

# ADOBE® DEVICE CENTRAL CS3

## Guida Utente



© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Guida utente di Adobe® Device Central per Windows® e Macintosh

Se questa guida è distribuita assieme a un programma con un contratto di licenza per l'utente finale, la guida e il programma in essa descritto sono concessi su licenza e possono essere utilizzati o copiati solo secondo i termini della licenza stessa. Eccetto quanto consentito dalla licenza, nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in un sistema di archiviazione o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di registrazione o altrimenti, senza previa autorizzazione scritta di Adobe Systems Incorporated. Il contenuto di questa pubblicazione è protetto da copyright anche se la pubblicazione non è distribuita assieme a un programma con un contratto di licenza per l'utente finale.

Le informazioni contenute in questa guida sono fornite esclusivamente a scopo informativo, sono soggette a variazioni senza preavviso e non devono essere intese come impegno da parte di Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated non si assume responsabilità o obblighi per eventuali errori o imprecisioni che possano riscontrarsi nel presente libro.

Disegni o immagini già esistenti che si desidera utilizzare nella creazione dei propri lavori potrebbero essere protetti da copyright. L'uso non autorizzato di tali immagini in altre creazioni potrebbe risultare nella violazione dei diritti d'autore. Assicurarsi di ottenere dall'autore ogni autorizzazione necessaria.

Qualsiasi riferimento a nomi di società nei campioni di file forniti in questa confezione ha scopo puramente dimostrativo e non allude ad alcuna organizzazione reale.

Adobe, il logo di Adobe, ActionScript, Adobe Premiere Pro, After Effects, Creative Suite, Dreamweaver, Flash, Flash Lite, Illustrator e Photoshop sono marchi o marchi registrati di Adobe Systems Incorporated negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

Windows e Windows Vista sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Mac OS è un marchio registrato di Apple Inc., registrato negli Stati Uniti e in altri paesi. Tutti gli altri marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari.

Questo prodotto contiene software BSAFE e/o TIPEM di RSA Data Security, Inc.

Questo prodotto contiene software sviluppato da Apache Software Foundation ([www.apache.org](http://www.apache.org)).

Portions copyright 2000 Group 42, Inc. e Collaboratori.

MD5.CPP - RSA Data Security, Inc., algoritmo message-digest MD5. Copyright © 1991-2, RSA Data Security, Inc. Creato nel 1991. Tutti i diritti riservati.

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

Avvertenza per gli utenti appartenenti al Governo degli Stati Uniti d'America: Il software e la documentazione sono "Commercial Items" (Prodotti commerciali) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §2.101, costituiti da "Commercial Computer Software" (Software commerciale per computer) e "Commercial Computer Software Documentation" (Documentazione relativa a software commerciale per computer) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202, secondo i casi. In conformità all'articolo 48 C.F.R. §12,212 o 48 C.F.R. paragrafi da 227,7202-1 a 227,7202-4 inclusi, nella misura applicabile, il "Commercial Computer Software" e la "Commercial Computer software Documentation" vengono concessi in licenza agli utenti finali di enti governativi USA (a) esclusivamente come "Commercial Items" (b) con i soli diritti concessi a tutti gli altri utenti finali, nel rispetto dei termini e delle condizioni fin qui descritti. Diritti non pubblicati riservati in conformità alle leggi sul copyright degli Stati Uniti. Adobe accetta di ottemperare a tutte le leggi sulle pari opportunità ivi incluse, se applicabili, le disposizioni contenute nell'Executive Order 11246, come emendato, Articolo 402 del Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act (legge sull'assistenza e il reinserimento dei veterani del Vietnam) del 1974 (38 USC 4212) e Articolo 503 del Rehabilitation Act (legge sulla riabilitazione) del 1973, come emendato, e le norme del 41 C.F.R. parti da 60-1 fino a 60-60, 60-250 e 60-741. La clausola e le norme sopra menzionate sono qui incluse per riferimento.

# Sommario

## **Capitolo 1: Guida introduttiva**

Guida di Adobe .....	1
Risorse .....	2

## **Capitolo 2: Introduzione ad Adobe Device Central**

Utilizzo di Adobe Device Central .....	6
Modifica delle preferenze .....	8

## **Capitolo 3: Gestione dei profili dispositivo**

Gestione dei dispositivi .....	10
Ricerca negli elenchi di dispositivi disponibili .....	11
Come lavorare con dispositivi e set di dispositivi .....	12

## **Capitolo 4: Creazione, anteprima e test del contenuto in Adobe Device Central**

Creazione e visualizzazione in anteprima di contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central .....	15
Suggerimenti per la creazione di contenuto per i dispositivi portatili .....	19
Eseguire test con la scheda Emulatore .....	29
Come usare i pannelli di test .....	30
Informazioni sui test per Flash .....	34

<b>Indice</b> .....	40
---------------------	----

# Capitolo 1: Guida introduttiva

Prima di iniziare a utilizzare il software, leggete una panoramica della Guida di Adobe® e delle numerose risorse disponibili. Avete infatti accesso a video informativi, plug-in, modelli, comunità di utenti, seminari, esercitazioni, feed RSS e molto altro.

## Guida di Adobe

### Risorse della Guida di Adobe

La documentazione del software Adobe è disponibile in diversi formati.

#### Guida del prodotto e LiveDocs

La Guida del prodotto consente di accedere a tutta la documentazione e ai contenuti informativi disponibili al momento dell'acquisto del prodotto. Vi si può accedere dal menu Guida del prodotto Adobe.

La Guida LiveDocs include tutte le informazioni della Guida del prodotto, più aggiornamenti e collegamenti ad altri contenuti informativi disponibili sul Web. In alcuni prodotti, la Guida LiveDocs consente di aggiungere commenti. La Guida LiveDocs per il proprio prodotto si trova nella sezione Adobe Help Resource Center del sito all'indirizzo [www.adobe.com/go/documentation\\_it](http://www.adobe.com/go/documentation_it).

In gran parte delle versioni della Guida del prodotto e LiveDocs potete effettuare ricerche nella Guida di più prodotti. Gli argomenti dispongono di collegamenti ai relativi contenuti sul Web o ad argomenti nella Guida di un altro prodotto.

La Guida, sia quella del prodotto sia quella sul Web, è il punto di partenza per accedere ad altri contenuti e alle varie comunità di utenti. Sul Web è sempre disponibile la versione più completa e aggiornata della Guida.

#### Documentazione PDF

La Guida del prodotto è disponibile anche in formato PDF, ottimizzato per la stampa. Anche altri documenti, come le guide per l'installazione e le relazioni informative, possono essere fornite in formato PDF.

La documentazione completa in formato PDF è disponibile nella sezione Adobe Help Resource Center del sito all'indirizzo [www.adobe.com/go/documentation\\_it](http://www.adobe.com/go/documentation_it). La documentazione PDF allegata al prodotto si trova nella cartella Documents nel DVD di installazione o dei contenuti.

#### Documentazione stampata

Le versioni cartacee della Guida del prodotto possono essere acquistate nella sezione Adobe Store del sito all'indirizzo [www.adobe.com/go/store\\_it](http://www.adobe.com/go/store_it). In questa sezione sono disponibili anche vari testi pubblicati da editori partner di Adobe.

Tutti i prodotti Adobe Creative Suite® 3 comprendono una guida in formato cartaceo relativa ai flussi di lavoro; alcuni prodotti Adobe potrebbero includere una Guida informativa in formato cartaceo.

### Uso della Guida del prodotto

Potete accedere alla Guida del prodotto dal menu Guida. Dopo aver avviato il programma di visualizzazione della Guida Adobe, fate clic su Sfoglia per consultare la Guida di altri prodotti Adobe installati sul computer.

Per avere informazioni sui vari prodotti Adobe, sono disponibili le seguenti funzionalità:

- Gli argomenti possono contenere collegamenti alla Guida di altri prodotti Adobe o ad altri contenuti sul Web.
- Alcuni argomenti sono comuni a più prodotti. Per esempio, se vedete un argomento con un'icona Photoshop® e un'icona After Effects®, vuol dire che quell'argomento descrive una funzione simile nei due prodotti oppure nei documenti relativi ai flussi di lavoro.

- Potete eseguire ricerche nella Guida di più prodotti.



*Se cercate una frase, per esempio "strumento forma", dovete inserirla tra virgolette per visualizzare solo gli argomenti che comprendono tutte le parole nella frase.*

### Funzioni di accessibilità

I contenuti della Guida di Adobe sono accessibili da parte di utenti disabili, per esempio utenti non vedenti, ipovedenti o con mobilità ridotta. La Guida del prodotto supporta funzioni di accessibilità standard, tra cui:

- Potete modificare la dimensione del testo con comandi di menu contestuale standard.
- I collegamenti sono sottolineati per un più facile riconoscimento.
- Se il testo del collegamento non corrisponde al titolo della destinazione, viene fatto riferimento al titolo nell'attributo Titolo del tag Ancora. Per esempio, i collegamenti Precedente e Successivo includono i titoli degli argomenti precedente e successivo.
- Il contenuto supporta la modalità ad alto contrasto.
- Le immagini prive di didascalie contengono un testo alternativo.
- Ogni riquadro ha un titolo che ne indica la funzione.
- Tag HTML standard definiscono la struttura dei contenuti per strumenti di lettura dello schermo o di sintesi vocale.
- I fogli di stile controllano la formattazione, in modo che non vi siano font incorporati.

### Scelte rapide da tastiera per i controlli della barra degli strumenti della Guida (Windows)

**Pulsante Indietro** Alt+Freccia sinistra

**Pulsante Avanti** Alt+Freccia destra

**Stampa** Ctrl+P

**Pulsante Informazioni** Ctrl+I

**Esplorazione del menu** Alt+Freccia giù o Alt+Freccia su per vedere la Guida di un'altra applicazione

**Casella di ricerca** Ctrl+S per posizionare il cursore nella casella di ricerca

### Scelte rapide da tastiera per la navigazione (Windows)

- Per spostarvi da un riquadro all'altro, premete Ctrl+Tab (avanti) e Maiusc+Ctrl+Tab (indietro).
- Per spostarvi tra i collegamenti di un riquadro e per sottolineare i collegamenti, premete Tab (avanti) o Maiusc+Tab (indietro).
- Per attivare un collegamento sottolineato, premete Invio.
- Per ingrandire il testo, premete Ctrl+segno più.
- Per ridurre il testo, premete Ctrl+trattino.

## Risorse

### Adobe Video Workshop

Il Video Workshop per Adobe® Creative Suite 3 offre oltre 200 filmati didattici che coprono una vasta gamma di argomenti per i professionisti di stampa, Web e video.

Video Workshop è utile per conoscere a fondo qualsiasi prodotto Creative Suite 3. Molti filmati mostrano come utilizzare le applicazioni Adobe in combinazione fra loro.

Quando avviate Video Workshop, potete scegliere esattamente i prodotti e gli argomenti su cui desiderate maggiori informazioni. Potete analizzare i dettagli di ogni filmato per perfezionare il percorso didattico.

### Comunità di presentatori

In questa release, Adobe System invita la comunità di utenti a condividere le proprie conoscenze e idee. Adobe e lynda.com offrono esercitazioni, suggerimenti e consigli utili di importantissimi progettisti e sviluppatori, come Joe Lowery, Katrin Eismann e Chris Georgenes. Potete guardare e ascoltare gli esperti di Adobe, come Lynn Grillo, Greg Rewis e Russell Brown. Complessivamente, sono oltre 30 gli esperti che condividono le proprie conoscenze.

### Esercitazioni e file sorgente

Video Workshop comprende esercitazioni per utenti sia alle prime armi che esperti. Sono disponibili anche filmati su nuove funzioni e tecniche molto importanti. Ogni filmato è dedicato a un argomento specifico e dura circa 3-5 minuti. Gran parte dei filmati contiene un'esercitazione illustrata e i file sorgente, in modo da stampare i singoli passaggi per eseguire l'esercitazione indipendentemente.

### Uso di Adobe Video Workshop

Adobe Video Workshop si trova sul DVD allegato al prodotto Creative Suite 3. È disponibile anche online all'indirizzo [www.adobe.com/go/learn\\_videotutorials\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it). Adobe aggiunge regolarmente nuovi filmati alla versione online di Video Workshop, quindi vi consigliamo di verificare sempre la presenza di eventuali novità.

### Adobe Device Central 1.1 video

Adobe Video Workshop tratta una vasta gamma di argomenti riguardo a Adobe Device Central 1.1, tra cui:

- Utilizzo di Device Central con Photoshop.
- Utilizzo di Device Central con Flash®.
- Utilizzo di Device Central e Bridge.
- Creazione di contenuti per dispositivi mobili.

Per accedere alle esercitazioni video di Adobe Creative Suite 3, visitate il sito di Adobe Video Workshop all'indirizzo [www.adobe.com/go/learn\\_videotutorials\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it).

### Extra

Per sfruttare al massimo il proprio prodotto Adobe, sono disponibili moltissime risorse. Alcune vengono installate sul computer durante il processo di configurazione. Altri esempi e documenti si trovano sul DVD di installazione o dei contenuti. Alcuni extra interessanti sono offerti online dalla comunità Adobe Exchange all'indirizzo [www.adobe.com/go/exchange\\_it](http://www.adobe.com/go/exchange_it).

### Risorse installate

Durante l'installazione del software vengono aggiunte nella cartella dell'applicazione varie risorse informative. Per visualizzare questi file, accedete alla cartella corrispondente sul computer.

- Windows: *[disco di avvio]/Programmi/Adobe/Adobe [applicazione]*
- Mac OS: *[disco di avvio]/Applicazioni/Adobe [applicazione]*

La cartella delle applicazioni può contenere le seguenti risorse:

**Plug-in** I moduli plug-in sono piccoli programmi software che ampliano o aggiungono funzionalità al software. Dopo l'installazione, i plug-in appaiono come opzioni nei menu Importa ed Esporta, come formati di file nelle finestre di dialogo Apri, Salva con nome ed Esporta originale, o come filtri nei sottomenu del menu Filtro. Per esempio, nella cartella Plug-in all'interno della cartella Photoshop CS3 vengono installati automaticamente vari plug-in per effetti speciali.

**Predefiniti** I predefiniti comprendono un'ampia gamma di strumenti, preferenze, effetti e immagini. Le preimpostazioni di prodotto comprendono pennelli, campioni, gruppi di colori, simboli, forme personalizzate, stili grafici e di livelli, pattern, texture, azioni, aree di lavoro e altro. I contenuti dei predefiniti si trovano in varie parti dell'interfaccia. Alcuni predefiniti (per esempio le librerie di pennelli di Photoshop) diventano disponibili solo quando selezionate lo strumento corrispondente. Se non desiderate creare un effetto o un'immagine completamente nuova, potete utilizzare le librerie predefinite come fonte di ispirazione.

**Modelli** I file dei modelli si possono aprire e visualizzare in Adobe Bridge, aprire dalla schermata di benvenuto o aprire direttamente dal menu File. A seconda del prodotto, i file di modello possono comprendere esempi di carta intestata, newsletter e siti Web, menu per DVD e pulsanti video. Ogni file dei modelli è stato creato da esperti e rappresenta un esempio di come utilizzare al meglio le funzioni del prodotto. I modelli sono una risorsa preziosa quando dovete iniziare un progetto "ex novo".

**Esempi** I file degli esempi comprendono creazioni più articolate e sono ideali per vedere in azione le nuove funzionalità. Questi file mostrano la gamma di possibilità creative a vostra disposizione.

**Font** Il prodotto Creative Suite comprende vari font e famiglie di font OpenType®. I font vengono copiati sul computer durante l'installazione.

- Windows: [disco di avvio]/Programmi/File comuni/Adobe/Fonts
- Mac OS X: [disco di avvio]/Libreria/Application Support/Adobe/Fonts

Per ulteriori informazioni sull'installazione dei font, consultate il file Leggimi sul DVD di installazione.

### Contenuto del DVD

Il DVD di installazione o di contenuti allegato al prodotto contiene altre risorse da utilizzare nel software. La cartella Goodies contiene file specifici del prodotto come modelli, immagini, predefiniti, azioni, plug-in ed effetti, oltre a sottocartelle per font e librerie fotografiche. La cartella Documentation contiene una versione in formato PDF della Guida, informazioni tecniche e altri documenti come fogli degli esempi, guide di riferimento e informazioni specifiche sulle funzioni.

### Adobe Exchange

Per accedere ad altri contenuti gratuiti, visitate il sito all'indirizzo [www.adobe.com/go/exchange\\_it](http://www.adobe.com/go/exchange_it), una comunità online in cui gli utenti possono scaricare e condividere gratuitamente migliaia di azioni, estensioni, plug-in e altri contenuti da utilizzare nei prodotti Adobe.

