

# Autodesk® Scaleform®

## 导出器用户指南

本文介绍 Scaleform 导出器 (Scaleform Exporter) 及如何使用它来生成和预览来自 Flash 内容的导出资源。

作者: Prasad Silva

版本: 1.00

上次编辑: 2012 年 4 月 26 日

## 版权声明

### Autodesk® Scaleform® 4.3

© 2013 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, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk 123D, Autodesk Homestyler, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSketch, AutoSnap, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Beast, Beast (design/logo), BIM 360, Built with ObjectARX (design/logo), Burn, Buzzsaw, CADmep, CAiCE, CAMduct, 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, Design Server, DesignStudio, Design Web Format, Discreet, DWF, DWG, DWG (design/logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DWGX, DXF, Ecotect, ESTmep, Evolver, Exposure, Extending the Design Team, FABmep, Face Robot, FBX, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, FMDesktop, ForceEffect, Freewheel, GDX Driver, Glue, 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, Map It, Build It, Use It, 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, Revit LT, RiverCAD, Robot, Scaleform, Scaleform GFx, Showcase, Show Me, ShowMotion, SketchBook, Smoke, Softimage, Socialcam, 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.

如何联系 Autodesk Scaleform:

---

文档	导出器用户指南
地址	Autodesk Scaleform Corporation 6305 Ivy Lane, Suite 310 Greenbelt, MD 20770, USA
网站	<a href="http://www.scaleform.com">www.scaleform.com</a>
电邮	<a href="mailto:info@scaleform.com">info@scaleform.com</a>
电话	(301) 446-3200
传真	(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	配置设置面板.....	3
2.3	导出结果 .....	4
3	其它信息.....	6

# 1 引言

Scaleform 导出器是一个前端用户界面，能够补充基于命令行的 gfaxport 可执行程序。它用来测试导出选项和配置，并用来预览导出的资源，例如，纹理文件。

