

Autodesk® Scaleform®

Scaleform Deployer 使用者指南

本文介紹 Scaleform Deployer(部署器)工具及如何用它來生成包含 Flash 內容的 Scaleform Shipping Mobile Player。

作者： Prasad Silva, JP Ratliff
版本： 1.00
上次編輯： 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	介面概述	2
2.1	資源條目管理器	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 是我們基於 make 的構建系統的一個前端使用者介面。它用來建立一個完整的 Xcode 專案或 Android APK,而且包含有所有必要的應用程式資源和設置。

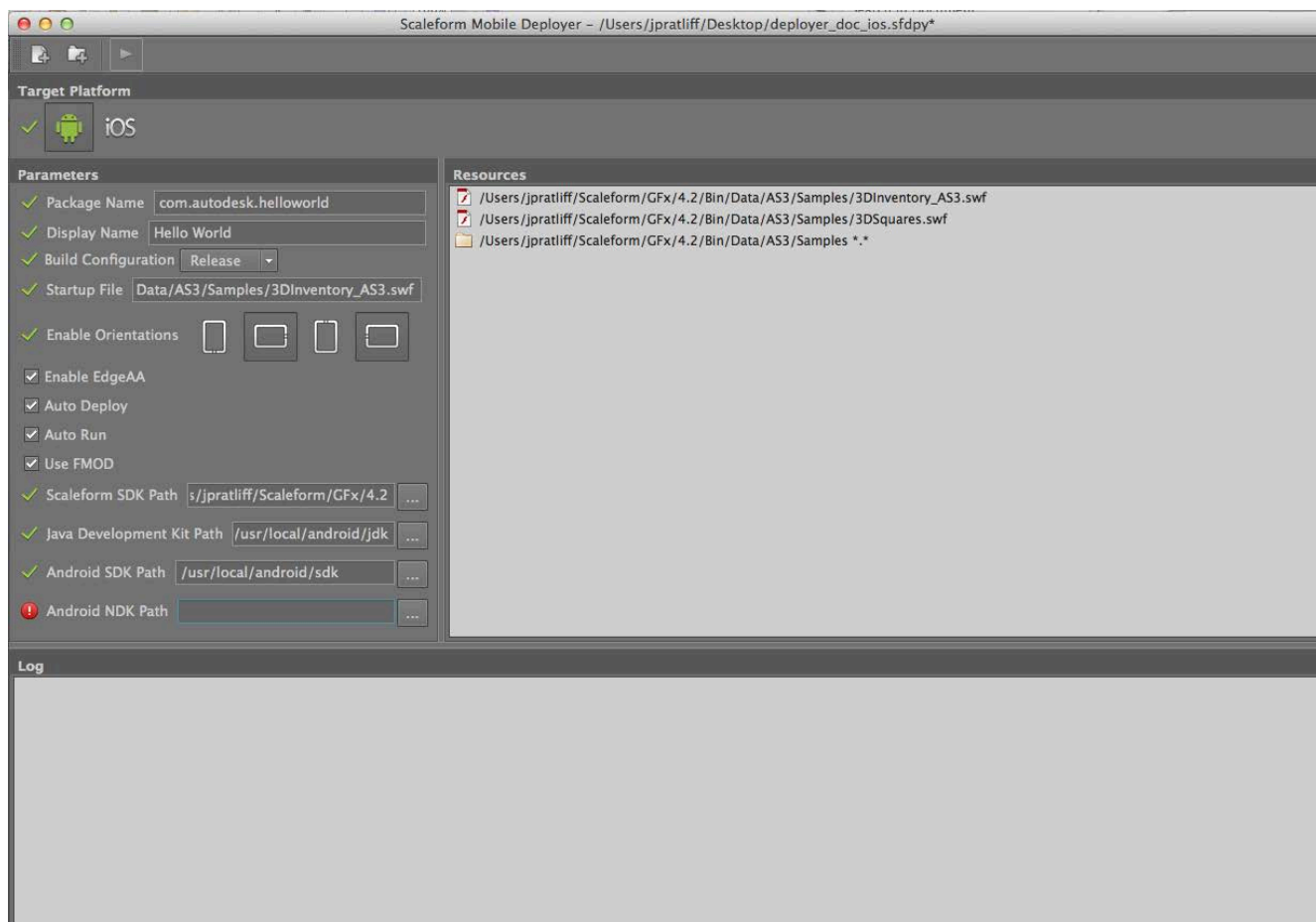


图 1 : Scaleform Deployer

此工具在測試不同資源和設置時,為使用者提供一種基於 GUI 的直觀的專案管理系統和更快速的反覆運算方式。此工具還允許將資源條目清單和配置選項保存到一個專案 (.sfdpy) 檔並打開它們,因而提供一種更加容易的管理專案創建過程的方式。此工具可以接受 .sfdpy 檔路徑作為參數,並將在啟動時打開該專案。

