

ADOBE® DEVICE CENTRAL CS3

ユーザガイド



© 2007 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Device Central ユーザガイド (Windows® / Macintosh® 版)

本マニュアルがエンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルおよびその中に記載されているソフトウェアは、エンドユーザ使用許諾契約にもとづいて提供されるものであり、当該エンドユーザ使用許諾契約の契約条件に従ってのみ使用または複製することが可能となるものです。当該エンドユーザ使用許諾契約により許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分といえども、Adobe Systems Incorporated (アドビ システムズ社) の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他いかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、エンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供されていない場合であっても、著作権法により保護されていることにご留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参照用としてのみ使用されること、また、なんら予告なしに変更されることを条件として、提供されるものであり、従って、当該情報が、アドビ システムズ社による確約として解釈されてはなりません。アドビ システムズ社は、本マニュアルにおけるいかなる誤りまたは不正確な記述に対しても、いかなる義務や責任を負うものではありません。

新しいアートワークを創作するためにテンプレートとして取り込もうとする既存のアートワークまたは画像は、著作権法により保護されている可能性のあるものであることをご留意ください。保護されているアートワークまたは画像を新しいアートワークに許可なく取り込んだ場合、著作権者の権利を侵害することがあります。従って、著作権者から必要なすべての許可を必ず取得してください。

例として使用されている会社名は、実在の会社・組織を示すものではありません。

Adobe、Adobe ロゴ、ActionScript、Adobe Premiere Pro、After Effects、Creative Suite、Dreamweaver、Flash、Flash Lite、Illustrator、および Photoshop は、アドビ システムズ社の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。

Windows and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Mac OS is a trademark of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product contains either BISAPE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org).

Portions copyright 2000 Group 42, Inc. and the Contributing Authors.

MD5.CPP - RSA Data Security, Inc., MD5 message-digest algorithm. Copyright © 1991-2, RSA Data Security, Inc. Created 1991. All rights reserved.

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

Notice to U.S. Government End Users: The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

目次

第 1 章：はじめに

Adobe ヘルプ	1
ヒントとトレーニング	2

第 2 章：Adobe Device Central の概要

Adobe Device Central の使用	6
環境設定の変更	8

第 3 章：デバイスプロファイルの管理

デバイスの操作	10
使用可能なデバイスのリストでの検索	11
デバイスおよびデバイスセットの操作	12

第 4 章：Adobe Device Central でのコンテンツの作成、プレビュー、テスト

Adobe Device Central を使用したモバイルコンテンツの作成とプレビュー	15
モバイルデバイス向けのコンテンツを作成するためのヒント	19
エミュレータタブでのテスト	28
テスト用のパネルの使用	30
Flash のテストに関する情報	34
索引	40

第 1 章：はじめに

ソフトウェアの使用を開始する前に、Adobe® ヘルプや、ユーザが使用できる様々なリソースの概要をお読みください。教育用ビデオ、プラグイン、テンプレート、ユーザコミュニティ、セミナー、チュートリアル、RSS フィードなど、多くの情報やサービスが用意されています。

Adobe ヘルプ

Adobe ヘルプのリソース

Adobe ソフトウェア関連のドキュメントは様々な形式で用意されています。

製品内ヘルプと LiveDocs ヘルプ

製品内ヘルプからは、ソフトウェアの出荷時に用意されていたドキュメントおよび学習用コンテンツにアクセスできます。このヘルプはアドビソフトウェアのヘルプメニューから開くことができます。

LiveDocs ヘルプには、製品内ヘルプのすべてのコンテンツに加え、アップデートおよび Web 上にある追加の学習用コンテンツへのリンクが含まれています。一部の製品では、LiveDocs のトピックにコメントを追加することもできます。各製品の LiveDocs ヘルプは、www.adobe.com/support/documentation/jp/ のアドビヘルプリソースセンターでご覧ください。

一部を除いて製品内ヘルプおよび LiveDocs ヘルプでは、複数の製品のヘルプを同時に検索できます。各トピックには、Web 上の関連するコンテンツや他製品ヘルプ内のトピックへのリンクが含まれていることもあります。

製品内のヘルプも Web 上のヘルプも、追加コンテンツおよびユーザコミュニティにアクセスするための拠点と考えてください。最も詳細かつ新しい内容のヘルプは常に Web 上にあります。

PDF ドキュメント

製品内ヘルプは、印刷用に最適化された PDF 形式のものも存在します。インストールガイドやホワイトペーパーなどのドキュメントも、PDF 版が用意されている場合があります。

PDF ドキュメントはすべて、www.adobe.com/support/documentation/jp/ のアドビヘルプリソースセンターに用意されています。ソフトウェアに付属する PDF ドキュメントは、インストール DVD またはコンテンツ DVD のドキュメントフォルダに保管されています。

印刷ドキュメント

製品内ヘルプの印刷版は、store2.adobe.com/cfusion/store/index.cfm?store=OLS-JP&NR=0 の アドビストアでご購入いただけます。アドビストアでは、Adobe パブリッシングパートナーが発行した書籍も販売しています。

Adobe Creative Suite® 3 には印刷版ワークフローガイドが付属しており、単体のアドビ製品にも印刷版の使用手引きが添付されている場合があります。


製品でのヘルプの使用

製品内ヘルプはヘルプメニューから開くことができます。Adobe Help Viewer を起動し、参照メニューをクリックすると、コンピュータにインストールされているアドビ製品のヘルプを表示できます。

次のようなヘルプ機能が製品共通の学習を促進します。

- 各トピックには、他のアドビ製品ヘルプシステムや Web 上の追加コンテンツへのリンクが含まれている場合があります。

- 一部のトピックは複数の製品に共通しています。例えば、ヘルプトピックに Photoshop® のアイコンと After Effects® のアイコンが付いている場合、そのトピックは 2 つの製品の類似した機能を説明しているか、またはこの 2 つの製品の両方を使用するワークフローを説明しているものです。
- 複数の製品のヘルプを同時に検索できます。

 「Adobe ヘルプ」などのような語句を検索する場合は、語句を二重引用符で囲んで入力すると、入力した語句と完全に一致する語句を含むトピックのみが検索されます。

アクセシビリティ機能

Adobe ヘルプのコンテンツは、操作や視覚に困難のある方にもご利用いただけます。製品内ヘルプでは、次のような標準のアクセシビリティ機能がサポートされています。

- テキストのサイズを標準的なコンテキストメニューコマンドで変更できます (Windows のみ)。
- 本文中のリンクにはわかりやすいように下線がついています。
- リンク先のページがテキストからは分かりにくい場合、リンク先ページのタイトルがアンカータグの title 属性で参照できます。例えば、前へおよび次へリンクには、前のトピックと次のトピックのタイトルが含まれます。
- コンテンツが高コントラストモードをサポートしています。
- キャプションのないグラフィックに代替テキストが含まれます。
- 各フレームに、その目的を示すタイトルがあります。
- 画面読みツールやテキスト読み上げツールに対応するため、コンテンツの構造は標準的な HTML タグで定義されています。
- 書式はスタイルシートで管理しているため、埋め込みフォントはありません。

ヘルプツールバーコントロールのショートカットキー (Windows)

「戻る」ボタン Alt+ 左矢印キー

「次へ」ボタン Alt+ 右矢印キー

印刷 Ctrl+P

「Adobe Help Viewer について」ボタン Ctrl+I

参照メニュー Alt+ 下向き矢印キーまたは Alt+ 上向き矢印キーで他のアプリケーションのヘルプを表示

「検索」ボックス Ctrl+S キーでカーソルを「検索」ボックス内に配置

ヘルプ移動用のショートカットキー (Windows)

- 各フレーム間を移動するには、Ctrl+Tab キー (次へ) および Shift+Ctrl+Tab キー (前へ) を押します。
- フレーム内のリンク間を移動してリンクを選択するには、Tab キー (次へ) または Shift+Tab キー (前へ) を押します。
- 下線を付けたリンクを有効にするには、Enter キーを押します。
- テキストサイズを大きくするには、Ctrl+ プラス記号キーを押します。
- テキストサイズを小さくするには、Ctrl+ マイナス記号キーを押します。

ヒントとトレーニング

Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite® 3 Video Workshop には、出版、Web、およびビデオの専門業者向けの様々なテーマを扱う 200 以上のトレーニングビデオが用意されています。

Video Workshop を使用すれば、Creative Suite 3 製品について学習することができます。多くのビデオでは、複数の Adobe アプリケーションを組み合わせて使用する方法を紹介しています。

Video Workshop を起動したら、興味のある製品や確認したいテーマを選択します。各ビデオについての詳細を参照すれば、学習内容を絞り込むことができます。

コミュニティからの紹介

Adobe Creative Suite 3 の Video Workshop には、ユーザによる専門知識の紹介や意見が収録されています。アドビの Web ページや lynda.com でも、Joe Lowery、Katrin Eismann、Chris Georgenes などの著名なデザイナーや開発者によるチュートリアル、ヒント、およびテクニックを紹介しています。Video Workshop では、Lynn Grillo、Greg Rewis、Russell Brown などのアドビエキスパートたちの話を聞くことができ、30 名を超える製品専門家がそれぞれの専門知識を紹介しています。

チュートリアルとソースファイル

Video Workshop には、初心者向けと上級者向けのトレーニングが含まれています。また、新機能や重要なテクニックに関するビデオも用意されています。各ビデオはそれぞれ 1 つのテーマを扱っており、長さは通常 3 ～ 5 分間です。大部分のビデオにはイラスト付きのチュートリアルおよびソースファイルが付属しているため、詳しい手順を印刷してチュートリアルを独自に試してみることができます。

Adobe Video Workshop の使用

Adobe Video Workshop には、Creative Suite 3 製品に付属している DVD からアクセスできます。また、www.adobe.com/go/learn_videotutorials_jp からオンラインでも入手可能です。オンラインの Video Workshop には定期的に新しいビデオが追加されます。Web サイトで最新のビデオをご覧ください。

Adobe Device Central 1.1 ビデオ

Adobe Video Workshop では次のような、Adobe Device Central 1.1 関連の多数のテーマを扱っています。

- Photoshop での Device Central の使用
- Flash® での Device Central の使用
- Device Central と Bridge の使用
- モバイルコンテンツの作成

Adobe Creative Suite 3 ビデオチュートリアルにアクセスするには、www.adobe.com/go/learn_videotutorials_jp の Adobe Video Workshop をご覧ください。

その他

様々なリソースにアクセスすると、アドビソフトウェアを最大限に活用することができます。リソースの一部は、セットアップ時にコンピュータにインストールされます。他にも、便利なサンプルおよびドキュメントがインストール DVD やコンテンツ DVD に含まれています。www.adobe.com/jp/exchange の Adobe Exchange コミュニティでもその他のユニークなリソースが提供されています。

インストールされるリソース

ソフトウェアのインストール時には、多数のリソースがアプリケーションフォルダに保存されます。これらのファイルを表示するには、コンピュータ上の以下のアプリケーションフォルダを開きます。

- Windows : [起動ディスク]¥Program files¥Adobe¥Adobe [アプリケーション]
- Mac OS : [起動ディスク] / アプリケーション / Adobe [アプリケーション]

アプリケーションフォルダには次のリソースが含まれています。

プラグイン プラグインモジュールは、ソフトウェアの機能を拡張したりソフトウェアに機能を追加したりする小さなソフトウェアプログラムです。インストールしたプラグインモジュールは、読み込みメニューや書き出しメニューの追加オプションとして表示されます。開く、別名で保存、ファイル形式を指定の各ダイアログボックスにファイル形式として表示

されたり、またはフィルタサブメニューにフィルタとして表示されます。例えば、Photoshop CS3 フォルダ内のプラグインフォルダには、多数の特殊効果プラグインが自動的にインストールされます。

プリセット プリセットには、さまざまな種類の便利なツール、環境設定、効果、および画像が含まれています。製品のプリセットには、ブラシ、スウォッチ、カラーグループ、記号、カスタムシェイプ、グラフィックやレイヤーのスタイル、パターン、テキストチャ、アクション、ワークスペースなどがあります。プリセットのコンテンツはユーザインターフェイス全体に用意されています。一部のプリセット（Photoshop ブラシライブラリなど）は、対応するツールを選択した場合のみ使用可能になります。効果や画像を一から作成したくない場合は、プリセットライブラリをヒントに発想を広げることができます。

テンプレート テンプレートファイルは、Adobe Bridge から開いて表示するか、スタートアップスクリーンから開くか、またはファイルメニューから直接開くことができます。テンプレートファイルは、製品により、レターヘッド、ニュースレター、Web サイトから DVD メニューやビデオボタンまで多岐に渡ります。各テンプレートファイルはそれぞれ専門の技術を使用して作成されており、製品の機能の有効な活用例を示すものになっています。テンプレートは、プロジェクトを素早く立ち上げるための有益なリソースとなることもあります。

サンプル サンプルファイルにはより複雑なデザインが含まれており、新しい機能の実際の利用例を見ることができます。これらのファイルによって様々な創作の可能性が示されます。

フォント Creative Suite 製品には、複数の OpenType® フォントおよびフォントファミリーが用意されています。フォントはインストール時に、コンピュータの以下の場所にコピーされます。

- Windows : [起動ディスク]¥Windows¥Fonts
- Mac OS X : [起動ディスク]/ライブラリ /Fonts

フォントのインストールについては、インストール DVD のお読みくださいファイルを参照してください。

DVD コンテンツ

製品に付属のインストール DVD やコンテンツ DVD には、ソフトウェアで使用できる追加リソースが含まれています。その他のフォルダには、テンプレート、画像、プリセット、アクション、プラグイン、効果などの製品固有のファイルに加え、フォントおよびフォトグラフィーの各サブフォルダが含まれています。ドキュメントフォルダには、PDF 版のヘルプや技術情報のほか、サンプルシート、参照ガイド、ある機能に特化した情報などその他のドキュメントが保管されています。

Adobe Exchange

その他の無料コンテンツについては、www.adobe.com/jp/exchange のオンラインコミュニティをご覧ください。ここでは、アドビ製品用の多数のアクション、エクステンション、プラグインなどを無料でダウンロードしたり共有したりすることができます。

Bridge Home

Adobe Bridge CS3 に新しく取り入れられた Bridge Home は、Adobe Creative Suite 3 の全ソフトウェアに関する最新情報を一箇所で提供します。Adobe Bridge を起動したら、お気に入りパネルの上部にある Bridge Home アイコンをクリックして、Creative Suite ツールに関する最新のヒント、ニュース、およびリソースを参照してください。

注意： Bridge Home はすべての言語で利用できるわけではありません。

アドビデザインセンター

アドビデザインセンターでは、業界の専門家、著名なデザイナー、およびアドビのパブリッシングパートナーによる記事、アイデア、操作説明などを紹介しています。新しいコンテンツは毎月追加されます。

デザイン製品に関する多数のチュートリアルを参照して、ビデオ、HTML チュートリアル、およびサンプルのブックの各章からヒントやテクニックを学ぶことができます。

シンクタンク、ダイアログボックス、およびチュートリアルの各項目は、新しいアイデアが中心となっています。

- シンクタンクの記事では、現代のデザイナーがテクノロジーとどのように関わるか、およびその経験がデザインやデザインツール、社会に対してどのような意味を持つのかを考察しています。

- ダイアログボックスでは、モーショングラフィックおよびデジタルデザインの専門家たちが新しいアイデアを紹介しています。
 - ギャラリーには、アーティストたちがデザインを表現した動画を紹介しています。
- アドビデザインセンターは www.adobe.com/jp/designcenter でご覧いただけます。

