

# ADOBE® FLASH® PROFESSIONAL

## 도움말 및 자습서

# 목차

새로운 기능	1
새로운 기능 요약	2
새로운 기능 요약 - 2014	11
Flash Professional CS6의 새로운 기능	19
새 기능 요약	23
플랫폼	32
다른 문서 형식으로 변환	33
사용자 정의 플랫폼 지원	34
HTML5 Canvas 문서 만들기 및 제작	37
WebGL 문서 만들기 및 제작	44
AIR for iOS를 위한 응용 프로그램 패키지화	50
AIR for Android 응용 프로그램 제작	56
데스크톱 Adobe AIR용 제작	61
ActionScript 제작 설정	69
Custom Platform Support API 참조	76
ActionScript를 사용한 작업	77
액세스 가능한 내용 만들기	85
유용한 방법 - 액세스 가능성 지침	99
Flash 작업 영역의 액세스 가능성	104
ActionScript 3.0 디버깅	108
스크립트 작성 및 관리	113
사용자 정의 플랫폼에 대한 지원 활성화	126
사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인으로 작업하기	131
유용한 방법 - 응용 프로그램에서 ActionScript 구성	134
사용자 정의 플랫폼에 대한 지원 활성화	136
작업 영역 및 작업 과정	141
스테이지 및 도구 패널 사용	142
Flash 작업 과정 및 작업 영역	146
타임라인 및 ActionScript	155
여러 타임라인을 사용한 작업	159
Flash 환경 설정	161
Flash 제작 패널 사용	167
타임라인 레이어	173
객체 이동 및 복사	179
Creative Cloud와 Flash Professional 환경 설정 동기화	182
Adobe Color 패널을 사용한 작업	187

템플릿	189
스프라이트 시트 만들기	191
Flash의 찾기와 바꾸기	193
실행 취소, 다시 실행 및 작업 내역 패널	198
키보드 단축키	201
타임라인	203
HTML 확장 만들기	207
애니메이션 및 대화형 작업	210
빼 도구	211
애니메이션 안내선	222
클래식 트윈 애니메이션을 사용한 작업	226
모션 트윈 애니메이션	237
모션 편집기를 사용한 모션 트윈 편집	257
모양 트위닝	265
프레임 및 키프레임	271
프레임별 애니메이션	275
사용자 정의 브러시	278
HTML5 Canvas 문서 만들기 및 제작	282
애니메이션 기본 사항	289
버튼 만들기	294
여러 타임라인을 사용한 작업	297
장면을 사용한 작업	299
WebGL 문서 만들기 및 제작	301
유용한 방법 - Flash를 사용하여 광고	307
코드 조각에 대화형 기능 추가	310
마스크 레이어 사용	313
멀티미디어 및 비디오	316
비디오 큐 포인트를 사용한 작업	317
Flash에 비디오 추가	319
Flash에서 사용할 비디오 파일 만들기	327
Flash에서 사운드 사용	333
그래픽 객체 변환 및 결합	341
라이브러리를 사용한 작업	346
선 및 모양 그리기	352
맞춤법 검사	366
Flash에서 Photoshop PSD 파일을 사용한 작업	368
3D 그래픽	378
스프레이 브러시 도구를 사용하여 패턴 적용	385

객체 배열	387
명령 메뉴를 사용하여 작업 자동화	390
Flash의 드로잉	392
펜 도구로 그리기	399
일관된 텍스트 모양을 위한 글꼴 포함	406
드로잉 환경 설정	408
심볼 크기 조절 및 캐싱	410
그래픽 필터	414
SVG 파일 내보내기	423
파일 간 라이브러리 에셋 공유	426
선 및 모양 변형	431
획, 채우기 및 그라디언트	435
Adobe Color 패널을 사용한 작업	443
Flash에서 Fireworks 파일을 사용한 작업	445
Adobe Scout와 함께 Flash Professional 사용	448
TLF(Text Layout Framework) 텍스트를 사용한 작업	450
Flash에서 Illustrator AI 파일을 사용한 작업	464
Flash에서 InDesign 파일을 사용한 작업	474
심볼 인스턴스 작업	475
심볼 작업	480
Adobe Premiere Pro 및 After Effects를 사용한 작업	486
내보내기 및 제작	490
Flash에서 내보내기	491
SVG 파일 내보내기	494
그래픽 및 비디오 내보내기	497
Flash 문서 제작	503
스프라이트 시트 만들기	509
사운드 내보내기	511
QuickTime 비디오 파일 내보내기	515
제작 설정	516
유용한 방법 - 모바일 장치 내용 만들기 팁	535
유용한 방법 - FLA 파일 구조화	542
유용한 방법 - 비헤이비어 규칙	545
유용한 방법 - SWF 응용 프로그램 제작 지침	548
유용한 방법 - SWF 출력에 맞게 FLA 파일 최적화	553
유용한 방법 - 비디오 규칙	564
ActionScript를 사용하여 외부 비디오 재생 제어	566
Adobe Premiere Pro 및 After Effects를 사용한 작업	572

Flash Pro 및 Flash Builder를 사용한 작업	576
프로젝터 파일 내보내기	580
ActionScript 제작 설정	582
Flash Professional CS6을 사용한 비디오 내보내기	589
HTML 제작 템플릿	592


새로운 기능

# 새로운 기능 요약

## Flash Professional CC 2015



Adobe® Flash Professional® CC의 2015 릴리스에서는 실제 같은 애니메이션으로 쉽게 전환할 수 있는 심볼 또는 모양을 사용하여 뼈대를 만들 수 있도록 해 주는 IK 뼈 도구를 다시 도입합니다. 또한 이 릴리스에는 H.264 비디오 가져오기, 범용 문서 유형 변환기, 최신 Flash Player 및 AIR SDK와의 통합 등 다양한 기능 향상이 포함됩니다. 이 문서를 계속 참조하면 Flash Professional CC의 최신 업데이트에서 제공하는 새로운 기능에 대한 소개 내용을 빠르게 확인하고, 더 많은 정보를 제공하는 다른 참조 리소스 링크를 확인할 수 있습니다.

 Adobe Flash Professional CC 2015 릴리스는 새로운 뼈 도구를 사용하여 실제 같은 움직임으로 멋진 만화 캐릭터를 만들고, 범용 문서 유형 변환기를 사용하여 프로젝트를 원하는 문서 유형으로 변환하며, H.264 비디오를 가져오고, 최신 Flash Player 및 AIR SDK를 사용하여 작업할 뿐만 아니라, 그래픽 및 애니메이션 프로젝트의 수준을 한 차원 높일 수 있는 여러 가지 뛰어난 기능을 제공합니다.

### 새로운 기능 및 향상된 기능


#### Adobe Flash Professional CC 2015 릴리스

- 뼈 도구
- 오디오가 포함된 H.264 비디오 가져오기
- 비트맵을 HTML5 Canvas용 스프라이트 시트로 내보내기
- 스테이지 확대/축소에 맞춰 브러시 크기 조절
- 범용 문서 유형 변환기
- 향상된 오디오 작업 과정
- 향상된 모션 편집기
- 패널 잠금
- WebGL에 대한 코드 조각 지원
- 사용자 정의 플랫폼 지원 SDK의 향상된 기능
- 최신 Flash Player 및 AIR SDK의 통합
- 최신 CreateJS 라이브러리의 통합
- WebGL 런타임 API에 대한 TypeScript 정의 파일
- 기타 향상된 기능
- 시스템 요구 사항

맨 위로 

### Adobe Flash Professional CC 2015 릴리스

#### 뼈 도구

 Flash Professional CC 2015의 새로운 기능

Flash Professional CC 2015 릴리스는 완전히 새로운 뼈 도구를 사용하여 애니메이션 캐릭터에 실제 같은 움직

임을 부여할 수 있는 기능을 제공합니다.

뼈 도구는 **Flash** 내에서 역기구학(IK) 기능을 제공합니다. IK는 부모-자식 관계에서 선형 또는 분기형 뼈대로 연결된 뼈를 사용하여 객체에 애니메이션을 적용하는 방법입니다. 뼈 하나가 이동하면 연결된 뼈가 그에 맞춰 움직입니다. 역기구학을 사용하면 자연스러운 모션을 쉽게 만들 수 있습니다. 역기구학을 사용하여 애니메이션을 적용하려면 타임라인에서 뼈의 시작 및 끝 위치를 지정합니다. **Flash**가 시작 및 끝 프레임 사이의 뼈대에서 뼈의 위치를 자동으로 보간합니다.

IK는 다음과 같은 방법으로 사용할 수 있습니다.

- 모양을 여러 뼈의 컨테이너로 사용합니다. 예를 들어 뱀 드로잉에 뼈를 추가하여 사실적으로 미끄러지듯 움직이게 만들 수 있습니다. 이러한 모양은 객체 드로잉 모드에서 그릴 수 있습니다.
- 심볼 인스턴스를 연결합니다. 예를 들어 몸통, 상박, 하박, 손을 보여 주는 동영상 클립을 연결하여 서로 연결되어 자연스럽게 움직이는 것처럼 만들 수 있습니다. 각 인스턴스에는 하나의 뼈만 있습니다.

뼈 도구에는 온-스테이지 컨트롤이 포함되어 있어 움직임의 정밀도를 높일 수 있습니다. 온-스테이지 컨트롤을 사용하면 IK 뼈대에서 개별 뼈의 회전 및 평행 이동 속성에 대해 [잠김], [열림], [제한됨] 상태 간에 전환할 수 있습니다. 이제 명확한 시각적 피드백을 사용하여 스테이지에서 이러한 제약 조건을 정확하게 직접 조정할 수 있습니다.



뼈 도구에 대한 온-스테이지 컨트롤

뼈 도구에 대한 자세한 내용은 [뼈 도구 애니메이션](#)을 참조하십시오.

## 오디오가 포함된 H.264 비디오 가져오기

### Flash Professional CC 2015의 새로운 기능

이 릴리스에서는 FLV 비디오뿐만 아니라 타임라인에 H.264 비디오를 포함할 수 있는 옵션도 도입됩니다. H.264 비디오가 포함되는 경우 타임라인을 스크러빙하면 스테이지에 비디오의 프레임이 렌더링됩니다. 이 기능을 통해 스테이지의 애니메이션을 동기화하기 위해 비디오를 참조할 수 있습니다. **Flash Player** 및 기타 런타임은 포함된 H.264 비디오 렌더링을 지원하지 않으므로 해당 비디오가 제작되지 않습니다. H.264 비디오 가져오기는 디자인 타임 전용 기능입니다.

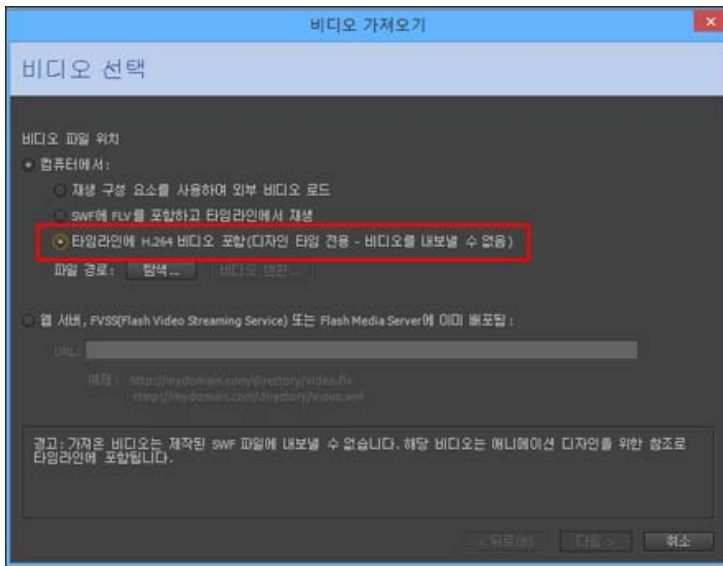
H.264 비디오에 대해 오디오 재생이 활성화됩니다. 이제 H.264 비디오를 가져오는 동안 '오디오 포함' 옵션을 선택할 수 있습니다. 스테이지에 가져온 후('인스턴스를 스테이지에 배치합니다.' 옵션 선택) 타임라인을 스크러빙하면 관련 프레임에 대한 오디오가 재생됩니다. 타임라인을 재생하면(Enter 키) 오디오가 스테이지의 비디오 프레임과 동기화되도록 가져온 비디오의 fps로 애니메이션이 재생됩니다.

H.264 비디오 가져오기에 대한 자세한 내용은 [Flash에 비디오 추가](#)를 참조하십시오.

비디오를 가져오려면

다음 이미지에 나와 있는 것처럼 [파일] > [가져오기] > [비디오 가져오기]를 클릭하고 [타임라인에 H.264 비디오 포함](디자인 타임 전용 - 비디오를 내보낼 수 없음) 옵션을 선택합니다.



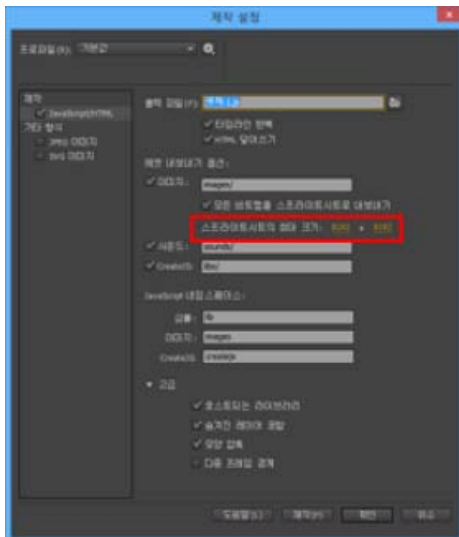


오디오를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 [Flash에서 사운드 사용](#)을 참조하십시오.

## 비트맵을 **HTML5 Canvas**용 스프라이트 시트로 내보내기

### **Flash Professional CC 2015**의 새로운 기능

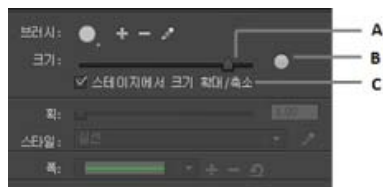
[비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기]를 사용하여 **Canvas** 문서의 모든 비트맵을 스프라이트 시트로 패키징할 수 있습니다. 새로운 [비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기] 체크 상자가 추가되었으며 기본적으로 활성화됩니다. 제작 설정에서 높이 및 폭 값을 지정하여 스프라이트 시트의 최대 크기를 지정할 수 있습니다. 이 향상된 기능을 통해 서버 요청의 수가 감소하며, 그 결과 성능이 향상됩니다.



이 기능에 대한 자세한 내용은 [HTML5 Canvas 문서 만들기 및 제작](#)을 참조하십시오.

## 스테이지 확대/축소에 맞춰 브러시 크기 조절

이 릴리스의 **Flash Professional**에서는 스테이지의 변화하는 확대/축소 레벨에 비례하여 브러시 크기가 조절됩니다. 비례적 확대/축소 기능을 통해 임의의 확대/축소 레벨로 조정하여 원활하게 그릴 뿐만 아니라 그리면서 작업 내용을 미리 볼 수 있습니다. 스테이지의 확대/축소 레벨을 변경하는 경우에도 일정한 픽셀 크기를 유지하면서 브러시의 이전 기본 비헤이비어로 되돌리려면 브러시 속성 관리자에서 '스테이지 확대/축소 레벨' 체크 상자를 비활성화해야 합니다.



**A.** 브러시 크기 늘리기/줄이기 **B.** 브러시 크기 미리 보기 **C.** 스테이지의 확대/축소 레벨에 따라 브러시 크기를 조절하는 옵션

이 기능에 대한 자세한 내용은 [사용자 정의 브러시](#)를 참조하십시오.

## 범용 문서 유형 변환기

### + **Flash Professional CC 2015**의 새로운 기능

범용 문서 유형 변환기를 사용하면 기존 **FLA** 프로젝트(유형 상관없음)를 **HTML5 Canvas** 또는 **WebGL**과 같은 다른 모든 문서 유형으로 변환할 수 있습니다.

이 기능을 사용하려면 [명령] > [다른 문서 형식으로 변환]을 클릭한 다음 대상 문서 유형을 선택하고 변환된 파일의 경로를 지정합니다.

범용 문서 유형 변환기에 대한 자세한 내용은 [다른 문서 형식으로 변환](#)을 참조하십시오.



## 향상된 오디오 작업 과정

### + **Flash Professional CC 2015**의 새로운 기능

#### 향상된 가져오기 작업 과정

이전 버전의 **Flash Pro**에서는 오디오 파일을 라이브러리에서 가져온 후 타임라인의 레이어에 추가해야 했습니다. 이 릴리스에서는 파일을 레이어에 드래그 앤 드롭하거나 [파일] > [가져오기] > [스테이지로 가져오기] 옵션을 사용하여 오디오를 스테이지/타임라인에 직접 가져올 수 있습니다.

#### 컨텍스트 메뉴에서 오디오 분할

[오디오 분할] 컨텍스트 메뉴를 사용하여 타임라인에 포함된 스트림 오디오를 간편하게 분할할 수 있습니다. [오디오 분할]을 사용하면 필요한 경우 오디오를 일시 정지한 다음, 타임라인의 이후 프레임에서 이전에 중지된 지점부터 오디오 재생을 다시 시작할 수 있습니다.

#### PI에서 오디오 동기화 옵션 기억

이제 **Flash Pro**에서 속성 관리자의 동기화 옵션을 기억합니다. 속성 관리자의 "사운드" 섹션에서 사운드가 선택되면 속성 관리자에서 새 키프레임의 다른 사운드를 설정하려고 할 때 **Flash**에서 이전 사운드의 동기화 옵션 "S

트림" 또는 "이벤트"를 기억합니다.

Flash의 오디오에 대한 자세한 내용은 [Flash에서 사운드 사용](#)을 참조하십시오.

## 향상된 모션 편집기

 **Flash Professional CC 2015**의 새로운 기능

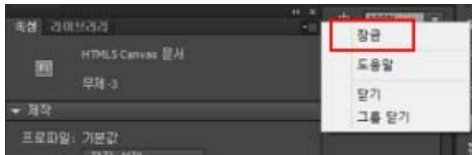
[붙여넣기] 기능이 다음과 같이 향상되었습니다.

- 붙여넣기: 2014.1 릴리스까지는 모션 편집기에서 곡선을 복사하고 [붙여넣기] 옵션을 사용하여 새 범위에 붙여넣는 경우 현재 곡선의 범위 내에 붙여넣어지고 절대값을 갖지 않습니다. 이 릴리스에서는 [붙여넣기] 옵션 사용 시 절대값을 갖는 곡선을 붙여넣습니다.
- 현재 범위에 맞춰 붙여넣기: 이제 이 옵션은 이전의 [붙여넣기] 작업을 복제하고 절대값을 갖지 않으면서 현재 곡선의 범위 내에 곡선을 붙여넣습니다.

모션 편집기에 대한 자세한 내용은 [모션 편집기를 사용한 모션 트윈 편집](#)을 참조하십시오.

## 패널 잠금

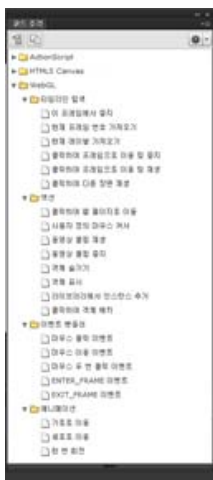
새로운 옵션인 [잠금/잠금 해제]가 패널에 플라이아웃(fly-out) 메뉴에 추가되어 도킹을 잠급니다. 도킹이 잠기면 도킹의 모든 패널을 크기 조정할 수는 있지만 이동할 수 없습니다. 이 기능을 사용하면 실수로 패널을 드래그 및 크기 조정하는 것을 방지할 수 있습니다.



## WebGL에 대한 코드 조각 지원

이 릴리스부터는 WebGL 문서 유형에서 일반적으로 사용되는 일부 작업에 대해 코드 조각을 사용할 수 있습니다.

참고: 이 향상된 기능은 영어 버전에서만 사용할 수 있습니다.



## 사용자 정의 플랫폼 지원 SDK의 향상된 기능

이 릴리스에는 다음과 같은 사용자 정의 플랫폼 지원 SDK의 향상된 기능 및 샘플 플러그인이 포함됩니다.

- 라이브러리 심볼의 유형을 쿼리할 수 있는 기능: `ILibraryItem::GetProperties()`는 심볼에 대해 추가 키 "SymbolType"을 반환합니다. 키의 값은 "Button", "MovieClip" 또는 "Graphic"일 수 있습니다.
- 버튼과 동영상 클립 간에 구분할 수 있는 기능: 이전 릴리스까지는 DOM과 `IFrameCommandGenerator` 서비스에서 모두 버튼 인스턴스를 동영상 클립으로 처리했습니다. Flash Pro CC 2015부터는 버튼 인스턴스를 지원하도록 인터페이스가 추가되었습니다. `IMovieClip` 인스턴스가 `IButton` 인터페이스도 구현하는 경우에는 버튼 인스턴스로 처리될 수 있습니다. 버튼의 4가지 상태, 즉 Up, Over, Down 및 Hit는 항상 각각 프레임 0, 1, 2 및 3에 매핑됩니다. 버튼 인스턴스에 대한 자세한 내용은 `IButton.h` 파일을 참조하십시오.
- `IClassicText` 객체의 경계를 가져오는 새로운 API: `ITimelineBuilder` 인터페이스의 `AddClassicText` 함수는 이제 `CLASSIC_TEXT_INFO_2`(이전의 `CLASSIC_TEXT_INFO` 대신에) 객체를 반환하며, 여기에는 `IClassicText` 객체의 경계를 나타내는 새 필드 "bounds"가 포함됩니다.

사용자 정의 플랫폼 지원 API에 대한 자세한 내용은 [사용자 정의 플랫폼 지원 API 참조](#)를 참조하십시오.

## 최신 Flash Player 및 AIR SDK의 통합

이 릴리스에는 Flash Player 버전 17.0 및 AIR SDK 17.0이 통합되어 있습니다.

## 최신 CreateJS 라이브러리의 통합

Flash Professional의 이 릴리스에는 최신 CreateJS 라이브러리가 통합되어 있습니다.

최신 라이브러리는 아직 CDN을 통해 호스팅되지 않으므로 출력을 확인하려면 [제작 설정] 대화 상자의 [고급] 섹션([편집] > [제작 설정] > [고급]) 아래에 있는 [호스팅되는 라이브러리] 체크 상자의 선택을 해제합니다.

## WebGL 런타임 API에 대한 TypeScript 정의 파일

Flash Professional CC에서는 WebGL 런타임 API에 대한 TypeScript 정의 파일을 제공하며, 이 파일은 코드 힌팅, 형식 지정, 오류 확인 및 IDE가 제공하는 기타 기능과 함께 TypeScript 프로젝트에서 WebGL 런타임 API에 사용할 수 있습니다.

정의 파일 및 샘플 프로젝트를 다운로드하고 이를 사용하는 방법을 알아보려면 [WebGL 런타임 API에 대한 TypeScript 정의 파일](#)을 참조하십시오.

## 기타 향상된 기능

### Flash Professional CC 2015의 새로운 기능

#### 최적화 저장

이 릴리스에는 다음과 같은 최적화 저장 기능이 포함됩니다.

- 알고리즘 최적화 저장을 통해 FLA를 더욱 신속하게 저장

- 네트워크를 통해 파일을 저장하는 동안의 파일 손상 문제가 이제 해결됨

## 자동 복구 최적화

다음 자동 복구 향상이 이 릴리스에 포함됩니다.

- **Flash Professional**에서 불필요한 자동 복구 파일을 만들지 않습니다. 마지막 자동 복구 파일이 만들어진 후에 해당 문서가 수정되는 경우에만 자동 복구 파일이 만들어집니다.
- **Flash Pro** 응용 프로그램에 포커스가 있는 경우에만 진행률 막대가 표시됩니다.
- 저장 작업이 완료된 후에만 자동 복구 파일이 제거됩니다.

다음 자동 복구 변경 사항은 짧은 자동 복구 기간 동안 자동 복구 연속 루프를 방지하는 데 도움이 됩니다.

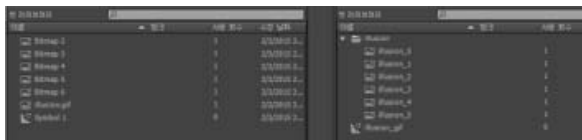
- 각 자동 복구 간격마다 마지막 자동 복구가 만들어진 후 수정된 모든 파일에 대해 스냅샷이 생성됩니다.
- 이 프로세스가 완료된 후에만 다음 자동 복구 타이머가 시작됩니다.

Flash의 자동 복구 옵션에 대한 자세한 내용은 [Flash에서 환경 설정](#)을 참조하십시오.

## 라이브러리의 가져온 GIF 구성

이러한 향상된 기능을 통해 애니메이션 GIF 파일을 더 효과적으로 구성된 방식으로 가져와 라이브러리를 올바른 순서로 유지할 수 있습니다. 이전 릴리스에서는 가져온 GIF 에셋이 올바른 이름 지정 없이 라이브러리 루트 폴더에 배치되었습니다. 이 릴리스에서는 해당 GIF 파일 이름의 폴더가 만들어지고 연관된 모든 비트맵이 해당 폴더 아래에 구성됩니다. 다음 이미지에 나와 있는 것처럼 이제 순서에 따라 적절하게 비트맵의 이름이 지정됩니다.

라이브러리 구성에 대한 자세한 내용은 [라이브러리를 사용한 작업](#)을 참조하십시오.



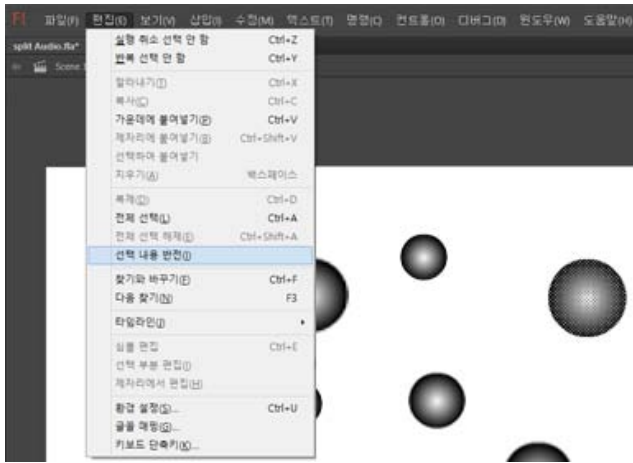
## 링크 이름 기준 라이브러리 검색

이 릴리스에서는 라이브러리 검색 패널이 심볼 이름 기준 검색 이외에 **ActionScript** 링크 이름 기준 심볼 검색을 포함하도록 향상되었습니다.

라이브러리 검색에 대한 자세한 내용은 [라이브러리를 사용한 작업](#)을 참조하십시오.

## 선택 항목 반전

[편집] 메뉴 및 [스테이지] 컨텍스트 메뉴의 이 새로운 옵션은 스테이지에서 현재 선택된 객체 또는 모양의 선택을 반전합니다.

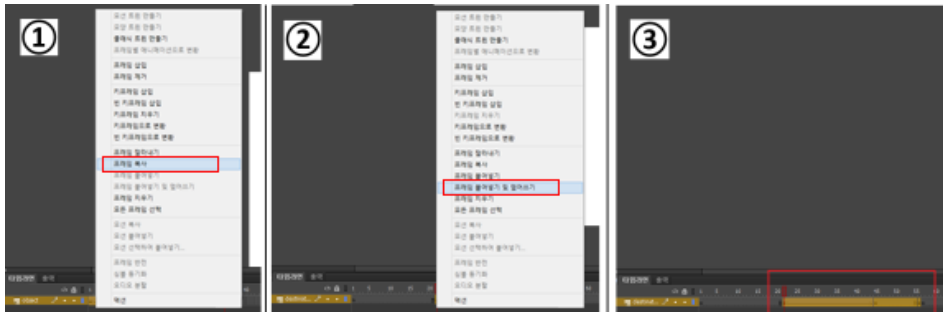


## 프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기

### + Flash Professional CC 2015의 새로운 기능

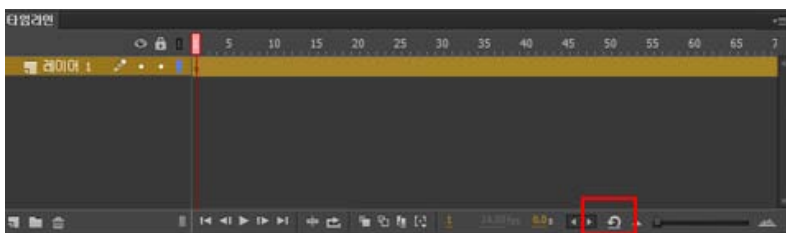
새로운 '프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기' 타임라인 컨텍스트 메뉴 옵션을 사용하면 프레임을 앞으로 푸시하지 않고 정확한 수의 프레임을 대체하여 복사한 프레임을 붙여넣을 수 있습니다. 이 기능은 복사한 프레임과 동일한 수로 대체하려는 프레임의 정확한 수를 선택하는 기존의 방법을 대체합니다. 예를 들어 타임라인에서 10개 프레임을 복사하여 다른 타임라인에서 정확히 동일한 수의 프레임을 대체하려는 경우 해당 10개 프레임을 복사하고 [프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기]를 사용하여 시작 프레임에 붙여넣으면 이후 10개 프레임이 복사한 프레임으로 덮어써집니다.

[붙여넣기] 옵션에 대한 자세한 내용은 [클래식 트윈 애니메이션](#)을 참조하십시오.



## 타임라인 확대/축소를 기본 레벨로 재설정

이제 이미지에 나와 있는 것처럼 클릭 한 번으로 타임라인 확대/축소를 기본 레벨로 재설정할 수 있습니다.



## 시스템 요구 사항

Adobe Flash Professional CC 2015의 시스템 요구 사항은 [시스템 요구 사항 | Flash Professional](#)에서 확인할 수 있습니다.

### 참고 사항

- [Flash Professional CC 2015 릴리스 정보](#)
- [Flash Professional CC의 새로운 기능 | 2014](#)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 새로운 기능 요약 - 2014



Adobe® Flash Professional® CC의 2014년 릴리스는 웹 사용할 수 있는 애니메이션과 멀티미디어 내용을 제작할 수 있는 환경을 제공하므로 시각 디자이너들이 데스크톱 장치와 모바일 장치 전체에서 일관된 대화형 환경을 제공하는 아트워크를 제작할 수 있습니다. 이 문서를 계속 참조하면 **Flash Professional CC**의 최신 업데이트에서 제공하는 새로운 기능에 대한 소개 내용을 빠르게 확인하고, 더 많은 정보를 제공하는 다른 참조 리소스 링크를 확인할 수 있습니다.

**+** 2014년 7월 *Adobe Flash Professional CC 2014* 업데이트는 장면의 요소를 수정하고 재생을 제어하여 **WebGL** 애니메이션에 대화형 기능을 추가할 수 있도록 해준 **WebGL(Web Graphics Library)** 런타임 **API**를 공개합니다.

## 새로운 기능 및 향상된 기능

### Adobe Flash Professional CC 2014 | 2015년 2월 릴리스

**HTML5 Canvas** 최적화

오디오 분할

사용자 정의 플랫폼 지원 **SDK**의 마스킹 지원

### Adobe Flash Professional CC 2014 | 10월 릴리스

애메이션 **타임선**

사용자 정의 브러시

**WebGL** 문서에 오디오 및 프레임 스크립트 지원

사용 편의성 개선 사항

**Intel x86** 기반 **Android** 장치용 응용 프로그램 제작

홈 런타임으로 **AIR** 응용 프로그램 제작

**SWF** 파일 가져오기

### Adobe Flash Professional CC 2014 | 7월 릴리스

새롭게 향상된 모션 편집기

**WebGL** 내용 만들기 및 제작

**SVG** 형식으로 내보내기

가변 폭 도구를 사용하여 획 향상

**Kuler** 패널

**Flash Professional CC**용 **HTML5** 확장 만들기

**Adobe Creative Cloud**와 작업 영역 동기화

기타 주요 개선 사항

시스템 요구 사항

[맨 위로](#)

## Adobe Flash Professional CC 2014 | 2015년 2월 릴리스

**+** *Flash Professional CC 2014*의 새로운 기능 | 2015년 2월 릴리스

**Flash Professional CC 2014** 릴리스의 2015년 2월 업데이트는 2015년 2월 1일부터 64비트 바이너리를 패키징하여 Apple®의 필수 요구 사항을 준수할 수 있는 기능을 제공합니다. **AIR 16.0 for iOS**에서는 예서 기본으로 활



성화되는 [AIR for iOS 설정] 대화 상자의 [배포] 탭에서 [더욱 신속한 패키징 활성화] 옵션을 사용하여 64비트 바이너리를 생성할 수 있습니다.

참고: Android용 AIR 16.0은 아직 릴리스되지 않았으므로 이 버전에 대해 공유 런타임은 사용할 수 없습니다. 포함된 Android 응용 프로그램용 AIR 런타임을 사용할 수 있습니다.

AIR for iOS를 패키징하는 방법에 대한 자세한 내용은 **AIR for iOS**를 위한 응용 프로그램 패키지화를 참조하십시오.

## HTML5 Canvas 최적화

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 2015년 2월 릴리스

이 릴리스를 사용하면 라이브러리에 있는 사운드 및 비트맵 등 사용되지 않는 미디어 에셋을 내보내지 않음으로써 HTML5 Canvas 문서 유형 출력을 최적화할 수 있습니다. 이 설정은 기본적으로 사용하도록 설정되므로 연결이 없는, 사용되지 않는 모든 미디어가 내보내지지 않으며 스테이지에서 사용되는 미디어 항목(사운드, 비트맵)만 출력에 포함됩니다. 따라서 출력 크기가 크게 줄어들며, 특히 라이브러리에 사용되지 않는 미디어 항목이 많이 있는 경우 그 효과는 더욱 큼니다.

Flash Professional CC는 HTML5 Canvas 라이브러리에서 다음 항목을 내보내지 않습니다.

- 연결이 없는 심볼, 사운드, 비트맵 등 사용되지 않는 모든 라이브러리 항목
- 안내선 레이어의 에셋
- [제작 설정]에서 '출력' 레이어 포함'이 선택되지 않은 경우 출력 레이어의 에셋
- 그래픽 심볼에서 사용되지 않는 프레임의 에셋

위 범주에 해당하지 않는 에셋이 내용에 있는 경우 Flash Professional에서 사용되지 않는 에셋과 출력 에셋을 모두 제외하여 제작된 출력의 크기를 최적화합니다.

이 기능에 대한 자세한 내용은 **HTML5 Canvas** 문서 만들기 및 제작을 참조하십시오.

## 오디오 분할

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 2015년 2월 릴리스

이제 [오디오 분할] 컨텍스트 메뉴를 사용하여 타임라인에 포함된 스트림 오디오를 간편하게 분할할 수 있습니다. [오디오 분할]은 빈 키프레임을 삽입하고 다음 키프레임의 오디오를 계속 실행함으로써 필요한 경우 오디오를 일시 정지한 다음, 타임라인의 이후 프레임에서 이전에 중지된 지점부터 오디오 재생을 다시 시작할 수 있도록 해 줍니다.

타임라인에서 오디오 클립을 분할하려면 다음을 수행하십시오.

오디오 분할에 대한 자세한 내용은 **Flash**에서 사운드 사용을 참조하십시오.

1. [파일] > [가져오기] > [라이브러리로 가져오기]를 선택합니다.
2. 오디오 클립을 선택하여 라이브러리로 가져옵니다.
3. 타임라인에 새 레이어를 만들고 레이어에 클립을 추가합니다.
4. [속성] > [사운드]에서 동기화 유형으로 [스트림]을 선택합니다.
5. 오디오를 분할하려는 위치의 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [오디오 분할]을 클릭합니다.

## 사용자 정의 플랫폼 지원 SDK의 마스킹 지원

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 2015년 2월 릴리스

이 릴리스는 IFrameCommandGenerator 서비스에서 마스킹을 지원합니다. 기존 ITimelineBuilder 인터페이스에서 생성된 새 인터페이스 ITimelineBuilder2에는 이 기능이 작동하도록 하기 위해 플러그인이 구현해야 하는 기능이 포함되어 있습니다.

다운로드 섹션에서 CustomPlatformSupport\_Eshwar\_M04.zip 파일을 다운로드하여 최신 사용자 정의 플랫폼

지원 SDK 및 샘플 플러그인과 함께 사용하십시오.

사용자 정의 플랫폼 지원 SDK를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 사용자 정의 플랫폼에 대한 지원 활성화를 참조하십시오.

맨 위로

## Adobe Flash Professional CC 2014 | 10월 릴리스

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 10월 릴리스

Flash Professional CC 2014 10월 릴리스는 **확장된 Flash** 플랫폼의 기능을 Flash에서 기본적으로 지원되지 않는 사용자 정의 형식으로 확장할 수 있도록 해 주는 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트를 제공합니다. 개발 키트에 포함된 사용자 정의 플랫폼 지원 API와 샘플 코드를 사용하여 새로운 형식에 대한 플러그인을 만들고 Adobe Add-ons 웹 사이트를 통해 배포할 수 있습니다. 사용자는 자신의 제작 요구 사항에 적합한 플러그인을 Adobe Add-ons 페이지에서 다운로드하여 Flash Professional CC 2014와 함께 설치하고 에셋 만들기 및 제작을 시작할 수 있습니다.

사용자 정의 플랫폼 지원에 대한 자세한 내용은 사용자 정의 플랫폼 지원을 참조하십시오.

사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트를 사용하여 플러그인을 제작하는 방법은 사용자 정의 플랫폼에 대한 지원 활성화를 참조하십시오.

사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 다운로드, 설치 및 사용하는 방법은 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 사용한 작업을 참조하십시오.

사용자 정의 플랫폼 지원 API에 대한 전체 참조 설명서는 사용자 정의 플랫폼 지원 API 참조를 참조하십시오.

## 애니메이션 안내선

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 10월 릴리스

이제 Adobe Flash Professional CC의 애니메이션 안내선을 사용하여 애니메이션을 적용하는 객체에 대해 경로를 정의함으로써 애니메이션을 향상시킬 수 있습니다. 이 기능은 직선이 아닌 경로를 따르는 애니메이션으로 작업하는 경우에 특히 유용합니다. 이 프로세스를 애니메이션을 수행하려면 레이어 2개가 필요합니다. 한 레이어에는 애니메이션을 적용할 객체가 포함되고, 다른 레이어는 애니메이션이 진행되는 동안 객체가 따라야 할 경로를 정의합니다. 애니메이션 안내선은 클래식 트랜스페어런스 대역에 대해서만 작동합니다.

애니메이션 안내선 및 예제에 대한 자세한 내용은 애니메이션 안내선을 참조하십시오.

## 사용자 정의 브러시

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 10월 릴리스

Adobe Flash Professional CC의 브러시 도구(B) 사용 시 모양, 각도 등 브러시의 매개 변수를 설정하여 브러시를 사용자 정의할 수 있습니다. 따라서 드로잉 필요에 맞게 브러시 도구를 사용자 정의하여 프로젝트에서 자연스러운 아트웍을 만들 수 있습니다. 속성 관리자의 도구 상자에서 브러시 도구를 선택하여 Flash Professional에서 사용자 정의 브러시를 만들 수 있습니다.

사용자 정의 브러시를 만들고 수정하는 방법에 대한 자세한 내용은 사용자 정의 브러시를 참조하십시오.

## WebGL 문서에 오디오 및 프레임 스크립트 지원

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 10월 릴리스

WebGL 문서 유형이 다음과 같은 기능으로 향상되었습니다.

오디오: 이제 Flash Professional의 WebGL 문서 유형이 오디오 재생을 지원합니다. WebGL 문서에 오디오를 가

저와 삽입하고, 다양한 동기화 설정(이벤트, 시작 및 중지)을 사용하여 재생을 제어하며, 런타임에 타임라인 오디오를 재생할 수 있습니다.

**스크립트:** 이제 [액션] 패널에서 JavaScript 코드를 작성하여 플레이어가 프레임에 진입할 때 실행되도록 할 수 있습니다. 프레임 스크립트 컨텍스트에서 '이' 변수는 해당 변수가 속하는 MovieClip의 인스턴스를 참조합니다. 또한 프레임 스크립트는 컨테이너 HTML 파일에서 선택된 JavaScript 함수 및 변수에 액세스할 수 있습니다. ActionScript 문서에서 프레임 또는 레이어를 복사하여 WebGL 문서에 붙여넣으면 스크립트가 주석 처리됩니다.

**코드 킷:** 이제 WebGL 문서 유형에는 코드 킷 지원이 제공되므로 컨텍스트에 맞는 코드 제안 사항을 통해 WebGL 코드를 쉽게 수행할 수 있습니다.

**성능:** WebGL의 최적화된 제작 프로세스를 통해 제작 시간을 단축할 수 있습니다. 또한 이 릴리스에는 장치에서 WebGL 문서를 더욱 빠르게 실행할 수 있도록 해 주는 몇 가지 성능 향상 기능이 포함되어 있습니다.

대화형 WebGL 문서를 만들고 제작하는 방법에 대한 자세한 내용은 WebGL 문서 만들기 및 제작을 참조하십시오.

## 사용 편의성 개선 사항

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 10월

이 릴리스에는 다음과 같은 사용 편의성 개선 사항이 포함되어 있습니다.

- [수평 뒤집기] 및 [수직 뒤집기] 옵션이 [변형] 패널에 추가되었습니다.
- [변형], [배열], [정렬] 등의 옵션을 추가하여 컨텍스트 메뉴가 향상되었습니다.
- 이제 모션 편집기 컨텍스트 메뉴에 모션 속성 곡선을 뒤집을 수 있는 [뒤집기] 옵션이 포함되어 있습니다.

## Intel x86 기반 Android 장치용 응용 프로그램 제작

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 10월

Flash Professional의 이 릴리스에서는 응용 프로그램 개발자가 Intel x86 기반 Android 장치용 AIR 응용 프로그램을 중속 및 공유 런타임 모드로 패키징할 수 있습니다.

## 공유 런타임으로 AIR 응용 프로그램 제작

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 10월

이 릴리스부터는 응용 프로그램 개발자가 AIR 응용 프로그램 패키징을 위해 공유 런타임 옵션을 사용할 수 있습니다. 공유 런타임을 사용하면 중속 런타임에 비해 AIR를 번들링하는 응용 프로그램의 크기를 줄일 수 있습니다. 제작 시 공유 런타임 옵션을 선택하면 설치하는 동안 설치 프로그램이 지정된 위치에서 런타임을 다운로드합니다.

## SWF 파일 가져오기

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 10월

이제 SWF 파일을 Flash Professional에 가져올 수 있습니다. SWF 가져오기 기능은 Flash Professional 사용자 커뮤니티에서 가장 많이 요청되는 기능 중 하나였습니다. 이 기능을 사용하면 프리미엄 형태의 에셋을 Flash Professional로 가져와 추가로 수정할 수 있습니다.

그러나 SWF는 렌더링된 파일이므로 사운드, 트랜스레이터 사용 세부 정보, 모션 경로 등 많은 데이터 유형을 Flash에 다시 가져올 수 없습니다.

## Adobe Flash Professional CC 2014 | 7월 릴리스

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 7월

Flash Professional CC 2014 7월 릴리스는 WebGL(Web Graphics Library) 런타임 API 라이브러리를 제공합니다. API를 사용하면 WebGL 문서 형식으로 만드는 GPU 가속 애니메이션에서 장면의 요소를 수정하고 재생을 제어할 수 있습니다.

WebGL 런타임 API에 대한 자세한 내용은 **WebGL** 런타임 API 참조 - 인덱스를 참조하십시오.

대화형 WebGL 애니메이션을 만드는 방법은 **WebGL** 애니메이션 시작 페이지에 설명된 단계를 참조하십시오.

### 새롭게 향상된 모션 편집기

### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 6월

Flash Professional CC 2014년 6월 릴리스에서는 더 직관적이고 효율적으로 개선된 모션 편집기가 다시 도입되었습니다. 새로운 모션 편집기는 모션 트윈 미세 조정할 때 더 유연한 환경을 제공할 수 있도록 설계되었습니다. 또한 타임라인 내에서 쉽게 액세스할 수 있을 뿐 아니라 속성 곡선 편집에 좀 더 간단히 집중할 수 있도록 상당히 개선되었습니다. 새로운 모션 편집기를 사용하면 간단한 단계를 통해 상호 연동된 복합 트윈 생성하여 객체의 실제 비헤이비어를 에뮬레이션할 수 있습니다.

자세한 내용은 모션 편집기를 사용한 모션 트윈 편집을 참조하십시오.

### WebGL 내용 만들기 및 제작

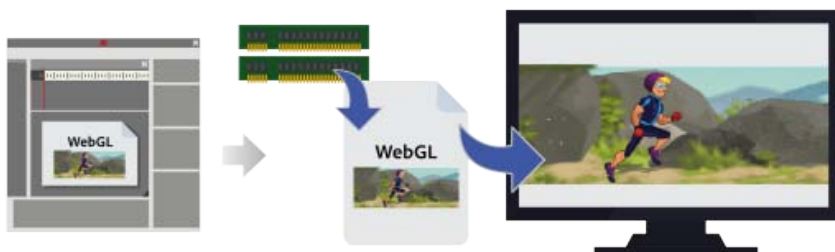
### + Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 6월

Flash Professional CC는 WebGL(Web Graphics Library) 형식을 기본으로 지원합니다. 이제 Flash Professional CC 내에서 WebGL 내용을 만들고 제작할 수 있습니다. 최신 업데이트에는 프리셋 문서 및 제작 설정을 포함하고 있는 새로운 WebGL(미리 보기) 문서 유형이 추가되었습니다. 이미 **Flash Pro**의 타임라인, 작업 영역, 도구 및 기타 기능을 사용하여 작업하면서 WebGL 내용을 제작할 수 있습니다.

Flash Professional CC는 WebGL 내용의 처리 및 렌더링에 GPU 가속을 활용하며 WebGL 내용은 대부분의 최신 브라우저에 통합됩니다.

자세한 내용은 **WebGL** 문서 만들기 및 제작을 참조하십시오.

참고: WebGL 문서 유형은 미리 보기로만 사용할 수 있는 실험적 기능이므로 대화형 기능의 지원은 제한됩니다.



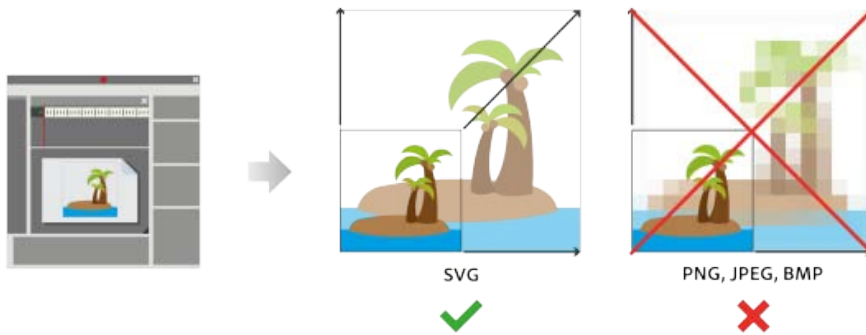
### SVG 형식으로 내보내기

## Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 6월

Flash Professional CC에서 아트워크를 SVG(Scalable Vector Graphics) 형식으로 내보낼 수 있습니다. SVG는 벡터 그래픽을 만들고 제작하는 데 사용되는 개방형 표준입니다. SVG를 사용하면 고품질 아트워크를 만들어 대 부분의 웹페이지 내에 쉽게 포함할 수 있습니다.

JPEG, PNG, BMP, GIF 등의 일반 이미지 형식은 해상도가 낮은 아트워크를 제공하고 일반적으로 웹페이지의 로드 시간에 상당한 영향을 미칩니다. SVG가 지원되는 Flash Professional CC를 통해 해상도에 관계없이 크기를 래스터화하지 않는 우수한 품질의 그래픽을 제작할 수 있습니다.

자세한 내용은 SVG 형식으로 내보내기를 참조하십시오.

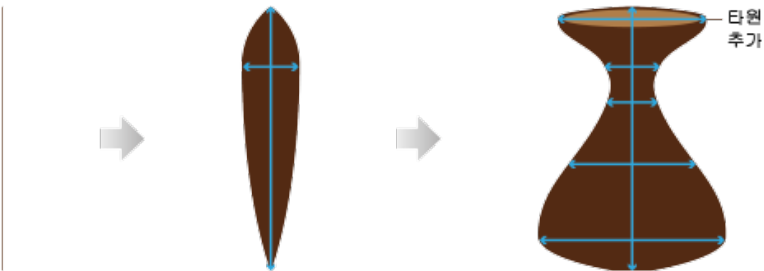


## 가변 폭 도구를 사용하여 획 향상

### Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 6월

Flash Professional CC에서 [가변 폭] 도구를 사용하여 획을 향상시킬 수 있습니다. [폭] 도구를 사용하면 스테이지의 드로잉에 형태와 두께가 변화하는 폭을 추가할 수 있습니다. 가변 폭을 추가하여 단순한 획을 풍부한 아트워 크로 쉽게 변형할 수 있습니다. Flash Professional CC에서는 폭 프로파일을 만들고 저장하여 스테이지의 드로잉에 가변 폭을 적용하는 데 사용할 수 있습니다.

자세한 내용은 폭 도구를 사용하여 획 향상을 참조하십시오.



## 가변 폭을 사용하여 선 트위닝

이제 가변 폭을 사용하여 획을 모양-트위닝할 수 있습니다. 이전에 Flash Pro는 실선만 트위닝할 수 있었습니다. 하지만 이제는 가변 폭 도구를 사용하여 생성한 아름다운 선을 트위닝할 수 있습니다. 또한 Flash Pro에서 기본 또는 사용자 정의 폭 프로파일과 연결된 실선을 트위닝할 수도 있습니다.

자세한 내용은 가변 폭을 사용하여 획 모양 트위닝을 참조하십시오.

### Flash Professional CC 2014의 새로운 기능 | 6월

이제 Flash Professional CC에 클라우드 기반 응용 프로그램인 Kuler 패널이 통합되어 iPhone 또는 데스크톱 브라우저에서 사용하는 색상 테마를 만들 수 있습니다. Kuler 패널을 사용하면 Creative Cloud를 통해 Flash Professional CC에 직접 작업자의 색상 영감을 동기화할 수 있습니다. Kuler를 사용하여 색상 테마를 만들려면 [이 링크](#)를 참조하십시오.

자세한 내용은 **Kuler** 패널을 사용한 작업을 참조하십시오.

## Flash Professional CC용 HTML5 확장 만들기

### Flash Professional CC 2014의 개선된 기능 | 6월

HTML 확장을 사용하여 Flash Professional CC를 확장할 수 있습니다. 이전에 Flash Professional CC는 Adobe Extension Builder로 패키징된 SWF 확장만 통합할 수 있었습니다. 하지만 [Adobe Extension Builder 3](#)에서는 [Adobe Exchange](#)에 제출할 수 있는 HTML 확장을 만들어 패키징할 수 있습니다. Flash Professional CC는 Extension Builder 3로 패키징된 HTML 확장을 활용할 수 있도록 향상되었습니다. 이러한 확장은 Adobe Exchange를 통해 다운로드하고 [Adobe Extension Manager](#)를 통해 Flash Professional CC 내에서 관리할 수 있습니다.

자세한 내용은 **HTML** 확장 만들기를 참조하십시오.


## Adobe Creative Cloud와 작업 영역 동기화


### Flash Professional CC 2014의 개선된 기능 | 6월

이제 Flash Professional CC 작업 영역 설정을 Creative Cloud와 동기화할 수 있습니다. 디자인 필요에 맞게 작업 영역을 사용자 정의하고 Creative Cloud를 통해 이러한 사용자 정의 작업 영역을 여러 컴퓨터에 복제할 수 있습니다.

자세한 내용은 **Flash Professional** 환경 설정을 **Creative Cloud**와 동기화를 참조하십시오.

## 기타 주요 개선 사항

 객체 수준 실행 취소 옵션은 다시 활성화되었으며 이는 [환경 설정] 대화 상자에서 액세스할 수 있습니다. 자세한 내용은 실행 취소, 다시 실행 및 작업 내역 패널을 참조하십시오.

 프로젝터 파일을 내보내는 기능도 다시 활성화되었습니다. 참고로, 프로젝터 파일을 내보내는 옵션은 [명령] 메뉴 내에서 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 프로젝터 파일 내보내기를 참조하십시오.

[맨 위로](#) 

## 시스템 요구 사항

Adobe Flash Professional CC 2014의 시스템 요구 사항은 [시스템 요구 사항 | Flash Professional](#)에서 확인할 수 있습니다.

## 참고 사항

- [Flash Professional CC의 새로운 기능 | 2013](#)



# Flash Professional CS6의 새로운 기능

이 문서에서는 Adobe Flash Professional CS6의 새로운 기능을 개략으로 소개합니다.

## Adobe AIR 3.4 지원(Flash Professional CS6 업데이트 12.0.2만 해당)

### Toolkit for CreateJS 1.2

AIR의 모바일 내용 시뮬레이션

AIR의 원격 디버깅을 위한 네트워크 인터페이스 선택

### Toolkit for CreateJS

스프라이트 시트 내보내기

효율성이 높은 SWF 압축

직접 모드 제작

AIR 플러그인에서 직접 렌더링 모드 지원

Wi-Fi를 통해 iOS 디버깅

AIR에 대한 전용 런타임 지원

AIR의 기본 확장

Flash Pro 내에서 최신 Flash Player 얻기

PNG 시퀀스 내보내기

맨 위로

## Adobe AIR 3.4 지원(Flash Professional CS6 업데이트 12.0.2만 해당)

Flash Professional CS6 업데이트 12.0.2로 Flash Professional에서 AIR 3.4 및 Flash Player 11.4에 대한 지원이 확장됩니다. 또한 이 업데이트를 사용하면 AIR 3.4에서 제공하는, iOS 장치용 응용 프로그램 개발 작업 과정을 향상시키는 기능을 Flash Professional에서 활용할 수 있습니다.

- iOS 장치에 AIR 응용 프로그램 직접 배포
- 기본 iOS 시뮬레이터
- 새로운 iPad의 고해상도 Retina 디스플레이 지원

맨 위로

## Toolkit for CreateJS 1.2

Toolkit for CreateJS 1.2 릴리스는 버튼을 HTML5로 변환하기 위한 지원을 확장합니다. 이 업데이트에는 몇 가지 JSX 관련 오류에 대한 수정도 포함되어 있습니다. 여러 개의 빈 키프레임 생략의 기타 문제도 이 업데이트에서 해결되었습니다.

Adobe Extension Manager CS6에서 Toolkit for CreateJS 1.2를 다운로드하고 설치할 수 있습니다. Toolkit에 대한 자세한 내용은 [Flash Professional Toolkit for CreateJS 사용](#)을 참조하십시오.

맨 위로

## AIR의 모바일 내용 시뮬레이션

새로운 모바일 내용 시뮬레이터를 사용하여 하드웨어 키, 가속도계, 다중 터치 및 지리적 위치를 시뮬레이션할



수 있습니다.

맨 위로

## AIR의 원격 디버깅을 위한 네트워크 인터페이스 선택

Android 또는 iOS 장치를 위한 AIR 응용 프로그램을 제작할 때 원격 디버깅에 사용할 네트워크 인터페이스를 선택할 수 있습니다. **Flash Pro**는 선택한 네트워크 인터페이스의 IP 주소를 디버그 모드 모바일 응용 프로그램으로 패키징합니다. 그러면 응용 프로그램은 대상 모바일 장치에서 시작될 때 호스트 IP에 자동으로 연결하여 디버그 세션을 시작할 수 있습니다. 설정에 액세스하려면 **[파일] > [제작 설정]**을 선택하고 **[AIR 설정]** 대화 상자에서 **[배포]** 탭을 선택합니다. 자세한 내용은 [AIR for iOS용 응용 프로그램 패키징](#) 및 [데스크톱 Adobe AIR용 제작](#)을 참조하십시오.

맨 위로

## Toolkit for CreateJS

Adobe Flash Professional Toolkit for CreateJS는 Flash Professional CS6의 확장으로, 디자이너 및 애니메이터가 오존스 CreateJS JavaScript 라이브러리를 사용하여 HTML5 프로젝트용 에셋을 만들 수 있게 해 줍니다. 이 확장은 **백**, 비트맵, 클래식 트윈사운드, 모션 안내선, 애니메이션 마스크, JavaScript 타임라인 스크립팅 등 Flash Professional의 **썸** 애니메이션 및 일러스트레이션 기능 대부분을 지원합니다. 한 번 클릭으로 Toolkit for CreateJS는 스테이지 및 라이브러리의 내용을 JavaScript로 내보냅니다. 브라우저에서 미리 볼 수 있으므로 신속하게 표현적 HTML5 기반 내용을 시작하는 데 도움을 줍니다.

Toolkit for CreateJS는 사용자가 전환을 HTML5로 만들 수 있도록 설계되었습니다. 라이브러리의 심볼 및 스테이지의 내용을 오류 없이 서식 있는 JavaScript로 전환합니다. 이 JavaScript는, ActionScript 3 사용자에게 친한 JavaScript 및 CreateJS API를 사용하여 대화형 기능을 추가할 수 있는 개발자가 이해하기 쉽고 편집 가능하며 재사용할 수 있습니다. 또한 Toolkit for CreateJS는 간단한 HTML 페이지를 제작하여 에셋 미리보기의 신속한 방법을 제공합니다. 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

맨 위로

## 스프라이트 시트 내보내기

이제 라이브러리 또는 스테이지에서 기호를 선택하여 스프라이트 시트를 내보낼 수 있습니다. 스프라이트 시트는 선택한 기호에서 사용된 모든 그래픽 요소를 포함하고 있는 단일 그래픽 이미지 파일입니다. 요소는 파일에서 **바탕** 형식으로 배열됩니다. 라이브러리에서 기호를 선택할 때는 라이브러리에 있는 비트맵을 포함할 수도 있습니다. 스프라이트 시트를 만들려면 다음 단계를 따르십시오.

1. 라이브러리 또는 스테이지에서 기호를 선택합니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 **[스프라이트 시트 내보내기]**를 선택합니다.

맨 위로

## 효율성이 높은 SWF 압축

Flash Player 11 이상을 대상으로 하는 SWF의 경우 LZMA라는 새 압축 알고리즘을 사용할 수 있습니다. 새 압축은 최대 40% 더 효율적일 수 있으며, **백** 다수의 ActionScript 또는 **백** 그래픽을 포함하고 있는 파일에 효과적입니다.

1. **[파일] > [제작 설정]**을 선택합니다.
2. 대화 상자의 **[고급]** 섹션에서 **[동영상 압축]** 옵션을 선택하고 메뉴에서 LZMA를 선택합니다.

맨 위로

## 직접 모드 제작

Stage3D를 사용한 하드웨어 가속화 내용을 가능하게 하는 [직접]이라는 새 **뿔우** 모드를 사용할 수 있습니다. Stage3D를 사용하려면 **Flash Player 11** 이상이 필요합니다.

자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. [HTML 래퍼]를 선택합니다.
3. [뿔우 모드] 메뉴에서 [직접]을 선택합니다.

---

[맨 위로](#)

## AIR 플러그인에서 직접 렌더링 모드 지원

이 기능은 StageVideo/Stage3D에 대한 Flash Player의 [직접] 모드 렌더링 지원을 AIR 응용 프로그램에 가져옵니다. 새로운 `renderMode=direct` 설정을 AIR 응용 프로그램의 응용 프로그램 설명자 파일에서 사용할 수 있습니다. AIR for Desktop, AIR for iOS 및 AIR for Android에 대해 [직접] 모드를 설정할 수 있습니다.

---

[맨 위로](#)

## Wi-Fi를 통해 iOS 디버깅

이제 Wi-Fi를 통해 iOS에서 AIR 응용 프로그램(중단점, 스텝-인 및 스텝-아웃, 변수 위치, 추적 등)을 디버깅할 수 있습니다.

AIR 응용 프로그램 디버깅에 대한 자세한 내용은 [ADL\(AIR Debug Launcher\)](#)을 참조하십시오.

---

[맨 위로](#)

## AIR에 대한 전용 런타임 지원

이제 AIR의 [제작 설정] 대화 상자에 AIR 런타임을 응용 프로그램에 포함할 수 있는 옵션이 있습니다. 패키지. 런타임이 포함된 응용 프로그램은 공유 AIR 런타임을 설치되지 않은 데스크톱, Android 또는 iOS 장치에서 실행될 수 있습니다.

Adobe 권장 사항:

[모바일](#) 및 [데스크톱](#)을 위한 전용 런타임이 포함된 Adobe AIR 비디오를 참조하십시오.

---

[맨 위로](#)

## AIR의 기본 확장

Flash Pro에서 개발한 AIR 응용 프로그램에 기본 확장을 통합할 수 있습니다. 기본 확장을 사용하면 응용 프로그램이 대상 플랫폼의 모든 기능에 액세스할 수 있습니다. 이는 런타임 자체에 해당 기능에 대한 지원이 내장되어 있지 않은 경우에도 마찬가지입니다.

Adobe 권장 자료:

Android 기본 확장 [1부](#) 및 [2부](#) 비디오를 확인하십시오.

---

[맨 위로](#)

## Flash Pro 내에서 최신 Flash Player 얻기

이제 Flash Pro의 [도움말] 메뉴에서 Adobe.com의 Flash Player 다운로드 페이지로 바로 이동할 수 있습니다.


[맨 위로](#)

### PNG 시퀀스 내보내기

이 기능을 사용하여 Flash Pro 또는 기타 응용 프로그램이 내용을 생성하는 데 사용할 수 있는 이미지를 생성할 수 있습니다. 예를 들어 PNG 시퀀스는 게임 응용 프로그램에서 종종 사용됩니다. 이 기능을 통해 라이브러리 항목에 있는 PNG 파일 시퀀스 또는 스테이지에 있는 개별 동영상 클립, 그래픽 기호 및 버튼을 내보낼 수 있습니다.

1. 라이브러리 또는 스테이지에서 단일 동영상 클립, 버튼 또는 그래픽 기호를 선택합니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 컨텍스트 메뉴를 표시합니다.
3. PNG 시퀀스 내보내기를 선택합니다.
4. 시스템 [저장] 대화 상자에서 출력 위치를 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.
5. PNG 내보내기 대화 상자에서 옵션을 설정합니다. 내보내기를 클릭하여 PNG 시퀀스를 내보냅니다.

키워드: Flash CS6의 새로운 기능, Flash Professional CS6의 새로운 기능, Flash CS6의 새로운 기능, Flash Professional CS6의 새로운 기능

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.


[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 새로운 기능 요약

## Flash Professional CC 2015



Adobe® Flash Professional® CC의 2015 릴리스에서는 실제 같은 애니메이션으로 쉽게 전환할 수 있는 심볼 또는 모양을 사용하여 뼈대를 만들 수 있도록 해 주는 IK 뼈 도구를 다시 도입합니다. 또한 이 릴리스에는 H.264 비디오 가져오기, 범용 문서 유형 변환기, 최신 Flash Player 및 AIR SDK와의 통합 등 다양한 기능 향상이 포함됩니다. 이 문서를 계속 참조하면 Flash Professional CC의 최신 업데이트에서 제공하는 새로운 기능에 대한 소개 내용을 빠르게 확인하고, 더 많은 정보를 제공하는 다른 참조 리소스 링크를 확인할 수 있습니다.

 Adobe Flash Professional CC 2015 릴리스는 새로운 뼈 도구를 사용하여 실제 같은 움직임으로 멋진 만화 캐릭터를 만들고, 범용 문서 유형 변환기를 사용하여 프로젝트를 원하는 문서 유형으로 변환하며, H.264 비디오를 가져오고, 최신 Flash Player 및 AIR SDK를 사용하여 작업할 뿐만 아니라, 그래픽 및 애니메이션 프로젝트의 수준을 한 차원 높일 수 있는 여러 가지 뛰어난 기능을 제공합니다.

### 새로운 기능 및 향상된 기능


#### Adobe Flash Professional CC 2015 릴리스

- 뼈 도구
- 오디오가 포함된 H.264 비디오 가져오기
- 비트맵을 HTML5 Canvas용 스프라이트 시트로 내보내기
- 스테이지 확대/축소에 맞춰 브러시 크기 조절
- 범용 문서 유형 변환기
- 향상된 오디오 작업 과정
- 향상된 모션 편집기
- 패널 잠금
- WebGL에 대한 코드 조각 지원
- 사용자 정의 플랫폼 지원 SDK의 향상된 기능
- 최신 Flash Player 및 AIR SDK의 통합
- 최신 CreateJS 라이브러리의 통합
- WebGL 런타임 API에 대한 TypeScript 정의 파일
- 기타 향상된 기능
- 시스템 요구 사항

맨 위로 

### Adobe Flash Professional CC 2015 릴리스

#### 뼈 도구

 Flash Professional CC 2015의 새로운 기능

Flash Professional CC 2015 릴리스는 완전히 새로운 뼈 도구를 사용하여 애니메이션 캐릭터에 실제 같은 움직

임을 부여할 수 있는 기능을 제공합니다.

뼈 도구는 **Flash** 내에서 역기구학(IK) 기능을 제공합니다. IK는 부모-자식 관계에서 선형 또는 분기형 뼈대로 연결된 뼈를 사용하여 객체에 애니메이션을 적용하는 방법입니다. 뼈 하나가 이동하면 연결된 뼈가 그에 맞춰 움직입니다. 역기구학을 사용하면 자연스러운 모션을 쉽게 만들 수 있습니다. 역기구학을 사용하여 애니메이션을 적용하려면 타임라인에서 뼈의 시작 및 끝 위치를 지정합니다. **Flash**가 시작 및 끝 프레임 사이의 뼈대에서 뼈의 위치를 자동으로 보간합니다.

IK는 다음과 같은 방법으로 사용할 수 있습니다.

- 모양을 여러 뼈의 컨테이너로 사용합니다. 예를 들어 뱀 드로잉에 뼈를 추가하여 사실적으로 미끄러지듯 움직이게 만들 수 있습니다. 이러한 모양은 객체 드로잉 모드에서 그릴 수 있습니다.
- 심볼 인스턴스를 연결합니다. 예를 들어 몸통, 상박, 하박, 손을 보여 주는 동영상 클립을 연결하여 서로 연결되어 자연스럽게 움직이는 것처럼 만들 수 있습니다. 각 인스턴스에는 하나의 뼈만 있습니다.

뼈 도구에는 온-스테이지 컨트롤이 포함되어 있어 움직임의 정밀도를 높일 수 있습니다. 온-스테이지 컨트롤을 사용하면 IK 뼈대에서 개별 뼈의 회전 및 평행 이동 속성에 대해 [잠김], [열림], [제한됨] 상태 간에 전환할 수 있습니다. 이제 명확한 시각적 피드백을 사용하여 스테이지에서 이러한 제약 조건을 정확하게 직접 조정할 수 있습니다.



뼈 도구에 대한 온-스테이지 컨트롤

뼈 도구에 대한 자세한 내용은 [뼈 도구 애니메이션](#)을 참조하십시오.

## 오디오가 포함된 H.264 비디오 가져오기

### **Flash Professional CC 2015**의 새로운 기능

이 릴리스에서는 FLV 비디오뿐만 아니라 타임라인에 H.264 비디오를 포함할 수 있는 옵션도 도입됩니다.

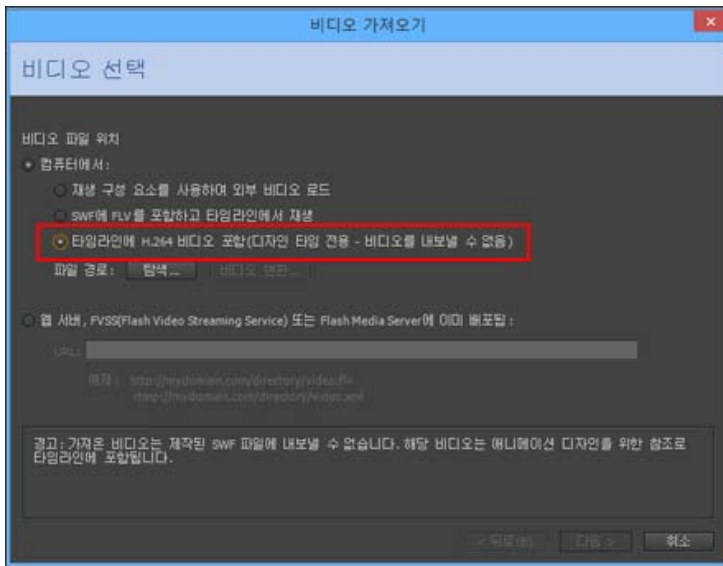
H.264 비디오가 포함되는 경우 타임라인을 스크러빙하면 스테이지에 비디오의 프레임이 렌더링됩니다. 이 기능을 통해 스테이지의 애니메이션을 동기화하기 위해 비디오를 참조할 수 있습니다. **Flash Player** 및 기타 런타임은 포함된 H.264 비디오 렌더링을 지원하지 않으므로 해당 비디오가 제작되지 않습니다. H.264 비디오 가져오기는 디자인 타임 전용 기능입니다.

H.264 비디오에 대해 오디오 재생이 활성화됩니다. 이제 H.264 비디오를 가져오는 동안 '오디오 포함' 옵션을 선택할 수 있습니다. 스테이지에 가져온 후('인스턴스를 스테이지에 배치합니다.' 옵션 선택) 타임라인을 스크러빙하면 관련 프레임에 대한 오디오가 재생됩니다. 타임라인을 재생하면(Enter 키) 오디오가 스테이지의 비디오 프레임과 동기화되도록 가져온 비디오의 fps로 애니메이션이 재생됩니다.

H.264 비디오 가져오기에 대한 자세한 내용은 [Flash에 비디오 추가](#)를 참조하십시오.

비디오를 가져오려면

다음 이미지에 나와 있는 것처럼 [파일] > [가져오기] > [비디오 가져오기]를 클릭하고 [타임라인에 H.264 비디오 포함](디자인 타임 전용 - 비디오를 내보낼 수 없음) 옵션을 선택합니다.



오디오를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 [Flash에서 사운드 사용](#)을 참조하십시오.

비트맵을 **HTML5 Canvas**용 스프라이트 시트로 내보내기

#### **Flash Professional CC 2015**의 새로운 기능

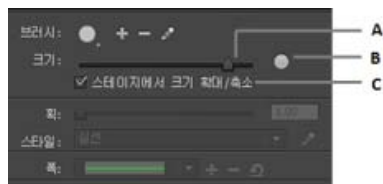
[비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기]를 사용하여 **Canvas** 문서의 모든 비트맵을 스프라이트 시트로 패키징할 수 있습니다. 새로운 [비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기] 체크 상자가 추가되었으며 기본적으로 활성화됩니다. 제작 설정에서 높이 및 폭 값을 지정하여 스프라이트 시트의 최대 크기를 지정할 수 있습니다. 이 향상된 기능을 통해 서버 요청의 수가 감소하며, 그 결과 성능이 향상됩니다.



이 기능에 대한 자세한 내용은 [HTML5 Canvas 문서 만들기 및 제작](#)을 참조하십시오.

스테이지 확대/축소에 맞춰 브러시 크기 조절

이 릴리스의 **Flash Professional**에서는 스테이지의 변화하는 확대/축소 레벨에 비례하여 브러시 크기가 조절됩니다. 비례적 확대/축소 기능을 통해 임의의 확대/축소 레벨로 조정하여 원활하게 그릴 뿐만 아니라 그리면서 작업 내용을 미리 볼 수 있습니다. 스테이지의 확대/축소 레벨을 변경하는 경우에도 일정한 픽셀 크기를 유지하면서 브러시의 이전 기본 비헤이비어로 되돌리려면 브러시 속성 관리자에서 '스테이지 확대/축소 레벨' 체크 상자를 비활성화해야 합니다.



**A.** 브러시 크기 늘리기/줄이기 **B.** 브러시 크기 미리 보기 **C.** 스테이지의 확대/축소 레벨에 따라 브러시 크기를 조절하는 옵션

이 기능에 대한 자세한 내용은 [사용자 정의 브러시](#)를 참조하십시오.

## 범용 문서 유형 변환기

### + **Flash Professional CC 2015**의 새로운 기능

범용 문서 유형 변환기를 사용하면 기존 **FLA** 프로젝트(유형 상관없음)를 **HTML5 Canvas** 또는 **WebGL**과 같은 다른 모든 문서 유형으로 변환할 수 있습니다.

이 기능을 사용하려면 [명령] > [다른 문서 형식으로 변환]을 클릭한 다음 대상 문서 유형을 선택하고 변환된 파일의 경로를 지정합니다.

범용 문서 유형 변환기에 대한 자세한 내용은 [다른 문서 형식으로 변환](#)을 참조하십시오.



## 향상된 오디오 작업 과정

### + **Flash Professional CC 2015**의 새로운 기능

#### 향상된 가져오기 작업 과정

이전 버전의 **Flash Pro**에서는 오디오 파일을 라이브러리에서 가져온 후 타임라인의 레이어에 추가해야 했습니다. 이 릴리스에서는 파일을 레이어에 드래그 앤 드롭하거나 [파일] > [가져오기] > [스테이지로 가져오기] 옵션을 사용하여 오디오를 스테이지/타임라인에 직접 가져올 수 있습니다.

#### 컨텍스트 메뉴에서 오디오 분할

[오디오 분할] 컨텍스트 메뉴를 사용하여 타임라인에 포함된 스트림 오디오를 간편하게 분할할 수 있습니다. [오디오 분할]을 사용하면 필요한 경우 오디오를 일시 정지한 다음, 타임라인의 이후 프레임에서 이전에 중지된 지점부터 오디오 재생을 다시 시작할 수 있습니다.


#### PI에서 오디오 동기화 옵션 기억

이제 **Flash Pro**에서 속성 관리자의 동기화 옵션을 기억합니다. 속성 관리자의 "사운드" 섹션에서 사운드가 선택되면 속성 관리자에서 새 키프레임의 다른 사운드를 설정하려고 할 때 **Flash**에서 이전 사운드의 동기화 옵션 "S

트림" 또는 "이벤트"를 기억합니다.

Flash의 오디오에 대한 자세한 내용은 [Flash에서 사운드 사용](#)을 참조하십시오.

## 향상된 모션 편집기

 **Flash Professional CC 2015**의 새로운 기능

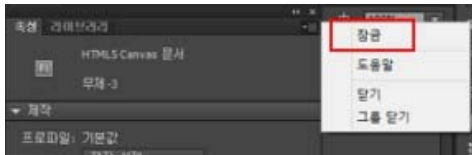
[붙여넣기] 기능이 다음과 같이 향상되었습니다.

- 붙여넣기: 2014.1 릴리스까지는 모션 편집기에서 곡선을 복사하고 [붙여넣기] 옵션을 사용하여 새 범위에 붙여넣는 경우 현재 곡선의 범위 내에 붙여넣어지고 절대값을 갖지 않습니다. 이 릴리스에서는 [붙여넣기] 옵션 사용 시 절대값을 갖는 곡선을 붙여넣습니다.
- 현재 범위에 맞춰 붙여넣기: 이제 이 옵션은 이전의 [붙여넣기] 작업을 복제하고 절대값을 갖지 않으면서 현재 곡선의 범위 내에 곡선을 붙여넣습니다.

모션 편집기에 대한 자세한 내용은 [모션 편집기를 사용한 모션 트윈 편집](#)을 참조하십시오.

## 패널 잠금

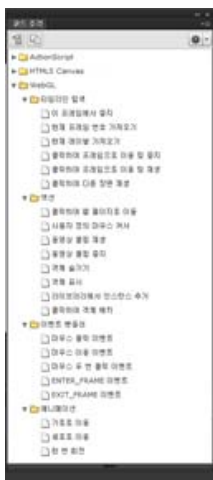
새로운 옵션인 [잠금/잠금 해제]가 패널에 플라이아웃(fly-out) 메뉴에 추가되어 도킹을 잠급니다. 도킹이 잠기면 도킹의 모든 패널을 크기 조정할 수는 있지만 이동할 수 없습니다. 이 기능을 사용하면 실수로 패널을 드래그 및 크기 조정하는 것을 방지할 수 있습니다.



## WebGL에 대한 코드 조각 지원

이 릴리스부터는 WebGL 문서 유형에서 일반적으로 사용되는 일부 작업에 대해 코드 조각을 사용할 수 있습니다.

참고: 이 향상된 기능은 영어 버전에서만 사용할 수 있습니다.





## 사용자 정의 플랫폼 지원 SDK의 향상된 기능

이 릴리스에는 다음과 같은 사용자 정의 플랫폼 지원 SDK의 향상된 기능 및 샘플 플러그인이 포함됩니다.

- 라이브러리 심볼의 유형을 쿼리할 수 있는 기능: `ILibraryItem::GetProperties()`는 심볼에 대해 추가 키 "SymbolType"을 반환합니다. 키의 값은 "Button", "MovieClip" 또는 "Graphic"일 수 있습니다.
- 버튼과 동영상 클립 간에 구분할 수 있는 기능: 이전 릴리스까지는 DOM과 `IFrameCommandGenerator` 서비스에서 모두 버튼 인스턴스를 동영상 클립으로 처리했습니다. Flash Pro CC 2015부터는 버튼 인스턴스를 지원하도록 인터페이스가 추가되었습니다. `IMovieClip` 인스턴스가 `IButton` 인터페이스도 구현하는 경우에는 버튼 인스턴스로 처리될 수 있습니다. 버튼의 4가지 상태, 즉 Up, Over, Down 및 Hit는 항상 각각 프레임 0, 1, 2 및 3에 매핑됩니다. 버튼 인스턴스에 대한 자세한 내용은 `IButton.h` 파일을 참조하십시오.
- `IClassicText` 객체의 경계를 가져오는 새로운 API: `ITimelineBuilder` 인터페이스의 `AddClassicText` 함수는 이제 `CLASSIC_TEXT_INFO_2`(이전의 `CLASSIC_TEXT_INFO` 대신에) 객체를 반환하며, 여기에는 `IClassicText` 객체의 경계를 나타내는 새 필드 "bounds"가 포함됩니다.

사용자 정의 플랫폼 지원 API에 대한 자세한 내용은 [사용자 정의 플랫폼 지원 API 참조](#)를 참조하십시오.

## 최신 Flash Player 및 AIR SDK의 통합

이 릴리스에는 Flash Player 버전 17.0 및 AIR SDK 17.0이 통합되어 있습니다.

## 최신 CreateJS 라이브러리의 통합

Flash Professional의 이 릴리스에는 최신 CreateJS 라이브러리가 통합되어 있습니다.

최신 라이브러리는 아직 CDN을 통해 호스팅되지 않으므로 출력을 확인하려면 [제작 설정] 대화 상자의 [고급] 섹션([편집] > [제작 설정] > [고급]) 아래에 있는 [호스팅되는 라이브러리] 체크 상자의 선택을 해제합니다.

## WebGL 런타임 API에 대한 TypeScript 정의 파일

Flash Professional CC에서는 WebGL 런타임 API에 대한 TypeScript 정의 파일을 제공하며, 이 파일은 코드 힌팅, 형식 지정, 오류 확인 및 IDE가 제공하는 기타 기능과 함께 TypeScript 프로젝트에서 WebGL 런타임 API에 사용할 수 있습니다.

정의 파일 및 샘플 프로젝트를 다운로드하고 이를 사용하는 방법을 알아보려면 [WebGL 런타임 API에 대한 TypeScript 정의 파일](#)을 참조하십시오.

## 기타 향상된 기능

 **Flash Professional CC 2015의 새로운 기능**

### 최적화 저장

이 릴리스에는 다음과 같은 최적화 저장 기능이 포함됩니다.

- 알고리즘 최적화 저장을 통해 FLA를 더욱 신속하게 저장

- 네트워크를 통해 파일을 저장하는 동안의 파일 손상 문제가 이제 해결됨

## 자동 복구 최적화

다음 자동 복구 향상이 이 릴리스에 포함됩니다.

- **Flash Professional**에서 불필요한 자동 복구 파일을 만들지 않습니다. 마지막 자동 복구 파일이 만들어진 후에 해당 문서가 수정되는 경우에만 자동 복구 파일이 만들어집니다.
- **Flash Pro** 응용 프로그램에 포커스가 있는 경우에만 진행률 막대가 표시됩니다.
- 저장 작업이 완료된 후에만 자동 복구 파일이 제거됩니다.

다음 자동 복구 변경 사항은 짧은 자동 복구 기간 동안 자동 복구 연속 루프를 방지하는 데 도움이 됩니다.

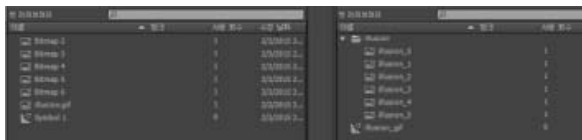
- 각 자동 복구 간격마다 마지막 자동 복구가 만들어진 후 수정된 모든 파일에 대해 스냅샷이 생성됩니다.
- 이 프로세스가 완료된 후에만 다음 자동 복구 타이머가 시작됩니다.

Flash의 자동 복구 옵션에 대한 자세한 내용은 [Flash에서 환경 설정](#)을 참조하십시오.

## 라이브러리의 가져온 GIF 구성

이러한 향상된 기능을 통해 애니메이션 GIF 파일을 더 효과적으로 구성된 방식으로 가져와 라이브러리를 올바른 순서로 유지할 수 있습니다. 이전 릴리스에서는 가져온 GIF 에셋이 올바른 이름 지정 없이 라이브러리 루트 폴더에 배치되었습니다. 이 릴리스에서는 해당 GIF 파일 이름의 폴더가 만들어지고 연관된 모든 비트맵이 해당 폴더 아래에 구성됩니다. 다음 이미지에 나와 있는 것처럼 이제 순서에 따라 적절하게 비트맵의 이름이 지정됩니다.

라이브러리 구성에 대한 자세한 내용은 [라이브러리를 사용한 작업](#)을 참조하십시오.



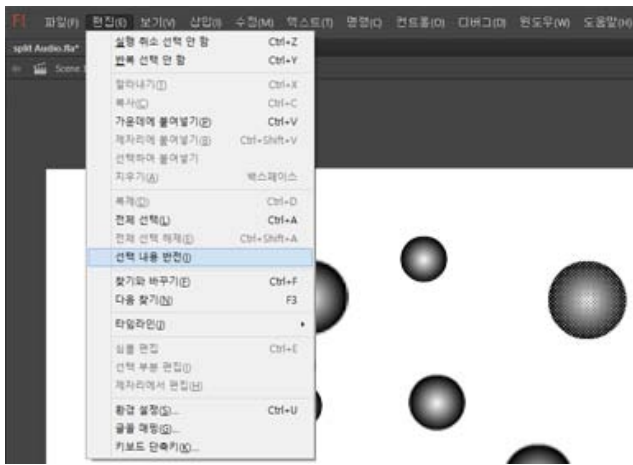
## 링크 이름 기준 라이브러리 검색

이 릴리스에서는 라이브러리 검색 패널이 심볼 이름 기준 검색 이외에 **ActionScript** 링크 이름 기준 심볼 검색을 포함하도록 향상되었습니다.

라이브러리 검색에 대한 자세한 내용은 [라이브러리를 사용한 작업](#)을 참조하십시오.

## 선택 항목 반전

[편집] 메뉴 및 [스테이지] 컨텍스트 메뉴의 이 새로운 옵션은 스테이지에서 현재 선택된 객체 또는 모양의 선택을 반전합니다.

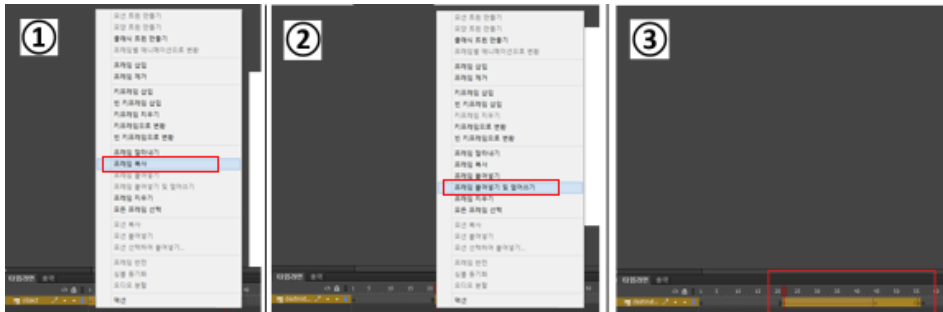


## 프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기

### + Flash Professional CC 2015의 새로운 기능

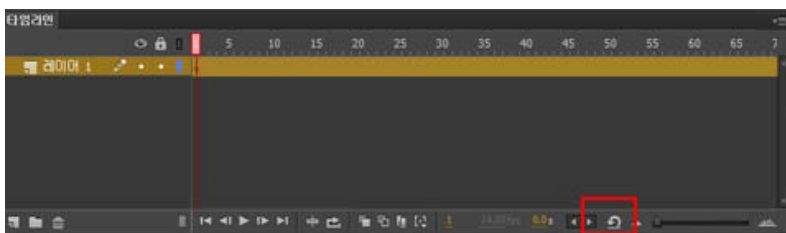
새로운 '프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기' 타임라인 컨텍스트 메뉴 옵션을 사용하면 프레임을 앞으로 푸시하지 않고 정확한 수의 프레임을 대체하여 복사한 프레임을 붙여넣을 수 있습니다. 이 기능은 복사한 프레임과 동일한 수로 대체하려는 프레임의 정확한 수를 선택하는 기존의 방법을 대체합니다. 예를 들어 타임라인에서 10개 프레임을 복사하여 다른 타임라인에서 정확히 동일한 수의 프레임을 대체하려는 경우 해당 10개 프레임을 복사하고 [프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기]를 사용하여 시작 프레임에 붙여넣으면 이후 10개 프레임이 복사한 프레임으로 덮어써집니다.

[붙여넣기] 옵션에 대한 자세한 내용은 [클래식 트윈 애니메이션](#)을 참조하십시오.



## 타임라인 확대/축소를 기본 레벨로 재설정

이제 이미지에 나와 있는 것처럼 클릭 한 번으로 타임라인 확대/축소를 기본 레벨로 재설정할 수 있습니다.



## 시스템 요구 사항

Adobe Flash Professional CC 2015의 시스템 요구 사항은 [시스템 요구 사항 | Flash Professional](#)에서 확인할 수 있습니다.

### 참고 사항

- [Flash Professional CC 2015 릴리스 정보](#)
- [Flash Professional CC의 새로운 기능 | 2014](#)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 플랫폼

## Flash Professional에서 HTML5로 내보내기

Tom Barclay (2012/02/27)

자습서 - 비디오

이 비디오에서는 **Adobe Flash Professional** 팀이 작업해 온 뛰어난 **HTML5** 내보내기 기능을 살짝 엿볼 수 있습니다. **Toolkit for CreateJS**를 사용하면 **ActionScript** 개발에서 **JavaScript** 환경으로 원활하게 전환할 수 있습니다.

## SWC 파일을 사용하여 여러 SWF 파일이 포함된 iOS용 대형 Flash 및 AIR 프로젝트 만들기

Tom Krcha (2012/02/27)

자습서 - 텍스트

**Adobe AIR**를 사용하여 **Android** 또는 **Blackberry Tablet OS**용 게임을 개발하는 경우에는 런타임에 곧바로 **SWF** 파일을 로드할 수 있지만, **AIR for iOS**의 경우에는 불가능합니다. **Android** 또는 **Blackberry Tablet OS**에서는 **ActionScript** 바이트코드에서 코드가 해석됩니다. 그러나 **iOS**의 경우에는 모든 코드가 **ActionScript** 바이트코드에서 자체 바이트코드로 단일 **IPA** 파일로 컴파일되어야 하며, 이 파일은 단일 **SWF**에서만 만들 수 있습니다.

# 다른 문서 형식으로 변환

## Flash Professional 문서를 다른 문서 형식으로 변환

문서 유형 변환기를 사용하여 **Flash** 문서 변환

맨 위로 ↑

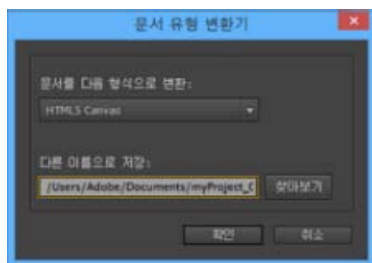
## Flash Professional 문서를 다른 문서 형식으로 변환

범용 문서 유형 변환기를 사용하면 기존 **FLA** 프로젝트(유형 상관없음)를 **HTML5 Canvas**, **ActionScript/AIR**, **WebGL** 또는 사용자 정의 문서 유형과 같은 다른 모든 문서 유형으로 변환할 수 있습니다. 특정 형식으로 변환하는 경우 **Flash Professional**에서 해당 문서 유형에 대해 제공하는 제작 기능을 활용할 수 있습니다.

### 문서 유형 변환기를 사용하여 **Flash** 문서 변환

Flash 문서를 다른 문서 유형으로 변환하려면

1. 변환하려는 문서를 열고 [명령]> [다른 문서 형식으로 변환]을 클릭합니다. 문서 유형 변환기 대화 상자가 표시됩니다.
2. 문서 변환 대상 드롭다운에서 문서를 변환하려는 대상 문서 유형을 선택합니다.
3. [찾아보기]를 클릭하여 변환된 파일을 저장하려는 디렉토리를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.



문서 유형 변환기 대화 상자

참고: 다중 장면 문서를 **HTML5 Canvas** 문서 유형으로 변환하려고 하는 경우 **HTML5 Canvas** 문서 유형은 여러 장면을 지원하지 않으므로 모든 장면이 별개의 파일로 저장됩니다. 모든 장면을 단일 문서에서 사용하려는 경우 모든 장면을 별개의 심볼 내에 배치합니다.

레이어 및 라이브러리 심볼을 복사하여 붙여넣는 방법으로 기존 **Flash** 프로젝트를 다른 형식으로 변환하거나 프로젝트의 에셋을 재사용할 수 있습니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

# 사용자 정의 플랫폼 지원

Flash Professional은 ActionScript, HTML5, WebGL 등의 문서 유형을 사용하여 풍부한 그래픽 및 애니메이션 만들기를 지원합니다. 사용자 정의 플랫폼 지원 기능을 사용하면 Flash Professional CC의 **확장** 기능을 확장하여 Flash에서 기본적으로 지원되지 않는 플랫폼을 지원할 수 있습니다.

사용자 정의 플랫폼 지원은 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트의 일부로 제공되는 API(Application Programming Interface) 집합을 사용하여 플러그인을 구현함으로써 Flash Professional에 추가할 수 있습니다. 개발자는 이러한 인터페이스를 사용하고 샘플 코드를 참조하여 Flash용 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 만들 수 있습니다. 사용자는 새로운 문서 유형을 위한 플랫폼 지원 플러그인을 설치함으로써 Flash Professional의 풍부한 기능 집합을 사용하여 아트워크를 만들고 해당 사용자 정의 플랫폼의 출력 형식으로 제작할 수 있습니다.

맨 위로

## 작업 과정

사용자 정의 플랫폼 지원 기능에는 두 부분이 포함됩니다. 즉, 사용자 정의 플랫폼 플러그인을 만드는 개발자를 위한 부분과 해당 플러그인을 설치하고 사용하는 사용자를 위한 부분입니다.

개발자

Flash Professional용 추가 기능을 제작하는 개발자는 다음 작업 과정을 사용하여 플러그인을 개발하고 배포할 수 있습니다.

### 사용자 정의 플랫폼 지원 - 플랫폼 개발자



참고: 개발 키트를 사용하여 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 개발하는 방법에 대한 자세한 내용은 사용자

정의 플랫폼에 대한 지원 활성화를 참조하십시오.

개발 키트의 API에 대한 자세한 설명서는 사용자 정의 플랫폼 지원 API 참조를 참조하십시오.

## 사용자

Flash Pro 사용자는 다음 방법 중 하나를 사용하여 사용자 정의 플랫폼 플러그인을 획득할 수 있습니다.

- **Adobe Add-ons** 페이지에서 원하는 플랫폼용 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 다운로드합니다. Adobe Add-on 페이지에서는 Adobe Creative Cloud 응용 프로그램을 사용하여 플러그인을 획득하고 설치할 수 있습니다.
- 플러그인 개발자에게서 .zxp 파일을 받아 Adobe Extension Manager 응용 프로그램을 사용하여 설치합니다.

다음 작업 과정에는 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 설치하고 사용자 정의 플랫폼 문서를 만드는 방법이 나와 있습니다.

### 사용자 정의 플랫폼 지원 - 최종 사용자



## 관련 설명서

- 사용자 정의 플랫폼 지원 활성화
- 사용자 정의 플랫폼 지원 API 참조
- 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 사용한 작업

키워드: 사용자 정의 플랫폼 지원, flash professional, cc 2014, 사용자 정의 플랫폼으로 지원 확장, flash를 사용하여 기본이 아닌서 형식 제작, flash의 새 문서 형식





Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# HTML5 Canvas 문서 만들기 및 제작

## HTML5 Canvas란?

새 **HTML5 Canvas** 문서 유형

**Flash Professional** 및 **Canvas API**

**HTML5 Canvas** 문서 만들기

**HTML5 Canvas** 문서에 대화형 기능 추가

**JavaScript** 코드 조작 사용

**CreateJS** 설명서 참조

애니메이션을 **HTML5**로 제작

**HTML5 Canvas** 출력 최적화

비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기

**HTML5 Canvas** 출력 이해

기존 내용을 **HTML5 Canvas**에 마이그레이션

마이그레이션 이후에 내용에 적용되는 변경 사항

**JSFL** 스크립트를 사용하여 **ActionScript 3**를 **HTML5 Canvas** 문서로 변환

**HTML5 Canvas**로 **ActionScript** 에셋 변환 및 재사용

[맨 위로](#)

## HTML5 Canvas란?

**Canvas**는 그래픽, 텍스트, 이미지 및 애니메이션을 동적으로 생성하고 렌더링할 수 있는 **HTML5**의 새로운 요소입니다. **HTML5**용 **Canvas API**가 있으면 2차원 드로잉 기능을 제공하여 **HTML5** 플랫폼을 더욱 확장합니다. 이러한 기능은 현재 배포된 대부분의 운영 체제와 브라우저에서 지원됩니다.

기본적으로 **Canvas**는 비트맵 렌더링 엔진이므로 생성된 드로잉은 최종 버전이며 크기를 조정할 수 없습니다. 또한 **Canvas**에 그려진 객체가 웹 페이지 DOM의 일부도 아닙니다.

페이지 내에서 태그를 사용하여 **Canvas** 요소를 추가할 수 있습니다. 그런 다음 **JavaScript**를 사용하여 이러한 요소를 향상시켜 대화형 기능을 구축할 수 있습니다. 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 새 HTML5 Canvas 문서 유형

**Flash Professional CC**에서 풍부한 아트웍, 그래픽, 애니메이션 등이 포함된 **HTML5 Canvas** 문서를 만들 수 있습니다. 풍부한 대화형 **HTML5** 내용을 만들 수 있도록 기본적으로 지원하는 **HTML5 Canvas**라는 새 문서 유형이 **Flash Pro**에 추가되었습니다. 즉, 기존 **Flash Professional** 타임라인, 작업 영역 및 도구를 사용하여 내용을 만들고 **HTML5** 출력으로 제작할 수 있습니다. 몇 번 클릭하면 **HTML5 Canvas**를 만들고 완전 기능의 출력을 생성할 준비를 마칠 수 있습니다. 게다가 **Flash Pro** 내의 문서 및 제작 옵션이 **HTML5** 출력을 생성하도록 사전 설정되어 있습니다.

**Flash Professional CC**는 **HTML5**를 통해 개방형 웹에서 풍부한 대화형 내용을 사용할 수 있는 **CreateJS**와 통합됩니다. **Flash Pro CC**는 스테이지에서 만든 내용(예: 비트맵, 텍스트, 모양, 사운드, 트랜스페어런스)에 대한 **HTML** 및 **JavaScript**를 생성합니다. 해당 출력은 **HTML5 Canvas**를 지원하는 모든 장치 및 브라우저에서 실행할 수 있습니다.

Flash Pro에서는 Canvas API를 활용하여 HTML5로 제작합니다. Flash Pro에서는 스테이지에서 만든 객체를 해당하는 Canvas로 원활하게 변환합니다. Canvas 내에서 API와 함께 Flash의 일대일 매핑 기능을 제공하여 Flash Pro에서 복합 내용을 HTML5로 제작할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

### HTML5 Canvas 문서 만들기

HTML5 Canvas 문서를 만들려면 다음을 수행하십시오.

이제 Flash Pro 내의 도구를 사용하여 HTML5 내용을 만들기 시작할 수 있습니다. HTML5 Canvas 문서로 작업하기 시작하면 **썸** 기능과 도구가 지원되지 않거나 비활성화됩니다. 이 경우 Flash Professional이 HTML5 내의 Canvas 요소가 지원하는 기능을 지원하기 때문입니다. 예를 들어 3D 변형, 점선, 경사 효과는 지원되지 않습니다.

1. Flash Professional CC를 시작합니다.
2. 시작 화면에서 HTML5 Canvas 옵션을 클릭합니다. 그러면 HTML5 출력을 만들기 위해 수 정된 제작 설정과 함께 새 FLA가 열립니다.
3. 또는 파일 > 새로 만들기를 선택하여 [새 문서] 대화 상자를 표시합니다. HTML5 Canvas 옵션을 클릭합니다.

[맨 위로](#)

### HTML5 Canvas 문서에 대화형 기능 추가

Flash Professional CC는 CreateJS 라이브러리를 사용하여 HTML5 내용을 제작합니다. CreateJS는 HTML5를 통해 개방형 웹에서 풍부한 대화형 내용을 사용할 수 있도록 지원하는 모듈식 라이브러리 및 도구 모음입니다. CreateJS Suite는 EaselJS, TweenJS, SoundJS, PreloadJS 및 Zoë로 구성되어 있습니다. CreateJS는 이러한 개별 라이브러리를 사용하여 스테이지에서 만든 내용을 HTML5로 변환하고 HTML 및 JavaScript 출력 파일을 제작합니다. 또한 이 JavaScript 파일을 조작하여 내용을 더욱 향상시킬 수 있습니다.

하지만 Flash Professional CC를 사용하면 프로그램 내에서 HTML5 Canvas용으로 만든 스테이지의 객체에 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. 즉, Flash Pro 내에서 스테이지의 개별 객체에 JavaScript 코드를 실제로 추가할 수 있으므로 제작하면서 미리 보기가 가능합니다. 결과적으로 Flash Pro는 코드 편집기 내에서 유용한 기능과 함께 JavaScript를 기본 제공하므로 프로그래머 작업 과정의 효율을 크게 향상시킵니다.

타임라인에서 개별 프레임과 키프레임을 선택하여 내용에 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. HTML5 Canvas 문서의 경우 JavaScript를 사용하여 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. JavaScript 코드를 작성하는 방법에 대한 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

JavaScript 코드를 [액션] 패널에서 직접 작성할 수 있습니다. JavaScript 코드를 작성할 때 지원되는 기능은 다음과 같습니다.

코드 **현** 실수 없이 JavaScript 코드를 빠르게 삽입하고 편집할 수 있도록 도와줍니다. [액션] 패널에서 문자를 입력하면 입력 가능성이 높은 제안 목록이 표시됩니다.

더욱이 Flash Professional은 HTML5 Canvas로 작업할 때 [액션] 패널에 기본적으로 포함된 일부 기능을 지원합니다. 이러한 기능은 스테이지의 객체에 대화형 기능을 추가하는 작업 과정의 효율을 높이는 데 유용합니다. 이들은 다음과 같습니다.

구문 강조 표시 구문에 따라 코드를 다른 **할**나 색상으로 표시합니다. 이러한 기능을 통해 체계적으로 코드를 작성할 수 있으며 올바른 코드를 시각적으로 구분하고 구문 오류를 방지하는 데 도움이 됩니다.

코드 색상 표시 구문에 따라 코드를 다른 색상으로 표시합니다. 따라서 여러 부분의 구문을 시각적으로 구분할

수 있습니다.

대괄호 JavaScript 코드를 작성할 때 여는 대괄호와 소괄호가 있으면 자동으로 닫는 대괄호와 소괄호를 추가합니다.



(A) 구문 강조 표시 (B) 코드 색상 표시 (C) 대괄호

JavaScript를 사용하여 스테이지의 모양이나 객체에 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. 개별 프레임 및 키프레임에 JavaScript를 추가할 수 있습니다.

1. JavaScript를 추가하려는 프레임을 선택합니다.
2. 퓰우 > 액션을 선택하여 [액션] 패널을 엽니다.

## JavaScript 코드 조각 사용

Flash Professional CC 내에서 제공하는 JavaScript 코드 조각을 사용하여 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. 코드 조각을 액세스하여 사용하려면 퓰우 > 코드 조각을 선택합니다. JavaScript 코드 조각 추가 방법에 대한 자세한 내용은 이 문서를 참조하십시오.

## CreateJS 설명서 참조

CreateJS Library	API 설명서	Github의 코드 조각
EaselJS	<a href="http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html">http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html</a>	<a href="https://github.com/createjs/createjs">https://github.com/createjs/createjs</a>
TweenJS	<a href="http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html">http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html</a>	<a href="https://github.com/createjs/createjs">https://github.com/createjs/createjs</a>
SoundJS	<a href="http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html">http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html</a>	<a href="https://github.com/createjs/createjs">https://github.com/createjs/createjs</a>
PreloadJS	<a href="http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html">http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html</a>	<a href="https://github.com/createjs/createjs">https://github.com/createjs/createjs</a>

맨 위로

## 애니메이션을 HTML5로 제작

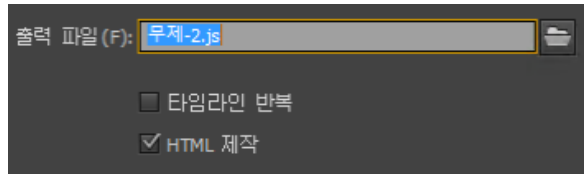
스테이지의 내용을 HTML5로 제작하려면 다음을 수행하십시오.

1. 파일 > 제작 설정을 선택합니다.
2. 제작 설정 대화 상자에서 다음 설정을 지정합니다.

출력 FLA가 제작되는 위치의 디렉토리입니다. 이는 FLA와 동일한 디렉토리로 설정되지만 "..." 브라우저 버튼을 클릭하여 변경할 수 있습니다.

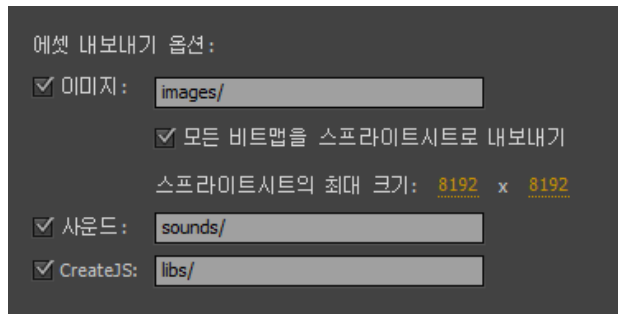
타임라인 반복 타임라인이 반복되도록 선택됩니다. 선택되어 있지 않을 경우, 끝까지 재생되면 멈춥니다.

HTML 제작 선택 취소한 경우 HTML 파일이 생성되지 않습니다.

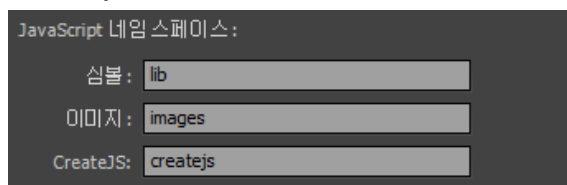


에셋 내보내기 옵션 이미지, 사운드 및 지원하는 CreateJS JavaScript 라이브러리를 내보낼 관련 URL입니다. 오른쪽 체크 상자가 선택되어 있지 않을 경우 해당 에셋을 FLA에서 내보내지 않지만 지정된 경로는 계속 해당 URL을 조합하는 데 사용됩니다. FLA에서 많은 미디어 에셋으로 제작하는 작업의 속도를 높여주거나 수정된 JavaScript 라이브러리가 덮어쓰지는 것을 방지합니다.

모든 비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기 옵션을 사용하면 Canvas 문서의 모든 비트맵을 스프라이트 시트로 패킹할 수 있으며, 이로 인해 서버 요청의 수가 감소하고 성능이 향상됩니다. 높이 및 폭 값을 지정하여 스프라이트 시트의 최대 크기를 지정할 수 있습니다.



JavaScript 네임스페이스 심볼, 이미지, CreateJS 라이브러리 등을 배치하고 참조할 네임스페이스입니다.

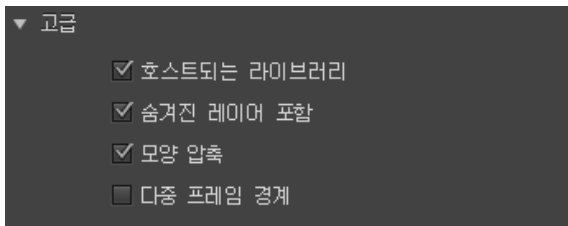


호스트되는 라이브러리 선택된 경우 이는 code.createjs.com의 CreateJS CDN에서 호스트되는 라이브러리의 사본을 사용합니다. 따라서 라이브러리를 캐시하고 다양한 사이트에서 공유할 수 있습니다.

숨겨진 레이어 포함 선택 취소된 경우 숨겨진 레이어가 출력에 포함되지 않습니다.

모양 압축 선택된 경우 백 명령이 압축 형식으로 출력되지 않습니다. 선택 취소하면 가독성 있는 간단한 명령을 내보낼 수 있습니다(학습 목적으로 유용함).

다중 프레임 경계 선택된 경우 타임라인의 각 프레임 경계에 해당하는 사각형 배열을 포함하는 frameBounds 속성이 타임라인 심볼에 포함됩니다. 다중 프레임 경계는 제작 시간을 상당히 높입니다.



1. [제작]을 클릭하여 지정한 위치에 내용을 제작합니다.

참고: 중첩 타임라인을 사용하여 디자인된 단일 프레임 애니메이션은 반복할 수 없습니다.

[맨 위로](#)

## HTML5 Canvas 출력 최적화

Flash Professional은 다음과 같은 방법으로 HTML5 Canvas 출력을 최적화합니다.

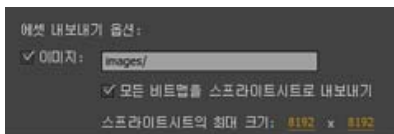
- [에셋 내보내기 옵션] 아래에서 옵션을 선택하여 비트맵 및 스프라이트 시트 내보내기
- 제작된 출력에서 **숨겨진 레이어 포함** 체크 상자 선택 해제) 및 안내선 레이어 제외(기본값)
- 사운드, 비트맵과 같은 사용하지 않은 모든 에셋 및 사용되지 않은 프레임의 모든 에셋 제외(기본값)
- 이미지, 사운드 및 지원하는 CreateJS JavaScript 라이브러리에 대한 에셋 내보내기 옵션의 선택을 해제하고 내보낼 상대 URL을 사용하여 FLA에서 에셋을 내보내지 않도록 지정

참고: Flash Professional CC 2015 릴리스부터는 HTML5 Canvas 문서를 제작하는 동안 Flash Professional에서 이 최적화가 암시적으로 수행되므로 [제작 설정] 대화 상자에서 [그래픽 최적화] 체크 상자가 제거되었습니다.

### 비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기

HTML5 Canvas 문서에서 사용한 많은 비트맵을 단일 스프라이트 시트로 내보내면 서버 요청 수가 감소하고, 출력 크기가 줄어들며, 성능이 향상됩니다. 높이 및 폭 값을 지정하여 스프라이트 시트의 최대 크기를 지정할 수 있습니다.

1. [에셋 내보내기 옵션] 아래에서 모든 비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기 체크 상자를 선택합니다.
2. 스프라이트 시트 최대 크기에서 스프라이트 시트의 최대 높이 및 폭을 지정합니다.



[맨 위로](#)

## HTML5 Canvas 출력 이해

제작된 HTML5 출력에는 다음 파일이 포함되어 있습니다.

HTML 파일 Canvas 요소 내의 모든 모양, 객체 및 아트웍에 대한 정의를 포함하고 있습니다. 또한 HTML 파일은 CreateJS 네임스페이스를 호출하여 Flash를 대화형 요소가 포함된 HTML5 및 해당 JavaScript 파일로 변환합니다.

**JavaScript** 파일 애니메이션의 모든 대화형 요소에 대한 전용 정의와 코드를 포함하고 있습니다. 또한 모든 유형의 트랜드도 JavaScript 파일 내에 정의되어 있습니다.

JavaScript 파일은 기본적으로 FLA 파일과 동일한 위치에 복사됩니다. 위치는 [제작 설정] 대화 상자([파일] > [제작 설정])에서 출력 경로를 지정하여 변경할 수 있습니다.

맨 위로

## 기존 내용을 HTML5 Canvas에 마이그레이션

Flash Pro 내의 기존 내용을 마이그레이션하여 HTML5 출력을 생성할 수 있습니다. 게다가 Flash Pro에서 개별 레이어, 심볼, 기타 라이브러리 항목을 수동으로 복사 또는 가져오는 방식으로 내용을 마이그레이션할 수도 있습니다. 또는 HTML5 Canvas 문서 명령에 대해 Convert AS3를 실행하여 기존 ActionScript 내용을 새 HTML5 Canvas 문서에 자동으로 이식할 수도 있습니다. 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

하지만 Flash Professional CC에서 HTML5 문서 유형으로 작업할 때 **몇** Flash 기능이 지원되지 않을 수 있습니다. Flash 내의 기능이 Canvas API 내의 기능과 호환되지 않기 때문입니다. 따라서 이러한 기능은 HTML5 Canvas 문서 유형 내에서 사용될 수 없습니다. 이 설정은 다음과 같은 작업 시 내용을 마이그레이션하는 데 영향을 줄 수 있습니다.

복사 기존 Flash 문서 유형(예: ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop 등)의 내용(예: 레이어 또는 라이브러리 심볼)을 HTML5 문서로 복사하는 경우, 이 경우 지원되지 않는 내용 유형이 **삭**되거나 지원되는 기본값으로 변환됩니다.

예를 들어 3D 애니메이션을 복사하면 스테이지의 객체에 적용된 모든 3D 변형이 제거됩니다.

가져오기 지원되지 않는 내용을 포함한 PSD 또는 AI 파일을 가져올 경우, 이 경우 내용이 **삭**되거나 지원되는 기본값으로 변환됩니다.

예를 들어 그래디언트 경사 효과가 적용된 PSD 파일을 가져옵니다. 이 경우 Flash Pro에서 효과가 제거됩니다.

작업 ActionScript 3.0 및 HTML5 Canvas와 같이 여러 문서 유형으로 동시에 작업하는 경우, 문서를 지원되지 않는 도구나 선택한 옵션으로 전환합니다. 이 경우 Flash Pro CC에서 이 기능을 지원하지 않음을 시각적으로 나타냅니다.

예를 들어 ActionScript 3.0 문서에 점선을 만들고 선 도구를 선택한 상태로 HTML5 Canvas로 전환합니다. 이때 포인터와 속성 관리자를 **삭**면 점선이 HTML5 Canvas에서 지원되지 않음을 나타내는 아이콘이 표시되는 것을 알 수 있습니다.

스크립트 ActionScript 구성 요소는 제거되고 코드는 주석 처리됩니다. 또한 JavaScript가 주석 블록 내에 작성된 경우(Flash Professional CC 13.0의 Toolkit for CreateJS용) 코드의 주석 처리를 수동으로 제거해야 합니다.

예를 들어 버튼이 포함된 레이어를 복사한 경우 버튼이 제거됩니다.

## 마이그레이션 이후에 내용에 적용되는 변경 사항

다음은 기존 내용을 HTML5 Canvas 문서로 마이그레이션할 때 적용되는 변경 유형입니다.

내용이 제거된 HTML5 Canvas에서 지원되지 않는 내용 유형은 제거됩니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

- 3D 변형은 제거됩니다.
- ActionScript 코드는 주석 처리됩니다.
- 비디오는 제거됩니다.

내용이 지원되는 기본값으로 수정된 내용 유형 또는 기능이 지원되지만 기능의 속성이 지원되지 않습니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

- 오버레이 블렌드 모드는 지원되지 않으므로 보통 모드로 수정됩니다.
- 점선은 지원되지 않으므로 실선으로 수정됩니다.

마이그레이션 중 지원되지 않는 기능과 해당 대체 값에 대한 전체 목록은 이 문서를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## JSFL 스크립트를 사용하여 **ActionScript 3**를 **HTML5 Canvas** 문서로 변환


Flash Professional CC는 AS3 문서를 HTML5 Canvas 문서로 변환하는 JSFL 스크립트를 제공합니다. JSFL 스크립트를 실행하면 다음이 수행됩니다.

- 새 HTML5 Canvas 문서를 만듭니다.
- 모든 레이어, 심볼 및 라이브러리 항목을 새 HTML5 Canvas 문서에 복사합니다.
- 지원되지 않는 기능, 하위 기능 또는 기능 속성에 기본값을 적용합니다.
- HTML5 Canvas 문서는 여러 장면을 지원하지 않으므로 각 장면을 별도의 FLA 파일로 만듭니다.

AS3 문서를 HTML5 Canvas 문서로 변환하려면 다음을 수행하십시오.

1. Flash Professional CC에서 ActionScript 3 문서를 엽니다.
2. 명령 > **AS3**를 **HTML5 Canvas** 문서로 변환을 선택합니다.

참고: [출력] 패널의 경고를 모두 읽어야 합니다. 이러한 경고를 통해 변환하는 동안 변경된 내용이 있는지 확인할 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)



# WebGL 문서 만들기 및 제작

## WebGL이란?

### WebGL 문서 유형

### WebGL 문서 만들기

브라우저에서 WebGL 내용 톺아보기

### WebGL 형식으로 내용 제작

### WebGL 출력 이해

### WebGL 문서에 오디오 추가

기존 내용을 WebGL 문서로 마이그레이션

비트맵 캐싱을 사용하여 렌더링 성능 향상

[맨 위로](#)

## WebGL이란?

WebGL은 플러그인을 추가하지 않고도 호환 가능한 모든 브라우저에서 그래픽을 렌더링할 수 있도록 지원하는 개방형 표준입니다. WebGL은 브라우저의 모든 수준에 완벽하게 통합되므로 이미지 처리 및 효과를 웹이 캔버스의 일부로 하여 GPU 가속을 사용할 수 있습니다. WebGL 요소는 다른 HTML 요소에 포함될 수 있으며 페이지의 다른 부분과 합성될 수 있습니다.

대부분의 최신 브라우저에서 WebGL을 지원하지만 지원되는 버전을 정확히 확인하려면 [이 링크](#)를 참조하십시오.

일부 브라우저에서는 기본적으로 WebGL이 비활성화되어 있습니다. 브라우저에서 WebGL을 활성화하려면 [이 문서](#)를 참조하십시오.

참고: 일부 브라우저에서는 WebGL이 기본적으로 비활성화되어 있으므로 브라우저에서 WebGL이 활성화되어 있는지 확인해야 합니다.

[맨 위로](#)

## WebGL 문서 유형

Flash Professional CC에서는 풍부한 대화형 내용을 WebGL(Web Graphics Library) 형식으로 만들고 제작할 수 있습니다. WebGL은 완벽하게 브라우저에 통합되므로 Flash Professional에서 그래픽 처리 및 렌더링을 웹이 캔버스의 일부로 하여 GPU 가속을 사용할 수 있습니다.

Flash Professional CC에서 WebGL을 위한 새로운 문서 유형이 추가되었습니다. 이를 통해 내용을 만들어 WebGL 출력으로 빠르게 제작할 수 있습니다. Flash 내의 강력한 도구를 활용하여 풍부한 내용을 만들고 호환 가능한 모든 브라우저에서 실행할 수 있는 WebGL 출력으로 렌더링할 수 있습니다. 즉, 기존 Flash 타임라인, 작업 영역 및 드로잉 도구를 사용하여 WebGL 내용을 기본적으로 제작할 수 있습니다. 가장 널리 사용되는 브라우저에서 모두 WebGL이 지원되므로 Flash Pro를 통해 대부분의 플랫폼에 맞도록 내용을 렌더링할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## WebGL 문서 만들기

Flash Professional CC에서 WebGL 문서를 사용하면 WebGL 형식의 내용을 빠르게 만들고 제작할 수 있습니다. WebGL 문서를 만들려면 다음을 수행하십시오.

1. Flash Professional CC를 시작합니다.
2. 시작 화면에서 WebGL(미리 보기) 옵션을 클릭합니다. 또는 파일 > 새로 만들기 메뉴 옵션을 선택하여 새 문서 대화 상자를 표시합니다. WebGL(미리 보기) 옵션을 클릭합니다.

맨 위로

## 브라우저에서 WebGL 내용 미리 보기

Flash Pro의 [동영상 테스트] 기능을 사용하여 내용을 미리 보거나 테스트할 수 있습니다. 미리 보려면 다음을 수행하십시오.

WebGL 내용을 실행하려면 Flash Professional CC에 웹버가 필요합니다. Flash Pro CC에는 #8090 포트에서 WebGL 내용을 실행하도록 구성된 웹버가 기본 제공됩니다. 다른 서버가 이 포트를 사용하고 있는 경우 Flash Pro에서 이를 자동으로 감지하고 충돌을 해결합니다.

1. Flash Professional CC 내에서 Windows의 경우 Ctrl+Enter를, MAC의 경우 CMD+Enter를 누릅니다. 그러면 기본 브라우저가 시작되고 WebGL 내용이 렌더링됩니다.

맨 위로

## WebGL 형식으로 내용 제작

Flash Pro 내에서 WebGL 내용을 기본으로 만들고 제작할 수 있습니다.

WebGL 문서를 제작하려면 다음을 수행하십시오.

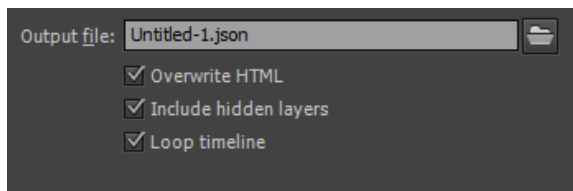
1. 파일 > 제작 설정을 선택하여 [제작 설정] 대화 상자를 표시합니다. 또는 WebGL에 대한 제작 설정을 이미 지정한 경우 파일 > 제작을 선택합니다.
2. [제작 설정] 대화 상자에서 다음 값을 지정합니다.

출력 파일 출력 파일에 의미 있는 이름을 지정합니다. 또한 WebGL 출력을 제작할 위치를 **찾** 선택하거나 입력합니다.

**HTML 덮어쓰기** WebGL 프로젝트를 제작할 때마다 HTML 래퍼를 덮어쓸지 여부를 지정할 수 있습니다. 제작된 HTML 파일을 외부에서 변경했고 Flash Pro의 애니메이션 또는 에셋에 대한 변경 사항을 업데이트하는 동안 해당 외부 변경 사항을 보존하려는 경우 이 옵션의 선택을 **취**할 수 있습니다.

숨겨진 레이어 포함 WebGL 출력에 **취** 레이어를 모두 포함합니다. [**취** 레이어 포함]을 선택 **취**하면 **취** 것으로 표시된 모든 레이어(동영상 클립 내에 중첩 레이어 포함)는 결과 WebGL에서 내보내지 않습니다. 이 **취** 하면 레이어가 표시되지 않으므로 여러 버전의 WebGL 문서를 쉽게 테스트할 수 있습니다.

타임라인 반복 마지막 프레임에 도달하면 내용을 다시 반복합니다. 이 옵션을 선택 **취**하면 마지막 프레임에 도달 내용이 중지됩니다.



3. [제작]을 클릭하여 지정한 위치에 WebGL 내용을 제작합니다.

참고: 브라우저에서 실행되는 WebGL 내용에 대해 지정할 수 있는 최대 FPS는 60FPS입니다.

맨 위로

## WebGL 출력 이해

제작된 WebGL 출력에는 다음 파일이 포함되어 있습니다.

**HTML** 래퍼 파일 여기에는 런타임, 에셋에 대한 호출이 포함되어 있으며 이 파일은 WebGL 렌더러를 **최적화**합니다. 파일 이름은 기본적으로 `.html`이 됩니다. [제작 설정] 대화 상자([파일] > [제작 설정])에서 HTML 파일에 다른 이름을 지정할 수 있습니다.

**HTML** 파일은 기본적으로 **FLA** 파일과 동일한 디렉토리에 위치합니다. [제작 설정] 대화 상자에서 다른 위치를 지정할 수 있습니다.

**JavaScript** 파일(**WebGL** 런타임) 제작된 WebGL의 내용을 렌더링합니다. 이 파일은 WebGL 문서의 `libs/` 폴더에 제작됩니다. 파일은 `flwebgl- <버전>.min.js`와 같이 이름이 지정됩니다.

**HTML** 래퍼는 이 JS 파일을 사용하여 WebGL 내용을 렌더링합니다.

텍스처틀라스 스테이지의 비트맵 인스턴스를 포함하여 모든 (모양의) 색상 값을 저장합니다.

[맨 위로](#)

## WebGL 문서에 오디오 추가

WebGL 문서에 오디오를 가져와 포함하고, 동기화 설정(이벤트, 시작 및 중지)을 사용하여 재생을 제어하며, 런타임에 타임라인 오디오를 재생할 수 있습니다. WebGL은 현재 `.wav` 및 `.mp3` 형식만 지원합니다.

오디오를 사용한 작업에 대한 자세한 내용은 [Flash에서 사운드 사용](#)을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 기존 내용을 WebGL 문서로 마이그레이션

Flash Pro 내의 기존 내용을 WebGL 문서로 마이그레이션할 수 있습니다. 또한 Flash Pro에서 내용을 수동으로 복사 또는 가져오는 방식을 통해 마이그레이션할 수도 있습니다. Flash에서 여러 문서로 작업하는 경우 내용을 라이브러리의 레이어나 에셋으로 여러 문서 간에 복사하는 것이 일반적인 관례입니다. 대부분의 Flash Pro 기능이 지원되지만 일부 내용 유형은 WebGL 형식에 더 잘 수정됩니다.

Flash Professional에는 풍부한 내용을 시각적으로 제작하는 데 도움이 되는 **확장** 여러 기능이 포함되어 있습니다. 하지만 이러한 기능 중 일부는 Flash Pro 전용이므로 WebGL 문서를 지원하지 않습니다. Flash Pro는 그러한 내용을 지원하는 형식으로 수정하도록 설계되었으며, 도구 또는 기능이 지원되지 않는 경우 이를 시각적으로 나타냅니다.

복사 기존 Flash 문서 유형(예: ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop 등)의 내용(예: 레이어 또는 라이브러리 심볼)을 WebGL 문서로 복사하는 경우, 이 경우 지원되지 않는 내용 유형이 **삭제**되거나 지원되는 기본값으로 변환됩니다.

예를 들어 3D 애니메이션을 복사하면 스테이지의 객체에 적용된 모든 3D 변형이 제거됩니다.

가져오기 지원되지 않는 내용을 포함한 PSD 또는 AI 파일을 가져올 경우, 이 경우 내용이 **삭제**되거나 지원되는 기본값으로 변환됩니다.

예를 들어 **효과** 효과가 적용된 PSD 파일을 가져올 수 있습니다. 이 경우 Flash Pro에서 효과가 제거됩니다.

작업 ActionScript 3.0 및 WebGL과 같이 여러 문서 유형으로 동시에 작업하는 경우, 문서를 지원되지 않는 도구나 선택한 옵션으로 전환합니다. 이 경우 Flash Pro CC에서 이 기능을 지원하지 않음을 시각적으로 나타냅니다.

예를 들어 ActionScript 3.0 문서에 점선을 만들고 선 도구를 선택한 상태로 WebGL로 전환합니다. 포인터와 속성 관리자를 통해 점선은 WebGL 내에서 지원되지 않는다는 것을 시각적으로 확인할 수 있습니다.

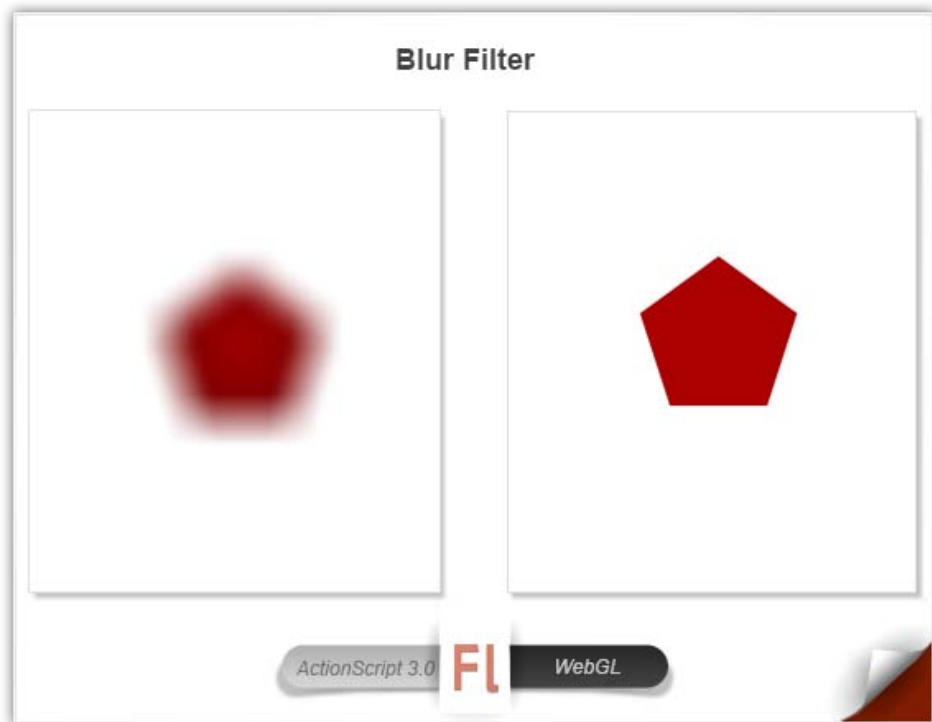
스크립트 [액션] 패널에서 JavaScript 코드를 작성하여 플레이어가 프레임에 진입한 후 실행되도록 할 수 있습니다. 프레임 스크립트 컨텍스트에서 '이' 변수는 해당 변수가 속하는 MovieClip의 인스턴스를 참조합니다. 또한 프레임 스크립트는 컨테이너 HTML 파일에서 선택된 JavaScript 함수 및 변수에 액세스할 수 있습니다. ActionScript 문서에서 프레임 또는 레이어를 복사하여 WebGL 문서에 붙여 넣으면 스크립트가 있는 경우 주석 처리됩니다.

## 마이그레이션 이후에 내용에 적용되는 변경 사항

다음은 기존 내용을 WebGL 문서로 마이그레이션할 때 적용되는 변경 유형입니다.

내용이 제거됨 HTML5 Canvas에서 지원되지 않는 내용 유형은 제거됩니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

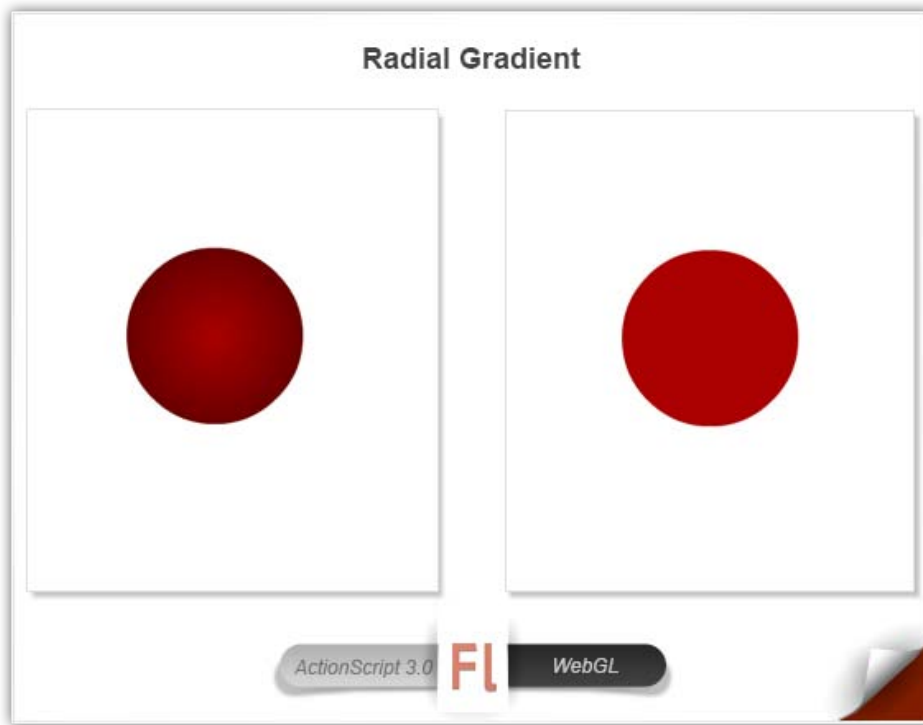
필터 지원되지 않습니다. 효과는 제거되고 대신, 모양은 단색으로 채기로 간주됩니다.



필터 효과가 제거되고 단색으로 채기로 바뀌었습니다.

내용이 지원되는 기본 ~~효과~~로 수정된 내용 유형 또는 기능이 지원되지만 기능의 속성이 지원되지 않습니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

방사형 그라디언트 기본 색상을 사용한 단색으로 채기로 간주되어 수정됩니다.



방사형 그라디언트가 기본 색상을 사용한 단색으로 채기로 수정됩니다.

지원되지 않는 기능과 해당 대체 값에 대한 전체 목록은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

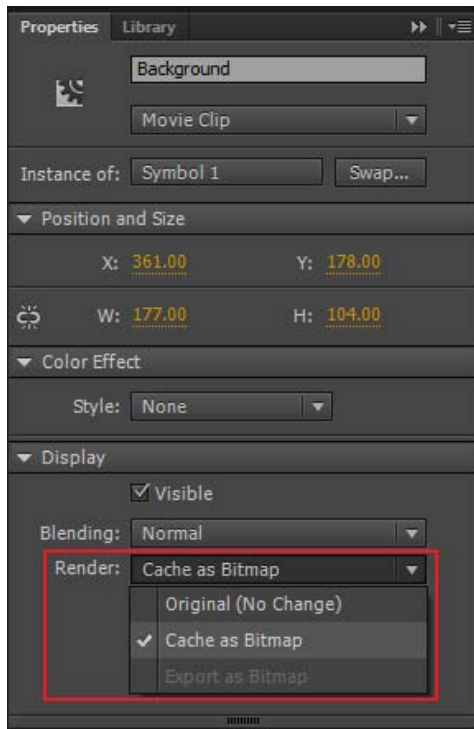
## 비트맵 캐싱을 사용하여 렌더링 성능 향상

런타임 비트맵 캐싱을 사용하면 정적 동영상 클립(예: 배경 이미지)이나 버튼 심볼이 런타임에 비트맵으로 캐싱 되도록 지정하여 렌더링 성능을 최적화할 수 있습니다. 기본적으로 **백** 항목은 모든 프레임에서 다시 그려집니다. 동영상 클립 또는 버튼 심볼을 비트맵으로 캐싱하면 이미지는 비트맵이 되고 위치가 변경되지 않으므로 브라우저가 해당 항목을 계속해서 다시 그릴 필요가 없습니다. 따라서 WebGL 내용 렌더링 성능이 크게 향상됩니다.

예를 들어 복잡한 배경이 있는 애니메이션을 만들 때 배경에 포함된 모든 항목이 들어 있는 동영상 클립을 만듭니다. 속성 관리자에서 배경 동영상 클립에 대해 [비트맵으로 캐시]를 선택합니다. 재생 중 배경은 현재 화면 깊이로 저장된 비트맵으로 렌더링됩니다. 브라우저는 스테이지에서 비트맵을 빠르게 한 번만 그려서 애니메이션이 더욱 빠르고 자연스럽게 재생되도록 합니다.

비트맵 캐싱을 사용하면 동영상 클립을 사용하고 그 자리에 자동으로 고정할 수 있습니다. 영역이 변경되면 **백** 데이터로 비트맵 캐시가 업데이트됩니다. 이 프로세스에서는 브라우저가 다시 그려야 하는 횟수를 최소화하여 더욱 자연스럽게 빠르게 렌더링할 수 있습니다.

MovieClip 심볼에 대해 [비트맵으로 캐시] 속성을 활성화하려면 MovieClip 인스턴스를 선택하고 속성 관리자([원도우] > [속성])의 [렌더링] 드롭다운에서 [비트맵으로 캐시]를 선택합니다.



## 비트맵으로 캐시 사용 시 고려 사항

WebGL 내용에 대해 [비트맵으로 캐시] 속성을 사용하는 경우 다음을 고려하십시오.

- MovieClip 심볼의 최대 크기는 2048x2048로 제한됩니다. 캐싱될 수 있는 동영상 클립 인스턴스의 실제 범위가 2048x2048 미만인 경우 WebGL에서 일부 픽셀이 유보됩니다.
- 동일한 MovieClip의 인스턴스가 둘 이상 있는 경우 Flash Professional에서 발견한 첫 번째 인스턴스의 크기로 캐시가 생성됩니다. 그러나 동영상 클립의 변환이 크게 변경되는 경우에도 캐시는 다시 생성되지 않으며 [비트맵으로 캐시] 속성이 켜지지 않습니다. 따라서 애니메이션이 진행되는 동안 MovieClip 심볼의 크기가 크게 변경되는 경우 애니메이션이 모자이크 형태로 표시될 수 있습니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# AIR for iOS를 위한 응용 프로그램 패키지화

## AIR 17.0 및 Flash Player 17.0 지원

iOS 장치에 AIR 응용 프로그램 직접 배포

기본 iOS 시뮬레이터를 사용하여 AIR 응용 프로그램 테스트 및 디버깅

고해상도 Retina 디스플레이 지원 장치용 AIR 응용 프로그램 제작

인터프리터 모드를 사용한 테스트 및 디버그

USB를 통해 iOS에서 테스트 및 디버그

USB를 통해 여러 장치 연결

xxhdpi 아이콘(144x144) 추가

Flash Professional을 사용하여 iOS 장치에 AIR 응용 프로그램 제작

문제 해결

Flash Professional에는 AIR for iOS에 대한 응용 프로그램을 제작하기 위한 지원이 포함되어 있습니다. AIR for iOS 응용 프로그램은 Apple iPhone 및 iPad에서 실행될 수 있습니다. iOS용으로 제작하는 경우 Flash는 FLA 파일을 기본 iPhone 응용 프로그램으로 변환합니다.

데스크톱 및 모바일 AIR 응용 프로그램의 하드웨어 및 소프트웨어 요구 사항에 대한 자세한 내용은 [AIR 시스템 요구 사항](#)을 참조하십시오.

iPhone용 응용 프로그램을 패키지화하는 방법에 대한 자세한 설명은 [iPackager for iPhone을 사용하여 Adobe AIR 응용 프로그램 제작](#)을 참조하십시오.

참고: Flash Pro에서는 AIR 응용 프로그램에 ANE 파일이 포함된 경우에만 iOS SDK에 대한 경로를 추가할 수 있습니다. [파일] > [ActionScript 설정] > [라이브러리 경로]로 이동하여 ANE 파일을 포함합니다.

[맨 위로](#)

## AIR 17.0 및 Flash Player 17.0 지원

AIR 17.0 for iOS를 사용하면 응용 프로그램의 기본 32비트 바이너리와 함께 64비트 바이너리를 생성하여 iOS 응용 프로그램에 대한 Apple 요구 사항을 준수할 수 있습니다. iOS용 AIR 17.0 업데이트와 함께 AIR for iOS 설정 대화 상자의 배포 탭에서 더욱 신속한 패키징 활성화 옵션이 기본적으로 활성화되었습니다.

[맨 위로](#)


## iOS 장치에 AIR 응용 프로그램 직접 배포

AIR 응용 프로그램 배포 작업 과정의 중요한 변경 사항에 따라 iOS 장치에 AIR 응용 프로그램을 직접 배포할 수 있게 되었습니다. 이전에 iOS 장치에 응용 프로그램을 배포하려면 iTunes에서 AIR 응용 프로그램을 호출해야 했습니다.

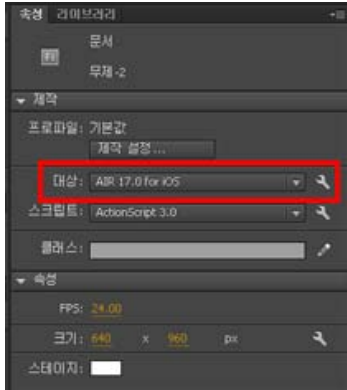
그러나 Flash Professional을 사용하면 iTunes를 사용하지 않고 iOS에 AIR 응용 프로그램을 직접 배포할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 iOS용 AIR 응용 프로그램을 제작하는 데 필요한 시간이 단축되고, 생산성과 성능이 크게 향상됩니다.

참고: Flash Professional이 설치된 컴퓨터에 iTunes를 설치해야 합니다.

iOS 장치에 직접 배포할 수 있도록 설정하려면 다음을 수행하십시오.

1. Flash Professional이 설치된 컴퓨터에 iTunes가 설치되어 있는지 확인합니다.
2. Flash Professional의 [속성] 패널에서  [대상] 드롭다운 옆에 있는 버튼을 클릭하여 AIR

for iOS 설정 대화 상자를 표시합니다.



1. 배포 탭에서 연결된 iOS 장치에 응용 프로그램 설치 옵션을 선택합니다.



1. 제작을 클릭합니다.

맨 위로 

## 기본 iOS 시뮬레이터를 사용하여 AIR 응용 프로그램 테스트 및 디버깅


Flash Professional 은 Apple Xcode와 통합되어 기본 iOS 시뮬레이터를 사용할 수 있도록 함으로써 iOS용으로 작성된 AIR 응용 프로그램을 테스트하고 디버깅할 수 있습니다. iOS 시뮬레이터는 실제 장치(iPhone 또는 iPad)에 액세스할 수 없는 경우 매우 유용합니다. 기본 iOS 시뮬레이터를 사용하여 여러 장치(iPhone 및 iPad)에서 AIR 응용 프로그램을 테스트하고 디버깅할 수도 있습니다. 그러나 iOS 시뮬레이터는 Macintosh 시스템에서 실행되는 Flash Professional CS6과만 통합될 수 있습니다.

iOS 시뮬레이터를 사용하려면 Flash Professional 에서 Xcode를 다운로드하여 설치해야 합니다. 자세한 내용은 [iOS 시뮬레이터 지원을 위한 Xcode 설정](#)을 참조하십시오.

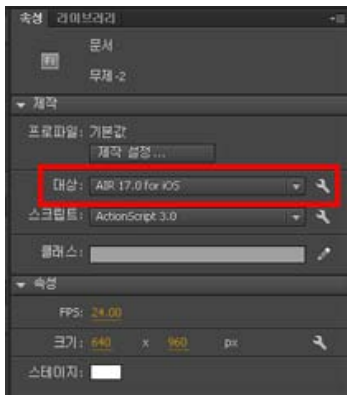
참고:

- iOS 시뮬레이터를 함께 사용하려면 AIR 최신 버전을 다운로드하여 설치하십시오.
- SDK 버전 16(CC 2014.2 업데이트)부터는 Flash Professional CC에서 iOS 시뮬레이터에 iOS 응용 프로그램을 설치하고 실행합니다.

### iOS 시뮬레이터 지원을 위한 Xcode 설정

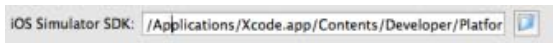
1. <http://developer.apple.com/kr>에서 Xcode를 다운로드하여 설치하거나 Mac App Store에서 다운로드합니다.
2. Flash Professional을 실행합니다.
3. 새 AIR for iOS 문서를 작성하거나 기존 문서를 엽니다.
4. 속성 패널에서 플레이어 대상을 최신 AIR 버전으로 설정합니다.
5.  대상 드롭다운 옆에 있는 버튼을 클릭하여 AIR for iOS 설정 대화 상자를 실행합니다.





1. 일반 탭에서 iOS 시뮬레이터 SDK에 대한 정규화된 경로를 수동으로 입력하거나 해당 위치로 이동합니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

1 | Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Devel



1. 배포 탭에서 인증서와 암호를 입력합니다. 또는 AIR 응용 프로그램에 대한 프로비저닝 프로파일을 입력합니다.



1. 확인을 클릭하여 종료합니다.

이제 iOS 시뮬레이터를 사용하여 응용 프로그램을 테스트하고 디버그할 수 있습니다. 자세한 내용은 [기본 iOS 시뮬레이터를 사용하여 AIR 응용 프로그램 테스트](#) 및 [기본 iOS 시뮬레이터를 사용하여 AIR 응용 프로그램 디버그](#)를 참조하십시오.

## 기본 iOS 시뮬레이터를 사용하여 AIR 응용 프로그램 테스트

AIR 응용 프로그램을 테스트하기 전에 Xcode를 설정했고 iPhone SDK에 대한 경로를 설정했는지 확인하십시오. 자세한 내용은 [iOS 시뮬레이터 지원을 위한 Xcode 설정](#)을 참조하십시오.

1. Flash Professional에서 [컨트롤] > [동영상 테스트] > [iOS 시뮬레이터에서]를 선택하여 iOS 시뮬레이터를 실행합니다. 그러나 AIR for iOS 설정 대화 상자에서 iOS 시뮬레이터 SDK 경로를 설정하지 않은 경우 해당 내용을 가리키는 오류가 발생합니다.
2. iOS 시뮬레이터에서 해당 응용 프로그램으로 이동한 후 클릭하여 실행합니다.

## 기본 iOS 시뮬레이터를 사용하여 AIR 응용 프로그램 디버그

AIR 응용 프로그램을 디버그하기 전에 Xcode를 설정했고 iPhone SDK에 대한 경로를 설정했는지 확인하십시오. 자세한 내용은 [iOS 시뮬레이터 지원을 위한 Xcode 설정](#)을 참조하십시오.

1. Flash Professional에서 [디버그] > [동영상 디버그] > [iOS 시뮬레이터에서]를 선택하여

iOS 시뮬레이터를 실행합니다. 그러나 AIR for iOS 설정 대화 상자에서 iOS 시뮬레이터 SDK 경로를 설정하지 않은 경우 해당 내용을 가리키는 오류가 발생합니다.

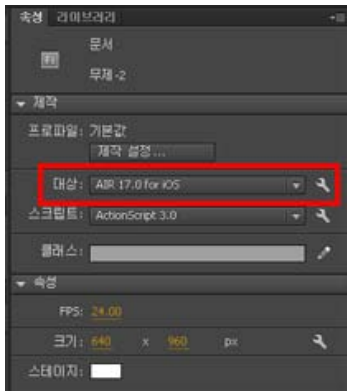
2. Flash Professional에서 [디버그] > [원격 디버그 세션 시작] > [ActionScript 3.0]을 선택합니다.
3. iOS 시뮬레이터에서 해당 응용 프로그램으로 이동한 후 클릭하여 실행합니다.

맨 위로

## 고해상도 Retina 디스플레이 지원 장치용 AIR 응용 프로그램 제작

Flash Professional 을 사용하면 고해상도 Retina 디스플레이에 대한 확장된 지원을 통해 iOS용으로 풍부한 AIR 응용 프로그램을 만들 수 있습니다. AIR 응용 프로그램을 제작할 때 고해상도 Retina 디스플레이를 선택할 수 있습니다.

1. Flash Professional에서 AIR for iOS 문서를 만들거나 기존 문서를 엽니다.
2. 속성 패널에서 대상 드롭다운 옆에 있는 버튼을 클릭하여 AIR for iOS 설정 대화 상자를 표시합니다.



1. 일반 탭에서 해상도를 높음으로 설정합니다.



1. 제작을 클릭합니다.

맨 위로

## 인터프리터 모드를 사용한 테스트 및 디버그

### + Flash Professional CC의 새로운 기능

인터프리터 모드에서는 iOS용으로 작성된 AIR 응용 프로그램을 신속하게 디버깅 또는 테스트할 수 있습니다. 인터프리터 모드를 선택하면 AIR 응용 프로그램이 설치될 때 ARM 코드로 변환되지 않습니다.

인터프리터 모드를 활성화하려면 다음을 수행하십시오.

1. 속성 패널에서 대상 드롭다운 옆에 있는 버튼을 클릭하여 AIR for iOS 설정 대화 상자를 표시합니다.
2. 배포 탭에서 iOS 배포 유형 옵션으로 인터프리터 모드에서 장치 테스트 또는 인터프리터

모드에서 장치 디버깅을 선택합니다.

### 3. 확인을 클릭하여 종료합니다.

참고: 인터프리터 및 AOT(Ahead of Time) 모드를 모두 사용하여 ActionScript 바이트 코드를 포함하는 여러 SWF를 패키징화하고 로드할 수 있습니다. 자세한 내용은 [이 블로그](#)를 참조하십시오.

참고: 인터프리터 모드는 테스트 또는 디버깅용으로만 사용해야 합니다. 인터프리터 모드를 사용하여 생성한 AIR 설치 파일은 Mac App Store로 업로드할 수 없습니다.

[맨 위로](#)

## USB를 통해 iOS에서 테스트 및 디버그

### + Flash Professional CC의 새로운 기능

USB를 통해 연결된 iOS 장치에서 응용 프로그램을 테스트 및 디버그할 수 있습니다. 이는 Flash Professional CC 내에서 사용 가능한 Wi-Fi를 통해 원격 테스트 및 디버깅 기능에 추가됩니다. 그러나 USB를 통해 장치를 연결하면 수작업 단계의 수가 줄어들고 실제로 테스트 및 디버깅 프로세스 속도가 빨라져 테스트 및 디버깅 작업 과정이 간소화됩니다.

USB를 통한 테스트 또는 디버깅을 사용하도록 설정하려면 다음을 수행하십시오.

- (디버깅) 디버그 > 동영상 디버그 > USB를 통해 장치에서를 선택합니다.
- (테스트) 컨트롤 > 동영상 테스트 > USB를 통해 장치에서를 선택합니다.


[맨 위로](#)

## USB를 통해 여러 장치 연결

### + Flash Professional CC의 새로운 기능

Flash Professional에서는 여러 장치에서 응용 프로그램을 동시에 테스트할 수 있도록 지원합니다. USB를 통해 여러 장치를 연결하여 테스트할 수 있습니다.

이 기능을 활용하면 다양한 화면 크기, OS 버전 및 하드웨어 구성을 갖춘 여러 장치에 동시에 배포하는 방식으로 테스트를 수행할 수 있습니다. 이를 통해 다양한 장치에서 응용 프로그램 성능을 한 번에 분석할 수 있습니다.

1. 속성 패널에서  대상 드롭다운 옆에 있는 버튼을 클릭하여 AIR for iOS 설정 대화 상자를 표시합니다.
2. 배포 탭에 연결된 모든 장치 목록이 표시됩니다. 응용 프로그램을 제작할 장치를 선택합니다.
3. [제작]을 클릭합니다.

[맨 위로](#)

## xxhdpi 아이콘(144x144) 추가

### + Flash Professional CC의 새로운 기능 | 2013년 11월

app-descriptor.xml 파일을 사용하여 AIR 응용 프로그램에 대한 xxhdpi 아이콘을 수동으로 추가할 수 있습니다. Flash Pro CC를 사용하면 [AIR SDK 관리] 대화 상자에서 xhdpi 아이콘(96x96)을 추가할 수 있습니다. 단, 해상도가 더 높은 아이콘을 추가하려면 다음의 태그를 사용하여 AIR 응용 프로그램의 app-descriptor.xml 파일에 원하는 아이콘을 수동으로 추가할 수 있습니다.

```
{Location of png}/[icon_name-144x144].png
```


app-descriptor.xml 파일에 대한 자세한 내용은 [이 도움말 문서](#)를 참조하십시오.

[11](#)

## 문제 해결

- FLA 또는 SWF에 대해 지정된 파일 이름에 2바이트 문자가 포함된 경우 AIR for iOS 응용 프로그램 제작이 실패합니다.
- AIR for iOS 응용 프로그램 제작 시 장치가 연결되어 있지 않으면 Flash Pro 작동이 중지됩니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# AIR for Android 응용 프로그램 제작

[Adobe AIR for Android 파일 만들기](#)

[AIR for Android 응용 프로그램 미리 보기 또는 제작](#)

[AIR for Android 응용 프로그램 만들기](#)

[언어 설정](#)

Flash Professional CS 5.5 이상 버전에서는 Adobe® AIR™ for Android용 내용을 제작할 수 있습니다.

이 문서에서는 Flash Professional에서 AIR for Android 제작 설정을 구성하는 방법에 대해 설명합니다. Adobe AIR™ 응용 프로그램 개발에 대한 자세한 내용은 [Adobe AIR 응용 프로그램 만들기](#)를 참조하십시오.

데스크톱 및 모바일 AIR 응용 프로그램의 하드웨어 및 소프트웨어 요구 사항에 대한 자세한 내용은 [AIR 시스템 요구 사항](#)을 참조하십시오.

전체 AIR 개발자 안내서는 [Adobe AIR 참조 설명서](#)를 참조하십시오.

비디오 및 자습서

다음 비디오 자습서에서는 Flash Pro에서 AIR™ for Android 응용 프로그램을 만드는 방법을 설명합니다.

- 비디오: [AIR for Android - 1부: 개발 환경 설정](#)(GotoAndLearn.com, 18:49)
- 비디오: [AIR for Android - 2부: Android 장치에서 카메라 액세스](#)(GotoAndLearn.com, 13:35)
- 비디오: [AIR for Android - GPU 가속](#)(GotoAndLearn.com, 15:55)
- 블로그/비디오: [응용 프로그램 하나와 스크린 5개](#)(Christian Cantrell, Adobe 블로그)
- 문서: [Flash를 사용하여 모바일 응용 프로그램 개발](#)(John Hattan, gamedev.net)

참고: (AIR 3.7만 해당) 전용 런타임만 사용하는 응용 프로그램 패키지화(Android)

AIR 3.7에서는 Android용 AIR 응용 프로그램을 대상에 패키지화하면 AIR 런타임이 포함됩니다. 이 경우 AIR 런타임을 별도로 다운로드할 필요가 없으므로 사용자 환경을 개선하는 데 도움이 됩니다. 하지만 응용 프로그램 크기가 약 9MB 증가하는 단점이 있습니다.

공유 런타임 옵션을 사용하여 AIR for Android 응용 프로그램이 패키지화된 경우 Flash Professional에서 경고가 표시됩니다.

[맨 위로](#)

## Adobe AIR for Android 파일 만들기

[파일] > [새로 만들기] 명령을 사용하여 Flash에서 Adobe AIR for Android 문서를 만들 수 있습니다. [제작 설정] 대화 상자를 통해 ActionScript® 3.0 FLA 파일을 만들고 이를 AIR for Android 파일로 변환할 수도 있습니다.

AIR for Android 파일을 만들려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 시작 화면 또는 [새 문서] 대화 상자([파일] > [새로 만들기])에서 AIR for Android를 선택합니다.
- 기존 FLA 파일을 열어서 AIR for Android 파일로 변환합니다. [제작 설정] 대화 상자([파일] > [제작 설정])의 [대상] 메뉴에서 [AIR for Android]를 선택합니다.

## AIR for Android 응용 프로그램 미리 보기 또는 제작

AIR 응용 프로그램 **미리 보기**에 나타나는 모양 그대로 Flash AIR for Android SWF 파일을 미리 볼 수 있습니다. 미리 보기는 응용 프로그램을 패키징하여 설치하지 않은 상태에서 응용 프로그램의 시각적 모양을 확인하려는 경우 유용합니다.

1. [제작 설정] 대화 상자에서 [대상] 설정을 [AIR for Android]로 설정했는지 확인합니다.
2. [컨트롤] > [동영상 테스트] > [테스트]를 선택하거나 **Ctrl+Enter**를 누릅니다.

[응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 통해 응용 프로그램 설정을 지정하지 않은 경우에는 Flash에서 기본 응용 프로그램 설명자 파일(**swfname-app.xml**)을 자동으로 생성합니다. Flash는 SWF 파일이 작성된 위치와 동일한 폴더에 파일을 만듭니다. [응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 사용하여 응용 프로그램 설정을 지정한 경우 응용 프로그램 설명자 파일에 해당 설정이 반영됩니다.

AIR for Android 파일을 제작하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [제작 설정] 대화 상자에서 [제작] 버튼을 클릭합니다.
- [AIR for Android 설정] 대화 상자에서 [제작] 버튼을 클릭합니다.
- [파일] > [제작]을 선택합니다.
- [파일] > [제작 미리 보기]를 선택합니다.

AIR 파일을 제작하면 Flash Pro에서 SWF 파일 및 XML 응용 프로그램 설명자 파일을 만듭니다. 그런 다음 Flash는 이 둘 사본을 응용 프로그램에 추가된 다른 모든 파일과 함께 AIR 설치 프로그램 파일(**swfname.apk**)로 패키징합니다.

## AIR for Android 응용 프로그램 만들기

응용 프로그램 개발이 끝났을 때는 배포에 필요한 AIR for Android 응용 프로그램 설명자 및 설치 프로그램 파일에 대한 설정을 지정합니다. 그러면 사용자가 AIR for Android 파일을 제작할 때 Flash Pro에서 SWF 파일과 함께 설명자 및 설치 프로그램 파일을 만듭니다.

[AIR for Android - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자에서 이러한 파일에 대한 설정을 지정합니다. AIR for Android 파일을 만든 후에 문서 속성 관리자에서 이 대화 상자를 열 수 있습니다. [제작 설정] 대화 상자의 [Flash] 탭에서 [플레이어] 메뉴의 [설정] 버튼을 통해 액세스할 수도 있습니다.

### Adobe AIR 응용 프로그램 파일 만들기

1. Flash에서 Adobe AIR 응용 프로그램을 구성하는 FLA 파일 또는 파일 집합을 엽니다.
2. [AIR for Android 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 열기 전에 AIR FLA 파일을 저장합니다.
3. [파일] > [AIR for Android 설정]을 선택합니다.
4. [AIR for Android 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 완료한 다음 [제작]을 클릭합니다.

[제작] 버튼을 클릭하면 다음 파일이 패키징됩니다.

- SWF 파일
- 응용 프로그램 설명자 파일
- 응용 프로그램 아이콘 파일

- [포함된 파일] 텍스트 상자에 나열된 파일

참고: FLA 또는 SWF에 대해 지정된 파일 이름에 2바이트 문자가 포함된 경우 AIR for Android 응용 프로그램 제작이 실패합니다.

[AIR for Android 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자는 [일반], [배포], [아이콘] 및 [한]의 네 개 탭으로 나뉘어 있습니다.

## 일반 설정

[AIR for Android 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자의 [일반] 탭에는 다음과 같은 옵션이 포함되어 있습니다.

출력 파일 [제작] 명령을 사용할 때 만들 AIR 파일의 이름 및 위치입니다. 출력 파일 이름 확장자는 APK입니다.

응용 프로그램 이름 AIR 응용 프로그램 설치 프로그램에서 응용 프로그램 파일 이름 및 응용 프로그램 폴더 생성에 사용하는 이름이며, 파일 이름 또는 폴더 이름에 사용할 수 있는 문자로만 구성되어야 합니다. 기본적으로 SWF 파일의 이름이 사용됩니다.

응용 프로그램 ID 고유한 ID로 응용 프로그램을 식별합니다. 원하는 대로 기본 ID를 변경할 수 있습니다. ID에 공백 또는 특수 문자를 사용하지 마십시오. 문자로는 0-9, a-z, A-Z 및 .(도트)만 사용할 수 있고, 문자열 길이는 1-212자여야 합니다. 기본적으로 com.adobe.example.applicationName이 사용됩니다.

버전 선택 사항입니다. 응용 프로그램의 버전 번호를 지정합니다. 기본값은 1.0입니다.

버전 레이블 선택 사항입니다. 버전을 설명하는 문자열입니다.

종횡비 응용 프로그램에 대해 [세로], [가로] 또는 [자동] 방향을 선택할 수 있습니다. [자동] 방향과 함께 [자동]을 선택하면 응용 프로그램이 현재 방향에 따라 장치에서 시작됩니다.

전체 화면 전체 화면 모드로 실행되도록 응용 프로그램을 설정합니다. 이 설정은 기본적으로 선택이 취소되어 있습니다.

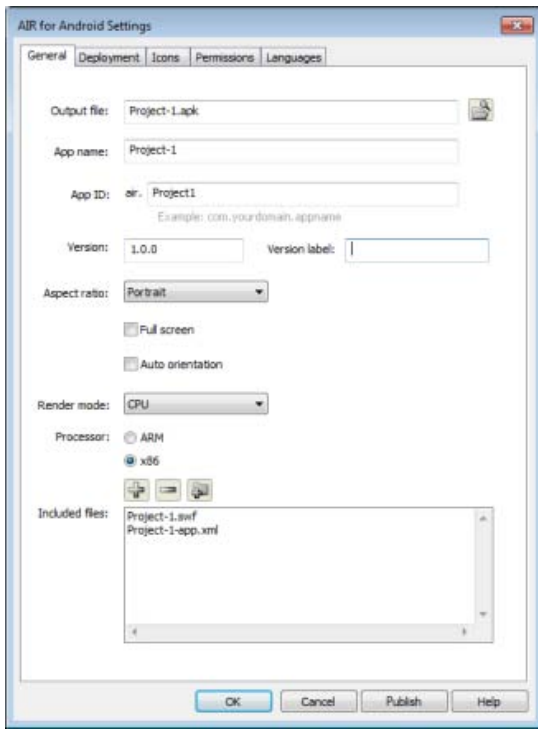
자동 방향 장치의 현재 방향에 따라 응용 프로그램이 세로에서 가로 모드로 전환될 수 있도록 합니다. 이 설정은 기본적으로 선택이 취소되어 있습니다.

렌더링 모드 AIR 런타임이 그래픽 내용을 렌더링하는 데 사용하는 방법을 지정할 수 있습니다. 다음과 같은 옵션이 있습니다.

- 자동 - 호스트 장치에서 사용할 수 있는 가장 빠른 렌더링 방법을 자동으로 감지하여 사용합니다.
- CPU - CPU를 사용합니다.
- GPU - GPU를 사용합니다. GPU를 사용할 수 없으면 CPU가 사용됩니다.
- 직접 - Stage3D를 사용하여 렌더링합니다. 이것이 가장 빠른 렌더링 방법입니다.

[직접] 모드를 지원하지 않는 프로세서의 목록은 [Stage3D 지원되지 않는 칩, 드라이버 | Flash Player 11, AIR 3](#)을 참조하십시오.

프로세서: 응용 프로그램을 제작하는 대상 장치의 프로세서 유형을 선택할 수 있습니다. 지원되는 프로세서 유형은 ARM 및 Intel x86입니다. x86 프로세서에 대한 지원은 Flash Professional CC 2014.1 릴리스 이후부터 사용할 수 있습니다.



포함된 파일 응용 프로그램 패키지에 포함시킬 파일 및 폴더를 지정합니다. 파일을 추가하려면 더하기(+) 버튼을 클릭하고, 폴더를 추가하려면 폴더 버튼을 클릭합니다. 목록에서 파일 또는 폴더를 삭제하려면 해당 파일이나 폴더를 선택하고 빼기(-) 버튼을 클릭합니다.

기본적으로 응용 프로그램 설명자 파일과 주 SWF 파일이 패키지 목록에 자동으로 추가됩니다. Adobe AIR FLA 파일을 아직 제작하지 않은 경우에도 패키지 목록에 이러한 파일이 표시됩니다. 패키지 목록에서 파일과 폴더는 단일 구조로 표시됩니다. 폴더의 파일은 나열되지 않으며 파일의 전체 경로가 표시됩니다. 단, 필요에 따라 파일의 경로가 짧습니다.

AIR 기본 확장 파일을 ActionScript 라이브러리 경로에 추가한 경우 해당 파일도 이 목록에 나타납니다.

아이콘 파일은 목록에 포함되지 않습니다. 파일이 패키지화될 때 SWF 파일 위치에 상대적인 임시 폴더에 아이콘 파일이 복사되고, 패키지화가 완료된 후 해당 폴더가 삭제됩니다.

## 배포 설정

[AIR for Android 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자의 [배포] 탭에서 다음과 같은 설정을 지정할 수 있습니다.

인증서 응용 프로그램의 디지털 인증서입니다. 인증서를 찾거나 새 인증서를 만들 수 있습니다. 디지털 인증서 생성에 대한 자세한 내용은 [응용 프로그램에 서명](#)을 참조하십시오. Android 응용 프로그램의 인증서는 유효 기간이 25년 이상으로 설정되어야 합니다.

암호 선택한 디지털 인증서의 암호입니다.

배포 유형 만들 패키지의 유형을 지정합니다.

- [장치 릴리스] 설정을 사용하면 마켓플레이스 또는 기타 배포 매체(예: 화이트)를 위한 패키지를 만들 수 있습니다.
- [에뮬레이터 릴리스] 설정을 사용하면 Mobile Device Simulator에서 디버깅하기 위한 패키지를 만들 수 있습니다.
- [디버깅] 설정을 사용하면 Flash에 중단점을 설정하고 Android 장치에서 실행 중인 응용 프로그램을 원격 디버깅하는 등의 온디바이스 디버깅을 수행할 수 있습니다. 디버깅 세션에



사용할 네트워크 주소 및 IP 주소를 선택할 수도 있습니다.

**AIR 런타임** 아직 **AIR 런타임**이 설치되지 않은 장치에서 응용 프로그램이 어떤으로 작동해야 하는지를 지정합니다.

- 응용 프로그램에 **AIR 런타임** 포함은 추가 다운로드가 필요하지 않도록 런타임을 응용 프로그램 설치 프로그램 패키지 추가합니다. 따라서 응용 프로그램 패키지의 크기가 상당히 커집니다.
- **AIR 런타임** 얻기는 설치 프로그램이 Google Playstore 또는 Amazon Appstore에서 런타임을 다운로드할 수 있도록 합니다.

제작 후 현재 연결된 **Android** 장치에 응용 프로그램을 설치할 것인지 여부 그리고 설치 후에 응용 프로그램을 바로 시작할 것인지 여부를 지정할 수 있습니다.

## 아이콘 설정

[**AIR for Android** 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자의 [아이콘] 탭에서는 **Android** 응용 프로그램의 아이콘을 지정할 수 있습니다. 응용 프로그램 설치 후 **AIR for Android** 런타임에서 응용 프로그램을 실행하면 아이콘이 표시됩니다. 아이콘이 표시될 다양한 보기에 사용되는 서로 다른 아이콘 크기(36, 48, 72, 96픽셀)를 지정할 수 있습니다. **Android**에 대해 선택하는 아이콘은 이 크기를 반드시 준수할 필요가 없습니다.

아이콘을 지정하려면 [아이콘] 탭에서 아이콘 크기를 클릭한 다음 해당 크기에 사용할 파일로 이동합니다. 파일은 **PNG(Portable Network Graphics)** 형식이어야 합니다.

특정 아이콘 크기에 대한 이미지를 지정하지 않을 경우 **Adobe AIR**은 제공된 이미지 중 하나의 크기를 조절하여 **한** 아이콘 이미지를 만듭니다.

## 권한 설정

[**한**] 탭을 사용하여 장치에서 응용 프로그램이 액세스할 수 있는 서비스 및 데이터를 지정할 수 있습니다.


- **한**을 적용하려면 해당 확인**한** 선택합니다.
- **한**에 대한 설명을 보려면 **한** 이름을 클릭합니다. **한** 목록 아래에 설명이 나타납니다.
- 대화 상자를 사용하는 대신 **한**을 수동으로 관리하려면 "응용 프로그램 설명자 파일에서 사용 **한**과 목록 추가 사항을 수동으로 관리합니다."를 선택합니다.

맨 위로 ↑

## 언어 설정

[**언**] 탭에서는 응용 프로그램 스킴 또는 마켓플레이스에서 응용 프로그램이 사용할 **언**를 선택할 수 있습니다. **언**를 선택함으로써 해당 **언**의 **Android** 운영 체제 사용자가 응용 프로그램을 다운로드하도록 할 수 있습니다. 이 **언** 설정은 응용 프로그램 사용자 인터페이스를 현지화하는 것 외에는 **아한** 영향이 없습니다.

**언**를 선택하지 않으면 지원되는 모든 **언**로 응용 프로그램이 제작됩니다. 따라서 모든 **언**를 일일이 선택할 필요가 없습니다. 목록에 나온 **언**는 **Adobe AIR**에서 지원하는 **언**입니다. **Android**는 추가 **언**를 지원할 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 **Creative Commons** 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

# 데스크톱 Adobe AIR용 제작

## Adobe AIR

### Adobe AIR 파일 만들기

### Adobe AIR 응용 프로그램 실행 보기 또는 제작

### AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기

### 응용 프로그램에 서명

### AIR SDK의 버전 추가 또는 제거

[맨 위로](#)

## Adobe AIR

Adobe® AIR™은 크로스 운영 체제 런타임으로, 기존 개발 기(Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax)을 활용하여 RIA(Rich Internet Application)를 만들고 데스크톱에 배포할 수 있도록 합니다. AIR를 사용하면 **한** 환경에서 작업하면서 가장 편안한 도구와 접근 방식을 활용하고 Flash, Flex, HTML, JavaScript 및 Ajax 지원을 기반으로 필요에 맞는 최적의 환경을 구축할 수 있습니다.

사용자는 기본 데스크톱 응용 프로그램과 상호 작용할 때와 같은 방식으로 AIR 응용 프로그램과 상호 작용합니다. 런타임이 사용자의 컴퓨터에 설치되면 AIR 응용 프로그램이 설치되고 다른 데스크톱 응용 프로그램과 마찬가지로 실행됩니다. 런타임은 응용 프로그램을 배포하기 위한 일관된 크로스 운영 체제 플랫폼과 프레임워크를 제공하므로 데스크톱 전반에서 일관된 기능과 상호 작용을 보장하여 크로스 브라우저 테스트를 제거합니다. **한** 운영 체제용이 아닌 런타임용으로 개발하십시오.

AIR은 응용 프로그램 만들기, 배포 및 사용 방법을 동적으로 변경합니다. **한** 제어 기능을 활용하여 기존의 데스크톱 개발 기술 **한**지 않고도 Flash, Flex, HTML 및 Ajax 기반 응용 프로그램을 데스크톱으로 확장할 수 있습니다.

데스크톱 및 모바일 AIR 응용 프로그램의 하드웨어 및 소프트웨어 요구 사항에 대한 자세한 내용은 [AIR 시스템 요구 사항](#)을 참조하십시오.

Adobe AIR™ 응용 프로그램 개발에 관한 자세한 내용은 [Adobe AIR 응용 프로그램 제작](#)을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## Adobe AIR 파일 만들기

Flash 시작 화면 또는 [파일] > [새로 만들기] 명령을 사용하여 Adobe AIR Flash 문서를 만들거나, ActionScript® 3.0 Flash 파일을 만든 후 [제작 설정] 대화 상자를 통해 Adobe AIR 파일로 변환할 수 있습니다.

Adobe AIR 파일을 만들려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- Flash를 시작합니다. 그러면 시작 화면이 나타납니다. Flash를 이미 시작한 경우 열려 있는 문서를 모두 **한** 시작 화면으로 돌아갑니다. 시작 화면에서 [Adobe AIR 2(CS5)] 또는 [AIR(CS5.5)]를 선택합니다.

참고: Flash 시작 화면을 비활성화한 경우 **한** [환경 설정]을 선택하고 [일반] 범주 [실행할 때] 탭 메뉴서 [시작 화면]을 선택하여 다시 표시할 수 있습니다.

- [파일] > [새로 만들기]를 선택하고 [Adobe AIR 2(CS5)] 또는 [AIR(CS5.5)]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- [제작 설정] 대화 상자([파일] > [제작 설정])의 [Flash] 탭에 있는 [플레이어] 메뉴에서 [Adobe AIR]를 선택하여 기존 Flash 파일을 열고 AIR 파일로 변환합니다.

참고: (Flash CS5만 해당) Flash CS5 AIR 파일을 Flash CS4 형식으로 저장하는 경우 Flash CS4에서 파일을 열 때 [제작 설정] 대화 상자에서 수동으로 플레이어 버전을 AIR 1.5로 설정하십시오. Flash CS4는 [제작 설정]을 AIR 1.5으로만 지정하도록 지원합니다.

맨 위로

## Adobe AIR 응용 프로그램 미리 보기 또는 제작

AIR 응용 프로그램 화면에 나타나는 모양 그대로 Flash AIR SWF 파일을 미리 볼 수 있습니다. 미리 보기는 응용 프로그램을 패키지로 하여 설치하지 않은 상태에서 응용 프로그램의 시각적 모양을 확인하려는 경우 유용합니다.

1. [제작 설정] 대화 상자의 [Flash] 탭에서 [대상] 설정을 [Adobe AIR]로 설정했는지 확인합니다.
2. [컨트롤] > [동영상 테스트] > [테스트]를 선택하거나 **Ctrl+Enter**를 누릅니다.

[AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 통해 응용 프로그램 설정을 지정하지 않은 경우 SWF 파일이 작성되는 폴더와 동일한 폴더에 기본 응용 프로그램 설명자 파일(*swfname-app.xml*)이 생성됩니다. [AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 사용하여 응용 프로그램 설정을 지정한 경우 응용 프로그램 설명자 파일에 해당 설정이 반영됩니다.

AIR 파일을 제작하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [제작 설정] 대화 상자에서 [제작] 버튼을 클릭합니다.
- [AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자에서 [제작] 버튼을 클릭합니다.
- [파일] > [제작]을 선택합니다.
- [파일] > [제작 미리 보기]를 선택합니다.

AIR 파일을 제작하면 Flash Pro는 응용 프로그램에 이미 추가된 다른 파일과 함께 SWF 파일, XML 응용 프로그램 설명자 파일 및 두 파일의 패키지 복사본을 AIR 설치 프로그램 파일(*swfname.air*)에 만듭니다.

참고: (Windows만 해당) 파일 이름에 영어가 아닌 문자가 포함된 경우 AIR 응용 프로그램 제작이 실패합니다.

맨 위로

## AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기

응용 프로그램 개발이 끝나면에는 배포에 필요한 AIR 응용 프로그램 설명자 및 설치 프로그램 파일에 대한 설정을 지정합니다. 그러면 사용자가 AIR 파일을 제작할 때 Flash Pro에서 SWF 파일과 함께 설명자 및 설치 프로그램 파일을 만듭니다.

[AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자에서 이러한 파일에 대한 설정을 지정합니다. AIR 파일을 만든 경우 속성 관리자 또는 [제작 설정] 대화 상자의 [Flash] 탭에서 [플레이어] 메뉴 [설정] 버튼을 통해 이 대화 상자를 열 수 있습니다.

### Adobe AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기

1. Flash에서 Adobe AIR 응용 프로그램을 구성하는 FLA 파일 또는 파일 집합을 엽니다.
2. [AIR 설정] 대화 상자를 열기 전에 Adobe AIR FLA 파일을 저장합니다.
3. [파일] > [AIR 2 설정]을 선택합니다.
4. [AIR 설정] 대화 상자를 완료한 다음 [제작]을 클릭합니다.

[제작] 버튼을 클릭하면 SWF 파일, 응용 프로그램 설명자 파일, 응용 프로그램 아이콘 파일 및 [포함된 파일] 텍스트 상자에 나열되는 파일이 패키지로 됩니다. 디지털 증서를 아직 만들지 않은 경우 [제작] 버튼을 클릭하면 [디지털명] 대화 상자가 표시됩니다.

[AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자는 [일반], [서명], [아이콘] 및 [고급]의 4가지 탭으로 나뉩니다. 이러한 설정에 대한 자세한 내용은 다음 단원을 참조하십시오.

## 일반 설정

[AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자의 [일반] 탭에는 다음과 같은 옵션이 포함됩니다.

출력 파일 [제작] 명령을 사용할 때 만들 .air 파일의 이름 및 위치입니다.

출력 형식 만들 패키지의 유형입니다.

- AIR 패키지 - AIR 런타임을 설치 중에 따로 다운로드할 수 있거나 AIR 런타임이 이미 대상 장치에 설치되어 있다고 가정하는 표준 AIR 설치 프로그램 파일을 만듭니다.
- Mac 설치 프로그램 - 완전한 Macintosh 설치 프로그램 파일을 만듭니다.
- 런타임이 포함된 응용 프로그램 - 추가 다운로드가 필요 없도록 AIR 런타임이 포함된 AIR 설치 프로그램 파일을 만듭니다.

Windows 설치 프로그램 플랫폼에 실행되는 AIR 설치 프로그램(.air) 대신에 플랫폼별 기본 Windows 설치 프로그램(.exe)을 컴파일하려면 이 옵션을 선택합니다.

이름 응용 프로그램의 주 파일 이름이며, 기본적으로 FLA 파일의 이름이 사용됩니다.

버전 선택 사항입니다. 응용 프로그램의 버전 번호를 지정합니다. 기본값은 1.0입니다.

응용 프로그램 ID 고유한 ID로 응용 프로그램을 식별합니다. 원하는 대로 기본 ID를 변경할 수 있습니다. ID에 공백 또는 특수 문자를 사용하지 마십시오. 문자로는 0-9, a-z, A-Z, .(도트) 및 -(대시)만 사용할 수 있고, 문자열 길이는 1-212자여야 합니다. 기본적으로 com.adobe.example.applicationName이 사용됩니다.

설명 선택 사항입니다. 사용자가 응용 프로그램을 설치할 때 설치 프로그램 화면에 표시될 응용 프로그램에 대한 설명을 입력할 수 있습니다. 기본적으로 비어 있습니다.

저작권 선택 사항입니다. 저작권지 사항을 입력할 수 있습니다. 기본적으로 비어 있습니다.

화면 스타일 사용자가 컴퓨터에서 응용 프로그램을 실행할 때 사용자 인터페이스에 사용할 화면 스타일(또는 스킴)을 지정합니다. 운영 체제에서 사용하는 표준 화면 시각적 스타일을 가리키는 [시스템 스킴(기본값)]을 지정하거나 [사용자 정의 스킴(선택)] 또는 [사용자 정의 스킴(선택)]을 지정할 수 있습니다. 시스템 스킴 사용하지 않고 응용 프로그램을 표시하려면 [없음]을 선택하십시오. [시스템 스킴]을 지정하면 응용 프로그램에 운영 체제의 표준 화면 제어가 사용됩니다. [사용자 정의 스킴(선택)]을 지정하면 응용 프로그램에 표준 시스템 스킴을 사용하는 대신 사용자 정의 스킴 만들 수 있습니다. 사용자 정의 스킴 FLA 파일에서 직접 만듭니다. [사용자 정의 스킴(선택)]은 [사용자 정의 스킴(선택)]과 유사하지만 페이지 가장자리에 푹 기능을 추가합니다. 이러한 기능을 통해 응용 프로그램 화면이 정사각형이나 직사각형 모양이 되지 않게 만들 수 있습니다.

렌더링 모드 AIR 런타임이 그래픽 내용을 렌더링하는 데 사용하는 방법을 지정할 수 있습니다. 다음과 같은 옵션이 있습니다.

- 자동 - 호스트 장치에서 사용할 수 있는 가장 빠른 렌더링 방법을 자동으로 감지하여 사용합니다.
- CPU - CPU를 사용합니다.
- 직접 - Stage3D를 사용하여 렌더링합니다. 이것이 가장 빠른 렌더링 방법입니다.

[직접] 모드를 지원하지 않는 프로세서의 목록은 [Stage3D 지원되지 않는 칩, 드라이버 | Flash Player 11, AIR 3](#)을 참조하십시오.

프로파일 AIR 파일을 만들 때 포함할 프로파일입니다. AIR 응용 프로그램을 **플** 프로파일로 제한하려면 필요하지 않은 프로파일을 선택 **빼**하십시오. AIR 프로파일에 대한 자세한 내용은 [응용 프로그램 프로파일](#)을 참조하십시오.

포함된 파일 응용 프로그램 패키지에 포함시 **추가** 파일 및 폴더를 지정합니다. 파일을 추가하려면 더하기(+) 버튼을 클릭하고, 폴더를 추가하려면 폴더 버튼을 클릭합니다. 목록에서 파일 또는 폴더를 **빼**하려면 해당 파일이나 폴더를 선택하고 **빼(-)** 버튼을 클릭합니다.

기본적으로 응용 프로그램 설명자 파일과 주 SWF 파일이 패키지 목록에 자동으로 추가됩니다. Adobe AIR FLA 파일을 아직 제작하지 않은 경우에도 패키지 목록에 이러한 파일이 표시됩니다. 패키지 목록에서 파일과 폴더는 단일 구조로 표시됩니다. 폴더의 파일은 나열되지 않으며 파일의 전체 경로 이름이 표시됩니다. 단, 필요에 따라 파일의 경로 이름이 **짧**니다.

AIR 기본 확장 파일을 ActionScript 라이브러리 경로에 추가한 경우 해당 파일도 이 목록에 나타 **납**니다.

아이콘 파일은 목록에 포함되지 않습니다. 파일이 패키지화될 때 SWF 파일 위치에 상대적인 임시 폴더에 아이콘 파일이 복사되고, 패키지화가 완료된 후 해당 폴더가 **삭**됩니다.

## 서명 설정

[AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자의 [서명] 탭에서는 응용 프로그램의 코드 서명 인증서를 지정할 수 있습니다.

디지털명에 대한 자세한 내용은 [응용 프로그램에 서명](#) 및 [AIR 파일에 디지털명](#)을 참조하십시오.

## 아이콘 설정

[AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자의 [아이콘] 탭에서는 응용 프로그램의 아이콘을 지정할 수 있습니다. 응용 프로그램 설치 후 Adobe AIR 런타임에서 응용 프로그램을 실행하면 아이콘이 표시됩니다. 아이콘이 표시될 다양한 보기에 **활**되는 네 가지 아이콘 크기(128, 48, 32 및 16픽셀)를 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 파일 브라우저에서 아이콘을 축소 **관**기, 자세히 보기 및 **바** 보기로 표시할 수 있습니다. 또한 데스크톱 아이콘으로 표시하거나 AIR 응용 프로그램 **뒀**우의 제목 및 기타 위치에도 표시할 수 있습니다.

다른 아이콘 파일이 지정되지 않은 경우 기본적으로 샘플 AIR 응용 프로그램 아이콘의 아이콘 이미지가 사용됩니다(Flash CS5만 해당).

아이콘을 지정하려면 [아이콘] 탭의 위 **쪽**서 아이콘 크기를 클릭한 다음 해당 크기에 사용할 파일로 이동합니다. 파일은 PNG(Portable Network Graphics) 형식이어야 합니다.

이미지를 지정하는 경우 크기가 128x128, 48x48, 32x32 또는 16x16으로 정확해야 합니다. **플** 아이콘 크기에 대한 이미지를 지정하지 않을 경우 Adobe AIR는 제공된 이미지 중 하나의 크기를 조절하여 **활** 아이콘 이미지를 만듭니다.

## 고 **결** 정

[고급] 탭에서는 응용 프로그램 설명자 파일의 추가 설정을 지정할 수 있습니다.

AIR 응용 프로그램에서 처리해야 하는 모든 연결된 파일 유형을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 응용 프로그램이 HTML 파일을 처리하는 주 응용 프로그램으로 사용되도록 설정하려면 [연결된 파일 유형] 텍스트 상자에서 해당 내용을 지정하면 됩니다.

응용 프로그램의 다음과 같은 **플**에 대한 설정을 지정할 수도 있습니다.

- **플** 뒀우의 크기 및 배치
- 응용 프로그램 설치 폴더
- 응용 프로그램을 배치할 프로그램 메뉴 폴더

대화 상자에는 다음 옵션이 포함되어 있습니다.

연결된 파일 유형 **AIR** 응용 프로그램에서 처리할 연결된 파일 유형을 지정할 수 있습니다. 더하기(+) 버튼을 클릭하면 텍스트 상자에 새 파일 유형이 추가됩니다. 또한 더하기(+) 버튼을 클릭하면 [파일 유형 설정] 대화 상자가 표시됩니다. 빼기(-) 버튼을 클릭하면 텍스트 상자에서 선택한 항목이 제거됩니다. 연필모양 버튼을 클릭하면 [파일 유형 설정] 대화 상자가 표시되며 텍스트 상자에서 선택한 항목을 편집할 수 있습니다. 빼기(-) 버튼과 연필모양 버튼은 기본적으로 **숨겨진**으로 표시됩니다. 텍스트 상자에서 항목을 선택하면 빼기(-) 버튼과 연필모양 버튼이 활성화되어 항목을 제거하거나 편집할 수 있습니다. 텍스트 상자의 기본값은 [없음]입니다.

**원우 크기 설정** 응용 프로그램 원우에 대한 크기 및 배치 설정을 지정할 수 있습니다.

- 폭: 원우의 **폭** (픽셀 단위)을 지정합니다. 기본적으로 이 값은 비어 있습니다.
- 높이: 원우의 **높이** (픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 이 값은 비어 있습니다.
- X: 원우의 **X** 가로 위치(픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 이 값은 비어 있습니다.
- Y: 원우의 **Y** 세로 위치(픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 이 값은 비어 있습니다.
- 최대 폭 및 최대 높이: 원우의 최대 크기(픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 이러한 값은 비어 있습니다.
- 최소 폭 및 최소 높이: 원우의 최소 크기(픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 이러한 값은 비어 있습니다.
- 최대화 가능: 사용자의 원우 최대화 가능 여부를 지정할 수 있습니다. 기본적으로 이 옵션은 선택되어 있습니다(**true**).
- 최소화 가능: 사용자의 원우 최소화 가능 여부를 지정할 수 있습니다. 기본적으로 이 옵션은 선택되어 있습니다(**true**).
- 크기 조절 가능: 사용자의 원우 크기 조절 가능 여부를 지정할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 [최대 폭], [최대 높이], [최소 폭], [최소 높이]가 **숨겨진**으로 표시됩니다. 기본적으로 이 옵션은 선택되어 있습니다(**true**).
- 표시 가능: 응용 프로그램 원우를 **숨겨진**에 표시할지 여부를 지정할 수 있습니다. 기본적으로 이 옵션은 선택되어 있습니다(**true**).

기타 설정 응용 프로그램 설치와 관련하여 다음과 같은 추가 정보를 지정할 수 있습니다.

- 설치 폴더: 응용 프로그램이 설치되는 폴더를 지정합니다.
- 프로그램 메뉴 폴더(Windows만 해당): 응용 프로그램의 프로그램 메뉴 폴더 이름을 지정합니다.
- 사용자 정의 업데이트 UI 사용: 사용자가 **AIR** 설치 프로그램 파일을 기존에 설치된 응용 프로그램으로 열 때 발생하는 내용을 지정합니다. 기본적으로 **AIR**은 설치된 버전을 **AIR** 파일의 버전으로 업데이트할 수 있는 대화 상자를 표시합니다. 사용자가 결정할 수 없도록 하고 응용 프로그램이 해당 업데이트에 대한 전체 제어 **권한**을 갖도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 기본 비헤이비어가 **취소**되고 응용 프로그램이 고유 업데이트에 대한 제어 **권한**을 갖습니다.

## 언 설정

[언] **언**은 응용 프로그램 스킴 또는 마켓플레이스에서 응용 프로그램이 사용할 **언**을 선택할 수 있습니다. **언**을 선택함으로써 해당 **언**의 운영 체제 사용자가 응용 프로그램을 다운로드하도록 할 수 있습니다. 이 **언** 설정은 응용 프로그램 사용자 인터페이스를 현지화하는 것 외에는 **아닌** 영향이 없습니다.

**언**을 선택하지 않으면 지원되는 모든 **언**로 응용 프로그램이 제작됩니다. 따라서 모든 **언**을 일일이 선택할 필요가 없습니다. 목록에 나온 **언**은 Adobe AIR에서 지원하는 **언**입니다. Android는 추가 **언**을 지원할 수 있습니다.

## 파일 유형 설정

[고급] 탭의 [연결된 파일 유형] 섹션에서 **AIR** 응용 프로그램의 연결된 파일 유형을 추가하거나 편집하기 위해 더하기(+) 버튼 또는 연필 버튼을 클릭하면 [파일 유형 설정] 대화 상자가 표시됩니다.

이 대화 상자에서는 [이름]과 [확장명]이 필수 필드입니다. 이 두 필드를 비워놓아도 [확인]을 클릭하면 오류 대화 상자가 표시됩니다.

연결된 파일 유형에 대해 다음 설정을 지정할 수 있습니다.

이름 파일 유형 이름(예: Hypertext Markup Language, Text File 또는 Example)입니다.

확장명 파일 이름 확장명(예: html, txt 또는 xmpl), 최대 39자의 기본 영숫자 문자(A-Za-z0-9)로 선행 마크 없이 지정할 수 있습니다.

설명 선택 사항입니다. 파일 유형에 대한 설명(예: Adobe 비디오 파일)입니다.

내용 유형 선택 사항입니다. 파일에 대해 MIME 유형을 지정합니다.

파일 유형 아이콘 설정 선택 사항입니다. 파일 유형과 연결된 아이콘을 지정할 수 있습니다. 아이콘이 표시될 다양한 보기에 사용되는 네 가지 아이콘 크기(128x128, 48x48, 32x32 및 16x16픽셀)를 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 파일 브라우저에서 아이콘을 축소판, 자세히 보기 및 바깥 보기로 표시할 수 있습니다.

이미지를 지정하는 경우 이미지의 크기는 지정한 크기여야 합니다. 특정 크기에 대한 파일을 지정하지 않으면 AIR에서 가장 적합한 크기의 이미지를 사용하고 지정된 발생 수에 맞게 크기를 조절합니다.

아이콘을 지정하려면 아이콘 크기에 대한 폴더를 클릭하고 사용할 아이콘 파일을 선택하거나 프롭트 옆에 있는 텍스트 상자에 아이콘 파일에 대한 경로와 파일 이름을 입력합니다. 아이콘 파일은 PNG 형식이어야 합니다.

새 파일 유형이 만들어지면 [고급 설정] 대화 상자의 [파일 유형] 목록 상자에 표시됩니다.

## 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기 실패

다음과 같은 경우 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일을 만들지 못합니다.

- 응용 프로그램 ID 문자열의 길이가 짧았거나 이 문자열에 유효 문자가 포함된 경우. 응용 프로그램 ID 문자열은 1-212자여야 하며 0-9, a-z, A-Z, .(도트) 및 -(하이픈)만 포함할 수 있습니다.
- [포함된 파일] 목록에 파일이 없는 경우
- 사용자 정의 아이콘 파일의 크기가 짧을 경우
- AIR 대상 폴더에 쓰기 권한이 없는 경우
- 응용 프로그램에 서명하지 않았으나 Adobe AIR의 응용 프로그램에 나중에 서명하도록 지정하지 않은 경우

맨 위로

## 응용 프로그램에 서명

다른 시스템에 설치할 모든 Adobe AIR 응용 프로그램에는 서명이 필요합니다. 그러나 Flash에서는 응용 프로그램에 나중에 서명할 수 있도록 서명되지 않은 Adobe AIR 설치 프로그램 파일을 만드는 기능을 제공합니다. 이러한 서명되지 않은 Adobe AIR 설치 프로그램 파일을 AIRI(AIR Intermediate) 패키지라고 합니다. 인증서가 다른 시스템에 있거나 서명이 응용 프로그램 개발과는 별도로 처리되는 경우 이 기능을 사용합니다.

투 인증 기관에서 발급한 디지털증서로 Adobe AIR 응용 프로그램에 서명

1. [파일] > [AIR 2 설정]을 선택한 다음 [서명] 탭을 클릭합니다.

이 탭에 있는 두 개의 라디오 버튼을 사용하여 디지털증서로 Adobe AIR 응용 프로그램에 서명하거나 AIRI 패키지를 준비할 수 있습니다. AIR 응용 프로그램에 서명할 경우 루트 인증 기관에서 받은 디지털증서를 사용하거나 자체 서명된 인증서를 만들 수 있습니다. 자체 서명된 인증서는 만들기 쉽지만 루트 인증 기관에서 받은 인증서만큼 신뢰할 수 없습니다.



2. **웹** 메뉴에서 인증서 파일을 선택하거나 **[찾보기]** 버튼을 클릭하여 인증서 파일을 찾습니다.
3. 인증서를 선택합니다.
4. 암호를 입력합니다.
5. **[확인]**을 클릭합니다.

AIR 응용 프로그램에 서명하는 방법에 대한 자세한 내용은 [AIR 파일에 디지털명](#)을 참조하십시오.

#### 자체 서명된 디지털인증서 만들기

1. **[만들기]** 버튼을 클릭합니다. 그러면 **[자체 서명된 디지털인증서]** 대화 상자가 열립니다.
2. **[제작자 이름]**, **[조직 구성 단위]**, **[조직 이름]**, **[전자 메일]**, **[썸]**, **[암호]** 및 **[암호 확인]** 필드에 값을 입력합니다. **[썸]**에 대해서는 메뉴에서 값을 선택할 수도 있고, 메뉴에 나타나지 않는 2자의 썸 코드를 입력할 수도 있습니다. 유효한 썸 코드 목록은 [http://www.iso.org/iso/country\\_codes](http://www.iso.org/iso/country_codes)를 참조하십시오.
3. 인증서 유형을 지정합니다.  
[유형] 옵션은 인증서의 보안 수준을 가리킵니다. **[1024-RSA]**는 1024비트 키(보안 수준 낮음)를 사용하고, **[2048-RSA]**는 2048비트 키(보안 수준 높음)를 사용합니다. 기본값은 **2048-RSA**입니다.
4. **[다른 이름으로 저장]** 필드에 값을 입력하거나 **[찾보기]** 버튼을 클릭하고 폴더 위치를 찾아 인증서 파일의 정보를 저장합니다.
5. **[확인]**을 클릭합니다.
6. **[디지털명]** 대화 상자에 본 절차 2단계에서 지정한 암호를 입력하고 **[확인]**을 클릭합니다.

이 세션에 사용한 암호를 저장하려면 **[이 세션에 대한 암호 기억]**을 클릭합니다.

**[확인]**을 클릭할 때 **[타임스탬프]** 옵션이 선택되지 않은 경우 디지털인증서 만료 시 응용 프로그램을 설치하지 못을 알리는 경고 대화 상자가 표시됩니다. 경고에 대한 응답으로 **[예]**를 클릭하면 타임스탬프가 비활성화됩니다. **[아니오]**를 클릭하면 **[타임스탬프]** 옵션이 자동으로 선택되어 타임스탬프가 활성화됩니다.

자체 서명된 디지털인증서를 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 [AIR 파일에 디지털명](#)을 참조하십시오.

디지털명 없이 **AIRI(AIR Intermediate)** 응용 프로그램을 만들 수도 있습니다. 단, 사용자는 디지털명이 추가될 때까지 데스크톱에 응용 프로그램을 설치할 수 없습니다.

#### 나중에 서명할 AIRI 패키지 준비

- **[서명]** 탭에서 **[나중에 서명할 AIRI(AIR Intermediate) 파일 준비]**를 선택한 다음 **[확인]**을 클릭합니다.  
디지털명 상태가 나중에 서명할 AIRI 패키지를 준비하도록 선택했음을 나타내는 상태로 변경되고 **[설정]** 버튼이 **[변경]** 버튼으로 바뀝니다.

나중에 응용 프로그램에 서명하도록 선택할 경우 **Flash Pro** 및 **AIR SDK**에 포함된 명령줄 **AIR Developer Tool**을 사용해야 합니다. 자세한 내용은 [Adobe AIR 응용 프로그램 만들기](#)를 참조하십시오.

맨 위로 

## AIR SDK의 버전 추가 또는 제거

AIR SDK의 새 릴리스 및 사용자 정의 버전을 **Flash Pro**에 추가할 수 있습니다. 추가된 새 SDK는 **[제작 설정]**에 있는 대상 플레이어 목록에 나타납니다.

SDK의 새 버전을 추가하려면

새 SDK가 **[제작 설정]**에 있는 대상 플레이어 목록에 나타납니다. **현재**되는 가장 낮은 SDK 버전은 **Flash Pro**에 포함된




버전보다 높아야 합니다.

SDK의 버전을 제거하려면

1. 새 AIR SDK 폴더를 다운로드합니다.
  2. Flash Pro에서 [도움말] > [AIR SDK 관리]를 선택합니다.
  3. [AIR SDK 관리] 대화 상자에서 더하기 "+" 버튼을 클릭하고 새 AIR SDK 폴더를 찾는다. [확인]을 클릭합니다.
  4. [AIR SDK 관리] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.
1. Flash Pro에서 [도움말] > [AIR SDK 관리]를 선택합니다.
  2. [AIR SDK 관리] 대화 상자에서 제거하려는 SDK를 선택합니다.
  3. 꺾기 "-" 버튼을 클릭합니다. [확인]을 클릭합니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# ActionScript 제작 설정

**ActionScript** 제작 설정 수정

클래스 파일 및 구성 파일

**ActionScript 3.0** 문서 클래스 선언

**ActionScript** 파일 위치 설정

**ActionScript** 조건부 컴파일

**Flash** 문서에서 컨텍스트 메뉴 사용자 정의 (**CS5.5**)

**Flash**와 함께 설치되는 구성 폴더 (**CS5.5**)

[맨 위로](#)

## ActionScript 제작 설정 수정

새 FLA 문서를 만들면 사용할 ActionScript 버전을 묻는 대화 상자가 나타납니다. 나중에 다른 버전의 ActionScript에서 스크립트를 작성할 때 이 설정을 변경할 수 있습니다.

참고: ActionScript 3.0은 ActionScript 2.0과 호환되지 않습니다. ActionScript 2.0 컴파일러는 동영상 클립 경로를 표시하는 데 사용되는 슬래시(/) 구문을 제외한 모든 ActionScript 1.0 코드를 컴파일할 수 있습니다(예: `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). 이러한 문제를 방지하려면 도트(.) 표기법을 사용하여 코드를 다시 작성하거나 ActionScript 1.0 컴파일러를 선택하십시오.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. [스크립트] 메뉴에서 ActionScript 버전을 선택합니다.

[맨 위로](#)

## 클래스 파일 및 구성 파일

Flash Professional을 설치하면 시스템에 여러 ActionScript 관련 구성 폴더 및 파일이 설치됩니다. 이러한 파일을 수정하여 제작 환경을 사용자 정의하려면 원본 파일을 백업합니다.

**ActionScript** 클래스 폴더 내장된 모든 ActionScript 2.0 클래스(AS 파일)가 포함됩니다. 이 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Windows 7 및 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
- Macintosh: Hard Disk/Users/사용자/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/언어/Configuration/Classes

Classes 폴더는 Flash Player 10용 클래스와 Flash Player 11용 클래스로 구성됩니다. 이 디렉티브의 구성에 대한 자세한 내용은 Classes 폴더에 있는 "해보기" 파일을 참조하십시오.

**Include** 클래스 폴더 모든 전역 ActionScript include 파일이 들어 있습니다. 위치는 다음과 같습니다.

- Windows 7 및 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hard Disk/Users/사용자/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/언어/Configuration/Include

**ActionsPanel.xml** 구성 파일 ActionScript 코드 힌트에 대한 구성 파일을 포함합니다. 별도 파일에 ActionScript 및 Flash Lite의 각 버전과 JavaScript에 대한 구성이 제공됩니다. 위치는 다음과 같습니다.

- Windows 7 및 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hard Disk/Users/사용자/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/언어/Configuration/ActionsPanel

**AsColorSyntax.xml** 구성 파일 ActionScript 코드 색상 구문 강조 표시에 대한 구성 파일입니다. 위치는 다음과 같습니다.

- Windows 7 및 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hard Disk/Users/사용자/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/언어/Configuration/ActionsPanel

[맨 위로](#)

## ActionScript 3.0 문서 클래스 선언

ActionScript 3.0을 사용하는 경우 SWF 파일에는 해당 파일과 연결된 최상위 클래스가 있을 수 있습니다. 이 클래스를 문서 클래스라고 합니다. Flash Player에서 SWF를 로드하면 이 클래스의 인스턴스가 SWF 파일의 최상위 객체로 만들어집니다. SWF 파일의 이 객체는 사용자가 선택하는 사용자 정의 클래스의 인스턴스일 수 있습니다.

예를 들어, 달 구성 요소를 구현하는 SWF 파일은 이 구성 요소에 적합한 메서드 및 속성과 함께 최상위 수준을 Calendar 클래스와 연결할 수 있습니다. SWF가 로드되면 Flash Player에서는 이 Calendar 클래스의 인스턴스를 만듭니다.

1. 스테이지의 빈 영역을 클릭하여 스테이지와 타임라인에 있는 모든 객체를 선택 해제합니다. 그러면 속성 관리자에서 문서 속성이 표시됩니다.
2. 속성 관리자의 [문서 클래스] 텍스트 상자에 해당 클래스의 ActionScript 파일에 대한 파일 이름을 입력합니다. .as 파일 이름 확장명을 포함시키지 마십시오.

참고: [제작 설정] 대화 상자에서도 문서 클래스 정보를 입력할 수 있습니다.

참고: 또는 문서 클래스로 설정하려는, 라이브러리 경로에서 연결된 SWC 파일 내에 클래스의 이름을 입력할 수도 있습니다.

[맨 위로](#)

## ActionScript 파일 위치 설정

이전에 정의한 ActionScript 클래스를 사용하려면 Flash Professional에서 클래스 정의가 들어 있는 외부 ActionScript 파일을 찾아 합니다. Flash Professional이 클래스 정의를 검색하는 폴더 목록은 클래스 경로(ActionScript 2.0의 경우) 또는 소스 경로(ActionScript 3.0의 경우)라고 합니다. 클래스 경로 및 소스 경로는 응용 프로그램(전역) 및 문서 수준에서 존재합니다. 클래스 경로에 대한 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 클래스 또는 ActionScript 3.0 학습의 "패키지"를 참조하십시오.

Flash Professional에서 다음과 같은 ActionScript 위치를 설정할 수 있습니다.

- ActionScript 2.0
  - 응용 프로그램 수준(모든 AS2 FLA 파일에 적용):
    - 클래스 경로(ActionScript 환경 설정에서 지정)
  - 문서 수준(이 경로를 지정하는 FLA 파일에만 적용):
    - 클래스 경로(제작 설정에서 지정)
- ActionScript3.0
  - 응용 프로그램 수준(모든 AS3 FLA 파일에 적용):




- 소스 경로(ActionScript 환경 설정에서 지정)
- 라이브러리 경로(ActionScript 환경 설정에서 지정)
- 외부 라이브러리 경로(ActionScript 환경 설정에서 지정)
- 문서 수준(이러한 경로를 지정하는 FLA 파일에만 적용):
  - 소스 경로(제작 설정에서 지정)
  - 라이브러리 경로(제작 설정에서 지정)
  - 문서 클래스(문서 속성 관리자에서 지정)

라이브러리 경로는 이전에 만든 SWC 파일에 있는 미리 컴파일된 ActionScript 코드의 위치를 지정합니다. 이 경로를 지정하는 FLA 파일은 해당 경로의 최상위 수준에 있는 모든 SWC 파일과 SWC 파일 자체 내에 지정된 기타 코드 리소스를 로드합니다. 라이브러리 경로를 사용하는 경우 SWC 파일의 컴파일된 코드가 소스 경로의 컴파일되지 않은 AS 파일과 중복되지 않아야 합니다. 코드가 중복되면 SWF 파일 컴파일 속도가 떨어집니다.

Flash Professional에서 검색할 경로를 둘 이상 지정할 수 있습니다. 지정된 경로에 있는 리소스가 사용됩니다. 경로를 추가하거나 수정할 때 절대 디렉토리 경로(예: C:/my\_classes) 및 상대 디렉토리 경로(예: ../my\_classes 또는 ".")를 추가할 수 있습니다.

## ActionScript 2.0의 클래스 경로 설정

참고: ActionScript 2.0은 Flash Professional CC에서 더 이상 사용되지 않습니다. 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오. 문서 수준 클래스 경로를 설정하려면 다음을 수행하십시오.




1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 [Flash]를 클릭합니다.
2. [ActionScript 버전] 팝 메뉴에서 ActionScript 2.0이 선택되어 있는지 확인한 다음 [설정]을 클릭합니다.
3. [클래스용 내보내기 프레임] 텍스트 필드에서 클래스 정의가 포함될 프레임을 지정합니다.
4. 클래스 경로 목록에 경로를 추가하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.
  - 클래스 경로에 폴더를 추가하려면 [경로 찾기] 버튼 을 클릭하여 추가할 폴더로 이동한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - [클래스 경로] 목록에 새 행을 추가하려면 [새 경로 추가]  새 행을 두 번 클릭하고 상대 경로나 절대 경로를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - 기존의 클래스 경로 폴더를 편집하려면 [클래스 경로] 목록에서 경로를 선택하고 [경로 찾아보기] 버튼을 클릭하여 추가할 폴더를 찾지 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다. 또는 [클래스 경로] 목록에서 편집할 경로를 두 번 클릭하고 원하는 경로를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - 클래스 경로에서 폴더를 삭제하려면 [클래스 경로] 목록에서 경로를 선택한 다음 [선택한 경로 제거] 버튼 을 클릭합니다.

응용 프로그램 수준 클래스 경로를 설정하려면

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 ActionScript 범주를 클릭합니다.
2. [ActionScript 2.0 설정] 버튼을 클릭하고 [클래스 경로] 목록에 경로를 추가합니다.

## ActionScript 3.0의 소스 경로 설정

문서 수준 소스 경로를 설정하려면

1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 [Flash]를 클릭합니다.
2. [ActionScript 버전] 탭 메뉴에서 ActionScript 3.0이 선택되어 있는지 확인한 다음 [설정]을 클릭합니다. ActionScript 3.0을 사용하려면 Flash Player 버전을 Flash Player 9 이상으로 설정해야 합니다.
3. [프레임의 클래스 내보내기] 텍스트 필드에서 클래스 정의가 포함될 프레임을 지정합니다.
4. 오류 설정을 지정합니다. [엄격 모드]와 [경고 모드]를 선택할 수 있습니다. [엄격 모드]는 컴파일러 경고를 오류로 보고하며 이러한 유형의 오류가 있을 경우 컴파일 과정이 실패하게 됩니다. [경고 모드]는 ActionScript 2.0 코드에서 ActionScript 3.0으로 업데이트 시 비호환성 확인에 유용한 추가 경고를 보고합니다.
5. (선택 사항) 스테이지 인스턴스를 자동으로 선택하려면 [스테이지]를 선택합니다.
6. 사용할 표현 형식으로 ActionScript 3.0 또는 ECMAScript를 지정합니다. ActionScript 3.0을 사용하는 것이 좋습니다.
7. 소스 경로 목록에 경로를 추가하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.
  - 소스 경로에 폴더를 추가하려면 [소스 경로] 탭을 클릭하고 [경로 찾기] 버튼  을 클릭하여 추가할 폴더로 이동한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - [소스 경로] 목록에 새 행을 추가하려면 [새 경로 추가]  새 행을 두 번 클릭하고 상대 경로나 절대 경로를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - 기존 소스 경로 폴더를 편집하려면 [소스 경로] 목록에서 경로를 선택하고 [경로 찾기] 버튼을 클릭하여 추가할 폴더를 찾지 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다. 또는 [소스 경로] 목록에서 경로를 두 번 클릭하고 원하는 경로를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - 소스 경로에서 폴더를 삭제하려면 [소스 경로] 목록에서 경로를 선택한 다음 [경로에서 제거] 버튼  을 클릭합니다.

응용 프로그램 수준 소스 경로를 설정하려면

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 ActionScript 범주를 클릭합니다.
2. [ActionScript 3.0 설정] 버튼을 클릭하고 [소스 경로] 목록에 경로를 추가합니다.

## ActionScript 3.0 파일의 라이브러리 경로 설정

문서 수준 라이브러리 경로를 설정하려면 다음과 같이 소스 경로 설정과 유사한 절차를 수행합니다.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. ActionScript 3.0이 [스크립트] 메뉴에 지정되어 있는지 확인하고 [ActionScript 설정] 버튼을 클릭합니다.
3. [고급 ActionScript 3.0 설정] 대화 상자에서 [라이브러리 경로] 탭을 클릭합니다.
4. [라이브러리 경로] 목록에 라이브러리 경로를 추가합니다. 경로 목록에 폴더 또는 개별 SWC 파일을 추가할 수 있습니다.
5. 링크 유형 속성을 설정하려면 경로의 속성 트리에서 [링크 유형]을 두 번 클릭합니다. [링크 유형]의 선택 항목은 다음과 같습니다.
  - 코드로 병합: 경로에 있는 코드 리소스가 제작된 SWF 파일로 병합됩니다.
  - 외부: 경로에 있는 코드 리소스가 제작된 SWF 파일에 추가되지 않지만 컴파일러에서 해당 리소스가 지정된 위치에 있는지 확인합니다.
  - RSL(런타임 공유 라이브러리): Flash Player에서 런타임에 리소스를 다운로드합니다.

응용 프로그램 수준 라이브러리 경로를 설정하려면

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고  
ActionScript 범주를 클릭합니다.
2. [ActionScript 3.0 설정] 버튼을 클릭하고 [라이브러리 경로] 목록에 경로를 추가합니다.

맨 위로 ↑

## ActionScript 조건부 컴파일

C++ 및 기타 프로그래밍 언어에 사용했던 것과 동일한 방법으로 ActionScript 3.0에서 조건부 컴파일을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 조건부 컴파일을 사용하여 프로젝트 전체의 코드 블록(예: 특정 기능을 구현하는 코드 또는 디버깅에 사용되는 코드)을 설정하거나 해제할 수 있습니다.

제작 설정에서 정의한 구성 상수를 사용하여 ActionScript 코드의 특정 행을 컴파일할지 여부를 지정할 수 있습니다. 각 상수는 다음과 같은 형식을 사용합니다.

CONFIG::SAMPLE\_CONSTANT

이 형식에서 CONFIG는 구성 네임스페이스이며 SAMPLE\_CONSTANT는 제작 설정에서 true 또는 false로 설정할 상수입니다. 상수 값이 true이면 ActionScript에서 상수 뒤에 있는 코드 행이 컴파일됩니다. 값이 false이면 상수 뒤에 있는 코드 행이 컴파일되지 않습니다.

예를 들어, 아래 함수는 앞에 있는 상수 값이 제작 설정에서 true로 설정된 경우에만 컴파일되는 코드의 두 행을 보여줍니다.

```
1 public function CondCompTest() {
2     CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
3         trace("This line of code will be compiled when
4     COMPILE_FOR_AIR=true.");
5     }
6     CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
7         trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR
8     BROWSERS=true.");
9     }
10 }
```

제작 설정 대화 상자에서 구성 상수를 정의하려면

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. [스크립트] 메뉴가 [ActionScript 3.0]으로 설정되어 있는지 확인하고 메뉴 옆에 있는 [설정] 버튼을 클릭합니다.
3. [고급 ActionScript 3.0 설정] 대화 상자에서 [구성 상수] 탭을 클릭합니다.
4. 상수를 추가하려면 [추가] 버튼을 클릭합니다.
5. 추가할 상수의 이름을 입력합니다. 기본 구성 네임스페이스는 CONFIG이며 기본 상수 이름은 CONFIG\_CONST입니다.

참고: 구성 네임스페이스 CONFIG는 Flash Professional 컴파일러에 의해 자동으로 선택됩니다. 제작 설정에 상수 이름과 함께 구성 네임스페이스를 입력한 후 다음 구문을 통해 ActionScript 코드에 추가하여 고유 구성 네임스페이스를 추가할 수 있습니다.

```
1 config namespace MY_CONFIG;
```

6. 상수에 대해 원하는 값(true 또는 false)을 입력합니다. 특정 코드 행의 컴파일을 설정하거나 해제하려면 이 값을 변경합니다.

맨 위로 ↑

## Flash 문서에서 컨텍스트 메뉴 사용자 정의 (CS5.5)

Flash Player 7 이상에서 SWF 파일과 함께 나타나는 표준 컨텍스트 메뉴 및 텍스트 편집 컨텍스트 메뉴를 사용자 정의할 수 있습니다.

- Flash Player에서 표준 컨텍스트 메뉴는 사용자가 SWF 파일에서 편집 가능한 텍스트 필드 이외의 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 킁 상태에서 클릭(Macintosh)하면 표시됩니다. 메뉴에 사용자 정의 항목을 추가하거나 [설정] 및 [디버거]를 제외한 메뉴에서 내장 항목을 **찾** 있습니다.
- Flash Player에서 편집 컨텍스트 메뉴는 사용자가 SWF 파일에서 편집 가능한 텍스트 필드를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 킁 상태에서 클릭(Macintosh)하면 표시됩니다. 이 메뉴에 사용자 정의 항목을 추가할 수 있습니다. 내장 항목을 **찾**는 없습니다.

참고: Flash Player에서는 로드된 SWF 파일이 없을 때 사용자가 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 킁 상태에서 클릭(Macintosh)하면 오류 컨텍스트 메뉴도 표시됩니다. 이 메뉴는 사용자 정의할 수 없습니다.

ActionScript 2.0에서 ContextMenu 및 ContextMenuItem 객체를 사용하여 Flash Player 7의 컨텍스트 메뉴를 사용자 정의합니다. 이러한 객체를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은

[http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr) ActionScript 2.0 **인** 참조 설명서의 **ContextMenu**를 참조하십시오.

Flash Player에서 사용할 사용자 정의 컨텍스트 메뉴 항목을 만들 때는 다음과 같은 조건이 적용됩니다.

- 사용자 정의 항목은 만들어진 순서대로 컨텍스트 메뉴에 추가됩니다. 항목을 만든 후에는 이 순서를 수정할 수 없습니다.
- 사용자 정의 항목의 표시 여부 및 활성화 여부를 지정할 수 있습니다.
- 사용자 정의 컨텍스트 메뉴 항목은 유니코드 UTF-8 텍스트 인코딩을 사용하여 자동으로 인코딩됩니다.

맨 위로 

## Flash와 함께 설치되는 구성 폴더 (CS5.5)

Flash Professional을 설치할 때 사용자 시스템에 **몇**의 구성 폴더가 만들어집니다. 응용 프로그램과 관련된 파일들이 적절한 사용자 액세스 수준에 따라 구성 폴더에 구성되어 있습니다. ActionScript® 또는 구성 요소를 사용하여 작업할 때 이러한 폴더의 내용을 볼 수도 있습니다. Flash Professional의 구성 폴더는 다음과 같습니다.

### 응용 프로그램 수준 구성 폴더

응용 프로그램 수준에 있기 때문에 관리자 **환**이 없는 사용자는 이 디렉토리에 대해 쓰기 액세스 **환**이 없습니다. 이 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Microsoft Windows XP 또는 Microsoft Windows Vista의 경우 부트 드라이브\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\인\Configuration\으로 이동합니다.
- Macintosh의 경우 Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/으로 이동합니다.

### First Run 폴더

일종의 응용 프로그램 수준 구성 폴더인 이 폴더를 사용하면 같은 컴퓨터를 사용하는 사용자 간에 구성 파일을 쉽게 공유할 수 있습니다. First Run 폴더에 있는 폴더와 파일을 자동으로 사용자 수준 구성 폴더로 복사합니다. First Run 폴더에 추가된 모든 새 파일은 응용 프로그램을 시작할 때 사용자 수준 구성 폴더로 복사됩니다.

First Run 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Windows XP 또는 Vista의 경우 부트 드라이브\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\인

어\First Run\으로 이동합니다.

- Macintosh의 경우 *Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS3/First Run/*으로 이동합니다.

#### 사용자 수준 구성 폴더

현재 사용자는 사용자 프로파일 영역에 있는 이 폴더에 대해 항상 쓰기 권한을 가지고 있습니다. 이 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Windows XP 또는 Vista의 경우 부트 드라이브\Documents and Settings\사용자 이름\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\언\Configuration으로 이동합니다.
- Macintosh의 경우 *Macintosh HD/Users/사용자 이름/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/언/Configuration/*으로 이동합니다.

#### 모든 사용자 수준 구성 폴더


사용자 프로파일 영역에 있는 이 폴더는 표준 Windows 및 Macintosh 운영 체제 설치 시 함께 설치되는 폴더로, 특정 컴퓨터의 모든 사용자가 공유할 수 있습니다. 이 폴더에 저장된 모든 파일은 운영 체제에 의해 이 컴퓨터의 모든 사용자가 사용할 수 있게 됩니다. 이 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Windows XP 또는 Vista의 경우 부트 드라이브\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\언\Configuration\으로 이동합니다.
- Macintosh의 경우 *Macintosh HD/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/언어/Configuration/*으로 이동합니다.

#### Restricted Users 구성 폴더

일반적으로 네트워크 환경에서와 같이 워크스테이션에 대한 사용자 권한이 제한된 경우에는 시스템 관리자에게만 워크스테이션에 대한 관리 액세스 권한이 있습니다. 다른 모든 사용자에게는 제한된 권한이 부여되며 이러한 사용자는 대개 응용 프로그램 수준 파일(Windows의 Program Files 디렉터리나 Macintosh OS X의 Applications 폴더 등)에 쓸 수 없습니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)



# Custom Platform Support API 참조

---

Custom Platform Support 개발 키트에는 Flash용 플러그인을 제작하는 데 사용할 수 있는 헤더 파일, 샘플 플러그인, 프로젝트 파일 집합이 포함되어 있습니다.

Flash Professional은 Flash Pro 제작 환경에 다양한 제작자 및 문서 유형을 통합하는 균일한 방법을 제공합니다. 타사 개발자가 개발한 제작자 및 문서 유형은 미리 정의된 C++ 인터페이스를 사용하여 FlashPro "문서 만들기" 및 "동영상 제작/테스트" 작업 과정에 통합될 수 있습니다.

개발 키트에 포함된 API 또는 C++ 헤더 파일은 DOM(Document Object Model) 및 FCM(Flash Component Model)을 정의하므로 이를 Custom Platform Support 플러그인 제작에 사용할 수 있습니다.


자세한 API 참조 설명서는 다음 위치에서 사용할 수 있습니다.

[Custom Platform Support API 참조](#)

## 리소스

- Custom Platform Support 개요
- 사용자 정의 플랫폼에 대한 지원 활성화
- Custom Platform Support 플러그인을 사용한 작업

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# ActionScript를 사용한 작업

## ActionScript 시작

액션 패널

스크립트 유틸리티 개요

액션 패널과 스크립트 유틸리티의 도구

액션 패널에서 컨텍스트에 맞는 도움말에 액세스

ActionScript 환경 설정

맨 위로

## ActionScript 시작

ActionScript® 스크립팅 언어를 사용하면 응용 프로그램에 복합 대화형 작업, 재생 컨트롤 및 데이터 표시를 추가할 수 있습니다. [액션] 패널, [스크립트] 유틸리티 또는 외부 편집기를 사용하여 제작 환경 내에 ActionScript를 추가할 수 있습니다.

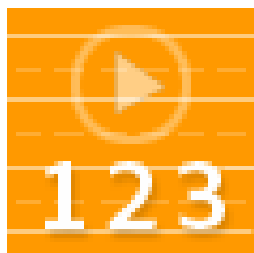
ActionScript에는 자체 구문 규칙 예약된 키워드가 있으며, 사용자는 변수를 사용하여 정보를 저장하고 검색할 수 있습니다. ActionScript에는 객체를 만들 수 있는 대규모의 클래스 라이브러리가 내장되어 있어 여러 유용한 작업을 수행할 수 있습니다. ActionScript에 대한 자세한 내용은 다음 도움말 항목을 참조하십시오.

- [http://www.adobe.com/go/learn\\_flcs5\\_learnas3\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_kr)  
ActionScript 3.0 학습
- Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 [참\(www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_learningas2\\_kr\)](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_kr)

모든 ActionScript 요소를 이해해야만 스크립팅을 시작할 수 있는 것은 아닙니다. 목표가 명확하다면 간단한 액션만으로 스크립트를 구성할 수 있습니다.

ActionScript 및 JavaScript는 모두 ECMAScript 스크립팅 언어에 대한 책 표준인 ECMA-262 표준에 관하고 있습니다. 따라서 JavaScript에 [www.ecma-international.org](http://www.ecma-international.org) 개발자들은 ActionScript를 쉽게 이해할 것입니다. ECMAScript에 대한 자세한 내용을 보려면 [ecma-international.org](http://www.ecma-international.org)로 이동하십시오.

## ActionScript 3.0 소개



Flash 응용 프로그램을 직접 제작하면서 ActionScript 3.0의 기본 요소를 [확인](http://goo.gl/2w4c0)하십시오. 9개의 짧은 학습 내용을 통해 AS3을 사용하여 전 세계 인터넷 사용자와 상호 작용하는 방법을 익게 됩니다.... [자세히 알아보기](http://goo.gl/2w4c0)

<http://goo.gl/2w4c0>



작성자: **Slekk**

사용해야 하는 ActionScript 버전

Flash에는 최신의 ActionScript 버전이 포함되어 있어 다양한 개발자 및 재생 하드웨어 요구사항을 [충족](#)할 수 있습니다.

다. ActionScript 3.0과 2.0은 서로 호환되지 않습니다.

