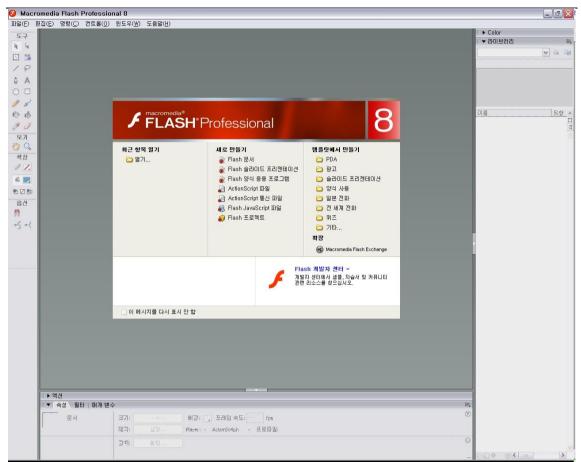
allm 이한 실장

- 들어가기 전에
 - 빨라졌다 ●
- 어떤 새로운 기능이 추가되었을까?
 - 디자이너들이여! 즐겨라 ●
 - 외부와의 다양한 의사소통 ●
 - Flash Video 가 막강해졌다 ●
- 모바일을 위한 기능이 강화되었다 ●
- 작지만 큰 배려가 구석구석 숨어있다
 - 아쉬운 몇가지 ●
 - 최고의 작품을 향하여 ●

드디어 전세계 수많은 웹관련 종사자들이 기다리던 Flash 8 이 나왔다. 그것도 지금까지 매크로미디어가 보여준 제품들 중 가장 최고의 성의로 사용자들에게 보답하고 있다. 본격적인 유비쿼터스 세상을 앞두고 멀티플랫폼에 얹히기에 가장 최적의 오소링 툴로써 우리 앞에 등장했다. 물론 완벽한 툴이라고 단언할 순 없지만 사용자들의 의견을 잘 담아낸 '좋은 툴'로 발전했다는 데에는 의심의 여지가 없다. 어떤 부분이 개선되었고 또 어떤 부분이 바뀌었으며 이로써 어떤 작품이 기대되는지 구체적으로 살펴보자.



▲ Flash 2004 MX 와 마찬가지로 처음 열면 이 화면을 만나게 된다.

들어가기 전에

세상엔 디자이너들을 위한 툴이 많이 있다. 제작회사들 모두, 툴을 시장에 처음 내놓은 이후, 버전업이 있을때마다 충격에 가까운 기술로 디자이너들에게 매번 놀라움과 편리함을 안겨줬다. Flash 역시 1997 년 FutureSplash 를 인수하고 Flash 를 인터랙티브한 동적 웹 컨텐츠 표준으로 정착시킨 이후, 어느새 Flash 는 다양한 플랫폼에 성공적으로 장착되어 우리의 오감(五感)을 즐겁게 해주고 있다. 하지만 돌이켜보면 근 몇 년간은 액션스크립트 쪽이 강화되면서 인터랙티브 (interactive)한 새로운 세상을 만드는 경험은 할 수 있었지만 디자이너들의 작업 패턴을 따라잡지는 못했다. 주변에 있는 디자이너들에게 물어보면 저마다 MX 2004 를 비롯해 그간의 제품에 대해 여러가지 불만을 토로한다. 한마디로, 적어도 디자이너들 사이에선 표현의 한계가 있었고 꽤불편했다.

9 월 1 일, 서울의 모 호텔에서 "Macromedia Studio 8 VIP 고객 라운드 테이블"이라는 자리가 마련되었다. 약 25 명 정도의 전문가와 관계자들이 초청된 자리에서, 매크로미디어 본사의 VP(Vice President)이자 CEO 기술자문인 Akio 의 소개로 Studio 8 제품이 공식적으로 한국에 처음 알려졌다. 필자 역시 이 자리에 초청되어 참석하게 되었는데 한마디로, Amazing 이었다. (훨씬 오래전에 미리접할 기회가 있어 처음 접한 사람들에 비해 그 느낌이 조금 적었을 수도 있지만, 그래도 Amazing 이다!)

이번 Flash8 로의 버전업은 다른 툴에서의 버전업 수준이 아니라 디자이너만을 위한 색다른 툴을 하나더 세상에 내어놓은 듯한 느낌이다. 세계각지의 디자이너들에게서 피드백을 받고 많은 기능개선이 이루어졌으며 그 어떤 버전업때보다도 디자이너들의 생각이 많이 녹아 들어있다. 얼른 그 속을 들여다 보고 싶지 않은가!

자. 서두르지 말고. 안으로 들어가기 전에, 이전 버전에 대한 이야기를 잠시 해보도록 하자.

