

MagicInfo Author

사용 설명서

MagicInfo 는 Author, Server, Player의 3개 제품군으로 나눌 수 있습니다.
이중 Author 는 MagicInfo 에서 사용할 콘텐츠를 제작하여 배포하는 기능을 합니다.
Author는 매우 다양한 저작 요소들을 지원하여 효과적이고, 화려한 콘텐츠 제작을 도와줍니다.

차례 보기

01 시작하기 전에

매뉴얼에서 사용되는 규칙	5
키보드 숏 컷	5
메뉴 명령	5
소프트웨어에서 쓰여진 텍스트	5
드래그 & 드롭	5
주요 기능	6
시스템 요구 사양	7
프로그램 제한 사항	8
프로그램 설치와 제거	10
설치하기	10
제거하기	10

02 툴의 사용

콘텐츠 제작 시작하기	11
콘텐츠 설정 창	12
콘텐츠 워라드 사용하기	13
화면 구성	14
화면 구성 요소	14
메뉴바	15
하위 메뉴	15
1. 파일(F)	15
2. 편집(E)	16
3. 페이지(P)	17
4. 디자인 요소(D)	18
5. 보기(V)	20
6. 설정(S)	21
7. 도움말(H)	21
툴바	22
툴바 구성	22
디자인 툴바	22
요소 툴바	22
폰트 툴바	22
툴바의 사용자 정의	23
툴바의 이동	24
컨텍스트 메뉴	25
창 구성	26
파일 창	26
요소 창	27
템플릿 창	27
서버 창	28
속성 창	29
효과 창	29
첨부 창	30
즐거찾기 창	30
타임라인 창	31
페이지라인 창	32
디자인 창	32
레이아웃 사용자 정의	33
창 레이아웃 변경	33

플로팅	33
도킹	33
창의 그룹화	34
창의 크기 조절	34
레이아웃 사용자 정의의 예	34
디자인 창 활용	35
디자인 창에 요소 추가하기	35
디자인 창 확대와 축소	36
눈금자	37
눈금 및 안내선	37
요소	38
요소 추가	38
요소 사용	39
요소 위치 조정	39
요소 크기 조절	39
요소 회전	39
요소 모양 변형	40
요소 클리핑	40
요소 순서	41
요소 복수 선택	42
요소 정렬	43
요소 간 크기 맞춤	44
요소의 그룹화	44
요소 반복	45
요소 반복하기	45
요소 고정	46
요소 전역화	47
요소 즐겨찾기	47
요소 전체 선택	48
요소 미리보기	48
요소 속성	49
주요 속성	49
일반	49
위치	49
재생	49
들어오기 효과	50
나가기 효과	50
디자인 옵션	50
애니메이션 만들기	51
애니메이션 구간 설정	51
속성 변화 애니메이션 만들기	52
이동 애니메이션 만들기	53
타임라인 활용	54
타임라인 트랙 활용	54
타임라인 확대	55
타임라인 축소	55
타임라인 시간 맞추기	55
시작 시간 같게(S)	56
종료 시간 같게(E)	56
실행 시간 같게(D)	57
순차 실행 정렬(Q)	57

타임라인 트랙의 스냅기능	58
타임라인 레이어 활용	59
페이지라인 활용	60
페이지 속성	60
일반	60
배경	60
재생	61
들어오기 효과	61
페이지 관리	62
페이지 추가	62
페이지 삭제	62
페이지 복사/잘라내기 및 붙여넣기	62
페이지 복사	63
페이지 잘라내기	63
페이지 붙여넣기	63
페이지 선택	63
페이지 이동	63
페이지 내보내기	64
페이지 불러오기	64
미리 보기	64
선택된 한 페이지 미리 보기	64
선택 페이지부터 미리 보기	64
템플릿 활용	65
템플릿 등록하기	65
템플릿 불러오기	66
사운드 효과	67
사운드 삽입	67
배경 음악 삽입	67
사운드 요소 삽입	67
첨부 창 활용	69
첨부 창 구성	69
요소에 하위 폴더 및 파일 추가하기	70
효과	71
효과 종류	71
효과 적용	72
요소 효과 적용	72
페이지 효과 적용	73
효과 삭제	74
요소 속성 설정	74
효과 미리 보기	75
효과 적용 예	76
요소 효과 적용 예	76
페이지 효과 적용 예	76
이벤트	77
이벤트 종류	77
기본적으로 주어지는 이벤트	77
요소 추가에 따른 추가 이벤트	77
이벤트 스크립트 적용	78
스크립트 편집기	78
스크립트 편집기 화면 구성	78
스크립트 편집기 사용하기	79
스크립트 워자드	81
스크립트 워자드 사용하기	81
옵션 설정	83
디자인	83
서버	83
스크립트	84
로그	84
콘텐츠 배포	85
콘텐츠 배포 과정	85
로컬 영역에 배포하기	85

로컬 드라이브에 배포하기	85
MagicInfo Server에 배포하기	86

03 요소 속성 사용

요소 속성 알아 보기	87
요소별 속성	87
위젯	87
아날로그 시계	87
속성 사용 예	88
디지털 시계	89
속성 사용 예	90
시간별 날씨	90
속성 사용 예	91
오늘의 날씨	92
속성 사용 예	92
주간 날씨	93
속성 사용 예	93
멀티미디어	94
카메라	94
플래시	94
이미지	95
속성 사용 예	96
미디어슬라이드	97
외부 입력	98
사운드	99
텍스트	100
텍스트 요소 사용하기	101
사용자 글꼴 지정하기	102
속성 사용 예	102
비디오	104
도형	106
공통 속성	106
도형 요소 변형하기	108
속성 사용 예	108
기타	115
Firefox	115
오피스	115
피디에프	116
RSS	116
속성 사용 예	119
웹	121
데이터모듈	122
데이터링크 인디케이터	123
이벤트 발생	124
타이머	124
스티커	125
이미지 스티커 사용하기	125
이미지 스티커 사용 예	125
문자 스티커 사용하기	125
문자 스티커 사용 예	126

04 콘텐츠 제작 따라하기

애니메이션 예제	127
속성이 변화하는 원	127
요소에 위치 변화주기(이동 경로 설정)	129
속성 변화와 요소의 이동	131
콘텐츠 제작 단계	134
(STEP1) 콘텐츠 제작 시작	134
(STEP2) 레이아웃 사용자 정의	135
(STEP3) 요소 추가	135
(STEP4) 요소 속성 지정	136

(STEP5) 요소 배치	136
(STEP6) 이벤트 설정	137
(STEP7) 페이지 추가	137
(STEP8) 콘텐츠 배포	137
데이터링크 콘텐츠 제작 단계	138
데이터링크 템플릿 사용하기	138
(STEP1) 데이터링크 템플릿 제작 시작	138
(STEP2) 요소 추가	139
(STEP3) 데이터링크 적용 설정	139
(STEP4) 데이터 링크 조건 설정	140
일반 요소 속성	140
페이지 속성	140
(STEP5) 콘텐츠 배포	141
데이터모듈 사용하기	142
(STEP1) 콘텐츠 제작 시작	142
(STEP2) 요소 추가	142
(STEP3) 데이터모듈 적용 설정	143
(STEP4) 데이터모듈 추가	143
(STEP5) 데이터모듈 속성 설정	144
데이터베이스 설정	144
테이블	144
(STEP6) 요소에 데이터모듈 정보 설정	145
데이터소스	145
(STEP7) 콘텐츠 배포	145
라이브 스트리밍 구축 예제	146
라이브 스트리밍 구성도	146
라이브 스트리밍을 위한 장치 구성	147
라이브 스트리밍 실행 과정	147
MagicInfo Player에서 재생하기	147

05 스크립트 작성

스크립트 작성 가이드	149
스크립트 작성의 주요 개념	149
변수	150
변수 사용 예	150
Script1	150
Script2	150
변수의 범위	150
Global 변수(전역 변수)	150
Local 변수(지역 함수)	151
변수 이름	151
올바른 변수 이름의 예 :	151
올바르지 않은 변수 이름의 예 :	151
제한된 단어	151
타입	151
Number	152
String	152
Boolean	152
파라미터	152
파라미터의 속성	152
연산자	153
산술 연산자	153
비교 연산자	153
연결 연산자	153
대입 연산자	154
논리 연산자	154
연산자 우선 순위	154
구문 사용하기	155
조건문 (If...Then...else)	155
반복문 (For...Next)	156

함수 데이터	157
Contents 속성을 위한 스크립트 함수군	157
Page 속성을 위한 스크립트 함수군	158
Element 속성을 위한 스크립트 함수군	159
Object 공통 속성을 위한 스크립트	160
시스템 유틸을 위한 스크립트(Utility)	160
이벤트 정보를 위한 스크립트(EventInfo)	160
요소 속성을 위한 스크립트	161
RSS	161
날씨	161
텍스트	162
이미지	162
사운드	163
비디오	164
카메라	165
차트	165
플래시	165
스크립트 응용 예제	166
(예제 1) 무빙 볼	166
(예제 2) 버튼형 사진 앨범 만들기	171
(예제 3) 날씨 정보 만들기	175
(예제 4) 달력 만들기	182

06 Open Source Announcement

OpenSSL License	185
Apache License, Version 2.0	186

매뉴얼에서 사용되는 규칙

본 매뉴얼은 아래와 같은 간단한 규칙에 따라 제품의 정보를 서술합니다.

키보드 숏 컷

키보드 숏 컷은 다음과 같이 표현됩니다. : [Ctrl+V]를 누르세요.
→ 사용자의 키보드에서 Ctrl 키를 누르고 있는 상태에서 V 를 누르라는 의미입니다.

메뉴 명령

메뉴 명령은 다음과 같이 표현됩니다. : 메뉴바 > 파일 > 새 콘텐츠 만들기를 선택하세요.
→ 메뉴바의 파일 탭에서 새 콘텐츠 만들기를 선택하라는 의미입니다.

소프트웨어에서 쓰여진 텍스트

텍스트 요소 혹은 이벤트 등 소프트웨어 내에서 예제로 쓰이는 문장 또는 글자는 다음과 같이 표현됩니다. : 텍스트 요소를 추가한 후 내용을 "MagicInfo Author" 으로 입력합니다.
→ 텍스트 요소에 MagicInfo Author을 입력함을 나타냅니다.

드래그 & 드롭

드래그 & 드롭이란 일반적으로 쓰이는 컴퓨터 용어로서 화면상에 보이는 아이콘 또는 오브젝트를 끌어서 놓는다는 의미로 쓰입니다. 아이콘 또는 오브젝트를 마우스로 클릭한 상태에서 이동 후 클릭 중인 마우스 버튼을 놓습니다.

용어 도움말

- 숏 컷
단축 키를 의미합니다.

주요 기능

Author는 각종 요소(이미지, 동영상, 사운드, 텍스트, 플래시, 도형, 외부 입력, 오피스, 인터넷, RSS 등)을 자유롭게 배치하여 보다 효과적인 프레젠테이션 및 대화형 콘텐츠를 제작할 수 있는 도구입니다.

콘텐츠는 서버를 통해 통합 관리되어 재사용, 검색 및 배포가 쉽습니다.

다양한 디스플레이 해상도 지원

- 표준 해상도, 사용자 지정 해상도
- 수평/수직 방향 해상도 최대 5000
- 원본 크기 / 가득 채우기 / 원본 비율 유지

요소를 이용한 디자인

- 다수 요소로 분할한 화면 구성
- 요소별 크기조절/회전/정렬
- 다양한 요소 지원(도형, 플래시, 이미지, 외부 입력, 오피스, 사운드, 텍스트, 비디오, 인터넷 등)

쉽고 편리한 편집 환경 제공

- 디자인 작업 시 Undo/Redo(History) 기능 지원
- 드래그 & 드롭 방식의 편집 환경
- 템플릿을 이용한 콘텐츠 재사용
- 확대/축소를 이용한 세밀한 편집(10~200%)

레이어를 이용한 디자인

- 레이어를 이용한 Overlapping(겹치기) 가능
- 레이어를 통하여 요소들을 그룹화함으로써 디자인 과정 중에 사용자 편의성 제공

타임라인을 이용한 콘텐츠 편성

- 타임라인을 이용한 직관적인 시간 편성
- 요소 재생 시간을 1/100초까지 제어

페이지를 이용한 프레젠테이션

- 다수 페이지를 이용한 프레젠테이션
- 페이지별 미리 보기 지원
- 페이지의 배경이미지를 원본 크기 / 가득 채우기 / 바둑판 무늬 / 원본 비율 유지로 설정 가능
- 페이지를 이용한 대화형 콘텐츠 제작

미리 보기 지원

- 페이지별 미리 보기
- 선택한 페이지부터 미리 보기

각종 콘텐츠 재사용 방안 제공

- Clip art 미디어 파일 지원
- 템플릿을 이용한 디자인
- 사용자 저작 페이지의 템플릿 등록

Effect (효과) 지원

- 요소별 효과
- 페이지 간의 슬라이드 전환 효과
- Alpha, Push, Reveal, Fade 등 다양한 효과 제공

대화형 콘텐츠 저작 지원

- 콘텐츠/페이지/요소별 이벤트 제어
- 요소별 프로그래밍 모델 지원
- VBScript를 이용한 프로그래밍 지원
- 사용자 touch 등의 이벤트에 따른 다양한 처리 가능(페이지 이동, 요소 속성 변경)

여러 형태의 미디어로 배포

- 콘텐츠 매니지먼트 서버로 배포
- USB Memory, 외장 디스크 등으로 배포

MagicInfo Pro와의 호환 기능

- MagicInfo Pro에서 제작한 콘텐츠를 MagicInfo Author로 컨버팅 가능

MagicInfo Premium Advanced Edition과의 호환 기능

- MagicInfo Premium Advanced Edition Author에서 제작한 콘텐츠를 MagicInfo Author로 컨버팅 가능

시스템 요구 사양

하드웨어

CPU : Dual Core 2.5GHz 이상 권장
RAM : 2GB (또는 이상)
DISK : 50GB (또는 이상)

소프트웨어

IE 6.0 이상, DirectX

시스템

Windows 플랫폼
Windows (2000/2003/XP/Vista/7/10)

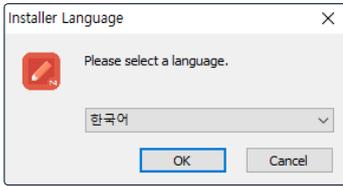
프로그램 제한 사항

- 해상도의 너비와 높이는 5000을 넘을 수 없습니다.
- 콘텐츠 생성 시 선택한 플레이어의 유형에 따라 콘텐츠에 적용할 수 있는 요소나 기능의 범위가 달라집니다.
- 콘텐츠 생성 시 너비보다 높이가 긴 세로형 화면을 설정한 경우 외부 입력 기능 사용에 제약이 있습니다.
- 콘텐츠에 추가할 수 있는 페이지의 수는 프로그램이 설치된 PC의 메모리가 허용하는 범위에서 제한됩니다.
- 페이지 복사 및 붙여 넣기 시, 선택한 페이지의 수가 많을수록, 페이지 내에 추가된 요소의 수가 많을수록 복사를 실행하는 속도가 느려집니다.
- 페이지에 추가할 수 있는 요소의 수는 프로그램이 설치된 PC의 메모리가 허용하는 범위에서 제한됩니다.
- 요소 복사 및 붙여 넣기 시, 선택한 요소의 수가 많을수록 복사를 실행하는 속도가 느려집니다.
- 스크립트는 VB Script만을 지원합니다.
- 스크립트는 인터프리터 언어이므로 실행시켜야 오류를 검증할 수 있습니다. 따라서 함수 등록 시에는 기초적인 Syntax 오류만을 검증하며, 미리보기를 수행하여 실행 중의 오류를 확인합니다.
- 페이지 수가 많을수록, 페이지 내에 추가된 요소의 수가 많을수록 미리보기를 실행했을 때 시작하는 시간이 지연됩니다.
- MagicInfo에서 미디어 클립의 전송 및 재생 방식은 실시간 재생 방식이 아닌 다운로드 후 재생 방식을 지원합니다.
- MagicInfo Pro에서 제작한 콘텐츠를 MagicInfo에서 사용할 경우 플래시 요소는 영역 내 원본 크기 옵션이 적용되지 않습니다.
- MagicInfo Pro에서 제작한 콘텐츠를 MagicInfo에서 사용할 경우 Web 요소에는 Border 속성과 우측 방향 Offset 양수 속성, 하단 방향 Offset 양수 속성이 적용되지 않습니다.
- MagicInfo Pro에서 제작한 콘텐츠를 MagicInfo에서 사용할 경우 인터넷 요소의 갱신 (Refresh)속성이 초 단위에서 분 단위의 올림 형태로 바뀌어 적용됩니다. 예를 들어 35 초는 1분, 65초는 2분이 됩니다.
- MagicInfo Pro에서 제작한 콘텐츠를 MagicInfo에서 사용할 경우 동일한 효과가 없으므로 유사한 효과로 대체됩니다.
- Firefox 요소를 사용하기 위해서는 사용자의 PC에 Firefox 웹 브라우저가 설치되어 있어야 합니다. 또한 URL을 입력하여 웹 페이지를 재생할 경우 인터넷이 연결되어 있어야 합니다.
- Office 요소를 사용하기 위해서는 각 파일 형식(워드, 엑셀, 파워포인트)에 맞는 뷰어가 설치되어 있어야 합니다.
- PDF 요소는 대상 PDF 파일을 읽기 위한 PDF 뷰어가 설치되어야 미리 보기 시에 정상적으로 출력됩니다.

- Web 요소를 사용하기 위해서는 사용자의 PC에 Internet Explorer 웹 브라우저가 설치되어 있어야 합니다. 또한 URL을 입력하여 웹 페이지를 재생할 경우 인터넷이 연결되어 있어야 합니다.
- 플래시 요소는 대상 플래시 파일의 재생을 위한 플래시 플레이어와 설치되어야 캔버스 및 페이지라인의 썸네일, 미리 보기 시에 정상적으로 출력됩니다.
- 비디오 요소는 대상 동영상 파일의 재생을 위한 코덱이 설치되어야 캔버스 및 페이지라인의 썸네일, 미리 보기 시에 정상적으로 출력됩니다.
- 오피스 요소 중 엑셀, 워드는 영역 내에 출력되지 않고 전체화면으로 출력됩니다.
- 플래시(윈도 모드 TRUE인 경우), 인터넷, 오피스, 피디에프 요소는 윈도 기반의 요소이므로 다른 요소에 비해 순서나 레이어가 낮아도 화면에서 상위에 출력됩니다. 단, 윈도 모드 요소 사이에서는 순서나 레이어가 적용됩니다.

프로그램 설치와 제거

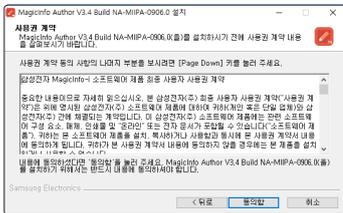
설치하기



프로그램 설치 파일을 실행하면 MagicInfo Author의 설치 과정이 시작됩니다. 설치 시 사용할 언어를 선택합니다.

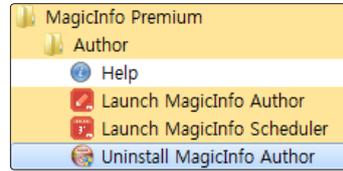


[다음]을 클릭하면 Install wizard를 시작합니다.

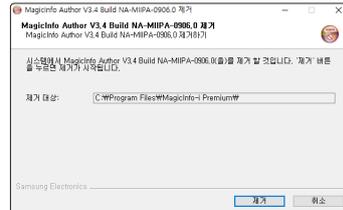


사용권 계약에 동의한 후 설치 안내에 따라 프로그램을 설치합니다.

제거하기



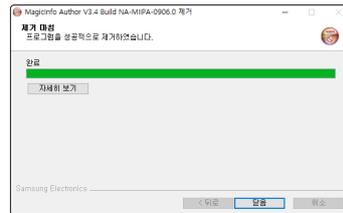
[시작] - [프로그램] - [MagicInfo Premium] - [Author] - [Uninstall MagicInfo Author] 를 클릭하면 프로그램의 제거 과정이 시작됩니다.



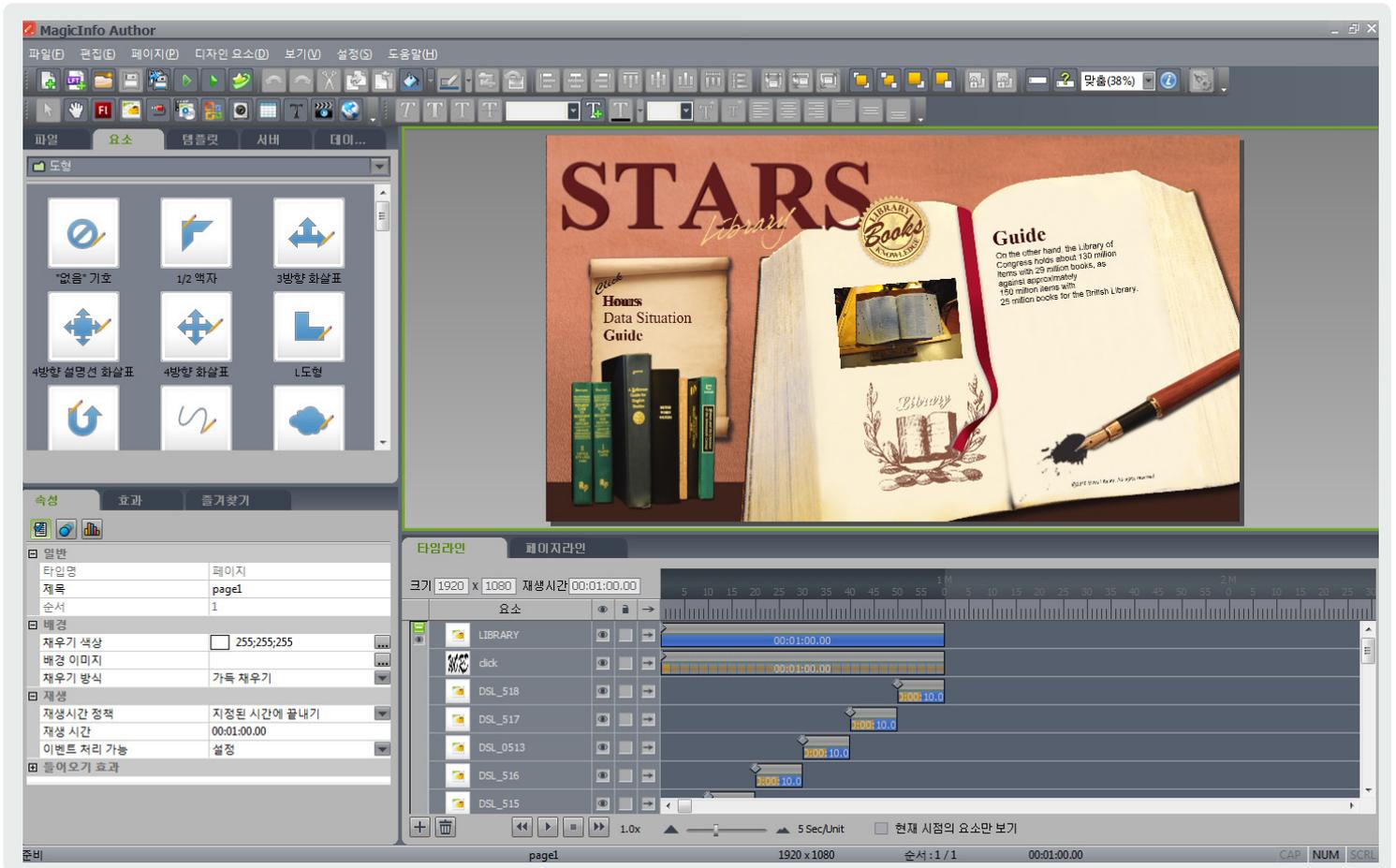
[제거]를 클릭하세요. 프로그램 제거가 시작됩니다.



사용자 설정 파일을 삭제할지 묻는 화면이 나타납니다. 원하는 옵션을 선택하세요.

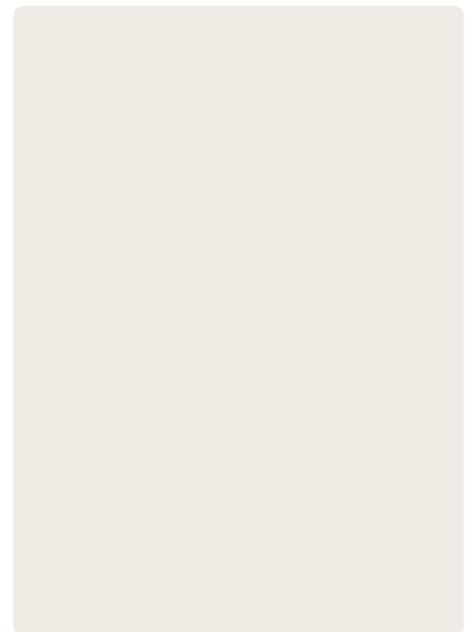


프로그램 제거가 완료됩니다.

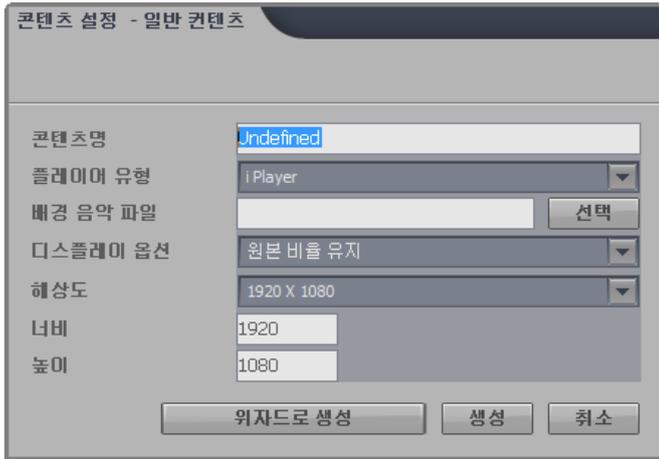


콘텐츠 제작 시작하기

Author 시작 화면에서 콘텐츠를 생성하면 콘텐츠 설정 창이 나타납니다. 콘텐츠 설정 창에서 제작할 콘텐츠의 기본 설정을 하면 콘텐츠 제작 페이지가 나타납니다.



콘텐츠 설정 창



콘텐츠명	새롭게 만들 콘텐츠의 이름을 입력합니다.
플레이어 유형	콘텐츠를 재생할 MagicInfo Player를 선택합니다. 해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.
배경 음악 파일	콘텐츠 재생 시 사용될 배경 음악 파일(.WAV, .WMA, .MID, .MP3)을 등록합니다.
디스플레이 옵션	콘텐츠가 배포되어 디스플레이 장치에서 재생될 시 원본의 비율을 설정합니다. 원본 비율 유지, 가득 채우기, 원본 크기 중 하나를 선택합니다.
해상도	새로운 콘텐츠를 제작할 때 기본적으로 적용되는 해상도를 지정합니다. 기본 해상도는 1366 X 768로 지정되어 있습니다.
너비	콘텐츠의 가로 길이를 설정합니다. Pixel 단위이며 숫자 입력 시 해상도가 사용자 정의로 변경됩니다.
높이	콘텐츠의 세로 길이를 설정합니다. Pixel 단위이며 숫자 입력 시 해상도가 사용자 정의로 변경됩니다.

설정을 완료한 후 위자드로 생성을 클릭하거나 생성을 클릭하면 콘텐츠 제작 페이지가 나타납니다. 이때 위자드로 생성을 클릭하면 콘텐츠 제작을 도와주는 콘텐츠 위자드가 나타납니다.

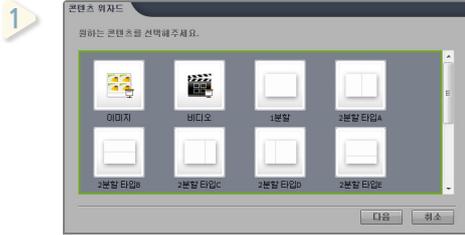
덧붙이기

MagicInfo Player I와 MagicInfo Player S, S2, S3를 모두 지정할 경우 MagicInfo Player로 표기합니다.

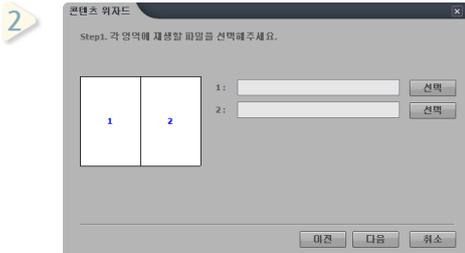
- **원본 비율 유지**
디스플레이 장치의 해상도에 맞추어 재생합니다. 원본의 가로/세로 비율이 유지됩니다.
- **가득 채우기**
디스플레이 장치의 해상도에 맞추어 재생합니다. 원본의 가로/세로 비율이 변형될 수 있습니다.
- **원본 크기**
디스플레이 장치의 해상도에 관계없이 콘텐츠 해상도 그대로 재생됩니다.

콘텐츠 위자드 사용하기

콘텐츠 위자드는 사용자가 편리하게 콘텐츠를 제작할 수 있도록 도와줍니다. 다양한 콘텐츠 레이아웃 샘플을 제공하며, 레이아웃 샘플에 파일을 적용할 수 있습니다.



만들고자 하는 콘텐츠를 선택합니다. 썸네일 상에 보이는 레이아웃에 따라 디자인 화면이 생성됩니다.



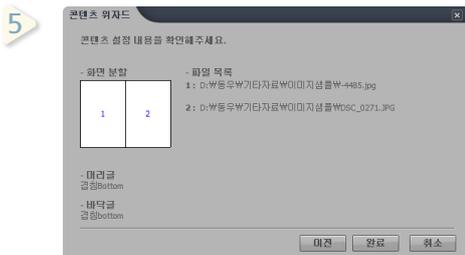
앞에서 선택한 콘텐츠의 레이아웃에 따라 각 위치에서 재생하고자 하는 파일을 선택합니다.



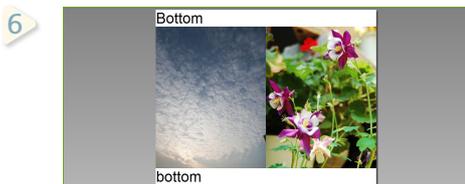
콘텐츠에 삽입할 머리글을 입력합니다. 콘텐츠에 머리글을 포함하려면 머리글에 체크를 하고, 머리글을 설정합니다. 머리글을 포함하지 않으려면 머리글에 체크를 하지 않습니다.



콘텐츠에 삽입할 바닥글을 입력합니다. 콘텐츠에 바닥글을 포함하려면 바닥글에 체크를 하고, 바닥글을 설정합니다. 포함하지 않으려면 바닥글에 체크를 하지 않습니다.



콘텐츠 위자드에서 설정한 내용을 확인합니다. 설정한 내용이 틀리면 이전을 선택하여 수정하고, 맞으면 완료를 선택하여 콘텐츠 위자드를 종료합니다.



콘텐츠 위자드에서 설정한 내용에 따라 페이지가 나타납니다.

덧붙이기

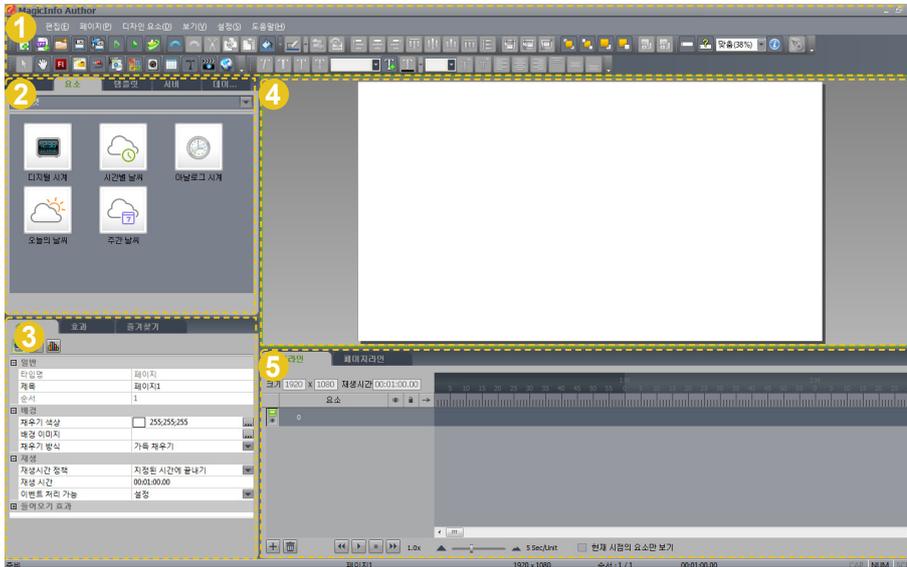
- 머리글, 바닥글 옵션

내용	내용을 입력합니다.
검침	머리글, 바닥글이 페이지에 적용된 이미지와 겹치게 할 것인지, 그렇지 않을 것인지를 설정합니다.
글자색	글자색을 설정합니다.
글자 크기	글자크기를 설정합니다.
배경색	머리글과 바닥글의 배경색을 설정합니다.
불투명도	배경의 불투명도를 설정합니다.
흐름 방향	머리글과 바닥글을 자막으로 설정하고 자막의 흐름 방향을 설정합니다.
흐름 속도	머리글과 바닥글을 자막으로 설정하고, 자막의 흐름 속도를 설정합니다.

화면 구성

Author에서는 디자인 창, 디자인 요소 창, 디자인 요소 설정 창 등을 사용하여 콘텐츠를 제작하고, 조작합니다.

화면 구성 요소



- ① 메뉴바, 툴바
- ② 디자인 요소 창
- ③ 디자인 요소 설정 창
- ④ 디자인 창
- ⑤ 타임라인, 페이지라인 창

덧붙이기

- 콘텐츠 정보 표시

Author 화면 최상단의 제목 표시줄에 현재 제작 중인 콘텐츠의 파일명이 표시됩니다. 또한, 화면 최하단의 콘텐츠 정보 표시줄에는 제작 중인 콘텐츠의 페이지 이름, 해상도, 페이지 순서, 재생 시간, 현재 키보드의 잠금 상태([Caps Lock], [Num Lock], [Scroll Lock]의 켜짐/꺼짐 여부)가 표시됩니다.

메뉴바

화면 상단에 위치하며, 프로그램에서 내릴 수 있는 모든 명령을 포함합니다. 메뉴바는 7개의 메뉴와 그 하위 메뉴로 구성되어 있습니다. 하위 메뉴의 좌측에는 툴바에 해당하는 아이콘이 있습니다. 하위 메뉴의 우측에는 키보드 단축키가 표시되어 있습니다.



하위 메뉴

1. 파일(F)

콘텐츠 파일을 관리합니다.

- 1** **새 콘텐츠 만들기(N)**
 새로운 콘텐츠 제작을 시작합니다. 만약 제작 중인 콘텐츠가 있다면 제작 중인 콘텐츠의 저장 여부를 확인한 다음 콘텐츠 제작을 시작합니다.
- 2** **새 데이터링크 템플릿 만들기(T)**
 데이터링크 템플릿 제작을 시작합니다. 데이터 링크 템플릿을 이용하면 수집된 데이터를 요소로 사용하여 시간에 따라 변동되는 동적 데이터를 구성할 수 있습니다.
- 3** **열기(O)**
 제작된 또는 제작 중이었던 콘텐츠를 불러옵니다.
- 4** **저장(S)**
 제작 중이거나 제작 완료된 콘텐츠를 저장합니다.
- 5** **다른 이름으로 저장(A)**
 제작 중이거나 제작 완료된 콘텐츠를 다른 이름으로 저장합니다.
- 6** **현재 콘텐츠 닫기(C)**
 제작 중인 콘텐츠를 닫습니다.
- 7** **선택된 한 페이지 미리 보기(V)...**
 현재 선택된 페이지만 미리 보기합니다.
- 8** **선택 페이지부터 미리 보기(F)**
 현재 선택된 페이지부터 종료 페이지까지 차례대로 미리 보기합니다.

덧붙이기

- **키보드 단축키**
 마우스를 사용하여 메뉴를 클릭하는 방식이 일반적이지만 키보드 단축키를 사용하여 마우스로 메뉴를 찾아가는 단계를 생략할 수 있습니다.
 예를 들어 그림에 보이는 것과 같이 [Ctrl + S]를 클릭하면 바로 <저장>이 실행됩니다.

- **항목의 비활성화**
 메뉴 또는 툴바의 하위 항목은 선택된 영역과 요소의 수 등에 의해 활성화되거나 비활성화될 수 있습니다.
- **현재 콘텐츠 닫기**
 현재 제작 중인 콘텐츠를 저장 여부 확인 후 닫습니다. 콘텐츠를 닫으면 Author 시작화면으로 돌아갑니다.

9  배포(P)...

제작 완료되거나 제작 중인 콘텐츠를 로컬 드라이브, 외장 드라이브 및 서버에 배포합니다.

10  끝내기(X)

Author를 종료합니다.

2. 편집(E)

편집에 필요한 명령을 할 수 있습니다.

1  실행 취소(U)

가장 나중에 했던 명령을 취소합니다.

2  다시 실행(R)

취소되었던 명령을 다시 실행합니다.

3  잘라내기(T)

선택된 요소 또는 개체를 잘라 내기합니다.

4  복사(C)

선택된 요소를 복사합니다.

5  붙여넣기(P)

잘라 내거나 복사되었던 요소 또는 개체를 붙여 넣습니다.

6  삭제(D)

선택된 요소 또는 텍스트 등을 삭제합니다.

7  모두 선택(A)

해당 영역의 모든 요소 또는 개체를 선택합니다.

8  선택 해제(S)

선택을 해제합니다.

3. 페이지(P)

페이지에 관한 명령을 내립니다.

1 새 페이지 추가(N)

제작 중인 콘텐츠에 페이지를 추가합니다.

2 현재 페이지 사본 추가(U)

현재 선택된 페이지를 복사하여 추가합니다.

3 현재 페이지 삭제(D)

현재 선택된 페이지를 삭제합니다.

4 전체 페이지 삭제(A)

현재 제작 중인 콘텐츠의 전체 페이지를 삭제합니다.

5 이전 페이지 편집(P)

현재 제작 중인 페이지 바로 앞 페이지로 이동합니다.

6 다음 페이지 편집(X)

현재 제작 중인 페이지 바로 뒤 페이지로 이동합니다.

7 첫 페이지 편집(F)

첫 페이지로 이동합니다.

8 마지막 페이지 편집(L)

마지막 페이지로 이동합니다.

9 페이지 불러오기(I)

이미 저장된 페이지를 불러와 현재 제작 중인 콘텐츠에 포함시킵니다.

10 페이지 내보내기(E)

현재 선택된 페이지를 다른 이름으로 저장합니다.

11 템플릿 등록(T)

현재 선택된 페이지를 템플릿에 등록하여 필요 시 불러 쓸 수 있도록 합니다.

덧붙이기

- 항목의 비활성화

메뉴 또는 톨바의 하위 항목은 선택된 영역과 요소의 수 등에 의해 활성화되거나 비활성화될 수 있습니다.

- 페이지와 템플릿의 차이

페이지 내보내기를 하면 현재 페이지 내에 포함된 이미지, 동영상 등 외부에서 불러온 파일을 패키징하지 않고 저장합니다. 예를 들면 이미지 파일을 사용한 페이지를 내보내기하면 페이지에 이미지 파일은 포함되지 않은 채로 저장됩니다. 이것은 페이지 내보내기할 때와 페이지 불러오기할 때 이미지 파일의 경로가 다른 경우 같은 이미지를 불러오지 못함을 의미합니다. 하지만 템플릿으로 등록된 페이지는 사용된 모든 파일을 패키징하여 저장하기 때문에 언제든지 불러와 재사용할 수 있습니다.

4. 디자인 요소(D)

콘텐츠 제작에 필요한 디자인 요소를 추가하거나 배치 등의 명령을 할 수 있습니다.

1 추가(A)

하위 메뉴에서 Author에서 제공하는 요소들을 현재 페이지에 추가할 수 있습니다.



2 순서 변경(O)

하위 메뉴에서 선택된 요소들의 배치 순서를 변경할 수 있습니다.

맨 앞으로 가져오기(F)

선택된 요소를 가장 앞에 배치합니다.

맨 뒤로 보내기(B)

선택된 요소를 가장 뒤에 배치합니다.

한 단계 앞으로 가져오기(R)

선택된 요소를 한 단계 앞으로 배치합니다.

한 단계 뒤로 보내기(A)

선택된 요소를 한 단계 뒤로 배치합니다.

덧붙이기

- 항목의 비활성화

메뉴 또는 툴바의 하위 항목은 선택된 영역과 요소의 수 등에 의해 활성화되거나 비활성화될 수 있습니다.

3 정렬(N)

하위 메뉴에서 두 개 이상 선택된 요소들을 정렬할 수 있습니다.
기준은 가장 나중에 선택된 요소입니다.

위로 맞춤(T)

선택된 요소들을 위 행에 맞추어 정렬합니다.

가운데 맞춤(C)

선택된 요소들을 가운데 행에 맞추어 정렬합니다.

아래로 맞춤(B)

선택된 요소들을 아래 행에 맞추어 정렬합니다.

왼쪽 맞춤(L)

선택된 요소들을 왼쪽 열에 맞추어 정렬합니다.

가운데 맞춤(E)

선택된 요소들을 가운데 열에 맞추어 정렬합니다.

오른쪽 맞춤(R)

선택된 요소들을 오른쪽 열에 맞추어 정렬합니다.

가로 간격 동일

선택된 요소들의 사이의 가로 간격을 동일하게 정렬합니다.

세로 간격 동일

선택된 요소들의 사이의 세로 간격을 동일하게 정렬합니다.

4 크기(S)

하위 메뉴에서 두 개 이상 선택된 요소들의 크기를 맞출 수 있습니다.
기준은 가장 나중에 선택된 요소입니다.

원래 크기로(O)

이미지와 같이 원본 크기가 있는 경우 원본 크기로 변경합니다.

가로 폭 같게(W)

선택된 요소들의 크기를 가로 폭이 같게 맞춥니다.

세로길이 같게(H)

선택된 요소들의 크기를 세로길이가 같게 맞춥니다.

가로세로 모두 같게(S)

선택된 요소들의 크기를 가로와 세로 폭 모두 같게 맞춥니다.

덧붙이기

- 항목의 비활성화

메뉴 또는 톨바의 하위 항목은 선택된 영역과 요소의 수 등에 의해 활성화되거나 비활성화될 수 있습니다.

- 정렬, 크기, 그룹

정렬, 크기, 그룹 명령은 요소를 두 개 이상 선택하였을 때 사용할 수 있습니다. 또한 이 요소들에 정렬, 크기, 그룹 명령을 사용할 때는 마지막에 선택한 요소가 기준이 됩니다. 마지막에 선택한 요소는 녹색의 테두리가 생깁니다.

5 그룹(G)

선택된 요소들을 그룹화합니다.

그룹(G)

선택된 요소들을 그룹화하여 하나로 묶습니다.

그룹 해제(U)

그룹화되어 있는 요소를 개별로 나눕니다.

5. 보기(V)

각 창들을 화면에서 숨기거나 표시할 수 있습니다. 비활성화되어 있는 경우 화면에 표시되어 있음을, 활성화되어 있는 경우 화면에서 숨겨져 있음을 나타냅니다.

1 파일 창(F)

파일 창을 숨기거나 표시합니다.

2 요소 창(L)

요소 창을 숨기거나 표시합니다.

3 템플릿 창(T)

템플릿 창을 숨기거나 표시합니다.

4 서버 창(S)

서버 창을 숨기거나 표시합니다.

5 데이터링크 창(D)

데이터링크 창을 숨기거나 표시합니다.

6 효과 창(E)

효과 창을 숨기거나 표시합니다.

7 속성 창(P)

속성 창을 숨기거나 표시합니다.

8 첨부 창(A)

첨부 창을 숨기거나 표시합니다.

9 즐겨찾기 창(V)

즐겨찾기 창을 숨기거나 표시합니다.

10 타임라인 창(M)

타임라인 창을 숨기거나 표시합니다.

11 페이지라인 창(G)

페이지라인 창을 숨기거나 표시합니다.

12 레이아웃 초기화(I)

사용자에 의해 정의된 레이아웃을 기본 레이아웃으로 초기화합니다.

덧붙이기

- 항목의 비활성화

메뉴 또는 툴바의 하위 항목은 선택된 영역과 요소의 수 등에 의해 활성화되거나 비활성화될 수 있습니다.

6. 설정(S)

1 콘텐츠 설정(S)

콘텐츠의 기본 설정(콘텐츠명, 배경 음악, 크기 등)을 변경할 수 있습니다.

2 옵션(O)

Author의 전반적인 시스템 설정(디자인, 서버, 스크립트, 로그)을 변경합니다.

3 스크립트 편집기(E)

스크립트 편집기를 실행합니다.

4 스크립트 워자드(W)

스크립트 워자드를 실행합니다.

7. 도움말(H)

1 도움말(H)

Author의 도움말을 볼 수 있습니다.

2 MagicInfo 정보(A)...

Author의 버전과 저작권에 관한 정보를 볼 수 있습니다.

덧붙이기

- 항목의 비활성화
메뉴 또는 툴바의 하위 항목은 선택된 영역과 요소의 수 등에 의해 활성화되거나 비활성화될 수 있습니다.

툴바

툴바는 메뉴바 아래에 나타나는 명령 아이콘의 모음(디자인 툴, 요소 툴, 폰트 툴)입니다. 창, 요소 및 페이지를 선택하면 실행할 수 있는 명령 아이콘이 활성화됩니다.

툴바 구성

툴바는 디자인 툴, 요소 툴, 폰트 툴로 구성되어 있습니다. 각각의 툴은 사용자 정의하여 표시하거나 숨길 수 있습니다.

디자인 툴바

디자인 툴바는 콘텐츠 디자인에 필요한 도구들의 모음입니다.



요소 툴바

요소 툴바는 디자인에 사용되는 주요 요소들의 모음입니다.



폰트 툴바

폰트 툴바는 텍스트 요소를 추가하면 사용할 수 있습니다. 텍스트 요소 외 다른 요소에서는 동작하지 않습니다.

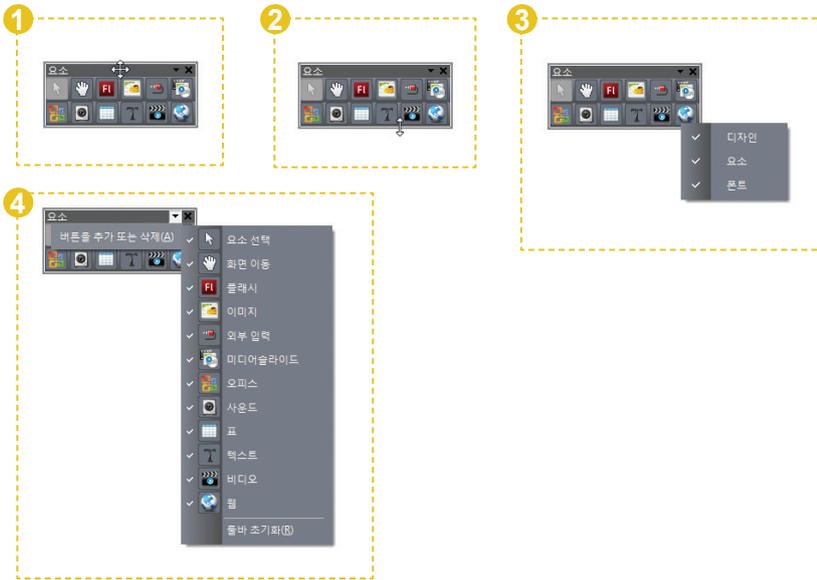


덧붙이기

- 항목의 비활성화
메뉴 또는 툴바의 하위 항목은 선택된 영역과 요소의 수 등에 의해 활성화되거나 비활성화될 수 있습니다.

툴바의 사용자 정의

Author의 툴바를 원하는 대로 정의할 수 있습니다.
 숨김, 다시 표시, 이동할 수 있습니다.
 변경된 툴바는 Author를 종료 후 다시 시작하여도 그대로 유지됩니다.



- 1 툴바의 제목 표시줄을 드래그 & 드롭하여 이동할 수 있습니다.
- 2 툴바의 가장자리를 드래그 & 드롭하여 툴바의 모양을 변형할 수 있습니다.
- 3 메뉴바 또는 툴바 상에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 나타난 메뉴에서 툴바를 숨기거나 표시할 수 있습니다. 화면상에 표시된 툴바는 V 표시가 되어 있습니다. 숨겨진 툴바는 V 표시가 없습니다.
- 4 툴바의 ▾ 버튼을 클릭하면 <버튼을 추가 또는 삭제(A)>가 나타납니다. 이를 클릭하면 해당 툴바 아이콘 메뉴를 볼 수 있습니다. 아이콘의 좌측에 표시된 V 표시의 유무에 따라 툴바의 아이콘을 숨기거나 표시할 수 있습니다. <툴바 초기화(R)>를 클릭하면 툴바의 아이콘이 처음 상태로 돌아옵니다.

툴바의 이동

툴바의 제목 창에 마우스를 클릭하면 모양의 마우스 커서가 나타납니다. 이때 마우스를 클릭한 상태로 드래그 & 드롭하면 플로팅 상태가 되어 해당 툐바가 이동됩니다.
또한 정해진 자리에 위치시키면 도킹이 됩니다.



툴바는 위의 그림과 같이 정해진 5개 자리에만 도킹할 수 있습니다.

용어 도움말

- 플로팅(Floating)

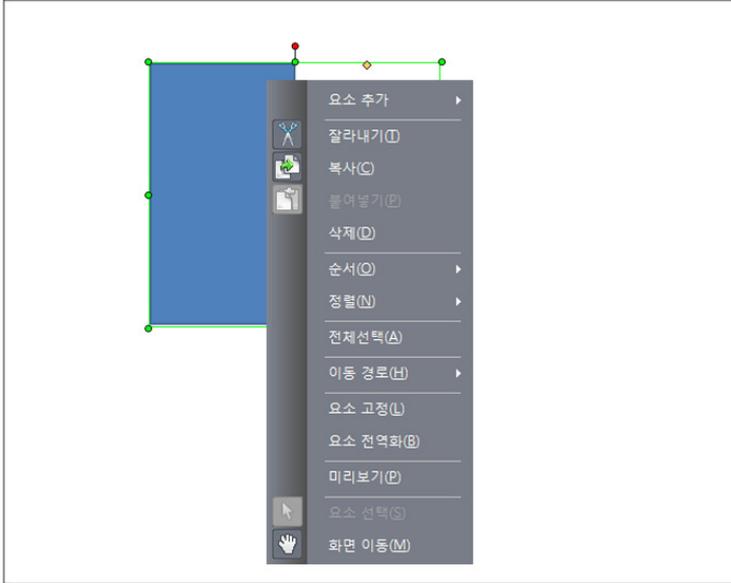
“Float”는 사전적 의미로 “뜨다” 또는 “떠오르다”입니다. 본 설명서에서 설명하는 플로팅은 해당 창이 특정 영역에 고정되지 않고, 떠있는 상태에서 자유로운 이동이 가능한 상태를 말합니다.

- 도킹(docking)

“Dock”는 사전적 의미로 “선장”, “부두” 등을 의미합니다. 본 매뉴얼에서 설명하는 도킹은 해당 창이 특정 영역에 고정되어 있는 상태를 의미합니다.

컨텍스트 메뉴

컨텍스트 메뉴에는 활성 창 또는 선택된 영역과 관련된 명령이 표시됩니다. 컨텍스트 메뉴를 사용하면 명령을 좀 더 빠르게 선택할 수 있습니다. 컨텍스트 메뉴는 해당 영역에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 됩니다. 클릭된 영역에 따라 나오는 컨텍스트 메뉴의 목록은 다릅니다.

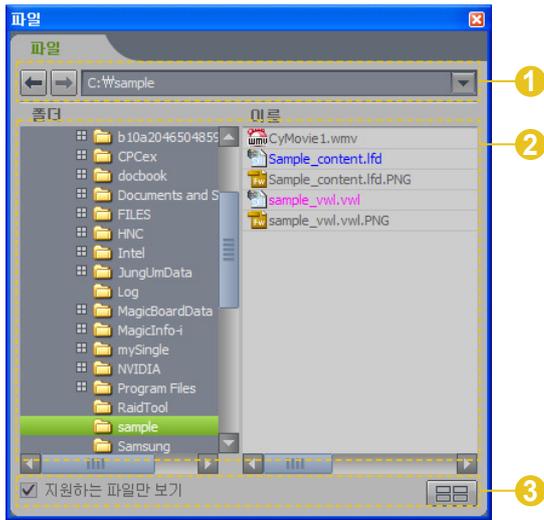


창 구성

파일 창

로컬드라이브의 탐색 기능을 제공합니다.
디스크에 저장된 미디어나 문서 파일 등을 제작 중인 콘텐츠로 불러올 수 있습니다.
미디어나 문서 파일 등은 디자인 창으로 드래그 & 드롭하여 바로 추가할 수 있으며, 추가 시 해당 파일은 하나의 요소가 됩니다.
파일은 리스트 방식과 썸네일 방식으로 볼 수 있습니다.