アドビデベロッパーセンター

アドビデベロッパーセンターでは、アドビ製品を使用して多彩なインターネットアプリケーション、Web サイト、モバイルコンテンツなどのプロジェクトを作成している開発者に向けた、サンプル、チュートリアル、記事、およびコミュニティリソースを紹介しています。デベロッパーセンターではさらに、アドビ製品のプラグインを開発する開発者向けのリソースもご用意しています。

サンプルコードやチュートリアルに加え、RSS フィード、オンラインセミナー、SDK、スクリプト作成ガイド、その他の技術的リソースも参照できます。

アドビデベロッパーセンターは www.adobe.com/jp/devnet でご覧いただけます。

カスタマーサポート

製品に関するトラブルシューティング情報を参照し、有料または無料の技術サポートオプションについて調べるには、www.adobe.com/jp/support のアドビのサポート Web サイトをご覧ください。Adobe Press の書籍や、さまざまなトレーニングリソース、アドビソフトウェアの認定制度などの情報にアクセスするには、トレーニングのリンクを使用してください。

ダウンロード

無料のアップデート、体験版、その他の便利なソフトウェアは、www.adobe.com/jp/downloads でダウンロードできます。さらにアドビストア (store2.adobe.com/cfusion/store/index.cfm?store=OLS-JP&NR=0) では、タスクの自動化、ワークフローのカスタマイズ、専門的な特殊効果の作成などに役立つ、サードパーティの開発者による多数のプラグインにアクセスできます。

Adobe Labs

Adobe Labs では、アドビの革新的なテクノロジーと製品を体験し評価することができます。

Adobe Labs では次のようなリソースにアクセスできます。

- リリース前のソフトウェアおよびテクノロジー
- 学習に役立つコードサンプルとベストプラクティス
- 製品および技術に関するドキュメントの旧バージョン
- 同様の目的を持つ開発者との交流に役立つ、フォーラムや wiki ベースのコンテンツその他の共同リソース

Adobe Labs は共同のソフトウェア開発プロセスを促進させます。この環境を利用することで、お客様は新しい製品およびテクノロジーに関する生産性を短時間で向上させることができます。また、Adobe Labs は早期のフィードバックに対するフォーラムでもあるので、アドビの開発チームが社会のニーズや期待に沿うソフトウェアを開発することが可能になります。

Adobe Labs は www.adobe.com/go/labs_jp でご覧いただけます。

ユーザコミュニティ

ユーザコミュニティは、テクノロジー、ツール、情報を共有するためのフォーラム、ブログ、その他の手段を提供します。ユーザは質問をすることも、他のユーザによるソフトウェアの活用方法を知ることができます。ユーザ間のフォーラムは、英語、フランス語、ドイツ語、日本語で利用できます。ブログはさまざまな言語で掲載されています。

フォーラムやブログに参加するには、www.adobe.com/jp/communities をご覧ください。

第 2 章：Adobe Device Central の概要

Adobe Device Central を使用することにより、モバイルコンテンツの開発者は様々なモバイルデバイスの動作をテストすることができます。Device Central は、多くのアドビ製品で作成されたコンテンツに使用することができます。

Adobe Device Central の使用

Adobe Device Central について

Adobe® Device Central を使用すると、各種のデバイス用のモバイルコンテンツを簡単に作成してプレビューできます。Adobe Device Central では、様々なモバイルデバイスをリアルに表示して、デバイス上のコンテンツの表示を実機に近い状態で確認することができます。また、機種の違いによる異なったパフォーマンス、メモリの使用状況、バッテリーの電力レベル、画面への映りこみなど、実際のデバイスの使用環境をシミュレートするという方法で、エミュレートされたデバイスで表示の違いを確認することができます。

Adobe Device Central には、デバイスのライブラリがあり、このライブラリからデバイスを選択できます。各デバイスには、サポートしているメディアタイプやコンテンツタイプ（スクリーンセーバー、壁紙、スタンドアロン Adobe Flash® プレーヤーなどの各々のデバイスで使用できるコンテンツの種類）を含む、デバイスに関わる情報を格納しているプロファイルがあります。使用可能なデバイスの検索、複数のデバイスの比較、頻繁に使用するデバイスのカスタムセットの作成も行うことができます。

Adobe Device Central は、Adobe Flash®、ビットマップ、ビデオ、Web など、いくつかの異なるメディアタイプをサポートしています。スクリーンセーバーや壁紙などのコンテンツの作成時に、様々なメディアタイプを選択できます。

関連項目

31 ページの「コンテンツタイプについて」

10 ページの「デバイスの操作」


28 ページの「エミュレータタブでのテスト」

作業エリアのコンポーネント


Adobe Device Central の作業エリアの主要なコンポーネントは、次のとおりです。

デバイスセットパネル インストール直後は、「サンプルデバイスセット」という名前の汎用的な実在しないデバイスを集めたセットが表示されています。ほとんどの場合、モバイルコンテンツを作成またはプレビューするときや、エミュレータの使用時に指定したコンテンツタイプによって、テストできるデバイスが特定されます。コンテンツ制作に Flash を使用した場合は、FLA ファイルの作成時に指定したデバイスを含む追加のデバイスセットが表示されます。新しい Flash 固有のデバイスセットの名前は、FLA ファイルの名前をとって付けられます。カスタムデバイスセットを作成するには、アイコンを使用可能なデバイスリストから「デバイスセット」パネルにドラッグ（またはコピーおよびペースト）します。操作になれてくると、テストするコンテンツおよびプロジェクトに応じてカスタムセットを作成できるようになります。デバイスセットを他のコンピュータで共有するには、デバイスセットの読み込みと書き出しを行います。

Adobe Device Central を使用して Flash のモバイルドキュメントを作成し、使用可能なデバイスリストの 1 つ以上のデバイスを選択すると、新しいデバイスセットが作成され、次回エミュレータでそのファイルをテストしたときに、「デバイスセット」パネルに一覧表示されます。

デバイスセットに含まれるデバイスを使ってコンテンツをテストしている場合、「エミュレータ」タブで表示しているデバイスは、常に特別なアイコン  付きで「デバイスセット」パネルに表示されます。

使用可能なデバイスパネル Adobe Device Central と共にインストールされているすべてのモバイルデバイスが表示されます。「使用可能なデバイス」パネルは、コンテンツをテストするのに使用できるデバイスの収納庫のようなものです。

インストール直後は、「使用可能なデバイス」パネルのデバイスは、製造元別にグループ化され、名前ですべてソートされます。異なる検索条件を使用してデバイスをグループ化するには、グループ化の条件ポップアップメニュー  をクリックして、リストの中から選択します。「なし」を選択すると、すべてのデバイスが、名前のアルファベット順にグループ化されずに表示されます。

各グループの中では、はじめはアルファベット順にデバイスが一覧表示されていて、各デバイスの情報が右側に表示されます。すべての情報を表示するには、「名前」、「ディスプレイサイズ」、「Flash Lite」および「色深度」の各列が表示されるまで横スクロールスライダを右に移動します。

グループ内のデバイスをソートするには、列見出しをクリックします。たとえば、製造元別にグループ化しているときに、列見出しの「色深度」をクリックすると、色深度によるソートがすべての製造元グループに適用されます。

デバイスプロファイルタブ デバイスの詳細情報を表示します。一般的な情報と、Flash、ビットマップ、ビデオおよび Web の各詳細情報を切り替えて表示することができます。「デバイスプロファイル」タブでは、1 つまたは複数のデバイスを表示できます。1 つのデバイスを個別に表示するか複数のデバイスのうちの 1 つとして表示するかに関係なく、表示される情報は同じです。

ひとつのデバイスだけが表示されている場合、そのデバイスがサポートしているメディアタイプ（「一般」、「Flash」、「ビットマップ」、「ビデオ」、「Web」など）が上に表示されます。メディアタイプをクリックすると、サポートされているコンテンツタイプがその下に表示されます。例えば、「ビットマップ」をクリックすると、そのコンテンツタイプとして「フルスクリーン」、「スクリーンセーバー」および「壁紙」が表示されます。「使用可能なデバイス」パネルの「Generic」モバイルデバイスには、常に「デバイスプロファイル」パネル内のすべてのメディアタイプが表示されますが、スタンドアロン Flash Player のコンテンツタイプのみサポートされています。

「デバイスプロファイル」タブに表示するデバイスを選択し、タブ上でデバイスをドラッグして、デバイスの表示順序を変更できます。「デバイスプロファイル」タブからデバイスを「デバイスセット」パネル内のデバイスセットにドラッグすることもできます。

新規ドキュメントタブ Flash、Adobe Photoshop®、または Adobe Illustrator® でモバイルドキュメントを作成するためのインターフェイスを表示します。このタブは、前述の 3 つのアプリケーションのいずれかでモバイルドキュメントを作成するコマンドを実行すると表示されます。例えば、Flash の場合は、ファイル／新規を選択し、「新規ドキュメント」ダイアログで Flash File (Mobile) を選択します。Adobe Device Central から、ファイル／新規ドキュメントを作成／Flash を選択して、Flash ファイルを作成するための新規ドキュメントタブを表示させることもできます。

「新規ドキュメント」タブに表示されるオプションは、作成するドキュメントのタイプによって異なります。例えば、新規 Flash ドキュメントを作成する場合は、Flash Player のバージョン、ActionScript™ のバージョンおよびコンテンツタイプを指定するためのオプションが表示されます。

エミュレータタブ テスト用のインターフェイスを表示します。「エミュレータ」タブでは、コンテンツ（例えば、Flash ファイル、Photoshop イメージ、ビデオクリップなど）が指定されたデバイスで、どのように表示されるかをシミュレートできます。「エミュレータ」タブは、Flash や Photoshop など、ファイルの書き出しやテストを行うコマンドを実行すると表示されます。例えば、Flash では、制御／ムービープレビューを選択します。複数のデバイスを同時にエミュレートすることはできません。他のデバイスを選択するには、「デバイスセット」パネルまたは「使用可能なデバイス」パネルでデバイス名をダブルクリックします。

テスト用のパネル エミュレータのウィンドウの右側に、テストおよびパフォーマンス調整のための折りたたんでタイトルだけにすることが可能なパネルが多数表示されます。表示されるパネルは、テストするファイルのタイプによって異なります。

- コンテンツタイプ (Flash、Adobe Dreamweaver®、Photoshop、Illustrator、Adobe After Effects® および Adobe® Premiere® Pro)
- ファイル情報 (Flash、Dreamweaver、Photoshop、Illustrator、After Effects および Adobe Premiere Pro)
- 表示 (Flash、Photoshop、Illustrator、After Effects および Adobe Premiere Pro)
- メモリ (Flash)
- パフォーマンス (Flash)
- デバイスステータス (Flash)
- ネットワーク (Flash)

- 内蔵ストレージ (Flash)
- レンダリング (Dreamweaver)
- 拡大・縮小 (Photoshop、Illustrator、After Effects および Adobe Premiere Pro)
- 整列 (Photoshop、Illustrator、After Effects および Adobe Premiere Pro)
- サウンド (After Effects、Adobe Premiere Pro)

注意: 「メッセージ」パネルには、エラーなどのメッセージが表示されます。

Device Central ワークスペースのチュートリアルについては、http://www.adobe.com/go/vid0184_jp を参照してください。

関連項目

10 ページの「デバイスの操作」

28 ページの「エミュレータタブでのテスト」

環境設定の変更

デフォルトのデバイス ID の変更

デフォルトのデバイス ID は、Device Central がエミュレートするデバイスの IMEI 番号 (International Mobile Equipment Identity) です。Global System for Mobile Communications (GSM) モバイルデバイスおよび Universal Mobile Telecommunications System (UMTS) モバイルデバイスには、それぞれユニークな IMEI 番号が割り当てられています。IMEI 番号は、15 桁の数字で構成され、モバイルデバイスの登録組織、モデルおよびシリアル番号を示します。

デフォルトのデバイス ID を指定すると、この番号をテスト対象デバイスのデフォルトの IMEI として使用するよう、Adobe Device Central に指示することになります。

- 1 編集/環境設定を選択します。
- 2 「デフォルトのデバイス ID」テキストフィールドに変更する番号を入力します。

取り消し回数の変更

前の状態に戻ることができる回数を変更するには、「取り消し回数」オプションを使用します。デフォルト設定は 20 回で、最新の操作からさかのぼって 20 回の操作を取り消すことができます。

- 1 編集/環境設定を選択します。
- 2 「取り消し回数」テキストフィールドに変更する回数を入力します。

アプリケーションの言語の変更

Adobe Device Central のデフォルト言語は、「英語」、「フランス語」、「ドイツ語」、「日本語」、「スペイン語」、「イタリア語」、「オランダ語」、「スウェーデン語」、「韓国語」、「繁体字中国語」、「簡体字中国語」に変更できます。Device Central を再起動すると、Device Central のユーザインターフェイスは選択した言語で表示されます。

- 1 編集/環境設定を選択します。
- 2 アプリケーションの言語ポップアップメニューから変更する言語を選択します。

関連項目

36 ページの「Device Central での言語設定について」

フォントマッピングの変更

デバイスのエミュレート時に使用するデバイスフォントを定義するには、「フォントマッピング」オプションを使用します。Flash ファイルでは、sans、serif、typewriter などの汎用デバイスフォントを指定できます。Adobe Flash® Lite™ では、実行時に自動的に選択された汎用フォントとデバイス上の使用可能なフォントとの照合が試みられます。デバイスで使用可能なフォントを把握している場合は、フォントの割り当てドロップダウンリストからそれらのフォントまたは類似のフォントを選択できます。

注意：実際のモバイルデバイスでは、デバイスのオペレーティングシステムのネイティブフォントが SWF テキストのレンダリングに使用されます。

- 1 編集/環境設定を選択します。
- 2 言語ポップアップメニューから変更する言語を選択します。
- 3 ポップアップメニューから sans、serif および typewriter フォントを選択します。

関連項目

36 ページの「Device Central での言語設定について」

第3章：デバイスプロファイルの管理

Adobe Device Central には、各デバイスの個々のプロファイルを含む、モバイルデバイスのライブラリが用意されています。プロファイルには、モバイルコンテンツの作成時に役立つ、デバイスに関する詳細情報があります。

デバイスの操作

デバイスプロファイルについて

Adobe® Device Central® には、モバイルデバイスのビルトインライブラリがあります。各デバイスには、デバイスに関する技術的な詳細情報とサポートされているコンテンツタイプに関する情報が入っているプロファイルがあります。プロファイルの情報は、複数同時に表示することができます。複数のプロファイルを表示して、複数のデバイスを同時に比較すると便利な場合があります。例えば、開発中の Adobe Flash コンテンツ向けに 4 つのターゲットデバイスがあるとし、4 つのデバイスのプロファイルを同時に表示して、最適な表示可能画面サイズとすべてのターゲットデバイスでサポートされている FSCommand を容易に探し出すことができます。

関連項目

6 ページの「作業エリアのコンポーネント」

デバイスプロファイルの表示

- 1 「使用可能なデバイス」パネルで、フォルダを展開します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - 1 つのデバイスのプロファイルを表示するには、デバイス名を選択します。
 - 複数のデバイスのプロファイルを同時に表示する場合に、連続している複数のデバイス名を一括選択するには、最初のデバイス名をクリックしてから Shift キーを押しながら最後のデバイス名をクリックし、連続していない複数のデバイス名を選択するには、Ctrl キー（Windows®）または Command キー（Macintosh）を押しながら個々のデバイスをクリックします。



デバイスプロファイルの表示

A. 参考およびテスト用のタブ B. メディアタイプ C. 選択したデバイスの詳細情報


条件にもとづくデバイスのグループ化

❖ 「使用可能なデバイス」パネルで、グループ化の条件ボタン  をクリックして、条件を選択します。

「使用可能なデバイス」パネルでデバイスのソート順序を変更するには、列見出しをクリックします。デフォルトでは、デバイスは製造元でソートされています。

コンテンツタイプにもとづくデバイスのグループ化

特定のコンテンツタイプを作成する場合、デバイスをコンテンツタイプでグループ化すると便利です。Adobe Device Central では、選択されたコンテンツタイプをサポートしているデバイスを表示し、サポートしていないデバイスを淡色表示にします。

