

# XML 저작 툴, 기능강화로 시선을 끌어라!

## 4 복합문서 지원과 새로운 서류로 어셈블할 수 있어야 ...

XML 저작툴은 유사한 특성을 갖고 있다. 이 툴들의 차이는 '아키텍처 측면'이다. 일부 툴은 강력한 서버가 지원하는 분산 환경에 적합하며, 다른 제품은 데스크탑용을 겨냥하고 있다.

설계 요소에 관계없이 XML 편집 툴은 구조에서 콘텐츠에 이르기까지 정보의 형성, 편집, 제작 및 재사용을 통제할 수 있다. XML 편집과 저작 기능을 조정하는 제품이 견고할수록 백-엔드 시스템을 갖춘 기업의 흥미를 끌 수 있다. Arbortext와 어도비 저작툴의 특징과 마이크로소프트가 경쟁자로 떠오르면서 업계의 변화를 따라가 보자.

「편집자 주」

XML 저작툴에 있어 대부분의 서버, 데이터베이스와 콘텐츠/문서 관리 시스템은 XML 태그 콘텐츠를 수용할 수 있지만, XML의 강력한 특성을 이용하기에는 아직 무리수이다. 결합되어 있는 요소는 콘텐츠를 어셈블하고, 재사용하는데 사용하는 XML 태그를 분석할 수 있는 성능이다.

### 저작 시스템 통합화

어도비의 프레임메이커, Arbortext의 Epic 및 코렐의 Xmetal 등과 같은 XML 편집 툴은 복합 문서를 지원하고, 이들 문서를 새로운 서류로 어셈블 할 수 있어야 한다. 이 기능은 XML을 분석할 수 있는 성능에 좌우된다. 에픽 분석과 짝을 이루고 있는 서버는 XML을 저작할 수 있으며, 프레임메이커는 데스크탑 편집기에서 동일한 태스크를 실행한다. Xmetal은 데스크탑에서 통합 작업을 위해 XML 파일을 배치하기 위해 서버 컴포넌트를 사용하면서 미들 그라운드를 점유한다. 이런 제품은 편집기 이상의 기능을 실행한다. 이들 제품은 콘텐츠를 포맷하고, PDF, HTML 및 XML 등의 포맷으로 제공하기 위해 저작 시스템이 통합됐다.

XML 태그 콘텐츠를 이해할 수 있고, 사용할 수 있는 백-엔드 서버와 인프라를 갖추고 있어도 XML을 형성하고, 오류를 체크할 수 있는 툴이 필요하다. 간단한 형태의 XML 툴은 기술

자가 아니더라도 XML 코딩 작업에 따른 복잡성 없이 콘텐츠를 구성할 수 있다. 하이퍼비전의 WorX와 Ektron의 eWebEditPro+XML은 이와 같은 요구에 부합된다. WorX는 마이크로소프트의 워드를 통합할 수 있는 액티브X 컨트롤을 제공하며, eWebEditPro+XML은 웹 콘텐츠 관리 시스템을 통합할 수 있다. 이러한 툴은 XML 콘텐츠를 저장하고, 저작하기 위해 서드파티의 백-엔드 시스템에 의존한다.

### 콘텐츠 구조화의 어려움

XML를 이용해 콘텐츠를 구조화하는 작업은 유저에게 어려운 과업일 수 있다. 대부분의 유저는 윈도우에서 문자나 도형의 크기를 자유자재로 바꿀 수 있는 위지위그(WYSIWYG: what you see is what you get)에 익숙하지만 XML은 전체 개념을 변화시킨다.

제작자는 위지위그에서 문서의 그래픽적인 표현에 집중한다. 이와 달리 XML로 작성된 콘텐츠는 먼저 형성되고, 모양은 2차적인 문제이다. 웹 서비스 통합에 사용되는 일부 XML 태그 콘텐츠는 디바이스의 디스플레이에 프린트되거나 출력되지 않는다. 중요한 것은 콘텐츠를 식별하고, 구조화할 수 있는 태그이다. 출력용의 포맷 작업은 콘텐츠를 식별하고, 태그를 씌우고 나서 발생한다. 저작 단계에서 콘텐츠의 형태는 중요하지



않다.