또한, 저장되어 있는 콘텐츠 파일을 불러 올 수 있습니다. 콘텐츠 파일을 더블 클릭하면 현재 제작 중인 콘텐츠의 저장 여부를 물어본 후 해당 콘텐츠 파일을 불러옵니다.



1 현재의 폴더를 표시하고 폴더를 이동할 수 있습니다.



이전 폴더로 이동합니다.



이전 폴더로 이동한 후 다시 원래 폴더로 이동합니다.



이동하였던 폴더 리스트가 나타납니다.

2 폴더와 파일을 탐색합니다.

3 파일 보기 방식을 설정합니다.
<지원하는 파일만 보기>에 체크를 하면 Author에서 지원하는 파일만을 보여줍니다.
체크를 해제하면 모든 파일을 보여줍니다.



파일을 썸네일 방식으로 보여줍니다.



파일을 리스트 방식으로 보여줍니다.

용어 도움말

- 썸네일 방식

아주 작게 미리 보기 하여 파일을 보여주는 방식을 의미합니다.

- 리스트 방식

파일을 미리 보기 하지 않고 파일의 제목, 이름 등을 리스트 형식으로 나열하여 보여주는 방식을 의미합니다.

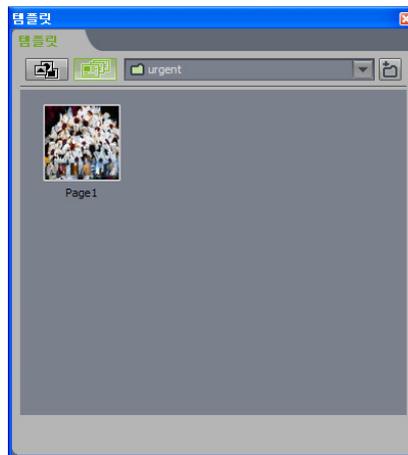
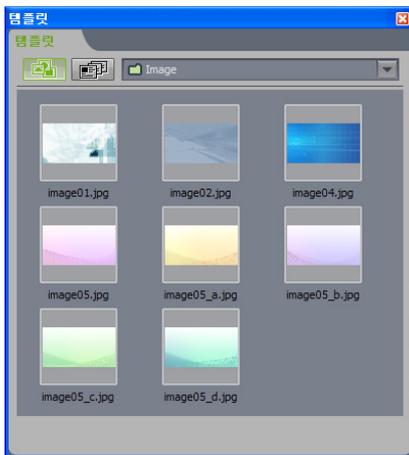
요소 창

Author에서 제공하는 요소를 선택하여 제작 중인 콘텐츠에 삽입할 수 있습니다. 요소는 카테고리로 나뉘어져 있으며, 카테고리마다 포함되어 있는 요소가 다릅니다. ▼를 클릭하면 카테고리를 선택할 수 있습니다.



템플릿 창

템플릿 창에서는 Author에서 제공하는 미디어 파일을 선택하거나 사용자가 제작한 페이지를 등록하고 재사용할 수 있습니다. 템플릿 창은 <Clip Art> [Clip Art Icon], <Template> [Template Icon]로 구성됩니다.



<Clip Art> [Clip Art Icon]에서는 Author에서 지원하는 미디어 파일을 불러올 수 있습니다. <Template> [Template Icon]에서는 사용자가 등록한 페이지를 제작 중인 콘텐츠에 삽입할 수 있습니다.

덧붙이기

- 요소
요소에 대한 자세한 사항은 "요소"를 참조하세요.

- 템플릿
템플릿에 대한 설명은 "템플릿 활용"을 참조하세요.

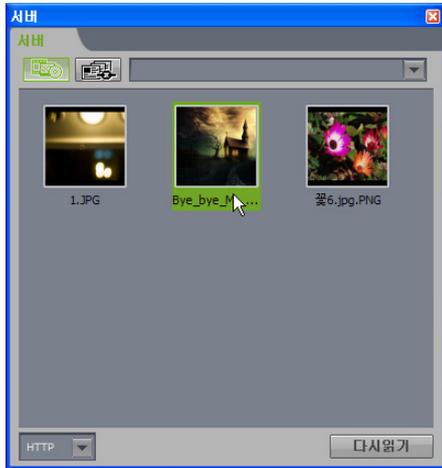
서버 창

서버 창에서는 Author에서 접속하는 서버에 등록된 미디어 파일과 Author에서 저작하여 등록된 LFD파일을 조회할 수 있으며, 등록된 파일을 다운로드할 수 있습니다. <다시읽기> 버튼을 클릭하면 서버 내용을 갱신할 수 있습니다.

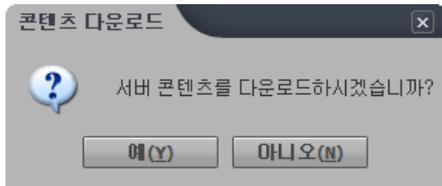
서버 창은  로 구성됩니다

에서는 서버에 등록된 미디어 파일을 불러올 수 있습니다.

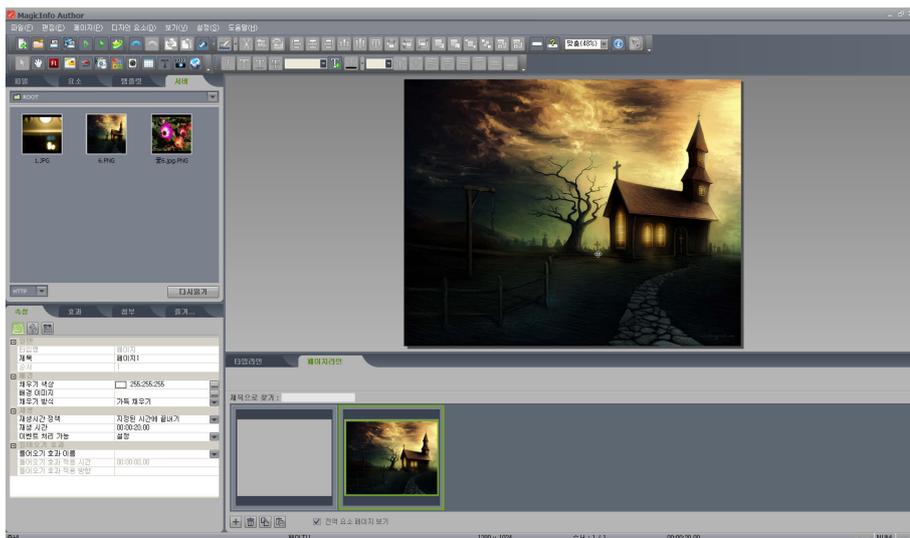
에서는 서버에 등록된 페이지를 콘텐츠에 삽입할 수 있습니다.



서버에 등록되어 있는 파일을 선택하여 마우스로 디자인 창에 드래그하면 해당 미디어 파일을 다운로드할 수 있습니다.



<예(Y)>를 선택합니다.



서버에 등록된 파일이 제작 중인 페이지에 다운로드된 화면입니다.

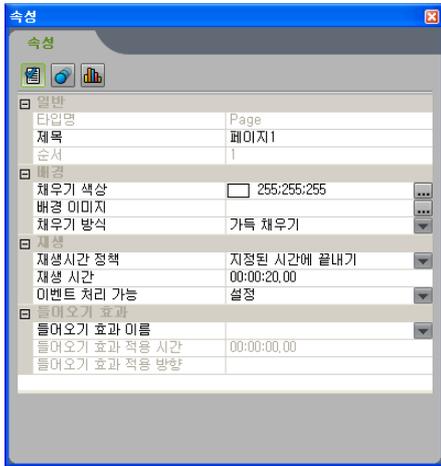
주의

- 서버 창

서버 창의 사용을 위해서는 인터넷이 연결되어 있어야 하며, Magidnfo Server와 연결되어 있어야 합니다. 서버 설정에 대한 자세한 사항은 "옵션 설정과 콘텐츠 배포"를 참조하세요.

속성 창

속성 창에서는 선택된 요소 및 페이지의 속성과 이벤트를 설정할 수 있습니다. 또한 Custom 설정 기능이 내장된 요소의 경우 Custom 버튼을 클릭하여 사용할 수 있습니다.



클릭하면 속성 창이 나타납니다. 선택된 요소 및 페이지의 속성을 설정할 수 있습니다.



클릭하면 이벤트 창이 나타납니다. 선택된 요소 및 페이지의 이벤트를 설정할 수 있습니다.



클릭하면 Custom 설정 창이 나타납니다. 선택된 요소가 Custom 설정 기능을 내장하고 있을 경우 사용합니다.

효과 창

효과 창에서는 Author에서 지원하는 다양한 효과를 선택하여 요소에 적용할 수 있습니다.



덧붙이기

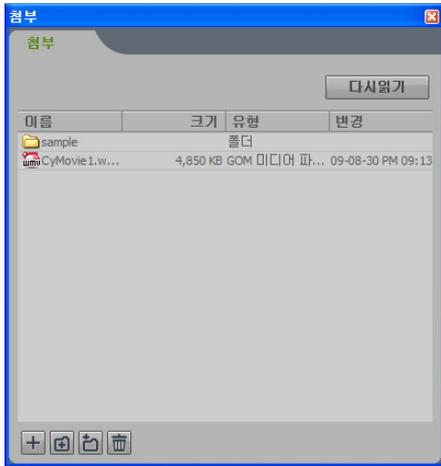
- 참조

이벤트에 대한 자세한 사항은 “이벤트”를 참조하세요.

효과 사용에 대한 설명은 “효과”를 참조하세요.

첨부 창

요소 중 하위 폴더 및 파일을 포함하는 요소를 페이지에 추가할 때 첨부 창을 사용합니다. 하단의 버튼을 사용하여 파일을 추가하거나 폴더와 하위 파일을 추가할 수 있습니다.



즐거찾기 창

제작 중인 페이지에 파일 요소를 등록하면 자동으로 즐겨찾기 창에 등록됩니다. 만약 아직 페이지에 등록하지 않은 파일 요소를 즐겨찾기에 등록하고 싶으면 파일 창에서 파일을 드래그하여 즐겨찾기 창에 놓으면 파일이 추가됩니다.



즐거찾기 창에는 파일 정보(이름, 크기, 형태, 재생시간)가 표시됩니다. <다시읽기> 버튼을 클릭하면 파일 정보가 갱신됩니다. 즐겨찾기 정보는 해당 콘텐츠와 함께 저장됩니다. 해당 콘텐츠를 종료하면 즐겨찾기 정보도 종료되며, 해당 콘텐츠를 불러오면 즐겨찾기 정보도 다시 나타납니다.

덧붙이기

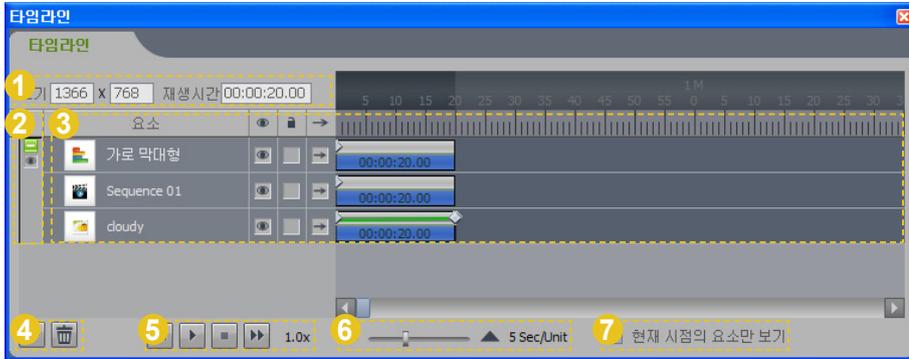
- 참조
첨부 창에 대한 자세한 사항은 “첨부 창 활용”을 참조하세요.

타임라인 창

타임라인 창에서는 요소의 시간에 따른 배치 상황을 알 수 있으며, 요소의 시작시간, 종료시간, 재생 시간을 제어할 수 있습니다.
 디자인 창에 요소를 추가하면 자동으로 타임라인 창이 생성됩니다.
 레이어를 추가하여 각각의 요소들을 하나의 레이어처럼 묶어 관리할 수 있습니다.
 또한, 제작 중인 페이지를 디자인 창에서 재생할 수 있습니다.

덧붙이기

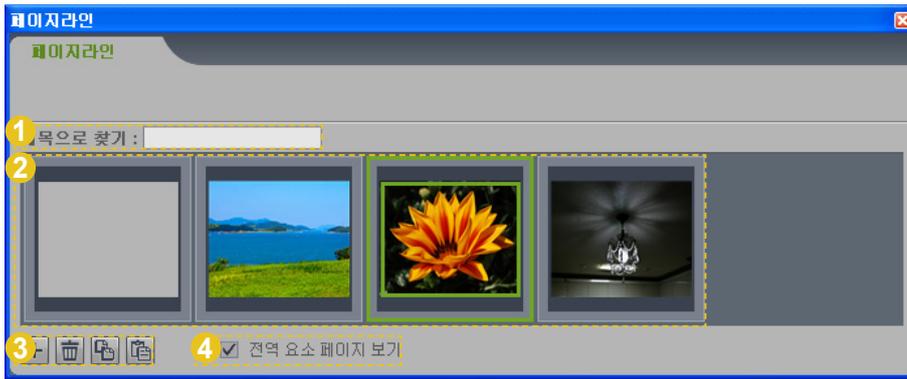
- 참조
 타임라인 창의 사용에 대한 자세한 설명은 "타임라인 활용"을 참조하세요.



- 1 해당 페이지의 해상도와 재생 시간을 보여줍니다.
- 2
 - 버튼을 클릭하면 해당 레이어에 포함 된 요소들을 하나로 묶어서 보여줍니다.
 - 버튼을 클릭하면 해당 레이어로 묶여있는 요소들을 모두 보여줍니다.
 - 버튼을 클릭하면 해당 레이어에 포함 된 요소들을 디자인 창에서 숨깁니다.
- 3 요소들의 시간 배치 상황을 보여주며, 시작 시간, 재생 시간, 종료 시간을 설정할 수 있습니다. 타임 바는 마우스로 이동할 수 있으며, 타임 바의 가장자리를 드래그하면 재생 시간을 늘리거나 줄일 수 있습니다. 또한, 배치된 요소를 마우스로 드래그하면 상하로 이동 가능하며, 배치 순서를 변경할 수 있습니다. 요소의 아이콘에 마우스 커서를 가져가면 해당 요소의 썸네일이 나타납니다.
 - 버튼을 클릭하면 해당 요소를 디자인 창에서 숨기거나 나타낼 수 있습니다.
 - 버튼을 클릭하면 해당 요소를 디자인 창에 고정합니다.
 - 버튼을 클릭하면 해당 요소의 애니메이션 설정 시 이동 경로가 디자인 창에 표시되거나 숨겨집니다.
- 4
 - 버튼을 클릭하면 레이어를 추가합니다.
 - 버튼을 클릭하면 최상위 레이어를 삭제합니다.
- 5 현재 제작 중인 페이지를 디자인 창에서 재생할 수 있습니다.
 - 제작 중인 페이지를 디자인 창에서 재생할 때 재생 속도를 감소시킵니다.
 - 제작 중인 페이지를 디자인 창에서 재생하거나, 일시 중지합니다.
 - 제작 중인 페이지를 디자인 창에서 재생 중일 때 재생을 중지합니다.
 - 제작 중인 페이지를 디자인 창에서 재생할 때 재생 속도를 증가시킵니다.
 - 제작 중인 페이지를 디자인 창에서 재생할 때 재생 속도를 표시합니다.
- 6中间的 바를 이동하여 시간 간격을 조절할 수 있으며, 이로써 좀 더 세밀한 시간을 조절할 수 있습니다.
- 7 항목에 체크하면 타임라인 트랙에 타임 마커가 나타납니다. 이 타임 마커는 타임라인 트랙 상에서 이동이 가능하고 타임 마커가 위치하는 시점에 포함되는 요소들만 디자인 창에 표시됩니다.

페이지라인 창

제작 중이거나 제작이 완료된 콘텐츠를 페이지 단위로 보여줍니다.



- 1 검색 기능을 이용하여 페이지를 쉽게 찾을 수 있습니다.
참고자 하는 페이지의 제목을 입력합니다.
- 2 페이지의 썸네일을 볼 수 있습니다. 각 페이지에 마우스 커서를 가져가면 페이지 이름, 해상도, 재생시간이 표시됩니다.
- 3

+	버튼을 클릭하면 빈 페이지를 추가합니다.
🗑️	버튼을 클릭하면 선택된 페이지를 삭제합니다.
📄	버튼을 클릭하면 선택된 페이지를 복사합니다.
📄	버튼을 클릭하면 복사된 페이지를 붙여 넣기합니다.
- 4 항목에 체크할 경우 전역 요소 페이지를 보이게 하고, 체크하지 않을 경우 전역 요소 페이지를 숨깁니다.

디자인 창

디자인 창은 Author 콘텐츠 제작 시 요소를 추가하는 영역입니다.



덧붙이기

- 참조
페이지라인에 대한 자세한 설명은 “페이지라인 활용”을 참조하세요.
- 검색 기능
검색 기능을 사용하여 페이지를 검색하면 입력한 문자열을 포함하는 모든 페이지가 순서대로 검색이 됩니다.

용어 도움말

- 전역 요소 페이지
전역 요소 페이지에 표시된 요소는 모든 페이지에서 보여집니다. 모든 페이지에 같은 요소가 보여야 할 경우 전역 요소 페이지에만 표시하여 중복된 작업을 피할 수 있습니다.

덧붙이기

- 참조
디자인 창에 대한 자세한 설명은 “디자인 창 활용”을 참조하세요.

레이아웃 사용자 정의

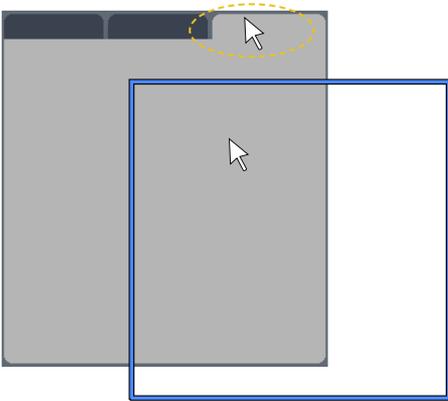
Author의 레이아웃을 사용자가 원하는 대로 정의할 수 있습니다. 창의 크기 조정, 이동, 숨김, 표시가 자유로우며 사용자의 작업 방식에 따라 그룹화가 가능합니다. 레이아웃을 변경한 창은 사용자가 다시 변경하거나 원래의 레이아웃으로 복구할 때까지 그 형태를 유지합니다.

창 레이아웃 변경

Author에서는 사용자의 작업 환경을 최적화하도록 필요한 창을 플로팅하거나 도킹할 수 있습니다. 또한, 창의 크기를 조절하고 사용하지 않는 창을 숨기거나 다시 나타나게 할 수 있으며 작업 시 필요한 창을 그룹화할 수도 있습니다.

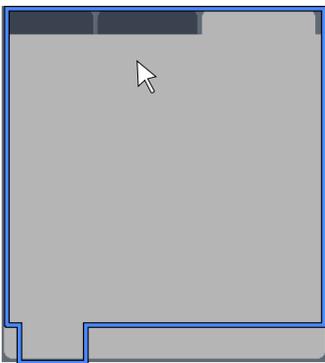
플로팅

창의 제목 표시줄을 드래그하면 창이 플로팅 상태가 되어 창을 이동할 수 있습니다. 창이 이동 중일 때에는 창의 가장자리만 표시됩니다.



도킹

플로팅 상태의 창을 마우스로 드래그하여 도킹 영역 내로 드래그하면 창이 도킹됩니다.



용어 도움말

- 레이아웃

디자인, 편집 등의 작업에서 각 구성요소를 현재 작업 중인 공간 내에 효과적으로 배치하는 것을 의미합니다.

- 플로팅(Floating)

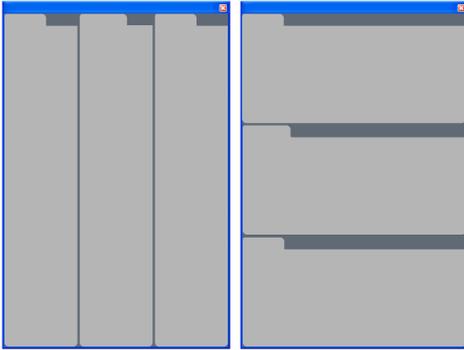
"Float"는 사전적 의미로 "뜨다" 또는 "떠오르다"입니다. 본 설명서에서 설명하는 플로팅은 해당 창이 특정 영역에 고정되지 않고, 떠있는 상태에서 자유로운 이동이 가능한 상태를 의미합니다.

- 도킹(docking)

"Dock"는 사전적 의미로 "선창", "부두" 등을 의미합니다. 본 매뉴얼에서 설명하는 도킹은 해당 창이 특정 영역에 고정되어 있는 상태를 의미합니다.

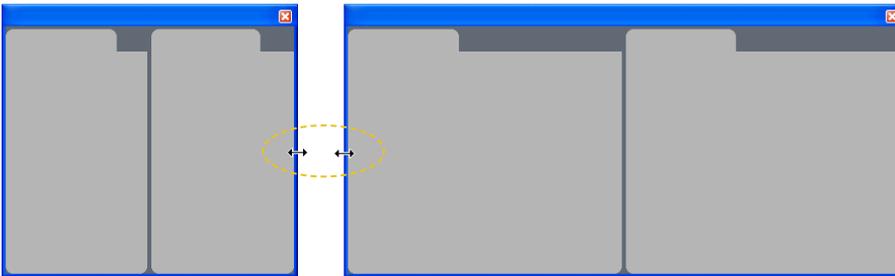
창의 그룹화

플로팅 상태의 창을 사용자가 원하는 형태로 그룹화할 수 있습니다.

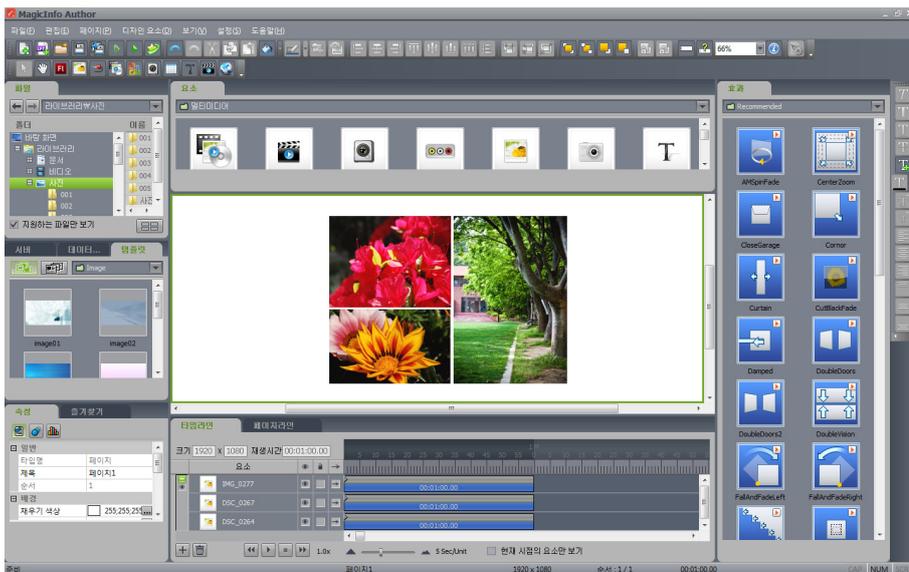


창의 크기 조절

창의 가장자리를 마우스로 드래그하면 해당 창의 크기를 조절할 수 있습니다.



레이아웃 사용자 정의의 예



사용자가 원하는 다양한 레이아웃을 만들어 사용할 수 있습니다.

덧붙이기

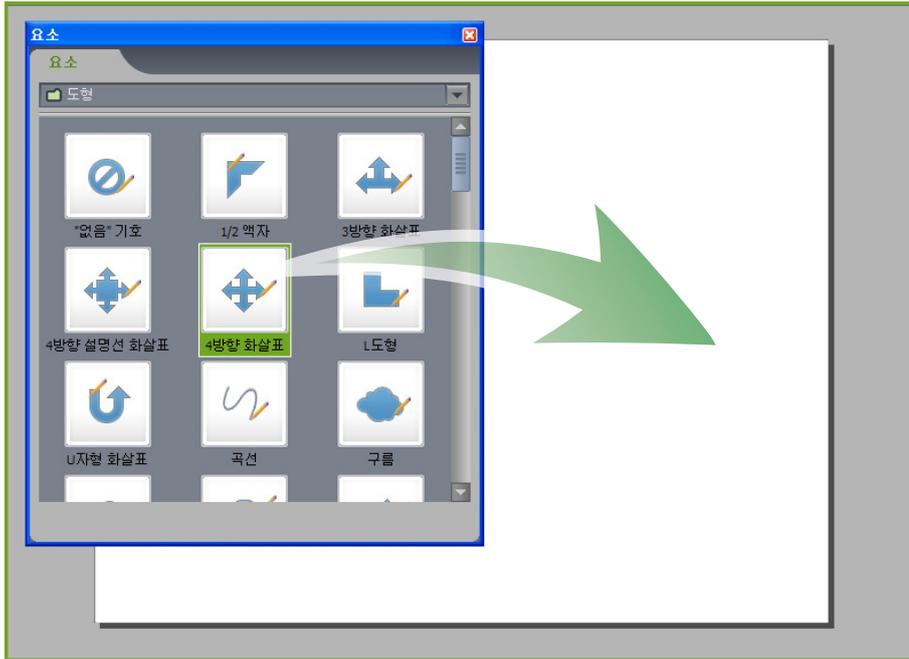
- 레이아웃 초기화
변경된 레이아웃을 초기화하려면 메뉴바 > 보기 > 레이아웃 초기화를 클릭하면 됩니다.

디자인 창 활용

디자인 창에 요소를 추가하여 콘텐츠를 제작합니다.
콘텐츠의 전체 페이지 중 한 페이지를 보여주며, 페이지라인에서 페이지 이동을 할 수 있습니다.

디자인 창에 요소 추가하기

디자인 창에 요소를 추가하는 기본적인 방법은 드래그 & 드롭입니다. 디자인 요소 창에서 추가하고자 하는 요소를 디자인 창으로 드래그 & 드롭합니다.
원하는 곳에 요소를 드롭하면 그 위치에 요소가 추가됩니다.



추가된 요소는 마우스로 드래그 & 드롭하여 자유롭게 이동할 수 있습니다.

덧붙이기

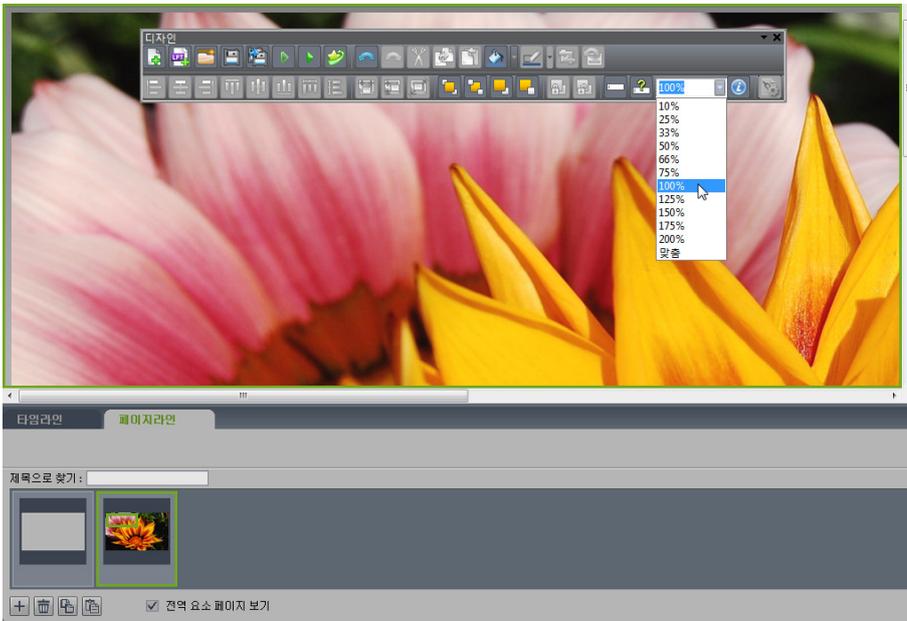
- 디자인 요소 창
디자인 요소 창은 파일 창, 요소 창, 서버 창 등 디자인 창에 표현할 수 있는 개체가 포함된 창을 의미합니다.

디자인 창 확대와 축소

디자인 창은 확대, 축소할 수 있습니다.



디자인 툴바에서 디자인 창을 확대, 축소할 수 있습니다.
디자인 창이 확대된 경우 페이지를 한눈에 보기 어렵습니다.
또한, 해당 영역의 위치를 알기 어려울 수도 있습니다.
이 경우 페이지라인 창의 현재 페이지를 보면, 현재 보는 페이지 영역을 알 수 있습니다.



덧붙이기

- 화면 이동

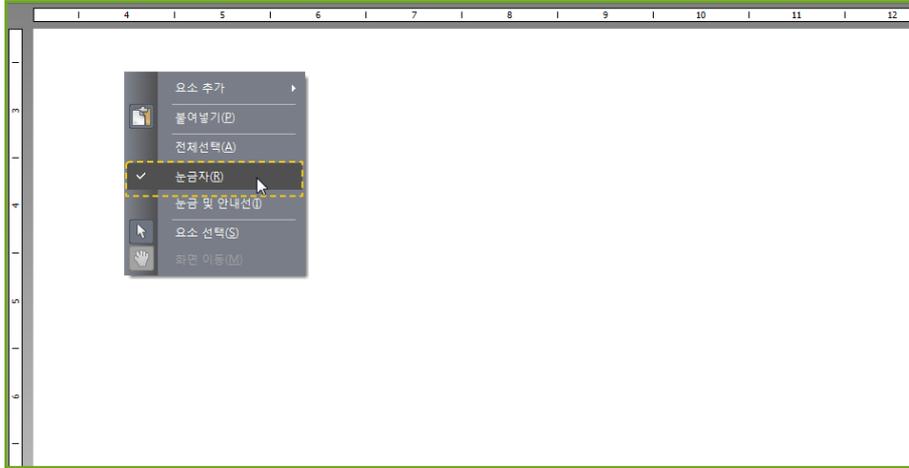
디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 <화면 이동>을 선택하면 사용자가 보기 원하는 페이지 영역으로 이동할 수 있습니다.

마우스 커서가  모양이 되면 확대된 페이지 영역을 이동할 수 있습니다.

화면 이동을 취소하고 다시 원래 마우스 커서로 돌아가고 싶다면, 디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 <개체 이동>을 선택합니다.

눈금자

디자인 창에 눈금자를 표시합니다.
 디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 눈금자를 선택하면 눈금자가 나타납니다.

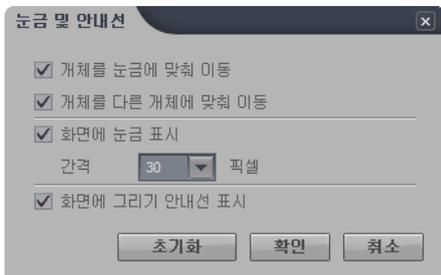


덧붙이기

- **눈금자**
 디자인 창의 왼쪽 가장 자리와 오른쪽 가장 자리에 표시됩니다. 눈금자를 이용하여 요소를 배치하면 좀 더 세밀하게 디자인할 수 있습니다.

눈금 및 안내선

눈금자 외에도 디자인 창에 요소 배치에 필요한 눈금과 안내선을 표시할 수 있습니다.
 디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 <눈금 및 안내선>을 선택하면 눈금과 안내선을 설정하는 창이 나타납니다.



- **개체를 눈금에 맞춰 이동**
 <개체를 눈금에 맞춰 이동>을 설정하지 않은 상태에서 키보드의 [Alt] 키를 누른 채로 요소를 이동하면 해당 요소에 <개체를 눈금에 맞춰 이동> 기능을 적용할 수 있습니다. 반대로 <개체를 눈금에 맞춰 이동>을 설정한 상태에서 키보드의 [Alt] 키를 누른 채로 요소를 이동하면 해당 요소에 <개체를 눈금에 맞춰 이동> 기능을 해제할 수 있습니다.

개체를 눈금에 맞춰 이동	요소를 이동할 때 눈금의 간격에 맞추어 이동합니다.
개체를 다른 개체에 맞춰 이동	요소를 이동할 때 디자인 창에 다른 개체가 있다면 다른 개체의 위치와 맞추어 이동합니다. 요소를 이동 중에 다른 개체를 지나가게 되면 해당 개체의 위치에 동일 선상으로 위치할 수 있게 유도합니다.
화면에 눈금 표시	화면에 눈금을 표시합니다. 눈금의 간격은 픽셀 단위이고, 픽셀은 10, 20, 30, 50, 100, 150, 200 중 선택할 수 있습니다.
화면에 그리기 안내선 표시	화면에 그리기 안내선을 표시합니다. 그리기 안내선은 디자인 창을 수직으로 4등분하여 표시됩니다. 안내선을 이용하여 디자인 창의 중심을 맞춰 콘텐츠를 제작합니다.

요소

Author에서는 콘텐츠 제작에 필요한 다양한 요소를 제공하며 각각의 요소마다 특징이 있고, 속성이 있습니다. 요소는 위젯, 멀티미디어, 기타, 도형, 이벤트 발생, 스티커, 시각 효과 카테고리로 이루어져 있으며, 각 카테고리에 포함된 요소는 다릅니다. ▼를 클릭하면 카테고리를 선택할 수 있습니다.



요소 추가

요소를 콘텐츠에 추가하는 방법에는 7가지가 있습니다. 요소 추가는 디자인 창으로만 가능합니다.

- 1 사용자가 파일 창을 통해 로컬 드라이브에 있는 파일을 디자인 창으로 드래그합니다.
- 2 요소 창을 통해 Author에서 제공하는 요소를 디자인 창으로 드래그합니다.
- 3 템플릿 창에서 제공하는 Clip Art의 미디어 파일을 디자인 창으로 드래그합니다.
- 4 서버 창을 통해 MagicInfo Server로부터 요소를 다운로드 받아 디자인 창으로 드래그합니다.
- 5 요소 툴바에서 추가할 요소를 클릭한 후 디자인 창에서 마우스 드래그하여 배치합니다. 배치한 요소 중 파일이 필요한 요소는 자동으로 파일 열기 창이 나타나며 필요한 파일을 선택하면 됩니다.
- 6 디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 컨텍스트 메뉴를 실행합니다. <요소 추가>를 클릭한 후 추가할 요소를 선택, 마우스 드래그하여 배치합니다. 배치한 요소 중 파일이 필요한 요소는 자동으로 파일 열기 창이 나타나며 필요한 파일을 선택하면 됩니다.
- 7 즐겨찾기 창에 등록된 요소를 마우스를 이용하여 디자인 창으로 드래그합니다.

덧붙이기

- 요소 카테고리

요소는 7개의 그룹으로 나뉩니다.

위젯	시계와 날씨를 표현할 수 있는 위젯 요소들이 속해 있습니다.
멀티미디어	화상 카메라, 이미지, 비디오, 사운드 등 멀티미디어 요소가 속해 있습니다.
기타	웹, 문서, RSS, QR 코드 등을 표현할 수 있는 요소들이 속해 있습니다.
도형	다양한 도형 요소가 속해 있습니다.
이벤트 발생	눈에 보이지는 않지만, 이벤트에 관여하는 요소들이 속해 있습니다.
스티커	다양한 디자인의 스티커를 사용할 수 있습니다.
시각 효과	페이지에 적용할 수 있는 다양한 시각 효과(색종이, 눈, 비, 연기) 요소가 속해 있습니다.

- 요소 추가

요소를 디자인 창에 추가하였을 때 디자인 창에 표시되는 요소가 있고 표시되지 않는 요소가 있습니다. 예를 들어 도형 요소는 디자인 창에 표시되어 배치하고 디자인하지만 이벤트 발생 카테고리에 속하는 요소는 스크립트 또는 이벤트에 관여하므로 디자인 창에 표시되지 않습니다.

- 요소 적용 제약

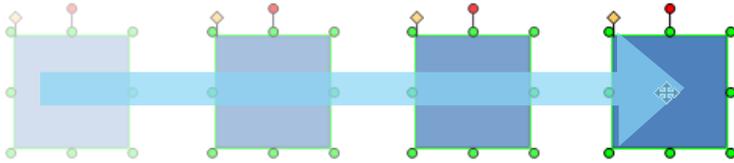
콘텐츠 생성 시 선택한 플레이어의 유형에 따라 콘텐츠에 적용할 수 있는 요소의 범위가 달라집니다.

요소 사용

요소를 추가한 후 위치를 조절하거나 크기를 변경하는 등 다양한 방법으로 사용할 수 있습니다. 요소의 사용 방법을 잘 숙지하고 있으면, 콘텐츠 제작을 좀 더 수월하게 할 수 있습니다.

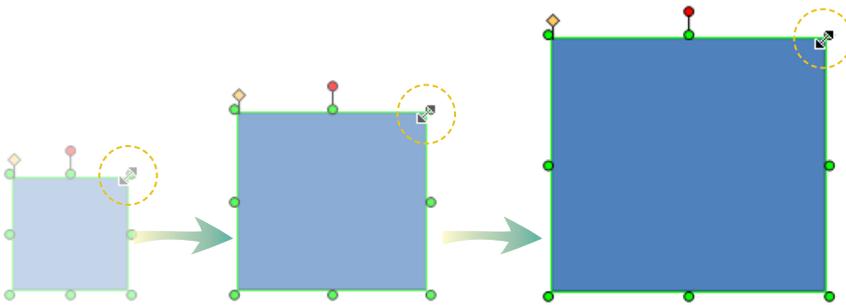
요소 위치 조정

요소를 클릭하고 드래그하여 위치를 조정할 수 있습니다.



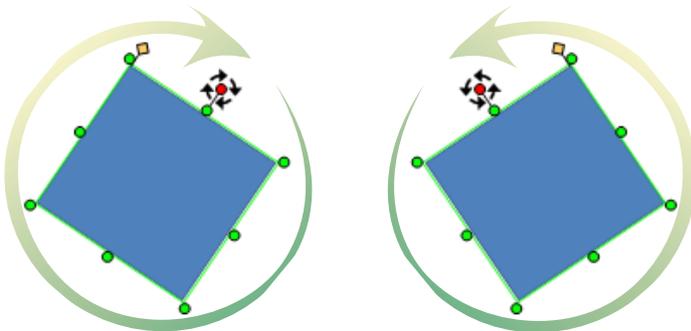
요소 크기 조절

요소 선택 시 나타나는 녹색 핸들을 드래그하여 요소 크기를 조절할 수 있습니다.



요소 회전

요소 선택 시 나타나는 적색 핸들을 여러 방향으로 조정하여 요소를 회전할 수 있습니다.



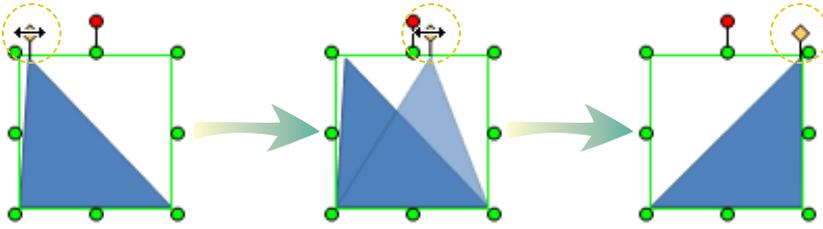
덧붙이기

- **요소 복사**
키보드의 [Ctrl + C]를 이용하여 요소를 복사할 수 있습니다.
- **요소 잘라내기**
키보드의 [Ctrl + X]를 이용하여 요소를 잘라내기할 수 있습니다.
- **요소 붙여넣기**
키보드의 [Ctrl + V]를 이용하여 요소를 붙여넣기할 수 있습니다.
- **요소의 위치 조정**
키보드의 [Shift] 키를 누른 상태로 요소를 이동시키면 요소는 수직 또는 수평으로 이동하게 됩니다.
- **요소 크기 조절**
요소를 선택하고 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태로 녹색 핸들을 드래그하면 요소의 크기를 정비례로 조절할 수 있습니다.

- **요소 회전**
요소를 선택하면 요소를 회전할 수 있는 적색 핸들이 나타납니다. 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태로 적색 핸들을 조정하면 요소는 15도를 간격으로 회전합니다.

요소 모양 변형

요소 선택 시 나타나는 황색 핸들을 여러 방향으로 조정하여 요소의 모양을 변형할 수 있습니다.



요소 클리핑

요소 편집 시 일정 영역을 오려내어 보이지 않게 클리핑할 수 있습니다.



요소를 배치한 후 를 클릭하면 마우스 커서가  모양으로 바뀌게 됩니다. 이 마우스 커서를 요소의 각 핸들에 놓고 드래그하면 드래그한 만큼의 영역이 클리핑됩니다.

덧붙이기

- 요소의 클리핑
원하는 이미지 영역을 선택할 수 있습니다. 클리핑 기능을 사용하여 이미지의 원하는 부분만 사용하세요.

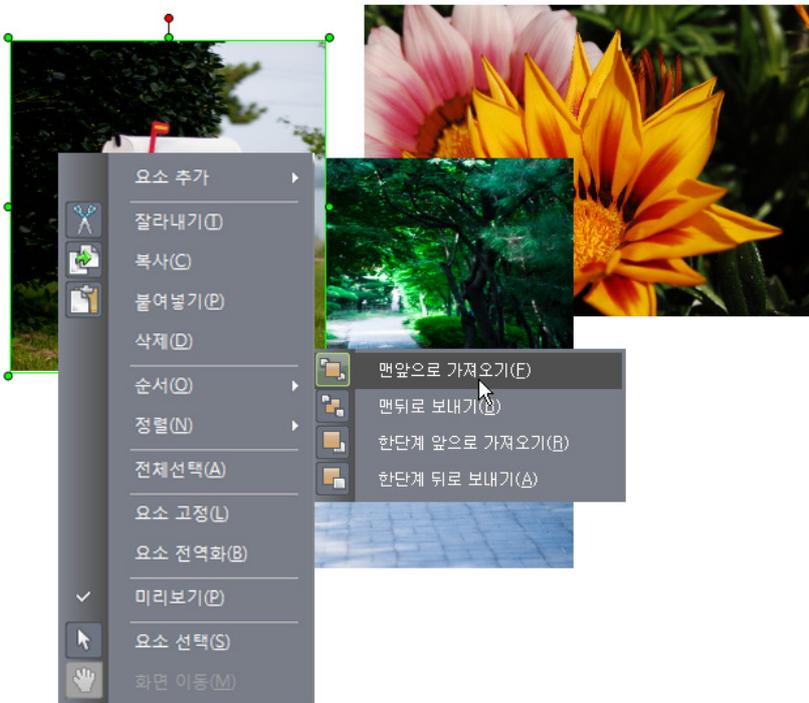
요소 순서

요소 간 배치 순서를 변경할 수 있습니다.
요소 순서를 변경하기 위해서는 4가지 방법이 있습니다.

1 메뉴바 > 디자인 요소 > 순서 변경을 클릭합니다.



2 요소 선택 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 순서 변경을 선택합니다.



3 디자인 툴바에서 요소 순서를 변경합니다.



4 타임라인 창에서 요소의 순서를 마우스로 드래그하여 변경합니다.

요소 복수 선택

디자인 창으로 이동한 요소는 단일 선택, 복수 선택이 가능합니다.

복수 선택 시에는 Ctrl 키를 누른 상태에서 선택하고자 하는 파일이나 요소에 마우스 클릭을 합니다. 또는 아무것도 선택되지 않는 상태에서 마우스로 드래그하여 요소를 선택합니다.

디자인 창에서 요소를 복수 선택할 때, 초점은 마지막 선택한 요소에 있습니다.

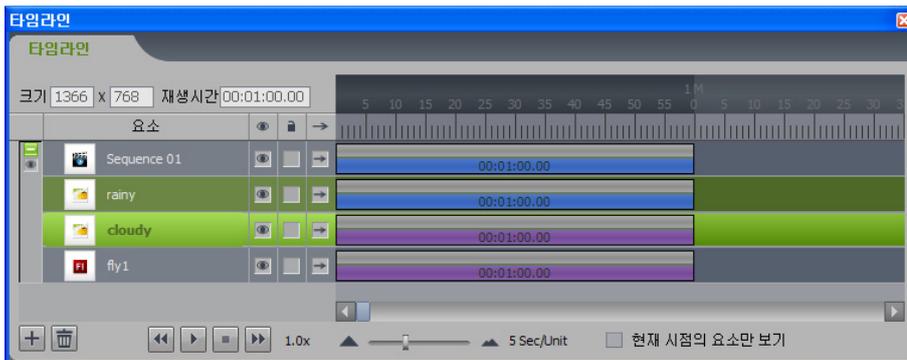
초점이 있는 요소가 순서 변경, 정렬 및 크기 조정의 기준입니다.

초점이 있는 요소에 녹색의 테두리가 나타납니다.



요소를 복수로 선택하여 해당 이미지를 복수로 이동하거나 위치, 크기 등을 맞출 수 있습니다.

요소 복수 선택은 타임라인 창에서도 가능합니다.



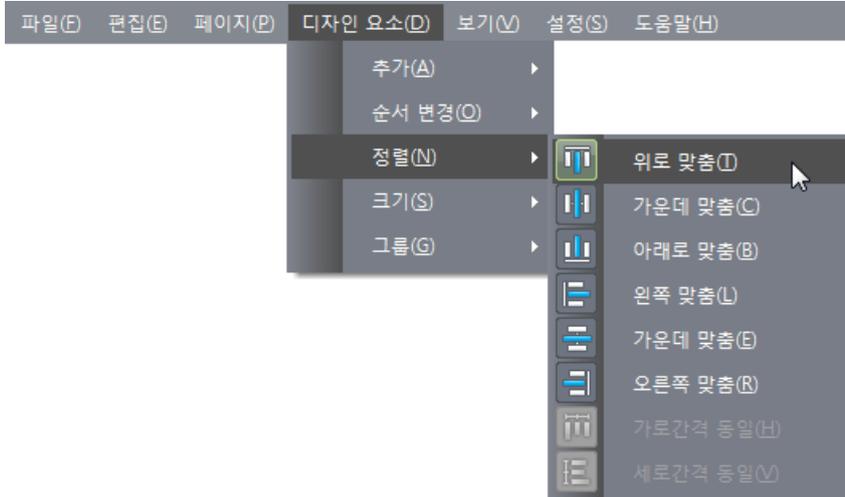
위의 방법과 같은 방법으로 Ctrl 키를 누른 상태에서 선택하고자 하는 파일이나 요소에 마우스 클릭을 합니다.

또한 타임라인 창에서는 Shift 키를 누른 상태에서도 복수 선택이 가능합니다.

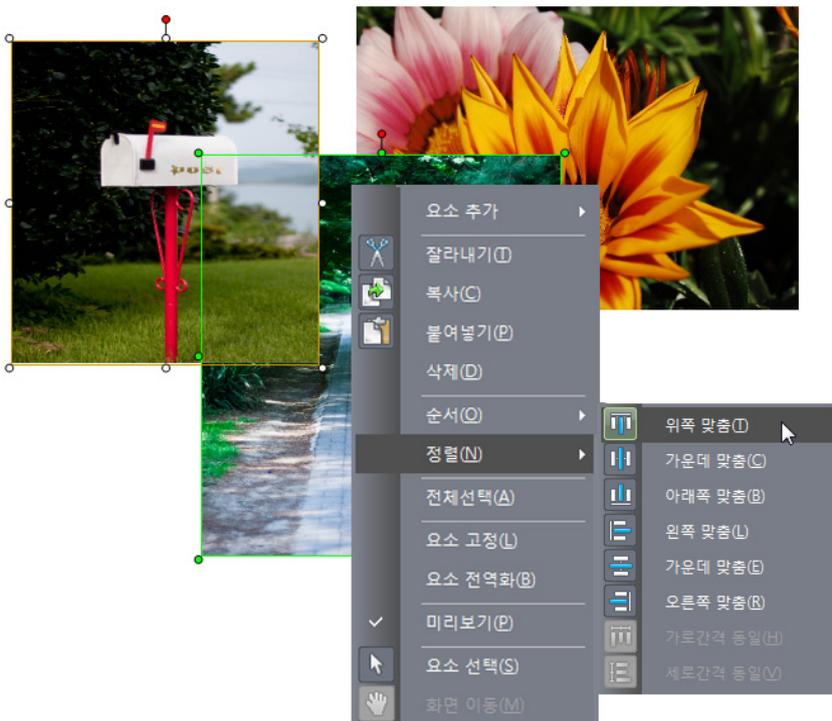
요소 정렬

두 개 이상의 요소가 나열될 때 다른 요소와 위, 중간, 아래, 왼쪽, 가운데, 오른쪽을 맞추어 정렬할 수 있습니다. 요소 간의 정렬 기준은 가장 마지막에 선택한 요소입니다. 요소 정렬을 위해서는 3가지 방법이 있습니다.

1 메뉴바 > 디자인 요소 > 정렬을 클릭합니다.



2 요소 선택 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 정렬을 선택합니다.



3 디자인 툴바에서 요소를 정렬합니다.



덧붙이기

요소의 정렬, 크기, 그룹화는 요소가 두 개 이상 복수로 선택되었을 때 사용할 수 있습니다.

요소 간 크기 맞춤

두 개 이상의 요소를 배치할 때 가로, 세로 크기를 같게 조정할 수 있습니다. 요소 간의 크기 조정 기준은 가장 마지막에 선택한 요소입니다. 요소 간의 크기를 조정하려면 2가지 방법이 있습니다.

1 메뉴바 > 디자인 요소 > 크기를 선택합니다.



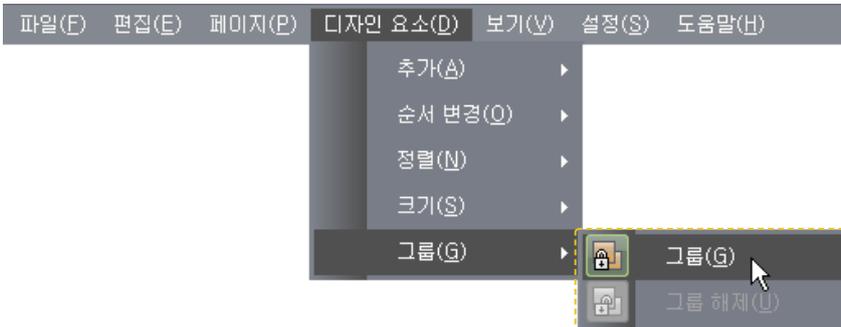
2 디자인 툴바에서 크기를 조정합니다.



요소의 그룹화

복수 선택된 요소는 그룹화하여 하나의 요소처럼 사용할 수 있습니다.

1 메뉴바 > 디자인 요소 > 그룹을 선택하여 요소를 그룹화하거나 그룹화를 해제합니다.



2 디자인 툴바에서 요소를 그룹화하거나 그룹화를 해제합니다.



덧붙이기

요소의 정렬, 크기, 그룹화는 요소가 두 개 이상 복수로 선택되었을 때 사용할 수 있습니다.

덧붙이기

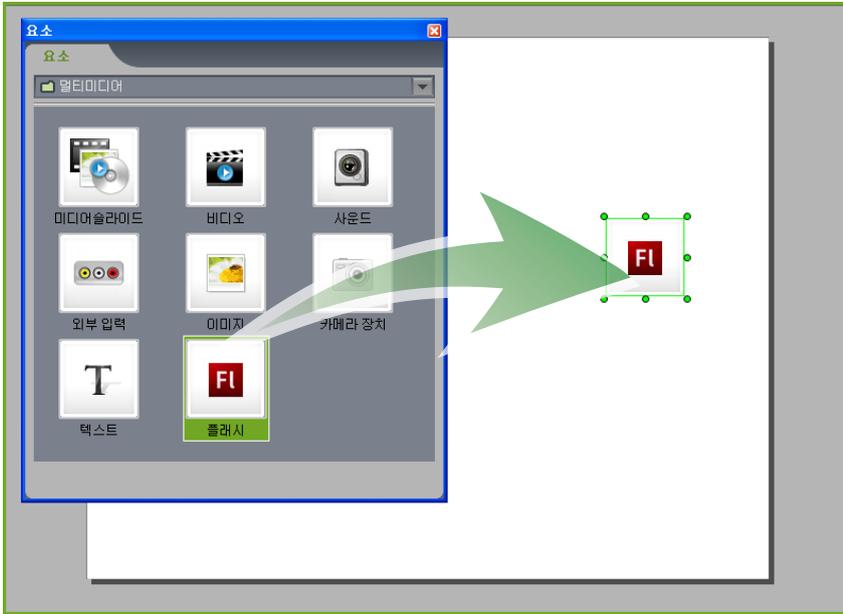
- 요소의 그룹화와 그룹화 해제
요소가 그룹화되기 전에는 그룹이 활성화되고 그룹을 선택하면 그룹화가 됩니다. 요소가 그룹화된 후에는 그룹 해제가 활성화되고 그룹 해제를 선택하면 그룹화가 해제됩니다.