- ActionScript 3.0은 매우 빠르게 실행됩니다. 이 버전을 사용하려면 다른 ActionScript 버전보다 객체 지향 프로그래밍에 어느 정도 능숙해야 합니다. ActionScript 3.0은 ECMAScript 사양과 완벽하게 호환되며 보다 우수한 XML 처리, 향상된 이벤트 모델, 화면 요소 작업에 대한 개선된 아키텍처를 제공합니다. ActionScript 3.0을 사용하는 FLA 파일에는 이전 버전의 ActionScript가 포함될 수 없습니다.
- (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) ActionScript 2.0은 ActionScript 3.0보다 쉽게 배울 있습니다. Flash Player는 컴파일된 ActionScript 2.0 코드를 컴파일된 ActionScript 3.0 코드보다 빠르게 실행하지만, ActionScript 2.0은 계산이 많이 사용되지 않는 여러 종류의 프로젝트(예: 디자인 중심의 내용)에 유용합니다. ActionScript 2.0도 ECMAScript 사양에 기초하지만 ECMAScript와 완벽하게 호환되는 것은 아닙니다.
- (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) ActionScript 1.0은 가장 단순한 형태의 ActionScript이며, 일부 Flash Lite Player 버전에서 아직 사용되고 있습니다. ActionScript 1.0 및 2.0은 동일한 FLA 파일에서 함께 사용할 수 있습니다.
- (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) Flash Lite 2.x ActionScript는 휴대 전화 및 장치에서 실행되는 Flash Lite 2.x에서 지원하는 ActionScript 2.0의 하위 집합입니다.
- (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) Flash Lite 1.x ActionScript는 휴대 전화 및 장치에서 실행되는 Flash Lite 1.x에서 지원하는 ActionScript 1.0의 하위 집합입니다.

## ActionScript 설명서 사용

ActionScript의 버전이 여러 개(2.0 및 3.0)이고 ActionScript가 FLA 파일로 통합되는 방식도 여러 가지이므로 ActionScript를 학습하는 방법도 다양합니다.

이 장에서는 ActionScript를 사용하여 작업하기 위한 그래픽 사용자 인터페이스에 대해 설명합니다. 이 인터페이스에는 [액션] 패널, [스크립트] 윈도우, [스크립트 도우미] 모드, [비헤이비어] 패널, [출력] 패널 및 [컴파일러 오류] 패널 등이 포함됩니다. 이 항목은 모든 ActionScript 버전에 적용됩니다.

Adobe의 다른 ActionScript 설명서를 통해 ActionScript의 개별 버전에 대해 알아볼 수 있습니다(ActionScript 3.0 프로그래밍, Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 활용, Flash Lite 1.x 응용 프로그램 개발 또는 Flash Lite 2.x 응용 프로그램 개발 참조). ActionScript 용어에 대한 자세한 내용은 작업 중인 버전에 해당하는 ActionScript 언어 참조 설명서를 참조하십시오.

## ActionScript를 사용하여 작업하는 방법

ActionScript를 사용하여 여러 가지 방법으로 작업할 수 있습니다.

- (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) [스크립트 도우미] 모드를 사용하면 코드를 직접 작성하지 않고도 FLA 파일에 ActionScript를 추가할 수 있습니다. 액션을 선택하면 각 액션에 필요한 매개 변수를 입력하기 위한 사용자 인터페이스가 나타납니다. 특정 작업을 수행하는 데 사용할 함수에 대해 조금은 알고 있어야 하며 이때 구문을 배울 필요는 없습니다. 많은 디자이너 및 비프로그래머들이 이 모드를 사용합니다.
- (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) 비헤이비어를 사용하여 코드를 직접 작성하지 않고도 파일에 코드를 추가할 수도 있습니다. 비헤이비어는 일반 작업에 대해 미리 작성된 스크립트입니다. 비헤이비어를 추가하고 나면 [비헤이비어] 패널에서 쉽게 구성할 수 있습니다. 비헤이비어는 ActionScript 2.0 이전 버전에서만 사용할 수 있습니다.
- ActionScript를 직접 작성하면 유연성을 최대화하고 문서를 제어할 수 있는데 그러기 위해서는 ActionScript 언어 및 규칙을 배워야 합니다.
- 구성 요소는 복합 기능을 구현할 수 있게 하는 미리 작성된 동영상 클립입니다. 구성 요소는 체크 상자 및 같은 간단한 사용자 인터페이스 컨트롤이거나, 스크롤 휠 같은 복합 컨트롤일 수 있습니다. 구성 요소 기능 및 모양을 사용자 정의할 수 있으며, 다른 개발자가 만든 구성 요소를 다운로드할 수 있습니다. 대부분의 경우 구성 요소를 트리거하거나 제어하기 위해 일부 ActionScript 코드를 직접 작성해야 합니다. 자세한 내용은 [ActionScript 3.0 구성 요소 사용](#)을 참조하십시오.

## ActionScript 작성

제작 환경에서 **ActionScript** 코드를 작성할 경우 [액션] 패널이나 [스크립트] 윈도우를 사용합니다. [액션] 패널 및 [스크립트] 윈도우에는 코드 힌트, 색상 표시, 코드 서식 지정, 구문 강조 표시, 디버깅, 행 번호, 줄 바꿈, 유니코드 지원 기능 등을 비롯하여 모든 기능을 갖춘 코드 편집기가 들어 있습니다.

- [액션] 패널에서 **Flash** 문서의 일부인 스크립트 즉, **FLA** 파일에 포함된 스크립트를 작성할 수 있습니다. [액션] 패널은 웹 **ActionScript** 연 요소에 빠르게 액세스할 수 있는 [액션] 도구 상자 등과 같은 기능을 제공하여 스크립트 작성에 필요한 요소를 알려 줍니다.
- 외부 스크립트 즉, 외부 파일에 저장된 스크립트나 클래스를 작성하려면 [스크립트] 윈도우를 사용합니다. 또한 텍스트 편집기를 사용하여 외부 **AS** 파일을 작성할 수 있습니다. [스크립트] 윈도우에는 코드 힌트 및 색상 표시, 구문 확인, 자동 서식 지정 등과 같은 코드 지원 기능이 포함됩니다.

관되는 추가 자료

다음 비디오에서는 **ActionScript 3.0** 사용, **Flash Professional** 작업 과정 및 구성 요소 사용에 대한 자세한 데모를 제공합니다. 일부 비디오는 **Flash Professional CS3** 또는 **CS4**를 표시하지만 **Flash Professional CS5** 및 **CS5.5**에도 적용됩니다. 일부 비디오는 **Adobe® Flex®**를 표시할 수도 있지만 **ActionScript® 3.0**은 **Flash Professional** 그리고 **Flex®** 및 **Flash Builder** 모두에서 동일한 연입니다.

- [ActionScript 3.0\(3:00\)](#)
- [Flash Downunder – ActionScript 3.0 101\(31:51\)](#)
- [Flash in a Flash - 에피소드 5: 기본 상호 작용 및 ActionScript 3.0\(44:50\)](#)
- [Layers TV – 에피소드 20: Flash의 버튼\(14:23\)](#)
- [ActionScript 3.0 시작\(CS3\)\(3:25\)](#)
- [애니메이션 및 FLA 파일 최적화\(CS3\)\(7:24\)](#)
- [ActionScript 3.0을 사용하여 문서 클래스 만들기\(CS3\)\(2:38\)](#)
- [디자인과 개발 간 효율적인 작업 과정 만들기\(CS3\)\(3:41\)](#)
- [구성 요소 사용\(CS3\)\(1:47\)](#)
- [Pixel Bender: 사용자 정의 필터\(9:20\)](#)
- [E4X – XML용 EcmaScript\(56:04\)](#)
- [Alchemy의 기능 배가\(C/C++ 코드를 ActionScript 3.0으로 변환\)\(9:08\)](#)
- [Flash Downunder – Pixel Bender 필터\(15:07\)](#)
- [Flash에서 비트맵 데이터 API 사용\(7:30\)](#)
- [고급 ActionScript API\(67:40\)](#)
- [JavaScript에서 Flash로 그리고 Flash에서 JavaScript로 변환\(18:18\)](#)
- [AlivePDF 소개\(ActionScript 3.0에서 PDF 만들기\)\(7:14\)](#)
- [WiiFlash 소개\(AIR, Flash 및 Flex와 함께 Wii 컨트롤러 사용\)\(7:26\)](#)
- [개발자를 위한 Lynda.com ➤ ActionScript 3.0 – 제3장. 이미지 갤러리 만들기\(4:51\)](#)
- [개발자를 위한 Lynda.com ➤ ActionScript 3.0 – 제4장. 마우스 이벤트 응\(4:07\)](#)
- [ActionScript 웹의 YouTube.com 목록](#)

다음 문서 및 자습서에서는 **ActionScript**를 사용한 작업에 대한 자세한 정보를 제공합니다.

- [ActionScript 3.0 소개\(Sleekx.com\)](#)
- [ActionScript 3 학습 관련 \(Adobe.com\)](#)
- [ActionScript 3의 이벤트 처리 소개\(Adobe.com\)](#)

- [Flash용 ActionScript 3.0 마이그레이션 리소스\(Adobe.com\)](#)
- [ActionScript 3으로 마이그레이션: 웹 개뿔 변경 사항\(Adobe.com\)](#)
- [ActionScript 3에 대한 주요 5가지 오해\(Adobe.com\)](#)
- [ActionScript 3 마이그레이션 안내서\(Adobe.com\)](#)
- [ActionScript 3 마이그레이션 표\(Adobe.com\)](#)

[맨 위로](#)

## 액션 패널

### 언 참조 설명서 확인 방법

꼭 ActionScript 언 요소에 대한 참조 설명서를 확인하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [ActionScript 3.0 언 참조 설명서](#)를 열고 언 요소를 검색합니다.
- (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) [ActionScript 2.0 언 참조 설명서](#)를 열고 언 요소를 검색합니다.
- [액션] 패널에 언 요소를 입력하고 선택한 다음 F1 키를 ~~클~~다. F1 키를 바로 ~~눌~~야 하며, 그렇지 않으면 대신 이 항목이 열립니다.

참고: 도움말을 ~~커~~클 때, 도움말 응용 프로그램이 아닌 ~~웹~~ 브라우저에서 열리면 다음 문서를 참조하십시오.  
[http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid\\_91609.html](http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html)

## ActionScript ~~참~~

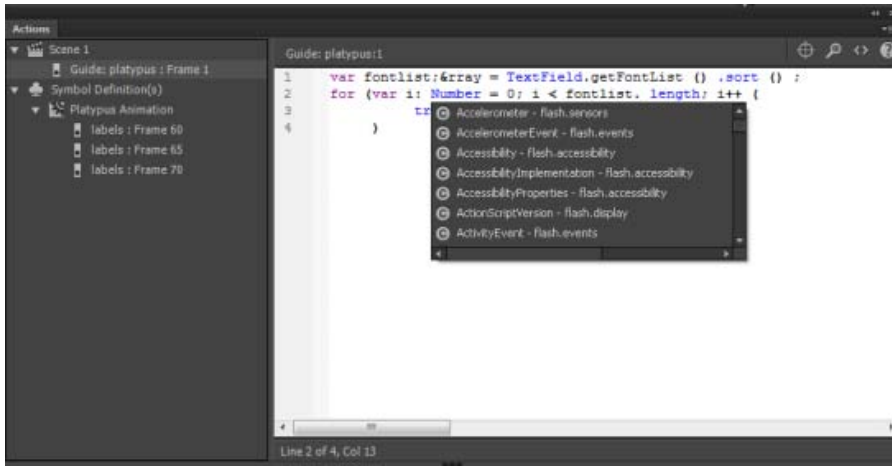
ActionScript 작성에 관한 자세한 내용은 다음 링크를 참조하십시오.

- [ActionScript 3.0 학습](#)
- [ActionScript 3.0 언 및 구성 요소 참조 설명서](#)
- [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)
- [ActionScript 2.0 언 참조](#)

참고: ActionScript 3.0과 2.0은 서로 호환되지 않습니다. 작성할 각 FLA 파일에 사용할 버전을 하나만 선택해야 합니다.

### 액션 패널 개요

FLA 파일에 포함된 스크립트를 만들려면 ActionScript를 [액션] 패널([~~화~~우] > [액션] 또는 F9 키)에 직접 입력합니다.



A. 스크립트 B. 패널 메뉴 C. 스크립트 내비게이터

[액션] 패널은 다음과 같은 세 개의 창로 구성되어 있습니다.

스크립트 현재 선택된 프레임과 연결되는 **ActionScript** 코드를 입력할 수 있습니다.

스크립트 내비게이터 **Flash** 문서에 스크립트를 나열하고 스크립트 사이를 빠른 속도로 이동할 수 있도록 합니다. [스크립트] 창 스크립트를 보려면 [스크립트 내비게이터]에서 항목을 클릭합니다.

## (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 함) ActionScript 인쇄

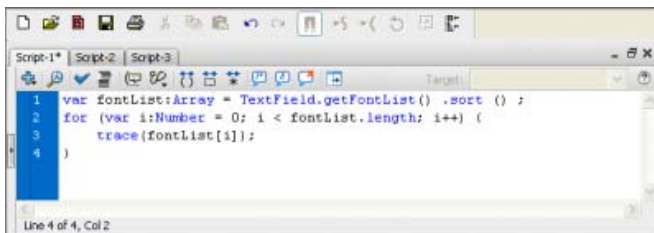
1. [액션] 패널 **메뉴**에서 [인쇄] 선택합니다.
2. 옵션을 선택하고 [인쇄] 클릭합니다.

인쇄 복사본에는 원본 파일에 대한 정보가 포함되지 않으므로 **FLA** 파일의 이름과 같은 정보를 스크립트의 주석에 포함해야 합니다.

[맨 위로](#)

## 스크립트 원우 개요

[스크립트] 원우에서는 응용 프로그램으로 가져온 외부 스크립트 파일을 작성할 수 있습니다. 이러한 스크립트는 **ActionScript** 또는 **Flash JavaScript** 파일이 될 수 있습니다.



스크립트 원우

이상의 외부 파일을 열 경우 파일 이름은 [스크립트] 원우의 위쪽에 있는 탭에 표시됩니다.

[스크립트] 원우에서 사용할 수 있는 기능에는 **찾아바꿈**, 구문 색상 표시, 서식 코드, 코드 힌트, 코드 주석 처리, 코드 축소, 디버그 옵션(**ActionScript** 파일만 해당), 줄 바꿈이 있습니다. 행 번호 및 **줄** 문자도 표시할 수 있습니다.

다.

## 스크립트 뎀에서 뉼 파일 만들기

1. [파일] > [새로 만들기]를 선택합니다.
2. 만들려는 외부 파일의 유형(ActionScript 파일 또는 Flash JavaScript 파일)을 선택합니다.

## 스크립트 뎀에서 기존 파일 편집

- 기존 스크립트를 열려면 [파일] > [열기]를 선택한 다음 기존 AS 파일을 엽니다.
- 이미 열려 있는 스크립트를 편집하려면 스크립트의 이름이 표시된 문서 탭을 클릭합니다.


맨 위로

## 액션 패널과 스크립트 뎀의 도구


[액션] 패널을 통해 코드 지원 기능에 액세스하여 ActionScript에서 코딩 작업을 보다 간단하고 능률적으로 수행할 수 있습니다.

찾 

스크립트 안에서 뉼 텍스트를 찾 마렵다.

대상 경로 합 

([액션] 패널만 해당) 스크립트에서 뉼 액션에 대한 절대 또는 상대 대상 경로를 보다 쉽게 설정할 수 있습니다.

도움말 


[스크립트] 탭서 선택한 ActionScript 요소에 대한 참조 정보를 표시합니다. 예를 들어, import 문을 클릭한 다음 도움말을 클릭하면 import에 대한 참조 정보가 [도움말] 패널에 표시됩니다.

코드 조각

샘플 코드 조각을 표시하는 [코드 조각] 패널을 엽니다.

맨 위로

## 액션 패널에서 컨텍스트에 뉼 도움말에 액세스

1. 참조할 항목을 선택하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [액션] 패널 뉼 [액션] 패널 도구 상자 탭서 ActionScript 용어를 선택합니다.
  - [액션] 패널의 [스크립트] 탭서 ActionScript 용어를 선택합니다.
  - [액션] 패널의 [스크립트] 탭서 있는 ActionScript 용어 앞에 커서를 뉼니다.
2. 선택한 항목에 대한 [도움말] 패널 참조 페이지를 열려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - F1 키를 뉼다.
  - 항목을 마우스 오른쪽 뉼튼으로 클릭하고 [도움말 보기]를 선택합니다.
  - [스크립트] 탭서 있는 [도움말] 을 클릭합니다.

맨 위로

## ActionScript 환경 설정

코드를 편집할 때 [액션] 패널을 사용하든 [스크립트] 뎀을 사용하든 하나의 환경 설정 집합을 설정하고 수정할 수 있습니다.





- 스크립트 작성 및 관리
- 스크립트 작성 및 관리
- [ActionScript 3.0 디버깅](#)
- ActionScript 1.0 및 2.0 디버깅
- ActionScript 3.0의 소스 경로 설정
- ActionScript 2.0의 클래스 경로 설정
- 스크립트 가져오기 및 내보내기
- 코드 서식 지정
- 코드 형 사용



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 액세스 가능한 내용 만들기

액세스 가능한 내용

**Flash**를 사용하여 화면 **확**용 액세스 가능성 정보 입력

화면 **확**용을 위한 고급 액세스 가능성 옵션 지정

**ActionScript**를 사용하여 액세스 가능성 설정

맨 위로 <sup>1</sup>

## 액세스 가능한 내용

### 액세스 가능성 개요

Adobe Flash Professional의 제작 환경 사용자 인터페이스에 제공되는 액세스 가능성 기능을 통해 액세스 가능성을 구현하도록 설계된 **ActionScript®**를 활용하여 장애가 있는 사용자를 포함한 모든 사용자가 액세스할 수 있는 내용을 만들 수 있습니다. 액세스 가능한 **Flash Professional** 응용 프로그램을 디자인할 때는 사용자가 내용과 상호 작용하는 방법을 고려하고 **확**용되는 디자인 및 개발 방법을 따르십시오.

액세스 가능한 내용에 대한 자습서는 **Flash** 자습서 페이지([www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_kr))의 액세스 가능한 내용 만들기를 참조하십시오.

액세스 가능한 풍부한 미디어 내용 샘플은 **Flash** 샘플 페이지([www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_kr))를 참조하십시오. 샘플 **zip** 파일을 다운로드 및 압축 해제하고 **Accessibility\AccessibleApplications** 폴더로 이동한 다음 샘플에 액세스하십시오.

지원되는 플랫폼, 화면 **확**용 호환성, 문서 및 액세스 가능한 예제를 비롯하여 액세스 가능한 **Flash Professional** 내용을 만들거나 보는 방법에 대한 최신 정보는 **Flash Professional** 액세스 가능성 **웹**사이트([www.adobe.com/go/learn\\_flash\\_accessibility\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_kr))를 참조하십시오.

### 국제 액세스 가능성 표준

많은 **확**용들이 **W3C(World Wide Web Consortium)**에서 개발한 표준에 따라 액세스 가능성 표준을 **확**렷했습니다. **W3C**에서는 **Web Content Accessibility Guidelines(웹 내용 액세스 가능성 지침)**를 발표했습니다. 이 지침 디자인이 액세스 가능한 **확**용을 디자인할 때 지켜야 하는 사항을 우선 순위에 따라 설명한 문서입니다. **Web Accessibility Initiative**에 대한 자세한 내용은 **W3C 웹**사이트([w3.org](http://w3.org))를 참조하십시오.

미<sup>확</sup>에서 액세스 가능성을 규정하는 법안은 미<sup>확</sup>장애인 복지법의 수정 조항인 제**508**조입니다.

제**508**조에 대한 자세한 내용은 다음 **웹**사이트를 참조하십시오.

- 미<sup>확</sup>정부 주관 **웹**사이트([section508.gov](http://section508.gov))
- Adobe 액세스 가능성 사이트([www.adobe.com/accessibility/](http://www.adobe.com/accessibility/))

### 화면 판독기 기술 이해

화면 **확**용은 시각 장애가 있는 사용자가 **웹**사이트를 **확**용할 때 **확**용을 소리 내어 **확** 주는 소프트웨어 응용 프로그램입니다. **확** 아트나 애니메이션과 같이 응용 프로그램에 포함된 텍스트 이외의 객체를 화면 **확**용가 **확**록 하려면 [액세스

스 가능성] 패널에서 이름과 설명을 객체에 연결합니다. 정의한 키보드 단축키를 통해 사용자가 화면 **화면**에서 문서를 쉽게 **탐**할 수 있습니다.

그래픽 객체를 표시하려면 액세스 가능성 패널 또는 **ActionScript**를 사용하여 설명을 제공합니다.

화면 **화면**의 작동 방식은 제어할 수 없습니다. 즉, 사용자는 내용만 제어할 수 있습니다. **Flash Professional** 응용 프로그램에서 이 내용을 표시하여 텍스트를 공개하고 화면 **화면** 사용자가 그 컨트롤을 작동시킬 수 있게 해야 합니다. 화면 **화면**에 표시할 **Flash Professional** 응용 프로그램의 객체를 결정하고, 해당 객체에 대한 설명을 제공하고, 객체를 화면 **화면**에 표시하는 순서를 결정합니다. 그러나 화면 **화면**가 **화면** 텍스트를 **화면** 시간에 **화면** 한다거나 화면 **화면**가 내용을 **화면** 방식을 제어할 수는 없습니다. 그러므로 여러 가지 화면 **화면**로 응용 프로그램을 테스트하여 예상대로 작동하는지 확인하십시오.

사운드는 대부분의 화면 **화면** 사용자에게 가장 중요한 매체입니다. 따라서 문서의 사운드가 화면 **화면**에서 **화면** 텍스트와 상호 작용하는 방법을 고려해야 합니다. **Flash Professional** 응용 프로그램에 **화면**가 포함되어 있는 경우 화면 **화면** 사용자가 화면 **화면**의 소리를 **화면** 어려울 수 있습니다.

## 플랫폼 요구 사항

화면 **화면**에서 사용할 수 있는 **Flash Professional** 내용은 **Windows** 플랫폼에서만 만들 수 있습니다. **Flash Professional** 내용을 보는 사용자의 시스템에는 **Windows 98** 이상에 **Adobe**의 **Macromedia Flash® Player 6** 이상과 **Internet Explorer**가 설치되어 있어야 합니다.

## Flash 및 Microsoft Active Accessibility(Windows만 해당)

**Flash Player**는 **MSAA(Microsoft Active Accessibility)**에 맞게 최적화되어 있습니다. **MSAA**는 응용 프로그램과 화면 **화면** 사이에서 정보를 **화면**하는 설명적이면서 표준화된 방법을 제공합니다. **MSAA**는 **Windows** 운영 체제에서만 사용할 수 있습니다. **Microsoft**의 액세스 가능성 **화면**에 대한 자세한 내용은 **Microsoft** 액세스 가능성 **화면**([www.microsoft.com/enable/default.aspx](http://www.microsoft.com/enable/default.aspx))를 참조하십시오.

**Windows ActiveX(Internet Explorer 플러그-인)** 버전의 **Flash Player 6**은 **MSAA**를 지원하지만 **Windows Netscape** 및 **Windows** **화면** 실행형 플레이어는 **MSAA**를 지원하지 않습니다.

참고: **MSAA**는 현재 **화면** 없음 모드와 **화면** 없음 모드에서는 지원되지 않습니다. 이 두 모드는 **HTML [제작 설정]** 패널의 옵션으로, **Flash ActiveX** 컨트롤과 함께 **Windows** 버전의 **Internet Explorer 4.0** 이상에서 사용할 수 있습니다. 화면 **화면**에서 **Flash Professional** 내용에 액세스할 수 있도록 하려면 이러한 모드를 사용하지 마십시오.

**Flash Player**에서는 다음과 같은 유형의 액세스 가능성 객체에 대한 정보를 **MSAA**를 사용하는 화면 **화면**에서 사용할 수 있도록 합니다.

동적 또는 정적 텍스트 텍스트 객체의 주요 속성은 해당 객체 이름입니다. **MSAA** 규약에 따라 이 이름은 텍스트 문자열의 내용과 같습니다. 텍스트 객체에는 관련된 설명 문자열도 있을 수 있습니다. **Flash Professional**에서는 입력 텍스트 필드의 바로 위 또는 **화면** 있는 정적 또는 동적 텍스트를 해당 필드의 레이블로 사용합니다.

참고: 레이블이 되는 **화면**가 모두 화면 **화면**에 전달되지는 않지만 레이블이 지정되는 객체의 이름으로 사용됩니다. 제작자가 지정한 이름이 없는 버튼이나 **화면** 필드에는 레이블이 지정되지 않습니다.

입력 텍스트 필드 값, 선택적 이름, 설명 문자열, 키보드 단축키 문자열이 있습니다. 입력 텍스트 객체의 이름은 해당 객체의 **화면**는 위에 있는 텍스트 객체에서 가져올 수 있습니다.

버튼 상태가 **화면** 또는 **화면** 없음으로 표시되고, 버튼을 잠깐 동안 **화면** 하는 기본 액션을 프로그램으로 작성할 수 있으며, 선택적으로 이름, 설명 문자열, 단축키 문자열을 포함합니다. **Flash Professional**에서는 버튼 내부에 있는 텍스트 전체를 해당 버튼의 레이블로 사용합니다.

참고: 액세스 가능성 용도로 **Flash Player**에서는 **onPress** 등의 버튼 이벤트 핸들러를 사용하여 버튼으로 사용되는 동영상 클립을 동영상 클립이 아니라 버튼으로 간접합니다.

구성 요소 **화면**한 액세스 가능성 기능을 구현합니다.

동영상 클립 동영상 클립이 액세스 가능한 다른 객체를 포함하지 않거나 사용자가 액세스 가능성 패널을 사용하여 동영상 클립의 이름 또는 설명을 제공한 경우 화면 **화면**에 그래픽 객체로 표시됩니다. 액세스 가능한 다른 객체가 동영상 클립에 포함되어 있으면 동영상 클립 자체는 **화면**되고 클립 내의 객체가 화면 **화면**에서 사용됩니다.

참고: 모든 *Flash Professional* 비디오 객체는 단순한 동영상 클립으로 처리됩니다.

## Flash Player에서의 기본적인 액세스 가능성 지원

기본적으로 다음 객체는 모든 *Flash Professional* 문서에서 액세스 가능한 객체로 정의되며 *Flash Player*에서 화면 **화면** 소프트웨어에 제공하는 정보에 포함됩니다. 액세스 가능성 기능을 사용하지 않는 문서에 대해 일반적으로 지원되는 내용은 다음과 같습니다.

동적 또는 정적 텍스트 텍스트가 화면 **화면** 프로그램에 이름으로 전송되지만 설명은 전송되지 않습니다.

입력 텍스트 필드 텍스트가 화면 **화면**에 전송됩니다. 정적 텍스트 필드가 입력 텍스트 필드 **화면**에 있는 등의 경우에서와 같이 입력 텍스트에 대한 레이블 관계가 있는 경우를 제외하고는 이름이 전송되지 않습니다. 설명이나 키보드 단축키 문자열은 전송되지 않습니다.

버튼 버튼의 상태가 화면 **화면**로 전송됩니다. 레이블인 경우를 제외하고는 이름이 전송되지 않으며 설명이나 키보드 단축키 문자열도 전송되지 않습니다.

문서 문서 상태가 화면 **화면**에 전송되지만 이름이나 설명은 전송되지 않습니다.

## 청각 장애가 있는 사용자를 위한 액세스 가능성

자료를 이해하는 데 꼭 필요한 오디오 내용의 **화면**을 추가합니다. 예를 들어, 연결 비디오의 경우에는 액세스 가능성을 위해 **화면**이 필요하지만 버튼을 사용할 때 나는 효과음에는 **화면**이 필요 없습니다.

**화면**을 *Flash Professional* 문서에 추가하는 방법은 다음과 같습니다.

- 텍스트를 **화면**으로 추가하고 **화면**이 타임라인에서 오디오와 동기화되도록 합니다.
- *Flash Professional*용 Hi-Caption SE와 함께 작동하는 Hi Software 제공 구성 요소인 Hi-Caption Viewer를 사용합니다([www.adobe.com/go/accessible\\_captions\\_kr](http://www.adobe.com/go/accessible_captions_kr) 참조). *Hi-Caption SE*를 사용하여 *Macromedia Flash* 동영상에 캡션 추가 백서에서는 Hi-Caption SE와 *Flash Professional*을 함께 사용하여 **화면**이 있는 문서를 만드는 방법을 설명합니다([www.adobe.com/go/accessibility\\_papers\\_kr](http://www.adobe.com/go/accessibility_papers_kr) 참조).

## 시각 장애가 있는 사용자를 위한 애니메이션 액세스 가능성 제공

애니메이션에서 키프레임의 변경된 내용을 표시하려는 경우와 같이 동영상 재생 중에 액세스 가능한 객체의 속성을 변경할 수 있습니다. 하지만 화면 **화면** 공급업체마다 프레임의 새 객체를 처리하는 방식이 다릅니다. 새 객체만 있는 화면 **화면**도 있고 전체 문서를 다시 **화면** 화면 **화면**도 있습니다.

화면 **화면**가 **화면** 내용이 "너~~화면~~아서" 사용자에게 **화면** 주는 일이 생기지 않도록 문서 내의 텍스트, 버튼 및 입력 텍스트 필드 등을 애니메이션으로 표현하지 마십시오. 또한 내용이 반복되지 않도록 하십시오.

*Flash Player*에서는 텍스트에 애니메이션을 적용하는 데 텍스트 [분리]와 같은 기능의 실제 텍스트 내용을 확인할 수 없습니다. 문서 내의 객체나 전체 *Flash Professional* 응용 프로그램에 대한 이름과 설명을 제공한 경우에만 화면 **화면**에서 아이콘이나 제스처 애니메이션과 같이 정보를 전달하는 그래픽에 대해 정확한 액세스 가능성을 제공할 수 있습니다. 문서에 보조 텍스트를 추가하거나 중요한 내용을 그래픽에서 텍스트로 바꿀 수도 있습니다.

1. 액세스 가능성 속성을 변경할 객체를 선택합니다.

2. [화면] > [기타 패널] > [액세스 가능성]을 선택합니다.

3. 객체에 대한 속성을 변경합니다.

또는 **ActionScript**를 사용하여 액세스 가능성 속성을 업데이트합니다.

## 액세스 가능한 내용 테스트

액세스 가능한 **Flash Professional** 응용 프로그램을 테스트할 때는 다음 **관** 사항을 따릅니다.

- 여러 가지 화면 **화면**을 다운로드한 다음 브라우저에서 화면 **화면**을 활성화한 상태에서 응용 프로그램을 실행하여 테스트합니다. 별도의 오디오가 삽입된 문서에서 화면 **화면**가 "너무 많은" 정보를 전달지 않도록 하십시오. 일부 화면 **화면** 응용 프로그램의 경우 **문서**로 다운로드할 수 있는 데모 버전의 소프트웨어를 제공하므로 되도록 많은 화면 **화면**을 테스트하여 여러 화면 **화면** 간의 호환성을 확인할 수 있습니다.
- 대화형 내용을 테스트하고 사용자가 키보드만으로 내용을 효율적으로 **탐색**할 수 있는지 확인합니다. 키보드 입력 내용을 처리하는 방식은 화면 **화면**마다 **따서** 예상과 **따** 키 입력이 **Flash Professional** 내용에 전달지 않을 수도 있습니다. 모든 키보드 단축키를 테스트합니다.

맨 위로 

## Flash를 사용하여 화면 판독기용 액세스 가능성 정보 입력

### 화면 판독기 및 액세스 가능성을 위한 Flash

화면 **화면**은 내용에 대한 설명과 텍스트를 **읽** 주며, 사용자가 메뉴, 툴바, 대화 상자, 입력 텍스트 필드 등의 일반적인 응용 프로그램 사용자 인터페이스를 **탐색**할 수 있도록 도와 **돕**다.

기본적으로 다음 객체는 모든 **Flash Professional** 문서에서 액세스 가능한 객체로 정의되며 **Flash Player**에서 화면 **화면** 소프트웨어에 제공하는 정보에 포함됩니다.

- 동적 텍스트
- 입력 텍스트 필드
- 버튼
- 동영상 클립
- 전체 **Flash Professional** 응용 프로그램

**Flash Player**에서는 텍스트 내용인 정적 및 동적 텍스트 객체에 대해 자동으로 이름을 제공합니다. 액세스가 가능한 각 객체에 대해 화면 **화면**가 **처리**로 **읽**록 설명형 속성을 설정할 수 있습니다. **Flash Player**에서 화면 **화면**에 표시할 객체를 결정하는 방법도 제어할 수 있습니다. 예를 들어, 액세스 가능한 **화면** 객체가 화면 **화면**에 표시되지 않도록 지정할 수 있습니다.

### Flash 액세스 가능성 패널

**Flash** [액세스 가능성] 패널([화면] > [기타 패널] > [액세스 가능성])을 사용하면 화면 **화면**에 액세스 가능성 정보를 제공하고 개별 **Flash Professional** 객체 또는 전체 **Flash Professional** 응용 프로그램에 대한 액세스 가능성 옵션을 설정할 수 있습니다.

참고: 또한, **ActionScript** 코드를 사용하여 액세스 가능성 정보를 입력할 수 있습니다.

스태지에서 객체를 선택한 경우에는 해당 객체를 액세스 가능하도록 설정하고 객체에 대한 옵션 및 탭 순서를 지정할 수 있습니다. 동영상 클립의 경우, 자식 객체 정보를 화면 **화면**에 전달지 여부를 지정할 수 있습니다. 이 옵션

선은 객체를 액세스 가능하도록 설정할 때 기본적으로 선택됩니다.

스태이지에서 객체를 선택하지 않고 [액세스 가능성] 패널을 사용하면 전체 **Flash Professional** 응용 프로그램에 대해 액세스 가능성 옵션을 지정할 수 있습니다. 전체 응용 프로그램 및 자식 객체를 액세스 가능하도록 설정하고, **Flash Professional**에서 객체에 자동으로 레이블을 지정하도록 하며, 객체에 **꺾** 이름과 설명을 지정할 수 있습니다.

**Flash Professional** 문서의 모든 객체에 액세스 가능성 옵션을 적용하려면 객체에 인스턴스 이름이 있어야 합니다. 객체의 인스턴스 이름은 속성 관리자에서 만듭니다. 인스턴스 이름은 **ActionScript**에서 객체를 참조할 때 사용됩니다.

[액세스 가능성] 패널에서 사용할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

**객체 액세스 가능 (기본값)** 객체에 대한 액세스 가능성 정보를 화면 **꺾**에 전달하도록 **Flash Player**에 지시합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 객체에 대한 액세스 가능성 정보가 화면 **꺾**에 전달되지 않습니다. 내용과 관련이 없거나 장식용의 일부 객체는 액세스 가능하도록 설정하면 오히려 화면 **꺾**에서 혼란스러운 결과를 낼 수 있으므로, 내용에 대한 액세스 가능성을 테스트할 때는 이 옵션을 사용하지 않는 것이 좋습니다. 그런 다음 레이블이 지정된 객체에 수동으로 이름을 적용하고 [객체 액세스 가능]의 선택을 **꺾**하여 레이블 텍스트를 **꺾** 있습니다. [객체 액세스 가능]을 사용하지 않으면 [액세스 가능성] 패널의 다른 모든 컨트롤도 사용할 수 없게 됩니다.

**자식 객체 액세스 가능 (동영상 클립 전용; 기본값)** 자식 객체 정보를 화면 **꺾**에 전달하도록 **Flash Player**에 지시합니다. 동영상 클립에 대해 이 옵션을 선택 **꺾**하면 해당 동영상 클립은 텍스트, 버튼 및 기타 객체를 포함하는 경우에도 액세스 가능한 객체 트리에 단순 클립으로 나타납니다. 동영상 클립에 포함된 모든 객체는 객체 트리에서 **꺾**합니다. 이 옵션은 주로 내용과 관련이 없는 객체를 화면 **꺾**에 표시하지 않으려는 경우에 유용합니다.

참고: 동영상 클립이 버튼으로 사용되는 경우, 즉 **onPress** 또는 **onRelease** 등의 버튼 이벤트 핸들러가 할당된 경우 버튼은 항상 단순한 클립으로 처리되며 [자식 객체 액세스 가능] 옵션이 무시되며 레이블의 경우 외에는 해당 자식을 검사하지 않습니다.

**자동 레이블** 스테이지의 객체에 자동으로 레이블을 지정하도록 **Flash Professional**에 지시합니다. 이때 해당 객체와 연관된 텍스트가 사용됩니다.

**이름** 객체 이름을 지정합니다. 화면 **꺾**에서는 이 이름을 **꺾** 객체를 식별합니다. 액세스 가능한 객체에 이름이 지정되지 않으면 화면 **꺾**에서 버튼과 같은 일반적인 단어를 **꺾** 수 있으므로 **꺾** 생깁니다.

참고: [액세스 가능성] 패널에서 지정한 객체 이름과 속성 관리자에서 지정한 인스턴스 이름을 혼동하지 **꺾**시오. [액세스 가능성] 패널에서 객체에 이름을 지정하면 인스턴스 이름이 지정되지 않습니다.

**설명** 화면 **꺾**에 제공할 객체 설명을 입력할 수 있습니다. 화면 **꺾**에서 이 설명을 **꺾**니다.

**단축키** 사용자에게 키보드 단축키를 설명합니다. 화면 **꺾**에서 이 텍스트 필드에 있는 텍스트를 **꺾**니다. 이 텍스트 상자에 키보드 단축키 텍스트를 입력한다고 해서 선택한 객체에 대한 키보드 단축키가 만들어지는 것은 아닙니다. 단축키를 만들려면 **ActionScript** 키보드 핸들러를 제공해야 합니다.

**탭 인덱스(만 해당)** 사용자가 **Tab** 키를 누를 때 객체가 액세스되는 순서를 지정하는 탭 순서를 만듭니다. 탭 인덱스 기능은 페이지의 키보드 **꺾**에 영향을 주며 화면 **꺾**의 **꺾** 순서에는 영향을 주지 않습니다.

자세한 내용은 **Flash Professional** 액세스 가능성 **꺾**이지([www.adobe.com/go/learn\\_flash\\_accessibility\\_kr/](http://www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_kr/))를 참조하십시오.

액세스 가능한 내용에 대한 자습서는 **Flash** 자습서 페이지([www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_kr/](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_kr/))의 액세스 가능한 내용 만들기를 참조하십시오.

액세스 가능한 풍부한 미디어 내용 샘플은 **Flash** 샘플 페이지([www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_kr/](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_kr/))를 참조하십시오. 샘플 **zip** 파일을 다운로드 및 압축 해제하고 **Accessibility\AccessibleApplications** 폴더로 이동한 다음 샘플에 액세스하십시오.

버튼, 텍스트 필드, 전체 **SWF** 응용 프로그램의 이름 선택

액세스 가능성 패널에서 다음과 같은 방법으로 버튼 및 입력 텍스트 필드에 이름을 지정하면 화면 **확**가 이들 객체를 올바르게 식별할 수 있습니다.

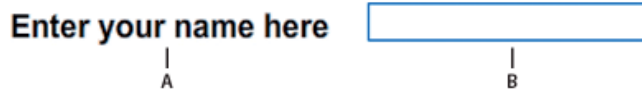
- 자동 레이블 기능을 사용하여 객체와 인접한 텍스트 또는 객체의 텍스트를 레이블로 지정합니다.
- [액세스 가능성] 패널의 [이름] 필드에 **확** 레이블을 입력합니다.

Flash Professional은 버튼이나 텍스트 필드의 위, 안쪽에는 그 곳에 배치된 이름을 자동으로 텍스트 레이블로 적용합니다. 버튼 레이블은 버튼 내부에 나타나야 합니다. 다음 예제에 나타낸 버튼의 경우 대부분의 화면 **확**에서는 먼저 버튼이라는 단어를 **확** 그 다음에 텍스트 레이블인 **홈**을 **확**니다. 사용자는 Return 또는 Enter 키를 **확** 버튼을 활성화할 수 있습니다.



양식에는 사용자가 이름을 입력하는 입력 텍스트 필드가 있을 수 있습니다. 이름이라는 텍스트가 포함된 정적 텍스트 필드는 입력 텍스트 필드 옆에 나타납니다. Flash Player에서는 텍스트 필드가 이와 같이 배치되어 있는 경우 정적 텍스트 객체가 입력 텍스트 필드의 레이블로 간주됩니다.

예를 들어, 양식에서 다음과 같은 부분이 나오면 화면 **확**는 "Enter your name here."를 **확**니다.



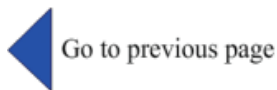
자동 레이블 기능이 문서에 적합하지 않으면 [액세스 가능성] 패널에서 이 기능을 해제합니다. 문서의 **확** 객체에 대해 자동 레이블 기능을 해제할 수도 있습니다.

## 객체에 이름 지정

응용 프로그램의 일부에 대해 자동 레이블 기능을 해제하고 [액세스 가능성] 패널에서 객체에 대한 이름을 지정할 수 있습니다. 자동 레이블 기능을 사용하는 경우에도 **확** 객체를 선택하고 [액세스 가능성] 패널의 [이름] 텍스트 필드에 객체의 이름을 지정하여 이 이름이 객체 텍스트 레이블 대신 사용되도록 할 수 있습니다.

버튼 또는 입력 텍스트 필드에 텍스트 레이블이 없거나 레이블이 Flash Player에서 감지할 수 없는 위치에 있는 경우에는 버튼이나 텍스트 필드의 이름을 지정할 수 있습니다. 텍스트 레이블이 버튼이나 텍스트 필드 안에 있지만 해당 텍스트를 객체의 이름으로 사용하지 않을 경우에도 사용자가 이름을 지정할 수 있습니다.

다음 예제에서 버튼을 설명하는 텍스트는 버튼 외부에서 오른쪽에 나타납니다. Flash Player에서는 이 위치에 있는 텍스트를 감지하지 **확**므로 화면 **확**가 해당 텍스트를 **확** **확**니다.



이러한 문제를 해결하려면 [액세스 가능성] 패널을 열고 버튼을 선택한 다음 이름 및 설명을 입력합니다. 반복을 피하려면 텍스트 객체를 액세스 불가능하게 만듭니다.

참고: 객체의 액세스 가능성 이름은 해당 객체와 연관된 ActionScript 인스턴스 이름 또는 ActionScript 변수 이름과는 **확**합니다. 이 정보는 일반적으로 모든 객체에 적용됩니다. ActionScript에서 텍스트 필드의 인스턴스 이름 및 변수 이름을 처리하는 방법에 대한 자세한 내용은 Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습([www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_learningas2\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_kr))의 텍스트 필드 인스턴스 및 변수 이름을 참조하십시오.

버튼, 텍스트 필드 또는 **확**WF 응용 프로그램에 이름 및 설명 지정

### 1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 버튼이나 텍스트 필드의 이름을 지정하려면 스테이지에서 객체를 선택합니다.

전체 **Flash Professional** 응용 프로그램의 이름을 지정하려면 스테이지에서 모든 객체의 선택을 취소합니다.

2. [화면] > [기타 패널] > [액세스 가능성]을 선택합니다.
3. [객체 액세스 가능](버튼 또는 텍스트 필드의 경우) 또는 기본값인 [동영상을 액세스 가능하게 만들기](전체 **Flash Professional** 응용 프로그램의 경우)를 선택합니다.
4. 버튼, 텍스트 필드 또는 **Flash Professional** 응용 프로그램에 대한 이름 및 설명을 입력합니다.

#### SWF 응용 프로그램에서 선택한 객체 액세스 가능성 정의

1. [화면] > [기타 패널] > [액세스 가능성]을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 객체를 화면 **화면**에 표시하고 패널의 다른 옵션을 활성화하려면 [객체 액세스 가능](기본 설정)을 선택합니다.
  - 객체를 화면 **화면**에 표시하지 않고 패널의 다른 옵션을 사용할 수 없게 하려면 [객체 액세스 가능]의 선택을 취소합니다.
3. 선택한 객체에 대한 이름 및 설명을 필요에 따라 입력합니다.

동적 텍스트 정적 텍스트에 대해 설명을 지정하려면 정적 텍스트를 동적 텍스트로 변환해야 합니다.

입력 텍스트 필드 또는 버튼 키보드 단축키를 입력합니다.

동영상 클립 동영상 클립 내에 있는 객체를 화면 **화면**에 표시하려면 [자식 객체 액세스 가능]을 선택합니다.

참고: 화면 **화면**가 쉽게 전달할 수 있는 간단한 구절로 응용 프로그램을 설명할 수 있는 경우에는 [자식 객체 액세스 가능]을 해제하고 적절한 설명을 입력합니다.

#### 전체 **SWF** 응용 프로그램을 액세스 가능하도록 설정

**Flash Professional** 문서를 완성한 후 제작 또는 내보낼 준비가 되었으면 전체 **Flash Professional** 응용 프로그램을 액세스 가능하도록 설정합니다.

1. 문서에서 모든 요소를 선택 취소합니다.
2. [화면] > [기타 패널] > [액세스 가능성]을 선택합니다.
3. [동영상을 액세스 가능하게 만들기](기본 설정)를 선택하여 문서를 화면 **화면**에 표시합니다.
4. [자식 객체 액세스 가능]을 선택하거나 선택 취소하여 문서에서 액세스 가능한 객체를 화면 **화면**에 표시하거나 합니다.
5. 2단계에서 [동영상을 액세스 가능하게 만들기]를 선택했으면 문서에 대한 이름과 설명을 필요에 따라 입력합니다.
6. 텍스트 객체를 문서에 포함된 액세스 가능한 버튼이나 입력 텍스트 필드의 자동 레이블로 사용하려면 [자동 레이블](기본 설정)을 선택합니다. 자동 레이블 기능을 해제하고 텍스트 객체를 화면 **화면**에 텍스트 객체로 표시하려면 이 옵션을 선택 취소합니다.

#### 탭 순서와 읽기 순서 보거나 만들기



탭 인덱스 순서에는 두 가지 **타입**이 있습니다. 하나는 사용자가 **클릭**을 **탭**하는 순서인 **탭** 순서이고 다른 하나는 화면 **클릭**에서 내용을 **읽** 주는 순서인 **읽** 순서입니다.

Flash Player에서는 탭 인덱스 순서가 **왼쪽**서 **오른쪽**으로, 또한 위에서 아래로 지정됩니다. **ActionScript**의 `tabIndex` 속성을 사용하여 탭 순서와 **읽** 순서를 모두 사용자 정의합니다. **ActionScript**에서 `tabIndex` 속성은 '기' 순서와 동일한 의미를 갖습니다.

참고: **Flash Player**에서는 **FLA** 파일의 모든 객체를 탭 인덱스 값 목록에 추가하지 않아도 됩니다. 모든 객체에 대한 탭 인덱스를 지정하지 않아도 화면 **클릭**에서 각 객체를 제대로 **읽** 수 있습니다.

탭 **클릭** 사용자가 **Tab** 키를 누를 때 객체가 입력 포커스를 받는 순서입니다. **ActionScript** 또는 [액세스 가능성] 패널(**Adobe Flash Professional**이 있는 경우)을 사용하여 탭 순서를 만듭니다. [액세스 가능성] 패널에서 지정하는 탭 인덱스에 따라 **읽** 순서가 정해지는 것은 아닙니다.

**읽** **클릭** 화면 **클릭**에서 객체에 대한 정보를 **읽** 순서입니다. **읽** 순서를 만들려면 **ActionScript**를 사용하여 모든 인스턴스에 탭 인덱스를 지정합니다. 포커스를 받을 수 있는 객체뿐 아니라 액세스 가능한 모든 객체에 대해 탭 순서 인덱스를 만듭니다. 예를 들어, 사용자가 **Tab** 키를 사용하여 동적 텍스트로 이동할 수는 없지만 동적 텍스트에도 탭 인덱스가 있어야 합니다. **클릭** 프레임의 액세스 가능한 모든 객체에 대해 탭 인덱스를 만들지 않으면 **Flash Player**에서는 화면 **클릭**가 사용될 때마다 해당 프레임의 모든 탭 인덱스를 **지우**고 대신 기본 탭 순서를 사용합니다.

## 액세스 가능성 패널에서 키보드 탐색을 위한 탭 순서 인덱스 만들기

[액세스 가능성] 패널에서 다음 객체에 대한 키보드 **타입**을 위한 사용자 정의 탭 순서 인덱스를 만들 수 있습니다.

- 동적 텍스트
- 입력 텍스트
- 버튼
- 동영상 클립(컴파일된 동영상 클립 포함)
- 구성 요소
- 스크린

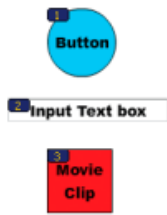
참고: **ActionScript** 코드를 사용하여 키보드 탐색에 대한 탭 순서 인덱스를 만들 수도 있습니다.

인덱스 번호가 가장 작은 객체를 시작으로 번호순으로 탭 포커스를 받게 됩니다. 탭 인덱스 번호가 가장 **클릭**체가 탭 포커스를 받은 후에 인덱스 번호가 가장 작은 객체가 다시 탭 포커스를 받습니다.

사용자가 정의한 탭 인덱스 객체를 문서 내에서 이동하거나 다른 문서로 이동해도 **Flash Professional**에서는 해당 인덱스 **타입**을 그대로 유지합니다. 그러므로 스테이지에서 서로 다른 두 객체의 탭 인덱스 번호가 동일한 경우처럼, 인덱스 **타입**이 있는지 확인하고 이를 해결합니다.

참고: 특정 프레임에서 두 개 이상의 객체에 대한 탭 인덱스가 같은 경우 **Flash Professional**에서는 객체가 스테이지에 배치된 순서로 순서를 결정합니다.

1. 탭 순서를 지정할 객체를 선택합니다.
2. [원우] > [기타 패널] > [액세스 가능성]을 선택합니다.
3. 선택한 객체에 대해서만 인덱스를 만들려면 [탭 인덱스] 텍스트 필드에 선택한 객체가 포커스를 받는 순서를 나타내는 양의 정수(최대 65535)를 입력합니다.
4. 탭 순서를 보려면 [보기] > [탭 순서 표시]를 선택합니다. 각 객체의 탭 인덱스 번호가 객체의 **클릭** 모서리에 나타납니다.



탭 인덱스 번호

참고: **ActionScript** 코드로 만들어진 탭 인덱스는 [탭 순서 표시] 옵션을 선택해도 스테이지에는 나타나지 않습니다.

맨 위로

## 화면 관독기를 위한 고급 액세스 가능성 옵션 지정

### 자동 레이블 기능 해제 및 화면 관독기에 대한 객체 이름 지정

1. 레이블을 조정할 버튼이나 입력 텍스트 필드를 스테이지에서 선택합니다.
2. [원우] > [기타 패널] > [액세스 가능성]을 선택합니다.
3. [객체 액세스 가능](기본 설정)을 선택합니다.
4. 객체의 이름을 입력합니다. 이 이름이 해당 버튼이나 텍스트 필드의 레이블로 됩니다.
5. 자동 레이블에 대해 액세스 가능성을 해제하고 이를 화면 관독기에 표시하지 않으려면 스테이지에서 해당 텍스트 객체를 선택합니다.
6. 텍스트 객체가 정적 텍스트이면 동적 텍스트로 변환합니다(속성 관리자에서 [텍스트 유형] > [동적 텍스트] 선택).
7. [객체를 액세스 가능하게 만들기]의 선택을 취소합니다.

### 객체를 화면 관독기에 숨기기

선택한 객체를 화면 관독기에 **숨** 있으며 동영상 클립이나 **Flash Professional** 응용 프로그램 내에 포함된 액세스 가능한 객체는 **숨**고 동영상 클립이나 **Flash Professional** 응용 프로그램만 화면 관독기에 표시할 수도 있습니다.

참고: 반복적이거나 내용을 전달하지 않는 객체만 숨깁니다.

객체가 **숨**되지 않으면 화면 관독기에서는 해당 객체를 **쥬**합니다.

1. 스테이지에서 화면 관독기에 **숨**튼 버튼이나 입력 텍스트 필드를 선택합니다.
2. [원우] > [기타 패널] > [액세스 가능성]을 선택합니다.
3. [액세스 가능성] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 객체가 동영상 클립, 버튼, 텍스트 필드 또는 다른 객체이면 [객체를 액세스 가능하게 만들기]의 선택을 취소합니다.
  - 객체가 동영상 클립의 자식 객체이면 [자식 객체 액세스 가능]의 선택을 취소합니다.

### 화면 관독기에 대한 객체의 키보드 단축키 만들기

버튼 등의 객체에 대한 키보드 단축키를 만들면 사용자가 전체 페이지의 내용을 **쥬** 않아도 해당 객체로 이동할

수 있습니다. 예를 들어, 사용자가 메뉴, 툴바, 다음 페이지 또는 전송 버튼에 대한 키보드 단축키를 만들 수 있습니다.

키보드 단축키를 만들려면 객체에 대한 **ActionScript** 코드를 작성합니다. 입력 텍스트 필드나 버튼에 대해 키보드 단축키를 제공하는 경우 **Flash Professional** 내용이 재생되는 동안 사용자가 누르는 키를 감지할 수 있도록 **ActionScript Key** 클래스를 사용해야 합니다. 자세한 내용은 **ActionScript 2.0** 2권 참조 설명서의 **Key**를 참조하십시오. 자세한 내용은 **Adobe Flash**에서 **ActionScript 2.0** 2권 참조 설명서([www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_learningas2\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_kr))의 키 보기 캡을 참조하십시오.

화면 **화면**가 키보드 단축키를 할 수 있도록 객체를 선택하고 키보드 단축키 이름을 [액세스 가능성] 패널에 추가합니다.

**Flash Professional** 내용을 여러 화면 **화면**에서 테스트합니다. 키보드 단축키 기능은 사용되는 화면 **화면** 소프트웨어에 따라 달라집니다. 예를 들어, 키 조합 **Ctrl+F**는 브라우저와 화면 **화면** 모두에 대해 예약된 키입니다. 화면 **화면**는 화살표 키를 예약합니다. 일반적으로 키보드에 있는 0 - 9 키를 단축키에 사용할 수 있지만 화면 **화면**에서도 이러한 키를 점점 많이 사용합니다.

## 키보드 단축키 만들기

1. 스테이지에서 키보드 단축키를 만들 버튼이나 입력 텍스트 필드를 선택합니다.
2. [원우] > [기타 패널] > [액세스 가능성]을 선택합니다.
3. 다음 규칙 따라 [단축키] 필드에 키보드 단축키의 이름을 입력합니다.
  - 키 이름을 정확하게 입력합니다(예: Control 또는 Alt).
  - 영문자 키에는 대문자를 사용합니다.
  - 키 이름 사이에는 공백 없이 더하기 기호(+)를 사용합니다(예: Control+A).

참고: **Flash Professional**에서는 키보드 단축키를 코딩하는 **ActionScript**가 만들어졌는지 확인하지 않습니다.

## 버튼 인스턴스 **Control+7**의 키보드 단축키를 **myButton** 인스턴스에 매핑

1. 스테이지에서 객체를 선택하고 [액세스 가능성] 패널을 표시한 다음 [단축키] 필드에서 단축키의 키 조합을 입력합니다. 예를 들어, **Control+7**을 입력합니다.
2. [액션] 패널에 다음 **ActionScript 2.0** 코드를 입력합니다.

참고: 이 예제에서는 단축키가 **Control+7**입니다.

```
1  function myOnPress() {
2      trace( "hello" );
3  }
4  function myOnKeyDown() {
5      if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55
6      is key code for 7
7      {
8          Selection.setFocus(myButton);
9          myButton.onPress();
10     }
11 }
12 var myListener = new Object();
13 myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;
14 Key.addListener(myListener);
15 myButton.onPress = myOnPress;
16 myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"
    Accessibility.updateProperties();
```

참고: 이 예제에서는 인스턴스 이름이 **myButton**인 버튼에 키보드 단축키 **Control+7**을 지정하고 화면 **화면**에서 사용할 수 있는 단축키 정보를 제공합니다. 이 예제에서 **Control+7**을 누르면 **myOnPress** 함수가 [출력] 패널에 "hello"라는 텍스트를 표시합니다. 자세한 내용은 **ActionScript 2.0** 2권 참조 설명서([www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr))의 **addListener(IME.addListener 메서드)**를 참조하십시오.

## ActionScript를 사용하여 액세스 가능성 설정

### ActionScript 및 액세스 가능성

ActionScript® 코드를 사용하여 액세스 가능한 문서를 만들 수 있습니다. 전체 문서에 적용되는 액세스 가능성 속성의 경우 `_accProps`라는 전역 변수를 만들거나 수정할 수 있습니다. 자세한 내용은 ActionScript 2.0 '어 참조 설명

서([http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr)) `_accProps` 속성을 참조하십시오.

특정 객체에 적용되는 속성의 경우 `instancename._accProps` 구문을 사용할 수 있습니다. `_accProps`의 값은 다음 속성을 포함할 수 있는 객체입니다.

속성	유형	액세스 가능성 패널에서 이에 해당하는 옵션	적용 대상
<code>.silent</code>	Boolean	동영상을 액세스 가능하게 만들기/객체 액세스 가능(역활)	전체 문서 버튼 동영상 클립 동적 텍스트 입력 텍스트
<code>.forceSimple</code>	Boolean	자식 객체 액세스 가능(역활)	전체 문서 동영상 클립
<code>.name</code>	문자열	이름	전체 문서 버튼 동영상 클립 입력 텍스트
<code>.description</code>	문자열	설명	전체 문서 버튼 동영상 클립 동적 텍스트 입력 텍스트
<code>.shortcut</code>	문자열	단축키	버튼 동영상 클립

		입력 텍스트
--	--	--------

참고: 역방향에서는 **ActionScript**의 `true` 값이 [액세스 가능성] 패널에서 선택되지 않은 체크 상자에 해당하고, **ActionScript**의 `false` 값은 [액세스 가능성] 패널에서 선택된 체크 상자에 해당합니다.

`_accProps` 변수를 수정한다고 해도 이 자체만으로는 어떤 변화가 생기지 않습니다.

**Accessibility.updateProperties** 메서드를 사용하여 화면 **화면** 사용자에게 **Flash Professional** 내용의 변경 사항을 알려 주어야 합니다. 이 메서드를 호출하면 **Flash Player**에서는 모든 액세스 가능성 속성을 다시 확인하여 화면 **화면**에서 사용할 속성 설명을 업데이트하고, 필요하면 화면 **화면**에 이벤트를 보내어 변경 내용이 있음을 알려 줍니다.

한 번에 여러 객체의 액세스 가능성 속성을 업데이트하는 경우 **Accessibility.updateProperties**에 대한 단일 호출만 포함합니다(화면 **화면**를 너무 자주 업데이트하면 일부 화면 **화면**에서 너무 세한 정보가 표시될 수 있음).

자세한 내용은 **ActionScript 2.0** **언** 참조 설명

서([http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr))의

**Accessibility.updateProperties** 메서드를 참조하십시오.

## **Accessibility.isActive()** 메서드를 사용하여 화면 판독기 감지 기능 구현

화면 **화면**가 활성 상태인 경우 **화면** 방식으로 작동하는 **Flash Professional** 내용을 만들려면

**Accessibility.isActive()** **ActionScript** 메서드를 사용합니다. 이 메서드는 화면 **화면**가 있는 경우 `true` 값을 반환하고, 그렇지 않은 경우 `false` 값을 반환합니다. 그 다음에는 화면 **화면**에 지식 요소를 캡처하는 방법 등으로 사용하는 화면 **화면**과 호환이 되는 방식으로 작동하도록 **Flash Professional** 내용을 디자인할 수 있습니다. 자세한 내용은 **ActionScript 2.0** **언** 참조 설명

서([http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr))의

**Accessibility.isActive** 메서드를 참조하십시오.

예를 들어, **Accessibility.isActive()** 메서드를 사용하여 불필요한 애니메이션을 포함시킬 여부를 결정할 수 있습니다. 화면 **화면**가 아직 실행하지 않는데도 예상치 못한 애니메이션이 실행되어 화면 **화면**가 **화면** 일으키게 될 수 있습니다.

**Accessibility.isActive()** 메서드를 사용하면 **Flash Professional** 내용과 **Flash Player** 사이에서 비동기적 통신이 이루어집니다. 따라서 메서드가 호출된 시간과 **Flash Player**가 활성화되는 시간 사이에 짧은 시간차 생겨 `false`라는 **화면** 값이 반환될 수 있습니다. 이 메서드가 올바르게 호출되도록 하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- **Flash Professional** 내용이 처음 재생될 때 **Accessibility.isActive()** 메서드를 사용하는 대신에 액세스 가능성에 대한 결정을 내려야 할 때마다 이 메서드를 호출합니다.
- 문서의 시작 부분에 1-2초 정도의 짧은 지연 시간을 두어 **Flash Professional** 내용이 **Flash Player**와 통신할 수 있는 충분한 시간을 줍니다.

예를 들어, **onFocus** 이벤트를 사용하여 이 메서드를 버튼에 연결할 수 있습니다. 일반적으로 이 **화면** 하면 **SWF** 파일을 로드하는 시간이 **화면**해지므로 이 시간 내에 화면 **화면** 사용자는 **Tab** 키를 사용하여 스테이지의 첫 번째 버튼 또는 객체로 이동할 수 있습니다.

## **ActionScript**를 사용하여 액세스 가능한 객체의 탭 순서 만들기

**ActionScript®** 코드를 사용하여 탭 순서를 만들려면 다음 객체에 `tabIndex` 속성을 지정하십시오.

- 동적 텍스트
- 입력 텍스트
- 버튼
- 동영상 클립(컴파일된 동영상 클립 포함)

- 타임라인 프레임
- 스크린

액세스 가능한 모든 객체에 탭 순서를 지정합니다. 프레임에 대해 탭 순서를 만들고 프레임의 액세스 가능한 객체에 대해 탭 순서를 지정하지 않은 경우에는 지정된 사용자 정의 탭 순서가 모두 무시됩니다. 또한 탭 순서가 지정된 모든 객체(프레임 제외)에는 인스턴스 이름이 있어야 합니다. 인스턴스 이름은 속성 관리자의 [인스턴스 이름] 텍스트 상자에서 지정합니다. 텍스트 등과 같이 탭 지정 항목이 아님에도 탭 순서대로 흘러가려면 이들 항목을 탭 순서에 포함시켜야 합니다.

정적 텍스트에는 인스턴스 이름을 지정할 수 없으므로 `tabIndex` 속성 값 목록에 포함될 수 없습니다. 따라서 SWF 파일에 정적 텍스트의 인스턴스가 하나라도 포함되어 있으면 탭 순서가 기본값으로 재설정됩니다.

탭 순서를 지정하려면 다음 예제에서처럼 `tabIndex` 속성에 순서 번호를 지정합니다.

```
1 | _this.myOption1.btn.tabIndex = 1
2 | _this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

자세한 내용은 **ActionScript 2.0** 연 참조 설명

서([http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr))에서 `Button`의 `tabIndex`, `MovieClip` `TextField`를 참조하십시오.

`tabChildren()` 또는 `tabEnabled()` 메서드를 사용하여 사용자 정의 탭 순서를 지정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 **ActionScript 2.0** 연 참조 설명

서([http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr))의 `MovieClip.tabChildren`, `MovieClip.tabEnabled` `TextField.tabEnabled`를 참조하십시오.

## 액세스 가능한 구성 요소 사용

액세스 가능한 응용 프로그램을 쉽게 만들 수 있도록 핵심적인 UI 구성 요소 세트를 만들었습니다. 이러한 구성 요소를 사용하여 레이블 지정, 키보드 액세스, 테스트와 관련된 가장 일반적인 액세스 가능성 작업의 대부분을 자동화하고 다양한 응용 프로그램에서 일관된 사용자 환경을 제공할 수 있습니다. **Flash Professional**에는 액세스 가능한 다음 구성 요소 집합이 포함되어 있습니다.

- SimpleButton
- CheckBox
- RadioButton
- Label
- TextInput
- TextArea
- ComboBox
- ListBox
- 토큰
- Alert
- DataGrid

액세스 가능한 **Flash Professional** 구성 요소에는 해당 구성 요소의 액세스 가능한 비헤이비어를 정의하는 **ActionScript**가 포함되어 있어야 합니다. 화면 판독기에서 사용할 수 있는 액세스 가능한 구성 요소에 대한 자세한 내용은 **Flash Professional** 액세스 가능성 페이지([www.adobe.com/go/learn\\_flash\\_accessibility\\_kr/](http://www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_kr/))를 참조하십시오.

구성 요소에 대한 일반적인 내용은 **ActionScript 2.0** 구성 요소 사


용([http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_usingas2components\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_usingas2components_kr))의 "구성 요소"를 참조하십시오.

액세스 가능한 각 구성 요소에 대해 `enableAccessibility()` 명령을 사용하여 해당 구성 요소의 액세스 가능한 부분을 활성화할 수 있습니다. 문서가 컴파일될 때 액세스 가능성 객체와 구성 요소가 이 명령에 포함됩니

다. 구성 요소에 객체를 추가한 후에는 객체를 간단히 제거할 수 없으므로 이 옵션은 기본적으로 비활성화되어 있습니다. 따라서 각 구성 요소에 대해 액세스 가능성 옵션을 활성화하는 것이 중요합니다. 각 구성 요소에 대해 이 단계를 한 번만 수행합니다. 지정된 문서의 구성 요소 인스턴스 각각에 대해 액세스 가능성을 활성화하지 않아도 됩니다. 자세한 내용은 *ActionScript 2.0* 구성 요소 연 참조 설명

서([www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr))의 "Button 구성 요소", "CheckBox 구성 요소", "ComboBox 구성 요소", "Label 구성 요소", "List 구성 요소", "RadioButton 구성 요소" 및 "Window 구성 요소"를 참조하십시오.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 유용한 방법 - 액세스 가능성 지침

액세스 가능성 지침  
액세스 가능한 사이트 만들기  
**SWF** 파일 구조 및 **타임라인**  
설명 및 반복 제어  
색상 사용  
**클릭**, 탭 이동 및 키보드  
오디오, 비디오 및 애니메이션 **클릭**  
액세스 가능성 및 **Flash** 확장  
파일 테스트 및 변경

[맨 위로](#)

## 액세스 가능성 지침

시작 장애가 있는 사용자에게 **클릭**을 소리 내어 **읽** 주는 소프트웨어인 화면 **클릭**은 복활 뿐만 아니라 화면 **클릭**에서 사용하도록 개발된 **FLA** 파일에서 예기치 않은 결과가 발생하기 쉽습니다. 텍스트를 소리 내어 **읽**기 위해서 **클릭**하게 설계된 소프트웨어가 사용됩니다. 화면 **클릭**은 텍스트 내용만 해석할 수 있습니다. 하지만 전체 **SWF** 파일, 동영상 클립, 이미지 또는 기타 그래픽 내용에 제공한 모든 설명도 소리 내어 **읽** 수 있습니다. 중요한 이미지와 애니메이션에 대한 설명을 작성하여 화면 **클릭**에서 **SWF** 파일에 있는 이러한 에셋도 해석할 수 있도록 해야 합니다. 이는 **HTML** **클릭**에서 **alt** 텍스트에 해당하는 **SWF** 파일입니다.

참고: *Microsoft Active Accessibility(MSAA)*는 *Windows*의 *Internet Explorer*에서만 지원되므로 이 브라우저에서 *Flash Professional* 응용 프로그램을 표시해야 합니다.

**Flash Player**는 *Microsoft Active Accessibility(MSAA)*를 사용하여 *Flash Professional* 내용을 화면 **클릭**에 **클릭**시킵니다. *MSAA*는 화면 **클릭**과 같은 보조 기구 다른 응용 프로그램 사이에서 정보를 **클릭**하기 위한 표준화된 플랫폼을 제공하는 **클릭**만 기구합니다. *MSAA*를 사용하여 이벤트(예: 응용 프로그램의 변경 사항) 및 객체를 화면 **클릭**에서 볼 수 있습니다.

참고: **Flash Player 7** 이상 버전은 일부 화면 **클릭** 기구에서 작동하지 않습니다. 타사 소프트웨어 공급자는 *MSAA*가 제공하는 정보를 처리해야 합니다.

[맨 위로](#)

## 액세스 가능한 사이트 만들기

사이트를 액세스 가능하게 만들려면 다음과 같은 여러 조건을 **클릭**해야 합니다.

정보를 화면 **클릭**에 **클릭**

**클릭** 수 있는 텍스트 또는 이미지 만들기 일부 방문자는 작은 텍스트를 읽거나 작은 그래픽을 보는 데 어려움을 **클릭** 수 있습니다. **SWF** 파일에서 확장 가능한 **클릭** 그래픽을 활용하여 사용자가 이러한 요소를 확대할 수 있도록 합니다.

오디오 내레이션 제공하면 **클릭**가 없거나 비디오 내용의 경우처럼 화면 **클릭**가 작동하지 않는 경우를 위해 오디오 내레이션을 방문자에게 제공하는 것이 **클릭**습니다.

오디오 내레이션에 대한 **클릭** 제공일부 방문자는 사이트나 비디오의 오디오 내레이션을 **클릭** 수 있습니다. 이러한



방문자를 위해 **캡**을 제공하는 것이 좋습니다.

정보를 전달기 위해 색상에 의존하지 않아야 함 많은 방문자가 색맹 수 있습니다. 정보를 전달기 위해 색상에 의존하는 경우(예: 1페이지로 가려면 **책** 버튼을 두고 2페이지로 가려면 빨간색 버튼을 뿜) 이에 해당하는 텍스트나 음성을 제공합니다.

전통적으로 대부분의 온라인 프레젠테이션(예: 비디오)은 시각 장애가 있는 방문자가 내용(예: 비디오의 텍스트 설명)에 액세스할 수 있는 대체 방법을 제공합니다. 하지만 **Flash Professional**은 화면 **캡**에 텍스트 정보를 직접 제공합니다. 따라서 일반적으로 **FLA** 파일에서 추가 설정이나 **ActionScript**를 만들어야 하지만 완전히 별개인 버전을 만들 필요는 없습니다.

**SWF** 파일의 일부가 화면 **캡**에 **출**될 수 있습니다. 텍스트 요소(예: 텍스트 필드, 정적 텍스트 및 동적 텍스트), 버튼, 동영상 클립, 구성 요소 및 전체 **SWF** 파일을 **MSA** 호환 화면 **캡**에서 해석할 수 있습니다.

508 조항은 정보를 장애인도 액세스할 수 있도록 만드는 방법에 대한 지침을 제공하는 미법령입니다. 508 조항에서는 웹 사이트를 여러 방법으로 액세스할 수 있어야 하는 필요성에 대해 구체적으로 명시되어 있습니다. 모든 연방 웹 사이트를 포함한 일부 웹 사이트에서 이러한 지침을 준수해야 합니다. **SWF** 파일이 모든 정보를 화면 **캡**에 전달하지 않을 경우 **SWF** 파일은 더 이상 508 조항을 준수하지 않는 것입니다. 자세한 내용은 508 조항 웹 사이트를 참조하십시오.

대부분의 **캡**은 액세스 가능한 웹 사이트를 작성하기 위해 따라야 하는 지침을 규정할 뿐만 아니라 다른 조직에서 수립한 지침을 준수합니다. 액세스 가능성 및 웹 접근성에 대한 자세한 내용은 **W3C(World Wide Web Consortium) Web Accessibility Initiative** 웹 사이트를 참조하십시오. 이러한 표준과 지침을 액세스 가능한 **HTML** 웹 페이지를 만들 때 다루어야 하는 요소를 설명하고 있으며 이러한 정보 중 일부가 **Flash Professional**에 적용됩니다.

[맨 위로](#)

## SWF 파일 구조 및 **캡**

일부 **SWF** 파일의 시각적 **캡**으로 인해 페이지의 레이아웃과 **캡**이 복잡하여 화면 **캡**에서 변환하기에 **뭉** 수 있습니다. **SWF** 파일에 대한 전체적인 설명은 해당 구조에 대한 정보와 사이트 구조를 **캡**하는 방법을 알리는 데 중요합니다. 스테이지를 클릭하고 [액세스 가능성] 패널에 설명을 입력하여 이 설명을 제공할 수 있습니다. 또한 별개의 사이트 영역을 만들어 이 설명이나 개요를 제공할 수 있습니다.

참고: 기본 **SWF** 파일에 대한 설명을 입력할 경우 **SWF** 파일을 새로 고쳐마다 해당 설명을 **뿜**니다. 별개의 정보 페이지를 만들어 이러한 중복 **뿜**을 방지할 수 있습니다.

**SWF** 파일에서 변경되는 모든 **캡** 요소에 대해 사용자에게 알립니다. 여분의 버튼이 추가되거나 버튼에 표시되는 텍스트가 변경되는 경우 이러한 변경 사항을 화면 **캡**가 소리 내어 **뿜** 됩니다. **Flash Player 7** 이상 버전에서는 **ActionScript**를 사용하여 이러한 속성을 업데이트하는 것이 지원됩니다. 런타임에 내용이 변경될 경우 응용 프로그램에서 액세스 가능성 정보를 업데이트할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## 설명 및 반복

디자이너와 개발자는 **SWF** 파일의 애니메이션, 이미지 및 그래픽에 대한 설명을 할당할 수 있습니다. 화면 **캡**가 그래픽을 해석할 수 있도록 그래픽에 이름을 제공합니다. 그래픽이나 애니메이션이 중대한 정보를 **SWF** 파일에 전달하지 않거나(장식용이거나 반복적이기 때문에) 전체 **SWF** 파일 설명에서 요소를 개략으로 설명한 경우에는 해당 요소에 대한 별도의 설명을 제공하지 마십시오. 불필요한 설명을 제공하면 화면 **캡**을 사용하는 사용자에게 혼란을 줄 수 있습니다.

참고: 텍스트를 분리하거나 **SWF** 파일의 텍스트에 대해 이미지를 사용하는 경우 이러한 요소에 대한 이름이나 설명을 제공합니다.

단일 용도로 사용되거나 하나의 아이디어를 전달하는 여러 중첩 동영상 클립이 있는 경우 다음을 수행해야 합니다.

- **SWF** 파일에서 이러한 요소를 그룹화합니다.
- 부모 동영상 클립에 대한 설명을 제공합니다.

- 모든 자식 동영상 클립을 액세스할 수 없게 합니다.

이러한 작업은 매우 중요합니다. 이러한 작업을 수행하지 않을 경우 화면 **화면**은 관련되지 않은 모든 **동영상** 클립을 설명하려고 하기 때문에 사용자에게 **혼**을 주게 되어 결과적으로 사용자는 **화면**을 따게 됩니다. 여러 동영상 클립과 같은 **화면**상의 객체가 **SWF** 파일에 있는 경우 항상 이러한 사항을 고려합니다. 전체 메시지가 하나의 설명을 사용하여 가장 **짧**될 경우에는 객체 중 하나에 대한 설명을 제공하고 화면 **화면**에서 다른 모든 객체를 액세스할 수 없도록 합니다.

SWF 파일과 응용 프로그램을 반복하면 페이지의 새 내용을 화면 **화면**가 **화면**하기 때문에 화면 **화면**기는 지속적으로 계속 **고칩니다**. **화면**는 내용이 업데이트된 것으로 간주하기 때문에 **화면**이 페이지의 맨 위로 돌아가 내용을 다시 **읽** 시작합니다. 따라서 다시 **읽** 필요가 없는 반복되거나 새로 **고쳐**는 객체를 화면 **화면**가 액세스할 수 없도록 해야 합니다.

참고: [액세스 가능성] 패널의 [설명] 필드에는 화면 **화**가 소리 내어 읽 인스턴(예: 텍스트)에 대한 설명을 입력하지 **합**시오.

맨 위로 

## 생각 사용

엑세스 가능한 파일에서 색상을 사용하는 것에 대한 결정을 내려야 합니다. **흰** 정보나 지시를 사용자에게 전달하기 위해 색상에 의존해서는 안 됩니다. 새 페이지를 시작하기 위해 **파란** 영역을 클릭하거나 **옅은** **검은** 위해 **빨간**색 영역을 클릭해야 하는 경우 **색맹** 사용자는 페이지를 사용할 수 없습니다. 따라서 사이트에 액세스할 수 있도록 해당 페이지나 대체 버전에서 이에 해당하는 텍스트를 제공해야 합니다. 또는 쉽게 구분할 수 있도록 배경색과 전경색이 분명하게 대비되는지 확인합니다. **흰** 배경에 연한 회색 텍스트를 배치할 경우 사용자는 텍스트를 쉽게 **읽** 수 없습니다. 마찬가지로 많은 방문자가 작은 텍스트를 **읽** 것이 어려울 것입니다. 대비가 분명한 **흰**스트나 크기 조정이 가능한 텍스트를 사용하면 장애가 있건 없건 대부분 사용자에게 도움이 됩니다.

맨 위로 ↑

## 췌, 탭 이동 및 키보드

웹 순서와 탭 이동은 **Flash Professional** 웹사이트를 액세스 가능하게 만들기 위한 중요한 고려 사항입니다. 인터페이스를 디자인할 때 페이지에 인터페이스가 표시되는 순서는 화면 **플**가 각 인스턴스를 설명하는 순서와 일치하지 않을 수 있습니다. **SWF** 파일에서 웹 순서를 제어하고 테스트할 수 있을 뿐만 아니라 탭 이동을 제어할 수 있습니다.

## 원천 제어

기본 **위** 순서는 예측 수 없으며 예셋의 배치 또는 페이지의 시각적 레이아웃과 항상 일치하지는 않습니다. 레이아웃을 간단하게 유지하면 **ActionScript**를 사용하지 않고 **범적 위** 순서를 만드는 데 도움이 됩니다. 하지만 **ActionScript**를 사용하여 **SWF** 파일에서 **위** 순서를 테스트하는 경우 **위** 순서를 더 많이 제어할 수 있습니다.

**참고:** SWF 파일에서 단일 인스턴스의 순서를 지정해야 하며 그렇지 않을 경우 뺄 순서가 예상할 수 없는 기본 뺄 순서로 되돌아옵니다.

## 탭 이동 및 내용 제어

사이트의 내용을 설명하기 위해 화면 **밖**에 의존하는 방문자는 일반적으로 탭 이동 및 키보드 컨트롤을 사용하여 운영 체제와 **웹**이지를 **탐**하는데 이는 화면을 볼 수 없는 경우 마우스를 사용하는 것이 소용이 없기 때문입니다. 이 `tabIndex` 및 `tabEnabled` 속성을 동영상 클립, 버튼, 텍스트 필드 또는 구성 요소 인스턴스와 함께 사용하여 액세스 가능한 **SWF** 파일에서 지능적인 탭 이동 컨트롤을 제공합니다. 탭 이동 외에도 키 블록 액션을 사용하여 **SWF** 파일을 **탐**할 수 있지만 [액세스 가능성] 패널을 사용하여 해당 정보를 **전**해야 합니다. **ActionScript**의 `Key` 클래스를 사용하여 키 블록 스크립트를 **SWF** 파일에 추가합니다. 키 블록 스크립트를 사용할 객체를 선택하고 [액세스 가능성] 패널의 [단축키] 필드에 단축키를 추가합니다. **SWF** 파일에서 자주 사용하는 중요한 버튼에 키보드 단축키를 추가합니다.

참고: *ActionScript 3.0*에서는 *tabIndex* 및 *tabEnabled*가 *InteractiveObject* 클래스의 속성입니다.

ActionScript 2.0에서는 클래스 참조가 필요하지 않습니다.

참고: 보이지 않는 버튼은 화면 **밖**에 인식할 수 없으므로 액세스 가능한 SWF 파일에서 사용하지 마십시오. (보이지 않는 버튼은 버튼에 대한 클릭 가능 영역인 히트 영역만 정의하는 버튼입니다.)

대부분의 SWF 파일은 빠르게 연속되는 정보를 갖고 있으므로 화면 **밖**은 **화면** 이러한 속도를 따라가지 **못**습니다. 따라서 SWF 파일에 대한 컨트롤을 제공하여 사용자가 버튼을 사용하여 원하는 속도로 파일을 **탐**하고 필요한 경우 프로세스를 일시 정지할 수 있도록 합니다.

[맨 위로](#)

## 오디오, 비디오 및 **액션** **최**

음성이 포함된 오디오 내레이션 또는 비디오를 제공할 때는 들을 수 없는 사용자를 위해 **캡**을 제공합니다. Flash Professional의 텍스트 필드를 사용하거나 **캡**이 포함된 비디오를 가져오거나 XML **캡** 파일을 사용할 수 있습니다. 비디오 **캡**인트를 사용하여 텍스트 필드가 런타임에 텍스트 정보를 업데이트해야 하는 시점을 지정할 수 있습니다.

Hi-Caption SE 및 Hi-Caption Viewer 구성 요소 사용에 대한 자세한 내용은

[www.adobe.com/go/flash\\_extensions\\_kr](http://www.adobe.com/go/flash_extensions_kr)를 참조하십시오. 이 타사 확장 구성 요소에서 여러 고급 컨트롤을 사용할 수 있으며, **특** XML 파일에 저장하고 런타임에 SWF 파일에 로드하는 **캡**을 만들 수 있습니다. 또는 **캡**인트와 텍스트 필드를 사용하여 **캡** 정보를 표시할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## 액세스 가능성 및 **Flash** 확장

Flash Professional의 확장성 레이어를 사용하여 개발자는 고급 제작을 가능하게 하는 확장 구성 요소를 만들 수 있습니다. 또한 이를 통해 다른 회사에서 액세스 가능성과 관련된 확장 구성 요소를 개발할 수 있습니다. SWF 파일의 유효성을 검사하거나 **캡**을 추가하기 위한 여러 옵션이 있습니다.

예를 들어, 유효성 검사 도구는 SWF 파일에서 **캡** 설명을 검사할 수 있습니다. 이 도구는 인스턴스 **그**에 대한 설명이 추가되었는지 또는 인스턴스에 대한 레이블이 텍스트에 있는지 확인하고 모든 문제를 알려~~줍니다~~. 또한 이 도구는 SWF 파일에서 **캡** 순서를 검사하고 지정해야 하는 모든 인스턴스를 **찾**냅니다. SWF 파일이 분석된 후에 대화 상자를 사용하여 **캡** 순서를 지정할 수 있습니다.

현재 사용할 수 있는 타사 확장 구성 요소에 대한 자세한 내용은 [www.adobe.com/go/flash\\_extensions\\_kr](http://www.adobe.com/go/flash_extensions_kr)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 파일 테스트 및 변경

화면 **밖**에 사용하도록 되어 있는 모든 SWF 파일을 테스트합니다. 보조 개정 등을 포함하는 새 버전의 Flash Player가 출시될 때마다 SWF 파일을 테스트하고 해당 버전을 다음 시나리오로 테스트합니다.

- Windows 화면 **밖**로 사용하는 Window Eyes 및 JAWS는 각각 SWF 파일을 다르게 처리하므로 다른 결과를 **얻** 수 있습니다.
- 화면 **밖** 없이 브라우저에서 열고 마우스를 사용하지 않고 사이트를 **탐**합니다.
- 모니터를 **끄**고 화면 **밖**만 사용하여 **웹**사이트를 **탐**합니다.
- 오디오 내레이션을 사용하는 경우 스피커 없이 사이트를 테스트합니다.
- 대상 **웹**사이트 방문자를 대표하는 여러 사용자와 함께 테스트합니다.

참고: SWF 파일을 화면 **밖**에 **출**하는 데 사용되는 기(MSAA)이 Windows의 Internet Explorer에서만 지원되므로 다른 브라우저를 테스트할 필요는 없습니다.

화면 **확**을 사용하여 SWF 파일을 들을 때는 다음 사항을 확인합니다.

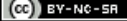
- 원 순서가 올바른가?
- SWF 파일에 단축키에 대한 설명이 있습니까?
- 인터페이스의 요소에 대한 적절하고 완전 설명이 있습니까?
- 사이트 구조를 **탐**하기 위한 적절한 설명이 있습니까?
- 업데이트되거나 새로 **고** SWF 파일 내용을 **읽**니까?
- 스테이지에서 요소의 컨텍스트를 변경할 경우(예: 재생에서 일시 정지로 **바** 버튼) 화면 **확**에서 해당 변경 사항을 **읽**니까?

HTML 유효성 검사와 **탐** SWF 파일의 유효성을 검사하는 데 사용할 수 있는 공식적인 도구는 없습니다. 그러나 파일의 유효성을 검사하는 데 도움이 되는 몇 가지 타사 도구가 있습니다. 이러한 확장 구성 요소에 대한 자세한 내용은 [www.adobe.com/go/flash\\_extensions\\_kr](http://www.adobe.com/go/flash_extensions_kr)를 참조하십시오.

## 추가 참조

- ActionScript를 사용하여 액세스 가능성 설정
- Flash를 사용하여 화면 **확**용 액세스 가능성 정보 입력
- ActionScript를 사용하여 액세스 가능성 설정
- **창**에 있는 사용자를 위한 액세스 가능성

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash 작업 영역의 액세스 가능성

## 액세스 가능성 지원

키보드 단축키를 사용하여 패널에서 컨트롤 선택

키보드 단축키를 사용하여 대화 상자 컨트롤 탭

키보드 단축키를 사용하여 스테이지 또는 스테이지의 객체 선택

키보드 단축키를 사용하여 트리 구조 탭

키보드 단축키를 사용한 라이브러리 항목 작업

마우스 사용이 어려울 있는 사용자의 경우 키보드를 사용하여 Adobe Flash Professional 작업 영역에 액세스할 수 있습니다.

참고: 업데이트된 전체 도움말은 [여기](#) 있습니다. 응용 프로그램에서 인터페이스가 감지되지 않았습니다. 이 항목의 전체 버전을 보려면 아래 링크를 클릭하거나 전체 [Flash Professional 도움말](#)을 검색하십시오.

마우스 사용이 어려울 있는 사용자의 경우 키보드를 사용하여 Adobe Flash Professional 작업 영역에 액세스할 수 있습니다.

마우스 없이 사용자 인터페이스를 탭하는 방법은 [여기](#) 도움말에서 Flash Professional 작업 영역의 액세스 가능성에 대한 설명을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 액세스 가능성 지원

제작 환경에서는 액세스 가능성을 지원하기 위해, 패널, 속성 관리자, 대화 상자, 스테이지 및 스테이지의 객체를 비롯한 인터페이스 컨트롤을 탭하고 사용하기 위한 키보드 단축키를 제공하므로 마우스를 사용하지 않고 이러한 인터페이스 요소를 사용하여 작업할 수 있습니다.

참고: **Tab** 키보드 컨트롤 및 제작 환경 액세스 가능성 기능은 Windows에서만 사용할 수 있습니다.

제작 환경의 액세스 가능성을 높이기 위해 키보드 단축키를 사용자 정의하려면 [키보드 단축키] 대화 상자의 [작업 영역 액세스 가능성 명령] 섹션을 사용합니다.

- 모든 패널과 속성 관리자를 **Alt+F4**를 누릅니다. 모든 패널과 속성 관리자를 표시하려면 **Alt+F4**를 다시 누릅니다.

[맨 위로](#)

## 키보드 단축키를 사용하여 패널에서 컨트롤 선택

현재 포커스가 패널이나 속성 관리자에 있을 때 패널 컨트롤 사이로 포커스를 이동하려면 **Tab** 키를 사용합니다. 현재 포커스가 있는 메뉴를 활성화하려면 스페이스바를 사용합니다. 즉, 스페이스바를 누르는 것은 패널에서 메뉴를 클릭하는 것과 같습니다. Flash Pro는 **Tab** 키를 사용하여 한 패널에서 다른 패널로 이동하는 것을 지원하지 않습니다.

패널 컨트롤에 대한 키보드 단축키를 사용하면 포커스는 컨트롤에 적용되며 해당 컨트롤은 다음 기준에 따라 활성화됩니다.

- **Tab** 키를 사용하여 해당 패널의 컨트롤을 선택하려면 현재 포커스가 있는 패널이 확장되어 있어야 합니다. 패널이 축소되어 있는 경우에는 **Tab** 키를 눌러도 아무런 효과가 없습니다.
- [패널] 메뉴에 포커스가 있을 때 [패널] 메뉴 항목을 표시하려면 스페이스바를 누릅니다.
- 컨트롤이 활성화된 경우에만 포커스를 패널 컨트롤로 이동할 수 있습니다. 컨트롤이 켜져 표시(비활성화)되어 있으면 컨트롤에 포커스를 적용할 수 없습니다.

## 패널의 패널 메뉴에서 항목 사이 포커스 이동

1. [패널] 메뉴에 포커스를 적용한 상태에서 [패널] 메뉴 항목을 표시하려면 스페이스바를 누릅니다.
2. [패널] 메뉴의 항목 사이를 이동하려면 아래쪽 화살표 키를 누릅니다.
3. 현재 선택된 [패널] 메뉴 항목을 활성화하려면 **Enter** 키(Windows) 또는 **Return** 키(Macintosh)를 누릅니다.

## 패널의 컨트롤 사이에서 포커스 이동

1. 현재 [패널] 메뉴에 포커스가 적용된 상태에서 **Tab** 키를 누릅니다. 패널의 컨트롤 사이에서 포커스를 이동하려면 **Tab** 키를 반복해서 누릅니다.
2. 패널에서 현재 선택된 메뉴를 활성화하려면 **Enter** 또는 **Return** 키를 누릅니다.
3. 썸네일 텍스트 값을 편집하려면 썸네일을 입력하고 **Enter** 또는 **Return** 키를 누릅니다.

맨 위로 ↑

## 키보드 단축키를 사용하여 대화 상자 컨트롤 탐색

- 대화 상자의 컨트롤 사이에서 이동하려면 **Tab** 키를 누릅니다.
- 대화 상자의 한 섹션에 있는 컨트롤 사이에서 이동하려면 위쪽 화살표 키 및 아래쪽 화살표 키를 누릅니다.
- 버튼을 활성화(버튼을 클릭하는 것과 같은 효과)하려면 포커스가 대화 상자 컨트롤 버튼에 적용된 상태에서 **Enter** 키를 누릅니다.
- 현재 설정을 적용하고 대화 상자를 닫려면([확인]을 클릭하는 것과 같은 효과) 대화 상자 컨트롤 버튼에 포커스를 적용하지 않은 상태에서 **Enter** 키를 누릅니다.
- 변경 내용을 적용하지 않고 대화 상자를 닫려면([취소]를 클릭하는 것과 같은 효과) **Esc** 키를 누릅니다.
- 대화 상자에 대한 [도움말] 내용을 보려면([도움말]을 클릭하는 것과 같은 효과) [도움말] 버튼에 포커스를 적용한 상태에서 **Enter** 키 또는 스페이스바를 누릅니다.

맨 위로 ↑

## 키보드 단축키를 사용하여 스테이지 또는 스테이지의 객체 선택

키보드 단축키로 스테이지를 선택하는 것은 스테이지를 클릭하는 것과 같습니다.

스테이지를 선택한 후에 **Tab** 키를 사용하여 모든 레이어의 모든 객체를 한 번에 하나씩 탐색합니다. 인스턴스(예: 그래픽 심볼, 버튼, 동영상 클립, 비트맵, 비디오 또는 사운드), 그룹은 상자를 선택할 수 있습니다. 사각형과 같은 모양은 해당 모양이 심볼의 인스턴스가 아니면 선택할 수 없습니다. 키보드 단축키로 한 번에 물상의 객체를 선택할 수는 없습니다.

스테이지의 객체를 선택하려면 다음 기법을 사용합니다.

- 스테이지의 객체를 선택하려면 스테이지를 선택한 상태에서 **Tab** 키를 누릅니다.

- 객체가 현재 선택되어 있을 때 이전 객체를 선택하려면 **Shift+Tab**을 **누**다.
- 활성 레이어의 활성 프레임에서 만들어진 첫 번째 객체를 선택하려면 **Tab** 키를 **누**다. 최상단 레이어의 마지막 객체가 선택되어 있는 경우 **Tab** 키를 **누**면 바로 아래의 레이어로 이동하여 이 레이어의 첫 번째 객체가 선택됩니다.
- 마지막 레이어의 마지막 객체가 선택되어 있는 경우 **Tab** 키를 **누**면 다음 프레임으로 이동하여 이 프레임의 최상단 레이어에 있는 객체가 선택됩니다.
- **캡** 있거나 잠전 레이어의 객체는 **Tab** 키를 사용하여 선택할 수 없습니다.

참고: 상자에 텍스트를 입력 중일 때는 키보드 포커스를 사용하여 객체를 선택할 수 없습니다. 먼저 **Escape** 키를 **누** 후에 객체를 선택해야 합니다.

[맨 위로](#)

## 키보드 단축키를 사용하여 트리 구조 **탐**

**탐** Flash Professional 패널에서 파일 구조를 계층적으로 표시하는 트리 구조를 **탐**하려면 키보드 단축키를 사용합니다.

- 축소된 폴더를 확장하려면 폴더를 선택한 다음 오른쪽 **확** 키를 **누**다.
- 확장된 폴더를 축소하려면 폴더를 선택한 다음 **축** 키를 **누**다.
- 확장된 폴더의 부모 폴더로 이동하려면 **상** 키를 **누**다.
- 확장된 폴더의 자식 폴더로 이동하려면 오른쪽 **하** 키를 **누**다.

[맨 위로](#)

## 키보드 단축키를 사용한 라이브러리 항목 작업

1. 선택한 라이브러리 항목을 복사하거나 붙여넣으려면 **Ctrl+X(Windows)** 또는 **Command+X(Macintosh)**를 **누** 항목을 **깎**내거나, **Ctrl+C(Windows)** 또는 **Command+C(Macintosh)**를 **누** 복사합니다.
2. 자르거나 복사한 항목을 붙여넣으려면 스테이지 또는 다른 라이브러리를 클릭하여 삽입점을 설정한 후, **Ctrl+V(Windows)** 또는 **Command+V(Macintosh)**를 **누** 스테이지의 중앙에 붙여넣거나 **Ctrl+Shift+V(Windows)** 또는 **Command+Shift+V(Macintosh)**를 **누** 원래 위치와 같은 위치에 붙여넣습니다.

항목을 **깎**내고 복사하고 붙여넣으려면 다음 기술 사용합니다.

- 하나 또는 여러 개의 항목을 **깎**내거나 복사합니다.
- [라이브러리] 패널의 항목을 **깎**내거나 복사하여 스테이지 또는 다른 라이브러리에 붙여넣거나, 폴더를 다른 라이브러리에 붙여넣습니다.
- 스테이지에 있는 모양을 라이브러리에 붙여넣을 수는 없습니다.
- 공용 라이브러리는 수정할 수 없으므로 라이브러리 항목을 공용 라이브러리에 붙여넣을 수 없습니다. 그러나 공용 라이브러리를 만들 수는 있습니다.
- 라이브러리 항목을 스테이지에 붙여넣을 경우 해당 항목은 중앙에 배치됩니다.
- 폴더를 붙여넣는 경우 폴더의 각 항목도 포함됩니다.
- 라이브러리 항목을 대상 라이브러리의 폴더에 붙여넣으려면 붙여넣기 전에 해당 폴더를 클릭합니다.
- 라이브러리 항목을 같은 라이브러리 내에서 원래의 위치와 다른 위치에 붙여넣을 수 있습니다.
- 라이브러리 항목을 다른 항목이 있는 위치에 같은 이름으로 붙여넣으려는 경우 기존 항목을 대체할 것인지 여부를 선택합니다.

## 추가 참조

- [Flash 작업 영역의 액세스 가능성](#)
- [Flash Professional 키보드 단축키](#)

- 공용 라이브러리를 사용한 작업



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)



# ActionScript 3.0 디버깅

## ActionScript 3.0 디버거

디버깅 모드 입력

중단점 설정 및 제거

코드 행의 단계별 실행

호출 스택에 스크립트 표시 및 스크립트 검사

변수 표시 및 수정

컴파일러 경고 제어

코드의 오류로 이동

원격 **ActionScript 3.0 SWF** 파일 디버그

맨 위로

## ActionScript 3.0 디버거

추가 리소스

다음 리소스에서는 ActionScript 3.0을 디버그하는 방법에 대한 자세한 추가 정보를 제공합니다.

- 문서: [Flash의 ActionScript 3 디버깅 이해](#)(Adobe.com)
- 문서: [ActionScript 3 디버거 소개](#)(Adobe.com)
- 비디오: [USB를 통한 모바일 장치 디버깅](#)(Adobe.com)

맨 위로

## 디버깅 모드 입력

디버깅 세션을 시작하는 방법은 작업 중인 파일 유형에 따라 달라집니다. 디버깅 세션 동안 Flash는 중단점이나 런타임 오류 발생 시 ActionScript 실행을 중단합니다.

Flash Pro에서 디버깅 세션을 시작하면 세션에 내보낸 SWF 파일에 튜 정보가 추가됩니다. 이 정보를 통해 디버거에서는 오류가 발생한 코드의 튜 행 번호를 제공할 수 있습니다.

[제작 설정]의 튜 FLA 파일에서 만들어진 모든 SWF 파일에 이 튜 디버깅 정보를 포함할 수 있습니다. 이 정보를 통해 명시적으로 디버깅 세션을 시작하지 않더라도 SWF 파일을 디버깅할 수 있습니다. 이 디버깅 정보로 인해 SWF 파일 용량이 조금 커질 수 있습니다.

기본 디버깅 환경 선택

- 디버그 > 동영상 디버그를 선택한 후에 다음 중 하나를 선택합니다.
  - Flash Professional
  - AIR Debug Launcher(데스크톱)
  - AIR Debug Launcher(모바일)
  - USB를 통해 장치에서 실행(CS5.5만 해당)

모든 디버그 세션이 선택된 환경에서 진행됩니다. ~~여기~~든지 기본 환경을 변경할 수 있습니다.

## FLA 파일에서 디버깅 시작

- 디버그 > 디버그 선택


(Flash Professional CS6 이하) 디버그 > 동영상 디버그 > 디버깅을 선택합니다.

## ActionScript 3.0 AS 파일에서 디버깅 시작

1. [스크립트] 뿔우에 ActionScript 파일이 열려 있는 상태에서 [스크립트] 뿔우 위에 있는 [대상] 메뉴에서 ActionScript 파일이 컴파일되어야 하는 FLA 파일을 선택합니다. FLA 파일이 Flash에도 열려 있어야 이 메뉴에 나타납니다.
2. 디버그 > 디버그 선택

(Flash Professional CS6 이하) 디버그 > 동영상 디버그 > 디버깅을 선택합니다.

## FLA 파일에서 만들어진 모든 SWF 파일에 디버깅 정보 추가

1. FLA 파일이 열린 상태에서 [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. [제작 설정] 대화 상자에서 Flash 탭(CS5) 또는 Flash 범주(CS5.5)를 클릭합니다.
3. [디버깅 

## 디버깅 모드 종료

- [디버그 콘솔]에서 [디버그 세션 종료] 버튼을 클릭합니다.

---

[맨 위로](#) 

## 중단점 설정 및 제거

ActionScript 코드에 중단점을 추가하여 코드 실행을 중단합니다. 실행이 중단되면 코드를 한 행씩 단계별로 실행하고 다른 ActionScript 섹션을 보고 변수 및 표현식 값을 확인하며 변수 값을 편집할 수 있습니다.

참고: ASC(ActionScript for Communication) 또는 JSFL(Flash JavaScript) 파일에는 중단점을 추가할 수 없습니다.

### 중단점 설정

- [액션] 패널 또는 [스크립트] 뿔우에서 중단점을 표시할 코드 행의 ~~좌~~백을 클릭합니다.

### 중단점 제거

- [액션] 패널이나 [스크립트] 뿔우에서 제거할 중단점을 클릭합니다.

---

[맨 위로](#) 

## 코드 행의 단계별 실행

중단점이나 런타임 오류로 인해 ActionScript 실행이 중단되면 코드를 한 행씩 단계별로 실행할 수 있습니다. 함수 호출 내부로 스텝 인하거나 스텝 오버하도록 선택할 수도 있습니다. 단계별로 실행하지 않고도 코드가 계속 실행되도록 선택할 수도 있습니다.

### 한 행씩 코드 스텝 인

[디버그 콘솔]에서 [스텝 인] 버튼을 클릭합니다.

함수 호출 스텝 오버

- [디버그 콘솔]에서 [스텝 오버] 버튼을 클릭합니다.

함수 호출 스텝 아웃

- [디버그 콘솔]에서 [스텝 아웃] 버튼을 클릭합니다.

정상적인 코드 실행 다시 시작

- [디버그 콘솔]에서 [계속] 버튼을 클릭합니다.

---

[맨 위로](#)

## 호출 스택에 스크립트 표시 및 스크립트 검사

디버거에서 코드 실행을 중단하면 [디버그 콘솔]에서 호출 스택을 보고 호출 스택의 함수를 포함하는 스크립트를 표시할 수 있습니다. 호출 스택에는 실행 완료를 기다리는 현재 중괄호 함수 호출 목록이 표시됩니다.

각 함수를 포함하는 개별 스크립트를 볼 수 있습니다.

- [디버그 콘솔] 패널에서 호출 스택의 스크립트 이름을 두 번 클릭합니다.

---

[맨 위로](#)

## 변수 값 표시 및 수정

[변수] 패널에서 변수 및 속성 값을 보고 편집합니다.

변수 보기

1. [변수] 패널의 패널 메뉴에서 표시할 변수의 유형을 선택합니다.
  - [상수 표시] - 상수 값(고정된 값을 가진 변수)을 표시합니다.
  - [정적 필드 표시] - 클래스 인스턴스에 속한 것이 아닌 클래스에 속한 변수를 표시합니다.
  - [액세스할 수 없는 멤버 변수 표시] - 다른 클래스나 네임스페이스가 액세스할 수 없는 변수를 표시합니다. 여기에는 네임스페이스에 대해 **protected**, **private** 또는 **internal**로 선언된 변수가 포함됩니다.
  - [추가 16진수 표시] - 10진수 값이 표시되는 위치마다 16진수 값을 추가합니다. 이는 주로 색상 값에 유용합니다. 0부터 9까지의 10진수 값에 대해서는 16진수 값이 표시되지 않습니다.
  - [정규화된 이름 표시] - 패키지 이름 및 클래스 이름과 함께 변수 유형을 표시합니다.
2. 원하는 변수가 표시될 때까지 **FLA** 객체 구조의 트리 보기를 확장합니다.

변수 편집

1. [변수] 패널에서 변수 값을 두 번 클릭합니다.
2. 변수의 새 값을 입력하고 **Enter** 키를 누릅니다. 다음에 코드를 실행할 때 새 값이 사용됩니다.

---

[맨 위로](#)

## 컴파일러 경고 제어

[컴파일러 오류] 패널에서 **ActionScript** 컴파일러가 생성하는 컴파일러 경고 유형을 제어할 수 있습니다. 컴파일러에서 오류를 보고하면 오류를 두 번 클릭하여 오류가 발생한 코드 행으로 이동합니다.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. [Flash]를 클릭합니다.
3. [ActionScript 설정] 버튼을 클릭합니다.
4. [오류] 옵션 중에서 선택합니다.
  - [엄격 모드]는 경고를 오류로 보고하며 오류가 있을 경우 컴파일 과정이 실패하게 됩니다.
  - [경고 모드]는 ActionScript 2.0 코드에서 ActionScript 3.0으로 업데이트 시 비호환성 확인에 유용한 추가 경고를 보고합니다.

[맨 위로](#)

## 코드의 오류로 이동

컴파일 과정이나 실행하는 동안 **Flash**의 **ActionScript** 코드에서 오류가 발생하면 [컴파일러 오류] 패널에 오류가 보고됩니다. [컴파일러 오류] 패널에서 오류가 발생한 코드 행으로 이동합니다.

- [컴파일러 오류] 패널에서 오류를 두 번 클릭합니다.

[맨 위로](#)

## 원격 ActionScript 3.0 SWF 파일 디버그

ActionScript 3.0에서는 펍 실행형, ActiveX 또는 플러그인 버전의 디버그 **Flash Player**를 사용하여 원격 SWF 파일을 디버깅할 수 있습니다. 디버그 **Flash Player**는 **Flash** 설치 디렉토리/**Players/Debug/** 디렉토리에 있습니다. 그러나 ActionScript 3.0 디버거에서는 **Flash** 제작 응용 프로그램과 같은 로컬 호스트에 있고 펍 실행형 디버그 플레이어, ActiveX 컨트롤 또는 플러그인에서 실행 중인 파일에 대해서만 원격 디버깅이 가능합니다.

파일에 대해 원격 디버깅 작업을 수행하려면 [제작 설정]에서 디버깅을 활성화합니다. 디버그 암호로 파일을 제작하여 실행할 수 있는 사용자만 디버깅 작업을 수행할 수 있도록 할 수 있습니다.

JavaScript 또는 HTML에서와 마찬가지로 사용자는 ActionScript에서 클라이언트 변수를 볼 수 있습니다. 변수를 안전하게 저장하려면 파일에 저장하는 것이 아니라 서버측 응용 프로그램에 전달합니다. 하지만 개발자인 사용자는 보안을 유지해야 하는 다른 기밀 사항(예: 동영상 클립 구조)을 가지고 있을 수도 있습니다. 이런 경우에는 디버그 암호를 사용하여 작업을 보호할 수 있습니다.

### SWF 파일에 대해 원격 디버깅 작업 활성화 및 디버그 암호 설정

ActionScript 3.0 FLA 파일에서는 프레임 스크립트의 코드를 디버깅할 수 없습니다. 외부 AS 파일에 있는 코드만 ActionScript 3.0 디버거로 디버깅할 수 있습니다.

1. FLA 파일을 엽니다.
2. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
3. [제작 설정] 대화 상자에서 **Flash** 탭(CS5) 또는 **Flash** 범주(CS5.5)를 클릭한 후에 [디버깅 허용]을 선택합니다.
4. [제작 설정] 대화 상자를 닫은 후, 다음 명령 중 하나를 선택합니다.
  - [파일] > [내보내기] > [동영상 내보내기]
  - [파일] > [제작]
5. 로컬 컴퓨터에 SWF 파일을 두고 로컬 호스트에서 원격 디버그 세션을 수행하거나 SWF 파일을 웹 서버에 업로드합니다.

SWF 파일에는 중단점 정보가 포함되지 않으므로 파일을 원격 서버에 업로드하는 경우에는 코드를 단계별로 실행할 수 없습니다. 로컬 호스트를 사용하여 이 작업을 수행합니다.

6. Flash에서 [디버거] > [원격 디버거 세션 시작] > [ActionScript 3.0]을 선택합니다.

ActionScript 3.0 [디버거]가 열리고 디버거 Flash Player가 연결되기를 기다립니다. 2분 안에 디버거 Flash Player를 시작해야 합니다. 2분이 경과하면 이 단계를 반복합니다.

7. 디버거 버전의 Flash Player 플러그인, ActiveX 컨트롤 또는 실행형 플레이어에서 SWF 파일을 엽니다. 디버거 실행형 플레이어는 *Flash* 설치 디렉토리/Players/Debug/ 디렉토리에 있습니다. 다른 컴퓨터에 있는 파일에 연결하지 마십시오. 그러면 디버거가 중단점 정보를 받을 수 없게 됩니다.

디버거 플레이어가 Flash의 [ActionScript 3.0 디버거] 패널에 연결할 때 디버거 세션이 시작됩니다.

참고: AIR 3.4에 대해 기본 네트워크 인터페이스를 선택하면 원격 디버깅이 작동하지 않습니다. 대신, 시스템의 네트워크 인터페이스 이름과 IP 주소를 제공하는 옵션을 선택합니다.

#### 원격 위치에서 디버거 활성화


1. Flash 제작 응용 프로그램이 아직 열려 있지 않으면 이 응용 프로그램을 엽니다.
2. [디버거] > [원격 디버거 세션 시작] > [ActionScript 3.0]을 선택합니다.
3. 브라우저 또는 실행형 플레이어의 디버거 버전에서 원격 위치로부터 제작된 SWF 파일을 엽니다.

[원격 디버거] 대화 상자가 나타나지 않으면 SWF 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)하여 컨텍스트 메뉴를 표시한 다음 [디버거]를 선택합니다.

4. [원격 디버거] 대화 상자에서 [로컬 호스트]를 선택하고 열 파일을 선택합니다.

SWF 파일의 표시 목록이 [디버거]에 나타납니다. SWF 파일이 재생되지 않을 경우 [디버거]가 일시 정지될 수 있으므로 [계속]을 클릭하여 시작합니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 스크립트 작성 및 관리

코드 서식 지정

코드의 섹션 주석 표시

구문 색상 표시 사용

런타임에 식별자 및 키워드 목록 사용

행 번호 및 줄 바꿈 사용

숨겨진 문자 표시

스크립트에서 텍스트 찾기

(Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안함) 구문 확인 및 괄호 짝맞춤

(Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안함) 스크립트 가져오기 및 내보내기

(Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안함) 가져오거나 내보낸 스크립트 인코딩

(Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안함) 액션 패널에서 스크립트 고정

대상 경로 합

코드 형 사용

맨 위로

## 코드 서식 지정

입력 시 자동으로 코드의 서식이 지정되고 들어 쓰여집니다. 동적 텍스트를 사용하는 경우 다중 텍스트에 올바른 줄이 사용되었는지 확인합니다.

(Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안함) 자동 서식 옵션 설정

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [액션] 패널의 오른쪽 모서리에 있는 패널 메뉴에서 [환경 설정]을 선택합니다.
  - [스크립트] 윈도우에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.
- [환경 설정] 대화 상자에서 [자동 서식]을 선택합니다.
- [자동 서식] 옵션 중 적절한 항목을 선택합니다.

[자동 서식] 옵션을 설정하면 그 이후에 입력되는 코드에는 설정이 자동으로 적용되지만 기존 코드에는 적용되지 않습니다. 기존 코드에는 수동으로 설정을 적용해야 합니다.

(Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안함) 자동 서식 설정값에 따라 코드에 서식 지정

- [액션] 패널 또는 [스크립트] 윈도우 툴바에서 [자동 서식] 버튼을 클릭합니다.
- [액션] 패널의 오른쪽 모서리에 있는 패널 메뉴에서 [자동 서식]을 선택합니다.
- Ctrl+Shift+F(Windows) 또는 Command+Shift+F(Macintosh)를 누릅니다.
- [스크립트] 윈도우에서 [도구] > [자동 서식]을 선택합니다.

## (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안되는 동적 글꼴 매핑 사용)

- 동적 **글꼴 매핑**을 활성화하거나 비활성화하려면 [환경 설정] 대화 상자에서 [동적 **글꼴 매핑 사용**]을 선택하거나 선택 해제합니다.

동적 **글꼴 매핑**을 활성화하면 스크립트를 작성할 때 실행 시간이 늘어나므로 [동적 **글꼴 매핑**]은 기본적으로 비활성화되어 있습니다. **다** 텍스트로 작업하는 경우 올바른 **글** 사용할 수 있도록 [동적 **글** 매핑]을 활성화해야 합니다.

## 자동 들여쓰기 사용

- 자동 들여쓰기를 활성화하거나 비활성화하려면 [환경 설정] 대화 상자에서 [자동 들여쓰기]를 선택하거나 선택 해제합니다.

[자동 들여쓰기]가 설정된 경우 여는 괄호 "(" 또는 여는 중괄호 "{" 다음에 입력한 텍스트는 **ActionScript** 환경 설정의 [탭 크기] 설정에 따라 자동으로 들여 쓰여집니다.

스크립트에서 한 행을 선택하고 **Tab** 키를 누르면 해당 행에 들여쓰기가 적용됩니다. 들여쓰기를 제거하려면 해당 행을 선택하고 **Shift+Tab**을 누릅니다.

[맨 위로](#)

## 코드의 섹션 주석

코드 주석은 **ActionScript** 컴파일러에서 처리되는 코드의 일부분입니다. 주석 행은 코드에서 수행 중인 작업을 설명하거나 **참고**하고 싶지 않은 코드를 일시적으로 비활성화합니다. 이중 슬래시(//)로 시작하여 코드 행을 주석으로 처리합니다. 컴파일러에서는 해당 행에 있는 이중 슬래시 뒤의 텍스트가 모두 무시됩니다. 블록의 시작 부분에 슬래시와 별표(/\*)를 넣고 블록 마지막 부분에는 별표와 슬래시(\*/) 넣어 대규모 코드 블록을 주석 처리할 수도 있습니다.

주석 표시자는 수동으로 입력하거나 [액션] 패널 또는 [스크립트] 윈도우 위에 있는 버튼을 사용하여 추가할 수 있습니다.

## 코드 행 주석 처리

1. 주석 처리를 시작할 문자나 행 시작 부분에 삽입점을 넣습니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 [주석]을 선택합니다. 키보드 단축키 **Ctrl + M(Windows)** 또는 **Command + M**을 사용하거나, [편집] > [선택 항목에 주석 추가]로 이동할 수도 있습니다.

삽입점에 이중 슬래시(//)가 있습니다.

## 여러 코드 행 주석 처리

1. 주석 처리할 행을 선택합니다. 선택 항목의 첫 번째 행과 마지막 행은 행의 일부분일 수 있습니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 [주석]을 선택합니다. 키보드 단축키 **Ctrl + M(Windows)** 또는 **Command + M**을 사용하거나, [편집] > [선택 항목에 주석 추가]로 이동할 수도 있습니다.

블록 주석 문자가 선택 항목의 시작 부분(/\*)과 끝 부분(\*/)에 있습니다.

참고: 텍스트의 선택한 행 사이에 주석이 있는 경우 선택한 모든 행에 행 주석이 적용됩니다.

## 주석 제거

1. 주석을 포함하는 행에 삽입점을 뺏나 주석 처리된 코드 블록을 선택합니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 [주석 제거]를 선택합니다. 키보드 단축키 **Ctrl + Shift + M**(Windows) 또는 **Command + Shift + M**을 사용하거나, [편집] > [선택 항목에서 주석 제거]로 이동할 수도 있습니다.

맨 위로

## 구문 색 표시 사용

다른 프로그래밍 언어와 마찬가지로 **ActionScript**에서도 구문을 사용하여 요소를 의미있게 결합합니다. 따라서 **ActionScript** 구문을 사용하면 스크립트가 작동하지 않을 것입니다.

구문 오류를 강조 표시하려면 스크립트 일부분에 대해 색상 코드를 설정합니다. 예를 들어, 키워드는 파란색으로 표시되도록 구문 색상 표시 환경을 설정했다고 가정합니다. 만약 **var**를 입력하면 **var** 단어가 파란색으로 표시됩니다. 그러나 실수로 **vae**라고 입력하면 **vae**라는 단어는 검정색으로 남아 있기 때문에 키워드를 입력했음을 알 수 있습니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 [범주] 목록에서 [코드 편집기]를 클릭한 다음 [구문 색상 표시] 설정을 지정합니다.
- 삽입점을 [스크립트] 행 뿔대에서 Windows의 경우 **Ctrl+U**를 누르고 Macintosh의 경우 **Command+U**를 누릅니다.

참고: [액션] 패널에서 스크립트를 작성한 경우 대상 플레이어 버전에서 지원되지 않는 명령은 [액션] 도구 상자에서 회색으로 나타납니다. 예를 들어, Flash Player SWF 파일 버전이 Flash 7로 설정되어 있는 경우 Flash Player 8에서만 지원되는 **ActionScript**는 [액션] 도구 상자에 회색으로 표시됩니다.

맨 위로

## 런타임에 식별자 및 키워드 목록 사용

**FlashPro**를 시작하면 리소스 파일에서 식별자 및 키워드 목록을 열 캐시합니다. 리소스에서 기본 목록을 열 것 과 별개로, **Preference** 폴더에서 추가 키워드 및 식별자 목록을 검색할 수도 있습니다. 다음 폴더에 ".txt 파일"을 추가하면 추가 키워드 및 식별자를 추가할 수 있습니다.

- C:\Users\<사용자 이름>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptKeywords]\
- C:\Users\<사용자 이름>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptIdentifiers]\
- C:\Users\<사용자 이름>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptKeywords]\
- C:\Users\<사용자 이름>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptIdentifiers]\

맨 위로

## 행 번호 및 줄 바꿈 사용

코드를 편집하거나 수정할 때 행 번호를 사용하면 코드를 좀 더 쉽게 스크롤하고 파싱할 수 있습니다. 줄 바꿈을 사용하면 긴 코드 행을 가로로 스크롤할 필요가 없습니다. 이 기능은 특히 제작 환경에서 작업하거나 화면 해상도가 높을 때 유용합니다.

### 행 번호 활성화 또는 비활성화

- [스크립트] 뿔대에서 [보기] > [행 번호]를 선택합니다.
- **Ctrl+Shift+L**(Windows) 또는 **Command+Shift+L**(Macintosh)을 누릅니다.



## 특정 행 강조 표시

- [스크립트] 윈도우에서 [편집] > [행으로 이동]을 선택합니다.

## 줄 바꿈 활성화 또는 비활성화

- [스크립트] 윈도우에서 [보기] > [줄 바꿈] 선택합니다.
- Ctrl+Shift+W(Windows) 또는 Command+Shift+W(Macintosh)를 킵다.

맨 위로 ↑

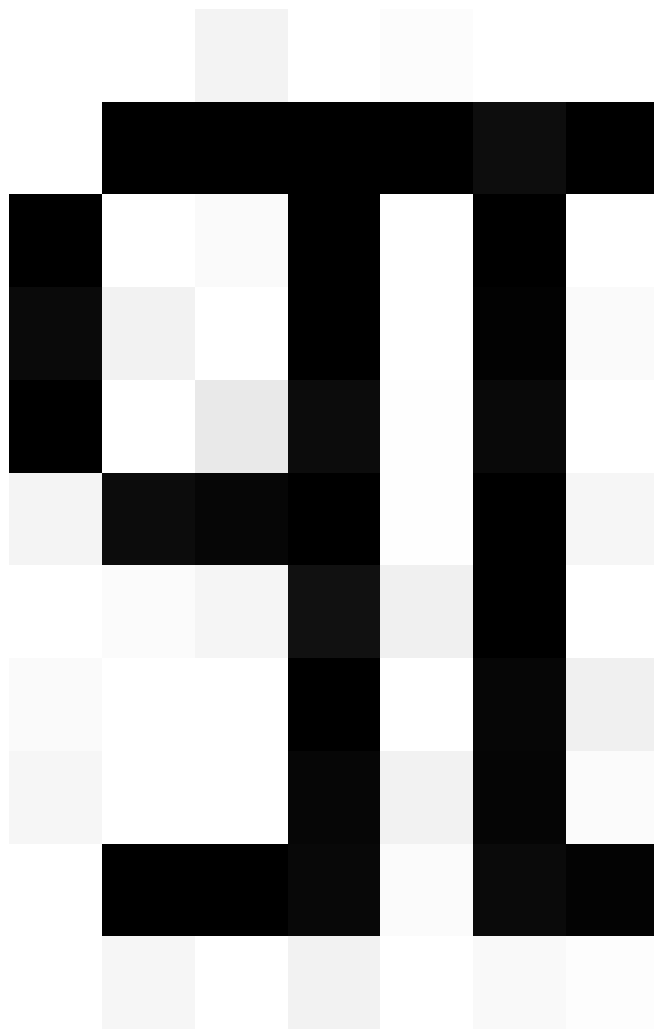
## 숨겨진 문자 표시

공백, 탭 및 줄바꿈자 등과 같은 문자는 **ActionScript** 코드에서 **꺾**니다. 경우에 따라 이 문자를 표시해야 할 수도 있습니다. 예를 들어, 문자열 값의 일부가 아스키공백 문자는 컴파일러 오류를 일으키므로 **꺾**서 제거해야 합니다.

- Ctrl+Shift+8(Windows) 또는 Command+Shift+8(Macintosh)을 킵다.

다음 심볼은 **꺾** 문자를 표시하는 데 사용합니다.

꺾 문자	심볼
1바이트 공백 문자	.
2바이트 공백 문자	
탭	>>
줄바꿈자	




## 스크립트에서 텍스트 찾기


[찾] 도구를 사용하면 스크립트에서 원하는 텍스트 문자열을 **찾** 바꿀 수 있습니다.

참고: Flash 문서의 모든 스크립트를 대상으로 텍스트를 검색하려면 [동영상 **탐**기]를 사용하십시오.

### 텍스트 찾기

1. [액션] 패널 또는 [스크립트] **윈**우에서 [찾] 를 클릭하거나 Ctrl+F(Windows) 또는 Command+F(Macintosh)를 **누**다. 
2. 검색 문자열을 입력합니다.
3. [다음 **찾**]를 클릭합니다.

### 스크립트에서 특정 텍스트를 찾아 바꾸기

1. [액션] 패널 또는 [스크립트] **윈**우에서 [찾] 를 클릭하거나 Ctrl+F(Windows) 또는 Command+F(Macintosh)를 **누**다. 
2. 검색 문자열을 입력합니다.

3. [바꿀 내용] 상자에 새 문자열을 입력합니다.
4. [다음 찾기]를 클릭합니다.
5. 문자열을 바꿀면 [바꾸기]를 클릭하고, 문자열과 일치하는 모든 항목을 바꿀면 [모두 바꾸기]를 클릭합니다.

### (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) 액션 패널에서 검색 반복

- [액션] 패널의 오른쪽 모서리에 있는 패널 메뉴에서 [다시 찾기]를 선택합니다.\*

### (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) 스크립트 윈도우에서 검색 반복

- [편집] > [다시 찾기]를 선택합니다.

맨 위로

### (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) 구문 확인 및 괄호 짝 맞추기

그러나 FLA 파일을 제작하지 않고도 ActionScript 코드를 빠르게 확인할 수 있습니다.

구문 확인 작업의 대상은 현재 스크립트입니다. 현재 스크립트가 ActionScript 클래스를 호출하는 경우 이 클래스도 확인됩니다. FLA 파일의 다른 스크립트는 확인되지 않습니다.

ActionScript 2.0 파일의 경우 구문 확인은 컴파일러를 통해 코드를 실행하고 구문 및 컴파일러 오류를 생성합니다.

ActionScript 3.0 파일의 경우 구문 확인은 구문 오류만 생성합니다. 유형 불일치, 반환 값, 변수 또는 메서드 이름 철자 오류 등의 컴파일러 오류를 생성하려면 [컨트롤] > [테스트] 명령을 사용해야 합니다.

#### 구문 확인

구문을 검사하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [액션] 패널이나 [스크립트] 윈도우에서 [구문 확인] 아이콘을 클릭합니다.
- [스크립트] 윈도우를 클릭한 다음 Ctrl+T(Windows) 또는 Command+T(Macintosh)를 누릅니다. [스크립트]에서 클릭하거나 입력하면 포커스를 받습니다. 스테이지의 객체에 포커스가 있는 경우 [변형] 패널이 대신 열립니다.

구문 오류가 [컴파일러 오류] 패널에 나열됩니다.

참고: [스크립트] 윈도우의 외부 ActionScript 클래스 파일에서 전역 클래스 경로(AS2) 또는 소스 경로(AS3)는 구문 확인에 영향을 줍니다. 전역 클래스 경로 또는 소스 경로가 올바르게 설정되었더라도 컴파일러에서 이 클래스가 컴파일 중임을 인식하지 못해 오류가 발생할 수 있습니다.

#### 괄호 짝 맞추기 확인

1. 스크립트에서 중괄호 {}, 대괄호 [] 또는 소괄호 () 사이를 클릭합니다.
2. Windows의 경우 Ctrl+'(작은따옴표)를 누르고 Macintosh의 경우 Command+'(작은따옴표)를 누릅니다. 소괄호, 중괄호 또는 대괄호 사이에 있는 텍스트가 강조 표시되면 여는 괄호에 해당되는 닫는 괄호가 있는지 쉽게 확인할 수 있습니다.

맨 위로

## (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) 스크립 가져오기 및 내보내기

[액션] 패널이나 [스크립트] 팔로워로 스크립트를 가져올 수 있습니다. [액션] 패널의 스크립트를 외부 **ActionScript** 파일로 내보낼 수도 있습니다. [스크립트] 팔로워에서 작업할 경우에는 스크립트를 **AS** 파일로 저장하면 되므로 내보내는 필요하지 않습니다.

열거나 가져온 파일의 스크립트 텍스트가 제대로 나타나지 않는다면 가져오기 인코딩 설정을 변경하십시오.

### AS 파일을 가져오기

1. [스크립트] 행서 삽입점을 외부 스크립트의 첫 번째 행이 삽입될 위치에 놓습니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [액션] 패널의 패널 메뉴에서 [스크립트 가져오기]를 선택하거나 **Ctrl+Shift+I(Windows)** 또는 **Command+Shift+I(Macintosh)**를 누릅니다.
  - [스크립트] 팔로워에서 [파일] > [스크립트 가져오기]를 선택하거나 **Ctrl+Shift+I(Windows)** 또는 **Command+Shift+I(Macintosh)**를 누릅니다.

### 액션 패널에서 스크립트 내보내기

1. 내보낼 스크립트를 선택합니다. 그런 다음 [액션] 패널 메뉴에서 [스크립트 내보내기]를 선택하거나 **Ctrl+Shift+X(Windows)** 또는 **Command+Shift+X(Macintosh)**를 누릅니다.
2. 스크립트를 **ActionScript(AS)** 파일로 저장합니다.

### 텍스트 인코딩 옵션 설정

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 [범주] 목록에서 [ActionScript]를 선택합니다.
2. 다음 중 필요한 옵션을 설정합니다.

열/가져오기 유니코드 인코딩을 사용하여 열거나 가져오려면 [UTF-8 인코딩]을 선택하고 시스템의 현재 인코딩으로 열거나 가져오려면 [기본 인코딩]을 선택합니다.

저장/내보내기 유니코드 인코딩을 사용하여 저장하거나 내보내려면 [UTF-8 인코딩]을 선택하고 시스템의 현재 인코딩으로 저장하거나 내보내려면 [기본 인코딩]을 선택합니다.

### 내보내기 인코딩 경고 설정 또는 해제

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 [범주] 목록에서 [경고]를 클릭합니다.
2. [ActionScript] 파일을 내보낼 때 인코딩에 대한 경고를 선택하거나 선택 해제합니다.

맨 위로

## (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) 가져오거나 내보낸 스크립트 인코딩

ActionScript의 환경을 설정하여 ActionScript 파일을 가져오거나 내보낼 때 사용할 인코딩 방식을 지정할 수 있습니다. UTF-8 인코딩 8비트 유니코드 형식이며 이를 사용하면 파일에 다국어 텍스트를 포함할 수 있습니다. 기본

인코딩 시스템에서 현재 사용 중인 언어로 지원되는 인코딩 방식으로 일반 코드 페이지라고도 합니다.

참고: 영어 시스템에서 영어 버전이 아닌 응용 프로그램을 사용하는 경우 SWF 파일 경로에 MBCS(멀바이트 문자 세트) 인코딩을 사용하여 나타낼 수 없는 문자가 포함되어 있으면 [동영상 테스트] 명령은 실패합니다. 예를 들어, 일본어 시스템에서 작동되는 일본어 경로는 영어 시스템에서 작동되지 않습니다. 영어 시스템에서는 영어 전용 경로 이름을 사용해야 합니다. 동영상 테스트 플레이어를 사용하는 응용 프로그램의 모든 영역에는 이러한 제한 사항이 적용됩니다.

맨 위로

## (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) 액션 패널에서 스크립트 고정

FLA 파일의 코드를 하나의 중앙 위치로 구성하지 않거나 비헤이비어를 사용하는 경우 [액션] 패널에서 개별 스크립트를 고정하여 쉽게 스크립트를 이동할 수 있습니다. 스크립트를 고정해 두면 [액션] 패널에 코드 창을 열어둔 상태에서 열린 스크립트를 쉽게 클릭해 볼 수 있습니다. 이 기능은 디버깅 시 매우 유용합니다.

다음 그림에서 타임라인의 현재 위치에 연관된 스크립트는 Cleanup이라는 레이어의 프레임 1에 위치하고 있습니다. 그림에서 맨 오른쪽에 있는 탭은 타임라인상에서 사용자 위치를 항상 따라다닙니다. 또한 이 스크립트는 고정되어 있습니다(그림에서 맨 오른쪽으로 나타남). 다른 두 개의 스크립트도 고정되어 있습니다(하나는 프레임 1에 고정되어 있고 다른 하나는 프레임 15에 고정되어 있음). 탭을 클릭하거나 키보드 단축키를 사용하여 고정된 스크립트 간을 이동할 수 있습니다. 고정된 스크립트 간에 이동을 해도 타임라인상에서의 현재 위치에는 변함이 없습니다.



고정된 스크립트

타임라인상에서 선택한 위치에 따라 [스크립트] 창 내용이 변하지 않으면 [스크립트] 창에 나타나는 스크립트가 고정된 경우입니다. 타임라인상의 위치에 따라 관련된 스크립트를 표시하려면 [스크립트] 창 맨 아래에서 탭을 클릭합니다.

### 스크립트 고정

1. 타임라인을 클릭하여 [액션] 패널에서 [스크립트] 창 맨 아래 부분 탭에 스크립트가 나타나도록 합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 탭의 오른쪽에 있는 압핀 아이콘을 클릭합니다.
  - 탭을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [스크립트 고정]을 선택합니다.
  - [액션] 패널의 오른쪽 모서리에 있는 패널 메뉴 ≡에서 [스크립트 고정]을 선택합니다.

### 스크립트 고정 해제

- [액션] 패널에서 [스크립트] 창 맨 아래 부분 탭에 고정된 스크립트가 나타나면 탭의 오른쪽에 있는 압핀 아이콘을 클릭합니다.
- 탭을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [스크립트 잠금] 또는 [모든 스크립트 잠금]을 선택합니다.
- [액션] 패널의 오른쪽 모서리에 있는 패널 메뉴 ≡에서 [스크립트 잠금] 또는 [모든 스크립트 잠금]을 선택합니다.

## 고정된 스크립트용 키보드 단축키

삽입점이 [스크립트] 탭 있는 경우 다음 키보드 단축키를 사용하여 고정된 스크립트 작업을 수행할 수 있습니다.

액션	Windows 단축키	Macintosh 단축키
스크립트 고정	Ctrl+= (등호)	Command+=
스크립트 고정 해제	Ctrl+- (빼 기호)	Command+-
오른쪽으로 포커스 이동	Ctrl+Shift+. (마침표)	Command+Shift+.
왼쪽으로 포커스 이동	Ctrl+Shift+, (쉼표)	Command+Shift+,
모든 스크립트 고정 해제	Ctrl+Shift+- (빼 기호)	Command+Shift+-

[맨 위로](#)

## 대상 경로 삽입

많은 스크립트 액션의 경우 동영상 클립, 버튼 및 기타 심볼 인스턴스에 영향을 줍니다. 코드에서 대상으로 할 인스턴스 주소인 대상 경로를 삽입하여 타임라인에서 심볼 인스턴스를 참조할 수 있습니다. 절대 대상 경로나 상대 대상 경로를 설정하면 됩니다. 절대 경로에는 인스턴스의 전체 주소가 포함됩니다. 반면 상대 경로에는 FLA 파일의 스크립트 주소와 다른 주소 부분만 포함되며 스크립트를 다른 위치로 이동할 경우 더 이상 작동하지 않습니다.

1. [액션] 패널에서 스크립트의 액션을 클릭합니다.
2. [대상 경로 삽입] 을 클릭합니다.
3. 대상 인스턴스에 대한 경로를 입력하거나 목록에서 대상을 선택합니다.
4. [절대적] 또는 [상대적] 경로 옵션 중 하나를 선택합니다.

[맨 위로](#)

## 코드 힌트 사용

[액션] 패널이나 [스크립트] 윈도우에서 작업할 경우 소프트웨어에서는 사용자가 입력하는 액션을 감지하고 코드 힌트를 표시할 수 있습니다. 코드 힌트에는 해당 액션에 대한 완전한 구문을 포함하는 도구 설명과 메서드나 속성 이름과 같은 예상되는 **ActionScript** 요소를 나열하는 팝 메뉴(코드 완성 양식이라고도 함)의 두 가지 유형이 있습니다.

코드 힌트는 기본적으로 활성화됩니다. 환경 설정을 지정하여 코드 힌트를 비활성화하거나 코드 힌트의 표시 속도를 지정할 수 있습니다. 환경 설정에서 코드 힌트를 비활성화한 경우에도 **FLC** 명령에 대해 코드 힌트를 수동으로 표시할 수 있습니다.

참고: **ActionScript** 환경 설정에서 코드 힌트가 활성화되어 있지만 **ActionScript 2.0**에서 작성한 변수나 객체에 대한 코드 힌트를 표시할 수 없는 경우 변수나 객체에 대해 고정 유형 지정 기능을 사용했는지 또는 변수나 객체 이름의 접미어가 올바른지 확인하십시오.

## 코드 힌트 사용

여러 가지 방법으로 코드 힌트를 트리거할 수 있습니다.

ActionScript 2.0을 사용하고 Button, Array 등과 같은 내장 클래스에 기호 변수에 대해 고정 유형 지정 기능을 사용하는 경우 [스크립트] 탭 변수에 대한 코드 힌트가 표시됩니다. 예를 들어, 다음과 같은 두 코드 행을 입력한다고 가정합니다.

```
1 var foo:Array = new Array();
2 foo.
```

변수를 배열로 입력했으므로 마우스(.)를 입력하면 Array 객체에 사용할 수 있는 메서드와 속성의 목록이 팝 메뉴에 표시됩니다.

## 접미 및 코드 형

ActionScript 1.0을 사용하거나 고정 유형으로 선택하지 않은 객체에 대해 코드 힌트를 표시하려면 객체를 생성할 때 각 객체의 이름에 접미어를 추가해야 합니다. 예를 들어, Camera 클래스에 대한 코드 힌트를 트리거하는 접미어는 \_cam입니다. 다음과 같은 코드를 입력한다고 가정합니다. var my\_array = new Array(); var my\_cam = Camera.get();

my\_cam을 입력하면 Camera 객체에 대한 코드 힌트가 나타납니다.

[스테이지]에 나타나는 객체에 대해서는 속성 관리자의 [인스턴스 이름] 상자에 접미어를 사용합니다. 예를 들어, MovieClip 객체에 대한 코드 힌트를 표시하려면 속성 관리자를 사용하여 모든 MovieClip 객체에 접미사 \_mc가 붙은 인스턴스 이름을 지정합니다. 그러면 인스턴스 이름 다음에 마우스를 입력할 때마다 코드 힌트가 표시됩니다.

```
1 var my_array = new Array();
2 var my_cam = Camera.get();
```

객체에 고정 유형을 지정하면 코드 힌트를 표시하기 위해 접미어를 추가할 필요가 없지만, 일관되게 접미어를 사용하면 코드의 의미를 이해하는 데 도움이 됩니다.

다음 표는 ActionScript 2.0에서 코드 힌트를 트리거하는 접미어 목록입니다.

객체 유형	변수 접미어
Array	_array
Button	_btn
Camera	_cam
Color	_color
ContextMenu	_cm
ContextMenuitem	_cmi
Date	_date
Error	_err
LoadVars	_lv
LocalConnection	_lc
Microphone	_mic

MovieClip	_mc
MovieClipLoader	_mcl
PrintJob	_pj
NetConnection	_nc
NetStream	_ns
SharedObject	_so
Sound	_sound
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
비디오	_비디오
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

## 주석 및 코드 형

또한 **ActionScript** 주석을 사용하여 코드 힌트를 표시하려는 객체 클래스를 지정할 수 있습니다. 다음 예제는 theObject 인스턴스의 클래스가 **Object**라는 것 등을 나타내는 **ActionScript** 주석입니다.

```
1 | // Object theObject;// Array theArray;// MovieClip theMC;
```

그 뒤에 theMC와 마우스를 입력하면 **MovieClip** 메서드 및 속성의 목록을 나타내는 코드 힌트가 표시됩니다. theArray와 마우스를 입력하면 **Array** 메서드 및 속성의 목록을 나타내는 코드 힌트가 표시됩니다.

그러나 이 방법보다는 고정 데이터 유형을 지정하는 방법이나 접미어를 추가하는 방법을 사용하는 것이 좋습니다. 왜냐하면 이 두 방법을 사용하면 자동으로 코드 힌트가 활성화되며 코드를 더 쉽게 이해할 수 있기 때문입니다.

## 자동 코드 힌트에 대한 환경 설정 지정

- [액션] 패널이나 [스크립트] 윈도우에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 [범주] 목록에서 [코드 편집기]를 클릭한 다음 [코드 힌트]를 활성화 또는 비활성화합니다.

## (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 함) 코드 힌트에 대한 지연 시간 지정

1. [액션] 패널 또는 [스크립트] 윈도우에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.
2. [범주] 목록에서 [ActionScript]를 클릭합니다.
3. 슬라이더를 움직여 지연 시간( )을 선택합니다.



## 도구 설명 스타일의 코드 힌트 사용

1. 메서드 이름이나 명령(예: if 또는 do...while)과 같이 **활**가 필요한 요소 다음에 여는 **활** (“(를 입력하면 코드 힌트가 표시됩니다.

```
if {
  1 of 2 if ( condition ) {
  }
}

my_array.splice (
  Array.splice( index, count, element1, ..., elementN )
```

코드 힌트를 호출하는 여는 **활**

2. 매개 변수 값을 입력합니다.

매개 변수가 여러 개인 경우 쉼표로 값을 구분합니다. for 루프와 같은 문이나 함수의 경우에는 세미콜론으로 매개 변수를 구분합니다.

gotoAndPlay() 또는 for와 같이 오버로드된 명령(다른 매개 변수 집합으로 호출될 수 있는 함수 또는 메서드)에 대해서는 설정할 매개 변수를 선택할 수 있는 표시기가 나타납니다. 매개 변수를 선택하려면 작은 화살표를 클릭하거나 **Ctrl+왼쪽 화살표**와 **Ctrl+오른쪽 화살표**를 누릅니다.

```
for {
  1 of 2 for ( init; condition; next ) {
  }
}

for {
  2 of 2 for ( iterator in $object ) {
  }
```

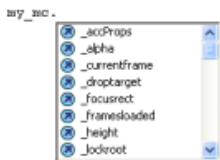
여러 매개 변수 집합이 있는 코드 힌트

3. 코드 힌트를 **활**려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- **활** **활** “(를 입력합니다.
- 명령문의 바깥쪽 클릭합니다.
- Esc 키를 누릅니다.

## 메뉴 스타일의 코드 힌트 사용:

1. 변수 또는 객체 이름 다음에 마우스를 입력하여 코드 힌트를 표시합니다.



메뉴 스타일의 코드 힌트

2. 코드 힌트를 **활**하려면 위쪽 화살표 및 아래쪽 화살표 키를 사용합니다.
3. 메뉴에서 항목을 선택하려면 Enter 키 또는 Tab 키를 누거나 항목을 두 번 클릭합니다.
4. 코드 힌트를 **활**려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 메뉴 항목 중 하나를 선택합니다.
  - 메뉴 **활** 위나 아래를 클릭합니다.
  - 여는 **활** “(를 이미 입력한 경우에는 **활** **활** “(를 입력합니다.
  - Esc 키를 누릅니다.

## 코드 힌트를 수동으로 표시

1. 다음 위치와 같이 코드 힌트가 표시될 수 있는 코드 위치를 클릭합니다.
  - 명령문이나 명령 다음의 도트(.) 바로 뒤에 속성이나 메서드를 입력해야 하는 위치
  - 메서드 이름의 괄호[] 사이
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 코드 힌트를 수동으로 활성화하려면 [보기] > [코드 힌트 표시]를 선택합니다.
  - Ctrl+스페이스바(Windows) 또는 Command+스페이스바(Macintosh)를 킁다.

## 사용자 정의 클래스 코드 힌트

사용자 정의 ActionScript 3.0 클래스를 만드는 경우 Flash에서 클래스를 파싱하고 클래스에 포함된 객체, 속성 및 메서드를 확인합니다. 그런 다음 사용자 정의 클래스를 참조하는 코드를 작성할 때 Flash에서 코드 힌트를 제공할 수 있습니다. 사용자 정의 클래스 코드 완성에는 import 명령을 사용하여 다른 코드와 연결하는 클래스에 대해 자동으로 수행됩니다.

코드 힌트를 통해 개발자가 클래스에서 사용된 객체, 메서드 및 속성을 모두 기억할 필요가 없으므로 작업 속도가 빨라집니다. 또한 디자이너의 경우 특정 클래스가 어떻게 작동하는지에 대한 지식이 없더라도 해당 클래스를 사용하는 데 별다른 어려움이 없습니다.

코드 힌트에는 다음과 같은 작업이 포함됩니다.

- 중첩 클래스 참조에 대한 코드 힌트  
중첩 참조를 작성하는 경우 코드 힌트가 계속해서 제공되므로 유용합니다.
- "this"에 대한 코드 힌트  
클래스 파일에 "this"를 입력하면 동일한 클래스에 대해 코드 힌트가 제공됩니다.
- "new+"에 대한 코드 힌트  
"new+"를 입력하면 Flash에서 사용 가능한 클래스 및 패키지 목록을 표시합니다.
- "import"에 대한 코드 힌트  
"import + "를 입력하면 Flash에서 모든 내장 패키지 및 사용자 정의 패키지의 목록을 표시합니다.
- SWC 라이브러리에 대한 코드 힌트  
라이브러리 경로 또는 외부 라이브러리 경로에 SWC 라이브러리를 추가하면 Flash에서 SWC 파일에 포함된 모든 클래스에 대해 코드 힌트를 설정합니다.


## 추가 참조

- ActionScript 환경 설정
- ActionScript 환경 설정
- 동영상 탐색기 사용
- 객체 및 클래스
- 클래스 컴파일 및 내보내기(ActionScript 2.0)
- ActionScript 3.0 디버깅
- ActionScript 1.0 및 2.0 디버깅
- 데이터 유형
- 데이터 유형 설명

# 사용자 정의 플랫폼에 대한 지원 활성화

이 문서에서는 플러그인 개발자를 위해 사용자 정의 플랫폼을 지원할 **Flash Professional** 플러그인을 만드는 방법에 대해 설명합니다. 개발자가 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 빌드하려면 다음 위치에서 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트를 다운로드하십시오.

다음 위치에서 샘플 플러그인을 다운로드하여 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 빌드할 때 레퍼런스로 사용하십시오.

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)  
사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)  
샘플 플러그인

플러그인은 다음 요소로 구성됩니다.

- **DocType**은 **Flash Professional**의 새로운 문서 유형을 추가하고 작성 기능을 제어합니다.
- 제작자는 제작 설정 구성 및 사용자 정의 플랫폼에서의 문서 제작이 가능합니다.

사용자 정의 플랫폼 지원 기능에 대한 개요는 [사용자 정의 플랫폼 지원](#)을 참조하십시오.

## Flash 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 구축

소프트웨어 요구 사항(  
플러그인 개발자를 위한 [API](#) 참조 문서  
사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 구축  
사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 패키징  
사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 배포  
기능 요청 및 버그 내보내기

[맨 위로](#)

## Flash 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 구축

다음과 같은 방법으로 사용자 정의 플랫폼 지원을 개발할 수 있습니다.

- 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트의 **API**를 사용하여 플러그인을 만듭니다.
- 개발 키트에 포함된 샘플 플러그인의 설정을 요구 사항에 맞게 사용자 정의합니다.

사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인은 **Flash Professional CC**를 사용하여 설치할 수 있는 **.zxp** 파일로 패키징되어 있습니다. 플러그인을 [Adobe Add-ons](#) 페이지에서 호스트할 수 있습니다. 사용자는 플러그인을 다운로드하고 **Creative Cloud** 응용 프로그램을 사용하여 설치하거나, **.zxp** 패키지로 플러그인을 배포하여 **Adobe Extensions Manager**를 사용하여 설치할 수 있습니다.

## 소프트웨어 요구 사항

개발자가 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트를 사용하여 플러그인을 빌드하려면 다음의 소프트웨어가 필요함

니다.

- Microsoft Windows 7 또는 Apple Mac OS 10.8 이상
- Microsoft Visual Studio 2012(Windows용) 또는 XCode 4.5.2(Mac용)
- Flash Professional CC 2014.1(10월 발표 예정)
- C/C++ 개발자용 Eclipse IDE
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

## 플러그인 개발자를 위한 API 참조 문서

사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트에는 다음과 같은 요소가 포함됩니다.

- **FCM(Flash Component Model)**: 개발 키트에 포함된 헤더 파일은 FCM으로 불리는 프레임워크를 정의합니다. 이 프레임워크는 플러그인 관리를 담당합니다.
- **DocType: Flash** 시작 페이지에 새로운 문서 유형을 추가하도록 지원하는 인터페이스 세트가 포함되며 여기서 사용자 정의 문서 유형을 설정하거나 해제할 수 있습니다.
- **DOM(Document Object Model)**: DOM 양식으로 플래시 문서 내용에 액세스할 수 있도록 지원하는 인터페이스 세트가 포함됩니다.
- **제작자**: 제작 작업 과정을 원활하게 하는 인터페이스 세트가 포함됩니다.

사용자 정의 플랫폼 지원의 API에 대한 자세한 내용과 API를 사용하여 플러그인을 빌드하는 방법에 대한 예를 보려면 [사용자 정의 플랫폼 지원 API 참조](#)를 참조하십시오.

## 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 구축

다음과 같이 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 만들 수 있습니다.

예를 들어, SampleCreateJS 플러그인 파일은 SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project에 있습니다.

- 대상 플랫폼에 필요한 변경 사항을 적용합니다.
  - 코드를 컴파일하여 플러그인(.dll 또는 플러그인)을 생성합니다.
1. 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트를 다운로드합니다.
  2. 다운로드한 파일의 압축을 풉니다.
  3. VisualStudio or Xcode에서 새 프로젝트를 열고 소프트웨어 개발 프로젝트에 개발 키트의 헤더 파일을 포함시킵니다. 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 쉽게 만들려면 SampleCreateJSPlatform 디렉터리에서 다음과 같은 샘플 플러그인을 플러그인 프로젝트 기본 코드로 사용하시면 됩니다.

## 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 패키징

다음과 같이 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 배포 패키지를 생성할 수 있습니다.

1. 샘플 Eclipse 파일을 열거나 Eclipse New Project 마법사에서 새 응용 프로그램 확장 프로젝트를 만듭니다. 프로젝트의 이름을 지정한 후 [다음]을 클릭합니다.
2. [새 Adobe 응용 프로그램 확장 프로젝트] 패널에서 Adobe Flash를 대상 응용 프로그램으로 선택하고 [다음]을 클릭합니다.
3. Windows의 경우, 만든 플러그인 파일의 확장자를 .dll에서 .fcm으로 변경하고, Mac은 .plug-in에서 .fcm.plug-in으로 변경합니다. 그런 다음 플러그인 파일을 프로젝트(Windows의 경우: ExtensionContent/plugins/lib/win 및 MAC의 경우: ExtensionContent/plugins/lib/mac)에 추가합니다.
4. manifest.xml 파일을 수정하여 확장을 구성합니다. manifest 파일을 열려면 프로젝트 탭에서 해당 확장을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 Adobe Extension Builder 3 > Bundle

Manifest Editor를 선택하고, EclipseProject\staged-extension\CSXS에서 제공하는 Bundle Manifest Editor에서 manifest 탭을 선택합니다.

5. manifest.xml 편집 기능을 사용하려면 해당 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 다른 프로그램으로 열기 > XML Editor를 선택합니다. 중점을 두어야 할 두 가지 태그는 ExtensionList 및 DispatchInfoList입니다.
- 일반적인 ExtensionList 태그는 다음과 같이 표시됩니다.

```
1 <ExtensionList>
2
3     <Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
4
5     <Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
6
7 </ExtensionList>
```

이 태그에는 각 확장마다 ID를 가진 고유한 문자열이 있는 최종 ZXP 패키지의 확장 목록이 포함됩니다. 이 경우 이전 섹션에서 만든 .dll 또는 .plugin 파일이 확장에 포함됩니다. 나머지 확장은 제작자의 제작 설정 UI를 구성하는 데 사용됩니다. 샘플에서 ExtensionList 태그의 경우, 확장 ID가 PluginID인 확장에는 .dll/.plugin 파일이 포함되고, ID가 PublishSettingsID인 확장은 제작자의 제작 설정 UI를 구성합니다.

6. DispatchInfoList 태그에는 ExtensionList에서 열거된 각 확장에 대한 자세한 정보가 포함됩니다. 다음은 DispatchInfoList의 예제입니다.

```
1 <DispatchInfoList>
2     <Extension Id="PluginID">
3         <DispatchInfo>
4             <Resources>
5                 <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
6             </Resources>
7             <Lifecycle>
8                 <AutoVisible>true</AutoVisible>
9             </Lifecycle>
10            <UI>
11                <Type>ModalDialog</Type>
12                <Menu>CreateJS</Menu>
13                <Geometry>
14                    <Size>
15                        <Height>200</Height>
16                        <Width>200</Width>
17                    </Size>
18                </Geometry>
19            </UI>
20        </DispatchInfo>
21    </Extension>
22    <Extension Id="PublishSettingsID">
23        <DispatchInfo>
24            <Resources>
25                <MainPath>./index.html</MainPath>
26            </Resources>
27            <Lifecycle>
28                <AutoVisible>true</AutoVisible>
29            </Lifecycle>
30            <UI>
31                <Type>ModalDialog</Type>
32                <Menu>Publish Settings</Menu>
33                <Geometry>
34                    <Size>
35                        <Height>170</Height>
36                        <Width>486</Width>
37                    </Size>
38                </Geometry>
39            </UI>
40        </DispatchInfo>
41    </Extension>
42 </DispatchInfoList>
```

- .dll 또는 .plugin 파일을 포함하는 확장자의 경우 MainPath 태그를 제외한 모든 태그를 쿼할 수 있습니다. MainPath 태그에는 ExtensionContent 폴더에 대한 상대 경로에 있는 fcm.xml 파일 경로가 포함됩니다. .dll 파일명을 .fcm으로 변경하고 fcm.xml이 있는 win 폴더에 두어야 합니다. 마찬가지로 Mac 환경에서 작업 시에는 .plugin 파일을 .fcm.plugin으로 파일명을 변경하고 fcm.xml이 있는 mac 폴더에 두어야 합니다.
- 제작 설정 사용자 인터페이스를 구성하는 HTML 확장은 Flash Pro에 대한 HTML 확장입니다. Flash Pro에 대한 HTML 확장에 대해 자세히 알아 보려면 [HTML 확장 만들기](#)를 참조하십시오.
- Host 태그의 버전 속성에서 더 낮은 값이 14.0인지 확인하십시오. 이 버전은 사용자 정의 플랫폼 지원을 제공하는 Flash Professional CC 최소(내부) 버전입니다.

```

1 <ExecutionEnvironment>
2 <HostList>
3 <Host Name="FLPR" Version="14.0" />
4 </HostList>.
5 .
6 .
7 </ExecutionEnvironment>

```

- 스크립트 탭 보기로 전환하고 프로젝트를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 후 [내보내기] > [Adobe Extension Builder 3] > [응용 프로그램 확장]을 선택합니다. 내보내기 마법사가 나타납니다.
- 확장 패키지를 서명할 인증서가 있어야 합니다. 기존 인증서를 선택하거나 [만들기]를 클릭하여 새 인증서를 만듭니다.
- [완료]를 클릭하여 프로젝트를 컴파일합니다. Eclipse는 .zxp 확장자의 플러그인 파일을 생성합니다. 이 파일은 Adobe Add-ons 사이트에서 호스팅할 수 있습니다.

맨 위로

## 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 배포

Adobe Add-ons 사이트에서 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 호스팅하여 배포하고 쉽게 사용할 수 있습니다. 사용자가 만든 플러그인 패키지가 이 페이지에 등록되려면 Adobe의 검토 승인 프로세스를 거칩니다. 다음과 같이 플러그인을 호스팅할 수 있습니다.

1. Adobe ID와 암호로 [Adobe add-ons](#) 페이지에 로그인합니다.
2. [내 프로필](#) [프로듀서 되기] 아래에서 [프로듀서 포털 이동](#) 링크를 클릭합니다.
3. 프로듀서로 등록하지 않은 경우 [등록] 버튼을 클릭합니다.
4. 프로듀서 등록 방법 및 플러그인 호스트 방법을 보려면 [프로듀서 포털 만들기](#)를 참조하십시오.
5. [시작하기](#) 페이지에서 설명한 대로 프로듀서 포털업 과정의 다음 단계를 완료합니다.
  1. 하나의 파일로 제품을 패키징합니다.
  2. 제품 정보를 입력하고 파일을 업로드합니다.
  3. 마케팅 에셋을 추가합니다.
  4. 제품을 미리 봅니다.
  5. 승인받을 제품을 제출합니다.
6. 승인된 플러그인은 Add-ons 페이지의 Flash Pro 제품 카테고리 목록에 추가됩니다.

참고:

- 플러그인 설치, 사용자 정의 플랫폼 문서 만들기, 만든 문서를 Flash Professional을 사용하여 제작하기를 원하는 사용자는 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인으로 작업하기를 참조하십시오.
- Adobe 확장에 대한 자세한 내용은 확장 다운로드 및 설치를 참조하십시오.

## 기능 요청 및 버그 내보내기

질문이나 관심 사항, 제품 버그나 기능 요청 사항을 **Flash Professional** 제품 **웹**로 보내려면 다음 양식을 작성해 주십시오.

[Adobe](#) 기능 요청 및 버그 보고서 양식



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인으로 작업하기

사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인은 기본적으로 **Flash**가 지원되지 않는 플랫폼에서 **Flash Professional** 기능을 확장합니다. 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 설치하면 **Flash**로 그래픽과 애니메이션을 만들 수 있으며, 이렇게 만든 파일을 플러그인이 지원하는 형식으로 제작할 수 있습니다. 어떤 플랫폼을 사용하든 플랫폼 지원 플러그인을 설치하면 플랫폼에서 **Flash**가 제공하는 **짧은** 그래픽과 애니메이션 도구를 활용하여 작업할 수 있습니다. 이 기능을 사용하려면 다음과 같은 방법으로 **Flash Professional**을 사용하는 플랫폼에 플러그인을 설치하십시오.

- **Adobe Add-ons** 페이지에서 플러그인을 다운로드하여 **Creative Cloud** 응용 프로그램을 사용하여 설치하십시오.
- 플러그인을 **ZXP** 패키지로 가지고 있는 경우에는 **Adobe Extension Manager** 응용 프로그램을 사용하여 플러그인을 설치하십시오.

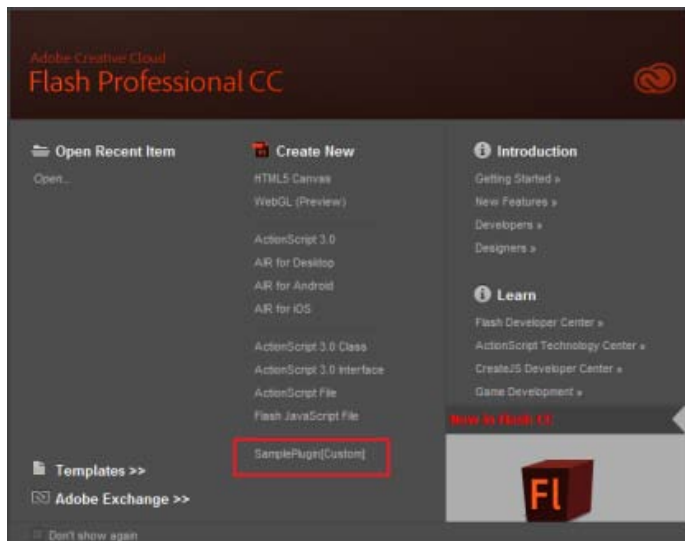
설치가 완료되면 플러그인이 **Flash**에 새로운 문서 유형을 추가합니다. 해당 플랫폼에서 플러그인이 지원하는 도구 세트를 사용하여 작업을 수행할 수 있습니다. 제작할 때 **Flash Professional**은 사용자 정의 플랫폼에 대해 구성된 제작 설정을 사용합니다.

맨 위로 <sup>+</sup>

## Add-ons 페이지에서 제공하는 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 설치

Add-ons 사이트에서 제공하는 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 다음과 같이 설치해야 합니다.

1. Adobe Creative Cloud 응용 프로그램을 설치 및 실행합니다.
2. Adobe ID와 암호로 **Adobe add-ons** 페이지에 로그인합니다.
3. **Flash Pro**를 클릭합니다. 구입/다운로드 가능한 **Flash Pro Add-ons**은 목록을 참조하십시오.
4. 지원되는 기능 및 호환성 등의 세부 정보를 보려면 사용자 정의 플랫폼을 지원하는 플러그인을 선택합니다.
5. Add-on 추가 정보 페이지에서 해당 플러그인을 구입하거나 다운로드할 수 있습니다. **Adobe Creative Cloud** 응용 프로그램이 컴퓨터에 설치되어 있으면 이 플러그인이 목록에 나와 있으며 알림이 표시됩니다.
6. **Flash Professional**을 실행합니다. 시작 페이지에 사용자 정의 플랫폼이 문서 유형의 하나로 목록에 표시됩니다.

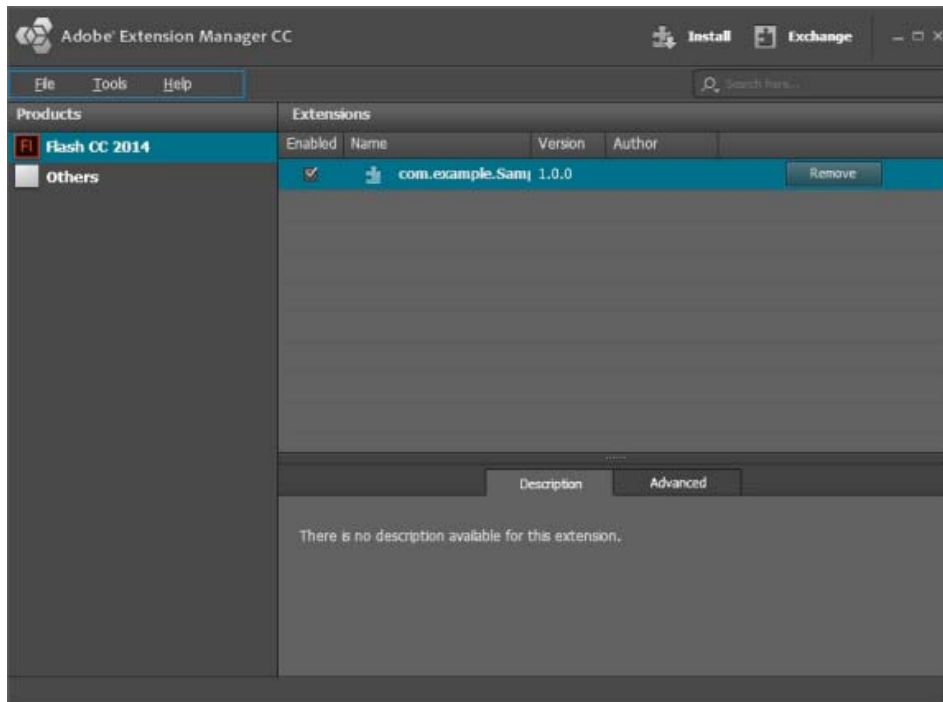




## ZXP 플러그인 파일 설치

플러그인을 ZXP 파일로 가지고 있는 경우에는 다음 절차로 플러그인을 설치하십시오.

1. 반드시 Flash Professional CC 2014.1 이상 버전을 설치해야 합니다.
2. Adobe Extension Manager CC 플러그인을 [Adobe Exchange](#) 페이지에서 다운로드하여 컴퓨터에 설치하십시오.
3. .zxp 파일을 두 번 클릭합니다. Adobe Extension Manager 창 나타납니다.
4. 플러그인을 설치하면 Adobe Extension Manager의 확장 아래에 플러그인이 표시됩니다.

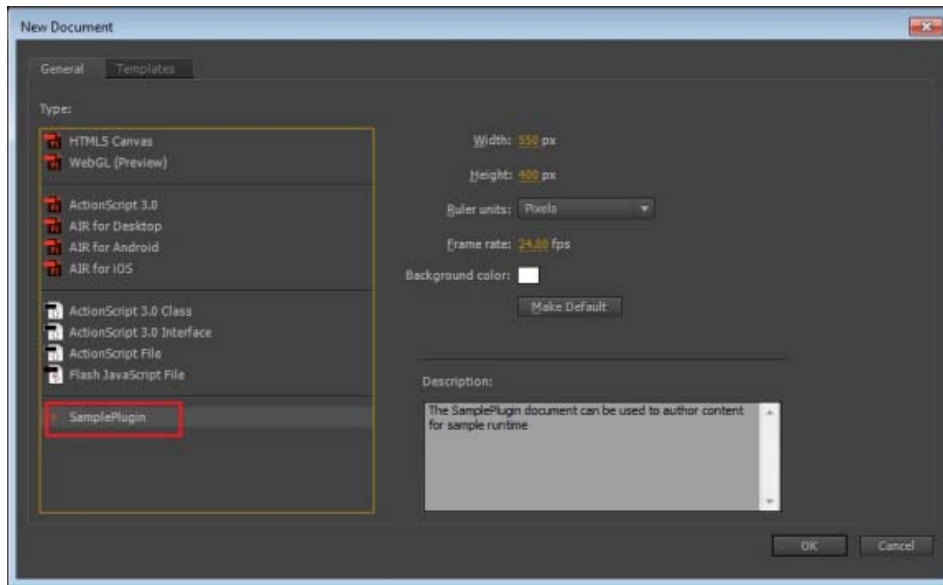


맨 위로 

## 사용자 정의 플랫폼 문서 만들기 및 제작


다음 절차로 사용자 정의 플랫폼 문서를 만들고 제작하십시오.

1. [파일] > [새로 만들기]를 선택합니다.
2. [새 문서] 대화 상자에서 사용자 정의 플랫폼 플러그인에 의해 추가된 새 문서 유형을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 다음과 같은 변경 내용을 확인할 수 있습니다.
  - 문서 제목이 (사용자 정의)로 표시됩니다.
  - [속성] 패널에는 제작 설정 및 속성과 함께 플러그인 이름이 표시됩니다.
  - 도구 패널에는 플러그인에서 지원되는 도구가 표시됩니다.
3. Flash 저작 도구를 사용하여 애니메이션 내용을 만듭니다.
4. 사용자 정의 플랫폼에 대한 제작 설정을 보거나 변경하려면 [파일] > [제작] 설정을 선택합니다.
5. [파일 선택] > [제작]을 선택하여 문서를 제작합니다.



참고:

- Flash Professional에서 사용자 정의 플랫폼을 지원할 플러그인을 만들려는 개발자인 경우, 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트를 참조하십시오.
- Adobe 확장에 대한 자세한 내용은 확장 다운로드 및 설치를 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 유용한 방법 - 응용 프로그램에서 ActionScript 구성

액션을 함께 유지

객체 코드 첨부

맨 위로 ↑

## 액션을 함께 유지

가능하면 항상 ActionScript®를 한 곳에 배치합니다. 한 곳에서 코드를 구성하면 ActionScript를 디버깅하거나 수정할 때 여러 곳을 왔다닐 필요가 없으므로 프로젝트를 더 효율적으로 편집할 수 있습니다. FLA 파일에 코드를 배치할 경우 타임라인의 맨 위 레이어에 있는 액션이라는 레이어에서 프레임 1 또는 프레임 2에 ActionScript를 배치합니다. 또는 모든 코드를 ActionScript 파일에 배치할 수 있습니다. Flash Professional 응용 프로그램에서 모든 코드를 항상 한 곳에 배치해야 하는 것은 아닙니다. 즉 스크린이나 비헤이비어를 사용하는 ActionScript 2.0 기반 응용 프로그램에서 모든 코드를 한 곳에 배치하지 않는 경우가 많습니다.

일반적으로 모든 코드를 프레임이나 ActionScript 파일의 한 곳에 배치할 수 있으며 이렇 하면 다음과 같은 이점이 있습니다.

- 복합 소스 파일에서 코드를 쉽게 찾을 수 있습니다.
- 코드를 쉽게 디버깅할 수 있습니다.

맨 위로 ↑

## 객체에 코드 첨부

FLA 파일의 객체에 ActionScript를 첨부하지 마십시오. 간단한 SWF 파일에서도 마찬가지입니다. 객체에는 ActionScript 1.0 및 2.0만 첨부할 수 있으며 ActionScript 3.0은 첨부할 수 없습니다. 객체에 코드를 첨부하려면 동영상 클립, 구성 요소 또는 버튼 인스턴스를 선택하고 [액션] 패널을 연 다음 on() 또는 onClipEvent() 핸들러 함수를 사용하여 ActionScript를 추가합니다.

ActionScript 코드를 객체에 첨부하는 것을 권장하지 않는 이유는 다음과 같습니다.

- 찾기가 어려우며 해당 FLA 파일을 편집하기 어렵습니다.
- 디버깅하기가 어렵습니다.
- ActionScript를 타임라인이나 클래스에 작성하는 것이 더 세련된 방법이며 구축하기도 더 쉽습니다.
- 코딩타일을 찾을 수 있습니다.
- 두 가지 코딩타일 간의 차이로 인해 ActionScript를 배우는 사람들이 혼란을 겪습니다. 즉, 학습자나 다른 사용자가 다른 코딩타일, 추가 구문 및 찾거나 제한된 다른 코딩타일을 배우게 됩니다.

myButton\_btn이라는 버튼에는 ActionScript 2.0을 첨부하지 않는 것이 좋습니다. 첨부하면 코드는 다음과 같이 됩니다.

```
on (release) { //do something }
```

하지만 타임라인에 동일한 목적을 가진 ActionScript 2.0을 배치하면(이 방법이 권장됨) 코드는 다음과 같이 됩니다.

```
myButton_btn.onRelease = function() { //do something };
```

참고: 비헤이비어 사용 시에는 객체에 코드가 첨부되는 경우가 있으므로 다른 사용법이 적용됩니다.

## 추가 참조

- 비헤이비어 규칙
- MVC 디자인 패턴 사용
- 파일 구성 및 코드 저장
- 랩인 코드와 객체 코드 비교



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 사용자 정의 플랫폼에 대한 지원 활성화

이 문서는 플러그인 개발자에게 **Flash Professional CC 2014.2**를 사용하여 사용자 정의 플랫폼을 지원하는 **Flash Professional** 플러그인을 만드는 방법을 안내합니다. **Flash Professional CC 2014.1(2014년 10월 업데이트)**을 사용하는 경우에는 이 문서의 이전 버전을 참조하십시오.

개발자가 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 빌드하려면 다음 위치에서 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트를 다운로드하십시오.

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)

사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트

다음 위치에서 샘플 플러그인을 다운로드하여 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 빌드할 때 참조로 사용하십시오.

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)

샘플 플러그인

플러그인은 다음 요소로 구성됩니다.

- **DocType**은 **Flash Professional**의 새로운 문서 유형을 추가하고 작성 기능을 제어합니다.
- 제작자는 제작 설정 구성 및 사용자 정의 플랫폼에서의 문서 제작이 가능합니다.

사용자 정의 플랫폼 지원 기능에 대한 개요는 사용자 정의 플랫폼 지원을 참조하십시오.

## Flash Professional CC 2015의 새로운 기능:

- 라이브러리 심볼의 유형을 쿼리할 수 있는 기능: 심볼의 경우 `ILibraryItem::GetProperties()`가 해당 키와 함께 `kLibProp_SymbolType_DictKey`를 추가 항목으로 가집니다. 키의 값은 `kLibProp_SymbolType_Button`, `kLibProp_SymbolType_MovieClip` 또는 `kLibProp_SymbolType_Graphic`일 수 있습니다.
- 버튼과 동영상 클립에 구분할 수 있는 기능: 이전 릴리스까지는 **DOM**과 **IFrameCommandGenerator** 서비스에서 모두 버튼 인스턴스를 동영상 클립으로 처리했습니다. **Flash Pro CC 2015**부터는 버튼 인스턴스를 지원하도록 인터페이스가 추가되었습니다. **IMovieClip** 인스턴스가 **IButton** 인터페이스도 구현하는 경우에는 버튼 인스턴스로 처리됩니다. 버튼의 4가지 상태, 즉 **Up**, **Over**, **Down** 및 **Hit**는 항상 각각 프레임 **0**, **1**, **2** 및 **3**에 매핑됩니다. 버튼 인스턴스에 대한 자세한 내용은 **IButton.h** 파일을 참조하십시오.
- **IClassicText** 객체 경계를 가져오는 새로운 **API**: **ITimelineBuilder** 인터페이스의 **AddClassicText** 함수는 이제 **CLASSIC\_TEXT\_INFO\_2**(이전의 **CLASSIC\_TEXT\_INFO** 대신에) 객체를 반환하며, 여기에는 **IClassicText** 객체의 경계를 나타내는 새 필드 **"bounds"**가 포함됩니다.
- 샘플 플러그인이 모양 씬에 사용되는 비트맵을 재사용하도록 수정되었습니다.
- **Mongoose** 웹머가 샘플 플러그인으로 통합되었습니다.

참고: **Flash Professional CC 2015** 릴리스에서 사용할 수 있는 새로운 **IK** 뼈 도구는 사용자 정의 플랫폼 문서 유형에서 비활성화됩니다. **IK** 내용을 사용자 정의 플랫폼 문서에 붙여넣는 경우 **Flash**에서 해당 내용이 프레임별 애니메이션으로 변환됩니다.

**2015년 2월 업데이트:** **IFrameCommandGenerator** 서비스에서 "마스크" 지원--이 릴리스

는 **IFrameCommandGenerator** 서비스에서 마스크를 지원합니다. 기존 **ITimelineBuilder** 인터페이스에서 상속된 새로운 인터페이스 **ITimelineBuilder2**에는 이 기능이 작동하도록 하기 위해 플러그인이 구현해야 하는 기능이 포함되어 있습니다. [인터페이스에 대한 자세한 내용은](#)

<https://helpx.adobe.com/kr/flash/using/custom-platform-support-api-reference.html> 사용자 정의 플랫폼 지원

API 설명서를 참조하십시오.

## Flash 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 구축

소프트웨어 요구 사항

플러그인 개발자를 위한 API 참조 문서

사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 구축

사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 패키징

사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 배포

기능 요청 및 버그 내보내기

맨 위로 

## Flash 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 구축

다음과 같은 방법으로 사용자 정의 플랫폼 지원을 개발할 수 있습니다.

- 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트의 API를 사용하여 플러그인을 만듭니다.
- 개발 키트에 포함된 샘플 플러그인의 설정을 요구 사항에 맞게 사용자 정의합니다.

사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인은 **Flash Professional CC**를 사용하여 설치할 수 있는 **.zxp** 파일로 패키징되어 있습니다. 플러그인을 **Adobe Add-ons** 페이지에서 호스트할 수 있습니다. 사용자는 플러그인을 다운로드하고 **Creative Cloud** 응용 프로그램을 사용하여 설치하거나, **.zxp** 패키지로 플러그인을 배포하여 **Adobe Extensions Manager**를 사용하여 설치할 수 있습니다.

### 소프트웨어 요구 사항

개발자가 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트를 사용하여 플러그인을 빌드하려면 다음의 소프트웨어가 필요합니다:

- Microsoft Windows 7 또는 Apple Mac OS 10.8 이상
- Microsoft Visual Studio 2012(Windows용) 또는 XCode 4.5.2(Mac용)
- Flash Professional CC 2014.1 이상
- C/C++ 개발자용 Eclipse IDE
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

### 플러그인 개발자를 위한 API 참조 문서

사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트에는 다음과 같은 요소가 포함됩니다.

- **FCM(Flash Component Model)**: 개발 키트에 포함된 헤더 파일은 **FCM**으로 불리는 프레임워크를 정의합니다. 이 프레임워크는 플러그인 관리를 담당합니다.
- **DocType: Flash** 시작 페이지에 새로운 문서 유형을 추가하도록 지원하는 인터페이스 세트가 포함되며 여기서 사용자 정의 문서 유형을 설정하거나 해제할 수 있습니다.
- **DOM(Document Object Model)**: DOM 양식으로 플래시 문서 내용에 액세스할 수 있도록 지원하는 인터페이스 세트가 포함됩니다.
- **제작자**: 제작 작업 과정을 원활하게 하는 인터페이스 세트가 포함됩니다.

사용자 정의 플랫폼 지원의 API에 대한 자세한 내용과 API를 사용하여 플러그인을 빌드하는 방법에 대한 예를 보려면 **사용자 정의 플랫폼 지원 API 참조**를 참조하십시오.

## 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 구축

다음과 같이 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 만들 수 있습니다.

예를 들어, SampleCreateJS 플러그인 파일은  
SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\에 있습니다.

- 대상 플랫폼에 필요한 변경 사항을 적용합니다.
  - 코드를 컴파일하여 플러그인(.dll 또는 플러그인)을 생성합니다.
1. 사용자 정의 플랫폼 지원 개발 키트를 다운로드합니다.
  2. 다운로드한 파일의 압축을 풉니다.
  3. VisualStudio or Xcode에서 새 프로젝트를 열고 소프트웨어 개발 프로젝트에 개발 키트의 헤더 파일을 포함시킵니다. 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 쉽게 만들려면 SampleCreateJSPlatform 디렉터리에서 다음과 같은 샘플 플러그인을 플러그인 프로젝트 기본 코드로 사용하시면 됩니다.

## 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 패키징

다음과 같이 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 배포 패키지를 생성할 수 있습니다.

1. 샘플 Eclipse 파일을 열거나 Eclipse New Project 마법사에서 새 응용 프로그램 확장 프로젝트를 만듭니다. 프로젝트의 이름을 지정한 후 [다음]을 클릭합니다.
2. [새 Adobe 응용 프로그램 확장 프로젝트] 패널에서 Adobe Flash를 대상 응용 프로그램으로 선택하고 [다음]을 클릭합니다.
3. Windows의 경우, 만든 플러그인 파일의 확장자를 .dll에서 .fcm으로 변경하고, Mac은 .plug-in에서 .fcm.plug-in으로 변경합니다. 그런 다음 플러그인 파일을 프로젝트(Windows의 경우: ExtensionContent/plugins/lib/win 및 MAC의 경우: ExtensionContent/plugins/lib/mac)에 추가합니다.
4. manifest.xml 파일을 수정하여 확장을 구성합니다. manifest 파일을 열려면 프로젝트 탭에서 해당 확장을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor를 선택한 다음 EclipseProject\.staged-extension\CSXS에 있는 Bundle Manifest Editor에서 manifest 탭을 선택합니다.
5. manifest.xml 편집 기능을 사용하려면 해당 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 다른 프로그램으로 열기 > XML Editor를 선택합니다. 중점을 두어야 할 두 가지 태그는 ExtensionList 및 DispatchInfoList입니다.  
일반적인 ExtensionList 태그는 다음과 같이 표시됩니다.

```
1 <ExtensionList>
2
3     <Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
4
5     <Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
6
7 </ExtensionList>
```

이 태그에는 각 확장마다 ID를 가진 고유한 문자열이 있는 최종 ZXP 패키지의 확장 목록이 포함됩니다. 이 경우 이전 섹션에서 만든 .dll 또는 .plugin 파일이 확장에 포함됩니다. 나머지 확장은 제작자의 제작 설정 UI를 구성하는 데 사용됩니다. 샘플에서 ExtensionList 태그의 경우, 확장 ID가 PluginID인 확장에는 .dll/.plugin 파일이 포함되고, ID가 PublishSettingsID인 확장은 제작자의 제작 설정 UI를 구성합니다.

1. DispatchInfoList 태그에는 ExtensionList에서 **한**된 각 확장에 대한 자세한 정보가 포함됩니다. 다음은 DispatchInfoList의 예제입니다.

```
1 <DispatchInfoList>
2     <Extension Id="PluginID">
3         <DispatchInfo >
```

```

4         <Resources>
5         <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
6         </Resources>
7         <Lifecycle>
8         <AutoVisible>true</AutoVisible>
9         </Lifecycle>
10        <UI>
11            <Type>ModalDialog</Type>
12            <Menu>CreateJS</Menu>
13            <Geometry>
14                <Size>
15                    <Height>200</Height>
16                    <Width>200</Width>
17                </Size>
18            </Geometry>
19        </UI>
20    </DispatchInfo>
21</Extension>
22<Extension Id="PublishSettingsID">
23    <DispatchInfo>
24        <Resources>
25        <MainPath>./index.html</MainPath>
26        </Resources>
27        <Lifecycle>
28            <AutoVisible>true</AutoVisible>
29        </Lifecycle>
30        <UI>
31            <Type>ModalDialog</Type>
32            <Menu>Publish Settings</Menu>
33            <Geometry>
34                <Size>
35                    <Height>170</Height>
36                    <Width>486</Width>
37                </Size>
38            </Geometry>
39        </UI>
40    </DispatchInfo>
41</Extension>
42</DispatchInfoList>

```

- .dll 또는 .plugin 파일을 포함하는 확장자의 경우 MainPath 태그를 제외한 모든 태그를 뺄 수 있습니다. MainPath 태그에는 ExtensionContent 폴더에 대한 상대 경로에 있는 fcm.xml 파일 경로가 포함됩니다. .dll 파일명을 .fcm으로 변경하고 fcm.xml이 있는 win 폴더에 두어야 합니다. 마찬가지로 Mac 환경에서 작업 시에는 .plugin 파일을 .fcm.plugin으로 파일명을 변경하고 fcm.xml이 있는 mac 폴더에 두어야 합니다.
- 제작 설정 사용자 인터페이스를 구성하는 HTML 확장은 Flash Pro에 대한 HTML 확장입니다. Flash Pro에 대한 HTML 확장에 대해 자세히 알아 보려면 HTML 확장 만들기를 참조하십시오.
- Host 태그의 버전 **속성**에서 더 **높은** 값이 14.1인지 확인하십시오. 이 버전은 사용자 정의 플랫폼 지원을 제공하는 Flash Professional CC의 최소(내부) 버전입니다.

```

1 <ExecutionEnvironment>
2 <HostList>
3 <Host Name="FLPR" Version="15.0" />
4 </HostList>.
5 .
6 .
7 </ExecutionEnvironment>

```

- 스크립트 **패키지** 보기로 전환하고 프로젝트를 마우스 오른쪽 **클릭**으로 클릭한 후 [내보내기] > [Adobe Extension Builder 3] > [응용 프로그램 확장]을 선택합니다. 내보내기 마법사가 나타납니다.
- 확장 패키지를 서명할 인증서가 있어야 합니다. 기존 인증서를 **찾아** 선택하거나 [만들기]를 클릭하여 새 인증서를 만듭니다.



- [완료]를 클릭하여 프로젝트를 컴파일합니다. Eclipse는 .zxp 확장자의 플러그인 파일을 생성합니다. 이 파일은 Adobe Add-ons 사이트에서 호스트할 수 있습니다.

맨 위로

## 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인 배포

Adobe Add-ons 사이트에서 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인을 호스팅하여 배포하고 쉽게 사용할 수 있습니다. 사용자가 만든 플러그인 패키지가 이 페이지에 등록되려면 Adobe의 검토 승인 프로세스를 거칩니다. 다음과 같이 플러그인을 호스트할 수 있습니다.

1. Adobe ID와 암호로 [Adobe add-ons](#) 페이지에 로그인합니다.
2. 채널의 [프로듀서 되기] 아래에서 [프로듀서 포털 이동](#) 링크를 클릭합니다.
3. 프로듀서로 등록하지 않은 경우 [등록] 버튼을 클릭합니다.
4. 프로듀서 등록 방법 및 플러그인 호스트 방법을 보려면 [프로듀서 포털 만들기](#)를 참조하십시오.
5. [시작하기](#) 페이지에서 설명한 대로 프로듀서 포털업 과정의 다음 단계를 완료합니다.
  1. 하나의 파일로 제품을 패키징합니다.
  2. 제품 정보를 입력하고 파일을 업로드합니다.
  3. 마케팅 에셋을 추가합니다.
  4. 제품을 미리 봅니다.
  5. 승인받을 제품을 제출합니다.
6. 승인된 플러그인은 Add-ons 페이지의 Flash Pro 제품 카테고리 목록에 추가됩니다.

참고:


- 플러그인 설치, 사용자 정의 플랫폼 문서 만들기, 만든 문서를 Flash Professional을 사용하여 제작하기를 원하는 사용자는 사용자 정의 플랫폼 지원 플러그인으로 작업하기를 참조하십시오.
- Adobe 확장에 대한 자세한 내용은 확장 다운로드 및 설치를 참조하십시오.

맨 위로

## 기능 요청 및 버그 내보내기

질문이나 관심 사항, 제품 버그나 기능 요청 사항을 Flash Professional 제품 포털로 보내려면 다음 양식을 작성하십시오.

[Adobe 기능 요청 및 버그 보고서 양식](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 작업 영역 및 작업 과정

# 스태이지 및 도구 패널 사용

스태이지 사용

눈금자 사용

안내선 사용

격자 사용

기본 툴바 및 편집 막대

도구 패널 사용

컨텍스트 메뉴 사용

맨 위로

## 스태이지 사용




스태이지는 **Flash Professional** 문서를 만들 때 그래픽 내용을 넣는 사각형 영역입니다. 제작 환경에서 스테이지 재생 중인 문서가 표시되는 **Flash Player** 또는 웹 브라우저 화면의 사각형 공간을 말합니다. 작업하는 동안 스테이지 보기를 확대하거나 축소할 수 있습니다. 스테이지에서 항목을 효과적으로 배치하기 위해 격자, 안내선 및 눈금자를 사용할 수 있습니다.



내용이 있는 타임라인 및 스테이지.

## 스태이지 확대/축소

화면에서 전체 스테이지를 보거나, 그림의 특정 영역을 크게 확대하여 보려면 확대/축소를 변경합니다. 최대 확대/축소를 모니터와 문서 크기에 따라 따집니다. 스테이지에서 축소할 수 있는 최소값은 **8%**이고, 확대할 수 있는 최대값은 **2000%**입니다.

- 특정 요소를 확대하려면 [도구] 패널에서 [돋보기 도구]  [돋보기 도구]의 확대/축소를 전환하려면 [돋보기 도구]가 선택된 상태로 [도구] 패널의 옵션 영역에서 [확대]  또는 [축소]  수정자를 사용하거나, Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 클릭합니다.
- 드로잉의 특정 영역을 창기에 맞게 확대하려면 [돋보기 도구]로 스테이지에서 사각형 선택 영역

역을 드래그합니다.

- 전체 스테이지를 확대하거나 축소하려면 [보기] > [확대] 또는 [보기] > [축소]를 선택합니다.
- 백분율 지정하여 확대하거나 축소하려면 [보기] > [확대/축소]를 선택한 후 하위 메뉴에서 비율을 선택하거나, 문서 뒀우의 오른쪽 모서리에 있는 [확대/축소] 컨트롤에서 비율 선택합니다.
- 응용 프로그램 뒀우 공간에 맞게 스테이지의 크기를 조절하려면 [보기] > [확대/축소] > [뒀우에 맞춤]을 선택합니다.
- 현재 프레임의 내용을 표시하려면 [보기] > [확대/축소] > [모두 표시]를 선택하거나 응용 프로그램 뒀우의 오른쪽 모서리에 있는 [확대/축소] 컨트롤에서 [모두 표시]를 선택합니다. 장면이 빈 상태이면 전체 스테이지가 표시됩니다.
- 전체 스테이지를 표시하려면 [보기] > [확대/축소] > [프레임 표시]를 선택하거나 문서 뒀우의 오른쪽 모서리에 있는 [확대/축소] 컨트롤에서 [프레임 표시]를 선택합니다.
- 스테이지 주위의 작업 영역을 표시하거나 일부 또는 전체가 스테이지 영역 외부에 있는 장면의 요소를 보려면 [보기] > [페이스트보드]를 선택합니다. 페이스트보드가 밝은 회색으로 나타납니다. 예를 들어, 새가 스테이지 안으로 날아오도록 하려면 새의 처음 위치를 페이스트보드에서 스테이지 외부에 지정한 후 스테이지 영역으로 들어오도록 애니메이션을 만듭니다.

## 스테이지 보기 이동

스테이지가 확대되면 스테이지 전체를 보기 못할 수도 있습니다. 확대/축소를 변경하지 않고 보기를 변경하려면 [손 도구]를 사용하여 스테이지를 이동합니다.

- [도구] 패널에서 [손 도구]를 선택하고 스테이지를 드래그합니다. 임시로 [손 도구]와 다른 도구 사이에서 전환하려면 스페이스바를 누른 채 도구 패널에서 해당 도구를 클릭합니다.

맨 위로

## 눈금자 사용

눈금자는 문서의 왼쪽에서부터 시작하여 표시됩니다. 눈금자에 사용되는 총 단위를 기본값인 픽셀에서 다른 단위로 변경할 수 있습니다. 눈금자가 표시된 스테이지에서 요소를 이동하면 요소의 크기를 나타내는 선이 눈금자에 표시됩니다.

- 눈금자를 표시하거나 끄려면 [보기] > [눈금자]를 선택합니다.
- 문서에 대한 눈금자의 총 단위를 지정하려면 [수정] > [문서]를 선택하고 [눈금자 단위] 메뉴에서 단위를 선택합니다.

맨 위로

## 안내선 사용

눈금자가 표시되면([보기] > [눈금자]) 수평 및 수직 안내선을 눈금자에서 스테이지로 드래그할 수 있습니다.

중첩 타임라인을 만들 경우 안내선이 만들어진 타임라인이 활성화된 상태에서만 스테이지에 드래그할 수 있는 안내선이 나타납니다.

사용자 정의 안내선 또는 불규칙 안내선을 만들려면 안내선 레이어를 사용합니다.

- 드로잉 안내선을 표시하거나 끄려면 [보기] > [안내선] > [안내선 표시]를 선택합니다.  
참고: 안내선을 만들 때 격자가 표시되어 있고 [격자에 물리기]가 켜져 있으면 안내선은 격자에 물립니다.
- 안내선에 물리기를 켜거나 끄려면 [보기] > [물리기] > [안내선에 물리기]를 선택합니다.  
참고: 안내선이 격자선 사이에 있는 경우에는 안내선에 물리기가 격자에 물리기보다 우선 순위가 높습니다.

- 안내선을 이동하려면 [선택 도구]를 사용하여 눈금자의 아랫이나 클릭한 후 안내선을 스테이지에서 원하는 위치로 드래그합니다.
- 안내선을 제거하려면 안내선 잠금이 해제된 상태에서 [선택 도구]를 사용하여 수평 또는 수직 눈금자로 안내선을 드래그합니다.
- 안내선을 잠그려면 [보기] > [안내선] > [안내선 잠금]을 선택하거나 [안내선 편집]([보기] > [안내선] > [안내선 편집]) 대화 상자의 [안내선 잠금] 옵션을 사용합니다.
- 안내선을 지우려면 [보기] > [안내선] > [안내선 지우기]를 선택합니다. 문서 편집 모드에 있는 경우 문서의 모든 안내선이 지워집니다. 심볼 편집 모드에서 작업하는 경우에는 심볼에 사용된 안내선만 지워집니다.

## 안내선 환경 설정

1. [보기] > [안내선] > [안내선 편집]을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 색상을 설정하려면 색상 상자에서 삼각형 버튼을 클릭하고 팔레트에서 안내선 색상을 선택합니다. 기본 안내선 색상은 **靑**입니다.
  - 안내선을 표시하거나 끄려면 [안내선 표시]를 선택하거나 선택 **켜**합니다.
  - 안내선에 물리기를 켜거나 끄려면 [안내선에 물리기]를 선택하거나 선택 **켜**합니다.
  - [안내선 잠금]을 선택하거나 선택 **켜**합니다.
  - [물리기 정확도]를 설정하려면 **화** 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
  - 모든 안내선을 제거하려면 [모두 지우기]를 클릭합니다. [모두 지우기]를 사용하면 현재 장면에서 안내선이 모두 제거됩니다.
  - 현재 설정을 기본값으로 저장하려면 [기본값 저장]을 클릭합니다.
2. [확인]을 클릭합니다.

맨 위로 ↑

## 격자 사용

격자는 문서에서 모든 장면의 아트웍 뒤에 선으로 표시됩니다.

### 드로잉 격자 표시 또는 숨기기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [보기] > [격자] > [격자 표시]를 선택합니다.
  - (Windows) Ctrl+(작은 따옴표) 또는 (Macintosh) Command+(작은 따옴표)를 **누**다.

### 격자선에 물리기를 켜거나 끄려면

- [보기] > [물리기] > [격자에 물리기]를 선택합니다.

### 격자 환경 설정

1. [보기] > [격자] > [격자 편집]을 선택하고 옵션을 선택합니다.
2. 현재 설정을 기본값으로 저장하려면 [기본값 저장]을 클릭합니다.

맨 위로 ↑

## 기본 툴바 및 편집 막대

응용 프로그램 **화**우 위에 있는 메뉴 모음에는 기능을 제어하는 명령으로 이루어진 메뉴가 있습니다.

스태이지 위에 있는 편집 막대에는 장면 및 심볼을 편집하고 스태이지 확대 수준을 변경하기 위한 컨트롤 및 정보가 들어 있습니다.

맨 위로

## 도구 패널 사용

[도구] 패널에 있는 도구를 사용하면 아트워크의 드로잉, 페인팅, 선택 및 수정 작업은 물론 스태이지의 보기도 변경할 수 있습니다. [도구] 패널은 다음과 같이 네 부분으로 구분되어 있습니다.

- 도구 영역에는 드로잉, 페인팅 및 선택 도구가 들어 있습니다.
- 보기 영역에는 응용 프로그램 윈도우에서 확대/축소 및 패닝하기 위한 도구가 들어 있습니다.
- 색상 영역에는 획 및 채색 색상에 대한 수정자가 들어 있습니다.
- 옵션 영역에는 현재 선택된 도구에 대한 수정자가 들어 있습니다. 수정자는 도구의 페인팅 또는 편집 작업에 영향을 줍니다.

[도구] 패널을 표시하거나 숨려면 [윈도우] > [도구]를 선택합니다.

### 도구 선택

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [도구] 패널에서 도구를 클릭합니다. 선택한 도구에 따라 다른 수정자가 [도구] 패널 아래의 옵션 영역에 표시됩니다.
  - 도구의 단축키를 찾습니다. 키보드 단축키를 보려면 [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Flash] > [키보드 단축키](Macintosh)를 선택합니다. Macintosh에서는 마우스를 이동해야 새 포인터가 나타날 수 있습니다.
  - [사각형 도구]와 같이 표시되는 도구의 화살표 메뉴에 있는 도구를 선택하려면 표시되는 도구 아이콘을 클릭하고 화살표 메뉴에서 다른 도구를 선택합니다.

맨 위로


## 컨텍스트 메뉴 사용

컨텍스트 메뉴에는 현재 선택한 항목과 관련된 명령이 들어 있습니다. 예를 들어, 타임라인 윈도우에서 프레임을 선택하면 프레임과 키프레임 만들기, 삭제 및 수정 명령이 컨텍스트 메뉴에 표시됩니다. 스태이지, 타임라인, [라이브러리] 패널 및 [액션] 패널을 포함하여 다양한 위치의 여러 항목 및 컨트롤에 대해 컨텍스트 메뉴가 표시됩니다.

- 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)합니다.

### 추가 참조

- 제자리에 아트 물리기
- 인스턴스 및 라이브러리 예셋
- 장면을 사용한 작업
- 아트워크 작성 및 편집
- 객체 선택

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

# Flash 작업 과정 및 작업 영역

---

일반 **Flash** 작업 과정  
작업 영역 개요  
및 패널 관리  
작업 영역 저장 및 전환

## Flash 작업 영역의 요소 식별



이 학습 과정에서는 Flash Professional CS5 사용자 인터페이스를 소개합니다.... [자세히 알아보기](http://goo.gl/bsRL2)  
<http://goo.gl/bsRL2>



작성자: **Adobe Press** 비디오 학습  
<http://www.peachpit.com/po...>

다음 추가 비디오 자습서에서는 **Flash Professional** 작업 영역과 작업 과정에 대해 설명합니다.

- **Flash Professional 소개(4:00)**
- **Flash 이해(1:17)**
- **Flash 파일 유형 이해(1:55)**
- **Flash 인터페이스 톱(1:49)**
- **작업 영역 설정(2:14)**
- **Design Suite 작업 영역 관리(7:44)**(이 데모는 Photoshop에서 실행되며 Flash Professional에는 적용되지 않음)

참고: Flash에서 대부분의 작업은 **ActionScript**를 사용하여 수행하거나 **ActionScript** 없이 수행할 수 있습니다. 실제로 **ActionScript**가 필요할 때는 비선형적 재생을 수행할 경우 그리고 제작자가 타임라인을 사용하는 것을 원치 않을 경우입니다.

[맨 위로](#)

## 일반 **Flash** 작업 과정

Flash Professional 응용 프로그램을 제작하려면 일반적으로 다음과 같은 기본 단계를 수행합니다.

응용 프로그램을 계획합니다.

응용 프로그램에서 수행할 기본 작업을 결정합니다.

미어 요소를 추가합니다.

이미지, 비디오, 사운드, 텍스트 등의 미디어 요소를 만들고 가져옵니다.

요소를 정렬합니다.

스테이지와 타임라인에 미디어 요소를 배치하여 **왜** 어떻게 응용 프로그램에 나타날지 정의합니다.

특수 효과를 적용합니다.

그래픽 필터(예: **왜**, 광선, 경사), 블렌드 및 기타 **왜** 효과를 원하는 대로 적용합니다.

**ActionScript**를 사용하여 비헤이비어를 제어합니다.

요소가 사용자 상호 작용에 응답하는 방식을 포함하여 미디어 요소의 작동 방식을 제어하는 **ActionScript®** 코드를 작성합니다.

응용 프로그램을 테스트하고 제작합니다.

**FLA** 파일을 테스트하여([제어] > [동영상 테스트]) 응용 프로그램이 의도대로 작동하는지 확인하고 발견되는 버그를 **왜** 해결합니다. 제작 과정 중 여러 **왜** 응용 프로그램을 테스트해야 합니다. **Flash Pro**, **AIR Debug Launcher**에서 그리고 **USB**를 통해 온디바이스(**Flash CS5.5**만 해당)로 파일을 테스트할 수 있습니다.

페이지에 표시하고 **Flash® Player**를 통해 재생할 수 있는 **SWF** 파일로 **FLA** 파일을 제작합니다([파일] > [제작]).

프로젝트와 작업 스타일에 따라 이러한 단계의 순서가 **왜**질 수 있습니다.

**Flash Professional** 작업 과정 시작에 대한 자세한 도움말은 다음을 참조하십시오.

- 문서: *Adobe Flash Professional* 소개: <http://www.adobe.com/devnet/flash/training.html>
- 문서: *Flash Professional*에서 간단한 문서 만들기: [http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash\\_cs4\\_createfla.html](http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs4_createfla.html)
- 비디오: *Flash* 작업 과정 기본 사항: [http://www.adobe.com/go/irvid4053\\_fl\\_kr](http://www.adobe.com/go/irvid4053_fl_kr)
- Flash* 개요: [www.adobe.com/go/irvid4053\\_fl\\_kr](http://www.adobe.com/go/irvid4053_fl_kr)
- Flash* 작업 과정 설명서: [www.adobe.com/go/vid0132\\_kr](http://www.adobe.com/go/vid0132_kr)
- 대화형 *Flash* 파일 처음으로 만들기: [www.adobe.com/go/vid0118\\_kr](http://www.adobe.com/go/vid0118_kr)

맨 위로

## 작업 영역 개요

패널, 막대 및 **왜** 같은 다양한 요소를 사용하여 문서 및 파일을 만들고 조작합니다. 이러한 요소의 배열을 작업 영역이라고 합니다. **Adobe® Creative Suite® 5**에 있는 여러 응용 프로그램의 작업 영역은 모양이 동일하므로 응용 프로그램 간에 쉽게 이동할 수 있습니다. 몇 가지 사전 설정 작업 영역 중에서 선택하거나 사용자 고유의 작업 영역을 만들어 모든 응용 프로그램에 같은 작업 방식을 적용할 수도 있습니다.

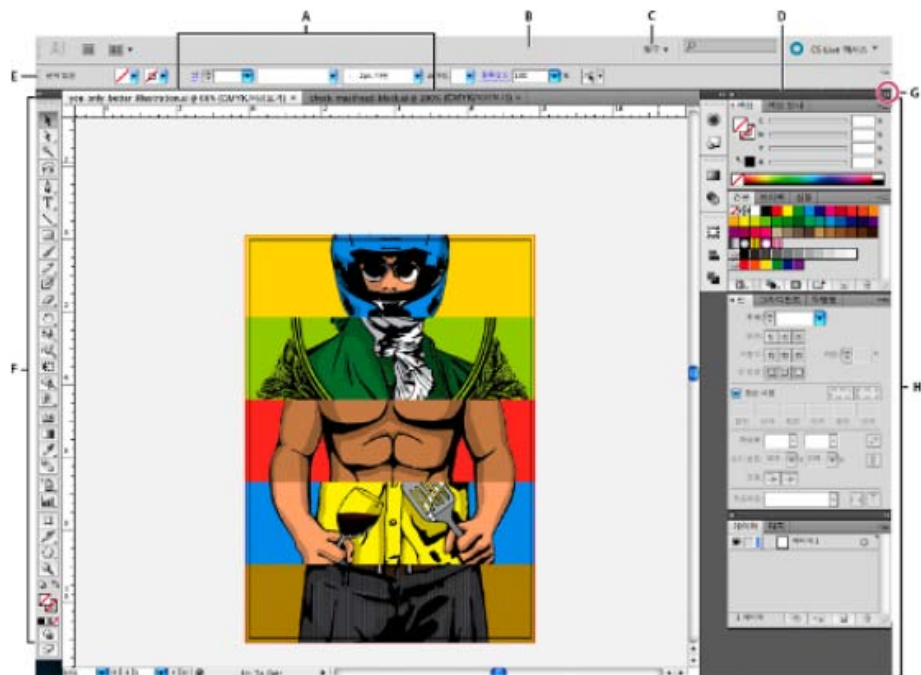
기본 작업 영역 레이아웃은 제품마다 다르지만 **어** 프로그램이든 요소를 조작하는 방법은 거의 같습니다.

- 맨 위의 응용 프로그램 모음에는 작업 영역 변환기, 메뉴(**Windows**만 해당) 및 기타 응용 프로그램 컨트롤이 포함되어 있습니다. **Mac**에서 사용하는 일부 제품에서는 **창** 메뉴로 응용 프로그램 모음을 표시하거나 **창** 있습니다.
- 도구 패널에는 이미지, 아트웍, 페이지 요소 등을 만들고 편집할 수 있는 도구가 있습니다. 관련 도구는 **왜**되어 있습니다



- 컨트롤 패널에는 현재 선택된 도구의 옵션이 표시됩니다. **Illustrator**의 경우 [컨트롤] 패널에는 현재 선택된 객체의 옵션이 표시됩니다. (**Adobe Photoshop®**에서는 옵션 막대라고 합니다. **Adobe Flash®**, **Adobe Dreamweaver®** 및 **Adobe Fireworks®**에서는 속성 관리자라고 하며, 현재 선택된 요소의 속성이 포함됩니다.)
- 문서 창에는 작업 중인 파일이 표시됩니다. [문서] 탭이 지정될 수 있으며 일부의 경우 그룹화되거나 고정될 수도 있습니다.
- 패널을 사용하여 작업을 쉽게 모니터링하고 수정할 수 있습니다. **Flash**의 타임라인, **Illustrator**의 [브러시] 패널, **Adobe Photoshop®**의 [레이어] 패널 및 **Dreamweaver**의 [CSS 스타일] 패널을 예로 들 수 있습니다. 패널은 그릇, 스택에 묶 또는 도킹에 고정될 수 있습니다.
- 응용 프로그램을 하나의 단위로 **꺾을** 수 있도록 응용 프로그램 프레임에서 모든 작업 영역 요소를 통합된 하나의 **창**로 **그룹**합니다. 응용 프로그램 프레임 또는 그 요소 중 일부를 이동하거나 크기를 조정하는 경우 응용 프로그램 프레임 내의 모든 요소가 서로 **응답**하여 어뎌분도 겹쳐지 않도록 합니다. 응용 프로그램을 전환하거나 실수로 응용 프로그램 밖을 클릭한 경우에도 패널은 사라지지 않습니다. 두 가지 이상의 응용 프로그램을 사용하여 작업하는 경우 화면 또는 여러 모니터에 각 응용 프로그램을 **나란**을 수 있습니다.

Mac을 사용하는 경우 자유로운 형태의 기존 사용자 인터페이스를 사용하려면 응용 프로그램 프레임을 **끄**면 됩니다. 예를 들어, **Adobe Illustrator®**의 경우 **[F5]** [응용 프로그램 프레임]을 선택하여 설정을 켜거나 끕니다. (**Flash**의 경우 **Mac**에서는 응용 프로그램 프레임이 영구적으로 켜져 있고, **Dreamweaver**의 경우 **Mac**에서는 응용 프로그램 프레임을 사용하지 않습니다.)



Illustrator 기본 작업 영역

**A.** 탭이 지정된 문서 **B.** 응용 프로그램 막대 **C.** 작업 영역 전환기 **D.** 패널 제목 표시줄 **E.** 컨트롤 패널 **F.** 도구 패널 **G.** [아이콘으로 축소] 버튼 **H.** 세로 도킹의 패널 그룹


## 모든 패널 숨기기 또는 표시

- (**Illustrator**, **Adobe InCopy®**, **Adobe InDesign®**, **Photoshop**, **Fireworks**) [도구] 패널 및 [컨트롤] 패널 등 모든 패널을 **꺾거나** 표시하려면 **Tab** 키를 누십시오.
- (**Illustrator**, **InCopy**, **InDesign**, **Photoshop**) [도구] 패널 및 [컨트롤] 패널을 제외한 모든 패널을 **꺾거나** 표시하려면 **Shift+Tab**을 누십시오.

팁: [인터페이스] 환경 설정에서 [숨겨진 패널 자동 표시]를 선택하면 숨겨진 패널을 일시적으로 표시할 수 있습니다. *Illustrator*에서는 항상 숨겨진 패널이 자동 표시됩니다. 응용 프로그램 창 가장자리(*Windows®*) 또는 모니터 가장자리(*Mac OS®*)로 포인터를 이동하여 나타난 스트립을 가리키면 됩니다.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) 모든 패널을 켜거나 표시하려면 **F4** 키를 누십시오.

## 패널 옵션 표시

- 패널 오른쪽에 있는 패널 메뉴 아이콘 을 클릭합니다.

팁: 패널이 최소화된 상태에서도 패널 메뉴 열 수 있습니다.

팁: *In Photoshop*에서는 패널 및 도구 설명 텍스트의 글꼴 크기를 변경할 수 있습니다. [인터페이스] 환경 설정의 [UI 글꼴 크기] 메뉴서 글꼴 크기를 선택합니다.

## (Illustrator) 패널 밝기 조정

- [사용자 인터페이스] 환경 설정에서 [밝기] 슬라이더를 이동합니다. 이 컨트롤은 컨트롤 패널을 포함한 모든 패널에 영향을 줍니다.

## 도구 패널 다시 구성

[도구] 패널의 도구를 한 열에 표시하거나 두 열에 나란히 표시할 수 있습니다. *Fireworks* 및 *Flash*의 [도구] 패널에서는 이 기능을 사용할 수 없습니다.

*InDesign* 및 *InCopy*의 경우 [인터페이스] 환경 설정에서 옵션을 설정하여 1열 표시를 2열(또는 1행) 표시로 전환할 수도 있습니다.

- [도구] 패널의 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.

맨 위로 

## 창 및 패널 관리

[문서] 창 패널을 이동하고 조작하여 사용자 정의 작업 영역을 만들 수 있습니다. 작업 영역을 저장하고 작업 영역 간에 전환할 수도 있습니다. *Fireworks*의 경우 사용자 정의 작업 영역의 이름을 변경하면 예상치 못한 동작이 발생할 수 있습니다.

참고: 다음 예제에서는 데모용 *Photoshop*을 사용합니다. 작업 영역은 모든 제품에서 동일하게 작동합니다.

## 재배치, 고정 또는 부동 문서 창

여러 개의 파일을 열면 [문서] 창 탭이 지정됩니다.

- 탭이 지정된 [문서] 창 순서를 재정렬하려면 창 탭을 그림판 새로운 위치로 드래그합니다.
- 창에서 [문서] 창 고정을 해제(부동으로 만들거나 탭을 해제)하려면 창 탭을 그림판으로 드래그합니다.

참고: *Photoshop*에서는 [창] > [배열] > [부동 창으로 만들기]를 선택하여 단일 [문서] 창을 부동으로 만들거나 [창] > [배열] > [모든 창을 부동으로 만들기]를 선택하여 모든 [문서] 창을 한꺼번에 부동으로 만들 수도 있습니다. 자세한 내용은 [kb405298](#)의 기술 참고를 참조하십시오.

참고: *Dreamweaver*에서는 [문서] 창을 고정하거나 고정 해제할 수 없습니다. [문서] 창의 최소화 버튼을 사용하여 부동 창을 만들거나 창 세로로 나란히 놓기를 선택

[ ] (Windows), [ ] > [ ]  
 택하여 [문서] 창을 나란히 놓습니다. 이 항목에 대한 자세한 내용은 *Dreamweaver* 도움말에서 "세로로 나란히 놓기"를 검색하십시오. *Macintosh* 사용자의 경우 작업 과정이 조금 다릅니다.

- 다른 [문서] 창을 [문서] 창 고정하려면 창 그룹으로 드래그합니다.
- 켜진 문서 또는 바깥으로 배열된 문서의 그룹 만들려면 다른 창 위, 아래 또는 옆을 따라 창 영역 중 하나로 창을 드래그합니다. 응용 프로그램 모음의 [레이아웃] 버튼을 사용하여 그룹에 대한 레이아웃을 선택할 수도 있습니다.

참고: 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다. 그러나 [창] 메뉴 [겹쳐 놓기] 및 [나란히 놓기] 명령을 사용하면 쉽게 문서를 레이아웃할 수 있습니다.

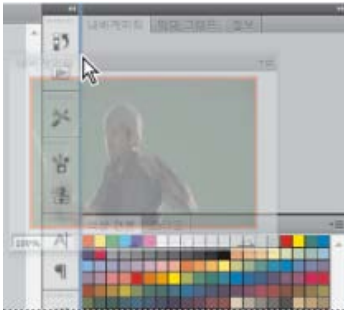
- 선택 항목을 드래그할 때 탭 그룹 다른 문서로 전환하려면 선택 항목을 잠시 동안 문서 탭 위로 드래그합니다.

참고: 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다.

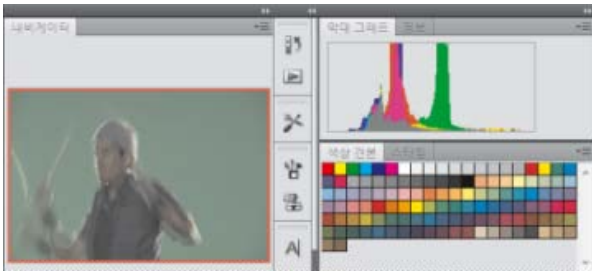
## 패널 고정 및 고정 해제

도킹은 함께 표시되는 패널 또는 패널 그룹으로, 일반적으로 세로 방향으로 표시됩니다. 도킹 내외로 패널을 이동하여 고정시키거나 고정을 해제할 수 있습니다.

- 패널을 고정시키려면 해당 탭을 도킹 내, 위쪽 아래 또는 다른 패널 사이로 드래그합니다.
- 패널 그룹 고정시키려면 해당 제목 표시줄(탭 위쪽 단색 빈 막대)을 도킹으로 드래그합니다.
- 패널 또는 패널 그룹 제거하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 밖으로 드래그합니다. 다른 도킹으로 드래그하거나 부동 상태로 만들 수 있습니다.



[내비게이터] 패널을 새 도킹으로 드래그하면 세로 방향의 파란 밝은 영역이 표시됩니다.



이제 [내비게이터] 패널이 고정되었습니다.

패널이 도킹의 전체 영역에 채워지지 않게 할 수 있습니다. 도킹의 아래쪽 가장자리가 작업 영역의 가장자리에 닿지 않도록 드래그하면 됩니다.

## 패널 이동

패널을 이동하면 패널을 이동할 수 있는 영역인 밝은 파란 놓기 영역이 나타납니다. 예를 들어, 패널을 다른 패널의 위나 아래에 있는 좁은 파란 창 영역으로 드래그하여 도킹의 위나 아래로 이동할 수 있습니다. 창 영역이 아닌 곳으로 패널을 드래그하면 패널이 작업 영역에서 부동 상태로 표시됩니다.

참고: 마우스의 위치(패널의 위치가 아님)에 따라 창 영역이 활성화되므로, 창 영역이 보이지 않는 경우에는 창 영역이 있어야 할 위치로 마우스를 드래그해 보십시오.

- 패널을 이동하려면 해당 탭을 드래그합니다.
- 패널 그룹 이동하려면 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.



좁은 파란 창 영역은 [색상] 패널이 [레이어] 패널 그룹에 고정된다는 것을 의미합니다.

**A.** 제목 표시줄 **B.** 탭 **C.** 창 영역

패널을 이동할 때 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Mac OS)를 누르면 패널이 고정되는 것을 방지할 수 있습니다. 작업을 취소하려면 패널을 이동하는 동안 **Esc** 키를 누르십시오.

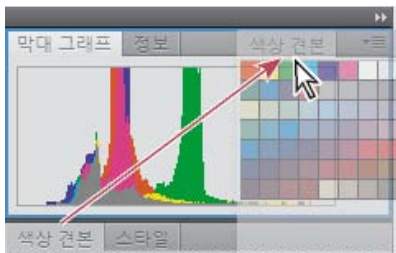
## 패널 추가 및 제거

도킹에서 모든 패널을 제거하면 도킹도 제거됩니다. 창 영역이 나타날 때까지 작업 영역의 오른쪽 가장자리로 패널을 이동하여 도킹을 만들 수 있습니다.

- 패널을 제거하려면 탭을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 누른 상태로 클릭(Mac)한 다음 [닫기]를 선택하거나 [창 메뉴]에서 선택 해제합니다.
- 패널을 추가하려면 [창 메뉴]에서 패널을 선택하여 원하는 위치에 고정시킬 수 있습니다.

## 패널 그룹 조작

- 패널을 그룹으로 이동하려면 패널 탭을 그룹 창 표시된 창 영역으로 드래그합니다.



패널 그룹 패널

- 그룹에서 패널을 재정렬하려면 패널의 탭을 그룹 새 위치로 드래그합니다.

- 그랩서 패널을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 탭을 그랩으로 드래그합니다.
- 그랩 이동하려면 탭 위에 있는 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.

## 부동 패널 누적

패널을 도킹 밖으로 드래그할 때 창 영역을 벗어나면 패널이 작업 영역의 어딘치에나 놓 수 있는 부동 상태가 됩니다. 부동 패널 또는 패널 그랩 쥘하여 맨 위의 제목 표시줄을 드래그할 때 한 단위로 이동하도록 할 수 있습니다.



부동 쥘 패널

- 부동 패널을 쥘하려면 패널의 탭을 다른 패널 아래쪽에 있는 창 영역으로 드래그합니다.
- 쥘 순서를 변경하려면 패널의 탭을 위나 아래로 드래그합니다.  
참고: 제목 표시줄의 넓은 놓기 영역이 아니라 패널 사이의 좁은 놓기 영역 위에 탭을 놓아야 합니다.
- 스택에서 패널 또는 패널 그랩 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 스택 밖으로 드래그합니다.

## 패널 크기 조정

- 패널, 패널 그랩는 패널 스택을 최소화 또는 최대화하려면 탭을 두 번 클릭하거나 탭 영역(탭 옆의 빈 공간)을 두 번 클릭합니다.
- 패널의 크기를 조정하려면 패널의 한쪽을 드래그합니다. Photoshop의 [색상] 패널 등 일부 패널은 드래그하여 크기를 조정할 수 없습니다.

## 패널 아이콘 확장 및 축소

패널을 아이콘으로 축소하여 작업 영역을 정리할 수 있습니다. 경우에 따라 패널은 기본 작업 영역에서 아이콘으로 축소됩니다.



아이콘으로 축소된 패널



아이콘에서 확장된 패널

- 열의 모든 패널 아이콘을 축소하거나 확장하려면 도킹 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.
- 패널 아이콘을 하나만 확장하려면 해당 아이콘을 클릭합니다.
- 아이콘만 표시되고 레이블은 표시되지 않도록 패널 아이콘의 크기를 조정하려면 텍스트가 보이지 않을 때까지 도킹의 폭을 조정합니다. 아이콘 텍스트를 다시 표시하려면 도킹의 폭을 넓힙니다.
- 확장된 패널을 다시 아이콘으로 축소하려면 해당 탭, 아이콘 또는 패널의 제목 표시줄에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.

팁: 일부 제품에서는 인터페이스 또는 사용자 인터페이스 옵션 환경 설정에서 아이콘 패널 자동 축소를 선택하면 포커스가 확장된 패널 아이콘 밖으로 이동할 때 자동으로 패널 아이콘이 축소됩니다.

- 부동 패널 또는 패널 그룹 아이콘 도킹에 추가하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 안으로 드래그합니다. 아이콘 도킹에 추가하면 패널이 자동으로 아이콘으로 축소됩니다.
- 패널 아이콘 또는 패널 아이콘 그룹 이동하려면 아이콘을 드래그합니다. 도킹에서 패널 아이콘을 다른 도킹으로 드래그하여 해당 도킹의 패널 스타일에 나타나게 하거나, 도킹 밖으로 드래그하여 부동 아이콘으로 만들 수 있습니다.

맨 위로

## 작업 영역 저장 및 전환

현재 패널 크기 및 위치를 명명된 작업 영역으로 저장하면 패널을 이동하거나 **환** 경우에도 해당 작업 영역을 복원할 수 있습니다. 저장된 작업 영역의 이름은 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에 나타납니다.

### 사용자 정의 작업 영역 저장

1. 구성을 저장하려는 작업 영역에서 다음 중 하나를 수행합니다.
  - (Illustrator) [창] [작업 영역] > [작업 영역 저장]을 선택합니다.
  - (Photoshop, InDesign, InCopy) [창] [작업 영역] > [새 작업 영역]을 선택합니다.
  - (Dreamweaver) [윈도우] > [작업 영역 레이아웃] > [새 작업 영역]을 선택합니다.
  - (Flash) 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [새 작업 영역]을 선택합니다.
  - (Fireworks) 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [현재 설정 저장]을 선택합니다.
2. 작업 영역 이름을 입력합니다.
3. (Photoshop, InDesign) [창]에서 하나 이상의 옵션을 선택합니다.

패널 위치 현재의 패널 위치를 저장합니다(InDesign만 해당).

키보드 단축키 현재 단축키 세트를 저장합니다(Photoshop만 해당).

메뉴 또는 메뉴 사용자 정의 현재의 메뉴 세트를 저장합니다

## 작업 영역 표시 또는 전환

- 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 작업 영역을 선택합니다.

Photoshop에서 각 작업 영역에 단축키를 지정하여 작업 영역 간에 신속하게 **탐**할 수 있습니다.

## 사용자 정의 작업 영역 삭제

- 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [작업 영역 관리]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다. 이 옵션은 **Fireworks**에서 사용할 수 없습니다.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) 작업 영역 전환기에서 [작업 영역 삭제]를 선택합니다.
- (Illustrator) [도구] > [작업 영역] > [작업 영역 관리]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.
- (Photoshop, InDesign) [창] [작업 영역] > [작업 영역 삭제]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.

## 기본 작업 영역 복원

- 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [기본값] 또는 [필수] 작업 영역을 선택합니다.  
Fireworks에 대한 자세한 내용은  
[http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace\\_manager\\_panel.html](http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html) 항목을 참조하십시오.

참고: Dreamweaver에서는 Designer가 기본 작업 영역입니다.

- Fireworks(Windows)의 경우, 다음 폴더를 **찾**습니다.

### Windows Vista

\\Users\<사용자 이름>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

### Windows XP

\\Documents and Settings\<사용자 이름>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

- (Photoshop, InDesign, InCopy) [창] [작업 영역] > [작업 영역 이름 다시 설정]을 선택합니다.

## (Photoshop) 저장된 작업 영역 배치 복원

Photoshop에서는 작업 영역이 마지막으로 배치된 상태로 자동으로 표시됩니다. 하지만 패널의 원래 배치, 저장된 배치를 복원할 수 있습니다.

- 개별 작업 영역을 복원하려면 [창] [작업 영역] > [작업 영역 이름 다시 설정]을 선택합니다.
- Photoshop과 함께 설치된 모든 작업 영역을 복원하려면 인터페이스 환경 설정에서 [기본 작업 영역 복원]을 클릭합니다.

응용 프로그램 모음에서 작업 영역의 순서를 재정렬하려면 작업 영역을 드래그합니다.

# 타임라인 및 ActionScript

절대 경로

상대 경로

절대 및 상대 대상 경로 사용

대상 경로 지정

ActionScript®로 런타임에 타임라인을 제어할 수 있습니다. ActionScript를 사용하여 FLA 파일에 타임라인만으로는 불가능한 상호 작용 및 기타 기능을 만들 수 있습니다.

참고: 업데이트된 전체 도움말은 웹에 있습니다. 응용 프로그램에서 인터넷 연결이 감지되지 않았습니다. 이 항목의 전체 버전을 보려면 아래 링크를 클릭하거나 <https://communities.adobe.com/en.html>에서 전체 도움말을 검색하십시오.

ActionScript®로 런타임에 타임라인을 제어할 수 있습니다. ActionScript를 사용하여 FLA 파일에 타임라인만으로는 불가능한 상호 작용 및 기타 기능을 만들 수 있습니다.

ActionScript를 사용한 타임라인 제어에 대한 자세한 내용은 [도움말의 타임라인 및 ActionScript 설명](#)을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 절대 경로

절대 경로는 문서가 로드된 레벨의 이름으로 시작하며 그 뒤에 대상 인스턴스에 도달 때까지의 표시 목록 경로가 표시됩니다. `_root` 별칭을 사용하여 현재 레벨의 최상위 타임라인을 나타낼 수도 있습니다. 예를 들어, oregon 동영상 클립을 참조하는 california 동영상 클립의 액션은 절대 경로 `_root.westCoast.oregon`을 사용할 수 있습니다.

Flash Player에서 가장 먼저 여는 문서는 레벨 0에 로드됩니다. 추가로 로드되는 각 문서에 레벨 번호를 지정해야 합니다. ActionScript에서 절대 참조를 사용하여 로드된 문서를 참조하는 경우에는 `_levelX` 형식을 사용합니다. 여기서 X는 문서가 로드되는 레벨의 번호입니다. 예를 들어, Flash Player에서 가장 먼저 여는 문서를 `_level0`이라고 하고, 레벨 3에 로드되는 문서를 `_level3`이라고 합니다.

서로 다른 레벨에 있는 문서 간에 통신하려면 대상 경로에 레벨 이름을 사용해야 합니다. 다음 예제는 portland 인스턴스가 georgia라는 동영상 클립에 위치한 atlanta 인스턴스의 위치를 나타내는 방법을 보여 줍니다. georgia는 oregon과 레벨이 같습니다.