❖ 「使用可能なデバイス」パネルで、グループ化の条件ボタン  をクリックして、ポップアップメニューから「コンテンツタイプ」を選択します。

コンテンツタイプ別にフォルダが表示されます。フォルダを展開して、コンテンツタイプをサポートしているデバイスを表示します。例えば、スクリーンセーバーフォルダを展開すると、スクリーンセーバーを作成できるデバイスが表示されます。

関連項目


31 ページの「コンテンツタイプについて」

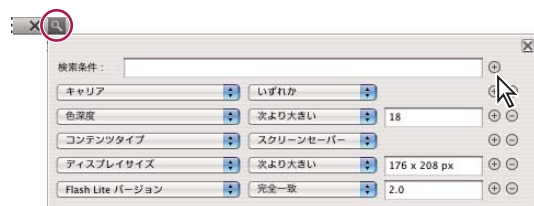
使用可能なデバイスのリストでの検索

特定のデバイスの検索

Adobe Device Central の検索機能により、「使用可能なデバイス」パネルで特定のデバイスをすばやく検索できます。デバイス名だけでなく、その他の条件でも検索できます。検索機能により、特定の製造元のデバイスの表示や、画面サイズによる選別、特定のコンテンツタイプをサポートするデバイスのみを表示するように Adobe Device Central を設定することもできます。

検索条件を入力すると同時に検索が始まり、一致するデバイスのリストが自動的に更新されます。検索条件を追加すればするほど、検索が絞り込まれます。


- 1 「使用可能なデバイス」パネルで、デバイスを検索ボタン  をクリックします。
- 2 「検索条件」テキストフィールドに製造元またはモデル番号を入力します。製造元またはモデル番号で検索しない場合は、このフィールドを空白にしておきます。



検索条件の使用による特定のデバイスまたはデバイスセットの検索

- 3 検索を絞り込むには、プラス記号 (+) をクリックして検索条件を追加します。検索条件をさらに追加するには、プラス記号を再度クリックします。検索条件を追加するたびに、AND 演算となるため、検索はますます絞り込まれるようになります。検索条件を削除するには、マイナス記号 (-) をクリックします。

注意：定義した検索条件は、新たな検索を実行するまで解除されません。したがって、「デバイスを検索」ボタンをクリックすると、現在のデバイスのリストを作成したときに使用した検索条件が表示されます。

- 4 検索ボックスを閉じるには、検索ボックスの外側をクリックするか、検索ボックスの右上隅にある閉じるボタン  をクリックします。



新規デバイスセットとしての検索結果の保存

検索結果は、新規デバイスセットとして保存できます。これにより、特定のプロジェクト用のデバイスを簡単にグループ化でき、作業効率を向上できます。

- 1 検索後、検索結果を右クリックして「すべてを選択」を選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - 検索結果すべてを選択し、結果を右クリックして「選択範囲から新規デバイスセットを作成」を選択します。
 - デバイス/検索結果をセットとして保存を選択します。

検索結果のクリア

検索条件を入力すると、検索条件に一致するデバイスのみが「使用可能なデバイス」パネルに表示されます。すべてのデバイスのリストを再表示するには、検索結果をクリアします。

- 1 検索ボックスが開かれている間は、「検索結果をクリア」ボタンはアクティブにはなりません。「検索結果をクリア」ボタンをアクティブにするには、検索ボックスの外側をクリックするか、検索ボックスの右上隅にある閉じるボタン  をクリックして、検索ボックスを閉じます。
- 2 「使用可能なデバイス」パネルの上部にある検索結果をクリアボタン  をクリックします。

デバイスおよびデバイスセットの操作

デバイスの選択

「使用可能なデバイス」パネルまたは「デバイスセット」パネルでデバイスを選択すると、「デバイスプロファイル」タブでデバイスに関する詳細情報が Adobe Device Central によって表示されます。Adobe Device Central では、「新規ドキュメント」タブではドキュメント作成に適したサイズを決定できます。テスト用のファイルを Flash や Adobe Photoshop などのアプリケーションからプレビューや書き出しを行い（または Adobe Device Central からモバイル形式のファイルを開く）、「使用可能なデバイス」パネルまたは「デバイスセット」パネルで使用したいデバイスをダブルクリックして選択し、「エミュレータ」タブでコンテンツを表示できます。

注意：サポートされているモバイル形式は、SWF、JPG、JPEG、PNG、GIF、WBM、MOV、3GP、3G2、M4V、MP4、MPG、MPEG、AVI、HTM、HTML、XHTML、CHTML、URL および WEBLOC です。

デバイスの選択が保持されたまま、アプリケーションと Adobe Device Central を移動することができます。Adobe Device Central は、テスト用のファイルをエミュレートするときに、最後に選択されたデバイスを使って表示します。Adobe Device Central を使用せずに Flash で作成されたモバイル用のドキュメントを Device Central でテストするときには、Adobe Device Central は、デフォルトのコンテンツタイプとしてスタンドアロンプレーヤーを使用し、最後のエミュレーションテスト時に選択されたデバイスを使用します。

関連項目


31 ページの「コンテンツタイプについて」

デバイスセットの作成

Adobe Device Central では、デバイスをカスタムフォルダにグループ化できます。例えば、特定のプロジェクトに使用するデバイスを含むデバイスセットや、特定のコンテンツタイプをサポートするすべてのデバイスを含むデバイスセットを作成することができます。デバイスセットは、「デバイスセット」パネルに表示されます。

エミュレーションやドキュメント作成などためにコンテンツタイプが選ばれると、デバイスセットや使用可能なデバイスパネルにあるデバイスは、そのコンテンツタイプに合わせてフィルタされます。選択したコンテンツタイプをサポートしていないデバイスは淡色で表示されます。(「デバイスプロファイル」タブが前面に表示されている場合は、「デバイスセット」パネルと「使用可能なデバイス」パネルのデバイスはフィルタされずに、すべてが有効になっています。)

❖ デバイスセットを作成するには、次のいずれかの操作を行います。

- 「デバイスセット」パネルのお気に入りフォルダを右クリックし、「新規デバイスセット」を選択します。
- 「デバイスセット」パネルの右上隅にある新規デバイスセットボタン  をクリックします。
- デバイス/新規デバイスセットを選択します。

名称未設定セットが表示されます。新規デバイスセットの名前を入力します。「名称未設定セット」がすでに存在する場合は、Adobe Device Central によってフォルダ名に数字が追加されます (名称未設定セット (1)、名称未設定セット (2) など)。

注意: 新しいデバイスセットフォルダを作成した後、フォルダを上下にドラッグしてお気に入りフォルダの下の新しい場所に移動できます。

デバイスサブセットの作成

- 1 サブセットとなるデバイスセットを選択します。
- 2 デバイスセットを下にある別のデバイスセットにドラッグします (インジケータ矢印がフォルダアイコンの下に表示されます)。

デバイスセットへのデバイスの追加

デバイスを同じデバイスが既に存在する場所に追加すると、Adobe Device Central により、デバイス名に数字が追加された複製が作成されます。


❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 「使用可能なデバイス」パネルまたは「デバイスプロファイル」タブから 1 つまたは複数のデバイスを「デバイスセット」パネルにドラッグします。
- デバイスを右クリックし、「コピー」を選択します。デバイスセットを右クリックし、「ペースト」を選択します。

注意: デバイスを異なったセットにコピーするには、Ctrl キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらドラッグします。ポインタの横にあるプラス記号 (+) は、コピー中であることを示します。

デバイスまたはデバイスセットの削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 1 つのデバイス、複数のデバイスまたはデバイスセットが選択されている状態のときに、「デバイスセット」パネルの右上隅にある削除ボタン  をクリックします。
- 削除するデバイスまたはデバイスセットを右クリックし、「削除」を選択します。
- 1 つのデバイスまたはデバイスセットが選択されている状態のときに、キーボードの Delete キーを押します。

デバイスセットパネルでのデバイスの移動

移動先に既に存在するデバイスを移動すると、Adobe Device Central により、数字が追加された複製が作成されます。

❖ デバイスを選択して、リストの別の場所にドラッグします。

注意: デバイスを異なったセットにコピーするには、Ctrl キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらドラッグします。

デバイスプロファイルのアップデートの取得

デバイスのアップデート情報を取得するには、次の手順を使用します。

注意：デバイスアップデートは、Adobe Update Manager プロセスの一環としても入手できます。詳しくは、5 ページの「ダウンロード」を参照してください。

- 1 デバイス/デバイスアップデートを確認を選択します。
- 2 Device Central ページで、アップデートをダウンロードします。
- 3 ダウンロードした .adpp ファイルをダブルクリックします。
- 4 デバイスプロファイルパッケージをインストールダイアログボックスで、読み込むデバイスを選択します。
- 5 「インストール & 再起動」をクリックします。

デバイスセットの書き出し

作成したデバイスセットは、チームの他のメンバーが使用できるように書き出すことができます。これにより、時間を節約でき、また、すべてのメンバーが常に同じデバイスセットを使用してコンテンツを作成およびテストすることができます。

- 1 「デバイスセット」パネルで書き出すデバイスセットを選択します。
- 2 デバイス/デバイスセットを書き出しを選択します。
- 3 デバイスセットを書き出しダイアログボックスで、デフォルトの名前（Adobe Device Central で使用されている拡張子は .advx）を編集し、デバイスセットを書き出す場所に移動します。
- 4 「保存」をクリックします。

デバイスセットの読み込み

他のメンバーと情報を共有する必要がある場合、デバイスセットを読み込むことができると便利です。デバイスセットが誰かによって既に作成されている場合、コンピュータ上で同じセットを再作成する代わりに、セットを読み込むことができます。

デバイスセットを読み込んで共有するとき、Adobe Device Central は、実際のデバイスプロファイル（それぞれのデバイスのデータをすべて含む XML ファイル）は読み込みません。Adobe Device Central は、プロジェクトセットにどのデバイスセットが含まれているかに関する情報のみを読み込みます。使用しているバージョンの Adobe Device Central ですべてのデバイスプロファイルが提供されていない場合は、アップデートを実行して、不足しているプロファイルを取得するように警告するメッセージが表示されます。

- 1 デバイス/デバイスセットを読み込みを選択します。
- 2 読み込む .advx ファイルに移動して、ファイルを選択します。
- 3 「開く」をクリックします。

第4章：Adobe Device Central でのコンテンツの作成、プレビュー、テスト

Adobe Device Central は、アドビ製品で開発されたモバイルコンテンツを作成およびプレビューする際に使用することができます。Device Central にはモバイルコンテンツをテストするためのオプションも数多く用意されており、このオプションを使用することにより様々なモバイルデバイスやシナリオをシミュレートできます。

Adobe Device Central を使用したモバイルコンテンツの作成とプレビュー

Adobe Device Central からのアドビ製品の呼び出し

1 Device Central を起動します。

2 ファイル／新規ドキュメントを作成／Flash、Illustrator または Photoshop を選択します。

Device Central に新規ドキュメントパネルが表示され、選択したアプリケーションで新規モバイルドキュメントを作成するための適切なオプションが表示されます。

3 プレーヤーバージョン、ActionScript バージョン、コンテンツタイプなど、必要な設定を行います。

4 次のいずれかの操作を行います。

- 「選択されたすべてのデバイスのカスタムサイズ」オプションを選択し、幅および高さ（ピクセル単位）を指定します。
- デバイスセットリストまたは使用可能なデバイスリストから、対象デバイスを1つまたは複数選択します。

5 複数のデバイスを選択すると、サイズは自動的に選択されます。別のサイズを選択する場合は、別のデバイスまたはデバイスセットをクリックします。

6 「作成」をクリックします。

選択したアプリケーションが開き、新規モバイルドキュメントを編集できます。

Adobe Device Central と Flash CS3 を使用したモバイルコンテンツの作成

1 Flash を起動します。

2 Flash のメイン画面で、新規／Flash ファイル（モバイル）を選択します。

Device Central が開き、「新規ドキュメント」タブが表示されます。

3 Device Central で、プレーヤーバージョンおよび ActionScript バージョンを選択します。

左側の使用可能なデバイスリストが更新されます。選択したプレーヤーバージョンおよび ActionScript バージョンがサポートされていないデバイスは、淡色表示されます。

4 コンテンツタイプを選択します。

左側の使用可能なデバイスリストが更新され、選択したコンテンツタイプ（およびプレーヤーバージョンと ActionScript バージョン）がサポートされていないデバイスは、淡色表示されます。

5 使用可能なデバイスリストで、対象デバイスを1つまたは複数選択します（または、デバイスセットリストでデバイスセットまたは個別のデバイスを選択します）。


表示可能なサイズの異なる複数のデバイスを選択した場合は、それぞれの表示可能なサイズごとにドキュメントサイズがリスト表示されます。開発中のコンテンツやデザインに応じて、サイズの異なるデバイスごとに別々のモバイルドキュメントを作成したり、対象となるすべてのデバイスで表示可能なファイルサイズを指定することができます。後者の場合は、リストから最も小さなドキュメントサイズを選択するか、「選択されたすべてのデバイスのカスタムサイズ」オプションを選択して幅と高さを指定します。タブの一番下で、カスタムサイズを指定することもできます。

6 「作成」をクリックします。

Flash が起動し、Device Central で指定した設定（対象デバイスに応じた適切なドキュメントサイズなど）が反映された新規ドキュメントが作成されます。

7 新規 Flash ドキュメントにコンテンツを追加し編集します。

8 編集したドキュメントをテストするには、制御/ムービープレビューを選択します。

編集したドキュメントが Device Central の「エミュレータ」タブに表示されます。手順 5 で、使用可能なデバイスリストでデバイスを選択した場合、特別なデバイスセット（Flash ファイルに従って名前が付けられます）が、デバイスセットパネルに表示されます。「エミュレータ」タブに表示されるデバイスは、アイコン  とともにデバイスセットパネルに一覧表示されます。編集した Flash ドキュメントを別のデバイスでテストするには、デバイスセットリストまたは使用可能なデバイスリストで異なるデバイス名をダブルクリックします。

Flash と Device Central を使用したコンテンツの作成に関するチュートリアルについては、http://www.adobe.com/go/vid0186_jp および http://www.adobe.com/go/vid0206_jp を参照してください。

Adobe Device Central と Photoshop を使用したモバイルコンテンツの作成

1 Photoshop を起動します。

2 ファイル/新規を選択します。

3 「Device Central」をクリックして、Device Central を開きます。

4 コンテンツタイプを選択します。

左側の使用可能なデバイスリストが更新され、選択したコンテンツタイプがサポートされていないデバイスは、淡色表示されます。

5 使用可能なデバイスリストで、対象デバイスを 1 つまたは複数選択します（または、デバイスセットリストでデバイスセットまたは個別のデバイスを選択します）。

表示可能なサイズの異なる複数のデバイスを選択した場合は、それぞれの表示可能なサイズごとにドキュメントサイズがリスト表示されます。開発中のコンテンツやデザインに応じて、サイズの異なるデバイスごとに別々のモバイルドキュメントを作成したり、対象となるすべてのデバイスで表示可能なファイルサイズを指定することができます。後者の場合は、リストから最も小さなドキュメントサイズを選択するか、「選択されたすべてのデバイスのカスタムサイズ」オプションを選択して幅と高さを指定します。タブの一番下で、カスタムサイズを指定することもできます。