요소 반복

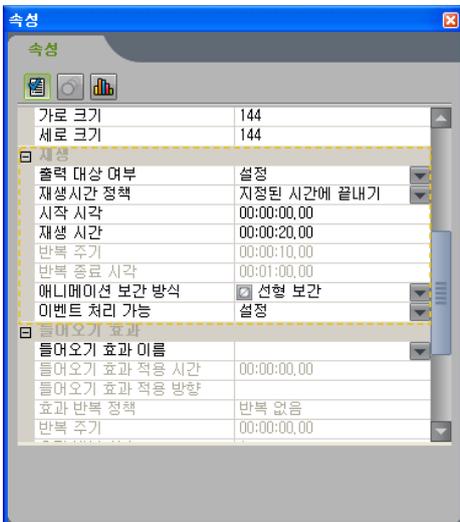
MagicInfo Author에서 지원하는 요소 중 날씨 요소와 타이머 요소를 제외한 모든 요소는 정해진 시간 간격으로 반복 재생할 수 있습니다.
반복 재생은 지정된 시간까지 반복하기와 무한 반복하기의 2가지가 있습니다.

요소 반복하기

1 먼저 반복 재생할 요소를 추가합니다.



2 요소가 선택된 상태에서 속성 창의 재생 항목을 봅니다.



3 <재생시간 정책>에서 ▼ 버튼을 클릭하면 재생시간 정책 항목이 나타납니다.
<지정된 시간까지 반복하기> 또는 <무한 반복하기>를 클릭합니다.

지정된 시간까지 반복하기	요소의 재생이 지정된 시간까지 반복됩니다. 단, 페이지 재생시간이 끝날 경우 요소의 재생은 종료됩니다.
무한 반복하기	요소의 재생이 지정된 시간에 관계없이 무한 반복됩니다. 단, 페이지 재생시간이 끝날 경우 요소의 재생은 종료됩니다.

덧붙이기

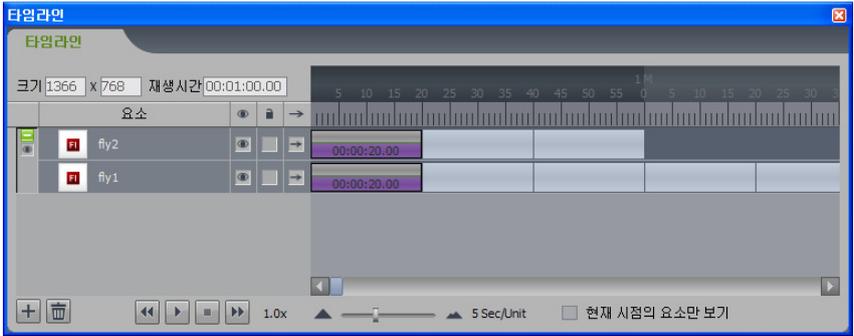
반복 재생 기능은 페이지 내의 반복 재생을 의미합니다.
장시간 반복 또는 무한 반복 재생을 설정하더라도
페이지 재생 시간이 끝난다면 반복이 종료됩니다.

만약 시간의 제약없이 무한 반복 재생을 원한다면
페이지 속성의 <재생시간 정책>을 <마지막 요소 종료
시간에 끝내기>로 선택하면 됩니다. 요소는 무한히
반복되므로 페이지는 계속 재생을 하게 됩니다.

4 비활성화되어 있던 하단의 <반복 주기>과 <반복 종료 시각>이 활성화됩니다. <반복 주기>과 <반복 종료 시각>을 설정합니다.

반복 주기	<재생시간 정책> 중 <지정된 시간까지 반복하기>와 <무한 반복하기>를 선택하였을 경우 활성화됩니다. 요소의 재생시 반복되는 시간 간격을 설정합니다.
반복 종료 시각	<재생시간 정책> 중 <지정된 시간까지 반복하기>와 <무한 반복하기>를 선택하였을 경우 활성화됩니다. 요소의 재생시 반복이 종료되는 시각을 설정합니다. <무한 반복하기>를 선택하였을 경우 <반복 종료 시각>은 적용되지 않습니다.

5 반복 설정이 완료된 요소의 타임라인 트랙은 아래 형태로 바뀝니다.

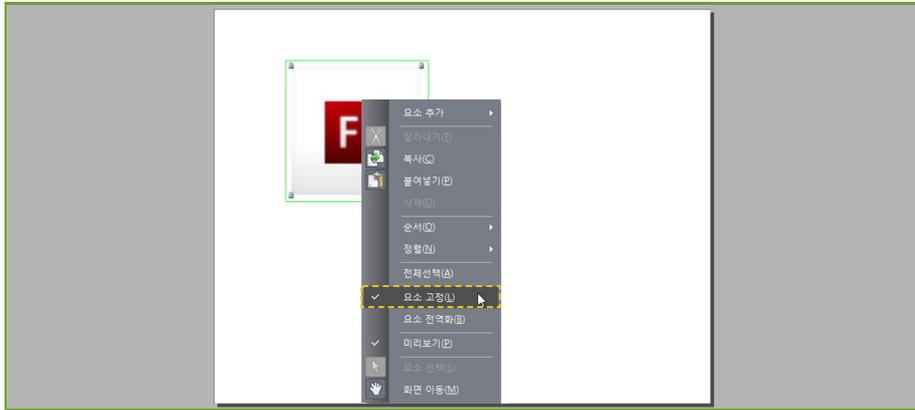


덧붙이기

- 반복 종료 시각
순서 3 에서 <재생 시간 정책>을 <지정된 시간까지 반복하기>로 선택해야 활성화됩니다.

요소 고정

요소를 디자인 창에 고정합니다. 고정된 요소는 움직일 수 없고, 속성도 설정할 수 없습니다. 디자인 창 또는 타임라인 창에 추가된 요소에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 <요소 고정>을 선택하면 요소가 고정됩니다. 고정된 요소에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 다시 한번 <요소 고정>을 선택하면 요소 고정이 해제됩니다.



요소 전역화

콘텐츠를 제작할 때 페이지마다 같은 자리, 같은 모양의 요소를 배치한다면 중복된 일을 해야합니다. 하지만 요소 전역화를 사용하여 같은 일을 하는 것을 방지할 수 있습니다. 전역화된 요소는 전역 요소 페이지로 이동하며, 모든 페이지에 표시는 되지만 편집은 전역 요소 페이지에서만 가능합니다. 디자인 창에 추가된 요소에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 <요소 전역화>를 선택하면 요소는 전역 요소 페이지로 이동합니다. 전역화된 요소를 삭제하거나 변형하기 위해서는 전역 요소 페이지에서 요소를 삭제하거나 변형합니다.



요소 즐겨찾기

자주 사용하는 요소를 즐겨찾기에 추가하여 사용할 수 있습니다. 요소 창에서 즐겨찾기에 추가하고자 하는 요소에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 <즐겨찾기 카테고리 이동>을 클릭하면 요소는 즐겨찾기로 이동합니다. 이때 즐겨찾기는 요소 카테고리에 생성되며 즐겨찾기로 이동한 요소는 원래 카테고리에서 사라지게 됩니다. 즐겨찾기로 이동한 요소에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 <원래 카테고리로 이동>을 선택하면 요소는 원래 카테고리로 이동합니다.



덧붙이기

- 전역 요소 페이지의 사용
전역화된 요소는 전역 요소 페이지로 이동합니다.

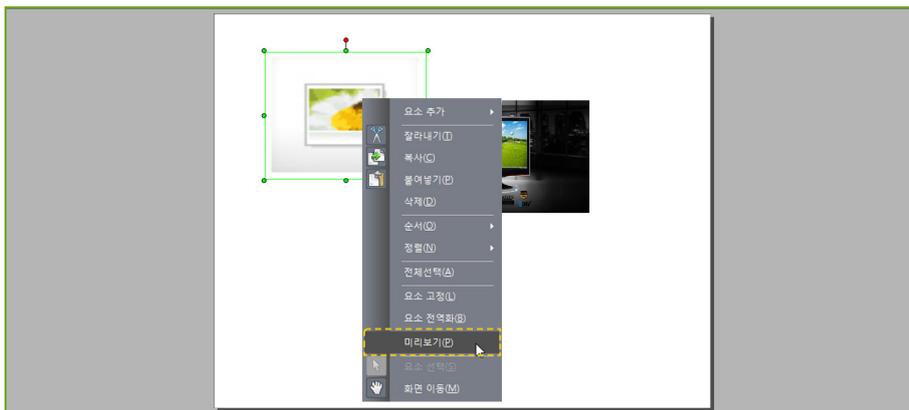
요소 전체 선택

디자인 창 또는 요소에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 나타난 메뉴에서 <전체 선택>을 선택하면 디자인 창에 있는 모든 요소가 선택됩니다.



요소 미리보기

디자인 창에 요소를 추가한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 나타난 메뉴에서 <미리보기>를 클릭하면 요소의 미리보기가 해제됩니다. 이 경우 요소는 대표 아이콘으로 표시됩니다. <미리보기>를 다시 한번 클릭하면 요소가 미리보기됩니다.



덧붙이기

- 요소 최대화

디자인 창에 요소를 추가한 후 더블 클릭하면 요소가 디자인 창에서 최대화됩니다.

요소 속성

요소 창으로부터 디자인 창에 추가한 요소는 속성 창에서 속성을 지정할 수 있습니다. 디자인 창의 요소를 선택하거나 타임라인 창에서 요소에 해당하는 트랙(타임라인 편집)을 선택한 후 속성 창에서 해당 요소의 속성을 지정합니다.

주요 속성

일반

타입명	요소의 타입을 나타냅니다.
제목	다른 요소와 구별되는 요소의 제목을 나타내며, 요소의 제목은 페이지 내에서 중복 사용할 수 없습니다.
순서	요소 간의 상대적인 순서를 나타내며, 페이지일 때 재생 순서, 요소일 때 출력 순서로 사용됩니다. 재생 시에는 숫자가 높을수록 상위에 나타납니다.
요소 레이어	요소가 속한 레이어의 번호를 나타내며, 번호는 변경 가능하며 변경 시 요소의 소속 레이어도 변경됩니다. 번호는 타임라인에 생성되어 있는 레이어의 번호로만 변경할 수 있습니다.

위치

X위치	요소가 화면에 나타날 시작 수평 위치를 설정합니다.
Y위치	요소가 화면에 나타날 시작 수직 위치를 설정합니다.
가로 크기	요소의 가로 크기를 조정합니다.
세로 크기	요소의 세로 크기를 조정합니다.
회전 각도	요소의 회전 각도를 설정합니다. 단, 요소의 회전 각도 속성을 가지는 요소만 설정할 수 있습니다.

재생

출력 대상 여부	페이지 재생 시 선택한 요소를 보이거나(설정), 숨기는 기능(설정 해제)을 선택합니다.
윈도우 모드	별도의 윈도우 창을 생성하여 페이지를 재생하도록 설정합니다.
재생 시간 정책	요소의 재생 시간 정책을 설정합니다. 콘텐츠를 재생하면 각 요소는 재생 시간 정책에 따라 재생을 지속하거나 종료합니다.
지정된 시간에 끝내기	설정된 재생 시간 후 종료합니다.
입력 대기하기	설정된 이벤트가 발생할 때까지 계속 재생합니다.
지정된 시간까지 반복하기	요소의 재생이 지정된 시간까지 반복됩니다. 단, 페이지 재생 시간이 끝날 경우 요소의 재생은 종료됩니다.
무한 반복하기	요소의 재생이 지정된 시간에 관계없이 무한 반복됩니다. 단, 페이지 재생 시간이 끝날 경우 요소의 재생은 종료됩니다.

덧붙이기

- 요소 속성 구분

요소의 속성은 대부분 요소가 가지고 있는 주요 속성이 있고, 요소에 따라 가지고 있는 요소별 속성이 있습니다.

덧붙이기

- 시간 입력 방법

시 : 분 : 초 : 1/100초
예) 10시 2분 20.34초 = 10:02:20.34

시작 시간	요소 재생 시작 시각을 설정합니다.
재생 시간	요소 재생 시간 길이를 설정합니다.
애니메이션 보간 방식	요소에 애니메이션을 설정하면 요소의 속성이 변화하거나 요소의 위치가 이동하게 되는데 해당 변화에 대한 속도를 설정합니다.
이벤트 처리 가능	요소가 재생 중에 이벤트를 받아 처리 할 수 있는지의 여부를 선택합니다.

들어오기 효과

들어오기 효과 이름	요소 재생 시 적용할 효과를 선택할 수 있습니다.
들어오기 효과 적용 시간	들어오기 효과의 지속 시간을 설정합니다.
들어오기 효과 적용 방향	들어오기 효과가 어느 방향으로 적용될지를 설정합니다.
효과 반복 정책	들어오기 효과의 반복 재생 방식을 설정합니다.
반복 없음	효과를 반복하지 않습니다.
지정된 횟수만큼 반복하기	효과를 지정된 횟수만큼 지정된 주기에 따라 반복합니다.
무한 반복 하기	효과를 지정된 주기에 따라 요소의 재생 시간 동안 계속 반복합니다.
반복 주기	효과 반복 정책을 <지정된 횟수만큼 반복하기>나 <무한 반복하기>로 선택하였을 경우 활성화됩니다. 요소를 반복하는 시간 주기를 나타냅니다. 예를 들어 반복 주기를 3초로 설정하면 요소는 3초마다 반복합니다.
효과 반복 횟수	효과 반복 정책을 <지정된 횟수만큼 반복하기>로 선택하였을 경우 활성화됩니다. 효과는 지정된 횟수만큼 반복합니다.

나가기 효과

나가기 효과 이름	요소 종료 시 적용할 효과를 선택할 수 있습니다.
나가기 효과 적용 시간	나가기 효과의 지속 시간을 설정합니다.
나가기 효과 적용 방향	나가기 효과가 어느 방향으로 적용될지를 설정합니다.

디자인 옵션

요소 고정	요소의 속성을 수정할 수 없도록 할 것인지에 대한 여부를 설정합니다.
원본 보기	작업 시 요소의 실제 내용을 미리 볼 것인지를 선택합니다.
디자인창에 보이기	디자인 창에 요소를 출력할지 여부를 설정합니다.

덧붙이기

- 효과
들어오기 효과와 나가기 효과에 대한 설명은 "효과"를 참조하세요.

- 시간 입력 방법
시 : 분 : 초 : 1/100초
예) 10시 2분 20.34초 = 10:02:20.34

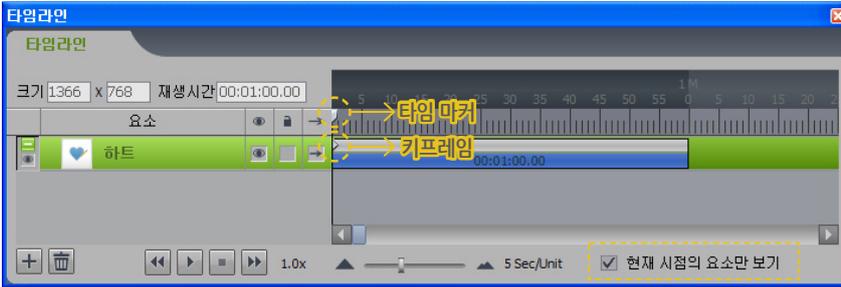
애니메이션 만들기

요소를 애니메이션으로 만들 수 있습니다. 키프레임을 추가하여 애니메이션의 구간으로 설정할 수 있습니다. 만약 키프레임을 추가하여 각 키프레임에 속성을 다르게 설정하면 정해진 속성에 따라 요소가 변화합니다. 또한 하나의 애니메이션 구간에 요소의 이동 경로를 설정할 수 있어 움직이는 애니메이션을 구현할 수 있습니다.

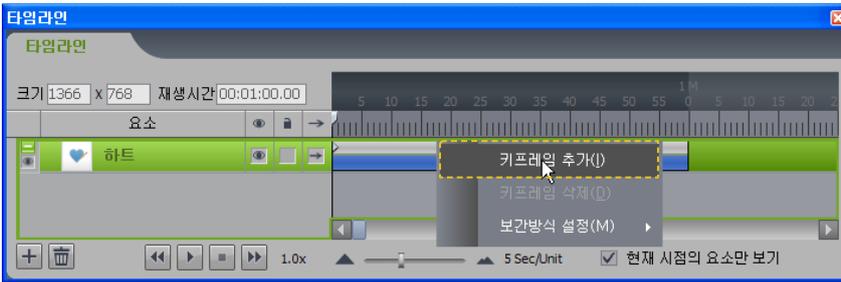
애니메이션 구간 설정

타임라인에 키프레임을 추가하여 구간을 만들고 구간마다 애니메이션을 설정할 수 있습니다. 애니메이션 구간은 <현재 시점의 요소만 보기>를 체크한 후 설정이 가능합니다.

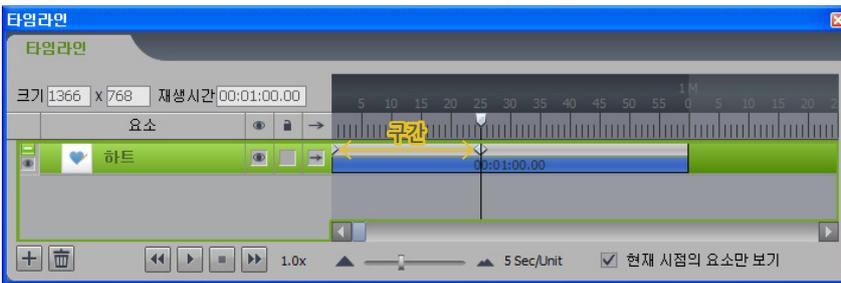
- 1 타임라인에서 <현재 시점의 요소만 보기>를 체크하면 타임 마커와 키프레임이 나타납니다.



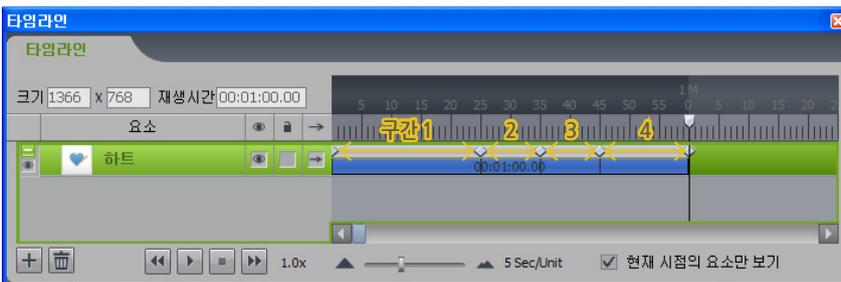
- 2 구간을 만들 곳에 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 키프레임을 추가합니다.



- 3 추가된 키프레임과 기존에 있던 키프레임의 사이 간격은 하나의 구간이 됩니다.



- 4 키프레임을 추가하여 여러 개의 구간을 만들 수 있습니다.



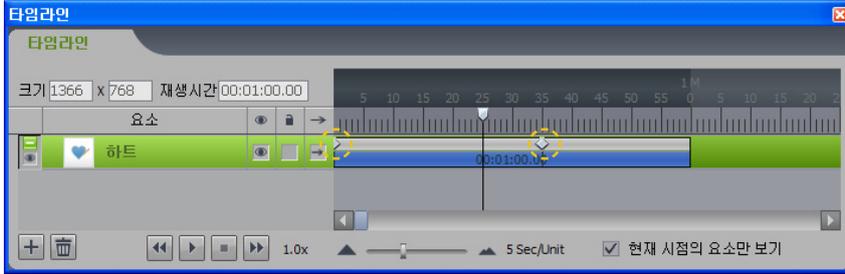
덧붙이기

- 타임마커
타임마커에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 <선택한 요소에 키프레임 추가>를 클릭하면 타임마커가 위치한 시점에 키프레임을 추가할 수 있습니다. 또한 <타임 마커 따라가기>를 선택하면 타임마커 이동 시 애니메이션의 적용 상황을 디자인 창에서 확인할 수 있습니다.

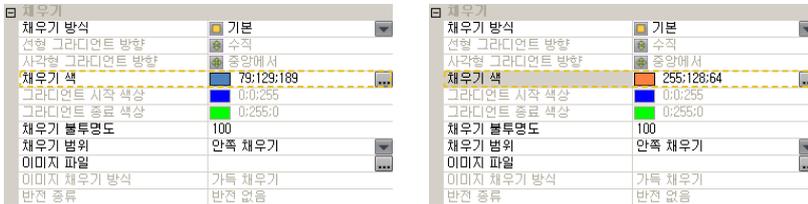
속성 변화 애니메이션 만들기

키프레임 추가로 만든 구간에 속성의 값이 변화하는 애니메이션을 만들 수 있습니다. 구간의 양 끝 키프레임을 선택한 후 속성 창에서 각각 다른 속성값을 입력할 경우 요소는 설정한 속성 값에 따라 변화하는 애니메이션이 됩니다.

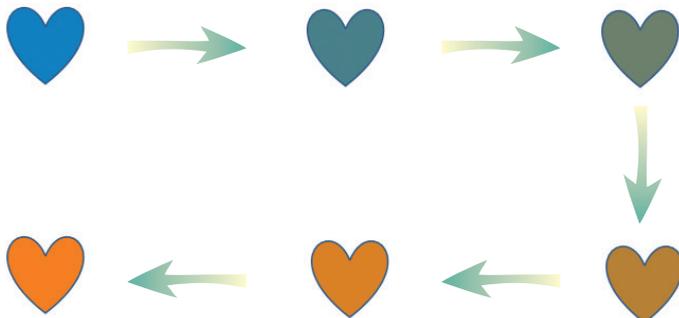
- 1 디자인 창에 요소를 추가한 후 타임라인 상에서 키프레임을 추가합니다. 구간의 양 끝 키프레임을 각각 선택한 후 서로 다른 속성 값을 설정합니다.



- 2 속성 설정의 예를 들면 왼쪽 키프레임에는 채우기 색을 푸른색으로, 오른쪽 키프레임에는 채우기 색을 주황색으로 설정합니다.



- 3 이 경우 콘텐츠를 재생하면 해당 구간에서 요소는 푸른색에서 주황색으로 변화하게 됩니다.



덧붙이기

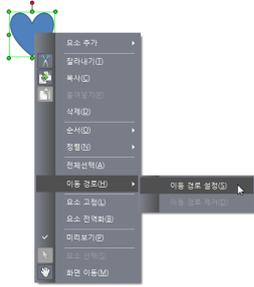
속성 변화 애니메이션

애니메이션이 가능한 속성은 값이 숫자 형식으로 표현될 수 있는 속성입니다. 예를 들면 위치, 크기, 회전 각도, 선 두께, 색상, 여백 등이 있습니다.

이동 애니메이션 만들기

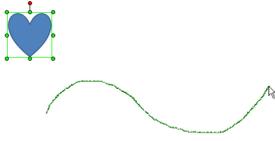
이동 애니메이션은 여러 개의 애니메이션 구간 중 하나의 구간에만 적용되는 위치 속성에 특화된 애니메이션입니다.

1



디자인 창에 요소를 추가한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 <이동 경로>에서 <이동 경로 설정>을 선택합니다.

2



디자인 창에서 마우스를 클릭한 상태로 요소가 이동할 경로를 그립니다.

3



콘텐츠를 재생하면 요소는 설정된 이동 경로에 따라 스스로 이동합니다.

4



요소 이동 경로를 제거하기 위해서는 이동 경로가 설정된 요소에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 <이동 경로>에서 <이동 경로 제거>를 선택합니다.

덧붙이기

- 요소의 이동 경로

요소의 이동 경로를 설정하면 요소를 임의로 이동할 수 없습니다. 설정된 이동 경로의 시작점에 요소가 자동으로 고정됩니다.

- 보간 방식 설정

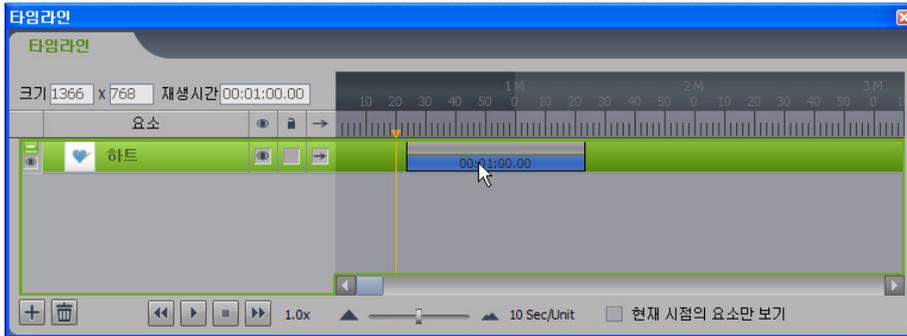
요소에 이동 경로를 설정하고 설정된 구간에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 보간 방식을 선택할 수 있습니다. 보간 방식이란 요소 애니메이션의 이동 방식을 의미하는 것으로 보간 방식을 설정함으로써 요소의 이동 방식이 달라집니다.

타임라인 활용

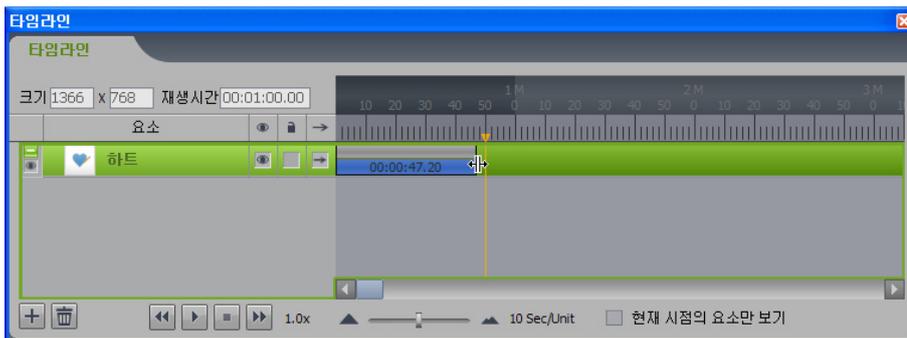
타임라인 창에서는 요소별 재생 시간과 길이를 트랙을 사용하여 지정할 수 있으며, 요소가 겹치는 순서는 레이어를 사용하여 지정할 수 있습니다.

타임라인 트랙 활용

디자인 창에 요소를 추가하면 타임라인에 해당 요소의 트랙이 자동으로 생성됩니다. 요소를 추가하면 트랙에는 기본적으로 1분 길이의 요소 타임바가 나타납니다.



트랙의 타임바를 드래그하여 요소의 재생 시작 시점을 지정합니다.



타임바의 우측 가장자리를 드래그하여 재생 시간 길이를 조절합니다.

타임라인에서 허용되는 시간은 1/100초부터 최대 24시간입니다. 편집 가능한 시간 간격을 시간 간격 슬라이더를 좌/우측으로 슬라이드하여 확대/축소할 수 있습니다.

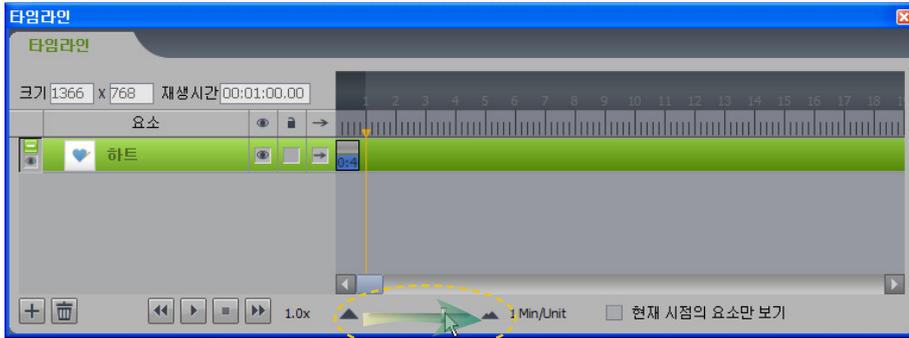
덧붙이기

- 타임바의 구분

타임바는 상단(회색)과 하단(푸른색)이 구분됩니다. 타임바의 상단은 키프레임이 추가되고 이동하는 구간이며, 하단은 실질적 요소의 재생 시간 표현 구간입니다. 타임바 상단에 키프레임 추가 등 애니메이션 기능을 사용하기 위해서는 타임라인 창 하단의 <현재 시점의 요소만 보기>를 체크하세요.

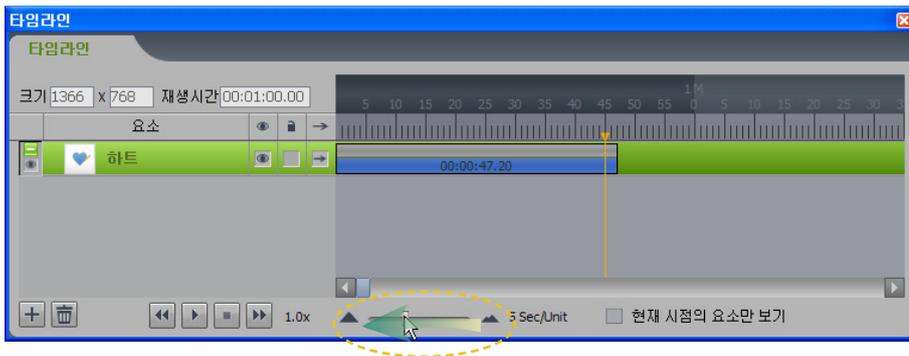
타임라인 확대

시간 간격 슬라이더를 우측으로 슬라이드(확대)하면 최대 10분 간격으로 편집할 수 있습니다.



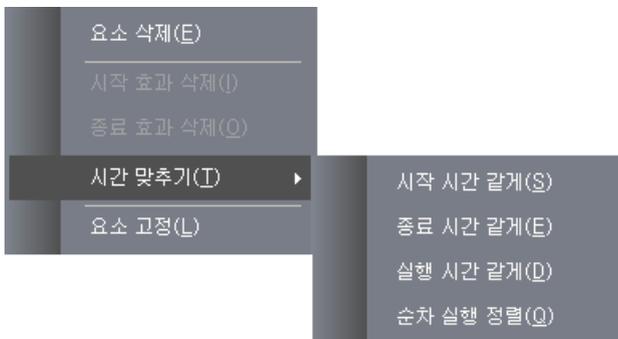
타임라인 축소

시간 간격 슬라이더를 좌측으로 슬라이드(축소)하여 최소 0.01초 간격까지 편집할 수 있습니다.



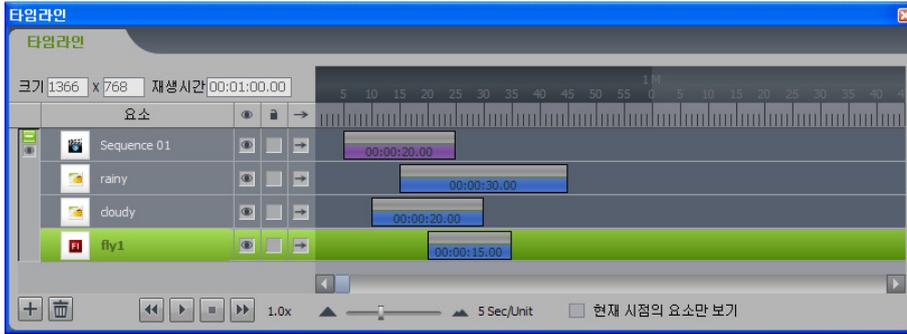
타임라인 시간 맞추기

2개 이상의 트랙을 선택한 후 오른쪽 마우스를 클릭하여 나타난 메뉴를 사용하여 재생 시작/종료 시간, 재생 시간을 동일화하거나 트랙 간 연속 재생을 설정할 수 있습니다. 트랙 선택 시 동일화 기준이 될 트랙을 마지막으로 선택합니다.

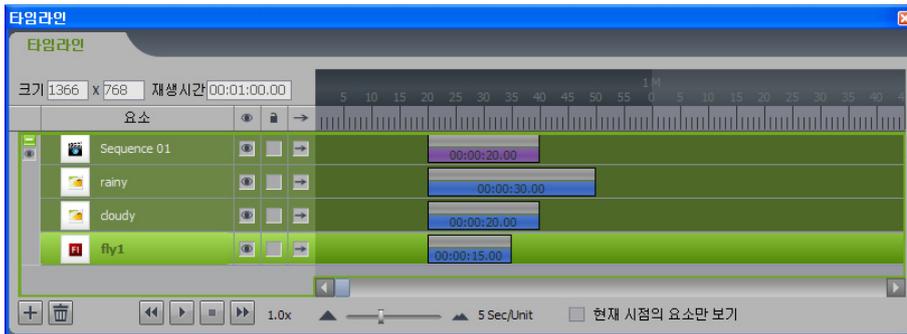


위의 기능을 사용할 때 다음과 같은 효과가 발생합니다.

시작 시간 같게(S)

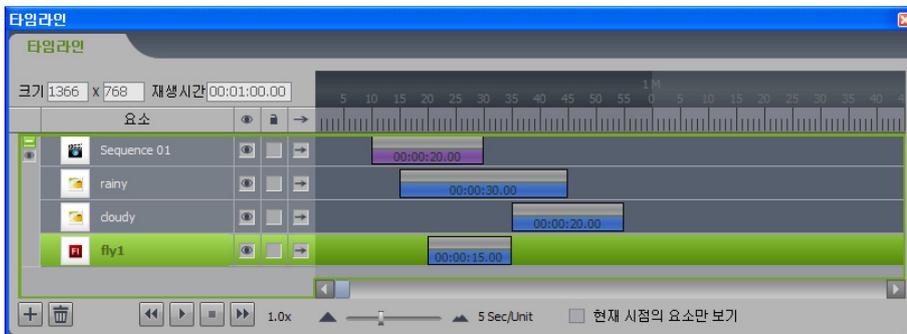


각 트랙의 재생 시작 시간이 다릅니다.

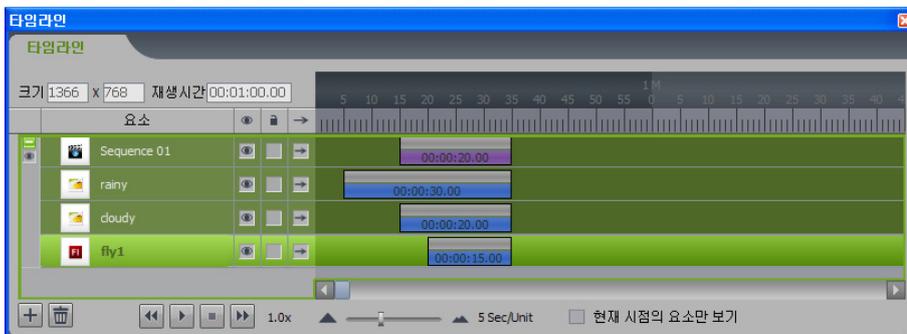


재생 시작 시간을 동일화한 후 각 트랙의 시작 시간이 같게 변합니다.
(동일화의 기준은 마지막에 선택한 트랙입니다.)

종료 시간 같게(E)



각 트랙의 재생 종료 시간이 다릅니다.

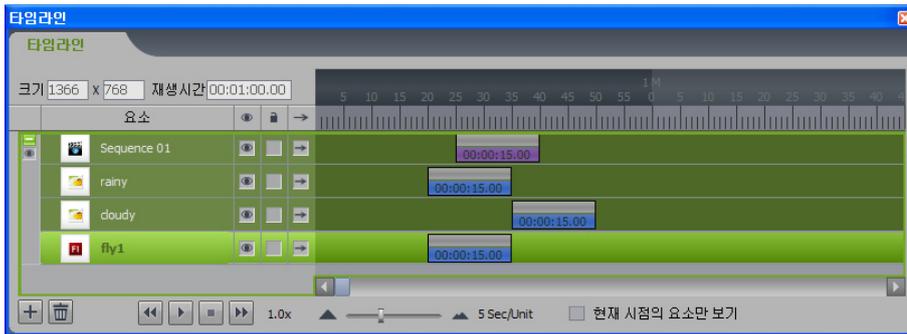


재생 종료 시간을 동일화한 후 각 트랙의 종료 시간이 같게 변합니다.
(동일화의 기준은 마지막에 선택한 트랙입니다.)

실행 시간 같게(D)

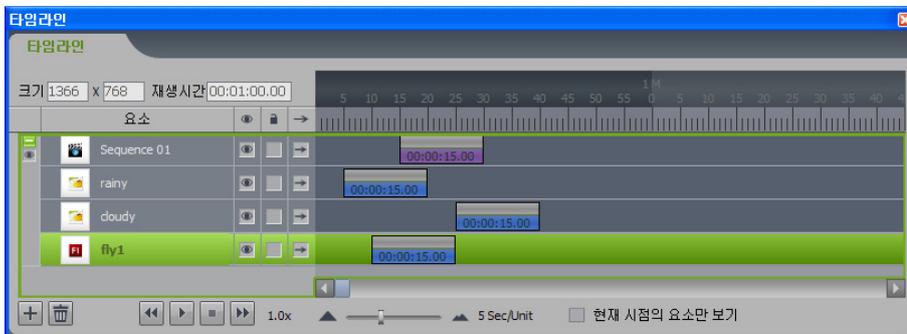


각 트랙의 재생 시간이 다릅니다.

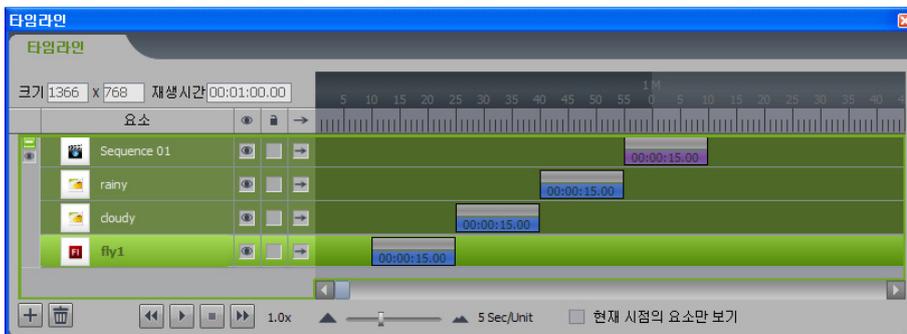


재생 시간을 동일화한 후 각 트랙의 재생 시간이 같게 변합니다.
(동일화의 기준은 마지막에 선택한 트랙입니다.)

순차 실행 정렬(Q)



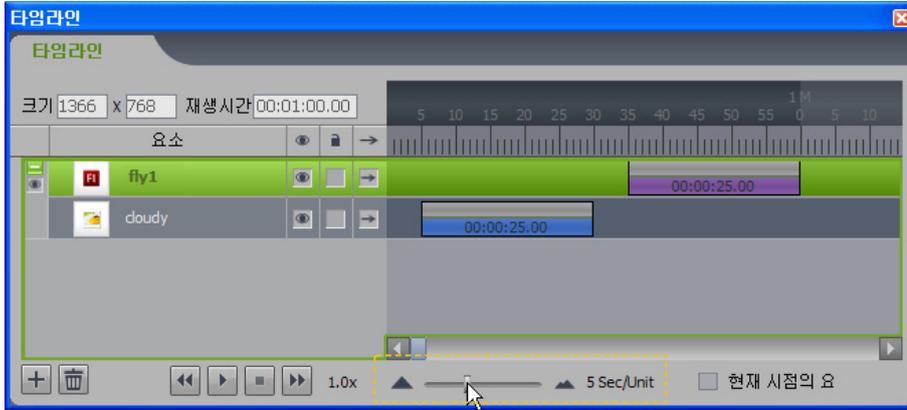
각 트랙의 재생 순서가 섞여 있습니다.



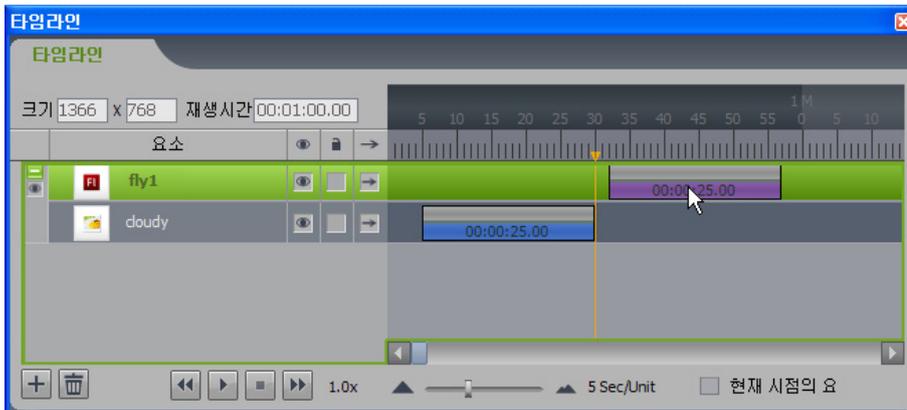
각 트랙의 재생 순서가 타임라인 상에서 가장 아래에 위치하는 요소(순서가 가장 낮은 요소)를 기준으로 차례대로 변합니다.

타임라인 트랙의 스냅기능

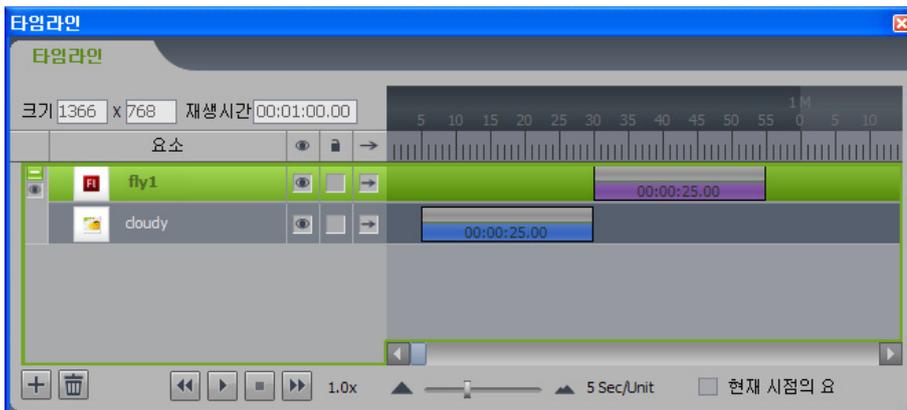
타임라인 트랙을 마우스로 드래그하여 배치하는 경우, 트랙은 타임라인 창 하단에 있는 시간 간격 슬라이더의 시간 간격을 기준으로 위치하게 됩니다.
예를 들어, 5 Sec/Unit에 시간 간격 슬라이더가 위치하면, 트랙들의 위치는 5 Sec/Unit 단위로 위치하게 됩니다.



시간 간격 슬라이더를 5 Sec/Unit으로 조정합니다.



타임라인 트랙을 배치하기 위해 트랙을 드래그하면 5 Sec/Unit 단위로 가이드라인이 표시됩니다.



누른 마우스의 버튼을 놓게 되면 트랙은 가이드라인이 표시되었던 곳에 위치하게 됩니다.

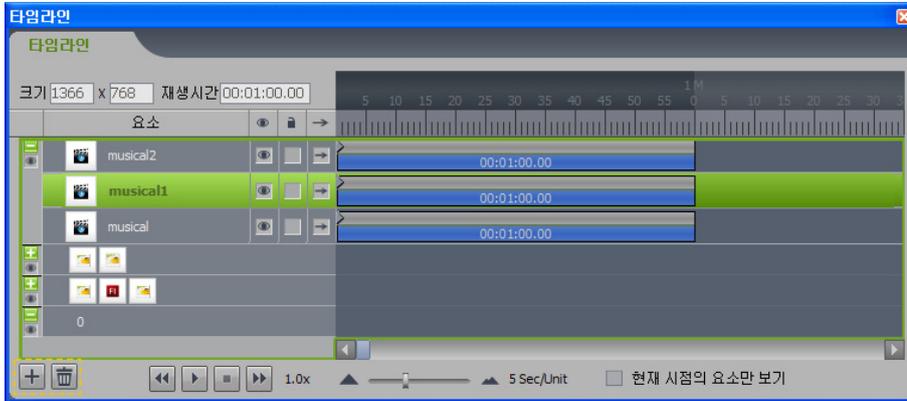
타임라인 레이어 활용

레이어는 트랙의 집합을 의미합니다.

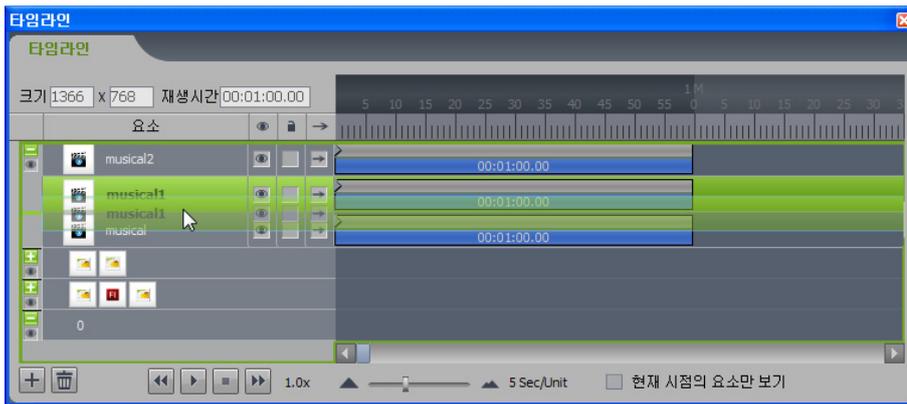
디자인 창에 첫 번째 요소 추가 시 생성되는 레이어는 기본적으로 1개의 트랙을 포함하게 됩니다. 타임라인 창 왼쪽 아래의 **+** 버튼을 클릭하여 레이어를 추가할 수 있습니다.

이때 생성된 레이어는 빈 레이어로 0개의 트랙을 포함합니다.

레이어의 순서는 0순부터 시작하며 큰 숫자를 가진 레이어가 가장 위에 보입니다.



타임라인 창 왼쪽 아래의 **[-]** 버튼을 클릭하면 최상위 레이어부터 삭제됩니다. 레이어 삭제 시에는 레이어에 속한 트랙 및 요소도 함께 삭제됩니다.



트랙을 수직으로 드래그하여 다른 레이어로 이동하거나 레이어 내에서 순서를 변경할 수 있습니다.

타임라인 창 좌측의 **[eye]** 버튼을 체크, 해지하여 레이어를 숨김, 표시할 수 있습니다.

또한, 레이어 보기 아이콘 상단에 있는 **[+]** **[-]** 아이콘을 눌러 레이어를 접거나 펼칠 수 있습니다.

페이지라인 활용

페이지라인 창에서는 페이지 속성을 지정할 수 있고, 페이지 추가 및 배치를 통해 상호 작용하는 콘텐츠를 제작할 수 있습니다.

페이지 속성

페이지를 선택한 상태에서 페이지 속성을 설정합니다.

일반

타입명	개체의 타입을 나타냅니다.
제목	페이지의 제목을 입력합니다. 콘텐츠 내에서 페이지의 제목은 중복 사용할 수 없습니다.
순서	해당 페이지의 순서를 보여줍니다. 순서는 페이지의 재생 순서입니다.

배경

채우기 색상	페이지 배경 색상을 팔레트나 RGB 값으로 설정합니다.  버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 숫자로도 입력이 가능합니다.
배경 이미지	페이지 배경으로 표시할 이미지를 설정합니다.  버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 파일을 선택합니다.
채우기 방식	배경 이미지의 채우기 방식을 설정합니다.
원본 크기	페이지의 배경 이미지를 원본 크기로 보여줍니다.
가득 채우기	페이지의 배경 이미지를 크기에 맞게 보여줍니다.
원본 비율 유지	페이지의 배경 이미지를 원본 비율로 유지하며 보여줍니다.
바둑판 무늬	페이지의 배경 이미지를 원본 크기로 유지하며 바둑판 무늬로 보여줍니다.

재생

재생시간 정책	페이지의 재생 시간 정책을 설정합니다. 콘텐츠를 재생하면 각 페이지는 재생 시간 정책에 따라 종료하거나 입력을 대기합니다.
지정된 시간에 끝내기	설정된 페이지 재생 시간 후 종료합니다.
마지막 요소 종료 시간에 끝내기	마지막 페이지가 종료된 후 바로 다음 페이지를 보여줍니다.
입력 대기하기	설정된 이벤트 처리가 발생할 때까지 계속 재생합니다. 이벤트 처리는 스크립트 사용을 기준으로 합니다.
재생 시간	페이지 재생 시간을 설정합니다.
이벤트 처리 가능	이벤트 처리를 허용할지(True), 허용하지 않을지(False) 결정합니다.

들어오기 효과

들어오기 효과 이름	페이지 시작 시 효과의 종류를 선택합니다.
들어오기 효과 적용 시간	효과의 적용 시간 길이를 선택합니다.
들어오기 효과 적용 방향	효과의 들어오기 방향을 선택합니다. 예를 들어 북쪽을 선택할 때 효과는 화면을 기준으로 북쪽을 향해서 이동합니다.

덧붙이기

- 시간 입력 방법

시 : 분 : 초 : 1/100초

예) 10시 2분 20.34초 = 10:02:20.34

페이지 관리

페이지 추가

메뉴바 > 페이지 > 새 페이지 추가를 실행 하거나 페이지라인 창 하단의 **+** 버튼을 클릭하면 페이지가 추가됩니다. 추가된 페이지는 선택된 페이지 다음에 배치됩니다.

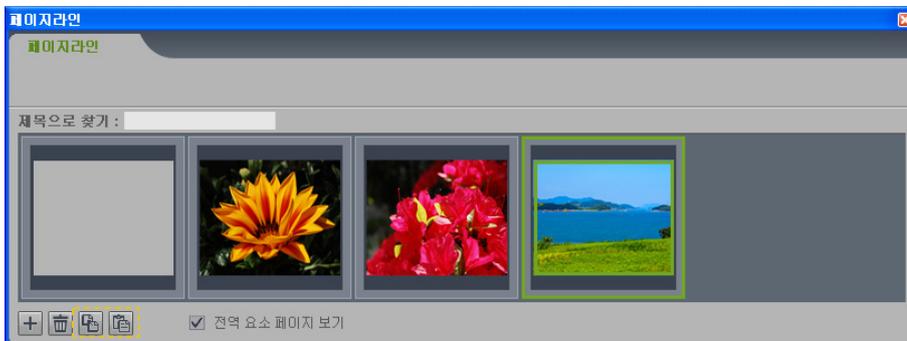


페이지 삭제

삭제할 페이지를 선택한 후 메뉴바 > 페이지 > 현재 페이지 삭제를 클릭하거나 페이지라인 창 하단의 **🗑** 버튼을 클릭하면 페이지가 삭제됩니다. 또한 메뉴바 > 페이지 > 전체 페이지 삭제를 클릭하면 전체 페이지가 일괄 삭제됩니다.



페이지 복사/잘라내기 및 붙여넣기



덧붙이기

- 페이지 추가
키보드의 Insert 키를 누르면 페이지가 추가됩니다.

- 페이지 삭제
삭제할 페이지를 선택한 후 키보드의 Delete 키 또는 Backspace 키를 누르면 페이지가 삭제됩니다.

페이지 복사

복사할 페이지를 선택한 후 메뉴바 > 편집 > 복사 를 클릭하거나 페이지라인 창 하단의  버튼을 클릭합니다.

페이지 잘라내기

잘라낼 페이지를 선택한 후 메뉴바 > 편집 > 잘라내기를 클릭합니다.

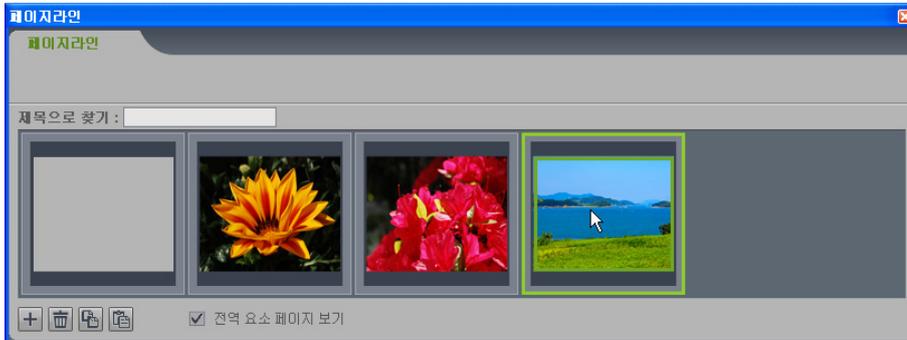
페이지 붙여넣기

페이지를 복사하거나 잘라낸 후 메뉴바 > 편집 > 붙여넣기를 클릭하거나 페이지라인 창 하단의  버튼을 클릭합니다. 붙여넣은 페이지는 선택된 페이지 다음에 배치됩니다.

페이지 선택

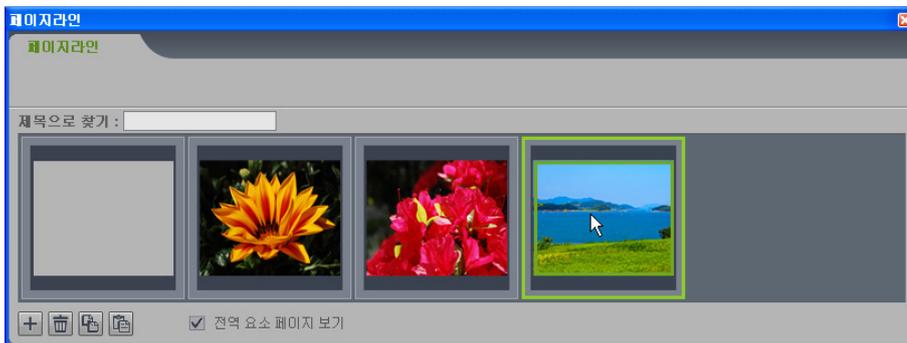
페이지라인 창에서 페이지를 클릭하여 페이지를 선택합니다. 페이지라인 창에서 선택한 페이지는 디자인 창에 표시됩니다.