```
1 | _level5.georgia.atlanta
```

`_root` 별칭을 사용하여 현재 레벨의 기본 타임라인을 나타낼 수 있습니다. 기본 타임라인의 경우 `_root` 별칭은 `_level0`에도 있는 동영상 클립의 대상으로 지정될 때 `_level0`을 나타냅니다. `_level5`에 로드된 문서의 경우 `_root`는 레벨 5에도 있는 동영상 클립의 대상으로 지정될 때 `_level5`와 같습니다. 예를 들어, 동영상 클립 southcarolina 및 florida가 모두 같은 레벨에 로드되는 경우 인스턴스 southcarolina에서 호출된 액션은 다음 절대 경로를 사용하여 인스턴스 florida를 대상으로 할 수 있습니다.

```
1 | _root.eastCoast.florida
```

[맨 위로](#)

## 상대 경로



상대 경로는 제어 타임라인과 대상 타임라인 사이의 관계에 따라 따집니다. 상대 경로는 **Flash Player**의 같은 레벨 내에서만 대상을 나타낼 수 있습니다. 예를 들어, `_level15`의 타임라인을 대상으로 하는 `_level10`의 액션에서는 상대 경로를 사용할 수 없습니다.

상대 경로에서는 키워드 `this`를 사용하여 현재 레벨의 현재 타임라인을 나타내고 `_parent` 별칭을 사용하여 현재 타임라인의 부모 타임라인을 나타냅니다. `_parent` 별칭을 반복적으로 사용하여 **Flash Player**의 같은 레벨에 있는 동영상 클립 계층에서 한 레벨 위로 올라갈 수 있습니다. 예를 들어, `_parent._parent`는 계층에서 두 레벨 위에 있는 동영상 클립을 제어합니다. **Flash Player**의 레벨에서 최상위 타임라인은 `_parent` 값이 정의되지 않은 유일한 타임라인입니다.

`southcarolina`보다 한 레벨 아래에 있는 `charleston` 인스턴스의 타임라인에서 액션은 다음 대상 경로를 사용하여 `southcarolina` 인스턴스를 나타낼 수 있습니다.

```
1 | _parent
```

`charleston`에 있는 액션에서 인스턴스 `eastCoast`(한 레벨 위)를 나타내려면 다음 상대 경로를 사용하면 됩니다.

```
1 | _parent._parent
```

`charleston`의 타임라인에 있는 액션에서 인스턴스 `atlanta`를 나타내려면 다음 상대 경로를 사용하면 됩니다.

```
1 | _parent._parent.georgia.atlanta
```

상대 경로는 스크립트를 다시 사용할 때 유용합니다. 예를 들어, 다음과 같이 부모를 150% 확대하는 스크립트를 동영상 클립에 추가할 수 있습니다.

```
1 | onClipEvent (load) { _parent._xscale  
2 | = 150; _parent._yscale = 150;  
3 | }
```

이 스크립트를 원하는 동영상 클립 인스턴스에 추가하여 다시 사용할 수 있습니다.

참고: **Flash Lite 1.0** 및 **1.1**에서는 버튼에만 스크립트를 추가할 수 있습니다. 동영상 클립에는 스크립트를 추가할 수 없습니다.

절대 경로나 상대 경로 중 어쨌든 사용하든 도트(.)와 변수 또는 속성의 이름을 사용하여 타임라인의 변수 또는 객체의 속성을 식별합니다. 예를 들어, 다음 명령문은 `form` 인스턴스의 `name` 변수를 "Gilbert"라는 값으로 설정합니다.

```
1 | _root.form.name = "Gilbert";
```

맨 위로 

## 절대 및 상대 대상 경로 사용

**ActionScript**를 사용하여 한 타임라인에서 다른 타임라인으로 메시지를 보낼 수 있습니다. 이때 액션이 포함된 타임라인을 제어 타임라인이라고 하고 액션을 받는 타임라인을 대상 타임라인이라고 합니다. 예를 들어, 한 타임라인의 마지막 프레임에 있는 액션을 통해 다른 타임라인을 재생할 수 있습니다. 대상 타임라인을 참조하려면 표시 목록에서 동영상 클립의 위치를 나타내는 대상 경로를 사용해야 합니다.

다음 예제는 레벨 0에 있는 `westCoast`라는 문서의 계층을 보여 줍니다. 이 계층에는 `california`, `oregon` 및 `washington`이라는 세 가지 동영상 클립이 포함되어 있습니다. 이들 동영상 클립 각각에는 동영상 클립이 두 개씩 들어 있습니다.

|

```

1  | _level0
2  |     westCoast
3  |         california
4  |             sanfrancisco
5  |             bakersfield
6  |         oregon
7  |             portland
8  |             ashland
9  |         washington
10 |             olympia
11 |             ellensburg

```

서버에서와 마찬가지로 **Flash Professional**의 각 타임라인은 절대 경로나 상대 경로를 사용하여 위치를 나타낼 수 있습니다. 인스턴스의 절대 경로는 액션을 호출하는 타임라인에 관계없이 항상 레벨 이름에서 시작되는 전체 경로입니다. 예를 들어, 인스턴스 `california`의 절대 경로는 `_level0.westCoast.california`입니다. 상대 경로는 호출 위치에 따라 따집니다. 예를 들어, `sanfrancisco`에서 호출한 `california`의 상대 경로는 `_parent`이지만 `portland`에서 호출할 경우에는 `_parent._parent.california`입니다.

맨 위로



## 대상 경로 지정

동영상 클립, 로드된 **SWF** 파일 또는 버튼을 제어하려면 대상 경로를 지정해야 합니다. 경로는 수동으로 지정하거나, [대상 경로 삽입] 대화 상자를 사용하여 지정하거나, 대상 경로로 평가되는 표현식을 만들어 지정할 수 있습니다. 동영상 클립이나 버튼의 대상 경로를 지정하려면 동영상 클립이나 버튼의 인스턴스 이름을 지정해야 합니다. 로드된 문서의 경우 레벨 번호가 인스턴스 이름으로 사용(예: `_level15`)되므로 인스턴스 이름이 필요하지 않습니다.


### 동영상 클립 또는 버튼에 인스턴스 이름 지정

1. 스테이지에서 동영상 클립이나 버튼을 선택합니다.
2. 속성 관리자에서 인스턴스 이름을 입력합니다.

### 대상 경로 삽입 대화 상자를 사용하여 대상 경로 지정

1. 액션을 지정할 동영상 클립, 프레임 또는 버튼 인스턴스를 선택합니다.  
이 인스턴스가 제어 타임라인이 됩니다.
2. [액션] 패널([필수] > [액션])의  있는 [액션] 도구 상자에서 대상 경로가 필요한 액션이나 메서드를 선택합니다.
3. 대상 경로를 삽입할 스크립트의 위치나 매개 변수 상자를 클릭합니다.
4. [스크립트] 필드 위의 [대상 경로 삽입] 버튼을 클릭합니다. 
5. 대상 경로 모드로 [절대적] 또는 [상대적]을 선택합니다.
6. [대상 경로 삽입] 표시 목록에서 동영상 클립을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

### 수동으로 대상 경로 지정

1. 액션을 지정할 동영상 클립, 프레임 또는 버튼 인스턴스를 선택합니다.  
이 인스턴스가 제어 타임라인이 됩니다.
2. [액션] 패널([필수] > [액션])의  있는 [액션] 도구 상자에서 대상 경로가 필요한 액션이나 메서드를 선택합니다.

3. 대상 경로를 삽입할 스크립트의 위치나 매개 변수 상자를 클릭합니다.
4. [액션] 패널에 절대 또는 상대 대상 경로를 입력합니다.

## 표현식을 대상 경로로 사용

1. 액션을 지정할 동영상 클립, 프레임 또는 버튼 인스턴스를 선택합니다.

이 인스턴스가 제어 타임라인이 됩니다.

2. [액션] 패널([필수] > [액션])의 **새** 있는 [액션] 도구 상자에서 대상 경로가 필요한 액션이나 메서드를 선택합니다.

3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 대상 경로로 계산되는 표현식을 매개 변수 상자에 입력합니다.
- 스크립트에서 삽입점을 클릭합니다. 그런 다음 [액션] 도구 상자의 [함수] 범주에서 `targetPath` 함수를 두 번 클릭합니다. `targetPath` 함수는 동영상 클립에 대한 참조를 문자열로 변환합니다.
- 스크립트에서 삽입점을 클릭합니다. 그런 다음 [액션] 도구 상자의 [함수] 범주에서 `eval` 함수를 선택합니다. `eval` 함수는 문자열을 `play` 같은 메서드를 호출하는 데 사용할 수 있는 동영상 클립 참조로 변환합니다.

다음 스크립트는 값 1을 `i` 변수에 지정합니다. 그런 다음 `eval` 함수를 사용하여 동영상 클립 인스턴스에 대한 참조를 만들어서 `x` 변수에 지정합니다. 변수 `x`는 이제 동영상 클립 인스턴스에 대한 참조가 되며 `MovieClip` 객체 메서드를 호출할 수 있습니다.

```
i = 1; x = eval("mc"+i); x.play(); // this is equivalent to mc1.play();
```

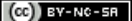
다음과 같이 `eval` 함수를 사용하여 메서드를 직접 호출할 수도 있습니다.

```
eval("mc" + i).play();
```

## 추가 참조

- [타임라인 및 ActionScript](#)
- FLA 파일 구조화
- 응용 프로그램에서 ActionScript 구성

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 여러 타임라인을 사용한 작업

복수 타임라인 및 레벨

중첩 동영상 클립 부모 자식 계층

맨 위로

## 썩 타임라인 및 레벨

Flash® Player에서는 여러 레벨을 겹칠 수 있습니다. 모든 Flash Professional 문서에는 Flash Player에서 레벨 0에 위치하는 기본 타임라인이 있습니다. loadMovie 명령을 사용하여 다른 Flash Professional 문서(SWF 파일)를 Flash Player의 다른 레벨에 로드할 수 있습니다.

0보다 높은 레벨로 여러 문서를 로드하면 뽕 용지 위에 그려진 그림처럼 문서가 서로 겹칩니다. 즉, 스테이지에 내용이 없으므로 해당 레벨을 통과하여 아래 레벨의 내용을 볼 수 있습니다. 한 문서를 레벨 0으로 로드하면 기본 타임라인이 이 문서로 대체됩니다. Flash Player의 레벨로 로드된 각 문서에는 고유의 타임라인이 있습니다.

타임라인은 ActionScript를 사용하여 서로 간에 메시지를 보낼 수 있습니다. 예를 들어, 한 동영상 클립의 마지막 프레임에 있는 액션을 통해 다른 동영상 클립을 재생할 수 있습니다. ActionScript를 사용하여 타임라인을 제어하려면 대상 경로를 사용하여 타임라인의 위치를 지정해야 합니다.

자세한 내용은 [http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr) ActionScript 2.0 연 참조 설명서의 MovieClip.loadMovie 메서드를 참조하십시오.

맨 위로

## 중첩 동영상 클립 부모 자식 계층

Flash Professional 문서에서 동영상 클립 인스턴스를 만드는 경우 동영상 클립에 고유의 타임라인이 있습니다. 모든 동영상 클립 심볼에는 고유의 타임라인이 있습니다. 동영상 클립의 타임라인은 문서의 기본 타임라인에 중첩됩니다. 동영상 클립 심볼을 다른 동영상 클립 인스턴스에 중첩할 수도 있습니다.

동영상 클립이 Flash Professional 문서 내에 만들어지거나 다른 동영상 클립 내에 중첩되는 경우 해당 동영상 클립은 부모가 되는 문서 또는 동영상 클립의 자식이 됩니다. 중첩 동영상 클립 간의 관계는 계층적입니다. 즉, 부모 항목을 수정하면 해당 수정 내용이 자식 항목에도 적용됩니다. 각 레벨의 루트 타임라인은 부모가 없는 최상위 타임라인이므로 해당 레벨에 있는 모든 동영상 클립의 부모입니다. [동영상 탭기] 패널 메뉴에서 [심볼 정의 표시]를 선택하여 문서에 있는 중첩 동영상 클립의 계층 구조를 볼 수 있습니다.

루트 디렉토리 또는 폴더와 하위 디렉토리가 있는 하드 디스크 등의 컴퓨터 계층 구조를 뽕면 동영상 클립 계층을 이해할 수 있습니다. 루트 디렉토리는 Flash Professional 문서의 기본 또는 루트 타임라인에 해당하며 다른 모든 항목의 부모입니다. 하위 디렉토리는 동영상 클립에 해당됩니다.

Flash Professional에서 동영상 클립 계층 구조를 사용하여 관련 객체를 구성할 수 있습니다. 예를 들어, 스테이지를 가로질러 이동하는 자동차 포함된 Flash Professional 문서를 만들 수 있습니다. 동영상 클립 심볼을 사용하여 자동차를 표현하고, 자동차 스테이지에서 이동하도록 모션 트윈 설정할 수 있습니다.

회전하는 바퀴를 추가하려면 자동차 바퀴의 동영상 클립을 만든 다음 이 동영상 클립의 인스턴스를 frontWheel 및 backWheel이라는 이름으로 2개 만듭니다. 그런 다음 바퀴를 기본 타임라인이 아닌 동영상 클립의 타임라인에 삽입할 수 있습니다. frontWheel과 backWheel은 car의 자식이므로 car의 변경 사항에 의해 영향을 받습니다. 따라서 자동차 스테이지에서 움직일 때 함께 움직입니다.

두 바퀴 인스턴스가 모두 회전하도록 하려면 바퀴 심볼을 회전하는 모션 트윈 설정할 수 있습니다. frontWheel 및 backWheel을 변경한 후에도 이 두 인스턴스는 부모 동영상 클립인 car의 모션 트윈 의해 계속 영향을 받습니다. 즉, 바퀴가 회전하면서 부모 동영상 클립인 car와 함께 스테이지에서 움직입니다.

추가 참조

- [인스턴스 및 라이브러리 에셋](#)



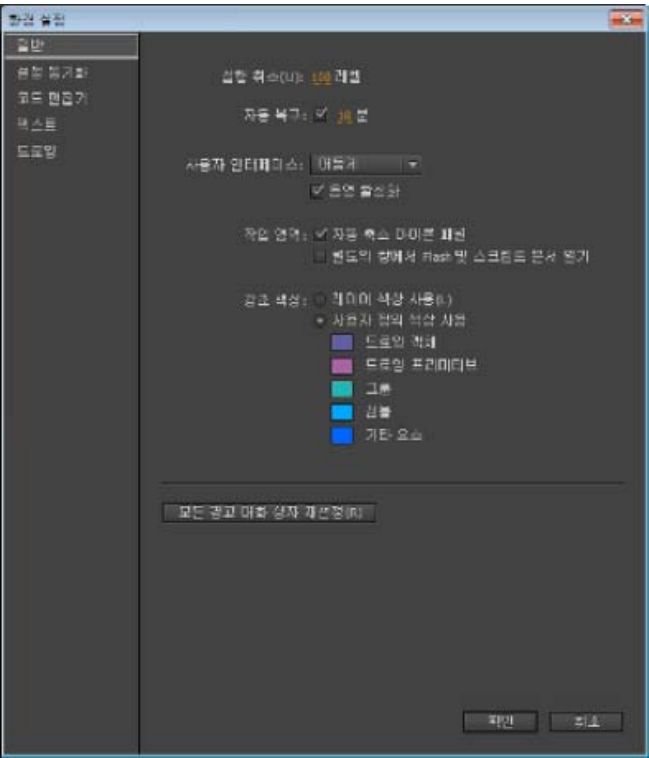
Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash 환경 설정

- 환경 설정
  - 일반 환경 설정
  - 동기화 설정 환경 설정
  - 코드 편집기 환경 설정
  - 스크립트 파일 환경 설정
  - 컴파일러 환경 설정
  - 텍스트 환경 설정
  - 드로잉 환경 설정
  - 모든 환경 설정을 기본 설정으로 복원

일반적인 응용 프로그램 작업, 편집 작업, 코드 및 컴파일러 작업, 동기화 설정 및 드로잉 및 텍스트 옵션에 대한 환경 설정을 지정할 수 있습니다.



환경 설정 대화 상자의 일반 범주.

맨 위로

## 환경 설정

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.
2. [범주] 목록에서 원하는 항목을 선택하고 관련 옵션 중에서 선택합니다.

## 일반 환경 설정

실행할 때 응용 프로그램을 시작할 때 열릴 문서를 지정합니다.

문서 또는 객체 수준 실행 취소 문서 수준 실행 취소는 전체 **Flash Professional** 문서의 모든 액션을 단일 목록으로 관리합니다. 객체 수준 실행 취소는 문서의 각 객체에 대해 별도의 액션 목록을 관리합니다. 객체 수준을 사용하면 실행 취소하려는 액션보다 훨씬 수정된 다른 객체의 액션을 실행 취소하지 않고서도 대상 객체의 액션을 실행 취소할 수 있습니다.

실행 취소 수준 실행 취소 또는 재실행 수준을 설정하려면 2에서 300 사이의 값을 입력합니다. 실행 취소 수준이 클수록 시스템 메모리가 더 많이 사용됩니다. 취소값은 100입니다.

자동 복구 사용되는 경우(기본 설정) 이 설정은 열려 있는 각 파일의 복사본을 지정된 시간 간격마다 원본과 동일한 폴더에 저장합니다. 아직 파일을 저장하지 않은 경우에는 **Flash**에서 사본을 해당 **Temp** 폴더에 저장합니다. 파일 이름은 원본과 같지만 맨 앞에 "**RECOVER\_**"가 추가됩니다. **Flash Pro**가 예상치 못하게 종료되는 경우 다시 시작할 때 자동 복구 파일을 열 수 있는 대화 상자가 나타납니다. **Flash Pro**를 정상적으로 종료하면 자동 복구 파일이 삭제됩니다.

**Flash Pro CC 2015** 릴리스부터는 **Flash Professional**에서 불필요한 자동 복구 파일을 만들지 않습니다. 마지막 자동 복구 파일이 만들어진 후에 해당 문서가 수정되는 경우에만 자동 복구 파일이 만들어집니다. 저장 작업이 완료된 후에만 자동 복구 파일이 제거됩니다. 짧은 자동 복구 기간 동안 자동 복구 연속 루프를 방지하기 위해 각 자동 복구 간격마다 마지막 자동 복구가 만들어진 후 수정된 모든 파일에 대해 스냅샷이 생성됩니다. 이 프로세스가 완료된 후에만 다음 자동 복구 타이머가 시작됩니다.

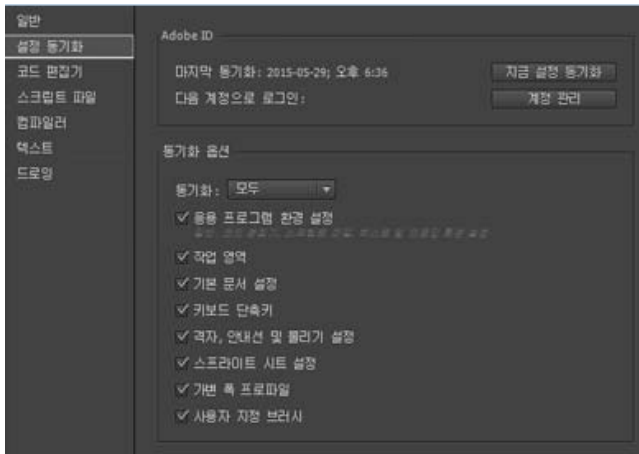
사용자 인터페이스 [어둡게] 또는 [밝게] 중에서 선호하는 사용자 인터페이스 스타일을 선택합니다. 사용자 인터페이스 요소에 음영을 적용하려면 [음영 활성화]를 선택합니다.

작업 영역 패널 바깥쪽 클릭할 때 아이콘 모드의 패널이 자동 축소되도록 하려면 [자동 축소 아이콘 패널]을 선택합니다. [컨트롤] > [테스트]를 선택할 때 별도의 창 열려면 [별도의 행에서 **Flash** 및 스크립트 문서 열기]를 선택합니다. 기본 설정은 동영상 테스트를 자체 윈도우에 여는 것입니다.

강조 색상 현재 레이어의 외곽선 색상을 사용하려면 패널에서 색상을 선택하거나 [레이어 색상 사용]을 선택합니다.

## 동기화 설정 환경 설정

[동기화 설정] 탭에서 **Flash**를 **Creative Cloud** 계정 및 라이브러리와 동기화하기 위한 설정을 지정할 수 있습니다.



환경 설정 대화 상자의 동기화 설정 탭

**Adobe ID** Creative Cloud 계정에 로그인하는 데 사용한 Adobe ID와 해당 Creative Cloud 계정을 사용하여 수행한 마지막 동기화의 날짜 및 시간이 표시됩니다.

- Creative Cloud 프로필 및 라이브러리를 보거나 다른 Adobe ID를 사용하여 로그인하려면 [계정 관리]를 클릭합니다.
- 설정을 동기화하려면 [지금 설정 동기화]를 클릭합니다.

동기화 옵션 **Flash**와 **Creative Cloud** 계정 간에 설정한 동기화 옵션이 표시됩니다. 응용 프로그램 환경 설정, 작업 영역, 기본 문서 설정, 키보드 단축키, 격자, 안내선 및 물리기 설정, 스프라이트 시트 설정, 가변 폰트 프로파일 및 사용자 정의 브러시를 동기화할 수 있습니다.

- 동기화: [모두](모든 설정 동기화), [사용자 정의](아래에 표시되는 옵션에서 선택한 설정 동기화) 또는 [비활성화](모든 동기화 비활성화) 중에서 선택하여 동기화 환경 설정을 지정합니다.
- 설정을 Creative Cloud 설정과 동기화하려면 [지금 설정 동기화]를 클릭합니다.

여러 컴퓨터 간의 Creative Cloud에 대한 환경 설정 동기화에 대한 자세한 내용은 [Flash Professional 환경 설정을 Creative Cloud와 동기화](#)를 참조하십시오.

Creative Cloud 라이브러리를 사용한 작업에 대한 자세한 내용은 [Creative Cloud 라이브러리](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 코드 편집기 환경 설정

[코드 편집기] 탭에서 **Flash**에서 코드가 표시되는 방식을 설정할 수 있습니다.





열: 유니코드 인코딩을 사용하여 열거나 가져오려면 [UTF-8 인코딩]을 선택하고, 시스템에서 현재 사용하는 언어의 인코딩 형태를 사용하여 열거나 가져오려면 [기본 인코딩]을 선택합니다.

수정된 파일 다시 로드: 스크립트 파일이 수정되거나, 이동되거나, 삭제된 경우 수행할 작업을 지정합니다. [항상], [사용 안 함], [확인] 중 하나를 선택합니다.

- 항상: 경고 메시지가 표시되지 않으며 파일이 자동으로 다시 로드됩니다.
- 사용 안 함: 경고 메시지가 표시되지 않으며 파일이 현재 상태로 유지됩니다.
- 확인(기본값): 경고 메시지가 표시되며 파일을 다시 로드할지 여부를 선택할 수 있습니다.

외부 스크립트를 사용하여 응용 프로그램을 구성할 경우 이 탭 환경 설정하면 어떤 탭 성원이 응용 프로그램을 연 후에 다른 탭 성원에 의해 수정된 스크립트를 덮어쓰거나 이전 버전의 스크립트로 응용 프로그램을 제작하는 실수를 방지할 수 있습니다. 경고 기능을 사용하면 자동으로 스크립트를 덮어 수정된 새로운 버전의 스크립트를 다시 열 수 있습니다.

클래스 편집기: 클래스를 편집하기 위한 편집기를 선택합니다. 옵션은 [Flash Professional], [Flash Builder] 또는 [질문]입니다.

[맨 위로](#)

## 컴파일러 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [컴파일러] 탭에서는 선택한 언어에 대해 다음 컴파일러 환경 설정을 지정할 수 있습니다. 경로 또는 SWC 파일로 이동하거나 새 경로를 지정할 수 있습니다.

- SDK 경로: bin, frameworks, lib 및 다른 폴더가 포함된 폴더에 대한 경로입니다.
- 소스 경로: ActionScript 클래스 파일을 포함하는 폴더에 대한 경로입니다.
- 라이브러리 경로: SWC 파일 또는 SWC 파일이 포함된 폴더에 대한 경로입니다.
- 외부 라이브러리 경로: 런타임 공유 라이브러리로 사용되는 SWC 파일에 대한 경로입니다.

[맨 위로](#)

## 텍스트 환경 설정

[텍스트] 탭에서 텍스트 표시에 대해 다음 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

- 기본 매핑 풀
- 스타일
- 풀름 언어 표시
- 풀리 보기 표시
- 풀리 보기 크기

[맨 위로](#)

## 드로잉 환경 설정

펜 도구: 펜 도구에 대한 옵션을 설정할 수 있습니다. 마지막으로 클릭한 점에서 포인터의 현재 위치까지 미리 보기 선을 표시하려면 [펜 미리 보기 표시]를 선택합니다. 제어점을 비어 있는 정사각형 대신 채진 작은 정사각형으로 표시하려면 [채진 점으로 표시]를 선택합니다. [펜 도구]를 사용할 때 [펜 도구] 아이콘 대신 십자 커서를 표시하려면 [정밀 커서 표시]를 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 클릭의 정확한 대상을 보다 쉽게 확인할 수 있습니다.

IK 뼈 도구: 뼈 도구에 대해 [변형점 자동 설정]이 기본적으로 선택됩니다.

선 연결: 그리는 선의 끝이 기존 선분에 얼마나 가까워야 다른 선에 있는 가장 가까운 지점에 끝점이 물리는지를 결정합니다. 이 설정으로 수평선 및 수직선 인식 즉, 수평선 또는 수직선에 얼마나 유사하게 그려야 Flash Professional에서 해당 선을 정확히 수평선 또는 수직선으로 표시하는지도 제어할 수 있습니다. [객체에 물리기]가 켜져 있는 경우 이 설정은 객체가 서로 얼마나 가까워야 물리는지를 제어합니다.

곡선 다듬기: 드로잉 모드가 [곧게] 또는 [매끄럽게]로 설정되어 있는 경우 연필 도구로 그린 곡선에 적용되는 매끄러움 정도를 지정합니다. 곡선이 매끄러울수록 변형하기가 쉬운 반면, 곡선이 거칠수록 원본 선의 획과 유사합니다.

다.

참고: 기존 곡선을 더 매끄럽게 만들려면 [수정] > [모양] > [매끄럽게] 또는 [수정] > [모양] > [최적화]를 사용하십시오.

선 인식: 연필 도구로 그린 선분이 얼마나 곧아야 **Flash Professional**에서 해당 선분을 직선으로 인식하여 **완전** 직선으로 만드는지를 정의합니다. [선 인식]이 꺼져 있는 상태에서 선을 그리는 경우 나중에 하나 이상의 선분을 선택하고 [수정] > [모양] > [곧게]를 선택하여 선을 곧게 만들 수 있습니다.

모양 인식: 원형, 타원형, 정사각형, 사각형과 90° 및 180° 원호를 그릴 때 얼마나 정확하게 그려야 기하학적 모양으로 인식되어 정확하게 다시 그려지는지를 제어합니다. 선택할 수 있는 옵션에는 [끄기], [엄격], [보통] 및 [완치]가 있습니다. [엄격]의 경우 모양을 상당히 정확하게 그려야 하지만 [완치]의 경우 대략으로 그리면 모양이 다시 그려집니다. [모양 인식]이 꺼져 있는 상태에서 그리는 경우 나중에 하나 이상의 모양(예: 연결된 선분)을 선택하고 [수정] > [모양] > [곧게]를 선택하여 선을 곧게 만들 수 있습니다.

클릭 정확도: 포인터가 항목과 얼마나 가까이 있어야 **Flash Professional**에서 해당 항목을 인식하는지 지정합니다.


[맨 위로](#)

## 모든 환경 설정을 기본 설정으로 뺐

- [환경 설정] 대화 상자에서 [기본으로 재설정]을 클릭하거나 **Flash**를 시작할 때 **Ctrl+Alt+Shift(Windows)** 또는 **Command+Option+Shift(Mac OS)**를 누르고 있습니다.

### 추가 참조

- 드로잉 환경 설정
- 랩인 모양 변경
- 랩인
- 펜 도구 환경 설정
- [Illustrator 객체 가져오기 옵션](#)
- Photoshop 파일 가져오기 환경 설정

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash 제작 패널 사용

## Flash 제작 패널

속성 관리자

라이브러리 패널

액션 패널

동영상 뽑기 사용

Flash 구성 요소 및 구성 요소 패널

웹 서비스 패널

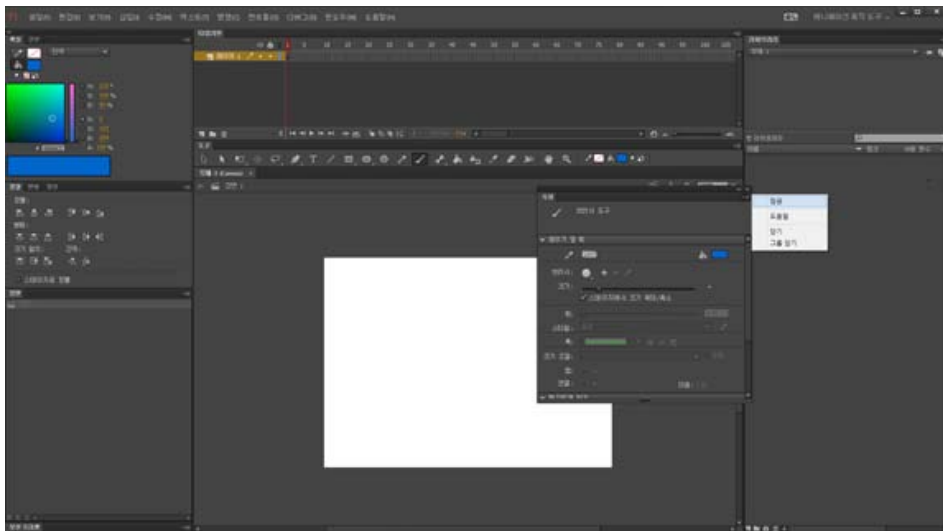
비디오 및 자습서

- 비디오: [패널](#)(蜃 = 11:15, Peachpit.com)

[맨 위로](#)

## Flash 제작 패널

Flash 작업 영역의 제작 패널에는 환경 설정에 따라 배열할 수 있는 저작 및 제작 컨트롤이 포함되어 있습니다. 임의의 패널을 원래 위치가 아냐으로 드래그하고, 크기를 조정하고, 쉽게 액세스할 수 있도록 화면의 원하는 곳에 배치할 수도 있습니다. 또한 Flash 플라이아웃(fly-out) 메뉴를 사용하면 화면의 썬 위치에 패널을 잠가 작업하는 동안 실수로 드래그하더라도 이동하지 않도록 할 수 있습니다.



잠금 옵션이 포함된 Flash 패널

[맨 위로](#)

## 속성 관리자

속성 관리자를 사용하면 스테이지나 타임라인에서 현재 선택된 항목의 가장 일반적으로 사용되는 **특성**에 쉽게 액세스할 수 있습니다. 해당 **특성**을 제어하는 메뉴나 패널에 직접 액세스하지 않고 속성 관리자에서 객체나 문서 **특성**을 변경할 수 있습니다.

현재 선택한 항목에 따라 현재 문서, 텍스트, 심볼, 모양, 비트맵, 비디오, **그래픽** 프레임 또는 도구에 대한 설정과 정보가 속성 관리자에 표시됩니다. 다른 유형의 객체가 여러 개 선택된 경우에는 속성 관리자에 선택한 객체의 수가 표시됩니다.

속성 관리자를 표시하려면 **[윈도우] > [속성]**을 선택하거나 **Ctrl+F3(Windows)** 또는 **Command+F3(Macintosh)**을 누릅니다.

맨 위로

## 라이브러리 패널

[라이브러리] 패널(**[윈도우] > [라이브러리]**)은 **Flash Professional**에서 만든 심볼뿐만 아니라 비트맵 그래픽, 사운드 파일, 비디오 클립 등 가져온 파일을 저장하고 구성하는 곳입니다. [라이브러리] 패널을 사용하면 폴더에서 라이브러리 항목을 구성하고, 문서에서의 항목 사용 빈도를 파악하고, 이름, 유형, 날짜, 사용 횟수 또는 **ActionScript®** 링크 식별자에 따라 항목을 정렬할 수 있습니다. 예를 들어 애니메이션 **GIF**를 라이브러리로 가져오는 경우 루트 폴더 아래에 **GIF**라는 이름의 폴더가 만들어지고 해당 파일이 여기에 배치됩니다. 검색 필드에 심볼 이름 또는 링크 이름을 입력하여 [라이브러리] 패널을 검색하고 대부분의 다중 객체 선택 항목에 속성을 설정할 수도 있습니다.



오디오 클립이 선택된 라이브러리 패널

맨 위로

## 액션 패널

[액션] 패널을 사용하여 객체나 프레임에 대한 **ActionScript** 코드를 만들고 편집할 수 있습니다. 프레임, 버튼 또는 동영상 클립 인스턴스를 선택하면 [액션] 패널이 활성화됩니다. [액션] 패널 제목은 선택한 항목에 따라 [버튼 액션], [동영상 클립 액션] 또는 [프레임 액션]으로 변경됩니다.



프레임의 stop() 액션을 표시하는 액션 패널.

[액션] 패널을 표시하려면 [윈도우] > [액션]을 선택하거나 F9를 킁니다.

[맨 위로](#)

## 동영상 꺾 사용

[동영상 꺾기]를 사용하여 문서의 내용을 보고 구성할 수 있으며 문서에서 수정할 요소를 선택할 수 있습니다. 여기에는 현재 사용 중인 요소의 표시 목록이 꺾할 수 있는 계층 구조 트리로 배열되어 있습니다.

[동영상 꺾기]를 사용하여 다음 액션을 수행합니다.

- [동영상 꺾기]에 표시되는 문서의 항목 범주를 필터링합니다.
- 선택한 범주를 장면, 심볼 정의 또는 꺾기로 표시합니다.
- 꺾기 트리를 확장하고 축소합니다.
- 문서에서 요소를 이름으로 검색할 수 있습니다.
- 다른 개발자가 만든 **Flash Professional** 문서의 구조를 쉽게 훑을 수 있습니다.
- 꺾기 심볼이나 액션의 인스턴스를 모두 훑을 수 있습니다.
- [동영상 꺾기]에 표시된 꺾기 가능한 표시 목록을 인쇄할 수 있습니다.

[동영상 꺾기]에는 선택한 항목에 대한 작업 수행이나 [동영상 꺾기] 표시 수정에 사용할 수 있는 옵션을 가진 컨텍스트 메뉴 외에도 패널 메뉴가 있습니다. 패널 메뉴는 [동영상 꺾기] 패널에서 그 아래에 삼각형 모양의 체크 표시로 나타납니다.

참고: 스크린을 사용하여 작업할 경우 [동영상 꺾기]의 기능은 약간 뜸잡니다.

## 동영상 탐색기 보기

- [윈도우] > [동영상 꺾기]를 선택합니다.

## 동영상 탐색기에 표시되는 항목의 범주 필터링

- 텍스트, 심볼, **ActionScript**, 가져온 파일 또는 프레임과 레이어를 표시하려면 [표시] 옵션 오른쪽에 있는 필터링 버튼을 하나 이상 클릭합니다. 표시할 항목을 사용자 정의하려면 [사용자 정의] 버튼을 클릭합니다. [동영상 꺾기 설정] 대화 상자의 [표시] 영역에서 옵션을 선택하여 이러한 요소를 봅니다.

장면의 항목을 표시하려면 [동영상 탐색기] 패널 메뉴에서 [동영상 요소 표시]를 선택합니다.

- 심볼에 대한 정보를 표시하려면 [동영상 탐색기 패널] 메뉴에서 [심볼 정의 표시]를 선택합니다.

참고: 동영상 요소 옵션과 심볼 정의 옵션을 동시에 활성화할 수 있습니다.

## 찾기 상자를 사용하여 항목 검색

- [찾기] 상자에 항목 이름, 필름, **ActionScript** 문자열 또는 프레임 번호를 입력합니다. [찾기] 기능을 사용하면 [동영상 탐색기]에 표시된 항목을 모두 검색할 수 있습니다.

## 동영상 탐색기에서 항목 선택

- 탐색 트리에서 항목을 클릭합니다. 항목을 둘 이상 선택하려면 **Shift** 키를 키펀 상태에서 클릭합니다.

선택한 항목의 전체 경로는 [동영상 탐색기] 아래에 표시됩니다. [동영상 탐색기]에서 장면을 선택하면 해당 장면의 첫 프레임이 스테이지에 표시됩니다. [동영상 탐색기]에서 요소를 선택하면 요소가 포함된 레이어가 잠기지 않은 경우 스테이지에서 해당 요소가 선택됩니다.

## 동영상 탐색기 패널 메뉴 또는 컨텍스트 메뉴 명령 사용

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [패널] 메뉴를 보려면 [동영상 탐색기] 패널에서 패널의 메뉴 컨트롤을 클릭합니다.
- 컨텍스트 메뉴를 보려면 [동영상 탐색기] 탐색 트리에서 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를 키펀 상태에서 클릭(**Macintosh**)합니다.

2. 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택하십시오.

위치로 이동 문서에서 선택한 레이어, 장면 또는 프레임으로 이동합니다.

심볼 정의로 이동 [동영상 탐색기]의 [동영상 요소] 영역에서 선택한 심볼에 대한 심볼 정의로 이동합니다. 심볼 정의에는 심볼과 관련된 파일이 모두 나열됩니다. 이때 [심볼 정의 표시] 옵션이 선택되어 있어야 합니다. 이 목록에서 정의를 참조하십시오.

심볼 인스턴스 선택 [동영상 탐색기]의 [심볼 정의] 영역에서 선택한 심볼의 인스턴스가 들어 있는 장면으로 이동합니다. 이때 [동영상 요소 표시] 옵션이 선택되어 있어야 합니다.

라이브러리 표시 문서의 라이브러리에서 선택한 심볼이 **강제** 표시됩니다. ([라이브러리] 패널이 아직 표시되지 않은 경우 **Flash Professional**에서 열립니다.)

세트 선택한 요소에 대해 새 이름을 입력합니다.

제자리에서 편집 스테이지에서 선택한 심볼을 편집합니다.

새 뿔우에서 편집 새 뿔우에서 선택한 심볼을 편집합니다.

동영상 요소 표시 장면으로 구성된 해당 문서의 요소가 표시됩니다.

심볼 정의 표시 심볼과 관련된 요소가 모두 표시됩니다.

전 텍스트를 클립보드에 복사, 클립보드로 선택한 텍스트를 복사합니다. 맞춤법 검사나 다른 편집 작업을 위해 외부 텍스트 편집기에 텍스트를 붙여넣습니다.

잘라내기, 복사, 붙여넣기 및 지우기 선택한 요소에 대해 이러한 일반적인 기능을 수행합니다. 표시 목록에서 항목을 수정하면 문서의 해당 항목이 수정됩니다.

하위 항목 확장 선택한 요소에서 탭 트리가 확장됩니다.

하위 항목 축소 선택한 요소에서 탭 트리가 축소됩니다.

기타 축소 선택한 요소를 포함하지 않는 탭 트리의 하위 항목이 축소됩니다.

인쇄 [동영상 탭기]에 표시된 계층적인 표시 목록을 인쇄합니다.

## Flash 구성 요소 및 구성 요소 패널

Flash 구성 요소는 Flash 문서에 뿔 기능을 추가하는 재사용 가능한 패키지된 모듈입니다. 구성 요소는 그래픽과 코드를 포함할 수 있는 미리 만들어진 기능으로 Flash 프로젝트에 쉽게 추가할 수 있습니다. 예를 들어, 구성 요소에는 라디오 버튼, 대화 상자, 미리 로드 막대 등이 있으며 타이머, 서버 연결 유틸리티, 사용자 정의 XML 파서와 같이 그래픽이 전혀 없는 구성 요소도 있습니다.

ActionScript 작성에 익숙하지 않으면 문서에 구성 요소를 추가하고 속성 관리자나 구성 요소 관리자에서 매개 변수를 설정하고 비헤이비어 패널을 사용하여 이벤트를 처리할 수 있습니다. 예를 들어, ActionScript 코드를 작성하지 않고 버튼을 클릭할 때 웹 브라우저에서 URL을 여는 [웹] 이미지로 이동 비헤이비어를 Button 구성 요소에 연결할 수 있습니다.

더욱 광범위한 응용 프로그램을 만들고자 하는 프로그래머는 동적으로 구성 요소를 만들고, ActionScript를 사용하여 런타임에 속성을 설정하고 메서드를 호출할 수 있습니다. 또한 이벤트 리스너 모듈을 사용하여 이벤트를 처리할 수 있습니다.

### 구성 요소 패널을 사용하여 구성 요소 삽입

문서에 구성 요소를 처음 추가할 때 Flash에서 해당 구성 요소를 라이브러리 패널에 동영상 클립으로 가져옵니다. 구성 요소 패널에서 라이브러리 패널로 구성 요소를 직접 드래그한 후 스테이지에 해당 구성 요소의 인스턴스를 추가할 수도 있습니다. 어쨌든 사용하든 구성 요소의 클래스 요소에 액세스하려면 먼저 구성 요소를 라이브러리에 추가해야 합니다.

1. [원우] > [구성 요소] 패널을 선택합니다.
2. [구성 요소] 패널에서 구성 요소 인스턴스를 선택하고 이를 [스테이지] 또는 [라이브러리] 패널로 드래그합니다. 구성 요소가 라이브러리에 추가되면 여러 인스턴스를 스테이지로 드래그할 수 있습니다.
3. 속성 관리자나 구성 요소 관리자를 사용하여 필요에 따라 구성 요소를 구성합니다. 구성 요소에서 사용하는 매개 변수에 대한 자세한 내용은 Flash 문서에서 사용하는 ActionScript 버전의 해당 구성 요소 설명서를 참조하십시오.

### 구성 요소 관리자를 사용하여 구성 요소의 매개 변수 입력

1. [원우] > [구성 요소 관리자]를 선택합니다.
2. 스테이지에서 구성 요소 인스턴스를 선택합니다.
3. [매개 변수] 탭을 클릭한 다음 나열된 매개 변수의 값을 입력합니다.



## 웹 서비스 패널


[웹 서비스] 패널([윈도우] > [기타 패널] > [웹 서비스])에서 웹 서비스 목록 확인, 웹 서비스 새로 고침, 웹 서비스 추가/제거 작업을 수행할 수 있습니다. [웹 서비스] 패널에 웹 서비스를 추가하면 새로 만드는 모든 응용 프로그램에서 해당 웹 서비스를 이용할 수 있습니다.

[웹 서비스 새로 고침] 버튼을 클릭하면 [웹 서비스] 패널을 사용하여 모든 웹 서비스를 한꺼번에 새로 고칠 수 있습니다. 스테이지를 사용하는 대신 응용 프로그램의 연결 레이어에 맞게 **ActionScript** 코드를 만들면 [웹 서비스] 패널을 사용하여 웹 서비스를 관리할 수 있습니다.

서비스 패널 사용에 대한 자세한 내용은 [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_web\\_services\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_kr)를 참조하십시오.

### 추가 참조

- 라이브러리를 사용한 작업
- 액션 패널 개요
- 스크립트 윈도우 개요
- ActionScript 3.0 구성 요소

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 타임라인 레이어

레이어 만들기 및 구성

레이어 및 레이어 폴더 보기

(Flash Professional CC만 해당) 여러 개의 레이어로 속성 설정

맨 위로

## 레이어 만들기 및 구성

레이어는 문서의 아트워크를 구성하는 데 도움이 됩니다. 다른 레이어에 있는 객체에 영향을 주지 않고 레이어에서 객체를 그리거나 편집할 수 있습니다. 스테이지 영역에서 레이어에 아무것도 없으면 그 레이어를 통과하여 아래 레이어를 볼 수 있습니다.

레이어 또는 폴더를 그리거나 **활**거나 수정하려면 타임라인에서 레이어를 선택하여 활성화합니다. 타임라인에서 레이어나 폴더 이름 옆에 연필 아이콘이 표시되면 해당 레이어나 폴더가 활성화되었다는 것을 나타냅니다. 한 번에 여러 레이어를 선택할 수는 있지만, 한 번에 한 레이어만 활성화할 수 있습니다.

**Flash Professional** 문서를 만들면 레이어가 하나만 포함되어 있습니다. 문서에서 아트워크, 애니메이션 및 다른 요소를 구성하려면 레이어를 추가합니다. 또한 레이어는 **활**거나 **잠**그거나 다시 배치할 수 있습니다. 만들 수 있는 레이어 개수는 컴퓨터의 메모리 크기에 의해서만 제한되며, 제작된 **SWF** 파일 크기가 레이어로 인해 늘어나지는 않습니다. 파일 크기에 영향을 주는 것은 레이어에 배치한 객체뿐입니다.

레이어를 구성하고 관리하려면 레이어 폴더를 만든 다음 해당 폴더에 레이어를 배치합니다. 스테이지에 표시되는 내용에 영향을 미치지 않고 타임라인에서 레이어 폴더를 확장하거나 축소할 수 있습니다. 사운드 파일, **ActionScript**, 프레임 레이블 및 프레임 주석에 대해 별도의 레이어 또는 폴더를 사용합니다. 이를 통해 해당 항목을 신속하게 **찾**서 편집할 수 있습니다.

세밀한 효과를 나타내려면 손쉽게 그리거나 편집하게 해주는 **투** 안내선 레이어와 마스크 레이어를 사용합니다.

**Flash**에서는 5가지 유형의 레이어를 사용할 수 있습니다.


- 일반 레이어에는 대부분의 아트워크가 **FLA** 파일로 포함되어 있습니다.
- 마스크 레이어에는 마스크 레이어 아래에 있는 레이어의 선택한 부분을 **활**는 마스크로 사용되는 객체가 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 마스크 레이어 사용을 참조하십시오.
- 마스크가 적용된 레이어는 마스크 레이어에 연결할 마스크 레이어 아래에 있는 레이어입니다. 마스크에 의해 드러나는 마스크 레이어 부분만 표시됩니다. 자세한 내용은 마스크 레이어 사용을 참조하십시오.
- 안내선 레이어에는 다른 레이어에서의 객체 배열을 안내하거나 다른 레이어에서의 클래식 **트** 애니메이션의 모션을 안내하는 데 사용할 수 있는 획이 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 **안내선 레이어** 및 경로를 따라 클래식 **트** 만들기 참조하십시오.
- 안내 처리 레이어는 안내선 레이어에 연결된 안내선입니다. 안내 처리 레이어의 객체는 안내선 레이어의 획을 따라 배열되거나 애니메이션화될 수 있습니다. 안내 처리 레이어는 모션 **트** **아** **년**적 아트워크 및 클래식 **트** **활** 포함할 수 있습니다.
- 모션 **트** **활**이 모션 **트** **원**로 애니메이션이 적용된 객체를 포함합니다. 자세한 내용은 **트** **위** **닝**된 **애** **니** **메** **이** **션**을 참조하십시오.
- **빠** **대** 레이어는 역기구학 **빠**가 연결된 객체를 포함합니다. 자세한 내용은 역기구학 애니메이션에 대해 **빠** 도구 사용을 참조하십시오.

일반, 마스크, 마스크 처리 및 안내선 레이어는 모션 **트** **활**는 역기구학 **빠**를 포함할 수 있습니다. 이러한 항목이 이 레이어 중 하나에 있으면 레이어에 추가할 수 있는 내용 유형에 제한이 있습니다. 자세한 내용은 **모션 트** **활**


역기구학 애니메이션에 대해 뼈 도구 사용을 참조하십시오.

## 레이어 만들기

레이어를 만들면 선택한 레이어 위에 표시되며, 새로 추가한 레이어가 활성 레이어가 됩니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 타임라인 아래쪽 있는 [새 레이어] 버튼 을 클릭합니다.
  - [삽입] > [타임라인] > [레이어]를 선택합니다.
  - 타임라인에서 레이어 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [레이어 삽입]을 선택합니다.

## 레이어 폴더 만들기


- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 타임라인에서 레이어나 폴더를 선택한 다음 [삽입] > [타임라인] > [레이어 폴더]를 선택합니다.
  - 타임라인에서 레이어 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [폴더 삽입]을 선택합니다. 그러면 선택한 레이어나 폴더 위에 새 폴더가 표시됩니다.
  - 타임라인 아래쪽 있는 [새 폴더] 아이콘 을 클릭합니다. 그러면 선택한 레이어나 폴더 위에 새 폴더가 표시됩니다.

## 레이어 및 레이어 폴더 구성

문서를 구성하려면 타임라인에서 레이어와 폴더를 다시 정렬합니다.

레이어 폴더를 사용하면 레이어를 트리 구조로 배치할 수 있으므로 작업 과정을 구성하는 데 도움이 됩니다. 스테이지에 표시되는 레이어에 영향을 미치지 않고 폴더에 포함된 레이어를 보려면 폴더를 확장하거나 축소합니다. 폴더는 레이어와 다른 폴더를 포함할 수 있으므로 컴퓨터에서 파일을 구성하는 것과 거의 같은 방식으로 레이어를 구성할 수 있습니다.

타임라인에서 레이어를 제어하면 폴더 안의 전체 레이어에 영향을 미칩니다. 예를 들어, 레이어 폴더를 잠그면 폴더 안의 모든 레이어가 잠깁니다.

- 레이어나 레이어 폴더를 레이어 폴더로 이동하려면 해당하는 이름을 대상 레이어 폴더 이름으로 드래그합니다.
- 레이어나 폴더의 순서를 변경하려면 타임라인에서 하나 이상의 레이어 또는 폴더를 원하는 위치로 드래그합니다.
- 폴더를 확장 또는 축소하려면 폴더 이름  있는 삼각형 버튼을 클릭합니다.
- 모든 폴더를 확장 또는 축소하려면 마우스 오른쪽 버튼을 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하고 [모든 폴더 확장] 또는 [모든 폴더 축소]를 선택합니다.

## 레이어 또는 폴더 이름 변경

기본적으로 새 레이어는 만들어지는 순서에 따라 레이어 1, 레이어 2 등으로 이름이 지정됩니다. 내용을 구체적으로 표현하려면 레이어 이름을 변경합니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 타임라인에서 레이어나 폴더의 이름을 두 번 클릭한 다음 새 이름을 입력합니다.

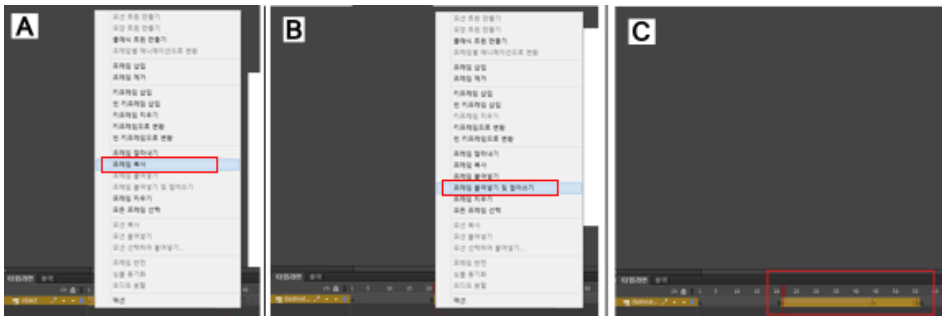
- 레이어나 폴더의 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 분 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 속성을 선택합니다. [이름] 상자에 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 타임라인에서 레이어나 폴더를 선택한 다음 [수정] > [타임라인] > [레이어 속성]을 선택합니다. [이름] 상자에 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

## 레이어 또는 폴더 선택

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 타임라인에서 레이어나 폴더의 이름을 클릭합니다.
  - 선택할 레이어의 타임라인에서 아픈 레임이나 클릭합니다.
  - 선택할 레이어에 있는 스테이지의 객체를 선택합니다.
  - 연속된 레이어나 폴더를 선택하려면 타임라인에서 해당 이름을 Shift 키를 분 상태에서 클릭합니다.
  - 연속되지 않은 레이어나 폴더를 선택하려면 타임라인에서 해당 이름을 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 분 상태에서 클릭합니다.

## 단일 레이어에서 프레임 복사

1. 레이어에서 프레임 범위를 선택합니다. 전체 레이어를 선택하려면 타임라인에서 레이어 이름을 클릭합니다.
2. [편집] > [타임라인] > [프레임 복사]를 선택합니다.
3. 붙여넣기를 시작할 프레임을 클릭하고 [편집] > [타임라인] > [프레임 붙여넣기]를 선택합니다. 복사한 프레임의 정확한 수를 대상 타임라인에 붙여넣고 대체하려면 [프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기] 옵션을 사용합니다.



프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기 작업 과정

**A.** 프레임을 선택하고 복사합니다. **B.** 붙여넣으려는 대상 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기]를 선택합니다. **C.** 붙여넣는 프레임은 타임라인에서 정확히 동일한 수의 프레임을 덮어씁니다.

## 레이어 폴더에서 프레임 복사

1. 타임라인에서 폴더 이름 옆에 있는 삼각형 버튼을 클릭하여 폴더를 축소한 후 폴더 이름을 클릭하여 전체 폴더를 선택합니다.
2. [편집] > [타임라인] > [프레임 복사]를 선택합니다.
3. 폴더를 만들려면 [삽입] > [타임라인] > [레이어 폴더]를 선택합니다.
4. 새 폴더를 클릭한 다음 [편집] > [타임라인] > [프레임 붙여넣기]를 선택합니다.

## 레이어 또는 폴더 삭제

1. 레이어나 폴더를 선택하려면 타임라인에서 이름을 클릭하거나 레이어에서 프레임 중 하나를 클릭합니다.
  2. 다음 중 하나를 수행합니다.
    - 타임라인에서 [레이어 삭제] 버튼을 클릭합니다.
    - 레이어나 폴더를 [레이어 삭제] 버튼으로 드래그합니다.
    - 레이어나 폴더의 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 분 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [레이어 삭제]를 선택합니다.
- 참고: 레이어 폴더를 삭제하면 포함된 레이어와 내용도 모두 삭제됩니다.

## 하나 이상의 레이어 또는 폴더 잠금/잠금 해제

- 레이어나 폴더를 잠그려면 이름 오른쪽 있는 자물쇠 모양 열을 클릭합니다. 레이어나 폴더를 잠금 해제하려면 자물쇠 모양 열을 다시 한 번 클릭합니다.
- 모든 레이어 및 폴더를 잠그려면 자물쇠 모양 아이콘을 클릭합니다. 모든 레이어와 폴더를 잠금 해제하려면 자물쇠 모양 아이콘을 다시 한 번 클릭합니다.
- 여러 레이어 또는 폴더를 잠그거나 잠금 해제하려면 자물쇠 모양 열을 드래그합니다.
- 다른 모든 레이어 또는 폴더를 잠그려면 레이어나 폴더 이름 오른쪽 있는 자물쇠 모양 열을 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 분 상태에서 클릭합니다. 레이어나 폴더를 모두 잠금 해제하려면 자물쇠 모양 열을 같은 방식으로 다시 한 번 클릭합니다.

## 레이어 복사 및 붙여넣기(CS5.5만 해당)

타임라인에서 전체 레이어 및 레이어 폴더를 복사하여 같은 타임라인 또는 다른 타임라인에 붙여넣을 수 있습니다. 어떤 유형의 레이어도 복사할 수 있습니다.

레이어를 복사하여 붙여넣는 경우 복사된 레이어의 레이어 폴더 구조가 유지됩니다.

1. 레이어 이름을 클릭하여 타임라인에서 하나 이상의 레이어를 선택합니다. 연속된 레이어를 선택하려면 **Shift** 키를 분 **클릭**합니다. 연속되지 않은 레이어를 선택하려면 **Control** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Macintosh)를 분 **클릭**합니다.
2. [편집] > [타임라인] > [레이어 복사] 또는 [레이어 잘내기]를 선택합니다. 레이어를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [레이어 복사] 또는 [레이어 잘내기]를 선택할 수도 있습니다.
3. 붙여넣을 대상인 타임라인에서, 붙여넣은 레이어를 삽입할 위치 바로 아래의 레이어를 선택합니다.
4. [편집] > [타임라인] > [레이어 붙여넣기]를 선택합니다.

레이어가 타임라인에서 선택한 레이어 위에 나타납니다. 레이어 폴더를 선택한 경우에는 붙여넣은 레이어가 폴더 안에 나타납니다.

레이어를 마스크 또는 안내선 레이어에 붙여넣으려면 먼저 해당 마스크 또는 안내선 아래에서 레이어를 선택한 후에 붙여넣어야 합니다. 마스크나 안내선 레이어 아래에 마스크, 안내선 또는 폴더 레이어를 붙여넣을 수는 없습니다.

레이어를 선택하고 [편집] > [타임라인] > [레이어 복제]를 선택하여 레이어를 복제할 수도 있습니다. 새로운 레이어에는 레이어 이름에 “copy”라는 단어가 붙습니다.

## 레이어 및 레이어 폴더 보기

### 레이어 또는 폴더 표시 및 숨기기

타임라인에서 레이어나 폴더 이름 옆의 빨간색 X 표시는 이 레이어나 폴더가 **켜져** 있음을 나타냅니다. [제작 설정]에서 SWF 파일을 제작할 때 **켜진** 레이어를 포함할 것인지 여부를 선택할 수 있습니다.

- 레이어 또는 폴더를 **켜려면** 타임라인에서 해당 레이어나 폴더 이름 오른쪽 **켜진** 눈 모양 열을 클릭합니다. 레이어 또는 폴더를 표시하려면 다시 한 번 클릭합니다.
- 타임라인에 있는 모든 레이어와 폴더를 **켜려면** 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 모든 레이어와 폴더를 표시하려면 자물쇠 모양 아이콘을 다시 한 번 클릭합니다.
- 여러 레이어 또는 폴더를 표시하거나 **켜려면** 눈 모양 열을 드래그합니다.
- 현재 레이어나 폴더가 **아닌** 모든 레이어와 폴더를 **켜려면** 레이어 또는 폴더 이름 오른쪽 **켜진** 눈 모양 열을 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 누른 상태에서 클릭합니다. 모든 레이어와 폴더를 표시하려면 같은 방식으로 다시 한 번 클릭합니다.

### 레이어 내용을 **확선**으로 보기

객체가 속한 레이어를 구별하려면 한 레이어의 모든 객체를 색상이 있는 외곽선으로 표시합니다.

- 해당 레이어의 모든 객체를 외곽선으로 표시하려면 레이어 이름 오른쪽 **확선** 외곽선 모양 열을 클릭합니다. 외곽선 표시를 해제하려면 다시 한 번 클릭합니다.
- 모든 레이어의 객체들을 외곽선으로 표시하려면 외곽선 모양 아이콘을 클릭합니다. 모든 레이어의 외곽선 표시를 해제하려면 다시 한 번 클릭합니다.
- 현재 레이어가 **아닌** 모든 레이어의 객체들을 외곽선으로 표시하려면 레이어 이름 오른쪽 **확선** 외곽선 모양 열을 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 누른 상태에서 클릭합니다. 모든 레이어의 외곽선 표시를 해제하려면 같은 방식으로 다시 한 번 클릭합니다.

### 레이어의 **확선** 색상 변경

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 타임라인에서 해당 레이어 아이콘(레이어 이름 **확선** 있는 아이콘)을 두 번 클릭합니다.
  - 레이어 이름을 마우스 오른쪽 **확선** 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 후 컨텍스트 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
  - 타임라인에서 레이어를 선택한 다음 [수정] > [타임라인] > [레이어 속성]을 선택합니다.
- [레이어 속성] 대화 상자에서 [외곽선 색상] 상자를 클릭하고 새 색상을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: 레이어의 모션 경로에서도 레이어 외곽선 색상을 사용합니다.

맨 위로 

## (Flash Professional CC만 해당) 여러 개의 레이어로 속성 설정

- Flash Professional CC에서 FLA 파일을 하나 만들거나 기존 파일을 엽니다.
- 아직 추가된 레이어가 없는 경우 **물**상의 레이어를 추가합니다.
- 속성을 수정할 레이어를 선택하고 마우스 오른쪽 **확선** 버튼을 클릭한 후 [속성]을 선택합니다.

레이어 속성 대화 상자에서 원하는 속성을 수정합니다

4. [                      ]

5. [확인]을 클릭합니다.

## 레이어 또는 폴더 표시 및 숨기기

타임라인에서 레이어나 폴더 이름 옆의 빨간색 X 표시는 이 레이어나 폴더가 **켜져** 있음을 나타냅니다. [제작 설정]에서 SWF 파일을 제작할 때 **켜진** 레이어를 포함할 것인지 여부를 선택할 수 있습니다.

- 레이어 또는 폴더를 **켜려면** 타임라인에서 해당 레이어나 폴더 이름 오른쪽 **켜진** 있는 눈 모양 열을 클릭합니다. 레이어 또는 폴더를 표시하려면 다시 한 번 클릭합니다.
- 타임라인에 있는 모든 레이어와 폴더를 **켜려면** 눈 모양 아이콘을 클릭합니다. 모든 레이어와 폴더를 표시하려면 자물쇠 모양 아이콘을 다시 한 번 클릭합니다.
- 여러 레이어 또는 폴더를 표시하거나 **켜려면** 눈 모양 열을 드래그합니다.
- 현재 레이어나 폴더가 **아빠른** 모든 레이어와 폴더를 **켜려면** 레이어 또는 폴더 이름 오른쪽 **켜진** 있는 눈 모양 열을 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 키했을 상태에서 클릭합니다. 모든 레이어와 폴더를 표시하려면 같은 방식으로 다시 한 번 클릭합니다.

## 레이어 내용을 **확선**으로 보기

객체가 속한 레이어를 구별하려면 한 레이어의 모든 객체를 색상이 있는 외곽선으로 표시합니다.

- 해당 레이어의 모든 객체를 외곽선으로 표시하려면 레이어 이름 오른쪽 **확선** 외곽선 모양 열을 클릭합니다. 외곽선 표시를 해제하려면 다시 한 번 클릭합니다.
- 모든 레이어의 객체들을 외곽선으로 표시하려면 외곽선 모양 아이콘을 클릭합니다. 모든 레이어의 외곽선 표시를 해제하려면 다시 한 번 클릭합니다.
- 현재 레이어가 **아빠른** 모든 레이어의 객체들을 외곽선으로 표시하려면 레이어 이름 오른쪽 **확선** 외곽선 모양 열을 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 키했을 상태에서 클릭합니다. 모든 레이어의 외곽선 표시를 해제하려면 같은 방식으로 다시 한 번 클릭합니다.

## 레이어의 **확선** 색상 변경

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 타임라인에서 해당 레이어 아이콘(레이어 이름 **확선** 있는 아이콘)을 두 번 클릭합니다.
- 레이어 이름을 마우스 오른쪽 **확선** 톤으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키했을 상태에서 클릭(Macintosh)한 후 컨텍스트 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
- 타임라인에서 레이어를 선택한 다음 [수정] > [타임라인] > [레이어 속성]을 선택합니다.


2. [레이어 속성] 대화 상자에서 [외곽선 색상] 상자를 클릭하고 새 색상을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: 레이어의 모션 경로에서도 레이어 외곽선 색상을 사용합니다.

## 추가 참조

- [타임라인 모양 변경](#)

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

# 객체 이동 및 복사

드래그하여 객체 이동

화살표 키를 사용하여 객체 이동

속성 관리자를 사용하여 객체 이동

정보 패널을 사용하여 객체 이동

붙여넣기를 사용하여 객체 이동 및 복사

클립보드를 사용하여 객체 복사

변형된 객체 복사

맨 위로

## 드래그하여 객체 이동

1. 대상 객체를 선택합니다.
2. [선택 도구]를 선택하고 대상 객체 위에 포인터를 놓 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 객체를 이동하려면 새 위치로 드래그합니다.
  - 객체를 복사한 뒤 이동하려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 문 상태에서 드래그합니다.
  - 객체의 이동을 **45°**의 배수로 제한하려면 **Shift** 키를 문 상태에서 드래그합니다.

맨 위로

## 화살표 키를 사용하여 객체 이동

1. 대상 객체를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 객체를 한 번에 **1**픽셀씩 이동하려면 이동하려는 방향의 화살표 키를 누릅니다.
  - 한 번에 **10**픽셀씩 이동하려면 **Shift+화살표** 키를 누릅니다.

참고: [픽셀에 물리기]를 선택한 다음 화살표 키를 누르면 객체가 스크린에서 픽셀 단위로 이동하는 것이 아니라 문서의 픽셀 격자에서 픽셀 단위로 이동합니다.

맨 위로

## 속성 관리자를 사용하여 객체 이동

1. 대상 객체를 선택합니다.
2. 속성 관리자가 표시되어 있지 않은 경우 [필수] > [속성]을 선택합니다.
3. 선택 항목의 **위치** 모서리 위치에 해당하는 **x** 및 **y** 값을 입력합니다.


단위는 스테이지의 **기준** 모서리에 대해 상대적입니다.


참고: 속성 관리자에서는 [문서 속성] 대화 상자의 [눈금자 단위] 옵션에서 지정한 단위를 사용합니다.

맨 위로



## 정보 패널을 사용하여 객체 이동

1. 대상 객체를 선택합니다.
2. [정보] 패널이 표시되지 않은 경우에는 [윈도우] > [정보]를 선택합니다.
3. 선택 항목의  모서리 위치에 해당하는 x 및 y 값을 입력합니다.

단위는 스테이지의  모서리에 대해 상대적입니다.

## 붙여넣기를 사용하여 객체 이동 및 복사

레이어, 장면 또는 다른 **Flash** 파일 간에 객체를 이동 또는 복사하려면 붙여넣기 기능을 사용합니다. 원래 위치와 상대적으로 동일한 위치에 객체를 붙여넣을 수 있습니다.

1. 대상 객체를 선택합니다.
2. [편집] > [잘라내기] 또는 [편집] > [복사]를 선택합니다.
3. 다른 레이어, 장면 또는 파일을 선택한 다음 [편집] > [제자리에 붙여넣기]를 선택하여 스테이지에서 원래 위치와 상대적으로 동일한 위치에 선택한 객체를 붙여넣습니다. 작업 영역의 가운데에 선택 항목을 붙여넣으려면 [편집] > [가운데에 붙여넣기]를 선택합니다.

## 클립보드를 사용하여 객체 복사

클립보드에 복사된 요소는 애프터레이싱 처리되므로 **Flash**에서와 마찬가지로 다른 응용 프로그램에서도 제대로 표시됩니다. 이 기능은 비트맵 이미지, 그래디언트, 툴도 또는 마스크 레이어가 포함된 프레임에 유용합니다.


다른 **Flash** 문서나 프로그램에서 붙여넣은 그래픽은 현재 레이어의 현재 프레임에 삽입됩니다. 그래픽 요소는 요소 유형, 소스 및 지정한 환경 설정에 따라 **Flash** 장면에서 붙여넣어집니다.

- 텍스트 편집기에서 작성된 텍스트는 단일 텍스트 객체가 됩니다.
- 드로잉 프로그램에서 만든 **백** 기반의 그래픽은 **그룹**으로 처리되며 **그룹** 해제하여 편집할 수 있습니다.
- 비트맵은 가져온 비트맵과 마찬가지로 **그룹**된 단일 객체입니다. 붙여넣은 비트맵은 분리하거나 **백** 그래픽으로 변환할 수 있습니다.

참고: **Illustrator**에서 **Flash**로 그래픽을 붙여넣기 전에 **Illustrator**에서 색상을 **RGB**로 변환하십시오.

## 변형된 객체 복사

객체에 크기 조절, 회전 또는 기움기를 적용한 사본을 만들 수 있습니다.

1. 객체를 선택합니다.
2. [윈도우] > [변형]을 선택합니다.
3. 크기 조절, 회전 또는 기움기 값을 입력합니다.
4. [변형] 패널에서 [선택 항목 복제 및 변형] 버튼을 클릭합니다. 

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

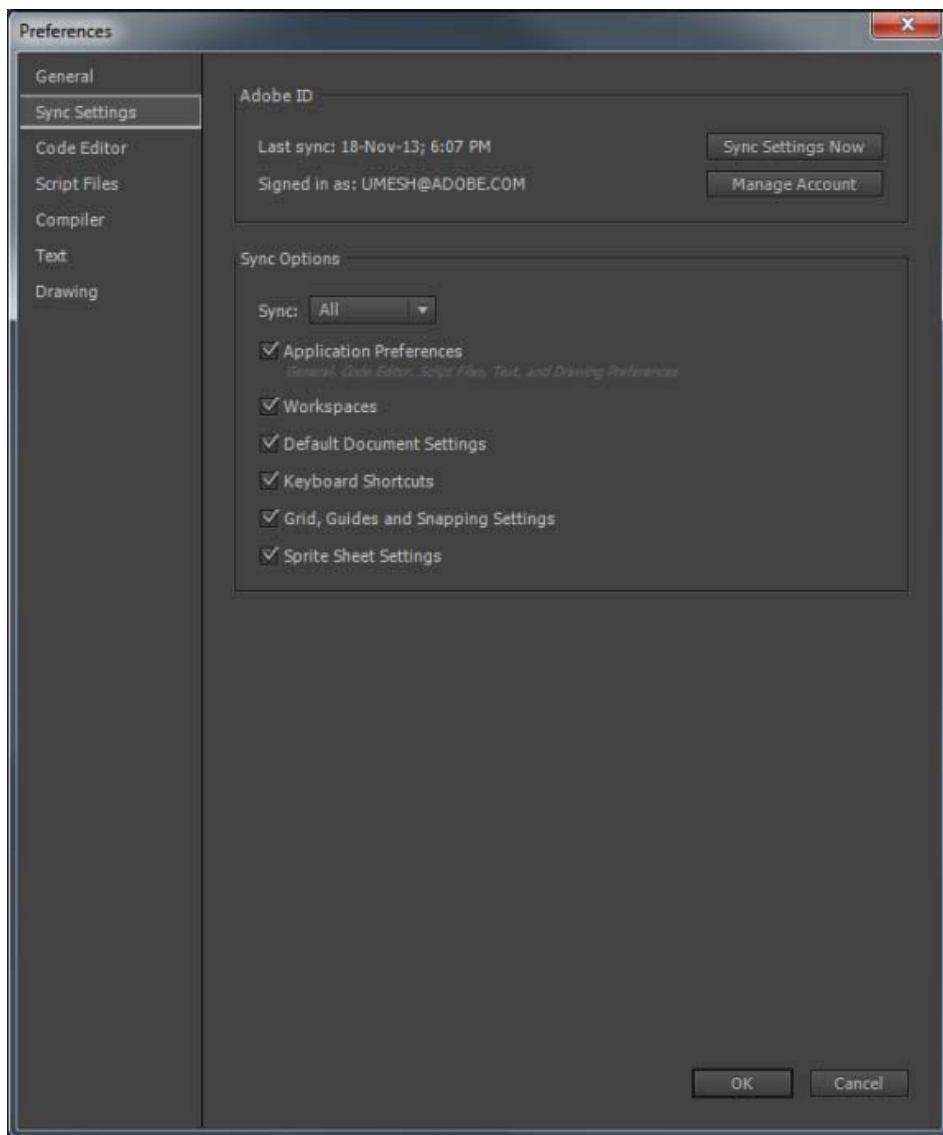
# Creative Cloud와 Flash Professional 환경 설정 동기화

---

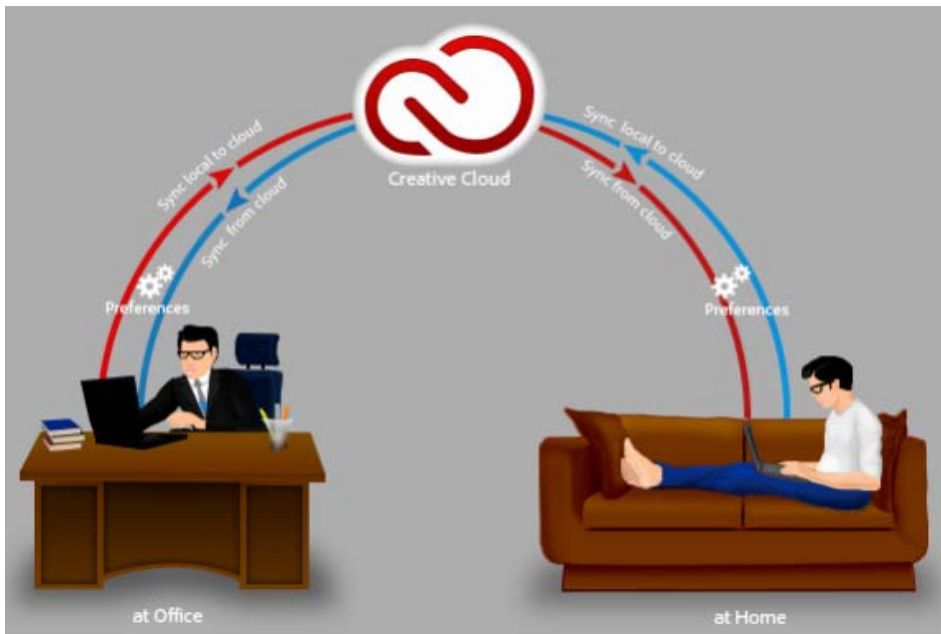
이제 Flash Professional이 Creative Cloud와 완전히 통합되었습니다. 따라서 환경 설정을 먼저 Creative Cloud와 동기화한 후 여러 컴퓨터(최대 2대) 간에 동기화할 수 있습니다. Creative Cloud에서 백업을 유지할 뿐 아니라 Flash Pro를 다시 설치하는 경우에도 환경 설정 동기화 기능을 통해 환경 설정을 복원하고 재사용할 수 있습니다.

Creative Cloud와 동기화하고 여러 시스템 간에 동기화할 수 있는 환경 설정 집합은 다음과 같습니다.

- 작업 영역: 활성 작업 영역과 사용자 정의 작업 영역의 동기화를 포함합니다. 다른 컴퓨터에 다운로드하는 경우 화면 해상도에 따라 적절히 조정된 상태로 패널의 위치가 유지됩니다.
- 키보드 단축키/사용자 정의 프리셋: 기본 단축키 및 사용자 정의 단축키입니다.
- 문서 속성: 스테이지와 관련된 문서 설정을 포함합니다.
- 응용 프로그램 수준 환경 설정: [환경 설정] 패널의 다음 탭에서 설정한 옵션을 포함합니다.
  - 일반
  - 코드 편집기
  - 스크립트 파일
  - 텍스트
  - 드로잉
- 스프라이트 시트 환경 설정: 이미지 치수, 알고리즘, 데이터 형식 등 스프라이트 시트 생성기 용 출력 옵션입니다.
- 격자, 안내선 및 물리기 설정: Flash Professional CC의 [보기] 메뉴를 사용하여 설정한 격자, 안내선 및 물리기 옵션입니다.




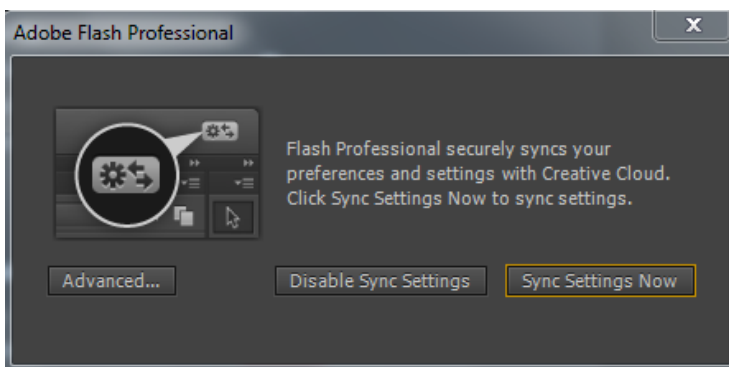
또한 서로 다른 두 플랫폼(MAC 및 Windows) 간에 환경 설정을 동기화할 수도 있습니다. 그러나 운영 체제의 다양한 차이로 인해 서로 다른 플랫폼 간에 동기화하는 경우 제한 사항이 있습니다. 펍 설정은 동기화할 수 없습니다. 예를 들어 control (MAC)을 포함하는 키보드 단축키는 Windows 컴퓨터에 환경 설정을 다운로드할 때 누락됩니다.



맨 위로 <sup>+</sup>

## Creative Cloud와 Flash Professional 환경 설정 동기화

1. Flash Pro CC를 시작합니다.
2. Flash Professional CC를 처음으로 시작하면 [Adobe Flash Professional] 대화 상자가 표시됩니다.
  1. 동기화 시작: 지금 설정 동기화 버튼을 클릭하여 Creative Cloud와 Flash Professional 환경 설정 동기화를 시작합니다.
  2. 기본 동기화 설정 수정: 고급을 클릭합니다. [환경 설정] 패널의 [동기화 설정] 섹션이 표시됩니다. 필요한 경우 이 설정을 검토는 수정합니다.
  3. 동기화 비활성화: [설정 동기화 비활성화] 버튼을 클릭하여 Creative Cloud와 Flash Professional 환경 설정 동기화를 비활성화합니다.
3. 언제든지 Creative Cloud와 동기화하려면 Flash Pro CC의 제목 표시줄에서  버튼을 클릭하고 지금 설정 동기화를 클릭합니다.
4. 또한 동기화 설정을 수정하려면 편집 > 환경 설정 > 설정 동기화로 이동합니다. [지금 설정 동기화] 버튼을 클릭하여 수정된 설정을 Creative Cloud와 동기화할 수 있습니다.



맨 위로 <sup>+</sup>


## Creative Cloud에서 환경 설정 다운로드

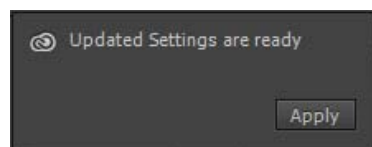
Flash Professional 환경 설정을 두 시스템 간에 동기화할 수 있습니다. 한 컴퓨터에서 환경 설정을 수정하고 이 수정된 설정을 Creative Cloud와 동기화한 후, 동일한 설정을 다른 컴퓨터에 다운로드할 수 있습니다.

두 번째 컴퓨터의 환경 설정이 기본값이거나 수정되지 않은 경우 Creative Cloud에서 환경 설정을 다운로드할 수 있습니다. 컴퓨터에 환경 설정이 다운로드되면 [업데이트된 설정이 준비되었습니다.] 대화 상자가 표시되어 다운로드가 완료되었음을 알려 줍니다.

그러나 Creative Cloud와 동기화하지 않고 환경 설정을 수정하면 충돌이 발생합니다. 이러한 충돌을 해결하는 방법에 대한 자세한 내용은 동기화 충돌 해결을 참조하십시오.

예를 들어 회사 컴퓨터에서 키보드 단축키를 수정한 후 Creative Cloud와 동기화했다고 가정합니다. 그러면 이러한 환경 설정을 집에서 다른 컴퓨터에 다운로드하고 적용할 수 있습니다.

1. Flash Pro CC를 시작합니다.
2. Flash Pro CC에서  버튼을 클릭합니다.
3. 지금 설정 동기화 버튼을 클릭합니다.
4. [업데이트된 설정이 준비되었습니다.] 대화 상자에서 [적용]을 클릭하여 현재 환경 설정을 다운로드된 사본으로 재정의합니다.



참고: 다운로드된 환경 설정을 적용하기 전에 Flash를 종료하면 응용 프로그램을 다시 실행할 때 자동으로 적용됩니다.


맨 위로 

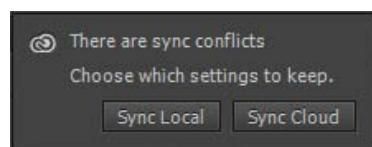
## 충돌 해결

여러 컴퓨터를 사용할 경우 컴퓨터 중 하나에서 동기화 설정을 수정할 수 있습니다. 그러나 다른 컴퓨터에서 동일한 설정을 추가로 수정하면 충돌이 발생합니다.

예를 들어 직장(사설) 컴퓨터에서 스프라이트 시트 설정을 수정한 경우를 생각해 보겠습니다. 이 설정을 집에 있는 컴퓨터에서 추가로 수정합니다. 이 경우 스프라이트 시트 설정을 수정하기 전에 먼저 집 컴퓨터를 Cloud와 동기화하지 않았다면 충돌이 발생합니다.

이러한 충돌을 해결하려면 다음을 수행합니다.

1. Flash Pro CC에서  버튼을 클릭합니다.
2. 다음 대화 상자가 표시됩니다.




3. 다음 옵션 중 하나를 사용하여 로컬 설정을 유지하거나 Creative Cloud에서 설정을 다운로드할 수 있습니다.

로컬 동기화 이 컴퓨터의 로컬 설정을 Creative Cloud에 동기화합니다. 로컬 버전의 설정으로 Creative Cloud 버전을 덮어씁니다.

클라우드 동기화 Creative Cloud에서 로컬 컴퓨터로 동기화합니다. 로컬 설정의 변경 사항을 취소하고 로컬 설정을 Creative Cloud에서 다운로드한 설정으로 바꿉니다.

## 문제 해결

- **한** 이름(OS에서 지원하지 않는 이름)으로 프리셋에 추가된 키보드 단축키는 **Creative Cloud**와 동기화되지 않습니다.
- 또한 서로 다른 메뉴 아래에 표시되는 키보드 단축키는 플랫폼이 다른 시스템 간에는 동기화되지 않습니다. 예를 들어 **[한]** 명령이 **Flash Professional CC**의 **MAC** 버전과 **Windows** 버전에서 서로 다른 메뉴에 나열될 수 있습니다. **[한]**이 **MAC**에서 새 키보드 단축키로 할당되고 **Creative Cloud**와 동기화될 경우 **Windows**에서 다운로드하고 사용할 수 없습니다.
- **한**정은 **Creative Cloud**와 동기화되지 않습니다.
- 오류 **한**:
  - 인터넷 연결 없음: 인터넷 연결이 없는 경우 **Flash Pro CC**에서 오류가 발생하며, 동기화 설정을 **Creative Cloud**에 업로드 또는 다운로드할 수 없습니다. 시스템이 장애 없이 인터넷에 연결되어 있는지 확인합니다.
  - 서버 사용량 많음: **Creative Cloud** 서버 사용량이 많은 경우 **Flash Pro CC**에서 오류가 발생하며, **Creative Cloud**에서 환경 설정을 동기화할 수 없습니다.
  - 디스크 공간 부족: 로컬 시스템에 디스크 공간이 부족할 경우 **Flash Pro CC**에서 오류가 발생하며, **Creative Cloud**에서 환경 설정을 다운로드하지 못합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Adobe Color 패널을 사용한 작업

Adobe® Color®는 프로젝트에서 사용하는 색상 테마를 시험해 보고, 만들고, 공유하는 데 사용하는 웹 기반 응용 프로그램입니다. Flash Professional CC에는 Adobe Color 응용 프로그램에서 만들거나 즐겨찾기로 표시한 색상 테마를 보고 사용할 수 있는 Color 패널이 통합되었습니다. Adobe Color에 대한 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 새 패널

Flash Professional CC에서 Adobe Color 패널([윈도우] > [확장] > [Adobe Color 테마])에는 다음 항목이 표시됩니다.

- 만들어서 Adobe Color 웹사이트([color.adobe.com](http://color.adobe.com))의 계정과 동기화한 테마
- Adobe Color 웹사이트에서 즐겨찾기로 표시한 공용 테마

Flash Professional CC에서 사용하는 Adobe ID가 Adobe Color 웹사이트에 로그인하는 데 자동으로 사용되며 Color 패널이 새로 고칩니다.

참고: Flash Professional CC에서 사용 중인 자격 증명에 연결된 Color ID가 없는 경우 Flash Pro CC 자격 증명을 사용하여 Color ID가 자동으로 만들어집니다. 그런 다음 Adobe ID 자격 증명을 사용하여 Adobe Color 웹사이트에 액세스할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## Color 패널 사용

참고: Color 패널이 작동하려면 Flash Professional을 실행할 때 인터넷 연결이 필요합니다. 인터넷 연결되어 있지 않으면 Color 패널을 사용할 수 없습니다.

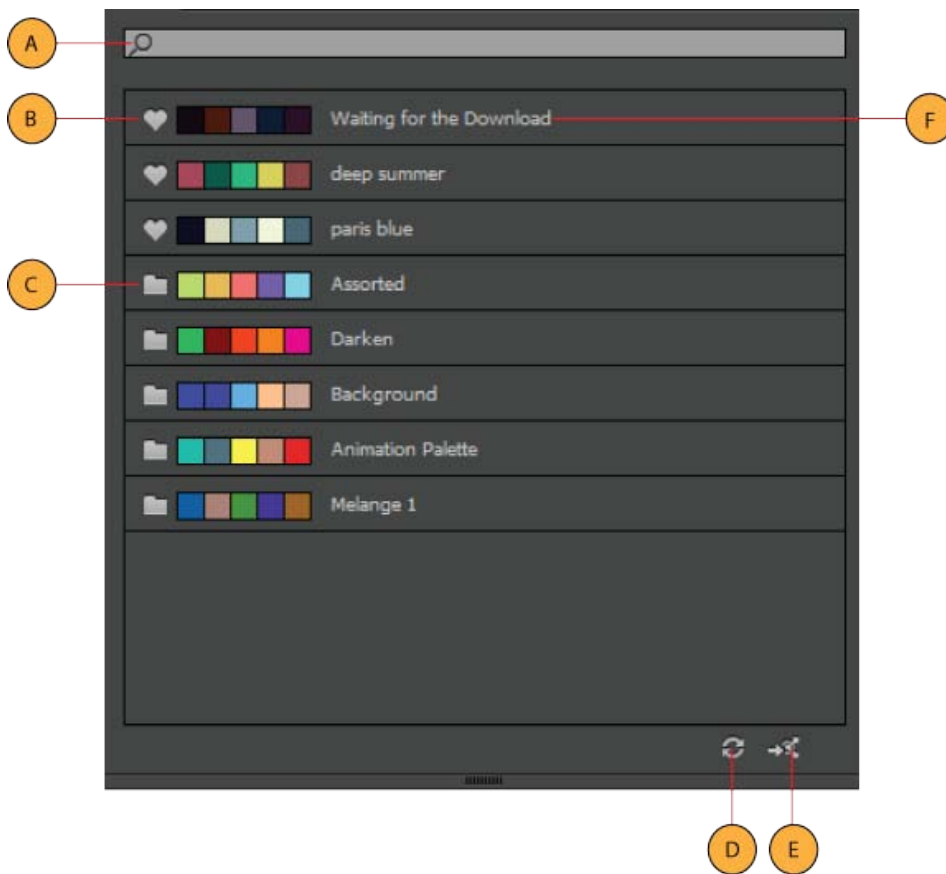
Color 패널에서 사용 가능한 견본 및 색상 테마는 웹 전용입니다. Color 패널에서 직접 아트웍에 견본 또는 테마를 사용할 수 있습니다. 하지만 견본 또는 색상 테마를 수정하려면 먼저 견본 패널에 견본 또는 테마를 추가해야 합니다.

1. [윈도우] > [확장] > [Adobe Color 테마]를 클릭하여 Color 패널을 엽니다.

Flash Pro 실행 시 Adobe Color 계정에서 사용 가능한 모든 테마가 Color 패널에 표시됩니다.

2. Flash Pro를 시작한 후 Color에 테마를 추가한 경우 최신 테마를 포함하려면 Color 패널에서 [새로 고침]을 클릭합니다.





A. 이름별로 테마 검색 B. 즐겨찾 테마 아이콘 C. 테마 폴더 아이콘 D. 새로 고침 E. Color 웹 사이트 실행 F. 테마 이름

참고: Color 패널에는 자신이 만들었거나, 수정했거나, 즐겨찾기로 표시한 테마가 나열됩니다(Adobe Color 웹 사이트 > Mycolor 아래에 나열됨).

3. [테마 폴더] 또는 [즐겨찾 테마] 아이콘을 클릭하여 [견본] 패널([원우] > [견본])에 전체 테마를 추가할 수 있습니다. 테마는 [견본] 패널 내 Color 폴더에 추가됩니다.
4. 테마 목록이 광범위한 경우에는 [찾기] 상자를 사용하여 테마를 검색할 수 있습니다. 테마 이름으로 검색을 수행합니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

# 템플릿

템플릿  
템플릿 사용  
추가 리소스

맨 위로

## 템플릿

**Flash Professional** 템플릿은 일반적인 프로젝트를 쉽게 사용할 수 있는 시작점을 제공합니다. [새 파일] 대화 상자에서는 각 템플릿의 미리 보기 및 설명을 제공합니다. 템플릿은 6가지 범주로 제공됩니다.

- 광고 - 여기에는 온라인 광고에 사용되는 일반 스테이지 크기가 포함됩니다.
- 애니메이션 - 여기에는 모션, 강조 표시, 광선 및 부드럽게 등의 일반 애니메이션 유형이 포함됩니다.
- 배너 - 웹사이트 인터페이스에서 사용되는 일반 크기 및 기능이 포함됩니다.
- 미디어 재생 - 비디오 크기 및 중첩비가 다양한 사진 앨범 및 재생이 포함됩니다.
- 프레젠테이션 - 간단한 및 보다 복잡한 프레젠테이션 스타일이 포함됩니다.
- 샘플 파일 - **Flash Professional**에서 일반적으로 사용되는 기능의 예를 보여 줍니다.

광고 템플릿에 대한 참고 사항

광고 템플릿을 사용하면 IAB(Interactive Advertising Bureau)에서 정의하고 온라인 광고 업계에서 인정한 표준 리치 미디어 유형 및 크기를 쉽게 만들 수 있습니다. IAB에서 인증한 광고 유형에 대한 자세한 내용은 IAB 사이트(IAB.net)를 참조하십시오.

여러 브라우저 및 플랫폼의 조합으로 광고의 안정성을 테스트합니다. 오류 메시지, 브라우저 충돌 또는 시스템 충돌이 발생하지 않으면 광고 응용 프로그램은 안정적인 것으로 간주됩니다.

마스터 및 네트워크 관리자와 함께 일반 사용자가 광고에서 수행할 작업을 포함하여 상세한 테스트 계획을 만듭니다. IAB.net의 IAB 리치 미디어 테스트 섹션에서 테스트 계획의 예를 볼 수 있습니다. 공급업체 및 웹사이트에 따라 광고 크기 및 파일 형식에 대한 요구 사항이 다를 수 있습니다. 공급업체, ISP 또는 IAB를 통해 광고 디자인에 영향을 주는 이러한 요구 사항에 대해 알아보십시오.

맨 위로

## 템플릿 사용

1. [파일] > [새로 만들기]를 선택합니다.
2. [새 파일] 대화 상자에서 [템플릿] 탭을 클릭합니다.
3. 범주 중 하나에서 템플릿을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
4. FLA 파일이 열리면 내용을 추가합니다.
5. 파일을 저장하고 제작합니다.

↑

## 추가 리소스

모바일 장치용 Flash Professional 파일 제작에 대한 자세한 내용은 Adobe® 모바일 장치 사이트([www.adobe.com/go/devnet\\_devices\\_kr](http://www.adobe.com/go/devnet_devices_kr))를 참조하십시오.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 스프라이트 시트 만들기

## 스프라이트 시트 만들기

스프라이트 시트는 여러 개의 작은 그래픽을 바깥 격자 배열로 포함하고 있는 비트맵 이미지 파일입니다. 여러 그래픽을 단일 파일로 컴파일함으로써 **Flash Professional** 및 기타 응용 프로그램이 한 파일만 로드하여 그래픽을 사용할 수 있도록 합니다. 성능이 특히 중요한 게임 개발 등의 경우로 매우 유용할 수 있습니다.



프레임별 애니메이션에 스프라이트를 포함하고 있는 스프라이트 시트.

임의의 동영상 클립, 버튼 심볼, 그래픽 심볼, 비트맵 조합을 선택하여 스프라이트 시트를 만들 수 있습니다. 라이브러리 패널 또는 스테이지에서 항목을 선택할 수 있지만, 둘둘에서 선택할 수는 없습니다. 선택한 심볼의 각 비트맵 및 각 프레임이 스프라이트 시트에서 별도의 그래픽으로 나타납니다. 스테이지에서 내보내는 경우 심볼 인스턴스에 적용한 모든 변형(크기 조절, 기움기 등)이 이미지를 출력할 때 그대로 유지됩니다.

스프라이트 시트를 만들려면

다음과 같은 내보내기 옵션을 사용할 수 있습니다.

1. 라이브러리에서 하나 이상의 심볼을 선택하거나, 스테이지에서 심볼 인스턴스를 선택합니다. 선택 항목에 비트맵이 포함될 수도 있습니다.
2. 선택 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 스프라이트 시트 생성을 선택합니다.
3. 스프라이트 시트 생성 대화 상자에서 옵션을 선택하고 내보내기를 클릭합니다.

이치 치수 스프라이트 시트의 총 크기(픽셀 단위)입니다. 기본 설정은 포함된 모든 스프라이트에 맞게 시트 크기를 조정하는 자동 크기입니다.

이치 형식 내보낸 스프라이트 시트의 파일 형식입니다. [PNG 8비트] 및 [PNG 32비트]는 각각 투명 배경(알파 채널)을 사용하여 지원합니다. [PNG 24비트] 및 [JPG]는 투명 배경을 지원하지 않습니다. 일반적으로 PNG 8비트와 PNG 32비트의 시각적 차는 작습니다. PNG 32비트 파일은 8비트 PNG 파일에 비해 4배 더 큼니다.

테두리 패딩 스프라이트 시트 가장자리 주변의 패딩(픽셀 단위)입니다.

모양 패딩 스프라이트 시트 내에서 각 이미지 간의 패딩(픽셀 단위)입니다.

알고리즘 이미지를 스프라이트 시트 안에 압축하는 데 사용된 기법입니다. 두 가지 옵션이 있습니다.

- Basic(기본값)
- MaxRects

데이터 형식 이미지 데이터에 사용된 내부 형식입니다. 내보낸 후 스프라이트 시트에 사용할 작업 과정에 가장 알맞은 형식을 선택하십시오. 기본값은 **Starling** 형식입니다.

회전 스프라이트를 90도 회전합니다. 이 옵션은 일부 데이터 형식에서만 사용할 수 있습니다.


트리밍 이 옵션은 시트에 추가된 각 심볼 프레임에서 사용되지 않은 픽셀을 트리함으로써 스프라이트 시트의 공간을 절약합니다.

스택 프레임 이 옵션을 선택하면 선택한 심볼 내의 중복 프레임이 최종 스프라이트 시트에서 중복되지 않습니다.

---

키워드: 스프라이트 시트, flash professional, cs6, starling, easeljs, 스프라이트 시트 만들기, 스프라이트 시트 만들기, 스프라이트 시트 내보내기

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash의 찾기과 바꾸기

## 찾과 바꾸기

### 텍스트 찾 및 바꾸기

#### 찾 및 바꾸기

#### 색상 찾 및 바꾸기

#### 심볼 찾 및 바꾸기

#### 사운드, 비디오 또는 비트맵 파일 찾 및 바꾸기

맨 위로

## 찾기와 바꾸기

찾과 바뀐 기능을 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 텍스트 문자열, 글꼴상, 심볼, 사운드 파일, 비디오 파일 또는 가져온 비트맵 파일을 검색할 수 있습니다.
- 지정된 요소를 동일한 유형의 다른 요소로 바꿀 수 있습니다. 지정된 요소의 유형에 따라 [찾와 바뀐] 대화 상자에서 사용할 수 있는 옵션이 다릅니다.
- 현재 문서 또는 현재 장면에서 요소를 검색하여 바꿀 수 있습니다.
- 요소의 다음 일치 항목 또는 모든 일치 항목을 검색하고 현재 일치 항목 또는 모든 일치 항목을 바꿀 수 있습니다.

참고: 스크린 기반 문서에서는 현재 문서나 현재 장면에서 있는 요소를 찾 바꿀 수 있지만 장면을 사용할 수는 없습니다.

[실시간 편집] 옵션을 사용하면 지정된 요소를 스테이지에서 직접 편집할 수 있습니다. 심볼을 검색할 때 [실시간 편집]을 사용하면 **Flash Professional**에서 심볼이 [제자리에서 편집] 모드로 열립니다.

[찾와 바뀐] 대화 상자의 맨 아래에 있는 [찾 및 바뀐 로그]에는 검색하는 요소의 위치, 이름 및 유형이 표시됩니다.

맨 위로

## 텍스트 찾기 및 바꾸기

1. [편집] > [찾와 바뀐]을 선택합니다.
2. [대상] 랑 메뉴에서 [텍스트]를 선택합니다.
3. [텍스트] 상자에 찾 텍스트를 입력합니다.
4. [바뀐 내용] 아래의 [텍스트] 상자에 기존 텍스트를 대체할 텍스트를 입력합니다.
5. 다음과 같이 텍스트 검색 옵션을 선택합니다.

단어 단위로 지정된 텍스트 문자열을 단어 양쪽 공백, 따옴표 또는 이와 유사한 기호를 경계로, 단어 단위로만 검색합니다. [단어 단위로] 옵션을 선택 한다면 지정된 텍스트가 좀 더 긴 단어에 포함된 경우에도 검색할 수 있습니다. 예를 들어, [단어 단위로]를 선택 한하고

*place*를 검색하면 *replace*, *placement* 등의 단어도 검색됩니다.

대/소문자 구분 지정된 텍스트를 찾아 바꿀 때 대/소문자 서식까지 정확하게 일치하는 텍스트를 검색합니다.

일반 표현식 **ActionScript**의 일반 표현식에 있는 텍스트를 검색합니다. 표현식은 **Flash Professional**에서 계산하여 값을 반환할 수 있는 명령문입니다.

텍스트 필드 내용 텍스트 필드의 내용을 검색합니다.

프레임/레이어/매개 변수 프레임 레이블, 레이어 이름, 장면 이름 및 구성 요소 매개 변수를 검색합니다.

**ActionScript**의 문자열 또는 장면에서 문자열(따옴표 사이의 텍스트)을 검색합니다. 외부 **ActionScript** 파일은 검색하지 않습니다.

**ActionScript** 코드 및 문자열을 포함하여 모든 **ActionScript**를 검색합니다.

6. 슬라이드에서 지정한 텍스트와 일치하는 다음 항목을 선택하고 그 자리에서 편집하려면 [실시간 편집]을 선택합니다.

참고: 7단계에서 [모두 찾기]를 선택한 경우에도 다음 일치 항목만 실시간 편집할 항목으로 선택됩니다.

7. 텍스트를 찾으려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 지정한 텍스트와 일치하는 다음 항목을 찾으려면 [다음 찾기]를 클릭합니다.
- 지정한 텍스트와 일치하는 항목을 모두 찾으려면 [모두 찾기]를 클릭합니다.

8. 텍스트를 바꿀 때 다음 중 하나를 수행합니다.

- 지정한 텍스트와 일치하는 현재 선택된 항목을 바꿀 때 [바꾸기]를 클릭합니다.
- 지정한 텍스트와 일치하는 항목을 모두 바꿀 때 [모두 바꾸기]를 클릭합니다.

맨 위로

## 글꼴 찾기 및 바꾸기

1. [편집] > [찾기 및 바꾸기]를 선택합니다.

2. [대상] 탭 메뉴에서 [문서] 선택한 후 다음 옵션 중에서 선택합니다.

- **문서**로 검색하려면 [문서]를 선택하고 **문서** 탭 메뉴에서 선택하거나 상자에 입력합니다. [문서]를 선택 **문서**하면 장면이나 문서의 모든 **문서** 검색합니다.
- **슬라이드**로 검색하려면 [슬라이드]를 선택한 후 **슬라이드** 탭 메뉴에서 **슬라이드**를 선택합니다. [슬라이드]를 선택 **슬라이드**하면 장면이나 문서의 모든 **슬라이드**를 검색합니다.
- **크기**로 검색하려면 [크기]를 선택한 후 **크기**의 최소값과 최대값을 입력하여 검색할 **크기**의 범위를 지정합니다. [크기]를 선택 **크기**하면 장면이나 문서에서 모든 **크기**의 **크기** 검색합니다.
- 지정한 **문서**를 다른 이름으로 바꿀 때 [바꿀 내용] 아래의 [문서]를 선택하고 **문서**를 **문서** 탭 메뉴에서 선택하거나 상자에 입력합니다. [바꿀 내용] 아래의 [문서]를 선택 **문서**하면 현재 **문서**가 변경되지 않습니다.
- 지정한 **슬라이드**를 다른 **슬라이드**로 바꿀 때 [바꿀 내용] 아래의 [슬라이드]를 선택한 후 **슬라이드** 탭 메뉴에서 **슬라이드**를 선택합니다. [바꿀 내용] 아래의 [슬라이드]를 선택 **슬라이드**하면 지정한 **슬라이드** 현재 **슬라이드**가 변경되지 않습니다.
- 지정한 **크기** 다른 **크기**의 **크기** 바꿀 때 [바꿀 내용] 아래의 [크기]를 선택한 후 **크기**의 최소값과 최대값을 입력합니다. [바꿀 내용] 아래의 [크기]를 선택 **크기**하면 지정한 **크기** 현재 **크기**가 변경되지 않습니다.

3. 스테이지에서 지정한 **꺾** 일치하는 다음 항목을 선택하여 그 자리에서 편집하려면 [실시간 편집]을 선택합니다.

참고: 4단계에서 [모두 **찾**]를 선택한 경우에도 다음 일치 항목만 실시간 편집할 항목으로 선택됩니다.

4. **꺾** 찾으려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 지정한 **꺾** 일치하는 다음 항목을 찾으려면 [다음 **찾**]를 클릭합니다.
- 지정한 **꺾** 일치하는 항목을 모두 찾으려면 [모두 **찾**]를 클릭합니다.

5. **꺾** 바꿀려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 지정한 **꺾** 일치하는 현재 선택한 항목을 바꿀려면 [바꾸]를 클릭합니다.
- 지정한 **꺾** 일치하는 항목을 모두 바꿀려면 [모두 바꾸]를 클릭합니다.

맨 위로 

## 색 찾기 및 바꾸기

그림체의 색상은 **찾**서 바꿀 수 없습니다.

참고: Flash Professional 문서의 GIF 또는 JPEG 파일에서 색상을 **찾** 바꿀려면 이미지 편집 응용 프로그램에서 파일을 편집합니다.

1. [편집] > [찾와 바꾸]를 선택합니다.
2. [대상] **꺾** 메뉴에서 [색상]을 선택합니다.
3. 색상을 검색하려면 [색상] 컨트롤을 클릭하고 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [색상] **꺾** **꺾**에서 색상 견본을 선택합니다.
  - 색상 **꺾** **꺾**의 [16진수 편집] 상자에 16진수 색상 값을 입력합니다.
  - [시스템 색상 선택기] 버튼을 클릭한 다음 시스템 색상 선택기에서 색상을 선택합니다.
  - 스포이드 도구를 표시하려면 [색상] 컨트롤에서 드래그합니다. 화면에서 원하는 색상을 선택합니다.
4. 지정한 색상을 바꿀 색상을 선택하려면 [바꿀 내용] 아래의 [색상] 컨트롤을 클릭하고 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [색상] **꺾** **꺾**에서 색상 견본을 선택합니다.
  - 색상 **꺾** **꺾**의 [16진수 편집] 상자에 16진수 색상 값을 입력합니다.
  - [시스템 색상 선택기] 버튼을 클릭한 다음 시스템 색상 선택기에서 색상을 선택합니다.
  - 스포이드 도구를 표시하려면 [색상] 컨트롤에서 드래그합니다. 화면에서 원하는 색상을 선택합니다.
5. **찾**서 바꿀 색상 항목을 지정하려면 [채기], [획], [텍스트] 옵션 또는 이들 옵션의 조합을 선택합니다.
6. 스테이지에서 지정한 색상과 일치하는 다음 항목을 선택하고 그 자리에서 편집하려면 [실시간 편집]을 선택합니다.

참고: 다음 단계에서 [모두 **찾**]를 선택한 경우에도 다음 일치 항목만 실시간 편집할 항목으로 선택됩니다.
7. 색상을 **꺾**니다.
  - 지정한 색상과 일치하는 다음 항목을 찾으려면 [다음 **찾**]를 클릭합니다.
  - 지정한 색상과 일치하는 항목을 모두 찾으려면 [모두 **찾**]를 클릭합니다.
8. 색상을 바꿉니다.



- 지정한 색상과 일치하는 현재 선택된 항목을 바꿨으면 [바꿨]을 클릭합니다.
- 지정한 색상과 일치하는 항목을 모두 바꿨으면 [모두 바꿨]을 클릭합니다.

맨 위로

## 심볼 찾기 및 바꾸기

심볼을 찾서 바꾼 경우에는 이름을 기준으로 심볼을 검색합니다. 심볼을 다른 유형(동영상 클립, 버튼 또는 그래픽)의 심볼로 바꿨다.

1. [편집] > [찾고 바꾸]를 선택합니다.
2. [대상] 탭 메뉴에서 [심볼]을 선택합니다.
3. [이름]에서는 탭 메뉴에서 이름을 선택합니다.
4. [바꿀 내용] 아래의 [이름] 탭 메뉴에서 이름을 선택합니다.
5. 스테이지에서 지정한 심볼과 일치하는 다음 항목을 선택하여 그 자리에서 편집하려면 [실시간 편집]을 선택합니다.

참고: 다음 단계에서 [모두 찾기]를 선택한 경우에도 다음 일치 항목만 편집할 항목으로 선택됩니다.

6. 심볼을 찾으려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 지정한 심볼과 일치하는 다음 항목을 찾으려면 [다음 찾기]를 클릭합니다.
  - 지정한 심볼과 일치하는 항목을 모두 찾으려면 [모두 찾기]를 클릭합니다.
7. 심볼을 바꿨으면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 지정한 심볼과 일치하는 현재 선택한 항목을 바꿨으면 [바꿨]을 클릭합니다.
  - 지정한 심볼과 일치하는 항목을 모두 바꿨으면 [모두 바꿨]을 클릭합니다.

맨 위로

## 사운드, 비디오 또는 비트맵 파일 찾기 및 바꾸기

1. [편집] > [찾고 바꾸]를 선택합니다.
2. [대상] 탭 메뉴에서 [사운드], [비디오] 또는 [비트맵]을 선택합니다.
3. 사운드, 비디오 또는 비트맵 파일 이름을 [이름]에 입력하거나 탭 메뉴에서 선택합니다.
4. [바꿀 내용] 아래의 [이름]에 사운드, 비디오 또는 비트맵 파일 이름을 입력하거나 탭 메뉴에서 이름을 선택합니다.
5. 스테이지에서 지정한 사운드, 비디오 또는 비트맵과 일치하는 다음 항목을 선택하고 제자리에서 편집하려면 [실시간 편집]을 선택합니다.

참고: 다음 단계에서 [모두 찾기]를 선택한 경우에도 다음 일치 항목만 편집할 항목으로 선택됩니다.

6. 사운드, 비디오 또는 비트맵을 찾습니다.
  - 지정한 사운드, 비디오 또는 비트맵과 일치하는 다음 항목을 찾으려면 [다음 찾기]를 클릭합니다.
  - 지정한 사운드, 비디오 또는 비트맵과 일치하는 항목을 모두 찾으려면 [모두 찾기]를 클릭합니다.
7. 사운드, 비디오 또는 비트맵을 바꿨다.
  - 지정한 사운드, 비디오 또는 비트맵과 일치하는 현재 선택된 항목을 바꿨으면 [바꿨]을 클릭합니다.

지정한 사운드, 비디오 또는 비트맵과 일치하는 항목을 모두 바꿨으면 [모두 바꿨다]를 클릭합니다.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 실행 취소, 다시 실행 및 작업 내역 패널

실행 취소, 재실행 및 반복 명령

작업 내역 패널 사용

작업 내역 패널을 사용하여 단계 실행 취소

작업 내역 패널을 사용하여 단계 재실행

문서 간에 단계 복사하여 붙여넣기

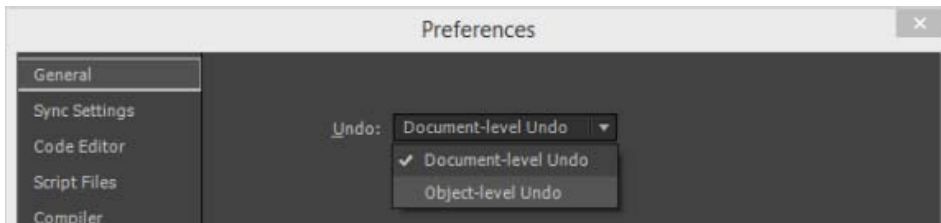
[맨 위로](#)

## 실행 취소, 재실행 및 반복 명령

개별 객체 또는 현재 문서의 모든 객체에 대한 액션을 실행 취소하거나 재실행하려면 객체 수준이나 문서 수준의 [실행 취소] 및 [재실행] 명령([편집] > [실행 취소] 또는 [편집] > [재실행])을 지정합니다. 기본 비헤이비어는 문서 수준의 [실행 취소] 및 [재실행]입니다.

객체 수준 또는 문서 수준의 실행 취소 옵션을 선택하려면 다음을 수행합니다.

1. Flash Professional CC에서 [편집] > [환경 설정]을 선택합니다.
2. [일반] 탭의 [실행 취소] 드롭다운에서 [객체 수준 실행 취소]를 선택합니다.



참고로, 객체 수준의 [실행 취소]를 사용하는 경우에는 일부 액션을 실행 취소할 수 없습니다. 편집 모드 들어가기 및 끝내기, 라이브러리 선택/편집/이동, 장면 만들기/삭제/이동 등이 이러한 액션에 포함됩니다.

동일한 객체나 다른 객체에 단계를 다시 적용하려면 [반복] 명령을 사용합니다. 예를 들어, shape\_A라는 모양을 이동한 경우 [편집] > [반복]을 선택하여 해당 모양을 다시 이동하거나, 다른 모양 shape\_B를 선택하고 [편집] > [반복]을 선택하여 두 번째 모양을 같은 크기만큼 이동할 수 있습니다.

기본적으로 Flash Professional에서는 100개 수준까지 [실행 취소] 메뉴 명령을 사용할 수 있습니다. Flash의 환경 설정에서 실행 취소 및 재실행 수준의 값을 2에서 300까지 선택할 수 있습니다.

기본적으로 [편집] > [실행 취소] 또는 [작업 내역] 패널을 사용하여 단계 실행을 취소하면 문서에서 항목을 삭제한 경우라도 문서의 파일 크기가 변경되지 않습니다. 예를 들어, 문서로 비디오 파일을 가져온 다음 가져오기를 실행 취소해도 문서의 파일 크기에는 여전히 비디오 파일 크기가 포함되어 있습니다. [실행 취소] 명령을 수행하여 문서에서 제한 항목은 [재실행] 명령으로 복원할 수 있도록 보존됩니다.

[맨 위로](#)

## 작업 내역 패널 사용

[작업 내역] 패널([화면] > [작업 내역])에는 현재 문서를 만들거나 연 이후에 해당 문서에서 수행된 단계의 목록이 지정된 최대 단계 수까지 표시됩니다. 다른 문서에서 수행한 단계는 표시되지 않습니다. 처음에 [작업 내역] 패널의 슬라이더는 마지막으로 수행한 단계를 가리킵니다.

- 개별 단계를 실행 취소 또는 재실행하거나 여러 단계를 한꺼번에 실행 취소 또는 재실행하려면 [작업 내역] 패널을 사용합니다. [작업 내역] 패널의 단계를 문서의 같은 객체나 다른 객체에 적용합니다. 그러나 [작업 내역] 패널의 단계 순서를 다시 정렬할 수는 없습니다. [작업 내역] 패널은 단계가 수행된 순서로 된 레코드입니다.

참고: 문서에서 한 단계 또는 일련의 단계를 실행 취소한 후 새 작업을 수행하면 [작업 내역] 패널의 해당 단계는 더 이상 재실행할 수 없으며 패널에서 사라집니다.

- 기본적으로 **Flash Professional**에서는 [작업 내역] 패널의 단계를 100개 수준까지 실행 취소할 수 있습니다. **Flash**의 환경 설정에서 실행 취소 및 재실행 수준의 값을 2에서 300까지 선택할 수 있습니다.
- 현재 문서에 대한 작업 내역 목록을 지우려면 [작업 내역] 패널을 지웁니다. 작업 내역 목록을 지우면 지운 단계를 실행 취소할 수 없습니다. 작업 내역 목록을 지웠을 현재 문서의 메모리에서 단계 레코드를 제거하는 것일 뿐이므로 단계 실행이 취소되지는 않습니다.

문서를 닫으면 작업 내역이 지워집니다. 문서를 닫은 후에 해당 문서의 단계를 사용하려면 [단계 복사] 명령을 사용하여 단계를 복사하거나 해당 단계를 명령으로 저장합니다.

맨 위로

## 작업 내역 패널을 사용하여 단계 실행 취소

단계를 실행 취소하면 해당 단계가 [작업 내역] 패널에서 회색 표시됩니다.

- 마지막 수행한 단계를 실행 취소하려면 목록에서 [작업 내역] 패널 슬라이더를 한 단계 위로 드래그합니다.
- 한 번에 여러 단계를 실행 취소하려면 슬라이더를 임의의 단계로 드래그하거나 슬라이더 경로를 따라 단계의 회색 클릭합니다. 슬라이더가 해당 단계로 자동으로 스크롤되면서 스크롤되는 모든 후속 단계가 실행 취소됩니다.

참고: 특정 단계까지 스크롤하여 후속 단계를 선택하는 것은 개별 단계를 선택하는 것과는 다릅니다. 특정 단계까지 스크롤하려면 해당 단계의 왼쪽을 클릭합니다.

맨 위로

## 작업 내역 패널을 사용하여 단계 재실행

[작업 내역] 패널을 사용하여 단계를 재실행할 때는 [작업 내역] 패널에서 선택된(회색 표시) 단계가 실행됩니다. 슬라이더가 현재 해당 단계를 가리키고 있어야 하는 것은 아닙니다.

문서에서 선택한 객체에 [작업 내역] 패널의 단계를 적용합니다.

### 한 단계 재실행

- [작업 내역] 패널에서 단계를 선택한 다음 [재실행] 버튼을 클릭합니다.

### 인접한 여러 단계 재실행

1. [작업 내역] 패널에서 다음 중 하나를 수행하여 단계를 선택합니다.
  - 한 단계에서 다른 단계로 드래그합니다. 슬라이더를 드래그하지 마십시오. 한 단계의 텍스트 레이블에서 다른 단계의 텍스트 레이블로 드래그하십시오.
  - 첫 번째 단계를 선택한 다음 **Shift** 키를 키펀 상태에서 마지막 단계를 클릭하거나 마지막 단계를 선택한 다음 **Shift** 키를 키펀 상태에서 첫 번째 단계를 클릭합니다.
2. [재실행]을 클릭합니다. 단계가 순서대로 재실행되고 [단계 재실행]이라는 새 단계가 [작업

내역] 패널에 나타납니다.

## 인접하지 않은 여러 단계 재실행

1. [작업 내역] 패널에서 단계를 선택한 다음 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Macintosh)를 키했 상태에서 다른 단계를 클릭합니다. 선택된 단계의 선택을 취소하려면 **Ctrl** 키 또는 **Command** 키를 키했 상태에서 클릭합니다.
2. [재실행]을 클릭합니다.

맨 위로


## 문서 간에 단계 복사하여 붙여넣기

열려 있는 각 문서별로 수행한 단계가 작업 내역에 표시됩니다. 한 문서의 단계를 복사하여 다른 문서에 붙여넣으려면 [작업 내역] 패널의 옵션 메뉴에 있는 [단계 복사] 명령을 사용합니다. 단계를 텍스트 편집기에 복사하면 단계가 **JavaScript™** 코드로 붙여넣어집니다.

1. 다시 사용할 단계가 포함된 문서의 [작업 내역] 패널에서 단계를 선택합니다.
2. [작업 영역] 패널의 옵션 메뉴에서 [단계 복사]를 선택합니다.
3. 단계를 붙여넣을 문서를 엽니다.
4. 단계를 적용할 객체를 선택합니다.
5. [편집] > [붙여넣기]를 선택하여 단계를 붙여넣습니다. 문서의 [작업 내역] 패널에 붙여넣은 단계가 다시 실행됩니다. [작업 내역] 패널에는 이 단계가 [단계 붙여넣기]라는 하나의 단계로만 표시됩니다.

## 추가 참조

- Flash 환경 설정
- 명령 메뉴를 사용하여 작업 자동화
- Flash 환경 설정
- 명령 메뉴를 사용하여 작업 자동화

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 키보드 단축키

현재 단축키 설정을 클립보드에 복사

사용자 지정 키보드 단축키 생성 및 수정

맨 위로 ↑

## 현재 단축키 설정을 클립보드에 복사

1. [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Flash] > [키보드 단축키](Macintosh)를 선택합니다.
2. [클립보드에 복사] 버튼을 클릭합니다. 그런 다음 참조 또는 인쇄 위해 키보드 단축키 설정을 모든 텍스트 편집기에 붙여 넣을 수 있습니다.

맨 위로 ↑

## 사용자 지정 키보드 단축키 생성 및 수정

Flash Professional에서 키보드 단축키를 만들고 수정할 수 있습니다.

### 키보드 단축키 사용자 정의

1. (Windows) 편집 > 키보드 단축키 또는 (Macintosh) Flash > 키보드 단축키를 선택합니다. [키보드 단축키] 대화 상자가 나타납니다.
2. 다음 옵션을 사용하여 키보드 단축키를 추가, 삭제 또는 편집할 수 있습니다.

키보드 레이아웃 프리셋 드롭다운 또는 직접 정의했을 수 있는 사용자 정의 세트에서 미리 정의된 단축키 프리셋을 선택할 수 있습니다.

검색 단축키를 설정 또는 수정하려는 명령을 검색할 수 있습니다. 또는 명령 트리 보기 내에서 해당 명령으로 드릴다운할 수도 있습니다.

대/소문자 구분 명령에 대한 대/소문자 구분 검색을 수행할 수 있습니다.

추가 선택한 명령에 새 단축키를 추가합니다. 선택한 명령에 대해 새 키보드 단축키를 추가하려면 [추가]를 클릭하고 새로운 키 조합을 입력합니다. 각각의 명령에는 하나의 키보드 단축키만 지정할 수 있습니다. 단축키가 명령에 이미 지정되었을 경우 [추가] 버튼이 비활성화됩니다.

실행 취소 명령에 대해 마지막으로 설정한 단축키를 실행 취소합니다.

클립보드에 복사 키보드 단축키의 전체 목록을 운영 체제의 클립보드에 복사합니다.

충돌 항목으로 이동 충돌하는 명령으로 이동합니다. 단축키를 설정할 때 충돌이 발생하면 경고

메시지가 표시됩니다.

프리셋에 단축키 저장 전체 단축키 세트를 프리셋에 저장합니다. 그러면 키보드 레이아웃 프리셋 드롭다운에서 프리셋을 선택할 수 있습니다.

단축키 삭제 선택한 단축키를 **삭제**합니다.

참고: 내용 **삭제**, 페이지 스크롤 등의 일반적인 작업에 대해 사전 정의된 **Delete** 또는 **Page Up**과 같은 단일 키는 사용할 수 없습니다.

3. [확인]을 클릭합니다.

## 명령에서 단축키 제거

1. [명령] **팝** 메뉴에서 명령 범주를 선택하고, [명령] 목록에서 명령을 선택합니다.
2. 단축키 옆에 있는 X 표시를 클릭합니다.

## 명령에 단축키 추가

1. [명령] **팝** 메뉴에서 명령 범주를 선택한 다음 명령을 선택합니다.
2. [추가] 버튼을 클릭합니다.
3. 키 조합을 선택합니다.

참고: 키 조합에서 **충돌**이 발생할 경우(예: 해당 키 조합이 이미 다른 명령에 지정되어 있는 경우) 설명 메시지가 [명령] 목록 바로 아래에 나타납니다. **충돌** 항목으로 이동 버튼을 클릭하여 충돌하는 명령으로 빠르게 이동한 후 단축키를 변경합니다.

4. [확인]을 클릭합니다.

## 기존 단축키 편집

1. [명령] **팝** 메뉴에서 명령 범주를 선택하고, [명령] 목록에서 명령을 선택합니다.
2. 단축키를 두 번 클릭합니다.
3. 새로운 키 조합을 선택합니다.

참고: 키 조합에서 **충돌**이 발생할 경우(예: 해당 키 조합이 이미 다른 명령에 지정되어 있는 경우) 설명 메시지가 [명령] 목록 바로 아래에 나타납니다. **충돌** 항목으로 이동 버튼을 클릭하여 충돌하는 명령으로 빠르게 이동한 후 단축키를 변경합니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 타임라인

- 타임라인
- 타임라인 모양 변경
- 타임라인 크기 조절
- 재생 헤드 이동

맨 위로

## 타임라인

타임라인은 레이어와 프레임에서 시간에 따라 문서의 내용을 구성하고 제어합니다. 필름과 마찬가지로 **Flash Professional** 문서는 시간의 톱을 프레임으로 나눕니다. 레이어는 스테이지에 표시될 이미지가 포함된 톱 조각과 같으며, 여러 개를 겹쳐 표시할 수 있습니다. 타임라인의 주요 구성 요소는 레이어, 프레임 및 재생 헤드입니다.

문서의 레이어는 타임라인의 **레이어** 있는 열에 나열됩니다. 각 레이어에 포함된 프레임은 행에서 레이어 이름의 오른쪽 **프레임** 표시됩니다. 타임라인 위 **헤드** 있는 타임라인 헤더는 프레임 번호를 나타냅니다. 재생 헤드는 스테이지에 표시된 현재 프레임을 나타냅니다. 문서가 재생될 때 재생 헤드는 타임라인을 따라 **오른쪽**으로 이동합니다.

타임라인의 아래 **상태** 있는 타임라인 상태 표시는 선택한 프레임 번호, 현재 프레임 속도 및 현재 프레임의 경과 시간을 나타냅니다.

참고: 애니메이션이 재생될 때 실제 프레임 속도가 표시됩니다. 컴퓨터의 계산 속도와 애니메이션 표시 속도가 다를 경우에는 이 실제 프레임 속도가 문서에 설정된 프레임 속도와 다를 수 있습니다.



### 타임라인 일부

- A.** 재생 헤드 **B.** 빈 키프레임 **C.** 타임라인 헤더 **D.** 안내선 레이어 아이콘 **E.** 프레임 보기 **톱** 메뉴 **F.** 프레임별 애니메이션 **G.** 트위닝된 애니메이션 **H.** 가운데 프레임 버튼 **I.** 언키닝 버튼 **J.** 현재 프레임 표시기 **K.** 프레임 속도 표시기 **L.** 경과 시간 표시기

타임라인은 프레임별 애니메이션, 트위닝된 애니메이션 및 모션 경로를 비롯하여 문서에서 애니메이션을 실행하는 위치를 표시합니다.

타임라인의 레이어 섹션에 있는 컨트롤을 사용하면 레이어를 표시하거나 **숨기고** 잠그거나 잠금 해제할 수 있을 뿐만 아니라, 레이어 내용을 외곽선으로 표시할 수 있습니다. 타임라인 프레임을 동일한 레이어의 새 위치 또는 다른 레이어로 드래그할 수 있습니다.

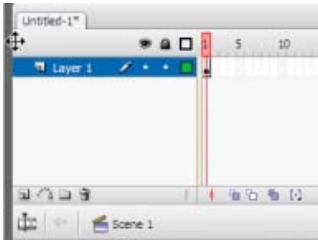
맨 위로



## 타임라인 모양 변경

기본적으로 타임라인은 기본 문서 **웍스페이스** 아래에 표시됩니다. 타임라인의 위치를 변경하려면 문서 **웍스페이스**에서 타임라인을 분리하여 자체 **웍스페이스** 상에 두거나 선택한 다른 패널에 결합합니다. 타임라인을 **숨기**도 있습니다.

표시되는 레이어와 프레임의 수를 변경하려면 타임라인의 크기를 조절합니다. 타임라인에 표시 가능한 것보다 더 많은 레이어가 있을 때 추가 레이어를 보려면 타임라인 오른쪽 **스크롤 막대**를 사용합니다.

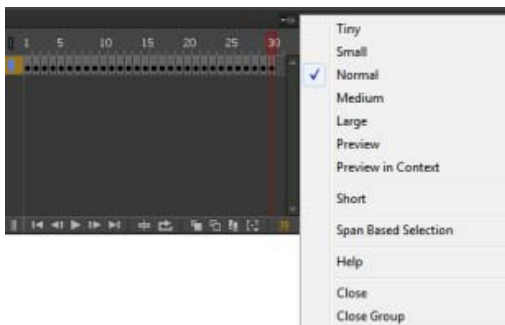


타임라인 드래그

- 문서 **웍스페이스**에 결합된 타임라인을 이동하려면 타임라인의 **왼쪽 모서리**에 있는 제목 표시줄 탭을 드래그합니다.
- 분리된 타임라인을 응용 프로그램 **웍스페이스**에 결합하려면 제목 표시줄 탭을 문서 **웍스페이스**의 맨 위 또는 맨 아래로 드래그합니다.
- 분리된 타임라인을 다른 패널에 결합하려면 타임라인 제목 막대 탭을 선택한 위치로 드래그합니다. 타임라인이 다른 패널에 결합되지 않게 하려면 **Ctrl** 키를 **누른** 상태에서 드래그합니다. 타임라인이 결합되는 위치를 나타내는 **파란색** 막대가 나타납니다.
- [타임라인] 패널에서 레이어 이름 필드의 **길이**를 늘리거나 줄이려면 타임라인의 레이어 이름과 프레임 부분을 구분하는 막대를 드래그합니다.

### 타임라인에서 프레임 표시 변경

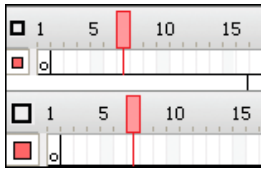
- [프레임 보기] **팝** 메뉴를 표시하려면 타임라인의 오른쪽 **스크롤 막대**에 있는 [프레임 보기]를 클릭합니다.



프레임 보기 **팝** 메뉴.

- 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.



- 프레임 셀의 폭을 변경하려면 [최소], [소], [보통], [중간] 또는 [대]를 선택합니다. 사운드 파형을 자세하게 보려면 [대] 프레임 폭 설정이 유용합니다.
- 프레임 셀 행의 높이를 줄이려면 [짧게]를 선택합니다.



짧게 및 보통 프레임 보기 옵션.





- 프레임 시퀀스의 음영을 켜거나 끄려면 [농도 프레임]을 선택합니다.
- 타임라인 프레임에 맞춰서 각 프레임 내용의 축소율을 표시하려면 [미리 보기]를 선택합니다. 그러면 내용을 다양한 크기로 표시할 수 있지만 추가 화면 공간이 필요합니다.
- 공백을 포함하여 각 프레임 전체에 대한 축소율을 표시하려면 [컨텍스트상으로 미리 보기]를 선택합니다. 이 옵션은 애니메이션 진행 과정에 따라 해당 프레임에서 요소가 이동하는 과정을 보기에는 유용하지만, 일반적으로 [미리 보기] 옵션으로 볼 때보다 미리 보기의 크기가 작습니다.

타임라인에서 레이어 높이 변경

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 타임라인에서 해당 레이어 아이콘(레이어 이름  있는 아이콘)을 두 번 클릭합니다.
  - 레이어 이름을 마우스 오른쪽  단으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)한 후 컨텍스트 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
  - 타임라인에서 레이어를 선택한 다음 [수정] > [타임라인] > [레이어 속성]을 선택합니다.
2. [레이어 속성] 대화 상자에서 [레이어 높이]에 대한 옵션을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

맨 위로 


## 타임라인 크기 조절






- 타임라인이 주 응용 프로그램  우에 결합된 경우 스테이지 영역에서 타임라인을 구분하는 막대를 드래그합니다.
- 타임라인이 주 응용 프로그램  우에 고정되어 있지 않은 경우 오른쪽  단 모서리(Windows) 또는 오른쪽  단 모서리의 크기 상자(Macintosh)를 드래그합니다.

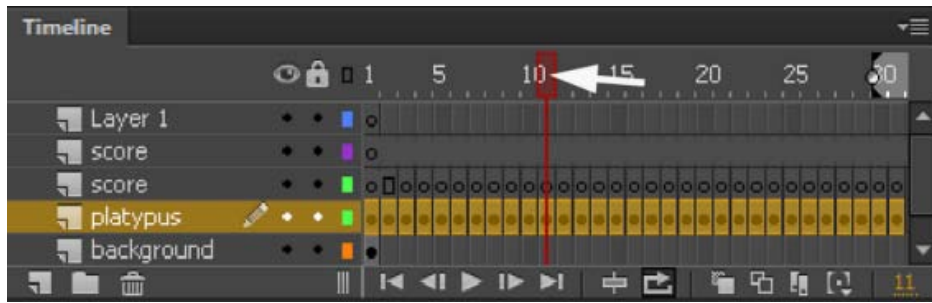
맨 위로 

## 재생 헤드 이동

스테이지에 나타나는 현재 프레임을 표시하기 위해 문서가 재생되는 동안 타임라인 맨 위에 있는 빨간 재생 헤드가 이동합니다. 타임라인 헤더는 애니메이션의 프레임 번호를 보여 줍니다. 스테이지에 프레임을 표시하려면 재생 헤드를 타임라인의 프레임으로 이동합니다.

타임라인에 한꺼번에 모두 표시할 수 없을 정도로 많은 수의 프레임을 사용하여 작업할 때  프레임 표시를 표시하려면 재생 헤드를 타임라인을 따라 이동합니다.

-  프레임으로 이동하려면 타임라인 헤더에서 프레임 위치를 클릭하거나 재생 헤드를 원하는 위치로 드래그합니다.
- 현재 프레임이 타임라인의 가운데 오도록 하려면 타임라인의 아래  서 [가운데 프레임] 버튼을 클릭합니다.
- (CS5.5만 해당) 타임라인에서 재생하고, 되감고, 앞뒤로 건너뛰려면 [타임라인] 패널 아래  있는 [재생] 버튼을 사용합니다.
- (CS5.5만 해당)  범위의 프레임을 반복하려면 [타임라인] 패널의 아래  서 [루프] 버튼을 클릭합니다. 그런 다음 프레임 범위 표시자를 반복할 첫 프레임과 마지막 프레임으로 이동합니다.



재생 헤드 이동

## 추가 참조

- [탐인을 사용한 작업](#)
- [모션 트윈](#)

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# HTML 확장 만들기

## HTML 확장 만들기

### Flash Professional CC에서 확장 디버그

### 확장 내보내기

### Flash Professional CC에서 확장 설치

### HTML 확장에 대화형 기능 추가

Flash Professional CC는 HTML 확장을 사용하여 확장될 수 있습니다. Adobe Extension Builder 3을 사용하여 Flash Professional CC용 HTML 확장을 만들 수 있습니다. 이전에는 SWF 확장만 사용하여 Flash Pro를 확장할 수 있었습니다. 하지만 Adobe Extension Builder 3을 사용하면 Creative Cloud 응용 프로그램용 HTML 확장을 만들 수 있습니다. HTML 확장을 사용하기 시작하려면 Eclipse 및 Extension Builder 3.0을 다운로드하여 설치해야 합니다. 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

맨 위로 

## HTML 확장 만들기

HTML 확장을 만들려면 다음을 수행하십시오.

1. Eclipse를 시작합니다.
2. New Project(새 프로젝트) 마법사에서 새 응용 프로그램 확장 프로젝트를 만듭니다. 프로젝트에 의미 있는 이름을 지정한 후 Next(다음)를 클릭합니다.
3. New Adobe Application Extension Project(새 Adobe 응용 프로그램 확장 프로젝트) 패널에서 Adobe Flash를 선택합니다. Next(다음)를 클릭합니다.
4. 다음과 같이 사용 가능한 옵션을 사용하여 확장을 구성합니다.
  1. **Bundle ID**(번들 ID)는 사용자의 확장을 고유하게 식별합니다.
  2. **Menu name**(메뉴 이름)은 확장의 표시 이름입니다. 메뉴 이름은 Flash Professional CC 내의 **윈도우 > 확장** 메뉴에 나타납니다.
  3. **Window Details**(윈도우 정보)에서 옵션을 사용하여 확장 **윈도우** 유형과 크기를 사용자 정의할 수 있습니다.

다음을 클릭합니다.

5. 다음 **셋**의 화면에서 확장의 참조 라이브러리를 추가로 사용자 정의할 수 있습니다.
  1. **CEP Interface Library**(CEP 인터페이스 라이브러리)는 호스트 응용 프로그램과 상호 작용하는 데 사용되는 기능을 제공합니다. 이 옵션은 기본적으로 선택됩니다.
  2. **Frameworks**(프레임워크)는 jQuery 같은 공통 Javascript 라이브러리에 사용됩니다.
  3. **Services**(서비스)에는 Adobe 응용 프로그램, 확장, 외부 응용 프로그램 간에 통신할 수 있도록 지원하는 Adobe IPC Communication Toolkit이 포함되어 있습니다. Services는 Creative Cloud 통신의 **핵** 역할을 수행하는 CEP Service Manager를 통해 메시지를 전송하는 데 사용되는 **프로토콜**을 제공합니다.

Finish(완료)를 클릭하여 새 Eclipse 프로젝트를 만듭니다.

맨 위로 

## Flash Professional CC에서 확장 디버그

Eclipse에서 확장을 바로 실행할 수 있습니다.

1. 프로젝트를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **Run As(실행 형식) > Adobe Flash Extension**(Adobe Flash 확장)을 선택합니다. 그러면 Flash Professional CC가 시작됩니다.
2. Flash Pro CC에서 **윈도우 > 확장 메뉴 항목**을 선택합니다. 그러면 확장 패널이 열립니다.

[맨 위로](#)

## 확장 내보내기

확장을 배포하려면 ZXP 패키지 형식으로 내보내야 합니다. 그런 다음 ZXP 패키지를 다운로드한 후 Creative Cloud 응용 프로그램의 Adobe Extension Manager로 실행할 수 있습니다.

참고: 설치하려면 \staged-extension\CSXS\manifest.xml 파일에 액세스한 후 host 태그를 업데이트하여 Flash Pro의 최소 버전을 13.0으로 설정해야 합니다.

1. Eclipse에서 Script Explorer(스크립트 탭) 보기로 전환하고 프로젝트를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 후 **Export(내보내기) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension**(응용 프로그램 확장)을 선택합니다. 그러면 Export Wizard(내보내기 마법사)가 표시됩니다.
2. 확장 패키지를 서명할 인증서가 있어야 합니다. 기존 인증서를 **찾아** 선택하거나 **Create**(만들기)를 클릭하여 새 인증서를 만듭니다.
3. [완료]를 클릭합니다.
4. 내보내기가 완료되면 확장을 배포할 수 있도록 준비된 ZXP 패키지가 프로젝트 폴더에 나타납니다.

[맨 위로](#)

## Flash Professional CC에서 확장 설치

Adobe Extension Manager를 사용하여 Flash Professional CC 내에서 HTML 확장을 설치할 수 있습니다. HTML 확장을 통해 Flash Pro의 여러 기능을 확장할 수 있습니다. 확장을 설치하려면 [이 링크](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## HTML 확장에 대화형 기능 추가

컨트롤을 추가하고, 비헤이비어를 정의하며, 호스트(Flash Pro 및 운영 체제 포함) 환경에 대한 정보를 가져와 Flash Pro와 상호 작용하도록 HTML 확장을 만들 수 있습니다. 이러한 작업은 다음과 같은 두 가지 방법으로 수행할 수 있습니다.

1. **CEP 인터페이스 라이브러리 사용:** CEP 인터페이스 라이브러리는 호스트 환경에 대한 정보를 가져오기 위한 API와 JSFL을 실행할 수 있도록 해 주는 eval 스크립트를 제공합니다. CEP 인터페이스 라이브러리에 대한 자세한 내용을 보려면 Eclipse 내에서 **Help(도움말) > Help Contents(도움말 내용) > Adobe Extension Builder > References(참조)**를 여십시오.
2. **JSFL 사용:** JSFL 스크립트는 CEP 인터페이스 라이브러리의 Eval 스크립트 API를 사용하여 실행할 수 있습니다. JSFL에 대한 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

JSFL과는 별개로, Flash Pro 내의 CEP 인프라는 HTML 패널 내에서만 사용할 수 있는 다음 이벤트도 표시합니다.

- **com.adobe.events.flash.documentChanged:** 현재 활성 문서의 변경 사항으로 인해 트리거됩니다.
- **com.adobe.events.flash.timelineChanged:** 현재 활성 문서의 타임라인을 변경하는 경우 트리거됩니다.
- **com.adobe.events.flash.documentSaved:** 현재 문서를 저장하는 경우 트리거됩니다.
- **com.adobe.events.flash.documentOpened:** 새 문서를 여는 경우 트리거됩니다.

- **com.adobe.events.flash.documentClosed**: 현재 활성 문서를 닫은 경우 트리거됩니다.
- **com.adobe.events.flash.documentNew**: 새 문서를 만드는 경우 트리거됩니다.
- **com.adobe.events.flash.layerChanged**: 다른 레이어를 선택하는 경우 트리거됩니다.
- **com.adobe.events.flash.frameChanged**: 다른 프레임을 선택하는 경우 트리거됩니다.
- **com.adobe.events.flash.selectionChanged**: 스테이지에서 다른 객체를 선택하는 경우 트리거됩니다.
- **com.adobe.events.flash.mouseMove**: 스테이지로 마우스를 가져가는 경우 트리거됩니다.


## 예제

