

모바일과 통하는 플래시 CS6 무작정 따라하기

초판 발행 · 2013년 2월 10일

지은이 · 홍은정

발행인 · 이종원

발행처 · (주)도서출판 길벗

출판사 등록일 · 1990년 12월 24일

주소 · 서울시 마포구 서교동 467-9호

대표 전화 · 02)332-0931 | 팩스 · 02)323-0586

홈페이지 · www.gilbut.co.kr | 이메일 · gilbut@gilbut.co.kr

기획 및 책임 편집 · 김미정(kongkong@gilbut.co.kr) | 디자인 · 배진웅

기획진행 · 앤미디어 | 전산편집 · 앤미디어(nmediaplan@naver.com)

출력 및 인쇄 · 상지사 | 제본 · 신정제본 | DVD 제작 · 인포미디어

- 잘못된 책은 구입한 서점에서 바꿔 드립니다.
- 이 책에 실린 모든 내용, 디자인, 이미지, 편집 구성의 저작권은 (주)도서출판 길벗과 홍은정에게 있습니다.
허락 없이 복제하거나 다른 매체에 옮겨 실을 수 없습니다.

ISBN 978-89-6618-512-4 03000

(길벗도서번호 006615)

가격 24,000원

이 책을 함께 만든 길벗 사람들

개발전략실 이사 · 한필훈 | IT실용 · 신유진, 김미정, 정미정, 박슬기, 황진주, 김윤지, 안윤주, 박광수 | IT수험서 · 박지현, 최동원

디자인 · 강은경, 윤석남, 황애라, 배진웅, 박상희, 박행아 | 독자지원센터 · 송해란

마케팅전략실 이사 · 이승욱 | 영업마케팅 · 김영삼, 지운집, 진창섭, 김승현, 박성용, 한준희, 임태호, 안민제, 김진성

전선하, 문세연 | 웹마케팅 · 허두영, 고은애, 김학홍, 조승모, 이은준, 김나예 | 영업관리 · 김명자, 심선숙, 정경화

경영지원실 · 장한규 | 인재지원 · 인삼진 | 재무지원 · 노원표, 이해인 | 제작 · 이준호, 손일순

디지털콘텐츠사업 · 정옥희, 이윤신, 이광희, 노이영, 김지원

SPECIAL THANKS TO

무작정 따라하기 500만 독자 여러분께 감사드립니다!

세상이 아무리 바쁘게 돌아가더라도
책까지 아무렇게나 빨리 만들 수는 없습니다.
인스턴트 식품 같은 책보다는
오래 익힌 술이나 장맛이 밴 책을 만들고 싶습니다.

길벗은 독자 여러분이
가장 쉽게, 가장 빨리 배울 수 있는 책을
한 권 한 권 정성을 다해 만들겠습니다.

독자의 1초를 아껴주는
정성을 만나보십시오.

미리 책을 읽고 따라해 본 2만 베타테스터 여러분과
무따기 체험단, 길벗스쿨 엄마 2% 기획단,
시나공 평가단, 토익 배틀, 대학생 기자단까지!
믿을 수 있는 책을 함께 만들어주신 독자 여러분께 감사드립니다.

홈페이지의 '독자광장'에 오시면 책을 함께 만들 수 있습니다.

(주)도서출판 길벗 www.gilbut.co.kr

길벗 이지톡 www.eztok.co.kr

길벗 스쿨 www.gilbutschool.co.kr

다양한 스마트 기기에서 창의적인 애니메이션을 실현한다!

F L A S H C S 6

스마트 기기와 UI, UX 디자인에 최적화된 플래시 CS6

새롭게 발전하는 다양한 매체를 빠르게 받아들이고 자유롭게 활용하는 노력이 활발해지는 가운데 멀티미디어 디자인 역시 새로워지고 있습니다. 특히 직간접적인 사용자 경험(UX) 위주로 발달한 플래시는 멀티미디어 디자이너뿐만 아니라 공학 및 예술계와 같은 전문가 외에 대중에게도 널리 보급되어 활용하고 있습니다.