### Bridge Home

Bridge Home, una nuova sezione di Adobe Bridge CS3, rappresenta un punto centrale dal quale accedere a informazioni aggiornate su tutto il software Adobe Creative Suite 3. Avviate Adobe Bridge e fate clic sull'icona Bridge Home nella parte superiore del pannello Preferiti per accedere a suggerimenti, notizie e risorse più recenti per gli strumenti di Creative Suite.

*Nota:* È possibile che Bridge Home non sia disponibile in tutte le lingue.

### Adobe Design Center

Adobe Design Center propone articoli, idee e istruzioni di esperti del settore, progettisti di fama internazionale ed editori partner di Adobe. Ogni mese vengono aggiunti nuovi contenuti.

Sono disponibili centinaia di esercitazioni per creare nuovi prodotti, apprendere utili suggerimenti e utilizzare moltissime tecniche attraverso filmati, esercitazioni HTML e capitoli esemplificativi di testi specializzati.

Think Tank, Dialog Box e Gallery sono una fonte inesauribile di idee.

- Gli articoli di Think Tank trattano argomenti di attualità per i progettisti e le loro esperienze per quel che riguarda tecnologie, ideazione, strumenti di progettazione e società.
- In Dialog Box gli esperti condividono nuovi punti di vista per quel che riguarda motion graphics e il digital design.
- La sezione Gallery è una sorta di esposizione permanente dedicata agli artisti del digital design.

Visitate il sito di Adobe Design Center all'indirizzo [www.adobe.com/go/designcenter\\_it](http://www.adobe.com/go/designcenter_it).

### Adobe Developer Center

Adobe Developer Center propone esempi, esercitazioni, articoli e risorse della comunità online per gli sviluppatori di applicazioni Internet avanzate, siti Web, contenuti per dispositivi mobili e altri progetti che utilizzano i prodotti Adobe. Adobe Developer Center offre anche risorse per gli sviluppatori di plug-in per i prodotti Adobe.

Oltre al codice di esempio e alle esercitazioni, sono disponibili feed RSS, seminari online, SDK, guide per gli script e altre risorse tecniche.

Visitate il sito di Adobe Developer Center all'indirizzo [www.adobe.com/go/developer\\_it](http://www.adobe.com/go/developer_it).

## Assistenza clienti

Visitate il sito Web di Adobe Support all'indirizzo [www.adobe.com/go/support\\_it](http://www.adobe.com/go/support_it), per trovare informazioni sulla risoluzione dei problemi relativi al vostro prodotto e per saperne di più sulle varie possibilità di assistenza tecnica gratuita e a pagamento. Selezionate il collegamento Training per accedere alle pubblicazioni di Adobe Press, a varie risorse di formazione, a programmi di certificazione software Adobe e ad altro ancora.

## Download

Visitate il sito all'indirizzo [www.adobe.com/go/downloads\\_it](http://www.adobe.com/go/downloads_it) per scaricare gratuitamente aggiornamenti, versioni di prova e altri programmi molto utili. Inoltre, Adobe Store (all'indirizzo [www.adobe.com/go/store\\_it](http://www.adobe.com/go/store_it)) propone migliaia di plug-in di altri sviluppatori, utili per automatizzare le varie operazioni, personalizzare i flussi di lavoro, creare effetti di livello professionale e altro ancora.

## Adobe Labs

Adobe Labs offre l'opportunità di provare e valutare le più recenti innovazioni, tecnologie e prodotti di Adobe.

In Adobe Labs potete accedere a varie risorse, quali:

- Uscite anticipate di software e tecnologie.
- Esempi di codice e processi ideali per velocizzare la fase di apprendimento.
- Prime versioni della documentazione tecnica e di prodotto.
- Forum, contenuti basati su wiki e altre risorse collaborative per facilitare l'interazione con sviluppatori con esperienze e opinioni simili.

Adobe Labs promuove un processo collaborativo per lo sviluppo dei software. Questo ambiente consente agli utenti di migliorare la propria produttività con nuovi programmi e tecnologie. Adobe Labs è anche un forum in cui potete inserire i vostri commenti e aiutare così i team di sviluppo di Adobe a creare software che soddisfino al meglio le esigenze e le aspettative della comunità.

Visitate il sito di Adobe Labs all'indirizzo [www.adobe.com/go/labs\\_it](http://www.adobe.com/go/labs_it).

## Comunità di utenti

Le comunità di utenti contengono forum, blog e altre risorse che consentono agli utenti di condividere tecnologie, strumenti e informazioni. Gli utenti possono porre domande e scoprire come utilizzare in modo ottimale il software. I forum User-to-User sono disponibili in inglese, francese, tedesco e giapponese, mentre i blog sono pubblicati in varie lingue.

Per partecipare ai forum o ai blog, visitate il sito all'indirizzo [www.adobe.com/go/communities\\_it](http://www.adobe.com/go/communities_it).

# Capitolo 2: Introduzione ad Adobe Device Central

Adobe Device Central offre agli sviluppatori di contenuti per dispositivi portatili un nuovo modo per testare il proprio lavoro su una vasta gamma di dispositivi. Device Central funziona anche con i contenuti sviluppati su diversi prodotti Adobe.

## Utilizzo di Adobe Device Central

### Informazioni su Adobe Device Central

Adobe Device Central offre a chi sviluppa ed esegue test del contenuto per dispositivi portatili un modo facile per creare e visualizzare in anteprima il contenuto su diversi dispositivi portatili. Adobe Device Central visualizza skin realistici di un'ampia gamma di dispositivi portatili che mostrano l'aspetto dei dispositivi e del contenuto in essi visualizzato. Ciò permette di simulare le interazioni reali, incluso il test di vari livelli di prestazioni, di memoria e di varie opzioni di consumo energetico e di illuminazione.

Adobe Device Central offre una libreria di dispositivi fra cui scegliere. Ogni dispositivo è associato a un profilo contenente informazioni sul dispositivo stesso, come i supporti e i tipi di contenuto supportati (ovvero, il contenuto che può essere utilizzato su un dispositivo specifico come screen saver, sfondi e Adobe Flash® Player). Potete eseguire una ricerca fra i dispositivi disponibili, mettere a confronto più dispositivi e creare set personalizzati dei dispositivi più usati.

Adobe Device Central supporta diversi formati, inclusi Adobe Flash®, bitmap, video e Web. Potete utilizzare diversi formati per creare tipi di contenuto differenti, come screen saver o sfondi.

### Consultare anche

“Informazioni sui tipi di contenuto” a pagina 31

“Gestione dei dispositivi” a pagina 10


“Eseguire test con la scheda Emulatore” a pagina 29

### Componenti dell'area di lavoro


Di seguito sono presentati i principali componenti dell'area di lavoro di Adobe Device Central:

**Pannello Set dispositivi** Visualizza inizialmente un set predefinito di dispositivi generici di nome Esempio telefoni FL. Nella maggior parte dei casi, i dispositivi disponibili per il test dipendono dal tipo di contenuto specificato in fase di creazione o anteprima del contenuto portatile, oppure quando si usa l'emulatore. Se l'origine è Flash, apparirà un set di dispositivi aggiuntivo contenente i dispositivi specificati al momento della creazione del file FLA. (Il nuovo set di dispositivi specifico di Flash è denominato in base al file FLA). Per creare set di dispositivi personalizzati, trascinate le icone (o copiatele e incollatele) dall'elenco Dispositivi disponibili nel pannello Set dispositivi. Col passare del tempo, probabilmente tenderete a creare set personalizzati per testare contenuti e progetti. Potete importare ed esportare i set di dispositivi per condividerli con i membri di un team.

Quando create un documento mobile per Flash usando Adobe Device Central e selezionate uno o più dispositivi nell'elenco Dispositivi disponibili, viene creato un nuovo set di dispositivi che apparirà nel pannello Set dispositivi al successivo test del file nell'emulatore.

Se lavorate con un set di dispositivi e testate il contenuto, il dispositivo individuale mostrato nella scheda Emulatore è sempre elencato nel pannello Set dispositivi con un'icona speciale .

**Pannello Dispositivi disponibili** Mostra tutti i dispositivi portatili che sono installati con Adobe Device Central. Il pannello Dispositivi disponibili potrebbe essere considerato come una raccolta di dispositivi utilizzabili per testare il contenuto.

Per impostazione predefinita, i dispositivi nel pannello Dispositivi disponibili sono raggruppati per produttore e ordinati per nome. Per raggruppare i dispositivi usando diversi criteri, fate clic sull'elenco a discesa Raggruppa per  e selezionate un'opzione dall'elenco. Se selezionate Nessuno, tutti i dispositivi disponibili verranno mostrati in un unico elenco, con i nomi in ordine alfabetico.

In ogni gruppo, i nomi dei dispositivi sono elencati per impostazione predefinita in ordine alfabetico, mentre delle colonne aggiuntive forniscono informazioni specifiche su ogni dispositivo. Per vedere tutte le informazioni, spostate il puntatore verso destra fino a quando appaiono le colonne Nome, Dimensione display, Flash Lite e Profondità colore.

Per ordinare i dispositivi in un gruppo, fate clic sull'intestazione di una colonna. Per esempio, potete raggruppare per produttore quindi fare clic su un'intestazione all'interno dei gruppi produttore, per esempio Profondità colore, per ordinare tutti i gruppi produttore in base alla profondità del colore.

**Scheda Profili dispositivo** Mostra informazioni dettagliate sui dispositivi. Le diverse schermate mostrano informazioni generali e dettagli specifici per Flash, bitmap, video e Web. La scheda Profili dispositivo può mostrare uno o più dispositivi. Verranno visualizzate le stesse informazioni su un dispositivo sia in caso di visualizzazione singola sia in caso di visualizzazione multipla.

Quando la scheda mostra un dispositivo, la prima riga di informazioni nella parte superiore mostra i tipi di supporti disponibili per il dispositivo, come Generale, Flash, Bitmap, Video e Web. Fate clic su un tipo di supporto per visualizzare una seconda riga di informazioni che elenca i tipi di contenuto supportati (per esempio, fate clic sul tipo di supporto Bitmap per visualizzare i tipi di contenuto Schermo intero, Screen Saver e Sfondo). Per i telefoni di tipo Generico presenti nel pannello Dispositivi disponibili, il pannello Profili dispositivo visualizza sempre tutti i tipi di supporto anche se tali dispositivi supportano solamente il tipo di contenuto Flash Player standalone.

Quando scegliete di visualizzare più dispositivi nella scheda Profili dispositivo, potete modificare l'ordine di visualizzazione dei dispositivi trascinandoli in una nuova posizione nella scheda. Potete, inoltre, trascinare un dispositivo dalla scheda Profili dispositivo verso un set nel pannello Set dispositivi.

**Scheda Nuovo documento** Mostra l'interfaccia per la creazione di un documento portatile in Flash, Adobe Photoshop® o Adobe Illustrator®. Questa scheda appare quando si attiva il comando per creare un documento portatile in una delle tre applicazioni elencate. Per esempio, in Flash il comando è Crea nuovo > Documento Flash Mobile. Oppure, potete creare un file Flash e visualizzare la scheda Nuovo documento da Adobe Device Central selezionando File > Nuovo documento in > Flash.

Le opzioni che vengono visualizzate nella scheda Nuovo documento dipendono dal tipo di documento in fase di creazione. Per esempio, durante la creazione di un nuovo documento Flash, selezionate una versione di Flash Player, una versione di ActionScript™ e il tipo di contenuto.

**Scheda Emulatore** Visualizza l'interfaccia di test. La scheda Emulatore è studiata per simulare come il contenuto (per esempio, un file Flash, un'immagine Photoshop, un clip video, ecc.) apparirà su un dispositivo portatile specifico. La scheda Emulatore viene visualizzata quando si lavora in un componente come Flash o Photoshop e si seleziona il comando per esportare o testare il file. Per esempio, in Flash il comando è Controllo > Prova filmato. Potete emulare solo un dispositivo per volta. Per selezionare un dispositivo diverso, fate doppio clic sul nome di un dispositivo nel pannello Set dispositivi o Dispositivi disponibili.

**Pannelli di test** Sul lato destro della finestra dell'emulatore è presente una serie di pannelli riducibili per test e regolazione delle prestazioni. I pannelli che vengono visualizzati dipendono dal tipo di file da testare:

- Tipo di contenuto (Flash, Adobe Dreamweaver®, Photoshop, Illustrator, Adobe After Effects® e Adobe® Premiere® Pro)
- Info sul file (Flash, Dreamweaver, Photoshop, Illustrator, After Effects e Adobe Premiere Pro)
- Display (Flash, Photoshop, Illustrator, After Effects e Adobe Premiere Pro)
- Memoria (Flash)
- Prestazioni (Flash)
- Stato del dispositivo (Flash)
- Rete (Flash)

- Memoria persistente (Flash)
- Rendering (Dreamweaver)
- Scala (Photoshop, Illustrator, After Effects e AdobePremiere Pro)
- Allineamento (Photoshop, Illustrator, After Effects e Adobe Premiere Pro)
- Suono (After Effects e Adobe Premiere Pro)

*Nota:* Il pannello Messaggi visualizza errori e altri tipi di messaggi.

Per un'esercitazione sull'area di lavoro di Device Central, visitate il sito [http://www.adobe.com/go/vid0184\\_it](http://www.adobe.com/go/vid0184_it)

### Consultare anche

“Gestione dei dispositivi” a pagina 10

“Eseguire test con la scheda Emulatore” a pagina 29

## Modifica delle preferenze

### Modifica dell'ID telefono predefinito

L'ID telefono predefinito è il numero IMEI (International Mobile Equipment Identity) del telefono che Device Central sta emulando. Ciascun dispositivo portatile Global System for Mobile Communications (GSM) e Universal Mobile Telecommunications System (UMTS) ha un numero IMEI unico. Il numero a 15 cifre identifica l'origine, il modello e il numero di serie del dispositivo portatile.

Specificando un ID telefono predefinito, Adobe Device Central userà quel numero come IMEI predefinito per tutti i dispositivi testati.

- 1 Selezionate Modifica > Preferenze.
- 2 Inserite un nuovo numero nel campo di testo ID telefono predefinito.

### Modifica dei livelli di annullamento

Utilizzate l'opzione Livelli di annullamento per cambiare il numero di annullamenti possibili delle modifiche. Per esempio, l'impostazione predefinita 20 consente di tornare indietro fino a 20 azioni precedenti.

- 1 Selezionate Modifica > Preferenze.
- 2 Inserite un nuovo numero nel campo di testo Livelli di annullamento.

### Modifica della lingua dell'applicazione

Potete modificare la lingua predefinita di Adobe Device Central selezionando inglese, francese, tedesco, giapponese, spagnolo, italiano, olandese, svedese, coreano, cinese tradizionale o cinese semplificato. Dopo il riavvio del computer, l'interfaccia utente di Device Central mostrerà il testo nella lingua selezionata.

- 1 Selezionate Modifica > Preferenze.
- 2 Selezionate una nuova lingua dall'elenco a discesa Lingua dell'applicazione.

### Consultare anche

“Informazioni sulle impostazioni della lingua in Device Central” a pagina 36

## Modifica della mappatura dei font

Utilizzate la funzione di mappatura dei font per definire i font usati per l'emulazione di un dispositivo. In un file Flash, potete specificare font generici come sans, serif o typewriter. Adobe Flash® Lite™ prova automaticamente a trovare sul dispositivo un font disponibile corrispondente al font generico selezionato in fase di esecuzione. Se conoscete i font disponibili su un dispositivo, potete selezionarli, oppure selezionare font simili, dagli elenchi a discesa Font assegnati.

*Nota:* In un dispositivo portatile reale, viene utilizzato il font nativo del sistema operativo per il rendering del testo SWF.

- 1 Selezionate Modifica > Preferenze.
- 2 Selezionate una nuova lingua dall'elenco a discesa Lingua.
- 3 Selezionate nuovi font sans, serif, e typewriter dagli elenchi a discesa.

## Consultare anche

“Informazioni sulle impostazioni della lingua in Device Central” a pagina 36

# Capitolo 3: Gestione dei profili dispositivo

Adobe Device Central contiene una libreria di dispositivi portatili che includono un profilo separato per ciascun dispositivo. Nel profilo sono contenute informazioni dettagliate molto utili per la creazione dei contenuti per dispositivi portatili.

## Gestione dei dispositivi

### Informazioni sui profili dispositivo

Adobe® Device Central® offre una libreria incorporata di dispositivi portatili. Ogni dispositivo dispone di un profilo contenente dettagli tecnici sul dispositivo stesso e informazioni sui tipi di contenuto supportati. È possibile visualizzare un singolo profilo o un grafico indicante più profili. Spesso, può essere utile visualizzare più profili e confrontare diversi dispositivi simultaneamente. Per esempio, potreste avere quattro dispositivi di destinazione per il contenuto di Adobe Flash sviluppato. È possibile visualizzare simultaneamente i profili dei quattro dispositivi per determinare le migliori dimensioni dello schermo impostabili e i comandi FSCCommand supportati da tutti quei dispositivi.