```
1 | csinterface.addEventListener("com.adobe.events.flash.selectionChanged",
   | CallbackFunction)
```

위 코드 조각에서 각각은 다음과 같습니다.

- **csinterface**: CEP 인터페이스 라이브러리의 객체입니다.
- **com.adobe.events.flash.selectionChanged**: 객체의 선택 내용 내 변경을 트리거하는 이벤트입니다. 위에서 **함한** 임의의 이벤트를 사용할 수도 있습니다.
- **CallbackFunction**: 트리거된 이벤트를 수신 대기하는 메서드입니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 애니메이션 및 대화형 작업

## Flash Professional 학습의 5단계

참조 (2013/05/21)

이 학습 안내서는 **Adobe Flash Professional CS6** 사용을 신속하게 시작하고 해당 프로그램으로 프로젝트 및 응용 프로그램을 만드는 방법을 명확하게 이해하는 데 도움이 됩니다.

## Flash Professional CS6 video 비디오 자습서 학습

자습서 - 텍스트 (2012/08/28)

제품 전문가가 제공하는 시작 및 새로운 기능 자습서로 **Flash Pro CS6**의 기본 사항을 익히십시오.

## 모션의 곡선 변경

Adobe (2012/02/27)

자습서 - 비디오

이 비디오에서는 **Flash CS5**에서 모션의 곡선을 변경하는 방법에 대해 설명합니다.

## Flash용 그래픽 효과 학습 센터

Adobe (2012/02/27)

자습서 - 텍스트

**Adobe Flash Professional CS5**는 프로젝트의 모양과 느낌을 향상시켜 뛰어난 그래픽 효과를 만들 수 있는 다양한 기능을 제공합니다. **Flash**용 그래픽 효과 학습 안내서에서는 타일 및 블렌드 모드와 같은 기본적인 작업부터 **ActionScript**를 사용하여 필터에 애니메이션을 적용하고 마스크를 적용하는 것과 같은 고급 개념까지 이러한 기능을 살펴봅니다. 관심 있는 항목을 자세히 살펴보십시오.

## 뼈의 반동

Paul Trani (2012/02/27)

자습서 - 비디오

이 비디오에서 **Paul**은 **Flash**에서 역기구학을 사용하는 방법과 자연스러운 반동을 적용하여 더 사실적인 느낌의 움직임을 구현하는 방법을 설명합니다.

## Text Layout Framework

Paul Trani (2012/02/27)

자습서 - 비디오

트레이너 **Paul Trani**가 **Flash Professional CS5**의 새로운 텍스트 레이아웃 기능 중 일부를 시연합니다.

## 장식 도구 사용

Adobe (2012/02/27)

자습서 - 비디오

이 비디오에서는 **Flash CS5**에서 내용 인식 비율에 대해 설명합니다.

## Flash Professional의 일반적인 제작 실수 방지

Tommi West (2012/01/16)

자습서 - 텍스트

이 시리즈의 문서는 **Adobe Flash Professional** 프로젝트에서 문제를 일으킬 수 있는 일반적인 제작 실수에 대해 간략하게 설명하고, 그러한 실수를 방지하기 위해 적용할 수 있는 기법을 제시합니다. 또한 작업 효율을 높이고 성능 문제와 런타임 오류를 줄일 수 있는 방법을 알려 드립니다.

# 뼈 도구 애니메이션

역기구학

심볼에 뼈 추가

모양에 뼈 추가

온-스테이지 컨트롤

IK 뼈대 및 객체 편집

IK 뼈의 모션 제한

뼈에 반동 추가

뼈대 애니메이션 만들기

애니메이션 도중 편집 컨트롤 숨기기

타임라인에서 뼈대 애니메이션 만들기

뼈대에서 포즈의 위치 편집

IK 객체성에 트위닝된 효과 추가 적용

ActionScript 3.0의 런타임 애니메이션을 위한 뼈대 준비

IK 애니메이션에 부드러움 추가

맨 위로

## 역기구학

역기구학(IK)은 부모-자식 관계에서 선형 또는 분기형 뼈대로 연결된 뼈를 사용하여 객체에 애니메이션을 적용하는 방법입니다. 한 뼈가 이동하면 연결된 뼈가 그에 맞춰 움직입니다.

역기구학을 사용하면 자연스러운 모션을 쉽게 만들 수 있습니다. 역기구학을 사용하여 애니메이션을 적용하려면 타임라인에서 뼈의 시작 및 끝 위치를 지정하면 됩니다. Flash가 시작 및 끝 프레임 사이의 뼈대에서 뼈의 위치를 자동으로 보간합니다.

IK는 다음과 같은 방법으로 사용할 수 있습니다.

- 모양을 여러 뼈의 컨테이너로 사용합니다. 예를 들어 뱀 드로잉 안에 뼈를 추가하여 사실적으로 미끄러지듯 움직이게 만들 수 있습니다. 이러한 모양은 객체 드로잉 모드에서 그릴 수 있습니다.
- 심볼 인스턴스를 연결합니다. 예를 들어 몸통, 상박, 하박, 손을 보여 주는 동영상 클립을 연결하여 서로 연결되어 자연스럽게 움직이는 것처럼 만들 수 있습니다. 각 인스턴스에는 하나의 뼈만 있습니다.


작업 중인 뼈 도구 애니메이션

## 뼈 스타일

Flash의 스테이지에서 뼈를 그릴 수 있는 방법에는 네 가지가 있습니다.

- 단색. 기본 스타일입니다.
- 와이어. 단색 스타일이 뼈 밑에 있는 아트웍을 너무 많이 가릴 때 유용합니다.
- 선. 보다 작은 뼈대에 유용합니다.



- 없음. 뼈를  그 밑에 있는 아트웍크만 표시합니다.

[뼈 스타일]을 설정하려면 타임라인에서 IK 범위를 선택한 후에 [속성] 패널의 [옵션] 섹션에 있는 [스타일] 메뉴에서 스타일을 선택합니다.

참고: [뼈 스타일]을 [없음]으로 설정하여 문서를 저장하는 경우 다음에 문서를 열면 자동으로 뼈 스타일이 [선]으로 변경됩니다.

## 포즈 레이어


심볼 인스턴스 또는 모양에 뼈를 추가하면 **Flash**가 타임라인에서 뼈에 대한 새 레이어를 만듭니다. 이러한 새 레이어를 포즈 레이어라고 합니다. **Flash**에서 포즈 레이어를 기존 레이어 사이의 타임라인에 추가하므로 스테이지에서 객체가 이전에 쌓인 순서가 유지됩니다.

맨 위로

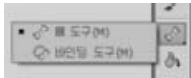
## 심볼에 뼈 추가

동영상 클립, 그래픽 및 버튼 인스턴스에 IK 뼈를 추가할 수 있습니다. 텍스트를 사용하려면 먼저 심볼로 변환하십시오. 뼈를 추가하기 전에 심볼 인스턴스가 다른 레이어에 있을 수 있습니다. **Flash**는 이러한 심볼 인스턴스를 포즈 레이어에 추가합니다.

참고: 수정 > 분리를 통해 객체를 별도의 모양으로 분리하고 각 모양에서 뼈를 사용할 수도 있습니다.

객체를 연결할 때는 만들려는 부모-자식 관계를 고려하십시오(예: 어깨에서 팔  그리고 손목으로).

1. 스테이지에 심볼 인스턴스를 만듭니다. 나중에 시간을 절약하려면 원하는 공간 구성에 가깝도록 인스턴스를 정돈합니다.
2. [도구] 패널에서 [뼈] 도구를 선택합니다.



툴바의 뼈 도구


3. 뼈대의 루트 뼈로 설정할 심볼 인스턴스를 클릭합니다. 뼈를 심볼에 연결할 지점을 클릭합니다.

기본적으로 **Flash**는 마우스 클릭 위치에 뼈를 만듭니다. 보다 정밀하게 뼈를 추가하려면 [IK 뼈 도구](편집 > 환경 설정)에서 [변형점 자동 설정]을 해제하십시오. [변형점 자동 설정]이 해제되어 있으면 한 심볼에서 다른 심볼로 클릭할 때 뼈가 심볼 변형점에 물립니다.

4. 다른 심볼 인스턴스로 드래그하고 연결할 지점에서 마우스 버튼을 놓습니다.
5. 뼈대에 다른 뼈를 추가하려면 첫 번째 뼈의 꼬리 부분에서 다음 심볼 인스턴스로 드래그합니다.

객체에 물리기 기능을 끄면 꼬리 부분을 정확하게 배치하기가 쉬워집니다([보기] > [물리기] > [객체에 물리기]).

6. 분기형 뼈대를 만들려면 분기가 시작되도록 할 기존 뼈의 머리 부분을 클릭합니다. 그런 다음 드래그하여 새 분기의 첫 번째 뼈를 만듭니다.

뼈대에는 필요한 만큼  하는 수의 분기를 만들 수 있습니다.

참고: 루트를 제외하고는 분기를 다른 분기에 연결할 수 없습니다.

7. 완료된 뼈대의 요소를 재배치하려면 뼈 또는 인스턴스 자체를 드래그합니다.

- 뼈를 드래그하면 연관된 인스턴스가 움직이지만 뼈를 기준으로 회전하지는 않습니다.
- 인스턴스를 드래그하면 인스턴스가 움직이고 뼈를 기준으로 회전합니다.
- 분기 가운데의 인스턴스를 드래그하면 부모 뼈를 연결점 회전으로 구조화할 수 있습니다. 자식 뼈는 연결점 회전 없이 움직입니다.

뼈대를 만든 후에도 다른 레이어에서 뼈대로 새 인스턴스를 추가할 수 있습니다. 새 뼈를 새 인스턴스로 드래그하면 **Flash**에서 인스턴스를 뼈대의 포즈 레이어로 이동합니다.

맨 위로 ↑

## 모양에 뼈 추가

단일 모양에 또는 같은 레이어에 있는 모양 그룹 뼈를 추가합니다. 어떤 우이든 첫 번째 뼈를 추가하기 전에 모든 모양을 선택해야 합니다. 뼈가 추가된 후에는 **Flash**에서 모든 모양 및 뼈를 **IK** 모양 객체로 변환하고 객체를 새 포즈 레이어로 이동합니다.

모양에 뼈를 추가한 후에는 해당 모양에 다음과 같은 제한이 적용됩니다.

- **IK** 모양을 모양 밖에 있는 다른 모양과 병합할 수 없습니다.
- [자유 변형 도구]를 사용하여 모양을 회전하거나, 크기 조절하거나, 기울 수 없습니다.
- 모양의 제어점을 편집하는 것이 바람직하지 않습니다.

### 1. 스테이지에 댄진 모양을 만듭니다.

모양에는 여러 색상과 획이 포함될 수 있습니다. 가능한 최종 형태에 겹하도록 모양을 편집합니다. 모양에 뼈를 추가하면 모양을 편집하는 옵션이 훨씬 제한됩니다.

모양이 너무 복잡 경우에는 뼈를 추가하기 전에 동영상 클립으로 변환하라는 메시지가 나타납니다.

### 2. 스테이지에서 전체 모양을 선택합니다.

모양에 여러 개의 색상 영역이나 획이 있는 경우 모양 주변의 선택 사각형을 드래그하여 전체 모양이 선택되도록 합니다.

### 3. [도구] 패널에서 [뼈] 도구를 선택합니다.

### 4. 뼈 도구로 모양 내부를 클릭하고 모양 내 다른 위치로 드래그합니다.

### 5. 다른 뼈를 추가하려면 첫 번째 뼈의 꼬리를 모양 내 다른 위치로 드래그합니다.

두 번째 뼈는 루트 뼈의 자식이 됩니다. 만들려는 부모-자식 관계 순서대로 모양의 영역을 뼈와 연결합니다. 어깨에서 팔꿈치 그리고 손목으로의 연결을 예로 들 수 있습니다.

### 6. 분기형 뼈대를 만들려면 분기가 시작되도록 할 기존 뼈의 머리 부분을 클릭합니다. 그런 다음 드래그하여 새 분기의 첫 번째 뼈를 만듭니다.

뼈대에는 필요한 만큼만 하는 수의 분기를 만들 수 있습니다.

참고: 루트를 제외하고는 분기를 다른 분기에 연결할 수 없습니다.

### 7. 뼈대를 이동하려면 선택 도구로 **IK** 모양 객체를 선택한 다음 뼈를 드래그하여 이동합니다.

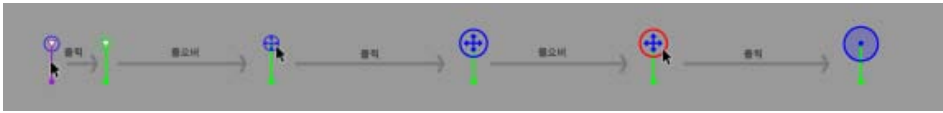
모양이 **IK** 모양이 된 후에는 다음과 같은 제한이 적용됩니다.

- 더 이상 모양을 변형(크기 조절 또는 기울기)할 수 없습니다.
- 모양에 새 획을 추가할 수 없습니다. 모양의 기존 획에서 제어점을 추가하거나 제거하는 것은 여전히 가능합니다.
- 배치된 모양을 편집할 수 없습니다(스테이지에서 두 번 클릭하는 방법으로).
- 모양에는 고유의 등록 포인트, 변형점 및 경계 상자가 있습니다.

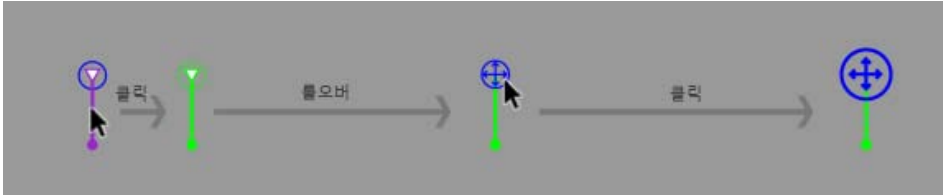
맨 위로 ↑

## 온-스테이지 컨트롤

온-스테이지 컨트롤을 사용하면 회전 범위 및 정밀도 컨트롤을 표시하는 안내선의 도움을 받으면서 스테이지 위에서 회전 및 평행 이동을 쉽게 조정할 수 있습니다. 또한 온-스테이지 컨트롤을 사용하면 회전을 조정하기 위해 속성 관리자로 되돌아갈 필요 없이 스테이지 위에서 계속 작업을 수행할 수 있습니다.



온-스테이지 컨트롤 사용 방법 설명



이미지 작업에서 뼈 도구의 온-스테이지 컨트롤은 다음과 같이 설명됩니다.

1. 온-스테이지 컨트롤을 사용하여 작업하기 시작하려면 뼈를 선택하고 뼈의 머리 부분을 사용합니다.
2. 온-스테이지 컨트롤을 보려면 뼈의 머리 부분에 마우스 커서를 올려 줍니다. 머리가 4방향 화살표 또는 원 안의 더하기 심볼(X축 및 Y축)로 바뀝니다. 화살표는 평행 이동 쥘을 나타내고 원은 회전 쥘을 나타냅니다.
3. 뼈의 머리 부분을 클릭하고 원을 선택하여 회전을 편집하거나 더하기 심볼을 선택하여 평행 이동 쥘을 편집합니다.
4. 언제든지 회전 및 평행 이동용 대화형 핸들을 표시하려면 뼈의 머리 부분에 마우스 커서를 올려 줍니다.
5. 회전 또는 평행 이동 옵션을 클릭하면 제약 조건을 설정하는 온-스테이지 컨트롤이 표시됩니다.

## 회전 컨트롤 사용



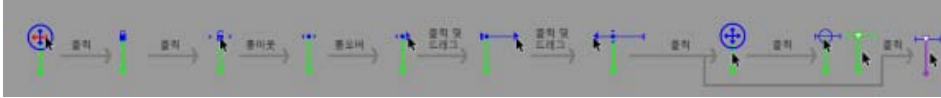
회전 컨트롤 설명

회전 컨트롤을 사용하여 작업하려면 다음을 수행합니다.

참고: 이미 정의한 회전을 편집하는 경우 선을 클릭하고 드래그하는 방식으로 테두리를 증가 또는 감소시킬 수 있습니다.

1. 뼈 머리를 클릭하여 회전 도구 및 평행 이동 도구를 표시합니다.
2. 회전 도구를 나타내는 원 위에 마우스 커서를 올려 놓 후 클릭합니다. 원이 빨간색으로 바뀝니다.
3. 자물쇠 아이콘을 클릭하여 자유 회전을 활성화합니다. 자물쇠 아이콘이 점으로 바뀝니다.
4. 중심으로부터 멀리 마우스 커서를 이동하면 회전 반경의 한 쥘이 표시됩니다. 회전을 시작할 지점을 클릭합니다.
5. 원 안의 커서를 다시 이동하여 회전 반경의 다른 쥘을 선택합니다. 해당 포인트가 위치할 곳을 클릭합니다.
6. 원을 클릭하여 반경 정의를 확인합니다.

## 평행 이동 컨트롤 사용



## 평행 이동 컨트롤 설명

평행 이동 컨트롤을 다음과 같이 사용할 수 있습니다.

1. 4방향 화살표가 있는 더하기 기호 위에 마우스 커서를 올린 후 클릭하여 평행 이동 컨트롤을 선택합니다.
2. 자물쇠를 클릭하여 평행 이동 컨트롤을 활성화합니다. 자물쇠 아이콘이 점으로 바뀝니다.
3. 화살표 머리를 클릭하고 확장할 이동 범위 지점까지 드래그합니다.

맨 위로 

## IK 뼈대 및 객체 편집

포즈 레이아웃이 타임라인의 첫 번째 프레임 뒤에 있는 포즈를 포함하는 경우 **IK** 뼈대를 편집할 수 없습니다. 편집하기 전에 타임라인에서 뼈대의 첫 번째 프레임 뒤에 있는 추가 포즈를 삽입합니다.

애니메이션을 만들 목적으로 간단히 뼈대를 재배치하는 경우 포트 레이어의 원하는 프레임에서 위치를 변경할 수 있습니다. **Flash**에서 프레임을 포트 프레임으로 변환합니다.

## 배 및 연관된 객체 선택

- 개별 뼈를 선택하려면 선택 도구로 뼈를 클릭합니다. 뼈를 여러 개 선택하려면 **Shift** 키를 분 상태에서 클릭합니다.
- 선택 항목을 인접 뼈로 이동하려면 속성 관리자에서 [부모], [자식] 또는 [다음/이전] 형제 버튼을 클릭합니다.
- 뼈대에서 뼈를 모두 선택하려면 뼈를 두 번 클릭합니다.
- 전체 뼈대를 선택하고 뼈대 및 해당 포즈 레이어의 속성을 표시하려면 뼈대를 포함하는 포즈 레이어에서 프레임을 클릭합니다.
- IK 모양을 선택하려면 모양을 클릭합니다.
- 뼈에 연결된 심볼 인스턴스를 선택하려면 인스턴스를 클릭합니다.

## 뼈 및 연관된 객체 재배치

- 선형 뼈대를 재배치하려면 뼈대의 뼈를 드래그합니다. 연결된 심볼 인스턴스가 뼈대에 포함되어 있으면 인스턴스를 드래그할 수도 있습니다. 이 방법으로 뼈에 맞춰 인스턴스를 회전할 수 있습니다.
- 뼈대의 분기를 재배치하려면 분기의 뼈를 드래그합니다.
- 해당 분기의 뼈가 모두 이동합니다. 뼈대에 있는 다른 분기의 뼈는 이동하지 않습니다.
- 부모 뼈는 움직이지 않고 자식 뼈와 함께 뼈를 회전하려면 **Shift** 키를 키펀 상태에서 뼈를 드래그합니다.
- IK 모양을 스테이지의 새 위치로 이동하려면 모양을 선택하고 속성 관리자에서 **X** 및 **Y** 속성을 변경합니다. **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 키펀 채 모양을 드래그할 수도 있습니다.

## 뼈 삭제

다음 중 하나를 수행합니다.

- 개별 뼈와 해당 자식을 모두 **삭제**하려면 뼈를 클릭하고 **Delete** 키를 **누름**.
- **Shift** 키를 **누른** 상태에서 각 뼈를 클릭하면 **삭제**할 뼈를 여러 개 선택할 수 있습니다.
- 타임라인의 **IK** 모양 또는 심볼 뼈대에서 모든 뼈를 **삭제**하려면 타임라인에서 **IK** 뼈대 모양을 마우스 오른쪽 **클릭**으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 **[뼈대 제거]**를 선택합니다.
- 스테이지의 **IK** 모양 또는 심볼 뼈대에서 모든 뼈를 **삭제**하려면 뼈대에서 뼈를 두 번 클릭하여 모든 뼈를 선택합니다. 그런 다음 **Delete** 키를 **누름**. **IK** 모양이 일반 모양으로 되돌아옵니다.

## 연관된 모양 또는 심볼을 기준으로 뼈 이동

- **IK** 모양 내 뼈의 한쪽 위치를 이동하려면 세부 선택 도구로 뼈 끝을 드래그합니다.

참고: **IK** 범위에 여러 개의 포즈가 있는 경우에는 **[하위 선택 도구]**가 작동하지 않습니다. **선택**기 전에 타임라인에서 뼈대의 첫 번째 프레임 뒤에 있는 추가 포즈를 삭제합니다.

- 심볼 인스턴스 내 뼈 연결점, 머리 또는 꼬리의 위치를 이동하려면 인스턴스의 변형점을 이동합니다. 자유 변형 도구 사용. 변형점과 함께 뼈가 이동합니다.
- 다른 연결된 인스턴스는 이동하지 않고 개별 심볼 인스턴스를 이동하려면 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Macintosh**)를 **누른** 상태에서 인스턴스를 드래그하거나 자유 변형 도구로 드래그합니다. 인스턴스에 연결된 뼈 힘이 인스턴스의 새 위치에 맞게 늘어나거나 줄어듭니다.

## IK 모양 편집

세부 선택 도구를 사용하여 **IK** 모양의 윤곽선 제어점을 추가, **삭제** 및 편집할 수 있습니다.

- **IK** 모양을 변경하지 않고 뼈의 위치를 이동하려면 뼈의 끝점을 드래그합니다.
- **IK** 모양 경계의 제어점을 표시하려면 모양의 획을 클릭합니다.
- 제어점을 이동하려면 제어점을 드래그합니다.
- 새 제어점을 추가하려면 획에서 제어점이 없는 부분을 클릭합니다.
- 기존 제어점을 **삭제**하려면 제어점을 클릭하여 선택한 다음 **Delete** 키를 **누름**.

참고: **IK** 모양은 변형(**크기 조절** 또는 **기울이기**)될 수 없습니다.

## 모양 점에 뼈 바인딩

기본적으로 모양의 제어점은 가장 가까운 뼈에 연결되어 있습니다. 바인딩 도구를 사용하여 개별 뼈와 모양 제어점 간의 연결을 편집할 수 있습니다. 이 방법으로 각 뼈가 움직일 때 획이 어떻게 왜곡되는지를 제어할 수 있습니다. 이 기술 뼈대가 움직일 때 모양의 획이 원하는 대로 왜곡되지 않는 경우에 유용합니다.

여러 제어점을 한 뼈에 바인딩할 수 있고 여러 뼈를 한 제어점에 바인딩할 수도 있습니다.

- 뼈에 연결된 제어점을 **강조** 표시하려면 **[바인딩]** 도구를 사용하여 뼈를 클릭합니다.  
연결된 지점이 **강조**로 **강조** 표시되고 선택된 뼈가 빨간색으로 **강조** 표시됩니다. 하나의 뼈에만 연결된 제어점은 사각형으로 나타납니다. 여러 개의 뼈에 연결된 제어점은 삼각형으로 나타납니다.
- 선택한 뼈에 제어점을 추가하려면 **강조**되지 않은 제어점을 **Shift** 키를 **누른** 상태로 클릭합니다.  
**Shift** 키를 **누른** 상태에서 드래그하면 선택된 뼈에 추가할 제어점을 여러 개 선택할 수도 있습니다.

니다.

- 뼈에서 제어점을 제거하려면 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 팔색으로 **꺾** 표시된 제어점을 클릭합니다.

**Ctrl** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 드래그하여 선택된 뼈에서 여러 개의 제어점을 제거할 수도 있습니다.

- 제어점에 연결된 뼈를 **꺾** 표시하려면 [바인딩] 도구를 사용하여 제어점을 클릭합니다.  
연결된 뼈가 **꺾**으로 **꺾** 표시되고 선택된 제어점이 빨간색으로 **꺾** 표시됩니다.
- 선택된 제어점에 다른 뼈를 추가하려면 **Shift** 키를 키펀 상태에서 뼈를 클릭합니다.
- 선택된 제어점에서 뼈를 제거하려면 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 **꺾**으로 **꺾** 표시된 뼈를 클릭합니다.

맨 위로

## IK 뼈의 모션 제한

IK 뼈대의 모션을 더욱 실감나게 만들기 위해 **꺾** 뼈의 모션 자유도를 제어할 수 있습니다. 예를 들어 팔뚝이 **꺾** 방향으로 구부러지지 않도록 팔의 두 뼈를 제한할 수 있습니다.

기본적으로 각 IK 뼈에는 뼈가 만들어질 때 고정된 **꺾**가 할당됩니다. 뼈는 상위 연결점을 중심으로 그리고 **x**축 및 **y**축을 따라 회전할 수 있습니다. 하지만 **x**축 또는 **y**축 모션이 활성화된 경우가 아니라면 부모 뼈의 **꺾**가 변경되어야 하는 방법으로는 이동할 수 없습니다. 기본적으로 뼈 회전은 활성화되어 있고 **x**축 및 **y**축 모션은 비활성화되어 있습니다.

뼈에 가중 효과를 만들기 위해 뼈의 모션 속도를 제한할 수도 있습니다.

여러 개의 뼈가 줄줄이 연결된 뼈대에서는 뼈대의 분기에 있는 마지막 연결점의 모션을 제한할 수 없습니다. 마지막 연결점을 제한하는 것처럼 보이게 하려면 동영상 클립이 있는 뼈를 사용하고 마지막 뼈를 알파 속성이 0으로 설정되어 있는 동영상 클립에 연결하십시오. 그런 다음 마지막 뼈 대신 마지막에서 두 번째 뼈를 제한하십시오.

예제:

- 팔의 경우 팔뚝의 정상적인 모션 범위를 벗어나 회전하지 않도록 팔뚝의 회전 각도를 제한할 수 있습니다.
- 캐릭터가 스테이지를 건너서 이동할 수 있도록 하려면 루트 뼈에서 **X** 또는 **Y** 평행 이동을 설정합니다. 보다 정확한 움직임을 위해 **X** 및 **Y** 평행 이동을 사용할 때는 회전을 해제하십시오.

하나 이상의 뼈가 선택되어 있을 때 속성 관리자에서 이러한 속성을 설정합니다.

- 선택된 뼈가 **x**축 및 **y**축을 따라 움직이고 부모 뼈의 **꺾**가 바뀔수록 하려면 속성 관리자의 [연결점: **X** 평행 이동] 또는 [연결점: **Y** 평행 이동] 섹션에서 [활성화]를 선택합니다.

연결점의 뼈와 수직으로 양방향 **꺾**가 표시되면 **x**축 모션이 활성화되어 있음을 나타냅니다. 연결점의 뼈와 수평으로 양방향 **꺾**가 표시되면 **y**축 모션이 활성화되어 있음을 나타냅니다. 뼈에 대해 **x** 및 **y** 평행 이동을 모두 활성화하면 뼈에 대해 회전이 비활성화되어 있을 때 뼈를 배치하는 작업이 간단해집니다.

- **x**축 및 **y**축을 따라 활성화되는 모션의 양을 제한하려면 속성 관리자의 [연결점: **X** 평행 이동] 또는 [연결점: **Y** 평행 이동] 섹션에서 [제한]을 선택하고 뼈가 움직일 수 있는 최소 및 최대 길이 값을 입력합니다.

- 선택된 뼈가 연결점 주위로 회전하지 **꺾**도록 하려면 속성 관리자의 [연결점: 회전] 섹션에서 [활성화] 체크 상자를 선택 **꺾**합니다.

이 체크 상자는 기본적으로 선택되어 있습니다.

- 뼈의 회전을 제한하려면 속성 관리자의 [연결점: 회전] 섹션에서 최소 및 최대 회전 각도를 입력합니다.

회전 각도는 부모 뼈 기준의 상대적인 값입니다. 뼈 연결점 맨 위에 회전 자유도를 나타내는 **꺾** 나타냅니다.

- 선택된 뼈가 부모 뼈를 기준으로 고정되도록 하려면 회전 및 **x**, **y**축 평행 이동을 비활성화합니다.

뼈가 경직되고 부모의 모션을 따릅니다

- 선택된 뼈의 모션 속도를 제한하려면 속성 관리자의 [연결점 속도] 필드에 값을 입력합니다.

연결점 속도는 뼈에 가중 효과를 줍니다. 최대값 100%는 기본 속도에 해당합니다.

맨 위로

## 뼈에 반동 추가

두 가지 뼈 속성을 사용하여 IK 뼈에 반동을 추가할 수 있습니다. 뼈의 **꺾기** 및 반동 속성은 뼈 IK 시스템에 동적 물리학을 통합하여 IK 뼈에 현실감 있는 물리적 움직임을 부여해 줍니다. 이러한 속성을 이용하면 물리적으로 향상된 애니메이션을 보다 쉽게 만들 수 있습니다. **꺾기** 및 **감폭** 속성은 뼈 애니메이션에 구성 수준이 높은 실제적인 움직임을 제공합니다. 포즈 레이어에 포즈를 추가하기 전에 이러한 속성을 설정하는 것이 가장 좋습니다.

**강도**: 반동의 **꺾기**입니다. 값이 높을수록 반동 **꺾기**가 세집니다.

**감폭**: 반동 효과의 감소율입니다. 값이 높을수록 반동이 더 빠르게 감소됩니다. 값이 0이면 포즈 레이어의 프레임 전체에서 반동이 전체 **꺾기**로 유지됩니다.

반동을 설정하려면 뼈를 하나 이상 선택하고 속성 관리자의 반동 섹션에서 **꺾기** 및 **감폭** 값을 설정합니다. **꺾기**가 높아질수록 반동은 보다 경직됩니다. 감폭은 반동 효과의 감소를 결정합니다. 따라서 감폭 값이 높을수록 애니메이션은 보다 빨리 끝납니다.

**꺾기** 및 **감폭** 속성을 해제하려면 타임라인에서 포즈 레이어를 선택하고 속성 관리자의 반동 섹션에서 [사용] 체크상자의 선택을 해제합니다. 이때 하면 반동 속성 효과 없이 포즈 레이어에 정의한 포즈가 스테이지에 표시됩니다.

반동 속성을 사용할 경우 뼈 애니메이션의 최종 모양에 영향을 주는 요소는 다음과 같습니다. 원하는 최종 모양을 얻을 수 있도록 이러한 각 요소를 조정하여 실험해 보십시오.

- **꺾기** 속성 값
- 감폭 속성 값
- 포즈 레이어의 포즈 사이에 있는 프레임 수
- 포즈 레이어의 총 레이어 수
- 최종 포즈와 포즈 레이어의 마지막 프레임 사이의 프레임 수

맨 위로

## 뼈대 애니메이션 만들기

IK 뼈대 애니메이션을 만드는 방법은 Flash의 다른 객체들과 다릅니다. 뼈대에서는 간단히 포즈 레이어에 프레임을 추가하고 스테이지에 뼈대를 재배치하여 키프레임을 만들지만 하면 됩니다. 포즈 레이어의 키프레임을 포즈라고 합니다. IK 뼈대는 일반적으로 애니메이션 목적으로 사용되므로 각 포즈 레이어는 자동으로 트윈이어의 역할을 담당합니다.

그러나 IK 포즈 레이어에서는 뼈 위치 외의 속성을 트윈링할 수 없다는 점에서 트윈이어와 다릅니다. 위치, 변형, 색상 효과, 필터 등의 다른 IK 객체 속성을 트윈링하려면 동영상 클립이나 그래픽 심볼 안에 뼈대 및 연관된 객체가 포함되도록 합니다. 그러면 [삽입] > [모션 트윈] 명령과 [모션 편집기] 패널을 사용하여 심볼의 속성에 애니메이션 효과를 적용할 수 있습니다.

또한 런타임에 ActionScript 3.0으로 IK 뼈대에 애니메이션을 적용할 수도 있습니다. ActionScript로 뼈대 애니메이션을 만들려는 경우 타임라인에서는 애니메이션을 만들 수 없습니다. 뼈대는 포즈 레이어에 포즈를 하나만 가질 수 있습니다. 해당 포즈는 포즈 레이어에서 뼈대가 나타나는 첫 번째 프레임에 있어야 합니다.

다음의 추가 리소스는 뼈대에 애니메이션을 적용하는 방법을 보여 줍니다.

- 문서: [Flash에서 뼈 도구를 사용한 문자 애니메이션\(Adobe.com\)](#)
- [뼈 도구 사용 방법\(5:12\)\(YouTube.com\)](#)
- [뼈 도구를 사용하여 심볼 애니메이션을 만드는 방법\(3:26\)\(YouTube.com\)](#)

맨 위로



## 애니메이션 도중 편집 컨트롤 숨기기

모든 온-스테이지 컨트롤을 활성화한 상태로 계속 유지하면 뼈대의 위치와 속성을 부주의하게 변경할 수도 있습니다. 애니메이션의 뼈와 뼈대를 만든 후 속성 관리자에서 [뼈대 편집 컨트롤 및 힌트 숨기기] 체크 상자를 선택하여 뼈대 편집 컨트롤 및 힌트를 해제할 수 있습니다.

맨 위로

## 타임라인에서 뼈대 애니메이션 만들기

IK 뼈대는 타임라인의 포즈 레이어에 존재합니다. 타임라인에서 뼈대 애니메이션을 만들려면 포즈 레이어에서 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [포즈 삽입]을 선택하여 포즈를 삽입합니다. 선택 도구를 사용하여 뼈대 구성을 변경합니다. Flash Professional에서 자동으로 포즈 사이의 프레임에 뼈 위치를 보간합니다.

작업을 마쳤으면 타임라인에서 재생 헤드를 이동하여 애니메이션을 미리 봅니다. 포즈 프레임 사이에 보간된 뼈대 위치를 볼 수 있습니다.

언제든지 포즈 프레임에서 뼈대를 재배치하거나 새 포즈 프레임을 추가할 수 있습니다.

1. 필요한 경우 타임라인에서 뼈대의 포즈 레이어에 프레임을 추가하여 만들려는 애니메이션을 위한 공간을 확보합니다.

포즈 레이어에서 기존 프레임의 오른쪽에 있는 프레임을 마우스 오른쪽 버튼(Windows)으로 클릭하거나 Option 키(Macintosh)를 키했을 상태에서 클릭하고 [프레임 삽입]을 선택하여 프레임을 추가합니다. 나중에 언제든지 프레임을 추가하거나 삭제할 수 있습니다.

2. 포즈 레이어의 프레임에 포즈를 추가하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 포즈를 추가하려는 프레임에 재생 헤드를 배치한 다음 스테이지에 뼈대를 재배치합니다.
- 포즈 레이어의 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Option 키를 키했을 상태에서 클릭(Macintosh)하고 [포즈 삽입]을 선택합니다.
- 포즈를 추가하려는 프레임에 재생 헤드를 배치한 다음 F6 키를 누릅니다.

Flash에서 현재 프레임의 포즈 레이어에 포즈를 삽입합니다. 프레임에 있는 마름모 모양의 포즈 표시자는 새 포즈를 나타냅니다.

3. 별도의 프레임에 다른 포즈를 추가하여 만화처럼 애니메이션을 완료합니다.
4. 타임라인에서 애니메이션의 길이를 변경하려면 크기 조정 커서가 나타날 때까지 뼈대의 마지막 프레임 위에 마우스 커서를 올려놓습니다. 그런 다음 포즈 레이어의 마지막 프레임을 오른쪽 또는 왼쪽으로 드래그하여 프레임을 추가하거나 제거합니다.

Flash에서 레이어의 기간 변경에 비례하여 포즈 프레임을 재배치하고 그 사이 프레임을 보간합니다. 포즈 프레임의 위치에 영향을 주지 않고 타임라인에서 뼈대 범위의 크기를 조정하려면 Shift 키를 키했을 때 뼈대 범위의 마지막 프레임을 드래그합니다.

맨 위로

## 뼈대에서 포즈의 위치 편집

다음과 같은 방법으로 포즈의 위치를 편집할 수 있습니다.

- 포즈를 새 위치로 이동하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키했을 때 포즈를 클릭한 후에 포즈를 뼈대에서 새 위치로 드래그합니다.
- 포즈를 새 위치에 복사하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키했을 때 포즈를 클릭한 후에 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 키했을 때 포즈를 뼈대에서 새 위치로 드래그합니다.
- 잘라내기, 복사 및 붙여넣기. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키했을 때 잘라내기나 복사할 포즈를 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [포즈 잘라내기] 또는 [포즈 복사]를 선택합니다.

그런 다음 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키했을 때 붙여넣을 뼈대 범위에



서 프레임을 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [포즈 붙여넣기]를 선택합니다.

맨 위로

## IK 객체 속성에 트위닝된 효과 추가 적용

뼈 위치 이외의 IK 객체 속성에 트위닝된 효과를 적용하려면 동영상 클립 또는 그래픽 심볼 안에 객체를 포함해야 합니다.

원하는 효과를 만들기 위해 필요한 만큼의 중첩 심볼의 여러 레이어 안에 IK 뼈대를 포함하는 심볼을 중첩할 수 있습니다.

1. IK 뼈대 및 연관된 모든 객체를 선택합니다.  
IK 모양의 경우 간단히 모양을 클릭할 수 있습니다. 연결된 심볼 인스턴스 집합의 경우 타임라인에서 포즈 레이어를 클릭하거나 스테이지에서 연결된 모든 심볼 주위의 선택 윤곽을 드래그합니다.
2. 선택 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 [심볼로 변환]을 선택합니다.
3. [심볼로 변환] 대화 상자에서 심볼의 이름을 입력하고 [유형] 메뉴에서 [동영상 클립] 또는 [그래픽]을 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.  
Flash에서 해당 뼈대의 포즈 레이어를 포함하는 고유의 타임라인으로 심볼을 만듭니다.
4. FLA 파일의 기본 타임라인에서 새 심볼을 사용하려면 라이브러리에서 스테이지로 심볼을 드래그합니다.  
이제 스테이지에서 새 심볼 인스턴스에 모션 트위닝 효과를 추가할 수 있습니다.

맨 위로

## ActionScript 3.0의 런타임 애액션을 위한 뼈대 준비

ActionScript 3.0을 사용하여 모양 또는 동영상 클립 인스턴스에 연결된 IK 뼈대를 제어할 수 있습니다. 하지만 그래픽 또는 버튼 심볼 인스턴스에 연결된 뼈대는 ActionScript를 사용하여 제어할 수 없습니다.

단일 포즈를 가진 뼈대만 ActionScript로 제어할 수 있습니다. 여러 개의 포즈를 가진 뼈대는 타임라인에서만 제어할 수 있습니다.

이제 런타임에 ActionScript 3.0으로 계층 구조를 조작할 수 있습니다.

기본적으로 속성 관리자의 뼈대 이름은 포즈 레이어 이름과 같습니다. 이 이름을 사용하여 ActionScript에서 뼈대를 참조합니다. 속성 관리자에서 이름을 변경할 수 있습니다.

1. [선택 도구]로 포즈 레이어에서 뼈대가 포함된 프레임을 선택합니다.
2. 속성 관리자의 [유형] 메뉴에서 [런타임]을 선택합니다.

맨 위로

## IK 애액션에 부드러움 추가

부드럽게는 보다 실감나는 모션을 위해 각 포즈 주위의 프레임에서 애니메이션 속도를 조정하는 것입니다.


참고: 이와 같은 부드럽게 유형은 모션 트위닝 사용할 때 모션 편집기에서 사용 가능합니다. 타임라인에서 모션 트위닝을 선택할 때 모션 편집기에서 각 부드럽게 유형의 곡선을 볼 수 있습니다.

- 속성 관리자에서 부드럽게의 [값] 값을 입력합니다.  
기본 [값]은 0이며 부드럽게가 없는 것에 해당합니다. 최대값은 100이며 포즈 프레임 앞의 프레임에 가장 뚜렷한 부드럽게 효과를 적용합니다. 최소값은 -100이며 이전 포즈 프레임 바로 뒤의 프레임에 가장 뚜렷한 부드럽게 효과를 적용합니다. 작업을 마쳤으면 스테이지에서 부드럽게가 적용된 모션을 미리 봅니다. 타임라인에서 부드럽게를 적용한 두 포즈 프레임 사이로 재생 헤드를 이동합니다.
- 1. 포즈 레이어에서 두 포즈 프레임 사이에 있는 프레임을 선택하거나 포즈 프레임을 선택합니다.

중간 프레임: 부드럽게가 선택된 프레임의 ~~왼쪽~~ 오른쪽 있는 포즈 프레임 사이의 프레임에 영향을 줍니다.

- 포즈 프레임: 부드럽게가 레이어에서 선택된 포즈와 그 다음 포즈 사이에 있는 프레임에 영향을 줍니다.
2. 속성 관리자의 [부드럽게] 메뉴에서 부드럽게 유형을 선택합니다.
- 간단한 곡선 부드럽게: 선택한 프레임 직후 또는 직전의 프레임에서 모션을 띄게 만드는 네 개의 부드럽게 옵션입니다.
  - 시작 및 중지 부드럽게: 이전 포즈 프레임 직후의 프레임 및 다음 포즈 프레임 직전의 프레임에서 모션을 띄게 만듭니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 애니메이션 안내선

## 개요

Adobe Flash Professional CC의 애니메이션 안내선은 애니메이션을 만들 객체의 경로를 정의함으로써 더욱 향상된 애니메이션을 만드는 데 유용한 기능입니다. 안내선은 직선이 아닌 **패스**를 사용하여 애니메이션을 만들 때 유용합니다. 애니메이션을 수행하기 위해 이 프로세스에서는 **2개의 레이어**가 필요합니다.

- 애니메이션을 만들 객체가 포함된 레이어
- 애니메이션을 만드는 동안 객체에 적용할 패스 정의 레이어

애니메이션 안내선은 클래식 **트윈**만 적용됩니다.

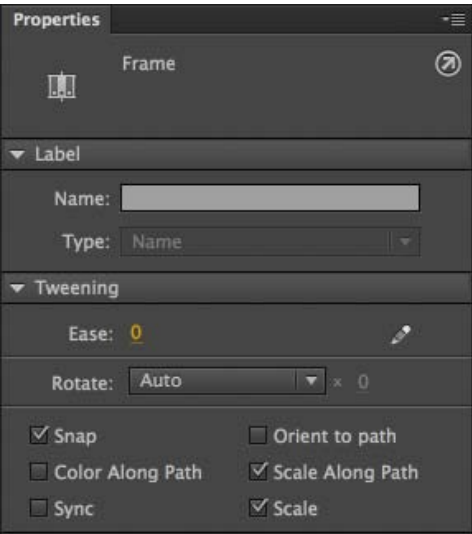
애니메이션 안내선에 대한 자세한 내용은 [클래식 트윈 애니메이션 작업하기](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 가변 획 두께 기반 애니메이션 안내선

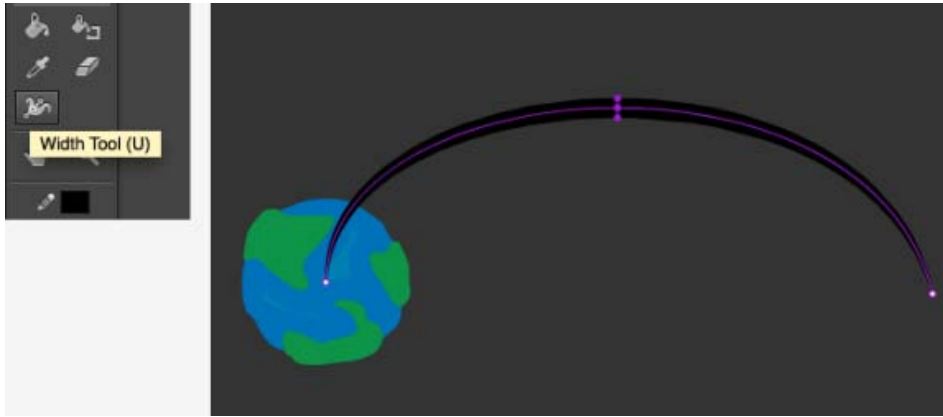
안내선 패스의 가변 획 두께를 기반으로 객체를 애니메이션할 수 있습니다. 객체의 처음과 끝 위치에 대한 키프레임을 제외한 다른 키프레임은 획 두께 변형을 표시하는 데 필요하지 않습니다.

1. 가변 획 두께를 기준으로 객체를 애니메이션하려면 이전 섹션에서 설명한 대로 패스를 먼저 만들고 패스를 따라 객체를 애니메이션해야 합니다.
2. 타임라인에서 선택한 트윈 첫 번째 타임라인에서 [속성 관리자]의 패스 체크 박스와 함께 [크기 조절] 옵션을 선택합니다. 이제 획 두께를 기준으로 객체의 크기를 조절할 수 있는 준비가 되었습니다.

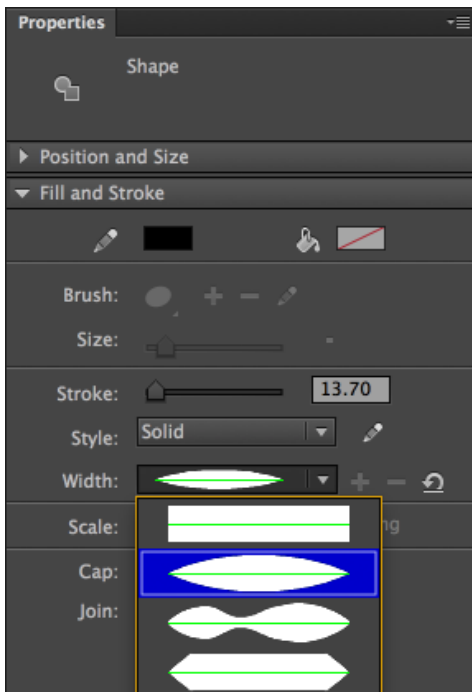


3. 다음 방법 중 하나를 사용하여 획 두께를 정의합니다.

도구 상자에서 폭 도구(U)를 선택하고, 패스 아랫이나 클릭하여 드래그하면서 패스의 두께를 조절합니다.



- 도구 상자에서 선택 도구(V)를 사용하여 패스를 선택하고, [속성 관리자]의 폭 드롭다운 옵션에서 획의 폭 프로파일을 선택합니다.



가변 폭 획에 대한 자세한 내용은 [가변 폭 획](#).

을 참조하십시오.

가변 폭 획을 패스로 정의했으면, 모션 트윗 실행할 경우 패스 경로뿐 아니라 획 두께 변형에 따른 크기 변경도 확인 할 수 있습니다.

다음은 가변 폭 획으로 된 애니메이션 안내선을 사용한 하나의 예입니다.

아래에서 보듯이 모션 안내선 패스는 여러 다른 가변 폭 프로파일로 지정되어 있는 연결된 각 세그먼트에 따라 여러 세그먼트를 가질 수 있습니다. 객체의 추가 키프레임이 없는 경우에는 각 세그먼트의 폭 프로파일이 애니메이션 과정에서 적용됩니다.

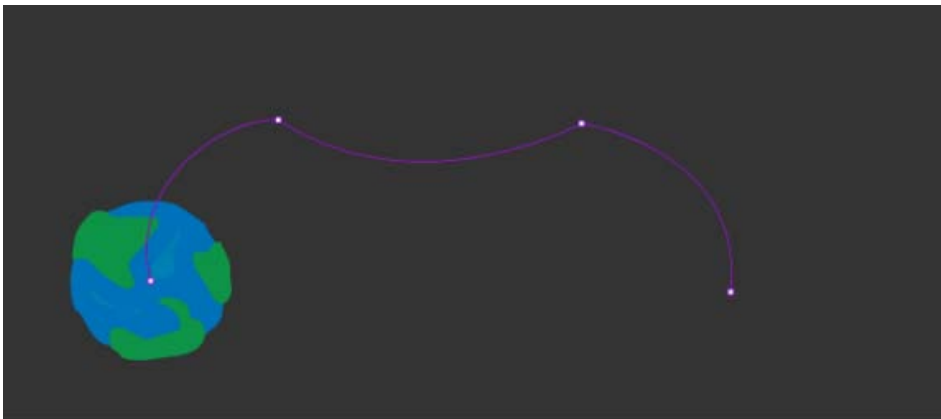


맨 위로

## 색상 기반 애니메이션 안내선

이 외에도 애니메이션 안내선을 사용하면 안내선 패스 자체의 색상을 기반으로 객체의 색상을 변경하여 패스와 함께 객체를 트윌 수 있습니다. 이 변형이 가능하려면 패스에 적어도 2개 이상의 세그먼트가 있어야 합니다. 즉, 최소 3개의 도 또는 포인트가 패스의 일부로 필요합니다. 이를 위해서는 이전 섹션에서 설명한 대로 클래식 모션 트윌 만들고 안내선 패스를 그립니다. 아래와 같이 펜 도구를 사용하여 안내선 패스를 그리면 됩니다. 이 경로는 3개의 세그먼트에 4개의 도/포인트를 가집니다.

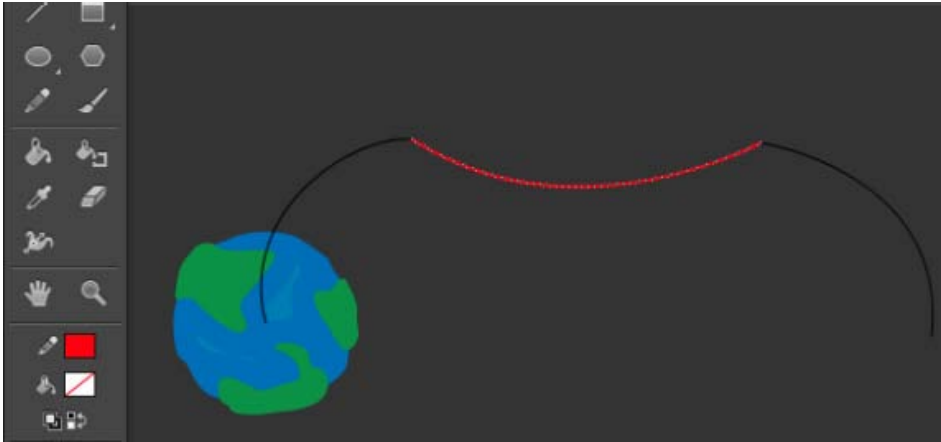
색상 변형을 표시하기 위해 객체의 처음과 끝 위치에 대한 키프레임을 제외한 다른 추가 키프레임을 생성할 필요가 없습니다.



1. 클래식 모션 트윌 만들었으면 타임라인에서 트윌 첫 키프레임을 선택합니다. [속성 관리자]에서 패스 체크 박스와 함께 [색상]을 선택합니다. 이제 안내선 패스에 따라 색상 변형을 수행할 수 있습니다.




2. 이제 도구 상자에서 선택 도구(V)를 사용하여 안내선 패스의 두 번째 세그먼트를 선택하고 다른 색상을 선택합니다. 패스의 세 번째 세그먼트도 이와 같이 반복하시면 됩니다.



이제 애니메이션을 실행해 보십시오. 트윈에서 객체 자체에 적용된 안내선 패스의 색상 변화를 확인할 수 있습니다. 단지 색상에 대한 변화뿐 아니라 안내선 패스의 획 세그먼트에 대한 알파/불투명도 값의 변화도 확인할 수 있습니다.

다음은 색상 변형이 적용된 애니메이션 안내선을 사용한 하나의 예입니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 클래식 트윈 애니메이션을 사용한 작업

클래식 트윈 애니메이션

클래식 트윈 애니메이션에 대한 키프레임 만들기 및 편집

인스턴스, 그룹 또는 텍스트에 클래식 트윈 애니메이션 추가

모션 tween 레이어 만들기

경로를 따라 클래식 트윈 애니메이션 만들기

클래식 트윈 애니메이션 속성 붙여넣기

클래식 트윈 애니메이션에 사용자 정의 가속/감속 적용

맨 위로

## 클래식 트윈 애니메이션

참고: Flash에 있는 대다수 항목과 마찬가지로 애니메이션은 ActionScript를 필요로 하지 않습니다. 하지만 원하는 경우에는 ActionScript를 사용하여 애니메이션을 만들 수 있습니다.

클래식 트윈 Flash Professional에서 애니메이션을 만드는 오래된 방법입니다. 클래식 트윈 새로운 모션 tween 비슷하지만 만들기에 좀 더 복잡하고 좀 덜 유연합니다. 하지만 클래식 트윈 모션 tween 답 애니메이션을 제어할 수 있는 몇 가지 유형의 기능을 제공합니다. 대부분의 사용자는 새로운 모션 tween 사용하여 작업하는 것을 선호하겠지만, 일부는 여전히 클래식 트윈 사용하기를 원할 수 있습니다. 화에 대한 자세한 내용은 모션 tween 클래식 트윈 치이를 참조하십시오.

클래식 트윈 애니메이션을 모션 tween로 마이그레이션하는 방법에 대한 자세한 내용은 Adobe Flash 개발자 센터의 Flash Professional용 모션 마이그레이션 안내서를 참조하십시오.

시작하기 전에:

클래식 트윈 사용하여 작업하기 전에 다음 사항을 염두에 두십시오.

- 클래식 트윈 Flash에서 트위닝된 애니메이션을 만드는 오래된 방법입니다. 좀 더 새롭고 쉬운 방법은 모션 tween 사용하는 것입니다. 모션 tween 애니메이션을 참조하십시오.
- 립싱크와 같은 썸 상황에서는 아직 클래식 트윈 더 유용합니다. 이러한 상황의 목록을 보려면 클래식 트윈 사용해야 하는 경우 및 이 Flash 모션 트위닝 비디오 자습서를 참조하십시오.
- 클래식 트윈으로 3D 속성을 트위닝할 수는 없습니다.
- 클래식 트윈 작업 과정을 모션 tween 작업 과정으로 전환하는 방법에 대한 전체 설명은 Flash용 모션 마이그레이션 안내서를 참조하십시오.

클래식 트윈 애니메이션 샘플은 Flash Professional 샘플 페이지([www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_kr))를 참조하십시오. 다음과 같은 샘플을 사용할 수 있습니다.

- 그림자 애니메이션: 샘플 ZIP 파일을 다운로드하여 압축을 풀고 Graphics\AnimatedDropShadow 폴더로 이동한 다음 샘플에 액세스하십시오.
- 애니메이션 및 그래디언트: 샘플 ZIP 파일을 다운로드하여 압축을 풀고 Graphics\AnimationAndGradients 폴더로 이동한 다음 샘플에 액세스하십시오.

다음 자습서에서는 모션 tween인 클래식 트윈 사용해야 할 때를 보여 줍니다.

- 비디오: [Flash 모션 트위닝\(10:13, Layers Magazine. 모션 트윈 클래식 트윈용 시점.\)](#)

## 클래식 트윈 애니메이션에 대한 키프레임 만들기 및 편집

참고: 이 항목에서는 예전 방식인 **클래식 트윈**에 대한 키프레임을 만드는 방법을 설명합니다. 최신 버전의 모션 트윈의 속성 키프레임에 대한 도움말은 [트윈 애니메이션 만들기](#)를 참조하십시오.

**클래식 트윈** 애니메이션의 변경 사항은 **키프레임**에 정의됩니다. 트위닝된 애니메이션에서 애니메이션의 중요한 지점에 키프레임을 정의하면 **Flash Professional**이 이 사이의 나머지 프레임 내용을 자동으로 만듭니다. 트위닝된 애니메이션에 삽입된 프레임은 키프레임 사이에 **화환**가 그려진 연한 **색**이나 연한 **과연**으로 표시됩니다. **Flash Professional** 문서에서는 각 키프레임에 모양이 저장되기 때문에 변경 내용이 있는 아트웍 지점에서만 키프레임을 만들어야 합니다.

키프레임은 타임라인에 구분되어 표시됩니다. 즉, 색이 **변**진 원은 내용이 있는 키프레임을 나타내고 프레임 앞에 빈 원이 있으면 빈 키프레임을 나타냅니다. 같은 레이어에 추가된 후속 프레임의 내용은 키프레임의 내용과 같습니다.

키프레임만 클래식 트윈에서 편집할 수 있습니다. 트위닝된 프레임은 볼 수 있지만 직접 편집할 수는 없습니다. 트위닝된 프레임을 편집하려면 정의의 키프레임 하나를 변경하거나 시작 키프레임과 끝 키프레임 사이에 새 키프레임을 삽입합니다. [라이브러리] 패널에서 스테이지로 항목을 드래그하여 현재 키프레임에 항목을 추가합니다.

한 번에 둘 이상의 프레임을 표시하고 편집하려면 **어니언**키닝 사용을 참조하십시오.

비디오 및 자습서

- 비디오: [클래식 트윈 타임라인 아이콘 이해\(7:49, Peachpit.com\)](#)
- 비디오: [클래식 트윈성 수정\(3:03, Peachpit.com\)](#)

### 키프레임 만들기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 타임라인에서 프레임을 선택하고 [삽입] > [타임라인] > [키프레임]을 선택합니다.
  - 타임라인의 프레임을 마우스 오른쪽 **클릭**(Windows)하거나 **Control** 키를 키펀 상태에서 **클릭**(Macintosh)한 다음 [키프레임 삽입]을 선택합니다.

### 타임라인에 프레임 삽입

- 새 프레임을 삽입하려면 [삽입] > [타임라인] > [프레임]을 선택합니다.
- 키프레임을 새로 만들려면 [삽입] > [타임라인] > [키프레임]을 선택합니다. 또는 키프레임을 삽입하려는 프레임을 마우스 오른쪽 **클릭**(Windows)하거나 **Control** 키를 키펀 상태에서 **클릭**(Macintosh)한 다음 [키프레임 삽입]을 선택합니다.
- 빈 키프레임을 새로 만들려면 [삽입] > [타임라인] > [빈 키프레임]을 선택합니다. 또는 키프레임을 삽입하려는 프레임을 마우스 오른쪽 **클릭**(Windows)하거나 **Control** 키를 키펀 상태에서 **클릭**(Macintosh)한 다음 [빈 키프레임 삽입]을 선택합니다.

### 프레임/키프레임 삭제 또는 수정

- 프레임, 키프레임 또는 프레임 시퀀스를 **삭**하려면 해당 항목을 선택하고 마우스 오른쪽 **클릭**(Windows)하거나 **Control** 키를 키펀 상태에서 **클릭**(Macintosh)한 다음 [프레임 제거]를 선택합니다. 주변의 프레임은 변경되지 않습니다.



키프레임이나 프레임 시퀀스 및 해당 내용을 이동하려면 해당 항목을 선택한 다음 원하는 위치로 드래그합니다.

- 키프레임의 지속 기간을 연장하려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 키프레임 상태에서 키프레임을 새로운 시퀀스의 마지막 프레임으로 드래그합니다.
- 프레임 또는 프레임 시퀀스를 복사하여 붙여넣으려면 해당 항목을 선택하고 [편집] > [타임라인] > [프레임 복사]를 선택합니다. 그런 다음 바깥쪽 프레임 또는 시퀀스를 선택하고 [편집] > [타임라인] > [프레임 붙여넣기]를 선택합니다. 복사한 프레임의 정확한 수를 대상 타임라인에 붙여넣고 대체하려면 [프레임 붙여넣기 및 덮어쓰기] 옵션을 사용합니다.
- 키프레임을 프레임으로 변환하려면 키프레임을 선택하고 [수정] > [타임라인] > [키프레임 지우기]를 선택합니다. 또는 키프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 키프레임 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [키프레임 지우기]를 선택합니다. 지운 키프레임과 다음 키프레임까지의 모든 프레임은 지운 키프레임 앞에 있는 프레임의 내용으로 바뀝니다.
- 드래그하여 키프레임이나 프레임 시퀀스를 복사하려면 해당 항목을 선택한 다음 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 키프레임 상태에서 새로운 위치로 드래그합니다.
- 트윈된 시퀀스의 퓰을 바꿀면 시작 또는 끝 키프레임을 **키프**나 **오른쪽**으로 드래그합니다.
- 현재 키프레임에 라이브러리 항목을 추가하려면 [라이브러리] 패널에서 스테이지로 항목을 드래그합니다.
- 애니메이션 시퀀스의 순서를 반대로 하려면 하나 이상의 레이어에서 해당 프레임을 선택하고 [수정] > [타임라인] > [프레임 반전]을 선택합니다. 키프레임은 시퀀스의 시작과 끝에 있어야 합니다.

맨 위로

## 인스턴스, 그룹 또는 픽트에 클래식 트윈 애니메이션 추가

참고: 이 항목에서는 예전 방식인 **클래식 트윈** 만드는 방법을 설명합니다. 최신 버전의 모션 트윈 만들기에는 대한 도움말은 **트윈 애니메이션 만들기**를 참조하십시오.

인스턴스, 그룹 유형의 속성에서 변경 사항을 트윈하려면 **클래식 트윈** 사용하면 됩니다. **Flash Professional**은 인스턴스, 그룹 유형의 위치, 크기, 회전, 기호를 트윈할 수 있습니다. 또한 **Flash Professional**은 단계적인 색상 변화 효과를 만들거나 인스턴스에 페이드 인 또는 페이드 아웃 효과를 적용하여 인스턴스 및 유형의 색상을 트윈할 수 있습니다.

그룹은 유형의 색상을 트윈하기 전에 해당 항목을 심볼로 만들고, 텍스트 블록의 각 문자에 개별적으로 애니메이션 효과를 적용하기 전에 각 문자를 별도의 텍스트 블록에 배치하십시오.

클래식 트윈 적용한 다음 두 키프레임 사이에 있는 여러 프레임을 변경하거나 어떤 키프레임의 그룹나 심볼을 이동시키는 경우 **Flash Professional**에서는 프레임이 자동으로 다시 트윈됩니다.

비디오 및 자습서

- 비디오: **단순 클래식 트윈 만들기**(길이 = 4:28, Peachpit.com)
- 비디오: **클래식 트윈성 수정**(길이 = 3:03, Peachpit.com)
- 비디오: **트윈 사용하여 애니메이션 만들기**. 이 비디오는 오래된 것이어서 클래식 트윈 “모션 트윈”이라고 부르고 있습니다. 이전 버전의 **Flash**에서는 클래식 버전이 트윈된 모션을 만들 수 있는 유일한 방법이었던 때문입니다.
- 비디오: **클래식 트윈 타임라인 아이콘 이해**(길이 = 7:49, Peachpit.com)

## 클래식 트윈 만들기 애니메이션

1. 활성 레이어로 만들 레이어 이름을 클릭하고 애니메이션을 시작할 레이어에서 빈 키프레임을 선택합니다. 이 빈 키프레임이 클래식 트윈 첫 프레임입니다.
2. 클래식 트윈 첫 프레임에 내용을 추가하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [펜], [타원형], [사각형], [연필] 또는 [브러시] 도구를 사용하여 그래픽 객체를 만든 다음

심볼로 변환합니다.

- 스테이지에서 인스턴스, ~~그라운드~~는 텍스트 블록을 만듭니다.
- [라이브러리] 패널에서 심볼의 인스턴스를 드래그합니다.

참고: 트윈 만들려면 레이어에 항목이 하나만 있어야 합니다.

3. 애니메이션을 끝낼 두 번째 키프레임을 만들고 새로운 키프레임은 선택한 ~~책~~ 둡니다.

4. 끝 프레임에 있는 항목을 수정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 항목을 새 위치로 이동합니다.
- 항목의 크기, 회전 또는 기~~웁~~기를 수정합니다.
- 항목의 색상을 수정합니다(인스턴스 또는 텍스트 블록만 해당). 인스턴스 또는 텍스트 블록이 아~~니~~는 색상을 트위닝하려면 모양 트위닝을 사용합니다.

5. 클래식 트윈 만들려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 트윈 프레임 범위에서 원하는 프레임을 클릭하고 [삽입] > [클래식 트~~윈~~] 선택합니다.
- 트윈 프레임 범위에서 원하는 프레임을 마우스 오른~~쪽~~ 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 킼 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 [클래식 트~~윈~~들기]를 선택합니다.

2단계에서 그래픽 객체를 만든 경우 Flash Professional은 자동으로 객체를 심볼로 변환하여 *tween1*이라는 이름을 지정합니다.

6. 4단계에서 항목의 크기를 수정한 경우 속성 관리자의 [트위닝] 섹션에서 [크기 조절]을 선택하여 선택된 항목의 크기를 트위닝합니다.

7. 모션을 보다 사실적으로 표현하려면 클래식 트~~윈~~ 부드럽게를 적용합니다. 클래식 트~~윈~~ 부드럽게를 적용하려면 속성 관리자의 [트위닝] 섹션에서 [부드럽게] 필드를 사용하여 만든 클래식 트~~윈~~각에 대해 부드럽게 값을 지정합니다. [사용자 정의 가속/감속] 대화 상자에서 클래식 트~~윈~~ 속도를 보다 정확하게 제어할 수 있습니다.

[부드럽게] 필드에 있는 값을 드래그하거나 값을 입력하여 트위닝된 프레임 사이의 변화 속도를 조정합니다.

- 클래식 트~~윈~~ ~~빠~~게 시작하여 애니메이션 끝으로 갈수록 트위닝 속도를 높이려면 -1과 -100 사이의 음수 값을 입력합니다.
- 클래식 트~~윈~~ ~~빠~~르게 시작하여 애니메이션 끝으로 갈수록 트위닝 속도를 낮추려면 1과 100 사이의 양수 값을 입력합니다.
- 트윈 프레임 범위 내에서 속도 변화를 보다 복~~합~~하게 만들려면 [부드럽게] 필드 옆에 있는 [편집] 버튼을 클릭하여 [사용자 정의 가속/감속] 대화 상자를 엽니다.

기본적으로 트위닝된 프레임 사이의 변화 속도 값은 상수입니다. 속도를 지정하면 변화 속도가 단계적으로 조정되어 속도를 늘리거나 줄일 때 보다 자연스러운 모양이 나타~~나~~니다.

8. 트위닝 중 선택한 항목을 회전시키려면 속성 관리자의 [회전] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

- 회전되지 않도록 하려면 [없음](기본 설정)을 선택합니다.
- 모션이 가장 적은 방향으로 한 번만 객체를 회전하려면 [자동]을 선택합니다.
- 지정한 방향으로 객체를 회전한 다음 ~~값~~을 입력하여 회전 횟수를 지정하려면 [시계 방향(CW)] 또는 [반시계 방향(CCW)]을 선택합니다.

참고: 4단계에서 끝 프레임에 적용한 모든 회전에 8단계에서 지정한 회전이 추가되어 적용됩니다.

9. 모션 경로를 사용하는 경우 속성 관리자에서 [경로 방향으로]를 선택하여 트위닝된 요소의 기준선 방향을 모션 경로에 맞춥니다.

10. 그래픽 심볼 인스턴스의 애니메이션을 기본 타임라인에 동기화하려면 속성 관리자에서 [동기화] 옵션을 선택합니다.

참고: [수정] > [타임라인] > [심볼 동기화]를 선택하거나 [동기화] 옵션을 선택하면 트윈 프

레이프 수가 타임라인에서 할당된 프레임 수와 일치하도록 다시 계산됩니다. 심볼 안의 애니메이션 시퀀스에 있는 프레임 수가 문서에서 그래픽 인터페이스가 차지하고 있는 프레임 수의 짝수 배수가 아닐 경우 [동기화] 옵션을 사용하십시오.

11. 모션 경로를 사용하는 경우 [물리기]를 선택하여 트위닝된 요소를 등록 포인트를 기준으로 모션 경로에 연결합니다.

## XML 파일로 저장된 클래식 트윈 사용한 작업

Flash Pro에서 XML 파일로 저장된 클래식 트윈 사용하여 작업할 수 있습니다. 기본적으로 Flash Pro에서 클래식 트윈 관련하여 다음 명령을 적용할 수 있습니다.

- XML로 모션 복사
- XML로 모션 내보내기
- XML로 모션 가져오기

### XML로 모션 복사

지정된 프레임에서 스테이지에 있는 객체에 적용된 모션 속성을 복사할 수 있습니다.

모션 속성이 XML 데이터로 클립보드에 복사됩니다. 그러면 텍스트 편집기를 사용하여 XML 파일로 작업할 수 있습니다.

1. 클래식 트윈 만듭니다.
2. 타임라인에서 키프레임을 선택합니다.
3. [명령] > [XML로 모션 복사]로 이동합니다.

### XML로 모션 내보내기

스테이지의 객체에 적용되는 모션 속성을 저장 가능한 XML 파일로 내보낼 수 있습니다.

클래식 트윈 지정된 위치에 XML 파일로 내보내집니다.

1. 클래식 트윈 만듭니다.
2. [명령] > [XML로 모션 내보내기]로 이동합니다.
3. 파일을 저장할 적합한 위치를 찾습니다.
4. XML 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

### XML로 모션 가져오기

모션 속성이 정의된 기존 XML 파일을 가져올 수 있습니다.

1. 스테이지에서 객체를 선택합니다.
2. [명령] > [XML로 모션 가져오기]로 이동합니다.
3. 위치를 찾고 XML 파일을 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.
4. [모션 선택하여 붙여넣기] 대화 상자에서 선택한 객체에 적용하려는 속성을 선택합니다.
5. 확인을 클릭합니다.

## 모션 안내선 레이어 만들기

클래식 트윈 애니메이션에서 객체의 이동을 제어하려면 모션 안내선 레이어를 만듭니다.

모션 트윈 레이어 또는 역기구학 포즈 레이어를 안내선 레이어로 드래그할 수 없습니다.

- 일반 레이어를 안내선 레이어로 드래그합니다. 이때 하면 안내선 레이어가 모션 안내선 레이어로 변환되고 일반 레이어가 새 모션 안내선 레이어에 연결됩니다.

참고: 안내선 레이어를 실수로 변환하지 않도록 모든 안내선 레이어를 레이어 순서에서 아래쪽에 배치합니다.

맨 위로

## 경로를 따라 클래식 트윈 애니메이션 만들기

참고: 이 항목에서는 예전 방식인 클래식 트윈을 사용하여 작업하는 방법을 설명합니다. 모션 경로가 있는 최신 버전의 모션 트윈 용에 대한 도움말은 [트윈 애니메이션의 모션 경로 편집](#)을 참조하십시오.

모션 안내선 레이어를 사용하면 트위닝된 인스턴스, 그래픽은 텍스트 블록에 애니메이션 적용의 기준이 되는 경로를 그릴 수 있습니다. 모션 안내선 레이어에 여러 레이어를 링크하여 여러 객체가 같은 경로를 따라 이동하도록 할 수 있습니다. 모션 안내선 레이어에 링크되는 일반 레이어는 안내선이 적용됩니다.



이 예제에서는 별도의 레이어에 있는 두 객체가 동일한 모션 경로에 연결됩니다.

## 비디오 및 자습서

- 비디오: [클래식 트윈 모션 안내선 사용](#) (길이 = 5:19, [Peachpit.com](#))
- [www.adobe.com/go/vid0125\\_kr](http://www.adobe.com/go/vid0125_kr). 이 비디오는 오래된 것이어서 클래식 트윈 “모션 트윈”이라고 부르고 있습니다. 이전 버전의 Flash에서는 클래식 버전이 트위닝된 모션을 만들 수 있는 유일한 방법이었던 때문입니다.

## 클래식 트위닝된 애니메이션에 대한 모션 경로 만들기

1. 클래식 트위닝된 애니메이션 시퀀스를 만듭니다.

속성 관리자에서 [경로 방향으로]를 선택하면 트위닝된 요소의 기준선 방향이 모션 경로에 맞춰집니다. [물리기]를 선택하면 트위닝된 요소의 등록 포인트가 모션 경로에 물립니다.

2. 클래식 트윈 포함된 레이어의 레이어 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)하고 [표준 모션 안내선 추가]를 선택합니다.

Flash Professional은 클래식 트윈이어 위에 모션 안내선 레이어를 추가하고, 모션 안내선 레이어에 바인딩되어 있음을 나타내도록 클래식 트윈이어의 이름을 들여줍니다.

참고: 타임라인에 안내선 레이어가 이미 있을 경우 클래식 트윈 포함된 레이어를 안내선 레이어 아래로 드래그하여 안내선 레이어를 모션 안내선으로 변환하고 여기에 클래식 트윈 바인딩할 수 있습니다.



클래식 트윈 포함된 레이어 위의 모션 안내선 레이어

3. 모션 안내선 레이어에 경로를 추가하여 클래식 트윈 안내하려면 모션 안내선 레이어를 선택하고 [펜 도구], [연필 도구], [선 도구], [원형 도구], [사각형 도구] 또는 [브러시 도구]를 사용하여 원하는 경로를 그립니다.

모션 안내선 레이어에 획을 붙여넣을 수도 있습니다.

4. 트위닝하려는 객체를 드래그하여 첫 프레임 선의 시작 부분과 마지막 프레임 선의 끝 부분에 물립니다.



안내선 획의 시작 부분에 물린 자동차 표현한 그래픽

참고: 최상의 물리기 결과를 얻려면 변형점을 기준으로 심볼을 드래그합니다.

5. 작업할 때 객체의 움직임만 표시되도록 모션 안내선 레이어와 경로를 켜려면 모션 안내선 레이어의 눈 모양 열을 클릭합니다.

애니메이션을 재생할 때 그림나 심볼은 모션 경로를 따라 이동합니다.

가변 폭 획 및 가변 획 색상 기반 애니메이션 안내선에 대한 자세한 내용은 애니메이션 액션을 참조하십시오.

## 레이어를 모션 안내선 레이어에 링크

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 기존 레이어 모션 안내선 레이어 아래로 드래그합니다. 레이어는 모션 안내선 레이어에서 안쪽으로 조금 들어갑니다. 이 레이어의 모든 객체는 모션 경로에 자동으로 물립니다.
  - 모션 안내선 레이어에서 새 레이어를 만듭니다. 이 레이어에서 트위닝하는 객체는 모션 경로를 따라 자동으로 트위닝됩니다.
  - 모션 안내선 레이어에서 레이어를 선택합니다. [수정] > [타임라인] > [레이어 속성]을 선택한 다음 [안내선]을 선택합니다.

## 모션 안내선 레이어에서 레이어의 링크 끊기

- 링크를 끊으려는 레이어를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 레이어를 모션 안내선 레이어 위로 드래그합니다.
  - [수정] > [타임라인] > [레이어 속성]을 선택한 다음 레이어 유형으로 [보통]을 선택합니다.

맨 위로

## 클래식 트윈 애니메이션 속성 붙여넣기

참고: 이 항목에서는 예전 방식인 클래식 트윈 속성을 붙여넣는 방법을 설명합니다. 최신 버전 모션 트윈 속성 붙여넣기에 대한 도움말은 모션 트윈성 복사하여 붙여넣기를 참조하십시오.

[모션 붙여넣기] 명령을 사용하면 클래식 트윈 복사하고 다른 객체에 적용할 특정 속성만 붙여넣을 수 있습니다.

1. 타임라인에서 복사할 클래식 트윈 포함된 프레임을 선택합니다. 선택한 프레임은 같은 레이어에 있어야 하지만 단일 클래식 트윈에 포함되지 않아도 됩니다. 선택 항목은 트윈된 프레임 또는 두 개 이상의 트윈 포함될 수 있습니다.
2. [편집] > [타임라인] > [모션 복사]를 선택합니다.

3. 복사한 클래식 트윈을 붙여넣을 심볼 인스턴스를 선택합니다.
4. [편집] > [타임라인] > [모션 선택하여 붙여넣기]를 선택합니다. 심볼 인스턴스에 붙여넣을 특정 클래식 트윈성을 선택합니다. 클래식 트윈성은 다음과 같습니다.

**X** 위치 객체가 **x** 방향으로 이동한 거리입니다.

**Y** 위치 객체가 **y** 방향으로 이동한 거리입니다.

수평 비율 객체의 현재 크기와 가로 방향(**X**)에서의 "기본 크기" 간 비율입니다.

수직 비율 객체의 현재 크기와 세로 방향(**Y**)에서의 "기본 크기" 간 비율 지정합니다.

회전 및 기울이기 객체의 회전 및 기울기입니다. 이 두 속성은 객체에 함께 적용해야 합니다. 기울기는 회전 각도를 나타내는 치수입니다. 객체를 회전하고 기울리면 각 속성이 서로에게 영향을 줍니다.

**Color** 농도, 밝기 및 알파와 같은 모든 색상 값을 객체에 적용할 수 있습니다.

필터 선택한 범위의 모든 필터 값 및 변경 사항입니다. 객체에 필터를 적용하면 모든 값이 유지된 상태로 필터가 붙여넣어지며 필터의 상태(활성화 또는 비활성화)도 새 객체에 적용됩니다.

블렌드 모드 객체의 블렌드 모드를 적용합니다.

대상 크기 조절 속성 무시 선택 **선택**하면 모든 속성이 대상 객체에 상대적으로 붙여넣어집니다. 이 옵션을 선택하면 대상의 크기 조절 속성이 무시됩니다.

대상 회전 및 기울이기 속성 무시 선택 **선택**하면 모든 속성이 대상 객체에 상대적으로 붙여넣어집니다. 선택하면 객체의 기존 회전 및 크기 조절 속성이 붙여넣은 속성으로 재정의됩니다.

원본 트윈 동일하게 만드는 데 필요한 프레임, 트윈 심볼 정보가 삽입됩니다.

심볼의 클래식 트윈 [액션] 패널에 복사하거나 다른 프로젝트에서 **ActionScript**로 사용하려면 **[ActionScript 3.0으로 모션 복사]** 명령을 사용하십시오.

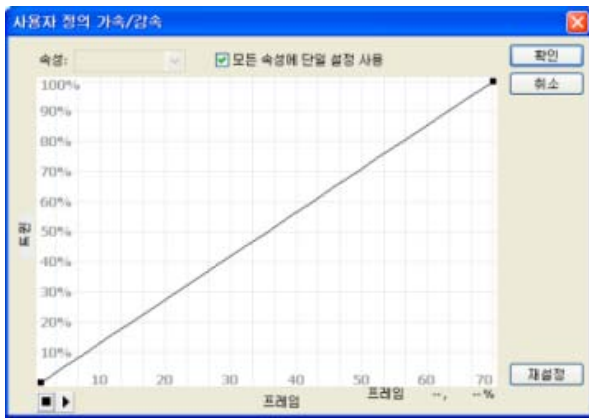
맨 위로 

## 클래식 트윈 애니메이션에 사용자 정의 가속/감속 적용

참고: 이 항목에서는 예전 방식인 **클래식 트윈** 부드러움을 추가하는 방법을 설명합니다. 최신 버전의 모션 트윈 부드럽게 추가하기에 대한 도움말은 **트윈 애니메이션 부드럽게**를 참조하십시오.

[사용자 정의 가속/감속] 대화 상자에는 시간 경과에 따른 모션 정도를 나타내는 그래프가 표시됩니다. 수평 축은 프레임을 나타내고 수직 축은 변경률을 나타냅니다. 첫 번째 키프레임은 **0%**, 마지막 키프레임은 **100%**로 나타냅니다.

그래프의 곡선 경사는 객체의 변경 속도를 나타냅니다. 곡선이 수평(경사 없음)이면 속도가 0이고, 곡선이 수직이면 즉각적인 속도 변화를 나타냅니다.



일정한 속도를 보여 주는 사용자 정의 가속/감속 그래프. 클래식 트랜서 프레임 선택하고 속성 관리자의 [부드럽게] 섹션에서 [편집] 버튼을 클릭하여 이 대화 상자를 엽니다.

### 사용자 정의 가속/감속 대화 상자에 대한 추가 제어

모든 속성에 단일 설정 사용 체크 상자 기본적으로 선택되어 있습니다. 이 경우 표시된 곡선이 모든 속성에 사용되며 [속성] 팝 메뉴가 비활성화됩니다. 체크 상자를 선택하지 않을 경우 [속성] 팝 메뉴가 활성화되고 각 속성에 해당 속성의 속도를 정의하는 별도의 곡선이 지정됩니다.

속성 팝업 메뉴 [모든 속성에 단일 설정 사용] 체크 상자가 선택되어 있지 않은 경우에만 활성화됩니다. 활성화 되면 메뉴에 나타나는 5가지 속성의 각각에 대해 개별 곡선이 유지됩니다. 메뉴에서 속성을 선택하면 해당 속성의 곡선이 표시됩니다. 속성은 다음과 같습니다.

**위치** 스테이지에서 애니메이션 객체의 위치에 대해 사용자 정의 속도 설정을 지정합니다.

**회전** 애니메이션 객체의 회전에 대해 사용자 정의 속도 설정을 지정합니다. 예를 들어, 애니메이션 문자가 스테이지에서 사용자를 마주 보도록 회전하는 속도를 세밀하게 조절할 수 있습니다.

**크기 조절** 애니메이션 객체의 크기 조절에 대해 사용자 정의 속도 설정을 지정합니다. 예를 들어, 객체의 크기를 보다 쉽게 사용자 정의할 수 있으므로 객체가 보는 사람으로부터 멀리 떨어져 보이게 한 다음 다시 가까이 오도록 하고 또 다시 멀리 떨어져 보이도록 할 수 있습니다.

**Color** 애니메이션 객체에 적용된 색상 변화에 대해 사용자 정의 속도 설정을 지정합니다.

**필터** 애니메이션 객체에 적용된 필터에 대해 사용자 정의 속도 설정을 지정합니다. 예를 들어, 광원 방향으로 변경 사항을 시뮬레이션하는 그림자의 속도 설정을 제어할 수 있습니다.

재생 및 중단 버튼 [사용자 정의 가속/감속] 대화 상자에 정의된 현재의 모든 속도 곡선을 사용하여 스테이지의 애니메이션을 미리 볼 수 있습니다.

재설정 버튼 속도 곡선을 기본값인 직선 상태로 재설정합니다.

선택한 제어점의 위치 대화 상자의 오른쪽 아래 모서리에 키프레임과 선택한 제어점의 위치가 수치값으로 표시됩니다. 선택된 제어점이 없으면 값이 표시되지 않습니다.

선에 제어점을 추가하려면 대각선을 한 번 클릭합니다. 객체의 모션을 아주 정확하게 제어하려면 제어점의 위치를 드래그합니다.

프레임 표시기(사각형 핸들로 표시됨)를 사용하여 객체의 속도를 늘리거나 줄일 지점을 클릭합니다. 제어점의

사각형 핸들을 클릭하면 해당 제어점이 선택되고 제어점 양쪽에 접선 포인트가 표시됩니다. 접선 포인트는 속이 빈 원으로 나타납니다. 마우스로 제어점이나 접선 포인트를 드래그하거나 키보드의 화살표 키를 사용하여 위치를 지정할 수 있습니다.

팁: 기본적으로 제어점은 격자에 물립니다. 제어점을 드래그하면서 X 키를 눌러 물리기를 해제할 수 있습니다. 제어점에서 멀리 떨어진 곡선의 한 영역을 클릭하면 곡선의 모양은 변하지 않지만 해당 점의 곡선에 새로운 제어점이 추가됩니다. 곡선과 제어점에서 멀리 떨어진 곳을 클릭하면 현재 선택되어 있는 제어점 선택이 취소됩니다.

## 사용자 정의 부드럽게 추가

1. 클래식 트윈 적용된 타임라인에서 레이어를 선택합니다.
2. 프레임 속성 관리자에서 [속도] 슬라이더 옆의 [편집] 버튼을 클릭합니다.
3. (선택 사항) 트윈된 속성 하나의 곡선을 표시하려면 [모든 속성에 단일 설정 사용]의 선택을 취소하고 메뉴에서 속성을 선택합니다.
4. 제어점을 추가하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 대각선을 클릭합니다.
5. 객체의 속도를 빠르게 하려면 제어점을 위로 드래그하고 객체의 속도를 느리게 하려면 제어점을 아래로 드래그합니다.
6. 속도 곡선을 세부 조절하고 트윈 속도 값을 세밀하게 조절하려면 꼭지점 핸들을 드래그합니다.
7. 스테이지에서 애니메이션을 보려면 화면 아래 모서리에 있는 [재생] 버튼을 클릭합니다.
8. 원하는 효과를 몇 때까지 컨트롤을 조절합니다.

참고: [사용자 정의 가속/감속] 대화 상자를 사용하여 프레임에 사용자 정의 부드럽게를 적용한 경우 부드럽게 값을 나타내는 편집 상자에 '-'가 표시됩니다. [편집] 상자나 랩 슬라이더를 사용하여 프레임에 부드럽게 값을 적용한 경우 [사용자 정의 부드럽게] 그래프가 동일한 곡선으로 설정되고 [모든 속성에 단일 설정 사용] 체크 상자가 선택됩니다.

## 속도 곡선 복사하여 붙여넣기

- 현재의 속도 곡선을 복사하려면 Ctrl+C(Windows) 또는 Command+C(Macintosh)를 키펀다.
- 복사한 곡선을 다른 속도 곡선에 붙여넣으려면 Ctrl+V(Windows) 또는 Command+V(Macintosh)를 키펀다.

속도 곡선을 복사하여 붙여넣을 수 있습니다. 복사한 곡선은 Flash Professional 응용 프로그램 종료할 때까지 사용할 수 있습니다.

## 지원되지 않는 속도 곡선

췁 유형의 속도 곡선은 지원되지 않습니다. 또한 그래프에서 비선형 곡선(예: 원)은 나타낼 수 없습니다.

[사용자 정의 속도] 대화 상자에서는 췁 곡선을 렌더링할 위치로 제어점이나 접선 핸들을 자동으로 옮깁니다.

- 모든 점이 그래프에 있어야 합니다. 제어점은 그래프의 경계를 벗어나 이동할 수 없습니다.
- 곡선의 모든 선분이 그래프 내에 있어야 합니다. 그래프의 경계를 벗어나 확장할 수 없도록 곡선의 모양이 병합됩니다.

## 비디오 및 자습서



- 비디오: [클래식 트윈성 수정](#) (3:03, [Peachpit.com](#))

## 추가 참조

- [트윈 데메이션](#)
- [싹들기](#)
- [TLF 팩트 분리](#)
- [트위닝된 데메이션](#)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 모션 트윈 애니메이션

트윈 애니메이션

모션 프리셋 적용

트윈 애니메이션 만들기

트윈 애니메이션의 모션 경로 편집

타임라인에서 애니메이션 트윈 위 편집

**XML** 파일로 저장된 모션 트윈 사용한 작업

맨 위로

## 트윈 애니메이션

### 시작하기 전에

참고: **Flash**에 있는 대다수 항목과 마찬가지로 애니메이션은 **ActionScript**를 필요로 하지 않습니다. 하지만 원하는 경우에는 **ActionScript**를 사용하여 애니메이션을 만들 수 있습니다.

트윈 만들기 전에 다음과 같은 **Flash Pro** 개념 이해하면 도움이 됩니다.

- 스테이지에서 그리기
- 타임라인 레이어 및 단일 레이어와 여러 레이어에 있는 객체의 쌓인 순서
- 스테이지와 속성 관리자에서 객체 이동 및 변형
- 객체 수명 및 톱 시점에 객체 선택하기를 포함한 타임라인 사용. 기본적인 사항을 알아보려면 프레임 및 키프레임을 참조하십시오.
- 심볼 및 심볼 속성. 트위닝 가능한 심볼 유형에는 동영상 클립, 버튼, 그래픽 등이 있습니다. 텍스트도 트위닝 가능합니다.
- 중첩 심볼. 심볼 인스턴스가 다른 심볼 안에 중첩될 수 있습니다.
- 선택 사항: 선택 도구와 세부 선택 도구를 사용하여 베지어 곡선 편집. 이러한 도구는 트윈 선 경로를 편집할 때 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 모션 편집기를 사용한 모션 트윈 작업을 참조하십시오.

이러한 개념에 대한 자세한 내용은 이 페이지의 하단에 있는 링크 목록을 참조하십시오.

### 모션 트윈해

모션 트윈 서로 다른 프레임에서 객체 속성에 대해 각기 다른 값을 지정함으로써 생성되는 애니메이션입니다.

**Flash Pro**에서는 이러한 두 프레임 사이의 해당 속성 값을 계산합니다. 트윈이라는 용어는 "in between(중간)"에서 유래된 것입니다.

예를 들어 프레임 1에서 스테이지 왼쪽 심볼을 배치하고 프레임 20에서 스테이지 오른쪽으로 이동할 수 있습니다. 트윈 만들면 **Flash Pro**에서 지정된 두 위치 사이에서 모든 동영상 클립 위치를 계산합니다. 그 결과, 왼쪽에서 오른쪽으로 그리고 프레임 1에서 프레임 20으로 이동하는 심볼의 애니메이션이 만들어집니다. **Flash Pro**는 그 사이 각 프레임에서 동영상 클립을 스테이지를 따라 20분의 1 거리만큼 이동합니다.

트윈 범위는 객체가 시간 경과에 따라 변하는 하나 이상의 속성을 갖는 타임라인의 프레임 그룹입니다. 트윈 범위는 타임라인에서 단일 레이어의 그래픽 배경이 있는 프레임 그룹으로 나타납니다. 이러한 트윈 범위는 단일 객체로 선택하여 타임라인의 한 위치에서 다른 레이어를 포함한 다른 위치로 드래그할 수 있습니다. 각 트윈 범위에서 스테이지에 있는 객체 하나만 애니메이션으로 만들 수 있습니다. 이 객체를 트윈 범위의 대상 객체라고 합니다.

속성 키프레임은 트윈 대상 객체에 대한 하나 이상의 속성 값이 명시적으로 정의된 트윈 범위 내 프레임입니다. 이러한 속성에는 위치, 알파(투명도), 색상 농도 등이 포함될 수 있습니다. 사용자가 정의하는 각 속성에는 고유의 속성 키프레임이 있습니다. 단일 프레임에 여러 개의 속성을 설정하면 이러한 속성의 각 속성 키프레임이 해당 프레임에 할당됩니다. 모션 편집기에서 트윈 범위의 각 속성과 해당 속성 키프레임을 볼 수 있습니다. 트윈 범위 컨텍스트 메뉴에서 타임라인에 표시할 속성 키프레임의 유형을 선택할 수도 있습니다.

프레임 1에서 프레임 20으로 동영상 클립을 트윈하는 앞의 예제에서는 프레임 1 및 프레임 20이 속성 키프레임입니다. 속성 관리자, 모션 편집기 및 **Flash**의 여러 도구를 사용하여 애니메이션을 적용할 속성 값을 정의할 수 있습니다. 선택한 프레임에서 이러한 속성 값을 지정하면 **Flash Pro**에서 트윈 범위에 필요한 속성 키프레임을 추가합니다. **Flash Pro**에서는 만들어진 속성 키프레임 사이 프레임에 각 속성 값을 삽입합니다.

참고: **Flash Professional CS4**부터는 "키프레임"과 "속성 키프레임"의 개념 변경되었습니다. "키프레임"은 스테이지에서 심볼 인스턴스가 처음으로 나타나는 타임라인의 프레임을 의미합니다. "속성 키프레임"이라는 별도의 용어는 모션 트윈서 특정 시간 또는 프레임에 객체의 속성에 대해 정의된 값을 의미합니다.

트윈된 객체가 트윈하는 동안 스테이지에서 위치를 변경하면 트윈 범위에 이와 연관된 모션 경로가 나타납니다. 이 모션 경로는 트윈된 객체가 스테이지에서 이동하는 동안 따르는 경로입니다. 선택 도구, 세부 선택 도구, 앵커 변환 도구, 앵커 제거 도구, 자유 변형 도구 및 수정 메뉴의 명령을 사용하여 스테이지의 모션 경로를 편집할 수 있습니다. 위치를 트윈하지 않는 경우 스테이지에 모션 경로가 나타나지 않습니다. 타임라인의 트윈 범위에 기존 경로를 붙여넣어 이 경로를 모션 경로로 적용할 수도 있습니다.

트윈된 애니메이션은 파일 크기를 최소화하면서 시간의 경과에 따라 움직이고 모양이 변경되는 효과를 만드는 데 매우 유용합니다. 트윈된 애니메이션에서는 지정된 속성 키프레임 값만 **FLA** 파일에 저장되고 **SWF** 파일로 제작됩니다.

## 트윈 가능한 객체 및 속성

트윈할 수 있는 객체 유형에는 동영상 클립, 그래픽 및 버튼 심볼, 텍스트 필드 등이 있습니다. 트윈할 수 있는 이러한 객체의 속성은 다음과 같습니다.

- 2D X 및 Y 위치
- 3D Z 위치(동영상 클립만 해당)
- 2D 회전(z축 주위)
- 3D X, Y 및 Z 회전(동영상 클립만 해당)

3D 모션을 사용하려면 **FLA** 파일의 제작 설정에서 **ActionScript 3.0** 및 **Flash Player 10** 이상을 지정해야 합니다. **Adobe AIR**은 3D 모션도 지원합니다.

- X 및 Y 기움기
- X 및 Y 배율
- 색상 효과

색상 효과에는 알파(투명도), 밝기, 농도 및 고급 색상 설정이 있습니다. 색상 효과는 심볼 및 **TLF** 텍스트에만 트윈될 수 있습니다. 이러한 속성을 트윈함으로써 객체가 페이드 인되거나 한 색상에서 다른 색상으로 페이드되는 것처럼 보이게 만들 수 있습니다.

클래식 텍스트에서 색상 효과를 트윈하려면 텍스트를 심볼로 변환하십시오.

- 필터 속성(그래픽 심볼에는 필터를 적용할 수 없음)

## 모션 트윈 클래식 트윈 차이

**Flash Pro**에서는 모션을 만드는 두 가지 유형의 트윈을 지원합니다. 모션 트윈은 **Flash CS4 Professional**에서 처

음 소개된 것으로 기능이 **확**하고 만들기 쉽습니다. 모션 트웬을 사용하면 트위닝된 애니메이션을 보다 세밀하게 제어할 수 있습니다. 이전 버전의 **Flash Pro**에서 만든 트웬 모두 포함하는 클래식 트웬은 조금 더 만들기 **복**합니다. 모션 트웬서 트웬 보다 많이 제어하는 반면 클래식 트웬서는 일부 사용자에게 필요한 일부 **확** 기능을 제공합니다.

모션 트웬 클래식 트웬 **차**점은 다음과 같습니다.

- 클래식 트웬 키프레임을 사용합니다. 키프레임은 객체의 새 인스턴스가 나타나는 프레임입니다. 모션 트웬은 하나의 객체 인스턴스만 연관될 수 있고 키프레임 대신 속성 키프레임을 사용합니다.
- 모션 트웬 전체 트웬위에 **결**하나의 대상 객체로 구성됩니다. 클래식 트웬 사용하면 같거나 서로 다른 심볼의 인스턴스를 포함하는 두 개의 키프레임 사이를 트위닝할 수 있습니다.
- 모션 트웬 클래식 트웬 두 **확** 유형의 객체만 트위닝할 수 있습니다. **확**되지 않는 객체 유형에 모션 트웬 적용하면 트웬 생성될 때 **Flash**에서 해당 객체 유형을 동영상 클립으로 변환할 수 있습니다. 클래식 트웬 적용하면 이러한 객체 유형이 그래픽 심볼로 변환됩니다.
- 모션 트웬 텍스트를 트위닝 가능 유형을 간주하고 텍스트 객체를 동영상 클립으로 변환하지 않습니다. 클래식 트웬 텍스트 객체를 그래픽 심볼로 변환합니다.
- 모션 트웬 위에는 프레임 스크립트가 **확**되지 않습니다. 클래식 트웬 프레임 스크립트를 **확**합니다.
- 트웬상의 객체 스크립트는 모션 트웬 위 중간에 변경할 수 없습니다.
- 모션 트웬 위는 타임라인에서 확장하거나 크기를 조절할 수 있으며 단일 객체로 **확**합니다. 클래식 트웬 타임라인에서 개별적으로 선택 가능한 프레임 **확**으로 구성됩니다.
- 모션 트웬 위에서 개별 프레임을 선택하려면 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Macintosh)를 키프레임 상태에서 프레임 클릭합니다.
- 클래식 트웬 경우 트웬 키프레임 사이의 프레임 **확** 부드럽게를 적용할 수 있습니다. 모션 트웬 경우 모션 트웬 위의 전체 **확**에 **결** 부드럽게가 적용됩니다. 모션 트웬 **확** 프레임에만 부드럽게를 적용하려면 사용자 정의 부드러운 곡선을 만들어야 합니다.
- 클래식 트웬 사용하여 농도 및 알파 **확**도와 같은 서로 다른 두 색상 효과 사이에 애니메이션을 적용할 수 있습니다. 모션 트웬 트웬 하나의 색상 효과를 적용할 수 있습니다.
- 모션 트웬 사용하여 3D 객체에 애니메이션을 적용할 수 있습니다. 클래식 트웬 사용하여 3D 객체에 애니메이션을 적용할 수 없습니다.
- 모션 트웬 모션 프리셋으로 저장할 수 있습니다.
- 모션 트웬 경우 심볼을 **확**하거나 속성 키프레임에 표시할 그래픽 심볼의 프레임 번호를 설정할 수 없습니다. 이러한 기술 포함하는 애니메이션의 경우 클래식 트웬 필요합니다.
- 같은 레이어에 여러 개의 클래식 트웬은 모션 트웬 있을 수는 있지만 두 가지 유형의 트웬 두가 같은 레이어에 있을 수는 없습니다.

## 추가 리소스

다음 문서 및 리소스에서는 모션 트웬 클래식 트웬의 **차**점을 다룹니다.

- **Flash**에서 단순한 애니메이션 만들기(Adobe.com)
- **Flash Professional**용 모션 마이그레이션 안내서(Adobe.com)
- Jen DeHaan은 자신의 사이트([Flashthusiast.com](http://Flashthusiast.com))에서 **Flash Pro**의 모션 **확** 관한 정보와 모션 트웬 클래식 트웬의 **차**점을 설명하는 유용한 블로그를 제공합니다.

맨 위로 

## 모션 프리셋 적용

모션 프리셋은 스테이지의 객체에 적용할 수 있는 미리 구성된 **모션 트웬**입니다. 객체를 선택하고 모션 프리셋 **확**

널에서 적용 버튼을 클릭하기만 하면 됩니다.

모션 프리셋을 사용하면 **Flash Pro**에 애니메이션을 추가하는 기본적인 방법을 신속히 파악할 수 있습니다. 프리셋 작동 방식을 파악하면 자신만의 애니메이션을 쉽게 만들 수 있습니다.

사용자 정의 프리셋을 만들어 저장할 수도 있습니다. 즉, 기존 모션 프리셋을 수정하거나 사용자 정의 트윈 직접 만들 수 있습니다.

모션 프리셋 패널에서는 프리셋을 가져오거나 내보낼 수도 있습니다. 공동 작업하는 사람들과 프리셋을 공유하거나 **Flash Pro** 디자인 커뮤니티 멤버들이 공유하는 프리셋을 활용할 수 있습니다.

프리셋을 사용하면 프로젝트 제작 및 개발 과정에서 상당한 시간을 절약할 수 있습니다. 특히 비슷한 종류의 트윈 자주 사용하는 경우 더욱 그렇습니다.

참고: 모션 프리셋에는 모션 트윈 포함될 수 있습니다. 클래식 트윈 모션 프리셋으로 저장할 수 없습니다.

## 모션 프리셋 미리 보기

**Flash Pro**에 포함된 각 모션 프리셋에는 미리 보기가 있어 모션 프리셋 패널에서 확인할 수 있습니다. 미리 보기를 통해 애니메이션이 **FLA** 파일의 객체에 적용되면 어떻게 나타날지 파악할 수 있습니다. 만들거나 가져오는 사용자 정의 프리셋의 경우 자체 미리 보기를 추가할 수 있습니다.

1. 모션 프리셋 패널을 엽니다.

2. 목록에서 모션 프리셋을 선택합니다.

패널 위쪽 미리 보기 탭서 미리 보기가 재생됩니다.

3. 미리 보기의 재생을 멈추려면 모션 프리셋 패널의 바깥쪽 클릭합니다.

## 모션 프리셋 적용

스테이지에서 트위닝 가능 객체(심볼 인스턴스 또는 텍스트 필드)를 선택한 상태로 적용 버튼을 클릭하면 프리셋이 적용됩니다. 객체당 하나의 프리셋만 적용할 수 있습니다. 하나의 객체에 두 번째 프리셋을 적용할 경우 첫 번째 프리셋이 두 번째 프리셋으로 바뀝니다.

스테이지에 있는 객체에 프리셋을 적용하면 타임라인에서 만들어진 트윈 모션 프리셋 패널과 아무 관계 없어집니다. 모션 프리셋 패널에 있는 프리셋을 삭제하거나 이름을 변경해도 이전에 해당 프리셋으로 만든 트윈에는 영향을 주지 않습니다. 패널에서 기존 프리셋 위에 새 프리셋을 덮어 저장하는 경우 원래 프리셋으로 이미 만들어 놓은 트윈에는 영향을 주지 않습니다.

각 모션 프리셋에는 특정 개수의 프레임이 포함되어 있습니다. 프리셋을 적용하면 타임라인에서 만들어진 트윈 위에 이 개수의 프레임이 포함됩니다. 대상 객체에 다른 트윈 이미 적용된 경우 해당 모션 프리셋 트윈에 맞게 트윈 위가 조정됩니다. 프리셋이 적용된 후에 타임라인에서 트윈 위의 트윈을 조정할 수 있습니다.

**3D** 모션을 포함하는 모션 프리셋은 동영상 클립 인스턴스에만 적용할 수 있습니다. 그래픽 또는 버튼 심볼이나 클래식 텍스트 필드에는 트위닝된 **3D** 속성이 적용되지 않습니다. **2D** 또는 **3D** 모션 프리셋은 **2D** 또는 **3D** 동영상 클립에 적용할 수 있습니다.

참고: **3D** 동영상 클립의 z축 위치에 애니메이션 효과를 적용하는 모션 프리셋을 사용하면 동영상 클립의 x 및 y 위치가 변경된 것처럼 보일 수 있습니다. **3D** 소실점(**3D** 심볼 인스턴스 속성 관리자에서 설정)에서 스테이지가 장자리까지 겹쳐지는 보이지 않는 원판 뒤에서 z축을 따라 이동이 발생하기 때문입니다.

## 모션 프리셋을 적용하려면

1. 스테이지에서 트위닝 가능 객체를 선택합니다. 모션 프리셋을 트위닝 불가능 객체에 적용하려고 할 경우 객체를 심볼로 변환하도록 하는 대화 상자가 표시됩니다.

2. 모션 프리셋 패널에서 프리셋을 선택합니다.

3. 패널의 적용 버튼을 클릭하거나 패널 메뉴에서 현재 위치에 적용을 선택합니다.

스테이지에 있는 동영상 클립의 현재 위치에서 모션이 시작되도록 모션이 적용됩니다. 프

리셋에 연관된 모션 경로가 있는 경우 해당 모션 경로가 스테이지에 표시됩니다.

스테이지에 있는 객체의 현재 위치에서 모션이 끝나도록 프리셋을 적용하려면 **Shift** 키를 누른 상태에서 적용 버튼을 클릭하거나 패널 메뉴에서 현재 위치에서 종료를 선택합니다.

선택된 각 프레임에 트위닝 가능 객체가 하나씩만 포함되어 있을 경우 별도 레이어에 있는 선택된 프레임 여러 개에 모션 프리셋을 적용할 수도 있습니다.

## 트윅 사용자 정의 모션 프리셋으로 저장

자체 트윅 만들거나 모션 프리셋 패널에서 적용한 트윅 변경하는 경우 이를 새 모션 프리셋으로 저장할 수 있습니다. 모션 프리셋 패널의 사용자 정의 프리셋 폴더에 새로운 프리셋이 나타납니다.

사용자 정의 트윅 프리셋으로 저장하려면

1. 다음 중 하나를 선택합니다.
  - 타임라인에서의 트윅 위
  - 사용자 정의 트윅 적용된 스테이지의 객체
  - 스테이지에 있는 모션 경로
2. 모션 프리셋 패널의 선택 항목을 프리셋으로 저장 버튼을 클릭하거나 선택 항목의 컨텍스트 메뉴에서 모션 프리셋으로 저장을 선택합니다.

모션 프리셋 패널에 새로운 프리셋이 나타납니다. **Flash Pro**에서 프리셋을 XML 파일로 저장합니다. 이러한 파일은 다음 디렉토리에 저장됩니다.

- Windows: <하드 디스크>\Documents and Settings\<사용자>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<언>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <하드 디스크>/Users/<사용자>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<언>/Configuration/Motion Presets/

참고: 사용자 정의 프리셋을 저장, 삭제 또는 이름 변경한 경우 실행 취소할 수 없습니다.

## 모션 프리셋 가져오기

모션 프리셋은 XML 파일로 저장됩니다. XML 트윅일을 가져와서 모션 프리셋 패널에 추가합니다. 참고로, XML 파일로 가져온 모션 프리셋은 클래식 트윅만 추가할 수 있습니다.

1. 모션 프리셋 패널 메뉴에서 [가져오기]를 선택합니다.
2. 열기 대화 상자에서 가져올 XML 파일을 찾아 열기를 클릭합니다.

**Flash Pro**에서 XML 파일이 열리고 모션 프리셋이 패널에 추가됩니다.

## 모션 프리셋 내보내기

모션 프리셋을 XML 파일로 내보내 다른 **Flash Pro** 사용자와 공유할 수 있습니다.

1. 모션 프리셋 패널에서 프리셋을 선택합니다.
2. 패널 메뉴에서 내보내기를 선택합니다.
3. 다른 이름으로 저장 대화 상자에서 XML의 이름 및 저장 위치를 선택하고 저장을 클릭합니다.

## 모션 프리셋 삭제

모션 프리셋 패널에서 프리셋을 제거할 수 있습니다. 프리셋을 제거하면 **Flash Pro**가 XML 파일을 디스크에서 삭제합니다. 나중에 다시 사용하려는 프리셋이 있으면 먼저 복사본을 백업하여 내보내는 것이 좋습니다.

1. 모션 프리셋 패널에서 **제거**할 프리셋을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 패널 메뉴에서 **제거**를 선택합니다.
  - 패널에서 항목의 **제거** 버튼을 클릭합니다.

## 사용자 정의 프리셋 미리 보기 만들기

사용자 정의 모션 프리셋의 미리 보기를 만들 수 있습니다. 트위닝된 애니메이션을 보여주는 **SWF** 파일을 모션 프리셋 XML 파일과 같은 디렉토리에 저장하면 됩니다.

1. 트위닝된 애니메이션을 만들어 사용자 정의 프리셋으로 저장합니다.
2. 트윈 데모만 포함한 **FLA** 파일을 만듭니다. 사용자 정의 프리셋과 같은 이름으로 **FLA**를 저장합니다.
3. 제작 명령을 사용하여 **FLA** 파일에서 **SWF** 파일을 만듭니다.
4. **SWF** 파일을 저장된 사용자 정의 모션 프리셋 XML 파일과 같은 디렉토리에 넣습니다. 이러한 파일은 다음 디렉토리에 저장됩니다.
  - Windows: <하드 디스크>\Documents and Settings\<사용자>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<언>\Configuration\Motion Presets\
  - Macintosh: <하드 디스크>/Users/<사용자>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<언>/Configuration/Motion Presets/

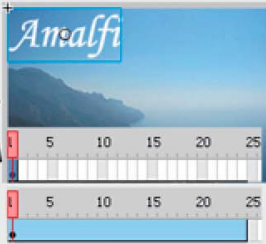
이제 모션 프리셋 패널에서 사용자 정의 트윈 선택되면 미리 보기가 표시됩니다.

맨 위로 ↑

## 트윈 애니메이션 만들기

## 트윈 애니메이션 만들기

### 1 객체에 트윈 추가



### 2 트윈의 첫 번째 프레임에 속성 설정



### 3 트윈의 마지막 프레임에 속성 설정



### 4 두 프레임 사이의 값이 자동으로 채워짐



### 5 애니메이션 완료



트위닝된 애니메이션을 만들기 위한 단계

## 시작하기 전에

속성에 애니메이션 적용을 시작하기 전에 다음을 염두에 두십시오.

**ActionScript**는 필요하지 않음. Flash에 있는 여러 항목과 마찬가지로 애니메이션은 **ActionScript**를 필요로 하지 않습니다. 하지만 원하는 경우에는 **ActionScript**를 사용하여 애니메이션을 만들 수 있습니다.

타임라인 및 속성 편집의 기초 모션 트윈에 대한 작업을 시작하기 전에 타임라인 및 속성 편집의 기본적인 사용법에 해지십시오. 기본적인 사항을 알아보려면 프레임 및 키프레임을 참조하십시오.

스테이지, 속성 관리자 또는 모션 편집기에서 개별적으로 속성 키프레임을 편집할 수 있습니다. 다양한 유형의 단순 모션 트윈을 만들 때 모션 편집기를 사용해도 되고 안 해도 됩니다.

❗ 모션 편집기는 **Flash Professional CC**에서 더 이상 사용되지 않습니다.

심볼 인스턴스 및 텍스트 필드만. Flash는 심볼 인스턴스 및 텍스트 필드만 트위닝합니다. 다른 모든 객체 유형은 트위닝 시 심볼에 래핑됩니다. 심볼 인스턴스에는 중첩 심볼이 포함될 수 있으며, 중첩 심볼은 자체 타임라인에서 트위닝될 수 있습니다.

한 트윈에 하나의 객체트윈이어의 최소 기본 단위는 트윈위입니다. 트윈이어의 트윈위는 하나의 심볼 인스턴스 또는 텍스트 필드만 포함할 수 있습니다. 심볼 인스턴스는 트윈위의 대상이라고 합니다. 하지만 단일 심볼이 여러 개의 객체를 포함할 수 있습니다.

대상 변경. 트윈위에 두 번째 심볼 또는 텍스트 필드를 추가하면 트윈 원래 있던 심볼이 바뀝니다. 다른 심볼을 라이브러리에서 타임라인의 트윈위로 드래그하거나, 수정 > 심볼 > 심볼 교체 명령을 사용하여 트윈 대상 객체를 변경할 수 있습니다. 트윈 제거하거나 분리하지 않고 트윈이어에서 심볼을 교체할 수 있습니다. 그러면 나중에 다른 심볼 인스턴스를 트윈에 추가할 수 있습니다. 언제든지 대상 심볼의 유형을 변경하거나 심볼을 편집할 수도 있습니다.

모션 경로 편집. 트윈 모션이 포함된 경우 모션 경로가 스테이지에 표시됩니다. 모션 경로는 각 프레임에서 트위닝된 객체의 위치를 보여 줍니다. 제어점을 드래그하여 스테이지에서 모션 경로를 편집할 수 있습니다. 트윈 도구 막대에는 모션 안내선을 추가할 수 없습니다.

여기구적으로 트위닝하는 방법에 대한 자세한 내용은 **빠른 애니메이션 만들기**를 참조하십시오.

## 트윈 타임라인에 추가되는 방법



레이어의 객체에 트윈 추가하는 경우 **Flash Pro**는 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레이어를 트윈이어로 변환합니다.
- 레이어에 있는 객체의 원래 쌓인 순서를 유지하기 위해 새 레이어를 만듭니다.

레이어는 다음과 같은 규례 따라 추가됩니다.

- 레이어에 선택된 객체 외에 다른 객체가 없을 경우 레이어는 트윈이어로 변경됩니다.
- 선택 항목이 레이어의 쌓인 순서에서 맨 아래에 있는 경우(다른 모든 객체의 아래에 있음) **Flash**는 원래 레이어 위에 레이어를 만듭니다. 이 새 레이어 안에는 선택되지 않은 항목이 있습니다. 원래 레이어가 트윈이어가 됩니다.
- 선택 항목이 레이어의 쌓인 순서에서 맨 위에 있는 경우(다른 모든 객체의 위에 있음) **Flash**는 새 레이어를 만듭니다. 선택 항목이 새 레이어로 이동하고, 해당 레이어가 트윈이어가 됩니다.
- 선택 항목이 레이어의 쌓인 순서에서 중간에 있는 경우(선택 항목 위에도 아래에도 객체가 있음) **Flash**는 두 개의 레이어를 만듭니다. 한 레이어 안에는 새 트윈 있고, 그 위에 있는 다른 레이어 안에는 쌓인 순서 위쪽에 있는 선택되지 않은 항목이 있습니다. 쌓인 순서 아래쪽에 있는 선택되지 않은 항목은 새로 삽입된 레이어 아래쪽에 원래 레이어에 보관됩니다.

트윈이어에는 트윈위를 비워서 정적 프레임과 **ActionScript**가 포함될 수 있지만, 트윈위가 들어 있는 트윈이어의 프레임에는 트윈된 객체 이외의 객체가 포함될 수 없습니다. 동일한 프레임에서 객체를 추가하려면 별도의 레이어에 배치하십시오.

## 트윈으로 위치에 애니메이션 적용

객체가 스테이지에서 이동하거나 미끄러지도록 만들려면

1. 스테이지에서 트윈닝 심볼 인스턴스 또는 텍스트 필드를 선택합니다. 객체는 일반, 안내선, 마스크 또는 마스크 처리와 같은 레이어 유형 중 하나에 포함될 수 있습니다.

선택 항목에 다른 객체가 포함되어 있거나 한 레이어의 여러 객체가 포함되어 있는 경우 **Flash**는 선택 항목을 동영상 클립 심볼로 변환할 것을 제안합니다.

선택 항목을 반전하려면 객체를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 선택 항목 반전을 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 삽입 > 모션 트윈 선택합니다.
- 선택 항목 또는 현재 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를

래그합니다.

4. **트윈** 모션을 추가하려면 **트윈** 위 내 프레임에 재생 헤드를 배치하고 객체를 새 위치로 드래그합니다.

**트윈** 위의 첫 번째 프레임이 있는 위치에서 새 위치로의 경로를 나타내는 모션 경로가 스테이지에 표시됩니다. 사용자가 객체의 **X** 및 **Y** 속성을 명시적으로 정의했으므로 재생 헤드를 포함하는 프레임에서 **X** 및 **Y**에 대해 속성 키프레임이 추가됩니다. 속성 키프레임이 **트윈** 위에 작은 마름모로 표시됩니다.

기본적으로 타임라인에는 모든 속성 유형의 속성 키프레임이 표시됩니다. **트윈** 위를 마우스 오른쪽 **클릭**(Windows)하거나 **Command** 키를 키프레임 보기 > 속성 유형을 선택하여 표시할 속성 키프레임의 유형을 선택할 수 있습니다.

5. 객체에 다른 위치를 지정하려면 **트윈** 위 내 다른 프레임에 재생 헤드를 배치하고 스테이지의 객체를 다른 위치로 드래그합니다.

지정한 모든 위치를 포함하도록 모션 경로가 조정됩니다.

6. **3D** 회전 또는 위치를 트위닝하려면 **3D** 회전 또는 **3D** 평행 이동 도구를 사용합니다. 먼저 **3D** 속성 키프레임을 추가할 프레임에 재생 헤드를 배치해야 합니다.

참고: 한 번에 **트윈** 여러 개 만들려면 트위닝 가능 객체를 여러 레이어에 배치하고 모두 선택한 후 **삽입 > 모션 트윈** 선택합니다. 동일한 방법으로 여러 객체에 모션 프리셋을 적용할 수도 있습니다.

## 속성 관리자를 사용하여 다른 속성 트위닝

모션 **트윈** 만들기 명령을 사용하여 회전, 배율(평도), 농도(심볼 및 **TLF** 텍스트만 해당) 같은 심볼 인스턴스 또는 텍스트 필드의 대다수 속성에 애니메이션을 적용할 수 있습니다. 예를 들어 심볼 인스턴스의 알파(평도) 속성을 편집하여 화면으로 페이드 인되도록 할 수 있습니다. 모션 **트윈**으로 애니메이션 효과를 적용할 수 있는 속성 목록에 대해서는 **트위닝 가능한 객체 및 속성**을 참조하십시오.

1. 스테이지에서 심볼 인스턴스 또는 텍스트 필드를 선택합니다.

선택 항목에 다른 객체가 포함되어 있거나 한 레이어의 여러 객체가 포함되어 있는 경우 **Flash**는 선택 항목을 동영상 클립 심볼로 변환할 것을 제안합니다.

2. **삽입 > 모션 트윈** 선택합니다.

“트윈 위해 선택 항목을 심볼로 변환” 대화 상자가 나타나면 [확인]을 클릭하여 선택 항목을 동영상 클립 심볼로 변환합니다.

단일 키프레임에만 있는 객체에 **트윈** 적용하면 재생 헤드가 새 트윈 마지막 프레임으로 이동합니다. 그렇지 않으면 재생 헤드가 이동하지 않습니다.

3. 속성 값을 지정하려는 **트윈** 위의 프레임에 재생 헤드를 배치합니다.

재생 헤드를 **트윈** 위의 다른 프레임에 배치할 수 있습니다. **트윈** **트윈** 위에서 첫 번째 프레임의 속성 값으로 시작합니다. 이 프레임이 항상 속성 키프레임이 됩니다.

4. 스테이지에서 객체를 선택한 상태로 알파(평도), 회전, 기움기 같은 위치 이외의 속성 값을 설정합니다. 속성 관리자나 도구 패널의 도구 중 하나를 사용하여 값을 설정합니다.

범위의 현재 프레임이 속성 키프레임이 됩니다.

**트윈** 위에 있는 속성 키프레임의 다양한 유형을 표시할 수 있습니다. 선택 항목을 마우스 오른쪽 **클릭**(Windows)하거나 **Control** 키를 키프레임 보기 > 속성 유형을 선택합니다.

5. 타임라인에서 재생 헤드를 이동하여 스테이지에서 **트윈** 미리 봅니다.

6. 속성 키프레임을 추가하려면 재생 헤드를 범위의 원하는 프레임으로 이동시키고 속성 관리자에서 속성 값을 설정합니다.

참고: 모션 편집기를 사용하여 전체 **트윈** 함께 속성을 트위닝할 수도 있습니다. 자세한 내용은 **모션 편집기를 사용한 속성 곡선 편집**을 참조하십시오.

## 기존 트윈에이어에 트윈 추가

기존 트윈에이어에 트윈 추가할 수 있습니다. 그러면 애니메이션이 있는 **Flash** 내용을 만들 때 보다 적은 수의 레이어를 사용할 수 있습니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 레이어에 빈 키프레임을 추가(삽입 > 타임라인 > 빈 키프레임)하고, 키프레임에 항목을 추가한 다음 항목을 트윈닝합니다.
  - 별도의 레이어에 트윈 만든 다음 범위를 원하는 레이어로 드래그합니다.
  - 정적 프레임을 다른 레이어에서 트윈에이어로 드래그한 후 정적 프레임의 객체에 트윈 추가합니다.
  - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 분쇄하여 같은 레이어 또는 다른 레이어에 있는 기존 범위를 복제합니다.
  - 같은 레이어 또는 다른 레이어에서 트윈위를 복사하여 붙여넣습니다.

참고: 트윈위의 아틀레임에서나 모션 트윈 대상 객체를 클립보드로 복사할 수 있습니다.

맨 위로

## 트윈애션의 모션 경로 편집

다음과 같은 방법으로 모션 트윈 모션 경로를 편집하거나 변경할 수 있습니다.

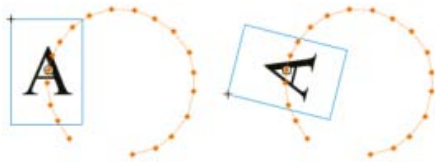
- 트윈위의 프레임에서 객체의 위치를 변경합니다.
- 전체 모션 경로를 스테이지의 다른 위치로 이동합니다.
- 선택 도구, 세부 선택 도구 또는 자유 변형 도구를 사용하여 경로의 모양이나 크기를 변경합니다.
- 변형 패널 또는 속성 관리자를 사용하여 경로의 모양이나 크기를 변경합니다.
- 수정 > 변형 메뉴의 명령을 사용합니다.
- 사용자 정의 획을 모션 경로 적용.
- 모션 편집기를 사용합니다.

모션 경로 항상 표시 옵션을 사용하여 스테이지에 있는 모든 레이어의 모든 모션 경로를 동시에 표시할 수 있습니다. 이와 같이 표시하면 상호 작용은 서로 다른 모션 경로에 대해 여러 애니메이션을 디자인할 때 유용합니다. 모션 경로나 트윈위가 선택되어 있을 때 속성 관리자 옵션 메뉴에서 이 옵션을 선택할 수 있습니다.

## 선택 도구 및 세부 선택 도구를 사용하여 모션 경로의 모양 편집

선택 도구 및 세부 선택 도구를 사용하여 모션 경로를 변형할 수 있습니다. 선택 도구를 사용하여 세그먼트를 드래그하여 변형할 수 있습니다. 트윈 속성 키프레임은 경로에 제어점으로 표시됩니다. 세부 선택 도구를 사용하여 각 위치 속성 키프레임에 해당하는 경로의 제어점 및 베지어 핸들을 표시할 수 있습니다. 이러한 핸들을 사용하여 속성 키프레임 지점 주위 경로를 변형할 수 있습니다.

원과 같이 직선이 아닌선 경로를 만드는 경우 경로를 따라 이동 시 트윈된 객체를 회전해야 할 수 있습니다. 경로를 기준으로 일정 방향을 유지하려면 속성 관리자에서 경로 방향으로 옵션을 선택합니다.



모션 경로(왼쪽)와 방향이 아닌 모션 경로(오른쪽)로 트위닝된 객체입니다.

1. 도구 패널에서 선택 도구를 클릭합니다.
2. 스테이지에서 모션 경로가 표시되도록 트윈 대상 인스턴스를 클릭합니다.
3. 선택 도구를 사용하여 모션 경로의 세그먼트를 드래그하여 변형합니다. 먼저 세그먼트를 클릭하여 선택하면 안 됩니다.
4. 경로에서 속성 키프레임 지점의 베지어 제어점을 표시하려면 세부 선택 도구를 클릭한 후 경로를 클릭합니다.

속성 키프레임 지점은 모션 경로 위에 제어점(작은 마름모)으로 표시됩니다.

5. 제어점을 이동하려면 세부 선택 도구를 사용하여 드래그합니다.
6. 제어점 주위에서 경로의 곡선을 조정하려면 세부 선택 도구로 제어점의 베지어 핸들을 드래그합니다.

핸들이 확장되어 있지 않으면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 키프레임 상태에서 제어점을 드래그하여 핸들을 확장할 수 있습니다.

7. 앵커 포인트를 추가하려면 앵커 포인트 추가 도구를 사용하여 클릭합니다. 선택 도구로 생성되는 대부분의 앵커 포인트는 동쪽입니다. 앵커 포인트를 변환하려면 앵커 포인트 변환 도구를 사용하여 클릭합니다. 그러면 앵커가 각도 포인트로 변경됩니다.
8. 일반 앵커 포인트에서와 마찬가지로 포인트에서 새 베지어 핸들을 꺼내서 배치할 수도 있습니다.

참고: 앵커 포인트 추가 도구를 사용하여 경로에 앵커 포인트를 추가할 수는 없습니다.

#### Adobe 참조 자료:

- 비디오: [Flash의 사용자 정의 모션 경로](#)(3:51, SchoolofFlash.com) 모션 트윈, 모션 경로 편집, 사용자 정의 모션 경로를 만들어서 트윈 적용
- 비디오: [Flash Downunder: 모션 트위닝](#)(29:57, Adobe TV. 모션 경로를 편집하는 방법을 보여 줍니다. 비디오에서 타임 코드 05:00로 이동하십시오.)
- 자습서: [Flash의 타임라인 애니메이션](#)(Layersmagazine.com. 트윈 만들기, 모션 경로 편집)
- 비디오: [모션 경로의 곡선 변경](#)(유틸 = 3:45, Peachpit.com)

#### 트위닝된 객체의 위치 변경

모션 경로를 편집하는 가장 간단한 방법은 트윈 위의 프레임에서 스테이지에 있는 트윈 대상 인스턴스를 이동하는 것입니다. 현재 프레임에 아직 속성 키프레임이 없으면 **Flash Pro**에서 속성 키프레임을 추가합니다.

1. 대상 인스턴스를 이동하려는 프레임에 재생 헤드를 배치합니다.
2. 선택 도구를 사용하여 대상 인스턴스를 스테이지의 새 위치로 드래그합니다.

새 위치를 포함하도록 모션 경로가 업데이트됩니다. 모션 경로의 기타 모든 속성 키프레임은 원래 위치에 유지됩니다.

## 스태이지에서 모션 경로의 위치 변경

스태이지에서 전체 모션 경로를 드래그하거나 속성 관리자에서 해당 위치를 설정할 수 있습니다.

1. [도구] 패널에서 [선택 도구]를 클릭합니다.
2. 다음 중 하나를 수행하여 모션 경로를 선택합니다.
  - 타임라인에서 트윈위를 클릭한 후에 스테이지에서 모션 경로를 클릭합니다.
  - 스테이지에서 트위닝된 객체를 클릭한 후에 모션 경로를 클릭합니다.
  - 윤곽을 모션 경로 및 대상 인스턴스 주위로 드래그하여 모두 선택합니다.
  - (CS5.5만 해당) Shift 키를 누른 채 편집하려는 각 트윈 모션 경로를 클릭하여 여러 개의 모션 경로를 선택합니다. 모든 모션 경로 주위의 윤곽을 드래그할 수도 있습니다.
3. 다음 중 하나를 수행하여 모션 경로를 이동합니다.
  - 스테이지에서 경로를 원하는 위치로 드래그합니다.
  - 속성 관리자에서 경로의 X 및 Y 값을 설정합니다. X 값 및 Y 값은 모션 경로 경계 상자의 모서리에 있습니다.
  - 화살표 키를 사용하여 모션 경로를 이동합니다.

참고: 모션 경로의 위치를 지정하여 트윈상 인스턴스 및 모션 경로를 이동시키려면 인스턴스와 경로를 모두 선택한 다음 속성 관리자에서 X 및 Y 위치를 입력합니다. 모션 경로가 없는 트위닝된 객체를 이동시키려면 해당 객체를 선택한 다음 속성 관리자에서 X 및 Y 값을 입력합니다.

## 자유 변형 도구를 사용하여 모션 경로 편집

1. 도구 패널에서 자유 변형 도구를 클릭합니다.
2. 자유 변형 도구를 사용하여 모션 경로를 클릭합니다. 트윈상 인스턴스는 클릭하면 안 됩니다.
3. 자유 변형 도구를 사용하여 경로를 크기 조절, 기울기 또는 회전합니다.

참고: 또한 세부 선택 도구로 선택한 다음 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 모션 경로에서 자유 변형을 수행할 수도 있습니다. 이 키를 누르면 자유 변형 도구와 동일한 컨트롤이 표시됩니다. 그런 다음 키를 누른 상태로 드래그하여 변형을 수행할 수 있습니다.

## (CS5.5만 해당) 여러 트위닝된 객체 및 모션 경로의 크기 조절

1. 편집하려는 트윈 첫 번째 프레임에 재생 헤드를 배치합니다.
2. 도구 패널에서 자유 변형 도구를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행하여 여러 트위닝된 객체 및 해당 모션 경로를 선택합니다.
  - Shift 키를 누른 채 트위닝된 객체 및 해당 모션 경로를 선택합니다.
  - 트위닝된 객체 및 해당 모션 경로 주위의 윤곽을 드래그합니다.
4. 선택한 객체와 모션 경로가 들어 있는 테두리 상자의 모서리를 드래그하여 선택 항목의 크기를 조절합니다.

재생 헤드는 트윈 첫 번째 프레임에 있기 때문에 크기 조절은 모든 트위닝된 프레임에 적용됩니다. 새로운 속성 키프레임이 만들어지지 않습니다.

## 트윈서 모션 경로 삭제

1. 선택 도구를 사용하여 스테이지에서 모션 경로를 클릭하여 선택합니다.
2. Delete 키를 킵니다.

## 모션 경로를 획으로 복사

1. 스테이지에서 모션 경로를 클릭하여 선택합니다.
2. 편집 > 복사를 선택합니다.

그리고 나서 경로를 다른 레이어에 다른 모션 트윈 대한 모션 경로 또는 획으로 붙여넣을 수 있습니다.

## 사용자 정의 획을 모션 경로 적용

별도의 레이어 또는 별도의 타임라인의 획을 트윈 모션 경로로 적용할 수 있습니다.

1. 트윈어와 별도의 레이어에 있는 획을 선택하고 클립보드에 복사합니다.

획은 **참** 있으면 안 됩니다. 끊기지 않은 획만 사용할 수 있습니다.

2. 타임라인에서 트윈위를 선택합니다.
3. 트윈위를 여전히 선택한 상태로 획을 붙여넣습니다.

Flash Pro에서 이 획을 선택된 트윈위에 대한 새로운 모션 경로로 적용합니다. 이제 트윈 대상 인스턴스가 새로운 획을 따라 이동합니다.

4. 트윈 시작점과 끝점을 반대로 바꾸면 트윈위를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 킵 상태에서 클릭(Macintosh)하고 트윈위 컨텍스트 메뉴에서 모션 경로 > 경로 반전을 선택합니다.

## 로빙 속성 키프레임 사용

로빙 속성 키프레임은 타임라인의 **썸** 프레임에 연결되지 않은 키프레임입니다. Flash에서는 모션 속도가 트윈체에서 일관되도록 로빙 키프레임의 위치를 조정합니다.

로빙 키프레임은 공간적 속성인 X, Y 및 Z에만 사용할 수 있습니다. 트윈된 객체를 다른 프레임의 다른 위치로 드래그하여 스테이지에서 모션 경로를 편집한 경우 이러한 키프레임이 유용합니다. 이 방법으로 모션 경로를 편집하면 주로 모션이 다른 선분보다 빠르거나 **뒀** 경로 선분이 만들어집니다. 이는 경로 선분의 프레임 수가 다른 선분의 경우보다 크거나 작기 때문입니다.

애니메이션 속도를 트윈체에서 일관되게 설정하는 경우 로빙 속성 키프레임을 사용하는 것이 **좋**습니다. 속성 키프레임이 로빙으로 설정되면 Flash에서는 트윈된 객체가 트윈 각 프레임에서 동일한 거리를 이동하도록 트윈위에서 속성 키프레임의 위치를 조정합니다. 그리고 나서 트윈 시작 및 끝에 있는 가속의 모양이 실감나도록 부드러운게를 사용하여 이동을 조정할 수 있습니다.

사용자 정의 경로를 트윈 붙여넣으면 Flash에서 속성 키프레임을 기본적으로 로빙으로 설정합니다.

전체 트윈 대해 로빙 키프레임을 활성화하려면

- 타임라인에서 트윈위를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 킵 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 모션 경로 > 키프레임을 로빙으로 전환을 선택합니다.

트윈 개별 속성 키프레임에 대해 로빙을 활성화하려면

- 모션 편집기에서 속성 키 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 로빙을 선택합니다. 모션 편집기에 대한 자세한 내용은 [모션 편집기를 사용한 속성 곡선 편집](#)을 참조하십시오.

속성 키프레임이 로빙으로 설정되면 모션 편집기에 사각형 대신 둥쑤으로 표시됩니다.

참고: 트웸위에 대한 로빙 키프레임을 활성화한 다음 비활성화하는 경우 키프레임은 로빙 활성화 결과로 범위에서 자신의 위치를 유지합니다.



로빙 키프레임이 해제된 모션 경로입니다. 프레임이 고르지 않게 분포되어 모션 속도가 고르지 않게 됩니다.



로빙 키프레임이 설정된 동일한 모션 경로로, 경로를 따라 프레임이 고르게 분포되고 모션 속도가 고르게 됩니다.

맨 위로

## 타임라인에서 애니메이션 트웸위 편집

Flash Pro에서 애니메이션을 만들 때 우선 타임라인에서 트웸위를 설정하는 것이 적합한 경우가 있습니다. 레이어나 프레임에 객체의 쑤 배열을 설정하면 속성 관리자 또는 모션 편집기에서 트윈닝된 속성 값을 변경하여 트웸 완료할 수 있습니다.

타임라인에서 트웸위 및 프레임을 선택하려면 다음 중 하나를 수행합니다. 일반 환경 설정(편집 > 환경 설정)에서 범위에 따라 선택이 설정되어 있어야 합니다.

- 전체 트웸위를 선택하려면 해당 범위를 클릭합니다.
- 연속적이지 않은 범위를 포함한 여러 트웸위를 선택하려면 Shift 키를 키펀 상태에서 각 범위를 클릭합니다.
- 트웸위 내 단일 프레임을 선택하려면 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Macintosh)을 키펀 상태에서 범위 내 프레임을 클릭합니다.
- 트웸위 내 연속된 여러 프레임을 선택하려면 범위 내에서 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Macintosh)을 키펀 쑤 드래그합니다.
- 서로 다른 레이어의 여러 트웸위 내에서 프레임을 선택하려면 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Macintosh)을 키펀 쑤 여러 레이어에서 드래그합니다.
- 트웸위에서 개별 속성 키프레임을 선택하려면 Ctrl+Alt(Windows) 또는

Command+Option(Macintosh)을 키펀 속성 키프레임을 클릭합니다. 그런 다음 새 위치로 드래그할 수 있습니다.

타임라인에서 트윈위로 작업하는 데 사용할 키펀드 수정자의 전체 목록은 [Flashthusiast.com](http://Flashthusiast.com)에서 확인할 수 있습니다.

## 트윈위 이동, 복제 또는 삭제

- 범위를 동일 레이어의 새 위치로 이동하려면 해당 범위를 드래그합니다.  
참고: 레이어를 잠그면 스테이지에서 **할** 수 없으나 타임라인에서는 **할** 수 있습니다. 다른 범위 위로 범위를 이동하면 두 번째 범위의 겹쳐진 프레임이 사용됩니다.
- 트윈위를 다른 레이어로 이동하려면 범위를 레이어로 드래그하거나 새 레이어에 복사하여 붙여넣습니다.  
트윈위를 기존 일반 레이어, 트윈이어, 안내선 레이어, 마스크 레이어 또는 마스크 처리 레이어로 드래그할 수 있습니다. 새 레이어가 일반 빈 레이어인 경우 트윈이어가 됩니다.
- 범위를 복제하려면 Alt 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 범위를 타임라인의 새 위치로 드래그하거나 해당 범위를 복사하여 붙여넣습니다.
- 범위를 삭제하려면 해당 범위를 선택하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 프레임 제거 또는 프레임 지우기를 선택합니다.

## 인접한 트윈위 편집

- 두 개의 연속된 트윈위 간 분리선을 이동하려면 분리선을 드래그합니다.  
각 트윈 다시 계산됩니다.
- 두 개의 연속된 트윈위의 인접한 시작 프레임과 끝 프레임을 분리하려면 Alt 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 두 번째 범위의 시작 프레임을 드래그합니다.  
이렇게 하면 두 개의 범위 사이 프레임에 공간이 만들어집니다.
- 트윈위를 두 개의 별도 범위로 분할하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 범위 내의 단일 프레임을 클릭하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 모션 분할을 선택합니다.  
두 트윈위 모두 동일한 대상 인스턴스를 갖게 됩니다.  
참고: 두 개 이상의 프레임을 선택한 경우 모션을 분할할 수 없습니다. 분할된 트윈에 부드럽게가 적용된 경우 두 개로 분할된 작은 트윈의 모션이 원래 모션과 동일하지 않을 수 있습니다.
- 연속된 두 개의 트윈위를 연결하려면 두 범위를 선택하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 모션 연결을 선택합니다.

## 트윈위 길이 편집

- 애니메이션의 키펀를 변경하려면 트윈위의 오른쪽 **쪽**은 **쪽**장자리를 드래그합니다.  
한 범위의 가장자리를 다른 범위의 프레임으로 드래그하면 두 번째 범위의 프레임이 바뀝니다.
- 스테이지에서 트윈된 객체를 트윈 한 **쪽**을 지나 확장하려면 Shift 키를 키펀 상태에서 트윈위의 한 **쪽** 프레임으로 드래그합니다. Flash Pro는 프레임을 트윈하지 않고 범위 끝에 프레임을 추가합니다.  
동일한 레이어의 트윈위 뒤에 있는 프레임을 선택하고 F6 키를 키펀 수도 있습니다. Flash Pro는 트윈위를 확장하고 모든 속성에 대한 속성 키프레임을 선택된 프레임에 추가합니다.



F5 키를 누르면 **Flash Pro**는 프레임을 추가하되 선택된 프레임에 속성 키프레임을 추가하지 않습니다.

참고: 두 범위가 가까이 인접한 상황에서 범위 끝에 정적 프레임을 추가하려면 먼저 인접한 범위를 이동하여 새 프레임을 위한 공간을 만드십시오.

## 트윈 범위 내에서 프레임 추가 또는 제거

- 범위 내에서 프레임을 제거하려면 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Macintosh**)를 누른 상태에서 드래그하여 프레임을 선택하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 프레임 제거를 선택합니다.
  - 범위 내에서 프레임을 잘라내려면 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Macintosh**)를 누른 상태에서 드래그하여 프레임을 선택하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 프레임 잘라내기를 선택합니다.
  - 기존 트윈 범위에 프레임을 붙여넣으려면 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Macintosh**)를 누른 상태에서 드래그하여 바꿀 프레임을 선택하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 프레임 붙여넣기를 선택합니다.
- 전체 범위를 다른 범위에 붙여넣기만 하면 두 번째 범위 전체가 바뀝니다.

## 트윈 대상 인스턴스 바꾸기 또는 제거

트윈 범위의 대상 인스턴스를 바꾸면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 범위를 선택한 다음 새 심볼을 라이브러리 패널에서 스테이지로 드래그합니다.
- 라이브러리 패널에서 새 심볼을 선택하고 스테이지에서 트윈 대상 인스턴스를 선택한 다음 수정 > 심볼 > 심볼 교체를 선택합니다.
- 범위를 선택하고 클립보드에서 심볼 인스턴스 또는 텍스트를 붙여넣습니다.

트윈을 제거하지 않고 트윈 범위의 대상 인스턴스를 제거하려면 해당 범위를 선택하고 **Delete** 키를 누릅니다.

## 트윈 범위의 속성 키프레임 보기 및 편집

- 한 범위에서 서로 다른 속성에 대한 속성 키프레임을 포함하는 프레임을 보려면 해당 범위를 선택하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 키프레임 보기를 선택한 후 하위 메뉴에서 속성 유형을 선택합니다.
- 범위에서 속성 키프레임을 제거하려면 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Macintosh**)를 누른 상태에서 속성 키프레임을 클릭하여 선택한 다음 속성 키프레임을 마우스 오른쪽 버튼을 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키 누른 상태에서 클릭(**Macintosh**)하고 키프레임을 삭제할 속성 유형에 대해 키프레임 지우기를 선택합니다.
- 범위에 특정 속성 유형의 속성 키프레임을 추가하려면 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Macintosh**)를 클릭하여 범위에서 프레임을 하나 이상 선택합니다. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를 누른 상태에서 클릭(**Macintosh**)하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 키프레임 삽입 > 속성 유형을 선택합니다. **Flash Pro**에서 선택한 프레임에 속성 키프레임을 추가합니다. 속성 키프레임을 추가하기 위해 선택한 프레임에서 대상 인스턴스의 속성을 설정할 수도 있습니다.
- 범위에 모든 속성 유형의 속성 키프레임을 추가하려면 키프레임을 추가할 프레임에 재생 헤드를 배치하고 삽입 > 타임라인 > 키프레임을 선택하거나 **F6** 키를 누릅니다.
- 트윈 모션 방향을 반대로 바꾸면 범위 컨텍스트 메뉴에서 모션 경로 > 경로 반전을 선택합니다.
- 트윈 범위를 정적 프레임으로 변경하려면 해당 범위를 선택하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 트윈 제거를 선택합니다.

- 트윈위를 프레임별 애니메이션으로 변환하려면 해당 범위를 선택하고 범위 컨텍스트 메뉴에서 프레임별 애니메이션으로 변환을 선택합니다.
- 속성 키프레임을 동일한 트윈위 또는 다른 트윈위의 다른 프레임으로 이동하려면 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Macintosh)를 키프레임 상태에서 속성 키프레임을 클릭하여 선택한 다음 속성 키프레임을 새 위치로 드래그합니다.
- 속성 키프레임을 트윈위의 다른 위치에 복사하려면 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Macintosh)를 키프레임 상태에서 속성 키프레임을 클릭하여 선택한 다음 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 키프레임 상태에서 속성 키프레임을 새 위치로 드래그합니다.

## 트윈 3D 속성 키프레임 추가 또는 제거

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 도구 패널에서 3D 도구를 사용하여 3D 속성을 추가합니다.
  - 타임라인의 트윈위를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 키프레임 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 3D 트윈 선택합니다.
  - 트윈위에 3D 속성 키프레임이 없는 경우 **Flash Pro**에서는 각각의 기존 X/Y 위치 및 회전 속성 키프레임에 3D 속성 키프레임을 추가합니다. 트윈위에 이미 3D 속성 키프레임이 포함되어 있는 경우 **Flash Pro**에서는 해당 3D 속성 키프레임을 제거합니다.

## 트윈위 이동 또는 복제

타임라인 패널에서 드래그함으로써 트윈위 또는 트윈위의 일부를 복제하거나 이동할 수 있습니다.

- 타임라인에서 다른 위치로 이동하려면 트윈위를 드래그합니다.
- 타임라인에서 새 위치에 복제하려면 **Alt** 키를 키프레임 상태에서 트윈위를 드래그합니다.

## 모션 트윈사하여 붙여넣기

한 트윈위에서 다른 트윈위로 트윈된 속성을 복사할 수 있습니다. 트윈된 속성은 새 대상 객체에 적용되지만 대상 객체의 위치는 변경되지 않습니다. 이 기능을 통해 새 대상 객체의 위치를 변경하지 않고 스테이지의 한 영역에 있는 트윈 다른 영역의 객체에 적용할 수 있습니다.

1. 복사할 트윈된 속성이 포함된 트윈위를 선택합니다.
2. 편집 > 타임라인 > 모션 복사를 선택합니다.
3. 복사한 트윈 받을 트윈위를 선택합니다.
4. 편집 > 타임라인 > 모션 붙여넣기를 선택합니다.

**Flash**에서 트윈된 속성을 대상 트윈위에 적용하고 복사한 트윈위에 맞게 트윈위의 톨을 조정합니다.

모션 트윈 액션 패널에 복사하거나 다른 프로젝트에서 **ActionScript®**로 사용하려면 **ActionScript 3.0**으로 모션 복사 명령을 사용하십시오.

## 모션 트윈성 복사하여 붙여넣기

선택한 프레임의 속성을 동일한 트윈위 또는 다른 트윈위의 다른 프레임에 복사할 수 있습니다. 이때 속성 값은 속성을 붙여넣을 당시 선택된 프레임에만 추가됩니다. 해당 프레임의 트윈된 객체에 색상 효과, 필터 또는 3D 속성이 이미 적용되어 있는 경우에만 색상 효과, 필터 및 3D 속성의 복사된 속성 값을 붙여넣습니다. 2D 위치 속

성은 3D 트윈에 붙여넣을 수 없습니다.

이러한 지에서는 환경 설정(편집 > 환경 설정)에서 범위에 따라 선택이 설정되어 있다고 가정합니다.

1. 트윈위에서 단일 프레임 선택하려면 **Ctrl+Alt(Windows)** 또는 **Command+Option(Macintosh)**을 누른 채 프레임을 클릭합니다.
2. 선택한 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 속성 복사를 선택합니다.
3. **Ctrl+Alt(Windows)** 또는 **Command+Option(Macintosh)**을 누른 상태에서 프레임을 클릭하여 복사한 속성을 받을 단일 프레임을 선택합니다.  
대상 프레임은 트윈위에 있어야 합니다.
4. 복사한 속성을 선택한 프레임에 붙여넣으려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 복사된 속성을 모두 붙여넣으려면 대상 트윈위의 선택한 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Command** 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 속성 붙여넣기를 선택합니다.
  - 복사된 속성의 일부만 붙여넣으려면 대상 트윈위의 선택한 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Command** 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 속성 선택하여 붙여넣기를 선택합니다. 대화 상자가 나타나면 붙여넣을 속성을 선택하고 확인을 클릭합니다.

Flash Pro에서 선택된 프레임에 붙여넣은 각 속성에 대해 속성 키프레임을 만들고 모션 트윈 다시 보간합니다.

## 트윈위를 프레임별 애니메이션으로 변환

클래식 또는 모션 트윈위를 프레임별 애니메이션으로 변환할 수 있습니다. 프레임별 애니메이션에서 각 프레임에는 각각 애니메이션 심볼의 개별 인스턴스를 포함하는 개별 키프레임(속성 키프레임이 아님)이 포함되어 있습니다. 프레임별 애니메이션에는 보간 속성 값이 포함되어 있지 않습니다. 자세한 내용은 프레임별 애니메이션을 참조하십시오.

- 변환할 트윈위를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 프레임별 애니메이션으로 변환을 선택합니다.

## (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안함) ActionScript 3.0으로 모션 복사

타임라인에서 모션 트윈 정의된 속성을 ActionScript 3.0으로 복사하고, 해당 모션을 액션 패널이나 ActionScript 3.0을 사용하는 Flash Pro 문서의 소스 파일(예: 클래스 파일)의 다른 심볼에 적용합니다.

fl.motion 클래스를 사용하여 Flash Pro에서 생성된 ActionScript를 튜브 프로젝트에 대해 사용자 정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 ActionScript 3.0 언 및 구성 요소 참조 설명서의 fl.motion 클래스를 참조하십시오.

[ActionScript 3.0으로 모션 복사]는 모션 트윈 다음 속성을 캡처할 수 있습니다.

- 위치
- 크기 조절
- 경사
- 회전
- 변형점
- 색상
- 블렌드 모드

경로 방향

- 비트맵 설정으로 캐시
- 부드럽게
- 필터
- 3D 회전 및 위치

1. 복사할 모션 트웸 포함된 트웸위(타임라인에서) 또는 객체(스테이지에서)를 선택합니다.

트웸위 또는 트윈닝된 객체만 **ActionScript 3.0**로 복사하도록 선택할 수 있습니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 편집 > 타임라인 > **ActionScript 3.0**으로 모션 복사를 선택합니다.
- 스테이지에서 트웸위 또는 트윈닝된 인스턴스를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)하고 **ActionScript 3.0**으로 모션 복사를 선택합니다.

**Flash Pro**에서는 선택한 모션 트웸을 설명하는 **ActionScript 3.0** 코드를 시스템 클립보드에 복사합니다. 이 코드에서는 트웸 프레임별 애니메이션으로 설명합니다.

복사된 코드를 사용하려면 복사된 트웸 받을 심볼 인스턴스가 포함된 **Flash Pro** 문서의 액션 패널에 코드를 붙여넣습니다. `addTarget()` 함수를 호출하는 행의 주석 처리를 제거하고 해당 행의 <인스턴스 이름> 텍스트를 애니메이션 효과를 적용할 심볼 인스턴스의 이름으로 바꿉니다.

붙여넣은 **ActionScript**로 애니메이션 효과를 적용할 심볼 인스턴스의 이름을 지정하려면 스테이지에서 인스턴스를 선택하고 속성 관리자에서 이름을 입력합니다.

타임라인에서 트웸위를 선택하고 속성 관리자에서 모션 트웸 이름을 입력하여 모션 트웸 인스턴스의 이름을 지정할 수도 있습니다. 그러면 **ActionScript 3.0** 코드에서 트웸위를 참조할 수 있습니다.

**ActionScript 3.0**으로 애니메이션 효과를 적용하는 방법에 대한 자세한 내용은 **ActionScript 3.0** 언 및 구성 요소 참조 설명서의 *fl.motion* 클래스를 참조하십시오.

맨 위로

## XML 파일로 저장된 모션 트웸 사용한 작업

**Flash Pro**에서 XML 파일로 저장된 모션 트웸 사용하여 작업할 수 있습니다. 기본적으로 **Flash Pro**에서 모션 트웸과 관련하여 다음 명령을 적용할 수 있습니다.

- XML로 모션 복사
- XML로 모션 내보내기
- XML로 모션 가져오기

### XML로 모션 복사

지정된 프레임에서 스테이지에 있는 객체에 적용된 모션 속성을 복사할 수 있습니다.

모션 속성이 XML 데이터로 클립보드에 복사됩니다. 그러면 텍스트 편집기를 사용하여 XML 파일로 작업할 수 있습니다.

### XML로 모션 내보내기

스테이지의 객체에 적용되는 모션 속성을 저장 가능한 XML 파일로 내보낼 수 있습니다.

XML 파일로 모션 트웸 지정한 위치에 내보내집니다.

### XML로 모션 가져오기

모션 속성이 정의된 기존 XML 파일을 가져올 수 있습니다.

1. 모션 트웸 만듭니다.
2. 타임라인에서 키프레임을 선택합니다.

3. [명령] > [XML로 모션 복사]로 이동합니다.

1. 모션 트윈 만듭니다.

2. [명령] > [XML로 모션 내보내기]로 이동합니다.

3. 파일을 저장할 적합한 위치를 찾습니다.

4. XML 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

1. 스테이지에서 객체를 선택합니다.

2. [명령] > [XML로 모션 가져오기]로 이동합니다.

3. 위치를 찾고 XML 파일을 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.


4. [모션 선택하여 붙여넣기] 대화 상자에서 선택한 객체에 적용하려는 속성을 선택합니다.

5. 확인을 클릭합니다.

## 참고 사항

- 클래식 트윈 애니메이션을 사용한 작업
- 비디오: 모션 편집기를 사용한 애니메이션 만들기
- 모션 편집기를 사용한 모션 트윈 집
- 애니메이션 기본 사항
- 프레임별 애니메이션
- Flash Professional에서 문자 애니메이션을 만드는 방법

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 모션 편집기를 사용한 모션 트윈 편집

Flash Professional CC의 모션 편집기를 사용하면 복잡한 모션 트윈을 간단하게 생성할 수 있습니다. 모션 편집기는 선택한 트윈 위에 해당하는 모든 속성을 2차원 그래프로 보여주는 컴팩트 뷰를 제공합니다. 이러한 각각의 그래프와 해당 트윈성을 개별적으로 수정할 수 있도록 선택할 수 있습니다. 모션 편집기를 사용하면 정밀하게 제어할 수 있을 뿐 아니라 세밀성도 매우 높으므로 애니메이션 품질을 높여 실제 비헤이비어를 에뮬레이션할 수 있습니다.

## 모션 편집기

모션 편집기를 사용하는 이유

### 모션 편집기 창

속성 곡선

앵커포인트

제어점

속성 곡선 편집

제어점을 사용하여 속성 곡선 편집

속성 곡선 복사

속성 곡선 반전

프리셋 및 사용자 정의 속도 적용

사용자 정의 속도

속성 곡선에 부드러운 곡선 적용

사용자 정의 속도 곡선 만들기 및 적용

부드러운 곡선 복사

여러 속성에 속도 적용

결과 곡선

모션 편집기 표시 제어

키보드 단축키

맨 위로

## 모션 편집기

모션 편집기는 복잡한 트윈을 간편하게 만들 수 있도록 설계되었습니다. 모션 편집기를 사용하면 트윈성을 제어하고 조작할 수 있습니다. 모션 트윈을 만든 후에는 모션 편집기를 사용하여 트윈을 정밀하게 미세 조정할 수 있습니다. 모션 편집기는 한 번에 하나의 속성을 선택하여 편집할 수 있도록 함으로써 트윈 편집에 좀 더 쉽게 집중할 수 있도록 상당히 개선되었습니다.

## 모션 편집기를 사용하는 이유

모션 편집기는 복잡한 트윈을 간편하게 만들 수 있도록 설계되었습니다. 따라서 모션 편집기를 통해 트윈의 해당 속성을 세부적으로 제어할 수 있습니다. 다음은 모션 편집기가 목적으로 제공하는 기능입니다.

- 간편한 액세스 및 수정 - 트윈에 적용되는 모든 속성을 단일 패널 내에서 간편하게 액세스하고 수정할 수 있습니다.
- 서로 다른 여러 부드럽게 프리셋을 추가하거나 사용자 정의 속도 추가: 모션 편집기를 통해 서로 다른 프리셋을 추가하거나 여러 프리셋을 추가하거나 사용자 정의 속도를 만들 수 있

습니다. 트윈 속성에 부드럽게를 추가하는 것은 객체의 실제 비헤이비어를 에뮬레이션하는 가장 쉬운 방법입니다.

- 결과 곡선: 개별 속성에 부드럽게를 적용하고 결과 곡선을 사용하여 개별 속성 그래프에서 이들 부드럽게 효과를 볼 수 있습니다. 결과 곡선은 실제 트윈 표현합니다.
- 앵커 포인트 및 제어점: 앵커 포인트 및 제어점을 사용하여 트윈 주요 섹션을 분리한 후 편집할 수 있습니다.
- 세로 조정된 애니메이션: 모션 편집기는 속성 곡선을 조정하여 개별 속성에 곡선 패스 트윈 만드는 등 특정 종류의 애니메이션을 제작하는 유일한 수단입니다.



(A) 트윈 적용된 속성 (B) 앵커 포인트 추가 버튼 (C) 보기에 맞추기 전환 (D) 속성 제거 버튼 (E) 부드럽게 추가 (F) 세로 확대/축소 전환

맨 위로

## 모션 편집기 창 열기

이 문서의 설명은 모션 트윈 이미 만들었다는 가정 하에서 모션 편집기를 사용한 트윈 세 조정에 대해 설명합니다. 모션 트윈들기에 대한 정보는 모션 트윈 애니메이션을 참조하십시오.

모션 편집기를 열려면 다음을 수행합니다.

1. 타임라인에서 미세 조정하려는 모션 트윈위를 선택한 후 트윈위를 두 번 클릭합니다. 또는 트윈위에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 트윈 조정을 선택하면 모션 편집기가 열립니다.

맨 위로

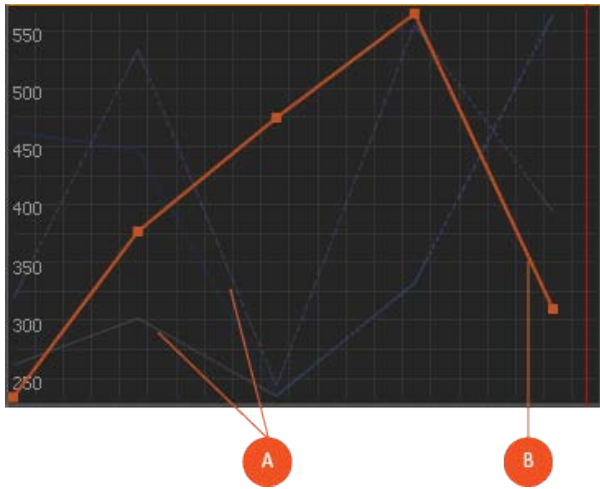
## 속성 곡선

모션 편집기는 속성 곡선이라는 2차원 그래프를 사용하여 트윈 속성을 표현합니다. 이러한 그래프는 모션 편집기의 격자 내에 합성됩니다. 각 속성에는 자체 속성 곡선이 있으며, 이 속성 곡선의 가로축은 여기서 오른쪽으로 시간 경과를 나타내고 세로축은 속성의 값 변화를 나타냅니다.

모션 편집기 내에서 속성 곡선을 편집하여 모션 트윈을 조작할 수 있습니다. 또한 모션 편집기를 사용하면 속성 곡선을 원활하게 편집할 수 있으며 트윈 더 정밀하게 제어할 수 있습니다. 속성 곡선은 속성 키프레임 또는 앵커 포인트를 추가하여 조작합니다. 그러면 트윈에서 해당 속성의 전환을 표시할 속성 곡선의 주요 부분을 조작할 수

습니다.

참고로, 모션 편집기를 사용하여 트윈의 동안 변경할 수 있는 속성만 편집할 수 있습니다. 예를 들어 트윈의 동안 [그래디언트 경사] 필터의 [품질] 속성에는 한 값만 할당할 수 있으므로 모션 편집기를 사용하여 편집할 수 없습니다.



(A) 서로 겹친 속성 곡선 (B) 현재 선택한 속성에 포커스가 있는 속성 곡선

## 앵커 포인트

앵커 포인트를 사용하면 곡선의 주요 부분을 명시적으로 수정하는 방식으로 속성 곡선을 더 제어할 수 있습니다. 속성 키프레임 또는 앵커 포인트를 추가하여 모션 편집기에서 곡선 대부분의 모양을 정밀하게 제어할 수 있습니다.

앵커 포인트는 격자에서 사각형으로 나타납니다. 모션 편집기를 사용하면 앵커 포인트를 속성 곡선에 추가하거나 위치를 수정하여 트윈 헤비어를 제어할 수 있습니다. 앵커 포인트 추가 시 곡선이 각도를 통과하는 지점에 모통이가 생성됩니다. 하지만 제어점의 베지어 제어를 사용하여 속성 곡선의 선분을 부드럽게 할 수 있습니다.



## 제어점


제어점을 사용하면 앵커 포인트의 어레이서든 속성 커브를 부드럽게 하거나 수정할 수 있습니다. 제어점은 표준 베지어 제어를 사용하여 수정할 수 있습니다.






## 속성 곡선 편집

트윈 속성을 편집하려면 다음을 수행합니다.

1. **Flash Professional CC**에서 트윈위를 선택한 상태로 마우스 오른쪽 버튼 클릭 > 트윈> 조정을 선택하면 모션 편집기가 열립니다. 또는 선택한 트윈위를 간단히 두 번 클릭하면 됩니다.
2. 아래로 스크롤하여 편집할 속성을 선택합니다. 선택 항목을 반전하려면 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 [선택 항목 반전]을 선택합니다.
3. 선택한 속성의 속성 곡선을 표시한 상태로 다음을 수행하도록 선택할 수 있습니다.
  1.  버튼을 클릭하고 앵커 포인트를 추가하려는 속성 곡선의 프레임을 클릭하여 앵커 포인트를 추가합니다. 또는 앵커 포인트를 추가할 곡선을 두 번 클릭합니다.
  2. 방향에 상관없이 기존 앵커 포인트를 선택하여 격자 내의 원하는 프레임으로 이동합니다. 수직으로 이동할 수 있는 거리는 속성의 값 범위로 제한됩니다.
  3. 앵커 포인트를 선택하고 **Ctrl** 키(MAC의 경우 **Cmd** 키)를 누른 채 클릭하여 앵커 포인트를 제거합니다.

## 제어점을 사용하여 속성 곡선 편집

제어점을 사용하여 속성 곡선을 편집하려면 다음을 수행합니다.

1. **Flash Professional CC**에서 트윈위를 선택한 상태로 마우스 오른쪽 버튼 클릭 > 트윈> 조정을 선택하면 모션 편집기가 열립니다. 또는 선택한 트윈위를 두 번 클릭하면 됩니다.
2. 아래로 스크롤하여 편집할 속성을 선택합니다. 선택 항목을 반전하려면 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 [선택 항목 반전]을 선택합니다.
3. 선택한 속성의 속성 곡선을 표시한 상태로 다음을 수행하도록 선택할 수 있습니다.
  1.  버튼을 클릭하고 격자 내에서 앵커 포인트를 추가하려는 프레임을 클릭하여 앵커 포인트를 추가합니다. 또는 앵커 포인트를 추가할 곡선을 두 번 클릭합니다.또는
  2. 격자에서 기존 앵커 포인트를 선택합니다.
4. 앵커 포인트를 선택한 상태에서 **Alt** 키를 누른 채 직으로 드래그하여 제어점을 활성화합니다. 베지어 제어기를 통해 모퉁이 선분을 부드럽게 하는 방식으로 곡선의 모양을 수정할 수 있습니다.

## 속성 곡선 복사

모션 편집기 내의 속성 간에 속성 곡선을 복사할 수도 있습니다.

속성 곡선을 복사하려면 다음을 수행합니다.

1. **Flash Professional CC**에서 트윈위를 선택한 상태로 마우스 오른쪽 버튼 클릭 > 트윈> 조정을 선택하면 모션 편집기가 열립니다. 또는 선택한 트윈위를 두 번 클릭하면 됩니다.
2. 복사하려는 곡선의 속성을 선택하고 마우스 오른쪽 버튼 클릭 > 복사를 선택하거나 **Ctrl + C**(MAC의 경우 **Cmd + C**)를 누릅니다.
3. 절대값을 갖는 곡선을 붙여넣으려면 복사한 속성 곡선을 붙여넣을 속성을 선택하고 마우스 오른쪽 버튼 클릭 > 붙여넣기를 선택하거나 **Ctrl + V**(MAC의 경우 **Cmd + V**)를 누릅니다.
4. 대상 곡선의 범위 내에 곡선을 붙여넣으려면 복사한 속성 곡선을 붙여넣을 속성을 선택하고 마우스 오른쪽 버튼 클릭 > 현재 범위에 맞춰 붙여넣기를 선택합니다.

## 속성 곡선 반전

속성 곡선을 반전하려면 다음을 수행합니다.

1. 모션 편집기에서 속성을 선택합니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼 클릭 > 반전을 선택하여 속성 곡선을 반전합니다.

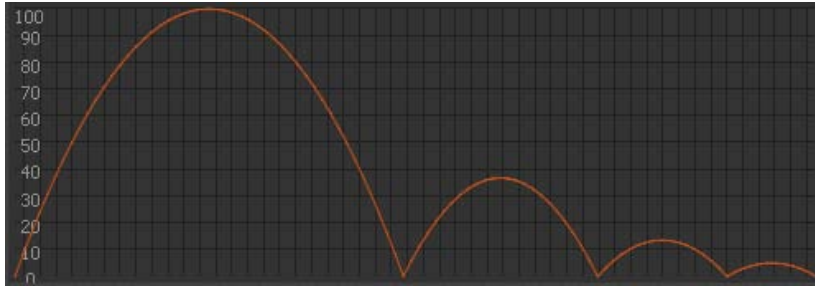
맨 위로

## 프리셋 및 사용자 정의 속도 적용

[부드럽게]를 사용하면 트윈 속도를 제어하여 더 사실적인 움직임이나 더 재미있는 효과를 표현할 수 있습니다. 모션 트윈 [부드럽게]를 적용하면 애니메이션의 시작 또는 끝 부분을 조작하여 객체의 좀 더 자연스러운 움직임을 만들 수 있습니다. 예를 들어 [부드럽게]를 사용하는 가장 일반적인 용도 중 하나는 객체 모션 경로의 끝에 실감나는 가속과 감속을 추가하는 것입니다. 요약하자면 **Flash Pro CC**는 속성에 적용되는 [부드럽게]에 따라 속성 값의 변경 속도를 수정할 수 있습니다.

부드럽게는 간단하거나 복합 수 있습니다. **Flash**에는 간단한 효과 또는 복합 효과에 적용할 수 있는 다양한 프리셋 부드럽게 범위가 포함되어 있습니다. 또한 부드럽게에 값을 할당하여 트윈 시각적 효과를 개선할 수도 있습니다. 모션 편집기에서 사용자가 직접 사용자 정의 곡선 부드럽게를 만들 수도 있습니다.

모션 편집기의 부드러운 곡선은 복합 수 있으므로 부드러운 곡선을 사용하여 스테이지에 복합 모션 경로를 만들지 않고도 스테이지에 복합 모션을 만들 수 있습니다. 또한 부드러운 곡선을 사용하여 위치 X 및 Y 같은 공간적 속성뿐만 아니라 다른 속성의 복합 트윈 만들 수 있습니다.

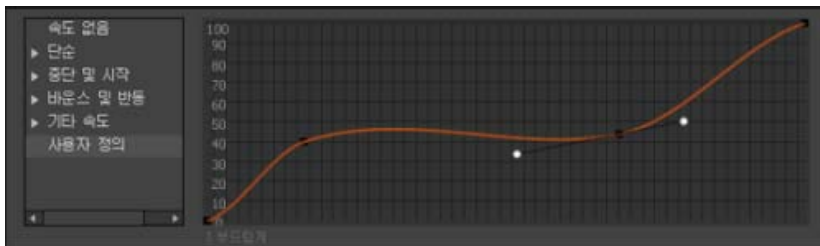


튀기기 프리셋 부드럽게를 그린 곡선

## 사용자 정의 속도



사용자 정의 속도를 사용하면 모션 편집기에서 사용자 정의 부드러운 곡선을 사용하여 사용자 자신의 부드럽게를 만들 수 있습니다. 그런 다음 선택한 트윈 모든 속성에 사용자 정의 속도를 적용할 수 있습니다.

사용자 정의 속도 그래프는 시간 경과에 따른 모션 정도를 나타냅니다. 가로축은 프레임 수를 나타내고 세로축은 트윈 변경률을 나타냅니다. 애니메이션의 첫 번째 값은 0%이고 마지막 키프레임은 0% ~ 100%로 설정될 수 있습니다. 트위닝된 인스턴스의 변경률은 그래프의 곡선 기웍으로 표시됩니다. 그래프에 가로 선(기웍 없음)을 생성하면 속도는 0이고 그래프에 세로 선을 생성하면 속도가 즉시 변경됩니다.



## 속성 곡선에 부드러운 곡선 적용

트위닝된 속성에 [부드럽게]를 추가하려면 다음을 수행합니다.

1. 모션 편집기에서 [부드럽게]를 적용하려는 속성을 선택하고 [속도 추가] 버튼을 클릭하여 [부드럽게] 패널을 표시합니다.
2. [부드럽게] 패널에서 다음을 선택할 수 있습니다.
  1. 에서 프리셋을 선택하여 프리셋 부드럽게를 적용합니다. [부드럽게] 필드에 값을 입력하여 부드럽게의 강도를 지정합니다.
  2. 에서 [사용자 정의 속도]를 선택하고 부드러운 곡선을 수정하여 사용자 정의 속도를 만듭니다. 자세한 내용은 [사용자 정의 속도 곡선 만들기 및 적용](#)을 참조하십시오.
3. [부드럽게] 패널 바깥에서 아무 곳이나 클릭하여 패널을 닫습니다. 속성에 적용한 속도의 이름이 [속도 추가] 버튼에 나타납니다.

## 사용자 정의 속도 곡선 만들기 및 적용

트위닝된 속성에 사용자 정의 속도를 만들어 적용하려면 다음을 수행합니다.

1. 모션 편집기에서 사용자 정의 속도를 적용하려는 속성을 선택하고 [속도 추가] 버튼을 클릭하여 [부드럽게] 패널을 표시합니다.
2. [부드럽게] 패널에서 기본 사용자 정의 속도 곡선을 다음 방식으로 수정할 수 있습니다.
  1. Alt 키를 누른 채 클릭하여 곡선에 앵커 포인트를 추가합니다. 또한 격자의 원하는 지점으로 앵커 포인트를 이동할 수도 있습니다.
  2. 앵커 포인트의 어드레스로든 곡선 선분을 부드럽게 할 수 있도록 앵커 포인트의 제어점(앵커 포인트에서 Alt+클릭)을 활성화합니다.
3. [부드럽게] 패널 바깥쪽을 클릭하여 패널을 닫습니다. [속도 추가] 버튼은 속성에 사용자 정의 속도를 적용했다는 것을 나타내는 '사용자 정의'로 표시됩니다.

## 부드러운 곡선 복사

부드러운 곡선을 복사하려면 다음을 수행합니다.

1. [부드럽게] 패널에서 복사하려는 부드러운 곡선을 선택하고 Ctrl + C(MAC의 경우 Cmd + C)를 누릅니다.
2. 복사한 부드러운 곡선을 붙여넣을 속성을 선택하고 Ctrl + V(MAC의 경우 Cmd + V)를 누릅니다.

## 여러 속성에 속도 적용

이제 속성 그룹 프리셋 또는 사용자 정의 속도를 적용할 수 있습니다. 모션 편집기에서는 속성을 속성 그룹 하위 속성의 계층 구조로 구성합니다. 임의의 수준, 즉 이 계층 구조 내의 개별 속성 또는 속성 그룹 속도를 적용할 수 있습니다.

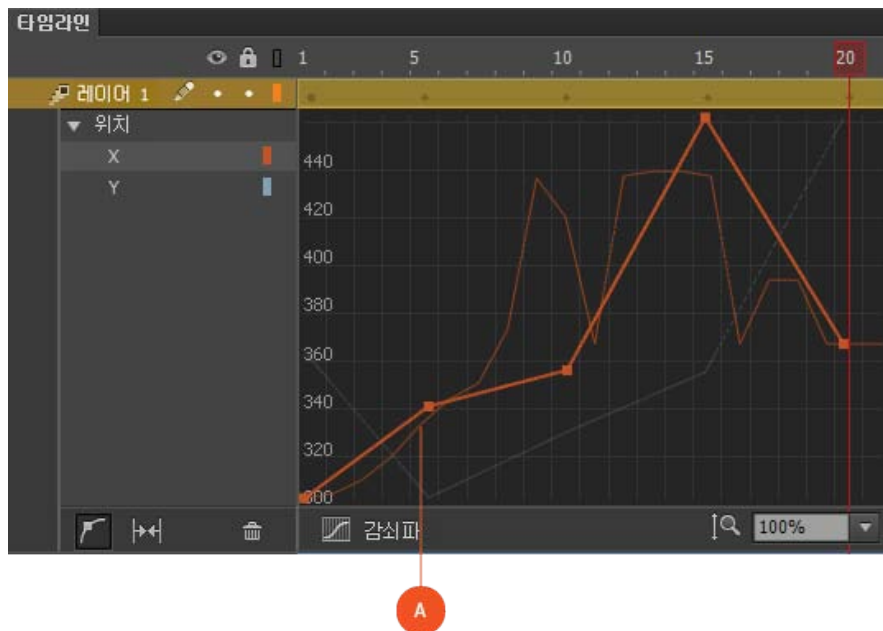
속성 그룹 속도를 적용한 후 하위 속성을 개별적으로 계속 편집할 수 있습니다. 또한 그룹 속도와는 다른 속도를 하위 속성에 적용할 수도 있습니다.

여러 속성에 속도를 적용하려면 다음을 수행합니다.

1. 모션 편집기에서 속성 그룹을 선택하고 [속도 추가] 버튼을 클릭하여 [부드럽게] 패널을 표시합니다.
2. [부드럽게] 패널에서 [프리셋 부드럽게]를 선택하거나 [사용자 정의 속도]를 만듭니다. [부드럽게] 패널 외부의 아무 곳이나 클릭하여 선택한 속도를 속성 그룹에 적용합니다.

## 결과 곡선

속성 곡선에 부드러운 곡선을 적용하면 시각적 오버레이(일명, 결과 곡선)가 격자에 표시됩니다. 결과 곡선은 속성 곡선에 적용된 부드럽게 효과를 정확하게 표현합니다. 또한 결과 곡선은 트랜스페의 최종 애니메이션을 나타냅니다. 결과 곡선을 사용하면 애니메이션 테스트 시 스테이지에서 볼 수 있는 효과를 더 쉽게 이해할 수 있습니다.



(A) 위치 X 속성에 적용된 부드럽게의 [탄력 있게 안으로] 프리셋에 대한 결과 곡선

## 모션 편집기 표시 제어

모션 편집기에서 편집하기 위해 표시할 속성 곡선 및 각 속성 곡선의 표시 크기를 제어할 수 있습니다. 속성 곡선을 크게 표시할수록 편집하기 쉬워집니다.

- 새로운 모션 편집기에는 트랜스페 적용된 속성만 표시됩니다.
- 보기에 맞추기 전환(↔)을 사용하여 타임라인 쪽에 모션 편집기를 맞출 수 있습니다.
- 모션 편집기의 크기를 조정하고 타임라인의 확대/축소 컨트롤을 사용하여 더 적은 프레임(▲) 또는 더 많은 프레임(▼)을 표시하도록 선택할 수 있습니다. 또한 슬라이더를 사용하여 모션 편집기의 적합한 보기를 설정할 수도 있습니다.
- 모션 편집기에는 세로 확대/축소 전환 기능이 있습니다. 세로 확대/축소를 사용하면 모션 편집기 내에서 적합한 범위의 속성 값을 표시할 수 있습니다. 또한 확대/축소를 사용하면 속성 곡선에 줌을 맞춰 더 미세하게 편집할 수 있습니다.
- 기본적으로 속성은 모션 편집기의 왼쪽에 확장되어 나타납니다. 하지만 속성 이름을 클릭하여 드릴다운 목록을 축소할 수 있습니다.

## 키보드 단축키

두 번 클릭 - 속성 곡선을 두 번 클릭하면 앵커 포인트가 추가됩니다.

Alt+드래그 - 앵커 포인트를 Alt+드래그하면 제어점이 활성화됩니다.

**Alt+** 드래그 - 선택한 제어점을 조작합니다(한쪽 부분만 편집).

**Alt+** 클릭 - 앵커 포인트를 **Alt+** 클릭하면 하나 이상의 제어점이 비활성화됩니다.

**Shift+** 드래그 - 직선 방향으로 앵커 포인트가 이동합니다.

**Command/Ctrl +** 클릭 - 앵커 포인트가 **삭제**됩니다.


위/아래 화살표 키 - 선택한 앵커 포인트를 세로로 이동합니다.

**Command/Ctrl + C/V** - 선택한 곡선을 복사하고 붙여넣습니다.

**Command/Ctrl + R** - 선택한 곡선을 반전합니다.

**Command/Ctrl +** 마우스 휠 스크롤 - 확대/축소합니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 모양 트위닝

모양 트윈

모양 트윈 만들기

모양 토크를 사용하여 모양 변경 내용 제어

가변 폭을 사용하여 획 모양 트위닝

맨 위로

## 모양 트윈

모양 트위닝의 경우 타임라인의 **첫** 프레임에 **백** 모양을 그리고 또 다른 **첫** 프레임에서 해당 모양을 변경하거나 다른 모양을 그립니다. 그러면 **Flash Professional**에서 그 사이 프레임에 중간 모양을 삽입하여 한 모양이 다른 모양으로 변형되는 애니메이션을 만듭니다.

**Flash Pro**를 사용하면 균일한 실선뿐 아니라 아름다운 비균일 획에도 모양 트윈을 추가할 수 있습니다. 또한 가변 폭 도구를 사용하여 개선된 획에 모양 트윈을 추가할 수도 있습니다. 원하는 결과를 얻기 위해 사용할 모양을 시험해 보십시오. 모양 힌트를 사용하여 끝 모양의 **첫** 점에 일치하는 시작 모양의 점을 **Flash Professional**에 알릴 수 있습니다.

모양 트윈에서 모양의 위치 및 색상을 트위닝할 수도 있습니다.

모양 트위닝을 **그림** 인스턴스 또는 비트맵 이미지에 적용하려면 이러한 요소를 분리하십시오. 자세한 내용은 **심볼 인스턴스 분리**를 참조하십시오.

모양 트위닝을 텍스트에 적용하려면 텍스트를 두 번 분리하여 객체로 변환해야 합니다. 자세한 내용은 **심볼 인스턴스 분리**를 참조하십시오.

맨 위로

## 모양 트윈 만들기

다음 단계에서는 타임라인의 프레임 1에서 프레임 30까지의 모양 트윈 만드는 방법을 보여 줍니다. 그러나 선택하는 타임라인의 모든 부분에서 트윈을 만들 수 있습니다.

1. 프레임 1에서 사각형 도구를 사용하여 사각형을 그립니다.
2. 동일한 레이어의 프레임 30을 선택한 다음 [삽입] > [타임라인] > [빈 키프레임]을 선택하거나 **F7** 키를 눌러 빈 키프레임을 추가합니다.
3. 스테이지에서 타원형 도구를 사용하여 프레임 30에 원을 그립니다.

이제 프레임 1에 사각형이 있는 키프레임이, 프레임 30에 원이 있는 키프레임이 표시되어야 합니다.

4. 타임라인에서 두 도형을 포함하는 레이어의 두 키프레임 사이에서 프레임 중 하나를 선택합니다.
5. [삽입] > [모양 트윈]을 선택합니다.

**Flash**는 두 키프레임 사이의 모든 프레임에 모양을 삽입합니다.

6. 트윈 미리 보려면 타임라인에서 재생 헤드를 프레임 위로 이동하거나 **Enter** 키를 누릅니다.
7. 모양과 함께 모션을 트위닝하려면 프레임 30의 모양을 스테이지에서 프레임 1의 모양 위치와 다른 위치로 이동합니다.

Enter 키를 뿔 애니메이션을 미리 봅니다.

8. 모양의 색상을 트위닝하려면 프레임 1의 모양 색상을 프레임 30의 모양 색상과 다르게 지정합니다.
9. 트웬 부드럽게를 추가하려면 두 키프레임 사이의 프레임 중 하나를 선택하고 속성 관리자 의 [부드럽게] 필드에 값을 입력합니다.

트웬 시작 부분을 부드럽게 하려면 음수 값을 입력합니다. 트웬 끝 부분을 부드럽게 하려면 양수 값을 입력합니다.

맨 위로

## 모양 힌트를 사용하여 모양 변경 내용 제어

보다 복잡거나 예측하기 어려운 모양으로 변경하려면 모양 힌트를 사용합니다. 모양 힌트는 시작 및 끝 모양에 일치해야 하는 점을 구분합니다. 예를 들어, 표정이 변하는 얼굴 그림을 트위닝하는 경우 모양 힌트를 사용하여 각 눈 모양을 표시할 수 있습니다. 이젠 하면 모양이 변할 때 얼굴을 분간할 수 있습니다. 변형 과정에서도 각각의 눈 모양을 인식할 수 있으며 각각의 눈 모양이 따로따로 변합니다.



모양 힌트에는 시작 모양과 끝 모양에 일치하는 점을 구분하는 a에서 z까지의 콤마 포함됩니다. 최대 26 개의 모양 힌트를 사용할 수 있습니다.

모양 힌트는 시작 키프레임에서는 **빨간색**, 끝 키프레임에서는 **파란색**이며 곡선 위가 아닐 경우 빨간색입니다.

모양을 트위닝할 때 최선의 결과를 얻려면 다음 지침을 따르는 것이 좋습니다.

- 복잡 모양을 트위닝할 때 중간 모양을 만들어 시작 모양과 끝 모양을 정의하는 대신 트위닝합니다.
- 모양 힌트의 **순서**를 유지합니다. 예를 들어, 삼각형에 대해 세 개의 모양 힌트를 사용하는 경우 원본 삼각형과 트위닝 대상 삼각형에서 순서가 같아야 합니다. 첫 번째 키프레임에서 순서가 **abc**이면 두 번째 키프레임에서는 순서가 **acb**가 될 수 없습니다.
- 모양의 **곡선** 모서리에서 반 시계 방향 순서로 시작되도록 모양 힌트를 배치하면 최상의 결과를 얻을 수 있습니다.

## 모양 힌트 사용

1. 모양-트위닝된 시퀀스에서 첫 번째 키프레임을 선택합니다.
2. [수정] > [모양] > [모양 힌트 추가]를 선택합니다. 시작 모양 힌트는 a라는 콤마 있는 빨간색 원으로 모양 위에 나타납니다.
3. 표시할 점으로 모양 힌트를 이동합니다.
4. 트위닝 시퀀스에서 마지막 키프레임을 선택합니다. 끝 모양 힌트는 a라는 콤마 있는 파란색 원으로 모양 위에 나타납니다.

5. 모양 힌트를 표시한 첫 번째 점에 일치해야 하는 끝 모양의 점으로 이동합니다.
6. 모양 트위닝에 모양 힌트가 적용되어 어떻게 변하는지 확인하려면 애니메이션을 다시 재생합니다. 트위닝을 세밀하게 조절하려면 모양 힌트를 이동합니다.
7. 이 과정을 반복하여 모양 힌트를 추가합니다. 이때 하면 **b**, **c** 등의 이어지는 **참**을 사용하여 새 힌트가 나타납니다.

## 모든 모양 힌트 보기

- [보기] > [모양 힌트 표시]를 선택합니다. 모양 힌트가 포함된 레이어와 키프레임은 모양 힌트 표시에 대해 사용할 수 있어야 합니다.

## 모양 힌트 제거

- 모양 힌트를 스테이지 밖으로 드래그합니다.

## 모든 모양 힌트 제거

- [수정] > [모양] > [모든 힌트 제거]를 선택합니다.

맨 위로

## 가변 폭을 사용하여 획 모양 트위닝

Flash Pro CC 2014에서는 가변 폭을 사용하여 획에 모양 트윈을 추가할 수 있습니다. 이전 Flash Pro에서는 균일한 실선 및 모양에만 모양 트윈을 만들 수 있도록 지원했습니다. 따라서 디자이너들이 가변 폭 도구를 사용하여 향상된 획과 같은 비균일 획에 모양 트윈을 만들지 못했습니다. 가변 폭을 사용한 획 트위닝 기능은 Flash Pro CC 내에서 디자인 가능성을 크게 높입니다.

아름다운 획에 모양 트윈을 추가하는 것과 모양이나 균일한 실선을 트위닝하는 것은 서로 다르지 않습니다. 사용자는 단지 트윈 시작 모양과 최종 모양만 정의하면 됩니다. 그러면 Flash Pro에서 트윈 중간 프레임을 자동으로 만듭니다.

## 가변 폭 도구

가변 폭 도구를 사용하면 균일한 실선을 개선하여 아름다운 화려한 획을 만들 수 있습니다. 가변 폭 도구를 사용하여 획을 개선하는 방법에 대한 자세한 내용은 [가변 폭 도구를 사용하여 선 및 모양 개선](#)을 참조하십시오.

## 가변 폭 획에 모양 트윈을 추가

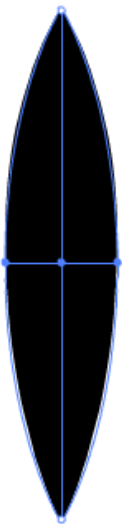
1. Flash Professional CC에서 선 도구를 사용하여 선 하나를 그립니다.





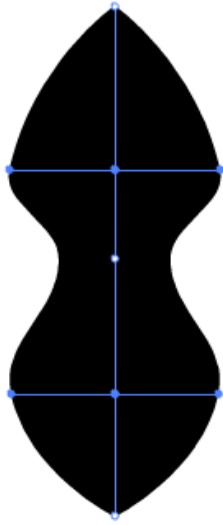
획 값을 2px로 설정한 상태로 스테이지에서 선 도구를 사용하여 그린 선의 획

- 가변 폭 도구를 사용하여 획의 중간에 폭을 추가합니다(아래 그림 참조). 가변 폭 도구 사용법에 대한 자세한 내용은 [가변 폭 도구를 사용하여 획 향상](#)을 참조하십시오.



획 값을 68.0px로 설정한 상태로 가변 폭 도구를 사용하여 만든 가변 폭 획

- 타임라인에서 다른 프레임(예: 프레임 30)을 선택하고 트랜스폼 사용할 획의 최종 모양을 만듭니다.



모양 트윈 마지막 키프레임에 추가된 최종 모양

4. 프레임 1과 30 사이의 아토프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 모양 트윈들을 선택합니다.

#### 가변 폭 프로파일에 모양 트윈을 추가

Flash Pro CC에서는 또한 가변 폭 프로파일로 저장된 아름다운 획에 모양 트윈을 추가할 수 있습니다. 트윈 시작 모양 및 최종 모양에 폭 프로파일을 적용할 수 있습니다. 그러면 Flash에서 자동으로 부드러운 모양 트윈을 만듭니다.

폭 프로파일이렇게 다시 사용할 수 있도록 가변 폭 도구로 만들고 저장한 아름다운 획을 말합니다. 폭 프로파일에 대한 자세한 내용은 [폭 프로파일 저장](#)을 참조하십시오.

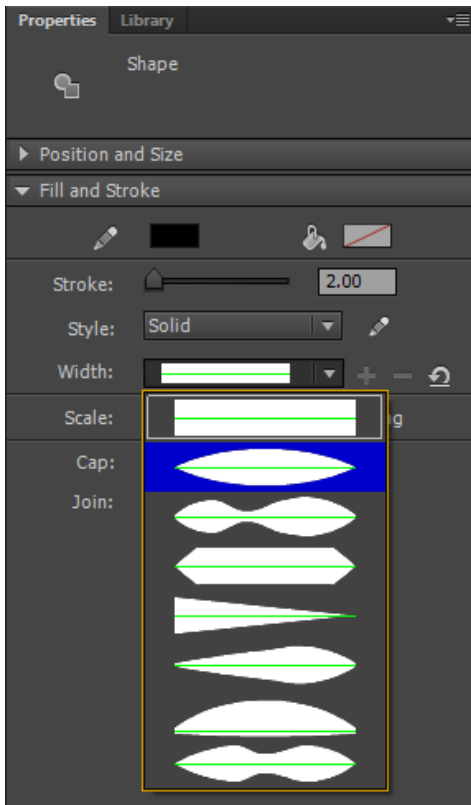
가변 폭 프로파일에 모양 트윈을 추가하려면 다음을 수행합니다.

1. Flash Professional CC에서 선 도구를 사용하여 스테이지에 선 하나를 그립니다.



획 값을 2px로 설정한 상태로 스테이지에서 선 도구를 사용하여 그린 선의 획

2. 속성 관리자의 [폭] 드롭다운에서 폭 프로파일을 선택하여 적용합니다.



획 값을 68.0px로 설정한 상태로 가변 폭 도구를 사용하여 만든 가변 폭 획

3. 타임라인에서 다른 프레임(예: 프레임 30)을 선택하고 속성 관리자의 [폭] 드롭다운에서 원하는 폭 프로파일을 선택합니다.
4. 프레임 1과 30 사이의 아프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 모양 트윈들을 선택하여 선택한 폭 프로파일에 모양 트윈을 추가합니다.

---

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 프레임 및 키프레임

타임라인에 프레임 삽입

타임라인에서 프레임 선택

타임라인의 레이블 프레임

범위에 따른 프레임 선택 사용

(Flash Professional CC만 해당) 키프레임에 배포

프레임 또는 프레임 시퀀스 복사/붙여넣기

프레임 또는 프레임 시퀀스 삭제

키프레임 또는 프레임 시퀀스 이동

정적 프레임 시퀀스의 길이 변경

키 프레임을 프레임으로 변환

타임라인에서 프레임 내용 미리 보기

필름과 마찬가지로 Adobe Flash Professional 문서는 시간의 흐름을 프레임으로 나눕니다. 타임라인에서 이러한 프레임을 사용하여 문서의 내용을 구성하고 제어합니다. 완성된 내용에서 프레임의 객체를 표시할 순서대로 프레임을 타임라인에 배치합니다.

키프레임은 타임라인에서 새 심볼 인스턴스가 표시되는 프레임입니다. 또한 키프레임은 문서의 일부 모양을 제어하는 ActionScript® 코드가 들어 있는 프레임일 수도 있습니다. 타임라인에 빈 키프레임을 추가하여 나중에 추가하려는 심볼에 대한 자리 표시자로 사용하거나 명시적으로 프레임을 비워 둘 수도 있습니다.

속성 키프레임은 애니메이션의 객체 속성 변경 사항을 정의하는 프레임입니다. Flash Professional에서는 유동 애니메이션을 만들기 위해 속성 키프레임 사이의 속성 값을 트위닝하거나 자동으로 ~~삽입~~ 있습니다. 속성 키프레임을 사용하면 각 프레임을 개별적으로 그리지 않고 애니메이션을 만들 수 있으므로 보다 쉽게 애니메이션을 만들 수 있습니다. 트위닝된 애니메이션을 포함하는 일련의 프레임을 모션 트윈이라고 합니다.

트위닝된 프레임은 모션 트윈에 속하는 프레임입니다.

정적 프레임은 모션 트윈에 속하지 않는 프레임입니다.

타임라인에서 키프레임 및 속성 키프레임을 정렬하여 문서 및 애니메이션의 이벤트 순서를 제어할 수 있습니다.

비디오 및 자습서

- 비디오: [타임라인에서 프레임 편집](#)(~~필~~ = 9:27, Peachpit.com)

맨 위로 ↑

## 타임라인에 프레임 삽입

- 새 프레임을 삽입하려면 [삽입] > [타임라인] > [프레임(F5)]을 선택합니다.
- 새 키프레임을 만들려면 [삽입] > [타임라인] > [키프레임(F6)]을 선택합니다. 또는 키프레임을 삽입하려는 프레임을 마우스 오른쪽 ~~클릭~~ 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [키프레임 삽입]을 선택합니다.
- 빈 키프레임을 새로 만들려면 [삽입] > [타임라인] > [빈 키프레임]을 선택합니다. 또는 키프레임을 삽입하려는 프레임을 마우스 오른쪽 ~~클릭~~ 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [빈 키프레임 삽입]을 선택합니다.

## 타임라인에서 프레임 선택

**Flash Professional**에서는 타임라인에서 프레임을 선택할 수 있는 서로 다른 두 가지 방법을 제공합니다. 프레임 기반 선택(기본값)에서는 타임라인에서 개별 프레임을 선택합니다. 범위에 따른 선택에서는 시퀀스의 프레임을 클릭할 때 한 키프레임에서 다음 키프레임까지 전체 프레임 시퀀스가 선택됩니다. **Flash Professional** 환경 설정에서 범위에 따른 선택을 지정할 수 있습니다.

- 하나의 프레임을 선택하려면 해당 프레임을 클릭합니다. [범위에 따라 선택]을 활성화한 경우 프레임을 **Ctrl** 키를 킼 상태에서 클릭(**Windows**)하거나 **Command** 키를 킼 상태에서 클릭(**Macintosh**)합니다.
- 연속된 여러 개의 프레임을 선택하려면 프레임 위로 커서를 끌거나 **Shift** 키를 킼 상태에서 추가 프레임을 클릭합니다.
- 연속되지 않은 여러 개의 프레임을 선택하려면 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Macintosh**)를 킼 상태에서 추가 프레임을 클릭합니다.
- 타임라인의 모든 프레임을 선택하려면 [편집] > [타임라인] > [모든 프레임 선택]을 선택합니다.
- 정적 프레임의 전체 범위를 선택하려면 두 키프레임 사이의 프레임을 두 번 클릭합니다. [범위에 따라 선택]을 활성화한 경우 시퀀스의 프레임을 클릭합니다.
- 전체 프레임 범위(모션 트윈은 역기구학)를 선택하려면 [환경 설정]에서 [범위에 따라 선택]을 활성화한 경우 범위를 한 번만 클릭합니다. [범위에 따라 선택]을 비활성화한 경우에는 범위를 두 번 클릭합니다. 여러 개의 범위를 선택하려면 **Shift** 키를 킼 상태에서 각 범위를 클릭합니다.

## 타임라인의 레이블 프레임

내용을 정리하는 데 도움이 되도록 타임라인의 프레임에 레이블을 지정할 수 있습니다. **ActionScript**에서 레이블을 통해 해당 프레임을 참조할 수 있도록 프레임에 레이블을 지정할 수도 있습니다. 이렇 하면 타임라인을 재정렬하고 레이블을 다른 프레임 번호로 이동하더라도 **ActionScript**가 여전히 프레임 레이블을 참조하기 때문에 업데이트하지 않아도 됩니다.

프레임 레이블은 키프레임에만 적용될 수 있습니다. 한 가지 유용한 방법은 타임라인에서 별도의 레이어를 만들어서 프레임 레이블을 포함하는 것입니다.

프레임 레이블을 추가하려면

1. 타임라인에서 레이블을 지정할 프레임을 선택합니다.
2. 프레임을 선택한 상태에서 속성 관리자의 [레이블] 섹션에 레이블 이름을 입력합니다.  
**Enter** 또는 **Return** 키를 킵니다.

비디오 및 자습서

- 비디오: [프레임 레이블 사용](#)(길이 = 8:29, Peachpit.com)

## 범위에 따른 프레임 선택 사용

범위에 따른 프레임 선택 기능을 사용하면 클릭 한 번으로 두 키프레임 사이의 프레임 범위를 선택할 수 있습니다.

1. [편집] > [환경 설정]을 선택합니다.

2. [일반] 범주를 선택합니다.
3. [타임라인] 섹션에서 [범위에 따라 선택]을 선택합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

맨 위로 ↑

## (Flash Professional CC만 해당) 키프레임에 배포

[키프레임에 배포] 옵션을 사용하여 스테이지의 여러 객체(심볼 및 비트맵)를 각각의 키프레임에 배포할 수 있습니다.

1. 스테이지의 레이어에 있는 여러 개의 객체를 선택합니다.
2. 스테이지의 아랫이나 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [키프레임에 배포]를 선택합니다.

맨 위로 ↑

## 프레임 또는 프레임 시퀀스 복사/붙여넣기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 프레임 또는 시퀀스를 선택하고 [편집] > [타임라인] > [프레임 복사]를 선택합니다. 바깥 프레임 또는 시퀀스를 선택하고 [편집] > [타임라인] > [프레임 붙여넣기]를 선택합니다.
  - Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 키프레임을 복사할 위치로 드래그합니다.

맨 위로 ↑

## 프레임 또는 프레임 시퀀스 삭제

- 프레임 또는 시퀀스를 선택하고 [편집] > [타임라인] > [프레임 제거]를 선택합니다. 또는 프레임 또는 시퀀스를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [프레임 제거]를 선택합니다.

주변의 프레임은 변경되지 않습니다.

맨 위로 ↑

## 키프레임 또는 프레임 시퀀스 이동

- 키프레임 또는 프레임 시퀀스를 선택한 후에 원하는 위치로 드래그합니다.

맨 위로 ↑

## 정적 프레임 시퀀스의 길이 변경

- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 범위의 시작 또는 끝 프레임을 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.

프레임별 애니메이션 시퀀스의 킴을 변경하려면 [프레임별 애니메이션 만들기](#)를 참조하십시오.

맨 위로 ↑

## 키 프레임을 프레임으로 변환

- 키프레임을 선택하고 [편집] > [타임라인] > [프레임 지우기]를 선택합니다. 또는 키프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [프레임 지우기]를 선택합니다.

지운 키프레임, 그리고 다음 키프레임까지의 모든 프레임의 스테이지 내용은 지운 키프레임 앞에 있는 프레임의 스테이지 내용으로 바뀐다.

[맨 위로](#)

## 타임라인에서 프레임 내용 틱 보기

타임라인의 각 키프레임에서 키프레임에 있는 항목의 축소판<sup>1</sup>리 보기를 볼 수 있습니다.

- 타임라인 패널의 오른쪽 모서리에 있는 [옵션] 메뉴에서 [미리 보기]를 선택합니다.

### 추가 참조

- [탐인](#)
- [매매이션 기본 사항](#)
- [모션 트윈](#)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 프레임별 애니메이션

프레임별 애니메이션 만들기

클래식 또는 모션 트윈을 변환하여 프레임별 애니메이션 만들기

어니언 스키닝 사용

맨 위로

## 프레임별 애니메이션 만들기

프레임별 애니메이션은 프레임마다 스테이지의 내용이 변하므로 단순히 스테이지를 따라 움직이는 대신 모든 프레임에서 이미지가 변하는 복합 애니메이션에 매우 적합합니다. 프레임별 애니메이션일 경우 트윈된 애니메이션에 비해 파일 크기가 좀 더 빠르게 커집니다. 프레임별 애니메이션에서 **Flash Professional**이 프레임 각각에 대한 값을 모두 저장하기 때문입니다.

프레임별 애니메이션을 만들려면 각 프레임을 키프레임으로 정의하고 각 프레임에 대해 서로 다른 이미지를 만듭니다. 새로운 키프레임을 처음 만들면 앞선 키프레임과 동일한 내용이 포함되기 때문에 애니메이션에서 증분식으로 프레임을 수정할 수 있습니다.



1. 활성 레이어로 만들려는 레이어 이름을 클릭하고 레이어에서 애니메이션을 시작할 프레임을 선택합니다.
2. 프레임이 키프레임이 아닐 경우 [삽입] > [타임라인] > [키프레임]을 선택합니다.
3. 시퀀스의 첫 프레임에 대한 아트워크를 만듭니다. 드로잉 도구를 사용하거나, 클립보드에서 그래픽을 붙여넣거나, 파일을 가져올 수 있습니다.
4. 첫 번째 키프레임과 동일한 내용이 있는 키프레임을 새로 추가하려면 같은 행의 오른쪽에 있는 다음 프레임을 클릭하고 [삽입] > [타임라인] > [키프레임]을 선택합니다. 또는 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [키프레임 삽입]을 선택합니다.
5. 애니메이션의 다음 증분 프레임을 만들려면 스테이지에서 이 프레임의 내용을 변경합니다.
6. 프레임별 애니메이션 시퀀스를 끝내려면 원하는 모션을 만들 때까지 4단계와 5단계를 반복합니다.
7. 애니메이션 시퀀스를 테스트하려면 [컨트롤] > [재생]을 선택하거나 컨트롤러([화우] > [툴바] > [컨트롤러])에서 [재생] 버튼을 클릭합니다.

맨 위로

클래식 또는 모션 트윈을 변환하여 프레임별 애니메이션 만들기



클래식 트윈은 모션 트윈위를 프레임별 애니메이션으로 변환할 수 있습니다. 프레임별 애니메이션에서 각 프레임에는 각각 애니메이션 심볼의 개별 인스턴스를 포함하는 개별 키프레임(속성 키프레임이 아님)이 포함되어 있습니다. 프레임별 애니메이션에는 보간 속성 값이 포함되어 있지 않습니다.

- 변환할 트윈위를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 [프레임별 애니메이션으로 변환]을 선택합니다.

맨 위로

## 어니언 스키닝 사용

일반적으로 스테이지에서는 한 번에 한 개의 애니메이션 시퀀스 프레임이 나타납니다. 프레임별 애니메이션을 배치하고 편집할 때 동시에 둘 이상의 프레임을 스테이지에 표시하면 보다 편리합니다. 재생 헤드에서 프레임은 색상으로 표시되는 반면 주위에 있는 프레임은 회색 나타나 각 프레임이 반쯤 어니언킨 용지 위에 그려져 여러 용지가 각각의 위에 쌓인 듯이 보입니다. 회색 표시된 프레임은 편집할 수 없습니다.



비디오 및 자습서

- 비디오: [어니언키닝 및 격자에 객체 정렬](#)(길이 = 8:34, Adobe Press)

### 스테이지에서 애니메이션의 여러 프레임 동시에 보기

- [어니언킨] 버튼을 클릭합니다. 타임라인 헤더에서 [시작 어니언킨]과 [끝 어니언킨] 표시자 간의 모든 프레임이 문서 끝의 프레임으로 쌓입니다.

### 어니언키닝 표시 제어

- 어니언키닝된 프레임을 외곽선으로 표시하려면 [어니언킨 외곽선] 버튼 을 클릭합니다.
- 어니언킨 표시자의 위치를 변경하려면 포인터를 새로운 위치로 드래그합니다. 일반적으로 어니언킨 표시자는 현재 프레임 포인터와 함께 이동합니다.
- 어니언킨 표시자 사이에 있는 모든 프레임의 편집을 활성화하려면 [여러 프레임 편집] 버튼 을 클릭합니다. 어니언키닝의 경우 항상 현재 프레임만 편집할 수 있습니다. 그러나 어니언스킨 표시자 사이에 있는 각 프레임의 경우 해당 내용을 표시할 수 있으며 현재 프레임이 어떤 프레임이든 관계없이 각 프레임을 편집할 수 있습니다.

참고: 어니언키닝이 활성화되어 있으면 잠긴 레이어(자물쇠 모양 아이콘이 있는 레이어)는 표시되지 않습니다. 너무 많은 이미지로 인해 발생하는 일이 없도록 어니언키닝 대상이 아님이어는 잠그거나 끄는 것이 좋습니다.

### 어니언킨 표시자의 표시 변경

- [어니언킨 표시자 수정] 버튼을 클릭하고 다음 항목 중에서 선택합니다.

표시자 항상 표시 어니언키닝 활성화 여부에 관계없이 타임라인 헤더에 어니언킨 표시자가 표시됩니다.

앵커 어니언킨 표시자가 타임라인 헤더의 현재 위치에 고정됩니다. 일반적으로 어니언스킨 범위는 현재 프레임 포인터와 어니언킨 표시자에 상대적입니다. 어니언킨 표시자를 고정하면 현재 프레임 포인터와 함께 이동되는 것을 막을 수 있습니다.

어니언 2 현재 프레임의 어니언 두 프레임이 표시됩니다.

어니언 5 현재 프레임의 어니언 ~~쪽~~ 다섯 개의 프레임이 표시됩니다.

모두 어니언 적용 현재 프레임의 어니언 ~~쪽~~ 모든 프레임이 표시됩니다.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 사용자 정의 브러시

## 개요

사용자 정의 브러시 선택

사용자 정의 브러시 만들기

스테이지 확대/축소 레벨 및 크기 조절을 사용하여 브러시 크기 확대/축소

사용자 정의 브러시 편집

사용자 정의 브러시 삭제

클라우드와 사용자 정의 브러시 동기화

[맨 위로](#)

## 개요

Adobe Flash Professional CC의 브러시 도구(B) 사용 시 모양, 각도 등 브러시의 매개 변수를 설정하여 브러시를 사용자 정의할 수 있습니다. 따라서 드로잉 필요에 맞게 브러시 도구를 사용자 정의하여 프로젝트에서 자연스러운 아트웍을 만들 수 있습니다. 도구 상자에서 브러시 도구를 선택한 경우 [속성 관리자]를 통해 **Flash Professional**에서 사용자 정의 브러시를 선택, 편집 및 만들 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## 사용자 정의 브러시 선택

기본적으로 브러시 도구는 다양한 모양으로 그릴 수 있도록 사용자 정의된 모양의 다양한 브러시를 제공합니다. 도구 상자에서 브러시 도구를 선택하면 다양한 브러시 모양을 확인할 수 있습니다. 그리고 [속성 관리자]에서 "브러시" 설정 아래에서 볼 수 있습니다.

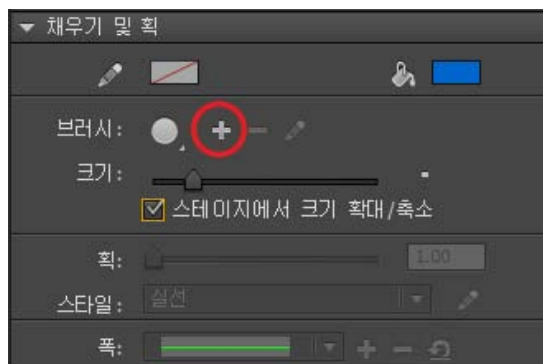
[브러시] 드롭다운 메뉴에서 브러시를 선택하여 스테이지에 아트웍 그리기를 시작할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

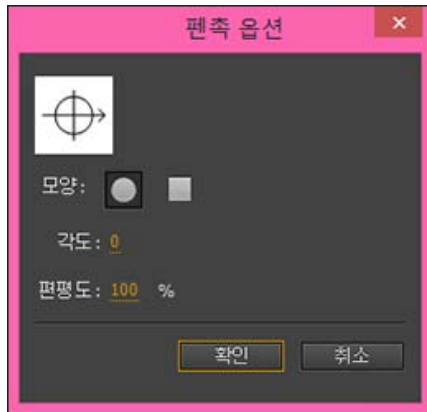
## 사용자 정의 브러시 만들기

다음과 같은 방법으로 크기, 각도 및 편평도를 사용자 정의하여 사용자 정의 브러시를 만들 수 있습니다.

1. 도구 상자에서 "브러시 도구(B)"를 클릭하고 [속성 관리자]에서 "브러시" 설정 옆에 있는 "+" 버튼을 클릭합니다.



1. [Nib 옵션] 대화 상자에서 모양을 선택하고 각도와 편평도(%)를 지정합니다. 매개 변수를 설정한 후 브러시 미리 보기를 볼 수 있습니다.



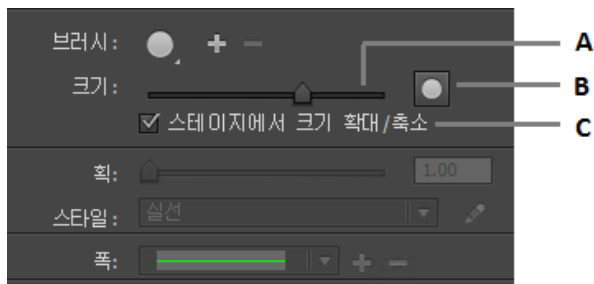
1. [확인]을 클릭합니다. [속성 관리자]에서 새로운 사용자 정의 브러시가 현재 문서의 기본 브러시로 선택되었습니다.

맨 위로 <sup>+</sup>

## 스테이지 확대/축소 레벨 및 크기 조정을 사용하여 브러시 크기 확대/축소

'스테이지에 맞춰 크기 확대/축소' 체크 상자를 사용하여 스테이지의 변화하는 확대/축소 레벨에 비례하여 브러시 크기를 조절할 수 있습니다. 이를 통해 임의의 확대/축소 레벨로 조정하여 원활하게 그릴 수 있습니다. 스테이지의 확대/축소 레벨을 변경하는 경우에도 일정한 픽셀 크기를 유지하면서 브러시의 이전 기본 비헤이비어로 되돌리려면 브러시 속성 관리자에서 '스테이지에 맞춰 크기 확대/축소' 체크 상자를 비활성화해야 합니다.

[크기] 옵션을 조정하여 원하는 크기로 브러시의 크기를 조정할 수 있습니다. [크기] 옵션 옆에 있는 미리 보기 아이콘은 크기를 조정함에 따라 변화하는 브러시 크기를 나타냅니다.



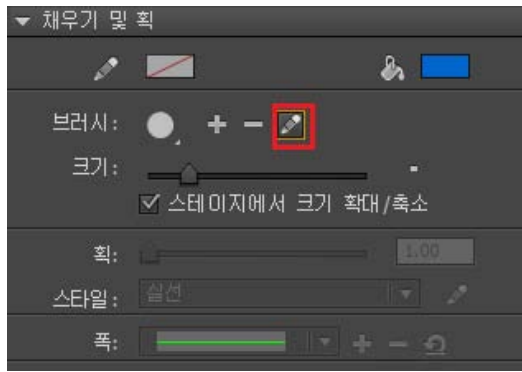
- A.** 브러시 크기 조정 **B.** 크기를 조정하면서 브러시 크기 미리 보기 **C.** 스테이지 확대/축소 레벨에 맞춰 브러시 크기 확대/축소

맨 위로 <sup>+</sup>

## 사용자 정의 브러시 편집

사용자 정의 브러시를 만들고 속성을 다음과 같이 변경할 수 있습니다.

1. [속성 관리자]에서 브러시 옵션 옆의 연필 모양 아이콘 버튼을 클릭하여 수정하고 싶은 사용자 정의 브러시를 선택할 수 있습니다.



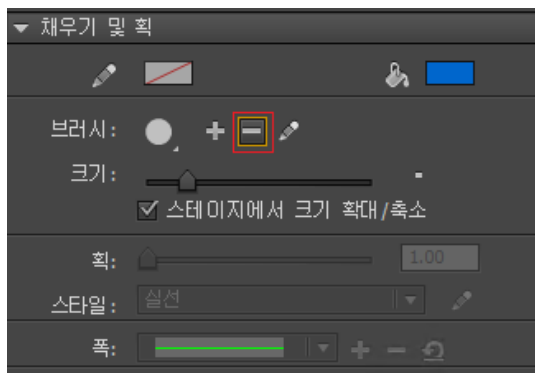
1. [Nib 옵션] 대화 상자에서 모양, 각도, 편평도(%) 등의 속성을 수정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 직접 만든 브러시만 편집할 수 있으며 기본 브러시의 속성은 수정할 수 없습니다.

[맨 위로](#)

## 사용자 정의 브러시 삭제

1. 만든 사용자 정의 브러시를 삭제하려면 도구 상자에서 "브러시 도구(B)"를 선택하고 [속성 관리자]에서 [채우기 및 획] 아래에서 삭제할 사용자 정의 브러시를 선택합니다.
2. 활성화된 "-" 버튼을 클릭합니다. 선택한 사용자 정의 브러시가 목록에서 삭제됩니다.

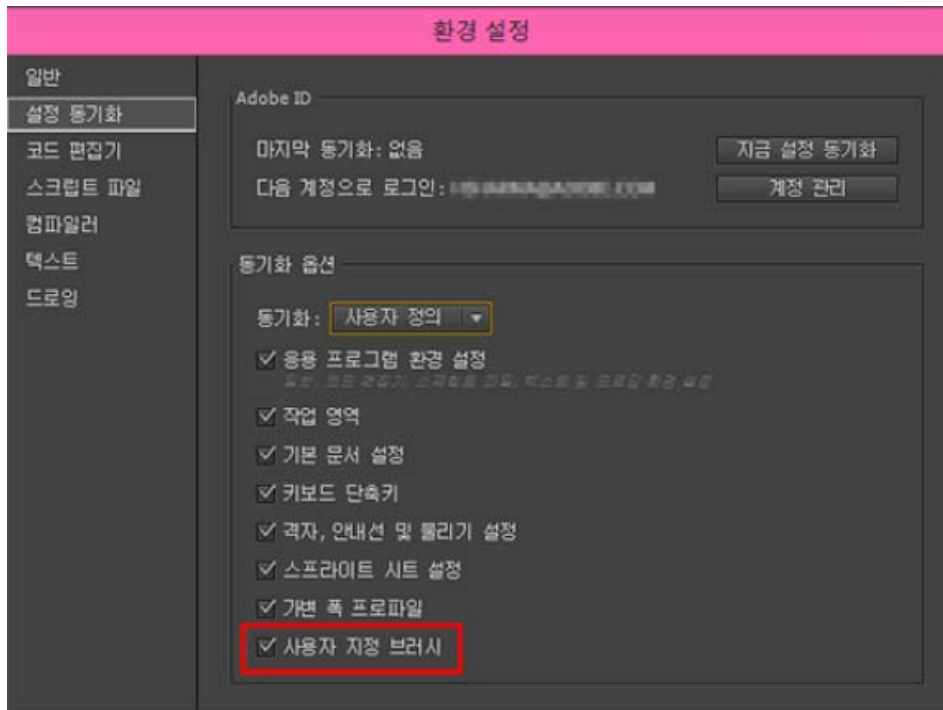


참고: 직접 만든 브러시만 삭제할 수 있습니다. 기본 브러시는 삭제할 수 없습니다.

[맨 위로](#)

## 클라우드와 사용자 정의 브러시 동기화

직접 만든 사용자 정의 브러시를 Flash 환경 설정을 통해 클라우드(Creative Cloud 계정)와 동기화할 수 있습니다. Mac에서 이 작업을 하려면 [편집] > Windows 또는 Flash의 [환경 설정] > [환경 설정]으로 이동합니다. 아래와 같이 "동기화 설정" 섹션 아래 사용자 정의 브러시를 동기화할 수 있는 옵션이 있습니다.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# HTML5 Canvas 문서 만들기 및 제작

## HTML5 Canvas란?

새 **HTML5 Canvas** 문서 유형

**Flash Professional** 및 **Canvas API**

**HTML5 Canvas** 문서 만들기

**HTML5 Canvas** 문서에 대화형 기능 추가

**JavaScript** 코드 조작 사용

**CreateJS** 설명서 참조

애니메이션을 **HTML5**로 제작

**HTML5 Canvas** 출력 최적화

비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기

**HTML5 Canvas** 출력 이해

기존 내용을 **HTML5 Canvas**에 마이그레이션

마이그레이션 이후에 내용에 적용되는 변경 사항

**JSFL** 스크립트를 사용하여 **ActionScript 3**를 **HTML5 Canvas** 문서로 변환

**HTML5 Canvas**로 **ActionScript** 에셋 변환 및 재사용

[맨 위로](#)

## HTML5 Canvas란?

**Canvas**는 그래픽, 텍스트, 이미지 및 애니메이션을 동적으로 생성하고 렌더링할 수 있는 **HTML5**의 새로운 요소입니다. **HTML5**용 **Canvas API**가 있으면 2차원 드로잉 기능을 제공하여 **HTML5** 플랫폼을 더욱 확장합니다. 이러한 기능은 현재 배포된 대부분의 운영 체제와 브라우저에서 지원됩니다.

기본적으로 **Canvas**는 비트맵 렌더링 엔진이므로 생성된 드로잉은 최종 버전이며 크기를 조정할 수 없습니다. 또한 **Canvas**에 그려진 객체가 웹 페이지 DOM의 일부도 아닙니다.

페이지 내에서 태그를 사용하여 **Canvas** 요소를 추가할 수 있습니다. 그런 다음 **JavaScript**를 사용하여 이러한 요소를 향상시켜 대화형 기능을 구축할 수 있습니다. 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 새 HTML5 Canvas 문서 유형

**Flash Professional CC**에서 풍부한 아트웍, 그래픽, 애니메이션 등이 포함된 **HTML5 Canvas** 문서를 만들 수 있습니다. 풍부한 대화형 **HTML5** 내용을 만들 수 있도록 기본적으로 지원하는 **HTML5 Canvas**라는 새 문서 유형이 **Flash Pro**에 추가되었습니다. 즉, 기존 **Flash Professional** 타임라인, 작업 영역 및 도구를 사용하여 내용을 만들고 **HTML5** 출력으로 제작할 수 있습니다. 몇 번 클릭하면 **HTML5 Canvas**를 만들고 완전 기능의 출력을 생성할 준비를 마칠 수 있습니다. 게다가 **Flash Pro** 내의 문서 및 제작 옵션이 **HTML5** 출력을 생성하도록 사전 설정되어 있습니다.

**Flash Professional CC**는 **HTML5**를 통해 개방형 웹에서 풍부한 대화형 내용을 사용할 수 있는 **CreateJS**와 통합됩니다. **Flash Pro CC**는 스테이지에서 만든 내용(예: 비트맵, 텍스트, 모양, 사운드, 트랜스페어런스)에 대한 **HTML** 및 **JavaScript**를 생성합니다. 해당 출력은 **HTML5 Canvas**를 지원하는 모든 장치 및 브라우저에서 실행할 수 있습니다.

Flash Pro에서는 Canvas API를 활용하여 HTML5로 제작합니다. Flash Pro에서는 스테이지에서 만든 객체를 해당하는 Canvas로 원활하게 변환합니다. Canvas 내에서 API와 함께 Flash의 일대일 매핑 기능을 제공하여 Flash Pro에서 복합 내용을 HTML5로 제작할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

### HTML5 Canvas 문서 만들기

HTML5 Canvas 문서를 만들려면 다음을 수행하십시오.

이제 Flash Pro 내의 도구를 사용하여 HTML5 내용을 만들기 시작할 수 있습니다. HTML5 Canvas 문서로 작업하기 시작하면 **썸** 기능과 도구가 지원되지 않거나 비활성화됩니다. 이 경우 Flash Professional이 HTML5 내의 Canvas 요소가 지원하는 기능을 지원하기 때문입니다. 예를 들어 3D 변형, 점선, 경사 효과는 지원되지 않습니다.

1. Flash Professional CC를 시작합니다.
2. 시작 화면에서 HTML5 Canvas 옵션을 클릭합니다. 그러면 HTML5 출력을 만들기 위해 수 정된 제작 설정과 함께 새 FLA가 열립니다.
3. 또는 파일 > 새로 만들기를 선택하여 [새 문서] 대화 상자를 표시합니다. HTML5 Canvas 옵션을 클릭합니다.

[맨 위로](#)

### HTML5 Canvas 문서에 대화형 기능 추가

Flash Professional CC는 CreateJS 라이브러리를 사용하여 HTML5 내용을 제작합니다. CreateJS는 HTML5를 통해 개방형 웹에서 풍부한 대화형 내용을 사용할 수 있도록 지원하는 모듈식 라이브러리 및 도구 모음입니다. CreateJS Suite는 EaselJS, TweenJS, SoundJS, PreloadJS 및 Zoë로 구성되어 있습니다. CreateJS는 이러한 개별 라이브러리를 사용하여 스테이지에서 만든 내용을 HTML5로 변환하고 HTML 및 JavaScript 출력 파일을 제작합니다. 또한 이 JavaScript 파일을 조작하여 내용을 더욱 향상시킬 수 있습니다.

하지만 Flash Professional CC를 사용하면 프로그램 내에서 HTML5 Canvas용으로 만든 스테이지의 객체에 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. 즉, Flash Pro 내에서 스테이지의 개별 객체에 JavaScript 코드를 실제로 추가할 수 있으므로 제작하면서 미리 보기가 가능합니다. 결과적으로 Flash Pro는 코드 편집기 내에서 유용한 기능과 함께 JavaScript를 기본 제공하므로 프로그래머 작업 과정의 효율을 크게 향상시킵니다.

타임라인에서 개별 프레임과 키프레임을 선택하여 내용에 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. HTML5 Canvas 문서의 경우 JavaScript를 사용하여 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. JavaScript 코드를 작성하는 방법에 대한 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

JavaScript 코드를 [액션] 패널에서 직접 작성할 수 있습니다. JavaScript 코드를 작성할 때 지원되는 기능은 다음과 같습니다.

코드 **현** 실수 없이 JavaScript 코드를 빠르게 삽입하고 편집할 수 있도록 도와줍니다. [액션] 패널에서 문자를 입력하면 입력 가능성이 높은 제안 목록이 표시됩니다.

더욱이 Flash Professional은 HTML5 Canvas로 작업할 때 [액션] 패널에 기본적으로 포함된 일부 기능을 지원합니다. 이러한 기능은 스테이지의 객체에 대화형 기능을 추가하는 작업 과정의 효율을 높이는 데 유용합니다. 이들은 다음과 같습니다.

구문 강조 표시 구문에 따라 코드를 다른 **할**나 색상으로 표시합니다. 이러한 기능을 통해 체계적으로 코드를 작성할 수 있으며 올바른 코드를 시각적으로 구분하고 구문 오류를 방지하는 데 도움이 됩니다.

코드 색상 표시 구문에 따라 코드를 다른 색상으로 표시합니다. 따라서 여러 부분의 구문을 시각적으로 구분할



수 있습니다.

대괄호 JavaScript 코드를 작성할 때 여는 대괄호와 소괄호가 있으면 자동으로 닫는 대괄호와 소괄호를 추가합니다.



(A) 구문 강조 표시 (B) 코드 색상 표시 (C) 대괄호

JavaScript를 사용하여 스테이지의 모양이나 객체에 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. 개별 프레임 및 키프레임에 JavaScript를 추가할 수 있습니다.

1. JavaScript를 추가하려는 프레임을 선택합니다.
2. 유클 > 액션을 선택하여 [액션] 패널을 엽니다.

## JavaScript 코드 조각 사용

Flash Professional CC 내에서 제공하는 JavaScript 코드 조각을 사용하여 대화형 기능을 추가할 수 있습니다. 코드 조각을 액세스하여 사용하려면 유클 > 코드 조각을 선택합니다. JavaScript 코드 조각 추가 방법에 대한 자세한 내용은 이 문서를 참조하십시오.

## CreateJS 설명서 참조

CreateJS Library	API 설명서	Github의 코드 조각
EaselJS	<a href="http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html">http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html</a>	<a href="https://github.com/createjs/createjs">https://github.com/createjs/createjs</a>
TweenJS	<a href="http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html">http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html</a>	<a href="https://github.com/createjs/createjs">https://github.com/createjs/createjs</a>
SoundJS	<a href="http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html">http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html</a>	<a href="https://github.com/createjs/createjs">https://github.com/createjs/createjs</a>
PreloadJS	<a href="http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html">http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html</a>	<a href="https://github.com/createjs/createjs">https://github.com/createjs/createjs</a>

맨 위로

## 애니메이션을 HTML5로 제작

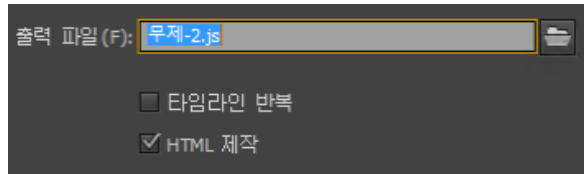
스테이지의 내용을 HTML5로 제작하려면 다음을 수행하십시오.

1. 파일 > 제작 설정을 선택합니다.
2. 제작 설정 대화 상자에서 다음 설정을 지정합니다.

출력 FLA가 제작되는 위치의 디렉토리입니다. 이는 FLA와 동일한 디렉토리로 설정되지만 "..." 브라우저 버튼을 클릭하여 변경할 수 있습니다.

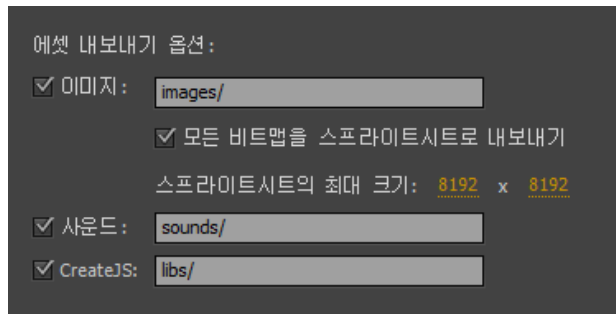
타임라인 반복 타임라인이 반복되도록 선택됩니다. 선택되어 있지 않을 경우, 끝까지 재생되면 멈춥니다.

HTML 제작 선택 취소한 경우 HTML 파일이 생성되지 않습니다.



에셋 내보내기 옵션 이미지, 사운드 및 지원하는 CreateJS JavaScript 라이브러리를 내보낼 관련 URL입니다. 오른쪽 체크 상자가 선택되어 있지 않을 경우 해당 에셋을 FLA에서 내보내지 않지만 지정된 경로는 계속 해당 URL을 조합하는 데 사용됩니다. FLA에서 많은 미디어 에셋으로 제작하는 작업의 속도를 높여주거나 수정된 JavaScript 라이브러리가 덮어쓰지는 것을 방지합니다.

모든 비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기 옵션을 사용하면 Canvas 문서의 모든 비트맵을 스프라이트 시트로 패킹할 수 있으며, 이로 인해 서버 요청의 수가 감소하고 성능이 향상됩니다. 높이 및 폭 값을 지정하여 스프라이트 시트의 최대 크기를 지정할 수 있습니다.



JavaScript 네임스페이스 심볼, 이미지, CreateJS 라이브러리 등을 배치하고 참조할 네임스페이스입니다.

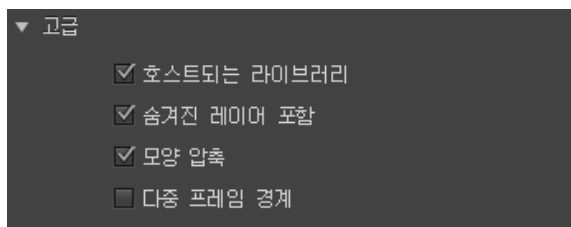


호스트되는 라이브러리 선택된 경우 이는 code.createjs.com의 CreateJS CDN에서 호스트되는 라이브러리의 사본을 사용합니다. 따라서 라이브러리를 캐시하고 다양한 사이트에서 공유할 수 있습니다.

숨겨진 레이어 포함 선택 취소된 경우 숨겨진 레이어가 출력에 포함되지 않습니다.

모양 압축 선택된 경우 객 명령이 압축 형식으로 출력되지 않습니다. 선택 취소하면 가독성 있는 간단한 명령을 내보낼 수 있습니다(학습 목적으로 유용함).

다중 프레임 경계 선택된 경우 타임라인의 각 프레임 경계에 해당하는 사각형 배열을 포함하는 frameBounds 속성이 타임라인 심볼에 포함됩니다. 다중 프레임 경계는 제작 시간을 상당히 높입니다.



1. [제작]을 클릭하여 지정한 위치에 내용을 제작합니다.

참고: 중첩 타임라인을 사용하여 디자인된 단일 프레임 애니메이션은 반복할 수 없습니다.

[맨 위로](#)

## HTML5 Canvas 출력 최적화

Flash Professional은 다음과 같은 방법으로 HTML5 Canvas 출력을 최적화합니다.

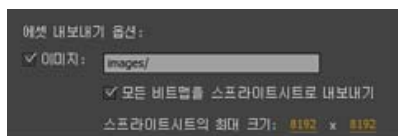
- [에셋 내보내기 옵션] 아래에서 옵션을 선택하여 비트맵 및 스프라이트 시트 내보내기
- 제작된 출력에서 **숨겨진 레이어 포함** 체크 상자 선택 해제) 및 안내선 레이어 제외(기본값)
- 사운드, 비트맵과 같은 사용하지 않은 모든 에셋 및 사용되지 않은 프레임의 모든 에셋 제외(기본값)
- 이미지, 사운드 및 지원하는 CreateJS JavaScript 라이브러리에 대한 에셋 내보내기 옵션의 선택을 해제하고 내보낼 상대 URL을 사용하여 FLA에서 에셋을 내보내지 않도록 지정

참고: Flash Professional CC 2015 릴리스부터는 HTML5 Canvas 문서를 제작하는 동안 Flash Professional에서 이 최적화가 암시적으로 수행되므로 [제작 설정] 대화 상자에서 [그래픽 최적화] 체크 상자가 제거되었습니다.

### 비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기

HTML5 Canvas 문서에서 사용한 많은 비트맵을 단일 스프라이트 시트로 내보내면 서버 요청 수가 감소하고, 출력 크기가 줄어들며, 성능이 향상됩니다. 높이 및 폭 값을 지정하여 스프라이트 시트의 최대 크기를 지정할 수 있습니다.

1. [에셋 내보내기 옵션] 아래에서 모든 비트맵을 스프라이트 시트로 내보내기 체크 상자를 선택합니다.
2. 스프라이트 시트 최대 크기에서 스프라이트 시트의 최대 높이 및 폭을 지정합니다.



[맨 위로](#)

## HTML5 Canvas 출력 이해

제작된 HTML5 출력에는 다음 파일이 포함되어 있습니다.

HTML 파일 Canvas 요소 내의 모든 모양, 객체 및 아트웍에 대한 정의를 포함하고 있습니다. 또한 HTML 파일은 CreateJS 네임스페이스를 호출하여 Flash를 대화형 요소가 포함된 HTML5 및 해당 JavaScript 파일로 변환합니다.

**JavaScript** 파일 애니메이션의 모든 대화형 요소에 대한 전용 정의와 코드를 포함하고 있습니다. 또한 모든 유형의 트랜드도 JavaScript 파일 내에 정의되어 있습니다.

JavaScript 파일은 기본적으로 FLA 파일과 동일한 위치에 복사됩니다. 위치는 [제작 설정] 대화 상자([파일] > [제작 설정])에서 출력 경로를 지정하여 변경할 수 있습니다.

맨 위로

## 기존 내용을 HTML5 Canvas에 마이그레이션

Flash Pro 내의 기존 내용을 마이그레이션하여 HTML5 출력을 생성할 수 있습니다. 게다가 Flash Pro에서 개별 레이어, 심볼, 기타 라이브러리 항목을 수동으로 복사 또는 가져오는 방식으로 내용을 마이그레이션할 수도 있습니다. 또는 HTML5 Canvas 문서 명령에 대해 Convert AS3를 실행하여 기존 ActionScript 내용을 새 HTML5 Canvas 문서에 자동으로 이식할 수도 있습니다. 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

하지만 Flash Professional CC에서 HTML5 문서 유형으로 작업할 때 **몇** Flash 기능이 지원되지 않을 수 있습니다. Flash 내의 기능이 Canvas API 내의 기능과 호환되지 않기 때문입니다. 따라서 이러한 기능은 HTML5 Canvas 문서 유형 내에서 사용될 수 없습니다. 이 설정은 다음과 같은 작업 시 내용을 마이그레이션하는 데 영향을 줄 수 있습니다.

복사 기존 Flash 문서 유형(예: ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop 등)의 내용(예: 레이어 또는 라이브러리 심볼)을 HTML5 문서로 복사하는 경우, 이 경우 지원되지 않는 내용 유형이 **삭**되거나 지원되는 기본값으로 변환됩니다.

예를 들어 3D 애니메이션을 복사하면 스테이지의 객체에 적용된 모든 3D 변형이 제거됩니다.

가져오기 지원되지 않는 내용을 포함한 PSD 또는 AI 파일을 가져올 경우, 이 경우 내용이 **삭**되거나 지원되는 기본값으로 변환됩니다.

예를 들어 그래디언트 경사 효과가 적용된 PSD 파일을 가져옵니다. 이 경우 Flash Pro에서 효과가 제거됩니다.

작업 ActionScript 3.0 및 HTML5 Canvas와 같이 여러 문서 유형으로 동시에 작업하는 경우, 문서를 지원되지 않는 도구나 선택한 옵션으로 전환합니다. 이 경우 Flash Pro CC에서 이 기능을 지원하지 않음을 시각적으로 나타냅니다.

예를 들어 ActionScript 3.0 문서에 점선을 만들고 선 도구를 선택한 상태로 HTML5 Canvas로 전환합니다. 이때 포인터와 속성 관리자를 **활**면 점선이 HTML5 Canvas에서 지원되지 않음을 나타내는 아이콘이 표시되는 것을 알 수 있습니다.

스크립트 ActionScript 구성 요소는 제거되고 코드는 주석 처리됩니다. 또한 JavaScript가 주석 블록 내에 작성된 경우(Flash Professional CC 13.0의 Toolkit for CreateJS용) 코드의 주석 처리를 수동으로 제거해야 합니다.

예를 들어 버튼이 포함된 레이어를 복사한 경우 버튼이 제거됩니다.

## 마이그레이션 이후에 내용에 적용되는 변경 사항

다음은 기존 내용을 HTML5 Canvas 문서로 마이그레이션할 때 적용되는 변경 유형입니다.

내용이 제거된 HTML5 Canvas에서 지원되지 않는 내용 유형은 제거됩니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

- 3D 변형은 제거됩니다.
- ActionScript 코드는 주석 처리됩니다.
- 비디오는 제거됩니다.

내용이 지원되는 기본값으로 수정된 내용 유형 또는 기능이 지원되지만 기능의 속성이 지원되지 않습니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

- 오버레이 블렌드 모드는 지원되지 않으므로 보통 모드로 수정됩니다.
- 점선은 지원되지 않으므로 실선으로 수정됩니다.

마이그레이션 중 지원되지 않는 기능과 해당 대체 값에 대한 전체 목록은 이 문서를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## JSFL 스크립트를 사용하여 **ActionScript 3**를 **HTML5 Canvas** 문서로 변환


Flash Professional CC는 AS3 문서를 HTML5 Canvas 문서로 변환하는 JSFL 스크립트를 제공합니다. JSFL 스크립트를 실행하면 다음이 수행됩니다.

- 새 HTML5 Canvas 문서를 만듭니다.
- 모든 레이어, 심볼 및 라이브러리 항목을 새 HTML5 Canvas 문서에 복사합니다.
- 지원되지 않는 기능, 하위 기능 또는 기능 속성에 기본값을 적용합니다.
- HTML5 Canvas 문서는 여러 장면을 지원하지 않으므로 각 장면을 별도의 FLA 파일로 만듭니다.

AS3 문서를 HTML5 Canvas 문서로 변환하려면 다음을 수행하십시오.

1. Flash Professional CC에서 ActionScript 3 문서를 엽니다.
2. 명령 > **AS3**를 **HTML5 Canvas** 문서로 변환을 선택합니다.

참고: [출력] 패널의 경고를 모두 읽어야 합니다. 이러한 경고를 통해 변환하는 동안 변경된 내용이 있는지 확인할 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 애니메이션 기본 사항

## 애메이션의 유형

### 프레임 속도

### 타임라인에서 애니메이션 식별

### 트위닝된 애니메이션의 레이어

### 트위닝된 애니메이션을 위해 레이어에 객체 포

### 객체 키프레임에 배포하여 트위닝된 애니메이션 만들기

### 추가 리소스

참고: **Flash**에 있는 대다수 항목과 마찬가지로 애니메이션은 **ActionScript**를 필요로 하지 않습니다. 하지만 원하는 경우에는 **ActionScript**를 사용하여 애니메이션을 만들 수 있습니다.

맨 위로

## 애메이션의 유형

**Flash**에서는 여러 가지 방법으로 애니메이션 및 튜 효과를 만들 수 있습니다. 각 방법을 사용하여 다양하고 흥미로운 애니메이션 내용을 만들어 보십시오.

**Flash**에서는 다음과 같은 유형의 애니메이션을 지원합니다.

모션 트윈 모션 트윈 사용하여 한 프레임에서 위치 및 알파 투명도와 같은 객체 속성을 설정하고 다른 프레임에서 다시 설정할 수 있습니다. 그러면 **Flash**에서 그 사이 프레임에 속성 값을 보간합니다. 모션 트윈 객체의 연속적인 모션 또는 변형으로 구성된 애니메이션을 만들 때 유용합니다. 모션 트윈 타임라인에 연속된 프레임 범위로 나타나며 기본적으로 단일 객체로 선택 가능합니다. 모션 트윈 기능이 강력하고 만들기 쉽습니다.

클래식 트윈 클래식 트윈 모션 트윈 비슷하지만 조금 더 만들기 복잡합니다. 클래식 트윈 범위에 따른 트윈으로 나타낼 수 없는 일부 튜 애니메이션 효과에 사용됩니다.

역기구학 포즈(**Flash Professional CC**에서 더 이상 사용 안함) 역기구학 포즈를 사용하면 모양 객체를 합당하거나 구부리고 심볼 인스턴스 그룹 연결하여 이들이 자연스럽게 함께 움직이도록 할 수 있습니다. 뼈를 모양 또는 심볼 그룹 추가한 이후에는 서로 다른 키프레임에서 뼈 또는 심볼의 위치를 변경할 수 있습니다. **Flash**는 중간 프레임에서 위치를 보간합니다.

모양 트윈 모양 트위닝의 경우 타임라인의 튜 프레임에 모양을 그리고 또 다른 튜 프레임에 해당 모양을 변경하거나 다른 모양을 그립니다. 그러면 **Flash Pro**에서 그 사이 프레임에 중간 모양을 삽입하여 한 모양이 다른 모양으로 변형되는 애니메이션을 만듭니다.

프레임별 애니메이션 이 애니메이션 기법은 타임라인에서 각 프레임에 서로 다른 아트를 지정할 수 있습니다. 이 기법을 사용하여 빠르고 연속적으로 재생되는 필름 프레임 같은 효과를 만들 수 있습니다. 이 기법은 각 프레임의 그래픽 요소가 서로 다른 복합 애니메이션을 만들 때 유용합니다.

맨 위로

## 프레임 속도

애니메이션이 재생되는 속도인 프레임 속도는 **당 프레임(fps)** 수로 측정됩니다. 프레임 속도가 너무 빠르면 애니메이션이 멈춰다 움직였다 하는 것처럼 보이고 너무 느리면 애니메이션의 세부적인 내용이 희게 보일 수 있습니다. 새 Flash 문서에서 프레임 속도의 기본값은 **24fps**이며 대개 웹서 최적의 결과를 가져옵니다. 일반 영화의 표준 속도도 **24fps**입니다.

애니메이션의 복잡도와 애니메이션이 재생되는 컴퓨터의 처리 속도에 따라 얼마나 부드럽게 재생되는지가 결정됩니다. 최적의 프레임 속도를 결정하려면 다양한 시스템에서 애니메이션을 테스트해 보십시오.

전체 Flash Pro 문서에 대한 프레임 속도는 한 번만 지정하므로 애니메이션을 만들기 전에 이 속도를 먼저 설정해야 합니다.

## 타임라인에서 애니메이션 식별

Flash Pro에서는 내용이 들어 있는 각 프레임에 서로 다른 표시기를 표시하여 타임라인에서 트위닝된 애니메이션과 프레임별 애니메이션을 구분합니다.

타임라인에 표시되는 프레임 내용 표시기는 다음과 같습니다.

- **파란 배경의 프레임 범위**는 모션 트윈을 나타냅니다. 범위의 첫 번째 프레임에 검정색 점이 있는 경우 트윈 위에 대상 객체가 할당되어 있음을 나타냅니다. 검정색 마름모는 마지막 프레임 및 기타 속성 키프레임을 나타냅니다. 속성 키프레임은 사용자가 명시적으로 정의한 속성 변경 사항이 포함된 프레임입니다. 모션 트윈 위를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 [키프레임 보기] > 유형을 선택하여 표시할 속성 키프레임의 유형을 선택할 수 있습니다. Flash에서는 기본적으로 모든 유형의 속성 키프레임을 표시합니다. 해당 범위에 있는 기타 모든 프레임에는 대상 객체의 트위닝된 속성에 대한 보관 값이 포함되어 있습니다.



- 첫 번째 프레임의 빈 점은 모션 트윈 대상 객체가 제거되었음을 나타냅니다. 트윈 위에는 여전히 속성 키프레임이 포함되어 있으며 새로운 대상 객체를 적용할 수 있습니다.



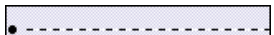
- **녹색 배경의 프레임 범위**는 역기구학(IK) 포즈 레이어를 나타냅니다. 포즈 레이어는 IK 뼈대와 포즈를 포함합니다. 각 포즈는 타임라인에 검정색 마름모로 나타납니다. Flash에서 포즈 사이의 프레임에 뼈대 위치를 보관합니다.



- 클래식 트윈의 경우 파란 배경과 검정색 화살표와 함께 시작 키프레임에 검정색 점이 표시됩니다.



- 점선은 마지막 키프레임 **후** 클래식 트윈 제대로 구성되지 않았음을 나타냅니다.



- 모양 트윈의 경우 연한 녹색 배경과 검정색 화살표와 함께 시작 키프레임에 검정색 점이 표시됩니다.



- 단일 키프레임의 경우 검정색 점이 표시됩니다. 단일 키프레임 뒤의 연한 회색 프레임은 변경 사항 없는 동일한 내용을 포함합니다. 이러한 프레임에서는 범위의 마지막 프레임에 검정색 수직 선과 함께 빈 사각형이 표시됩니다.



- [액션] 패널에서 프레임 액션을 지정한 프레임의 경우 소문자 **a**가 표시됩니다.



- 프레임에 레이블이 포함되어 있는 경우 빨간색 깃발이 표시됩니다.



- 프레임에 주석이 포함되어 있는 경우 책 이중 슬래시가 표시됩니다.



- 프레임이 지정된 앵커인 경우 금색 닷 그림이 표시됩니다.



맨 위로

## 트위닝된 애니메이션의 레이어

Flash Pro 문서의 각 장면은 여러 타임라인 레이어로 구성할 수 있습니다. 레이어와 레이어 폴더를 사용하여 애니메이션 시퀀스의 내용을 구성하고 애니메이션 객체를 분리할 수 있습니다. 이와 같이 레이어와 폴더로 구성하면 객체가 서로 겹치는 경우 지워지거나 연결되거나 분리되지 않습니다. 필상의 심볼 또는 텍스트 필드의 트위닝된 이동을 포함하는 애니메이션을 즉시 만들려면 각 객체를 별도의 레이어에 배치합니다. 한 레이어를 정적 아트워크를 포함하는 배경 레이어로 사용하고, 추가 레이어마다 별도의 애니메이션 객체를 하나씩 넣을 수 있습니다.

모션 트윈을 만들면 Flash Pro에서는 트위닝하려고 선택한 객체가 들어 있는 레이어를 트윈이어로 변환합니다. 타임라인의 트윈이어에는 레이어 이름 옆에 트윈이콘이 표시됩니다.

다른 객체가 트위닝된 객체로 같은 레이어에 있는 경우 Flash Pro에서 필요에 따라 원래 레이어 위 또는 아래에 새로운 레이어를 추가합니다. 원래 레이어에서 트위닝된 객체 아래 있던 객체는 원래 레이어 아래 새 레이어로 이동됩니다. 원래 레이어에서 트위닝된 객체 위에 있던 객체는 원래 레이어 위의 새 레이어로 이동합니다. Flash Pro에서는 이러한 새 레이어를 타임라인의 기존 레이어 사이에 삽입합니다. 이런 식으로 Flash Pro에서는 스테이지에 있는 모든 그래픽 객체의 원래 쌓인 순서를 유지합니다.

트윈이어에는 트윈위(트윈 포함하는 연속된 프레임 그룹) 정적 프레임, 빈 키프레임 또는 빈 프레임만 포함될 수 있습니다. 각 트윈위에는 단일 대상 객체 및 대상 객체에 대한 선택적 모션 경로만 포함될 수 있습니다. 트윈이어에서는 그릴 수 없으므로 다른 레이어에서 추가 트윈위는 정적 프레임을 만든 다음 트윈이어로 드래그해야 합니다. 트윈이어에 프레임 스크립트를 배치하려면 다른 레이어에 프레임 스크립트를 만든 다음 트윈이어로 드래그하십시오. 프레임 스크립트는 모션 트윈 위 밖의 프레임에만 위치할 수 있습니다. 일반적으로 모든 프레임 스크립트는 ActionScript만 들어 있는 별도의 레이어에 두는 것이 가장 좋습니다.

문서에 여러 개의 레이어가 있는 경우 한 개 이상의 레이어에 있는 객체를 추적 및 편집하기 어려울 것입니다. 이런 작업을 해야 하는 경우에는 한 번에 한 개의 레이어 내용만 다루는 것이 더 쉽습니다. 현재 작업하지 않는 레이어를 숨거나 잠그려면 타임라인에서 레이어 이름 옆에 있는 눈 또는 자물쇠 모양 아이콘을 클릭하십시오. 레이어 폴더를 사용하여 레이어를 관리가 가능한 그룹으로 구성할 수 있습니다.

맨 위로

## 트위닝된 애니메이션을 위해 레이어에 객체 배포

객체에 모션 트윈 적용하면 Flash Pro에서 자동으로 객체를 자체 트윈이어로 이동합니다. 그러나 객체를 직접 별도의 레이어에 배포할 수도 있습니다. 예를 들어, 내용을 구성할 때 직접 객체를 배포하도록 선택할 수 있습니다. 또한 객체가 레이어 간에 이동하는 방법을 정확히 제어하면서 객체에 애니메이션을 적용하려는 경우에도 수동 배포가 유용합니다.

[레이어에 배포] 명령([수정] > [타임라인] > [레이어에 배포])을 사용하면 Flash Pro에서 선택된 각 객체를 별도의 새로운 레이어에 배포합니다. 다른 프레임의 객체를 포함하여 선택하지 않은 객체는 원래 레이어에 그대로 유지됩니다.



스테이지에서 그래픽 객체, 인스턴스, 비트맵, 비디오 클립, 분리된 텍스트 블록 등의 요소에 대해 [레이어에 배포] 명령을 적용할 수 있습니다.

### 레이어에 배포 명령으로 만들어진 새 레이어


[레이어에 배포] 작업을 하는 동안 만들어진 새 레이어에는 각각에 포함된 요소의 이름에 따라 이름이 지정됩니다.



- 심볼, 비트맵, 비디오 클립 등의 라이브러리 에셋이 포함된 새 레이어에는 에셋과 동일한 이름이 부여됩니다.
- 이름이 있는 인스턴스가 포함된 새 레이어에는 인스턴스 이름이 부여됩니다.
- 분리된 텍스트 블록의 문자가 포함된 새 레이어에는 그 문자가 이름으로 지정됩니다.
- 이름이 없는 그래픽 객체가 포함된 새 레이어에는 레이어1, 레이어2 등의 이름이 지정됩니다.

Flash Pro에서는 새 레이어가 선택된 모든 레이어 아래에 삽입됩니다. 또한 새 레이어는 선택된 요소가 원래 만들어진 순서대로 위에서 아래로 배치됩니다. 분리된 텍스트의 레이어는 문자의 순서에 따라 서 오른쪽으로, 오른쪽에서 로 또는 위에서 아래로 배치됩니다. 예를 들어, **FLASH**라는 텍스트를 분리하여 레이어에 배포한다고 가정해 보십시오. 새 레이어 **F**, **L**, **A**, **S** 및 **H**가 맨 위에 **F**를 시작으로 위에서 아래로 배열됩니다. 이러한 레이어는 처음에 텍스트가 들어 있던 레이어의 바로 아래에 나타납니다.

## 레이어에 객체 배포

1. 별도의 레이어에 배포할 객체를 선택합니다. 객체는 비연속 레이어를 포함하여 단일 레이어나 여러 레이어에 배포될 수 있습니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [수정] > [타임라인] > [레이어에 배포]를 선택합니다.
  - 선택한 객체 중 하나를 마우스 오른쪽 튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 키펀 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [레이어에 배포]를 선택합니다.

맨 위로 

## 객체를 키프레임에 배포하여 트위닝된 애니메이션 만들기

### Flash Professional CC의 새로운 기능

Flash Pro에서는 자동으로 객체를 별도의 키프레임 각각에 배포할 수 있습니다. 스테이지에서 내용을 구성할 때 객체를 배포하도록 선택할 수 있습니다. 수동으로 수행할 경우 이 프로세스는 번거롭고 시간이 많이 걸립니다. 배포 기능은 개별 키프레임에 객체를 배치하여 트위닝된 애니메이션을 만들 때 **특히** 유용합니다. 개별 키프레임 각각에 서로 다른 객체 또는 객체 상태를 할당할 수 있습니다. 실제로 이러한 키프레임에서 재생 헤드를 이동하면 트위닝된 애니메이션 효과가 분명히 나타납니다.

[키프레임에 배포] 명령을 사용하면 Flash Pro가 각각의 선택한 객체를 새로운 별도의 키프레임에 배포합니다. 다른 프레임의 객체를 포함하여 선택하지 않은 객체는 원래 레이어에 그대로 유지됩니다.

스테이지에서 그래픽 객체, 인스턴스, 비트맵, 비디오 클립, 텍스트 블록 등의 요소에 대해 [키프레임에 배포] 명령을 적용할 수 있습니다.

## [키프레임에 배포]를 사용하여 만들어진 새 키프레임

- [키프레임에 배포] 작업 중에 만들어진 새 키프레임은 객체가 선택된 시퀀스에 따라 정렬됩니다.
- [키프레임에 배포] 작업을 수행할 때 레이어에서 선택되지 않은 객체가 있을 경우 이러한 객체에 대한 원본 프레임은 그대로 유지됩니다. 배포를 위해 선택된 객체에는 원래 내용의 마지막 프레임 바로 다음의 프레임에서 시작하는 키프레임이 할당됩니다. 예를 들어 Object1 및 Object2가 50개의 프레임으로 구성된 레이어에 있는 경우 Object1을 배포하도록 선택하면 51번째 키프레임에 배치됩니다.

## 키프레임에 객체 배포

1. 별도의 레이어에 배포할 객체를 선택합니다. 객체는 비연속 레이어를 포함하여 단일 레이어

어나 여러 레이어에 배포될 수 있습니다.

2. 선택한 객체 중 하나를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [키프레임에 배포]를 선택합니다.

맨 위로 

## 추가 리소스

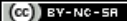
다음 문서에서는 **Flash Pro**에서 애니메이션을 사용한 작업에 대해 다룹니다.

- [Flash에서 간단한 애니메이션 만들기\(Adobe.com\)](#)
- [Flash Professional용 애니메이션 학습 안내서\(Adobe.com\)](#)
- [Flash Professional용 모션 마이그레이션 안내서\(Adobe.com\)](#)
- [ActionScript 3.0에서 애니메이션 만들기\(Adobe.com\)](#)
- [Flash에서 캐릭터의 립싱크 맞추는 방법\(유클 = 2:30, YouTube.com\)](#)

## 기타 도움말 리소스

- 모션 트윈
- 클레 트윈 애니메이션을 사용한 작업
- 역기구학
- 모양 트위닝
- 프레임 애니메이션
- 새 문서 만들기

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 버튼 만들기

- 버튼 제작을 위한 기본 단계
- 버튼 심볼을 사용하여 버튼 만들기
- 버튼 심볼 사용, 편집 및 테스트
- 버튼 문제 해결
- 추가 버튼 리소스

맨 위로

## 버튼 제작을 위한 기본 단계

1. 요구 사항에 가장 적합한 버튼 유형을 결정합니다.

버튼 심볼 대부분의 경우 유연성을 고려하여 버튼 심볼을 선택합니다. 버튼 심볼에는 버튼 상태에 대한 휴 내부 타임라인이 포함됩니다. 시각적으로 서로 다른 업, 다운 및 오버 상태를 손쉽게 만들 수 있습니다. 또한 버튼 심볼은 사용자 작업에 반응함에 따라 해당 상태가 자동으로 변경됩니다.

무비 클립 버튼 클립 심볼을 사용하여 정화 버튼 효과를 만들 수 있습니다. 동영상 클립 심볼에는 애니메이션을 비롯 거의 모든 유형의 내용이 포함될 수 있습니다. 하지만 동영상 클립 심볼에는 업, 다운 및 오버 상태가 기본적으로 제공되지 않으며, 이러한 상태는 **ActionScript**를 사용하여 직접 만듭니다. 한 가지 단점은 클립 파일이 버튼 파일보다 크다는 것입니다. 다음 리소스에서는 클립 심볼을 사용하여 버튼을 만드는 방법을 확인할 수 있습니다.

- 자습서: [동영상 클립 버튼](#)(ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

**ActionScript** 버튼 구성 요소 표준 버튼이나 필요하고 이를 광범위하게 사용자 정의하지 않으려는 경우 버튼 구성 요소를 사용합니다. **ActionScript 2.0** 및 **3.0** 버튼 구성 요소에는 상태를 변경할 수 있도록 하는 코드가 기본 제공됩니다. 따라서 버튼 상태의 모양과 비헤이비어를 정의할 필요가 없으며, 구성 요소를 스테이지로 드래그하기만 하면 됩니다.

- **ActionScript 3.0** 버튼 구성 요소를 활용하면 몇 가지 사용자 정의 작업을 수행할 수 있습니다. 버튼을 다른 구성 요소에 바인딩하고 응용 프로그램 데이터를 공유 및 표시할 수 있습니다. 이러한 구성 요소에는 액세스 가능성 지원 같은 기능이 기본적으로 제공됩니다. 사용할 수 있는 구성 요소에는 **Button**, **RadioButton** 및 **CheckBox**가 있습니다. 자세한 내용은 **ActionScript 3.0** 구성 요소 사용 설명서의 [Button 구성 요소 사용](#)을 참조하십시오. **Button** 구성 요소를 사용하는 방법의 예제는 [AS3 Button 구성 요소 퀵 스타트](#)를 참조하십시오.
- **ActionScript 2.0** 버튼 구성 요소는 사용자 정의할 수 없으며, 구성 요소를 통해 상태 변경이 가능합니다. 자세한 내용은 [Button 구성 요소](#)를 참조하십시오.

2. 버튼 상태를 정의합니다.

업 프레임 사용자가 버튼과 상호 작용하지 않을 때의 버튼 모양입니다.

오버 프레임 사용자가 버튼을 선택하려고 할 때의 버튼 모양입니다.

다운 프레임 사용자가 버튼을 선택할 때의 버튼 모양입니다

히트 프레임 사용자의 클릭에 반응하는 영역입니다. 이 히트 프레임을 정의하는 것은 선택 사항입니다. 버튼이 작거나 버튼의 그래픽 영역이 인접해 있지 않은 경우 이 프레임을 정의하면 도움이 될 수 있습니다.

- 히트 프레임의 내용은 재생 중에 스테이지에서 볼 수 없습니다.
- 히트 프레임의 그래픽은 업, 다운 및 오버 프레임에 대한 모든 그래픽 요소를 포함할 수 있을 만큼 충분한 영역입니다.
- 히트 프레임을 지정하지 않으면 업 상태의 이미지가 사용됩니다.

스테이지의 다른 영역을 클릭하거나 물오버할 때 응답하는 버튼을 만들 수 있습니다(이를 분리 물오버라고도 함). 히트 프레임 그래픽을 다른 버튼 프레임 그래픽과 다른 위치에 배치합니다.

### 3. 버튼에 액션을 연결합니다.

사용자가 버튼을 선택할 때 튜한 동작이 발생하도록 하려면 타임라인에 **ActionScript** 코드를 추가합니다. **ActionScript** 코드를 버튼과 동일한 프레임에 배치합니다. 코드 단편 패널에는 여러 가지 일반적인 버튼 사용에 대비한 **ActionScript 3.0** 코드가 미리 작성되어 있습니다. 자세한 내용은 [코드 조각에 대화형 기능 추가](#)를 참조하십시오.

참고: **ActionScript 2.0**은 **ActionScript 3.0**과 호환되지 않습니다. 해당 버전의 **Flash**에서 **ActionScript 3.0**을 사용하는 경우에는 버튼에 **ActionScript 2.0** 코드를 붙여 넣을 수 없으며 그 반대도 마찬가지입니다. 다른 소스의 **ActionScript**를 버튼에 붙여 넣으려는 경우 먼저 버전이 호환되는지 확인합니다.

맨 위로

## 버튼 심볼을 사용하여 버튼 만들기

버튼에 대화형 기능을 추가하려면 버튼 심볼의 인스턴스를 스테이지에 배치하고 인스턴스에 액션을 지정합니다. **FLA** 파일의 루트 타임라인에 액션을 지정합니다. 버튼 심볼의 타임라인에는 액션을 추가하지 않아야 합니다. 버튼 타임라인에 액션을 추가하려면 튜 클립 버튼을 대신 사용합니다.

1. 편집 > 모두 선택 **선택**을 선택하거나 스테이지의 빈 영역을 클릭하여 스테이지에서 아무것도 선택되지 않도록 합니다.
2. 삽입 > 새 심볼을 선택합니다.
3. 새 심볼 생성 대화 상자에 이름을 입력합니다. 심볼 유형에 대해 버튼을 선택합니다.

**Flash Pro**에서 심볼 편집 모드로 전환됩니다. 타임라인에는 업, 오버, 다운 및 히트라는 이름의 네 가지 연속된 프레임이 표시됩니다. 첫 번째 프레임인 업은 빈 키프레임입니다.

4. [업] 상태 버튼 이미지를 만들려면 타임라인에서 업 프레임을 선택합니다. 그런 다음 드로잉 도구를 사용하여 직접 그리거나 그래픽을 가져옵니다. 또는 스테이지에서 다른 심볼의 인스턴스를 배치합니다.

버튼 안에 있는 그래픽 심볼 또는 동영상 클립 심볼을 사용할 수 있지만 다른 버튼 심볼은 사용할 수 없습니다.

5. 타임라인에서 오버 프레임을 클릭한 후 삽입 > 타임라인 > 키프레임을 선택합니다.

**Flash Pro**에서 이전 [업] 프레임의 내용을 복제하는 키프레임이 삽입됩니다.

6. 오버 프레임을 선택한 상태에서 스테이지의 버튼 이미지를 변경하거나 편집하여 오버 상태에 대해 원하는 모양을 만듭니다.

7. 다운과 히트(선택적) 프레임에 대해 5단계와 6단계를 반복합니다.

8. 버튼 상태에 사운드를 지정하려면 타임라인에서 해당 상태의 프레임을 선택하고 **화우 > 속성**을 선택합니다. 그런 다음 속성 관리자의 사운드 메뉴에서 사운드를 선택합니다. 이미 가져온 사운드만 사운드 메뉴에 표시됩니다.

9. 작업을 끝낸 뒤 편집 > 문서 편집을 선택합니다. **Flash**에서 **FLA** 파일의 기본 타임라인으로 돌아옵니다. 스테이지에서 만든 버튼의 인스턴스를 만들려면 라이브러리 패널에서 스테이

지로 버튼 심볼을 드래그합니다.

10. 버튼의 기능을 테스트하려면 [컨트롤] > [테스트] 명령을 사용합니다. 컨트롤 > 간단한 버튼 활성화를 선택하여 스테이지에서 버튼 심볼의 상태를 미리 볼 수도 있습니다. 이 명령을 사용하면 [컨트롤] > [테스트]를 사용하지 않고도 버튼 심볼의 업, 오버 및 다운 상태를 확인할 수 있습니다.

맨 위로 ↑

## 버튼 심볼 사용, 편집 및 테스트

기본적으로 **Flash Pro**에서는 버튼을 만들 때 비활성 상태가 유지됩니다. 버튼을 선택한 다음 활성화하여 해당 버튼이 마우스 이벤트에 반응하는지 확인합니다. 유용한 방법은 작업할 때는 버튼을 비활성화했다가 다시 활성화하여 해당 비헤이비어를 신속하게 테스트하는 것입니다.

- 버튼을 선택하려면 선택 도구를 사용하여 버튼 주변의 선택 사각형을 드래그합니다.
- 스테이지에서 버튼을 활성화 또는 비활성화하려면 컨트롤 > 간단한 버튼 활성화를 선택합니다. 이 명령은 두 상태 사이를 전환하는 역할을 수행합니다.
- 버튼을 이동하려면 화살표 키를 사용합니다.
- 버튼을 편집하려면 속성 관리자를 사용합니다. 속성 관리자가 나타나지 않으면 윈도우 > 속성을 선택합니다.
- 제작 환경에서 버튼을 테스트하려면 컨트롤 > 간단한 버튼 활성화를 선택합니다.
- **Flash Player**에서 버튼을 테스트하려면 컨트롤 > 동영상 테스트 또는 장면 테스트 > 테스트를 선택합니다. 이는 동영상 클립 버튼을 테스트하는 유일한 방법입니다.
- 라이브러리 미리 보기 패널에서 버튼을 테스트하려면 라이브러리에서 버튼을 선택하고 재생을 클릭합니다.

맨 위로 ↑

## 버튼 문제 해결

다음 리소스를 활용하면 버튼과 관련된 일반적인 문제를 해결할 수 있습니다.


- 기술편서: [버튼이 다른 객체에 가려져 있어도 버튼 핫스팟이 활성화됨\(Adobe.com\)](#)
- 기술편서: [공유 버튼에 액션 추가\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [ActionScript 2.0 버튼 심볼의 문제 해결\(Kirupa.com\)](#)

맨 위로 ↑

## 추가 버튼 리소스

다음 기술편서에는 몇 가지 구체적인 버튼 시나리오에 대한 지침 포함되어 있습니다.

- 기술편서: [새 버튼을 만드는 방법\(Adobe.com\)](#)
- 기술편서: [고급 버튼 만들기\(Adobe.com\)](#)
- 기술편서: [어떻게 하면 한 버튼이 상황에 따라 여러 가지 역할을 할 수 있나요?\(Adobe.com\)](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

# 여러 타임라인을 사용한 작업

복수 타임라인 및 레벨

중첩 동영상 클립 부모 자식 계층

맨 위로

## 썩 타임라인 및 레벨

Flash® Player에서는 여러 레벨을 겹칠 수 있습니다. 모든 Flash Professional 문서에는 Flash Player에서 레벨 0에 위치하는 기본 타임라인이 있습니다. loadMovie 명령을 사용하여 다른 Flash Professional 문서(SWF 파일)를 Flash Player의 다른 레벨에 로드할 수 있습니다.

0보다 높은 레벨로 여러 문서를 로드하면 뽕 용지 위에 그려진 그림처럼 문서가 서로 겹칩니다. 즉, 스테이지에 내용이 없으므로 해당 레벨을 통과하여 아래 레벨의 내용을 볼 수 있습니다. 한 문서를 레벨 0으로 로드하면 기본 타임라인이 이 문서로 대체됩니다. Flash Player의 레벨로 로드된 각 문서에는 고유의 타임라인이 있습니다.

타임라인은 ActionScript를 사용하여 서로 간에 메시지를 보낼 수 있습니다. 예를 들어, 한 동영상 클립의 마지막 프레임에 있는 액션을 통해 다른 동영상 클립을 재생할 수 있습니다. ActionScript를 사용하여 타임라인을 제어하려면 대상 경로를 사용하여 타임라인의 위치를 지정해야 합니다.

자세한 내용은 [http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr) ActionScript 2.0 연 참조 설명서의 MovieClip.loadMovie 메서드를 참조하십시오.

맨 위로

## 중첩 동영상 클립 부모 자식 계층

Flash Professional 문서에서 동영상 클립 인스턴스를 만드는 경우 동영상 클립에 고유의 타임라인이 있습니다. 모든 동영상 클립 심볼에는 고유의 타임라인이 있습니다. 동영상 클립의 타임라인은 문서의 기본 타임라인에 중첩됩니다. 동영상 클립 심볼을 다른 동영상 클립 인스턴스에 중첩할 수도 있습니다.

동영상 클립이 Flash Professional 문서 내에 만들어지거나 다른 동영상 클립 내에 중첩되는 경우 해당 동영상 클립은 부모가 되는 문서 또는 동영상 클립의 자식이 됩니다. 중첩 동영상 클립 간의 관계는 계층적입니다. 즉, 부모 항목을 수정하면 해당 수정 내용이 자식 항목에도 적용됩니다. 각 레벨의 루트 타임라인은 부모가 없는 최상위 타임라인이므로 해당 레벨에 있는 모든 동영상 클립의 부모입니다. [동영상 타임기] 패널 메뉴에서 [심볼 정의 표시]를 선택하여 문서에 있는 중첩 동영상 클립의 계층 구조를 볼 수 있습니다.

루트 디렉토리 또는 폴더와 하위 디렉토리가 있는 하드 디스크 등의 컴퓨터 계층 구조를 하면 동영상 클립 계층을 이해할 수 있습니다. 루트 디렉토리는 Flash Professional 문서의 기본 또는 루트 타임라인에 해당하며 다른 모든 항목의 부모입니다. 하위 디렉토리는 동영상 클립에 해당됩니다.

Flash Professional에서 동영상 클립 계층 구조를 사용하여 관련 객체를 구성할 수 있습니다. 예를 들어, 스테이지를 가로질러 이동하는 자동차 포함된 Flash Professional 문서를 만들 수 있습니다. 동영상 클립 심볼을 사용하여 자동차를 표현하고, 자동차 스테이지에서 이동하도록 모션 트윈을 설정할 수 있습니다.

회전하는 바퀴를 추가하려면 자동차 바퀴의 동영상 클립을 만든 다음 이 동영상 클립의 인스턴스를 frontWheel 및 backWheel이라는 이름으로 2개 만듭니다. 그런 다음 바퀴를 기본 타임라인이 아닌 동영상 클립의 타임라인에 삽입할 수 있습니다. frontWheel과 backWheel은 car의 자식이므로 car의 변경 사항에 의해 영향을 받습니다. 따라서 자동차 스테이지에서 움직일 때 함께 움직입니다.

두 바퀴 인스턴스가 모두 회전하도록 하려면 바퀴 심볼을 회전하는 모션 트윈을 설정할 수 있습니다. frontWheel 및 backWheel을 변경한 후에도 이 두 인스턴스는 부모 동영상 클립인 car의 모션 트윈에 의해 계속 영향을 받습니다. 즉, 바퀴가 회전하면서 부모 동영상 클립인 car와 함께 스테이지에서 움직입니다.

추가 참조

- [인스턴스 및 라이브러리 에셋](#)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 장면을 사용한 작업

장면 패널 표시

장면 추가

장면 삭제

장면 이름 변경

장면 복제

문서에서 장면의 썸 변경

특정 장면 보기

주제에 따라 문서를 구성하려면 장면을 사용하면 됩니다. 예를 들어, 소개, 로드 메시지 및 크레딧에 대해 개별 장면을 사용할 수 있습니다. 장면을 사용하는 경우 몇 가지 단점이 있을 수 있지만 장편 애니메이션을 만드는 경우에는 유용합니다. 장면을 사용하면 각 장면이 하나의 FLA 파일에 포함되므로 많은 수의 FLA 파일을 관리하지 않아도 됩니다.

장면을 사용하는 것은 더 큰 프레젠테이션을 만들기 위해 여러 FLA 파일을 함께 사용하는 것과 비슷합니다. 각 장면마다 타임라인이 있어 문서의 프레임에는 장면 전체에 걸쳐 연속적인 번호가 지정됩니다. 예를 들어, 각각 10개의 프레임이 있는 두 개의 장면이 문서에 포함되어 있는 경우 장면 2의 프레임에는 11부터 20까지의 번호가 지정됩니다. 문서의 장면은 [장면] 패널에 나열된 순서대로 재생됩니다. 재생 헤드가 장면의 마지막 프레임에 도달하면 다음 장면으로 넘어 갑니다.

## 장면의 단점

SWF 파일을 제작할 때 각 장면의 타임라인은 하나의 타임라인으로 결합됩니다. SWF 파일이 컴파일된 후에는 마치 장면 하나를 사용하여 FLA 파일을 만든 것처럼 작동합니다. 이러한 비헤이비어로 인해 장면에는 다음과 같은 몇 가지 단점이 발생합니다.

- 장면을 사용하면 문서를 편집할 때 혼란스러울 수 있습니다. 특히 제작자가 여러 명인 경우 더욱 그렇습니다. FLA 문서를 사용하는 작업자는 무언지 코드와 에셋을 찾 위해 FLA 파일 내에서 여러 장면을 검색해야 합니다. 장면을 사용하는 대신 외부 SWF 내용을 로드하거나 동영상 클립을 사용할 수 있습니다.
- 장면을 사용하면 종종 SWF 파일이 커집니다. 장면을 사용하면 하나의 FLA 파일에 더 많은 내용을 넣게 되므로 FLA와 SWF 파일의 크기가 커집니다.
- 장면을 사용하면 전체 SWF 파일을 볼 필요가 없는 경우에도 전체 SWF 파일을 점진적으로 다운로드해야 합니다. 장면을 사용하지 않는다면 SWF 파일이 진행되는 동안 다운로드할 내용을 조정할 수 있습니다.
- ActionScript와 장면을 결합하면 예기치 않은 결과가 나타날 수 있습니다. 각 장면 타임라인이 하나의 타임라인으로 압축되므로 ActionScript 및 장면과 관련된 오류가 발생할 수 있습니다. 이러한 오류를 해결하려면 일반적으로 복합 추가 디버깅 작업이 필요합니다.

## 장면 재생 제어

각 장면이 끝났을 때 문서를 중단 또는 일시 중지하거나 사용자가 비선형 방식으로 문서를 탐색할 수 있도록 하려면 ActionScript를 사용합니다. 자세한 내용은 [ActionScript](#)를 참조하십시오.

이 비디오 자습서에서는 장면을 만들고 사용하는 방법을 보여 줍니다.



- 비디오: 플래시 장면 이해

---

맨 위로 


## 장면 패널 표시

- [원우] > [기타 패널] > [장면]을 선택합니다.

---

맨 위로 


## 장면 추가

- [삽입] > [장면]을 선택하거나 [장면] 패널에서 [장면 추가] 버튼을 클릭합니다. 

---

맨 위로 

## 장면 삭제

- [장면] 패널에서 [장면 삭제] 버튼을 클릭합니다. 

---

맨 위로 


## 장면 이름 변경

- [장면] 패널에서 장면 이름을 두 번 클릭한 다음 새 이름을 입력합니다.

---

맨 위로 

## 장면 복사

- [장면] 패널에서 [장면 복제] 버튼을 클릭합니다. 

---

맨 위로 



## 문서에서 장면의 순서 변경

- [장면] 패널에서 장면 이름을 다른 위치로 드래그합니다.


---

맨 위로 

## 특정 장면 보기

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [보기] > [이동]을 선택한 다음 하위 메뉴에서 장면의 이름을 선택합니다.
  - 문서  오른쪽 모서리에서 [장면 편집] 버튼을 클릭하고  메뉴에서 장면 이름을 선택합니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

# WebGL 문서 만들기 및 제작

## WebGL이란?

### WebGL 문서 유형

### WebGL 문서 만들기

브라우저에서 WebGL 내용 킵 보기

### WebGL 형식으로 내용 제작

### WebGL 출력 이해

### WebGL 문서에 오디오 추가

기존 내용을 WebGL 문서로 마이그레이션

비트맵 캐싱을 사용하여 렌더링 성능 향상

[맨 위로](#)

## WebGL이란?

WebGL은 플러그인을 추가하지 않고도 호환 가능한 모든 브라우저에서 그래픽을 렌더링할 수 있도록 지원하는 개방형 표준입니다. WebGL은 브라우저의 모든 수준에 완벽하게 통합되므로 이미지 처리 및 효과를 웹페이지 캔버스의 일부로 하여 GPU 가속을 사용할 수 있습니다. WebGL 요소는 다른 HTML 요소에 포함될 수 있으며 페이지의 다른 부분과 합성될 수 있습니다.

대부분의 최신 브라우저에서 WebGL을 지원하지만 지원되는 버전을 정확히 확인하려면 [이 링크](#)를 참조하십시오.

일부 브라우저에서는 기본적으로 WebGL이 비활성화되어 있습니다. 브라우저에서 WebGL을 활성화하려면 [이 문서](#)를 참조하십시오.

참고: 일부 브라우저에서는 WebGL이 기본적으로 비활성화되어 있으므로 브라우저에서 WebGL이 활성화되어 있는지 확인해야 합니다.

[맨 위로](#)

## WebGL 문서 유형

Flash Professional CC에서는 풍부한 대화형 내용을 WebGL(Web Graphics Library) 형식으로 만들고 제작할 수 있습니다. WebGL은 완벽하게 브라우저에 통합되므로 Flash Professional에서 그래픽 처리 및 렌더링을 웹페이지 캔버스의 일부로 하여 GPU 가속을 사용할 수 있습니다.

Flash Professional CC에서 WebGL을 위한 새로운 문서 유형이 추가되었습니다. 이를 통해 내용을 만들어 WebGL 출력으로 빠르게 제작할 수 있습니다. Flash 내의 강력한 도구를 활용하여 풍부한 내용을 만들고 호환 가능한 모든 브라우저에서 실행할 수 있는 WebGL 출력으로 렌더링할 수 있습니다. 즉, 기존 Flash 타임라인, 작업 영역 및 드로잉 도구를 사용하여 WebGL 내용을 기본적으로 제작할 수 있습니다. 가장 널리 사용되는 브라우저에서 모두 WebGL이 지원되므로 Flash Pro를 통해 대부분의 플랫폼에 맞도록 내용을 렌더링할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## WebGL 문서 만들기

Flash Professional CC에서 WebGL 문서를 사용하면 WebGL 형식의 내용을 빠르게 만들고 제작할 수 있습니다. WebGL 문서를 만들려면 다음을 수행하십시오.

1. Flash Professional CC를 시작합니다.
2. 시작 화면에서 WebGL(미리 보기) 옵션을 클릭합니다. 또는 파일 > 새로 만들기 메뉴 옵션을 선택하여 새 문서 대화 상자를 표시합니다. WebGL(미리 보기) 옵션을 클릭합니다.

맨 위로

## 브라우저에서 WebGL 내용 미리 보기

Flash Pro의 [동영상 테스트] 기능을 사용하여 내용을 미리 보거나 테스트할 수 있습니다. 미리 보려면 다음을 수행하십시오.

WebGL 내용을 실행하려면 Flash Professional CC에 웹버가 필요합니다. Flash Pro CC에는 #8090 포트에서 WebGL 내용을 실행하도록 구성된 웹버가 기본 제공됩니다. 다른 서버가 이 포트를 사용하고 있는 경우 Flash Pro에서 이를 자동으로 감지하고 충돌을 해결합니다.

1. Flash Professional CC 내에서 Windows의 경우 Ctrl+Enter를, MAC의 경우 CMD+Enter를 누릅니다. 그러면 기본 브라우저가 시작되고 WebGL 내용이 렌더링됩니다.

맨 위로

## WebGL 형식으로 내용 제작

Flash Pro 내에서 WebGL 내용을 기본으로 만들고 제작할 수 있습니다.

WebGL 문서를 제작하려면 다음을 수행하십시오.

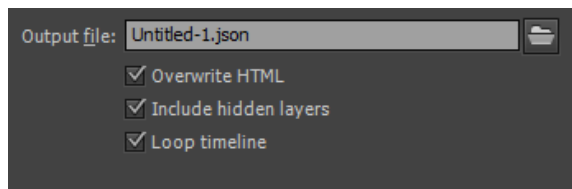
1. 파일 > 제작 설정을 선택하여 [제작 설정] 대화 상자를 표시합니다. 또는 WebGL에 대한 제작 설정을 이미 지정한 경우 파일 > 제작을 선택합니다.
2. [제작 설정] 대화 상자에서 다음 값을 지정합니다.

출력 파일 출력 파일에 의미 있는 이름을 지정합니다. 또한 WebGL 출력을 제작할 위치를 찾 선택하거나 입력합니다.

**HTML 덮어쓰기** WebGL 프로젝트를 제작할 때마다 HTML 래퍼를 덮어쓸지 여부를 지정할 수 있습니다. 제작된 HTML 파일을 외부에서 변경했고 Flash Pro의 애니메이션 또는 에셋에 대한 변경 사항을 업데이트하는 동안 해당 외부 변경 사항을 보존하려는 경우 이 옵션의 선택을 취소할 수 있습니다.

숨겨진 레이어 포함 WebGL 출력에 **취소** 레이어를 모두 포함합니다. [**취소** 레이어 포함]을 선택 취소하면 **취소** 것으로 표시된 모든 레이어(동영상 클립 내에 중첩 레이어 포함)는 결과 WebGL에서 내보내지 않습니다. 이 경우 하면 레이어가 표시되지 않으므로 여러 버전의 WebGL 문서를 쉽게 테스트할 수 있습니다.

타임라인 반복 마지막 프레임에 도달하면 내용을 다시 반복합니다. 이 옵션을 선택 취소하면 마지막 프레임에 도달 내용이 중지됩니다.



3. [제작]을 클릭하여 지정한 위치에 WebGL 내용을 제작합니다.

참고: 브라우저에서 실행되는 WebGL 내용에 대해 지정할 수 있는 최대 FPS는 60FPS입니다.

맨 위로

## WebGL 출력 이해

제작된 WebGL 출력에는 다음 파일이 포함되어 있습니다.

**HTML** 래퍼 파일 여기에는 런타임, 에셋에 대한 호출이 포함되어 있으며 이 파일은 WebGL 렌더러를 **최대화**합니다. 파일 이름은 기본적으로 `.html`이 됩니다. [제작 설정] 대화 상자([파일] > [제작 설정])에서 HTML 파일에 다른 이름을 지정할 수 있습니다.

HTML 파일은 기본적으로 FLA 파일과 동일한 디렉토리에 위치합니다. [제작 설정] 대화 상자에서 다른 위치를 지정할 수 있습니다.

**JavaScript** 파일(WebGL 런타임) 제작된 WebGL의 내용을 렌더링합니다. 이 파일은 WebGL 문서의 `libs/` 폴더에 제작됩니다. 파일은 `flwebgl-<버전>.min.js`와 같이 이름이 지정됩니다.

HTML 래퍼는 이 JS 파일을 사용하여 WebGL 내용을 렌더링합니다.

텍스처틀라스 스테이지의 비트맵 인스턴스를 포함하여 모든 (모양의) 색상 값을 저장합니다.

[맨 위로](#)

## WebGL 문서에 오디오 추가

WebGL 문서에 오디오를 가져와 포함하고, 동기화 설정(이벤트, 시작 및 중지)을 사용하여 재생을 제어하며, 런타임에 타임라인 오디오를 재생할 수 있습니다. WebGL은 현재 `.wav` 및 `.mp3` 형식만 지원합니다.

오디오를 사용한 작업에 대한 자세한 내용은 [Flash에서 사운드 사용](#)을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 기존 내용을 WebGL 문서로 마이그레이션

Flash Pro 내의 기존 내용을 WebGL 문서로 마이그레이션할 수 있습니다. 또한 Flash Pro에서 내용을 수동으로 복사 또는 가져오는 방식을 통해 마이그레이션할 수도 있습니다. Flash에서 여러 문서로 작업하는 경우 내용을 라이브러리의 레이어나 에셋으로 여러 문서 간에 복사하는 것이 일반적인 관례입니다. 대부분의 Flash Pro 기능이 지원되지만 일부 내용 유형은 WebGL 형식에 더 **잘**게 수정됩니다.

Flash Professional에는 풍부한 내용을 시각적으로 제작하는 데 도움이 되는 **많은** 여러 기능이 포함되어 있습니다. 하지만 이러한 기능 중 일부는 Flash Pro 전용이므로 WebGL 문서를 지원하지 않습니다. Flash Pro는 그러한 내용을 지원하는 형식으로 수정하도록 설계되었으며, 도구 또는 기능이 지원되지 않는 경우 이를 시각적으로 나타냅니다.

복사 기존 Flash 문서 유형(예: ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop 등)의 내용(예: 레이어 또는 라이브러리 심볼)을 WebGL 문서로 복사하는 경우, 이 경우 지원되지 않는 내용 유형이 **삭제**되거나 지원되는 기본값으로 변환됩니다.

예를 들어 3D 애니메이션을 복사하면 스테이지의 객체에 적용된 모든 3D 변형이 제거됩니다.

가져오기 지원되지 않는 내용을 포함한 PSD 또는 AI 파일을 가져올 경우, 이 경우 내용이 **삭제**되거나 지원되는 기본값으로 변환됩니다.

예를 들어 **많은** 효과가 적용된 PSD 파일을 가져올 수 있습니다. 이 경우 Flash Pro에서 효과가 제거됩니다.

작업 ActionScript 3.0 및 WebGL과 같이 여러 문서 유형으로 동시에 작업하는 경우, 문서를 지원되지 않는 도구나 선택한 옵션으로 전환합니다. 이 경우 Flash Pro CC에서 이 기능을 지원하지 않음을 시각적으로 나타냅니다.

예를 들어 ActionScript 3.0 문서에 점선을 만들고 선 도구를 선택한 상태로 WebGL로 전환합니다. 포인터와 속성 관리자를 통해 점선은 WebGL 내에서 지원되지 않는다는 것을 시각적으로 확인할 수 있습니다.

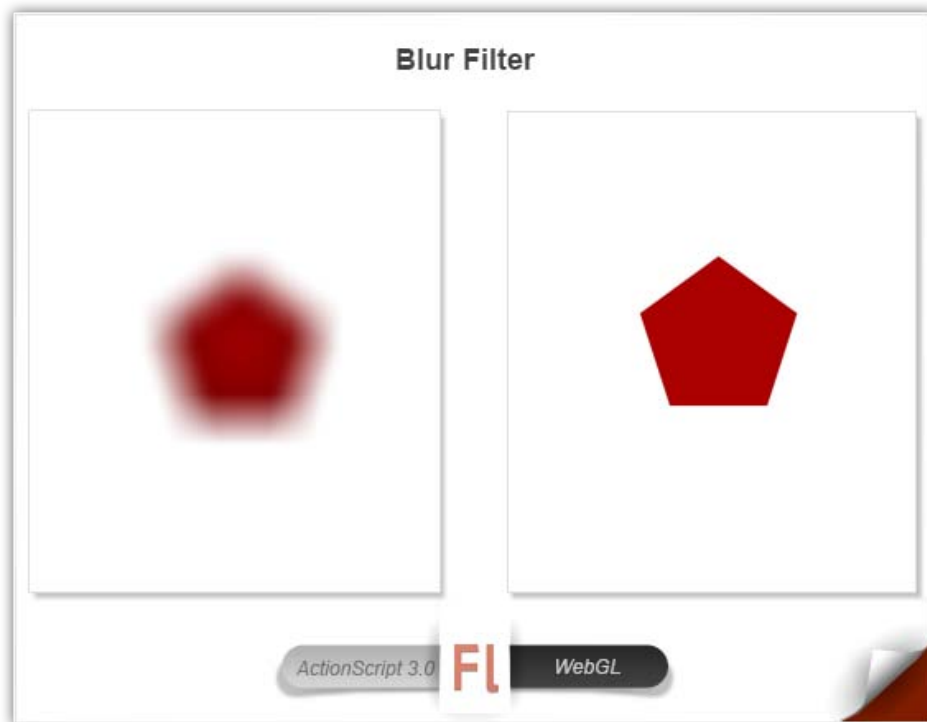
스크립트 [액션] 패널에서 JavaScript 코드를 작성하여 플레이어가 프레임에 진입한 후 실행되도록 할 수 있습니다. 프레임 스크립트 컨텍스트에서 '이' 변수는 해당 변수가 속하는 MovieClip의 인스턴스를 참조합니다. 또한 프레임 스크립트는 컨테이너 HTML 파일에서 선택된 JavaScript 함수 및 변수에 액세스할 수 있습니다. ActionScript 문서에서 프레임 또는 레이어를 복사하여 WebGL 문서에 붙여 넣으면 스크립트가 있는 경우 주석 처리됩니다.

## 마이그레이션 이후에 내용에 적용되는 변경 사항

다음은 기존 내용을 WebGL 문서로 마이그레이션할 때 적용되는 변경 유형입니다.

내용이 제거됨 HTML5 Canvas에서 지원되지 않는 내용 유형은 제거됩니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

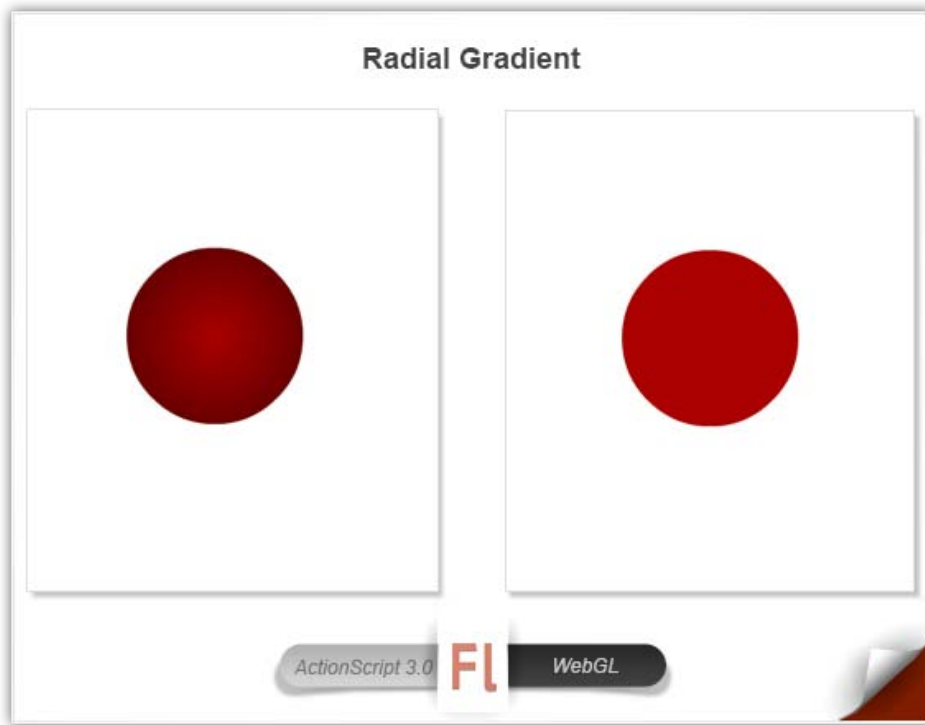
필터 지원되지 않습니다. 효과는 제거되고 대신, 모양은 단색으로 채기로 간주됩니다.



필터 효과가 제거되고 단색으로 채기로 바뀌었습니다.

내용이 지원되는 기본 ~~효과~~로 수정된 내용 유형 또는 기능이 지원되지만 기능의 속성이 지원되지 않습니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

방사형 그라디언트 기본 색상을 사용한 단색으로 채기로 간주되어 수정됩니다.



방사형 그라디언트가 기본 색상을 사용한 단색으로 채기로 수정됩니다.

지원되지 않는 기능과 해당 대체 값에 대한 전체 목록은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

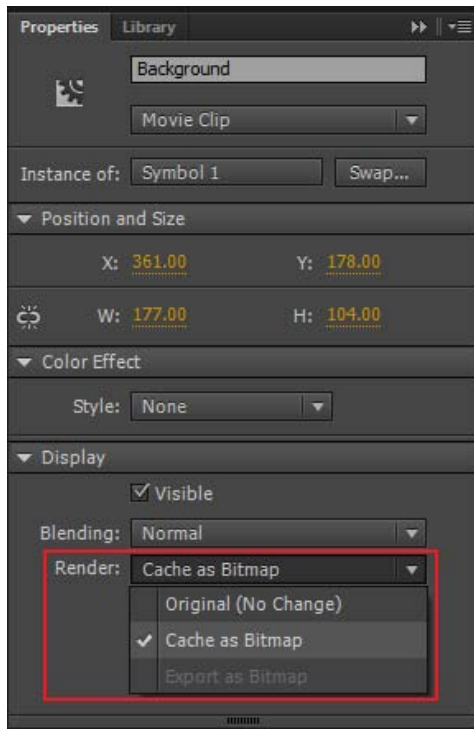
## 비트맵 캐싱을 사용하여 렌더링 성능 향상

런타임 비트맵 캐싱을 사용하면 정적 동영상 클립(예: 배경 이미지)이나 버튼 심볼이 런타임에 비트맵으로 캐싱 되도록 지정하여 렌더링 성능을 최적화할 수 있습니다. 기본적으로 **백** 항목은 모든 프레임에서 다시 그려집니다. 동영상 클립 또는 버튼 심볼을 비트맵으로 캐싱하면 이미지는 비트맵이 되고 위치가 변경되지 않으므로 브라우저가 해당 항목을 계속해서 다시 그릴 필요가 없습니다. 따라서 WebGL 내용 렌더링 성능이 크게 향상됩니다.

예를 들어 복잡한 배경이 있는 애니메이션을 만들 때 배경에 포함된 모든 항목이 들어 있는 동영상 클립을 만듭니다. 속성 관리자에서 배경 동영상 클립에 대해 [비트맵으로 캐시]를 선택합니다. 재생 중 배경은 현재 화면 깊이로 저장된 비트맵으로 렌더링됩니다. 브라우저는 스테이지에서 비트맵을 빠르게 한 번만 그려서 애니메이션이 더욱 빠르고 자연스럽게 재생되도록 합니다.

비트맵 캐싱을 사용하면 동영상 클립을 사용하고 그 자리에 자동으로 고정할 수 있습니다. 영역이 변경되면 **백** 데이터로 비트맵 캐시가 업데이트됩니다. 이 프로세스에서는 브라우저가 다시 그려야 하는 횟수를 최소화하여 더욱 자연스럽게 빠르게 렌더링할 수 있습니다.

MovieClip 심볼에 대해 [비트맵으로 캐시] 속성을 활성화하려면 MovieClip 인스턴스를 선택하고 속성 관리자([원도우] > [속성])의 [렌더링] 드롭다운에서 [비트맵으로 캐시]를 선택합니다.



## 비트맵으로 캐시 사용 시 고려 사항

WebGL 내용에 대해 [비트맵으로 캐시] 속성을 사용하는 경우 다음을 고려하십시오.

- MovieClip 심볼의 최대 크기는 2048x2048로 제한됩니다. 캐싱될 수 있는 동영상 클립 인스턴스의 실제 범위가 2048x2048 미만인 경우 WebGL에서 일부 픽셀이 유보됩니다.
- 동일한 MovieClip의 인스턴스가 둘 이상 있는 경우 Flash Professional에서 발견한 첫 번째 인스턴스의 크기로 캐시가 생성됩니다. 그러나 동영상 클립의 변환이 크게 변경되는 경우에도 캐시는 다시 생성되지 않으며 [비트맵으로 캐시] 속성이 켜지지 않습니다. 따라서 애니메이션이 진행되는 동안 MovieClip 심볼의 크기가 크게 변경되는 경우 애니메이션이 모자이크 형태로 표시될 수 있습니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 유용한 방법 - Flash를 사용하여 광고

- ▶ [관되는 크기 사용](#)
- ▶ [SWF 파일 광고 만들기](#)
- ▶ [광고 추적](#)
- ▶ [광고 테스트](#)

[맨 위로](#) <sup>1</sup>

## 권장되는 크기 사용

IAB(Interactive Advertising Bureau) 지침 따라 Flash Professional 광고를 위한 크기를 설정합니다. 다음 표는 권장되는 IMU(Interactive Marketing Unit) 광고 형식 치수 목록입니다.

광고 유형	크기(픽셀)
와이드 스카이스크래퍼	160 x 600
스카이스크래퍼	120 x 600
1/2 페이지 광고	300 x 600
전체 배너	468 x 60
1/2 배너	234 x 60
마이크로 막대	88 x 31
버튼 1	120 x 90
버튼 2	120 x 60
세로 배너	120 x 240
정사각형 버튼	125 x 125
나뭇잎	728 x 90
중간 직사각형	300 x 250
정사각형 웹	250 x 250
세로 직사각형	240 x 400
썩사각형	336 x 280
Rectangle	180 x 150



템플릿에서 FLA 파일을 만드는 경우([파일] > [새로 만들기])를 선택하고 [템플릿] 탭 클릭) 이러한 크기의 대부분이 표시됩니다

맨 위로

## SWF 파일 광고 만들기

광고를 만들 때는 다음 지출 따릅니다.

- 그래픽을 최적화합니다. SWF 파일 배너 광고를 15K 이하로 만듭니다.
- Flash Professional에서 12K 이하인 GIF 배너 광고를 만듭니다.
- 반복하는 배너 광고를 3번만 반복하도록 제한합니다. 대부분의 웹사이트는 표준화된 파일 크기 사양에 따라 광고를 제공하고 있습니다.
- GET 명령을 사용하여 광고와 서버 사이에 데이터를 전송합니다. POST 명령은 사용하지 않습니다. GET 및 POST에 대한 자세한 내용은 *ActionScript 2.0* 연 참조 설명서의 `getURL` 함수를 참조하십시오.

참고: 사용자에게 컨트롤을 제공합니다. 광고에 사운드를 추가할 경우 음소거 버튼도 추가합니다. 웹사이트 위에 나타나는 **Flash Professional** 광고를 만들 경우 광고가 표시되는 동안 광고를 **활** 수 있는 버튼을 제공합니다.

맨 위로

## 광고 추적

여러 주요 광고 네트워크는 **Flash Professional SWF** 파일에서 표준화된 추적 방법을 지원하고 있습니다. 다음 지에서는 지원되는 추적 방법에 대해 설명합니다.

버튼 또는 동영상 클립튼 만들기 IAB에서 규정한 표준화된 크기를 사용합니다. 표준화된 크기 목록은 IAB 웹사이트를 참조하십시오. **Flash Professional**에서 버튼 만들기에 대한 자세한 내용은 **버튼 만들기**를 참조하십시오.

버튼에 스크립트 추가 사용자가 배너를 클릭했을 때 실행됩니다. 함수 `getURL()` 을 사용하여 새 브라우저 **활** 열 수 있습니다. 다음 코드 예제는 타임라인의 프레임 1에 추가할 수 있는 두 개의 **ActionScript 2.0** 코드 예제입니다.

```
1 myButton_btn.onRelease = function(){
2   getURL(clickTAG, "_blank");
3 };
```

타임라인의 프레임 1에 다음 코드를 추가할 수 있습니다.

```
1 myButton_btn.onRelease = function() {
2   if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
3     getURL(clickTAG);
4   }
5 };
```

`getURL()` 함수는 `object` 및 `embed` 태그에 전달 변수를 추가한 다음 시작되는 브라우저를 지정된 위치로 보냅니다. 광고를 호스팅하는 서버는 광고 클릭을 추적할 수 있습니다. `getURL()` 함수 사용에 대한 자세한 내용은 *ActionScript 2.0* 연 참조 설명서를 참조하십시오.

추적을 위한 **clickTAG** 코드 할당 광고를 추적하며 광고를 제공하는 네트워크에서 광고가 표시되는 위치 및 광고를 클릭한 시점을 추적할 수 있도록 합니다.

이 프로세스는 일반적인 **Flash Professional** 광고를 위한 광고 캠페인을 만드는 표준 방법입니다. 배너에 `getURL()` 함수를 할당할 경우 다음 프로세스를 사용하여 배너에 추적을 추가할 수 있습니다. 다음 예제를 사용

하면 변수를 URL 문자열에 추가하여 데이터를 전할 수 있습니다. 이렇 하면 각 도메인에 대한 별개의 배너를 만드는 대신에 각 배너에 대한 동적 변수를 설정할 수 있습니다. 전체 캠페인에 대한 단일 배너를 사용할 수 있으며 광고를 호스팅하는 모든 서버는 배너 클릭을 추적할 수 있습니다.

HTML의 object 및 embed 태그에서 다음 예제와 비슷한 코드를 추가합니다. 여기서 [www.helpexamples.com](http://www.helpexamples.com)은 광고 네트워크이고 [adobe.com](http://www.adobe.com)은 광고를 보유한 회사입니다.

```
1 <EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?
  http://www.adobe.com">
```

HTML에서 다음 코드를 추가합니다.

