

Autodesk® Scaleform®

Scaleform Deployer ユーザーガイド

この文書では、Scaleform Deployer 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コンテンツの入った Scaleform Shipping Mobile Player を生成するかを述べます。

著者 : Prasad Silva、JP Ratliff
バージョン : 1.00
最終変更日 : 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

Table of Contents

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 パネル.....	2
2.3	展開結果	4
2.3.1	アンドロイド.....	5
2.3.2	iOS	5

1 はじめに

Scaleform Deployer は、弊社のメイクに基づいたビルドシステムのための、フロントエンドのユーザーインターフェイスです。必要とするアプリケーションアセットと設定を全て備えた、完全なXcodeまたはアンドロイドAPKの設定を目的としています。

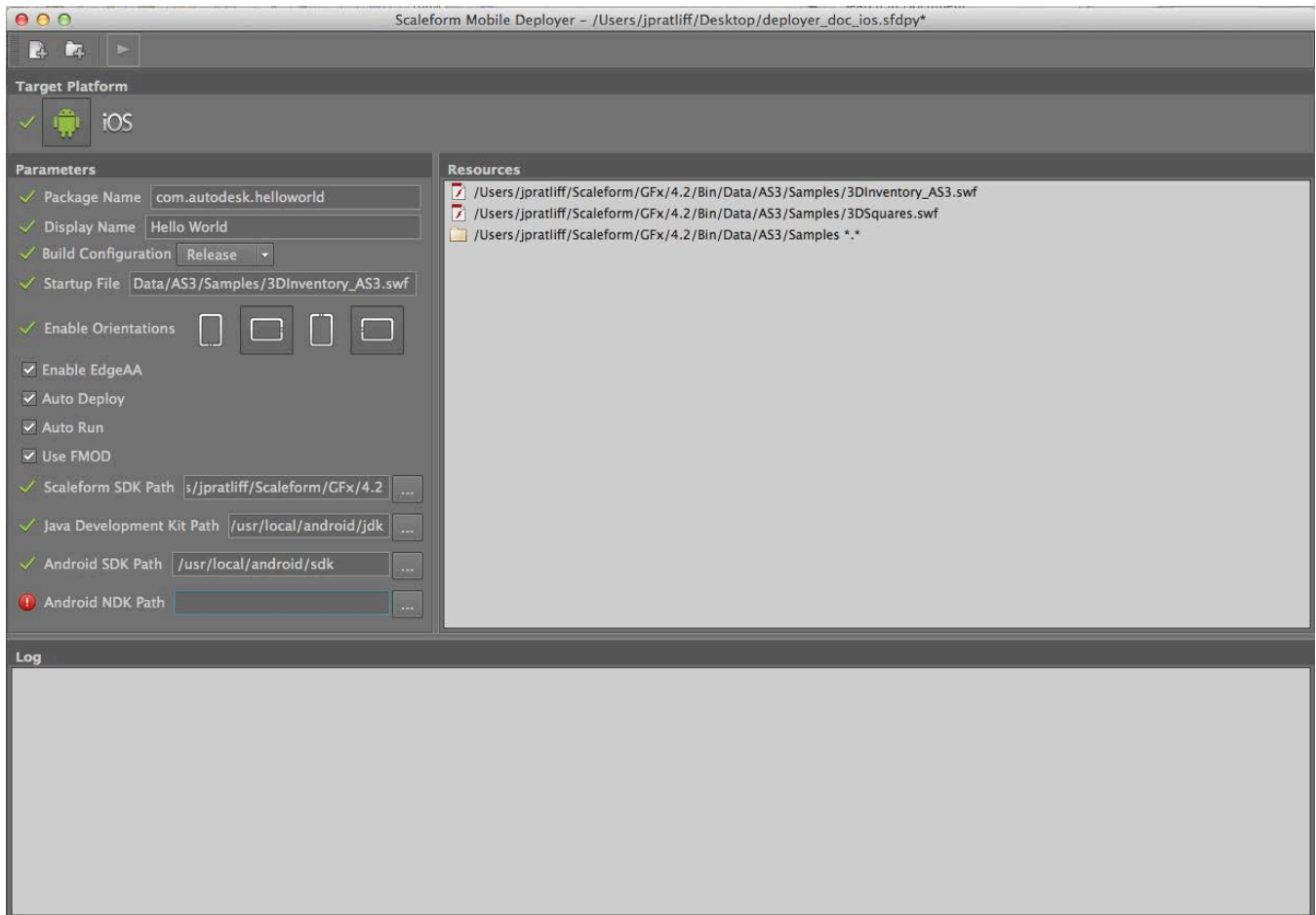


図 1:Scaleform Deployer

このツールは、様々なアセットと設定のテストに、直感的なGUIに基づいたプロジェクト管理システムと、より高速の繰り返しを提供します。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（.sfdpy）に保存、オープンでき、プロジェクト生成プロセスの管理を容易にします。このツールは.sfdpy 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します。

