

Autodesk® Scaleform®

Exporterユーザーガイド

この文書では、Scaleform
Exporterツールについて解説し、これをどのように使用してフラッシュのコンテンツからアセットを
生成、プレビューするかを述べます。

著者： Prasad Silva
バージョン： 1.00
最終変更日： 2012年4月26日

著作権に関する情報

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-o-matic, 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.

Autodesk Scaleformへのお問い合わせ先：

文書名	Exporterユーザーガイド
住所	Autodesk Scaleform Corporation 6305 Ivy Lane, Suite 310 Greenbelt, MD 20770, USA
Website	www.scaleform.com
Email	info@scaleform.com
直通電話	+1 (301) 446-3200
ファックス	+1 (301) 446-3199

目次

- 1 はじめに..... 1
- 2 インターフェイスの概要 2
 - 2.1 リソース エントリ マネージャー 2
 - 2.2 Configuration Setupパネル 3
 - 2.3 Export Results 4
- 3 その他の情報..... 5

1 はじめに

Scaleform

Exporterはフロントエンドのユーザーインターフェイスで、コマンドラインでのgfxexport実行可能ファイルを補完するものです。エクスポートのオプションと設定をテストすることを目的としており、テクスチャファイルなどのエクスポートされたアセットのプレビューもできます。