### Consultare anche

“Componenti dell'area di lavoro” a pagina 6

### Visualizzazione dei profili dispositivo


- 1 Nel pannello Dispositivi disponibili, espandere una cartella.
- 2 Eseguite una delle operazioni seguenti:
  - Per visualizzare il profilo di un dispositivo specifico, selezionate il nome del dispositivo.
  - Per visualizzare più dispositivi contemporaneamente, fate clic sui nomi dei dispositivi tenendo premuto Maiusc per selezionare un intero intervallo oppure tenendo premuto Comando (Mac OS) o Ctrl (Windows®) per selezionare dispositivi non contigui.



Visualizzazione di un profilo dispositivo

A. Schede informative e di test B. Tipi di supporti C. Dettagli sul dispositivo selezionato

## Raggruppamento dei dispositivi secondo criteri diversi

❖ Nel pannello Dispositivi disponibili, fate clic sul pulsante Raggruppa per  e selezionate un'opzione.

Per cambiare l'ordine dei dispositivi nel pannello Dispositivi disponibili, fate clic sulle intestazioni delle colonne. Per impostazione predefinita, i dispositivi vengono ordinati secondo il produttore.

## Raggruppamento dei dispositivi per tipo di contenuto

Se state creando un tipo di contenuto specifico, può essere utile raggruppare i dispositivi per quel tipo di contenuto. Adobe Device Central mostra i dispositivi che supportano il tipo di contenuto selezionato e visualizza in grigio quelli che non lo supportano.

❖ Nel pannello Dispositivi disponibili, fate clic sul pulsante Raggruppa per  e selezionate Tipo di contenuto dall'elenco a discesa.

I tipi di contenuto vengono visualizzati sotto forma di cartelle. Espandete una cartella per vedere i dispositivi che supportano quel tipo di contenuto. Per esempio, espandete la cartella Screen Saver per vedere i dispositivi per i quali è possibile creare screen saver.

## Consultare anche


“Informazioni sui tipi di contenuto” a pagina 31

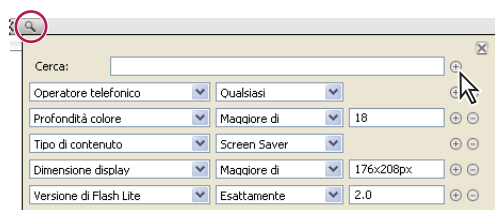
# Ricerca negli elenchi di dispositivi disponibili

## Ricerca di un dispositivo specifico

La funzione di ricerca di Adobe Device Central consente di cercare rapidamente un dispositivo specifico nel pannello Dispositivi disponibili. Potete eseguire una ricerca per nome di dispositivo o in base a molti altri criteri. Potete, inoltre, raggruppare i dispositivi per nome del produttore o dimensione dello schermo, oppure fare in modo che Adobe Device Central visualizzi solo i dispositivi che supportano un tipo di contenuto specifico.

La funzione di ricerca è dinamica, quindi l'elenco di dispositivi corrispondenti si aggiorna automaticamente mentre si inseriscono i criteri di ricerca. Ogni volta che aggiungete più criteri, la ricerca diventa più specifica.


- 1 Nel pannello Dispositivi disponibili, fate clic sul pulsante Cerca dispositivi .
- 2 Nel campo di testo Cerca, inserite un produttore o un numero di modello. Se non desiderate effettuare la ricerca per produttore o modello, lasciate questo campo vuoto.



Utilizzo dei criteri di ricerca per trovare dispositivi o set di dispositivi specifici

- 3 Per limitare la ricerca, fate clic sul segno più (+) e aggiungete un criterio di ricerca. Fate di nuovo clic sul segno più per aggiungere altri criteri. Ogni volta che aggiungete più criteri, viene effettuata un'operazione “and” e la ricerca diventa sempre più specifica. Fate clic sul segno meno (-) per rimuovere i criteri.

**Nota:** I criteri di ricerca definiti rimangono impostati fino all'esecuzione di una nuova ricerca; fate clic sul pulsante Cerca dispositivi in qualsiasi momento per controllare i criteri su cui si basa l'elenco di dispositivi attuale.

- 4 Per chiudere la finestra di dialogo Ricerca, fate clic al suo esterno o sul pulsante Chiudi  nell'angolo superiore destro della finestra.



## Salvataggio dei risultati di ricerca come nuovo set di dispositivi

Una volta eseguita una ricerca, potete salvare i risultati come nuovo set di dispositivi. Si tratta di un modo di lavorare efficiente, che agevola il raggruppamento di specifici dispositivi in un determinato progetto.

- 1 Dopo una ricerca, fate clic con il pulsante destro del mouse sui risultati della ricerca e selezionate Seleziona tutto.
- 2 Eseguite una delle operazioni seguenti:
  - Selezionate tutti i risultati della ricerca, fate clic con il pulsante destro del mouse sui risultati e selezionate Nuovo set dispositivi da selezione.
  - Selezionate Dispositivi > Salva risultati ricerca come set.

## Cancellazione dei risultati di ricerca

Quando inserite dei criteri di ricerca, il pannello Dispositivi disponibili visualizza solo i dispositivi che corrispondono ai criteri impostati. In ogni caso, potete cancellare i risultati della ricerca per tornare all'elenco di dispositivi completo.

- 1 Il pulsante Cancella risultati ricerca non è attivo mentre la finestra di dialogo Ricerca è aperta. Per renderlo attivo, fate clic all'esterno della finestra di dialogo Ricerca o sul pulsante Chiudi  nell'angolo superiore destro della finestra per chiuderla.
- 2 Fate clic sul pulsante Cancella risultati ricerca  nella parte superiore del pannello Dispositivi disponibili.

# Come lavorare con dispositivi e set di dispositivi

## Selezione di un dispositivo specifico

Quando selezionate un dispositivo nel pannello Dispositivi disponibili o Set dispositivi, Adobe Device Central visualizza informazioni dettagliate sul dispositivo nel pannello Profili dispositivo. Adobe Device Central determina inoltre quali dimensioni proporre per la creazione del documento nella scheda Nuovo documento. Dopo l'invio di un file per il test da un'applicazione come Flash o Adobe Photoshop (oppure quando si apre un file in un formato portatile da Device Central), potete fare doppio clic su un dispositivo nel pannello Dispositivi disponibili o Set dispositivi affinché Adobe Device Central carichi le informazioni sul dispositivo nella scheda Emulatore e abbia inizio la riproduzione del contenuto.

*Nota:* I formati portatili supportati sono i seguenti: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, 3G2, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL e WEBLOC.

Potete spostarvi tra le applicazioni e Adobe Device Central mantenendo la selezione del dispositivo. Adobe Device Central preseleziona il dispositivo dell'ultimo file creato quando quest'ultimo viene esportato per il test. In Flash, se tralasciate la creazione del documento in Adobe Device Central e inviate un documento da testare, Adobe Device Central utilizza Flash Player standalone come tipo di contenuto predefinito e utilizza il dispositivo che era stato selezionato nell'ultima sessione di emulazione.

## Consultare anche


“Informazioni sui tipi di contenuto” a pagina 31

## Creazione di un set di dispositivi

Adobe Device Central consente il raggruppamento dei dispositivi in cartelle personalizzate. Per esempio, potreste creare un set di dispositivi contenente i dispositivi utilizzati per un determinato progetto oppure creare un set di dispositivi contenente tutti i dispositivi che supportano un determinato tipo di contenuto. I set di dispositivi vengono visualizzati nel pannello Set dispositivi.

Il tipo di contenuto selezionato per l'emulazione o la creazione dei documenti filtra i dispositivi nei pannelli Set dispositivi e Dispositivi disponibili. I dispositivi che non supportano il tipo di contenuto selezionato vengono visualizzati in grigio. Quando è visualizzata la scheda Profili dispositivo, tutti i dispositivi nei pannelli Set dispositivi e Dispositivi disponibili sono attivi, in modo da poter vedere le relative informazioni.

❖ Per creare un set di dispositivi, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Fate clic col pulsante destro del mouse sulla cartella Preferiti personali nel pannello Set dispositivi e selezionate Nuovo set dispositivi.
- Fate clic sul pulsante Nuovo set dispositivi  nell'angolo superiore destro del pannello Set dispositivi.
- Selezionate Dispositivi > Nuovo set dispositivi.

Viene visualizzata la cartella Set senza titolo. Specificate un nome per il nuovo set di dispositivi. Se esiste già una cartella "Set senza titolo", Adobe Device Central aggiungerà un numero al nome (Set senza titolo (1), Set senza titolo (2) e così via).

*Nota:* dopo aver creato una nuova cartella Set dispositivi, potete trascinarla in una nuova posizione all'interno della cartella Preferiti personali.

## Creazione di un set secondario di dispositivi

- 1 Selezionate il set di dispositivi che desiderate utilizzare come set secondario.
- 2 Trascinate il set di dispositivi sotto un altro set (l'indicatore a freccia deve trovarsi sotto all'icona della cartella).

## Aggiunta di un dispositivo a un set di dispositivi

Quando copiate un dispositivo in una posizione in cui esiste già lo stesso dispositivo, Adobe Device Central crea un duplicato e lo rinomina aggiungendo un numero al nome del dispositivo.


❖ Eseguite una delle operazioni seguenti:

- Trascinate il dispositivo (o un gruppo di dispositivi) dal pannello Dispositivi disponibili o dalla scheda Info profilo al pannello Set dispositivi.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse su un dispositivo e selezionate Copia. Fate clic con il pulsante destro del mouse su un set di dispositivi e selezionate Incolla.

*Nota:* per copiare dispositivi tra più set, tenete premuto *Ctrl* (Windows) oppure *Opzione* (Macintosh) durante il trascinamento. Un segno più (+) accanto al puntatore indica la copia.

## Eliminazione di un dispositivo o di un set di dispositivi

❖ Eseguite una delle operazioni seguenti:

- Con il dispositivo, il set di dispositivi o più dispositivi selezionati, fate clic sul pulsante Elimina selezione  nell'angolo superiore destro del pannello Set dispositivi.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e selezionate Elimina.
- Con un dispositivo o set di dispositivi selezionato, premete Canc sulla tastiera.

## Spostamento di un dispositivo nel pannello Set dispositivi

Quando spostate un dispositivo già esistente nella posizione di destinazione, Adobe Device Central aggiunge un numero tra parentesi al nome del dispositivo.

❖ Selezionate un dispositivo e trascinatelo in una diversa posizione nell'elenco.

*Nota:* Per copiare un dispositivo da un set all'altro, tenete premuto *Ctrl* (Windows) oppure *Opzione* (Macintosh) durante il trascinamento.

## Recupero degli aggiornamenti dei profili dispositivo

Per ottenere informazioni aggiornate sui dispositivi, attenetevi alla procedura seguente.

*Nota:* Gli aggiornamenti dei dispositivi sono anche disponibili come parte del processo Adobe Update Manager. Per maggiori informazioni, consultate “Download” a pagina 5.

- 1 Selezionate Dispositivi > Ricerca aggiornamenti dispositivo.
- 2 Scaricate l'aggiornamento dalla pagina Device Central di Adobe.com.
- 3 Fate doppio clic sul file .adpp scaricato.
- 4 Nella finestra di dialogo Pacchetto Profilo dispositivo, selezionate i dispositivi da importare.
- 5 Fate clic su Installa e riavvia.

### **Esportazione di un set di dispositivi**

Se avete creato un set di dispositivi, potete esportarlo per condividerlo con altri membri del team. In tal modo sarà possibile risparmiare tempo e assicurarsi che tutti creino e testino contenuto usando lo stesso set di dispositivi.

- 1 Nel pannello Set dispositivi, selezionate il set dispositivi da esportare.
- 2 Selezionate Dispositivi > Esporta set dispositivi.
- 3 Nella finestra di dialogo Esporta set dispositivi, modificate il nome predefinito (Adobe Device Central utilizza l'estensione .adv) e individuate una posizione di destinazione.
- 4 Fate clic su Salva.

### **Importazione di un set di dispositivi**

L'importazione di un set di dispositivi è utile quando si vogliono condividere informazioni con altri utenti. Se qualcuno ha già creato un set di dispositivi, è possibile importarlo invece di ricreare lo stesso set sul proprio computer.

Quando condividete un set di dispositivi importandolo, Adobe Device Central non importa gli effettivi profili dispositivo (file XML che includono tutti i dati dei relativi dispositivi). Adobe Device Central importa esclusivamente le informazioni in base alle quali i dispositivi sono inclusi nel set del progetto. Se non avete tutti i profili dispositivo nella vostra versione di Adobe Device Central, viene visualizzato un avvertimento che informa della necessità di eseguire un aggiornamento per ottenere i profili mancanti.

- 1 Selezionate Dispositivi > Importa set dispositivi.
- 2 Trovate e selezionate il file .adv.
- 3 Fate clic su Apri.

# Capitolo 4: Creazione, anteprima e test del contenuto in Adobe Device Central

Potete usare Adobe Device Central per creare e visualizzare in anteprima contenuti portatili sviluppati con prodotti Adobe. Sono disponibili anche molte opzioni per testare il contenuto portatile in Device Central ed emulare così una vasta gamma di dispositivi portatili e scenari.

## Creazione e visualizzazione in anteprima di contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central

### Accesso ai componenti Adobe da Adobe Device Central

**1** Avviate Device Central.

**2** Selezionate File > Nuovo documento in > Flash, Illustrator o Photoshop.

In Device Central, il pannello Nuovo documento viene visualizzato con le opzioni corrette per la creazione di un nuovo documento per dispositivo portatile nell'applicazione selezionata.

**3** Apportate le modifiche necessarie, ad esempio selezionando una nuova versione del Player di ActionScript o un nuovo tipo di contenuto.

**4** Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'opzione Dimensioni personalizzate per tutti i dispositivi selezionati e aggiungete un'altezza e una larghezza (in pixel).
- Selezionate uno o più dispositivi dall'elenco Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

**5** Se avete selezionato più documenti, la dimensione viene selezionata automaticamente. Se desiderate selezionare un'altra dimensione, fate clic su un dispositivo o un gruppo di dispositivi diverso.

**6** Fate clic su Crea.

Viene aperta l'applicazione selezionata con un nuovo documento per dispositivo portatile pronto per essere modificato.

### Come creare il contenuto mobile con Adobe Device Central e Flash CS3

**1** Avviare Flash.

**2** Nella schermata principale di Flash, selezionate Crea nuovo > Documento Flash (portatile).

Flash apre Device Central e visualizza la scheda Nuovo documento.

**3** In Device Central, selezionate una versione del Player e una versione di ActionScript.

L'elenco Dispositivi disponibili a sinistra viene aggiornato. I dispositivi che non supportano le versioni del Player e di ActionScript selezionate vengono omessi.

**4** Selezionate un tipo di contenuto.

L'elenco Dispositivi disponibili a sinistra viene aggiornato e mostra i dispositivi che supportano il tipo di contenuto selezionato (nonché le versioni del Player e di ActionScript).

**5** Nell'elenco Dispositivi disponibili, selezionate uno o più dispositivi di destinazione (o selezionate un gruppo o un singolo dispositivo nell'elenco Gruppi di dispositivi).

Device Central elenca le dimensioni di documento proposte in base al dispositivo o ai dispositivi selezionati (nel caso i dispositivi abbiano dimensioni del display diverse). In base all'aspetto grafico o al contenuto che state sviluppando, potete creare un documento distinto per dispositivo portatile per ciascuna dimensione del display oppure potete provare a


individuare una dimensione adatta a tutti i dispositivi. Se scegliete la seconda soluzione, è consigliabile utilizzare la dimensione di documento suggerita più piccola o più grande come denominatore comune. Potete inoltre specificare una dimensione personalizzata nella parte bassa della scheda.

**6** Fate clic su Crea.

Flash viene aperto e crea un documento con le preimpostazioni di pubblicazione derivanti da Device Central, tra cui la dimensione appropriata del dispositivo (o del gruppo di dispositivi) specificata.

**7** Aggiungete il contenuto al nuovo documento Flash.

**8** Per controllare il documento, selezionate Controllo > Prova filmato.

Il nuovo documento viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central. Se al passaggio 5 è stato selezionato uno o più dispositivi nell'elenco Dispositivi disponibili, viene creato un nuovo gruppo di dispositivi (denominato in base al file FLA) che viene elencato nel pannello Gruppi di dispositivi. Il dispositivo visualizzato nella scheda Emulatore viene elencato nel pannello Gruppi di dispositivi con un'icona speciale . Per eseguire il test del nuovo documento Flash su un altro dispositivo, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

Per le esercitazioni sull'utilizzo di Flash e Device Central, visitate i siti Web [http://www.adobe.com/go/vid0186\\_it](http://www.adobe.com/go/vid0186_it) e [http://www.adobe.com/go/vid0206\\_it](http://www.adobe.com/go/vid0206_it).

