

ADOBE® DEVICE CENTRAL CS3

사용 안내서



© 2007 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Windows® 및 Macintosh용 Adobe® Device Central 사용 안내서

이 안내서가 최종 사용자 계약서를 포함하고 있는 소프트웨어와 함께 배포되는 경우, 이 안내서와 이 안내서에서 설명하는 소프트웨어는 사용권에 따라 제공되는 것이며 해당 사용권의 조항에 준해서만 사용하거나 복사할 수 있습니다. 사용권 계약에 의해 허용된 경우 외에는 이 안내서의 어떠한 부분도 **Adobe Systems Incorporated**의 사전 서면 승인 없이 전자적, 기계적, 기록 또는 그 밖의 다른 형태나 수단으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장되거나, 전송될 수 없습니다. 이 안내서의 내용은 최종 사용자 사용권 계약서가 포함된 소프트웨어와 함께 배포되지 않는 경우에도 저작권법의 보호를 받습니다.

이 안내서의 내용은 정보 사용 목적으로만 제공되며 사용자에게 통보 없이 변경될 수 있습니다. 또한 **Adobe Systems Incorporated**가 법적인 책임을 지는 것으로 해석되어서는 안됩니다. **Adobe Systems Incorporated**는 이 안내서에 있을 수 있는 정보의 오류나 부정확성에 대해 어떠한 책임과 의무도 지지 않습니다.

프로젝트에 포함하려는 기존 아트웍 또는 이미지는 저작권법으로 보호받고 있으므로 주의하십시오. 허가 없이 새 작업에 이러한 자료를 포함시킬 경우 저작권자의 권리를 침해할 수 있습니다. 저작권 소유자로부터 필요한 권한을 부여받으십시오.

예제 템플릿 또는 이미지에 인용된 회사명은 예를 들기 위해 사용된 것이며 실제 조직과는 아무런 관련이 없습니다.

Adobe, **Adobe** 로고, **ActionScript**, **Adobe Premiere Pro**, **After Effects**, **Creative Suite**, **Dreamweaver**, **Flash**, **Flash Lite**, **Illustrator** 및 **Photoshop**은 미국 및/또는 기타 국가에서 **Adobe Systems Incorporated**의 등록 상표 또는 상표입니다.

Windows 및 **Windows Vista**는 미국 및/또는 기타 국가에서 **Microsoft Corporation**의 등록 상표 또는 상표입니다. **Mac OS**는 미국 및 기타 국가에서 등록된 **Apple Inc.**의 상표입니다. 기타 모든 상표는 해당 소유주의 자산입니다.

이 제품에는 **RSA Data Security, Inc.**의 **BISAFE** 및/또는 **TIPEM** 소프트웨어가 포함되어 있습니다.

이 제품에는 **Apache Software Foundation**(www.apache.org)에서 개발한 소프트웨어가 포함되어 있습니다.

부분 저작권 2000 Group 42, Inc. 및 공헌자들.

MD5.CPP - **RSA Data Security, Inc.**, MD5 메시지 다이제스트 알고리즘. Copyright © 1991-2, **RSA Data Security, Inc.** 1991년 작성. All rights reserved.

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

미국 정부 최종 사용자에게 대한 고지: 소프트웨어와 설명서는 48 C.F.R. §2.101에 정의되어 있는 “상업적 항목”입니다. 이는 “상업적 컴퓨터 소프트웨어”와 “상업적 컴퓨터 소프트웨어 설명서”로 이루어지며 이러한 용어는 해당되는 경우 48 C.F.R. §12.212 또는 48 C.F.R. §227.7202에서 사용됩니다. 48 C.F.R. §12.212 또는 48 C.F.R. §227.7202-1에서 227.7202-4까지의 내용대로 상업적 컴퓨터 소프트웨어 및 상업적 컴퓨터 소프트웨어 설명서는 미국 정부의 최종 사용자에게 (a) 상업적 품목으로만 사용이 허가되었습니다. (b) 단, 이러한 권리는 여기에 명시한 조항 및 조건을 준수하는 사용자에게만 부여됩니다. 공표되지 않은 권리는 미국 저작권법에 의해 보호됩니다. **Adobe**는 개정된 행정 명령 11246의 규정, 1974년 베트남 전역 장병 재적용 지원법 제402조(38 USC 4212), 1973년 개정 재활법 제503조, 41 CFR 조항 60-1에서 60-60, 60-250 및 60-741까지의 규정을 비롯한 모든 기회 균등 법률을 준수할 것에 동의합니다. 위의 조항에 포함된 차별 철폐 조치 관련 절차 및 규정은 참조로 포함된 것일 수 있습니다.

목차

1장: 시작

Adobe 도움말	1
리소스	2

2장: Adobe Device Central 소개

Adobe Device Central 사용	6
환경 설정 변경	8

3장: 장치 프로파일 관리

장치 사용	9
사용 가능 장치 목록 검색	10
장치 및 장치 세트 사용	11

4장: Adobe Device Central에서 콘텐츠 만들기, 미리 보기 및 테스트

Adobe Device Central을 사용하여 모바일 콘텐츠 만들기 및 미리 보기	14
모바일 장치의 콘텐츠를 만드는 방법에 대한 유용한 정보	18
에뮬레이터 탭에서 테스트	26
테스트 패널 사용	28
Flash용 테스트 정보	31

색인	37
----------	----

1장: 시작

소프트웨어를 사용하여 작업하기 전에 Adobe® 도움말 및 사용자가 사용할 수 있는 다양한 리소스의 개요를 읽어 보십시오. 교육 비디오, 플러그인, 템플릿, 사용자 커뮤니티, 세미나, 자습서, RSS 피드 등에 액세스할 수 있습니다.

Adobe 도움말

Adobe 도움말 리소스

Adobe 소프트웨어 설명서는 다양한 형식으로 제공됩니다.

제품 내 도움말 및 LiveDocs 도움말

제품 내 도움말을 사용하면 제품과 함께 제공되는 교육용 콘텐츠 및 모든 설명서에 액세스할 수 있습니다. Adobe 제품의 도움말 메뉴를 통해 볼 수 있습니다.

LiveDocs 도움말에는 제품 내 도움말의 모든 내용뿐 아니라 업데이트, 웹에서 볼 수 있는 추가 교육용 콘텐츠에 대한 링크가 포함되어 있습니다. 일부 제품의 경우 LiveDocs를 통해 주석을 추가할 수 있습니다. 제품에 대한 LiveDocs 도움말은 Adobe 도움말 리소스 센터(www.adobe.com/go/documentation_kr)에서 찾아볼 수 있습니다.

대부분의 제품 내 도움말 및 LiveDocs 도움말 버전에서 다양한 제품의 도움말을 검색할 수 있습니다. 또한 도움말 항목에는 웹상의 관련 내용이나 다른 제품의 도움말 항목에 대한 링크가 포함되어 있습니다.

제품 내 도움말과 웹상의 도움말은 추가 내용 및 사용자 커뮤니티에 액세스할 수 있는 허브 역할을 합니다. 최신 버전의 전체 도움말은 항상 웹에서 확인할 수 있습니다.

PDF 설명서

제품 내 도움말은 인쇄용으로 최적화된 PDF로도 볼 수 있습니다. 설치 안내서나 백서와 같은 다른 문서도 PDF로 볼 수 있습니다.

모든 PDF 설명서는 Adobe 도움말 리소스 센터(www.adobe.com/go/documentation_kr)를 통해 액세스할 수 있습니다. 제품에 포함된 PDF 설명서는 설치 또는 내용 DVD의 Documents 폴더에서 볼 수 있습니다.

인쇄된 설명서

제품 내 전체 도움말 인쇄물은 Adobe 스토어(www.adobe.com/go/store_kr)에서 구입할 수 있습니다. Adobe 스토어에서는 Adobe 출판 파트너의 출판 서적도 구입할 수 있습니다.

인쇄된 작업 과정 안내서는 모든 Adobe Creative Suite® 3 제품에 포함되어 있으며 개별 Adobe 제품에는 인쇄된 시작 안내서가 포함되어 있습니다.

제품 내 도움말 사용

제품 내 도움말은 도움말 메뉴를 통해 사용할 수 있습니다. Adobe Help Viewer를 시작한 다음 찾아보기를 클릭하여 컴퓨터에 설치된 추가 Adobe 제품의 도움말을 볼 수 있습니다.

다음 기능을 사용하여 여러 Adobe 제품에 대해 알아볼 수 있습니다.

- 도움말 항목에는 다른 Adobe 제품의 도움말 항목이나 웹상의 추가 내용에 대한 링크가 포함되어 있습니다.
- 일부 항목은 여러 제품에서 공유됩니다. Photoshop® 아이콘과 After Effects® 아이콘이 있는 도움말 항목에서는 두 제품의 유사한 기능이나 제품 간 작업 과정을 설명합니다.
- 여러 제품의 도움말을 검색할 수 있습니다.



"모양 도구"와 같은 구를 사용하여 검색하는 경우 구 양쪽에 따옴표를 붙이면 구의 모든 단어를 포함하는 항목만 검색할 수 있습니다.

액세스 가능성 기능

Adobe 도움말 내용은 지체부자유, 시각 장애, 약시 등 장애가 있는 사용자도 액세스할 수 있습니다. 제품 내 도움말은 다음을 포함하여 표준 액세스 가능성 기능을 지원합니다.

- 텍스트 크기는 표준 컨텍스트 메뉴 명령을 사용하여 변경할 수 있습니다.
- 링크는 쉽게 알아볼 수 있도록 밑줄이 그어집니다.
- 링크 텍스트가 대상의 제목과 일치하지 않으면 앵커 태그에 있는 Title 속성의 제목이 참조됩니다. 예를 들어 이전 링크와 다음 링크에는 이전 항목과 다음 항목의 제목이 포함됩니다.
- 콘텐츠는 고대비 모드를 지원합니다.
- 캡션 없는 그래픽에는 대체 텍스트가 포함됩니다.
- 각 프레임에는 용도를 나타내는 제목이 있습니다.
- 표준 HTML 태그는 화면 판독 또는 텍스트 음성 변환 도구에 대한 내용 구조를 정의합니다.
- 스타일 시트는 서식을 제어하는 것이므로, 글꼴을 포함하지 않습니다.

도움말 도구 모음 컨트롤을 위한 키보드 단축키(Windows)

뒤로 단추 Alt+왼쪽 화살표

앞으로 단추 Alt+오른쪽 화살표

인쇄 Ctrl+P

정보 단추 Ctrl+I

찾아보기 메뉴 Alt+아래쪽 화살표 또는 Alt+위쪽 화살표를 눌러 다른 응용 프로그램의 도움말 보기

검색 상자 Ctrl+S를 눌러 검색 상자에 커서 놓기

도움말 탐색을 위한 키보드 단축키(Windows)

- 창 사이를 이동하려면 Ctrl+Tab(앞으로) 및 Shift+Ctrl+Tab(뒤로)을 누릅니다.
- 창 내의 링크 사이를 이동하거나 링크에 윤곽선을 표시하려면 Tab(앞으로) 또는 Shift+Tab(뒤로)을 누릅니다.
- 윤곽선이 표시된 링크를 활성화하려면 Enter 키를 누릅니다.
- 텍스트의 크기를 늘리려면 Ctrl+=을 누릅니다.
- 텍스트의 크기를 줄이려면 Ctrl+-을 누릅니다.

리소스

Adobe 비디오 워크샵

Adobe Creative Suite® 3 비디오 워크샵에서는 인쇄, 웹 및 비디오 전문가를 위한 다양한 주제를 다루는 200편 이상의 교육용 비디오를 제공합니다.

비디오 워크샵을 사용하여 관심 있는 Creative Suite 3 제품에 대해 알아볼 수 있습니다. 여러 비디오에서 Adobe 응용 프로그램을 함께 사용하는 방법에 대해 알려줍니다.

비디오 워크샵을 시작할 때 배우려는 제품과 확인하려는 항목을 정확히 선택합니다. 각 비디오에 대한 세부 사항을 확인하여 학습에 집중하고 학습 방향을 설정할 수 있습니다.

발표자 커뮤니티

이번 릴리스에서는 Adobe 커뮤니티를 초대하여 이들의 지식이나 의견을 공유할 수 있도록 하였습니다. Adobe와 Lynda.com은 자습서, 팁 및 Joe Lowery, Katrin Eismann, Chris Georgenes와 같은 주요 디자이너 및 개발자의 기술 자료를 제공합니다. Lynn Grillo, Greg Rewis, Russell Brown과 같은 Adobe 전문가를 비롯하여 총 30여 명이 넘는 제품 전문가들이 서로 지식을 공유합니다.

자습서 및 소스 파일

비디오 워크샵에는 초보 사용자 및 고급 사용자를 위한 교육 내용이 들어 있습니다. 또한 새로운 기능과 주요 기술에 대해 다루는 비디오도 볼 수 있습니다. 각 비디오는 하나의 주제를 다루며 보통 3~5분 정도 실행됩니다. 대부분의 비디오는 그림이 있는 자습서 및 소스 파일과 함께 제공되므로 세부 단계를 인쇄하여 자습서를 원하는 대로 사용할 수 있습니다.

Adobe 비디오 워크샵 사용

Creative Suite 3 제품에 포함된 DVD를 사용하여 Adobe 비디오 워크샵에 액세스할 수 있습니다.

www.adobe.com/go/learn_videotutorials_kr에서 온라인으로도 액세스할 수 있습니다. Adobe는 정기적으로 온라인 비디오 워크샵에 새 비디오를 추가합니다. 새 비디오를 보려면 온라인 비디오 워크샵을 확인해 보십시오.

Adobe Device Central 1.1 비디오

Adobe 비디오 워크샵에서는 다음 기능을 포함하여 Adobe Device Central® 1.1에 대한 여러 주제를 다룹니다.

- Photoshop과 함께 Device Central 사용
- Flash®와 함께 Device Central 사용
- Device Central 및 Bridge 사용
- 모바일 콘텐츠 만들기

Adobe Creative Suite 3 비디오 자습서에 액세스하려면 Adobe 비디오 워크샵

(www.adobe.com/go/learn_videotutorials_kr)을 방문하십시오.

추가 항목

다양한 리소스를 사용하여 Adobe 제품을 최대한 활용할 수 있습니다. 이러한 리소스 중 일부는 설치 과정 중에 컴퓨터에 설치됩니다. 설치 또는 내용 DVD에서 유용한 추가 샘플 및 문서를 찾을 수 있습니다. Adobe Exchange 커뮤니티 (www.adobe.com/go/exchange_kr)에서는 고유한 추가 항목도 온라인으로 제공됩니다.

설치된 리소스

소프트웨어를 설치하는 동안 응용 프로그램 폴더에 많은 리소스가 설치됩니다. 이러한 파일을 보려면 컴퓨터에 있는 특정 응용 프로그램 폴더로 이동합니다.

- Windows: [시동 드라이브]/Program files/Adobe/Adobe [응용 프로그램]
- Mac OS: [시동 드라이브]/Applications/Adobe [응용 프로그램]

이 응용 프로그램 폴더에는 다음 리소스가 있을 수 있습니다.

플러그인 플러그인 모듈은 소프트웨어에 기능을 추가하거나 확장하는 작은 소프트웨어 프로그램입니다. 설치된 플러그인 모듈은 불러오기나 내보내기 메뉴의 옵션으로 나타나거나, 열기, 다른 이름으로 저장 및 원본 내보내기 대화 상자의 파일 형식으로 나타나거나, 필터 하위 메뉴의 필터로 나타납니다. 예를 들어, Photoshop CS3 폴더 안의 Plug-Ins 폴더에 많은 특수 효과 플러그인이 자동으로 설치됩니다.

사전 설정 사전 설정은 유용한 도구, 환경 설정, 효과 및 이미지를 다양하게 구성합니다. 제품 사전 설정에는 브러시, 견본, 색상 그룹, 심볼, 사용자 정의 모양, 그래픽 및 레이어 스타일, 패턴, 텍스처, 액션, 작업 영역 등이 포함됩니다. 사전 설정 내용은 인터페이스를 통해 볼 수 있습니다. 일부 사전 설정(예: Photoshop 브러시 라이브러리)은 해당 도구를 선택할 때만 사용할 수 있습니다. 효과나 이미지를 처음부터 새로 만들지 않으려면 사전 설정 라이브러리를 자세히 살펴봄으로써 참신한 아이디어를 얻을 수 있습니다.

템플릿 템플릿 파일은 Adobe Bridge에서 열고 볼 수 있습니다. 시작 화면에서 열거나 파일 메뉴에서 직접 열 수 있습니다. 제품에 따라 템플릿 파일은 편지지, 뉴스레터, 웹 사이트부터 DVD 메뉴 및 비디오 단추까지 범위가 다양합니다. 각 템플릿 파일은 전문적으로 구성되었으며 제품 기능을 잘 활용하여 만들어졌습니다. 템플릿은 프로젝트를 시작할 때 유용한 리소스로 사용할 수 있습니다.

견본 견본 파일에는 더욱 세련된 디자인이 들어 있으며, 작동되는 새 기능을 보기에 매우 좋습니다. 이러한 파일은 응용 프로그램을 통해 이를 수 있는 창의성의 한계를 극복할 수 있게 합니다.

글꼴 여러 OpenType® 글꼴 및 글꼴 모음이 Creative Suite 제품에 포함되어 있습니다. 글꼴은 설치 중에 컴퓨터의 다음 위치에 복사됩니다.

- Windows: [시동 드라이브]/Program Files/Common Files/Adobe/Fonts
- Mac OS X: [시동 드라이브]/Library/Application Support/Adobe/Fonts

글꼴 설치에 대한 자세한 내용은 설치 DVD에 있는 읽어보기 파일을 참조하십시오.

DVD 내용

제품에 포함된 설치 또는 내용 DVD에는 소프트웨어에 사용할 수 있는 추가 리소스가 들어 있습니다. 자료 폴더에는 글꼴 및 사진 모음의 하위 폴더와 함께 템플릿, 이미지, 사전 설정, 액션, 플러그인, 효과와 같은 제품별 파일이 들어 있습니다.