페이지라인에서 페이지 선택은 키보드의 방향키를 사용할 수도 있습니다.



페이지 이동

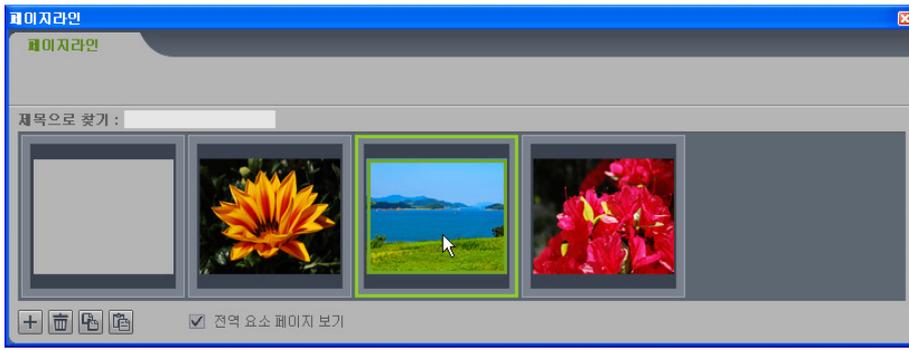
페이지라인 창에서 한 개 이상의 페이지를 선택한 후 마우스로 드래그하여 이동할 수 있습니다.



한 개 이상의 페이지를 선택합니다.

덧붙이기

- **페이지 복사**
키보드의 Ctrl + C를 이용하여 페이지를 복사할 수 있습니다.
- **페이지 잘라내기**
키보드의 Ctrl + X를 이용하여 페이지를 잘라내기할 수 있습니다.
- **페이지 붙여넣기**
키보드의 Ctrl + V를 이용하여 페이지를 붙여넣기할 수 있습니다.



페이지를 마우스로 드래그하여 이동합니다.

페이지 내보내기

템플릿에 등록하는 것과 비슷하지만 페이지를 패키징하지 않고 페이지의 정보만 저장합니다. 이를 통해 페이지를 재사용할 수 있습니다.
내보낼 페이지를 선택한 후 메뉴바 > 페이지 > 페이지 내보내기를 실행합니다.

페이지 불러오기

템플릿을 불러오는 것과 같이 요소 속성 등의 페이지 정보를 불러와 재사용할 수 있습니다. 메뉴바 > 페이지 > 페이지 불러오기를 선택하면 열기 창이 나타납니다.
확장자가 LFD인 파일을 불러옵니다. 파일을 선택한 후 열기 버튼을 클릭합니다.

미리 보기

제작 중인 콘텐츠를 미리 보기합니다.

선택된 한 페이지 미리 보기

메뉴바 > 파일 > 선택 페이지 미리 보기를 실행하거나 툴바의  버튼을 클릭합니다.
1개 이상의 페이지 중 선택한 페이지 한 개만 미리 보기합니다.

선택 페이지부터 미리 보기

메뉴바 > 파일 > 선택 페이지부터 미리 보기를 실행하거나 툴바의  버튼을 클릭합니다.
1개 이상의 페이지 중 선택한 페이지부터 마지막 페이지까지 미리 보기합니다.

덧붙이기

- 페이지와 템플릿의 차이

페이지 내보내기를 하면 현재 페이지 내에 포함된 이미지, 동영상 등 외부에서 불러온 파일을 패키징하지 않고 저장합니다. 예를 들면 이미지 파일을 사용한 페이지를 내보내기하면 페이지에 이미지 파일은 포함되지 않은 채로 저장됩니다. 이것은 페이지 내보내기할 때와 페이지 불러오기할 때 이미지 파일의 경로가 다른 경우 같은 이미지를 불러오지 못함을 의미합니다. 하지만 템플릿으로 등록한 페이지는 사용된 모든 파일을 패키징하여 저장하기 때문에 언제든지 불러와 재사용할 수 있습니다.

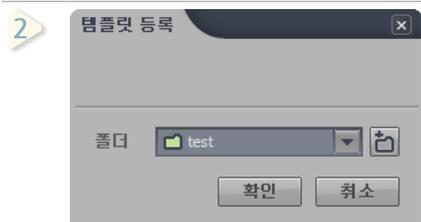
템플릿 활용

제작 중인 또는 제작 완료된 페이지를 템플릿으로 등록하여 재사용할 수 있습니다. 템플릿으로 등록한 페이지는 제작 중에 삽입된 모든 요소들과 그 속성들이 패키징되어 등록됩니다.

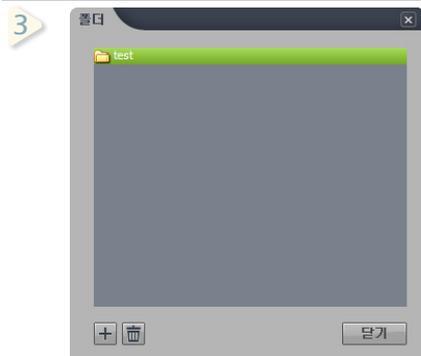
템플릿 등록하기



템플릿에 등록할 페이지를 선택한 후 메뉴바 > 페이지 > 템플릿 등록을 실행하거나 해당 페이지에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 나타난 메뉴의 <템플릿 등록>을 클릭합니다.



템플릿을 저장할 폴더를 선택합니다. 원하는 폴더가 없으면  버튼을 클릭하여 폴더 창에서 폴더를 추가할 수 있습니다.

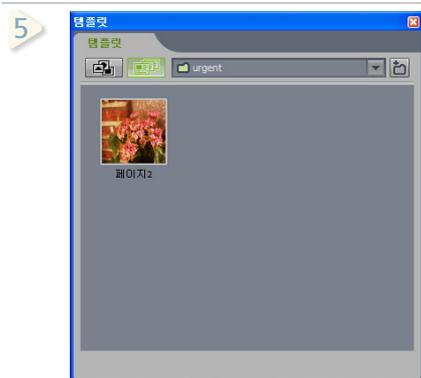


폴더를 추가하려면  버튼을 클릭하여 폴더를 추가합니다.

폴더를 삭제하려면 해당 폴더를 선택한 후  버튼을 클릭하여 삭제합니다.



폴더를 선택한 후 템플릿을 성공적으로 등록하면 그림과 같은 창이 나타납니다.



템플릿 등록이 완료되었습니다.

덧붙이기

- 템플릿 패키징

페이지를 템플릿으로 등록하는 것은 템플릿을 하나의 폴더로 저장함을 뜻합니다. 그러므로 패키징된다는 의미는 현재 페이지에 포함된 모든 요소와 속성이 파일로 만들어진 템플릿 즉 폴더에 저장된다는 것을 의미합니다.

패키징된 템플릿 요소들은 Author 설치 폴더에 저장됩니다. 예를 들어 "Test"라는 템플릿 폴더에 "Tem1"이라는 템플릿을 등록했다면 "C:\Program Files\MagicInfo Premium\Author\Template\test\Tem1"이라는 폴더가 생성되고 해당 폴더에 템플릿 요소들이 저장됩니다.

템플릿 불러오기



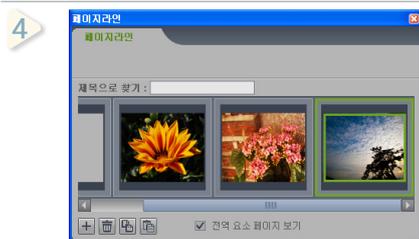
템플릿 창에서 <Template>을 선택합니다.



상단의 드롭다운 메뉴에서 폴더를 선택합니다.



추가하고 싶은 템플릿을 선택하여 더블 클릭합니다.

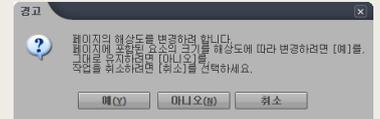


불러올 템플릿을 더블 클릭하면 선택된 페이지 다음 페이지에 템플릿 페이지가 추가됩니다.

주의

- 해상도에 따른 요소의 크기

템플릿을 불러올 때 템플릿 페이지와 현재 제작 중인 콘텐츠의 해상도가 다를 경우 경고 메시지가 나타납니다. 경고 메시지에 따라 템플릿에 포함된 요소들의 크기를 설정하세요.



덧붙이기

- 템플릿 삭제와 이름 바꾸기

등록된 템플릿에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 나타난 메뉴에서 <템플릿 삭제>를 선택하면 해당 템플릿이 삭제됩니다. 또한 등록된 템플릿에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 나타난 메뉴에서 <이름 바꾸기>를 선택하면 해당 템플릿의 이름을 바꿀 수 있습니다.

여기서 템플릿의 이름이 바뀐다는 것은 템플릿은 폴더로 저장이 되므로 해당 폴더의 이름이 바뀐다는 의미이며 템플릿 삭제는 해당 폴더가 삭제됨을 의미합니다.

단, 현재 페이지에 불러와 사용 중인 템플릿은 이름을 바꾸거나 삭제할 수 없습니다.

사운드 효과

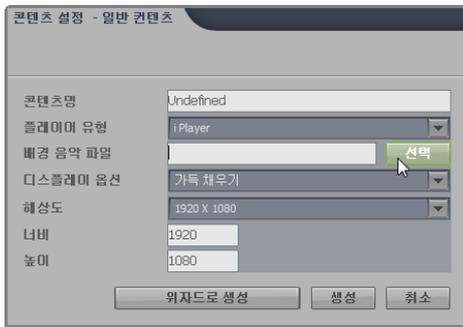
Author에서는 여러 가지 방법으로 사운드를 사용할 수 있습니다. 타임라인에 콘텐츠 전반에 재생되는 배경 음악을 삽입하거나 디자인 창에 사운드 요소를 삽입하여 특정 동영상과 동기화할 수 있습니다. 한 페이지에 여러 개의 사운드를 추가할 때 사운드 재생 순위를 고려하는 것이 좋습니다.

사운드 삽입

사운드는 다양한 방법으로 삽입이 가능합니다.

배경 음악 삽입

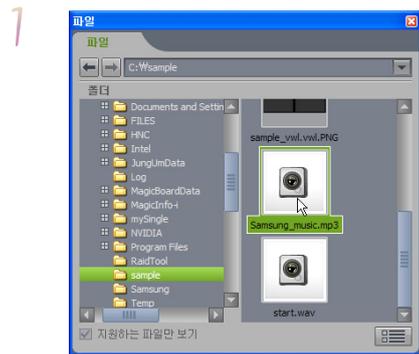
새 콘텐츠를 등록하거나 콘텐츠를 설정할 때 배경 음악을 삽입할 수 있습니다.



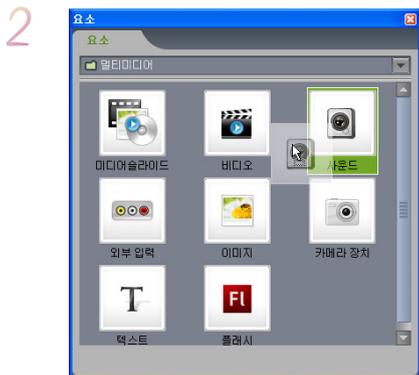
선택 버튼을 클릭하여 열기 창이 나타나면, 배경 음악 파일을 선택할 수 있습니다. Author에서 지원하는 음악 파일 형식은 WAV, WMA, MID, MP3가 있습니다.

사운드 요소 삽입

사운드 요소를 삽입하는 방법에는 4가지가 있습니다.



파일 창을 통해 로컬 드라이브에 있는 음악 파일을 디자인 창으로 드래그합니다.



요소 창의 사운드 요소를 디자인 창으로 드래그하여 음악 파일을 불러옵니다. (즐거찾기에 등록된 음악 파일을 디자인 창으로 드래그하여 삽입할 수 있습니다.)

덧붙이기

- 사운드 재생 순위

배경음악이 들어 있는 콘텐츠의 경우 모든 사운드 요소와 비디오 요소는 음소거 됩니다.

또한, 여러 개의 사운드 요소 및 비디오 요소는 동시에 재생이 가능합니다.

3



서버에 등록되어 있는 사운드 콘텐츠를 디자인 창에 불러옵니다. 서버에 등록되어 있는 사운드 콘텐츠는 서버 창에서 확인할 수 있으며 사운드 콘텐츠를 마우스로 드래그하여 디자인 창에 추가합니다.

4



템플릿에 등록된 음악파일을 불러옵니다. 템플릿의 <Clip Art> [사운드]를 선택하여 "Sound" 폴더를 선택하면 템플릿에 등록된 음악 파일을 볼 수 있습니다.

덧붙이기

- Tip) 비디오와 사운드 요소 동기화

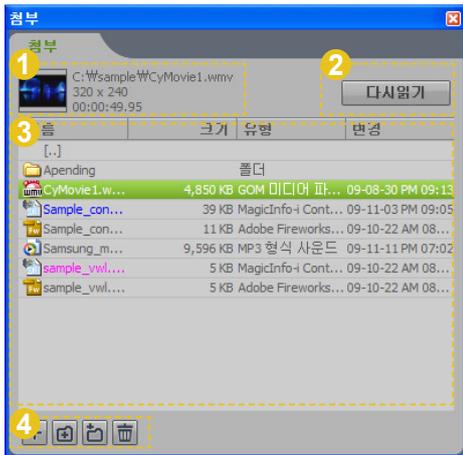
비디오 요소를 재생할 때 사운드요소를 동시에 재생함으로써 마치 비디오 요소에 해당 사운드 요소가 포함된 것처럼 표현할 수 있습니다.

- 1) 콘텐츠에 사운드 요소와 비디오 요소를 추가한 후, 타임라인 창에서 두 요소를 선택합니다. (Ctrl을 이용한 선택)
- 2) 선택된 두 요소의 재생 시간을 같게 맞춥니다.
- 3) 그리고 비디오 요소의 속성에서 음소거를 <설정>으로 바꾸어 줍니다.

첨부 창 활용

콘텐츠를 제작할 때 사용하는 요소에는 하위 폴더 및 파일을 가지는 요소가 있습니다. 이 요소를 사용할 경우 페이지에 요소를 추가한 후 하위 폴더 및 파일을 첨부해야 합니다. 이럴 때 첨부 창을 사용합니다. 첨부 창을 사용하면 요소에 폴더 및 파일을 첨부할 수 있습니다. 예를 들어 동영상 파일과 그 동영상의 자막 파일이 있다고 한다면 첨부 창을 사용하지 않은 상태에서는 이 두 가지 파일을 동시에 페이지에 추가할 수 없습니다. 하지만 첨부 창을 사용하면 동영상 파일을 페이지에 추가하고 그 파일에 하위 요소로서 자막 파일을 첨부할 수 있습니다.

첨부 창 구성



- 1 첨부 목록에서 선택한 파일을 미리보기와 간단한 정보를 보여줍니다.
- 2 첨부 목록을 다시읽기합니다. 추가된 목록이 있을 때 클릭합니다.
- 3 첨부 파일의 목록을 나타냅니다.
- 4 파일 및 폴더를 추가하거나 첨부 목록상에서 삭제할 수 있습니다.

-  첨부 목록에 파일을 추가합니다. 버튼을 클릭하면 열기 창이 나타납니다.
-  첨부 목록에 폴더와 그 하위 구성요소를 추가합니다. 버튼을 클릭하면 폴더 찾아보기 창이 나타납니다.
-  첨부 목록에 새로운 폴더를 추가합니다.
-  선택된 파일 또는 폴더를 첨부 목록상에서 삭제합니다.

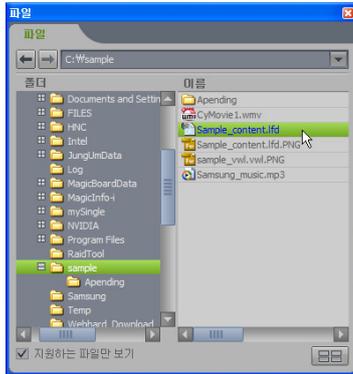
덧붙이기

- Tip) 첨부 창 활용의 예

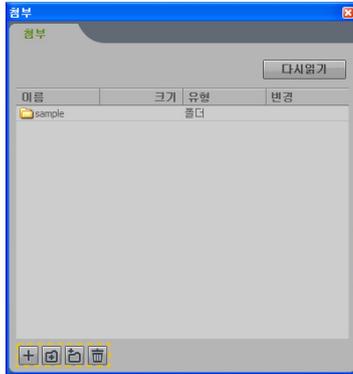
- 1) 플래시
단일 플래시 파일 형태가 아니라 여러 개의 파일로 구성되어 폴더 및 하위 파일 구조를 가질 때
- 2) 동영상
동영상 파일에 자막 파일이 포함되어 있을 때
- 3) HTML
HTML 파일의 경우 다양한 링크로 이루어질 수 있으며, 이 경우 하위에 폴더 및 파일을 가지고 있습니다.

요소에 하위 폴더 및 파일 추가하기

먼저 파일 창에서 요소로 사용할 파일을 선택한 후 마우스로 드래그하여 제작 중인 페이지에 드롭합니다. 또는 요소 창에서 요소를 추가한 후 메인 파일을 선택합니다.



추가된 요소를 선택한 후 첨부 창에서 하단의 버튼을 사용하여 첨부할 파일 또는 폴더를 추가합니다.



버튼을 클릭하면 클릭한 버튼에 따라 열기 창이 나타나고, 첨부할 파일 또는 폴더를 선택합니다. 그리고 필요한 경우 폴더 추가 버튼을 클릭하여 새로운 폴더를 생성합니다.



그림과 같이 폴더 및 파일이 추가되면 페이지에 추가된 요소에 위의 파일 및 폴더가 첨부된 것입니다.

덧붙이기

- 하위 파일 형식

요소에 포함되는 하위 파일의 경우 모든 파일 형식을 지원합니다.

효과

요소와 페이지가 시작되거나 종료될 때의 다양한 효과를 지정합니다. Author에서 제공하는 다양한 효과를 삽입함으로써 요소 간의 연결이나 페이지 간의 연결을 자연스럽게 멋스럽게 나타낼 수 있습니다.

요소에는 들어오기 효과와 나가기 효과를 삽입할 수 있고, 페이지에는 들어오기 효과만을 삽입할 수 있습니다. 또한, 페이지에 적용되는 효과와 요소에 적용되는 효과는 다소 종류의 차이가 있습니다.

효과 종류

Author에서 저작한 콘텐츠나 일반 미디어(요소, 템플릿, 동영상, 이미지 등)에 다양한 효과를 나타낼 수 있습니다.

총 10종류의 효과 집합이 있습니다.

추천	사용자들에게 있기 있는 효과들을 모아 놓은 집합입니다.
3D	3D 효과는 입체감을 주며 변화하는 효과들의 집합입니다.
Alpha	마asking 이미지를 통해 변화하는 효과들의 집합입니다.
Fade	Fade 효과는 투명도가 변화하는 효과들의 집합입니다.
Fly On	2D 효과로 미디어의 다양한 이동과 동작을 표현할 수 있습니다.
PassThru	해당 요소가 방향성을 가지고 이동하는 효과입니다.
Push	조각이 방향성을 가지며 변화하는 효과들의 집합입니다.
Reveal	미디어가 다양한 모양의 작은 Size로 나타나서 점점 늘어나 초기 모양으로 돌아오는 효과입니다.
Special	일정한 규칙이 없는 특별한 효과로 실행할 때마다 다양한 모션을 표현할 수 있습니다.
Zoom	해당 요소가 조각나거나 확대, 축소되며 크기를 주제로 변화하는 효과입니다.

덧붙이기

- 효과의 적용

페이지와 요소에 적용되는 효과는 다소 종류의 차이가 있습니다.

3D 효과와 Fly On 효과는 페이지에 적용할 수 없습니다.

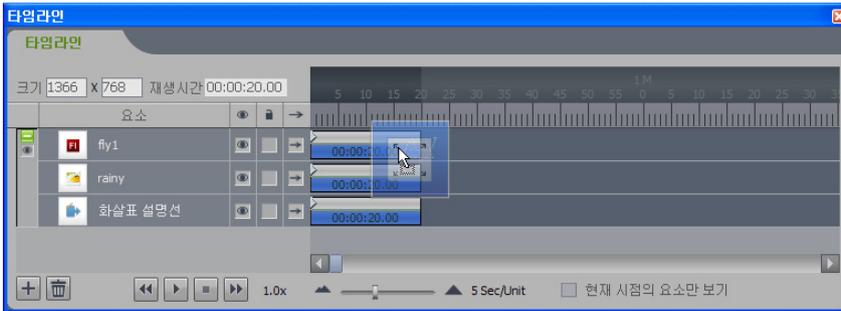
효과 적용

Author에서 저작한 콘텐츠나 일반 미디어(요소, 템플릿, 동영상, 이미지 등)에 다양한 효과를 나타낼 수 있습니다.

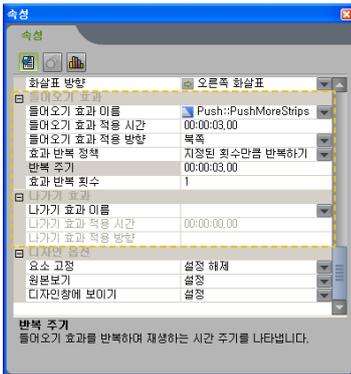
요소 효과 적용

요소에 효과를 적용하는 방법은 2가지가 있습니다.

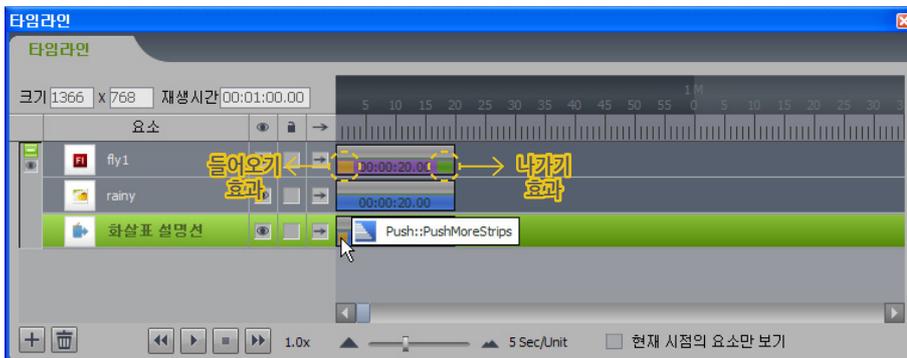
- 1 첫 번째 방법은 효과 창에서 마우스로 효과를 드래그하여 타임라인 상의 해당 트랙의 시작점과 끝점에 드롭하면 효과가 적용되는 방법입니다.



- 2 두 번째 방법은 효과를 삽입할 요소를 선택한 후 속성 창에서 들어오기 효과와 나가기 효과를 지정하는 방법입니다.



들어오기 효과가 적용되면 타임라인 트랙에 노란색으로 표시되고, 나가기 효과가 적용되면 타임라인 트랙에 녹색으로 표시됩니다.



들어오기와 나가기 효과 적용 시 타임라인 트랙의 효과 표시 부분을 마우스로 드래그하여 해당 효과의 적용 시간을 조절할 수 있습니다.



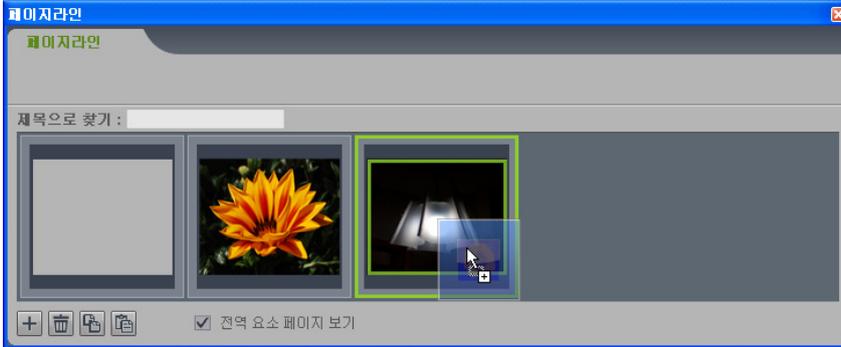
덧붙이기

- 효과 적용 제약
콘텐츠 생성 시 선택한 플레이어의 유형에 따라 콘텐츠에 적용할 수 있는 효과의 범위가 달라집니다.

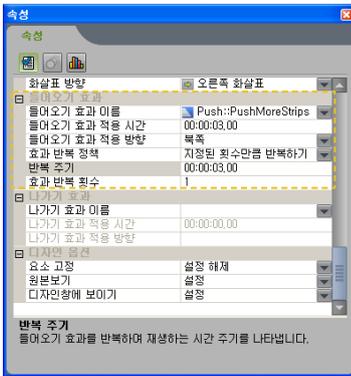
페이지 효과 적용

페이지에는 들어오기 효과만 삽입할 수 있습니다. 페이지에 효과를 적용하는 방법은 2가지가 있습니다.

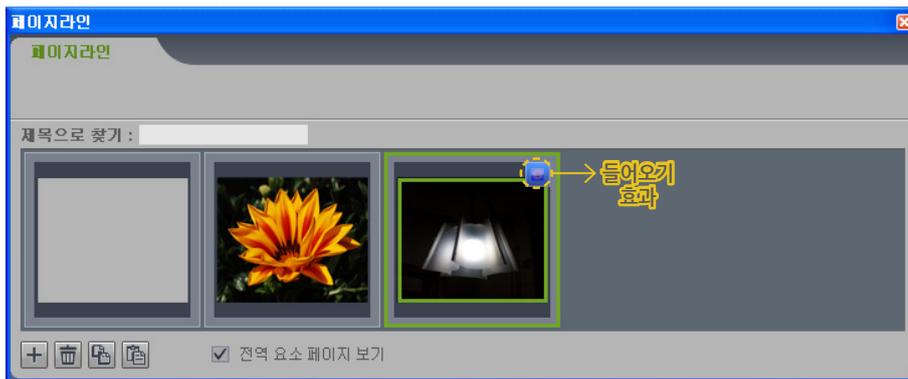
- 1 첫 번째 방법은 효과 창에서 효과를 드래그하여 페이지라인 상의 해당 페이지에 드롭하면 효과가 적용되는 방법입니다.



- 2 두 번째 방법은 페이지 속성 창에서 효과를 삽입합니다. 효과를 적용할 페이지를 선택한 후 속성 창에서 효과를 지정합니다.



페이지에 효과가 적용되면 페이지라인 창에 효과 아이콘이 표시됩니다.



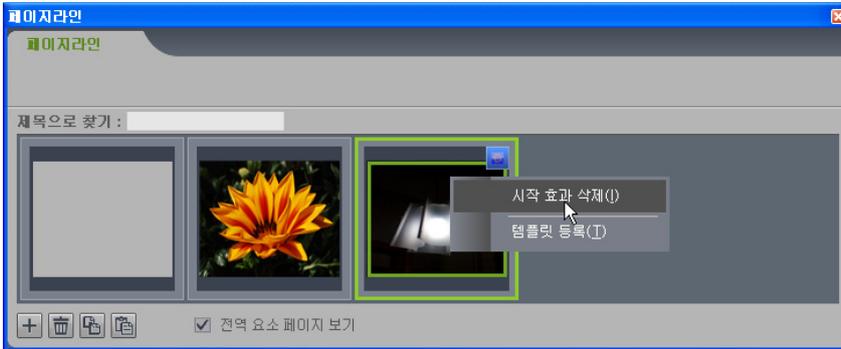
덧붙이기

- 효과의 적용
페이지에는 들어오기 효과만 적용할 수 있습니다.

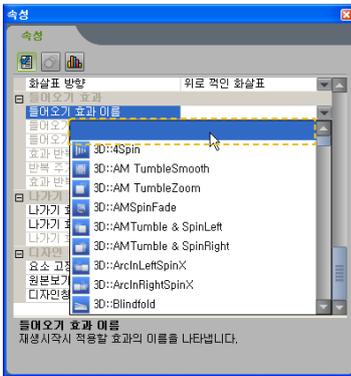
효과 삭제

효과를 삭제하는 방법은 2가지가 있습니다.

- 1 첫 번째 방법은 페이지라인의 페이지 또는 타임라인의 타임라인 트랙을 선택한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 효과를 삭제하는 방법입니다.

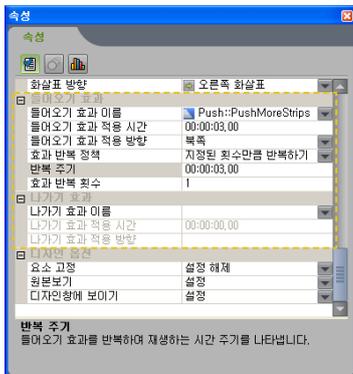


- 2 두 번째 방법은 속성 창에서 효과를 해지하는 방법입니다. 효과를 해지하려는 요소나 페이지를 선택한 후 속성 창에서 효과 이름을 빈 칸으로 바꾸어 주면 효과가 해지됩니다.



요소 속성 설정

효과가 들어간 요소를 선택한 후 속성 창에서 해당 요소의 효과 속성을 지정할 수 있습니다. 이때 효과의 적용 시간과 효과의 적용 방향도 지정할 수 있습니다. (단, “효과 적용 방향”은 효과의 종류에 따라 활성화됩니다.)



덧붙이기

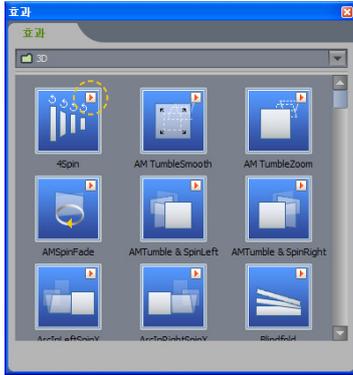
- 효과의 적용 방향

효과 종류에 따라 (북쪽, 북동쪽, 동쪽, 남동쪽, 남쪽, 남서쪽, 서쪽, 북서쪽)으로 나뉩니다.

들어오기 효과 적용 방향 및 나가기 효과 적용 방향은 방향성을 지원하지 않는 들어오기 효과에서만 선택할 수 있습니다.

효과 미리 보기

효과 창의 각 효과 아이콘의 오른쪽 위에 표시된 적색 삼각형 모양의 버튼은 효과 미리 보기 버튼입니다. 버튼을 클릭하면 요소나 페이지에 효과를 적용하지 않고도 디자인 창에서 효과를 미리 볼 수 있습니다.



효과 썸네일의 우측 상단 빨간색 재생 표시가 미리 보기 버튼입니다.

효과를 적용할 요소를 선택한 후 효과 미리 보기 버튼을 클릭하면 요소에만 효과가 적용되어 나타납니다. 또한, 요소를 클릭하지 않은 상태에서 효과 미리 보기 버튼을 클릭하면 페이지 자체에 효과가 적용되어 나타납니다.

효과 미리 보기 도중 미리 보기를 해지하려면 키보드의 Esc키를 누릅니다.

덧붙이기

- 미리 보기

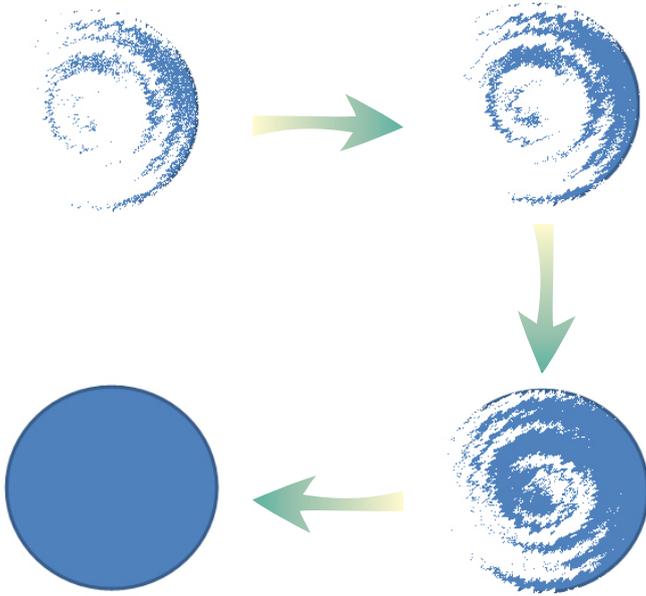


효과 썸네일의 미리 보기 버튼을 통해 미리 보기를 할 수 있지만, 페이지 상에서 간단히 미리 보기를 실행할 수도 있습니다. 타임라인 창 하단에 위치한 버튼을 통해 페이지 상에 표시된 모든 요소들을 미리 보기할 수 있습니다.

효과 적용 예

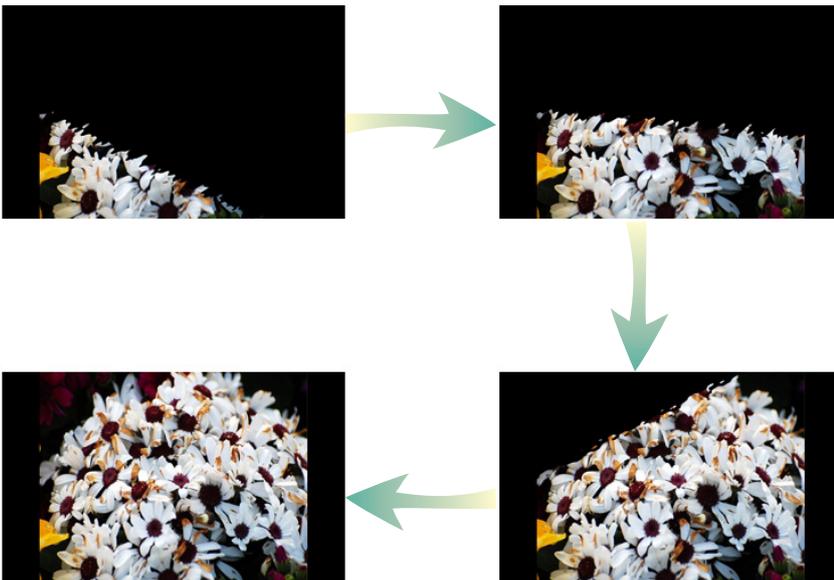
요소 효과 적용 예

다음은 원 요소에 Erosion 들어오기 효과를 넣은 예입니다.
방향은 동쪽 방향, 효과 적용시간은 3초입니다. 효과 적용 시간을 늘릴 경우 효과는 더욱 느리게 진행되게 됩니다.



페이지 효과 적용 예

다음은 페이지에 WetWiper 들어오기 효과를 넣은 예입니다.
방향은 동쪽 방향, 효과 적용시간은 2초입니다. 효과 적용 시간을 늘릴 경우 효과는 더욱 느리게 진행되게 됩니다.



이벤트

각 요소와 페이지에는 발생할 수 있는 이벤트가 있습니다. 이 이벤트에 스크립트를 적용하여 요소를 움직이게 하거나, 페이지 이동 등을 가능하게 합니다. 이벤트에는 기본으로 주어지는 이벤트가 있고, 요소의 추가에 따른 추가 이벤트가 있습니다.

이벤트 종류

기본적으로 주어지는 이벤트

AM_EVT_KEY_DOWN	키보드 키(KEY)가 눌러졌을 때 이벤트가 발생합니다.
AM_EVT_OBJECT_START	대상(Object)이 시작되는 순간 이벤트가 발생합니다.
AM_EVT_OBJECT_END	대상(Object)이 종료되는 순간 이벤트가 발생합니다.
AM_EVT_OBJECT_TIME_OUT	대상의 재생시간이 종료되는 순간 이벤트 발생 합니다.
AM_EVT_CLICK	마우스가 클릭되면 이벤트가 발생합니다.
AM_EVT_CURSOR_OVER	디자인 창에 표시되는 모든 요소로부터 해당 요소에 마우스 커서가 닿으면 이벤트가 발생합니다.
AM_EVT_CURSOR_OUT	디자인 창에 표시되는 모든 요소로부터 해당 요소에서 마우스 커서가 나가면 이벤트가 발생합니다.

요소 추가에 따른 추가 이벤트

AM_EVT_NEWS_RELOADED	RSS 요소로부터 RSS 갱신 시 이벤트가 발생합니다.
AM_EVT_WEATHER_CHANGED	날씨 요소로부터 날씨 정보 갱신 시 이벤트가 발생합니다.
AM_EVT_TIMER	타이머 요소로부터 이벤트가 발생합니다.
AM_EVT_CHART_CATEGORY_RAISED	차트 요소로부터 이벤트가 발생합니다. 차트 요소의 카테고리가 변경되면 이벤트가 발생합니다.
AM_EVT_TEXT_CHANGED	텍스트 요소로부터 이벤트가 발생합니다. 텍스트 요소의 텍스트가 변경되면 변경된 요소에 이벤트가 발생합니다.

덧붙이기

- 이벤트

이벤트는 요소에 일어날 수 있는 사건을 의미합니다. 이 이벤트를 발생시켰을 때 구체적 행동을 유발하는 명령은 스크립트로 구성합니다.

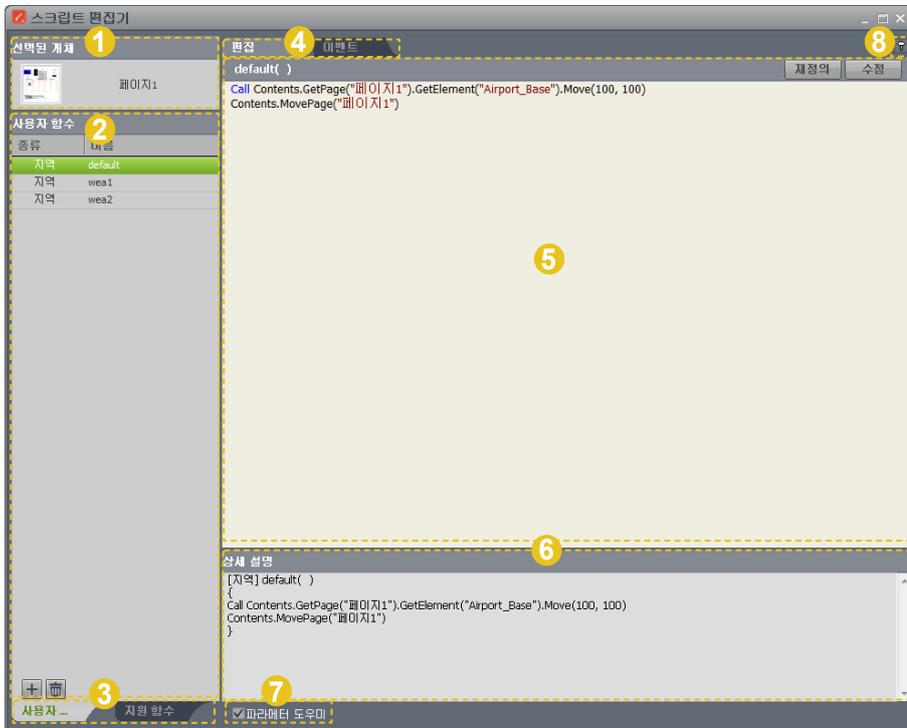
이벤트 스크립트 적용

페이지와 요소 간의 이벤트에 대하여 스크립트를 사용하면 상호작용을 강화한 복합적인 콘텐츠를 제작할 수 있습니다. Author에서 제공하는 스크립트는 Microsoft에서 개발한 윈도우용 스크립트 언어인 Visual Basic Script를 기초로 하여 개발되었으며, Visual Basic Script의 사용에 능숙한 사용자라면 조금 더 쉽게 스크립트를 작성할 수 있습니다. 또한 Author에서는 스크립트 제작의 편의성을 위하여 스크립트 편집기와 스크립트 위자드를 제공합니다.

스크립트 편집기

스크립트를 편집하는 도구입니다. 다양한 함수를 제공하고 효과적으로 사용할 수 있도록 도와줍니다. Author에서 지원하는 모든 함수를 사용할 수 있고, 나아가 VB Script의 모든 명령을 사용할 수 있습니다. 파워 유저를 위해 제공됩니다.

스크립트 편집기 화면 구성



- 1 현재 선택된 개체(요소, 페이지)의 썸네일과 이름이 나타납니다.
- 2 <사용자 함수>를 선택하였을 경우 사용자가 정의한 함수 리스트를 보여주며, 해당 리스트에서 함수를 선택할 수 있습니다. <지원 함수>를 선택하였을 경우 상단에 지원 함수를 제공하는 분류 또는 개체를 보여주는 트리가 나타나고, 하단에는 상단에서 선택한 분류 또는 개체가 제공하는 함수 리스트를 보여줍니다.
 - 사용자 함수를 추가합니다.
 - 사용자 함수 리스트에서 선택된 함수를 삭제합니다.
- 3 <사용자 함수>와 <지원 함수>를 선택할 수 있습니다. 선택에 따라 보여지는 함수 리스트는 다릅니다.
- 4 함수 편집 페이지와 이벤트 페이지의 이동이 가능합니다.
- 5 위 항목에서 <편집>을 선택하면 스크립트 편집 페이지가 나타나고, <이벤트>를 선택하면 스크립트를 적용시킬 이벤트 선택 페이지가 나타납니다.
 - 함수의 기본 속성을 모두 재정의합니다.
 - 함수의 내용을 수정합니다.

주의

- 이벤트 스크립트 적용

이벤트 스크립트 적용 시 이벤트가 적용될 요소나 페이지를 선택한 후 이벤트 스크립트를 작성해야 합니다. 만약 이벤트가 적용될 요소나 페이지가 아닌 다른 곳에 이벤트 스크립트를 적용한다면, 사용자가 원하는 이벤트 결과가 나타나지 않습니다.

덧붙이기

- 스크립트 편집기

Author에서 사용할 수 있는 모든 함수를 사용하여 스크립트를 편집합니다. 파워유저를 사용 대상으로 합니다.

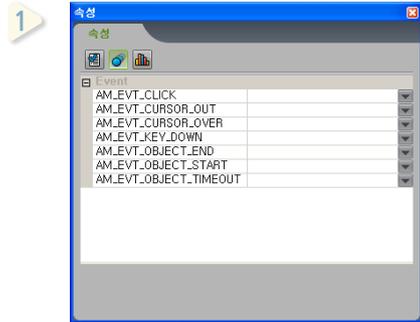
- 스크립트 위자드

Author에서 사용할 수 있는 함수 중 일부만을 지원하며, VB Script를 모르는 유저도 쉽게 스크립트를 적용할 수 있습니다. 대부분의 일반유저를 사용 대상으로 합니다.

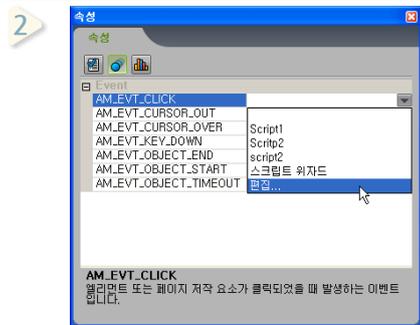
- 6 선택된 함수의 상세 정보를 보여줍니다.
- 7 항목에 체크를 할 경우 파라미터가 필요한 함수 추가 시 파라미터 설정을 도와주는 도우미가 나타납니다.
- 8 스크립트 편집기를 고정합니다. 클릭하면 스크립트 편집기는 항상 화면의 최상위에 보입니다.

스크립트 편집기 사용하기

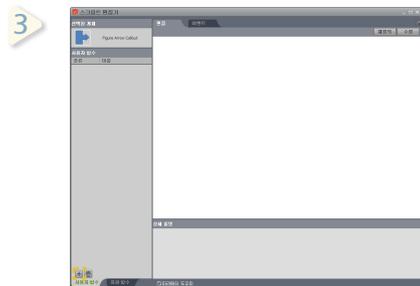
속성 창에서 이벤트를 설정하거나 툴바의  버튼을 클릭하여 실행합니다.



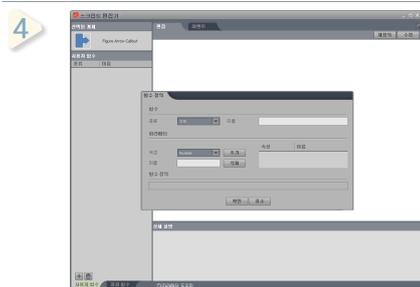
디자인 창에서 스크립트를 설정할 요소를 선택한 후 속성 창에서  버튼을 클릭하여 이벤트 창을 엽니다.



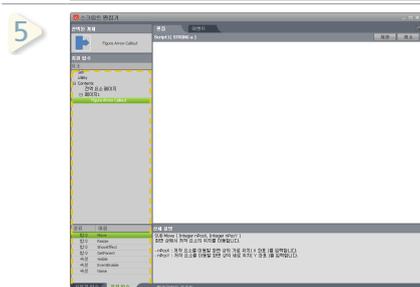
이벤트 창에서 이벤트를 선택합니다. 이벤트를 선택한 후에는 해당 이벤트에 대한 함수를 작성해야 합니다. 메서드 (함수)를 제작하기 위해 선택한 이벤트 제목 우측의 드롭다운 메뉴에서 <편집...>을 선택합니다. (만약, 작성되어 있는 함수가 있다면 드롭다운 메뉴에 지정한 함수의 제목도 나타납니다.)



스크립트 편집기가 나타나면 하단의  버튼을 클릭하여 함수를 생성합니다.



<함수>, <파라미터>를 설정하면 <함수 정의>에 해당 함수가 정의됩니다. 함수 생성이 완료되면 <확인>버튼을 클릭합니다.



함수가 생성되면 해당 함수를 편집합니다. 좌측 하단의 탭에서 <지원 함수>를 클릭합니다. 좌측 상단의 요소 트리에서 사용할 <지원 함수>를 제공하는 요소를 선택합니다.

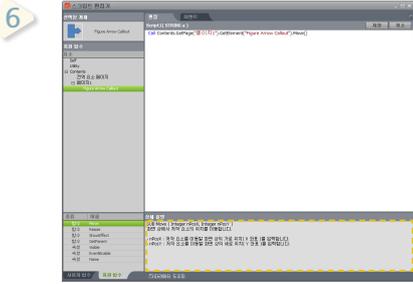
덧붙이기

- 파라미터

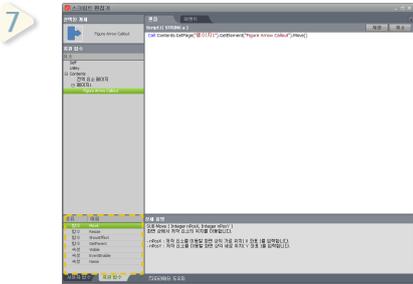
함수가 동작할 때 필요한 값들을 전달해주는 전달자입니다. 입력한 파라미터의 값에 따라 함수의 결과는 변화합니다. 예를 들어 $y = f(a+b)$ 일 때 파라미터는 a 와 b 를 의미합니다. 만약 함수가 반환되는 값을 가지지 않으면 파라미터를 임의로 설정해도 괜찮습니다.

- 파라미터 속성

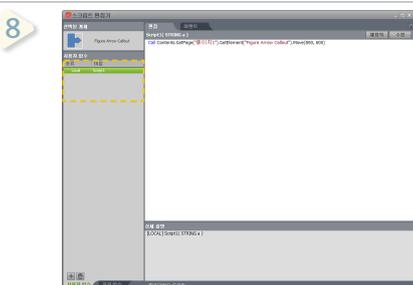
파라미터에 입력되는 값이 문자일 때 String, 숫자일 때 Number, 참 또는 거짓의 값을 가질 때 Boolean을 선택합니다.



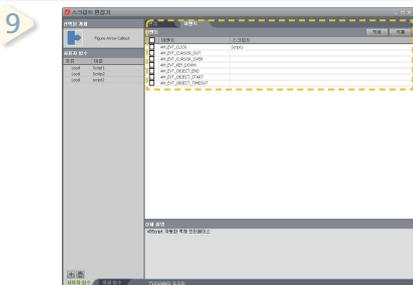
좌측 하단의 함수 리스트에서 사용할 함수 또는 속성을 클릭하면 해당 함수에 대한 상세 설명을 볼 수 있습니다.



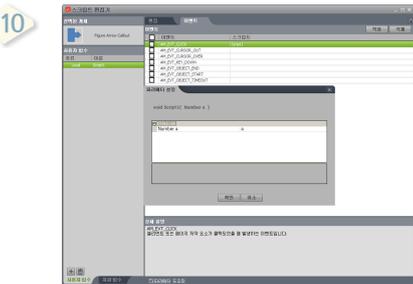
사용할 함수를 더블 클릭하면 함수가 추가되고 편집할 수 있습니다. 편집 시 함수에 대한 상세 설명을 참조하여 파라미터를 입력합니다.



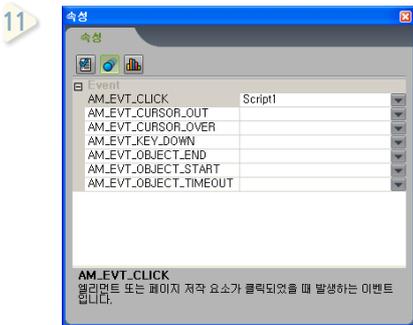
우측 상단의 <저장> 버튼을 클릭하면 <사용자 함수>에 편집한 함수가 등록됩니다.



상단의 탭에서 <이벤트>를 클릭하면 이벤트 항목이 나타납니다.



편집한 함수를 적용할 이벤트를 선택한 후 <적용>을 클릭하면 <파라미터 도우미>가 나타납니다. 이때 적용하는 함수에 파라미터가 있을 경우에만 <파라미터 도우미>가 나타납니다. 파라미터를 설정한 후 <확인>을 클릭합니다.



속성 창의 이벤트를 보면 스크립트가 적용된 것을 확인할 수 있습니다.

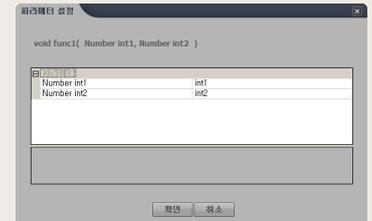
덧붙이기

- 함수의 개념

사용자 함수는 하나의 스크립트 구성으로 볼 수 있습니다. 사용자 함수는 Author에서 지원하는 함수들의 집합으로 볼 수 있으며, 함수 또는 속성으로 구성합니다.

- 파라미터 도우미

파라미터 제약을 쉽게 할 수 있도록 도와줍니다. 스크립트 편집기 최하단의 <파라미터 도우미>를 체크하면 이벤트에 스크립트 적용 시 <파라미터 도우미>가 나타납니다.



위와 같이 파라미터 도우미가 나타나면 int1과 int2 에 파라미터를 입력합니다. 입력한 파라미터에 따라 함수의 결과는 변화합니다.

스크립트 위자드

스크립트 제작을 좀 더 쉽게 할 수 있도록 도와줍니다. VB Script를 전혀 모르는 초보 사용자도 스크립트 위자드를 사용하여 쉽게 스크립트를 적용할 수 있습니다. 단, Author에서 지원하는 다양한 함수 중 일부만을 지원합니다.

스크립트 위자드 사용하기

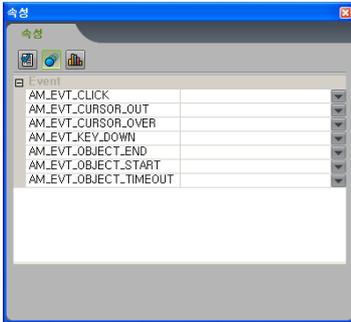
속성 창에서 이벤트를 설정하거나 툴바의  버튼을 클릭하여 실행합니다.

덧붙이기

- 스크립트 작성

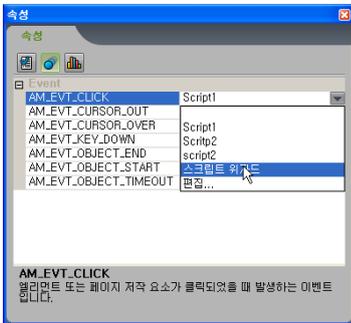
스크립트를 작성하는 것은 함수를 작성하는 것과 같은 의미를 가집니다. 함수는 하위 함수들로 이루어질 수 있고, 사용자에 의해 생성된 함수들은 서로 상관 관계를 가지며 연결될 수 있습니다.

1



디자인 창에서 스크립트를 설정할 요소를 선택한 후 속성 창에서  버튼을 클릭하여 이벤트 창을 엽니다.

2



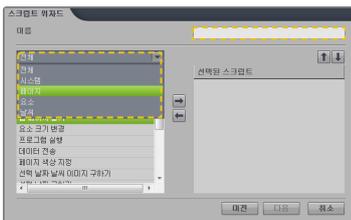
이벤트 창에서 이벤트를 선택합니다. 이벤트를 선택한 후에는 해당 이벤트에 대한 함수를 작성해야 합니다. 메서드(함수)를 제작하기 위해 선택한 이벤트 제목 우측의 드롭다운 메뉴에서 <스크립트 위자드>를 선택합니다. (만약, 작성되어 있는 함수가 있다면 드롭다운 메뉴에 지정한 함수의 제목도 나타납니다.)

3



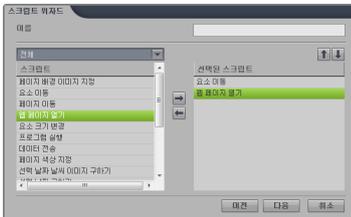
스크립트 위자드가 나타납니다. 스크립트를 적용할 이벤트를 선택한 후 <다음>을 클릭합니다.

