭该框。
- 2 单击“可用的设备”面板顶部的“清除搜索结果”按钮 。

# 操作设备和设备组

## 选择单个设备

当您在“可用的设备”面板或“设备组”面板中选择设备时，Adobe Device Central 将在“设备配置文件”面板中显示有关该设备的详细信息。Adobe Device Central 还将确定在“新建文档”选项卡上创建文档时建议的文档大小。从诸如 Flash 或 Adobe Photoshop 之类的应用程序中发送要进行测试的文件（或从 Device Central 中以移动格式打开文件）之后，可以在“可用的设备”面板或“设备组”面板中双击某个设备，这样可以使 Adobe Device Central 在“模拟器”选项卡上载入设备信息并开始内容回放。

注：受支持的移动格式如下：SWF、JPG、JPEG、PNG、GIF、WBM、MOV、3GP、3G2、M4V、MP4、MPG、MPEG、AVI、HTM、HTML、XHTML、CHTML、URL 和 WEBLOC。

您可以在应用程序和 Adobe Device Central 之间进行导航，而不会丢失所选设备。当您导出文件以进行测试时，Adobe Device Central 将预选择最近创建的文件和设备。在 Flash 中，如果您不在 Adobe Device Central 中进行文档创建就发送文档以进行测试，则 Adobe Device Central 会将“独立 Flash Player”用作默认的内容类型，并使用上次模拟会话时选择的设备。

## 另请参阅


第 26 页的“关于内容类型”

## 创建设备组

通过使用 Adobe Device Central 您可以将设备分组到自定义文件夹中。例如，您可以创建一个设备组，该组包含用于某个特殊项目的设备；也可以创建另一个设备组，该组包含支持某个特殊内容类型的所有设备。设备组将显示在“设备组”面板中。

为模拟或文档创建而选定的内容类型将过滤“设备组”和“可用的设备”面板中的设备。不支持所选内容类型的设备将变暗。（显示“设备配置文件”选项卡时，将启用“设备组”面板和“可用的设备”面板中的所有设备以便您可以查看其配置文件信息。）

❖ 要创建设备组，请执行以下操作之一：

- 在“设备组”面板中的“我的收藏夹”文件夹上单击鼠标右键，然后选择“新建设备组”。
- 单击“设备组”面板右上角的“新建设备组”按钮 。
- 选择“设备”>“新建设备组”。

将显示“未标题组”。请输入新设备组的名称。如果“未标题组”已存在，则 Adobe Device Central 将在名称中添加一个数字，例如未标题组 (1)、未标题组 (2) 等。

注：在创建新设备组文件夹后，可以将文件夹上下拖动到“我的收藏夹”文件夹下的新位置。

## 创建设备子组

- 1 选择要设置为子组的设备。
- 2 将此设备组拖动到其他设备组的下面（指示器箭头应位于文件夹图标的下面）。

## 将设备添加到设备组

当您要将设备复制到已存在相同设备的目标位置时，Adobe Device Central 将创建重复的设备，并通过在设备名称中添加一个数字来命名该设备。

❖ 请执行以下操作之一：

- 将设备（或一组设备）从“可用的设备”面板或“配置文件信息”选项卡拖移到“设备组”面板。
- 在设备上单击鼠标右键，然后选择“复制”。在设备组上单击鼠标右键，然后选择“粘贴”。

注：要在组之间复制设备，请在拖移的同时按住 **Ctrl** 键（在 Windows 环境下）或 **Option** 键（在 Macintosh 环境下）。指针旁边的加号 (+) 表示复制。

## 删除设备或设备组

❖ 请执行以下操作之一：

- 选定设备、设备组或各个设备后，单击“设备组”面板右上角的“删除所选项”按钮 。
- 在所选项上单击鼠标右键，然后选择“删除”。
- 选定设备或设备组后，在键盘上按 **Delete** 键。

## 移动“设备组”面板中的设备

当移动的设备已存在于目标位置时，Adobe Device Central 将在设备名称中添加一个用圆括号括起来的数字。

❖ 在列表中选择设备并将其拖移到其他位置。

注：要将一个设备从一个组复制到另一个组，请在拖移的同时按住 **Ctrl** 键（在 Windows 环境下）或 **Option** 键（在 Macintosh 环境下）。

## 获取设备配置文件更新

要获取有关设备的更新信息，请使用以下步骤。

注：设备更新也可以用作 Adobe Update Manager 进程的一部分。有关详细信息，请参阅第 4 页的“下载”。

- 1 选择“设备”>“检查设备更新”。
- 2 在 Adobe.com 的 Device Central 页面上，下载更新。
- 3 双击已下载的 .adpp 文件。
- 4 在“安装设备配置文件包”对话框中，选择要导入的设备。
- 5 单击“安装并重新启动”。

## 导出设备组

如果已创建设备组，可以将其导出给团队中的其他成员。这样可以节约时间，并可确保每个人都在使用相同的一组设备创建和测试内容。

- 1 在“设备组”面板中，选择要导出的设备组。
- 2 选择“设备”>“导出设备组”。
- 3 在“导出设备组”对话框中，编辑默认名称（Adobe Device Central 使用扩展名 .adv），然后浏览到目标位置。
- 4 单击“保存”。

## 导入设备组

如果要与其他人共享信息，导入设备组将非常有用。如果有人已创建了设备组，则您只需导入设备组，而无需在计算机上重新创建相同的设备组。

当通过导入设备组来对其进行共享时，**Adobe Device Central** 不会导入实际的设备配置文件（包含各个设备所有数据的 XML 文件）。**Adobe Device Central** 仅导入有关项目组中包含哪些设备的信息。如果您的 **Adobe Device Central** 版本不具有全部的设备配置文件，系统将警告您必须运行更新才能获取缺少的配置文件。

- 1 选择“设备”>“导入设备组”。
- 2 浏览到 .advx 文件并选择该文件。
- 3 单击“打开”。

## 第 4 章：在 Adobe Device Central 中创建、预览和测试内容

您可以使用 Adobe Device Central 来创建并预览在 Adobe 产品中开发的移动内容。Device Central 中还具有许多用于测试移动内容的选项，使您可以模拟大量的移动设备和方案。

### 使用 Adobe Device Central 创建和预览移动内容

#### 从 Adobe Device Central 访问 Adobe 组件

1 启动 Device Central。

2 选择“文件”>“在以下应用程序中新建文档”>“Flash”、“Illustrator”或“Photoshop”。

在 Device Central 中，将显示“新建文档”面板，其中包含在所选应用程序中创建新的移动文档的正确选项。

3 进行任何所需的更改，如选择新的 Player 版本、ActionScript 版本或内容类型。

4 请执行以下操作之一：

- 选择“所有选定设备的自定义尺寸”选项，然后添加一个宽度和高度（以像素为单位）。
- 从“设备组”列表或“可用的设备”列表中选择一个或多个设备。

5 如果选择了多个设备，Device Central 将为您选择一个大小。如果要选择不同的大小，请单击一个不同的设备或一组设备。

6 单击“创建”。

将打开所选的应用程序，其中包含准备编辑的新移动文档。

#### 使用 Adobe Device Central 和 Flash CS3 创建移动内容

1 启动 Flash。

2 在 Flash 主屏幕上，选择“新建”>“Flash 文件（移动）”。

Flash 将打开 Device Central 并显示“新建文档”选项卡。

3 在 Device Central 中，选择 Player 版本和 ActionScript 版本。

将更新左侧的“可用的设备”列表。不支持所选 Player 版本和 ActionScript 版本的设备将会变暗。

4 选择一种内容类型。

将更新左侧的“可用的设备”列表，并显示支持所选内容类型（以及 Player 版本和 ActionScript 版本）的设备。

5 在“可用的设备”列表中，选择一个目标设备或多个设备（或者在“设备组”列表中选择一组设备或单个设备）。


Device Central 将根据所选的一个或多个设备列出建议的文档大小（如果设备具有不同的显示屏大小）。根据所进行的设计或开发的内容，您可以为每个显示屏大小创建一个单独的移动文档，或者尝试找到一个适合所有设备的大小。当选择第二种方法时，您可能需要将建议的最小或最大文档大小作为公分母。您甚至可以在选项卡底部指定一个自定义大小。

6 单击“创建”。

将启动 Flash，并使用 Device Central 中的预设发布设置来创建文档，其中包括指定设备（或设备组）的正确大小。

7 在新的 Flash 文档中添加内容。

8 要对文档进行测试，请选择“控制”>“测试影片”。

将在“Device Central 模拟器”选项卡中显示新文档。如果在步骤 5 中选择了“可用的设备”列表中的一个或多个设备，将创建一个新的设备组（根据 FLA 文件进行命名），并在“设备组”面板中列出该设备组。“模拟器”选项卡中显示的设备将在“设备组”面板中列出并带有一个特殊图标 。要在另一个设备上测试新的 Flash 文档，请在“设备组”或“可用的设备”列表中双击另一个设备的名称。

有关使用 Flash 和 Device Central 创建内容的教程，请参阅 [http://www.adobe.com/go/vid0186\\_cn](http://www.adobe.com/go/vid0186_cn) 和 [http://www.adobe.com/go/vid0206\\_cn](http://www.adobe.com/go/vid0206_cn)。

## 使用 Adobe Device Central 和 Photoshop 创建移动内容

- 1 启动 Photoshop。
- 2 选择“文件”>“新建”。
- 3 单击“Device Central”以关闭 Photoshop 中的对话框并打开 Device Central。
- 4 选择一种内容类型。

