

---

# 멀티미디어 콘텐츠 저작도구 - 플라잉팝콘

---

정원교 · 문양균((주)파라시스)

## 차례

- I. 서론
  - II. 멀티미디어란 무엇인가?
  - III. 멀티미디어의 역사와 배경
  - IV. 멀티미디어와 생활
  - V. 멀티미디어와 교육
  - VI. 멀티미디어 저작도구
- 

## I. 서론

PC가 보급되기 시작한 이후 인터넷사용자가 2천6백만이 넘어가는 엄청난 변화 속에서 멀티미디어라는 용어가 점점 그 변화의 중심으로 자리잡아가고 있다.

멀티미디어라는 용어는 이제 전혀 낯설지 않고, 새롭지도 않을 만큼 생활 속에 녹아들어 있다.

그만큼 멀티미디어는 단순히 컴퓨터관련 기술의 발달에 따른 편리함이나 콘텐츠의 다양함으로 말하기에는 생활전반에 걸쳐 알게 모르게 우리의 삶에 관여하고 있다.

## II. 멀티미디어란 무엇인가?

그러면 도대체 멀티미디어란 무엇인가?

먼저 멀티미디어(Multimedia)의 사전적 정의에 대해 알아보자.

다음은 전자신문의 IT 용어 사전에 등록된 멀티미디어의 정의이다. 1996년도에 등록된 정의라

서 그 이후 확장된 멀티미디어 개념은 포함하고 있지 않다.

멀티미디어(Multimedia)란 문자, 음성, 화상, 동화 등 여러 가지 다른 미디어를 현대의 컴퓨터에 조합해 정보를 전달하는 기술 또는 그 컴퓨터시스템을 말한다.

멀티미디어란 말은 의외로 오래 전부터 사용됐은 용어로 컴퓨터가 나오기 이전의 시대에는 문자는 인쇄된 서류, 음성은 마이크와 스피커, 화상은 슬라이드, 프로젝터 등으로 된 복수의 기기나 미디어를 사용해 정보를 전달하는 "프리젠테이션 쇼" 같은 것을 "멀티미디어 쇼"라고 부르기도 했었다.

멀티미디어 컴퓨터는 이와 같은 복수의 미디어를 현대의 기계로 통합해 정보를 전달, 나아가 인터랙티브 방식(대화식)으로 사용할 수 있게 한 것이다.(하략)

1980년 PC의 등장과 함께 통신, 방송, 오디오, 비디오 등이 신기술에 의한 멀티미디어의 형체를 구체적으로 보여주기 시작했다. 최근 들어 컴퓨터 신기술의 총아로 떠오르는 멀티미디어는 문자, 그래픽, 음향, 영상 등과 같은 다양한 미디어를 하나의 객체로 통합시켜 컴퓨터 기기와 인간

과의 상호작용을 가능케 하는 새로운 통합시스템을 의미한다.

멀티미디어란 용어는 정보통신기술 발전과 동시에 급격히 변화되었고 앞으로도 얼마든지 확대 변형될 수 있지만, 인간과 인간과의 상호작용을 컴퓨터 기기 혹은 첨단 기술을 매개로 하여 기술과 문화의 완벽한 조화를 추구하는 휴머니즘적 요소를 배제할 수는 없다.

이러한 관점에서 멀티미디어의 개념을 정의하는 기준으로는 다음의 5가지 기준이 일반적으로 사용되고 있다.

#### 1. 멀티미디어는 어원에 나타나듯 둘 이상의 미디어를 사용하는 것을 말한다.(복합성)

미디어라는 것은 문자, 그림, 사진, 동영상으로 설명되는 애니메이션, 사운드, 비디오를 말한다. 따라서 그림과 글자만을 가지고 표현된 전달수단도 광의적으로 보면 멀티미디어라 할 수 있다.

#### 2. 멀티미디어는 두 가지 이상의 미디어를 동시에 사용해야 한다.(동시성)

예를 들어 새의 모습을 화면에 잠깐 보여주고 화면이 바뀐 다음, 새의 울음소리를 들려주고 이어서 새에 대한 설명을 문자로 보여주는 발표 방식이 있었다. 여러 가지의 미디어를 사용했지만 사용자는 뭔가 이해하기 어려운 점을 느낄 것이다.

#### 3. 미디어를 사용하기 위해 하나의 시스템을 사용해야 한다.(통합성)

예를 들어 비교적 적은 비용으로 홍보물을 만드는 경우, 슬라이드 영사기와 녹음기를 이용하여 화면을 보여주고 동시에 소리를 들려주는 방식을 사용한 적이 있다. 이러한 시스템은 전체적인 컨트롤이 어렵고 뒤에 언급한 대화기능을 수

행할 수 없다. 현재 비디오를 사용하는 방식의 주류를 이루고 있는 아날로그 방식의 비디오는 컴퓨터와 별도의 비디오 장비인 레이저 디스크나 VTR을 사용해야 한다는 점에 있어서 위의 정의에 어긋난다.