4



스크립트의 이름을 설정한 후 <지원 함수>를 제공하는 개체를 선택합니다. 선택하는 개체에 따라 사용할 수 있는 함수는 다릅니다.

5



적용할 함수를 선택한 후  버튼을 클릭하면 함수가 적용됩니다. 적용된 함수를 선택하고  버튼을 클릭하면 적용된 함수가 리스트에서 제거됩니다. 함수를 2개 이상 적용하였을 경우   버튼을 사용하여 함수의 실행 순서를 변경할 수 있습니다.

<다음> 버튼을 클릭합니다.

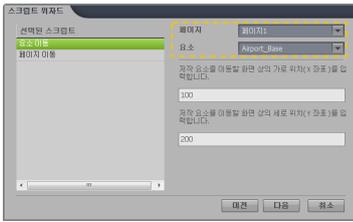
- 스크립트 이름

스크립트 이름은 이미 생성되어 있는 스크립트 이름과 중복될 수 없습니다.

- 함수의 실행 순서

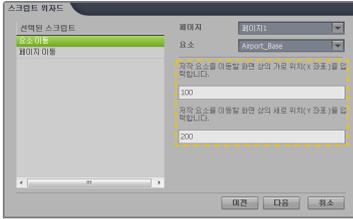
적용된 함수의 위치가 상위일수록 실행 순서는 빠릅니다.

6



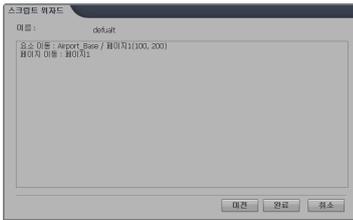
선택된 스크립트를 적용할 요소가 위치하는 페이지와 요소의 이름을 선택합니다.

7



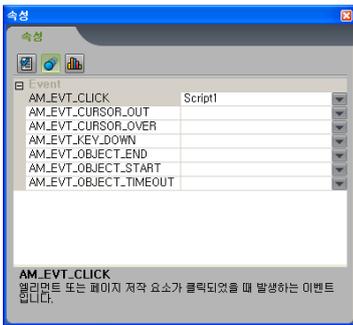
각 설명에 따라 해당 스크립트의 구성에 필요한 파라미터들을 입력한 후 <다음> 버튼을 클릭합니다.

8



스크립트의 구성을 확인한 후 <완료>를 클릭합니다.

9



속성 창의 이벤트를 보면 스크립트가 적용된 것을 확인할 수 있습니다.

옵션 설정

콘텐츠 제작에 필요한 시스템 설정과 디자인 설정, 네트워크 설정 등 전반적인 사항을 설정합니다. 메뉴바 > 설정 > 옵션을 선택하면 <옵션> 창이 나타납니다.

디자인

콘텐츠 디자인 및 시스템의 기본 사항을 설정합니다.

기본 해상도	새로운 콘텐츠를 제작할 때 기본적으로 적용되는 해상도를 지정합니다. 기본 해상도는 기본 값인 1366 * 768로 지정되어 있습니다.
기본 재생 정책	콘텐츠 재생의 정책을 설정합니다. 콘텐츠를 재생할 때 화면의 비율을 설정합니다. (원본크기, 가득 채우기, 원본 비율 유지)
페이지	페이지의 기본 재생 시간을 설정합니다. 기본 재생 시간은 1분 입니다.
요소	요소의 기본 재생 시간을 설정합니다. 기본 재생 시간은 1분 입니다.
작업 디렉토리	제작 중인 또는 제작 완료된 콘텐츠를 저장하고 저장된 콘텐츠를 불러오는 기본 디렉토리를 지정합니다.
작업 디렉토리	제작 중인 또는 제작 완료된 콘텐츠를 저장하거나 저장된 콘텐츠를 불러올 디렉토리를 지정할 수 있습니다. 작업 디렉토리의 체크 박스를 선택하면 디렉토리 지정이 가능합니다. 폴더 찾기 버튼 (📁) 을 클릭하여 폴더를 지정할 수 있습니다.
임시 보관 폴더 지우기	Author는 콘텐츠 제작 시 임시적으로 필요한 파일을 생성하여 불필요한 로드를 줄입니다. 이때 파일은 임시로 만들어진 보관 폴더에 저장되는데 삭제 를 클릭하면 해당 폴더들이 삭제됩니다.
실행 취소/다시 실행 최대횟수	콘텐츠를 제작할 때 실행한 명령을 실행 취소하거나 다시 실행하는 최대 횟수를 설정합니다. 단, 프로그램을 재실행해야만 적용됩니다.
자동 저장	콘텐츠를 저작할 때 자동 저장 기능을 사용할 수 있습니다. <자동 저장 시간 (분)>의 체크 박스를 선택하면 자동 저장 시간을 입력할 수 있습니다. 입력한 시간마다 현재 제작 중인 콘텐츠가 자동으로 저장됩니다.

서버

콘텐츠를 제작한 후 배포할 MagicInfo Server와의 연결을 설정합니다.

주소	연결할 MagicInfo Server의 IP 주소를 입력합니다.
HTTP 포트	연결할 MagicInfo Server의 HTTP 포트를 설정합니다.
FTP 포트	연결할 MagicInfo Server의 FTP 포트를 설정합니다.

로그인 아이디	MagiInfo Server에 로그인할 아이디를 입력합니다.
로그인 패스워드	MagiInfo Server에 로그인할 비밀번호를 입력합니다.

스크립트

스크립트 편집기의 환경을 설정합니다. 스크립트 편집기를 사용자의 편의에 맞게 설정할 수 있습니다.

스크립트 환경 설정	스크립트 편집기의 인터페이스를 설정합니다.
글꼴	스크립트 작성 시 사용할 글꼴을 선택합니다. 글꼴은 Author에서 지원하는 모든 글꼴을 지원합니다.
크기	스크립트 작성 시 사용할 글꼴의 크기를 선택합니다.
탭 크기	스크립트 작성 시 사용할 탭의 크기를 설정합니다. 탭은 일반적으로 키보드의 Tab을 누르는 것을 의미합니다.
항목	글자색과 채우기색을 적용할 항목을 선택합니다.
글자색	<항목>에서 적용할 항목을 선택한 후 글자색을 선택합니다.
채우기색	<항목>에서 적용할 항목을 선택한 후 채우기색을 선택합니다.
미리보기	설정된 항목들을 미리 보기하여 확인할 수 있습니다.

로그

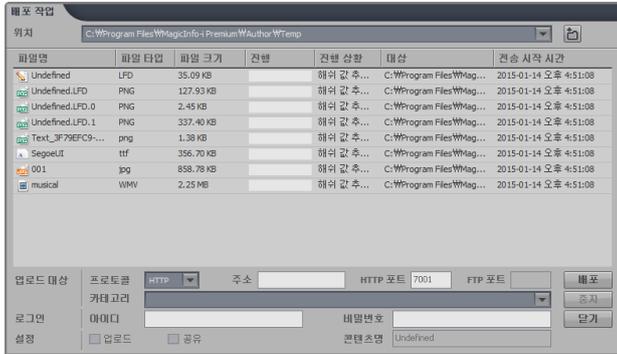
Author에서 서버와 통신을 하거나 콘텐츠를 패키징하는 경우 해당 기록을 남기게 됩니다. 이때 그 기록이 담긴 파일을 로그라고 합니다.

로그 수준	지정된 로그 수준에 따라 기록되는 로그의 양을 설정합니다.
통신	MagiInfo Server와 통신 중에 발생하는 작업 내용을 로그로 기록합니다.
패키징	콘텐츠를 패키징하는 과정 중에 발생하는 작업 내용을 로그로 기록합니다.
업로드	콘텐츠를 서버로 업로드하는 과정 중에 발생하는 작업 내용을 로그로 기록합니다.
다운로드	콘텐츠를 서버로부터 다운로드하는 과정 중에 발생하는 작업 내용을 로그로 기록합니다.
일반	저작 도구를 사용하는 일반적인 과정 중에 발생하는 작업 내용을 로그로 기록합니다.

콘텐츠 배포

제작 완료한 콘텐츠를 MagicInfo Server 또는 이동식 디스크나 로컬 드라이브에 바로 배포할 수 있습니다.

콘텐츠 배포 과정



로컬 영역에 배포하기

- 1 메뉴바 > 파일 > 배포를 선택하거나 툴바의 아이콘을 클릭합니다. <배포 작업> 창이 나타납니다.
- 2 <배포 작업> 창에서 <위치> 항목을 설정합니다.
 버튼을 클릭하면 콘텐츠를 배포할 드라이브를 선택할 수 있습니다.
 버튼을 클릭하여 나타난 폴더 찾아보기 창에서 콘텐츠를 배포할 폴더를 선택합니다.
- 3 **배포** 버튼을 클릭하면 콘텐츠 배포가 시작됩니다.
- 4 콘텐츠의 배포가 시작되고 진행 상황을 확인합니다. 배포된 콘텐츠는 순서 2>에서 설정한 폴더에 저장됩니다.

로컬 드라이브에 배포하기

- 1 메뉴바 > 파일 > 배포를 선택하거나 툴바의 아이콘을 클릭합니다. <배포 작업> 창이 나타납니다.
- 2 <업로드 대상> 항목의 <프로토콜>을 <Local>로 선택합니다.
- 3 <설정> 항목에서 <업로드>를 체크 표시합니다. 카테고리에 배포 가능한 로컬 드라이브가 나타납니다. 업로드할 로컬 드라이브를 선택합니다.
 콘텐츠를 배포한 후 다른 사용자와 해당 콘텐츠를 공유하고 싶다면 <공유> 항목을 체크합니다.
- 4 **배포** 버튼을 클릭하면 콘텐츠 배포가 시작됩니다.
- 5 콘텐츠의 배포가 시작되고 패키징과 업로드 진행 상황을 확인합니다.
 배포 완료된 콘텐츠는 "Contents", "Schedule"라는 폴더가 생성되고 내부 식별자로 이루어진 하위 폴더에 저장됩니다.

덧붙이기

- **콘텐츠 패키징**
 <설정>의 <업로드> 체크박스에 체크를 하지 않으면 콘텐츠는 서버에 업로드되지 않고 배포 작업 창 상단의 <위치> 경로에만 패키징이 됩니다. 패키징 파일(.lfd)은 콘텐츠에 사용된 요소와 구성정보를 모두 포함합니다.
- **로컬에 배포하기**
 제작 중인 콘텐츠를 사용자가 원하는 로컬 영역에 배포합니다. 콘텐츠를 다른 사람에게 배포하거나 이동 또는 보관 등의 목적으로 사용됩니다.
- **로컬 드라이브에 배포하기**
 제작 중인 콘텐츠를 사용자가 원하는 로컬 드라이브에 배포합니다. 이동식 저장 디스크 등의 저장 매체에 "Contents"와 "Schedule" 폴더를 생성하여 저장하며 MagicInfo Player에서 바로 재생할 수 있습니다.
- **MagicInfo Server에 배포하기**
 제작 중인 콘텐츠를 사용자가 현재 연결되어 있는 MagicInfo Server에 배포합니다. 배포한 콘텐츠는 MagicInfo Server에서 바로 확인할 수 있습니다.

MagicInfo Server에 배포하기

- 1 메뉴바 > 파일 > 배포를 선택하거나 툴바의  아이콘을 클릭합니다. <배포 작업> 창이 나타납니다.
- 2 <업로드 대상> 항목의 <프로토콜>을 HTTP(S) 또는 FTP(S)로 선택합니다. 연결할 MagicInfo Server의 IP 주소와 포트 번호(HTTP 포트, FTP 포트)를 입력합니다.
- 3 <로그인> 항목을 설정합니다. 콘텐츠를 배포할 MagicInfo Server의 로그인 아이디와 비밀번호를 입력합니다. <콘텐츠명>에 서버에서 표시될 콘텐츠의 이름을 입력합니다.
- 4 <설정> 항목에서 <업로드>를 체크 표시합니다. MagicInfo Server와의 연결이 정상이라면 <카테고리> 항목에 MagicInfo Server 내의 콘텐츠 카테고리가 나타납니다. 업로드할 카테고리를 선택합니다. MagicInfo Server에 콘텐츠를 배포한 후 다른 사용자와 해당 콘텐츠를 공유하고 싶다면 <공유> 항목을 체크합니다.
- 5  버튼을 클릭하면 콘텐츠 배포가 시작됩니다.
- 6 콘텐츠의 배포가 시작되고 패키징과 업로드 진행 상황을 확인합니다. MagicInfo Server로의 콘텐츠 배포가 완료되면 MagicInfo Server 창이 열리고 해당 콘텐츠가 등록된 것을 확인할 수 있습니다.

덧붙이기

- IP 주소
<옵션>에서 MagicInfo Server의 IP 주소를 입력하면 자동으로 IP 주소가 입력됩니다.
- 로그인
<옵션>에서 MagicInfo Server의 로그인 아이디와 비밀번호를 입력하면 자동으로 로그인 아이디와 비밀번호가 입력됩니다.
- HTTPS(HyperText Transfer Protocol over Secure Sockets Layer)
HTTPS는 웹 통신규약의 하나로서, 데이터를 암호화하여 전달한다는 점에서 HTTP와 차이점이 있습니다. 주로 사용자의 데이터를 보호하기 위해 금융기관과 같은 웹 사이트에 접속하거나 로그인을 할(보안접속) 때 사용합니다.
- FTPS(File Transfer Protocol over Secure Sockets Layer)
FTPS는 파일전송 규약의 하나로서, 전송하는 데이터를 암호화하여 전달한다는 점에서 FTP와 차이점이 있습니다. 주로 인터넷을 통한 컴퓨터 간의 파일 전송 시에 안전하게 파일을 주고 받을 수 있도록 하는 역할을 합니다.

요소 속성 알아보기

요소별 속성

Author에서는 다양한 요소를 지원하고 요소에 따라 속성과 사용 방법도 다릅니다. 요소는 8개의 그룹으로 나뉩니다.

위젯

시계와 날씨를 표현할 수 있는 위젯 요소들이 속해 있습니다.

아날로그 시계

아날로그 시계 요소는 현재 시간을 아날로그 시계 형태로 보여줍니다.



- 시계
- 시계 이미지
- GMT

시계

시계 모양	콘텐츠로 불러올 시계의 모양을 선택합니다.
White	바탕이 흰색인 시계로 설정합니다.
Grey	바탕이 회색인 시계로 설정합니다.
시계 이미지 선택	시계의 모양을 사용자가 원하는 파일로 설정할 수 있습니다. 이 옵션을 선택할 경우 시계 이미지 항목이 활성화됩니다.

시계 이미지

시계 배경 이미지	시계의 배경 이미지를 선택합니다.
시침 이미지	시계의 시침 이미지를 선택합니다.
분침 이미지	시계의 분침 이미지를 선택합니다.
초침 이미지	시계의 초침 이미지를 선택합니다.

덧붙이기

- **요소 적용 제약**
콘텐츠 생성 시 선택한 플레이어의 유형에 따라 콘텐츠에 적용할 수 있는 요소의 범위가 달라집니다.

- **시계 이미지**
시계 이미지는 <시계 모양>을 <시계 이미지 선택>으로 설정했을 때만 활성화됩니다.

시계 이미지는 BMP, GIF, JPG, PNG 파일만 지원합니다.

용어 도움말

- **GMT(Greenwich Mean Time)**
세계표준시를 의미합니다. 영국 런던 근교의 Greenwich 천문대를 지나는 경도 0도의 Greenwich 자오선을 기준으로 한 시간으로 세계 모든 지방시와 관측에 사용하는 표준시의 기본입니다.

- **섬머 타임**
여름철 낮 시간이 긴 것을 이용해 법령으로 표준시를 1시간 앞당긴 시각을 사용하는 제도입니다.

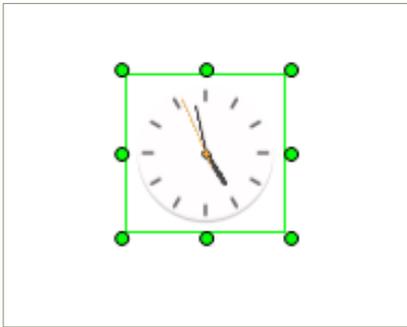
GMT

GMT 선택	시계의 GMT를 선택합니다.
섬머 타임	섬머 타임이 적용되는 GMT인 경우 섬머 타임의 설정 여부를 선택합니다.
섬머 타임 설정 해지	섬머 타임을 설정하지 않습니다.
섬머 타임 설정	섬머 타임을 설정합니다.

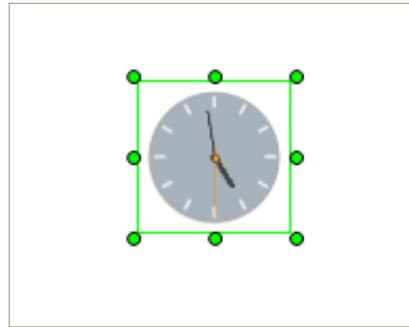
속성 사용 예

시계

아날로그 시계의 모양을 선택할 수 있습니다.



<시계 모양>을 <White>로 선택한 상태



<시계 모양>을 <Grey>로 선택한 상태

시계이미지

<시계 모양>을 <시계이미지 선택>으로 선택하면 활성화됩니다. 시계의 모양을 원하는 이미지로 꾸밀 수 있습니다.



<시계이미지>를 다른 이미지 파일로 선택한 상태

디지털 시계

디지털 시계 요소는 현재 시간을 디지털 시계 형태로 보여줍니다.



- 시계
- 글꼴
- GMT

시계

시간 표시 형식	시간 표시 형식을 선택합니다.
글꼴 색상	시간을 표시할 색상을 RGB값으로 설정합니다. [...] 버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 숫자로도 입력이 가능합니다.
글꼴 배경 색상	시계의 배경 색상을 RGB값으로 설정합니다. [...] 버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 숫자로도 입력이 가능합니다.
배경 불투명도	시계 배경 색상의 불투명도를 조정합니다. (범위 : 0~100%) 0을 설정하면 투명하고, 100을 설정하면 불투명합니다.
수평 정렬 방식	시간 출력 시 수평 정렬 방식을 선택합니다.
수직 정렬 방식	시간 출력 시 수직 정렬 방식을 선택합니다.

글꼴

글꼴 이름	시간을 나타낼 글꼴을 선택합니다.
글꼴 크기	시간을 나타낼 글꼴의 크기를 변경합니다(1~512)
기울임 글꼴	시간을 나타낼 글꼴의 기울기 여부를 선택합니다.
굵은 글꼴	시간을 나타낼 글꼴을 굵게 표현할 때 선택합니다.
밑줄 글꼴	시간을 나타낼 글꼴에 밑줄을 그을 때 선택합니다.
취소선 글꼴	시간을 나타낼 글꼴에 취소선 표현할 때 선택합니다.

덧붙이기

- 색상 지정

Author에서 색상 지정은 색 창에서 이루어집니다. 색 창은 기본 색에서 선택하는 방식과, 사용자가 RGB 값을 입력하거나 선택하여 원하는 색상을 만들어낼 수 있습니다.



- 사용자 지정 글꼴 사용하기

외부 글꼴을 사용자 지정 글꼴로 등록하여 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 "사용자 글꼴 지정하기"를 참고하세요. 콘텐츠 생성 시 선택한 Player의 유형에 따라 해당 기능이 지원되지 않을 수 있습니다.

GMT

로컬 GMT 사용	사용자가 PC에서 사용 중인 GMT를 자동으로 설정합니다.
GMT 선택	시계의 GMT를 선택합니다.
섬머 타임	섬머 타임이 적용되는 GMT인 경우 섬머 타임의 설정여부를 선택합니다.
섬머 타임 설정 해지	섬머 타임을 설정하지 않습니다.
섬머 타임 설정	섬머 타임을 설정합니다.

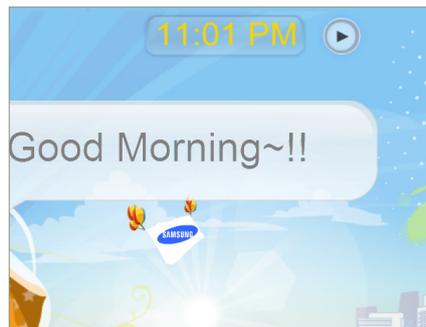
속성 사용 예

시계, 글꼴

<시계>와 <글꼴> 속성 항목을 활용하여 다양한 디지털 시계의 모양을 만들 수 있습니다.



다양한 시계의 모양을 만들 수 있습니다.



콘텐츠에서 사용된 디지털 시계의 예

시간별 날씨

선택한 지역의 현재부터 다섯 시간 후까지의 날씨를 매시간별로 보여줍니다. 선택한 국가와 도시의 GMT가 자동 적용됩니다.



· AccuWeather

AccuWeather

국가	날씨를 표시할 국가를 선택합니다.
도시	선택한 국가의 세부 지역을 선택합니다.
언어	요소에 사용할 언어를 선택합니다.

덧붙이기

- 시간별 날씨 요소 제약 사항

해당 기능은 MagicInfo Author 프로그램의 버전이 3.1 이상인 경우에만 사용할 수 있습니다.

해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.

해당 기능은 사용자의 PC가 인터넷에 연결되어 있을 경우에만 사용할 수 있습니다. PC가 인터넷에 연결되어 있지 않거나, Accuweather로부터 날씨 정보를 받아오지 못할 경우 기본 이미지가 나타납니다.

- AccuWeather

AccuWeather는 시간별 날씨 요소에 지역별 기상 정보를 이미지 형식으로 제공하는 웹 서비스입니다.

배경	요소에 나타낼 배경을 선택합니다.
자동	배경이 해당 날씨에 알맞는 색으로 자동 설정됩니다.
도시 이미지	배경이 선택한 도시의 대표 이미지로 자동 설정됩니다.
날씨 이미지	배경이 해당 날씨에 알맞는 이미지로 자동 설정됩니다.
날짜 및 시간 형식	요소에 표시할 날짜 및 시간 형식을 선택합니다.
업데이트 간격	요소에 날씨 정보를 업데이트할 간격을 설정합니다.
단위	요소에 사용할 온도 단위를 설정합니다.
섭씨	온도 단위를 섭씨로 설정합니다.
화씨	온도 단위를 화씨로 설정합니다.

속성 사용 예

속성 항목을 활용하여 원하는 지역의 시간별 날씨를 다양한 형식과 배경으로 나타낼 수 있습니다.



스위스 제네바의 시간별 날씨를 <자동> 배경으로 나타낸 상태



미국 뉴욕의 시간별 날씨를 <도시 이미지> 배경으로 나타낸 상태



베트남 하노이의 시간별 날씨를 <날씨 이미지> 배경으로 나타낸 상태

오늘의 날씨

선택한 지역의 오늘의 날씨를 보여줍니다.



• AccuWeather

AccuWeather

국가	날씨를 표시할 국가를 선택합니다.
도시	선택한 국가의 세부 지역을 선택합니다.
언어	요소에 사용할 언어를 선택합니다.
배경	요소에 나타낼 배경을 선택합니다.
자동	배경이 해당 날씨에 알맞는 색으로 자동 설정됩니다.
도시 이미지	배경이 선택한 도시의 대표 이미지로 자동 설정됩니다.
날씨 이미지	배경이 해당 날씨에 알맞는 이미지로 자동 설정됩니다.
날짜 및 시간 형식	요소에 표시할 날짜 및 시간 형식을 선택합니다.
업데이트 간격	요소에 날씨 정보를 업데이트할 간격을 설정합니다.
단위	요소에 사용할 온도 단위를 설정합니다.
섭씨	온도 단위를 섭씨로 설정합니다.
화씨	온도 단위를 화씨로 설정합니다.

속성 사용 예

속성 항목을 활용하여 원하는 지역의 오늘의 날씨를 다양한 형식과 배경으로 나타낼 수 있습니다.



스위스 제네바의 오늘의 날씨를 <자동> 배경으로 나타낸 상태



미국 뉴욕의 오늘의 날씨를 <도시 이미지> 배경으로 나타낸 상태



베트남 하노이의 오늘의 날씨를 <날씨 이미지> 배경으로 나타낸 상태

덧붙이기

- 오늘의 날씨 요소 제약 사항

해당 기능은 MagicInfo Author 프로그램의 버전이 3.1 이상인 경우에만 사용할 수 있습니다.

해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.

해당 기능은 사용자의 PC가 인터넷에 연결되어 있을 경우에만 사용할 수 있습니다. PC가 인터넷에 연결되어 있지 않거나, Accuweather로부터 날씨 정보를 받아오지 못할 경우 기본 이미지가 나타납니다.

- AccuWeather

AccuWeather는 오늘의 날씨 요소에 지역별 기상 정보를 이미지 형식으로 제공하는 웹 서비스입니다.

주간 날씨

선택한 지역의 주간 날씨를 보여줍니다.



• AccuWeather

AccuWeather

국가	날씨를 표시할 국가를 선택합니다.
도시	선택한 국가의 세부 지역을 선택합니다.
언어	요소에 사용할 언어를 선택합니다.
날짜 및 시간 형식	요소에 표시할 날짜 및 시간 형식을 선택합니다.
업데이트 간격	요소에 날씨 정보를 업데이트할 간격을 설정합니다.
단위	요소에 사용할 온도 단위를 설정합니다.
섭씨	온도 단위를 섭씨로 설정합니다.
화씨	온도 단위를 화씨로 설정합니다.

속성 사용 예

속성 항목을 활용하여 원하는 지역의 주간 날씨를 다양한 형식으로 나타낼 수 있습니다.



스위스 제네바의 주간 날씨

덧붙이기

- 주간 날씨 요소 제약 사항

해당 기능은 MagicInfo Author 프로그램의 버전이 3.1 이상인 경우에만 사용할 수 있습니다.

해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.

해당 기능은 사용자의 PC가 인터넷에 연결되어 있을 경우에만 사용할 수 있습니다. PC가 인터넷에 연결되어 있지 않거나, Accuweather로부터 날씨 정보를 받아오지 못할 경우 기본 이미지가 나타납니다.

- AccuWeather

AccuWeather는 주간 날씨 요소에 지역별 기상 정보를 이미지 형식으로 제공하는 웹 서비스입니다.

멀티미디어

화상 카메라, 이미지, 비디오, 사운드 등 멀티미디어 요소가 속해 있습니다.

카메라

장치에 장착된 카메라의 입력을 받아 콘텐츠에 표시해 줍니다. 장치는 현재 콘텐츠가 재생 중인 장치를 의미합니다. 예를 들어 Author에서 콘텐츠 제작 중 카메라 요소를 추가하여 미리보기를 하면, Author가 실행되고 있는 PC에 장착된 카메라의 입력을 받아 영상을 화면에 출력합니다. 이 콘텐츠를 배포하여 모니터에서 재생하면 모니터에 장착된 카메라의 입력을 받아 영상을 출력합니다.



· 카메라

카메라

장치번호	시스템에 설치된 카메라 장치 번호를 설정합니다. 설치된 카메라 수에 따라 0부터 순서대로 번호를 달아줍니다.
구동방식	재생 시에 카메라 촬영을 바로 시작할 것인지, 이벤트에 따라 촬영할 것인지를 선택합니다.

플래시

Flash 파일을 디자인 창으로 불러옵니다.

플래시 요소는 콘텐츠 내부에서 재생되지 않고 Flash 뷰어를 통해 재생합니다.

플래시 요소를 추가하면 열기 창이 표시됩니다. 이때 불러오고자 하는 Flash 파일을 선택합니다.



· 플래시

플래시

URL	웹 상에 있는 플래시 파일을 재생할 때 입력합니다. 해당 플래시 파일의 URL을 입력합니다.
플래시 파일	플래시 파일의 경로를 보여줍니다. 경로를 바꾸면 해당 경로의 플래시 파일로 바뀝니다.
윈도 모드	플래시 영역을 윈도로 만들어 재생할지 설정합니다. 윈도 모드일 때 재생 속도가 향상됩니다.
입력 가능 여부	마우스 입력을 제한하도록 설정합니다.

주의

플래시 요소는 대상 플래시 파일의 재생을 위한 플래시 플레이어와 설치되어야 캔버스 및 페이지라인의 썸네일, 미리 보기 시에 정상적으로 출력됩니다.

페이지에 플래시 요소를 추가하고 속성 중에 윈도 모드를 TRUE로 한 경우, 플래시 재생은 고속으로 되지만 적용할 수 있는 효과가 제한됩니다.

페이지에 플래시 요소를 추가하고 속성 중에 윈도 모드를 FALSE로 한 경우, 플래시 재생은 저속으로 되지만 모든 효과를 적용할 수 있습니다.

플래시(윈도 모드 TRUE인 경우), 인터넷, 오피스, 피디에프 요소는 윈도 기반의 요소이므로 다른 요소에 비해 순서나 레이어가 낮아도 화면에서 상위에 출력됩니다. 단, 윈도 모드 요소 사이에서는 순서나 레이어가 적용됩니다.

이미지

이미지 파일을 디자인 창으로 불러옵니다.
 이미지 요소를 추가하면 열기 창이 표시됩니다. 이때 불러오고자 하는 이미지 파일을
 선택합니다.



- 이미지
- 클리핑
- 데이터소스

이미지

이미지 파일	이미지 파일 경로를 보여줍니다. 경로를 바꾸면 해당 경로의 이미지 파일로 바뀝니다. 버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 파일을 선택합니다.
채우기 방식	이미지 파일의 채우기 방식을 설정합니다.
가득 채우기	선택된 요소의 크기에 맞게 이미지를 보여줍니다.
원본 비율 유지	선택된 요소 내에서 원본 비율을 유지하며 이미지를 보여줍니다.
원본 크기	선택된 요소 내에서 원본 크기로 이미지를 보여줍니다.
바둑판 무늬	선택된 요소 내에서 원본 크기를 유지하며 바둑판 무늬로 보여줍니다.
반전 종류	이미지의 반전 종류를 선택합니다. 선택된 종류에 따라 이미지가 반전됩니다.
반전 없음	이미지를 반전하지 않습니다.
수평 반전	이미지를 수평으로 반전합니다.
수직 반전	이미지를 수직으로 반전합니다.
수평 수직 반전	이미지를 수평과 수직으로 반전합니다.
배경 불투명도	이미지의 불투명도를 설정합니다. (범위 : 0~100%) 0을 설정하면 투명하고, 100을 설정하면 불투명합니다.

클리핑

원본 가로 크기	원본 이미지 요소의 가로 크기를 나타냅니다. (단위 : 픽셀)
원본 세로 크기	원본 이미지 요소의 세로 크기를 나타냅니다. (단위 : 픽셀)
좌측 클리핑 크기	원본 이미지 요소의 좌측 클리핑(요소 클리핑) 수치를 설정합니다.
우측 클리핑 크기	원본 이미지 요소의 우측 클리핑 수치를 설정합니다.
상단 클리핑 크기	원본 이미지 요소의 상단 클리핑 수치를 설정합니다.
하단 클리핑 크기	원본 이미지 요소의 하단 클리핑 수치를 설정합니다.

데이터소스

데이터소스	한 페이지에 여러 개의 데이터모듈이 있을 경우 요소에 사용할 데이터모듈을 선택할 수 있습니다.
데이터 선택	데이터소스에서 가져올 특정 정보를 설정합니다.
기존 데이터 유지	데이터를 수신할 수 없는 등의 오류가 발생했을 때 요소의 실행 상태를 설정합니다.
설정	요소가 기존에 출력하고 있는 정보를 유지하도록 설정합니다.
설정 해제	요소에 기본 설정된 정보를 출력하도록 설정합니다.
데이터 전환 주기	다음 데이터로 전환할 간격을 초 단위로 입력합니다. 데이터 전환 주기가 '0'일 경우 이미지 요소에서는 첫번째 데이터만 재생되며, 텍스트 데이터에서는 모든 정보가 동시에 나타납니다.
데이터 동기 ID	데이터를 동기화할 ID를 설정합니다.

속성 사용 예

이미지

배경 불투명도

이미지를 투명하게 만들 수 있습니다.



<배경 불투명도>를 100으로 설정한 상태



<배경 불투명도>를 40으로 설정한 상태

덧붙이기

- 클리핑
미디어나 이미지 요소를 사용자가 필요한 만큼만 잘라내어 사용할 수 있는 기능입니다.

주의

- 클리핑
클리핑 요소는 <채우기 방식>을 <가득 채우기>로 했을 때만 설정할 수 있습니다.

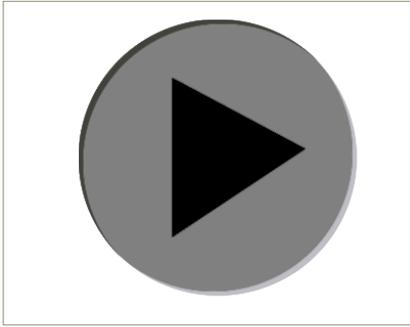
- 데이터소스

해당 속성은 데이터모듈 적용 설정 이후에 설정할 수 있습니다. 디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 데이터모듈 설정 > 데이터모듈 사용을 선택하여 데이터모듈 적용 여부를 설정합니다.

자세한 내용은 "데이터모듈 사용하기"를 참조하세요.

버튼 방식

이미지를 버튼 형식으로 만들 수 있습니다. <버튼 방식>에는 <2버튼 방식>과 <3버튼 방식>이 있습니다. <2버튼 방식>은 기본 이미지와 마우스로 클릭하면 나타나는 이미지로 구성되고, <3버튼 방식>은 기본 이미지와 마우스를 이미지에 올리면 나타나는 이미지와 마우스로 클릭하면 나타나는 이미지로 구성됩니다. 이미지는 각 단계마다 다른 이미지를 준비하여 적용해야 합니다.



기본 이미지인 상태



<버튼 방식>을 <2버튼 방식>으로 하고 기본 이미지를 클릭하면 이미지가 변합니다.

미디어슬라이드

미디어슬라이드를 구성합니다. 미디어 파일을 불러오는 기준은 폴더입니다. 폴더에 미디어슬라이드를 구성할 미디어 파일(이미지, 비디오, 플래시, PDF, 오피스 파일)을 넣어두고 해당 폴더를 선택하면 폴더에 포함되어 있는 모든 미디어 파일을 슬라이드로 재생합니다.



· 미디어슬라이드

미디어슬라이드

폴더	미디어슬라이드를 구성할 미디어 파일이 포함되어 있는 폴더를 지정합니다.  버튼을 클릭하면 폴더 찾아보기 창이 나타나고 폴더를 선택합니다.
슬라이드 타임	미디어슬라이드를 구성하는 미디어 파일 재생 시간을 설정합니다. 시간을 설정하면 모든 미디어 파일은 해당 시간만큼 재생합니다. 파일 재생 시간은 최소 1초 이상으로 설정해야 합니다.
들어오기 효과 이름	요소 재생 시 적용할 효과를 선택할 수 있습니다.
들어오기 효과 적용 시간	들어오기 효과의 지속 시간을 설정합니다.
들어오기 효과 적용 방향	들어오기 효과가 어느 방향으로 적용될지를 설정합니다.

덧붙이기

- 시간 입력 방법
시 : 분 : 초 : 1/100초
예) 10시 2분 20.34초 = 10:02:20.34

외부 입력

외부 입력 신호를 받아 콘텐츠에 표시할 수 있습니다.

외부 입력 신호는 모니터에 직접 주사되므로 다른 요소와 겹치는 영역에 있거나 출력 순서 및 레이어를 무시하고 화면에 출력됩니다. 이때 외부 입력은 현재 콘텐츠가 재생 중인 장치에 연결된 외부 입력을 의미합니다. 예를 들어 콘텐츠가 재생 중인 모니터에 외부 입력이 연결되어 있다면 해당 외부 입력 장치를 재생합니다.



· 외부 입력

외부 입력

입력 종류	외부 입력의 종류를 선택합니다. 지원하는 입력은 Component, AV, PC, DVI, BNC, HDMI, ATV, TV, MagicNet, DisplayPort, Plug In Module, Media, HDBT 입니다.
채널	입력 종류를 TV 또는 DTV로 선택하였을 경우 채널을 선택합니다.
서브 채널	입력 종류를 DTV로 선택하였을 때 활성화됩니다. DTV의 보조 채널을 선택합니다.
AirCable	입력 종류를 TV로 선택하였을 때 활성화됩니다. TV의 방송 형식(Air, Cable)을 선택합니다.
Sound	외부 입력의 소리를 켜거나 끕니다.

덧붙이기

- 외부 입력 기능 사용 제약

콘텐츠 생성 시 너비보다 높이가 긴 세로형 화면을 설정한 경우 외부 입력 기능 사용에 제약이 있습니다.

- 채널

DTV 디지털 방송이 가능한 TV를 의미하며, 방송 채널을 0~9999까지 설정할 수 있습니다. TV는 아날로그 방송이 가능한 TV를 의미하며, 방송 채널을 2~99까지 설정할 수 있습니다.

사운드

사운드 요소는 음악 파일(MP3, WAV, WMA, MID)을 불러와 콘텐츠에 재생합니다. 사운드 요소를 추가하면 디자인 창에는 나타나지 않고 타임라인에만 표시됩니다. 사운드 요소를 추가하면 열기 창이 표시됩니다. 이때 불러오고자 하는 사운드 파일을 선택합니다.



- 사운드
- 재생
- 클리핑

사운드

사운드 파일	재생할 사운드 파일을 설정합니다.  버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 나타난 창에서 파일을 선택합니다. (지원 파일 : 사운드 미디어 파일형식)
재생 반복 옵션	사운드 파일의 첫 재생을 완료한 후의 재생에 대한 정책을 설정합니다.
정지(마지막 상태)	파일을 한번 재생하고 마지막 상태로 멈춥니다.
반복 재생	파일을 반복 재생합니다.
음소거	사운드 재생 시 소리를 출력할지를 설정합니다.
소리크기	사운드 재생 시 소리 크기를 설정합니다. (범위 : 0~100) 콘텐츠 생성 시 선택한 Player의 유형에 따라 해당 기능이 지원되지 않을 수 있습니다.

클리핑

원본 재생 길이	원본 사운드 요소의 재생 시간을 보여줍니다.
클리핑 시작 시간	사운드 요소의 재생 시작 시점을 설정합니다. 사운드 요소는 설정된 시점에서부터 재생됩니다.
클리핑 종료 시간	사운드 요소의 재생 종료 시점을 설정합니다. 사운드 요소는 설정된 시점에서 재생이 종료됩니다.

덧붙이기

- 클리핑

미디어나 이미지 요소를 사용자가 필요한 만큼만 잘라내어 사용할 수 있는 기능입니다.

이미지 요소를 클리핑하여 원하는 영역을 사용하듯 사운드 요소 역시 클리핑하여 원하는 부분만 재생이 가능합니다.

텍스트

텍스트 상자를 디자인 창에 추가합니다.
 텍스트 상자에 텍스트를 삽입하여 콘텐츠에 재생합니다.



- 텍스트
- 글꼴
- 재생

텍스트

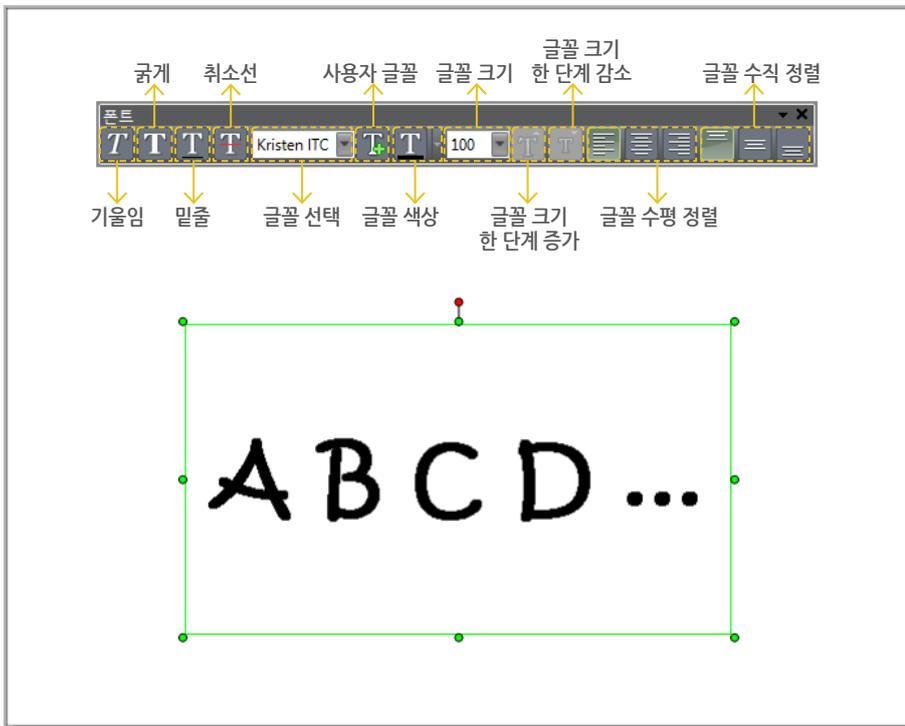
내용 파일	텍스트 내용을 파일로 불러올 때 텍스트 파일 경로를 설정합니다. 버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 나타난 창에서 파일을 설정합니다. (지원 파일 : *.TXT)
텍스트 배경 색상	Text 요소의 배경 색상(RGB)을 설정합니다. 버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 숫자로도 입력이 가능합니다.
투명도 선택	투명도를 설정할 영역을 설정합니다. <텍스트 배경 불투명도>와 <텍스트 요소 불투명도> 중 선택합니다.
텍스트 배경 불투명도	<투명도 선택>을 <텍스트 배경 불투명도>로 설정하였을 때 활성화됩니다. 텍스트의 배경의 불투명도를 설정합니다. (범위 : 0~100%) 0을 설정하면 투명하고, 100을 설정하면 불투명합니다.
텍스트 요소 불투명도	<투명도 선택>을 <텍스트 요소 불투명도>로 설정하였을 때 활성화됩니다. 텍스트 요소 자체의 불투명도를 설정합니다. 텍스트와 배경 모두 포함됩니다. (범위 : 0~100%) 0을 설정하면 투명하고, 100을 설정하면 불투명합니다.
수평 정렬 방식	텍스트를 수평 정렬하는 방식을 설정합니다. (왼쪽 정렬/가운데 정렬/오른쪽 정렬)
수직 정렬 방식	텍스트를 수직 정렬하는 방식을 설정합니다. (위쪽 정렬/가운데 정렬/아래쪽 정렬)
워드랩	텍스트를 요소 내의 크기에 맞추어 표현합니다. 문장이 요소의 길이보다 길 경우 아래 행으로 이동합니다.
문장 방향	문장의 표시 방향을 설정합니다. (가로/세로)
자막 흐름 방향	자막 흐름 방향을 설정하면 요소 재생 시 표시 방식이 자막 형태로 설정됩니다. 설정된 자막 흐름 방향에 따라 텍스트의 내용이 표시됩니다.
흐름 없음	자막의 흐름이 없게 설정합니다. 자막이 아닌 보통의 형태로 설정됨을 의미합니다.
왼쪽에서 오른쪽으로	자막의 방향을 왼쪽에서 오른쪽으로 설정합니다.
오른쪽에서 왼쪽으로	자막의 방향을 오른쪽에서 왼쪽으로 설정합니다.
위에서 아래로	자막의 방향을 위에서 아래로 설정합니다.
아래에서 위로	자막의 방향을 아래에서 위로 설정합니다.
자막 흐름 속도	자막의 흐름 속도를 설정합니다. (범위 : 10~200)

데이터소스

데이터소스	한 페이지에 여러 개의 데이터모듈이 있을 경우 요소에 사용할 데이터모듈을 선택할 수 있습니다.
데이터 선택	데이터소스에서 가져올 특정 정보를 설정합니다.
기본 데이터 유지	데이터를 수신할 수 없는 등의 오류가 발생했을 때 요소의 실행 상태를 설정합니다.
설정	요소가 기존에 출력하고 있는 정보를 유지하도록 설정합니다.
설정 해제	요소에 기본 설정된 정보를 출력하도록 설정합니다.
데이터 전환 주기	다음 데이터로 전환할 간격을 초 단위로 입력합니다. 데이터 전환 주기가 '0'일 경우 이미지 요소에서는 첫번째 데이터만 재생되며, 텍스트 데이터에서는 모든 정보가 동시에 나타납니다.
데이터 동기 ID	데이터를 동기화할 ID를 설정합니다.

텍스트 요소 사용하기

텍스트 요소를 디자인 창에 추가한 후 요소에서 마우스로 더블 클릭하면 텍스트를 입력할 수 있습니다. 또한 텍스트를 입력한 후 폰트 툴바를 사용하여 텍스트를 편집할 수 있습니다.



주의

- 데이터소스

해당 속성은 데이터모듈 적용 설정 이후에 설정할 수 있습니다. 디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 데이터모듈 설정 > 데이터모듈 사용을 선택하여 데이터모듈 적용 여부를 설정합니다.

자세한 내용은 "데이터모듈 사용하기"를 참조하세요.

덧붙이기

- 글꼴 크기 한 단계 증가

글꼴 크기를 한 단계씩 증가 시킵니다. 단 텍스트 요소를 선택한 후 더블 클릭하여 문자열 편집 상태에서만 활성화됩니다.

- 글꼴 크기 한 단계 감소

글꼴 크기를 한 단계씩 감소 시킵니다. 단 텍스트 요소를 선택한 후 더블 클릭하여 문자열 편집 상태에서만 활성화됩니다.

- 글꼴 선택

Author에서 지원하는 글꼴을 선택할 수 있습니다. 또한 <사용자 글꼴>에서 글꼴 파일을 추가하면 해당 글꼴도 선택이 가능합니다.

사용자 글꼴 지정하기

외부의 글꼴 파일을 사용자 글꼴로 등록해 사용할 수 있습니다.

- 1 폰트 툴바에서 **T** 버튼을 클릭하면 사용자 글꼴 편집창이 나타납니다.
- 2 사용자 글꼴 편집창에서 <추가>버튼을 클릭한 후 원하는 외부 글꼴을 사용자 글꼴로 추가합니다. ttf, ttc 확장자를 가진 글꼴 파일만을 등록할 수 있습니다. 등록된 사용자 글꼴을 삭제하려면 원하는 글꼴을 선택한 후 <삭제> 버튼을 클릭합니다.



- 3 등록된 사용자 글꼴은 폰트 툴바의 글꼴 선택에 추가됩니다.

속성 사용 예

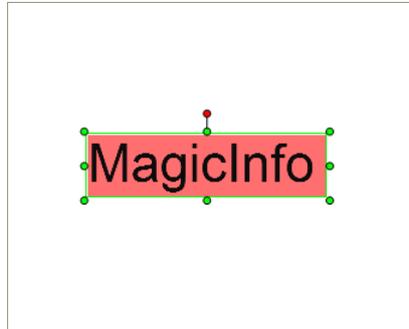
텍스트

텍스트 배경 색상

텍스트의 배경 색상을 설정합니다.



<텍스트 배경 색상>을 255;255;100으로 설정한 상태



<텍스트 배경 색상>을 255;100;100으로 설정한 상태

덧붙이기

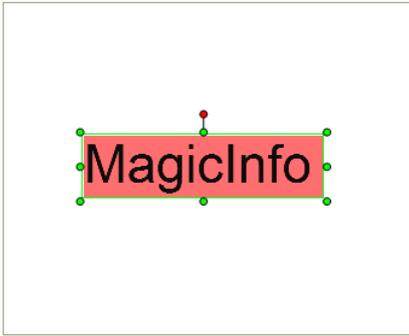
- 사용자 글꼴 사용 제약 사항

해당 기능은 MagicInfo Author 프로그램의 버전이 3.1 이상인 경우에만 사용할 수 있습니다.

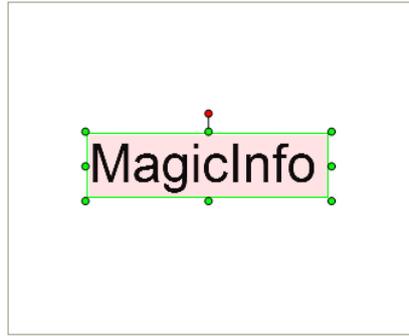
해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.

투명도 선택

불투명도를 적용할 대상을 선택합니다. <텍스트 배경 불투명도> 또는 <텍스트 요소 불투명도>를 선택하면 바로 아래 비활성화되어 있는 항목이 활성화됩니다.



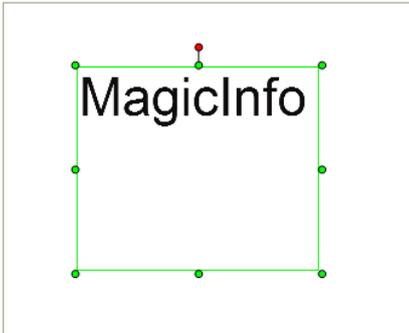
<텍스트 배경 색상>을 255;100;100으로 설정하고 <텍스트 배경 불투명도>를 100으로 설정한 상태



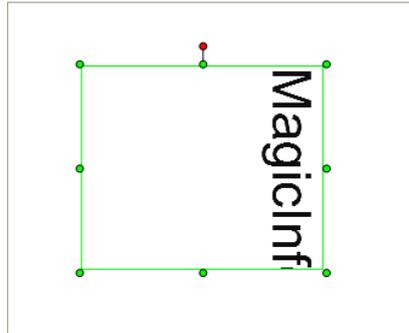
<텍스트 배경 색상>을 255;100;100으로 설정하고 <텍스트 요소 불투명도>를 30으로 설정한 상태

문장 방향

텍스트의 방향을 <가로>와 <세로>로 선택할 수 있습니다.



<문장 방향>을 <가로>로 선택한 상태



<문장 방향>을 <세로>로 선택한 상태

사용자 지정 글꼴

사용자 지정 글꼴 파일을 등록해 사용할 수 있습니다.



비디오

비디오 파일(AVI, MPG, MPEG, WMV 등)을 불러와 콘텐츠에 재생합니다. 비디오 요소를 추가하면 열기 창이 표시됩니다. 이때 불러오고자 하는 비디오 파일을 선택합니다.



- 비디오
- 클리핑
- 재생

비디오

비디오 파일	비디오 파일을 불러올 때 파일 경로를 설정합니다. [...] 버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 나타난 창에서 파일을 선택합니다. (지원 파일 : 동영상 미디어 파일형식)
Network URL	비디오 스트리밍 주소를 지정합니다. 스트리밍 주소를 입력하여 스트리밍 비디오를 재생할 수 있습니다.
채우기 방식	비디오 파일의 채우기 방식을 설정합니다.
가득 채우기	선택된 요소의 크기에 맞게 이미지를 보여줍니다.
원본 비율 유지	선택된 요소 내에서 원본 비율을 유지하며 이미지를 보여줍니다.
재생 반복 옵션	비디오 파일이 첫 재생을 완료한 후의 재생에 대한 정책을 설정합니다.
반복 재생	파일을 반복 재생합니다.
정지(마지막 상태)	파일을 한번 재생하고 마지막 상태로 멈춥니다.
정지(제거)	파일을 한번 재생하고 요소가 제거됩니다.
음소거	비디오 재생 시 소리를 출력할지를 설정합니다.
소리 크기	비디오 재생 시 소리 크기를 설정합니다. (범위 : 0~100)
윈도우 모드	재생시 별도의 윈도우를 생성하여 출력할 것인지를 나타냅니다. 윈도우 모드인 경우 화면 가장 앞쪽에 출력됩니다.
배경 불투명도	비디오 요소의 불투명도를 설정합니다. (범위 : 0~100%) 0을 설정하면 투명하고, 100을 설정하면 불투명합니다.

주의

비디오 요소는 대상 동영상 파일의 재생을 위한 코덱이 설치되어야 디자인 창 및 페이지라인의 썸네일, 미리 보기 시에 정상적으로 출력됩니다.

덧붙이기

- 스트리밍 재생 방식

동영상 요소를 사용할 때 파일 선택 방식과 스트리밍 재생 방식은 둘 중 하나만 사용할 수 있습니다.

스트리밍 방식은 동영상 재생 시 한 페이지에 한 개만 재생할 수 있습니다. 따라서 스트리밍 방식을 사용할 경우 한 페이지에 하나의 동영상 요소만 추가하는 것을 권장합니다.

클리핑

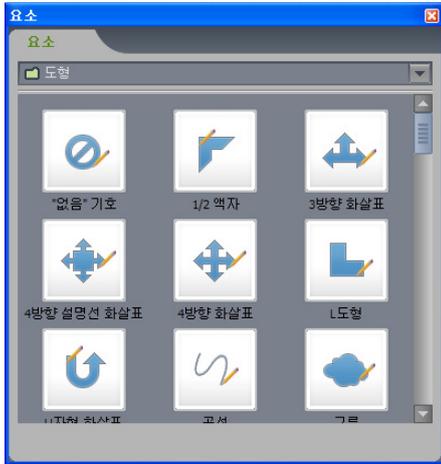
원본 가로 크기	원본 비디오 요소의 가로 크기를 나타냅니다. (단위 : 픽셀)
원본 세로 크기	원본 비디오 요소의 세로 크기를 나타냅니다. (단위 : 픽셀)
좌측 클리핑 크기	원본 비디오 요소의 좌측 클리핑(요소 클리핑) 수치를 설정합니다.
우측 클리핑 크기	원본 비디오 요소의 우측 클리핑 수치를 설정합니다.
상단 클리핑 크기	원본 비디오 요소의 상단 클리핑 수치를 설정합니다.
하단 클리핑 크기	원본 비디오 요소의 하단 클리핑 수치를 설정합니다.
원본 재생 길이	원본 비디오 요소의 재생 시간을 설정합니다.
클리핑 시작 시간	원본 비디오 요소의 재생 시작 시점을 설정합니다.
클리핑 종료 시간	원본 비디오 요소의 재생 종료 시점을 설정합니다.