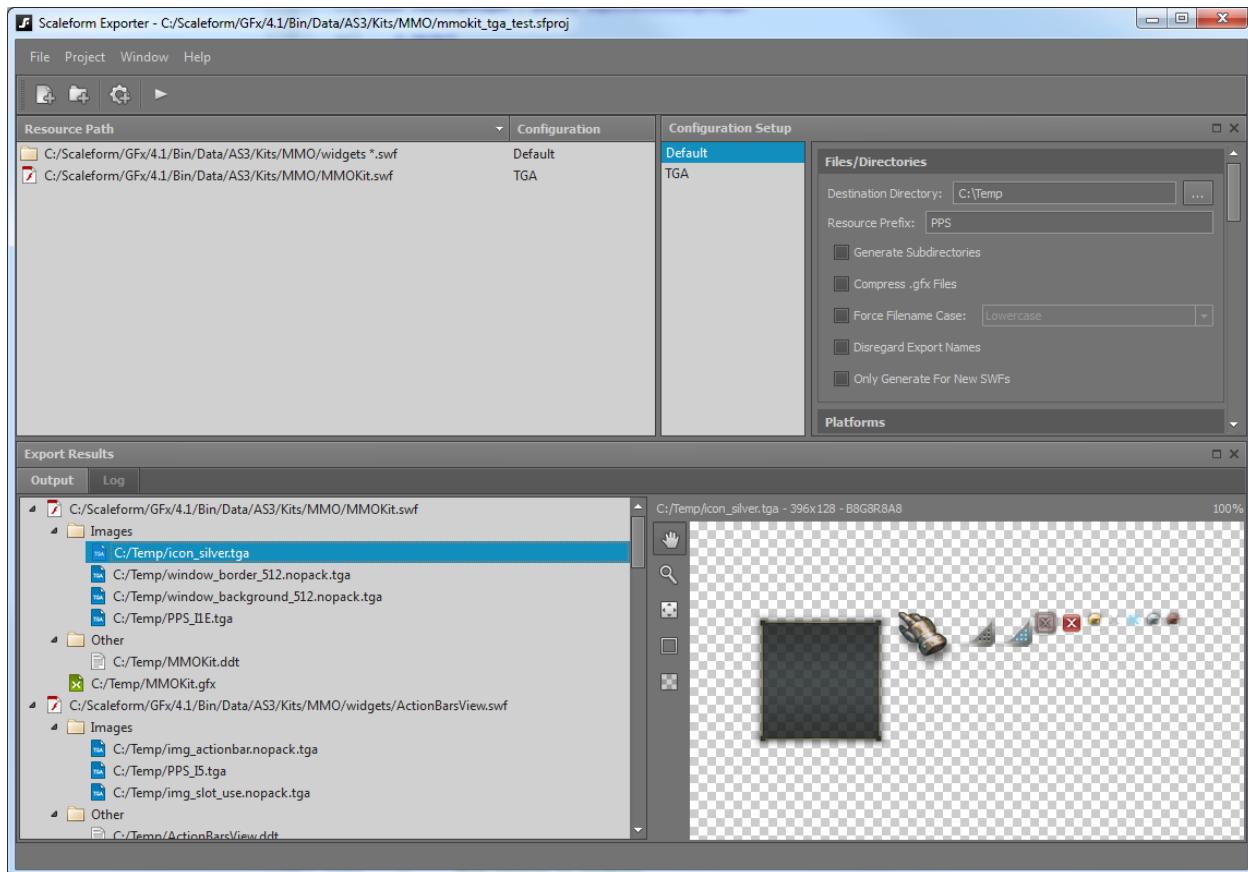


图 1：Scaleform 导出器

此工具在测试导出选项的不同组合时，为用户提供一种直观的基于 GUI 的导出管理过程和更快速的迭代方式。它还提供一种预览导出的资源（尤其是纹理）的便捷方式。该工具实现了将资源条目列表和配置选项保存到一个项目 (.sfproj) 文件并打开它们，因而提供一种更加容易的管理导出过程的方式。该工具可以接受 .sfproj 文件路径作为参数，并在启动时打开该项目。

“配置设置”(Configuration Setup) 和“导出结果”(Export Results) 面板是可固定的面板，并可由用户重新定位，以扩展视图定制能力。

Scaleform 导出器可与 Scaleform 4.1 及更高版本一起使用。

## 2 界面概述

### 2.1 资源条目管理器

资源条目管理器 (Resource Entry Manager) 使用户可以添加用于导出处理的 SWF 资源。该管理器可添加特定资源及特定目录，在此情况下，将会处理上述目录中的所有 SWF (参见图 2)。

