

Autodesk® Scaleform®

匯出器使用者指南

本文介紹 Scaleform 匯出器 (Scaleform Exporter) 及如何使用它來生成和預覽來自 Flash 內容的匯出資源

作者：Prasad Silva

版本：1.00

上次編輯：2012 年 4 月 26 日

版权声明

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.

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	www.scaleform.com
电邮	info@scaleform.com
电话	(301) 446-3200
传真	(301) 446-3199

目录

1	引言	Error! Bookmark not defined.
2	界面概述.....	Error! Bookmark not defined.
2.1	资源条目管理器.....	Error! Bookmark not defined.
2.2	配置设置面板.....	Error! Bookmark not defined.
2.3	导出结果.....	Error! Bookmark not defined.
3	其它信息.....	Error! Bookmark not defined.

1 引言

Scaleform 匯出器是一個前端使用者介面,能夠補充基於命令列的 gflexport 可執行程式。它用來測試匯出選項和配置,並用來預覽匯出的資源,例如,紋理檔。

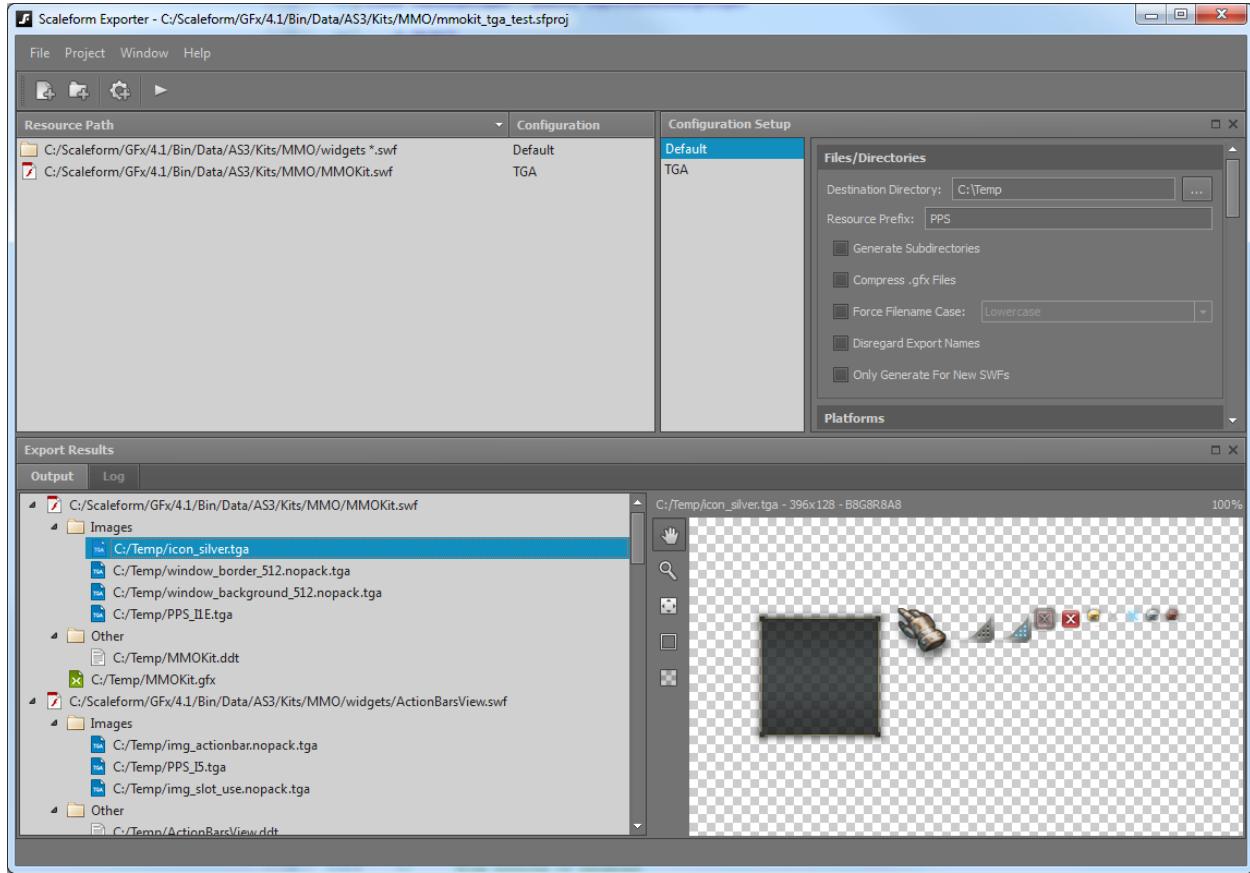


图 1：Scaleform 导出器

此工具在測試匯出選項的不同組合時,為使用者提供一種直觀的基於 GUI 的匯出管理過程和更快速的反覆運算方式。它還提供一種預覽匯出的資源(尤其是紋理)的便捷方式。該工具實現了將資源條目清單和配置選項保存到一個專案 (.sfproj) 檔並打開它們,因而提供一種更加容易的管理匯出過程的方式。該工具可以接受 .sfproj 檔路徑作為參數,並在啟動時打開該專案。