6 「作成」をクリックします。

指定したサイズの新規ドキュメントが Photoshop で開きます。新規ドキュメントには、以下のパラメータが設定されています。

- カラーモード：RGB/8 ビット
- 解像度：72 ピクセル/インチ
- カラープロファイル：SRGB IEC61966-2.1

7 新規ドキュメントにコンテンツを追加し編集します。

8 編集が終了したら、ファイル/ Web およびデバイス用に保存を選択します。

9 「Web およびデバイス用に保存」ダイアログボックスで、ファイル形式や書き出し設定を必要に応じて変更します。

10 「Device Central」をクリックします。

書き出し設定が適用された一時ファイルが、Device Central の「エミュレータ」タブに表示されます。別のデバイスでテストするには、デバイスセットリストまたは使用可能なデバイスリストで異なるデバイス名をダブルクリックします。

- 11 Device Central でファイルをプレビューした後、ファイルを変更する必要がある場合は、Photoshop に戻ります。
- 12 Photoshop の「Web およびデバイス用に保存」ダイアログボックスで、異なるファイル形式や書き出しの品質の選択などの調整を行います。
- 13 新しい書き出し設定でファイルを再度テストするには、「Device Central」ボタンをクリックします。
- 14 結果が適切な場合は、Photoshop の「Web およびデバイス用に保存」ダイアログボックスで「保存」をクリックします。

注意：単純に Photoshop から Device Central を開くには、ファイル / Device Central を選択します。

Photoshop と Device Central を使用したコンテンツの作成に関するチュートリアルについては、http://www.adobe.com/go/vid0185_jp を参照してください。

Adobe Device Central と Illustrator を使用したモバイルコンテンツの作成

- 1 Illustrator を起動します。
- 2 ファイル / 新規を選択します。
- 3 「新規ドキュメントプロファイル」で、「モバイルとデバイス」を選択します。
- 4 「Device Central」をクリックして、Device Central を開きます。
- 5 コンテンツタイプを選択します。

左側の使用可能なデバイスリストが更新され、選択したコンテンツタイプがサポートされていないデバイスは、淡色表示されます。

- 6 使用可能なデバイスリストで、対象デバイスを 1 つまたは複数選択します（または、デバイスセットリストでデバイスセットまたは個別のデバイスを選択します）。

表示可能なサイズの異なる複数のデバイスを選択した場合は、それぞれの表示可能なサイズごとにドキュメントサイズがリスト表示されます。開発中のコンテンツやデザインに応じて、サイズの異なるデバイスごとに別々のモバイルドキュメントを作成したり、対象となるすべてのデバイスで表示可能なファイルサイズを指定することができます。後者の場合は、リストから最も小さなドキュメントサイズを選択するか、「選択されたすべてのデバイスのカスタムサイズ」オプションを選択して幅と高さを指定します。

- 7 「作成」をクリックします。

指定したサイズの新規ドキュメントが Illustrator で開きます。新規ドキュメントには、以下のパラメータが設定されています。

- カラーモード：RGB
- ラスタ解像度：72 ピクセル / インチ

- 8 新規ドキュメントにコンテンツを追加し編集します。
- 9 編集が終了したら、ファイル / Web およびデバイス用に保存を選択します。
- 10 「Web およびデバイス用に保存」ダイアログで、ファイル形式や書き出し設定を必要に応じて変更します。
- 11 「Device Central」をクリックします。

書き出し設定が適用された一時ファイルが、Device Central の「エミュレータ」タブに表示されます。別のデバイスでテストするには、デバイスセットリストまたは使用可能なデバイスリストで異なるデバイス名をダブルクリックします。

- 12 Device Central でファイルをプレビューした後、ファイルを変更する必要がある場合は、Illustrator に戻ります。
- 13 Illustrator の「Web およびデバイス用に保存」ダイアログで、異なるファイル形式や書き出しの品質の選択などの調整を行います。
- 14 新しい書き出し設定でファイルを再度テストするには、「Device Central」ボタンをクリックします。
- 15 結果が適切な場合は、Illustrator の「Web およびデバイス用に保存」ダイアログで「保存」をクリックします。

注意：単純に Illustrator から Device Central を開くには、ファイル / Device Central を選択します。

Illustrator と Device Central を使用したコンテンツの作成に関するチュートリアルについては、http://www.adobe.com/go/vid0207_jp を参照してください。

Adobe Premiere Pro を使用した仮想モバイルデバイスでのムービーのプレビュー

Adobe Device Central を使用して、モバイルデバイス向けに作成されたムービーを、エミュレートされた仮想モバイルデバイスでプレビューできます。このオプションは、Adobe Media Encoder に表示されているほとんどの H.264 形式で使用できます。

- 1 Windows コンピュータでは、QuickTime がインストールされていることを確認してください。
- 2 Adobe Premiere Pro を起動します。
- 3 プレビューするファイルを開きます。
- 4 プロジェクトパネルまたはタイムラインでファイルを選択します
- 5 ファイル／書き出し／ Adobe Media Encoder を選択します。
- 6 書き出し設定ダイアログの「書き出し設定」領域にある「形式」ドロップダウンメニューから、「H.264」を選択します。
- 7 モバイルプリセット（3GPP など）を選択します。

「Device Central を開く」はデフォルトで選択されています。

- 8 「OK」をクリックします。
- 9 ファイルに名前を付け、保存します。

ファイルがレンダリングされます。

- 10 一時ファイルが Device Central の「エミュレータ」タブに表示されます。別のデバイスでテストするには、デバイスセットリストまたは使用可能なデバイスリストで異なるデバイス名をダブルクリックします。

After Effects を使用した仮想モバイルデバイスでのムービーのプレビュー


Adobe Device Central を使用して、モバイルデバイス向けに作成されたムービーを、エミュレートされた仮想モバイルデバイスでプレビューできます。このオプションは、Adobe Media Encoder に表示されているほとんどの H.264 形式で使用できます。

- 1 After Effects を起動します。
- 2 プロジェクトパネルで、プレビューするコンポジションを選択します。
- 3 コンポジション／レンダーキューに追加を選択します。
- 4 レンダーキューパネルで、「出力モジュール」の右の下線の付いたテキストをクリックするか、出力モジュールメニューから「カスタム」を選択します。
- 5 出力モジュール設定ダイアログボックスで、形式メニューから「H.264」を選択します。
- 6 H.264 ダイアログボックスの「書き出し設定」セクションで、「Device Central を開く」を選択します。
- 7 必要に応じてその他の設定を変更し、「OK」をクリックします。
- 8 「OK」をクリックして出力モジュール設定ダイアログボックスを閉じます。
- 9 レンダーキューパネルで、「レンダリング」をクリックします。

ファイルのサイズによっては、レンダリングに数分かかる場合があります。レンダリングが完了すると、一時ファイルが Adobe Device Central の「エミュレータ」タブに表示されます。別のデバイスでテストするには、デバイスセットリストまたは使用可能なデバイスリストで異なるデバイス名をダブルクリックします。

Adobe Device Central と Dreamweaver を使用したモバイルコンテンツのプレビュー

Dreamweaver で作成したページを様々なモバイルデバイスでプレビューするには、Opera のスモールスクリーンレンダリング機能が内蔵された Device Central を使用します。デバイスによって使用されるブラウザは様々ですが、Device Central によるプレビューで、選択したデバイス上でコンテンツがどのように表示され動作するか、およその感触を得られます。

- 1 Dreamweaver を起動します。
- 2 ファイルを開きます。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - ファイル／ブラウザでプレビュー／Device Central を選択します。
 - ドキュメントウィンドウのツールバーで、ブラウザでのプレビュー／デバッグボタン  をクリックしたまま、「ブラウザでプレビュー Device Central」を選択します。

ファイルが Device Central の「エミュレータ」タブに表示されます。別のデバイスでテストするには、デバイスセットリストまたは使用可能なデバイスリストで異なるデバイス名をダブルクリックします。

Adobe Bridge から Adobe Device Central の呼び出し

Adobe Bridge から Device Central にアクセスするには、ファイルをひとつ選択します。サポートされている形式は、SWF、JPG、JPEG、PNG、GIF、WBM、MOV、3GP、M4V、MP4、MPG、MPEG、AVI、HTM、HTML、XHTML、CHTML、URL および WEBLOC です。

- 1 Adobe Bridge を起動します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - ファイルを選択し、ファイル／Device Central でテストをクリックします。
 - ファイルを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) し、「Device Central でテスト」を選択します。

ファイルが Device Central の「エミュレータ」タブに表示されます。別のデバイスでテストするには、デバイスセットリストまたは使用可能なデバイスリストで異なるデバイス名をダブルクリックします。

注意：デバイスプロファイルをブラウズする場合、またはモバイルドキュメントを作成する場合は、ツール／Device Central を選択します。Device Central が起動し、「デバイスプロファイル」タブが表示されます。

Adobe Bridge と Device Central の使用に関するチュートリアルについては、http://www.adobe.com/go/vid0208_jp を参照してください。

モバイルデバイス向けのコンテンツを作成するためのヒント

モバイルデバイス向けの Flash コンテンツの作成

モバイルデバイス向けに Flash コンテンツを作成する場合、いくつかの基本的なルールがあります。例えば、極端に複雑なアートワーク、過度なトゥイーンまたは透過はなるべく避けるべきです。

Flash Lite の開発者は、それぞれのモバイルデバイスによってパフォーマンスが大きく異なるため、さらなる課題に直面します。様々なデバイス向けにコンテンツを配信するには、場合によって一番パフォーマンスの低いデバイスに合わせて作成する必要があります。

モバイルコンテンツを最適化するには、妥協点を考慮する必要があります。例えば、コンテンツの見栄えを良くする技術がある一方、相反するパフォーマンスを向上させる技術もあります。これらの妥協点を探るには、エミュレータでのテストと対象デバイスでのテストを繰り返すことになります。色の再現性、テキストの判読性、操作性、ユーザインターフェースのレスポンスなど、実際のモバイルデバイスの操作の側面を評価するには、実際のデバイスでコンテンツを表示する必要があります。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

モバイルデバイスのアニメーションに関する Flash Lite のガイドライン

モバイルデバイス向けの動画コンテンツを作成する場合、デバイスの CPU の制限を考慮し、このガイドラインに従い、Flash Lite コンテンツの動作が重くならないようにします。

- 新規の Flash Lite ファイルを作成するときに、ドキュメントの設定が正しくされていることを確認します。Flash ファイルはスムーズに拡大縮小できますが、作成したときのステージサイズそのまままで実行されずに、プレーヤーで拡大縮小された場合、パフォーマンスが低下する可能性があります。対象デバイスの解像度に合わせて、ドキュメントのステージサイズを設定してください。また、プレーヤーバージョンを正しい Flash Lite バージョンに設定し、Device Central で適切なデバイスプロファイルを選択してください。
- Flash Lite では、ベクトル画像を低品質、中品質、高品質でレンダリングできます。レンダリング品質を高くすると、ベクトル画像は Flash Lite 上でより滑らかで正確にレンダリングされますが、デバイスの CPU 使用率も高くなります。複雑なアニメーションを表示するには、プレーヤーの品質設定を変更しながら、SWF ファイルを一通りテストしてください。SWF ファイルのレンダリング品質を制御するには、`_quality` プロパティまたは `SetQuality` コマンドを使用します。`_quality` プロパティの有効な値は、LOW、MEDIUM および HIGH です。
- 同時に適用するトゥイーンの数制限をします。トゥイーン数を減らすか、1 つのアニメーションが終了してから別のアニメーションが始まるようにアニメーションの順序を指定します。
- シンボルの透過（アルファ）効果は CPU の使用率を消費するため、なるべく使わないようにします。特に、アルファレベルが不透明ではない（100%未満の）シンボルのトゥイーン処理は避けます。
- CPU の使用率を消費する視覚効果は使用しないようにします。例えば、大きなマスク、大量のモーション、アルファブレンド処理、広範囲にわたるグラデーション、複雑なベクトルなどです。
- トゥイーン、キーフレームアニメーション、ActionScript による動作を組み合わせで試し、最も効果的な結果が得られるようにします。
- ベクトルの楕円と円のレンダリングは、四角形の場合よりもメモリを大幅に消費します。また、曲線のストロークの使用も、CPU の使用率を増大させます。
- 実際の対象デバイスでアニメーションを繰り返しテストします。
- Flash で動画領域が描画される時、その領域の周囲に長方形の境界ボックスが定義されます。この長方形をできるだけ小さくして領域を最適化します。トゥイーンと他のトゥイーンが重ならないようにします。Flash ではマージされた領域を 1 つの長方形として解釈するため、全体の領域が大きくなります。アニメーションを最適化するには、Flash の「再描画する領域を表示」機能を使用します。
- 画面のムービークリップを非表示にする場合、`_alpha = 0` と `_visible = false` は使用しないでください。ムービークリップを非表示にしたり、アルファをゼロに変更しても、線のレンダリング計算は行われるため、パフォーマンスが低下する可能性があります。
- 同様に、他のアートワークの背面にムービークリップを隠さないでください。この場合も、プレーヤーの計算が行われます。ムービークリップをステージの範囲外に移動するか、`removeMovieClip` を呼び出して削除してください。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

モバイルデバイスでの Flash Lite のビットマップ画像とベクトル画像

Flash Lite ではベクトル画像とビットマップ画像の両方をレンダリングできます。それぞれの画像タイプには長所と短所があります。ビットマップ画像とベクトル画像のどちらを使用するかを決定づける理由は、常に明確なものがあるわけではなく、複数の要因によって変わります。

ベクトル画像は SWF ファイルの中で数式によりコンパクトに表現され、Flash Lite で実行時に画像を表示するために数式が計算されます。対照的に、ビットマップ画像は画素（ピクセル）の配列で表示され、より多くのデータのバイト数が必要です。そのため、ファイルにベクトル画像を使用すると、ファイルサイズとメモリ使用量が減ります。

また、ベクトル画像はサイズを拡大しても、滑らかな形状が維持されます。ビットマップ画像を拡大すると、画素が荒くなり角張って見えます。

ベクトル画像は、ビットマップと比較すると、レンダリングに多くの処理能力が必要です。特に、複雑な形状や塗りが多いベクトル画像は処理に時間がかかります。そのため、ベクトル画像を多用すると、ファイル全体のパフォーマンスが低下することがあります。ビットマップ画像はベクトル画像ほどレンダリングの処理時間がかからないため、ファイルによっては適した選択となります。例えば、複雑な道路地図をアニメーションにして携帯電話でスクロールする場合などです。

次の事項を考慮してください。

- ベクトル画像にアウトラインを使用しないようにします。アウトラインには内部と外部のエッジがあるため（塗りは1つのみ）、レンダリング処理が2倍になります。
- コーナーは曲線よりもレンダリングが単純です。可能であれば、平坦なエッジを使用します（特に非常に小さなベクトル画像の場合）。
- アイコンなど、小さなベクトル画像の場合、最適化は特に有効です。複雑なアイコンにしてもレンダリング時に詳細が失われるため、その分のレンダリング処理が無駄になります。
- 一般的な方法として、小さく複雑な画像（アイコンなど）にはビットマップを使用し、大きく単純な画像にはベクトル画像を使用します。
- 適切なサイズでビットマップ画像を読み込みます。Flash に大きな画像を読み込んでから縮小すると、ファイルサイズと実行時メモリの無駄になります。
- Flash Lite はビットマップのスムーズ処理をサポートしていません。ビットマップを拡大縮小または回転すると、見た目がギザギザになります。画像の拡大縮小または回転が必要な場合、ベクトル画像の使用を検討してください。
- テキストは本質的に非常に複雑なベクトル形状です。当然ながらテキストは重要な場合が多く、まったく使用しないことはほとんどありません。テキストを使用する場合に、テキストをアニメーション化したり、アニメーション上に配置したりすることは避けます。ビットマップ化したテキストを使用することも検討してください。複数行の動的な入力テキストの場合、テキスト文字列の改行はキャッシュされません。Flash では実行時に改行され、テキストフィールドが再描画されるたびに改行が再計算されます。静的なテキストフィールドは、コンパイル時に改行が事前に計算されるため問題ありません。動的なコンテンツには動的なテキストフィールドの使用は避けられませんが、可能な場合は静的なテキストフィールドを使用するようにします。
- PNG ファイルでは透過の使用を最小限に抑えてください。Flash はビットマップの透過部分でも再描画の計算を行うためです。例えば、前面の要素に透過 PNG ファイルがある場合、全画面にわたる透過 PNG は書き出ししないでください。前面の要素の実際のサイズで書き出しするようにします。
- ビットマップレイヤー同士、そしてベクトルレイヤー同士をグループ化します。Flash では、ビットマップコンテンツとベクトルコンテンツには異なるレンダリング機能が使用されるため、機能の切り替えに時間がかかります。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