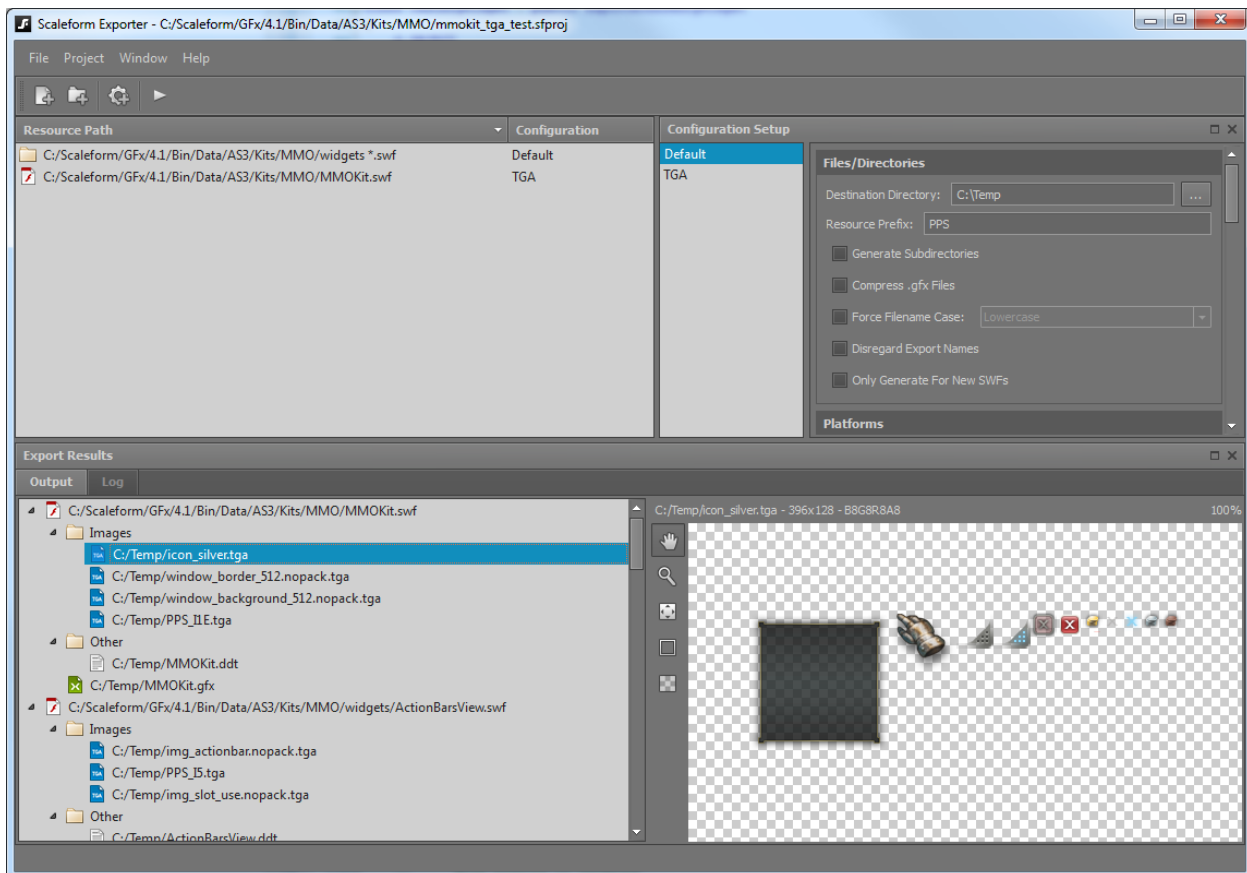


図1 : Scaleform Exporter

このツールは、エクスポートオプションの様々な組み合わせをテストする際のエクスポート管理プロセスとより早い繰り返しテストを、直感的に分かりやすいGUIで提供しています。また特にテクスチャなどのエクスポートされたリソースを便利にプレビューできる方法も提供します。このツールではまたリソースエントリーのリストと設定オプションをプロジェクトファイル（.sfproj）に保存、オープンでき、エクスポートプロセスの管理を容易にします。このツールは.sfprojファイルのパスを引数として取ることができ、スタートアップ時にプロジェクトを起動できます。

Configuration Setup/パネルとExport

Results/パネルはドックでき、カスタマイズして拡張ビューとするように位置変更できます。

Scaleform ExporterはScaleform 4.1以降のバージョンで使用可能です。

2 インターフェイスの概要

2.1 リソース エントリ マネージャー

リソースエントリマネージャーではSWFリソースをエクスポート処理のために追加できます。このマネージャーは個々のリソースと特定のディレクトリーを追加でき、ディレクトリーの場合はそのディレクトリーの全てのSWFが処理されます（図2参照）。

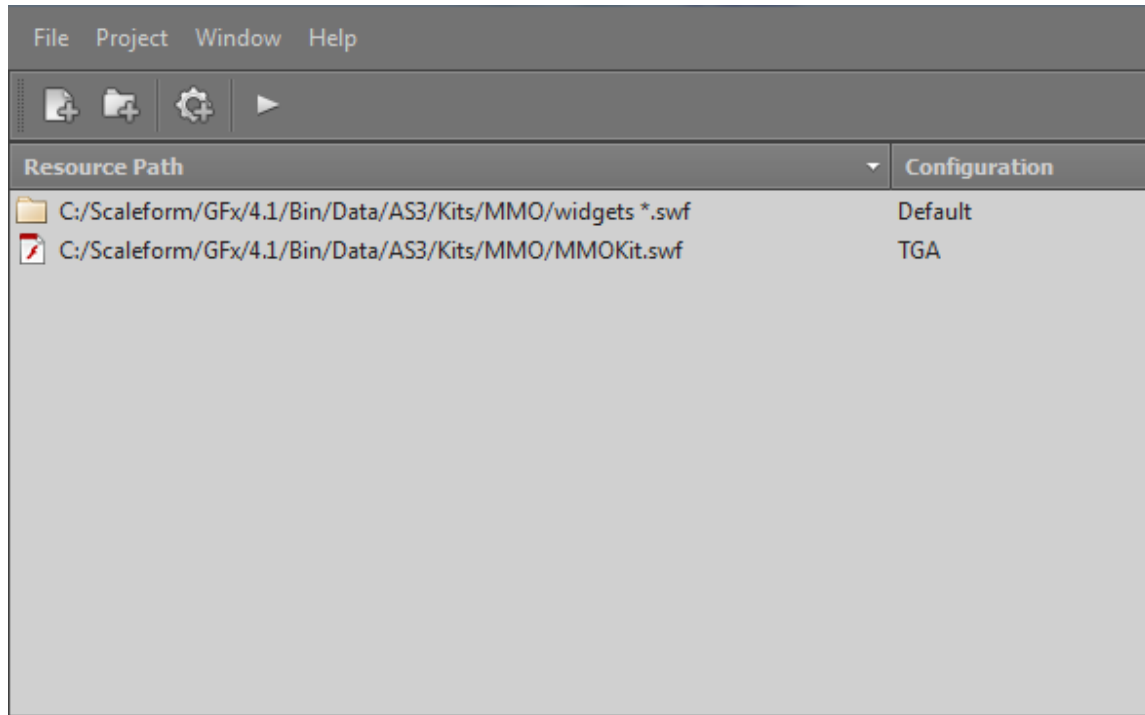




図2：リソース エントリ マネージャー

各リソースアイテムは特定の設定に結びつけられています。複数のリソースエントリに同じ設定を割り当て可能です。設定とは割り当てられたリソースに対するカスタムのエクスポートプロセスを定義するオプションを集めたものです（セクション2.2で詳述）。