将更新左侧的“可用的设备”列表，并显示支持所选内容类型的设备。

- 5 在“可用的设备”列表中，选择一个目标设备或多个设备（或者在“设备组”列表中选择一组设备或单个设备）。

Device Central 将根据所选的一个或多个设备列出建议的文档大小（如果设备具有不同的显示屏大小）。根据所进行的设计或开发的内容，您可以为每个显示屏大小创建一个单独的移动文档，或者尝试找到一个适合所有设备的大小。当选择第二种方法时，您可能需要将建议的最小或最大文档大小作为公分母。您甚至可以在选项卡底部指定一个自定义大小。

- 6 单击“创建”。

将在 Photoshop 中打开一个具有指定大小的空白 PSD 文件。默认情况下，新文件设置了以下参数：

- 颜色模式：RGB/8 位
- 分辨率：72 ppi
- 颜色配置文件：SRGB IEC61966-2.1

- 7 在 Photoshop 中使用内容填充空白 PSD 文件。
- 8 完成后，请选择“文件”>“存储为 Web 和设备所用格式”。
- 9 在“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中，选择所需的格式，并根据需要更改其他导出设置。
- 10 单击“Device Central”。

在“Device Central 模拟器”选项卡中，将显示一个具有指定导出设置的临时文件。要继续进行测试，请在“设备组”或“可用的设备”列表中双击另一个设备的名称。

- 11 在 Device Central 中预览文件后，如果需要对文件进行更改，请返回到 Photoshop。
- 12 在 Photoshop 的“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中进行调整，如选择不同的导出格式或品质。
- 13 要再次测试包含新导出设置的文件，请单击“Device Central”按钮。
- 14 如果对结果感到满意，请在 Photoshop 的“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中单击“存储”。

注：要仅从 Photoshop 中打开 Device Central（而不是创建和测试文件），请选择“文件”>“Device Central”。

有关使用 Photoshop 和 Device Central 创建内容的教程，请参阅 [http://www.adobe.com/go/vid0185\\_cn](http://www.adobe.com/go/vid0185_cn)。

## 使用 Adobe Device Central 和 Illustrator 创建移动内容

- 1 启动 Illustrator。
- 2 选择“文件”>“新建”。
- 3 在“新建文档配置文件”中，选择“移动和设备”。
- 4 单击“Device Central”以关闭 Illustrator 中的对话框并打开 Device Central。
- 5 选择一种内容类型。

将更新左侧的“可用的设备”列表，并显示支持所选内容类型的设备。

**6** 在 Device Central 中，选择一个设备、几个设备或设备组。

根据所选的设备和内容类型，Device Central 将建议一个或多个要创建的画板大小。要一次创建一个文档，请选择一个建议的文档大小（或选择“所有选定设备的自定义尺寸”选项并为“宽度”和“高度”输入自定义值）。

**7** 单击“创建”。

将在 Illustrator 中打开一个具有指定大小的空白 AI 文件。默认情况下，新文件设置了以下参数：

- 颜色模式：RGB
- 栅格分辨率：72 ppi

**8** 在 Illustrator 中使用内容填充空白 AI 文件。

**9** 完成后，请选择“文件”>“存储为 Web 和设备所用格式”。

**10** 在“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中，选择所需的格式，并根据需要更改其他导出设置。

**11** 单击“Device Central”。

在“Device Central 模拟器”选项卡中，将显示一个具有指定导出设置的临时文件。要继续进行测试，请在“设备组”或“可用的设备”列表中双击另一个设备的名称。

**12** 在 Device Central 中预览文件后，如果需要对文件进行更改，请返回到 Illustrator。

**13** 在 Illustrator 的“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中进行调整，如选择不同的导出格式或品质。

**14** 要再次测试包含新导出设置的文件，请单击“Device Central”按钮。

**15** 如果对结果感到满意，请在 Illustrator 的“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中单击“存储”。

注：要仅从 Illustrator 中打开 Device Central（而不是创建和测试文件），请选择“文件”>“Device Central”。

有关使用 Illustrator 和 Device Central 创建内容的教程，请参阅 [http://www.adobe.com/go/vid0207\\_cn](http://www.adobe.com/go/vid0207_cn)。

## 使用 Adobe Premiere Pro 在虚拟移动设备上预览影片

通过使用 Adobe Device Central，您可以在这些设备的模拟器中预览针对移动设备进行了格式设置的影片。此选项适用于在 Adobe Media Encoder 中列出的大多数 H.264 格式。

**1** 在 Windows 计算机上，确保安装了 QuickTime。

**2** 启动 Adobe Premiere Pro。

**3** 打开要预览的文件。

**4** 在项目区域或“时间轴”中选择该文件。

**5** 选择“File”>“Export”>“Adobe Media Encoder”。

**6** 在“Export Settings Window”的“Export Settings”区域中，从“Format”下拉菜单中选择“H.264”。

**7** 选择一个移动预设（如 3GPP）。

默认情况下，应选中“Open in Device Central”。

**8** 单击“OK”。

**9** 命名并存储该文件。

将显示该文件。

**10** “Device Central 模拟器”选项卡中将显示一个临时文件。要继续进行测试，请在“设备组”或“可用的设备”列表中双击另一个设备的名称。

## 使用 After Effects 在虚拟移动设备上预览影片


通过使用 Adobe Device Central, 您可以在这些设备的模拟器中预览针对移动设备进行了格式设置的影片。此选项适用于在 Adobe Media Encoder 中列出的大多数 H.264 格式。

- 1 启动 After Effects。
- 2 在“Project”面板中, 选择要预览的合成。
- 3 选取“Composition”>“Add to Render Queue”。
- 4 在“Render Queue”面板中, 单击“Output Module”右侧的下划线文本, 或者从“Output Module”菜单中选择“Custom”。
- 5 在“Output Modules Settings”对话框中, 从“Format”菜单中选取“H.264”。
- 6 在“H.264”对话框的“Export Settings”部分中, 选择“Open in Device Central”。
- 7 根据需要修改其他设置, 然后单击“OK”。
- 8 单击“OK”以关闭“Output Module Settings”对话框。
- 9 在“Render Queue”面板中, 单击“Render”。

渲染可能需要几分钟的时间, 具体取决于文件大小。当渲染完成后, “Adobe Device Central 模拟器”选项卡中将显示一个临时文件。要继续进行测试, 请在“设备组”或“可用的设备”列表中双击另一个设备的名称。

## 使用 Adobe Device Central 和 Dreamweaver 预览移动内容

要预览使用 Dreamweaver 创建的页面在各种移动设备上的显示效果, 请将 Device Central 与其内置 Opera 的小屏幕渲染功能配合使用。不同设备安装的浏览器也会不同, 但可以通过预览清楚地了解内容在所选设备上的显示效果和运行情况。

- 1 启动 Dreamweaver。
- 2 打开一个文件。
- 3 请执行以下操作之一:
  - 选择“文件”>“在浏览器中预览”>“Device Central”。
  - 在文档窗口工具栏上, 单击并按住“在浏览器中预览 / 调试”按钮 , 然后选择“在 Device Central 中预览”。

将在“Device Central 模拟器”选项卡中显示该文件。要继续进行测试, 请在“设备组”或“可用的设备”列表中双击另一个设备的名称。

## 从 Adobe Bridge 中访问 Adobe Device Central

要从 Adobe Bridge 中访问 Device Central, 请选择单个文件。支持的格式如下: SWF、JPG、JPEG、PNG、GIF、WBM、MOV、3GP、M4V、MP4、MPG、MPEG、AVI、HTM、HTML、XHTML、CHTML、URL 以及 WEBLOC。

- 1 启动 Adobe Bridge。
- 2 请执行以下操作之一:
  - 选择一个文件, 然后单击“文件”>“在 Device Central 中测试”。
  - 右键单击一个文件, 然后选择“在 Device Central 中测试”。

将在“Device Central 模拟器”选项卡中显示该文件。要继续进行测试, 请在“设备组”或“可用的设备”列表中双击另一个设备的名称。

注 要浏览设备配置文件或创建移动文档, 请选择“工具”>“Device Central”。将打开 Device Central 并显示“设备配置文件”选项卡。

有关使用 Adobe Bridge 和 Device Central 的教程, 请参阅 [http://www.adobe.com/go/vid0208\\_cn](http://www.adobe.com/go/vid0208_cn)。

## 有关创建用于移动设备的内容的提示

### 创建用于移动设备的 Flash 内容

要为移动设备创建 Flash 内容，请遵循一些基本原则。例如，Flash 开发人员通常会避免使用特别复杂的图稿以及过多的补间或透明度效果。

由于各种移动设备的性能各不相同，因此 Flash Lite 开发人员还面对更多的挑战。如果必须将内容发布到多种不同的设备，开发人员有时不得不针对最基本的共同特性进行创作。

优化移动内容需要对各方面进行平衡。例如，一种技术可以使内容更美观，而另一种技术可以获得更好的性能。在评估这些平衡点时，您将需要来回地在模拟器中和目标设备上反复进行测试。您必须在实际设备上查看内容，以便对颜色真实性、文本可读性、物理交互、用户界面响应能力和真实移动体验的其它方面进行评估。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