#### 4. 사용자는 시스템과 대화할 수 있어야 한다.(상호작용성)

대화할 수 있어야 한다는 점이 멀티미디어를 설명하는데 있어 가장 강조돼야 할 점이다.

왜냐하면 현재 많은 사람이 멀티미디어인가 아닌가를 하는 혼란을 느끼고 있는 시스템에 대한 판단의 대부분을 이 정의에 의해 구분할 수 있기 때문이다. 여기서 대화한다는 뜻은 한 가지 사실을 설명할 경우, 이에 대해 더 알고자 하는 것과 이와 관련된 정보나 추가의 자료를 볼 수 있는 방법을 사용자 스스로가 결정할 수 있다는 의미이다.

#### 5. 시스템을 사용해 정보를 얻을 수 있어야 한다.(정보가능성)

예를 들어 비디오게임은 사용자에게 순간적인 선택의 기회를 주고, 또한 다양한 사운드, 사실감 있는 그래픽으로 사용자를 즐겁게 해 준다. 그러나 비디오게임은 사용하는 동안의 오락성만을 강조했을 뿐, 이를 사용함으로써 새로운 정보를 제공해 주지는 않기 때문에 멀티미디어라 인정하기 어렵다.

멀티미디어는 컴퓨터 자체의 발전에 의해 이루어지고 있지만 위의 기준에서 제시하듯 컴퓨터와 멀티미디어간의 상호 작용하는 환경이 폭넓게 마련되고 있다는 점에 주목해야 한다. 따라서 멀티미디어는 정보의 디지털화(Digitalization), 하나의 시스템을 통한 다양한 정보의 통합적 처리

(Integration), 특히 정보이용의 상호작용성 혹은 쌍방향성(Interactivity)의 측면에서 기존의 전통적인 미디어와 구분되고 있다. 특히 최근에는 디지털화된 통합정보의 쌍방향적 이용을 위해 유선 혹은 무선형태의 네트워크의 활용이 급격하게 증가하고 있다

이러한 현상은 멀티미디어가 일상생활에서 지배적인 형태로 자리잡고 있다는 것을 보여준다. 즉, 온라인과 오프라인 공간에서 진행되는 인간의 사회문화적 활동이 디지털 멀티미디어 환경에서 폭 넓게 이루어지고 있는 것이다.

이상에서 살펴본 멀티미디어에 대한 개념과 정의는 우리에게 보편적으로 받아들여지고 있는 내용이다. 반면에 미국의 MIT에서 출간된 멀티미디어 관련 사전에서는 멀티미디어에 대해 '멀티미디어는 인간의 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각, 즉 오감각에 연결되는 체계'라고 설명하고 있다. 이러한 견해에는 멀티미디어를 인간 중심에서 적극적으로 활용하고 확장하려는 의도가 담겨 있다고 본다. 지금의 멀티미디어가 인간의 오감각의 모든 것에 구체적으로 연결되어 일상생활에서 이용되고 있지는 않지만 인간의 관념의 작용에 따라서 멀티미디어가 어떻게 발전하고 진행하게 될 것인가를 단적으로 보여주는 내용이라 하겠다.

### Ⅲ. 멀티미디어의 역사와 배경

컴퓨터계의 거물 IBM과 세계시장을 약 30% 점유하고 있던 그래픽전문가시스템의 기린아인 애플 양사는 이러한 멀티미디어란 신조류에 편승하여 양사가 동시투자한 멀티미디어 전문개발사 칼레이더(KALEIDA)사를 설립하는데 한동안 대형컴퓨터 산업의 낙조 속에서 방황하던 일본도

이에 질세라 히타치, 도시바, 미쯔비시와 샤프가 이 분야에 뛰어들고 이때 애플사를 그만둔 전직 사원은 '멀티미디어'의 기치를 들고 제너럴매직이라는 회사를 설립하여 AT&T, PHILIPS, 마쓰시타, 소니와 제휴한다.

각 업체간의 공동전선 형성은 애시당초 '멀티미디어'의 개념에 걸맞는 통합 솔루션 제공이 부족했던 시절의 불가피한 현상이었던 까닭이다.

1993년 프로그램 개발자를 자살로까지 이어지게 하면서 강행군하여 세상에 나온 애플사의 멀티미디어 기능을 보유한 개인용 단말장치 '뉴턴'은 결국 존스컬리스 회장의 야심과 비례한 대규모 개발투자와 반비례한 상품평가와 시장진출로서 그를 멀티미디어라는 무대 전면에서 퇴장시킨 것으로 종지부를 찍는다. 기대와 현실이 어긋나는 순간이었다.

사실 그 당시만 해도 그만큼 멀티미디어라는 분야는 그 실체가 꼭 이것이다라고 정의되지 않은 채 다양하게 규정된 것이다.