덧붙이기

- 클리핑
미디어나 이미지 요소를 사용자가 필요한 만큼만 잘라내어 사용할 수 있는 기능입니다.

도형

다양한 도형 요소가 속해 있습니다. 도형의 형태는 입체형, 화살표형, 선형, 원형 등 다양한 형태로 존재합니다.



공통 속성

선 모양

선 색상	요소의 외곽선 색상을 설정합니다. 버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 RGB 숫자로도 입력이 가능합니다.
선 두께	요소의 외곽선 두께를 설정합니다. (범위 : 0~100 픽셀)
선 스타일	요소의 외곽선 스타일을 설정합니다. 을 클릭하면 종류를 선택할 수 있습니다.

채우기

채우기 방식	요소의 채우기 방식을 설정합니다.
기본	요소의 채우기 방식을 기본 방식으로 설정합니다.
선형 그라디언트 방식	요소의 채우기 방식을 선형 그라디언트 방식으로 설정합니다.
사각형 그라디언트 방식	요소의 채우기 방식을 사각형 그라디언트 방식으로 설정합니다.
선형 그라디언트 방향	<채우기 방식>을 선형 그라디언트 방식으로 하였을 때 활성화됩니다. 그라디언트의 적용 방향을 설정합니다. 을 클릭하면 방향을 선택할 수 있습니다.
사각형 그라디언트 방향	<채우기 방식>을 사각형 그라디언트 방향으로 하였을 때 활성화됩니다. 그라디언트의 적용 방향을 설정합니다. 을 클릭하면 방향을 선택할 수 있습니다.
채우기 색	<채우기 방식>을 기본으로 하였을 때 요소를 채우기할 색상을 설정합니다. 버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 RGB숫자로도 입력이 가능합니다.

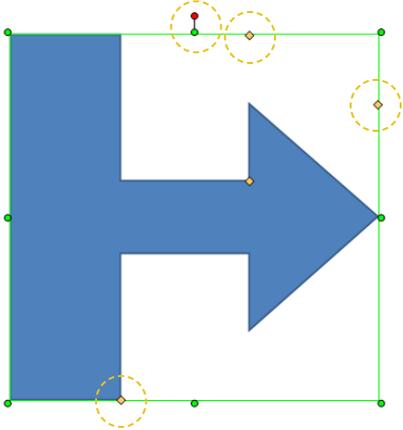
그라디언트 시작 색상	<채우기 방식>을 선택한 그라디언트 방식 또는 사각형 그라디언트 방식으로 하였을 때 활성화됩니다. [] 버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 RGB숫자로도 입력이 가능합니다.
그라디언트 종료 색상	<채우기 방식>을 선택한 그라디언트 방식 또는 사각형 그라디언트 방식으로 하였을 때 활성화됩니다. [] 버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 RGB숫자로도 입력이 가능합니다.
채우기 불투명도	요소의 채우기 불투명도를 설정합니다. (범위 : 0~100%) 0을 설정하면 투명하고, 100을 설정하면 불투명합니다.
채우기 범위	요소의 채우기 범위를 설정합니다. <안쪽 채우기>를 선택하면 요소의 안쪽을 채우기하고, <바깥쪽 채우기>를 선택하면 요소의 바깥쪽을 채우기합니다.
이미지 파일	요소를 이미지 파일로 채웁니다. [] 버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 나타난 창에서 파일을 선택합니다.
이미지 채우기 방식	요소를 이미지 파일로 채울 때 채우기 방식을 설정합니다.
가득 채우기	선택된 요소의 크기에 맞게 이미지를 보여줍니다.
원본 비율 유지	선택된 요소 내에서 원본 비율을 유지하며 이미지를 보여줍니다.
바둑판 무늬	선택된 요소 내에서 원본 크기를 유지하며 바둑판 무늬로 보여줍니다.
원본 크기	선택된 요소 내에서 원본 크기로 이미지를 보여줍니다.
반전 종류	이미지의 반전 종류를 선택합니다. 선택된 종류에 따라 이미지가 반전됩니다.
반전 없음	이미지를 반전하지 않습니다.
수평 반전	이미지를 수평으로 반전합니다.
수직 반전	이미지를 수직으로 반전합니다.
수평 수직 반전	이미지를 수평과 수직으로 반전합니다.

여백

왼쪽 여백 비율	요소의 넓이 중에서 왼쪽 여백이 차지하는 비율을 나타냅니다. (범위 : 0~99%)
오른쪽 여백 비율	요소의 넓이 중에서 오른쪽 여백이 차지하는 비율을 나타냅니다. (범위 : 0~99%)
위쪽 여백 비율	요소의 높이 중에서 위쪽 여백이 차지하는 비율을 나타냅니다. (범위 : 0~99%)
아래쪽 여백 비율	요소의 높이 중에서 아래쪽 여백이 차지하는 비율을 나타냅니다. (범위 : 0~99%)

도형 요소 변형하기

Author에는 다양한 도형 요소들이 있습니다. 이 도형 요소들은 각자의 속성을 가지고 있고, 이 속성은 요소에 나타나는 황색 핸들로 조절할 수 있습니다. 예를 들어 화살표 설명선 요소는 아래와 같은 황색 핸들을 가지고 있습니다.



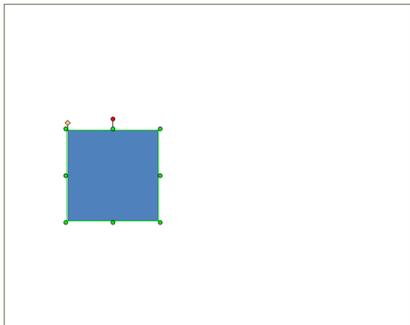
위 핸들을 마우스로 드래그하여 도형의 모양을 변형할 수 있습니다. 모양이 변함에 따라 각 황색 핸들에 해당하는 속성도 변화합니다.

속성 사용 예

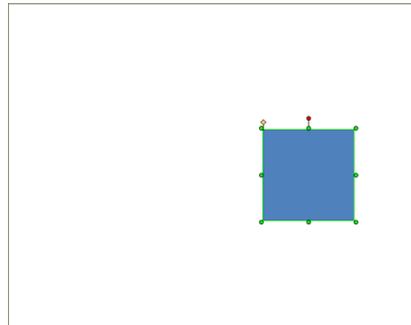
위치

X위치

요소의 시작 수평 위치를 설정합니다.



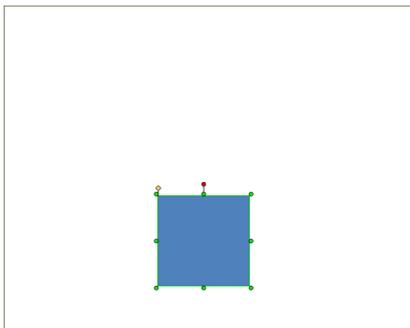
<X위치>를 200으로 설정한 상태



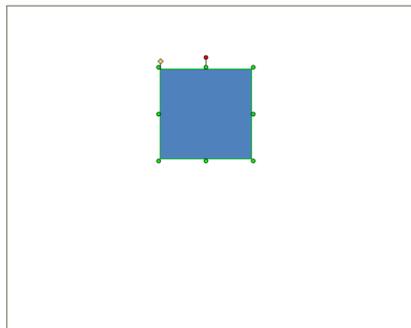
<X위치>를 800으로 설정한 상태

Y위치

요소의 시작 수직 위치를 설정합니다.



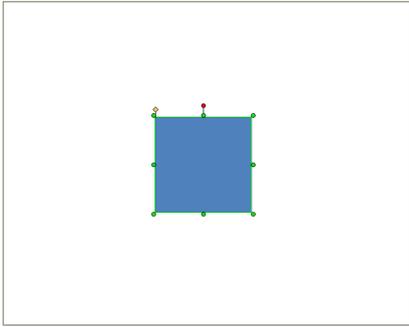
<Y위치>를 600으로 설정한 상태



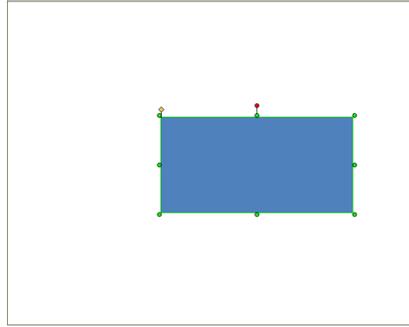
<Y위치>를 200으로 설정한 상태

가로 크기

요소의 가로 크기를 설정합니다.



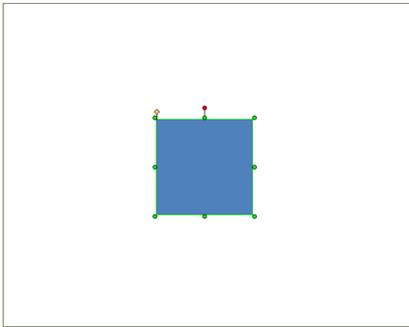
<가로 크기>를 300으로 설정한 상태



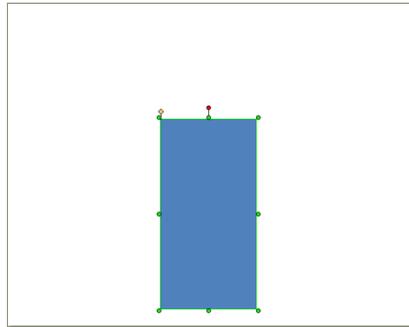
<가로 크기>를 600으로 설정한 상태

세로 크기

요소의 세로 크기를 설정합니다.



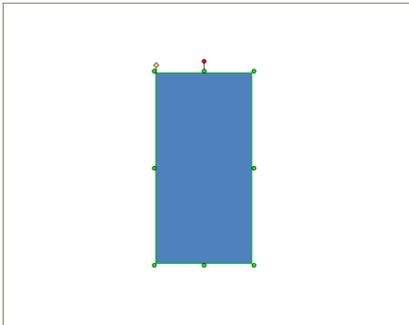
<세로 크기>를 300으로 설정한 상태



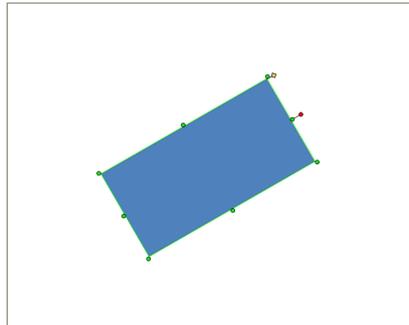
<세로 크기>를 600으로 설정한 상태

회전 각도

요소의 회전 각도를 설정합니다.



회전 각도를 0으로 설정한 상태

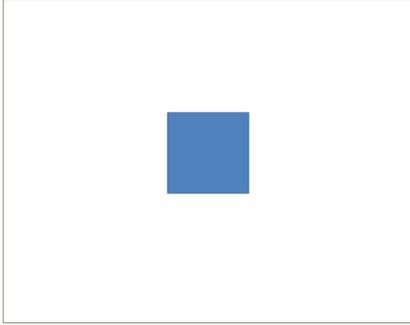


회전 각도를 60으로 설정한 상태

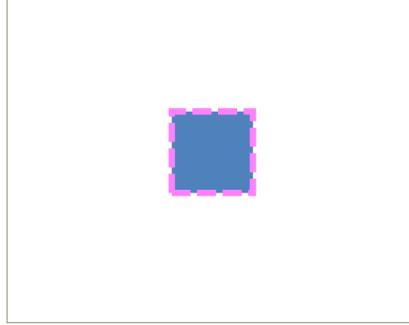
선 모양

선 색상, 선 두께, 선 스타일

요소의 <선 모양>을 설정할 수 있습니다.



<선 모양>을 설정하지 않은 상태

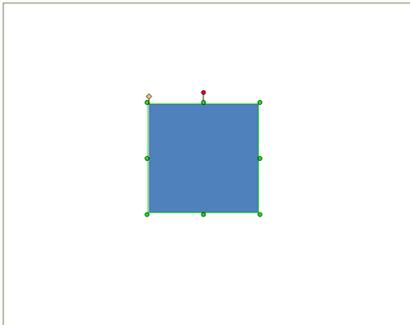


<선 모양>의 속성 중 <선 색상>을 255;128;255, <선 두께>를 20, <선 스타일>을 5가지 모양 중 3번째인 점선 모양을 선택한 상태

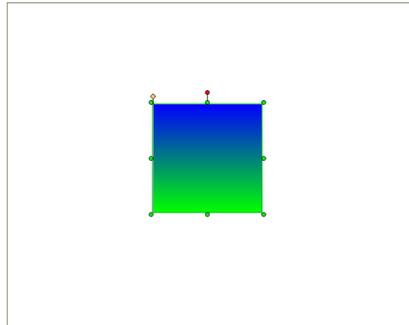
채우기

채우기 방식

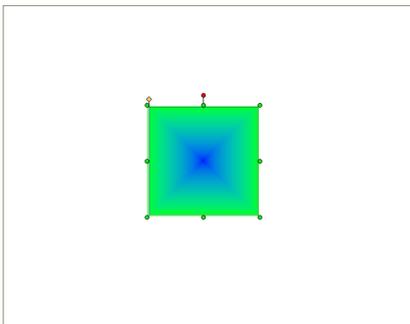
요소의 <채우기 방식>을 설정합니다. <채우기 방식>에는 <기본 방식>과 <선형 그라디언트 방식>, <사각형 그라디언트> 방식이 있습니다.



<채우기 방식>을 <기본>으로 선택한 상태



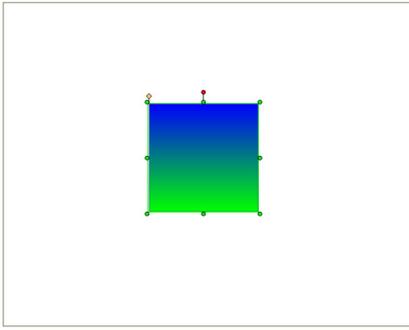
<채우기 방식>을 <선형 그라디언트>로 선택한 상태



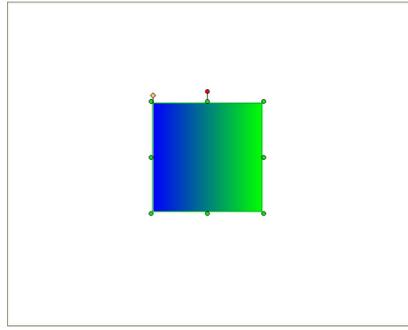
<채우기 방식>을 <사각형 그라디언트>로 선택한 상태

선형 그래디언트 방향

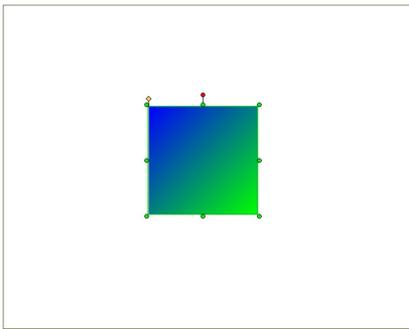
<채우기 방식>을 <선형 그래디언트>로 하였을 때 활성화됩니다. <선형 그래디언트>의 적용 방향을 설정합니다.



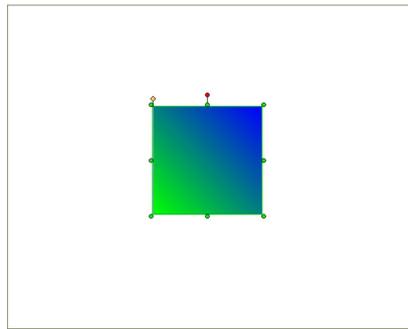
<선형 그래디언트 방향>을 <수직>으로 선택한 상태



<선형 그래디언트 방향>을 <수평>으로 선택한 상태



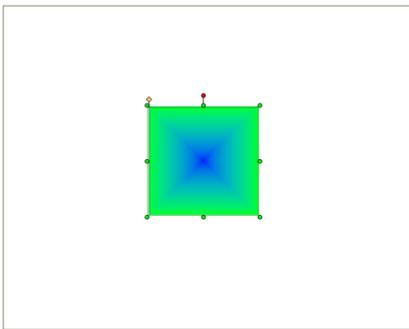
<선형 그래디언트 방향>을 <좌상,우하 대각선>으로 선택한 상태



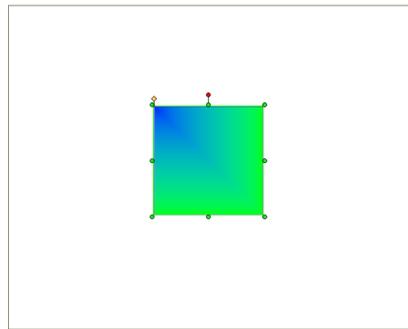
<선형 그래디언트 방향>을 <우상,좌하 대각선>으로 선택한 상태

사각형 그래디언트 방향

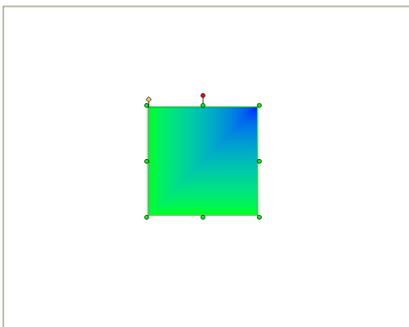
<채우기 방식>을 <사각형 그래디언트>로 하였을 때 활성화됩니다. <사각형 그래디언트>의 적용 방향을 설정합니다.



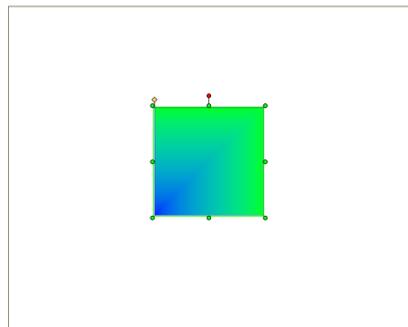
<사각형 그래디언트 방향>을 <중앙에서>로 선택한 상태



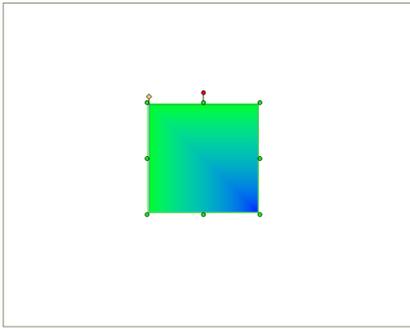
<사각형 그래디언트 방향>을 <모서리에서(좌측 상단)>으로 선택한 상태



<사각형 그래디언트 방향>을 <모서리에서(우측상단)>으로 선택한 상태



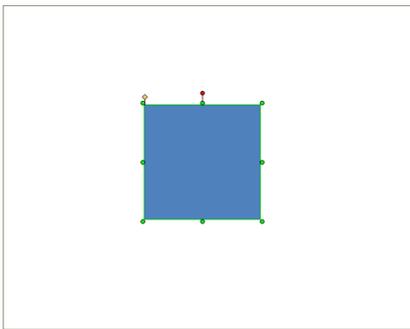
<사각형 그래디언트 방향>을 <모서리에서(좌측하단)>으로 선택한 상태



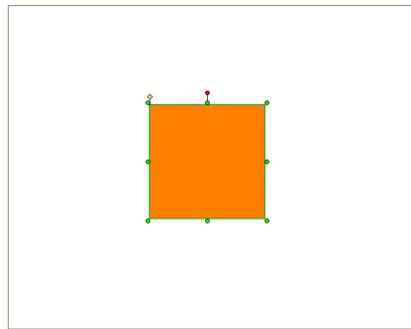
〈사각형 그라디언트 방향〉을 〈모서리에서 (우측하단)〉으로 선택한 상태

채우기 색

〈채우기 방식〉을 〈기본〉으로 하였을 때 요소의 색을 설정합니다.



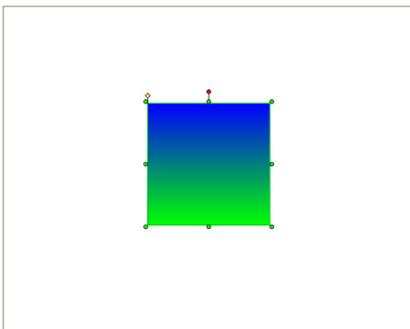
〈채우기 색상〉이 기본 색상(79;129;189)인 상태



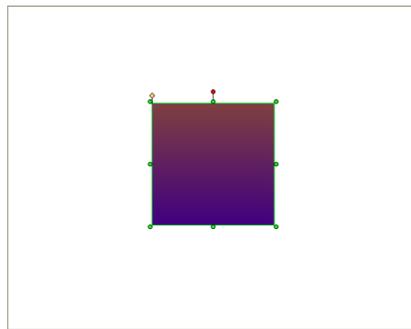
〈채우기 색상〉을 255;128;0으로 변경한 상태

그라디언트 시작 색상, 그라디언트 종료 색상

〈채우기 방식〉을 〈선형 그라디언트 방식〉 또는 〈사각형 그라디언트 방식〉으로 선택하였을 때 〈그라디언트의 시작 색상〉과 〈그라디언트 종료 색상〉을 설정합니다.



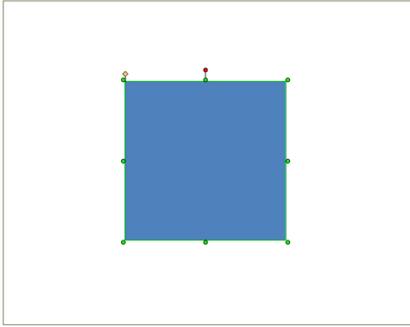
〈그라디언트 시작 색상〉을 0;0;255로 설정하고, 〈그라디언트 종료 색상〉을 0;255;0으로 설정한 상태



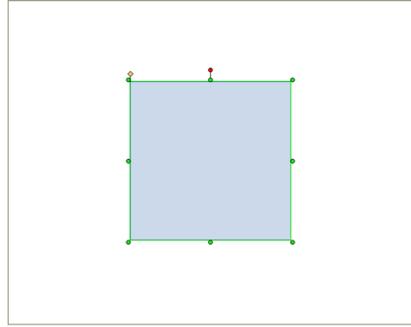
〈그라디언트 시작 색상〉을 128;64;64로 설정하고, 〈그라디언트 종료 색상〉을 128;0;128로 설정한 상태

채우기 불투명도

요소의 <채우기 색상>의 불투명도를 설정합니다. 불투명도는 값이 낮을 수록 투명합니다.



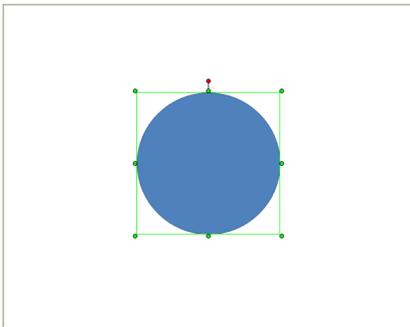
<채우기 불투명도>를 100으로 설정한 상태



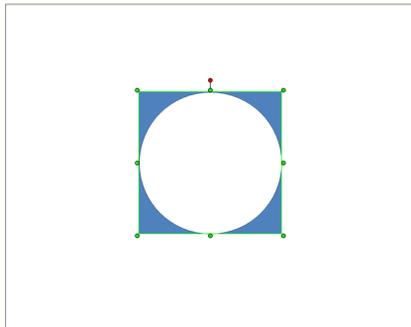
<채우기 불투명도>를 40으로 설정한 상태

채우기 범위

요소의 <채우기 범위>를 설정합니다. <안쪽 채우기>를 선택하면 요소의 안쪽에 색을 채우고, <바깥쪽 채우기>를 선택하면 요소의 바깥쪽에 색을 채웁니다. <채우기 범위> 속성은 요소의 영역(초록색 테두리)내에 꼭 채워진 요소 보다는 원 모양과 같이 영역 내 꼭 채워지지 않은 요소에서 효과적으로 사용됩니다.



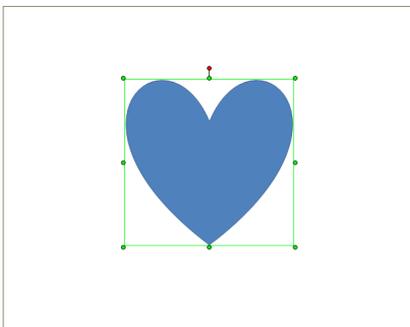
<채우기 범위>를 <안쪽 채우기>로 선택한 상태



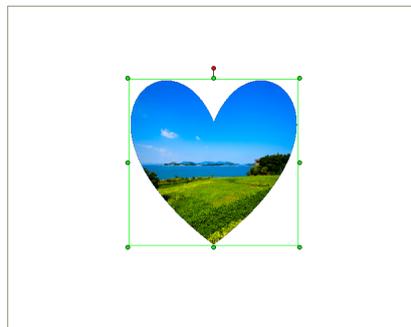
<채우기 범위>를 <바깥쪽 채우기>로 선택한 상태

이미지 파일

요소를 이미지 파일로 채웁니다.



<이미지 파일>을 선택하지 않은 상태



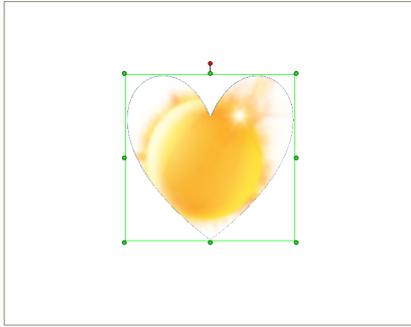
<이미지 파일>을 선택한 상태

덧붙이기

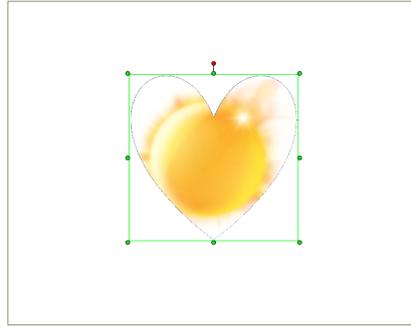
요소에 파일이 선택된 상태에서 파일을 삭제하려면 이미지 파일의 경로를 삭제하면 됩니다.

이미지 채우기 방식

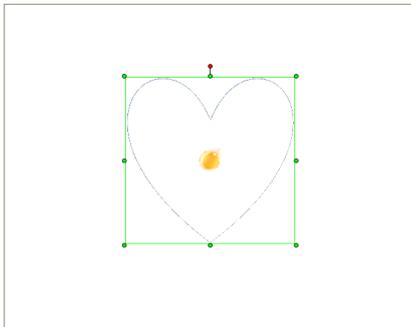
<이미지 파일>을 선택하였을 때 활성화됩니다. <이미지 파일>을 채우기하는 방식을 선택합니다.



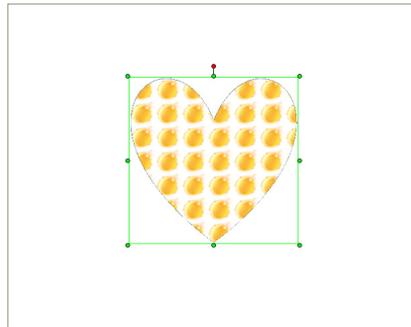
<이미지 채우기 방식>을 <가득 채우기>로 선택한 상태



<이미지 채우기 방식>을 <원본 비율 유지>로 선택한 상태



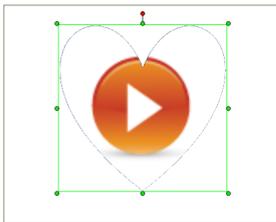
<이미지 채우기 방식>을 <원본 크기>로 선택한 상태



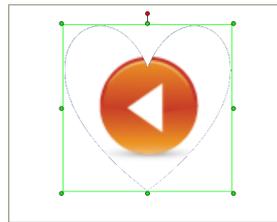
<이미지 채우기 방식>을 <바둑판 무늬>로 선택한 상태

반전 종류

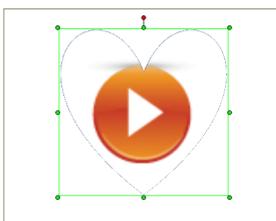
<이미지 파일>을 선택하였을 때 활성화됩니다. 요소의 채우기로 선택된 이미지를 반전시킵니다.



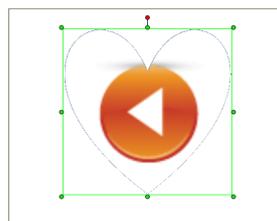
<반전 종류>를 <반전 없음>으로 선택한 상태



<반전 종류>를 <수평 반전>으로 선택한 상태



<반전 종류>를 <수직 반전>으로 선택한 상태



<반전 종류>를 <수평 수직 반전>으로 선택한 상태

기타

웹, 문서, RSS, QR 코드 등을 표현할 수 있는 요소들이 속해 있습니다.

Firefox

웹 페이지를 불러와 Firefox 브라우저를 사용하여 콘텐츠에 재생합니다. 해당 요소를 디자인 창에 추가할 경우 열기 창이 나타나고 불러올 웹 페이지를 선택합니다. 불러올 웹 페이지가 없을 경우 파일을 선택하지 않고 취소를 선택합니다.



· 파이어폭스

파이어폭스

URL	재생할 웹 페이지의 인터넷 주소를 설정합니다.
FILE	재생할 웹 페이지 파일을 선택합니다.  버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 파일을 선택합니다.

오피스

MS 오피스 파일(MS 워드, 엑셀, 파워포인트)을 디자인 창으로 불러옵니다. Office 요소는 콘텐츠 내부에서 재생되지 않고 오피스 뷰어를 통해 재생합니다. Office 요소를 추가하면 열기 창이 표시됩니다. 이때 불러오고자 하는 오피스 파일을 선택합니다. 워드, 엑셀 파일은 전체 화면으로 출력하며, 파워포인트는 설정된 영역에 맞게 출력됩니다.



· 오피스

오피스

오피스 파일	오피스 파일 경로를 보여줍니다. 경로를 바꾸면 해당 경로의 오피스 파일로 바뀝니다.  버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 파일을 선택합니다.
--------	---

주의

- Firefox

Firefox 요소를 사용하기 위해서는 사용자의 PC에 Firefox 웹 브라우저가 설치되어 있어야 합니다. 또한 URL을 입력하여 웹 페이지를 재생할 경우 인터넷이 연결되어 있어야 합니다.

- 오피스 요소

오피스 요소를 사용하기 위해서는 각 파일 형식(워드, 엑셀, 파워포인트)에 맞는 뷰어가 설치되어 있어야 합니다.

덧붙이기

오피스 요소 중 엑셀, 워드는 영역 내에 출력되지 않고 전체 화면으로 출력됩니다.

피디에프

PDF 파일을 디자인 창으로 불러옵니다.
 피디에프 요소는 콘텐츠 내부에서 재생되지 않고 PDF 뷰어를 통해 재생합니다.
 피디에프 요소를 추가하면 열기 창이 표시됩니다. 이때 불러오고자 하는 PDF 파일을
 선택합니다.



- PDF 설정

PDF 설정

문서 파일	PDF 문서 파일 경로를 보여줍니다. 경로를 바꾸면 해당 경로의 문서 파일로 바뀝니다. 버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 파일을 선택합니다.
페이지 이동	재생할 PDF 파일의 페이지 번호를 입력합니다.

RSS

RSS 요소는 서비스 제공 업체의 부가 서비스를 받아서 콘텐츠에 보여줍니다.



- 텍스트
- RSS 설정
- 제목
- 날짜
- 설명

텍스트

텍스트 배경 색상	RSS 배경 화면의 색상을 팔레트나 RGB 값으로 설정합니다. 버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 숫자로도 입력이 가능합니다.
텍스트 배경 불투명도	텍스트 배경 불투명도를 설정합니다. (범위 : 0~100%) 0을 설정하면 투명하고, 100을 설정하면 불투명합니다.
자막 흐름 방향	자막 흐름 방향을 설정하면 요소 재생 시 표시 방식이 자막 형태로 설정됩니다. 설정된 자막 흐름 방향에 따라 RSS 정보가 표시됩니다.
흐름 없음	자막의 흐름이 없게 설정합니다. 자막이 아닌 보통의 형태로 설정됨을 의미합니다.
왼쪽에서 오른쪽으로	자막의 방향을 왼쪽에서 오른쪽으로 설정합니다.
오른쪽에서 왼쪽으로	자막의 방향을 오른쪽에서 왼쪽으로 설정합니다.
위에서 아래로	자막의 방향을 위에서 아래로 설정합니다.
아래에서 위로	자막의 방향을 아래에서 위로 설정합니다.
자막 흐름 속도	자막의 흐름 속도를 설정합니다. (범위 : 10~200)

주의

- **피디에프 요소**
 피디에프 요소는 대상 PDF 파일을 읽기 위한 PDF
 뷰어가 설치되어야 미리 보기 시에 정상적으로
 출력됩니다.
- **페이지 이동**
 <페이지 이동>을 설정할 때 입력하는 페이지 번호는
 문서의 총 페이지 번호보다 작거나 같게 설정하세요.

용어 도움말

- **RSS**
 RSS는 하나의 전송 규약과 비슷한 의미입니다. Http
 가 html 파일을 전송하는 전송 방식이라면, RSS는 xml
 파일을 전송하는 전송 방식으로 이해할 수 있습니다.
 RSS를 사용함으로써 사이트에 접속을 하지 않고 "RSS
 Reader"를 통해 해당 사이트의 정보를 간단히 조회할
 수 있습니다.

덧붙이기

- **RSS 이벤트**
 RSS 요소를 디자인 창에 추가하는 동시에 디자인 창의
 모든 요소에는 스크립트 이벤트 "AM_EVT_NEWS_
 RELOADED"가 자동 생성됩니다.
 이벤트 스크립트 "AM_EVT_NEWS_RELOADED"의
 활용은 "이벤트"를 참조하세요.

RSS 설정

RSS 갱신 주기	RSS 정보 갱신을 분 단위로 설정합니다. 설정된 시간마다 RSS 정보가 갱신됩니다.
사용자 옵션	재생 시 보여줄 RSS의 정보 구성을 지정합니다. (RSS 정보의 제목, 날짜, 요약내용으로 구성할 수 있습니다.)
RSS URL	RSS 서비스를 받게 될 서비스 제공자의 URL을 입력합니다.
표시 주기	RSS의 표시 주기를 설정합니다. 표시 주기를 설정할 경우 설정된 주기에 따라 전체 RSS 정보 중 하나의 단문씩 보여지게 됩니다. (단위 : 초)

제목

글꼴 이름	RSS 제목을 나타낼 기본 글꼴(Arial)이나 이미 선택된 글꼴을 다른 글꼴로 변경합니다.
글꼴 파일	RSS 제목을 나타낼 글꼴을 새로운 파일로 등록하여 선택합니다.(선택 사항)
글꼴 크기	RSS 제목을 나타낼 기본 글꼴 크기(35)나 이미 설정한 글꼴 크기를 변경합니다.(범위 : 1~512)
기울임 글꼴	RSS 제목을 나타낼 글꼴을 기울여 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
굵은 글꼴	RSS 제목을 나타낼 글꼴을 굵게 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
밑줄 글꼴	RSS 제목을 나타낼 글꼴에 밑줄을 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
취소선 글꼴	RSS 제목을 나타낼 글꼴에 취소선을 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
글꼴 색상	RSS 제목을 나타낼 글꼴 생상을 팔레트나 RGB 값으로 설정합니다.  버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 숫자로도 입력이 가능합니다.
수평 정렬 방식	RSS 제목을 나타낼 글꼴을 수평 정렬하는 방식을 설정합니다. (왼쪽 정렬/가운데 정렬/오른쪽 정렬)

날짜

글꼴 이름	RSS 제공 시간을 나타낼 기본 글꼴(Arial)이나 이미 선택된 글꼴을 다른 글꼴로 변경합니다.
글꼴 파일	RSS 제공 시간을 나타낼 글꼴을 새로운 파일로 등록하여 선택합니다.(선택 사항)
글꼴 크기	RSS 제공 시간을 나타낼 기본 글꼴 크기(35)나 이미 설정한 글꼴 크기를 변경합니다. (범위 : 1~512)
기울임 글꼴	RSS 제공 시간을 나타낼 글꼴을 기울여 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)

덧붙이기

- 사용자 지정 글꼴 사용하기

외부 글꼴을 사용자 지정 글꼴로 등록하여 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 "사용자 글꼴 지정하기"를 참고하세요. 콘텐츠 생성 시 선택한 Player의 유형에 따라 해당 기능이 지원되지 않을 수 있습니다.

- 사용자 지정 글꼴 사용하기

외부 글꼴을 사용자 지정 글꼴로 등록하여 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 "사용자 글꼴 지정하기"를 참고하세요. 콘텐츠 생성 시 선택한 Player의 유형에 따라 해당 기능이 지원되지 않을 수 있습니다.

굵은 글꼴	RSS 제공 시간을 나타낼 글꼴을 굵게 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
밑줄 글꼴	RSS 제공 시간을 나타낼 글꼴에 밑줄 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
취소선 글꼴	RSS 제공 시간을 나타낼 글꼴에 취소선을 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
글꼴 색상	RSS 제공 시간을 나타낼 글꼴 색상을 팔레트나 RGB 값으로 설정합니다.  버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 숫자로도 입력이 가능합니다.
수평 정렬 방식	RSS 제공 시간을 나타낼 글꼴을 수평 정렬하는 방식을 설정합니다.(왼쪽 정렬/가운데 정렬/오른쪽 정렬)

설명

글꼴 이름	RSS 본문을 나타낼 기본 글꼴(Arial)이나 이미 선택된 글꼴을 다른 글꼴로 변경합니다.
글꼴 파일	RSS 본문을 나타낼 글꼴을 새로운 파일로 등록하여 선택합니다. (선택 사항)
글꼴 크기	RSS 본문을 나타낼 기본 글꼴 크기(35)나 이미 설정한 글꼴 크기를 변경합니다. (범위 : 1~512)
기울임 글꼴	RSS 본문을 나타낼 글꼴을 기울여 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
굵은 글꼴	RSS 본문을 나타낼 글꼴을 굵게 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
밑줄 글꼴	RSS 본문을 나타낼 글꼴에 밑줄 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
취소선 글꼴	RSS 본문을 나타낼 글꼴에 취소선 표현할지(설정), 하지 않을지(설정 해제) 설정합니다. (선택 사항)
글꼴 색상	RSS 본문을 나타낼 글꼴 색상을 팔레트나 RGB 값으로 설정합니다.  버튼을 클릭하면 색 창이 나타나고 나타난 창에서 색을 설정합니다. 또한 색상은 숫자로도 입력이 가능합니다.
수평 정렬 방식	RSS 본문을 나타낼 글꼴을 수평 정렬하는 방식을 설정합니다. (왼쪽 정렬/가운데 정렬/오른쪽 정렬)

덧붙이기

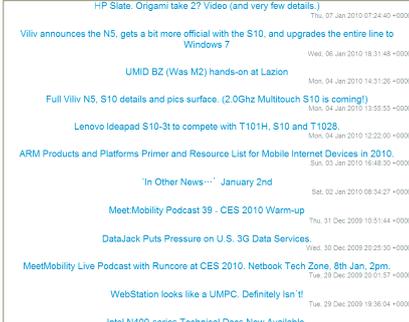
- 사용자 지정 글꼴 사용하기
외부 글꼴을 사용자 지정 글꼴로 등록하여 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 "사용자 글꼴 지정하기"를 참고하세요. 콘텐츠 생성 시 선택한 Player의 유형에 따라 해당 기능이 지원되지 않을 수 있습니다.

속성 사용 예

텍스트

텍스트 배경 색상

RSS 요소의 정보를 표시하는 텍스트의 배경 색상을 설정합니다.



<텍스트 배경 색상>이 기본 텍스트 배경 색상(255;255;255)인 상태



<텍스트 배경 색상>이 174;174;0인 상태

텍스트 배경 불투명도

RSS 요소의 정보를 표시하는 텍스트의 배경 불투명도를 설정합니다.



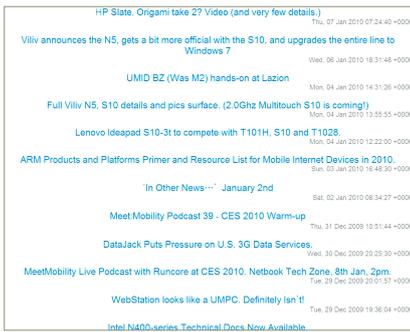
RSS 요소와 이미지 요소가 겹쳐져 있는 상태에서 <텍스트 배경 불투명도>를 100으로 설정한 상태



RSS 요소와 이미지 요소가 겹쳐져 있는 상태에서 <텍스트 배경 불투명도>를 0으로 설정한 상태

자막 흐름 방향

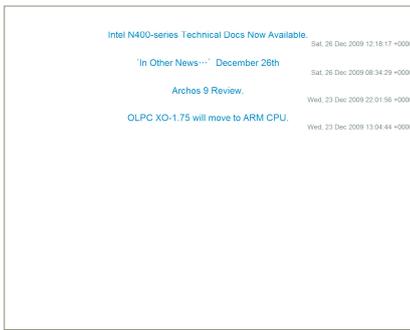
RSS 요소의 정보를 표시하는 텍스트를 자막으로 설정할 수 있습니다.



〈자막 흐름 방향〉을 〈흐름 없음〉으로 설정한 상태



〈자막 흐름 방향〉을 〈왼쪽에서 오른쪽으로〉로 설정하거나 오른쪽에서 왼쪽으로 설정하면 수평 방향 자막 형태로 RSS 정보가 표시됩니다.



〈자막 흐름 방향〉을 〈위에서 아래로〉로 설정하거나 아래에서 위로 설정하면 RSS 정보가 수직 방향 자막 형태로 표시됩니다.

제목, 날짜, 설명

〈제목〉, 〈날짜〉, 〈설명〉 속성의 항목들을 사용하여 RSS 정보의 글꼴을 다양한 모양으로 설정할 수 있습니다.

〈제목〉은 RSS의 정보 제목의 글꼴을 설정하고, 〈날짜〉는 RSS 정보의 날짜 글꼴을 설정합니다. 또한 〈설명〉은 RSS 정보의 날짜 글꼴을 설정합니다.



RSS 정보를 다양한 모양으로 표시할 수 있습니다.

웹 페이지를 불러와 Internet Explorer 브라우저를 사용하여 콘텐츠에 재생합니다. 해당 요소를 디자인 창에 추가할 경우 열기 창이 나타나고 불러올 HTML 파일을 선택합니다. 불러올 웹 페이지가 없을 경우 파일을 선택하지 않고 취소를 선택합니다.



· 웹 설정

웹 설정

URL	재생할 웹 페이지의 인터넷 주소를 설정합니다.
FILE	재생할 웹 페이지 파일을 선택합니다.  버튼을 클릭하면 열기 창이 나타나고 파일을 선택합니다.
출력방식	재생할 웹 페이지의 실행 방식을 설정합니다.
갱신 주기	재생할 웹 페이지 갱신 주기를 설정합니다. (단위 : 분)
입력 허용 여부	웹 페이지 재생 시 마우스와 키보드 입력 허용 여부를 설정합니다.
스크롤 표시 여부	Internet Explorer의 스크롤을 제어할 수 있으며, 웹 페이지 내부의 스크롤은 제어하지 않습니다.
수직 스크롤 위치	웹 페이지를 수직으로 스크롤할 위치를 설정합니다. 콘텐츠는 웹 페이지를 설정한 수치만큼 수직 스크롤한 후 재생합니다. (단위 : 픽셀)
수평 스크롤 위치	웹 페이지를 수평으로 스크롤할 위치를 설정합니다. 콘텐츠는 웹 페이지를 설정한 수치만큼 수평 스크롤한 후 재생합니다. (단위 : 픽셀)

주의

- 웹
 웹 요소를 사용하기 위해서는 사용자의 PC에 Internet Explorer 웹 브라우저가 설치되어 있어야 합니다. 또한 URL을 입력하여 웹 페이지를 재생할 경우 인터넷이 연결되어 있어야 합니다.

덧붙이기

- 갱신 주기
 갱신 주기를 0으로 입력하면 웹 페이지를 갱신하지 않고 현재 상태로 재생합니다.

데이터모듈

수집된 외부 데이터를 시간에 따라 변동되는 동적 데이터로 구성하여 콘텐츠에 사용할 수 있습니다. 데이터모듈을 사용해서 콘텐츠를 만드는 방법은 “데이터모듈 사용하기”를 참고하세요.



- 데이터베이스 설정
- 테이블

데이터베이스 설정

데이터베이스 타입	사용할 데이터베이스의 종류를 선택합니다.
데이터베이스 URL	사용할 데이터 베이스의 URL 주소를 입력합니다.
데이터베이스 포트	사용할 데이터 베이스의 포트 번호를 입력합니다.
데이터베이스 이름	사용할 데이터 베이스의 이름을 입력합니다.
데이터베이스 로그인 ID	데이터 베이스에 로그인할 수 있는 ID를 입력합니다.
데이터베이스 로그인 비밀번호	데이터 베이스에 로그인할 수 있는 비밀번호를 입력합니다.
데이터 요청 주기	데이터베이스에서 데이터를 불러올 간격을 초 단위로 입력합니다.

테이블

테이블 선택	데이터베이스에서 원하는 정보가 담긴 테이블을 선택합니다.
Query	테이블에서 원하는 정보를 불러올 쿼리문을 작성합니다.
변환 테이블	불러온 텍스트 정보를 이미지로 변환하기 위한 문자열을 입력합니다.

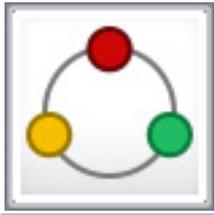
덧붙이기

- 데이터모듈 사용 제약 사항
해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.

- 변환 이미지 등록하기
변환 테이블 정보를 입력한 후 작성한 변환 테이블에서 쓰일 이미지를 첨부할 수 있습니다. 디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 데이터모듈 설정 > 파일 첨부하기를 선택하여 변환할 이미지를 첨부합니다.

데이터링크 인디케이터

데이터링크 기능의 동작 상태를 인디케이터 이미지에 표시합니다.



· 인디케이터 이미지

불투명도	인디케이터 이미지의 불투명도를 설정합니다. (범위: 0~100%) 0을 설정하면 투명하고, 100을 설정하면 불투명합니다.
인디케이터 타입	인디케이터 이미지의 종류를 설정합니다.
기본	프로그램에서 제공하는 인디케이터 이미지(기본)를 사용합니다.
타입 1	프로그램에서 제공하는 인디케이터 이미지(타입 1)를 사용합니다.
타입 2	프로그램에서 제공하는 인디케이터 이미지(타입 2)를 사용합니다.
사용자 지정	인디케이터 이미지를 사용자가 원하는 이미지로 설정할 수 있습니다.
정상 동작	데이터링크 기능이 정상적으로 동작할 때의 인디케이터 이미지를 설정합니다. 해당 기능은 인디케이터 타입을 사용자 지정으로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다.
서버와 연결 안됨	데이터링크 기능에서 서버와 연결되지 않을 때의 인디케이터 이미지를 설정합니다. 해당 기능은 인디케이터 타입을 사용자 지정으로 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다.
에러 시에만 나타나기	인디케이터 이미지의 표시 조건을 설정합니다.
설정	데이터링크 기능에 문제가 있을 때에만 인디케이터 이미지가 나타나도록 설정합니다.
설정 해제	인디케이터 이미지를 항상 표시하도록 설정합니다.

덧붙이기

- 데이터링크 인디케이터 요소 제약 사항
해당 기능은 MagicInfo Author 프로그램의 버전이 3.1 이상인 경우에만 사용할 수 있습니다.

해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.

데이터링크 템플릿 사용에 관한 자세한 내용은 "데이터링크 템플릿 사용하기"를 참조하세요.

이벤트 발생

눈에 보이지는 않지만, 이벤트에 관여하는 요소들이 속해 있습니다. 요소를 추가하면 디자인 창에는 나타나지 않고 타임라인에만 표시됩니다. 타임라인에 표시될 때 붉은 타임바로 표시됩니다.

타이머

타이머 요소는 설정된 시간 간격으로 콘텐츠에 타이머 이벤트를 발생시킵니다.



· 타이머

타이머

시간 간격	타이머 이벤트를 발생시킬 시간 간격을 입력합니다. 단위는 1/1000초입니다. (1초를 설정하려면 1000을 입력)
발생 주기	타이머 이벤트를 발생시키는 주기에 대한 정책을 선택합니다.
주기적	설정된 시간 간격마다 계속 타이머 이벤트 발생
한번만	설정된 시간 간격이 되었을 때 한번만 타이머 이벤트 발생
시작모드	타이머를 바로 시작할 것인지, 이벤트에 따라 시작할 것인지를 선택합니다.

타이머 활용 예

반복문	스크립트 작성 시 일정 시간 간격으로 반복문을 실행할 경우 사용할 수 있습니다.
-----	--

덧붙이기

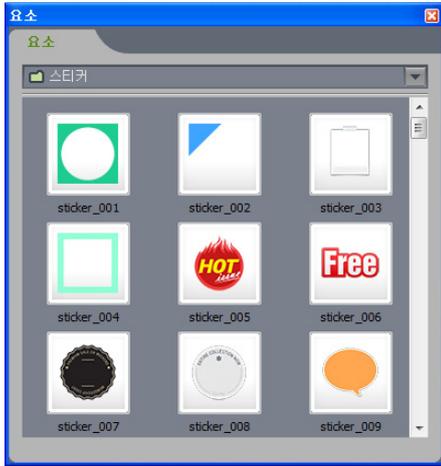
- 타이머 이벤트

타이머 요소를 디자인 창에 추가하는 동시에 디자인 창의 모든 요소에는 이벤트 스크립트 "AM_EVT_TIMER"가 자동 생성됩니다.

스크립트 이벤트 "AM_EVT_TIMER"의 활용은 "이벤트"를 참조하세요.

스티커

다양한 디자인의 스티커를 사용할 수 있습니다. 이미지 스티커를 겹쳐서 사용하거나 문자 스티커에 원하는 내용을 입력할 수 있습니다.



이미지 스티커 사용하기

이미지 스티커는 “sticker_번호”로 이루어진 이름을 가집니다. 원하는 위치에 원하는 크기로 배치하거나 원하는 스티커들을 여러 장 겹쳐서 새로운 디자인을 만들 수 있습니다.

이미지 스티커 사용 예

원하는 이미지 스티커들을 여러 장 겹쳐서 새로운 디자인을 만들 수 있습니다.



문자 스티커 사용하기

문자 스티커는 “sticker_t번호”로 이루어진 이름을 가집니다. 원하는 위치에 원하는 크기로 배치하거나 원하는 스티커들을 여러 장 겹쳐서 새로운 디자인을 만들 수 있으며, 스티커에 원하는 문자를 기입할 수 있습니다. 선택한 문자 스티커의 디자인에 따라 문자 입력란의 개수와 입력 가능한 글자수가 달라집니다.

Text

Text 1	첫 번째 문자 입력란에 들어갈 문자를 설정합니다.
Text 2	두 번째 문자 입력란에 들어갈 문자를 설정합니다.
Text 3	세 번째 문자 입력란에 들어갈 문자를 설정합니다.

덧붙이기

- 스티커 요소 제약 사항

해당 기능은 MagicInfo Author 프로그램의 버전이 3.1 이상인 경우에만 사용할 수 있습니다.

해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.

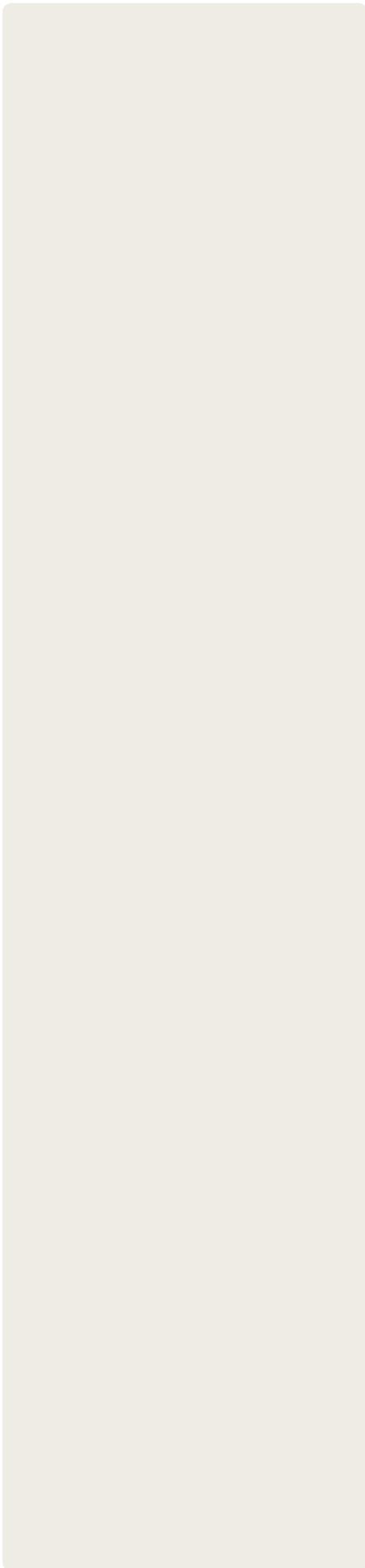
선택한 플레이어의 유형에 따라 사용할 수 있는 스티커의 범위가 달라질 수 있습니다.