나도 이런적 있다! BEST 20

- 1. Flash 어플리케이션 자체의 무게가 너무 무거웠고 프로그램 시작시 걸리는 시간이 만만찮다. 기다리다 지친 적이 있다.
- 2. 작업을 하다보면 CPU 점유율이 점점 올라가 RAM 이 부족한 내 PC 에서 간혹 다운된 적이 있다.
- 3. 벡터이미지의 모양이 좀 커지고 복잡해지기 시작하면 플레이할 때 버벅거리기 일쑤여서 포토샵에서 비트맵 이미지를 가져와서 쓴 적이 있다.
- 4. 오버레이(Overlay)같은 Blend 모드나 Blur, Drop Shadow 같은 효과를 Flash 에서 표현하려면 '귀찮더라도' 포토샵에서 Overlay 작업을 하고 레이어를 합치는 등의 작업후 Flash 로 가져온다. 만약에 엄청난 양의 수정이라도 있는 경우면 정말 짜증이 엄청나다. 포토샵의 Blend 모드가 Flash 로 들어와 주었으면 하는 생각을 해 본적이 있다.
- 5. 비디오에서 블루스크린만 떼어 버리고 사람만 Flash로 가져오고 싶은 적이 있다.
- 6. 한가지 색상과 모양뿐인 콤포넌트나 플레이어의 스킨을 예쁘게 바꾸려고 애써본 적이 있다.
- 7. 라이덴처럼 총알을 마구 쏘아대고 화려한 이펙트를 자랑하는 제대로 된 게임 하나 만들려다. 사서 고생을 한 적이 있다.
- 8. Stage 에서 보는 것과 다르게 비트맵 이미지가 1px 씩 밀려서 클라이언트로부터 이미지 깨진다고 한소리 들은 적이 있다.
- 9. 파일 하나 열 때마다 늘어나는 라이브러리 창이 스테이지를 가려서 답답한 적이 있다.
- 10. import 할 파일들을 드래그해서 스테이지로 직접 가져올 수 없어서 불편해 한 적이 있다.
- 11. 열심히 조절한 FLV의 화질이나 효율이 썩 그리 마음에 들지 않은 적이 있다.
- 12. GIF 나 progressive JPEG 도 loadMovie 로 불러들일 순 없나? 이왕이면 PNG 까지 불러왔음 좋겠다고 생각한 적이 있다.
- 13. 정교한 모션을 만들려고 키프레임을 복잡하게 추가하며 작업해 본 적이 있다.
- 14. Flash 에 넣은 텍스트를 또렷이 보이게 하려고 이런저런 폰트도 써보고 bold 를 넣어본 적이 있다.
- 15. 2004에서 Normal mode 는 도대체 어디로 간거야? 하며 한참을 찾아본 적이 있다.
- 16. 좁은 화면공간에서 스테이지공간을 조금이라도 더 확보하려고 애쓴 적이 있다.
- 17. Flash에 업로드 다운로드 기능을 붙여보려고 애쓴 적이 있다.
- 18. 선(line)에 Gradient 효과를 넣으려고 면으로 전환해서 적용한 적이 있다.
- 19. 좀 많은 텍스트를 Flash 에서 직접 넣고 퍼블리싱 하니 묘한 에러를 띄우며 내용이 제대로 안 나온적이 있다.
- 20. 새로운 버전을 쓰게될 경우, 브러우져에서 Flash 플레이어 업그레이드를 요청하는 것 때문에, 클라이언트의 complain 이 두려워 새 버젼을 선뜻 쓰기가 망설여진 적이 있다.

어떤가? 공감이 가는 부분이 절반을 넘는가? 이 리뷰를 읽기전에 이전 버전에 대한 여러분들의 불만사항도 한번 적어보길 바란다. 이 리뷰를 다 읽고 나면, 속답답함을 해결하기 위해서라도 Flash 8을 빨리 사용해보고 싶어할 지도 모른다.

이번 Flash 8의 가장 핵심은 '표현력'에 있다. 포토샵에서나 가능할 줄 알았던 효과를 표현할 수 있고, 전문적인 영상편집툴에서나 가능한 줄 알았던 비디오 기능들이 제공되고, 디자이너나 개발자가 의도한 표현을 사용자에게도 동일하게 전달하기 위해 성능이 현저하게 개선되었다. 또한 예민한 디자이너들을 위해, 툴도 섬세해져서 좀더 다양하고 정교한 표현이 가능해졌다.

이제 앞으로 다가올 미래를 미리 하나하나 맛보자. 후련함을 더 속시원하게 맛 보려면 리뷰를 읽기 전에 시원한 냉수 한잔 옆에 두고 읽기 시작해도 좋다.

빨라졌다

세상도 보다 더 빨라졌고 Flash도 훨씬 빨라졌다. 그럼 도대체 얼마나 빨라졌길래 첫 문단에서부터 빨라졌다라고 얘기할까. 이제 그 뚜껑을 열어보자.

보다 가벼워진 어플리케이션

Flash 8을 처음 접해보면 바로 느낄 수 있는 부분이 이전과는 다른 속도감이다. 자신의 컴퓨터를 업그레이드 한 것도 아니고 OS를 재설치 한것도 아닌데 어플리케이션이 시작하는 시간도 좀더 빨라졌고 작업시 개운한 느낌도 느낄 수 있다.

동일한 파일을 열었지만 메모리 사용량은 Flash 8이 적었다. Flash MX 2004는 라이브러리안의 무엇이든지 더블클릭해서 열었다 닫거나 기타 작업을 위한 어떤 행동을 하면 메모리 사용량이 조금씩 늘어난다. 메모리를 사용한 후, 완전히 반환하지 못해서 조금씩 메모리 사용량이 누적된다. Flash 8도역시 약간의 그런 모습이 보이긴 하지만 크지않다. 장시간 작업에서도 메모리부족으로 인해 느려질 염려는 크게 없어졌다.

비트맵 캐싱 지원

디자이너라면 미세하게 복잡한 벡터이미지를 움직이면 얼마나 느려지는지를 한번쯤은 체감했을 것이다. Flash 8에서는 무비클립을 실시간으로 비트맵으로 전환했다가 다시 벡터로 전환하는 방식이 가능해졌다. 예전에는 벡터이미지를 재계산하느라 낭비된 벡터 형태 값을, Flash Player 8에서는 비트맵 기능인 새로운 캐시를 사용하여 런타임시 Flash Player 내부엔진의 프로세스 사이클이 굉장히 짧아졌다. 불필요하게 계산하던 부분이 대폭 개선되었으니 그 성능은 불 보듯 뻔하다. cacheAsBitmap (불린(Boolean)값) 라는 무비클립의 속성을 true로 전환하거나 속성창에서 "런타임 비트맵 캐싱 사용"이라는 곳에 체크함으로써 무비클립을 비트맵으로 전환가능하다. 물론스테이지에서 변환되는게 아니라 실제로 플레이되는 런타임때에 전환된다.