### 适用于移动设备中的动画的 Flash Lite 准则

当创建用于移动设备的动画内容时，请牢记设备的 CPU 限制。遵循这些准则有助于避免 Flash Lite 内容运行缓慢：

- 在创建新的 Flash Lite 文件时，请检查文档是否已正确设置。虽然 Flash 文件可以平滑缩放，但是，如果该文件没有按照其本地舞台大小运行而必须在播放器中进行缩放，则会导致性能降低。请尝试设置文档的舞台大小以匹配目标设备的分辨率。同时将 Flash Player 设置为正确的 Flash Lite 版本，并在 Device Central 中选择一个合适的设备配置文件。
- Flash Lite 可以按照低、中和高三种品质渲染矢量图形。渲染的品质越高，Flash Lite 渲染矢量图形时就越平滑和越精确，而且对设备的 CPU 的需求也越大。若要提供复杂的动画，应尝试更改播放器的品质设置，然后对 SWF 文件进行全面测试。若要控制 SWF 文件的渲染品质，请使用 `_quality` 属性或 `SetQuality` 命令。`_quality` 属性的有效值为 LOW、MEDIUM 和 HIGH。
- 限制同时发生的补间的数目。减少补间的数目或设置动画序列，以使一个动画在另一个动画结束时开始。
- 由于透明度 (Alpha) 效果需要占用大量 CPU 处理时间，因此对元件应适度使用透明度效果。尤其应避免对具有不完全不透明度 (小于 100%) 的 Alpha 级别的元件进行补间。
- 避免使用占用大量 CPU 处理时间的视觉效果，如大型蒙版、剧烈运动、Alpha 混合、大量渐变和复杂的矢量图形。
- 尝试组合使用补间、关键帧动画和 ActionScript 驱动的运动以生成运行效率最高的结果。
- 渲染矢量椭圆和圆形比渲染四边形更消耗内存。使用圆形和椭圆描边也会大大增加对 CPU 的使用。
- 经常在实际目标设备上测试动画。
- 当 Flash 绘制动画区域时，它会在该区域周围定义一个矩形定界框。尽量使该矩形最小以优化绘制。由于 Flash 会将合并区域解释为单一矩形，从而生成一个较大的整体区域，因此应避免重叠补间。使用 Flash 的“显示重绘区域”功能可以优化动画。
- 避免使用 `_alpha = 0` 和 `_visible = false` 以隐藏屏幕上的影片剪辑。如果您只是关闭影片剪辑的可视性或将其 Alpha 更改为零，则在线条渲染计算中仍会包括此影片剪辑，从而会对性能产生影响。
- 同样，请不要尝试通过将影片剪辑遮蔽在另一副图稿的后面来隐藏它。它仍将会包括在播放器的计算中。而是应该移动影片剪辑以使其完全脱离舞台，或通过调用 `removeMovieClip` 来删除这些影片剪辑。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

### 移动设备中的 Flash Lite 位图和矢量图形

Flash Lite 可以对矢量图形和位图图形进行渲染。每种类型的图形都具有其自身的优点和缺点。有关使用矢量图形 (而非位图图形) 的决定并不总是显而易见的，通常取决于几个因素。

矢量图形在 SWF 文件中可用数学方程简洁地表示，并在运行时由 Flash Lite 播放器渲染。相比之下，位图图形是以图片元素 (像素) 的数组表示，这需要更多字节的数据。因此，在文件中使用矢量图形可有助于减小文件大小和内存使用量。

矢量图形还可在进行大小缩放时保留其平滑形状。位图图像可以在进行缩放时以框状 (或像素化) 的形式显示。

与位图相比，矢量图形需要更多的处理能力来进行渲染，特别是包含许多复杂形状和填充的矢量图形。因此，大量使用矢量形状有时会降低文件的整体性能。由于位图图形进行渲染所需的处理时间比矢量图形少，因此对于某些文件而言，最好是选择位图图形（例如，要在移动电话上进行动画显示和滚动的复杂道路图）。

请牢记以下注意事项：

- 避免在矢量形状上使用轮廓。轮廓包含一个内边缘和一个外边缘（填充只有一个边缘），因此要对其渲染两次。
- 对角进行渲染要比曲线简单得多。如果可能，请使用平滑边缘（特别是非常小的矢量形状）。
- 优化对于小矢量形状（如图标）特别有用。复杂图标可能会在渲染时丢失细节，并浪费渲染细节的工作。
- 一条通用规则是，对较小的复杂图像（如图标）使用位图；较大的简单图像使用矢量图形。
- 按照正确的大小导入位图图形；不要导入较大的图形并在 **Flash** 中将它们缩小，因为这会浪费文件大小和运行时内存。
- **Flash Lite** 播放器不支持位图平滑。如果对位图进行缩放或旋转，它将有短粗形外观。如果必须对图形进行缩放或旋转，可以考虑改为使用矢量图形。
- 文本实质上是一种非常复杂的矢量形状。当然，文本通常很重要，因此很少能够完全避免使用文本。如果必须使用文本，则应避免制作动画文本或将其放在动画上方。考虑将文本用作位图。对于多行动态和输入文本，将不会对文本字符串的换行符进行缓存。**Flash** 会在运行时换行，并在每次需要重新绘制文本域时重新计算换行次数。静态文本域不会有问题，因为在编译时已预先对换行进行了计算。对于动态内容，使用动态文本域是不可避免的，但是如果可能，应考虑改为使用静态文本域。
- 在 **PNG** 文件中应尽可能减少对透明度的使用；**Flash** 甚至必须计算对位图的透明部分进行的重绘。例如，对于表示前景元素的透明 **PNG** 文件，不要按照屏幕的完全大小导出透明 **PNG**，而应按照前景元素的实际大小将其导出。
- 尝试分别将位图图层和矢量图层组合在一起。**Flash** 需要为位图和矢量内容执行不同的渲染器，而在渲染器之间进行切换需要花费一定的时间。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

## 移动设备中的 **Flash Lite** 视频

使用嵌入式视频时，请将视频长度应尽可能保持在最短，以避免超过设备的内存。另外，不要同时使用视频剪辑和音轨，这样视频会出现同步问题，这是因为回放仅映射为 **SWF** 文件的帧速率。

## 为用于移动设备的 **Flash Lite** 位图设置压缩

当使用位图时，可以设置用于减小 **SWF** 文件大小的图像压缩选项（既可以基于每个图像进行设置，也可以针对所有位图图像进行全局设置）。

有关将 **Adobe Device Central** 用于其他 **Adobe** 产品的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

### 设置单个位图文件的压缩选项

- 1 启动 **Flash** 并创建文档。
- 2 在“库”窗口中选择一个位图。
- 3 右键单击 (**Windows**) 或按 **Control** 并单击 (**Macintosh**)“库”窗口中的位图图标，并从上下文菜单中选择“属性”以打开“位图属性”对话框。
- 4 在“压缩”弹出菜单中，选择以下选项之一：
  - 对于具有复杂颜色或色调变化的图像（如照片或具有渐变填充的图像），请选择“照片 (**JPEG**)”选项。此选项会生成一个 **JPEG** 文件。选中“使用导入的 **JPEG** 数据”复选框可使用为导入的图像指定的默认压缩品质。要指定新的品质压缩设置，请取消选择“使用导入的 **JPEG** 数据”，然后在“品质”文本框中输入一个介于 **1** 和 **100** 之间的值。设置的值越大，生成的图像品质越高，但也会生成更大的文件，因此需要相应地调整此值。
  - 对于具有简单形状和较少颜色的图像，请选择“无损 (**PNG/GIF**)”选项。此选项使用无损压缩格式来压缩图像，这样不会丢弃任何数据。
- 5 单击“测试”以确定文件的压缩效果。

将原始文件大小与压缩文件大小进行比较，从而决定所选的压缩设置是否可以接受。

#### 为所有位图图像设置压缩

1 选择“文件”>“发布设置”，然后单击“Flash”选项卡以显示压缩选项。

2 调整 JPEG 品质滑块或输入一个值。JPEG 品质值越大，生成的图像的品质越高，但也会生成更大的 SWF 文件。图像品质越低，生成的 SWF 文件就越小。请尝试使用不同的设置，以确定文件大小和图像品质之间的最佳平衡点。

#### 优化用于移动设备的 Flash Lite 帧

- 大多数支持 Flash Lite 的设备以大约每秒 15 帧到 20 帧 (15-20 fps) 的速度播放内容。帧速率可以低至 6 fps。在开发过程中，请将文档的帧速率设置为接近目标设备的播放速度。这将显示内容在性能有限的设备上的运行情况。在发布最终 SWF 文件之前，请将文档的帧速率设置为至少 20 fps 或更高，以避免在设备支持更高帧速率的情况下限制性能。
- 当使用 gotoAndPlay 时，请记住，在 Flash 播放请求的帧之前，必须对当前帧和请求的帧之间的每个帧进行初始化。如果这些帧中的许多帧包含不同的内容，则使用不同的影片剪辑（而非时间轴）会更加有效。
- 虽然在桌面系统上通过将所有内容放置在文件的开始处来对其进行预载入是合理的，但在移动设备上预载入会延迟文件启动。请将内容安排在整个文件中，以便在使用影片剪辑时对其进行初始化。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

