

Autodesk® Scaleform®

Scaleform Deployer 사용자 가이드

본 문서는 Scaleform Deployer 도구 및 해당 도구를 사용하여 Flash 콘텐츠가 포함된 Scaleform Shipping Mobile Player 를 생성하는 방법에 대해 설명합니다.

작성자: 프라사드 실바, JP 래트리프

버전: 1.00

최종 편집일: 2013 년 4 월 26 일

Copyright Notice

Autodesk® Scaleform® 4.4

© 2014 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, AutoCAD LT, AutoCAD, Autodesk, the Autodesk logo, Autodesk 123D, Autodesk CAM 360, Autodesk Homestyler, Autodesk Inventor, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSketch, AutoSnap, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Beast, BIM 360, Burn, Buzzsaw, CADmep, CAiCE, CAMduct, CFdesign, Civil 3D, Cleaner, Combustion, Communication Specification, Configurator 360™, Constructware, Content Explorer, Creative Bridge, Dancing Baby (image), DesignCenter, DesignKids, DesignStudio, Discreet, DWF, DWG, DWG (design/logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DWGX, DXF, Ecotect, ESTmep, Evolver, FABmep, Face Robot, FBX, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, FMDesktop, ForceEffect, FormIt, Freewheel, Fusion 360, Glue, Green Building Studio, Heidi, Homestyler, HumanIK, i-drop, ImageModeler, Incinerator, Inferno, InfraWorks, InfraWorks 360, Instructables, Instructables (stylized robot design/logo), Inventor, Inventor HSM, Inventor LT, Kynapse, Kynogon, LandXplorer, Lustre, MatchMover, Maya, Maya LT, Mechanical Desktop, MIMI, Mockup 360, Moldflow Plastics Advisers, Moldflow Plastics Insight, Moldflow, Moondust, MotionBuilder, Movimento, MPA (design/logo), MPA, MPI (design/logo), MPX (design/logo), MPX, Mudbox, Navisworks, ObjectARX, ObjectDBX, Opticore, Pipeplus, Pixlr, Pixlr-omatic, Productstream, Publisher 360, RasterDWG, RealDWG, ReCap, ReCap 360, Remote, Revit LT, Revit, RiverCAD, Robot, Scaleform, Showcase, Showcase 360 ShowMotion, Sim 360, SketchBook, Smoke, Socialcam, Softimage, Sparks, SteeringWheels, Stitcher, Stone, StormNET, TinkerBox, ToolClip, Topobase, Toxik, TrustedDWG, T-Splines, ViewCube, Visual LISP, Visual, VRED, 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.

How to Contact Autodesk Scaleform:

Document	Scaleform Deployer User Guide
Address	Scaleform Corporation 6305 Ivy Lane, Suite 310 Greenbelt, MD 20770, USA
Website	www.scaleform.com
Email	info@scaleform.com
Direct	(301) 446-3200
Fax	(301) 446-3199

목차

- 1 소개 1
- 2 인터페이스 개요 2
 - 2.1 Resource Entry Manager..... 2
 - 2.2 Configuration Panel 3
 - 2.3 Deployment Results 5
 - 2.3.1 Android..... 6
 - 2.3.2 iOS 6

1 소개

Scaleform Deployer는 자사의 제작 기반 빌드 시스템을 위한 프런트 엔드 사용자 인터페이스입니다. Scaleform Deployer는 필요한 모든 응용 프로그램 애셋 및 설정이 포함된 완전한 Xcode 프로젝트 또는 Android APK 구축을 목적으로 제작되었습니다.