Flash Player 8

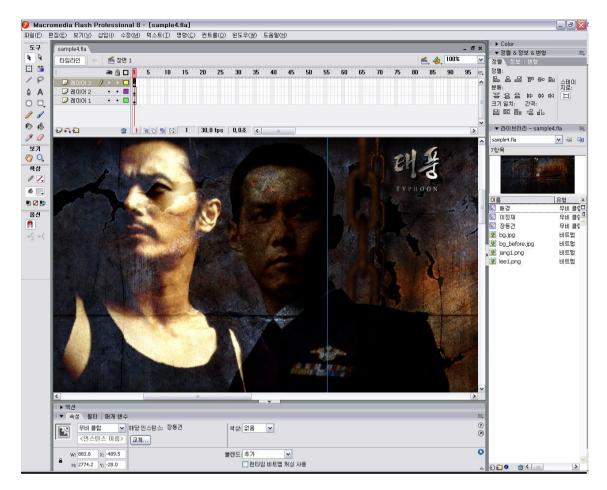
그럼 결과물이 보여지는 Flash Player 8 자체는 얼마나 향상되었을까? 결론은, "놀랄만큼 빨라졌다"이다. 실례로, 필자가 정말 아무 생각없이 예전 작업물을 열었다가 속도가 빨라져있어서 원인을 찾아보니 브라우져에 어느새 업그레이드 되어 있는 Flash Player 8 때문이었다. 동일한 작업물일지라도 Flash Player 8에서 보면 훨씬 더 빠르다. 이 부분 때문에 제작자 입장에선 클라이언트 프로그램인 Flash Player 8 이 속히 모든 사람들에게 보급되었으면 하는 바람이 크다.

어떤 새로운 기능이 추가되었을까?

이제 흥미진진한 얘기로 들어가보자. 이번에 추가된 새 기능들은 정말 '깜짝 놀랄만한' 기능들이다.

블렌드(Blend) 모드가 추가되었다

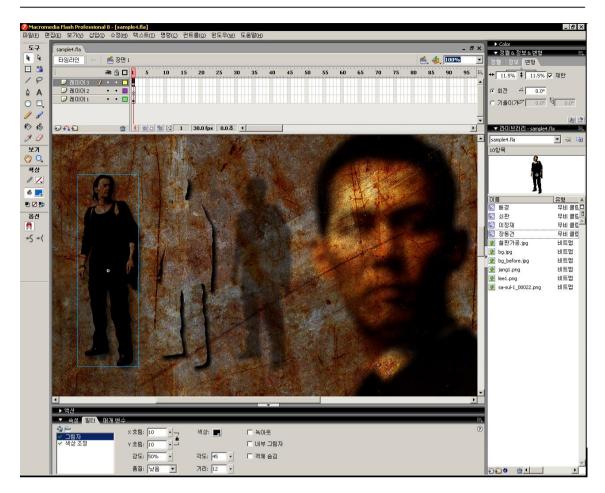
제품을 보는 순간, 몹시 기뻤다. 그간 디자이너들 사이에 농담처럼 오가던 얘기가 실제로 구현이 되었기 때문이다. 정말로 포토샵에 있는 블렌드 모드가 Flash에도 들어와있다. 이제 오버레이(Overlay)를 포토샵에서 주고 레이어를 합친다음 다시 Flash로 불러들이는 수고를 하지 않아도 된다.



▲ 위 두 인물의 이미지는 포토샵에서 만들어진 것이 아니라 Flash에서 배경에 블렌드모드로 얹은 것이다. 장동건은 '추가(Add)'로, 이정재는 '오버레이(Overlay)'로 얹은 모습이다.

다양한 필터효과를 줄 수 있다

심볼이미지에 포토샵처럼 다양한 효과를 줄 수 있다. 포토샵에서 자주 쓰이던 기능들이 고스란히 Flash로 들어왔다고 생각하면 된다. 그림자(Shadow), 흐림효과(Blur), 광선(Glow), 경사(Bevel), 그래디언트 광선(Gradient Glow), 그래디언트 경사(Gradient Bevel), 색상조정(밝기(Brightness), 대비(Contrast), 채도(Saturation), 색조(Hue)) 효과가 가능하다. 그림자를 넣고 색상을 정교하게 보정하려고 이제 굳이 포토샵과 Flash를 번거롭게 왔다갔다 하지 않아도 된다. (솔직히 얼마나 귀찮았었는가. PC사양이 좋지 않으면, 포토샵과 Flash MX 2004, 둘다 띄워놓는다는 것 자체가 불가능에 가까웠었다.) 또한 Flash이기 때문에 이러한 효과들을 키프레임을 통해서 모션트위닝을 주며쉽게 제어가 가능하고 ActionScript를 통해서도 런타임으로 제어할 수 있다. (그림자의 경우, DropShadowFilter)



▲ 가장 왼쪽의 장동건은 그림자효과와 색상조정을 한 후, 블렌드 모드(어둡게)가 적용되었고, 두번째는 그림자효과에 녹아웃이 적용된 경우이다. 세번째는 객체숨김을 적용한 경우이다. 원래의 객체는 보이지 않고 그림자만 남게 된다. 마지막의 이정재 이미지에는 흐림효과(Blur)와 오버레이(Overlay)가 적용되었다.