#### 为移动设备上的 Flash Lite 内容优化 ActionScript

由于大多数移动设备上都存在处理速度和内存的限制，因此，为移动设备上使用的 Flash Lite 内容开发 ActionScript 时应遵循下列准则：

- 使文件及其代码尽可能简单。删除未使用的影片剪辑、删除不必要的帧和代码循环并避免使用过多或无关紧要的帧。
- 使用 FOR 循环的成本可能很高，因为在每次迭代检查条件时，都会产生开销。如果迭代成本与循环开销不相上下，则应分别执行多次运算，而不是使用循环。代码可能较长，但性能会得到改善。
- 一旦不再需要基于帧的循环，应立即将其停止。
- 尽量避免字符串和数组处理，因为这类处理会占用大量 CPU 处理时间。
- 始终尝试直接访问属性，而不要使用 ActionScript getter 和 setter 方法（使用这两种方法的开销比使用其他方法调用的开销更大）。
- 合理地管理事件。在调用侦听器之前，通过使用条件来检查侦听器是否存在（不为 null），从而保持事件侦听器数组的紧凑性。通过调用 clearInterval 来清除任何活动间隔，并通过调用 removeListener 来删除任何活动侦听器之后，再使用 unloadApplication 或 removeApplicationClip 删除内容。在卸载影片剪辑时，如果任何 ActionScript 函数仍引用 SWF 数据，则 Flash 不会回收 SWF 数据内存（例如，从间隔和侦听器回收）。
- 当不再需要变量时，请将其删除或将其设置为 null，这会对其进行标记以便进行垃圾回收。由于删除变量的操作可从 SWF 文件中删除不需要的资源，因而有助于在运行时优化内存使用。删除变量比将变量设置为 null 更好。
- 在进行垃圾回收之前，可通过调用 removeListener 从对象中显式删除侦听器。
- 如果动态调用某个函数并传递一组固定参数，则应使用 call 来代替 apply。
- 使名称空间（如路径）更为紧凑以缩短启动时间。程序包中的每个级别将编译为一个 IF 语句并导致一个新的 Object 调用，因此减少路径中的级别可以节省时间。例如，具有 com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.functionName 级别的路径导致对象按照 com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc 进行实例化。一些 Flash 开发人员使用预处理器软件将路径简化成唯一的标识符（如 58923409876.functionName），然后再编译 SWF 代码。
- 如果文件由多个使用相同的 ActionScript 类的 SWF 文件组成，则在编译期间将从所选的 SWF 文件中排除这些类。这有助于缩短文件下载时间，并降低运行时的内存需求。
- 避免使用 Object.watch 和 Object.unwatch，因为每次更改对象属性时，都要求播放器确定是否必须发送更改通知。
- 如果在时间轴中的某个关键帧上执行 ActionScript 代码需要花费 1 秒多的时间才能完成，则可以考虑拆分此代码以便在多个关键帧上执行。

- 在发布 SWF 文件时，从代码中删除 `trace` 语句。为此，在“发布设置”对话框中的“Flash”选项卡上选中“省略跟踪动作”复选框。
- 继承会增加方法调用的次数并使用更多的内存：在运行时，包含其所需的所有功能的类比从超类中继承其部分功能的类具有更高的效率。因此在设计时，您可能需要在类的可扩展性和代码的效率之间找到一个平衡点。
- 如果一个 SWF 文件载入另一个包含自定 `ActionScript` 类（例如，`foo.bar.CustomClass`）的 SWF 文件并在稍后卸载该 SWF 文件，相应的类定义将保留在内存中。要节省内存，可显式删除已卸载的 SWF 文件中的任何自定类。请使用 `delete` 语句并指定完全限定的类名称，如：`delete foo.bar.CustomClass`。
- 限制对全局变量的使用，原因是在删除定义全局变量的影片剪辑之后，不会对这些全局变量进行标记以进行垃圾回收。
- 避免使用标准用户界面组件（在 Flash 的“组件”面板中提供）。这些组件是为在桌面计算机上运行而设计的，并未针对在移动设备上运行而进行优化。
- 尽量避免将函数嵌套太深。
- 避免引用不存在的变量、对象或函数。与 Flash Player 的桌面版本相比，Flash Lite 2 查找对不存在的变量的引用的速度较慢，这可能会对性能产生显著影响。
- 避免使用匿名语法定义函数。例如，`myObj.eventName = function{ ...}`。显式定义的函数具有更高的效率，例如 `function myFunc { ...}; myObj.eventName = myFunc;`
- 最大程度减少对 `Math` 函数和浮点数的使用。计算这些值会降低性能。如果必须使用 `Math` 例程，可以考虑预先计算这些值，并将其存储在变量数组中。在运行时，从数据表中检索这些值比让 Flash 计算这些值的速度要快得多。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

## 管理用于移动设备的 Flash Lite 文件内存

Flash Lite 定期从内存中清除文件不再引用的所有对象和变量。这种操作称为垃圾回收。Flash Lite 每 60 秒运行一次垃圾回收进程，或者在文件内存使用量突然增加 20% 或更多时运行垃圾回收进程。

虽然您不能控制 Flash Lite 执行垃圾回收的方式和时间，但仍可以有意释放不需要的内存。对于时间轴或全局变量，可以使用 `delete` 语句来释放 `ActionScript` 对象使用的内存。对于局部变量（例如，在函数定义内定义的变量），不能使用 `delete` 语句来释放对象的内存，但可以将引用该对象的变量设置为 `null`。在不存在对该对象进行任何其它引用的情况下，这将释放该对象使用的内存。

以下两个代码示例说明了如何通过删除引用对象的变量来释放这些对象使用的内存。除了第一个示例创建的是时间轴变量，而第二个示例创建的是全局变量这一点区别之外，这两个示例完全相同。

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

正如前面提到的那样,您不能使用 `delete` 语句来释放本地函数变量使用的内存,而应将变量引用设置为 `null`,这与使用 `delete` 具有相同的效果。

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法,请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

### 在 Flash Lite 中载入移动设备的数据

当开发用于移动设备的文件时,请最大程度地减少尝试一次加载的数据量。如果正在将外部数据载入 **Flash Lite** 文件中(例如,使用 `XML.load`),则当为传入的数据分配的内存不足时,该设备的操作系统可能会生成一个“内存故障”错误。即使剩余的内存总量足够,也会发生这种情况。

例如,假设某个文件试图加载大小为 **100 KB** 的 **XML** 文件,而设备的操作系统仅分配了 **30 KB** 的内存来处理传入的数据流。在这种情况下, **Flash Lite** 会向用户显示一个错误消息以指示内存不足。

若要加载大量数据,请将数据分组成一些较小的部分(例如,分组成若干个 **XML** 文件),然后进行多次数据加载调用以加载每个部分。每部分数据的大小和由此而需要进行的数据加载调用的次数将根据不同的设备和文件而不同。若要在数据请求次数和出现内存错误的可能性之间确定一个适当的平衡点,请在各种目标设备上测试文件。

为了获得最佳性能,应尽可能避免加载和解析 **XML** 文件。而是应将数据存储于简单的名称/值对中,并使用 `loadVars` 从文本文件中加载数据,或者从预编译的 **SWF** 文件中加载数据。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法,请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

### 从 Flash Lite 的编译中排除类

要减小 **SWF** 文件的大小,请考虑从编译中排除类,但保留访问并使用它们进行类型检查的功能。例如,如果您正在开发使用多个 **SWF** 文件或共享库的文件,特别是在这些文件或共享库访问许多相同的类时,可以尝试此方法。排除类有助于避免重复这些文件中的类。