## Creazione di contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central e Photoshop

**1** Avviate Photoshop.

**2** Scegliete File > Nuovo.

**3** Fate clic su Device Central per chiudere la finestra di dialogo in Photoshop e aprire Device Central.

**4** Selezionate un tipo di contenuto.

L'elenco Dispositivi disponibili a sinistra viene aggiornato e visualizza i dispositivi che supportano il tipo di contenuto selezionato.

**5** Nell'elenco Dispositivi disponibili, selezionate uno o più dispositivi di destinazione (o selezionate un gruppo o un singolo dispositivo nell'elenco Gruppi di dispositivi).

Device Central elenca le dimensioni di documento proposte in base al dispositivo o ai dispositivi selezionati (nel caso i dispositivi abbiano dimensioni del display diverse). In base all'aspetto grafico o al contenuto che state sviluppando, potete creare un documento distinto per dispositivo portatile per ciascuna dimensione del display oppure potete provare a individuare una dimensione adatta a tutti i dispositivi. Se scegliete la seconda soluzione, è consigliabile utilizzare la dimensione di documento suggerita più piccola o più grande come denominatore comune. Potete inoltre specificare una dimensione personalizzata nella parte bassa della scheda.

**6** Fate clic su Crea.

In Photoshop viene aperto un file PSD vuoto delle dimensioni specificate. Per impostazione predefinita, per il nuovo file vengono impostati i seguenti parametri:

- Modalità colore: RGB/8bit
- Risoluzione: 72 ppi
- Profilo colore: SRGB IEC61966-2.1

**7** Inserite il contenuto nel file PSD vuoto in Photoshop.

**8** Al termine, selezionate File > Salva per Web e dispositivi.

**9** Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, selezionate il formato desiderato e modificate le altre impostazioni di esportazione in base alle esigenze.

**10** Fate clic su Device Central.

Nella scheda Emulatore di Device Central viene visualizzato un file temporaneo con le impostazioni di esportazione specificate. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

- 11 Se dopo aver eseguito l'anteprima del file in Device Central dovete apportare delle modifiche, tornate in Photoshop.
  - 12 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Photoshop, apportate le modifiche, ad esempio selezionando un formato o una qualità di esportazione diversi.
  - 13 Per eseguire nuovamente il test del file con le nuove impostazioni di esportazione, fate clic sul pulsante Device Central.
  - 14 Se siete soddisfatti del risultato, fate clic su Salva nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Photoshop.
- Nota:** Per aprire semplicemente Device Central da Photoshop (invece di creare un file e di sottoporlo a test), scegliete File > Device Central.

Per un'esercitazione sulla creazione di contenuto utilizzando Photoshop e Device Central, visitate il sito Web [http://www.adobe.com/go/vid0185\\_it](http://www.adobe.com/go/vid0185_it).

## Creazione di contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central e Illustrator

- 1 Avviate Illustrator.
- 2 Scegliete File > Nuovo.
- 3 In Nuovo profilo documento, selezionate Portatili e dispositivi.
- 4 Fate clic su Device Central per chiudere la finestra di dialogo in Illustrator e aprire Device Central.
- 5 Selezionate un tipo di contenuto.

L'elenco Dispositivi disponibili a sinistra viene aggiornato e visualizza i dispositivi che supportano il tipo di contenuto selezionato.

- 6 In Device Central, selezionate un dispositivo, più dispositivi o un gruppo di dispositivi.

In base al dispositivo o ai dispositivi selezionati e al tipo di contenuto, Device Central suggerisce una o più dimensioni della tavola da disegno da creare. Per creare un documento per volta, selezionate una dimensione di documento suggerita (oppure selezionate l'opzione Dimensioni personalizzate per tutti i dispositivi selezionati e immettete i valori personalizzati di larghezza e altezza).

- 7 Fate clic su Crea.

In Illustrator viene aperto un file AI vuoto delle dimensioni specificate. Per impostazione predefinita, per il nuovo file vengono impostati i seguenti parametri:

- Modalità colore: RGB
- Risoluzione raster: 72 ppi

- 8 Inserite il contenuto nel file AI vuoto in Illustrator.
- 9 Al termine, scegliete File > Salva per Web e dispositivi.
- 10 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi, selezionate il formato desiderato e modificate le altre impostazioni di esportazione in base alle esigenze.
- 11 Fate clic su Device Central.

Nella scheda Emulatore di Device Central viene visualizzato un file temporaneo con le impostazioni di esportazione specificate. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

- 12 Se dopo aver eseguito l'anteprima del file in Device Central dovete apportare delle modifiche, tornate in Illustrator.
  - 13 Nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Illustrator, apportate le modifiche, ad esempio selezionando un formato o una qualità di esportazione diversi.
  - 14 Per eseguire nuovamente il test del file con le nuove impostazioni di esportazione, fate clic sul pulsante Device Central.
  - 15 Se siete soddisfatti del risultato, fate clic su Salva nella finestra di dialogo Salva per Web e dispositivi di Illustrator.
- Nota:** Per aprire semplicemente Device Central da Illustrator (invece di creare un file e di sottoporlo a test), selezionate File > Device Central.

Per un'esercitazione sulla creazione di contenuto utilizzando Illustrator e Device Central, visitate il sito Web [http://www.adobe.com/go/vid0207\\_it](http://www.adobe.com/go/vid0207_it).

## **Eseguire l'anteprima di un filmato su un dispositivo portatile virtuale mediante Adobe Premiere Pro**

Mediante Adobe Device Central, potete eseguire l'anteprima di filmati formattati per dispositivi portatili eseguendo emulazioni di tali dispositivi. Questa opzione è disponibile per la maggior parte dei formati H.264 elencati in Adobe Media Encoder.

- 1 Su computer Windows, assicurarsi che QuickTime sia installato.
- 2 Avviate Adobe Premiere Pro.
- 3 Aprite il file per visualizzarlo in anteprima.
- 4 Selezionate il file nell'area di progetto o in Timeline.
- 5 Scegliete File > Esporta > Adobe Media Encoder.
- 6 Nell'area Impostazioni di esportazione della relativa finestra, selezionate H.264 dal menu a discesa Formato.
- 7 Selezionate un predefinito del portatile (ad es. 3GPP).

Per impostazione predefinita, l'opzione Apri in Device Central deve essere selezionata.

- 8 Fare clic su OK.
- 9 Salvate il file con nome.

Viene eseguito il rendering del file.

- 10 Un file temporaneo viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

## **Eseguire l'anteprima di un filmato su un dispositivo portatile mediante After Effects**


Mediante Adobe Device Central, potete eseguire l'anteprima di filmati formattati per dispositivi portatili eseguendo emulazioni di tali dispositivi. Questa opzione è disponibile per la maggior parte dei formati H.264 elencati in Adobe Media Encoder.

- 1 Avviate After Effects.
- 2 Nel pannello Progetto, selezionate la composizione di cui eseguire l'anteprima.
- 3 Scegliete Composizione > Aggiungi a coda di rendering.
- 4 Nel pannello Coda di rendering, fate clic sul testo sottolineato a destra di Modulo di output oppure selezionate Personalizzato dal menu Modulo di output.
- 5 Nella finestra di dialogo Impostazioni moduli di output, scegliete H.264 dal menu Formato.
- 6 Nella sezione Impostazioni di esportazione della finestra di dialogo H.264, selezionate Apri in Device Central.
- 7 Modificate le altre impostazioni in base alle esigenze e fate clic su OK.
- 8 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni modulo di output.
- 9 Nel pannello Coda di rendering, fate clic su Rendering.

Il rendering potrebbe richiedere alcuni minuti, in base alla dimensione del file. Al termine del rendering, viene visualizzato un file temporaneo nella scheda Emulatore di Adobe Device Central. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

## Anteprima del contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central e Dreamweaver

Per creare l'anteprima delle pagine in Dreamweaver su vari dispositivi portatili, utilizzate Device Central con la funzione integrata Small-Screen Rendering di Opera. I vari dispositivi hanno browser diversi installati ma l'anteprima può fornire un'idea di come verrà visualizzato il contenuto e del relativo comportamento sul dispositivo selezionato.

- 1 Avviare Dreamweaver.
- 2 Aprite un file.
- 3 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate File > Anteprima nel browser > Device Central.
  - Nella barra degli strumenti della finestra del documento, tenete premuto il pulsante Anteprima/debug nel browser  e selezionate Anteprima in Device Central.

Il file viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

## Accesso a Adobe Device Central da Adobe Bridge

Per accedere a Device Central da Adobe Bridge, selezionate un singolo file. I formati supportati sono: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL e WEBLOC.

- 1 Avviate Adobe Bridge.
- 2 Effettuate una delle seguenti operazioni:
  - Selezionate un file e fate clic su File > Test in Device Central.
  - Fate clic con il pulsante destro del mouse su un file e selezionate Test in Device Central.

Il file viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central. Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

*Nota:* per sfogliare i profili o per creare documenti per dispositivi portatili, selezionate Strumenti > Device Central. Device Central viene aperto con la scheda Profili dispositivi visualizzata.

Per un'esercitazione sull'utilizzo di Adobe Bridge e Device Central, visitate il sito Web [http://www.adobe.com/go/vid0208\\_it](http://www.adobe.com/go/vid0208_it).

# Suggerimenti per la creazione di contenuto per i dispositivi portatili

## Creazione di contenuto su Flash per l'uso sui dispositivi portatili

Per creare contenuto Flash per i dispositivi portatili, seguite alcuni principi di base. Ad esempio, gli sviluppatori di Flash spesso evitano grafica estremamente complessa e interpolazione o trasparenza eccessiva.

Gli sviluppatori di Flash Lite affrontano sfide aggiuntive, poiché le prestazioni sui dispositivi portatili variano enormemente. Se il contenuto deve essere pubblicato su molti dispositivi diversi, talvolta gli sviluppatori devono eseguire l'authoring per il denominatore meno comune.

L'ottimizzazione del contenuto sui dispositivi portatili richiede dei compromessi. Ad esempio, utilizzando una tecnica specifica il contenuto può avere un aspetto migliore, mentre un'altra tecnica può offrire prestazioni migliori. Quando si valutano tali compromessi, saranno eseguiti test ripetuti nell'emulatore e sul dispositivo di destinazione. È necessario visualizzare il contenuto sul dispositivo effettivo per valutare la fedeltà dei colori, la leggibilità del testo, le interazioni fisiche, la sensibilità dell'interfaccia utente e altri aspetti dell'esperienza effettiva sul dispositivo portatile.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Indicazioni su Flash Lite per l'animazione nei dispositivi portatili

Quando create contenuto animato per i dispositivi portatili, tenete presenti le limitazioni della CPU. Le indicazioni seguenti contribuiscono a evitare che il contenuto Flash Lite creato venga eseguito troppo lentamente:

- Quando create un nuovo file Flash Lite, verificate che il documento sia configurato correttamente. Sebbene i file Flash siano facilmente scalabili, le prestazioni possono risentirne negativamente se il file non viene eseguito nella dimensione nativa Stage e deve essere scalato nel lettore. Provate a impostare la dimensione Stage del documento in modo che corrisponda alla risoluzione del dispositivo di destinazione. Impostate inoltre Flash Player in base alla versione corretta di Flash Lite e selezionate il profilo del dispositivo appropriato in Device Central.
- Flash Lite è in grado di eseguire il rendering della grafica vettoriale con qualità bassa, media e alta. Migliore è la qualità di rendering, più facile ed accurata sarà l'esecuzione del rendering della grafica vettoriale da parte di Flash Lite e maggiore sarà l'utilizzo della CPU del dispositivo. Per utilizzare animazione complessa, provate a modificare l'impostazione di qualità del lettore, quindi testate completamente il file SWF. Per controllare la qualità di rendering di un file SWF, utilizzate la proprietà `_quality` o il comando `SetQuality`. Valori validi per la proprietà `_quality` sono `LOW`, `MEDIUM` e `HIGH`.
- Limitate il numero di interpolazioni simultanee. Riducete il numero di interpolazioni oppure disponete in sequenza l'animazione in modo che un'interpolazione inizi solo quando termina la precedente.
- Utilizzate con parsimonia gli effetti di trasparenza (alfa) sui simboli, poiché richiedono numerose risorse della CPU. In particolare, evitate simboli di interpolazione con livelli alfa non completamente opachi (inferiori al 100%).
- Evitate gli effetti visivi che richiedono molte risorse della CPU, quali le maschere di grandi dimensioni, i movimenti estesi, la fusione dell'alfa, i gradienti di grandi dimensioni e i vettori complessi.
- Sperimentate con varie combinazioni di interpolazioni, animazioni di fotogrammi chiave e movimenti guidati da ActionScript per produrre i risultati più efficienti.
- Il rendering di ovali e cerchi vettoriali è molto più costoso del rendering dei quadrangoli. Anche l'utilizzo di tratti rotondi e ovali aumenta notevolmente l'uso della CPU.
- Testate spesso le animazioni sui dispositivi di destinazione effettivi.
- Quando viene tracciata un'area animata con Flash, viene definito un rettangolo di selezione intorno a tale area. Ottimizzate il disegno riducendo il rettangolo il più possibile. Evitate di sovrapporre le interpolazioni, poiché l'area unita viene interpretata da Flash come un singolo rettangolo e, pertanto, l'area complessiva risultante è molto più grande. Utilizzate la funzione Show Redraw Region (Mostra area ridisegnata) di Flash per ottimizzare l'animazione.
- Evitate di utilizzare `_alpha = 0` e `_visible = false` per nascondere i videoclip sullo schermo. Se la visibilità del videoclip viene semplicemente disattivata oppure se il relativo alfa viene cambiato in zero, sarà ancora incluso nei calcoli di rendering in linea, che possono influire sulle prestazioni.
- Analogamente, non tentate di nascondere un videoclip oscurandolo dietro ad altra grafica. Sarà comunque incluso nei calcoli del lettore. Al contrario, eliminate completamente i videoclip dallo Stage oppure rimuoveteli richiamando `removeMovieClip`.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Grafica bitmap e vettoriale di Flash Lite nei dispositivi portatili

Flash Lite è in grado di eseguire il rendering sia della grafica vettoriale che della grafica bitmap. Tutti i tipi di grafica includono sia vantaggi che svantaggi. La decisione di utilizzare la grafica vettoriale anziché quella bitmap non è sempre chiara e spesso varia in base a diversi fattori.

La grafica vettoriale è rappresentata in modo compatto nei file SWF come equazione matematica e sottoposta a rendering in fase di runtime dal lettore Flash Lite. Al contrario, la grafica bitmap è rappresentata da un array di elementi di immagine (pixel), che richiede un numero maggiore di byte di dati. Pertanto, utilizzando la grafica vettoriale in un file è possibile ridurre la dimensione del file e l'utilizzo di memoria.

La grafica vettoriale mantiene inoltre le forme morbide quando la dimensione viene scalata. Al contrario, le immagini bitmap possono apparire squadrate o pixelate quando vengono scalate.

Rispetto alle bitmap, la grafica vettoriale richiede maggiore potenza di elaborazione per il rendering, specialmente quando sono presenti forme complesse o riempimenti. Di conseguenza, talvolta l'uso frequente di forme vettoriali può ridurre le prestazioni complessive del file. Poiché, a differenza della grafica vettoriale, la grafica bitmap non richiede molto tempo di elaborazione per eseguire il rendering, viene preferita, ad esempio, per alcuni file in cui una carta stradale deve essere animata e fatta scorrere su un telefono cellulare.