Documentation 폴더에는 PDF 버전의 도움말, 기술 정보 및 견본 시트, 참조 안내서, 특수 기능 정보와 같은 다른 설명서가 들어 있습니다.

Adobe Exchange

더 많은 무료 콘텐츠를 사용하려면 온라인 커뮤니티(www.adobe.com/go/exchange_kr)를 방문하십시오. 이 커뮤니티에서는 사용자들이 수천 개의 무료 액션, 확장 프로그램, 플러그인 및 다른 콘텐츠를 다운로드 및 공유하여 Adobe 제품에 사용할 수 있습니다.

Bridge 홈

Adobe Bridge CS3에서 새로 선보이는 Bridge 홈을 통해 모든 Adobe Creative Suite 3 소프트웨어에 대한 최신 정보를 한 군데의 편리한 위치에서 볼 수 있습니다. Adobe Bridge를 시작한 다음 즐겨찾기 패널 맨 위의 Bridge 홈 아이콘을 클릭하여 Creative Suite 도구에 대한 최신 팁, 뉴스 및 리소스에 액세스할 수 있습니다.

참고: Bridge 홈은 일부 언어에서 사용할 수 없습니다.

Adobe 디자인 센터

Adobe 디자인 센터에서는 기사, 참신한 아이디어 및 업계 전문가, 주요 디자이너, Adobe 출판 파트너로부터 얻은 지침을 제공합니다. 새로운 내용이 매달 추가됩니다.

디자인 제품에 대한 수백 가지 자습서를 볼 수 있으며 비디오, HTML 자습서 및 견본 설명서 장을 통해 팁과 기술을 얻을 수 있습니다.

새로운 아이디어는 Think Tank, Dialog Box 및 Gallery의 가장 중요한 요소입니다.

- Think Tank 기사에서는 오늘날 디자이너들의 기술에 대한 참여와 그들의 작업이 디자인, 디자인 도구 및 사회 전반에 어떠한 의미를 부여하는지에 대해 다룹니다.
- Dialog Box에서는 전문가들이 모션 그래픽과 디지털 디자인에 대한 새로운 아이디어를 공유합니다.
- Gallery에서는 예술가들이 모션 디자인을 어떤 방식으로 표현해내는지를 보여줍니다.

자세한 내용은 Adobe 디자인 센터(www.adobe.com/go/designcenter_kr)를 참조하십시오.

Adobe 개발자 센터

Adobe 개발자 센터에서는 Adobe 제품을 사용하여 다양한 인터넷 응용 프로그램, 웹 사이트, 모바일 콘텐츠 및 다른 프로젝트를 제작하는 개발자를 위한 샘플, 자습서, 기사, 커뮤니티 리소스 등을 제공합니다. 또한 개발자 센터에서는 Adobe 제품에 대한 플러그인을 개발하는 개발자를 위한 리소스도 제공합니다.

샘플 코드 및 자습서 이외에 RSS 피드, 온라인 세미나, SDK, 스크립팅 안내서 및 다른 기술 리소스에도 액세스할 수 있습니다.

자세한 내용은 Adobe 개발자 센터(www.adobe.com/go/developer_kr)를 참조하십시오.

고객 지원

제품에 대한 문제 해결 정보를 보거나 무료 및 유료 기술 지원 옵션에 대해 알아보려면 Adobe 지원 웹 사이트 (www.adobe.com/go/support_kr)를 참조하십시오. 교육 링크를 따라가면 Adobe Press 서적, 다양한 교육 리소스를 비롯하여 Adobe 소프트웨어 인증 프로그램 등에 액세스할 수 있습니다.

다운로드

무료 업데이트, 시험판 및 다른 유용한 소프트웨어를 사용하려면 www.adobe.com/go/downloads_kr를 방문하십시오. 또한 Adobe 스토어(www.adobe.com/go/store_kr)에서는 수천 개의 타사 개발자 플러그인에 액세스할 수 있어 작업을 자동화하고 작업 과정을 사용자 정의하고 전문적인 특수 효과를 만드는 등 여러 작업을 하는 데 도움을 줍니다.

Adobe Labs

Adobe Labs에서는 Adobe의 새롭고 혁신적인 기술 및 제품을 경험하고 평가할 수 있는 기회를 제공합니다.

Adobe Labs에서는 다음과 같은 리소스에 액세스할 수 있습니다.

- 베타 버전 소프트웨어 및 기술
- 학습 효과를 높일 수 있도록 도와 주는 코드 샘플 및 사례
- 제품 초기 버전 및 기술 설명서
- 포럼, 위키 기반 내용 및 다른 개발자들과 상호 작용하는 데 도움을 주는 기타 협업 리소스

Adobe Labs는 협업 소프트웨어 개발 과정을 촉진합니다. 이러한 환경에서 고객들은 새 제품과 기술을 이용해 보다 빨리 생산력을 높을 수 있으며, Adobe 개발 팀은 커뮤니티의 요구와 기대에 부응하는 방식으로 소프트웨어를 발전시킬 수 있도록 이전 피드백에 응답하고 반응할 수 있습니다.

자세한 내용은 Adobe Labs(www.adobe.com/go/labs_kr)를 참조하십시오.

사용자 커뮤니티

사용자들이 기술, 도구 및 정보를 공유하고 질문을 하며 다른 사용자들이 자신들의 소프트웨어를 최대한 활용하는 방법에 대해 배울 수 있는 포럼, 블로그 및 기타 공간입니다. 사용자 간 포럼은 영어, 프랑스어, 독일어, 일본어로 지원되며 블로그는 다양한 언어로 게시됩니다.

포럼 또는 블로그에 참여하려면 www.adobe.com/go/communities_kr를 방문하십시오.

2장: Adobe Device Central 소개

Adobe Device Central은 모바일 콘텐츠 개발자에게 다양한 모바일 장치에서 작업을 테스트할 수 있는 새로운 방법을 제시합니다. Device Central은 여러 다른 Adobe 제품에서 개발된 콘텐츠와의 작업도 가능합니다.

Adobe Device Central 사용

Adobe Device Central 정보

Adobe® Device Central은 모바일 콘텐츠 개발자와 테스터에게 다양한 장치에서 모바일 콘텐츠를 쉽게 만들고 미리 볼 수 있는 방법을 제공합니다. Adobe Device Central은 다양한 모바일 장치의 사실적인 스킨을 보여 주며, 이러한 스킨을 통해 장치가 어떤 모양인지, 그리고 이러한 장치에서 콘텐츠가 어떻게 표시되는지 확인할 수 있습니다. 이를 통해 여러 가지 성능 수준, 메모리, 배터리 잔량, 조명 종류의 테스트를 포함하여 실제의 상호 작용을 시뮬레이션하는 방법으로 에뮬레이션된 장치와 상호 작용할 수 있습니다.

Adobe Device Central은 사용자가 선택할 수 있는 장치 라이브러리를 제공합니다. 각 장치에는 미디어와 그 미디어가 지원하는 콘텐츠 유형(즉, 화면 보호기, 배경 무늬 및 독립 실행형 Adobe Flash® 플레이어 등의 개별 장치에서 사용할 수 있는 콘텐츠)을 포함한 장치 관련 정보가 포함되어 있는 프로파일이 있습니다. 사용 가능한 장치를 탐색하고, 여러 장치를 비교하고, 가장 많이 사용하는 사용자 정의 장치 세트를 만들 수 있습니다.

Adobe Device Central은 Adobe Flash®, 비트맵, 비디오 및 웹 형식을 포함한 여러 가지 미디어 형식을 지원합니다. 여러 가지 미디어 형식을 사용하여 화면 보호기 또는 배경 무늬와 같은 다양한 유형의 콘텐츠를 만들 수 있습니다.

참조

28페이지의 “콘텐츠 유형 정보”

9페이지의 “장치 사용”


26페이지의 “에뮬레이터 탭에서 테스트”

작업 영역 구성 요소


Adobe Device Central 작업 영역의 기본 구성 요소는 다음과 같습니다.

장치 세트 패널 초기에는 예제 FL 전화라는 일반 장치의 기본 세트를 표시합니다. 대부분의 경우 테스트에 사용할 수 있는 장치는 모바일 콘텐츠를 만들거나 미리 볼 때 또는 에뮬레이터를 사용할 때 지정한 콘텐츠 유형에 따라 달라집니다. Flash에서 만든 콘텐츠인 경우 FLA 파일을 만들 때 지정한 장치를 포함한 추가 장치 세트가 나타납니다. 새로운 Flash 전용 장치 세트는 FLA 파일 뒤에 이름이 지정됩니다. 사용자 정의 장치 세트를 만들려면 사용 가능 장치 목록에서 장치 세트 패널로 아이콘을 드래그(또는 복사 후 붙여넣기)합니다. 익숙해지면 사용자 정의 세트를 만들어 콘텐츠 및 프로젝트를 테스트할 수 있습니다. 팀원들과 장치 세트를 공유하려면 해당 세트를 가져오고 내보냅니다.

Adobe Device Central을 사용하여 Flash용 모바일 문서를 만들고 사용 가능 장치 목록에서 하나 이상의 장치를 선택하면 새 장치 세트가 만들어지고 다음 번에 에뮬레이터에서 해당 파일을 테스트할 때 장치 세트 패널에 나열됩니다.

장치 세트를 사용하여 콘텐츠를 테스트하는 경우 에뮬레이터 탭에 표시된 개별 장치는 항상  아이콘과 함께 장치 세트 패널에 나열됩니다.

사용 가능 장치 패널 Adobe Device Central과 함께 설치된 모든 모바일 장치를 표시합니다. 사용 가능 장치 패널은 콘텐츠 테스트에 사용할 수 있는 장치의 저장소라고 생각하면 됩니다.

기본적으로 사용 가능 장치 패널에 있는 장치는 제조업체에 따라 그룹화되어 이름별로 정렬됩니다. 그룹화 기준 팝업 메뉴 를 클릭하고 목록에서 선택하면 다른 기준으로 장치를 그룹화할 수 있습니다. 없음을 선택하면 사용 가능한 모든 장치를 이름에 따라 알파벳순으로 정렬하여 하나의 목록으로 표시합니다.

각 그룹에서 장치는 기본적으로 이름에 따라 알파벳순으로 나열되며, 각 장치별 정보는 추가 열에 표시됩니다. 모든 정보를 보려면 이름, 표시 크기, Flash Lite 및 색상 심도 열이 나타날 때까지 슬라이더를 오른쪽으로 이동합니다.

그룹에서 장치를 정렬하려면 열 헤더를 클릭합니다. 예를 들어 제조업체별로 그룹화한 다음, 해당 제조업체 그룹 내에서 색상 심도와 같은 헤더를 클릭하여 모든 제조업체 그룹에서 색상 심도에 따라 정렬할 수 있습니다.

장치 프로파일 탭 장치에 대한 세부 정보를 표시합니다. 여러 화면에서 일반 정보와 Flash, 비트맵, 비디오 및 웹에 대한 특정 세부 사항을 볼 수 있습니다. 장치 프로파일 탭에서는 하나 이상의 장치를 볼 수 있습니다. 장치를 개별적으로 보든 여러 보기의 일부분으로 보든 관계없이 장치에 대해 표시되는 정보는 동일합니다.

탭에 장치가 표시되면 장치가 지원하는 미디어 유형(예: 일반, Flash, 비트맵, 비디오, 웹)이 맨 위의 첫 번째 정보 줄에 표시됩니다. 미디어 유형을 클릭하면 지원되는 콘텐츠 유형이 두 번째 정보 줄에 나열됩니다. 예를 들어 미디어 유형으로 비트맵을 선택하면 콘텐츠 유형으로 전체 화면, 화면 보호기, 배경 무늬가 표시됩니다. 사용 가능 장치 패널에 있는 일반 휴대 전화의 경우 항상 장치 프로파일 패널에 모든 미디어 유형이 표시되지만 독립 실행형 Flash 플레이어 콘텐츠 유형만 지원됩니다.

장치 프로파일 탭에서 여러 장치를 보도록 선택한 경우 장치를 탭의 새 위치에 드래그하여 장치가 표시되는 순서를 변경할 수 있습니다. 장치 프로파일 탭의 장치를 장치 세트 패널에 있는 세트로 드래그할 수도 있습니다.

새 문서 탭 Flash, Adobe Photoshop® 또는 Adobe Illustrator®에서 모바일 문서를 만들기 위한 인터페이스를 표시합니다. 이 탭은 나열된 응용 프로그램 3개 중 하나에서 모바일 문서를 만들기 위한 명령을 실행했을 때 표시됩니다. 예를 들어 Flash에서는 새로 만들기 > Flash 모바일 문서가 이 명령에 해당합니다. 또한 Adobe Device Central에서 파일 > 외부 새 문서 > Flash를 선택하여 Flash 파일을 만들고 새 문서 탭을 표시할 수 있습니다.

새 문서 탭에 표시되는 옵션은 만드는 문서의 유형에 따라 달라집니다. 예를 들어 새 Flash 문서를 만드는 경우 Flash 플레이어 버전, ActionScript™ 버전, 콘텐츠 유형을 선택해야 합니다.

에뮬레이터 탭 테스트 인터페이스를 표시합니다. 에뮬레이터 탭은 특정 모바일 장치에서 콘텐츠(예: Flash 파일, Photoshop 이미지, 비디오 클립 등)가 표시되는 방법을 시뮬레이션하기 위해 고안되었습니다. Flash 또는 Photoshop과 같은 구성 요소에서 작업하는 경우 명령을 실행하여 파일을 내보내거나 테스트할 때 에뮬레이터 탭이 표시됩니다. 예를 들어 Flash에서는 컨트롤 > 동영상 테스트가 이 명령에 해당합니다. 한 번에 하나의 장치만 에뮬레이션할 수 있습니다. 다른 장치를 선택하려면 장치 세트 패널 또는 사용 가능 장치 패널에서 장치 이름을 두 번 클릭합니다.

테스트 패널 에뮬레이터 창의 오른쪽에는 테스트 및 성능 조정을 위한 몇 가지 패널이 축소/확장 가능한 형태로 표시됩니다. 표시되는 패널은 테스트하는 파일 형식에 따라 다음과 같이 달라집니다.

- 콘텐츠 유형(Flash, Adobe Dreamweaver®, Photoshop, Illustrator, Adobe After Effects® 및 Adobe® Premiere® Pro)
- 파일 정보(Flash, Dreamweaver, Photoshop, Illustrator, After Effects 및 Adobe Premiere Pro)
- 표시(Flash, Photoshop, Illustrator, After Effects 및 Adobe Premiere Pro)
- 메모리(Flash)
- 성능(Flash)
- 장치 상태(Flash)
- 네트워크(Flash)
- 영구 저장 장치(Flash)
- 렌더링(Dreamweaver)
- 비율 조정(Photoshop, Illustrator, After Effects 및 Adobe Premiere Pro)
- 정렬(Photoshop, Illustrator, After Effects, Adobe Premiere Pro)
- 사운드(After Effects, Adobe Premiere Pro)

참고: 메시지 패널에는 오류 및 기타 유형의 메시지가 표시됩니다.

Device Central 작업 영역에 대한 자습서는 http://www.adobe.com/go/vid0184_kr를 참조하십시오.

참조

9페이지의 “장치 사용”

26페이지의 “에뮬레이터 탭에서 테스트”

환경 설정 변경

기본 전화 ID 변경

기본 전화 ID는 Device Central에서 에뮬레이션하고 있는 장치의 IMEI(International Mobile Equipment Identity) 번호입니다. 각 GSM(Global System for Mobile Communications) 및 UMTS(Universal Mobile Telecommunications System) 모바일 장치에는 고유한 IMEI 번호가 있습니다. 이 15자리 번호로 모바일 장치의 제조원, 모델, 일련 번호를 확인할 수 있습니다.

기본 전화 ID를 지정하면 Adobe Device Central에서 테스트한 장치의 기본 IMEI로 이 번호를 사용할 수 있습니다.

- 1 편집 > 환경 설정을 선택합니다.
- 2 기본 전화 ID 텍스트 필드에 새 번호를 입력합니다.

실행 취소 단계 변경

실행 취소 단계 옵션을 사용하면 이전 상태로 되돌릴 수 있는 횟수를 변경할 수 있습니다. 예를 들어 기본값을 20으로 설정하면 마지막 20회까지의 작업을 취소하여 되돌릴 수 있습니다.

- 1 편집 > 환경 설정을 선택합니다.
- 2 실행 취소 단계 텍스트 필드에 새 숫자를 입력합니다.

응용 프로그램 언어 변경

Adobe Device Central의 기본 언어를 한국어, 영어, 프랑스어, 독일어, 일본어, 스페인어, 이탈리아어, 네덜란드어, 스웨덴어, 중국어(번체) 또는 중국어(간체)로 변경할 수 있습니다. 컴퓨터를 다시 시작하면 Device Central 사용자 인터페이스에 선택한 언어로 텍스트가 표시됩니다.

- 1 편집 > 환경 설정을 선택합니다.
- 2 응용 프로그램 언어 팝업 메뉴에서 새 언어를 선택합니다.

참조

34페이지의 “Device Central의 언어 설정”

글꼴 매핑 변경

글꼴 매핑 옵션을 사용하면 장치를 에뮬레이션할 때 사용되는 장치 글꼴을 정의할 수 있습니다. Flash 파일에서 sans, serif 또는 typewriter 등과 같은 일반 장치 글꼴을 지정할 수 있습니다. Adobe Flash® Lite™는 선택된 일반 글꼴을 런타임 시 장치에서 사용 가능한 글꼴에 자동으로 매핑합니다. 장치에서 사용 가능한 장치 글꼴을 알고 있다면 해당 글꼴을 선택하거나 지정된 글꼴 드롭다운 목록에서 유사한 글꼴을 선택할 수 있습니다.

참고: 실제 모바일 장치에서 SWF 텍스트를 렌더링할 때는 장치 운영 체제의 기본 글꼴이 사용됩니다.