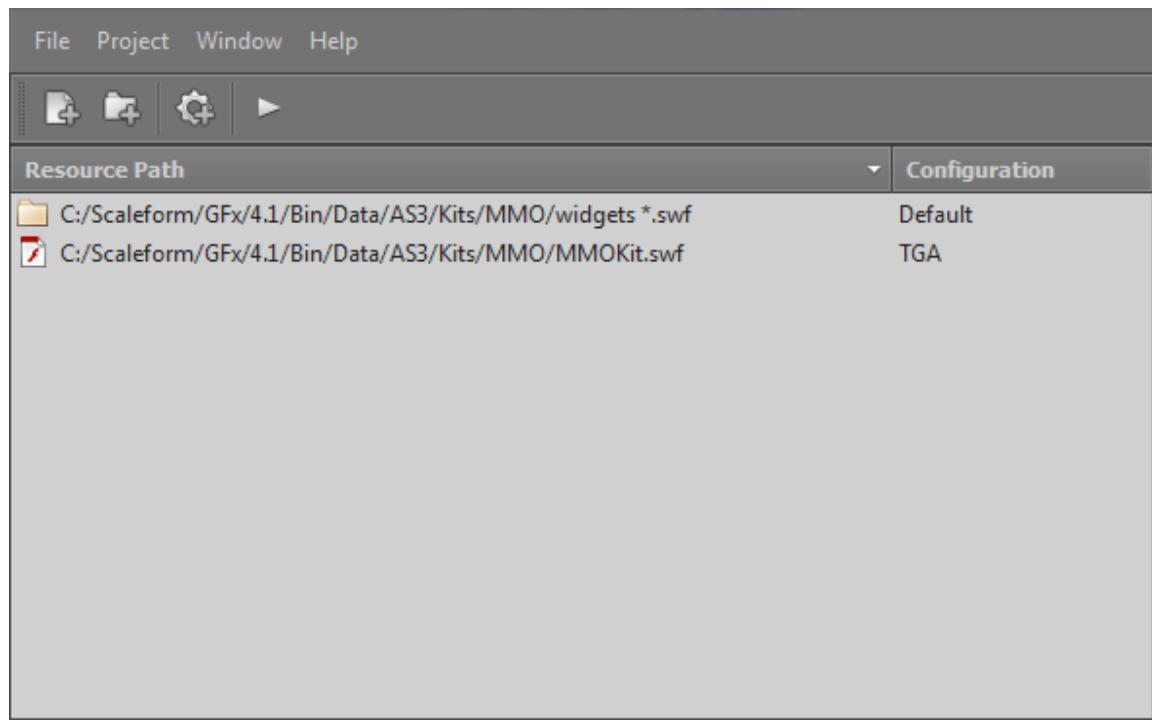


图 2：资源条目管理器

每个资源项都与特定配置相关联。多个资源条目可指定有同一配置。配置是选项集合，这些选项为指定的资源定义一个自定义的导出过程（这一点会在第 2.2 节详细介绍）。

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

运行导出过程时，将通过指定的配置提供的选项设置来处理所有资源。运行时将评估文件夹资源条目，并将在该文件夹中生成一个 SWF 文件列表，以便进行处理。

## 2.2 配置设置面板

配置设置面板使用户可以定义自定义的导出处理配置 –

收集导出选项。要导出的所有资源均可使用同一配置，否则，它们可以拥有自己的特定配置。例如，可以更改默认配置，使生成的资源带有一个自定义的前缀（参见图 3）。

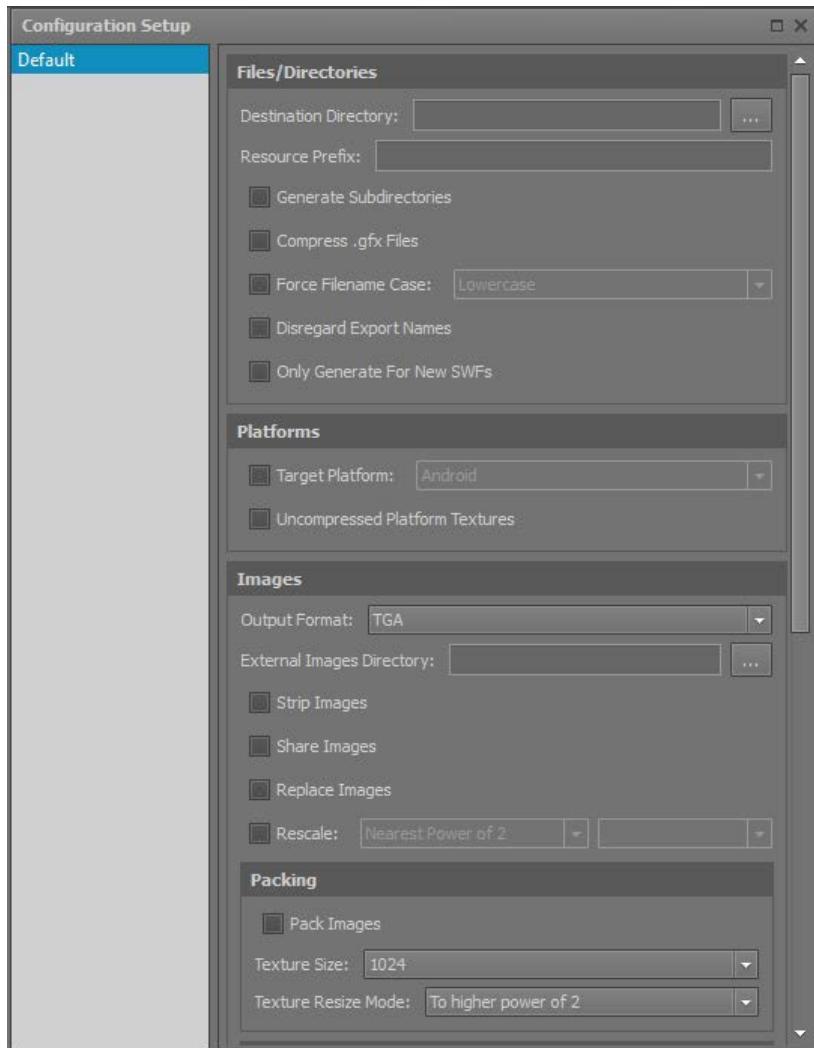


图 3：配置设置面板

当把光标移动到该标签以及每个选项参数字段（下拉菜单、文本输入框等）上时，工具提示提供每个选项的更多说明。

可以通过以下方法创建新的配置：

1) 在配置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

该面板中显示的导出选项应对于命令行工具用户来说是非常熟悉的，因为导出器直接从命令行工具公开许多选项。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。其它选项显示导出过程使用的默认值。字符串和目录字段在没有非空内容时由导出过程使用。