Tenete presenti le seguenti considerazioni:

- Evitate di utilizzare contorni nelle forme vettoriali. I contorni presentano bordi interni ed esterni (i riempimenti ne hanno solo uno) e richiedono il doppio del tempo per il rendering.
- Gli angoli sono più semplici da sottoporre a rendering rispetto alle curve. Se possibile, utilizzate bordi piatti, specialmente con forme vettoriali di dimensioni molto ridotte.
- Lottimizzazione è particolarmente utile nel caso di forme vettoriali piccole, come le icone. I dettagli delle icone complesse possono andare persi dopo il rendering, pertanto il tempo impiegato per il rendering dei dettagli risulterà sprecato.
- In genere, si consiglia di utilizzare le bitmap per le immagini piccole e complesse, come le icone, e la grafica vettoriale per le immagini più grandi e semplici.
- Importate la grafica bitmap nella dimensione corretta. Non importate grafica di grandi dimensioni per poi scalarla in Flash per evitare uno spreco di memoria di runtime e di parte del file.
- Il lettore Flash Lite non supporta la sfumatura bitmap. Se una bitmap viene scalata o ruotata avrà un aspetto squadrato. Se è necessario scalare o ruotare un'immagine, prendete in considerazione l'utilizzo della grafica vettoriale.
- Il testo è essenzialmente una forma vettoriale molto complessa. Naturalmente, il testo ricopre spesso un'importanza fondamentale, pertanto non può essere evitato completamente. Quando è necessario inserire del testo, evitate di animarlo o di posizionarlo sopra un'animazione. Prendete in considerazione l'idea di utilizzare il testo come una bitmap. Per il testo di input e dinamico a più righe, l'interruzione di riga della stringa di testo non è memorizzata nella cache. In Flash le righe vengono interrotte in fase di runtime e le interruzioni vengono ricalcolate ogni volta che il campo di testo deve essere ridisegnato. I campi di testo statico non rappresentano un problema, poiché l'interruzione di riga viene precalcolata in fase di compilazione. Per il contenuto dinamico è inevitabile utilizzare campi di testo dinamico, tuttavia provate a utilizzare campi di testo statico, ove possibile.
- Riducete al minimo l'uso della trasparenza nei file PNG, poiché in Flash le aree ridisegnate devono essere ricalcolate anche per le parti trasparenti della bitmap. Ad esempio, con un file PNG trasparente che rappresenta un elemento in primo piano, non esportate il PNG trasparente con la dimensione a schermo interno. Al contrario, esportatelo con la dimensione effettiva dell'elemento in primo piano.
- Provate a raggruppare i livelli bitmap e i livelli vettoriali. In Flash è necessario implementare diversi programmi di rendering per i contenuti bitmap e vettoriale e il passaggio da un programma di rendering all'altro richiede tempo.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Flash Lite video in dispositivi mobili

Quando utilizzate video incorporati, assicuratevi di contenerne la lunghezza per evitare di riempire eccessivamente la memoria del dispositivo. Inoltre, non utilizzate video clip con tracce audio a causa di problemi di sincronizzazione con il video dovuti al fatto che la riproduzione è mappata semplicemente alla frequenza dei fotogrammi del file SWF.

## Impostazione della compressione della bitmap Flash Lite per i dispositivi portatili

Quando utilizzate le bitmap, potete impostare opzioni di compressione delle immagini (per le singole immagini o globalmente per tutte le immagini) per ridurre la dimensione dei file SWF.

Per ulteriori suggerimenti sull'uso di Adobe Device Central con altri prodotti Adobe, consultate [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

### Impostazione delle opzioni di compressione per un singolo file bitmap

**1** Avviate Flash e create un documento.

2 Selezionate una bitmap nella finestra Libreria.

3 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete Ctrl e fate clic (Macintosh) sull'icona della bitmap nella finestra Libreria, quindi selezionate Proprietà dal menu di scelta rapida per aprire la finestra di dialogo Proprietà bitmap.

4 Nel menu a comparsa Compressione selezionate una delle opzioni seguenti:

- Selezionate Foto (JPEG) per le immagini caratterizzate da colori complessi o variazioni di tonalità, ad esempio fotografie o immagini che contengono riempimenti con gradiente. Questa opzione consente di produrre un file JPEG. Selezionate la casella di controllo Use Imported JPEG Data (Usa dati JPEG importati) per utilizzare la qualità di compressione predefinita specificata per l'immagine importata. Per specificare una nuova impostazione della qualità di compressione, deselezionate l'opzione Usa dati JPEG importati e immettete un valore compreso tra 1 e 100 nella casella di testo Qualità. Un'impostazione più elevata produce un'immagine di qualità superiore ma anche un file di dimensioni maggiori, pertanto regolate il valore di conseguenza.
- Selezionate Senza perdita (PNG/GIF) per le immagini che contengono forme semplici e pochi colori. Questa opzione consente di comprimere l'immagine utilizzando la compressione senza perdite, che non comporta la perdita di dati.

5 Fate clic su Prova per verificare i risultati della compressione del file.

Confrontate le dimensioni originali del file con quelle del file compresso per stabilire se l'impostazione selezionata per la compressione è accettabile.

#### **Impostazione della compressione per tutte le immagini bitmap**

1 Selezionate File > Publish Settings (Impostazioni di pubblicazione), quindi fate clic sulla scheda Flash per visualizzare le opzioni di compressione.

2 Regolate il cursore relativo alla qualità JPEG o immettete un valore specifico. Un valore di qualità JPEG superiore genera un'immagine di maggiore qualità ma anche un file SWF di dimensioni più grandi. Una qualità inferiore produce un file SWF di dimensioni minori. Tentate diverse impostazioni per determinare il miglior compromesso fra dimensioni e qualità.

#### **Ottimizzazione dei fotogrammi di Flash Lite per i dispositivi portatili**

- Nella maggior parte dei dispositivi che supporta Flash Lite, il contenuto viene riprodotto a circa 15-20 fotogrammi al secondo (fps). La frequenza di fotogrammi minima può essere addirittura 6 fps. Durante lo sviluppo impostate la frequenza di fotogrammi del documento su una velocità di riproduzione appropriata per il dispositivo di destinazione. Ciò indica la modalità di esecuzione del contenuto su un dispositivo dalle prestazioni limitate. Prima di pubblicare un file SWF finale, impostate la frequenza di fotogrammi del documento su un valore pari o superiore a 20 fps per evitare di limitare le prestazioni nel caso in cui il dispositivo supporti una frequenza di fotogrammi maggiore.
- Quando utilizzate `gotoAndPlay`, tenete presente che tutti i fotogrammi che si trovano tra il fotogramma corrente e quello richiesto devono essere inizializzati prima che il fotogramma richiesto venga riprodotto su Flash. Se molti fotogrammi contengono contenuto diverso, può essere più efficace utilizzare videoclip diversi anziché la Timeline.
- Sebbene possa sembrare logico precaricare sul desktop tutto il contenuto inserendolo all'inizio del file, il precaricamento su un dispositivo portatile può rallentare l'avvio del file. Disponete il contenuto in tutto il file, in modo che i videoclip vengano inizializzati al momento dell'utilizzo.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

#### **Ottimizzazione di ActionScript per il contenuto di Flash Lite sui dispositivi portatili**

A causa delle limitazioni della velocità di elaborazione e della memoria, seguite le indicazioni riportate di seguito quando sviluppate ActionScript per il contenuto Flash Lite utilizzato sui dispositivi portatili:

- Mantenete il file e il relativo codice il più semplici possibile. Rimuovete i videoclip non utilizzati, eliminate loop di fotogrammi e codici non necessari ed evitate la presenza di un numero eccessivo di fotogrammi o di fotogrammi non essenziali.
- L'utilizzo del loop `FOR` può essere costoso a causa delle spese necessarie quando la condizione viene verificata con ciascuna iterazione. Quando i costi dell'iterazione e quelli del loop sono simili, eseguite più operazioni separatamente anziché utilizzare un loop. Il codice può essere più lungo, ma le prestazioni saranno migliori.

- Interrompete la ripetizione ciclica basata sui fotogrammi quando non è più necessaria.
- Quando possibile, evitate l'elaborazione di stringhe e array che può richiedere eccessive risorse della CPU.
- Tentate sempre di accedere alle proprietà direttamente anziché utilizzando i metodi getter e setter di ActionScript, che hanno costi superiori rispetto ad altre chiamate di metodo.
- Gestite gli eventi prudentemente. Mantenete gli array event listener compatti utilizzando condizioni per verificare se un listener esiste (non è `null`) prima di chiamarlo. Cancellate eventuali intervalli attivi chiamando `clearInterval` e rimuovete eventuali listener attivi chiamando `removeListener` prima di rimuovere il contenuto utilizzando `unloadApplication` o `removeApplicationClip`. Se alcune funzioni di ActionScript fanno ancora riferimento ai dati SWF durante lo scaricamento di un videoclip, in Flash la memoria dati SWF non sarà raccolta nuovamente (ad esempio, da intervalli e listener).
- Quando le variabili non sono più necessarie, eliminatele o impostatele su `null` per contrassegnarle per la raccolta cestino. L'eliminazione delle variabili aiuta a ottimizzare l'uso della memoria in fase di runtime perché le risorse non più necessarie vengono rimosse dal file SWF. È preferibile eliminare le variabili anziché impostarle a `null`.
- Rimuovete esplicitamente i listener dagli oggetti chiamando `removeListener` prima della raccolta cestino.
- Se una funzione viene chiamata in modo dinamico e passa un insieme fisso di parametri, utilizzate `call` anziché `apply`.
- Rendete gli spazi dei nomi, come i percorsi, più compatti per ridurre il tempo di avvio. Tutti i livelli nel pacchetto sono compilati in un'istruzione `IF` e causano una nuova chiamata `Object`, pertanto la presenza di un numero inferiore di livelli nel percorso consente di risparmiare tempo. Un percorso con i livelli `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.functionName`, ad esempio, causa l'istanziatura di un oggetto per `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`. Alcuni sviluppatori di Flash utilizzano software preprocessore per ridurre il percorso a un identificatore univoco, come `58923409876.functionName`, prima di compilare il codice SWF.
- Se un file è costituito da più file SWF che utilizzano le stesse classi ActionScript, escludete tali classi dalla selezione di file SWF durante la compilazione. Ciò consente di ridurre il tempo di download del file e i requisiti di memoria di runtime.
- Evitate di utilizzare `Object.watch` e `Object.unwatch`, poiché qualsiasi modifica alla proprietà di un oggetto richiede al lettore di determinare se è necessario inviare una notifica della modifica.
- Se il completamento del codice ActionScript eseguito su un fotogramma chiave nella timeline richiede più di 1 secondo, prendete in considerazione la divisione del codice da eseguire su più fotogrammi chiave.
- Rimuovete l'istruzione `trace` dal codice quando pubblicate il file SWF. Per eseguire questa operazione, selezionate la casella di controllo Omit Trace Actions (Ometti azioni di analisi) nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni di pubblicazione.
- L'eredità aumenta il numero di chiamate di metodo e utilizza più memoria: una classe che include tutte le funzionalità necessarie è più efficace in fase di runtime rispetto a una classe che eredita alcune funzionalità da una superclasse. Pertanto, può essere necessario arrivare a un compromesso di design tra l'estensibilità delle classi e l'efficacia del codice.
- Quando un file SWF carica un altro file SWF che contiene una classe ActionScript personalizzata (ad esempio, `foo.bar.CustomClass`), quindi scarica il file SWF, la definizione della classe rimane in memoria. Per salvare la memoria, eliminate in modo esplicito tutte le classi personalizzate nei file SWF scaricati. Utilizzate l'istruzione `delete` e specificate il nome della classe completo, ad esempio: `delete foo.bar.CustomClass`.
- Limitate l'uso delle variabili globali, poiché non vengono contrassegnate per la raccolta cestino se il videoclip che le ha definite viene rimosso.
- Evitate di utilizzare i componenti standard dell'interfaccia utente, disponibili nel pannello Componenti di Flash. Tali componenti sono progettati per essere eseguiti sui computer desktop e non sono ottimizzati per l'esecuzione sui dispositivi portatili.
- Evitate funzioni molto nidificate, se possibile.
- Evitate di fare riferimento a variabili, oggetti o funzioni non esistenti. A differenza della versione desktop di Flash Player, in Flash Lite 2 la ricerca dei riferimenti alle variabili non esistenti è lenta, pertanto le prestazioni possono risentirne negativamente.
- Evitate di definire le funzioni utilizzando sintassi anonima. Ad esempio, `myObj.eventName = function{ ... }`. Le funzioni definite in modo esplicito sono più efficaci, ad esempio `function myFunc { ... }; myObj.eventName = myFunc;`

- Riducete al minimo l'utilizzo di funzioni matematiche e di numeri con virgola mobile. Il calcolo di tali valori rallenta le prestazioni. Se è necessario utilizzare le routine matematiche, prendete in considerazione il ricalcolo dei valori e la memorizzazione in un array di variabili. Il recupero dei valori da una tabella dati è molto più veloce del calcolo in Flash in fase di runtime.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Gestione della memoria file di Flash Lite per i dispositivi portatili

In Flash Lite gli oggetti e le variabili ai quali i file non fanno più riferimento sono cancellati dalla memoria a intervalli regolari. Questo processo è chiamato raccolta cestino. In Flash Lite il processo di raccolta cestino viene eseguito ogni 60 secondi o quando l'uso della memoria file aumenta improvvisamente del 20% o di una percentuale superiore.

Sebbene non sia possibile controllare la modalità e la tempistica della raccolta cestino in Flash Lite, è tuttavia possibile liberare la memoria non necessaria in qualsiasi momento. Per le variabili di timeline o globali, utilizzate l'istruzione `delete` per liberare la memoria utilizzata dagli oggetti ActionScript. Per le variabili locali, come ad esempio una variabile specificata all'interno della definizione di una funzione, non è possibile utilizzare l'istruzione `delete` per liberare la memoria dell'oggetto, tuttavia è possibile impostare a `null` la variabile che fa riferimento a tale oggetto. In questo modo, è possibile liberare la memoria utilizzata dall'oggetto, ammesso che non vi siano ulteriori riferimenti a tale oggetto.

Nei due esempi di codice riportati di seguito viene mostrato come liberare la memoria utilizzata dagli oggetti eliminando la variabile che fa riferimento a tali oggetti. Gli esempi sono identici, con l'unica differenza che nel primo viene creata una variabile di timeline e nel secondo una variabile globale.

```
// 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);
```