- 1 创建一个新的 **XML** 文件。
- 2 将 **XML** 文件命名为 `FLA_filename_exclude.xml`,其中 `FLA_filename` 是去掉 `.fla` 扩展名后的 **FLA** 文件名称。例如,如果 **FLA** 文件是 `sellStocks.fla`,则 **XML** 文件名必须是 `sellStocks_exclude.xml`。
- 3 将该文件保存在 **FLA** 文件所在的同一目录中。
- 4 将下面的标记放入 **XML** 文件中:

```
<excludeAssets>
    <asset name="className1" />
    <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

为 `<asset>` 标记中的名称属性指定的值为应从 **SWF** 文件中排除的类的名称。添加文件所需的数目。例如,下面的 **XML** 文件会从 **SWF** 文件中排除 `mx.core.UIObject` 和 `mx.screens.Slide` 类:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

### 有关为移动设备创建 Photoshop 图像的提示

要确保用 Photoshop 创建的图像能够在移动设备上正确显示，请执行以下操作：

- 打开 Device Central，选择一个特定设备，然后单击“创建”按钮以在 Photoshop 中打开一个新文件，以便保留 Photoshop 自动提供的所有设置。在选择设备后，Photoshop 将设置适合所选设备的选项（包括大小和色彩空间）。
- WBMP 格式是用于为移动设备优化图像的标准格式。WBMP 支持 1 位颜色，意即 WBMP 图像只包含黑色和白色像素。
- 尽可能减少图像中的颜色数并考虑使用灰度。目前，市场上的大多数设备仍然只支持 16 位颜色（千色），而不支持 24 位或 32 位颜色（百万色）。因此，可能无法正确显示特殊色彩效果。例如，渐变通常显示为纯色带状条纹，而不是平滑的渐进过渡。
- 对于照片，尝试应用一次或多次“锐化”滤镜以增加颜色之间的对比度。
- 使图像变得足够小以适合目标移动设备的可寻址屏幕大小。（Device Central 列出了其库中每个设备的可寻址屏幕大小。）通常无法在移动设备上进行滚动，因此，如果图像不适合屏幕大小，浏览者可能根本无法访问图像的某些部分。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

### 有关为移动设备创建 Illustrator 图像的提示

要为移动设备优化图形内容，请以任何 SVG 格式来存储用 Illustrator 创建的图稿，其中包括 SVG-t（这种格式是专为移动设备设计的）。

可以使用以下提示来确保用 Illustrator 创建的图像能够在移动设备上正确显示：

- 使用 SVG 标准来创建内容。通过使用 SVG 在移动设备上发布矢量图形，可获得较小的文件大小、显示独立性、绝佳的颜色控制、缩放功能以及可编辑的文本（源代码中）。此外，由于 SVG 基于 XML，因此，您可以在图像中集成交互功能，如高光、工具提示、特殊效果、音频以及动画。
- 从一开始工作时，就将目标移动设备的最终尺寸作为设计依据。虽然 SVG 是可缩放的，但通过在工作时将正确大小作为设计依据，可确保为目标设备优化最终图形的品质和大小。
- 将 Illustrator 颜色模式设置为 RGB。SVG 是在 RGB 栅格显示设备上查看的，如显示器。
- 要减小文件大小，请尽量减少对象（包括组）数量或降低其复杂性（较少的点）。通过使用较少的点，可显著减少在 SVG 文件中描述图稿所需的文本信息量。要减少点数，请选择“对象”>“路径”>“简化”，并尝试不同的组合以找到品质和点数之间的平衡点。
- 尽可能使用符号。符号定义一次描述对象的矢量，而不是定义多次。如果图稿包含重复使用的对象（如按钮背景），这是非常有用的。
- 对图形进行动画处理时，应限制所使用的对象数量，并尽可能重复使用对象以减小文件大小。将动画应用于对象组而非单个对象以避免代码重复。
- 考虑使用 SVGZ，这是 SVG 的压缩 gzip 版本。压缩可以显著减小文件大小，具体取决于内容。通常可以对文本进行大量压缩，但无法显著压缩采用二进制编码的内容，如嵌入的栅格（JPEG、PNG 或 GIF 文件）。任何可展开使用 gzip 压缩的文件的应用程序都能够解压缩 SVGZ 文件。要成功使用 SVGZ，请检查目标移动设备能否解压缩 gzip 文件。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

### 有关为移动设备创建视频的提示

为移动设备拍摄内容时，请使用以下提示：

- 最好使用近景。尽可能使被摄物体与背景分离；背景和被摄物体之间的颜色 and 值不应太类似。

- 注意光线。对于移动设备来说，光线不足是一个严重问题，它可能会降低小屏幕上的可视性。拍摄和调整时要记住此限制。
- 避免过多地进行平移或滚动。

使用 Adobe Premiere Pro 和 After Effects 编辑视频时，请使用以下提示：

- 根据输出设备或输出类型来设置输出影片的帧速率。例如，将 After Effects 中的广告片分发到移动设备上时，其呈现速率可能为 15 帧 / 秒 (fps)；而分发到美国广播电视时，其呈现速率则为 29.97 fps。通常，应使用较低的帧速率。使用帧速率 22 fps 时，可以很好地兼顾减小文件大小以及不降低品质这两个方面。
- 尽可能减少影片大小并删除任何多余的内容，尤其是空帧。可通过预编码来完成很多动作以限制文件大小。其中的一些动作适用于拍摄技术；而其它动作（例如，使用 After Effects 中的运动稳定性工具，或者应用杂色减少或模糊效果）是后期制作任务，有助于完成编码器的压缩部分。

注：有关使影片变得更小的提示，请参阅 After Effects 和 Adobe Premiere Pro 联机帮助。

- 将调色板与正确的移动设备匹配。通常，移动设备具有有限的色彩范围。通过在 Device Central 中进行预览，可帮助您确定所使用的颜色对于单个设备或一组设备是否为最佳颜色。
- 调整剪辑。灰度视图有助于比较数值。
- 使用 Adobe Media Encoder 中提供的预设。Adobe Media Encoder 中设计有几种用于导出到 3GPP 移动设备的预设。3GPP 预设包含以下标准大小：176 x 144 (QCIF)、320 x 240 和 352 x 288。
- 合理地进行裁剪。通常的做法是在工作时采用标准 DV 项目设置，并输出到 DV、DVD、Flash、WMV 和移动 3GPP 组合。请使用通常的预设，但在编码时解决 4:3 或 16:9 视频与移动 3GPP 的 11:9 长宽比之间存在差异的问题。AME 裁剪工具允许使用具有任意比例的约束（使用方式与 Photoshop 裁剪工具相同），并将 11:9 约束预设添加到现有 4:3 和 16:9 中。
- 工作时使用的长宽比应与移动输出保持一致。新的项目预设（只适用于 Windows）可使这一过程变得非常简单。帧尺寸比最终输出大小大（工作时很难使用 176 x 144，例如加标题），但它们与输出帧长宽比相匹配以便于轻松地进行编码。每个 Windows 项目预设都是为未压缩的视频提供的，但大多数计算机可以在这些减小的帧大小和减半的帧速率下控制数据速率。（此过程适用于仅将输出用于移动设备的项目。）以下两个帧长宽比为移动设备提供了大部分支持：4:3 (QVGA、VGA 等) 和 11:9 (CIF、QCIF、Sub-QCIF)。这两个通用项目设置包含在 Adobe Media Encoder“Mobile & Presets”文件夹中。

注：不要使用 Device Central 中的设备数据来确定如何配置自定义预设。Device Central 不包含有关视频或音频支持的信息（帧大小、编解码器和比特率等）。Device Central 中的帧大小数据是指屏幕大小以及墙纸和屏幕保护程序大小，它们不同于视频大小。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

## 有关为移动设备创建 Dreamweaver Web 内容的提示

Device Central 使用 Opera 的小屏幕渲染来预览用 Dreamweaver 创建的 Web 页。通过进行这种预览，您可以清楚地了解 Web 页在移动设备上的显示效果。

注：任何单个模拟设备上可能预装了 Opera 的小屏幕渲染，也可能没有预装。如果安装了 Opera 的小屏幕渲染，Device Central 则会提供内容显示效果的预览。

可以使用以下提示来确保用 Dreamweaver 创建的 Web 页能够在移动设备上正确显示。

- 如果使用 Adobe® Spry 框架来开发内容，请将以下 HTML 行添加到页面中，以使其能够在 Device Central 中正确呈现 CSS 和执行 JavaScript™：