하지만 사람들은 모양에 집착하게 마련이다. Xmetal 제조 업체인 코렐의 존 턴볼 수석 프로그램 매니저는 “위지위그의 문제는 유저가 문서의 구조나 콘텐츠보다는 레이아웃에 집착하는 것”이라며 “워드 프로세서 파일에서는 의미가 없으며, 위지위그 스타일은 XML 태그에 적합하지 않다”고 지적한다.

XML 저작 툴은 콘텐츠에 구조를 추가하는 작업을 수월하게 하기 위해서 다양한 전략을 따른다. 하이퍼비전에서 제공하는 WorX 제품의 액티브X 컨트롤은 유저가 마이크로소프트 워드의 커스텀 버튼을 클릭하는 것만으로 태그를 씌운 콘텐츠를 제작할 수 있도록 한다. 액트론의 eWebEditPro+XML은 웹 브라우저에 구축된 편집기이다. 이것은 XML 문서 형태의 정의(DTD)를 편집기에서 유저가 콘텐츠에 입력할 수 있는 형태로 전환시키기 위해 XSLT를 사용한다.

### Arbortext와 어도비 편집기의 특징

Arbortext의 에픽 편집기인 Ann Arbor, MI와 코렐의 Xmetal는 스크린 왼쪽에 어느 순간이라도 유저가 작업하고 있는 문서의 일부 구조를 그래픽컬하게 보여줄 수 있는 아웃라인 뷰를 제공한다. 프레임메이커는 사용자 인터페이스 측면에서 워드 프로세서와 유사하다. 프린트와 저작 기능이 어도비에 기반하고 있지만 구조화된 XML 뷰를 제공한다.

이런 제품은 텍스트-only 뷰를 제공해 유저가 실제 XML 태그뿐 아니라 계층적인 뷰를 볼 수 있도록 한다. 이 기능은 문서

구조를 드러낸다. 많은 경우에 위지위그 뷰는 저작했을 때 콘텐츠가 어떤 형태로 나타날 지에 대해 지시하는 것보다는 어떤 종류의 콘텐츠가 작업되고 있는가에 대한 시각적인 큐를 제공하는데 유용하다.

기본적인 아키텍처는 기업에서 XML 편집 툴을 선택하는데 있어 중요한 요소이다. Arbortext의 에픽 XML 슈트는 유저 친화적인 데스크탑 XML 편집 애플리케이션인 에픽 편집기와 E-콘텐츠 엔진으로 나뉜다. 이 엔진은 XML 번역, 파일 들여오기 및 콘텐츠 관리 애플리케이션과의 통합 작업을 실행하는 서버이다. 이런 디자인 방식은 저작 환경에 대해 선택의 범위가 넓어질 수 있다. 편집기는 대부분의 프로세싱이 서버에서 일어나기 때문에 사용자 요구에 따라 간단하거나 복잡해질 수 있다. 에픽 편집기는 표준 인터페이스를 유저의 필요나 기술 정도에 따라 맞춤 작업할 수 있으면서 프로그램 가능하다. Arbortext는 E-콘텐츠 엔진에서 XML을 자유자재로 다룰 수 있도록 유연성을 제공한다. 서버는 다양한 변환 및 저작 프로세스를 바로 조정할 수 있어 에픽 편집기가 콘텐츠 엔트리 문제에 집중할 수 있도록 한다.