- 1 편집 > 환경 설정을 선택합니다.
- 2 언어 팝업 메뉴에서 새 언어를 선택합니다.
- 3 팝업 메뉴에서 새로운 sans, serif 및 typewriter 글꼴을 선택합니다.

참조

34페이지의 “Device Central의 언어 설정”

3장: 장치 프로파일 관리

Adobe Device Central에는 각 장치에 대한 개별 프로파일을 비롯하여 모바일 장치 라이브러리가 포함되어 있습니다. 프로파일에는 모바일 콘텐츠를 만들 때 유용한 장치에 대한 자세한 정보가 포함되어 있습니다.

장치 사용

장치 프로파일 정보

Adobe® Device Central®에는 기본 제공되는 모바일 장치 라이브러리가 있습니다. 각 장치에는 프로파일이 있으며, 이 프로파일에는 장치에 대한 기술적 세부 사항과 해당 장치가 지원하는 콘텐츠 유형에 대한 정보가 포함되어 있습니다. 또한 단일 프로파일 또는 차트로 표시된 여러 프로파일을 볼 수 있습니다. 이 기능은 여러 개의 프로파일을 표시하여 여러 장치를 동시에 비교하는 데 유용합니다. 예를 들어 개발 중인 Adobe Flash 콘텐츠를 사용할 4종류의 대상 장치가 있는 경우 최적의 화면 크기와 모든 장치에서 지원하는 FSCCommand를 결정하기 위해 4종류의 장치에 대한 프로파일을 동시에 검토할 수 있습니다.

참조

6페이지의 “작업 영역 구성 요소”

장치 프로파일 보기

- 1 사용 가능 장치 패널에서 폴더를 확장합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 단일 장치의 프로파일을 보려면 해당 장치 이름을 선택합니다.
 - 여러 장치를 동시에 보려면 Shift-클릭을 사용하여 장치 이름을 연속적으로 선택하거나, Ctrl-클릭(Windows®) 또는 Command-클릭(Mac OS)을 사용하여 개별적으로 여러 장치를 선택합니다.



장치 프로파일 보기
A. 정보 및 테스트 탭 B. 미디어 유형 C. 선택한 장치의 세부 사항


여러 기준으로 장치 그룹화

❖ 사용 가능 장치 패널에서 그룹화 기준 단추 를 클릭하고 옵션을 선택합니다.

사용 가능 장치 패널에서 장치가 표시되는 순서를 변경하려면 열 헤더를 클릭합니다. 기본적으로 장치는 제조업체에 따라 정렬됩니다.

컨텐츠 유형별로 장치 그룹화

특정 컨텐츠 유형을 만드는 경우 컨텐츠 유형에 따라 장치를 그룹화하는 것이 유용할 수 있습니다. Adobe Device Central은 선택한 컨텐츠 유형을 지원하는 장치를 표시하며 해당 유형을 지원하지 않는 장치는 흐리게 표시합니다.

❖ 사용 가능 장치 목록에서 그룹화 기준 단추 를 클릭하고 팝업 메뉴에서 컨텐츠 유형을 선택합니다.

컨텐츠 유형은 폴더로 표시됩니다. 해당 컨텐츠 유형을 지원하는 장치를 보려면 폴더를 확장합니다. 예를 들어 화면 보호기 폴더를 확장하면 화면 보호기를 만들 수 있는 장치를 볼 수 있습니다.

참조


28페이지의 “컨텐츠 유형 정보”

사용 가능 장치 목록 검색

특정 장치 검색

Adobe Device Central 검색 기능을 사용하면 사용 가능 장치 패널에서 특정 장치를 신속하게 검색할 수 있습니다. 장치 이름 또는 다른 여러 조건을 사용하여 검색할 수 있습니다. 또한 제조업체 이름이나 화면 크기별로 장치를 그룹화하거나, 특정 컨텐츠 유형을 지원하는 장치만 Adobe Device Central에 표시되도록 할 수 있습니다.

검색 기능은 동적이므로 검색 조건을 입력하면 일치하는 장치 목록이 자동으로 업데이트됩니다. 조건을 추가할 때마다 검색 범위는 더욱 좁아집니다.

1 사용 가능 장치 패널에서 장치 검색 단추 를 클릭합니다.


2 검색 대상 텍스트 필드에 제조업체 또는 모델 번호를 입력합니다. 제조업체나 모델별로 검색하지 않으려면 이 필드를 비웁니다.



검색 조건을 사용하여 특정 장치 또는 장치 세트 찾기

3 검색 범위를 좁히려면 더하기 기호(+)를 클릭하여 검색 조건을 추가합니다. 조건을 더 추가하려면 더하기 기호를 다시 클릭합니다. 조건을 추가할 때마다 “and” 연산이 수행되므로 보다 구체적으로 검색할 수 있습니다. 조건을 제거하려면 빼기(-) 기호를 클릭합니다.

참고: 정의한 검색 조건은 새 검색을 실행할 때까지 유지됩니다. 언제든지 장치 검색 단추를 클릭하면 현재 장치 목록을 생성하는데 사용된 검색 조건을 볼 수 있습니다.

4 검색 상자를 닫으려면 검색 상자 바깥쪽을 클릭하거나 검색 상자의 오른쪽 위에 있는 닫기 단추 를 클릭합니다.

검색 결과를 새 장치 세트로 저장

검색을 수행한 다음 검색 결과를 새 장치 세트로 저장할 수 있습니다. 이 기능을 통해 효율적으로 특정 프로젝트를 위한 특정 장치 그룹화를 손쉽게 수행할 수 있습니다.



1 검색 후 검색 결과를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 모두 선택을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 모든 검색 결과를 선택한 후 결과를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 새 장치 세트 선택을 선택합니다.
- 장치 > 검색 결과를 세트로 저장을 선택합니다.

검색 결과 지우기

검색 조건을 입력하면 사용 가능 장치 패널에는 해당 조건과 일치하는 장치만 표시됩니다. 검색 결과를 지우고 전체 장치 목록으로 되돌아갈 수 있습니다.

- 1 검색 결과 지우기 단추는 검색 상자가 열려 있는 동안에는 활성화되지 않습니다. 검색 결과 지우기 단추를 활성화하려면 검색 상자 바깥쪽을 클릭하거나 검색 상자의 오른쪽 위에 있는 닫기 단추 를 클릭하여 검색 상자를 닫습니다.
- 2 사용 가능 장치 패널의 위쪽에 있는 검색 결과 지우기 단추 를 클릭합니다.

장치 및 장치 세트 사용

개별 장치 선택

사용 가능 장치 패널 또는 장치 세트 패널에서 장치를 선택한 경우 Adobe Device Central은 장치 프로파일 패널에 해당 장치에 대한 세부 정보를 표시합니다. 또한 Adobe Device Central은 새 문서 탭에서 문서를 만들 때 제한할 문서 크기를 결정합니다. Flash 또는 Adobe Photoshop 등의 응용 프로그램에서 테스트를 위해 파일을 보낸 후(또는 Device Central에서 모바일 형식으로 파일을 연 후), 사용 가능 장치 패널 또는 장치 세트 패널에서 장치를 두 번 클릭하면 Adobe Device Central에서 에뮬레이터 탭에 장치 정보를 로드하여 콘텐츠 재생을 시작할 수 있습니다.

참고: 지원되는 모바일 형식은 SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, 3G2, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL, WEBLOC입니다.

장치 선택을 그대로 유지한 상태에서 응용 프로그램과 Adobe Device Central 사이를 이동하며 탐색할 수 있습니다. 테스트를 위해 파일을 내보낼 때 Adobe Device Central에서는 최근에 생성된 파일의 장치가 미리 선택됩니다. Flash의 경우 Adobe Device Central에서 문서 생성을 건너뛰고 테스트를 위해 문서를 전송하면 Adobe Device Central은 독립 실행형 Flash 플레이어를 기본 콘텐츠 유형으로 사용하고 마지막 에뮬레이션 세션에서 선택했던 장치를 사용합니다.

참조


28페이지의 “콘텐츠 유형 정보”

장치 세트 만들기

Adobe Device Central을 사용하면 사용자 정의 폴더로 장치를 그룹화할 수 있습니다. 예를 들어 특정 프로젝트에 사용할 장치를 포함하는 장치 세트를 만들거나, 특정 콘텐츠 유형을 지원하는 모든 장치를 포함하는 장치 세트를 만들 수 있습니다. 장치 세트는 장치 세트 패널에 표시됩니다.

에뮬레이션 또는 문서 생성을 위해 선택한 콘텐츠 유형에 따라 장치 세트 및 사용 가능 장치 패널에 표시되는 장치가 필터링됩니다. 선택한 콘텐츠 유형을 지원하지 않는 장치는 흐리게 표시됩니다. 장치 프로파일 탭이 나타나면 장치 세트 및 사용 가능 장치 패널의 모든 장치가 활성화되므로 프로파일 정보를 볼 수 있습니다.

❖ 장치 세트를 만들려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 장치 세트 패널에서 내 즐겨찾기 폴더를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 새 장치 세트를 선택합니다.
- 장치 세트 패널의 오른쪽 위에 있는 새 장치 세트 단추 를 클릭합니다.
- 장치 > 새 장치 세트를 선택합니다.

세트 제목 없음이 나타납니다. 새 장치 세트의 이름을 입력합니다. "세트 제목 없음"이라는 이름이 이미 있는 경우, Adobe Device Central은 이름에 숫자를 추가합니다(세트 제목 없음 (1), 세트 제목 없음 (2) 등).

참고: 새 장치 세트 폴더를 만든 후에는 내 즐겨찾기 폴더의 새 위치로 해당 폴더를 위, 아래로 드래그할 수 있습니다.

장치 하위 세트 만들기

- 1 하위 세트로 만들 장치 세트를 선택합니다.
- 2 해당 장치 세트를 다른 장치 세트 아래로 드래그합니다(이 때, 표시기 화살표는 폴더 아이콘 아래에 있어야 함).

장치 세트에 장치 추가

동일한 장치가 이미 있는 위치에 장치를 복사하면 Adobe Device Central은 중복 장치를 만들며 장치 이름에 숫자를 추가하여 이름을 지정합니다.


❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사용 가능 장치 또는 프로파일 정보 탭에서 장치(또는 장치 그룹)를 장치 세트 패널로 드래그합니다.
- 장치를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 복사를 선택합니다. 장치 세트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 붙여넣기를 선택합니다.

참고: 세트 간에 장치를 복사하려면 Ctrl(Windows) 또는 Option(Macintosh)을 누른 상태로 드래그합니다. 포인터 옆의 더하기 기호(+)는 복사 중임을 나타냅니다.

장치 또는 장치 세트 삭제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 장치, 장치 세트 또는 개별적으로 여러 장치를 선택한 상태에서 장치 세트 패널의 오른쪽 위에 있는 선택 항목 삭제 단추 를 클릭합니다.
- 선택 항목을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 삭제를 선택합니다.
- 장치 또는 장치 세트를 선택한 상태에서 키보드의 Delete 키를 누릅니다.

장치 세트 패널에서 장치 이동

대상 위치에 이미 있는 장치를 이동하면 Adobe Device Central이 장치 이름에 괄호로 묶은 숫자를 추가합니다.

❖ 장치를 선택하고 목록의 다른 위치로 해당 장치를 드래그합니다.

참고: 한 세트에서 다른 세트로 장치를 복사하려면 Ctrl(Windows) 또는 Option(Macintosh)을 누른 상태로 드래그합니다.

장치 프로파일 업데이트

업데이트된 장치 정보는 다음 절차에 따라 얻을 수 있습니다.

참고: 장치 업데이트는 Adobe Update Manager 프로세스의 일부로 제공될 수도 있습니다. 자세한 내용은 5페이지의 “다운로드”를 참조하십시오.

- 1 장치 > 장치 업데이트 확인을 선택합니다.
- 2 Adobe.com Device Central 페이지에서 해당 업데이트를 다운로드합니다.
- 3 다운로드된 .adpp 파일을 두 번 클릭합니다.
- 4 장치 프로파일 패키지 설치 대화 상자에서 가져올 장치를 선택합니다.
- 5 설치 및 재실행을 클릭합니다.

장치 세트 내보내기

장치 세트를 만든 다음 다른 팀원에게 내보낼 수 있습니다. 이 기능을 통해 시간을 절약하고, 모든 팀원이 동일한 장치 세트를 사용하여 콘텐츠를 만들고 테스트하도록 보증할 수 있습니다.

- 1 장치 세트 패널에서 내보낼 장치 세트를 선택합니다.
- 2 장치 > 장치 세트 내보내기를 선택합니다.
- 3 장치 세트 내보내기 대화 상자에서 기본 이름(Adobe Device Central의 경우 .advs 확장자 사용)을 편집하고 내보낼 대상 위치를 찾아 이동합니다.
- 4 저장을 클릭합니다.

장치 세트 가져오기

장치 세트 가져오기 기능은 다른 사람과 정보를 공유하는 경우에 유용합니다. 누군가 장치 세트를 이미 만들었다면 사용자가 자신의 컴퓨터에서 동일한 세트를 다시 만들 필요 없이 만들어진 장치 세트를 가져오기만 하면 됩니다.

장치 세트를 가져와 공유하는 경우 Adobe Device Central이 실제 장치 프로파일(각 장치에 대한 모든 데이터가 들어 있는 XML 파일)을 가져오지는 않습니다. Adobe Device Central은 프로젝트 세트에 어떤 장치가 포함되는지에 대한 정보만 가져옵니다. 사용자의 Adobe Device Central 버전에 누락된 장치 프로파일이 있는 경우 업데이트를 실행하여 해당 프로파일을 받아야 한다는 경고가 표시됩니다.

- 1 장치 > 장치 세트 가져오기를 선택합니다.
- 2 .advs 파일을 탐색하여 선택합니다.
- 3 열기를 클릭합니다.

4장: Adobe Device Central에서 콘텐츠 만들기, 미리 보기 및 테스트

Adobe Device Central을 사용하여 Adobe 제품에서 개발된 모바일 콘텐츠를 만들고 미리 볼 수 있습니다. 또한, Device Central에서 모바일 콘텐츠를 테스트할 수 있는 많은 옵션이 있어 다양한 모바일 장치와 시나리오를 에뮬레이션할 수 있습니다.

Adobe Device Central을 사용하여 모바일 콘텐츠 만들기 및 미리 보기

Adobe Device Central에서 Adobe 구성 요소에 액세스

1 Device Central을 시작합니다.

2 [파일] > [외부 새 문서] > [Flash], [Illustrator] 또는 [Photoshop]을 선택합니다.

Device Central에서는 [새 문서] 패널이 선택한 응용 프로그램에서 새 모바일 문서를 작성하는 데 필요한 옵션과 함께 나타냅니다.

3 새 플레이어 버전, ActionScript 버전 또는 콘텐츠 유형을 선택하는 등 필요에 따라 변경합니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- [모든 선택된 장치에 대한 사용자 정의 크기] 옵션을 선택하고 픽셀 단위의 폭과 높이를 추가합니다.
- [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 하나 이상의 장치를 선택합니다.

5 여러 장치를 선택할 경우 Device Central을 통해 적합한 크기가 선택됩니다. 다른 크기를 선택하려면 다른 장치 또는 장치 세트를 클릭합니다.

6 [만들기]를 클릭합니다.

선택한 응용 프로그램이 편집할 준비가 된 새 모바일 문서와 함께 열립니다.

Adobe Device Central과 Flash CS3를 사용하여 모바일 콘텐츠 만들기

1 Flash를 시작합니다.

2 기본 Flash 화면에서 [새로 만들기] > [Flash 파일(모바일)]을 선택합니다.

Device Central이 열리고 [새 문서] 탭이 나타납니다.

3 Device Central에서 플레이어 버전과 ActionScript 버전을 선택합니다.

왼쪽의 [사용 가능 장치] 목록이 업데이트됩니다. 선택한 플레이어 버전 및 ActionScript 버전을 지원하지 않는 장치는 흐리게 나타납니다.

4 콘텐츠 유형을 선택합니다.

왼쪽의 [사용 가능 장치] 목록이 업데이트되고 선택한 콘텐츠 유형, 플레이어 버전 및 ActionScript 버전을 지원하는 장치가 표시됩니다.

5 [사용 가능 장치] 목록에서 하나 이상의 대상 장치를 선택하거나 [장치 세트] 목록에서 장치 세트 또는 개별 장치를 선택합니다.


장치의 표시 크기가 서로 다른 경우에는 선택한 장치를 기준으로 Device Central에서 제안된 문서 크기를 표시합니다. 개발 중인 디자인이나 콘텐츠에 따라, 각 표시 크기마다 별도의 모바일 문서를 작성하거나 모든 장치에 적합한 하나의 크기를 찾습니다. 두 번째 방법을 사용하는 경우 제안된 문서 크기 중 가장 작거나 가장 큰 크기를 공통 요소로 사용할 수 있습니다. 탭 아래쪽에서 사용자 정의 크기를 지정할 수도 있습니다.

6 [만들기]를 클릭합니다.

Flash가 시작되고 지정한 장치(또는 장치 그룹)에 대한 적합한 크기를 포함하여 Device Central의 사전 설정된 게시 설정으로 문서가 작성됩니다.

7 새 Flash 문서에 콘텐츠를 추가합니다.

8 문서를 테스트하려면 [컨트롤] > [동영상 테스트]를 선택합니다.

새 문서가 Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 표시됩니다. 5단계의 [사용 가능 장치] 목록에서 하나 이상의 장치를 선택한 경우 FLA 파일에 따라 이름이 지정된 새 장치 세트가 만들어지고 [장치 세트] 패널에 나열됩니다. [에뮬레이터] 탭에 나타난 장치는 특수 아이콘  과 함께 [장치 세트] 패널에 나열됩니다. 다른 장치에서 새 Flash 문서를 테스트하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

Flash와 Device Central을 사용한 콘텐츠 만들기기에 대한 자습서는 http://www.adobe.com/go/vid0186_kr 및 http://www.adobe.com/go/vid0206_kr을 참조하십시오.