モバイルデバイスの Flash Lite ビデオ

埋め込まれたビデオを使用する場合はできるだけ短時間におさえて、デバイスのメモリを超過しないようにします。また、オーディオトラックのあるビデオクリップは使用しないでください。再生は単に SWF ファイルのフレームレートにマッピングされるだけなので、ビデオには同期に関する問題があります。

モバイルデバイス向けに Flash Lite ビットマップの圧縮率を設定

ビットマップを使用する場合、画像圧縮オプション（画像単位または全画像一括）を設定し、SWF ファイルサイズを縮小することができます。

Adobe Device Central と他のアドビ製品を併用する際の詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

ビットマップファイルごとの圧縮オプションの設定

- 1 Flash を起動し、ドキュメントを作成します。
- 2 ライブラリウィンドウでビットマップを選択します。
- 3 ライブラリウィンドウのビットマップアイコンを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) し、コンテキストメニューから「プロパティ」を選択すると、ビットマッププロパティダイアログボックスが開きます。
- 4 圧縮ポップアップメニューから、次のオプションのいずれかを選択します。
 - グラデーション塗りを含む写真や画像など、カラーやトーンが複雑に変化する画像には、「写真画質 (JPEG)」オプションを選択します。このオプションを選択すると JPEG ファイルが作成されます。「読み込んだ JPEG データを使用する」チェックボックスを選択すると、読み込んだ画像に指定したデフォルトの圧縮品質が適用されます。圧縮品質を新たに指定するには、「読み込んだ JPEG データを使用する」をオフにして、「画質」テキストボックスに 1 ~ 100 の範囲で値を入力します。高い値を設定すると画質は高くなりますが、ファイルサイズも大きくなるので、適切な値を指定します。
 - 形状が単純で色数が少ない画像には、「ロスレス (PNG/GIF)」を選択します。このオプションを選択すると、データの欠落がない可逆圧縮を使用して画像が圧縮されます。
- 5 「テスト」ボタンをクリックすると、ファイルの圧縮結果がわかります。

元のファイルサイズと圧縮後のファイルサイズを比較して、選択した圧縮の設定が適切かどうかを判断します。

すべてのビットマップ画像の圧縮の設定

- 1 ファイル/パブリッシュ設定を選択し、「Flash」タブをクリックすると、圧縮オプションが表示されます。
- 2 JPEG 画質のスライダを調整するか、値を入力します。JPEG 画質を高くすると高画質になりますが、SWF ファイルのサイズは大きくなります。低画質にすると SWF ファイルが小さくなります。いろいろな設定を試して、ファイルサイズと画質の最適な組み合わせを見つけてください。

モバイルデバイスに合わせた Flash Lite フレームの最適化

- Flash Lite をサポートするほとんどのモバイルデバイスは、1 秒間に約 15 ~ 20 フレーム (fps) のレートでコンテンツを再生します。フレームレートは最低で 6 fps に設定できます。開発時に、ドキュメントのフレームレートを対象デバイスの再生速度に近い値で設定してください。これによって、パフォーマンスに制限があるデバイスでコンテンツの動きを確認できます。最終的な SWF ファイルを発行する前に、ドキュメントのフレームレートを 20 fps 以上に設定し、デバイスが高いフレームレートをサポートする場合でもパフォーマンスを制限しないようにします。
- gotoAndPlay を使用している場合、要求されたフレームが再生される前に、現在のフレームと要求されたフレームの間のフレームの初期化が必要になります。これらのフレームに異なるコンテンツが多く含まれる場合、タイムラインを使用するのではなく、異なるムービークリップを使用する方が効率的なこともあります。
- すべてのコンテンツをファイルの最初に配置してプリロードする方法は、デスクトップコンピュータなどの場合は効果的ですが、モバイルデバイスの場合はファイルの起動が遅くなる可能性があります。ムービークリップを使用するときには初期化するように、コンテンツをファイル全体に配置してください。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

モバイルデバイスの Flash Lite コンテンツ向けに ActionScript を最適化

ほとんどのモバイルデバイスには処理速度とメモリの制限があるため、モバイルデバイスで使用する Flash Lite コンテンツ向けに ActionScript で開発する場合、次のガイドラインに従います。

- ファイルとコードをできるだけ単純にします。使用していないムービークリップや、不要なフレームとコードのループを削除し、フレームが多すぎたり無関係なフレームを含むことのないようにします。
- FOR ループを使用すると、条件が繰り返し確認される際にオーバーヘッドが発生するため、処理が遅くなる可能性があります。条件確認が繰り返されることによりループによるオーバーヘッドが問題になる場合、ループを使用するのではなく、複数の操作を個々に実行します。コードは長くなりますが、パフォーマンスは改善します。

- ・ フレームごとのループは、不要になったら直ちに停止します。
- ・ 文字列と配列の処理は CPU の使用率が高くなるため、できる限り避けます。
- ・ **ActionScript** の **getter** メソッドと **setter** メソッドは他のメソッドの呼び出しよりもオーバーヘッドが多いため、直接プロパティにアクセスするようにします。
- ・ イベントを適切に管理します。イベントを呼び出す前にリスナが存在すること（**null** ではないこと）を確認する条件を使用して、イベントリスナの配列をコンパクトに保ちます。**clearInterval** を呼び出してアクティブなインターバルをクリアし、**removeListener** を呼び出してアクティブなリスナを削除してから、**unloadapplication** または **removeapplicationClip** を使用してコンテンツを削除します。**Flash** では、ムービークリップをアンロードするときに、**ActionScript** 関数が **SWF** データを参照している場合でも、**SWF** データのメモリは（インターバルやリスナなどから）再収集されません。
- ・ 変数が不要になった場合、削除するか **null** に設定してガベージコレクションに指定します。変数を削除すると、不要なアセットが **SWF** ファイルから削除されるため、実行時のメモリ使用が最適化されます。変数を **null** に設定するよりも、変数を削除する方が適切です。
- ・ **removeListener** を呼び出してオブジェクトからリスナを明示的に削除してから、ガベージコレクションを行います。
- ・ 関数を動的に呼び出し、固定のパラメータ群を渡す場合、**call**（**apply** ではなく）を使用します。
- ・ 名前空間（パスなど）を小さくして、起動時間を短縮します。パッケージ内の全レベルを **IF** 文にコンパイルすると、新しく **Object** が呼び出されるため、パスのレベル数が減り時間が短縮されます。例えば、**com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.funtionName** というレベルのパスは、**com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc** にオブジェクトがインスタンス化されます。プリプロセッサソフトウェアを使用して、**58923409876.functionName** のようにパスを短くして一意な識別子にしてから、**SWF** コードをコンパイルする方法もあります。
- ・ 同じ **ActionScript** クラスを使用する複数の **SWF** ファイルから構成されるファイルの場合、コンパイル時に選択する **SWF** ファイルからそのクラスを除外します。こうすることで、ファイルのダウンロード時間と実行時のメモリ必要量を軽減できます。
- ・ **Object.watch** と **Object.unwatch** を使用しないようにします。これは、オブジェクトプロパティを変更すると、プレーヤーが変更の通知を送信するかどうかを毎回判断する必要があるためです。
- ・ タイムラインのキーフレームで実行する **ActionScript** コードの完了時間が 1 秒を超える場合、コードを分割して複数のキーフレームで実行するようにします。
- ・ **SWF** ファイルを発行するときに、コードから **trace** 文を削除します。この場合、パブリッシュ設定ダイアログボックスの「**Flash**」タブにある「**Trace** アクションを省略」チェックボックスを選択します。
- ・ 継承は、メソッドの呼び出し数を増加させ、より多くのメモリを使用します。実行時には、必要な機能をすべて含むクラスの方が、スーパークラスから一部の機能を継承するクラスよりも効率的です。そのため、設計時には、クラスの拡張性とコードの効率性のバランスを考慮する必要があります。
- ・ **SWF** ファイルに、カスタムの **ActionScript** クラス（例えば **foo.bar.CustomClass**）を含む別の **SWF** ファイルをロードし、その **SWF** ファイルをアンロードすると、クラス定義がメモリ内に残ります。メモリを節約するには、アンロードした **SWF** ファイルのカスタムクラスを明示的に削除します。**delete** 文を使用し、**delete foo.bar.CustomClass** などの完全修飾クラス名を指定します。
- ・ グローバル変数の使用を制限します。これは、グローバル変数を定義したムービークリップを削除しても、ガベージコレクションに指定されないためです。
- ・ **Flash** のコンポーネントパネルにある標準のユーザインターフェイスコンポーネントを使用しないようにします。これらのコンポーネントは、デスクトップコンピュータで実行するように設計されており、モバイルデバイス用に最適化されていません。
- ・ できるだけ、関数の入れ子を深くしないようにします。
- ・ 存在しない変数、オブジェクト、関数を参照しないようにします。デスクトップバージョンの **Flash Player** と比較すると、**Flash Lite** では存在しない変数を参照する処理に時間がかかるため、パフォーマンスの大幅な低下につながります。
- ・ 匿名の構文を使用して関数を定義しないようにします。例えば、**myObj.eventName = function{ ...}** です。明示的に定義した関数の方が効率的です。例えば、**function myFunc{ ...}; my Obj.eventName = myFunc;** のようにします。

- **Math** 関数と浮動小数点の数を最小限に抑えます。このような数値計算はパフォーマンスが低下します。**Math** ルーチンを使用する必要がある場合、値を事前に計算し、変数の配列に格納する方法もあります。データテーブルから値を取得する方が、実行時に **Flash** で計算するよりもはるかに高速です。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

モバイルデバイスに適した Flash Lite ファイルメモリの管理

Flash Lite では、ファイルから参照されなくなったオブジェクトや変数がメモリから定期的に消去されます。この処理はガベージコレクションと呼ばれます。**Flash Lite** では、60 秒ごと、またはファイルのメモリ使用率が急激に 20 % 以上増加したときに、ガベージコレクション処理を実行します。

Flash Lite でガベージコレクションを実行する方法やタイミングは制御できませんが、不要なメモリを意図的に解放することはできます。タイムラインまたはグローバル変数の場合、`delete` 文を使用して、**ActionScript** オブジェクトが使用するメモリを解放します。ローカル変数（例えば、関数の定義内で定義した変数）の場合、`delete` 文を使用してオブジェクトのメモリを解放することはできませんが、オブジェクトを参照する変数に `null` を設定できます。これにより、そのオブジェクトへの参照が他にない場合は、そのオブジェクトが使用するメモリを解放できます。

次の 2 つのコード例は、オブジェクトを参照する変数を削除することで、オブジェクトが使用するメモリを解放する方法を示します。2 つの例は、1 つ目がタイムライン変数を作成し、2 つ目がグローバル変数を作成する点以外は同じです。

```
// 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);
```

前述のように、ローカル関数の変数が使用するメモリを解放する場合は `delete` 文を使用できません。代わりに、変数の参照先を `null` に設定します。これは、`delete` を使用した場合と同じ効果があります。

```
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();
```

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

Flash Lite にモバイルデバイス用のデータをロード

モバイルデバイス用のファイルを作成する場合、同時にロードするデータ量を最小限に抑えます。外部データを Flash Lite ファイルにロードする場合（例えば XML.load を使用して）、ロードするデータ用に十分なメモリが割り当てられていなければ、デバイスのオペレーティングシステムにメモリエラーが発生する可能性があります。このような状況は、使用可能なメモリの合計量が十分な場合でも発生します。

例えば、100 KB の XML ファイルをロードしようとするときに、デバイスのオペレーティングシステムで、データのロード処理に割り当てられたメモリが 30 KB しかない場合などです。この場合、Flash Lite には、使用可能なメモリ量が十分ではないというエラーメッセージが表示されます。

大量のデータをロードするには、データを小さいパーツ（例えば、複数の XML ファイル）にグループ化し、パーツごとにデータロードの呼び出しを行います。各データパーツのサイズ、つまり作成するデータロードの呼び出し数は、デバイスやファイルによって異なります。メモリエラーが発生しない程度の適切なデータ要求回数を決定するには、様々な対象デバイスでファイルをテストしてください。

パフォーマンスを最適化するには、できるだけ XML ファイルのロードと解析を行わないようにします。代わりに、単純な名前/値のペアにデータを格納し、そのデータを loadVars を使用してテキストファイルからロードするか、事前にコンパイルした SWF ファイルからロードします。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

Flash Lite のコンパイル時にクラスを除外

SWF ファイルのサイズを縮小するには、コンパイル時にクラスを除外する方法があります。ただし、そのクラスにアクセスが可能で、型のチェックのために使用できなければなりません。例えば、複数の SWF ファイルまたは共有ライブラリを使用する（特に、それらが多くの同じクラスにアクセスする）ファイルを開発する場合などが該当します。クラスを除外すると、複数のファイル内に同じクラスが重複するのを防ぐことができます。

- 1 新しい XML ファイルを作成します。
- 2 この XML ファイルに <FLA_ ファイル名 >_exclude.xml という名前を付けます（<FLA_ ファイル名 > は、FLA ファイルの名前から .fla 拡張子を除いた部分です）。例えば、FLA ファイル名が sellStocks.flas の場合、XML ファイル名は sellStocks_exclude.xml になります。
- 3 FLA ファイルと同じディレクトリにファイルを保存します。
- 4 この XML ファイル内に次のタグを指定します。

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

<asset> タグの名前属性に指定した値は、SWF ファイルから除外するクラス名です。必要な分だけ追加します。例えば、次の XML ファイルを使用すると、mx.core.UIObject クラスと mx.screens.Slide クラスが SWF ファイルから除外されます。

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

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

モバイルデバイス向けの Photoshop 画像を作成するためのヒント

Photoshop で作成した画像をモバイルデバイスで適切に表示できるようにするには、次の操作を行います。

- Device Central を開き、特定のデバイスを選択し、「作成」ボタンをクリックして Photoshop で新規ファイルを開きます。Photoshop による自動設定がすべて保持されます。デバイスの選択後に、Photoshop によって、選択したデバイスに適切なドキュメントサイズやカラースペースなどのオプションが設定されます。
- WBMP 形式は、画像をモバイルデバイス向けに最適化するための標準形式です。WBMP は 1 ビットカラーをサポートしています。つまり、WBMP 画像には白黒のピクセルだけが含まれます。
- 画像内の色数をできるだけ少なくし、グレースケールの使用を検討します。現在市場に出回っているデバイスの大多数では、24 ビットや 32 ビットカラー（フルカラー）ではなく、依然として 16 ビットカラーのみがサポートされています。そのため、特殊なカラー効果は正しく表示されない場合があります。例えば、グラデーションは、滑らかに変化するのではなく単色の縞模様として表示される場合があります。
- 写真の場合、シャープフィルタを 1 回以上適用して、カラー間のコントラストを大きくしてみます。
- 対象モバイルデバイスの表示可能な画面サイズに収まるように、画像を小さくします（Device Central によって、ライブラリ内の各デバイスの表示可能な画面サイズが表示されます）。モバイルデバイスではスクロールが不可能な場合があるため、画像が画面に収まらない場合、画像の一部を表示できない可能性があります。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