1993년 8월 애플사의 멀티미디어 제품개발 실패와 시장진출의 좌절은 관련기업들에게는 경악할 만한 충격으로 받아들여 멀티미디어계로의 진출에 일단 제동이 걸릴 무렵, 미국 통신전문회사 AT&T가 1백26억달러로 미국 제일의

셀룰러폰 전문사 맥코(McCaw)를 인수함으로써 멀티미디어 관련 고속정보통신망 분야의 헤게모니 쟁탈전의 선두주자로 등장한다.

그로부터 2개월 후 동업중의 벨어틀레틱사가 미국 제일의 유선방송사 TLI와의 합병을 발표, 점차 멀티미디어 산업계의 기업간 제휴 또는 합병이 적극적으로 전개된다. 멀티미디어의 고지를 먼저 점령하기 위한 일종의 '대규모 도박판'이 미디어 각 기업간의 이해와 맞물려 '자기편 만들기'

를 소홀히 할 경우, 헤게모니 싸움에서 밀려날 것이라는 압박감이 유행처럼 업계사이에 번져가고 있다.

1993년 말을 고비로 멀티미디어 분야에 대한 기술 경쟁이 더욱 가속화되고 이런 의미의 총체적 결론으로 멀티미디어형 이상사회의 구체적인 플랫폼이 드디어 미국에서는 클린턴대통령의 입을 통해 ‘초고속정보통신망(Information Super Express Highway)’라는 모토로 그 양상을 드러냈고 이제 세계는 멀티미디어라는 새로운 복합 환경 속으로 진입하고 있다.

멀티미디어는 초기의 들뜸과 시작단계에서 점점 표준화 작업으로 이어지고 있으며, 지금도 표준화 작업이 진행돼 가고 있다.

또한 멀티미디어 응용확대가 점점 늘어가고 있는 실정이다. 그리고 모든 미디어의 통합이 하나로 단일화되고 그 기능은 엄청나게 강력하게 변화되고 있으며 인간의 생활과 더욱 밀접하고 편리하게 발전되고 있는 추세이다.

그 중에서도 가장 많은 발전과 전망을 갖고 있으며 인간생활과 가장 밀접한 관계가 있는 통신 분야에서 그 진가가 발하고 있다.

아직 완전히 구체화되지는 않았지만, 화상회의, 가상현실, 전자출판, 매스미디어, 글로벌 네트워크 등은 실용화단계를 거쳐 상용화가 되어 있다. 하지만, 그것이 모든 현실을 감안할 때 대중이 사용하기에는 아직 힘들다는 결론이고,

2000년대에 가서야 생활의 한 일부분으로 사용될 것이다. 또한 세계 곳곳에서는 초고속통신망에 대한 여론이 높고

2010년 안팎으로 완성하겠다는 말을 하고 있다. 멀티미디어는 통신과는 필수불가결한 것으로 같은 속도로 맞물리며 발전하는 가운데, 우리는

그것을 활용할 수 있는 날이 곧 올 것이라 본다.

#### IV. 멀티미디어와 생활

사실상 광속으로 발전하는 0과 1의 조합으로 이루어진 디지털 환경에서 위에서 내린 정의나 기준은 학문적 의미 외적으로는 큰 의미가 없다. 왜냐하면 멀티미디어는 이것이다 라고 정의하는 순간 이미 그 유기적 생명력으로 인해 점점 확대 재생산되고 있기 때문이다.

얼마 전까지 만해도 휴대폰은 휴대성(portability) 만으로도 각광을 받아왔다. 그러나 삐삐의 문자 메시지 기능을 흡수하고 웹으로 연결이 가능해지면서 멀티미디어의 폭을 또다시 확대시켰다.

멀티미디어, 정확히 말하자면 멀티미디어 콘텐츠 발전의 1등 공신은 고속정보망의 대중화이다. 사운드와 그래픽이 필수인 멀티미디어 콘텐츠의 특성상 많은 용량은 부담이 될 수밖에 없다. 멀티미디어는 여러 가지 형태의 정보를 디지털 신호를 통해 전달한다. 문자에서 동영상에 이르는 다량의 정보를 전달하려면 광섬유나 케이블 혹은 디지털 위성파 같은 고속망이 필요하다.

우리나라는 IT 선진국답게 초고속인터넷 이용자 천만 명을 돌파했고 전체가정의 70%가 초고속 인터넷 네트워크로 연결되는 급성장상을 기록하고 있다. 그리고 모바일폰 가입자가 3천만 명이 넘어가면서 멀티미디어는 이미 피할 수 없는 시대적 조류를 넘어서 생활 속에 깊숙이 자리잡고 있다.

둘째는 하드웨어이다. 멀티미디어는 문자에서 동화상, 그리고 음성에 이르기까지 모든 정보형

태를 처리할 수 있어야 하며, 무엇보다도 기존에 사용되고 있는 다른 시스템과 쉽게 연결되어야 한다.