Scaleform Deployer 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、GfX、SWF、画像、オーディオと言ったリソースをパッケージできます。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アセットがプロジェクトに含まれます（図2参照）。

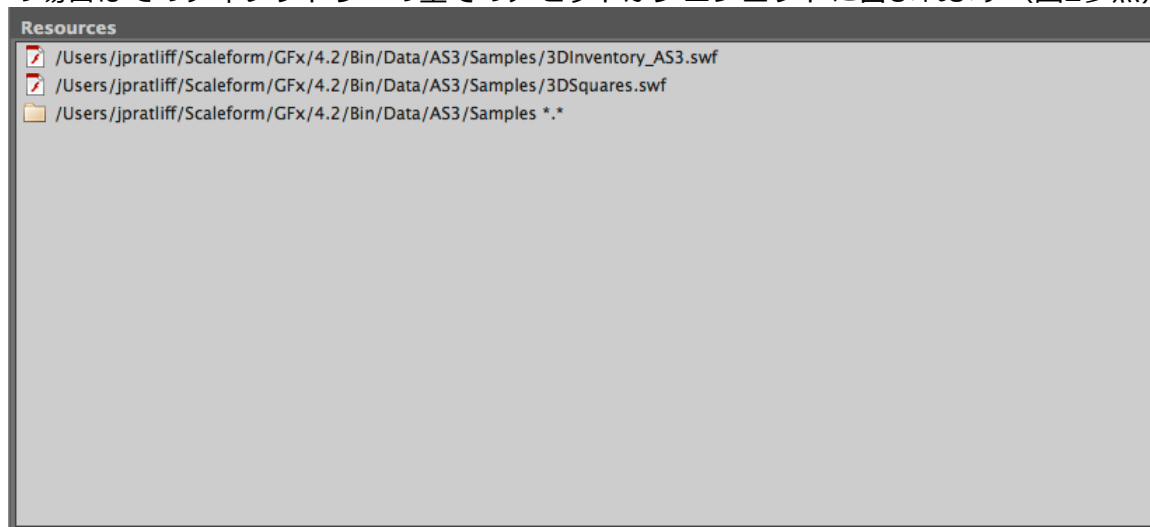




図 2:リソース エントリ マネージャー

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、全てのアセットがアンドロイドAPKにパッケージされるか、またはiOSのXcodeプロジェクトに追加されます。

2.2 Configuration パネル

Configuration setup パネルでは、カスタムの実行可能ファイル/プロジェクトの設定を定義できます。（iOSは図3、アンドロイドは図4を参照）。

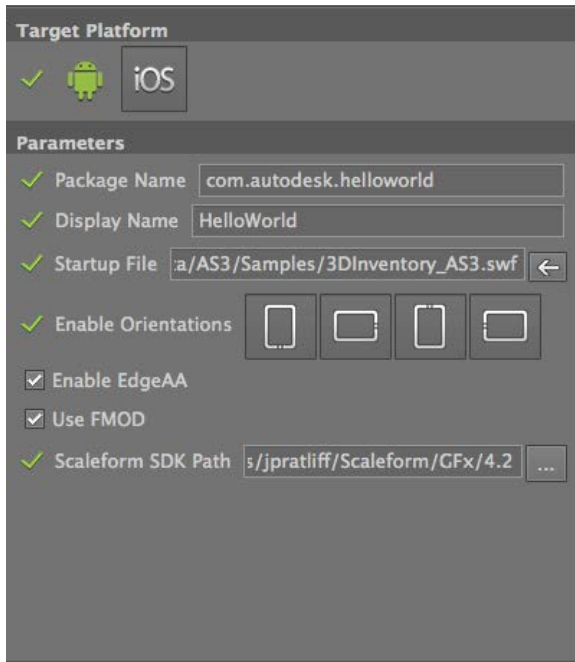


図 3: Configuration Setup パネル (iOS)

