

Autodesk® Scaleform®

Scaleform Deployer 用户指南

本文介绍 Scaleform Deployer（部署器）工具及如何用它来生成包含 Flash 内容的 Scaleform Shipping Mobile Player。

作者: Prasad Silva, JP Ratliff

版本: 1.00

上次编辑: 2013 年 4 月 26 日

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-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.

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

目录

1	引言	1
2	界面概述.....	2
2.1	资源条目管理器	2
2.2	配置面板	2
2.3	部署结果	4
2.3.1	Android	5
2.3.2	iOS	5

1 引言

“Scaleform Deployer 是我们基于 make 的构建系统的一个前端用户界面。它用来建立一个完整的 Xcode 项目或 Android APK，而且包含有所有必要的应用程序资源和设置。

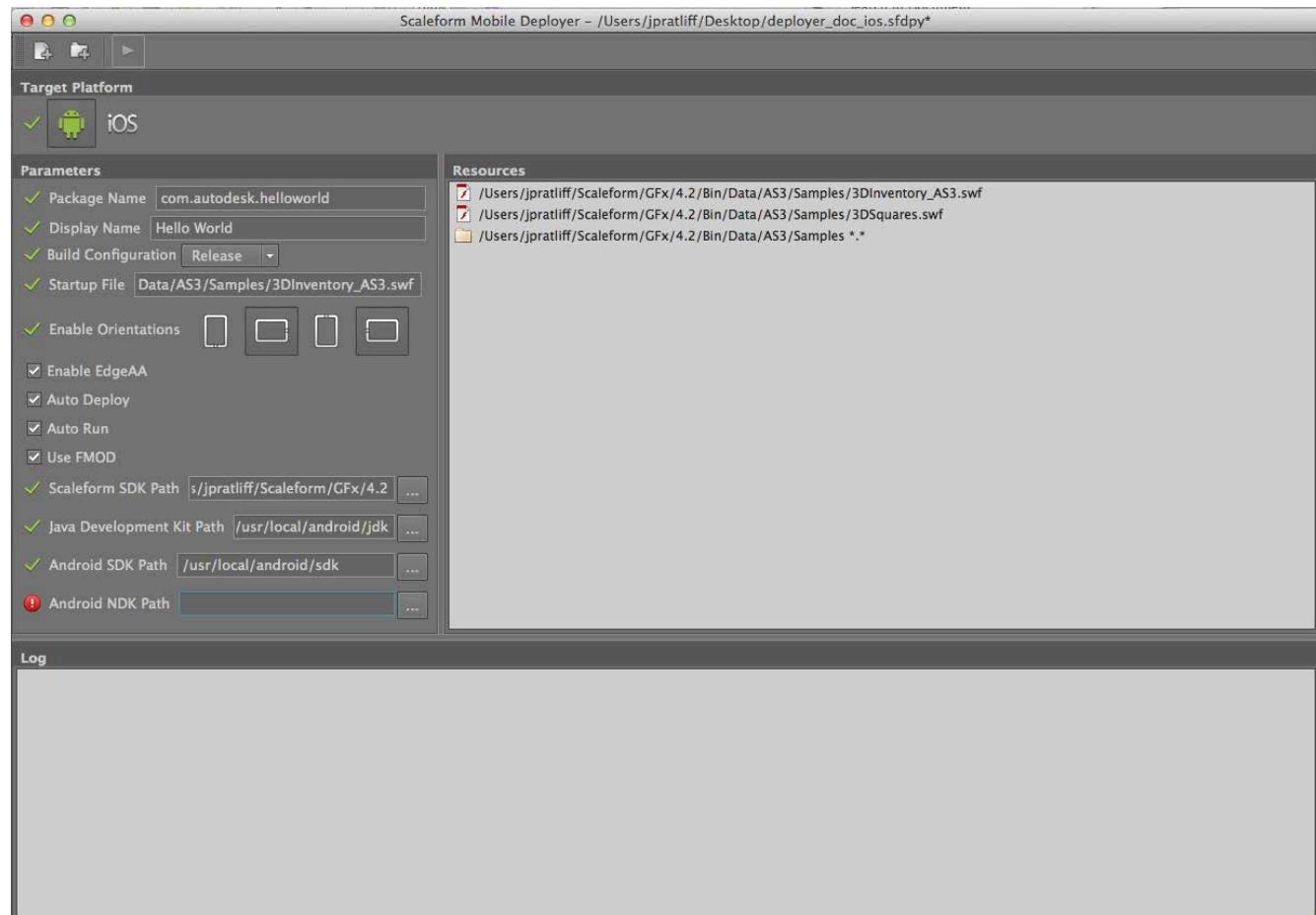


图 1：Scaleform Deployer

此工具在测试不同资源和设置时，为用户提供一种基于 GUI 的直观的项目管理系统和更快速的迭代方式。此工具还允许将资源条目列表和配置选项保存到一个项目 (.sfdpy) 文件并打开它们，因而提供一种更加容易的管理项目创建过程的方式。此工具可以接受 .sfdpy 文件路径作为参数，并将在启动时打开该项目。