플래시는 크게 애니메이션과 액션스크립트 부분으로 나눌 수 있습니다. 플래시 CS6는 스마트폰과 태블릿 PC 외에도 다양한 스마트 기기를 위한 기능이 강화되어 게임, 광고 분야 등에서 급변하는 시대에 맞춰 편리하게 활용할 수 있습니다.

인터랙티브한 플래시 CS6의 모든 것

이 책은 크게 다섯 개의 마당과 특별 부록으로 이루어져 있습니다. 첫째 마당에서는 플래시 CS6로 작업을 시작하기 전에 기본적으로 알아야 할 기초 학습에 대해 담았으며, 둘째 마당에서는 플래시의 기본 틀 기능을 익혀 애니메이션의 소스 오브젝트를 만들 수 있도록 합니다. 셋째 마당에서는 플래시의 핵심 기능인 애니메이션을 학습하며, 넷째 마당에서는 애니메이션에 고급 기능을 더하여 완성도를 높입니다. 다섯째 마당에서는 액션스크립트 3.0의 기초를 다루면서 인터랙티브 작업이 가능하도록 하며, 특별부록에서는 모바일과 통하는 애플리케이션 디자인 제작 비법을 알려줍니다.

플래시를 제대로 배워 실무에 적용하고자 한다면 이 책을 따라하고, 표현하고 싶은 것을 찾아서 배운 내용을 응용해 새로 만드는 연습을 끊임없이 반복해야 합니다. 또한 잘 만들어진 UI, UX 디자인을 찾아 보고 비슷하게 만들어 보고자 하는 노력도 필요합니다.

THANKS TO

이 책을 쓰는데 많은 도움을 주신 김홍기 교수님, 김희준 교수님, 이병현 교수님, 김동빈 교수님, 김수진 교수님, 장미경 교수님과 허준우 대표님, 이 책의 소스를 제공해주신 헤인, 용주, 언구, 용한, 진석, 송이, 세희, 아란, 소연, 한진, 재훈, 윤경, 노을, 학진, 종원, 명진, 수진, 경아, 보영, 예진, 다혜, 수정, 정하, 은진, 택현, 희정, 명진, 지은, 세익, 진희, 진선, 소희, 유현, 영인, 진주, 민아 그리고 늦어지는 원고를 잘 참고 기다려주신 길벗출판사의 김미정 차장님과 엔미디어 김남권 실장님, 김민혜 님, 김은경 님, 사랑하는 가족에게 고마움을 전합니다.

독자들이 원하는 책을 만들기 위해 먼저 따라해 보았습니다!

FLASH CS 6

출간하기 전에 부족한 점이 없는지 베타테스터가 꼼꼼하게 확인했습니다. 베타테스터가 따라하면서 어려웠던 부분과 따라해도 안 되는 부분을 모두 수정하고 보완했기 때문에 독자 여러분은 이 책을 ‘무작정 따라하기’만 하면 됩니다.

시선을 사로잡는 애니메이션 제작에 도전하세요!

주로 어도비의 포토샵이나 일러스트레이터를 사용하여 정적인 아트웍을 작업해 왔습니다. 《플래시 CS6 무작정 따라하기》를 통해 처음으로 플래시를 다루면서 포토샵, 일러스트로 만든 아트웍을 쉽고 빠르게 움직이는 애니메이션으로 완성할 수 있었습니다. 웹에서부터 모바일까지 움직이는 모든 아트웍을 만들 수 있는 애니메이션 제작 도구인 플래시에서 다양한 툴을 활용해 인터랙티브 애니메이션으로 완성할 수 있었습니다. 무비 제어를 위한 액션스크립트에 대한 설명도 쉬워 상상한대로 자유롭게 활용할 수 있어요. 이제 플래시의 탄탄한 기본기를 바탕으로 시선을 사로잡는 플래시 애니메이션을 제작할 수 있어요!

