

# 플래시와 포토샵을 이용한 프리젠테이션의 설계 및 구현

김민정, 박두순\*  
순천향대학교 전산학과  
순천향대학교 정보기술공학부

## A Design and Implementation of a Presentation using Flash and Photoshop

Min-Jeng Kim, Doo-Soon Park\*  
Dept. of Computer Science, Soonchunhyang University  
Division of Information Technology Engineering, Soonchunhyang University

### 요 약

최근 우리나라의 애니메이션 수준이 급속히 발전하고 있음을 고려해 볼 때 이제 플래시와 포토샵은 컴퓨터 사용자라면 모르는 사람이 없을 만큼 웹 전반에 걸쳐 커다란 역할을 차지하고 있으며 좀 더 역동적이고 화려하면서 상호 작용적이며 벡터에 기반한 사이트를 제작하는 것은 세계적인 흐름에 순행하는 모습으로 보여진다. 그런데 기존의 가장 일반적인 프리젠테이션 매체인 파워포인트 프레젠테이션 시스템은 애니메이션 표현의 한계와 시각적 효과가 부족하므로, 본 논문에서는 플래시와 포토샵을 이용해 정지화면과 차별성이 있는 애니메이션의 적극적인 활용으로 사용자의 흥미와 집중력을 유도하도록 하는 프리젠테이션을 설계 및 구현한다.

### 1. 서론

최근 컴퓨터 보급과 컴퓨터 웹 기술의 급속한 발달로 웹이 정보의 원천으로 뿐만 아니라 효과적인 프리젠테이션 매체로서 중요한 역할을 담당하게 되었다. 웹을 통해 제공되는 프리젠테이션의 형태도 단순한 텍스트 형태로부터 그래픽, 음향, 동영상 등으로 발전되면서 정보 전달의 효과를 높여가고 있다. 프리젠테이션에는 사람이 직접하는 방식이 있는데 이 방식은 정보 전달의 효과가 높다. 그 이유는 발표자와 청중의 의사소통이 적극적으로 이루어진다는 것에 있지만 이 방식은 시간적·공간적인 제약을 많이 받는다. 이러한 단점을 보완하기 위한 시간적·공간적으로 구애받지 않는 웹을 통한 프리젠테이션에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다.

이에 따라 기존의 웹페이지와는 다르게 좀 더 역동적이고 화려한 콘텐츠가 등장하기를 수요자들은 원하고 있어 플래시라는 툴을 이용한 웹용 콘텐츠가 다양하게 활발히 쓰이고 있다. 특히 사용자와의 상호 작용이 가능한 플래시 무비들은 인터넷의 상호 작용성을 한층 강화시켰고, 현재 수많은 기업들이 앞다투어 플

래시 콘텐츠를 만들어 선보이기 시작했다. 웹페이지의 내용이 아무리 뛰어나고 화려해도 시각적이지 않으면 수요자들은 관심을 가지지 않으며 정보전달의 효과도 일어나지 않는다. 따라서 본 논문에서는 플래시와 포토샵을 이용하여 발표자와 청중간의 프리젠테이션이나 웹상에서 정지화면과 같은 프리젠테이션과 차별성을 두어 애니메이션의 적극적인 활용으로 사용자의 흥미와 집중력을 유도하여 게임을 하는 듯한 재미있는 인터페이스를 즐길 수 있도록 하여 컨셉을 가장 효과적으로 전달할 수 있게 프리젠테이션을 설계 및 구현한다.

### 2. 연구배경

컴퓨터와 인터넷의 발달은 웹을 통해서 여러 청중들에게 매력적이고 효과적인 정보를 제공하는 것은 정보 제공자에게 중요한 문제이다. 이에 청중들의 주의를 집중시키면서 집중력을 높이고 흥미를 이끌어 낼 수 있는 새로운 방법을 모색하게 되었다[1,2,3].

이에 따라서 프리젠테이션에 관한 연구가 활성화되

었고, 새로운 정보의 습득은 온라인 뿐만 아니라 오프라인에서 일어나는 모든 사용자의 요구에 커다란 변화를 가져오게 되었다. 프리젠테이션 또한 예외가 아니어서 웹 기반에서 다양하게 등장하였다. 애니메이션을 이용한 정보는 수요자의 요구를 변화시켰으며 프리젠테이션도 이러한 수요자의 변화에 대해 능동적인 대처가 필요하게 되었다. 이러한 프리젠테이션 전반에 바탕을 이루고 있는 기본적인 틀은 플래시와 포토샵이다.

