

# Autodesk® Scaleform®

## Exporter 사용자 설명서

본 문서는 Scaleform Exporter 툴 및 Flash 콘텐츠에서 export 자산을 생성하고 미리보기하는 방법을 설명합니다.

작성자: Prasad Silva

버전: 1.00

최종 수정일: 26.04.12

## 저작권 안내

### Autodesk® Scaleform® 4.2

© 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Except as otherwise permitted by Autodesk, Inc., this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries: 123D, 3ds Max, Algor, Alias, AliasStudio, ATC, AUGI, AutoCAD, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk Homestyler, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSketch, AutoSnap, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Beast, Beast (design/logo) Built with ObjectARX (design/logo), Burn, Buzzsaw, CAiCE, CFdesign, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Colour Warper, Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Creative Bridge, Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design Web Format, Discreet, DWF, DWG, DWG (design/logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DWFx, DXF, Ecotect, Evolver, Exposure, Extending the Design Team, Face Robot, FBX, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, FMDesktop, Freewheel, GDX Driver, Green Building Studio, Heads-up Design, Heidi, Homestyler, HumanIK, i-drop, ImageModeler, iMOUT, Incinerator, Inferno, Instructables, Instructables (stylized robot design/logo), Inventor, Inventor LT, Kynapse, Kynogon, LandXplorer, Lustre, MatchMover, Maya, Mechanical Desktop, MIMI, Moldflow, Moldflow Plastics Advisers, Moldflow Plastics Insight, Moondust, MotionBuilder, Movimento, MPA, MPA (design/logo), MPI (design/logo), MPX, MPX (design/logo), Mudbox, Multi-Master Editing, Navisworks, ObjectARX, ObjectDBX, Opticore, Pipeplus, Pixlr, Pixlr-o-matic, PolarSnap, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProMaterials, RasterDWG, RealDWG, Real-time Roto, Recognize, Render Queue, Retimer, Reveal, Revit, RiverCAD, Robot, Scaleform, Scaleform GFx, Showcase, Show Me, ShowMotion, SketchBook, Smoke, Softimage, Sparks, SteeringWheels, Stitcher, Stone, StormNET, Tinkerbox, ToolClip, Topobase, Toxik, TrustedDWG, T-Splines, U-Vis, ViewCube, Visual, Visual LISP, Vtour, WaterNetworks, Wire, Wiretap, WiretapCentral, XSI.

All other brand names, product names or trademarks belong to their respective holders.

### Disclaimer

THIS PUBLICATION AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN IS MADE AVAILABLE BY AUTODESK, INC. "AS IS." AUTODESK, INC. DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE REGARDING THESE MATERIALS.

#### Scaleform 연락 방법

---

문서	Exporter 사용자 설명서
주소	Autodesk Scaleform Corporation 6305 Ivy Lane, Suite 310 Greenbelt, MD 20770, USA
홈페이지	<a href="http://www.scaleform.com">www.scaleform.com</a>
전자 우편	<a href="mailto:info@scaleform.com">info@scaleform.com</a>
직통 전화	(301) 446-3200
팩스	(301) 446-3199

# 차례

- 1 소개 ..... 1
- 2 인터페이스 개요 ..... 3
  - 2.1 자원 항목 관리자 ..... 3
  - 2.2 구성 설정 패널 ..... 4
  - 2.3 내보내기 결과 ..... 6
- 3 추가 정보 ..... 9

# 1 소개

Scaleform Exporter는 프론트엔드 인터페이스로서 명령줄 기반의 gfxexport 실행 프로그램을 보완합니다. 이 툴은 내보내기 옵션을 테스트하고 텍스처와 같은 내보내기된 자산을 미리보기 위해 만들어졌습니다.