## 2.3 导出结果

在工具栏中按播放按钮 (  )

可为所列出的带有适当配置选项的资源运行导出过程。导出输出以两种不同的形式显示：一个分层式树状视图（图 4）以及一个简单的文本日志（图 5）。

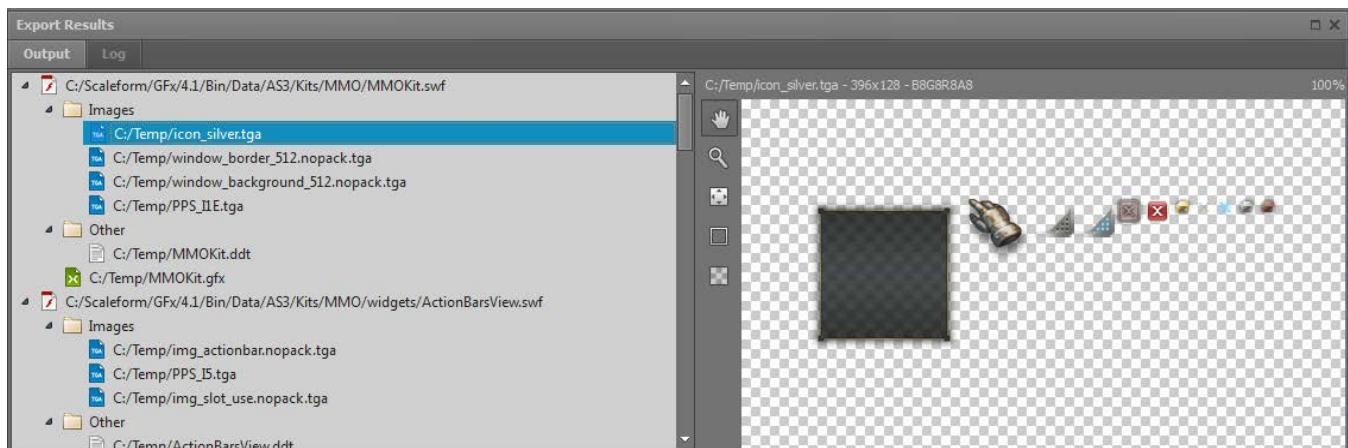
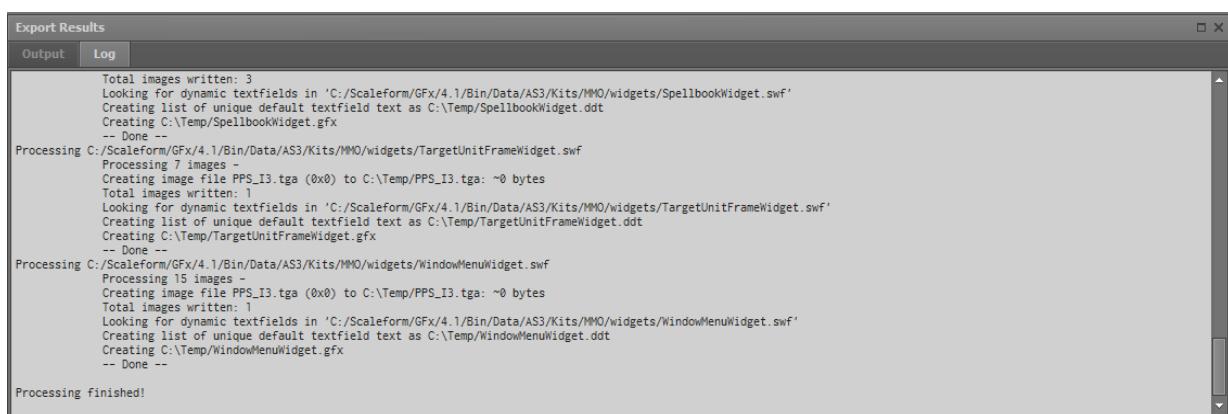