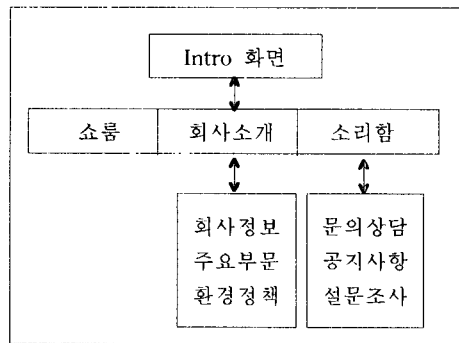
플래시는 현 우리나라에서 애니메이션과 광고등 인터넷 마케팅 수단으로 플래시를 사용하는 비율이 70%를 넘는다. 이처럼 한국에서 플래시의 활용도는 무궁무진하며 플래시는 이미지 형식이 벡터기반의 저작도구여서 플래시에서 그리는 것은 비트맵과 같은 예외적인 것을 제외하고 거의 벡터 그래픽이다. 벡터 그래픽은 놀라울 정도로 파일 크기가 작아지는 장점을 가지고 있어 화면의 확대, 축소와 상관없는 고품질의 애니메이션과 적절한 사운드 효과를 결합하여 보여줄 수 있다. TV에서 나오는 광고나, SF영화에서 나오는 화려한 화면이 플래시 덕분에 실제 웹에서 상영되어지고 있다. 또한 인터넷을 사용하는데 있어 속도 문제는 홈페이지를 제작할 때 필수적으로 고려되어야만 하는데 아무리 화려한 테크닉을 구사한 홈페이지라 할지라도 방문자들을 기다리게 한다면 곧 외면당하게 된다. 플래시에서 만들어지는 무비는 그 결과물의 탁월함에 비해 아주 크기가 작으며 애니메이션 전체를 다운로드하기 전에 시작할 수 있는 스트리밍 방식을 사용하여 실시간 재생이 가능하며, 사운드 또한 MP3로 압축해서 내보내기 때문에 음질이 거의 손상되지 않은 상태에서 파일을 최적화 할 수 있다. 또한 플래시 무비들은 정보를 전달하는 가장 효과적인 방법중의 하나인 사용자와의 상호작용으로 다른 어떤 저작도구보다 최고임을 자랑하고 있으며 액션스크립트의 사용으로 사용자와 인터랙션 할 수 있다. 액션스크립트를 사용하여 사용자는 키보드의 자판이나 무비의 버튼을 누름으로써 발생하는 상호 작용적인 요소를 추가할 수 있지만 전문적인 기술을 보유해야 효과적인 성과물이 나오며 애니메이션이라 하기 어려운 정도의 조그만 움직임은 사람들에게 흥미를 잃어버리게 하고 결과적으로 이러한 애니메이션이 가져올 수 있는 효과는 기대하기 어렵다는 단점도 있다.

포토샵은 많은 그래픽 디자이너들에게 사랑 받고 있으며, 상품디자인, 편집디자인, 웹문서 등 다양하게 사용되고 있는 프로그램으로 주된 기능은 드로잉

(drawing)과 이미지 리터칭(Image Retouching)이라고 할 수 있다. 사진의 합성 및 보정이나 수정작업에 많이 사용되었으나 요즘은 그 영역의 한계를 넘어서서 DTP, 2D, 3D 그래픽, 애니메이션, 멀티미디어 웹디자인에 이르기까지 전 영역에 걸쳐 사용되고 있다. 포토샵의 주된 특징 중 하나인 유연성은 이미지 처리에 있어서 기계적인 작업에 치우치지 않고 좀 더 자연스러운 이미지 조작용을 위한 기능이 많이 있다. 단지 0과 1만으로 데이터를 처리하는 컴퓨터로 사람의 느낌과 생각을 표현한다는 것은 매우 어려운 일이다. 하지만 포토샵은 직선하나 원하나를 그릴 때에도 우리의 눈에 편하게 보일 수 있도록 하는 많은 옵션을 제공하고 있다. 또다른 특징인 확장성은 프로그램들을 사용하다보면 꼭 필요하다 싶은 기능이 빠져 있거나 모자라서 불편을 겪는 경우가 있다. 원하는 기능을 추가하고 싶어도 다음 버전에서나 가능해지는 불편함을 겪어 보지 않은 사람은 없을 것이다. 이러한 기능을 포토샵에서 언제나 원하는 기능과 옵션을 추가 할 수 있다[1,2,4,5,6].