- 문자 입력 제한

선택한 문자스티커의 종류에 따라 문자 입력란에 숫자 또는 영문 대문자만 입력이 가능할 수 있습니다.

문자 스티커 사용 예

스티커에 원하는 문자를 기입할 수 있습니다. 선택한 문자 스티커의 디자인에 따라 문자 입력란의 개수와 입력 가능한 글자수가 달라집니다.

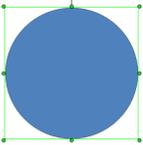


애니메이션 예제

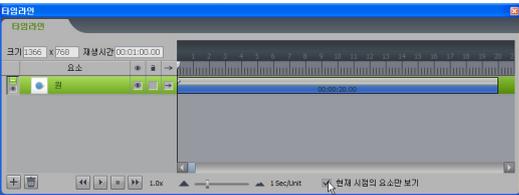
속성이 변화하는 원

요소에 키프레임을 추가하여 만들어진 구간에 속성 값을 바꾸어 애니메이션을 구성합니다.
콘텐츠가 재생되면 원 요소는 재생 시간 동안 속성이 변화합니다.

1 먼저 요소 창에서 <도형> 카테고리의 <원> 요소를 디자인 창에 추가합니다.

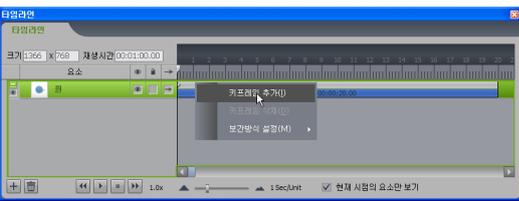


2 애니메이션을 설정하기 위해서 타임라인 창에서 <현재 시점의 요소만 보기>에 체크합니다.

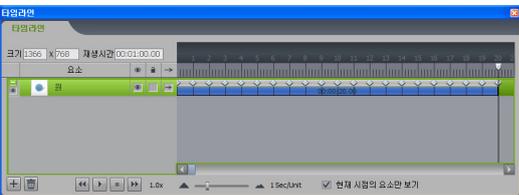


Note <현재 시점의 요소만 보기>에 체크 표시하지 않으면 키프레임을 추가할 수 없습니다.

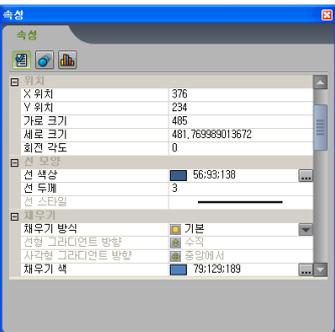
3 요소의 애니메이션 구간을 만들기 위해서 타임바의 상단에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 키프레임을 추가합니다.



4 20초의 재생 시간 동안 20번의 변화를 주기위하여 1초마다 키프레임을 추가하여 20개의 애니메이션 구간을 만듭니다.



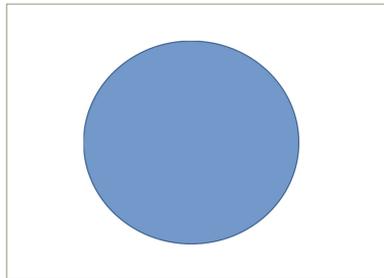
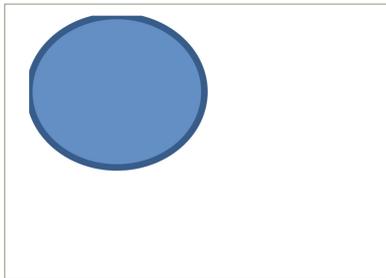
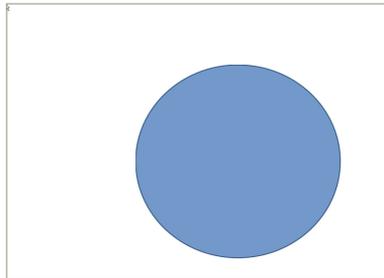
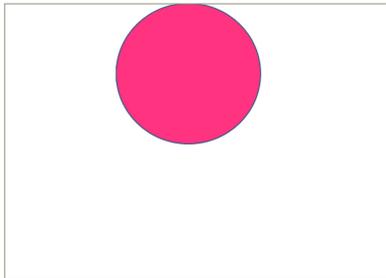
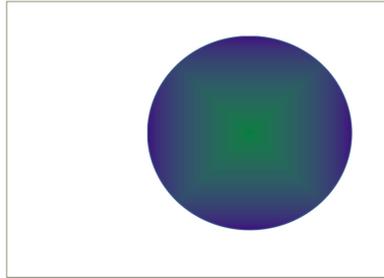
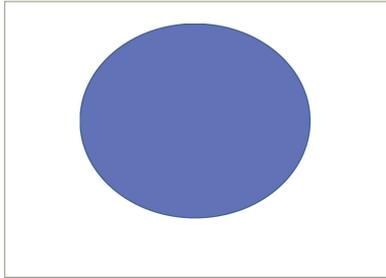
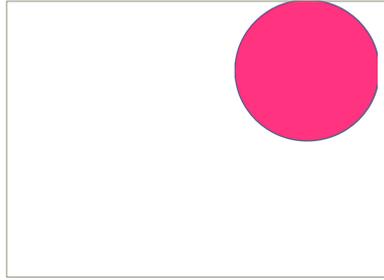
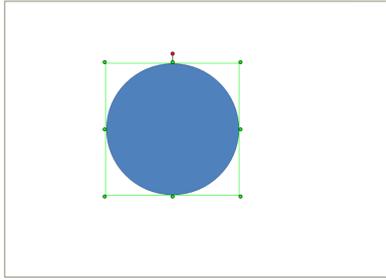
5 이제 키프레임을 선택하여 속성 값을 각각 설정합니다. 20개의 키프레임이 존재하므로 속성은 각각 다르게 20번 설정할 수 있습니다.



Note 숫자로 이루어진 모든 속성을 변화할 수 있습니다.

6

속성의 적용을 마친 후 미리보기 버튼 을 클릭하면 콘텐츠의 미리보기가 시작됩니다. 원은 키프레임에 적용된 속성에 따라 20번 변화합니다.



요소에 위치 변화주기(이동 경로 설정)

콘텐츠가 재생되면 꽃에 나비가 앉아 있다가 날아갑니다.

1



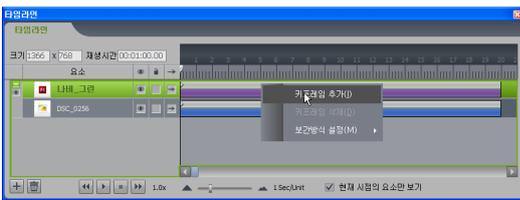
먼저 꽃의 이미지를 디자인창에 추가하여 이미지를 더블 클릭하여 최대화합니다.

2



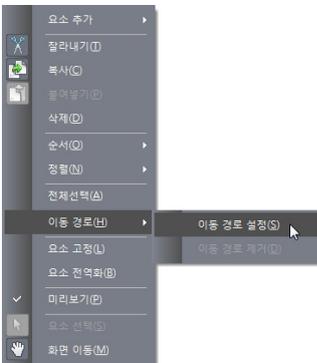
나비 모양의 플래시를 디자인 창에 추가합니다.

3



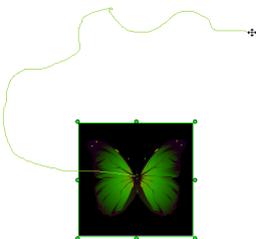
타임라인 창에서 키프레임을 추가하여 나비가 이동할 구간을 설정합니다.
(예 : 4초와 20초에 키프레임 추가)

4



나비 플래시를 선택한 후 구간의 시작 키프레임을 선택하고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 나타난 메뉴에서 <이동 경로>의 <이동 경로 설정>을 클릭합니다.

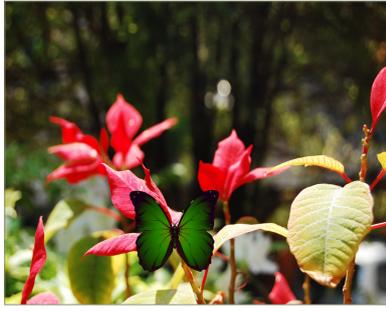
5



마우스를 클릭한 상태로 나비가 이동할 동선을 그립니다.

6

이동 경로를 설정한 후 미리보기 버튼 (▶)을 클릭하면 콘텐츠의 미리보기가 시작됩니다.
나비는 4초간 꽃 위에 있다가 설정한 이동 경로를 따라 16초간 움직입니다.



속성 변화와 요소의 이동

콘텐츠가 시작되면 하늘에서 눈이 내리고 시간이 지나면 워드아트 요소가 나타납니다. 워드아트 요소는 색깔이 변화합니다. 페이지의 재생 시간은 2분으로 설정합니다.

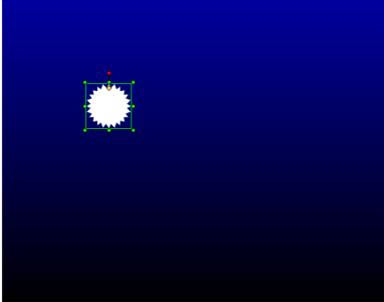
1



먼저 배경을 디자인하기 위해 요소 창에서 도형 카테고리의 사각형 요소를 디자인 창에 추가합니다. 사각형 요소를 더블 클릭하여 최대화합니다.

속성을 설정합니다. <선 모양>의 <선 두께>를 0으로 설정하고, <채우기>에서 <채우기 방식>을 <선형 그라디언트 방식>으로 설정합니다. <그라디언트 시작 색상>을 0;0;160으로 설정하고, <그라디언트 종료 색상>을 0;0;0으로 설정합니다. <재생 시간>을 00:02:00.00으로 설정합니다.

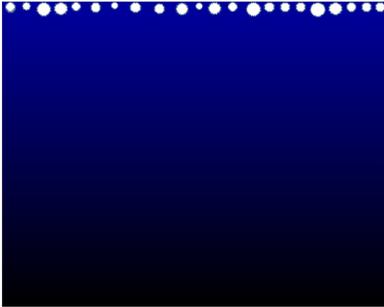
2



다음 눈을 디자인하기 위해 요소 창에서 도형 카테고리의 별 요소를 디자인 창에 추가합니다.

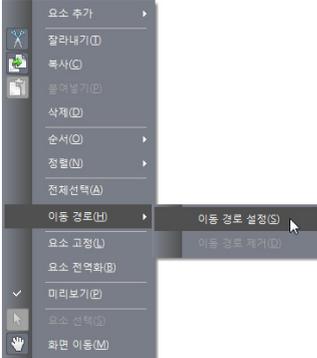
속성을 설정합니다. <선 모양>의 <선 두께>를 0으로 설정하고, <채우기>에서 <채우기 색>을 255;255;255로 설정합니다. <별 속성>에서 <별 너비>를 80으로 설정하고 <포인트 수>를 <24포인트>로 선택합니다.

3



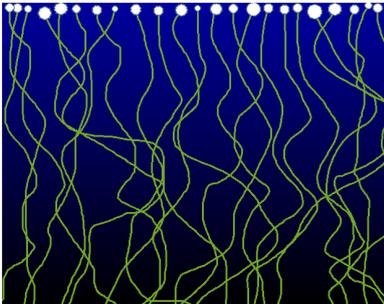
눈을 복사하여 여러 개로 만듭니다. 그리고 눈은 위에서 아래로 떨어짐을 고려하여 눈의 크기와 위치를 설정합니다.

4



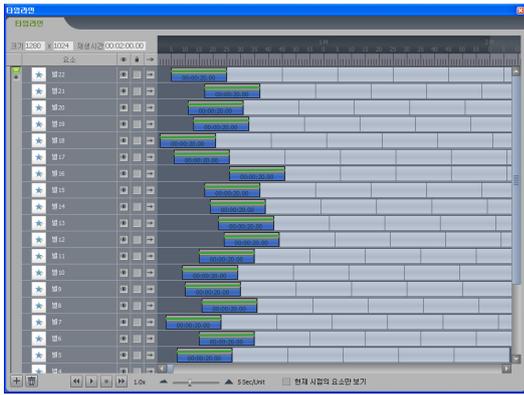
눈의 움직임을 설정하기 위해 눈을 선택한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 <이동 경로>에서 <이동 경로 설정>을 클릭합니다.

5



모든 눈에 이동 경로를 그려줍니다.

6



타임라인 창에서 각 눈들의 <재생 시작 시간>을 다르게 설정합니다. 또한 눈들을 모두 선택한 후 속성 창에서 <재생>의 <재생시간 정책>을 <무한 반복>으로 설정합니다.

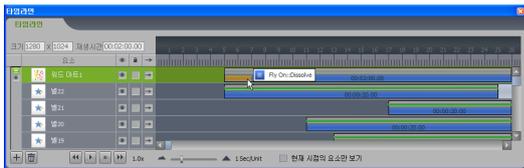
7



다음으로 요소 창에서 워드아트 카테고리의 워드아트 중 한 가지를 디자인 창에서 추가합니다.

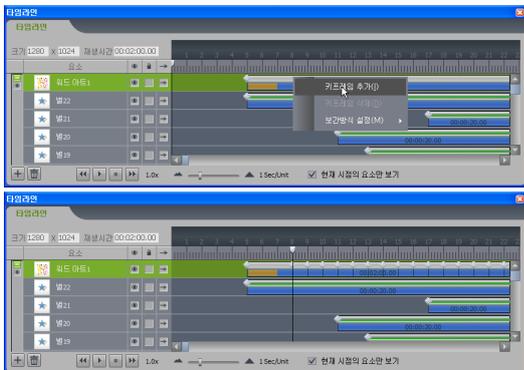
속성을 설정합니다. <효과>의 <채우기 방식>을 <그라디언트 방식>으로 설정하고, <그라디언트 방향>을 <수평>으로 설정합니다. <그라디언트 시작 색상>을 255;255;0으로 설정하고, <그라디언트 종료 색상>을 255;128;255로 설정합니다. <텍스트>의 <텍스트 배경 불투명도>를 0으로 설정합니다. <재생>에서 <시작 시간>을 00:00:05:00으로 설정하고, <재생 시간>을 00:02:00:00으로 설정합니다. <글꼴>에서 <글꼴 이름>을 원하는 모양으로 설정합니다.

8



워드아트를 자연스럽게 나타내게 하기 위해 효과를 사용합니다. 효과 창에서 Fly on 카테고리의 Dissolve 효과를 워드아트에 추가합니다.

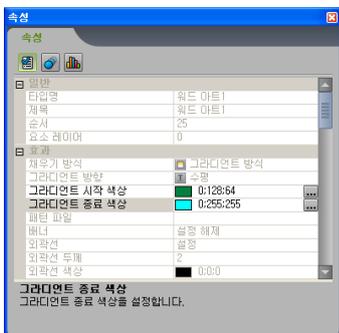
9



워드아트의 다채로운 색깔 변화를 위하여 키프레임을 추가하여 구간을 만듭니다. 키프레임은 효과가 끝난 8초부터 1초마다 추가합니다.

Note <현재 시점의 요소만 보기>에 체크 표시하지 않으면 키프레임을 추가할 수 없습니다.

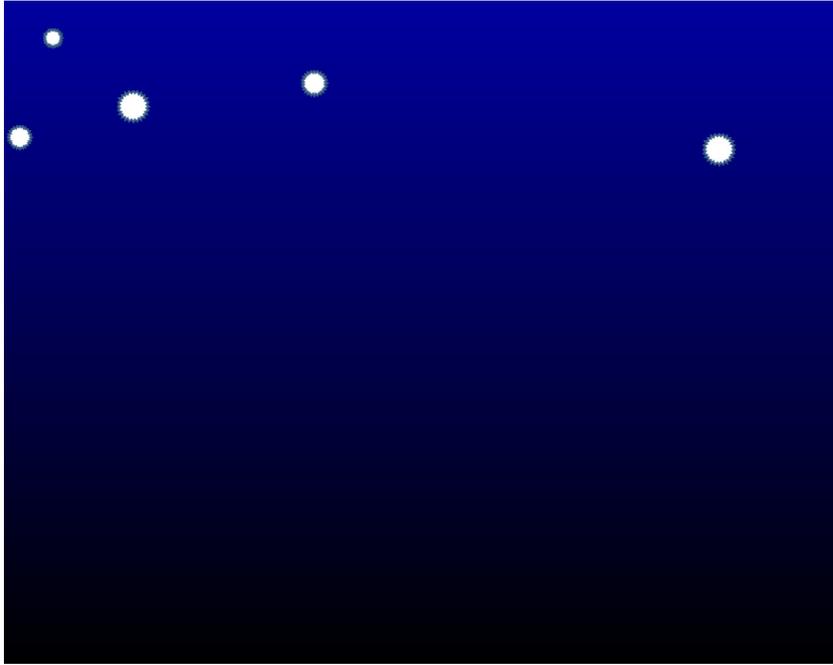
10



이제 키프레임을 선택하여 각각의 속성 값을 설정합니다. 워드아트의 색상 변화를 줄 것이므로 <그라디언트 시작 색상>과 <그라디언트 종료 색상>을 각 키프레임마다 다르게 설정합니다.

11

이동 경로를 설정한 후 미리보기 버튼 (▶)을 클릭하면 콘텐츠의 미리보기가 시작됩니다. 콘텐츠가 시작되면 눈이 오기 시작하고, 5초 뒤에 "Happy New Year~!!"이라는 메시지가 나타납니다.



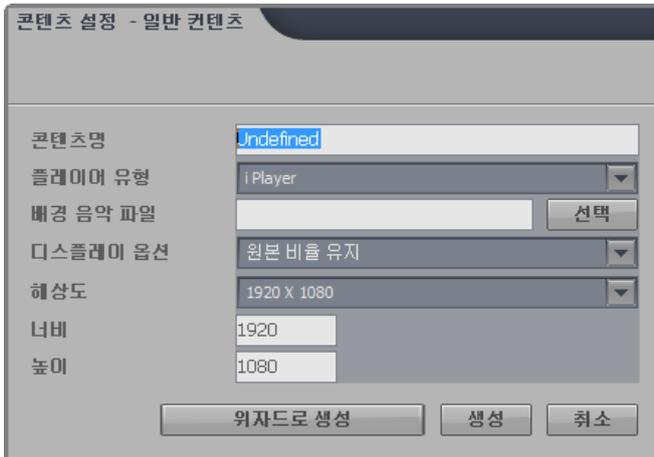
콘텐츠 제작 단계

콘텐츠를 제작하기 위한 단계를 알아봅니다.

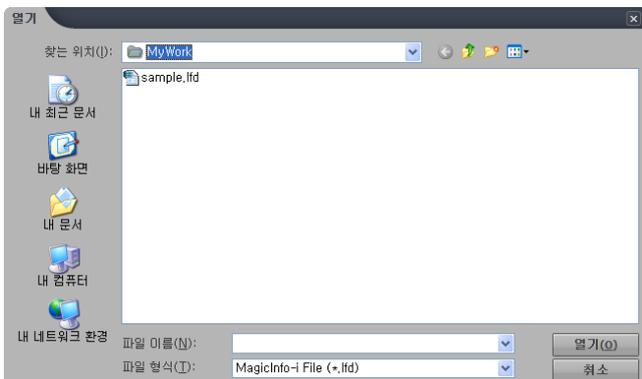
(STEP1) 콘텐츠 제작 시작

콘텐츠 제작은 3가지 방법으로 시작할 수 있습니다.

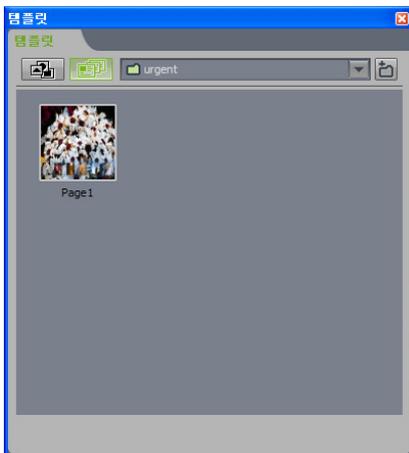
- 1 메뉴바 > 파일 > 새 콘텐츠 만들기를 선택하거나 툴바의  아이콘을 클릭하면 콘텐츠 설정을 마친 후 새로운 페이지가 나타납니다.



- 2 메뉴바 > 파일 > 열기를 선택하거나 툴바의  아이콘을 클릭하면 열기 창이 나타나고 제작 중이었거나 제작 완료된 콘텐츠 파일을 선택하여 해당 콘텐츠를 편집합니다.

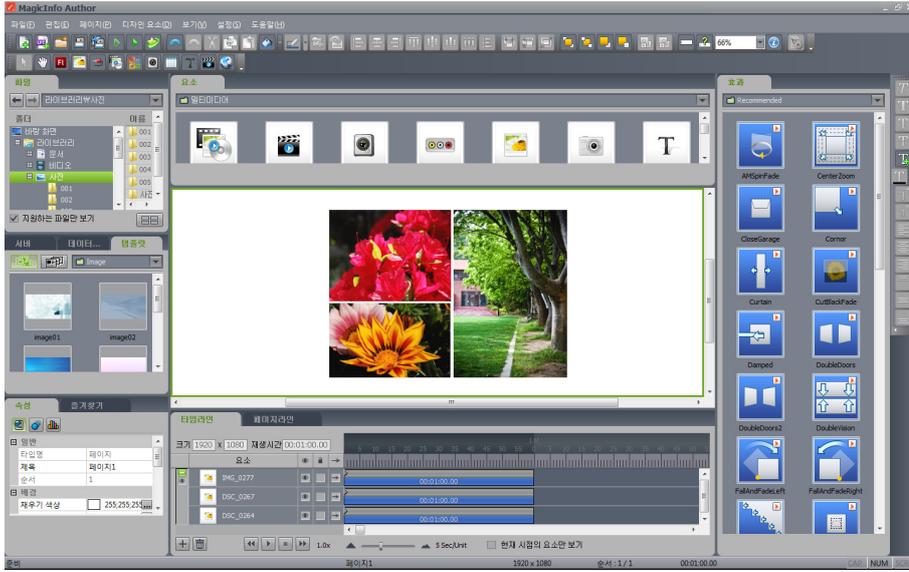


- 3 템플릿 창에서 <Template>을 선택하여 나타난 템플릿 목록에서 템플릿을 더블 클릭하여 나타난 파일을 편집합니다.



(STEP2) 레이아웃 사용자 정의

사용자가 Author에서 콘텐츠 제작 작업을 편리하게 하기 위해 필요한 레이아웃을 정의합니다.



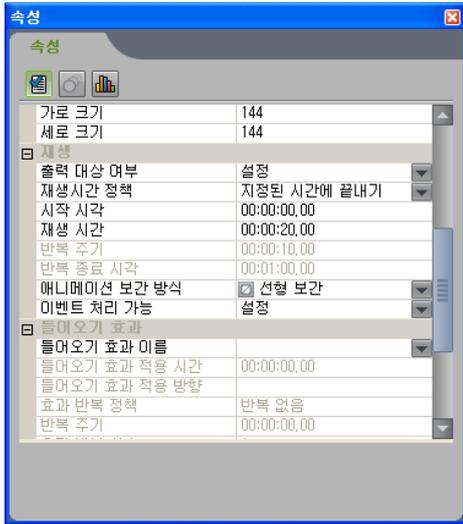
(STEP3) 요소 추가

디자인 창에 이미지, 비디오, 사운드, 텍스트 등의 요소 및 Author에서 제공하는 요소를 추가합니다. Author에서 제공하는 요소 외에는 템플릿 창과 파일 창을 이용하여 요소를 추가할 수 있습니다.



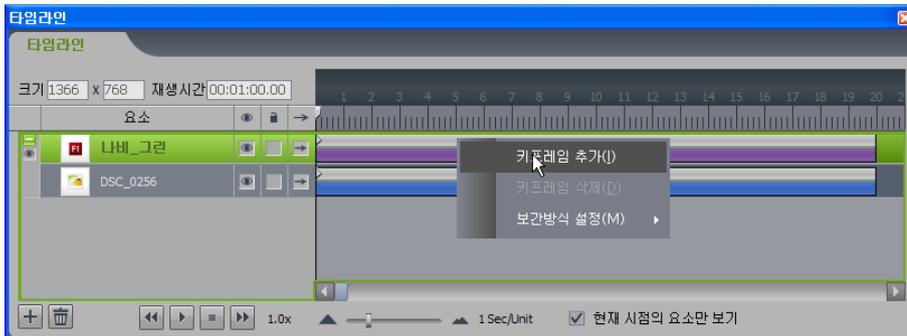
(STEP4) 요소 속성 지정

속성 창에서 선택된 요소의 속성을 지정합니다. 디자인 창의 요소를 선택하거나 타임라인 창에서 요소에 해당하는 트랙을 선택한 후 속성 창에서 해당 요소의 속성을 지정합니다.



(STEP5) 요소 배치

디자인 창에 요소를 배치하고, 타임라인 창에서 요소의 효과 및 재생 시간을 설정합니다.



데이터링크 콘텐츠 제작 단계

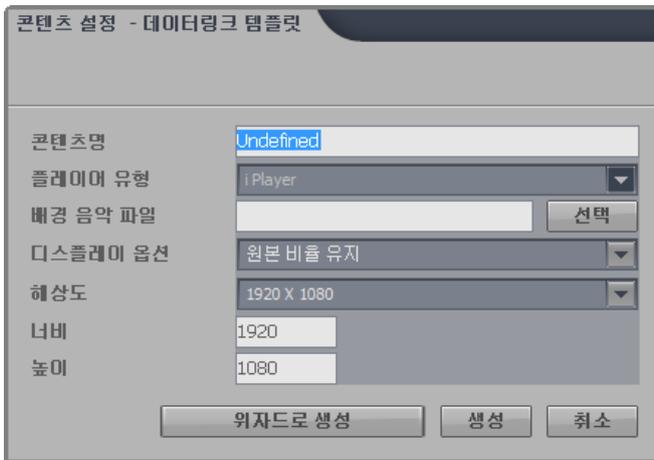
데이터 링크란 외부에 있는 데이터를 내 PC로 수집하여 사용할 수 있도록 해주는 기능입니다. 데이터 링크 템플릿 또는 데이터모듈을 이용하면 수집된 데이터를 요소로 사용하여 시간에 따라 변동되는 동적 데이터를 구성할 수 있습니다.

데이터링크 템플릿 사용하기

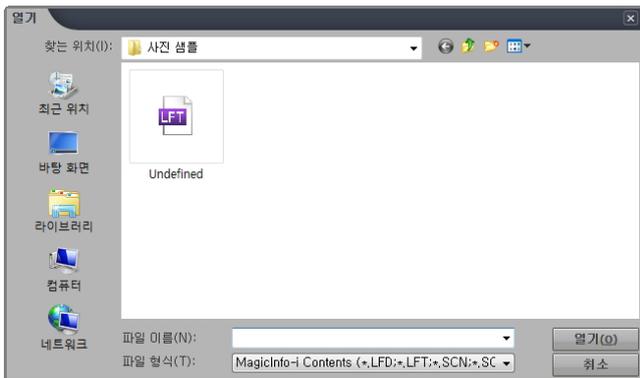
(STEP1) 데이터링크 템플릿 제작 시작

데이터링크 템플릿 제작은 2가지 방법으로 시작할 수 있습니다.

- 1 메뉴바 > 파일 > 새 데이터링크 템플릿 만들기를 선택하거나 툴바의  아이콘을 클릭하면 콘텐츠 설정을 마친 후 새로운 페이지가 나타납니다. 해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.



- 2 메뉴바 > 파일 > 열기를 선택하거나 툴바의  아이콘을 클릭하면 열기 창이 나타나고 제작 중이었거나 제작 완료된 데이터링크 콘텐츠 파일을 선택하여 해당 콘텐츠를 편집합니다.



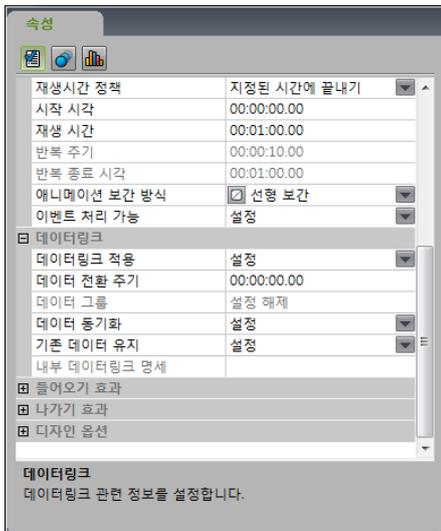
(STEP2) 요소 추가

디자인 창에 이미지, 비디오, 사운드, 텍스트 등의 요소 및 Author에서 제공하는 요소를 추가합니다. Author에서 제공하는 요소 외에는 템플릿 창과 파일 창을 이용하여 요소를 추가할 수 있습니다.



(STEP3) 데이터링크 적용 설정

속성 창의 <데이터링크 적용>에서 데이터링크 적용 여부를 설정하거나 툴바의  아이콘을 클릭하여 데이터링크 적용 여부를 설정합니다. 데이터링크 적용이 가능한 요소는 미디어슬라이드, 비디오, 이미지, 텍스트입니다. 데이터링크로 적용하면 해당 콘텐츠가 데이터링크 템플릿으로 설정됩니다.



(STEP4) 데이터 링크 조건 설정

속성 창에서 데이터 링크 적용 조건을 설정합니다.

일반 요소 속성

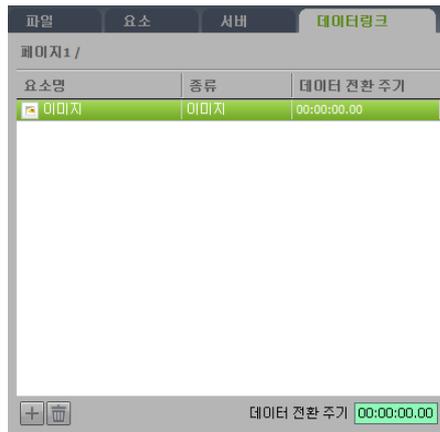
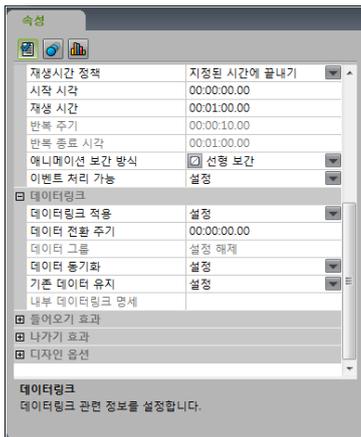
일반 요소에서 설정할 수 있는 속성입니다.

데이터 전환 주기	데이터 링크 기능 적용 시 다음 데이터로 전환할 주기를 설정합니다. 설정한 전환 주기에 따라 다음 데이터로 전환됩니다. <데이터링크> 창에서도 <데이터 전환 주기>를 설정할 수 있습니다. 데이터 전환 주기가 '0'일 경우 요소로 등록된 이미지, 미디어슬라이드, 플래시, 표는 첫번째 데이터만 재생되며, 비디오, 사운드든 원래의 재생시간만큼 각 파일이 순차적으로 재생됩니다. 텍스트나 워드 아트 등은 모두 동시에 나타납니다.
데이터 그룹	그룹으로 묶인 여러 요소들이 데이터링크 데이터를 나누어 사용할지 여부를 설정합니다.
데이터 동기화	그룹으로 묶인 데이터링크 데이터가 LFD에 동시에 나타나도록 설정합니다.
기본 데이터 유지	데이터를 수신할 수 없는 등의 오류가 발생했을 때 요소의 실행 상태를 설정합니다. 요소가 기존에 출력하고 있는 정보를 계속해서 유지하거나, 요소에 기본 설정된 정보를 출력하게 설정할 수 있습니다.
내부 데이터링크 명세	요소 내부에 데이터링크 정보를 전달할 때 세부 데이터 타입을 나타내는 명세를 설정합니다. 데이터링크 사용이 설정된 플래시 요소에만 있는 속성입니다.

페이지 속성

페이지라인에서 페이지를 선택했을 때 설정할 수 있는 속성입니다.

전환 데이터 초기화	데이터 전환 주기 때 같은 데이터 그룹의 다른 요소들의 데이터들도 초기화할지 설정합니다.
변경 데이터 적용 범위	데이터가 변경되었을 때 같은 데이터 그룹의 다른 요소들도 재생을 다시 시작할지 설정합니다.



(STEP5) 콘텐츠 배포

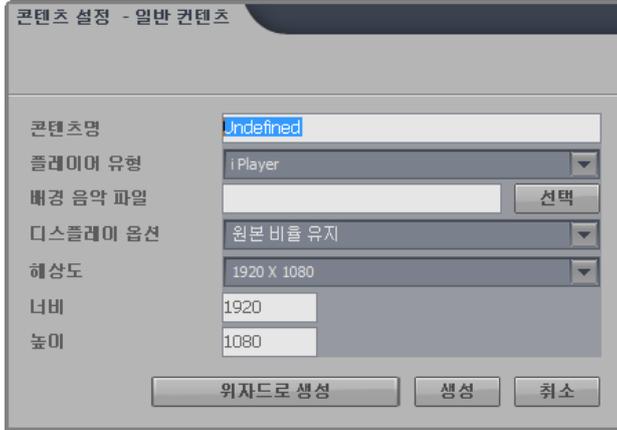
제작 완료된 콘텐츠를 로컬 드라이브 또는 MagicInfo Server에 배포합니다. 저장된 LFD 또는 LFT 콘텐츠를 다른 이름으로 저장하면 LFD는 LFT로, LFT는 LFD로 변환하여 이용할 수 있습니다.



데이터모듈 사용하기

(STEP1) 콘텐츠 제작 시작

메뉴바 > 파일 > 새 콘텐츠 만들기를 선택하거나 툴바의  아이콘을 클릭하면 콘텐츠 설정을 마친 후 새로운 페이지가 나타납니다. 해당 기능은 Player 사양에 따라 다를 수 있습니다.



(STEP2) 요소 추가

디자인 창에 이미지, 텍스트 등의 요소 및 Author에서 제공하는 요소를 추가합니다. Author에서 제공하는 요소 외에는 템플릿 창과 파일 창을 이용하여 요소를 추가할 수 있습니다.



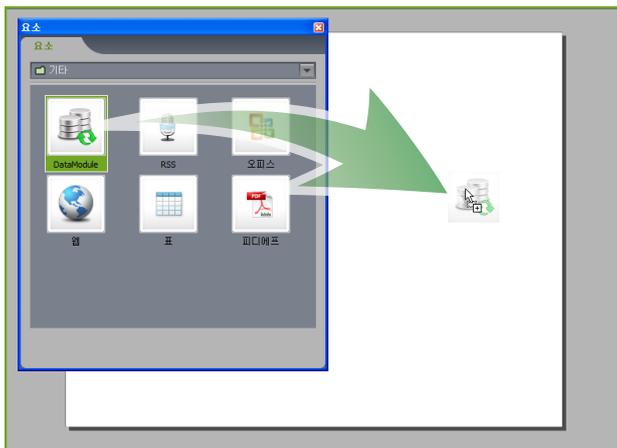
(STEP3) 데이터모듈 적용 설정

디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 데이터모듈 설정 > 데이터모듈 사용을 선택하여 데이터모듈 적용 여부를 설정합니다.



(STEP4) 데이터모듈 추가

디자인 창에 데이터모듈 요소를 추가합니다. 데이터모듈 요소는 요소창의 기타 그룹에 속해 있습니다. 추가한 데이터모듈 요소는 디자인 창에 나타나지 않으며, 타임라인에서 확인할 수 있습니다.



(STEP5) 데이터모듈 속성 설정

타임라인에서 데이터모듈을 선택한 후 속성 창에서 해당 정보를 설정합니다.

데이터베이스 설정

데이터베이스 타입	사용할 데이터베이스의 종류를 선택합니다.
데이터베이스 URL	사용할 데이터베이스의 URL 주소를 입력합니다.
데이터베이스 포트	사용할 데이터베이스의 포트 번호를 입력합니다.
데이터베이스 이름	사용할 데이터베이스의 이름을 입력합니다.
데이터베이스 로그인 ID	데이터베이스에 로그인할 수 있는 ID를 입력합니다.
데이터베이스 로그인 비밀번호	데이터베이스에 로그인할 수 있는 비밀번호를 입력합니다.
데이터 요청 주기	데이터베이스에서 데이터를 불러올 간격을 초 단위로 입력합니다.

테이블

테이블 선택	데이터베이스에서 원하는 정보가 담긴 테이블을 선택합니다.
Query	테이블에서 원하는 정보를 불러올 쿼리문을 작성합니다.
변환 테이블	불러온 텍스트 정보를 이미지로 변환하기 위한 문자열을 입력합니다.  변환 테이블 정보를 입력한 후 작성한 변환 테이블에서 쓰일 이미지를 첨부할 수 있습니다. 디자인 창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 데이터모듈 설정 > 파일 첨부하기를 선택하여 변환할 이미지를 첨부합니다.

(STEP6) 요소에 데이터모듈 정보 설정

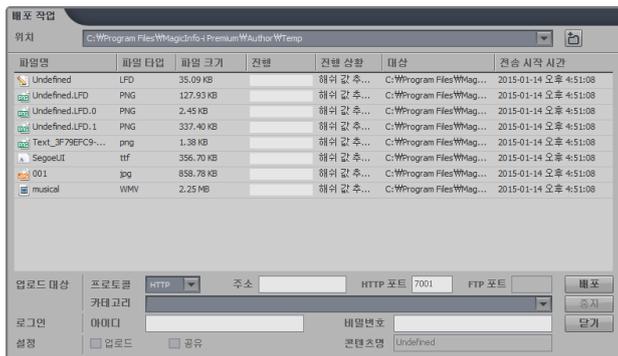
속성 창에서 요소별 데이터모듈 정보를 설정합니다. 데이터모듈을 사용할 수 있는 요소는 이미지와 텍스트 요소입니다.

데이터소스

데이터소스	한 페이지에 여러 개의 데이터모듈이 있을 경우 요소에 사용할 데이터모듈을 선택할 수 있습니다.
데이터 선택	데이터소스에서 가져올 특정 정보를 설정합니다.
기존 데이터 유지	데이터를 수신할 수 없는 등의 오류가 발생했을 때 요소의 실행 상태를 설정합니다.
설정	요소가 기존에 출력하고 있는 정보를 유지하도록 설정합니다.
설정 해제	요소에 기본 설정된 정보가 출력하도록 설정합니다.
데이터 전환 주기	다음 데이터로 전환할 간격을 초 단위로 입력합니다. 데이터 전환 주기가 '0'일 경우 이미지 요소에서는 첫번째 데이터만 재생되며, 텍스트 데이터에서는 모든 정보가 동시에 나타납니다.
데이터 동기 ID	데이터를 동기화할 ID를 설정합니다.

(STEP7) 콘텐츠 배포

제작 완료된 콘텐츠를 로컬 드라이브 또는 MagicInfo Server에 배포합니다. 저장된 LFD 또는 LFT 콘텐츠를 다른 이름으로 저장하면 LFD는 LFT로, LFT는 LFD로 변환하여 이용할 수 있습니다.



라이브 스트리밍 구축 예제

비디오 요소의 Network URL 기능을 이용해 촬영 중인 동영상을 실시간으로 전송해서 재생할 수 있습니다. Microsoft Windows Media Encoder 9 또는 Microsoft Expression Encoder를 통해 인코딩된 원본을 Windows Media Server로 브로드캐스팅하여 MagicInfo Player에서 재생합니다.

Note  라이브 스트리밍이란, 음악, 동영상 등 데이터를 실시간으로 클라이언트에 전송해서 재생하는 것을 의미합니다.

라이브 스트리밍 구성도



라이브 스트리밍을 위한 장치 구성

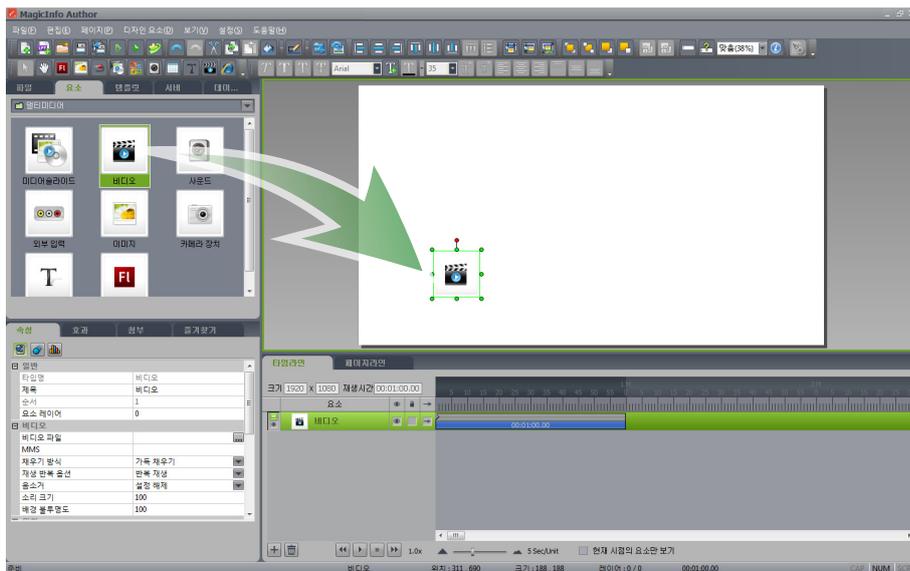
<p>Encoding Machine</p>	<p>Encoding Machine은 비디오 캡처 카드가 장착되어 있어 비디오 카메라와 연결할 수 있습니다.</p> <p>Note Encoding Machine을 사용하려면 인코딩을 위해 인코더 프로그램인 Microsoft Windows Media Encoder 9 또는 Microsoft Expression Encoder가 해당 장치에 설치되어 있어야 합니다.</p>
<p>Publishing Point</p>	<p>Publishing Point(게시 지점)는 인코딩된 미디어 파일을 배포하는 서버로, Microsoft Windows Media Server를 사용할 수 있습니다.</p> <p>Note Microsoft Windows Media Server는 Windows Media 기반의 콘텐츠를 스트리밍하기 위해 고안된 서버로, Windows Server OS군에 설치됩니다. Windows Server 2003에는 Windows Media Service가 기본으로 포함되어 있으나 Windows Server 2008R2는 별도로 다운로드한 후 설치해야 합니다.</p>
<p>MagicInfo Player</p>	<p>서버에서 배포된 스트림을 Author에서 Network URL 주소로 추가하고, 이를 MagicInfo Player에서 재생합니다.</p>

라이브 스트리밍 실행 과정

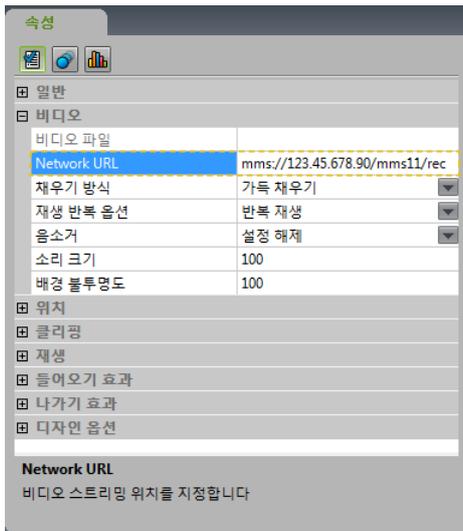
- 1 캡처 카드를 통해 비디오 카메라의 동영상을 입력받습니다.
- 2 입력된 소스(동영상)를 인코더 프로그램을 이용해 윈도우 미디어 파일로 인코딩합니다.
- 3 인코딩된 미디어 파일을 서버에서 배포합니다.
- 4 배포된 스트리밍을 MagicInfo Player에서 재생합니다.

MagicInfo Player에서 재생하기

- 1 Author의 디자인 요소 창에서 비디오 요소를 선택한 후 디자인 창으로 드래그해 추가합니다.



- 2 비디오 요소를 추가한 후 속성 창의 Network URL 입력란에 ‘mms://IP주소/Publishing Point’ 형식으로 Network URL 주소를 입력합니다. Network URL은 MMS, HTTP, HLS, RTP, RTSP 등의 형식을 지원하며, 콘텐츠 생성 시 선택한 플레이어의 유형에 따라 지원되는 형식이 달라질 수 있습니다.



- 3 MagicInfo Player가 설치된 LFD에 배포하여 스트리밍을 재생합니다.



Note  라이브 스트리밍에 대한 자세한 사항은 <https://v3.samsungsbn.com>에서 테크니컬 가이드를 참조하세요.

스크립트 작성 가이드

Author의 가장 강력하고 주요한 기능 중 하나는 스크립트 작성 엔진입니다.

Author의 스크립트는 VBScript 엔진을 기반으로 합니다. 일반적으로 VBScript에서 사용할 수 있는 모든 명령을 사용할 수 있습니다.

스크립트는 요소의 이벤트를 다양한 조건에서 사용할 수 있도록 하고, 대화형 콘텐츠의 생성이 가능하도록 합니다.

스크립트 작성 가이드 장에서는 Author에서 지원하는 함수에서 사용되는 개념과 사용법에 대해 알아봅니다.

스크립트 작성의 주요 개념

스크립트를 작성하려면 미리 알아두어야 하는 개념이 있습니다.

스크립트 위자드와 스크립트 편집기

스크립트 위자드를 지원하여 사용자가 더욱 쉽게 스크립트를 작성할 수 있도록 도와줍니다. 스크립트 위자드는 현재 적용할 수 있는 함수를 문장화하여 사용자가 더욱 친숙하게 스크립트를 사용할 수 있게 합니다. 또한 스크립트 위자드를 사용하지 않고 좀 더 자세하고 강력한 스크립트 작성을 원하는 유저를 위하여 스크립트 편집기를 지원합니다.

스크립트 위자드 사용하기

스크립트 위자드는 사용자가 스크립트를 좀 더 쉽게 사용할 수 있도록 문장화한 선택형 스크립트 작성 툴입니다. Author에서 지원하는 함수 중 일부만을 사용할 수 있습니다.

스크립트 편집기 사용하기

스크립트 편집기는 사용자의 의도대로 원하는 스크립트를 작성합니다. 스크립트 작성 가이드에서는 스크립트 편집기를 사용함을 기본으로 하여 설명합니다.

 스크립트 위자드와 스크립트 편집기의 사용은 본 매뉴얼의 “이벤트”를 참조하세요.

스크립트 함수의 종류에는 Global 함수와 Local 함수를 선택하여 사용할 수 있습니다.

Global 함수를 정의하였을 때 함수가 Author 자체에 저장되어 삭제할 때까지 계속 존재하며 어떠한 콘텐츠에서도 불러올 수 있습니다. Local 함수를 정의하였을 때는 콘텐츠 내에 함수가 저장되어 해당 콘텐츠 내에서만 함수를 불러올 수 있습니다.

스크립트는 다양한 변수를 가집니다.

스크립트 작성에 있어 변수는 매우 중요합니다. 변수를 사용함으로써 값의 수정을 간편하게 하고, 값을 재사용할 수 있습니다. 또한 파라미터 도우미를 지원하여 파라미터의 지정을 편리하게 할 수 있게 합니다.

스크립트는 이벤트를 실행하는 명령의 집합입니다.

매뉴얼 본문의 “이벤트”를 보면 이벤트의 종류를 알 수 있습니다. 이 이벤트에 스크립트를 작성하여 이벤트가 구체적으로 이루어질 수 있게 합니다. 예를 들어 “AM_EVT_CLICK”는 해당 요소를 클릭하였을 때 발생하는 이벤트로 이 이벤트에 메시지 박스에 “HELLO” 메시지가 보이는 스크립트를 작성하였다면 요소를 클릭하면 스크립트가 실행되어 “HELLO” 라는 내용의 메시지 박스가 나타나게 되는 것입니다.

변수

스크립트 작성에 있어 변수는 매우 중요합니다. 변수를 사용함으로써 값의 수정을 간편하게 하고 값을 재사용할 수 있습니다. 또한 변수에 의해 값의 호출을 더 쉽게할 수 있습니다.

변수 사용 예

10의 값을 가지는 변수를 “a”라고 한다면 다음과 같이 표현됩니다.

```
a = 10
```

그럼 이 변수를 한번 사용해보겠습니다.

1

페이지에 아무것도 입력이 되지 않은 텍스트 요소를 추가합니다.

2

텍스트 요소를 선택한 후 “AM_EVT_CLICK” 이벤트에 스크립트를 작성합니다.

```
a = "10"  
Self.SetText (a)
```

3

텍스트 요소를 클릭하면 텍스트 요소에 10이라고 표시됩니다.

위와 같이 a를 10이라고 선언하였다면 a의 값은 다시 선언하기 전까지 10이라는 값을 가집니다.

다음은 변수 사용에 대한 간단한 예제입니다.

Script1

```
a = 10  
a = a + 20  
Self.SetText (a)
```

10의 값을 가진 a라는 변수에 20을 더하면 실제 값은 30이므로 텍스트 요소에 표현되는 값은 30이 됩니다.

Script2

```
a = 10  
b = a  
Self.SetText (b)
```

위 스크립트의 결과는 10으로 나타납니다. “b=a”라는 구문은 b의 값을 a의 현재 값으로 받아 온 것이 때문입니다.

변수의 범위

변수는 Global변수와 Local변수가 있습니다.

Global 변수(전역 변수)

Author 내 변수의 기본 값은 Local 변수입니다. 이 변수를 Global 변수로 만들기 위해서는 함수를 사용하여 변수를 Global 변수로 선언해야 합니다. 이때 중요한 것은 Global 변수를 불러올 때도 함수를 사용해서 불러와야 한다는 것입니다. Global 변수를 선언하는 함수는 “SetGlobalVar”, 선언된 Local 변수를 불러오는 함수는 “GetGlobalVar”입니다.

다음은 전역 변수 사용에 대한 간단한 예제입니다.

먼저 페이지에 아무것도 입력이 되지 않은 텍스트 요소를 추가하고 페이지를 선택한 후 페이지의 시작과 동시에 전역 변수를 선언합니다.

사용자 함수를 정의(함수 이름은 “savevalue”, 파라미터는 임의의 값 혹은 입력하지 않아도 상관없음)하면 함수를 편집할 수 있는데 <지원 함수>에서 “Contents”의 함수 리스트에서 “SetGlobalVar”를 선택합니다. 나타난 함수를 Call Contents.SetGlobalVar(“x”,

“hello”)로 고쳐줍니다. 하단의 <상세 설명>을 보면 “x”는 변수의 이름, “hello”는 변수의 값을 알 수 있습니다. <저장>을 클릭하면 <사용자 함수> 리스트에 “savevalue” 함수가 생성됩니다. 생성된 “savevalue” 함수를 선택하고 편집 탭 우측에 위치한 이벤트 탭을 클릭하여 “AM_EVT_OBJECT_START”에 체크한 후 <적용>을 클릭합니다. 스크립트 편집기를 종료합니다.

다음으로 앞에서 선언한 전역 변수를 불러옵니다. 처음에 추가했던 텍스트 요소를 선택한 후 해당 텍스트를 클릭했을 때 전역 변수의 값을 표시할 수 있도록 합니다.

사용자 함수를 정의(함수 이름은 “showvalue”, 파라미터는 임의의 값 혹은 입력하지 않아도 상관없음)하면 함수를 편집할 수 있는데 창 좌측 하단의 <지원 함수>에서 “Contents”의 함수 리스트에서 “GetGlobalVar”를 선택합니다. 이때 파라미터 도우미가 나타나는데 파라미터를 앞에서 선언했던 변수의 이름인 “x”로 입력합니다. 그러면 함수가 Contents.GetGlobalVar(x)로 입력이 됩니다. 전역 변수를 불러왔으면 다음으로는 전역 변수의 값을 직접 표현합니다. a = Contents.GetGlobalVar(x)를 입력하여 변수 a에 해당 Global 변수의 리턴 값을 지정합니다. 이제 텍스트 요소에 변수 “a”를 불러옵니다. “Contents-페이지1-text”의 함수 리스트에서 “SetText”를 선택합니다. 나타난 함수를 “Contents.GetPage(“페이지1”).GetElement(“Text”).SetText(a)” 로 고쳐줍니다. 이는 텍스트 요소에 앞에서 불러온 전역 변수 “x”를 표현하겠다는 의미입니다. <저장> 버튼을 클릭하면 <사용자 함수>에 “showvalue”라는 함수가 생성됩니다. 생성된 “showvalue” 함수를 선택하고 이벤트 탭에서 “AM_EVT_CLICK”에 체크한 후 <적용>을 클릭합니다. 스크립트 편집기를 종료합니다.

콘텐츠를 재생한 후 텍스트 요소를 클릭하면 “페이지1”에서 선언한 전역변수 “x”의 값 “hello”가 텍스트 요소에 표시됩니다.

Local 변수(지역 함수)

Global 변수는 그 값을 콘텐츠 안에서 계속 유지한다는 뜻입니다. 하지만 Local 변수는 현재 작성 중인 함수 내에서만 사용 가능합니다. 앞에서 설명한 “SetGlobalVar”, “GetGlobalVar” 함수를 사용하지 않으면 변수는 모두 Local 변수로 인정됩니다.

변수 이름

변수의 이름은 숫자로 시작하지 않고, 제한된 단어를 사용하지 않은 문자와 숫자, 밑줄 등의 조합으로 이루어집니다.