Adobe Device Central과 Photoshop을 사용하여 모바일 콘텐츠 만들기

1 Photoshop을 시작합니다.

2 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

3 [Device Central]을 클릭하여 Photoshop에서 대화 상자를 닫고 Device Central을 엽니다.

4 콘텐츠 유형을 선택합니다.

왼쪽의 [사용 가능 장치] 목록이 업데이트되고 선택한 콘텐츠 유형을 지원하는 장치가 표시됩니다.

5 [사용 가능 장치] 목록에서 하나 이상의 대상 장치를 선택하거나 [장치 세트] 목록에서 장치 세트 또는 개별 장치를 선택합니다.

장치의 표시 크기가 서로 다른 경우에는 선택한 장치를 기준으로 Device Central에서 제안된 문서 크기를 표시합니다. 개발 중인 디자인이나 콘텐츠에 따라, 각 표시 크기마다 별도의 모바일 문서를 작성하거나 모든 장치에 적합한 하나의 크기를 찾습니다. 두 번째 방법을 사용하는 경우 제안된 문서 크기 중 가장 작거나 가장 큰 크기를 공통 요소로 사용할 수 있습니다. 탭 아래쪽에서 사용자 정의 크기를 지정할 수도 있습니다.

6 [만들기]를 클릭합니다.

지정한 크기의 빈 PSD 파일이 Photoshop에서 열립니다. 새 파일에는 기본적으로 다음 매개 변수가 설정되어 있습니다.

- 색상 모드: RGB/8비트
- 해상도: 72ppi
- 색상 프로파일: sRGB IEC61966-2.1

7 Photoshop에서 빈 PSD 파일에 콘텐츠를 채웁니다.

8 작업이 끝나면 [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.

9 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 원하는 형식을 선택하고 필요한 경우 기타 내보내기 설정을 변경합니다.

10 [Device Central]을 클릭합니다.

Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 내보내기 설정이 지정된 임시 파일이 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

11 Device Central에서 파일을 미리 본 다음 필요에 따라 파일을 변경하고 Photoshop으로 돌아옵니다.

12 Photoshop의 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 내보낼 다른 형식이나 품질을 선택하는 등 여러 가지 조정을 합니다.

13 새로운 내보내기 설정으로 파일을 다시 테스트하려면 [Device Central] 단추를 클릭합니다.

14 결과가 만족스러우면 Photoshop의 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다.

참고: 파일을 만들거나 테스트하지 않고 단순히 Photoshop에서 Device Central을 열려면 [파일] > [Device Central]을 선택합니다.

Photoshop과 Device Central을 사용한 콘텐츠 만들기에 대한 자습서는 http://www.adobe.com/go/vid0185_kr을 참조하십시오.

Adobe Device Central과 Illustrator를 사용하여 모바일 콘텐츠 만들기

1 Illustrator를 시작합니다.

2 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

3 [새 문서 프로파일]에서 [모바일 및 장치]를 선택합니다.

4 [Device Central]을 클릭하여 Illustrator에서 대화 상자를 닫고 Device Central을 엽니다.

5 콘텐츠 유형을 선택합니다.

왼쪽의 [사용 가능 장치] 목록이 업데이트되고 선택한 콘텐츠 유형을 지원하는 장치가 표시됩니다.

6 Device Central에서 하나 이상의 장치 또는 장치 세트를 선택합니다.

선택한 장치와 콘텐츠 유형을 기준으로 Device Central에서는 작성할 대지 크기를 하나 이상 제안합니다. 한 번에 하나의 문서를 작성하려면 제안된 문서 크기를 선택하거나 [모든 선택된 장치에 대한 사용자 정의 크기] 옵션을 선택하고 [폭]과 [높이]에 사용자 정의 값을 입력합니다.

7 [만들기]를 클릭합니다.

지정된 크기의 빈 AI 파일이 Illustrator에서 열립니다. 새 파일에는 기본적으로 다음 매개 변수가 설정되어 있습니다.

- 색상 모드: RGB
- 래스터 해상도: 72ppi

8 Illustrator에서 빈 AI 파일에 콘텐츠를 채웁니다.

9 작업이 끝나면 [파일] > [웹 및 장치용으로 저장]을 선택합니다.

10 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 원하는 형식을 선택하고 필요한 경우 기타 내보내기 설정을 변경합니다.

11 [Device Central]을 클릭합니다.

Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 내보내기 설정이 지정된 임시 파일이 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

12 Device Central에서 파일을 미리 본 다음 필요에 따라 파일을 변경하고 Illustrator로 돌아옵니다.

13 Illustrator의 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 내보낼 다른 형식이나 품질을 선택하는 등 여러 가지 조정을 합니다.

14 새로운 내보내기 설정으로 파일을 다시 테스트하려면 [Device Central] 단추를 클릭합니다.

15 결과가 만족스러우면 Illustrator의 [웹 및 장치용으로 저장] 대화 상자에서 [저장]을 클릭합니다.

참고: 파일을 만들거나 테스트하지 않고 단순히 Illustrator에서 Device Central을 열려면 [파일] > [Device Central]을 선택합니다.

Illustrator와 Device Central을 사용한 콘텐츠 만들기에 대한 자습서는 http://www.adobe.com/go/vid0207_kr을 참조하십시오.

Adobe Premiere Pro를 사용하여 가상 모바일 장치에서 동영상 미리 보기

Adobe Device Central을 사용하면 모바일 장치용으로 만들어진 동영상을 이러한 장치의 에뮬레이션으로 미리 볼 수 있습니다. 이 옵션은 Adobe Media Encoder에 열거된 H.264 형식 대부분에 사용할 수 있습니다.

1 Windows 컴퓨터에서 QuickTime이 설치되었는지 확인합니다.

2 Adobe Premiere Pro를 시작합니다.

- 3 미리 볼 파일을 엽니다.
- 4 프로젝트 영역 또는 타임라인에서 파일을 선택합니다.
- 5 [파일] > [내보내기] > [Adobe Media Encoder]를 선택합니다.
- 6 [설정 내보내기] 창의 [설정 내보내기] 영역에 있는 [형식] 드롭다운 메뉴에서 [H.264]를 선택합니다.
- 7 모바일 사진 설정(예: 3GPP)을 선택합니다.

Device Central에서 [열기]가 기본적으로 선택되어 있어야 합니다.

- 8 [확인]을 클릭합니다.
- 9 파일 이름을 입력하고 파일을 저장합니다.

파일이 렌더링됩니다.

10 임시 파일이 Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

After Effects를 사용하여 가상 모바일 장치에서 동영상 미리 보기


Adobe Device Central을 사용하면 모바일 장치용으로 만들어진 동영상을 이러한 장치의 에뮬레이션으로 미리 볼 수 있습니다. 이 옵션은 Adobe Media Encoder에 열거된 H.264 형식 대부분에 사용할 수 있습니다.

- 1 After Effects를 시작합니다.
- 2 [Project] 패널에서 미리 볼 저작물을 선택합니다.
- 3 [Composition] > [Add to Render Queue]를 선택합니다.
- 4 [Render Queue] 패널에서 [Output Module] 오른쪽의 밑줄이 그어진 텍스트를 클릭하거나 [Output Module] 메뉴에서 [Custom]을 선택합니다.
- 5 [Output Modules Settings] 대화 상자의 [Format] 메뉴에서 [H.264]를 선택합니다.
- 6 [H.264] 대화 상자의 [Export Settings] 섹션에서 [Open in Device Central]을 선택합니다.
- 7 필요에 따라 다른 설정을 수정하고 [OK]를 클릭합니다.
- 8 [OK]를 클릭하여 [Output Module Settings] 대화 상자를 닫습니다.
- 9 [Render Queue] 패널에서 [Render]를 클릭합니다.

파일 크기에 따라 렌더링하는 데 몇 분이 소요될 수 있습니다. 렌더링이 끝나면 Adobe Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 임시 파일이 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

Adobe Device Central과 Dreamweaver를 사용하여 모바일 콘텐츠 미리 보기

Opera의 Small-Screen Rendering 기능이 들어 있는 Device Central을 사용하면 Dreamweaver에서 작성한 페이지를 다양한 모바일 장치에서 미리 볼 수 있습니다. 장치마다 설치된 브라우저가 다르지만 미리 보기를 통해 콘텐츠가 선택한 장치에서 어떻게 표시되고 작동하는지 확인해 볼 수 있습니다.

- 1 Dreamweaver를 시작합니다.
- 2 파일을 엽니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [파일] > [브라우저에서 미리 보기] > [Device Central]을 선택합니다.
 - 문서 창 도구 모음에서 [브라우저에서 미리 보기/디버그] 단추 를 클릭한 채로 [Device Central에서 미리 보기]를 선택합니다.

파일이 Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

Adobe Bridge에서 Adobe Device Central에 액세스

Adobe Bridge에서 Device Central에 액세스하려면 각 파일을 선택하십시오. 지원되는 형식에는 SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL 및 WEBLOC이 있습니다.

1 Adobe Bridge를 시작합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 파일을 선택하고 [파일] > [Device Central 테스트]를 선택합니다.
- 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [Device Central 테스트]를 선택합니다.

파일이 Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

참고: 장치 프로파일을 찾거나 모바일 문서를 만들려면 [도구] > [Device Central]을 선택하십시오. Device Central이 열리고 [장치 프로파일] 탭이 표시됩니다.

Adobe Bridge와 Device Central 사용에 대한 자습서는 http://www.adobe.com/go/vid0208_kr을 참조하십시오.

모바일 장치의 콘텐츠를 만드는 방법에 대한 유용한 정보

모바일 장치에서 사용할 Flash 콘텐츠 만들기

모바일 장치의 Flash 콘텐츠를 만들려면 몇 가지 기본 원칙을 따라야 합니다. 예를 들어, Flash 개발자는 매우 복잡한 아트웍 크와 과도한 트위닝이나 투명도를 사용하지 않는 경우가 많습니다.

모바일 장치마다 성능이 크게 다르기 때문에 Flash Lite 개발자는 또 다른 과제에 직면해 있습니다. 다양한 장치에 콘텐츠를 게시해야 하는 경우 개발자가 가장 낮은 수준의 공통 요소에 맞게 제작해야 하는 경우가 생깁니다.

모바일 콘텐츠를 최적화하려면 장단점을 고려해야 합니다. 예를 들어, 한 방법을 사용하면 콘텐츠를 더욱 보기 좋게 표현할 수 있지만 다른 방법을 사용하면 성능이 더 향상됩니다. 이러한 장단점을 평가할 때는 에뮬레이터와 대상 장치를 왔다갔다하면서 반복해서 테스트를 수행하게 됩니다. 색상의 정확도, 텍스트 가독성, 실제 상호 작용, UI 응답성 및 실제 모바일 환경의 다른 측면을 평가하려면 실제 장치에서 콘텐츠를 확인해야 합니다.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

모바일 장치의 애니메이션에 대한 Flash Lite 지침

모바일 장치의 애니메이션 콘텐츠를 만드는 경우 장치의 CPU 제한을 고려해야 합니다. 아래의 지침을 따르면 Flash Lite 콘텐츠가 느리게 실행되는 문제를 방지할 수 있습니다.

- Flash Lite 파일을 새로 만들 때는 문서가 제대로 설정되어 있는지 확인합니다. Flash 파일의 크기는 문제 없이 조정되지만 기본 스테이지 크기에서 실행되지 않는 파일의 크기를 플레이어에서 조정해야 하는 경우 성능이 저하될 수 있습니다. 대상 장치의 해상도와 일치하도록 문서 스테이지 크기를 설정해 보십시오. 또한 Flash Player를 올바른 버전의 Flash Lite로 설정하고 Device Central에서 적절한 장치 프로파일을 선택합니다.
- Flash Lite에서는 벡터 그래픽을 저품질, 중간 품질 및 고품질로 렌더링할 수 있습니다. 렌더링 품질이 높을수록 Flash Lite에서 벡터 그래픽을 더 매끄럽고 정확하게 렌더링하며 장치의 CPU 요구량이 커집니다. 복잡한 애니메이션을 제공하려면 플레이어의 품질 설정을 변경하면서 실험하고 SWF 파일을 철저히 테스트합니다. SWF 파일의 렌더링 품질을 제어하려면 `_quality` 속성이나 `SetQuality` 명령을 사용하십시오. `_quality` 속성에 유효한 값은 LOW, MEDIUM 및 HIGH입니다.
- 동시 트윈 수를 제한합니다. 한 애니메이션이 끝나면 다른 애니메이션이 시작되도록 애니메이션 시퀀스를 설정하거나 트윈 수를 줄입니다.
- 기호에 투명(알파) 효과를 사용하면 CPU 사용량이 크게 늘어나므로 꼭 필요한 경우에만 사용합니다. 특히 알파 수준이 완전히 불투명하지 않은(100% 미만) 기호를 트위닝하지 마십시오.

- 큰 마스크, 많은 동작, 알파 블렌딩, 과도한 그라디언트 및 복잡한 벡터와 같이 CPU를 많이 사용하는 시각 효과를 사용하지 않습니다.
- 가장 효율적인 결과를 얻기 위해 트윈, 키프레임 애니메이션 및 ActionScript로 구동되는 움직임 결합을 실험합니다.
- 벡터 타원 및 원의 렌더링은 사각형의 렌더링보다 메모리를 훨씬 많이 사용합니다. 원형 및 타원형 선을 사용하는 경우에도 CPU 사용량이 크게 늘어납니다.
- 실제 대상 장치에서 애니메이션을 자주 테스트합니다.
- Flash에서 애니메이션 영역을 그릴 때 영역 주위에 정의되는 사각형 테두리 상자를 가능한 한 작게 만들어서 그리기를 최적화합니다. Flash에서는 병합된 영역을 단일 사각형으로 해석하여 총 영역이 더 커지기 때문에 트윈을 겹치지 않아야 합니다. Flash의 다시 그리기 영역 표시 기능을 사용하여 애니메이션을 최적화하십시오.
- 화면에서 동영상 클립을 숨기기 위해 `_alpha = 0` 및 `_visible = false`를 사용하지 않습니다. 동영상 클립의 표시를 해제하거나 알파를 0으로 변경하면 동영상 클립이 선 렌더링 계산에 여전히 포함되므로 성능에 영향을 미칠 수 있습니다.
- 마찬가지로 다른 아트웍 뒤의 동영상 클립을 흐리게 하여 숨기려고 하지 마십시오. 이렇게 하면 동영상 클립이 플레이어의 계산에 여전히 포함됩니다. 대신 동영상 클립을 스테이지 밖으로 완전히 이동하거나 `removeMovieClip`을 호출하여 제거하십시오.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

모바일 장치의 Flash Lite 비트맵 및 벡터 그래픽

Flash Lite에서는 벡터 그래픽과 비트맵 그래픽을 모두 렌더링할 수 있습니다. 각 그래픽 유형에는 장점과 단점이 있습니다. 비트맵 그래픽 대신 벡터 그래픽을 사용하는 결정은 항상 명확하게 내릴 수 있지는 않으며 몇 가지 요소에 따라 달라집니다.

벡터 그래픽은 SWF 파일에서 수식으로 간결하게 표현되며 Flash Lite 플레이어에서 런타임에 렌더링됩니다. 이와 반대로 비트맵 그래픽은 그림 요소(픽셀)의 배열로 표현되며 데이터가 더 많이 필요합니다. 따라서 파일에서 벡터 그래픽을 사용하면 파일 크기와 메모리 사용을 줄일 수 있습니다.

벡터 그래픽의 경우 크기가 조정될 때 부드러운 모양이 유지되기도 하지만, 비트맵 이미지의 경우에는 크기가 조정될 때 모나게(픽셀화되어) 나타날 수 있습니다.

벡터 그래픽은 비트맵에 비해 렌더링에 처리 능력이 더 필요합니다. 이는 복잡한 모양과 칠이 많은 벡터 그래픽의 경우 더욱 그렇습니다. 따라서 벡터 모양을 많이 사용하면 전체적인 파일 성능이 저하될 수도 있습니다. 비트맵 그래픽은 벡터 그래픽만큼 렌더링에 많은 처리 시간이 필요하지 않기 때문에 휴대폰에서 애니메이션으로 나타내거나 스크롤해야 하는 복잡한 지도와 같은 일부 파일에 선택하면 좋습니다.

다음 고려 사항을 유념해야 합니다.

- 벡터 모양에 윤곽선을 사용하지 않습니다. 윤곽선에는 안쪽 가장자리와 바깥쪽 가장자리가 있으므로(칠에는 가장자리가 하나만 있음) 렌더링 작업이 두 배가 됩니다.
- 모서리가 곡선보다 렌더링하기에 간단합니다. 가능한 경우 특히 아주 작은 벡터 모양에 편평한 가장자리를 사용합니다.
- 최적화는 아이콘과 같은 작은 벡터 모양에 특히 유용합니다. 복잡한 아이콘의 경우 렌더링 시 세부 사항이 손실될 수 있으며 이렇게 되면 세부 사항의 렌더링 작업이 소용없는 일이 됩니다.
- 일반적으로 아이콘과 같은 작고 복잡한 이미지에는 비트맵을 사용하고 더 크고 간단한 이미지에는 벡터 그래픽을 사용합니다.
- 정확한 크기의 비트맵 그래픽을 가져옵니다. 큰 그래픽을 가져와 Flash에서 크기를 작게 조절하지 마십시오. 이렇게 하면 파일 크기와 런타임 메모리를 낭비하는 것입니다.
- Flash Lite 플레이어에서는 비트맵 매끄럽게 하기를 지원하지 않습니다. 비트맵의 크기를 조절하거나 비트맵을 회전하면 모양이 찢막해집니다. 그래픽의 크기를 조절하거나 그래픽을 회전해야 하는 경우에는 벡터 그래픽을 대신 사용하는 것을 고려하십시오.
- 텍스트는 본질적으로 매우 복잡한 벡터 모양입니다. 물론 텍스트가 중요한 경우가 많기 때문에 텍스트를 완전히 사용하지 않는 것은 거의 불가능합니다. 텍스트가 필요한 경우 텍스트에 애니메이션을 적용하거나 애니메이션 위에 텍스트를 배치하면 안 됩니다. 텍스트를 비트맵으로 사용하는 것을 고려하십시오. 여러 줄 동적 텍스트 및 입력 텍스트의 경우 텍스트 문

자열의 줄바꿈이 캐시되지 않습니다. Flash에서는 런타임에 줄을 바꾸고 텍스트 필드를 다시 그리야 할 때마다 줄바꿈을 다시 계산합니다. 정적 텍스트 필드의 경우 줄바꿈이 컴파일 시에 미리 계산되기 때문에 문제가 발생하지 않습니다. 동적 콘텐츠에는 동적 텍스트 필드를 사용하는 것이 불가피하지만 가능하다면 정적 텍스트 필드를 대신 사용하십시오.