```
1 <PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http:
2 //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
3 << this HTML stuff may need to be updated
4 to account for the Active content fix, which likely will cause users
  to edit .js files instead of html files - JayA >>
```

고급 추적 기술에 대한 자세한 내용은 리치 미디어 광고 센터([www.adobe.com/go/rich\\_media\\_ads\\_kr](http://www.adobe.com/go/rich_media_ads_kr))를 참조하십시오.

예제와 설명서가 포함된 리치 미디어 추적 키트를 다운로드하려면 [www.adobe.com/go/richmedia\\_tracking\\_kr](http://www.adobe.com/go/richmedia_tracking_kr)를 참조하십시오.

정확한 통합 광고를 제공하는 데 도움이 되는 Flash 광고 키트를 다운로드하고 이에 대한 자세한 내용을 보려면 [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_flash\\_ad\\_kit\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_kr)를 참조하십시오.

맨 위로 ↑


## 광고 테스트

특정 대상 사용자가 사용하는 브라우저를 포함하여 가장 일반적인 브라우저에서 SWF 파일 광고를 테스트합니다. 일부 사용자는 Flash Player가 설치되어 있지 않거나 JavaScript를 사용하지 않도록 설정했을 수 있습니다. 이러한 사용자를 위한 대체 기본 GIF 이미지나 다른 시나리오를 사용하여 이러한 환경에 맞는 계획을 수립합니다. Flash Player 감지에 대한 자세한 내용은 [SWF 파일에 대한 제작 설정 지정](#)을 참조하십시오. SWF 파일에 대한 제어 기능을 사용자에게 제공합니다. 사용자가 광고의 모든 오디오를 제어할 수 있도록 합니다. 또한 광고가 웹 페이지 위에 나타나는 데두리 없는 SWF 파일인 경우 광고가 표시된 동안 광고를 즉시 끌 수 있는 기능을 제공합니다.

다양한 지역에서의 Flash Player 버전 보급 현황에 대한 최신 정보는 [www.adobe.com/go/fp\\_version\\_penetration\\_kr](http://www.adobe.com/go/fp_version_penetration_kr)를 참조하십시오.

## 추가 참조

- 그래픽 및 애니메이션 최적화

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 코드 조각에 대화형 기능 추가

시작하기 전에

객체는 타임라인 프레임에 코드 조각 추가

(Flash CS5.5) 객체는 타임라인 프레임에 코드 조각 추가

코드 조각 패널에 새 조각 추가

[코드 조각] 패널은 프로그래머가 아닌 사용자가 간단한 JavaScript 및 ActionScript 3.0을 사용하여 빠르게 시작할 수 있도록 만들어졌습니다. 코드 조각을 사용하면 코드를 FLA 파일에 추가하여 일반적인 기능을 설정할 수 있습니다. [코드 조각] 패널은 JavaScript 또는 ActionScript 3.0에 대한 지식이 없어도 사용할 수 있습니다.

[코드 조각] 패널에서는 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

- 스테이지에 있는 객체의 비헤이비어에 영향을 주는 코드 추가
- 타임라인에 있는 재생 헤드의 이동을 제어하는 코드 추가
- (CS5.5만 해당) - 터치스크린 사용자 상호 작용을 원하는 코드 추가
- 만든 새 코드 조각을 패널에 추가

Flash에 포함된 코드 조각을 사용하는 것도 JavaScript 또는 ActionScript 3.0을 배우기 시작하는 좋은 방법이 됩니다. 조각의 코드를 찾고 조각 지출 따르다 보면 코드 구조 및 용어에 대해 이해할 수 있습니다.

맨 위로

시작하기 전에

[코드 조각] 패널을 사용하여 작업하는 경우 다음과 같은 Flash 기본 사항을 이해하는 것이 중요합니다.

- 많은 코드 조각에서 사용자가 코드에서 소수의 항목을 사용자 정의하도록 합니다. Flash Pro에서는 [액션] 패널에서 이 작업을 수행할 수 있습니다. 각 조각에는 이러한 작업을 위한 특정 지침 포함되어 있습니다.
- 포함된 모든 코드 조각은 JavaScript 또는 ActionScript 3.0입니다.
- 일부 조각은 객체의 비헤이비어에 영향을 줘 객체를 클릭할 수 있도록 원하는 객체를 이동 또는 사라지도록 합니다. 이러한 조각은 스테이지의 객체에 적용합니다.
- 일부 조각은 조각이 포함된 프레임에 재생 헤드가 진입하는 즉시 액션이 발생하도록 합니다. 이러한 조각은 타임라인 프레임에 적용합니다.
- 코드 조각을 적용하면 코드가 타임라인에서 [액션] 레이어의 현재 프레임에 추가됩니다. 사용자가 직접 [액션] 레이어를 만들지 않은 경우 Flash에서 타임라인의 다른 모든 레이어 위에 [액션] 레이어가 추가됩니다.
- ActionScript로 스테이지의 객체를 제어하려면 객체의 인스턴스 이름이 속성 관리자에 지정되어 있어야 합니다.
- 패널에서 코드 조각을 선택할 때 나타나는 [설명 표시] 및 [코드 표시] 버튼을 클릭하면 됩니다.



추가 비디오 및 자습서

- 비디오: [코드 조각 패널을 사용하여 응용 프로그램 만들기](#)(12:11, Adobe TV)
- 비디오: [확대 및 회전에 대한 사용자 정의 코드 조각 만들기](#)(10:20, flashandmath.com)
- 자습서: [보 ActionScript 3 프로그래머 및 디자이너를 위한 코드 조각 - Flash Pro CS5](#)

맨 위로 

## 객체 또는 타임라인 프레임에 코드 조각 추가




객체나 재생 헤드에 영향을 주는 액션을 추가하려면

1. 스테이지의 객체 또는 타임라인의 프레임을 선택합니다.  
 심볼 인스턴스가 아닌 객체를 선택하면 조각을 적용할 때 **Flash**에서 이 객체를 동영상 클립 심볼로 변환합니다.  
 아직 인스턴스 이름이 없는 객체를 선택하면 조각을 적용할 때 **Flash**에서 인스턴스 이름을 추가합니다.
2. [코드 조각] 패널([**윈**우] > [코드 조각])에서 적용하려는 조각을 두 번 클릭합니다.  
 스테이지의 객체를 선택한 경우 **Flash**에서 선택한 객체를 포함하는 프레임의 [액션] 패널에 조각을 추가합니다.  
 타임라인 프레임을 선택한 경우 **Flash**에서 해당 프레임에 조각을 추가합니다.
3. [액션] 패널에서 새로 추가된 코드를 확인하고 조각의 위치  있는 지  따라 필요한 항목을 바꿉니다.

맨 위로 

## (Flash CS5.5) 객체 또는 타임라인 프레임에 코드 조각 추가

객체나 재생 헤드에 영향을 주는 액션을 추가하려면

1. [코드 조각] 패널([**윈**우] > [코드 조각])에서 적용할 조각을 선택합니다.
2. 조각에 대한 설명을 표시하려면 선택한 조각의 오른쪽  나타나는 [설명 표시] 버튼을 클릭합니다.
3. 조각 내의 코드를 표시하려면 조각의 오른쪽  있는 [코드 표시] 버튼을 클릭합니다.
4. 조각에 "instance\_name\_here" 텍스트가 포함되어 있으면 해당 텍스트에서 코드를 통해 제어하려는 스테이지의 인스턴스로 드래그합니다. 드래그 앤 드롭하려면 심볼 인스턴스가 동영상 클립 또는 버튼이어야 합니다.  
 인스턴스에 아직 이름이 없는 경우에는 인스턴스의 이름을 입력할 수 있는 대화 상자가 나타납니다.  
 텍스트를 클릭하고 인스턴스 이름을 코드에 직접 입력할 수도 있습니다. 모양 또는 그래픽 심볼 인스턴스를 작업할 때 이 방법을 사용합니다.
5. 코드 조각에 다른 색상의 텍스트가 있는 경우 텍스트를 선택하고 코드 조각 안의 지  따라 올바른 정보를 입력합니다.
6. 코드 조각 편집을 마치면 [삽입] 버튼을 클릭합니다.  
**Flash**가 코드를 [액션] 레이어에 추가합니다. [액션] 레이어가 없는 경우 **Flash**에서 하나를 만듭니다.  
 스테이지의 객체를 선택한 경우 **Flash**에서 선택한 객체를 포함하는 프레임의 [액션] 패널에 조각을 추가합니다.  
 타임라인 프레임을 선택한 경우 **Flash**는 해당 프레임에서만 [액션] 레이어에 조각을 추가합니다.
7. (선택 사항) 삽입된 코드를 보려면 [액션] 패널([**윈**우] > [액션])을 엽니다.

## 코드 조각 패널에 새 조각 추가

다음 두 가지 방법으로 [코드 조각] 패널에 코드 조각을 새로 추가할 수 있습니다.

- [새 코드 조각 만들기] 대화 상자에서 조각을 입력합니다.
- 코드 조각 XML 파일을 가져옵니다.

[새 코드 조각 만들기] 대화 상자를 사용하려면


1. [코드 조각] 패널의 패널 메뉴에서 [새 코드 조각 만들기]를 선택합니다.
2. 대화 상자에서 조각에 맞는 제목, 도구 설명 텍스트 및 JavaScript 또는 ActionScript 3.0 코드를 입력합니다.  
[자동 채] 버튼을 클릭하여 [액션] 패널에서 현재 선택된 코드를 추가할 수 있습니다.
3. 코드에 "instance\_name\_here"라는 문자열이 포함되어 있고 조각이 적용될 때 Flash에서 이를 올바른 인스턴스 이름으로 바꿀 때는 [코드 조각을 적용하기 전에 instance\_name\_here를 자동으로 바꿉니다.] 확인란을 선택합니다.  
Flash에서 새 조각을 [사용자 정의]라는 폴더의 [코드 조각] 패널에 추가합니다.

코드 조각을 XML 형식으로 가져오려면

1. [코드 조각] 패널의 패널 메뉴에서 [코드 조각 XML 가져오기]를 선택합니다.
2. 가져오려는 XML 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

코드 조각에 맞는 XML 형식을 확인하려면 패널 메뉴에서 [코드 조각 XML 편집]을 선택합니다.

코드 조각을 삭제하려면 패널에서 해당 조각을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [코드 조각 삭제]를 선택합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 마스크 레이어 사용

## 마스크 레이어

### 마스크 레이어를 사용한 작업

맨 위로

## 마스크 레이어

소프트라이트 효과 및 전환을 위해 마스크 레이어를 사용하여 밑에 있는 레이어가 보이도록 구멍을 만들 수 있습니다. 마스크 항목에는 채기 모양, 유형 객체, 그래픽 심볼의 인스턴스, 동영상 클립 등이 있습니다. 단일 마스크 레이어 아래에 여러 레이어를 그룹화하여 복합 효과를 만들 수도 있습니다.

동적 효과를 만들려면 마스크 레이어에 애니메이션을 적용합니다. 마스크로 사용되는 채기 모양의 경우 모양 트위닝을 사용하고, 유형 객체, 그래픽 인스턴스 또는 동영상 클립의 경우에는 모션 트위닝을 사용합니다. 동영상 클립 인스턴스를 마스크로 사용할 경우 모션 경로를 따라 마스크에 애니메이션 효과를 적용합니다.

마스크 레이어를 만들려면 마스크로 사용하려는 레이어에 마스크 항목을 배치합니다. 마스크 항목은 채기 또는 획이 없는 대신 그 아래에 **활** 링크된 레이어의 영역을 나타내는 **흰** 역할을 합니다. 마스크 레이어의 나머지 부분은 마스크 항목을 통해 표시되는 것을 제외하고 모두 **검**입니다. 마스크 레이어에는 하나의 마스크 항목만 포함될 수 있습니다. 버튼 안에는 마스크 레이어를 **활** 없으며 마스크를 다른 마스크에 적용할 수 없습니다.

동영상 클립으로부터 마스크 레이어를 만들려면 **ActionScript**를 사용합니다. **ActionScript**로 만든 마스크 레이어는 다른 동영상 클립에만 적용할 수 있습니다. **Adobe Flash**에서 **ActionScript 2.0** **참**의 동영상 클립을 마스크로 사용을 참조하십시오.

참고: 3D 도구는 마스크 레이어의 객체에 사용할 수 없으며 3D 객체가 포함된 레이어는 마스크 레이어로 사용할 수 없습니다. 3D 도구에 대한 자세한 내용은 3D 그래픽을 참조하십시오.

다음 비디오 자습서에서는 마스크 레이어를 만들고 애니메이션을 적용하는 방법을 보여 줍니다. 일부 비디오는 **Flash Professional CS3** 또는 **CS4** 작업 영역을 보여 줄 수 있지만 **Flash Professional CS5**에도 적용됩니다.

- [Layers TV – 에피소드 21: Flash의 마스크\(9:25\)](#)
- [마스크 만들기 및 애니메이션 적용\(CS3\)\(2:12\)](#)

맨 위로

## 마스크 레이어를 사용한 작업

마스크 레이어를 사용하면 그 아래 레이어의 그림 또는 그래픽을 일부만 선택적으로 표시할 수 있습니다. 마스크를 만들려면 원하는 레이어를 마스크 레이어로 지정하고 그 레이어에 채기 모양을 그리거나 배치합니다. 그룹 텍스트 및 심볼을 비웠어 채기 모양을 마스크로 사용할 수 있습니다. 마스크 레이어는 채기 모양 아래에 **활** 링크된 레이어의 영역을 표시합니다.

## 마스크 레이어 만들기

1. 마스크 안에 나타날 객체가 포함된 레이어를 선택하거나 만듭니다.
2. [삽입] > [타임라인] > [레이어]를 선택하여 해당 레이어 위에 새 레이어를 만듭니다. 마스크 레이어 바로 아래 레이어가 마스크 처리되기 때문에 원하는 위치에 마스크 레이어가 만들어

지도록 해야 합니다.

3. 마스크 레이어에 채기 모양, 텍스트 또는 심볼의 인스턴스를 배치합니다. **Flash Professional**에서는 마스크 레이어에 포함된 비트맵, 그래디언트, 뿔도, 색상 및 선 스타일이 무시됩니다. 마스크에서 채진 영역은 완전히 뿔하며 채진 영역이 아랫든 영역은 불뿔합니다.
4. 타임라인의 마스크 레이어 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 분 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [마스크]를 선택합니다. 마스크 레이어는 마스크 레이어 아이콘으로 표시됩니다. 마스크 레이어 바로 아래에 있는 레이어는 마스크 레이어에 링크되어 그 내용이 마스크의 채진 영역을 통해 보입니다. 마스크 처리된 레이어는 이름이 오른쪽으로 들어쓰여지고 아이콘이 마스크 처리된 레이어 아이콘으로 바뀝니다.
5. **Flash Professional**에서 마스크 효과를 표시하려면 마스크 레이어와 마스크 처리된 레이어를 잠급니다.

#### 마스크 레이어를 만든 다음 추가 레이어에 마스크 적용

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 기존 레이어를 마스크 레이어의 바로 아래로 드래그합니다.
  - 마스크 레이어 아래 아랫에서나 새 레이어를 만듭니다.
  - [수정] > [타임라인] > [레이어 속성]을 선택한 다음 [마스크 처리]를 선택합니다.

#### 마스크 레이어에서 레이어의 링크 끊기

- 링크를 끊으려는 레이어를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 레이어를 마스크 레이어 위로 드래그합니다.
  - [수정] > [타임라인] > [레이어 속성]을 선택한 다음 [보통]을 선택합니다.

#### 마스크 레이어의 채우기 모양, 유형 객체 또는 그래픽 심볼 인스턴스에 애니메이션 적용

1. 타임라인에서 마스크 레이어를 선택합니다.
2. 마스크 레이어의 잠금을 해제하려면 자물쇠 모양 열을 클릭합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 마스크 객체가 채기 모양이면 모양 트위닝을 객체에 적용합니다.
  - 마스크 객체가 유형 객체 또는 그래픽 심볼 인스턴스이면 모션 트위닝을 객체에 적용합니다.
4. 애니메이션 작업이 끝나면 마스크 레이어의 자물쇠 모양 열을 클릭하여 레이어를 다시 잠급니다.

#### 마스크 레이어의 동영상 클립 애니메이션 적용

1. 타임라인에서 마스크 레이어를 선택합니다.
2. 동영상 클립을 제자리에서 편집하고 동영상 클립의 타임라인을 표시하려면 스테이지에서 동영상 클립을 두 번 클릭합니다.
3. 모션 트위닝을 동영상 클립에 적용합니다.
4. 애니메이션 절충 마치면 [뒤로] 버튼을 클릭하여 문서 편집 모드로 돌아옵니다.
5. 레이어를 다시 잠그려면 마스크 레이어의 자물쇠 모양 열을 클릭합니다.

## 추가 참조

- [모션 트윈](#)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)



## 멀티미디어 및 비디오

# 비디오 큐 포인트를 사용한 작업

참고: (Flash Professional CC만 해당) 비디오 큐 포인트 기능은 Flash Professional CC에서 더 이상 사용되지 않으며 사용할 수 없습니다.

비디오 큐 포인트를 사용하여 비디오의 특정 시간에 이벤트가 트리거될 수 있도록 합니다. Flash에서는 다음과 같은 두 가지 종류의 큐 포인트를 사용할 수 있습니다.

- 인코딩 큐 포인트. 비디오를 Adobe Media Encoder로 인코딩할 때 추가하는 큐 포인트입니다. Adobe Media Encoder에서 큐 포인트를 추가하는 방법에 대한 자세한 내용은 [Adobe Media Encoder 사용](#)을 참조하십시오. 인코딩 큐 포인트는 Flash 이외의 다른 응용 프로그램에서도 액세스할 수 있습니다.
- ActionScript 큐 포인트. Flash에서 속성 관리자를 사용하여 비디오에 추가하는 큐 포인트입니다. ActionScript 큐 포인트는 Flash 및 Flash Player에서만 액세스할 수 있습니다. ActionScript 큐 포인트에 대한 자세한 내용은 [ActionScript 3.0 개발자 안내서](#)에서 [큐 포인트 이해](#)를 참조하십시오.

스테이지에서 FLVPlayback 구성 요소 인스턴스가 선택된 경우 속성 관리자에 비디오 큐 포인트 목록이 표시됩니다. 또한 스테이지에서 전체 비디오를 미리 보고 Flash Media Server로 제공되는 비디오를 포함하여, 비디오를 미리 보면서 속성 관리자를 사용하여 ActionScript 큐 포인트를 추가할 수도 있습니다.

비디오 큐 포인트를 사용하여 작업하는 방법에 대한 비디오 자습서를 [www.adobe.com/go/lrvid5302\\_fl\\_kr](http://www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_kr)에서 사용할 수 있습니다.

속성 관리자에서 큐 포인트를 사용하여 작업하려면

1. 점진적 다운로드로 비디오를 가져오거나 스테이지에 FLVPlayback 구성 요소를 배치하고 소스 비디오를 지정합니다. 이제 속성 관리자에서 소스 비디오를 지정할 수 있습니다.
2. 속성 관리자에서 [큐 포인트]를 클릭하여 섹션을 확장합니다(열려 있지 않은 경우).
3. ActionScript 큐 포인트를 추가하려면 [추가] 버튼(+)을 클릭하고 기존 큐 포인트를 삭제하려면 [삭제] 버튼(-)을 클릭합니다. 마우스를 오른쪽이나 왼쪽으로 드래그하여 시간 코드 값을 증가 또는 감소시키거나 값을 입력하여 시간을 지정할 수 있습니다.
4. 큐 포인트에 매개 변수를 추가하려면 ActionScript 큐 포인트를 선택하고 [매개 변수] 섹션의 아래에 있는 [추가] 버튼(+)을 클릭합니다.
5. 이름 필드를 클릭한 다음 이름을 편집하여 ActionScript 큐 포인트 및 매개 변수의 이름을 변경할 수 있습니다.

속성 관리자 내에서 큐 포인트 목록을 가져오고 내보낼 수 있습니다. 인코딩은 동안 비디오에 이미 포함된 큐 포인트와의 충돌을 피하기 위해 ActionScript 큐 포인트만 가져올 수 있습니다.

[큐 포인트] 섹션의 위쪽에 있는 가져오기 및 내보내기 큐 포인트 버튼을 사용하면 큐 포인트 목록을 XML 형식으로 내보내거나 가져올 수 있습니다. 내보내기를 수행하면 이 목록에는 사용자가 추가한 모든 ActionScript 큐 포인트와 함께 비디오에 포함된 모든 내비게이션 및 이벤트 큐 포인트가 포함됩니다. 가져오기를 수행하면 가져온 ActionScript 큐 포인트 수가 표시되는 대화 상자가 표시됩니다.



# Flash에 비디오 추가

시작하기 전에

**Flash**에서 비디오를 사용하는 방법

웹 서버를 사용하여 점진적으로 비디오 다운로드

**Adobe Flash Media Server**를 사용하여 비디오 스트리밍

**Flash** 파일에 비디오 파일 포함

자습서 및 예제

Flash에서는 비디오를 Flash 문서에 통합하고 사용자에게 재생되도록 할 수 있는 여러 가지 방법을 제공합니다.

[맨 위로](#)

## 시작하기 전에

Flash Professional에서 비디오를 사용한 작업을 시작하기 전에 다음 정보를 이해하는 것이 중요합니다.

- Flash Professional에서는 **FLV** 비디오 형식만 재생할 수 있습니다.  
여기에는 **FLV**, **F4V** 및 **MPEG** 비디오가 포함됩니다. 다른 형식의 비디오를 변환하는 방법에 대한 지식을 Flash에서 사용할 비디오 만들기를 참조하십시오.
- 별도의 **Adobe Media Encoder** 응용 프로그램(Flash Professional에 포함되어 있음)을 사용하여 다른 비디오 형식을 **F4V**로 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 Flash에서 사용할 비디오 만들기를 참조하십시오.
- Flash Professional에 비디오를 추가하는 방법은 여러 가지가 있으며, 각 방법마다 상황에 따라 장점이 있습니다. 이러한 방법의 목록은 아래를 참조하십시오.
- Flash Professional에는 비디오 가져오기 마법사가 포함되어 있으며, [파일] > [가져오기] > [비디오 가져오기]를 선택하면 해당 마법사가 열립니다.
- FLVPlayback** 구성 요소를 사용하는 것이 Flash Professional 파일에서 신속하게 비디오를 재생하는 가장 간단한 방법입니다.  
자세한 지식을 [웹버를 사용하여 점진적으로 비디오 다운로드](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## Flash에서 비디오를 사용하는 방법

Flash Professional에서는 비디오를 여러 가지 방법으로 사용할 수 있습니다.

- 웹버에서 점진적 다운로드  
이 방법은 비디오 파일을 Flash Professional 파일 및 결과 SWF 파일의 외부에 유지합니다. 따라서 SWF 파일 크기가 작게 유지됩니다. 이 방법은 Flash Professional에서 비디오를 사용하는 가장 일반적인 방법입니다.
- Adobe Flash Media Server를 사용하여 비디오 스트리밍  
이 방법도 비디오 파일을 Flash Professional 파일 외부에 유지합니다. Adobe Flash Media Streaming Server를 사용하면 매끄러운 스트리밍 재생 환경을 제공할 뿐 아니라 비디오 내용

을 안전하게 보호할 수 있습니다.

- **Flash Professional** 파일 내부에 직접 비디오 데이터 포함

이 방법의 경우 **Flash Professional** 파일 크기가 매우 커지므로 짧은 비디오 클립에만 적합합니다. 자세한 지식을 [Flash 파일에 비디오 포함](#)을 참조하십시오.

맨 위로

## 웹 서버를 사용하여 점진적으로 비디오 다운로드

점진적 다운로드를 사용하면 런타임에 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 **SWF** 파일로 로드하고 재생하기 위해 작성하는 **ActionScript** 또는 **FLVPlayback** 구성 요소를 사용할 수 있습니다.

비디오 파일은 다른 **Flash Professional** 내용의 외부에 보관되므로 **SWF** 파일을 다시 제작하지 않고 비디오 내용을 업데이트하기가 상대적으로 수월합니다.

점진적 다운로드를 사용하면 타임라인에서 비디오를 포함하는 데 다음과 같은 이점이 있습니다.

- 제작하는 동안 **SWF** 파일만 제작하여 **Flash Professional** 내용의 일부 또는 전부를 미리 보거나 테스트할 수 있습니다. 그러면 미리 보기 시간이 빨라지고 반복적인 테스트 기간이 짧아집니다.
- 비디오가 재생되는 동안 비디오의 첫 번째 세그먼트가 다운로드되어 로컬 컴퓨터의 디스크 드라이브에 캐시되자마자 재생이 시작됩니다.
- 런타임에 비디오 파일은 **Flash Player**를 통해 파일 크기나 지속 시간에 제한 없이 컴퓨터의 디스크 드라이브에서 **SWF** 파일로 로드됩니다. 오디오 동기화 문제나 메모리 제한이 전혀 없습니다.
- 비디오 파일의 프레임 속도가 **SWF** 파일의 프레임 속도와 같으므로 더욱 유연하게 **Flash Professional** 내용을 제작할 수 있습니다.

### 점진적 다운로드를 위해 비디오 가져오기

컴퓨터에 로컬로 저장되어 있는 비디오 파일을 가져온 다음, **FLA** 파일로 가져온 후 서버에 비디오 파일을 업로드할 수 있습니다. **Flash**에서 점진적 다운로드로 비디오를 가져오는 경우 실제로는 비디오 파일에 대한 참조만 추가됩니다. **Flash**는 이러한 참조를 사용하여 로컬 컴퓨터 또는 웹 서버의 비디오 파일을 찾습니다.

또한 표준 웹 서버, **Adobe FMS(Flash Media Server)** 또는 **FVSS(Flash Video Streaming Service)**에 이미 업로드된 비디오 파일도 가져올 수 있습니다.

1. 비디오 클립을 현재 **Flash Professional** 문서로 가져오려면 **[파일] > [가져오기] > [비디오 가져오기]**를 선택합니다.
2. 가져올 비디오 클립을 선택합니다. 로컬 컴퓨터에 있는 비디오 클립을 선택하거나 이미 웹 서버나 **Flash Media Server**에 업로드된 비디오의 **URL**을 입력할 수 있습니다.
  - 로컬 컴퓨터에 있는 비디오를 가져오려면 **[재생 구성 요소를 사용하여 외부 비디오 로드]**를 선택합니다.
  - 이미 웹 서버나 **Flash Media Server** 또는 **Flash Video Streaming Service**에 배포된 비디오를 가져오려면 **[웹 서버, FVSS(Flash Video Streaming Service) 또는 Flash Media Server에 이미 배포됨]**을 선택하고 비디오 클립의 **URL**을 입력합니다.

참고: 웹 서버에 있는 비디오 클립의 **URL**은 **http** 통신 프로토콜을 사용합니다. **Flash Media Server** 또는 **Flash Streaming Service**에 있는 비디오 클립의 **URL**은 **RTMP** 통신 프로토콜을 사용합니다.

3. 비디오 클립의 스킨을 선택합니다. 다음을 선택할 수 있습니다.
  - **[없음]**을 선택하여 **FLVPlayback** 구성 요소에 스킨을 사용하지 않습니다.
  - 미리 정의된 **FLVPlayback** 구성 요소 스킨 중 하나를 선택합니다. **Flash Professional**에서 **FLA** 파일과 같은 폴더에 스킨을 복사합니다.

참고: **FLVPlayback** 구성 요소 스킨은 현재 만들고 있는 문서가 **AS2** 기반 **Flash** 문서인지, 아니면 **AS3** 기반 **Flash** 문서인지에 따라 조금 다릅니다.

- 웹버에 있는 스킨의 URL을 입력하여 자신이 디자인한 사용자 정의 스킨을 선택합니다.

참고: 원격 위치에서 호출된 사용자 정의 스킨을 사용하는 경우, 스테이지의 비디오에 대해 실시간 미리 보기를 사용할 수 없습니다.

4. 비디오 가져오기 마법사는 비디오 재생을 로컬에서 테스트하는 데 사용할 수 있도록 스테이지에 **FLVPlayback** 비디오 구성 요소를 만듭니다. **Flash** 문서 만들기를 마치고 **SWF** 파일과 비디오 클립을 배포하려면 비디오를 호스팅하는 웹거나 **Flash Media Server**에 다음 예셋을 업로드합니다.

- 비디오 클립의 로컬 복사본을 사용하는 경우 **.flv** 확장명으로 선택한 소스 비디오 클립과 같은 폴더에 있는 비디오 클립 업로드

참고: **Flash Professional**은 상대 경로를 사용하여 **SWF** 파일에 상대적인 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 가리키고 사용자가 서버에서 사용하는 디렉토리 구조와 같은 구조를 로컬에서 사용할 수 있도록 합니다. 해당 비디오가 비디오를 호스팅하는 **FMS** 또는 **FVSS**에 이미 배포된 경우 이 단계를 건너뛸 수 있습니다.

- 비디오 스킨(스킨 사용을 선택한 경우)

미리 정의된 스킨을 사용하기 위해 **Flash Professional**은 **FLA** 파일과 같은 폴더에 해당 스킨을 복사합니다.

- **FLVPlayback** 구성 요소

**FLVPlayback** 구성 요소의 URL 필드를 비디오가 업로드되는 대상 웹거나 **Flash Media Server**의 URL로 편집하려면 구성 요소 관리자([원우] > [구성 요소 관리자])를 사용하여 **contentPath** 매개 변수를 편집합니다.

맨 위로

## Adobe Flash Media Server를 사용하여 비디오 스트리밍

**Flash Media Server**는 **Flash Player** 및 **AIR**로 미디어를 실시간으로 스트리밍합니다. **Flash Media Server**는 대역폭 감지 기능을 사용하여 사용자의 사용 가능한 대역폭에 따라 비디오 또는 오디오 내용을 전송합니다.

**Flash Media Server**를 사용하여 비디오를 스트리밍하면 포함된 비디오 및 점진적으로 다운로드된 비디오에 비해 다음과 같은 장점이 있습니다.

- 비디오를 통합하는 다른 어떤서드보다 빨리 비디오를 재생할 수 있습니다.
- 스트리밍 클라이언트가 전체 파일을 다운로드할 필요가 없기 때문에 클라이언트의 메모리와 디스크 공간을 덜 사용합니다.
- 표시되는 비디오의 일부분만 클라이언트에게 전달므로 네트워크 리소스를 효과적으로 사용할 수 있습니다.
- 미디어를 스트리밍할 때 클라이언트의 캐시에 저장되지 않으므로 미디어를 보다 안전하게 전송할 수 있습니다.
- 스트리밍 비디오는 추적, 보고 및 로깅 기능이 더 뛰어납니다.
- 스트리밍 통해 라이브 비디오 및 오디오 프레젠테이션을 제공하거나 웹이나 디지털 비디오 카메라에서 비디오를 캡처할 수 있습니다.
- **Flash Media Server**는 비디오 캡, 비디오 메시징 및 비디오 회의 응용 프로그램에 대해 멀웨어 및 멀웨어 스트리밍 할 수 있습니다.
- 서버 측크리핑을 통해 비디오 및 오디오 스트림을 제어하여 서버 측재생 목록을 만들고, 스트림을 동기화하고, 클라이언트의 연결 속도를 기반으로 하는 보다 지능적인 전송 옵션을 만들 수 있습니다.

**Flash Media Server**에 대한 자세한 내용은 [www.adobe.com/go/flash\\_media\\_server\\_kr](http://www.adobe.com/go/flash_media_server_kr)를 참조하십시오.

**Flash Video Streaming Service**에 대한 자세한 내용은 [www.adobe.com/go/learn\\_fvss\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fvss_kr)를 참조하십시오.

## Flash 파일에 비디오 파일 포함

비디오 파일을 포함하면 모든 비디오 파일 데이터가 **Flash Professional** 파일에 추가됩니다. 따라서 **Flash Professional** 파일 및 후속 **SWF** 파일의 크기가 더 커집니다. 비디오는 개별 비디오 프레임이 타임라인 프레임으로 표시되어 타임라인에 배치됩니다. 각 비디오 프레임이 타임라인에 프레임으로 표시되므로 비디오 클립과 **SWF** 파일의 프레임 속도가 같도록 설정해야 합니다. **SWF** 파일 및 포함된 비디오 클립에 다른 프레임 속도를 사용하면 비디오가 일관되지 않게 재생되지 않습니다.

참고: 가변 프레임 속도를 사용하려면 점진적 다운로드 또는 **Flash Media Server**를 사용하여 비디오를 스트리밍 하십시오. 이러한 방법 중 하나를 사용하여 비디오 파일을 가져오면 **FLV** 또는 **F4V** 파일은 포함 파일이 되고 **SWF** 파일에 포함된 다른 모든 타임라인 프레임 속도와 별개의 프레임 속도로 실행됩니다.

포함된 비디오는 재생 시간이 10초 미만인 작은 비디오 클립에 가장 효과적으로 사용할 수 있습니다. 재생 시간이 긴 비디오 클립을 사용하는 경우 점진적으로 비디오를 다운로드하거나 **Flash Media Server**를 사용하여 비디오를 스트리밍하는 것이 좋습니다.

포함된 비디오에는 다음과 같은 제한이 있습니다.

- 최종 **SWF** 파일이 너무 크면 문제가 발생할 수 있습니다. **Flash Player**는 포함된 비디오가 있는 **SWF** 파일을 다운로드하여 재생하려고 할 때 많은 메모리를 예약해 두지만 이렇게 하면 **Flash Player**가 작동하지 않을 수 있습니다.
- 비디오 파일이 썸지면(재생 시간 10초 이상) 비디오 클립의 비디오와 오디오 부분 사이에 동기화 문제가 자주 발생합니다. 시간이 지나면서 오디오 트랙이 비디오 시퀀스를 벗어나 재생되어 원하는 대로 비디오를 볼 수 없게 됩니다.
- **SWF** 파일에 포함된 비디오를 재생하려면 비디오 재생을 시작하기 전에 전체 비디오 파일을 다운로드해야 합니다. 너무 큰 비디오 파일을 포함한 경우에는 **SWF** 파일 전체를 다운로드하여 재생을 시작하는 데 시간이 오래 걸릴 수 있습니다.
- 비디오 클립을 가져온 후에는 편집할 수 없습니다. 하지만 비디오 파일을 다시 편집하고 다시 가져올 수는 있습니다.
- 웹 통해 **SWF** 파일을 제작할 때는 조회자의 컴퓨터로 전체 비디오를 다운로드해야 비디오 재생을 시작할 수 있습니다.
- 런타임에 전체 비디오는 재생 컴퓨터의 로컬 메모리에 적합해야 합니다.
- 가져오는 비디오 파일의 썸는 16000프레임을 초과할 수 없습니다.
- 비디오 프레임 속도와 **Flash Professional** 타임라인 프레임 속도는 같아야 합니다. 포함된 비디오의 프레임 속도와 일치하도록 **Flash Professional** 파일의 프레임 속도를 설정합니다.

재생 헤드를 타임라인을 따라 드래그하거나 이동하여 포함된 비디오의 프레임을 미리 볼 수 있습니다. 재생 헤드 이동 중에는 비디오 사운드 트랙이 재생되지 않습니다. 비디오를 사운드와 함께 미리 보려면 [동영상 테스트] 명령을 사용합니다.

## Flash 파일 내에 비디오 포함

1. 비디오 클립을 현재 **Flash Professional** 문서로 가져오려면 [파일] > [가져오기] > [비디오 가져오기]를 선택합니다.
2. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

재생 구성 요소를 사용하여 외부 비디오 로드: 비디오를 가져오고 **FLVPlayback** 구성 요소의 인스턴스를 만들어 비디오 재생을 제어합니다.

**SWF**에 **FLV**를 포함하고 타임라인에서 재생: **Flash** 문서에 **FLV**를 포함하고 타임라인에 배치합니다.

타임라인에 **H.264** 비디오 포함: **Flash** 문서에 **H.264** 비디오를 포함합니다. 이 옵션을 사용하여 비디오를 가져오는 경우 스테이지에 배치되어 디자인 타임에 애니메이션에 대해 참조

됩니다. 타임라인을 스크리빙 또는 재생함에 따라 비디오의 프레임이 스테이지에 렌더링됩니다. 관련 프레임에 대한 오디오도 재생됩니다.

참고:

- 안내선 레이어나 숨겨진 레이어가 아닌 레이어에서 **H264** 비디오 내용이 포함된 파일을 제작하려고 하면 제작 대상 플랫폼이 포함된 **H.264** 비디오를 지원하지 않는 경우 경고 메시지가 나타납니다.

3. [찾보기]를 클릭하여 컴퓨터에서 비디오 파일을 선택하고 [다음]을 클릭합니다.

선택 사항: 컴퓨터에 **Adobe Media Encoder**가 설치되어 있는 경우 **AME**를 사용하여 비디오를 다른 형식으로 변환하려면 [비디오 변환]을 클릭합니다.

4. 비디오를 포함하는 데 사용할 심볼 유형을 선택합니다.

포함된 비디오 타임라인에서 선형 재생에 비디오 클립을 사용 중인 경우 비디오를 타임라인으로 가져오는 것이 가장 적합합니다.

동영상 클립 동영상 클립 인스턴스 내에 비디오를 배치하면 내용을 가장 많이 제어할 수 있으므로 이 작업하는 것이 가장 좋습니다. 비디오의 타임라인은 기본 타임라인과 별도로 재생됩니다. 비디오를 포함하기 위해 많은 프레임으로 기본 타임라인을 확장할 필요가 없습니다. 많은 프레임으로 확장하면 **FLA** 파일로 작업하기가 어렵습니다.

그래픽 그래픽 심볼로 비디오 클립을 포함하면 **ActionScript**를 사용하여 비디오와 상호 작용할 수 없습니다. 일반적으로 그래픽 심볼은 정적 이미지에 사용하며 기본 타임라인에 연결되는 다시 사용할 수 있는 버전의 애니메이션을 만드는 데 사용합니다.

5. 비디오 클립을 스테이지 및 타임라인으로 직접 가져오거나 라이브러리 항목으로 가져옵니다.

기본적으로 **Flash Professional**은 가져오는 비디오를 스테이지에 배치합니다. 비디오를 라이브러리만으로 가져오려면 [인스턴스를 스테이지에 배치합니다.]를 선택 취소합니다.

선형 내레이션을 사용하고 상호 작용이 거의 없는 간단한 비디오 프레젠테이션을 만드는 경우 기본 설정을 사용하고 비디오를 스테이지로 가져옵니다. 동적인 프레젠테이션을 만들거나, 여러 비디오 클립을 사용하여 작업하거나, **ActionScript**를 사용하여 동적 전환이나 다른 요소를 추가하려면 비디오를 라이브러리로 가져옵니다. 비디오 클립을 라이브러리로 가져온 다음에는 **ActionScript**를 사용하여 간편하게 제어할 수 있는 **MovieClip** 객체로 변환하여 사용자 정의합니다.

기본적으로 **Flash Professional**은 포함하려는 비디오 클립의 재생 시간에 맞게 타임라인을 확장합니다.

비디오 파일에 가져오지 않으려는 오디오가 포함되어 있는 경우 [오디오 포함]의 선택을 해제합니다.

6. [다음]을 클릭합니다. 확인 메시지를 검토하고 [완료]를 클릭합니다.

비디오 가져오기 마법사에서 비디오를 **SWF** 파일에 포함합니다. 비디오는 사용자가 선택한 포함 옵션에 따라 스테이지나 라이브러리에 표시됩니다.

7. 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 비디오 클립에 인스턴스 이름을 지정하고 비디오 클립 속성을 수정합니다.

## 라이브러리로 비디오 파일 가져오기

**FLV**, **F4V** 또는 **H.264** 비디오를 가져오려면 [가져오기] > [비디오 가져오기] 또는 [라이브러리로 가져오기] 명령을 사용합니다.

외부 소스에서 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 동적으로 로드하는 비디오 플레이어 직접 만들려면 동영상 클립 심볼 내부에 비디오를 배치하십시오. **FLV** 또는 **F4V** 파일을 동적으로 로드하는 경우 비디오 파일의 실제 크기에 맞게 동영상 클립의 크기를 조정하고, 동영상 클립 비율 설정을 통해 비디오의 비율 조정해야 합니다.



참고: 동영상 클립 인스턴스 내에 비디오를 배치하면 내용을 가장 많이 제어할 수 있으므로 이행을 하는 것이 가장 좋습니다. 비디오의 타임라인은 기본 타임라인과 별도로 재생됩니다. 비디오를 포함하기 위해 많은 프레임으로 기본 타임라인을 확장할 필요가 없습니다. 많은 프레임으로 확장하면 FLA 파일로 작업하기가 어렵습니다.

- FLV, SWF 또는 H.264 비디오 파일을 라이브러리로 가져오려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [파일] > [가져오기] > [라이브러리로 가져오기]를 선택합니다.
  - [라이브러리] 패널에서 기존 비디오 클립을 선택한 다음 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [속성]을 선택합니다. [가져오기]를 클릭합니다. 가져올 파일을 찾 [열기]를 클릭합니다.

## 비디오 클립 속성 변경



속성 관리자를 사용하여 스테이지에서 포함된 비디오 클립의 인스턴스 속성을 변경하고, 인스턴스에 인스턴스 이름을 지정하고, 스테이지에서의 폭, 높이 및 위치를 변경할 수 있습니다. 비디오 클립의 인스턴스를 교체할 수도 있습니다. 즉, 비디오 클립 인스턴스에 다른 심볼을 지정할 수도 있습니다. 인스턴스에 다른 심볼을 지정하면 스테이지에 다른 인스턴스가 표시되지만 크기, 등록 포인트 등과 같은 인스턴스 속성은 모두 그대로 유지됩니다.

[비디오 속성] 대화 상자에서는 다음을 수행할 수 있습니다.


- 비디오 클립의 이름, 경로, 만든 날짜, 픽셀 크기, 질 및 파일 크기를 비췌여 가져온 비디오 클립에 대한 정보 보기
- 비디오 클립 이름 변경
- 외부 편집기에서 비디오 클립을 수정하는 경우 해당 클립 업데이트
- 선택한 클립을 바꿀 FLV 또는 F4V 파일 가져오기
- 비디오 클립을 FLV 또는 F4V 파일로 내보내기

비디오를 사용한 작업에 대한 학습 과정은 Adobe Flash 지원 센터([www.adobe.com/go/flash\\_video\\_kr](http://www.adobe.com/go/flash_video_kr))를 참조하십시오.

## 속성 관리자에서 비디오 인스턴스 속성 변경

1. 스테이지에서 포함되었거나 링크된 비디오 클립의 인스턴스를 선택합니다.
  2. [원우] > [속성]을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
    - 속성 관리자의  있는 [이름] 텍스트 필드에 인스턴스 이름을 입력합니다.
    - [W] 및 [H]에 값을 입력하여 비디오 인스턴스의 크기를 변경합니다.
    - [X] 및 [Y]에 값을 입력하여 스테이지에서 인스턴스의  모서리 위치를 변경합니다.
    - [원우]를 클릭합니다. 인스턴스에 현재 지정된 비디오 클립을 바꿀 클립을 선택합니다.
- 참고: 포함된 비디오 클립은 포함된 다른 비디오 클립과만 교체할 수 있으며 링크된 비디오 클립은 링크된 다른 비디오 클립과만 교체할 수 있습니다.

## 비디오 속성 대화 상자에서 비디오 클립 속성 보기

1. [라이브러리] 패널에서 비디오 클립을 선택합니다.
2. [라이브러리] 패널 메뉴에서 [속성]을 선택하거나 [라이브러리] 패널 아래  있는 [속성] 버튼을 클릭합니다. [비디오 속성] 대화 상자가 표시됩니다.

## 비디오 새 이름 지정, 업데이트 또는 대체

1. [라이브러리] 패널에서 비디오 클립을 선택한 다음 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.

## 2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새 이름을 지정하려면 [이름] 텍스트 필드에 이름을 입력합니다.
- 비디오를 업데이트하려면 업데이트된 비디오 파일을 찾아 [열기]를 클릭합니다.
- 비디오를 대체하려면 [가져오기]를 클릭하고 현재 클립을 대체할 FLV, F4V 또는 H.264 파일로 이동한 후 [열기]를 클릭합니다.

## 타임라인을 사용하여 비디오 재생 제어

포함된 비디오 파일의 재생을 제어하려면 비디오가 포함된 타임라인을 제어합니다. 예를 들어, 기본 타임라인에서 비디오 재생을 일시 중지하려면 해당 타임라인을 대상으로 하는 `stop()` 액션을 호출합니다. 마찬가지로, 동영상 클립 심볼의 타임라인 재생을 제어함으로써 해당 동영상 클립 심볼의 비디오 객체를 제어할 수 있습니다.

동영상 클립의 가져온 비디오 객체에 적용할 수 있는 액션은 `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FSCommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` 및 `onMouseEvent`입니다. `Video` 객체에 액션을 적용하려면 먼저 `Video` 객체를 동영상 클립으로 변환해야 합니다.

카메라에서 보내는 실시간 비디오 스트림을 표시하려면 `ActionScript`를 사용합니다. 먼저 `Video` 객체를 스테이지에 배치하려면 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [새 비디오]를 선택합니다. `Video` 객체에 비디오 스트림을 첨부하려면 `Video.attachVideo`를 사용하십시오.

*ActionScript 2.0* 연 참조 설명서의 `Video` 및 `attachVideo(Video.attachVideo 메서드)`와 *Adobe® Flash® Professional CS5용 ActionScript® 3.0* 참조 설명서의 `fl.video`도 참조하십시오.

## 소스 파일 편집 후 포함된 비디오 업데이트

1. [라이브러리] 패널에서 비디오 클립을 선택합니다.
2. [속성]을 선택하고 [업데이트]를 클릭합니다.

포함된 비디오 클립이 편집한 파일로 업데이트됩니다. 비디오를 처음 가져올 때 선택한 압축 설정이 업데이트된 클립에 다시 적용됩니다.

맨 위로

## 자습서 및 예제

다음 비디오 및 문서에서는 `Flash Professional`에서 비디오를 사용한 작업에 대한 자세한 추가 정보를 제공합니다. 일부 비디오는 `Flash Professional CS3` 또는 `CS4`를 보여 주지만 `Flash Professional CS5`에도 적용됩니다.


- 문서: [Flash용 비디오 학습 안내서\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [비디오를 사용한 작업\(3:23\)\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [Flash\(CS3\)에서 비디오 가져오기 및 사용\(1:50\)\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [Flash 411 - Flash가 마음에 들지 않는 사용자를 위한 비디오 플레이어\(10:26\)\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [Flash 411 - 비디오 썸네일\(10:43\)\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [After Effects에서 Flash로 내보내기\(6:02\)\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [XFL을 통해 After Effects에서 Flash로 내보내기\(2:43\)\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [메타데이터 및 표시자를 H.264 인트로 변환\(4:07\)\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [Flash 411 - Flash Media Server와 친해지기\(21:29\)\(Adobe.com\)](#)
- 비디오: [Flex 및 Flash를 사용한 고급 비디오 스트리밍 관리 기법\(3:45\)\(Adobe.com\)](#)
- 문서: [Flash용 비디오 학습 안내서\(Adobe.com\)](#)
- 문서: [ActionScript 3 FLVPlayback 구성 요소 시작\(Adobe.com\)](#)

- 문서: [ActionScript 3 FLVPlayback 구성 요소 스키닝\(Adobe.com\)](#)
- 문서: [ActionScript 3 FLVPlayback 프로그래밍 사용하여 웹디오 제어\(Adobe.com\)](#)
- 문서: [웹디오 템플릿: 동기화된 그래픽이 포함된 발표자 프레젠테이션\(Adobe.com\)](#)
- 문서: [웹디오 템플릿: 개인 비디오를 위한 쇼케이스 웹사이트\(Adobe.com\)](#)

## 추가 참조

- `contentPath` 또는 소스 매개 변수 지정
- FLVPlayback 구성 요소
- FLVPlayback 구성 요소
- 비디오를 사용한 작업
- 비디오 형식 및 **Flash**
- 문서 다운로드 성능 테스트
- **참**
- 동적으로 뉘 FLV 또는 F4V 파일 **채**

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash에서 사용할 비디오 파일 만들기

비디오 재생 제어

비디오 가져오기 마법사

비디오 형식 및 **Flash**

자습서 및 예제

Adobe Flash Professional에서는 디지털 비디오 영상을 웹 기반 프레젠테이션으로 통합할 수 있습니다. FLV 및 F4V(H.264) 비디오 형식을 사용하면 비디오를 데이터, 그래픽, 사운드 및 대화형 방식의 컨트롤과 결합할 수 있어 기밀 높고 **확**적인 작업이 가능합니다. FLV 및 F4V 비디오를 사용하면 모두가 볼 수 있는 형식으로 비디오를 4 페이지에 간편하게 게시할 수 있습니다.

비디오 배포 방법에 따라 비디오 내용 제작 방법 및 비디오를 Flash Professional과 통합하는 방법이 결정됩니다. 다음과 같은 방법으로 비디오를 Flash Professional에 통합할 수 있습니다.

**Adobe Flash Media Server**를 사용하여 비디오 스트리밍 실시간 미디어를 제공하도록 최적화된 서버 솔루션인 Adobe® Flash® Media Server에서 비디오 내용을 호스팅할 수 있습니다. Flash Media Server는 스트리밍 비디오 및 오디오 내용과 같은 실시간 서버 응용 프로그램용으로 설계된 프로토콜인 RTMP(Real-Time Messaging Protocol)를 사용합니다. Flash Media Server를 직접 호스팅할 수도 있고, 호스팅된 FVSS(Flash® Video® Streaming Service)를 사용할 수도 있습니다. Adobe는 여러 CDN(Content Delivery Network) 공급자와 파트너 관계를 형성하여 안정적인 고성능 네트워크를 통해 주문형 FLV 또는 F4V 파일 비디오를 전송하는 호스팅된 서비스를 제공해 왔습니다. Flash Media Server와 함께 제공되며 CDN 네트워크의 전송, 추적 및 보고 인프라와 직접적으로 통합된 FVSS는 고유 스트리밍 하드웨어 및 네트워크를 설정하고 유지 관리하는 데 많은 시간과 노력을 들이지 않고도 최대한 많은 고객에게 FLV 또는 F4V 파일을 전송할 수 있는 가장 효율적인 방법을 제공합니다.

비디오 재생을 제어하고 사용자가 스트리밍 비디오와 상호 작용할 수 있는 직관적인 컨트롤을 제공하려면 FLVPlayback 구성 요소, Adobe® ActionScript® 또는 OSMF(Open Source Media Framework)를 사용하십시오. OSMF 사용에 대한 자세한 내용은 **OSMF 설명서**를 참조하십시오.

웹 서버에서 점진적으로 비디오 다운로드 Flash Media Server 또는 FVSS에 액세스할 수 없거나 제한된 양의 비디오 내용만 처리하는 소규모 웹 사이트에서 비디오를 삽입해야 하는 경우 점진적 다운로드를 고려할 수 있습니다. 웹 사이트에서 점진적으로 비디오 클립을 다운로드하는 경우 Flash Media Server에서 제공되는 실시간 성능을 보장하지는 않습니다. 그러나 비효율 비디오 클립을 사용하고 제작된 SWF 파일의 크기를 최소로 유지할 수 있습니다.

비디오 재생을 제어하고 사용자가 비디오와 상호 작용할 수 있는 직관적인 컨트롤을 제공하려면 FLVPlayback 구성 요소나 ActionScript를 사용하십시오.

Flash 문서에 비디오 포함 재생 시간이 짧은 작은 비디오 파일을 Flash Professional 문서에 직접 포함하고 이를 SWF 파일의 일부로 제작할 수 있습니다. 비디오 내용을 Flash Professional SWF 파일에 직접 포함하면 제작된 파일 크기가 매우 커지므로 이 방법은 작은 비디오 파일(일반적으로 10보다 작은 파일)에만 적합합니다. 또한 오디오 대 비디오 동기화(오디오/비디오 동기화라고도 함)는 Flash 문서에 포함되어 있는 보다 긴 비디오 클립을 사용할 때 동기화될 수 있습니다. 또한 비디오를 SWF 파일에 포함한 경우 이 비디오를 업데이트하려면 SWF 파일을 다시 제작해야 한다는 단점이 있습니다.

참고: 안내선 레이어나 **작** 레이어나 아틀라시어에서 H264 비디오 내용이 포함된 FLA를 제작하려고 하는 경우 제작 대상 플랫폼이 포함된 H.264 비디오를 지원하지 않는다는 경고 메시지가 나타납니다.

맨 위로

비디오 재생 제어

FLVPlayback 구성 요소를 사용하거나, 외부 비디오 스트림을 재생하는 사용자 정의 **ActionScript**를 작성하거나, 포함된 비디오에 대해 타임라인에서 비디오의 재생을 제어하는 사용자 정의 **ActionScript**를 작성하여 **Flash Professional**에서 비디오 재생을 제어할 수 있습니다.

**FLVPlayback** 구성 요소 모든 기능을 갖춘 **FLV** 재생 컨트롤을 **Flash Professional** 문서에 신속하게 추가하고 **FLV** 또는 **F4V** 파일의 점진적 다운로드 및 스트리밍 모두 지원할 수 있습니다. **FLVPlayback**을 사용하면 사용자가 비디오 재생을 제어할 수 있는 직관적인 비디오 컨트롤을 쉽게 만들 수 있으며 이미 만들어진 스킨이나 사용자 정의 스킨을 비디오 인터페이스에 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 [FLVPlayback 구성 요소](#)를 참조하십시오.

**OSMF(Open Source Media Framework)** OSMF를 사용하여 개발자는 플러그인 구성 요소를 쉽게 선택 및 결합하여 모든 기능을 갖춘 고품질 재생 환경을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 [OSMF 웹사이트](#) 및 [OSMF 설명서](#)를 참조하십시오. Adobe DevNet 문서 [RealEyes OSMF Player 샘플 - 1부: 설치 및 배포](#)에서는 OSMF를 사용하여 작업하는 방법에 대한 자세한 예제를 제공합니다.

**ActionScript**를 사용하여 외부 비디오 제어 **Flash Professional** 문서에서 **NetConnection** 및 **NetStream** **ActionScript** 객체를 사용하여 런타임에 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 재생할 수 있습니다. 자세한 내용은 [ActionScript를 사용하여 외부 비디오 재생 제어](#)를 참조하십시오.

미리 작성된 **ActionScript** 스크립트인 비디오 비헤이비어를 사용하여 비디오 재생을 제어할 수 있습니다.

타임라인에서 포함된 비디오 제어 포함된 비디오 파일의 재생을 제어하려면 비디오가 포함된 타임라인을 제어하는 **ActionScript**를 작성해야 합니다. 자세한 내용은 [타임라인을 사용하여 비디오 재생 제어](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 비디오 가져오기 마법사

비디오 가져오기 마법사는 기존 비디오 파일을 선택하고 이 파일을 가져와서 세 가지 비디오 재생 시나리오 중 하나에 사용하는 과정을 안내함으로써 비디오를 **Flash Professional** 문서로 가져오는 절충 간소화합니다. 비디오 가져오기 마법사는 선택된 가져오기 및 재생 방법에 대한 기본적인 수준의 구성을 제공하며 나중에 필요 요구 사항에 맞게 수정할 수 있습니다.

[비디오 가져오기] 대화 상자는 다음과 같은 비디오 가져오기 옵션을 제공합니다.

재생 구성 요소를 사용하여 외부 비디오 로드 비디오를 가져오고 비디오 재생을 제어하는 **FLVPlayback** 구성 요소의 인스턴스를 만듭니다. **Flash** 문서를 **SWF**로 제작하고 웹퍼로 업로드할 준비가 되면 비디오 파일을 웹퍼 또는 **Flash Media Server**로 업로드하고 업로드된 비디오 파일 위치로 **FLVPlayback** 구성 요소를 구성해야 합니다.

**SWF**에 **FLV**를 포함하고 타임라인에서 재생 **Flash** 문서에 **FLV**를 포함합니다. 이와 같은 방식으로 가져온 비디오는 개별 비디오 프레임이 타임라인 프레임으로 표시되는 타임라인에 배치됩니다. 포함된 **FLV** 비디오 파일은 **Flash Professional** 문서의 일부가 됩니다.

참고: 비디오 내용을 **Flash Professional SWF** 파일에 직접 포함하면 제작된 파일 크기가 매우 커지므로 이 방법은 작은 비디오 파일에만 적합합니다. 또한 오디오 대 비디오 동기화(오디오/비디오 동기화라고도 함)는 **Flash** 문서에 포함되어 있는 보다 긴 비디오 클립을 사용할 때 잘못 동기화될 수 있습니다.

타임라인에 **H.264** 비디오 포함 **Flash** 문서에 **H.264** 비디오를 포함합니다. 이 옵션을 사용하여 비디오를 가져오는 경우 스테이지에 배치되어 디자인 타임에 애니메이션에 대해 참조될 수 있습니다. 타임라인을 스크러빙 또는 재생함에 따라 비디오의 프레임이 스테이지에 렌더링됩니다. 관련 프레임에 대한 오디오도 재생됩니다.

참고:

- 안내선 레이어나 숨겨진 레이어가 아닌 레이어에서 **H264** 비디오 내용이 포함된 **FLA**를 제작하려고 하는 경우 제작 대상 플랫폼이 포함된 **H.264** 비디오를 지원하지 않는다는 경고 메시지가 나타납니다.

[맨 위로](#)

## 비디오 형식 및 Flash

비디오를 Flash로 가져오려면 FLV 또는 H.264 형식으로 인코딩된 비디오를 사용해야 합니다. 비디오 가져오기 마법사([파일] > [가져오기] > [비디오 가져오기])가 가져올 대상으로 선택한 비디오 파일을 확인하고 Flash에서 재생 가능한 형식이 아면 비디오의 경우 경고를 표시합니다. FLV 또는 F4V 형식이 아면 비디오의 경우 Adobe® Media® Encoder를 사용하여 적절한 형식으로 비디오를 인코딩할 수 있습니다.

### Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder는 Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth®, Flash Professional 등의 프로그램에서 펌 미디어 형식 출력을 위해 사용하는 펌 실행형 인코딩용 프로그램입니다. 프로그램에 따라 Adobe Media Encoder는 Adobe Flash Video, H.264 등의 펌 내보내기 형식과 연관된 여러 설정을 지원하는 추화된 [내보내기 설정] 대화 상자를 제공합니다. [내보내기 설정] 대화 상자에는 각 형식에 대해 펌 전송 미디어에 맞는 여러 프리셋이 있습니다. 사용자 정의 프리셋을 저장할 수도 있으며, 이를 다른 사람과 공유하거나 필요에 따라 다시 로드할 수 있습니다.

Adobe Media Encoder를 사용하여 H.264 또는 F4V 형식으로 비디오를 인코딩하는 방법에 대한 자세한 내용은 [Adobe Media Encoder 사용](#)을 참조하십시오.

### H.264, On2 VP6 및 Sorenson Spark 비디오 코덱

Adobe Media Encoder를 통해 비디오를 인코딩할 때 Flash에 사용할 비디오 내용을 인코딩하는 데 필요한 코덱을 다음 세 가지의 비디오 코덱에서 선택할 수 있습니다.

**H.264** H.264 비디오 코덱에 대한 지원이 Flash Player 버전 9.0.r115부터 Flash Player에 통합되었습니다. 이 코덱을 사용하는 F4V 비디오 형식은 이전 Flash 비디오 코덱에 비해 매우 뛰어난 질-비트 전송률 비율을 제공하지만 Flash Player 7 및 8과 함께 출시된 Sorenson Spark 및 On2 VP6 비디오 코덱보다 더 많은 계산이 필요합니다.

참고: 합성을 위한 알파 채널 지원이 포함된 비디오를 사용해야 하는 경우 On2 VP6 비디오 코덱을 사용해야 합니다. F4V에서는 알파 비디오 채널을 지원하지 않습니다.

**On2 VP6** On2 VP6 코덱은 Flash Player 8 이상에서 사용할 FLV 파일을 만들 때 사용하는 기본 비디오 코덱입니다. On2 VP6 코덱은 다음을 제공합니다.

- 같은 데이터 속도로 인코딩된 Sorenson Spark 코덱과 비교할 때 보다 뛰어난 질의 비디오
- 합성 비디오에 대한 8비트 알파 채널 사용 지원

같은 데이터 속도에서 보다 뛰어난 질의 비디오를 지원하기 위해 On2 VP6 코덱을 사용하면 인코딩 속도가 현저하게 떨어질 수 있으며 디코딩고 재생하기 위해 더 많은 프로세서가 클라이언트 컴퓨터에 필요할 수 있습니다. 따라서 최종 사용자가 FLV 비디오 내용에 액세스할 때 사용할 컴퓨터의 최소 공통 분모를 고려해야 합니다.

**Sorenson Spark** Flash Player 6에 처음 도입된 Sorenson Spark 비디오 코덱은 Flash Player 6 및 7과의 호환성이 필요한 Flash 문서를 제작하려고 할 경우 사용해야 합니다. 많은 사용자가 오래된 컴퓨터를 사용하고 있는 것으로 예측하면 Sorenson Spark 코덱을 사용하여 FLV 파일을 인코딩하는 것이 좋습니다. 이 경우 해당 파일을 On2 VP6 또는 H.264 코덱에서 재생할 때보다 훨씬 적은 계산이 필요합니다.

Flash Professional 내용이 점진적 다운로드나 Flash Media Server를 사용하여 Flash Professional 비디오를 동적으로 로드하는 경우, 사용자가 Flash Player 8을 사용하여 내용을 본다면 SWF 파일을 Flash Player 6 또는 7로 다시 제작할 필요 없이 On2 VP6 비디오를 사용할 수 있습니다. On2 VP6 비디오를 Flash SWF 버전 6 또는 7로 스트리밍하거나 다운로드하고 Flash Player 8 이상을 사용하여 내용을 재생하면 Flash Player 8 이상 버전에서 사용할 SWF 파일을 다시 만들지 않아도 됩니다.

참고: Flash Player 8 및 9는 유일하게 On2 VP6 비디오의 제작 및 재생을 동시에 지원합니다.

코덱	SWF 버전(제작 버전)	재생에 필요한 Flash Player 버전
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 이상	9.2 이상

## Adobe FLV 및 F4V 비디오 만들기 팁

다음은 최상의 FLV 또는 F4V 비디오를 전송하는 데 유용한 지침입니다.

최종 출력 직전까지 프로젝트의 기본 형식으로 비디오 작업

이전에 압축한 디지털 비디오 형식을 FLV 또는 F4V와 같은 다른 형식으로 변환하는 경우 이전 인코더에 비디오 노이즈가 생길 수 있습니다. 첫 번째 압축 방법에서 이미 비디오에 인코딩 고리즘을 적용하여 품질, 프레임 크기 및 속도가 감소되었습니다. 이 압축에서도 인위적인 디지털 노이즈와 왜곡이 생길 수 있습니다. 이러한 추가 왜곡은 최종 인코딩 프로세스에 영향을 미치며 좋은 품질로 파일을 인코딩하려면 데이터 속도가 더 빨라야 합니다.

되도록 간결하게

복합 전환을 피합니다. 복합 전환은 효과적으로 압축되지 않으며 최종적으로 압축된 비디오가 전환되는 부분에서 "어색"하게 보일 수 있습니다. 일반적으로 디졸브와 반대되는 하드 컷이 가장 효과적입니다. 첫 번째 트랙 뒤에서 확대되면서 나타나거나, "페이지 넘김" 방식으로 전환되거나, 공 주위를 뱅글뱅글 돌다가 화면에서 사라지는 객체를 보여주는 비디오 시퀀스는 잔하게 보일 수 있지만 대개 압축이 잘지 않으므로 사용하지 않는 것이 좋습니다.

사용자의 데이터 속도에 맞게

인터넷을 통해 비디오를 전송하는 경우 원 데이터 속도로 파일을 생성합니다. 고속 인터넷 연결을 이용하는 사용자는 거의 기다리지 않고 파일을 볼 수 있지만 전화 접속 사용자는 파일이 다운로드되기를 기다려야 합니다. 전화 접속 사용자가 적절한 시간 안에 다운로드할 수 있도록 클립을 짧게 만듭니다.

적절한 프레임 속도 선택

프레임 속도는 초당 프레임(fps) 수를 나타냅니다. 데이터 속도가 빠른 클립일수록 프레임 속도를 빠르게 하면 제한된 대역폭에서 재생 품질이 향상될 수 있습니다. 예를 들어, 움직임이 거의 없는 클립을 압축하는 경우 프레임 속도를 절반으로 줄여도 데이터 속도의 20%만 줄일 수 있을 뿐입니다. 그러나 움직임이 많은 비디오를 압축하는 경우 프레임 속도를 줄이면 데이터 속도에 훨씬 더 많은 영향을 줍니다.

비디오는 기본 프레임 속도로 볼 때 더 빨리므로 전송 채널과 재생 플랫폼에서 지원하는 한, 원래의 프레임 속도를 유지하는 것이 좋습니다. 웹으로 전송하는 경우에는 호스팅 서비스에서 관련 세부 사항을 참조할 수 있습니다. 모바일 장치를 사용하는 경우에는 장치별 인코딩 리셋과 Adobe Premiere Pro에서 Adobe Media Encoder를 통해 사용할 수 있는 장치 에뮬레이터를 사용합니다. 프레임 속도를 줄여야 하는 경우에는 프레임 속도를 정수로 나눈 가장 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.

데이터 속도와 프레임 중형비에 맞는 프레임 크기 선택

주어진 데이터 속도(연결 속도)에서 프레임 크기를 늘리면 비디오 품질이 떨어집니다. 인코딩 과정에서 프레임 크

기를 선택할 때 프레임 속도, 소스 자료 및 개인 환경설정도 고려해야 합니다. Pillarbox를 방지하려면 소스 영상의 중형비와 동일하게 프레임 크기를 선택하는 것이 중요합니다. 예를 들어, NTSC 영상을 PAL 프레임 크기로 인코딩하면 필라박스(Pillarbox)가 나타납니다.

Adobe Media Encoder를 통해 여러 Adobe FLV 또는 F4V 비디오 프리셋을 사용할 수 있게 됩니다. 여기에는 여러 데이터 속도의 다양한 TV 표준에 대한 프레임 크기 및 프레임 속도의 프리셋이 포함됩니다. 다음의 일반 프레임 크기(픽셀 단위) 목록을 참조하거나 다양한 Adobe Media Encoder 프리셋을 테스트하여 사용자의 프로젝트에 가장 적합한 설정을 찾아 보십시오.

전화 접속 모뎀 **NTSC 4 x 3** 162 x 120

전화 접속 모뎀 **PAL 4 x 3** 160 x 120

**T1/DSL/케이블 NTSC 4 x 3** 648 x 480

**T1/DSL/케이블 PAL 4 x 3** 768 x 576

최적의 성능을 위한 스트림

다운로드 시간을 줄이려면 광한 상호 작용 및 탭 기능을 제공하거나 서비스의 품질을 모니터링하고, Flash Media Server로 Adobe FLV 또는 F4V 비디오 파일을 스트리밍하거나 Adobe 웹사이트를 통해 사용할 수 있는 Adobe Flash Video Streaming Service 파트너의 호스팅 서비스를 사용합니다. 점진적 다운로드와 Flash Media Server를 사용한 스트리밍 차이에 대한 자세한 내용은 Flash 개발자 센터 웹사이트에서 "Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video"를 참조하십시오.

점진적 다운로드 시간 인식

비디오를 다운로드하는 데 걸리는 시간을 알면 다운로드를 완료하기 위해 일시 정지하지 않고도 끝까지 재생할 수 있습니다. 비디오 클립의 첫 번째 부분을 다운로드하는 동안 다운로드를 감출 수 있는 다른 내용을 표시할 수도 있습니다. 짧은 클립인 경우에는 '정지 시간 = 다운로드 시간 - 재생 시간 + 재생 시간의 10%'라는 공식을 사용합니다. 예를 들어, 클립이 30초이고 다운로드하는 데 1분이 걸리는 경우 클립에 33초(60초 - 30초 + 33초)의 버퍼를 할당해야 합니다.

흑자 및 인터레이스 제거

최적의 인코딩 위해 흑자와 인터레이스를 제거해야 합니다.

원본의 품질이 높수록 최종 결과가 좋아집니다. 인터벳디오는 대개 TV보다 프레임 속도가 낮고 프레임 크기는 작지만 컴퓨터 모니터의 색상 품질, 대비, 선명도 및 해상도는 일반 TV보다 훨씬 더 높습니다. 화면 크기가 작은 경우라도 이미지 품질은 표준 아날로그 TV보다 디지털 비디오에서 더 중요한 요소입니다. TV에서는 거의 감지할 수 없는 인위적인 요소와 흑자가 컴퓨터 화면에서는 아주 분명하게 감지되기 때문입니다.

Adobe Flash는 TV와 같은 인터레이스 디스플레이보다는 컴퓨터 화면 및 다른 장치를 위한 점진적 디스플레이에 적합합니다. 점진적 디스플레이에서는 볼 수 있는 인터레이스 영상이 움직임이 많은 영역에서 수직선으로 대체되어 표시될 수 있습니다. 따라서 Adobe Media Encoder는 처리하는 모든 비디오 영상에서 인터레이스를 제거합니다.

오디오의 경우에도 동일한 지침을

오디오를 제작할 때도 비디오를 제작할 때와 동일한 사항을 적용해야 합니다. 효과적으로 오디오를 압축하려면 먼저 깨끗한 오디오를 사용합니다. CD의 자료를 인코딩하는 경우 사운드 카드의 아날로그 입력 대신 직접적인 디지털 전송 방법으로 파일을 옴해 보십시오. 사운드 카드에서는 불필요한 디지털 아날로그 및 아날로그 대 디지털 변환이 이루어지기 때문에 소스 오디오에 흑자가 생길 수 있습니다. 직접적인 디지털 전송 도구는 Windows 및 Macintosh 플랫폼에서 사용할 수 있습니다. 아날로그 소스에서 옴하는 경우 가능한 최고 품질의 사운드 카드를 사용합니다.



참고: 소스 오디오 파일이 모놀 경우 **Flash**에서 사용하기 위해 모노서 인코딩하는 것이 좋습니다. **Adobe Media Encoder**를 사용하여 인코딩하고 인코딩 프리셋을 사용하는 경우 프리셋이 스테레오 또는 모노서 인코딩하는지 확인하고 필요한 경우 모뎀 선택합니다.

---

[맨 위로](#)

## 자습서 및 예제


다음 비디오 자습서 및 문서에서는 **Flash Professional**에서 사용할 비디오를 만들고 준비하는 방법에 대해 자세히 설명합니다. 일부 비디오는 **Flash Professional CS3** 또는 **CS4**를 보여 주지만 **Flash Professional CS5**에도 적용됩니다.

- 비디오: [FLV 및 F4V 파일 만들기\(4:23\)](#)(Adobe.com)
- 비디오: [Flash 411 - 비디오 인코딩본 사항\(15:16\)](#)(Adobe.com)
- 비디오: [Adobe Media Encoder를 사용한 일괄코딩\(8:45\)](#)(Adobe.com)
- 문서: [Adobe Media Encoder 사용](#)(Adobe.com)
- 문서: [H.264의 놀라운 압축 기](#)(Adobe.com)

## 추가 참조

- [Flash에 비디오 추가](#)
- [FLVPlayback 구성 요소](#)
- [ActionScript를 사용하여 웹 비디오 제어](#)

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash에서 사운드 사용

## 사운드 및 Flash

사운드 가져오기 정보

지원되는 사운드 파일 형식

컴퓨터에서 타임라인으로 직접 사운드 추가

라이브러리에서 타임라인으로 사운드 추가

타임라인에서 사운드 제거

버튼에 사운드 추가

애메이션과 사운드 동기화

사운드 편집 Flash

타임라인에서 사운드 분할

Soundbooth에서 사운드 편집

Flash Lite에서 사운드 사용

[맨 위로](#)

## 사운드 및 Flash

Adobe Flash Professional은 사운드를 사용하는 여러 가지 방법을 제공합니다. 타임라인에 관계없이 연속적으로 재생되는 사운드를 만들거나 타임라인을 사용하여 애니메이션을 사운드 트랙과 동기화할 수 있습니다. 버튼에 사운드를 추가하여 상호 작용 기능을 확고하고 사운드에 페이드 인/아웃 효과를 적용하여 좀더 세련된 사운드 트랙을 만듭니다.

Flash Professional에는 이벤트 사운드와 스트림 사운드라는 두 가지 사운드가 있습니다. 이벤트 사운드는 완전히 다운로드된 후에 재생되기 시작해서 명시적으로 중단될 때까지 계속 재생됩니다. 스트림 사운드는 처음 몇 프레임에 대한 데이터가 일정 부분 다운로드되기만 하면 재생되며, 웹 사이트에서 재생될 수 있도록 타임라인과 동기화됩니다.

휴대 장치에 사용할 Flash Professional 내용을 만들 경우, 제작된 SWF 파일에 장치 사운드를 포함시킬 수도 있습니다. 장치 사운드는 MIDI, MFI 또는 SMF 등 장치에서 기본적으로 지원되는 오디오 형식으로 인코딩됩니다.

공유 라이브러리를 사용하여 사운드를 여러 문서에 연결할 수 있습니다. ActionScript® 2.0 onSoundComplete 이벤트 또는 ActionScript® 3.0 soundComplete 이벤트를 사용하면 사운드가 끝날 때 이벤트를 트리거할 수 있습니다.

미리 작성된 비헤이비어 또는 미디어 구성 요소를 사용하여 사운드를 로드하고 사운드 재생을 제어할 수 있습니다. 미디어 구성 요소를 사용하면 중지, 일시 정지, 되감기 등에 대한 컨트롤러도 제공됩니다. ActionScript 2.0 또는 3.0을 사용하여 사운드를 동적으로 로드할 수도 있습니다.

자세한 내용은 ActionScript 2.0 [연](#) 참조 설명서의 attachSound(Sound.attachSound 메서드) 및 loadSound(Sound.loadSound 메서드) 또는 ActionScript 3.0 [연](#) 및 구성 요소 참조 설명서의 사운드 클래스를 참조하십시오.

참고: (Flash Professional CC만 해당) ActionScript 2.0 및 ActionScript 1.0은 Flash Pro CC에서 지원되지 않습니다.

참고: (Flash Professional CC만 해당) Flash Pro CC에서 사운드를 사용하여 작업하려면 사전에 QuickTime 또는 iTunes를 설치하지 않아도 됩니다.

다음 비디오 및 자습서에서는 Flash Professional에서 사운드를 사용하는 방법에 대한 자세한 지식을 제공합니다.

- 비디오: [사운드를 사용한 작업\(2:57\)](#)
- 비디오: [Soundbooth 및 Flash를 사용한 작업\(4:02\)](#)
- 비디오: [Layers TV – 에피소드 74: 3D 도구 및 사운드\(23:09\)](#)
- 문서: [텍스트와 오디오 동기화](#)
- 비디오 시리즈: [오디오를 사용한 작업](#)
- 비디오: [Flash의 오디오: 1부\(타임라인의 사운드\) LayersMagazine.com](#)
- 비디오: [Flash의 오디오: 2부\(사운드 및 ActionScript\) LayersMagazine.com](#)

맨 위로 

## 사운드 가져오기 정보

사운드 파일을 라이브러리에 가져오거나 스테이지에 직접 가져오는 방법으로 사운드 파일을 **Flash Professional**에 배치합니다.

[파일] > [가져오기] > [라이브러리로 가져오기] 메뉴 옵션을 사용하면 타임라인이 아니라 라이브러리에만 오디오가 배치됩니다.

[파일] > [가져오기] > [스테이지로 가져오기] 메뉴 옵션을 사용하거나 오디오 파일을 타임라인에 직접 드래그 앤 드롭하여 오디오 파일을 가져오는 경우 활성 레이어의 활성 프레임에 오디오가 배치됩니다. 여러 오디오 파일을 드래그 앤 드롭하는 경우 한 프레임에 하나의 오디오만 포함할 수 있으므로 하나의 오디오 파일만 가져옵니다.

오디오를 가져오려면 다음 방법 중 하나를 사용하십시오.

- 오디오 파일을 라이브러리로 가져오려면 [파일] > [가져오기] > [라이브러리로 가져오기]를 선택하고 가져오려는 오디오 파일을 선택합니다.
- 오디오 파일을 스테이지로 가져오려면 [파일] > [가져오기] > [스테이지로 가져오기]를 선택하고 가져오려는 오디오 파일을 선택합니다.
- 오디오 파일을 스테이지로 직접 드래그 앤 드롭합니다.

참고: 공용 라이브러리에서 현재 문서의 라이브러리로 사운드를 드래그할 수도 있습니다.

**Flash Professional**에서는 라이브러리에 사운드를 비트맵 및 심볼과 함께 저장합니다. 문서에서 여러 가지 방법으로 사운드를 사용해도 하나의 사운드 파일 사본만 있으면 됩니다.

**Flash Professional** 문서에서 사운드를 공유하려면 공유 라이브러리에 포함시키면 됩니다.

에는 효과에 사용할 수 있는 많은 유용한 사운드를 포함하는 [사운드] 라이브러리가 포함되어 있습니다. [사운드] 라이브러리를 열려면 [윈도우] > [공용 라이브러리] > [사운드]를 선택합니다. [사운드] 라이브러리에서 **FLA** 파일로 사운드를 가져오려면 [사운드] 라이브러리에서 **FLA** 파일의 [라이브러리] 패널로 사운드를 드래그합니다. [사운드] 라이브러리에서 다른 공유 라이브러리로 사운드를 드래그할 수도 있습니다.

사운드는 디스크 공간과 **RAM**을 많이 차지할 수 있습니다. 그러나 **MP3** 사운드 데이터는 압축되므로 **WAV**나 **AIFF** 사운드 데이터에 비해 크기가 작습니다. 일반적으로 **WAV** 파일이나 **AIFF** 파일을 사용하는 경우에는 **16-22kHz** 모뮌드가 가장 적합하지만(스테레오의 경우에는 모뮌 두 배에 해당하는 데이터가 사용됨), **Flash Professional**에서는 **11kHz**, **22kHz** 또는 **44kHz**의 샘플 빈도로 **8비트**나 **16비트** 사운드를 가져올 수 있으며 **11kHz**의 배수가 아닌식(예: **8**, **32**, **96kHz** 등)으로 기록된 사운드를 **Flash Professional**에 가져오면 다시 샘플링 됩니다. **Flash Professional**에서는 내보낼 때 보다 낮은 샘플 빈도로 사운드를 변환할 수 있습니다.

**Flash Professional**에서 사운드에 효과를 추가하려면 **16비트** 사운드를 가져오는 것이 가장 좋습니다. **RAM**이 충분하지 않을 경우에는 사운드 클립의 크기를 줄이거나 **16비트** 사운드 대신 **8비트** 사운드를 사용하는 것이 좋습니다.

참고: **Flash Professional CC**만 해당) **Flash Pro**에서 사운드를 가져오거나 재생하려면 사전에 **QuickTime** 또는 **iTunes**를 설치하지 않아도 됩니다.

맨 위로 

## 지원되는 사운드 파일 형식

다음과 같은 사운드 파일 형식을 **Flash Professional**에 가져올 수 있습니다.

- Adobe 사운드(.asnd)입니다. 이 형식은 Adobe® Soundbooth™의 기본 사운드 형식입니다.
- Wave(.wav)
- AIFF(.aif, .aifc)
- mp3

다음과 같은 추가 사운드 파일을 가져올 수 있습니다.

- Sound Designer® II(.sd2)
- Sun AU(.au, .snd)
- FLAC(.flac)
- Ogg Vorbis(.ogg, .oga)

참고: ASND 형식은 Adobe Soundbooth에 기본으로 제공되는 비파괴적 오디오 파일 형식입니다. ASND 파일에는 나중에 수정할 수 있는 효과가 있는 오디오 데이터, Soundbooth 멀티 트랙 세션 및 ASND 파일의 이전 상태로 되돌릴 수 있도록 하는 스냅샷이 포함될 수 있습니다.

- WebGL 및 HTML5 Canvas 문서 유형은 MP3 및 WAV 형식만 지원합니다.

맨 위로

## 컴퓨터에서 타임라인으로 직접 사운드 추가

다음 방법 중 하나를 사용하여 컴퓨터에서 타임라인으로 직접 오디오를 가져올 수 있습니다.

- [파일] > [가져오기] > [스테이지로 가져오기]를 선택하고 가져오려는 오디오 파일을 선택합니다.
- 스테이지/타임라인으로 오디오 파일을 드래그 앤 드롭합니다.

한 번에 하나의 오디오 파일만 추가합니다. 여러 오디오 파일을 드래그 앤 드롭하면 하나의 오디오 파일만 타임라인으로 가져옵니다.

맨 위로

## 라이브러리에서 타임라인으로 사운드 추가

라이브러리를 사용하여 문서에 사운드를 추가하거나 Sound 객체의 loadSound 메서드를 사용하여 런타임에 SWF 파일로 사운드를 로드할 수 있습니다. 자세한 내용은

[http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr) ActionScript 2.0 연 참조 설명서의 loadSound(Sound.loadSound 메서드) 또는 [http://www.adobe.com/go/learn\\_flcs5\\_as3lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_flcs5_as3lr_kr) ActionScript 3.0 참조 설명서의 사운드 클래스를 참조하십시오.

1. 아직 가져오지 않은 경우에는 사운드를 라이브러리로 가져옵니다.
2. [삽입] > [타임라인] > [레이어]를 선택합니다.
3. 새로운 사운드 레이어를 선택한 후 사운드를 [라이브러리] 패널에서 스테이지로 드래그합니다. 이렇게 하면 현재 레이어에 사운드가 추가됩니다.  
  
하나의 레이어 또는 다른 객체를 포함하고 있는 레이어에 여러 사운드를 배치할 수 있습니다. 그러나 각 사운드는 별도의 레이어에 배치하는 것이 좋습니다. 각 레이어는 별도의 사운드 객체처럼 작동하지만 SWF 파일을 재생하면 모든 레이어의 사운드가 결합됩니다.
4. [타임라인]에서 사운드 파일을 포함하고 있는 첫 번째 프레임을 선택합니다.
5. [원우] > [속성]을 선택하고 오른쪽 모서리에서 화살표를 클릭하여 속성 관리자를 확장합니다.
6. 속성 관리자의 [사운드] 탭 메뉴에서 사운드 파일을 선택합니다.
7. [효과] 탭 메뉴에서 효과 옵션을 선택합니다.

없음 사운드 파일에 아무 효과도 적용되지 않습니다. 이전에 적용한 효과를 제거하려면 이 옵션을 선택합니다.

왼쪽 채널/오른쪽 채널 **스tereo** 이나 **오른쪽 채널**의 사운드만 재생됩니다.

좌에서 우로 페이드/우에서 좌로 페이드 **None** 간에 사운드가 이동됩니다.

페이드 인 사운드 지속 기간 동안 볼륨이 서서히 커집니다.

페이드 아웃 사운드 지속 기간 동안 볼륨이 서서히 작아집니다.

사용자 정의 [엔벌로프 편집]을 사용하여 사용자가 원하는 사운드의 시작 및 종료 지점을 만들 수 있습니다.

참고: WebGL 및 HTML5 Canvas 문서에서는 효과가 지원되지 않습니다.

## 8. [동기화] 탭 메뉴에서 동기화 옵션을 선택합니다.

**Event** 발생하는 이벤트에 사운드가 동기화됩니다. 이벤트 사운드는 해당 시작 키프레임이 처음 나타날 때 재생되며, **SWF** 파일의 재생이 중지되더라도 타임라인의 재생 헤드와 관계 없이 온전히 재생됩니다. 또한 제작된 **SWF** 파일이 재생될 때는 이벤트 사운드가 **재생**됩니다. 이벤트 사운드가 재생되는 중에 사운드가 다시 인스턴스화(예: 사용자가 버튼을 다시 클릭하거나 재생 헤드가 사운드의 시작 키프레임을 지나는 경우)되면 사운드의 첫 번째 인스턴스는 계속 재생되며 이와 동시에 동일한 사운드의 또 다른 인스턴스가 재생되기 시작합니다. 긴 사운드는 서로 겹쳐 원치 않는 오디오 효과를 만들어 낼 수 있으므로 긴 사운드를 사용할 때는 이를 염두에 두어야 합니다.

시작 사운드가 이미 재생되고 있는 경우 새로운 사운드 인스턴스가 재생되지 않는다는 점을 제외하고는 [이벤트] 옵션과 같습니다.

중단 지정한 사운드의 재생이 중단됩니다.

스트림 **웹사이트**에서의 재생을 위해 사운드가 동기화됩니다. **Flash Professional**은 애니메이션을 스트림 사운드와 같은 속도로 재생합니다. **Flash Professional**에서 애니메이션 프레임임을 신속하게 그리지 **빠른** 프레임 건너뛰기. 이벤트 사운드와 **다른** 스트림 사운드는 **SWF** 파일의 재생이 중단되면 같이 중단됩니다. 또한 스트림 사운드는 지정된 프레임 **범위** 이상으로는 재생될 수 없습니다. 스트림 사운드는 **SWF** 파일을 작성할 때 **재생**됩니다.

스트림 사운드의 예로는 여러 프레임에서 재생되는 애니메이션의 캐릭터 음성이 있습니다.

참고: **MP3** 사운드를 스트림 사운드로 사용하는 경우에는 내보낼 사운드를 다시 압축해야 합니다. 가져올 때와 동일한 압축 설정을 사용하여 사운드를 **MP3** 파일로 내보낼 수 있습니다.

이러한 옵션은 **Andy Anderson**이 작성한 **비디오 자습서**([InfiniteSkills.com](http://InfiniteSkills.com))에 자세히 설명되어 있습니다.

**Flash**에서 속성 관리자의 오디오 동기화 옵션을 기억합니다. 속성 관리자의 "사운드" 섹션에서 사운드가 선택되면 속성 관리자에서 새 키프레임의 다른 사운드를 설정하려고 할 때 **Flash**에서 이전 사운드의 동기화 옵션 "스트림" 또는 "이벤트"를 기억합니다.

참고: WebGL 및 HTML5 Canvas 문서에서는 스트림 설정이 지원되지 않습니다.

## 9. [반복]에 값을 입력하여 사운드의 루핑 횟수를 지정하거나 [루프]를 선택하여 사운드를 계속해서 반복합니다.

연속적으로 재생되도록 하려면 일반적인 경우보다 오랜 기간 동안 사운드가 재생되도록 큰 값을 입력합니다. 예를 들어, **15초**의 사운드가 **15분** 동안 루핑되도록 하려면 **60**을 입력합니다. 스트림 사운드는 루핑하지 않는 것이  **좋습니다**. 스트림 사운드가 반복되도록 설정하면 파일에 프레임이 추가되고 사운드가 반복되는 횟수만 **제한**일 크기가 커집니다.

10. 사운드를 테스트하려면 사운드를 포함하고 있는 프레임 위로 재생 헤드를 드래그하거나 [컨트롤러] 또는 [컨트롤] 메뉴의 명령을 사용합니다.

맨 위로 

## 타임라인에서 사운드 제거

1. 사운드가 포함된 타임라인 레이어에서 마찬가지로 사운드가 포함된 프레임을 선택합니다.
2. 속성 관리자에서 [사운드] 섹션으로 이동하고 [이름] 메뉴에서 [없음]을 선택합니다.

타임라인 레이어에서 사운드가 삭제됩니다.

맨 위로 

## 버튼에 사운드 추가

서로 다른 상태의 버튼 심볼에 사운드를 연결할 수 있습니다. 이 경우에는 사운드가 심볼과 함께 저장되기 때문에 모든 심볼 인스턴스에 대해 사운드가 재생됩니다.

1. [라이브러리] 패널에서 버튼을 선택합니다.
2. 패널의 오른쪽 모서리에 있는 패널 메뉴에서 [편집]을 선택합니다.
3. 버튼의 타임라인에서 사운드에 대한 레이어를 추가합니다([삽입] > [타임라인] > [레이어]).
4. 사운드 레이어에서 사운드를 추가할 버튼 상태에 해당되는 일반 또는 빈 키프레임을 만듭니다([삽입] > [타임라인] > [키프레임] 또는 [삽입] > [타임라인] > [빈 키프레임]).

예를 들어, 버튼을 클릭하면 재생되는 사운드를 추가하려면 [Down]이라는 이름의 프레임에 키프레임을 만듭니다.

5. 만든 키프레임을 클릭합니다.
6. [화우] > [속성]을 선택합니다.
7. 속성 관리자의 [사운드] 탭 메뉴에서 사운드 파일을 선택합니다.
8. [동기화] 탭 메뉴에서 [이벤트]를 선택합니다.

각 버튼의 키프레임에 서로 다른 사운드를 연결하려면 빈 키프레임을 만들고 각 키프레임에 서로 다른 사운드 파일을 추가합니다. 또는 동일한 사운드 파일을 사용하고 각 버튼의 키프레임에 서로 다른 사운드 효과를 적용할 수 있습니다.

맨 위로 

## 애니메이션과 사운드 동기화

애니메이션과 사운드를 동기화하려면 키프레임에서 사운드를 시작 및 중단합니다.

1. 고유한 레이어의 타임라인에 사운드를 추가합니다(자세한 지침은 위의 내용 참조).
2. 이 사운드를 장면의 이벤트와 동기화하려면 장면에서 사운드를 트리거하려는 이벤트의 키프레임에 해당하는 사운드에 대한 시작 키프레임을 만듭니다. 위에 설명된 모든 동기화 옵션을 선택할 수 있습니다(타임라인에 사운드 추가 참조).
3. 사운드를 중단할 프레임에서 사운드 레이어 타임라인의 키프레임을 만듭니다. [타임라인]에 사운드 파일 이미지가 나타납니다.
4. [화우] > [속성]을 선택하고 오른쪽 패널 모서리에서 화살표를 클릭하여 속성 관리자를 확장합니다.
5. 속성 관리자의 [사운드] 탭 메뉴에서 같은 사운드를 선택합니다.
6. 여전히 속성 관리자의 [동기화] 탭 메뉴에서 [중지]를 선택합니다.

SWF 파일을 재생할 때 끝 키프레임이 되면 사운드의 재생이 중단됩니다.

7. 사운드를 재생하려면 타임라인으로 재생 헤드를 드래그합니다.

맨 위로

## 사운드 편집 Flash

Flash Professional에서는 사운드 시작 지점을 정의하고 사운드가 재생될 때 볼륨을 제어할 수 있습니다. 사운드 재생 시작 지점과 중단 지점을 변경할 수도 있습니다. 이 기능은 사용되지 않는 부분을 제거하여 사운드 파일 크기를 줄일 때 유용합니다.

1. 프레임에 사운드를 추가하거나 이미 사운드가 포함된 프레임을 선택합니다.
2. [화면] > [속성]을 선택합니다.
3. 속성 관리자의 오른쪽에 있는 [편집] 버튼을 클릭합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 사운드의 시작 지점 및 끝 지점을 변경하려면 [엔벌로프 편집]의 [타임 인]과 [타임 아웃] 컨트롤을 드래그합니다.
  - 사운드 엔벌로프를 변경하려면 엔벌로프 핸들을 사운드의 서로 다른 지점에서 변경 레벨로 드래그합니다. 엔벌로프 선은 재생되는 사운드의 볼륨을 나타냅니다. 추가 엔벌로프 핸들(총 8개까지 가능)을 만들려면 엔벌로프 선을 클릭합니다. 엔벌로프 핸들을 제거하려면 화살표 밖으로 드래그합니다.
  - 화살표에 표시되는 사운드의 크기를 늘리거나 줄이려면 [확대] 또는 [축소] 버튼을 클릭합니다.
  - 시간 단위를 화살표 프레임 사이에서 전환하려면 [프레임] 버튼을 클릭합니다.
5. 편집된 사운드를 들어보려면 [재생] 버튼을 클릭합니다.

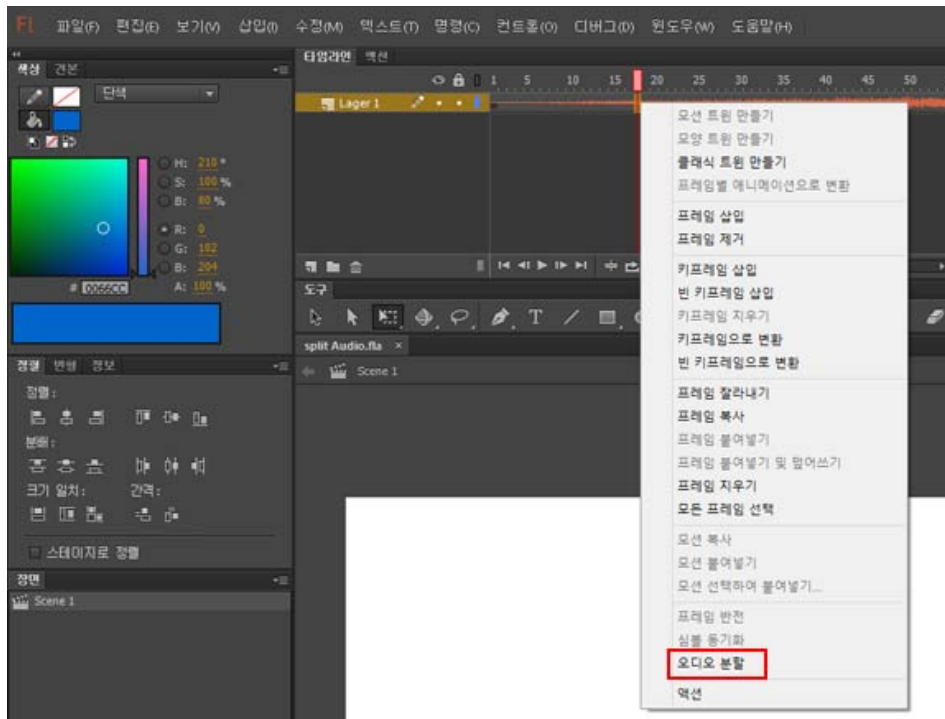
맨 위로

## 타임라인에서 사운드 분할

[오디오 분할] 컨텍스트 메뉴를 사용하여 타임라인에 포함된 스트림 오디오를 분할할 수 있습니다. [오디오 분할]을 사용하면 필요한 경우 오디오를 일시 정지한 다음, 타임라인의 이후 프레임에서 이전에 중지된 지점부터 오디오 재생을 다시 시작할 수 있습니다.

타임라인에서 오디오 클립을 분할하려면

1. [파일] > [가져오기] > [라이브러리로 가져오기]를 선택합니다.
2. 오디오 클립을 선택하여 라이브러리로 가져옵니다.
3. 타임라인에 새 레이어를 만들고 레이어에 클립을 추가합니다.
4. [속성] > [사운드]에서 동기화 유형으로 [스트림]을 선택합니다.
5. 오디오를 분할하려는 위치의 프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [오디오 분할]을 클릭합니다.



맨 위로

## Soundbooth에서 사운드 편집

Adobe Soundbooth가 설치된 경우 FLA 파일로 가져온 사운드를 Soundbooth로 편집할 수 있습니다. Soundbooth에서 변경 내용을 적용한 후 파일을 저장하고 원본 파일을 덮어쓰면 변경 내용이 자동으로 FLA 파일에 반영됩니다.

사운드를 편집한 후 파일 이름 또는 형식을 변경하는 경우 해당 사운드를 Flash Professional로 다시 가져와야 합니다.

Flash를 Soundbooth와 함께 사용하는 방법에 대한 비디오 자습서는 [www.adobe.com/go/lrvid4100\\_xp\\_kr](http://www.adobe.com/go/lrvid4100_xp_kr)에서 Soundbooth 및 Flash를 사용한 작업을 참조하십시오.

참고: Soundbooth는 Windows 컴퓨터 및 Intel® 기반 Macintosh에서만 사용할 수 있습니다.

가져온 사운드를 Soundbooth에서 편집하려면

1. [라이브러리] 패널에서 사운드를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)합니다.
2. Soundbooth의 컨텍스트 메뉴에서 [편집]을 선택합니다. 파일이 Soundbooth에서 열립니다.
3. Soundbooth에서 파일을 편집합니다.
4. 작업을 마치면 파일을 저장합니다. 비파괴적 형식으로 변경 내용을 저장하려면 ASND 형식을 선택합니다.

원본 파일과 다른 형식으로 파일을 저장하는 경우 사운드 파일을 Flash Professional로 다시 가져와야 합니다.

5. Flash Professional로 돌아가 [라이브러리] 패널에서 사운드 파일의 편집된 버전을 확인합니다.

참고: [Soundbooth에서 편집] 명령을 통해서만 [사운드] 라이브러리([원우] > [공용 라이브러리] > [사운드])에서 사운드를 편집할 수 없습니다. Soundbooth에서 이러한 사운드를 편집하려면 Soundbooth를 열고 [Resource Central] 패널에서 사운드를 선택하십시오. 그런 다음 사운드를 편집하여 Flash Professional로 가져오십시오.



## Flash Lite에서 사운드 사용

Adobe® Flash® Lite에서는 Flash Professional 데스크톱 응용 프로그램에서 사용되는 표준 Flash Professional 사운드와 장치 사운드의 두 가지 사운드를 지원합니다. Flash Lite 1.0은 장치 사운드만 지원하고 Flash Lite 1.1 및 2.x는 표준 사운드와 장치 사운드를 모두 지원합니다.

장치 사운드는 제작된 SWF 파일에 기본 오디오 형식(예: MIDI 또는 MFi)으로 저장됩니다. 재생 도중 Flash Lite가 사운드 데이터를 장치로 전환하면 장치에서 사운드를 디코딩하고 재생합니다. 대부분의 장치 오디오 형식을 Flash Professional로 가져올 수 없기 때문에 지정한 외부 장치 사운드로 대체하여 지원되는 형식(예: MP3 또는 AIFF)으로 프록시 사운드를 대신 가져옵니다.

장치 사운드는 이벤트 사운드로만 사용할 수 있습니다. 즉, 표준 사운드와 함께 사용할 때 장치 사운드를 타임라인과 동기화할 수 없습니다.


Flash Lite 1.0과 Flash Lite 1.1은 Flash® Player의 데스크톱 버전에서 사용할 수 있는 다음과 같은 기능을 지원하지 않습니다.

- ActionScript Sound 객체
- 외부 MP3 파일 로드
- 음성 오디오 압축 옵션

자세한 내용은 *Flash Lite 2.x* 응용 프로그램 개발의 “이미지, 사운드 및 비디오를 사용한 작업” 또는 *Flash Lite 1.x* 응용 프로그램 개발의 “사운드를 사용한 작업”을 참조하십시오.

### 참고 사항

- 라이브러리 에셋 공유
- ActionScript의 사운드
- 공용 라이브러리를 사용한 작업
- 사운드 내보내기

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 그래픽 객체 변환 및 결합

객체 변형

객체 합

맨 위로

## 객체 변형

[자유 변형 도구] 또는 [수정] > [변형] 메뉴의 옵션을 사용하여 그룹 텍스트 블록 및 인스턴스뿐만 아니라 그래픽 객체도 변형할 수 있습니다. 선택하는 요소 유형에 따라 요소에 변형, 회전, 기울기, 크기 조절 또는 왜곡을 적용할 수 있습니다. 변형 작업을 하는 동안 선택 요소를 변경하거나 추가할 수 있습니다.

객체, 그룹 텍스트 상자 또는 인스턴스를 변형하면 해당 항목에 대한 속성 관리자에 해당 항목의 크기나 위치에 대한 변경 사항이 표시됩니다.

드래그하여 변형 작업을 수행할 경우 경계 상자가 나타납니다. [왜곡] 명령 또는 [엔벌로프] 수정자로 수정하지 않은 한 경계 상자는 사각형이며 가장자리는 기본적으로 스테이지의 가장자리에 맞춰 정렬됩니다. 변형 핸들은 각 모서리와 변의 가운데에 나타납니다. 경계 상자를 드래그하면 변형 결과를 미리 볼 수 있습니다.

## 변형점 이동, 다시 정렬, 변경 및 추적



변형하는 동안, 선택한 요소의 가운데에는 변형점이 나타납니다. 변형점은 기본적으로 객체의 중심점에 맞춰 정렬됩니다. 변형점을 이동하고 기본 위치로 되돌리며 기본 원점을 이동할 수 있습니다.

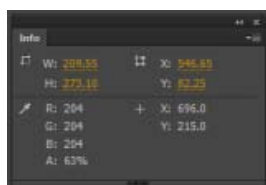
그래픽 객체, 그룹 텍스트 블록의 크기를 조절하거나, 기울거나, 회전하는 경우 기본적으로 드래그하는 지점의 반대쪽이 원점입니다. 인스턴스의 경우 기본적으로 변형점이 원점입니다. 변형하는 동안에도 기본 원점을 이동할 수 있습니다.

1. [자유 변형 도구] 를 선택하거나 [수정] > [변형] 명령 중 하나를 선택합니다.

변형 작업을 시작한 후에는 [정보] 패널과 속성 관리자에서 변형점의 위치를 추적할 수 있습니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 변형점을 이동하려면 선택한 그래픽 객체 내에서 드래그합니다.
- 변형점을 요소의 중심점에 맞춰 다시 정렬하려면 변형점을 두 번 클릭합니다.
- 크기 조절 또는 기울기 변형을 위해 원점을 전환하려면 변형할 때 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 선택한 객체 제어점을 드래그합니다.
- [정보] 패널에서 등록 포인트 및 변형점 표시를 전환할 수 있습니다. 버튼이 로 나타나 등록 포인트 좌표가 표시되고 있음을 보여 줍니다. 동일한 버튼을 클릭하면 로 변경되어 변형 좌표가 표시되고 있음을 보여 줍니다.



좌표 격자, 변형 모드 등록 포인트/변형점 버튼 및 선택 항목 변형점의 x/y 좌표가 표시된

## 자유 변형 도구 사용

이동, 회전, 크기 조절, 기울기 및 왜곡 등의 변형 작업을 각각 수행할 수도 있고 여러 개의 변형 작업을 결합하여 수행할 수도 있습니다.

참고: [자유 변형 도구]를 사용하여 심볼, 비트맵, 비디오 객체, 사운드, 그래디언트 또는 픽트를 변형할 수는 없습니다. 여러 선택 객체에 이러한 항목 중 하나가 포함되어 있으면 모양 객체만 왜곡됩니다. 픽트 블록을 변형하려면 먼저 문자를 모양 객체로 변환해야 합니다.

1. 스테이지에서 그래픽 객체, 그룹인스턴스 또는 텍스트 블록을 선택합니다.

2. [자유 변형 도구]를 클릭합니다.

선택 요소 위나 주위로 마우스 포인터를 이동하면 변형 기능을 사용할 수 있도록 마우스 포인터가 변경됩니다.

3. 선택 요소를 변형하려면 핸들을 드래그합니다.

- 선택 요소를 이동하려면 경계 상자 안의 객체 위에 마우스 포인터를 놓고 객체를 새 위치로 드래그합니다. 단, 변형점은 드래그하지 마십시오.
- 회전이나 크기를 조절할 때 중심을 설정하려면 변형점을 새로운 위치로 드래그합니다.
- 선택 객체를 회전하려면 모서리 핸들 바로 밖에 마우스 포인터를 두고 드래그합니다. 이렇게 하면 선택 객체가 변형점을 중심으로 회전됩니다. 45°의 배수로 회전하려면 Shift 키를 키펀 상태에서 드래그합니다.
- 반대쪽 모서리를 중심으로 회전하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 드래그합니다.
- 선택 객체의 크기를 조절하려면 대각선으로 모서리 핸들을 드래그하여 두 방향으로 크기를 조절합니다. 가로와 세로 똑같은 비율 크기를 조절하려면 Shift 키를 키펀 상태에서 드래그합니다.
- 한쪽만 크기를 조절하려면 모서리 핸들 또는 변형 핸들을 가로나 세로로 드래그합니다.
- 선택한 객체를 기울려면 변형 핸들 사이의 외곽선에 마우스 포인터를 두고 드래그합니다.
- 모양을 왜곡하려면 Ctrl(Windows) 또는 Command(Macintosh) 키를 키펀 모서리 핸들이나 변형 핸들을 드래그합니다.
- 객체에 한 쪽이 차츰 줄어드는 효과를 나타내려면, 즉 선택한 모서리와 인접 모서리를 원점에서 똑같은 거리만큼 이동하려면 Shift+Ctrl(Windows) 또는 Shift+Command(Macintosh)를 키펀 상태에서 모서리 핸들을 드래그합니다.

4. 변형 작업을 끝내려면 선택한 항목의 바깥쪽을 클릭합니다.

## 객체 왜곡

[왜곡] 변형을 선택된 객체에 적용할 때 경계 상자의 모서리 핸들이나 가장자리 핸들을 드래그하면 모서리나 가장자리가 옮겨 인접한 가장자리에 맞춰 다시 정렬됩니다. Shift 키를 키펀 상태에서 꼭점을 드래그하여 한쪽 줄어드는 효과로 인한 왜곡을 제한합니다. 즉, 모서리와 인접한 모서리가 각각 서로 반대 방향으로 똑같은 거리만큼 이동됩니다. 인접한 모서리만 드래그하는 방향과 같은 축의 모서리입니다. 가장자리의 중간 지점을 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 드래그하여 전체 가장자리를 자유롭게 이동할 수 있습니다.

[왜곡] 명령을 사용하여 그래픽 객체를 왜곡할 수 있습니다. 객체를 자유롭게 변형할 동안에도 왜곡할 수 있습니다.

참고: [왜곡] 명령을 사용하여 심볼, 모양 프리미티브, 비트맵, 비디오 객체, 사운드, 그래디언트, 객체 그룹 또는 픽

트를 수정할 수는 없습니다. 여러 선택 객체에 이러한 항목 중 하나가 포함되어 있으면 모양 객체만 왜곡됩니다. 스트를 변형하려면 먼저 문자를 모양 객체로 변형해야 합니다.

1. 스테이지에서 그래픽 객체를 선택합니다.
2. [수정] > [변형] > [왜곡]을 선택합니다.
3. 마우스 포인터를 변형 핸들 가운데 하나에 위치시키고 드래그합니다.
4. 변형 작업을 끝내려면 선택한 객체의 바깥쪽 클릭합니다.

## 엔벌로프 수정자를 사용하여 모양 수정

[엔벌로프] 수정자를 사용하면 객체를 비틀거나 왜곡할 수 있습니다. 엔벌로프는 하나 이상의 객체가 포함된 경계 상자입니다. 엔벌로프 모양의 변경 사항은 해당 엔벌로프에 포함된 객체 모양에도 영향을 줍니다. 점과 탄젠트(tangent) 핸들을 조정하여 엔벌로프의 모양을 편집할 수 있습니다.

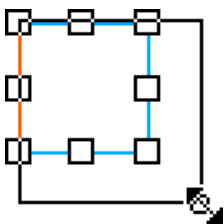
참고: [엔벌로프] 수정자를 사용하여 심볼, 비트맵, 비디오 객체, 사운드, 그래디언트, 객체 그룹은 텍스트를 수정할 수는 없습니다. 여러 선택 객체에 이러한 항목 중 하나가 포함되어 있으면 모양 객체만 왜곡됩니다. 텍스트를 변형하려면 먼저 문자를 모양 객체로 변형해야 합니다.

1. 스테이지에서 모양을 선택합니다.
2. [수정] > [변형] > [엔벌로프]를 선택합니다.
3. 점과 탄젠트(tangent) 핸들을 드래그하여 엔벌로프를 수정합니다.

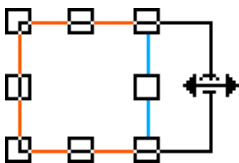
## 객체 크기 조절

객체의 크기를 조절하면 가로, 세로 또는 양방향으로 객체가 늘어나거나 줄어듭니다.

1. 스테이지에서 그래픽 객체를 선택합니다.
2. [수정] > [변형] > [크기 조절]을 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 가로와 세로 방향 모두로 객체의 크기를 조절하려면 모서리 핸들 중 하나를 드래그합니다. 이 경우 크기 조절을 할 때 가로와 세로의 비율 유지됩니다. 다른 비율 크기 조절을 하려면 Shift 키를 키펀 상태에서 드래그합니다.



- 가로나 세로 방향으로 객체의 크기를 조절하려면 가운데 핸들을 드래그합니다.




4. 변형 작업을 끝내려면 선택한 객체의 바깥쪽 클릭합니다.

참고: 여러 항목의 크기를 늘릴 경우 경계 상자의 가장자리 가까이에 있는 항목이 스테이지 밖으로 나갈 수도 있습니다. 이 경우, [보기] > [페이스트보드]를 선택하면 스테이지 가장자리를 벗어나는 소를 볼 수 있습니다.

## 객체 회전 및 기울이기

객체를 회전시키면 변형점을 중심으로 회전됩니다. 변형점은 기본적으로 객체의 중심인 등록 포인트에 맞춰 정렬되지만 드래그하여 이동할 수 있습니다.

다음 방법을 사용하여 객체를 회전할 수 있습니다.

- [자유 변형 도구]  로 드래그. 같은 작업으로 객체를 기울이고 크기를 조절할 수 있습니다.
- [변형] 패널에서 각도 지정. 같은 작업으로 객체의 크기를 조절할 수 있습니다.

## 드래그하여 객체 회전 및 기울이기

1. 스테이지에서 객체를 선택합니다.
2. [수정] > [변형] > [회전 및 기울이기]를 선택합니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 객체를 회전하려면 모서리 핸들을 드래그합니다.
  - 객체를 기울려면 중심 핸들을 드래그합니다.
4. 변형 작업을 끝내려면 선택한 객체의 바깥쪽 클릭합니다.

## 객체 90°로 회전

1. 대상 객체를 선택합니다.
2. 시계 방향으로 회전하려면 [수정] > [변형] > [시계 방향으로 90도 회전]을 선택하고 반시계 방향으로 회전하려면 [반시계 방향으로 90도 회전]을 선택합니다.

## 객체 기울이기

객체를 기울이면 어두운 축이나 두 축 모두를 따라 기울입니다. 드래그하거나 [변형] 패널에서 값을 입력하여 객체를 기울 수 있습니다.

1. 대상 객체를 선택합니다.
2. [회우] > [변형]을 선택합니다.
3. [기울기]를 클릭합니다.
4. 가로와 세로 기울기 각도 값을 입력합니다.

## 객체 뒤집기

스테이지에서 객체의 상대적 위치를 이동하지 않고 수직이나 수평 축을 기준으로 객체를 뒤집을 수 있습니다.


1. 대상 객체를 선택합니다.
2. [수정] > [변형] > [수직 뒤집기] 또는 [수평 뒤집기]를 선택합니다.

## 변형된 객체 복원

[자유 변형 도구] 또는 [변형] 패널을 사용하여 인스턴스, 그룹 텍스트의 크기를 조절하거나 회전 또는 기울면 객체와 함께 원본 크기 및 회전 값이 저장됩니다. 이 프로세스를 통해 적용한 변형 사항을 제거한 다음 원래 값을 복원할 수 있습니다.

[편집] > [실행 취소]를 선택하면 최신 변경만 실행 취소할 수 있습니다. 객체의 선택을 취소하기 전에 패널에서 [변형 제거] 버튼을 클릭하여 모든 변형 작업을 제거할 수 있습니다. 객체를 선택 취소하면 원래 값이 손실되어 변형을 제거할 수 없습니다.

### 변형된 객체 원래 상태로 복원

1. 변형된 객체가 여전히 선택되어 있는지 확인합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [변형] 패널에서 [변형 제거] 버튼 
  - [수정] > [변형] > [변형 제거]를 선택합니다.

맨 위로 

## 객체 결합

기존 객체를 결합하거나 변경하여 새로운 모양을 만들려면 [수정] 메뉴의 [객체 결합] 명령([수정] > [객체 결합])을 사용합니다. 어떤 경우에는 선택한 객체가 쌓인 순서에 의해 작동 방법이 결정되기도 합니다.

각 명령은 아래 나열된 펴 유형에 그래픽 객체에 적용됩니다. 병합 모양은 [병합 드로잉] 모드로 설정된 도구를 사용하여 그린 모양입니다. 드로잉 객체는 [객체 드로잉] 모드로 설정된 도구를 사용하여 그린 모양입니다.

[객체 결합] 명령은 다음과 같습니다.

합치기 두 개 이상의 병합 모양 또는 드로잉 객체를 결합합니다. 그 결과 모든 부분이 통합되기 전에 모양에 표시되도록 구성된 단일 객체 드로잉 모드 모양이 만들어집니다. 모양에서 겹쳐 보이지 않는 부분은 삭제됩니다.



참고: [그룹] 명령([수정] > [그룹])을 사용할 때와 달리, [합치기] 명령을 사용하여 결합한 모양은 분리할 수 없습니다.

교차 둘의 드로잉 객체가 겹치는 지점에서 객체를 만듭니다. 결과 객체 드로잉 모양은 결합된 모양에서 겹치는 부분으로 구성됩니다. 모양에서 겹치지 않는 부분은 삭제됩니다. 결과 모양에는 스택에서 맨 위에 있는 모양의 채기 및 획이 사용됩니다.

편지 선택된 드로잉 객체에서 그 앞에 있는 또 다른 선택된 드로잉 객체와 겹치는 부분을 제거합니다. 드로잉 객체에서 맨 위에 있는 객체와 겹치는 부분이 삭제되며 맨 위에 있는 객체는 완전히 삭제됩니다. 결과 객체는 별도의 객체로 유지되며 객체를 결합하는 [합치기] 또는 [병합] 명령을 사용하는 경우에서와 달리 단일 객체로 결합되지 않습니다.

자르기 드로잉 객체의 외곽선을 사용하여 다른 드로잉 객체를 자릅니다. 맨 앞 또는 맨 위에 있는 객체가 겹치는 영역의 모양을 정의합니다. 기본 드로잉 객체에서 맨 위에 있는 객체와 겹치는 부분은 유지되지만 기본 객체의 다른 부분이 모두 삭제되며 맨 위에 있는 객체는 완전히 삭제됩니다. 결과 객체는 별도의 객체로 유지되며 객체를 결합하는 [합치기] 또는 [병합] 명령을 사용하는 경우에서와 달리 단일 객체로 결합되지 않습니다.

### 추가 참조

- 9슬라이스 크기 조절 및 동영상 클립 
- 9슬라이스 크기 조절을 사용하여 동영상 클립 편집 

# 라이브러리를 사용한 작업

라이브러리를 사용한 작업

라이브러리 항목을 사용한 작업

맨 위로

## 라이브러리를 사용한 작업

Flash Professional 문서의 라이브러리에는 Flash Professional 제작 환경에서 만들거나 문서에서 사용하기 위해 가져온 미디어 에셋이 저장됩니다. Flash Professional에서 직접 벡 아트웍 또는 텍스트를 만들고, 벡 아트웍, 비트맵, 비디오 및 사운드를 가져오고, 심볼을 만들 수 있습니다. 심볼은 한 번 만들어 여러 번 다시 사용할 수 있는 그래픽, 버튼, 동영상 클립 또는 텍스트입니다. ActionScript를 사용하여 문서에 미디어 내용을 동적으로 추가할 수도 있습니다.

라이브러리에는 문서에 추가한 구성 요소도 들어 있습니다. 구성 요소는 컴파일된 클립 또는 MovieClip 기반 구성 요소일 수 있습니다.

Flash Professional에서 작업하는 동안 임의 Flash Professional 문서의 라이브러리를 열어 해당 파일의 라이브러리 항목을 현재 문서에서 사용할 수 있습니다. 이름 또는 ActionScript 링크 이름으로 라이브러리의 심볼을 검색할 수 있습니다.

Flash Professional 응용 프로그램에서 Flash Professional을 실행할 때마다 사용 가능한 영구 라이브러리를 만들 수 있습니다. Flash Professional에는 버튼, 그래픽, 동영상 클립 및 사운드가 포함된 샘플 라이브러리도 여러 개 들어 있습니다.

라이브러리 에셋을 SWF 파일로 URL에 내보내면 런타임 공유 라이브러리를 만들 수 있습니다. 그러면 런타임 공유를 통해 심볼을 가져오는 Flash Professional 문서에서 라이브러리 에셋으로 연결할 수 있습니다.

[라이브러리] 패널([화우] > [라이브러리])에는 라이브러리의 모든 항목 이름에 대한 스크롤 목록이 표시되므로 작업할 때 이러한 요소를 보거나 구성할 수 있습니다. [라이브러리] 패널에서 항목 이름 옆에 있는 아이콘은 항목의 파일 유형을 나타냅니다.

참고: (Flash Professional CC 이상 버전만 해당) 객체를 스테이지에서 [라이브러리] 패널로 드래그하여 심볼로 변환하는 기능은 더 이상 사용되지 않으며, Flash Professional CC에서 작동하지 않습니다.

참고: (Flash Professional CC 이상 버전만 해당) 도킹 해제된 두 문서 간에 객체를 스테이지로 드래그하는 기능은 더 이상 사용되지 않으며, Flash Professional CC에서 작동하지 않습니다.

## 다른 Flash 파일의 라이브러리 열기

1. 현재 문서에서 [파일] > [가져오기] > [외부 라이브러리 열기]를 선택합니다.
2. 열려는 라이브러리가 있는 Flash Professional 파일을 찾 [열기]를 클릭합니다.

선택한 파일의 라이브러리가 현재 문서에서 열립니다. 이때 파일의 이름은 [라이브러리] 패널의 위쪽에 표시됩니다. 선택한 파일의 라이브러리에 있는 항목을 현재 문서에서 사용하려면 항목을 현재 문서의 [라이브러리] 패널이나 스테이지로 드래그합니다.

## 라이브러리 패널 크기 조절

- 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패널의 오른쪽 아래 모서리를 드래그합니다.
- 모든 열이 표시되도록 [라이브러리] 패널의 크기를 늘리려면 [라이브러리 넓게 보기] 버튼을 클릭합니다.
- [라이브러리] 패널의 폭을 줄이려면 [라이브러리 좁게 보기] 버튼을 클릭합니다.

## 열 폭 변경


- 열 머리글이에 포인터를 뿔 다음 드래그하여 크기를 조절합니다.

## 라이브러리 패널에서 폴더를 사용한 작업

폴더를 사용하여 [라이브러리] 패널의 항목을 구성할 수 있습니다. 새 심볼을 만들면 선택한 폴더에 저장됩니다. 폴더를 선택하지 않으면 라이브러리의 루트에 심볼이 저장됩니다.

또한 **Flash**는 애니메이션 GIF 파일을 라이브러리 루트 폴더 아래 별도의 폴더에 배치하고 순서에 따라 연관된 모든 비트맵의 이름을 지정하여 효과적으로 구성된 방식으로 가져옵니다.

### 새 폴더 만들기

- [라이브러리] 패널 아래쪽에 있는 [새 폴더] 버튼  을 클릭합니다.

### 폴더 열 또는 닫기

- 폴더를 두 번 클릭하거나, 폴더를 선택하고 [라이브러리] 패널의 패널 메뉴에서 [폴더 확장] 또는 [폴더 축소]를 선택합니다.

### 모든 폴더 열 또는 닫기

- [라이브러리] 패널의 패널 메뉴에서 [모든 폴더 확장] 또는 [모든 폴더 축소]를 선택합니다.

### 폴더 간 항목 이동

- 한 폴더에서 다른 폴더로 항목을 드래그합니다.

새 위치에 같은 이름의 항목이 있으면 **Flash Professional**에서 항목을 **재**할 것인지 여부를 묻는 메시지가 표시됩니다.

## 라이브러리 패널에서 항목 정렬

[라이브러리] 패널의 열에는 항목의 이름, 유형, 파일에서 사용된 횟수, 링크 상태와 식별자(항목이 공유 라이브러리와 연결된 경우 또는 **ActionScript**에 대해 내보내진 경우) 및 **최** 수정된 날짜가 나열됩니다.

[라이브러리] 패널에서는 모든 열에 대해 **영** 순으로 항목을 정렬할 수 있습니다. 항목은 폴더 안에서 정렬됩니다.

**Flash** 라이브러리는 가져온 애니메이션 GIF 파일을 라이브러리 루트 폴더 아래 별도의 폴더에 구성하고 순서에 따라 연관된 모든 비트맵의 이름을 지정합니다.

- 정렬하려는 열의 머리글을 클릭합니다. 역순으로 정렬하려면 열 머리글 오른쪽에 있는 삼각형 버튼을 클릭합니다.

## (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 **영** 공용 라이브러리를 사용한 작업



Flash Professional에 포함된 샘플 공용 라이브러리를 사용하여 문서에 버튼 또는 사운드를 추가할 수 있습니다. 사용자 정의 공용 라이브러리를 만든 다음, 문서를 만들 때 사용할 수도 있습니다.

문서에서 **홍** 라이브러리의 항목 사용

1. [원우] > [공용 라이브러리]를 선택한 다음 하위 메뉴에서 라이브러리를 선택합니다.
2. 공용 라이브러리에서 현재 문서의 라이브러리로 항목을 드래그합니다.

SWF 응용 프로그램에 **홍** 라이브러리 만들기

1. 라이브러리를 포함하는 Flash Professional 파일을 만듭니다. 이 라이브러리에는 공용 라이브러리에 포함할 심볼이 들어 있어야 합니다.
2. Flash Professional 파일을 하드 디스크의 사용자 수준 Libraries 폴더에 넣습니다.
  - Windows® XP의 경우 경로는 C:\Documents and Settings\사용자 이름\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\언\Configuration\Libraries\입니다.
  - Windows® Vista®의 경우 경로는 C:\Users\사용자 이름\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\언\Configuration\Libraries\입니다.
  - Mac OS의 경우 경로는 하드 디스크/Users/사용자 이름/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/언/Configuration/Libraries/입니다.

라이브러리 에셋 간 충돌

이름이 같은 다른 에셋이 포함되어 있는 문서에 라이브러리 에셋을 가져오거나 복사할 때 기존 항목을 새 항목으로 바꿀지 여부를 선택합니다. 이 옵션은 라이브러리 에셋을 가져오거나 복사하는 모든 방법에 사용할 수 있습니다.

문서의 기존 항목과 **홍**을 일으키는 항목을 배치하려고 하면 [라이브러리 **홍** 해결] 대화 상자가 나타납니다. 대상 문서에 이미 있고 수정한 날짜가 다른 항목을 소스 문서에서 복사하면 **홍**이 발생합니다. 이러한 이름 **홍** 문제가 발생하지 않도록 하려면 해당 문서의 라이브러리에 있는 폴더에서 에셋을 구성합니다. 심볼이나 구성 요소를 문서의 스테이지에 붙여넣을 때 해당 심볼이나 구성 요소의 수정 날짜와 수정 날짜가 다른 사본이 이미 있는 경우에도 이 대화 상자가 나타납니다.

기존 항목을 바꿀지 않으려는 경우 Flash Professional에서는 붙여넣는 **홍** 항목 대신 기존 항목을 사용합니다. 예를 들어, 심볼 1이라는 심볼을 복사하여 이 사본을 같은 이름의 심볼이 이미 포함되어 있는 문서의 스테이지에 붙여넣으면 Flash Professional에서 기존 심볼 1의 인스턴스가 만들어집니다.

기존 항목을 바꿀지 선택한 경우 Flash Professional에서 기존 항목과 이들의 모든 인스턴스가 같은 이름의 새 항목으로 바뀝니다. [가져오기] 또는 [복사] 작업을 취소할 경우 대상 문서에서 **홍**을 일으키는 항목을 비웠을 모든 항목에 대한 작업이 취소됩니다.

동일한 유형의 라이브러리 항목만 서로 바꿀 수 있습니다. 즉, 테스트라는 이름의 사운드는 테스트라는 비트맵으로 바꿀 수 없습니다. 이 경우 새로운 항목은 이름에 사본이라는 단어가 덧붙여져 라이브러리에 추가됩니다.

참고: 이 방법으로 라이브러리 항목을 바꿀지 실행 취소할 수 없습니다. **홍**을 일으키는 라이브러리 항목을 바꿀 문제를 해결해야 하는 복합 붙여넣기 작업을 할 경우 FLA 파일의 백업 파일을 미리 저장해 두도록 합니다.

라이브러리 에셋을 문서로 가져오거나 복사할 때 [라이브러리 **홍** 해결] 대화 상자가 나타나면 이름 **홍** 문제를 해결합니다.

라이브러리 에셋 간의 이름 충돌 해결

- [라이브러리 **홍** 해결] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 대상 문서에서 기존 에셋을 유지하려면 [기존 항목 **홍** 안 함]을 클릭합니다.
  - 기존 에셋과 인스턴스를 이름이 같은 새 항목으로 바꿀지 [기존 항목 **홍**]를 클릭합니다.

## 라이브러리 항목을 사용한 작업

[라이브러리] 패널의 항목을 선택하면 항목의 축소판 미리 보기가 [라이브러리] 패널의 위쪽에 표시됩니다. 선택한 항목이 애니메이션이나 사운드 파일이면 라이브러리 미리 보기 화살표 또는 [컨트롤러]에서 [재생] 버튼을 사용하여 항목을 미리 볼 수 있습니다.

### 링크 이름으로 라이브러리 항목 검색

이름 또는 **ActionScript** 링크 이름을 기준으로 라이브러리 검색 패널에서 심볼을 검색할 수 있습니다.

- 라이브러리 항목을 검색하려면 라이브러리 항목의 심볼 이름 또는 **ActionScript** 링크 이름의 처음 몇자를 입력합니다. 문자를 입력하면 라이브러리 패널에 일치하는 심볼 목록이 나타납니다.

### 현재 문서에서 라이브러리 항목 사용

- [라이브러리] 패널에서 스테이지로 항목을 드래그합니다.  
그러면 현재 레이어에 항목이 추가됩니다.

### 스테이지의 객체를 라이브러리 심볼로 변환

- 스테이지의 객체를 선택하고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 다음 [심볼로 변환]을 선택합니다.

### 현재 문서의 라이브러리 항목을 다른 문서에서 사용

- [라이브러리] 패널이나 스테이지의 항목을 다른 문서의 [라이브러리] 패널이나 스테이지로 드래그합니다.

### 다른 문서에서 라이브러리 항목 복사

- 라이브러리 항목이 포함된 문서를 선택합니다.
- [라이브러리] 패널에서 라이브러리 항목을 선택합니다.
- [편집] > [복사]를 선택합니다.
- 라이브러리 항목을 복사할 문서를 선택합니다.
- 해당 문서의 [라이브러리] 패널을 선택합니다.
- [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

### 라이브러리 항목 편집하기

- [라이브러리] 패널에서 항목을 선택합니다.
- [라이브러리] 패널의 패널 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.
  - Flash Professional**에서 항목을 편집하려면 [편집]을 선택합니다.
  - 다른 응용 프로그램에서 항목을 편집하려면 [편집기 선택]을 선택한 다음 외부 응용 프로그램을 선택합니다.

참고: 지원되는 외부 편집기를 시작하면 **Flash Professional**에서 가져온 원래 문서가 열립니다.

## 라이브러리 항목 이름 변경

가져온 파일의 라이브러리 항목 이름을 변경해도 파일 이름은 변경되지 않습니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 항목 이름을 두 번 클릭합니다.
  - 항목을 선택하고 [라이브러리] 패널의 패널 메뉴에서 [이름 변경]을 선택합니다.
  - 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를 키펀 상태에서 클릭(**Macintosh**)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [이름 변경]을 선택합니다.
2. 상자에 새 이름을 입력합니다.

## 라이브러리 항목 삭제

라이브러리에서 항목을 삭제하면 문서에서 해당 항목의 인스턴스도 모두 삭제됩니다.

- 항목을 선택한 다음 [라이브러리] 패널의 아래쪽에 있는 [취소] 아이콘을 클릭합니다.

## 사용하지 않은 라이브러리 항목 찾기

문서를 구성하기 위해 사용하지 않은 라이브러리 항목을 찾아 삭제할 수 있습니다.

참고: 사용하지 않은 라이브러리 항목은 **SWF** 파일에 포함되지 않으므로 **Flash Professional** 문서의 파일 크기를 줄이기 위해 사용하지 않은 라이브러리 항목을 삭제할 필요는 없습니다. 그러나 내보내기 위해 연결한 항목은 **SWF** 파일에 포함됩니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [라이브러리] 패널의 패널 메뉴에서 [사용하지 않은 항목 선택]을 선택합니다.
  - 항목이 사용 중인지 여부를 나타내는 [사용 횟수] 열을 기준으로 라이브러리 항목을 정렬합니다.

## 가져온 파일을 라이브러리에서 업데이트

**Flash Professional**로 가져온 비트맵이나 사운드 파일 등의 파일을 외부 편집기를 사용하여 수정하는 경우 다시 가져오지 않고도 **Flash Professional**에서 파일을 업데이트할 수 있습니다. 외부 **Flash Professional** 문서에서 가져온 심볼도 업데이트할 수 있습니다. 가져온 파일을 업데이트하면 해당 내용이 외부 파일의 내용으로 바뀝니다.

참고: 라이브러리 루트 폴더 아래 별도의 폴더에서 순서에 따라 이름이 지정된 연관된 모든 비트맵과 함께 효과적으로 구성된 가져온 애니메이션 **GIF** 파일을 찾을 수 있습니다.

1. [라이브러리] 패널에서 가져온 파일을 선택합니다.
2. [라이브러리] 패널의 패널 메뉴에서 [업데이트]를 선택합니다.

## 문서 간에 라이브러리 에셋 복사

다양한 방법을 사용하여 소스 문서에서 대상 문서로 라이브러리 에셋을 복사할 수 있습니다. 또한 제작 또는 런타임 시 여러 문서에서 심볼을 공유 라이브러리 에셋으로 공유할 수 있습니다.

대상 문서에 기존 에셋과 이름이 같은 에셋을 복사할 경우 [라이브러리 풀 해결] 대화 상자에서 기존 에셋을 덮어쓸지 또는 유지하면서 이름을 수정하여 새 에셋으로 추가할지 선택할 수 있습니다. 라이브러리 에셋을 폴더로 구성하면 문서 간에 에셋을 복사할 때 이름이 풀리는 것을 최소화할 수 있습니다.

복사하고 붙여넣어 라이브러리 에셋 복사

1. 소스 문서의 스테이지에서 에셋을 선택합니다.
2. [편집] > [복사]를 선택합니다.
3. 대상 문서를 활성 문서로 만듭니다.
4. 보이는 페이스트보드의 가운데에 에셋을 붙여넣으려면 스테이지에 포인터를 **붙** 상태에서 [편집] > [가운데에 붙여넣기]를 선택합니다. 소스 문서에서와 같은 위치에 에셋을 삽입하려면 [편집] > [제자리에 붙여넣기]를 선택합니다.

드래그하여 라이브러리 에셋 복사

- 대상 문서가 열려 있는 상태에서 소스 문서의 [라이브러리] 패널에서 에셋을 선택한 후 대상 문서의 [라이브러리] 패널로 드래그합니다.


대상 문서에서 소스 문서 라이브러리를 열 라이브러리 에셋 복사

1. 대상 문서를 활성화한 상태에서 [파일] > [가져오기] > [외부 라이브러리 열기]를 선택합니다.
2. 소스 문서를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.
3. 소스 문서 라이브러리에서 스테이지 또는 대상 문서의 라이브러리로 에셋을 드래그합니다.

추가 참조

- TLF(Text Layout Framework) 텍스트를 사용한 작업
- 가져온 아트웍 사용
- Sound
- 비디오
- **스**인스턴스 및 라이브러리 에셋
- Flash와 함께 설치되는 구성 폴더
- 라이브러리 에셋 공유
- [버튼 만들기](#)
- 라이브러리 에셋 공유

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 선 및 모양 그리기

선분 도구를 사용하여 직선 그리기

사각형 및 타원형 그리기

프리미엄 사각형 그리기

프리미엄 타원 그리기

타원형 및 사각형 그리기

다각형 및 별 그리기

연필 도구로 그리기

브러시 도구로 채우기

사용자 정의 브러시 만들기

가변 폭 도구를 사용하여 선 및 모양 개선

폭 도구를 사용하여 획에 가변 폭 추가

획에 적용된 가변 폭 이동 또는 복사

획의 가변 폭 수정

획의 가변 폭 삭제

폭 프로파일 저장

(Flash Professional CC만 해당) 실시간 색상 띠 보기

맨 위로


## 선분 도구를 사용하여 직선 그리기

한 번에 하나씩 직선 선분을 그리려면 [선 도구]를 사용합니다.

1. 선 도구를 선택합니다. \

2. [획우] > [속성]을 선택하고 획 **굵기**를 선택합니다.

참고: [선 도구]의 경우에는 **굵기**를 설정할 수 없습니다.

3. [도구] 패널의 [옵션] 섹션에서 [객체 드로잉] 버튼을 클릭하여 병합 드로잉 모드나 객체 드로잉 모드를 선택합니다. [객체 드로잉] 버튼을 보면 [선 도구]가 객체 드로잉 모드에 있게 됩니다. 

4. 선을 시작하려는 위치에 포인터를 **놓** 다음 선이 끝날 위치로 드래그합니다. 선의 각도를 45°의 배수로 제한하려면 **Shift** 키를 **누** 상태에서 마우스를 드래그합니다.

맨 위로

## 사각형 및 타원형 그리기

[타원형 도구]와 [사각형 도구]를 사용하여 이러한 기본적인 기하학적 모양을 그리고 획 및 **채우기**를 적용하며 둥근 모서리를 지정할 수 있습니다. [타원형 도구] 및 [사각형 도구]는 병합 드로잉 모드 및 객체 드로잉 모드 외에 **프리미엄** 객체 드로잉 모드도 제공합니다.


[프리미엄 사각형 도구]나 [프리미엄 타원 도구]를 사용하여 사각형이나 타원을 만들면 모양이 별도의 객체로 그려집니다. 이러한 모양은 [객체 드로잉] 모드에서 만드는 모양과 다릅니다. 프리미엄 모양 도구를 사용하면 속성 관리자에서 컨트롤을 통해 사각형의 모서리 반경을 지정할 수 있습니다. 또한 타원형의 시작/종료 각도 및 내부 반경도 지정할 수 있습니다. 프리미엄 모양을 만든 후에 스테이지에서 모양을 선택하고 속성 관리자에서 컨트롤을

조정하여 반경 및 크기를 변경할 수 있습니다.

참고: 프리미티브 객체 드로잉 도구 중 하나를 선택할 때 속성 관리자에는 사용자가 **활** **따**막 프리미티브 객체의 값이 유지되어 있습니다. 사각형을 수정한 다음 두 번째 사각형을 그리는 경우를 예로 들 수 있습니다.

참고:스태이지 중심에서 그리려면 도형을 그릴 때 **Alt** 키를 누릅니다.

## 프리미티브 사각형 그리기

1. [프리미티브 사각형 도구]를 선택하려면 [사각형 도구]를 마우스 버튼으로 클릭하여 툴 상태에서 **활** 메뉴의 [프리미티브 사각형 도구]를 선택합니다. 
2. 프리미티브 사각형을 만들려면 스테이지에서 [프리미티브 사각형 도구]로 드래그합니다.

참고: [프리미티브 사각형 도구]로 드래그하는 동안 모서리 반경을 변경하려면 위쪽 **활** 키 또는 아래쪽 **활** 키를 누르고 모서리의 둥근도가 만족스러우면 키를 놓칩니다.

3. 프리미티브 사각형을 선택한 상태에서 속성 관리자의 컨트롤을 사용하여 모양을 더 수정하거나 **활** 및 **색** 색상을 지정할 수 있습니다.



프리미티브 사각형의 속성


[프리미티브 사각형 도구]에 고유한 속성 관리자 컨트롤은 다음과 같습니다.

사각형 모서리 반경 컨트롤 사각형의 모서리 반경을 지정할 수 있습니다. 각 텍스트 상자에 내부 반경에 대한 **값** 값을 입력할 수 있습니다. 음수 값을 입력하면 역반경이 만들어집니다. 모서리 반경 제한 아이콘을 선택 **값**하고 각 모서리 반경을 개별적으로 조정할 수도 있습니다.

재설정 [프리미티브 사각형 도구]의 모든 컨트롤을 재설정하고 스테이지에 그려진 프리미티브 사각형 모양을 원래 크기 및 모양으로 복원합니다.

4. 각 모서리마다 다른 모서리 반경을 지정하려면 속성 관리자의 [사각형 옵션] 영역에 있는 잠금 아이콘을 선택 **값**합니다. 잠금 **값**으면 반경 컨트롤이 제한되므로 각 모서리에서 같은 반경을 사용합니다.
5. 모서리 반경을 재설정하려면 속성 관리자의 [재설정] 버튼을 클릭합니다.

## 프리미티브 타원 그리기

1. [사각형 도구]를 마우스 버튼으로 클릭하여 **문** 상태에서, [프리미티브 타원 도구]를 선택합니다. 
2. 프리미티브 타원을 만들려면 [프리미티브 타원 도구]를 스테이지로 드래그합니다. 모양을 원형으로 제한하려면 **Shift** 키를 **문** 상태에서 마우스를 드래그합니다.
3. 스테이지에서 프리미티브 타원을 선택한 상태에서 속성 관리자에 있는 컨트롤을 사용하여 모양을 더 수정하거나 **색** 및 **획** 색상을 지정할 수 있습니다.



프리미티브 타원의 속성

[프리미티브 타원 도구]에 고유한 속성 관리자 컨트롤은 다음과 같습니다.

시작 각도/종료 각도 타원형의 시작점 및 끝점에 대한 각도입니다. 이러한 컨트롤을 사용하여 타원 및 원 모양을 파이 조각, 반원 및 기타 다양한 모양으로 쉽게 수정할 수 있습니다.

내부 반경 타원형 내의 내부 반경 또는 타원입니다. 상자에 내부 반경에 대한 **값** 값을 입력하거나 슬라이더를 클릭하고 내부 반경 크기를 대화식으로 조정할 수 있습니다. 제거되는 채우기의 백분율 나타내는 0에서 99 사이의 값을 입력할 수 있습니다.



패스 단기 타원의 패스(내부 반경을 지정하는 경우 여러 패스)를 **할** 것인지 여부를 결정합니다. 패스를 열도록 지정하면 결과 모양에 **채**기가 적용되지 않고 **획**만 그려집니다. [패스 단기]는 기본적으로 선택됩니다.



재설정 [프리미티브 타원 도구]의 모든 컨트롤을 재설정하고 스테이지에 그려진 프리미티브 타원 모양을 원래 크기 및 모양으로 복원합니다.

## 타원형 및 사각형 그리기


[타원형 도구] 및 [사각형 도구]는 이러한 기본적인 기하학적 모양을 만듭니다.

1. [사각형 도구] 또는 [타원형 도구]를 선택하려면, [사각형 도구]를 마우스 버튼으로 클릭하여

분 상태에서 드래그합니다.  

2. 사각형 또는 타원형을 만들려면 [사각형 도구] 또는 [타원형 도구]를 스테이지로 드래그합니다.
3. [사각형 도구]의 경우 [둥근사각형] 수정자를 클릭하고 모서리 반경 값을 입력하여 둥근서리를 지정합니다. 값을 0으로 입력하면 각진 모서리가 그려집니다.
4. 스테이지에서 마우스를 드래그합니다. [사각형 도구]를 사용하는 경우 위쪽  및 아래  키를 분 상태에서 마우스를 드래그하면 둥근서리의 반경을 조정할 수 있습니다.




[타원형 도구] 및 [사각형 도구]의 경우 Shift 키를 분 상태에서 마우스를 드래그하면 그려지는 모양을 원형 및 정사각형으로 제한할 수 있습니다.

5. 타원형 또는 사각형에 대해  한 크기를 지정하려면 [타원형 도구] 또는 [사각형 도구]를 선택하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 누릅니다. 그런 다음 스테이지를 클릭하여 [타원형 설정] 및 [사각형 설정] 대화 상자를 표시합니다.
  - 타원형의 경우 폭과 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있으며 중앙에서부터 타원형을 그릴 것인지 여부를 지정할 수 있습니다.
  - 사각형의 경우 폭과 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있고 둥근서리의 반경을 지정할 수 있으며 중앙에서부터 사각형을 그릴 것인지 여부를 지정할 수 있습니다.

참고 항목: [실시간 색상 미리 보기](#)

맨 위로 

## 다각형 및 별 그리기


1. [사각형 도구]를 마우스 버튼으로 클릭하여 분 상태에서 나타나는  메뉴에서 [다각형 별 도구]를 선택합니다. 
2. [원우] > [속성]을 선택하고 획 및 채기 를 선택합니다.
3. [옵션]을 클릭하고 다음을 수행합니다.
  - [스타일]에서 [다각형] 또는 [별]을 선택합니다.
  - [변의 수]에 3에서 32 사이의 값을 입력합니다.
  - [별의 끝점 크기]에 0에서 1 사이의 값을 입력하여 별의 끝점에 대한 깊이를 지정합니다. 값이 0에 가까울수록 점 깊이가 바늘처럼 깊어집니다. 다각형을 그리는 경우 이 설정을 변경하지 마십시오. 다각형 모양에 영향을 주지 않습니다.
4. [확인]을 클릭합니다.
5. 스테이지에서 마우스를 드래그합니다.

참고 항목: [실시간 색상 미리 보기](#)




맨 위로 

## 연필 도구로 그리기

실제 연필로 그리는 것처럼 선과 모양을 그리려면 [연필 도구]를 사용하고 그린 선과 모양을 매끄럽게 만들거나 곧게 만들려면 [연필 도구]의 드로잉 모드를 선택하십시오.

1. [연필 도구]를 선택합니다. 
2. [원우] > [속성]을 선택하고 획 색상, 선 두께 및 스타일을 선택합니다.
3. [도구] 패널의 [옵션]에서 드로잉 모드를 선택합니다.



- 직선을 그리거나 대칭된 삼각형, 타원형, 원형, 사각형 및 정사각형을 일반적인 기하학적 모양으로 변환하려면 [곧게] 를 선택합니다.
- 매끄럽게 다듬어진 곡선을 그리려면 [매끄럽게] 를 선택합니다.
- 자유롭게 선을 그린 다음 수정하지 않으려면 [잉크] 를 선택합니다.




곧게, 매끄럽게 및 잉크 모드를 사용하여 그린 선(순서대로)



4. [연필 도구]를 사용하여 그리려면 **Shift** 키를 킼 상태에서 마우스를 드래그하여 선을 세로 또는 가로 방향으로 제한하고 스테이지를 클릭한 다음 드래그합니다.

맨 위로 

## 브러시 도구로 채우기

[브러시 도구] 는 브러시로 그린 것 같은 획을 그립니다. 이 도구를 사용하여 붓끝 효과를 비롯한 추 효과를 낼 수 있습니다. [브러시 도구] 수정자를 사용하여 브러시 크기와 모양을 선택합니다.

스테이지의 확대/축소율을 변경해도 새 획의 브러시 크기는 변경되지 않으므로 동일한 브러시 크기라도 스테이지 확대/축소율을 낮추면 더 크게 나타납니다. 예를 들어, 스테이지 확대/축소율 100%로 설정하고 [브러시 도구]를 사용하여 가장 작은 브러시 크기로 획을 그었다고 가정합니다. 이때 확대/축소율 50%로 변경하고 가장 작은 브러시 크기로 다시 획을 그으면 새 획은 이전 획보다 50% 굵게 나타납니다. 스테이지의 확대/축소율 변경해도 기존 브러시 획의 크기는 변경되지 않습니다.

[브러시 도구]를 사용하여 는 가져온 비트맵을 획기로 사용하십시오. 자세한 내용은  객체 분리를 참조하십시오.



Wacom 감압식 태블릿이 컴퓨터에 연결되어 있을 경우 브러시 획의 폭과 각도를 변경합니다. [브러시 도구]의 [압력] 및 [기압] 수정자를 통해 스타일러스의 압력을 다르게 하여 변경할 수 있습니다.

[압력] 수정자를 사용하면 스타일러스의 압력을 변경할 때마다 브러시 획의 폭이 뜰집니다. [기압] 수정자를 사용하면 태블릿에서 스타일러스의 각도를 변경할 때마다 브러시 획의 각도가 뜰집니다. [기압] 수정자는 스타일러스의 맨 위(지우개) 끝과 태블릿의 위(북쪽)장자리 사이의 각도를 측정합니다. 예를 들어, 태블릿에 대해 펜을 수직으로 들면 기압은 90이 됩니다. [압력] 및 [기압] 수정자 모두 스타일러스의 지우개 기능에 대해 완벽하게 지원됩니다.

참고: 태블릿에서는 펜 모드를 사용하는 경우에만 [브러시 도구]의 [기압] 및 [압력] 옵션이 작동합니다. 마우스 모드에서는 이러한 옵션이 활성화되지 않습니다.



스타일러스로 그린 가변 폭의 브러시 획

1. [브러시] 도구를 선택합니다. 
2. [원우] > [속성]을 선택하고  색상을 선택합니다.
3. [브러시 모드] 수정자를 클릭하고 다음과 같이 페인트 모드를 선택합니다.

보통 페인트 같은 레이어의 선과 채기 위에 씩니다.

페인트 칠 채기와 빈 영역을 **참고** 선은 그대로 둡니다.

뒤쪽 페인트 같은 레이어에 있는 스테이지의 빈 영역을 **참고** 선과 채기는 그대로 둡니다.

선택 영역 페인트 [채 색상] 컨트롤 또는 속성 관리자의 [채기] 상자에서 채기를 선택한 경우 채기 영역을 선택하고 새 채기를 적용하는 것과 동일한 방식으로 선택 영역에 새 채기를 적용합니다.

뿔 페인트 브러시 획을 그리기 시작하는 채기 안쪽 **참고** 선은 **참지** 않습니다. 빈 영역에서 칠하기 시작하는 경우 기존 채기 영역에는 영향을 주지 않습니다.

4. [브러시 도구] 수정자에서 브러시 크기와 모양을 선택합니다.
5. 그리는 동안 스테이지의 확대/축소 레벨을 늘리거나 줄임에 따라 비례하여 브러시를 확대/축소하려면 스테이지에 맞춰 크기 확대/축소 체크 상자를 선택합니다. 그러면 임의의 확대/축소 레벨로 조정하여 원활하게 그릴 뿐만 아니라 그리면서 작업 내용을 미리 볼 수 있습니다.
6. Wacom 압력 감지 태블릿이 컴퓨터에 연결된 경우 [압력] 수정자, [기획] 수정자 또는 뿔 선택하여 브러시 획을 수정합니다.
  - [압력] 수정자를 선택하면 스타일러스의 압력을 변경하여 브러시 획의 폭을 바꿀 수 있습니다.
  - Wacom 압력 감지 태블릿에서 스타일러스의 각도를 변경하여 브러시 획의 각도를 바꿀면 [기획] 수정자를 선택합니다.
7. 스테이지에서 마우스를 드래그합니다. 브러시 획을 가로 및 세로 방향으로 제한하려면 Shift 키를 킼 상태에서 마우스를 드래그합니다.

## 사용자 정의 브러시 만들기

브러시 도구 사용 시 모양, 각도 등 브러시의 매개 변수를 설정하여 브러시를 사용자 정의할 수 있습니다. 따라서 드로잉 필요에 맞게 브러시 도구를 사용자 정의하여 프로젝트에서 자연스러운 아트웍을 만들 수 있습니다. 도구 상자에서 브러시 도구를 선택한 경우 [속성 관리자]를 통해 **Flash Professional**에서 사용자 정의 브러시를 선택, 편집 및 만들 수 있습니다. 사용자 정의 브러시를 만들고 편집하고 **채**하는 방법에 대한 자세한 내용은 사용자 정의 브러시를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 가변 폭 도구를 사용하여 선 및 모양 개선

[폭] 도구를 통해 두께가 변화하는 폭을 추가하여 획을 표현할 수 있습니다. 그런 다음 다른 획에 적용할 수 있도록 가변 폭을 폭 프로파일로 저장할 수 있습니다. [도구] 패널이나 키보드 단축키(U)를 사용하여 [폭] 도구를 선택할 수 있습니다.

선택한 폭 도구로 획 위에 마우스를 두면 포인트(폭 포인트)가 핸들(폭 핸들)과 함께 획 위에 나타납니다. 획 폭을 조정하고 폭 포인트를 이동, 복사 및 **채**할 수 있습니다. 획의 폭을 수정하는 경우 폭 정보가 정보 패널에 표시됩니다.

또한 여러 폭 포인트를 선택하고 앞에서 **한**한 **어**작업(이동, 복사 또는 **채**)이든 수행할 수도 있습니다.

여러 획의 경우 [폭] 도구는 활성 획만 조정합니다. 획을 조정하려면 [폭] 도구를 사용하여 획 위에 마우스 커서를 옮깁니다.

참고: **Flash Professional** 이전 버전에서 가변 폭 획을 포함하는 파일을 열 경우 가변 폭 획이 균일 획으로 변환됩니다



## 폭 도구를 사용하여 획에 가변 폭 추가

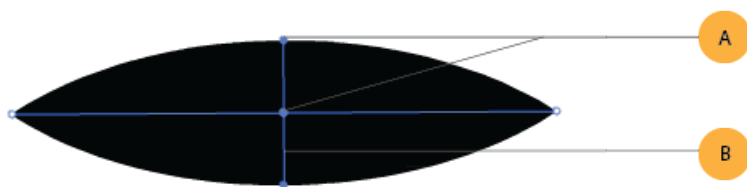
획에 폭을 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1. 어떤 도구든 획이나 모양을 그립니다. 예를 들어 선 도구를 사용합니다.



획 크기가 88이고, 스타일이 [실선]이며, 폭 프로파일 1을 사용하여 [선] 도구로 만든 획

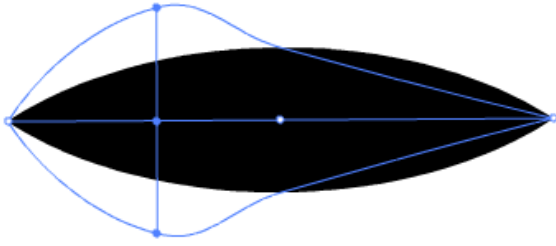
1. [도구] 패널에서  [폭] 도구를 선택합니다.
2. [폭] 도구를 선택하고 획 위에 마우스를 둡니다. 그러면 잠재적인 폭 포인트와 폭 핸들이 표시됩니다. 또한 도구의 형태도 변경되면서  폭 도구가 활성화되었고 가변 폭이 획에 적용될 수 있음을 나타냅니다.



(A) 폭 포인트 (B) 폭 핸들

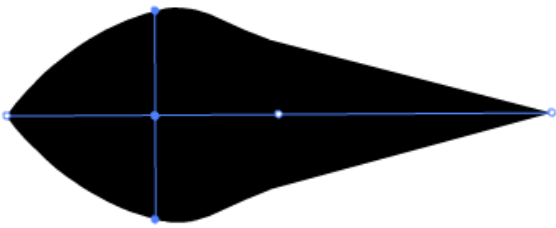
1. 폭 도구는 사용하여 선택한 포인트로 바깥쪽으로 폭 핸들을 드래그합니다.

참고: 폭의 크기는 폭 포인트 양쪽에서 100픽셀로 제한됩니다.



바깥쪽으로 드래그하여 폭 추가


1. 획에 가변 폭이 추가되었습니다. [폭] 도구를 선택하고 획 위로 마우스를 두면 새로운 폭 포인트와 폭 핸들이 표시됩니다.



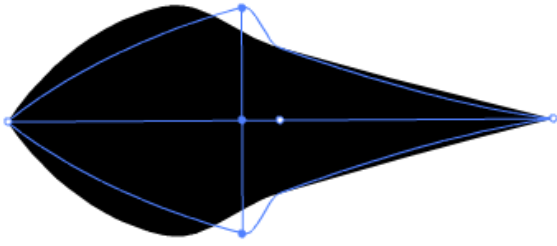
가변 폭이 획에 추가되어 폭 포인트와 폭 핸들이 ~~중~~ 표시됩니다.

## 획에 적용된 가변 폭 이동 또는 복사

획에 대해 생성된 폭 포인트를 이동하거나 복사하여 획에 적용된 가변 폭을 이동하거나 복사할 수 있습니다. 폭 포인트를 이동하려면 다음을 수행합니다.

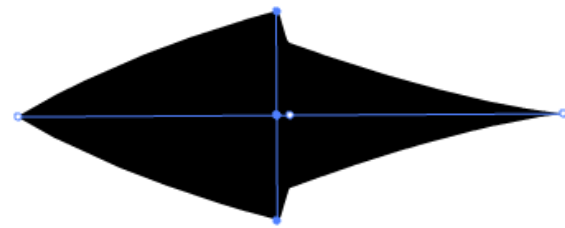
1. [도구] 패널에서  [폭] 도구를 선택합니다.
2. 획 위로 마우스를 두어 기존 폭 포인트를 표시하고 이동하려는 폭 포인트를 선택합니다.
3. 폭 포인트를 획을 따라 드래그합니다.

참고: 폭 포인트의 이동은 다음의 양쪽 포인트로 제한됩니다.




## 꼭 포인트 이동

1. 꼭 포인트가 새로운 위치로 이동하고 그에 따라 획도 수정됩니다.

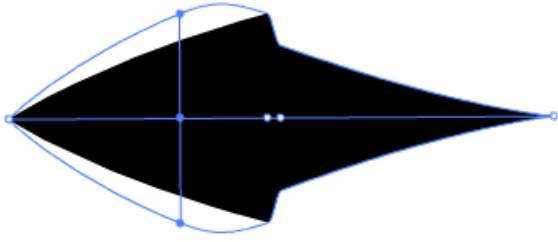


## 꼭 포인트가 새로운 위치로 이동

꼭 포인트를 복사하려면 다음을 수행합니다.

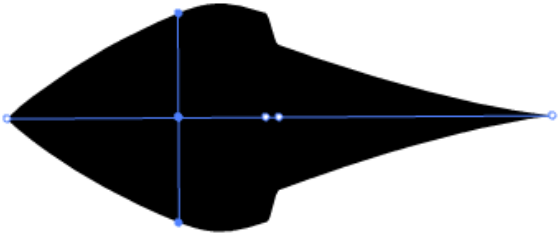
1. [도구] 패널에서  [꼭] 도구를 선택합니다.
2. 획 위로 마우스를 두어 기존 꼭 포인트를 표시하고 복사하려는 꼭 포인트를 선택합니다.
3. **Alt** 키를 킼 **⇧** (Mac의 경우에는 **Option** 키) 꼭 포인트를 획을 따라 드래그하여 선택한 꼭 포인트를 복사합니다.

참고: 꼭 포인트의 이동은 다음의 양쪽 포인트로 제한됩니다.



꼭 포인트 복사


1. 꼭 포인트가 복사됩니다. 그에 따라 획도 수정됩니다.

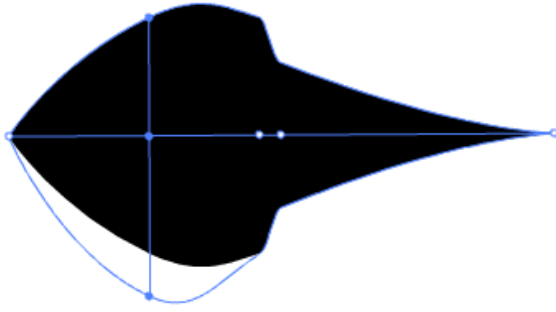


꼭 포인트가 복사됩니다

획의 가변 꼭 수정

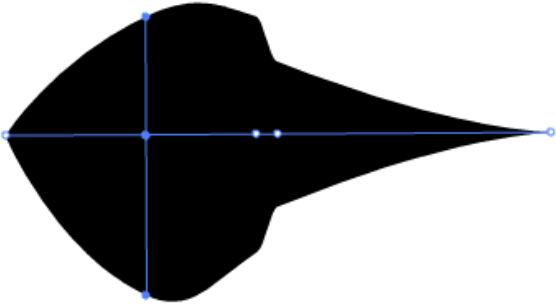
어떤 포인트에서든 획의 가변 꼭을 수정하면 꼭 포인트 양쪽에서 획이 같은 비율 확장되거나 축소됩니다. 하지만 포인트 한쪽에서만 꼭을 수정하려면 다음을 수행합니다.

1. [도구] 패널에서  [꼭] 도구를 선택합니다.
2. 획 위로 마우스를 두고 기존 꼭 포인트를 표시한 다음 수정하려는 꼭 핸들의 끝에서 꼭 포인트를 선택합니다.
3. **Alt** 키를 킼 채 (Mac의 경우에는 **Option** 키) 꼭 핸들을 바깥쪽으로 드래그하여 선택한 꼭 포인트를 수정합니다.



획의 폭 수정

1. 폭 포인트가 이동하고 그에 따라 획도 수정됩니다.

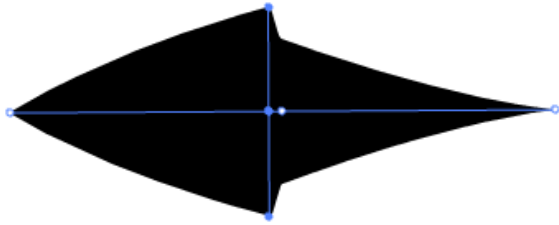


폭 포인트가 불균형하게 이동하고 그에 따라 획도 수정됩니다.

획의 가변 폭 삭제

폭 포인트를 삭제하려면 다음을 수행합니다.

1. 삭제하려는 폭 포인트 위에 마우스를 두고 선택합니다.
2. 백스페이스 키 또는 **Delete** 키를 눌러 폭 포인트를 삭제합니다.



폭 포인트가 **채**되고 획이 수정됨

### 폭 도구 컨트롤

다음 테이블에는 [폭] 도구로 작업하는 동안 사용하는 키보드 수정자가 나열되어 있습니다.

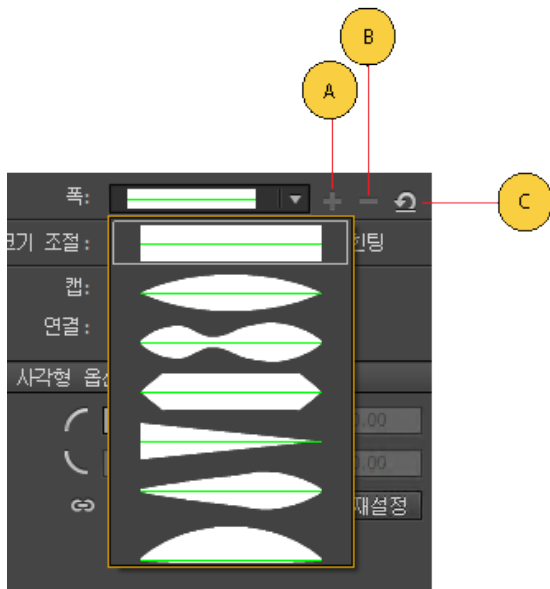
폭 컨트롤 작업	키보드 수정자
비균일 폭 만들기	Alt+드래그(Windows) 또는 Opt+드래그(Mac OS)
폭 점의 복사본 만들기	폭 포인트에서 Alt+드래그(Windows) 또는 Opt+드래그(Mac OS)
패스를 따라 모든 포인트 복사 및 이동	Alt+Shift+드래그(Windows) 또는 Opt+Shift+드래그(Mac OS)
여러 폭 포인트를 선택하고 드래그합니다.	Shift+클릭+드래그
선택한 폭 포인트 <b>채</b>	<b>채</b>

### 폭 프로파일 저장

획 폭을 정의한 다음 속성 관리자에서 가변 폭 프로파일을 저장할 수 있습니다.

1. 가변 폭이 추가된 획을 선택합니다.
2. 속성 관리자에서 폭 드롭다운 옆에 있는 **+** 버튼을 클릭합니다.
3. 가변 폭 프로파일 대화 상자에 프로파일 이름을 입력합니다.
4. 확인을 클릭합니다.





A) 폭 프로파일 저장 아이콘 B) 폭 프로파일 삭제 아이콘 C) 폭 프로파일 다시 설정 아이콘

폭 프로파일은 [속성] 패널의 [폭 프로파일] 드롭다운 목록에서 선택하여 선택된 패스에 적용할 수 있습니다. 가변 폭이 없는 획을 선택하면 목록은 [균일] 옵션을 표시합니다. 기본 폭 프로파일 설정을 복원하려면 [프로파일 다시 설정] 버튼을 클릭합니다.

폭 프로파일 저장은 스테이지에서 기본 폭 프로파일과 멀리 떨어진 가변 폭이 선택될 때만 활성화됩니다. 폭 도구를 사용하여 고유한 획 프로파일을 만들고 저장할 수 있습니다. 마찬가지로 폭 프로파일 삭제 아이콘은 사용자 정의 폭 프로파일이 드롭다운에서 선택될 때만 활성화됩니다. 어떤 사용자 정의 프로파일이라도 삭제하려는 경우 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

참고: PI의 기본 프로파일 세트를 복원하면 사용자 정의 저장 프로파일이 제거됩니다. 또한 사용자 정의 저장 프로파일이 클라우드에도 동기화됩니다.

[맨 위로](#)

## (Flash Professional CC만 해당) 실시간 생 톱 보기

실시간 색상 미리 보기 기능은 스테이지에서 모양을 그릴 때 획과 채움 색상을 동시에 표시합니다. 따라서 모양을 그릴 때 거의 최종에 가까운 결과를 미리 볼 수 있습니다. 이 기능은 **Flash Pro** 내에서 제공되는 모든 드로잉 도구에서 활성화됩니다.

실시간 색상 미리 보기 기능은 **Flash Professional** 내의 [색상 견본]에서도 활성화됩니다. 따라서 스테이지에서 선택한 모양에 대한 획 또는 채움 색상의 변경 사항을 미리 볼 수 있습니다. 원하는 색상 위로 포인터를 이동하면 색상 변경이 표시됩니다.

다음 패널의 색상 견본에 대해 [실시간 색상 미리 보기]가 활성화됩니다.

- 도구 패널
- 속성 관리자(PI)
- 스테이지 PI
- 텍스트 PI
- 격자
- 안내선

### 관련 링크

- 획 및 채움 색상 조정
- 드로잉 모드 및 그래픽 객체



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 맞춤법 검사

맞춤법 검사기 사용

맞춤법 검사기 사용자 정의

Flash Professional 문서 전체에서 텍스트의 맞춤법을 검사할 수 있습니다. 또한 맞춤법 검사기를 사용자 정의할 수 있습니다.

맨 위로

## 맞춤법 검사기 사용

1. [텍스트] > [맞춤법 검사]를 선택하여 [맞춤법 검사] 대화 상자를 나타냅니다.

화면 상단 상자에는 선택한 사전에 없는 단어와 해당 텍스트가 있는 요소의 유형(텍스트 필드, 프레임 레이블 등)이 표시됩니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단어를 사용자 개인 사전에 추가하려면 [개인 사전에 추가]를 클릭합니다.
- 단어를 변경하지 않고 그대로 두려면 [취]를 클릭합니다. 문서에 있는 해당 단어의 모든 일치 항목을 변경하지 않고 그대로 두려면 [모두 취]를 클릭합니다.
- [바꿀 내용] 상자에 단어를 입력하거나 [제안] 스크롤 목록에서 단어를 선택합니다. 그런 다음 [바꾸]를 클릭하여 단어를 바꾸거나 [모두 바꾸]를 클릭하여 문서에 있는 해당 단어의 모든 일치 항목을 바꿉니다.
- 문서에서 단어를 삭제하려면 [삭]를 클릭합니다.

3. 맞춤법 검사를 종료하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- Flash Professional에서 문서의 끝에 도달기 전에 맞춤법 검사를 종료하려면 [완료]를 클릭합니다.
- Flash Professional에서 문서의 끝에 도달했다는 메시지가 표시될 때까지 맞춤법 검사를 계속한 후 [아니오]를 클릭하여 맞춤법 검사를 종료합니다. 문서의 처음부터 맞춤법 검사를 다시 시작하려면 [예]를 클릭합니다.

맨 위로

## 맞춤법 검사기 사용자 정의

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [텍스트] > [맞춤법 설정]을 선택합니다. 아직 [맞춤법 검사] 기능을 사용하지 않은 경우 이 옵션을 사용합니다.
- [맞춤법 검사] 대화 상자([텍스트] > [맞춤법 검사])에서 [설정]을 클릭합니다.

2. 다음 옵션을 설정합니다.

문서 옵션 이러한 옵션을 사용하여 검사할 요소를 지정합니다.


사전 내장 사전을 나열합니다. 맞춤법 검사 기능을 사용하려면 사전을 적어도 하나는 선택해야 합니다.

개인 사전 경로를 입력하거나 폴더 아이콘을 클릭한 후 개인 사전으로 사용할 문서를 찾습니다. 이 사전을 수정할 수 있습니다.

개인 사전 편집 개인 사전에 단어 및 구를 추가합니다. [개인 사전] 대화 상자의 텍스트 필드에 각각의 새 항목을 별도의 줄로 입력합니다.

검사 옵션 이러한 옵션을 사용하면 맞춤법을 검사할 때 **Flash Professional**에서 띄어쓰기 유형의 단어 및 문자를 처리하는 방법을 제어할 수 있습니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash에서 Photoshop PSD 파일을 사용한 작업

Photoshop 및 Flash를 사용한 작업

Photoshop 가져오기 옵션

(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) Photoshop 파일 가져오기 프로그램 환경 설정

맨 위로

## Photoshop 및 Flash를 사용한 작업

Adobe® Photoshop® 및 Adobe® Flash®를 함께 사용하여 시각적인 효과가 뛰어난 웹 응용 프로그램, 애니메이션 또는 대화형 메시징 요소를 만들 수 있습니다. Photoshop에서는 **정지** 제어 기능을 통해 정지 이미지 및 아트워크를 만들 수 있으며 Flash에서는 이러한 정지 이미지를 하나로 통합하여 대화형 인터페이스를 만들 수 있습니다.

Photoshop 드로잉 및 선택 도구를 사용하면 Flash 도구를 사용하는 것보다 더 **창의적**인 작업이 가능합니다. 복잡한 시각적 이미지를 만들어야 하거나 대화형 프레젠테이션에서 사용하기 위해 사진을 다듬어야 하는 경우에는 Photoshop을 사용하여 아트워크를 만든 다음 완성된 이미지를 Flash로 가져옵니다.

### Flash로 정지 이미지 가져오기

Flash에서는 정지 이미지를 다양한 형식으로 가져올 수 있지만 Photoshop에서 Flash로 정지 이미지를 가져올 때는 기본 Photoshop PSD 형식을 사용하는 것이 일반적입니다.

PSD 파일을 가져올 때 Flash는 Photoshop에서 적용된 여러 **효과**를 유지할 수 있으며 이미지의 시각적 품질을 유지하고 추가로 이미지를 수정할 수 있는 옵션을 제공합니다. PSD 파일을 Flash로 가져오는 경우, Photoshop 레이어를 Flash 레이어로 나타낼지, 아니면 개별 키프레임으로 나타낼지를 선택할 수 있습니다.

### (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) QuickTime 동영상 교환

Photoshop과 Flash 간에 QuickTime 비디오 파일을 **호환**할 수 있습니다. 예를 들어, Photoshop에서 직접 QuickTime 동영상을 렌더링한 후 Flash로 가져와 FLV(Flash 비디오) 파일로 변환하면 Flash® Player에서 재생할 수 있습니다.

Photoshop을 사용하여 비디오 필름을 수정할 때 기존 내용을 그대로 유지하면서 프레임의 수정을 할 수 있습니다. 비디오 레이어가 있는 Photoshop 파일을 저장하는 경우 필름 자체의 편집 내용이 아비디오 레이어에서 편집한 내용이 저장됩니다.

참고: Photoshop에서 Flash로 QuickTime 비디오 파일을 가져오는 경우 [비디오 가져오기] 대화 상자([파일] > [비디오 가져오기])를 사용하십시오. Photoshop PSD 가져오기 기능을 사용하여 비디오를 가져오면 비디오 파일의 첫 번째 프레임만 가져오게 됩니다.

Flash 문서를 QuickTime 비디오로 내보낸 다음 Photoshop으로 가져와 기존 내용을 그대로 유지하면서 비디오 프레임의 수정을 할 수도 있습니다. 예를 들어, Flash에서 애니메이션 시퀀스를 만들고 Flash 문서를 QuickTime 비디오로 내보낸 다음 해당 비디오를 Photoshop으로 가져올 수 있습니다.

### 색상

Flash에서는 내부 RGB(빨강, 녹색, 파랑) 또는 HSB(색조, 채도, 명도) 색상 공간의 색상이 사용됩니다. Flash에서

CMYK 이미지를 RGB로 변환할 수는 있지만 Photoshop 아트워크는 RGB로 만들어야 합니다. CMYK 아트워크를 Photoshop에서 Flash로 가져오기 전에 Photoshop에서 해당 이미지를 RGB로 변환하십시오.

## Photoshop PSD 파일 가져오기

Flash Professional에서는 Photoshop PSD 파일을 가져오고 아트워크의 데이터를 대부분 유지할 수 있습니다. 또한 PSD 가져오기 프로그램은 Photoshop 아트워크를 Flash Professional로 가져오는 방법을 제어하는 기능을 제공하므로 **썸** 객체를 PSD 파일로 가져오는 방법을 지정하고 PSD 파일을 Flash Professional 동영상 클립으로 변환하도록 지정할 수 있습니다.

Flash Professional PSD 가져오기 프로그램은 다음 주요 기능을 제공합니다.

- Flash Professional로 가져온 PSD 파일의 색상 품질을 Photoshop에서와 동일하게 유지합니다.
- Flash Professional 및 Photoshop에서 공통으로 가지는 블렌드 모드의 편집 가능성을 유지합니다.
- PSD 파일의 스마트 객체를 래스터화하여 Flash Professional에 비트맵으로 가져오므로 객체 **썸**도가 유지됩니다.
- PSD 파일 레이어를 개별 Flash Professional 레이어나 키프레임으로 변환합니다. 또는 PSD 파일을 단일 비트맵 이미지로 가져옵니다. 이 경우 Flash Professional에서 파일을 병합(래스터화)합니다.
- Photoshop에서 Flash Professional로 드래그 앤 드롭하면 PSD 파일 가져오기 프로그램이 호출되므로 Photoshop 아트워크를 가져오는 방법을 선택할 수 있습니다.

### 비디오 및 자습서

다음 비디오 및 자습서에서는 Photoshop 및 Flash Professional을 사용하여 작업하는 방법을 보여 줍니다. 일부 비디오는 Flash Professional CS3 또는 CS4 작업 영역을 보여 주지만 Flash Professional CS5에도 적용됩니다.

- 비디오: [Flash로 Photoshop 파일 가져오기\(CS3\)\(7:01\)](#)
- 비디오: [Photoshop 및 Flash를 사용하여 웹아트 디자인\(CS3\)\(6:01\)](#)
- 블로그: [AIR, Flash 및 AS3을 사용하여 Photoshop 응용 프로그램을 만드는 방법\(Daniel Koestler, Adobe\)](#)

### Flash와 Photoshop 간의 호환성

**썸** 시각적 **썸**은 정확하게 가져올 수 없거나, 가져왔다 하더라도 Flash Professional 제작 환경에서 추가로 편집할 수 없을 수 있습니다. PSD 가져오기 프로그램은 시각적 모양과 편집 가능성을 최대한 유지하기 위해 아트워크를 가져와 배치하는 여러 옵션을 제공합니다. 그러나 **썸** 시각적 **썸**은 유지할 수 없습니다. 다음 지침 따라 Flash Professional로 가져오는 PSD 파일의 모양을 향상시킵니다.

- Flash Professional에서는 RGB 색상 영역만 지원되고 인쇄 일반적으로 사용되는 CMYK 색상 영역은 지원되지 않습니다. Flash Professional에서 CMYK 이미지를 RGB로 변환할 수도 있지만 Photoshop에서 CMYK 색상을 RGB로 변환할 경우 색상이 더욱 **썸**아집니다.
- Flash Professional에서는 보통, 어둡게, 곱하기, 밝게, 스크린, 하드 라이트, **썸**, 오버레이 등의 Photoshop 블렌드 모드를 가져올 수 있고 편집 가능성을 유지할 수 있습니다.

Flash Professional에서 지원하지 않는 블렌드 모드를 사용할 경우 레이어를 래스터화하여 시각적 모양을 유지하거나 레이어에서 블렌드 모드를 제거할 수 있습니다.

- Flash Professional에서는 Photoshop 스마트 객체를 편집 가능한 객체로 가져올 수 없습니다. 스마트 객체의 시각적 **썸**을 유지하려면 스마트 객체를 래스터화하여 Flash Professional에 비트맵으로 가져옵니다.

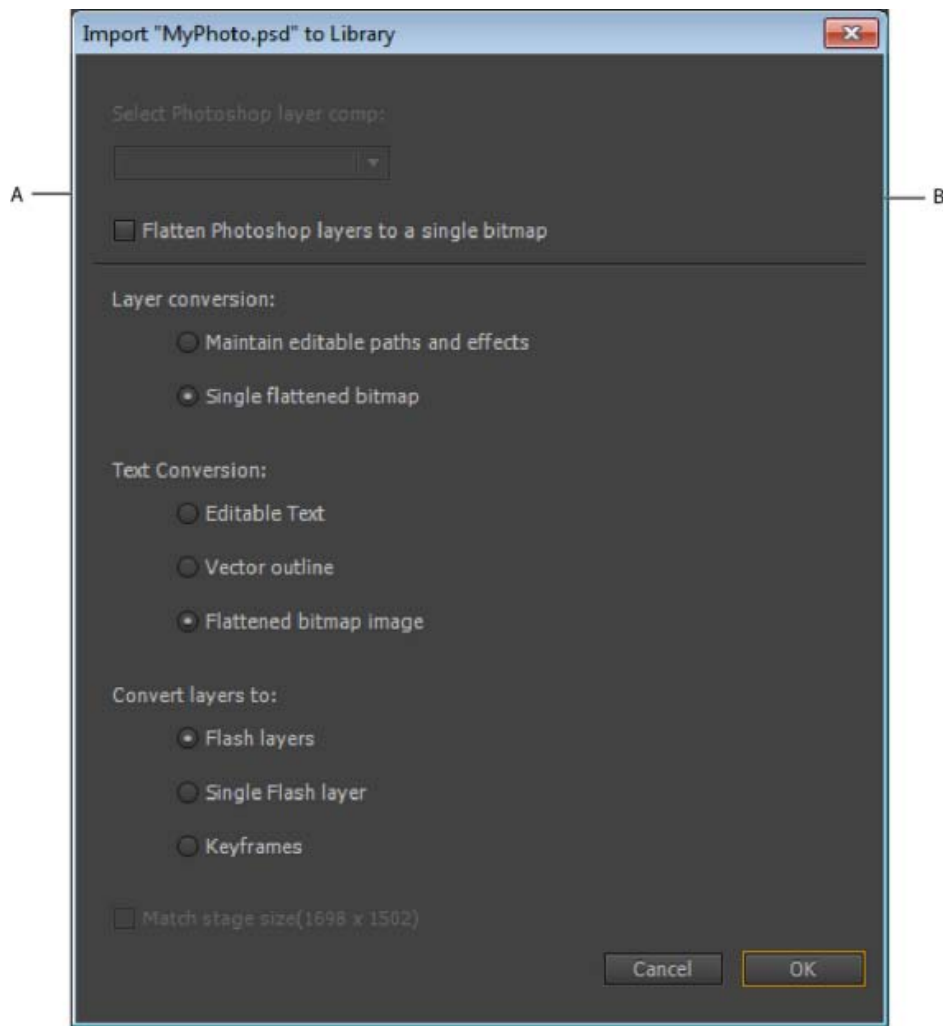
- Flash Professional에서는 Photoshop 비디오 레이어의 첫 번째 프레임만 가져올 수 있습니다.
- 이미지 및 웹이어는 Flash Professional로 가져올 때 항상 래스터화됩니다.
- Photoshop의 PNG 객체는 Flash Professional로 가져올 때 JPG 파일로 변환됩니다. 원래 PNG의 투명도는 결과 JPG 파일에서도 유지됩니다.
- Photoshop에서는 Flash Professional에서보다 비트맵 이미지 크기 조절 작업을 더 쉽게 할 수 있습니다. 따라서 Photoshop에서 Flash Professional로 가져올 비트맵을 크기 조절하려는 경우 Flash Professional로 가져오기 전에 Photoshop에서 비트맵을 크기 조절하십시오.
- 투명한 영역이 있는 객체를 병합 비트맵으로 가져오는 경우 객체의 투명한 부분 아래 레이어에 있는 객체는 투명한 영역을 통해 표시되며 투명도가 있는 객체 아래의 객체도 가져오는 것으로 간주됩니다. 투명한 부분 아래 레이어의 객체를 가져오지 않으려면 투명한 객체만 병합 비트맵으로 가져옵니다.

여러 레이어를 가져오고 투명도 아래 레이어의 나머지 객체는 보이지 않게 투명도를 유지하려면 [편집할 수 있는 레이어 스타일을 사용한 비트맵 이미지] 옵션을 사용하여 PSD 파일을 가져옵니다. 이 경우 하면 가져온 객체가 동영상 클립으로 래스터화되고 이 동영상 클립의 투명도가 사용됩니다. 이 방법은 Flash Professional에서 여러 레이어에 애니메이션을 적용해야 하는 경우에 특히 유용합니다.

## Photoshop PSD 파일 가져오기

PSD(Photoshop 형식)는 기본 Photoshop 파일 형식입니다. Flash Professional에서는 PSD 파일을 직접 가져오고 대부분의 Photoshop 기능을 유지하여 Flash Professional에서 PSD 파일의 이미지 품질과 편집 가능성을 보존할 수 있습니다. 또한 PSD 파일을 가져올 때 PSD 파일을 병합하여 이미지의 시각적 효과를 유지하는 단일 비트맵 이미지를 만들 수 있지만 이 경우 PSD 파일 형식의 고유한 계층적 레이어 정보가 제거됩니다.

Photoshop 및 Flash Professional을 사용한 웹이트 디자인에 대한 비디오 자습서는 [www.adobe.com/go/vid0201\\_kr](http://www.adobe.com/go/vid0201_kr)을 참조하십시오.



PSD 가져오기 대화 상자

**A.** 가져오는 PSD 파일의 레이어 **B.** 선택한 레이어 또는 객체에 대해 사용할 수 있는 가져오기 옵션

1. [파일] > [스테이지로 가져오기] 또는 [라이브러리로 가져오기]를 선택합니다.
2. 가져올 Adobe Photoshop PSD 파일을 **찾** 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
3. (선택 사항) [PSD 가져오기] 대화 상자에서 레이어, **그** 개별 객체를 선택하고 각 항목을 가져오는 방법을 선택합니다.
4. [다음으로 레이어 변환]에서 다음 중 하나를 선택합니다.

**Flash** 레이어 [Photoshop 선택] 레이어 목록에서 선택한 모든 레이어가 고유한 레이어에 배치됩니다. 각 레이어는 Photoshop 파일에 있는 레이어의 이름으로 레이블이 지정됩니다. Photoshop의 레이어는 개별 레이어의 객체입니다. 또한 객체는 [라이브러리] 패널에 **할** 경우 Photoshop에 있는 레이어의 이름을 가집니다.

키프레임 [Photoshop 선택] 레이어 목록에서 선택한 모든 레이어가 새 레이어의 개별 키프레임에 배치됩니다. 새 레이어에는 Photoshop 파일의 이름이 지정됩니다(예: myfile.psd). Photoshop의 레이어는 개별 키프레임의 객체가 됩니다. 또한 객체는 [라이브러리] 패널에 **놓** 일 경우 Photoshop에 있는 레이어의 이름을 가집니다.

5. 나머지 옵션에서 다음 중 원하는 옵션을 선택합니다.

원래 위치에 레이어 배치 PSD 파일의 내용이 Photoshop에 있었던 위치를 그대로 유지함



니다. 예를 들어, 객체가 Photoshop에서 X = 100 Y = 50에 위치한 경우 Flash Professional 스테이지에서도 동일한 좌표에 있는 것으로 간주됩니다.

이 옵션을 선택하지 않을 경우 가져온 Photoshop 레이어는 스테이지의 가운데에 배치됩니다. PSD 파일의 항목은 가져올 때 서로에 대해 상대적인 위치를 유지합니다. 그러나 현재 뷰에서 모든 객체가 하나의 블록으로 가운데에 배치됩니다. 스테이지의 영역을 확대하고 스테이지의 해당 영역에 **썈** 객체를 가져오는 경우 이 기능이 유용할 수 있습니다. 원래 좌표를 사용하여 객체를 가져온 경우 현재 스테이지 뷰의 외부에 배치될 수 있으므로 가져온 객체가 보이지 않을 수 있습니다.

참고: PSD 파일을 Flash Professional 라이브러리로 가져오는 경우에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

Photoshop 캔버스와 같은 크기로 스테이지 크기 설정 Flash Professional 스테이지 크기가 PSD 파일을 만드는 데 사용된 Photoshop 문서 크기 또는 활성 자르기 영역과 동일한 크기로 조절됩니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되지 않습니다.

참고: PSD 파일을 Flash Professional 라이브러리로 가져오는 경우에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

## 6. [확인]을 클릭합니다.

### Flash 라이브러리로 PSD 파일 가져오기

PSD 파일을 라이브러리로 가져오는 작업은 스테이지로 가져오는 작업과 비슷합니다. PSD 파일을 라이브러리로 가져올 경우 루트 폴더는 PSD 파일의 이름을 사용합니다. PSD 파일을 라이브러리로 가져오면 루트 폴더의 이름을 변경하거나 레이어를 폴더 밖으로 이동할 수 있습니다.

참고: 라이브러리에는 가져온 PSD 파일의 내용이 알파벳 순서로 나열됩니다. 계층적 그룹화 및 폴더 구조는 그대로 유지되지만 라이브러리에서 해당 파일을 알파벳 순서로 다시 나열합니다.

스테이지로 내용을 가져온 경우처럼 해당 타임라인으로 가져온 PSD 파일의 모든 내용을 포함하는 동영상 클립이 만들어집니다. 거의 모든 동영상 클립은 연관된 비트맵 또는 다른 에셋을 가집니다. **썈** 및 이름 **썈**을 최소화하기 위해 이러한 에셋이 동영상 클립과 동일한 폴더의 Assets 폴더에 저장됩니다.

참고: 라이브러리로 가져올 경우 PSD 파일의 내용을 기본 Flash 타임라인이 아닌 동영상 클립의 타임라인으로 가져오게 됩니다.

[맨 위로](#)

### Photoshop 가져오기 옵션

여러 개의 레이어가 들어 있는 Photoshop PSD 파일을 가져오는 경우 다음과 같은 옵션을 설정할 수 있습니다.

레이어 구성 요소 Photoshop 파일에 레이어 구성 요소가 들어 있으면 가져올 이미지의 버전을 지정할 수 있습니다. 레이어 구성 요소는 [Photoshop 레이어] 팔레트 상태의 스냅샷입니다. 레이어 구성 요소는 다음 세 가지 유형의 레이어 옵션을 기록하며 이러한 옵션을 모두 Flash Professional로 가져옵니다.

- 레이어 가시성: 레이어를 표시할지 또는 **썈** 여부
- 문서 내의 레이어 위치
- 레이어 모양: 레이어 및 레이어의 블렌딩 모드에 레이어 스타일이 적용되었는지 여부

레이어 구성 요소가 없을 경우 이 **썈** 메뉴는 **썈**입니다. Flash Professional에서는 가시성, 위치 및 레이어 스타일을 비롯한 레이어 구성 요소 품질의 모든 **썈**을 지원합니다.

### 텍스트 객체 가져오기

텍스트 객체는 Photoshop의 텍스트 레이어입니다. 텍스트를 Flash Professional로 가져오는 방법을 선택합니다.

편집 가능한 텍스트 선택한 **Photoshop** 레이어의 텍스트에서 편집 가능한 텍스트 객체를 만듭니다. 텍스트의 편집 가능성을 유지하기 위해 텍스트의 모양이 손상될 수 있습니다. 텍스트를 동영상 클립으로 가져올 경우 동영상 클립은 편집 가능한 텍스트 객체를 포함합니다.

참고: 편집 가능한 텍스트를 라이브러리로 가져올 경우 해당 텍스트가 동영상 클립 안에 있어야 합니다. 동영상 클립, 비트맵 및 그래픽 심볼만 라이브러리에 저장할 수 있습니다. 라이브러리로 가져오는 텍스트 레이어에 대한 옵션으로 가능한 텍스트를 선택할 경우 자동으로 해당 레이어를 그래픽 심볼로 가져오게 됩니다.

벡터 외곽선 텍스트의 시각적 모양을 유지하려면 텍스트를 **텍** 패스로 변환합니다. 텍스트 자체는 더 이상 편집할 수 없지만 불투명도 및 호환되는 블렌드 모드는 편집 가능성을 유지합니다. 이 옵션을 선택할 경우 객체를 동영상 클립으로 변환해야 합니다.

참고: (Windows 8만 해당) [벡터 외곽선] 옵션을 선택한 상태로 텍스트가 포함된 **PSD** 파일을 가져오는 경우 벡터 객체에 대한 기준점을 찾을 수 없습니다. 이 문제는 **Windows 8**에서 지원되지 않는 글꼴을 사용하여 만든 **PSD** 파일에서 나타납니다.

병합된 비트맵 이미지 텍스트 레이어의 모양을 **Photoshop**에서와 동일하게 유지하려면 텍스트를 비트맵으로 래스터화합니다. 래스터화된 텍스트는 더 이상 편집할 수 없습니다.

참고: 경로에 있는 텍스트를 가져오는 경우에는 객체의 시각적 품질을 유지하기 위해 [병합된 비트맵 이미지]로 가져와야 합니다.

## 모양 객체 가져오기

모양 레이어 객체는 원래 **Photoshop**에서 모양 레이어였거나 **텍** 클리핑 마스크가 위에 있는 이미지 레이어였던 객체입니다.

편집할 수 있는 패스 및 레이어 스타일 **텍** 내부에 찾을 비트맵이 있는 편집 가능한 **텍** 모양을 만듭니다. 지원되는 블렌드 모드, 필터 및 불투명도가 유지됩니다. **Flash Professional**에서 재현할 수 없는 지원되지 않는 블렌드 모드는 제거됩니다. 객체를 동영상 클립으로 변환해야 합니다.

병합된 비트맵 이미지 모양 레이어의 모양을 **Photoshop**에서와 동일하게 유지하려면 모양을 비트맵으로 래스터화합니다. 래스터화된 이미지는 더 이상 편집할 수 없습니다.

## 이미지 또는 칠 레이어 가져오기

이미지 또는 칠 레이어는 **텍** 마스크와 연관된 경우 모양 레이어 객체로 처리됩니다.

편집할 수 있는 레이어 스타일을 사용한 비트맵 이미지 내부에 비트맵이 있는 동영상 클립을 만듭니다. 지원되는 블렌드 모드, 필터 및 불투명도가 유지됩니다. **Flash Professional**에서 재현할 수 없는 지원되지 않는 블렌드 모드는 제거됩니다. 객체를 동영상 클립으로 변환해야 합니다.

병합된 비트맵 이미지 이미지 또는 칠 레이어의 모양을 **Photoshop**에서와 동일하게 유지하려면 이미지를 비트맵으로 래스터화합니다.

## (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 병합된 비트맵 객체 및 병합된 비트맵의 객체 가져오기

병합된 비트맵은 **Flash Professional**로 가져올 때 단일 비트맵으로 병합되는 둘 이상의 **Photoshop** 레이어가 포함된 객체입니다. 병합된 비트맵의 객체는 **Photoshop**의 레이어를 나타냅니다. 병합된 비트맵을 만들려면 둘 이상의 레이어를 선택하고 [레이어 병합] 버튼을 선택합니다.

## (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 다른 유형의 여러 객체 가져오기

서로 다른 유형의 객체를 여러 개 가져오는 경우 **Flash Professional**에서는 해당 객체에서 공통되는 가져오기 옵션(예: [동영상 클립 만들기] 및 [등록])만 사용하여 선택한 객체를 가져올 수 있습니다.

### 동일한 유형의 여러 객체 가져오기

동일한 유형의 여러 객체를 가져올 경우 해당 유형의 단일 객체를 선택했을 때와 같은 가져오기 옵션이 표시됩니다. 객체가 동일한 **층**을 공유하지 않을 경우 표시되는 가져오기 옵션은 불확정 상태이며 결과가 예상과 다를 수 있습니다.

## (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 그룹 폴더 가져오기

그룹더를 가져올 경우 동영상 클립으로 가져오거나 타임라인의 고유한 레이어 또는 키프레임에 그룹 각 레이어를 배치할 수 있습니다.

[동영상 클립으로 가져오기]를 선택할 경우 그룹더의 각 레이어는 동영상 클립의 레이어에 배치된 다음 타임라인의 고유한 레이어 또는 키프레임에 배치됩니다. 동영상 클립은 **Photoshop**에 있었던 해당 그룹더와 동일한 이름을 사용하며 **Flash Professional** 레이어로 동영상 클립을 가져올 경우 해당 레이어는 동일한 이름을 사용합니다.

그룹 동영상 클립에 배치하지 않을 경우 각 레이어는 현재 설정된 유형으로 변환되고 그룹 각 레이어를 고유한 **Flash Professional** 레이어로 가져오게 됩니다. **Flash Professional** 레이어에는 PSD 파일에 있는 개별 레이어의 이름이 지정됩니다.

## (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 레이어 가져오기 및 병합

PSD 가져오기 프로그램을 사용하면 개별 객체가 아닌 단일 비트맵 파일로 가져오는 병합된 비트맵으로 플랫의 레이어를 병합할 수 있습니다.

병합된 비트맵을 만들려면 같은 수준에서 연속된 범위에 있는 플랫의 레이어를 선택해야 합니다. 예를 들어, 그룹 안의 레이어와 그룹의 레이어를 선택하고 병합할 수 없습니다. 대신 전체 그룹 개별 레이어를 선택해야 합니다.

### 제작 옵션 설정

PSD 가져오기 프로그램의 제작 설정을 사용하면 **Flash Professional** 문서를 SWF 파일로 제작할 때 이미지에 적용할 압축 및 문서 품질 수준을 지정할 수 있습니다. 이러한 설정은 문서를 SWF 파일로 제작할 때만 영향을 주고 **Flash Professional** 스테이지 또는 라이브러리로 가져올 때는 이미지에 영향을 주지 않습니다.

압축 손실 있는 압축 또는 손실 없는 압축 형식을 선택할 수 있습니다.

손실률 손실 있음(JPEG)은 이미지를 JPEG 형식으로 압축합니다. 가져온 이미지에 대해 지정된 기본 압축 품질을 사용하려면 [제작 설정 사용]을 선택합니다. 새 품질 압축 설정을 지정하려면 [사용자 정의] 옵션을 선택하고 [품질] 텍스트 필드에 1에서 100 사이의 값을 입력합니다. 설정값이 높을수록 이미지 무결성이 높아지지만 파일 크기는 커집니다.

손실 없음 손실 없음(PNG/GIF)은 이미지를 손실 없이, 즉 이미지의 어떠한 데이터도 버리지 않고 압축합니다.

참고: 그라데이션 채우기가 적용된 이미지나 사진 같이 복잡한 색상 또는 톤 변화가 있는 이미지의 경우에

는 손실을 압축을 사용하십시오. 모양이 단순하고 색상 수가 비교적 적은 이미지의 경우에는 손실 없음 압축을 사용하십시오.

비트맵 크기 계산 가져올 항목 및 레이어에 있는 결과 비트맵의 압축 크기(KB)에 따라 지정된 레이어에 대해 만들 비트맵 수를 결정합니다. 예를 들어, 그림자 및 흰색이 있는 레이어를 선택하고 레이어 스타일을 유지할 경우 [비트맵 크기 계산] 정보는 가져오기에서 세 개의 비트맵(각 필터 효과에 대해 하나씩의 비트맵과 이미지 자체에 대한 비트맵)이 얻음을 나타냅니다. 가져올 모든 비트맵의 크기를 계산하려면 모든 레이어를 선택한 다음 [비트맵 크기 계산]을 클릭합니다.

맨 위로

## (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) Photoshop 파일 가져오기 프로그램 환경 설정

[Flash 환경 설정] 대화 상자를 사용하면 Photoshop PSD 파일의 가져오기 환경 설정을 지정할 수 있습니다. PSD 파일을 가져오기 위해 지정된 환경 설정은 Photoshop 레이어 유형에 대해 [PSD 가져오기] 대화 상자가 처음에 열리는 옵션에 영향을 줍니다.

참고: 객체별로 객체의 다른 레이어 유형에 대해 지정된 환경 설정을 켜려면 [PSD 가져오기] 대화 상자를 사용합니다. 가져오기 옵션을 변경할 레이어를 선택하고 필요한 옵션을 지정하십시오.

### 이미지 레이어 가져오기 환경 설정

이러한 옵션은 이미지 레이어에 대한 가져오기 옵션의 기본 설정을 지정합니다. 이미지 레이어는 다음과 같이 가져올 수 있습니다.

편집할 수 있는 레이어 스타일을 사용한 비트맵 이미지 내부에 중첩 비트맵이 있는 동영상 클립을 만듭니다. 이 옵션을 지정하면 지원되는 블렌드 모드 및 불투명도가 유지되지만 Flash에서 재현할 수 없는 다른 시각적 특성은 제거됩니다. 이 옵션을 선택할 경우 객체를 동영상 클립으로 변환해야 합니다.

병합된 비트맵 이미지 텍스트 레이어의 모양을 Photoshop에서와 동일하게 유지하려면 텍스트를 [병합된 비트맵 이미지]로 래스터화합니다.

동영상 클립 만들기 Flash로 가져올 때 이미지 레이어가 동영상 클립으로 변환되도록 지정합니다. 일부 이미지 레이어를 동영상 클립으로 변환하지 않으려는 경우 [PSD 가져오기] 대화 상자에서 레이어별로 이 옵션을 변경할 수 있습니다.

### 텍스트 레이어 가져오기 환경 설정

이러한 옵션은 텍스트 레이어에 대한 가져오기 옵션의 기본 설정을 지정합니다.

편집 가능한 텍스트 Photoshop 텍스트 레이어의 텍스트에서 편집 가능한 텍스트 객체를 만듭니다. 텍스트의 편집 가능성을 유지하기 위해 텍스트의 모양이 손상될 수 있습니다. 이 옵션을 선택할 경우 객체를 동영상 클립으로 변환해야 합니다.

벡터 외곽선 텍스트를 패스로 벡터화합니다. 텍스트의 모양이 바뀔 수 있지만 시각적 특성은 유지됩니다. 이 옵션을 선택할 경우 객체를 동영상 클립으로 변환해야 합니다.

병합된 비트맵 이미지 텍스트 레이어의 모양을 Photoshop에서와 동일하게 유지하려면 텍스트를 래스터화합니다.

동영상 클립 만들기 Flash로 가져올 때 텍스트 레이어를 동영상 클립으로 자동 변환합니다. 모든 텍스트 레이어를

동영상 클립으로 변환하지는 않으려는 경우 [PSD 가져오기] 대화 상자에서 객체별로 이 옵션을 변경할 수 있습니다. 이 옵션은 [편집 가능한 텍스트] 또는 [백 외곽선]이 선택된 경우 필요합니다.

## 모양 레이어 가져오기 환경 설정

이러한 옵션은 모양 레이어에 대한 가져오기 옵션의 **최** 설정을 지정합니다.

편집할 수 있는 패스 및 레이어 스타일 이 옵션은 **백** 모양 내부에 **칼** 비트맵이 있는 편집 가능한 **백** 모양을 만듭니다. 이 옵션을 사용하면 지원되는 블렌드 모드 및 불투명도도 유지되지만 **Flash**에서 재현할 수 없는 다른 시각적 특성은 손상될 수 있습니다. 이 옵션을 선택할 경우 객체를 동영상 클립으로 변환해야 합니다.

병합된 비트맵 이 이 옵션은 모양을 래스터화하고 모양 레이어의 모양을 **Photoshop**에서와 동일하게 유지합니다.

동영상 클립 만들기 이 옵션은 **Flash**로 가져올 때 모양 레이어가 동영상 클립으로 변환되도록 설정합니다. 일부 모양 레이어를 동영상 클립으로 변환하지 않으려는 경우 객체별로 이 옵션을 변경할 수 있습니다. [편집할 수 있는 패스 및 레이어 스타일 유지] 체크 상자를 선택하면 이 옵션이 비활성화됩니다.

## 레이어 그룹 가져오기 환경 설정

이러한 옵션은 레이어 그룹에 대한 옵션의 **최** 설정을 지정합니다.

동영상 클립 만들기 **Flash**로 가져올 때 모든 그룹 동영상 클립으로 변환되도록 지정합니다. 일부 레이어 그룹 동영상 클립으로 변환하지 않으려는 경우 객체별로 이 옵션을 변경할 수 있습니다.

## 병합된 비트맵 가져오기 환경 설정

이러한 옵션은 이미지 레이어에 대한 가져오기 옵션의 **최** 설정을 지정합니다.

동영상 클립 만들기 이 옵션은 **Flash**로 가져올 때 병합된 비트맵이 동영상 클립으로 변환되도록 설정합니다. 일부 병합된 비트맵을 동영상 클립으로 변환하지 않으려는 경우 객체별로 이 옵션을 변경할 수 있습니다. [편집할 수 있는 패스 및 레이어 스타일 유지] 체크 상자를 선택하면 이 옵션이 비활성화됩니다.

## 동영상 클립 등록 가져오기 환경 설정

만든 동영상에 대한 전역 등록 포인트를 지정합니다. 이 설정은 모든 객체 유형의 등록 포인트에 적용됩니다. 이 옵션은 모든 객체 유형에 대한 **최** 설정으로, **PSD** 가져오기 프로그램 대화 상자에서 객체별로 변경할 수 있습니다. 동영상 클립 등록에 대한 자세한 내용은 **심볼 편집**을 참조하십시오.

## 가져온 이미지에 대한 제작 설정

**FLA** 파일에 대한 제작 설정 환경 설정을 사용하면 **Flash Professional** 문서를 **SWF** 파일로 제작할 때 이미지에 적용할 압축 및 문서 품질 수준을 지정할 수 있습니다. 이러한 설정은 문서를 **SWF** 파일로 제작할 때만 영향을 주고 **Flash Professional** 스테이지 또는 라이브러리로 가져올 때는 이미지에 영향을 주지 않습니다.

압축 손실 있는 압축 또는 손실 없는 압축 형식을 선택할 수 있습니다.

손실률 손실 있음(JPEG)은 이미지를 JPEG 형식으로 압축합니다. 가져온 이미지에 대해 지정된 기본 압축 품질을 사용하려면 [제작 설정 사용]을 선택합니다. 새 품질 압축 설정을 지정하려면 [사용자 정의] 옵션을 선택하고 [품질] 텍스트 필드에 1에서 100 사이의 값을 입력합니다. 설정값이 높을수록 이미지 무결성이 높아지지만 파일 크기는 커집니다.

손실 없음 손실 없음(PNG/GIF)은 이미지를 손실 없이, 즉 이미지의 어떤 데이터도 버리지 않고 압축합니다.

참고: 그라데이션 채우기가 적용된 이미지나 사진 같이 복잡한 색상 또는 톤 변화가 있는 이미지의 경우에는 손실률 압축을 사용하십시오. 모양이 단순하고 색상 수가 비교적 적은 이미지의 경우에는 손실 없음 압축을 사용하십시오.

품질 압축의 품질 수준을 설정할 수 있습니다.


제작 설정 사용 [제작 설정]의 현재 [JPEG 품질] 설정을 적용합니다.

사용자 정의 별도의 품질 설정을 지정할 수 있습니다.

## 추가 참조

- [QuickTime 내보내기](#)
- [Flash 환경 설정](#)

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 3D 그래픽

## Flash의 3D 그래픽

3D 관에서 객체 이동

3D 관에서 객체 회전

원근감 각도 조정

소실점 조정

맨 위로

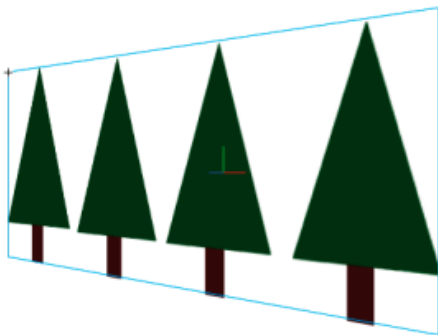
## Flash의 3D 그래픽

Flash Professional에서는 스테이지의 3D 공간에서 동영상 클립을 이동하고 회전하여 3D 효과를 만들 수 있습니다. Flash Professional에서는 각 동영상 클립 인스턴스의 속성에 Z축을 포함하여 3D 공간을 나타냅니다. [3D 평행 이동 도구] 및 [3D 회전 도구]를 사용하여 동영상 클립 인스턴스를 X축을 따라 이동하거나 X 또는 Y축을 기준으로 회전하여 해당 인스턴스에 3D 원근 효과를 추가합니다. 3D 공간에서 객체를 이동하는 것을 3D 용어로 평행 이동이라고 하고, 3D 공간에서 객체를 회전하는 것을 변형이라고 합니다. 동영상 클립에 이러한 효과 중 하나를 적용한 경우 Flash Professional은 이 효과를 3D 동영상 클립으로 고려하므로 동영상 클립을 선택할 때마다 색상 축 표시기가 동영상 클립에 오버레이되어 표시됩니다.

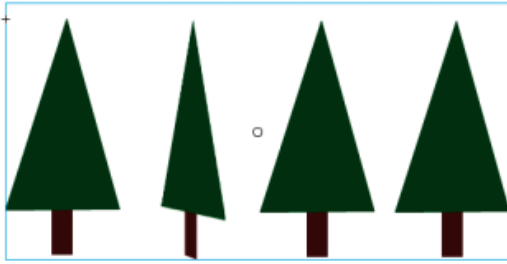
객체가 뷰어에서 가깝게 또는 멀게 나타나도록 하려면 [3D 평행 이동 도구] 또는 속성 관리자를 사용하여 Z축을 따라 객체를 이동합니다. 뷰어에서 객체를 기울려면 [3D 회전 도구]를 사용하여 Z축을 중심으로 동영상 클립을 회전합니다. 이러한 도구를 조합하여 사용하면 실감나는 원근 효과를 만들 수 있습니다.

[3D 평행 이동 도구]와 [3D 회전 도구] 모두 전역 또는 로컬 3D 공간에서 객체를 조작할 수 있습니다. 전역 3D 공간은 스테이지 공간으로, 전역 변형 및 평행 이동은 스테이지를 기준으로 합니다. 로컬 3D 공간은 동영상 클립 공간으로, 로컬 변형 및 평행 이동은 동영상 클립 공간을 기준으로 합니다. 예를 들어, 여러 개의 중첩 동영상 클립이 포함된 동영상 클립이 있으면 중첩 동영상 클립의 로컬 3D 변형은 컨테이너 동영상 클립 내부의 드로잉 영역을 기준으로 합니다. [3D 평행 이동 도구]와 [3D 회전 도구]의 기본 모드는 전역입니다. 로컬 모드에서 사용하려면 [도구] 패널의 [옵션] 섹션에서 [전역] 전환 버튼을 클릭합니다.

FLA 파일에서 동영상 클립 인스턴스의 3D 속성을 사용하면 라이브러리에서 동영상 클립을 복제하지 않고 다양한 그래픽 효과를 만들 수 있습니다. 그러나 라이브러리에서 동영상 클립을 편집하면 적용된 3D 변형 및 평행 이동이 표시되지 않습니다. 동영상 클립의 내용을 편집하면 중첩 동영상 클립의 3D 변형만 표시됩니다.



전역 3D 공간에서 회전하는 동영상 클립이 있는 스테이지



로컬 3D 공간에서 회전하는 중첩 동영상 클립을 포함하는 스테이지

참고: 동영상 클립 인스턴스에 3D 변형을 추가한 경우 [제자리에서 편집] 모드에서 해당 부모 동영상 클립 심볼을 편집할 수 없습니다.

스테이지에 3D 객체가 있는 경우 FLA 파일의 [원감 각도] 및 [소실점] 속성을 조정하여 뿔 3D 효과를 이러한 모든 객체에 그릴 수 있습니다. [원감 각도] 속성은 스테이지 보기를 확대/축소하는 효과가 있고, [소실점] 속성은 스테이지에서 3D 객체를 패닝하는 효과가 있습니다. 이러한 설정은 3D 변형 또는 평행 이동이 적용된 동영상 클립의 모양에만 영향을 줍니다.

Flash Professional 제작 도구에서는 하나의 뷰포인트 또는 카메라만 제어할 수 있습니다. FLA 파일의 카메라 보기는 스테이지 보기와 동일합니다. 각 FLA 파일에는 하나의 원감 각도 및 소실점 설정만 있습니다.

Flash Professional의 3D 기능을 사용하려면 FLA 파일의 제작 설정을 Flash Player 10 및 ActionScript 3.0으로 설정해야 합니다. 동영상 클립 인스턴스만 Z축을 따라 회전하거나 평행 이동할 수 있습니다. 일부 3D 기능은 각 동영상 클립에 대한 별도의 카메라 및 여러 소실점과 같이 Flash Professional 사용자 인터페이스에서 직접 사용할 수 없는 ActionScript를 통해 사용할 수 있습니다. ActionScript 3.0을 사용하면 객체(예: 텍스트, FLV Playback 구성 요소 및 버튼) 및 동영상 클립에 3D 속성을 적용할 수 있습니다.

참고: 3D 도구는 마스크 레이어의 객체에 사용할 수 없으며 3D 객체가 포함된 레이어는 마스크 레이어로 사용할 수 없습니다. 마스크 레이어에 대한 자세한 내용은 마스크 레이어 사용을 참조하십시오.

## 추가 리소스

다음 리소스에서는 Flash Professional에서 3D 그래픽을 사용한 작업에 대해 자세한 추가 정보를 제공합니다.


비디오 자습서:

- [3D 아트를 사용한 작업\(5:02\)](#)(Adobe.com)
- [Flash Downunder – 3D 회전 및 3D 평행 이동\(25:50\)](#)(Adobe.com)
- [Layers TV – 에피소드 74: 3D 도구 및 사운드\(23:09\)](#)(Adobe.com)

문서:

- Mariko Ogawa는 Adobe Flash 개발자 센터에서 [Flash Professional의 새로운 3D 기능](#) 랍이 라는 제목의 자세한 문서를 작성했습니다. 이 문서에서는 ActionScript 3.0의 3D 도구 사용, 3D 속성에 애니메이션 적용 및 3D를 사용한 작업에 대해 설명합니다.

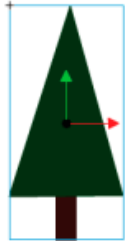


[3D 평행 이동 도구] 를 사용하여 3D 공간에서 동영상 클립 인스턴스를 이동할 수 있습니다. 도구로 동영상 클립을 선택하면 X축, Y축 및 Z축이 스테이지의 객체 위에 나타납니다. X축은 빨강, Y축은 녹색, Z축은 파랑입니다.

[3D 평행 이동 도구]의 기본 모드는 전역입니다. 전역 3D 공간에서 객체를 이동하는 것은 스테이지를 기준으로 이동하는 것과 같고, 로컬 3D 공간에서 객체를 이동하는 것은 해당 부모 동영상 클립(있는 경우)을 기준으로 이동하는 것과 같습니다. [3D 평행 이동 도구]를 전역 모드와 로컬 모드 간에 전환하려면 [3D 평행 이동 도구]를 선택한 채 [도구] 패널의 [옵션] 섹션에서 [전역] 전환 버튼을 클릭합니다. [3D 평행 이동 도구]를 사용하여 드래그하는 동안 D 키를 눌러 일시적으로 전역에서 로컬로 모드를 전환할 수 있습니다.

3D 평행 이동 도구와 3D 회전 도구는 [도구] 패널에서 같은 공간을 차지합니다. [도구] 패널에서 현재 비활성인 3D 도구를 선택하려면 활성 3D 도구 아이콘을 클릭하여 줍니다.


기본적으로 3D 평행 이동이 적용된 선택한 객체가 3D 축 오버레이로 스테이지에 표시됩니다. Flash [환경 설정]의 [일반] 섹션에서 이 오버레이를 해제할 수 있습니다.




3D 평행 이동 도구 오버레이

참고: 3D 동영상 클립의 z축 위치를 변경하면 동영상 클립의 x 및 y 위치가 변경된 것처럼 보일 수 있습니다. 3D 소실점(3D 심볼 인스턴스 속성 관리자에서 설정)에서 스테이지 가장자리까지 걸쭉는 보이지 않는 원판 뒤에서 z축을 따라 이동이 발생하기 때문입니다.

### 3D 공간에서 단일 객체 이동

1. [도구] 패널에서 [3D 평행 이동 도구]를 선택하거나 G 키를 눌러 선택합니다. 
2. 도구를 [로컬] 또는 [전역] 모드로 설정합니다.

[도구] 패널의 [옵션] 섹션에서 [전역] 전환 버튼을 선택하여 도구가 원하는 모드에 있는지 확인합니다. 모드를 전환하려면 버튼을 클릭하거나 D 키를 줍니다.


3. [3D 평행 이동 도구]를 사용하여 동영상 클립을 선택합니다. 
4. 도구로 드래그하여 객체를 이동하려면 X축, Y축 또는 Z축 컨트롤 위로 마우스 포인터를 이동합니다. 컨트롤 위로 이동하면 마우스 포인터가 변경됩니다.

X축 및 Y축 컨트롤은 각 축에 있는 화살표 끝입니다. 이러한 컨트롤 중 하나를 화살표 방향으로 드래그하여 선택한 축을 따라 객체를 이동합니다. Z축 컨트롤은 동영상 클립의 가운데에 있는 검정색 점입니다. Z축 컨트롤을 위나 아래로 드래그하여 Z축에서 객체를 이동합니다.

5. 속성 관리자를 사용하여 객체를 이동하려면 속성 관리자의 [3D 위치 및 보기] 섹션에서 X, Y 또는 Z 값을 입력합니다.

Z축에서 객체를 이동하면 외관상 크기가 변경됩니다. 외관상 크기는 속성 관리자의 [3D 위치 및 보기] 섹션에서 [폭] 및 [높이] 값으로 속성 관리자에 나타납니다. 이러한 값은 원 전용입니다.

### 3D 공간에서 여러 객체 선택 이동


여러 동영상 클립을 선택하면 [3D 평행 이동 도구] 

- 그릇 모든 객체를 전역 3D 공간에서 같은 방식으로 이동하려면 [3D 평행 이동 도구]를 전역 모드로 설정한 다음 축 컨트롤을 사용하여 객체 중 하나를 드래그합니다. Shift 키를 키펀 상태에서 선택한 객체 중 하나를 두 번 클릭하여 축 컨트롤을 해당 객체로 이동합니다.
- 그릇 모든 객체를 로컬 3D 공간에서 같은 방식으로 이동하려면 [3D 평행 이동 도구]를 로컬 모드로 설정한 다음 축 컨트롤을 사용하여 객체 중 하나를 드래그합니다. Shift 키를 키펀 상태에서 선택한 객체 중 하나를 두 번 클릭하여 축 컨트롤을 해당 객체로 이동합니다.

Z축 컨트롤을 두 번 클릭하여 축 컨트롤을 여러 선택 항목의 가운데로 이동할 수도 있습니다. Shift 키를 키펀 상태에서 선택한 객체 중 하나를 두 번 클릭하여 축 컨트롤을 해당 객체로 이동합니다.

맨 위로

## 3D 공간에서 객체 회전

[3D 회전 도구] 를 사용하여 3D 공간에서 동영상 클립 인스턴스를 회전할 수 있습니다. 스테이지의 선택된 객체 위에 3D 회전 컨트롤이 나타납니다. X 컨트롤은 빨간색, Y 컨트롤은 녹색, Z 컨트롤은 파란색입니다. 주황색 자유 회전 컨트롤을 사용하면 X축과 Y축을 동시에 회전할 수 있습니다.

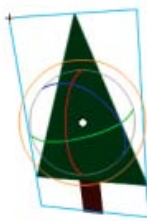
[3D 회전 도구]의 기본 모드는 전역입니다. 전역 3D 공간에서 객체를 회전하는 것은 스테이지를 기준으로 이동하는 것과 같습니다. 로컬 3D 공간에서 객체를 회전하는 것은 해당 부모 동영상 클립(있는 경우)을 기준으로 이동하는 것과 같습니다. [3D 회전 도구]를 전역 모드와 로컬 모드 간에 전환하려면 [3D 회전 도구]를 선택한 채 [도구] 패널의 [옵션] 섹션에서 [전역] 전환 버튼을 클릭합니다. [3D 회전 도구]를 사용하여 드래그하는 동안 D 키를 누르면 일시적으로 전역에서 로컬로 모드를 전환할 수 있습니다.

3D 평행 이동 도구와 3D 회전 도구는 [도구] 패널에서 같은 공간을 차지합니다. [도구] 패널에서 현재 비활성인 3D 도구를 선택하려면 활성 3D 도구 아이콘을 클릭하여 키펀니다.

기본적으로 3D 회전이 적용된 선택한 객체가 3D 축 오버레이로 스테이지에 표시됩니다. Flash [환경 설정]의 [일반] 섹션에서 이 오버레이를 해제할 수 있습니다.




전역 3D 회전 도구 오버레이



로컬 3D 회전 도구 오버레이

### 3D 공간에서 단일 객체 회전

1. [도구] 패널에서 [3D 회전 도구]를 선택하거나 W 키를 **ㄴ**다. 

[도구] 패널의 [옵션] 섹션에서 [전역] 전환 버튼을 선택하여 도구가 원하는 모드에 있는지 확인합니다. 전역 모드와 로컬 모드 사이를 전환하려면 버튼을 클릭하거나 D 키를 **ㄴ**다.

2. 스테이지에서 동영상 클립을 선택합니다.

3D 회전 컨트롤이 선택한 객체에 **겹쳐타납니다**. 컨트롤이 서로 다른 위치에 나타나면 컨트롤 중심점을 두 번 클릭하여 선택한 객체로 이동합니다.

3. 마우스 포인터를 네 개의 회전 축 컨트롤 중 하나의 위에 **놓**습니다.

네 개의 컨트롤 중 하나의 위로 이동하면 마우스 포인터가 변경됩니다.

4. 축 컨트롤 중 하나를 드래그하여 해당 축을 기준으로 회전하거나 자유 회전 컨트롤(외부 주황색 원)을 드래그하여 X 및 Y를 동시에 회전합니다.


X축 컨트롤을 **왼**나 **오**른쪽으로 드래그하여 X축을 기준으로 회전합니다. Y축 컨트롤을 위나 아래로 드래그하여 Y축을 기준으로 회전합니다. Z축 컨트롤을 원형 모션으로 드래그하여 Z축을 기준으로 회전합니다.

5. 동영상 클립을 기준으로 회전 컨트롤 중심점을 재배치하려면 중심점을 드래그합니다. 중심점 이동을 45° 증분으로 제한하려면 Shift 키를 **ㄴ** 상태에서 드래그합니다.

회전 컨트롤 중심점을 이동시키면 객체 및 객체 모양에 대한 회전 효과를 제어할 수 있습니다. 중심점을 두 번 클릭하여 선택한 동영상 클립의 가운데로 다시 이동합니다.

선택한 객체에 대한 회전 컨트롤 중심점의 위치는 [변형] 패널에서 [3D 중심점] 속성으로 나타납니다. [변형] 패널에서 중심점의 위치를 수정할 수 있습니다.

### 3D 공간에서 여러 객체 선택 회전

1. [도구] 패널에서 [3D 회전 도구]를 선택하거나 W 키를 **ㄴ**다. 

[도구] 패널의 [옵션] 섹션에서 [전역] 전환 버튼을 선택하여 도구가 원하는 모드에 있는지 확인합니다. 전역 모드와 로컬 모드 사이를 전환하려면 버튼을 클릭하거나 D 키를 **ㄴ**다.

2. 스테이지에서 여러 동영상 클립을 선택합니다.

3D 회전 컨트롤이 가장 **최** 선택한 객체에 **겹쳐타납니다**.

3. 마우스 포인터를 네 개의 회전 축 컨트롤 중 하나의 위에 **놓**습니다.

네 개의 컨트롤 중 하나의 위로 이동하면 마우스 포인터가 변경됩니다.

4. 축 컨트롤 중 하나를 드래그하여 해당 축을 기준으로 회전하거나 자유 회전 컨트롤(외부 주황색 원)을 드래그하여 X 및 Y를 동시에 회전합니다.