셋째는 소프트웨어의 운용이다. 디지털 처리를 담당하는 하드웨어와 전송망이 구비된다고 하여도 이를 운영할 소프트웨어와 사용자를 위한 편리한 프로그램이 없으면 의미가 없다. 인터넷이 일상생활에서 활용된 것은 웹(WWW)사용자 환경이 가능해지면서이다. 다양한 전자상거래 소프트웨어 솔루션을 포함한 정보검색 프로그램의 소프트웨어 개발은 멀티미디어 산업의 주요한 측면이다.

넷째로 이와 함께 멀티미디어의 내용을 구성하는 다양한 정보 콘텐츠가 핵심적 분야로 떠오르고 있다. 최근 디지털 정보의 생산 유통과 관련하여 지적 재산권 문제가 중요한 현안으로 부각되는 이유는 앞으로 이 분야에서 얻게 될 부가가치가 가장 높을 것으로 전망되기 때문이다. 즉, 멀티미디어 디지털 콘텐츠는 멀티미디어 산업의 새로운 지각변동을 일으키고 있다.

## V. 멀티미디어와 교육

한 연구 결과에 따르면 인간은 스스로 해본 것은 90% 정도 기억하며, 소리내어 읽은 것은 70%, 보고들은 것은 50%, 본 것은 30%, 들은 것은 20%, 읽는 것은 10% 정도 기억한다고 한다. 이런 점에서 학습 내용을 가장 구체적인 상황으로 구성해 줄 수 있는 멀티미디어야말로 가장 효과적인 교육매체가 될 수 있을 것이다.

멀티미디어는 문자, 그림, 소리, 동영상 등의 다양한 단일미디어가 통합되어 한 화면에 제시되는 등 여러 가지 정보를 복합적으로 전달할 수 있으

므로, 단일미디어가 갖지 못하는 새로운 효과를 기대할 수 있다. 이는 교육에서 지금까지 단순한 컴퓨터 보조학습 프로그램에서 제공하는 문자정보와 그래픽 정보를 넘어서 보다 풍부한 교수-학습 환경을 창출하게 된다.

멀티미디어는 여러 감각을 이용하여 학생의 흥미를 유발하고 지속시킬 뿐만 아니라, 학습자가 주도하여 학습하고 나아가 학습하는 방법을 학습하게 하고, 교사와 학습자, 학습자간의 상호작용을 활발하게 촉진시킨다는 점에서 많은 교육적 잠재력을 가지고 있다 할 수 있다.

실제로 우리나라의 교육행정도 이러한 사실을 인식하고 하드웨어적인 투자에서 벗어나 실제적인 교육과정과 내용에서 ICT와 디지털화를 적극 활용하려는 의지를 표명하고 있다. 이 과정에서 멀티미디어를 활용한 교육이 상당부분을 차지하리라는 것은 명약관화하다.

다음은 교육인적자원부가 마련한 교육정보화 5개년 계획의 내용들이다.

“교실에서 직접 위성방송이나 무선인터넷에 연결해 교육 콘텐츠를 제공받고, 사이버공간을 통해 과제를 교부나 상담 등도 진행한다. 또 학교마다 디지털콘텐츠를 모은 디지털자료실을 설치하고, 디지털교과서로 수업을 한다.”

현재 칠판과 교과서 중심으로 이뤄지는 학교교육의 상당 부분이 오는 2006년까지 컴퓨터와 디지털교과서 중심으로 바뀔 전망이다.

교육인적자원부는 올해부터 오는 2006년까지 5년간 약 3조5500억원을 투입, 수업에서 학교행정·교육문화 등 전반을 디지털화하는 작업을 진행한다.

교육인적자원부가 마련해 최근 정보화추진위원회에서 확정된 ‘교육 및 인적자원개발 부문 정보화촉진기본계획’에 따르면 교육부는 교육기관의 정보화 기반 구축, 교육행정 정보화, 사이버 교육환경 구축 등에 올해 6045억원을 투입하는 등 매년 6000억~9000억원 규모를 투입할 계획이다.

교육부는 이를 통해 수업 중 ICT(정보통신기술)를 활용하는 비율을 현행 10%에서 오는 2006년 20%로 배가시키고, 교과서의 디지털화 작업에 착수, 2006년 교과서 5개 중 1개를 디지털화할 방침이다.

또 멀티미디어 교육자료 개발을 기존 1종 도서 58종에서, 오는 2006년 1종 도서 120종, 2종 도서 100종 등 총 220종으로 확대하고, ICT활용 교수용 SW 수도 현재 100종에서 2006년에는 10배로 늘릴 계획이다.

교육부는 이밖에 유아·특수·영재교육에서 ICT를 활용하도록 하기 위해 50종의 콘텐츠를 확보, 영재교육·장애교육 등 특수교육에 필요한 정보화사업에 적극 나서기로 했다. 또 교육정보화 기반확충을 위해 PC 보급수준을 현재의 학생 8명당 1대에서 2006년까지는 5명당 1대로 늘리고, 학교의 인터넷 통신망 속도를 현재 1.1Mbps 수준에서 2006년 2Mbps로 높일 방침이다.