새로운 비디오코덱이 추가되었다

이전 버전에서는 비디오 코덱으로 Sorenson Spark 코덱만을 사용했었으나 이번에 새롭게 On2 VP6라는 새로운 코덱을 추가하였다. 이 코덱 덕분에 비디오의 질은 더욱 향상되었다. 아래 그림에서 어느 것이 On2 VP6 코덱을 사용한 것으로 보이는가. 언뜻 보기에도 확연한 차이가보이는데, Sorenson Spark를 사용한 3번 영상은 일명 깍두기라 불리는 노이즈까지 보이며 화질이 꽤좋지 않은 것을 볼 수 있다. 심지어 가운데 있는 On2 VP6이 저화질이 가장 오른쪽에 있는 Sorenson Spark의 고화질보다 더 깨끗하고 부드러운 영상을 보여준다.

표에서 알 수 있듯이, 파일의 크기도 확연한 차이가 난다. Sorenson Spark 중간품질 (500Kbps)로도 뽑아 봤으나 용량은 4,816KB로 크게 줄지 않았다. 즉, 기존 코덱에 비해 절반이상 파일 용량을 줄이면서 화질은 그 이상을 얻을 수 있게 되었고, 고품질의 영상을 사용자들에게 보다 원활하게 제공할 수 있게 된 것이다. 물론 Sorenson Spark도 전용툴에서 미세하게 조정을 하면 어느 정도 괜찮은 영상을 뽑아낼 수는 있지만 파일의 용량만 커질뿐 On2 VP6 만큼의 화질을 기대할 순 없었다.





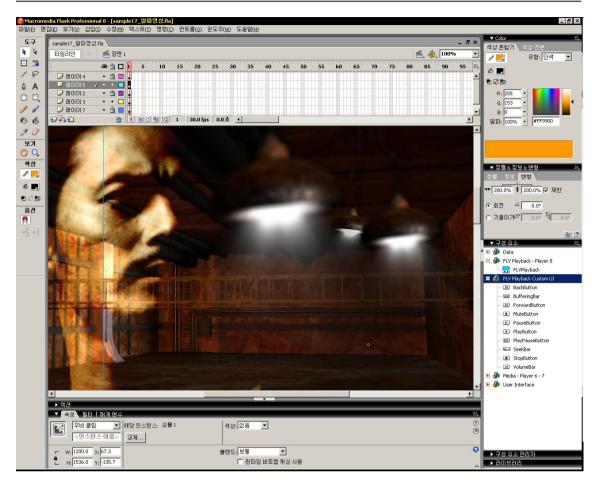
| | 코덱 | 화질 (Kbps) | 용량 (MB) |
|---|-------------------|------------|----------|
| | <u> </u> | 자 (Vnh2) | 99 (MID) |
| 1 | On2 VP6 | High (700) | 2.706 |
| 2 | On2 VP6 | Low (150) | 1.350 |
| 3 | Sorenson Spark | High (700) | 4.931 |
| | | | |

* 원본 비디오용량: 57.848 MB (mov포맷)

▲ 부분을 포토샵에서 강제로 확대했기 때문에 정확한 화질은 아니지만 비교는 할 수 있을 것이다.

알파 채널을 지원한다

이 기능은 이번 Flash 8과 관련된 수많은 이슈중 가장 획기적인 아이디어라고 평가하고 싶다. 이제 블루스크린 앞에서 촬영한 비디오를 Flash에서 쉽게 활용할 수 있게 되었다. 애프터 이펙트(Adobe After Effects)같은 영상편집툴에서 사용되는 알파채널을 Flash에서도 동일하게 인식할 수 있기 때문에 이를 이용한 굉장히 다양한 작품들이 쏟아지리라 생각된다. 아래 그림은 알파채널이 있는 영상을 Flash에 불러와서 다양한 필터효과를 준 모습이다. 이러한 작업이 Flash에서 가능할 줄을 상상이나 했었는가?



▲ 장동건 이미지를 추가(Add)로 배경에 얹고 알파채널이 있는 전등 애니메이션 하나를 여러 번 겹친후 앞쪽에 있는 전등에는 흐림효과(Blur)를 주고 뒤쪽 전등에는 그림자 효과를 주었다.

텍스트가 훨씬 또렷해졌다 (FlashType)

새로운 텍스트 렌더링 엔진이 사용되어서 정말 또렷해졌다. 아래 그림에서 어느 쪽이 Flash 8 인것 같은가? 흐린 것이 Flash 7 이고 뚜렷한 것이 Flash 8이다. 보이는 대로, Flash 8이 훨씬 더 가독성이 뛰어남을 알 수 있다. 특히 검정색 바탕 위의 글씨가 왜 이렇게 뭉개져보이냐고, 클라이언트로부터 가장 많이 듣는 소리이기도 하지 않는가. 같은 폰트인데 Flash에서 유난히 뭉개져서 bold를 넣거나하는 번거로움을 씻을 수 있을 것 같다.

텍스트가 훨씬 또렷해졌다 (FlashType)

정말 또렷해졌다. 다른 말은 필요없고 이전 버전과 비교를 해보았다. 아래 그림에서 왼쪽이 Flash 7에서 보여지는 텍스트이고 오른쪽은 Flash 8이다. 보이는 대로, Flash 8이 훨씬 더 가독성이 뛰어남을 알 수 있다. 글씨가 왜 이렇게 뭉개져보이냐고, 클라이언트로부터 가장 많이 듣는 소리이기도 하지 않는가. 같은 폰트인데 Flash에서 유난히 뭉개져서 bold를 넣거나 하는 번거로움을 씻을 수 있을 것 같다.