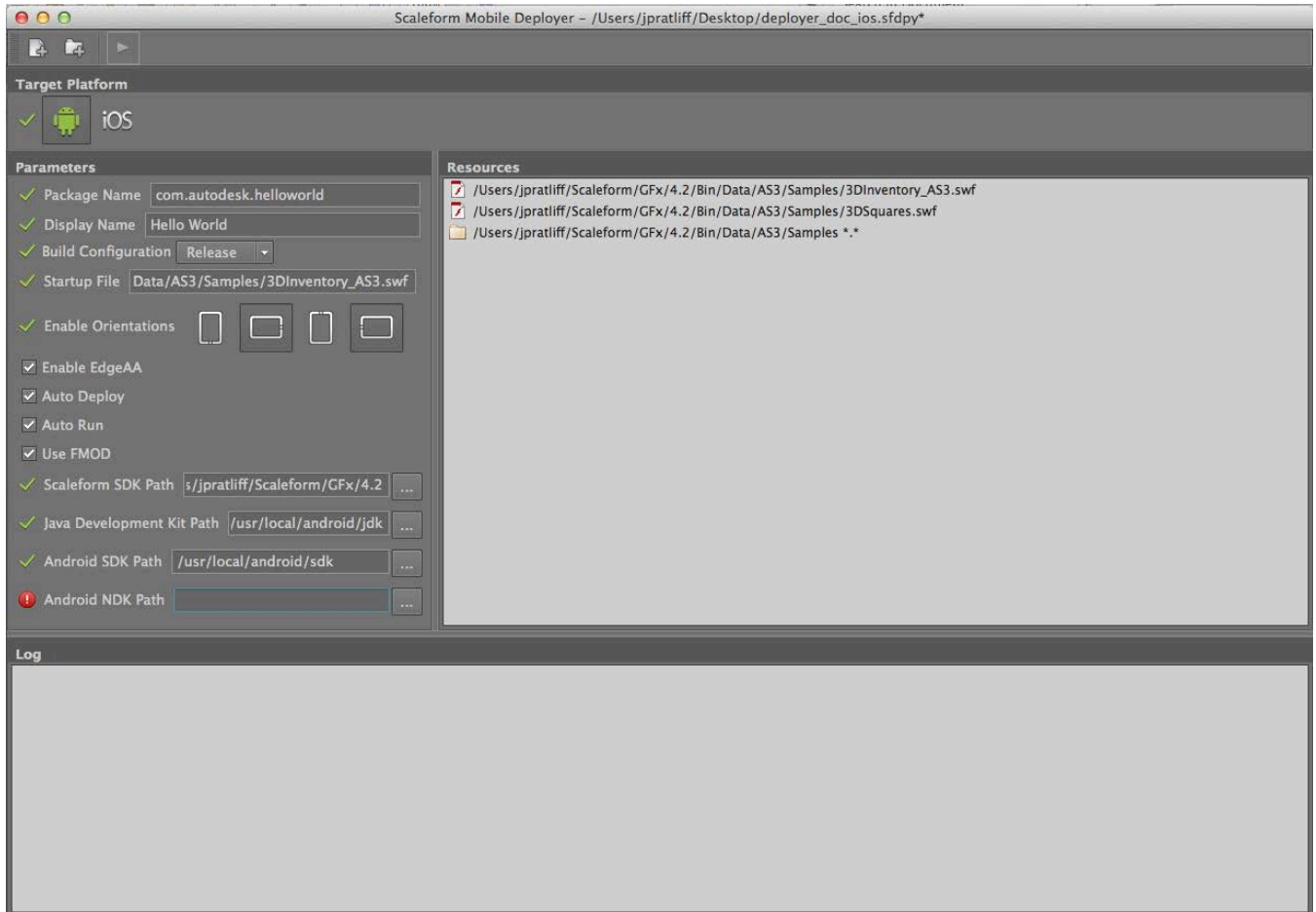


그림 1: Scaleform Deployer

Scaleform Deployer 도구는 다양한 애셋 및 설정 테스트 시 사용자에게 직관적인 GUI 기반 프로젝트 관리 시스템과 신속한 반복 기능을 제공합니다. 또한 Scaleform Deployer 도구는 프로젝트(.sfdpy) 파일에 대한 리소스 항목 목록 및 구성 옵션을 저장하고 열 수 있는 기능을 제공하여 프로젝트 생성 프로세스를 더욱 쉽게 관리할 수 있도록 해줍니다. 이 도구는 .sfdpy 파일 경로를 인수로 허용할 수 있어 시작 시 프로젝트를 바로 엽니다.

Scaleform Deployer는 Scaleform 4.1 이상 버전에서 사용할 수 있습니다.

2 인터페이스 개요

2.1 Resource Entry Manager

Resource Entry Manager를 통해 사용자는 패키징을 목적으로 GfX, SWF, 이미지 및 오디오 리소스를 추가할 수 있습니다. 또한 사용자는 Resource Entry Manager를 사용하여 개별 리소스뿐만 아니라 특정 디렉터리 또한 추가할 수 있습니다. 이 경우 해당 디렉터리에 있는 모든 애셋이 프로젝트에 포함됩니다(그림 2 참조),