```
<link href="SpryAccordion.css" media="screen" rel="stylesheet" type="text/css"/>
<link href="SpryAccordion2.css" media="handheld" rel="stylesheet" type="text/css"/>
```

- Opera 的小屏幕渲染不支持帧、弹出框、下划线、删除线、上划线、闪烁以及选框。尽可能避免使用这些设计元素。
- 使用于移动设备的 Web 页尽可能简单。尤其是，应使用最小数量的字体、字体大小以及颜色。
- 通过缩小图像大小并减少所需的颜色数，可以增加按预期方式显示图像的可能性。应使用 CSS 或 HTML 为所使用的每个图像指定精确的高度和宽度，并为所有图像提供替代文本。

注：Opera 软件网站是一个很好的信息来源，其中包含有关为移动设备优化 Web 页的信息。

有关创建移动电话和移动设备内容的更多技巧和方法，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cn)。

## 使用 " 模拟器 " 选项卡进行测试

### 打开 " 模拟器 " 选项卡

Adobe® Device Central® 中的 " 模拟器 " 选项卡专门用于以逼真的方式模拟移动设备上的内容。您可以测试各种媒体类型（例如 Flash、位图和视频），并将其应用为不同的内容类型（例如独立播放器、墙纸或屏幕保护程序）。

注：使用 " 模拟器 " 选项卡测试可以节省在移动设备上进行测试所耗费的成本和时间，但是请勿以此代替在实际设备上的测试。开发内容时请使用 Device Central 进行初始测试，然后使用实际设备进行最终测试。

测试 Flash 内容时，要使内容文件显示在特定设备的 " 模拟器 " 选项卡上，该设备必须支持该文件所使用的 Flash Lite 版本和内容类型。例如，如果您在 Flash 中创建了一个 SWF 文件，该文件需要 Flash Lite 2，而您却尝试在仅支持 Flash Lite 1.1 的设备的 " 模拟器 " 选项卡上测试该文件，那么该文件将不会显示。（在这种情况下，请尝试转至 " 可用的设备 " 列表，按照 Flash Lite 版本对设备分组，然后双击其中一个支持 Flash Lite 2 的设备。）

❖ 请执行以下操作之一：

- 从 Adobe Device Central 中选择 " 文件 " > " 打开 "，浏览到某个文件，然后双击该文件。
- 在受支持的 Adobe 应用程序中，进行选择以导出要进行测试的内容、预览内容或将内容保存为设备所用格式。例如，在 Flash 中，命令为 " 控制 " > " 测试影片 "，而在 Photoshop 中，命令为 " 文件 " > " 存储为 Web 和设备所用格式 "。

### 另请参阅

第 26 页的 " 关于内容类型 "

第 6 页的 " 工作区组件 "


### 通过键盘使用 " 模拟器 " 选项卡的按键

可以使用鼠标直接单击 " 模拟器 " 选项卡的小键盘，也可以使用以下等效键盘快捷键：

- 键盘上的箭头键（左箭头键、右箭头键、上箭头键、下箭头键）对应于 " 模拟器 " 选项卡导航小键盘上相应的导航键。
- Enter 键（或回车键）对应于 " 模拟器 " 选项卡的选择键。
- Page Up 键和 Page Down 键分别对应于 " 模拟器 " 选项卡的左软键和右软键。
- 键盘上的数字键对应于 " 模拟器 " 选项卡小键盘上相应的数字键。

### 更改为其他测试设备



❖ 在 " 设备组 " 列表或 " 可用的设备 " 列表中，双击新设备。请注意以下事项：

- 一次只能模拟一个设备。
- 如果双击当前所选项中的某个设备，则该设备旁边将显示一个图标。" 模拟器 " 选项卡将从头开始播放内容。
- 如果双击当前所选项之外的某个设备，Adobe Device Central 将删除所选项，并改为选择该设备。在新选定的设备旁边会显示活动设备图标 ，并且该设备会载入 " 模拟器 " 选项卡中。" 模拟器 " 选项卡将从头开始播放内容。

### 另请参阅

第 9 页的 " 操作设备 "

### 旋转显示屏

❖ 单击 " 顺时针旋转 " 按钮  或 " 逆时针旋转 " 按钮 。每重复单击一次该按钮，可旋转 90 度。

## 放大或缩小


❖ 单击“放大”按钮  或“缩小”按钮 。

注：重复单击该按钮可按照以下增量放大或缩小：25%、33.33%、50%、66.67%、100%、200%、300% 和 400%。

## 使用“模拟器”选项卡上拆离的视图

“模拟器”选项卡提供了一种拆离的视图，该视图在对无法以 100% 比例查看内容的设备（例如翻盖手机）进行测试时非常有用。（使用该样式的手机时，如果不滚动，普通的模拟器视图可能无法显示全部内容，或不能访问皮肤上的小键盘。）

❖ 请执行以下操作之一：

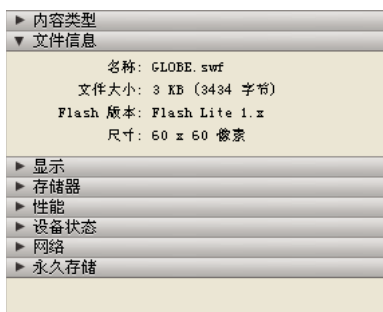
- 单击“拆离的视图”按钮 。
- 选择“视图”>“拆离”。

# 使用测试面板

## 关于测试面板

在“模拟器”选项卡的右侧显示了一些用于测试和性能调试的可折叠面板。每个面板都具有适用于不同媒体类型的选项。显示的面板取决于您要测试的媒体类型：

- 内容类型（Flash、位图、视频和 Web）
- 文件信息（Flash、位图、视频和 Web）
- 显示（Flash、位图和视频）
- 存储器（Flash）
- 性能（Flash）
- 设备状态（Flash）
- 网络（Flash）
- 永久存储（Flash）
- 渲染（Web）
- 缩放（位图和视频）
- 对齐（位图和视频）



测试模拟内容时，使用这些面板可以更改设置。

## 关于内容类型

每个设备均支持一种或多种由设备制造商确定的内容类型。在 Adobe Device Central 中，“设备配置文件”选项卡将显示每个设备所支持的内容类型。内容类型的示例包括独立播放器、墙纸和屏幕保护程序。对于设备支持的每种内容类型，设备配置文件都会显示相关的设置。在计划要提供的内容时，应考虑设备所支持的内容类型。

在 Adobe Device Central 中预览和测试 Flash 内容时，“模拟器”选项卡会使用导出文件中的信息来确定内容类型。如果在“模拟器”选项卡上更改内容类型，则 Adobe Device Central 会将所做更改写回到 Flash。

注：除 Flash 之外的应用程序发送的文件和直接从 Device Central 打开的文件（甚至是 swf 文件），均不包含最初为其创建文件的内容类型或设备的相关信息。

Flash 和位图选项具有多种内容类型；Web 和视频各仅有一种内容类型。对于 Flash 和位图，内容类型具有以下功能：

- 定义设备所支持的功能
- 定义可寻址大小（可以与显示屏大小不同）

注：通过与特定设备的显示屏大小配合，内容类型可确定屏幕上的可寻址区域。可寻址区域是内容的最大屏幕宽度和高度（以像素为单位）。

在 Adobe Device Central 中，可以在“新建文档”选项卡或“模拟器”选项卡上选择内容类型。选择内容类型之后，在“设备组”列表和“可用的设备”列表中，所有不支持所选内容类型（或播放器版本）的设备将会变暗。

**关于 Flash Lite 中的内容类型** 每个 Flash Lite 安装均支持一种或多种内容类型。例如，某些设备使用 Flash Lite 启用屏幕保护程序或动画铃声。而其他设备则使用 Flash Lite 渲染嵌入移动 Web 页中的内容。并非所有内容类型均支持所有 Flash Lite 功能。

通过与特定设备配合，每种 Flash Lite 内容类型均可定义一组适用于您的应用程序的特定 Flash 功能。例如，作为屏幕保护程序运行的 Flash Lite 应用程序，通常不能用于建立网络连接或下载数据。

通过“模拟器”选项卡，您可以测试多个设备和不同的内容类型。这项功能使您可以确定应用程序是否使用了不适用于所测试内容类型的功能。

如果您在模拟期间更改了内容类型，则“模拟器”选项卡将重新载入播放器并从头开始播放应用程序。

如果没有可用的内容类型信息，则“模拟器”选项卡将使用默认的“独立播放器”设置。

注：有关 Flash Lite 内容类型可用性的其他最新信息，请参阅 [www.adobe.com/go/mobile\\_supported\\_devices\\_cn](http://www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_cn)。

**关于 Photoshop、Illustrator、After Effects 和 Adobe Premiere pro 中的内容类型** Adobe Device Central 支持位图的全屏（屏幕的全像素大小）、墙纸和屏幕保护程序内容类型。位图媒体的默认内容类型是全屏。

注：墙纸和屏幕保护程序内容类型提供的屏幕大小可能会小于全屏内容类型所提供的屏幕大小。如果使用 Photoshop 或 Illustrator 来创建要添加到其他应用程序（如 Flash）的模型、原型或资源，则应该以全屏文档开始。

## 查看文件信息

测试任何类型的内容时，可以使用“文件信息”面板来查看有关文件的重要详细信息，例如名称、大小、格式和尺寸。

**1** 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到某个文件，然后双击该文件。
- 在受支持的 Adobe 应用程序中，指定是否要导出供测试的内容、是否要预览内容以及是否要将内容保存为设备所用格式。例如，在 Flash 中，命令为“控制”>“测试影片”，而在 Photoshop 中，命令为“文件”>“存储为 Web 和设备所用格式”。

**2** 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“文件信息”面板。

## 关于显示选项

“模拟器”选项卡提供的选项使您可以模拟移动设备上可能出现的显示条件。这些条件包括设置手机参数所确定的条件（例如背景光或超时）以及可能使用手机的环境所确定的条件（例如屏幕上的阳光）。在进行更改之前，所有显示选项都将保持有效。“模拟器”选项卡不会保留每个设备的“背景光”、“超时”和“反射”显示设置。（但是，会保存每个设备的“灰度系数”和“对比度”设置。）

## 更改显示选项

1 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到某个文件，然后双击该文件。
- 在受支持的 Adobe 应用程序中，打开一个文件，然后选择“控制”>“测试影片”。

2 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“显示”面板。

3 根据需要更改以下选项：

**背景光** “背景光”滑块使您可以降低背景光的亮度，就像通常进入睡眠模式时那样。某些移动设备用户也会特意降低背景光亮度来节省电池电量。设计移动内容时，请检查内容在背景光较暗时是否可见。（如果更改了背景光设置，则在“模拟器”选项卡上打开其他设备进行测试时，这些设置会保持在原位。）

注：如果启用超时功能，则“背景光”滑块会禁用。要启用“背景光”滑块，请关闭“超时”选项。

**超时** 使您能够自动测试超时功能。默认设置为未选中该选项。选中该选项可启用背景光超时功能。在文本字段中，设置背景光超时之前的秒数。默认设置为四秒。与实际设备相似，如果不对设备进行操作，背景光会关闭，而一旦恢复操作，背景光会再次打开。要在测试时忽略所有超时设置，请再次取消选择该复选框。

**对比度** 使您可以更改显示对比度，以测试内容在不同对比度条件下的视觉效果。默认值为 0（范围为 100 至 -100）。

**灰度系数** 使您可以更改显示灰度系数，以测试内容在不同灰度系数条件下的视觉效果。默认值为 0（范围为 100 至 -100）。

**反射** 使您可以模拟不同的环境条件，以测试内容在这些环境条件下的视觉效果。

## 使用 Opera 的小屏幕渲染

如果您要测试 Dreamweaver 内容，可以使用“渲染”面板查看 HTML 文件在支持 Opera 的小屏幕渲染的设备上的显示方式。

1 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到某个文件，然后双击该文件。