에픽과 대조적으로 어도비의 프레임메이커는 보다 많은 기능을 데스크탑 제품에 결합해서 XML 편집기를 선택할 수 있도록 한다. 어도비는 서버-기반 관리 애플리케이션과 통합할 수 있도록 프레임메이커 서버를 제공하지만, 서버는 편집기 기능을 이용하는데 반드시 필요한 것은 아니다. 예를 들어 프레임메이커는 자체적으로 콘텐츠를 들여와서 XML, PDF 또는

하이퍼텍스트로 변환할 수 있지만 에픽 편집기는 콘텐츠 검색, 어셈블리, 변환 및 분배 작업을 위해 E-콘텐츠 엔진에 의존해야 한다. 프레임워크는 XML 콘텐츠를 사용하거나 재사용하는데 필요한 모든 툴을 제공한다. 소수의 콘텐츠 제작자가 있다면 프레임메이커는 클라이언트 / 서버 Arbortext 시스템보다 유용한 선택이 될 수 있다.

2002년 12월에 Xmetal 4.0이 발표되면서, 코렐은 Arbortext의 에픽 슈트에서 사용된 것과 동일한 아키텍처를 채용했다. 코렐은 단일한 박스 형태의 개발자 판에 XMetal 저작자, 액티브X용 XMetal 및 XMetal 센트럴 등의 모든 컴포넌트를 결합했다. XMetal 저작자와 액티브X용 XMetal은 스탠드 어론 및 브라우저 기반의 XML 편집 애플리케이션이다. XMetal 스튜디오는 서버 컴포넌트로 XML 저작 워크플로우와 콘텐츠 관리 시스템 및 웹DAV 애플리케이션과의 통합을 지원한다. Arbortext의 E-콘텐츠 엔진과 달리 Xmetal 스튜디오 서버는 변환 또는 저작 성능을 지원하지 않으며, 확장 가능하지 않다.

관리자는 사용자가 쉽게 사용할 수 있도록 XMetal 저작자 인터페이스와 편집 스타일 시트, 형태 등을 맞춤화할 수 있다. 개발자는 또한 마이크로소프트의 비주얼 스튜디오, 닷넷에 플러그-인을 추가할 수 있으며, 닷넷 개발자는 Xmetal을 분산 애플리케이션에 컴포넌트로서 통합한다.

### 기존 콘텐츠 들어오기

에픽, 프레임메이커와 Xmetal은 다양한 소스로부터 구조화된 데이터를 들여올 수 있다. 데이터베이스 콘텐츠 들어오기 및 태그 작업은 일반적으로 오픈 데이터베이스 접속드라이버를 통해 수행될 수 있다. 이 편집기들은 또한 스프레드시트 파일과 도표로 작성된 리포트에서 찾을 수 있는 구조화된 콘텐츠를 들여오는데 문제가 없다.

마이크로소프트 워드.doc 파일과 같은 구조화되지 않은 콘텐츠를 들여놓는 작업은 까다롭다. Arbortext의 P.G.배렛 부사장은 "구조화되지 않은 콘텐츠를 XML로 변환하는 것은 가장 어려운 태스크"라며 "빌딩 그림을 CAD 아키텍처 구조의 드로잉으로 바꾸는 것과 같다"고 설명한다.

코렐과 Arbortext는 구조화되지 않은 콘텐츠를 구조화된 콘텐츠로 변환하기 위해 프로그램된 템플릿을 사용한다. 하지만 Arbortext의 구조화되지 않은 파일 임포트는 이 회사에서 제공하는 XML 편집기의 일부가 아니다. 오히려 서버 제품인 에픽 E-콘텐츠 엔진의 일부이다. Xmetal 저작자는 에픽 편집기

보다는 자동적이며, 직접 데이터베이스와 스프레드시트 파일을 들여올 수 있다. 또한 구조화된 텍스트까지 불러들여 올 수 있어 템플릿 또는 DTD에 기반한 구조에 적용할 수 있다. 저작 툴인 어도비의 프레임메이커는 구조화되지 않은 문서의 스타일에 기반한 XML 태그를 적용한다. 변환 표는 사용자가 특정 스타일링 큐에 기반한 콘텐츠를 정의하고, 구조를 적용할 수 있도록 한다.

eWebEditPro+XML은 기존의 구조화되지 않은 콘텐츠를 들여올 수 있는 방법을 제공하지 않지만 프린트-라인 콘텐츠 저작기와 편집기를 겨냥하고 있다. 이 제품은 이미 존재하고 있는 콘텐츠를 XML에서 다른 애플리케이션으로 변환하는 작업을 남겨두고 있다. 편집기가 웹 브라우저로 동적으로 다운로드 할 수 있도록 한다.