“配置設置”(Configuration Setup) 和“匯出結果”(Export Results) 面板是可固定的面板,並可由使用者重新定位,以擴展視圖定制能力。

Scaleform 匯出器可與 Scaleform 4.1 及更高版本一起使用。

2 介面概述

2.1 資源條目管理器

資源條目管理器 (Resource Entry Manager) 使使用者可以添加用於匯出處理的 SWF 資源。該管理器可添加特定資源及特定目錄，在此情況下，將會處理上述目錄中的所有 SWF(參見圖 2)。

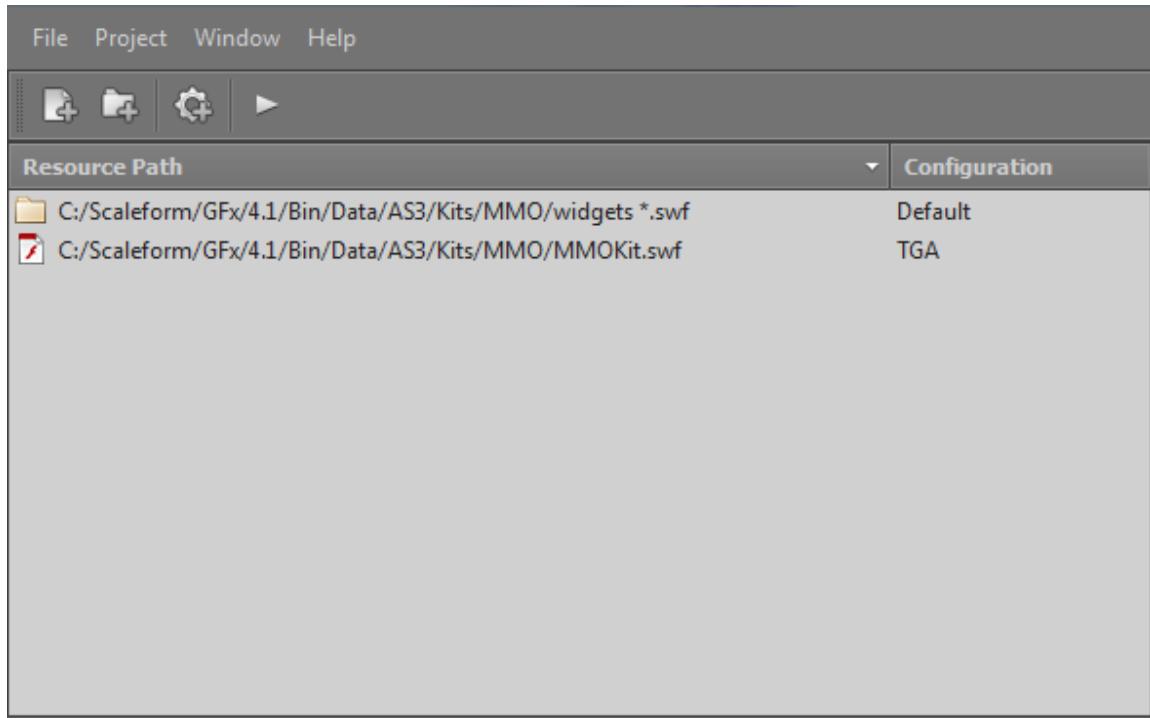


图 2：资源条目管理器

每個資源項都與特定配置相關聯。多個資源條目可指定有同一配置。配置是選項集合，這些選項為指定的資源定義一個自訂的匯出過程(這一點會在第 2.2 節詳細介紹)。

可以通過下列方法添加資源：

- 1) 在資源清單上按滑鼠右按鈕時顯示的上下文功能表
- 2) 工具列按鈕：
- 3) 主功能表中的“專案”(Project) 功能表

運行匯出過程時，將通過指定的配置提供的選項設置來處理所有資源。運行時將評估資料夾資源條目，並將在該資料夾中生成一個 SWF 檔清單，以便進行處理。