モバイルデバイス向けの Illustrator 画像を作成するためのヒント

画像コンテンツをモバイルデバイス向けに最適化するには、Illustrator で作成したアートワークを SVG-T などの SVG 形式で保存します。SVG-T は、特にモバイルデバイス向けに設計されています。

以下のヒントを使用して、Illustrator で作成した画像がモバイルデバイスで適切に表示されるようにします。

- SVG 標準を使用してコンテンツを作成します。SVG を使用してモバイルデバイスにベクトル画像を読み込ませると、ファイルサイズが小さくなり、表示環境に依存しません。また、カラー制御に優れ、拡大縮小、そしてソースコードのテキスト編集が可能になります。その上、SVG は XML ベースなので、ハイライト、ツールチップ、特殊効果、オーディオ、アニメーションなどのインタラクティブ性を画像に組み込むことができます。
- 最初から、対象モバイルデバイスに合わせた表示可能なサイズで作業を行います。SVG は拡大縮小できますが、正しいサイズで作業することによって、最終的な画像の品質およびサイズが対象デバイスに最適化されます。
- Illustrator のカラーモードを RGB に設定します。SVG は、モニタなどの RGB ラスタ表示デバイスで表示されます。
- ファイルサイズを縮小するには、オブジェクト（グループを含む）の数を減らすか、複雑なオブジェクトを避け単純化（ポイントを少なく）します。使用するポイントを減らすと、SVG ファイルのアートワークを記述するテキスト情報の量が大幅に減少します。ポイントを減らすには、オブジェクト/パス/単純化を選択し、様々な組み合わせを試して、品質とポイント数のバランスを見つけます。

- 可能であればシンボルを使用します。同じシンボルであれば複数使用しても、ベクトルで記述されたオブジェクトは一度定義されるだけです。再利用されるボタンの背景のようなオブジェクトがアートワークに含まれている場合に有用です。
- 画像をアニメーション化する場合、使用するオブジェクトの数を制限し、オブジェクトをできるだけ再利用して、ファイルサイズを縮小します。個別のオブジェクトではなくオブジェクトのグループにアニメーションを適用して、コードの繰り返しを避けます。
- SVGZの使用を検討します。これは、SVGのgzipで圧縮されたバージョンです。コンテンツによっては、圧縮によってファイルサイズは大幅に縮小されます。通常、テキストは大幅に圧縮されますが、埋め込まれたラスタライズファイル (JPEG、PNG または GIF ファイル) などのバイナリエンコードされたコンテンツの場合はあまり圧縮されません。SVGZ ファイルは、gzip で圧縮されたファイルを展開するアプリケーションによって圧縮解除できます。SVGZ を正しく使用するには、対象モバイルデバイスが gzip ファイルを圧縮解除できることを確認します。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

モバイルデバイス向けビデオを作成するためのヒント

モバイルデバイス向けのコンテンツを撮影する場合、以下のヒントを参考にしてください。

- タイムショットのほうが適しています。被写体と背景がはっきり区別できるように撮影します。カラーが、背景と被写体とで類似しすぎてはいけません。
- 照明に注意します。照明が足りない映像は、モバイルデバイスで使われるような小さい画面では見づらくなる場合があります。明るくはっきりした映像になるように照明を調整して撮影してください。
- 過度なパンやローリングを避けます。

Adobe Premiere Pro および After Effects でビデオを編集する場合、以下のヒントを参考にしてください。

- 出力デバイスまたは出力タイプに従って、出力ムービーのフレームレートを設定します。例えば、After Effects でコマーシャルをレンダリングする場合、テレビ放送向けに使用するフレームレートは通常 29.97 フレーム / 秒 (fps) です。モバイルデバイス向けにはテレビ放送向けより低いフレームレート (15 fps など) を使用します。22 fps のフレームレートにすると、品質を低下させずにファイルサイズを縮小できます。
- ムービーをできるだけ小さくするために、不要なコンテンツを削除します。いくつかの処理をエンコード前に行うことにより、ファイルサイズを制限できます。処理のいくつかは撮影技術によってカバーできますが、その他はポストプロダクション作業 (例えば、After Effects を使用して、モーションスタビライズやノイズ軽減またはブラー効果を適用) を行うことにより、エンコーダでの圧縮が容易になります。

注意: ムービーを小さくするヒントについては、After Effects ヘルプおよび Adobe Premiere Pro ヘルプを参照してください。

- モバイルデバイスの多くは、フルカラーで表示できず同時発色数が限られています。そのため、使用するカラーをデバイスに合わせる必要があります。Device Central でプレビューすることにより、使用しているカラーが対象とするデバイスに適切かどうかを判断できます。
- クリップのカラーを適切な値に調整します。グレースケール化して表示すると、明るさやカラーバランスなどの調整に役立ちます。
- Adobe Media Encoder のプリセットを使用します。Adobe Media Encoder には、モバイルデバイスへの書き出し用にいくつかのプリセットが用意されています。プリセットには標準サイズとして 176 x 144 (QCIF)、320 x 240、352 x 288 があります。
- DV プロジェクトのような標準的な寸法のプロジェクト設定で作業をし、出力に合わせて適切に縮小やトリミングをします。4:3 や 16:9 の標準のプリセットを使用して作業は進められますが、出力のエンコード時に出力デバイスに応じて縦横比が変わることに注意してください。Adobe Premiere Pro の AME のクロップツールは Photoshop の切り抜きと同様に縦横比を制限できるため、4:3、16:9 そして 11:9 といったクロップ縦横比を使用できます。
- 最終的に出力するモバイルデバイスの縦横比で作業をします。新しい Premiere Pro のプロジェクトプリセット (CIF、QCIF、QQCIF や iPod、QVGA、Sub-QCIF) を使用すると簡単です。フレームの寸法は最終的な出力サイズよりも大きくなります (176 x 144 など小さい寸法で作業すると、タイトルやテロップをつける場合など困難な状況が発生し

ます) が、出力フレームの縦横比に一致していれば、エンコーディングもより容易になります。各 Windows プロジェクトプリセットでは非圧縮ビデオにレンダリングされますが、ほとんどのコンピュータはこれらの縮小されたフレームサイズでのデータレートおよび 2 分の 1 のフレームレートに対応しています (この処理は、出力対象がモバイルデバイスのみのプロジェクト向けです)。多くのモバイルデバイスでは、4:3 (QVGA、VGA など) と 11:9 (CIF、QCIF、Sub-QCIF) の 2 つの縦横比がサポートされています。これら 2 つの一般的なプロジェクト設定は、Mobile & Presets フォルダに含まれています。

注意: Device Central のデバイスデータを使用してカスタムプリセットの設定方法を決定しないでください。Device Central には、ビデオまたはオーディオサポートに関する情報 (フレームサイズ、コーデック、ビットレートなど) はありません。Device Central のフレームサイズデータは、画面サイズと壁紙およびスクリーンセーバーのサイズを参照しています。これらは、ビデオのサイズとは異なります。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

モバイルデバイス向けの Dreamweaver Web コンテンツを作成するためのヒント

Device Central では、Opera のスモールスクリーンレンダリング機能を使用して、Dreamweaver で作成された Web ページをプレビューできます。このプレビューによって、Web ページがモバイルデバイスでどのように表示されるかがわかります。

注意: 実際のデバイスには、Opera のスモールスクリーンレンダリング機能が搭載されていないものがあります。Opera のスモールスクリーンレンダリング機能が搭載されているデバイスの場合に、Device Central で実機と同じようなプレビューができます。

以下のヒントを使用して、Dreamweaver で作成した Web ページがモバイルデバイスで適切に表示されるようにします。

- Adobe® Spry framework を使用してコンテンツを開発する場合、Device Central で適切に CSS をレンダリングし JavaScript™ を実行するために、以下の HTML の行をページに追加します。

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

- Opera のスモールスクリーンレンダリングでは、フレーム、ポップアップ、下線、取り消し線、上線、点滅および囲み枠はサポートされていません。これらのデザインエレメントは使用しないようにしてください。
- モバイルデバイス向けの Web ページは単純な作りになります。特に、使用するフォント、フォントサイズおよびカラーの数は最小限にします。
- 画像サイズを縮小し、必要な色数を減らすと、意図したとおりに画像が表示される可能性が高くなります。CSS または HTML を使用して、使用する各画像の高さと幅を正確に指定します。すべての画像に alt テキストを付けます。

注意: Opera ソフトウェアの Web サイトに、モバイルデバイス向けに Web ページを最適化するための情報が多数あります。

携帯電話やモバイルデバイス用のコンテンツを作成するための詳細なヒントおよびテクニックについては、www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_jp を参照してください。

エミュレータタブでのテスト

エミュレータタブを開く

Adobe® Device Central® の「エミュレータ」タブでは、モバイルデバイスのコンテンツをリアルにシミュレートできます。Flash、ビットマップ、ビデオなど様々なメディアタイプをテストし、それらをスタンドアロンプレイヤー、壁紙、スクリーンセーバーなど別のコンテンツタイプとして適用できます。

注意: 「エミュレータ」タブでのテストでは、モバイルデバイスをテストするコストと時間を省くことができますが、実際のデバイスのテストの代用にはお勧めしません。コンテンツ開発時の初期テストとして Device Central を使用し、最終テストには実際のデバイスを使用してください。

Flash コンテンツをテストしている場合、コンテンツファイルが特定のデバイスの「エミュレータ」タブに表示されるには、そのデバイスが Flash Lite のバージョンとファイルが使用するコンテンツタイプをサポートしている必要があります。例えば、Flash で Flash Lite 2 を必要とする SWF ファイルを作成して、そのファイルを Flash Lite 1.1 のみサポートしているデバイスの「エミュレータ」タブでテストしようとしても、そのファイルは表示されません。この場合、「使用可能なデバイス」パネルで、デバイスを Flash Lite バージョンでグループ化し、Flash Lite 2 をサポートしているデバイスをダブルクリックします。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Device Central からファイル／開くを選択し、ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
- サポートされている Adobe アプリケーションで、コンテンツのテストを行うための操作として、コンテンツをプレビューするか、デバイスのコンテンツを保存します。例えば、Flash では、このコマンドは制御／ムービープレビューであり、Photoshop では、ファイル／Web およびデバイス用に保存となります。

関連項目

31 ページの「コンテンツタイプについて」

6 ページの「作業エリアのコンポーネント」


キーボードでのエミュレータタブのキーの操作

マウスを使用して「エミュレータ」タブに表示されるキーを直接クリックするか、次の対応するキーボードショートカットを使用することができます。

- キーボードの矢印キー（左、右、上、下）は、「エミュレータ」タブの方向キーにそれぞれ対応します。
- Enter キーまたは Return キーは、「エミュレータ」タブの選択キーに対応します。
- PageUp キーと PageDown キーは、それぞれ「エミュレータ」タブの左上と右上のソフトキーに対応します。
- キーボードの数値キーは、「エミュレータ」タブの数値キーと対応します。

テストデバイスの変更

❖ デバイスセットリストまたは使用可能なデバイスリストで、変更するデバイスをダブルクリックします。次の点に注意してください。

- デバイスは一度に 1 つしかエミュレートできません。
- 現在選択されているデバイスをダブルクリックすると、「エミュレータ」タブでは、コンテンツが先頭から再生し直されます。
- 現在選択されているデバイス以外のデバイスをダブルクリックすると、Adobe Device Central は現在選択されているデバイスを選択解除し、代わりにダブルクリックしたデバイスを選択します。その横に選択中のデバイスであることを示すアイコン  が表示され、「エミュレータ」タブに選択したデバイスが表示されます。「エミュレータ」タブでは、コンテンツが先頭から再生し直されます。



関連項目

10 ページの「デバイスの操作」

表示の回転

❖ 時計回りに回転ボタン  または反時計回りに回転ボタン  をクリックします。90 度単位でさらに回転するには、ボタンを再度クリックします。

ズームインまたはズームアウト


❖ ズームアウトボタン  またはズームアウトボタン  をクリックします。

注意： ボタンを繰り返しクリックすると、25%、33.33%、50%、66.67%、100%、200%、300%、400% の比率でズームインまたはズームアウトします。

エミュレータタブでの分割表示の使用

「エミュレータ」タブには、デバイスの大きさが大きすぎて縮小表示しないとコンテンツやデバイスの操作ボタンが表示できない場合に便利な分割表示機能があります。折りたたみ型携帯電話などのデバイスの場合、通常のエミュレータ表示では、十分な大きさとでデバイス全体を表示できずに、画面上のキーをクリックするためにスクロールしなければならないことがあります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

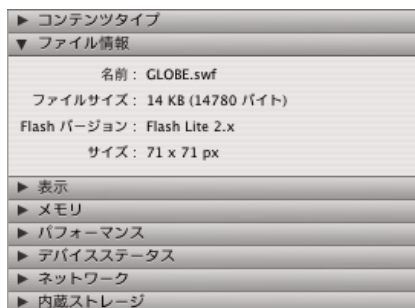
- 分割表示を切り替えるボタン  をクリックします。
- 表示/分割表示を選択します。

テスト用のパネルの使用

テスト用のパネルについて

「エミュレータ」タブの右側に、テストおよびパフォーマンス調整のための折りたたんでタイトルだけにすることが可能なパネルが多数表示されます。各パネルには、様々なメディアタイプ用のオプションがあります。表示されるパネルは、テストするメディアのタイプによって異なります。

- コンテンツタイプ (Flash、ビットマップ、ビデオおよび Web)
- ファイル情報 (Flash、ビットマップ、ビデオおよび Web)
- 表示 (Flash、ビットマップおよびビデオ)
- メモリ (Flash)
- パフォーマンス (Flash)
- デバイスステータス (Flash)
- ネットワーク (Flash)
- 内蔵ストレージ (Flash)
- レンダリング (Web)
- 拡大・縮小 (ビットマップおよびビデオ)
- 整列 (ビットマップおよびビデオ)



パネルを使用して、シミュレートされたコンテンツをテストしながら設定を変更します。

コンテンツタイプについて

各デバイスは、デバイスの製造元が決めた 1 つまたは複数のコンテンツタイプをサポートしています。Adobe Device Central では、「デバイスプロフィール」タブにそれぞれのデバイス用にサポートされているコンテンツタイプが表示されます。コンテンツタイプの例としては、スタンドアロンプレーヤー、壁紙、スクリーンセーバーなどがあります。デバイスプロフィールでは、デバイスがサポートしている各コンテンツタイプについて関連する設定を表示します。配信するコンテンツを作成するときには、デバイスがサポートしているコンテンツタイプを考慮してください。

Adobe Device Central で Flash コンテンツをプレビューしテストする時には、書き出されたファイルの情報を使用してコンテンツタイプを特定します。「エミュレータ」タブでコンテンツタイプを変更すると、Adobe Device Central は、変更内容を Flash に書き戻します。

注意：Flash 以外のアプリケーションが書き出したファイルや、Device Central から直接開いたファイル（SWF ファイルも含む）には、コンテンツタイプまたは作成時に対象としたデバイスに関する情報はありません。

Flash とビットマップのオプションには複数のコンテンツタイプがあり、Web とビデオにはそれぞれ 1 つのコンテンツタイプしかありません。Flash とビットマップの場合、コンテンツタイプは次のことを行います。