하이퍼버전의 WorX는 XML 포맷을 기존 콘텐츠에 적용하는 메커니즘이 부족하다. 하지만 마이크로소프트의 워드에 완전히 통합돼 있기 때문에 WorX 개발자는 구조화되지 않은 콘텐츠를 분석하고, 적합한 XML 태그에 적용할 수 있는 매크로와 프로그램을 제작할 수 있는 워드 베이직, 비주얼 베이직 툴의 이점을 이용할 수 있다.

콘텐츠 관리 업체인 스텔렌트의 토드 프라이스 부사장은 앞서 설명한 제품을 선택하기에 앞서, 올해 하반기에 출시될 마이크로소프트의 오피스 11 제품을 고려하라고 제안한다. 그는 "오피스 11은 XML 형태에서 마이크로소프트의 .doc 파일을 다시 생성할 수 있도록 한다"며 "웹 기반 편집기는 온라인 입력을 위해 사용이 간편한 유저 인터페이스를 제공한다는 목적이 같기 때문에 오피스 11과 경쟁하게 될 것이다. Arbortext의 에픽 편집기와 프레임메이커 같은 오프라인 애플리케이션은 XML이 가능한 워드 프로세서와 경쟁할 수밖에 없는 상황이 될 것"이라고 내다봤다.

마이크로소프트는 저작 측면에서 새로운 경쟁업체로 부상하고 있으며, 스텔렌트와 다른 콘텐츠 관리 업체는 XML 관리 및 변환 성능을 추가해 서버 측면의 제품에 영향을 미치고 있다. 견고한 서버는 Arbortext, 코렐과 같은 회사가 XML이 가능한 마이크로소프트의 오피스와 공존할 수 있도록 지원한다. Arbortext의 P.G 배렛은 "오피스 11과 우리 회사의 서버를 통합할 수 있다는 가정은 공정하다"며 "60%의 컴퓨터는 최신 마이크로소프트의 오피스를 운용하고 있으며, XML이 가능한 오피스 11이 확대되기까지는 시간이 꽤 걸릴 것"이라고 예상한다.



## 비콘, 새로운 Vcam 시스템 출시...소규모 제작자 인기몰이

모션 캡처의 선도적 개발업체인 비콘은 새로운 Vcam 광학 모션 캡처 솔루션으로 소규모 제작 업체 및 독립적인 게임 개발자를 위한 새로운 광학 모션 캡처 솔루션을 발표했다.

이 솔루션은 Vicon의 가장 최신 카메라인 Vicon 6 시스템으로 구성된 Vcam과 Vicon iQ 소프트웨어로 구성돼 있다. 커다란 스튜디오 공간이나 전문적인 모션 캡처팀 없이 많은 양의 인물 애니메이션을 처리하는 사용자를 위한 제품이다. 비콘 V6 Vcam 시스템의 가격은 \$60,000부터 시작한다.

캡처 데이터의 프로세싱과 편집을 자동화시키는 지능적인 소프트웨어 애플리

케이션인 Vicon iQ를 V6 Vcam 시스템과 결합해 컨퍼런스 룸이나 작은 범위의 사무실에서 8' x10' 퍼포먼스의 캡처 볼륨을 제작하며, 작업자 혼자서 모션 캡처를 설정할 수 있다. Vicon iQ는 또한 복잡한 움직임들에 대해 포스트-프로세싱 작업을 진행할 수 있다. 비콘 측에 따르면, 소프트웨어는 파일들을 순수하게 처리할 수 있고, 지능적 분석을 통해 마커 폐쇄와 같은 공통된 문제점들을 해결할 수 있다. 뿐만 아니라 CG 패키지에 보낼 수 있도록 파일을 신속하게 발생시킬 수 있다.