: 김보경 :

애니메이션+액션스크립트 = 인터랙티브 애니메이션

웹사이트의 내비게이션과 배너, 상품 사진에서 동영상까지 웹 디자이너에게 플래시는 생각하는 대로, 꿈꾸는 디자인을 이루게 합니다. 플래시 애니메이션을 완성하는 안내자 역할을 충실히 하는 《플래시 CS6 무작정 따라하기》는 친절하고 자세한 설명으로 혼자서도 학습할 수 있도록 합니다. 원리 이해부터 고급 활용 예제까지 실력이 쑥쑥! 초보자가 어려워하는 액션스크립트도 쉽고 꼼꼼한 설명으로 간편하게 익힐 수 있었습니다. 실무에서는 액션스크립터와 구분되어 작업하는데, 이 책을 통해 액션스크립트의 기본 구조를 익혀 애니메이션+액션스크립터로서 작업물의 완성도를 높일 수 있게 되었어요.

: 송경분 :

베타테스터가
되고
싶어요

베타테스터는 책이 나오기 전에 원고를 처음부터 끝까지 따라하고, 따라하면 정말 되는지, 어려운 부분은 없는지, 지루하지는 않은지를 확인하는 분을 말합니다. 베타테스터는 길벗 출판사 홈페이지(www.gilbut.co.kr)의 '독자광장' → '독자참여' → '베타테스터 모집공고' 게시판에서 수시로 모집합니다.

제목	날짜	응답	조회
베타테스터 모집공고	2013.10.08	400	
독자참여 CS6 무작정 따라하기	2013.08.03	450	
구독권 신청을 위한 쿠폰가 교환	2013.08.13	104	
독자참여 CS6 무작정 따라하기	2013.08.26	1,316	
독자참여 CS6 무작정 따라하기	2013.01.08	303	

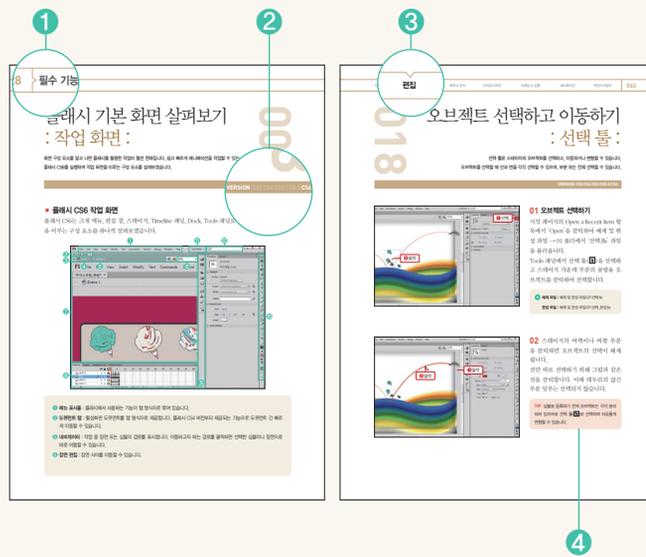
《플래시 CS6 무작정 따라하기》의 체계적인 구성으로 빠르고 간편하게 공부해 보세요!

F L A S H C S 6

플래시 CS6에서 새롭게 선보이는 기능들을 공부해 보세요. 지금은 초보라고 해도 이 책을 통해 플래시의 핵심 기능과 옵션 활용 예제를 학습하면 플래시를 쉽게 마스터할 수 있을 거예요.

필수 기능과 기능 예제

- 1 필수 기능/기능 예제 : 플래시를 다루기 위해 꼭 알아야 할 주요 기능과 학습 내용을 직접 따라할 수 있는 기능 예제가 있습니다.
- 2 사용 버전 : 학습할 수 있는 프로그램 버전이 표시되어 있습니다.
- 3 탭 : 기능별로 탭을 만들어 두어 원하는 기능을 빠르게 찾을 수 있습니다.
- 4 TIP : 실무와 관련된 고급 팁이 담겨 있습니다. 놓치지 말고 꼭 한번 살펴보세요.