X축 컨트롤을 **왼**나 **오**른쪽으로 드래그하여 X축을 기준으로 회전합니다. Y축 컨트롤을 위나 아래로 드래그하여 Y축을 기준으로 회전합니다. Z축 컨트롤을 원형 모션으로 드래그하여 Z축을 기준으로 회전합니다.

선택한 동영상 클립 모두 회전 컨트롤의 가운데에 나타나는 3D 중심점을 기준으로 회전합니다.

5. 3D 회전 컨트롤 중심점을 재배치하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 중심점을 임의의 위치로 이동하려면 중심점을 드래그합니다.
- 중심점을 선택한 동영상 클립 중 하나의 가운데로 이동하려면 Shift 키를 **ㄴ** 상태에서 동영상 클립을 두 번 클릭합니다.
- 중심점을 선택한 동영상 클립의 **그**운데로 이동하려면 동영상 클립을 두 번 클릭합니다.

3D 회전 중심점의 위치를 변경하면 객체에 대한 회전의 영향을 제어할 수 있습니다.

선택한 객체에 대한 회전 컨트롤 중심점의 위치는 [변형] 패널에서 [3D 중심점]으로 나타납니다. [변형] 패널에서 중심점의 위치를 수정할 수 있습니다.

## 변형 패널을 사용한 선택 영역 회전

1. [변형] 패널([윈도우] > [변형])를 엽니다.
2. 스테이지에서 동영상 클립을 하나 이상 선택합니다.
3. [변형] 패널의 3D 회전 X, Y 및 Z 필드에 원하는 값을 입력하여 선택 영역을 회전합니다. 이러한 필드는 핫 텍스트를 포함하므로 값을 드래그하여 변경할 수 있습니다.

참고: 3D 회전은 [도구] 패널의 현재 [3D 회전 도구] 모드에 따라 전역 또는 로컬 3D 공간에서 발생합니다.

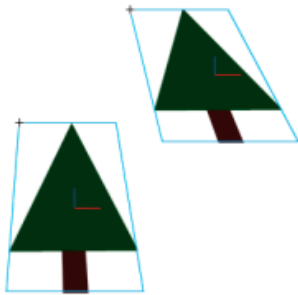
4. 3D 회전점을 이동하려면 3D 중심점 X, Y 및 Z 필드에 원하는 값을 입력합니다.

[맨 위로](#)

## 원근감 각도 조정

FLA 파일의 [원근감 각도] 속성은 스테이지의 3D 동영상 클립 보기에 대한 외관상 각도를 제어합니다.

[원근감 각도]를 늘리거나 줄이면 3D 동영상 클립의 외관상 크기 및 스테이지의 가장자리를 기준으로 한 위치에 영향을 줍니다. [원근감 각도]를 늘리면 3D 객체가 뷰어와 가깝게 나타나고, [원근감 각도] 속성을 줄이면 3D 객체가 멀게 나타납니다. 이 효과는 렌즈를 통해 보기의 각도를 변경하는 카메라 렌즈를 사용한 확대/축소와 유사합니다.



원근감 각도가 55인 스테이지



원근감 각도가 110인 스테이지

[원감 각도] 속성은 3D 평행 이동 또는 회전이 적용된 모든 동영상 클립에 영향을 줍니다. [원감 각도]는 다른 동영상 클립에 영향을 주지 않습니다. 기본 [원감 각도]는 일반 카메라 렌즈와 같은 55°입니다. 값의 범위는 1°에서 180° 사이입니다.

속성 관리자에서 [원감 각도]를 보거나 설정하려면 스테이지에서 3D 동영상 클립을 선택해야 합니다. [원감 각도]를 변경하면 스테이지에 즉시 표시됩니다.

스테이지 크기를 변경하면 3D 객체의 모양이 바뀌 않도록 자동으로 [원감 각도]가 변경됩니다. [문서 속성] 대화 상자에서 이 비헤이비어를 해제할 수 있습니다.



원감 각도를 설정하려면

1. 스테이지에서 3D 회전 및 평행 이동이 적용된 동영상 클립 인스턴스를 선택합니다.
2. 속성 관리자에서 [원감 각도] 필드에 새 값을 입력하거나 핫 텍스트를 드래그하여 값을 변경합니다.

맨 위로

## 소실점 조정

FLA 파일의 [소실점] 속성은 스테이지의 3D 동영상 클립 Z축에 대한 방향을 제어합니다. FLA 파일에서 모든 3D 동영상 클립의 Z축은 소실점을 향해 오목하게 표시됩니다. 소실점을 재배치하여 Z축을 따라 평행 이동할 때 객체가 이동하는 방향을 변경할 수 있습니다. 소실점의 위치를 조정하면 스테이지에서 3D 객체 및 애니메이션의 모양을 정밀하게 제어할 수 있습니다.

예를 들어, 스테이지의  모서리(0, 0)에 소실점을 배치한 후 동영상 클립의 Z 속성 값을 늘리면 동영상 클립이 뷰어에서 멀어져 스테이지의  모서리를 향해 이동합니다.


소실점은 모든 3D 동영상 클립에 영향을 주므로 소실점을 변경하면 Z축 평행 이동이 적용된 모든 동영상 클립의 위치도 변경됩니다.

[소실점]은 Z축 평행 이동 또는 회전이 적용된 모든 동영상 클립에 영향을 주는 문서 속성입니다. [소실점]은 다른 동영상 클립에 영향을 주지 않습니다. 소실점의 기본 위치는 스테이지의 가운데입니다.

속성 관리자에서 [소실점]을 보거나 설정하려면 스테이지에서 3D 동영상 클립을 선택해야 합니다. [소실점]을 변경하면 스테이지에 즉시 표시됩니다.


소실점을 설정하려면

1. 스테이지에서 3D 회전 및 평행 이동이 적용된 동영상 클립을 선택합니다.
2. 속성 관리자에서 [소실점] 필드에 새 값을 입력하거나 핫 텍스트를 드래그하여 값을 변경합니다. 핫 텍스트를 드래그하는 동안 스테이지에 소실점 위치를 나타내는 안내선이 나타납니다.
3. 소실점을 스테이지의 가운데로 다시 이동하려면 속성 관리자에서 [재설정] 버튼을 클릭합니다.

참고: 스테이지 크기를 조절한 경우 [소실점] 필드는 자동으로 업데이트되지 않습니다.  위치의 소실점에 따라 만들어진 3D 모양을 유지하려면 새 스테이지 크기에 상대적인 위치에 소실점을 다시 배치해야 합니다.

## 추가 참조


- 3차원(3D)에서 작업


 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

# 스프레이 브러시 도구를 사용하여 패턴 적용

## 스프레이 브러시 도구 옵션

[스프레이 브러시]는 스테이지 위에서 한 번에 모양 패턴을 “쓹고 지나가는” 입자 스프레이처럼 작동합니다. 기본적으로 [스프레이 브러시]는 현재 선택된  색상을 사용하여 스프레이 입자 점을 뿌립니다. 그러나 [스프레이 브러시 도구]를 사용하여 동영상 클립이나 그래픽 심볼을 패턴으로 적용할 수 있습니다.

1. [스프레이 브러시 도구]를 선택합니다.
2. 스프레이 브러시 도구의 속성 관리자에서 기본 스프레이 점에 대한  색상을 선택합니다. 또는 [편집]을 클릭하여 라이브러리에서 사용자 정의 심볼을 선택합니다.

라이브러리의 모든 동영상 클립 또는 그래픽 심볼을 "입자"로 사용할 수 있습니다. 이러한 심볼 기반 입자를 사용하면 **Flash**에서 만드는 아트워크에 자유로운 **화성**을 발휘할 수 있습니다.


3. 패턴을 나타내려는 스테이지를 클릭하거나 해당 스테이지로 드래그합니다.

맨 위로 

## 스프레이 브러시 도구 옵션

[도구] 패널에서 [스프레이 브러시]를 선택하면 속성 관리자에 스프레이 브러시 도구 옵션이 나타납니다.

편집 스프레이 브러시 입자로 사용할 동영상 클립이나 그래픽 심볼을 선택할 수 있는 [심볼 선택] 대화 상자를 엽니다. 라이브러리의 심볼이 선택되어 있으면 편집 버튼 옆에 해당 이름이 나타납니다.

색상 선택기 기본 입자 스프레이에 대한  색상을 선택합니다. 라이브러리의 심볼을 스프레이 입자로 사용할 때는 색상 선택기가 비활성화됩니다.

크기 조절 이 속성은 라이브러리에서 심볼을 입자로 사용하지 않는 경우에만 표시됩니다. 스프레이 입자로 사용되는 심볼의 크기를 조절합니다. 예를 들어, 값 10%는 심볼을 10% 더 작게 만듭니다. 값 200%는 심볼을 200% 더 크게 만듭니다.

폭 조절 이 속성은 심볼을 입자로 사용하는 경우에만 표시됩니다. 스프레이 입자로 사용할 심볼의 폭을 조절합니다. 예를 들어, 값 10%는 심볼을 10% 더 좁게 만듭니다. 값 200%는 심볼을 200% 더 넓게 만듭니다.

높이 조절 이 속성은 심볼을 입자로 사용하는 경우에만 표시됩니다. 스프레이 입자로 사용할 심볼의 높이를 조절합니다. 예를 들어, 값 10%는 심볼을 10% 더 짧게 만듭니다. 값 200%는 심볼을 200% 더 깎아 만듭니다.

임의 크기 조절 각 심볼 기반 스프레이 입자가 각 입자의 크기를 바뀌가며 임의의 크기로 스테이지에 배치되도록 지정합니다. 기본 스프레이 점을 사용할 때는 이 옵션이 비활성화됩니다.

심볼 회전 이 속성은 심볼을 입자로 사용하는 경우에만 표시됩니다. 중심점을 기준으로 심볼 기반 스프레이 입자를 회전합니다.

임의 회전 이 속성은 심볼을 입자로 사용하는 경우에만 표시됩니다. 각 심볼 기반 스프레이 입자가 임의 회전 각도로 스테이지에 배치되도록 지정합니다. 기본 스프레이 점을 사용할 때는 이 옵션이 비활성화됩니다.

폭 라이브러리에서 심볼을 사용하지 않는 경우 스프레이 입자의 폭입니다.

높이 라이브러리에서 심볼을 사용하지 않는 경우 스프레이 입자의 높이입니다.

브러시 각도 라이브러리에서 심볼을 사용하지 않는 경우 스프레이 입자에 적용할 시계 방향 회전의 양입니다.

## 추가 참조

- [심볼들기](#)
- [라이브러리를 사용한 작업](#)

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 객체 배열

객체 쌓기

객체 정렬

객체 그룹화

그룹 또는 그룹 내의 객체 집

그룹 및 객체 리

맨 위로

## 객체 쌓기

Flash에서는 만들어진 순서대로 레이어에 객체가 쌓이며 가장 최후 만들어진 객체가 스택의 맨 위에 놓입니다. 객체가 쌓이는 순서에 따라 겹칠 때 나타나는 방법이 결정됩니다. 객체의 쌓기 순서는 언제든지 변경할 수 있습니다.

그려진 선과 모양은 항상 쌓기 순서에서 그룹 심볼 아래에 표시됩니다. 이런 요소를 쌓기 순서에서 위로 올리려면 그룹하거나 심볼로 만들어야 합니다.

또한 레이어는 쌓기 순서에 영향을 줍니다. 레이어 2에 있는 모든 요소는 레이어 1의 모든 요소보다 앞에 나타납니다. 레이어의 순서를 변경하려면 [타임라인]의 레이어 이름을 새로운 위치로 드래그합니다.

1. 대상 객체를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 객체나 그룹 쌓인 순서에서 맨 위나 맨 아래로 이동하려면 [수정] > [배열] > [맨 앞으로 가져오기] 또는 [맨 뒤로 보내기]를 선택합니다.
  - 객체나 그룹 쌓이는 순서에서 앞으로 또는 뒤로 이동하려면 [수정] > [배열] > [앞으로 가져오기] 또는 [뒤로 보내기]를 선택합니다.

여러 그룹 선택할 경우 선택되지 않은 모든 그룹 앞이나 뒤로 이동하는 동안에도 각 그룹 대한 상대적인 순서는 유지됩니다.

맨 위로

## 객체 정렬

[정렬] 패널을 사용하면 선택한 객체를 수평이나 수직 축을 기준으로 정렬할 수 있습니다. 선택한 객체의 오른쪽 가운데 또는 왼쪽 가운데 자리를 기준으로 수직 정렬하거나 위쪽 가운데 또는 아래쪽 가운데 자리를 기준으로 수평 정렬할 수 있습니다.

Flash의 레이아웃 도구에 대한 자습서는 Flash 자습서 페이지([www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_tutorials\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_kr))의 레이아웃 도구 사용을 참조하십시오.

1. 정렬할 객체를 선택합니다.
2. [원우] > [정렬]을 선택합니다.
3. 스테이지 크기에 상대적으로 정렬 수정 사항을 적용하려면 [정렬] 패널에서 [스테이지로]를 선택합니다.
4. 선택한 객체를 수정하려면 정렬 버튼을 선택합니다.



## 객체 그룹화

여러 요소를 단일 객체로 처리하려면 요소를 **그룹**합니다. 예를 들어, 드로잉을 만든 다음 드로잉 전체를 한꺼번에 쉽게 선택하고 이동할 수 있도록 드로잉 요소를 하나로 **그룹**할 수 있습니다.

그룹 선택하면 속성 관리자에 **그룹 x** 및 **y** 좌표와 픽셀 크기가 표시됩니다.

그룹 해제하지 않은 상태에서 그룹 편집할 수 있습니다. 또한 객체의 그룹 해제하지 않은 상태에서 그룹 각 객체를 선택하여 편집할 수 있습니다.

- 그룹할 객체를 선택합니다. 모양, 다른 그룹심볼, 텍스트 등을 선택할 수 있습니다.
  - 객체를 그룹하려면 [수정] > [그룹] 선택하거나 **Ctrl+G(Windows)** 또는 **Command+G(Macintosh)**를 킵다.
  - 객체의 그룹 해제하려면 [수정] > [그룹 해제]를 선택하거나 **Ctrl+Shift+G(Windows)** 또는 **Command+Shift+G(Macintosh)**를 킵다.

## 그룹 또는 그룹 내의 객체 편집

1. 그룹 선택한 다음 [편집] > [선택 부분 편집]을 선택하거나 [선택 도구]를 선택한 다음 그룹 두 번 클릭합니다.

페이지에서 그룹 속하지 않는 요소는 모두 회색 표시되어 그룹부의 요소에 액세스할 수 없음을 나타냅니다.

2. 그룹의 요소를 편집합니다.
3. [편집] > [모두 편집]을 선택하거나 [선택 도구]로 스테이지의 빈 부분을 두 번 클릭합니다.

이때 하면 그룹 상태가 단일 엔터티 복원되어 스테이지에서 다른 요소를 사용하여 작업을 수행할 수 있습니다.

## 그룹 및 객체 분리

그룹인스턴스 및 비트맵을 그룹되지 않은 편집 가능한 요소로 분리하려면 이러한 요소를 분리해야 합니다. 이때 하면 가져온 그래픽의 파일 크기가 줄어듭니다.

그룹나 객체를 분리한 다음 바로 [편집] > [실행 취소]를 선택할 수 있지만, 전체 분리 내용을 되돌릴 수는 없습니다. 실행 취소 할 경우 객체에 다음 영향을 줍니다.

- 마스터 심볼에 대한 심볼 인스턴스의 링크가 끊어집니다.
- 애니메이션 심볼의 현재 프레임을 제외한 모든 프레임이 버려집니다.
- 비트맵이 래기로 변환됩니다.
- 텍스트 블록에 적용할 때 각 문자가 별도의 텍스트 블록에 배열됩니다.
- 단일 텍스트 문자에 적용할 때 문자가 외곽선으로 변환됩니다.

[분리] 명령과 [그룹 해제] 명령을 혼하지 마십시오. [그룹 해제] 명령을 사용하면 그룹된 객체가 분리되고 그룹된 요소의 상태는 그룹되기 전으로 복원됩니다. 비트맵, 인스턴스 또는 유형 블록은 분리되지 않으며 유형 블록이 외곽선으로 변환되지도 않습니다.

1. 분리할 그룹비트맵 또는 심볼을 선택합니다.
2. [수정] > [분리]를 선택합니다.


참고: 애니메이션 심볼이나 삽입된 애니메이션에 있는 그룹 분리하면 예상치 못한 결과가 발생할 수 있으므로 이러한 객체는 분리하지 않는 것이 좋습니다. 복합 심볼이나 텍스트 블록을 분리하면 시간이 오래 걸릴 수 있습니다.

복합 객체를 제대로 분리하려면 응용 프로그램에 할당된 메모리 양을 늘려야 할 수도 있습니다.

## 추가 참조

- 레이어 만들기 및 구성
- TLF 객체 분리

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 명령 메뉴를 사용하여 작업 자동화

명령 작성 및 관리

명령 실행

명령 내려받기

명령에서 사용할 수 없는 단계

맨 위로 

## 명령 작성 및 관리

동일한 작업을 반복하려면 [작업 내역] 패널의 단계를 사용하여 [명령] 메뉴에서 명령을 만든 다음 다시 사용합니다. 명령으로 저장된 단계는 원래 수행된 단계와 똑같이 재실행됩니다. 단계를 재실행할 때는 수정할 수 없습니다.

Flash Professional을 다음에 시작할 때 단계를 사용하려면 명령을 만들어 저장합니다. 저장된 명령은 **삭제**할 때까지 영구적으로 보관됩니다. [작업 내역] 패널의 [단계 복사] 명령을 사용하여 복사한 단계는 다른 단계를 복사하면 **복사**됩니다.

[작업 내역] 패널에서 선택한 단계를 사용하여 명령을 만듭니다. [저장된 명령 관리] 대화 상자에서 명령의 이름을 변경하거나 명령을 **삭제**합니다.

## 명령 만들기

1. [작업 내역] 패널에서 한 단계나 일련의 단계를 선택합니다.
2. [작업 내역] 패널의 옵션 메뉴에서 [명령으로 저장]을 선택합니다.
3. 명령 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다. 해당 명령이 [명령] 메뉴에 나타납니다.

참고: 명령은 **Commands** 폴더에 JavaScript 파일(확장명이 .jsfl인 파일)로 저장됩니다. 이 폴더의 위치는 부트 드라이브\Documents and Settings\<사용자>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<언>\Configuration\Commands(Windows XP) 또는 Macintosh HD/Users/<사용자 이름>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<언>/Configuration/Commands(Mac OS® X)입니다.

## 명령 메뉴의 명령 이름 편집

1. [명령] > [저장된 명령 관리]를 선택합니다.
2. 이름을 변경할 명령을 선택합니다.
3. [이름 변경] 버튼을 클릭합니다.
4. 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

## 명령 메뉴에서 이름 삭제하기

1. [명령] > [저장된 명령 관리]를 선택하고 명령을 선택합니다.
2. **삭제**를 클릭하고 경고 대화 상자에서 **예**를 클릭한 다음 [확인]을 클릭합니다.

## 명령 실행

- 저장된 명령을 사용하려면 [명령] 메뉴에서 명령을 선택합니다.
- JavaScript 또는 Flash JavaScript 명령을 실행하려면 [명령] > [명령 실행]을 선택하고 실행할 스크립트를 뽑힌 다음 [열기]를 클릭합니다.

## 명령 내려받기

[명령] 메뉴의 [명령 내려받기] 옵션을 사용하여 Flash Exchange 웹사이트([www.adobe.com/go/flash\\_exchange\\_kr](http://www.adobe.com/go/flash_exchange_kr))에 링크한 후 다른 Flash Professional 사용자가 게시한 명령을 다운로드합니다. 게시된 명령에 대한 자세한 내용은 Flash Exchange 웹사이트를 참조하십시오.

1. 인터넷 연결되어 있는지 확인합니다.
2. [명령] > [명령 내려받기]를 선택합니다.


## 명령에서 사용할 수 없는 단계

일부 작업은 명령으로 저장하거나 [편집] > [반복] 메뉴 항목을 사용하여 반복할 수 없습니다. 이러한 명령을 실행 취소 및 재실행할 수는 있지만 반복할 수는 없습니다.

명령으로 저장하거나 반복할 수 없는 액션으로는 프레임 선택 또는 문서 크기 수정 등이 있습니다. 반복할 수 없는 액션은 명령으로 저장하려고 해도 저장되지 않습니다.

### 추가 참조

- 문서 간에 단계 복사하여 붙여넣기

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash의 드로잉

## 드로잉

### 드로잉 모드 및 그래픽 객체

맨 위로

## 드로잉

Adobe Flash Professional의 드로잉 도구를 사용하여 문서에 있는 아트워크에 대한 선과 모양을 만들고 수정할 수 있습니다. Flash Professional에서 만든 선과 모양은 모두 경량 벡 그래픽으로, FLA 파일 크기를 작게 유지해 줍니다.

Flash Professional에서 모양을 그리고 채려면 먼저 Flash Professional에서 아트워크를 만드는 방식과 모양을 그리고 채고 수정할 때 같은 레이어의 다른 모양에 미치는 영향에 대해 알고 있어야 합니다.

다음 비디오 자습서에서는 Flash Professional의 드로잉 도구를 사용하는 방법을 보여 줍니다. 일부 비디오는 Flash Professional CS3 또는 CS4 작업 영역을 보여 줄 수 있지만 Flash Professional CS5에도 적용됩니다.

- [드로잉 도구 사용\(1:55\)](#)
- [드로잉 도구 사용\(CS3\)\(5:03\)](#)
- [객체 및 병합 드로잉\(2:09\)](#)

## 벡터 및 비트맵 그래픽

컴퓨터에서는 그래픽을 벡 또는 비트맵 형식으로 표시합니다. 이 두 형식 간의 차를 이해하면 작업을 보다 효율적으로 할 수 있습니다. Flash Professional을 사용하면 간단한 벡 그래픽을 만들고 애니메이션을 적용할 수 있습니다. 또한 Flash Professional을 사용하여 다른 응용 프로그램에서 만든 벡 및 비트맵 그래픽을 가져오고 조작할 수 있습니다.

### 벡터 그래픽

벡 그래픽은 벡터라는 곡선과 선을 사용하여 이미지를 나타내며 여기에는 색상 및 위치 속성도 포함됩니다. 예를 들어, 나뭇잎 이미지는 선으로 연결되는 여러 개의 점으로 나뭇잎의 외곽선을 나타냅니다. 나뭇잎의 색상은 외곽선의 색상과 외곽선 내부 영역의 색상으로 표현됩니다.



벡 아트의 선.

벡 그래픽을 편집할 때는 모양을 나타내는 선과 곡선의 속성을 수정하게 됩니다. 모양의 품질에 영향을 주지 않고도 벡 그래픽을 이동하고, 크기를 조절하고, 모양을 변형하며 그래픽 색상을 변경할 수 있습니다. 벡 그래픽은 해상도의 영향을 받지 않으므로 품질 손상 없이 다양한 해상도의 출력 장치에 표시할 수 있습니다.

### 비트맵 그래픽

비트맵 그래픽은 **픽셀** 색상의 점(픽셀)의 배열을 사용하여 이미지를 나타냅니다. 예를 들어, 나뭇잎 이미지는 격자 안의 각 픽셀에 위치 및 색상 값을 지정하여 모자이크와 같은 방식으로 이미지를 만들어 나타냅니다.



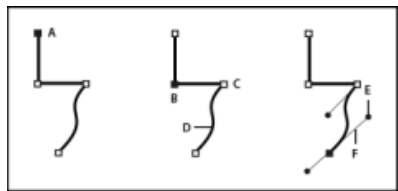
비트맵 아트의 픽셀.

비트맵 그래픽을 편집할 때는 선과 곡선이 **아니** 셀을 수정하게 됩니다. 비트맵 그래픽은 이미지를 나타내는 데이터가 **픽셀** 크기의 격자에 고정되어 있으므로 해상도에 영향을 받습니다. 따라서 비트맵 그래픽을 편집하면 모양의 품질에 영향을 **받**습니다. **특히**, 비트맵 그래픽의 크기를 조절하면 격자 내에서 픽셀이 다시 분포되기 때문에 이미지의 가장자리가 매끄럽지 않게 될 수 있습니다. 또한 이미지보다 해상도가 **낮** 출력 장치에 비트맵 그래픽을 표시하면 품질이 떨어집니다.

### 패스

Flash에서 선이나 모양을 그릴 때마다 패스라는 선을 만듭니다. 패스는 하나 이상의 직선 또는 곡선 선분으로 구성됩니다. 각 선분의 시작과 끝은 전선을 제 위치에 고정시켜 주는 핀처럼 작동하는 앵커 포인트로 표시됩니다. 경로는 닫힌 경로(예: 원)일 수도 있고 명확한 끝점이 있는 열린 경로(예: 물결선)일 수도 있습니다.

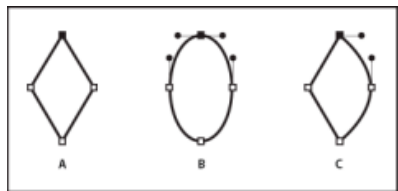
앵커 포인트, 앵커 포인트에 나타나는 방향선 끝의 방향점 또는 패스 선분 자체를 드래그하여 패스의 모양을 변형할 수 있습니다.



패스의 구성 요소

**A.** 선택한(꺾진) 끝점 **B.** 선택한 기준점 **C.** 선택하지 않은 기준점 **D.** 곡선 패스 선분 **E.** 방향점 **F.** 방향선.

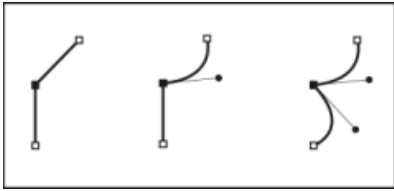
패스에는 꼭지점과 동점의 두 가지 앵커 포인트가 있을 수 있습니다. 모퉁이점에서 패스는 **잡기** 방향을 바꿉니다. 둥근점에서 패스 선분은 연속적인 곡선으로 연결됩니다. 꼭지점과 동점을 함께 사용해서 패스를 그릴 수 있습니다. **물결** 유형의 점을 그릴 경우 **왜**든지 변경할 수 있습니다.



패스의 점

A. 네 모퉁이점 B. 네 등점 C. 꼭지점과 등점의 조합.

꼭지점은 두 개의 직선이나 곡선 선분을 연결할 수 있지만 등점은 항상 두 개의 곡선 선분을 연결합니다.



모퉁이점은 직선 선분과 곡선 선분을 모두 연결할 수 있습니다.

참고: 꼭지점 및 등점을 직선 선분 및 곡선 선분과 ~~통~~하지 마십시오.

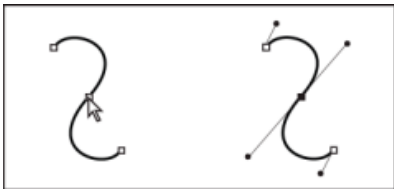
패스의 외곽선을 획이라고 합니다. 또한 열린 패스의 내부 영역이나 ~~한~~ 패스의 내부 영역에 적용된 색상 또는 그 래디언트를 채우기라고 합니다. 획에는 두께, 색상 및 필세 패턴이 있습니다. 패스나 모양을 만든 후 해당 획 및 채 기 ~~를~~ 변경할 수 있습니다.

## 방향선 및 방향점

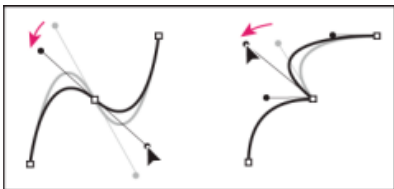
곡선 선분을 연결하는 앵커 포인트를 선택하거나 선분 자체를 선택하면 연결 선분의 앵커 포인트에 방향점으로 끝나는 방향선으로 구성된 방향 핸들이 표시됩니다. 방향선의 각도와 ~~필~~에 따라 곡선 선분의 모양과 크기가 결정됩니다. 방향점을 이동하면 곡선의 모양이 변형됩니다. 방향선은 최종 출력에 표시되지 않습니다.

등점은 항상 하나의 직선 단위로 함께 이동하는 두 개의 방향선을 포함합니다. 등점의 방향선을 이동하면 등점의 양~~쪽~~에 있는 곡선 선분이 동시에 조정되어 해당 앵커 포인트에서 연속적인 곡선이 유지됩니다.

이와는 ~~달~~ 모퉁이점에는 하나의 곡선 선분을 연결하는지, 두 개의 곡선 선분을 연결하는지 또는 곡선 선분을 연결하지 않는지에 따라 각각 방향선이 하나 또는 두 개가 있거나 없을 수 있습니다. 모퉁이점의 방향선은 서로 다른 각도를 사용하여 각을 유지합니다. 비대칭 점 상의 방향선을 이동하면 해당 점과 같은 ~~쪽~~에 있는 곡선만 방향선을 따라 조정됩니다.



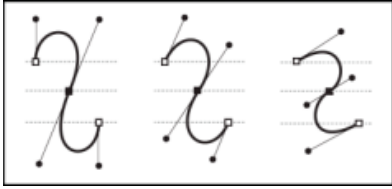
고정점을 선택한 후에는 ~~(왼~~ 해당 고정점으로 연결된 곡선 선분에 방향선이 나타~~납니다~~(오른~~쪽~~



등점(~~왼~~) 꼭지점(~~오른~~) 방향선 조정.

방향선은 항상 앵커 포인트의 곡선에 접합니다(곡선 반경에 수직). 각 방향선의 각도는 곡선의 경사를 결정하며,

각 방향선의 짧은 곡선의 높이나 깊이를 결정합니다.



방향선을 이동하고 크기를 조절하면 곡선의 경사가 바뀝니다.

맨 위로

## 드로잉 모드 및 그래픽 객체

Flash Professional에서 다양한 드로잉 모드와 드로잉 도구를 사용하여 여러 종류의 그래픽 객체를 만들 수 있습니다. 각 그래픽 객체마다 고유한 장점과 단점이 있습니다. 다양한 그래픽 객체 형식의 기능을 이해하면 작업에 사용할 객체 형식을 결정하는 데 도움이 될 수 있습니다.

참고: Flash Professional에서 그래픽 객체는 스테이지에 있는 항목입니다. Flash에서는 그래픽 객체를 이동, 복사, 채, 변형, 쌓기, 정렬 및 그룹화할 수 있습니다. Flash의 "그래픽 객체"는 ActionScript® 프로그래밍의 일부인 "ActionScript 객체"와 다릅니다. 이 두 가지 "객체"를 혼동하지 마십시오. 프로그래밍의 객체에 대한 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 "데이터 유형" 또는 [ActionScript 3.0 개발자 안내서](#)의 데이터 유형을 참조하십시오.

다음 비디오 자습서에서는 Flash Professional에서의 드로잉 모드를 보여 줍니다. 일부 비디오는 Flash Professional CS3 또는 CS4 작업 영역을 보여 주지만 Flash Professional CS5에도 적용됩니다.

- 객체 및 병합 드로잉(2:09)
- 드로잉 도구 사용(CS3)(5:03)

### 병합 드로잉 모드

그리는 모양이 서로 겹치는 경우 기본 드로잉 모드에서는 자동으로 모양을 병합합니다. 같은 레이어에서 서로 겹치는 모양을 그리면 맨 위에 있는 모양이 겹치는 부분 아래에 있는 모양의 일부를 가립니다. 모양 그리기는 이와 같은 파괴적 드로잉 모드로 수행됩니다. 예를 들어, 원을 그리고 그 위에 그보다 작은 원을 겹쳐 다음 작은 원을 선택하여 이동하면 첫 번째 원과 겹쳐 두 번째 원의 부분이 없어집니다.

모양에 획과 채색이 모두 있는 경우 이러한 항목은 개별적으로 선택하고 이동할 수 있는 별도의 그래픽 요소로 간주됩니다.



병합 드로잉 모드로 만든 모양이 서로 겹치면 병합됩니다. 모양을 선택하여 이동하면 겹친 모양이 변경됩니다.



## 병합 드로잉 모드 들어가기

1. [도구] 패널에서 [병합 드로잉] 옵션을 선택합니다.
2. [도구] 패널에서 드로잉 도구를 선택하고 스테이지에서 그립니다.

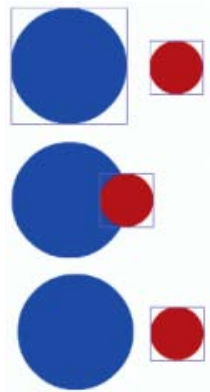
참고: 기본적으로 **Flash Professional**에서는 병합 드로잉 모드를 사용합니다.

## 객체 드로잉 모드

드로잉 객체라고 하는 모양을 만듭니다. 드로잉 객체는 모양이 서로 겹치더라도 자동으로 병합되지 않는 별도의 그래픽 객체입니다. 이 모드에서는 모양을 분리하거나 다시 정렬하더라도 원래 모양이 변경되지 않고 겹쳐도록 할 수 있습니다. **Flash Professional**에서는 각 모양을 개별적으로 조작할 수 있는 별도의 객체로 만듭니다.

드로잉 도구가 객체 드로잉 모드인 경우 해당 도구를 사용하여 만든 모양은 뿔성을 갖습니다. 이때 모양의 획 및 우기는 별도의 요소로 간주되지 않으며 겹치는 모양으로 인해 다른 모양이 변경되지 않습니다. 객체 드로잉 모드를 사용하여 만든 모양을 선택하면 **Flash Professional**은 자신을 식별하는 사각형 경계 상자로 모양을 뿔쌔니다.


참고: 객체 드로잉 모드를 사용하여 만든 모양을 선택하는 경우 연결 감지를 위한 환경을 설정하십시오.



객체 드로잉 모드를 사용하여 만든 모양은 개별적으로 조작할 수 있는 별도의 객체로 유지됩니다.

## 객체 드로잉 모드 들어가기

객체 드로잉 모드를 사용하여 모양을 그리려면 명시적으로 해당 모드를 활성화해야 합니다.

1. 객체 드로잉 모드를 지원하는 드로잉 도구([연필 도구], [선 도구], [펜 도구], [브러시 도구], [타원형 도구], [사각형 도구] 및 [다각형 도구])를 선택합니다.
2. [도구] 패널의 [옵션] 범주에서 [객체 드로잉] 버튼  [객체 드로잉] 버튼을 사용하면 병합 드로잉 모드와 객체 드로잉 모드 사이를 전환할 수 있습니다. 객체 드로잉 모드를 사용하여 만든 모양을 선택하는 경우 연결 감지를 위한 환경을 설정할 수 있습니다.
3. 스테이지에서 그립니다.

## 병합 드로잉 모드를 사용하여 만든 모양을 객체 드로잉 모드 모양으로 변환

1. 스테이지에서 모양을 선택합니다.



2. 모양을 [객체 드로잉] 모드 모양으로 변환하려면 [수정] > [객체 결합] > [합치기]를 선택합니다. 변환 후 모양은 다른 모양과 상호 작용하여 모양이 변경되지 않는 **백** 기반 드로잉 객체와 같이 처리됩니다.

참고: 둘상의 모양을 단일 객체 기반 모양으로 결합하려면 [합치기] 명령을 사용하십시오.

## 프리미티브 객체

프리미티브 객체는 속성 관리자에서 해당 **특**을 조정할 수 있도록 하는 모양입니다. 모양을 만든 후 처음부터 그리지 않고도 **원**든지 해당 모양의 크기, 모서리 반경 및 기타 속성을 정확하게 제어할 수 있습니다.

프리미티브 객체에는 프리미티브 사각형과 프리미티브 타원이라는 두 가지 유형이 있습니다.

1. [도구] 패널에서 [프리미티브 사각형 도구]  또는 [프리미티브 타원 도구] 를 선택합니다.
2. 스테이지에서 그립니다.

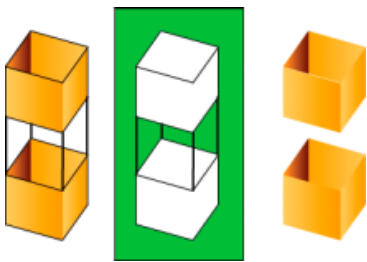
## 겹치는 모양

병합 드로잉 모드에서 다른 선이나 **원**진 모양을 지나는 선을 그리면 **원**에서 겹치는 선이 여러 개의 선분으로 나뉩니다. 각 선분을 개별적으로 선택하고, 이동하고, 변형하려면 [선택 도구]를 사용하십시오.



한 개의 **원**기, 선이 통과하는 **원**기, 분할하여 만든 세 개의 선분.

모양과 선 위에 **원**면 바로 밑의 부분이 위에 있는 색상으로 바뀝니다. 같은 색상의 페인트는 서로 병합되고 다른 색상의 페인트는 그대로 있습니다. 마스크, 컷아웃 및 기타 네거티브 이미지를 만들려면 이러한 기능을 사용하십시오. 예를 들어, 다음 컷아웃은 그 **원**되지 않은 연의 이미지를 **원** 모양 위로 이동한 뒤 연을 선택 **원**한 다음 연에서 **원**진 부분을 **원** 모양에서 분리하여 만든 것입니다.



연의 이미지로 컷아웃 만들기.

모양을 그 **원**하거나 레이어를 사용하여 모양을 분리하면 모양과 선이 겹 **원** 모양과 선이 실수로 변경되는 일이 생기지 않습니다.

## 추가 참조

- 객체 그룹화
- 레이어 만들기 및 구성



# 펜 도구로 그리기

- 펜 도구 드로잉 상태
- 펜 도구로 직선 그리기
- 펜 도구로 곡선 그리기
- 앵커포인트 추가 또는 삭제
- 패스의 앵커포인트 조정
- 선분 조정
- 펜 도구 환경 설정

직선이나 매끄럽게 흐르는 곡선과 같이 정확한 패스를 그리려면 [펜 도구]를 사용합니다. [펜 도구]를 사용하여 그리는 경우 직선 선분 위에 점을 만들려면 마우스를 클릭하고, 곡선 선분 위에 점을 만들려면 마우스를 드래그합니다. 선 위의 점을 조정하면 직선과 곡선 선분을 조정할 수 있습니다.

다음 비디오 자습서에서는 **Flash Professional**에서 펜 도구를 사용하는 방법을 보여 줍니다.

- [Adobe Flash CS4 기본 사항: 0102 펜 도구\(10:55\)\(YouTube.com\)](#)

맨 위로

## 펜 도구 드로잉 상태

[펜 도구]는 다양한 포인터를 표시하여 현재 드로잉 상태에 대한 피드백을 제공합니다. 여러 가지 드로잉 상태는 다음 포인터로 표시됩니다.

**새 앵커포인트 포인터** [펜 도구]를 선택할 때 처음 표시되는 포인터입니다. 다음에 스테이지를 마우스로 클릭하면 새 패스의 시작 위치인 새 앵커 포인트가 만들어짐을 나타냅니다. 새 패스는 모두 새 앵커 포인트로 시작합니다. 기존의 드로잉 패스는 모두 종료됩니다.



**연속 앵커포인트 포인터** 다음에 마우스를 클릭하면 이전 앵커 포인트에 연결된 선으로 앵커 포인트가 만들어짐을 나타냅니다. 이 포인터는 패스의 새 앵커 포인트를 제외한 모든 사용자 정의 앵커 포인트를 만드는 동안 표시됩니다.



**앵커포인트 추가 포인터** 다음에 마우스를 클릭하면 앵커 포인트가 기존 패스에 추가됨을 나타냅니다. 앵커 포인트를 추가하려면 패스를 선택해야 하고 [펜 도구]가 기존 앵커 포인트 위에 있지 않아야 합니다. 기존 패스는 추가 앵커 포인트에 따라 다시 그려집니다. 앵커 포인트는 한 번에 하나씩만 추가할 수 있습니다.



**앵커포인트 삭제 포인터** 다음에 기존 패스를 마우스로 클릭하면 앵커 포인트가 제거됨을 나타냅니다. 앵커 포인트를 제거하려면 [선택 도구]로 패스를 선택해야 하고 포인터가 기존 앵커 포인트 위에 있어야 합니다. 기존 패스는 앵커 포인트 제거 작업에 따라 다시 그려집니다. 앵커 포인트는 한 번에 하나씩만 제거할 수 있습니다.



**패스 계속 포인터** 기존 앵커 포인트에서 새 패스를 확장합니다. 이 포인터를 활성화하려면 마우스가 패스의 기

존 앵커 포인트 위에 있어야 합니다. 이 포인트는 현재 패스를 그리고 있지 않은 경우에만 사용할 수 있습니다. 앵커 포인트는 패스의 끝 앵커 포인트 중 하나일 필요가 없으며 어 앵커 포인트나 연속된 패스 위치가 될 수 있습니다.



패스 닫기 포인트 패스의 시작 포인트에 그리고 있는 패스를 닫습니다. 현재 그리고 있는 패스만 닫 수 있으며 기존 앵커 포인트는 같은 패스의 시작 앵커 포인트여야 합니다. 결과 패스의 막힌 모양에는 색상 설정이 적용되지 않으며 색상을 별도로 적용해야 합니다.



패스 연결 포인트 [패스 도구]와 비슷하지만 마우스가 같은 패스의 앵커 포인트 위에 있지 않아야 합니다. 이 포인트는 고유한 패스의 끝 포인트 중 하나 위에 있어야 합니다. 선택은 선택하거나 선택하지 않을 수 있습니다.

참고: 경로를 결합하면 닫힌 모양이 생기거나 생기지 않을 수 있습니다.



베지어 핸들 취소 포인트 마우스를 베지어 핸들이 표시된 앵커 포인트 위에 두면 표시됩니다. 마우스를 클릭하면 베지어 핸들이 축소되고 앵커 포인트의 곡선 패스가 직선 섹션으로 되돌려집니다.



앵커 포인트 변환 포인트 방향선이 없는 꼭지점을 방향선이 있는 꼭지점으로 변환합니다. 앵커 포인트 변환 포인트를 활성화하려면 **Shift+C** 수정자 키를 사용하여 [펜 도구]로 전환합니다.



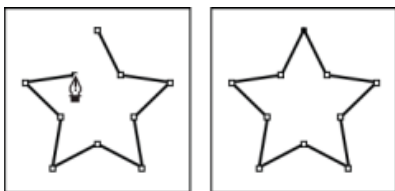
[펜 도구]에 대한 비디오 자습서는 [www.adobe.com/go/vid0120\\_kr](http://www.adobe.com/go/vid0120_kr)를 참조하십시오.

맨 위로

## 펜 도구로 직선 그리기


[펜 도구]로 그릴 수 있는 가장 단순한 패스는 직선으로, [펜 도구]를 클릭하면 두 개의 앵커 포인트가 만들어지면서 직선이 그려집니다. [펜 도구]를 계속 클릭하면 직선 섹션이 꼭지점으로 연결된 패스를 만들 수 있습니다.

1. [펜 도구]를 선택합니다.
2. 직선 섹션을 시작하려는 위치에 [펜 도구]를 다음 클릭하여 첫 번째 앵커 포인트를 정의합니다. 방향선이 나타나면 [펜 도구]를 실수로 드래그한 것이므로 [편집] > [실행 취소]를 선택하고 다시 클릭합니다.  
  
참고: [환경 설정] 대화 상자의 [드로잉] 범주에서 [펜 미리 보기 표시]를 지정하지 않은 경우 첫 번째로 그린 섹션은 두 번째 앵커 포인트를 클릭할 때까지 표시되지 않습니다.
3. 섹션을 끝낼 위치를 다시 클릭합니다. 섹션의 각도를 45°의 배수로 제한하려면 **Shift** 키를 누른 상태에서 클릭합니다.
4. 다른 직선 섹션의 앵커 포인트를 설정하려면 계속 클릭합니다.



[펜 도구]를 클릭하여 직선 섹션을 만듭니다.

5. 패스를 열린 모양 또는 **한** 모양으로 완성하려면 다음 중 하나를 수행합니다.


- 열린 패스를 완성하려면 마지막 점을 두 번 클릭한 다음 [도구] 패널에서 [펜 도구]를 클릭합니다. 또는 패스 이외의 부분을 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Macintosh)를 키펀 상태에서 클릭해도 됩니다.
- 패스를 닫려면 [펜 도구]를 첫 번째(빈) 앵커 포인트 위로 가져옵니다. 위치가 올바르게 지정되면 [펜 도구] 포인트  마우스를 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.
- 그려진 모양대로 완성하려면 [편집] > [전체 선택 해제]를 선택하거나 [도구] 패널에서 다른 도구를 선택합니다.

맨 위로 

## 펜 도구로 곡선 그리기

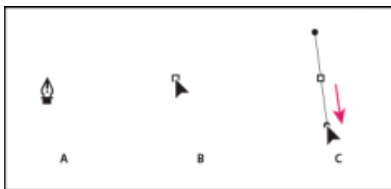
곡선을 만들려면 곡선 방향을 바꿀 위치에 앵커 포인트를 추가한 다음 곡선의 모양을 형성할 방향선을 드래그합니다. 방향선의 **길이**와 **경사**에 따라 곡선의 모양이 정해집니다.

되도록 적은 수의 앵커 포인트를 사용하여 곡선을 그릴 경우 곡선을 보다 쉽게 편집할 수 있으며 시스템에서 더 빠르게 표시하고 **인화**할 수 있습니다. 너무 많은 포인트를 사용하면 곡선에서 원하지 않게 튀어나오는 부분이 생깁니다. 따라서 간격을 넓게 하여 앵커 포인트를 그리고 방향선의 길이와 각도를 조정하여 곡선의 모양을 만드는 것이 좋습니다.

1. [펜 도구]를 선택합니다. 
2. 곡선을 시작하려는 위치에 [펜 도구]를 **놓** 다음 마우스 버튼을 **뿔**다.  
첫 번째 앵커 포인트가 나타나고 [펜 도구] 포인트가 **화살표**로 바뀝니다. Photoshop에서 포인트는 드래그를 시작한 후에만 바뀝니다.
3. 곡선 선분을 드래그하여 만들고 있는 곡선 선분의 경사를 설정한 다음 마우스 버튼을 **놓**니다.

일반적으로 그리려는 다음 앵커 포인트까지의 거리의 **1/3** 정도 방향선을 늘립니다. 방향선의 **한쪽** 또는 **양쪽** 두를 나중에 조정할 수 있습니다.

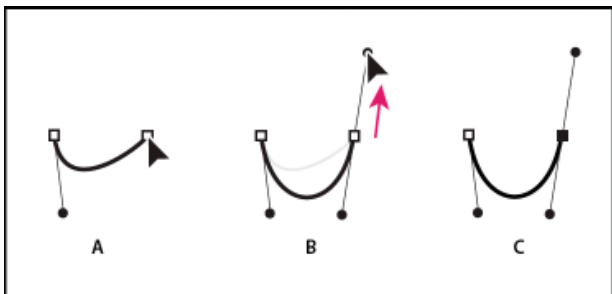
도구의 이동을 **45°**의 배수로 제한하려면 **Shift** 키를 키펀 상태에서 드래그합니다.



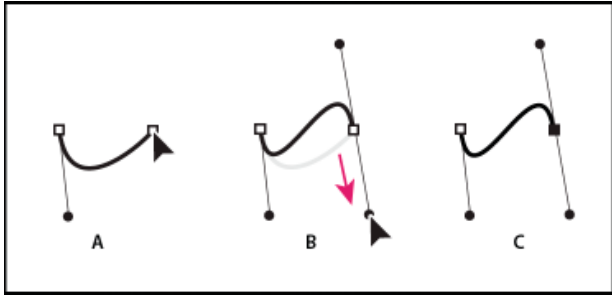
곡선의 첫 번째 점 그리기

**A.** 펜 도구 위치 지정 **B.** 마우스 버튼을 키펀 상태에서 드래그하기 시작 **C.** 드래그하여 방향선 늘리기.

4. 곡선 선분을 끝내려는 위치에 [펜 도구]를 **놓** 후 다음 중 하나를 수행합니다.
  - **C**자 모양의 곡선을 만들려면 이전 방향선과 반대 방향으로 드래그한 다음 마우스 버튼을 **놓**니다.



- S자 모양의 곡선을 만들려면 이전 방향선과 같은 방향으로 드래그한 다음 마우스 버튼을 놓습니다.



S자 곡선 그리기

5. 일련의 매끄러운 곡선을 만들려면 다양한 위치에서 [펜 도구]를 계속 드래그합니다. 곡선의 끝이 아니라 각 곡선의 시작 및 끝에 앵커 포인트를 놓습니다.

기준점의 방향선을 꺾으려면 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 키했을 때 방향선을 드래그합니다.

6. 패스를 완성하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패스를 닫려면 [펜 도구]를 첫 번째(빈) 앵커 포인트 위로 가져옵니다. 위치가 올바르게 지정되면 [펜 도구] 포인트 마우스를 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.
- 패스를 열어 뿔대로 두려면 모든 객체 이외의 부분을 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Command** 키(Macintosh)를 키했을 상태에서 클릭하고 다른 도구를 선택하거나 [편집] > [전체 선택 해제]를 선택합니다.

맨 위로

## 앵커 포인트 추가 또는 삭제

앵커 포인트를 추가하여 패스를 보다 효과적으로 제어하거나 열린 패스를 연장할 수 있습니다. 그러나 필요 이상으로 많은 포인트를 추가하지 않는 것이 좋습니다. 패스에 포인트가 적을수록 편집, 표시 및 인쇄가 쉬워집니다. 패스를 보다 간단하게 만들려면 불필요한 포인트는 삭제하십시오.

도구 상자에는 점을 추가하거나 삭제하는 세 가지 도구(펜 도구, 고정점 추가 도구 및 고정점 삭제 도구)가 포함되어 있습니다.

기본적으로 [펜 도구]는 선택한 패스 위에 뿔우 [앵커 포인트 추가 도구]로 바뀌고 앵커 포인트 위에 뿔우 [앵커 포인트 삭제 도구]로 바뀝니다.

참고: 앵커 포인트를 삭제할 때 **Delete** 키, 백스페이스 키 및 **Clear** 키를 사용하거나 [편집] > [오리기] 또는 [편집] > [지우기] 명령을 사용하지 마십시오. 이러한 키 또는 명령을 사용하면 해당 점에 연결된 점과 선분이 삭제됩니다.

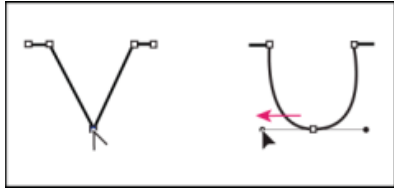
1. 수정할 패스를 선택합니다.
2. [펜 도구]를 마우스 버튼으로 클릭하여 키했을 상태에서 [펜 도구], [앵커 포인트 추가 도구] 또는 [앵커 포인트 삭제 도구]를 선택합니다.
3. 앵커 포인트를 추가하려면 패스 선분 위에 포인터를 놓아 클릭합니다. 앵커 포인트를 삭제하려면 앵커 포인트 위에 포인터를 놓아 클릭합니다.

맨 위로

## 패스의 앵커 포인트 조정

[펜 도구]를 사용하여 곡선을 그릴 때는 **등점**, 즉 연속된 곡선 패스에 있는 앵커 포인트를 만듭니다. 곡선 선분에 연결된 직선이나 직선 선분을 그릴 때는 **꼭지점**, 즉 직선 패스에 있거나 직선 패스와 곡선 패스의 접점에 있는 앵커 포인트를 만듭니다.

기본적으로 선택한 등점은 속이 빈 원형으로 나타나고, 선택한 꼭지점은 속이 빈 정사각형으로 나타납니다.



방향점을 꼭지점 밖으로 드래그하여 등점 만들기

## 앵커 포인트 이동 또는 추가

- 앵커 포인트를 이동하려면 [세부 선택 도구] 로 포인트를 드래그합니다.
- 앵커 포인트를 조금씩 이동하려면 [세부 선택 도구]로 포인트를 선택하고 **화살** 키를 사용하여 해당 포인트를 이동합니다. 여러 포인트를 한꺼번에 선택하려면 **Shift** 키를 킼 상태에서 포인트를 클릭합니다.
- 앵커 포인트를 추가하려면 [펜 도구]로 선분을 클릭합니다. 더하기(+) 기호가 [펜 도구] 옆에 나타나면 아직 선택하지 않은 경우에는 [펜 도구]로 클릭하여 선택한 다음 앵커 포인트를 추가합니다.

## 앵커 포인트 삭제

곡선 패스에서 필요하지 않은 앵커 포인트를 **삭제**하면 곡선이 최적화되어 결과 **SWF** 파일 크기가 작아집니다.

- 꼭지점을 **삭제**하려면 [펜 도구]로 포인트를 한 번 클릭합니다. **빼(-)** 기호가 [펜 도구] 옆에 나타나면 앵커 포인트를 선택한 선분에서 **삭제**할 수 있습니다. 선분을 아직 선택하지 않은 경우에는 [펜 도구]로 클릭하여 선택한 다음 앵커 포인트를 **삭제**합니다.
- 등점을 **삭제**하려면 [펜 도구]로 점을 한 번 클릭합니다. **빼(-)** 기호가 [펜 도구] 옆에 나타나면 앵커 포인트를 선택한 선분에서 **삭제**할 수 있습니다. 선분을 아직 선택하지 않은 경우에는 [펜 도구]로 클릭하여 선택한 다음 꼭지점을 **삭제**합니다. 한 번 클릭하면 포인트가 꼭지점으로 변환되고 한 번 더 클릭하면 포인트가 **삭제**됩니다.

## 직선과 곡선 간 선분 변환

한 선에 있는 여러 선분을 직선 선분에서 곡선 선분으로 변환하려면 꼭지점을 등점으로 변환합니다. 또한 반대로 변환할 수 있습니다.


- 꼭지점을 등점으로 변환하려면 [세부 선택 도구]로 점을 선택한 다음 **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 킼 상태에서 해당 점을 드래그하여 접선 핸들을 배치합니다.
- 등점을 꼭지점으로 변환하려면 [펜 도구]로 점을 클릭합니다. 포인터 옆에 있는 캐럿(^) 표시자는 커서가 등점 위에 있음을 나타냅니다.



## 선분 조정

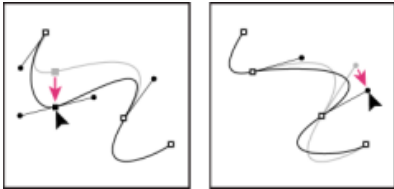
선분의 각도 또는 뒀을 변경하거나 곡선 선분을 조정하여 곡선의 경사 또는 방향을 변경하려면 직선 선분을 조정합니다.

등꺾의 접선 핸들을 이동하면 점 양쪽 곡선이 조정됩니다. 꼭지점의 접선 핸들을 이동하면 접선 핸들과 같은 쪽 있는 곡선만 조정됩니다.

- 직선 선분을 조정하려면 [세부 선택 도구] 를 선택한 다음 직선 선분을 선택합니다. [세부 선택 도구]를 사용하여 선분의 앵커 포인트를 새 위치로 드래그합니다.
- 곡선 선분을 조정하려면 [세부 선택 도구]를 선택한 다음 해당 선분을 드래그합니다.

참고: 경로를 클릭하면 **Flash Professional**에 앵커 포인트가 표시됩니다. [세부 선택 도구]로 선분을 조정하면 패스에 포인트가 추가될 수 있습니다.

- 곡선의 포인트나 접선 핸들을 조정하려면 [세부 선택 도구]를 선택한 다음 곡선 선분의 앵커 포인트를 선택합니다.
- 앵커 포인트 양쪽 곡선 모양을 조정하려면 앵커 포인트를 드래그하거나 접선 핸들을 드래그합니다. 곡선을 45°의 배수로 제한하려면 **Shift** 키를 푼 상태에서 마우스를 드래그합니다. 접선 핸들을 개별적으로 드래그하려면 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option** 키(**Macintosh**)를 푼 상태에서 드래그합니다.




앵커 포인트를 드래그하거나 방향점을 드래그합니다.

맨 위로 

## 펜 도구 환경 설정

[펜 도구] 포인터의 모양, 그릴 때 표시되는 미리 보기 선분 및 선택한 앵커 포인트의 모양에 대한 환경 설정을 지정합니다. 선택한 선분과 앵커 포인트는 해당 선 및 포인트가 표시되는 레이어의 외곽선 색상을 사용합니다.

1. [펜 도구]를 선택한 다음 [편집] > [환경 설정](**Windows**) 또는 [**Flash**] > [환경 설정](**Macintosh**)을 선택합니다. 
2. [범주] 목록에서 [드로잉]을 선택합니다.
3. [펜 도구]에 대한 다음과 같은 옵션을 설정합니다.

펜 티 보기 표시 그리면서 선분을 미리 볼 수 있습니다. 스테이지에서 포인터를 이동하면서 마우스를 클릭하여 선분의 끝점을 만들기 전까지 미리 보기 선분이 표시됩니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 끝점을 만들 때까지 선분이 나타나지 않습니다.

채워진 점으로 표시 선택한 앵커 포인트를 속이 빈 점으로 표시하고 선택하지 않은 앵커 포인트는 채진 점으로 표시합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 선택한 앵커 포인트는 채진 점으로 표시되고 선택하지 않은 앵커 포인트는 속이 빈 점으로 표시됩니다.

정밀 커 표시 선을 보다 정확한 위치에 나타내기 위해 [펜 도구] 포인터를 기본 [펜 도구] 아이콘 대신 십자 모양 포인터로 표시하도록 지정합니다. [펜 도구]를 사용할 때 기본 [펜 도구] 아이콘을 표시하려면 이 옵션을 선택 취소합니다.

참고: 십자 모양 포인터와 기본 [펜 도구] 아이콘 사이를 전환하려면 **Caps Lock** 키를 누릅니다.

4. [확인]을 클릭합니다.

#### 추가 참조

- 선 및 모양 변형
- [획 및 채움 색상 조정](#)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

## 일관된 텍스트 모양을 위한 글꼴 포함

제작된 SWF 파일이 인터넷에서 컴퓨터로 재생될 때는 제작자가 사용한 **꼴** 해당 컴퓨터에서 사용하지 **못** 수도 있습니다. 제작자가 의도한 대로 텍스트 모양이 유지되도록 보장하기 위해 전체 **꼴**는 **꼴** 일부 **꼴** 문자를 포함할 수 있습니다. 제작된 SWF 파일에 문자를 포함하면 파일을 재생하는 컴퓨터에 관계없이 SWF 파일에서 해당 **꼴** 사용할 수 있습니다. **꼴** 포함한 다음에는 제작된 SWF 파일의 어딘가에서든 해당 **꼴** 사용할 수 있습니다.

Flash Professional CS5부터 Flash에서는 텍스트를 포함하는 모든 텍스트 객체에서 사용되는 모든 문자가 자동으로 포함됩니다. 포함된 **꼴**볼을 직접 만들면 런타임에 사용자 입력을 받거나 ActionScript로 텍스트를 편집하는 등의 경우에 텍스트 객체가 추가 문자를 사용할 수 있습니다. 앵커링 속성이 [장치 **꼴**용]으로 설정된 텍스트 객체의 경우에는 포함된 **꼴** 필요하지 않습니다. FLA 파일에 포함된 **꼴** 지정하면 SWF 파일을 제작할 때 해당 **꼴** 포함됩니다.

SWF 파일에 **꼴** 포함시켜서 텍스트 모양이 올바르게 표시되도록 해야 하는 네 가지 일반적인 경우는 다음과 같습니다.

- FLA 파일에서 만드는 텍스트 객체가 일관적인 텍스트 모양이 필요한 디자인의 일부로 포함되는 경우
- [장치 **꼴**용] 외의 앵커링 옵션을 사용하는 경우에는 **꼴** 포함시켜야 합니다. 이 **꼴** 하지 않으면 텍스트가 사라지거나 올바르게 나타나지 않을 수 있습니다.
- FLA 파일에서 ActionScript를 이용하여 텍스트를 동적으로 생성하는 경우
- ActionScript를 이용하여 동적 텍스트를 만들 때는 ActionScript에서 사용할 **꼴** 지정해야 합니다.
- SWF 파일에 텍스트 객체가 포함되고 이 SWF 파일을 필요한 **꼴** 포함되지 않은 다른 SWF 파일에서 로드할 수 있는 경우

[**꼴**함] 대화 상자에서는 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 포함된 모든 **꼴** 한 곳에서 관리합니다.
- 포함된 각 **꼴** 대해 **꼴**볼을 만듭니다.
- **꼴** 대한 포함된 문자의 사용자 정의 범위뿐만 아니라 미리 정의된 범위를 선택합니다.
- 동일 파일에서 TLF(Text Layout Framework) 및 클래식 텍스트를 모두 사용하고 각각에 대해 포함된 **꼴** 사용합니다. Flash Professional CC에서는 TLF 텍스트를 사용할 수 없습니다. 자세한 내용은 [Flash Professional CC에서 Flash Professional CS6 파일 열기](#)를 참조하십시오.
- 포함된 문자와 **꼴** 텍스트 객체를 연관하는 이전의 방식에 따라 포함된 **꼴** 갖는 Flash Professional CS4 및 이전 FLA 파일을 계속 사용합니다. 이전 FLA 파일을 열 경우 Flash Professional CS5 및 이후 버전에서는 [**꼴**함] 대화 상자에서 이러한 이전에 포함된 **꼴** 편집할 수 있습니다.

SWF 파일에서 **꼴** 문자를 포함하려면

1. Flash에서 FLA 파일을 열고 다음 중 하나를 수행하여 [**꼴**함] 대화 상자를 엽니다.
  - [텍스트] > [**꼴**함]을 선택합니다.
  - [라이브러리] 패널 옵션 메뉴에서 [**꼴**가]를 선택합니다.
  - [라이브러리] 패널 트리 보기에서 빈 공간을 마우스 오른쪽 **클릭**으로 클릭하고 [새 **꼴** 선택]을 선택합니다.

- 텍스트 속성 관리자에서 [포함] 버튼을 클릭합니다.
2. [포함] 대화 상자에 아직 **할** 선택되지 않았으면 [추가] 버튼(+)을 클릭하여 FLA 파일에 새로 포함된 **할** 추가합니다.  
[라이브러리] 또는 텍스트 속성 관리자에서 [포함] 대화 상자를 열면 **할** 목이 대화 상자에 자동으로 표시됩니다.
  3. [옵션] 탭에서 포함하려는 **할** [집합] 및 [스타일]을 선택합니다.  
텍스트 속성 관리자 또는 [라이브러리] 패널에서 [포함] 대화 상자를 연 경우 현재 선택한 항목에 사용된 **할** 대화 상자에 자동으로 표시됩니다.
  4. [문자 범위] 섹션에서 포함하려는 문자 범위를 선택합니다. 문자를 많이 포함시 **할** 제작된 SWF 파일의 크기가 커집니다.
  5. **할**의 추가 문자만 포함하려는 경우 "함께 포함할 문자" 필드에 입력합니다.
  6. 포함된 **할** 불을 ActionScript 코드에서 사용할 수 있도록 하려면 [ActionScript] 탭에서 [ActionScript에 내보내기]를 선택합니다.
  7. [ActionScript에 내보내기]를 선택한 경우 외곽선 형식도 선택합니다. TLF 텍스트 컨테이너의 경우 [TLF(DF4)]를 외곽선 형식으로 선택합니다. 클래식 텍스트 컨테이너의 경우에는 [클래식(DF3)]을 선택합니다.  
TLF 및 클래식 텍스트 컨테이너에 사용할 별도의 포함된 **할** 불을 만들어야 합니다.  
TLF(DF4) 외곽선 형식은 PostScript Type 1 **할** 사용할 수 없습니다. TLF(DF4)를 사용하려면 Flash Player 버전 10 이상이 필요합니다.
  8. **할** 불을 공유 예셋으로 사용하려면 [ActionScript] 탭의 [공유] 섹션에서 옵션을 선택합니다. 공유 예셋 사용에 대한 자세한 내용은 [파일 간 라이브러리 예셋 공유](#)를 참조하십시오.

포함된 **할** 불의 매개 변수를 편집하려면

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [라이브러리]에서 **할** 불을 마우스 오른쪽 **할** 버튼으로 클릭하고 [속성]을 선택합니다.
  - 스테이지에서 텍스트 컨테이너를 선택하고 [속성 관리자]의 [문자] 섹션에서 [포함] 버튼을 클릭합니다.
  - [라이브러리]에서 **할** 불을 선택하고 패널 옵션 메뉴에서 [속성 편집]을 선택합니다.
  - [라이브러리]에서 **할** 불의 아이콘을 두 번 클릭합니다.
  - [텍스트] > [포함]을 선택한 다음 대화 상자 **할** 있는 트리 보기에서 편집하려는 **할** 불을 선택합니다.
2. [포함] 대화 상자에서 필요한 변경을 수행한 후 [확인]을 클릭합니다.

[포함] 대화 상자의 트리 보기에는 현재 FLA 파일에 있는 모든 **할** 불이 **할** 합별로 구성되어 표시됩니다. 대화 상자가 열려 있는 동안 **할** 불은 모든 **할** 편집할 수 있으며, [확인] 버튼을 누르면 변경 사항이 커밋됩니다.

참고: Flash Professional CS5 FLA 파일을 CS4 형식으로 저장하면 **할** 불이 선택한 하위 범위가 아닌 전체 문자 범위를 포함하는 CS4 **할** 불로 변환됩니다. 모든 TLF 텍스트 블록은 클래식 텍스트 필드로 변환됩니다. **할** 불은 클래식 텍스트와의 호환성을 보장하기 위해 DefineFont3 형식으로 저장됩니다. 각 CS4 **할** 불에는 해당 **할** 불이 사용하는 각 **할** 대한 포함된 **할** 불의 전체 복사본이 포함됩니다. 또한 CS4 형식으로 저장하면 Flash Pro CS4 및 이전 버전에서 포함된 **할** 불이 저장되는 방식에 따라 포함 정보가 **할** 불을 참조하는 모든 텍스트 객체로 이동됩니다.

추가 리소스

- 문서: [지역화된 Flash 프로젝트를 위한 텍스트 서식 지정: 여러 언어를 위한 포함\(Adobe.com\)](#)

# 드로잉 환경 설정

## 드로잉 설정

선택, 세부 선택 및 율가따구 연결 옵션

드로잉 설정으로 물리기, 매끄럽게 만들기 및 곧게 만들기 비헤이비어를 지정할 수 있습니다. 각 옵션에 대한 **환경** 설정을 변경하고, 각 옵션을 켜거나 끌 수 있습니다. **환경** 설정은 컴퓨터 스크린의 해상도와 현재 장면의 확대/축소율 따라 상대적입니다. 기본적으로 각 옵션은 켜져 있으며 [보통] **환경**치로 설정되어 있습니다.

맨 위로

## 드로잉 설정

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택한 다음 [드로잉]을 선택합니다.
2. [드로잉] 범주에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

펜 도구 [펜 도구]에 대한 옵션을 설정할 수 있습니다. 마지막으로 클릭한 점에서 포인터의 현재 위치까지 미리 보기 선을 표시하려면 [펜 미리 보기 표시]를 선택합니다. 제어점을 비어 있는 정사각형 대신 **췌진** 작은 정사각형으로 표시하려면 [췌진 점으로 표시]를 선택합니다. [펜 도구]를 사용할 때 [펜 도구] 아이콘 대신 십자 커서를 표시하려면 [정밀 커서 표시]를 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 클릭의 정확한 대상을 보다 쉽게 확인할 수 있습니다.

선 연결 그리는 선의 끝이 기존 선분에 얼마나 가까워야 다른 선에 있는 가장 가까운 지점에 끝점이 물리는지를 결정합니다. 이 설정으로 수평선 및 수직선 인식 즉, 수평선 또는 수직선에 얼마나 유사하게 그려야 **Flash Professional**에서 해당 선을 정확히 수평선 또는 수직선으로 표시하는지도 제어할 수 있습니다. [객체에 물리기]가 켜져 있는 경우 이 설정은 객체가 서로 얼마나 가까워야 물리는지를 제어합니다.

곡선 매끄럽게 만들기 드로잉 모드가 [곧게] 또는 [매끄럽게]로 설정되어 있는 경우 [연필 도구]로 그린 곡선에 적용되는 매끄러움 정도를 지정합니다. 곡선이 매끄러울수록 변형하기가 쉬운 반면, 곡선이 거칠수록 원본 선의 획과 유사합니다.

참고: 기존 곡선을 더 매끄럽게 만들려면 [수정] > [모양] > [매끄럽게] 또는 [수정] > [모양] > [최적화]를 사용하십시오.

선 인식 [연필 도구]로 그린 선분이 얼마나 곧아야 **Flash Professional**에서 해당 선분을 완전한 직선 선분으로 만드는지를 정의합니다. [선 인식]이 꺼져 있는 상태에서 선을 그리는 경우 나중에 하나 이상의 선분을 선택하고 [수정] > [모양] > [곧게]를 선택하여 선을 곧게 만들 수 있습니다.

모양 인식 원형, 타원형, 정사각형, 직사각형과 90° 및 180° 원호를 그릴 때 얼마나 정확하게 그려야 기하학적 모양으로 인식되어 정확하게 다시 그려지는지를 제어합니다. 선택할 수 있는 옵션에는 [끄기], [엄격], [보통] 및 [환경]이 있습니다. [엄격]의 경우 모양을 상당히 정확하게 그려야 하지만 [환경]의 경우 대략으로 그리면 모양이 다시 그려집니다. [모양 인식]이 꺼져 있는 상태에서 그리는 경우 나중에 하나 이상의 모양(예: 연결된 선분)을 선택하고 [수정] > [모양] > [곧게]를 선택하여 선을 곧게 만들 수 있습니다.

클릭 정확도 포인터가 항목과 얼마나 가까이 있어야 **Flash Professional**에서 해당 항목을 인식하는지 지정합니다.


[맨 위로](#)

## 선택, 세부 선택 및 올가미구 연결 옵션

객체 드로잉 모드를 사용하여 모양을 만들 경우 [선택 도구], [세부 선택 도구] 및 [올가미 도구] 연결 감지 옵션을 지정하십시오. 기본적으로 객체는 도구의 사각형 윤곽이 객체를 완전히 **휩**싼 경우에만 선택됩니다. 이 옵션을 선택 **켜**하면 [선택 도구], [세부 선택 도구] 또는 [올가미 도구]의 선택 윤곽이 객체의 일부만 **휩**싼 경우에도 전체 객체가 선택됩니다.

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.
2. [일반] 범주에서 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 선택 윤곽으로 완전히 **휩**싸인 객체와 점만 선택하려면 [연결 감지 선택 및 올가미 도구]를 선택 **켜**합니다. 선택 영역 내부에 있는 점들은 계속 선택된 상태로 있습니다.
  - 선택 윤곽으로 일부만 **휩**싸인 객체나 그물 선택하려면 [연결 감지 선택 및 올가미 도구]를 선택합니다.

참고: [세부 선택 도구]는 동일한 연결 감지 설정을 사용합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 심볼 크기 조절 및 캐싱

스태이지에서 내용 크기 조절

9슬라이스 크기 조절 및 동영상 클립볼

9슬라이스 크기 조절을 사용하여 동영상 클립볼 편집

비트맵 캐싱을 사용하여 렌더링 성능 향상

심볼 인스턴스에 대한 비트맵 캐싱 지정

캐시된 심볼 인스턴스에 대해 배경색 지정(CS5.5만 해당)

맨 위로

## 스태이지에서 내용 크기 조절

다음과 같은 방법으로 스테이지에서 항목의 크기를 조절할 수 있습니다.

- [자유 변형 도구], [속성] 패널 또는 [변형] 패널을 사용하여 개별 심볼 인스턴스의 크기를 조절합니다.
- 9슬라이스 크기 조절과 위에 나열된 도구 및 패널을 사용하여 개별 심볼 인스턴스의 크기를 조절합니다.
- 스테이지의 크기를 조절할 때 스테이지의 전체 내용 크기를 조절합니다(CS5.5만 해당).

## 개별 심볼 인스턴스 크기 조절

1. 스테이지에서 심볼 인스턴스를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [도구] 패널에서 [자유 변형 도구]를 선택한 후에 인스턴스의 모서리나 가장자리를 드래그하여 크기를 조절합니다.
  - [속성] 패널([원우] > [속성])을 열고 인스턴스의 [높이] 및 [폭] 속성을 편집합니다.
  - [변형] 패널([원우] > [변형])을 열고 인스턴스의 [폭 조절] 및 [높이 조절] 속성을 편집합니다.

## 스태이지의 크기를 조절할 때 모든 내용의 크기 조절(CS5.5만 해당)

1. [수정] > [문서]를 선택합니다.
2. [문서 설정] 대화 상자에서 문서의 [높이] 및 [폭] 크기에 대한 새 값을 입력합니다. 이것이 스테이지 크기입니다.
3. [스태이지에 맞게 크기 조절] 옵션을 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.  
모든 프레임의 모든 내용에 크기 조절이 적용됩니다.

## 자습서 및 비디오

- 비디오: [Flash Professional CS5.5 - 예셋 크기 조절\(4:20, Adobe TV\)](#)
- ActionScript 3.0 예제: [여러 스크린에서 사용하도록 예셋 크기 조절\(Paul Trani, cookbooks.adobe.com\)](#)

맨 위로

## 9슬라이스 크기 조절 및 동영상 클립볼

9슬라이스 크기 조절을 사용하면 동영상 클립의 **썸** 영역에 크기 조절 작업을 적용하는 방법을 지정할 수 있으며 크기 조절 후에도 동영상 클립이 제대로 표시되도록 할 수 있습니다. 일반 크기 조절을 사용할 경우 **Flash Professional**에서는 동영상 클립의 모든 부분을 수평과 수직 모두 균등한 크기로 조절합니다. 대부분의 동영상 클립에서 이러한 균등 크기 조절을 사용하면 클립의 그래픽, **특** 사각형 동영상 클립의 모서리와 가장자리 부분이 이상하게 보입니다. 버튼과 같이 사용자 인터페이스 요소로 사용되는 동영상 클립의 경우에도 마찬가지입니다.

동영상 클립은 눈금 형태의 오버레이와 함께 시각적으로 9개의 섹션으로 구분되며, 각 섹션의 크기는 **썸**적으로 조절됩니다. 동영상 클립의 시각적 **활성**을 유지하기 위해 모서리의 크기는 조절되지 않지만 이미지의 나머지 영역은 필요에 따라 **비율** 유지된 상태로 크거나 작게 조절됩니다.

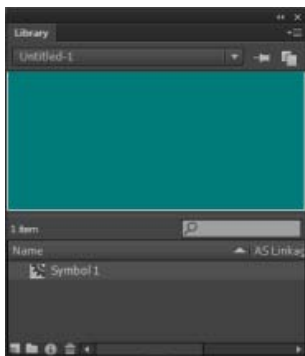
동영상 클립 심볼에 9슬라이스 크기 조절을 적용하면 안내선과 함께 [라이브러리] 패널 미리 보기에 표시됩니다. 스테이지에서 동영상 클립 인스턴스의 크기를 조절할 때 [실시간 미리 보기 활성화] 기능이 켜져 있는 경우([컨트롤] > [실시간 미리 보기 활성화]) 9슬라이스 크기 조절이 적용된 상태로 심볼이 스테이지에 표시됩니다.

참고: [실시간 미리 보기] 설정은 **ActionScript 3.0** 문서에서는 사용할 수 없습니다.

참고: 9슬라이스 크기 조절은 그래픽 또는 버튼 심볼에 적용할 수 없습니다. 9슬라이스 활성 동영상 클립 안에 있는 비트맵은 9슬라이스 왜곡 없이 정상적으로 크기가 조절되지만 기타 다른 동영상 클립의 내용은 9슬라이스 안내선에 따라 크기가 조절됩니다.

참고: 9슬라이스 크기 조절은 경우에 따라 "scale 9"라고도 합니다.

9슬라이스 활성 동영상 클립에는 중첩체가 포함될 수 있지만 동영상 클립 안에 있는 **썸** 유형의 객체만 9슬라이스 방식으로 적절하게 크기가 조절됩니다. 동영상 클립의 크기를 조절할 때 내부 객체가 있는 동영상 클립에도 9슬라이스 크기 조절을 적용하려면 해당 중첩체가 모양, 드로잉 객체, **그림**은 그래픽 심볼이어야 합니다.



라이브러리 패널에서 9슬라이스가 활성화되어 스테이지에서 크기가 조절된 심볼

9슬라이스 크기 조절에 대한 비디오 자습서는 다음을 참조하십시오.

- [www.adobe.com/go/vid0204\\_kr](http://www.adobe.com/go/vid0204_kr)
- [www.adobe.com/go/vid0205\\_kr](http://www.adobe.com/go/vid0205_kr)

맨 위로

## 9슬라이스 크기 조절을 사용하여 동영상 클립볼 편집

기본적으로 슬라이스 안내선은 심볼의 가장자리에서 심볼의 폭 및 높이의 **25%(1/4)**되는 지점에 배치됩니다. 심



볼 편집 모드에서 슬라이스 안내선은 심볼 위에 겹쳐 점선으로 나타납니다. 또한 슬라이스 안내선은 페이스트보드로 드래그해도 물리지 않습니다. 심볼이 스테이지에 있을 때는 안내선이 나타나지 않습니다.

스테이지에서는 제자리에서 9슬라이스-활성 심볼을 편집할 수 없으며 심볼 편집 모드에서 편집해야 합니다.

참고: 9슬라이스-활성 동영상 클립 심볼에서 만든 인스턴스를 변형할 수 있지만 **클**서는 안 됩니다. 이러한 인스턴스를 **클**면 예상치 못한 결과가 발생할 수 있습니다.

9슬라이스 크기 조절에 대한 비디오 자습서는 다음을 참조하십시오.

- [www.adobe.com/go/vid0204\\_kr](http://www.adobe.com/go/vid0204_kr)
- [www.adobe.com/go/vid0205\\_kr](http://www.adobe.com/go/vid0205_kr)

## 기존 동영상 클립볼에 9슬라이스 크기 조절 활성화

1. 소스 문서가 열린 상태에서 [윈도우] > [라이브러리]를 선택합니다.
2. [라이브러리] 패널에서 동영상 클립, 버튼 또는 그래픽 심볼을 선택합니다.
3. [라이브러리] 패널 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
4. [9슬라이스 크기 조절의 안내선 활성화]를 선택합니다.

## 9슬라이스-활성 동영상 클립볼 편집

1. 다음 중 하나를 수행하여 심볼 편집 모드로 들어갑니다.
  - 스테이지에서 심볼의 인스턴스를 선택하고 마우스 오른쪽 **클**릭(Windows)하거나 **Control** 키를 키펀 상태에서 **클**릭(Macintosh)한 다음 [편집]을 선택합니다.
  - [라이브러리] 패널에서 심볼을 선택하고 마우스 오른쪽 **클**릭(Windows)하거나 **Control** 키를 키펀 상태에서 **클**릭(Macintosh)한 다음 [편집]을 선택합니다.
  - [라이브러리] 패널에서 심볼을 두 번 **클**릭합니다.
2. 수평 또는 수직 안내선을 이동하려면 안내선을 드래그하여 **출**니다. 심볼에 대한 [라이브러리] 미리 보기에서 안내선의 위치가 새로 업데이트됩니다.

맨 위로 ↑

## 비트맵 캐싱을 사용하여 렌더링 성능 향상

런타임 비트맵 캐싱을 사용하면 정적 동영상 클립(예: 배경 이미지)이나 버튼 심볼이 런타임에 비트맵으로 캐시되도록 지정하여 재생 성능을 최적화할 수 있습니다. 기본적으로 **Flash Player**는 모든 프레임에서 스테이지의 각 **픽** 항목을 다시 그립니다. 동영상 클립 또는 버튼 심볼을 비트맵으로 캐싱하면 이미지는 비트맵이 되고 스테이지에서의 위치는 변하지 않으므로 **Flash Player**가 계속해서 항목을 다시 그릴 필요가 없어집니다. 따라서 재생 성능이 상당히 개선됩니다.

예를 들어 **복합** 배경이 있는 애니메이션을 만들 때 배경에 포함된 모든 항목이 들어 있는 동영상 클립을 만듭니다. 속성 관리자에서 배경 동영상 클립에 대해 [비트맵으로 캐시]를 선택합니다. 재생 중 배경은 현재 화면 깊이로 저장된 비트맵으로 렌더링됩니다. **Flash Player**는 스테이지에서 비트맵을 빠르게 한 번만 그려서 애니메이션이 빠르고 보다 자연스럽게 재생되도록 합니다.

비트맵을 캐싱하지 않으면 애니메이션이 느리게 재생될 수 있습니다.

비트맵 캐싱을 사용하면 동영상 클립을 사용하고 그 자리에 자동으로 고정할 수 있습니다. 영역이 변경되면 **픽** 데이터로 비트맵 캐시가 업데이트됩니다. 이 프로세스에서는 **Flash Player**가 다시 그려야 하는 횟수를 최소화하고 더 자연스럽게 빠르게 재생할 수 있습니다.

애니메이션의 각 프레임에서 동영상 클립의 내용이 아니라 위치가 변경되는 **복합** 정적인 동영상 클립에서만 런타임 비트맵 캐싱을 사용하십시오. 내용이 **복합** 동영상 클립인 경우에만 런타임 비트맵 캐싱 사용 시 재생이나 런타임 성능이 향상되는 것을 확인할 수 있습니다. 단순한 동영상 클립을 통한 런타임 비트맵 캐싱에서는 성능이 향상되지 않습니다.

자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0](#) [웹](#)의 캐싱을 활성화해야 하는 경우를 참조하십시오.

Guy Watson은 Flash Professional 개발자 센터에서 비트맵 캐싱 사용에 대해 자세히 설명하는 "Flash에서 비트맵 캐싱 사용(Using Bitmap Caching in Flash)"이라는 문서를 작성했습니다.

[애니메이션 및 FLA 파일 최적화\(7:24\)\(CS3\)](#) 비디오 자습서에서는 런타임 비트맵 캐싱 사용과 관련된 [토픽](#)을 제공합니다.

참고: 동영상 클립 및 버튼 심볼에만 [런타임 비트맵 캐싱 사용] 옵션을 사용할 수 있습니다.

다음과 같은 상황에서는 [런타임 비트맵 캐싱 사용]이 선택되어 있더라도 동영상 클립은 비트맵을 사용하지 않고 대신 [텍스트](#) 데이터를 사용하여 동영상 클립이나 버튼 심볼을 렌더링합니다.

- 비트맵이 너무 클 경우(어떤 방향이든 2,880 픽셀 이상)
- Flash Player가 비트맵의 메모리를 할당하지 못해 메모리 부족 오류가 발생하는 경우

---

[맨 위로](#)

## 심볼 인스턴스에 대한 비트맵 캐싱 지정

1. 스테이지에서 동영상 클립이나 버튼 심볼을 선택합니다.
2. 속성 관리자에서 [비트맵으로 캐시] 옵션(CS5)을 선택하거나 [렌더링] 메뉴에서 [비트맵으로 캐시]를 선택합니다.

---

[맨 위로](#)

## 캐시된 심볼 인스턴스에 대해 배경색 지정(CS5.5만 해당)


심볼 인스턴스에 대해 [비트맵 캐싱]이 설정되어 있으면 인스턴스에 대해 [불투명](#) 배경색을 선택할 수 있습니다. 기본적으로 배경은 [투명](#)합니다.

1. 스테이지에서 인스턴스를 선택합니다.
2. [속성] 패널의 [표시] 섹션에 있는 [비트맵 배경] 메뉴에서 [불투명]을 선택합니다.
3. 색상 선택기에서 배경색을 선택합니다.

## 비디오 및 자습서

- 비디오: [Flash Professional CS5.5 - 비트맵으로 내보내기 및 비트맵으로 캐시](#) (2:06, Adobe TV)

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 그래픽 필터

필터  
필터를 사용한 작업  
필터 적용

맨 위로

## 필터

### 필터 개요

필터는 텍스트, 버튼 및 동영상 클립에 풍부한 시각적 효과를 더할 수 있는 그래픽 효과입니다. 적용하는 필터에 모션 트윈을 사용하여 애니메이션 효과를 적용하는 기능은 **Flash Pro**의 고유한 기능입니다.

**Flash Pro** 블렌드 모드를 사용하여 합성 이미지를 만들 수 있습니다. 합성은 두 개 이상의 객체가 겹칠 때 투명도 또는 색상 상호 작용에 변화를 주는 과정입니다. 또한 블렌드 모드를 사용하면 객체와 이미지의 불투명도를 추가적으로 제어할 수 있습니다. **Flash Pro** 블렌드 모드를 사용하여 기본적인 이미지 쇼에서 세부 묘사를 할 수 있는 강 표시 또는 그림자를 만들거나 색상이 흐린 이미지에 색상을 입힐 수 있습니다.

### 애니메이션 필터

타임라인에서 필터에 애니메이션 효과를 적용할 수 있습니다. 트윈으로 결합된 개별 키프레임에 있는 객체는 중간 프레임에서 트윈된 해당 필터의 매개 변수를 갖게 됩니다. 필터에서 트윈 반대편 끝에 일치하는 필터(동일한 유형의 필터)가 없는 경우 효과가 애니메이션 시퀀스의 끝까지 지속되도록 일치하는 필터가 자동으로 추가됩니다.

트윈 한쪽에 필터가 없거나 각 끝에서 필터가 다른 순서로 적용되는 경우 모션 트윈을 사용하지 않도록 **Flash Pro**는 다음을 수행합니다.

- 필터가 적용된 동영상 클립에 모션 트윈을 적용하는 경우 트윈 반대쪽에 키프레임을 삽입하면 트윈 시작 프레임에서처럼 트윈 마지막 프레임에서 동일한 필터가 같은 순서로 쌓여 동영상 클립에 자동 적용됩니다.
- 각각 다른 필터를 적용한 두 개의 서로 다른 프레임에 동영상 클립을 배치하고 두 프레임 사이에 하나의 모션 트윈을 적용하는 경우 **Flash Pro**는 가장 많은 필터를 사용한 동영상 클립을 가장 먼저 처리합니다. 이때 **Flash Pro**는 첫 번째 동영상 클립에 적용된 필터를 두 번째 동영상 클립에 사용된 필터와 비웁니다. 두 번째 동영상 클립에 일치하는 필터가 없는 경우 **Flash Pro**는 매개 변수가 없고 기존 필터의 색상과 같은 더미 필터를 생성합니다.
- 두 개의 키프레임 사이에 모션 트윈 존재하고 하나의 키프레임에서 객체에 필터를 추가하는 경우 **Flash Pro**는 필터가 트윈 다른쪽에 있는 키프레임에 도달하면 동영상 클립에 더미 필터를 자동으로 추가합니다.
- 두 개의 키프레임 사이에 모션 트윈 존재하고 하나의 키프레임에서 객체의 필터를 제거하는 경우 **Flash Pro**는 필터가 트윈 다른쪽에 있는 키프레임에 도달하면 동영상 클립에서 해당 필터를 자동으로 제거합니다.
- 모션 트윈 시작과 끝에 설정된 필터 매개 변수가 서로 일치하지 않는 경우 **Flash Pro**는 삽입된 프레임에 시작 프레임의 필터 설정을 그대로 적용합니다. 트윈 시작과 끝에 아웃, 내부 그림자 내부 광선 그라디언트 광선 유형 및 그라디언트 경사와 같은 매개 변수가 서로 다르게 설

정되어 있으면 설정 불일치가 발생합니다.

예를 들어, 그림자 필터를 사용하여 모션 트윈 만든 다음 트윈 첫 번째 프레임에는 아웃을 사용한 그림자를 적용하고 트윈 마지막 프레임에는 내부 그림자를 적용하는 경우 **Flash Pro**는 모션 트윈에서 일치하지 않는 필터를 수정합니다. 이 경우 **Flash Pro**는 트윈 첫 번째 프레임에 사용된 필터 설정 즉, 아웃을 사용한 그림자를 적용합니다.

## 필터 및 **Flash Player** 성능

객체에 적용하는 필터의 유형, 개수 및 품질은 **SWF** 파일을 재생할 때 성능에 영향을 줄 수 있습니다. 객체에 적용하는 필터 수가 많을수록 사용자가 만든 시각적 효과를 올바르게 표시하기 위해 **Adobe® Flash® Player**에서 처리해야 하는 계산 횟수가 늘어납니다. 이 때문에 객체에 적용하는 필터 수를 제한하는 것이 좋습니다.

각 필터에는 적용된 필터의 값과 품질을 조절할 수 있는 컨트롤이 포함되어 있습니다. 속도가 빠른 컴퓨터에서는 낮은 설정을 사용하면 성능이 향상됩니다. 컴퓨터에서 광범위하게 재생할 내용을 작성하거나 사용자의 컴퓨터 성능을 정확히 알지 못하는 경우 품질 수준을 [낮음]으로 설정하면 재생 성능을 최대화할 수 있습니다.

## Pixel Bender 필터

**Adobe Pixel Bender™**는 **Adobe**에서 개발한 프로그램 언어로, 이를 통해 사용자는 **Flash**와 **After Effects**에서 사용할 사용자 정의 필터, 효과 및 블렌드 모드를 만들 수 있습니다. **Pixel Bender**는 플랫폼 하드웨어이며 다양한 **GPU** 및 **CPU** 아키텍처에서 효율적으로 자동 실행되도록 설계되었습니다.

**Pixel Bender** 개발자는 **Pixel Bender** 코드를 작성하고 파일 확장명 **pbj**를 붙여 해당 코드를 텍스트 파일에 저장하는 방식으로 필터를 만듭니다. 작성한 후에는 모든 **Flash** 문서에서 **Pixel Bender** 필터를 사용할 수 있습니다. 필터를 로드하고 관련 제어 기능을 사용하려면 **ActionScript® 3.0**을 사용하십시오.

**ActionScript**에서 **Pixel Bender**를 사용하여 작업하는 방법에 대한 자세한 내용은 [ActionScript 3.0 개발자 안내서](#)를 참조하십시오.

**Lee Brimelow**는 자신의 블로그(<http://theflashblog.com/?cat=44>)에 유용한 몇 가지 **Pixel Bender** 예제를 게시했습니다.

다음 비디오 자습서에서는 **Flash Pro**에서 **Pixel Bender** 필터를 사용하는 방법을 보여 줍니다.

[맨 위로](#)

## 필터를 사용한 작업

### **Flash Professional CC**의 개선 사항

객체에 새 필터를 추가할 때마다 속성 관리자에는 해당 객체에 적용된 필터 목록에 새 필터가 추가됩니다. 이미 적용한 필터를 제거할 수 있으며 객체에 여러 가지 필터를 적용할 수도 있습니다. 필터를 텍스트, 버튼, 동영상 클립, 구성 요소 및 컴파일된 클립 객체에만 적용할 수 있습니다.

객체에 동일한 필터나 필터 세트를 간단하게 적용할 수 있는 필터 설정 라이브러리를 만들 수 있습니다. **Flash Pro**는 사용자가 [필터] > [프리셋] 메뉴에 있는 속성 관리자의 [필터] 섹션에서 만든 필터 프리셋을 저장합니다.

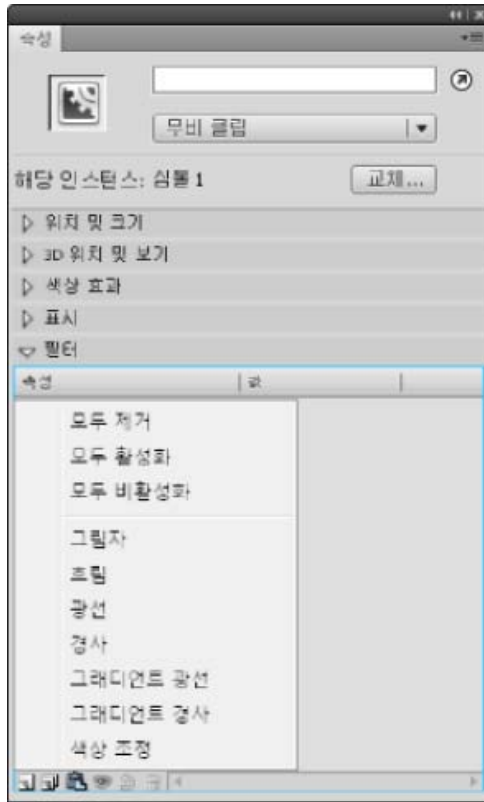
**Flash Professional CS6** 이전 버전에서는 필터를 동영상 클립과 버튼 심볼에만 적용하도록 제한되었습니다. **Flash Professional CC**에서는 이제 필터를 컴파일된 클립 및 동영상 클립 구성 요소에 추가로 적용할 수 있습니다. 따라서 버튼을 한두 번 클릭하여 다양한 효과를 구성 요소에 직접 추가할 수 있으므로 응용 프로그램이 훨씬 다채워집니다. **Flash Pro CS6**에서 필터나 다른 효과를 구성 요소에 추가하려면 동영상 클립 심볼 안에 "포함"해야 했습니다. 즉, 다음과 같은 페이지입니다.

**Flash Professional CS6** 이하 버전에서는 구성 요소를 심볼 안에 포함한 후 필터나 다양한 다른 종류의 효과를 추가할 수 있습니다. 그러나 이 방법은 해결 방법일 뿐 관되는 모범 사례는 아닙니다.

**Flash Professional CC**에서는 [속성] 패널의 [필터], [색상 효과] 및 [디스플레이 설정] 옵션을 사용하여 직접 구성 요소에 다양한 필터를 적용할 수 있습니다. 이 중요 개선 사항을 이해하기 쉽도록 다음 예제를 고려해 봅니다.

## 버튼 구성 요소에 경사 필터 추가

1. 스테이지에서 구성 요소를 만들거나 추가합니다.
2. 구성 요소를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [심볼로 변환]을 선택합니다.
1. [구성 요소] 패널에서 스테이지에 버튼을 만들거나 추가한 후 버튼을 선택합니다.
2. [속성] 패널의 [필터] 섹션에서 **+** 버튼 드롭다운 목록을 클릭하고 [경사] 필터를 선택합니다. [경사] 필터의 속성 및 값이 표시됩니다.
3. 원하는 속성에 대해 적절한 값을 수정 또는 설정합니다. 예를 들어 [X 회전], [Y 회전], [강], [그림자] 등의 속성을 수정하거나 설정합니다. 선택한 버튼에서 즉시 효과가 반영됨을 알 수 있습니다.



속성 관리자의 필터 추가 메뉴

## 필터 적용 또는 제거


1. 필터를 적용하거나 제거할 텍스트, 버튼 또는 동영상 클립 객체를 선택합니다.
2. [속성] 패널의 [필터] 섹션에서 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 필터를 추가하려면 **+** 버튼을 클릭하고 필터를 선택합니다. 원하는 모양을 **썸** 때까지 설정을 시험해 보십시오.
  - 필터를 제거하려면 적용된 필터 목록에서 제거할 필터를 선택하고 [필터 제거] 버튼 **-** 을 클릭합니다. 프리셋을 **삭**하거나 이름을 변경할 수 있습니다.

## 필터 복사하여 붙여넣기

1. 필터를 복사하려는 객체를 선택하고 [필터] 패널을 선택합니다.
2. 복사할 필터를 선택하고 **⚙** 버튼을 클릭합니다. 드롭다운에서 [선택한 필터 복사]를 클릭합니다. 모든 필터를 복사하려면 [모든 필터 복사]를 선택합니다.
3. 필터를 적용할 객체를 선택하고 버튼을 클릭합니다. 드롭다운에서 [필터 붙여넣기]를 클릭


합니다.


## 객체에 프리셋 필터 적용

1. 필터 프리셋을 적용하려는 객체를 선택하고 [필터] 탭을 선택합니다.
2.  버튼을 클릭하여 드롭다운을 엽니다.
3. 드롭다운 목록의 아래쪽에 있는 사용 가능한 프리셋 목록에서 적용하려는 필터 프리셋을 선택합니다.


참고: 객체에 필터 프리셋을 적용하면 **Flash Pro**는 선택한 객체에 현재 적용되어 있는 모든 필터를 프리셋에 사용된 필터로 바꿉니다.

## 객체에 적용된 필터 활성화 또는 비활성화

- 기본적으로 모든 필터는 활성화 상태로 유지됩니다. [필터] 목록에서 필터를 비활성화할 필터 이름 옆의  아이콘을 클릭합니다. 필터를 활성화하려면 필터 이름 옆의 X 버튼을 클릭합니다.

참고: 목록에 있는 다른 필터의 활성화 상태를 전환하려면 [필터] 목록에서 활성화 아이콘을 **Alt** 키를 키펀 상태에서 클릭(**Windows**)하거나 **Option** 키를 키펀 상태에서 클릭(**Macintosh**)합니다. **Alt** 키를 키펀 상태에서  아이콘을 클릭하면 선택한 필터는 활성화되고 목록에 있는 다른 필터는 모두 비활성화됩니다.

## 객체에 적용된 모든 필터 활성화 또는 비활성화

-  버튼을 클릭하고 드롭다운에서 [모두 활성화] 또는 [모두 비활성화]를 선택합니다.



참고: 목록에 있는 모든 필터를 활성화하거나 비활성화하려면 [필터] 목록에서 활성화 또는 비활성화 아이콘을 **Ctrl** 키를 키펀 상태에서 클릭합니다.

## 프리셋 필터 라이브러리 만들기

필터 설정을 동영상 클립과 텍스트 객체에 간단하게 적용할 수 있는 프리셋 라이브러리로 저장합니다. 또한 다른 사용자에게 필터 구성 파일을 제공하여 필터 프리셋을 공유합니다. 필터 구성 파일은 다음 위치의 **Flash Pro Configuration** 폴더에 저장되어 있는 **XML** 파일입니다.



- Windows 7 및 8: C:\Users\사용자 이름\AppData\Local\Adobe\Flash CC\언어\Configuration
- (**Flash Professional CS6** 이하 버전만 해당) Windows XP: C:\Documents and Settings\사용자 이름\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\언어\Configuration\Filters\filename.xml
- (**Flash Professional CS6** 이하 버전만 해당) Windows Vista: C:\Users\사용자 이름\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\언어\Configuration\Filters\filename.xml
- Macintosh: Macintosh HD/Users/사용자 이름/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/언어/Configuration/Filters/filename.xml

## 프리셋 설정을 사용하여 필터 라이브러리 만들기



1. 선택한 객체에 필터를 적용합니다.
2.  버튼을 클릭하여 새 필터를 추가합니다.
3. 필터를 선택하고  버튼을 클릭한 다음 [프리셋으로 저장]을 선택합니다.

4. [다른 이름으로 프리셋 저장] 대화 상자에 필터 설정 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

#### 필터 프리셋 이름 변경

1.  버튼을 클릭하고 새 필터를 추가합니다.
2. 필터를 선택하고  버튼을 클릭합니다. [프리셋 편집]을 클릭합니다.
3. 수정하려는 프리셋 이름을 두 번 클릭합니다.
4. 새 프리셋 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

#### 필터 프리셋 삭제

1.  버튼을 클릭하고 새 필터를 추가합니다.
2. 필터를 선택하고  버튼을 클릭합니다.
3. [프리셋 편집]을 클릭합니다.
4. [프리셋 편집] 대화 상자에서 제거할 프리셋을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.

맨 위로 

## 필터 적용









### 그림자 적용

[그림자] 필터는 표면에 그림자가 생기는 객체의 모습을 시뮬레이션합니다.

# Text ...

그림자 필터가 적용된 텍스트

클래식 트윈 있는 그림자 샘플은 Flash 샘플 페이지([www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_kr))을 참조하십시오. 샘플 zip 파일을 다운로드 및 압축 해제하고 Graphics\AnimatedDropShadow 디렉터리로 이동하십시오.

1. 그림자를 적용하려는 객체를 선택합니다.
2. 속성 관리자의 [필터] 섹션에서  버튼을 클릭하고 [그림자]를 선택합니다.
3. 필터 설정 편집:
  - 그림자의 폭과 높이를 설정하려면 [X 획] 및 [Y 획] 값을 설정합니다.
  - 그림자의 어두운 정도를 설정하려면 [값] 값을 설정합니다. 수치값이 클수록 그림자가 진해집니다.
  - 그림자에 대한 품질 수준을 선택합니다. [높음]은 가우시안 의 품질 수준과 비슷합니다. [빠름]은 재생 성능을 최대화합니다.
  - 그림자의 각도를 설정하려면 값을 입력합니다.
  - 그림자가 객체와 떨어져 있는 거리를 설정하려면 [거리] 값을 설정합니다.
  - 소스 객체에 아웃(또는 시각적으로 를 설정하고 아웃 이미지에 그림자만 표시하려면 [아웃]을 선택합니다.
  - 객체의 경계 내에 그림자를 적용하려면 [내부 그림자]를 선택합니다.
  - 객체를 치고 그림자만 표시하려면 [객체 ]을 선택합니다. [객체 ]을 사용하여 실제

같은 그림자를 간편하게 만들 수 있습니다.

- [색상 선택기]를 열고 그림자 색상을 설정하려면 [색상] 컨트롤을 클릭합니다.

## 기울어진 그림자 만들기



그림자 필터를 기울일 실제같이 보이는 그림자 만들기


1. 그림자를 기울일 객체를 선택합니다.
2. 소스 객체를 복제합니다([편집] > [복제] 선택).
3. 복제된 객체를 선택하고 [자유 변형 도구]를 사용하여 기울입니다([수정] > [변형] > [회전 및 기울이기]).
4. 복제한 동영상 클립 또는 텍스트 객체에 [그림자] 필터를 적용합니다. 복제한 객체에 그림자가 이미 있는 경우에만 적용됩니다.
5. [필터] 패널에서 [객체 줌]을 선택하여 그림자는 표시된 상태로 두고 복제한 객체만 줍니다.
6. [수정] > [배열] > [뒤로 보내기]를 선택하여 복제한 객체와 해당 그림자를 복제한 원래 객체 뒤에 배치합니다.
7. 원하는 모양이 될 때까지 [그림자] 필터 설정과 기울어진 그림자의 각도를 조정합니다.

## 흐림 적용

[흐림 효과] 필터는 객체의 가장자리와 세부 묘사를 부드럽게 만듭니다. 객체에 흐림 효과를 적용하면 객체가 다른 객체 뒤에 있는 것처럼 보이거나 객체가 움직이는 것처럼 보입니다.

# Text ...

흐림 효과 필터가 적용된 텍스트

1. 흐림 효과를 적용할 객체를 선택하고 [필터]를 선택합니다.
2.  버튼을 클릭하고 [흐림]을 선택합니다.
3. [필터] 탭에서 다음과 같이 필터 설정을 편집합니다.
  - 흐림 효과의 폭과 높이를 설정하려면 [X 흐림] 및 [Y 흐림] 값을 설정합니다.
  - 흐림 효과의 품질 수준을 선택합니다. [높음]은 가우시안 흐림의 품질 수준과 비슷합니다. [낮음]은 재생 성능을 최대화합니다.




## 광선 적용

[광선] 필터를 사용하여 객체의 가장자리 주위에 색상을 적용할 수 있습니다.

# Text ...


광선 필터가 적용된 텍스트



1. 광선을 적용할 객체를 선택하고 [필터]를 선택합니다.
2.  버튼을 클릭하고 [광선]을 선택합니다.
3. [필터] 탭에서 다음과 같이 필터 설정을 편집합니다.
  - 광선의 폭과 높이를 설정하려면 [X ] 및 [Y ] 값을 설정합니다.
  - [색상 선택기]를 열고 광선 색상을 설정하려면 [색상] 컨트롤을 클릭합니다.
  - 광선의 선명도를 설정하려면 [강] 값을 설정합니다.
  - 소스 객체에 **아웃**(또는 시각적으로 **깎**)을 설정하고 **아웃** 이미지에 광선만 표시하려면 [녹아웃]을 선택합니다.

Text ...

아웃 옵션을 사용한 광선 필터 사용




- 객체의 경계 내에 광선을 적용하려면 [내부 광선]을 선택합니다.
- 광선의 품질 수준을 선택합니다. [높음]은 가우시안 의 품질 수준과 비슷합니다. [낮음]은 재생 성능을 최대화합니다.

## 경사 적용

[경사]를 적용하면 객체에 **강**가 생기 객체가 배경 표면에서 위로 경사져 있는 것처럼 보입니다.

Text ...

경사가 적용된 텍스트









1. 경사를 적용할 객체를 선택하고 [필터]를 선택합니다.
2.  버튼을 클릭하고 [경사]를 선택합니다.
3. [필터] 탭에서 다음과 같이 필터 설정을 편집합니다.
  - 경사의 유형을 설정하려면 [유형] 메뉴에서 경사를 선택합니다.
  - 경사의 폭과 높이를 설정하려면 [X ] 및 [Y ] 값을 설정합니다.
  - **웹** 색상 팔레트에서 경사의 그림자 색상과 **강** 색상을 선택합니다.
  - 경사의 폭에는 영향을 주지 않고 경사의 불투명도를 설정하려면 [강] 값을 설정합니다.
  - 경사진 가장자리에 생긴 그림자 각도를 변경하려면 [각도] 값을 설정합니다.
  - 경사의 폭을 정의하려면 [거리]에 대한 값을 입력합니다.
  - 소스 객체에 **아웃**(또는 시각적으로 **깎**)을 설정하고 **아웃** 이미지에 경사만 표시하려면 [녹아웃]을 선택합니다.

## 그라디언트 광선 적용

그라디언트 광선을 적용하면 광선 표면에 그라디언트 색상이 사용된 광선 효과가 만들어집니다. 그라디언트 광선을 사용하려면 그라디언트 시작 부분에 알파 값이 0인 색상을 하나 선택해야 합니다. 이 색상의 위치는 이동할 수 없지만 색상은 변경할 수 있습니다.








# Text ...

그라디언트 광선이 적용된 텍스트

1. 그라디언트 광선을 적용할 객체를 선택합니다.
2. 속성 관리자의 [필터] 섹션에서  버튼을 클릭하고 [그라디언트 광선]을 선택합니다.
3. [필터] 탭에서 다음과 같이 필터 설정을 편집합니다.
  - [유형]  메뉴에서 객체에 적용하려는 광선 유형을 선택합니다.
  - 광선의 폭과 높이를 설정하려면 [X ] 및 [Y ] 값을 설정합니다.
  - 광선의 폭에는 영향을 주지 않고 광선의 불투명도를 설정하려면 [값] 값을 설정합니다.
  - 광선에 생긴 그림자 각도를 변경하려면 [각도] 값을 설정합니다.
  - 그림자가 객체와 떨어져 있는 거리를 설정하려면 [거리] 값을 설정합니다.
  - 소스 객체에  (또는 시각적으로  )을 설정하고  이미지에서 그라디언트 광선만 표시하려면 [마스크]를 선택합니다.
  - 광선에 그라디언트 색상을 지정합니다. 그라디언트에는 상호 페이드 또는 블렌드되는 두 가지 이상의 색상이 포함되어 있습니다. 그라디언트 시작 부분에 선택한 색상을 알파 색상이라고 합니다.
  - 그라디언트의 색상을 변경하려면 그라디언트 정의 막대 아래의 색상 포인트 중 하나를 선택한 다음 그라디언트 막대 바로 아래에 나타나는 색상 영역을 클릭하여 [색상 선택기]를 표시합니다. 이러한 포인트를 사용하여 그라디언트에서 해당 색상의 레벨 및 위치를 조정할 수 있습니다.
  - 그라디언트에 포인트를 추가하려면 그라디언트 정의 막대 또는 그 아래를 클릭합니다. 15가지 색상 변화가 있는 그라디언트를 만들려면 색상 포인트를 15개까지 추가합니다. 그라디언트의 포인트 위치를 변경하려면 그라디언트 정의 막대를 따라 포인트를 드래그합니다. 포인트를 제거하려면 그라디언트 정의 막대의 아래쪽 끝으로 포인트를 드래그합니다.
  - 그라디언트 광선의 품질 수준을 선택합니다. [높음]은 가우시안 의 품질 수준과 비슷합니다. [낮음]은 재생 성능을 최대화합니다.

## 그라디언트 경사 적용

경사 표면에 그라디언트 색상을 사용한 상태에서 그라디언트 경사를 적용하면 객체가 배경 위로 올라와 있는 것 같은 솟아오른 모양이 만들어집니다. 그라디언트 광선을 사용하려면 그라디언트 중간 부분에 알파 값이 0인 색상을 하나 선택해야 합니다.

1. 그라디언트 경사를 적용할 객체를 선택합니다.
2. 속성 관리자의 [필터] 섹션에서  버튼을 클릭하고 [그라디언트 경사]를 선택합니다.
3. [필터] 탭에서 다음과 같이 필터 설정을 편집합니다.
  - [유형]  메뉴에서 객체에 적용하려는 경사 유형을 선택합니다.
  - 경사의 폭과 높이를 설정하려면 [X ] 및 [Y ] 값을 설정합니다.
  - 경사의 폭에는 영향을 주지 않고 경사의 매끄러운 정도에 영향을 주려면 [값]에 대한 값을 입력합니다.
  - 광원의 각도를 설정하려면 [각도]에 대한 값을 입력합니다.
  - 소스 객체에  (또는 시각적으로  )을 설정하고  이미지에서 그라디언트 경사만 표시하려면 [마스크]를 선택합니다.
  - 경사에 대한 그라디언트 색상을 지정합니다. 그라디언트에는 상호 페이드 또는 블렌드되는 두 가지 이상의 색상이 포함되어 있습니다. 중간 포인트는 그라디언트의 알파 색상을 제


어합니다. 알파 포인트의 색상은 변경할 수 있지만 그라디언트에서 이 색상의 위치는 변경할 수 없습니다.

그라디언트의 색상을 변경하려면 그라디언트 정의 막대 아래의 색상 포인트 중 하나를 선택한 다음 그라디언트 막대 바로 아래에 나타나는 색상 영역을 클릭하여 [색상 선택기]를 표시합니다. 그라디언트에서 해당 색상의 레벨 및 위치를 조정하려면 이러한 포인트를 사용합니다.

그라디언트에 포인트를 추가하려면 그라디언트 정의 막대 또는 그 아래를 클릭합니다. 15가지 색상 변화가 있는 그라디언트를 만들려면 색상 포인트를 15개까지 추가합니다. 그라디언트의 포인트 위치를 변경하려면 그라디언트 정의 막대를 따라 포인트를 드래그합니다. 포인트를 제거하려면 그라디언트 정의 막대의 아래쪽 끝으로 포인트를 드래그합니다.

## 색상 조정 필터 적용

[색상 조정] 필터를 통해 대비, 밝기, 채도, 색조 등 선택한 객체의 색상 특성을 세밀하게 제어할 수 있습니다.

1. 색상을 조정할 객체를 선택합니다.
2. 속성 관리자의 [필터] 섹션에서  버튼을 클릭하고 [색상 조정]을 선택합니다.
3. 색상 특성에 대한 값을 입력합니다. 특성 및 해당되는 값은 다음과 같습니다.

대비 이미지의 **강**, 그림자 및 중간톤을 조절합니다.

밝기 이미지의 밝기를 조절합니다.


채도 색의 **강**을 조절합니다.

색조 색상의 음영을 조절합니다.

4. 색상에 대한 모든 조정 값을 0으로 재설정하여 객체를 원래 상태로 되돌리려면 [필터 재설정]을 클릭합니다.

- [Pixel Bender 셰이더를 사용한 작업](#)
- 인스턴스의 색상 및 투명도 변경

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# SVG 파일 내보내기

## SVG란?

Flash Professional CC에서 SVG 내보내기 작업 과정

아트워크를 SVG 형식으로 내보내기

Adobe Illustrator를 통해 SVG 파일 상호 변경

[맨 위로](#)

## SVG란?

SVG(Scalable Vector Graphics)는 2차원 이미지를 묘사하기 위한 마크업 언어입니다. SVG 파일은 웹에서, 인쇄에, 그리고 소형의 모바일 장치에서 해상도의 영향을 받지 않는 HiDPI 그래픽을 제공합니다. CSS로 SVG를 스타일할 수 있고 스크립팅과 애니메이션을 지원하기 때문에 SVG가 웹 애플리케이션의 통합된 부분이 됩니다.

GIF, JPEG 및 PNG와 같은 일부 일반 이미지 형식은 부피가 크고 대개 해상도가 낮습니다. SVG 형식은 이미지를 벡터 모양, 텍스트 및 필터 효과의 형태로 묘사하여 더 많은 값을 제공합니다. SVG 파일은 압축 형태로 되어 있어 상이나 리소스 제한이 있는 환경 장치에서도 높은 품질의 그래픽을 제공합니다. 선명도, 상세도 또는 명확성을 잃지 않고도 화면에서 SVG 이미지를 확대하여 볼 수 있습니다. 또한 SVG는 텍스트와 색상 지원이 뛰어나므로 스테이지에 나타나는 이미지 그대로를 볼 수 있습니다. SVG 형식은 전적으로 XML을 기반으로 하며 개발자와 다른 사용자 모두에게 여러 가지 이점을 제공합니다.

[맨 위로](#)

## Flash Professional CC에서 SVG 내보내기 작업 과정

Flash Professional CC에서 SVG 형식 버전 1.1로 내보낼 수 있습니다. Flash Professional 내에서 제공되는 다양한 디자인 도구를 사용하여 풍부한 아트워크를 시각적으로 만든 후 SVG로 내보낼 수 있습니다.

Flash Professional CC에서 애니메이션의 선택한 프레임 및 키프레임을 내보낼 수 있습니다. 또한 내보낸 아트워크가 벡터 형식이므로 이미지를 다른 크기로 조정할지라도 해상도가 높습니다.

SVG 내보내기 기능은 이전 FXG 내보내기(2013년 6월에 Flash Professional CC에서 대체됨)를 대체합니다. SVG 내보내기 기능의 성능과 그 출력 품질이 매우 뛰어나다는 것을 확인하게 됩니다. 또한 FXG와 비교하여 SVG에서는 내용 손실이 최소화되었습니다.

## 필터 효과를 포함하는 아트워크

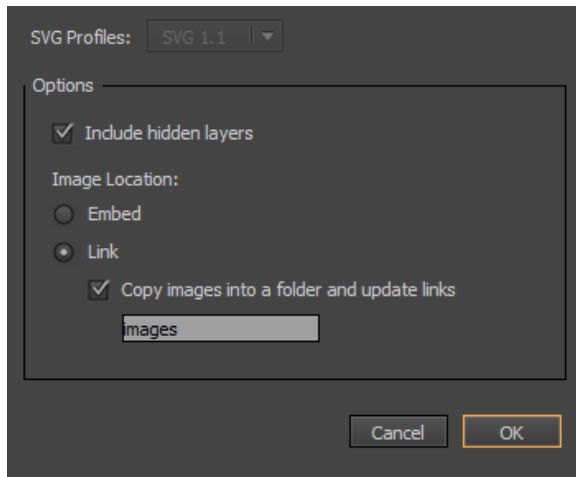
SVG로 Flash Pro에서와 완전히 동일한 필터 효과를 나타낼 수 있습니다. Flash와 SVG에서 사용할 수 있는 필터 사이에 일대일 매핑이 없기 때문입니다. 하지만 Flash Pro에서는 SVG 내에서 사용할 수 있는 여러 다른 프리미티브 필터를 조합하여 활용합니다.

## 여러 심볼 처리

SVG 내보내기 기능을 통해 내용 손실 없이도 원활하게 여러 심볼을 처리합니다. Flash Pro 내 스테이지의 아트워크와 출력이 거의 동일합니다.

## 아트워크를 SVG 형식으로 내보내기

1. Flash Professional CC에서 재생 헤드를 적절한 프레임으로 이동합니다.
2. 파일 > 내보내기 > 이미지내보내기를 선택합니다. 또는 파일 > 제작 설정(SVG 이미지 옵션을 기타 형식 섹션에서 선택)을 선택합니다.
3. 파일을 저장할 위치를 입력하거나 찾습니다. SVG를 다른 이름으로 저장 유형으로 선택했는지 확인합니다.
4. 확인을 클릭합니다.
5. SVG 내보내기 대화 상자에서 SVG 파일로 포함 또는 연결을 선택합니다.
  - 숨겨진 레이어 포함 Flash 문서의 모든 **숨겨진** 레이어를 내보냅니다. [**숨겨진** 레이어 내보내기]를 선택 **숨겨진** 것으로 표시된 모든 레이어(동영상 클립 내에 중첩 레이어 포함)가 결과 SVG에 내보내지지 않습니다. 이 경우 하면 레이어를 볼 수 없게 만들어 다른 버전의 Flash 문서를 쉽게 테스트할 수 있습니다.
  - 포함: SVG 파일에 비트맵을 포함합니다. SVG 파일 내에 비트맵을 직접 포함하려는 경우 이 옵션을 사용합니다.
  - 연결: 비트맵 파일의 경로에 대한 링크를 제공합니다. SVG 파일에서 비트맵을 포함하지 않고 비트맵에 대한 링크를 제공하려는 경우 이 옵션을 사용합니다. 폴더에 이미지 복사 옵션을 선택하는 경우 SVG 파일을 내보내는 위치에 만들어지는 *images* 폴더 내에 비트맵이 저장됩니다. 폴더에 이미지 복사 옵션을 선택하지 않는 경우 SVG 파일에서 비트맵이 원본 소스 위치로부터 참조됩니다. 비트맵 소스 위치를 사용할 수 없는 경우에는 *svg* 파일 내에 포함됩니다.
  - 이미지를 **/Images** 폴더로 복사: 비트맵을 **/Images**로 복사할 수 있습니다. 현재 **/Images** 폴더가 없을 경우 SVG를 내보내는 위치에 생성됩니다.



6. 확인을 클릭합니다.

참고: 일부 Flash Professional 기능은 SVG 형식에서 지원되지 않습니다. 이러한 기능을 사용하여 만든 내용은 내보낼 때 제거되거나, 지원되는 기능으로 기본 설정됩니다. 자세한 내용은 이 문서를 참조하십시오.

또는 [제작 설정] 대화 상자를 사용하여 Flash Professional CC 내(파일 > 제작 설정)에서 SVG 파일을 내보낼 수도 있습니다. SVG 파일을 내보내려면 기타 형식 섹션에서 SVG 옵션을 선택하십시오.

참고: SVG는 최신 업데이트가 적용된 최신 브라우저에서만 보는 것이 좋습니다. 일부 그래픽 필터 및 색상 효과가 Internet Explorer 9 등과 같은 이전 버전의 브라우저에서는 올바르게 렌더링되지 않을 수 있기 때문입니다.

## Adobe Illustrator를 통해 SVG 파일 상호 변경


Flash Professional CC에서 Adobe Illustrator를 통해 내용을 상호 변경할 수 있습니다. 이 작업 과정은 Flash Professional CC(13.0)에서 지원하지 않는 FXG 내보내기 기능을 대체합니다. SVG 파일을 Flash Professional 내에서 내보내고 Adobe Illustrator 내로 가져올 수 있습니다. Adobe Illustrator 내에서 SVG 파일을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 이 [도움말 항목](#)을 참조하십시오.

아트워크에 알갱이 편집을 만들고 좀 더 세부적인 효과를 추가하려면 이 작업 과정을 사용하십시오. Illustrator를 사용하여 그림자와 같은 효과를 아트워크에 추가할 수 있습니다.

Adobe Illustrator 내에서 SVG 파일을 편집하고 편집된 내용을 Flash Pro 내에서 사용하려면 다음을 수행합니다.

1. Flash Professional CC에서 SVG로 내보냅니다.
2. Adobe Illustrator를 사용하여 SVG 파일을 열어 아트워크를 편집합니다.
3. SVG 파일을 .ai 파일로 저장한 다음 Flash Pro 내에서 가져옵니다. Flash Pro 내에서 Illustrator 파일을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 이 [문서](#)를 참조하십시오.



 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 파일 간 라이브러리 에셋 공유

런타임에 라이브러리 에셋 용

제작 시 라이브러리 에셋 용

맨 위로

## 런타임에 라이브러리 에셋 공유

### 런타임 공유 라이브러리 에셋

공유 라이브러리 에셋을 사용하면 한 FLA 파일에 있는 에셋을 다른 FLA 파일에서 사용할 수 있습니다. 이는 다음과 같은 상황에서 유용할 수 있습니다.

- 여러 개의 FLA 파일이 같은 아트워크(또는 기타 에셋)를 사용해야 하는 경우
- 디자이너와 개발자가 공동 프로젝트를 위해 별도의 FLA 파일에서 아트워크 및 **ActionScript** 코드를 편집할 수 있기를 원하는 경우

라이브러리 에셋 공유는 다음과 같이 이루어집니다.

- 런타임 공유 에셋의 경우 소스 문서의 에셋은 대상 문서에 외부 파일로 링크됩니다. 문서가 재생되는 동안, 즉 런타임에 런타임 에셋이 대상 문서로 로드됩니다. 공유 에셋이 포함된 소스 문서는 대상 문서를 제작할 때 로컬 네트워크에서 사용할 필요가 없습니다. 런타임에 대상 문서에서 공유 에셋을 사용하려면 소스 문서를 **URL**에 게시해야 합니다.

### 런타임 공유 에셋을 사용한 작업

런타임 공유 라이브러리 에셋을 사용하려면 다음과 같은 두 가지 절차 필요합니다. 첫째, 소스 문서의 제작자는 소스 문서의 공유 에셋을 정의하고 이 에셋에 대한 식별자 문자열과 소스 문서가 게시될 위치의 **URL(HTTP 또는 HTTPS만 가능)**을 입력합니다.

둘째, 대상 문서 제작자는 대상 문서의 공유 에셋을 정의하고 소스 문서의 공유 에셋에 대한 것과 같은 식별자 문자열과 **URL**을 입력합니다. 또는 대상 문서 제작자가 게시된 소스 문서에서 대상 문서 라이브러리로 공유 에셋을 드래그할 수 있습니다. [제작 설정]에 지정된 **ActionScript** 버전은 소스 문서의 **ActionScript** 버전과 일치해야 합니다.


어떤 경우든 대상 문서에 대해 공유 에셋을 사용하려면 소스 문서를 지정된 **URL**에 게시해야 합니다.

### 소스 문서의 런타임 공유 에셋 정의

소스 문서의 에셋에 대한 공유 속성을 정의하고 대상 문서에 연결하기 위해 에셋에 액세스할 수 있도록 하려면 [심볼 속성] 대화 상자나 [링크 속성] 대화 상자를 사용합니다.

1. 소스 문서가 열린 상태에서 [필요] > [라이브러리]를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [라이브러리] 패널에서 동영상 클립, 버튼 또는 그래픽 심볼을 선택하고 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [속성]을 선택합니다. [고급]을 클릭합니다.
-  볼, 사운드 또는 비트맵을 선택하고 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [링크]를 선택합니다.

3. [링크]에서 [런타임 공유에 내보내기]를 선택하여 해당 예셋을 대상 문서에 연결할 수 있도록 제공합니다.

4. 심볼의 식별자를 입력합니다. 이때 공백이 포함되면 안 됩니다. 식별자는 **Flash Professional**에서 대상 문서에 연결할 때 예셋을 식별하기 위해 사용하는 이름입니다.


참고: **Flash Professional**에서는 **ActionScript**의 객체로 사용되는 동영상 클립이나 버튼을 식별하는 데도 링크 식별자를 사용합니다. [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 "동영상 클립을 사용한 작업" 또는 **ActionScript 3.0** 개발자 안내서의 동영상 클립을 사용한 작업을 참조하십시오.

5. 공유 예셋이 포함된 **SWF** 파일이 게시되는 위치의 **URL**을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

**SWF** 파일을 제작하는 경우 지정한 **URL**에 **SWF** 파일을 게시하여 대상 문서에서 공유 예셋을 사용할 수 있도록 해야 합니다.


## 대상 문서에서 런타임 공유 예셋에 연결

**URL**을 입력하거나 예셋을 대상 문서로 드래그하여 공유 예셋에 링크할 수 있습니다.

식별자와 **URL**을 입력하여  예셋을 대상 문서에 연결

1. 대상 문서에서 [원우] > [라이브러리]를 선택합니다.

2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [라이브러리] 패널에서 동영상 클립, 버튼, 그래픽 심볼, 비트맵 또는 사운드를 선택하고 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [속성]을 선택합니다. [고급]을 클릭합니다.
-  볼을 선택하고 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [링크]를 선택합니다.

3. [링크]에서 [런타임 공유에 가져오기]를 선택하여 소스 문서의 예셋에 연결합니다.

4. 소스 문서의 심볼에 대해 사용한 식별자와 동일한 심볼, 비트맵 또는 사운드에 대한 식별자를 입력합니다. 이때 공백이 포함되면 안 됩니다.

5. 공유 예셋이 포함된 **SWF** 소스 파일이 게시되는 위치의 **URL**을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

## 드래그하여 예셋을 대상 문서에 연결

1. 대상 문서에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [열기]를 선택합니다.
- [파일] > [가져오기] > [외부 라이브러리 열기]를 선택합니다.

2. 소스 문서를 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

3. 소스 문서의 [라이브러리] 패널에서 대상 문서의 [라이브러리] 패널이나 스테이지로 공유 예셋을 드래그합니다.

## 대상 문서의 심볼에 대한 해제



1. 대상 문서의 [라이브러리] 패널에서 연결된 심볼을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 에셋이 동영상 클립, 버튼 또는 그래픽 심볼일 경우 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
  - 에셋이影片 심볼일 경우 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [링크]를 선택합니다.
2. [런타임 공유에 가져오기]를 선택 취소하고 [확인]을 클릭합니다.

맨 위로 

## 제작 시 라이브러리 에셋 공유

제작 시 에셋을 공유하면 다음과 같은 장점이 있습니다.

- 여러 FLA 파일에서 사용되는 에셋의 예비 사본이 필요 없습니다 예를 들어 웹 브라우저, iOS 및 Android를 위한 FLA를 각각 개발 중인 경우 세 파일 간에 에셋을 공유할 수 있습니다.
- 한 FLA 파일에서 공유된 에셋을 편집하면 이 에셋을 사용하는 다른 FLA 파일에도 변경 내용이 반영됩니다. 반영되는 시점은 해당 파일을 열거나 해당 파일에 포커스를 설정할 때입니다.

제작하는 동안 두 가지 방법으로 라이브러리를 공유할 수 있습니다.

- 다른 FLA 파일에 있는 심볼에서 외부 FLA 파일의 심볼에 연결하여 해당 심볼을 사용합니다.
- (CS5.5만 해당) [프로젝트] 패널에서 같은 Flash 프로젝트에 속한 FLA 파일 간에 심볼을 공유합니다. [프로젝트] 패널 사용에 대한 자세한 내용은 [Flash 프로젝트를 사용한 작업](#)을 참조하십시오.

분리된 FLA 파일의 심볼에 연결함으로써 공유하는 방법은 다음과 같이 진행됩니다.

- 제작 시 공유 에셋의 경우 제작하고 있는 FLA 파일의 심볼을 로컬 네트워크에서 제공하는 다른 FLA 파일의 심볼로 업데이트하거나 바꿉니다.
- 대상 문서의 심볼은 문서를 제작할 때 업데이트합니다.
- 대상 문서의 심볼은 원래 이름과 속성을 그대로 유지하지만 내용은 선택한 심볼의 내용으로 업데이트되거나 바뀝니다.

[프로젝트] 패널을 사용하여 심볼을 공유하는 방법은 다음과 같이 진행됩니다(CS5.5만 해당).

- [프로젝트] 패널에서 프로젝트를 만들고 프로젝트에서 FLA 파일을 만듭니다.
- 해당 FLA 파일에서 [라이브러리] 패널의 각 항목에 대한 공유 확인을 선택함으로써 다른 파일과 공유할 심볼을 지정합니다.
- 프로젝트에서 두 번째 FLA 파일을 만듭니다.
- 스테이지에 있는 레이어, 프레임 또는 항목을 복사하여 첫 번째 FLA 파일에서 두 번째 FLA 파일로 붙여넣습니다.
- Flash는 붙여넣은 요소에 있는 공유된 라이브러리 항목을 프로젝트 폴더 안의 AuthortimeSharedAssets.FLA라는 별도의 파일에 옮깁니다.

프로젝트 내에서 다음과 같은 에셋 유형을 공유할 수 있습니다.

--	--	--

에셋 유형	단독으로 공유 가능 여부	동영상 클립 안에 있는 경우 공유 가능 여부
동영상 클립 심볼	지원	지원
그래픽 심볼	지원	지원
버튼 심볼	지원	지원
꺾임 볼	지원하지 않음	지원
FLV 비디오	지원하지 않음	지원
포함된 비디오	지원하지 않음	지원
사운드(모든 형식)	지원하지 않음	지원
비트맵(모든 형식)	지원하지 않음	지원
컴파일된 클립(SWC)	지원하지 않음	지원
구성 요소(심볼 기반)	지원	지원

## 공유 심볼 업데이트 또는 바꾸기

문서의 동영상 클립, 버튼 또는 그래픽 심볼을 로컬 네트워크에서 액세스할 수 있는 **FLA** 파일의 다른 심볼로 업데이트하거나 바꿀 수 있습니다. 대상 문서의 심볼에 대한 원본 이름과 속성은 그대로 유지되지만 내용은 선택한 심볼의 내용으로 업데이트되거나 바뀝니다. 선택된 심볼에 의해 사용되는 모든 에셋도 대상 문서에 복사됩니다.

1. 문서가 열려 있을 때 [라이브러리] 패널에서 동영상 클립, 버튼 또는 그래픽 심볼을 선택하고 패널의 [옵션] 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
2. [심볼 속성] 대화 상자의 [링크] 및 [소스] 영역이 표시되지 않으면 [고급]을 클릭합니다.
3. 새 FLA 파일을 선택하려면 [찾보기]를 클릭합니다.
4. [라이브러리] 패널에서 선택한 심볼을 업데이트하거나 바꾼 데 사용할 심볼이 포함되어 있는 FLA 파일로 이동한 다음 [열기]를 클릭합니다.
5. 심볼로 이동하여 [확인]을 클릭합니다.
6. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - **CS5:** [심볼 속성] 대화 상자의 [소스]에서 [제작 전 항상 업데이트]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
  - **CS5.5:** [심볼 속성] 대화 상자의 [제작 시간 공유]에서 [자동 업데이트]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

## 프로젝트에서 공유할 에셋 정의(CS5.5만 해당)

프로젝트에서 **FLA** 파일 간에 에셋을 공유할 경우에는 한 파일에서 에셋을 편집하면 해당 에셋을 사용하는 다른 **FLA** 파일에도 변경 내용이 반영됩니다.

1. **Flash** 프로젝트를 만듭니다. [프로젝트 만들기](#)를 참조하십시오.

프로젝트의      파일에서 프로젝트에 있는 다른      파일과 공유하려는 각 라이브러리

2. **FLA** , **FLA**  
에셋에 대해 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [라이브러리] 패널을 열고 에셋 이름 옆의 [링크] 확인을 선택합니다.
  - [라이브러리] 패널에서 에셋을 선택한 상태로 패널의 [옵션] 메뉴에서 [속성]을 선택한 다음 [프로젝트와 공유]를 클릭합니다.
3. 타임라인 또는 스테이지에서 공유된 에셋을 포함하고 있는 레이어, 프레임 또는 스테이지 항목을 복사합니다.
4. 같은 프로젝트에 있는 별도의 **FLA** 파일에서 같은 프로젝트에 있는 별도의 **FLA** 파일러에 레이어, 프레임 또는 스테이지 항목을 붙여넣습니다.

## 비디오 및 자습서

- 비디오: [Flash Professional CS5.5 - 프로젝트 간 에셋 공유](#)(3:51, Paul Trani, Adobe TV)
- 자습서: [공유 에셋 및 프로젝트 패널을 사용하여 모바일 프로젝트 만들기](#)(Yuki Shimizu, Adobe.com)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 선 및 모양 변형

세부 선택 도구로 포인트 표시 및 조정

선 또는 모양 변형

선을 곧게 및 매끄럽게 만들기

곡선 최적화

모양 수정

스테이지의 모든 객체 삭제

획 또는 채우기 영역 제거

마우스로 드래그하여 지우기

[맨 위로](#)

## 세부 선택 도구로 포인트 표시 및 조정

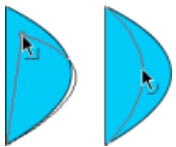
1. [세부 선택 도구]를 선택합니다.
2. 선 또는 모양 외곽선을 클릭합니다.

[맨 위로](#)

## 선 또는 모양 변형

선 또는 모양 외곽선을 변형하려면 [선택 도구]를 사용하여 선 위의 앵커포인트나 드래그합니다. 이때 포인터는 해당 선 또는 채우기에 대해 수행할 수 있는 변형 유형을 나타내도록 바뀝니다.

Flash Professional은 이동한 포인트의 새 위치에 맞게 선분의 곡선 부분을 조정합니다. 위치를 변경한 점이 끝점이면 선 톱가 늘어나거나 줄어듭니다. 위치를 변경한 포인트가 모서리이면 해당 모서리에서 만능분들은 톱가를 늘리거나 줄여도 여전히 직선입니다.



포인터 옆에 모서리 모양이 나타나면 끝점을 변경할 수 있습니다. 포인터 옆에 곡선 모양이 나타나면 곡선을 조절할 수 있습니다.

일부 브러시 획은 외곽선 형태로 보면 변형하기가 더 쉽습니다.

복합 선을 변형하기 어려운 경우 선을 매끄럽게 다듬어 일부 세부 요소를 제거하면 변형하기가 쉬워집니다. 또한 확대/축소를 높이면 더 쉽고 정확하게 모양을 변형할 수 있습니다.

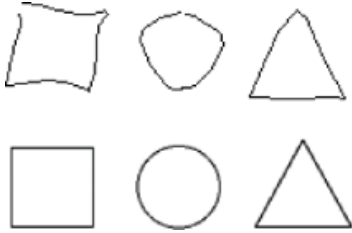
1. [선택 도구]를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 선분을 변형하려면 임의의 포인트에서 드래그합니다.
  - 선을 드래그하여 새 꼭지점을 만들려면 **Ctrl** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Macintosh)를 누른 상태에서 클릭합니다.

## 선을 곧게 및 매끄럽게 만들기

곧게 만들기 기능을 사용하면 이미 그린 선과 곡선이 조금 곧게 조정되며 이미 직선인 선분은 영향을 받지 않습니다.

참고: 자동으로 매끄럽게 만들거나 곧게 만드는 정도를 조정하려면 드로잉 설정에 대한 환경 설정을 지정하십시오.






Flash Professional에서 모양이 인식되도록 하려면 곧게 만들기 기능을 사용합니다. [모양 인식] 옵션을 끈 상태에서 타원형, 사각형 또는 삼각형 모양을 그리는 경우 [곧게 만들기] 옵션을 사용하면 모양을 완전한 기하학적 모양으로 만들 수 있습니다. 다른 요소와 접하는(연결된) 모양은 인식되지 않습니다.



모양 인식 기능을 사용하면 위쪽 모양이 아래쪽 모양으로 변환됩니다.

매끄럽게 만들기 기능을 사용하면 곡선이 매끄럽게 되고 곡선의 튀어나오거나 비뚤어진 부분이 전체적으로 줄어듭니다. 또한 곡선의 선분 수가 줄어듭니다. 매끄럽게 만드는 기능은 상대적 기능이지만 직선 선분에는 영향을 주지 않습니다. 이 기능은 특히 곡선 선분이 매우 짧아서 변형하기 어려운 경우에 유용합니다. 모든 선분을 선택하고 매끄럽게 만들면 선분 수가 줄어들면서 보다 매끄럽고 변형하기 쉬운 곡선이 생성됩니다.

매끄럽게 또는 곧게 만드는 기능을 반복해서 적용하면 각 선분의 원래 곡선 정도 또는 직선 정도에 따라 각 선분이 보다 매끄럽거나 곧게 됩니다.

- 선택된 각 획의 곡선을 매끄럽게 하려면 [선택 도구]를 선택하고 [도구] 패널의 [옵션] 섹션에서 [매끄럽게] 수정자  [매끄럽게] 수정자 버튼을 클릭할 때마다 선택된 획이 점점 매끄럽게 바뀝니다.
- 매끄럽게 하는 작업에 대한 특정 매개 변수를 입력하려면 [수정] > [모양] > [매끄럽게]를 선택합니다. [매끄럽게(고급)] 대화 상자에 [다음 보다 작은 각도 다듬기], [다음 보다 큼도 다듬기] 및 [매끄러움 값] 매개 변수에 대한 값을 입력합니다.
- 선택한 각 획기 외곽선 또는 곡선을 약간 곧게 조정하려면 [선택 도구] 를 선택하고 [도구] 패널의 [옵션] 섹션에서 [곧게] 수정자 를 클릭합니다.
- 곧게 하는 작업에 대한 특정 매개 변수를 입력하려면 [수정] > [모양] > [곧게]를 선택합니다. [곧게] 대화 상자에 [곧게 값] 매개 변수에 대한 값을 입력합니다.
- 모양 인식 기능을 사용하려면 [선택 도구] 를 선택하고 [곧게] 수정자 를 클릭하거나 [수정] > [모양] > [곧게]를 선택합니다.

## 곡선 최적화

곡선을 최적화하면 해당 요소를 나타내는 데 사용된 곡선의 수를 줄임으로써 곡선 및 획기 외곽선을 다듬을 수 있습니다. 또한 Flash Professional 문서(FLA 파일)와 내보내는 Flash Professional 응용 프로그램(SWF 파일)의 크기를 줄일 수 있습니다. 같은 요소에 최적화를 여러 번 적용할 수 있습니다.

1. 최적화할 그림 요소를 선택하고 [수정] > [모양] > [최적화]를 선택합니다.
2. 매끄러움 정도를 지정하려면 [최적화 값] 슬라이더를 드래그합니다. 결과는 선택한 곡선에 따라 다릅니다. 일반적으로 최적화를 사용하면 원본 외곽선과의 유사성이 적은 보다 적은 수

의 곡선이 생성됩니다.

3. 최적화 전후에 선택 항목의 선분 수를 나타내는 메시지를 표시하려면 [합계 메시지 표시] 옵션을 선택합니다. **Flash Professional**에서 작업이 완료된 후 메시지를 표시합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

맨 위로

## 모양 수정

1. 선을 채기로 변환하려면 하나 또는 여러 개의 선을 선택하고 [수정] > [모양] > [선을 채기로 변환]을 선택합니다. 그러면 선택한 선이 채기 모양으로 변환되어 선을 그라디언트로 채거나 선의 일부를 지울 있습니다. 선을 채기로 변환하면 파일 크기는 커지지만 일부 애니메이션에서 드로잉 속도를 높일 수 있습니다.
2. 채기 객체의 모양을 확장하려면 채기 모양을 선택하고 [수정] > [모양] > [채기 확장]을 선택합니다. [거리]에 픽셀 단위의 값을 입력하고 [방향]에서 [확장] 또는 [축소]를 선택합니다. [확장]은 모양을 크게 하고 [축소]는 모양을 작게 합니다.

이 기능은 획이 없고 세부 요소가 많지 않은 하나의 작은 채 색상 모양에 효과적입니다.

3. 객체의 가장자리를 부드럽게 하려면 채기 모양을 선택하고 [수정] > [모양] > [채기 가장자리 부드럽게]를 선택합니다. 다음 옵션을 설정합니다.

거리 부드러운 가장자리의 폭을 픽셀 단위로 나타냅니다.


단계 수 가장자리를 부드럽게 만드는 효과에 사용할 곡선의 수를 제어합니다. 단계 수가 많을수록 더 부드럽게 됩니다. 그러나 단계 수를 늘리면 파일 크기가 커지고 그리기 속도는 느립니다.

확장 또는 축소 가장자리를 부드럽게 만들기 위해 모양을 확대하거나 축소할 것인지를 제어합니다.

이 기능은 획이 없는 하나의 채기 모양에 효과적이며 **Flash Professional** 문서와 결과 SWF 파일의 파일 크기를 증가시킵니다.


맨 위로

## 스테이지의 모든 객체를 삭제

- 툴바에서 [지우개 도구]를 두 번 클릭합니다. 이 도구는 스테이지 및 페이스트보드에서 모든 유형의 내용을 지웁니다. 

맨 위로

## 획 또는 채우기 영역 제거

1. [지우개 도구]를 선택한 다음 [수도 꼭지] 수정자 를 클릭합니다. 
2. 채할 획 또는 채기 영역을 클릭합니다.

맨 위로

## 마우스로 드래그하여 지우기

1. [지우개 도구]를 선택합니다.
2. [지우개 모드] 수정자를 클릭하고 다음과 같은 지우개 모드 중에서 선택합니다.

보통 지우기 같은 레이어의 획과 채기를 지웁니다.

채우기 지우기 획기만 지우며 획에는 영향을 주지 않습니다.

선 지우기 획만 지우며 채기에는 영향을 주지 않습니다.

선택한 채우기 지우기 현재 선택한 획기만 지우며, 선택 여부에 상관없이 획에는 영향을 주지 않습니다. 이 모드에서 [지우개 도구]를 사용하려면 먼저 지우개를 선택해야 합니다.

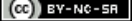
선택한 채우기 지우개 획을 시작하는 곳의 획기만 지웁니다. 비어 있는 지점에서부터 지우기 시작하면 아무것도 지워지지 않습니다 이 모드에서 획은 지우개의 영향을 받지 않습니다.

3. [지우개 모양] 수정자를 클릭하고 지우개 모양 및 크기를 선택합니다. [수도 꼭지] 수정자를 선택하지 않은 상태이어야 합니다.
4. 스테이지에서 마우스를 드래그합니다.

## 추가 참조

- 페스의 앵커 포인트 조정
- 드로잉 환경 설정

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 획, 채우기 및 그라디언트

그라디언트 채우기 만들기 또는 편집

획 및 채움 색상 조정

칠해진 영역 수정

그라디언트 및 비트맵 채우기 변형

그라디언트 또는 비트맵을 잠가 스테이지 채우기

맨 위로

## 그라디언트 채우기 만들기 또는 편집

그라디언트는 여러 색상으로 된 채우기로 한 가지 색상이 점진적으로 다른 색상으로 변화되는 것을 보여 줍니다. Flash Pro를 사용하면 그라디언트에 최대 15가지의 색상 변화를 적용할 수 있습니다. 하나 이상의 객체에 걸쳐 끄러운 색상 그라데이션을 만드는 좋은 방법은 그라디언트를 만드는 것입니다. 여러 객체에 그라디언트를 쉽게 적용할 수 있도록 그라디언트를 건본으로 저장할 수 있습니다. Flash Pro에서는 다음과 같은 두 가지 유형의 그라디언트를 만들 수 있습니다.

선형 그라디언트 - 하나의 축(가로 또는 세로)을 따라 색상이 변화됩니다.

방사형 그라디언트 - 가운데 쉼에서 시작되어 바깥쪽으로 색상이 변화됩니다. 그라디언트의 방향, 색상, 쉼 위치 및 다른 여러 가지 그라디언트 속성을 조절할 수 있습니다.

에서는 Flash Player에 사용할 수 있는 선형 및 방사형 그라디언트 컨트롤을 추가로 제공합니다. 오버플로 모드라고 하는 이러한 컨트롤을 사용하면 그라디언트의 제한을 벗어나 색상을 적용하는 방법을 지정할 수 있습니다.

그라디언트의 샘플은 Flash 샘플 페이지([www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_kr))를 참조하십시오. 샘플 zip 파일을 다운로드하고 압축 해제하여 Graphics\AnimationAndGradients 폴더로 이동한 다음 샘플에 액세스합니다.

1. 기존 아트워크에 그라디언트 채우기를 적용하려면 스테이지에서 하나 또는 여러 개의 객체를 선택합니다.
2. [색상] 패널이 표시되지 않은 경우에는 [윈도우] > [색상]을 선택합니다.
3. 색상 표시 모드를 선택하려면 패널 메뉴에서 RGB(기본 설정) 또는 HSB를 선택합니다.
4. [유형] 메뉴에서 그라디언트 유형을 선택합니다.

선형 직선의 시작점부터 끝점까지 색상이 변하는 그라디언트를 만듭니다.

방사형 가운데 쉼에서 원형 패스를 따라 바깥쪽으로 블렌드되는 그라디언트를 생성합니다.

참고: Flash Player 8 이상 버전용으로 제작하는 경우 선형 또는 방사형 그라디언트를 선택하면 [색상] 패널에 두 가지 다른 옵션이 포함됩니다. 그라디언트 제한을 벗어나 적용된 색상을 제어하는 데 사용할 수 있는 [오버플로] 메차 [유형] 메뉴 아래에 활성화되며 그라디언트 정의 막대도 표시됩니다(막대 아래의 포인터는 그라디언트의 색상을 나타냄).

5. (선택 사항) [오버플로] 메뉴에서 그라디언트에 적용할 오버플로 모드인 확장(기본 모드), 반사 또는 반복 중 하나를 선택합니다.
6. (선택 사항) SVG(Scalable Vector Graphics) 호환 선형 또는 방사형 그라디언트를 만들려면 [선형 RGB] 체크 상자를 선택합니다. 그러면 오버플로 모드를 처음 적용한 후 크기를 다르게 조절할 때 그라디언트가 부드럽게 표시됩니다.
7. 그라디언트의 색상을 변경하려면 그라디언트 정의 막대 아래의 색상 포인터 중 하나를 선택합



니다(선택한 색상 포인터 위쪽 삼각형이 검정색으로 변함). 그런 다음 그라디언트 막대 아래에 나타나는 색상 영역에서 클릭합니다. 색상의 밝기를 조정하려면 [밝기] 슬라이더를 드래그합니다.

8. 그라디언트에 포인터를 추가하려면 그라디언트 정의 막대 또는 그 아래를 클릭합니다. 이전 단계의 설명에 따라 새 포인터의 색상을 선택합니다.

색상 포인터를 15개까지 추가하여 15가지 색상 변화가 있는 그라디언트를 만들 수 있습니다.

9. 그라디언트의 포인터 위치를 변경하려면 그라디언트 정의 막대를 따라 포인터를 드래그합니다. 포인터를 제거하려면 그라디언트 정의 막대의 아래쪽 끝으로 포인터를 드래그합니다.

10. 그라디언트를 저장하려면 [색상] 패널의 오른쪽 모서리에 있는 삼각형을 클릭하고 메뉴에서 [건본 추가]를 선택합니다.

현재 문서의 [건본] 패널에 그라디언트가 추가됩니다.

11. 수평 그라디언트 대신 수직 그라디언트를 만드는 것과 같이 그라디언트를 변형하려면 [그라디언트 변형 도구]를 사용합니다. 자세한 내용은 [그라디언트 및 비트맵 채우기 변형](#)을 참조하십시오.

맨 위로

## 획 및 채움 색 조정

[도구] 패널의 [획 색상] 및 [채움 색상] 컨트롤을 사용하거나 속성 관리자의 [획 색상] 및 [채움 색상] 컨트롤을 사용하여 그래픽 객체 및 모양의 획 색상과 채움 색상을 지정할 수 있습니다.

[도구] 패널의 [획 색상] 및 [채움 색상] 섹션에는 [획 색상] 및 [채움 색상] 상자를 활성화하기 위한 컨트롤이 포함되어 있습니다. 이러한 상자는 선택된 객체의 획 또는 채우기가 색상 선택의 영향을 받는지 여부를 결정합니다. 또한 [색상] 섹션에는 색상을 신속하게 기본값으로 재설정하고, 획 색상 및 채움 색상 설정을 [없음]으로 설정하고, 채움 색상 및 획 색상을 채우는 컨트롤이 있습니다.

속성 관리자에서는 그래픽 객체 또는 모양의 획 색상과 채움 색상을 선택할 수 있을 뿐만 아니라 획의 두께 및 스타일을 지정하는 컨트롤도 사용할 수 있습니다.

이러한 컨트롤을 사용하여 기존 객체의 페인팅 스타일을 변경하려면 먼저 스테이지에서 객체를 선택합니다.

참고 항목: 실시간 색상 미리 보기

## 도구 패널을 사용하여 획 및 채움 색상 조정

[도구] 패널의 [획 색상] 및 [채움 색상] 컨트롤은 드로잉 및 페인팅 도구로 만드는 새 객체의 페인팅 스타일을 설정합니다. 이러한 컨트롤을 사용하여 기존 객체의 페인팅 스타일을 변경하려면 먼저 스테이지에서 객체를 선택합니다.

- [획 색상] 또는 [채움 색상] 컨트롤을 클릭하고 색상 건본을 선택합니다.
- **팝 아웃**에서 [시스템 색상 선택기] 버튼을 클릭하고 색상을 선택합니다. 또한 포인터를 다른 색상 위로 이동하여 모양에 대한 색상의 효과를 미리 볼 수 있습니다.
- 색상의 16진수 값을 해당 상자에 입력합니다.
- 기본 색상 설정(채움 채우기와 검정 획)으로 되돌리려면 [도구] 패널에서 [흑백] 버튼을 클릭합니다.
- 획 또는 채우기를 모두 제거하려면 [색상 없음] 버튼을 클릭합니다.

참고: [색상 없음] 버튼은 타원형 또는 사각형을 만드는 경우에만 나타납니다. 새로운 객체는 획이나 채우기를 사용하지 않고 만들 수 있지만 기존 객체에는 [색상 없음] 버튼을 사용할 수 없습니다. 대신 기존 획이나 채우기를 선택한 후 삭제합니다.

- 채우기와 획 간에 색상을 채우려면 [도구] 패널에서 [색상 채우기] 버튼을 클릭합니다.

Flash Professional CC에서는 획 또는 채움 색상을 색상 건본에서 변경할 때 실시간으로 미리 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 실시간 색상 미리 보기를 참조하십시오.

## 속성 관리자를 사용하여 단색 채우기 적용

1. 스테이지에서 하나 또는 여러 개의 **흰** 객체를 선택합니다.
2. [원형] > [속성]을 선택합니다.
3. 색상을 선택하려면 [색상] 컨트롤을 클릭하고 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 팔레트에서 색상 건본을 선택합니다.
  - 색상의 16진수 값을 해당 상자에 입력합니다.

## 속성 관리자를 사용하여 획 색상, 스타일 및 두께 선택

선택한 객체의 획 색상, 스타일 및 두께를 변경하려면 속성 관리자의 [획 색상] 컨트롤을 사용합니다. 획 스타일의 경우 **Flash Pro**에 미리 로드되는 스타일에서 선택하거나 사용자 정의 스타일을 만듭니다. 단색 채우기를 선택하려면 속성 관리자의 [색상] 컨트롤을 사용합니다.

1. 스테이지에서 객체를 선택합니다. 심볼의 경우에는 먼저 두 번 클릭하여 심볼 편집 모드로 전환합니다.
2. [원형] > [속성]을 선택합니다.
3. 획 스타일을 선택하려면 [스타일] 메뉴를 클릭하고 옵션을 선택합니다. 사용자 정의 스타일을 만들려면 속성 관리자에서 [사용자 정의]를 클릭한 다음 [획 스타일] 대화 상자에서 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 실선이 아닌 스타일을 선택하면 파일 크기가 커질 수 있습니다.

4. 획 두께를 선택하려면 [획] 슬라이더를 설정하거나 텍스트 상자에 값을 입력합니다.
5. 획 힌팅을 활성화하려면 [획 힌팅] 체크 상자를 선택합니다. 획 힌트 기능은 전체 픽셀에서 선과 곡선 앵커를 조절하여 흐린 수평선이나 수직선이 생기지 않도록 합니다.
6. 패스 끝 스타일을 설정하려면 다음 중 한 가지 **캡**션을 선택합니다.

없음 패스 끝 부분이 멍멍합니다.

원형 획 폭의 반 정도만 **캡**스 끝이 확장되는 둥글쎄를 추가합니다.

사각형 획 폭의 반 정도만 **캡**스가 확장되는 사각형 끝을 추가합니다.

7. (선택 사항) 드로잉 모드를 [매끄럽게]로 설정한 상태에서 [연필] 또는 [브러시 도구]를 사용하여 선을 그릴 경우 [매끄러움] 슬라이더를 사용하여 **Flash Pro**에서 선을 매끄럽게 만드는 정도를 지정합니다.

기본적으로 [매끄러움] 값은 50으로 설정되어 있지만 0에서 100 사이의 값을 지정할 수 있습니다. 매끄러움 값이 클수록 선이 더 매끄러워집니다.

참고: 드로잉 모드가 [곧게] 또는 [잉크]로 설정되어 있으면 [매끄러움] 슬라이더는 사용할 수 없습니다.

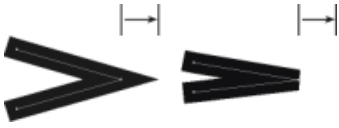
8. 두 개의 패스 선분이 만나는 방법을 정의하려면 [연결] 옵션을 선택합니다. 열린 패스나 흰 패스에서 모서리를 변경하려면 패스를 선택하고 다른 연결 옵션을 선택합니다.



이름, 원형 및 경사 연결.

9. 이음 연결이 경사지지 않도록 하려면 이음 제한을 입력합니다.

선 윗가 이 값을 높이면 끝이 뽕치지 않고 각이 집니다. 예를 들어, 3포인트 획에 대해 [이음 제한]을 2로 지정할 경우 점의 윗가 획 두께의 2배가 되면 Flash Pro에서 제한 포인트를 제거합니다.



이음 제한 적용.

## 여러 선 또는 모양의 획 조정

하나 이상의 선 또는 모양 외곽선의 획 색상, 폭 및 스타일을 변경하려면 [잉크 병 도구]를 사용합니다. 선 또는 모양 외곽선에는 단색만 적용할 수 있고 그라디언나 비트맵은 적용할 수 없습니다.

개별 선을 선택하지 않고 [잉크 병 도구]를 사용하면 여러 객체의 획 쉼을 한꺼번에 쉽게 변경할 수 있습니다.

1. [도구] 패널에서 [잉크 병 도구]를 선택합니다.
2. 획 색상을 선택합니다.
3. 속성 관리자에서 획 스타일 및 획 높이를 선택합니다.
4. 획 수정 사항을 적용하려면 스테이지에서 객체를 클릭합니다.

## 획 및 채우기 복사

[스포이드 도구]를 사용하면 한 객체의 채기 및 획 쉼을 복사한 후 곧바로 다른 객체에 적용할 수 있습니다. 또한 [스포이드 도구]를 사용하면 비트맵 이미지를 샘플로 만들어 채기로 사용할 수 있습니다.

1. 획 또는 채진 영역의 쉼을 다른 획 또는 채진 영역에 적용하려면 [스포이드 도구]를 선택하고 적용할 쉼이 있는 획 또는 채진 영역을 클릭합니다.

획을 클릭하면 [스포이드 도구]가 자동으로 [잉크 병 도구]로 변경됩니다. 또한 채진 영역을 클릭하면 [스포이드 도구]가 자동으로 [페인트 통 도구]로 변경되고 [채기 잠금] 수정자가 켜 집니다.

2. 다른 획 또는 채기 영역을 클릭하여 새 쉼을 적용합니다.

맨 위로

## 칠해진 영역 수정

[페인트 통 도구]는 막힌 영역을 색상으로 채웁니다. 이 도구를 사용하면 다음을 수행할 수 있습니다.

- 빈 영역을 채고 이미 채진 영역의 색상 변경
- 단색, 그라디언 및 비트맵 채기로 채기
- [페인트 통 도구]를 사용하여 완전히 막히지 않은 영역 채기
- [페인트 통 도구]를 사용할 때 Flash Pro에서 모양 윤곽선의 틈 땀

1. [도구] 패널에서 [페인트 통 도구]를 선택합니다.
2. 채 색상 및 스타일을 선택합니다.
3. [도구] 패널의 아래에 표시되는 [틈 크기] 수정자를 클릭하고 틈 크기 옵션을 선택합니다.

- [틈 뺄 없음] - 모양을 채기 전에 틈을 수동으로 뺍니다. 복합 드로잉의 경우에는 사용자가 직접 틈을 뺄 것이 더 빠를 수 있습니다.
- [뺄] - Flash Pro에서 자동으로 모양의 틈을 뺍니다.

참고: 틈이 너무 많은 경우에는 사용자가 직접 틈을 뺄야 합니다.

#### 4. 채우기 또는 막힌 영역을 클릭합니다.

맨 위로

## 그라디언트 및 비트맵 채우기 변형

채우기의 크기, 방향 또는 중심을 조절하여 그라디언트 또는 비트맵 채우기를 변형할 수 있습니다.

1. [도구] 패널에서 [그라디언트 변형 도구]를 선택합니다. [도구] 패널에 [그라디언트 변형 도구]가 없는 경우 [자유 변형 도구]를 클릭하여 부연 나타나는 메뉴에서 [그라디언트 변형 도구]를 선택합니다.
2. 그라디언트 또는 비트맵 채우기가 적용된 영역을 클릭합니다. 편집 핸들이 있는 경계 상자가 나타납니다. 포인터를 핸들 위로 이동하면 포인터 모양이 바뀌어 해당 핸들의 기능을 나타냅니다.

중심점 중심점 핸들의 롤오버 아이콘은 4방향 화살입니다.

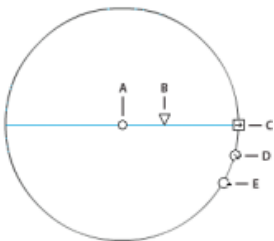
썩 썩 핸들은 방사형 그라디언트를 선택한 경우에만 표시됩니다. 썩 핸들의 롤오버 아이콘은 역삼각형입니다.

크기 크기 핸들의 롤오버 아이콘(경계 상자 가장자리의 가운데 핸들 아이콘)은 내부에 화살표가 있는 원형입니다.

회전 그라디언트의 회전을 조정합니다. 회전 핸들의 롤오버 아이콘(경계 상자 가장자리의 아래쪽 핸들 아이콘)은 원형으로 된 4개의 화살입니다.

폭 그라디언트의 폭을 조정합니다. 폭 핸들의 롤오버 아이콘(사각형 핸들 아이콘)은 양방향 화살입니다.

선형 그라디언트 채우기의 방향을 45°의 배수로 제한하려면 Shift 키를 뿡니다.



방사형 그라디언트 컨트롤

A. 중심점 B. 폭 C. 회전 D. 크기 E. 썩.

#### 3. 다음과 같은 방법으로 그라디언트 또는 채우기를 변형합니다.

- 그라디언트 또는 비트맵 채우기의 중심점 위치를 변경하려면 중심점을 드래그합니다.



- 그라디언트 또는 비트맵 채기의 폭을 변경하려면 경계 상자의 한쪽에 있는 사각형 핸들을 드래그합니다. 이 옵션은 채기 크기만 조절하며 채기가 포함된 객체의 크기는 조절하지 않습니다.



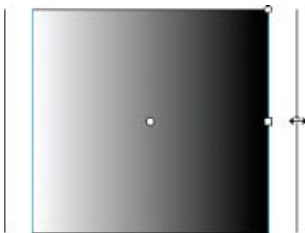
- 그라디언트 또는 비트맵 채기의 높이를 변경하려면 경계 상자에서 아래쪽에 있는 사각형 핸들을 드래그합니다.



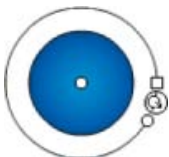
- 그라디언트 또는 비트맵 채기를 회전하려면 모서리에 있는 원형 회전 핸들을 드래그합니다. 원형 그라디언트 또는 채기의 경계 원형에 있는 가장 아래쪽 핸들을 드래그할 수도 있습니다.



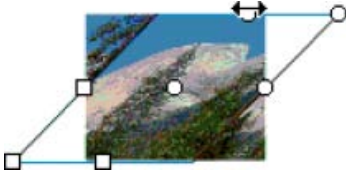
- 선형 그라디언트 또는 채기의 크기를 조절하려면 경계 상자의 가운데에 있는 사각형 핸들을 드래그합니다.



- 원형 그라디언트의 굵기를 변경하려면 경계 원형의 가운데에 있는 원형 핸들을 드래그합니다.



- 모양 내에서 채기를 기원하려면 경계 상자의 위쪽 또는 오른쪽에 있는 원형 핸들 중 하나를 드래그합니다.



- 모양 내부에 비트맵을 바깥으로 배열하려면 채기의 크기를 조절합니다.



참고: 크기가 큰 채기 또는 스테이지 가장자리에 가까운 채기를 처리할 때 모든 핸들을 표시하려면 [보기] > [패스트보드]를 선택합니다.

맨 위로

## 그래디언트 또는 비트맵을 잠가 스테이지 채우기


그래디언트 또는 비트맵 채기를 잠그면 해당 채기가 스테이지 전체에 퍼져 있고 채 객체는 밑에 있는 그래디언트 또는 비트맵을 드러내는 마스크인 것처럼 표현할 수 있습니다.

[브러시 도구] 또는 [페인트 통 도구]를 사용할 때 [채기 잠금] 수정자를 선택하고 해당 도구를 사용하여 채면 비트맵 또는 그래디언트 채기가 스테이지에서 채는 객체 전체로 확장됩니다.



채기 잠금 수정자를 사용하면 스테이지에 있는 각 객체에 단일 그래디언트 또는 비트맵 채기가 적용된 것 같은 모양이 만들어집니다.

### 잠긴 그래디언트 채우기 사용

1. [브러시 도구] 또는 [페인트 통 도구]를 선택하고 그래디언트 또는 비트맵을 채기로 선택합니다.
2. [색상] 패널의 [유형] 메뉴에서 [선형] 또는 [방사형]을 선택합니다.
3. [채기 잠금] 수정자를 클릭합니다. 
4. 채기의 중심으로 정할 영역을 먼저 칠 다음 다른 영역으로 이동합니다.

### 잠긴 비트맵 채우기 사용

1. 사용할 비트맵을 선택합니다.
2. [색상] 패널의 [유형] 메뉴에서 [비트맵]을 선택합니다.
3. [브러시] 또는 [페인트 통 도구]를 선택합니다.

4. [채기 잠금] 수정자 를 클릭합니다. 🖱️

5. 채기의 중심으로 정할 영역을 먼저 **활** 다음 다른 영역으로 이동합니다.

- 그룹 및 객체 분리
- 가져온 비트맵을 사용한 작업



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Adobe Color 패널을 사용한 작업

Adobe® Color®는 프로젝트에서 사용하는 색상 테마를 시험해 보고, 만들고, 공유하는 데 사용하는 웹 기반 응용 프로그램입니다. Flash Professional CC에는 Adobe Color 응용 프로그램에서 만들거나 즐겨찾기로 표시한 색상 테마를 보고 사용할 수 있는 Color 패널이 통합되었습니다. Adobe Color에 대한 자세한 내용은 [이 링크](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

## 새 패널

Flash Professional CC에서 Adobe Color 패널([윈도우] > [확장] > [Adobe Color 테마])에는 다음 항목이 표시됩니다.

- 만들어서 Adobe Color 웹사이트([color.adobe.com](http://color.adobe.com))의 계정과 동기화한 테마
- Adobe Color 웹사이트에서 즐겨찾기 테마로 표시한 공용 테마

Flash Professional CC에서 사용하는 Adobe ID가 Adobe Color 웹사이트에 로그인하는 데 자동으로 사용되며 Color 패널이 새로 고칩니다.

참고: Flash Professional CC에서 사용 중인 자격 증명에 연결된 Color ID가 없는 경우 Flash Pro CC 자격 증명을 사용하여 Color ID가 자동으로 만들어집니다. 그런 다음 Adobe ID 자격 증명을 사용하여 Adobe Color 웹사이트에 액세스할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## Color 패널 사용

참고: Color 패널이 작동하려면 Flash Professional을 실행할 때 인터넷 연결이 필요합니다. 인터넷 연결되어 있지 않으면 Color 패널을 사용할 수 없습니다.

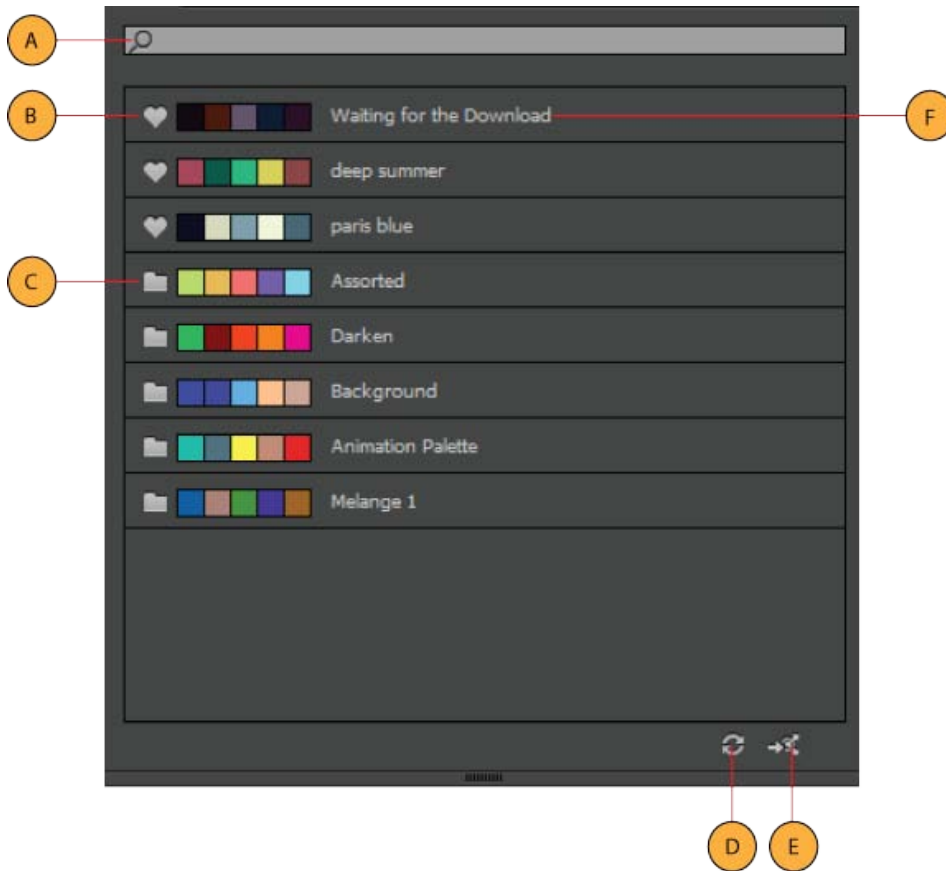
Color 패널에서 사용 가능한 견본 및 색상 테마는 웹 전용입니다. Color 패널에서 직접 아트웍에 견본 또는 테마를 사용할 수 있습니다. 하지만 견본 또는 색상 테마를 수정하려면 먼저 견본 패널에 견본 또는 테마를 추가해야 합니다.

1. [윈도우] > [확장] > [Adobe Color 테마]를 클릭하여 Color 패널을 엽니다.

Flash Pro 실행 시 Adobe Color 계정에서 사용 가능한 모든 테마가 Color 패널에 표시됩니다.

2. Flash Pro를 시작한 후 Color에 테마를 추가한 경우 최신 테마를 포함하려면 Color 패널에서 [새로 고침]을 클릭합니다.






A. 이름별로 테마 검색 B. 즐겨찾 테마 아이콘 C. 테마 폴더 아이콘 D. 새로 고침 E. Color 웹 사이트 실행 F. 테마 이름

참고: Color 패널에는 자신이 만들었거나, 수정했거나, 즐겨찾기로 표시한 테마가 나열됩니다(Adobe Color 웹 사이트 > Mycolor 아래에 나열됨).

3. [테마 폴더] 또는 [즐거찾 테마] 아이콘을 클릭하여 [견본] 패널([원우] > [견본])에 전체 테마를 추가할 수 있습니다. 테마는 [견본] 패널 내 Color 폴더에 추가됩니다.
4. 테마 목록이 광범위한 경우에는 [찾기] 상자를 사용하여 테마를 검색할 수 있습니다. 테마 이름으로 검색을 수행합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

# Flash에서 Fireworks 파일을 사용한 작업

가져온 Fireworks PNG 파일  
Fireworks PNG 파일에서 가져온 필터 및 블렌드  
Fireworks에서 Flash로 텍스트 가져오기

맨 위로

## 가져온 Fireworks PNG 파일

Adobe® Fireworks PNG 파일을 병합된 이미지 또는 편집 가능한 객체로 Flash Professional에 가져올 수 있습니다. PNG 파일을 병합된 이미지로 가져오면 **백** 아트워크를 포함한 전체 파일이 래스터화되거나 비트맵 이미지로 변환됩니다. PNG 파일을 편집 가능한 객체로 가져오면 파일의 **백** 아트워크가 **백** 형식으로 유지됩니다. PNG 파일을 편집 가능한 객체로 가져올 때는 PNG 파일에 있는 비트맵, 텍스트, 필터(Fireworks에서는 효과라고 함) 및 안내선을 유지하도록 선택합니다.

맨 위로

## Fireworks PNG 파일에서 가져온 필터 및 블렌드

Fireworks® PNG 파일을 가져올 때 Fireworks에서 객체에 적용된 필터 및 블렌드를 다수 유지할 수 있으며 Flash Professional을 사용하여 이러한 필터와 블렌드를 계속해서 수정할 수 있습니다.

Flash Professional은 텍스트 및 동영상 클립으로 가져온 객체에 대해 수정 가능한 필터와 블렌드만 지원합니다. 지원되지 않는 효과나 블렌드 모드를 가져오는 경우 Flash Professional은 이를 래스터화하거나 무시합니다.

Flash Professional에서 지원되지 않는 필터 또는 블렌드를 포함하는 Fireworks PNG 파일을 가져오려면 가져오기 과정 중에 파일을 래스터화해야 합니다. 이 작업이 끝나면 파일을 편집할 수 없습니다.

### Flash에서 지원되는 Fireworks 효과

Flash Professional은 다음 Fireworks 효과를 수정 가능한 필터로 가져옵니다.

Fireworks 효과	Flash Professional 필터
그림자	그림자
단색 그림자	그림자
내부 그림자	그림자(내부 그림자는 자동으로 선택됨)
흐림	흐림(blurX=blurY=1)
더욱 흐리게	흐림(blurX=blurY=1)
가우시안 흐림	흐림
색상 밝기 조절	색상 조정

색상 대비 조절	색상 조정
----------	-------

Flash에서 지원되는 Fireworks 블렌드 모드

Flash Professional은 다음 Fireworks 블렌드 모드를 수정 가능한 블렌드로 가져옵니다.

Fireworks 블렌드	Flash Professional 블렌드
보통	보통
어둡게	어둡게
곱하기	곱하기
밝게	밝게
스크린	스크린
오버레이	오버레이
하드 라이트	하드 라이트
추가	Add
차	차
반전	반전
알파	알파
지우기	지우기

Flash Professional은 Fireworks에서 가져온 다른 블렌드를 모두 지원합니다. Flash Professional에서 지원되지 않는 블렌드에는 평균, 부정, 감소, 부드러운 조명, 빼, 뺀 조명, 색상 닛지, 색상 번 등이 있습니다.

[맨 위로](#)

## Fireworks에서 Flash로 텍스트 가져오기

텍스트를 Fireworks에서 Flash Professional 8 이상 버전으로 가져오는 경우 가져온 텍스트에는 현재 문서의 기본 앰뷸러싱 설정이 되어 있습니다.

PNG 파일을 병합된 이미지 형태로 가져오는 경우에는 Flash Professional에서 Fireworks를 시작하여 텍스트 데이터가 포함된 원본 PNG 파일을 편집할 수 있습니다.

여러 개의 PNG 파일을 일괄리로 가져오는 경우 가져오기 설정은 한 번만 선택합니다. Flash Professional에서는 일괄리되는 모든 파일에 같은 설정을 사용합니다.

참고: Flash Professional에서 비트맵 이미지를 편집하려면 비트맵 이미지를 텍스트 아트웍으로 변환하거나 비트맵 이미지를 분리합니다.

1. [파일] > [가져오기] > [스테이지로 가져오기] 또는 [라이브러리로 가져오기]를 선택합니다.
2. 파일 형식(Windows) 또는 표시(Macintosh) 팝 메뉴에서 PNG 이미지를 선택합니다.
3. Fireworks PNG 이미지를 선택합니다.

4. [열기]를 클릭합니다.

5. [위치]에 대한 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

모든 페이지를 새 장면으로 가져오기 PNG 파일의 모든 페이지를 동영상 클립의 장면으로 가져오고 모든 프레임 및 레이어를 동영상 클립 심볼 내에 그대로 유지합니다. **Fireworks PNG** 파일 이름을 사용하는 새 레이어가 만들어집니다. **PNG** 문서의 첫 번째 프레임(페이지)은 마지막 키프레임에서 시작하는 키프레임에 배치되고 나머지 모든 프레임(페이지)은 그 뒤에 배치합니다.

한 페이지를 현재 레이어로 가져오기 PNG 파일의 선택한 페이지([페이지 이름] 팝 메뉴에서 확인)를 현재 **Flash Professional** 문서의 단일 새 레이어에 동영상 클립으로 가져옵니다. 선택한 페이지의 내용을 동영상 클립으로 가져오고 원래 레이어와 프레임 구조를 그대로 유지합니다. 페이지 동영상 클립 안에 프레임이 있는 경우에는 각 프레임 자체가 동영상 클립입니다.

페이지 이름 현재 장면으로 가져올 **Fireworks** 페이지를 지정합니다.

6. [파일 구조]에서 다음 중 하나를 선택합니다.

동영상 클립으로 가져오고 레이어는 유지 PNG 파일을 동영상 클립으로 가져오고 모든 프레임 및 레이어를 동영상 클립 심볼 내에 그대로 유지합니다.

페이지를 새 레이어로 가져오기 현재 **Flash Professional** 문서에서 순서대로 쌓인 레이어 중 맨 위에 있는 하나의 새 레이어로 PNG 파일을 가져옵니다. 이렇게 하면 **Fireworks**의 여러 레이어가 하나의 레이어에 병합됩니다. **Fireworks** 프레임은 새 레이어에 포함됩니다.

7. [객체]에서 다음 중 하나를 선택합니다.

모양 유지를 위해 필요할 경우 래스터화 **Fireworks**의 채기, 획 및 효과를 **Flash Professional**에서 그대로 유지합니다.

모든 패스를 편집 가능한 상태로 유지 모든 객체를 편집 가능한 벡 패스로 유지합니다. **Fireworks**의 일부 채기, 획 및 효과는 가져올 때 손실됩니다.

8. [텍스트]에서 다음 중 하나를 선택합니다.

모양 유지를 위해 필요할 경우 래스터화 **Flash Professional**로 가져온 텍스트의 **Fireworks** 채우기, 획 및 효과를 그대로 유지합니다.

모든 패스를 편집 가능한 상태로 유지 모든 텍스트를 편집 가능한 상태로 유지합니다. **Fireworks**의 일부 채기, 획 및 효과는 가져올 때 손실됩니다.

9. PNG 파일을 하나의 비트맵 이미지로 병합하려면 [단일 병합 비트맵으로 가져오기]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 다른 옵션은 모두 회색 표시됩니다.

10. [확인]을 클릭합니다.

#### 추가 참조

- 웹 편집기에서 비트맵 편집
- 비트맵 분리 및 비트맵 채우기 만들기

# Adobe Scout와 함께 Flash Professional 사용

이제 Flash Professional CC에서 Adobe Scout가 제공하는 고급 원격 측정 기능을 활용할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 Scout에서 제공되는 직관적으로 정렬된 프로파일링 데이터를 가져오고 사용할 수 있습니다.

Scout는 모바일, 데스크톱 또는 웹 위해 설계된 응용 프로그램의 성능을 분석하는 데 사용되는 Flash 런타임용 분석 및 프로파일링 도구입니다. Scout는 여러 시스템 리소스에서 집계되는 정확한 데이터를 제공하도록 설계되었습니다. 제공되는 데이터는 충분히 직관적이므로 응용 프로그램의 성능을 쉽게 측정, 프로파일링 및 분석할 수 있습니다.

Scout에서는 컴퓨터에서 실행되는 모든 SWF에 대해 기본적인 원격 측정 데이터를 제공합니다. 고급 데이터를 활성화하고 볼 수 있도록 Flash Professional에서는 제작 설정 대화 상자에서 추가 옵션을 제공합니다.

Flash Professional CC를 Scout와 통합하려면 Flash Professional CC가 설치된 동일한 컴퓨터에 Scout를 다운로드하고 설치합니다. 다른 컴퓨터에 Adobe Scout를 설치하고 원격 로깅 기능을 사용하여 실행 중인 SWF에 대한 원격 측정 데이터를 원격으로 가져올 수도 있습니다.

참고: 시스템과 응용 프로그램을 실행하는 장치 간의 Wi-Fi 연결이 장애가 없고 안정적인지 확인하십시오.

Adobe Scout를 다운로드 및 설치하려면 [여기](#)를 클릭하십시오.

[맨 위로](#)

## 자세한 원격 측정 데이터 활성화


자세한 원격 측정 데이터와 함께 응용 프로그램의 성능을 보고 분석하려면 다음을 수행합니다.

1. Flash Professional CC에서 파일 > 제작 설정을 선택하여 제작 설정 대화 상자를 표시합니다.
2. [제작 설정] 대화 상자에서 [고급] 옵션으로 이동하여 자세한 원격 측정 활성화 옵션을 선택합니다.
3. 응용 프로그램의 자세한 원격 측정 데이터에 대한 보안 액세스 암호를 제공할 수도 있습니다. 암호 보호를 활성화하는 경우, Scout에서 암호를 제공한 후에만 응용 프로그램의 자세한 원격 측정 데이터에 액세스할 수 있습니다.
4. 확인을 클릭합니다.

[맨 위로](#)

## iOS 장치용 Adobe AIR 제작에 대해 자세한 원격 측정 데이터 활성화


iOS 장치용으로 작성된 Adobe AIR 응용 프로그램에 대해 자세한 원격 측정 데이터를 활성화하려면 다음을 수행합니다.

1. 제작 설정 대화 상자에서 자세한 원격 측정 활성화 옵션을 선택했는지 확인합니다. 자세한 내용은 [자세한 원격 측정 데이터 활성화](#)를 참조하십시오.
2. 속성 패널에서  대상 드롭다운 옆에 있는 버튼을 클릭하여 AIR for iOS 설정 대화 상자를 표시합니다.
3. [AIR for iOS 설정] 대화 상자에서 [배포] 탭으로 전환하고 [원격 측정 옵션] 섹션에서 [샘플러 활성화] 옵션을 선택합니다.
4. 확인을 클릭합니다.


[맨 위로](#)

## Android 장치용 Adobe AIR 제작에 대해 자세한 원격 측정 데이터 활성화

Android 장치용으로 작성된 Adobe AIR 응용 프로그램에 대해 자세한 원격 측정 데이터를 활성화하려면 다음을 수행합니다.

1. 제작 설정 대화 상자에서 자세한 원격 측정 활성화 옵션을 선택했는지 확인합니다. 자세한 내용은 [자세한 원격 측정 데이터 활성화](#)를 참조하십시오.
2. [속성] 패널에서  [대상] 드롭다운 옆에 있는 버튼을 클릭하여 [AIR for Android 설정] 대화 상자를 표시합니다.
3. [AIR for iOS 설정] 대화 상자에서 [배포] 탭으로 전환하고 [원격 측정 옵션] 섹션에서 [샘플러 활성화] 옵션을 선택합니다.
4. **한** 탭에서 인터넷 옵션을 선택합니다.
5. 확인을 클릭합니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# TLF(Text Layout Framework) 텍스트를 사용한 작업

## TLF 텍스트

문자 스타일을 사용한 작업

단락 스타일을 사용한 작업

컨테이너 및 흐름 속성

아시아 언어 및 오른쪽에서 왼쪽 방향 텍스트

참고: (Flash Professional CC만 해당) Text Layout Framework는 더 이상 사용되지 않으며, 해당 기능은 Flash Professional CC에서 사용할 수 없습니다. 이전에 Flash Professional 이전 버전에서 저장된, TLF 객체를 포함하는 FLA 파일을 Flash Pro CC에서 여는 경우, TLF가 클래식 객체로 변환됩니다. 자세한 내용은 [이 문서를 참조하십시오](#).

Flash Professional CS5부터는 TLF(Text Layout Framework)라고 부르는 새로운 텍스트 엔진을 사용하여 FLA 파일에 텍스트를 추가할 수 있습니다. TLF는 다양한 서식 있는 텍스트 레이아웃 기능과 텍스트 형식에 대한 세밀한 제어 기능을 지원합니다. TLF 텍스트를 사용하면 클래식 텍스트라고 부르는 이전 텍스트 엔진에서보다 텍스트를 보다 세밀하게 제어할 수 있습니다.

TLF 텍스트는 클래식 텍스트에 비해 다음과 같은 향상된 기능을 제공합니다.

- 인라인 텍스트 타이포그래피.
- 행간, 합자, 색상, 밑줄, 선택, 대/소문자, 쉼표 케이스 등 추가 문자 스타일을 제공합니다.
- 제본용 여백 폭을 지원하는 다중 열, 마지막 행 정렬 옵션, 여백, 들여쓰기, 단락 간격 및 컨테이너 패딩 등 추가 단락 스타일을 제공합니다.
- 문자 회전, 자간, 금줄리 유형 및 행간 모드를 추가 아시아 언어 문자 형을 제어합니다.
- 동영상 클립 심볼에 텍스트를 배치하지 않고도 3D 회전, 색상 효과 및 블렌드 모드와 같은 특성을 TLF 텍스트에 적용할 수 있습니다.
- 여러 텍스트 컨테이너 간에 텍스트 흐름을 지정할 수 있습니다. 이러한 컨테이너는 스프레드된 또는 링크된 텍스트 컨테이너라고 합니다.
- 아랍어 및 히브리어 스크립트의 경우 오른쪽에서 왼쪽 방향의 텍스트를 만들 수 있습니다.
- 오른쪽에서 왼쪽 방향의 텍스트에 왼쪽에서 오른쪽 방향의 텍스트 요소가 포함될 수 있도록 양방향 텍스트를 지원합니다. 이 기능은 예를 들어 아랍어/히브리어 텍스트 내에 영어 단어 또는 아랍어 숫자를 포함하기 위해 필요합니다.

맨 위로

## TLF 객체

### 시작하기 전에

텍스트를 만들 때는 다음에 나오는 Flash에서 텍스트를 사용한 작업에 대한 기본 사항을 이해하는 것이 중요합니다.

- TLF 텍스트는 Flash Professional CS5의 기본 텍스트 유형입니다. Flash Pro 5.5에서 기본 값은 클래식 텍스트를 사용한 작업입니다.

TLF 텍스트 컨테이너에는 포인트 텍스트 및 영역 텍스트의 두 가지 유형이 있습니다. 포인트 텍스트 컨테이너의 크기는 포함된 텍스트에 의해서만 **따**집니다. 영역 텍스트 컨테이너의 크기는 포함된 텍스트의 양과 관계가 없습니다. 기본값은 포인트 텍스트입니다. 포인트 텍스트 컨테이너를 영역 텍스트로 변환하려면 선택 도구를 사용하여 크기를 조정하거나 컨테이너 경계 상자의 오른쪽 모서리에 있는 작은 원을 두 번 클릭합니다.

- TLF 텍스트를 사용하려면 **FLA** 파일의 제작 설정에 **ActionScript 3.0** 및 **Flash Player 10** 이상이 지정되어 있어야 합니다. 자세한 내용은 [제작 설정](#)을 참조하십시오.
- TLF 텍스트를 사용하는 경우 선택한 텍스트의 현재 유형에 따라 속성 관리자의 표시 모드가 다음 세 가지 중 하나로 설정됩니다.
  - 텍스트 도구 모드: [도구] 패널에서 [텍스트] 도구가 선택되어 있고 **Flash** 문서에서 **어** 텍스트도 선택하지 않은 경우
  - 텍스트 객체 모드: 스테이지에서 전체 텍스트 블록을 선택한 경우
  - 텍스트 편집 모드: 텍스트 블록을 편집 중인 경우
- TLF 텍스트를 사용하면 런타임에서의 원하는 텍스트 동작에 따라 텍스트 블록을 다음 세 가지 유형으로 만들 수 있습니다.
  - **읽 전용**: **SWF** 파일로 제작하면 텍스트를 선택하거나 편집할 수 없습니다.
  - **선택 가능**: **SWF** 파일로 제작하면 텍스트를 선택하고 클립보드에 복사할 수 있지만, 편집할 수 없습니다. TLF 텍스트의 기본 설정입니다.
  - **편집 가능**: **SWF** 파일로 제작하면 텍스트를 선택하고 편집할 수 있습니다.
- 클래식 텍스트와 **따**, TLF 텍스트에서는 **PostScript Type 1** **꼴** 지원하지 않습니다. TLF는 **OpenType** 및 **TrueType** **꼴** 지원합니다. TLF 텍스트를 사용할 때는 [텍스트] > [폰트] 메뉴에서 **PostScript** **꼴** 사용할 수 없습니다. 다른 [폰트] 메뉴 중 하나를 사용하여 TLF 텍스트 객체에 **PostScript Type 1** **꼴** 적용할 경우 **Flash**는 대신 **\_sans** 장치 **꼴** 대체합니다. 클래식 텍스트를 사용하여 작업하는 경우 설치된 모든 **PostScript** **꼴** [폰트] 메뉴에서 사용할 수 있습니다.
- TLF 텍스트를 사용하려면 런타임에 **Flash Player**에서 **췌** **ActionScript** 라이브러리를 사용할 수 있어야 합니다. 재생 컴퓨터에 이 라이브러리가 아직 없으면 **Flash Player**가 자동으로 다운로드합니다. 라이브러리에 대한 자세한 내용은 [TLF 텍스트가 있는 SWF 파일 제작](#)을 참조하십시오.
- TLF 텍스트는 제작 시 레이어 마스크로 사용될 수 없습니다. 텍스트가 있는 마스크를 만들려면 **ActionScript 3.0**을 사용하여 마스크를 만들거나 마스크에 클래식 텍스트를 사용하십시오. 자세한 내용은 **ActionScript 3.0** 개발자 안내서의 [표시 객체 마스킹](#)을 참조하십시오.
- **Flash** 파일을 **SWF** 파일로 내보내기 전에는 TLF 텍스트의 **앳** 설정이 스테이지에 반영되지 않습니다. **앳** 설정의 효과를 보려면 [컨트롤] > [테스트] 명령 또는 [파일] > [제작] 명령을 사용하십시오.
- **CSS(Cascading Style Sheet)**를 사용하려면 **ActionScript**를 통해 스타일시트를 적용하십시오. 자세한 내용은 **ActionScript 3.0** 개발자 안내서의 [CSS 적용](#)을 참조하십시오.
- TLF에는 런타임에 텍스트 **췌**를 만들고 조작하기 위한 확장 **ActionScript** API가 있습니다. 이러한 API는 텍스트 장식, 인라인 이미지, **HTML** 및 **TLFMarkup** **언** **읽** 등의 추가 기능과 동적 내용을 만드는 데 유용한 기타 기능을 지원합니다.

## 자습서 및 비디오

- 비디오: [Flash Professional CS5.5의 TLF\(4:33, Adobe TV\)](#)
- 비디오: [TLF 텍스트가 포함된 CSS 스타일시트\(8:12, Adobe TV\)](#)

## 클래식 텍스트와 TLF 텍스트 간 변환

텍스트 객체를 한 텍스트 엔진에서 다른 텍스트 엔진으로 변환할 경우 **Flash**는 대부분의 서식을 보존합니다. 하지만 텍스트 엔진의 기능이 서로 다르기 때문에 문자 간격 및 행 간격과 같은 일부 서식이 약간 **따**질 수 있습니다. 텍스트를 신중하게 조사하여 변경되었거나 없어진 설정은 다시 적용하십시오.

클래식에서 TLF로 텍스트를 변환해야 할 경우 앞뒤로 여러 번 변환하지 말고 한 번만 변환하십시오. TLF 텍스트



를 클래식 텍스트로 변환할 때도 마찬가지입니다.

TLF와 클래식 텍스트 간에 변환을 수행하면 Flash에서 다음과 같은 텍스트 유형이 변환됩니다.

- TLF 읽 전용 > 클래식 정적
- TLF 선택 가능 > 클래식 정적
- TLF 편집 가능 > 클래식 입력

## TLF 텍스트가 있는 SWF 파일 제작

올바른 작동을 위해 모든 TLF 텍스트 객체는 RSL(런타임 공유 라이브러리)이라고도 하는 고유한 TLF ActionScript 라이브러리에 의존합니다. 라이브러리가 제작된 SWF 파일과 분리되어 있기 때문에 SWF 파일 크기가 최소화됩니다. 제작하는 동안에는 Flash Professional에서 이 라이브러리를 제공합니다. 런타임에는 제작한 SWF 파일을 웹에 업로드한 이후 다음과 같은 방법으로 라이브러리가 제공됩니다.

1. 로컬 컴퓨터. Flash Player가 재생하고 있는 로컬 컴퓨터에서 라이브러리 사본을 찾습니다. SWF 파일을 재생할 때 해당 컴퓨터에서 TLF 텍스트를 처음 사용하는 경우가 아니면 컴퓨터의 Flash Player 캐시에 이미 이 라이브러리가 로컬 사본으로 존재합니다. 이전에 인터넷에서 TLF 텍스트를 사용한 적이 있으면 대부분의 최종 사용자 컴퓨터에 라이브러리 파일의 로컬 사본이 저장되어 있습니다. 하지만 Flash Player 사용자가 자신의 컴퓨터에서 이 기능을 비활성화할 수 있습니다.
2. Adobe.com 이용. 로컬 사본이 없으면 Flash Player에서 Adobe 서버에 라이브러리 사본을 조회합니다. 라이브러리는 컴퓨터마다 한 번씩만 다운로드하면 됩니다. 그러면 동일한 컴퓨터에서 재생하는 후속 SWF 파일은 모두 이전에 다운로드된 라이브러리 사본을 사용합니다.
3. 웹 이용. 어떤 이유로 Adobe 서버를 사용할 수 없는 경우 Flash Player가 SWF 파일이 있는 웹 디렉토리의 라이브러리를 찾습니다. 이러한 추가 수준의 백업을 제공하려면 웹에 사용자의 SWF 파일과 함께 라이브러리 파일을 수동으로 업로드합니다. 서버에서 라이브러리의 대체 경로를 지정하여 서로 다른 위치에 있는 여러 개의 SWF 파일이 라이브러리의 단일 인스턴스를 가리키도록 할 수도 있습니다. 에셋 파일에 대한 자세한 내용은 아래에 나와 있습니다.

TLF 텍스트를 사용하는 SWF 파일을 제작할 경우 Flash Professional에서는 SWF 파일 옆에 textLayout\_X.X.X.XXX.swz(X는 버전 번호로 바뀜)라는 이름의 추가 파일을 만듭니다. SWF 파일과 함께 이 파일을 웹에 업로드하도록 선택할 수 있습니다. 이렇게 하면 드물긴 하지만 어떤 이유로 인해 Adobe 서버를 사용할 수 없을 때 도움이 됩니다.

또한 사용자의 SWF 파일 내에 에셋을 컴파일하여 Flash Player가 TLF 에셋을 개별적으로 다운로드하지 않아도 되도록 할 수도 있습니다. 이 작업은 FLA 파일의 ActionScript 설정을 통해 수행할 수 있습니다. 하지만 이러한 에셋은 제작된 SWF 파일의 크기를 크게 증가시킬 있으므로 다운로드 속도가 문제가 되지 않는 경우에만 포함해야 합니다. 이 기능은 외부 URL로의 액세스를 제한하는 비공개 또는 사설 네트워크에 SWF 파일을 배포하는 경우와 같이 Adobe 서버를 사용할 수 없을 때 유용할 수도 있습니다.

제작한 SWF 파일에 TLF ActionScript 에셋을 컴파일하려면

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. [Flash] 탭을 클릭합니다.
3. [스크립트] 메뉴 옆에 있는 [설정] 버튼을 클릭합니다.
4. [라이브러리 경로] 탭을 클릭합니다.
5. [기본 링크] 메뉴에서 [코드로 병합]을 선택합니다.

다음은 여러 가지 배포 시나리오에서 TLF 라이브러리를 처리하기 위한 권장 사항입니다.

- 웹 기반 SWF 파일: 필요한 경우 Flash Player가 RSL을 다운로드하도록 하는 기본 비헤이비

어를 사용합니다.

- **AIR 기반 SWF 파일:** RSL을 SWF 파일로 컴파일합니다. 이 경우 하면 오프라인 중에 AIR 응용 프로그램의 텍스트 기능이 손상되지 않습니다.
- **iPhone 기반 SWF:** 성능 상의 이유로 iPhone에서는 TLF를 사용하지 않는 것이 좋습니다. TLF를 사용할 경우에는 iPhone에서 RSL을 로드할 수 없으므로 SWF에 TLF 코드를 컴파일 하십시오.

참고: **Flash Player** 캐시의 작동 방식에 대한 자세한 내용은 [Flash Player 캐시를 사용하여 Flex 응용 프로그램의 성능 향상을 참조하십시오](#). 이 문서에서는 주로 **Flash Builder**에 대해 설명하지만, **Flash Player** 캐시에 대한 모든 정보는 **Flash Professional**에도 적용됩니다.

TLF **ActionScript** 에셋이 로컬 재생 컴퓨터에서 포함되지 않았나 사용할 수 없는 경우 **Flash Player**가 에셋을 다운로드하는 동안 **SWF** 재생이 약간 지연될 수 있습니다. 에셋을 다운로드하는 동안 **Flash Player**가 표시하는 프리로더 **SWF**의 유형을 선택할 수 있습니다. 프리로더는 **ActionScript 3.0** 설정에서 프리로더 메서드를 설정하여 선택합니다.

프리로더 메서드를 설정하려면

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. **Flash** 탭에서 [ActionScript 3.0 설정] 버튼을 클릭합니다.
3. [고급 ActionScript 3.0 설정] 대화 상자의 [프리로더 메서드] 메뉴에서 메서드를 선택합니다. 사용 가능한 메서드는 다음과 같습니다.
  - **프리로더 SWF:** 기본값입니다. 제작된 **SWF** 파일 내에 작은 프리로더 **SWF** 파일이 포함됩니다. 이 프리로더는 에셋이 로드되는 동안 진행률 막대를 표시합니다.
  - **사용자 정의 프리로더 루프:** 직접 만든 프리로더 **SWF**를 사용하려면 이 설정을 사용합니다.

프리로더 메서드 설정은 기본 링크가 **RSL**(런타임 공유 라이브러리)로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

자습서 및 비디오

- 자습서: [TLF 텍스트에 사용자 정의 프리로더 루프 사용](#) - Jeff Kameron, Adobe
- TechNote: [TLF 내용을 포함하는 하위 SWF를 로드하면 참조 오류 발생](#)
- Cookbook: [런타임 라이브러리 오류를 수정하는 방법](#)

## TLF 텍스트로 SWF 파일 크기 줄이기(CS5.5만 해당)

대부분의 TLF 텍스트는 **TLF** **ActionScript** 라이브러리가 **SWF** 파일에 컴파일되어야 합니다. 이 라이브러리는 파일 크기에 약 20k를 추가합니다.

파일 크기를 최대한 작게 유지해야 하는 경우에는 다음과 같은 방법으로 TLF 텍스트 사용을 제한함으로써 **ActionScript** 라이브러리가 포함되는 것을 방지할 수 있습니다.

- [선택 가능] 또는 [읽 전용] TLF 텍스트 유형만 사용합니다.
- [속성] 패널에 있는 인스턴스 이름을 TLF 텍스트 인스턴스에 지정하지 않습니다. 즉, **ActionScript**를 사용하여 텍스트를 조작할 수 없습니다.

이러한 제한이 적용되는 경우에도 여전히 TLF 텍스트의 텍스트 레이아웃 기능을 활용할 수 있습니다.

문자 스타일은 전체 단락을 텍스트 컨테이너보다는 단일 문자 또는 문자 세트에 적용되는 것입니다. 문자 스타일을 설정하려면 텍스트 속성 관리자의 [문자] 및 [고급 문자] 섹션을 사용하여 작업합니다.

텍스트 속성 관리자의 [문자] 섹션에는 다음과 같은 텍스트 속성이 포함됩니다.

집합 **꼴**입니다. TLF 텍스트는 OpenType 및 TrueType **꼴** 지원합니다.

스타일 일반, 굵게 또는 기꼴체입니다. TLF 텍스트 객체에서는 가상 기꼴체 및 가상 굵게 스타일을 사용할 수 없습니다. 일부 **꼴**은 Black, BoldItalic과 같은 추가 스타일이 포함될 수도 있습니다.

크기 문자의 크기(픽셀 단위)입니다.

행간 텍스트 행 사이의 세로 간격입니다. 기본적으로 행간은 백분율 표시되지만 포인트로도 표시할 수 있습니다.

**Color** 텍스트의 색상입니다.

자간 선택한 문자 사이의 간격입니다.

밝은 영역 밝은 색상입니다.

**뿔** 커닝: 문자의 **뿔** 쌍 사이의 간격을 늘이거나 줄입니다. TLF 텍스트는 대부분의 **뿔** 반영된 커닝 정보를 사용하여 문자를 자동으로 커닝합니다.

아시아 **언** 텍스트 옵션이 비활성화되어 있는 경우 자동 커닝 확인란 나타납니다. 자동 커닝이 설정되어 있으면 **뿔** 커닝 정보가 사용됩니다. 자동 커닝이 해제되어 있으면 **뿔** 커닝 정보가 무시되고 커닝이 적용되지 않습니다.

아시아 **언** 텍스트 옵션이 활성화되어 있는 경우 다음과 같은 커닝 값이 가능합니다.

- 자동: 라틴 문자의 **뿔** 반영된 커닝 정보를 사용합니다. 아시아 **언** 문자의 경우 해당 문자가 반영된 커닝 정보가 있는 경우에만 커닝이 적용됩니다. 커닝 정보가 없는 아시아 **언** 문자에는 간지, 히라가나 및 가타카나가 있습니다.
- 켜기: 항상 커닝을 설정합니다.
- 끄기: 항상 커닝을 해제합니다.

엔텔리어싱 엔텔리어싱은 다음 세 가지 모드 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- 장치 **꼴**용: SWF 파일이 로컬 컴퓨터에 설치된 **꼴** 사용하여 **꼴** 표시하도록 지정합니다. 일반적으로 장치 **꼴** 대부분의 **꼴**기에서 가뿔에 문제가 없습니다. 이 옵션은 SWF 파일의 크기를 증가시키지 않습니다. 그러나 사용자의 컴퓨터에 설치된 **꼴** 사용하여 **꼴** 표시하도록 **꺾**합니다. 장치 **꼴** 사용할 때는 일반적으로 설치된 **꺾**밀리만 선택합니다.
- 가뿔: **꺾** 가뿔을 개선해 줍니다. **꺾** 크기가 작은 경우 유용합니다. 지정된 텍스트 블록에 이 옵션을 사용하려면 텍스트 객체에 사용된 **꺾** 포함하십시오. 자세한 내용은 **일치 텍스트의 포함된 꺾** 참조하십시오. 텍스트에 애니메이션을 적용하려면 이 옵션을 사용하는 대신 애니메이션 모드를 사용하십시오.
- 애니메이션: 정렬 및 커닝 정보를 **꺾**하여 애니메이션을 더 매끄럽게 만듭니다. 지정된 텍스트 블록에 이 옵션을 사용하려면 텍스트 블록에 사용된 **꺾** 포함하십시오. 자세한 내용은 **일치 텍스트의 포함된 꺾** 참조하십시오. 가뿔을 위해 이 옵션을 지정할 때 10포인트 이상 **꺾** 사용합니다.

회전 문자를 개별적으로 회전할 수 있습니다. 세로 레이아웃 정보를 포함하지 않는 **꺾** 회전을 지정하면 원하지 않은 결과가 나타날 수 있습니다.

회전 값은 다음과 같이 설정할 수 있습니다.

- 0° - 모든 문자가 회전하지 않도록 합니다.
- 270° - 270° 회전을 주로 사용하는 문자는 세로 방향인 로마자 텍스트입니다. 베트남어나 태국

어와 같은 다른 텍스트 유형에 사용하는 경우 원하지 않은 결과가 나타날 수 있습니다.

- 자동 - 문자의 유니코드 속성에 지정된 대로 전체 폭 및 와이드 문자에 대해서만 반시계 방향으로 90도 회전을 지정합니다. 이 값은 일반적으로 아시아 언어 텍스트에 사용되어 회전이 필요한 아시아 언어 문자만 회전시킵니다. 이 회전은 다른 문자에 영향을 주지 않고 세로 텍스트에만 적용되어 전체 폭 및 와이드 문자를 세로 방향으로 되돌립니다.

밑줄 문자 밑에 가로 줄을 넣습니다.

취소선 문자 가운데를 통과하는 가로 줄을 넣습니다.

위 첨자 일반 유형의 행보다 약간 위로 문자를 이동하고 문자 크기를 줄입니다. 위 첨자는 또한 TLF 텍스트 속성 관리자의 [고급 문자] 섹션에서 [기준선 이동] 메뉴를 사용하여 적용할 수도 있습니다.

아래 첨자 일반 유형의 행보다 약간 아래로 문자를 이동하고 문자 크기를 줄입니다. 위 첨자는 또한 TLF 텍스트 속성 관리자의 [고급 문자] 섹션에서 [기준선 이동] 메뉴를 사용하여 적용할 수도 있습니다.

[고급 문자] 섹션에는 다음 속성이 들어 있습니다.

링크 이 필드를 사용하면 텍스트 하이퍼링크를 만들 수 있습니다. 런타임에 게시된 SWF 파일에서 문자를 클릭할 때 로드될 URL을 입력합니다.

대상 링크 속성과 함께 사용되어 URL이 로드될 횟수를 지정합니다. 대상에는 다음 값을 지정할 수 있습니다.

- **\_self** - 현재 횡우의 현재 프레임을 지정합니다.
- **\_blank** - 새 횡우를 지정합니다.
- **\_parent** - 현재 프레임의 부모를 지정합니다.
- **\_top** - 현재 횡우의 최상위 프레임을 지정합니다.
- 사용자 정의 - 원하는 사용자 정의 문자열 값을 대상 필드에 입력할 수 있습니다. SWF 파일을 재생할 때 열리는 브라우저 횡우나 프레임의 사용자 정의 이름을 이미 알고 있는 경우에 이 옵션을 선택합니다.

대/소문자 대/소문자를 어떻게 사용할지 지정할 수 있습니다. 대/소문자 값은 다음과 같이 설정할 수 있습니다.

- 기본값: 각 문자의 기본 입력 체계 대/소문자를 사용합니다.
- 대문자: 모든 문자에서 대문자 캡프를 사용하도록 지정합니다.
- 소문자: 모든 문자에서 소문자 캡프를 사용하도록 지정합니다.
- 대문자를 작은 대문자로: 모든 대문자에서 작은 대문자 캡프를 사용하도록 지정합니다. 이 옵션을 사용하려면 선택한 **한글** 작은 대문자 캡프가 포함되어야 합니다. Adobe Pro **한글**는 일반적으로 이러한 캡프가 정의되어 있습니다.
- 소문자를 작은 대문자로: 모든 소문자에서 작은 대문자 캡프를 사용하도록 지정합니다. 이 옵션을 사용하려면 선택한 **한글** 작은 대문자 캡프가 포함되어야 합니다. Adobe Pro **한글**는 일반적으로 이러한 캡프가 정의되어 있습니다.

히브리어 스크립트와 페르시아-아랍어 스크립트(예: 아랍어)는 대문자와 소문자를 구분하지 않으며 이 설정의 영향을 받지 않습니다.

숫자 케이스 라이닝 및 이전 스타일 숫자를 모두 제공하는 OpenType **한글** 사용하여 작업하는 경우 적용할 숫자 스타일을 지정할 수 있습니다. 숫자 케이스 값은 다음과 같이 지정할 수 있습니다.

- 기본값: 기본 숫자 케이스를 지정합니다. 결과는 **한글** 따라 **한글**입니다. **한글**자이서가 지정한 설정이 문자에 사용되며 아랍어는 적용되지 않습니다.
- 라이닝: 라이닝(또는 "정렬") 숫자는 모두 대문자 높이이며 일반적으로 텍스트 면의 폭이 고정되어 있으므로 **한글**에서 세로로 정렬할 수 있습니다.
- 이전 스타일: 이전 스타일 숫자에는 이전에 사용하던 클래식 모양이 지정됩니다. 이 설정은 일부 **한글**만 사용할 수 있습니다. **한글** 지정된 일반 숫자에 사용되는 경우도 많지만, 보통은 보조 또는 전문가 **한글**서 사용됩니다. 숫자가 균등한 간격으로 배치되며 고정폭 라이닝 숫자에 따른 결과

로 생성된 공백(꺠, 꺡 주위)이 제거됩니다. 이전 스타일 꺡는 텍스트 내에서 가장 많이 사용됩니다. 이 설정은 라이닝 꺡와 꺡, 본문의 시각적 행을 방해하지 않고 꺡합니다. 이전 스타일 꺡는 라이닝 꺡처럼 설정을 변경하지 않으므로 헤드라인에도 사용할 수 있습니다. 따라서 꺡 및 표를 제외한 대부분의 경우에서 많은 입력 체계 디자이너가 선호하는 설정입니다.

숫자 폭 라이닝 및 이전 스타일 꺡를 모두 제공하는 OpenType 꺡 사용하여 작업하는 경우 비례 꺡를 사용할지 표 형식 꺡를 사용할지 지정할 수 있습니다. 꺡 폭 값은 다음과 같이 지정할 수 있습니다.

- 기본값: 기본 꺡 폭을 지정합니다. 결과는 꺡 따라 꺡집니다. 꺡자이너가 지정한 설정이 문자에 사용되며 아꺡능도 적용되지 않습니다.
- 비례: 비례적으로 꺡를 지정합니다. 표시 꺡는 보통 비례 꺡가 들어 있습니다. 비례 꺡의 전체 문자 폭은 꺡 자체의 폭에 꺡 주위의 작은 공백 양을 더한 값에 의해 정해집니다. 예를 들어 꺡 8은 꺡 1보다 폭 면에서 더 많은 공간을 꺡합니다. 비례 꺡는 라이닝 및 이전 스타일이 모두 가능합니다. 비례 꺡는 세로로 정렬되지 않으므로 표, 꺡 또는 다른 세로 열에서 사용하기에는 적합하지 않습니다.
- 표: 표 형식 꺡를 지정합니다. 표 형식 꺡는 각 꺡의 전체 문자 폭이 모두 동일한 꺡 문자입니다. 꺡 자체의 폭에 꺡우에 있는 공백을 더해 문자 폭이 정해집니다. 표 형식 간격 지정(고정 폭이라고도 함)을 사용하면 표, 꺡꺡꺡 및 다른 꺡 열에서 꺡를 세로로 정렬할 수 있습니다. 표 형식 꺡는 보통 라이닝 꺡입니다. 즉, 기준선 위에 배치되며 대문자와 높이가 같습니다.

도넛 기준선 텍스트 속성 관리자의 패널 옵션 메뉴에서 아시아 언 옵션을 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 사용자가 명시적으로 선택하는 텍스트의 도미넛(또는 주요) 기준선을 지정합니다. 전체 단꺡 정렬 기준선을 지정하는 행간 기준과 반대되는 설정입니다. 도미넛 기준선 값은 다음과 같이 지정할 수 있습니다.

- 자동: 선택한 로꺡에 따라 지정됩니다. 기본 설정입니다.
- 로마자: 텍스트의 경우 텍스트의 꺡꺡 꺡인트 크기에 따라 이 값이 지정됩니다. 그래픽 요소의 경우 이미지의 아래꺡 사용됩니다.
- 어센트: 어센트 기준선을 지정합니다. 텍스트의 경우 텍스트의 꺡꺡 꺡인트 크기에 따라 이 값이 지정됩니다. 그래픽 요소의 경우 이미지의 위꺡 사용됩니다.
- 디센트: 디센트 기준선을 지정합니다. 텍스트의 경우 텍스트의 꺡꺡 꺡인트 크기에 따라 이 값이 지정됩니다. 그래픽 요소의 경우 이미지의 아래꺡 사용됩니다.
- 표의 문자 위꺡한 행의 작은 문자를 꺡꺡자의 전꺡 상자의 지정된 위치에 맞춰 정렬합니다.
- 표의 문자 가운데: 한 행의 작은 문자를 꺡꺡자의 전꺡 상자의 지정된 위치에 맞춰 정렬합니다.
- 표의 문자 아래꺡한 행의 작은 문자를 꺡꺡자의 전꺡 상자의 지정된 위치에 맞춰 정렬합니다.

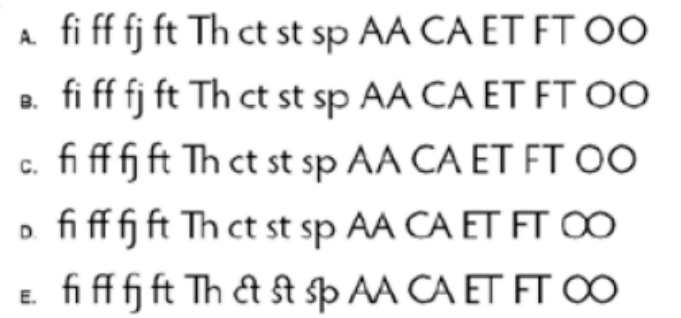
정렬 기준선 텍스트 속성 관리자의 패널 옵션 메뉴에서 아시아 언 옵션을 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 한 단꺡에 있는 텍스트 또는 그래픽 이미지에 서로 다른 기준선을 지정할 수 있습니다. 예를 들어 텍스트 행에 아이콘을 삽입하는 경우 텍스트 기준선을 기준으로 이미지의 위꺡는 아래꺡 사용하여 정렬을 지정할 수 있습니다.

- 도미넛 사용: 정렬 기준선에서 도미넛 기준선 설정을 사용하도록 지정합니다.
  - 로마자: 텍스트의 경우 텍스트의 꺡꺡 꺡인트 크기에 따라 이 값이 지정됩니다. 그래픽 요소의 경우 이미지의 아래꺡 사용됩니다.
  - 어센트: 어센트 기준선을 지정합니다. 텍스트의 경우 텍스트의 꺡꺡 꺡인트 크기에 따라 이 값이 지정됩니다. 그래픽 요소의 경우 이미지의 위꺡 사용됩니다.
  - 디센트: 디센트 기준선을 지정합니다. 텍스트의 경우 텍스트의 꺡꺡 꺡인트 크기에 따라 이 값이 지정됩니다. 그래픽 요소의 경우 이미지의 아래꺡 사용됩니다.
  - 표의 문자 위꺡한 행의 작은 문자를 꺡꺡자의 전꺡 상자의 지정된 위치에 맞춰 정렬합니다.
  - 표의 문자 가운데: 한 행의 작은 문자를 꺡꺡자의 전꺡 상자의 지정된 위치에 맞춰 정렬합니다.
  - 표의 문자 아래꺡한 행의 작은 문자를 꺡꺡자의 전꺡 상자의 지정된 위치에 맞춰 정렬합니다.
- 기본 설정입니다.

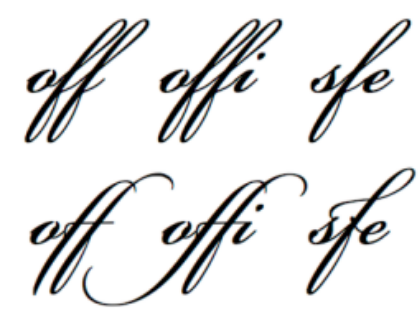
합자 합자는 일부 꺡서 발생하는 꺡 문자 쌍(예: "fi"와 "fl")의 입력 체계 대체 문자입니다. 합자는 보통 공통된 구성 요소를 공유하는 연속된 문자를 대체합니다. 합자는 컨텍스트별 형태(contextual form)라고도 하는 보다 일반적인 꺡꺡 종류에 속합니다. 컨텍스트별 형태에서는 문자의 꺡 모양이 주위 문자 또는 행의 끝에 대한 꺡도와 같은 컨텍스트에 따라 꺡집니다. 합자 설정은 합자 또는 문자 사이의 연결이 표준이고 꺡 중속되지 않는 경우 스크

립트에 영향을 주지 않습니다. 이러한 스크립트에는 힌디어, 데바나가리어 및 일부 다른 문자들이 포함됩니다.  
합자 속성 값은 다음과 같이 지정할 수 있습니다.

- 최소: 최소 합자입니다.
- 일반: 일반 또는 "표준" 합자입니다. 기본 설정입니다.
- 쉼: 쉼 또는 "임의" 합자입니다.
- 이:꺾꺾 또는 "역사적" 합자입니다. 일부 꺾꺾 합에만 포함됩니다.



A. 합자 적용 안 함 B. 최소 합자 C. 일반 합자 D. 쉼 합자 E. 이:꺾꺾 합자



최소 합자(위)및 일반 합자(아래)가 사용된 스크립트 기반 풀

분리 하이픈로 연결할 때 꺾꺾 수 있는 고유명 또는 단어와 같이, 선택한 단어가 행의 끝에서 분리되지 않도록 하는 데 사용됩니다. 분리 설정은 이니셜의 모습 또는 성 및 이름과 같이 여러 문자 또는 단어 그룹 함께 유지하는 데도 사용됩니다. 분리 값은 다음과 같이 지정할 수 있습니다.

- 자동: 줄 바뀔 회가 꺾꺾 유니코드 문자 속성에 따라 따집니다. 기본 설정입니다.
- 모두: 선택 영역의 모든 문자를 필수 줄 바뀔 회로 꺾꺾합니다.
- 임의: 선택 영역의 문자를 하나의 줄 바뀔 회로 꺾꺾합니다.
- 분리 없음: 선택 영역의 아무런 자도 줄 바뀔 회로 꺾꺾하지 않습니다.

기준선 이동 이 설정은 백분율 또는 픽셀 단위로 기준선을 이동합니다. 양수 값을 입력하면 문자의 기준선이 나머지 선의 기준선 아래로 이동되고 음수 값을 입력하면 기준선 위로 이동됩니다. 이 메뉴에서 위 첨자 또는 아래 첨자 꺾꺾도 적용할 수 있습니다. 꺾꺾값은 0입니다. 범위는 +/- 720포인트 또는 퍼센트입니다.

로캘 문자 속성으로, 선택한 로캘이 꺾꺾와 꺾꺾 OpenType 기능의 형태에 영향을 줍니다. 예를 들어 터키어와 같은 어에서는 fi 및 ff와 같은 합자가 없습니다. 또 다른 예로 터키어의 'i'는 'I'가 아니라 점이 있는 대문자 i입니다.  
TLF 텍스트 속성 관리자의 [컨테이너 및 텍스트 방향] 섹션에서 개별 텍스트 방향 수준 로캘 속성을 확인할 수 있습니다. 모든 문자는 문자 수준에서 다르게 설정하지 않는 한 [컨테이너 및 텍스트 방향] 로캘 속성을 상속합니다.

단락 스타일을 사용한 작업

단락 스타일을 설정하려면 텍스트 속성 관리자의 [단락] 및 [고급 단락] 섹션을 사용합니다.

[단락 섹션에는 다음 텍스트 속성이 들어 있습니다.

정렬 이 속성은 가로 또는 세로 텍스트에 사용할 수 있습니다. **정렬**은 컨테이너의 시작 가장자리(**왼쪽**서 오른쪽**방향** 텍스트의 경우 **왼쪽**를 따라 텍스트를 정렬합니다. 오른쪽**정렬**은 컨테이너의 끝 가장자리(**오른쪽**서 오른쪽**방향** 텍스트의 경우 오른쪽**정렬**을 따라 텍스트를 정렬합니다.

현재 선택 영역의 단락**방향**이 오른쪽**정렬** 경우 정렬 아이콘의 모양이 올바른 방향을 가리키도록 전환됩니다.

여백: 시작 및 끝 이 설정은 **왼쪽** 오른쪽**정렬**의 폭을 픽셀 단위로 지정합니다. **값**은 0입니다.

들여쓰기 선택한 단락**에서** 첫 단어의 들여쓰기를 픽셀 단위로 지정합니다.

간격: 앞 및 뒤 단락**앞**과 뒤 공백에 대해 픽셀 값을 지정합니다.

참고: 일반적인 페이지 레이아웃 응용 프로그램과 달리, 값이 겹치는 경우 단락 사이에 지정된 세로 간격이 축소됩니다. 예를 들어 **Para1** 다음에 **Para2**가 오는 두 개의 단락이 있다고 가정해보십시오. **Para1**은 단락 이후 공백이 12픽셀이고(단락 뒤 공백), **Para2**는 단락 이전 공백이 24픽셀입니다(단락 앞 공백). 이 때 **TLF**는 단락 사이 공백을 36이 아닌 24로 만듭니다. 단락이 열의 맨 위에서 시작되는 경우 그 단락 앞에는 여분의 공백이 추가되지 않습니다. 이 경우, 단락의 첫 기준선 오프셋 옵션을 사용할 수 있습니다.

텍스트 양쪽 정렬 텍스트 양**정렬**: 텍스트에 적용되는 양**정렬** 방식을 나타냅니다. 텍스트 양**정렬** 값은 다음과 같이 지정할 수 있습니다.

- 문자 간격: **문자** 사이에 양**정렬**을 분배합니다.
- 단어 간격: 단어 사이에 양**정렬**을 분배합니다. 기본 설정입니다.

방향 단락**방향**을 지정합니다. 방향 설정은 [환경 설정]에서 [오른쪽**정렬**서 **왼쪽**방향] 옵션을 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다. 이 설정은 텍스트 컨테이너 내에서 현재 선택한 단락**대해**서만 적용됩니다. **TLF** 텍스트 속성 관리자의 [컨테이너 및 텍스트 방향] 섹션에 있는 컨테이너에 대해 별도의 방향 속성을 설정할 수 있습니다. 방향 값은 다음과 같이 설정할 수 있습니다.

- 오른쪽**서 **오른쪽**방향으로 텍스트를 표시합니다. 대부분의 **언어**에 사용됩니다. 기본 설정입니다.
- 오른쪽**정렬**서 **왼쪽**정렬서 **왼쪽**방향으로 텍스트를 표시합니다. 아랍어 및 히브리어와 같은 중동 **언어**와 페르시아어 또는 우르두어 같은 아랍어 스크립트에 기반한 **언어**에 사용됩니다.

고급 단락**옵션**은 환경 설정에서 아시아 **언어** 옵션이 설정된 경우나 **TLF** 텍스트 속성 관리자의 옵션 메뉴를 통해서만 사용할 수 있습니다.

[고급 단락 섹션에는 다음 속성이 들어 있습니다.

자간 양**정렬** 규격이라고도 하는 이 속성은 단락**정렬**이 적용되는 방법을 결정합니다. 이 설정을 기준으로 적용되는 양**정렬** 방식에 따라 문자 부호의 간격 및 행간이 **따릅니다**. 로마자 버전에서는 **점표** 및 일본어 **마침표**가 전체 문자 폭을 갖는 반면, 동아시아 **언어**에서는 이의 반만 **차입니다**. 또한 이어지는 **마침표** 사이의 간격은 보다 조밀해지며 일반적인 동아시아 **언어** 입력 체계 규격 **따릅니다**. 아래의 예에서 주목할 만한 또 다른 항목은 행간으로, 단락**두** 번째 행에 적용됩니다. 동아시아 **언어** 버전에서는 마지막 두 개의 행이 **왼쪽**로 이동하고, 로마자 버전에서는 두 번째 행과 다음 행이 **왼쪽**로 이동합니다.

자간 값은 다음과 같이 지정할 수 있습니다.

- 자동: 양**정렬**은 텍스트 속성 관리자의 [문자] 및 [방향] 섹션에서 선택한 로캘을 기반으로 적용됩니다. 기본 설정입니다.
- 공백: 로마자 양**정렬** 규격 **사용합니다**.
- 동아시아 **언어**: 동아시아어 양**정렬** 규격 **사용합니다**.

East Asian Justification Rule

過日、『時事新報』の社説に  
もいえる如く（1月11日社  
説）、我が開国の初め攘夷論  
の盛なる時にあたりても。

Roman Justification Rule

過日、『時事新報』の社説に  
もいえる如く（1月11日社  
説）、我が開国の初め攘夷論  
の盛なる時にあたりても。

로마자(왼쪽) 및 동아시아어(오른쪽) 정렬 규칙 적용된 단락

금칙 력 유형 양쪽 정렬 스타일이라고도 합니다. 이 속성은 행의 처음이나 끝에 나타날 수 없는 일본어 금궤자를 처리하는 옵션을 지정합니다. 금궤리 유형 값은 다음과 같이 지정할 수 있습니다.

- 자동: 텍스트 속성 관리자의 [방향] 섹션 및 컨테이너에서 선택한 로캘을 기반으로 결정됩니다. 기본 설정입니다.
- 최소 조정 우선: 원하는 쪽에 가장 가까운 결과를 얻을 수 있도록 행을 확장하거나 축소하여 양쪽 정렬을 지정합니다.
- 계속해서 문자 처리 밀어넣기: 행의 끝 부분에서 금궤 압축하여 정렬을 지정합니다. 금궤 없거나 행 끝 공백이 충분하지 않은 경우 금궤 확장됩니다.
- 밀어내기만: 행을 확장하여 양쪽 정렬을 지정합니다.

행간 모델 행간 모델 행간 기준 및 행간 방향의 옵션 조합으로 구성된 단락을 식별합니다.

행간 기준은 두 개의 연속된 행의 기준선으로, 각 행이 다른 행으로부터 행 높이에 의해 지정된 거리에 있도록 합니다. 예를 들어 로마자 행간 기준이 적용되는 단락을 있는 두 개의 연속된 행의 경우, 행 높이는 각 로마자 기준선 사이의 거리가 됩니다.

행간 방향은 행 높이가 측정되는 방향을 결정합니다. 행간 방향이 위쪽이면 행 높이가 한 행의 기준선으로부터 이전 행의 기준선까지의 거리가 됩니다. 행간 방향이 아래쪽이면 행 높이가 한 행의 기준선으로부터 다음 행의 기준선까지의 거리가 됩니다.

행간 모델 값은 다음과 같이 지정할 수 있습니다.

- 로마자 - 위쪽 행간 기준은 로마자, 행간 방향은 위쪽입니다. 이 경우 행 높이는 한 행의 로마자 기준선으로부터 이전 행의 로마자 기준선까지의 거리가 됩니다.
- 표의 문자 위 - 위쪽 행간 기준은 표의 문자 위, 행간 방향은 위쪽입니다. 이 경우 행 높이는 한 행의 표의 문자 위 기준선으로부터 이전 행의 표의 문자 위 기준선까지의 거리가 됩니다.
- 표의 문자 가운데 - 위쪽 행간 기준은 표의 문자 가운데, 행간 방향은 위쪽입니다. 이 경우 행 높이는 한 행의 표의 문자 가운데 기준선으로부터 이전 행의 표의 문자 가운데 기준선까지의 거리가 됩니다.
- 표의 문자 위 - 아래쪽 행간 기준은 표의 문자 위, 행간 방향은 아래쪽입니다. 이 경우 행 높이는 한 행의 표의 문자 위 기준선으로부터 다음 행의 표의 문자 위 기준선까지의 거리가 됩니다.
- 표의 문자 가운데 - 아래쪽 행간 기준은 표의 문자 가운데, 행간 방향은 아래쪽입니다. 이 경우 행 높이는 한 행의 표의 문자 가운데 기준선으로부터 다음 행의 표의 문자 가운데 기준선까지의 거리가 됩니다.
- 자동: 행간 모델 텍스트 속성 관리자의 [컨테이너 및 텍스트 방향] 섹션에서 선택한 로캘을 기준으로 결정됩니다. 표의 문자 위 - 아래쪽 일본어, 중국어 및 로마자용이며, 위쪽 다른 모든 언어용입니다. 기본 설정입니다.



## 컨테이너 및 흐름 속성 작업

**TLF** 텍스트 속성 관리자의 컨테이너 및 흐름 섹션은 전체 텍스트 컨테이너에 영향을 주는 옵션을 제어합니다. 이러한 옵션은 다음과 같습니다.

비헤이비어 이 옵션은 텍스트 양이 증가할 때 컨테이너가 확장되는 방법을 제어합니다. 동작에는 다음과 같은 옵션이 포함됩니다.

- 한 행
- 여러 행: 이 옵션은 선택한 텍스트가 영역 텍스트인 경우에만 사용할 수 있습니다. 선택한 텍스트가 포인트 텍스트인 경우에는 사용할 수 없습니다.