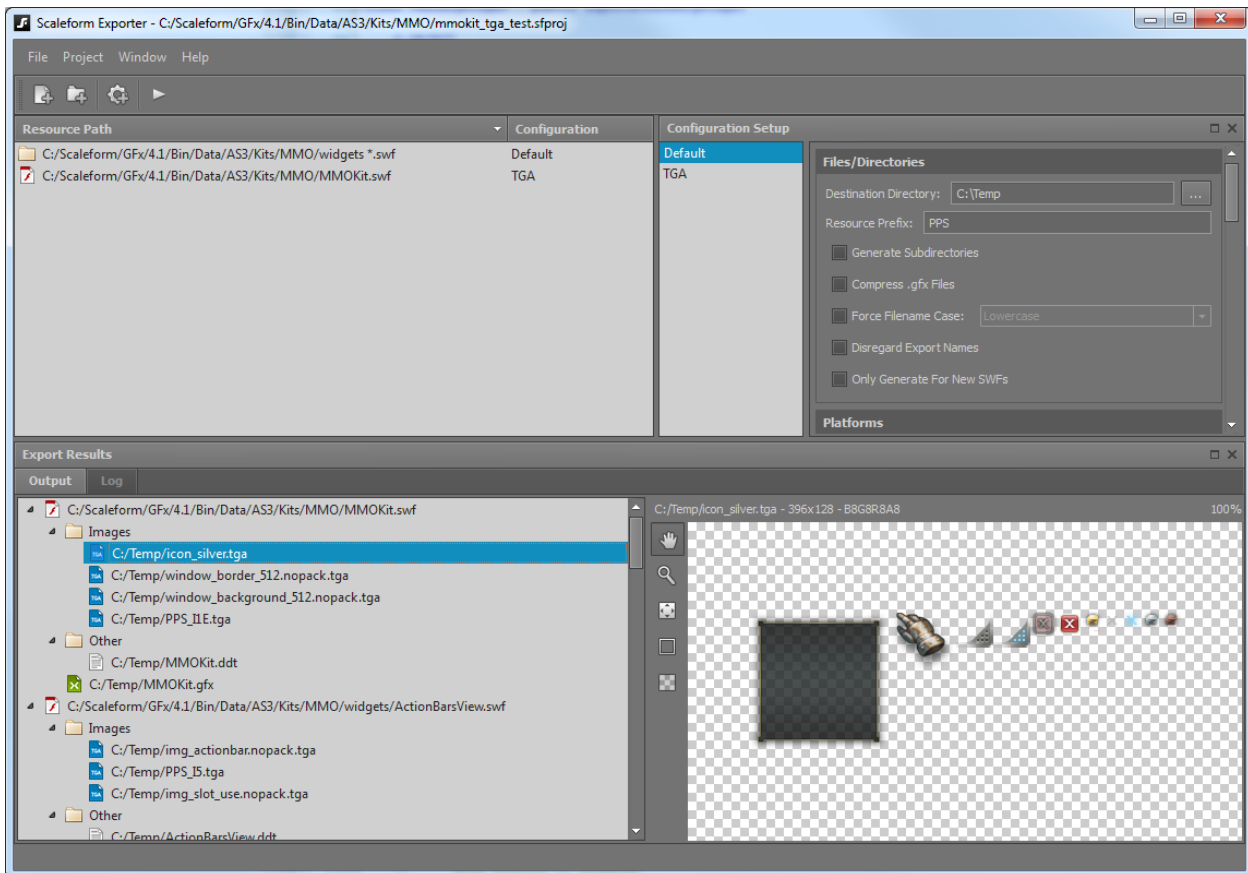


그림 1: Scaleform Exporter

GUI 기반의 직관적인 내보내기 관리 작업과 다양한 조합의 내보내기 옵션을 테스트할 때 보다 빠른 반복 작업을 제공하는 툴입니다. 또한 내보내기 된 자원, 특히 텍스처의 미리보기를 편리하게 해 줍니다. 툴을 사용하여 자원 목록 및 구성 옵션을 프로젝트 파일(sfproj)에 저장하고 여는 기능으로

내보내기 작업을 보다 편리하게 관리할 수 있습니다. sfproj 파일 경로를 하나의 인자(argument)로 받아들이는 것이 가능하며 시작 시 해당 프로젝트를 엽니다.

Configuration Setup 및 Export Results 패널은 정렬이 가능하며 사용자가 확장된 패널 보기를 위해 재정렬할 수 있습니다.

Scaleform Exporter는 Scaleform 4.1 이상의 버전과 함께 사용할 수 있습니다.

## 2 인터페이스 개요

### 2.1 자원 항목 관리자

사용자는 자원 항목 관리자를 통해 내보내기 작업을 위한 SWF 자원을 추가할 수 있습니다. 관리자에서는 개별 자원 및 특정 폴더(선택 시 해당 폴더 내 모든 SWF 작업)를 추가할 수 있습니다(그림 2 참고).