활용 예제와 실력 알아보기

- 5 예제 및 완성 파일 : 따라하기를 위한 예제 파일과 결과를 확인할 수 있는 완성 파일을 제공합니다.
- 6 사용할 기능 : 예제에서 플래시의 어떤 기능이 사용되었는지 한눈에 살펴볼 수 있습니다.
- 7 해설 동영상 : 힌트를 보고 따라하지 못한 부분이 있다면 제공되는 동영상 파일을 보며 따라해 보세요.
- 8 힌트 : 실력 알아보기의 작업 과정을 간략하게 소개합니다.



학습 계획을 세워보세요!

F L A S H C S 6

본격적으로 공부를 시작하기 전에 자신에게 맞는 학습 계획을 세우세요. 의지가 부족해 매번 중간에서 포기했다면 여기서 안내하는 계획표대로 따라하면 한두 달 안에 플래시를 마스터할 수 있습니다.

플래시를 처음 배우는 분이신가요?

책을 차례대로 따라하면서 학습 계획을 세우고 꾸준히 학습하는 것이 중요합니다. ‘플래시 CS6 설치하기’를 참고하여 플래시를 설치하고 ‘필수 기능’과 ‘기능 예제’를 차근차근 따라하여 플래시의 기본기를 단단히 다진 다음 페이지 위쪽의 탭을 이용해 어려웠던 부분을 찾아 다시 한 번 학습합니다. 플래시에 어느 정도 자신감이 붙었다면 ‘활용 예제’를 학습한 다음 ‘실력 알아보기’에서 동영상을 통해 배운 내용을 다시 한 번 점검해 보세요.

1

플래시를 설치하고 문제를 해결하는 방법부터 이해합니다.

2

각 마당의 필수 기능과 기능 예제를 중심으로 자세하게 공부합니다.

3

활용 예제를 따라하며 필수 기능과 기능 예제에서 배운 기능을 찾아보세요.

플래시 이전 버전을 사용한 적이 있는 분이세요?

기본 기능을 어느 정도 알고 있다면 탭을 이용해 알고자 하는 기능을 찾아 ‘기능 예제’와 ‘활용 예제’ 중심으로 따라해 보세요. ‘활용 예제’를 따라하다 막힐 때 주요 기능을 찾아 확인하면 됩니다. 다양한 예제를 따라하면서 공부하는 것이 중요합니다.

1

플래시 CS6의 새로운 기능을 익히세요.

2

배우고자 하는 내용을 탭을 이용하여 찾습니다.

3

배우고자 하는 내용을 각 마당의 필수 예제를 중심으로 따라해 보세요.

S.O.S

책을 읽다가 막히는 부분이 있나요? 책을 읽다가 막히는 부분이 있으면, 길벗 출판사 홈페이지의 ‘문고 답하기’ 게시판에 질문을 올리세요. 지은이와 길벗 A/S 센터에서 친절하게 답변해 드립니다.

- ① 길벗 출판사 홈페이지(www.gilbut.co.kr)로 찾아주세요.
- ② ‘문고 답하기’ 게시판을 이용하려면, ‘회원가입’을 클릭해 무료 회원으로 가입한 후 회원 ID와 비밀번호를 입력해 로그인하세요.
- ③ ‘독자지원/자료실→문고답하기’ 메뉴를 클릭해 게시판을 열고, 도서 검색에서 ‘플래시 CS6 무작정 따라하기’를 입력한 다음 <검색> 버튼을 클릭하세요.



Keyword Study

핵심 키워드를 통해 전반적인 학습 과정을 한눈에 살펴볼 수 있습니다. 빠르게! 쉽게! 스마트하게! 플래시 CS6를 공부하세요.

F L A S H C S 6

1

플래시 기초 단계 : 플래시 애니메이션의 기본을 익혀라

플래시 이해하기

플래시(24쪽)
CS6 새 기능(26쪽)

작업 화면 익히기

작업 화면(28쪽)
Tools 패널(32쪽)
작업 환경 설정하기(62쪽)

파일 다루기

시작 페이지(37쪽)
도큐먼트 환경 설정(37쪽)
새 도큐먼트 만들기(40쪽)
파일 불러오기(42쪽)
파일 저장하기(42쪽)
도큐먼트 설정 변경하기(43쪽)
Publish Settings(48쪽)
외부 파일 불러오기(49쪽)
외부 파일 내보내기(49쪽)
스프라이트 시트 만들기(58쪽)
PNG 시퀀스 내보내기(60쪽)

