

ADOBE® DEVICE CENTRAL CS3

Benutzerhandbuch



© 2007 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Adobe® Device Central – Benutzerhandbuch für Windows® und Macintosh

Falls dieses Handbuch zusammen mit einer Software geliefert wird, die eine Endbenutzer-Lizenzvereinbarung enthält, werden dieses Handbuch sowie die darin beschriebene Software unter Lizenz zur Verfügung gestellt und dürfen nur in Übereinstimmung mit den Lizenzbedingungen verwendet oder kopiert werden. Kein Teil dieses Handbuchs darf, außer wenn durch die Lizenzvereinbarung ausdrücklich erlaubt, ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Adobe Systems Incorporated reproduziert, in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form – elektronisch, mechanisch, auf Tonträger oder auf irgendeine andere Weise – übertragen werden. Beachten Sie, dass der Inhalt dieses Handbuchs auch dann urheberrechtlich geschützt ist, wenn es nicht zusammen mit einer Software geliefert wird, die eine Endbenutzer-Lizenzvereinbarung enthält.

Die Inhalte dieses Handbuchs dienen ausschließlich zu Informationszwecken, sie können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und sind für Adobe Systems Incorporated nicht verbindlich. Adobe Systems Incorporated übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Fehler oder Ungenauigkeiten der in diesem Handbuch enthaltenen Informationen.

Beachten Sie, dass vorhandene Grafiken oder Bilder, die Sie möglicherweise in Ihrem Projekt verwenden, urheberrechtlich geschützt sein können. Eine unberechtigte Verwendung dieses Materials für Ihre Arbeit kann eine Verletzung der Eigentumsrechte des Autors darstellen. Achten Sie darauf, alle notwendigen Genehmigungen von den entsprechenden Autoren einzuholen.

Jegliche Verweise auf Unternehmensnamen in Beispielvorlagen dienen nur zur Veranschaulichung und sollen nicht auf tatsächliche Unternehmen hinweisen.

Adobe, das Adobe-Logo, ActionScript, Adobe Premiere Pro, After Effects, Creative Suite, Dreamweaver, Flash, Flash Lite, Illustrator und Photoshop sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern.

Windows und Windows Vista sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Mac OS ist eine Marke von Apple Inc. in den USA und anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Dieses Produkt enthält BSAFE- und/oder TIPEM-Software von RSA Data Security, Inc.

Dieses Produkt enthält von der Apache Software Foundation (www.apache.org) entwickelte Software.

Teile Copyright 2000 Group 42, Inc. und die beitragenden Autoren.

MD5.CPP - RSA Data Security, Inc., MD5 Message-Digest-Algorithmus. Copyright © 1991-2, RSA Data Security, Inc. Erstellt 1991. Alle Rechte vorbehalten.

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

Hinweis an Endbenutzer im Dienste der US-Regierung: Die vorliegende Software und die dazugehörige Dokumentation sind „Commercial Items“ (Kommerzielle Güter), wie in 48 C.F.R. §2.101 definiert, und enthalten „Commercial Computer Software“ (Kommerzielle Computersoftware) sowie „Commercial Computer Software Documentation“ (Kommerzielle Computersoftwaredokumentation), wie in 48 C.F.R. §12.212 bzw. 48 C.F.R. §227.7202 beschrieben. In Übereinstimmung mit 48 C.F.R. §12.212 bzw. 48 C.F.R. §§227.7202-1 bis 227.7202-4 werden „Commercial Computer Software“ und „Commercial Computer Software Documentation“ den Endbenutzern im Dienste der US-Regierung (a) nur als „Commercial Items“ und (b) nur mit den Rechten ausgestattet zur Verfügung gestellt, die allen anderen Endbenutzern gemäß den hier vorliegenden Bestimmungen zukommen. Unveröffentlichte Rechte bleiben gemäß den Urheberrechtsgesetzen der Vereinigten Staaten vorbehalten. Adobe erklärt hiermit, alle anwendbaren Gesetze zur Chancengleichheit zu beachten, darunter, soweit zutreffend, die Bestimmungen der Executive Order 11246 (geänderte Fassung), Paragraph 402 des Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act von 1974 (38 USC 4212), Paragraph 503 des Rehabilitation Act von 1973 (geänderte Fassung) sowie die Bestimmungen in 41 CFR Abschnitt 60-1 bis 60-60, 60-250 und 60-741. Die Gesetze und Vorschriften über aktive Förderungsmaßnahmen zugunsten von Minderheiten im vorgenannten Satz sind per Verweis Bestandteil dieses Vertrags.

Inhalt

Kapitel 1: Erste Schritte

Adobe-Hilfe	1
Ressourcen	2

Kapitel 2: Einführung in Adobe Device Central

Adobe Device Central	6
Ändern der Voreinstellungen	8

Kapitel 3: Verwalten von Geräteprofilen

Geräte	10
Durchsuchen der Liste verfügbarer Geräte	11
Geräte und Gerätegruppen	12

Kapitel 4: Erstellen, Vorschau und Testen von Inhalten in Adobe Device Central

Erstellen und Anzeigen einer Vorschau für mobile Inhalte mit Adobe Device Central	15
Tipps zum Erstellen von Inhalten für mobile Geräte	19
Testen mit der Registerkarte „Emulator“	29
Verwenden der Fenster zum Testen	30
Informationen zum Testen von Flash	34

Index	40
--------------------	----

Kapitel 1: Erste Schritte

Bevor Sie mit der Arbeit mit der Software beginnen, nehmen Sie sich einen Moment Zeit für die Adobe®-Hilfe und die zahlreichen Ressourcen, die den Benutzern zur Verfügung stehen. Sie haben Zugriff auf Video-Anleitungen, Zusatzmodule, Vorlagen, Benutzer-Communities, Seminare, Lernprogramme, RSS-Feeds und vieles mehr.

Adobe-Hilfe

Adobe-Hilferessourcen

Die Dokumentation zu Ihrer Adobe-Software ist in verschiedenen Formaten verfügbar.

Integrierte Hilfe und LiveDocs-Hilfe

Die produktinterne oder integrierte Hilfe bietet Zugriff auf alle Dokumentationen und Schulungsmaterialien, die zum Zeitpunkt der Produktauslieferung verfügbar waren. Sie kann in der Adobe-Software über das Menü „Hilfe“ aufgerufen werden.

Die LiveDocs-Hilfe umfasst die gesamte integrierte Hilfe des Produkts sowie Updates und Links zu weiteren im Web verfügbaren Schulungsmaterialien. Bei einigen Produkten können Sie in der LiveDocs-Hilfe auch Kommentare einfügen. Die LiveDocs-Hilfe für Ihr Produkt finden Sie im Adobe Help Resource Center unter www.adobe.com/go/documentation_de.

Die meisten Versionen der integrierten Hilfe und der LiveDocs-Hilfe unterstützen das Durchsuchen der Hilfe mehrerer Produkte. Die Themen können auch Links zu relevanten Inhalten im Web oder in Hilfethemen anderer Produkte enthalten.

Insgesamt stellt die im Produkt und im Web verfügbare Hilfe einen Ausgangspunkt für den Zugriff auf weiterführende Informationen sowie Informationen von Benutzercommunities dar. Die aktuellste und umfassendste Hilfeversion ist immer im Web verfügbar.

PDF-Dokumentation

Die integrierte Hilfe steht auch als für die Druckausgabe optimiertes PDF-Dokument zur Verfügung. Andere Dokumente, wie beispielsweise Installationshandbücher und Whitepaper, werden gegebenenfalls auch als PDF-Dateien bereitgestellt.

Alle PDF-Dokumentationen stehen im Adobe Help Resource Center unter www.adobe.com/go/documentation_de zur Verfügung. Die im Lieferumfang der Software enthaltenen PDF-Dokumentationen finden Sie im Ordner „Documents“ auf der Installations-DVD oder der DVD mit den Inhalten.

Gedruckte Dokumentation

Gedruckte Ausgaben der integrierten Hilfe können im Adobe Store unter www.adobe.com/go/store_de käuflich erworben werden. Außerdem erhalten Sie im Adobe Store Bücher, die von Partnerverlagen von Adobe herausgegeben wurden.

In allen Adobe Creative Suite® 3 -Produkten ist ein gedrucktes Workflow-Handbuch enthalten. Eigenständige Adobe-Produkte enthalten unter Umständen auch ein gedrucktes Handbuch „Erste Schritte“.


Verwenden der Hilfe im Produkt

Die integrierte Hilfe wird über das Menü „Hilfe“ aufgerufen. Klicken Sie nach dem Öffnen des Adobe-Hilfefensters auf „Durchsuchen“, um die Hilfe der anderen auf dem Computer installierten Adobe-Produkte anzuzeigen.

Mit folgenden Funktionen können Sie auf Informationen zu unterschiedlichen Adobe-Produkten zugreifen:

- Themen können Links zu Themen in der Hilfe anderer Adobe-Produkte oder zu weiteren Webinhalten enthalten.

- Einige Themen beziehen sich auf zwei oder mehr Produkte. Wenn zum Beispiel ein Hilfethema mit einem Photoshop®-Symbol und einem After Effects®-Symbol angezeigt wird, beschreibt dieses Thema eine in beiden Produkten vorhandene Funktion oder einen produktübergreifenden Workflow.
- Sie können die Hilfesysteme verschiedener Produkte durchsuchen.

 Geben Sie gesuchte Wortfolgen wie „ursprüngliche Form“ in Anführungszeichen ein, damit nur die Themen angezeigt werden, die alle Wörter in der Wortfolge enthalten.

Eingabehilfen

Die Adobe-Hilfe ist so konzipiert, dass sie auch von Menschen mit Behinderungen wie eingeschränktem Seh- oder Bewegungsvermögen genutzt werden kann. Die integrierte Hilfe unterstützt folgende Standardeingabehilfen:

- Der Benutzer kann die Textgröße mit Standard-Kontextmenübefehlen ändern.
- Links sind zur einfachen Erkennung unterstrichen.
- Wenn der Linktext nicht dem Titel des Zielinhalts entspricht, wird im title-Attribut des Anker-Tags auf den Titel verwiesen. Beispielsweise enthalten die Links „Zurück“ und „Weiter“ den Titel des vorherigen bzw. nächsten Themas.
- Die Inhalte unterstützen den High-Contrast-Modus (Anzeige mit hohem Kontrastverhältnis).
- Grafiken ohne Beschriftung enthalten alternativen Text.
- Jeder Frame hat einen Titel zur Kennzeichnung des Einsatzzwecks.
- HTML-Standardtags definieren die Inhaltsstruktur für Werkzeuge, die Bildschirminhalte vorlesen oder Text in Sprache umwandeln.
- Formatvorlagen steuern die Formatierung, sodass keine eingebetteten Schriften enthalten sind.

Tastaturbefehle für Steuerelemente auf der Hilfe-Symboleiste (Windows)

Schaltfläche „Zurück“ Alt + Nach-links-Taste

Schaltfläche „Weiter“ Alt + Nach-rechts-Taste

Drucken Strg+P

Schaltfläche „Info“ Strg+I

Menü „Durchsuchen“ Alt+Nach-unten-Taste oder Alt+Nach-oben-Taste, um die Hilfe für eine andere Anwendung anzuzeigen

Feld „Suchen“ Strg+S zur Platzierung des Cursors im Feld „Suchen“

Tastaturbefehle für die Hilfe-Navigation (Windows)

- Um zu den verschiedenen Fenstern zu navigieren, drücken Sie Strg+Tab (vorwärts) und Umschalt+Strg+Tab (rückwärts).
- Um zu den verschiedenen Links in einem Fenster zu navigieren und sie hervorzuheben, drücken Sie Tab (vorwärts) oder Umschalt+Tab (rückwärts).
- Um einen hervorgehobenen Link zu aktivieren, drücken Sie die Eingabetaste.
- Um den Text größer darzustellen, drücken Sie Strg+Gleichheitszeichen.
- Um den Text kleiner darzustellen, drücken Sie Strg+Bindestrich.

Ressourcen

Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite® 3 Video Workshop umfasst über 200 Schulungsvideos zu verschiedenen Themenbereichen für Druck-, Web- und Videoprofis.

Mit Video Workshop können Sie die Benutzung jedes Creative Suite 3-Produkts erlernen. Viele Videos demonstrieren die Arbeit mit mehreren Adobe-Anwendungen.

Wenn Sie Video Workshop starten, können Sie auswählen, an welchen Produkten und Themen Sie interessiert sind. Zu jedem Video können Sie Informationen anzeigen, damit Sie Ihren Schulungspfad nicht aus dem Auge verlieren.

Moderatorencommunity

Mit dieser Version lädt Adobe Systems die Community-Benutzer ein, ihre Erfahrungen und ihr Fachwissen weiterzugeben. Adobe und lynda.com präsentieren Tutorials, Tipps und Tricks von führenden Designern und Entwicklern wie Joe Lowery, Katrin Eismann und Chris Georgenes. Sie sehen und hören Adobe-Experten wie Lynn Grillo, Greg Rewis und Russell Brown. Insgesamt geben mehr als 30 Produktexperten ihr Wissen weiter.

Tutorials und Quelldateien

Video Workshop enthält Schulungen für Anfänger und erfahrene Benutzer. Es bietet außerdem Videos zu neuen Funktionen und wichtigen Techniken. In jedem Video wird ein bestimmtes Thema behandelt. Die Laufzeit beträgt in der Regel 3 bis 5 Minuten. Zu den meisten Videos gehört ein illustriertes Tutorial sowie Quelldateien, sodass Sie die einzelnen Arbeitsschritte ausdrucken und selbstständig nachvollziehen können.

Verwenden von Adobe Video Workshop

Über die in Ihrem Creative Suite 3-Produkt enthaltene DVD können Sie auf Adobe Video Workshop zugreifen. Er ist auch online unter www.adobe.com/go/learn_videotutorials_de abrufbar. Adobe stellt regelmäßig neue Videos in Online Video Workshop bereit, achten Sie also auf Neuigkeiten.

Adobe Device Central 1.1-Videos

Adobe Video Workshop deckt eine Reihe von Themen zu Adobe Device Central 1.1 ab:

- Verwenden von Device Central mit Photoshop
- Verwenden von Device Central mit Flash®
- Verwenden von Device Central und Bridge
- Erstellen von Mobilgeräthinhalten

Zugriff auf die Adobe Creative Suite 3-Videotutorials erhalten Sie über den Adobe Video Workshop unter www.adobe.com/go/learn_videotutorials_de.

Extras

Sie können auf eine Vielzahl verschiedener Ressourcen zugreifen, mit deren Hilfe Sie Ihre Adobe-Software optimal nutzen können. Einige dieser Ressourcen werden während des Installationsvorgangs auf Ihrem Computer installiert. Die Installations-DVD bzw. DVD mit den Inhalten enthält weitere hilfreiche Beispiele und Dokumente. Außerdem werden von der Adobe Exchange-Community einzigartige Extras unter www.adobe.com/go/exchange_de angeboten.

Installierte Ressourcen

Während der Softwareinstallation werden verschiedene Ressourcen in den Anwendungsordner kopiert. Um diese Dateien anzuzeigen, navigieren Sie zum Anwendungsordner auf Ihrem Computer.

- Windows: *[Startlaufwerk]/Programme/Adobe/Adobe [Anwendung]*
- Mac OS: *[Startlaufwerk]/Applications/Adobe [Anwendung]*

Der Anwendungsordner kann die folgenden Ressourcen enthalten:

Plug-Ins Plug-In-Module sind kleine Programme, die vorhandene Anwendungen um neue Funktionen ergänzen.

Installierte Plug-In-Module werden als Optionen in den Menüs „Importieren“ oder „Exportieren“, als Dateiformate in den Dialogfeldern „Öffnen“, „Speichern unter“ und „Original exportieren“ oder als Filter in den entsprechenden Untermenüs angezeigt. Beispielsweise werden im Ordner für Plug-Ins, der sich im Anwendungsordner von Photoshop CS3 befindet, einige Plug-Ins für Spezialeffekte automatisch installiert.

Vorgaben Zu den Vorgaben gehören eine Reihe verschiedener Werkzeuge, Voreinstellungen, Effekte und Bilder. Produktvorgaben sind beispielsweise Pinsel, Farbfelder, Farbgruppen, Symbole, Eigene Formen, Grafik- und Ebenenformate, Strukturen, Aktionen und Arbeitsbereiche. Vorgabeninhalte sind auf der gesamten Benutzeroberfläche zu finden. Einige Vorgaben (zum Beispiel Photoshop-Pinselbibliotheken) werden erst verfügbar, wenn Sie das entsprechende Werkzeug auswählen. In den Vorgabebibliotheken finden Sie Anregungen für Effekte und Bilder, wenn Sie diese nicht ganz neu erstellen möchten.

Vorlagen Vorlagendateien können in Adobe Bridge vom Begrüßungsbildschirm oder direkt vom Menü „Datei“ aus geöffnet und angezeigt werden. Abhängig vom jeweiligen Produkt können Vorlagendateien zum Beispiel Briefköpfe, Rundschreiben, Websites oder auch DVD-Menüs und Video-Schaltflächen sein. Jede Vorlagendatei ist professionell aufgebaut und demonstriert den optimalen Einsatz der betreffenden Produktfunktionen. Vorlagen können eine wertvolle Ressource sein, wenn Sie ein neues Projekt schnell implementieren müssen.

Beispiele Beispieldateien enthalten komplexere Entwürfe und demonstrieren den Einsatz neuer Funktionen. Diese Dateien zeigen die kreativen Möglichkeiten, die Ihre Anwendung bietet.

Schriftarten Mit dem Creative Suite-Produkt werden verschiedene OpenType®-Schriftarten und Schriftfamilien geliefert. Während der Installation werden Schriftarten auf den Computer kopiert.

- Windows: [Startlaufwerk]/Programme/Gemeinsame Dateien/Adobe/Schriften
- Mac OS X: [Startlaufwerk]/Library/Application Support/Adobe/Fonts

Informationen zum Installieren von Schriftarten finden Sie in der Datei „Bitte lesen.html“ auf der Installations-DVD.

DVD-Inhalte

Die mit Ihrem Produkt gelieferte Installations-DVD bzw. die DVD mit den Inhalten enthält zusätzliche Ressourcen, die Sie in Verbindung mit der Software einsetzen können. Der Ordner „Goodies“ enthält produktspezifische Dateien wie Vorlagen, Bilder, Vorgaben, Aktionen, Plug-Ins und Effekte sowie die Unterordner für Schriftarten und Stock Photography. Der Ordner „Documentation“ enthält eine PDF-Version der Hilfe, technische Informationen und andere Dokumente wie Beispielformulare, Referenzhandbücher und Informationen zu speziellen Funktionen.

Adobe Exchange

Weitere kostenlose Inhalte finden Sie unter www.adobe.com/go/exchange_de. In dieser Onlinecommunity können Benutzer tausende kostenloser Aktionen, Erweiterungen, Plug-Ins und andere Inhalte für Adobe-Produkte bereitstellen bzw. herunterladen.

Bridge Home

Bridge Home, eine neue Komponente in Adobe Bridge CS3, stellt zentral aktuelle Informationen zur gesamten Adobe Creative Suite 3-Software bereit. Starten Sie Adobe Bridge und klicken Sie anschließend oben im Fenster „Favoriten“ auf das Bridge Home-Symbol, um auf aktuelle Tipps, Nachrichten und Ressourcen für Ihre Creative Suite-Werkzeuge zuzugreifen.

Hinweis: Bridge Home ist möglicherweise nicht in allen Sprachen verfügbar.