Scaleform Deployer 可用于 Scaleform 4.1 及更高版本。

2 界面概述

2.1 资源条目管理器

资源条目管理器 (Resource Entry Manager) 使用户可以添加进行打包处理的 GFx、SWF 和音频资源。该管理器可添加个别资源及特定目录，在此情况下，上述目录中的所有资源都将会包含在该项目中（参见图 2）。

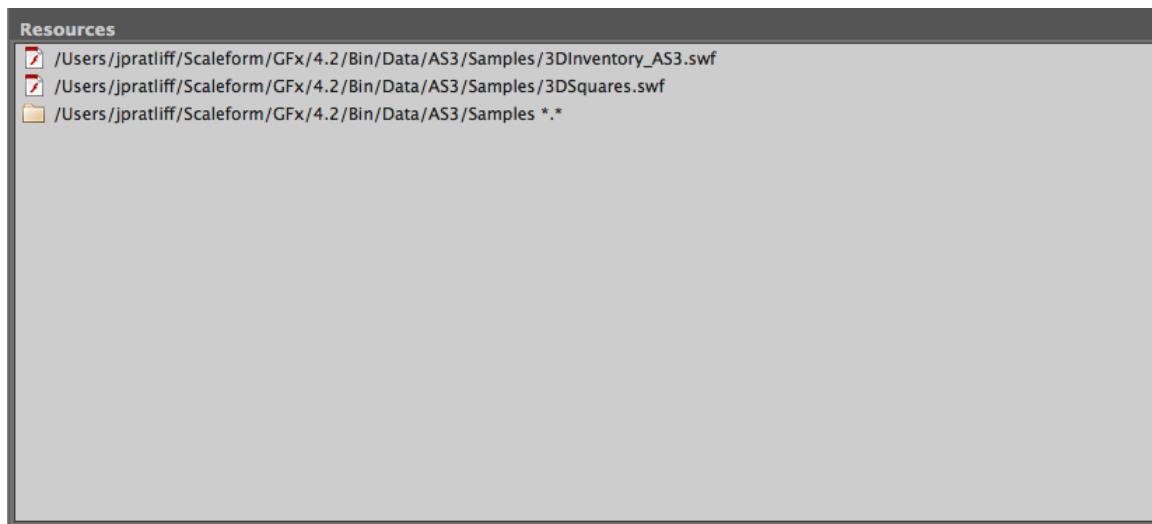


图 2：资源条目管理器

可以通过下列方法添加资源：

- 1) 在资源列表上按鼠标右按钮时显示的上下文菜单
- 2) 工具栏按钮：
- 3) 主菜单中的“项目” (Project) 菜单项

运行导出过程时，所有资源要么被打包于一个 Android APK 之中，要么添加到一个 iOS Xcode 项目。

2.2 配置面板

配置设置面板使用户可以定义自定义的可执行程序/项目设置。（参见针对 iOS 的图 3 和针对 Android 的图 4。）

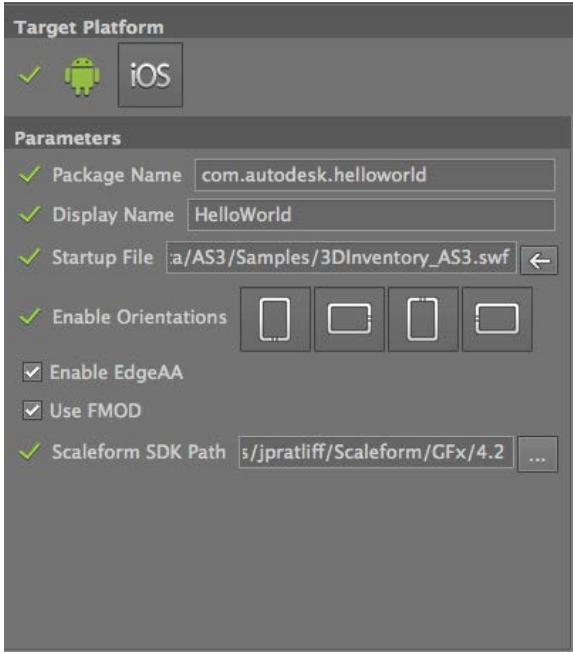


图 3：配置设置面板 (iOS)