2

오브젝트 편집 단계 : 오브젝트 편집 능력을 향상시켜라

선택하기

선택 툴(63쪽)
올가미 툴(67쪽)

자유 변형하기

자유 변형 툴(68쪽)
3D 회전 툴(70쪽)
3D 변형 툴(72쪽)

3

드로잉 단계 : 자유롭게 드로잉하라

패스 그리기

기본 드로잉 툴(76쪽)
패스(80쪽)

자유롭게 그리기

연필/선 툴(83쪽)
브러시 툴(86쪽)
스프레이 브러시 툴(89쪽)

도형 그리기

도형 툴(91쪽)
사각형 툴(93쪽)
원형 툴(93쪽)
다각형 툴(96쪽)

4

채색 & 장식 & 타이포그래피 단계 : 원하는 대로 스테이지를 꾸며라

채색하기

Stroke/Fill Color(99쪽)
페인트 통/잉크 병 툴(104쪽)
그래디언트(107쪽)

장식하기

장식 툴(111쪽)
패턴 적용하기(114쪽)
대칭 심볼 그리기(116쪽)

문자 꾸미기

문자 툴(120쪽)
Break Apart(122쪽)
글상자/단 나누기(124쪽)

5

프레임/심볼 제어 단계 : 프레임과 그래픽/무비클립/
버튼 심볼을 제어하라

프레임 관리하기

Scene/Timeline 패널(130쪽)
Scene과 레이어 추가/삭제하기(133쪽)
프레임과 키프레임(135쪽)
프레임과 키프레임 관리하기(136쪽)

심볼 관리하기

Library 패널(140쪽)
심볼 속성(141쪽)
심볼 인스턴스(142쪽)
심볼 등록과 편집하기(145쪽)
투명 버튼 만들기(152쪽)
Color Effect/Display(157쪽)
Filters(160쪽)

6

애니메이션 단계 : 개성 있는
애니메이션을 완성하라애니메이션의 기초
알아보기

모션/클래식 모션/셰이프
트위닝, 프레임 바이 프레임
(171쪽)
가이드(185쪽)
기준점 모션 트위닝(191쪽)

고급 애니메이션
적용하기

뼈/바인딩 톨(206쪽)
Insert Pose(207쪽)
마스크(210쪽)
사운드(217쪽)
동영상(225쪽)

7

액션 적용 단계 : 액션스크립트로
완성도를 높여라액션스크립트
이해하기

액션스크립트의 이해(250쪽)
Actions 패널(252쪽)
Instance name/Frame
label(255쪽)

액션스크립트
적용하기

Stop(257쪽)
Handler/Listener(264쪽)
Event(264쪽)
DisplayObject(280쪽)
URL Request/navigateToURL/
UI Loader Class(289쪽)
Load Movie(329쪽)

MOBILE

모바일 앱 디자인 단계 : 모바일과 통하는
앱 디자인을 위한 스타일 가이드

Adobe AIR 알아보기

Adobe AIR 애플리케이션 제작(384쪽)
Adobe AIR 모바일 시뮬레이션(385쪽)

애플리케이션 디자인하기

그림판 만들기(386쪽)
상품 소개 페이지 만들기(389쪽)
E-Card 만들기(399쪽)
피아노 만들기(404쪽)
OX 퀴즈 게임 만들기(414쪽)
슈팅 게임 만들기(424쪽)

목차

F L A S H C S 6

머리말	004
베타테스터의 말	005
이 책을 공부하는 방법	006
학습 계획	007
키워드 학습	008
목차	010
부록 DVD 사용하기	015
플래시 CS6 설치하기	016
플래시 설치 Q&A	020