Adobe Design Center

Adobe Design Center bietet Artikel, Anregungen und Anweisungen von Branchenexperten, Topdesignern und Adobe-Partnernverlagen. Monatlich werden neue Inhalte hinzugefügt.

Hier finden Sie zahlreiche Tutorials für Designprodukte. Außerdem erhalten Sie Tipps und erlernen Techniken in Videos, HTML-Tutorials und Beispielkapiteln.

In den Kategorien „Denkfabrik“, „Dialogfeld“ und „Galerie“ stehen neue Ideen im Mittelpunkt:

- Die Artikel in der Kategorie „Denkfabrik“ beschäftigen sich mit den Technologien der modernen Designer und untersuchen, inwiefern sich ihre Erfahrungen auf die Welt des Designs, die Designwerkzeuge und die Gesellschaft auswirken.

- In der Kategorie „Dialogfeld“ veröffentlichen Experten neue Ideen in den Bereichen animierte Grafik und digitales Design.
- Die Kategorie „Galerie“ zeigt, wie Künstler animierte Grafiken umsetzen.

Adobe Design Center ist auch online unter www.adobe.com/go/designcenter_de verfügbar.

Adobe Developer Center

Adobe Developer Center stellt Beispiele, Tutorials, Artikel und Community-Ressourcen für Entwickler bereit, die komplexe Internetanwendungen, Websites, Mobilgeräthalt und andere Projekte mit Adobe-Produkten umsetzen. Das Developer Center enthält außerdem Ressourcen für Entwickler, die Plug-Ins für Adobe-Produkte entwickeln.

Außer Beispielcodes und Tutorials finden Sie hier auch RSS-Feeds, Onlineseminare, SDKs, Handbücher zur Skripterstellung und weitere technische Ressourcen.

Adobe Developer Center ist online unter www.adobe.com/go/developer_de verfügbar.

Kundendienst

Auf der Adobe Support-Website unter www.adobe.com/go/support_de finden Sie produktspezifische Informationen zur Fehlerbehebung bzw. Informationen zu kostenlosen und kostenpflichtigen Supportoptionen. Über den Link „Schulung“ haben Sie Zugriff auf Bücher von Adobe Press, verschiedene Schulungsressourcen, Adobe-Software-Zertifizierungsprogramme und vieles mehr.

Downloads

Unter www.adobe.com/go/downloads_de erhalten Sie kostenlose Updates, Testversionen und andere nützliche Software. New: Zudem erhalten Sie im Adobe Store (unter www.adobe.com/go/store_de) Zugriff auf tausende von Plug-Ins von Drittanbietern, mit denen Sie typische Aufgaben automatisieren, Workflows konfigurieren, spezielle Effekte in Profiqualität erstellen können und vieles mehr.

Adobe Labs

Adobe Labs bietet Ihnen die Möglichkeit, neue und zukünftige Innovationen, Technologien und Produkte von Adobe kennenzulernen und zu bewerten.

In Adobe Labs sind z. B. die folgenden Ressourcen verfügbar:

- Prerelease-Software und -Technologien
- Codebeispiele und bewährte Verfahren, die die Einarbeitung beschleunigen
- Frühe Versionen von Produkt- und technischen Dokumentationen
- Foren, Inhalte auf Wiki-Basis und andere Ressourcen, die die Interaktion mit gleichgesinnten Entwicklern unterstützen

Adobe Labs fördert eine Software-Entwicklung in Gemeinschaftsarbeit. Mithilfe dieser Umgebung werden Kunden beim Einsatz neuer Produkte und Technologien schneller produktiv. Dank des Adobe Labs-Forums können Adobe-Entwicklungsteams erstes Feedback frühzeitig in der Software berücksichtigen und entsprechend reagieren, um auf diese Weise die Anforderungen und Erwartungen der Community zu erfüllen.

Adobe Labs ist online unter www.adobe.com/go/labs_de verfügbar.

Benutzercommunitys

In Benutzercommunitys finden Sie Foren, Blogs und andere Möglichkeiten zum Austausch von Technologien, Werkzeugen und Informationen. Benutzer können Fragen stellen und Tipps zur optimalen Nutzung der Software erhalten. Benutzerforen stehen in deutscher, englischer, französischer und japanischer Sprache zur Verfügung; Blogs werden in zahlreichen Sprachen verfasst.

Unter www.adobe.com/go/communities_de können Sie an Foren und Blogs teilnehmen.

Kapitel 2: Einführung in Adobe Device Central

Adobe Device Central bietet Entwicklern mobiler Inhalte eine neue Möglichkeit zum Testen der eigenen Arbeit auf einer Vielzahl verschiedener mobiler Geräte. Device Central funktioniert außerdem mit Inhalten, die auf vielen unterschiedlichen Adobe-Produkten entwickelt wurden.

Adobe Device Central

Informationen zu Adobe Device Central

Mit Adobe® Device Central können Entwickler und Tester von Inhalten für Mobilgeräte auf einfache Weise Inhalte für viele verschiedene Mobilgeräte erstellen und in der Vorschau anzeigen. Adobe Device Central enthält realistische Skins zahlreicher Mobilgeräte für die Darstellung Ihrer Inhalte auf diesen Geräten. Dadurch können Sie mit den emulierten Geräten optimal interagieren, da reale Benutzersituationen simuliert werden. Außerdem können Sie verschiedene Leistungsstufen, Speicher, Akkustände und Beleuchtungsarten testen.

In Adobe Device Central können Sie Geräte aus einer Gerätebibliothek auswählen. Jedes Gerät verfügt über ein Profil mit Informationen zum Gerät. Hierzu zählen unterstützte Medien- und Inhaltstypen, d. h. auf einem bestimmten Gerät verwendbare Inhalte wie zum Beispiel Bildschirmschoner, Hintergrundbild und Adobe Flash®-Standalone-Player. Sie können eine Liste mit verfügbaren Geräten durchsuchen, verschiedene Geräte vergleichen und benutzerdefinierte Gruppen mit den Geräten erstellen, die Sie vorwiegend verwenden.

Adobe Device Central unterstützt verschiedene Medienformate einschließlich Adobe Flash®, Bitmap-, Video- und Webformaten. Mit den einzelnen Medienformaten können Sie verschiedene Inhaltstypen wie zum Beispiel Bildschirmschoner oder Hintergrundbilder erstellen.

Verwandte Themen

„Informationen zu Inhaltstypen“ auf Seite 31

„Geräte“ auf Seite 10


„Testen mit der Registerkarte „Emulator““ auf Seite 29

Komponenten des Arbeitsbereichs


Der Arbeitsbereich von Adobe Device Central umfasst folgende Hauptkomponenten:

Fenster „Gerätegruppen“ Zunächst wird eine Standardgruppe mit generischen Geräten namens „Beispiel für FL-Telefone“ angezeigt. In den meisten Fällen hängen die zum Testen verfügbaren Geräte von dem Inhaltstyp ab, den Sie angeben, wenn Sie Inhalte für Mobilgeräte erstellen oder in der Vorschau anzeigen oder wenn Sie den Emulator verwenden. Wenn Sie von Flash ausgehen, wird eine zusätzliche Gerätegruppe angezeigt, welche die bei der Erstellung der FLA-Datei angegebenen Geräte enthält. (Die neue Flash-spezifische Gerätegruppe wird nach der FLA-Datei benannt.) Wenn Sie benutzerdefinierte Gerätegruppen erstellen möchten, ziehen Sie die entsprechenden Symbole (oder per Kopieren und Einfügen) mit der Maus aus der Liste „Verfügbare Geräte“ in das Fenster „Gerätegruppen“. Mit der Zeit werden Sie zunehmend benutzerdefinierte Gerätegruppen erstellen, um Inhalte und Projekte zu testen. Sie können Gerätegruppen mit anderen Teammitgliedern gemeinsam verwenden, indem Sie die Gruppen importieren und exportieren.

Wenn Sie mit Adobe Device Central ein neues Mobilgerätdokument für Flash erstellen und in der Liste „Verfügbare Geräte“ ein oder mehr Geräte auswählen, wird beim nächsten Testen dieser Datei im Emulator eine neue Gerätegruppe erstellt und im Fenster „Gerätegruppen“ aufgeführt.

Wenn Sie mit einer Gerätegruppe arbeiten und Inhalte testen, wird das auf der Registerkarte „Emulator“ angezeigte Einzelgerät immer im Fenster „Gerätegruppen“ mit einem bestimmten Symbol  angezeigt.

Fenster „Verfügbare Geräte“ Zeigt alle Mobilgeräte an, die mit Adobe Device Central installiert sind. Im Fenster „Verfügbare Geräte“ werden die Geräte angezeigt, die Sie zum Testen von Inhalten verwenden können.

Standardmäßig sind die Geräte im Fenster „Verfügbare Geräte“ nach Herstellern und Namen gruppiert. Um die Geräte nach anderen Kriterien zu gruppieren, klicken Sie auf das Pop-up-Menü „Gruppieren nach“ , und wählen Sie eine Option in der Liste. Bei „Ohne“ werden alle verfügbaren Geräte in einer einzigen Liste angezeigt, die alphabetisch nach Namen sortiert ist.

In jeder Gruppe sind die Geräte standardmäßig alphabetisch nach Namen sortiert und in zusätzlichen Spalten werden Informationen zu dem jeweiligen Gerät angezeigt. Sie können alle Informationen anzeigen, indem Sie den Regler nach rechts ziehen, bis die Spalten „Name“, „Displaygröße“, „Flash Lite“ und „Farbtiefe“ angezeigt werden.

Um die Geräte in einer Gruppe zu sortieren, klicken Sie auf die Kopfzeile einer Spalte. Sie können zum Beispiel nach Hersteller gruppieren und in den Herstellergruppen auf die Kopfzeile „Farbtiefe“ klicken, um alle Herstellergruppen nach Farbtiefe zu sortieren.

Registerkarte „Geräteprofile“ Zeigt detaillierte Informationen zu Geräten an. Auf verschiedenen Bildschirmen werden allgemeine Informationen und Flash-spezifische sowie bitmap-, video- und webspezifische Details angezeigt. Auf der Registerkarte „Geräteprofile“ können ein oder mehrere Geräte angezeigt werden (dabei werden dieselben Informationen zum Gerät angezeigt).

Wird ein einziges Gerät auf der Registerkarte angezeigt, werden in der ersten Zeile oben die von dem Gerät unterstützten Medientypen angezeigt, wie zum Beispiel „Allgemein“, „Flash“, „Bitmap“, „Video“ und „Web“. Klicken Sie auf einen Medientyp, um eine zweite Informationszeile anzuzeigen, welche die unterstützten Inhaltstypen auflistet. Wenn Sie zum Beispiel auf den Medientyp „Bitmap“ klicken, werden die Inhaltstypen „Vollbild“, „Bildschirmschoner“ und „Hintergrundbild“ angezeigt. Bei den generischen Mobiltelefonen im Fenster „Verfügbare Geräte“ werden im Fenster „Geräteprofile“ immer alle Medientypen angezeigt, unterstützt wird jedoch nur der Inhaltstyp „Standalone-Flash Player“.

Wenn Sie mehrere Geräte zur Anzeige auf der Registerkarte „Geräteprofile“ auswählen, können Sie die Anzeigereihenfolge der Geräte ändern, indem Sie Geräte mit der Maus an eine neue Position auf der Registerkarte ziehen. (Sie können auch beliebige Geräte aus der Registerkarte „Geräteprofile“ in eine Gruppe im Fenster „Gerätegruppen“ ziehen.)

Registerkarte „Neues Dokument“ Zeigt die Oberfläche zur Erstellung von Mobilgerätdokumenten in Flash, Adobe Photoshop® oder Adobe Illustrator® an. Diese Registerkarte wird angezeigt, wenn Sie in einer der genannten Anwendungen den Befehl zur Erstellung eines Mobilgerätdokuments verwenden. In Flash lautet der Befehl zum Beispiel „Neu erstellen“ > „Flash-Mobilgerätdokument“. (Alternativ dazu können Sie eine Flash-Datei erstellen und die Registerkarte „Neues Dokument“ über Adobe Device Central aufrufen, indem Sie „Datei“ > „Neues Dokument in“ > „Flash“ auswählen.)

Die auf der Registerkarte „Neues Dokument“ angezeigten Optionen hängen von der Art des zu erstellenden Dokuments ab. Wenn Sie zum Beispiel ein neues Flash-Dokument erstellen, wählen Sie eine Flash Player-Version, eine ActionScript™-Version und einen Inhaltstyp aus.

Registerkarte „Emulator“ Zeigt die Testoberfläche an. Mithilfe der Registerkarte „Emulator“ wird simuliert, wie Inhalte (zum Beispiel Flash-Datei, Photoshop-Bild, Videoclip usw.) auf einem bestimmten Mobilgerät angezeigt werden. Sie wird aufgerufen, wenn Sie in einer Komponente wie zum Beispiel Flash oder Photoshop arbeiten und den Befehl zum Exportieren oder Testen der Datei verwenden. In Flash lautet der Befehl zum Beispiel „Steuerung“ > „Film testen“. Es können nicht mehrere Geräte gleichzeitig emuliert werden. Wenn Sie ein anderes Gerät auswählen möchten, doppelklicken Sie im Fenster „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf einen Gerätenamen.

Fenster zum Testen Rechts im Emulatorfenster werden eine Reihe reduzierbarer Fenster zum Testen und zur Einstellung der Leistung angezeigt. Welche Fenster angezeigt werden, hängt vom Typ der zu testenden Datei ab:

- Inhaltstyp (Flash, Adobe Dreamweaver®, Photoshop, Illustrator, Adobe After Effects® und Adobe® Premiere® Pro)
- Dateiinformationen (Flash, Dreamweaver, Photoshop, Illustrator, After Effects und Adobe Premiere Pro)
- Display (Flash, Photoshop, Illustrator, After Effects und Adobe Premiere Pro)
- Speicher (Flash)
- Leistung (Flash)

- Gerätestatus (Flash)
- Netzwerk (Flash)
- Permanenter Speicher (Flash)
- Rendering (Dreamweaver)
- Skalierung (Photoshop, Illustrator, After Effects und Adobe Premiere Pro)
- Ausrichtung (Photoshop, Illustrator, After Effects und Adobe Premiere Pro)
- Audio (After Effects, Adobe Premiere Pro)

Hinweis: In einem Meldungsfenster werden Fehler- und andere Meldungen angezeigt.

Ein Tutorial zum Device Central-Arbeitsbereich finden Sie unter http://www.adobe.com/go/vid0184_de.

Verwandte Themen

„Geräte“ auf Seite 10

„Testen mit der Registerkarte „Emulator““ auf Seite 29

Ändern der Voreinstellungen

Ändern der Standardtelefon-ID

Die Standardtelefon-ID ist die IMEI-Nummer (International Mobile Equipment Identity) des Geräts, das Device Central emuliert. Alle GSM-Mobilgeräte (Global System for Mobile Communications) und UMTS-Mobilgeräte (Universal Mobile Telecommunications System) verfügen über eine eindeutige IMEI-Nummer. Die 15-stellige Nummer bezeichnet die Herkunft, das Modell und die Seriennummer des Mobilgeräts.

Die Angabe einer Standardtelefon-ID bewirkt, dass Adobe Device Central diese Nummer als Standard-IMEI für alle zu testenden Geräte verwendet.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.
- 2 Geben Sie in das Textfeld „Standardtelefon-ID“ eine neue Nummer ein.

Ändern der Ebenen für „Rückgängig“

Mit der Option „Ebenen rückgängig machen“ ändern Sie die Anzahl der Schritte, die Sie rückgängig machen können. Die Standardeinstellung 20 zum Beispiel ermöglicht Ihnen, bis zu 20 Änderungsschritte zurückzugehen.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.
- 2 Geben Sie in das Textfeld „Ebenen rückgängig machen“ eine andere Zahl ein.

Ändern der Anwendungssprache

Als Standardsprache kann in Adobe Device Central Folgendes eingestellt werden: Englisch, Französisch, Japanisch, Spanisch, Italienisch, Niederländisch, Schwedisch, Koreanisch, Traditionelles oder Vereinfachtes Chinesisch. Nachdem Sie den Computer neu gestartet haben, wird der Text in der Benutzeroberfläche von Device Central in der ausgewählten Sprache angezeigt.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü „Anwendungssprache“ eine Sprache.

Verwandte Themen

„Informationen zu Spracheinstellungen in Device Central“ auf Seite 37

Ändern der Schriftzuordnung

Mit der Option für die Schriftzuordnung können Sie die Geräteschriftarten festlegen, die beim Emulieren eines Geräts verwendet werden. In einer Flash-Datei können Sie generische Geräteschriften wie sans, serif oder typewriter angeben. Adobe Flash® Lite™ versucht automatisch, die ausgewählte generische Schrift zur Laufzeit einer verfügbaren Schrift auf dem Gerät zuzuordnen. Wenn Sie die auf einem Gerät verfügbaren Schriftarten kennen, können Sie diese oder ähnliche Schriftarten in den Dropdownlisten „Zugewiesene Schriftarten“ auswählen.

***Hinweis:** Auf einem tatsächlichen Mobilgerät wird die systemeigene Schriftart des Betriebssystems des Geräts zur Wiedergabe von SWF-Text verwendet.*

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü „Sprache“ eine Sprache.
- 3 Wählen Sie in den Popupmenüs Schriften vom Typ „sans“, „serif“ und „typewriter“.

Verwandte Themen

„Informationen zu Spracheinstellungen in Device Central“ auf Seite 37

Kapitel 3: Verwalten von Geräteprofilen

Adobe Device Central enthält eine Bibliothek mobiler Geräte, einschließlich gesonderten Profilen für jedes Gerät. Die Profile enthalten detaillierte Informationen zu dem jeweiligen Gerät, die beim Erstellen von Inhalten für mobile Geräte hilfreich sind.

Geräte

Informationen zu Geräteprofilen

Adobe® Device Central® enthält eine integrierte Bibliothek mit Mobilgeräten. Jedes Gerät verfügt über ein Profil mit technischen Details zum Gerät und über Informationen zu den unterstützten Inhaltstypen. Sie können ein einzelnes Profil oder ein Diagramm mit mehreren Profilen anzeigen. Oft ist es hilfreich, mehrere Profile anzuzeigen und verschiedene Geräte miteinander zu vergleichen. Beispielsweise könnten Sie vier Zielgeräte für die zu entwickelnden Adobe Flash-Inhalte haben. Sie können die Profile der vier Geräte gleichzeitig anzeigen, um die optimale adressierbare Displaygröße sowie die FSCCommands zu ermitteln, die von allen Geräten unterstützt werden.

Verwandte Themen

„Komponenten des Arbeitsbereichs“ auf Seite 6

Anzeigen von Geräteprofilen


- 1 Erweitern Sie im Fenster „Verfügbare Geräte“ einen Ordner.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wenn Sie das Profil eines Einzelgeräts anzeigen möchten, wählen Sie den Gerätenamen aus.
 - Wenn Sie mehrere Geräte gleichzeitig anzeigen möchten, klicken Sie bei gedrückter Feststelltaste auf eine Folge von Gerätenamen, oder klicken Sie bei gedrückter <Strg>-Taste (Windows®) bzw. Befehlstaste (Mac OS) auf nicht aufeinanderfolgende Gerätenamen.



Anzeigen eines Geräteprofils

A. Registerkarten zur Information und zum Testen B. Medientypen C. Details zum ausgewählten Gerät


Gruppieren von Geräten nach verschiedenen Kriterien

- ❖ Klicken Sie im Fenster „Verfügbare Geräte“ auf die Schaltfläche „Gruppieren nach“  und wählen Sie eine Option.