Come spiegato precedentemente, non è possibile utilizzare l'istruzione `delete` per liberare la memoria utilizzata da una variabile di funzione locale. Impostate invece il riferimento alla variabile su `null`, per eseguire le stesse operazioni eseguibili con `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();
```

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Caricamento di dati dai dispositivi portatili in Flash Lite

Quando sviluppate i file per i dispositivi portatili, riducete al minimo la quantità di dati da caricare contemporaneamente. Se caricate dati esterni in un file Flash Lite (ad esempio, utilizzando `XML.load`), il sistema operativo del dispositivo può generare un errore di memoria se la memoria allocata per i dati in arrivo non è sufficiente. Questa situazione può verificarsi nel caso in cui la quantità totale di memoria rimanente non è sufficiente.

Un esempio è il caso in cui un file tenta di caricare un file XML di 100 KB, ma il sistema operativo del dispositivo ha allocato solo 30 KB per gestire il flusso di dati in arrivo. In tal caso, in Flash Lite viene visualizzato un messaggio di errore, in cui è indicato che la memoria disponibile non è sufficiente.

Per caricare grandi quantità di dati, raggruppate i dati in insiemi più piccoli, ad esempio in più file XML, ed eseguite diverse chiamate di caricamento dei dati per ciascun insieme. La dimensione di ciascun insieme di dati e, pertanto, il numero di chiamate di caricamento dei dati necessarie variano in base al dispositivo e al file. Per determinare un equilibrio appropriato tra il numero di richieste di dati e la possibilità di un errore della memoria, testate i file su più dispositivi di destinazione.

Per prestazioni ottimali, evitate di caricare e analizzare i file XML, se possibile. Memorizzate invece i dati in coppie nome/valore semplici e caricateli da un file di testo mediante `loadVars` o dai file SWF precompilati.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it)

## Esclusione delle classi dalla compilazione per Flash Lite

Per ridurre la dimensione dei file SWF, escludete le classi dalla compilazione ma conservate la possibilità di accedervi e utilizzarli per la verifica del tipo. Questa procedura è consigliabile, ad esempio, se sviluppate un file che utilizza più file SWF o librerie condivise, in particolare se accedono a molte classi uguali. L'esclusione di classi consente di impedirne la duplicazione all'interno dei file.

- 1 Create un nuovo file XML.
- 2 Assegnate al file XML il nome `FLA_nomefile_exclude.xml`, dove `FLA_nomefile` corrisponde al nome del file FLA senza estensione. Se il file FLA, ad esempio, è `sellStocks fla`, il nome del file XML sarà `sellStocks_exclude.xml`.
- 3 Salvate il file nella stessa directory del file FLA.
- 4 Inserite i tag seguenti nel file XML:

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

I valori specificati per gli attributi del nome nei tag `<asset>` sono i nomi delle classi che dovrebbero essere esclusi dal file SWF. Aggiungete tutti quelli richiesti dal file. Con il file XML seguente, ad esempio, vengono escluse dal file SWF le classi `mx.core.UIObject` e `mx.screens.Slide`:

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

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Suggerimenti per la creazione di immagini Photoshop per i dispositivi portatili

Per essere certi che le immagini create in Photoshop vengano visualizzate correttamente sui dispositivi portatili, effettuate quanto segue:

- Aprite Device Central, selezionate un dispositivo specifico e fate clic sul pulsante Crea per aprire un nuovo file in Photoshop, mantenendo tutte le impostazioni fornite automaticamente da Photoshop. Dopo aver selezionato un dispositivo, Photoshop imposta le opzioni, tra cui le dimensioni e lo spazio colore appropriati per il dispositivo selezionato.
- Il formato WBMP è il formato standard per l'ottimizzazione delle immagini per dispositivi portatili. Supporta il colore a 1 bit: le immagini WBMP contengono solo pixel in bianco e nero.
- Provate a ridurre il numero di colori delle immagini il più possibile e prendete in considerazione l'utilizzo della scala di grigi. La maggior parte dei dispositivi attualmente sul mercato supporta solo i colori a 16 bit (migliaia di colori) e non a 24 o 32 bit (milioni di colori). Di conseguenza, effetti di colore speciali potrebbero non essere visualizzati correttamente. Ad esempio, le sfumature spesso vengono visualizzate come strisce a bande di colore uniforme invece che come transizioni morbide e gradualità.
- Per le foto, provate ad applicare il filtro Contrasto una o più volte per aumentare il contrasto tra colori.
- Rimpicciolite le immagini in modo che si adattino alle dimensioni indirizzabili dello schermo del dispositivo portatile di destinazione. Device Central elenca le dimensioni indirizzabili dello schermo di ogni dispositivo nella propria libreria. Spesso i dispositivi portatili non consentono lo scorrimento, pertanto se un'immagine non è delle dimensioni esatte dello schermo, alcune sue parti diventano invisibili.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Suggerimenti per la creazione di immagini Illustrator per i dispositivi portatili

Per ottimizzare il contenuto grafico per dispositivi portatili, salvate le opere grafiche create in Illustrator in uno dei formati SVG, compreso SVG-t, progettato in modo specifico per i dispositivi portatili.

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito per accertarvi che le immagini create in Illustrator vengano visualizzate correttamente sui dispositivi portatili:

- Utilizzate lo standard SVG per creare il contenuto. L'utilizzo del formato SVG per la pubblicazione di grafica vettoriale sui dispositivi portatili garantisce una dimensione dei file ridotta, l'indipendenza dal display, un maggiore controllo del colore, la possibilità di utilizzare lo zoom e di modificare il testo (all'interno del codice di origine). Inoltre, dal momento che il formato SVG è basato su XML, potete incorporare elementi interattivi nelle immagini, ad esempio l'evidenziazione, i suggerimenti, gli effetti speciali, l'audio e le animazioni.
- Lavorate fin dall'inizio con le dimensioni finali del dispositivo o dei dispositivi portatili di destinazione. Sebbene il formato SVG sia scalabile, se lavorate con le dimensioni corrette sarete certi che la grafica finale sarà ottimizzata dal punto di vista della qualità e delle dimensioni per il dispositivo o i dispositivi di destinazione.
- Impostate la modalità di colore di Illustrator su RGB. Il formato SVG viene visualizzato sui display raster RGB, ad esempio i monitor.
- Per ridurre le dimensioni del file, provate a ridurre il numero di oggetti (compresi i gruppi) o a renderli meno complessi (meno punti). L'utilizzo di un numero di punti minore riduce in modo significativo la quantità di informazioni testuali

necessarie per descrivere l'opera grafica nel file SVG. Per ridurre i punti, selezionate Oggetto > Percorso > Semplifica e provate combinazioni diverse per trovare un punto di equilibrio tra qualità e numero di punti.

- Se possibile, utilizzate i simboli. I simboli definiscono i vettori che descrivono l'oggetto una sola volta e non più volte. L'utilizzo dei simboli risulta utile se l'opera grafica contiene oggetti come sfondi di pulsante che vengono riutilizzati.
- Durante l'animazione degli elementi grafici, limitate il numero di oggetti utilizzati e se possibile, provate a riutilizzare gli oggetti in modo da ridurre le dimensioni del file. Applicate le animazioni ai gruppi piuttosto che ai singoli oggetti in modo da evitare ripetizioni del codice.
- Prendete in considerazione l'utilizzo di SVGZ, la versione compressa gzipped di SVG. In base al contenuto, la compressione può ridurre in modo significativo le dimensioni del file. Solitamente il testo è soggetto a un'alta compressione ma il contenuto codificato con codice binario, ad esempio le immagini raster incorporate (file JPEG, PNG o GIF), non è soggetto a una compressione significativa. I file SVGZ possono essere decompressi con qualsiasi applicazione che decomprime i file compressi con gzip. Per utilizzare correttamente i file SVGZ, verificate che il dispositivo portatile di destinazione sia in grado di decomprimere i file gzip.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Suggerimenti per la creazione di video per i dispositivi portatili

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante la registrazione di contenuto per dispositivi portatili:

- Le riprese a campo ristretto sono quelle migliori. Cercate di tenere il soggetto separato dallo sfondo; i colori e i valori tra lo sfondo e il soggetto non devono essere troppo simili.
- Fate attenzione alla luce. La scarsa illuminazione è un problema importante con i dispositivi portatili e può ridurre la visibilità su schermi di piccole dimensioni. Eseguite le riprese e le regolazioni tenendo presente tale limite.
- Evitate spostamenti e rotazioni eccessive.

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante l'editing di un video con Adobe Premiere Pro e After Effects:

- Impostate la frequenza di fotogrammi per il filmato di output in base al dispositivo e al tipo di output. Ad esempio, uno spot pubblicitario in After Effects potrebbe essere a 15 fotogrammi al secondo (fps) per la distribuzione su dispositivi portatili ma a 29,97 fps per la diffusione televisiva negli Stati Uniti. In generale, cercate di utilizzare una frequenza di fotogrammi minore. Una frequenza di 22 fotogrammi al secondo è un buon compromesso per la riduzione delle dimensioni del file senza perdita della qualità.
- Riducete il più possibile il filmato e rimuovete contenuti non necessari, in particolare i fotogrammi vuoti. Molte azioni possono essere eseguite prima della codifica in modo da limitare le dimensioni del file. Alcune azioni riguardano le tecniche di ripresa, mentre altre (ad esempio l'utilizzo degli strumenti di stabilizzazione del movimento in After Effects o l'utilizzo della riduzione del disturbo o l'effetto di sfocatura) sono attività di post-produzione che semplificano la fase di compressione del codificatore.

**Nota:** Per i suggerimenti sulla riduzione delle dimensioni di un filmato, consultate la Guida in linea di After Effects e Adobe Premiere Pro.

- Accertatevi di creare la corrispondenza della tavolozza di colori con i dispositivi portatili corretti. I dispositivi portatili solitamente hanno un intervallo di colori limitato. L'anteprima in Device Central può aiutare a determinare se i colori utilizzati sono corretti per uno o più dispositivi.
- Regolate le clip. La vista su scala di grigi consente di confrontare i valori.
- Utilizzate i predefiniti disponibili in Adobe Media Encoder. Numerosi predefiniti sono progettati per l'esportazione su dispositivi portatili 3GPP in Adobe Media Encoder. I predefiniti 3GPP sono forniti in dimensioni standard: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240 e 352 x 288.
- Eseguite i tagli in modo appropriato. Una pratica comune è utilizzare le impostazioni di progetto DV standard ed eseguire l'output in una combinazione di formati DV, DVD, Flash, WMV e 3GPP portatile. Utilizzate i soliti predefiniti ma al momento della codifica, prestate attenzione alla differenza tra video a 4:3 o 16:9 e alle proporzioni 11:9 per il formato 3GPP portatile. Lo strumento di ritaglio AME consente di utilizzare proporzioni personalizzate nella stessa maniera dello strumento di ritaglio di Photoshop e aggiunge un predefinito di proporzioni 11:9 a quelli a 4:3 e 16:9 esistenti.

- Utilizzate proporzioni conformi all'output del dispositivo portatile. I nuovi predefiniti di progetto (disponibili solo su Windows) semplificano tale attività. Le dimensioni dei fotogrammi sono maggiori rispetto alle ultime dimensioni di output (lavorare a 176 x 144 può risultare complesso, ad esempio, durante l'inserimento dei titoli) ma corrispondono alle proporzioni dei fotogrammi di output, semplificando la codifica. Ogni predefinito di progetto Windows esegue il rendering in formato non compresso ma la maggior parte dei computer è in grado di gestire tali dimensioni ridotte di fotogrammi e frequenze di fotogrammi dimezzate. Questo processo si applica ai progetti in cui l'unico output è per dispositivi portatili. La maggior parte dei dispositivi portatili utilizza due proporzioni di fotogramma: 4:3 (QVGA, VGA e così via) e 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Queste due comuni impostazioni di progetto sono presenti nella cartella "Mobile & Presets" (Dispositivi portatili e predefiniti) di Adobe Media Encoder.

**Nota:** Non utilizzate i dati di dispositivo in Device Central per determinare come configurare un predefinito personalizzato. Device Central non contiene informazioni relative al supporto video o audio (dimensioni del fotogramma, codec, frequenze di bit e così via). I dati sulla dimensione dei fotogrammi in Device Central fanno riferimento alla dimensione dello schermo e a quelle del wallpaper e dello screensaver, diverse dalle dimensioni video.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Suggerimenti per la creazione di contenuto Web di Dreamweaver per i dispositivi portatili

Device Central crea l'anteprima delle pagine Web create in Dreamweaver mediante lo Small-Screen Rendering di Opera (Opera's Small-Screen Rendering). L'anteprima fornisce una buona idea su come verrà visualizzata la pagina Web su un dispositivo portatile.

**Nota:** Lo Small-Screen Rendering di Opera (Opera's Small-Screen Rendering) può essere preinstallato o meno su ogni singolo dispositivo emulato. Device Central offre semplicemente un'anteprima di come verrà visualizzato il contenuto se è stato installato lo Small-Screen Rendering di Opera (Opera's Small-Screen Rendering).

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito per accertarvi che le pagine Web create in Dreamweaver vengano visualizzate correttamente sui dispositivi portatili.

- Se utilizzate l'infrastruttura Adobe® Spry per lo sviluppo del contenuto, aggiungete la seguente linea di codice HTML alle pagine, in modo che possano interpretare il protocollo CSS ed eseguire le istruzioni JavaScript™ in modo corretto in Device Central:

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

- Lo Small-Screen Rendering di Opera (Opera's Small-Screen Rendering) non supporta i frame, i pop-up, la sottolineatura, la barratura, la soprallineatura, l'intermittenza e lo scorrimento del testo. Cercate di evitare questi elementi di progettazione.
- Cercate di semplificare il più possibile le pagine Web per dispositivi portatili. In particolare, utilizzate un numero minimo di font, di dimensioni e di colori del carattere.
- La riduzione delle dimensioni delle immagini e del numero di colori aumenta la possibilità che le immagini vengano visualizzate come richiesto. Utilizzate le istruzioni CSS o HTML per specificare l'altezza e la larghezza esatte per ciascuna immagine utilizzata. Inserite il testo della descrizione per tutte le immagini.

**Nota:** Il sito Web del software Opera rappresenta una buona fonte di informazioni sull'ottimizzazione delle pagine Web per dispositivi portatili.

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, vedere [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_it](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it).

## Eseguire test con la scheda Emulatore

### Apertura della scheda Emulatore

La scheda Emulatore in Adobe® Device Central® è concepita per simulare il contenuto nei dispositivi portatili in modo molto realistico. Potete testare diversi tipi di supporto come Flash, bitmap e video, per poi applicarli come diversi tipi di contenuto, per esempio player standalone, sfondi o screensaver.

*Nota: I test con la scheda Emulatore riducono i costi e i tempi di test per i dispositivi portatili, ma non dovrebbero mai sostituire il test sui dispositivi reali. Utilizzate Device Central per i test iniziali quando sviluppate il contenuto, quindi passate sul dispositivo reale per svolgere il test finale.*

Se state testando contenuto Flash, affinché un file di contenuto appaia nella scheda Emulatore di un dispositivo specifico, quest'ultimo dovrà supportare la versione di Flash Lite e il tipo di contenuto usato da quel file. Per esempio, se avete un file SWF creato in Flash che richiede Flash Lite 2 e cercate di testarlo nella scheda Emulatore su un dispositivo che supporta solamente Flash Lite 1.1, il file non apparirà. In questo caso, provate ad andare nell'elenco Dispositivi disponibili, raggruppate i dispositivi in base alla versione di Flash Lite e fate doppio clic su uno dei dispositivi che supportano Flash Lite 2.

❖ Eseguite una delle operazioni seguenti:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file e fate doppio clic su esso.
- In un'applicazione Adobe supportata, scegliete di esportare il contenuto per il test, visualizzarlo in anteprima o salvarlo per i dispositivi. Per esempio, in Flash il comando è Controllo > Prova filmato e in Photoshop è File > Salva per Web e dispositivi.

### Consultare anche

“Informazioni sui tipi di contenuto” a pagina 31

“Componenti dell'area di lavoro” a pagina 6


### Utilizzo della scheda Emulatore dalla tastiera

Potete utilizzare il mouse per fare clic direttamente sul tastierino virtuale nella scheda Emulatore, oppure utilizzare le seguenti scelte rapide da tastiera:

- I tasti freccia sulla tastiera (Sinistra, Destra, Su, Giù) corrispondono ai relativi tasti di spostamento sul tastierino virtuale nella scheda Emulatore.
- Il tasto Invio, o A capo, corrisponde al tasto di selezione nella scheda Emulatore.
- I tasti PgSu e PgGiù corrispondono rispettivamente ai tasti virtuali sinistro e destro nella scheda Emulatore.
- I tasti numerici sulla tastiera corrispondono ai relativi tasti numerici sul tastierino virtuale nella scheda Emulatore.

### Passaggio a un dispositivo di test differente



❖ Nell'elenco Set dispositivi o Dispositivi disponibili, fate doppio clic su un nuovo dispositivo. Tenete presente quanto segue:

- Potete emulare soltanto un dispositivo per volta.