플래시 CS6 새로운 시작

첫째마당

1

필수 기능 001 플래시 알아보기 : 플래시 활용 :	024
필수 기능 002 플래시 CS6의 새로운 점 알아보기 : New In CS6 :	026
필수 기능 003 플래시 기본 화면 살펴보기 : 작업 화면 :	028
필수 기능 004 Tools 패널과 툴 살펴보기 : Tools 패널 :	032
필수 기능 005 플래시 기본 설정하기 : 시작 페이지/도큐먼트 환경 설정 :	037
기능 예제 006 시작 페이지에서 새 도큐먼트 만들기 : Create New :	040
필수 기능 007 파일 불러오고 저장하기 : Open/Save :	042
기능 예제 008 도큐먼트 설정 변경하기 : AIR for Android :	043
기능 예제 009 다른 이름으로 파일 저장하기 : Save As :	046
기능 예제 010 출력 형식 설정하고 출력하기 : Publish Settings :	048
필수 기능 011 외부 파일 불러오고 내보내기 : Import/Export :	049
기능 예제 012 외부 이미지 파일 불러오기 : Import to Stage/Library :	050
기능 예제 013 외부 프로그램 파일(PSD) 불러오기 : Import PSD :	053
기능 예제 014 외부 프로그램 파일(AI) 불러오기 : Import AI :	055
기능 예제 015 스프라이트 시트 만들기 : Generate Sprite Sheet :	058
기능 예제 016 PNG 시퀀스 내보내기 : Export PNG Sequence :	060
기능 예제 017 작업 환경 설정하기 : Workspace :	062

애니메이션 드로잉 테크닉

둘째마당

2

가능 예제 018 오브젝트 선택하고 이동하기 : 선택 툴 :	063
가능 예제 019 직선을 곡선으로 변경하기 : 선택 툴 :	065
가능 예제 020 선택 영역 지정하기 : 올가미 툴 :	067
가능 예제 021 자유롭게 오브젝트 조절하기 : 자유 변형 툴 :	068
가능 예제 022 입체 오브젝트 만들기 : 3D 회전 툴 :	070
가능 예제 023 입체 오브젝트 변형하기 : 3D 변형 툴 :	072
실력 알아보기 스테이지 크기 조절하기와 외부 파일 불러오기	073
필수 기능 024 기본 드로잉 툴 살펴보기 : 드로잉 툴 :	076
가능 예제 025 펜 툴로 패스 그리기 : 패스 :	080
가능 예제 026 입체 오브젝트와 캘리그래피 그리기 : 연필/선 툴 :	083
가능 예제 027 브러시 툴로 채색하기 : 브러시 툴 옵션 :	086
가능 예제 028 흩날리는 꽃 만들기 : 스프레이 브러시 툴 :	089
필수 기능 029 기본 도형 알아보기 : 도형 툴 :	091
가능 예제 030 다양한 형태의 사각형과 원형 그리기 : 사각형/원형 툴 :	093
가능 예제 031 다양한 형태의 다각형 그리기 : 다각형 툴 :	096
필수 기능 032 색상 적용 툴과 패널 살펴보기 : Stroke/Fill Color :	099
가능 예제 033 면과 선 채색하기 : 페인트 통/잉크 병 툴 :	104
가능 예제 034 그라데이션 설정하기 : Linear/Radial Gradient :	107
필수 기능 035 복잡한 장식 효과 쉽게 표현하기 : 장식 툴 :	111
가능 예제 036 패턴 적용하기 : Grid Fill :	114
가능 예제 037 대칭 심볼 그리기 : Symmetry Brush :	116
가능 예제 038 간단하게 도시 만들기 : Building/Tree Brush :	117
필수 기능 039 문자 입력의 기초 알아보기 : 문자 툴 :	120
가능 예제 040 문자 입력과 이미지로 변환하기 : Break Apart :	122
가능 예제 041 글상자 연결하고 단 나누기 : Container and Flow :	124
실력 알아보기 널리 퍼지는 멜로디 만들기과 오브젝트 회전하기	127