Um die Sortierreihenfolge der Geräte im Fenster „Verfügbare Geräte“ zu ändern, klicken Sie auf die Spaltenkopfzeilen. (Standardmäßig sind die Geräte nach Hersteller sortiert.)

Gruppieren von Geräten nach Inhaltstyp

Wenn Sie einen bestimmten Inhaltstyp erstellen, ist es unter Umständen sinnvoll, die Geräte nach Inhaltstyp zu sortieren. Adobe Device Central zeigt die Geräte an, die den ausgewählten Inhaltstyp unterstützen, und blendet die übrigen Geräte ab.

❖ Klicken Sie in der Liste „Verfügbare Geräte“ auf die Schaltfläche „Gruppieren nach“  und wählen Sie im Popupmenü die Option „Inhaltstyp“ aus.

Die Inhaltstypen werden als Ordner angezeigt. Wenn Sie einen Ordner erweitern, werden alle Geräte angezeigt, die den Inhaltstyp unterstützen. Beispielsweise können Sie den Ordner „Bildschirmschoner“ erweitern, um alle Geräte anzuzeigen, für die Bildschirmschoner erstellt werden können.

Verwandte Themen


„Informationen zu Inhaltstypen“ auf Seite 31

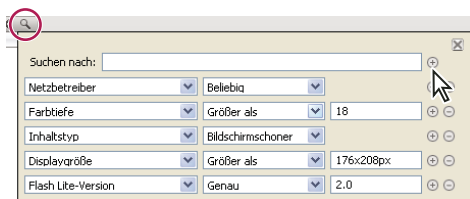
Durchsuchen der Liste verfügbarer Geräte

Suche nach einem bestimmten Gerät

Mit der Suchfunktion von Adobe Device Central können Sie ein bestimmtes Gerät im Fenster „Verfügbare Geräte“ schnell finden. Sie können nach dem Gerätenamen oder verschiedenen anderen Kriterien suchen. Sie können Geräte auch nach Herstellernamen oder Displaygröße gruppieren oder in Adobe Device Central nur die Geräte anzeigen, die einen bestimmten Inhaltstyp unterstützen.

Die Suchfunktion ist dynamisch, das heißt, während der Eingabe der Suchkriterien wird die Liste gefundener Geräte automatisch aktualisiert. Mit jedem weiteren Kriterium wird die Suche weiter verfeinert.


- 1 Klicken Sie im Fenster „Verfügbare Geräte“ auf die Schaltfläche „Geräte durchsuchen“ .
- 2 Geben Sie in das Textfeld „Suchen nach“ einen Hersteller oder eine Modellnummer ein. Wenn Sie nicht nach Hersteller oder Modell suchen möchten, lassen Sie dieses Feld leer.



Verwenden von Suchkriterien, um ein bestimmtes Gerät oder eine bestimmte Gerätegruppe zu finden

- 3 Um die Suche zu verfeinern, klicken Sie auf das Pluszeichen (+), um weitere Suchkriterien hinzuzufügen. Klicken Sie erneut auf das Pluszeichen, um weitere Kriterien hinzuzufügen. Jedes neue Kriterium wird als „Und“-Kriterium hinzugefügt, sodass die Suche immer spezifischer wird. (Klicken Sie auf das Minussymbol (-), um Kriterien zu entfernen.)

Hinweis: Die von Ihnen festgelegten Suchkriterien bleiben so lange erhalten, bis Sie eine neue Suche durchführen. Sie können jederzeit auf die Schaltfläche „Geräte durchsuchen“ klicken, um festzustellen, mit welchen Kriterien die aktuelle Geräteliste erstellt wurde.

- 4 Um das Feld „Suchen“ zu schließen, klicken Sie an eine beliebige Stelle außerhalb des Feldes oder rechts oben auf die Schaltfläche „Schließen“ .



Speichern von Suchergebnissen als neue Gerätegruppe

Nach abgeschlossener Suche können Sie die Suchergebnisse als neue Gerätegruppe speichern. Dies ist äußerst effizient und vereinfacht das Gruppieren von bestimmten Geräten für ein konkretes Projekt.

- 1 Nach der Suche klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ergebnisse und anschließend auf „Alle auswählen“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie alle Suchergebnisse aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ergebnisse und wählen Sie „Neue Gerätegruppe aus Auswahl“.
 - Wählen Sie „Geräte“ > „Suchergebnisse als Satz speichern“.

Löschen der Suchergebnisse

Wenn Sie die Suchkriterien eingeben, zeigt das Fenster „Verfügbare Geräte“ nur die Geräte an, die den Kriterien entsprechen. Sie können jedoch die Suchergebnisse löschen und zur vollständigen Geräteliste zurückkehren.

- 1 Die Schaltfläche „Suchergebnisse löschen“ ist nicht aktiv, während das Feld „Suchen“ geöffnet ist. Um die Schaltfläche „Suchergebnisse löschen“ zu aktivieren, klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb des Feldes oder im Feld oben rechts auf die Schaltfläche „Schließen“ , um das Feld „Suchen“ zu schließen.
- 2 Klicken Sie oben im Fenster „Verfügbare Geräte“ auf die Schaltfläche „Suchergebnisse löschen“ .

Geräte und Gerätegruppen

Auswählen eines Einzelgeräts

Wenn Sie im Fenster „Verfügbare Geräte“ oder „Gerätegruppen“ ein Gerät auswählen, zeigt Adobe Device Central im Fenster „Geräteprofile“ detaillierte Informationen zu diesem Gerät an. Adobe Device Central ermittelt außerdem, welche Größen für die Dokumenterstellung auf der Registerkarte „Neues Dokument“ vorzuschlagen sind. Nachdem Sie eine Datei zum Testen aus einer Anwendung wie zum Beispiel Flash oder Adobe Photoshop gesendet (oder eine Datei in einem Mobilgerätformat über Device Central geöffnet) haben, können Sie im Fenster „Verfügbare Geräte“ oder „Gerätegruppen“ auf ein Gerät doppelklicken, sodass Adobe Device Central die Geräteinformationen in die Registerkarte „Emulator“ lädt und die Inhaltswiedergabe startet.

Hinweis: Folgende Mobilgerätformate werden unterstützt: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, 3G2, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL und WEBLOC.

Sie können zwischen den Anwendungen und Adobe Device Central navigieren, ohne dass Ihre Geräteauswahl verloren geht. Adobe Device Central wählt standardmäßig das Gerät der zuletzt erstellten Datei aus, wenn Sie Ihre Datei zum Testen exportieren. Wenn Sie in Flash die Dokumenterstellung in Adobe Device Central umgehen und ein Dokument zum Testen senden, wählt Adobe Device Central als Standardinhaltenstyp „Standalone-Player“ und verwendet das Gerät, das in der letzten Emulationssitzung ausgewählt wurde.

Verwandte Themen


„Informationen zu Inhaltstypen“ auf Seite 31

Erstellen von Gerätegruppen

In Adobe Device Central können Sie Geräte in benutzerdefinierten Ordnern gruppieren. Zum Beispiel können Sie eine Gerätegruppe mit den Geräten erstellen, die Sie für ein bestimmtes Projekt benötigen. Sie können auch eine Gerätegruppe mit allen Geräten erstellen, die einen bestimmten Inhaltstyp unterstützen. Gerätegruppen werden im Fenster „Gerätegruppen“ angezeigt.

Die Geräte in den Fenstern „Verfügbare Geräte“ oder „Gerätegruppen“ werden mit dem Inhaltstyp gefiltert, der für die Emulation oder Dokumenterstellung ausgewählt wurde. Geräte, die den ausgewählten Inhaltstyp nicht unterstützen, werden abgeblendet. (Bei Anzeige der Registerkarte „Geräteprofile“ sind alle Geräte in den Fenstern „Verfügbare Geräte“ oder „Gerätegruppen“ aktiviert, sodass die Profilinformatoren angezeigt werden.)

❖ Zur Erstellung einer Gerätegruppe haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

- Klicken Sie im Fenster „Gerätegruppen“ mit der rechten Maustaste auf den Ordner „Favoriten“ und wählen Sie die Option „Neue Gerätegruppe“ aus.
- Klicken Sie im Fenster „Gerätegruppen“ oben rechts auf die Schaltfläche „Neue Gerätegruppe“ .
- Wählen Sie „Geräte“ > „Neue Gerätegruppe“.

Ein unbenannter Satz wird angezeigt. Geben Sie einen Namen für die neue Gerätegruppe ein. Wenn bereits ein „Unbenannter Satz“ vorhanden ist, wird in Adobe Device Central dem Namen eine Zahl hinzugefügt („Unbenannter Satz (1)“, „Unbenannter Satz (2)“ usw.).

Hinweis: Nach der Erstellung eines neuen Gerätegruppenordners können Sie den Ordner an eine beliebige Stelle im Ordner „Favoriten“ ziehen.

Erstellen von Geräteuntergruppen

- 1 Wählen Sie die Gerätegruppe aus, die als Untergruppe definiert werden soll.
- 2 Ziehen Sie die Gerätegruppe an eine Stelle unterhalb einer anderen Gerätegruppe (der Symbolpfeil muss sich unterhalb des Ordnersymbols befinden).

Hinzufügen von Geräten zu einer Gerätegruppe

Wenn Sie ein Gerät an einen Speicherort kopieren, an dem dieses Gerät bereits vorhanden ist, erstellt Adobe Device Central ein Duplikat und fügt dem Gerätenamen eine Zahl hinzu.


❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Ziehen Sie das Gerät (oder die Gruppe von Geräten) aus dem Fenster „Verfügbare Geräte“ oder der Registerkarte „Profilinformationen“ in das Fenster „Gerätegruppen“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Gerät und wählen Sie anschließend die Option „Kopieren“. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Gerätegruppe und wählen Sie die Option „Einfügen“.

Hinweis: Um Geräte von einer Gruppe in eine andere zu kopieren, halten Sie die <Strg>-Taste (Windows) oder Wahl taste (Macintosh) gedrückt, während Sie mit der Maus ziehen. Ein Pluszeichen (+) neben dem Mauszeiger zeigt die Kopieraktion an.

Löschen von Geräten oder Gerätegruppen

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wenn das Gerät, die Gerätegruppe oder einzelne Geräte markiert sind, klicken Sie oben rechts im Fenster „Gerätegruppen“ auf die Schaltfläche „Auswahl löschen“ .
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Auswahl und wählen Sie anschließend die Option „Löschen“.
- Wenn ein Gerät oder eine Gerätegruppe ausgewählt ist, drücken Sie die <Entf>-Taste auf Ihrer Tastatur.

Verschieben von Geräten im Fenster „Gerätegruppen“

Wenn Sie ein Gerät verschieben, das an der Zielposition bereits vorhanden ist, fügt Adobe Device Central dem Gerätenamen eine Zahl in Klammern hinzu.

❖ Wählen Sie ein Gerät aus und ziehen Sie es an eine andere Position in der Liste.

Hinweis: Um Geräte von einer Gruppe in eine andere zu kopieren, halten Sie die <Strg>-Taste (Windows) oder Wahl taste (Macintosh) gedrückt, während Sie mit der Maus ziehen.

Abrufen von Updates für Geräteprofile

So rufen Sie aktualisierte Informationen zu Geräten ab:

Hinweis: Geräteupdates können auch über den Adobe Update Manager abgerufen werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Downloads“ auf Seite 5.

- 1 Wählen Sie „Geräte“ > „Nach Geräteupdates suchen“.
- 2 Laden Sie das Update von der Device Central-Seite von Adobe.com herunter.
- 3 Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene ADPP-Datei.
- 4 Wählen Sie im Dialogfeld „Paket mit Geräteprofilen installieren“ die zu importierenden Geräte.
- 5 Klicken Sie auf „Installieren & neu starten“.

Exportieren von Gerätegruppen

Wenn Sie eine Gerätegruppe erstellt haben, können Sie diese Gruppe für andere Teammitglieder exportieren. Dadurch sparen Sie Zeit und stellen sicher, dass jeder, der an der Erstellung und dem Testen von Inhalten beteiligt ist, dieselbe Gerätegruppe verwendet.

- 1 Wählen Sie im Fenster „Gerätegruppen“ die zu exportierende Gerätegruppe aus.
- 2 Wählen Sie „Geräte“ > „Gerätegruppe exportieren“.
- 3 Ändern Sie im Dialogfeld „Gerätegruppe exportieren“ den Standardnamen (Adobe Device Central verwendet die Dateinamenerweiterung ADVS) und navigieren Sie zu einem Zielspeicherort.
- 4 Klicken Sie auf „Speichern“.

Importieren von Gerätegruppen

Das Importieren einer Gerätegruppe ist hilfreich, wenn Sie Informationen mit anderen gemeinsam nutzen. Wenn jemand bereits eine Gerätegruppe erstellt hat, können Sie diese Gruppe einfach importieren, anstatt dieselbe Gruppe auf Ihrem Computer neu zu erstellen.

Wenn Sie eine Gerätegruppe gemeinsam verwenden, indem Sie diese importieren, importiert Adobe Device Central nicht die tatsächlichen Geräteprofile (XML-Dateien mit allen relevanten Gerätedaten). Adobe Device Central importiert nur die Information, welche Geräte in der Projektgruppe enthalten sind. Wenn in Ihrer Version von Adobe Device Central nicht alle Geräteprofile enthalten sind, werden Sie in einer Warnmeldung dazu aufgefordert, ein Update auszuführen, um die fehlenden Profile zu erhalten.

- 1 Wählen Sie „Geräte“ > „Gerätegruppe importieren“.
- 2 Navigieren Sie zu der ADVS-Datei und wählen Sie die Datei aus.
- 3 Klicken Sie auf „Öffnen“.

Kapitel 4: Erstellen, Vorschau und Testen von Inhalten in Adobe Device Central

Mit Adobe Device Central können Sie mobile Inhalte, die in Adobe-Produkten entwickelt wurden, erstellen und in der Vorschau anzeigen. Darüber hinaus bietet Device Central viele Optionen zum Testen von Mobilgeräteinhalten, so dass Sie eine Vielzahl an Mobilgeräten und Szenarios emulieren können.

Erstellen und Anzeigen einer Vorschau für mobile Inhalte mit Adobe Device Central

Zugreifen auf Adobe-Komponenten von Adobe Device Central

- 1 Starten Sie Device Central.
 - 2 Wählen Sie „Datei“ > „Neues Dokument in“ > „Flash“, „Illustrator“ oder „Photoshop“.
- In Device Central wird das Bedienfeld „Neues Dokument“ mit den angemessenen Optionen angezeigt, um ein neues mobiles Dokument in der gewählten Anwendung zu erstellen.
- 3 Nehmen Sie alle notwendigen Änderungen vor, wie z. B. die Auswahl einer neuen Player-Version, ActionScript-Version oder eines neuen Inhaltstyps.
 - 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie für „Alle ausgewählten Geräte“ die Option „Eigene Größe“ aus und geben Sie eine Breite und Höhe ein (in Pixel).
 - Wählen Sie ein oder mehrere Geräte aus der Liste „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ aus.
 - 5 Wenn Sie mehrere Geräte ausgewählt haben, wählt Device Central ein Format für Sie aus. Wenn Sie ein anderes Format auswählen möchten, klicken Sie auf ein anderes Gerät bzw. eine andere Gerätegruppe.
 - 6 Klicken Sie auf „Erstellen“.

Die gewählte Anwendung wird mit einem neuen mobilen Dokument geöffnet, das sofort bearbeitet werden kann.

Erstellen von Mobilgeräteinhalten mit Adobe Device Central und Flash CS3

- 1 Starten Sie Flash.
 - 2 Wählen Sie im Hauptbildschirm von Flash „Neu erstellen“ > „Flash-Datei (Mobil)“.
- Flash öffnet Device Central und zeigt die Registerkarte „Neues Dokument“ an.
- 3 Wählen Sie in Device Central eine Player-Version und eine ActionScript-Version aus.
- Die Liste „Verfügbare Geräte“ auf der linken Seite wird aktualisiert. Geräte, die die ausgewählte Player- und ActionScript-Version nicht unterstützen sind abgeblendet dargestellt.
- 4 Wählen Sie einen Inhaltstyp.
- Die Liste „Verfügbare Geräte“ auf der linken Seite wird aktualisiert und zeigt die Geräte an, die den gewählten Inhaltstyp (sowie die Player- und ActionScript-Version) unterstützen.
- 5 Wählen Sie in der Liste „Verfügbare Geräte“ eines oder mehrere Zielgeräte aus (oder wählen Sie ein einzelnes Gerät oder eine Gerätegruppe in der Liste „Gerätegruppen“ aus).


Device Central listet Vorschläge für Dokumentgrößen auf Basis des gewählten Geräts oder der gewählten Geräte (wenn die Geräte unterschiedliche Displaygrößen aufweisen) auf. Je nach Design oder Inhalt, den Sie entwickeln, können Sie ein gesondertes mobiles Dokument für jede Displaygröße erstellen oder versuchen, eine für alle Geräte passende Größe zu finden. Wenn Sie sich für Letzteres entscheiden, sollten Sie die kleinste oder größte vorgeschlagene Dokumentgröße als gemeinsamen Nenner verwenden. Sie können auch eine benutzerdefinierte Größe unten in der Registerkarte eingeben.

6 Klicken Sie auf „Erstellen“.

Flash wird gestartet und erstellt ein Dokument mit den von Device Central vorgegebenen Veröffentlichungseinstellungen, einschließlich der Angabe der richtigen Größe für das Gerät (bzw. die Gerätegruppe).

7 Fügen Sie dem neuen Flash-Dokument Inhalt hinzu.

8 Wählen Sie „Steuerung“ > „Film testen“.

Das neue Dokument wird auf der Registerkarte „Device Central Emulator“ angezeigt. Wenn bei Schritt 5 ein oder mehrere Geräte aus der Liste „Verfügbare Geräte“ ausgewählt wurden, wird eine neue Gerätegruppe erstellt (die nach der FLA-Datei benannt wird) und im Fenster „Gerätegruppen“ aufgeführt. Das auf der Registerkarte „Emulator“ angezeigte Gerät wird im Fenster „Gerätegruppen“ mit dem Symbol  aufgeführt. Zum Testen des neuen Flash-Dokuments auf einem anderen Gerät doppelklicken Sie in den Listen „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf den Namen eines anderen Geräts.

Tutorials zur Erstellung von Inhalt mit Flash und Device Central finden Sie unter http://www.adobe.com/go/vid0186_de und http://www.adobe.com/go/vid0206_de.

Erstellen von mobilen Inhalten mit Adobe Device Central und Photoshop

1 Starten Sie Photoshop.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“.

3 Klicken Sie auf „Device Central“, um das Dialogfeld in Photoshop zu schließen und Device Central zu öffnen.

4 Wählen Sie einen Inhaltstyp.

Die Liste „Verfügbare Geräte“ auf der linken Seite wird aktualisiert und zeigt die Geräte an, die den gewählten Inhaltstyp unterstützen.

5 Wählen Sie in der Liste „Verfügbare Geräte“ eines oder mehrere Zielgeräte aus (oder wählen Sie ein einzelnes Gerät oder eine Gerätegruppe in der Liste „Gerätegruppen“ aus).