비콘은 마감 압박을 받으면서 많은 양의 데이터를 생산하는 애니메이터들을 지

원하는 새로운 제품 출시로 게임 커뮤니티를 끌어들이고 있다.

비콘의 사업 개발 매니저인 존 다무쉬는 "광학에 기반을 둔 장비는 오랫동안 상당히 비싼 가격에 판매돼 왔다"며 "여러 해 동안 소규모의 게임 제작팀들과 설비를 가진 고객들은 마그네틱 모션 캡처에 만족할 수밖에 없거나 전혀 사용하지 않은 상황이다. 비콘의 VCam 솔루션으로 이런 문제를 해결할 수 있게 됐다"고 말한다.

1984년에 설립된 비콘 모션 시스템즈는 영국 옥스퍼드에 본사를 두고 있는 OMG의 자회사이며, 캘리포니아 레이 크 포레스트에 미국 본사가 있다.



## 워너브라더스, 애니메이션 투표 서비스 제공

워너브라더스 온라인과 워너브라더스 애니메이션은 워너브라더스의 웹사이트에 새로 개설된 Cartoon Monsoon에서 자신들이 좋아하는 오리지널 만화들을 보고 온라인으로 투표하는 만화 영화 팬들을 모집하고 있다. 과거 선정위원이 만들었던 활동적인 크리에이터들은 이제는 가장 대중적인 만화들과 경합을 벌이고 있다.

새로운 작품들은 2003년 5월까지 2주마다 제공된다. 사이트 방문객들은 점수 카드를 완성시킬 수 있고, 토론을 할 수도 있다.

WB온라인의 커뮤니케이션 이사인 데이비드 길크레스트는 "가장 많은 표를 얻는 만화가 결정되기 전까지 워너브라더스의 웹사이트에서 제공되는 만화들은 모두 승자가 될 가능성을 가지고 있다"

고 말한다.

길크레스트는 또한 "이 콘테스트의 목적은 리서치 도구로서 인터넷을 이용하는 것"이라며 "이를 통해 웹사이트 콘텐츠에 대해 앞으로 발전시킬 새로운 과제를 접목시키게 될 것이다. 결과적으로 네트워크나 케이블에서 방영할 WB 만화에 대해 창조적인 프로그래밍을 하는 것"이라고 덧붙인다.

워너브라더스는 과거 몇 년 전부터 인터넷을 통해 활동적인 작가들을 격려하기 위해 3~5분 분량의 짧은 컷을 제출하도록 학교에 전단을 걸고 참가 작품들을 유치해왔다. WB 온라인은 5개를 선발했고, WB 애니메이션도 5개를 선발해 호응을 얻은 바 있다. 웹사이트 방문자의 피드백은 앞으로 이런 작품이 얼마나 인기를 끌 수 있을 지를 평가하게 될 것

이지만 WB측은 반응이 보장된다면, 선정된 모든 작품을 발전시킬 계획이다. WB 온라인은 이번 서비스의 성공 여부에 따라 또 다른 콘테스트를 준비하고 있다.

다른 참가 작품들과 경쟁하지 않는 ZATANNA라 불리는 WBA 작가 겸 프로듀서인 폴 디니의 특별한 창작 작품을 포함해 첫 번째 인기 스타는 10개의 만화로 구성돼 있다. 제 1라운드는 OH, SHOOT!, SLIM CHANCE: INTER GALACTIC ZOOLIST, GO! GO! MOBA BOY, UNDERCOVER DOG 등이 게시 중이다. 워너브라더스의 www.cartoonmonsoon.com에서 이들의 순위와 웹비소드(Webisode)를 살펴볼 수 있다.