애니메이션 스킬업

셋째마당

3

필수 기능	042	애니메이션의 핵심 알아보기 : Timeline/Scene 패널 :	130
기능 예제	043	Scene과 레이어 추가, 삭제하기 : New/Add/Delete Scene · Layer :	133
필수 기능	044	프레임과 키프레임 이해하기 : Frame/Keyframe :	135
기능 예제	045	프레임과 키프레임 관리하기 : Frame /Keyframe/Blank Keyframe :	136
필수 기능	046	심볼과 외부 파일 관리하기 : Library 패널 :	140
필수 기능	047	심볼의 3가지 속성 이해하기 : Symbol Type :	141
기능 예제	048	스태이지에 심볼 불러오기 : Instance :	142
기능 예제	049	그래픽/무비클립 심볼 등록과 편집하기 : Graphic/Movie Clip Symbol :	145
기능 예제	050	버튼 심볼 등록하기 : Button Symbol :	148
기능 예제	051	투명 버튼 만들기 : Hit 프레임 :	152
필수 기능	052	무비클립 속성 이해하기 : Color Effect/Display :	157
필수 기능	053	오브젝트에 효과 적용하기 : Filters :	160
기능 예제	054	무비클립 심볼 색상 수정하기 : Color Effect :	165
기능 예제	055	무비클립 심볼에 필터 적용하기 : Filters :	167
필수 기능	056	트위닝 이해하기 : 모션/클래식 모션/셰이프 트위닝, 프레임 바이 프레임 :	171
기능 예제	057	수영하는 곰돌이 애니메이션 만들기 : Frame by Frame :	176
기능 예제	058	달의 변화 애니메이션 만들기 : Create Shape Tween :	179
기능 예제	059	물방울 애니메이션 만들기 : Create Classic Tween :	182
기능 예제	060	가이드 애니메이션 만들기 : Classic Motion Guide :	185
기능 예제	061	미로 찾기 애니메이션 만들기 : Create Motion Tween :	188
기능 예제	062	흔들리는 나뭇잎 애니메이션 만들기 : 기준점 모션 트위닝 :	191
활용 예제	063	프로모션 인트로 페이지 만들기	194
실력 알아보기		투명 버튼 만들기과 클래식 트윈으로 포켓볼 애니메이션 만들기	203

고급 애니메이션과 동영상, 사운드

넷째마당

4

필수 기능	064	IK(Inverse Kinematics) 이해하기 : 뼈 툴 :	206
기능 예제	065	관절 운동 애니메이션 만들기 : Insert Pose :	207
필수 기능	066	마스킹 이해하기 : Mask :	210
기능 예제	067	마스킹 효과 적용하기 : Mask :	211
기능 예제	068	마스킹을 이용하여 캘리그래피 만들기 : Mask :	214
필수 기능	069	사운드 활용하기 : Sounds :	217
기능 예제	070	애니메이션에 배경음악 삽입하기 : Sync :	219
기능 예제	071	버튼 심볼에 효과음 삽입하기 : Button Sound :	221
필수 기능	072	동영상 활용하기 : Video :	225
기능 예제	073	동영상 속성 설정하여 삽입하기 : Import Video :	226
활용 예제	074	인트로 페이지 버튼과 편지지 콘텐츠 삽입하기	231
실력 알아보기		마스킹 만들기과 배경 음악 삽입하기	247

액션스크립트 활용

다섯째마당

5

필수 기능	075	액션스크립트 이해하기 : ActionScript :	250
필수 기능	076	액션스크립트 시작하기 : Actions :	252
필수 기능	077	액션스크립트로 타임라인 제어하기 : Instance name/Frame label :	255
기능 예제	078	반복되는 애니메이션 멈추기 : Stop :	257
기능 예제	079	프레임 번호로 Timeline 이동하기 : gotoAndPlay/Stop :	259
기능 예제	080	Frame label로 Timeline 이동하기 : Frame label :	261
필수 기능	081	액션스크립트로 프레임과 버튼 제어하기 : Event :	264
기능 예제	082	무비클립 심볼로 애니메이션 제어하기 : EventListener :	266
기능 예제	083	무비클립 심볼 회전하기 : ClickListener :	268
기능 예제	084	무비클립 심볼에 변화 나타내기 : MouseHandler :	270
기능 예제	085	버튼을 이용하여 애니메이션 제어하기 : EventListener :	272
기능 예제	086	Frame label로 프레임 제어하기 : EventHandler :	275
필수 기능	087	액션스크립트로 무비클립 심볼 속성 제어하기 : DisplayObject :	280