교육부는 이와 함께 교육지식정보의 디지털화 수준도 현재 40% 수준에서 2006년에는 95% 이상으로 높이고, 16개 시도교육청에 통합교육행정정보시스템을 구축할 계획이다.

(2002/04/26 -디지털타임스)

한때 19세기 교실에서 20세기 교사가 21세기 학생들을 가르친다는 뒤떨어진 교육현장을 꼬집는 우스갯소리가 유행한 적이 있었다. 꾸준한 교육정보화 정책으로 19세기 교실에서는 괄목한 만한 성과를 거두고 있지만 교육의 질적 향상은 아직은 20세기에 머무른 듯하다.

인터넷, PC통신 등 각종 미디어에 노출되어 있는 감각적 N세대들에게 20세기 교육을 강요한다는 것은 우리가 아닐까? 이들에게 텍스트위주의 딱딱한 수업방식 대신에 학습에 흥미를 유발시킬 수 있는 멀티미디어 교재를 이용한 재미있는 수업방식을 한 번쯤 채택해보자. 멀티미디어를 이용한 수업은 이제 더 이상 일부 전문가의 영역이 아니다.

## VI. 멀티미디어 저작도구

통신의 발달과 인터넷의 급속한 성장으로 다양한 멀티미디어 자료들이 무궁무진하게 널려 있다. 비유하자면 이런 자료들을 꿰어 보배로 만들어 주는 프로그램을 멀티미디어 저작도구(Multimedia Authoring Tool)라 할 수 있다.

저작도구란 일반적인 프로그래밍 언어와는 달리 보다 쉽게 응용 프로그램을 구성할 수 있는 도구적인 프로그램이다. 일반적으로 쉬운 사용방법과 그래픽 사용자 인터페이스(GUI, Graphic User Interface) 등을 이용하여 각종 응용 프로그램을 만들 수 있는 개발용 프로그램을 가리키는 말이다.

저작도구는 쉬운 그래픽 사용자 인터페이스를 제작의 시작단계에서부터 제공함으로써 쉽게 응용 프로그램을 작성하도록 한다. 프로그래밍 언어의 기초 지식이 없다면, 멀티미디어 학습 자료를 만든다는 것은 여간 어려운 것이 아니다. 그러나 멀티미디어 저작도구를 사용한다면 선생님들이 구상한 시나리오를 손쉽게 학습에 반영할 수 있어, 생동감 넘치는 수업을 이끌어 갈 수 있다.

그 동안 멀티미디어 저작도구는 디렉터나 툴북 같은 세계적 프로그램들이 큰 주류를 형성하고 있었고, 우리나라에서는 각테일이란 프로그램을 기점으로 여러 가지 다양한 프로그램들이 선보였다. 하지만 많은 프로그램들이 스크립트언어를 포함하여 저작과정의 프로그래밍적 요소로 인해 그 활용도는 일부 전문사용자에 제한되었던 한계가 있었다. 그 후에도 여러 프로그램들이 쉬운 사용법을 표방하며 출시됐지만 과중한 업무에 시달리는 교사들이나 컴퓨터를 전문적으로 사용하지 않는 사용자들에게도 쉽게 다가갈 만한 프로그램에 대한 요구를 충족시키지는 못했다. 또한 최근

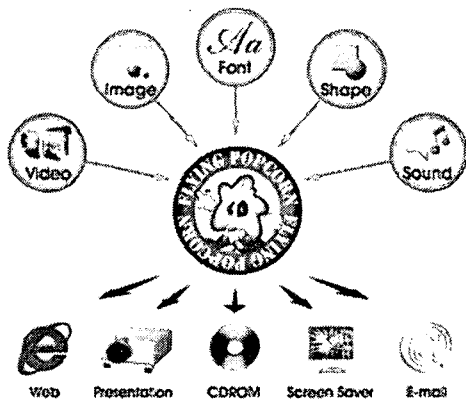
에 각광받고 있는 플래시도 처음 배우거나 콘텐츠 제작시 소요되는 시간이 만만치 않다.

이러한 상황에서 현재 국내에서 개발되어 학교를 비롯한 다양한 분야에서 급속도로 보급이 확산되고 있는 플라이팝콘에 대해 소개하고자 한다.

## 1. 멀티미디어 콘텐츠 저작도구 - "플라이팝콘"

플라이팝콘은 위에서 설명한 교육에 필요한 요소를 골고루 겸비한 프로그램이라고 할 수 있는데, (주)파라시스(www.parasys.net)에서 다년간의 개발 및 필드 테스트를 거치면서 우수한 기술력을 바탕으로 사용자들의 요구사항을 빠르게 수용함으로써 멀티미디어 저작도구의 새바람을 일으키고 있는 프로그램이다.