텍스트가 훨씬 또렷해졌다 (FlashType)

정말 또렷해졌다. 다른 말은 필요없고 이전 버전과 비교를 해보았다. 아래 그림에서 왼쪽이 Flash 7에서 보여지는 텍스트이고 오른쪽은 Flash 8이다. 보이는 대로, Flash 8이 훨씬 더 가독성이 뛰어남을 알 수 있다. 글씨가 왜 이렇게 뭉개져보이냐고, 클라이언트로부터 가장 많이 듣는 소리이기도 하지 않는가. 같은 폰트인데 Flash에서 유난히 뭉개져서 bold를 넣거나 하는 번거로움을 씻을 수 있을 것 같다.

텍스트 도구가 개선되었다

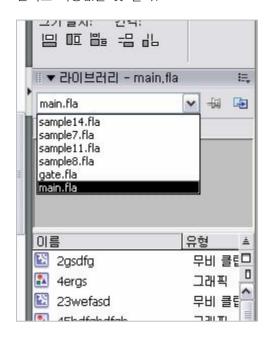
눈에 보이는대로 보다더 직관적으로 개선되었다. 사방 4개의 점을 움직여 텍스트의 폭을 조절하면 자동으로 텍스트의 하단 길이가 조절된다. 동적 텍스트(Dynamic Text)의 경우에는 6개의 점이 생긴다.

정말 또렷해졌다. 다른 말은 필요없고 이전 버전과 비교를 해보았다. 아래 그 림에서 왼쪽이 Flash 7에서 보여지는 텍스트이고 오른쪽은 Flash 8이다. 보 이는 대로, Flash 8이 훨씬 더 가독성 이 뛰어남을 알 수 있다. 글씨가 왜 이 렇게 뭉개져보이냐고, 클라이언트로부터 가장 많이 듣는 소리이기도 하지 않는 가. 같은 폰트인데 Flash에서 유난히 뭉개져서 bold를 넣거나 하는 번거로움 을 씻을 수 있을 것 같다.

패널관리가 보다 편리해졌다

이점 역시 작업자의 환경을 크게 개선시킨 중요한 요소 중 하나라고 생각한다. 사실 기존에는 파일 몇 개 열고 라이브러리창 몇 개 열면 화면이 점점 복잡해지기 시작하였다. 하지만 Flash 8의

라이브러리 패널을 보면 무언가 추가되어 있다. 바로 파일명이 뿌려지는 리스트박스이다. 기존에 여러 패널을 겹쳐쌓았던 것을 리스트박스 하나로 아주 간단히 해결했다. 수십개의 Flash 파일을 열어도 걱정없을 것 같다.



디자이너들이여! 즐겨라

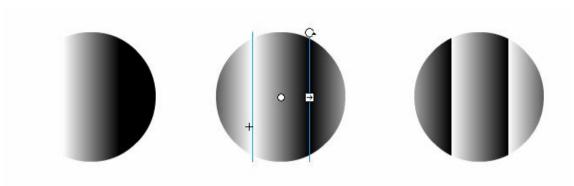
위에서 설명한 추가기능만으로도 즐길꺼리가 충분하지만 디자이너들을 위해 툴의 기능이 조금더 항상되었다. 물론 생각만큼 많은 기능이 추가/항상된 것은 아니지만 이 정도면 다른 디자인툴을 빌리지 않고 Flash에서 끝낼 수 있을만큼 충분하다. 그리고 이전 버전처럼 개발자만 생각한 듯한 느낌은 전혀 들지 않는다. 이번엔 디자이너들의 입맛을 꽤 많이 맞췄다.

액션 패널의 일반모드(Normal Mode) 부활

Flash MX 2004를 사용하다보면 신기한 것을 발견할 수 있었다. 바로 MX에 있었던 일반모드(Normal Mode)가 어디로 갔는지 사라져버렸었다. 간혹 일반모드로 변환할 수 있는 방법을 찾아달라는 요청도 듣곤 했다. (물론 처음엔 정말 찾아낼려고 진땀을 뺐었다) 개발자툴로 전락한 느낌이 충분히 들 수 있는 부분이었다. 이 일반모드가 이번 Flash 8 에서 마법봉 아이콘의 "스크립트 도우미"라는 이름으로 액션패널안에 부활되었다. 사용방법은 예전 일반모드(Normal Mode)와 동일하다.

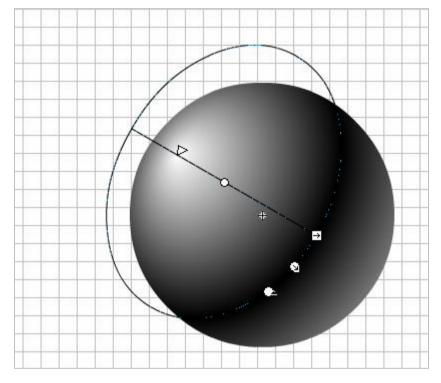
그래디언트(Gradient) 기능 향상

그라이언트로 색을 채우면 Color 패널에 "오버플로(Over Flow)"라는 리스트박스가 생긴다. 그래디언트영역을 벗어난 영역은 어떻게 채울 것인가를 선택하는 것이다. 세가지를 선택할 수 있는데, 첫번째는 기존처럼 사용하는 것이고, 두번째를 선택하면 연결부분이 자연스럽도록 역상으로 번갈아가며 반복된다. 그리고 마지막을 선택하면 똑같은 패턴으로 그래디언트가 반복된다.



▲ 다양한 그래디언트를 만들어낼 수 있다.