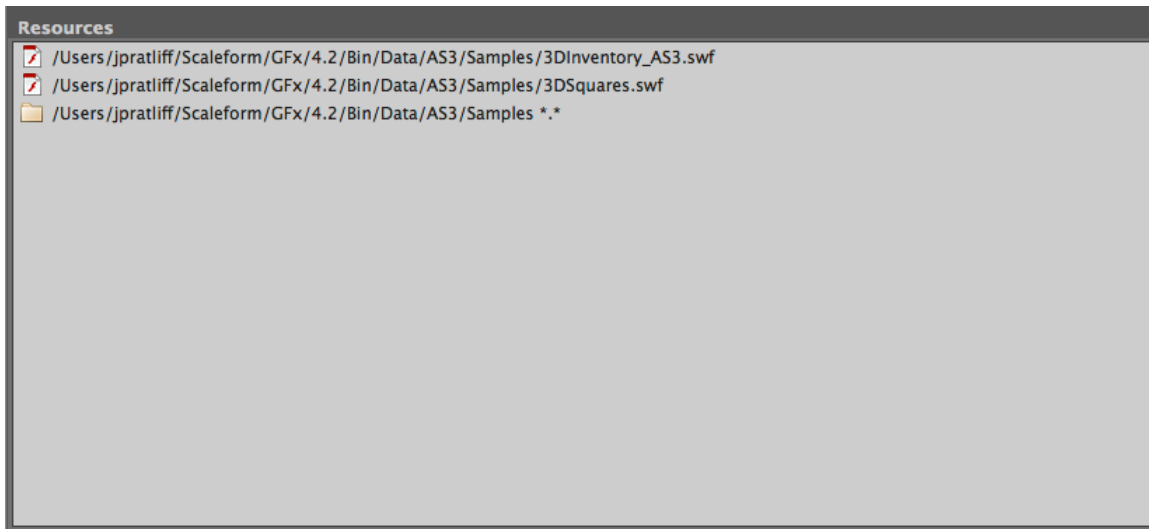




그림 1: Resource Entry Manager

리소스는 다음 메서드를 통해 추가할 수 있습니다.

- 1) 리소스 목록에서 마우스 오른쪽 단추를 누르면 상황에 맞는 메뉴가 표시됩니다.
- 2) 다음과 같은 도구 모음 단추가 표시됩니다.  
- 3) 주 메뉴에서 Project 메뉴 항목을 선택합니다.

내보내기 프로세스가 실행되면 모든 애셋이 Android APK 내에 패키징되거나 iOS Xcode 프로젝트에 추가됩니다.

2.2 Configuration Panel

구성 설정 패널을 통해 사용자는 사용자 지정 실행 가능한 설정/맞춤 프로젝트 설정을 정의할 수 있습니다(iOS 의 경우 그림 3, Android 의 경우 그림 4 참조).

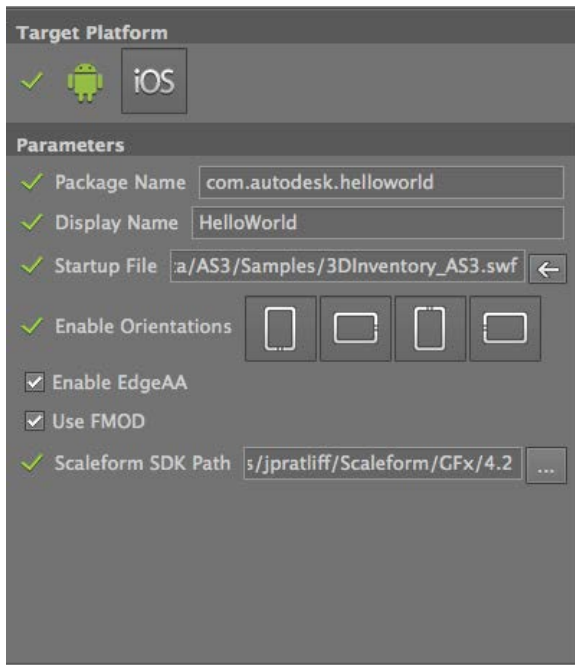


그림 2: Configuration Setup Panel(iOS)

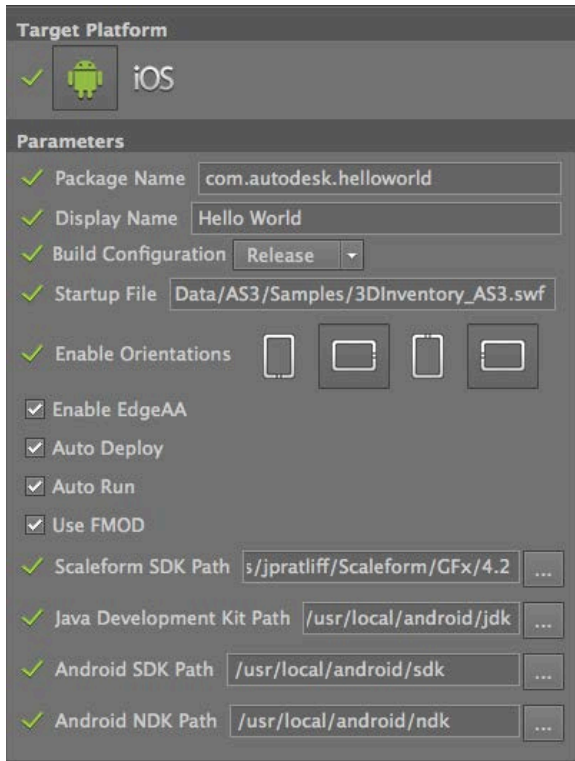


그림 3: Configuration Setup Panel(Android)