2.2 配置設置面板

配置設置面板使使用者可以定義自訂的匯出處理配置 -

收集匯出選項。要匯出的所有資源均可使用同一配置,否則,它們可以擁有自己的特定配置。例如,可以更改預設配置,使生成的資源帶有一個自訂的首碼(參見圖 3)。

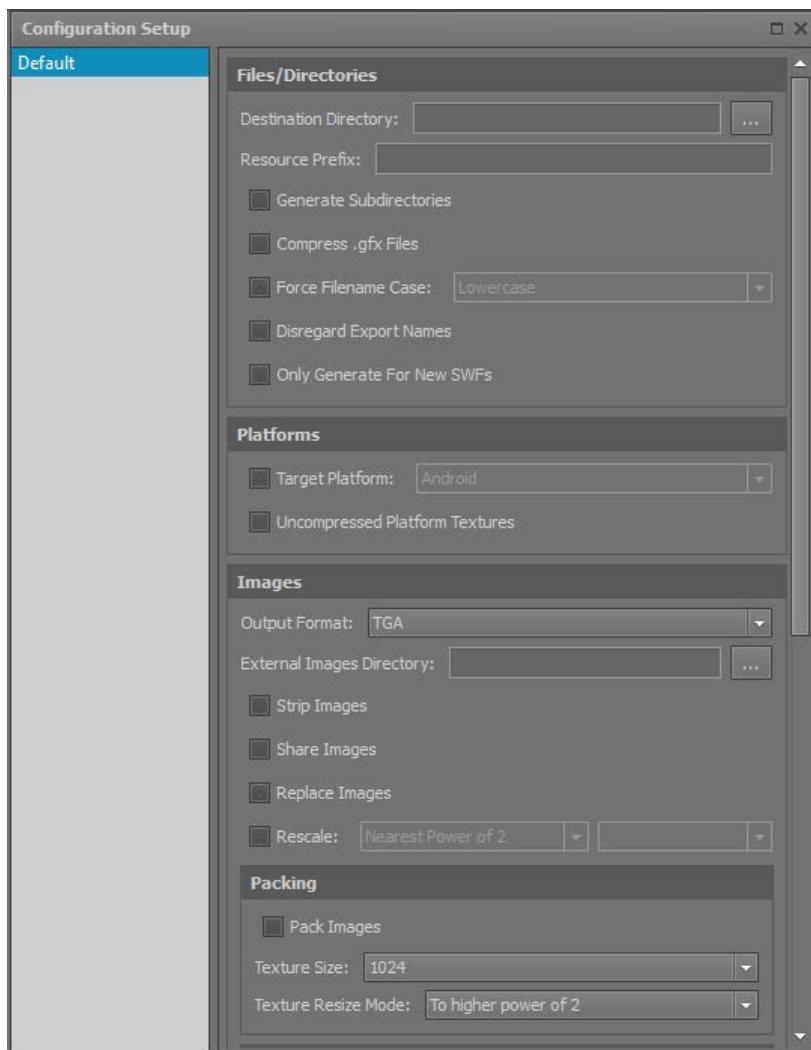


图 3：配置设置面板

當把游標移動到該標籤以及每個選項參數欄位(下拉式功能表、文本輸入框等)上時,工具提示提供每個選項的更多說明。

可以通過以下方法創建新的配置：

- 1) 可以通過以下方法創建新的配置
- 2) 工具列按鈕：

3) 主功能表中的“專案”(Project) 功能表

該面板中顯示的匯出選項應對於命令列工具使用者來說是非常熟悉的，因為匯出器直接從命令列工具公開許多選項。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。其它選項顯示匯出過程使用的預設值。字串和目錄欄位在沒有非空內容時由匯出過程使用。

2.3 匯出結果

在工具列中按播放按鈕 (/)