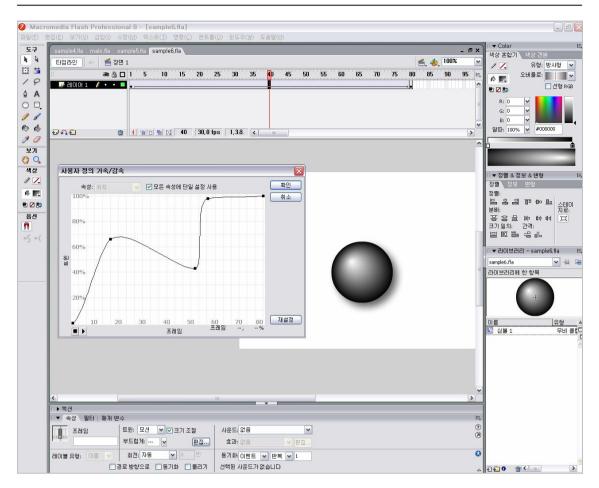
이외에 초점 이동기능도 새롭게 추가되어 보다 정교하게 그래디언트를 만들어낼 수 있다. 아래 그림을 보면 스테이지에 있는 역삼각형 모양이 초점의 위치이다.



▲ 역삼각형 모양의 초점위치는 중심을 가로지르는 라인위로 움직이며 조절할 수 있다.

정교한 모션이 가능해졌다

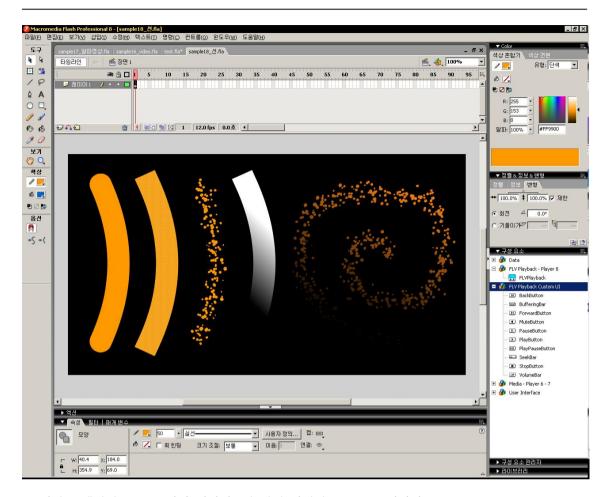
트위닝(Tween)을 할 때 사용자가 보다 정교하게 이징인/아웃(Ease In/Out)을 편집할 수 있게 되었다.영상관련 편집툴에서의 속도(Velosity)조절과 동일한 것이다. 하단의 ▶ 버튼을 누르면 동작을 미리 볼 수 있다. 한가지 아쉬운 것은 편집창에서도 프레임을 드래그해 가면서 보다 정교하게 모션을 조정할 수 있도록 하는 것과 '미리보기'를 할 때 타임라인에 보여지는 것처럼 편집창에도 어느 프레임을 지나고 있는지 세로라인이 보여지면 더 좋았을 것이다.



▲ 일일이 키프레임을 찍어가면서 만들지 않아도. 보다 정교하게 동작을 만들어 낼 수 있다.

선이 달라졌다

이젠 단순히 선의 굵기나 모양만 조절할 수 있는게 아니다. 선의 양끝단('캡'이라고 부른다)의 모양을 둥글게 할 것인지(라운드), 각지게 할 것인지(사각) 선택할 수 있다. 또한 선의 굵기조절도 200px까지 가능하다. 그리고 심지어 선도 면처럼 그래디언트를 적용할 수 있다.



▲ 면에 그래디언트를 준 것이 아니다. 위 벡터 이미지들은 모두 선이다.

외부와의 다양한 의사소통

다양한 이미지 포맷 지원

액션 스크립트로 이미지 갤러리를 만들다보면 가장 자주 부딪히는 문제가 이미지 포맷에 관한 것이다. Flash MX 2004까지는 오직 순수 JPEG파일만 스크립트로 불러들일수 있었기 때문에 클라이언트로부터 GIF나 Progressive JPEG같은 포맷의 이미지가 오면 일일이 일반 JPEG 포맷으로 변환해야했다. 하지만 Flash 8은 이 모든 포맷을 지원한다. 일반 JPEG부터, GIF, Progressive JPEG, 심지어 PNG까지 스크립트로 불러들일 수 있다.

SWF 메타데이터 지원

메타데이터, 즉 검색엔진이 검색할 때 참고로 하는 데이터를 SWF가 내장할 수 있게 됨으로써 검색가능성이 보다 높아졌다. 메타데이터는 문서 속성창에서 입력할 수 있다. 제목과 설명을 추가할 수 있으므로, 이 SWF 파일이 나타내는 컨텐츠를 검색엔진에 보다 정확하게 반영할 수 있게 되었다.



▲ 제목과 설명을 추가하면 Flash 컨텐츠에 대한 보다 정확한 키워드를 검색엔진에 제공할 수 있다.

파일 업로드 및 다운로드 기능 지원

한때 Flash내의 파일 다운로드가 자바스크립트를 호출하는 과정에서 서비스팩2로 인해 잠시 벽에 부딪혔었다. 이러한 점을 Flash 8이 FileReference API를 통해 보완하고 있다. 구체적으론 FileReference.browse 메소드와 FileReference.download 메소드가 그 역할을 하고 있다. 아래는 업로드 액션스크립트 예제이다. 실행을 하면 업로드를 위한 윈도우 기본 브라우져 창이 뜬다. 아래 코드처럼 리스너(listener)를 사용하면 사용자의 여라가지 행동(선택하거나 또는 취소한다든지)에 반응할 수 있다.