- PNG 파일에서 투명도 사용을 최소화합니다. Flash에서는 비트맵의 투명한 부분에 대해서도 다시 그리기를 계산해야 합니다. 예를 들어, 전경 요소를 나타내는 투명한 PNG 파일을 사용하여 투명한 PNG를 화면 전체 크기로 내보내면 안 되며 대신 전경 요소의 실제 크기를 내보내야 합니다.
- 비트맵 레이어는 비트맵 레이어끼리, 벡터 레이어는 벡터 레이어끼리 따로 그룹화합니다. Flash에서는 비트맵 및 벡터 콘텐츠에 서로 다른 렌더러를 구현해야 하며 각각의 렌더러로 전환하는 데는 시간이 걸립니다.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

휴대 장치 내 Flash Lite 비디오

포함된 비디오를 사용하는 경우에는 장치의 메모리를 초과하지 않도록 비디오 길이를 가능한 한 짧게 유지하십시오. 또한 오디오 트랙이 있는 비디오 클립은 사용하지 마십시오. 그런 비디오 클립을 재생하게 되면 SWF 파일의 프레임 속도로 바로 매핑되기 때문에 비디오 동기화 문제가 발생합니다.

모바일 장치에 대한 Flash Lite 비트맵의 압축 설정

비트맵을 사용할 때 SWF 파일 크기를 줄이는 이미지 압축 옵션을 이미지별로 설정하거나 모든 비트맵 이미지에 전체적으로 설정할 수 있습니다.

기타 Adobe 제품에서의 Adobe Device Central 사용에 관한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

개별 비트맵 파일에 압축 옵션 설정

- 1 Flash를 시작하고 문서를 만듭니다.
- 2 [라이브러리] 창에서 비트맵을 선택합니다.
- 3 [라이브러리] 창에서 비트맵 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채 클릭하고 (Macintosh) 상황에 맞는 메뉴에서 [속성]을 선택하여 [비트맵 속성] 대화 상자를 엽니다.
- 4 [압축] 팝업 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
 - 그라디언트 칠이 있는 사진이나 이미지 등의 복잡한 색상 또는 색조 변형이 있는 이미지에는 [사진(JPEG)] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 JPEG 파일이 생성됩니다. 가져온 이미지에 지정된 기본 압축 품질을 사용하려면 [가져온 JPEG 데이터 사용] 확인란을 선택합니다. 새로운 품질의 압축 설정을 지정하려면 [가져온 JPEG 데이터 사용]의 선택을 취소하고 [품질] 텍스트 상자에 1에서 100 사이의 값을 입력합니다. 설정 값이 클수록 생성되는 이미지의 품질이 향상되지만 파일 크기도 커지므로 적절하게 값을 조정해야 합니다.
 - 모양이 간단하고 색상 수가 적은 이미지에는 [손실 없음(PNG/GIF)] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 데이터를 버리지 않는 손실 없는 압축을 사용하여 이미지가 압축됩니다.
- 5 [테스트]를 눌러 파일 압축의 결과를 확인합니다.

원래 파일 크기를 압축된 파일 크기와 비교하여 선택한 압축 설정이 적절한지 확인합니다.

모든 비트맵 이미지에 압축 설정

- 1 [파일] > [게시 설정]을 선택한 다음 [Flash] 탭을 클릭하여 압축 옵션을 표시합니다.
- 2 JPEG 품질 슬라이더를 조정하거나 값을 입력합니다. JPEG 품질 값이 클수록 생성되는 이미지의 품질이 향상되지만 SWF 파일의 크기가 커집니다. 이미지 품질이 낮을수록 생성되는 SWF 파일의 크기가 작아집니다. 크기와 품질 사이에서 최상의 균형을 찾으려면 여러 가지 설정을 시도해 보십시오.

모바일 장치의 Flash Lite 프레임 최적화

- Flash Lite를 지원하는 대부분의 장치에서는 15-20fps(초당 프레임) 정도로 콘텐츠를 재생합니다. 프레임 속도는 6fps까지 낮아질 수 있습니다. 개발하는 동안에는 문서 프레임 속도를 대상 장치의 재생 속도에 가깝게 설정합니다. 이렇게 하면 콘텐츠가 성능이 제한된 장치에서 어떻게 실행되는지를 알 수 있습니다. 최종 SWF 파일을 게시하기 전에 장치에서 더 높은 프레임 속도를 지원하는 경우 성능을 제한하지 않도록 하기 위해 문서 프레임 속도를 적어도 20fps 이상으로 설정합니다.
- gotoAndPlay를 사용하는 경우 Flash에서 요청된 프레임을 재생하기 전에 현재 프레임과 요청된 프레임 간의 모든 프레임이 초기화되어야 합니다. 이러한 프레임 중 상당수에 서로 다른 콘텐츠가 포함되어 있으면 타임라인을 사용하는 것보다 여러 가지 동영상 클립을 사용하는 것이 더 효율적일 수 있습니다.
- 파일 시작 부분에 모든 콘텐츠를 배치하여 미리 로드하는 것은 데스크톱에서는 의미가 있지만 모바일 장치에서 미리 로드하면 파일 시작이 지연될 수 있습니다. 동영상 클립이 사용될 때 초기화되도록 파일 전반에 콘텐츠를 고루 배치하십시오.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

모바일 장치에서 Flash Lite 콘텐츠의 ActionScript 최적화

대부분의 모바일 장치에서 처리 속도와 메모리가 제한되어 있으므로 모바일 장치에서 사용되는 Flash Lite 콘텐츠의 ActionScript를 개발하는 경우 아래의 지침을 따르십시오.

- 파일과 코드를 가능한 한 간단하게 유지합니다. 사용하지 않는 동영상 클립을 제거하고 불필요한 프레임 및 코드 루프를 삭제하며 너무 많은 프레임이나 관계없는 프레임을 사용하지 않습니다.
- FOR 루프를 사용하면 조건이 반복마다 확인되면서 발생하는 오버헤드 때문에 더 많은 컴퓨터 운영력을 필요로 할 수 있습니다. 반복으로 인한 손실과 루프 오버헤드가 비슷하면 루프를 사용하는 대신 여러 작업을 개별적으로 실행하십시오. 코드가 더 길어질 수 있지만 성능이 향상됩니다.
- 프레임 기반 루핑이 더 이상 필요하지 않으면 즉시 루핑을 중지합니다.
- CPU를 많이 사용할 수 있는 문자열 및 배열을 가능한 한 처리하지 않습니다.
- 다른 메서드 호출보다 오버헤드가 큰 ActionScript getter 및 setter 메서드를 사용하는 대신 항상 속성에 직접 액세스합니다.
- 이벤트를 현명하게 관리합니다. 이벤트 수신기를 호출하기 전에 이벤트 수신기가 있는지(null이 아닌지) 여부를 확인하는 조건을 사용하여 이벤트 수신기 배열을 간결하게 유지합니다. clearInterval을 호출하여 활성 간격을 지우고 removeListener를 호출하여 활성 수신기를 제거한 다음 unloadapplication 또는 removeapplicationClip을 사용하여 콘텐츠를 제거하십시오. 동영상 클립이 언로드될 때 SWF 데이터를 참고하고 있는 ActionScript 함수가 있으면 Flash에서는 간격 및 수신기 등에서 SWF 데이터 메모리를 다시 수집하지 않습니다.
- 변수가 더 이상 필요하지 않으면 변수를 삭제하거나, 변수를 null로 설정하여 가비지 수집 대상으로 표시합니다. 변수를 삭제하면 SWF 파일에서 불필요한 에셋이 제거되므로 런타임 중에 메모리 사용을 최적화할 수 있습니다. 그러므로 변수를 null로 설정하는 것보다 삭제하는 것이 더 좋습니다.
- 가비지 수집 전에 removeListener를 호출하여 개체에서 수신기를 명시적으로 제거합니다.
- 함수가 동적으로 호출되고 고정된 매개 변수 집합을 전달하는 경우에는 call을 apply 대신 사용합니다.
- 네임스페이스(경로 등)를 더 간결하게 만들어서 시작 시간을 줄입니다. 경로의 모든 수준이 IF 문으로 컴파일되고 새로운 Object 호출을 발생시키므로 경로의 수준이 적으면 시간이 절약됩니다. 예를 들어, 경로의 수준이 com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.functionName인 경우 com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc에 대해 개체가 인스턴스화되도록 합니다. 일부 Flash 개발자는 SWF 코드를 컴파일하기 전에 전처리기 소프트웨어를 사용하여 58923409876.functionName과 같은 고유 식별자로 경로를 줄입니다.
- 파일이 동일한 ActionScript 클래스를 사용하는 여러 SWF 파일로 구성되어 있으면 컴파일 중에 선택된 SWF 파일에서 해당 클래스를 제외합니다. 이렇게 하면 파일 다운로드 시간과 런타임 메모리 요구 사항을 줄일 수 있습니다.
- Object.watch 및 Object.unwatch를 사용하지 않아야 합니다. 개체 속성을 변경할 때마다 플레이어에서 변경 알림을 보내야 하는지를 확인해야 하기 때문입니다.
- 타임라인의 키프레임에서 실행되는 ActionScript 코드가 완료되는 데 1초가 넘게 걸리면 코드를 분할하여 여러 키프레임에서 실행하는 것을 고려합니다.

- SWF 파일을 게시할 때 코드에서 `trace` 문을 제거합니다. 이렇게 하려면 [설정 게시] 대화 상자의 [Flash] 탭에서 [추적 작업 생략] 확인란을 선택하십시오.
- 상속을 사용하면 메서드 호출 횟수가 늘어나고 메모리를 더 사용합니다. 필요한 모든 기능이 포함된 클래스가 슈퍼클래스에서 일부 기능을 상속하는 클래스보다 런타임에 효율적입니다. 따라서 클래스 확장성과 코드 효율성 사이에서 설계 균형을 찾아야 할 수 있습니다.
- 한 SWF 파일에서 사용자 정의 **ActionScript** 클래스(예: `foo.bar.CustomClass`)가 포함된 다른 SWF 파일을 로드한 다음 로드하는 경우 클래스 정의가 메모리에 남아 있습니다. 메모리를 절약하려면 언로드된 SWF 파일에서 사용자 정의 클래스를 모두 명시적으로 삭제합니다. `delete` 문을 사용하고 정규화된 클래스 이름(예: `delete foo.bar.CustomClass`)을 지정하십시오.
- 전역 변수를 정의한 동영상 클립이 제거되는 경우 전역 변수가 가비지 수집 대상으로 표시되지 않으므로 전역 변수를 제한적으로 사용합니다.
- Flash의 [구성 요소] 패널에서 사용할 수 있는 표준 사용자 인터페이스 구성 요소를 사용하지 않습니다. 이러한 구성 요소는 데스크톱 컴퓨터에서 실행되도록 설계되었으며 모바일 장치에서 실행되도록 최적화되지 않았습니다.
- 많이 중첩된 함수를 가능한 한 사용하지 않습니다.
- 존재하지 않는 변수, 개체 또는 함수를 참조하지 않습니다. 데스크톱 버전의 **Flash Player**와 비교할 때 **Flash Lite 2**에서는 존재하지 않는 변수 참조에 대한 검색 속도가 느리므로 성능에 심각한 영향을 줄 수 있습니다.
- 익명 구문을 사용하여 함수를 정의하지 않습니다(예: `myObj.eventName = function{ ...}; function myFunc { ...}; myObj.eventName = myFunc;`와 같이 명시적으로 정의된 함수가 더 효율적입니다.
- **Math** 함수와 부동 소수점 수의 사용을 최소화합니다. 이러한 값을 계산하면 성능이 저하됩니다. **Math** 루틴을 사용해야 하면 값을 미리 계산하여 변수 배열에 저장하는 것을 고려하십시오. 데이터 테이블에서 값을 검색하는 것이 Flash에서 런타임에 값을 계산하게 하는 것보다 훨씬 빠릅니다.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

모바일 장치의 Flash Lite 파일 메모리 관리

Flash Lite에서는 파일이 더 이상 참조하지 않는 개체와 변수를 메모리에서 정기적으로 지웁니다. 이것을 가비지 수집이라고 합니다. Flash Lite는 60초마다 한 번씩, 또는 파일 메모리 사용이 20% 이상 갑자기 늘어날 때마다 가비지 수집 프로세스를 실행합니다.

Flash Lite에서 가비지 수집을 수행하는 방법과 시기를 제어할 수는 없지만 불필요한 메모리를 의도적으로 해제할 수 있습니다. 타임라인이나 전역 변수의 경우 **ActionScript** 개체가 사용하는 메모리를 해제하려면 `delete` 문을 사용하십시오. 로컬 변수(예: 함수 정의에서 정의된 변수)의 경우에는 `delete` 문을 사용하여 개체의 메모리를 해제할 수 없지만 개체를 참조하는 변수를 `null`로 설정할 수 있습니다. 이렇게 하면 해당 개체에 대한 다른 참조가 없는 경우 개체가 사용하는 메모리가 해제됩니다.

다음 두 코드 예제에서는 이러한 개체를 참조하는 변수를 삭제하여 개체가 사용하는 메모리를 해제하는 방법을 보여 줍니다. 첫 번째 예제에서는 타임라인 변수를 만들고 두 번째 예제에서는 전역 변수를 만드는 것을 제외하고 두 예제는 동일합니다.

```
// 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);
```

앞에서 언급했듯이 `delete` 문을 사용하여 로컬 함수 변수가 사용하는 메모리를 해제할 수 없습니다. 대신 변수 참조를 `null`로 설정하면 `delete`를 사용하는 것과 효과가 동일합니다.

```
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();
```

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

Flash Lite에서 모바일 장치용 데이터 로드

모바일 장치의 파일을 개발할 때 한번에 로드할 데이터 양을 최소화해야 합니다. `XML.load` 등을 사용하여 외부 데이터를 Flash Lite 파일에 로드하는 경우 들어오는 데이터에 할당된 메모리가 부족하면 장치의 운영 체제에서 "메모리 실패" 오류를 생성할 수 있습니다. 이러한 상황은 남아 있는 총 메모리 양이 충분한 경우에도 발생할 수 있습니다.

예를 들어, 파일에서 100KB인 XML 파일을 로드하려고 하지만 장치의 운영 체제에서 들어오는 해당 데이터 스트림을 처리하는 데 30KB만 할당한 경우 Flash Lite에서는 사용할 수 있는 메모리가 충분하지 않다는 오류 메시지를 사용자에게 표시합니다.

많은 양의 데이터를 로드하려면 작은 단위로(예: XML 파일 몇 개로) 데이터를 그룹화하여 각 단위에 대한 데이터 로드 호출을 몇 차례 수행해야 합니다. 각 데이터 단위의 크기와 이에 따라 필요한 데이터 로드 호출 횟수는 장치와 파일별로 따릅니다. 데이터 요청 횟수와 메모리 실패 가능성 간의 적절한 균형점을 찾으려면 다양한 대상 장치에서 파일을 테스트하십시오.

최적의 성능을 얻으려면 가능한 한 XML 파일을 로드하여 구문 분석하지 말고 간단한 이름/값 쌍에 데이터를 저장한 다음 `loadVars`를 사용하여 텍스트 파일에서 데이터를 로드하거나 미리 컴파일된 SWF 파일에서 데이터를 로드하십시오.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

Flash Lite 컴파일에서 클래스 제외

SWF 파일의 크기를 줄이려면 형식 검사를 위해 클래스에 액세스하고 클래스를 사용하는 기능은 유지하면서 컴파일에서 클래스를 제외해 볼 수 있습니다. 예를 들어, 여러 SWF 파일이나 공유 라이브러리를 사용하는 파일을 개발하는 경우 이를 고려해 볼 수 있습니다. 특히 같은 클래스에 많이 액세스하는 경우는 더욱 그렇습니다. 클래스를 제외하면 이러한 파일에서 클래스가 중복되지 않습니다.

1 새 XML 파일을 만듭니다.

2 XML 파일의 이름을 FLA_filename_exclude.xml로 지정합니다. 여기서 FLA_filename은 .fla 확장명을 제외한 FLA 파일의 이름입니다. 예를 들어, FLA 파일이 sellStocks.flain 경우 XML 파일 이름은 sellStocks_exclude.xml이어야 합니다.

3 파일을 FLA 파일과 같은 디렉토리에 저장합니다.

4 다음 태그를 XML 파일에 추가합니다.

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

<asset> 태그에서 이름 특성에 지정된 값이 SWF 파일에서 제외되어야 하는 클래스의 이름입니다. 파일에 필요한 만큼 추가합니다. 예를 들어, 아래의 XML 파일은 mx.core.UIObject 및 mx.screens.Slide 클래스를 SWF 파일에서 제외합니다.

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

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

모바일 장치용 Photoshop 이미지 만들기에 대한 팁

Photoshop에서 만든 이미지가 모바일 장치에서 제대로 표시되도록 하려면 다음과 같이 합니다.