Device Central listet Vorschläge für Dokumentgrößen auf Basis des gewählten Geräts oder der gewählten Geräte (wenn die Geräte unterschiedliche Displaygrößen aufweisen) auf. Je nach Design oder Inhalt, den Sie entwickeln, können Sie ein gesondertes mobiles Dokument für jede Displaygröße erstellen oder versuchen, eine für alle Geräte passende Größe zu finden. Wenn Sie sich für Letzteres entscheiden, sollten Sie die kleinste oder größte vorgeschlagene Dokumentgröße als gemeinsamen Nenner verwenden. Sie können auch eine benutzerdefinierte Größe unten in der Registerkarte eingeben.

6 Klicken Sie auf „Erstellen“.

Es wird eine leere PSD-Datei mit der angegebenen Größe in Photoshop geöffnet. Bei der neuen Datei sind standardmäßig folgende Parameter eingestellt:

- Farbmodus: RGB/8-Bit
- Auflösung: 72 ppi
- Farbprofil: SRGB IEC61966-2.1

7 Fügen Sie der leeren PSD-Datei in Photoshop Inhalt hinzu.

8 Wählen Sie anschließend „Datei“ > „Für Web und Geräte speichern“.

9 Wählen Sie im Dialogfeld „Für Web und Geräte speichern“ das gewünschte Format und ändern Sie die Exporteinstellungen nach Bedarf.

10 Klicken Sie auf „Device Central“.

In der Registerkarte „Device Central Emulator“ wird eine temporäre Datei mit den angegebenen Exporteinstellungen angezeigt. Zum Fortfahren des Tests doppelklicken Sie in den Listen „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf den Namen eines anderen Geräts.

- 11 Wenn Sie Änderungen an der Datei vornehmen müssen, nachdem Sie die Vorschau der Datei in Device Central angesehen haben, kehren Sie zu Photoshop zurück.
- 12 Nehmen Sie im Photoshop-Dialogfeld „Für Web und Geräte speichern“ Änderungen wie beispielsweise die Auswahl eines anderen Exportformats oder einer anderen Exportqualität vor.
- 13 Um die Datei mit den neuen Exporteinstellungen zu testen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Device Central“.
- 14 Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, klicken Sie im Photoshop-Dialogfeld „Für Web und Geräte speichern“ auf „Speichern“.

Hinweis: Um Device Central einfach von Photoshop aus zu öffnen (anstatt eine Datei zu erstellen und zu testen), wählen Sie „Datei“ > „Device Central“.

Ein Tutorial zum Erstellen von Inhalt mit Photoshop und Device Central finden Sie unter http://www.adobe.com/go/vid0185_de.

Erstellen von mobilen Inhalten mit Adobe Device Central und Illustrator

- 1 Starten Sie Illustrator.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“.
- 3 Wählen Sie unter „Neues Dokumentprofil“ „Mobil & Geräte“.
- 4 Klicken Sie auf „Device Central“, um das Dialogfeld in Illustrator zu schließen und Device Central zu öffnen.
- 5 Wählen Sie einen Inhaltstyp.

Die Liste „Verfügbare Geräte“ auf der linken Seite wird aktualisiert und zeigt die Geräte an, die den gewählten Inhaltstyp unterstützen.

- 6 Wählen Sie in Device Central ein Gerät, mehrere Geräte oder eine Gerätegruppe aus.

Auf Grundlage des gewählten Geräts (der gewählten Geräte) und des Inhaltstyps schlägt Device Central eine oder mehrere zu erstellende Zeichenflächengrößen vor. Um ein Dokument nach dem anderen zu erstellen, wählen Sie eine vorgeschlagene Dokumentgröße aus (oder wählen Sie für „Alle ausgewählten Geräte“ die Option „Eigene Größe“ aus und geben eine Breite und Höhe ein).

- 7 Klicken Sie auf „Erstellen“.

Es wird eine leere AI-Datei mit der angegebenen Größe in Illustrator geöffnet. Bei der neuen Datei sind standardmäßig folgende Parameter eingestellt:

- Farbmodus: RGB
- Rasterauflösung: 72 ppi

- 8 Fügen Sie der leeren AI-Datei in Illustrator Inhalt hinzu.
- 9 Wählen Sie anschließend „Datei“ > „Für Web und Geräte speichern“.
- 10 Wählen Sie im Dialogfeld „Für Web und Geräte speichern“ das gewünschte Format und ändern Sie die Exporteinstellungen nach Bedarf.
- 11 Klicken Sie auf „Device Central“.

In der Registerkarte „Device Central Emulator“ wird eine temporäre Datei mit den angegebenen Exporteinstellungen angezeigt. Zum Fortfahren des Tests doppelklicken Sie in den Listen „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf den Namen eines anderen Geräts.

- 12 Wenn Sie Änderungen an der Datei vornehmen müssen, nachdem Sie die Vorschau der Datei in Device Central angesehen haben, kehren Sie zu Illustrator zurück.
- 13 Nehmen Sie im Illustrator-Dialogfeld „Für Web und Geräte speichern“ Änderungen wie beispielsweise die Auswahl eines anderen Exportformats oder einer anderen Exportqualität vor.
- 14 Um die Datei mit den neuen Exporteinstellungen zu testen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Device Central“.
- 15 Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, klicken Sie im Illustrator-Dialogfeld „Für Web und Geräte speichern“ auf „Speichern“.

Hinweis: Um Device Central einfach von Illustrator aus zu öffnen (anstatt eine Datei zu erstellen und zu testen), wählen Sie „Datei“ > „Device Central“.

Ein Tutorial zum Erstellen von Inhalt mit Illustrator und Device Central finden Sie unter http://www.adobe.com/go/vid0207_de.

Anzeigen einer Vorschau eines Films auf einem virtuellen mobilen Gerät mit Adobe Premiere Pro

Mit Adobe Device Central können Sie ein Vorschau von Filmen ansehen, die für mobile Geräte in Emulationen dieser Geräte formatiert wurden. Diese Option ist für die meisten der im Adobe Media Encoder aufgeführten H.264-Formate verfügbar.

- 1 Stellen Sie auf Windows-Computern sicher, dass QuickTime installiert ist.
- 2 Starten Sie Adobe Premiere Pro.
- 3 Öffnen Sie die Datei, für die eine Vorschau angezeigt werden soll.
- 4 Wählen Sie die Datei im Projektbereich oder Schnittpfenster aus.
- 5 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Adobe Media Encoder“.
- 6 Wählen Sie im Fenster "Export Settings" (Exporteinstellungen) im Bereich "Export Settings" (Exporteinstellungen) im Dropdown-Menü "Format" die Option "H.264" aus.
- 7 Wählen Sie eine Vorgabe für mobile Geräte aus (z. B. 3GPP).

„In Device Central öffnen“ sollte standardmäßig aktiviert sein.

- 8 Klicken Sie auf "OK".
- 9 Geben Sie einen Namen für die Datei ein und speichern Sie sie.

Die Datei wird gerendert.

- 10 Eine temporäre Datei wird auf der Registerkarte „Device Central Emulator“ angezeigt. Zum Fortfahren des Tests doppelklicken Sie in den Listen „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf den Namen eines anderen Geräts.

Vorschau eines Films auf einem virtuellen mobilen Gerät mit After Effects


Mit Adobe Device Central können Sie ein Vorschau von Filmen ansehen, die für mobile Geräte in Emulationen dieser Geräte formatiert wurden. Diese Option ist für die meisten der im Adobe Media Encoder aufgeführten H.264-Formate verfügbar.

- 1 Starten Sie After Effects.
- 2 Wählen Sie im Projektbereich die Komposition, von der eine Vorschau angezeigt werden soll.
- 3 Wählen Sie „Komposition“ > „Zur Renderliste hinzufügen“.
- 4 Klicken Sie in der Renderliste auf den unterstrichenen Text rechts von „Ausgabemodul“ oder wählen Sie im Menü „Ausgabemodul“ „Benutzerdefiniert“.
- 5 Wählen Sie im Dialogfeld „Einstellungen für Ausgabemodule“ im Menü „Format“ die Option „h.264“.
- 6 Wählen Sie im Bereich „Exporteinstellungen“ des Dialogfelds „H.264“ „In Device Central öffnen“.
- 7 Ändern Sie sonstige Einstellungen wie gewünscht und klicken Sie auf „OK“.
- 8 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Einstellungen für Ausgabemodule“ zu schließen.
- 9 Klicken Sie in der Renderliste auf „Rendern“.

Je nach Größe der Datei kann das Rendern einige Minuten dauern. Nach dem Rendern wird eine temporäre Datei auf der Registerkarte „Adobe Device Central Emulator“ angezeigt. Zum Fortfahren des Tests doppelklicken Sie in den Listen „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf den Namen eines anderen Geräts.

Vorschau auf mobile Inhalte mit Adobe Device Central und Dreamweaver

Verwenden Sie Device Central mit integrierter Small-Screen Rendering-Funktion von Opera, um eine Vorschau von mit Dreamweaver erstellten Seiten auf unterschiedlichen mobilen Geräten anzuzeigen. Auf unterschiedlichen Geräte sind unterschiedliche Browser installiert, die Vorschau vermittelt jedoch eine gute Vorstellung dessen, wie der Inhalt auf einem bestimmten Gerät aussehen und funktionieren wird.

- 1 Starten Sie Dreamweaver.
- 2 Öffnen Sie eine Datei.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Datei“ > „Vorschau im Browser“ > „Device Central“.
 - Klicken Sie auf der Symbolleiste des Dokumentfensters auf die Schaltfläche „Vorschau/Debuggen im Browser“ , halten Sie die Maustaste gedrückt und wählen Sie „Vorschau in Device Central“.

Die Datei wird auf der Registerkarte "Device Central Emulator" angezeigt. Zum Fortfahren des Tests doppelklicken Sie in den Listen „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf den Namen eines anderen Geräts.

Zugreifen auf Adobe Device Central von Adobe Bridge

Wenn Sie von Adobe Bridge auf Device Central zugreifen möchten, wählen Sie eine einzelne Datei aus. Folgende Formate werden unterstützt: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL und WEBLOC.

- 1 Starten Sie Adobe Bridge.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie eine Datei aus und klicken Sie in Device Central auf "Datei" > "Testen".
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Datei und wählen Sie „In Device Central testen“.

Die Datei wird auf der Registerkarte "Device Central Emulator" angezeigt. Zum Fortfahren des Tests doppelklicken Sie in den Listen „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf den Namen eines anderen Geräts.

Hinweis: Um durch Geräteprofile zu blättern oder mobile Dokumente zu erstellen, wählen Sie „Werkzeuge“ > „Device Central“. Device Central wird mit geöffneter Registerkarte „Device Profiles“ (Geräteprofile) gestartet.

Ein Tutorial zur Verwendung von Adobe Bridge und Device Central finden Sie unter http://www.adobe.com/go/vid0208_de.

Tipps zum Erstellen von Inhalten für mobile Geräte

Erstellen von Flash-Inhalten zur Verwendung auf mobilen Geräten

Beim Erstellen von Flash-Inhalten für mobile Geräte sind gewisse Grundsätze zu befolgen. Flash-Entwickler vermeiden beispielsweise oft extrem komplexe Grafiken und übermäßiges Tweening oder Transparenz.

Flash Lite-Entwickler haben zusätzliche Schwierigkeiten, weil die Leistung auf mobilen Geräten stark variiert. Wenn Inhalte auf vielen unterschiedlichen Geräten veröffentlicht werden muss, müssen die Entwickler häufig den kleinsten gemeinsamen Nenner suchen.

Beim Optimieren von mobilen Inhalten muss man Kompromisse machen. Während beispielsweise eine Technik für eine optimierte Darstellung von Inhalten sorgt, führt eine andere zu besserer Leistung. Bei der Abwägung dieser Kompromisse werden Sie wiederholt zwischen dem Testen im Emulator und dem Testen auf dem Zielgerät hin- und herwechseln. Sie müssen Ihre Inhalte auf dem eigentlichen Gerät sehen, um die Farbtreue, Textlesbarkeit, physischen Interaktionen, Reaktionsfähigkeit der Benutzeroberfläche und andere Aspekte der realen mobilen Erfahrung beurteilen zu können.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Flash Lite-Richtlinien für Animation auf mobilen Geräten

Beim Erstellen von animierten Inhalten für ein mobiles Gerät müssen Sie die Prozessorbeschränkungen des Gerätes berücksichtigen. Das Befolgen dieser Richtlinien kann verhindern, dass Flash Lite-Inhalte langsam ausgeführt werden:

- Überprüfen Sie beim Erstellen einer neuen Flash Lite-Datei, ob das Dokument richtig eingerichtet ist. Flash-Dateien lassen sich zwar reibungslos skalieren, doch kann die Leistung leiden, wenn die Datei nicht mit ihrer nativen Stage-Größe ausgeführt wird und im Player skaliert werden muss. Versuchen Sie, die Stage-Größe des Dokuments auf die Auflösung des Zielgerätes abzustimmen. Stellen Sie auch den Flash Player auf die richtige Version von Flash Lite ein, und wählen Sie ein entsprechendes Geräteprofil in Device Central aus.
- Flash Lite kann Vektorgrafiken mit niedriger, mittlerer und hoher Qualität rendern. Je höher die Renderqualität, desto reibungsloser und genauer rendert Flash Lite Vektorgrafiken und desto größer die Anforderungen an den Geräteprozessor. Wenn Sie komplexe Animationen erstellen möchten, experimentieren Sie damit, die Qualitätseinstellung des Players zu verändern. Testen Sie anschließend die SWF-Datei gründlich. Die Renderqualität einer SWF-Datei kontrollieren Sie mit der Eigenschaft `_quality` oder dem Befehl `SetQuality`. Gültige Werte für die Eigenschaft `_quality` sind `LOW`, `MEDIUM` und `HIGH`.
- Beschränken Sie die Anzahl gleichzeitiger Tweenings. Verringern Sie die Anzahl der Tweenings, oder arrangieren Sie die Animation so, dass eines beginnt, wenn ein anderes endet.
- Verwenden Sie Transparenzeffekte (Alpha) sparsam, weil sie prozessorintensiv sind. Vermeiden Sie insbesondere das Tweening von Symbolen mit einem nicht vollständig opaken Alpha-Wert (unter 100 %).
- Vermeiden Sie prozessorintensive optische Effekte, wie zum Beispiel große Masken, intensive Bewegungen, Alpha-Füllmethoden, umfangreiche Verläufe und komplexe Vektoren.
- Experimentieren Sie mit Kombinationen aus Tweenings, Keyframe-Animationen und ActionScript-gesteuerten Bewegungen, um die wirksamsten Ergebnisse zu erzeugen.
- Das Rendern von Vektor-Ovalen und -Kreisen ist viel speicherintensiver als das Rendern von Vierecken. Auch der Einsatz runder und ovaler Konturen erhöht die Prozessorauslastung erheblich.
- Testen Sie Animationen häufig auf den eigentlichen Zielgeräten.
- Wenn Flash einen animierten Bereich zeichnet, wird ein rechteckiger Begrenzungsrahmen darum definiert. Sie optimieren die Zeichnung, indem Sie dieses Rechteck so klein wie möglich machen. Vermeiden Sie überlappende Tweenings, weil Flash den zusammengefügteten Bereich als ein Rechteck und damit als größeren Gesamtbereich interpretiert. Optimieren Sie die Animation mit der Flash-Funktion "Show Redraw Region" (Aktualisierungsbereich zeigen).
- Vermeiden Sie die Verwendung von `_alpha = 0` und `_visible = false` zum Ausblenden von Filmen auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Sichtbarkeit eines Films einfach ausschalten oder seinen Alpha-Wert auf Null ändern, ist er immer noch in Berechnungen für das Zeilen-Rendering enthalten, was die Leistung beeinträchtigen kann.
- Versuchen Sie auch nicht, einen Film auszublenden, indem Sie ihn hinter einem anderen Grafikelement verbergen. Er wird dann immer noch in den Berechnungen des Players berücksichtigt. Bewegen Sie stattdessen Filme vollständig vom Stage, oder entfernen Sie sie durch Aufrufen von `removeMovieClip`.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Flash Lite-Bitmaps und Vektorgrafiken auf mobilen Geräten

Flash Lite kann sowohl Vektor- als auch Bitmapgrafiken rendern. Jede Art von Grafik hat Vor- und Nachteile. Die Entscheidung zwischen Vektor- und Bitmapgrafiken ist nicht immer einfach und richtet sich oft nach mehreren Faktoren.

Vektorgrafiken sind auf kompakte Weise als mathematische Gleichungen in SWF-Dateien dargestellt und können vom Flash Lite-Player während der Laufzeit gerendert werden. Bitmapgrafiken werden dagegen als Bereiche aus Bildelementen (Pixeln) dargestellt, die mehr Daten-Bytes benötigen. Somit kann der Einsatz von Vektorgrafiken in einer Datei zur Reduzierung der Dateigröße und Speicherauslastung beitragen.

Vektorgrafiken behalten auch ihre glatten Formen bei, wenn sie größenskaliert werden. Bitmapbilder können nach dem Skalieren eckig oder gepixelt aussehen.

Im Vergleich zu Bitmaps benötigen Vektorgrafiken mehr Prozessorleistung für das Rendering, insbesondere Vektorgrafiken mit vielen komplexen Formen und Füllungen. Folglich kann die Nutzung vieler Vektorformen manchmal die allgemeine Dateileistung verringern. Da Bitmapgrafiken nicht so viel Verarbeitungszeit für das Rendering benötigen wie Vektorgrafiken, sind sie für manche Dateien besser geeignet, beispielsweise eine komplexe Straßenkarte, die auf einem Mobiltelefon animiert und gescrollt werden soll.

Bedenken Sie stets folgende Punkte:

- Vermeiden Sie Pfade in Vektorformen. Pfade haben eine innere und äußere Kante (Füllungen nur eine) und erfordern die doppelte Rendering-Leistung.
- Ecken lassen sich leichter als Kurven rendern. Verwenden Sie nach Möglichkeit flache Kanten, insbesondere bei sehr kleinen Vektorformen.
- Optimierung ist besonders hilfreich bei kleinen Vektorformen wie Symbolen. Die Details komplexer Symbole können beim Rendering verloren gehen. Dann war die Arbeit für das Rendering der Details umsonst.
- Eine allgemeine Regel lautet, Bitmaps für kleine, komplexe Bilder (wie zum Beispiel Symbole) zu verwenden und Vektorgrafiken für größere und einfachere.
- Importieren Sie Bitmapgrafiken mit der richtigen Größe, anstatt große Grafiken zu importieren und sie in Flash zu verkleinern. Das ist eine Verschwendung von Dateigröße und Laufzeitspeicher.
- Der Flash Lite-Player unterstützt keine Bitmapglättung. Wenn eine Bitmap skaliert oder gedreht wird, sieht sie eckig aus. Wenn es erforderlich ist, eine Grafik zu skalieren oder zu drehen, sollten Sie stattdessen besser eine Vektorgrafik in Betracht ziehen.
- Text ist im Grunde nur eine sehr komplexe Vektorform. Da Text natürlich oft unerlässlich ist, kann man kaum völlig darauf verzichten. Wenn Text benötigt wird, sollten Sie ihn besser nicht animieren oder über eine Animation legen. Sie sollten Text eher als Bitmap verwenden. Bei mehrzeiligem dynamischem und eingegebenem Text wird der Zeilenumbruch der Textfolge nicht zwischengespeichert. Flash bricht Zeilen während der Laufzeit um und berechnet den Umbruch jedes Mal neu, wenn das Textfeld aktualisiert werden muss. Statische Textfelder sind unproblematisch, weil der Zeilenumbruch vorher während der Kompilierzeit berechnet wird. Bei dynamischen Inhalten sind dynamische Textfelder unvermeidlich. Verwenden Sie jedoch nach Möglichkeit besser statische Textfelder.
- Setzen Sie in PNG-Dateien so wenig Transparenz wie möglich ein. Flash muss die Aktualisierungen sogar für die transparenten Bereiche des Bitmaps berechnen. Exportieren Sie beispielsweise bei einer transparenten PNG-Datei, die ein Vordergrundelement darstellt, die transparente PNG nicht in voller Bildschirmgröße. Exportieren Sie sie stattdessen mit der tatsächlichen Größe des Vordergrundelements.
- Versuchen Sie, Bitmapebenen und Vektorebenen jeweils zusammen zu gruppieren. Flash muss unterschiedliche Renderer für Bitmap- und Vektorinhalt einsetzen und der Wechsel zwischen Renderern nimmt Zeit in Anspruch.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Flash Lite-Video in Mobilgeräten

Halten Sie beim Verwenden von eingebettetem Video die Videolänge so kurz wie möglich, um die Überlastung des Gerätearbeitsspeichers zu vermeiden. Verwenden Sie außerdem keine Videoclips mit Audiospur, da Probleme mit der Videosynchronisierung bestehen, weil die Wiedergabe einfach der Framerate der SWF-Datei zugeordnet wird.