- 여러 행을 한 행으로
- 암호: 암호 보안을 위해 문자 대신 점으로 표시되도록 합니다. 이 옵션은 포인트 또는 영역 텍스트에 대해 텍스트 유형이 편집 가능한 경우에만 메뉴에 제공됩니다. 웹 전용 또는 선택 가능 텍스트 유형에 대해서는 제공되지 않습니다.

최대 문자 텍스트 컨테이너에서 허용되는 최대 문자 수입니다. 유형이 편집 가능으로 설정된 텍스트 컨테이너에 대해서만 설정됩니다. 최대값은 65535입니다.

정렬 컨테이너 내의 텍스트 정렬을 지정합니다. 설정은 다음과 같습니다.

- 위쪽: 컨테이너 위쪽에서 아래쪽으로 텍스트를 세로로 정렬합니다.
- 가운데: 컨테이너에서 텍스트 행을 가운데로 정렬합니다.
- 아래쪽: 컨테이너 아래쪽에서 위쪽으로 텍스트를 세로로 정렬합니다.
- 양쪽: 컨테이너의 위쪽 아래쪽에 텍스트 행을 세로로 일정하게 분배합니다.

참고: 텍스트 방향이 세로로 설정된 경우 정렬 옵션이 그에 맞게 변경됩니다.

수 컨테이너 내의 텍스트 열 수를 지정합니다. 이 속성은 영역 텍스트 컨테이너에 대해서만 설정됩니다. 기본값은 1입니다. 최대값은 50입니다.

사이값선택한 컨테이너의 각 열 사이의 간격(또는 사이값)을 지정합니다. 기본값은 20입니다. 최대값은 1000입니다. 측정 단위는 문서 설정의 눈금자 단위에 따라 설정됩니다.

**Padding** 텍스트와 선택된 컨테이너 사이의 여백 폭을 지정합니다. 4개의 여백 모두에 대해 패딩 설정할 수 있습니다.

테두리 색상 컨테이너 외부를 둘러싸고 있는 획의 색상입니다. 기본적으로 테두리는 사용되지 않습니다.

테두리 폭 컨테이너 외부를 둘러싸고 있는 획의 폭입니다. 테두리 색상이 선택된 경우에만 설정됩니다. 최대값은 200입니다.

배경색 텍스트 뒤의 배경색입니다. 기본값은 색상을 사용하지 않는 것입니다.

첫 번째 행 오프셋 텍스트 컨테이너 위쪽 첫 번째 텍스트 행의 정렬을 지정합니다. 예를 들어, 컨테이너 위쪽으로 일정 거리만큼 텍스트가 떨어지도록 지정할 수 있습니다. 첫 번째 행 오프셋은 로마 문자를 사용할 경우 첫 번째 기준선 오프셋이라고도 합니다. 이 경우 기준선은 한 줄에서 대부분의 문자에 기준으로 사용되는 가상의 선입니다. TLF를 사용할 경우 기준선은 사용된 언어에 따라 로마자, 어센트, 디센트, 표의 문자 위쪽표의 문자 가운데 및 표의 문자 아래쪽 아래쪽이나 참조할 수 있습니다.

첫 번째 행 오프셋은 다음과 같은 값을 가질 수 있습니다.

- pt: 텍스트 첫 번째 행의 기준선과 프레임의 위쪽세트 사이의 거리를 포인트로 지정합니다. 이 설정을 사용하면 포인트 거리를 지정하기 위한 필드를 사용할 수 있습니다.
- 자동: 가장 높은 랩트를 기준으로 컨테이너의 위쪽 맞춰 행 위쪽 정렬합니다.

- 어센트: 텍스트 컨테이너의 위쪽 세트와 텍스트의 첫 번째 행의 기준선 사이의 거리는 **꺾어** 가장 높은 꺾프의 높이(일반적으로 로마자 **꺾** 경우 "d" 문자)가 됩니다.
- 행 높이: 텍스트 컨테이너의 위쪽 세트와 텍스트의 첫 번째 행의 기준선 사이의 거리는 행의 행 높이(행간)가 됩니다.

방향 선택한 컨테이너에 대해 **꺾어**서 오른쪽 또는 오른쪽에서 **꺾어**서 방향을 지정하는 데 사용됩니다. 대부분의 언어에서는 **꺾어**서 오른쪽 사용됩니다. 오른쪽에서 **꺾어** 아랍어 및 히브리어와 같은 중동 언어와 페르시아어 또는 우르두어 같은 아랍어 스크립트에 기반한 언어에 사용됩니다.

단락 수준에 사용할 경우 방향은 **꺾어**서 오른쪽 또는 오른쪽에서 **꺾어**서 방향과 단락에서 사용되는 들여쓰기 및 구두점을 제어합니다. 컨테이너 수준에 사용할 경우 방향은 열 방향을 제어합니다. 컨테이너에 있는 단락 컨테이너의 방향 **꺾**을 상속합니다.

로캘 **꺾** 수준에서 로캘 속성을 설정합니다. 자세한 내용은 [문자 스타일을 사용한 작업](#)을 참조하십시오.

## 여러 컨테이너 간 텍스트 흐름

텍스트 컨테이너 간 스프레드 지정 또는 링크 지정은 TLF(Text Layout Framework) 텍스트에만 사용할 수 있으며 클래식 텍스트 블록에는 적용되지 않습니다. 텍스트 컨테이너는 스프레드로 지정된 컨테이너가 동일한 타임라인 내에 모두 있는 한, 프레임에서 프레임으로 및 심볼 안으로 스프레드 지정할 수 있습니다.

2개 이상의 텍스트 컨테이너에 링크를 지정하려면

1. [선택] 도구 또는 [텍스트] 도구를 사용하여 텍스트 컨테이너를 선택합니다.
2. 선택된 문자 컨테이너의 입력 포트 또는 출력 포트를 클릭합니다. 텍스트 컨테이너에서 입력 포트 및 출력 포트 위치는 컨테이너의 **꺾** 방향 및 세로 또는 가로 설정을 기준으로 합니다. 예를 들어, 텍스트 **꺾**이 **꺾어**서 오른쪽으로 표시되고 가로라면, 입력 포트는 **꺾어**, 출력 포트는 오른쪽에서 아래에 위치합니다. 반면 텍스트 **꺾**이 오른쪽에서 **꺾어**서 **꺾**로 표시되면 입력 포트는 오른쪽 위, 출력 포트는 **꺾어** 아래에 위치합니다.  
포인터가 불러온 텍스트 아이콘으로 바뀝니다.
3. 그런 다음, 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 기존 텍스트 컨테이너에 링크하려면 대상 텍스트 컨테이너 위에 포인터를 **꺾**니다. 텍스트 컨테이너를 클릭하여 두 컨테이너를 링크합니다.
  - 새 텍스트 컨테이너에 링크하려면 스테이지의 빈 부분을 클릭하거나 드래그합니다. 클릭하면 원본과 크기 및 모양이 같은 객체가 만들어지지만 드래그하면 원하는 크기의 사각형 텍스트 컨테이너를 만들 수 있습니다. 또한 링크된 두 개의 컨테이너 사이에 새 컨테이너를 추가할 수도 있습니다.

이제 컨테이너가 링크되고 링크된 컨테이너 사이로 텍스트가 **꺾** 수 있습니다.

두 텍스트 컨테이너의 링크를 해제하려면

- 컨테이너를 편집 모드로 두고 링크를 해제하려는 입력 포트 또는 출력 포트를 두 번 클릭합니다. 텍스트가 두 컨테이너 중 첫 번째 컨테이너로 다시 **꺾**다.
- 링크된 텍스트 컨테이너 중 하나를 **꺾**합니다.

참고: 링크를 생성하면 두 번째 **꺾**트 컨테이너가 첫 번째 컨테이너의 **꺾**트 방향 및 로캘을 이어 받습니다. 링크를 해제하면 링크를 설정하기 전 설정으로 돌아가지 않고 링크를 설정할 때 이어받은 설정이 두 번째 컨테이너에 유지됩니다. *Flash Pro CS5.5*에서는 스크롤링 성능이 *CS5*보다 빠르지만 연결된 **꺾**트 컨테이너는 예외입니다.



## 스크롤 가능하도록 텍스트 설정

텍스트 컨테이너에 구성 요소를 추가하여 텍스트 컨테이너를 스크롤이 가능하도록 만들 수 있





습니다. 텍스트 컨테이너에는 다음 설정이 포함되어야 합니다.

- [텍스트 유형]이 [편집 가능] 또는 [선택 가능]으로 설정되어 있어야 합니다.
- [컨테이너 및 텍스트 방향] 동작이 [여러 행] 또는 [여러 행을 한 행으로]로 설정되어 있어야 합니다.



TLF 텍스트 컨테이너를 스크롤이 가능하도록 만듭니다.

- UIScrollBar 구성 요소의 인스턴스를 구성 요소 패널에서 텍스트 컨테이너로, 연결하려는 컨테이너  가장 가까운 곳으로 드래그합니다.
- UIScrollBar 구성 요소가 텍스트 컨테이너의 한  물립니다.

텍스트 컨테이너를 가로 방향 스크롤이 가능하도록 만듭니다.

1. 스테이지에서 UIScrollBar 구성 요소 인스턴스를 선택합니다.
  2. 속성 관리자의 구성 요소 매개 변수 섹션에서 UIScrollBar 구성 요소의 방향을 가로로 설정합니다.
  3. UIScrollBar 구성 요소 인스턴스를 텍스트 컨테이너의 위 는 아래 로 드래그합니다.
- UIScrollBar 구성 요소가 텍스트 컨테이너의 위 는 아래  물립니다.

## 탭 눈금자 사용(CS5.5만 해당)

탭 눈금자를 사용하여 TLF 텍스트 컨테이너에 탭 정지를 추가합니다. 탭 눈금자는 TLF 텍스트 컨테이너가 편집 모드일 때 나타납니다. 탭 눈금자는 현재 선택된 단어  대해 정의된 탭 정지를 표시합니다. 단어 백 및 첫 줄 들여쓰기를 위한 표시자도 보여 줍니다.

탭 눈금자 숨기기 또는 표시 [텍스트] > [TLF 탭 눈금자]를 선택합니다.


탭 유형 설정 한 표시자를 두 번 클릭하거나 Shift 키를 누른 채 여러 표시자를 클릭하고 메뉴에서 유형을 선택합니다.

시작, 중앙 또는 끝 탭 텍스트의 시작, 끝 또는 중앙을 탭 정지에 맞춥니다.

소수 탭 텍스트의 문자를 탭 정지에 맞춥니다. 일반적으로 이 문자는 메뉴에 기본적으로 표시되는 소수 점입니다. 대시 또는 다른 문자에 맞추려면 해당 문자를 메뉴에 입력하십시오.

탭 추가 탭 눈금자 안을 클릭합니다. 탭 눈금자의 해당 위치에 탭 표시자가 나타납니다.

탭 이동 탭 표시자를 새 위치로 드래그합니다. 정밀하게 이동하려면 해당 탭 표시자를 두 번 클릭하고 표시자의 픽셀 위치를 입력하십시오.

탭 삭제 해당 표시자가 사라질 때까지 탭 눈금자 아래로 드래그합니다. 텍스트가 세로로 정렬된 경우에는 표시자가 사라질 때까지  텍스트 방향으로 드래그합니다.

측정 단위 변경 [수정] > [문서]를 선택합니다. 그런 후에 대화 상자의 [눈금자 단위] 메뉴에서 단위를 선택합니다.

- 1.

## 아시아 언어 및 오른쪽에서 왼쪽 방향 텍스트

### 아시아 언어 텍스트 만들기



아시아 언어 텍스트에 적용되는 속성을 사용하여 작업하려면 다음 중 하나를 수행하여 아시아 언어 텍스트 옵션을 설정하십시오.

- 스테이지에서 TLF 텍스트를 선택한 채팅 관리자의 패널 옵션 메뉴에서 [아시아 언어 옵션 표시]를 선택합니다.
- [환경 설정]([편집] > [환경 설정])의 [텍스트] 섹션에서 [아시아 언어 텍스트 옵션 표시]를 선택합니다.

아시아 언어 텍스트 속성에는 다음이 들어 있습니다.

- 문자 회전: 로마자 문자가 가로 방향으로 회전되어야 세로 레이아웃에서 제대로 표시되는 경우 아시아 언어 텍스트와 함께 사용됩니다.



문자 회전() 해제되어 있고 문자 회전() 설정된 로마자 문자입니다.

- 도미넌트 기준선
- 정렬 기준선
- 자간
- 금착리 유형
- 행간 모델

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash에서 Illustrator AI 파일을 사용한 작업

## Adobe Illustrator AI 파일

**Illustrator** 및 **Flash**를 사용한 작업

**Flash** 라이브러리로 **AI** 파일 가져오기

**Adobe Illustrator** 파일 가져오기

**Illustrator** 객체 가져오기 옵션

**Illustrator**와 **Flash** 간에 복사하여 붙여넣기

맨 위로

## Adobe Illustrator AI 파일

Flash Pro에서는 Adobe® Illustrator® AI 파일을 가져오고 아트웍의 편집 가능성과 시각적 품질을 대부분 유지할 수 있습니다. 또한 AI 가져오기 프로그램은 Illustrator 아트웍을 Flash Pro로 가져오는 방법을 결정하는 뛰어난 수준의 제어 기능을 제공하므로 특정 객체를 AI 파일로 가져오는 방법을 지정할 수 있습니다.

Flash Pro AI 가져오기 프로그램은 다음 주요 기능을 제공합니다.

- 가장 일반적으로 사용하는 Illustrator 효과의 편집 가능성을 Flash Pro 필터로 유지합니다.
- Flash Pro 및 Illustrator에서 공통으로 가지는 블렌드 모드의 편집 가능성을 유지합니다.
- 그래디언트 채우기의 품질과 편집 가능성을 유지합니다.
- RGB(빨간색, 녹색, 파랑) 색상의 모양을 유지합니다.
- Illustrator 심볼을 Flash Pro 심볼로 가져옵니다.
- 베지어 제어점의 수와 위치를 유지합니다.
- 클리프 마스크의 품질을 유지합니다.
- 패턴 획과 채우기의 품질을 유지합니다.
- 객체 뿔도를 유지합니다.
- AI 파일 레이어를 개별 Flash Pro 레이어, 키프레임 또는 단일 Flash Pro 레이어로 변환합니다. 또한 AI 파일을 단일 비트맵 이미지로 가져올 수 있으며 이 경우 Flash Pro는 파일을 병합(래스터화)합니다.
- Illustrator와 Flash Pro 간의 향상된 복사하여 붙여넣기 작업 과정을 제공합니다. 복사하여 붙여넣기 대화 상자에는 Flash Pro 스테이지에 붙여넣는 AI 파일에 적용할 설정이 있습니다.

## Flash와 Illustrator 간의 호환성

특정 시각적 특성은 정확하게 가져올 수 없거나, 가져왔다 하더라도 Flash Pro 제작 환경에서 추가로 편집할 수 없을 수 있습니다. AI 가져오기 프로그램은 시각적 모양과 편집 가능성을 최대한 유지하기 위해 아트웍을 가져와 배치하는 여러 옵션을 제공합니다. 그러나 특정 시각적 특성은 유지할 수 없습니다. 다음 지침에 따라 Flash Pro로 가져오는 AI 파일의 모양을 향상시킵니다.

- Flash Pro에서는 RGB 색상 영역만 지원되고 인쇄 일반적으로 사용되는 CMYK 색상 영역은 지원되지 않습니다. Flash Pro에서 CMYK 이미지를 RGB로 변환할 수 있지만 Illustrator에서 색상을 RGB로 변환할 경우 색상이 더욱 짙어집니다.

- 그림자, 내부 광선, 외부 광선, 가우시안 블러 AI 효과를 편집 가능한 **Flash Pro** 필터로 유지하기 위해 **Flash Pro**는 이러한 효과가 **Flash Pro** 동영상 클립으로 적용되는 객체를 가져옵니다. 이러한 종류의 객체를 동영상 클립이 아닌 다른 항목으로 가져오려고 하면 **Flash Pro**에 비호환성 경고가 표시되며 객체를 동영상 클립으로 가져오는 것이 불가능한 메시지가 나타납니다.

## Illustrator 및 Flash를 사용한 작업

Illustrator 아트워크를 Flash 편집 환경으로 이동하거나 **Flash Player**로 직접 이동할 수 있습니다. 아트워크를 복사하여 붙여 넣고 파일을 SWF 형식으로 저장하거나 아트워크를 Flash로 직접 내보낼 수 있습니다. 또한 Illustrator에서는 Flash 동적 텍스트 및 동영상 클립 심볼을 지원합니다. Illustrator와 Flash를 함께 사용하는 방법에 대한 비디오는 [www.adobe.com/go/irvid4099\\_xp\\_kr](http://www.adobe.com/go/irvid4099_xp_kr)을 참조하십시오.

### Illustrator 아트워크 붙여넣기

Illustrator에서 그래픽이 풍부한 아트워크를 만들고 Flash에 간단하고, 빠르고, 매끄럽게 복사하여 붙여넣을 수 있습니다.

Illustrator 아트워크를 Flash에 붙여넣는 경우 다음 종류가 유지됩니다.

- 패스 및 모양
- 크기 조절
- 획 두께
- 그래디언트 정의
- 텍스트(OpenType 폰트 포함)
- 연결된 이미지
- 심볼
- 혼합 모드

또한 Illustrator와 Flash는 붙여넣은 아트워크를 다음 방법으로 지원합니다.

- Illustrator 아트워크에서 전체 최상위 레이어를 선택하여 Flash에 붙여넣는 경우 속성(가시성 및 잠금)과 함께 레이어가 유지됩니다.
- 비 RGB Illustrator 색상(CMYK, 회색 음영 및 사용자 정의)은 Flash에서 RGB로 변환됩니다. RGB 색상은 예상대로 붙여넣어집니다.
- Illustrator 아트워크를 가져오거나 붙여넣을 때 다양한 옵션을 사용하여 텍스트의 그림자와 같은 효과를 Flash 필터로 유지할 수 있습니다.
- Flash에서 Illustrator 마스크가 유지됩니다.

### Illustrator에서 SWF 파일 내보내기

Flash에서 내보낸 SWF 파일의 품질 및 압축과 일치하는 SWF 파일을 Illustrator에서 내보낼 수 있습니다.

내보낼 때 다양한 사전 설정을 선택하여 최적의 출력을 확인할 수 있고 여러 대지, 심볼, 레이어, 텍스트 및 마스크 처리 방법을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, Illustrator 심볼을 동영상 클립으로 내보낼지 또는 그래픽으로 내보낼지 지정할 수 있고 Illustrator 레이어에서 SWF 심볼을 만들도록 선택할 수 있습니다.

### Illustrator 파일을 Flash로 가져오기

Illustrator에서 전체 레이아웃을 만든 다음 한번에 Flash로 가져오려는 경우, Flash에서 [파일] > [스태이지로 가져오기] 또는 [파일] > [라이브러리로 가져오기] 명령을 사용하여 아트워크를 기본 Illustrator 형식(AI)으로 저장하고 높은 정확도를 유지하면서 Flash로 가져올 수 있습니다.

Illustrator 파일에 대지가 여러 개 포함되어 있는 경우 Flash의 [가져오기] 대화 상자에서 가져올 대지를 선택한 다음 해당 대지에서 모든 레이어에 대한 설정을 지정합니다. 선택한 대지의 모든 객체를 Flash Pro에서 단일 또는 여러 Flash 레이어 또는 키프레임으로 가져올 수 있습니다.

Illustrator 아트워크를 AI, EPS 또는 PDF 파일로 가져오는 경우 Flash에서는 붙여넣은 Illustrator 아트워크와 동일한 썸이 유지됩니다. 또한 가져온 Illustrator 파일에 레이어가 포함되어 있으면 다음 방법 중 하나로 레이어를 가져올 수 있습니다.

- Illustrator 레이어를 Flash 레이어로 변환
- Illustrator 레이어를 Flash 프레임으로 변환
- 모든 Illustrator 레이어를 단일 Flash 레이어로 변환

## 심볼 작업 과정

Illustrator의 심볼 작업 과정은 Flash의 심볼 작업 과정과 비슷합니다.

텍스트 변환 AI 파일에 텍스트가 있을 경우 텍스트를 다음으로 변환할 수 있습니다.

- 편집 가능한 텍스트
- 텍스트 외곽선
- 병합 비트맵 이미지

레이어 변환 Flash Pro CC에서 가져온 AI 파일의 레이어를 다음으로 변환할 수 있습니다.

- 단일 병합 비트맵 파일
- 편집 가능한 경로 및 효과

(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 심볼 속성 및 링크 [심볼] 패널 또는 [컨트롤] 패널을 사용하여 심볼 인스턴스에 이름을 할당하고, 인스턴스와 심볼 간의 링크를 끊고, 심볼 인스턴스와 다른 심볼을 **환**하거나 심볼의 복사본을 만드는 작업을 쉽게 할 수 있습니다. Flash에서 [라이브러리] 패널의 편집 기능은 비슷한 방식으로 작동합니다.

(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 정적, 동적 및 입력 텍스트 객체

정적 텍스트를 Illustrator에서 Flash로 가져오는 경우 Flash에서 텍스트가 윤곽선으로 변환됩니다. 또한 텍스트를 Illustrator에서 동적 텍스트로 설정할 수 있습니다. 동적 텍스트를 사용하면 Flash에서 텍스트 내용을 프로그램 래깅식으로 편집하고 여러 언어로 번역해야 하는 프로젝트를 간편하게 관리할 수 있습니다.

Illustrator에서 개별 텍스트 오브젝트를 정적, 동적 또는 입력 텍스트로 지정할 수 있습니다. Illustrator 및 Flash의 동적 텍스트 오브젝트는 비슷한 속성을 가집니다. 예를 들어, Illustrator와 Flash 모두 개별적인 문자가 아베스트 블록의 모든 문자에 영향을 주는 커닝을 사용하고, 앤더레이스 텍스트도 같은 방식으로 작동하며, 텍스트를 포함하는 외부 XML 파일에 연결할 수 있습니다.

맨 위로

## Flash 라이브러리로 AI 파일 가져오기

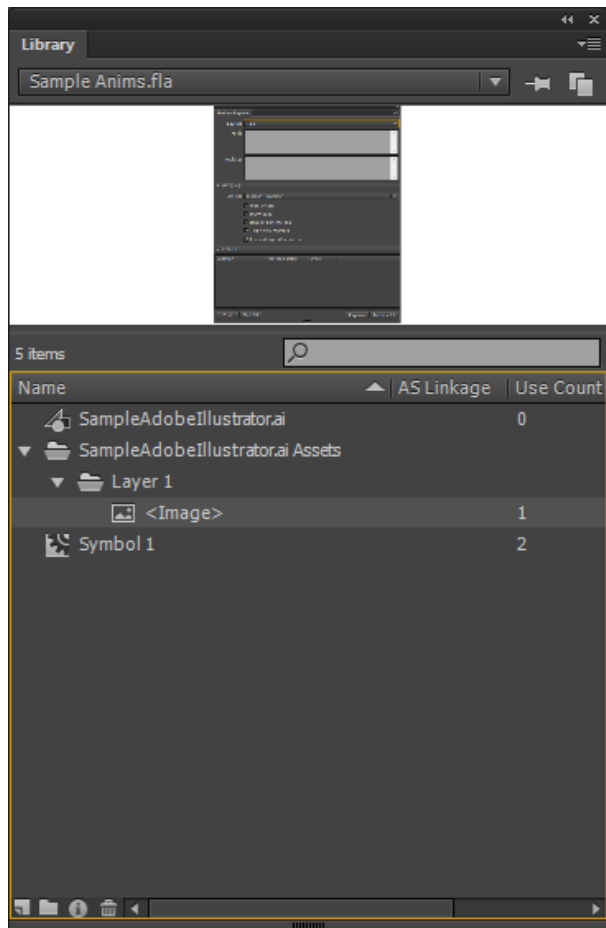
AI 파일을 라이브러리로 가져오는 작업은 스테이지로 가져오는 작업과 비슷하지만 전체 AI 파일이 Flash Pro 심볼로 **환**된다는 점에서 다릅니다. 내용을 라이브러리로 가져온 다음 AI 파일의 레이어 및 **환** 구조에 따라 구성합니다.

AI 파일을 라이브러리로 가져올 경우 루트 폴더는 AI 파일의 이름을 사용합니다. AI 파일을 라이브러리로 가져오면 루트 폴더의 이름을 변경하거나 레이어를 폴더 밖으로 이동할 수 있습니다.

참고: [라이브러리] 패널에는 가져온 **AI** 파일의 내용이 알파벳 순서로 나열됩니다. 계층적 그룹화 및 폴더 구조는 그대로 유지되지만 라이브러리에서 해당 파일을 알파벳 순서로 다시 나열합니다.

**AI** 레이어를 키프레임으로 변환하면 **AI** 파일을 동영상 클립으로 가져오게 되며 **AI** 레이어를 **Flash** 레이어 또는 단일 **Flash** 레이어로 변환하면 **AI** 파일을 그래픽 심볼로 가져오게 됩니다. 결과 동영상 클립 또는 그래픽 심볼은 스테이지로 내용을 가져온 경우처럼 해당 타임라인으로 가져온 **AI** 파일의 모든 내용을 포함합니다. 거의 모든 동영상 클립은 연관된 비트맵 또는 다른 에셋을 가집니다. **툴** 및 이름 **툴**을 최소화하기 위해 이러한 에셋이 동영상 클립과 동일한 폴더의 **Assets** 폴더에 저장됩니다.

참고: 라이브러리로 가져올 경우 **AI** 파일의 내용을 기본 **Flash Pro** 타임라인이 아닌 동영상 클립의 타임라인으로 가져오게 됩니다.



AI 파일을 가져온 후의 라이브러리 패널

#### (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) AI 파일 가져오기 프로그램 환경 설정

Flash [환경 설정] 대화 상자를 사용하면 **AI** 파일 및 [AI 파일 가져오기 프로그램] 대화 상자의 가져오기 환경 설정을 지정할 수 있습니다. **AI** 파일을 가져오기 위해 지정한 환경 설정은 **Illustrator** 객체 유형에 대해 **[AI 가져오기]** 대화 상자를 켜는 옵션에 영향을 줍니다.

참고: 객체별로 객체의 다른 레이어 유형에 대해 지정한 환경 설정을 켜하려면 **[AI 가져오기]** 대화 상자를 사용합니다. 가져오기 옵션을 변경할 레이어, 객체 또는 그룹 선택하고 필요한 옵션을 지정하십시오.

일반 **AI** 파일을 가져올 때 **AI** 가져오기 프로그램이 수행할 작업에 영향을 주는 환경 설정입니다.

가져오기 대화 상자 표시 **[AI 파일 가져오기 프로그램]** 대화 상자가 표시되도록 지정합니다.

자르기 영역 밖의 객체와 아트보드 또는 자르기 영역 밖에 있는 **Illustrator** 캔바스의 객체를 제외합니다.



다.

숨겨진 레이어 불러오기 **클** 레이어를 기본적으로 가져오도록 지정합니다.

텍스트를 다음 형식으로 가져오기 텍스트 객체에 대해 다음과 같은 가져오기 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

편집 가능한 텍스트 가져온 **Illustrator** 텍스트가 편집 가능한 **Flash Pro** 텍스트이도록 지정합니다. 텍스트의 편집 가능성을 유지하기 위해 텍스트의 모양이 손상될 수 있습니다.

벡터 외곽선 텍스트를 **텍** 패스로 변환합니다. 텍스트의 시각적 모양을 유지하려면 이 옵션을 사용합니다. 지원되지 않는 블렌드 모드 및 필터와 같은 일부 시각적 효과가 손상될 수 있지만 텍스트를 동영상 클립으로 가져올 경우 패스에 있는 텍스트와 같은 시각적 **형**은 유지됩니다. 텍스트 자체는 더 이상 편집할 수 없지만 불**투**도 및 호환되는 블렌드 모드는 편집 가능성을 유지합니다.

참고: **텍**트에 적용된 그림자, 내부 광선, 외부 광선 및 가우시안 흐림과 같은 **AI** 효과를 **편집** 가능한 **Flash Pro** 필터로 유지하려면 [동영상 클립 가져오기 만들기]를 선택하여 **텍**트를 동영상 클립으로 가져옵니다.

비트맵 텍스트의 모양을 **Illustrator**에서와 동일하게 유지하려면 텍스트를 비트맵으로 래스터화합니다. **Flash Pro**와 호환되지 않는 필터 또는 다른 효과가 적용된 경우 텍스트를 비트맵으로 가져오면 시각적 모양이 유지됩니다. 래스터화된 텍스트는 더 이상 편집할 수 없습니다.

동영상 클**리**들기 텍스트 객체를 동영상 클립 안으로 가져오도록 지정합니다. **Illustrator**와 **Flash Pro** 간에 지원되는 블렌드 모드, **AI** 효과 및 100% 미만의 **투**도를 유지하려면 텍스트 객체를 동영상 클립으로 가져오도록 지정합니다.

패스를 다음 형식으로 가져오기 다음과 같은 패스 가져오기 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

편집할 수 있는 패스 편집 가능한 **텍** 패스를 만**들**다. 지원되는 블렌드 모드, 효과 및 객체 **투**도는 유지되지만 **Flash Pro**에서 지원되지 않는 **형**은 손실됩니다.

비트맵 패스의 모양을 **Illustrator**에서와 동일하게 유지하려면 패스를 비트맵으로 래스터화합니다. 래스터화된 이미지는 더 이상 편집할 수 없습니다.

동영상 클**리**들기 패스 객체를 동영상 클립 안으로 가져오도록 지정합니다.

이**미** 이미지에 대한 다음과 같은 가져오기 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

비트맵을 병합하여 모양 유지 **Flash Pro**에서 지원하지 않는 블렌**드** 및 효과의 모양을 유지하려면 이미지를 비트맵으로 래스터화합니다. 래스터화된 이미지는 더 이상 편집할 수 없습니다.

동영상 클**리**들기 이미지를 동영상 클립 안으로 가져오도록 지정합니다.

그룹 그**룹**에 대한 다음과 같은 가져오기 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

비트맵으로 가져오기 객체의 모양을 **Illustrator**에서와 동일하게 유지하려면 그룹 비트맵으로 래스터화합니다. 그**룹** 비트맵으로 변환하면 해당 객체를 선택하거나 이름을 바꿀 수 없습니다.

동영상 클**리**들기 그**룹** 모든 객체를 단일 동영상 클립으로 **클**화하도록 지정합니다.

레이어 레이어에 대한 다음과 같은 가져오기 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

비트맵으로 가져오기 객체의 모양을 에서와 동일하게 유지하려면 레이어를 비트맵으로 래스

터화합니다.

동영상 클립 만들기 레이어가 동영상 클립으로 변환되도록 지정합니다.

동영상 클립을 만든 동영상에 대한 전역 등록 포인트를 지정합니다. 이 설정은 모든 객체 유형의 등록 포인트에 적용됩니다. 이 옵션은 모든 객체 유형에 대한 **클립** 설정으로, **[AI 파일 가져오기 프로그램]** 대화 상자에서 객체별로 변경할 수 있습니다. 동영상 클립 등록에 대한 자세한 내용은 **심볼 편집**을 참조하십시오.

맨 위로

## Adobe Illustrator 파일 가져오기

Illustrator에서 전체 레이아웃을 만든 다음 한 번에 Flash로 가져오려는 경우, Flash에서 **[파일 > > [스테이지로 가져오기]** 또는 **[파일 > > [라이브러리로 가져오기]** 명령을 사용하여 아트워크를 기본 Illustrator 형식(AI)으로 저장하고 높은 정확도를 유지하면서 Flash로 가져올 수 있습니다.

Illustrator 파일에 대지가 여러 개 포함되어 있는 경우 Flash의 **[가져오기]** 대화 상자에서 가져올 대지를 선택한 다음 해당 대지에서 모든 레이어에 대한 설정을 지정합니다. 선택한 대지의 모든 객체를 Flash Pro에서 단일 또는 여러 Flash 레이어 또는 키프레임으로 가져올 수 있습니다.

Illustrator 아트워크를 AI, EPS 또는 PDF 파일로 가져오는 경우 Flash에서는 붙여넣은 Illustrator 아트워크와 동일한 **클립**이 유지됩니다. 또한 가져온 Illustrator 파일에 레이어가 포함되어 있으면 다음 방법 중 하나로 레이어를 가져올 수 있습니다.

- Illustrator 레이어를 Flash 레이어로 변환
- Illustrator 레이어를 Flash 프레임으로 변환
- 모든 Illustrator 레이어를 단일 Flash 레이어로 변환

심볼 작업 과정

Illustrator의 심볼 작업 과정은 Flash의 심볼 작업 과정과 비슷합니다.

텍스트 변환

AI 파일에 텍스트가 있을 경우 텍스트를 다음으로 변환할 수 있습니다.

- 편집 가능한 텍스트
- **텍** 외곽선
- 병합 비트맵 이미지

레이어 변환

Flash Pro CC에서 가져온 AI 파일의 레이어를 다음으로 변환할 수 있습니다.

- 단일 병합 비트맵 파일
- 편집 가능한 경로 및 효과

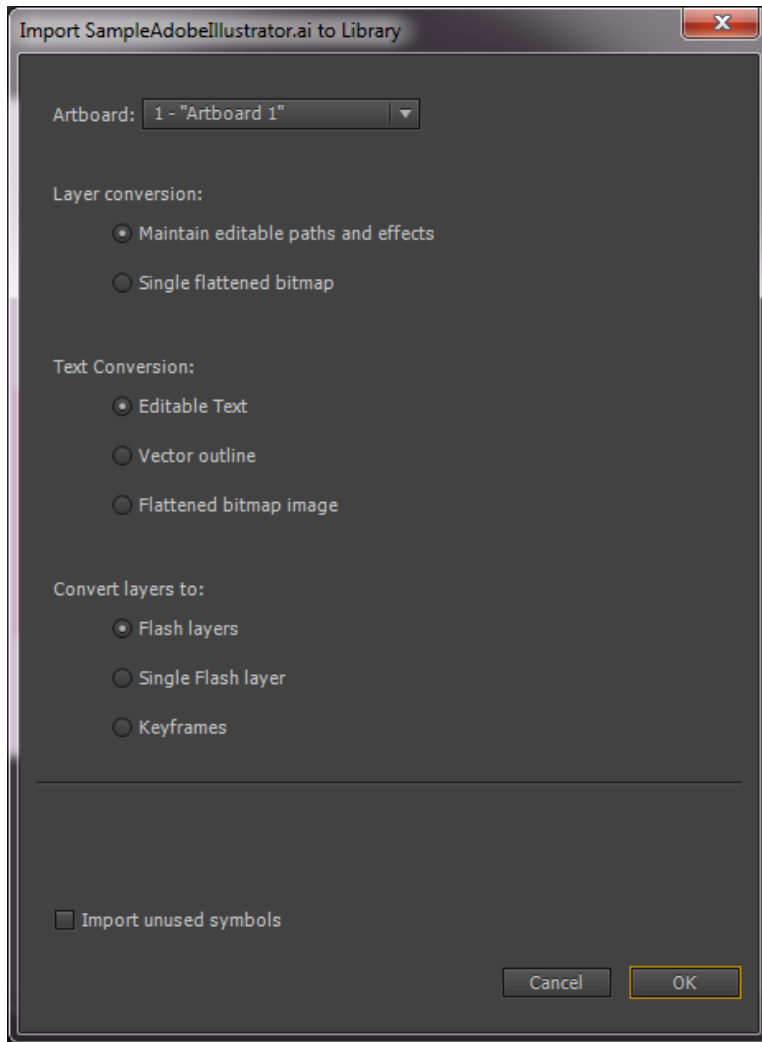
**(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당)** 심볼 속성 및 링크

**[심볼]** 패널 또는 **[컨트롤]** 패널을 사용하여 심볼 인스턴스에 이름을 할당하고, 인스턴스와 심볼 간의 링크를 끊고, 심볼 인스턴스와 다른 심볼을 **호환**하거나 심볼의 복사본을 만드는 작업을 쉽게 할 수 있습니다. Flash에서 **[라이브러리]** 패널의 편집 기능은 비슷한 방식으로 작동합니다.

**(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당)** 정적, 동적 및 입력 텍스트 객체

정적 텍스트를 Illustrator에서 Flash로 가져오는 경우 Flash에서 텍스트가 윤곽선으로 변환됩니다. 또한 텍스트를 Illustrator에서 동적 텍스트로 설정할 수 있습니다. 동적 텍스트를 사용하면 Flash에서 텍스트 내용을 프로그래밍 방식으로 편집하고 여러 언어로 번역해야 하는 프로젝트를 간편하게 관리할 수 있습니다.

Illustrator에서 개별 텍스트 오브젝트를 정적, 동적 또는 입력 텍스트로 지정할 수 있습니다. Illustrator 및 Flash의 동적 텍스트 오브젝트는 비슷한 속성을 가집니다. 예를 들어, Illustrator와 Flash 모두 개별적인 문자가 아ଙ୍କ스트 블록의 모든 문자에 영향을 주는 커닝을 사용하고, 엔터페이스 텍스트도 같은 방식으로 작동하며, 텍스트를 포함하는 외부 XML 파일에 연결할 수 있습니다.



Illustrator AI 가져오기 대화 상자

1. 파일 > 스테이지로 가져오기 또는 라이브러리로 가져오기를 선택합니다.
2. 가져올 AI 파일을 **찾** 선택하고 [확인]을 클릭합니다. [스테이지로 Illustrator 문서 가져오기] 또는 [라이브러리로 Illustrator 문서 가져오기] 대화 상자가 나타납니다.

이 대화 상자에는 Illustrator 파일을 가져오기 위한 옵션이 있습니다. 가져오는 Illustrator 파일에 있는 객체의 유형에 따라 사용할 수 있는 옵션이 **달**집니다.

3. (선택 사항) Flash Pro와 호환되지 않는 AI 파일에서 항목 목록을 생성하려면 [비호환성 보고]를 클릭합니다. [비호환성 보고] 버튼은 AI 파일에 Flash Pro와의 비호환성이 존재할 경우에만 표시됩니다.

[비호환성 보고]는 Illustrator와 Flash Pro 간의 비호환 가능성을 분석합니다. [AI 가져오기] 대화 상자의 [가져오기 옵션] 영역([경고] 버튼 옆에 있음)에 호환되지 않는 항목에 대해 **최** 대한 호환성을 확보하기 위한 **잘** 사항이 표시됩니다.

[비호환성 보고]에는 [가져오기 **잘** 설정 사용] 체크 상자가 있습니다. 이 상자를 선택하면 Flash Pro가 AI 파일 내의 모든 비호환 객체에 **잘** 가져오기 옵션을 자동으로 적용합니다. AI 문서가 Flash Pro에서 지원되는 것보다 크고 CMYK 색상 모드를 사용할 경우는 예외입니다. 이러한 비호환성을 해결하려면 Illustrator CS3에서 문서를 다시 열고 문서의 크기를 조정하거나 색상 모드를 RGB로 변경합니다.

4. [다음으로 레이어 변환]에서 다음 중 하나를 선택합니다.

**Flash** 레이어 가져온 문서의 각 레이어를 Flash 문서의 레이어로 변환합니다.

키프레임 가져온 문서의 각 레이어를 **Flash** 문서의 키프레임으로 변환합니다.

단일 **Flash** 레이어 가져온 문서의 모든 레이어를 **Flash Pro** 문서의 단일 병합 레이어로 변환합니다.

5. 적절한 텍스트 및 레이어 변환 옵션을 선택합니다.

6. [확인]을 클릭합니다.

맨 위로

## Illustrator 객체 가져오기 옵션

레이어는 **Illustrator** 아트워크를 구성하는 모든 항목을 관리합니다. 기본적으로 모든 항목은 하나의 상위 레이어로 구성됩니다. 지정된 부모 레이어의 모든 항목을 병합된 단일 비트맵으로 가져오거나 각 객체를 개별적으로 선택하고 객체 유형(텍스트, 패스, 그룹)에 대한 **가져오기** 옵션을 지정할 수 있습니다. **AI 가져오기 프로그램**에서는 가져오는 아트워크의 레이어를 선택하고 **Flash Pro**에서 객체의 시각적 모양과 해당 편집 가능성을 유지하는 것에 **가져오기** 옵션을 지정하는 옵션을 제공합니다.

### 호환되지 않는 그래픽 효과 수정

- 비호환성 보고를 생성하려면 [비호환성 보고]를 클릭합니다. 비호환성 보고에는 **AI** 파일에서 **Flash Pro**와 호환되지 않는 항목이 나열됩니다.
- [객체 비호환성을 해결하기 위해 가져오기 설정을 변경합니다.]를 선택합니다. **Illustrator**와 **Flash Pro** 간에 존재하는 대부분의 비호환성은 비호환성 보고와 [AI 가져오기] 대화 상자의 [가져오기] 옵션 영역에 제공되는 가져오기 **작업** 사항을 사용하여 자동 수정할 수 있습니다.

### 개별 객체 선택

- 가져오기 옵션을 지정할 객체를 선택합니다. 선택할 수 있는 **Illustrator** 객체에는 레이어, 그룹, 개별 패스, 텍스트 및 이미지가 있습니다.
- 대화 상자의 객체 옵션 섹션에서 선택한 객체의 유형에 사용할 수 있는 가져오기 옵션을 검토합니다. 비호환성이 나열되는지 여부와 객체를 가져오기 위해 **작업** 사항을 확인합니다.
- 원하는 가져오기 옵션을 선택하고 가져오기 옵션을 지정할 다른 객체를 선택하거나 [확인]을 클릭합니다.

### (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 레이어 선택

[레이어] 패널에는 문서의 객체가 나열됩니다. 기본적으로 모든 **Illustrator** 문서에는 최소한 하나의 레이어가 포함되어 있고 지정된 파일의 각 객체가 해당 레이어 아래에 나열됩니다.







[레이어] 패널에 있는 항목에 다른 항목이 들어 있는 경우 그 항목의 이름 **옆** 삼각형이 나타납니다. 내용을 표시하거나 **숨기**려면 삼각형을 클릭합니다. 삼각형이 나타나지 않으면 레이어에 추가 항목이 들어 있지 않은 것입니다.

참고: **AI** 가져오기 프로그램 **컨텍스트** 메뉴를 사용하여 모든 그룹 및 레이어를 확장하거나 축소할 수 있습니다. **확장** 또는 **축소** 버튼을 클릭하여 **컨텍스트** 메뉴 표시한 다음 [모두 확장] 또는 [모두 축소]를 선택하십시오.

선택 가져올 항목을 선택할지 여부를 제어합니다. 이 항목을 선택한 경우 해당 레이어를 선택하고 가져오기 옵션을 지정할 수 있습니다. [편집]을 선택하지 않은 경우 레이어가 **숨겨진** 표시되고 해당 레이어의 항목에 가져오기 설정을 지정할 수 없습니다.

객체 유형 가져오기 작업 시 해당 레이어의 **Flash Pro** 객체 유형이 아이콘으로 표시되며 항목을 볼 수 있는 경우

해당 항목이 선택되어 있음을 나타냅니다. 객체 유형은 다음과 같습니다.

- 텍스트 
- 경로 
- 그룹 
- 동영상 클립 
- 그래픽 심볼 
- 이미지 

## 텍스트 가져오기 옵션

Flash Pro에서는 텍스트를 편집 가능한 텍스트, 벡 외곽선 또는 병합된 비트맵으로 가져올 수 있습니다. Illustrator와 Flash Pro 간에 지원되는 블렌드 모드, AI 효과 및 100% 미만의 뒀도를 유지하려면 텍스트 객체를 동영상 클립으로 가져오도록 지정합니다. 텍스트를 동영상 클립으로 가져오면 호환되는 시각적 효과의 편집 가능성이 유지됩니다.

편집 가능한 텍스트 기본적으로 Illustrator 텍스트는 편집 가능한 Flash Pro 텍스트로 가져오게 됩니다. 텍스트의 편집 가능성을 유지하기 위해 텍스트의 모양이 손상될 수 있습니다.

벡터 외곽선 텍스트를 벡 패스로 변환합니다. 텍스트의 시각적 모양을 유지하려면 이 옵션을 사용합니다. 지원되지 않는 블렌드 모드 및 필터와 같은 일부 시각적 효과가 손상될 수 있지만 텍스트를 동영상 클립으로 가져올 경우 패스에 있는 텍스트와 같은 시각적 뒀은 유지됩니다. 텍스트 자체는 더 이상 편집할 수 없지만 불뒀도 및 호환되는 블렌드 모드는 편집 가능성을 유지합니다.

참고: 텍스트에 적용된 그림자, 내부 광선, 외부 광선 및 가우시안 흐림과 같은 AI 효과를 편집 가능한 Flash Pro 필터로 유지하려면 [동영상 클립 가져오기 만들기]를 선택하여 텍스트를 동영상 클립으로 가져옵니다.

비트맵 텍스트의 모양을 Illustrator에서와 동일하게 유지하려면 텍스트를 비트맵으로 래스터화합니다. Flash Pro와 호환되지 않는 필터 또는 다른 효과가 적용된 경우 텍스트를 비트맵으로 가져오면 시각적 모양이 유지됩니다. 래스터화된 텍스트는 더 이상 편집할 수 없습니다.

## 패스 가져오기 옵션

패스는 Illustrator에서 드로잉의 결과로 얻진 선입니다. 패스는 호처럼 열려 있거나 원처럼 닫혀 있습니다. 열린 패스의 시작 및 끝 고정점을 끝점이라고 합니다. 편집 가능한 패스를 Flash Pro로 가져올 수 있지만 뒀 블렌드 모드, 필터 또는 다른 효과가 패스에 적용된 경우 해당 효과는 Flash Pro와 호환되지 않을 수 있습니다.

비트맵 패스의 모양을 Illustrator에서와 동일하게 유지하려면 패스를 비트맵으로 래스터화합니다. 래스터화된 이미지는 더 이상 편집할 수 없습니다.

편집할 수 있는 패스 편집 가능한 벡 패스를 만듭니다. 지원되는 블렌드 모드, 효과 및 객체 뒀도는 유지되지만 Flash Pro에서 지원되지 않는 뒀은 손실됩니다.

## 이미지 가져오기 옵션

비트맵 이미지는 사진 또는 디지털 인팅과 같은 연속 톤 이미지를 위한 가장 일반적인 전자 미디어입니다. Illustrator에서는 필터, 효과 및 그래픽 스타일을 사용하여 비트맵 효과를 만듭니다. 이러한 효과는 대부분 Flash Pro와 호환되지만 일부는 시각적 모양을 유지하기 위해 병합하거나 래스터화해야 할 수 있습니다.

참고: Illustrator의 래스터 파일이 링크된 경우 JPEG, GIF 및 PNG만 기본 형식을 유지한 상태로 가져오게 됩니다. 다른 모든 파일 유형은 Flash Pro에서 PNG 형식으로 변환됩니다. 또한 PNG로의 변환은 컴퓨터에 설치된 QuickTime®의 버전에 따라 다릅니다.

모양을 유지하기 위해 비트맵 병합 **Flash Pro**에서 지원하지 않는 블렌드 및 효과의 모양을 유지하려면 이미지를 비트맵으로 래스터화합니다. 래스터화된 이미지는 더 이상 편집할 수 없습니다.

동영상 클립 만들기 **Illustrator** 이미지를 동영상 클립으로 가져옵니다.

## (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 그룹 가져오기 옵션

그룹 단일 단위로 처리되는 그래픽 객체의 컬렉션입니다. 그룹을 사용하면 각각의 쉼이나 상대적 위치에는 영향을 주지 않으면서 여러 객체를 이동하거나 변형할 수 있습니다. 예를 들어, 로고 디자인의 객체를 그룹으로 만들면 로고를 하나의 단위로 이동하고 크기를 조절할 수 있습니다. 그룹 중첩 수도 있습니다. 즉, 다른 객체나 그룹화하여 더 큰 그룹을 형성할 수 있습니다.

그룹 [가져오기] 패널에 <그룹항목으로 표시됩니다. 그룹 같은 항목에 다른 항목이 들어 있는 경우 그 항목의 이름 옆에 삼각형이 나타납니다. 그룹 내용을 표시하거나 숨기려면 삼각형을 클릭합니다. 삼각형이 나타나지 않으면 그 항목에 추가 항목이 들어 있지 않은 것입니다.

비트맵으로 가져오기 객체의 모양을 **Illustrator**에서와 동일하게 유지하려면 그룹 비트맵으로 래스터화합니다. 그룹 비트맵으로 변환하면 해당 객체를 선택하거나 이름을 바꿀 수 없습니다.

동영상 클립 만들기 그룹 모든 객체를 단일 동영상 클립으로 변환합니다.

[맨 위로](#)

## Illustrator와 Flash 간에 복사하여 붙여넣기

**Illustrator**와 **Flash Pro** 간에 아트웍을 복사하여 붙여넣거나 드래그 앤 드롭할 경우 복사하거나 붙여넣는 AI 파일에 대한 가져오기 설정을 제공하는 [붙여넣기] 대화 상자가 나타납니다.


비트맵으로 붙여넣기 복사하는 파일을 단일 비트맵 객체로 병합합니다.

AI 파일 가져오기 프로그램의 환경 설정을 사용하여 붙여넣기 **Flash Pro** 환경 설정([편집] > [환경 설정])에 지정된 AI 파일 가져오기 프로그램 설정을 사용하여 파일을 가져옵니다.

비호환성 문제를 해결하기 위해 가져오기 옵션 설정 사용 [AI 파일 가져오기 프로그램의 환경 설정을 사용하여 붙여넣기]를 선택한 경우 기본적으로 활성화됩니다. AI 파일에서 감지된 모든 비호환성을 자동으로 수정합니다.

레이어 유지 [AI 파일 가져오기 프로그램의 환경 설정을 사용하여 붙여넣기]를 선택한 경우 기본적으로 활성화됩니다. AI 파일의 레이어를 **Flash Pro** 레이어로 변환하도록 지정합니다. 이는 [AI 가져오기] 대화 상자에서 [Flash 레이어로 변환]을 선택한 경우와 같습니다. 선택하지 않을 경우 모든 레이어가 하나의 레이어에 병합됩니다.

- 이 페이지 및 그래픽 내보내기

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash에서 InDesign 파일을 사용한 작업


---

InDesign CS4에서 내보낸 XFL 파일 형식 또는 InDesign CS5에서 내보낸 FLA 파일 형식을 사용하여 InDesign 아트워크를 가져올 수 있습니다. XFL 파일 형식에 대한 자세한 내용은 [XFL 파일 열기](#)를 참조하십시오.

다음 비디오 자습서에서는 XFL 및 FLA 형식을 사용하여 InDesign에서 Flash Professional로 내용을 이동하는 방법을 보여 줍니다.

- [Adobe InDesign CS5의 내용을 Adobe Flash Professional CS5로 가져오는 방법](#) (4:49, WonderHowTo.com, InDesign에서 FLA 형식을 내보내고 Flash Professional로 가져오기)
- [Flash 통합 이해](#) (5:10, Adobe TV, InDesign 가져오기)
- [InDesign의 Flash로 내보내기 사용](#) (6:22, Adobe TV, XFL 사용)
- [디자인 및 개발 작업 과정](#) (4:49, Adobe TV, XFL을 통해 InDesign에서 Flash로)
- [Flash Downunder - InDesign에서 Flash로](#) (28:38, Adobe TV, CS4의 종합적인 개요)
- [Creative Suite 4를 사용한 디자인 작업 과정](#) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 심볼 인스턴스 작업

- 인스턴스 만들기
- 인스턴스 속성 편집
- 인스턴스의 표시 여부 설정(CS5.5만 해당)
- 인스턴스의 색상 및 투명도 변경
- 인스턴스 교체
- 인스턴스의 유형 변경
- 그래픽 인스턴스에 대한 툴 설정
- 심볼 인스턴스 분리
- 스테이지의 인스턴스에 대한 정보 얻기

맨 위로


## 인스턴스 만들기

심볼을 만든 후 다른 심볼의 내부는 물론 문서의 어디에나 해당 심볼의 인스턴스를 만들 수 있습니다. 심볼을 수정하면 **Flash Professional**에서 해당 심볼의 모든 인스턴스가 업데이트됩니다.

속성 관리자에서 인스턴스에 이름을 지정할 수 있습니다. **ActionScript**에서 인스턴스를 참조할 때는 인스턴스 이름을 사용합니다. **ActionScript®**를 사용하여 인스턴스를 제어하려면 한 타임라인 내의 각 인스턴스에 고유한 이름을 지정합니다. 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 "이벤트 처리" 또는 **ActionScript 3.0** 개발자 안내서의 [이벤트 처리](#)를 참조하십시오.

색상 효과를 지정하려면 속성 관리자를 사용하여 액션을 지정하거나 그래픽 표시 모드를 설정하거나 새 인스턴스의 비헤이비어를 변경합니다. 인스턴스의 비헤이비어는 별도로 지정하지 않는 한 심볼 비헤이비어와 같습니다. 모든 변경 사항은 인스턴스에만 적용되고 심볼에는 적용되지 않습니다.

### 심볼 인스턴스 만들기

1. 타임라인에서 레이어를 선택합니다. **Flash Professional**에서는 현재 레이어의 키프레임에만 인스턴스를 배치할 수 있습니다. 키프레임을 선택하지 않으면 **Flash Professional**은 현재 프레임의  있는 첫 번째 키프레임에 인스턴스를 추가합니다.

참고: 키프레임은 애니메이션의 변경 사항을 정의하는 프레임입니다. 자세한 내용은 타임라인에 프레임 삽입을 참조하십시오.

2. [원우] > [라이브러리]를 선택합니다.
3. [라이브러리] 패널에서 스테이지로 심볼을 드래그합니다.
4. 그래픽 심볼의 인스턴스를 만든 후 그래픽 심볼이 포함될 프레임의 번호를 추가하려면 [삽입] > [타임라인] > [프레임]을 선택합니다.

### 인스턴스에 사용자 정의 이름 적용

1. 스테이지에서 인스턴스를 선택합니다.
2. [원우] > [속성]을 선택하고 [인스턴스 이름] 상자에 이름을 입력합니다.

맨 위로



## 인스턴스 속성 편집

각 심볼 인스턴스에는 심볼과 구분되는 자체 속성이 있습니다. 인스턴스의 농도, **뿔**도 및 밝기를 변경하고, 그래픽을 동영상 클립으로 바꾼 등의 작업을 통해 인스턴스의 비헤이비어 유형을 재정의하고, 그래픽 인스턴스 안에서 애니메이션이 재생되는 방식을 지정할 수 있습니다. 심볼에 영향을 주지 않고 인스턴스를 기움거나, 회전하거나, 크기를 조절할 수도 있습니다.

또한 **ActionScript**를 사용하여 속성을 바꿀 수 있도록 동영상 클립이나 버튼 인스턴스의 이름을 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 "클래스" 또는 [ActionScript 3.0 학습](#)의 객체 및 클래스를 참조하십시오. 인스턴스 속성을 편집하려면 [원우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 사용합니다.

인스턴스의 속성이 저장됩니다. 심볼을 편집하거나 다른 심볼에 인스턴스를 다시 연결하는 경우 변경된 인스턴스 속성이 인스턴스에 그대로 적용됩니다.

맨 위로

## 인스턴스의 표시 여부 설정(CS5.5만 해당)

**Visible** 속성을 해제함으로써 스테이지에서 심볼 인스턴스를 **숨** 있습니다. **Visible** 속성을 사용하면 심볼의 **Alpha** 속성을 0으로 설정하는 것보다 렌더링 속도가 빨라집니다.

**Visible** 속성은 **Flash Player 10.2** 이상의 [플레이어] 설정을 필요로 하며 동영상 클립, 버튼 및 구성 요소 인스턴스와만 호환됩니다.

1. 스테이지에서 인스턴스를 선택합니다.
2. [속성] 패널의 [표시] 섹션에서 **Visible** 속성의 선택을 **취**합니다.

맨 위로

## 인스턴스의 색 및 투명도 변경

심볼의 각 인스턴스에는 자체 색상 효과가 있을 수 있습니다. 인스턴스에 대한 색상과 **뿔**도 옵션을 설정하려면 속성 관리자를 사용합니다. 속성 관리자의 설정값은 심볼 안에 있는 비트맵에도 적용됩니다.

**뿔** 프레임의 인스턴스에 대한 색상 및 **뿔**도를 변경하면 해당 프레임이 표시되는 즉시 **Flash Professional**에서 이 변경 사항이 적용됩니다. 단계적으로 색상을 변경하려면 모션 트윈을 적용합니다. 색상을 트위닝하려면, 인스턴스의 시작 및 끝 키프레임에 서로 다른 효과 설정값을 입력하고 시간이 지나면서 인스턴스의 색상이 변하도록 설정값을 트위닝합니다.



트위닝을 하면 인스턴스의 색상이나 **뿔**도가 단계적으로 변합니다.

참고: 여러 프레임이 포함된 동영상 클립 심볼에 색상 효과를 적용하면 **Flash Professional**에서 동영상 클립 심볼의 모든 프레임에 해당 효과가 적용됩니다.

1. 스테이지에서 인스턴스를 선택하고 [원우] > [속성]을 선택합니다.
2. 속성 관리자의 [색상 효과] 섹션에 있는 [스타일] 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

밝기 검정색(-100%)부터 흰색(100%)까지의 크기 비율 중되는 이미지의 상대적 밝기 또는 어두움을 조정합니다. 밝기를 조정하려면 삼각형 버튼을 클릭하고 슬라이더를 드래그하거나 상자에 값을 입력합니다.

농도 색조는 변경하지 않으면서 인스턴스의 색상을 조정할 수 있습니다. 농도 백분을 투명(0%)에서 완전 채(100%)까지로 설정하려면 속성 관리자의 [농도] 슬라이더를 사용합니다. 농도를 조정하려면 삼각형 버튼을 클릭하고 슬라이더를 드래그하거나 상자에 값을 입력합니다. 색상을 선택하려면 각 상자에 빨, 녹, 파랑 값을 입력하거나, [색상] 컨트롤을 클릭하고 [색상 선택기]에서 색상을 선택합니다.

알파 인스턴스의 투명도를 투명(0%)에서 완전 채(100%)까지 조정할 수 있습니다. 알파 값을 조정하려면 삼각형 버튼을 클릭하고 슬라이더를 드래그하거나 상자에 값을 입력합니다.

고급 인스턴스의 빨, 녹, 파랑 및 투명도 값을 개별적으로 조정할 수 있습니다. 이 옵션은 비트맵과 같은 객체의 미세한 색상 효과를 만들거나 애니메이션 효과를 적용할 때 유용합니다. 현재 있는 컨트롤을 사용하면 색상이나 투명도 값을 지정한 백분율로 줄일 수 있습니다. 오른쪽에 있는 컨트롤을 사용하면 색상이나 투명도 값을 상수 값만 줄이거나 늘릴 수 있습니다.

현재 빨, 녹, 파랑 및 알파 값은 백분율 단위로 곱해지고 오른쪽의 상수 값에 더해져 새로운 색상 값이 산출됩니다. 예를 들어, 현재 빨 값이 100일 때 슬라이더를 50%로 설정하고 오른쪽 슬라이더를 100%로 설정하면 새로운 빨 값 150([100 x .5] + 100 = 150)이 산출됩니다.

참고: [고급 효과] 패널의 설정값은 함수  $(a * y + b) = x$ 에 따라 계산됩니다. 여기에서  $a$ 는 왼쪽 상자에서 지정한 백분율이고,  $y$ 는 원본 비트맵의 색상이며,  $b$ 는 오른쪽 상자에서 지정한 값입니다.  $x$ 는 RGB 값이 0에서 255 사이이고 알파 투명도 값이 0에서 100 사이인 효과로 계산됩니다.

ActionScript ColorTransform 객체를 사용하여 인스턴스의 색상을 변경할 수도 있습니다. Color 객체에 대한 자세한 내용은 *ActionScript 2.0* 연 참조 설명서 또는 *ActionScript 3.0* 연 및 구성 요소 참조 설명서의 "ColorTransform"을 참조하십시오.

맨 위로

## 인스턴스 교체

스테이지에 다른 인스턴스를 표시하고 색상 효과나 버튼 액션과 같은 모든 원본 인스턴스의 속성을 유지하려면 인스턴스에 다른 심볼을 지정합니다.

예를 들어, 쥐 심볼을 캐릭터로 하는 만화를 만들다가 캐릭터를 고양이로 바뀌게 결정했다고 가정합니다. 이 경우 쥐 심볼을 고양이 심볼로 바꾼 모든 프레임의 거의 같은 위치에 업데이트된 캐릭터가 나타나도록 할 수 있습니다.

### 인스턴스에 다른 심볼 지정

1. 스테이지에서 인스턴스를 선택하고 [원우] > [속성]을 선택합니다.
2. 속성 관리자에서 [채] 버튼을 클릭합니다.
3. 인스턴스에 현재 지정된 심볼을 교체할 심볼을 선택합니다. 선택한 심볼을 복제하려면 [심볼 복제]를 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.

거의 차이가 없는 심볼을 여러 개 만들 경우 복제를 통해 라이브러리에 있는 기본 심볼을 바탕으로 새 심볼을 만들어 복사 작업을 최소화할 수 있습니다.

- 하나의 [라이브러리] 패널에서 바꿀 심볼과 이름이 같은 심볼을 편집 중인 **FLA** 파일의 [라이브러리] 패널로 드래그한 다음 [바꾸]를 클릭합니다. 라이브러리에 폴더가 있는 경우 바뀌는 심볼과 동일한 폴더로 새 심볼을 드래그해야 합니다.

[맨 위로](#)

## 인스턴스의 유형 변경

**Flash Professional** 응용 프로그램에서 인스턴스의 비헤이비어를 다시 정의하려면 해당 유형을 변경합니다. 예를 들어, 기본 타임라인과는 별개로 재생하려는 애니메이션이 그래픽 인스턴스에 포함되어 있는 경우 그래픽 인스턴스를 동영상 클립 인스턴스로 다시 정의합니다.

1. 스테이지에서 인스턴스를 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택합니다.
2. 속성 관리자의 메뉴에서 그래픽, 버튼 또는 동영상 클립을 선택합니다.

[맨 위로](#)

## 그래픽 인스턴스에 대한 루프 설정

**Flash Professional** 응용 프로그램의 그래픽 인스턴스 내에서 애니메이션 시퀀스가 재생되는 방식을 결정하려면 속성 관리자에서 옵션을 설정합니다.

애니메이션 그래픽 심볼은 그 심볼이 배치되어 있는 문서의 타임라인에 결합됩니다. 반면 동영상 클립 심볼에는 자체의 짧은 타임라인이 있습니다. 기본 문서와 동일한 타임라인을 사용하기 때문에 애니메이션 그래픽 심볼의 애니메이션은 문서 편집 모드에서 표시됩니다. 동영상 클립 심볼은 스테이지에 정적 객체로 나타나며 **Flash Professional** 편집 환경에서 애니메이션으로 나타나지 않습니다.

1. 스테이지에서 그래픽 인스턴스를 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택합니다.
2. 속성 관리자의 [루프] 섹션에 있는 [옵션] 메뉴에서 애니메이션 옵션을 선택합니다.

**루프** 현재 인스턴스에 포함된 모든 애니메이션 시퀀스가 인스턴스가 **차**하는 프레임 수만큼 **반**복됩니다.

한 번만 재생 지정한 프레임부터 시작하여 애니메이션의 끝까지 애니메이션 시퀀스가 재생된 뒤 멈춥니다.

단일 프레임 애니메이션 시퀀스의 프레임 하나가 표시됩니다. 표시될 프레임을 지정합니다.

3. 반복 시 표시할 그래픽 심볼의 첫 번째 프레임을 지정하려면 [첫 번째] 텍스트 상자에 프레임 번호를 입력합니다. [단일 프레임] 옵션에도 사용자가 여기에 지정하는 프레임 번호가 사용됩니다.

[맨 위로](#)

## 심볼 인스턴스 분리

인스턴스와 심볼 간의 연결을 끊고 인스턴스를 **그룹** 해제된 모양과 선의 모음으로 만들려면 인스턴스를 분리합니다. 이 기능은 다른 인스턴스에 전혀 영향을 주지 않고 인스턴스를 변경해야 할 때 유용합니다. 예를 들어, **모양 트윈** 인스턴스에 적용하기 전에 인스턴스를 분리해야 합니다.

분리된 이후에는 인스턴스의 소스 심볼을 변경해도 인스턴스에 영향을 주지 않습니다.

1. 스테이지에서 인스턴스를 선택합니다.

2. [수정] > [분리]를 선택합니다. 이때 하면 인스턴스가 구성 그래픽 요소로 분리됩니다.

3. 이러한 요소를 수정하려면 페인팅 및 드로잉 도구를 사용합니다.

## 스테이지의 인스턴스에 대한 정보 얻기

속성 관리자 및 [정보] 패널에는 스테이지에서 선택한 인스턴스에 대한 다음과 같은 정보가 표시됩니다.

- 속성 관리자에는 인스턴스의 비헤이비어와 설정값, 즉 모든 인스턴스 유형에 대한 색상 효과 설정값, 위치 및 크기가 표시됩니다. 그래픽 심볼일 경우에는 반복 모드와 그래픽이 포함된 첫 번째 프레임이 표시되고, 버튼 심볼일 경우에는 인스턴스 이름이 지정되면 이 이름과 추적 옵션이 표시되며, 동영상 클립 심볼일 경우에는 인스턴스 이름이 지정되면 이 이름이 표시됩니다. 위치의 경우, 속성 관리자에서 심볼 등록 포인트의  $x$  및  $y$  좌표를 표시합니다.
- 정보 패널에서는 인스턴스의 크기 및 위치, 등록 포인트의 위치, 빨(**R**), 녹색(**G**), 파랑(**B**) 및 알파(**A**) 값(인스턴스에 단색 채도가 적용된 경우), 포인트 위치를 볼 수 있습니다. 속성 관리자의 [위치 및 크기] 섹션에는 심볼의 등록 포인트 또는 변형 포인트의  $x$  및  $y$  좌표가 표시됩니다. 등록 포인트 또는 변형 포인트의 좌표를 보도록 전환할 수 있습니다.
- 동영상 톱기에는 인스턴스와 심볼을 포함하여 현재 문서의 내용이 표시됩니다.  
[액션] 패널에서 버튼 또는 동영상 클립에 지정된 액션이 표시됩니다.

### 인스턴스에 대한 정보 얻기

- 스테이지에서 인스턴스를 선택합니다.
- 사용할 속성 관리자([윈도우] > [속성]) 또는 패널을 표시합니다.
  - [정보] 패널을 표시하려면 [윈도우] > [정보]를 선택합니다.
  - [동영상 톱기]를 표시하려면 [윈도우] > [동영상 톱기]를 선택합니다.
  - [액션] 패널을 표시하려면 [윈도우] > [액션]을 선택합니다.

### 동영상 톱기에서 선택한 심볼에 대한 심볼 정의 보기

- [동영상 톱기] 위쪽에 있는 [버튼, 동영상 클립 및 그래픽 표시] 버튼을 클릭합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 뮌 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [심볼 인스턴스 표시]와 [심볼 정의로 이동]을 선택합니다. 또는 동영상 톱기의 오른쪽 모서리에 있는 메뉴에서 이러한 옵션을 선택합니다.

### 선택한 심볼의 인스턴스가 포함된 장면으로 이동

- 심볼 정의를 표시합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 뮌 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [동영상 요소 표시]와 [심볼 정의로 이동]을 선택합니다. 또는 동영상 톱기의 오른쪽 모서리에 있는 메뉴에서 이러한 옵션을 선택합니다.

### 추가 참조

- 인스턴스, 그룹 또는 유형에 클래 트원 추가
- [버튼 만들기](#)

# 심볼 작업

심볼

심볼 만들기

스태이지에서 애니메이션을 동영상 클립으로 변환 심볼

심볼 복제

심볼 편집

맨 위로

## 심볼

심볼은 **Flash Professional** 제작 환경에서 만들거나, **SimpleButton(AS 3.0)** 및 **MovieClip** 클래스를 사용하여 만든 그래픽, 버튼 또는 동영상 클립입니다. 이제 만든 심볼은 해당 문서나 다른 문서에서 다시 사용할 수 있습니다.

심볼에는 다른 응용 프로그램에서 가져온 아트웍이 포함될 수 있습니다. 심볼을 만들면 이 심볼은 자동으로 현재 문서에 대한 라이브러리의 일부가 됩니다.

인스턴스는 스테이지에 있거나 다른 심볼에 중첩 심볼의 사본입니다. 인스턴스의 색상, 크기 및 기능은 부모 심볼과 다를 수 있습니다. 심볼을 편집하면 모든 인스턴스가 업데이트되지만 심볼의 인스턴스에 효과를 적용하면 해당 인스턴스만 업데이트됩니다.

문서에 심볼을 사용하면 파일 크기가 크게 줄어듭니다. 심볼의 여러 인스턴스를 저장하는 데 필요한 공간은 심볼 내용의 여러 사본을 저장하는 데 필요한 공간보다 작습니다. 예를 들어, 배경 이미지 같은 정적 그래픽을 심볼로 변환한 다음 다시 사용하면 문서의 파일 크기를 줄일 수 있습니다. 또한 심볼은 **Flash® Player**에 한 번만 다운로드하면 되기 때문에 심볼을 사용하면 **SWF** 파일 재생 속도가 빨라집니다.

제작 또는 런타임 시 여러 문서에서 심볼을 공유 라이브러리 에셋으로 공유합니다. 런타임 공유 에셋의 경우 대상 문서에 에셋을 가져오지 않고도 개수에 상관 없이 소스 문서의 에셋을 대상 문서에 연결할 수 있습니다. 제작 시 공유되는 에셋의 경우 심볼을 로컬 네트워크에서 사용할 수 있는 다른 심볼로 업데이트하거나 바꿀 수 있습니다.


라이브러리에 이미 같은 이름이 있는 라이브러리 에셋을 가져오는 경우 실수로 기존 에셋을 덮어쓰지 않고 이름 충돌 문제를 해결할 수 있습니다.

심볼에 대한 추가적인 소개 내용은 다음 리소스에서 확인할 수 있습니다.



- **Adobe TV: 심볼 이해(2:28)**
- **Adobe Video Workshop: 심볼 및 인스턴스 만들기 및 사용(CS3)(7:12)**(이 비디오는 **Flash Professional CS3**을 중심으로 진행되지만 해당 정보는 연관됩니다.)
- **Flash Professional Design Center 문서: 처음으로 Flash 사용 – 1부: 배너 만들기**

## 심볼의 유형

각 심볼에는 레이어가 있는 고유의 타임라인과 스테이지가 있습니다. 기본 타임라인에서와 마찬가지로 프레임, 키 프레임 및 레이어를 심볼 타임라인에 추가할 수 있습니다. 심볼을 만들 때 심볼 유형을 선택합니다.

- 정적 이미지일 경우 또는 기본 타임라인에 결합된 애니메이션을 다시 사용할 수 있는 버전으로 만들 경우 그래픽 심볼  그래픽 심볼은 기본 타임라인과 동기화됩니다. 대화형 컨트롤과 사운드는 그래픽 심볼의 애니메이션 시퀀스에서는 작동되지 않습니다. 그래픽 심볼은

타임라인을 포함하지 않으므로 버튼이나 동영상 클립만 **FLA** 파일을 크게 만들지 않습니다.

- 마우스 클릭, 롤오버 또는 기타 액션에 응답하는 대화형 버튼을 만들 경우에는 버튼 심볼  다양한 버튼 상태에 연결된 그래픽을 정의하고 버튼 인스턴스에 액션을 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 "이벤트 처리" 또는 [ActionScript 3.0 개발자 안내서](#)의 [이벤트 처리](#)를 참조하십시오.
- 다시 사용할 수 있는 버전의 애니메이션을 만들려면 동영상 클립 심볼  동영상 클립에는 기본 타임라인과는 별개인 자체 다중 프레임 타임라인이 있습니다. 다중 프레임 타임라인은 기본 타임라인 내에 중첩되어 대화형 컨트롤, 사운드 및 다른 동영상 클립 인스턴스까지 포함할 수 있습니다. 버튼 심볼의 타임라인 안에 동영상 클립 인스턴스를 배치하여 애니메이션 버튼을 만들 수도 있습니다. 또한 동영상 클립은 **ActionScript**

®

를 사용하여 스크립팅 가능합니다.

- **풀** 내보내 다른 **Flash Professional** 문서에 사용하려면 **풀** 심볼을 사용합니다.

**Flash Professional**에서 제공하는 내장 구성 요소인, 매개 변수가 정의된 동영상 클립을 사용하여 버튼, 체크 상자 또는 스크롤 막대 등의 사용자 인터페이스 요소를 문서에 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 [ActionScript 2.0 구성 요소 사용](#)의 "구성 요소" 또는 [ActionScript 3.0 구성 요소 사용](#)의 [ActionScript 3.0 구성 요소](#)를 참조하십시오.

참고: **Flash Professional** 제작 환경에서 구성 요소 인스턴스의 애니메이션 및 9슬라이스 크기 조절된 동영상 클립의 크기 조절을 미리 보려면 **[컨트롤] > [실시간 미리 보기 활성화]**를 선택합니다.

맨 위로 

## 심볼 만들기

스테이지에서 선택한 객체를 사용하여 심볼을 만들거나 빈 심볼을 만든 다음 심볼 편집 모드에서 내용을 만들거나 가져올 수 있습니다. 또한 **Flash Professional**에서 **풀** 심볼을 만들 수 있습니다. 심볼에는 애니메이션을 비워서 **Flash Professional**로 만들 수 있는 모든 기능을 포함할 수 있습니다.

애니메이션이 포함된 심볼을 사용하면 파일 크기를 최소화하면서 움직임이 많이 포함된 **Flash Professional** 응용 프로그램을 만들 수 있습니다. 예를 들어, 위아래로 반복해서 움직이는 새 날개의 동작과 같이 반복적이고 주기적인 액션이 있을 때 심볼을 사용하여 애니메이션을 만들 수 있습니다.

문서에 심볼을 추가하려면 제작 중이나 런타임에 공유 라이브러리 에셋을 사용합니다.



### 선택한 요소를 심볼로 변환

1. 스테이지에서 요소를 하나 이상 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
  - **[수정] > [심볼로 변환]**을 선택합니다.
  - 선택한 요소를 **[라이브러리] 패널**로 드래그합니다.
  - 마우스 오른쪽 **클릭(Windows)**하거나 **Control** 키를 **문** 상태에서 클릭(**Macintosh**)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 **[심볼로 변환]**을 선택합니다.
2. **[심볼로 변환]** 대화 상자에서 심볼 이름을 입력하고 비헤이비어를 선택합니다.
3. 등록 격자를 클릭하여 심볼의 등록 포인트 위치를 지정합니다.
4. **[확인]**을 클릭합니다.

이때 하면 **Flash Professional**에서 라이브러리에 심볼이 추가됩니다. 이때 스테이지에서 선택한 요소는 심볼의 인스턴스가 됩니다. 심볼을 만든 후 **[편집] > [심볼 편집]**을 선택하여 심볼 편집 모드에서 심볼을 편집하거나, **[편집] > [제자리에서 편집]**을 선택하여 스테이지 컨텍스트에서 심볼을 편집할 수 있습니다. 심볼의 등록 포인트를 변경할 수도 있습니다.


### 빈 심볼 만들기

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] > [새 심볼]을 선택합니다.
- [라이브러리] 패널의 에서 [새 심볼] 버튼을 클릭합니다.
- [라이브러리] 패널의 오른쪽  모서리에 있는 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [새 심볼]을 선택합니다.

2. [새 심볼 생성] 대화 상자에서 심볼 이름을 입력하고 비헤이비어를 선택합니다.



3. [확인]을 클릭합니다.



이때 하면 **Flash Professional**에서 라이브러리에 심볼이 추가되고 심볼 편집 모드로 전환됩니다. 심볼 편집 모드에서는 심볼 이름이 스테이지의  모서리에 표시되고 십자형의 심볼 등록 포인트가 나타납니다.

4. 심볼 내용을 편집하는 방법에는 타임라인 사용, 드로잉 도구로 그리기, 미디어 가져오기 또는 다른 심볼의 인스턴스 만들기가 있습니다.



5. 문서 편집 모드로 돌아가려면 다음 중 하나를 수행합니다.


- [뒤로] 버튼을 클릭합니다.
- [편집] > [문서 편집]을 선택합니다.
- [편집] 막대에서 장면 이름을 클릭합니다.

심볼을 만들면 심볼 편집 모드에서  가운데에 등록 포인트가 위치합니다. 이 등록 포인트를 기준으로 에 심볼 내용을 삽입할 수 있습니다. 등록 포인트를 변경하려면 심볼을 편집할 때 등록 포인트를 기준으로 심볼 내용을 이동합니다.

6. [ActionScript 링크] 섹션에서 [ActionScript에 내보내기] 확인  선택하여 ActionScript에 내보낼 수 있습니다. [클래스] 및 [기본 클래스]가 자동으로 표시됩니다(클래스 이름을 변경할 수 있음). **Flash Pro**가 외부 AS 파일 또는 연결된 SWC 파일에서 클래스 정의를 검색합니다. 이러한 위치에서 클래스 정의를  수 없는 경우에는 **Flash Pro**에서 클래스 파일을 자동으로 생성합니다. 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

## (Flash Professional CC만 해당) 여러 심볼 교체



[심볼 ] 옵션을 사용하여 심볼을 선택한 심볼 또는 비트맵과 할 수 있습니다.

1. **Flash Pro CC**에서 스테이지에 있는 여러 심볼을 선택합니다.
2. [속성] 패널에서 [심볼]을 클릭합니다.
3. [심볼 ] 대화 상자에서 선택한 모든 심볼/비트맵을 대체할 심볼을 선택합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

맨 위로 

## 스테이지에서 애니메이션을 동영상 클립으로 변환 심볼

스테이지에서 애니메이션 시퀀스를 다시 사용하거나, 애니메이션 시퀀스를 인스턴스로 조작하려면 해당 애니메이션 시퀀스를 선택하여 동영상 클립 심볼로 저장합니다.

1. 기본 타임라인에서 스테이지에 있는 애니메이션의 모든 레이어에 포함된 프레임을 모두 선택합니다. 프레임 선택에 대한 자세한 내용은 [타임라인에 프레임 삽입](#)을 참조하십시오.
2. 다음 중 하나를 수행하여 프레임을 복사합니다.
  - 선택한 프레임을 마우스 오른쪽  버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 분 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 [프레임 복사]를 선택합니다. 동영상 클립으로 변환한 후 시퀀스를 하려면 [붙여넣기]를 선택합니다.



[편집] > [타임라인] > [프레임 복사]를 선택합니다. 동영상 클립으로 변환한 후 시퀀스를 **새**하려면 [프레임 **깎내기**]를 선택합니다.

3. 선택한 요소는 선택 **취소**하고 스테이지에서 아무것도 선택되지 않도록 합니다. [삽입] > [새 심볼]을 선택합니다.
4. 심볼 이름을 지정합니다. [유형]에서 [동영상 클립]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.
5. 타임라인에서 레이어 1의 프레임 1을 클릭하고 [편집] > [타임라인] > [프레임 붙여넣기]를 선택합니다.

이때 하면 기본 타임라인에서 복사한 프레임과 모든 레이어 및 레이어 이름이 현재 동영상 클립 심볼의 타임라인에 붙여넣어집니다. 이때 복사한 프레임의 애니메이션, 버튼 또는 대화형 요소는 다시 사용할 수 있는 **뺏적**인 애니메이션, 즉 동영상 클립 심볼이 됩니다.

6. 문서 편집 모드로 돌아가려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [뒤로] 버튼을 클릭합니다.
  - [편집] > [문서 편집]을 선택합니다.
  - 스테이지 위쪽 편집 막대에서 장면 이름을 클릭합니다.

맨 위로 

## 심볼 **새**

심볼을 복제하면 기존 심볼을 시작점으로 사용하여 심볼을 만들 수 있습니다.

또한 모양이 다른 여러 심볼 버전을 만들려면 인스턴스를 사용합니다.

### 라이브러리 패널을 사용하여 심볼 복제

- [라이브러리] 패널에서 심볼을 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 마우스 오른쪽 **클릭** 버튼으로 클릭(Windows)하거나 **Control** 키를 문 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [복제]를 선택합니다.
  - [라이브러리] 패널 메뉴에서 [복제]를 선택합니다.

### 인스턴스를 선택하여 심볼 복제

1. 스테이지에서 심볼의 인스턴스를 선택합니다.
2. [수정] > [심볼] > [심볼 복제]를 선택합니다.

이때 하면 심볼이 복제되고 인스턴스는 복제된 심볼의 인스턴스로 바뀝니다.

맨 위로 

## 심볼 편집

심볼을 편집하면 **Flash Professional**에서 문서에 포함된 해당 심볼의 모든 인스턴스가 업데이트됩니다. 다음과 같은 방법으로 심볼을 편집할 수 있습니다.

- [제자리에서 편집] 명령을 사용하여 스테이지에 있는 다른 객체와의 관계를 기준으로 편집합니다. 나머지 객체는 **회색** 현재 편집하고 있는 심볼과 구분됩니다. 편집하고 있는 심볼의 이름은 스테이지 위쪽 [편집] 막대에서 현재 장면 이름의 오른쪽 **클릭** 표시됩니다.
- 별도 **화면**에서 [새 화면에서 편집] 명령을 사용하여 편집합니다. 별도 화면에서 심볼을 편집하면 심볼과 기본 타임라인이 동시에 표시됩니다. 현재 편집하고 있는 심볼의 이름은 스테이지 위쪽 [편집] 막대에 표시됩니다.

심볼 편집 모드를 사용하여 화면을 스테이지에서 대상 심볼만 표시되는 상태로 변경하여 심



볼을 편집합니다. 편집하고 있는 심볼의 이름은 스테이지 위쪽 [편집] 막대에서 현재 장면 이름의 오른쪽에 표시됩니다.

심볼을 편집하면 **Flash Professional**에서 문서에 있는 해당 심볼의 모든 인스턴스가 업데이트되어 편집 내용이 반영됩니다. 드로잉 도구로 그리거나 미디어를 가져와서 또는 다른 심볼의 인스턴스를 만들어 심볼을 편집할 수 있습니다.

- 심볼 편집 방법을 사용하여 심볼의 등록 포인트(좌표 0, 0으로 식별되는 포인트)를 변경할 수 있습니다.

## 제자리에서 심볼 편집

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 스테이지에서 심볼의 인스턴스를 두 번 클릭합니다.
  - 스테이지에서 심볼의 인스턴스를 선택한 뒤 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를 키했을 상태에서 클릭(**Macintosh**)한 다음 [제자리에서 편집]을 선택합니다.
  - 스테이지에서 심볼의 인스턴스를 선택한 뒤 [편집] > [제자리에서 편집]을 선택합니다.
2. 심볼을 편집합니다.
3. 제자리에서 편집 모드를 종료하고 문서 편집 모드로 돌아가려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [뒤로] 버튼을 클릭합니다.
  - [편집] 막대의 [장면] 메뉴에서 현재 장면 이름을 선택합니다.
  - [편집] > [문서 편집]을 선택합니다.
  - 심볼 내용의 외부틀을 두 번 클릭합니다.

## 새 뿔우에서 심볼 편집

1. 스테이지에서 심볼의 인스턴스를 선택한 뒤 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를 키했을 상태에서 클릭(**Macintosh**)한 다음 [새 뿔우에서 편집]을 선택합니다.
2. 심볼을 편집합니다.
3. 오른쪽 모서리에 있는 [람] 상자를 클릭하거나(**Windows**) 왼쪽 모서리를 클릭하여(**Macintosh**) 새 뿔우를 닫 기본 문서 뿔우를 클릭하여 기본 문서 편집 뿔우로 돌아옵니다.

## 심볼 편집 모드에서 심볼 편집

1. 다음 중 하나를 수행하여 심볼을 선택합니다.
  - [라이브러리] 패널에서 심볼 아이콘을 두 번 클릭합니다.
  - 스테이지에서 심볼의 인스턴스를 선택한 뒤 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를 키했을 상태에서 클릭(**Macintosh**)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [편집]을 선택합니다.
  - 스테이지에서 심볼의 인스턴스를 선택한 뒤 [편집] > [심볼 편집]을 선택합니다.
  - [라이브러리] 패널에서 심볼을 선택하고 [라이브러리] 패널 메뉴에서 [편집]을 선택합니다. 또는 [라이브러리] 패널의 심볼을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를 키했을 상태에서 클릭(**Macintosh**)한 다음 [편집]을 선택합니다.
2. 심볼을 편집합니다.
3. 심볼 편집 모드를 종료하고 문서 편집 모드로 되돌리려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 스테이지 위쪽 편집 막대 오른쪽에 있는 [뒤로] 버튼을 클릭합니다.

[편집] > [문서 편집]을 선택합니다.

- 스테이지 위쪽 편집 막대에서 장면 이름을 클릭합니다.
- 심볼 내용의 외부를 두 번 클릭합니다.

## 추가 참조

- [버튼 만들기](#)
- 라이브러리 에셋 공유
- 라이브러리를 사용한 작업
- 일관된 픽트 모양을 위한 글꼴 포함
- 인스턴스 속성 편집
- 라이브러리 에셋 공유
- 일관된 픽트 모양을 위한 글꼴 포함



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Adobe Premiere Pro 및 After Effects를 사용한 작업

Adobe Premiere Pro 및 Adobe Flash를 사용한 작업

Adobe Premiere Pro와 Adobe Flash 간의 에셋 이동

Flash 및 After Effects를 사용하여 작업

[맨 위로](#)

## Adobe Premiere Pro 및 Adobe Flash를 사용한 작업

Adobe Premiere Pro는 비디오 편집에 사용되는 전문 도구입니다. Adobe Flash Professional을 사용하여 웹 사이트 또는 모바일 장치용 대화형 내용을 디자인하는 경우 Adobe Premiere Pro를 사용하여 이러한 프로젝트의 동영상을 편집할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro는 컴퓨터 화면 및 모바일 장치에서 재생하는 데 적합하도록 비디오 파일을 최적화하는 도구를 포함하여 정확한 프레임으로 비디오를 편집할 수 있는 전문 도구를 제공합니다.

Adobe Flash Professional은 비디오 영상을 웹 모바일 장치용 프레젠테이션으로 통합하는 도구입니다. Adobe Flash에서는 기밀이고 확적인 방법으로 데이터, 그래픽, 사운드 및 대화형 컨트롤을 비디오와 접목할 수 있습니다. FLV 및 F4V 형식을 사용하면 비디오를 모든 사람이 볼 수 있는 형식으로 웹 사이트에 올려둘 수 있습니다.

Adobe Premiere Pro에서 FLV 및 F4V 파일을 내보낼 수 있습니다. Adobe Flash를 사용하여 이러한 파일을 대화형 웹 사이트 또는 모바일 장치용 응용 프로그램에 포함할 수 있습니다. Adobe Flash에서는

Adobe Premiere Pro 시퀀스에 클린트로 추가한 시퀀스 마커를 가져올 수 있습니다. 이 클린트를 사용하여 재생 중인 SWF 파일에서 이벤트를 트리거할 수 있습니다.

다른 표준 형식으로 비디오 파일을 내보낼 때 Adobe Flash를 사용하면 미디어가 풍부한 응용 프로그램 내에서 비디오를 인코딩할 수 있습니다. Adobe Flash에서는 작은 크기의 파일에 최고의 품질을 보장하는 최신 압축 기술 사용합니다.

[맨 위로](#)

## Adobe Premiere Pro와 Adobe Flash 간의 에셋 이동

Adobe Premiere Pro에서는 타임라인에 Flash 클린트 마커를 추가할 수 있습니다. Flash 클린트 마커는 리치 미디어 응용 프로그램의 클린트 역할을 합니다. 클린트 마커에는 이벤트 및 내비게이션 클린트 마커가 있습니다. 내비게이션 클린트 마커는 FLV 및 F4V 파일의 다른 섹션으로 이동하고 화면 텍스트 표시를 트리거하는 데 사용할 수 있으며, 이벤트 클린트 마커는 FLV 및 F4V 파일에서 지정된 시간에 액션 스크립트를 트리거하는 데 사용할 수 있습니다.

동영상을 Adobe Premiere Pro에서 직접 FLV 및 F4V 형식으로 내보낼 수 있습니다. 여러 가지 [내보내기 설정] 사전 설정 중에서 선택할 수 있습니다. 이러한 사전 설정을 통해 오디오 및 비디오 품질과 파일 크기의 균형을 조정하여 모든 대상 사용자 및 장치에 적합한 비트 전송률에 도달할 수 있습니다. 알파 채널이 있는 동영상을 내보낼 경우 동영상을 미디어가 풍부한 프로젝트에서 레이어로 쉽게 사용할 수 있습니다.

FLV 또는 F4V 파일을 Adobe Flash로 가져올 수 있습니다. Flash에서는 내비게이션 또는 이벤트 클린트로 시퀀스 마커를 씹니다. Flash에서는 비디오 주위의 인터페이스를 사용자 정의할 수도 있습니다.

또는 Flash를 사용하여 동영상에 사용할 애니메이션을 만들 수 있습니다. Flash에서 애니메이션을 만들 수 있으며, 애니메이션을 FLV 또는 F4V 파일로 내보낼 수 있습니다. 그런 다음 Adobe Premiere Pro로 FLV 및 F4V 파일을 가져와서 편집할 수 있습니다. 예를 들어, Adobe Premiere Pro에서 제목을 추가하거나 다른 비디오 소스와 애니메이션을 혼합할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## Flash 및 After Effects를 사용하여 작업

Adobe® Flash®를 사용하여 비디오나 애니메이션을 만들면 After Effects를 사용하여 비디오를 편집하고 다듬을 수 있습니다. 예를 들어, Flash 애니메이션 및 응용 프로그램을 QuickTime 동영상이나 FLV(Flash 비디오) 파일로 내보낼 수 있습니다. 그런 다음 After Effects를 사용하여 비디오를 편집하고 다듬을 수 있습니다.

After Effects를 사용하여 비디오를 편집하고 합성한 다음 Flash를 사용하여 해당 비디오를 게시할 수 있습니다. 나중에 Flash에서 편집하기 위하여 After Effects 컴포지션을 XFL 내용으로 내보낼 수도 있습니다.

Flash와 After Effects는 다음과 같이 공통되는 일부 개념 대해 서로 다른 용어를 사용합니다.

- After Effects의 컴포지션은 Flash Professional의 동영상 클립과 같습니다.
- [컴포지션] 패널의 컴포지션 프레임은 Flash Professional의 스테이지와 같습니다.
- After Effects의 [프로젝트] 패널은 Flash Professional의 [라이브러리] 패널과 같습니다.
- After Effects의 [프로젝트] 패널은 Flash Professional의 FLA 파일과 같습니다.
- After Effects에서 동영상을 렌더링하고 내보내는 것은 Flash Professional에서 SWF 파일을 게시하는 것과 같습니다.

#### 추가 리소스

다음 비디오 자습서는 Flash를 After Effects와 함께 사용하는 방법에 대한 자세한 정보를 추가로 제공합니다.

- "Flash와 After Effects 사이에서 XFL 파일 가져오기 및 내보내기"([www.adobe.com/go/lrvid4098\\_xp\\_kr](http://www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_kr))
- "SWF, F4V/FLV 및 XFL을 사용하여 After Effects 컴포지션을 Flash Professional로 내보내기"([www.adobe.com/go/lrvid4105\\_xp\\_kr](http://www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_kr))
- "Flash에서 사용하기 위해 메타데이터 및 마커를 XFL로 변환"([www.adobe.com/go/lrvid4111\\_xp\\_kr](http://www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_kr))
- After Effects의 제품 매니저인 Michael Coleman은 Adobe TV의 Adobe MAX([http://www.adobe.com/go/learn\\_aefl\\_vid15383v1008\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_kr))에서 After Effects용 mocha와 Flash를 함께 사용하여 Flash Player에서 런타임에 동영상을 동적으로 렌더링하는 방법을 설명하는 비디오 프레젠테이션을 제공합니다.
- Tom Green은 Layers Magazine 웹사이트(<http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html>)에서 Flash Professional에서 사용하기 위해 After Effects 컴포지션을 XFL 형식으로 내보내는 방법을 보여주는 짧은 비디오 자습서를 제공합니다.

다음 기사는 Flash와 After Effects를 함께 사용하는 방법에 대한 정보를 추가로 제공합니다.

- Richard Harrington과 Marcus Geduld는 Peachpit 웹사이트를 통해 자신들의 저서 *After Effects for Flash | Flash for After Effects*의 발췌본인 "Flash Essentials for After Effects Users(After Effects 사용자를 위한 Flash 요점)"를 제공합니다. 이 장에서 Richard와 Marcus는 After Effects 사용자가 이해할 수 있는 용어로 Flash를 설명합니다.  
<http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895>
- 또한 Richard Harrington과 Marcus Geduld는 자신들의 저서 *After Effects for Flash | Flash for After Effects*의 또 다른 발췌본인 "After Effects Essentials for Flash Users(Flash 사용자를 위한 After Effects 요점)"을 제공합니다. 이 장에서 Richard와 Marcus는 Flash 사용자가 이해할 수 있는 용어로 After Effects를 설명합니다.  
<http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894>
- Tom Green은 Flash 개발자 센터([http://www.adobe.com/go/learn\\_aefl\\_integrating\\_fl\\_ae\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_kr))에서 Integrating Flash Professional After Effects CS4(Flash Professional CS4를 After Effects와 통합)라는 제목의 자세한 문서를 제공합니다.

Robert Powers는 Slippery Rock NYC 웹사이트를 통해 에 해당 사용자의 관점에서 After Effects 사용 방법에 대한 기본 정보를 보여 주는 [http://www.slipperyrocknyc.com/SlipperyRockNYC/Animation\\_Tutorials/Entries/2009/1/7\\_After\\_Effects\\_and](http://www.slipperyrocknyc.com/SlipperyRockNYC/Animation_Tutorials/Entries/2009/1/7_After_Effects_and) 비디오 자습서를 제공합니다.

## Flash에서 QuickTime 비디오 내보내기

Flash를 사용하여 만든 애니메이션이나 응용 프로그램을 Flash에서 [파일] > [내보내기] > [동영상 내보내기] 명령을 사용하여 QuickTime 동영상으로 내보낼 수 있습니다. Flash 애니메이션의 경우 애니메이션의 비디오 출력을 최적화할 수 있습니다. Flash 응용 프로그램의 경우에는 응용 프로그램 비디오가 실행 시 렌더링되므로 사용자가 이를 조작할 수 있습니다. 이때 하면 비디오 파일에 포함하려는 응용 프로그램의 분기 또는 상태를 캡할 수 있습니다.

## After Effects에서 FLV 및 F4V 파일 렌더링 및 내보내기

After Effects에서 완성된 비디오를 렌더링할 때 FLV 또는 F4V를 출력 형식으로 선택하여 Flash Player에서 재생할 수 있는 비디오를 렌더링하고 내보냅니다. 그런 다음 FLV 또는 F4V 파일을 Flash로 가져와서 SWF 파일로 게시하고 Flash Player에서 재생할 수 있습니다.

## Flash에서 비디오 가져오기 및 게시

FLV 또는 F4V 파일을 Flash로 가져오면 스크립팅 또는 Flash 구성 요소와 같은 다양한 기술 사용하여 비디오 주위의 시각적 인터페이스를 제어할 수 있습니다. 예를 들어, 재생 컨트롤 또는 다른 그래픽을 포함할 수 있습니다. 합성 효과를 위해 FLV 파일 맨 위에 그래픽 레이어를 추가할 수도 있습니다.

## 합성 그래픽, 애니메이션 및 비디오

Flash와 After Effects에는 각각 복합 비디오 및 그래픽 합성을 수행할 수 있는 여러 가지 기능이 포함되어 있습니다. 사용하려는 응용 프로그램은 개인 환경 설정 및 만들려는 최종 출력 형식에 따라 선택하는 것이 좋습니다.

Flash는 두 응용 프로그램 중 보다 웹형적이고 최종 파일의 크기가 작으며 애니메이션의 런타임 제어도 가능합니다. After Effects는 비디오 및 필름을 제작하기 위한 프로그램으로 다양한 시각 효과를 제공하고 일반적으로 비디오 파일을 최종 출력으로 만드는 데 사용됩니다.

두 응용 프로그램 모두 원본 그래픽과 애니메이션을 만드는 데 사용할 수 있습니다. 또한 둘 다 타임라인을 사용하며 스크립팅 기능을 제공하므로 애니메이션을 프로그래밍 방식으로 제어할 수 있습니다. After Effects에는 더 많은 효과 세트가 포함되어 있는 반면, Flash ActionScript® 런는 두 스크립팅 환경 중 보다 적합합니다.

두 응용 프로그램에서는 합성을 위해 별도의 레이어에 그래픽을 배치할 수 있습니다. 필요에 따라 이러한 레이어를 설정하고 해제할 수 있습니다. 또한 개별 레이어의 내용에 효과를 적용할 수도 있습니다.

Flash에서는 합성하면 비디오 내용에 직접적으로 영향을 주지 않고 Flash Player에서 재생하는 동안 표시되는 비디오의 모양에만 영향을 줍니다. 반면, After Effects에서는 가져온 비디오에 합성하면 합성된 그래픽과 효과가 내보내는 비디오 파일에 실제로 적용됩니다.

After Effects의 모든 그리기 및 페인팅 작업은 가져온 비디오가 아트워크의 레이어에서 수행되기 때문에 항상 비파괴적입니다. Flash에는 파괴적 및 비파괴적 그리기 모드가 모두 있습니다.

## Flash에서 사용할 After Effects 내용 내보내기

After Effects 내용을 내보내 Flash에서 사용할 수 있습니다. Flash Player에서 즉시 재생하고 미디어가 풍부한 다른 프로젝트의 일부로 사용할 수 있는 SWF 파일을 내보낼 수 있습니다. After Effects에서 SWF 형식으로 내용을 내보낼 때 일부 내용이 SWF 파일에서 병합되고 래스터화될 수 있습니다.

After Effects 내용을 나중에 Flash에서 편집하려면 컴포지션을 XFL 파일로 내보냅니다. XFL 파일은 FLA 파일과 동일한 정보를 저장하지만 형식이 XML인 Flash 파일의 한 종류입니다. After Effects의 컴포지션을 Flash에서 사용할 수 있도록 XFL로 내보내면 After Effects에서 만든 레이어와 키프레임 일부가 Flash 버전으로 유지됩니다. Flash에서 XFL 파일을 가져오면 XFL 파일의 지층 따라 XFL 파일의 압축을 풀어 파일의 에셋을 FLA 파일

에 추가합니다.

다음 비디오 자습서는 **After Effects**에서 **XFL** 파일을 내보내는 방법에 대한 자세한 정보를 제공합니다.

- [Importing and exporting XFL files between Flash and After Effects\(Flash와 After Effects 사이에서 XFL 파일 가져오기 및 내보내기\)](#)(Adobe.com)
- [After Effects에서 Flash로 XFL 형식 내보내기](#)(Tom Green, Layers Magazine)

### Flash SWF 파일을 After Effects로 불러오기


Flash의 고유한 벡 아트 도구 세트를 사용하면 After Effects 또는 Adobe® Illustrator®에서는 불가능한 다양한 방법으로 그릴 수 있습니다. SWF 파일을 After Effects로 가져와서 다른 비디오와 합성하거나 기타 **창의적** 효과가 적용된 비디오로 렌더링할 수 있습니다. 대화형 내용 및 스크립팅된 애니메이션은 유지되지 않습니다. 키프레임으로 정의되는 애니메이션은 유지됩니다.

After Effects로 불러온 각 SWF 파일은 알파 채널이 보존되어 지속적으로 래스터화된 단일 레이어로 병합됩니다. 지속적 래스터화된 래퍼가 확대될 때 선명하게 유지되는 것을 의미합니다. 이 가져오기 방법을 사용하면 After Effects에서 SWF 파일의 루트 레이어나 오브젝트를 매끄럽게 렌더링된 요소로 사용할 수 있으므로 각 도구에서 가장 좋은 기능을 사용하여 작업할 수 있습니다.

### 추가 참조

- XFL 파일 열기
- Flash Professional 및 Flash Player용으로 렌더링 및 내보내기

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 내보내기 및 제작

## Flash Professional에서 HTML5로 내보내기

Tom Barclay (2012/02/27)

자습서 - 비디오

이 비디오에서는 **Adobe Flash Professional** 팀이 작업해 온 뛰어난 **HTML5** 내보내기 기능을 살짝 엿볼 수 있습니다. **Toolkit for CreateJS**를 사용하면 **ActionScript** 개발에서 **JavaScript** 환경으로 원활하게 전환할 수 있습니다.

## Flash Professional의 일반적인 제작 실수 방지

Tommi West (2012/01/16)

자습서 - 텍스트

이 시리즈의 문서는 **Adobe Flash Professional** 프로젝트에서 문제를 일으킬 수 있는 일반적인 제작 실수에 대해 간략하게 설명하고, 그러한 실수를 방지하기 위해 적용할 수 있는 기법을 제시합니다. 또한 작업 효율을 높이고 성능 문제와 런타임 오류를 줄일 수 있는 방법을 알려 드립니다.

# Flash에서 내보내기

## SWF 파일 내보내기

### 내보내기 파일 형식

#### Dreamweaver용 SWF 파일 업데이트

[맨 위로](#)

## SWF 파일 내보내기

Flash [내보내기] 명령을 사용하는 경우 [제작] 명령을 사용할 때와 같이 내보내기 설정이 각 파일과 함께 별도로 저장되지는 않습니다. **Flash Professional** 내용을 게시하는 데 필요한 모든 파일을 만들려면 [제작] 명령을 사용합니다.

[동영상 내보내기]는 **Flash Professional** 문서를 정지 영상 이미지 형식으로 내보내고, 문서의 모든 프레임에 대해 번호가 매겨진 이미지 파일을 만들고, 문서의 사운드를 WAV 파일로 내보냅니다(Windows만 해당).

1. 내보낼 **Flash Professional** 문서를 열거나 현재 문서에서 내보낼 프레임 또는 이미지를 선택합니다.
2. [파일] > [내보내기] > [동영상 내보내기] 또는 [파일] > [내보내기] > [이미지 내보내기]를 선택합니다.
3. 출력 파일의 이름을 입력합니다.
4. 파일 형식을 선택하고 [저장]을 클릭합니다. 선택한 형식에 추가 정보가 필요할 경우 [내보내기] 대화 상자가 나타납니다.
5. 선택한 형식에 대한 내보내기 옵션을 설정합니다. [내보내기 파일 형식](#)을 참조하십시오.
6. [확인]을 클릭한 다음 [저장]을 클릭합니다.

[맨 위로](#)

## 내보내기 파일 형식

다음 사항을 고려해야 합니다.

- 선택한 형식에 추가 정보가 필요할 경우 [내보내기] 대화 상자가 나타납니다.
- **Flash Professional** 이미지를 비트맵 GIF, JPEG, PICT(Macintosh) 또는 BMP(Windows) 파일로 저장하면 이미지의 **벡** 정보가 손실되고 이미지는 픽셀 정보만 사용하여 저장됩니다. 비트맵으로 내보낸 이미지는 **Adobe® Photoshop®**과 같은 이미지 편집기에서 편집할 수 있지만 **벡** 기반 드로잉 프로그램에서는 편집할 수 없습니다.
- SWF 형식의 **Flash Professional** 파일을 내보낼 때 텍스트는 유니코드로 인코딩되어 2바이트 풀을 포함한 **한글** 문자 세트를 지원합니다. **Flash Professional Player 6** 이상 버전에서는 유니코드 인코딩을 지원합니다.

**Flash Professional** 내용은 시퀀스로 내보내지고 이미지는 개별 파일로 내보내집니다. PNG는 유일하게 플랫폼에 영향을 받지 않는 비트맵 형식으로서 **투명도**(알파 **채널** 형식)을 지원합니다. 비트맵 이외의 일부 내보내기 형식은 알파(**투명도**) 효과나 마스크 레이어를 지원하지 않습니다.



다음 표에는 **Flash Professional** 내용 및 이미지를 내보낼 수 있는 형식이 나열되어 있습니다.

파일 유형	확장명	Windows	Macintosh
<b>GIF</b> 애니메이션, <b>GIF</b> 시퀀스 및 <b>GIF</b> 이미지	.gif	•	•
비트맵( <b>BMP</b> ) 시퀀스 및 비트맵 이미지	.bmp	•	
<b>Flash</b> 문서( <b>SWF</b> )	.swf	•	•
<b>JPEG</b> 시퀀스 및 <b>JPEG</b> 이미지	.jpg	•	•
<b>PICT</b> 시퀀스 및 <b>PICT</b> 이미지( <b>Macintosh</b> )	.pct		•
<b>PNG</b> 시퀀스 및 <b>PNG</b> 이미지	.png	•	•
<b>QuickTime</b> 내보내기	.mov	•	•
<b>WAV</b> 오디오( <b>Windows</b> )	.wav	•	
<b>Windows AVI</b> ( <b>Windows</b> )	.avi	•	


맨 위로 

## Dreamweaver용 SWF 파일 업데이트

페이지에 내용을 추가하려면 Adobe® Dreamweaver® 사이트로 **SWF** 파일을 직접 내보냅니다.

Dreamweaver에서는 필요한 모든 **HTML** 코드를 생성합니다. Dreamweaver에서 **Flash Professional**을 시작하여 내용을 업데이트할 수 있습니다. Dreamweaver에서 **Flash Professional** 문서(**FLA** 파일)를 업데이트하고 업데이트된 내용을 자동으로 다시 내보낼 수 있습니다.

Dreamweaver 작업에 대한 자세한 내용은 Dreamweaver 도움말의 *Dreamweaver* 사용을 참조하십시오.


1. Dreamweaver에서 **Flash Professional** 내용이 포함된 **HTML** 페이지를 엽니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
  - **HTML** 페이지 내에서 **Flash Professional** 내용을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.
  - [디자인] 뷰에서 **Ctrl** 키(**Windows**) 또는 **Command** 키(**Macintosh**)를 키했을 상태에서 **Flash Professional** 내용을 두 번 클릭합니다.
  - [디자인] 뷰에서 **Flash Professional** 내용을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를 키했을 상태에서 클릭(**Macintosh**)한 다음 [편집기 선택] > [Flash]를 선택합니다.
  - [디자인] 뷰의 [사이트] 패널에서 **Flash Professional** 내용을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(**Windows**)하거나 **Control** 키를 키했을 상태에서 클릭(**Macintosh**)한 다음 [Flash로 열기]를 선택합니다.
3. 내보낸 파일의 **FLA** 파일이 열려 있지 않으면 [파일 열기] 대화 상자가 나타납니다. **FLA** 파일을 찾 [열기]를 클릭합니다.
4. 사용자가 Dreamweaver에서 사이트 전체 링크 바깥 기능을 사용한 경우 경고가 표시됩니다. **SWF** 파일에 링크 변경 사항을 적용하려면 [확인]을 클릭합니다. **SWF** 파일을 업데이트할 때 경고 메시지가 나타나지 않도록 하려면 [다시 경고하지 않음]을 클릭합니다.
5. **Flash Professional**에서 필요에 따라 **FLA** 파일을 업데이트합니다.
6. **FLA** 파일을 저장하고 Dreamweaver로 다시 내보내려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 파일을 업데이트하고 **Flash Professional**을 실행하면 스테이지의  모서리에 있는 [완료] 버튼을 클릭합니다.

- 파일을 업데이트하고 **Flash Professional**을 열린 상태로 유지하려면 [파일] > [Dreamweaver용 업데이트]를 선택합니다.

#### 추가 참조

- [Flash 문서 제작](#)
- [다학 텍스트 만들기](#)

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# SVG 파일 내보내기

## SVG란?

Flash Professional CC에서 SVG 내보내기 작업 과정

아트워크를 SVG 형식으로 내보내기

Adobe Illustrator를 통해 SVG 파일 상호 변경

[맨 위로](#)

## SVG란?

SVG(Scalable Vector Graphics)는 2차원 이미지를 묘사하기 위한 마크업 언어입니다. SVG 파일은 웹에서, 인쇄에, 그리고 소형의 모바일 장치에서 해상도의 영향을 받지 않는 HiDPI 그래픽을 제공합니다. CSS로 SVG를 스타일할 수 있고 스크립팅과 애니메이션을 지원하기 때문에 SVG가 웹 애플리케이션의 통합된 부분이 됩니다.

GIF, JPEG 및 PNG와 같은 일부 일반 이미지 형식은 부피가 크고 대개 해상도가 낮습니다. SVG 형식은 이미지를 벡터 모양, 텍스트 및 필터 효과의 형태로 묘사하여 더 많은 값을 제공합니다. SVG 파일은 압축 형태로 되어 있어 상이나 리소스 제한이 있는 환경 장치에서도 높은 품질의 그래픽을 제공합니다. 선명도, 상세도 또는 명확성을 잃지 않고도 화면에서 SVG 이미지를 확대하여 볼 수 있습니다. 또한 SVG는 텍스트와 색상 지원이 뛰어나므로 스테이지에 나타나는 이미지 그대로를 볼 수 있습니다. SVG 형식은 전적으로 XML을 기반으로 하며 개발자와 다른 사용자 모두에게 여러 가지 이점을 제공합니다.

[맨 위로](#)

## Flash Professional CC에서 SVG 내보내기 작업 과정

Flash Professional CC에서 SVG 형식 버전 1.1로 내보낼 수 있습니다. Flash Professional 내에서 제공되는 다양한 디자인 도구를 사용하여 풍부한 아트워크를 시각적으로 만든 후 SVG로 내보낼 수 있습니다.

Flash Professional CC에서 애니메이션의 선택한 프레임 및 키프레임을 내보낼 수 있습니다. 또한 내보낸 아트워크가 벡터 형식이므로 이미지를 다른 크기로 조정할지라도 해상도가 높습니다.

SVG 내보내기 기능은 이전 FXG 내보내기(2013년 6월에 Flash Professional CC에서 대체됨)를 대체합니다. SVG 내보내기 기능의 성능과 그 출력 품질이 매우 뛰어나다는 것을 확인하게 됩니다. 또한 FXG와 비교하여 SVG에서는 내용 손실이 최소화되었습니다.

## 필터 효과를 포함하는 아트워크

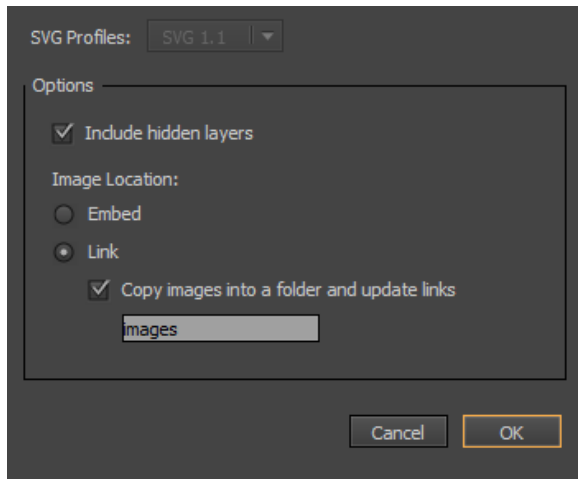
SVG로 Flash Pro에서와 완전히 동일한 필터 효과를 나타낼 수 있습니다. Flash와 SVG에서 사용할 수 있는 필터 사이에 일대일 매핑이 없기 때문입니다. 하지만 Flash Pro에서는 SVG 내에서 사용할 수 있는 여러 다른 프리미티브 필터를 조합하여 활용합니다.

## 여러 심볼 처리

SVG 내보내기 기능을 통해 내용 손실 없이도 원활하게 여러 심볼을 처리합니다. Flash Pro 내 스테이지의 아트워크와 출력이 거의 동일합니다.

## 아트워크를 SVG 형식으로 내보내기

1. Flash Professional CC에서 재생 헤드를 적절한 프레임으로 이동합니다.
2. 파일 > 내보내기 > 이미지내보내기를 선택합니다. 또는 파일 > 제작 설정(SVG 이미지 옵션을 기타 형식 섹션에서 선택)을 선택합니다.
3. 파일을 저장할 위치를 입력하거나 찾습니다. SVG를 다른 이름으로 저장 유형으로 선택했는지 확인합니다.
4. 확인을 클릭합니다.
5. SVG 내보내기 대화 상자에서 SVG 파일로 포함 또는 연결을 선택합니다.
  - 숨겨진 레이어 포함 Flash 문서의 모든 **숨겨진** 레이어를 내보냅니다. [숨겨진 레이어 내보내기]를 선택 **숨겨진** 것으로 표시된 모든 레이어(동영상 클립 내에 중첩 레이어 포함)가 결과 SVG에 내보내지지 않습니다. 이 경우 하면 레이어를 볼 수 없게 만들어 다른 버전의 Flash 문서를 쉽게 테스트할 수 있습니다.
  - 포함: SVG 파일에 비트맵을 포함합니다. SVG 파일 내에 비트맵을 직접 포함하려는 경우 이 옵션을 사용합니다.
  - 연결: 비트맵 파일의 경로에 대한 링크를 제공합니다. SVG 파일에서 비트맵을 포함하지 않고 비트맵에 대한 링크를 제공하려는 경우 이 옵션을 사용합니다. 폴더에 이미지 복사 옵션을 선택하는 경우 SVG 파일을 내보내는 위치에 만들어지는 *images* 폴더 내에 비트맵이 저장됩니다. 폴더에 이미지 복사 옵션을 선택하지 않는 경우 SVG 파일에서 비트맵이 원본 소스 위치로부터 참조됩니다. 비트맵 소스 위치를 사용할 수 없는 경우에는 *svg* 파일 내에 포함됩니다.
  - 이미지를 /Images 폴더로 복사: 비트맵을 /Images로 복사할 수 있습니다. 현재 /Images 폴더가 없을 경우 SVG를 내보내는 위치에 생성됩니다.



6. 확인을 클릭합니다.

참고: 일부 Flash Professional 기능은 SVG 형식에서 지원되지 않습니다. 이러한 기능을 사용하여 만든 내용은 내보낼 때 제거되거나, 지원되는 기능으로 기본 설정됩니다. 자세한 내용은 이 문서를 참조하십시오.

또는 [제작 설정] 대화 상자를 사용하여 Flash Professional CC 내(파일 > 제작 설정)에서 SVG 파일을 내보낼 수도 있습니다. SVG 파일을 내보내려면 기타 형식 섹션에서 SVG 옵션을 선택하십시오.

참고: SVG는 최신 업데이트가 적용된 최신 브라우저에서만 보는 것이 좋습니다. 일부 그래픽 필터 및 색상 효과가 Internet Explorer 9 등과 같은 이전 버전의 브라우저에서는 올바르게 렌더링되지 않을 수 있기 때문입니다.

## Adobe Illustrator를 통해 SVG 파일 상호 변경

Flash Professional CC에서 Adobe Illustrator를 통해 내용을 상호 변경할 수 있습니다. 이 작업 과정은 Flash Professional CC(13.0)에서 지원하지 않는 FXG 내보내기 기능을 대체합니다. SVG 파일을 Flash Professional 내에서 내보내고 Adobe Illustrator 내로 가져올 수 있습니다. Adobe Illustrator 내에서 SVG 파일을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 이 [도움말 항목](#)을 참조하십시오.

아트워크에 알갱이 편집을 만들고 좀 더 세부적인 효과를 추가하려면 이 작업 과정을 사용하십시오. Illustrator를 사용하여 그림자와 같은 효과를 아트워크에 추가할 수 있습니다.

Adobe Illustrator 내에서 SVG 파일을 편집하고 편집된 내용을 Flash Pro 내에서 사용하려면 다음을 수행합니다.

1. Flash Professional CC에서 SVG로 내보냅니다.
2. Adobe Illustrator를 사용하여 SVG 파일을 열어 아트워크를 편집합니다.
3. SVG 파일을 .ai 파일로 저장한 다음 Flash Pro 내에서 가져옵니다. Flash Pro 내에서 Illustrator 파일을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 이 [문서](#)를 참조하십시오.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 그래픽 및 비디오 내보내기

## 이미지 및 그래픽 내보내기

**PNG** 시퀀스

**FXG** 그래픽 교환 형식(**Flash Professional CC**에서 더 이상 사용 안 됨)

**JPEG** 시퀀스 및 **JPEG** 이미지

**PNG** 시퀀스 및 **PNG** 이미지

**GIF** 애니메이션, **GIF** 시퀀스 및 **GIF** 이미지

 (**Flash Professional CC**에서 더 이상 사용 안 됨) 비트맵(**BMP**) 이미지

**Flash** 문서(**SWF**)

**Adobe Media Encoder**를 사용한 **HD** 비디오 내보내기

비디오 내보내기의 이전 및 현재 작업 과정 비교

프레임 **#2**에서 시작되는 내보내기

**HD** 비디오 내보내기

맨 위로 

## 이미지 및 그래픽 내보내기

### PNG 시퀀스

라이브러리 또는 스테이지에 있는 개별 동영상 클립, 버튼, 그래픽 기호로부터 일련의 이미지 파일을 내보낼 수 있습니다. 내보내는 동안 **Flash Pro**는 기호에서 각 프레임에 대한 별도의 이미지 파일을 만듭니다. 스테이지에서 내보내는 경우 크기 조절과 같이 심볼 인스턴스에 적용한 모든 변형은 이미지 출력에 보존됩니다.

PNG 시퀀스를 내보내려면

내보내기 옵션에는 다음이 포함됩니다.

폭 - 이미지 출력의 폭입니다. 이 값을 변경하여 출력 크기를 조정할 수 있습니다. 기본값은 기호 내용의 폭입니다.

높이 - 이미지 출력의 높이입니다. 이 값을 변경하여 출력 크기를 조정할 수 있습니다. 기본값은 기호 내용의 높이입니다.

해상도 - 이미지 출력의 해상도입니다. 기본값은 72dpi입니다.

색상 - 이미지 출력의 비트 심도입니다. 8, 24 또는 32비트를 선택할 수 있습니다. 기본값은 **RGB**를 지원하는 32비트입니다. **RGB**를 지원하지 않는 24비트나 8비트를 선택하면 [배경] 설정이 스테이지로 변경됩니다. 아래를 참조하십시오.

배경 - 이미지 출력의 배경색으로 사용할 색상입니다. 이 설정은 색상 옵션이 8비트 또는 24비트로 설정되어 있을 때 사용할 수 있습니다. [색상]이 32비트로 설정되어 있으면 이미지 배경이 항상 **RGB**입니다. [색상] 옵션이 8비트 또는 24비트로 설정되어 있으면 배경 옵션이 기본값인 스테이지 색상으로 설정됩니다. 8비트 또는 24비트 이미지의 경우 설정을 **RGB**로 변경한 후 색상 선택기에서 배경색을 선택할 수 있습니다. 또는 배경색으로 알파 값을 선택하여 **RGB**하게 만들 수 있습니다.

매끄럽게 - 이미지 출력 가장자리에 매끄러움을 적용할 것인지 여부를 전환합니다. **RGB** 배경을 사용하지 않고 있는데 이미지가 스테이지의 현재 색상과 다른 배경색 위에 배치된 경우 이 옵션을 끄십시오.

1. 라이브러리 또는 스테이지에서 단일 동영상 클립, 버튼 또는 그래픽 기호를 선택합니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **PNG** 시퀀스 내보내기를 선택합니다.
3. 다른 이름으로 저장 대화 상자에서 출력 위치를 선택하고 확인을 클릭합니다.

4. PNG 시퀀스 내보내기 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정합니다. 아래를 참조하십시오.
5. 내보내기를 클릭하여 PNG 시퀀스를 내보냅니다.

## FXG 그래픽 교환 형식(Flex Professional CC에서 더 이상 사용됨)

### FXG 파일

FXG 형식은 Flash 플랫폼을 위한 그래픽 교환 파일 형식입니다. FXG는 Flex 프레임워크에서 사용되는 XML 기반 프로그래밍 언어인 MXML의 하위 세트입니다. FXG 형식은 높은 정확도를 유지하는 그래픽 내용 교환을 가능하게 하여 디자이너와 개발자가 보다 효율적으로 공동 작업을 수행하는 데 도움이 됩니다. 디자이너는 Adobe 디자인 도구를 사용하여 그래픽을 만들고 FXG 형식으로 내보낼 수 있습니다. 그런 다음 Adobe Flash Builder 및 Adobe Flash Catalyst와 같은 도구에서 FXG 파일을 사용하여 풍부한 인터넷 환경과 응용 프로그램을 개발할 수 있습니다.

다음 Adobe 응용 프로그램에서 FXG 파일 형식을 작업할 수 있습니다.

- Fireworks CS5(내보내기)
- Photoshop CS5(내보내기)
- Illustrator(내보내기)
- Flash Professional CS5(가져오기 및 내보내기)
- Flash Catalyst(가져오기 및 내보내기)
- Flash Builder 4(가져오기 및 내보내기)

FXG 파일을 만들 때 벡터 그래픽은 파일 내에 직접 저장됩니다. 해당되는 태그가 없는 Illustrator(내보내기) 요소는 비트맵 그래픽으로 내보내지고 FXG 파일에서 참조됩니다. 비트맵, 일부 필터, 일부 혼합 모드, 그라디언트, 마스크 및 3D가 여기에 포함됩니다. 이러한 효과 중 일부는 FXG로 내보낼 수 있지만 FXG 파일을 여는 응용 프로그램으로 가져올 수는 없습니다.

FXG 내보내기를 사용하여 벡터 및 비트맵 이미지를 포함한 파일을 내보내면 FXG 파일과 함께 별도의 폴더가 만들어집니다. 이 폴더의 이름은 <파일 이름.에셋>이며 FXG 파일에 연결된 비트맵 이미지가 포함됩니다.

FXG 파일 형식에 대한 자세한 내용은 FXG 2.0 사양을 참조하십시오.

### FXG 내보내기 제한

Flash에서는 스테이지에서 FXG로 내보내기 위한 객체를 한 개 또는 여러 개 선택할 수 있습니다. FXG 형식으로 내보낼 때는 객체 및 레이어 이름이 보존됩니다.

FXG 파일로 저장할 때의 제한 사항은 다음과 같습니다.

- Scale-9 격자: 내보낼 수 있지만 Adobe Illustrator에서만 열 수 있습니다.
- 사운드 및 비디오: 내보내지지 않습니다.
- 구성 요소: 내보내지지 않습니다.
- 여러 프레임을 포함하는 트윈 애니메이션: 내보내지지 않지만, 선택한 프레임은 정적 객체로 내보내집니다.
- 포함된 플러그인: 내보내지지 않습니다.
- 버튼 심볼: Flash에서는 버튼 업 상태만 내보냅니다.
- 3D 속성: 내보내지지 않습니다.
- IK(역기구학) 속성: 내보내지지 않습니다.

- 텍스트 **罫**: 일부 **罫**은 내보낼 수 없습니다.

## Flash 내용을 FXG 형식으로 내보내기

Flash에서는 다음 두 가지 방법으로 내용을 FXG 형식으로 내보낼 수 있습니다.

- 스테이지의 객체를 FXG로 내보내려면 객체를 선택한 다음 내보내기 > 선택 항목 내보내기를 선택합니다. 그런 다음 파일 유형 메뉴에서 FXG 형식을 선택합니다.
- 전체 스테이지를 FXG로 저장하려면 내보내기 > 이미지 내보내기를 선택한 다음 파일 유형 메뉴에서 Adobe FXG를 선택합니다.

## JPEG 시퀀스 및 JPEG 이미지

이 옵션은 JPEG 제작 설정 옵션과 일치합니다. 그러나 스크린에 일치하는 내보낸 이미지를 스크린에 표시할 때 Flash Pro 내용의 크기와 일치시킵니다. 그러나 [동영상에 맞춤] 옵션을 사용하면 JPEG 이미지의 크기가 Flash Pro 내용과 동일하게 되고 원본 이미지의 종횡비가 유지됩니다.

## PNG 시퀀스 및 PNG 이미지

PNG 내보내기 설정 옵션은 다음 항목만 제외하고, 사용자가 적용할 수 있는 PNG 제작 설정 옵션과 유사합니다.

크기 내보내는 비트맵 이미지의 크기를 폭 및 높이 필드에 입력한 픽셀 수로 설정합니다.

해상도 해상도를 dpi 단위로 입력합니다. 스크린 해상도를 사용하고 원본 이미지의 종횡비를 유지하려면 스크린에 일치를 선택합니다.

색상 PNG 제작 설정 탭의 비트 심도 옵션과 동일합니다. 이미지를 만드는 데 사용할 픽셀당 비트 수를 설정합니다. 256색 이미지의 경우 8비트를 선택하고, 많은 색상이 있는 이미지의 경우 24bpc를 선택하며, 많은 색상과 명도(32bpc)가 있는 이미지의 경우에는 24bpc - 알파 채널 포함을 선택합니다. 비트 심도가 높을수록 파일 크기가 커집니다.

포함 최소 이미지 영역을 내보내거나 전체 문서 크기를 지정하려면 선택합니다.

## GIF 애니메이션, GIF 시퀀스 및 GIF 이미지

설정은 다음 항목만 제외하고 제작 설정 대화 상자의 GIF 탭에 있는 설정과 동일합니다.

해상도 인치당 도트 수(dpi)로 설정됩니다. 스크린 해상도를 사용하려면 해상도를 입력하거나 스크린에 일치를 클릭합니다.

포함 최소 이미지 영역 또는 전체 문서 크기를 내보냅니다.

색상 내보내는 이미지를 만드는 데 사용할 수 있는 색상 수를 설정합니다. 색상 선택 사항은 256색상 또는 표준 색상(표준 216색, 웹합 팔레트)입니다.



애메이션 애니메이션 GIF 내보내기 형식에만 사용할 수 있습니다. 반복 횟수를 입력합니다. 0은 **한번** 반복함을 나타냅니다.

참고: 내보낸 GIF의 치수는 4000픽셀 미만의 값으로 제한됩니다. 이러한 치수 제한은 Flash Professional 버전 CS6 이상에 적용 가능합니다.

참고: [256색상] 옵션이 선택된 경우 [단색 디터링] 옵션은 작동하지 않습니다. 즉, GIF에 대해 선택된 색상 체계가 256색상인 경우 GIF 이미지가 디터링되지 않습니다.

## (Flash Professional CC에서 더 이상 사용 안 됨) 비트맵(BMP) 이미지

다른 응용 프로그램에서 사용할 수 있는 비트맵 이미지를 만듭니다. 비트맵 내보내기 대화 상자에는 다음 옵션이 포함되어 있습니다.

크기 내보내는 비트맵 이미지의 크기를 픽셀 단위로 설정합니다. 사용자가 지정하는 크기가 항상 원본 이미지와 동일한 중형비를 갖습니다.

해상도 내보내는 비트맵 이미지의 해상도를 인치 당 도트 수(dpi) 단위로 설정하고 사용자의 드로잉 크기를 기준으로 폭 및 높이를 자동으로 계산합니다. 해상도가 모니터와 일치하도록 설정하려면 스크린에 일치를 선택합니다.

색상 심도 이미지의 비트 심도를 지정합니다. 일부 Windows 응용 프로그램에서는 비트맵 이미지용 최신 32bpc(백당 비트) 심도를 지원하지 않으므로 32bpc 형식을 사용하는 데 문제가 있으면 24bpc 형식을 사용하십시오.

매끄럽게 내보내는 비트맵에 앤티앨리어싱을 적용합니다. 앤티앨리어싱을 사용하면 고품질의 비트맵 이미지가 생성되지만 색이 **흔들**진 배경에서는 이미지 주변에 회색 픽셀 후광이 생깁니다. 후광이 나타나면 선택 취소합니다.

## Flash 문서(SWF)

Dreamweaver와 같은 다른 응용 프로그램에 Flash Pro 내용을 배치하려면 전체 문서를 SWF 파일로 내보냅니다. Flash Pro에서는 FLA 파일에 대한 제작 설정의 Flash 탭에서 현재 설정을 사용하여 SWF 파일을 내보냅니다.

[맨 위로](#)

## Adobe Media Encoder를 사용한 HD 비디오 내보내기

Flash Professional에서는 트윈십블, 그래픽을 다양한 형식의 고화질(HD) 비디오에 내보낼 수 있습니다. Flash Professional로 내보낸 HD 비디오는 통신이 가능한 비디오 회의, 스트리밍, 공유 응용 프로그램에서 사용할 수 있습니다.

기본적으로 Flash Professional에서는 QuickTime 동영상(.MOV) 파일로만 내보낼 수 있습니다. MOV 파일로 내보낼 때 QuickTime 라이브러리가 사용되므로 Flash Pro의 내보내기 기능을 사용하려면 최신 버전의 QuickTime Player를 설치해야 합니다.

Flash Professional이 이제 Adobe Media Encoder와 통합되었기 때문에 HD 비디오 내보내기 작업 과정이 변경되었습니다. 이제, MOV 파일을 다른 여러 형식으로 변환할 수 있습니다. Adobe Media Encoder는 Flash 내용 관련 내보내기 형식만 제공하도록 최적화되었습니다. Adobe Media Encoder를 사용하여 비디오를 인코딩하고 내보내는 방법에 대한 자세한 내용은 [비디오와 오디오 인코딩 내보내기](#)를 참조하십시오.

참고: Adobe Media Encoder는 Creative Cloud 데스크톱 응용 프로그램에서 Flash Professional CC 2014를 설치하는 경우 자동으로 설치됩니다.

## 비디오 내보내기의 이전 및 현재 작업 과정 비교

새로운 작업 과정은 **Flash Professional CS6** 이하 버전의 비디오 내보내기 작업 과정과 다릅니다.

주요 **차점**은 다음과 같습니다.

- **Adobe Media Encoder**와의 통합: **Flash Professional CC**는 **Adobe Media Encoder 7.0**와 통합되었지만, 이전 버전은 **AME**에 종속되지 않습니다.
- 내보내기 형식: **Flash Professional CC**에서는 **QuickTime** 동영상만 내보낼 수 있지만,
- **HD** 비디오: **Flash Professional CC**에서는 **HD** 비디오를 내보낼 수 있습니다.

또한 **CS6** 작업 과정에는 다음과 같은 문제가 있었습니다.

- **QuickTime**을 사용하는 **MOV** 내보내기 작업 과정은 오류가 발생할 가능성이 있었으며 메모리를 많이 소모했습니다.
- **AVI** 내보내기는 동영상 클립을 지원하지 **않**았습니다.

**Flash Professional CC**에서는 프레임 손실 문제와 더불어 앞서 **없**던 문제가 수정되었습니다. 그러나 **Adobe Media Encoder** 작업 과정을 사용하면 **Flash Professional CC**에서 **MOV** 파일을 원활하게 내보낼 수 있습니다. 새로운 **AME** 기반 작업 과정을 사용하여 **Flash** 내용을 **MOV** 파일로 내보낸 후 **AME**를 사용하여 **MOV** 파일을 원하는 출력으로 변환할 수 있습니다.

## 프레임 #2에서 시작되는 내보내기

타임라인 구성 방식에 따라, 내보낸 비디오는 다음 시나리오 중 하나의 결과일 수 있습니다.

1. 루트 타임라인에 **떨**상의 프레임이 있는 경우 내보내기가 프레임 #2에서 시작됩니다.
2. 루트 타임라인에 프레임이 하나뿐인 경우에는 내보내기에 프레임 #1이 포함됩니다.
3. 루트 타임라인에 **떨**상의 프레임이 있고 프레임 #1에 **ActionScript** 또는 사운드가 추가된 경우에는 호출되지 않습니다.

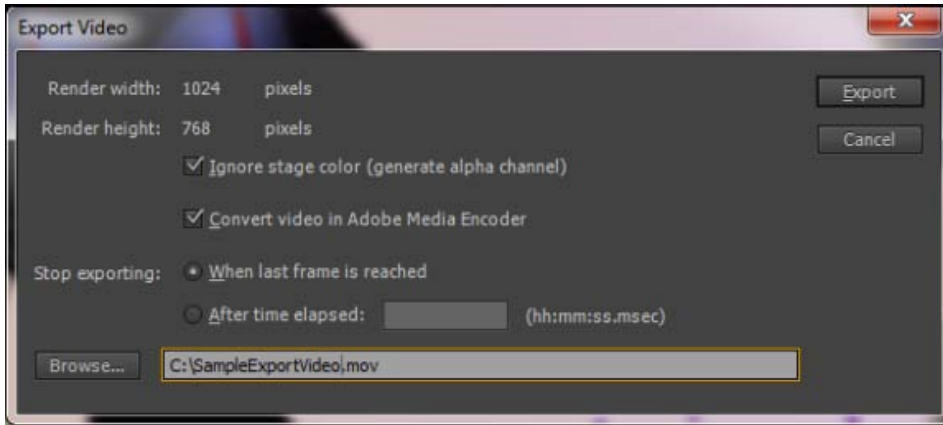
## HD 비디오 내보내기

내보내기를 시작하기 전에 다음을 수행합니다.

- **QuickTime**을 설치합니다.
- 프레임 속도를 **60fps**보다 작거나 같은 값으로 설정합니다. 자세한 내용은 [애니메이션 기본 사항](#)을 참조하십시오.

1. **FLA**를 만들거나 기존 **FLA**를 엽니다.
2. 파일 > 내보내기 > 비디오 내보내기로 이동합니다.
3. 비디오 내보내기 대화 상자에서 렌더링 폭 및 렌더링 높이는 스테이지 크기에 설정되는 예상 폭과 높이 값입니다.
4. 비디오 내보내기 대화 상자:
  - 렌더링 폭 및 렌더링 높이: 스테이지의 폭 및 높이와 각각 동일한 정적 값입니다. 렌더링 폭 및 렌더링 높이 값을 변경하려면 원하는 대로 스테이지 크기를 수정하면 됩니다.
  - 스테이지 색상 **채**(알파 **채** 생성): 스테이지 색상을 사용하여 알파 **채**를 생성합니다. 알파 **채**가 **뿔**한 트랙으로 인코딩됩니다. 따라서 내보낸 **QuickTime** 동영상을 다른 내용 위에 오버레이하여 배경 색상 또는 장면을 변경할 수 있습니다.
  - **Adobe Media Encoder**에서 비디오 변환: **AME**를 사용하여, 내보낸 **MOV** 파일을 다른 형식으로 변환하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 **Flash**의 비디오 내보내기 작업이 완료된 후 **AME**가 시작됩니다.
  - 내보내기 중단: **Flash Pro**에서 내보내기를 중단하는 경우 이 옵션을 지정합니다.
    - 마지막 프레임 도출간: 마지막 프레임에서 중단하려는 경우 이 옵션을 선택합니다.


- 다음 시간 경과 후: 일정 시간 후 내보내기를 종료하려면 이 옵션을 선택하고 시간을 지정합니다. 이 옵션을 사용하면 비디오를 섹션마다 별도로 내보낼 수 있습니다.
- 내보낸 비디오 경로: 비디오를 내보내려는 경로를 입력하거나 [찾](#) 선택합니다.



5. 내보내기를 클릭합니다. Adobe Media Encoder에서 비디오 변환 옵션을 선택한 경우 AME가 시작되고, 내보낸 MOV 파일을 새 대기열에서 사용할 수 있게 됩니다. AME를 사용하여 비디오를 인코딩하고 내보내는 방법에 대한 자세한 내용은 [비디오와 오디오 인코딩 내보내기](#)를 참조하십시오.

## 참고 사항

- JPEG 파일에 대한 제작 설정 지정
- PNG 파일에 대한 제작 설정 지정
- Flash Player 버전 감지를 위한 제작 설정 지정
- Flash 문서 제작
- Adobe Illustrator 파일 가져오기
- SWF 파일에 대한 제작 설정 지정
- 비디오 형식 및 Flash
- 내보내기를 위한 사운드 압축

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash 문서 제작

제작 개요

HTML 문서

Flash Player가 있는지 여부 감지

모바일 장치용으로 제작

보안 Flash 문서 제작

Flash Player

Flash Player 업데이트 또는 다시 설치

Flash Player용 서버 구성

Flash 내용에 맞게 검색 엔진 최적화

Omniure와 Flash

맨 위로 

## 제작 개요

내용은 다음과 같은 방법으로 재생할 수 있습니다.

- Flash Player가 내장된 인터넷 브라우저로 재생
- 프로젝트라는 실행형 응용 프로그램으로 재생
- Microsoft Office의 Flash ActiveX 컨트롤 및 다른 ActiveX 호스트를 사용하여 재생
- Adobe® Director® 및 Authorware®의 Flash 엑스트라를 사용하여 재생

기본적으로 [제작] 명령은 브라우저 윈도우에서 Flash Pro 내용이 삽입되는 Flash Pro SWF 파일 및 HTML 문서를 만듭니다. 또한 [제작] 명령을 사용하여 Adobe의 Macromedia Flash 4 이상을 위한 감지 파일을 만들고 복사할 수 있습니다. 제작 설정을 변경하면 Flash Pro에서는 변경 내용을 문서와 함께 저장합니다. 제작 프로파일을 만든 후에는 다른 문서에서 사용하거나 같은 프로젝트의 다른 작업에 사용하도록 내보냅니다.

제작, 동영상 테스트 또는 동영상 디버그 명령을 사용하면 Flash가 FLA 파일에서 SWF 파일을 만듭니다. 현재 FLA 파일에서 만든 모든 SWF 파일의 크기를 문서 속성 관리자에서 확인할 수 있습니다.

Flash® Player 6 이상에서는 유니코드 텍스트 인코딩을 지원합니다. 사용자는 유니코드 지원을 통해 Player가 실행되는 운영 체제에서 사용하는 언어에 상관없이 다양한 텍스트를 볼 수 있습니다.

GIF, JPEG, PNG 등을 브라우저 윈도우에 표시하는 데 필요한 HTML을 사용하여 이러한 다른 파일 형식으로 FLA 파일을 제작할 수 있습니다. 다른 형식을 사용하면 해당 버전의 Adobe Flash Player를 설치하지 않은 사용자도 브라우저에서 SWF 파일의 애니메이션 및 대화형 기능을 볼 수 있습니다. Flash Pro 문서(FLA 파일)를 다른 파일 형식으로 제작하면 각 파일 형식에 대한 설정이 FLA 파일과 함께 저장됩니다.

각 파일 형식의 설정이 FLA 파일에 저장되지 않는다는 점만 제외하면 FLA 파일을 다른 파일 형식으로 제작하는 것과 비슷하게 FLA 파일을 여러 형식으로 내보낼 수 있습니다.

또는 HTML 편집기를 사용하여 사용자 정의 HTML 문서를 만들고 SWF 파일을 표시하는 데 필요한 태그를 포함합니다.

SWF 파일을 제작하기 전에 SWF 파일의 작동 방식을 테스트하려면 동영상 테스트([컨트롤] > [동영상 테스트] > [테스트]) 및 장면 테스트([컨트롤] > [장면 테스트])를 사용합니다.

참고: Flash Professional CS5의 경우 [제작 설정]에서 Flash Player 대상을 Flash Player 10으로 설정하면 실제 대상은 Flash Player 10.1입니다.

## HTML 문서

브라우저에서 **Flash SWF** 파일을 재생하고 브라우저 설정을 지정하려면 **HTML** 문서가 있어야 합니다. 웹 브라우저에 **SWF** 파일을 표시하려면 **HTML** 문서에서 **object** 및 **embed** 태그를 올바른 매개 변수와 함께 사용해야 합니다.

참고: [제작 설정] 대화 상자에서 올바른 **object** 및 **embed** 태그를 사용하고 **[HTML]** 옵션을 선택하여 **HTML** 문서를 생성할 수 있습니다. 자세한 내용은 **HTML** 문서에 대한 제작 설정 지정을 참조하십시오.

**SWF** 파일을 제작할 때 **Flash Pro**에서 **HTML** 문서를 자동으로 만들 수 있습니다.

## Flash Player가 있는지 여부 감지

제작한 **Flash Pro** 내용을 웹 사용자가 볼 수 있으려면 해당 사용자가 자신의 웹 브라우저에 **Flash Player**를 설치해야 합니다.

다음 리소스 및 문서에서는 **Flash Player**가 설치되어 있는지 여부를 확인하고 설치되어 있지 않은 경우 대체 내용을 제공하는 코드를 웹 페이지에 추가하는 방법에 대한 최신 정보를 제공합니다.

- [Flash Player 도움말](#)
- [Flash Player 감지 키트](#)(
- [Adobe Flash Player 버전 확인 프로토타입](#)
- [미래 대비 Flash Player 감지 스크립트](#)

## 모바일 장치용으로 제작

**Adobe® AIR® for Android® and iOS®**는 **Flash Pro** 사용자가 **ActionScript®** 스크립팅 언어, 드로잉 도구 및 템플릿을 사용하여 흥미로운 모바일 장치용 내용을 만들 수 있게 해줍니다. 모바일 장치용 제작에 대한 자세한 내용은 [AIR 개발자 참조 설명서](#) 및 **Content Development Kit(모바일 및 디바이스 개발자 센터)**를 참조하십시오.

참고: 개발에 사용하려는 모바일 장치에 따라 지원되는 **ActionScript** 명령 및 사운드 형식에 몇 제한 사항이 적용될 수 있습니다. 자세한 내용은 모바일 및 디바이스 개발자 센터에서 "모바일 문서"를 참조하십시오.

## 모바일 내용 시뮬레이터로 모바일 내용 테스트

**Flash Pro**에는 에뮬레이트된 **Android** 또는 **iOS** 환경에서 **Adobe AIR**로 만든 내용을 테스트할 수 있는 모바일 내용 시뮬레이터도 포함되어 있습니다. 모바일 내용 시뮬레이터에서 [컨트롤] > [동영상 테스트] 명령을 사용하여 **AIR Debug Launcher for Mobile**에서 **Flash** 파일을 테스트할 수 있습니다. **AIR Debug Launcher for Mobile**은 시뮬레이터를 시작합니다.

시뮬레이터 윈도우가 열리면 마치 모바일 장치에서 실행되고 있을 때처럼 **Flash** 파일로 입력을 보낼 수 있습니다. 사용할 수 있는 입력은 다음과 같습니다.

- 가속도계, X축, Y축, Z축
- 방향 임계값 각도
- 압력 민감도를 비롯한 터치 및 동작
- 지리적 위치, 방향 및 속도
- 하드웨어 키(Android 장치에 있음)

## 보안 Flash 문서 제작

Flash Player 8 이상에는 Flash Pro 문서의 보안을 유지하기 위한 다음 기능이 포함되어 있습니다.

### 버퍼 오버런 방지 기능

자동으로 활성화되는 이 기능은 Flash Pro 문서에 외부 파일을 고의적으로 ~~활~~ 사용하여 사용자의 메모리를 덮어쓰거나 바이러스 등의 파괴적 코드가 삽입되지 않도록 합니다. 또한 문서에서 사용자 시스템의 지정된 메모리 공간 외부에 있는 데이터를 읽나 쓰지 ~~못~~도록 합니다.

### Flash 문서 간 데이터 흐름을 위한 정확한 도메인 일치 기능

Flash Player 7 이상 버전은 이전 버전에 비해 더 엄격한 보안 모델을 사용합니다. Flash Player 6과 Flash Player 7의 보안 모델 있어 두 가지 주요 변경 사항은 다음과 같습니다.

정확한 도메인 일치 Flash Player 6에서는 유사한 도메인(예: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)과 [store.adobe.com](http://store.adobe.com))의 SWF 파일이 서로 또는 다른 문서와 자유롭게 통신할 수 있습니다. Flash Player 7에서 도메인 간 통신을 위해서는 액세스되는 데이터의 도메인이 데이터 공급자의 도메인과 정확하게 일치해야 합니다.

HTTPS/HTTP 제한 비보안(비 HTTPS) 프로토폴을 사용하여 로드하는 SWF 파일은 보안(HTTPS) 프로토폴을 사용하여 로드된 내용에 액세스할 수 없습니다. 이는 두 프로토폴이 정확하게 같은 도메인에 있는 경우에도 해당됩니다.

새로운 보안 모델서 내용이 예상대로 작동하도록 하는 방법에 대한 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0](#) [참](#)의 보안 이해를 참조하십시오.

### 로컬 및 네트워크 재생 보안능

Flash Player 8 이상의 보안 모델서는 제작하는 SWF 파일에 대해 로컬 및 네트워크 재생 보안을 결정할 수 있습니다. 기본적으로 SWF 파일에는 로컬 파일 및 네트워크에 대한 읽 액세스 ~~환~~이 부여됩니다. 하지만 로컬 액세스 ~~환~~이 있는 SWF 파일은 네트워크와 통신할 수 없습니다. 즉, 그러한 SWF 파일은 네트워크로 파일이나 정보를 보낼 수 없습니다.

SWF 파일에서 네트워크 리소스에 액세스하도록 ~~환~~하는 경우 SWF 파일에서 데이터를 보내고 받을 수 있습니다. SWF 파일에 네트워크 리소스 액세스 ~~환~~을 부여하면 로컬 액세스가 비활성화됩니다. 따라서 로컬 컴퓨터의 정보가 네트워크로 업로드되지 않도록 할 수 있습니다.

제작된 SWF 파일의 로컬 재생 보안 모델나 네트워크 재생 보안 모델 선택하려면 [제작 설정] 대화 상자를 사용합니다.

## Flash Player

Flash Player는 Flash Pro 내용을 ~~웹~~ 브라우저 또는 ActiveX 호스트 응용 프로그램에 표시되는 것과 똑같이 재생합니다. Flash Pro Player는 Flash Pro 응용 프로그램과 함께 설치됩니다. Flash Pro 내용을 두 번 클릭하면 운영 체제에서 Flash Player를 시작하고 SWF 파일을 재생합니다. Flash Player를 사용하면 ~~웹~~ 브라우저나 ActiveX 호스트 응용 프로그램을 사용하지 않는 사용자도 Flash Pro 내용을 볼 수 있습니다.

Flash Player에서 Flash Pro 내용을 제어하려면 메뉴 명령 및 `fscommand()` 함수를 사용합니다. 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0](#) [참](#).

Flash Player 컨텍스트 메뉴를 사용하면 Flash Pro 내용 프레임을 인~~웹~~ 수 있습니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 새 파일 또는 기존 파일을 열려면 [파일] > [새로 만들기] 또는 [열기]를 선택합니다.
  - 응용 프로그램의 보기를 변경하려면 [보기] > [확대/축소]를 선택하고 원하는 내용을 선택합니다.
  - Flash Pro 내용의 재생을 제어하려면 [컨트롤] > [재생], [되감기] 또는 [재생 루프]를 선택합니다.

맨 위로

## Flash Player 업데이트 또는 다시 설치

Flash Player 설치에 문제가 있으면 업데이트하거나 다시 설치할 수 있습니다. [도움말] > [최신 Flash Player 얻기]를 선택하여 Flash Pro에서 Flash Player 다운로드 페이지로 바로 이동할 수 있습니다.

먼저 Flash Player를 제거하려면 다음 단계를 따르십시오.

1. 브라우저를 닫니다.
2. 현재 설치된 플레이어 버전을 모두 제거합니다.

자세한 내용은 Adobe® Flash® 지원 센터 ([www.adobe.com/go/tn\\_14157\\_kr](http://www.adobe.com/go/tn_14157_kr))에서 기술서 14157을 참조하십시오.

3. 설치를 시작하려면 [http://www.adobe.com/go/getflashplayer\\_kr](http://www.adobe.com/go/getflashplayer_kr)로 이동합니다.

화면의 지시를 따라 플레이어를 설치합니다.

Players 폴더에서 다음 설치 프로그램 중 하나를 실행할 수도 있습니다. 하지만 일반적으로 Adobe 웹사이트의 설치 프로그램이 Players 폴더의 설치 프로그램보다 최신 버전입니다.

- Windows®용 ActiveX 컨트롤(Internet Explorer 또는 AOL)의 경우 Install Flash Player 9 AX.exe 파일을 실행합니다.
- Windows용 플러그인(Firefox, Mozilla, Netscape, Safari 또는 Opera)의 경우 Install Flash Player 9.exe 파일을 실행합니다.
- Macintosh®용 플러그인(AOL, Firefox, Macintosh용 Internet Explorer, Netscape, Opera 또는 Safari)의 경우 Install Flash Player 10(Mac OS 9.x) 또는 Install Flash Player 10 OS X(Mac OS X.x)를 실행합니다.

참고: 설치를 확인하려면 웹 브라우저에서 <http://www.adobe.com/shockwave/welcome/>을 참조하십시오.

맨 위로

## Flash Player용 서버 구성

사용자가 웹서 Flash Pro 내용을 보려면 웹버가 SWF 파일을 인식할 수 있도록 올바르게 구성되어 있어야 합니다.

서버를 구성하면 적절한 MIME(Multipart Internet Mail Extension) 유형이 만들어지므로 서버에서 확장명이 .swf인 파일을 Flash Pro 파일로 인식할 수 있습니다.

올바른 MIME 유형을 수신한 브라우저에서는 적절한 플러그인, 컨트롤 또는 보조 응용 프로그램을 로드하여 들어오는 데이터를 처리하고 적절하게 표시할 수 있습니다. MIME 유형이 없거나 서버에서 제대로 전달하지 않은 경우 브라우저에 오류 메시지가 표시되거나 퍼즐 조각 모양의 아이콘이 포함된 빈 뿔우가 표시됩니다.

- 인터넷비스 공급자(ISP: Internet Service Provider)를 통해 사이트를 설정한 경우 확장명이 .swf인 MIME 유형인 application/x-shockwave-flash를 서버에 추가하도록 ISP에게 요청하십시오.
- 사용자가 자체 서버를 관리하고 있는 경우 MIME 유형의 추가 또는 구성에 대한 자세한 내용은 웹버 설명서를 참조하십시오.



- 기업의 시스템 관리자는 **Flash Pro** 구성을 통해 **Flash Player**에서 로컬 파일 시스템의 리소스에 액세스하는 것을 제한할 수 있습니다. 로컬 시스템에서 **Flash Player** 기능을 제한하는 보안 구성 파일을 만듭니다.

보안 구성 파일은 텍스트 파일이며 **Flash Player** 설치 프로그램과 같은 폴더에 있습니다. **Flash Player** 설치 프로그램은 설치 중에 구성 파일을 **Flash Player**의 이 파일의 보안 지시문을 따릅니다. **Flash Player**는 **System** 객체를 사용하여 **ActionScript**에 구성 파일을 알려 줍니다.

구성 파일을 사용하면 **Flash Player**에서 카메라 또는 마이크에 액세스하지 못하도록 하거나, **Flash Player**에서 사용할 수 있는 로컬 저장소의 수를 제한하거나, 자동 업데이트 기능을 제어하거나, **Flash Player**에서 사용자의 로컬 하드 디스크에 있는 항목을 읽지 못하도록 할 수 있습니다.

보안에 대한 자세한 내용은 [ActionScript 2.0 연 참조 설명서](#)의 시스템을 참조하십시오.

## MIME 유형 추가

서버에서 파일에 액세스한 경우에 이 파일을 표시하려면 서버에서 해당 파일을 **Flash Pro** 내용으로 식별해야 합니다. **MIME** 유형이 없거나 서버에서 제대로 전달지 않은 경우 브라우저에 오류 메시지가 표시되거나 퍼즐 조각 모양의 아이콘이 포함된 빈 공간이 표시됩니다.

서버가 올바르게 구성되지 않은 경우 사용자 또는 서버 관리자는 서버의 구성 파일에 **SWF** 파일 **MIME** 유형을 추가하고 다음 **MIME** 유형을 **SWF** 파일 확장명에 연결해야 합니다.

- **MIME** 유형 **application/x-shockwave-flash**의 파일 확장명은 **.swf**입니다.
- **MIME** 유형 **application/futuresplash**의 파일 확장명은 **.spl**입니다.

서버를 관리하는 사용자의 경우 **MIME** 유형의 추가 또는 구성에 대한 지침 보려면 서버 소프트웨어 설명서를 참조하십시오. 서버를 관리하지 않는 사용자의 경우 인터넷 서비스 공급자, 웹스터 또는 서버 관리자에게 문의하여 **MIME** 유형 정보를 추가하십시오.

사용자 사이트가 **Mac OS** 서버에서 실행되는 경우 매개 변수(액션: **Binary**, 유형: **SWFL**, 작성자: **SWF2**)도 설정해야 합니다.

[맨 위로](#)

## Flash 내용에 텍스트 검색 엔진 최적화

2008년 중반, Adobe에서는 **SWF** 파일 내부의 텍스트 내용을 검색 엔진(예: **Google** 및 **Yahoo!**)에서 인덱싱할 수 있도록 하는 **Flash Player** 기능 중요한 진전 사항을 발표했습니다. 검색 엔진의 **SWF** 내용 가시성을 최적화하기 위해 사용할 수 있는 전략 다양합니다. 이러한 방식을 통칭하여 **SEO**(검색 엔진 최적화)라고 합니다.

Adobe에서는 Adobe.com의 Developer Connection 섹션에 [SEO Technology Center](#)를 추가했습니다. **SEO Technology Center**에는 **SWF** 파일의 인터넷 색인을 증대하기 위해 사용할 수 있는 몇 가지 기법을 자세히 설명하는 다음과 같은 문서가 포함되어 있습니다.

- **RIA**에 대한 검색 최적화 기법
- [RIA의 검색 최적화 확인 목록](#)

[맨 위로](#)

## Omniure와 Flash

**Flash** 내용을 **Omniure SiteCatalyst** 및 **Omniure Test&Target**과 통합할 수 있습니다. **SiteCatalyst**를 이용하면 마케팅 전문가가 자신의 웹 사이트에서 수명이 가장 높은 경로를 신속하게 파악하고, 방문자가 자신의 사이트에서 어디로 이동하는지 확인하고, 온라인 마케팅 캠페인에 대한 중요한 성공 측정 기준을 식별할 수 있습니다. **Test&Target**에서는 마케팅 전문가가 온라인 내용을 고객에게 보다 적합한 형태로 지속적으로 제공할 수 있습니다. 이 두 도구는 테스트 디자인 및 실행 대상 세그먼트 생성 및 내용 대상 지정을 위한 인터페이스를 제공합니다.




. Test&Target

니다.

Omniure 고객은 Omniure 확장 팩을 다운로드하고 설치하여 Flash와 함께 SiteCatalyst 및 Test&Target을 사용할 수 있습니다.

- Omniure 확장을 다운로드하고 사용 지를 보려면 [도움말] > [Omniure]를 선택하십시오.
- 제작 프로파일 사용
- 제작 설정
- 다확 팩트 만들기
- SWF 파일에 대한 제작 설정 지정

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 스프라이트 시트 만들기

## 스프라이트 시트 만들기

스프라이트 시트는 여러 개의 작은 그래픽을 바깥 격자 배열로 포함하고 있는 비트맵 이미지 파일입니다. 여러 그래픽을 단일 파일로 컴파일함으로써 **Flash Professional** 및 기타 응용 프로그램이 한 파일만 로드하여 그래픽을 사용할 수 있도록 합니다. 성능이 특히 중요한 게임 개발 등의 경우로 매우 유용할 수 있습니다.



프레임별 애니메이션에 스프라이트를 포함하고 있는 스프라이트 시트.

임의의 동영상 클립, 버튼 심볼, 그래픽 심볼, 비트맵 조합을 선택하여 스프라이트 시트를 만들 수 있습니다. 라이브러리 패널 또는 스테이지에서 항목을 선택할 수 있지만, 둘둘에서 선택할 수는 없습니다. 선택한 심볼의 각 비트맵 및 각 프레임이 스프라이트 시트에서 별도의 그래픽으로 나타납니다. 스테이지에서 내보내는 경우 심볼 인스턴스에 적용한 모든 변형(크기 조절, 기움기 등)이 이미지를 출력할 때 그대로 유지됩니다.

스프라이트 시트를 만들려면

다음과 같은 내보내기 옵션을 사용할 수 있습니다.

1. 라이브러리에서 하나 이상의 심볼을 선택하거나, 스테이지에서 심볼 인스턴스를 선택합니다. 선택 항목에 비트맵이 포함될 수도 있습니다.
2. 선택 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 스프라이트 시트 생성을 선택합니다.
3. 스프라이트 시트 생성 대화 상자에서 옵션을 선택하고 내보내기를 클릭합니다.

이치 치수 스프라이트 시트의 총 크기(픽셀 단위)입니다. 기본 설정은 포함된 모든 스프라이트에 맞게 시트 크기를 조정하는 자동 크기입니다.

이치 형식 내보낸 스프라이트 시트의 파일 형식입니다. [PNG 8비트] 및 [PNG 32비트]는 각각 투명 배경(알파 채널)을 사용하여 지원합니다. [PNG 24비트] 및 [JPG]는 투명 배경을 지원하지 않습니다. 일반적으로 PNG 8비트와 PNG 32비트의 시각적 차는 작습니다. PNG 32비트 파일은 8비트 PNG 파일에 비해 4배 더 큼니다.

테두리 패딩 스프라이트 시트 가장자리 주변의 패딩(픽셀 단위)입니다.

모양 패딩 스프라이트 시트 내에서 각 이미지 간의 패딩(픽셀 단위)입니다.

알고리즘 이미지를 스프라이트 시트 안에 압축하는 데 사용된 기법입니다. 두 가지 옵션이 있습니다.

- Basic(기본값)
- MaxRects

데이터 형식 이미지 데이터에 사용된 내부 형식입니다. 내보낸 후 스프라이트 시트에 사용할 작업 과정에 가장 알맞은 형식을 선택하십시오. 기본값은 **Starling** 형식입니다.

회전 스프라이트를 90도 회전합니다. 이 옵션은 일부 데이터 형식에서만 사용할 수 있습니다.


트리밍 이 옵션은 시트에 추가된 각 심볼 프레임에서 사용되지 않은 픽셀을 트리함으로써 스프라이트 시트의 공간을 절약합니다.

스택 프레임 이 옵션을 선택하면 선택한 심볼 내의 중복 프레임이 최종 스프라이트 시트에서 중복되지 않습니다.

---

키워드: 스프라이트 시트, flash professional, cs6, starling, easeljs, 스프라이트 시트 만들기, 스프라이트 시트 만들기, 스프라이트 시트 내보내기

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 사운드 내보내기

내보내기를 위한 사운드 압축

내보내기를 위한 사운드 압축

Flash 문서의 사운드 내보내기 지침

맨 위로

## 내보내기를 위한 사운드 압축

각 이벤트 사운드에 대해 압축 옵션을 선택하고 이러한 설정을 사용하여 사운드를 내보낼 수 있습니다. 또한 각 스트림 사운드에 대해서도 압축 옵션을 선택할 수 있습니다. 그러나 문서의 모든 스트림 사운드는 각 스트림 사운드에 적용되는 것 가운데 가장 높은 설정을 사용하여 단일 스트림 파일로 내보내집니다. 비디오 객체의 스트림 사운드도 마찬가지입니다.

[제작 설정] 대화 상자에서 이벤트 사운드나 스트림 사운드에 대해 전체적으로 적용되는 압축 설정을 선택하면 이러한 설정은 각 이벤트 사운드에 적용되거나, [사운드 속성] 대화 상자에서 사운드에 대한 압축 설정을 선택하지 않았을 경우 모든 스트림 사운드에 적용됩니다.

또한 [제작 설정] 대화 상자에서 [사운드 설정 쉼]을 선택하면 [사운드 속성] 대화 상자에서 지정한 내보내기 설정이 쉼됩니다. 이 옵션은 로컬 컴퓨터용으로는 좀 더 용량이 큰 고품질 오디오 파일을 만들고 웹으로는 좀 더 용량이 작은 저품질 버전을 만들려고 하는 경우에 유용합니다.

샘플링 속도와 압축 수준에 따라 내보내지는 SWF 파일에 포함된 사운드의 품질 및 크기가 크게 달라집니다. 사운드 압축 수준을 높이고 샘플링 속도를 낮추수록 크기는 작아지지만 품질은 떨어지게 됩니다. 여러 값을 지정해 보면서 사운드 품질과 파일 크기의 균형이 가장 잘 맞는 값을 찾아야 합니다.

가져온 MP3 파일을 사용하는 경우에는 파일을 가져올 때와 동일한 설정값을 사용하여 파일을 MP3 형식으로 내보낼 수 있습니다.

참고: Windows에서는 [파일] > [내보내기] > [동영상 내보내기]를 사용하여 문서의 모든 사운드를 WAV 파일로 내보낼 수도 있습니다.

맨 위로

## 내보내기를 위한 사운드 압축

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [라이브러리] 패널에서 사운드 아이콘을 두 번 클릭합니다.
- [라이브러리] 패널에서 사운드 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 킼 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
- [라이브러리] 패널에서 사운드를 선택하고 이 패널의 오른쪽 모서리에 있는 패널 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
- [라이브러리] 패널에서 사운드를 선택하고 이 패널의 아래쪽에 [속성] 버튼을 클릭합니다.

2. 사운드 파일이 다른 응용 프로그램에서 편집된 경우에는 [업데이트]를 클릭합니다.

3. [압축]에서 [기본값], [ADPCM], [MP3], [Raw] 또는 [음성]을 선택합니다.

[기본값] 압축 옵션을 선택하면 SWF 파일을 내보낼 때 [제작 설정] 대화 상자의 전체 압축 설정이 사용됩니다. [기본값]을 선택하는 경우에는 추가적인 내보내기 설정을 사용할 수 없습니다.

4. 내보내기 설정값을 지정합니다.
5. [테스트]를 클릭하여 사운드를 한 번 재생합니다. 재생이 완료되기 전에 사운드 테스트를 중단하려면 [중단]을 클릭합니다.
6. 필요한 경우, 원하는 사운드 품질을 **원** 때까지 내보내기 설정을 조정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

## ADPCM 및 Raw 압축 옵션

**ADPCM** 압축을 사용하면 8비트 또는 16비트 사운드 데이터의 압축을 설정할 수 있습니다. 버튼을 클릭할 때처럼 짧은 이벤트 사운드를 내보낼 때 **ADPCM** 설정을 사용합니다.

**Raw** 압축은 압축하지 않은 상태로 사운드를 내보냅니다

전력 [스테레오를 모노 변환](모노사운드는 이 옵션의 영향을 받지 않음)을 선택하면 **원** 스테레오 사운드를 모노 변환합니다.

샘플 빈도 사운드 품질과 파일 크기를 제어합니다. 샘플 빈도를 **낮** 선택할수록 파일 크기는 줄어들지만 사운드 품질도 함께 떨어집니다. 빈도 옵션은 다음과 같습니다.

참고: *Flash Professional*에서는 사운드를 가져올 때의 속도 이상으로 해당 사운드의 **kHz** 속도를 증가시킬 수 없습니다.

**5kHz** 음성에서만 사용 가능합니다.

**11kHz** 짧은 마디의 음향에서나 사용할 수 있는 최저 수준의 품질이며 표준 CD 속도의 1/4입니다.

**22kHz** **원**생용으로 많이 사용되며 표준 CD 속도의 1/2입니다.

**44kHz** 표준 CD 오디오 속도입니다.

**ADPCM** 비트 (ADPCM만 해당) 사운드 압축의 비트 심도를 지정합니다. 비트 심도를 높게 지정하면 사운드 품질이 높아집니다.

## MP3 압축 옵션

**MP3** 압축 **MP3** 압축을 사용하여 사운드를 내보낼 수 있습니다. 음향사운드 트랙과 같이 보다 큰 스트림 사운드를 내보낼 때 이 옵션을 사용합니다.

**MP3** 형식으로 가져온 파일을 내보낼 경우에는 파일을 가져올 때와 동일한 설정을 사용하여 내보낼 수 있습니다.

가져온 **MP3** 품질 사용 기본 설정입니다. 다른 **MP3** 압축 설정을 선택하려면 선택을 **원**합니다. 가져온 **MP3** 파일을 가져올 때와 동일한 설정을 사용하여 내보내려면 선택합니다.

비트 전송률 내보낸 사운드 파일의 **원** 비트 수(bps)를 결정합니다. *Flash Professional*에서는 8Kbps에서 160Kbps CBR(Constant Bit Rate)까지 지원됩니다. 음향 내보낼 때 최적의 결과를 **원**려면 비트 전송률을 16Kbps 이상으로 설정합니다.

전력 **원** 스테레오 사운드를 모노 변환합니다(모노사운드는 이 옵션의 영향을 받지 않음).

참고: 전처리 옵션은 **20Kbps** 이상의 비트 전송률을 선택하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

품질 압축 속도와 사운드 품질을 결정합니다.

빠르게 압축 속도는 빨라지지만 사운드 품질은 떨어집니다.

중간 압축 속도는 조금 빠지지만 사운드 품질은 **좋**습니다.

최적 압축 속도는 가장 빠지만 사운드 품질은 가장  **좋습니다**.

## 음성 압축 옵션

음성 압축을 선택하면 **특** 음성에 적합한 압축을 사용하여 사운드를 내보냅니다.

참고: **Flash Lite 1.0**과 **Flash Lite 1.1**은 [음성] 압축 옵션을 지원하지 않습니다. 이러한 플레이어 버전을 대상으로 하는 내용에서는 **[MP3]**, **[ADPCM]** 또는 **[Raw]** 압축 옵션을 사용하십시오.

샘플 빈도 사운드 품질과 파일 크기를 제어합니다. **낮** 속도를 선택할수록 파일 크기는 줄어들지만 사운드 품질도 함께 떨어집니다. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

**5kHz** 음성에서만 사용 가능합니다.

**11kHz** 음성에 사용하는 것이  **좋습니다**.

**22kHz** **웹**서 사용되는 대부분의 음성 **형**에 사용 가능합니다.

**44kHz** 표준 CD 오디오 속도입니다. 그러나 **SWF** 파일에서는 사운드가 압축되었으므로 CD 품질과는 다릅니다.

[맨 위로](#)

## Flash 문서의 사운드 내보내기 지침

샘플링 속도와 압축 이외에도 문서에서 사운드를 **효**율적으로 사용하면서 파일 크기를 작게 유지할 수 있는 **몇**가지 방법이 있습니다.

- 시작 및 종료 지점을 설정하면 사운드가 없는 부분이 **Flash Professional** 파일에 저장되지 않도록 할 수 있으므로 파일의 사운드 데이터 크기를 줄일 수 있습니다.
- 서로 다른 키프레임에서 사운드에 볼륨 엔벨로프, 반복, 인/아웃 지점 등의 서로 다른 효과를 적용하여 같은 사운드를 더 다양하게 활용할 수 있습니다. 즉, 하나의 사운드 파일만으로도 다양한 사운드 효과를 **낼** 수 있습니다.
- 배경 음 **애**는 짧은 사운드를 루핑합니다.
- 스트리 **깅**다운이 반복되도록 설정하지 마십시오.
- 포함된 비디오 클립의 오디오를 내보낼 경우에는 [제작 설정] 대화 상자에서 선택한 전체 스트리 **깅**정을 사용하여 오디오가 내보내집니다.
- 스트림 동기화를 사용하여 편집기에서 애니메이션을 미리 볼 때 애니메이션이 사운드 트랙에 동기화되도록 합니다. 사용자의 컴퓨터 성능이 **낮** 애니메이션 프레임이 **너**무 **빠**르게 재생되는 경우에는 **Flash Professional**에서 프레임을 건너뛰어 사운드 트랙과 속도를 맞춥니다.
- QuickTime** 동영상을 내보낼 때 파일 크기를 걱정하지 않고 필요한 만큼 많은 사운드와 **웹**을 사용할 수 있습니다. **QuickTime** 파일로 내보낼 때 사운드는 단일 사운드 트랙으로 결합됩니

다. 사용하는 사운드 수는 최종 파일 크기에 영향을 주지 않습니다.

## 추가 참조

- [제작 개요](#)
- SWF 파일에 대한 제작 설정 지정
- Flash에서 내보내기



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# QuickTime 비디오 파일 내보내기

---

Flash Professional을 사용하면 컴퓨터에 QuickTime 플러그인을 설치한 사용자가 재생할 수 있는 QuickTime® 동영상(MOV 파일)을 만들 수 있습니다. 이 기능은 Flash Professional을 통해 비디오 내용으로 사용할 제목 시퀀스나 애니메이션을 만들 때 주로 사용됩니다. 제작된 QuickTime 파일을 DVD로 배포하거나 Adobe® Director® 또는 Adobe® Premiere® Pro와 같은 다른 응용 프로그램에 통합할 수 있습니다.

Flash Professional을 사용하여 QuickTime 비디오를 만드는 경우 제작 설정을 Flash Professional 3, 4 또는 5로 설정합니다.

참고: QuickTime Player는 버전 5 이상의 Flash Player 파일을 지원하지 않습니다.


자습서 및 비디오

- 비디오: [퀵타임 = 17:24. Flash QuickTime 내보내기](#). ActionScript 기반 애니메이션을 Flash로 내보낸 후에 After Effects에서 합성하는 방법을 알아보십시오.

추가 참조

- [QuickTime](#)
- [QuickTime 내보내기](#)

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)



# 제작 설정

---

**HTML5 Canvas** 문서의 제작 설정 지정

**SVG** 파일의 제작 설정 지정

**WebGL** 문서의 제작 설정 지정

**Android**의 **AIR** 응용 프로그램에 대한 제작 설정 지정

**iOS**의 **AIR** 응용 프로그램에 대한 제작 설정 지정

데스크톱의 **AIR** 응용 프로그램에 대한 제작 설정 지정

**Flash(.swf)** 파일에 대한 제작 설정 지정

**HTML** 래퍼 파일에 대한 제작 설정 지정

**Flash Player** 버전 감지를 위한 제작 설정 지정

**GIF** 파일에 대한 제작 설정 지정

**JPEG** 파일에 대한 제작 설정 지정

**PNG** 파일에 대한 제작 설정 지정

제작 형식 및 설정 **타** 보기

제작 프로파일 사용

---

[맨 위로](#) <sup>↑</sup>

## HTML5 Canvas 문서의 제작 설정 지정

HTML5 Canvas 문서의 제작 설정에 대한 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

---

[맨 위로](#) <sup>↑</sup>

## SVG 파일의 제작 설정 지정

SVG 파일을 내보내는 제작 설정에 대한 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

---

[맨 위로](#) <sup>↑</sup>

## WebGL 문서의 제작 설정 지정

WebGL 문서의 제작 설정에 대한 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

---

[맨 위로](#) <sup>↑</sup>

## Android의 AIR 응용 프로그램에 대한 제작 설정 지정

Android용 제작 설정에 대한 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

---

[맨 위로](#) <sup>↑</sup>

## iOS의 AIR 응용 프로그램에 대한 제작 설정 지정

## 데스크톱의 AIR 응용 프로그램에 대한 제작 설정 지정

데스크톱용 제작 설정에 대한 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

### Flash(.swf) 파일에 대한 제작 설정 지정

참고: CS5.5만 해당 - 속성 관리자에서 플레이어 버전 및 ActionScript 버전에 대한 제작 설정을 지정할 수도 있습니다. 속성 관리자에서 문서 속성을 표시하려면 모든 항목의 선택을 취소하십시오.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 [플레이어] 탭 메뉴에서 플레이어 버전을 선택합니다. 제작된 SWF 파일을 Flash Player 10 이전 버전에서 사용하려는 경우 일부 기능을 사용할 수 없습니다. Flash Player 버전 감지 기능을 지정하려면 **환경**에서 [HTML 래퍼] 범주를 클릭하고 [Flash 버전 감지]를 선택한 다음 감지할 Flash Player 버전을 입력합니다.

참고: Flash Pro CS5.5에서 Flash Player 10.2 설정은 SWF 형식의 버전 11을 사용하여 SWF 파일을 만듭니다. Flash Player 10 및 10.1 설정은 이 형식의 버전 10을 사용하여 SWF 파일을 만듭니다.

2. [스크립트] 탭 메뉴에서 ActionScript® 버전을 선택합니다. 클래스를 만든 상태에서 ActionScript 2.0 또는 3.0을 선택할 경우 클래스 파일의 상대 클래스 경로를 [환경 설정]에 설정된 기본 디렉토리 경로와 다르게 설정하려면 [ActionScript 설정] 버튼을 클릭합니다.

참고: Flash Professional CC에서는 ActionScript 3.0만 지원됩니다.

3. 비트맵 압축을 제어하려면 **환경**에서 [Flash] 범주를 클릭하고 [JPEG 품질] 값을 조정합니다. 이미지 품질이 낮으면 파일 크기가 작아지고 이미지 품질이 높으면 파일 크기가 커집니다. 다양한 설정을 시도해서 크기와 품질 간의 관계를 가장 잘 이해할 수 있는 설정을 알아봅니다. 100은 최상의 품질과 최소의 압축을 제공합니다.

압축률이 높은 JPEG 이미지를 부드럽게 보이게 하려면 [JPEG 디블로킹 활성화]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 이미지의 일반적인 8x8 픽셀 블로킹 모양과 같이 JPEG 압축으로 인해 생성되는 일반적인 인위적 결점이 줄어듭니다. 일부 JPEG 이미지의 경우 이 옵션 선택 시 세부 묘사가 약간 손실될 수 있습니다.

4. SWF 파일의 모든 스트리밍 사운드 또는 이벤트 사운드에 대해 샘플 빈도와 압축을 설정하려면 [오디오 스트림] 또는 [오디오 이벤트] 옆에 있는 값을 클릭하고 필요에 따라 옵션을 선택합니다.

참고: 스트리밍 사운드는 처음 몇 프레임에 대한 데이터가 충분히 다운로드되면 재생됩니다. 이 사운드는 타임라인에 동기화되어 있습니다. 이벤트 사운드는 완전히 다운로드되어야 재생되며, 명확하게 중지시키지 않으면 계속 재생됩니다.

5. 속성 관리자의 [사운드] 섹션에 지정된 개별 사운드의 설정을 바꾸려면 [사운드 설정 바꾸]를 선택합니다. 재생 성능이 낮은 소형 SWF 파일을 만들려면 이 옵션을 선택합니다.

참고: [사운드 설정 바꾸] 옵션의 선택을 취소하면 Flash Pro에서는 가져온 비디오의 사운드를 포함하여 문서에 있는 모든 스트리밍 사운드를 검색하여 최고의 개별 설정으로 모든 스트림 사운드를 제작합니다. 이 경우 스트림 사운드 하나 이상의 내보내기가 높게 설정된 경우 파일 크기가 커질 수 있습니다.

6. **장치** 장치에 적합한 사운드를 내보내려면 원본 라이브러리 사운드 대신 [장치 사운드 내보내기]를 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.

7. 고급 설정을 지정하려면 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

동영상 압축 (기본값) SWF 파일을 압축하여 파일 크기 및 다운로드 시간을 줄입니다. 두 가지 압축 모드를 사용할 수 있습니다.

- 디플레이트 - Flash Player 6.x 이상과 호환되는 가장 오래된 압축 모드입니다.
- LZMA - 이 모드는 디플레이트보다 최대 40% 더 효율이며 Flash Player 11.x 이상 또는 AIR 3.x 이상과 호환됩니다. LZMA 압축은 다수의 ActionScript 또는 벡 그래픽을 포함하고 있는 FLA 파일에 가장 효과적입니다. [제작 설정]에서 SWC를 선택한 경우에는 디플레이트 압축만 사용할 수 있습니다.

숨겨진 레이어 포함 (기본값) Flash 문서의 모든 **숨** 레이어를 내보냅니다. [숨 레이어 내보내기]를 선택 **숨**하면 **숨** 것으로 표시된 모든 레이어(동영상 클립 내에 중첩 레이어 포함)는 결과 SWF에서 내보내지 않습니다. 이 **숨** 하면 레이어를 볼 수 없게 만들어 다른 버전의 Flash 문서를 쉽게 테스트할 수 있습니다.

**XMP** 메타데이터 포함 (기본값) [파일 정보] 대화 상자에 입력된 모든 메타데이터를 내보냅니다. [XMP 메타데이터 수정] 버튼을 클릭하여 대화 상자를 엽니다. [파일] > [파일 정보]를 선택하여 [파일 정보] 대화 상자를 열 수도 있습니다. Adobe® Bridge에서 SWF 파일을 선택하면 메타데이터가 표시됩니다.

크기 보고서 생성 최종 Flash Pro 내용의 데이터 양을 파일별로 나열하는 보고서를 생성합니다.

**trace** 문 생략 Flash Pro에서 현재 SWF 파일에 있는 ActionScript trace 문을 **취**하도록 합니다. 이 옵션을 선택하면 [출력] 패널에 trace 문의 정보가 표시되지 않습니다. 자세한 내용은 **출력 패널 개요**를 참조하십시오.

디버깅 허용 디버거를 활성화하여 Flash Pro SWF 파일의 원격 디버깅을 **활**합니다. SWF 파일에 암호 보호 기능을 사용할 수 있습니다.

가져오기 방지 다른 사용자가 SWF 파일을 가져와서 FLA 문서로 다시 변환하지 **못**도록 합니다. Flash Pro SWF 파일에 암호 보호 기능을 사용할 수 있습니다.

8. (Flash Professional CC만 해당) 적합한 옵션을 선택하여 SWF 파일에 대해 [자세한 원격 측정 활성화]를 선택할 수 있습니다. 이 옵션을 활성화하면 Adobe Scout에서 SWF에 대해 원격 **측** 데이터를 기록할 수 있습니다. 자세한 내용은 **Flash Professional CC로 Adobe Scout 사용**을 참조하십시오.

9. ActionScript 2.0을 사용하고 [디버깅 **활**]이나 [가져오기 방지]를 선택한 경우 [암호] 텍스트 필드에 암호를 입력합니다. 암호를 추가할 경우 다른 사용자는 암호를 입력해야 SWF 파일을 디버깅하거나 가져올 수 있습니다. 암호를 제거하려면 [암호] 텍스트 필드의 내용을 지우고 다시 제작합니다. 디버거에 대한 자세한 내용은 **ActionScript 1.0 및 2.0 디버깅**을 참조하십시오. ActionScript 3.0을 사용하는 경우 **ActionScript 3.0 디버깅**을 참조하십시오.

참고: ActionScript 1.0 및 2.0은 Flash Professional CC에서 지원되지 않습니다. 자세한 내용은 **Flash Pro CC로 Flash Pro CS6 파일 열기**를 참조하십시오.

10. SWF 파일에서 스크립트를 실행할 수 있는 최대 시간을 설정하려면 [스크립트 시간 제한]에 값을 입력합니다. Flash Player는 이 제한을 **확**하는 모든 스크립트의 실행을 **중**합니다.
11. 사용할 Flash Pro 보안 모델 [로컬 재생 보안] **확** 메뉴에서 선택합니다. 제작된 SWF 파일에 로컬 보안 액세스 **환**을 부여할 것인지 네트워크 보안 액세스 **환**을 부여할 것인지 지정합니다.

로컬 파일만 액세스 이 옵션을 선택하면 제작된 SWF 파일이 네트워크가 아니라 로컬 시스템의 파일 및 리소스만 처리할 수 있습니다.

네트워크만 액세스 이 옵션을 선택하면 제작된 SWF 파일이 로컬 시스템이 아니라 네트워크의 파일 및 리소스만 처리할 수 있습니다.

12. SWF 파일에 하드웨어 가속이 사용되도록 하려면 [하드웨어 가속] 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

1단계 – 직접 직접 모드는 브라우저 대신 **Flash Player**가 직접 화면에 그리도록 하여 재생 성능을 향상시킵니다.

2단계 – GPU GPU 모드에서는 **Flash Player**가 그래픽 카드의 사용 가능한 컴퓨터 성능을 활용하여 비디오를 재생하고 그래픽 레이어를 합성합니다. 이로 인해 사용자의 그래픽 하드웨어에 따라 또 다른 수준의 성능상 이점을 얻을 수 있습니다. 사용자에게 고사양 그래픽 카드가 있을 것이라고 예상되면 이 옵션을 사용합니다.

재생 시스템의 하드웨어가 가속 사용에 충분하지 않을 경우 **Flash Player**는 자동으로 일반 드로잉 모드로 되돌립니다. 여러 SWF 파일을 포함하는 페이지에서 최상의 성능을 얻려면 하나의 SWF 파일에 대해서만 하드웨어 가속을 사용하십시오. [동영상 테스트] 모드에서는 하드웨어 가속이 사용되지 않습니다.

SWF 파일을 제작할 때 SWF 파일을 포함하는 HTML 파일에는 wmode HTML 매개 변수가 포함됩니다. 1단계 또는 2단계 하드웨어 가속을 선택하면 wmode HTML 매개 변수가 각각 "direct" 또는 "gpu"로 설정됩니다. 하드웨어 가속을 설정하면 [제작 설정] 대화 상자의 [HTML] 탭에서 선택했을 수 있는 [플우 모드] 설정이 켜집니다. 이 설정은 HTML 파일의 wmode 매개 변수에도 저장되기 때문입니다.

맨 위로

## HTML 래퍼 파일에 대한 제작 설정 지정

브라우저에서 **Flash Pro** 내용을 재생하려면 SWF 파일을 활성화하고 브라우저 설정을 지정하는 HTML 문서가 필요합니다. [제작] 명령은 HTML 템플릿 문서에 있는 매개 변수를 사용하여 이 문서를 자동으로 생성합니다.

템플릿 문서는 적절한 템플릿 변수를 포함하는 텍스트 파일(일반 HTML 파일 포함)이거나, ColdFusion® 또는 ASP(Active Server Pages)와 같은 웹 인터프리터에 대한 코드를 포함하는 파일이거나, **Flash Pro**에 포함된 템플릿입니다.

**Flash Pro**의 HTML 매개 변수를 수동으로 입력하거나 내장 템플릿을 사용자 정의하려면 HTML 편집기를 사용합니다.

HTML 매개 변수는 내용이 플우에 표시되는 위치, 배경색, SWF 파일 크기 등을 결정하며 object 및 embed 태그의 특성을 설정합니다. [제작 설정] 대화 상자의 [HTML] 패널에서 이러한 설정 및 다른 설정들을 변경합니다. 이 설정을 변경하면 사용자가 SWF 파일에서 설정한 옵션이 켜집니다.

### 설정 지정

1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 대화 상자의 **작업**에서 [HTML 래퍼] 범주를 클릭합니다.
2. 문서의 이름과 일치하는 기본 파일 이름을 사용하거나 .html 확장명을 포함한 고유 이름을 입력합니다.
3. 설치된 템플릿 중에서 사용할 템플릿을 선택하려면 [템플릿] **팝** 메뉴에서 하나를 선택합니다. 선택한 템플릿에 대한 설명을 표시하려면 [정보]를 클릭합니다. 기본 선택 항목은 [Flash 전용] 템플릿입니다.
4. [이미지 맵] 이외의 HTML 템플릿을 선택하고 **Flash Player** 버전을 4 이상으로 설정한 경우에는 [Flash 버전 감지]를 선택합니다. 자세한 내용은 [Flash Player 버전 감지를 위한 제작 설정 지정](#)을 참조하십시오.

참고: [Flash 버전 감지]를 사용하면 사용자의 시스템에 있는 **Flash Player** 버전을 확인하도록 문서가 구성되며 사용자의 시스템에 대상 **Flash Player**가 없는 경우 대체 HTML 페이지를 표시할 수 있습니다. 대체 HTML 페이지에는 최신 버전의 **Flash Player**를 다운로드할 수 있는 링크가 포함되어 있습니다.

5. [크기] 옵션을 선택하여 HTML object 및 embed 태그의 width 및 height 특 값을 설정합니다.

동영상에 맞춤 (기본값) SWF 파일의 크기를 사용합니다.

픽셀 지정한 폭 및 높이를 사용합니다. 폭 및 높이에 대한 픽셀 수를 입력합니다.

퍼센트 브라우저 윈도우에서 SWF 파일이 지정된 비율을 차합니다. 사용할 폭 및 높이에 대한 백분율 입력합니다.

6. SWF 파일의 재생과 기능을 제어하려면 [재생] 옵션을 선택합니다.

시작 시 정지 사용자가 버튼을 클릭하거나 바로 가기 메뉴에서 [재생]을 선택할 때까지 SWF 파일을 일시 정지시킵니다. (기본값) 이 옵션은 선택되어 있지 않으므로 내용은 로드되는 즉시 재생됩니다. PLAY 매개 변수는 true로 설정됩니다.

루 마지막 프레임에 도달하면 내용을 다시 반복합니다. 이 옵션을 선택 취소하면 마지막 프레임에 도달 내용이 중지됩니다. (기본값) LOOP 매개 변수가 설정되어 있습니다.

메뉴 표시 사용자가 SWF 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하면 바로 가기 메뉴를 표시합니다. 바로 가기 메뉴에 Flash 정보만 표시하려면 이 옵션을 선택 취소합니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있으며 MENU 매개 변수는 true로 설정됩니다.

장치 (Windows만 해당) 사용자의 시스템에 설치되지 않은 풀 앤텔리어싱된(가장자리가 다 풀 들어진) 시스템 풀 대체합니다. 장치 풀 사용하면 크기가 작은 풀 형을 쉽게 알아볼 수 있게 되며 SWF 파일의 크기를 줄일 수 있습니다. 이 옵션은 장치 풀 표시되도록 설정된 정적 텍스트(SWF 파일을 제작할 때 만들었으며 내용이 표시될 때 변경되지 않는 텍스트)가 포함된 SWF 파일에만 적용됩니다.

7. 처리 시간과 모양 사이의 상관 관계를 결정하려면 다음 목록에 설명된 대로 [품질] 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 object 및 embed 태그의 QUALITY 매개 변수 값을 설정합니다.

낮음 모양보다 재생 속도에 중점을 두어 앤텔리어싱을 사용하지 않습니다.

자동 낮춤 속도를 우선적으로 갖지만 가능한 경우 모양도 향상시킵니다. 이 경우에는 앤텔리어싱이 해제된 상태로 재생이 시작됩니다. Flash Player가 프로세서에서 앤텔리어싱을 처리할 수 있음을 감지하면 앤텔리어싱이 자동으로 설정됩니다.

자동 높임 처음에는 재생 속도와 모양을 똑같이 갖지만 필요한 경우에는 모양보다 재생 속도를 우선적으로 고려합니다. 이 경우에는 앤텔리어싱이 설정된 상태로 재생이 시작됩니다. 실제 프레임 속도가 지정된 프레임 속도 아래로 떨어지면 앤텔리어싱이 해제되어 재생 속도가 향상됩니다. [보기] > [앤텔리어싱] 설정을 예시레이션하려면 이 설정을 사용합니다.

중간 앤텔리어싱을 일부 적용하지만 비트맵을 다듬지는 않습니다. [중간]의 품질은 [낮음] 설정정보보다는 좋지만 [높음] 설정정보보다는 나쁩니다.

높음 (기본값) 재생 속도보다 모양에 중점을 두어 항상 앤텔리어싱을 사용합니다. SWF 파일에 애니메이션이 포함되어 있지 않으면 비트맵이 다듬어지지만 애니메이션이 포함되어 있으면 비트맵이 다듬어지지 않습니다.

최적 최상의 품질로 표시하고 재생 속도는 고려하지 않습니다. 모든 출력이 앤텔리어싱되며 비트맵은 항상 다듬어집니다.

8. [윈도우 모드] 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 object 및 embed 태그의 HTML wmode 값을 제어합니다. [윈도우 모드]는 다음과 같이 내용 경계 상자 또는 HTML 페이지의 내용이 있는 가상 윈도우의 관계를 수정합니다.

원우 (기본값) object 및 embed 태그에 원우 관련 특을 포함하지 않습니다. 내용의 배경은 불투명하며 HTML 배경색을 사용합니다. HTML 코드는 Flash Pro 내용의 위나 아래를 렌더링할 수 없습니다.

불투명 원우 없음 Flash Pro 내용의 배경을 불투명하게 설정하여 내용 밑에 있는 모든 항목을 보이지 않게 합니다. 내용의 위에 HTML 내용을 표시할 수 있습니다.

투명 원우 없음 Flash Pro 내용의 배경을 투명하게 설정하여 HTML 내용이 Flash 내용의 위나 아래에 표시될 수 있게 합니다. 원우 없음 모드를 지원하는 브라우저의 경우 object 및 embed 태그에 대한 매개 변수 및 특을 참조하십시오.

[제작 설정] 대화 상자의 [Flash] 탭에서 [하드웨어 가속]을 설정하면 선택한 [원우 모드]가 무시되고 기본적으로 [원우]로 설정됩니다.

원우 모드를 설정하는 데모를 보려면 **투명한 배경으로 Flash 동영상상을 만드는 방법** 제목의 기술 문서를 참조하십시오.

참고: 일부 경우, HTML 이미지도 복잡하면 [투명한 원우 없음] 모드의 렌더링이 복잡하여 애니메이션 속도가 떨어질 수 있습니다.

**Direct** 가능한 한 GPU를 사용하는 Stage3D 렌더링 방법을 사용합니다. [직접] 모드를 사용할 때는 HTML 페이지에서 SWF 파일 위에 SWF가 아바타를 그래픽을 겹칠 않습니다. 반드시 **Starling framework**.

Stage3D를 지원하지 않는 프로세서 목록은 [http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid\\_92103.html](http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid_92103.html)을 참조하십시오.

9. 지정되지 않은 대체 이미지를 참조하는 코드가 템플릿에 포함된 경우처럼 태그 설정이 틀리는 경우 오류 메시지를 표시하려면 [경고 메시지 표시]를 선택합니다.
10. 문서의 원래 폭 및 높이를 변경한 경우 지정된 경계 내에 내용을 배치하려면 [크기 조절] 옵션을 선택합니다. [크기 조절] 옵션은 HTML object 및 embed 태그의 SCALE 매개 변수를 설정합니다.

기본(테두리 표시) SWF 파일의 원래 종횡비를 유지하면서 전체 문서를 지정된 영역에 왜곡 없이 표시합니다. 응용 프로그램의 두 면에 테두리가 표시될 수 있습니다.

테두리 없음 왜곡 없이 지정된 영역에 맞도록 문서의 크기를 조절하며 SWF 파일의 원래 종횡비를 유지합니다. 필요한 경우 SWF 파일을 자릅니다.

정확히 맞춤 원래의 종횡비를 유지하지 않으면서 지정된 영역에 전체 문서를 표시하므로 왜곡될 수 있습니다.

크기 조절 한 Flash Player 원우의 크기가 조절되어도 문서의 크기를 조절하지 않습니다.

11. SWF 파일 원우가 브라우저 원우 안에 들어가게 하려면 다음 [HTML 정렬] 옵션 중 하나를 선택합니다.

**Default** 내용을 브라우저 원우 중앙에 배치하며 브라우저 원우가 응용 프로그램보다 작으면 가장자리를 자릅니다.

왼쪽, 오른쪽 또는 위쪽 브라우저 원우의 해당 가장자리를 따라 SWF 파일을 정렬하며 필요한 경우에는 나머지 세 면을 자릅니다.

12. 응용 프로그램 원우 내에서 내용이 배치되는 방식과 잘리는 방식을 설정하려면 [Flash 가로 정렬] 및 [Flash 세로 정렬] 옵션을 선택합니다. 이들 옵션은 HTML object 및 embed 태그의 SALIGN 매개 변수를 설정합니다.

## object 및 embed 태그에 대한 매개 변수 및 특성

다음 태그 **특성** 및 매개 변수는 [제작] 명령이 만드는 HTML 코드에 대해 설명합니다. Flash Pro 내용을 보여 주는 사용자 정의 HTML을 작성할 때 이 목록을 참조하십시오. 별도로 지정하지 않는 한 모든 항목은 object 태그와 embed 태그 모두에 적용됩니다. 선택적 항목은 표시되어 있습니다. Internet Explorer는 object 태그와 함께 사용된 매개 변수를 인식하고, Netscape는 embed 태그를 인식합니다. **특성**은 object 태그와 embed 태그에서 모두 사용됩니다. 템플릿을 사용자 정의하는 경우 값 대신 템플릿 변수(다음 목록의 각 매개 변수에 대한 값 섹션에 나옴)를 사용할 수 있습니다.

참고: 이 단원에 나열된 **특성** 및 매개 변수는 XHTML 표준을 준수하기 위해 소문자로 표시되어 있습니다.

**devicefont** 특성/매개 변수 (선택 사항) [장치 **폰트** 섹션이 선택되지 않은 경우에도 정적 텍스트 객체가 장치 **폰트** 렌더링되는지를 지정합니다. 이 **특성**은 필요한 **플** 운영 체제에서 사용할 수 있을 때 적용됩니다.

값: true | false

템플릿 변수: \$DE

**src** 특성 로드되는 SWF 파일의 이름을 지정합니다. embed 태그에만 적용됩니다.

값: movieName.swf

템플릿 변수: \$MO

**movie** 매개 변수 로드되는 SWF 파일의 이름을 지정합니다. object 태그에만 적용됩니다.

값: movieName.swf

템플릿 변수: \$MO

**classid** 특성 브라우저에 대한 ActiveX 컨트롤을 확인합니다. 이 값은 표시된 대로 정확하게 입력해야 합니다. object 태그에만 적용됩니다.

값: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

**width** 특성 브라우저 **폭**에 대한 퍼센트 또는 픽셀 단위로 응용 프로그램의 폭을 지정합니다.

값: n 또는 n%

템플릿 변수: \$WI

**height** 특성 브라우저 **높**에 대한 퍼센트 또는 픽셀 단위로 응용 프로그램의 높이를 지정합니다.

참고: Flash Pro 응용 프로그램의 크기는 조절할 수 있으므로 종횡비가 유지되는 경우에는 응용 프로그램의 크기가 변해도 품질이 낮아지지 않습니다. 예를 들어, 640 x 480 픽셀, 320 x 240 픽셀, 240 x 180 픽셀은 모두 4:3 종횡비를 사용합니다.

값: n 또는 n%

템플릿 변수: \$HE

**codebase** 특성 Flash Player ActiveX 컨트롤이 아직 설치되지 않은 경우에 브라우저가 이 컨트롤을 자동으로 다운로드할 수 있도록 컨트롤의 위치를 확인합니다. 이 값은 표시된 대로 정확하게 입력해야 합니다. object 태그에만 적용됩니다.

값:

http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

**pluginspage** 특성 Flash Player 플러그 인이 아직 설치되지 않은 경우에 사용자가 이 플러그 인을 다운로드할 수 있도록 플러그 인의 위치를 확인합니다. 이 값은 표시된 대로 정확하게 입력해야 합니다. embed 태그에만 적용됩니다.

값: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?

**swliveconnect** 특성 (선택 사항) Flash Player를 처음 로드할 때 브라우저에서 Java™를 시작할지 여부를 지정합니다. 이 특성이 생략된 경우 기본값은 false입니다. JavaScript와 Flash Pro를 같은 페이지에서 사용하는 경우에는 Java를 실행하여 fscommand() 함수를 작동시켜야 합니다. 그러나 JavaScript를 브라우저 검색이나 fscommand() 액션과 관련되지 않은 다른 용도로만 사용하는 경우에는 SWLIVECONNECT를 false로 설정하여 Java가 시작되지 않도록 할 수 있습니다. JavaScript를 사용하지 않을 때 Java를 **자동**으로 시작하려면 SWLIVECONNECT 특성을 명시적으로 true로 설정합니다. Java를 시작하면 대개 SWF 파일의 시작 시간이 짧지므로, 이 태그는 필요한 경우에만 true로 설정합니다. embed 태그에만 적용됩니다.

fscommand() 액션을 사용하여 실행형 프로젝트 파일에서 Java를 시작합니다.

값: true | false

**play** 특성/매개 변수 (선택 사항) 응용 프로그램이 브라우저에 로드되는 즉시 재생할지 여부를 지정합니다. Flash Pro 응용 프로그램이 대화형인 경우 사용자는 버튼을 클릭하거나 다른 작업을 수행하여 재생을 시작할 수 있습니다. 이러한 경우에는 play 특성을 false로 설정하여 응용 프로그램이 자동으로 시작되지 않도록 합니다. 이 특성이 생략된 경우 기본값은 true입니다.

값: true | false

템플릿 변수: \$PL

**loop** 특성/매개 변수 (선택 사항) 내용을 **완전히** 반복할 것인지 아니면 마지막 프레임에 도달하면 중지시킬 것인지 지정합니다. 이 특성이 생략된 경우 기본값은 true입니다.

값: true | false

템플릿 변수: \$LO

**quality** 특성/매개 변수 (선택 사항) 사용할 엔텔리어싱 수준을 지정합니다. SWF 파일의 각 프레임을 뷰어 화면에 렌더링하기 전에 엔텔리어싱을 적용하여 다듬으려면 좀더 빠른 프로세서가 필요하므로, 속도나 모양 중 어쨌든에 우선 순위를 둘 것인지에 따라 다음 값 중 하나를 선택합니다.

낮은 모양보다 재생 속도에 중점을 두어 엔텔리어싱을 사용하지 않습니다.

자동 낮은 속도를 우선적으로 **선택**하지만 가능한 경우 모양도 향상시킵니다. 이 경우에는 엔텔리어싱이 해제된 상태로 재생이 시작됩니다. Flash Player가 프로세서에서 엔텔리어싱을 처리할 수 있음을 감지하면 엔텔리어싱이 설정됩니다. 참고: ActionScript 3.0을 사용하여 제작한 SWF 파일은 autolow 값을 인식하지 않습니다.

**Autohigh** 처음에는 재생 속도와 모양을 똑같이 **선택**하지만 필요한 경우에는 모양보다 재생 속도를 우선적으로 고려합니다. 이 경우에는 엔텔리어싱이 설정된 상태로 재생이 시작됩니다. 프레임 속도가 지정된 프레임 속도 아래로 떨어지면 엔텔리어싱이 해제되어 재생 속도가 향상됩니다. 이 설정을 사용하여 엔텔리어싱 명령([보기] > [미리 보기 모드] > [엔텔리어싱])을 에뮬레이션합니다.

중간 엔텔리어싱을 일부 적용하고 비트맵은 다듬지 않습니다. 이 옵션의 품질은 **낮은** 설정보다는 **좋은**만 높음 설정보다는 나쁩니다.

높은 재생 속도보다 모양에 중점을 두어 항상 엔텔리어싱을 적용합니다. SWF 파일에 애니메이션이 포함되어 있지 않으면 비트맵이 다듬어지지만 애니메이션이 포함되어 있으면 비트맵이 다듬어지지 않습니다.

최적 최상의 품질로 표시하고 재생 속도는 고려하지 않습니다. 모든 출력이 엔텔리어싱되며 모든 비트맵이 다듬어집니다.

이 특성이 생략된 경우 quality에 대한 기본값은 high입니다.

값: low | medium | high | autolow | autohigh | best

템플릿 변수: \$QU



**bgcolor** 특성/매개 변수 (선택 사항) 응용 프로그램의 배경색을 지정합니다. 이 특성을 사용하여 SWF 파일이 지정하는 배경색 설정을覆칩니다. 이 특성은 HTML 페이지의 배경색에 영향을 주지 않습니다.

값: #RRGGBB (16진수 RGB 값)

템플릿 변수: \$BG

**scale** 특성/매개 변수 (선택 사항) width 및 height 값이 퍼센트 단위를 사용하는 경우에 브라우저 윈도우 내에서 응용 프로그램이 배치되는 방식을 정의합니다.

**Showall**(기본값) 응용 프로그램의 원래纵横비를 유지하면서 전체 내용을 지정된 영역에 왜곡되지 않게 표시합니다. 응용 프로그램의 두 면에 테두리가 표시될 수 있습니다.

**Noborder** 응용 프로그램의 원래纵横비를 유지하면서 왜곡 없이 지정된 영역에 맞도록 내용의 크기를 조절하지만 약간의 자리가 발생할 수 있습니다.

**Exactfit** 원래의纵横비를 유지하지 않으면서 지정된 영역에 전체 내용을 표시하므로 내용이 찌그러질 수 있습니다.

이 특성이 생략된 경우 기본값은 showall이며, width 및 height 값은 퍼센트 단위를 사용합니다.

값: showall | noborder | exactfit

템플릿 변수: \$SC

**align** 특성 object, embed 및 img 태그에 대한 align 값을 지정하며 브라우저 윈도우 내에 SWF 파일의 위치를 지정하는 방식을 결정합니다.

**Default** 응용 프로그램을 브라우저 윈도우 중앙에 배치하며 브라우저 윈도우가 응용 프로그램보다 작으면 가장자리를 자릅니다.

**L, R 및 T** 각각 브라우저 윈도우의 왼쪽, 오른쪽 또는 위쪽 가장자리를 따라 응용 프로그램을 정렬하고 필요에 따라 나머지 세 면을 자릅니다.

**salgin** 매개 변수 (선택 사항) width 및 height 설정에 의해 정의된 영역 내에서 크기가 조절된 SWF 파일의 배치 위치를 지정합니다.

**L, R 및 T** 각각 브라우저 윈도우의 왼쪽, 오른쪽 또는 위쪽 가장자리를 따라 응용 프로그램을 정렬하고 필요에 따라 나머지 세 면을 자릅니다.

**TL 및 TR** 각각 브라우저 윈도우의 왼쪽 및 오른쪽 모서리에 맞추어 응용 프로그램을 정렬하며 필요한 경우에는 아래쪽과 남은 오른쪽 면을 자릅니다.

이 특성이 생략된 경우에는 내용이 브라우저 윈도우의 중앙에 배치됩니다.

값: L | R | T | B | TL | TR

템플릿 변수: \$SA

**base** 특성 (선택 사항) Flash SWF 파일의 모든 상대 경로 문을 확인하는 데 사용되는 기본 디렉토리 또는 URL을 지정합니다. 이 특성은 SWF 파일이 그 밖의 파일과는 다른 폴더에 있는 경우에 유용합니다.

값: 기본 디렉토리 또는 URL

**menu** 특성/매개 변수 (선택 사항) 보는 사람이 브라우저에서 응용 프로그램 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 킁 상태에서 클릭(Macintosh)할 때 나타날 메뉴의 유형을 지정합니다.

**true** 전체 메뉴가 나타나므로 재생 품질을 높이거나 재생을 제어하기 위한 **모션**을 사용할 수 있습니다.

**false** Adobe Flash Player 6 옵션과 설정 옵션만 들어 있는 메뉴를 표시합니다.

이 **특성**이 생략 경우 기본값은 true입니다.

값: true | false

템플릿 변수: \$ME

**wmode** 특성/매개 변수 (선택 사항) Internet Explorer 4.0에서 사용 가능한 **플래시** Flash Pro 내용, 절대 위치 지정 및 레이어 지정 기능을 사용할 수 있습니다. 이 **특성**/매개 변수가 지원하는 브라우저 목록은 [Flash 문서 제작](#)을 참조하십시오. wmode 매개 변수는 Flash Player 9 이상의 하드웨어 가속에도 사용됩니다.

하드웨어 가속에 대한 자세한 내용은 [SWF 파일에 대한 제작 설정 지정](#)을 참조하십시오.

이 **특성**이 생략 경우 기본값은 window입니다. object에만 적용됩니다.

**opaque** **플래시** 페이지의 사각형 응용 프로그램 영역 **플래시**에서 응용 프로그램을 재생합니다. **플래시**에 Flash Pro 응용 프로그램이 HTML 레이어와 전혀 상호 작용하지 않으며 항상 최상위 항목임이 나타납니다.

불투명 페이지에 있는 모든 요소를 응용 프로그램 뒤로 **놓**습니다.

투명 HTML 페이지의 배경이 응용 프로그램의 모든 **플래시** 영역을 통과해 표시되도록 하지만 애니메이션 속도가 **빠**질 수 있습니다.

**Opaque windowless** 및 **Transparent windowless** 둘도 HTML 레이어와 상호 작용하므로 SWF 파일 위의 레이어로 인해 응용 프로그램이 보이지 않게 됩니다. **플래시**은, SWF 파일 아래에 있는 HTML 레이어가 SWF 파일의 배경을 통해 보여질 수 있도록 **플래시**도를 **환**하는 것이고, 불투명은 **환**하지 않는 것입니다.

**Direct** 1단계 - [Direct] 모드 하드웨어 가속이 설정됩니다. 하드웨어 가속이 해제된 경우에만 기타 **플래시** 모드 설정이 적용됩니다.

**GPU** 2단계 - [GPU] 모드 하드웨어 가속이 설정됩니다. 하드웨어 가속이 해제된 경우에만 기타 **플래시** 모드 설정이 적용됩니다.

값: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

템플릿 변수: \$WM

**allowscriptaccess** 특성/매개 변수 allowscriptaccess를 사용하면 Flash Pro 응용 프로그램에서 이 응용 프로그램을 호스팅하는 HTML 페이지와 통신할 수 있습니다. fscommand() 및 getURL() 작업을 수행하면 JavaScript에서 Flash Pro 응용 프로그램의 **환**과 다를 수 있는 HTML 페이지의 **환**을 사용할 수도 있습니다. 이는 도메인간 보안에 중요한 영향을 미칩니다.

**always** **왜**든지 스크립팅 작업을 수행할 수 있습니다.

**never** 모든 스크립팅 작업을 수행할 수 없습니다.

**samedomain** Flash Pro 응용 프로그램이 HTML 페이지와 동일한 도메인에 속한 경우에만 스크립팅 작업을 **환**합니다.

모든 HTML 제작 템플릿에 사용되는 기본값은 samedomain입니다.

값: always | never | samedomain

**SeamlessTabbing** 매개 변수 (선택 사항) seamless tabbing을 수행하도록 ActiveX 컨트롤을 설정할 수 있습니다. 이렇 하면 사용자가 Flash Pro 응용 프로그램에서 탭 이동을 할 수 있습니다. 이 매개 변수는 Flash Player ActiveX 컨트롤 버전 7 이상을 내장한 Windows에서만 유효합니다.

**true** (또는 생략) seamless tabbing을 수행하도록 ActiveX 컨트롤을 설정합니다. 즉, 사용자가 Flash Pro 응용 프로그램에서 탭을 모두 푼 후에 탭 키를 다시 누르면 Flash Pro 응용 프로그램 범위를 넘어 주변의 HTML 내용으로 포커스가 이동합니다. Flash Pro 응용 프로그램에 이어 HTML에 포커스를 줄 만한 것이 아랫도 없으면 브라우저의 상태 표시줄로 포커스가 이동합니다.

**false** ActiveX 컨트롤이 버전 6 및 그 이전에서처럼 작동하도록 설정합니다. 즉, 사용자가 Flash Pro 응용 프로그램에서 탭을 모두 푼 후에 탭 키를 다시 누르면 Flash Pro 응용 프로그램의 시작 부분으로 포커스가 이동합니다. 이 모드에서는 탭 키를 사용하여 Flash Pro 응용 프로그램 이외의 곳으로 포커스를 이동할 수 없습니다.

값: true | false

## object 및 embed 태그 사용 예

다음 예와 같이 object의 네 가지 설정(height, width, classid 및 codebase)은 object 태그 내에 표시되는 쉼이며, 다른 설정은 별도의 param 태그로 표시되는 매개 변수입니다.