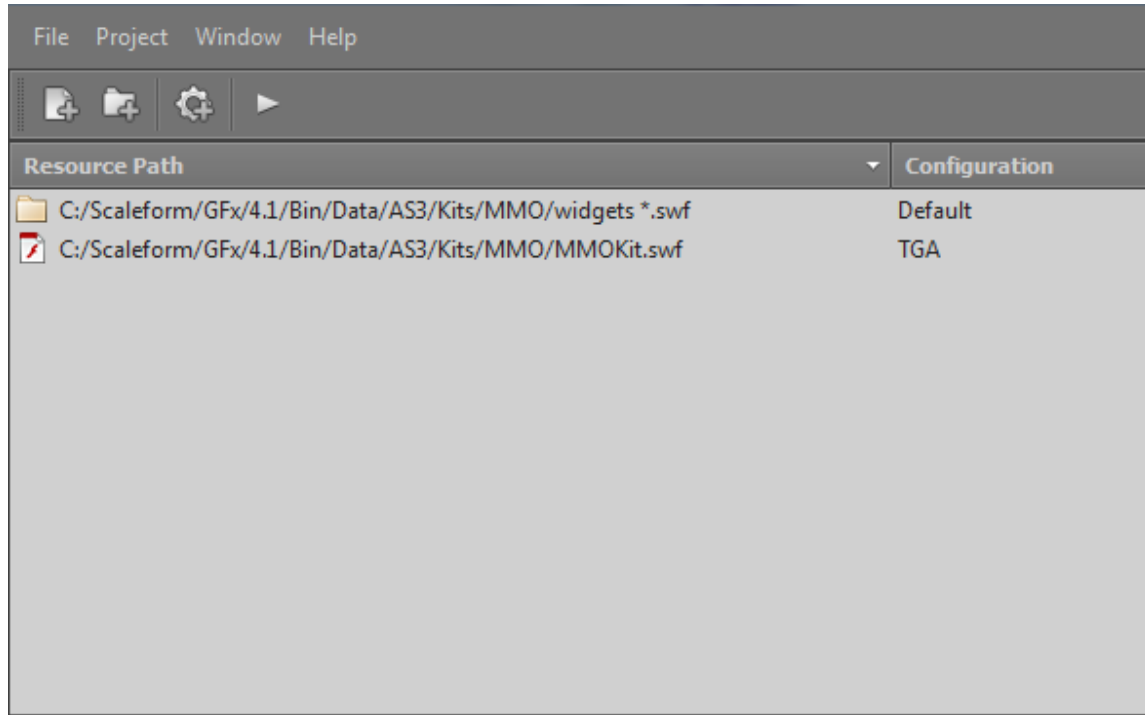



그림 2: 자원 항목 관리자

각 자원 항목은 특정 구성에 따릅니다. 동일한 구성에 다수의 자원 항목을 할당할 수 있습니다. 구성은 할당된 자원에 대하여 사용자 정의된 내보내기 작업을 정의하는 옵션의 집합입니다(섹션 2.2에 설명).

자원은 또한 다음 방법으로 추가할 수 있습니다.

- 1) 자원 목록에서 오른쪽 마우스 버튼 클릭 시 나타나는 컨텍스트 메뉴
- 2) 툴바 버튼: 
- 3) 메인 메뉴의 Project 메뉴

내보내기 작업 시 모든 자원은 할당된 구성의 옵션 설정에 따라 작업됩니다. 폴더 자원 항목은 런타임 시 평가되며 해당 폴더에 작업할 SWF 파일의 목록을 생성합니다.

## 2.2 구성 설정 패널

구성 설정 패널은 내보내기 작업 구성(내보내기 옵션 집합)을 사용자 정의할 수 있도록 해 줍니다.

내보내기할 모든 자원에 대해 동일한 구성을 사용하거나 각각 특정한 구성을 사용할 수 있습니다. 예를 들어 사용자 정의 접두사를 통해 기본 구성을 접두사 생성 자원으로 변경할 수 있습니다(그림 3 참고).