플라이팝콘은 파워포인트처럼 누구나 쉽게 제작하고, 플래시처럼 웹에서도 자유롭게 활용하는 웹 콘텐츠 저작도구이며, 쉽고 편리한 사용법을 활용하여 텍스트, 이미지, 사운드, 동영상 등의 멀티미디어 자료를 화려하고 세련된 콘텐츠로 제작할 수 있고, 제작한 콘텐츠는 CD 타이틀, 프리젠테이션 뿐만 아니라 웹에서도 자유롭게 활용할 수 있다.

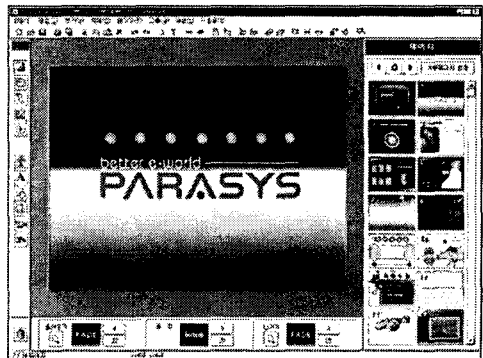


## 2. 플라이팝콘의 개요

초보자도 간단하게 익힐 수 있는 깔끔하고 세련된 메뉴를 제공하며, 사용자는 이미지, 도형, 문자, 동영상 파일 등을 몇 번의 클릭만으로 입체적인 효과음과 화려한 애니메이션으로 장식된 멀티미디어 콘텐츠를 제작할 수 있다. 또한 전문 사용자를 위한 풍부한 응용기능과 다양한 변형기능은 보다 세련된 자료를 제작 가능하게 하며, 사용자가 기획한 시나리오를 구현하는데 적합하다.

특히, 웹에서도 완벽하게 구동하므로 멀티미디어 홈페이지의 콘텐츠 제작에 효과적이다.

## 3. 플라이팝콘의 주요 특징



플라이팝콘의 주요 특징을 살펴보면 다음과 같다.

1) 초보자도 쉽게 사용할 수 있다.

플라이팝콘은 복잡한 스크립트 언어나 전문적인 지식이 없는 초보자도 마우스 클릭과 드래깅 방식으로 다양한 버튼기능 등을 구현할 수 있으며, 직관적인 WYSIWYG (What You See Is What You Get) 방식으로 원하는 콘텐츠를 쉽게 제작할 수 있도록 만들어져 있다. 실제로 초등학교 저학년생부터 고회를 지난 분들까지 플라이팝콘으로 자신만의 다양한 콘텐츠를 제작하고 있다.

2) 신속하게 제작할 수 있다.

작업하는 내용에 따라 필요한 메뉴들이 자동 배치되며, 빈번히 사용되거나 반복되는 작업을 위한 다양한 사용자 정의 템플릿들을 제공하므로 신속하게 원하는 콘텐츠를 제작할 수 있다.

3) 결과물은 화려하고 다양하게 활용할 수 있다.

플라이팝콘으로 신속하게 제작한 결과물은 웹 재생파일 만들기, 자동실행 만들기, 화면보호기 만들기, HTML로 변환하기 등의 다양한 결과물로 만들 수 있으며, 결과물 재생 시 독특하고도 화려한 효과들로 표출된다.

4) 우수 교육용 소프트웨어로 인증을 받은 제품이다.

플라이팝콘은 한국교육학술정보원으로부터 우수 교육용 소프트웨어로 인증을 받았으며, 2001년 한국일보 선정 베스트 신상품, 제 1회 디지털 이노베이션 대상 최우수상에도 선정되어 기술력을 인정받았다. 또한 2002년 2월말부터는 EBS 교육방송에서 2달간 멀티미디어 저작도구 TV강좌 프로그램으로 채택되어 방영되었으며 연말경 다시 재방된 바 있다. 부산교육정보원 등의 각종 직무연수 프로그램으로 채택되었으며, 정보통신부 주관의 국민 정보소양 교육을 위한 “e-Korean” 과정에서도 교육되고 있다. 현재 수많은 국내 초중고 및 대학에서 활용되고 있을 뿐만 아니라 해외 여러 국가로 수출되고 있는 우수한 제품이다.

5) 가볍고 강력한 웹 콘텐츠를 제작할 수 있다.

2003년 상반기에는 플라이팝콘 4.0 for Web 버전이 출시되었으며, 이 제품은 플라이팝콘으로 제작한 결과물을 웹 상에서도 동일한 효과로 재생 가능하도록 해주는 제품으로, 압축 및 최적화

된 결과물을 생성하여 주며, e-mail로도 보낼 수 있는 혁신적인 제품이다.

JPG, GIF, PCX, TIF, BMP 등 대부분의 제작한 파일을 바로 웹 재생파일로 변환하여 웹에 올리면 플래시처럼 동작하여 멀티미디어 홈페이지를 구축할 수 있다.