- デバイスでサポートされている機能の定義
- 表示可能なサイズ（ディスプレイサイズとは異なる可能性がある）の定義

注意：コンテンツタイプと特定デバイスのディスプレイサイズの組み合わせによって、画面の表示可能領域が決まります。表示可能領域とは、コンテンツを表示できる画面の最大の幅と高さをピクセル単位で表したものです。

Adobe Device Central では、「新規ドキュメント」タブまたは「エミュレータ」タブでコンテンツタイプを選択します。コンテンツタイプを選択すると、選択したコンテンツタイプ（またはプレーヤーバージョン）をサポートしていないデバイスはすべて、デバイスセットリストと使用可能なデバイスリストで淡色で表示されます。

Flash Lite のコンテンツタイプについて インストールされている Flash Lite は、様々なコンテンツタイプをサポートします。例えば、一部のデバイスでは Flash Lite を使用して、スクリーンセーバーまたはアニメーション付きの着信音を使うことができます。別な一部のデバイスでは Flash Lite を使用して、モバイルの Web ページに埋め込まれているコンテンツをレンダリングできます。すべてのコンテンツタイプが Flash Lite のすべての機能をサポートしているわけではありません。

Flash Lite のそれぞれのコンテンツタイプを特定のデバイスと組み合わせて、アプリケーションで使用可能な Flash の特定の機能セットが定義されます。例えば、スクリーンセーバーとして動作している Flash Lite アプリケーションでは、通常、ネットワーク接続やデータのダウンロードは許可されません。

「エミュレータ」タブでは、複数のデバイスとさまざまなコンテンツタイプをテストできます。この機能により、目的のコンテンツタイプに使用できない機能をアプリケーションが使用しているかどうかを判断できます。

エミュレーション中にコンテンツタイプを変更すると、「エミュレータ」タブはプレーヤーを再ロードし、アプリケーションを先頭から再生し直します。

コンテンツタイプの情報が使用可能でない場合、「エミュレータ」タブではデフォルトの「スタンドアロンプレーヤー」が使われます。

注意：Flash Lite コンテンツタイプの詳細な最新情報については、http://www.adobe.com/jp/mobile/supported_devices/ を参照してください。

Photoshop、Illustrator、After Effects および Adobe Premiere Pro のコンテンツタイプについて Adobe Device Central は、ビットマップ用にフルスクリーン（画面のフルピクセルサイズ）、壁紙およびスクリーンセーバーの各コンテンツタイプをサポートします。ビットマップメディア用のデフォルトのコンテンツタイプは、フルスクリーンです。

注意：壁紙とスクリーンセーバーの各コンテンツタイプの画面サイズは、フルスクリーンコンテンツタイプのサイズより小さいことがあります。Photoshop または Illustrator を使用して、Flash などの別のアプリケーションに追加するモックアップ、プロトタイプまたはアセットを作成する場合、フルスクリーンドキュメントから始める必要があります。

ファイル情報の表示

何らかのコンテンツタイプをテストしている場合、「ファイル情報」パネルを使用して、名前、サイズ、形式などのファイルに関する重要な詳細情報を表示します。

- 1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。
 - Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
 - サポートされている Adobe アプリケーションで、コンテンツのテストを行うための操作として、コンテンツをプレビューするか、デバイスのコンテンツを保存するかを指定します。例えば、Flash では、このコマンドは制御/ムービープレビューであり、Photoshop では、ファイル/ Web およびデバイス用に保存となります。
- 2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「ファイル情報」パネルを展開します。

表示のオプションについて

「エミュレータ」タブにあるオプションを使用すると、様々な条件でのモバイルデバイス上の表示をシミュレートできます。設定可能な条件には、バックライトやタイムアウトなどデバイスの設定パラメータで決定される状態、および画面に当たる日光などデバイスの使用環境で決定される状態が含まれています。すべての表示オプションは、変更されるまで設定した状態を維持します。それぞれのデバイスに対して「バックライト」、「タイムアウト」および「反射」の表示設定を個別には保持しません。ただし、「ガンマ」と「コントラスト」の設定は、それぞれのデバイス用に保存されます。

表示のオプションの変更

- 1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。
 - Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
 - サポートされている Adobe アプリケーションで、コンテンツのテストを行うための操作を行います。
- 2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「表示」パネルを展開します。
- 3 必要に応じて次のオプションを変更します。

バックライト バックライトスライダを使用すると、省電力モードに移行するときのように、バックライトの輝度を減らすことができます。モバイルデバイスの一部のユーザは、意図的にバックライトの輝度を落として、バッテリー電力を節約しています。モバイルコンテンツをデザインする場合、暗いバックライトでもコンテンツが見えるかどうかを確認してください。バックライトの設定は、他のデバイスを選択しても、そのまま保持されます。

注意: 「タイムアウト」機能を有効にすると、バックライトスライダの設定は、無効になります。バックライトスライダを有効にするには、「タイムアウト」オプションをオフにしてください。

タイムアウト タイムアウト機能を自動的にテストできます。デフォルトはオフです。このオプションをオンにすると、バックライトのタイムアウト機能が有効になります。テキストフィールドで、バックライトがタイムアウトするまでの秒数を設定します。デフォルトは 4 秒です。実際のデバイスと同様に、デバイス上での操作がないためにバックライトが消えても、操作が再開されるとすぐに点灯します。テスト中にタイムアウトの設定を無視するには、チェックボックスをオフにします。

コントラスト ディスプレイのコントラストを変更して、さまざまなコントラストの状態でのコンテンツの表示をテストできます。デフォルトは 0 で設定範囲は 100 ~ -100 です。

ガンマ ディスプレイのガンマを変更して、さまざまなガンマの状態でのコンテンツの表示をテストできます。デフォルトは 0 で設定範囲は 100 ~ -100 です。

反射 さまざまな環境状態をシミュレートして、コンテンツの表示をテストできます。

Opera のスモールスクリーンレンダリングの使用

Dreamweaver コンテンツをテストしている場合、「レンダリング」パネルを使用して、HTML ファイルが Opera のスモールスクリーンレンダリングでどのように表示されるかを確認します。

- 1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。
 - Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。

- Dreamweaver でファイルを開き、ファイル/ブラウザでプレビュー/ Device Central を選択します。

2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「レンダリング」パネルを展開します。

3 「スモールスクリーンレンダリング」を選択します。

「スモールスクリーンレンダリング」のオン/オフを切り替えて、Opera のスモールスクリーンレンダリングの有無によるファイルの表示方法の違いを確認します。

注意：URL ボックスに Web サイトのアドレスを入力して、インターネットにアクセスし、実際のオンライン Web サイトをプレビューできます。

関連項目

19 ページの「Adobe Device Central と Dreamweaver を使用したモバイルコンテンツのプレビュー」

イメージやビデオファイルの変更または拡大・縮小

「エミュレータ」タブは、デバイスプロファイルの情報に従って、コンテンツを拡大・縮小または切り抜いてデバイスに収まるようにします。

1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。

- Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、イメージファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
- Photoshop または Illustrator で、ファイルを開きます。「Web およびデバイス用に保存」を選択して、「Device Central」をクリックします。
- Adobe Premiere Pro または After Effects で、ファイルを開きます。ファイル/書き出し/ Adobe メディアエンコーダを選択します。形式ドロップダウンメニューから「H.264」を選択して、Device Central で「開く」をオンにし、「OK」をクリックします。

2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「拡大・縮小」パネルを展開します。

3 さまざまな拡大・縮小の動作をテストするには、必要に応じて次のオプションを変更します。

オリジナルサイズを使用 イメージをオリジナルサイズでエミュレートします。

画面に合わせて拡大縮小 表示可能な画面サイズに合うように、コンテンツのサイズを縦横比を固定せずに変更します。

縦横比を固定して画面に合わせる 表示可能な画面サイズに合うように、コンテンツのサイズを縦横比を固定して変更します。「縦横比を固定して画面に収める」、「縦横比を固定して画面の幅に合わせる」または「縦横比を固定して画面の高さに合わせる」のいずれかのボタンを選択します。

拡大・縮小率 拡大・縮小率スライダーを左（縮小）または右（拡大）に移動します。

フルスクリーンモード（ビデオコンテンツのみ）デバイスのフルスクリーンモードへの切り替えをエミュレートします。ビデオ再生の場合、多くのモバイルデバイスに、縦長のデバイスで横長のビデオファイルをよりよく表示できるフルスクリーン設定が用意されています。この場合、「フルスクリーンモード」オプションを選択すると、ビデオは時計方向または反時計方向に 90° 回転します。（方向に関する情報はデバイスプロファイルに基づき、デバイスにより異なります。）デバイスを回転するには、「エミュレータ」タブの下部にある回転ボタンをクリックします。

注意：Adobe Device Central では、「フルスクリーン」オプションは、フルスクリーンモードをサポートするデバイスでのみ使用可能です。

イメージまたはビデオの整列の変更

整列では、イメージまたはビデオファイルをモバイルデバイスに表示するときにファイルの位置を設定できます。整列は、表示可能な画面サイズに収まらないイメージやビデオファイルにとって重要です。

1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。

- Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、イメージファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。

- Photoshop または Illustrator で、ファイルを開きます。「Web およびデバイス用に保存」を選択して、「Device Central」をクリックします。
 - Adobe Premiere Pro または After Effects で、ファイルを開きます。ファイル／書き出し／Adobe メディアエンコーダを選択します。形式ドロップダウンメニューから「H.264」を選択して、Device Central で「開く」をオンにし、「OK」をクリックします。
- 2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「整列」パネルを展開します。
 - 3 水平方向揃えまたは垂直方向揃えボタンをクリックします。

注意：拡大・縮小と整列の変更内容は、デバイスの再ロードまで保存されます。デバイスを再ロード（デバイスをダブルクリックする）すると、プロファイルに定義されているデフォルトの整列および拡大・縮小の設定に戻ります。

Flash のテストに関する情報

メモリパネルについて

「メモリ」パネルを使用すると、アプリケーションのメモリ使用量をモニターし、Flash ファイル内の各種パフォーマンスパラメータを調整して、最大のパフォーマンスを実現できます。「静的ヒープ」と「動的ヒープ」のデフォルト値は、デバイスプロファイルに定義されているそれぞれのサイズになります。動的ヒープがまったくないデバイスもあります。

「メモリ」パネルは、Flash アプリケーションのテスト時は、いつも「エミュレータ」タブに表示されます。グラフには、静的ヒープと動的ヒープの各サイズが異なる色の曲線で示されます。曲線の一番右側の点は、現在のメモリ使用量（曲線の下の KB で表現される）を示します。さらにプロセスバーは、現在使用中のメモリを使用可能なメモリの割合を示します。

「メモリ」パネルを使用すると、Flash コンテンツのテストをより効率的に行えるようになります。例えば、特定のデバイスのテストには大きすぎる Flash ファイルがあるときは、ファイルを表示できるように静的メモリまたは動的メモリを変更します。Flash に戻って、ファイルを最適化し、サイズを縮小します。Adobe Device Central で再度ファイルをテストし、静的メモリまたは動的メモリを縮小して、ファイルが正確に表示されるかどうかを確認します。ファイルのテスト時には、「メモリ」パネルのグラフを確認して、ファイルの負荷のかかる部分を視覚的に見つけることができます。「メモリ」パネルのほかの使用方法としては、動的ヒープ数を低減させて、モバイルデバイスで電話受信など他の操作が起こったときの状況をシミュレートすることなどです。

関連項目

15 ページの「Adobe Device Central と Flash CS3 を使用したモバイルコンテンツの作成」

静的ヒープまたは動的ヒープのサイズの変更

ヒープ値を変更すると、変更内容はデバイスに関係なく適用され、デバイスごとに保存されることはありません。デフォルトサイズをリセットすると、すべてのヒープサイズはプロファイルに指定されているそれぞれのデフォルト値に戻ります。

- 1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。
 - Adobe Device Central からファイル／開くを選択し、Flash ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
 - Flash でファイルを開き、制御／ムービープレビューを選択します。
- 2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「メモリ」パネルを展開します。
- 3 ファイルのテストでデバイスで使用可能な実際のヒープサイズを変更する必要がある場合、「編集」をクリックします。
- 4 静的ヒープボックスまたは動的ヒープフィールドの数値を変更して、「OK」をクリックします。

新しい数値がパネルに赤色で表示され、ヒープがカスタマイズされ、選択したデバイスのプロファイルに定義されたデフォルト値ではなくなったことが示されます。選択したデバイスのデフォルトのヒープサイズに戻すには、「リセット」をクリックします。これで両方のヒープサイズがデフォルトにリセットされます。1つのヒープサイズをリセットするには、「編集」をクリックして、各ヒープサイズフィールドの横にあるリセットアイコンをクリックします。

デバイスキャリブレーションについて

キャリブレーションを行うまでのデバイスエミュレーション（つまり、「パフォーマンスをシミュレート」がオフ）では、「エミュレータ」タブは Device Central を使用しているコンピュータのパフォーマンススピードにもとづいて、動作します。デバイスのパフォーマンスを正確にエミュレートするには、エミュレートするデバイスをキャリブレーションします。

デバイスをキャリブレーションするには、「エミュレータ」タブで、テストアプリケーションを実行して、そのテスト結果をデータベースに格納されている結果（同じテストアプリケーションを実際のデバイスで実行して得られたもの）と比較します。Device Central では、比較に基づいてインデックス番号を導き出します。これにより、Device Central では、デバイスをエミュレートするために、Device Central を使用しているコンピュータをどれだけ低速にしたらいかがを把握できます。また、Device Central でパフォーマンスインデックスカテゴリ内のデバイスをグループ化できるようになります。これらのカテゴリを使用すると、デバイスパフォーマンスを比較できます（つまり、高いインデックス番号は高性能デバイスを示します）。Player のバージョン、ディスプレイサイズ、ヒープサイズ、モニタサイズおよびコンピュータのメモリ消費量すべてがキャリブレーションの結果に影響を与えます。

「レンダリング」と「キャリブレーション」を除く「パフォーマンス」のオプションは、キャリブレーションされていないデバイスでは無効になります。デバイスに対してキャリブレーションを実行すると、そのデバイスに対してすべてのパフォーマンスオプションが有効になります。

正確なエミュレーション結果を実現するには、デバイスキャリブレーションを頻繁に実行してください。コンピュータ上で動作中の他のプロセスがパフォーマンスに影響を与えるためです。

デバイスのキャリブレーション

1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。

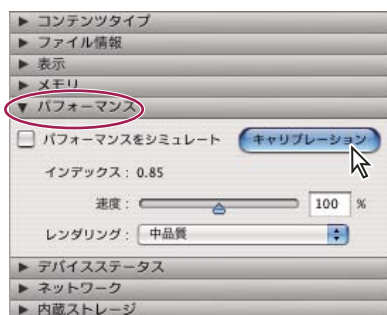
- Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、Flash ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
- Flash でファイルを開き、制御/ムービープレビューを選択します。

2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「パフォーマンス」パネルを展開します。

3 「キャリブレーション」をクリックします。

キャリブレーションの進行に合わせて、プログレスバーが表示されます。

4 キャリブレーションの結果をエミュレーションに反映するには、「パフォーマンスをシミュレート」のチェックボックスを「オン」にします。



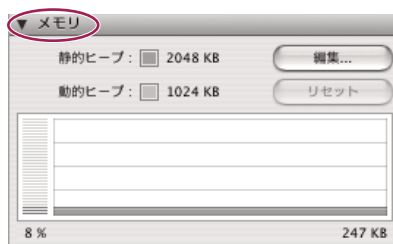
「パフォーマンス」パネルからデバイスをキャリブレーションします。

コンテンツパフォーマンスのテスト

コンテンツファイルを調整してパフォーマンスを最大にするには、エミュレーションを実行する前に速度、レンダリング品質およびメモリ使用量の組み合わせを調整します。

- 1 キャリブレーションしたデバイスを選択します。
- 2 メモリが重要であるときは、「メモリ」パネルを開き、「編集」をクリックして、「静的ヒープ」と「動的ヒープ」の値を変更します。