Einrichten der Komprimierung von Flash Lite-Bitmaps für mobile Geräte

Bei der Arbeit mit Bitmaps können Sie Optionen für die Bildkomprimierung festlegen (je Bild oder global für alle Bitmapbilder), mit denen sich die SWF-Dateigröße verringern lässt.

Weitere Tipps und Tricks zum Verwenden von Adobe Device Central mit anderen Adobe-Produkten finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Einrichten von Komprimierungsoptionen für eine einzelne Bitmapdatei

- 1 Starten Sie Flash, und erstellen Sie ein Dokument.

- 2 Wählen Sie im Fenster "Bibliothek" eine Bitmap aus.
- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) oder mit gedrückter Strg-Taste (Macintosh) auf das Bitmapsymbol im Fenster "Bibliothek", und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl "Properties" (Eigenschaften), um das Dialogfeld "Bitmap Properties" (Bitmapeigenschaften) zu öffnen.
- 4 Wählen Sie im Popupmenü "Compression" (Komprimierung) eine der folgenden Optionen:
 - Wählen Sie die Option "Photo (JPEG)" [Foto (JPEG)] für Bilder mit komplexen Farb- oder Farbtonvariationen wie Fotos oder Grafiken mit Farbverlaufsfüllungen. Bei Auswahl dieser Option wird eine JPEG-Datei erstellt. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Use Imported JPEG Data" (Importierte JPEG-Daten verwenden), um die für das importierte Bild angegebene Standardkomprimierungsqualität zu verwenden. Sie können diese Einstellung jedoch auch selbst festlegen, indem Sie die Option "Use Imported JPEG Data" (Importierte JPEG-Daten verwenden) deaktivieren und in das Textfeld "Qualität" einen Wert zwischen 1 und 100 eingeben. Je höher die Einstellung, desto besser wird die Bildqualität, jedoch auch die Dateigröße. Passen Sie also den Wert entsprechend an.
 - Wählen Sie die Option "Lossless (PNG/GIF)" [Verlustfrei (PNG/GIF)] bei Bildern mit einfachen Formen und wenig Farben. Damit wird die Bildkomprimierung verlustfrei durchgeführt, ohne dass Daten ignoriert werden.
- 5 Klicken Sie auf "Testen", um das Ergebnis des Komprimierungsvorgangs zu überprüfen.

Durch einen Größenvergleich zwischen der Originaldatei und der komprimierten Datei können Sie entscheiden, ob die gewählten Komprimierungseinstellungen für Ihre Zwecke geeignet sind.

Einrichten der Komprimierung für alle Bitmapbilder

- 1 Wählen Sie "Datei" > "Publish Settings" (Veröffentlichungseinstellungen), und klicken Sie dann auf die Registerkarte "Flash", um die Komprimierungsoptionen aufzurufen.
- 2 Verschieben Sie den Regler für die JPEG-Qualität, oder geben Sie einen Wert ein. Bei einem höheren JPEG-Qualitätswert wird ein Bild mit höherer Bildqualität, aber eine größere SWF-Datei erstellt. Eine niedrigere Bildqualität führt zu einer kleineren SWF-Datei. Probieren Sie unterschiedliche Einstellungen aus, um den besten Ausgleich zwischen Dateigröße und Bildqualität zu finden.

Optimieren von Flash Lite-Frames für mobile Geräte

- Die meisten Geräte, die Flash Lite unterstützen, geben Inhalte mit etwa 15 bis 20 Frames pro Sekunde (BPS) wieder. Die Framerate bzw. Bildfrequenz kann einen so geringen Wert wie 6 BPS aufweisen. Stellen Sie bei der Entwicklung die Bildfrequenz ungefähr auf die Wiedergabegeschwindigkeit des Zielgerätes ein. Das zeigt, wie Inhalte auf einem Gerät mit geringer Leistung ausgeführt werden. Stellen Sie vor dem Veröffentlichlichen einer fertigen SWF-Datei die Bildfrequenz des Dokuments auf mindestens 20 BPS ein, um eine Einschränkung der Leistung zu vermeiden, wenn das Gerät eine höhere Bildfrequenz unterstützt.
- Denken Sie bei der Anwendung von `gotoAndPlay` daran, dass jeder Frame zwischen dem aktuellen Frame und dem angeforderten Frame initialisiert werden muss, bevor Flash den angeforderten Frame abspielt. Wenn viele dieser Frames unterschiedliche Inhalte enthalten, könnte es effizienter sein, statt der Zeitachse verschiedene Filme zu verwenden.
- Das Vorladen des gesamten Inhalts durch Einfügen an den Beginn der Datei ist zwar auf dem Desktop sinnvoll, kann jedoch auf einem mobilen Gerät den Dateistart verzögern. Verteilen Sie Inhalte auf die gesamte Datei, damit die Filme erst beim Abspielen initialisiert werden.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Optimieren von ActionScript für Flash Lite-Inhalte auf mobilen Geräten

Wegen der Verarbeitungsgeschwindigkeit und Speichereinschränkungen auf den meisten Mobilgeräten sollten Sie diese Richtlinien befolgen, wenn Sie ActionScript für Flash Lite-Inhalte zur Verwendung auf mobilen Geräten entwickeln:

- Gestalten Sie die Datei und den zugehörigen Code so einfach wie möglich. Entfernen Sie nicht verwendete Filme, löschen Sie unnötige Frame- und Codeschleifen, und benutzen Sie nicht zu viele oder irrelevante Frames.

- Der Einsatz von FOR-Schleifen kann teuer sein, weil durch Überprüfung der Bedingung bei jeder Wiederholung Mehraufwand entsteht. Wenn die Kosten für Wiederholungs- und Schleifenaufwand vergleichbar sind, führen Sie statt einer Schleife besser mehrere Vorgänge einzeln aus. Der Code ist vielleicht länger, aber die Leistung verbessert sich.
- Beenden Sie Schleifen auf Framebasis, sobald sie nicht mehr erforderlich sind.
- Vermeiden Sie nach Möglichkeit die Verarbeitung von Zeichenfolgen und Bereichen, weil dies rechenintensiv sein kann.
- Versuchen Sie immer, direkt auf Eigenschaften zuzugreifen als ActionScript-Getter- und Setter-Methoden anzuwenden, die mit einem größeren Aufwand verbunden sind als andere Methodenaufrufe.
- Verwalten Sie Ereignisse mit Bedacht. Gestalten Sie Ereignisempfängerbereiche kompakt, indem Sie mit Bedingungen überprüfen, ob ein Empfänger vorhanden ist (nicht null ist), bevor sie ihn aufrufen. Löschen Sie aktive Intervalle durch Aufrufen von `clearInterval` und entfernen Sie aktive Empfänger durch Aufrufen von `removeListener`, bevor Sie Inhalte mit `unloadApplication` oder `removeApplicationClip` entfernen. Flash ruft SWF-Datenspeicher (zum Beispiel von Intervallen und Empfängern) nicht ab, wenn ActionScript-Funktionen beim Entladen eines Films noch auf die SWF-Daten verweisen.
- Wenn Variablen nicht mehr benötigt werden, löschen Sie sie, oder setzen Sie sie auf `null`. Damit werden sie zur Entsorgung markiert. Durch das Löschen von Variablen wird der Speicherbedarf während der Laufzeit reduziert, da überflüssige Elemente aus der SWF-Datei entfernt werden. Es ist daher vorteilhafter, Variablen zu löschen, anstatt sie auf `null` zu setzen.
- Entfernen Sie Empfänger ausdrücklich aus Objekten, indem Sie vor der Entsorgung den Befehl `removeListener` aufrufen.
- Wenn eine Funktion dynamisch aufgerufen wird und einen festen Parametersatz durchläuft, verwenden Sie `call` anstelle von `apply`.
- Gestalten Sie Namensräume (zum Beispiel Pfade) kompakter, um die Startzeit zu verkürzen. Jede Ebene im Paket ist auf einen `IF`-Befehl kompiliert und verursacht einen `Object`-Aufruf. Weniger Ebenen im Pfad sparen demnach Zeit. Ein Pfad mit den Ebenen `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.functionName` führt beispielsweise dazu, dass eine Objektinstanz für `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc` erstellt wird. Manche Flash-Entwickler reduzieren mit Vorprozessorsoftware den Pfad auf eine eindeutige Kennung wie z. B. `58923409876.functionName`, bevor sie den SWF-Code kompilieren.
- Besteht eine Datei aus mehreren SWF-Dateien, welche die gleichen ActionScript-Klassen verwenden, schließen Sie diese Klassen bei der Kompilation aus ausgewählten SWF-Dateien aus. Dadurch kann man die Zeit zum Herunterladen der Datei und Laufzeitspeicheranforderungen reduzieren.
- Verwenden Sie nicht `Object.watch` und `Object.unwatch`, weil der Player bei jeder Änderung an einer Objekteigenschaft bestimmen muss, ob eine Änderungsmitteilung gesendet werden muss.
- Wenn ActionScript-Code, der in einem Keyframe auf der Zeitachse ausgeführt wird, mehr als eine Sekunde benötigt, sollten Sie erwägen, diesen Code zur Ausführung über mehrere Keyframes aufzuteilen.
- Entfernen Sie beim Veröffentlichen der SWF-Datei `trace`-Befehle aus dem Code. Aktivieren Sie hierzu im Dialogfeld "Publish Settings" (Veröffentlichungseinstellungen) auf der Registerkarte "Flash" das Kontrollkästchen "Omit Trace Actions" (Nachzeichnungsaktionen auslassen).
- Durch Übernahme wird die Anzahl von Methodenaufrufen erhöht und mehr Speicher benötigt: Eine Klasse, welche ihre gesamten Funktionen enthält, ist während der Laufzeit effizienter als eine Klasse, die einen Teil ihrer Funktionalität von einer Überklasse übernimmt. Aus diesem Grund müssen Sie möglicherweise einen Designkompromiss zwischen der Erweiterbarkeit von Klassen und Code-Effizienz eingehen.
- Wenn eine SWF-Datei eine andere SWF-Datei lädt, die eine benutzerdefinierte ActionScript-Klasse (zum Beispiel `foo.bar.CustomClass`) enthält, und dann die SWF-Datei entlädt, bleibt die Klassendefinition im Speicher. Um die Speicheranforderungen zu verringern, löschen Sie ausdrücklich alle benutzerdefinierten Klassen in entladene SWF-Dateien. Verwenden Sie den Befehl `delete` und geben Sie den vollständig qualifizierten Klassennamen an, z. B.: `delete foo.bar.CustomClass`.
- Beschränken Sie den Einsatz globaler Variablen, weil sie nicht für die Entsorgung markiert werden, wenn der sie definierende Film entfernt wird.
- Verwenden Sie nicht die Komponenten der Standardbenutzeroberfläche (verfügbar im Bedienfeld „Components“ [Komponenten] in Flash). Diese Komponenten wurden für die Ausführung auf Desktopcomputern entwickelt und sind nicht für mobile Geräte optimiert.

- Vermeiden Sie nach Möglichkeit stark verschachtelte Funktionen.
- Verweisen Sie nicht auf nicht vorhandene Variablen, Objekte oder Funktionen. Im Vergleich zur Desktopversion von Flash Player sucht Flash Lite 2 langsam nach Verweisen auf nicht vorhandene Variablen. Das kann die Leistung erheblich beeinträchtigen.
- Definieren Sie möglichst keine Funktionen mit anonymer Syntax, zum Beispiel `myObj.eventName = function{ ...}`. Explizit definierte Funktionen sind effizienter, wie zum Beispiel `function myFunc { ...}; my Obj.eventName = myFunc;`
- Verwenden Sie Math-Funktionen und Gleitkommazahlen so sparsam wie möglich. Die Berechnung dieser Werte verlangsamt die Leistung. Wenn Sie Math-Routinen einsetzen müssen, sollten Sie die Werte nach Möglichkeit vorher berechnen und sie in einem Variablenbereich speichern. Das Abrufen von Werten aus einer Datentabelle geht viel schneller als sie während der Laufzeit durch Flash berechnen zu lassen.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Verwalten von Flash Lite-Dateispeicher für mobile Geräte

Flash Lite löscht regelmäßig Objekte und Variablen aus dem Speicher, auf die eine Datei nicht mehr verweist. Dies wird als Entsorgung bezeichnet. Flash Lite führt die Entsorgung alle 60 Sekunden aus, oder immer dann, wenn die Auslastung des Dateispeichers plötzlich um 20 % oder mehr zunimmt.

Sie können zwar nicht steuern, wie und wann Flash Lite die Entsorgung vornimmt, aber dennoch nicht benötigten Speicherplatz gezielt freimachen. Geben Sie bei Zeitachsen- oder globalen Variablen den Speicherplatz, der von ActionScript-Objekten genutzt wird, mit dem Befehl `delete` frei. Bei lokalen Variablen, beispielsweise einer mit einer Funktionsdefinition definierten Variable, können Sie mit dem Befehl `delete` den Speicher eines Objektes nicht räumen, aber die auf das Objekt verweisende Variable auf `null` setzen. Dadurch wird der Speicher, den das Objekt belegt, freigegeben. Voraussetzung ist, dass keine anderen Verweise auf dieses Objekt bestehen.

Die folgenden beiden Codebeispiele zeigen, wie man von Objekten belegten Speicherplatz freigibt, indem man die auf diese Objekte verweisende Variable löscht. Die Beispiele sind identisch, allerdings mit der Ausnahme, dass im ersten Beispiel eine Zeitachsenvariable und im zweiten eine globale Variable erzeugt wird.

```
// 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);
```

Wie zuvor erwähnt, können Sie den Befehl `delete` nicht verwenden, um Speicher freizumachen, den eine lokale Funktionsvariable verwendet. Setzen Sie stattdessen den Variablenverweis auf `null`. Das hat den gleichen Effekt wie der Befehl `delete`.

```
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();
```

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Laden von Daten für mobile Geräte in Flash Lite

Wenn Sie Dateien für mobile Geräte entwickeln, sollten Sie die Datenmenge, die zu einem Zeitpunkt geladen werden soll, so gering wie möglich halten. Beim Laden externer Daten in eine Flash Lite-Datei (zum Beispiel mit `XML.load`) erzeugt das Betriebssystem des Gerätes möglicherweise einen Speicherfehler, wenn den eingehenden Daten unzureichender Speicher zugewiesen ist. Diese Situation kann auch dann auftreten, wenn die Gesamtmenge an restlichem Speicher ausreicht.

Angenommen beispielsweise, dass eine Datei versucht, eine XML-Datei mit 100 KB zu laden, und das Betriebssystem des Gerätes für die Verarbeitung des eingehenden Datenstroms nur 30 KB zugewiesen hat. In diesem Fall teilt Flash Lite dem Benutzer in einer Fehlermeldung mit, dass nicht genügend Speicher verfügbar ist.

Wenn Sie große Datenmengen laden müssen, gruppieren Sie die Daten in kleinere Pakete, zum Beispiel in mehrere XML-Dateien, und führen Sie für die einzelnen Pakete mehrere Aufrufe zum Laden von Daten aus. Die Größe der einzelnen Datenpakete und damit die erforderliche Anzahl der Aufrufe zum Laden von Daten variiert je nach Gerät und Datei. Um ein ausgewogenes Verhältnis zwischen der Anzahl der Datenabfragen und der Wahrscheinlichkeit eines Speicherfehlers zu bestimmen, testen Sie die Dateien auf verschiedenen Zielgeräten.

Vermeiden Sie es nach Möglichkeit, XML-Dateien zu laden und zu analysieren, um optimale Leistung zu erzielen. Speichern Sie stattdessen die Daten in einfachen Name-/Wert-Paaren und laden Sie die Daten mit `loadVars` aus einer Textdatei oder aus vorkompilierten SWF-Dateien.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Ausschließen von Klassen aus der Kompilierung für Flash Lite

Zur Verringerung der Größe einer SWF-Datei sollten Sie in Erwägung ziehen, Klassen aus der Kompilierung auszuschließen. Dabei bleibt jedoch die Fähigkeit zum Abrufen und Verwenden dieser Klassen zur Typüberprüfung bestehen. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn Sie eine Datei mit mehreren SWF-Dateien oder gemeinsamen Bibliotheken entwickeln, besonders dann, wenn zahlreiche dieser Dateien und Bibliotheken auf dieselben Klassen zugreifen. Durch das Ausschließen von Klassen lässt sich das Duplizieren der Klassen in diesen Dateien weitgehend vermeiden.

- 1 Erstellen Sie eine neue XML-Datei.
- 2 Nennen Sie die XML-Datei `FLA_Dateiname_exclude.xml`, wobei `FLA_Dateiname` der Name der FLA-Datei ohne Erweiterung ist. Wenn die FLA-Datei beispielsweise `sellStocks fla` heißt, muss der Name der XML-Datei `sellStocks_exclude.xml` lauten.
- 3 Speichern Sie die Datei im gleichen Verzeichnis wie die FLA-Datei.
- 4 Fügen Sie folgende Tags in die XML-Datei ein:

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

Die in den `<asset>`-Tags für die Namensattribute angegebenen Werte sind die Namen von Klassen, die aus der SWF-Datei ausgeschlossen werden sollen. Fügen Sie für die Datei so viele wie erforderlich hinzu. Die folgende XML-Datei schließt z. B. die Klassen `mx.core.UIObject` und `mx.screens.Slide` aus der SWF-Datei aus:

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

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Tipps zum Erstellen von Bildern für mobile Geräte mit Photoshop

Gehen Sie folgendermaßen vor, um sicherzustellen, dass in Photoshop erstellte Bilder auf mobilen Geräten gut angezeigt werden:

- Öffnen Sie Device Central, wählen Sie ein bestimmtes Gerät aus und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Erstellen“, um eine neue Datei in Photoshop zu öffnen. Dabei werden alle Einstellungen beibehalten, die Photoshop automatisch zur Verfügung stellt. Ist ein Gerät ausgewählt, legt Photoshop für das gewählte Gerät angemessene Optionen, einschließlich Größe und Farbraum, fest.
- WBMP ist das Standardformat zur Optimierung von Bildern für mobile Geräte. WBMP unterstützt 1-Bit-Farbe, d. h. WBMP-Bilder enthalten nur schwarze und weiße Pixel.
- Versuchen Sie die Farbanzahl so weit wie möglich zu reduzieren und ziehen Sie die Verwendung von Graustufen in Betracht. Die Mehrzahl der momentan auf dem Markt erhältlichen Geräte unterstützen nach wie vor nur 16-Bit-Farbe (Tausende), nicht 24- oder 32-Bit-Farbe (Millionen). Dementsprechend werden spezielle Farbeffekte unter Umständen nicht korrekt angezeigt. Beispielsweise werden Verläufe häufig als blockstreifenartige Farbflächen anstatt als sanfte Übergänge angezeigt.
- Versuchen Sie bei Fotos den Scharfzeichnungsfilter ein- oder mehrmals anzuwenden, um den Kontrast zwischen den Farben zu erhöhen.
- Verkleinern Sie Bilder soweit, dass sie auf den adressierbaren Bildschirm des Zielgeräts passen. (Device Central listet die adressierbaren Bildschirmgrößen aller vorhandenen Geräte in seiner Bibliothek auf.) Scrollen ist bei mobilen Geräten häufig nicht möglich, daher können Teile eines Bildes schlichtweg unzugänglich sein, wenn das Bild nicht auf den Bildschirm passt.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Tipps zum Erstellen von Bildern für mobile Geräte mit Illustrator

Um grafische Inhalte für mobile Geräte zu optimieren, speichern Sie die erstellte Grafik mit Illustrator in einem beliebigen SVG-Format (einschließlich SVG-t, das speziell für mobile Geräte entworfen wurde).