세계 시장에서도 보다 쉬운 프로그램으로 플래시와 자음을 겨루는 순수 국산프로그램 플라이팝콘의 활약을 기대해본다.

#### 4. 플라이팝콘의 활용분야

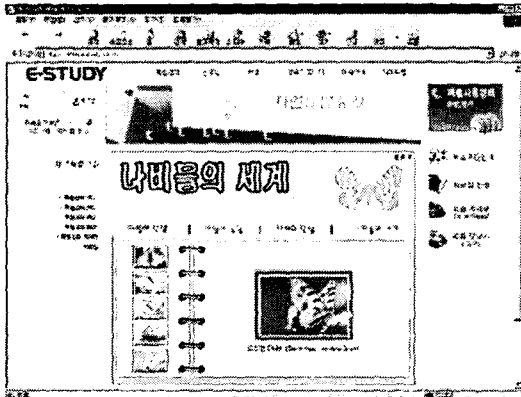
플라이팝콘은 멀티미디어 저작도구의 특성상 활용될 수 있는 분야가 매우 다양하다. 각각의 활용분야에 대해 알아보자.

1) 학교에서는 기존의 학습교재 및 강의내용을 풍부한 그래픽 라이브러리, 사운드, 동화상등과 조합하여 애니메이션이 가능한 멀티미디어 교재로 제작함으로써, 학습의 기대효과를 극대화시킬 수 있다.



· 학교 교육교재 - 각 과목별 강의 내용 및 프리젠테이션 자료를 멀티미디어 교재로 제작, eBook으로 활용





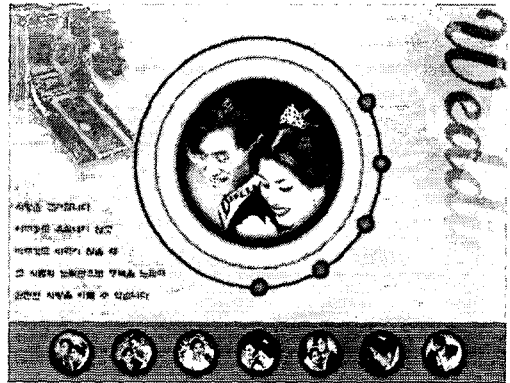
- 영어회화 교재 - 각 단락 및 전체 자동반복 기능이 가능한 멀티미디어 교재로 제작
- 어린이 동화 - 그림과 사진, 음성과 음악이 삽입된 멀티미디어 동화책 제작
- 학교 졸업앨범 - 졸업사진과 학우들의 음성 등을 멀티미디어 앨범으로 제작
- 연구수업 자료 - 연구수업 발표 자료를 멀티미디어 자료로 제작



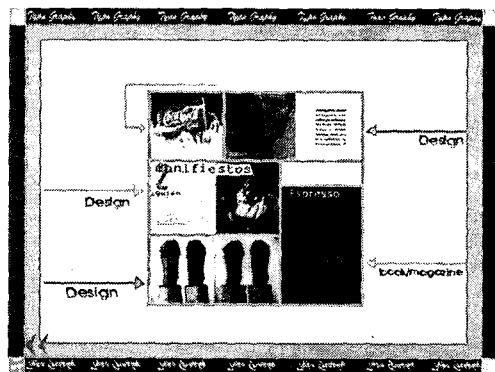
- 2) 가정에서는 배경이미지와 함께 간직하고 싶은 사진, 동영상, 음성 등을 문자, 도형, 이미지, 효과음 등과 함께 연출하여, 화려한 가정용 멀티미디어 앨범으로 제작할 수 있다.
- 자녀 교육용 카드제작 - 숫자카드, 낱말카드, 영어카드 등을 이미지와 함께 제작
  - 가족앨범 - 화목한 가족의 사진, 비디오, 음

성 등을 멀티미디어 앨범으로 제작

- 육아앨범 - 유아의 성장과정이 담긴 사진, 비디오, 음성 등을 멀티미디어 앨범으로 제작
- 웨딩앨범 - 웨딩, 폐백, 신혼여행 등의 기쁨과 추억을 멀티미디어 앨범으로 제작



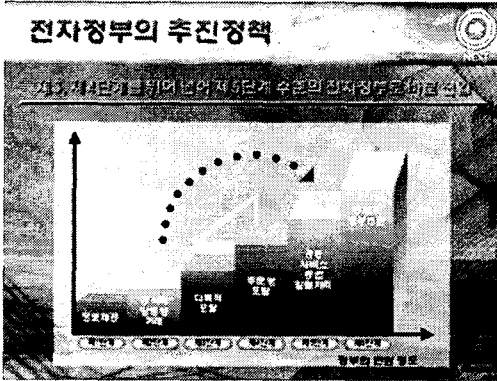
3) 회사에서는 연구발표, 회의내용 작성 및 보고, 상품 홍보물 제작 등 분야별로 제공되는 다양한 템플릿을 이용하여 사용자의 의도가 효과적으로 전달될 수 있는 멀티미디어 자료를 제작할 수 있다.