- Se fate doppio clic su un dispositivo in una selezione corrente, accanto a tale dispositivo viene visualizzata un'icona. La scheda Emulatore riproduce il contenuto dall'inizio.
- Se fate doppio clic su un dispositivo esterno alla selezione corrente, Adobe Device Central rimuove la selezione e seleziona tale dispositivo. L'icona di dispositivo attivo  viene visualizzata accanto al nuovo dispositivo selezionato, che viene caricato nella scheda Emulatore. La scheda Emulatore riproduce il contenuto dall'inizio.



### Consultare anche

“Gestione dei dispositivi” a pagina 10

## Rotazione del display

❖ Fate clic sul pulsante Ruota in senso orario  o sul pulsante Ruota in senso antiorario . Fate clic sul pulsante ripetutamente per ruotare con incrementi di 90 gradi.

## Aumenta zoom o Riduci zoom


❖ Fate clic sul pulsante Aumenta zoom  o sul pulsante Riduci zoom .

**Nota:** facendo clic ripetutamente sul pulsante, lo zoom viene aumentato o ridotto secondo i seguenti incrementi: 25%; 33.33%; 50%, 66.67%, 100%; 200%; 300%; 400%.

## Utilizzare la vista scollegata sulla scheda Emulatore.

La scheda Emulatore offre una vista scollegata utile per testare i dispositivi che non permettono di visualizzare il contenuto al 100%, come i cellulari a conchiglia. Con questo tipo di telefono, la vista standard dell'emulatore potrebbe non mostrare tutto il contenuto o consentire l'accesso al tastierino virtuale sullo skin senza scorrere.

❖ Eseguite una delle operazioni seguenti:

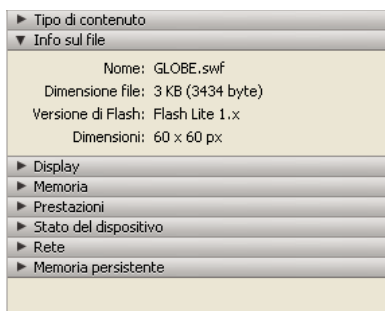
- Fate clic sul pulsante Vista scollegata 
- Selezionate Visualizza > Scollegato.

# Come usare i pannelli di test

## Informazioni sui pannelli di test

Sul lato destro della scheda Emulatore è presente una serie di pannelli riducibili per test e calibrazioni delle prestazioni. Ogni pannello contiene opzioni per diversi tipi di supporti. I pannelli che vengono visualizzati dipendono dal tipo di supporto da testare:

- Tipo di contenuto (Flash, bitmap, video e Web)
- Info sul file (Flash, bitmap, video e Web)
- Display (Flash, bitmap e video)
- Memoria (Flash)
- Prestazioni (Flash)
- Stato del dispositivo (Flash)
- Rete (Flash)
- Memoria persistente (Flash)
- Rendering (Web)
- Scala (bitmap e video)
- Allineamento (bitmap e video)



Utilizzate i pannelli per cambiare le impostazioni durante il test del contenuto emulato.

## Informazioni sui tipi di contenuto

Ogni dispositivo supporta almeno un tipo di contenuto determinato dal produttore. In Adobe Device Central, la scheda Profili dispositivo mostra i tipi di contenuto supportati per ciascun dispositivo. Esempi di tipi di contenuto sono player standalone, sfondi e screen saver. Per ciascun tipo di contenuto supportato da un dispositivo, il profilo mostra le impostazioni pertinenti. Quando pianificate il contenuto da offrire, prendete in considerazione i tipi di contenuto supportati da un dispositivo.

Quando il contenuto Flash viene visualizzato in anteprima e testato in Adobe Device Central, la scheda Emulatore usa le informazioni nel file esportato per determinare il tipo di contenuto. Se cambiate il tipo di contenuto nella scheda Emulatore, Adobe Device Central scriverà la modifica in Flash.

**Nota:** I file inviati da applicazioni diverse da Flash e i file aperti direttamente in Device Central (compresi i file SWF) non contengono informazioni sui tipi di contenuto o dispositivi per i quali sono stati creati.

Le opzioni Flash e bitmap hanno più tipi di contenuto; Web e video hanno un solo tipo di contenuto. Per Flash e bitmap, il tipo di contenuto:

- definisce le funzioni supportate su un dispositivo.
- definisce le dimensioni indirizzabili, che possono differire da quelle del display.

**Nota:** Il tipo di contenuto, assieme alle dimensioni del display di un dispositivo specifico, determina l'area indirizzabile sullo schermo. L'area indirizzabile corrisponde all'altezza e alla larghezza massime in pixel per il contenuto sullo schermo.

In Adobe Device Central, il tipo di contenuto viene selezionato nella scheda Nuovo documento o Emulatore. Dopo aver selezionato un tipo di contenuto, tutti i dispositivi che non lo supportano (o non supportano la versione del Player) saranno visualizzati in grigio nell'elenco Set dispositivi e Dispositivi disponibili.

**Informazioni sui tipi di contenuto in Flash Lite** Ogni installazione di Flash Lite supporta almeno un tipo di contenuto. Per esempio, alcuni dispositivi usano Flash Lite per attivare gli screen saver o i toni animati. Altri, invece, lo usano per renderizzare il contenuto incorporato nelle pagine Web portatili. Non tutti i tipi di contenuto supportano tutte le funzionalità di Flash Lite.

Ogni tipo di contenuto Flash Lite, assieme a un dispositivo specifico, definisce un set specifico di funzionalità Flash disponibili per l'applicazione. Per esempio, un'applicazione Flash Lite eseguita come screen saver non può normalmente effettuare connessioni di rete o scaricare dati.

La scheda Emulatore consente di testare più dispositivi e diversi tipi di contenuto. Questa abilità permette di determinare se l'applicazione usa funzioni non disponibili per il tipo di contenuto utilizzato.

Se cambiate tipo di contenuto durante l'emulazione, la scheda Emulatore ricarica il player e riproduce l'applicazione dall'inizio.

Se non sono disponibili informazioni sul tipo di contenuto, la scheda Emulatore userà l'impostazione Player standalone predefinita.

**Nota:** Per informazioni aggiornate sulla disponibilità del tipo di contenuto Flash Lite, vedere [www.adobe.com/go/mobile\\_supported\\_devices\\_it](http://www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_it).

**Informazioni sul tipo di contenuto in Photoshop, Illustrator, After Effects e Adobe Premiere Pro** Adobe Device Central supporta i tipi di contenuto schermo intero (dimensione intera in pixel dello schermo), sfondo e screen saver per bitmap. Il tipo di contenuto predefinito per bitmap è schermo intero.

**Nota:** I tipi di contenuto sfondo e screen saver potrebbero offrire una dimensione dello schermo più piccola rispetto al tipo di contenuto schermo intero. Se utilizzate Photoshop o Illustrator per creare modelli di prova, risorse o prototipi aggiunti a un'altra applicazione come Flash, dovrete iniziare da un documento a schermo intero.

## Visualizzare informazioni sui file

Quando testate qualsiasi tipo di contenuto, utilizzate il pannello Info sul file per conoscere dettagli importanti sul file come nome, dimensioni e formato.

**1** Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file e fate doppio clic su esso.
- In un'applicazione Adobe supportata, specificate se esportare il contenuto per il test, visualizzarlo in anteprima o salvarlo per i dispositivi. Per esempio, in Flash il comando è Controllo > Prova filmato e in Photoshop è File > Salva per Web e dispositivi.

**2** Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Info sul file.

## Informazioni sulle opzioni di visualizzazione

Le opzioni offerte dalla scheda Emulatore consentono di simulare le condizioni di visualizzazione che potrebbero verificarsi su un dispositivo portatile. Queste includono condizioni determinate dai parametri del telefono, come la retroilluminazione o il timeout, e condizioni determinate dall'ambiente in cui viene utilizzato il telefono, come i raggi del sole che colpiscono lo schermo. Tutte le opzioni di visualizzazione rimangono attive fino a quando vengono modificate. La scheda Emulatore non mantiene le impostazioni di retroilluminazione, timeout e riflessioni per i singoli dispositivi. Le impostazioni di gamma e contrasto vengono invece mantenute.

## Modifica delle opzioni di visualizzazione

**1** Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file e fate doppio clic su esso.
- In un'applicazione Adobe supportata, aprite un file e selezionate Controllo > Prova filmato.

**2** Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Display.

**3** Modificate le seguenti opzioni come necessario:

**Retroilluminazione** Il cursore Retroilluminazione consente di diminuire la luminosità della retroilluminazione come avviene quando è attiva la modalità di riposo. Alcuni utenti di dispositivi portatili riducono volontariamente la luminosità della retroilluminazione per consumare meno le batterie. Quando progettate il contenuto portatile, accertatevi che sia visibile anche in presenza di una scarsa retroilluminazione. Quando vengono modificate, le impostazioni di retroilluminazione rimangono attive quando si aprono i diversi dispositivi da testare nella scheda Emulatore.

*Nota:* Se la funzione Timeout è attiva, il cursore Retroilluminazione è disattivato. Per attivarlo, disattivate l'opzione Timeout.

**Timeout** Consente di testare automaticamente la funzione timeout. Per impostazione predefinita, questa opzione è disattivata. Selezionatela per attivare la funzione di spegnimento della retroilluminazione. Nei campi di testo, specificate quanti secondi attendere prima che la retroilluminazione si spenga. L'impostazione predefinita è quattro secondi. Come sul dispositivo reale, una volta spenta a causa di inattività del dispositivo, la retroilluminazione si riaccende appena riprende l'attività. Per ignorare le impostazioni di timeout durante il test, deselezionate di nuovo la casella di controllo.

**Contrasto** Consente di cambiare il contrasto sul display per testare l'aspetto visivo dei contenuti in diverse condizioni di contrasto. Il valore predefinito è 0 con un intervallo da 100 a -100.

**Gamma** Consente di cambiare la gamma sul display per testare l'aspetto visivo dei contenuti in diverse condizioni di gamma. Il valore predefinito è 0 con un intervallo da 100 a -100.

**Riflessioni** Consente di simulare diverse condizioni ambientali per testare l'aspetto visivo dei contenuti.

## Uso di Small Screen Rendering di Opera

Se testate contenuti Dreamweaver, utilizzate il pannello Rendering per vedere come apparirà il file HTML su un dispositivo che supporta Small Screen Rendering di Opera.

**1** Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file e fate doppio clic su esso.

- In Dreamweaver, aprite un file e selezionate File > Anteprima nel browser > Device Central.

**2** Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Rendering.

**3** Selezionate Small Screen Rendering.

Attivate e disattivate Small Screen Rendering per vedere le differenze tra come appariranno i file con o senza Small Screen Rendering di Opera.

**Nota:** Potete specificare l'indirizzo di un sito Web nella casella URL per accedere a Internet e visualizzare un vero sito Web online.

## Consultare anche

“Anteprima del contenuto su dispositivi portatili con Adobe Device Central e Dreamweaver” a pagina 19

## Modificare o scalare i file di immagine o video

La scheda Emulatore ridimensiona o ritaglia il contenuto in base al dispositivo, a seconda delle informazioni nel profilo del dispositivo.

**1** Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file di immagine e fate doppio clic su esso.
- Aprite un file in Photoshop o Illustrator. Selezionate Salva per Web e dispositivi e fate clic su Device Central.
- Aprite un file in Premiere Pro o After Effects. Selezionate File > Esporta > Adobe Media Encoder. Selezionate H.264 dal menu a discesa Formato, selezionate Apri in Device Central, quindi fate clic su OK.

**2** Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Scala.

**3** Per testare i diversi comportamenti, modificate le seguenti opzioni come necessario:

**Usa dimensioni originali** Emula l'immagine alle dimensioni originali.

**Adatta allo schermo** Ridimensiona il contenuto in modo non proporzionale per adattarlo alle dimensioni indirizzabili dello schermo.

**Adatta proporzionalmente** Ridimensiona il contenuto in modo proporzionale per adattarlo alle dimensioni indirizzabili dello schermo. Selezionate uno dei seguenti pulsanti: Adatta proporzionalmente a larghezza e altezza, Adatta proporzionalmente alla larghezza o Adatta proporzionalmente all'altezza.

**Adatta a** Trascinate il cursore Adatta a verso sinistra (per rimpicciolire) o verso destra (per ingrandire).

**Modalità schermo intero** (Solo per contenuto video) Emula l'attivazione della modalità schermo intero sul dispositivo. Per la riproduzione di video, molti dispositivi portatili offrono un'impostazione schermo intero per consentire ai dispositivi con orientamento verticale di visualizzare meglio i file video con un orientamento orizzontale. La selezione dell'opzione Modalità schermo intero ruota il video di 90° in senso orario o anti-orario. Le informazioni sulla direzione provengono dal profilo del dispositivo e potrebbero variare da un dispositivo all'altro. Per ruotare il dispositivo, fate clic sui pulsanti Ruota in basso alla scheda Emulatore.

**Nota:** In Adobe Device Central, l'opzione Modalità schermo intero è disponibile solo per i dispositivi che supportano questa modalità.

## Come cambiare l'allineamento del video o dell'immagine

L'allineamento imposta la posizione di un file di immagine o video quando appare su un dispositivo portatile.

L'allineamento può essere importante per un file di immagine o video che non copre tutte le dimensioni indirizzabili dello schermo.

**1** Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file di immagine e fate doppio clic su esso.
- Aprite un file in Photoshop o Illustrator. Selezionate Salva per Web e dispositivi e fate clic su Device Central.

- Aprite un file in Premiere Pro o After Effects. Selezionate File > Esporta > Adobe Media Encoder. Selezionate H.264 dal menu a discesa Formato, selezionate Apri in Device Central, quindi fate clic su OK.

**2** Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Allineamento.

**3** Fate clic su un pulsante di allineamento orizzontale e verticale.

*Nota:* Le modifiche alla scala e all'allineamento vengono salvate fino al ricaricamento del dispositivo. Quando un dispositivo viene ricaricato (facendo doppio clic su esso), vengono ripristinate le impostazioni di allineamento e scala predefinite specificate nel profilo.

## Informazioni sui test per Flash

### Informazioni sul pannello Memoria

Utilizzate il pannello Memoria per monitorare l'uso della memoria dell'applicazione e regolare i vari parametri delle prestazioni nel file di Flash per ottenere il massimo delle prestazioni. Le opzioni Heap statico e Heap dinamico hanno come valore predefinito le rispettive dimensioni incluse nei profili dei dispositivi. Per esempio, alcuni dispositivi non dispongono di un heap dinamico.

Il pannello Memoria appare nella scheda Emulatore ogni volta che si testa un'applicazione Flash. Un grafico riflette le dimensioni dell'heap statico e di quello dinamico con curve di colore diverso. Il punto più a destra nella curva riflette l'utilizzo corrente della memoria (espresso anche in KB sotto la curva). Inoltre, una barra indica la memoria utilizzata come percentuale della memoria disponibile.

Potete utilizzare il pannello Memoria per rendere più efficace il test del contenuto Flash. Per esempio, se avete un file Flash troppo grande da testare su un dispositivo specifico, modificate la memoria statica o quella dinamica a un numero più grande in modo da poterlo visualizzare. Ritornate in Flash e ottimizzate il file per ridurne le dimensioni. Testate nuovamente il file in Adobe Device Central, riducendo la memoria statica o quella dinamica per vedere se appare correttamente. Mentre testate il file, potete osservare il grafico nel pannello Memoria per individuare visivamente le parti grandi del file. Un altro modo di usare il pannello Memoria è ridurre il numero dell'heap dinamico per simulare quando si verificano altre attività su un dispositivo portatile, per esempio una telefonata in ingresso.

### Consultare anche

“Come creare il contenuto mobile con Adobe Device Central e Flash CS3” a pagina 15

### Cambiare le dimensioni dell'heap statico o dinamico

Quando i valori di heap vengono modificati, le modifiche interessano l'intera applicazione, non il singolo dispositivo. Reimpostando tutte le dimensioni di heap, i valori ritornano alle impostazioni predefinite specificate nei profili.

**1** Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file Flash SWF e fate doppio clic su esso.
- In Flash, aprite un file e selezionate Controllo > Prova filmato.

**2** Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Memoria.

**3** Se il test del file richiede di cambiare le dimensioni di heap disponibili sul dispositivo, fate clic su Modifica.

**4** Cambiate il valore nelle caselle Heap statico o Heap dinamico e fate clic su OK.

I nuovi valori appariranno in rosso nel pannello per mostrare che sono stati personalizzati e non sono più i valori corretti predefiniti per il dispositivo selezionato. Per tornare a usare le dimensioni di heap predefinite per il dispositivo selezionato, fate clic su Ripristina. Questo comando ripristina entrambe le dimensioni di heap. Per ripristinare una sola dimensione di heap, fate clic su Modifica, quindi fate clic sull'icona Ripristina accanto al campo delle rispettive dimensioni di heap.

## Informazioni sulla calibrazione dei dispositivi

Durante l'emulazione iniziale del dispositivo (ovvero, quando l'opzione Emula prestazioni non è selezionata), la scheda Emulatore viene eseguita alla velocità massima del computer desktop o portatile. Per emulare accuratamente le prestazioni del dispositivo, calibrate ogni dispositivo nella scheda Emulatore.

Per calibrare il dispositivo, la scheda Emulatore esegue un'applicazione di prova e confronta il risultato del test con quello memorizzato nel database, ottenuto eseguendo la stessa applicazione di prova sul dispositivo reale. Device Central calcola un numero indice basato sul confronto. Questo indice permette a Device Central di sapere di quanto rallentare la velocità del computer per emulare il dispositivo. Inoltre, offre a Device Central un modo per raggruppare i dispositivi nelle categorie Indice prestazioni. Queste categorie permettono di confrontare le prestazioni dei dispositivi (per esempio, un indice elevato indica un dispositivo a elevate prestazioni). La versione del player, le dimensioni del display, le dimensioni di heap, le dimensioni del monitor e il consumo di memoria del computer hanno tutti effetto sul risultato della calibrazione.