Mithilfe der folgenden Tipps können Sie sicherstellen, dass mit Illustrator erstellte Bilder auf mobilen Geräten gut angezeigt werden.

- Verwenden Sie für die Erstellung von Inhalten den SVG-Standard. Wird SVG verwendet, um Vektorgrafiken auf mobilen Geräten zu veröffentlichen, führt dies zu einer kleinen Dateigröße, Displayunabhängigkeit, besserer Farbkontrolle, Zoomfähigkeit und bearbeitbarem Text (innerhalb des Quellcodes). Da SVG zudem XML-basiert ist, können Sie interaktive Funktionen in Bilder integrieren, wie beispielsweise Hervorhebungsfunktionen, QuickInfos, Spezialeffekte, Audiosequenzen und Animationen.
- Arbeiten Sie von Anfang an im endgültigen Format Ihres Zielgeräts (Ihrer Zielgeräte). Auch wenn SVG skalierbar ist, wird mit der Bearbeitung in der richtigen Größe sichergestellt, dass die endgültigen Grafiken hinsichtlich Qualität und Größe für das Zielgerät (die Zielgeräte) optimiert werden.

- Stellen Sie den Farbmodus in Illustrator auf RGB. SVG wird auf RGB-Rasteranzeigeräten wie beispielsweise Monitoren angezeigt.
- Um die Dateigröße zu reduzieren, versuchen Sie die Anzahl der Objekte (einschließlich Gruppen) zu reduzieren oder die Datei weniger komplex zu gestalten (weniger Punkte). Wenn weniger Punkte verwendet werden, wird der Umfang an Textinformation reduziert, der für die Beschreibung der Grafik in der SVG-Datei benötigt wird. Um Punkte zu reduzieren, wählen Sie „Objekt“ > „Pfade“ > „Vereinfachen“ und probieren Sie unterschiedliche Kombinationen aus, um ein Gleichgewicht zwischen Qualität und Punktzahl zu finden.
- Verwenden Sie nach Möglichkeit Symbole. Symbole definieren die Vektoren, die ein Objekt einmal anstatt mehrmals beschreiben. Dies ist hilfreich, wenn Grafiken Objekte wie Schaltflächenhintergründe enthalten, die mehrfach verwendet werden.
- Wenn Grafiken animiert werden, beschränken Sie die Anzahl der verwendeten Objekte und versuchen Sie Objekte nach Möglichkeit wieder zu verwenden, um die Dateigröße zu reduzieren. Wenden Sie Animationen auf Objektgruppen anstatt auf einzelne Objekte an, um Wiederholungen von Codes zu vermeiden.
- Ziehen Sie die Verwendung von SVGZ, der gzip-komprimierten Version von SVG, in Betracht. Je nach Inhalt kann die Dateigröße durch Komprimierung erheblich reduziert werden. Text kann in der Regel stark komprimiert werden, wohingegen binär codierte Inhalte wie eingebettete Raster (JPEG-, PNG- oder GIF-Dateien) nicht wesentlich komprimiert werden können. SVGZ-Dateien können von jeder Anwendung dekomprimiert werden, die gzip-komprimierte Dateien entpackt. Um SVGZ erfolgreich zu nutzen, überprüfen Sie, ob Ihr mobiles Zielgerät gzip-komprimierte Dateien dekomprimieren kann.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Tipps zum Erstellen von Video für mobile Geräte

Befolgen Sie diese Tipps beim Aufnehmen von Inhalten für mobile Geräte:

- Kurze Aufnahmen sind besser. Versuchen Sie, das Objekt vom Hintergrund getrennt zu halten; die Farben und Werte zwischen Hintergrund und Objekt sollten nicht zu ähnlich sein.
- Achten Sie auf die Beleuchtung. Schwache Beleuchtung ist bei mobilen Geräten ein größeres Problem und kann die Sichtbarkeit auf kleinen Bildschirmen reduzieren. Filmen und justieren Sie mit dieser Einschränkung im Hinterkopf.
- Vermeiden Sie übermäßiges Schwenken oder Drehen.

Befolgen Sie die folgenden Tipps beim Bearbeiten von Videos mit Adobe Premiere Pro und After Effects:

- Stellen Sie die Bildfrequenz für den Ausgabefilm entsprechend des Ausgabegeräts oder der Ausgabeart ein. Ein Werbespot in After Effects kann beispielsweise für die Verbreitung auf mobilen Geräten mit 15 Bildern pro Sekunde (BPS), für die Ausstrahlung im amerikanischen Fernsehen jedoch mit 29,97 BPS gerendert werden. In der Regel sollten Sie eine niedrigere Bildfrequenz verwenden. Eine Bildfrequenz von 22 BPS ist ein guter Kompromiss, um die Dateigröße ohne Qualitätseinbußen zu reduzieren.
- Gestalten Sie den Film so klein wie möglich und entfernen Sie jegliche irrelevante Inhalte, insbesondere leere Frames. Viele Aktionen können vor dem Kodieren ausgeführt werden, um die Dateigröße zu beschränken. Einige davon betreffen Aufnahmetechniken, wohingegen andere (z. B. die Anwendung von Stabilisierungs-Tools bei After Effects, Reduzierung des Bildrauschens oder Weichzeichnung) Post-Produktionsaufgaben sind, die die Komprimierung für den Encoder vereinfachen.

Hinweis: Tipps zur Verkleinerung von Filmen finden Sie in der Online-Hilfe für After Effects und Adobe Premiere Pro.

- Passen Sie das Farbbedienfeld an das entsprechende mobile Gerät an. Mobile Geräte verfügen in der Regel über eine eingeschränkte Farbauswahl. Mit der Vorschau in Device Central kann festgestellt werden, ob die verwendeten Farben für ein einzelnes Gerät oder eine Reihe von Geräten optimal sind.
- Videoclips anpassen. Mit der Ansicht in Graustufen können Werte leichter verglichen werden.
- Verwenden Sie die in Adobe Media Encoder verfügbaren Vorgaben. Einige Vorgaben sind für den Export in mobile 3GPP-Geräte mit Adobe Media Encoder entworfen. 3GPP-Vorgaben sind in Standardgrößen vorhanden: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240 und 352 x 288.

- Schneiden Sie mit Bedacht. Es ist allgemein üblich, mit Standard-DV-Projekteinstellungen zu arbeiten und die Datei in den Formaten DV, DVD, Flash, WMV und Mobile 3GPP auszugeben. Verwenden Sie die üblichen Vorgaben, aber beachten Sie zum Zeitpunkt der Kodierens den Unterschied zwischen 4:3- bzw. 16:9-Videos und dem 11:9-Seitenverhältnis von mobilem 3GPP. Das Freistellungswerkzeug von Adobe Media Encoder ermöglicht genau wie das Freistellungswerkzeug in Photoshop die Beschränkung auf beliebige Proportionen und fügt zu den vorhandenen Formaten 4:3 und 16:9 die Vorgabe 11:9 hinzu.
- Arbeiten Sie mit einem Seitenverhältnis, das der Ausgabe des mobilen Geräts entspricht. Vorgaben für neue Projekt erleichtern dies (nur in Windows verfügbar). Die Frameabmessungen sind größer als die endgültige Ausgabegröße (die Arbeit in 176 x 144 kann sich beispielsweise beim Hinzufügen von Titeln schwierig gestalten), aber sie weisen für leichteres Kodieren dasselbe Seitenverhältnis wie der Ausgabeframe auf. Jede Windows-Projektvorgabe rendert die Datei als unkomprimiertes Video, aber die meisten Computer können eine Datenrate mit derartig reduzierten Bildgrößen und halbierten Bildraten verarbeiten. (Dieser Prozess gilt für Projekte, bei denen die Ausgabe nur für mobile Geräte stattfindet.) Zwei Frameseitenverhältnisse machen die Mehrzahl der von mobilen Geräten unterstützten Formate aus: 4:3 (QVGA, VGA usw.) und 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Diese zwei üblichen Projektvorgaben sind im Adobe Media Encoder-Ordner „Mobil & Vorgaben“ enthalten.

Hinweis: Verwenden Sie nicht die Gerätedaten in Device Central, um zu ermitteln, wie eine benutzerdefinierte Vorgabe konfiguriert wird. Device Central verfügt über keine Informationen zu Video- bzw. Audio-Unterstützung (Bildgrößen, Codecs, Bitraten usw.). Die Angaben zur Bildgröße in Device Central beziehen sich auf Bildschirm-, Hintergrund- und Bildschirmschonergöße, die von den Videogrößen abweichen.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Tipps zum Erstellen von Webinhalt für mobile Geräte mit Dreamweaver

Device Central ermöglicht mit der Small Screen Rendering-Funktion von Opera eine Vorschau für in Dreamweaver erstellte Websites. Anhand dieser Vorschau können Sie sich vorstellen, wie die Website auf einem mobilen Gerät aussehen wird.

Hinweis: Die Small Screen Rendering-Funktion von Opera kann auf allen einzelnen, emulierten Geräten vorinstalliert sein. Device Central liefert bloß eine Vorschau dessen, wie der Inhalt aussähe, wenn die Small Screen Rendering-Funktion von Opera installiert wäre.

Mithilfe der folgenden Tipps können Sie sicherstellen, dass mit Dreamweaver erstellten Websites auf mobilen Geräten gut angezeigt werden.

- Wenn Sie Adobe® Spry Framework für die Inhaltsentwicklung verwenden, fügen Sie Ihren Seiten die folgende HTML-Zeile hinzu, damit sie in Device Central CSS rendern und JavaScript™ ordnungsgemäß ausführen können:

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

- Die Small Screen Rendering-Funktion von Opera unterstützt keine Frames, Popups, Unterstreichungen, Durchstreichungen, Überstreichungen, blinkenden Objekte oder Laufschrift. Vermeiden Sie diese Elemente nach Möglichkeit.
- Halten Sie Websites für mobile Geräte simpel. Verwenden Sie insbesondere ein Minimum an Schriftarten, Schriftgrößen und Farben.
- Verkleinern der Bildgröße und Reduzieren der Anzahl erforderlicher Farben steigern die Chance, dass das Bild wie gewünscht angezeigt wird. Verwenden Sie CSS oder HTML, um eine exakte Höhe und Breite für jedes Bild festzulegen. Stellen Sie für alle Bilder Alt-Text zur Verfügung.

Hinweis: Die Website von Opera Software liefert weitere hilfreiche Informationen zur Optimierung von Websites für mobile Geräte.

Weitere Tipps und Techniken zum Erstellen von Inhalten für Mobiltelefone und mobile Geräte finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_de.

Testen mit der Registerkarte „Emulator“

Öffnen der Registerkarte „Emulator“

Die Registerkarte „Emulator“ in Adobe® Device Central® dient zur realitätsgetreuen Simulation von Inhalten auf Mobilgeräten. Sie können eine Vielzahl von Medientypen wie zum Beispiel Flash, Bitmap und Video testen und als verschiedene Inhaltstypen wie zum Beispiel Standalone-Player, Hintergrundbild oder Bildschirmschoner anwenden.

Hinweis: Das Testen auf der Registerkarte „Emulator“ ist kostengünstiger und weniger zeitaufwendig als das Testen auf realen Mobilgeräten, kann dies aber nicht ersetzen. Verwenden Sie Device Central für erste Tests beim Entwickeln von Inhalten und verwenden Sie reale Geräte für abschließende Tests.

Damit beim Testen von Flash-Inhalten die Inhaltsdatei auf der Registerkarte „Emulator“ für ein bestimmtes Gerät angezeigt wird, muss das Gerät die Flash Lite-Version und den Inhaltstyp unterstützen, die von der Datei verwendet werden. Wenn Sie zum Beispiel in Flash eine SWF-Datei erstellt haben, die Flash Lite 2 erfordert, und Sie versuchen, die Datei auf der Registerkarte „Emulator“ für ein Gerät zu testen, das nur Flash Lite 1.1 unterstützt, dann wird diese Datei nicht angezeigt. (Gehen Sie in diesem Fall zur Liste „Verfügbare Geräte“, gruppieren Sie die Geräte nach Flash Lite-Version und doppelklicken Sie auf eines der Geräte, das Flash Lite 2 unterstützt.)

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Wählen Sie in einer unterstützten Adobe-Anwendung die Option zum Exportieren von Inhalten zu Testzwecken aus, zeigen Sie die Inhalte in der Vorschau an oder speichern Sie die Inhalte für Geräte. In Flash ist der Befehl zum Beispiel „Steuerung“ > „Film testen“ und in Photoshop lautet der Befehl „Datei“ > „Für Web und Geräte speichern“.

Verwandte Themen

„Informationen zu Inhaltstypen“ auf Seite 31

„Komponenten des Arbeitsbereichs“ auf Seite 6


Verwenden des Keypads auf der Registerkarte „Emulator“ mit der Tastatur

Auf die Tasten des Keypads auf der Registerkarte „Emulator“ können Sie entweder mit der Maus klicken oder die folgenden Tastaturbefehle auf der Tastatur verwenden:

- Die Pfeiltasten der Tastatur (Nach-links-, Nach-rechts-, Nach-oben- und Nach-unten-Taste) entsprechen den Navigationstasten des Keypads auf der Registerkarte „Emulator“.
- Die Eingabetaste entspricht der Auswahltaste auf dem Emulator-Keypad.
- Die Bild-auf- und Bild-ab-Tasten entsprechen der linken und rechten Menütaste auf dem Emulator-Keypad.
- Die Zahlentasten der Tastatur entsprechen den Zahlentasten auf dem Emulator-Keypad.

Wechseln zu einem anderen Testgerät



❖ Doppelklicken Sie in der Liste „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ auf ein neues Gerät. Beachten Sie Folgendes:

- Sie können nicht mehrere Geräte gleichzeitig emulieren.
- Wenn Sie in einer aktuellen Auswahl auf ein Gerät doppelklicken, wird neben diesem Gerät ein Symbol angezeigt. Auf der Registerkarte „Emulator“ werden die Inhalte von Anfang an wiedergegeben.
- Wenn Sie auf ein anderes als das markierte Gerät doppelklicken, wird die Auswahl in Adobe Device Central aufgehoben und das neue Gerät ausgewählt. Das Symbol für aktive Geräte  wird neben dem neu ausgewählten Gerät angezeigt, das in die Registerkarte „Emulator“ geladen wird. Auf der Registerkarte „Emulator“ werden die Inhalte von Anfang an wiedergegeben.



Verwandte Themen

„Geräte“ auf Seite 10

Drehen des Displays

❖ Klicken Sie auf die Schaltfläche „Nach rechts drehen“  oder auf die Schaltfläche „Nach links drehen“ . Klicken Sie mehrmals auf die Schaltfläche, um jeweils um 90 Grad weiter zu drehen.

Vergrößern oder verkleinern


❖ Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vergrößern“  oder auf die Schaltfläche „Verkleinern“ .

Hinweis: Wenn Sie mehrmals auf die Schaltfläche klicken, erfolgt die Vergrößerung/Verkleinerung in folgenden Schritten: 25 %; 33,33 %; 50 %; 66,67 %; 100 %; 200 %; 300 %; 400 %.

Verwenden Sie die getrennte Ansicht auf der Registerkarte „Emulator“.

Die Registerkarte „Emulator“ bietet eine getrennte Ansicht, die hilfreich für das Testen von Geräten ist, bei denen Sie die Inhalte nicht zu 100 % anzeigen können, wie zum Beispiel bei aufklappbaren Mobiltelefonen. (Bei solchen Telefonen werden in der normalen Emulator-Ansicht möglicherweise nicht die gesamten Inhalte angezeigt oder Sie können ohne Scrolling nicht auf das Keypad auf dem Skin zugreifen.)

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

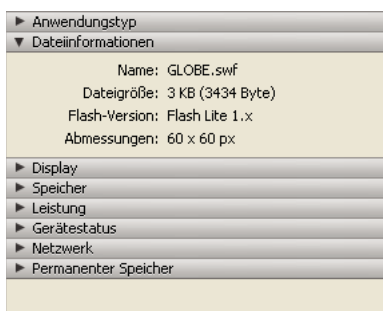
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Getrennte Ansicht“ .
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Getrennt“.

Verwenden der Fenster zum Testen

Informationen zu den Fenstern zum Testen

Rechts auf der Registerkarte „Emulator“ werden eine Reihe reduzierbarer Fenster zum Testen und zur Einstellung der Leistung angezeigt. In jedem Fenster sind Optionen für verschiedene Medientypen verfügbar. Welche Fenster angezeigt werden, hängt vom zu testenden Medientyp ab.

- Inhaltstyp (Flash, Bitmap, Video und Web)
- Dateiinformationen (Flash, Bitmap, Video und Web)
- Display (Flash, Bitmap und Video)
- Speicher (Flash)
- Leistung (Flash)
- Gerätestatus (Flash)
- Netzwerk (Flash)
- Permanenter Speicher (Flash)
- Rendering (Web)
- Skalierung (Bitmap und Video)
- Ausrichtung (Bitmap und Video)



Verwenden der Fenster zum Ändern von Einstellungen beim Testen von emulierten Inhalten

Informationen zu Inhaltstypen

Jedes Gerät unterstützt einen oder mehrere Inhaltstypen, die vom Gerätehersteller bestimmt werden. In Adobe Device Central wird auf der Registerkarte „Geräteprofile“ angezeigt, welche Inhaltstypen für die einzelnen Geräte unterstützt werden. Beispiele für Inhaltstypen sind Standalone-Player, Hindergrundbild und Bildschirmschoner. Für jeden von einem Gerät unterstützten Inhaltstyp zeigt das Geräteprofil relevante Einstellungen an. Bei der Planung der bereitzustellenden Inhalte müssen Sie beachten, welche Inhaltstypen das entsprechende Gerät unterstützt.

Wenn Sie Flash-Inhalte in Adobe Device Central in der Vorschau anzeigen und testen, verwendet die Registerkarte „Emulator“ die Informationen aus der exportierten Datei, um den Inhaltstyp zu bestimmen. Wenn Sie den Inhaltstyp auf der Registerkarte „Emulator“ ändern, schreibt Adobe Device Central die Änderung in Flash zurück.