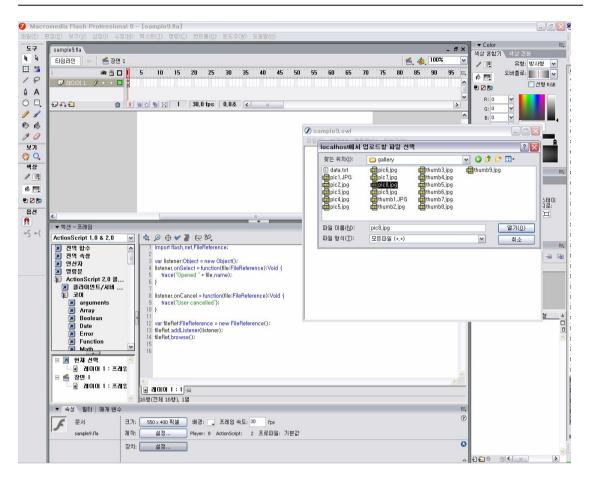
업로드 액션스크립트 Example

```
import flash.net.FileReference;

var listener:Object = new Object();
listener.onSelect = function(file:FileReference):Void {
    trace("Opened " + file.name);
}

listener.onCancel = function(file:FileReference):Void {
    trace("User cancelled");
}

var fileRef:FileReference = new FileReference();
fileRef.addListener(listener);
fileRef.browse();
```



▲ 업로드를 위해 액션스크립트로 윈도우 기본 브라우져 창을 띄울 수 있다.

비트맵의 픽셀정보 데이터 지원

액션 스크립트를 통해 비트맵이 가지고 있는 픽셀정보, 즉 비트맵의 픽셀단위 사이즈 등의 정보를 알아낼 수 있다.

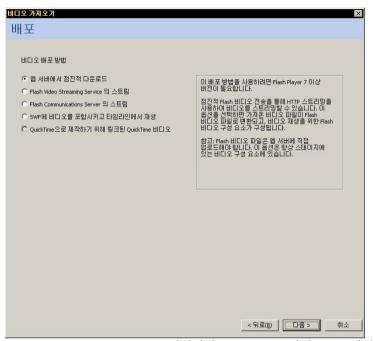
IME 지원

유니코드를 완벽하게 지원하고 있어 깨지는 글씨 없이 제대로 표시해준다. 운영체제에서 지원하는 모든 글꼴과 인코딩을 사용하여 렌더링한다.

Flash Video가 막강해졌다

앞서 설명했다시피 On2 VP6라는 새로운 코덱이 추가되어 작은 파일크기로 최상품질의 비디오를 뽑아낼 수 있고, 알파채널을 인식할 수 있어서, 더 놀라운 작품을 만들수 있는 여건을 마련해주었다. 또한큐 포인트를 FLV 파일에 바로 포함할 수 있으므로, 재생중에 큐포인트에 도달하면 관련 애니메이션을 제어할 수 있도록 만들수 있다.

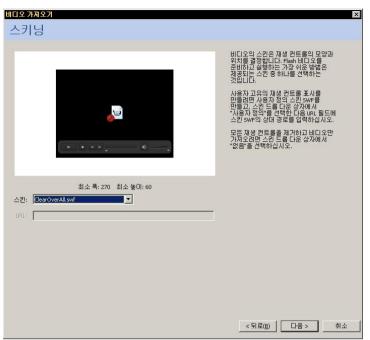
아래는 비디오 파일을 Flash로 불러들이는 과정이다. Windows Media Encoder 만큼 꽤 정교해졌다.



▲ Progressive Download 방식이냐, Streaming이냐, 또 어떤 서버를 사용하느냐 등의 선택이 가능하다. Flash Communications Server를 사용하면 더 좋은 성능을 낼 수 있다.



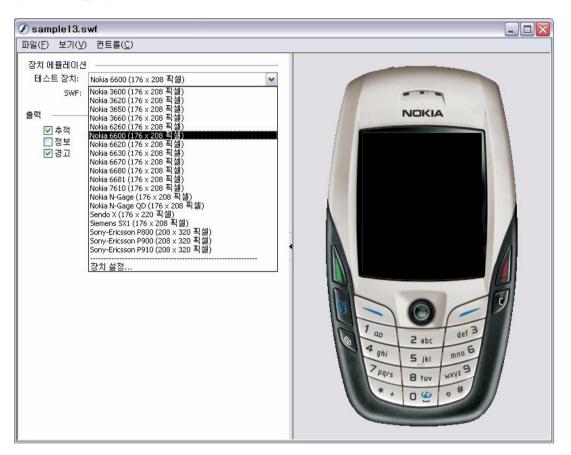
▲ 꽤 세부적으로 조정이 가능하다.



▲ 30여가지의 준비된 스킨을 선택할 수 있다.

모바일을 위한 기능이 강화되었다

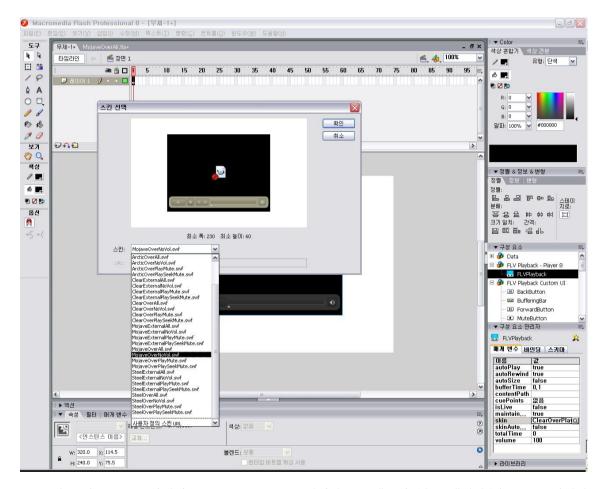
Flash가 여느 모바일 개발 툴에 비해 훨씬 고급스런 툴이기에 더 나은 환경에서 더 나은 결과물을 만들어 낼 수 있다. 이전 버전보다 훨씬 개선된 모바일 에뮬레이터로 실제 모바일 기기를 다루듯이 테스트를 해볼 수 있다.