### 3. 플래시와 포토샵을 이용한 프리젠테이션의 설계 및 구현

#### 3.1 전체적인 인터페이스 구성



<그림 1>인터페이스 구성도

##### 1) Intro 화면

Intro 화면은 프리젠테이션 서비스에 접속하는 사용자들이 처음 접하게 되는 화면을 말한다.

##### 2) 쇼룸

쇼룸은 기업의 상품에 대해 애니메이션을 적용하여 마우스의 이벤트에 따라 움직이고 상품을 클릭했을

때 자세히 확대된 이미지가 실행되도록 하는 액션을 부여했으며 확대된 이미지를 클릭했을 때에는 그 상품에 대한 외장, 내장, 안전성, 성능등 자세한 정보를 제공하고 있다.

### 3) 회사소개

회사소개에는 회사정보, 주요부분, 환경정책으로 구성되어 있으며 회사정보에는 회사의 경영방침, 주요현황 및 연혁으로 구성되어 있고, 주요부분에는 각 공장의 소개 및 약도, 연구소와 견학코스를 소개하고 있으며 동영상도 제공하고 있다. 환경정책에는 환경방침과 환경경영시스템, 환경성과평가, 인증 및 수상현황, 환경교육으로 구성되어 있다.

### 4) 소리함

소리함은 문의상담과 공지사항, 설문조사로 구성되어 있으며 문의상담은 상담원에게 궁금한 사항을 질문할 수 있도록 하는 서비스로서 서버스크립트 언어인 PHP와 데이터베이스인 MySQL을 이용하여 플래시를 통하여 php 파일로 메일의 내용을 변수값을 통하여 보내고, 그 결과 값을 변수값을 통하여 받는 과정을 거친다. 공지사항은 간략한 정보를 수시로 알려줘야 하기 때문에 자주 내용을 업데이트 해야하는 번거로움이 있는데 이때 텍스트 파일을 연동하여 쉽게 업데이트 할 수 있도록 했으며 설문조사는 프리젠테이션을 어떤 경로로 알게 됐는지 투표한 결과를 막대바를 사용해 보여주며 MYSQL과의 연동을 통해 구현된다.

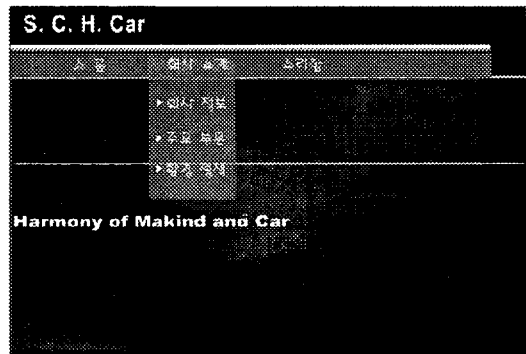
## 3.2 시스템 구현

본 논문에서 구현한 플래시와 포토샵을 이용한 프리젠테이션 시스템은 포토샵은 이미지의 수정 및 보정 작업을 했으며 나머지 모든 프리젠테이션의 내용은 Flash MX로 구현하였다. 또한 웹서버는 현재 가장 많이 사용되고 있으며 급격한 성능적하나 다운되는 경우가 거의 없는 안정적인 아파치 웹서버를 기반으로 사용하고, 메일서버 프로토콜은 SMTP를 지원한다. 데이터베이스 서버는 일반적으로 사용할 수 있고 경제성이 뛰어나고 성능이 우수한 MySQL을 사용했다. <그림 2>는 본 논문에서 구현한 화면중의 하나인 Intro화면으로 자동차가 달려오는 애니메이션을 보여주며 skip버튼이 있어 메인화면으로 넘어갈 수 있는 기능을 제공한다.



<그림 2> Intro화면

<그림 3>은 메인화면으로써 초기화면에는 쇼룸, 회사소개, 소리함의 메뉴가 있고 각 메뉴에는 하부메뉴를 제공한다.