- 프리젠테이션 - 업무보고, 연구발표 등을 멀티미디어 자료로 제작
- 상품 홍보물 제작 - 사진과 동영상, 효과음 등이 내재된 멀티미디어 홍보물 제작
- 연구자료 관리 - 각종 연구자료를 멀티미디어

어 자료로 제작하여 보관 및 보고용으로 활용

- 건설공사 사진앨범 - 건설업체의 도면, 문서를 멀티미디어 자료로 제작
- 사원/회원 관리앨범 - 부서별, 직급별, 고객별로 인사내용을 멀티미디어 자료로 보관



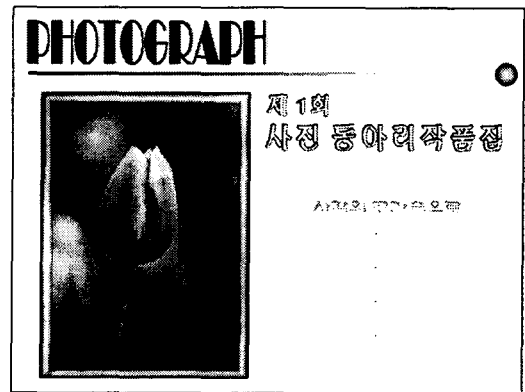
- 4) 그 밖에도, 정성들여 제작한 결과물을 나만의 독창적인 멀티미디어 스크린세이버로 즉시 활용할 수 있으며, CD로 제작하거나 프린트하여 공유할 수 있다.



- 동호회 홍보용 - 동아리나 사설 모임에서의 멀티미디어 홍보물, 작품집 등을 제작 (멀티미디어 시집 발표, 영상 음반 제작, 세련된 화집 발표 등)
- 디지털 영상물 자료관리 - 방송국이나 Studio에서 동영상, 사진 등을 관리하는 도

구로 활용

- 홍보용, 상품안내 - 광고 대행업체에서의 멀티미디어 콘텐츠 제작도구로 활용
- 단체앨범 - 각종 서클동아리, 동문, 교회, 레저, 친목 기념 앨범을 멀티미디어 자료로 쉽게 제작
- 사진/음악 CD 타이틀 제작 - 가족, 친구, 연인 등 각종 사연과 사진 및 음악 등을 담아 제작



이외에도 보다 전문적인 e-book 및 전자도서 관 분야와 키오스크(KIOSK), 모바일 콘텐츠 제작 등의 다양한 응용분야를 생각해볼 수 있다.

처음 웹이 등장했을 때를 생각해보자. 홈페이지를 만들 수 있는 인력은 극히 소수였고, 프로그래밍이 필요한 부분은 일반인은 손도 댈 수가 없었다. 그러나 인터넷 사용인구가 폭발적으로 증가하면서 이제는 누구나 손쉽게 자신의 홈페이지를 만들 수 있는 환경이 구축되었다. 멀티미디어의 발전도 동일한 흐름을 타고 있다. 이미 만들어진 멀티미디어 콘텐츠를 일방적으로 받아들이는 수용자의 입장에서 수요자와 공급자의 의사소통을 원활히 하는 방향으로 나아가고 있는 것이다. 이러한 선상에서 개발된 플라이팝콘은 프로그램의 안정성과 손쉬운 제작방식, 다양한 활용분야

와 더불어 교육일선 뿐만 아니라 멀티미디어 콘텐츠가 필요한 곳이라면 어디서나 자연스럽게 활용되리라 기대해본다.

지금까지 멀티미디어와 멀티미디어 저작도구 및 플라이팝콘에 대해 간략히 소개하였다.

## 저자소개

### ● 정원교(Won-Kyo Chung)



1988년 2월 : 서강대학교 물리학과 졸업

1989년 2월 : 서강대학교 전자계산학과  
졸업

1991년 2월 : 서강대학교 전자계산학과  
대학원 졸업

1991년 2월~1996년 5월 : LGIC 중앙연구소 근무

1996년 6월~1998년 5월 : 미국 CMI (LA소재) 근무

1998년 12월~ : (주)파라시스 대표이사

<관심분야> 멀티미디어, 네트워킹 및 웹, 시스템 프로그래밍

### ● 문양균(Yang-Gyun Moon)



1999년 2월 : 중앙대학교 광고홍보학과  
졸업

2000년 8월~2001년 6월 : 지하철 역세  
권 사이트 및 기타 사이트  
개발

2002년 2월~4월 : EBS 멀티미디어 강좌 진행

2001년 8월~현재 : (주)파라시스 고객지원팀 팀장

<관심분야> 멀티미디어 저작도구, 웹 프로그래밍