图 4: 分层式输出视图



```
Total images written: 3
Looking for dynamic textfields in 'C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/SpellbookWidget.swf'
Creating list of unique default textfield text as C:\Temp\SpellbookWidget.ddt
Creating C:\Temp\SpellbookWidget gfx
-- Done --
Processing C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/TargetUnitFrameWidget.swf
Processing 7 images -
Creating image file PPS_I3.tga (0x0) to C:\Temp\PPS_I3.tga: ~0 bytes
Total images written: 1
Looking for dynamic textfields in 'C:/ScaleForm/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/TargetUnitFrameWidget.swf'
Creating list of unique default textfield text as C:\Temp/TargetUnitFrameWidget.ddt
Creating C:\Temp/TargetUnitFrameWidget gfx
-- Done --
Processing C:/Scaleform/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/WindowMenuItemWidget.swf
Processing 15 images -
Creating image file PPS_I3.tga (0x0) to C:\Temp\PPS_I3.tga: ~0 bytes
Total images written: 1
Looking for dynamic textfields in 'C:/ScaleForm/GFx/4.1/Bin/Data/AS3/Kits/MMO/widgets/WindowMenuItemWidget.swf'
Creating list of unique default textfield text as C:\Temp/WindowMenuItemWidget.ddt
Creating C:\Temp/WindowMenuItemWidget gfx
-- Done --
Processing finished!
```

## 图 5: 日志输出视图

在导出过程中，用户可以通过点击停止按钮 (  )

或者只是退出应用程序来中止该过程。不过，在某些情况下（使用文件夹资源条目时），导出过程可能不会立即退出，而会等待资源条目完成处理。此技术局限将在未来的版本中予以解决。

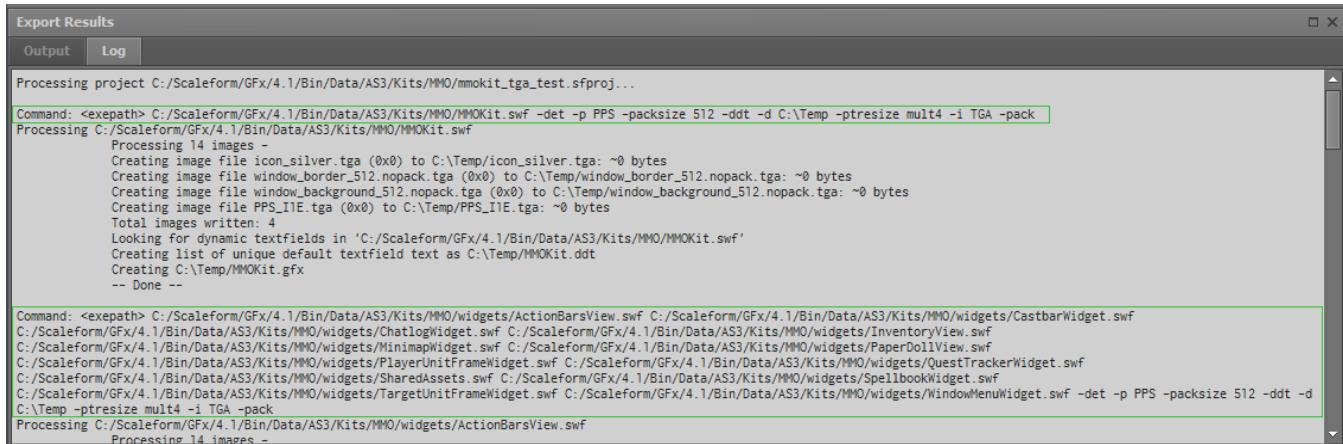
分层式输出视图提供每个已处理的 SWF

资源下面的已生成文件的明细。它们被归类为“图像”(Images)、“声音”(Sounds)

和“其它”(Other)，以便于清楚地查看。选定的输出条目将会显示在分层式列表旁边的预览窗格中。预览窗格提供基本的图像查看功能，并支持该工具导出的多数格式。

日志输出是处理输出的一个基本的纯文本转储。命令行工具用户应该非常熟悉此输出。日志输出还显示用于处理一个或多个文件条目的命令（图

6）。此命令可与命令行工具一起使用，以执行自动化构建和发布任务。



The screenshot shows the 'Export Results' window with two tabs: 'Output' (selected) and 'Log'. The 'Output' tab displays the command-line logs for processing files. The logs are color-coded: green for informational messages, red for errors, and blue for warnings. The logs show the processing of multiple files, including images and SWF files, with details like file paths, target paths, and processing times.

```
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/PFS_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 -
```

图 6: 命令行输入

### 3 其它信息

有关导出器的更多信息，请参阅以下资源：

- [GFxExport 参考指南](#) – 了解有关导出过程选项的详细信息。