Deployer 는 많은 옵션을 명령줄 빌드 시스템으로부터 직접 공개합니다. 따라서 iOS 및 Android 용 명령줄 빌드 시스템을 사용해본 사용자라면 패널에 표시되는 배포 옵션이 익숙할 것입니다. 옵션은 사용이 편리하도록 논리적으로 범주화되어 있습니다. 일부 옵션은 선택이 가능합니다. 사용자는 해당하는 확인란을 클릭하여 해당 옵션을 사용 설정할 수 있습니다. 그 외 다른 항목은 배포 프로세스에 의해 사용되는 샘플 값을 표시합니다. 매개변수에 빨간 경고 메시지가 표시된 경우, 사용자는 해당 매개변수를 입력해야 합니다.

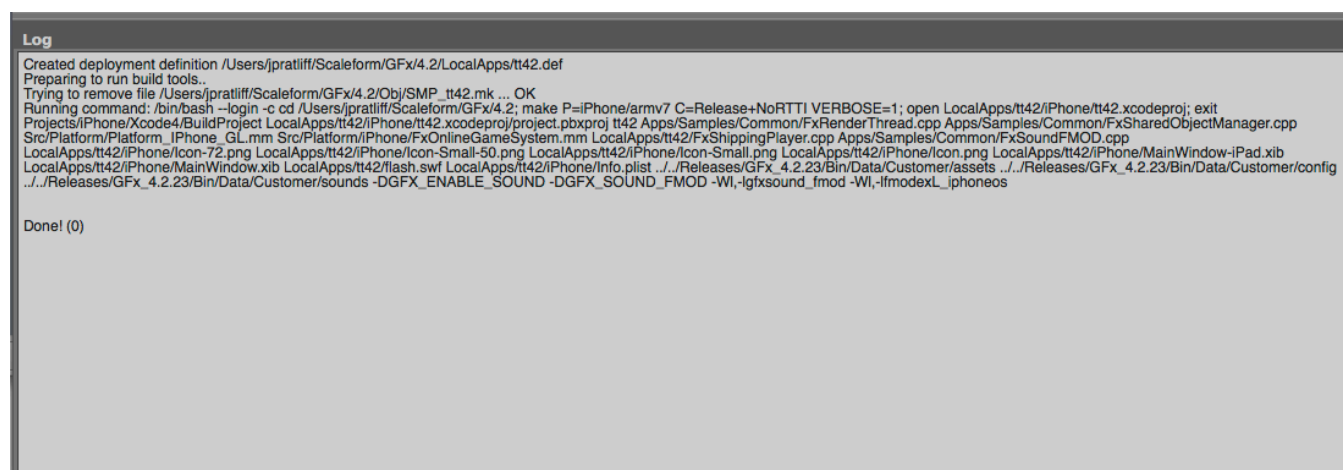
배포 옵션으로 사용할 수 있는 매개변수 목록은 다음과 같습니다.

- Package Name: 빌드되는 패키지의 이름입니다. 패키지 이름은 .구문의 형식을 따라야 합니다.
예: com.autodesk.helloworld.
- Display Name: 패키지의 표시 이름입니다.
- Build Configuration: 사용 가능한 빌드 구성 옵션입니다(Debug, DebugOpt, Release 및 Shipping).
- Startup File: 빌드를 시작할 파일의 이름입니다.
- Enable Orientations: 화면 방향입니다(세로, 가로, 역세로 및 역가로).