기능 예제	088	계층구조를 이용하여 심볼 제어하기 : Play :	281
기능 예제	089	오브젝트 속성 컨트롤러 만들기 : Rotate/Scale/Alpha :	284
필수 기능	090	링크 연결하기 : URL Request/navigateToURL/UI Loader :	289
기능 예제	091	버튼에 URL 링크 연결하기 : URLRequest :	290
필수 기능	092	액션스크립트의 DisplayObject 활용하기 : DisplayObject :	293
기능 예제	093	오브젝트에 다양한 효과 적용하기 : DisplayObject :	294
기능 예제	094	여러 개의 오브젝트 나타내기 : ActionScript Linkage :	299
기능 예제	095	원형 배열하기 : PointClass :	302
기능 예제	096	일정한 간격으로 흩뿌리기 : Offset :	305
필수 기능	097	움직이는 애니메이션 만들기 : Tween Class :	307
기능 예제	098	날아가는 비행기 애니메이션 만들기 : Tween Class :	309
기능 예제	099	마우스 포인터에 반응하는 애니메이션 만들기 : DisplayObject :	311
기능 예제	100	반복하여 움직이는 무비클립 심볼 만들기 : Yoyo :	315
필수 기능	101	액션스크립트로 마우스 활용하기 : Event :	318
기능 예제	102	마우스 포인터를 따라다니는 심볼 만들기 : mouseMoveHandler :	320
기능 예제	103	자유자재로 오브젝트 움직이기 : Mouse Event :	325
기능 예제	104	로드 무비 적용하기 : Load Movie :	329
기능 예제	105	드래그하여 나타내는 효과 만들기 : MouseOverHandler :	335
활용 예제	106	프로모션 페이지에 액션 적용하기	339
활용 예제	107	미니 노트가 표시되는 포토 갤러리 만들기	345
활용 예제	108	포트폴리오 사이트 만들기	354
실력 알아보기		페이지 링크 적용하기와 애니메이션에 액션스크립트 적용하기	381

모바일과 통하는 앱 디자인

특 별 부 록

001 편리한 콘텐츠 실행을 위한 Adobe AIR 애플리케이션 제작	384
002 테스트 시간을 단축하는 Adobe AIR 모바일 시뮬레이션	385
003 자유롭게 드로잉하는 그림판 만들기	386
004 직관적인 상품 소개 페이지 만들기	393
005 따뜻한 메시지를 전하는 E-Card 만들기	399
006 인터랙션이 가능한 피아노 만들기	404
007 교육용 OX 퀴즈 게임 만들기	414
008 손끝으로 즐기는 슈팅 게임 만들기	424

찾아보기	445
플래시 단축 글쇠 모음	449
플래시 영문/한글 비교표	451

부 록 DVD 사 용 하 기

부록 DVD에는 예제를 따라할 수 있는 실습 예제 파일과 실력 알아보기에 대한 동영상 파일, 시험판 파일이 담겨 있습니다. 이 책에서 설명하는 경로에 따라 알맞은 파일을 찾아서 사용하세요.

플래시 시험판

어도비 플래시 CS6 영문 시험판을 수록하였습니다. 'Set-up.exe' 파일을 찾아 실행하면 설치할 수 있습니다.

동영상 파일

각 마당의 마지막 부분에 나오는 실력 알아보기의 해설 동영상을 제공합니다. 동영상 파일은 Flash Player를 이용하여 실행할 수 있습니다.

예제 및 완성 파일

예제를 따라하면서 필요한 이미지 파일과 완성 파일을 마당별로 담았습니다. 작업한 내용을 저장하려면 실습하기 전에 반드시 하드디스크에 폴더째 복사하여 사용하는 것이 좋습니다. 플래시 CS6 파일을 하위버전에서 실행하면 사용에 제한이 있으므로 CS5 버전으로 저장한 '하위버전' 예제 파일을 사용하세요.