La maggior parte delle opzioni relative alle prestazioni, a eccezione di Rendering e Calibra, rimane disattivata per tutti i dispositivi non calibrati. Dopo aver effettuato la prima calibrazione di un dispositivo, verranno attivate tutte le opzioni relative alle prestazioni per quel dispositivo.

Per conseguire risultati di emulazione precisi, eseguite spesso la calibrazione del dispositivo, perché gli altri processi in esecuzione sul computer potrebbero avere effetto sulle prestazioni.

## Calibrazione di un dispositivo

1 Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

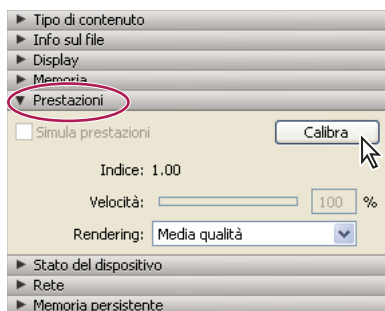
- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file Flash SWF e fate doppio clic su esso.
- In Flash, aprite un file e selezionate Controllo > Prova filmato.

2 Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Prestazioni.

3 Fate clic su Calibra.

Appare una barra di avanzamento che indica l'andamento della calibrazione.

4 Per attivare tutte le opzioni, selezionate Simula prestazioni.



Calibrate un dispositivo dal pannello Prestazioni.

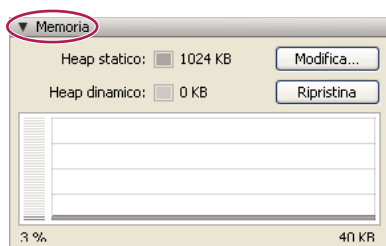
## Testare le prestazioni del contenuto

Per ottimizzare il file di contenuto per le massime prestazioni, regolate qualsiasi combinazione di velocità, qualità di rendering e uso di memoria prima di avviare l'emulazione.

1 Selezionate un dispositivo calibrato.

2 Se la memoria è un fattore importante, aprite il pannello Memoria, fate clic su Modifica e cambiate il valore di Heap statico, Heap dinamico o di entrambi.

Potete immettere valori più grandi o più piccoli di quelli predefiniti. Potreste impostare il valore di heap statico, che è garantito, a un valore più grande di quello predefinito. Questa impostazione permette di ridurre le dimensioni dell'applicazione, passo dopo passo, fino a soddisfare i limiti del dispositivo. Potete ridurre le dimensioni dell'heap dinamico per emulare i casi in cui altri processi sul dispositivo consumano la memoria dinamica.



Cambiate le dimensioni dell'heap statico e dinamico dal pannello Memoria

**3** Selezionate Simula prestazioni.

**4** Regolate la velocità di esecuzione se si tratta di un fattore importante. Nel pannello Prestazioni, trascinate il cursore Velocità verso destra o sinistra per aumentare o diminuire la velocità di esecuzione. La velocità di esecuzione predefinita è 100%, relativa alla categoria di prestazioni definita nel database.

*Nota:* la posizione del cursore è salvata in base al dispositivo.

**5** Regolate la qualità di rendering se si tratta di un fattore importante. Il valore predefinito è media. L'aumento della qualità significa un miglior aspetto visivo, ma implica generalmente una più lenta velocità di aggiornamento (prestazioni).

Se l'applicazione usa memoria sufficiente a superare le dimensioni di heap specificate nel pannello Memoria, il player si interrompe, ma il fotogramma in cui si è fermato rimane visualizzato per indicare dove si è verificato il maggiore utilizzo di memoria. Viene visualizzata la finestra Output che indica un errore di memoria insufficiente.

**6** Per mostrare le prestazioni sul dispositivo portatile selezionato (non sul computer), fate clic su Emula prestazioni.

*Nota:* La categoria elencata nel pannello Prestazioni deriva dal processo di calibrazione ed è il modo in cui Adobe raggruppa i dispositivi in base alle prestazioni. Il confronto delle categorie di diversi dispositivi portatili mostra quali sono i dispositivi con le migliori prestazioni.

## Informazioni sulle impostazioni della lingua in Device Central

Cambiando l'impostazione della lingua, il contenuto emulato viene visualizzato usando i font associati al dispositivo nelle preferenze (File > Preferenze). La scheda Emulatore visualizza i font più simili a quelli usati sul dispositivo reale. Se disponete del font del dispositivo reale, cambiate la mappatura dei font a quel font per emulare il contenuto il più accuratamente possibile.

Quando cambiate l'impostazione della lingua nel pannello Stato del dispositivo, accertatevi che sul computer sia installato un font corrispondente e che quest'ultimo sia mappato alla lingua nelle Preferenze. Per esempio, se impostate la lingua di Adobe Device Central a Giapponese, ma non sono installati font giapponesi sul computer e nemmeno sono mappati nelle Preferenze, l'emulatore non potrà visualizzare il testo in giapponese.

*Nota:* L'impostazione della lingua di Device Central è equiparabile alle impostazioni regionali di Flash. L'impostazione vale per i valori restituiti dall'ambiente host come Flash Player o dal sistema operativo del dispositivo.

Questa impostazione controlla anche la formattazione applicata a data e ora. Per esempio, con la lingua impostata a Italiano, la data e l'ora appariranno come 20. marzo 2006, ma se viene impostata a Inglese appariranno come March 20, 2006.

*Nota:* gli utenti esperti che conoscono XML possono ampliare l'elenco di lingue disponibili dalla casella Lingua. A tal fine, modificate il file DeviceLanguages.lng nella cartella Dispositivi in cui è installato Adobe Device Central. Su Windows® XP, la posizione predefinita è C:\Documents and Settings\nomeutente\Impostazioni Locali\Dati Applicazioni\Adobe\Adobe Device Central CS3. Su Windows® Vista™, la posizione predefinita è C:\Utenti\nomeutente\AppData\Local\Adobe\Adobe Device Central CS3. Su Mac OS, la posizione predefinita è: cartella utente/Libreria/Application Support/Adobe/Adobe Device Central CS3/Devices/devicelanguages.lng.

## Consultare anche

“Modifica della lingua dell'applicazione” a pagina 8

## Modifica della lingua, del fuso orario, della data o dell'ora

Per le applicazioni Flash, la scheda Emulatore offre un pannello Stato del dispositivo. Potete accedere alla data nel pannello Stato del dispositivo tramite `FSCommand` nel contenuto di Flash Lite. La scheda Emulatore mantiene le impostazioni di Stato del dispositivo con l'applicazione: non vengono salvate con il dispositivo.

L'impostazione del fuso orario attiva l'`FSCommand` `getTimezoneOffset()`. Potete testare uno script che effettui un'azione specifica quando si cambia fuso orario, per esempio. Le opzioni per il fuso orario seguono lo stesso schema delle impostazioni regionali nel Pannello di controllo di Windows.

L'impostazione della data o dell'ora attiva l'`FSCommand` `getDate()` o `getTime()`. Questi comandi forniscono all'applicazione Flash informazioni su data e ora nel sistema operativo del dispositivo.

❖ Nel pannello Stato del dispositivo, scegliete una diversa impostazione della lingua, del fuso orario, della data o dell'ora.

## Modifica del livello del volume o della batteria

Potete modificare il livello del volume o della batteria per simulare le effettive condizioni su un dispositivo. Per esempio, potete cambiare il livello della batteria al 10% senza dover attendere che il consumo della batteria scenda effettivamente a quel valore. Questa opzione è utile, per esempio, per testare se appare l'indicatore di batteria quasi scarica quando viene raggiunto un determinato livello.

1 Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file Flash e fate doppio clic su esso.
- In Flash, aprite un file e selezionate Controllo > Prova filmato.

2 Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Stato del dispositivo.

3 Trascinate l'indicatore del livello del volume o della batteria per aumentarlo o diminuirlo.

## Simulazione di un'alimentazione esterna

1 Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file Flash e fate doppio clic su esso.
- In Flash, aprite un file e selezionate Controllo > Prova filmato.

2 Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Stato del dispositivo.

3 Selezionate Caricabatterie.

## Opzioni di rete e Flash Lite FSCommand

In Flash Lite, potete aggiungere comandi e proprietà per ottenere informazioni sulla connettività e sullo stato della rete. Le opzioni nel pannello Rete di Adobe Device Central attivano i seguenti comandi `fscommand2()`:

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

**Nota:** per informazioni dettagliate su questi comandi, consultate la documentazione di Flash Lite.

Le opzioni nel pannello Rete di Adobe Device Central riguardano i seguenti comandi `fscommand2()`:

- `+Name=>GetNetworkName` (digitate il nome di una rete personalizzata per ritornare all'emulatore per il test)
- `+Generation=>GetNetworkGeneration`
- `+Connection=>GetNetworkConnectStatusfscommand2`
- `+Status=>GetNetworkStatus`

## Modifica delle informazioni di rete

Il pannello Rete non simula le condizioni effettive della rete (perché verrebbero coinvolte troppe variabili), ma è in grado di testare determinate condizioni come il codice ActionScript nel file di contenuto strutturato per visualizzare un avviso se non ci sono reti disponibili sul dispositivo portatile.

**1** Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file Flash e fate doppio clic su esso.
- In Flash, aprite un file e selezionate Controllo > Prova filmato.

**2** Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Rete.

**3** Modificate le impostazioni come necessario.

## Panoramica della memoria persistente

La versione Flash Lite della classe SharedObject consente di archiviare i dati in modo persistente sul dispositivo. Permette ai file SWF di salvare dati sul dispositivo quando viene chiuso e ricaricarli dal dispositivo stesso alla riproduzione successiva. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione di Flash Lite 2.0.

Potete usare il pannello Memoria persistente in Adobe Device Central per determinare la memoria disponibile sul dispositivo. L'indicatore Usata/libera mostra un valore specifico del dispositivo, quindi se più file SWF scrivono nella memoria persistente, il valore sarà la somma di tutti i dati.

## Modifica della quantità di memoria persistente

**1** Aprite la scheda Emulatore in uno dei seguenti modi:

- Da Adobe Device Central, selezionate File > Apri, individuate un file Flash e fate doppio clic su esso.
- In Flash, aprite un file e selezionate Controllo > Prova filmato.

**2** Nella scheda Emulatore di Adobe Device Central, espandete il pannello Memoria persistente.

**3** Per cancellare la memoria del dispositivo emulato, fate clic su Vuota.

La scheda Emulatore rimuove tutti gli oggetti persistenti di tutto il contenuto eseguito su quel dispositivo ed esegue nuovamente il contenuto.

***Nota:** La versione Flash Lite della classe SharedObjects non supporta la condivisione dei dati tra file SWF diversi e considera persino una versione modificata dello stesso file come file diverso. Di conseguenza, quando testate più volte lo stesso file, la memoria persistente può crescere molto velocemente.*

## Ottenere informazioni dalla finestra Output Flash

La finestra Output Flash in Adobe Device Central e la finestra Output in Flash tengono traccia parallelamente degli stessi messaggi. In Flash, il pannello Output è usato in modalità di test e mostra informazioni utili nella risoluzione dei problemi di un file SWF. In Adobe Device Central, la finestra Output Flash è una finestra portatile che si apre automaticamente quando si verifica un errore nel file di Flash che state testando. La finestra Output Flash in Adobe Device Central può mostrare quattro diversi tipi di messaggi: Traccia, Info, Avvertenza ed Errori.

***Nota:** Potete trovare informazioni dettagliate sui questi tipi di messaggi nel sistema della Guida di Flash.*

**1** Aprite un file di Flash in Adobe Device Central.

**2** Selezionate Visualizza > Output Flash > Mostra.

**3** Eseguite una delle operazioni seguenti, secondo l'esigenza:

- Per mostrare o nascondere un particolare tipo di messaggio, selezionate ancora Visualizza > Output Flash > Mostra e selezionate o deselezionate Traccia, Informazioni o Avvertenze.

- Per modificare la lunghezza delle righe di testo visualizzate, selezionate ancora Visualizza > Output Flash > Mostra e selezionate o deselectionate Testo a capo. Se l'opzione è selezionata, le righe di testo lunghe nella finestra Output vanno a capo automaticamente, così non dovrete usare la barra di scorrimento orizzontale per visualizzare tutto il testo.
- Per cancellare il contenuto, fate clic sul pulsante del menu a pop-up sopra alla barra di scorrimento verticale e selezionate Cancella.
- Per copiare del testo, selezionate il testo nella finestra Output, fate clic sul pulsante del menu pop-up sopra la barra di scorrimento verticale e selezionate Copia.

# Indice

## A

accessibilità  
   della Guida 2  
 ActionScript  
   nei dispositivi portatili 22  
 adattare (file di immagine e video) 33  
 Adobe After Effects  
   ottimizzazione del contenuto di  
   After Effects per i dispositivi  
   portatili 27  
   pannelli di test 7  
   test di contenuto per dispositivi  
   portatili creato in 18  
   tipi di contenuto 31  
 Adobe Design Center 4  
 Adobe Dreamweaver  
   ottimizzazione del contenuto  
   Dreamweaver per dispositivi  
   portatili 28  
   pannelli di test 7  
   test di contenuto per dispositivi  
   portatili creato in 19  
 Adobe Flash  
   creazione di contenuto per  
   dispositivi portatili 15  
   ottimizzazione del contenuto di  
   Flash per dispositivi portatili 19  
   pannelli di test 7  
 Adobe Illustrator  
   ottimizzazione dei contenuti di  
   Illustrator per dispositivi  
   portatili 26  
   pannelli di test 7  
   test di contenuto per dispositivi  
   portatili creato in 17  
   tipi di contenuto 31  
 Adobe Photoshop  
   ottimizzazione del contenuto  
   Photoshop per dispositivi  
   portatili 26  
   pannelli di test 7  
   test di contenuto per dispositivi  
   portatili creato in 16  
   tipi di contenuto 31  
 Adobe Premiere Pro  
   ottimizzazione del contenuto di  
   Premiere Pro per i dispositivi  
   portatili 27  
   pannelli di test 7  
   test di contenuto per dispositivi  
   portatili creato in 18  
   tipi di contenuto 31  
 Adobe Video Workshop 2

After Effects. *Vedere* Adobe After  
 Effects  
 aggiornamenti 5  
 aggiornamento dell'elenco di  
 dispositivi 14  
 alimentazione 37  
 alimentazione esterna 37  
 allineamento (file di immagine e  
 video) 33  
 animazioni  
   nei dispositivi portatili 20

## B

Bridge Home 4

## C

calibrazione 35  
 calibrazione, dispositivo portatile 35  
 caricamento dei dati  
   nei dispositivi portatili 25  
 classi  
   esclusione dalla compilazione 25  
 compressione  
   per i dispositivi portatili 21  
 contenuto  
   test prestazioni 35  
 contrasto, impostazione 32

## D

Design Center 4  
 dimensione file  
   riduzione per i dispositivi portatili  
   25  
 dimensione heap 34, 35  
 dimensione heap dinamico 34, 35  
 dimensione heap statico 34, 35  
 dispositivi  
   aggiornare elenco 14  
   font 9  
   raggruppamento 11  
   ricerca 11

dispositivi portatili

ottimizzazione del contenuto After  
 Effects 27  
 ottimizzazione del contenuto  
 Dreamweaver 28  
 ottimizzazione del contenuto Flash  
 19  
 ottimizzazione del contenuto  
 Illustrator 26

ottimizzazione del contenuto  
 Photoshop 26  
 ottimizzazione del contenuto  
 Premiere Pro 27

download

aggiornamenti, plug-in e versioni  
di prova 5

download di software 5

Dreamweaver. *Vedere* Adobe  
Dreamweaver

## E

esportazione di set di dispositivi 14  
 Extra 3

## F

file di immagine 33  
 file HTML 32  
 file video 33  
   per dispositivi portatili 27  
 Flash  
   file di test 34  
   FSCCommand 37  
 Flash Lite 31  
 Flash Player 31  
 Flash Player indipendente 31  
 Flash. *Vedere* Adobe Flash  
 font  
   mappatura 9  
 formati multimediali 6  
 formato data 37  
 formato ora 37  
 fotogrammi  
   nei dispositivi portatili 22  
 FSCCommand 37

## G

grafica vettoriale  
   nei dispositivi portatili 20  
 Guida 1  
 Guida di Adobe 1

## I

ID telefono 8  
 Illustrator. *See* Adobe Illustrator  
 immagini bitmap  
   compressione per dispositivi  
   portatili 21  
 immagini bitmap nei dispositivi  
 portatili 20

importazione set di dispositivi 14  
 impostazione gamma 32  
 impostazioni ambientali 32

**L**

lingua (applicazione) 8  
 lingua dell'applicazione 8  
 lingua, impostazione 37  
 LiveDocs 1  
 livelli di annullamento 8  
 livello batteria 37  
 livello volume 37  
 luce, impostazioni 32  
 luminosità, impostazione 32

**M**

mappatura dei font 9  
 memoria 35  
   gestione nei dispositivi portatili 24  
 Modalità schermo intero 33

**N**

Numeri IMEI 8

**O**

opzioni di visualizzazione 32

**P**

pannelli di test 7, 30  
 pannello Allineamento 7  
 pannello Display 7  
 pannello Dispositivi disponibili 7  
 Pannello Info sul file 32  
 pannello Info sul file 7  
 Pannello Memoria 34  
 pannello Memoria 7  
 Pannello Memoria persistente 38  
 pannello Memoria persistente 7  
 pannello Prestazioni 7  
 pannello Rendering 7, 32  
 pannello Rete 7  
 Pannello Set dispositivi 6  
 pannello Stato del dispositivo 7  
 pannello Suono 7  
 pannello Tipo di contenuto 7  
 Photoshop. *Vedere* Adobe Photoshop  
 Plug-in 3  
 plug-in  
   in Adobe Store 5  
 preferenze 8  
 profili dispositivo 10, 14

**R**

rendering 35  
 rete, impostazione 38  
 retroilluminazione, impostazione 32  
 ricerca (elenco dispositivi) 11, 12  
 ridimensionare 33  
 riflessioni, impostazione 32  
 ritagliare 33  
 rotazione (nella scheda Emulatore)  
   30

**S**

scalare 33  
 scelte rapide da tastiera 29  
 scelte rapide da tastiera nella Guida 2  
 scelte rapide di navigazione 2  
 Scheda Emulatore 7, 29  
 Scheda Nuovo documento 7, 31  
 Scheda Profili dispositivo 7  
 screen saver 31  
 set di dispositivi  
   aggiunta di dispositivi 13  
   creare 12  
   creare secondari 13  
   eliminare 13  
   esportare 14  
   importazione 14  
   spostare dispositivi in 13  
 sfondo 31  
 Small Screen Rendering 32  
 Small Screen Rendering di Opera 32

**T**

test prestazioni 35  
 test velocità 35  
 testo  
   nei dispositivi portatili 20  
 timeout, impostazione 32  
 tipi di contenuto  
   Flash Lite 31  
   panoramica 31  
   raggruppamento dei dispositivi  
   per 11

**V**

versioni di prova 5  
 Video Workshop 2

**Z**

zoom 30