```
1 <object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
2 height="100"
3 codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version
4 <param name="movie" value="movienamename.swf">
5 <param name="play" value="true">
6 <param name="loop" value="true">
7 <param name="quality" value="high">
  </object>
```

다음 예와 같이 embed 태그의 모든 설정(height, width, quality 및 loop)은 여는 embed 태그의 각괄 사이에 표시되는 쉼입니다.

```
1 <embed src="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true"
2 loop="true" quality="high"
3 pluginpage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
4 P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
  </embed>
```

두 태그를 모두 사용하려면 다음 예와 같이 embed 태그를 닫 object 태그 앞에 둡니다.

```
1 <object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
2 height="100"
3 codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version
4 <param name="movie" value="movienamename.swf">
5 <param name="play" value="true">
6 <param name="loop" value="true">
7 <param name="quality" value="high">
8 <embed src="movienamename.swf" width="100" height="100" play="true"
9 loop="true" quality="high"
10 pluginpage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
11 P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
  </embed>
</object>
```

참고: object 및 embed 태그를 사용하는 경우에는 각 쉼 또는 매개 변수에 동일한 값을 사용하여 다양한 브라우저에서 일관성 있게 재생되도록 합니다. swflash.cab#version=9,0,0,0 매개 변수는 옵션이므로 버전 번호를 확인하지 않을 경우에는 생략합니다.

WMODE 형의 웹 브라우저 지원에 대한 자세한 내용은 [TechNote 12701의 테이블: Flash OBJECT 태그 형](#)을 참조하십시오.

## Flash Player 버전 감지를 위한 제작 설정 지정

[Flash 버전 감지]를 사용하면 사용자의 시스템에 있는 Flash Player 버전을 확인하도록 문서가 구성되며 사용자의 시스템에 대상 Flash Player가 없는 경우 대체 HTML 페이지를 표시할 수 있습니다. 대체 HTML 페이지에는 최신 버전의 Flash Player를 다운로드할 수 있는 링크가 포함되어 있습니다.

Flash Player 버전 감지 기능은 Flash Player 4 이상으로 설정된 제작 설정 및 Flash 전용 또는 Flash HTTPS 템플릿에 포함된 SWF 파일에만 사용할 수 있습니다.

참고: 인터넷 연결된 컴퓨터의 98%에는 Flash Player 5 이상이 설치되어 있습니다. Flash Player 5 이상에서는 Flash Player 버전 감지 기능을 사용하여 최종 사용자의 컴퓨터에 내용을 보는 데 필요한 올바른 버전의 Flash Pro가 설치되어 있는지 확인할 수 있습니다.

다음 HTML 템플릿의 JavaScript가 Flash Player를 감지하는 데 사용되는 JavaScript와 충돌하기 때문에 이러한 템플릿에서는 Flash Player 버전 감지 기능이 지원되지 않습니다.

- Flash Pro for PocketPC 2003
- Flash Pro에서 AICC 추적 사용하기
- Flash Pro에서 FSCommand 사용하기
- Flash Pro에서 이름이 있는 앵커 사용하기
- Flash Pro에서 SCORM 추적 사용하기

참고: 이미지 맵 HTML 템플릿은 Flash Player를 포함하지 않으므로 플레이어 버전 감지 기능을 지원하지 않습니다.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 **환경**에서 [HTML 래퍼] 범주를 클릭합니다.
2. [템플릿] **웹** 메뉴에서 [Flash 전용] 또는 [Flash HTTPS] 템플릿을 선택합니다. 이러한 템플릿은 단일 페이지 HTML 검색 키트를 지원합니다. 두 템플릿 중 하나를 선택하면 [Flash 버전 감지] 체크 상자과 버전 번호 텍스트 필드가 활성화됩니다.
3. [Flash 버전 감지] 체크 상자를 선택합니다. Flash Player 버전 감지 코드가 있는 웹 페이지에 SWF 파일이 포함됩니다. 감지 코드가 최종 사용자의 컴퓨터에서 사용 가능한 버전의 Flash Player를 찾으면 SWF 파일이 제대로 재생됩니다.
4. (선택 사항) Flash Player의 정확한 개정 정보를 지정하려면 [주요 개정] 및 [보조 개정] 텍스트 필드를 사용합니다. 예를 들어 SWF 파일을 표시하는 데 고유한 기능을 제공하는 경우 Flash Player 버전 10.1.2를 지정합니다.

SWF 파일을 제작하면 Flash Pro에서는 해당 SWF 파일과 Flash Player 버전 감지 코드를 포함할 단일 HTML 페이지를 만듭니다. SWF 파일을 보는 데 사용되도록 지정한 Flash Pro 버전이 최종 사용자의 컴퓨터에 없는 경우에는 Flash Player 최신 버전을 다운로드할 수 있는 링크가 포함된 HTML 페이지가 표시됩니다.

## GIF 파일에 대한 제작 설정 지정

GIF 파일을 사용하여 웹 페이지에 사용할 간단한 애니메이션 및 드로잉을 Flash Pro에서 내보냅니다. 표준 GIF 파일은 압축된 비트맵입니다.

GIF89a라고도 하는 애니메이션 GIF 파일은 짧은 애니메이션 시퀀스를 간단하게 내보냅니다. Flash Pro에서는 애니메이션 GIF 파일을 최적화하며 프레임 간의 변경 사항만 저장합니다.

속성 관리자에서 프레임 레이블 **#Static**을 입력하여 내보낼 다른 키프레임을 표시하지 않으면 Flash Pro에서는 SWF 파일의 첫 번째 프레임을 GIF 파일로 내보냅니다. 적절한 키프레임에 프레임 레이블 **#First** 및 **#Last**를 입력하여 내보낼 프레임 범위를 지정하지 않으면 Flash Pro에서는 현재 SWF 파일에 있는 모든 프레임을 애니메이션 GIF 파일로 내보냅니다.

Flash Pro에서는 GIF 파일에 대한 이미지 맵을 생성하여 원래 문서에 있는 버튼에 대한 URL 링크를 유지할 수 있습니다. 속성 관리자를 사용하여 이미지 맵을 만들려는 키프레임에 프레임 레이블 **#Map**을 지정합니다. 프레임 레이블을 만들지 않으면 Flash Pro에서는 SWF 파일의 마지막 프레임에 있는 버튼을 사용하여 이미지 맵을 만듭니다. 선택한 템플릿에 \$IM 템플릿 변수가 있는 경우에만 이미지 맵을 만듭니다.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 대화 상자의 **작업**에서 [GIF 이미지]를 클릭합니다.
2. GIF 파일 이름으로 기본 파일 이름을 사용하거나 확장명이 .gif인 새 파일 이름을 입력합니다.
3. GIF 파일에 대한 옵션을 선택합니다.

크기 [동영상에 맞춤]을 선택하여 GIF를 SWF 파일과 동일한 크기로 만들고 원본 이미지의 종횡비를 유지하거나, 내보낸 비트맵 이미지에 대한 폭 및 높이 값을 픽셀 단위로 입력합니다.

재생 Flash Pro에서 정지(정적) 이미지를 만들지 애니메이션 GIF(애니메이션)를 만들지를 결정합니다. [애니메이션]을 선택한 경우에는 [계속 루프]를 선택하거나 반복 횟수를 입력합니다.

4. 내보낸 GIF 파일에 대한 추가 모양 설정을 지정하려면 [색상] 섹션을 확장하고 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

**(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당)** 색상 최적화 사용되지 않는 색상을 GIF 파일의 색상표에서 제거합니다. 이 옵션은 이미지 품질에 영향을 주지 않으면서 파일 크기를 줄이지만 메모리 요구 사항은 조금 증가합니다. 이 옵션은 Adaptive 팔레트에는 적용되지 않습니다. Adaptive 팔레트는 이미지의 색상을 분석하여 선택된 GIF 파일에 대해 고유한 색상표를 만듭니다.

**(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당)** 인터레이스 내보내는 GIF 파일이 다운로드 될 때 브라우저에 점진적으로 표시됩니다. 해당 파일이 완전히 다운로드되기 전에 기본 그 래픽 내용을 볼 수 있으며 네트워크 연결이 뚝 경우에도 파일을 보다 빨리 다운로드할 수 있습니다. 애니메이션 GIF 이미지는 인터레이싱하지 마십시오.

매끄럽게 내보내는 비트맵에 앤티앨리어싱을 적용하여 고품질의 비트맵 이미지를 생성하고 텍스트 표시 품질을 향상시킵니다. 하지만 이 옵션을 선택하면 컬러 배경에 흰 앤티앨리어싱된 이미지 주위에 밝은 회색이 표시될 수 있으며 GIF 파일 크기가 커집니다. 이 흰 밝은 회색이 표시되거나 여러 색상으로 색칠 배경에 GIF 퍄도가 배치된 경우에는 이미지를 다듬지 않고 내보냅니다.

**(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당)** 단색 디더링 단색뿐 아니라 그라디언에도 디더링을 적용합니다.

**(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당)** 그라디언트 제거 (기본적으로 해제되어 있음) SWF 파일에 있는 모든 그라디언트 채기를 단색(그라디언트의 첫 번째 색상)으로 변환합니다. 그라디언트를 사용하면 GIF 파일 크기가 커지며 대개 품질이 떨어집니다. 이 옵션을 사용하는 경우 예기치 못한 결과가 발생하지 않도록 하려면 그라디언트의 첫 번째 색상을 선택합니다.

5. **(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당)** 응용 프로그램 배경의 퍄도 및 알파 설정이 GIF로 변환되는 방식을 결정하려면 다음 [퍄도] 옵션 중 하나를 선택합니다.

불투명 배경을 단색으로 만듭니다.

투명 배경을 뿔하게 만듭니다.

알파 부분 뿔도를 설정합니다. 0에서 255 사이의 임계값을 입력합니다. 값이 뿔수록 뿔도가 높아집니다. 128 값은 50% 뿔도에 해당됩니다.

6. (**Flash Professional CS6** 이하 버전만 해당) 현재 팔레트에서 사용할 수 없는 색상을 시뮬레이션하기 위해 사용 가능한 색상의 픽셀이 결합되는 방식을 지정하려면 [디더링] 옵션을 선택합니다. 디더링을 사용하면 색상 품질을 향상시킵니다. 하지만 파일 크기는 커집니다.

없음 디더링을 해제하며 기본 색상표에 없는 색상을 표에 있는 색상 중 지정된 색상과 가장 유사한 단색으로 바꿉니다. 디더링을 사용하지 않으면 파일 크기가 작아지지만 색상은 만족스럽지 않을 수 있습니다.

썩 파일 크기의 증가를 최소화하면서 높은 품질의 디더링을 제공합니다.

확산 최고 품질의 디더링을 제공하지만 파일 크기 및 처리 시간이 늘어납니다. 이 옵션은 웹 216색 팔레트가 선택된 경우에만 동작합니다.

7. (**Flash Professional CS6** 이하 버전만 해당) 이미지의 색상 팔레트를 정의하려면 다음 팔레트 유형 중 하나를 선택합니다.

웹 216 서버에서의 처리 속도를 빠르게 하고 이미지 품질을 향상시키기 위해 표준 216색 웹 적합 팔레트를 사용하여 GIF 이미지를 만듭니다.

**Adaptive** 이미지의 색상을 분석하여 선택된 GIF 파일에 대해 고유한 색상표를 만듭니다. 이 옵션은 수천 또는 수백만 개의 색상을 표시하는 시스템에 가장 적합하며 이미지에 가장 정확한 색상을 만들지만 파일 크기가 커집니다. **Adaptive** 팔레트를 사용하여 GIF 파일의 크기를 줄이려면 [최대 색상] 옵션을 사용하여 팔레트의 색상 수를 줄입니다. GIF 이미지에 사용되는 색상 수를 설정하려면 [최대 색상]의 값을 입력합니다. 색상 수가 적으면 파일 크기는 작아지지만 이미지의 색상 품질이 낮아질 수 있습니다.

웹 물리기 적응 유사한 색상을 웹 216색 팔레트로 변환한다는 점만 제외하고 [Adaptive] 팔레트 옵션과 동일합니다. 결과로 생성되는 색상 팔레트는 이미지에 맞게 최적화되지만 **Flash Pro**에서는 가능하면 웹 216색 팔레트의 색상이 사용됩니다. 256색 시스템에서 웹 216색 팔레트가 활성화되면 이미지의 색상 품질이 낮아집니다. GIF 이미지에 사용되는 색상 수를 설정하려면 [최대 색상]의 값을 입력합니다. 색상 수가 적으면 파일 크기는 작아지지만 이미지의 색상 품질이 낮아질 수 있습니다.

사용자 정의 선택한 이미지에 대해 최적화된 팔레트를 지정합니다. 사용자 정의 팔레트는 웹 216색 팔레트와 같은 속도로 처리됩니다. 이 옵션을 사용하려면 사용자 정의 팔레트를 만들고 사용하는 방법에 대해 알고 있어야 합니다. 사용자 정의 팔레트를 선택하려면 [팔레트] 텍스트 필드 끝에 있는 팔레트 폴더 아이콘을 클릭한 다음 팔레트 파일을 선택합니다. **Flash Pro**에서는 일부 그래픽 응용 프로그램에서 내보내는 ACT 형식으로 저장된 팔레트를 지원합니다.

## JPEG 파일에 대한 제작 설정 지정

JPEG 형식을 사용하면 FLA 파일을 높은 압축률의 24비트 비트맵으로 제작할 수 있습니다. 일반적으로 GIF 형식은 라인아트를 내보내는 데 썩 JPEG 형식은 사진, 그래디언트 또는 포함된 비트맵처럼 연속 톤을 포함하는 이미

지에 줍니다.

타임라인에서 **#Static** 프레임 레이블을 입력하여 내보낼 다른 키프레임을 표시하지 않으면 **Flash Pro**에서는 **SWF** 파일의 첫 번째 프레임을 **JPEG**로 내보냅니다.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 **작업**에서 [JPEG 이미지]를 선택합니다.
2. JPEG 파일 이름으로 기본 파일 이름을 사용하거나 확장명이 .jpg인 새 파일 이름을 입력합니다.
3. JPEG 파일에 대한 옵션을 선택합니다.

크기 [동영상에 맞춤]을 선택하여 JPEG 이미지를 스테이지와 동일한 크기로 만들고 원본 이미지의 종횡비를 유지하거나, 내보낸 비트맵 이미지에 대한 폭 및 높이 값을 픽셀 단위로 입력합니다.

품질 슬라이더를 끌거나 값을 입력하여 사용되는 JPEG 파일의 압축 정도를 제어합니다. 이미지 품질이 낮수록 파일 크기가 줄어들고, 이미지 품질이 높수록 파일 크기가 커집니다. 크기와 품질 사이의 최적 균형을 찾으려면 다양한 값으로 설정해 봅니다.

참고: 객체의 압축 설정을 변경하려면 [비트맵 속성] 대화 상자를 사용하여 비트맵 내보내기 품질을 객체 단위로 설정합니다. [비트맵 속성] 대화 상자에서 기본 압축 옵션은 [제작 설정]의 [JPEG 품질] 옵션을 적용합니다.

점진 JPEG 이미지를 웹 브라우저에 점진적으로 표시합니다. 이 경우 하면 네트워크 연결이 떨어진 경우에도 로드되는 이미지를 더 빠르게 표시할 수 있습니다. 이 옵션은 GIF 및 PNG 이미지의 인터레이싱과 유사합니다.

4. [확인]을 클릭합니다.

맨 위로

## PNG 파일에 대한 제작 설정 지정

PNG는 유일하게 플랫폼에 영향을 받지 않는 비트맵 형식으로서 투명도(알파 채널)를 지원합니다. 또한 Adobe® Fireworks®의 기본 파일 형식입니다.

타임라인에서 **#Static** 프레임 레이블을 입력하여 내보낼 다른 키프레임을 표시하지 않으면 **Flash Pro**에서는 **SWF** 파일의 첫 번째 프레임을 **PNG** 파일로 내보냅니다.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 **작업**에서 [PNG 이미지]를 선택합니다.
2. PNG 파일 이름으로 기본 파일 이름을 사용하거나 확장명이 .png인 새 파일 이름을 입력합니다.
3. [크기]에 대해서는 [동영상에 맞춤]을 선택하여 PNG 이미지를 SWF 파일과 동일한 크기로 만들고 원본 이미지의 종횡비를 유지하거나, 내보낸 비트맵에 대한 [폭] 및 [높이] 값을 픽셀 단위로 입력합니다.
4. [비트 심도]에 대해서는 이미지를 만드는 데 사용할 색상 및 픽셀당 비트 수를 설정합니다. 비트 심도가 높을수록 파일 크기가 커집니다.

수천 개의 색상을 표현해야 하는 경우 8bpc(채널당 비트 수)

투명도(32bpc)를 포함하여 8비트

투명도(32bpc)가 있는 수천 개의 색상을 표현해야 하는 경우 수천 개의 색상을 표현해야 하는 경우 24비트

5. 내보내는 PNG에 대한 모양 설정을 지정하려면 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 색상 최적화 사용되지 않는 색상을 PNG 파일의 색상표에서 제거하여 이미지 품질에 영향을 주지 않으면서 파일 크기를 1000~1500바이트씩 줄이지만 필요한 메모리는 약간 늘어납니다. Adaptive 팔레트에는 적용되지 않습니다.

(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 인터레이스 내보내는 PNG가 다운로드될 때 브라우저에 점진적으로 표시됩니다. 해당 파일이 완전히 다운로드되기 전에 기본 그래픽 내용을 볼 수 있으며 네트워크 연결이 뚝 경우에도 파일을 보다 빨리 다운로드할 수 있습니다. 애니메이션 PNG 파일은 인터레이싱하지 마십시오.

매끄럽게 내보내는 비트맵에 앤티앨리어싱을 적용하여 고품질의 비트맵 이미지를 생성하고 텍스트 표시 품질을 향상시킵니다. 하지만 이 옵션을 선택하면 컬러 배경에 **할** 앤티앨리어싱된 이미지 주위에 밝은 회색 픽셀이 표시될 수 있으며 PNG 파일 크기가 증가됩니다. 이때 밝은 회색이 표시되거나 여러 색상으로 색칠 배경에 PNG **형**도가 배치된 경우에는 이미지를 다듬지 않고 내보냅니다.

(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 단색 디더링 단색 및 그라디언트에 디더링을 적용합니다.

(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 그라디언트 제거 (기본적으로 해제되어 있음) 응용 프로그램에 있는 모든 그라디언트 **색**기를 단색(그라디언트의 첫 번째 색상)으로 변환합니다. 그라디언트를 사용하면 PNG 파일 크기가 커지며 대개 품질이 떨어집니다. 이 옵션을 사용하는 경우 예기치 **한** 결과가 발생하지 않도록 하려면 그라디언트의 첫 번째 색상을 선택합니다.

6. (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) [비트 심도]로 8비트를 선택한 경우에는 [디더링] 옵션을 선택하여 현재 팔레트에서 사용할 수 없는 색상을 시뮬레이션하기 위해 사용 가능한 색상의 픽셀을 결합하는 방식을 지정합니다. 디더링을 사용하면 색상 품질을 향상시킬 수 있지만 파일 크기는 커집니다. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

없음 디더링을 해제하며 기본 색상표에 없는 색상을 표에 있는 색상 중 지정된 색상과 가장 유사한 단색으로 바꿉니다. 디더링을 사용하지 않으면 파일 크기가 작아지지만 색상은 만족스럽지 않을 수 있습니다.

**참** 파일 크기의 증가를 최소화하면서 높은 품질의 디더링을 제공합니다.

확산 최고 품질의 디더링을 제공하지만 파일 크기 및 처리 시간이 늘어납니다. 또한 이 옵션은 **한** 216색 팔레트가 선택된 경우에만 동작합니다.

7. (Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) [비트 심도]에 대해 8bpc를 선택한 경우에는 다음 팔레트 유형 중 하나를 선택하여 PNG 이미지에 대한 색상 팔레트를 정의합니다.

웹 216 서버에서의 처리 속도를 빠르게 하고 이미지 품질을 향상시키기 위해 표준 216색 웹 적합 팔레트를 사용하여 PNG 이미지를 만듭니다.

**Adaptive** 이미지의 색상을 분석하여 선택된 PNG 파일에 대해 고유한 색상표를 만듭니다. 이 옵션은 수천 또는 수백만 색상을 보여 주는 시스템에 가장 적합합니다. 이 옵션을 사용하면 가장 정확한 이미지 색상이 만들어지지만 파일 크기는 **한** 216색 팔레트로 만든 PNG보다 더 커집니다.

웹 물리기 적응 유사한 색상을 **한** 216색 팔레트로 변환한다는 점만 제외하고 [Adaptive] 팔레트 옵션과 동일합니다. 결과로 생성되는 색상 팔레트는 이미지에 맞게 최적화되지만 Flash Pro에서는 가능하면 **한** 216색 팔레트의 색상이 사용됩니다. 256색 시스템에서 웹 적합 216색 팔레트가 활성화되면 이미지의 색상 품질이 **한** 집니다. Adaptive 팔레트를 사용



하여 PNG 파일의 크기를 줄이려면 [최대 색상] 옵션을 사용하여 팔레트의 색상 수를 줄입니다.

사용자 정의 선택한 이미지에 대해 최적화된 팔레트를 지정합니다. 사용자 정의 팔레트는 웹 적합 216색 팔레트와 같은 속도로 처리됩니다. 이 옵션을 사용하려면 사용자 정의 팔레트를 만들고 사용하는 방법에 대해 알고 있어야 합니다. 사용자 정의 팔레트를 선택하려면 [팔레트] 텍스트 필드 끝에 있는 팔레트 폴더 아이콘을 클릭한 다음 팔레트 파일을 선택합니다. Flash Pro에서는 일반적인 그래픽 응용 프로그램에서 내보내는 ACT 형식으로 저장된 팔레트를 지원합니다.

8. **(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) [Adaptive] 또는 [빨리기 적응]** 팔레트를 선택한 경우에는 [최대 색상]의 값을 입력하여 PNG 이미지에 사용되는 색상 수를 설정합니다. 색상 수가 적으면 파일 크기는 작아지지만 이미지의 색상 품질이 낮질 수 있습니다.
9. **(Flash Professional CS6 이하 버전만 해당) 행 단위 필터링** 방법을 선택하여 PNG 파일을 좀 더 압축하고 뽕 이미지를 다양한 옵션으로 테스트하려면 다음 필터 옵션 중 하나를 선택합니다.

없음 필터링을 해제합니다.

**Sub** 각 바이트와 이전 픽셀의 해당 바이트 값 간의 차를 전송합니다.

위 각 바이트와 바로 위에 있는 픽셀의 해당 바이트 값 간의 차를 전송합니다.

평균 인접한 두 픽셀(좌 위)의 평균을 내서 픽셀 값을 예측합니다.

삼중평균 인접한 세 픽셀(좌 위, 좌 하, 우 위)에 대한 간단한 선형 함수를 계산한 후 계산된 값에 가장 가까운 인접 픽셀을 색상 예측으로 선택합니다.

**Adaptive** 이미지의 색상을 분석하여 선택된 PNG 파일에 대해 고유한 색상표를 만듭니다. 이 옵션은 수천 또는 수백만 색상을 보여 주는 시스템에 가장 적합합니다. 이 옵션을 사용하면 가장 정확한 이미지 색상이 만들어지지만 파일 크기는 216 팔레트로 만든 PNG보다 더 커집니다. 팔레트에 있는 색상 수를 감소시켜 Adaptive 팔레트를 사용하여 만든 PNG의 크기를 줄입니다.

맨 위로

## 제작 형식 및 설정 미리 보기

[제작 미리 보기] 명령은 파일을 내보내고 기본 브라우저에서 미리 보기를 엽니다. QuickTime 비디오를 미리 보려는 경우 [제작 미리 보기] 명령을 사용하면 QuickTime 비디오 플레이어가 시작됩니다. 프로젝터를 미리 보는 경우에는 Flash Pro에서 프로젝터를 시작합니다.

- [파일] > [제작 미리 보기]를 선택한 다음 미리 보려는 파일 형식을 선택합니다.

현재 제작 설정 값을 사용하는 경우 Flash Pro에서는 FLA 파일과 동일한 위치에 지정된 유형의 파일을 만듭니다. 이 파일은 덮어쓰거나 삭제할 때까지 이 위치에 남아 있게 됩니다.

참고: Flash Professional CC에서 만든 FLA를 Flash Professional CS6에서 여는 경우 Flash Pro CC에서 사용할 수 없는 이러한 필드의 제작 설정은 기본값으로 설정됩니다.

맨 위로

## 제작 프로파일 사용

제작 프로파일을 사용하여 다음을 수행할 수 있습니다.

- 제작 설정 구성을 저장하고 다른 문서에서 또는 다른 사람이 사용할 수 있도록 제작 프로파일을 내보내고 가져옵니다.
- 현재 문서에서 사용하기 위해 제작 프로파일을 가져옵니다.
- 다양한 미디어 형식을 제작하기 위한 프로파일을 만듭니다.
- 고객용 파일을 제작하는 방식과 다른 내부용 제작 프로파일을 만듭니다.
- 회사를 위한 표준 제작 프로파일을 만들어 파일이 일관되게 제작되도록 합니다.

제작 프로파일은 응용 프로그램 수준이 아니라 문서에 저장됩니다.

## 제작 프로파일 만들기

1. [제작 설정] 대화 상자에서 [프로파일 옵션] 메뉴를 클릭하고 [프로파일 만들기]를 선택합니다.
2. 제작 프로파일의 이름을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.
3. 문서에 대한 제작 설정을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

## 제작 프로파일 복제, 수정 또는 삭제

- [제작 설정] 대화 상자([파일] > [제작 설정])의 [프로파일] 탭 메뉴에서 사용할 제작 프로파일을 선택합니다.
  - 복제 프로파일을 만들려면 [프로파일 옵션] 메뉴를 클릭하고 [프로파일 복제]를 선택합니다. [복제 이름] 텍스트 필드에 프로파일 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
  - 제작 프로파일을 수정하려면 [프로파일] 메뉴에서 제작 프로파일을 선택하고, 문서에 대해 새로운 제작 설정을 지정하고, [확인]을 클릭합니다.
  - 제작 프로파일을 삭제하려면 [프로파일 옵션] 메뉴를 클릭하고 [프로파일 삭제]를 선택합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

## 제작 프로파일 내보내기

1. [제작 설정] 대화 상자([파일] > [제작 설정])의 [프로파일] 탭 메뉴에서 내보낼 제작 프로파일을 선택합니다.
2. [프로파일 옵션] 메뉴를 클릭하고 [프로파일 내보내기]를 선택합니다. 제작 프로파일을 다른 문서에서 가져올 수 있도록 XML 파일로 내보냅니다.
3. 제작 프로파일을 저장할 위치로 기본 위치를 사용하거나 새 위치를 찾아 지정한 다음 [저장]을 클릭합니다.


## 제작 프로파일 가져오기

다른 사용자가 만들어서 내보낸 제작 프로파일을 가져와서 제작 설정 옵션으로 선택할 수 있습니다.

1. [제작 설정] 대화 상자([파일] > [제작 설정])에서 [프로파일 옵션] 메뉴를 클릭하고 [프로파일 가져오기]를 선택합니다.
2. 제작 프로파일 XML 파일을 찾아 지정한 다음 [열기]를 클릭합니다.
  - [제작 프로파일 사용](#)
  - [Sound](#)
  - [Flash Lite에서 사운드 사용](#)

- 제작 개요
- **Flash Player**용 서버 구성
- **HTML** 제작 템플릿
- **SWF** 파일을 대체할 이미지 맵 만들기
- 색상 팔레트 가져오기 및 내보내기
- 비트맵 속성 설정

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 유용한 방법 - 모바일 장치 내용 만들기 팁

모바일 장치에서 사용할 **Flash** 내용 만들기  
모바일 장치의 애니메이션에 대한 **Flash Lite** 지침  
모바일 장치의 **Flash Lite** 비트맵 및 벡터 그래픽  
모바일 장치에 대한 **Flash Lite** 비트맵의 압축 설정  
모바일 장치의 **Flash Lite** 프레임 최적화  
모바일 장치에서 **Flash Lite** 내용의 **ActionScript** 최적화  
모바일 장치의 **Flash Lite** 파일 메모리 관리  
**Flash Lite**에서 모바일 장치용 데이터 로드  
**Flash Lite** 컴파일에서 클래스 제외

맨 위로 

## 모바일 장치에서 사용할 **Flash** 내용 만들기

모바일 장치의 **Flash** 내용을 만들려면 몇 가지 기본 원칙 따라야 합니다. 예를 들어, **Flash** 개발자는 매우 복잡한 아트워크와 과도한 트위닝이나 뿔도를 사용하지 않는 경우가 많습니다.

모바일 장치마다 성능이 크게 다르기 때문에 **Flash Lite** 개발자는 또 다른 과제에 직면해 있습니다. 다양한 장치에 내용을 게시해야 하는 경우 개발자가 가장 낮은 수준의 공통 요소에 맞게 제작해야 하는 경우가 생깁니다.

모바일 내용을 최적화하려면 장단점을 고려해야 합니다. 예를 들어, 한 방법을 사용하면 내용을 더욱 보기 좋게 표현할 수 있지만 다른 방법을 사용하면 성능이 더 향상됩니다. 이러한 장단점을 평가할 때는 에뮬레이터와 대상 장치를 왔다갔다하면서 반복해서 테스트를 수행하게 됩니다. 색상의 정확도, 텍스트 가독성, 실제 상호 작용, UI 응답성 및 실제 모바일 환경의 다른 뉘를 평가하려면 실제 장치에서 내용을 확인해야 합니다.

웹 전화 및 모바일 장치용 내용 만들기기에 대한 자세한 웹 기술 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr)을 참조하십시오.

맨 위로 

## 모바일 장치의 애니메이션에 대한 **Flash Lite** 지침

모바일 장치의 애니메이션 내용을 만드는 경우 장치의 **CPU** 제한을 고려해야 합니다. 아래의 지침 따르면 **Flash Lite** 내용이 빠르게 실행되는 문제를 방지할 수 있습니다.

- **Flash Lite** 파일을 새로 만들 때는 문서가 제대로 설정되어 있는지 확인합니다. **Flash** 파일의 크기는 문제 없이 조정되지만 기본 스테이지 크기에서 실행되지 않는 파일의 크기를 플레이어에서 조정해야 하는 경우 성능이 저하될 수 있습니다. 대상 장치의 해상도와 일치하도록 문서 스테이지 크기를 설정해 보십시오. 또한 **Flash Player**를 **Flash Lite**의 올바른 버전으로 설정하십시오.
- **Flash Lite**에서는 텍 그래픽을 저품질, 중간 품질 및 고품질로 렌더링할 수 있습니다. 렌더링 품질이 높을수록 **Flash Lite**에서 텍 그래픽을 더 매끄럽고 정확하게 렌더링하며 장치의 **CPU** 요구량이 커집니다. 복잡한 애니메이션을 제공하려면 플레이어의 품질 설정을 변경하면서 실험하고 **SWF** 파일을 철저히 테스트합니다. **SWF** 파일의 렌더링 품질을 제어하려면 `_quality` 속성이나 `SetQuality` 명령을 사용하십시오. `_quality` 속성에 유효한 값은 **LOW**, **MEDIUM** 및 **HIGH**입니다.
- 동시 트윈을 제한합니다. 한 애니메이션이 끝나면 다른 애니메이션이 시작되도록 애니메이션 시퀀스를 설정하거나 트윈을 줄입니다.
- 기호에 뿔(알파) 효과를 사용하면 **CPU** 사용량이 크게 늘어나므로 꼭 필요한 경우에만 사용

합니다. **텍** 알파 수준이 완전히 불투명하지 않은(100% 미만) 기호를 트위닝하지 마십시오.

- 쿼스크, 많은 동작, 알파 블렌딩과도한 그라디언 및 복합 **텍**과 같이 CPU를 많이 사용하는 시각 효과를 사용하지 않습니다.
- 가장 효율적인 결과를 얻 위해 트윈 프레임 애니메이션 및 **ActionScript**로 구동되는 움직임을 결합하여 실험합니다.
- **텍** 타원 및 원의 렌더링은 사각형의 렌더링보다 메모리를 훨씬 많이 사용합니다. 원형 및 타원형 획을 사용하는 경우에도 CPU 사용량이 크게 늘어납니다.
- 실제 대상 장치에서 애니메이션을 자주 테스트합니다.
- **Flash**에서 애니메이션 영역을 그릴 때 영역 주위에 정의되는 사각형 테두리 상자를 가능한 한 작게 만들어서 그리기를 최적화합니다. **Flash**에서는 병합된 영역을 단일 사각형으로 해석하여 총 영역이 더 커지기 때문에 트윈 겹치지 않아야 합니다. **Flash**의 다시 그리기 영역 표시 기능을 사용하여 애니메이션을 최적화하십시오.
- 화면에서 동영상 클립을 숨기 위해 `_alpha = 0` 및 `_visible = false`를 사용하지 않습니다. 동영상 클립의 표시를 해제하거나 알파를 0으로 변경하면 동영상 클립이 선 렌더링 계산에 여전히 포함되므로 성능에 영향을 미칠 있습니다.
- 마찬가지로 다른 아트웍 뒤의 동영상 클립을 희게 하여 숨려고 하지 마십시오. 이렇 하면 동영상 클립이 플레이어의 계산에 여전히 포함됩니다. 대신 동영상 클립을 스테이지 밖으로 완전히 이동하거나 `removeMovieClip`을 호출하여 제거하십시오.

웹 전화 및 모바일 장치용 내용 만들기에 대한 자세한 웹 기술 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr)을 참조하십시오.

맨 위로

## 모바일 장치의 **Flash Lite** 비트맵 및 벡터 그래픽

**Flash Lite**에서는 **텍** 그래픽과 비트맵 그래픽을 모두 렌더링할 수 있습니다. 각 그래픽 유형에는 장점과 단점이 있습니다. 비트맵 그래픽 대신 **텍** 그래픽을 사용하는 결정은 항상 명확하게 내릴 수 있는 않으며 몇가지 요소에 따라 달라집니다.

**텍** 그래픽은 **SWF** 파일에서 수식으로 간결하게 표현되며 **Flash Lite** 플레이어에서 런타임에 렌더링됩니다. 이와 반대로 비트맵 그래픽은 그림 요소(픽셀)의 배열로 표현되며 데이터가 더 많이 필요합니다. 따라서 파일에서 **텍** 그래픽을 사용하면 파일 크기와 메모리 사용을 줄일 수 있습니다.

**텍** 그래픽의 경우 크기가 조정될 때 부드러운 모양이 유지되기도 하지만, 비트맵 이미지의 경우에는 크기가 조정될 때 모나게(픽셀화되어) 나타날 수 있습니다.

**텍** 그래픽은 비트맵에 비해 렌더링에 처리 능력이 더 필요합니다. 이는 복합 모양과 훨씬 많은 **텍** 그래픽의 경우 더욱 그렇습니다. 따라서 **텍** 모양을 많이 사용하면 전체적인 파일 성능이 저하될 수도 있습니다. 비트맵 그래픽은 **텍** 그래픽만 렌더링에 많은 처리 시간이 필요하지 않기 때문에 휴대폰에서 애니메이션으로 나타내거나 스크롤해야 하는 복합 지도와 같은 일부 파일에 선택하면 좋습니다.

다음 고려 사항을 유념하십시오.

- **텍** 모양에 윤곽선을 사용하지 않습니다. 윤곽선에는 안쪽장자리와 바깥쪽장자리가 있으므로(둘은 가장자리가 하나만 있음) 렌더링 작업이 두 배가 됩니다.
- 모서리가 곡선보다 렌더링하기에 간단합니다. 가능한 경우 **텍** 아주 작은 **텍** 모양에 편평한 가장자리를 사용합니다.
- 최적화는 아이콘과 같은 작은 **텍** 모양에 **텍** 유용합니다. 복합 아이콘의 경우 렌더링 시 세부 사항이 손실될 수 있으며 이렇 되면 세부 사항의 렌더링 작업이 소용없는 일이 됩니다.
- 일반적으로 아이콘과 같은 작고 복합 이미지에는 비트맵을 사용하고 더 크고 간단한 이미지에는 **텍** 그래픽을 사용합니다.
- 정확한 크기의 비트맵 그래픽을 가져옵니다. 큰 그래픽을 가져와 **Flash**에서 크기를 작게 조절하지 마십시오. 이렇 하면 파일 크기와 런타임 메모리를 낭비하는 것입니다.
- **Flash Lite** 플레이어에서는 비트맵 매끄럽게 하기를 지원하지 않습니다. 비트맵의 크기를 조절하거나 비트맵을 회전하면 모양이 찢막해집니다. 그래픽의 크기를 조절하거나 그래픽을 회전해야 하는 경우에는 **텍** 그래픽을 대신 사용하는 것을 고려하십시오.

- 텍스트는 본질적으로 매우 복잡한 모양입니다. 물론 텍스트가 중요한 경우가 많기 때문에 텍스트를 완전히 사용하지 않는 것은 거의 불가능합니다. 텍스트가 필요한 경우 텍스트에 애니메이션을 적용하거나 애니메이션 위에 텍스트를 배치하면 안 됩니다. 텍스트를 비트맵으로 사용하는 것을 고려하십시오. 여러 줄 동적 텍스트 및 입력 텍스트의 경우 텍스트 문자열의 줄바꿈 캐시되지 않습니다. Flash에서는 런타임에 줄을 바꾼 텍스트 필드를 다시 그려야 할 때마다 줄바꿈 다시 계산합니다. 정적 텍스트 필드의 경우 줄바꿈 컴파일 시에 미리 계산되기 때문에 문제가 발생하지 않습니다. 동적 내용에는 동적 텍스트 필드를 사용하는 것이 불가피하지만 가능하다면 정적 텍스트 필드를 대신 사용하십시오.
- PNG 파일에서 뿔도 사용을 최소화합니다. Flash에서는 비트맵의 뿔한 부분에 대해서도 다시 그리기를 계산해야 합니다. 예를 들어, 전경 요소를 나타내는 뿔한 PNG 파일을 사용하여 뿔한 PNG를 화면 전체 크기로 내보내면 안 되며 대신 전경 요소의 실제 크기를 내보내야 합니다.
- 비트맵 레이어는 비트맵 레이어끼리, 텍스트 레이어는 텍스트 레이어끼리 따로 그룹화합니다. Flash에서는 비트맵 및 텍스트 내용에 서로 다른 렌더러를 구현해야 하며 각각의 렌더러로 전환하는 데는 시간이 걸립니다.

웹 전화 및 모바일 장치용 내용 만들기에 대한 자세한 웹 기술 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr)을 참조하십시오.

## 모바일 장치에 대한 Flash Lite 비트맵의 압축 설정

비트맵을 사용할 때 SWF 파일 크기를 줄이는 이미지 압축 옵션을 이미지별로 설정하거나 모든 비트맵 이미지에 전체적으로 설정할 수 있습니다.

### 개별 비트맵 파일에 압축 옵션 설정

1. Flash를 시작하고 문서를 만듭니다.
2. [라이브러리] 탭에서 비트맵을 선택합니다.
3. [라이브러리] 탭에서 비트맵 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채 클릭하고(Macintosh) 상황에 맞는 메뉴에서 [속성]을 선택하여 [비트맵 속성] 대화 상자를 엽니다.
4. [압축] 탭 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
  - 그라디언트 및 있는 사진이나 이미지 등의 복잡한 색상 또는 색조 변형이 있는 이미지에는 [사진(JPEG)] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 JPEG 파일이 생성됩니다. 가져온 이미지에 지정된 기본 압축 품질을 사용하려면 [가져온 JPEG 데이터 사용] 확인란을 선택합니다. 새로운 품질의 압축 설정을 지정하려면 [가져온 JPEG 데이터 사용]의 선택을 취소하고 [품질] 텍스트 상자에 1에서 100 사이의 값을 입력합니다. 설정 값이 클수록 생성되는 이미지의 품질이 향상되지만 파일 크기도 커지므로 적절하게 값을 조정해야 합니다.
  - 모양이 간단하고 색상 수가 적은 이미지에는 [손실 없음(PNG/GIF)] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 데이터를 버리지 않는 손실 없는 압축을 사용하여 이미지가 압축됩니다.
5. [테스트]를 눌러 파일 압축의 결과를 확인합니다.

원래 파일 크기를 압축된 파일 크기와 비교하여 선택한 압축 설정이 적절한지 확인합니다.

### 모든 비트맵 이미지에 압축 설정

1. [파일] > [게시 설정]을 선택한 다음 [Flash] 탭을 클릭하여 압축 옵션을 표시합니다.
2. JPEG 품질 슬라이더를 조정하거나 값을 입력합니다. JPEG 품질 값이 클수록 생성되는 이

미지의 품질이 향상되지만 SWF 파일의 크기가 커집니다. 이미지 품질이 낮아질수록 생성되는 SWF 파일의 크기가 작아집니다. 크기와 품질 사이에서 최상의 균형점을 찾으려면 여러 가지 설정을 시도해 보십시오.

맨 위로

## 모바일 장치의 Flash Lite 프레임 최적화

- Flash Lite를 지원하는 대부분의 장치에서는 15-20fps(초당 프레임) 정도로 내용을 재생합니다. 프레임 속도는 6fps까지 낮출 수 있습니다. 개발하는 동안에는 문서 프레임 속도를 대상 장치의 재생 속도에 가깝게 설정합니다. 이렇게 하면 성능이 제한된 장치에서 내용이 어떻게 실행되는지를 알 수 있습니다. 최종 SWF 파일을 게시하기 전에 장치에서 더 높은 프레임 속도를 지원하는 경우 성능을 제한하지 않도록 하기 위해 문서 프레임 속도를 적어도 20fps 이상으로 설정합니다.
- gotoAndPlay를 사용하는 경우 Flash에서 요청된 프레임을 재생하기 전에 현재 프레임과 요청된 프레임 간의 모든 프레임이 축소되어야 합니다. 이러한 프레임 중 상당수에 서로 다른 내용이 포함되어 있으면 타임라인을 사용하는 것보다 여러 가지 동영상 클립을 사용하는 것이 더 효율적일 수 있습니다.
- 파일 시작 부분에 모든 내용을 배치하여 미리 로드하는 것은 데스크톱에서는 의미가 있지만 모바일 장치에서 미리 로드하면 파일 시작이 지연될 수 있습니다. 동영상 클립이 사용될 때 초기화되도록 파일 전반에 내용을 고루 배치하십시오.

웹 전화 및 모바일 장치용 내용만들기에 대한 자세한 웹 기술 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr)을 참조하십시오.

맨 위로

## 모바일 장치에서 Flash Lite 내용의 ActionScript 최적화

대부분의 모바일 장치에서 처리 속도와 메모리가 제한되어 있으므로 모바일 장치에서 사용되는 Flash Lite 내용의 ActionScript를 개발하는 경우 아래의 지를 따르십시오.

- 파일과 코드를 가능한 한 간단하게 유지합니다. 사용하지 않는 동영상 클립을 제거하고 불필요한 프레임 및 코드 루프를 제거하며 너무 많은 프레임이나 관계없는 프레임을 사용하지 않습니다.
- FOR 루프를 사용하면 조건이 반복마다 확인되면서 발생하는 오버헤드 때문에 더 많은 컴퓨터 운영력을 필요로 할 수 있습니다. 반복으로 인한 손실과 루프 오버헤드가 비슷하면 루프를 사용하는 대신 여러 작업을 개별적으로 실행하십시오. 코드가 더 짧아질 수 있지만 성능이 향상됩니다.
- 프레임 기반 루핑이 더 이상 필요하지 않으면 즉시 루핑을 중지합니다.
- CPU를 많이 사용할 수 있는 문자열 및 배열을 가능한 한 처리하지 않습니다.
- 다른 메서드 호출보다 오버헤드가 큰 ActionScript getter 및 setter 메서드를 사용하는 대신 항상 속성에 직접 액세스합니다.
- 이벤트를 현명하게 관리합니다. 이벤트 수신기를 호출하기 전에 이벤트 수신기가 있는지(null이 아닌) 여부를 확인하는 조건을 사용하여 이벤트 수신기 배열을 간결하게 유지합니다. clearInterval을 호출하여 활성 간격을 지우고 removeListener를 호출하여 활성 수신기를 제거한 다음 unloadapplication 또는 removeapplicationClip을 사용하여 내용을 제거하십시오. 동영상 클립이 로드될 때 SWF 데이터를 참고하고 있는 ActionScript 함수가 있으면 Flash에서는 간격 및 수신기 등에서 SWF 데이터 메모리를 다시 수집하지 않습니다.
- 변수가 더 이상 필요하지 않으면 변수를 제거하거나, 변수를 null로 설정하여 가비지 수집 대상으로 표시합니다. 변수를 제거하면 SWF 파일에서 불필요한 에셋이 제거되므로 런타임 중에 메모리 사용을 최적화할 수 있습니다. 그러므로 변수를 null로 설정하는 것보다 제거하는 것이 더 좋습니다.



- 가비지 수집 전에 `removeListener`를 호출하여 오브젝트에서 수신기를 명시적으로 제거합니다.
- 함수가 동적으로 호출되고 고정된 매개 변수 집합을 전달하는 경우에는 `call`을 `apply` 대신 사용합니다.
- 네임스페이스(경로 등)를 더 간결하게 만들어서 시작 시간을 줄입니다. 경로의 모든 수준이 IF 문으로 컴파일되고 새로운 Object 호출을 발생시키므로 경로의 수준이 적으면 시간이 절약됩니다. 예를 들어, 경로의 수준이 `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.functionName`인 경우 `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`에 대해 오브젝트가 인스턴스화되도록 합니다. 일부 Flash 개발자는 SWF 코드를 컴파일하기 전에 전처리기 소프트웨어를 사용하여 `58923409876.functionName`과 같은 고유 식별자로 경로를 줄입니다.
- 파일이 동일한 ActionScript 클래스를 사용하는 여러 SWF 파일로 구성되어 있으면 컴파일 중에 선택된 SWF 파일에서 해당 클래스를 제외합니다. 이렇게 하면 파일 다운로드 시간과 런타임 메모리 요구 사항을 줄일 수 있습니다.
- `Object.watch` 및 `Object.unwatch`를 사용하지 않아야 합니다. 오브젝트 속성을 변경할 때마다 플레이어에서 변경 알림을 보내야 하는지를 확인해야 하기 때문입니다.
- 타임라인의 키프레임에서 실행되는 ActionScript 코드가 완료되는 데 1초 넘게 걸리면 코드를 분할하여 여러 키프레임에서 실행하는 것을 고려합니다.
- SWF 파일을 게시할 때 코드에서 `trace` 문을 제거합니다. 이렇게 하려면 [설정 게시] 대화 상자의 [Flash] 탭에서 [추적 작업 생략]을 선택하십시오.
- 상속을 사용하면 메서드 호출 횟수가 늘어나고 메모리를 더 사용합니다. 필요한 모든 기능이 포함된 클래스가 슈퍼클래스에서 일부 기능을 상속하는 클래스보다 런타임에 효율적입니다. 따라서 클래스 확장성과 코드 효율 사이에서 설계 균형점을 찾아 할 수 있습니다.
- 한 SWF 파일에서 사용자 정의 ActionScript 클래스(예: `foo.bar.CustomClass`)가 포함된 다른 SWF 파일을 로드한 다음 로드하는 경우 클래스 정의가 메모리에 남아 있습니다. 메모리를 절약하려면 로드된 SWF 파일에서 사용자 정의 클래스를 모두 명시적으로 삭제합니다. `delete` 문을 사용하고 정규화된 클래스 이름(예: `delete foo.bar.CustomClass`)을 지정하십시오.
- 전역 변수를 정의한 동영상 클립이 제거되는 경우 전역 변수가 가비지 수집 대상으로 표시되지 않으므로 전역 변수를 제한적으로 사용합니다.
- Flash의 [구성 요소] 패널에서 사용할 수 있는 표준 사용자 인터페이스 구성 요소를 사용하지 않습니다. 이러한 구성 요소는 데스크톱 컴퓨터에서 실행되도록 설계되었으며 모바일 장치에서 실행되도록 최적화되지 않았습니다.
- 많이 중첩 함수를 가능한 한 사용하지 않습니다.
- 존재하지 않는 변수, 오브젝트 또는 함수를 참조하지 않습니다. 데스크톱 버전의 Flash Player와 비활성 때 Flash Lite 2에서는 존재하지 않는 변수 참조에 대한 검색 속도가 빠르게 성능에 심각한 영향을 줄 수 있습니다.
- 명 구문을 사용하여 함수를 정의하지 않습니다(예: `myObj.eventName = function{ ... }; function myFunc { ... }; my Obj.eventName = myFunc;`와 같이 명시적으로 정의된 함수가 더 효율적입니다).
- Math 함수와 부동 소수점 수의 사용을 최소화합니다. 이러한 값을 계산하면 성능이 저하됩니다. Math 루틴을 사용해야 하면 값을 미리 계산하여 변수 배열에 저장하는 것을 고려하십시오. 데이터 테이블에서 값을 검색하는 것이 Flash에서 런타임에 값을 계산하게 하는 것보다 훨씬 빠릅니다.

휴 전화 및 모바일 장치용 내용 만들기에 대한 자세한 튜토리얼 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr)을 참조하십시오.

맨 위로

## 모바일 장치의 Flash Lite 파일 크기 관리

Flash Lite에서는 파일이 더 이상 참조하지 않는 오브젝트와 변수를 메모리에서 정기적으로 지웁니다. 이것을 가비지 수집이라고 합니다. Flash Lite는 60초마다 한 번씩, 또는 파일 메모리 사용이 20% 이상 찰기 늘어날 때마다 가비지 수집 프로세스를 실행합니다.



Flash Lite에서 가비지 수집을 수행하는 방법과 시기를 제어할 수는 없지만 불필요한 메모리를 의도적으로 해제할 수 있습니다. 타임라인이나 전역 변수의 경우 **ActionScript** 오브젝트가 사용하는 메모리를 해제하려면 `delete` 문을 사용하십시오. 로컬 변수(예: 함수 정의에서 정의된 변수)의 경우에는 `delete` 문을 사용하여 오브젝트의 메모리를 해제할 수 없지만 오브젝트를 참조하는 변수를 `null`로 설정할 수 있습니다. 이렇 하면 해당 오브젝트에 대한 다른 참조가 없는 경우 오브젝트가 사용하는 메모리가 해제됩니다.

다음 두 코드 예제에서는 이러한 오브젝트를 참조하는 변수를 ~~삭제~~하여 오브젝트가 사용하는 메모리를 해제하는 방법을 보여 줍니다. 첫 번째 예제에서는 타임라인 변수를 만들고 두 번째 예제에서는 전역 변수를 만드는 것을 제외하고 두 예제는 동일합니다.

```

1 // First case: variable attached to a movie or
2 // movie clip timeline
3 //
4 // Create the Date object.
5 var mcDateObject = new Date();
6 // Returns the current date as a string.
7 trace(mcDateObject);
8 // Delete the object.
9 delete mcDateObject;
10 // Returns undefined.
11 trace(mcDateObject);
12 //
13 // Second case: global variable attached to a movie or
14 // movie clip timeline
15 //
16 // Create the Date object.
17 _global.gDateObject = new Date();
18 // Returns the current date as a string.
19 trace(_global.gDateObject);
20 // Delete the object.
21 delete _global.gDateObject;
22 // Returns undefined.
23 trace(_global.gDateObject);

```

앞에서 ~~알~~했듯이 `delete` 문을 사용하여 로컬 함수 변수가 사용하는 메모리를 해제할 수 없습니다. 대신 변수 참조를 `null`로 설정하면 `delete`를 사용하는 것과 효과가 동일합니다.

```

1 function func()
2 {
3     // Create the Date object.
4     var funcDateObject = new Date();
5     // Returns the current date as a string.
6     trace(funcDateObject);
7     // Delete has no effect.
8     delete funcDateObject;
9     // Still returns the current date.
10    trace(funcDateObject);
11    // Set the object reference to null.
12    funcDateObject = null;
13    // Returns null.
14    trace(funcDateObject);
15 }
16 // Call func() function.
17 func();

```

휴 전화 및 모바일 장치용 내용 만들기에 대한 자세한 튜토리얼 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr)을 참조하십시오.

맨 위로 

## Flash Lite에서 모바일 장치용 데이터 로드

모바일 장치의 파일을 개발할 때 한번에 로드할 데이터 양을 최소화해야 합니다. `XML.load` 등을 사용하여 외부 데이터를 Flash Lite 파일에 로드하는 경우 들어오는 데이터에 할당된 메모리가 부족하면 장치의 운영 체제에서 "메모리 실패" 오류를 생성할 수 있습니다. 이러한 상황은 남아 있는 총 메모리 양이 부족한 경우에도 발생할 수 있습니다.

예를 들어, 파일에서 100KB인 XML 파일을 로드하려고 하지만 장치의 운영 체제에서 들어오는 해당 데이터 스

트림을 처리하는 데 30KB만 할당된 경우 Flash Lite에서는 사용할 수 있는 메모리가 충분하지 않다는 오류 메시지를 사용자에게 표시합니다.

많은 양의 데이터를 로드하려면 작은 단위로(예: XML 파일 몇 개로) 데이터를 그룹화하여 각 단위에 대한 데이터 로드 호출을 몇 개 수행해야 합니다. 각 데이터 단위의 크기와 이에 따라 필요한 데이터 로드 호출 횟수는 장치와 파일별로 다릅니다. 데이터 요청 횟수와 메모리 실패 가능성 간의 적절한 균형점을 찾으려면 다양한 대상 장치에서 파일을 테스트하십시오.

최적의 성능을 얻려면 가능한 한 XML 파일을 로드하여 구문 분석하지 말고 간단한 이름/값 쌍에 데이터를 저장한 다음 loadVars를 사용하여 텍스트 파일에서 데이터를 로드하거나 미리 컴파일된 SWF 파일에서 데이터를 로드하십시오.

웹 전화 및 모바일 장치용 내용 만들기에 대한 자세한 웹 기술 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr)을 참조하십시오.

맨 위로

## Flash Lite 컴파일에서 클래스 제외

SWF 파일의 크기를 줄이려면 형식 검사를 위해 클래스에 액세스하고 클래스를 사용하는 기능은 유지하면서 컴파일에서 클래스를 제외해 볼 수 있습니다. 예를 들어, 여러 SWF 파일이나 공유 라이브러리를 사용하는 파일을 개발하는 경우 이를 고려해 볼 수 있습니다. 특 같은 클래스에 많이 액세스하는 경우는 더욱 그렇습니다. 클래스를 제외하면 이러한 파일에서 클래스가 중복되지 않습니다.


1. 새 XML 파일을 만듭니다.
2. XML 파일의 이름을 FLA\_filename\_exclude.xml로 지정합니다. 여기서 FLA\_filename은 .fla 확장명을 제외한 FLA 파일의 이름입니다. 예를 들어, FLA 파일이 sellStocks.flas인 경우 XML 파일 이름은 sellStocks\_exclude.xml이어야 합니다.
3. 파일을 FLA 파일과 같은 디렉토리에 저장합니다.
4. 다음 태그를 XML 파일에 추가합니다.

```
1 <excludeAssets>
2   <asset name="className1" />
3   <asset name="className2" />
4 </excludeAssets>
```

태그에서 이름 쌍에 지정된 값이 SWF 파일에서 제외되어야 하는 클래스의 이름입니다. 파일에 필요한 만큼 추가합니다. 예를 들어, 아래의 XML 파일은 mx.core.UIObject 및 mx.screens.Slide 클래스를 SWF 파일에서 제외합니다.

```
1 <excludeAssets>
2   <asset name="mx.core.UIObject" />
3   <asset name="mx.screens.Slide" />
4 </excludeAssets>
```

웹 전화 및 모바일 장치용 내용 만들기에 대한 자세한 웹 기술 [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr)을 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

# 유용한 방법 - FLA 파일 구조화

## 타임라인 및 라이브러리 구성

### 장면 사용

### 파일 저장 및 버전 관리

맨 위로

## 타임라인 및 라이브러리 구성

타임라인의 프레임과 레이어에서 에셋의 위치를 볼 수 있으며 문서 작동 방식을 결정할 수 있습니다. 타임라인과 라이브러리의 설정 및 사용 방법은 전체 FLA 파일과 그 사용성에 전반적인 영향을 미칩니다. 다음 지표를 따르면 FLA 문서 내용을 효율적으로 제작할 수 있으며 FLA 문서를 사용하는 다른 제작자도 문서 구조를 쉽게 이해할 수 있습니다.

- 각 레이어에 알아보기 쉬운 직관적인 레이어 이름을 지정하고 관련 에셋은 한 위치에 저장합니다. 기본 레이어 이름(예: 레이어 1, 레이어 2)을 사용하지 마십시오.

각 레이어나 폴더의 이름을 지정할 때 그 내용이나 목적을 명확하게 나타내는 이름을 지정합니다.

해당되는 경우, 타임라인에서 **ActionScript**가 포함된 레이어 또는 프레임 레이블의 레이어는 레이어 스택의 맨 위에 배치합니다. 예를 들어, **ActionScript** 액션이 포함된 레이어에 이름을 지정합니다.

- 코드와 레이블이 포함된 레이어를 쉽게 찾을 수 있도록 레이어 폴더를 사용하여 비슷한 레이어를 그룹화 및 구성합니다.
- 사용하지 않거나 수정하지 않을 레이어는 잠급니다. 심볼 인스턴스 또는 미디어 에셋이 **ActionScript** 레이어에 배치되지 않도록 **ActionScript** 레이어는 바로 잠급니다.
- **ActionScript**를 포함하는 레이어에 인스턴스나 에셋을 배치하지 마십시오. 인스턴스나 에셋을 배치하면 스테이지의 에셋과 이를 참조하는 **ActionScript** 간에 충돌이 발생할 수 있습니다. 따라서 모든 코드를 고유한 액션 레이어 위에 유지하고 만든 후에는 잠급니다.
- 코드에서 프레임을 참조하는 경우 **ActionScript** 코드에서 프레임 번호를 사용하는 대신에 FLA 파일에서 프레임 레이블을 사용합니다. 나중에 타임라인을 편집할 때 이러한 프레임이 변경될 경우 프레임 레이블을 사용하면 타임라인에서 이동해도 코드 내의 참조를 변경할 필요가 없습니다.
- 라이브러리 폴더를 사용합니다.

라이브러리에서 폴더를 사용하여 한 FLA 파일 내의 심볼이나 미디어 에셋과 같이 비슷한 요소는 서로 분류하여 구성합니다. 파일을 만들 때마다 라이브러리 폴더의 이름을 일관성 있게 지정하면 에셋을 저장한 위치를 훨씬 쉽게 기억할 수 있습니다. 일반적으로 사용되는 폴더 이름에는 **Buttons**, **MovieClips**, **Graphics**, **Assets**, **Components** 등이 있으며 **Classes**도 가끔 사용됩니다.

맨 위로

## 장면 사용

장면을 사용하는 것은 더 큰 애니메이션을 만들기 위해 여러 SWF 파일을 사용하는 것과 비슷합니다. 각 장면마다 타임라인이 있어 재생 헤드가 장면의 마지막 프레임에 도달하면 다음 장면으로 넘어 갑니다. SWF 파일을 제작할 때 각 장면의 타임라인은 하나의 타임라인으로 결합됩니다. SWF 파일이 컴파일된 후에는 마치 장면 하나를 사용

하여 FLA 파일을 만든 것처럼 작동합니다. 이러한 동작 때문에 장면을 사용하는 것은 다음과 같은 이유로 **좋지** 않습니다.

- 장면을 사용하면 문서를 편집할 때 **혼란**을 줍니다. **특** 제작자가 여러 명인 경우 더욱 그렇습니다. FLA 문서를 사용하는 작업자는 무든지 코드와 에셋을 **찾** 위해 FLA 파일 내에서 여러 장면을 검색해야 합니다. 장면을 사용하는 대신 내용을 로드하거나 동영상 클립을 사용하십시오.
- 장면을 사용하면 종종 SWF 파일이 커집니다.
- 장면을 사용할 경우 사용자는 실제로 보거나 사용할 에셋만 로드하는 것이 아니라 전체 SWF 파일을 점진적으로 다운로드해야 합니다. 장면을 사용하지 않는다면 SWF 파일이 진행되는 동안 다운로드할 내용을 조정할 수 있습니다. 또한 다운로드할 내용의 양을 조정할 수 있으므로 대역폭 관리에 도움이 됩니다. 그러나 이 경우 더 많은 수의 FLA 문서를 관리해야 한다는 단점이 있습니다.
- ActionScript와 장면을 결합하면 예기치 않은 결과가 나타날 수 있습니다. 각 장면 타임라인이 하나의 타임라인으로 압축되므로 ActionScript 및 장면과 관련된 오류가 발생할 수 있습니다. 이러한 오류를 해결하려면 일반적으로 **복합** 추가 디버깅 작업이 필요합니다.

긴 애니메이션을 만드는 경우 장면을 사용하는 것이 유리할 수 있습니다. 그러나 이러한 단점이 적용되는 경우에는 문서에 장면을 사용하는 대신 여러 FLA 파일 또는 동영상 클립을 사용하여 애니메이션을 만드는 것이 **좋**습니다.

맨 위로

## 파일 저장 및 버전 관리

FLA 파일을 저장할 때는 일관된 이름 지정 체계를 문서에 사용합니다. **특** 한 프로젝트를 여러 버전으로 저장하는 경우 더욱 중요합니다.

참고: 프로젝트 패널은 *Flash Professional CC*에서 더 이상 사용되지 않습니다.

FLA 파일을 만드는 동안 하나의 FLA 파일만 사용하고 다른 버전을 저장하지 않을 경우 문제가 발생할 수 있습니다. FLA 파일에 저장된 작업 내역으로 인해 파일 크기가 커질 수도 있고, 다른 소프트웨어와 마찬가지로 작업하는 동안 파일이 손상될 수도 있습니다.

개발하면서 여러 버전을 저장한다면 이전 버전을 사용하여 원하는 내용으로 되돌아갈 수 있습니다.

자신만 알 수 있는 이름이 아니라 읽 쉽고 직관적이며 온라인에 적합한 이름을 지정합니다.

- 공백이나 **특** 문자가 포함된 이름이나 대문자로만 된 이름은 사용하지 마십시오.
- 이름에는 문자, **숫**, 대시 및 밑줄만 사용합니다.
- 한 파일의 여러 버전을 저장하는 경우 menu01.swf, menu02.swf 등의 일관된 번호 체계를 사용합니다.
- 일부 서버 소프트웨어에서는 대/소문자를 구분하므로 이름 지정 체계에서 모두 소문자를 사용하는 것이 **좋**습니다.
- 파일 이름을 지정할 때 명사-동사 또는 형용사-명사 조합을 사용하는 이름 지정 체계를 쓰는 것이 **좋**습니다(예: classplanning.swf 및 myproject.swf).

광범위한 프로젝트를 만드는 경우 다음 방법을 사용하여 FLA 파일의 새 버전을 저장합니다.

- [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하고 문서의 새 버전을 저장합니다.
- 버전 관리 소프트웨어 또는 [프로젝트] 패널을 사용하여 Flash Professional 문서를 제어합니다.

참고: 프로젝트 패널은 *Flash Professional CC*에서 더 이상 사용되지 않습니다.

버전 관리 소프트웨어를 사용하여 FLA 파일을 백업하지 않는 경우 프로젝트에 중요한 변경 사항이 있을 때마다 [다른 이름으로 저장]을 사용하여 새 이름으로 파일을 저장해야 합니다.

대다수 소프트웨어 패키지에서 파일 버전을 관리할 수 있습니다. 버전을 통해 **텍**서 더욱 효율적으로 작업할 수 있으며 파일을 덮어쓰거나 이전 버전의 문서로 작업하는 등의 오류를 줄일 수 있습니다. 이러한 프로그램을 사용하면 다른 문서와 마찬가지로 Flash 문서를 외부에서 구성할 수 있습니다



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 유용한 방법 - 비헤이비어 규칙

비헤이비어 규칙

타임라인 코드와 객체 코드 비교

비헤이비어를 사용하는 경우

비헤이비어를 일관되게 사용

비헤이비어를 사용하는 파일 형

[맨 위로](#)

## 비헤이비어 규칙

비헤이비어는 FLA 파일의 일부분에 추가할 수 있는 미리 작성된 **ActionScript 2.0** 코드입니다. 일반적으로 많은 개발자는 **ActionScript** 코드를 기본 타임라인의 하나 또는 여러 프레임에 입력하거나 외부 **ActionScript** 파일에 입력합니다. 그러나 비헤이비어를 사용하면 코드가 타임라인에 배치되지 않고 버튼, 동영상 클립, 구성 요소 등의 심볼 인스턴스에 직접 배치되는 경우가 가끔 있습니다.

비헤이비어는 **ActionScript 3.0**에서 지원되지 않습니다.

[맨 위로](#)

## 타임라인 코드와 객체 코드 비교

분산된 **ActionScript 2.0** 코드로 인한 문제를 방지하려면 비헤이비어를 사용하는 문서를 신중하게 계획합니다. 대부분의 개발자는 **ActionScript**를 심볼 인스턴스에 배치하지 않습니다. 대신 타임라인(타임라인 코드)이나 클래스에 배치합니다. 비헤이비어는 코드를 FLA 파일 내의 여러 위치에 추가하기 때문에 **ActionScript**가 분산되어 찾기 어려울 있습니다. 코드가 중앙 집중화되지 않으면 코드 간의 상호 작용을 파악하기 어렵고 세련된 방식으로 코드를 작성할 수 없습니다. 따라서 코드를 디버깅하거나 파일을 편집할 때 분산된 코드로 인해 문제가 발생할 수 있습니다.

비헤이비어를 사용하는 경우 다음 기능을 통해 비헤이비어 및 분산된 **ActionScript** 작업을 더욱 쉽게 할 수 있습니다.

**스크립트 내비게이터** [액션] 패널에서 타임라인 코드 또는 개별 객체에 있는 코드를 쉽게 찾아 편집할 수 있습니다.

**찾아 바꾸기** FLA 파일에서 문자열을 검색하여 원하는 내용으로 바꿀 수 있습니다.

**스크립트 고정** 다양한 객체의 여러 스크립트를 고정하고 [액션] 패널에서 여러 스크립트를 동시에 사용하여 작업할 수 있습니다. 스크립트 고정 기능은 [스크립트 내비게이터]와 함께 가장 효과적으로 사용할 수 있습니다.

**동영상 찢기** FLA 파일의 내용을 표시 및 구성하고 스크립트를 비활 요소를 선택하여 수정할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## 비헤이비어를 사용하는 경우

FLA 파일에 비헤이비어가 있는 경우와 없는 경우의 중요한 차점은 프로젝트를 편집할 때 사용해야 하는 작업 과

정에 있습니다. 비헤이비어를 사용하는 경우 스테이지에서 각 인스턴스를 선택하거나 스테이지를 선택하고 [액션] 또는 [비헤이비어] 패널을 열어 수정해야 합니다. **ActionScript**를 직접 작성하고 모든 코드를 기본 타임라인에 넣은 경우에는 단지 타임라인에서 변경을 수행하면 됩니다.

심볼이 포함된 **FLA** 파일이 있을 경우 스테이지에서 인스턴스 중 하나를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [추가] 메뉴를 사용하여 해당 인스턴스에 비헤이비어를 추가할 수 있습니다. 비헤이비어를 선택하면 `on()` 핸들러와 같은 "객체 코드"를 사용하여 인스턴스에 첨부되는 코드가 자동으로 추가됩니다. 또한 타임라인에서 프레임을 선택한 다음 [비헤이비어] 패널을 사용하여 프레임에 다른 비헤이비어를 추가할 수 있습니다.

**FLA** 파일을 구조화하는 방법을 결정합니다. **FLA** 파일에서 비헤이비어와 **ActionScript**를 사용하는 방법 및 위치를 검토합니다. 다음과 같은 질문을 생각해 보십시오.

- 비헤이비어에 포함되는 코드는 무엇입니까?
- 비헤이비어 코드를 수정해야 합니까? 수정해야 한다면 얼마나 많이 수정해야 합니까? 조금이라도 비헤이비어 코드를 수정하려는 경우 비헤이비어를 사용하지 마십시오.  
**ActionScript**를 수정하는 경우 일반적으로 [비헤이비어] 패널을 사용하여 비헤이비어를 편집할 수 없습니다. 또한 나중에 [액션] 패널에서 비헤이비어의 상당 부분을 편집하려 한다면 그보다 중앙의 한 곳에서 모든 **ActionScript**를 직접 작성하는 것이 더 쉽습니다.
- 추가해야 할 다른 **ActionScript**는 무엇입니까? 비헤이비어 코드와 다른 **ActionScript**가 상호 작용해야 합니까? 디버깅과 수정은 중앙의 한 곳에서 할 때 더욱 쉽습니다. 그러므로 타임라인의 코드가 객체에 있는 비헤이비어와 상호 작용할 경우 비헤이비어를 사용하지 않는 것이 좋습니다.
- 사용해야 할 비헤이비어 수는 몇 개이고 **FLA** 파일 어디에 배치할 계획입니까? 비헤이비어가 모두 타임라인에 배치된 경우 문서에서 작동할 수 있습니다. 또는 약간의 비헤이비어만 사용할 경우 작업 과정이 영향을 받지 않을 수 있습니다. 그러나 다수의 객체 인스턴스에서 많은 비헤이비어를 사용할 경우 고유한 코드를 타임라인이나 외부 **ActionScript** 파일에 작성하는 것이 더 효율적일 수 있습니다.

**ActionScript 3.0**에서는 비헤이비어가 지원되지 않습니다.

맨 위로 ↑

## 비헤이비어를 일관되게 사용

비헤이비어가 **ActionScript**의 주요 소스 또는 유일한 소스인 경우 문서 전체에서 일관성 있게 비헤이비어를 사용하십시오. **FLA** 파일에 추가할 코드가 거의 없거나 전혀 없는 경우 또는 사용하는 비헤이비어를 관리하는 일관된 시스템이 있을 경우에 비헤이비어를 사용합니다.

**FLA** 파일에 **ActionScript**를 추가하는 경우 비헤이비어가 추가된 위치와 동일한 곳에 코드를 넣고 코드 추가 방법과 위치를 문서화합니다.

예를 들어, 스테이지(객체 코드), 기본 타임라인(프레임 스크립트) 및 외부 **AS** 파일의 인스턴스에 코드를 넣을 경우 파일 구조를 검사해야 합니다. 이러한 모든 곳에 코드가 있을 경우 프로젝트를 관리하기가 어려울 것입니다. 그러나 원칙적으로 비헤이비어를 사용하고 비헤이비어 주위의 코드가 쉼 방식으로 작동하도록 코드의 구조를 구성하면(모든 것을 객체 인스턴스에 삽입) 적어도 작업 과정이 일관성을 유지합니다. 그러면 나중에 문서를 더 쉽게 수정할 수 있습니다.

맨 위로 ↑

## 비헤이비어를 사용하는 파일 공유

**FLA** 파일을 다른 사용자와 공유할 계획이고 동영상 클립과 같은 객체 내에 **ActionScript**를 배치하는 경우 다른 사용자는 동영상 탭기를 사용하여 문서를 검색하더라도 코드의 위치를 찾기가 어려울 것입니다.

복합 문서로 작업하는 경우 비헤이비어의 사용을 문서화합니다. 응용 프로그램의 크기에 따라서 기본 타임라인의 어떤 곳을 정하여, 순서도나 목록, 또는 적절한 문서 주석을 작성합니다.

문서의 여러 위치에 삽입된 코드가 포함된 **FLA** 파일을 작성하는 경우 이 파일을 공유할 계획이면 코드를 찾을 수 있는 위치와 파일이 구성된 방법을 알리는 주석을 기본 타임라인의 프레임 1에 배치합니다. 다음 예제에서는 **ActionScript**의 위치를 알리는 프레임 1에 있는 주석을 보여 줍니다.

```
1  /*  
2     ActionScript placed on component instances and inside movie clips using  
3     behaviors.  
4     Use the Movie Explorer to locate ActionScript  
     */
```

참고: 코드를 쉽게 찾을 수 있거나 문서를 공유하지 않거나 모든 코드가 기본 타임라인의 프레임에 삽입된 경우 이 방법을 사용하지 않아도 됩니다.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)



# 유용한 방법 - SWF 응용 프로그램 제작 지침

## SWF 응용 프로그램 지침

데이터 수집 및 형식 지정

데이터 보내기 및 렉

데이터 로드 및 유효성 검사 추가

오류 렉 및 디버깅 사용

파일 구성 및 코드 저장

MVC 디자인 패턴 사용

보안 응용 프로그램 만들기

맨 위로 

## SWF 응용 프로그램 지침

Flash Professional 응용 프로그램을 만드는 최선의 방법은 개발자가 만드는 응용 프로그램 및 응용 프로그램을 작성하는 데 사용되는 기법 따라 다릅니다.

온라인 응용 프로그램을 사용하면 해당 응용 프로그램과의 상호 작용을 통해 사용자가 웹 사이트에 영향을 줄 수 있습니다. 예를 들어, 응용 프로그램이 사용자로부터 정보(예: 등록을 위한 사용자 이름과 암호)를 수집하거나 정보가 폼 등을 통해 사이트에 추가되거나 사용자가 웹툼 또는 대화형 화이트 보드를 통해 실시간으로 사이트 방문자와 상호 작용할 수 있습니다. 상호 작용에 의존하여 서버의 결과는 한 SWF 파일에 표시됩니다. 이러한 예제는 사용자와 다양한 종류의 서버 상호 작용을 포함하는 응용 프로그램입니다. 방문자 정보나 데이터를 사용하지 않는 웹 사이트는 응용 프로그램이 아닙니다(예: 포트폴리오, 만화 애니메이션 또는 정적 정보 사이트). Flash Professional 응용 프로그램에는 사용자, 응용 프로그램 및 서버 간의 대화형 프로세스가 포함됩니다. 기본 프로세스는 다음과 같습니다.

1. 사용자가 정보를 SWF 파일에 입력합니다.
2. 정보가 데이터로 변환됩니다.
3. 데이터에 형식이 지정되어 웹 서버로 보내집니다.
4. 데이터는 웹 서버에 의해 수집되어 응용 프로그램 서버(예: ColdFusion, PHP 또는 ASP)로 보내집니다.
5. 데이터가 처리되어 다시 웹 서버로 보내집니다.
6. 웹 서버는 결과를 SWF 파일에 보냅니다.
7. SWF 파일은 형식이 지정된 데이터를 수신합니다.
8. ActionScript는 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 데이터를 처리합니다.

응용 프로그램을 작성할 경우 데이터 전송을 위한 프로토콜을 선택해야 합니다. 프로토콜은 데이터를 주고 받아야 하는 시점, 데이터를 전송할 때의 형식, 서버의 응답 처리하는 방법을 응용 프로그램에 알립니다. 데이터는 SWF 파일에 수신된 후 조작되고 형식이 지정되어야 합니다. 프로토콜을 사용하는 경우 데이터에 예기치 않은 형식이 지정되는 것을 염려할 필요가 없습니다. 이름-값 쌍을 사용하여 데이터를 전송하는 경우 데이터에 형식이 지정되는 방법을 확인할 수 있습니다. XML 형식 데이터가 수신되지 않고 SWF 파일에서 예상되는 데이터 및 작업할 데이터를 알 수 있도록 데이터에 올바르게 형식이 지정되는지 확인합니다.

맨 위로 

## 데이터 수집 및 형식 지정

응용 프로그램은 SWF 파일과의 사용자 상호 작용에 의존합니다. 종종 응용 프로그램은 데이터를 양식에 입력하는 사용자에게 의존합니다. Flash Professional에서는 Flash Professional 응용 프로그램에서 데이터를 입력하고 형식을 지정할 수 있는 여러 가지 방법을 제공합니다. 이러한 유연성이 제공되는 것은 애니메이션 기능, 인터페이스를 **작업**으로 제어할 수 있는 기능, ActionScript를 통해 수행할 수 있는 오류 검사 및 유효성 검사 기능 등이 있기 때문입니다.

Flash Professional을 사용하여 데이터를 수집하기 위한 양식을 작성할 경우 다음과 같은 이점이 있습니다.

- 디자인 제어가 향상됩니다.
- 페이지 새로 고침 수행할 필요가 없거나 줄어듭니다.
- 공통된 예제를 다시 사용합니다.

팁: 사용자로부터 수집 정보를 저장하려면 사용자 컴퓨터의 공유 객체에 해당 정보를 저장합니다. 공유 객체를 사용하면 쿠키를 사용하는 것과 비슷하게 사용자의 컴퓨터에 데이터를 저장할 수 있습니다. 공유 객체에 대한 자세한 내용은 **ActionScript 2.0** 연 참조 설명서 또는 **ActionScript 3.0** 연 및 구성 요소 참조 설명서의 **sharedObject** 클래스를 참조하십시오.

맨 위로

## 데이터 보내기 및 회

일반적으로 정보를 서버에 보내기 전에 서버에서 이해할 수 있는 방식으로 형식이 지정되도록 정보를 처리해야 합니다. 서버에서 데이터를 수신하면 다양한 방법으로 데이터가 조작되어 SWF 파일에서 받을 수 있는 형식(이름-값 쌍에서 **복합** 객체에 이르는 다양한 형식)으로 SWF 파일에 다시 보내질 수 있습니다.

참고: 응용 프로그램 서버의 해당 출력에는 application/x-www-urlform-encoded MIME 유형이 설정되어야 합니다. 이러한 MIME 유형이 없을 경우 일반적으로 결과는 Flash Professional에 도왔을 때 사용할 수 없습니다.

다음 표는 Flash Professional을 사용하여 데이터를 서버로 보내고 데이터를 받기 위한 여러 옵션을 보여 줍니다.

데이터 보내기	설명
LoadVars.send 및 LoadVars.sendAndLoad	이름-값 쌍을 처리하기 위해 서버측스크립트에 보냅니다. LoadVars.send는 원격 스크립트에 변수를 보내고 모든 응답을 처리합니다. LoadVar.sendAndLoad는 서버에 이름-값 쌍을 보내고 대상 LoadVars 객체로 응답 로드하거나 파싱합니다.
XML.send 및 XML.sendAndLoad	LoadVars와 비슷하지만 XML.send 및 XML.sendAndLoad는 이름-값 쌍 대신 XML 패킷을 보냅니다.
getURL	getURL() 함수 또는 MovieClip.getURL 메서드를 사용하여 Flash Professional에서 프레임 또는 웹 뒀우로 변수를 보낼 수 있습니다.
Flash Remoting	Flash Professional과 ColdFusion, ASP.NET, Java 등의 사이에서 복합 정보를 손쉽게 <b>회</b> 할 수 있도록 합니다. 또한 Flash Remoting을 통해 웹 서비스를 사용할 수 있습니다.
웹 서비스	Adobe Flash Professional에 포함된 WebServiceConnector 구성 요소를 사용하면 원격 웹 서비스에 연결하거나 데이터를 주고 받거나 결과를 구성 요소에 바인딩할 수 있습니다. 이를 통해 Flash Professional 개발자는 ActionScript를 단 한 줄

도 작성할 필요 없이 풍부한 인터넷-용 프로그램을 신속하게 만들 수 있습니다.

`WebServiceClasses`를 통해 원격 웹 서비스를 사용할 수 있지만 이 경우 복잡한 `ActionScript`를 작성해야 할 수 있습니다.

맨 위로

## 데이터 로드 및 유효성 검사 추가

해당 데이터를 서버로 보내기 전에 검색된 모든 정보의 유효성을 검사합니다. 이를 하면 사용자가 필수 필드를 입력하지 않을 경우 원격 서버에서 많은 요청을 처리하지 않으므로 원격 서버의 부담이 줄어듭니다. 어떤 응용 프로그램에서도 클라이언트 유효성 검사에만 의존해서는 안 되며 서버 유효성 검사도 수행되어야 합니다.

간단한 등록 또는 로그인 양식을 작성하는 경우라도 사용자가 이름과 암호를 입력했는지 확인합니다. 요청을 원격 서버로 전송하기 전에 이 유효성 검사를 수행합니다. 서버 유효성 검사에만 의존해서는 안 됩니다. 사용자가 사용자 이름만 입력한 경우 서버는 요청을 받아서 전송되는 데이터의 유효성을 검사한 다음 사용자가 이름과 암호가 모두 필요하다는 오류 메시지를 **Flash Professional** 응용 프로그램에 보내야 합니다. 마찬가지로 유효성 검사가 클라이언트에서만 수행될 경우(SWF 파일 내에서) 사용자는 SWF 파일을 해킹하여 유효성 검사를 회피하고 서버에 잘못된 데이터를 보내서 게시할 수 있습니다.

클라이언트 유효성 검사는 양식 필드가 최소한 1자 길이인지 확인하거나 사용자가 문자열이 아니라 숫자를 입력했는지 확인하는 것처럼 간단한 작업이 될 수 있습니다. 예를 들어, 전자 메일 주소의 유효성을 검사하려면 **Flash Professional**의 텍스트 필드가 비어 있지 않은지, 그리고 적어도 `at` 기호(`@`) 및 점(`.`) 문자가 포함되어 있는지 확인합니다. 서버 유효성 검사의 경우 더 복잡한 유효성 검사를 추가하거나 전자 메일 주소가 유효한 도메인에 속하는지 확인합니다.

서버에서 SWF 파일로 로드되는 데이터를 처리하기 위해 `ActionScript`를 작성해야 합니다. 데이터를 SWF 파일로 로드한 후에는 해당 위치에서 데이터에 액세스할 수 있습니다. `ActionScript`를 사용하여 데이터가 완전하게 로드되는지 확인합니다. 콜백 함수나 리스너를 사용하여 데이터를 문서에 로드했다는 신호를 보낼 수 있습니다.

데이터를 로드할 때 다음과 같은 여러 방법으로 데이터에 형식을 지정할 수 있습니다.

- XML을 로드할 수 있습니다. 이 경우에 XML 클래스 메서드와 속성을 사용하여 데이터를 구문 분석하고 사용합니다. 이름-값 쌍을 사용하는 경우 쌍이 변수로 바뀌어 이러한 쌍을 변수로 조작할 수 있습니다.
- 웹 서비스나 **Flash Remoting**에서 데이터를 수신할 수 있습니다.

두 경우 모두에 배열, 객체 또는 레코드 집합과 같은 복합 데이터 구조를 받을 수 있으며 이러한 구조를 적절하게 구문 분석하고 바인딩해야 합니다.

맨 위로

## 오류 처리 및 디버깅 사용

응용 프로그램은 종종 오류를 예상하고 적절하게 처리할 수 있을 만큼 고요해야 합니다.

`ActionScript 2.0`에서 오류를 처리하는 가장 좋은 방법 중 하나는 사용자 정의 오류를 `throw`하고 `catch`할 수 있는 `try-catch-finally` 블록을 사용하는 것입니다. 사용자 정의 오류 클래스를 만들면 오류 처리 코드를 다시 작성할 필요 없이 응용 프로그램 전체에서 코드를 다시 사용할 수 있습니다. 사용자 정의 오류 발생에 대한 자세한 내용은 **ActionScript 2.0** 2인 참조 설명서의 `Error` 클래스를 참조하십시오. `try-catch-finally` 블록에 대한 자세한 내용은 `try...catch...finally(ActionScript 2.0 2인 참조 설명서)`를 참조하십시오.

`ActionScript 3.0`에서는 `flash.errors` 클래스를 사용하여 오류를 `catch`합니다.

자세한 내용은 **ActionScript 3.0** 프로그래밍 "응용 프로그램에서 동기 오류 처리"를 참조하십시오.

맨 위로

## 파일 구성 및 코드 저장

파일 구성 및 코드 저장을 시작하기 전에 다음 지침을 고려해야 합니다.

- SWF 파일을 여러 SWF 파일로 분리합니까? 그렇다면 이러한 파일은 어떻게 상호 작용합니까?
- SWF 파일에서 공유할 수 있는 예제는 무엇입니까?
- 동적으로 로드하는 파일은 무엇입니까?
- ActionScript를 어디에 어떻게 저장합니까?

응용 프로그램을 개발하는 경우 ActionScript 패키지의 경우와 비슷한 범용 디렉토리 구조에 서버측 코드와 파일을 저장합니다. 코드를 이러한 방식으로 배열하면 정리된 상태로 유지하고 코드를 덮어쓰는 위험성을 줄일 수 있습니다.

보다 큰 응용 프로그램의 경우 클라이언트 및 서버 간의 통신과 클래스의 서비스를 용이화합니다. 클래스를 사용할 경우 다음과 같은 이점이 있습니다.

- 윗상의 SWF 파일에서 코드를 다시 사용할 수 있습니다.
- 중앙 위치에서 코드를 편집하고 모든 SWF 파일을 다시 제작하여 업데이트할 수 있습니다.
- 비슷한 기능을 수행하는 서로 다른 UI 요소 또는 기타 예제를 조작할 수 있는 단일 API를 만들 수 있습니다.

맨 위로

## MVC 디자인 패턴 사용

MVC 디자인 패턴은 응용 프로그램에서 정보, 출력 및 데이터 처리를 분리하는 데 사용됩니다. 응용 프로그램은 세 가지 요소인 모델, 뷰 및 컨트롤러로 구분됩니다. 각 요소는 프로세스의 다른 부분을 처리합니다.

모델 응용 프로그램의 데이터와 규칙 통합합니다. 대부분의 응용 프로그램 처리는 디자인 패턴의 이 부분에서 발생합니다. 또한 모델은 모든 구성 요소(예: CFC, EJB 및 웹 서비스)와 데이터베이스가 포함되어 있습니다. 반환된 데이터는 프로세스의 이 부분에서 응용 프로그램의 인터페이스 또는 프런트 엔드에 맞게 형식이 지정됩니다. 반환된 데이터를 여러 다른 인터페이스나 뷰에 사용할 수 있습니다.

뷰 응용 프로그램의 프런트 엔드(사용자가 상호 작용하는 인터페이스)를 처리하고 모델 내용을 렌더링합니다. 인터페이스는 모델 데이터가 표시되고 사용자가 사용할 뷰를 출력하는 방법을 지정하며 응용 프로그램의 데이터를 조작 및 액세스할 수 있는 기능을 사용자에게 제공합니다. 모델 변경될 경우 뷰는 데이터를 밀어넣거나 가져와서(보내거나 요청해서) 이러한 변경 사항을 반영하도록 업데이트됩니다. 웹 응용 프로그램(예: 페이지에서 다른 응용 프로그램과 상호 작용하는 Flash Professional을 포함하는 응용 프로그램)을 만드는 경우 디자인 패턴에서 뷰의 일부로 여러 인터페이스를 고려해야 합니다. MVC 디자인 패턴은 다양한 뷰를 처리하는 것을 지원합니다.

컨트롤러 데이터를 처리 및 표시하기 위해 모델 뷰의 요구 사항을 처리하며 일반적으로 많은 코드를 포함합니다. 인터페이스 또는 뷰에서의 사용자 요청에 따라 모델 임의 부분을 호출하며 응용 프로그램과 관련된 코드를 포함합니다. 이 코드는 응용 프로그램과 관련되므로 일반적으로 다시 사용할 수 없습니다. 하지만 디자인 패턴의 다른 구성 요소는 다시 사용할 수 있습니다. 컨트롤러는 데이터를 처리하거나 출력하지 않지만 사용자로부터 요청을 가져와 호출해야 하는 모델은 뷰 구성 요소의 부분을 결정하고 데이터를 보낼 위치 및 반환된 데이터에 적용되는 형식을 확인합니다. 컨트롤러는 뷰가 표시해야 하는 모델 데이터의 일부분에 해당 뷰가 액세스할 수 있도록 합니다. 일반적으로 컨트롤러는 모델 뷰를 포함하는 변경 사항을 전송하고 응답합니다.

모델 각 부분은 전체 프로세스에서 포함된 구성 요소로 작성됩니다. 모델 한 부분을 변경할 경우(예를 들어, 인터페이스를 재작업할 경우) 일반적으로 프로세스의 다른 부분에는 수정이 필요하지 않으므로 문제가 줄어듭니다. 디자인 패턴이 올바르게 만들어진 경우 모델은 컨트롤러를 재작업하지 않고 뷰를 변경할 수 있습니다. 응용 프로그램에서 MVC를 사용하지 않을 경우 한 부분을 변경하면 모든 코드에 영향을 줄 수 있습니다. 이 경우 특정 디자인 패턴을 사용할 때보다 많은 변경이 필요합니다.

MVC 패턴을 사용하는 중요한 이유는 데이터와 뷰가 사용자 인터페이스에서 분리되기 때문입니다. 프로세스의 이러한 부분을 분리하면 동일한 모델 형식이 지정되지 않은 데이터를 사용하는 여러 다른 그래픽 인터페이스를 가질 수 있습니다. 즉, 웹 위한 인터페이스, Pocket PC를 위한 인터페이스, 휴대 전화를 위한 버전, Flash Professional을 전혀 사용하지 않는 HTML 버전 등과 같은 다양한 Flash Professional 인터페이스와 함께 응용 프로그램을 사용할 수 있습니다. 데이터를 응용 프로그램의 나머지 부분에서 분리하면 윗상의 클라이언트 인터페이스를 개발, 테스트 및 심지어 업데이트하는 데 필요한 시간이 크게 줄어들 수 있습니다. 마찬가지로 사용할 기존 모델 있는 경우 동일한 응용 프로그램을 위한 새 프런트 엔드를 보다 쉽게 추가할 수 있습니다.

전자 상거래 웹사이트나 전자 학습 응용 프로그램과 같은 크거나 복잡한 응용 프로그램을 작성할 경우에만 MVC를 사용합니다. 아키텍처를 사용하면 **Flash Professional** 및 이 디자인 패턴이 작동하는 방법을 계획하고 이해해야 합니다. 여러 다른 부분이 서로 상호 작용하는 방법을 신중하게 고려하십시오. 일반적으로 테스트와 디버깅이 이 작업에 포함됩니다. MVC를 사용할 경우 일반적인 **Flash Professional** 응용 프로그램의 경우보다 테스트와 디버깅이 더 어렵고 복잡합니다. 더욱 복잡한 응용 프로그램을 작성하는 경우 MVC를 사용하여 작업을 구성하는 것이 좋습니다.

---

맨 위로 

## 보안 응용 프로그램 만들기


로그인하여 문서를 열 수 있는 작은 포트폴리오를 작성하든지, 전자 상거래 사이트를 작성하든지 상관없이 악적인 사용자가 응용 프로그램의 해킹을 시도할 수 있습니다. 이러한 이유 때문에 응용 프로그램 보안을 위한 다음 단계를 고려해야 합니다.

- 보안이 필요한 데이터의 경우 데이터를 **HTTPS**에 게시합니다. 값을 처리하기 위해 원격 서버로 보내기 전에 **Flash Professional**에서 값을 암호화합니다.

참고: 사용자에게 표시하지 않으려는 정보나 코드는 **SWF** 파일에 저장하지 마시오. 타사 소프트웨어를 사용하여 **SWF** 파일을 손쉽게 분해하고 내용을 볼 수 있습니다.

- 화되지 않은 도메인이 예셋에 액세스하는 것을 방지하는 크로스 도메인 정책을 추가합니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# 유용한 방법 - SWF 출력에 맞게 FLA 파일 최적화

## Flash 문서 최적화

문서 표시 속도 향상

그래픽 및 애니메이션 최적화

애니메이션 프레임 속도 및 성능

필터 및 SWF 파일 성능

비트맵 캐싱 및 SWF 파일 성능

Flash Player에서 구성 요소를 사용한 작업

구성 요소 스타일 및 성능 최적화

런타임 훅 라이브러리 사용

특수 문자 표시

문서 다운로드 성능 테스트

[맨 위로](#)

## Flash 문서 최적화

문서 파일 크기가 커짐에 따라 다운로드 시간이 길어지고 재생 속도가 빨라집니다. 문서가 최적의 상태로 재생될 수 있도록 여러 가지 조치를 할 수 있습니다. Flash Professional에서는 제작 프로세스의 일부로 문서에 대해 몇 가지 최적화 작업을 자동으로 수행합니다. 문서를 내보내기 전에 다양한 전략을 통해 파일 크기를 줄여서 문서를 더욱 최적화할 수 있습니다. 또한 SWF 파일을 제작할 때 압축할 수 있습니다. 문서를 변경할 때마다 다양한 컴퓨터, 운영 체제 및 인터넷 연결 환경에서 문서를 실행하여 테스트합니다.

다음 비디오 자습서에서는 FLA 파일을 최적화하는 몇 가지 방법을 설명합니다. 비디오에서는 Flash Professional CS3을 보여 주지만 Flash Professional CS5에도 적용됩니다.

- [애니메이션 및 FLA 파일 최적화\(7:24\)](#)

## 문서 최적화

- 동작 여부에 상관없이, 두 번 이상 나타나는 모든 요소에는 심볼을 사용합니다.
- 애니메이션 시퀀스를 만들 때는 가능한 한 트위닝된 애니메이션을 사용합니다. 트위닝된 애니메이션이 일련의 키프레임보다 파일 공간을 적게 차지합니다.
- 애니메이션 시퀀스의 경우에는 그래픽 심볼 대신에 동영상 클립을 사용합니다.
- 각 키프레임에서 변경 영역을 제한하고 가능한 한 작은 영역에서 액션이 이루어지도록 합니다.
- 비트맵 요소는 이동시키지 않도록 합니다. 비트맵 이미지는 배경이나 정적 요소로 사용합니다.
- 가능한 한 최소 사운드 형식인 MP3를 사용합니다.

## 요소 및 선 최적화

- 요소를 **그룹**합니다.
- 애니메이션 과정에서 변하는 요소와 변하지 않는 요소를 레이어를 사용하여 분리합니다.
- [수정] > [곡선] > [최적화]를 사용하여 모양을 나타내는 데 사용되는 선의 개수를 최소화합니다.
- 파선, 점선, 불규칙 같은 **짧은** 선 유형의 수를 제한합니다. 실선이 메모리를 적게 **차**합니다. 또한 [연필 도구]를 사용하여 만든 선이 브러시 획보다 메모리를 적게 **차**합니다.

## 텍스트 및 글꼴 최적화

- **꼴** **꼴**타일의 수를 제한합니다. 포함된 **꼴** 사용하면 파일 크기가 커지므로 가능한 한 포함된 **꼴** 사용하지 마십시오.
- **꼴** **함** 옵션의 경우에는 전체 **꼴** 포함하지 않고 필요한 문자만 선택합니다.

## 색상 최적화

- 심볼 속성 관리자에서 [색상] 메뉴를 사용하여 한 심볼에 대한 여러 개의 인스턴스를 다양한 색상으로 만듭니다.
- [색상] 패널([필수] > [색상])을 사용하여 문서의 색상 팔레트를 브라우저 전용 팔레트와 일치시킵니다.
- 그라디언트는 가능한 한 사용하지 마십시오. 그라디언트 색상으로 영역을 **채**려면 단색으로 영역을 **채**보다 약 50바이트의 공간이 더 필요합니다.
- 알파 **투**도는 가능한 한 사용하지 마십시오. 재생 속도가 **떨**질 수 있습니다.

맨 위로

## 문서 표시 속도 향상

문서 표시 속도를 향상시키려면 [보기] 메뉴의 명령을 사용하여 렌더링 품질 기능을 끕니다. 이 기능을 켜면 추가 계산 작업을 수행해야 하므로 문서 표시 속도가 **떨**집니다.

이러한 명령을 사용해도 **Flash Professional**에서 문서를 내보내는 방법에는 변화가 없습니다. **웹** 브라우저에서 **Flash Professional** 문서의 표시 품질을 지정하려면 object 및 embed 매개 변수를 사용합니다. [제작] 명령을 사용하면 자동으로 이 작업을 수행할 수 있습니다.

- [보기] > [미리 보기 모드]를 선택하고 다음 옵션 중에서 선택합니다.

외곽선 해당 장면에서 모양의 외곽선만 표시하므로 모든 선이 얇은 선으로 표시됩니다. 따라서 그래픽 요소의 모양을 간단하게 다시 지정하고 **복합** 장면을 빨리 표시할 수 있습니다.

빠르게 **엔텔**리어싱을 끄고 드로잉의 색상 및 선 스타일을 모두 표시할 수 있습니다.

엔텔리어싱 선, 모양 및 비트맵에 대한 엔텔리어싱을 켜서 스크린에서 모양과 선의 가장자리를 매끄럽게 표시합니다. 이 옵션을 사용하면 [빠르게] 옵션보다 다소 **떨**게 그려집니다. 엔텔리어싱은 **몇**(16비트) 또는 **몇**만(24비트) 가지의 색상을 제공하는 비디오 카드에 가장 적합합니다. 16색상 또는 256색상 모드에서는 검정 선이 매끄럽게 표시되지만 색상은 빠르게 모드에서 더 보기 **좋** 나타납니다.

텍스트 엔텔리어싱 모든 텍스트의 가장자리가 매끄럽게 표시됩니다. **클래식**기에 가장 적합하며 텍스트 양이 많으면 속도가 **떨**질 수 있습니다. 이 모드가 가장 일반적인 작동 모드입니다.



## 그래픽 및 애니메이션 최적화

최적화 및 단순화된 애니메이션이나 그래픽을 만들기 전에 프로젝트를 계획하고 개요를 작성합니다. 애니메이션의 파일 크기와 킷에 대한 목표를 설정하고 개발 프로세스 전체에서 테스트합니다.

다음과 같은 지혜를 따라 그래픽과 애니메이션을 최적화합니다.

- 그래디언트를 사용하지 마십시오. 그래디언트를 처리하려면 많은 색상과 계산이 필요하므로 컴퓨터 프로세서에서 렌더링하기가 더 어렵습니다.
- 위와 같은 이유로 SWF 파일에서 사용하는 알파 또는 퍄도의 양을 최소화합니다.

퍄도를 포함하는 애니메이션 객체를 사용하면 프로세서 처리량이 많아지므로 최소한 적게 사용해야 합니다. 비트맵 위의 퍄한 애니메이션 그래픽은 퍄 프로세서 처리량이 증가하는 원인이 되므로 최소한으로 유지하거나 전혀 사용하지 말아야 합니다.

참고: *Flash Professional*로 가져오기에 가장 적합한 비트맵 형식은 *PNG*입니다. *PNG*는 *Adobe*의 *Macromedia Fireworks*에 대한 기본 파일 형식입니다. *PNG* 파일에는 각 픽셀에 대한 *RGB* 및 알파 정보가 있습니다. *Fireworks PNG* 파일을 *Flash Professional*로 가져올 경우 *FLA* 파일에서 그래픽 객체를 퍄는 일부 기능이 유지됩니다.

- 비트맵을 과도하게 압축하지 않고 비트맵을 최적화합니다. 퍄는 72-dpi 해상도가 최적입니다. 비트맵 이미지를 압축하면 파일 크기가 줄어들지만 너퍄이 압축하면 그래픽 품질이 저하됩니다. [제작 설정] 대화 상자에서 *JPEG* 품질에 대한 설정이 이미지를 과도하게 압축하지 않는지 확인합니다. 대부분의 경우 이미지를 퍄 그래픽으로 표시하는 것이 선호됩니다. 벡터 이미지를 사용하면 이미지가 다수의 픽셀 대신에 계산에서 만들어지기 때문에 파일 크기가 줄어듭니다. 품질을 유지하면서 이미지의 색상 수를 제한합니다.

참고: 이미지 품질이 저하되고 프로세서 처리량이 많아지므로 비트맵을 원래 크기보다 크게 확장하지 마십시오.

- SWF 파일에서 *\_alpha* 레벨을 0 또는 1로 변경하는 대신 *\_visible* 속성을 *false*로 설정합니다. 스테이지의 인스턴스에 대해 *\_alpha* 레벨을 계산하면 프로세서 처리량이 많아 집니다. 인스턴스의 가시성을 해제하면 CPU 주기와 메모리가 절약되므로 더 매끄러운 애니메이션이 SWF 파일에 제공될 수 있습니다. 에셋을 퍄드하고 다시 로드하는 대신 *\_visible* 속성을 *false*로 설정합니다. 이 퍄 하면 프로세서 처리량이 줄어듭니다.
- SWF 파일에서 사용하는 선과 점 수를 줄입니다. [곡선 최적화] 대화 상자([수정] > [모양] > [최적화])를 사용하여 드로잉에서 퍄 수를 줄입니다. 추가 최적화를 위해 여러 번 수행 옵션을 선택합니다. 그래픽을 최적화하면 파일 크기가 줄어들지만 너퍄이 압축하면 품질이 저하됩니다. 하지만 곡선을 최적화하면 파일 크기가 줄어들고 SWF 파일 성능이 향상됩니다. 다른 결과를 생성하는 곡선 및 점에 대한 퍄한 최적화를 위해 타사 옵션을 사용할 수 있습니다.

최상의 결과를 퍄려면 애니메이션 내용을 생성하는 다양한 방법을 시도하고 각 옵션을 테스트합니다.

프레임 속도(퍄 프레임 수 또는 *fps*로 퍄됨)가 높을수록 SWF 파일에서 매끄러운 애니메이션이 생성되지만 퍄 오래된 컴퓨터에서는 프로세서 처리량이 많아질 수 있습니다. 여러 다른 프레임 속도로 애니메이션을 테스트하여 가능한 가장 퍄 프레임 속도를 퍄니다.

스크립트 애니메이션 샘플은 *Flash* 샘플 퍄이지([www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_samples\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_fl_samples_kr))를 참조하십시오. 샘플 zip 파일을 다운로드하고 압축 해제하여 *ActionScript2.0/Animation* 폴더로 이동한 다음 샘플에 액세스합니다.

## 애니메이션 프레임 속도 및 성능

애니메이션을 응용 프로그램에 추가하는 경우 *FLA* 파일에 설정할 프레임 속도를 고려하십시오. 프레임 속도는 SWF 파일 및 이를 재생하는 컴퓨터의 성능에 영향을 줄 수 있습니다. 프레임 속도를 너퍄게 설정하는 경우, 퍄 여러 에셋 또는 *ActionScript*를 사용하여 애니메이션을 만드는 경우에는 프로세서 문제가 발생할 수 있습니다.

그러나 프레임 속도는 애니메이션이 얼마나 자연스럽게 재생되는지에 영향을 미치므로 프레임 속도 설정값을 고려할 필요가 있습니다. 예를 들어, 속성 관리자에서 12fps(퍄 프레임 수)로 설정된 애니메이션은 퍄 12프레임



을 재생합니다. 문서의 프레임 속도가 24fps로 설정된 경우 애니메이션이 12fps로 재생될 때보다 더 자연스럽게 재생되는 것처럼 보입니다. 그러나 24fps의 애니메이션은 12fps로 재생될 때보다 더 빨리 재생되므로 총 지속 기간(지)이 더 짧습니다. 따라서 보다 높은 프레임 속도로 5초의 애니메이션을 만들어야 하는 경우 낮은 프레임 속도로 재생할 때보다 더 많은 프레임을 사용하여 5초를 채야 하므로 애니메이션의 총 파일 크기가 커집니다. 일반적으로 24fps의 5초 애니메이션은 12fps의 5초 애니메이션보다 파일 크기가 더 큼니다.

참고: onEnterFrame 이벤트 핸들러를 사용하여 스크립트 애니메이션을 만드는 경우 애니메이션은 타임라인에 모션 트윈 만든 경우와 마찬가지로 문서의 프레임 속도로 실행됩니다. onEnterFrame 이벤트 핸들러 대신 setInterval(ActionScript 2.0 [참조 설명서 참조](#))을 사용할 수도 있습니다. 이 경우 프레임 속도에 의존하지 않고 지정된 간격으로 함수를 호출할 수 있습니다. onEnterFrame과 마찬가지로, setInterval을 사용하여 함수를 더 자주 호출할수록 애니메이션은 프로세서 리소스를 그만큼 많이 사용합니다.

런타임에 애니메이션이 자연스럽게 재생되는 최저 프레임 속도를 사용하십시오. 그러면 사용자 프로세서의 부하를 줄일 수 있습니다. 30~40fps 이상의 프레임 속도는 런타임에 프로세서에 많은 부하를 주면서도 애니메이션의 모양에는 그다지 변화가 없습니다.

가능한 한 개발 프로세스 중에 애니메이션의 프레임 속도를 선택합니다. SWF 파일을 테스트하는 경우에는 애니메이션의 지속 기간을 확인하고 SWF 파일 크기를 확인하십시오. 프레임 속도는 애니메이션 속도에 많은 영향을 미칩니다.

맨 위로 

## 필터 및 SWF 파일 성능

응용 프로그램에서 너무 많은 필터를 사용하는 경우 많은 양의 메모리를 사용하게 되어 Flash Player 성능이 저하되는 문제가 발생할 수 있습니다. 필터가 연결된 동영상 클립에는 두 개의 32비트 비트맵이 있으므로 너무 많은 비트맵을 사용하는 경우 이러한 비트맵으로 인해 응용 프로그램에서 많은 양의 메모리를 사용하게 될 수 있습니다. 따라서 컴퓨터 운영 체제에서 메모리 부족 오류가 발생할 수 있습니다. 오늘날의 컴퓨터에서는 스테이지에서 수천 개의 비트맵을 사용하는 경우처럼 응용 프로그램에서 지나치게 많은 필터 효과를 사용하지 않는 한 메모리 부족 오류가 거의 발생하지 않습니다.

그러나 메모리 오류가 있는 경우에는 다음과 같은 상황이 발생합니다.

- 필터 배열이 찢어집니다.
- 동영상 클립이 일반 백 렌더러를 사용하여 그려집니다.
- 동영상 클립에 대한 비트맵이 캐시되지 않습니다.

메모리 부족 오류가 발생한 후에는 동영상 클립에서 필터 배열 또는 비트맵 캐시를 사용하지 않습니다. 플레이어 성능에 영향을 미치는 또 하나의 요인 적용하는 각 필터에 대해 quality 매개 변수에 사용하는 값입니다. 값이 높을수록 효과를 렌더링하는 데 CPU와 메모리가 많이 사용되는 반면, quality 매개 변수를 낮게 설정할수록 컴퓨터 리소스가 덜 사용됩니다. 따라서, 너무 많은 필터의 사용을 피해야 하며 가끔씩 낮은 quality 설정을 사용해야 합니다.

참고: 100픽셀 x 100픽셀 객체가 한 번 확대되면 내용의 크기가 200픽셀 x 200픽셀이 되므로 4배의 메모리를 사용하게 됩니다. 두 번 확대할 경우 모양은 원래 100픽셀 x 100픽셀의 64배 메모리를 사용하는 800픽셀 x 800픽셀 객체로 그려집니다. SWF 파일에서 필터를 사용하는 경우에는 항상 SWF 파일의 컨텍스트 메뉴에서 확대/축소 메뉴项을 사용하지 않도록 설정합니다.

낮은 quality 매개 변수 유형을 사용하는 경우 오류가 발생할 수 있습니다. 일부 필터 매개 변수의 경우 특정한 유효 범위가 지정되어 있습니다. 유효 범위를 벗어났을 때 설정할 경우 값이 범위 안에 속하는 유효 값으로 변경됩니다. 예를 들어, quality는 표준 작업에 대해 값이 1 ~ 3이어야 하며 0 ~ 15의 값만 설정할 수 있습니다. 15보다 높은 값은 15로 설정됩니다.

일부 생성자에는 입력 매개 변수에 사용되는 배열의 길이에 제한이 있습니다. 낮은 배열이나 크기가 적당하지 않은 배열을 사용하여 회전 필터 또는 색상 매트릭스 필터를 만드는 경우 생성자가 실패하고 필터가 생성되지 않습니다. 그리고 나서 필터 객체가 동영상 클립의 필터 배열에서 하나의 항목으로 사용되는 경우 해당 필터 객체가 찢어집니다.

팁: 흐림 필터를 사용하는 경우 2, 4, 8, 16 및 32와 같은 2의 제곱이 되는 blurX 및 blurY의 값을 사용하면 보다 빨리 계산할 수 있어서 성능을 20% ~ 30% 향상시킬 수 있습니다.

## 비트맵 캐싱 및 SWF 파일 성능

비트맵 캐싱을 사용하면 응용 프로그램에서 동영상 클립을 변경하지 않을 경우 성능을 향상시킬 수 있습니다. 속성 `MovieClip.cacheAsBitmap` 또는 `Button.cacheAsBitmap`을 `true`로 설정하면 **Flash Player**에서 동영상 클립의 내부 비트맵 표현이나 버튼 인스턴스를 캐시하므로 **복합** **백** 내용을 포함하는 동영상 클립의 성능이 향상됩니다. 캐시된 비트맵이 있는 동영상 클립의 모든 **백** 데이터가 기본 스테이지가 아닌 비트맵에 그려집니다.

참고: 비트맵은 가장 가까운 픽셀 경계에 물리는 확장 및 회전되지 않은 픽셀로 기본 스테이지에 복사됩니다. 픽셀은 부모 객체에 일대일로 매핑됩니다. 비트맵 경계가 변경되면 비트맵이 확장되지 않고 다시 만들어집니다.

버튼 또는 동영상 클립 인스턴스 캐싱에 대한 자세한 내용은 다음 항목을 참조하십시오.

- [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 ActionScript로 동영상 클립 캐시 및 스크롤
- [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 동영상 클립 캐시

대부분의 내용이 정적이고 자주 회전하거나 크기가 조절되지 않는 동영상 클립에는 `cacheAsBitmap` 속성을 사용합니다. 이와 같은 동영상 클립에서 `cacheAsBitmap` 속성을 사용하면 동영상 클립 변환 시( $x$  및  $y$  위치가 변경되는 경우) 성능이 향상될 수 있습니다.

동영상 클립에 캐싱을 활성화하면 표면이 만들어지며, **복합** **백** 애니메이션을 빠르게 렌더링할 수 있는 등 여러 이점이 발생합니다. 경우에 따라서는 캐싱을 사용해도 성능이 향상되지 않으며 심지어 성능이 저하될 수 있습니다.

캐시된 데이터의 전체적인 성능은 인스턴스 **백** 데이터의 **복합**, 변경하려는 데이터의 양, `opaqueBackground` 속성의 설정 여부 등에 달렸습니다. 작은 영역을 변경할 경우 표면과 **백** 데이터 중 어쨌든 사용해도 결과는 비슷합니다. 응용 프로그램을 배포하기 전에 두 가지 경우를 모두 테스트합니다.

비트맵 캐싱 기능이 필요한 경우

다음과 같은 경우에는 일반적으로 **백** 그래픽을 최적화하여 비트맵 캐싱을 사용할 경우 **컨**점을 **떨** 수 있습니다.

복잡한 배경 이미 **지** 섬세하고 **복합** **백** 데이터 배경 이미지가 포함된 응용 프로그램을 사용할 경우입니다. 성능을 향상시키려면 해당 내용을 선택하여 동영상 클립에 저장한 다음 `opaqueBackground` 속성을 `true`로 설정합니다. 배경이 비트맵으로 렌더링되고 빠르게 다시 그려지므로 애니메이션은 더 빠르게 재생됩니다.

스크롤 텍스트 필드 스크롤 텍스트 필드에 대량의 텍스트를 표시하는 응용 프로그램을 사용할 경우입니다. 스크롤 경계선으로 스크롤이 가능하도록 설정(즉, `scrollRect` 속성을 설정함)한 동영상 클립 안에 텍스트 필드를 배치합니다. 이를 하면 지정된 인스턴스에 대해 빠른 픽셀 스크롤을 수행할 수 있습니다. 사용자가 동영상 클립 인스턴스를 스크롤하면 스크롤된 픽셀은 위쪽으로 이동하며 전체 텍스트 필드가 다시 생성되는 대신 새롭게 표시되는 영역만 생성됩니다.

윈도우 시스템 윈도우가 겹치는 **복합** 구조가 포함된 응용 프로그램을 사용할 경우입니다. 각 윈도우는, 예를 들면 웹 브라우저 윈도우처럼 열려 있거나 **함** 있을 수도 있습니다. `cacheAsBitmap` 속성을 `true`로 설정하여 각 윈도우를 표면으로 표시하면 각 윈도우는 서로 분리되고 캐시됩니다. 사용자는 윈도우를 드래그하여 서로 겹치게 할 수 있으며, 각 윈도우에서는 **백** 내용을 다시 생성할 필요가 없습니다.

비트맵 캐싱의 사용을 피해야 할 경우

비트맵 캐싱을 **활**용하면 SWF 파일에 부정적인 영향을 미칩니다. 표면을 사용하는 FLA 파일을 작성할 경우 다음 **지**를 준수해야 합니다.

- 표면(캐싱이 활성화된 동영상 클립)을 과도하게 사용하지 않습니다. 각 표면은 일반 동영상 클립보다 메모리를 더 **차**하므로 렌더링 성능을 향상시킬 **경**우에만 표면을 활성화하는 것이 **출**

니다.

- 캐시된 비트맵은 일반 동영상 클립 인스턴스보다 훨씬 더 많은 메모리를 소비할 수도 있습니다. 예를 들어, 스테이지에서 크기가 250픽셀\*250픽셀인 동영상 클립이 캐시될 경우 250KB가 소비되는 반면에, 동일한 크기의 캐시되지 않는 일반 동영상 클립 인스턴스는 1KB를 소비합니다.
- 캐시된 표면에 확대/축소를 적용하지 않습니다. 비트맵 캐싱을 남용하면 **텍** 내용을 확대 및 축소할 경우 상당한 양의 메모리가 소비됩니다(앞의 항목 참조).
- 표면은 대부분 정적인, 즉 움직임이 거의 없는 동영상 클립 인스턴스에 대해 사용합니다. 이 경우에 인스턴스를 드래그하거나 이동할 수 있지만 인스턴스의 내용은 움직이거나 크게 변경되어서는 안 됩니다. 예를 들어, 인스턴스를 회전하거나 변형하면 해당 인스턴스는 표면 및 **백** 데이터간에서 전환되는데, 이는 처리하기 어려운 작업이며 **SWF** 파일에 부정적인 영향을 미치기도 합니다.
- 표면을 **백** 데이터와 **훅**하면 **Flash Player** 또는 컴퓨터에서 수행해야 하는 처리 작업이 증가됩니다. 가능하면 표면을 서로 **그**하는 것이 **좋**며, 예를 들면 **뽀우** 응용 프로그램을 작성할 경우가 **그**습니다.

맨 위로 

## Flash Player에서 구성 요소를 사용한 작업

구성 요소 프레임워크를 사용하여 구성 요소에 기능을 추가할 수 있지만 이 경우 응용 프로그램의 파일 크기가 상당히 증가할 수 있습니다. 구성 요소는 서로 간에 상속합니다. 하나의 구성 요소가 **Flash Professional** 문서의 크기를 증가시키지만 동일한 프레임워크를 사용하는 후속 구성 요소로 인해 반드시 크기가 더 증가하는 것은 아닙니다. 구성 요소를 스테이지에 추가할 경우 파일 크기가 증가하지만 일정한 지점이 되면 구성 요소가 클래스를 공유하고 이러한 클래스의 새 복사본을 로드하지 않기 때문에 크기가 일정하게 유지됩니다.

동일한 프레임워크를 공유하지 않는 여러 구성 요소를 사용할 경우 **SWF** 파일의 크기가 증가할 수 있습니다. 예를 들어, **XMLConnector** 구성 요소는 17K를 **SWF** 파일에 추가하고 **TextInput** 구성 요소는 24K를 문서에 추가합니다. **ComboBox** 구성 요소를 추가할 경우 이 구성 요소는 이전 구성 요소의 프레임워크에 속하지 않기 때문에 28K가 추가됩니다. **XMLConnector** 구성 요소가 데이터 바인딩 사용하기 때문에 클래스는 6K를 **SWF** 파일에 추가합니다. 이러한 모든 구성 요소를 사용하는 문서는 다른 구성 요소가 파일에 추가되기 전에 77K의 크기를 가집니다. 따라서 새 구성 요소를 문서에 추가할 때는 **SWF** 파일 크기를 신중하게 고려합니다.

구성 요소는 부모 **SWF** 파일의 라이브러리에 존재해야 합니다. 예를 들어, 응용 프로그램은 사용하는 구성 요소의 복사본이 해당 라이브러리에 있어야 합니다. 이는 런타임 로드되는 자식 **SWF** 파일에만 이러한 구성 요소가 필요한 경우에도 마찬가지입니다. 구성 요소가 올바르게 작동하도록 이러한 사항이 요구되며 부모 **SWF** 파일의 다운로드 시간이 약간 증가합니다. 하지만 부모 라이브러리는 부모에 로드되는 **SWF** 파일에서 상속 또는 공유되지 않습니다. 각 자식 **SWF** 파일은 동일한 구성 요소의 고유한 복사본을 가진 응용 프로그램에 다운로드되어야 합니다.

이전 버전과의 호환성이 있는 **SWF** 파일을 제작할 계획인 경우 해당 호환성을 가진 구성 요소가 **찾**인지 **찾**고 있어야 합니다. 다음 표는 여러 **Flash Player** 버전의 구성 요소 지원에 대한 정보를 제공합니다.

구성 요소	Flash Player 6(6.0.65.0) 및 이전 버전	Flash Player 6(6.0.65.0)	Flash Player 7 및 8	Flash Player 9
ActionScript3.0	지원되지 않음	지원되지 않음	지원되지 않음	지원됨
ActionScript 2.0	지원됨	지원됨	지원됨	지원됨
V2 UI 구성 요소 집합	지원되지 않음	지원됨	지원됨	지원됨
미디어 구성 요소	지원되지 않음	지원되지 않음	지원됨	지원됨

데이터 구성 요소	지원되지 않음	지원되지 않음	지원됨	지원됨
-----------	---------	---------	-----	-----

V2 UI 구성 요소가 작동하도록 [제작 설정]에서 [Flash Player 6r65에 맞게 최적화] 옵션을 선택 **츠**합니다.

[맨 위로](#)

## 구성 요소 스타일 및 성능 최적화

ActionScript 2.0을 사용하는 경우 구성 요소 프레임워크에서 프로세서 처리량이 가장 많은 호출 중 하나는 `setStyle` 호출입니다. `setStyle` 호출은 효율적으로 실행되기는 하지만 구현 과정에서 프로세서 처리량이 많아 집니다. `setStyle` 호출이 항상 필요한 것은 아니지만 이 호출을 사용할 경우에는 성능에 어떤 영향을 주는지 주의하십시오.

성능을 향상시키려면 SWF 파일에서 스타일을 객체에 로드, 계산 및 적용하기 전에 스타일을 변경합니다. 스타일을 로드 및 계산되기 전에 변경할 수 있으면 `setStyle`을 호출할 필요가 없습니다.

스타일을 사용할 때 성능을 향상시키려면 객체가 인스턴스화될 때 각 객체에서 속성을 설정합니다. 스테이지에 인스턴스를 동적으로 첨부할 경우 다음 ActionScript와 같이 `createClassObject()`에 대해 실행하는 호출에서 `initObj`의 속성을 설정합니다.

```
1 | createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle",
   |   color:0x99CCFF});
```

스테이지에 직접 배치하는 인스턴스의 경우 각 인스턴스에 대해 `onClipEvent()`를 사용하거나 하위 클래스(권장)를 사용할 수 있습니다. 하위 클래스에 대한 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 하위 클래스 작성을 참조하십시오.

구성 요소의 스타일을 다시 지정해야 할 경우 Loader 구성 요소를 사용하여 응용 프로그램에서 효율을 향상시킬 수 있습니다. 다른 구성 요소에서 여러 스타일을 구현하려면 각 구성 요소를 고유한 SWF 파일에 배치합니다. Loader 구성 요소에서 스타일을 변경하고 SWF 파일을 다시 로드할 경우 SWF 파일의 구성 요소가 다시 만들어 집니다. 구성 요소가 다시 만들어지면 스타일의 캐시가 비워지며 구성 요소에 대한 스타일이 다시 설정되고 다시 참조됩니다.

참고: SWF 파일의 모든 구성 요소 인스턴스에 단일 스타일을 적용하려면 `_global.styles.ComponentName`을 사용하여 전역적으로 스타일을 변경합니다.

[맨 위로](#)

## 런타임 공유 라이브러리 사용

런타임 공유 라이브러리를 사용하여 다운로드 시간을 줄일 수 있는 경우가 있습니다. 일반적으로 이러한 라이브러리는 보다 효율적인 프로그램에 필요하며 사이트의 수많은 응용 프로그램이 동일한 구성 요소나 기호를 사용할 경우에도 필요합니다. SWF 파일의 공통된 에셋을 외부화하면 클래스를 반복적으로 다운로드할 필요가 없습니다. 공유 라이브러리를 사용하는 첫 번째 SWF 파일은 다운로드하는 데 더 오래 걸리는데 이는 SWF 파일과 라이브러리가 모두 로드되기 때문입니다. 라이브러리가 사용자의 컴퓨터에서 캐시된 다음 모든 후속 SWF 파일이 해당 라이브러리를 사용합니다. 응용 프로그램의 경우에 이 프로세스를 통해 다운로드 시간을 크게 줄일 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## 특수 문자 표시

컴퓨터 운영 체제는 지역별 특정 코드 페이지를 갖고 있습니다. 예를 들어, 일본의 컴퓨터는 영확 컴퓨터와 다른 코드 페이지를 가집니다. Flash Player 5 및 이전 버전은 코드 페이지에 의존하여 텍스트를 표시하지만 Flash Player 6 이상 버전은 유니코드를 사용하여 텍스트를 표시합니다. 유니코드는 모든 언어에 대한 문자를 포함하는 범용 문자 세트이기 때문에 텍스트를 표시하기 위한 더 안정적인 표준화된 방법입니다. 대부분의 최신 응용 프로그램은 유니코드를 사용합니다.

유니코드 이스케이프 시퀀스를 사용하여 **Flash Player 6** 이상에서 특수 문자를 표시할 수 있습니다. 그러나 **UTF-8** 또는 **UTF-16**으로 인코딩된 텍스트(유니코드)를 로드하지 않거나 유니코드 이스케이프 시퀀스를 사용하여 특수 문자를 표시하지 않을 경우 모든 문자가 올바르게 표시되는 것은 아닙니다. 유니코드 **웹**이 **트(Unicode.org)**를 참조하십시오. 일반적으로 사용되는 이스케이프 시퀀스 목록은 이 단원의 뒤에 있는 표를 참조하십시오.

유니코드가 아닌 응용 프로그램은 운영 체제의 코드 페이지를 사용하여 페이지에서 문자를 렌더링합니다. 이 경우에 표시되는 문자를 코드 페이지에서 지정하므로 사용자의 운영 체제에 있는 코드 페이지가 응용 프로그램의 코드 페이지와 일치할 경우에만 문자가 올바르게 표시됩니다. **SWF** 파일을 만드는 데 사용된 코드 페이지는 최종 사용자의 컴퓨터에 있는 코드 페이지와 일치해야 합니다. **확**적인 사용자에게 제공되는 응용 프로그램의 경우에는 코드 페이지를 사용하는 것이 **좋은** 방법이 아니며 이 경우에는 대신에 유니코드를 사용합니다.

코드에서 `System.useCodepage`를 사용하여 **SWF** 파일이 유니코드 대신에 시스템의 코드 페이지를 사용하도록 합니다.

외부 위치에서 비 유니코드로 인코딩된 텍스트를 로드할 때 이 텍스트가 사용자 컴퓨터와 동일한 코드 페이지를 사용하여 인코딩된 경우에만 이러한 프로세스를 사용합니다. 두 조건을 모두 **충족** 경우 텍스트는 문제 없이 표시됩니다. 이러한 조건을 모두 **충족**지 않을 경우 유니코드 및 유니코드 이스케이프 시퀀스를 사용하여 텍스트에 형식을 지정합니다. 이스케이프 시퀀스를 사용하려면 타임라인의 프레임 1에 다음 **ActionScript 2.0**을 추가합니다.

```
1 | this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);
2 | myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

이 **ActionScript**는 텍스트 필드를 만들고 텍스트 필드에 저작권호(©)를 포함하는 텍스트를 입력합니다.

**SWF** 파일에서 운영 체제의 코드 페이지를 사용하도록 할 수 있으며, 이 페이지는 `useCodepage` 속성에 의해 제어됩니다. **Flash Professional**에서 **SWF** 파일을 내보낼 경우 해당 파일은 기본적으로 유니코드 텍스트로 내보내지며 `System.useCodepage`는 `false`로 설정됩니다. 특수 텍스트나 **확**적인 시스템의 텍스트를 표시하면서 문제가 발생한 경우 시스템의 코드 페이지를 사용하면 **표**시되는 텍스트의 문제를 해결할 수 있습니다. 하지만 `System.useCodePage`는 항상 마지막 수단으로만 사용해야 합니다.

시스템의 코드 페이지를 사용하려면 다음 **ActionScript 2.0** 코드 줄을 타임라인의 프레임 1에 배치합니다.

```
1 | System.useCodepage = true;
2 | << need an AS3 example here as well. See
3 | dev/qa. >>
```

참고: 특수 문자는 사용자의 컴퓨터에서 사용 중인 **확**해당 문자가 포함된 경우에만 표시될 수 있습니다. 확실하게 알 수 없는 경우에는 해당 문자나 **확** SWF 파일에 포함합니다.

다음 표에는 일반적으로 사용되는 여러 유니코드 이스케이프 시퀀스가 포함되어 있습니다.

문자 설명	유니코드 이스케이프 시퀀스
em 대시(–)	\u2014
등록 기호(®)	\u00AE
저작권호(©)	\u00A9
상표 기호(™)	\u2122
유로 기호(€)	\u20AC
백슬래시(\)	\u005C
슬래시 (/)	\u002F
여는 중괄호({)	\u007B

탈 중괄호{})	\u007D
보다 큰)	\u003C
보다 작음 (>)	\u003E
별표(*)	\u002A

맨 위로

## 문서 다운로드 성능 테스트

Flash Player에서는 사용자가 설정한 프레임 속도에 맞춰 재생하려고 하지만 실제 재생되는 프레임 속도는 사용 중인 컴퓨터에 따라 다를 수 있습니다. 특정 프레임에 필요한 데이터가 다운로드되기 전에 다운로드되고 있는 문서가 이 프레임에 도달하면 이 데이터가 다운로드될 때까지 문서가 일시 정지됩니다.

다운로드 성능을 그래픽으로 표시하려면 대역폭 프로파일러를 사용하면 됩니다. 대역폭 프로파일러는 사용자가 지정한 모뎀 속도에 따라 전달되는 각 프레임의 데이터 양을 보여 줍니다.

참고: (Flash Professional CC만 해당) 대역폭 프로파일러는 Flash Professional CC에서 사용할 수 없습니다. 대신에 Flash Professional CC와 함께 Adobe Scout를 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 [Flash Professional과 함께 Adobe Scout 사용](#)을 참조하십시오.

Flash Professional에서는 다운로드 속도를 시뮬레이션할 때 정확한 모뎀 속도가 아니라 일반적인 인터넷 연결 추 정값을 사용합니다. 예를 들어, 28.8Kbps의 모뎀 속도를 시뮬레이션하도록 선택하면 Flash Professional에서는 일반적인 인터넷 연결을 반영하여 실제 속도를 2.3Kbps로 설정합니다. 또한 프로파일러는 SWF 파일에 대한 추가 압축 지원을 보완합니다. 따라서, 파일 크기가 줄어들고 스트리밍 성능이 향상됩니다.

loadMovie 및 getUrl 등의 ActionScript 호출을 사용하여 외부 SWF 파일, GIF 및 XML 파일, 변수를 플레이 어로 스트리밍할 때, 데이터는 스트리밍 대해 설정된 속도로 전송됩니다. 기본 SWF 파일에 대한 스트리밍 속도는 추 가 데이터 요청에 따른 대역폭 감소에 의해 줄어듭니다. 지원하려는 각 컴퓨터와 각 속도에서 문서를 테스트합니 다. 이 작업 하면 가장 빠른 연결과 컴퓨터에서도 문서가 별다른 문제 없이 실행되는지 확인할 수 있습니다.

빠르게 재생되는 프레임에 대한 보고서를 만들어 이러한 프레임의 일부 내용을 최적화하거나 제거할 수도 있습니 다.

[동영상 테스트] 및 [장면 테스트] 명령을 사용하여 만든 SWF 파일의 설정을 변경하려면 [파일] > [제작 설정]을 사용합니다.

## 다운로드 성능 테스트

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [컨트롤] > [장면 테스트] 또는 [컨트롤] > [테스트]를 선택합니다.

장면 또는 문서를 테스트하는 경우 Flash Professional에서는 [제작 설정] 대화 상자의 설정을 사용하여 현재 선택 항목을 SWF 파일로 제작합니다. SWF 파일은 새 윈도우에서 열리며 곧바로 재생됩니다.

- [파일] > [열기]를 선택하고 SWF 파일을 선택합니다.

2. [보기] > [다운로드 설정]을 선택한 다음, 다운로드 속도를 선택하여 Flash Professional에서 시뮬레이션할 스트리밍 속도를 결정합니다. 속도를 사용자 설정으로 입력하려면 [사용자 정 의]를 선택합니다.

3. SWF 파일을 보는 경우에는 [보기] > [대역폭 프로파일러]를 선택하여 다운로드 성능을 그 래프로 표시합니다.

프로파일러의 왼쪽 부분에는 문서, 문서의 설정, 문서의 상태 및 스트림에 대한 정보가 표시됩니 다.

프로파일러의 오른쪽 부분에는 타임라인 헤더 및 그래프가 표시됩니다. 그래프에 있는 각 막 대는 문서의 개별 프레임을 나타내고 막대의 크기는 해당 프레임의 크기(바이트 단위)에 해



당됩니다. 타임라인 헤더 바로 아래에 있는 빨간색 선은 지정된 프레임이 [컨트롤] 메뉴에 설정된 현재 모뎀 속도로 실시간으로 스트리밍되는지 여부를 나타냅니다. 막대가 빨간색 선 위로 확장된 경우 문서는 해당 프레임이 로드될 때까지 기다려야 합니다.

참고: (Flash Professional CC만 해당) 대역폭 프로파일러는 Flash Professional CC에서 사용할 수 없습니다. 대신에 Flash Professional CC와 함께 Adobe Scout를 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 [Flash Professional](#)과 함께 [Adobe Scout](#) 사용을 참조하십시오.

4. [보기] > [다운로드 시물레이션]을 선택하여 스트리밍 설정하거나 해제합니다.

스트리밍 해제하면 웹 페이지를 시물레이션하지 않은 채 서가 시작됩니다.

참고: (Flash Professional CC만 해당) 다운로드 시물레이션 옵션은 Flash Professional CC에서 더 이상 사용되지 않습니다.

5. 그래프에 있는 막대를 클릭하여 웹 페이지 위에 해당 프레임의 설정을 표시하고 문서를 중단합니다.

6. 필요하면 다음 액션 중 하나를 수행하여 그래프의 보기를 조정합니다.

- [보기] > [스트리밍 그래프]를 선택하여, 어떤 프레임으로 인해 일시 정지되었는지 표시합니다.

이 기본 보기에는 각 프레임을 나타내는, 연한 회색과 진한 회색의 대체 블록이 표시됩니다. 각 블록 옆에는 상대적인 바이트 크기가 표시됩니다. 첫 번째 프레임은 심볼의 내용을 저장하므로 대개 다른 프레임보다 큼니다.

- [보기] > [프레임별 그래프]를 선택하여 각 프레임의 크기를 표시합니다.

이 보기를 사용하면 어떤 프레임으로 인해 스트리밍 지연되는지 확인할 수 있습니다. 그래프의 빨간색 선을 넘은 프레임 블록이 있는 경우 Flash Player는 전체 프레임이 다운로드될 때까지 재생을 중단합니다.

7. 테스트 웹 페이지를 제작 환경으로 돌아옵니다.

대역폭 프로파일러를 사용하여 테스트 환경을 설정한 후에는 SWF 파일을 테스트 환경에서 직접 열 수 있습니다. 이 파일은 Flash Player 웹 페이지에서 열리며 대역폭 프로파일러 및 선택된 다른 보기 옵션을 사용합니다.

참고: (Flash Professional CC만 해당) 대역폭 프로파일러는 Flash Professional CC에서 사용할 수 없습니다. 대신에 Flash Professional CC와 함께 Adobe Scout를 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 [Flash Professional](#)과 함께 [Adobe Scout](#) 사용을 참조하십시오.

## 최종 보고서 생성

1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 [Flash Professional] 탭을 클릭합니다.
2. [크기 보고서 생성]을 선택합니다.
3. [제작]을 클릭합니다.

Flash Professional에서 확장명이 .txt인 텍스트 파일을 생성합니다. 문서 파일이 myMovie.fla이면 텍스트 파일의 이름은 myMovie Report.txt가 됩니다. 보고서에는 각 프레임, 모양, 텍스트, 사운드, 비디오 및 ActionScript 스크립트의 크기가 프레임별로 표시됩니다.

## 추가 참조

- [제작 개요](#)
- [비디오 규칙](#)
- [제작 개요](#)
- [ActionScript 1.0 및 2.0 디버깅](#)
- [ActionScript 3.0 디버깅](#)



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)



# 유용한 방법 - 비디오 규칙

## 비디오 규칙

### 응용 프로그램에서 비디오 사용

#### 비디오 문제 해결

맨 위로

## 비디오 규칙

비디오를 FLA 문서로 가져오거나 FLV 파일을 SWF 파일에 로드하기 전에 비디오를 편집하는 데 사용할 수 있는 여러 옵션이 있습니다. Flash Professional 및 Adobe Media Encoder는 비디오 압축을 제어하기 위한 보다 뛰어난 기능을 제공합니다. 비디오 압축은 비디오의 품질과 파일의 크기를 제어하기 때문에 신중하게 수행해야 합니다. 비디오 파일은 압축했더라도 SWF 파일의 다른 에셋과 비교하여 훨씬 작습니다.

참고: SWF 파일의 미디어를 제어하는 기능을 사용자에게 제공하십시오. 예를 들어, 비디오 또는 반복되는 배경 사운드를 가진 문서에 오디오를 추가할 경우 사용자가 사운드를 제어할 수 있도록 하십시오.

맨 위로

## 응용 프로그램에서 비디오 사용

비디오를 Flash Professional로 가져오기 전에 필요한 비디오 품질, FLA 파일에서 사용할 비디오 형식, 다운로드 방법을 고려해야 합니다. 비디오를 FLA 파일로 가져온 경우(포함된 비디오라고 함) 제작하는 SWF 파일의 크기가 증가합니다. 사용자가 비디오를 보고 있는지 여부에 상관없이 이 비디오는 사용자의 컴퓨터에 점진적으로 다운로드됩니다.

또한 런타임에 서버의 외부 FLV 파일에서 비디오를 점진적으로 다운로드하거나 스트리밍할 수 있습니다. 다운로드가 시작되는 시점은 응용 프로그램을 구조화하는 방법에 따라 달라집니다.

참고: 비디오는 SWF 파일과 같은 서버에서 점진적으로 다운로드되며 실제로 스트리밍되지 않습니다. 내용을 동적으로 로드하면 모든 내용을 하나의 SWF 파일에 두는 것보다 분명한 이점이 있습니다. 예를 들어, 파일 크기가 작아지고 로드 속도가 빨라지며 사용자는 응용 프로그램에서 보거나 사용하려는 내용만 다운로드하게 됩니다.

구성 요소 또는 비디오 객체를 사용하여 외부 FLV 비디오를 표시할 수 있습니다. 비디오 컨트롤이 미리 작성되어 있고 내용을 재생하기 위해 FLV 파일 경로만 지정하면 되기 때문에 구성 요소를 사용하면 FLV 비디오가 있는 응용 프로그램을 손쉽게 개발할 수 있습니다. SWF 파일을 가능한 작게 유지하기 위해 비디오를 비디오 객체에서 표시하고 비디오를 제어하기 위한 고유한 에셋과 코드를 만듭니다. 또한 Adobe Flash Professional에서 Media 구성 요소보다 파일 크기가 작은 FLVPlayback 구성 요소를 사용하는 것이 좋습니다(Flash MX Professional 2004 이상 버전).

SWF 파일의 비디오를 제어할 수 있는 일부 기능(예: 비디오 중지, 일시 정지, 재생 및 다시 시작, 볼륨 컨트롤 등)을 제공하는 것이 좋습니다.

애니메이션으로 비디오를 조작하거나 비디오의 다양한 부분을 타임라인과 동기화하는 등의 유연한 기능을 비디오에서 사용하려면 ActionScript 또는 Media 구성 요소 중 하나를 사용하여 로드하는 대신에 비디오를 SWF 파일에 포함합니다.

비디오 클래스에서 사용되는 것보다 많은 비디오 인스턴스 제어 기능이 필요한 경우 비디오를 동영상 클립 인스턴스 안에 배치합니다. 비디오의 타임라인은 Flash Professional 타임라인과 정확하게 재생되며 동영상 클립 안에 내용을 배치하여 타임라인을 제어할 수 있습니다. 비디오를 포함하기 위해 많은 프레임으로 기본 타임라인을 확장할 필요가 없습니다. 많은 프레임으로 확장하면 FLA 파일로 작업하기가 어렵습니다.

## 비디오 문제 해결

응용 프로그램을 만든 다음 서버에 업로드한 후에 문제가 발생할 수 있습니다.

- Flash Player 버전이 올바른지 확인합니다.

예를 들어, On2 코덱을 사용하여 파일을 인코딩 경우 Flash Professional 내용을 보는 데 사용하는 브라우저에 맞게 설치된 Flash Player 8 이상 버전이 필요합니다.

참고: Flash Player 및 FLV 호환성은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0](#) [참조](#)의 "FLV 비디오 사용"을 참조하십시오.

- 서버가 사용 중인 비디오 파일(FLV 또는 F4V)의 MIME 유형을 지원하는지 확인하십시오. 서버의 비디오 파일에 대한 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0](#) [학습](#)의 FLV 파일용으로 서버 구성을 참조하십시오.


- 보안 지출 확인합니다.

다른 서버에서 FLV 파일을 로드하는 경우 해당 외부 서버에서 로드할 적절한 파일이나 코드가 있는지 확인합니다. 정책 파일에 대한 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0](#) [학습](#)의 데이터 액세스 [행](#)을 위한 서버 [정책](#) 파일을 참조하십시오. 로드 및 보안에 대한 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0](#) [학습](#)의 "보안 이해"를 참조하십시오.

- 비디오에 대한 대상 경로가 올바른지 확인합니다. 상대 경로(예: /video/water.flv)를 사용하는 경우 절대 경로(예: http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv)를 사용해 봅니다. 응용 프로그램이 상대 경로로 작동하지 않지만 절대 경로로 작동할 경우 상대 경로를 수정합니다.
- 제작 설정에서 지정한 Flash Player 버전이 사용 중인 비디오 파일 형식(FLV 또는 F4V(H.264))을 지원하는지 확인하십시오.

### 추가 참조

- [비디오](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# ActionScript를 사용하여 외부 비디오 재생 제어

동적으로 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일 재생

비디오 재생에 사용되는 비헤이비어

**FLVPlayback** 구성 요소

미어 구성 요소(**Flash Player 6** 및 **7**)

맨 위로 

## 동적으로 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일 재생

Flash Professional 제작 환경으로 비디오를 가져오는 또 다른 방법은 **FLVPlayback** 구성 요소나 **ActionScript**를 사용하여 **Flash Player**에서 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 동적으로 재생하는 것입니다. **FLVPlayback** 구성 요소와 **ActionScript**를 함께 사용할 수도 있습니다.

**HTTP** 다운로드나 로컬 미디어 파일로 게시된 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 재생할 수 있습니다. 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 재생하려면 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 **URL(HTTP 사이트 또는 로컬 폴더)**에 게시하고 **FLVPlayback** 구성 요소나 **ActionScript** 코드를 **Flash Professional** 문서에 추가하여 런타임에 파일에 액세스하고 재생을 제어하십시오.

외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 사용하면 가져온 비디오를 사용할 때는 제공되지 않는 다음과 같은 기능이 지원됩니다.

- 재생 속도 저하 없이 긴 비디오 클립을 사용할 수 있습니다. 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일은 캐시된 메모리를 사용하여 재생됩니다. 즉, 클립은 여러 개의 작은 부분으로 나뉘어 저장되고 동적으로 액세스되므로 포함된 비디오 파일만 짧은 메모리가 필요하지 않습니다.
- 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일의 프레임 속도는 해당 파일이 재생되는 **Flash Professional** 문서의 프레임 속도와 다를 수 있습니다. 예를 들어, **Flash Professional** 문서 프레임 속도는 **30fps**, 비디오 프레임 속도는 **21fps**로 설정할 수 있습니다. 그러면 비디오가 매끄럽게 재생되도록 보다 세밀하게 제어할 수 있습니다.
- 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 사용할 경우 비디오 파일을 로드하는 동안 **Flash Professional** 문서의 재생을 중단할 필요가 없습니다. 가져온 비디오 파일을 사용할 때는 **CD-ROM** 드라이브에 액세스하는 등의 일부 기능을 수행하기 위해 문서 재생을 중단해야 하는 경우가 있습니다. **FLV** 또는 **F4V** 파일은 **Flash Professional** 문서와는 별도로 작동할 수 있으므로 문서의 재생을 중단하지 않습니다.
- 외부 **FLV** 또는 **F4V** 파일을 사용할 경우 콜백 함수로 비디오의 메타데이터에 액세스할 수 있으므로 비디오 내용을 쉽게 쿼리 처리할 수 있습니다.

**FLV** 또는 **F4V** 파일 재생에 대한 자세한 내용은 [Adobe Flash](#)에서 [ActionScript 2.0](#) 훅의 "외부 **FLV** 파일을 동적으로 재생" 또는 [ActionScript 3.0](#) 개발자 안내서의 [비디오 기본 사항](#)을 참조하십시오.

## 추가 리소스

다음 리소스에서는 비디오 및 **ActionScript**에 대해 추가 정보를 제공합니다.

비디오 자습서:

- [ActionScript 3.0을 사용하여 비디오 플레이어 만들기\(Creativecow.com\)](#)

- [ActionScript 2.0을 사용하여 비디오 플레이어 만들기\(Creativecow.com\)](#)

문서:

- [ActionScript 3 Flash 비디오 랩리 응용 프로그램 분석\(Adobe.com\)](#)

맨 위로 

## 비디오 재생에 사용되는 비헤이비어

비디오 비헤이비어를 사용하여 비디오 재생을 제어할 수 있습니다. 비헤이비어는 미리 작성된 **ActionScript** 스크립트로, 트리거하는 객체에 추가하면 또 다른 객체를 제어할 수 있습니다. 비헤이비어를 사용하면 **ActionScript** 코드를 직접 작성하지 않고도 **ActionScript** 코딩 랩한 기능, 컨트롤 및 응용성을 문서에 추가할 수 있습니다. 비디오 비헤이비어를 사용하여 비디오 클립의 재생, 중단, 일시 정지, 되감기, 빨리 감기, 표시 및 랩기 작업을 수행할 수 있습니다.

비헤이비어를 사용하여 비디오 클립을 제어하려면 [비헤이비어] 패널을 사용하여 동영상 클립과 같이 트리거하는 객체에 비헤이비어를 적용합니다. 또한 동영상 클립 랩 등 비헤이비어를 트리거하는 이벤트를 지정하고, 대상 객체(해당 비헤이비어의 영향을 받는 비디오)를 선택하고, 필요한 경우 되감을 프레임 수와 같은 비헤이비어 설정을 선택합니다.

참고: 트리거하는 객체는 동영상 클립이어야 합니다. 버튼 심볼이나 버튼 구성 요소에 비디오 재생 비헤이비어를 추가할 수 없습니다.

**Flash Professional**에서 포함된 비디오를 제어하는 비헤이비어는 다음과 같습니다.

비헤이비어	용도	매개 변수
비디오 재생	현재 문서에서 비디오를 재생합니다.	대상 비디오의 인스턴스 이름
비디오 중단	비디오를 중단합니다.	대상 비디오의 인스턴스 이름
비디오 정지	비디오를 일시 정지합니다.	대상 비디오의 인스턴스 이름
비디오 되감기	지정한 프레임 수만큼 비디오를 되감습니다.	대상 비디오의 인스턴스 이름 프레임 수
비디오 빨리 감기	지정한 프레임 수만큼 비디오를 빨리 감습니다.	대상 비디오의 인스턴스 이름 프레임 수
비디오 랩기	비디오를 랩니다.	대상 비디오의 인스턴스 이름
비디오 표시	비디오를 표시합니다.	대상 비디오의 인스턴스 이름

## 비헤이비어를 사용하여 비디오 재생 제어

1. 비헤이비어를 트리거할 동영상 클립을 선택합니다.

2. [비헤이비어] 패널([원우] > [비헤이비어])에서 [추가](+) 버튼을 클릭하고 [포함된 비디오] 하위 메뉴에서 원하는 비헤이비어를 선택합니다.
3. 제어할 비디오를 선택합니다
4. 상대 또는 절대 경로를 선택합니다.
5. 필요하면 비헤이비어 매개 변수의 설정값을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
6. [비헤이비어] 패널의 [이벤트] 아래에서 [On Release](기본 이벤트)를 클릭하고 마우스 이벤트를 선택합니다. [On Release] 이벤트를 사용하려면 옵션을 변경하지 말고 그대로 놔둡니다.

맨 위로

## FLVPlayback 구성 요소

FLVPlayback 구성 요소를 사용하면 HTTP를 통해 점진적으로 다운로드되는 비디오(FLV 또는 F4V) 파일을 재생하거나 FMS(Flash Media Server) 또는 FVSS(Flash Video Streaming Service)에서 스트리밍 FLV 파일을 재생하도록 Flash 응용 프로그램에 비디오 플레이어 포함시킬 수 있습니다.

FLVPlayback 구성 요소에는 다음과 같은 기능이 있습니다.

- 재생 컨트롤 및 사용자 인터페이스의 모양과 기능을 사용자 정의할 수 있는 미리 제작된 스킨 세트를 제공합니다.
- 고급 사용자의 경우 사용자 정의 스킨을 직접 만들 수 있습니다.
- 비디오를 Flash Professional 응용 프로그램 내의 애니메이션, 텍스트 및 그래픽과 동기화하는 데 사용할 수 있는 타임라인을 제공합니다.
- 사용자 정의에 대해 실시간 미리 보기 기능을 제공합니다.
- 쉽게 다운로드할 수 있도록 적절한 크기의 SWF 파일을 유지 관리합니다.

FLVPlayback 구성 요소는 비디오를 볼 수 있는 표시 영역입니다. FLVPlayback 구성 요소에는 비디오를 재생, 중단 및 일시 정지하고 재생을 제어하는 컨트롤 버튼 세트인 FLV 사용자 정의 UI 컨트롤이 포함되어 있습니다.

## FLVPlayback 구성 요소 구성

1. 스테이지에 FLVPlayback 구성 요소를 선택한 상태에서 속성 관리자([원우] > [속성])를 열고 인스턴스 이름을 입력합니다.
2. 속성 관리자에서 [매개 변수]를 선택하거나 [구성 요소 관리자]([원우] > [구성 요소])를 엽니다.
3. 매개 변수 값을 입력하거나 기본 설정을 사용합니다.

각 FLVPlayback 구성 요소 인스턴스에 대해 속성 관리자나 [구성 요소 관리자]에서 다음 매개 변수를 설정할 수 있습니다.

참고: 비디오 스킨의 모양을 변경하려는 경우가 아니라면 대부분 FLVPlayback 구성 요소의 설정을 변경할 필요가 없습니다. [비디오 가져오기] 마법사에서 대부분의 배포에 적합하도록 매개 변수를 미리 구성합니다.

**autoPlay** FLV 또는 F4V 재생 방법을 지정하는 부울값입니다. true이면 비디오가 로드되는 즉시 재생되고 false이면 첫 번째 프레임 로드 후 일시 정지합니다. 기본값은 true입니다.

**autoRewind** 비디오의 자동 되감기 여부를 지정하는 부울값입니다. true이면 재생 헤드가 끝에 도달하거나 사용자가 [중단] 버튼을 클릭할 때 FLVPlayback 구성 요소가 비디오를 시작 부분으로 자동으로 되감습니다. false이면 구성 요소가 비디오를 자동으로 되감지 않습니다.

. false

다. 기본값은 true입니다.

**autoSize** 부속으로, true이면 소스 비디오 크기를 사용하도록 런타임에 구성 요소 크기가 조절됩니다. 기본값은 false입니다.

참고: 비디오의 인코딩된 프레임 크기는 **FLVPlayback** 구성 요소의 기본 크기와 다릅니다.

**bufferTime** 재생을 시작하기 전에 버퍼링할 시간(초)입니다. 기본값은 0입니다.

**contentPath(AS2 파일)** 비디오 재생 방법을 설명하는 XML 파일, FLV 또는 F4V 파일의 URL을 지정하는 문자열입니다. [내용 경로] 대화 상자를 활성화하려면 이 매개 변수에 대한 [값] 셀을 두 번 클릭합니다. 기본값은 빈 문자열입니다. contentPath 매개 변수에 값을 지정하지 않으면 Flash Professional에서 FLVPlayback 인스턴스를 실행할 때 어떤 상태도 나타나지 않습니다.

**소스(AS3 파일)** 비디오 재생 방법을 설명하는 XML 파일, FLV 또는 F4V 파일의 URL을 지정하는 문자열입니다. [내용 경로] 대화 상자를 활성화하려면 이 매개 변수에 대한 [값] 셀을 두 번 클릭합니다. 기본값은 빈 문자열입니다. contentPath 매개 변수에 값을 지정하지 않으면 Flash Professional에서 FLVPlayback 인스턴스를 실행할 때 어떤 상태도 나타나지 않습니다.

**isLive** 부속으로, true이면 비디오가 FMS에서 라이브로 스트리밍하도록 지정합니다. 기본값은 false입니다.

**cuePoints** 비디오의 쿼인트를 지정하는 문자열입니다. 쿼인트를 사용하면 비디오의 특정 위치를 Flash Professional 애니메이션, 그래픽 또는 텍스트와 동기화할 수 있습니다. 기본값은 빈 문자열입니다.

**maintainAspectRatio** 부속으로, true이면 FLVPlayback 구성 요소 내에서 비디오 플레이어의 크기가 조절되어 소스 비디오 종횡비가 유지됩니다. 소스 비디오의 크기는 계속 조절되지만 FLVPlayback 구성 요소 자체의 크기는 조절되지 않습니다. autoSize 매개 변수가 이 매개 변수보다 우선합니다. 기본값은 true입니다.

**skin** [스킨 선택] 대화 상자를 여는 매개 변수로, 이를 통해 구성 요소의 스킨을 선택할 수 있습니다. 기본값은 None입니다. [None]을 선택하면 FLVPlayback 인스턴스에서 사용자가 비디오를 재생, 중단 또는 되감는 데 사용할 수 있는 요소를 제어하지 않거나 제어를 가능하게 하는 다른 액션을 사용합니다. autoPlay 매개 변수를 true로 설정하면 비디오가 자동으로 재생됩니다. 자세한 내용은 ActionScript 3.0 구성 요소 사용 또는 ActionScript 2.0 구성 요소 연 참조 설명서의 "FLVPlayback 구성 요소 사용자 정의"를 참조하십시오.

**totalTime** 소스 비디오의 총 시간(초)입니다. 기본값은 0입니다. 점진적 다운로드를 사용하는 경우 0보다 높으므로 설정하면 Flash Professional에서 이 값을 사용합니다. 그렇지 않으면 Flash Professional은 메타데이터의 시간을 사용하려고 합니다.

참고: FMS 또는 FVSS를 사용하는 경우 이 값이 무시되고 서버의 총 비디오 시간이 사용됩니다.

**volume** 볼륨을 설정할 최대 볼륨의 백분율 나타내는 0에서 100까지의 값입니다.

## contentPath 또는 소스 매개 변수 지정

점진적 다운로드나 스트리밍 비디오 내용에 사용하기 위해 로컬 비디오 클립을 Flash Professional로 가져온 경우 FLVPlayback 구성 요소의 contentPath(AS2 FLA 파일) 또는 source(AS3 FLA 파일) 매개 변수를 업데이트한 다음 웹거나 Flash Media Server에 내용을 업로드합니다. contentPath 또는 source 매개 변수는 서버에

서 비디오 파일의 이름과 위치를 지정하고 재생 방법(예: HTTP를 사용하여 점진적 다운로드 또는 RTMP를 사용하여 Flash Media Server에서 스트리밍)을 지정합니다.

1. 스테이지에서 **FLVPlayback** 구성 요소를 선택한 상태에서 속성 관리자([필수] > [속성])를 열고 속성 관리자에서 [매개 변수]를 선택하거나 구성 요소 관리자([필수] > [구성 요소 관리자])를 엽니다.
2. 매개 변수 값을 입력하거나 기본 설정을 적절하게 사용합니다. **contentPath** 또는 **source** 매개 변수에 대해 다음을 수행합니다. **contentPath** 또는 **source** 매개 변수에 대한 [값] 셀을 두 번 클릭하여 [내용 경로] 대화 상자를 활성화합니다. b) 비디오 재생 방법을 설명하는 XML 파일(Flash Media Server 또는 FVSS의 경우), FLV 또는 F4V 파일의 URL이나 로컬 경로를 입력합니다.

비디오 또는 XML 파일의 위치를 모르는 경우 폴더 아이콘을 클릭하여 정확한 위치를 찾습니다. 비디오 파일을 찾을 때 파일이 대상 SWF 파일의 위치에 있거나 그 아래에 있으면 **Flash Professional**은 해당 위치에 상대적인 경로를 자동으로 만들어 웹 브라우저에서 사용할 수 있도록 합니다. 그렇지 않으면 Windows 또는 Macintosh의 절대 파일 경로가 됩니다.

HTTP URL을 지정하는 경우 비디오 파일은 점진적 다운로드 FLV 또는 F4V 파일입니다. RTMP(Real-Time Messaging Protocol) URL인 URL을 지정하는 경우 비디오는 FMS(Flash Media Server)에서 스트리밍됩니다. XML 파일에 대한 URL은 FMS 또는 FVSS의 스트리밍 비디오 파일일 수도 있습니다.

참고: [내용 경로] 대화 상자에서 [확인]을 클릭하면 **Flash Professional**에서 **cuePoints** 매개 변수의 값도 업데이트되는데, **cuePoints** 매개 변수가 현재 내용 경로에 더 이상 적용되지 않도록 **contentPath** 매개 변수를 변경했을 수 있기 때문입니다. 따라서 **ActionScript** 쿼인트가 아님에도 비활성화된 쿼인트는 손실됩니다. 따라서 **ActionScript**가 아님 쿼인트는 [쿼인트] 대화 상자를 통해서가 아니라 **ActionScript**를 통해 비활성화하는 것이 좋습니다.

**contentPath** 또는 **source** 매개 변수를 지정하면 **Flash Professional**은 지정된 비디오가 **Flash Player**와 호환되는지 확인합니다. 경고 대화 상자가 표시되면 **Adobe Media Encoder**를 사용하여 FLV 또는 F4V 형식으로 다시 인코딩 보십시오.

여러 대역폭에서 여러 비디오 스트림을 재생하는 방법을 설명하는 XML 파일의 위치를 지정할 수도 있습니다. XML 파일은 **SMIL(Synchronized Multimedia Integration Language)**을 사용하여 비디오 파일을 설명합니다. XML SMIL 파일에 대한 설명은 **ActionScript 2.0** 구성 요소 연 참조 설명서의 "SMIL 파일 사용"을 참조하십시오.

맨 위로

## 미디어 구성 요소(Flash Player 6 및 7)

참고: 미디어 구성 요소는 Macromedia Flash MX Professional 2004에서 도입되었으며 **Flash Player 6** 또는 **7**용으로 설계되었습니다. **Flash Player 8**에 사용할 비디오 내용을 개발하는 경우 **Macromedia Flash Professional 8**에서 도입된 **FLVPlayback** 구성 요소를 대신 사용하십시오. **FLVPlayback** 구성 요소는 향상된 기능을 제공하여 **Flash Professional** 환경 내에서 비디오 재생을 보다 효과적으로 제어할 수 있도록 합니다.

미디어 구성 요소 집합은 **MediaDisplay**, **MediaController** 및 **MediaPlayback**의 세 가지 구성 요소로 구성됩니다. **MediaDisplay** 구성 요소를 사용하면 **Flash Professional** 문서에 미디어를 추가하고, 스테이지로 구성 요소를 드래그하고, [구성 요소 관리자]에서 해당 요소를 구성할 수 있습니다. [구성 요소 관리자]에서는 매개 변수를 설정할 수 있을 뿐만 아니라 다른 액션을 트리거하기 위해 쿼인트를 추가할 수 있습니다. **MediaDisplay** 구성 요소는 재생 중에는 보이지 않고 비디오 클립만 보입니다.

**MediaController** 구성 요소가 제공하는 사용자 인터페이스 컨트롤을 통해 사용자는 스트리밍 미디어와 상호 작용할 수 있습니다. 이 컨트롤러에는 [Play], [Pause] 및 [Rewind to Start] 버튼과 볼륨 컨트롤이 있습니다. 또한 로드된 미디어의 양과 재생된 미디어의 양을 보여 주는 재생 막대가 포함되어 있습니다. 재생 막대에서는 재생 헤드 슬라이더를 앞뒤로 드래그하여 비디오의 다른 부분으로 빠르게 이동할 수 있습니다. 비헤이비어나 **ActionScript**를 사용하면 이 구성 요소를 **MediaDisplay** 구성 요소에 손쉽게 연결하여 스트리밍 미디어를 표시하고 사용자 컨트롤을 제공할 수 있습니다.

**MediaPlayback** 구성 요소를 사용하면 가장 쉽고 빠르게 비디오와 컨트롤러를 **Flash Professional** 문서에 추가할 수 있습니다. **MediaPlayback** 구성 요소는 **MediaDisplay** 구성 요소와 **MediaController** 구성 요소가 통합된 단일 구성 요소입니다. **MediaDisplay** 및 **MediaController** 구성 요소 인스턴스는 재생 제어를 위해 서로 자동으로 연결됩니다.


세 구성 요소 모두의 재생, 크기, 레이아웃에 대한 매개 변수를 구성하려면 [구성 요소 관리자] 또는 속성 관리자의 [매개 변수] 탭을 사용합니다. 모든 미디어 구성 요소에서 MP3 오디오 내용이 실행됩니다.

미디어 구성 요소에 대한 자세한 내용은 *ActionScript 2.0* 구성 요소 [연](#) 참조 설명서의 "Media 구성 요소"를 참조하십시오.

### 추가 참조

- Adobe Flash Media Server를 사용하여 비디오 스트리밍
- 웹 서버를 사용하여 점진적으로 비디오 다운로드
- 비버터를 사용하여 인스턴스 제어
- 타임라인을 사용하여 비디오 제어

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)



# Adobe Premiere Pro 및 After Effects를 사용한 작업

Adobe Premiere Pro 및 Adobe Flash를 사용한 작업

Adobe Premiere Pro와 Adobe Flash 간의 에셋 이동

Flash 및 After Effects를 사용하여 작업

[맨 위로](#)

## Adobe Premiere Pro 및 Adobe Flash를 사용한 작업

Adobe Premiere Pro는 비디오 편집에 사용되는 전문 도구입니다. Adobe Flash Professional을 사용하여 웹 사이트 또는 모바일 장치용 대화형 내용을 디자인하는 경우 Adobe Premiere Pro를 사용하여 이러한 프로젝트의 동영상 편집할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro는 컴퓨터 화면 및 모바일 장치에서 재생하는 데 적합하도록 비디오 파일을 최적화하는 도구를 포함하여 정확한 프레임으로 비디오를 편집할 수 있는 전문 도구를 제공합니다.

Adobe Flash Professional은 비디오 영상을 웹 모바일 장치용 프레젠테이션으로 통합하는 도구입니다. Adobe Flash에서는 기밀이고 확적인 방법으로 데이터, 그래픽, 사운드 및 대화형 컨트롤을 비디오와 접목할 수 있습니다. FLV 및 F4V 형식을 사용하면 비디오를 모든 사람이 볼 수 있는 형식으로 웹 사이트에 올려둘 수 있습니다.

Adobe Premiere Pro에서 FLV 및 F4V 파일을 내보낼 수 있습니다. Adobe Flash를 사용하여 이러한 파일을 대화형 웹 사이트 또는 모바일 장치용 응용 프로그램에 포함할 수 있습니다. Adobe Flash에서는

Adobe Premiere Pro 시퀀스에 클립으로 추가한 시퀀스 마커를 가져올 수 있습니다. 이 클립을 사용하여 재생 중인 SWF 파일에서 이벤트를 트리거할 수 있습니다.

다른 표준 형식으로 비디오 파일을 내보낼 때 Adobe Flash를 사용하면 미디어가 풍부한 응용 프로그램 내에서 비디오를 인코딩할 수 있습니다. Adobe Flash에서는 작은 크기의 파일에 최고의 품질을 보장하는 최신 압축 기술 사용합니다.

[맨 위로](#)

## Adobe Premiere Pro와 Adobe Flash 간의 에셋 이동

Adobe Premiere Pro에서는 타임라인에 Flash 클립 마커를 추가할 수 있습니다. Flash 클립 마커는 리치 미디어 응용 프로그램의 클립 역할을 합니다. 클립 마커에는 이벤트 및 내비게이션 클립 마커가 있습니다. 내비게이션 클립 마커는 FLV 및 F4V 파일의 다른 섹션으로 이동하고 화면 텍스트 표시를 트리거하는 데 사용할 수 있으며, 이벤트 클립 마커는 FLV 및 F4V 파일에서 지정된 시간에 액션 스크립트를 트리거하는 데 사용할 수 있습니다.

동영상을 Adobe Premiere Pro에서 직접 FLV 및 F4V 형식으로 내보낼 수 있습니다. 여러 가지 [내보내기 설정] 사전 설정 중에서 선택할 수 있습니다. 이러한 사전 설정을 통해 오디오 및 비디오 품질과 파일 크기의 균형을 조정하여 모든 대상 사용자 및 장치에 적합한 비트 전송률에 도달할 수 있습니다. 알파 채널이 있는 동영상을 내보낼 경우 동영상을 미디어가 풍부한 프로젝트에서 레이어로 쉽게 사용할 수 있습니다.

FLV 또는 F4V 파일을 Adobe Flash로 가져올 수 있습니다. Flash에서는 내비게이션 또는 이벤트 클립으로 시퀀스 마커를 씹니다. Flash에서는 비디오 주위의 인터페이스를 사용자 정의할 수도 있습니다.

또는 Flash를 사용하여 동영상에 사용할 애니메이션을 만들 수 있습니다. Flash에서 애니메이션을 만들 수 있으며, 애니메이션을 FLV 또는 F4V 파일로 내보낼 수 있습니다. 그런 다음 Adobe Premiere Pro로 FLV 및 F4V 파일을 가져와서 편집할 수 있습니다. 예를 들어, Adobe Premiere Pro에서 제목을 추가하거나 다른 비디오 소스와 애니메이션을 혼합할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

## Flash 및 After Effects를 사용하여 작업

Adobe® Flash®를 사용하여 비디오나 애니메이션을 만들면 After Effects를 사용하여 비디오를 편집하고 다듬을 수 있습니다. 예를 들어, Flash 애니메이션 및 응용 프로그램을 QuickTime 동영상이나 FLV(Flash 비디오) 파일로 내보낼 수 있습니다. 그런 다음 After Effects를 사용하여 비디오를 편집하고 다듬을 수 있습니다.

After Effects를 사용하여 비디오를 편집하고 합성한 다음 Flash를 사용하여 해당 비디오를 게시할 수 있습니다. 나중에 Flash에서 편집하기 위하여 After Effects 컴포지션을 XFL 내용으로 내보낼 수도 있습니다.

Flash와 After Effects는 다음과 같이 공통되는 일부 개념 대해 서로 다른 용어를 사용합니다.

- After Effects의 컴포지션은 Flash Professional의 동영상 클립과 같습니다.
- [컴포지션] 패널의 컴포지션 프레임은 Flash Professional의 스테이지와 같습니다.
- After Effects의 [프로젝트] 패널은 Flash Professional의 [라이브러리] 패널과 같습니다.
- After Effects의 [프로젝트] 패널은 Flash Professional의 FLA 파일과 같습니다.
- After Effects에서 동영상을 렌더링하고 내보내는 것은 Flash Professional에서 SWF 파일을 게시하는 것과 같습니다.

#### 추가 리소스

다음 비디오 자습서는 Flash를 After Effects와 함께 사용하는 방법에 대한 자세한 정보를 추가로 제공합니다.

- "Flash와 After Effects 사이에서 XFL 파일 가져오기 및 내보내기"([www.adobe.com/go/lrvid4098\\_xp\\_kr](http://www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_kr))
- "SWF, F4V/FLV 및 XFL을 사용하여 After Effects 컴포지션을 Flash Professional로 내보내기"([www.adobe.com/go/lrvid4105\\_xp\\_kr](http://www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_kr))
- "Flash에서 사용하기 위해 메타데이터 및 마커를 XFL로 변환"([www.adobe.com/go/lrvid4111\\_xp\\_kr](http://www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_kr))
- After Effects의 제품 매니저인 Michael Coleman은 Adobe TV의 Adobe MAX([http://www.adobe.com/go/learn\\_aefl\\_vid15383v1008\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_kr))에서 After Effects용 mocha와 Flash를 함께 사용하여 Flash Player에서 런타임에 동영상을 동적으로 렌더링하는 방법을 설명하는 비디오 프레젠테이션을 제공합니다.
- Tom Green은 Layers Magazine 웹사이트(<http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html>)에서 Flash Professional에서 사용하기 위해 After Effects 컴포지션을 XFL 형식으로 내보내는 방법을 보여주는 짧은 비디오 자습서를 제공합니다.

다음 기사는 Flash와 After Effects를 함께 사용하는 방법에 대한 정보를 추가로 제공합니다.

- Richard Harrington과 Marcus Geduld는 Peachpit 웹사이트를 통해 자신들의 저서 *After Effects for Flash | Flash for After Effects*의 발췌본인 "Flash Essentials for After Effects Users(After Effects 사용자를 위한 Flash 요점)"를 제공합니다. 이 장에서 Richard와 Marcus는 After Effects 사용자가 이해할 수 있는 용어로 Flash를 설명합니다.  
<http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895>
- 또한 Richard Harrington과 Marcus Geduld는 자신들의 저서 *After Effects for Flash | Flash for After Effects*의 또 다른 발췌본인 "After Effects Essentials for Flash Users(Flash 사용자를 위한 After Effects 요점)"을 제공합니다. 이 장에서 Richard와 Marcus는 Flash 사용자가 이해할 수 있는 용어로 After Effects를 설명합니다.  
<http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894>
- Tom Green은 Flash 개발자 센터([http://www.adobe.com/go/learn\\_aefl\\_integrating\\_fl\\_ae\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_kr))에서 Integrating Flash Professional After Effects CS4(Flash Professional CS4를 After Effects와 통합)라는 제목의 자세한 문서를 제공합니다.

Robert Powers는 Slippery Rock NYC 웹사이트를 통해 에 해당 사용자의 관점에서 After Effects 사용 방법에 대한 기본 정보를 보여 주는 [http://www.slipperyrocknyc.com/SlipperyRockNYC/Animation\\_Tutorials/Entries/2009/1/7\\_After\\_Effects\\_and](http://www.slipperyrocknyc.com/SlipperyRockNYC/Animation_Tutorials/Entries/2009/1/7_After_Effects_and) 비디오 자습서를 제공합니다.

## Flash에서 QuickTime 비디오 내보내기

Flash를 사용하여 만든 애니메이션이나 응용 프로그램을 Flash에서 [파일] > [내보내기] > [동영상 내보내기] 명령을 사용하여 QuickTime 동영상으로 내보낼 수 있습니다. Flash 애니메이션의 경우 애니메이션의 비디오 출력을 최적화할 수 있습니다. Flash 응용 프로그램의 경우에는 응용 프로그램 비디오가 실행 시 렌더링되므로 사용자가 이를 조작할 수 있습니다. 이때 하면 비디오 파일에 포함하려는 응용 프로그램의 분기 또는 상태를 캡할 수 있습니다.

## After Effects에서 FLV 및 F4V 파일 렌더링 및 내보내기

After Effects에서 완성된 비디오를 렌더링할 때 FLV 또는 F4V를 출력 형식으로 선택하여 Flash Player에서 재생할 수 있는 비디오를 렌더링하고 내보냅니다. 그런 다음 FLV 또는 F4V 파일을 Flash로 가져와서 SWF 파일로 게시하고 Flash Player에서 재생할 수 있습니다.

## Flash에서 비디오 가져오기 및 게시

FLV 또는 F4V 파일을 Flash로 가져오면 스크립팅 또는 Flash 구성 요소와 같은 다양한 기술 사용하여 비디오 주위의 시각적 인터페이스를 제어할 수 있습니다. 예를 들어, 재생 컨트롤 또는 다른 그래픽을 포함할 수 있습니다. 합성 효과를 위해 FLV 파일 맨 위에 그래픽 레이어를 추가할 수도 있습니다.

## 합성 그래픽, 애니메이션 및 비디오

Flash와 After Effects에는 각각 복합 비디오 및 그래픽 합성을 수행할 수 있는 여러 가지 기능이 포함되어 있습니다. 사용하려는 응용 프로그램은 개인 환경 설정 및 만들려는 최종 출력 형식에 따라 선택하는 것이 좋습니다.

Flash는 두 응용 프로그램 중 보다 웹형적이고 최종 파일의 크기가 작으며 애니메이션의 런타임 제어도 가능합니다. After Effects는 비디오 및 필름을 제작하기 위한 프로그램으로 다양한 시각 효과를 제공하고 일반적으로 비디오 파일을 최종 출력으로 만드는 데 사용됩니다.

두 응용 프로그램 모두 원본 그래픽과 애니메이션을 만드는 데 사용할 수 있습니다. 또한 둘 다 타임라인을 사용하며 스크립팅 기능을 제공하므로 애니메이션을 프로그래밍 방식으로 제어할 수 있습니다. After Effects에는 더 많은 효과 세트가 포함되어 있는 반면, Flash ActionScript® 런는 두 스크립팅 환경 중 보다 적합합니다.

두 응용 프로그램에서는 합성을 위해 별도의 레이어에 그래픽을 배치할 수 있습니다. 필요에 따라 이러한 레이어를 설정하고 해제할 수 있습니다. 또한 개별 레이어의 내용에 효과를 적용할 수도 있습니다.

Flash에서는 합성하면 비디오 내용에 직접적으로 영향을 주지 않고 Flash Player에서 재생하는 동안 표시되는 비디오의 모양에만 영향을 줍니다. 반면, After Effects에서는 가져온 비디오에 합성하면 합성된 그래픽과 효과가 내보내는 비디오 파일에 실제로 적용됩니다.

After Effects의 모든 그리기 및 페인팅 작업은 가져온 비디오가 아별도의 레이어에서 수행되기 때문에 항상 비파괴적입니다. Flash에는 파괴적 및 비파괴적 그리기 모드가 모두 있습니다.

## Flash에서 사용할 After Effects 내용 내보내기

After Effects 내용을 내보내 Flash에서 사용할 수 있습니다. Flash Player에서 즉시 재생하고 미디어가 풍부한 다른 프로젝트의 일부로 사용할 수 있는 SWF 파일을 내보낼 수 있습니다. After Effects에서 SWF 형식으로 내용을 내보낼 때 일부 내용이 SWF 파일에서 병합되고 래스터화될 수 있습니다.

After Effects 내용을 나중에 Flash에서 편집하려면 컴포지션을 XFL 파일로 내보냅니다. XFL 파일은 FLA 파일과 동일한 정보를 저장하지만 형식이 XML인 Flash 파일의 한 종류입니다. After Effects의 컴포지션을 Flash에서 사용할 수 있도록 XFL로 내보내면 After Effects에서 만든 레이어와 키프레임 일부가 Flash 버전으로 유지됩니다. Flash에서 XFL 파일을 가져오면 XFL 파일의 지체 따라 XFL 파일의 압축을 풀어 파일의 에셋을 FLA 파일

에 추가합니다.

다음 비디오 자습서는 **After Effects**에서 **XFL** 파일을 내보내는 방법에 대한 자세한 정보를 제공합니다.

- [Importing and exporting XFL files between Flash and After Effects\(Flash와 After Effects 사이에서 XFL 파일 가져오기 및 내보내기\)\(Adobe.com\)](#)
- [After Effects에서 Flash로 XFL 형식 내보내기\(Tom Green, Layers Magazine\)](#)

### Flash SWF 파일을 After Effects로 불러오기


Flash의 고유한 벡 아트 도구 세트를 사용하면 After Effects 또는 Adobe® Illustrator®에서는 불가능한 다양한 방법으로 그릴 수 있습니다. SWF 파일을 After Effects로 가져와서 다른 비디오와 합성하거나 기타 **창의적** 효과가 적용된 비디오로 렌더링할 수 있습니다. 대화형 내용 및 스크립팅된 애니메이션은 유지되지 않습니다. 키프레임으로 정의되는 애니메이션은 유지됩니다.

After Effects로 불러온 각 SWF 파일은 알파 채널이 보존되어 지속적으로 래스터화된 단일 레이어로 병합됩니다. 지속적 래스터화된 래퍼가 확대될 때 선명하게 유지되는 것을 의미합니다. 이 가져오기 방법을 사용하면 After Effects에서 SWF 파일의 루트 레이어나 오브젝트를 매끄럽게 렌더링된 요소로 사용할 수 있으므로 각 도구에서 가장 좋은 기능을 사용하여 작업할 수 있습니다.

### 추가 참조

- XFL 파일 열기
- Flash Professional 및 Flash Player용으로 렌더링 및 내보내기

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash Pro 및 Flash Builder를 사용한 작업

Flash Professional 및 Flash Builder를 사용하여 ActionScript 편집 및 디버깅

Flex용 구성 요소 만들기

Flex 메타데이터 사용

추가 리소스

Adobe Flash Professional과 Flex®는 Flash Professional에서 Flex®에 사용하기 위한 사용자 정의 그래픽 및 구성 요소 만들기 등 다양한 방법으로 함께 사용할 수 있습니다. 다음 자습서에서는 Flash® 및 Flex®를 함께 사용할 수 있는 몇 가지 방법을 보여 줍니다.

참고: (Flash Professional CC만 해당) Flash Professional과 Flash Builder 간의 [디자인] 뷰 작업 과정은 더 이상 사용되지 않습니다. Flash Builder 4.6에서 이 작업 과정을 시작할 때 Flash Pro에서 예외가 발생합니다.

- 비디오: [Flash Professional CS5.5 - Flash Builder 사용\(2:52\)](#)(Adobe TV)
- 자습서: [Flash Pro 및 Flash Builder 간 프로젝트 공유](#)(Adobe.com)
- 비디오: [Flash CS3으로 사용자 정의 Flex 구성 요소 만들기\(7:10\)](#)
- 비디오: [Flash에서 Flex 컨테이너 만들기\(4:33\)](#)
- 비디오: [Flex 응용 프로그램의 사용자 정의 스킨 만들기\(4:58\)](#)
- 비디오: [Flex 구성 요소의 사용자 정의 Flash 그래픽\(6:42\)](#)
- 비디오: [Flash에서 Flex 웹비스 구성 요소 사용\(8:53\)](#)
- 비디오: [Flex 응용 프로그램에서 필터 사용 및 애니메이션 적용\(4:35\)](#)
- 비디오: [Flash 타이머 톱\(4:28\)](#)

[맨 위로](#)

## Flash Professional 및 Flash Builder를 사용하여 ActionScript 편집 및 디버깅

Flash Professional CS5는 Flash Pro와 Flash Builder 4 사이의 향상된 작업 과정을 제공합니다.

지원되는 작업 과정은 다음과 같습니다.

- Flash Builder 4에서 ActionScript 3.0을 편집하고 Flash Pro CS5에서 테스트, 디버깅 또는 제작합니다.
- Flash Professional에서 ActionScript 3.0 파일을 실행하여 Flash Builder 4에서 편집합니다.

Flash Pro/Flash Builder 작업 과정에 대한 비디오 자습서를 [www.adobe.com/go/lrvid5303\\_fl\\_kr](http://www.adobe.com/go/lrvid5303_fl_kr)에서 사용할 수 있습니다.

시작하기 전에

이러한 Flash Pro/Flash Builder 작업 과정을 사용할 수 있으려면 다음과 같은 조건이 충족되었는지 확인하십시오.

- Flash Professional CS5와 Flash Builder 4가 모두 설치되어 있어야 합니다.
- Flash Builder에서 FLA 파일을 실행하려면 [패키지 뽑기] 패널에서 프로젝트에 Flash Professional 프로젝트 튜브가 지정되어 있어야 합니다.  
Flash Builder에서 프로젝트 튜브를 지정하는 방법에 대한 자세한 내용은 Flash Builder 도움말 말을 참조하십시오.
- Flash Builder에서 FLA 파일을 실행하려면 프로젝트의 Flash Professional 속성에서 테스트 및 디버깅하는 데 사용할 FLA 파일이 프로젝트에 지정되어 있어야 합니다.

## 추가 리소스

- 자습서: [Flash Builder에서 Flash Professional 프로젝트 만들기 - 1부](#)(flashauthoring.blogspot.com)
- 자습서: [Flash Builder에서 Flash Professional 프로젝트 만들기 - 2부](#)(flashauthoring.blogspot.com)
- 자습서: [Flash Professional 프로젝트 디버깅에 Flash Builder 4 Debugger 사용](#)(flashauthoring.blogspot.com)

## Flash Builder의 파일을 Flash Pro에서 테스트, 디버깅 및 제작

Flash Builder 4에서 편집 중인 파일을 Flash Pro에서 테스트하거나 디버깅하려면

- Flash Builder 개발 환경에서 [Run] > [Test Movie] 또는 [Run] > [Debug Movie]를 선택합니다. 각 메뉴 항목 옆에는 Flash Pro 아이콘이 표시됩니다. SWF 실행 또는 디버그 세션이 종료되면 프로젝트와 관련된 FLA 파일 내에 있는 프레임 스크립트에 컴파일러 오류가 없는 한 포커스가 Flash Builder로 돌아옵니다. 모든 오류에 대한 정보는 Flash Builder의 [Errors] 패널로 전송됩니다.

Flash Builder에서 현재 프로젝트와 연관된 FLA 파일을 제작하려면

- Flash Builder 개발 환경에서 [Project] > [Publish Movie]를 선택합니다. 메뉴 명령 옆에 Flash Pro 아이콘이 표시됩니다.

## Flash Pro의 AS 파일을 Flash Builder에서 편집

새 ActionScript 3.0 클래스 또는 인터페이스를 만들고 Flash Builder를 편집기로 지정하려면

1. [파일] > [새로 만들기]를 선택합니다.
2. [새 문서] 대화 상자에서 ActionScript 3.0 클래스 또는 ActionScript 3.0 인터페이스를 선택합니다.
3. [ActionScript 3.0 만들기] 대화 상자에서 파일을 만들려는 응용 프로그램으로 Flash Builder를 선택하고 [확인]을 클릭합니다. Flash Builder가 열립니다.
4. Flash Builder에서 ActionScript 파일과 연관된 FLA 파일 또는 XFL 파일을 선택하고 [Finish]를 클릭합니다.

Flash Pro의 AS 파일을 Flash Builder에서 열고 편집하려면

1. [라이브러리] 패널에서 클래스 또는 인터페이스와 연관된 심볼을 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 [속성]을 선택합니다.
2. [심볼 속성] 대화 상자에서 [클래스 정의 편집]을 클릭합니다.

3. 표시된 [ActionScript 3.0 편집] 대화 상자에서 AS 파일에 지정된 편집기가 Flash Builder인지 확인하고 [확인]을 클릭합니다.

Flash Builder가 파일 편집기로 지정되지 않은 경우 클래스 파일을 편집하기 위한 응용 프로그램으로 Flash Builder를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

파일을 편집할 수 있도록 Flash Builder가 열립니다.

## Flex용 구성 요소 만들기

Adobe Flash Professional을 통해 Adobe® Flex® 응용 프로그램에서 구성 요소로 사용할 내용을 만들 수 있습니다. 이 내용에는 시각 요소와 Adobe® ActionScript® 3.0 코드가 포함될 수 있습니다.

Flash Professional에서 Flex에서 사용할 구성 요소를 만들면 Flex의 기능을 계속 이용하는 동시에 Flash Professional의 유연한 그래픽 디자인 기능을 활용할 수 있습니다.

Flash Professional에서 Flex 구성 요소를 만들려면 Flash Professional용 Flex Component Kit를 설치해야 합니다. Adobe Extension Manager를 사용하여 구성 요소 키트를 설치하십시오. 몇몇 구성 요소 키트 버전은 Adobe Flash Professional의 일부 기능을 지원하지 않을 수 있으므로 [www.adobe.com/go/flex\\_ck\\_kr](http://www.adobe.com/go/flex_ck_kr)에서 구성 요소 키트의 최신 버전을 다운로드해야 합니다.

Flex와 Flash Professional을 함께 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트([www.adobe.com/go/learn\\_flexresources\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_kr))에서 Flex 설명서를 참조하십시오.

Flash에서 Flex 구성 요소를 만들려면

1. Adobe Extension Manager가 설치되어 있어야 합니다. Extension Manager를 다운로드하려면 Extension Manager 다운로드 페이지([www.adobe.com/go/extension\\_manager\\_dl\\_kr](http://www.adobe.com/go/extension_manager_dl_kr))를 방문하십시오.

기본적으로 Extension Manager는 Adobe Creative Suite 응용 프로그램을 설치할 때 함께 설치됩니다.

2. [www.adobe.com/go/flex\\_ck\\_kr](http://www.adobe.com/go/flex_ck_kr)에서 제공하는 Flex Component Kit를 다운로드하여 설치합니다. 구성 요소 키트를 설치하기 전에 Flash Professional을 종료해야 합니다. Adobe Extension Manager와 함께 확장 프로그램을 설치하는 방법에 대한 자세한 내용은 [www.adobe.com/go/learn\\_extension\\_manager\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_extension_manager_kr)을 참조하십시오.

3. Flash Professional을 실행합니다. [명령] 메뉴에 두 개의 새로운 명령인 [Flex 구성 요소로 심볼 변환]과 [Flex 컨테이너로 심볼 변환]이 나타납니다.

4. Flash Professional에서 Flex 구성 요소에 포함할 아트웍 및 ActionScript 3.0 코드가 들어 있는 동영상 클립 심볼을 만듭니다. Flex 구성 요소로 변환하기 전에 동영상 클립 심볼에 내용을 포함시켜야 합니다.

5. 동영상 클립을 Flex 구성 요소로 변환하기 전에 다음과 같은 Flex 호환성 요구 사항을 충족하는지 확인합니다.

- FLA 파일의 프레임 속도는 24fps여야 하며 구성 요소를 사용할 Flex 프로젝트의 프레임 속도와 같아야 합니다.
- 등록 포인트는 동영상 클립의 0, 0포인트에 위치해야 합니다.

참고: 동영상 클립에 있는 모든 내용의 등록 포인트가 0, 0이 되도록 하려면 타임라인 아래쪽에 있는 [여러 프레임] 버튼을 클릭하여 동영상 클립 타임라인에서 모든 프레임을 선택한 다음 모든 프레임에 있는 내용을 전체 선택하고 속성 관리자에서 0, 0으로 이동시키십시오.

6. [라이브러리] 패널에서 동영상 클립을 선택하고 [명령] > [Flex 구성 요소로 심볼 변환]을 선택합니다.

그러면 Flash Professional은 동영상 클립을 Flex 구성 요소로 변환하고 라이브러리에서 관련 아이콘을 Flex 아이콘으로 변경한 다음 FlexComponentBase 클래스의 컴파일된 클립을 라이브러리로 가져옵니다. 그런 다음 Flash Professional은 FlexComponentBase를 다음 단계에서 만들어지는 Flex 구성 요소 SCW 파일에 포함합니다.

Flash Professional에서 동영상 클립을 변환하는 동안 [출력] 패널에 표시되는 진행 상황 메시지를 확인합니다.

7. [파일] > [제작]을 선택하여 컴파일된 Flex 구성 요소를 포함하는 SWC 파일을 만듭니다. Flash Professional은 기본 FLA 파일에서 SWF 파일도 만들지만, 선택할 경우 SWF 파일을 뺄 수 있습니다. 이제 제작된 구성 요소 SWC 파일을 Flex에서 사용할 수 있습니다.

8. Flex에서 SWC 파일을 사용하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- Flash Professional에서 SWC 파일을 복사하여 Flex 프로젝트의 bin 폴더에 붙여넣습니다.
- SWC 파일을 Flex 프로젝트의 라이브러리 경로에 추가합니다. 자세한 내용은 [www.adobe.com/go/learn\\_flexresources\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_kr)에서 Flex Builder 설명서를 참조하십시오.

맨 위로

## Flex 메타데이터 사용

Flex에서 사용할 ActionScript 3.0 코드를 작성하는 경우 메타데이터를 ActionScript 코드에 추가하여 코드가 들어 있는 제작된 SWF에 외부 파일을 포함시킬 수 있습니다. 일반적으로 이러한 [Embed] 메타데이터 선언 이미지 파일, 플래시 심볼 또는 기타 SWF 파일을 SWF에 포함시키는 데 사용됩니다.

메타데이터는 "데이터에 대한 데이터"입니다. 따라서 메타데이터를 적용할 코드 행의 바로 앞 행에 있는 ActionScript에 메타데이터를 추가하십시오. 그러면 컴파일러는 뒤에 있는 코드 행을 컴파일할 때 메타데이터를 고려합니다.

예를 들어, ActionScript 파일보다 한 수준 상위 디렉토리에 저장된 button\_up.png 이미지를 포함시키려면 다음 ActionScript를 사용하면 됩니다.

```
[Embed("../button_up.png")]
```

```
private var buttonUpImage:Class;
```

[Embed] 메타데이터 태그를 통해 컴파일러는 button\_up.png 파일이 SWF 파일에 포함되며 해당 파일이 buttonUpImage 변수에 연결되어야 한다고 인식합니다.

Flex에서 메타데이터를 사용하여 예제를 포함시키는 방법에 대한 자세한 내용은 Flex 3 개발자 안내서([www.adobe.com/go/learn\\_flexresources\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_kr))의 예제 포함을 참조하십시오.


Flex SDK가 필요한 기능(예: [Embed] 메타데이터)을 사용하는 경우 컴파일 시 Flash Professional에서 Flex.SWC 파일을 FLA 파일의 라이브러리 경로에 추가해야 합니다. Flex.SWC 파일에는 Flex 메타데이터 지원에 필요한 컴파일된 클래스가 포함됩니다. Flex.SWC를 라이브러리 경로에 추가하려면 대화 상자에서 [라이브러리 경로 업데이트]를 클릭합니다. 나중에 ActionScript 제작 설정에서 Flex.SWC 파일을 라이브러리 경로에 추가할 수도 있습니다.

맨 위로

## 추가 리소스

다음 리소스에서는 Flash Pro와 Flash Builder를 통합하는 방법에 대한 추가 정보와 예제를 제공합니다.

- 사이트: <http://jessewarden.com/>

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책




# 프로젝터 파일 내보내기

## 프로젝터

프로젝터는 제작된 SWF 및 Flash Player를 뭉쳐 포함하는 Flash 파일입니다. 프로젝트는 웹 브라우저, Flash Player 플러그인, Adobe AIR 또는 기타 다른 플랫폼 런타임 없이도 일반 응용 프로그램처럼 재생될 수 있습니다.


Flash Pro CC를 사용하면 Windows 및 MAC 운영 체제용 프로젝터를 제작할 수 있습니다. 내보낼 경우 프로젝트 파일은 Windows의 경우 .exe로, MAC의 경우 .app로 생성됩니다.

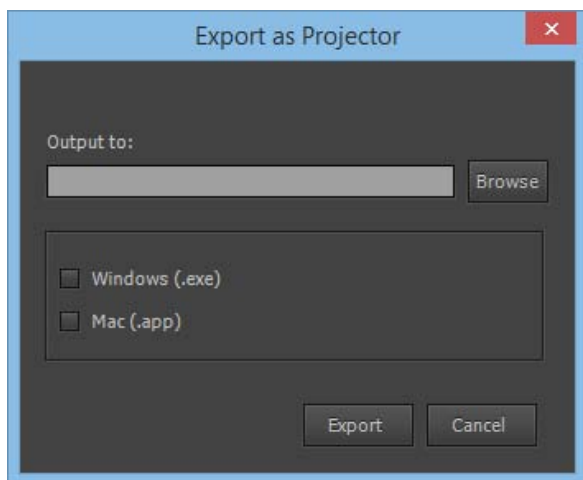
참고:  프로젝트 내보내기 기능은 Flash Professional CC 2013년 6월 릴리스에서 더 이상 사용되지 않다가 Flash Professional CC 2014년 6월 릴리스에서 다시 활성화되었습니다.

[맨 위로](#)

## 프로젝터 파일 내보내기

Flash Pro CC에서 프로젝트 파일을 내보내려면 다음을 수행합니다.

1. Flash Pro CC에서 명령 > 프로젝트로 내보내기를 선택합니다.
2. [프로젝터로 내보내기] 대화 상자에서  버튼을 클릭한 후 프로젝터 파일을 저장할 위치로 이동하여 지정합니다.
3. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
  1. **Windows** - Windows PC에서 실행할 수 있는 .exe 파일을 생성합니다.
  2. **MAC** - MAC에서 실행할 수 있는 .app 파일을 생성합니다.
4. 내보내기를 클릭하여 프로젝트 파일을 내보냅니다.



[프로젝터로 내보내기] 대화 상자는 [명령] > [프로젝터로 내보내기]에서 액세스합니다.

참고: 프로젝트 파일은 HTML5 Canvas 또는 WebGL(미리 보기) 문서 유형에 대해 내보낼 수 없습니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# ActionScript 제작 설정

**ActionScript** 제작 설정 수정

클래스 파일 및 구성 파일

**ActionScript 3.0** 문서 클래스 선언

**ActionScript** 파일 위치 설정

**ActionScript** 조건부 컴파일

**Flash** 문서에서 컨텍스트 메뉴 사용자 정의 (**CS5.5**)

**Flash**와 함께 설치되는 구성 폴더 (**CS5.5**)

[맨 위로](#)

## ActionScript 제작 설정 수정

새 FLA 문서를 만들면 사용할 ActionScript 버전을 묻는 대화 상자가 나타납니다. 나중에 다른 버전의 ActionScript에서 스크립트를 작성할 때 이 설정을 변경할 수 있습니다.

참고: ActionScript 3.0은 ActionScript 2.0과 호환되지 않습니다. ActionScript 2.0 컴파일러는 동영상 클립 경로를 표시하는 데 사용되는 슬래시(/) 구문을 제외한 모든 ActionScript 1.0 코드를 컴파일할 수 있습니다(예: `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). 이러한 문제를 방지하려면 도트(.) 표기법을 사용하여 코드를 다시 작성하거나 ActionScript 1.0 컴파일러를 선택하십시오.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. [스크립트] 메뉴에서 ActionScript 버전을 선택합니다.

[맨 위로](#)

## 클래스 파일 및 구성 파일

Flash Professional을 설치하면 시스템에 여러 ActionScript 관련 구성 폴더 및 파일이 설치됩니다. 이러한 파일을 수정하여 제작 환경을 사용자 정의하려면 원본 파일을 백업합니다.

**ActionScript** 클래스 폴더 내장된 모든 ActionScript 2.0 클래스(AS 파일)가 포함됩니다. 이 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Windows 7 및 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
- Macintosh: Hard Disk/Users/사용자/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/언어/Configuration/Classes

Classes 폴더는 Flash Player 10용 클래스와 Flash Player 11용 클래스로 구성됩니다. 이 디렉티브의 구성에 대한 자세한 내용은 Classes 폴더에 있는 "해보기" 파일을 참조하십시오.

**Include** 클래스 폴더 모든 전역 ActionScript include 파일이 들어 있습니다. 위치는 다음과 같습니다.

- Windows 7 및 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hard Disk/Users/사용자/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/언어/Configuration/Include

**ActionsPanel.xml** 구성 파일 ActionScript 코드 힌트에 대한 구성 파일을 포함합니다. 별도 파일에 ActionScript 및 Flash Lite의 각 버전과 JavaScript에 대한 구성이 제공됩니다. 위치는 다음과 같습니다.

- Windows 7 및 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hard Disk/Users/사용자/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/언어/Configuration/ActionsPanel

**AsColorSyntax.xml** 구성 파일 ActionScript 코드 색상 구문 강조 표시에 대한 구성 파일입니다. 위치는 다음과 같습니다.

- Windows 7 및 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hard Disk/Users/사용자/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/언어/Configuration/ActionsPanel

[맨 위로](#)

## ActionScript 3.0 문서 클래스 선언

ActionScript 3.0을 사용하는 경우 SWF 파일에는 해당 파일과 연결된 최상위 클래스가 있을 수 있습니다. 이 클래스를 문서 클래스라고 합니다. Flash Player에서 SWF를 로드하면 이 클래스의 인스턴스가 SWF 파일의 최상위 객체로 만들어집니다. SWF 파일의 이 객체는 사용자가 선택하는 사용자 정의 클래스의 인스턴스일 수 있습니다.

예를 들어, 달 구성 요소를 구현하는 SWF 파일은 이 구성 요소에 적합한 메서드 및 속성과 함께 최상위 수준을 Calendar 클래스와 연결할 수 있습니다. SWF가 로드되면 Flash Player에서는 이 Calendar 클래스의 인스턴스를 만듭니다.

1. 스테이지의 빈 영역을 클릭하여 스테이지와 타임라인에 있는 모든 객체를 선택 해제합니다. 그러면 속성 관리자에 문서 속성이 표시됩니다.
2. 속성 관리자의 [문서 클래스] 텍스트 상자에 해당 클래스의 ActionScript 파일에 대한 파일 이름을 입력합니다. .as 파일 이름 확장명을 포함시키지 마십시오.

참고: [제작 설정] 대화 상자에서도 문서 클래스 정보를 입력할 수 있습니다.

참고: 또는 문서 클래스로 설정하려는, 라이브러리 경로에서 연결된 SWC 파일 내에 클래스의 이름을 입력할 수도 있습니다.

[맨 위로](#)

## ActionScript 파일 위치 설정

이전에 정의한 ActionScript 클래스를 사용하려면 Flash Professional에서 클래스 정의가 들어 있는 외부 ActionScript 파일을 찾아 합니다. Flash Professional이 클래스 정의를 검색하는 폴더 목록은 클래스 경로(ActionScript 2.0의 경우) 또는 소스 경로(ActionScript 3.0의 경우)라고 합니다. 클래스 경로 및 소스 경로는 응용 프로그램(전역) 및 문서 수준에서 존재합니다. 클래스 경로에 대한 자세한 내용은 [Adobe Flash에서 ActionScript 2.0 학습](#)의 클래스 또는 ActionScript 3.0 학습의 "패키지"를 참조하십시오.

Flash Professional에서 다음과 같은 ActionScript 위치를 설정할 수 있습니다.

- ActionScript 2.0
  - 응용 프로그램 수준(모든 AS2 FLA 파일에 적용):
    - 클래스 경로(ActionScript 환경 설정에서 지정)
  - 문서 수준(이 경로를 지정하는 FLA 파일에만 적용):
    - 클래스 경로(제작 설정에서 지정)
- ActionScript3.0
  - 응용 프로그램 수준(모든 AS3 FLA 파일에 적용):




- 소스 경로(ActionScript 환경 설정에서 지정)
- 라이브러리 경로(ActionScript 환경 설정에서 지정)
- 외부 라이브러리 경로(ActionScript 환경 설정에서 지정)
- 문서 수준(이러한 경로를 지정하는 FLA 파일에만 적용):
  - 소스 경로(제작 설정에서 지정)
  - 라이브러리 경로(제작 설정에서 지정)
  - 문서 클래스(문서 속성 관리자에서 지정)

라이브러리 경로는 이전에 만든 SWC 파일에 있는 미리 컴파일된 ActionScript 코드의 위치를 지정합니다. 이 경로를 지정하는 FLA 파일은 해당 경로의 최상위 수준에 있는 모든 SWC 파일과 SWC 파일 자체 내에 지정된 기타 코드 리소스를 로드합니다. 라이브러리 경로를 사용하는 경우 SWC 파일의 컴파일된 코드가 소스 경로의 컴파일되지 않은 AS 파일과 중복되지 않아야 합니다. 코드가 중복되면 SWF 파일 컴파일 속도가 떨어집니다.

Flash Professional에서 검색할 경로를 둘 이상 지정할 수 있습니다. 지정된 경로에 있는 리소스가 사용됩니다. 경로를 추가하거나 수정할 때 절대 디렉토리 경로(예: C:/my\_classes) 및 상대 디렉토리 경로(예: ../my\_classes 또는 ".")를 추가할 수 있습니다.

## ActionScript 2.0의 클래스 경로 설정

참고: ActionScript 2.0은 Flash Professional CC에서 더 이상 사용되지 않습니다. 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오. 문서 수준 클래스 경로를 설정하려면 다음을 수행하십시오.




1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 [Flash]를 클릭합니다.
2. [ActionScript 버전] 팝 메뉴에서 ActionScript 2.0이 선택되어 있는지 확인한 다음 [설정]을 클릭합니다.
3. [클래스용 내보내기 프레임] 텍스트 필드에서 클래스 정의가 포함될 프레임을 지정합니다.
4. 클래스 경로 목록에 경로를 추가하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.
  - 클래스 경로에 폴더를 추가하려면 [경로 찾기] 버튼 을 클릭하여 추가할 폴더로 이동한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - [클래스 경로] 목록에 새 행을 추가하려면 [새 경로 추가]  새 행을 두 번 클릭하고 상대 경로나 절대 경로를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - 기존의 클래스 경로 폴더를 편집하려면 [클래스 경로] 목록에서 경로를 선택하고 [경로 찾아보기] 버튼을 클릭하여 추가할 폴더를 찾지 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다. 또는 [클래스 경로] 목록에서 편집할 경로를 두 번 클릭하고 원하는 경로를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - 클래스 경로에서 폴더를 삭제하려면 [클래스 경로] 목록에서 경로를 선택한 다음 [선택한 경로 제거] 버튼 을 클릭합니다.

응용 프로그램 수준 클래스 경로를 설정하려면

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 ActionScript 범주를 클릭합니다.
2. [ActionScript 2.0 설정] 버튼을 클릭하고 [클래스 경로] 목록에 경로를 추가합니다.

## ActionScript 3.0의 소스 경로 설정

문서 수준 소스 경로를 설정하려면

1. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 [Flash]를 클릭합니다.
2. [ActionScript 버전] 탭 메뉴에서 ActionScript 3.0이 선택되어 있는지 확인한 다음 [설정]을 클릭합니다. ActionScript 3.0을 사용하려면 Flash Player 버전을 Flash Player 9 이상으로 설정해야 합니다.
3. [프레임의 클래스 내보내기] 텍스트 필드에서 클래스 정의가 포함될 프레임을 지정합니다.
4. 오류 설정을 지정합니다. [엄격 모드]와 [경고 모드]를 선택할 수 있습니다. [엄격 모드]는 컴파일러 경고를 오류로 보고하며 이러한 유형의 오류가 있을 경우 컴파일 과정이 실패하게 됩니다. [경고 모드]는 ActionScript 2.0 코드에서 ActionScript 3.0으로 업데이트 시 비호환성 확인에 유용한 추가 경고를 보고합니다.
5. (선택 사항) 스테이지 인스턴스를 자동으로 선택하려면 [스테이지]를 선택합니다.
6. 사용할 표현 형식으로 ActionScript 3.0 또는 ECMAScript를 지정합니다. ActionScript 3.0을 사용하는 것이 좋습니다.
7. 소스 경로 목록에 경로를 추가하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.
  - 소스 경로에 폴더를 추가하려면 [소스 경로] 탭을 클릭하고 [경로 찾기] 버튼  을 클릭하여 추가할 폴더로 이동한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - [소스 경로] 목록에 새 행을 추가하려면 [새 경로 추가]  새 행을 두 번 클릭하고 상대 경로나 절대 경로를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - 기존 소스 경로 폴더를 편집하려면 [소스 경로] 목록에서 경로를 선택하고 [경로 찾기] 버튼을 클릭하여 추가할 폴더를 찾지 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다. 또는 [소스 경로] 목록에서 경로를 두 번 클릭하고 원하는 경로를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
  - 소스 경로에서 폴더를 삭제하려면 [소스 경로] 목록에서 경로를 선택한 다음 [경로에서 제거] 버튼  을 클릭합니다.

응용 프로그램 수준 소스 경로를 설정하려면

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 ActionScript 범주를 클릭합니다.
2. [ActionScript 3.0 설정] 버튼을 클릭하고 [소스 경로] 목록에 경로를 추가합니다.

## ActionScript 3.0 파일의 라이브러리 경로 설정

문서 수준 라이브러리 경로를 설정하려면 다음과 같이 소스 경로 설정과 유사한 절차를 수행합니다.

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. ActionScript 3.0이 [스크립트] 메뉴에 지정되어 있는지 확인하고 [ActionScript 설정] 버튼을 클릭합니다.
3. [고급 ActionScript 3.0 설정] 대화 상자에서 [라이브러리 경로] 탭을 클릭합니다.
4. [라이브러리 경로] 목록에 라이브러리 경로를 추가합니다. 경로 목록에 폴더 또는 개별 SWC 파일을 추가할 수 있습니다.
5. 링크 유형 속성을 설정하려면 경로의 속성 트리에서 [링크 유형]을 두 번 클릭합니다. [링크 유형]의 선택 항목은 다음과 같습니다.
  - 코드로 병합: 경로에 있는 코드 리소스가 제작된 SWF 파일로 병합됩니다.
  - 외부: 경로에 있는 코드 리소스가 제작된 SWF 파일에 추가되지 않지만 컴파일러에서 해당 리소스가 지정된 위치에 있는지 확인합니다.
  - RSL(런타임 공유 라이브러리): Flash Player에서 런타임에 리소스를 다운로드합니다.

응용 프로그램 수준 라이브러리 경로를 설정하려면

1. [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Flash] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고  
ActionScript 범주를 클릭합니다.
2. [ActionScript 3.0 설정] 버튼을 클릭하고 [라이브러리 경로] 목록에 경로를 추가합니다.

맨 위로 ↑

## ActionScript 조건부 컴파일

C++ 및 기타 프로그래밍 언어에 사용했던 것과 동일한 방법으로 ActionScript 3.0에서 조건부 컴파일을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 조건부 컴파일을 사용하여 프로젝트 전체의 코드 블록(예: 특정 기능을 구현하는 코드 또는 디버깅에 사용되는 코드)을 설정하거나 해제할 수 있습니다.

제작 설정에서 정의한 구성 상수를 사용하여 ActionScript 코드의 특정 행을 컴파일할지 여부를 지정할 수 있습니다. 각 상수는 다음과 같은 형식을 사용합니다.

CONFIG::SAMPLE\_CONSTANT

이 형식에서 CONFIG는 구성 네임스페이스이며 SAMPLE\_CONSTANT는 제작 설정에서 true 또는 false로 설정할 상수입니다. 상수 값이 true이면 ActionScript에서 상수 뒤에 있는 코드 행이 컴파일됩니다. 값이 false이면 상수 뒤에 있는 코드 행이 컴파일되지 않습니다.

예를 들어, 아래 함수는 앞에 있는 상수 값이 제작 설정에서 true로 설정된 경우에만 컴파일되는 코드의 두 행을 보여줍니다.

```
1 public function CondCompTest() {
2     CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
3         trace("This line of code will be compiled when
4 COMPILE_FOR_AIR=true.");
5     }
6     CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
7         trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR
8 BROWSERS=true.");
9     }
10 }
```

제작 설정 대화 상자에서 구성 상수를 정의하려면

1. [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
2. [스크립트] 메뉴가 [ActionScript 3.0]으로 설정되어 있는지 확인하고 메뉴 옆에 있는 [설정] 버튼을 클릭합니다.
3. [고급 ActionScript 3.0 설정] 대화 상자에서 [구성 상수] 탭을 클릭합니다.
4. 상수를 추가하려면 [추가] 버튼을 클릭합니다.
5. 추가할 상수의 이름을 입력합니다. 기본 구성 네임스페이스는 CONFIG이며 기본 상수 이름은 CONFIG\_CONST입니다.

참고: 구성 네임스페이스 CONFIG는 Flash Professional 컴파일러에 의해 자동으로 선택됩니다. 제작 설정에 상수 이름과 함께 구성 네임스페이스를 입력한 후 다음 구문을 통해 ActionScript 코드에 추가하여 고유 구성 네임스페이스를 추가할 수 있습니다.

```
1 config namespace MY_CONFIG;
```

6. 상수에 대해 원하는 값(true 또는 false)을 입력합니다. 특정 코드 행의 컴파일을 설정하거나 해제하려면 이 값을 변경합니다.

맨 위로 ↑

## Flash 문서에서 컨텍스트 메뉴 사용자 정의 (CS5.5)

Flash Player 7 이상에서 SWF 파일과 함께 나타나는 표준 컨텍스트 메뉴 및 텍스트 편집 컨텍스트 메뉴를 사용자 정의할 수 있습니다.

- Flash Player에서 표준 컨텍스트 메뉴는 사용자가 SWF 파일에서 편집 가능한 텍스트 필드 이외의 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 킁 상태에서 클릭(Macintosh)하면 표시됩니다. 메뉴에 사용자 정의 항목을 추가하거나 [설정] 및 [디버거]를 제외한 메뉴에서 내장 항목을 **찾** 있습니다.
- Flash Player에서 편집 컨텍스트 메뉴는 사용자가 SWF 파일에서 편집 가능한 텍스트 필드를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 킁 상태에서 클릭(Macintosh)하면 표시됩니다. 이 메뉴에 사용자 정의 항목을 추가할 수 있습니다. 내장 항목을 **찾**는 없습니다.

참고: Flash Player에서는 로드된 SWF 파일이 없을 때 사용자가 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 킁 상태에서 클릭(Macintosh)하면 오류 컨텍스트 메뉴도 표시됩니다. 이 메뉴는 사용자 정의할 수 없습니다.

ActionScript 2.0에서 ContextMenu 및 ContextMenuItem 객체를 사용하여 Flash Player 7의 컨텍스트 메뉴를 사용자 정의합니다. 이러한 객체를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은

[http://www.adobe.com/go/learn\\_cs5\\_as2lr\\_kr](http://www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_kr) ActionScript 2.0 **언** 참조 설명서의 **ContextMenu**를 참조하십시오.

Flash Player에서 사용할 사용자 정의 컨텍스트 메뉴 항목을 만들 때는 다음과 같은 조건이 적용됩니다.

- 사용자 정의 항목은 만들어진 순서대로 컨텍스트 메뉴에 추가됩니다. 항목을 만든 후에는 이 순서를 수정할 수 없습니다.
- 사용자 정의 항목의 표시 여부 및 활성화 여부를 지정할 수 있습니다.
- 사용자 정의 컨텍스트 메뉴 항목은 유니코드 UTF-8 텍스트 인코딩 사용하여 자동으로 인코딩됩니다.

맨 위로 

## Flash와 함께 설치되는 구성 폴더 (CS5.5)

Flash Professional을 설치할 때 사용자 시스템에 **몇**의 구성 폴더가 만들어집니다. 응용 프로그램과 관련된 파일들이 적절한 사용자 액세스 수준에 따라 구성 폴더에 구성되어 있습니다. ActionScript® 또는 구성 요소를 사용하여 작업할 때 이러한 폴더의 내용을 볼 수도 있습니다. Flash Professional의 구성 폴더는 다음과 같습니다.

### 응용 프로그램 수준 구성 폴더

응용 프로그램 수준에 있기 때문에 관리자 **환**이 없는 사용자는 이 디렉토에 대해 쓰기 액세스 **환**이 없습니다. 이 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Microsoft Windows XP 또는 Microsoft Windows Vista의 경우 부트 드라이브\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\언\Configuration\으로 이동합니다.
- Macintosh의 경우 *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/으로 이동합니다.

### First Run 폴더

일종의 응용 프로그램 수준 구성 폴더인 이 폴더를 사용하면 같은 컴퓨터를 사용하는 사용자 간에 구성 파일을 쉽게 공유할 수 있습니다. First Run 폴더에 있는 폴더와 파일을 자동으로 사용자 수준 구성 폴더로 복사합니다. First Run 폴더에 추가된 모든 새 파일은 응용 프로그램을 시작할 때 사용자 수준 구성 폴더로 복사됩니다.

First Run 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Windows XP 또는 Vista의 경우 부트 드라이브\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\언



어\First Run\으로 이동합니다.

- Macintosh의 경우 *Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS3/First Run/*으로 이동합니다.

#### 사용자 수준 구성 폴더

현재 사용자는 사용자 프로파일 영역에 있는 이 폴더에 대해 항상 쓰기 권한을 가지고 있습니다. 이 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Windows XP 또는 Vista의 경우 부트 드라이브\Documents and Settings\사용자 이름\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\언\Configuration으로 이동합니다.
- Macintosh의 경우 *Macintosh HD/Users/사용자 이름/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/언/Configuration/*으로 이동합니다.

#### 모든 사용자 수준 구성 폴더


사용자 프로파일 영역에 있는 이 폴더는 표준 Windows 및 Macintosh 운영 체제 설치 시 함께 설치되는 폴더로, 특정 컴퓨터의 모든 사용자가 공유할 수 있습니다. 이 폴더에 저장된 모든 파일은 운영 체제에 의해 이 컴퓨터의 모든 사용자가 사용할 수 있게 됩니다. 이 폴더의 일반적인 경로는 다음과 같습니다.

- Windows XP 또는 Vista의 경우 부트 드라이브\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\언\Configuration\으로 이동합니다.
- Macintosh의 경우 *Macintosh HD/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/언어/Configuration/*으로 이동합니다.

#### Restricted Users 구성 폴더

일반적으로 네트워크 환경에서와 같이 워크스테이션에 대한 사용자 권한이 제한된 경우에는 시스템 관리자에게만 워크스테이션에 대한 관리 액세스 권한이 있습니다. 다른 모든 사용자에게는 제한된 권한이 부여되며 이러한 사용자는 대개 응용 프로그램 수준 파일(Windows의 Program Files 디렉터리나 Macintosh OS X의 Applications 폴더 등)에 쓸 수 없습니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# Flash Professional CS6을 사용한 비디오 내보내기

참고: 이 문서는 Flash Professional CS6 이하 버전에만 적용됩니다. [비디오 내보내기] 기능에 대한 최신 정보는 Adobe Media Encoder를 사용하여 비디오 내보내기를 참조하십시오.

## Adobe Flash Player용 비디오(FLV)

Flash Pro를 사용하여 인코딩 오디오가 포함된 비디오를 가져오거나 내보낼 수 있습니다. Flash는 FLV 비디오를 가져오고 FLV 또는 QuickTime(MOV)을 내보낼 수 있습니다. Adobe의 Flash Media Server에서 내보낸 화면 공유 인코더가 들어 있는 파일이나 비디오 회의와 같은 통신 응용 프로그램에서 비디오를 사용합니다.

Flash에서 비디오 클립을 스트리밍 오디오와 함께 FLV 형식으로 내보낼 때 사운드 스트림 대화 상자 설정에 따라 오디오가 압축됩니다.

FLV 형식의 파일은 Sorenson 코덱을 사용하여 압축됩니다.

### 라이브러리에서 FLV 파일 사본 내보내기

1. 라이브러리 패널에서 FLV 비디오 클립을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.
2. 상황에 맞는 메뉴에서 [속성]을 선택합니다.
3. 비디오 속성 대화 상자에서 내보내기를 클릭합니다.
4. 내보내는 파일의 이름을 입력합니다. 저장할 위치를 선택하고 저장을 클릭한 다음 확인을 클릭합니다.

## QuickTime

Flash Pro에서는 두 가지 방법으로 Flash Pro 문서를 QuickTime으로 내보낼 수 있습니다.

**QuickTime 내보내기** DVD에 스트리밍 비디오로 배포하거나 Adobe® Premiere Pro®와 같은 비디오 편집 응용 프로그램에서 사용할 수 있는 QuickTime 파일을 내보냅니다. QuickTime 내보내기는 애니메이션과 같은 Flash Pro 내용을 QuickTime 비디오 형식으로 배포하려는 사용자를 대상으로 합니다.

QuickTime 비디오를 내보내는 데 사용하는 컴퓨터의 성능에 따라 비디오의 품질이 떨어질 수 있습니다. Flash에서 내보낼 수 없는 프레임은 생략되므로 비디오 품질이 떨어집니다. 생략된 프레임이 있을 경우 메모리가 더 커 속도가 보다 빠른 컴퓨터를 사용하거나 Flash 문서의 총 프레임 수를 줄입니다.

QuickTime으로 제작 Flash Pro 트랙이 포함된 응용 프로그램을 사용자 컴퓨터에 설치된 QuickTime 형식과 동일한 형식으로 만듭니다. Flash Pro의 대화형 기능을 QuickTime의 멀티미디어 및 비디오 기능과 결합하여 하나의 QuickTime 4 동영상 만들 수 있습니다. 이 경우 하면 QuickTime 4 이상 버전을 사용하는 사용자는 무나 이 동영상을 볼 수 있습니다.

형식에 상관없이 비디오 클립을 포함 파일 형식으로 문서에 가져온 경우 이 문서를 QuickTime 동영상으로 제작할 수 있습니다. QuickTime 형식의 비디오 클립을 링크된 파일 형식으로 문서에 가져온 경우에도 이 문서를 QuickTime 동영상으로 제작할 수 있습니다.

문서에 가져온 QuickTime 동영상이 포함되어 있지 않으면 Flash Pro 문서의 모든 레이어가 단일 Flash Pro 트랙으로 내보내집니다. 가져온 QuickTime 동영상은 내보내는 응용 프로그램에서 QuickTime 형식을 유지합니다.

## QuickTime 내보내기

1. 파일 > 내보내기 > 동영상 내보내기를 선택합니다.
2. 내보낼 QuickTime 동영상의 설정을 지정합니다. 기본적으로 QuickTime 내보내기는 소스 Flash 문서와 동일한 크기를 사용하여 동영상 파일을 만들고 Flash 문서 전체를 내보냅니다. QuickTime 비디오 내보내기 대화 상자에는 다음 옵션이 포함되어 있습니다.

크기 QuickTime 동영상의 프레임 폭 및 높이를 픽셀 단위로 지정합니다. 폭이나 높이 중 하나만 지정하면 다른 크기는 원본 문서의 중형비를 유지하도록 자동으로 설정됩니다. 폭과 높이 모두를 각각 **뿔**적으로 설정하려면 중형비 유지를 선택 **췌**합니다.

참고: 740x480픽셀과 같이 비디오의 크기가 매우 **췌**우 프레임이 **췌**되지 않도록 동영상의 프레임 속도를 변경해야 할 수 있습니다.

참고: QuickTime 내보내기 설정 대화 상자에서 설정하는 크기 옵션에는 비디오로 내보내는 FLA 파일의 폭과 높이를 지정합니다. QuickTime 설정 대화 상자에서 설정하는 크기에 따라 내보내는 QuickTime 동영상의 크기가 지정됩니다. 이 대화 상자에서 크기를 변경하지 않으면 동영상이 "현재" 상태로 유지되므로 따로 변경할 필요가 없습니다.

스테이지 색상 무시 스테이지 색상을 사용하여 알파 **뿔**을 만**뿔**다. 알파 **뿔**은 **뿔**한 트랙으로 인코딩되며 다른 내용 위에 내보낸 QuickTime 동영상을 서로 겹치게 하여 배경색 또는 장면을 변경할 수 있습니다.

알파 **뿔**이 있는 QuickTime 비디오를 만들려면 알파 **뿔**에 대한 32비트 인코**뿔** 지원하는 비디오 압축 유형을 선택해야 합니다. 이를 지원하는 코덱에는 Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF, TGA 등이 있습니다. 압축기/심도 설정에서 색상도 선택해야 합니다. 압축 유형과 색상 심도를 설정하려면 동영상 설정 대화 상자의 비디오 범주에서 설정 버튼을 클릭합니다.

마지막 프레임 도달간 전체 Flash 문서를 동영상 파일로 내보냅니다.

다음 시간 경과 후 Flash 문서를 내보내기까지 걸리는 시간(시간:분:초:밀리초)입니다.

QuickTime 설정 고급 QuickTime 설정 대화 상자를 엽니다. 고급 설정을 사용하면 사용자의 QuickTime 설정을 지정할 수 있습니다. 일반적으로 대부분의 응용 프로그램에서는 최적의 재생 성능을 제공하는 기본 QuickTime 설정을 사용합니다. QuickTime 설정을 수정할 때 사용 가능한 비디오 매개 변수에 대한 자세한 내용은 Apple QuickTime Pro와 함께 제공되는 설명서를 참조하십시오.

3. 내보내기를 클릭합니다.

다음 비디오 자습서에서는 Flash Pro에서 QuickTime 비디오를 내보내는 방법을 보여 줍니다. 일부 비디오는 Flash Pro CS3 또는 CS4 인터페이스를 보여 줄 수 있지만 Flash Pro CS5에도 적용됩니다.

- [QuickTime 파일 내보내기\(4:42\)](#)
- [Flash와 원활하게 작동하는 다른 응용 프로그램 - 1부: QuickTime\(12:45\)](#) Tonyteach.com.  
이 비디오는 약간 빠지만 아주 유용합니다.

## Windows AVI(Windows)

문서를 Windows 비디오로 내보내고 대화형 기능은 버립니다. 비디오 편집 응용 프로그램에서 Flash Pro 애니메이션을 여는 데 적합합니다. AVI는 비트맵 기반 형식이므로 재생 시간이 길나 해상도가 높은 애니메이션이 포함

된 문서는 상당히 커질 수 있습니다.

Windows AVI 내보내기 대화 상자에는 다음 옵션이 포함되어 있습니다.

크기 AVI 동영상의 프레임 폭 및 높이를 픽셀 단위로 지정합니다. 폭이나 높이 중 하나만 지정하면 다른 크기는 원본 문서의 중횡비를 유지하도록 자동으로 설정됩니다. 폭과 높이를 모두 설정하려면 중횡비 유지를 선택 취소합니다.

비디오 형식 색상 심도를 선택합니다. 일부 응용 프로그램은 아직 Windows 32bpc 이미지 형식을 지원하지 않습니다. 따라서 이 형식에 문제가 있으면 기존의 24bpc 형식을 사용합니다.

비디오 압축 표준 AVI 압축 옵션을 선택합니다.

매끄럽게 내보내는 AVI 동영상에 엔텔리어싱을 적용합니다. 엔텔리어싱을 사용하면 고품질의 비트맵 이미지가 생성되지만 색칠 배경에 흰 이미지 주변에 회색 픽셀 후광이 나타납니다. 후광이 나타나면 선택 취소합니다.


사운드 형식 사운드 트랙의 샘플 빈도 및 크기와 내보낼 모드(모든 스테레오)를 설정합니다. 샘플 빈도 및 크기가 작을수록 내보내는 파일의 크기가 작아지는 대신 사운드 품질은 저하될 수 있습니다.

## WAV 오디오(Windows)

현재 문서의 사운드 파일만 단일 WAV 파일로 내보냅니다. 새 파일의 사운드 형식을 지정할 수 있습니다.

내보내는 사운드의 샘플링 빈도, 비트 전송률 및 스테레오/모노 설정을 결정하려면 사운드 형식을 선택합니다. 내보내는 파일에서 이벤트 사운드를 제외시키려면 이벤트 사운드 쿼를 선택합니다.

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

# HTML 제작 템플릿

HTML 제작 템플릿

HTML 제작 템플릿 사용자 정의

HTML 템플릿 변수

SWF 파일을 대용 이미지 맵 만들기

텍스트 및 URL 보고서 만들기

검색 메타데이터 포함

맨 위로

## HTML 제작 템플릿

Flash Professional HTML 템플릿은 정적 HTML 코드 및 ActionScript 변수와는 다른 특수 유형의 변수로 구성되는 유연한 템플릿 코드가 포함된 파일입니다. SWF 파일을 제작할 때 Flash Professional에서는 이러한 변수가 [제작 설정] 대화 상자의 [HTML] 탭에서 선택한 값으로 대체되면서 SWF 파일이 포함된 HTML 페이지가 만들어집니다.

Flash Professional에는 대부분의 사용자 요구에 적합한 템플릿이 포함되어 있으므로 SWF 파일을 표시하는 HTML 페이지를 수동으로 만들 필요가 없습니다. 예를 들어, Flash 전용 템플릿은 브라우저에서 파일을 테스트하는 데 도움이 됩니다. 이 템플릿은 Flash Player가 설치된 브라우저에서 내용을 볼 수 있도록 SWF 파일을 HTML 페이지에 배치합니다.

새 HTML 페이지를 제작하려면 같은 템플릿을 사용하고 설정을 변경합니다. 아파워HTML 편집기나 사용하여 사용자 정의 템플릿을 만들 수 있습니다. SWF 파일과 관련된 몇 값을 달러(\$) 기호로 시작되는 변수로 바꾼다는 점만 제외하면 템플릿 만들기는 표준 HTML 페이지 만들기과 같습니다.

Flash Professional HTML 템플릿에는 다음과 같은 특수 변수가 있습니다.

- [제작 설정] 대화 상자, [HTML] 탭의 [템플릿] 웹 메뉴에 표시되는 한 줄 제목
- [제작 설정] 대화 상자의 [HTML] 탭에서 [정보]를 클릭하면 표시되는 좀 더 긴 설명
- Flash Professional에서 출력 파일을 생성할 때 매개 변수 값을 대체할 위치를 지정하는, 달러 기호(\$)로 시작되는 템플릿 변수

참고: 문서에서 달러 기호를 다른 용도로 사용하려면 백슬래시와 달러 기호(\\$)를 사용합니다.

- 각각 Microsoft Internet Explorer 및 Netscape® Communicator® 또는 Navigator®의 태그 요구 사항을 따르는 HTML object 및 embed 태그. SWF 파일을 HTML 페이지에 올바르게 표시하려면 이러한 태그 요구 사항을 따르십시오. SWF 파일을 열 때 Internet Explorer는 object HTML 태그를 사용하고, Netscape는 embed 태그를 사용합니다.

맨 위로

## HTML 제작 템플릿 사용자 정의

HTML 템플릿 변수를 수정하여 이미지 맵, 텍스트 보고서 또는 URL 보고서를 만들거나, 가장 일반적인 Flash Professional의 HTML object 및 embed 태그 매개 변수(각각 ActiveX 컨트롤 및 플러그인을 사용하는 브라우저용)에 대해 사용자 정의 값을 삽입합니다.

Flash Professional 템플릿에는 응용 프로그램의 HTML 내용이나 ColdFusion, ASP 등의 인터프리터에 대한 코드를 포함할 수 있습니다.

1. HTML 편집기를 사용하여 변경할 Flash Professional HTML 템플릿을 엽니다. 이 템플릿은 다음 위치에 있습니다.

- Windows XP 또는 Vista: 부트 드라이브:\Documents and Settings\사용자\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\언\Configuration\HTML\ Application Data 폴더는 일반적으로 **숨겨진** 폴더이므로 Windows 탐색기 설정을 변경해야 이 폴더를 볼 수 있습니다.
- Mac OS X 10.3 이상: *Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS5/언/First Run/HTML*

부트 드라이브는 Windows 운영 체제가 부팅되는 드라이브(일반적으로 C)입니다. 사용자는 Windows 운영 체제로 로그인한 사용자의 이름입니다. 언은 약식 언 이름으로 설정됩니다. 예를 들어, 미에서 언은 English를 나타내는 “en”으로 설정됩니다.

2. 템플릿을 편집합니다.

3. 템플릿을 검색한 폴더에 템플릿을 다시 저장합니다.

4. 템플릿 설정을 SWF 파일에 적용하려면 [파일] > [제작 설정]을 선택하고 [HTML]을 클릭한 다음 수정한 템플릿을 선택합니다. Flash Professional은 선택한 템플릿에 있는 템플릿 변수만 변경합니다.

5. 나머지 제작 설정을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

맨 위로

## HTML 템플릿 변수

다음 표에는 Flash Professional에서 인식되는 템플릿 변수가 나와 있습니다.

틀/매개 변수	템플릿 변수
템플릿 제목	\$TT
템플릿 설명 시작	\$DS
템플릿 설명 끝	\$DF
Flash Professional(SWF 파일) 제목	\$T1
검색 엔진 메타데이터 용 Flash Professional(SWF 파일) 제목	\$TL
검색 엔진 메타데이터 설명	\$DC
검색 엔진에서 사용할 메타데이터 XML 문자열	\$MD
폭	\$WI
높이	\$HE
동영상	\$MO
HTML 정렬	\$HA
루프	\$LO
object 매개 변수	\$PO
embed 매개 변수	\$PE

재생	\$PL
품질	\$QU
크기 조절	\$SC
Salign	\$SA
Wmode	\$WM
Devicefont	\$DE
Bgcolor	\$BG
동영상 텍스트(동영상 텍스트 작성 영역)	\$MT
동영상 URL(SWF 파일 URL의 위치)	\$MU
이미지 폭(지정되지 않은 이미지 유형)	\$IW
이미지 높이(지정되지 않은 이미지 유형)	\$IH
이미지 파일 이름(지정되지 않은 이미지 유형)	\$IS
이미지 맵 이름	\$IU
이미지 맵 태그 위치	\$IM
QuickTime 폭	\$QW
QuickTime 높이	\$QH
QuickTime 파일 이름	\$QN
GIF 폭	\$GW
GIF 높이	\$GH
GIF 파일 이름	\$GN
JPEG 폭	\$JW
JPEG 높이	\$JH
JPEG 파일 이름	\$JN
PNG 폭	\$PW
PNG 높이	\$PH
PNG 파일 이름	\$PN

대표 속성 템플릿 변수 사용

\$PO(object 태그용) 및 \$PE(embed 태그용) 템플릿 변수는 유용한 대표 속성 요소입니다. 각 변수를 통해 **Flash Professional**에서는 가장 일반적인 **object** 및 **embed** 매개 변수의 기본이 아님을 **값**(예: **PLAY(\$PL)**, **QUALITY(\$QU)**, **SCALE(\$SC)**, **SALIGN(\$SA)**, **WMODE(\$WM)**, **DEVICEFONT(\$DE)** 및 **BGCOLOR(\$BG)**)을 템플릿에 삽입할 수 있습니다.

Flash Professional의 다음 Default.HTML 템플릿 파일에는 일반적으로 사용되는 다수의 템플릿 변수가 포함되어 있습니다.

```

1  $TTFFlash Only
2  $DS
3  Display Adobe SWF file in HTML.
4  $DF
5  <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
6  "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
7  <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
8  <head>
9  $CS
10 <title>$TI</title>
11 </head>
12 <body bgcolor="$BG">
13 <!--url's used in the movie-->
14 $MU
15 <!--text used in the movie-->
16 $MT
17 <object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
18 codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"
19 width="$WI" height="$HE" id="$TI" align="$HA">
20 <param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
21 $PO
22 <embed $PEwidth="$WI" height="$HE" name="$TI" align="$HA" allowScriptAccess="sameDomain" type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer" />
</object>
</body>
</html>

```

맨 위로

## SWF 파일을 대체할 이미지 맵 만들기

Flash Professional에서는 이미지 맵을 생성하여 모든 이미지를 표시하고 URL에 링크되는 버튼의 함수를 유지할 수 있습니다. HTML 템플릿에 \$IM 템플릿 변수가 포함되어 있으면 Flash Professional에서 이미지 맵 코드를 삽입합니다. \$IU 변수는 GIF, JPEG 또는 PNG 파일의 이름을 식별합니다.

1. 문서에서 이미지 맵에 사용할 키프레임을 선택한 다음 프레임 속성 관리자([화면] > [속성])에서 #Map 레이블을 지정합니다. ActionScript 1.0 또는 2.0 getURL 액션이 연결된 버튼이 있는 키프레임을 사용합니다.

프레임 레이블을 만들지 않으면 Flash Professional에서는 SWF 파일의 마지막 프레임에 있는 버튼을 사용하여 이미지 맵을 만듭니다. 이 옵션은 포함된 이미지 맵을 생성하지만 포함된 SWF 파일은 생성하지 않습니다.

2. 이미지 맵을 표시할 프레임을 선택하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - PNG 또는 GIF 파일의 경우에는 #static으로 표시되도록 프레임에 레이블을 지정합니다.
  - JPEG 파일의 경우에는 제작 작업 중에, 표시하는 데 사용할 프레임에 재생 헤드를 추가합니다.
3. HTML 편집기에서 수정할 HTML 템플릿을 엽니다.
4. 템플릿을 저장합니다.
5. [파일] > [제작 설정]을 선택하고 [형식]을 클릭하고 이미지 맵의 형식을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

예를 들어, 템플릿에 다음 코드를 삽입합니다.

```

1  $IM
2  <img src=$IS usemap=$IU width=$IW height=$IH BORDER=0>

```



그러면 [제작] 명령에 의해 만들어진 HTML 문서에 다음 코드가 생성됩니다.

```
1 <map name="mymovie">
2 <area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">
3 </map>
4 
```

---

[맨 위로](#)

## 픽트 및 URL 보고서 만들기

\$MT 템플릿 변수를 사용하면 Flash Professional에서 현재 SWF 파일의 모든 텍스트를 HTML 코드에 주석으로 삽입할 수 있습니다. 이 변수는 SWF 파일의 내용에 대한 인덱스를 생성하여 이 인덱스를 검색 엔진에서 볼 수 있도록 만듭니다.

\$MU 템플릿 변수는 Flash Professional이 현재 SWF 파일에서 액션이 참조하는 URL의 목록을 생성하여 이 목록을 현재 위치에 주석으로 삽입하도록 합니다. 이 액션은 링크 확인 도구를 활성화하므로 SWF 파일에 있는 링크를 검색하고 확인할 수 있습니다.

---

[맨 위로](#)


## 검색 메타데이터 포함

\$TL(SWF 파일 제목) 및 \$DC(설명 메타데이터) 템플릿 변수를 사용하면 검색 메타데이터를 HTML에 포함시킬 수 있습니다. 이로 인해 SWF 파일이 검색 엔진에 더 잘 노출되므로 의미 있는 검색 결과가 제공됩니다. \$MD 템플릿 변수를 사용하여 검색 메타데이터를 XML 문자열로 포함시킵니다.

### 추가 참조

- object 및 embed 태그 사용 예
- [제작 개요](#)
- HTML 문서에 대한 제작 설정 지정

---

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)