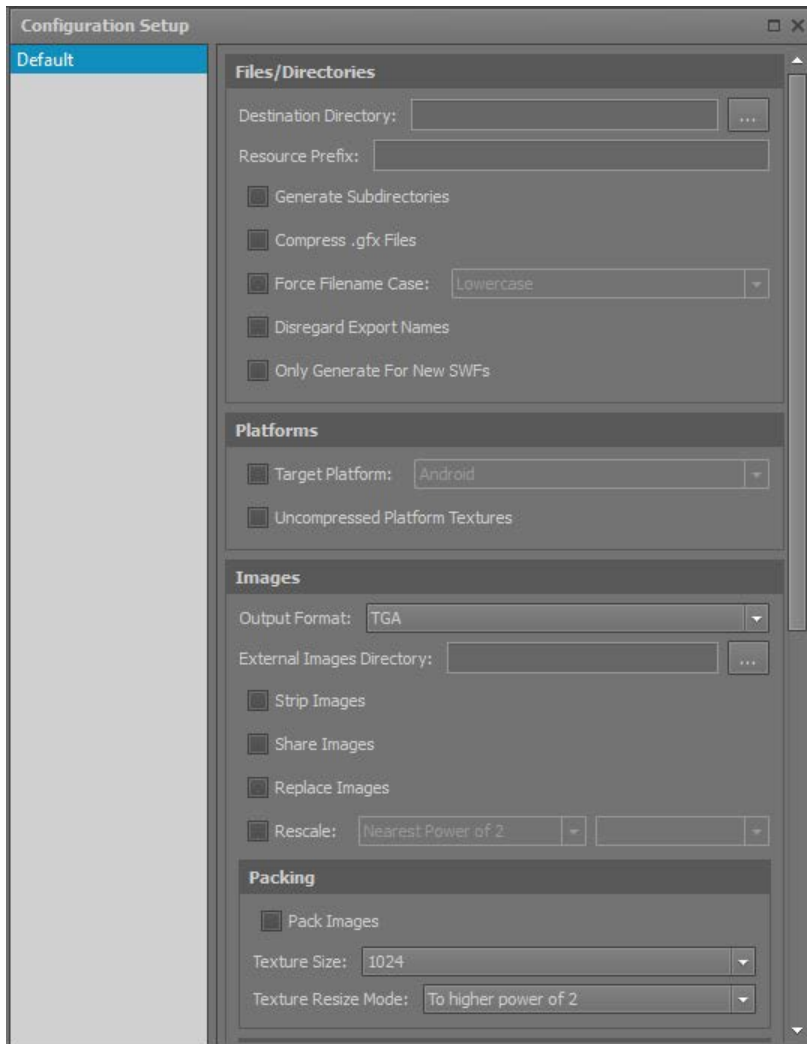



그림 3: 구성 설정 패널

라벨 및 각 옵션의 인자 필드(드롭다운, 텍스트 입력 등)에 커서를 올리면 각 옵션에 대한 상세 설명이 툴팁으로 제공됩니다.

새로운 구성은 다음의 방법으로 생성할 수 있습니다.

- 1) 구성 목록에서 오른쪽 마우스 버튼 클릭 시 나타나는 컨텍스트 메뉴
- 2) 툴바 버튼: 
- 3) 메인 메뉴의 Project 메뉴

Export는 명령줄 도구에서 많은 옵션을 직접 표시하므로 명령줄 도구 사용자라면 패널에 표시되는 내보내기 옵션이 익숙할 것입니다. 옵션은 사용의 편의를 위해 논리적으로 분류됩니다. 많은 옵션은 선택 사항으로 체크 박스를 클릭해야 활성화됩니다. Others는 내보내기 작업에서 사용되는 기본값을 표시합니다. 문자열 및 폴더 필드는 빈 내용이 아닌 경우 내보내기 작업에 사용됩니다.

## 2.3 내보내기 결과

툴바의 플레이 버튼( )을 누르면 목록의 자원에 대한 내보내기 작업이 해당 구성 옵션에 따라 실행됩니다. 내보내기 출력은 계층 트리 보기(그림 4)와 간략 텍스트 로그(그림 5), 두 가지 형태로 표시됩니다.