リソースは次の方法で追加できます。

- 1) リソースリストでマウスを右クリックしたときに表示されるコンテキストメニュー
- 2) ツールバーのボタン： 
- 3) メインメニューのProjectメニューアイテム

エクスポートプロセスを実行すると、全てのリソースは割り当てられた設定でのオプションの設定で処理されます。フォルダーリソースのエントリはランタイム時に評価されて、そのフォルダーでのSWFファイルが処理のために生成されます。

2.2 Configuration Setupパネル

Configuration

setupパネルではエクスポート処理の設定（エクスポートオプション群）のカスタム定義ができます。リソース全てで同じ設定を使用することも、リソースごとに個々の設定をすることも可能です。例えば、カスタムプリフィクスではデフォルトの設定をリソースの生成するものに変更できます（図3参照）。

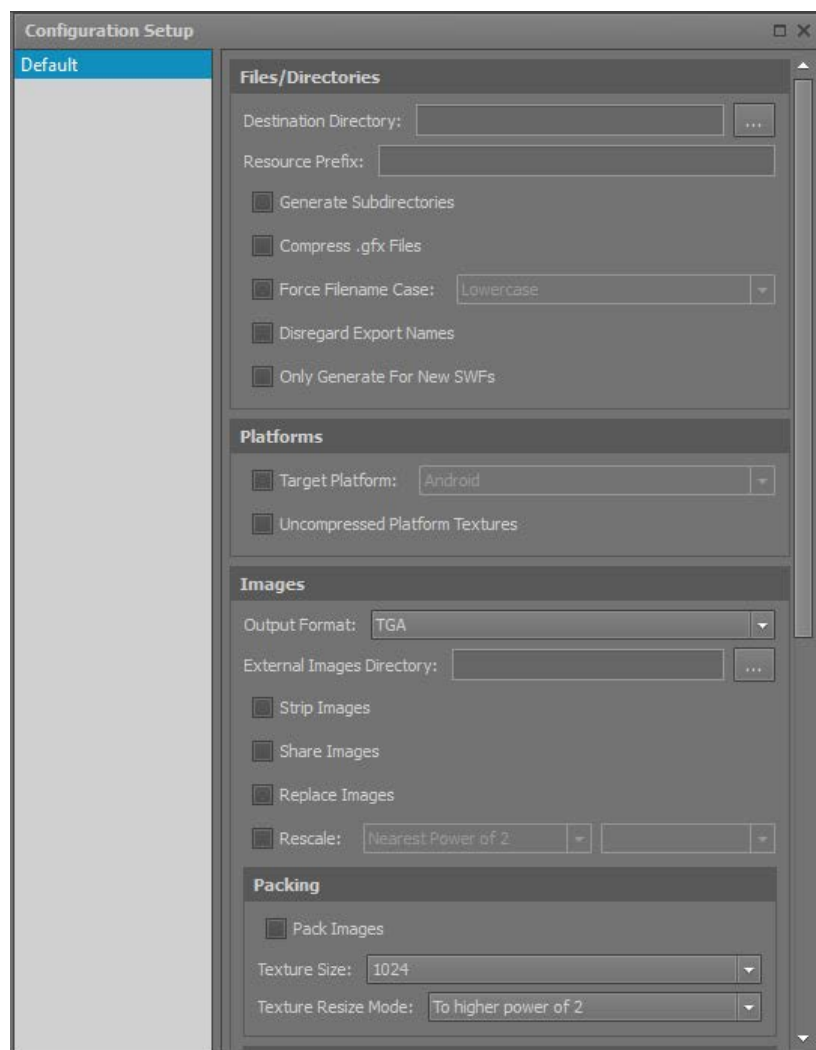



図3 : Configuration setupパネル

各オプションについては、そのラベルまたは各オプションの引数フィールド（ドロップダウン、テキスト入力など）の上にカーソルを動かすとツールチップが現れて詳細を表示します。

新規の設定は次の方法で生成できます。

- 1) リソースリストでマウスを右クリックしたときに表示されるコンテキストメニュー
- 2) ツールバーのボタン : 