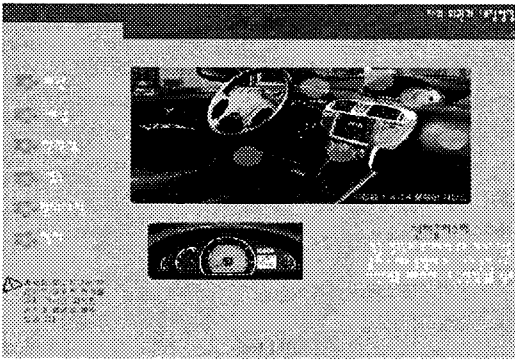


<그림 3> 메인화면

<그림 4>는 쇼룸화면으로, 마우스 이벤트에 따라 각 자동차 상품에 대해 확인한 후 선택하면 자세히 확대된 이미지가 나타나며 확대된 이미지를 클릭했을 때 <그림 5>와 같이 다른 자동차와 비교할 수 있게 외관, 내장, 안정성, 성능등 그 상품에 대한 자세한 정보를 확인 할 수 있다.

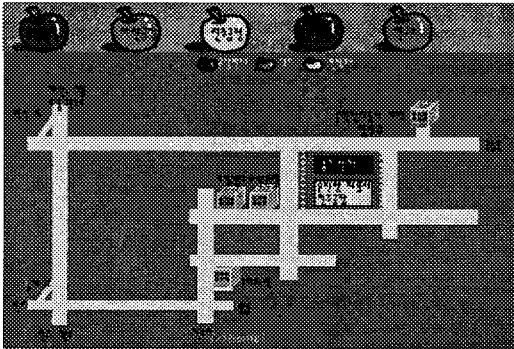


<그림 4> 쇼룸화면



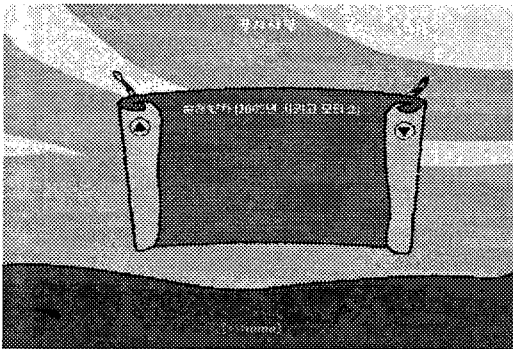
<그림 5> 상품에 대한 자세한 정보 제공화면

<그림 6>은 회사소개 메뉴에서 주요부문의 화면으로, 한 공장에 대한 약도를 보여주고 있다.



<그림 6> 주요부문 화면

<그림 7>은 소리힘 메뉴에서 공지사항의 화면으로, 텍스트 파일을 연동하여 쉽게 업데이트 할 수 있도록 했다.



<그림 7> 공지사항 화면

#### 4. 결론

기존의 일반적인 프리젠테이션 매체인 파워포인트는 널리 보급되어 있는 소프트웨어이면서, 신속 용이한 제작을 할 수 있지만 애니메이션 표현의 한계와 시각적 효과가 부족하다. 하지만 근래에 웹상에서는 단순한 정지 화면이 대부분으로 이제는 웹전반에 걸쳐 플래시 애니메이션은 커다란 역할을 차지하고 있어 플래시와 포토샵을 이용한 프리젠테이션의 서비스가 중요한 관건이 되고 있으며 플래시는 특히 사용자와의 상호 작용이 가능하다는 점과 동영상 수준의 액션 및 2D 애니메이션이 가능하고 온라인/오프라인 연계가 가능하다는 강력한 도구이다.

또한 APM(Apache+PHP+MySQL)을 기반으로 하여 다양한 환경에 대해 적응성을 가지도록 했으며, 이와 같은 요구에 적합한 프리젠테이션을 설계 및 구현하여 프리젠테이션 방법을 개선하였다.

#### [참고문헌]

- [1] 손문식, 이지근, 이은숙, 김희숙, 정석태, 정성태, "능동적 멀티모달 프리젠테이션 시스템 설계 및 구현", 원광대 컴퓨터 공학과 학위논문, 2002
- [2] 김철용, 컨스메이커, 즐기면서 배우는 플래시 MX, 영진닷컴, 2002
- [3] 최은영, 송희현, "웹 기반 교육시스템을 위한 적응적 상호작용 모형의 설계 및 구현", 컴퓨터교육학회 논문지, vol 6, No1, 2003
- [4] <http://w2.gnfh.hs.kr/~p2jung/photoshop.htm>
- [5] <http://w2.gnfh.hs.kr/~p2jung/flash.htm>
- [6] <http://www.macromedia.com/kr/software/flash>