Hinweis: Dateien, die von einer anderen Anwendung als Flash gesendet werden, sowie Dateien, die Sie direkt in Device Central öffnen (sogar SWF-Dateien), enthalten nicht die Informationen zu den Inhaltstypen oder Geräten, für die sie ursprünglich erstellt wurden.

Die Flash- und Bitmap-Optionen bieten mehrere Inhaltstypen; Web und Video haben jeweils nur einen einzigen Inhaltstyp. Bei Flash und Bitmap bewirkt der Inhaltstyp Folgendes:

- Legt die Funktionen fest, die auf einem Gerät unterstützt werden.
- Legt die adressierbare Größe fest, die von der Displaygröße abweichen kann.

Hinweis: Der Inhaltstyp bestimmt zusammen mit der Displaygröße eines bestimmten Geräts den adressierbaren Bereich auf dem Bildschirm. Der adressierbare Bereich ist die maximale Bildschirmbreite und -höhe in Pixel für die Inhalte.

In Adobe Device Central können Sie einen Inhaltstyp auf den Registerkarten „Neues Dokument“ oder „Emulator“ auswählen. Nach der Auswahl eines Inhaltstyps werden alle Geräte, die diesen Inhaltstyp (oder die Player-Version) nicht unterstützen, in den Listen „Gerätegruppen“ oder „Verfügbare Geräte“ abgeblendet.

Informationen zu Inhaltstypen in Flash Lite Jede Flash Lite-Installation unterstützt einen oder mehrere Inhaltstypen. Zum Beispiel verwenden manche Geräte Flash Lite, um Bildschirmschoner oder animierte Klingeltöne zu ermöglichen. Andere Geräte verwenden Flash Lite zum Rendern von Inhalten, die in mobile Webseiten eingebettet sind. Nicht alle Inhaltstypen unterstützen Flash Lite-Funktionen.

Die Kombination aus Gerät und Flash Lite-Inhaltstyp bestimmt, welche Flash-Funktionen für Ihre Anwendung verfügbar sind. Eine als Bildschirmschoner ausgeführte Flash Lite-Anwendung beispielsweise kann in der Regel nicht zum Herstellen von Netzwerkverbindungen oder Herunterladen von Daten verwendet werden.

Auf der Registerkarte „Emulator“ können Sie mehrere Geräte und verschiedene Inhaltstypen testen. So können Sie ermitteln, ob Ihre Anwendung Funktionen verwendet, die für den gewünschten Inhaltstyp eventuell nicht verfügbar sind.

Wenn Sie den Inhaltstyp während der Emulation ändern, lädt die Registerkarte „Emulator“ den Player neu und spielt die Anwendung wieder von vorn ab.

Sind keine Informationen zum Inhaltstyp vorhanden, verwendet die Registerkarte „Emulator“ die Standardeinstellung „Standalone-Player“.

Hinweis: Weitere aktuelle Informationen zur Verfügbarkeit von Flash Lite-Inhalten finden Sie unter www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_de.

Informationen zu Inhaltstypen in Photoshop, Illustrator, After Effects und Adobe Premiere Pro Adobe Device Central unterstützt die Inhaltstypen „Vollbildschirm“ (volle Pixelgröße des Bildschirms), „Hintergrundbild“ und „Bildschirmschoner“ für Bitmap. Der Standardinhaltstyp für Bitmap-Medien ist „Vollbildschirm“.

Hinweis: Die Inhaltstypen „Hintergrundbild“ und „Bildschirmschoner“ ergeben möglicherweise eine kleinere Bildschirmgröße als der Inhaltstyp „Vollbildschirm“. Wenn Sie mit Photoshop oder Illustrator Mock-ups, Prototypen oder Elemente erstellen, die anderen Anwendungen wie zum Beispiel Flash hinzugefügt werden, sollten Sie mit einem Vollbildschirmdokument beginnen.

Anzeigen von Dateiinformatioenen

Wenn Sie Inhalte eines beliebigen Typs testen, können Sie im Fenster „Dateiinformatioenen“ wichtige Details zu Ihrer Datei wie zum Beispiel Name, Größe, Format und Abmessungen anzeigen.

1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:

- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Geben Sie in einer unterstützten Adobe-Anwendung an, ob Inhalte zu Testzwecken exportiert, in der Vorschau angezeigt oder für Geräte gespeichert werden sollen. In Flash ist der Befehl zum Beispiel „Steuerung“ > „Film testen“ und in Photoshop lautet der Befehl „Datei“ > „Für Web und Geräte speichern“.

2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Dateiinformatioenen“.

Informationen zu Displayoptionen

Mit den Optionen auf der Registerkarte „Emulator“ können Sie Displaybedingungen simulieren, die bei einem Mobilgerät auftreten könnten. Dazu zählen Bedingungen, die von eingestellten Telefonparametern bestimmt werden, wie zum Beispiel Hintergrundbeleuchtung oder Zeitlimit, oder Bedingungen, die von der Nutzungsumgebung des Telefons bestimmt werden, wie Sonneneinstrahlung auf dem Bildschirm. Alle Displayoptionen bleiben so lange wirksam, bis Sie sie ändern. Auf der Registerkarte „Emulator“ bleiben die Displayeinstellungen für Hintergrundbeleuchtung, Zeitlimit und Reflexionen für einzelne Geräte nicht erhalten. (Die Einstellungen für Gamma und Kontrast werden allerdings für das jeweilige Gerät gespeichert.)

Ändern von Displayoptionen

1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:

- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Öffnen Sie in einer unterstützten Adobe-Anwendung eine Datei und wählen Sie „Steuerung“ > „Film testen“.

2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Display“.

3 Ändern Sie nach Bedarf die folgenden Optionen:

Hintergrundbeleuchtung Mit dem Regler für die Hintergrundbeleuchtung können Sie die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung verringern, so als würde das Gerät in den Sleep-Modus wechseln. Manche Mobilgerätbenutzer verringern auch bewusst die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung, um Energie zu sparen. Beim Entwickeln von Mobilgeräteinhalten sollten Sie prüfen, ob die Inhalte bei geringer Hintergrundbeleuchtung noch sichtbar sind. (Wenn Sie die Einstellungen für die Hintergrundbeleuchtung ändern, bleiben die Einstellungen beim Öffnen verschiedener Geräte zum Testen auf der Registerkarte „Emulator“ erhalten.)

Hinweis: Der Regler für die Hintergrundbeleuchtung ist deaktiviert, wenn die Funktion „Zeitlimit“ aktiviert ist. Schalten Sie diese Funktion aus, um den Regler für die Hintergrundbeleuchtung wieder zu aktivieren.

Zeitlimit Ermöglicht automatisches Testen der Funktion „Zeitlimit“. Standardmäßig ist die Funktion deaktiviert. Ist diese Option aktiviert, wird die Funktion „Zeitlimit“ für die Hintergrundbeleuchtung aktiviert. In den Textfeldern müssen Sie die Anzahl der Sekunden für das Zeitlimit der Hintergrundbeleuchtung einstellen. Als Standardwert sind vier Sekunden festgelegt. Wie beim realen Gerät wird die Hintergrundbeleuchtung, die bei Inaktivität ausgeschaltet wird, wieder

eingeschaltet, wenn erneut Aktivität verzeichnet wird. Um alle Zeitlimiteinstellungen während des Testens zu ignorieren, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen.

Kontrast Ermöglicht das Ändern des Displaykontrasts, um die visuelle Darstellung von Inhalten unter verschiedenen Kontrastbedingungen zu testen. Standardwert ist 0 mit einem Bereich von 100 bis -100.

Gamma Ermöglicht das Ändern des Displaygammas, um die visuelle Darstellung von Inhalten mit verschiedenen Gammabedingungen zu testen. Standardwert ist 0 mit einem Bereich von 100 bis -100.

Reflexionen Ermöglicht das Simulieren verschiedener Umgebungsbedingungen, unter denen die visuelle Darstellung der Inhalte getestet werden soll.

Verwenden von Opera Small-Screen-Rendering

Beim Testen von Dreamweaver-Inhalten können Sie mit dem Fenster „Rendering“ anzeigen, wie eine HTML-Datei auf einem Gerät angezeigt wird, das Opera Small-Screen-Rendering unterstützt.

1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:

- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Öffnen Sie in Dreamweaver eine Datei und wählen Sie „Datei“ > „Vorschau in Browser“ > „Device Central“.

2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Rendering“.

3 Wählen Sie „Small-Screen-Rendering“ aus.

Schalten Sie Small-Screen-Rendering an und aus, um den Unterschied in der Darstellung Ihrer Datei zu sehen.

***Hinweis:** Sie können eine beliebige Webadresse in das URL-Feld eingeben, um im Internet zu surfen und eine reale Onlinewebsite anzuzeigen.*

Verwandte Themen

„Vorschau auf mobile Inhalte mit Adobe Device Central und Dreamweaver“ auf Seite 19

Ändern oder Skalieren von Bild- oder Videodateien

Auf der Registerkarte „Emulator“ werden die Inhalte entsprechend den Informationen im Geräteprofil entweder skaliert oder beschnitten, sodass sie auf dem Gerät angezeigt werden können.

1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:

- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Bilddatei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Öffnen Sie in Photoshop oder Illustrator eine Datei. Wählen Sie die Option „Für Web und Geräte speichern“ und klicken Sie auf „Device Central“.
- Öffnen Sie in Adobe Premiere Pro oder After Effects eine Datei. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Adobe Media Encoder“. Wählen Sie im Dropdownmenü „Format“ die Option „H.264“, aktivieren Sie „In Device Central öffnen“ und klicken Sie auf „OK“.

2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Skalierung“.

3 Um verschiedene Skalierungen zu testen, ändern Sie die folgenden Optionen nach Bedarf:

Originalgröße verwenden Emuliert das Bild in der Originalgröße.

An Displaygröße anpassen (unproportional) Verändert die Größe des Inhalts unproportional, damit dieser in die adressierbare Bildschirmgröße passt.

Proportional anpassen Verändert die Größe des Inhalts proportional, damit dieser in die adressierbare Bildschirmgröße passt. Wählen Sie eine der folgenden Schaltflächen: „Proportional an Breite und Höhe anpassen“, „Proportional an Breite anpassen“ oder „Proportional an Höhe anpassen“.

Skalieren auf Schieben Sie den Regler für „Skalieren auf“ nach links (verkleinern) oder nach rechts (vergrößern).

Vollbildmodus (Nur für Videoinhalte) Emuliert ein Umschalten des Geräts auf Vollbildmodus. Für Videowiedergabe bieten viele Mobilgeräte eine Vollbildschirmeinstellung, damit Geräte mit Hochformatausrichtung Videodateien im Querformat besser darstellen können. Bei Aktivierung der Option „Vollbildmodus“ wird das Video entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn um 90 Grad gedreht. (Die Richtungsinformation stammt aus dem Geräteprofil und kann je nach Gerät variieren.) Um das Gerät zu drehen, klicken Sie unten auf der Registerkarte „Emulator“ auf die Schaltflächen zum Drehen.

Hinweis: In Adobe Device Central ist die Option „Vollbildmodus“ nur für Geräte verfügbar, die diesen Modus unterstützen.

Ändern der Ausrichtung von Bild- oder Videodateien

Die Ausrichtung bestimmt die Position eines Bildes oder Videos bei der Anzeige auf einem Mobilgerät. Die Ausrichtung kann für eine Bild- oder Videodatei wichtig sein, die nicht die adressierbare Bildschirmgröße ausfüllt.

1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:

- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Bilddatei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Öffnen Sie in Photoshop oder Illustrator eine Datei. Wählen Sie die Option „Für Web und Geräte speichern“ und klicken Sie auf „Device Central“.
- Öffnen Sie in Adobe Premiere Pro oder After Effects eine Datei. Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Adobe Media Encoder“. Wählen Sie im Dropdownmenü „Format“ die Option „H.264“, aktivieren Sie „In Device Central öffnen“ und klicken Sie auf „OK“.

2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Ausrichtung“.

3 Klicken Sie auf eine Schaltfläche für horizontale und vertikale Ausrichtung.

Hinweis: Änderungen an Skalierung und Ausrichtung werden so lange gespeichert, bis ein Gerät erneut geladen wird. Wenn Sie ein Gerät durch Doppelklicken erneut laden, wird das Gerät auf die im Profil festgelegten Einstellungen für Ausrichtung und Skalierung zurückgesetzt.

Informationen zum Testen von Flash

Informationen zum Fenster „Speicher“

Mit dem Fenster „Speicher“ können Sie die Speicherverwendung der Anwendung überwachen und verschiedene Leistungsparameter in Ihrer Flash-Datei anpassen, um die optimale Leistung zu erreichen. Die Werte für statischen und dynamischen Speicher werden auf die in den Geräteprofilen festgelegten Standardgrößen gesetzt. Einige Geräte haben beispielsweise keinen dynamischen Speicher.

Das Fenster „Speicher“ wird immer dann auf der Registerkarte „Emulator“ angezeigt, wenn Sie eine Flash-Anwendung testen. In einem Diagramm werden die Größen für statischen und dynamischen Speicher durch Kurven in unterschiedlichen Farben angezeigt. Der Punkt ganz rechts in der Kurve zeigt die aktuelle Speichernutzung an. Der Wert wird unterhalb der Kurve auch in KB angezeigt. Außerdem zeigt ein Fortschrittsbalken die aktuelle Speichernutzung als Prozentsatz des verfügbaren Speichers an.

Mit dem Fenster „Speicher“ können Sie Flash-Inhalte effizienter testen. Wenn zum Beispiel Ihre Flash-Datei zu groß zum Testen auf einem bestimmten Gerät ist, ändern Sie den statischen oder dynamischen Speicher auf einen höheren Wert, sodass die Datei angezeigt werden kann. Gehen Sie zurück zu Flash und optimieren Sie die Datei, um die Größe zu reduzieren. Testen Sie die Datei erneut in Adobe Device Central und verringern Sie den statischen oder dynamischen Speicher, um zu sehen, ob die Datei jetzt korrekt dargestellt wird. Beim Testen der Datei können Sie das Diagramm im Fenster „Speicher“ beobachten, um die großen Teile der Datei visuell zu orten. Das Fenster „Speicher“ bietet auch die Möglichkeit, den Wert für den dynamischen Speicher herabzusetzen, um zu simulieren, dass andere Aktivitäten auf dem Mobilgerät stattfinden, wie zum Beispiel das Entgegennehmen eines Anrufs.

Verwandte Themen

„Erstellen von Mobilgeräteinhalten mit Adobe Device Central und Flash CS3“ auf Seite 15

Ändern der Größe des statischen oder dynamischen Speichers

Wenn Sie die Speicherwerte ändern, gelten diese Änderungen in der gesamten Anwendung und werden nicht pro Gerät gespeichert. Beim Zurücksetzen auf die Standardgrößen werden alle Speichergrößen auf die in den jeweiligen Profilen festgelegten Standardwerte zurückgesetzt.

1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:

- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Flash-SWF-Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Öffnen Sie in Flash eine Datei und wählen Sie „Steuerung“ > „Film testen“.

2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Speicher“.

3 Wenn zum Testen Ihrer Datei eine Änderung der tatsächlich auf dem Gerät verfügbaren Speichergröße erforderlich ist, klicken Sie auf „Bearbeiten“.

4 Ändern Sie den Wert in den Feldern „Statischer Speicher“ oder „Dynamischer Speicher“ und klicken Sie auf „OK“.

Die neuen Werte werden im Fenster rot dargestellt, um anzuzeigen, dass sie benutzerdefiniert sind und nicht mehr den korrekten Standardwerten für das ausgewählte Gerät entsprechen. Um zu den standardmäßigen, korrekten Speichergrößen für das ausgewählte Gerät zurückzukehren, klicken Sie auf „Zurücksetzen“. (Dadurch werden beide Speichergrößen auf den Standardwert zurückgesetzt. Um nur eine der beiden Speichergrößen zurückzusetzen, klicken Sie auf „Bearbeiten“ und anschließend neben dem jeweiligen Speichergrößenfeld auf das Symbol „Zurücksetzen“.)

Informationen zur Gerätekalibrierung

Während der ersten Geräteemulation (d.h., „Leistung emulieren“ ist nicht aktiviert) wird die Registerkarte „Emulator“ mit voller Desktop- oder Laptopgeschwindigkeit ausgeführt. Um die Geräteleistung korrekt zu emulieren, müssen Sie jedes Gerät auf der Registerkarte „Emulator“ kalibrieren.

Zum Kalibrieren des Geräts wird über die Registerkarte „Emulator“ eine Testanwendung ausgeführt und das Testergebnis mit dem in der Datenbank gespeicherten und durch die Ausführung derselben Testanwendung auf dem tatsächlichen Gerät erhaltenen Ergebnis verglichen. Device Central leitet basierend auf dem Vergleich eine Indexzahl ab. Auf diese Weise kann Device Central ermitteln, um wie viel der Desktop oder Laptop verlangsamt werden muss, damit das Gerät emuliert werden kann. Außerdem erhält Device Central dadurch die Möglichkeit, Geräte in Leistungsindexkategorien zu gruppieren. Anhand der Kategorien können Sie die Geräteleistung vergleichen; eine hohe Indexzahl weist beispielsweise auf ein leistungsstarkes Gerät hin. Player-Version, Displaygröße, Speichergröße, Monitorgröße und der Arbeitsspeicherverbrauch des Computers wirken sich auf die Kalibrierungsergebnisse aus.

Die meisten Leistungsoptionen, außer die für Rendering und Kalibrierung, bleiben für alle nicht kalibrierten Geräte deaktiviert. Nach der ersten Kalibrierung eines Geräts werden alle Leistungsoptionen für dieses Gerät aktiviert.

Um genaue Emulationsergebnisse zu erhalten, führen Sie die Gerätekalibrierung regelmäßig durch, da andere auf Ihrem Computer ausgeführte Prozesse die Leistung beeinflussen.

Kalibrieren von Geräten

1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:

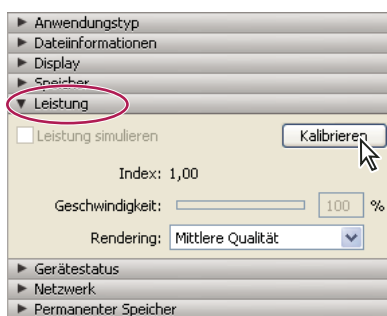
- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Flash-SWF-Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Öffnen Sie in Flash eine Datei und wählen Sie „Steuerung“ > „Film testen“.

2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Leistung“.

3 Klicken Sie auf „Kalibrieren“.

Während der Ausführung der Kalibrierung wird eine Statusanzeige eingeblendet.

4 Wählen Sie „Leistung simulieren“, um alle Optionen zu aktivieren.



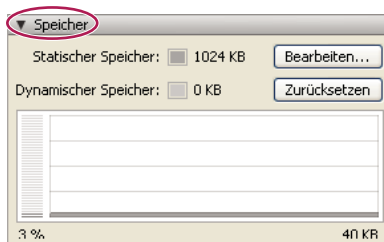
Kalibrieren eines Geräts im Fenster „Leistung“

Testen der Inhaltsleistung

Um die optimale Leistung für Ihre Inhaltsdatei festzulegen, passen Sie alle Kombinationen aus Geschwindigkeit, Renderqualität und Speicherverwendung an, bevor Sie die Emulation ausführen.

- 1 Wählen Sie ein kalibriertes Gerät aus.
- 2 Wenn die Speichergröße von Bedeutung ist, öffnen Sie das Fenster „Speicher“, klicken Sie auf „Bearbeiten“ und ändern Sie den Wert für den statistischen Speicher, den dynamischen Speicher oder für beide.