3) メインメニューのProjectメニューアイテム

Exporterはコマンドラインツールからの多くのオプションを直接見せますので、このパネルに表示されるオプションはコマンドラインツールのユーザーには見慣れたものであるはずですが。オプションは論理的にカテゴリー分けされており、使いやすくなっています。オプションによっては数個選択可能なものもあります。これらを有効にするには適切なチェックボックスをクリックしてください。その他はエクスポートプロセスの使用するデフォルト値を表示します。文字列とディレクトリのフィールドは、内容が空で無ければエクスポートのプロセスで使用されます。

2.3 Export Results

ツールバーでプレイボタン ()

を押すとリストされたリソースに対して適切な設定オプションでエクスポートのプロセスが実行されます。エクスポートの出力は階層ツリービュー (図4) とシンプルテキストログ (図5) の2つの形式で表示されます。

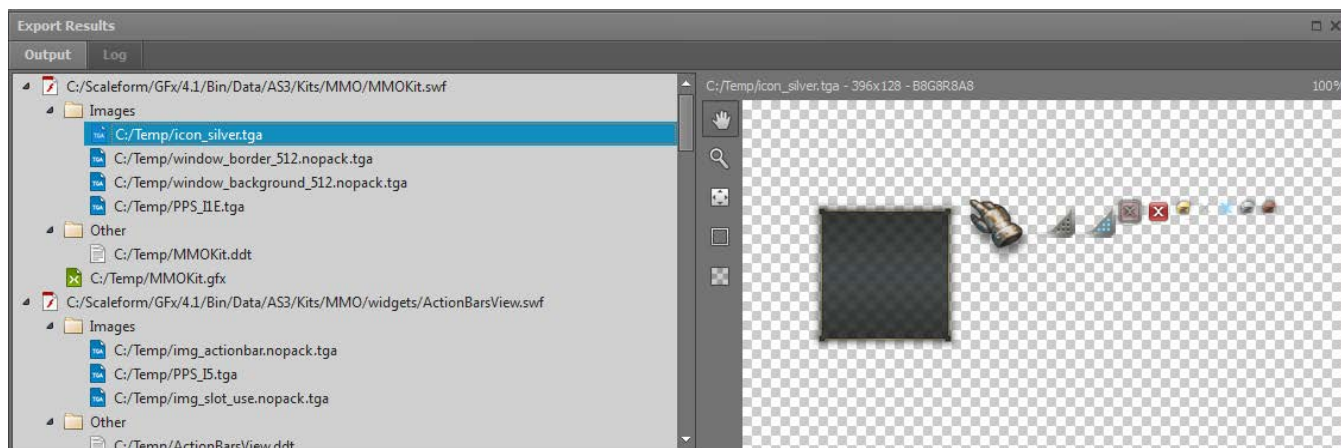


図4：階層的な出力のビュー

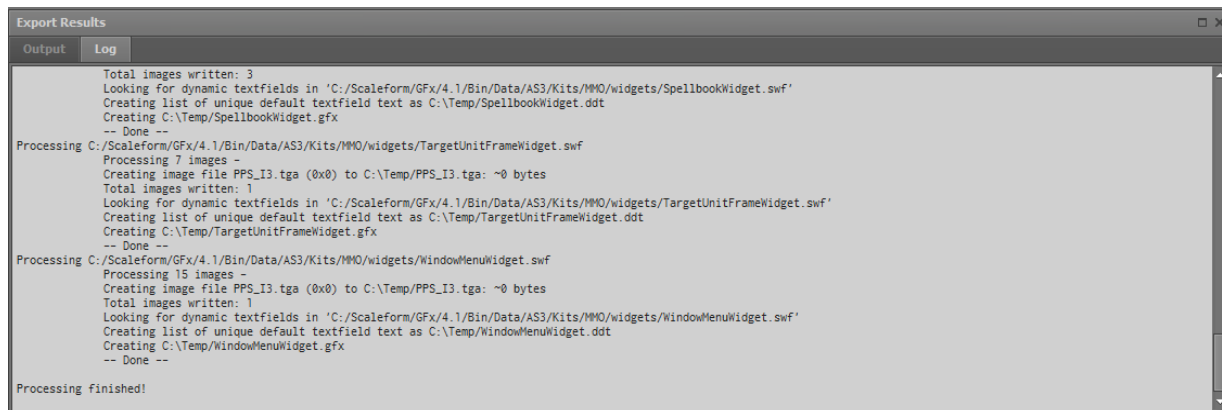


図5：ログでの出力のビュー

エクスポートのプロセス中このプロセスを中止するにはstopボタン () を押すか、単にそのアプリケーションを終了してください。しかし、場合によっては（フォルダーエントリが使用されている場合）、エクスポートプロセスは直ぐには終了せず、そのリソースがプロセスを完了するまで待つ場合があります。この技術的な制約は将来のリリースで解決されます。