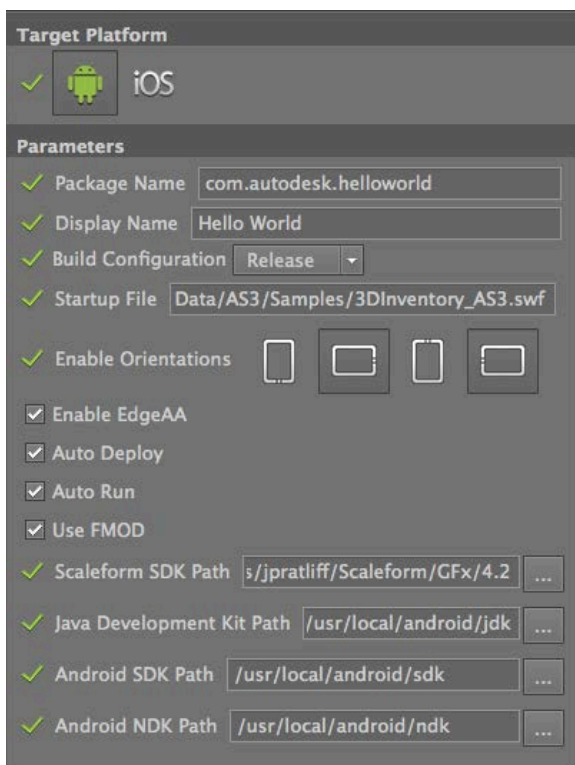


図 4: Configuration Setup パネル (アンドロイド)

Deployerはコマンドライン ビルド システム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展開オプションは、iOSやアンドロイドのコマンドラインビルドシステムのユーザーには見慣れたものでしょう。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。

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。その他は展開プロセスの使用するサンプル値を表示します。これらのパラメーターで、赤い！のテキストの付いたものは必須です。

次に、展開オプションとして使用できるパラメーターのリストを掲げます。

- Package Name:ビルドされるパッケージの名前。パッケージ名は、ドットシンタックスに従う必要があります。例：com.autodesk.helloworld。
- Display Name:パッケージの表示名。
- Build Configuration:使用できるビルド構成のオプション – Debug、DebugOpt、Release、Shipping。
- Startup File : ビルドを開始するファイルの名前。
- Enable Orientations:画面の向き（縦向き、横向き、逆縦向き、逆横向き）。
- Enable EdgeAA : EdgeAA を有効にするかどうか。
- Enable Gesture Recognizer : Scaleform ジェスチャー認識でジェスチャーイベントの認識を有効にするフラグを立てる。既定値は 1 です。これが有効になった状態で、無効にするにはこれを 0 に変更します。有効にした場合、このフラグはジェスチャーイベントを認識し、内部のジェスチャー認識でトリガーされるようにします無効にした場合、現在のプラットフォームでネイティブなジェスチャー認識システムに戻ります。現在は iOS だけでサポートされています。
- Auto Deploy : パッケージを自動的に展開するかどうか。
- Auto Run : パッケージを自動的にビルドするかどうか。
- Use FMOD : オーディオファイルに FMOD を使用するかどうか。
- Scaleform SDK Path : パッケージ内での Scaleform SDK へのパス。
- Java Development Kit Path : システム内での Java Kit へのパス。
- Android SDK Path : システム内での Android SDK へのパス。
- Android NDK Path : システム内での Android NDK へのパス。

2.3 展開結果

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展開プロセスが実行されます。ビルド出力は、シンプルなテキストログで表示されます (図5)。


```
Log
Created deployment definition /Users/jpratiff/Sscaleform/GFx/4.2/LocalApps/tt42.def
Preparing to run build tools...
Trying to remove file /Users/jpratiff/Sscaleform/GFx/4.2/Obj/SMP_tt42.mk... OK
Running command: /bin/bash --login -c cd /Users/jpratiff/Sscaleform/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/Customr/assets ./../Releases/GFx_4.2.23/Bin/Data/Customr/config
./../Releases/GFx_4.2.23/Bin/Data/Customr/sounds -DGFx_ENABLE_SOUND -DGFx_SOUND_FMOD -WI -lgtxsound_fmod -WI -lfxmodexl_iphoneos

Done! (0)
```

図 5:ログ出力ビュー

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のビルドシステムのユーザーには見慣れた物であるはずです。

2.3.1 アンドロイド

Android の展開プロセスでは、APK ファイルが次の場所に生成されます Scaleform

SDK/LocalApps/PROJECT_NAME/Android/。例：

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

Auto Deployをパラメーターとして選択した場合、新たに生成されたAPKは接続されたデバイス全てにインストールされます。Auto Runがパラメーターとして選択されている場合は、APKは自動的に起動します。

設定パネルで選択できる設定には次の4つのタイプがあります：Debug、DebugOpt、Release、Shipping。各設定はそれ自身の、別個のバージョンのAPKを生成します。

2.3.2 iOS

iOS用の展開プロセスでは、Scaleform SDKs LocalAppsフォルダーにXcodeプロジェクトを生成します。例：

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

展開プロセスが完了すると、新たに生成されたXcodeプロジェクトは自動的にフォアグラウンドで開いて、デバイス上で実行する準備ができます。