Scaleform Deployer 可用於 Scaleform 4.1 及更高版本。

2 介面概述

2.1 資源條目管理器

資源條目管理器 (Resource Entry Manager) 使使用者可以添加進行打包處理的 GfX、SWF 和音訊資源。該管理器可添加個別資源及特定目錄,在此情況下,上述目錄中的所有資源都將會包含在該專案中(參見圖 2)。

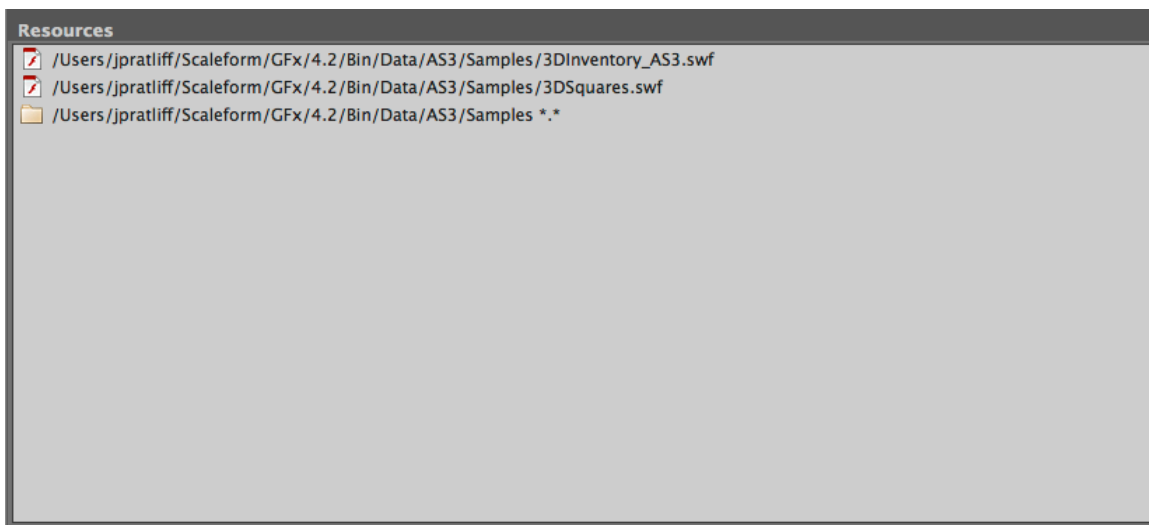



圖 2：資源條目管理器

可以通過下列方法添加資源：

- 1) 可以通過下列方法添加資源
- 2) 工具列按鈕：
- 3) 主功能表中的「專案」(Project) 功能表項目

運行匯出過程時,所有資源要麼被打包于一個 Android APK 之中,要麼添加到一個 iOS Xcode 專案。

2.2 配置面板

配置設置面板使使用者可以定義自訂的可執行程式/專案設置。(參見針對 iOS 的圖 3 和針對 Android 的圖 4。)

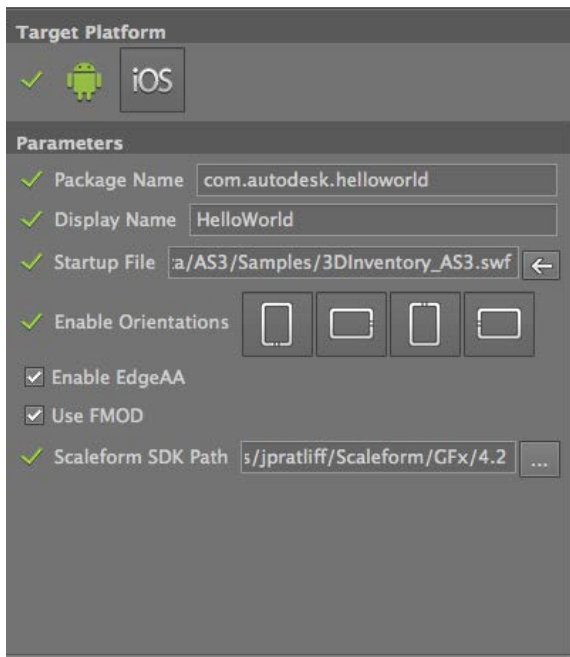


图 3：配置设置面板 (iOS)