階層的な出力のビューは処理された各SWFリソースの下で生成されたファイルの内訳を示します。明確にするため、ファイルは画像、サウンド、その他のカテゴリーに分類されています。選択された画像出力のエントリはプレビューウィンドウで階層的リストの横に表示されます。プレビューウィンドウは基本的な画像閲覧機能を提供し、ツールのエクスポートするほとんどのフォーマットをサポートしています。

ログ出力はプロセス出力のプレーンテキストダンプです。この出力はコマンドラインツールのユーザーには見慣れた物であるはずで、ログ出力はまた1つ以上のファイルエントリをプロセスするのに使用したコマンドも表示します(図6)。このコマンドはコマンドラインツールと共に使用して、ビルドとパブリッシュタスクの自動化に使用できます。

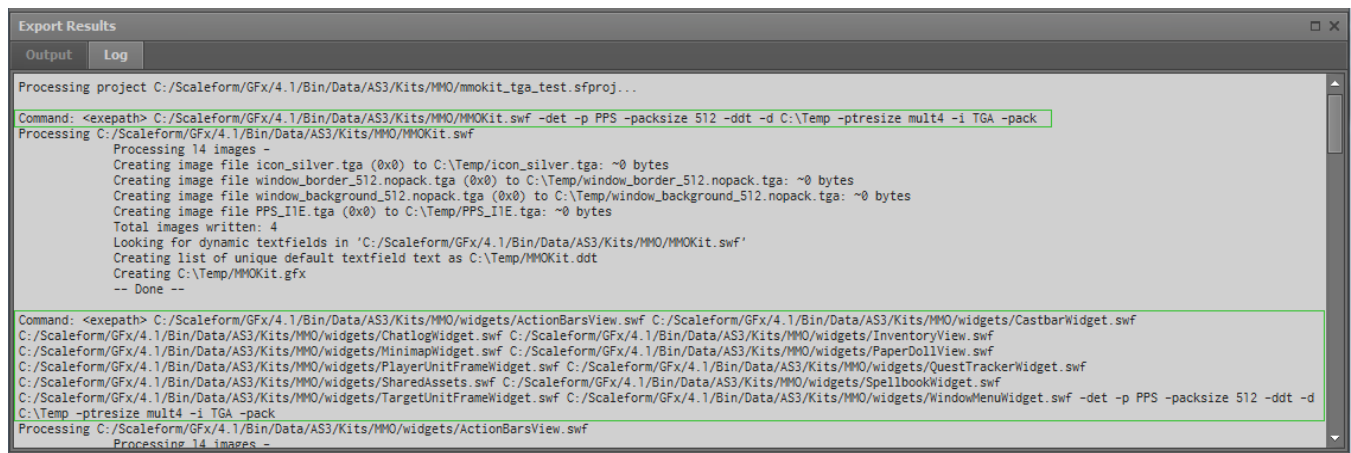
The screenshot shows a window titled "Export Results" with a tab labeled "Log". The log content shows the command: `Command: <exepath> C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/MMOKit.swf -det -p PPS -packsize 512 -ddt -d C:\Temp -ptresize mult4 -i TGA -pack` followed by the processing of 14 images, including `icon_silver.tga`, `window_border_512.nopack.tga`, `window_background_512.nopack.tga`, and `PPS_11E.tga`. It also shows the creation of a list of unique default textfield text and the final output file `C:\Temp/MMOKit.gfx`. A second command is shown below, listing various widget files like `ActionBarsView.swf`, `CastbarWidget.swf`, etc., and the command to process them: `Command: <exepath> C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/ActionBarsView.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`

図6 : コマンドライン入力

3 その他の情報

Exporterに関してより詳しくは、次のリソースを参照してください。

- [GfXExport Reference Guide](#)（エクスポートプロセスの詳細について）