- 在 Dreamweaver 中，打开一个文件，然后选择“文件”>“在浏览器中预览”>“Device Central”。

2 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“渲染”面板。

3 选择“小屏幕渲染”。

打开“小屏幕渲染”，然后再关闭，以查看在使用或不使用 Opera 的小屏幕渲染的情况下，文件显示方式的差别。

注：您可以在 URL 框中输入任意 Web 站点地址来浏览 Internet 并在线预览真实的 Web 站点。

## 另请参阅

第 17 页的“使用 Adobe Device Central 和 Dreamweaver 预览移动内容”

## 更改或缩放图像或视频文件

“模拟器”选项卡可以根据设备配置文件中的信息缩放或裁切内容以适合设备。

1 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到某个图像文件，然后双击该文件。
- 在 Photoshop 或 Illustrator 中，打开一个文件。选择“存储为 Web 和设备所用格式”，并单击“Device Central”。
- 在 Adobe Premiere Pro 或 After Effects 中，打开一个文件。选择“文件”>“导出”>“Adobe Media Encoder”。从“格式”下拉菜单中选择“H.264”，并选中“在 Device Central 中打开”，然后单击“确定”。

2 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“缩放”面板。

3 要测试其他缩放行为，请根据需要更改以下选项：

**使用原始大小** 以原始大小模拟图像。

**拉伸至屏幕大小** 不按比例调整内容大小以适合可寻址屏幕大小。

**按比例适合** 按比例调整内容大小以适合可寻址屏幕大小。请选择以下按钮之一：“适合宽度和高度”、“适合宽度”或“适合高度”。

**缩放为** 将“缩放为”滑动条向左（缩小）或向右（放大）移动。

**全屏模式**（仅适用于视频内容）模拟将设备切换至全屏模式。对于视频回放，许多移动设备都提供全屏设置，以使采用纵向显示的设备更好地显示采用横向显示的视频文件。选择“全屏模式”选项可以使视频顺时针或逆时针旋转 90 度。（方向信息来自设备配置文件，并且可能因设备不同而有所差别。）要旋转设备，请单击“模拟器”选项卡底部的“旋转”按钮。

注：在 Adobe Device Central 中，只有支持全屏模式的设备才有“全屏”选项。

## 更改图像或视频对齐方式

对齐用于设置图像或视频文件在移动设备上的显示位置。对于未充满可寻址屏幕大小的图像或视频文件来说，对齐非常重要。

1 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到某个图像文件，然后双击该文件。
- 在 Photoshop 或 Illustrator 中，打开一个文件。选择“存储为 Web 和设备所用格式”，并单击“Device Central”。
- 在 Adobe Premiere Pro 或 After Effects 中，打开一个文件。选择“文件”>“导出”>“Adobe Media Encoder”。从“格式”下拉菜单中选择“H.264”，并选中“在 Device Central 中打开”，然后单击“确定”。

2 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“对齐”面板。

3 单击水平对齐按钮和垂直对齐按钮。

注：所做的缩放和对齐更改将一直保存到重新载入设备。每当重新载入设备（通过双击该设备）时，该设备都将返回到配置文件中定义的默认对齐和缩放设置。

# 针对 Flash 的测试信息

## 关于“存储器”面板

使用“存储器”面板监视应用程序内存使用情况，并调整 Flash 文件中的各个性能参数，以达到最高性能。“静态堆”和“动态堆”的值分别默认为设备配置文件中所包括的大小。例如，某些设备根本没有动态堆。

每当测试 Flash 应用程序时，“存储器”面板都会显示在“模拟器”选项卡上。图表通过不同颜色的曲线来反映静态堆和动态堆的大小。曲线中最右侧的点反映了当前内存使用情况（还会在曲线下方以 KB 为单位来表示）。此外，进程条将当前已使用的内存表示为可用内存的百分比。

可以通过“存储器”面板提高测试 Flash 内容的效率。例如，如果 Flash 文件过大而无法在特定设备上进行测试，可将静态或动态存储器改为较大的值，以查看该文件。返回到 Flash，并优化该文件以缩小大小。在 Adobe Device Central 中重新测试文件，减小静态或动态存储器以查看该文件是否正确显示。测试文件时，您可以查看“存储器”面板上的图表，以直观地找到文件中较大的部分。“存储器”面板的另一种用途是在移动设备上发生其他活动（例如接听来电）时降低要模拟的动态堆数目。

## 另请参阅

第 14 页的“使用 Adobe Device Central 和 Flash CS3 创建移动内容”

## 更改静态堆或动态堆的大小

更改堆值时，所做更改适用于整个应用程序，而不会针对单个设备进行保存。重设为默认大小会将所有堆大小重设为配置文件中指定的其各自的默认值。

1 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到一个 Flash SWF 文件，然后双击该文件。
- 在 Flash 中，打开一个文件，然后选择“控制”>“测试影片”。

2 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“存储器”面板。

3 如果测试文件时需要更改设备上可用的实际堆大小，请单击“编辑”。

4 更改“静态堆”或“动态堆”框中的数量，然后单击“确定”。

新数量将以红色显示在面板上，以表明其为自定义数量，而不再是所选设备的正确默认数量。要返回所选设备的默认准确堆大小，请单击“重置”。（这会将两个堆大小均重设为默认值。要重设单个堆大小，请单击“编辑”，然后单击各个堆大小字段旁边的“重置”图标。）

## 关于设备校准

在初始设备模拟（即未选中“模拟性能”）期间，“模拟器”选项卡将以台式计算机或膝上型计算机的全速运行。要准确模拟设备性能，请在“模拟器”选项卡上校准每个设备。

为了校准设备，“模拟器”选项卡将运行测试应用程序，并将测试结果与存储在数据库中的结果（通过在实际设备上运行相同的测试应用程序获得）进行比较。Device Central 会根据比较结果得出一个指数。该数字使 Device Central 能够了解需要将台式计算机或膝上型计算机的运行速度降低多少才能模拟设备。它还可以使 Device Central 将设备分为不同的性能指标种类。通过这些种类，您可以比较设备性能（即，指数越大表明设备性能越高）。播放器版本、显示屏大小、堆大小、显示器大小和计算机的内存使用情况都会影响校准结果。

对于任何未经过校准的设备，大多数性能选项（除“渲染”和“校准”之外）将保持为禁用状态。为设备执行第一次校准之后，该设备的所有性能选项都会启用。

由于计算机上运行的其他进程会影响性能，因此要获得准确的模拟结果，应经常执行设备校准。

## 校准设备

1 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

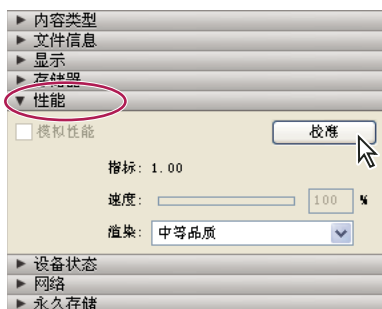
- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到一个 Flash SWF 文件，然后双击该文件。
- 在 Flash 中，打开一个文件，然后选择“控制”>“测试影片”。

2 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“性能”面板。

3 单击“校准”。

进行校准时将显示进度条。

4 要启用所有选项，请选择“模拟性能”。



从“性能”面板校准设备。

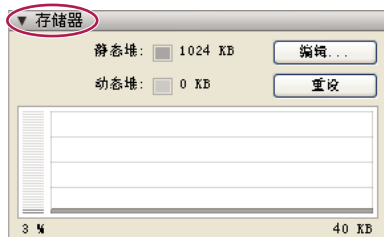
## 测试内容性能

要调整内容文件以获得最高性能，请在运行模拟之前，调整速度、渲染品质和内存使用情况的任意组合。

1 选择一个已校准的设备。

2 如果存储器是一个影响因素，则打开“存储器”面板，单击“编辑”，然后更改“静态堆”和/或“动态堆”的值。

您输入的值可以高于默认值，也可以低于默认值。您可以将静态堆的值（可靠的值）设置为高于默认值。该设置使您可以逐步减小应用程序的大小，直到其符合设备的限制条件。您可以减小动态堆大小，以模拟设备上的其他进程使用动态存储器的情况。



从“存储器”面板更改静态堆和动态堆大小

3 选择“模拟性能”。

4 如果执行速度是一个影响因素，请调整速度。在“性能”面板上，向右或向左移动“速度”滑块以提高或降低执行速度。默认应用程序执行速度为 100%，这与数据库中定义的性能种类有关。

注：滑块位置是针对单个设备保存的。

5 如果渲染品质是一个影响因素，请调整渲染品质。默认设置为“中等”。提高品质会产生更好的视觉效果，但通常会降低刷新率（性能）。

如果应用程序使用的内存足以超过在“存储器”面板上指定的任一堆大小，则播放器将停止，但仍将显示播放器停止时的帧，以指明出现高内存使用率的位置。“输出”窗口将出现并显示“内存不足”错误。

6 要显示所选移动设备（并非计算机）的性能，请单击“模拟性能”。

注：“性能”面板上列出的种类来自校正过程，并且是 Adobe 根据性能对设备分组的方式。通过比较不同移动设备的种类，可显示哪些设备的性能较高。

## 关于 Device Central 中的语言设置

通过更改语言设置，可使用首选项（“文件”菜单 > “首选项”）中与设备关联的字体来显示模拟内容。“模拟器”选项卡显示的字体与实际设备上所用的字体尽可能相似。如果您有实际设备的字体，请将字体映射更改为该字体，以尽可能准确地模拟内容。

在“设备状态”面板上更改语言设置时，应确保已在计算机上安装了匹配的字体，并已将该字体映射到“首选项”中的语言。例如，如果您将 Adobe Device Central 语言设置更改为“日语”，但是并未安装任何日语字体或未在“首选项”中进行映射，则“模拟器”无法以日语显示文字。

注：Device Central 语言设置与 Flash 区域设置类似。该设置可应用于从主机环境（例如 Flash Player）或设备操作系统返回的值。

语言设置还控制应用于日期和时间的格式。例如，如果将语言设置为“德语”，则日期和时间将显示为 20. Maerz 2006；但如果将语言设置为“英语”，则日期和时间将显示为 March 20, 2006。

注：熟悉 XML 的高级用户可以扩展由“语言”组合框提供的语言列表。要进行此操作，请在安装有 Adobe Device Central 的 Devices 文件夹中编辑 DeviceLanguages.lng 文件。在 Windows® XP 中，默认位置为 c:\Documents and Settings\username\Local Settings\Application Data\Adobe\Adobe Device Central CS3。在 Windows® Vista™ 中，默认位置为 c:\Users\username\AppData\Local\Adobe\Adobe Device Central CS3。在 Mac 操作系统中，默认位置为：user folder/Library/Application Support/Adobe/Adobe Device Central CS3/Devices/devicelanguages.lng。

## 另请参阅

第 8 页的“更改应用程序语言”

## 更改语言、时区、日期或时间

对于 Flash 应用程序，“模拟器”选项卡提供了“设备状态”面板。可以通过 Flash Lite 内容中的 FSCCommand 访问“设备状态”面板中的数据。“模拟器”选项卡会将“设备状态”设置与应用程序一起保存；而不是与设备一起保存。

设置时区时会发出 GetTimezoneOffset() FSCCommand。例如，您可能要测试在切换时区时执行特定动作的脚本。提供的时区选项采用与 Windows 系统控制面板上的“时区”设置相同的样式。