デフォルトより高い値または低い値を入力できます。静的ヒープの値をデフォルトより高い値に設定することもできます。この設定を使って、デバイスの制限までアプリケーションの使用メモリサイズを少しずつ縮小して試みるができます。動的ヒープサイズを縮小すると、デバイス上の他のプロセスが動的メモリを消費するケースをシミュレートできます。



「メモリ」パネルからの静的ヒープと動的ヒープの各サイズの変更

- 3 「パフォーマンスをシミュレート」のチェックボックスをオンにします。
- 4 実行速度が重要であるときは、速度を調整します。「パフォーマンス」パネルで、速度スライダバーを左右に移動して、実行速度を増減します。デフォルトのアプリケーション実行速度は 100% で、これはデータベースに定義されているパフォーマンスカテゴリを基準にしています。

注意：速度スライダの位置は、デバイスごとに保存されます。

- 5 レンダリング品質が重要であるときは、レンダリング品質を調整します。デフォルトは中品質です。品質を上げると、表示の品質はよくなりますが、表示の更新速度（パフォーマンス）が低下します。

「メモリ」パネルに指定したヒープサイズを超えるメモリをアプリケーションが使用すると、プレーヤーは停止しますが、プレーヤーが停止したフレームは表示されたままとなり、メモリを極端に使用したところが分かります。出力ウィンドウにメモリ不足エラーが表示されます。

- 6 選択したモバイルデバイス（コンピュータではない）のパフォーマンスで表示するには、「パフォーマンスをシミュレート」をクリックします。

注意：「パフォーマンス」パネルに一覧表示されるカテゴリは、キャリブレーションプロセスから導き出されるもので、パフォーマンスに基づいてデバイスをグループ化する Adobe の方法です。さまざまなモバイルデバイスのカテゴリを比較すると、どちらが高性能デバイスかがわかります。

Device Central での言語設定について

言語設定を変更すると、環境設定でデバイスに関連付けられているフォントを使用した、シミュレートされたコンテンツが表示されます。「エミュレータ」タブには、実際のデバイスで使用されているフォントとできる限り類似したフォントが表示されます。実際のデバイスフォントがある場合、そのフォントに対するフォントマッピングを変更して、コンテンツをできる限り正確にシミュレートします。

「デバイスステータス」パネルの言語設定を変更する場合、一致したフォントがコンピュータにインストールされていて、そのフォントが環境設定の言語にマッピングされていることを確認します。例えば、Adobe Device Central の言語設定を日本語に変更しても、日本語フォントがインストールされていないか、マッピングされていない場合、「エミュレータ」タブではテキストを日本語で表示できません。

注意：Device Central の言語設定は、Flash の Locale 設定に相当します。この設定は、Flash Player やデバイスのオペレーティングシステムなどのホスト環境から返される値に適用されます。

言語設定は、日付と時刻の表示形式にも適用されます。例えば、言語設定がドイツ語の場合、日付と時刻は 20. Maerz 2006 と表示されますが、英語の場合、March 20, 2006 と表示されます。

注意：XML に習熟している上級ユーザは、言語コンボボックスにある言語のリストを拡張できます。これを行うには、Adobe Device Central がインストールされている Devices フォルダの DeviceLanguages.lng ファイルを編集します。Windows® XP の場合は、デフォルトの場所は C:\Documents and Settings\[ユーザ名]\Local Settings\Application Data\Adobe\Adobe Device Central CS です。Windows® Vista™ の場合は、デフォルトの場所は C:\Users\[ユーザ名]\AppData\Local\Adobe\Adobe Device Central CS です。Mac OS の場合は、user folder/Library/Application Support/Adobe/Adobe Device Central CS3/Devices/devicelanguages.lng です。

関連項目

8 ページの「アプリケーションの言語の変更」

言語、タイムゾーン、日付または時刻の変更

Flash アプリケーションの場合、「エミュレータ」タブには「デバイスステータス」パネルがあります。「デバイスステータス」パネルのデータには、Flash Lite コンテンツの FSCommands からアクセスできます。「デバイスステータス」の設定は、個々のデバイスごとには保存されません。

タイムゾーンを設定すると、getTimezoneOffset() FSCommand が発行されます。タイムゾーンを切り替える場合などに、特定の操作を実行するスクリプトをテストすることがあります。用意されているタイムゾーンオプションは、Windows システムのコントロールパネルの [タイムゾーン] 設定と同じパターンになっています。

日付または時刻を設定すると、getDate() または getTime() の FSCommand が発行されます。これらのコマンドは、デバイスのオペレーティングシステムの日付と時刻の情報を Flash アプリケーションに提供します。

❖ 「デバイスステータス」パネルで、設定したい言語、タイムゾーン、日付または時刻を選択します。

ボリュームまたはバッテリーレベルの変更

ボリュームまたはバッテリーレベルを変更すると、デバイスの実際の状態をシミュレートできます。例えば、バッテリーの電力が実際に 10% に低下するまで待機しなくても、バッテリーレベルを 10% に変更できます。この機能は、例えば、バッテリーが特定のレベルに到達したときに、ローバッテリーインジケータが表示されることをテストする際に便利です。

1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。

- Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、Flash ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
- Flash でファイルを開き、制御/ムービープレビューを選択します。

2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「デバイスステータス」パネルを展開します。

3 ボリュームまたはバッテリーレベルのスライダーを移動して、レベルを増減します。

外部電源のシミュレート

1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。

- Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、Flash ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
- Flash でファイルを開き、制御/ムービープレビューを選択します。

2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「デバイスステータス」パネルを展開します。

3 「チャージャー」のチェックボックスをオンにします。

ネットワークオプションと Flash Lite の FSCommands

Flash Lite では、接続性とネットワークステータス情報を取得するコマンドとプロパティを追加できます。Adobe Device Central の「ネットワーク」パネルのオプションは、次の `fscommand2()` コマンドを発行します。

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

注意：これらのコマンドの詳細については、Flash Lite のドキュメントを参照してください。

Adobe Device Central の「ネットワーク」パネルのオプションは、次の `fmcommand2()` コマンドに関連します。

- +名前 =>GetNetworkName (エミュレータがテストに復帰できるようにカスタムネットワーク名を入力します)
- +世代 =>GetNetworkGeneration
- +接続 =>GetNetworkConnectStatusfscommand2
- +ステータス =>GetNetworkStatus

ネットワーク情報の変更

「ネットワーク」パネルは、多数の変数に関与するため、実際のネットワーク状態をシミュレートしません。ただし、モバイルデバイスに使用可能なネットワークがない場合に、警告を表示するように設計されたコンテンツファイル内の ActionScript コードなどの、特定の状態をテストできます。

1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。

- Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、Flash ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
- Flash でファイルを開き、制御/ムービープレビューを選択します。

2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「ネットワーク」パネルを展開します。

3 必要に応じて設定を変更します。

内蔵ストレージについて

SharedObject クラスの Flash Lite バージョンは、デバイスに内蔵データストレージを提供します。これにより、SWF ファイルはデバイスが閉じるときにデータをデバイスに保存し、再生したときにデバイスからデータをロードできます。詳細については、Flash Lite 2.0 のドキュメントを参照してください。

Adobe Device Central の「内蔵ストレージ」パネルを使用すると、デバイス上のストレージの使用状況を特定できます。使用中/未使用インジケータはデバイスごとの値であるため、複数の SWF ファイルが内蔵ストレージに書き込みを行う場合、その値はすべてのデータの合計となります。

内蔵ストレージ容量の変更

1 次のいずれかの操作を実行して、「エミュレータ」タブを開きます。

- Adobe Device Central からファイル/開くを選択し、Flash ファイルまで移動して、ファイルをダブルクリックします。
- Flash でファイルを開き、制御/ムービープレビューを選択します。

2 Adobe Device Central の「エミュレータ」タブで、「内蔵ストレージ」パネルを展開します。

3 エミュレートしているデバイスのストレージをクリアするには、「なし」をクリックします。

「エミュレータ」タブは、そのデバイスで実行されたすべてのコンテンツのすべての内蔵オブジェクトを削除して、コンテンツを再度実行します。

注意：SharedObjects クラスの Flash Lite バージョンでは、さまざまな SWF ファイル間のデータの共有をサポートしておらず、同じファイルの変更バージョンは別のファイルと見なします。結果として、同じファイルを繰り返しテストすると、内蔵ストレージがたちまち一杯になる可能性があります。

Flash 出力ウィンドウからの情報の取得

Adobe Device Central の Flash 出力ウィンドウと Flash の出力ウィンドウは、並行して同一のメッセージを追跡します。Flash では、「出力」パネルはテストモードで使用され、SWF ファイルのトラブルシューティングを行うときに役に立つ情報を表示します。Adobe Device Central では、Flash 出力ウィンドウはテスト中の Flash ファイルでエラーが発生すると自動的に開くフローティングウィンドウです。Adobe Device Central の Flash 出力ウィンドウでは、トレース、情報、警告およびエラーという 4 つのタイプの異なるメッセージが表示されます。

注意：トレース、情報、警告およびエラーのメッセージに関する詳細情報は、Flash ヘルプシステムにあります。

1 Adobe Device Central で Flash ファイルを開きます。

2 表示 / Flash 出力 / 表示を選択します。

3 必要に応じて、次のいずれかの操作を行います。

- 特定のタイプのメッセージの表示または非表示を行うには、もう一度表示 / Flash 出力を選択して、「トレース」、「情報」、または「警告」の選択または選択解除を行います。
- テキストの表示行の数を変更するには、もう一度表示 / Flash 出力を選択して、「行の折り返し」の選択または選択解除を行います。行の折り返しが選択された場合、出力ウィンドウの長いテキスト行は自動的に折り返されるので、すべてのテキストを表示するために水平方向のスクロールバーを使用する必要がなくなります。
- コンテンツをクリアするには、垂直方向のスクロールバーの上のポップアップメニューボタンをクリックして、「クリア」を選択します。
- テキストをコピーするには、出力ウィンドウでテキストを選択し、垂直方向のスクロールバーの上のポップアップメニューボタンをクリックして「コピー」を選択します。

索引

A

ActionScript

モバイルデバイス 22

Adobe After Effects

コンテンツタイプ 31

作成したモバイルコンテンツのテスト 18

テスト用のパネル 7

モバイルデバイス向けの After Effects コンテンツの最適化 27

Adobe Dreamweaver

作成したモバイルコンテンツのテスト 19

テスト用のパネル 7

モバイルデバイス向けの Dreamweaver コンテンツの最適化 28

Adobe Flash

テスト用のパネル 7

モバイルコンテンツの作成 15

モバイルデバイス向けの Flash コンテンツの最適化 19

Adobe Illustrator

コンテンツタイプ 31

作成したモバイルコンテンツのテスト 17

テスト用のパネル 7

モバイルデバイス向けの Illustrator コンテンツの最適化 26

Adobe Photoshop

コンテンツタイプ 31

作成したモバイルコンテンツのテスト 16

テスト用のパネル 7

モバイルデバイス向けの Photoshop コンテンツの最適化 26

Adobe Premiere Pro

コンテンツタイプ 31

作成したモバイルコンテンツのテスト 18

テスト用のパネル 7

モバイルデバイス向けの Premiere Pro コンテンツの最適化 27

Adobe Video Workshop 2

Adobe ヘルプ 1

After Effects、「Adobe After Effects」を参照

B

Bridge Home 4

D

Dreamweaver、「Adobe Dreamweaver」を参照

F

Flash

fscommands 38

テスト用のファイル 34

Flash Lite 31

Flash Player 31

Flash、「Adobe Flash」を参照

fscommands 38

H

HTML ファイル 32

I

Illustrator、「Adobe Illustrator」を参照

IMEI 番号 8

L

LiveDocs 1

O

Opera のスモールスクリーンレンダリング 32

P

Photoshop、「Adobe Photoshop」を参照

V

Video Workshop 2

あ

アクセシビリティ

ヘルプ 2

圧縮

モバイルデバイス向け 21

アップデート 5

アドビデザインセンター 4

アニメーション

モバイルデバイス 20

アプリケーション言語 8

い

移動用ショートカットキー 2

イメージファイル 33

え

エミュレータタブ 7, 28, 29

か

回転 (エミュレータタブ) 29
外部電源 37
書き出し、デバイスセット 14
拡大縮小 (イメージとビデオファイル) 33
拡大・縮小 33
壁紙 31
環境設定 8
環境の設定 32
ガンマ設定 32

き

キーボードショートカット 29
輝度設定 32
キャリブレーション、モバイルデバイス 35
切り抜き 33

く

クラス
コンパイル時に除外 25

け

言語設定 37
言語 (アプリケーション) 8
検索 (デバイスリスト) 11, 12

こ

コンテンツ
パフォーマンステスト 36
コンテンツタイプ
Flash Lite 31
説明 31
デバイスのグループ化 11
コンテンツタイプパネル 7
コントラスト設定 32

さ

サイズ変更 33
サウンドパネル 7

し

時刻の形式 37
使用可能なデバイスパネル 6
新規ドキュメントタブ 7, 31

す

ズーム 29
スクリーンセーバー 31
スタンドアローン Flash Player 31
スモールスクリーンレンダリング 32

せ

静的ヒープサイズ 34, 36
整列パネル 7
整列 (イメージとビデオファイル) 33

そ

速度テスト 36
その他 3
ソフトウェアのダウンロード 5

た

体験版 5
タイムアウト設定 32
ダウンロード
アップデート、プラグイン、体験版 5

て

テキスト
モバイルデバイス 20
デザインセンター 4
テスト用のパネル 7, 30
デバイス
アップデートリスト 14
グループ化 10
検索 11
フォント 9
デバイス ID 8
デバイスキャリブレーション 35
デバイスステータスパネル 7
デバイスセット
書き出し 14
削除 13
作成 12
サブセットの作成 13
デバイスの移動 13
デバイスの追加 13
読み込み 14
デバイスセットの読み込み 14
デバイスセットパネル 6
デバイスプロファイル 10, 14
デバイスプロファイルタブ 7
デバイスリストのアップデート 14
電源 37

と

動的ヒープサイズ 34, 36
取り消し回数 8

な

内蔵ストレージパネル 7, 38

ね

ネットワーク設定 38
ネットワークパネル 7

は

バックライト設定 32
バッテリーレベル 37
パフォーマンステスト 36
パフォーマンスパネル 7
反射設定 32

ひ

ヒープサイズ 34, 36
日付の形式 37
ビットマップ画像
 モバイルデバイス 20
 モバイルデバイス向けに圧縮 21
ビデオファイル 33
 モバイルデバイス 27
表示のオプション 32
表示パネル 7

ふ

ファイルサイズ
 モバイルデバイス向けの縮小 25
ファイル情報パネル 7, 32
フォントのマッピング 9
プラグイン 3
 Adobe Store 5
フルスクリーンモード 33
フレーム
 モバイルデバイス 22

へ

ベクトル画像
 モバイルデバイス 20
ヘルプ 1
ヘルプのショートカットキー 2

ほ

ボリュームレベル 37

め

メディア形式 6
メモリ 36
 モバイルデバイスでの管理 24
メモリパネル 7, 34

も

モバイルデバイス
 After Effects コンテンツの最適化 27
 Dreamweaver コンテンツの最適化 28
 Flash コンテンツの最適化 19
 Illustrator コンテンツの最適化 26
 Photoshop コンテンツの最適化 26
 Premiere Pro コンテンツの最適化 27
モバイルデバイスへのデータのロード 25

ら

ライトの設定 32

れ

レンダリング 36
レンダリングパネル 7, 32