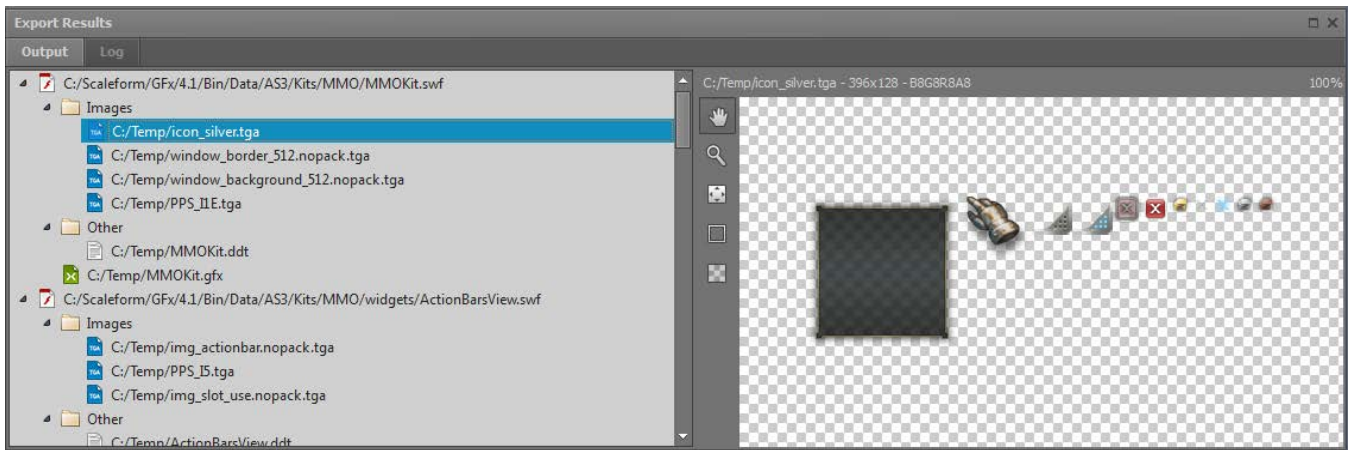
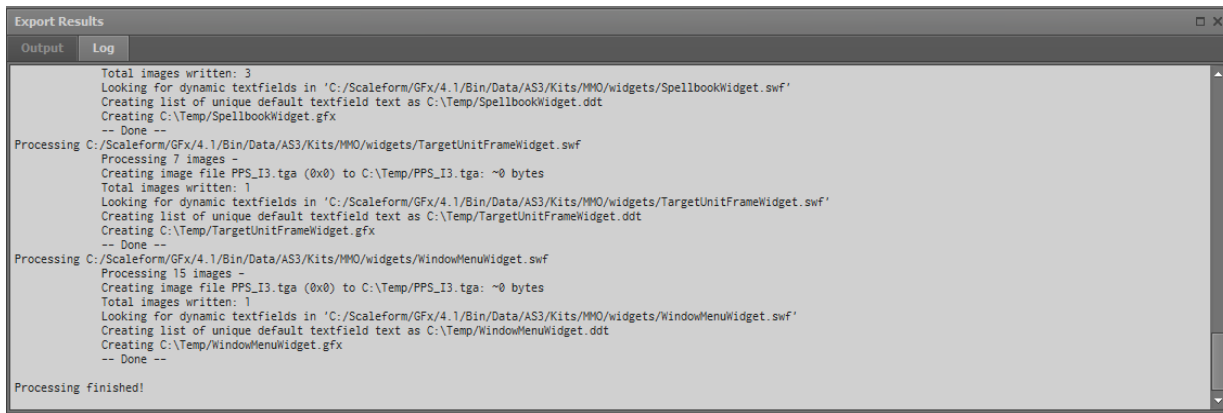