设置日期或时间时会发出 getDate() 或 getTime() FSCCommand。这些命令会将设备操作系统中的日期和时间信息提供给 Flash 应用程序。

❖ 在“设备状态”面板上，选择其他语言、时区、日期或时间。

## 更改音量或电池电量

您可以更改音量或电池电量，以模拟设备上的实际条件。例如，您可以将电池电量更改为 10%，而不必等到电池电量真的降到 10%。这非常有用，例如测试当电池电量达到一定程度时是否出现低电量指示器。

1 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到一个 Flash 文件，然后双击该文件。
- 在 Flash 中，打开一个文件，然后选择“控制”>“测试影片”。

2 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“设备状态”面板。

3 移动“音量”或“电池电量”滑动条以增大或减小音量或电池电量。

## 模拟外部电源

1 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到一个 Flash 文件，然后双击该文件。
- 在 Flash 中，打开一个文件，然后选择“控制”>“测试影片”。

2 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“设备状态”面板。

3 选择“充电器”。

## 网络选项和 Flash Lite FSCCommand

在 Flash Lite 中，您可以添加命令和属性，以获取连接和网络状态信息。Adobe Device Central“网络”面板上的选项会发出以下 fscommand2() 命令：

- +GetNetworkName
- +GetNetworkGeneration
- +GetNetworkStatus
- +GetNetworkConnectStatus

注：有关这些命令的详细信息，请参阅 Flash Lite 文档。

Adobe Device Central“网络”面板选项与以下 fmcommand2() 命令有关：

- +Name=>GetNetworkName（键入任何自定义网络名称，以便模拟器返回测试）
- +Generation=>GetNetworkGeneration
- +Connection=>GetNetworkConnectStatusfscommand2
- +Status=>GetNetworkStatus

## 更改网络信息

“网络”面板不会模拟实际的网络条件（因为涉及的变量太多），但它可以测试某些条件，例如内容文件中用于当移动设备上无可用网络时显示警报的 **ActionScript** 代码。

**1** 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到一个 Flash 文件，然后双击该文件。
- 在 Flash 中，打开一个文件，然后选择“控制”>“测试影片”。

**2** 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“网络”面板。

**3** 根据需要更改设置。

## 关于永久存储

Flash Lite 版本的 SharedObject 类可在设备上提供永久数据存储。它可以让 SWF 文件在关闭时将数据保存到设备，并在再次播放该文件时，从设备中载入该数据。有关详细信息，请参阅 **Flash Lite 2.0** 文档。

您可以使用 Adobe Device Central“永久存储”面板来确定设备上的存储容量。“已用量/可用量”指示器是单个设备的值，因此如果将多个 SWF 文件写入永久存储，则该值为其所有数据的总和。

## 更改永久存储量

**1** 请执行以下操作之一来打开“模拟器”选项卡：

- 从 Adobe Device Central 中选择“文件”>“打开”，浏览到一个 Flash 文件，然后双击该文件。
- 在 Flash 中，打开一个文件，然后选择“控制”>“测试影片”。

**2** 在 Adobe Device Central“模拟器”选项卡上，展开“永久存储”面板。

**3** 要清除所模拟的设备的存储，请单击“清空”。

“模拟器”选项卡将删除该设备上运行的所有内容的全部永久对象，然后重新运行内容。

注：Flash Lite 版本的 SharedObjects 类不支持在不同的 SWF 文件之间共享数据，甚至会将相同文件的修改版本视为不同的文件。因此，如果不断测试同一文件，永久存储会快速增大。

## 从“Flash 输出”窗口中获取信息

Adobe Device Central 中的“Flash 输出”窗口和 Flash 中的“输出”窗口并行地跟踪相同的消息。在 Flash 中，“输出”面板用于测试模式，并在排除 SWF 文件的问题时显示有用的信息。在 Adobe Device Central 中，“Flash 输出”窗口是浮动窗口，当您测试的 Flash 文件发生错误时，该窗口会自动打开。Adobe Device Central 中的“Flash 输出”窗口可以显示四种不同类型的消息：跟踪、信息、警告和错误。

注：有关跟踪、信息、警告和错误消息的详细信息可以在 Flash 帮助系统中找到。

**1** 在 Adobe Device Central 中打开一个 Flash 文件。

**2** 选择“视图”>“Flash 输出”>“显示”。

**3** 根据需要，执行以下任一操作：

- 要显示或隐藏特定类型的消息，请再次选择“视图”>“Flash 输出”>“显示”，然后选择或取消选择“跟踪”、“信息”或“警告”。
- 要更改长文字行的显示方式，请再次选择“视图”>“Flash 输出”>“显示”，然后选择或取消选择“自动换行”。（如果选择了自动换行，“输出”窗口中的长文字行将会自动换行，这样您就可以不必使用水平滚动条来查看所有文字。）
- 要清除内容，请单击垂直滚动条上方的弹出菜单按钮，然后选择“清除”。
- 要复制文字，请在“输出”窗口中选择文字，然后单击垂直滚动条上方的弹出菜单按钮，再选择“复制”。

# 索引

## 符号

- "存储器" 面板 7, 29
- "对齐" 面板 7
- "可用的设备" 面板 6
- "模拟器" 选项卡 7, 25
- "内容类型" 面板 7
- "设备配置文件" 选项卡 7
- "设备状态" 面板 7
- "设备组" 面板 6
- "声音" 面板 7
- "网络" 面板 7
- "文件信息" 面板 7, 27
- "显示" 面板 7
- "新建文档" 选项卡 7, 27
- "性能" 面板 7
- "渲染" 面板 7, 28
- "永久存储" 面板 7, 33

## A

### ActionScript

- 在移动设备中 20

### Adobe After Effects

- 测试创建的移动内容 17
- 测试面板 7
- 内容类型 27
- 为移动设备优化 After Effects 内容 23

### Adobe 帮助 1

### Adobe Design Center 4

### Adobe Dreamweaver

- 测试创建的移动内容 17
- 测试面板 7
- 为移动设备优化 Dreamweaver 内容 24

### Adobe Flash

- 测试面板 7
- 创建移动内容 14
- 为移动设备优化 Flash 内容 18

### Adobe Illustrator

- 测试创建的移动内容 15
- 测试面板 7
- 内容类型 27
- 为移动设备优化 Illustrator 内容 23

## Adobe Photoshop

- 测试创建的移动内容 15
- 测试面板 7
- 内容类型 27
- 为移动设备优化 Photoshop 内容 23

## Adobe Premiere Pro

- 测试创建的移动内容 16
- 测试面板 7
- 内容类型 27
- 为移动设备优化 Premiere Pro 内容 23

## Adobe Video Workshop 2

### After Effects。请参阅 Adobe After Effects

## B

### Bridge 主页 4

- 帮助 1
- 帮助中的键盘快捷键 2
- 背景光设置 28

## C

- 裁切 28
- 测试面板 7, 26
- 超时设置 28
- 撤消级别 8
- 存储器 31

## D

### Design Center 4

### Dreamweaver。请参阅 Adobe Dreamweaver

- 导出设备组 12
- 导航快捷键 2
- 导入设备组 12
- 电池电量 32
- 电话 ID 8
- 电源 32
- 调整大小 28

### 动画

- 在移动设备中 18
- 动态堆大小 30, 31
- 独立的 Flash Player 26
- 对比度设置 28

## 堆大小 30, 31

- 对齐 (图像和视频文件) 29

## F

### Flash

- 测试文件 29
- fscommand 32

### Flash Lite 27

### Flash Player 26

### Flash。请参阅 Adobe Flash

### fscommand 32

### 反射设置 28

### 附加内容 3

### 辅助功能

- 帮助 2

## G

### 更新 4

### 更新设备列表 12

### 光线设置 28

## H

### HTML 文件 28

### 环境设置 28

### 灰度系数设置 28

## J

### Illustrator。请参阅 Adobe Illustrator

### IMEI 码 8

### 键盘快捷键 25

### 静态堆大小 30, 31

## L

### 拉伸 (图像和视频文件) 29

### 类

- 从编译中排除 22

### 联机文档 1

### 亮度设置 28

## M

### 媒体格式 6

## N

### 内存

- 在移动设备中管理 21

- 内容
  - 性能测试 31
- 内容类型
  - Flash Lite 27
  - 关于 26
  - 设备分组方式 10
- O**
- Opera 的小屏幕渲染 28
- P**
- Photoshop。请参阅 Adobe Photoshop
- 屏幕保护程序 26
- Q**
- 墙纸 26
- 全屏模式 29
- R**
- 日期格式 32
- 软件下载 4
- S**
- 设备
  - 分组 9
  - 更新列表 12
  - 搜索 10
  - 字体 8
- 设备配置文件 9, 12
- 设备校准 30
- 设备组
  - 创建 10, 11
  - 创建子组 11
  - 导出 12
  - 导入 12
  - 删除 12
  - 添加设备 12
  - 移动其中的设备 12
- 时间格式 32
- 矢量图形
  - 在移动设备中 18
- 视频文件 28, 29
  - 为移动设备 23
- 试用内容 4
- 首选项 8
- 搜索 (设备列表) 10, 11
- 速度测试 31
- 缩放 26, 28
- T**
- 图像文件 28, 29
- W**
- Video Workshop 2
- 外部电源 32
- 网络设置 33
- 位图图像
  - 为移动设备压缩 19
  - 在移动设备中 18
- 文本
  - 在移动设备中 18
- 文件大小
  - 为移动设备减小 22
- X**
- 下载
  - 更新、增效工具和试用内容 4
- 显示选项 28
- 小屏幕渲染 28
- 校准, 移动设备 30
- 性能测试 31
- 渲染 31
- 旋转 (在 "模拟器" 选项卡中) 25
- Y**
- 压缩
  - 为移动设备 19
- 移动设备
  - 优化 After Effects 内容 23
  - 优化 Dreamweaver 内容 24
  - 优化 Flash 内容 18
  - 优化 Illustrator 内容 23
  - 优化 Photoshop 内容 23
  - 优化 Premiere Pro 内容 23
- 音量 32
- 映射字体 8
- 应用程序语言 8
- 语言设置 32
- 语言 (应用程序) 8
- Z**
- 在移动设备中加载数据 22
- 增效工具 3
  - Adobe Store 4
- 帧
  - 在移动设备中 20
- 字体映射 8