- EdgeAA 사용 설정 : EdgeAA 를 사용 설정할지 여부를 결정합니다.
- Enable Gesture Recognizer: Scaleform 제스처 인식기를 통해 제스처 이벤트를 인식하도록 사용 설정할 수 있는 플래그입니다. 기본값 1 은 해당 기능이 사용 설정되어 있음을 의미합니다. 해당 기능을 사용하지 않으려면 이 값을 0 으로 변경하시기 바랍니다.
사용 설정될 경우, 이 플래그는 자사의 내부 제스처 인식기를 통해 제스처 이벤트가 인식되고 트리거되는 것을 허용합니다. 사용하지 않도록 설정되는 경우, 이 플래그는 현 플랫폼의 기본 제스처 인식 시스템으로 디폴트됩니다. 이 플래그는 현재 iOS 에서만 지원됩니다.
- Auto Deploy: 패키지를 자동으로 배포할지 여부를 결정합니다.
- Auto Run: 패키지를 자동으로 빌드할지 여부를 결정합니다.
- Use FMOD: 오디오 파일에 FMOD 를 사용할지 여부를 결정합니다.
- Scaleform SDK Path: 패키지의 Scaleform SDK 로 이동하는 경로입니다.
- Java Development Kit Path: 시스템의 Java Kit 로 이동하는 경로입니다.
- Android SDK Path: 시스템의 Android SDK 로 이동하는 경로입니다.
- Android NDK Path: 시스템의 Android NDK 로 이동하는 경로입니다.

2.3 Deployment Results

도구 모음에서 Play 단추()를 누르면 해당하는 구성 옵션이 포함되었으며 목록에 기재된 리소스에 대한 배포 프로세스가 실행됩니다. 빌드 출력은 단순 텍스트 로그에 표시됩니다(그림 5).



```

Log
Created deployment definition /Users/jpratiff/Scaleform/GFx/4.2/LocalApps/tt42.def
Preparing to run build tools...
Trying to remove file /Users/jpratiff/Scaleform/GFx/4.2/Obj/SMP_tt42.mk ... OK
Running command: /bin/bash --login -c cd /Users/jpratiff/Scaleform/GFx/4.2; make P=iPhone/armv7 C=Release+NoRTTI VERBOSE=1; open LocalApps/tt42/iPhone/tt42.xcodeproj; exit
Projects/iPhone/Xcode4/BuildProject LocalApps/tt42/iPhone/tt42.xcodeproj/project.pbxproj tt42 Apps/Samples/Common/FxRenderThread.cpp Apps/Samples/Common/FxSharedObjectManager.cpp
Src/Platform/Platform_iPhone_GL.mm Src/Platform/iPhone/FxOnlineGameSystem.mm LocalApps/tt42/FxShippingPlayer.cpp Apps/Samples/Common/FxSoundFMOD.cpp
LocalApps/tt42/iPhone/icon-72.png LocalApps/tt42/iPhone/icon-Small-50.png LocalApps/tt42/iPhone/icon-Small.png LocalApps/tt42/iPhone/icon.png LocalApps/tt42/iPhone/MainWindow-iPad.xib
LocalApps/tt42/iPhone/MainWindow.xib LocalApps/tt42/flash.swf LocalApps/tt42/iPhone/Info.plist ../Releases/GFx_4.2.23/Bin/Data/Customer/assets ../Releases/GFx_4.2.23/Bin/Data/Customer/config
../Releases/GFx_4.2.23/Bin/Data/Customer/sounds -DGFx_ENABLE_SOUND -DGFx_SOUND_FMOD -Wl,-lgbxsound_fmmod -Wl,-lfbmodextl_iphoneos

Done! (0)
  
```

그림 5: 로그 출력 보기

로그 출력은 프로세싱 중인 출력의 기본 일반 텍스트 덤프입니다. 자사의 명령줄 빌드 시스템을 사용해 본 사용자라면 해당 출력이 익숙할 것입니다.

2.3.1 Android

Android 용 배포 프로세스의 경우 "Scaleform SDK/LocalApps/PROJECT_NAME/Android/"에 APK 파일이 생성됩니다. 예:

Scaleform/GFx/4.4/LocalApps/StarforceTD/Android/StarforceTD.apk

"Auto Deploy"가 매개변수로 선택된 경우 새로 생성된 APK 가 연결된 모든 장치에 설치됩니다. 또한 해당 APK 는 "Auto Run"이 매개변수로 선택된 경우 자동으로 시작됩니다.

구성 패널에서 선택할 수 있는 구성의 유형에는 Debug, DebugOpt, Release 및 Shipping, 이렇게 네 가지가 있습니다. 구성별로 각각 고유한 버전의 APK 가 생성됩니다.

2.3.2 iOS

iOS 용 배포 프로세스의 경우 Scaleform SDK 의 LocalApps 폴더에 Xcode 프로젝트를 생성합니다. 예:

Scaleform/GFx/4.4/LocalApps/StarforceTD/StarforceTD.xcodeproj

배포 프로세스가 완료되면 새로 생성된 Xcode 프로젝트가 자동으로 전경에서 열리며 장치에서 실행될 준비가 완료됩니다.