그림 4: 계층 트리 보기

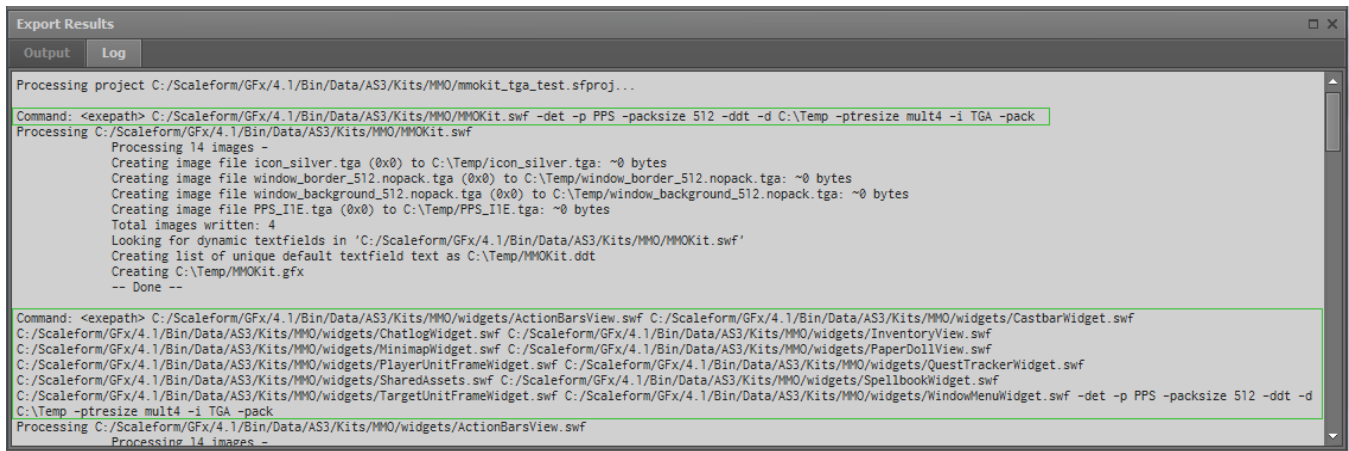


## 그림 5: 로그 출력 보기

사용자는 내보내기 작업 도중 중단 버튼(  )을 클릭하거나 실행 중인 응용 프로그램을 닫아 작업을 취소할 수 있습니다. 그러나 폴더 자원 항목 사용 시를 비롯한 일부 경우, 내보내기 작업이 바로 종료되지 않고 자원 항목의 작업이 완료될 때까지 대기할 수 있습니다. 이러한 기술적 한계는 다음 배포 버전에서 수정될 예정입니다.

계층적 출력 보기는 생성된 파일을 작업된 SWF 자원별로 분류하여 보여줍니다. 이들은 명확성을 위해 Images, Sounds 및 Other 카테고리로 분류됩니다. 선택된 이미지 출력 항목은 계층 목록 옆에 있는 미리보기 창에 표시됩니다. 미리보기 창은 기본적인 이미지 보기 기능을 제공하며 툴에서 내보내기된 형식 대부분을 지원합니다.

로그 출력은 작업 출력 덤프를 기본적인 일반 텍스트로 나타냅니다. 이 출력은 명령줄 사용자에게 익숙한 형식입니다. 로그 출력은 또한 하나 이상의 파일 항목 작업에 사용된 명령어를 표시합니다(그림 6). 이러한 명령어는 명령줄 도구와 함께 자동 빌드 및 배포 작업에 사용할 수 있습니다.



The screenshot shows a window titled "Export Results" with two tabs: "Output" and "Log". The "Log" tab is selected, displaying the following text:

```
Processing project C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/mmokit_tga_test.sfproj...  
Command: <exepath> C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/MMOKit.swf -det -p PPS -packsize 512 -ddt -d C:\Temp -ptresize mult4 -i TGA -pack  
Processing C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/MMOKit.swf  
Processing 14 images -  
Creating image file icon_silver.tga (0x0) to C:\Temp/icon_silver.tga: ~0 bytes  
Creating image file window_border_512.nopack.tga (0x0) to C:\Temp/window_border_512.nopack.tga: ~0 bytes  
Creating image file window_background_512.nopack.tga (0x0) to C:\Temp/window_background_512.nopack.tga: ~0 bytes  
Creating image file PPS_IIE.tga (0x0) to C:\Temp/PPS_IIE.tga: ~0 bytes  
Total images written: 4  
Looking for dynamic textfields in 'C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/MMOKit.swf'  
Creating list of unique default textfield text as C:\Temp/MMOKit.ddt  
Creating C:\Temp/MMOKit.gfx  
-- Done --  
  
Command: <exepath> C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/ActionBarView.swf C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/CastbarWidget.swf  
C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/ChatlogWidget.swf C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/InventoryView.swf  
C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/MinimapWidget.swf C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/PaperDollView.swf  
C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/PlayerUnitFrameWidget.swf C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/QuestTrackerWidget.swf  
C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/SharedAssets.swf C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/SpellbookWidget.swf  
C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/TargetUnitFrameWidget.swf C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/WindowMenuWidget.swf -det -p PPS -packsize 512 -ddt -d  
C:\Temp -ptresize mult4 -i TGA -pack  
Processing C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/ActionBarView.swf  
Processing 14 images -
```

그림 6: 명령줄 입력

### 3 추가 정보

Exporter에 대한 보다 자세한 정보는 다음 리소스를 참조하십시오.

- [GfxExport Reference Guide](#) – 내보내기 작업 옵션에 대한 자세한 정보입니다.