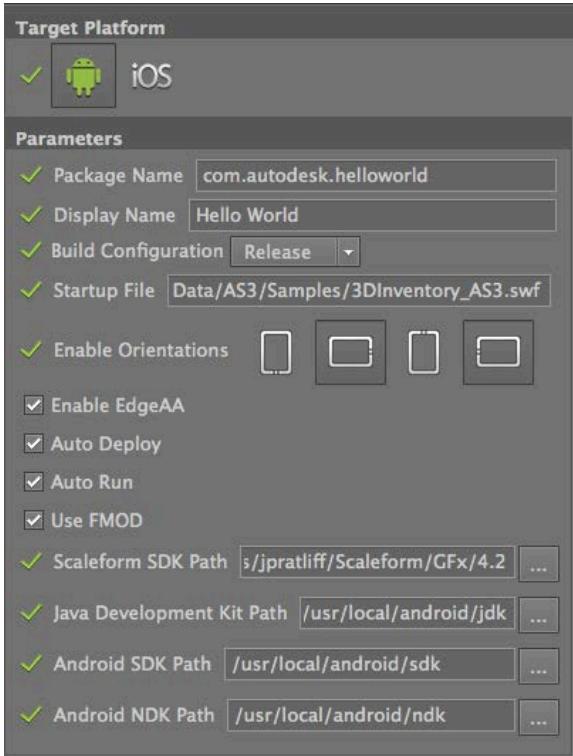


图 4：配置设置面板 (Android)

该面板中显示的部署选项对于 iOS 和 Android 命令行构建系统用户来说应该非常熟悉，因为部署器直接从命令行构建系统公开许多选项。选项是按逻辑分类的，以便于使用。可以选择多个选项 – 用户必须点

击适当复选框才能启用它们。其它选项显示部署过程所使用的示例值。如果其中任何参数旁边有一个红色感叹号文本，那就必须填入此参数。

下面是可作为部署选项的参数的列表。

- 程序包名称：要构建的程序包的名称。程序包名称必须遵循点 (dot) 语法。例如：`com.autodesk.helloworld`。
- 显示名称：该程序包的显示名称。
- 构建配置：可用的构建配置选项 – `Debug`（调试）、`DebugOpt`、`Release`（发行）和 `Shipping`（发售）。
- 启动文件：开始此构建的文件的名称。
- 启用方向：屏幕方向（纵向、横向、反向纵向和反向横向）。
- 启用边缘反锯齿 (EdgeAA)：是否启用边缘反锯齿。
- 启用手势识别器 (Gesture Recognizer)：通过 Scaleform 手势识别器做标记以启用手势事件识别。默认值为 1，表示已启用状态；可以通过将 1 更改为 0 来禁用手势识别。**启用后，此标记允许通过我们的内置手势识别器来识别和触发手势事件。禁用时，它将默认为当前平台的本机手势识别系统。当前仅 iOS 支持。**
- 自动部署：是否自动部署程序包。
- 自动运行：是否自动构建程序包。
- 使用 FMOD：是否使用音频文件的 FMOD。
- Scaleform SDK 路径：Scaleform SDK 在程序包中的路径。
- Java 开发工具箱路径：Java 工具箱在系统中的路径。
- Android SDK 路径：Android SDK 在系统中的路径。
- Android NDK 路径：Android NDK 在系统中的路径。

2.3 部署结果

在工具栏中按播放按钮 (▶) 可为所列出的包含适当配置选项的资源运行部署过程。一个简单的文本日志中显示构建输出（图 5）。



The screenshot shows a window titled "Log" displaying deployment logs. The logs detail the creation of a deployment definition, preparation of build tools, removal of files, running commands, and finally a success message.

```
Log
Created deployment definition /Users/jpratliff/Scaleform/GFx/4.2/LocalApps/tt42.def
Preparing to run build tools...
Trying to remove file /Users/jpratliff/Scaleform/GFx/4.2/Obj/SMP_tt42.mk ... OK
Running command: /bin/bash --login -c cd /Users/jpratliff/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 t42 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,-lfxsound_fmod -Wl,-lmodexL_iphoneos

Done! (0)
```

图 5：日志输出视图

日志输出是处理输出的一个基本的纯文本转储。命令行构建系统用户应该非常熟悉此输出。

2.3.1 Android

Android 部署过程在如下位置 “Scaleform SDK/LocalApps/PROJECT_NAME/Android/” 创建一个 APK 文件，例如：

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

如果选择“自动部署”(Auto Deploy) 作为一个参数，新建的 APK 就会被安装在所有连接的设备上。如果选择“自动运行”(Auto Run) 作为一个参数，APK 还会自动启动。

配置面板中有四种类型配置可供选择：Debug、DebugOpt、Release 和 Shipping。各种配置都会创建自己的独立 APK 版本。

2.3.2 iOS

iOS 部署过程在 Scaleform SDKs LocalApps 文件夹中创建一个 Xcode 项目，例如：

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

一旦完成部署过程，新建的 Xcode 项目会自动在前台打开，并准备好在设备上运行。