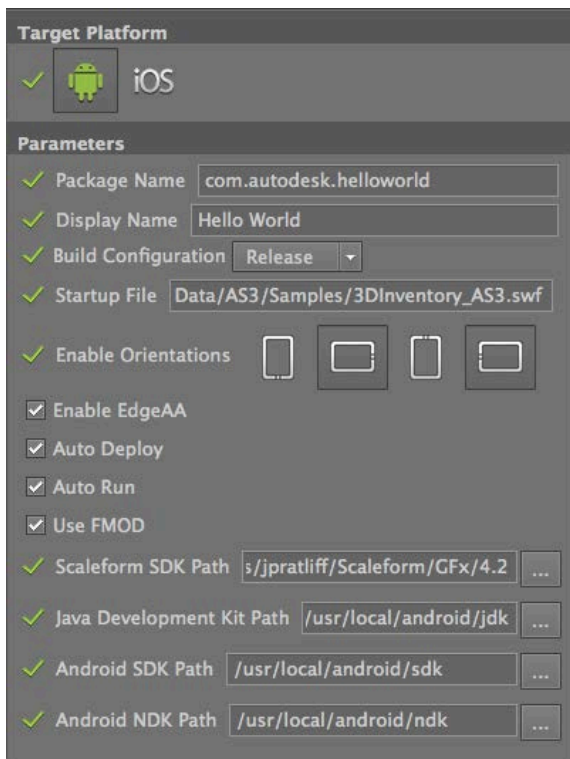


图 4：配置设置面板 (Android)

該面板中顯示的部署選項對於 iOS 和 Android 命令列構建系統使用者來說應該非常熟悉,因為部署器直接從命令列構建系統公開許多選項。選項是按邏輯分類的,以便於使用。可以選擇多個選項 – 使用者必須點

擊適當核取方塊才能啟用它們。其它選項顯示部署過程所使用的示例值。如果其中任何參數旁邊有一個紅色驚嘆號文本,那就必須填入此參數。

下面是可作為部署選項的參數的清單。

- 套裝程式名稱:要構建的套裝程式的名稱。套裝程式名稱必須遵循點 (dot) 語法。例如：
com.autodesk.helloworld.
- 顯示名稱:該套裝程式的顯示名稱。
- 構建配置:可用的構建配置選項 – Debug(調試)、DebugOpt、Release(發行)和 Shipping(發售)。
- 開機檔案:開始此構建的檔的名稱。
- 啟用方向:螢幕方向(縱向、橫向、反向縱向和反向橫向)。
- 啟用邊緣反鋸齒 (EdgeAA):是否啟用邊緣反鋸齒。
- 啟用手勢識別器 (Gesture Recognizer):通過 Scaleform 手勢識別器做標記以啟用手勢事件識別。預設值為 1,表示已啟用狀態;可以通過將 1 更改為 0 來禁用手勢識別。啟用後,此標記允許通過我們的內置手勢識別器來識別和觸發手勢事件。禁用時,它將預設為當前平臺的本機手勢識別系統。當前僅 iOS 支援。
- 自動部署:是否自動部署套裝程式。
- 自動運行:是否自動構建套裝程式。
- 使用 FMOD:是否使用音訊檔的 FMOD。
- Scaleform SDK 路徑:Scaleform SDK 在套裝程式中的路徑。
- JAVA 開發工具箱路徑:JAVA 工具箱在系統中的路徑。
- Android SDK 路徑:Android SDK 在系統中的路徑。
- Android NDK 路徑:Android NDK 在系統中的路徑。

2.3 部署結果

在工具列中按播放按鈕 () 可為所列出的包含適當配置選項的資源運行部署過程。一個簡單的文本日誌中顯示構建輸出(圖 5)。



```
Log
Created deployment definition /Users/jpratiff/S.../LocalApps/tt42.def
Preparing to run build tools.
Trying to remove file /Users/jpratiff/S.../Obj/SMP_tt42.mk ... OK
Running command: ./bin/bash --login -c cd /Users/jpratiff/S.../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 -WI -lgbxsound_fmmod -WI -lfbmodexL_iphoneos

Done! (0)
```

圖 5：日志输出视图

日誌輸出是處理輸出的一個基本的純文字轉儲。命令列構建系統使用者應該非常熟悉此輸出。

2.3.1 Android

Android 部署過程在如下位置 「Scaleform SDK/LocalApps/PROJECT_NAME/Android/」 創建一個 APK 檔,例如：

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

如果選擇「自動部署」(Auto Deploy) 作為一個參數,新建的 APK 就會被安裝在所有連接的設備上。如果選擇「自動運行」(Auto Run) 作為一個參數,APK 還會自動啟動。

配置面板中有四種類型配置可供選擇:Debug、DebugOpt、Release 和 Shipping。各種配置都會創建自己的獨立 APK 版本。

2.3.2 iOS

iOS 部署過程在 Scaleform SDKs LocalApps 資料夾中創建一個 Xcode 專案,例如：

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

一旦完成部署過程,新建的 Xcode 專案會自動在前臺打開,並準備好在設備上運行。