可為所列出的帶有適當配置選項的資源運行匯出過程。匯出輸出以兩種不同的形式顯示：一個分層式樹狀視圖(圖 4)以及一個簡單的文本日誌(圖 5)。

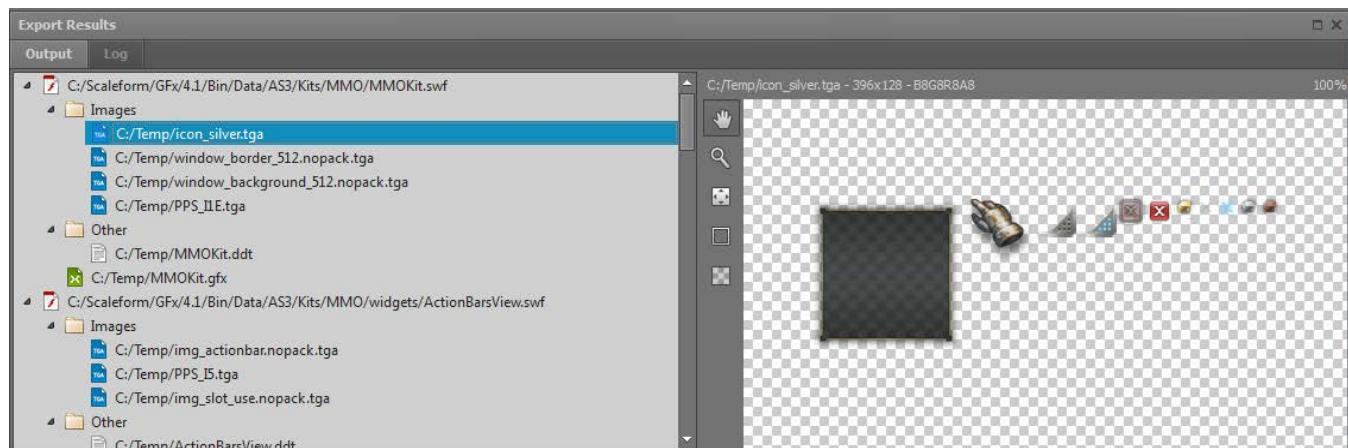


圖 4：分層式輸出視圖

The screenshot shows the 'Export Results' window with the 'Log' tab selected. It displays a log of the export process for various SWF files. The log includes messages like 'Total images written: 3', 'Creating list of unique default textfield text as C:\Temp\SpellbookWidget.ddt', and 'Creating C:\Temp\SpellbookWidget.gfx'. Other logs show the processing of 'TargetUnitFrameWidget.swf', 'WindowMenuItemWidget.swf', and 'ActionBarsView.swf'. The log concludes with 'Processing finished!'. The window has standard OS X-style controls.

```
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!
```

圖 5：日志輸出視圖

在匯出過程中，使用者可以通過點擊停止按鈕 (/)

或者只是退出應用程式來中止該過程。不過，在某些情況下(使用資料夾資源條目時)，匯出過程可能不會立即退出，而會等待資源條目完成處理。此技術局限將在未來的版本中予以解決。

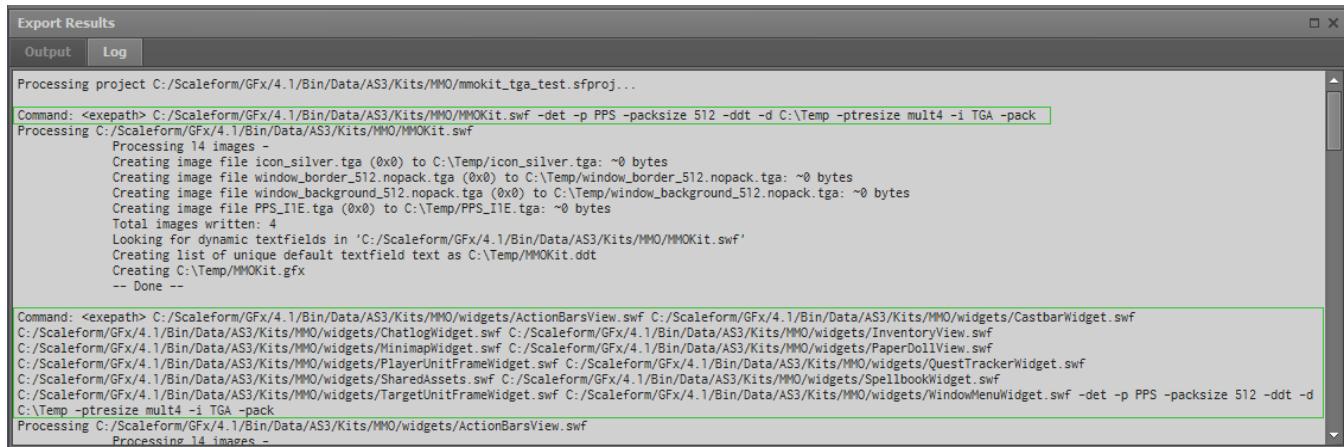
分層式輸出視圖提供每個已處理的 SWF

資源下麵的已生成檔的明細。它們被歸類為“圖像”(Images)、“聲音”(Sounds)

和“其它”(Other),以便於清楚地查看。選定的輸出條目將會顯示在分層式清單旁邊的預覽窗格中。預覽窗格提供基本的圖像查看功能,並支援該工具匯出的多數格式。

日誌輸出是處理輸出的一個基本的純文字轉儲。命令列工具使用者應該非常熟悉此輸出。日誌輸出還顯示用於處理一個或多個檔條目的命令(圖

6)。此命令可與命令列工具一起使用,以執行自動化構建和發佈任務。



The screenshot shows the 'Export Results' window with two tabs: 'Output' (selected) and 'Log'. The 'Output' tab displays the command-line log for processing a project. The log includes details about image processing, dynamic textfield detection, and the creation of a temporary SWF file. The 'Log' tab is also visible at the top.

```
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/PPS_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 -
```

圖 6：命令行輸入

3 其它資訊

有關匯出器的更多資訊,請參閱以下資源：

- [GFxExport 參考指南](#) -瞭解有關匯出過程選項的詳細資訊。