▲ 실제 버튼을 작동해보며 각 기종에 맞는 최적의 테스트해 볼 수 있다.

작지만 큰 배려가 구석구석 숨어있다

- 퍼블리싱을 하면 Flash 8 Player가 뜨듯이 스테이지 크기만한 창에 Flash가 실행된다.
- 객체(Object)별 실행취소 또는 문서별 실행취소가 가능하다.
- 비트맵 이미지를 모션트위닝 했을 때 가로 또는 세로 1px정도가 뭉개지거나 없어지는 현상이 사라지거나 개선되었다.
- 장문의 텍스트가 입력되더라도 묵묵히 스스로의 한계까지 꽤 많이 뿌려준다. 기존처럼 텍스트 중간중간에 구멍을 내며 대책없이 비워놓지는 않는다.
- 스테이지 페이스트 보드가 자동으로 확장된다. 이전에는 큰 이미지를 스테이지에 놓고 작업할 때 한정된 스테이지를 벗어나면 아예 보이지 않아서 작업하기가 굉장히 힘들었다. 하지만 Flash 8에서는 그 영역이 자동으로 늘어난다. 이미지를 스테이지 바깥으로 옮기면 그 이미지가 보일만큼 영역이 자동으로 확장된다.
- 구성요소(Component)의 스킨변경이나 새롭게 추가된 FLV Playback의 스킨을 제공되는 30여가지의 스킨 중 한가지를 사용하거나 사용자의 입맛에 맞게 바꿀 수 있다.



▲ 구성요소(Component)에서 FLV Playback을 스테이지로 드래그해 넣고 매개변수(Parameter)안의 skin속성을 더블클릭하면 플레이어의 스킨을 변경할 수 있다.

아쉬운 몇가지

좋은 점만 수두룩하게 적어놓았지만 아직 좀더 개선해야할 부분도 조금 보인다. 처음 시동시 걸리는 시간이 예전 Flash MX (Flash 6)를 생각해보면 아직도 조금 길다. 그리고 아직 약간의 사소한 버그들이 보인다. 필터에서 여러가지 필터들을 추가한 다음 끄고 켜는 과정에서 필터리스트의 효과들을 오고가다보면 오른쪽에 속성이 아예 뜨지 않는 버그가 있다.

그리고 늘 한글버전에서만 괜히 신경쓰이는 부분인데 인터페이스상에 한글끼리 줄이 맞지 않거나한글과 영문의 줄이 맞지않아 인터페이스가 간혹 허술해 보이기도 한다. 그리고 색상 선택시에도 좀 불편하다. 현재 이 리뷰를 쓰고 있을때는 베타버전이라 수정이 안된 버그인지, 일부러 그렇게해놓은것인지는 모르겠지만, 색상을 계속 누르고 있지 않으면 펼쳐졌던 색상테이블이 자주 그냥 단혀버린다.

최고의 작품을 향하여

Flash 8에 대해 굵직한 것들을 중심으로 살펴보았다. 사실 이런 굵직한 개선사항 말고도 하지못한 이야기가 무수히 많다. 구석구석 사용자의 의견을 열심히 반영한 흔적들이 보인다. 아직 전체적인 인터페이스의 구성이 약간 허술한 느낌은 있지만 차츰 더 나아지리라 생각된다.

전반적으로 봤을 때, '매우 만족스럽다'고 말하고 싶다. 지금 하고 있는 작업들을 죄다 Flash 8로 가져와서 하고 싶을만큼 매력적이다. 그만큼 Macromedia가 이번 버전에 쏟은 정성이 많아 보인다. 특히 비디오 성능이 굉장히 좋아졌는데 만들어낼 작품들로 인해 사뭇 기대가 된다.

물론 아직 개선해야 할 사항이 없는 것은 아니다. 많이 빨라지긴 했지만 Flash MX(Flash 6)에 비하면 여전히 초기 시작시간이 좀 걸리며 색상선택이나 기타 자잘한 불편사항도 있다. 이번 버전에서 좋은 시도를 해 본만큼 앞으로도 기능개선이 있고 추가된 기능이 있겠지만 어플리케이션 역시 나날이 용량이나 성능이 최적화 되었으면 하는 바람이다. 알게 모르게 설치되는 Flash 8 플러그인의 특성상 아주 순식간에 모든 사람의 컴퓨터에서 Flash 8을 보게 될 것 같다. 그리고 더 나아가 핸드폰이나 PMP같은 개인용 기기 등 더 많은 플랫폼에 안착한 Flash를 보게 될 것 같다.

칭찬 일색이라고 생각할지 모르겠지만, 사실 정말 나무랄데 없이 멋지게 변모했다. 본격적으로 실무에서 사용하다보면 생각지 못한 문제들이 발생할 수도 있지만, 그건 정말 생각지도 못한 일일 것 같다. 아무쪼록 이 리뷰를 통해 Flash 8을 미리 체험하는 정말 좋은 기회였기를 바란다.

이제 Flash 8로 무엇을 해 볼까. 여러분을 위한 툴은 준비되었다. 사상 유례없는 최고의 작품을 만들기회가 이제 여러분들에게 주어졌다.

올엠 이한 실장 (xound@allm.co.kr)