Sie können Werte eingeben, die über oder unter dem Standardwert liegen. Sie können für den Wert des statischen Speichers einen höheren Wert als den Standardwert festlegen. Mithilfe dieser Einstellung können Sie die Anwendung Schritt für Schritt verkleinern, bis Sie mit den Beschränkungen des Geräts übereinstimmt. Sie können die Größe des dynamischen Speichers verringern, um Fälle zu emulieren, in denen andere Prozesse den dynamischen Speicher auf dem Gerät in Anspruch nehmen.



Ändern der Größe des statischen und dynamischen Speichers im Fenster „Speicher“

- 3 Wählen Sie „Leistung simulieren“.
- 4 Wenn die Ausführungsgeschwindigkeit von Bedeutung ist, passen Sie diese an. Verschieben Sie im Fenster „Leistung“ den Geschwindigkeitsregler nach rechts oder nach links, um die Ausführungsgeschwindigkeit zu erhöhen oder zu verringern. Die standardmäßige Ausführungsgeschwindigkeit für die Anwendung beträgt im Verhältnis zur in der Datenbank festgelegten Leistungskategorie 100 %.

Hinweis: Die Position des Reglers wird für jedes Gerät einzeln gespeichert.

- 5 Wenn die Renderqualität von Bedeutung ist, passen Sie diese an. „Mittlere Qualität“ ist der Standardwert. Das Ergebnis ist eine bessere visuelle Darstellung, jedoch wird in der Regel die Aktualisierungsrate (Leistung) beeinträchtigt.

Wenn die Anwendung eine im Fenster „Speicher“ festgelegte Speichergröße überschreitet, wird der Player angehalten. Der Frame, in dem der Player angehalten wurde, wird angezeigt, damit Sie sehen können, an welcher Stelle die Speicherüberschreitung stattgefunden hat. Im Fenster „Ausgabe“ wird der Fehler „Nicht genügend Arbeitsspeicher“ angezeigt.

- 6 Zum Anzeigen der Leistung auf dem ausgewählten Mobilgerät (nicht auf dem Computer) klicken Sie auf „Leistung emulieren“.

Hinweis: Die im Fenster „Leistung“ aufgeführte Kategorie wird vom Kalibrierungsprozess abgeleitet und wird bei Adobe zum Gruppieren von Geräten nach Leistung verwendet. Durch Vergleichen der Kategorien der verschiedenen Mobilgeräte können Sie herausfinden, welches die leistungsstärksten Geräte sind.

Informationen zu Spracheinstellungen in Device Central

Durch Ändern der Spracheinstellungen werden die emulierten Inhalte in den für das Gerät unter den Voreinstellungen (Menü „Datei“ > „Voreinstellungen“) eingestellten Schriftarten angezeigt. Auf der Registerkarte „Emulator“ werden Schriftarten angezeigt, die weitgehend mit denen auf dem tatsächlichen Gerät übereinstimmen. Wenn Sie über die Schriftart des tatsächlichen Geräts verfügen, ordnen Sie diese Schriftart zu, damit die Inhalte so genau wie möglich emuliert werden.

Wenn Sie die Spracheinstellungen im Fenster „Gerätestatus“ ändern, stellen Sie sicher, dass eine übereinstimmende Schriftart auf dem Computer installiert ist und dass die Schriftart unter „Voreinstellungen“ der Sprache zugeordnet ist. Wenn Sie in Adobe Device Central als Sprache Japanisch festlegen, jedoch keine japanische Schriftart installiert oder unter „Voreinstellungen“ zugeordnet haben, kann der Emulator keinen Text in Japanisch anzeigen.

Hinweis: Die Spracheinstellung in Device Central ist mit der Einstellung für das Gebietsschema in Flash vergleichbar. Die Einstellung gilt für Werte, die von der Hostumgebung, beispielsweise von Flash Player oder vom Betriebssystem des Geräts, zurückgegeben werden.

Mithilfe der Spracheinstellung wird außerdem das Format des Datums und der Uhrzeit gesteuert. Wenn als Sprache beispielsweise Deutsch festgelegt ist, wird das Datum und die Uhrzeit folgendermaßen angezeigt: 20. März 2006. Wenn als Sprache Englisch festgelegt ist, wird Folgendes angezeigt: March 20, 2006.

Hinweis: Fortgeschrittene Benutzer, die mit XML vertraut sind, können die im Kombinationsfeld „Sprache“ verfügbare Sprachenliste erweitern. Bearbeiten Sie dazu im Ordner „Geräte“, in dem Adobe Device Central installiert ist, die Datei „DeviceLanguages.lng“. Der Standardspeicherort unter Windows® XP ist: C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Adobe\Adobe Device Central CS3. Der Standardspeicherort unter Windows® Vista™ ist: C:\Benutzer\Benutzername\Anwendungsdaten\Lokal\Adobe\Adobe Device Central CS3. Der Standardspeicherort unter Mac OS ist: Benutzerordner/Library/Application Support/Adobe/Adobe Device Central CS3/Devices/devicelanguages.lng.

Verwandte Themen

„Ändern der Anwendungssprache“ auf Seite 8

Ändern von Sprache, Zeitzone, Datum oder Uhrzeit

Für Flash-Anwendungen wird auf der Registerkarte „Emulator“ das Fenster „Gerätestatus“ angezeigt. Auf die Daten im Fenster „Gerätestatus“ kann in den Flash Lite-Inhalten mithilfe der FSCommands zugegriffen werden. Die Registerkarte „Emulator“ behält Einstellungen der Anwendung zum Gerätestatus bei. Diese werden nicht für das Gerät gespeichert.

Durch die Einstellung der Zeitzone wird der FSCommand-Befehl `getTimezoneOffset()` verwendet. Sie können beispielsweise ein Skript erstellen, mit dem beim Wechseln von Zeitzonen bestimmte Aktionen ausgeführt werden. Die verfügbaren Zeitzonenoptionen ähneln den Zeitzoneneinstellungen in der Systemsteuerung von Windows.

Durch die Einstellung des Datums oder der Uhrzeit wird ein `getDate()` oder `getTime()` verwendet. Durch diese Befehle werden die Datums- und Uhrzeitinformationen im Betriebssystem des Geräts für die Flash-Anwendung bereitgestellt.

❖ Wählen Sie im Fenster „Gerätestatus“ eine andere Sprache, eine andere Zeitzone, ein anderes Datum oder eine andere Uhrzeit aus.

Ändern von Lautstärke oder Akkustand

Sie können die Lautstärke oder den Akkustand ändern, um reale Bedingungen auf einem Gerät zu simulieren. Sie können beispielsweise den Akkustand auf 10 % ändern, ohne warten zu müssen, bis der Akku tatsächlich nur noch 10 % seiner Leistung bringt. Somit können Sie beispielsweise testen, ob ein niedriger Akkustand angezeigt wird, wenn der Akku einen bestimmten Stand erreicht hat.

1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:

- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Flash-Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Öffnen Sie in Flash eine Datei und wählen Sie „Steuerung“ > „Film testen“.

- 2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Gerätestatus“.
- 3 Verschieben Sie den Regler für die Lautstärke und den Akkustand, um die Lautstärke oder den Akkustand zu erhöhen oder zu verringern.

Simulieren einer externen Stromversorgung

- 1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:
 - Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Flash-Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
 - Öffnen Sie in Flash eine Datei und wählen Sie „Steuerung“ > „Film testen“.
- 2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Gerätestatus“.
- 3 Wählen Sie „Ladegerät“.

Netzwerkoptionen und Flash Lite-FSCommands

In Flash Lite können Sie Befehle und Eigenschaften hinzufügen, um Informationen zum Verbindungs- und Netzwerkstatus zu erhalten. Die Optionen im Fenster „Netzwerk“ von Adobe Device Central geben die folgenden `fscommand2()`-Befehle aus:

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

Hinweis: Weitere Informationen zu diesen Befehlen finden Sie in der Dokumentation zu Flash Lite.

Die Optionen im Fenster „Netzwerk“ von Adobe Device Central sind mit den folgenden `fscommand2()`-Befehlen verknüpft:

- `+Name=>GetNetworkName` (geben Sie für die Rückgabe beim Testen einen benutzerdefinierten Netzwerknamen für den Emulator ein)
- `+Generation=>GetNetworkGeneration`
- `+Connection=>GetNetworkConnectStatusfscommand2`
- `+Status=>GetNetworkStatus`

Ändern der Netzwerkinformationen

Im Fenster „Netzwerk“ können keine realen Netzwerkbedingungen simuliert werden (da sehr viele Variablen beteiligt sind). Es können jedoch bestimmte Bedingungen getestet werden, wie etwa ActionScript-Code in der Inhaltsdatei, der eine Warnung anzeigen soll, wenn auf dem Mobilgerät kein Netzwerk verfügbar ist.

- 1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:
 - Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Flash-Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
 - Öffnen Sie in Flash eine Datei und wählen Sie „Steuerung“ > „Film testen“.
- 2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Netzwerk“.
- 3 Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.

Informationen zum permanenten Speicher

Die Flash Lite-Version der SharedObject-Klasse bietet eine permanente Speicherung der Daten auf dem Gerät. Dadurch können Daten mithilfe von SWF-Dateien auf das Gerät gespeichert werden, wenn dies nicht in Betrieb ist und Daten auf dem Gerät geladen werden, wenn es wieder in Betrieb genommen wird. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu Flash Lite 2.

Im Fenster „Permanenter Speicher“ von Adobe Device Central können Sie bestimmen, wie voll der Speicher eines Geräts ist. Der Indikator „Verwendet/Frei“ ist ein Wert pro Gerät. Wenn mehrere SWF-Dateien in den permanenten Speicher schreiben, entspricht der Wert der Summe aller Daten.

Ändern der permanenten Speichermenge

1 Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die Registerkarte „Emulator“ zu öffnen:

- Wählen Sie in Adobe Device Central die Optionen „Datei“ > „Öffnen“, um zu einer Flash-Datei zu navigieren, und doppelklicken Sie anschließend auf die Datei.
- Öffnen Sie in Flash eine Datei und wählen Sie „Steuerung“ > „Film testen“.

2 Erweitern Sie auf der Registerkarte „Emulator“ von Adobe Device Central das Fenster „Permanenter Speicher“.

3 Zum Löschen des Speichers für das emulierende Gerät klicken Sie auf „Leer“.

Über die Registerkarte „Emulator“ werden alle permanenten Objekte für alle auf diesem Gerät ausgeführten Inhalte gelöscht und die Inhalte werden erneut ausgeführt.

Hinweis: Die Flash Lite-Version der SharedObjects-Klasse unterstützt die Freigabe von Daten für verschiedene SWF-Dateien nicht und sieht bereits eine geänderte Version derselben Datei als eine andere Datei an. So kann ein permanenter Speicher schnell größer werden, wenn dieselbe Datei immer wieder getestet wird.

Abrufen von Informationen aus dem Fenster für die Flash-Ausgabe

Das Fenster für die Flash-Ausgabe in Adobe Device Central und das Fenster „Ausgabe“ in Flash zeigen dieselben Meldungen parallel an. In Flash wird das Fenster „Ausgabe“ im Testmodus verwendet und enthält Informationen, die bei der Behebung von Problemen in einer SWF-Datei hilfreich sind. Das Fenster für die Flash-Ausgabe in Adobe Device Central ist unverankert und wird automatisch geöffnet, wenn in der Flash-Datei, die gerade getestet wird, ein Fehler auftritt. Das Fenster für die Flash-Ausgabe von Adobe Device Central kann vier verschiedene Meldungstypen enthalten: Verfolgen, Informationen, Warnungen und Fehler.

Hinweis: Ausführliche Informationen zu diesen Meldungstypen finden Sie im Flash-Hilfesystem.

1 Öffnen Sie eine Flash-Datei in Adobe Device Central.

2 Wählen Sie „Ansicht“ > „Flash-Ausgabe“ > „Anzeigen“.

3 Führen Sie einen oder mehrere der folgenden Schritte aus:

- Um einen bestimmten Meldungstyp anzuzeigen oder auszublenden, wählen Sie erneut „Ansicht“ > „Flash-Ausgabe“ > „Anzeigen“ und aktivieren oder deaktivieren Sie den gewünschten Meldungstyp (Verfolgen, Informationen oder Warnungen).
- Um die Anzeige langer Textzeilen zu ändern, wählen Sie erneut „Ansicht“ > „Flash-Ausgabe“ > „Anzeigen“ und aktivieren oder deaktivieren Sie den Textumbruch. (Bei aktiviertem Textumbruch werden lange Textzeilen im Ausgabefenster automatisch umgebrochen, so dass der gesamte Text ohne Verwendung der horizontalen Bildlaufleiste angezeigt werden kann.)
- Um die Inhalte zu löschen, klicken Sie auf die Schaltfläche über der vertikalen Bildlaufleiste und wählen im angezeigten Menü die Option „Löschen“.
- Um Text zu kopieren, markieren Sie Text im Ausgabefenster, klicken auf die Schaltfläche über der vertikalen Bildlaufleiste und wählen im angezeigten Menü die Option „Kopieren“.

Index

A

ActionScript
 bei mobilen Geräten 22

Adobe After Effects
 Fenster zum Testen 7
 Inhaltstypen 32
 Optimierung von After Effects-
 Inhalt für mobile Geräte 27
 Testen von mit After Effects
 erstellten mobilen Inhalten 18

Adobe Design Center 4

Adobe Dreamweaver
 Fenster zum Testen 7
 Optimierung von Inhalt für mobile
 Geräte 28
 Testen von mit Dreamweaver
 erstellten mobilen Inhalten 19

Adobe Flash
 Erstellen von mobilen Inhalten mit
 15
 Fenster zum Testen 7
 Optimierung von Flash-Inhalt für
 mobile Geräte 19

Adobe Illustrator
 Fenster zum Testen 7
 Inhaltstypen 32
 Optimierung von Illustrator-
 Inhalt für mobile Geräte 26
 Testen von mit Illustrator
 erstellten mobilen Inhalten 17

Adobe Photoshop
 Fenster zum Testen 7
 Inhaltstypen 32
 Optimierung von Photoshop-
 Inhalt für mobile Geräte 26
 Testen von mit Photoshop
 erstellten mobilen Inhalten 16

Adobe Premiere Pro
 Fenster zum Testen 7
 Inhaltstypen 32
 Optimierung von Premiere Pro-
 Inhalt für mobile Geräte 27
 Testen von mit Premiere Pro
 erstellten mobilen Inhalten 18

Adobe Video Workshop 2

Adobe-Hilfe 1

After Effects. *Siehe* Adobe After
 Effects

Akkustand 37

Aktualisieren der Geräteliste 14

Animationen
 bei mobilen Geräten 20

Anwendungssprache 8

Arbeitsspeicher 36

Audio, Fenster 7

Ausrichtung (Bild- und
 Videodateien) 34

Ausrichtung, Fenster 7

B

Beschneiden 33

Bilddateien 33, 34

Bildschirmschoner 31

Bitmapbilder

bei mobilen Geräten 20

Komprimierung bei mobilen
 Geräten 21

Bridge Home 4

D

Dateigröße

Reduzierung für mobile Geräte 25

Dateiinformationen, Fenster 7, 32

Datumsformat 37

Design Center 4

Display, Fenster 7

Displayoptionen 32

Downloads

Updates, Zusatzmodule und
 Testversionen 5

Dreamweaver. *Siehe* Adobe
 Dreamweaver

Drehen, Emulator (Registerkarte) 30

Durchsuchen (Geräteliste) 11, 12

Dynamischer Speicher, Größe 35, 36

E

Eingabehilfe

der Hilfe 2

Emulator, Registerkarte

Tastaturbefehle 29

Exportieren von Gerätegruppen 14

Externe Stromquellen 38

Extras 3

F

Fenster „Gerätegruppen“ 6

Fenster „Verfügbare Geräte“ 7

Fenster zum Testen 7, 30

Flash

FSCommands 38

Testen von Dateien 34

Flash Lite 31

Flash Player 31

Flash. *Siehe* Adobe Flash

Flash-Standalone-Player 31

Frames

bei mobilen Geräten 22

FSCommands 38

G

Gamma, Einstellung 33

Geräte

Gruppieren 10

Liste aktualisieren 14

Schriftarten 9

Suchen 11

Gerätegruppen

Erstellen 12

Exportieren 14

Geräte hinzufügen 13

Geräte verschieben 13

Importieren 14

Löschen 13

Untergruppen erstellen 13

Gerätekalibrierung 35

Geräteprofile 10, 14

Gerätestatus, Fenster 7

Geschwindigkeitstest 36

Größe skalieren 33

H

Helligkeit, Einstellung 32

Hilfe 1

Hintergrundbeleuchtung,
 Einstellung 32

Hintergrundbild 31

HTML-Dateien 33

I

Illustrator. *Siehe* Adobe Illustrator

IMEI-Nummern 8

Importieren von Gerätegruppen 14

Inhalt

Leistungstests 36

Inhaltstyp, Fenster 7

- Inhaltstypen
 - Flash Lite 31
 - Gruppieren von Geräten 11
 - Informationen 31
- K**
- Kalibrierung, mobiles Gerät 35
- Klassen
 - aus der Kompilierung ausschließen 25
- Komprimierung
 - für mobile Geräte 21
- Kontrast, Einstellung 33
- L**
- Laden von Daten
 - bei mobilen Geräten 25
- Lautstärke 37
- Leistung, Fenster 7
- Leistungstest 36
- Licht, Einstellungen 32
- LiveDocs 1
- M**
- Medienformate 6
- Mobile Geräte
 - After Effects-Inhalte optimieren für 27
 - Dreamweaver-Inhalte optimieren für 28
 - Flash-Inhalte optimieren für 19
 - Illustrator-Inhalte optimieren für 26
 - Photoshop-Inhalte optimieren für 26
 - Premiere Pro-Inhalte optimieren für 27
- N**
- Navigationsbefehle 2
- Netzwerk, Einstellung 38
- Netzwerk, Fenster 7
- O**
- Opera Small-Screen-Rendering 33
- P**
- Permanenter Speicher, Fenster 7, 38
- Photoshop. *Siehe* Adobe Photoshop
- Plug-Ins 3
- R**
- Reflexionen, Einstellung 33
- Registerkarte „Emulator“ 7, 29
- Registerkarte „Geräteprofile“ 7
- Registerkarte „Neues Dokument“ 7, 31
- Rendering 36
- Rendering, Fenster 7, 33
- Rückgängig, Ebenen 8
- S**
- Schriftzuordnung 9
- Skalieren 33
- Small-Screen-Rendering 33
- Software-Downloads 5
- Speicher
 - Verwaltung bei mobilen Geräten 24
- Speicher, Fenster 7, 34
- Speichergröße 35, 36
- Sprache (Anwendung) 8
- Sprache, Einstellung 37
- Statischer Speicher, Größe 35, 36
- Strecken (Bild- und Videodateien) 33
- Stromquellen 38
- T**
- Tastaturbefehle in Hilfe 2
- Telefon-IDs 8
- Testversionen 5
- Text
 - bei mobilen Geräten 20
- U**
- Uhrzeitformat 37
- Umgebungseinstellungen 32
- Updates 5
- V**
- Vektorgrafiken
 - bei mobilen Geräten 20
- Vergrößern/Verkleinern 30
- Video Workshop 2
- Videodateien 33, 34
 - bei mobilen Geräten 27
- Vollbildmodus 34
- Voreinstellungen 8
- Z**
- Zeitlimit, Einstellung 32
- Zuordnen von Schriften 9
- Zusatzmodule
 - in Adobe Store 5