- Device Central을 열고 특정 장치를 선택한 다음 [만들기] 단추를 클릭하여 Photoshop에서 새 파일을 엽니다. 이때 Photoshop에서 자동으로 제공하는 모든 설정은 그대로 유지합니다. 장치를 선택한 다음 Photoshop에서 선택한 장치에 적합한 크기, 색상 공간 등의 옵션을 설정합니다.
- WBMP 형식은 이미지를 모바일 장치용으로 최적화하기 위한 표준 형식입니다. WBMP는 1비트 색상을 지원합니다. 즉, WBMP 이미지에는 검정색 및 흰색 픽셀만 포함됩니다.
- 가능한 한 이미지의 색상 수를 줄이고 회색 음영을 사용합니다. 현재 시중에 판매되는 대부분의 장치는 24비트 또는 32비트 색상(수백만)은 지원하지 않고 16비트 색상(수천)만 지원합니다. 따라서 특수 색상 효과가 제대로 표시되지 않을 수 있습니다. 예를 들어, 그라디언트는 종종 부드러운 점진적 변환 대신에 단색의 줄무늬로 나타납니다.
- 사진의 경우, [선명 효과] 필터를 한 번 이상 적용하여 색상 간의 대비를 높입니다.
- 이미지의 크기를 대상 모바일 장치의 지정 가능한 화면 크기에 맞도록 작게 만듭니다. Device Central에는 라이브러리에 있는 각 장치의 지정 가능한 화면 크기가 나열됩니다. 모바일 장치에서는 스크롤이 안 되는 경우가 종종 있으므로 이미지가 화면에 맞지 않으면 이미지의 일부를 보지 못할 수도 있습니다.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

모바일 장치용 Illustrator 이미지 만들기에 대한 팁

그래픽 콘텐츠를 모바일 장치용으로 최적화하려면 Illustrator에서 만든 아트웍을 모바일 장치용으로 특별히 고안된 SVG 형식(SVG-t 포함)으로 저장합니다.

Illustrator에서 만든 이미지가 모바일 장치에서 제대로 표시되도록 하려면 다음 팁을 참조합니다.

- SVG 표준을 사용하여 콘텐츠를 만듭니다. SVG를 사용하여 모바일 장치에 벡터 그래픽을 게시하면 파일 크기가 작아지고, 표시에 영향을 받지 않으며, 색상 제어력이 강해지며, 확대/축소 기능을 사용할 수 있고, 소스 코드 내에서 텍스트 편집이 가능해집니다. 또한 SVG는 XML 기반이므로 강조, 도구 팁, 특수 효과, 오디오, 애니메이션과 같은 대화형 기능을 이미지에 통합할 수 있습니다.
- 처음부터 대상 모바일 장치의 최종 크기로 작업합니다. SVG는 크기 조절이 가능하지만, 정확한 크기로 작업을 하면 최종 그래픽의 품질과 크기가 대상 장치에 맞게 최적화됩니다.
- Illustrator 색상 모드를 RGB로 설정합니다. SVG는 모니터와 같은 RGB 래스터 디스플레이 장치에서 표시됩니다.
- 파일 크기를 줄이려면 개체(그룹 포함) 수를 줄이거나 개체를 덜 복잡하게(포인트 수를 더 적게) 만듭니다. 포인트 수를 줄이면 SVG 파일에서 아트워크를 설명하는 데 필요한 텍스트 정보의 양이 크게 줄어듭니다. 포인트 수를 줄이려면 [오브젝트] > [페이스] > [단순화]를 선택하고 다양한 조합을 시도하여 품질과 포인트 수 간의 적절한 균형을 찾습니다.
- 가능하면 심볼을 사용합니다. 심볼은 오브젝트를 설명하는 벡터를 한 번만 정의합니다. 따라서 재사용되는 단추 배경과 같은 오브젝트가 아트워크에 포함된 경우에 유용합니다.
- 그래픽에 애니메이션을 적용할 때는 사용되는 오브젝트 수를 제한하고 가능하면 오브젝트를 다시 사용하여 파일 크기를 줄입니다. 개별 오브젝트가 아닌 오브젝트 그룹에 애니메이션을 적용하여 코드 반복을 피합니다.
- SVG의 gzip 압축 버전인 SVGZ를 사용합니다. 압축을 하면 콘텐츠에 따라 파일 크기가 크게 줄어듭니다. 텍스트는 일반적으로 압축률이 크지만 포함된 래스터(JPEG, PNG 또는 GIF 파일)와 같이 이진으로 인코딩된 콘텐츠는 많이 압축되지 않습니다. SVGZ 파일은 gzip으로 압축된 파일을 확장하는 응용 프로그램을 사용하여 압축을 해제할 수 있습니다. SVGZ를 성공적으로 사용하려면 대상 모바일 장치에서 gzip 파일의 압축을 해제할 수 있는지 확인합니다.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

모바일 장치용 비디오 만들기에 대한 팁

모바일 장치용 콘텐츠를 촬영할 때는 다음 팁을 참조합니다.

- 조밀하게 촬영하는 것이 좋습니다. 피사체를 배경과 구분합니다. 배경과 피사체 간의 색상과 값이 너무 비슷하면 안 됩니다.
- 조명에 주의를 기울입니다. 조명이 약한 경우 모바일 장치에 더 큰 문제가 될 수 있으며 작은 화면에서 가시성이 떨어질 수 있습니다. 이러한 점을 염두에 두고 촬영 및 조정에 임해야 합니다.
- 지나친 이동이나 롤링은 피합니다.

Adobe Premiere Pro 및 After Effects를 사용하여 비디오를 편집할 때는 다음 팁을 참조합니다.

- 출력 장치 또는 출력 유형에 따라 출력 동영상의 프레임 속도를 설정합니다. 예를 들어, After Effects의 상업용 광고물의 경우 모바일 장치 배포용으로는 15fps(초당 프레임 수), 미국 내 TV 방송용으로는 29.97fps로 렌더링할 수 있습니다. 일반적으로 낮은 프레임 속도를 사용합니다. 품질 저하 없이 파일 크기를 줄이려면 22fps의 프레임 속도가 적합합니다.
- 동영상을 가능한 한 작게 만들고, 빈 프레임과 같은 불필요한 콘텐츠는 제거합니다. 여러 액션의 사전 인코딩을 완료하여 파일 크기를 제한할 수 있습니다. 일부는 촬영 기술에 적용되지만 다른 일부(예: After Effects의 동작 안정화 도구 사용 또는 노이즈 감소나 흐림 효과 적용)는 인코더의 압축 부분에 적용되는 사후 제작 작업입니다.

참고: 동영상을 작게 만들기에 대한 팁은 After Effects 및 Adobe Premiere Pro의 온라인 도움말을 참조하십시오.

- 색상 팔레트를 올바른 모바일 장치와 일치시킵니다. 일반적으로 모바일 장치의 색상 범위는 제한되어 있습니다. Device Central의 미리 보기를 통해 사용된 색상이 개별 장치나 장치 범위에 적합한지 확인할 수 있습니다.
- 클립을 조정합니다. 회색 음영 보기는 값을 비교하는 데 유용합니다.
- Adobe Media Encoder에서 사용할 수 있는 사전 설정을 사용합니다. Adobe Media Encoder에는 3GPP 모바일 장치로 내보내기 위한 여러 가지 사전 설정이 있습니다. 3GPP 사전 설정은 표준 크기인 176 x 144(QCIF), 320 x 240 및 352 x 288입니다.
- 자르기 작업은 신중하게 합니다. 일반적으로 표준 DV 프로젝트 설정으로 작업하고 DV, DVD, Flash, WMV 및 모바일 3GPP의 조합으로 출력합니다. 일반적인 사전 설정을 사용하되, 인코딩 시에는 모바일 3GPP의 11:9 종횡비와 4:3 또는

16:9 비디오 간의 차이를 관리합니다. AME 자르기 도구를 사용하면 Photoshop의 자르기 도구와 같은 방법으로 임의 비율로 제한하고, 11:9 제한 사전 설정을 기존 4:3 및 16:9에 추가할 수 있습니다.

- 모바일 출력과 관련된 중형비로 작업합니다. 새로운 프로젝트 사전 설정(Windows에서만 사용 가능)을 사용하면 쉽습니다. 프레임 크기가 최종 출력 크기보다 크지만(예를 들어, 제목을 위해 176 x 144에서 작업하면 어려울 수 있음) 쉽게 인코딩할 수 있도록 출력 프레임 중형비를 일치시킵니다. 각 Windows 프로젝트 사전 설정은 압축되지 않은 비디오로 렌더링하지만 대부분의 컴퓨터에서 데이터 속도를 이러한 축소된 프레임 크기와 반감된 프레임 속도로 관리할 수 있습니다. 이 프로세스는 모바일 장치용으로만 출력하는 프로젝트를 위한 것입니다. 두 개의 프레임 중형비 4:3(QVGA, VGA 등) 및 11:9(CIF, QCIF, Sub-QCIF)는 모바일 장치에서 대부분 지원됩니다. 이러한 두 개의 일반적인 프로젝트 설정은 Adobe Media Encoder의 [모바일 및 사전 설정] 폴더에 포함됩니다.

참고: Device Central의 장치 데이터를 사용하여 사용자 정의 사전 설정의 구성 방법을 결정하지 마십시오. Device Central에는 비디오 또는 오디오 지원(프레임 크기, 코덱, 비트 전송률 등)에 대한 정보가 없습니다. Device Central의 프레임 크기 데이터는 화면 크기와 바탕 화면, 화면 보호기 크기를 참고하며 이러한 크기는 비디오 크기와 다릅니다.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

모바일 장치용 Dreamweaver 웹 콘텐츠 만들기에 대한 팁

Device Central은 Dreamweaver에서 만든 웹 페이지를 Opera의 Small-Screen Rendering 기능을 사용하여 미리 봅니다. 이 미리 보기를 통해 웹 페이지가 모바일 장치에서 어떻게 표시되는지 확인할 수 있습니다.

참고: Opera의 Small-Screen Rendering 기능은 애플리케이션된 각 장치에 미리 설치되거나 설치되지 않을 수 있습니다. Opera의 Small-Screen Rendering 기능이 설치되어 있는 경우 Device Central은 콘텐츠가 어떻게 표시되는지를 미리 보여줍니다.

Dreamweaver에서 만든 웹 페이지가 모바일 장치에서 제대로 표시되도록 하려면 아래 팁을 참조합니다.

- Adobe® Spry 프레임워크를 사용하여 콘텐츠를 개발한 경우 다음 HTML 행을 페이지에 추가하여 Device Central에서 CSS를 렌더링하고 JavaScript™를 제대로 실행할 수 있습니다.

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

- Opera의 Small-Screen Rendering 기능은 프레임, 팝업, 밑줄, 취소선, 윗줄, 깜박임 및 선택 윤곽을 지원하지 않습니다. 이러한 디자인 요소는 사용하지 않아야 합니다.
- 모바일 장치용 웹 페이지를 간단한 상태로 유지합니다. 특히 글꼴 수, 글꼴 크기 및 색상을 최소화 사용합니다.
- 이미지 크기와 필요한 색상 수를 줄이면 이미지가 의도한 대로 표시될 가능성이 높아집니다. 사용된 각 이미지의 높이와 폭을 정확히 지정하려면 CSS 또는 HTML을 사용합니다. 모든 이미지에 대해 대체 텍스트를 제공합니다.

참고: 웹 페이지를 모바일 장치용으로 최적화하는 데 필요한 정보는 Opera 소프트웨어 웹 사이트를 참조하십시오.

휴대 전화 및 모바일 장치용 콘텐츠 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

에뮬레이터 탭에서 테스트

에뮬레이터 탭 열기

Adobe® Device Central®의 에뮬레이터 탭은 모바일 장치의 콘텐츠를 사실적으로 시뮬레이션하도록 디자인되었습니다. Flash, 비트맵, 비디오 등과 같은 여러 가지 미디어 유형을 테스트하고 독립 실행형 플레이어, 배경 무늬 또는 화면 보호기와 같은 다양한 콘텐츠 유형으로 적용할 수 있습니다.

참고: 에뮬레이터 탭에서 테스트하면 모바일 장치를 테스트하는 데 드는 비용과 시간을 절약할 수 있지만 실제 장치에서 테스트하는 것을 대체할 수는 없습니다. 콘텐츠를 개발할 때 초기 테스트용으로 Device Central을 사용한 다음 최종 테스트에는 실제 장치를 사용하십시오.

Flash 콘텐츠를 테스트할 때 특정 장치에서 콘텐츠 파일을 에뮬레이터 탭에 나타나도록 하려면 해당 장치가 파일이 사용하는 Flash Lite 버전과 콘텐츠 유형을 지원해야 합니다. 예를 들어 Flash에서 만든 SWF 파일이 있을 때 이 파일을 여는 데 Flash Lite 2가 필요하고 Flash Lite 1.1만 지원하는 장치의 에뮬레이터 탭에서 그 파일을 테스트하려고 하면 해당 파일이 나타나지 않습니다. 이 경우 사용 가능 장치 목록으로 이동하여 Flash Lite 버전에 따라 장치를 그룹화한 다음 Flash Lite 2를 지원하는 장치 중 하나를 두 번 클릭합니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
- 지원되는 Adobe 응용 프로그램에서 테스트를 위해 콘텐츠를 내보내거나 미리 보거나 장치에서 사용하도록 저장할 수 있습니다. 예를 들어 Flash에서는 컨트롤 > 동영상 테스트가 이 명령에 해당하고 Photoshop에서는 파일 > 웹 및 장치용으로 저장이 이 명령에 해당합니다.

참조

28페이지의 “콘텐츠 유형 정보”

6페이지의 “작업 영역 구성 요소”


키보드로 에뮬레이터 탭 키 사용

에뮬레이터 탭의 키패드를 마우스로 직접 클릭하거나 다음 키보드 단축키를 사용할 수 있습니다.

- 키보드의 방향 키(왼쪽, 오른쪽, 위쪽, 아래쪽)는 에뮬레이터 탭 탐색 키패드의 해당 탐색 키에 매핑됩니다.
- Enter 또는 Return 키는 에뮬레이터 탭의 선택 키에 해당합니다.
- Page Up 및 Page Down 키는 각각 에뮬레이터 탭의 왼쪽 및 오른쪽 소프트 키에 해당합니다.
- 키보드의 숫자 키는 에뮬레이터 탭 키패드의 해당 숫자 키에 매핑됩니다.

다른 테스트 장치로 변경



❖ 장치 세트 또는 사용 가능 장치 목록에서 새 장치를 두 번 클릭합니다. 다음 사항을 유의하십시오.

- 한 번에 하나의 장치만 에뮬레이션할 수 있습니다.
- 현재 선택 항목에서 한 장치를 두 번 클릭하면 해당 장치 옆에 아이콘이 표시됩니다. 에뮬레이터 탭에서 콘텐츠가 처음부터 재생됩니다.
- 현재 선택 항목 이외의 장치를 두 번 클릭하면 Adobe Device Central에서 선택 항목이 해제되고 대신 해당 장치가 선택됩니다. 새로 선택한 장치 옆에 활성화된 장치 아이콘 이 표시되며, 해당 장치가 에뮬레이터 탭에 로드됩니다. 에뮬레이터 탭에서 콘텐츠가 처음부터 재생됩니다.



참조

9페이지의 “장치 사용”

화면 회전

❖ 시계 방향 회전 단추  또는 시계 반대 방향 회전 단추 를 클릭합니다. 단추를 반복하여 누를 때마다 90도씩 회전됩니다.

확대 또는 축소


❖ 확대 단추  또는 축소 단추 를 클릭합니다.

참고: 확대 또는 축소 단추를 반복해서 누를 때마다 비율(예: 25%, 33.33%, 50%, 66.67%, 100%, 200%, 300%, 400%)만큼 확대 또는 축소됩니다.

에뮬레이터 탭에서 분리 보기 사용

에뮬레이터 탭이 제공하는 분리 보기는 조개 껍질 모양의 휴대 전화처럼 콘텐츠를 100%로 볼 수 없는 장치를 테스트하는 데 유용합니다. 이런 스타일의 전화를 사용하면 일반 에뮬레이터 보기에서 콘텐츠를 모두 표시하지 못하거나 스크롤하지 않고는 스킨에서 키패드에 액세스하지 못할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

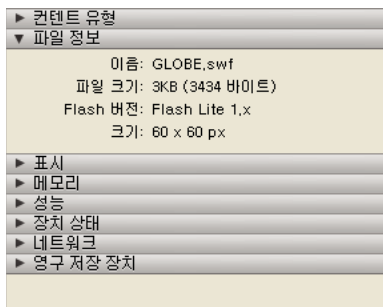
- 분리 보기 단추 를 클릭합니다.
- 보기 > 분리됨을 선택합니다.

테스트 패널 사용

테스트 패널 정보

에뮬레이터 탭의 오른쪽에는 테스트 및 성능 조정을 위한 몇 가지 패널이 축소/확장 가능한 형태로 표시됩니다. 각 패널에는 다양한 미디어 유형에 대한 옵션이 있습니다. 표시되는 패널은 테스트하는 미디어 유형에 따라 다음과 같이 달라집니다.

- 콘텐츠 유형(Flash, 비트맵, 비디오, 웹)
- 파일 정보(Flash, 비트맵, 비디오, 웹)
- 표시(Flash, 비트맵, 비디오)
- 메모리(Flash)
- 성능(Flash)
- 장치 상태(Flash)
- 네트워크(Flash)
- 영구 저장 장치(Flash)
- 렌더링(웹)
- 비율 조정(비트맵, 비디오)
- 정렬(비트맵, 비디오)



에뮬레이션된 콘텐츠를 테스트하는 동안 패널을 사용하여 설정을 변경할 수 있습니다.

콘텐츠 유형 정보

각 장치는 장치 제조업체가 결정한 하나 이상의 콘텐츠 유형을 지원합니다. Adobe Device Central에서 장치 프로파일 탭은 각 개별 장치에 대해 지원되는 콘텐츠 유형을 표시합니다. 콘텐츠 유형의 예로는 독립 실행형 플레이어, 배경 무늬, 화면 보호기를 들 수 있습니다. 장치가 지원하는 각 콘텐츠 유형에 대해 장치 프로파일에서 관련 설정을 표시합니다. 콘텐츠를 배포하려고 계획하는 경우 장치가 지원하는 콘텐츠 유형을 고려해야 합니다.

Adobe Device Central에서 Flash 콘텐츠를 미리 보고 테스트하는 경우 에뮬레이터 탭은 내보낸 파일의 정보를 사용하여 콘텐츠 유형을 결정합니다. 에뮬레이터 탭에서 콘텐츠 유형을 변경하면 Adobe Device Central이 변경 사항을 Flash로 다시 기록합니다.

참고: Flash 이외의 응용 프로그램이 보내는 파일과 Device Central에서 직접 연 파일(SWF 파일 포함)에는 이 파일을 원래 만들 때 사용된 콘텐츠 유형 또는 장치에 대한 정보가 없습니다.

Flash와 비트맵 옵션에는 여러 가지 콘텐츠 유형이 있고 웹과 비디오는 콘텐츠 유형이 각각 하나씩입니다. Flash와 비트맵의 경우 콘텐츠 유형을 통해 다음을 수행할 수 있습니다.

- 장치에서 지원되는 기능 정의
- 표시 크기와 다른 지정 가능 크기 정의

참고: 특정 장치의 표시 크기와 한 쌍을 이루는 콘텐츠 유형은 화면에서 지정 가능 영역을 결정합니다. 지정 가능 영역은 콘텐츠의 최대 화면 폭과 높이를 픽셀 단위로 나타낸 것입니다.

Adobe Device Central의 새 문서 탭 또는 에뮬레이터 탭에서 콘텐츠 유형을 선택합니다. 콘텐츠 유형을 선택하면 선택된 콘텐츠 유형(또는 플레이어 버전)을 지원하지 않는 모든 장치가 장치 세트 목록 및 사용 가능 장치 목록에서 흐리게 표시됩니다.

Flash Lite의 콘텐츠 유형 정보 설치된 각 Flash Lite는 하나 이상의 콘텐츠 유형을 지원합니다. 예를 들어 어떤 장치는 Flash Lite를 사용하여 화면 보호기 또는 애니메이션 벨소리를 활성화합니다. 다른 장치는 Flash Lite를 사용하여 모바일 웹 페이지에 포함된 콘텐츠를 렌더링합니다. 모든 콘텐츠 유형이 모든 Flash Lite 기능을 지원하는 것은 아닙니다.

특정 장치와 한 쌍을 이루는 각 Flash Lite 콘텐츠 유형은 사용자의 응용 프로그램에서 사용 가능한 특정 Flash 기능 세트를 정의합니다. 예를 들어 화면 보호기로 실행되고 있는 Flash Lite 응용 프로그램은 일반적으로 네트워크 연결 또는 데이터 다운로드에는 사용할 수 없습니다.

에뮬레이터 탭에서 여러 장치와 서로 다른 콘텐츠 유형을 테스트할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 사용하려는 콘텐츠 유형에서 사용할 수 없는 기능을 응용 프로그램이 사용하는지 확인할 수 있습니다.

에뮬레이션 중에 콘텐츠 유형을 변경하면 에뮬레이터 탭에 플레이어가 다시 로드되어 처음부터 응용 프로그램을 다시 시작합니다.

사용 가능한 콘텐츠 유형 정보가 없으면 에뮬레이터 탭이 기본 독립 실행형 플레이어 설정을 사용합니다.

참고: Flash Lite 콘텐츠 유형 사용에 대한 자세한 최신 정보는 www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_kr를 참조하십시오.

Photoshop, Illustrator, After Effects 및 Adobe Premiere Pro의 콘텐츠 유형 정보 Adobe Device Central은 비트맵용으로 전체 화면(화면의 전체 픽셀 크기), 배경 무늬 및 화면 보호기 콘텐츠 유형을 지원합니다. 비트맵 미디어의 기본 콘텐츠 유형은 전체 화면입니다.

참고: 배경 무늬와 화면 보호기 콘텐츠 유형은 전체 화면 콘텐츠 유형보다 작은 화면 크기를 제공할 수 있습니다. Photoshop 또는 Illustrator를 사용하여 Flash와 같은 다른 응용 프로그램에 추가되는 모형, 프로토타입 또는 에셋 등을 만드는 경우 전체 화면 문서로 시작해야 합니다.

파일 정보 보기

콘텐츠 유형을 테스트하는 경우 파일 정보 패널을 사용하여 이름, 크기, 형식 및 규격과 같은 파일 관련 중요 세부 사항을 확인할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.

- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
- 지원되는 Adobe 응용 프로그램에서 콘텐츠를 테스트용으로 내보낼지, 미리 볼지, 장치에서 사용하도록 저장할지 여부를 지정합니다. 예를 들어 Flash에서는 컨트롤 > 동영상 테스트가 이 명령에 해당하고 Photoshop에서는 파일 > 웹 및 장치용으로 저장이 이 명령에 해당합니다.

2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 파일 정보 패널을 확장합니다.

표시 옵션 정보

에뮬레이터 탭에서 제공하는 옵션을 사용하면 모바일 장치에서 발생할 수 있는 표시 조건을 시뮬레이션할 수 있습니다. 여기에는 전화 매개 변수 설정을 결정하는 백라이트나 시간 제한 등의 조건과 전화가 사용될 수 있는 환경이 결정하는 화면의 일광과 같은 조건이 포함됩니다. 사용자가 이러한 조건을 변경할 때까지 모든 표시 옵션이 그대로 사용됩니다. 에뮬레이터 탭은 개별 장치에 대해 백라이트, 시간 제한 및 반사 표시 설정을 보존하지 않습니다. 하지만 감마와 대비 설정은 개별 장치 각각에 대해 저장됩니다.

표시 옵션 변경

1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.

- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
- 지원되는 Adobe 응용 프로그램에서 파일을 열고 컨트롤 > 동영상 테스트를 선택합니다.

2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 표시 패널을 확장합니다.

3 다음 옵션을 필요에 따라 변경합니다.

백라이트 백라이트 슬라이더를 사용하면 일반적으로 절전 모드로 전환될 때 밝기가 낮아지는 것처럼 백라이트의 밝기를 낮출 수 있습니다. 또한 일부 모바일 장치 사용자는 백라이트 밝기를 일부러 낮춰 배터리 전원을 절약하고 있습니다. 모바일 콘텐츠를 설계할 때는 콘텐츠가 낮은 백라이트에서도 보이는지 확인하십시오. 백라이트 설정을 변경하면 에뮬레이터 탭에서 테스트를 위해 다른 장치를 열 때까지 그대로 설정이 유지됩니다.

참고: 시간 제한 기능을 사용하면 백라이트 슬라이더를 사용할 수 없습니다. 백라이트 슬라이더를 사용하려면 시간 제한 옵션을 끄십시오.

시간 제한 시간 제한 기능을 자동으로 테스트할 수 있습니다. 기본값은 선택하지 않는 것입니다. 이 옵션을 선택하면 백라이트 시간 제한 기능을 사용할 수 있습니다. 텍스트 필드에 백라이트 시간 제한이 될 때까지의 시간을 초 단위로 입력합니다. 기본 설정은 4초입니다. 실제 장치에서처럼 장치를 사용하지 않아 백라이트가 꺼진 후 작업이 재개되면 백라이트가 다시 켜집니다. 테스트 중에 시간 제한 설정을 무시하려면 해당 확인란을 선택 해제합니다.

대비 표시 대비를 변경하여 여러 대비 조건에서 콘텐츠의 시각적인 모양을 테스트할 수 있습니다. 기본값은 0이고 설정 가능한 범위는 100에서 -100 사이입니다.

감마 표시 감마를 변경하여 여러 감마 조건으로 콘텐츠의 시각적인 모양을 테스트할 수 있습니다. 기본값은 0이고 설정 가능한 범위는 100에서 -100 사이입니다.

반사 콘텐츠의 시각적인 표시를 테스트하는 여러 환경 조건을 시뮬레이션할 수 있습니다.

Opera 작은 화면 렌더링 사용

Dreamweaver 콘텐츠를 테스트하는 경우 렌더링 패널을 사용하면 Opera 작은 화면 렌더링을 지원하는 장치에서 HTML 작업이 어떻게 표시되는지 확인할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.

- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
- Dreamweaver에서는 파일을 열고 파일 > 브라우저에서 미리 보기 > Device Central을 선택합니다.

2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 렌더링 패널을 확장합니다.

3 SSR(Small Screen Rendering)을 선택합니다.

SSR(Small Screen Rendering)을 설정 및 해제하여 SSR(Small Screen Rendering)을 사용했을 때와 사용하지 않았을 때 작업이 어떻게 표시되는지 차이점을 확인할 수 있습니다.

참고: URL 상자에 웹 사이트 주소를 입력하여 인터넷을 탐색하고 실제 온라인 웹 사이트를 미리 볼 수 있습니다.

참조

17페이지의 “Adobe Device Central과 Dreamweaver를 사용하여 모바일 콘텐츠 미리 보기”

이미지 또는 비디오 파일 변경 또는 비율 조정

에뮬레이터 탭에서는 장치 프로파일의 정보에 따라 장치에 맞도록 콘텐츠를 비율 조정하거나 자를 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.

- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 이미지 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
- Photoshop 또는 Illustrator에서 파일을 엽니다. 웹 및 장치용으로 저장을 선택하고 Device Central을 클릭합니다.
- Adobe Premiere Pro 또는 After Effects에서 파일을 엽니다. 파일 > 내보내기 > Adobe Media Encoder를 선택합니다. 형식 드롭다운 메뉴에서 H.264를 선택하고 Device Central에서 열기를 선택한 다음 확인을 클릭합니다.

2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 비율 조정 패널을 확장합니다.

3 여러 가지 비율 조정 동작을 테스트하려면 다음 옵션을 필요에 따라 변경합니다.

원래 크기 사용 원래 크기로 이미지를 에뮬레이션합니다.

화면에 맞게 늘임 비율에 상관없이 지정 가능 화면 크기에 맞도록 콘텐츠의 크기를 조정합니다.

비율에 맞게 맞춤 비율에 따라 지정 가능 화면 크기에 맞도록 콘텐츠의 크기를 조정합니다. 높이 및 폭 맞춤, 폭 맞춤 또는 높이 맞춤 단추 중에서 하나를 선택합니다.

비율 조정 비율 조정 슬라이더 막대를 왼쪽(축소) 또는 오른쪽(확대)으로 이동합니다.

전체 화면 모드 (비디오 콘텐츠만 해당) 장치를 전체 화면 모드로 전환하도록 에뮬레이션합니다. 비디오 재생의 경우 많은 모바일 장치가 전체 화면 설정을 제공하므로 세로 방향으로 된 장치에서 가로 방향으로 된 비디오 파일을 보다 잘 표시할 수 있습니다. 전체 화면 모드 옵션을 선택하면 시계 방향 또는 시계 반대 방향으로 비디오를 90도 회전합니다. 방향 정보는 장치 프로파일에 있으며 장치마다 다를 수 있습니다. 장치를 회전하려면 에뮬레이터 탭 아래쪽의 회전 단추를 클릭합니다.

참고: Adobe Device Central에서 전체 화면 옵션은 전체 화면 모드를 지원하는 장치에서만 사용할 수 있습니다.

이미지 또는 비디오 정렬 변경

정렬 기능을 통해 이미지 또는 비디오 파일이 모바일 장치에 표시되었을 때 해당 파일의 위치를 설정할 수 있습니다. 이 기능은 지정 가능 화면 크기를 완전히 채우지 못하는 이미지나 비디오 파일인 경우 중요합니다.

1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.

- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 이미지 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
- Photoshop 또는 Illustrator에서 파일을 엽니다. 웹 및 장치용으로 저장을 선택하고 Device Central을 클릭합니다.
- Adobe Premiere Pro 또는 After Effects에서 파일을 엽니다. 파일 > 내보내기 > Adobe Media Encoder를 선택합니다. 형식 드롭다운 메뉴에서 H.264를 선택하고 Device Central에서 열기를 선택한 다음 확인을 클릭합니다.

2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 정렬 패널을 확장합니다.

3 가로 정렬 또는 세로 정렬 단추를 클릭합니다.

참고: 비율 조정 및 정렬 변경 사항은 장치를 다시 로드할 때까지 저장됩니다. 장치를 두 번 클릭하여 다시 로드할 때마다 프로파일에 정의된 기본 정렬 및 비율 조정 설정으로 되돌아갑니다.

Flash용 테스트 정보

메모리 패널 정보

메모리 패널을 사용하여 Flash 파일에서의 응용 프로그램 메모리 사용을 모니터링하고 다양한 성능 매개 변수를 조정하여 최대 성능을 발휘하도록 합니다. 정적 힙 크기와 동적 힙 크기의 기본값은 장치 프로파일에 포함된 각각의 크기로 지정됩니다. 예를 들어 일부 장치에는 동적 힙이 전혀 없습니다.

Flash 응용 프로그램을 테스트할 때마다 메모리 패널이 에뮬레이터 탭에 표시됩니다. 그래프는 정적 및 동적 힙 크기를 서로 다른 색상의 곡선으로 표시합니다. 곡선에서 가장 오른쪽 점은 현재 메모리 사용 현황(곡선 아래에 KB로 표시)을 나타냅니다. 또한 진행을 표시줄은 현재 사용된 메모리를 사용 가능한 메모리의 백분율로 나타냅니다.

메모리 패널을 통해 Flash 콘텐츠 테스트를 보다 효율적으로 수행할 수 있습니다. 예를 들어 특정 장치에서 테스트하기에 너무 큰 Flash 파일이 있는 경우 정적 메모리나 동적 메모리를 더 큰 크기로 변경하면 해당 파일을 볼 수 있습니다. Flash로 돌아와서 파일 크기를 줄여 최적화합니다. Adobe Device Central에서 파일을 다시 테스트합니다. 정적 또는 동적 메모리를 줄여 파일이 정확하게 나타나는지 확인할 수 있습니다. 파일을 테스트할 때 메모리 패널의 그래프를 검토하여 파일의 큰 부분을 시각적으로 확인할 수 있습니다. 메모리 패널을 사용하는 다른 방법은 메모리 힙 크기를 줄여 전화 호출을 수신하는 등의 다른 작업이 모바일 장치에서 진행될 때 시뮬레이션하는 것입니다.

참조

14페이지의 “Adobe Device Central과 Flash CS3를 사용하여 모바일 콘텐츠 만들기”

정적 힙 크기 또는 동적 힙 크기 변경

힙 크기를 변경하면 해당 변경 사항이 응용 프로그램 전체에 적용되며 장치별로는 저장되지 않습니다. 기본 크기로 다시 설정하면 모든 힙 크기가 프로파일에 지정된 각각의 기본값으로 다시 설정됩니다.

1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.

- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 Flash SWF 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
- Flash에서 파일을 열고 컨트롤 > 동영상 테스트를 선택합니다.

2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 메모리 패널을 확장합니다.

3 파일을 테스트할 때 장치에서 사용 가능한 실제 힙 크기로 변경해야 하는 경우 편집을 클릭합니다.

4 정적 힙 또는 동적 힙 상자에서 크기를 변경하고 확인을 클릭합니다.

새로운 크기가 패널에 빨간색으로 표시되는데, 이것은 크기가 사용자 정의되었으며 선택된 장치에 대해 더 이상 정확한 기본 크기가 아님을 나타냅니다. 선택한 장치의 정확한 힙 크기인 기본값으로 되돌아가려면 재설정을 클릭합니다. 그러면 두 힙 크기가 모두 기본값으로 설정됩니다. 힙 크기를 하나만 재설정하려면 편집을 클릭하고 해당 힙 크기 필드 옆의 재설정 아이콘을 클릭합니다.

장치 조정 정보

초기의 장치 에뮬레이션 동안(즉, 성능 에뮬레이션이 선택되지 않은 경우), 에뮬레이터 탭은 완전한 데스크톱 또는 랩톱 속도로 실행됩니다. 장치 성능을 정확하게 에뮬레이션하려면 에뮬레이터 탭에서 각 장치를 조정합니다.

장치를 조정할 때는 에뮬레이터 탭이 테스트 응용 프로그램을 실행하여 테스트 결과를 데이터베이스에 저장된 결과와 비교하며, 이 저장된 결과는 실제 장치에서 동일한 테스트 응용 프로그램을 실행하여 얻은 것입니다. Device Central은 비교 기능에 기초하여 색인 번호를 얻습니다. 이를 통해 Device Central이 장치를 에뮬레이션하기 위해 데스크톱 또는 랩톱 컴퓨터 속도를 얼마나 낮춰야 하는지 알 수 있습니다. 또한 Device Central에서 장치를 성능 색인 범주로 그룹화하는 방법을 제공합니다. 사용자는 범주를 통해 장치 성능을 비교할 수 있습니다. 즉, 색인 번호가 높을수록 고성능 장치를 나타냅니다. 플레이어 버전, 표시 크기, 힙 크기, 모니터 크기 및 컴퓨터의 메모리 소비 등은 모두 조정 결과에 영향을 줍니다.

렌더링과 조정을 제외한 대부분의 성능 옵션이 조정되지 않은 모든 장치에 대해 비활성화된 상태로 남아 있습니다. 장치에 대해 첫 번째 조정을 수행한 후 해당 장치에 대한 모든 성능 옵션이 활성화됩니다.

컴퓨터에서 실행되고 있는 다른 프로세스가 성능에 영향을 줄 수 있으므로 정확한 에뮬레이션 결과를 얻기 위해 장치 조정을 자주 수행하십시오.

장치 조정

1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.

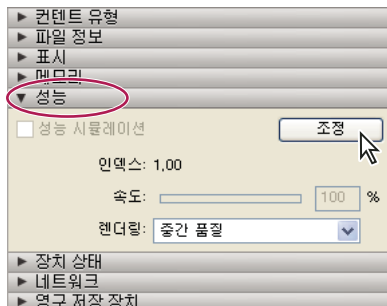
- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 Flash SWF 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
- Flash에서 파일을 열고 컨트롤 > 동영상 테스트를 선택합니다.

2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 성능 패널을 확장합니다.

3 조정을 클릭합니다.

조정이 진행될 때 진행율 표시줄이 나타납니다.

4 모든 옵션을 사용하려면 성능 시뮬레이션을 선택합니다.



성능 패널에서 장치를 조정합니다.

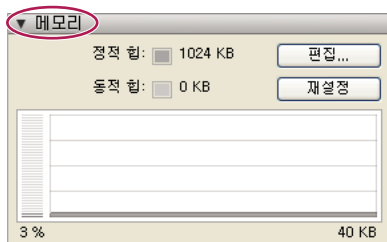
컨텐츠 성능 테스트

컨텐츠 파일이 최대 성능을 발휘하도록 하려면 에뮬레이션을 실행하기 전에 속도, 렌더링 품질 및 메모리 사용량을 조정합니다.

1 조정한 장치를 선택합니다.

2 메모리가 문제인 경우 메모리 패널을 열고 편집을 클릭한 다음 정적 힙 또는 동적 힙의 값을 변경하거나 두 값 모두 변경합니다.

기본값보다 높은 값 또는 낮은 값을 입력할 수 있습니다. 기본 정적 힙 값은 기본값보다 큰 값으로 설정할 수 있습니다. 이 설정을 통해 장치 제한값이 될 때까지 단계적으로 응용 프로그램의 크기를 줄일 수 있습니다. 동적 힙 크기를 줄여 장치의 다른 프로세스가 동적 메모리를 사용하는 경우를 에뮬레이션할 수 있습니다.



메모리 패널에서 정적 힙 크기 및 동적 힙 크기 변경

3 성능 시뮬레이션을 선택합니다.

4 실행 속도가 문제인 경우 속도를 조정합니다. 성능 패널에서 속도 슬라이더를 오른쪽이나 왼쪽으로 이동하여 실행 속도를 높이거나 줄입니다. 응용 프로그램의 기본 속도는 100%이며, 이 값은 데이터베이스에 정의된 성능 범주에 대한 상대 비율입니다.

참고: 슬라이더 위치는 장치별로 저장됩니다.

5 렌더링 품질이 문제인 경우 렌더링 품질을 조정합니다. 기본값은 중간입니다. 품질을 높이면 시각적으로는 좋아지지만 일반적으로 새로 고치는 속도(성능)가 느려집니다.

응용 프로그램이 충분한 메모리를 사용하여 사용자가 메모리 패널에서 지정한 두 힙 크기 중 하나라도 초과하면 플레이어가 중지되지만 이 플레이어가 중지된 프레임은 그대로 표시되어 있으므로 메모리 사용률이 높았던 위치를 알 수 있습니다. 출력 창에 메모리 부족 오류가 표시됩니다.

6 선택한 모바일 장치(사용자의 컴퓨터 아님)의 성능을 표시하려면 성능 에뮬레이션을 클릭합니다.

참고: 성능 패널에 나열된 범주는 조정 프로세스에서 가져온 것이며 Adobe에서 성능에 따라 장치를 그룹화하는 방법입니다. 여러 가지 모바일 장치의 범주를 비교하여 성능이 높은 장치를 보여줍니다.

Device Central의 언어 설정

언어 설정을 변경하면 에뮬레이션된 콘텐츠를 사용자의 환경 설정(파일 메뉴 > 환경 설정)에서 장치와 연결된 글꼴을 사용하여 표시합니다. 에뮬레이터 탭에서는 실제 장치에서 사용할 수 있는 글꼴과 유사한 글꼴을 표시합니다. 실제 사용하는 장치 글꼴이 있으면 글꼴 매핑을 이 글꼴로 변경하여 가능한 한 정확하게 콘텐츠를 에뮬레이션하십시오.

장치 상태 패널에서 언어 설정을 변경하는 경우 해당 글꼴이 컴퓨터에 설치되어 있고 환경 설정에서는 해당 언어에 이 글꼴이 매핑되어 있어야 합니다. 예를 들어 Adobe Device Central 언어 설정을 일본어로 변경했지만 일본어 글꼴이 설치되지 않았거나 환경 설정에서 매핑되어 있지 않으면 에뮬레이터가 일본어 텍스트를 표시할 수 없습니다.

참고: Device Central 언어 설정은 Flash 언어 설정과 유사합니다. 이러한 설정은 Flash Player 또는 장치 운영 체제와 같은 호스트 환경에서 반환된 값에 적용됩니다.

또한 언어 설정은 날짜 및 시간에 적용되는 형식을 제어합니다. 예를 들어 언어를 독일어로 설정하면 날짜와 시간이 20. Maerz 2006으로 표시되지만 영어로 설정하면 March 20, 2006으로 표시됩니다.

참고: XML에 익숙한 고급 사용자는 언어 콤보 상자를 통해 제공된 언어 목록을 확장할 수 있습니다. 그렇게 하려면 Adobe Device Central이 설치된 Devices 폴더의 DeviceLanguages.lng 파일을 편집합니다. Windows® XP의 경우 기본 위치는 C:\Documents and Settings\사용자 이름\Local Settings\Application Data\Adobe\Adobe Device Central CS3입니다. Windows® Vista는 « 경우 기본 위치는 C:\Users\사용자 이름\AppData\Local\Adobe\Adobe Device Central CS3입니다. Mac OS의 경우 기본 위치는 사용자 폴더/Library/Application Support/Adobe/Adobe Device Central CS3/Devices/devicelanguages.lng입니다.

참조

8페이지의 “응용 프로그램 언어 변경”

언어, 표준 시간대, 날짜 또는 시간 변경

Flash 응용 프로그램의 경우 에뮬레이터 탭에 장치 상태 패널이 표시됩니다. 장치 상태 패널의 데이터는 FSCommand를 통해 Flash Lite 콘텐츠에서 액세스할 수 있습니다. 에뮬레이터 탭은 장치 상태 설정을 응용 프로그램에 보관하며 장치에는 저장하지 않습니다.

표준 시간대를 설정하면 GetTimezoneOffset() FSCommand가 실행됩니다. 표준 시간대를 전환하는 것과 같은 특별한 작업을 수행하는 스크립트를 테스트해 볼 수도 있습니다. 제공된 표준 시간대 옵션은 Windows 시스템 제어판의 표준 시간대 설정과 동일한 형식을 사용합니다.

날짜 또는 시간을 설정하면 getDate() 또는 getTime() FSCommand가 실행됩니다. 이러한 명령은 장치 운영 체제의 날짜 및 시간 정보를 Flash 응용 프로그램에 제공합니다.

❖ 장치 상태 패널에서 다른 언어, 표준 시간대, 날짜 또는 시간을 선택합니다.

음량 또는 배터리 잔량 변경

음량 또는 배터리 잔량을 변경하여 장치에서 실제 조건을 시뮬레이션할 수 있습니다. 예를 들어 배터리 잔량이 실제로 10% 가 될 때까지 기다리지 않아도 10%로 변경할 수 있습니다. 배터리 잔량이 어떤 수준에 도달했을 때 낮은 배터리 표시기가 나타나도록 테스트할 때 이 기능이 유용합니다.

1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.

- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 Flash 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
- Flash에서 파일을 열고 컨트롤 > 동영상 테스트를 선택합니다.

2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 장치 상태 패널을 확장합니다.

3 음량 또는 배터리 잔량 슬라이더를 이동하여 잔량을 늘리거나 줄입니다.

외부 전원 시뮬레이션

1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.

- Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 Flash 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.

- Flash에서 파일을 열고 컨트롤 > 동영상 테스트를 선택합니다.
- 2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 장치 상태 패널을 확장합니다.
- 3 충전기를 선택합니다.

네트워크 옵션 및 Flash Lite FSCommand

Flash Lite에서 네트워크에 연결하고 네트워크 상태 정보를 가져오는 명령과 속성을 추가할 수 있습니다. Adobe Device Central 네트워크 패널의 옵션에서 다음 fscommand2() 명령을 실행합니다.

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

참고: 이러한 명령에 대한 자세한 내용은 Flash Lite 설명서를 참조하십시오.

Adobe Device Central 네트워크 패널 옵션은 다음 fscommand2() 명령과 연관되어 있습니다.

- +Name=>GetNetworkName (테스트용으로 반환할 에뮬레이터의 사용자 정의 네트워크 이름 입력)
- +Generation=>GetNetworkGeneration
- +Connection=>GetNetworkConnectStatusfscommand2
- +Status=>GetNetworkStatus

네트워크 정보 변경

네트워크 패널은 다양한 변수가 있기 때문에 실제 네트워크 조건을 시뮬레이션하지 않습니다. 하지만 모바일 장치에서 사용 가능한 네트워크가 없는 경우 경고를 표시하도록 설계된 콘텐츠 파일에 있는 **ActionScript** 코드와 같은 특정 조건은 테스트할 수 있습니다.

- 1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.
 - Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 Flash 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
 - Flash에서 파일을 열고 컨트롤 > 동영상 테스트를 선택합니다.
- 2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 네트워크 패널을 확장합니다.
- 3 필요에 따라 설정을 변경합니다.

영구 저장 장치 정보

Flash Lite 버전의 SharedObject 클래스는 장치에 영구 데이터 저장소를 제공합니다. 이를 통해 SWF 파일을 닫거나 다시 재생할 때 장치에서 데이터를 로드하는 경우 이 데이터를 해당 장치에 저장할 수 있습니다. 자세한 내용은 Flash Lite 2.0 설명서를 참조하십시오.

Adobe Device Central 영구 저장 장치 패널을 사용하면 장치에 전체 저장 장치가 얼마나 되는지 확인할 수 있습니다. 사용됨/사용 가능 표시기는 장치 단위 값이므로 여러 SWF 파일을 영구 저장 장치에 쓰는 경우 해당 값은 모든 데이터의 합이 됩니다.

영구 저장 장치 크기 변경

- 1 다음 중 하나를 수행하여 에뮬레이터 탭을 표시합니다.
 - Adobe Device Central에서 파일 > 열기를 선택하고 Flash 파일을 찾은 다음 해당 파일을 두 번 클릭합니다.
 - Flash에서 파일을 열고 컨트롤 > 동영상 테스트를 선택합니다.
- 2 Adobe Device Central 에뮬레이터 탭에서 영구 저장 장치 패널을 확장합니다.
- 3 에뮬레이션 중인 장치의 저장소를 지우려면 비우기를 클릭합니다.

에뮬레이터 탭에서 해당 장치에서 실행된 모든 콘텐츠의 영구 오브젝트를 모두 제거하고 콘텐츠를 다시 실행합니다.

참고: Flash Lite 버전의 SharedObjects 클래스는 서로 다른 SWF 파일 간에 데이터 공유를 지원하지 않으며 같은 파일의 수정된 버전도 다른 파일로 간주합니다. 따라서 같은 파일을 여러 번 테스트하면 영구 저장 장치가 빠르게 증가할 수 있습니다.

Flash 출력 창에서 정보 가져오기

Adobe Device Central의 Flash 출력 창과 Flash의 출력 창은 동일한 정보를 나란히 표시합니다. Flash에서 출력 패널은 테스트 모드에서 사용되며 SWF 파일의 문제 해결에 유용한 정보를 표시합니다. Adobe Device Central에서 Flash 출력 창은 부동 창으로 테스트 중인 Flash 파일에 오류가 발생하면 자동으로 열립니다. Adobe Device Central의 Flash 출력 창은 추적, 정보, 경고 및 오류 등의 4가지 유형의 메시지 유형을 표시할 수 있습니다.

참고: 추적, 정보, 경고 및 오류 메시지에 대한 자세한 내용은 Flash 도움말 시스템을 참조하십시오.

1 Adobe Device Central에서 Flash 파일을 엽니다.

2 보기 > Flash 출력 > 표시를 선택합니다.

3 필요할 경우 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 특정 유형의 메시지를 표시 또는 숨기려면 보기 > Flash 출력 > 표시를 다시 선택한 후 추적, 정보 또는 경고를 선택 또는 선택 취소합니다.
- 텍스트의 긴 줄이 표시되는 방식을 변경하려면 보기 > Flash 출력 > 표시를 다시 선택하고 자동 줄 바꿈을 선택 또는 선택 취소합니다. 자동 줄 바꿈을 선택하면 출력 창에 표시되는 텍스트의 긴 줄이 자동으로 줄 바꿈되어 텍스트 전체를 보기 위해 가로 스크롤 바를 사용하지 않아도 됩니다.
- 콘텐츠를 지우려면 세로 스크롤 바 위의 팝업 메뉴 단추를 클릭하고 지우기를 선택합니다.
- 텍스트를 복사하려면 출력 창의 텍스트를 선택하고 세로 스크롤 바 위의 팝업 메뉴 단추를 클릭한 후 복사를 선택합니다.

색인

A

ActionScript

모바일 장치 21

Adobe After Effects

만들어진 모바일 콘텐츠 테스트 17

모바일 장치용으로 After Effects 콘텐츠 최적화 25

콘텐츠 유형 29

테스트 패널 7

Adobe Dreamweaver

만들어진 모바일 콘텐츠 테스트 17

모바일 장치용으로 Dreamweaver 콘텐츠 최적화 26

테스트 패널 7

Adobe Flash

모바일 장치용으로 Flash 콘텐츠 최적화 18

모바일 콘텐츠 만들기 14

테스트 패널 7

Adobe Illustrator

만들어진 모바일 콘텐츠 테스트 16

모바일 장치용으로 Illustrator 콘텐츠 최적화 24

콘텐츠 유형 29

테스트 패널 7

Adobe Photoshop

만들어진 모바일 콘텐츠 테스트 15

모바일 장치용으로 Photoshop 콘텐츠 최적화 24

콘텐츠 유형 29

테스트 패널 7

Adobe Premiere Pro

만들어진 모바일 콘텐츠 테스트 16

모바일 장치용으로 Premiere Pro 콘텐츠 최적화 25

콘텐츠 유형 29

테스트 패널 7

Adobe 도움말 1

Adobe 디자인 센터 4

Adobe 비디오 워크샵 2

After Effects. Adobe After Effects 참조

B

Bridge 홈 4

D

Dreamweaver. Adobe Dreamweaver

참조

F

Flash

fscmmand 35

파일 테스트 31

Flash Lite 29

Flash Player 28

Flash. Adobe Flash 참조

FSCCommand 35

H

HTML 파일 30

I

Illustrator. Adobe Illustrator 참조

IMEI 번호 8

L

LiveDocs 1

O

Opera 작은 화면 렌더링 30

P

Photoshop. Adobe Photoshop 참조

ㄱ

감마 설정 30

검색

(장치 목록) 10, 11

글꼴 매핑 8

ㄴ

날짜 형식 34

네트워크 설정 35

네트워크 패널 7

늘이기(이미지 및 비디오 파일) 31

ㄷ

다운로드

업데이트, 플러그인 및 시험판 5

대비 설정 30

데이터 불러오기

모바일 장치 23

도움말 1

도움말의 키보드 단축키 2

독립 실행형 Flash 플레이어 28

동적 힙 크기 32, 33

디자인 센터 4

ㄹ

라이트 설정 30

렌더링 33

렌더링 패널 7, 30

ㅁ

메모리 33

모바일 장치에서 관리 22

메모리 패널 7, 31

모바일 장치

After Effects 콘텐츠 최적화 25

Dreamweaver 콘텐츠 최적화 26

Flash 콘텐츠 최적화 18

Illustrator 콘텐츠 최적화 24

Photoshop 콘텐츠 최적화 24

Premiere Pro 콘텐츠 최적화 25

미디어 형식 6

ㅂ

반사 설정 30

밝기 설정 30

배경 무늬 28

배터리 잔량 34

백라이트 설정 30

벡터 그래픽

모바일 장치 19

비디오 워크샵 2

비디오 파일 31

모바일 장치 25

비율 조정 31

비트맵 이미지

모바일 장치 19

모바일 장치용으로 압축 20

ㅅ

사용 가능 장치 패널 6
 사운드 패널 7
 새 문서 탭 7, 29
 성능 테스트 33
 성능 패널 7
 소프트웨어 다운로드 5
 속도 테스트 33
 시간 제한 설정 30
 시간 형식 34
 시험판 5
 실행 취소 단계 8

ㅇ

압축

모바일 장치 20
 애니메이션
 모바일 장치 18
 액세스 가능성
 도움말 2
 언어 설정 34
 언어(응용 프로그램) 8
 업데이트 5
 에플레이터 탭 7, 26, 27
 영구 저장 장치 패널 7, 35
 외부 전원 34
 음량 34
 응용 프로그램 언어 8
 이미지 파일 31

ㅈ

자르기 31
 작은 화면 렌더링 30
 장치
 검색 10
 그룹화 9
 글꼴 8
 목록 업데이트 12
 장치 목록 업데이트 12
 장치 상태 패널 7
 장치 세트
 가져오기 13
 내보내기 12
 만들기 10, 11
 삭제 12
 장치 이동 12
 장치 추가 12
 하위 세트 만들기 11

장치 세트 가져오기 13
 장치 세트 내보내기 12
 장치 세트 패널 6
 장치 조정 32
 장치 프로파일 9, 12
 장치 프로파일 탭 7
 전원 34
 전체 화면 모드 31
 전화 ID 8
 정렬 패널 7
 정렬(이미지 및 비디오 파일) 31
 정적 힙 크기 32, 33
 조정, 모바일 장치 32

ㅊ

추가 항목 3

ㅋ

컨텐츠
 성능 테스트 33
 컨텐츠 유형
 Flash Lite 29
 장치 그룹화 기준 10
 정보 28
 컨텐츠 유형 패널 7
 크기 조정 31
 클래스
 컴파일에서 제외 24
 키보드 단축키 27

ㄷ

탐색 단축키 2
 테스트 패널 7, 28
 텍스트
 모바일 장치 19

ㅌ

파일 정보 패널 7, 29
 파일 크기
 모바일 장치용으로 축소 24
 표시 옵션 30
 표시 패널 7
 프레임
 모바일 장치 21
 플러그인 3
 Adobe 스토어 5

ㅎ

화면 보호기 28
 확대/축소 27
 환경 설정 8, 30
 회전(에플레이터 탭에서) 27
 힙 크기 32, 33