올바른 변수 이름의 예 :

`a, strName, _My_Variable, data1, data_1_23, index, bReset, nCount`

올바르지 않은 변수 이름의 예 :

`1, 1data, %MyValue%, $strData, for, if, _FirstName+LastName_`

제한된 단어

`and, break, do, else, elseif, end, false, for, function, if, in, local, not, or, repeat, return, table, then, true, until, while`

타입

Author 스크립트 언어의 형식은 역동적으로 형태화됩니다. 명확한 형식이 정해진 것은 아니지만 스스로의 형식에 따라 지정됩니다. 이는 변수를 사용하기 전에 변수의 정확한 형식을 선언하지 않아도 된다는 것을 의미합니다. 예를 들어 C++에서 숫자를 사용하고 싶다면 먼저 아래와 같이 변수의 형식을 선언한 후 값을 저장해주어야 합니다.

```
int a;  
a = 10;
```

위 C++의 예는 “a”를 정수형으로 선언한 후 “10”의 값을 지정합니다.

위를 정리해서 말하면 Author에서는 변수를 형식의 선언없이 사용할 수 있다는 것입니다. 변수들은 실제 형식들을 가지고 있지 않습니다. 대신에 값 내부에서 형식을 고려한다는 것을 의미합니다. 예를 들면 “a = 10” 이라고 했을 때 이것은 자동으로 “a”라는 이름을 가진 변수를 생성하고 “10”의 값을 지정합니다. 이 값이 숫자라는 형식을 가지더라도, 이 변수는 스스로 형태화되지 않습니다. 이는 “a”의 값에 다른 형식의 값으로 바꿀 수 있다는 것을 의미합니다. “a = hello”와 같이. 이는 “a”에 저장된 숫자 “10”의 값을 문자 “hello”로 대신합니다. 사실 문자 값의 형식이 다른 것은 중요하지 않습니다. 이 변수 a는 어떤 종류의 형식을 가지든 상관하지 않고 사용자가 입력하는 것을 저장합니다.

Author에서 지원하는 변수의 형식은 Number, String, Boolean 세 가지가 있습니다. 이 세 가지 형식에 대해 좀 더 자세히 알아봅니다.

Number

Number는 정확하게 숫자 값입니다. Number 형은 실수들을 나타냅니다. 엄밀히 말해 배정밀도 부동 소수점의 숫자를 의미합니다. 아래는 올바른 Number의 예입니다.

4, 0.4, 0.345, 4.57e-3, 0.3e12

String

String은 간단히 문자들의 순차적 배치로 이해할 수 있습니다. 예를 들어 "lee2"는 4개의 문자들이고, "l"로 시작하여 "2"로 끝납니다. String형은 따옴표(" ")를 사용해야 합니다. 또한 String형의 문자들은 다양한 길이로 표현될 수 있습니다. 한 문자, 한 단어, 한 문장으로 표현할 수도 있습니다. 대략 20억 개의 문자까지 허용됩니다. String형을 사용함에 있어 중요한 점은 실행 시 Number와 String 간 자동 변환이 제공된다는 것입니다. 한 문자열에 수치 연산이 적용될 때마다, Author의 스크립트 엔진은 해당 문자를 연산을 위한 수치로 변환하려 합니다. 물론 해당 문자에 수치로 해석될 수 있는 무엇인가가 포함되어 있을 때만 가능합니다.

예를 들면,

$a = "10" + 1$ 의 결과는 11이고,
 $b = "33" * 2$ 의 결과는 66이 됩니다.

그러나 아래는 동일한 결과를 보이지 않을 것입니다.

$a = "10+1"$ 의 결과는 문자열 10+1이고,
 $b = "hello" + 1$ 는 에러가 날 것입니다. 이유는 "hello"를 수치로 변환할 수 없기 때문입니다.

Boolean

Boolean 형식은 true, false 두 가지 값 중 하나를 가질 수 있습니다. 그것들은 참(true)과 거짓(false)의 논리형일 때 사용이 가능합니다.

예를 들면

```
a = true
b = false
if (a 또는 b) then
(실행 스크립트를 작성)
End
```

의 형식이 있습니다. 이때 참 또는 거짓에 의해 조건을 만들게 됩니다.

파라미터

함수가 동작할 때 필요한 값들을 전달해주는 전달자입니다. 입력한 파라미터의 값에 따라 함수의 결과는 변합니다. 예를 들어 $y = f(a+b)$ 일 때 파라미터는 a와 b를 의미합니다. 만약 함수가 반환되는 값을 가지지 않으면 파라미터를 임의로 설정해도 괜찮습니다.

파라미터의 속성

파라미터의 값은 변수를 사용함과는 다르게 속성을 선언해주어야 합니다. 파라미터는 Number, String, Boolean으로 변수와 같은 형식을 지원합니다.

연산자

연산자는 값을 반환하는 하나 이상의 코드 요소에서 연산을 수행하는 코드 단위입니다. 이러한 연산에는 더하기나 곱하기 등의 산술 연산, 두 문자열을 새로운 문자열로 결합하는 연결 연산, 두 값 중 더 큰 값을 결정하는 비교 연산, 두 식이 모두 True인지 여부를 확인하는 논리 연산 등이 있습니다.

산술 연산자

산술 연산자는 변수, 기타 식, 함수 및 속성 호출 등으로 나타내는 숫자 값 계산을 포함하여 여러 가지 친숙한 산술 연산을 수행하는데 사용됩니다.

연산자	설명
+	더하기
-	빼기
*	곱하기
/	나누기
%	나머지
^	거듭제곱

비교 연산자

비교 연산자는 두 식을 비교하여 비교 결과를 나타내는 부울 값을 반환합니다. 숫자 값을 비교하는 연산자, 문자열을 비교하는 연산자, 개체를 비교하는 연산자가 있습니다.

연산자	설명
<	작다
>	크다
<=	작거나 같다
>=	크거나 같다
=	같다
<>	같지 않다

연결 연산자

연결 연산자는 여러 문자열을 단일 문자열로 조인합니다. 연결 연산자에는 +와 &가 있으며 두 연산자 모두 아래의 예제와 같이 기본적인 연결 연산을 수행합니다.

```
x = abc
y = def
z = x & y 또는 z = x + y
```

결과값은 `z = abcdef`가 나옵니다. 여기에서 “&”나 “+”는 문자열을 합하는 연산자로 사용되었습니다.

대입 연산자

대입문은 대입 연산을 수행합니다. 연산자의 오른쪽에 있는 값을 왼쪽에 있는 변수에 대입하는 것으로 구성됩니다.

연산자	설명
=	대입
+=	더한 후 대입
-=	빼 후 대입
*=	곱한 후 대입
/=	나눈 후 대입(실수형)
^=	제곱한 후 대입
&=	문자열 결합 후 대입
\=	나눈 후 대입(정수형)

논리 연산자

부울 식을 비교하여 부울 결과를 반환합니다. And, Or, Xor 연산자는 피연산자를 두 개 사용하고 Not 연산자는 부울 식에 대해 논리 부정 연산을 수행하는데 해당 식의 계산된 결과의 반대 값을 생성합니다. 식이 True인 경우 Not의 결과 값은 False가 되고 식이 False인 경우 Not 결과 값은 True가 됩니다.

연산자	설명
And	논리적 결합(두 값이 모두 True인 경우에만 True)
Or	논리적 분리(두 값 중 하나가 True인 경우 True)
Xor	논리적 배타(두 값 중 하나만 True인 경우 True)
Not	논리적 부정(값이 True면 False)

연산자 우선 순위

연산자 우선순위를 연산자들 중에서 먼저 연산되는 순서를 의미합니다. 산술 연산자 및 연결 연산자는 아래와 같은 우선순위를 가지며 비교 연산자 및 논리 연산자보다 우선순위가 높습니다. 비교 연산자는 우선순위가 논리 연산자보다 높지만 산술 연산자 및 연결 연산자보다는 낮습니다. 비교 연산자는 모두 같은 우선순위를 가집니다. 즉, 이 연산자는 순서대로 왼쪽에서 오른쪽으로 계산합니다. 산술, 연결 및 논리/비트 연산자는 다음 우선순위의 순서에 따라 계산됩니다.

분류	우선순위	연산자
산술 연산자	1	지수 연산자(^)
	2	부정 연산자(-)
	3	승제 연산자(*, /)
	4	정수 나누기 연산자(\)
	5	가감 연산자(+, -), 문자열 연결 연산자(+)
	6	문자열 연결 연산자(&)
비교 연산자	7	=
	8	<>
	9	<
	10	>
	11	<=
	12	>=
논리 연산자	13	Not
	14	And
	15	Or
	16	Xor

구문 사용하기

스크립트 작성에서 가장 많이 사용되는 구문은 조건문과 반복문이 있습니다. 조건문과 반복문에 대해 알아봅니다.

조건문 (If...Then...else)

식의 값에 따라 일단의 문을 조건부로 실행합니다.

```
If condition Then statement Else elsestatements
```

또는 아래의 블록 형식 구문도 사용합니다.

```
If condition Then  
    statements  
Elseif condition-n Then  
    elseifstatements . . .  
Else  
    elsestatements  
End If
```

If...Then...Else 문은 아래 요소로 구성됩니다.

구성 요소	설명
condition	아래 두 형식의 식들 중 하나 이상의 식들입니다. <i>True</i> 또는 <i>False</i> 로 계산되는 수식이나 문자식입니다. condition이 <i>Null</i> 인 경우 <i>False</i> 로 취급합니다. <i>TypeOf</i> 개체 이름 <i>Is</i> 개체 형식 형태의 식입니다. 개체 이름은 특정 개체 참조이며 개체 형식은 유효한 특정 개체의 형식입니다. 개체 이름이 개체 형식에서 지정한 개체 형식인 경우 식의 값은 <i>True</i> , 그렇지 않으면 <i>False</i> 입니다.
statements	콜론으로 구분되는 하나 이상의 문으로, condition이 <i>True</i> 인 경우 실행됩니다.
condition-n	condition과 같습니다.
elseifstatements	연관된 condition-n이 <i>True</i> 인 경우 실행되는 하나 이상의 문입니다.
elsestatements	앞에 나오는 condition이나 condition-n이 <i>True</i> 가 아닌 경우 실행되는 하나 이상의 문입니다.



단일 줄 형태인 첫째 구문을 사용하여 짧고 간단하게 검사할 수 있습니다. 그러나 블록 형태의 둘째 구문을 사용하면 단일 줄 형태보다 더 많은 구조와 유연성을 제공하며 일반적으로 단일 줄 형태보다도 더 쉽게 읽거나 관리하거나 디버깅합니다.

단일 줄 구문을 사용하여 If...Then 결정의 결과로 실행되는 여러 문을 가질 수 있지만, 아래 문처럼 그 문들은 콜론으로 구분하여 한 줄 안에 작성되어야 합니다.

```
If A > 10 Then A = A + 1 : B = B + A : C = C + B
```

둘째 구문인 If 블록문을 실행하면 condition을 테스트합니다. condition이 *True*인 경우, Then 뒤에 나오는 문을, *False*인 경우, Elseif문이 있으면 각각의 Elseif문을 순서대로 계산합니다.

True 조건문이 있으면 연관된 Then 뒤에 나오는 문이 실행됩니다. Elseif문이 모두 *True*가 아니거나 Elseif 절이 없으면 Else 뒤에 나오는 문이 실행됩니다. Then 또는 Else, 뒤에 나오는 문을 실행한 후에는 End If문 뒤에 나오는 문으로 계속 실행됩니다.

Else 및 Elseif 절은 모두 선택적인 절입니다. If 블록문 안에서 원하는 만큼 Elseif문을 사용할 수 있지만, Else 절 뒤는 비어 있어야 합니다. If 블록문은 중첩할, 즉 다른 블록 If 블록문 안에 포함시킬 수 있습니다.

Then 키워드 뒤에 나오는 절을 검사하여 그 문이 If 블록문인지 여부를 결정합니다. 같은 줄에서 주석이 아닌 다른 문이 Then 뒤에 나타나면 이 문은 단일 줄 형태의 If 문으로 취급합니다.

If 블록문은 줄의 첫째 문으로 시작하여 End If문으로 끝나야 합니다.

반복문 (For...Next)

지정한 횟수만큼 문 그룹을 반복하여 실행합니다.

```
For counter = start To end Step step
  statements
Exit For
statements
Next
```

For...Next 문은 아래 요소로 구성됩니다.

구성 요소	설명
counter	루프 카운터로 사용되는 숫자 변수입니다. 이 변수는 배열 요소 또는 사용자 정의 형식의 요소가 될 수 없습니다.
start	counter의 초기 값입니다.
end	counter의 최종 값입니다.
step	루프를 반복할 때마다 매번 바뀌는 counter의 합계입니다. 지정하지 않으면 step의 기본 값은 1이 됩니다.
statements	지정한 횟수만큼 반복해서 실행되는 For와 Next 사이에 있는 하나 이상의 문입니다.



step 요소는 양수 또는 음수가 될 수 있습니다. step 요소는 아래와 같이 루프 처리를 결정합니다.

값	루프를 실행하는 경우
양수 또는 0	counter <= end
음수	counter >= end

일단 루프를 시작하고 해당 루프의 모든 문을 실행하였으면 counter에 step를 더합니다. 이 때 처음 루프를 실행시킨 것과 동일한 검사를 수행하여 루프의 문을 다시 실행하거나 루프를 빠져 나와 Next 문 바로 뒤에 있는 문으로 계속 실행됩니다.

루프를 반복한 다음이 아니라 루프를 실행하고 있는 중에 counter 값을 바꾸면 코드를 읽거나 수정하기가 매우 어려워질 수 있습니다.

Exit For 문은 루프를 빠져나가는 방법을 제공하기 위해 For Each...Next 또는 For...Next 제어 구조 안에서만 사용할 수 있습니다. 여러 개의 Exit For 문을 루프 안의 아무 곳에 둘 수 있습니다. Exit For 문은 If...Then 문과 같은 조건문을 계산할 때 자주 사용되며 Next 문 바로 뒤에 오는 문으로 제어를 전송합니다.

For...Next 루프는 다른 For...Next 루프 안에 중첩시킬 수 있습니다. 각 루프에 유일한 변수 이름을 counter 변수로 제공해야 합니다. 올바른 For...Next 중첩문의 예는 아래와 같습니다.

```
For I = 1 To 10
  For J = 1 To 10
    For K = 1 To 10
      ...
    Next
  Next
Next
```

함수 데이터

“이벤트” 에서 소개한 스크립트에 대한 함수군 데이터와 간단한 사용 예입니다.

Contents 속성을 위한 스크립트 함수군

GetPage	인자	String
	사용예	Contents.GetPage("PageName") PageName을 이름으로 가지고 있는 페이지의 디스패치 인터페이스를 반환.
GetGlobalPage	인자	String
	사용예	Contents.GetGlobalPage() 현재 콘텐츠의 전역 페이지 객체를 반환.
MovePage	인자	String
	사용예	Contents.MovePage("PageName") 현재 페이지를 PageName을 이름으로 가지고 있는 페이지로 옮김.
GetFirstPage	인자	String
	사용예	Contents.GetFirstPage() 현재 콘텐츠의 첫 페이지의 디스패치 인터페이스를 반환.
GetLastPage	인자	String
	사용예	Contents.GetLastPage() 현재 콘텐츠의 마지막 페이지의 디스패치 인터페이스를 반환.
GetGlobalVar	인자	String
	사용예	Contents.GetGlobalVar(strGlobalVar) 현재 콘텐츠에 strGlobalVar이라는 이름으로 선언된 전역 변수를 가져 옴.
SetGlobalVar	인자	String, String
	사용예	Call Contents.SetGlobalVar(strGlobalVar, strValue) 현재 콘텐츠에 strValue의 값을 가지는 strGlobalVar이라는 이름의 전역 변수를 설정.
ResolutionWidth	인자	String
	사용예	Contents.ResolutionWidth 해당 콘텐츠의 넓이 해상도를 반환.
ResolutionHeight	인자	String
	사용예	Contents.ResolutionHeight 해당 콘텐츠의 높이 해상도를 반환.
Path	인자	String
	사용예	Contents.Path 해당 콘텐츠의 경로를 나타내는 속성.

Page 속성을 위한 스크립트 함수군

GetElement	인자	String
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1") Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지고 있는 요소 중 elem1이라는 이름을 갖는 요소의 디스패치 인터페이스 반환.
GetGlobalElement	인자	String
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetGlobalElement(strElementName) Page1을 이름으로 갖는 페이지의 strElementName이라는 이름을 갖는 전역 요소의 디스패치 인터페이스 반환.
GetNextPage	인자	String
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetNextPage() Page1을 이름으로 갖는 페이지의 다음 페이지의 디스패치 인터페이스 반환.
GetPreviousPage	인자	String
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetPreviousPage() Page1을 이름으로 갖는 페이지의 이전 페이지의 디스패치 인터페이스 반환.
SetBGColor	인자	Byte, Byte, Byte
	사용예	Contents.GetPage("Page1").SetBGColor(255,255,255) Page1을 이름으로 갖는 페이지의 배경 색상을 설정.
BGColorR	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").BGColorR =255 i= Contents.GetPage("Page1").BGColorR Page1을 이름으로 갖는 페이지의 배경 색상 중 R값을 반환하거나 R값을 새로 설정.
BGColorG	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").BGColorG =255 i= Contents.GetPage("Page1").BGColorG Page1을 이름으로 갖는 페이지의 배경 색상 중 G값을 반환하거나 G값을 새로 설정.
BGColorB	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").BGColorB =255 i= Contents.GetPage("Page1").BGColorB Page1을 이름으로 갖는 페이지의 배경 색상 중 B 값을 반환하거나 B값을 새로 설정.
BGImage	인자	String
	사용예	Contents.GetPage("Page1").BGImage="C:\Documents and Settings\My Documents\A.img" Path = Contents.GetPage("Page1").BGImage Page1을 이름으로 갖는 페이지의 배경 이미지의 절대 경로를 반환하거나 새로 설정. Contents.GetPage("Page1").BGImage="A.img" Path = Contents.GetPage("Page1").BGImage Page1을 이름으로 갖는 페이지의 배경 이미지의 상대 경로를 반환하거나 새로 설정. 첨부 파일 창을 통해 파일이 첨부되거나 요소에 파일이 포함된 경우 이는 패키징될 때 포함되므로 상대 경로를 입력.
BGFillRatio	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").BGRatio=0 i= Contents.GetPage("Page1").BGRatio Page1을 이름으로 갖는 페이지의 배경 비율을 반환하거나 새로 설정. newVal: 0: 원본 크기 1: 가득 채우기 2: 원본 비율 유지 3: 바둑판 무늬

Element 속성을 위한 스크립트 함수군

Move	인자	int, int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Move(10,10) Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지는 elem1이라는 요소를 10,10만큼 이동.
Resize	인자	int, int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Resize(100,100) Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지는 elem1이라는 요소를 100,100으로 크기 조절.
ShowEffect	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Bevel").ShowEffect(strEffectName) 저작 요소에 적용된 strEffectName의 이름을 가진 재생 효과를 시작.
Visible	인자	boolean
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Visible = true 또는 False Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지는 elem1이라는 요소를 실제 출력하거나 하지 않음으로 설정.
Rotation	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Rotation (60) Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지는 elem1이라는 요소를 60도 회전.
Reflection	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Reflection (0) Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지는 elem1이라는 요소를 0으로 반전. newVal: 0: 반전 없음 1: 수평 반전 2: 수직 반전 3: 수평, 수직 반전
PositionX	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").PositionX Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지는 elem1이라는 요소의 x 위치 값을 반환하거나 새로 설정.
PositionY	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").PositionY Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지는 elem1이라는 요소의 y 위치값을 반환하거나 새로 설정.
Width	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Width Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지는 elem1이라는 요소의 넓이 크기를 반환하거나 새로 설정.
Height	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Height Page1을 이름으로 갖는 페이지가 가지는 elem1이라는 요소의 높이 크기를 반환하거나 새로 설정.

Object 공통 속성을 위한 스크립트

Name	인자	
	사용예	name=Contents.Name Contents.Name = "test" 해당 콘텐츠의 이름을 반환하거나 새로 설정.
GetParent	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetParent() Page1을 이름으로 갖는 페이지의 부모의 디스패치 인터페이스 반환.
EventEnable	인자	
	사용예	Contents.EventEnable 저작 요소가 재생 중에 마우스 클릭 등의 이벤트에 반응할지를 나타내는 속성.

시스템 유틸을 위한 스크립트(Utility)

Sleep	인자	int
	사용예	Utility.Sleep(i) i 밀리초의 Sleep 시간을 설정.
RunProgram	인자	string, string
	사용예	Utility.RunProgram("C:\Windows and Settings\...", "listName") 해당 Path의 프로세스를 동작시킴. 두번째 인자는 프로세스에 넘기는 아규먼트의 리스트.
OpenWebPage	인자	string
	사용예	Utility.OpenWebPage("www.samsung.com") 웹 브라우저를 통해 www.samsung.com 웹사이트를 오픈.
SendCopyData	인자	string, int, string
	사용예	Utility.SendCopyData("windowTitle", 10, "abc") windowTitle이라는 이름을 가진 윈도우에 10이라는 숫자 데이터와 abc라는 문자 데이터를 전송.

이벤트 정보를 위한 스크립트(EventInfo)

SenderName	인자	string
	사용예	Utility.SenderName("EventName") EventName이라는 이름을 가진 이벤트를 발생시킨 저작 요소의 이름을 반환.

요소 속성을 위한 스크립트

RSS

SetRssUrl	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").SetRssUrl("www.samsung.com/rss") RSS 요소의 Url을 www.samsung.com/rss로 설정.
GetDesc	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetDesc(i) RSS 목록 중 i 번째 아이템의 내용을 반환.
GetItemCount	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetItemCount() RSS 목록의 아이템 갯수를 반환.
GetTitle	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetTitle(i) RSS 목록 중 i 번째 아이템의 타이틀 반환.
GetPubDate	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetPubDate(i) RSS 목록 중 i 번째 아이템의 publish date를 반환.

날씨

GetLocation	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetLocation() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 날씨 요소 Weather1이 디스플레이하는 날씨의 주체 지역을 반환.
GetDayOfWeek	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetDayOfWeek(i) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 날씨 요소 Weather1이 디스플레이하는 날씨의 i 번째 날씨를 반환.
GetDate	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetDate(i) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 날씨 요소 Weather1이 디스플레이하는 날씨의 i 번째 날짜를 반환.
GetHigh	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetHigh(i) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 날씨 요소 Weather1이 디스플레이하는 날씨의 i 번째 날씨 중 최고온도를 반환.
GetLow	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetLow(i) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 날씨 요소 Weather1이 디스플레이하는 날씨의 i 번째 날씨 중 최저온도를 반환.
GetTextWeather	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetTextWeather(i) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 날씨 요소 Weather1이 디스플레이하는 날씨의 i 번째 날씨를 텍스트로 반환.

GetImagePath	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetImagePath(i) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 날씨 요소 Weather1이 디스플레이하는 날씨의 i 번째 날씨를 나타낼 이미지의 path를 반환.
SetRssUrl	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").SetRssUrl("www.yahoo.com") Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 날씨 요소 Weather1의 날씨 정보를 www.yahoo.com에서 가지고 온다.

텍스트

GetText	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetText("text") Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 텍스트 요소에 저장된 문자열을 반환.
SetText	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetText("test") Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 텍스트 요소 text가 test를 디스플레이한다.
SetTextFilename	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetTextFilename("C: \a.txt") 또는 Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetTextFilename("a.txt") Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 Text를 이름으로 하는 텍스트 요소가 절대 경로 또는 상대 경로 내에 존재하는 a.txt 파일의 내용을 디스플레이한다.
SetTextColor	인자	int, int, int
	사용예	Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetTextColor(255, 255, 255) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 텍스트 요소의 색상을 255,255,255의 RGB값으로 지정.
SetTextRTF	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("페이지1").GetElement("Text").SetTextRTF() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 텍스트 요소가 RTF 형식의 문자열을 디스플레이한다.

이미지

GetCurlImage	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").GetCurlImage () Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 이미지 요소에 적용되어 있는 이미지 파일 경로를 반환.
SetImage	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetImage("C: \a.bmp") 또는 Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetImage("a.bmp") Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 이미지 요소 Image1가 절대 경로 또는 상대 경로 내에 존재하는 a.bmp 파일의 이미지를 디스플레이한다.
SetOpacity	인자	int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetOpacity(50) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 이미지 요소 Image1가 50만큼의 불투명도로 디스플레이하게 한다(0~100까지 가능).

SetSubImageFile	인자	string,boolean,boolean
	사용예	Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").SubImageFile("C: ...a.bmp", true, false) 또는 Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").SubImageFile("a.bmp", true, false) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 이미지 요소의 절대 경로 또는 상대 경로 내에 존재하는 a.bmp라는 파일명을 가진 2차 이미지를 원본 이미지 위에 출력하고 원본 이미지 크기에 맞추지 않고 지정.
RemoveSubImage	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").RemoveSubImage() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 이미지 요소의 2차 이미지를 제거.

사운드

Play	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Play() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 사운드 요소 Sound1을 재생.
Stop	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Stop() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 사운드 요소 Sound 1을 재생 중지.
Pause	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Pause() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 사운드 요소 Sound 1을 일시 정지.
Reload	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("C: ...a.mp3") 또는 Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("a.mp3") Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 사운드 요소 Sound 1을 절대 경로 또는 상대 경로 내에 존재하는 C: ...a.mp3 파일에서 리로드.
SetClipTime	인자	int, int
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").SetClipTime(i, j) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 사운드 요소 Sound1을 i에서 j까지 클립.
Mute	인자	boolean
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Mute(true) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 사운드 요소 Sound 1을 음소거.

비디오

Play	인자	
	사용예	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Play()</code> Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 비디오 요소 Video1을 재생.
Stop	인자	
	사용예	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Stop()</code> Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 비디오 요소 Video1을 재생 중지.
Pause	인자	
	사용예	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Pause()</code> Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 비디오 요소 Video1을 일시 정지.
Reload	인자	string
	사용예	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("C: \...a.avi")</code> 또는 <code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("a.avi")</code> Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 비디오 요소 Video1을 절대 경로 또는 상대 경로 내에 포함된 a.avi 파일에서 리로드.
SetClipTime	인자	int, int
	사용예	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").SetClipTime(i, j)</code> Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 비디오 요소 Video1을 i에서 j까지 클립.
Mute	인자	boolean
	사용예	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Mute(true)</code> Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 비디오 요소 Video1을 음소거.

카메라

Play	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Play() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 카메라 요소 Camera1을 재생.
Stop	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Stop() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 카메라 요소 Camera1을 정지.
Pause	인자	
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Pause() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 카메라 요소 Camera1을 일시 정지.
IsPlaying	인자	boolean
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPlaying() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 카메라 요소 Camera1이 현재 재생 중인지를 BOOL 값으로 리턴.
IsPaused	인자	boolean
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPaused() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 카메라 요소 Camera1이 일시정지 중인지를 BOOL 값으로 리턴.
IsStopped	인자	boolean
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsStopped() Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 카메라 요소 Camera1이 정지 중인지를 BOOL 값으로 리턴.

차트

SetChartData	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("bar").SetChartData("abc.xml") Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 차트 요소 bar에 abc.xml 파일의 내용을 임포트한다. 파일의 경로는 절대 경로, 상대 경로 모두 가능.

플래시

ReloadFilePath	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadFilePath(strFilePath) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 플래시 요소 Flash에 적용할 외부 파일을 인자로 입력된 절대 경로로 다시 설정.
ReloadURLAddress	인자	string
	사용예	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadURLAddress(strURLAddress) Page1을 이름으로 하는 페이지가 가지고 있는 플래시 요소 Flash에 적용할 URL 주소를 인자로 입력된 절대 경로로 다시 설정.

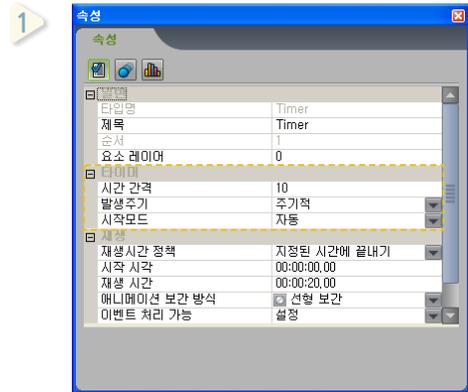
스크립트 응용 예제

앞서 알아본 스크립트 사용법을 바탕으로 좀 더 복잡적이고 다양한 스크립트 작성 예제를 만들어 봅니다.

(예제 1) 무빙 볼

사각형 요소가 디자인 창의 해상도 내에서 회전하며 움직이는 예제입니다. 사각형 요소는 움직이며, 크기도 변합니다. 또한 해상도 X축, Y축 끝에 요소가 닿게 되면 반대 방향으로 움직입니다.

이번 예제는 “if...then...else” 문을 사용하여 요소의 움직임과 크기 변화를 처리하였습니다. 또한 요소는 상당히 빠른 속도로 스크립트 명령을 수행하기 때문에 타이머 요소를 사용하여 속도를 늦추었습니다.



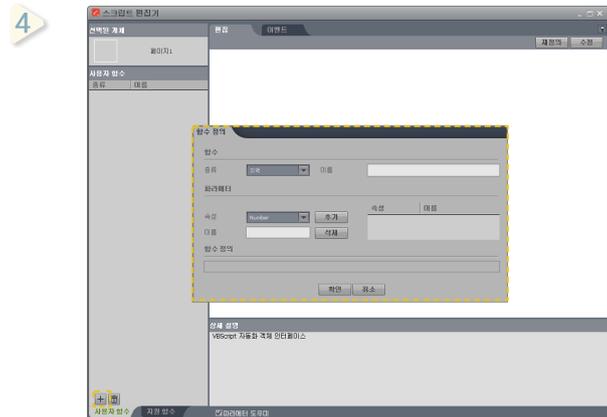
먼저 디자인 창의 사각형 요소와 타이머 요소를 추가합니다.

타이머 요소의 속성의 <시간 간격>을 50으로, <발생주기>를 <주기적>으로 설정합니다. 또한 사각형 요소의 <제목>을 “Ball”로 지정합니다.

이번 예제에서 작성할 함수는 두 가지입니다. 첫 번째는 콘텐츠가 시작될 때 나중에 처리될 요소의 움직임의 방향을 전역변수 “modeX”, “modeY”로 두고 각각의 값을 0으로 정의하는 것입니다. 두 번째는 타이머 요소에 사각형 요소의 움직임과 크기 변화를 구성하는 함수를 작성하는 것입니다.

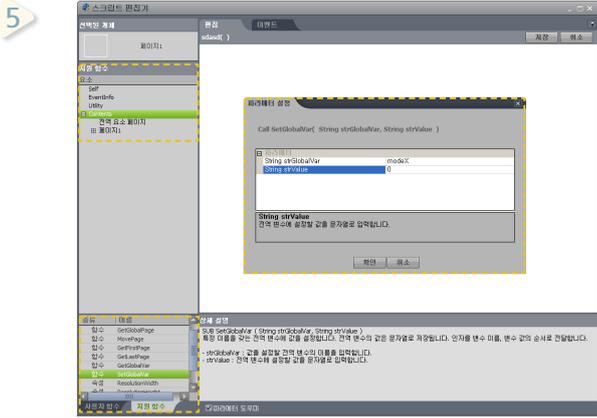
Note 이번 예제에서 타이머 요소를 사용하는 이유는 사각형 요소가 움직일 때 CPU 속도에 따라 움직임이 처리되므로 상당히 빠른 속도로 움직이므로 타이머 이벤트를 발생시켜 이벤트가 발생할 때마다 잠깐의 정지 명령을 주어 움직임의 속도를 늦추게 하기 위함입니다.

콘텐츠를 시작할 때 움직임의 방향을 전역 변수로 지정해 두는 함수를 작성합니다. 디자인 창의 선택한 후 속성 창에서 버튼을 클릭하여 나타난 이벤트 창에서 <편집...>을 클릭하거나 툴바에서 버튼을 클릭하여 스크립트 편집기를 실행합니다.



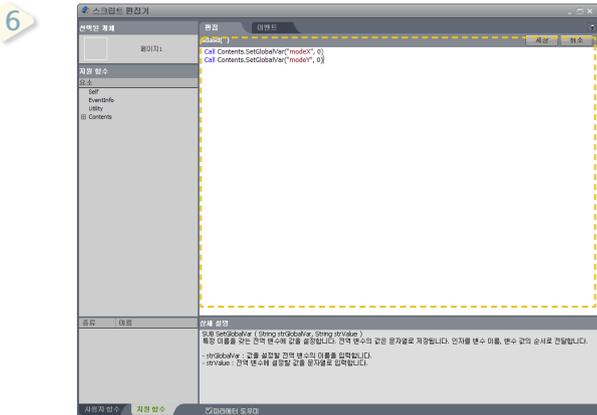
좌측 하단의 버튼을 클릭하여 사용자 함수를 추가하면 함수 정의 창이 나타납니다. 함수의 이름(예 : *Init*)을 입력하고, <파라미터>는 설정하지 않아도 됩니다.

함수 정의가 완료되면 <확인> 버튼을 클릭합니다.



좌측 하단의 <지원 함수>를 선택한 후 상단의 트리에서 Contents를 선택하면 하단에 사용 가능한 함수 리스트가 나타납니다. 함수들 중 SetGlobalVar를 선택하면 파라미터 도우미가 나타납니다.

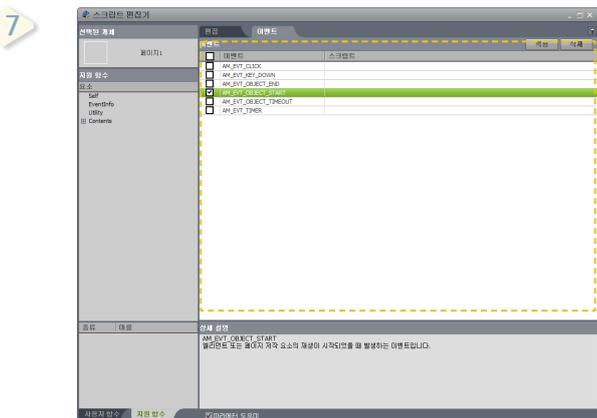
나타난 파라미터 도우미에서 첫번째 칸에는 파라미터의 이름(예 : "modeX")을 입력하고 두번째 칸에는 파라미터의 값을 0으로 입력합니다.



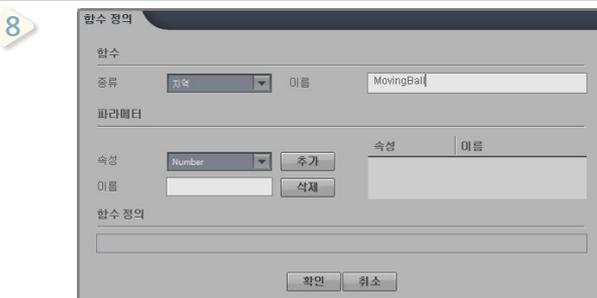
그 다음 행에도 SetGlobalVar를 선택하여 넣고, 파라미터의 이름을 "modeY"로, 값을 0으로 입력합니다.

그림과 같이 입력되었으면 <저장> 버튼을 클릭합니다.

Note "modeX", "modeY"의 값은 0과 1로 설정할 수 있는데 0은 음의 방향, 1은 양의 방향을 의미하게 됩니다. 이때 X는 X축을 의미하고 Y는 Y축을 의미하게 됩니다.



상단의 <이벤트> 탭을 선택한 후 AM_EVT_OBJECT_START에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.



다음으로 타이머 요소에 사각형 요소의 움직임과 크기 변화를 구성하는 함수를 작성합니다. 좌측 하단의 <사용자 함수> 탭을 선택한 후 + 버튼을 클릭하여 <사용자 함수>를 추가합니다. <함수명>은 "MovingBall"로 입력하고 파라미터는 설정하지 않습니다.

9 <편집>란에 함수를 작성합니다.

Ball의 위치와 크기의 움직임을 가질 각각의 변수를 선언합니다. *Screen(X,Y,W,H)* 변수는 화면 해상도의 값을 가질 변수이고 *X,Y,W,H*는 실제 요소의 위치 값을 가지는 변수입니다. 이때 *X*는 양의 *X*축 방향, *Y*는 *Y*축 방향, *W*는 넓이, *H*는 높이를 의미합니다.

```
screenX = 0
screenY = 0
screenW = Contents.ResolutionWidth
screenH = Contents.ResolutionHeight
X = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionX
Y = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionY
W = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Width
H = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Height
```

10 Ball의 움직임의 폭은 20픽셀, 크기 변화의 폭은 10픽셀로 둡니다.

```
offset = 20
size = 10
```

앞의 "Init" 매서드에서 지정 해두었던 전역변수를 불러옵니다.

```
modeX = Contents.GetGlobalVar("modeX")
modeY = Contents.GetGlobalVar("modeY")
```

11 *if...then...else* 문을 사용하여 Ball의 움직임을 구성합니다.

```
if X - offset < screenX then
    X = screenX + offset
    modeX = 0
elseif X + W + offset > screenW then
    X = screenW - W - offset
    modeX = 1
elseif Y - offset < screenY then
    Y = screenY + offset
    modeY = 0
elseif Y + H + offset > screenH then
    Y = screenH - H - offset
    modeY = 1
end if
```

12 앞의 명령에 의해 변화한 값 *modeX*, *modeY*를 변수 "*modeX*", "*modeY*"에 재정의합니다.

```
Contents.SetGlobalVar("modeX",modeX)
Contents.SetGlobalVar("modeY",modeY)
```

13 *if...then...else* 문을 사용하여 Ball의 크기 변화를 구성합니다.

```
if modeX = 0 then
  X = X + offset
  W = W + size
  H = H + size
else
  X = X - offset
  W = W - size
  H = H - size
end if
if modeY = 0 then
  Y = Y + offset
  W = W + size
  H = H + size
else
  Y = Y - offset
  W = W - size
  H = H - size
end if
```

14 앞의 명령에 의해 변화한 Ball의 위치 값을 변수 "X", "Y"에, 크기를 변수 "W", "H"에 재정의합니다.

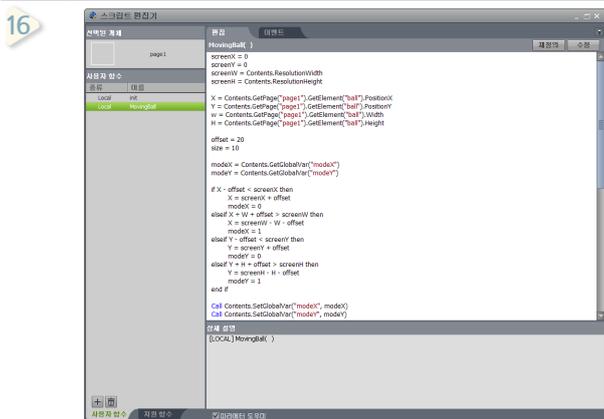
```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionX = X
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionY = Y
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Resize(W,H)
```

15 Ball의 회전을 정의합니다. 회전 각도는 10도로 정의합니다.

```
R = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Rotation
R = R + 10

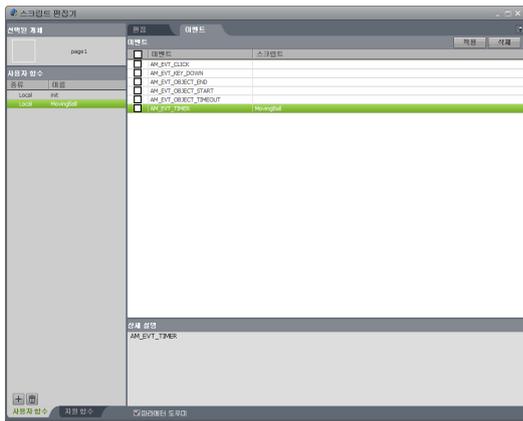
if R > 359 then
  R = 0
end if

Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Rotation = R
```



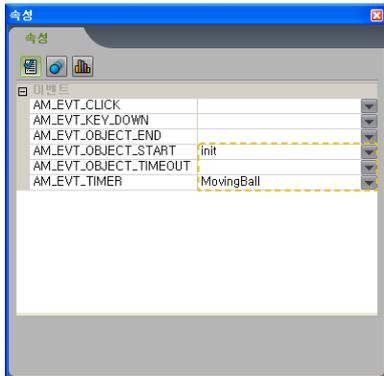
그림과 같이 입력되었으면 <저장> 버튼을 클릭합니다.

17



상단의 이벤트 탭을 선택한 후 AM_EVT_TIMER에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

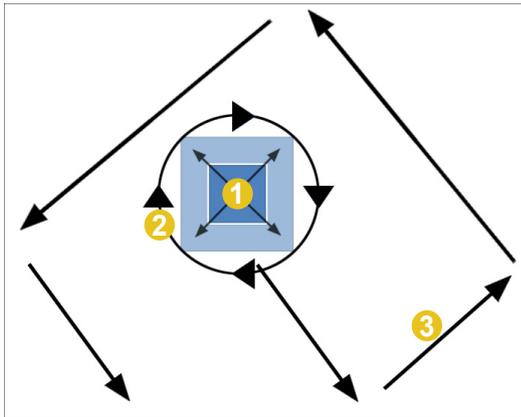
18



이벤트 AM_EVT_TIMER 우측에 “MovingBall” 함수가 적용되었는지 확인합니다.

19

미리보기 버튼  을 클릭하여 이벤트를 확인합니다.



요소는 크기가 변하고, 회전하며, 이동합니다.

- ① 요소는 크기가 변합니다.
- ② 요소는 시계 방향으로 회전합니다.
- ③ 요소는 해상도 끝을 향해 움직입니다.

(예제 2) 버튼형 사진 앨범 만들기

콘텐츠가 시작되면 하단에 6개의 버튼형 사진이 나타납니다. 이 버튼을 클릭하게 되면 해당 버튼의 사진이 콘텐츠의 전체 배경 화면으로 나타나게 됩니다.

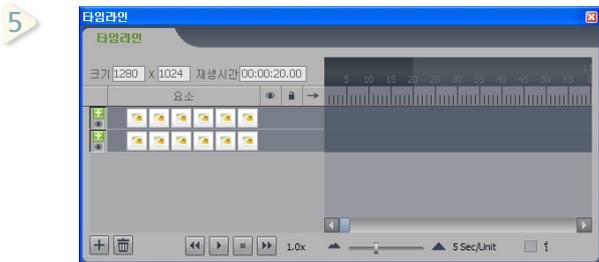
사진 재생은 AM_EVT_CLICK 이벤트에서 스크립트 편집기에 들어있는 함수를 이용하여 비교적 간단하게 구성할 수 있습니다.

- 1 디자인 창에 사진첩으로 사용될 이미지 파일 요소를 두 개씩 등록합니다. (본 예제에서는 6개의 이미지로 구성) 두 개씩 등록하는 이유는 한 가지는 배경 이미지로 사용되고, 한 가지는 버튼으로 사용되기 때문입니다.
- 2 이미지 배치 시 배경 이미지로 구성될 이미지는 <가득 채우기>로 설정합니다. 또한 버튼 이미지로 구성될 이미지는 원하는 버튼 크기로 수정합니다.
- 3 재생될 이미지와 버튼 이미지의 순서를 정합니다. 순서는 배경 이미지 1 ~ 6번이 먼저 오고, 버튼 이미지는 그 뒤에 오게 합니다. 이미지들의 순서는 타임라인 창의 타임바 순서를 조절하여 변경합니다. 타임라인 상에서 상위에 있을수록 순서는 나중 순위가 됩니다.



이미지들의 제목을 설정합니다. (예 : 배경 이미지 1 ~ 6은 poster_01 ~ 06, 버튼 이미지 1 ~ 6은 poster_01_1 ~ 06_1 로 지정합니다.)

이미지 배치가 완료된 모습입니다. 나머지 배경 이미지는 배치 순서에 의해 겹쳐져 있습니다.

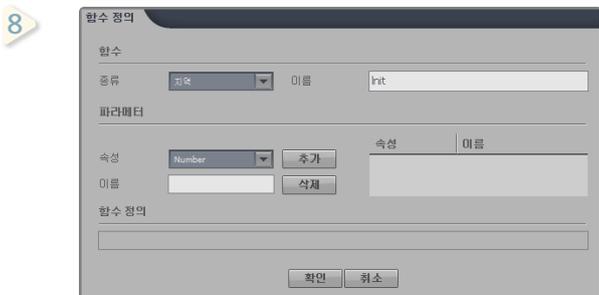


이번 예제에서 요소는 12가지 입니다. 비슷한 요소들이 많고 중복되는 요소가 있기 때문에 이런 경우는 타임라인의 레이어 기능을 사용하여 요소들을 관리하는 것이 좋습니다.

배경 이미지로 사용될 요소 레이어와 버튼 이미지로 사용될 요소 레이어로 구분합니다.

- 6 이번 예제에서 작성할 함수는 7가지 입니다. 각 버튼 이미지 요소를 클릭하였을 경우 발생하는 이벤트의 함수와 콘텐츠 시작 시 각 요소의 기본 불투명도 값을 지정하는 함수를 작성합니다.

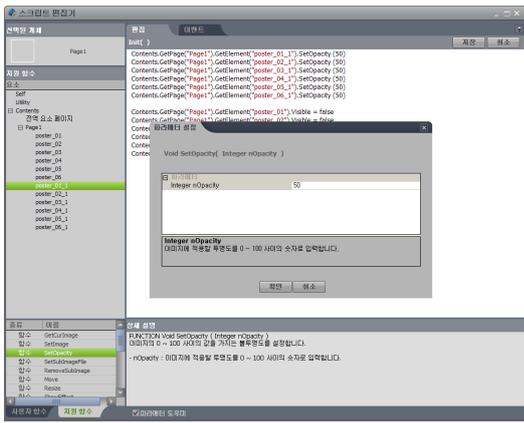
- 7 콘텐츠를 시작할 때 요소의 기본 불투명도 값을 지정하는 함수를 작성합니다. 디자인 창을 선택한 후 속성 창에서  버튼을 클릭하여 나타난 이벤트 창에서 <편집...>을 클릭하거나 툴바에서  버튼을 클릭하여 스크립트 편집기를 실행합니다.



좌측 하단의  버튼을 클릭하여 사용자 함수를 추가하면 <함수 정의> 창이 나타납니다. 함수의 이름(예 : *init*)을 입력하고, <파라미터>는 설정하지 않아도 됩니다.

함수 정의가 완료되면 <확인> 버튼을 클릭합니다.

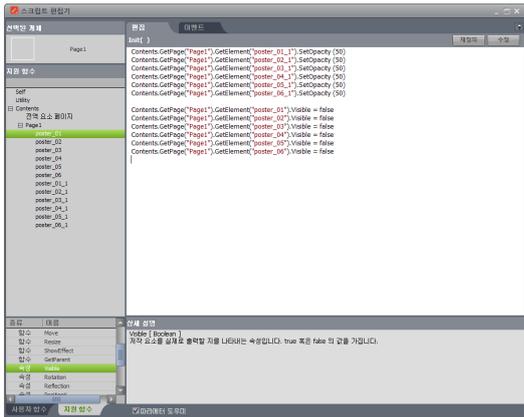
9



좌측 하단의 <지원 함수>를 선택한 후 상단의 트리에서 Contents의 page1에서 poster_01_1을 선택하면 하단에 사용 가능한 함수 리스트가 나타납니다. 함수들 중 SetOpacity를 선택하면 파라미터 도우미가 나타납니다. 파라미터 도우미에서 값을 50으로 입력합니다. poster_02_1, poster_03_1, poster_04_1, poster_05_1, poster_06_1 에도 같은 방법으로 SetOpacity를 50으로 설정합니다.

콘텐츠 시작 시 각 버튼 이미지는 50의 불투명도를 가지게 됩니다.

10



버튼 이미지들의 불투명도를 모두 50으로 설정한 후에는 각 배경 이미지 요소의 Visible을 false로 지정합니다.

<지원 함수>를 선택한 후 상단의 트리에서 Contents의 page1에서 poster_01을 선택하고 하단의 함수들 중 Visible을 선택하면

`Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible =`

이 추가되는데 이 명령문을

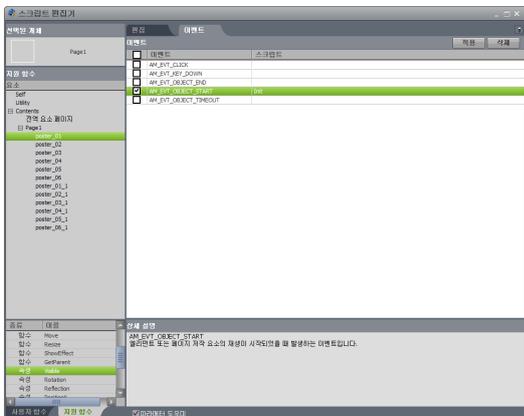
`Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible = false`

로 수정합니다.

poster_02, poster_03, poster_04, poster_05, poster_06에도 같은 방법으로 Visible을 false로 설정합니다.

콘텐츠 시작 시 각 배경 이미지는 보이지 않습니다.

11

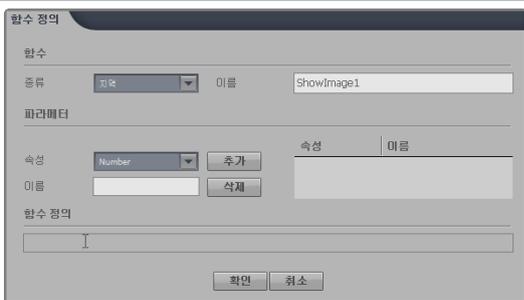


함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 이벤트 탭을 선택합니다. AM_EVT_OBJECT_START에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

12

다음으로 각 버튼 이미지 요소에 클릭 함수와 클릭 시 이미지 변화 함수를 작성합니다. 첫 번째 버튼 이미지 요소를 선택한 후 속성 창에서  버튼을 클릭하여 나타난 이벤트 창에서 <편집...>을 클릭하거나 툴바에서  버튼을 클릭하여 스크립트 편집기를 실행합니다.

13



좌측 하단의  버튼을 클릭하여 사용자 함수를 추가하면 함수 정의 창이 나타납니다. 함수의 이름(예 : ShowImage1)을 입력하고, <파라미터>는 설정하지 않아도 됩니다.

함수 정의가 완료되면 <확인> 버튼을 클릭합니다.

14 <편집>란에 함수를 작성합니다. 첫 번째 버튼 이미지 요소를 클릭 시 나타나는 배경 이미지의 함수를 작성합니다. (예 : 첫 번째 버튼은 “poster_01_1” 이고 해당 배경 이미지는 “poster_01” 입니다.)

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01_1").SetOpacity(100)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_02_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_03_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_04_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_05_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_06_1").SetOpacity(50)
```

첫 번째 버튼 이미지 클릭 시 자신을 제외한 나머지 다섯 개의 버튼 이미지는 50의 불투명도를 가지도록 설정합니다.

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").SetOpacity(100)
```

해당 배경 이미지는 불투명도를 100%로 가집니다. “Opacity”(0 ~ 100)는 값이 높을수록 원본 이미지에 가깝습니다.

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible = true
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_02").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_03").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_04").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_05").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_06").Visible = false
```

첫 번째 버튼 이미지 클릭 시 해당 버튼과 함께 명령되는 배경 이미지 요소를 제외한 나머지 다섯 개의 배경 이미지는 보이지 않도록 설정합니다.

함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. AM_EVT_CLICK에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

15 두 번째 버튼 이미지 요소를 클릭 시 나타나는 배경 이미지의 함수를 작성합니다. (예 : 두 번째 버튼은 “poster_02_1”이고 해당 배경 이미지는 “poster_02” 입니다.)

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_02_1").SetOpacity(100)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_03_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_04_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_05_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_06_1").SetOpacity(50)
```

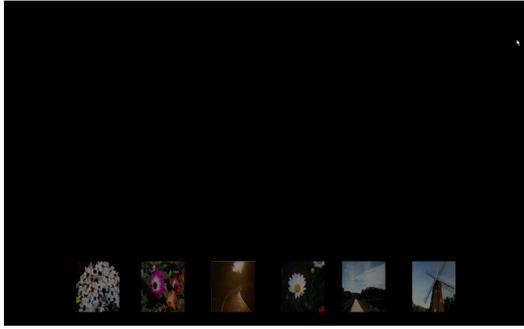
```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_02").Visible = true
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_03").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_04").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_05").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_06").Visible = false
```

두 번째 버튼 이미지 클릭 시 해당 버튼과 함께 명령되는 배경 이미지 요소를 제외한 나머지 다섯 개의 배경 이미지는 보이지 않도록 설정합니다.

함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. AM_EVT_CLICK에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

16 14, 15 단계와 같은 방법으로 버튼 이미지 poster_03_1, poster_04_1, poster_05_1, poster_06_1와 배경 이미지 poster_03, poster_04, poster_05, poster_06에 대한 함수를 작성합니다.

17 함수의 적용을 확인 후 미리보기 버튼  을 클릭하여 이벤트를 확인합니다.



콘텐츠 시작 화면입니다.



첫 번째 버튼 이미지 클릭 시 바뀐 화면입니다.



세 번째 버튼 이미지 클릭 시 바뀐 화면입니다.



다섯 번째 버튼 이미지 클릭 시 바뀐 화면입니다.

(예제 3) 날씨 정보 만들기

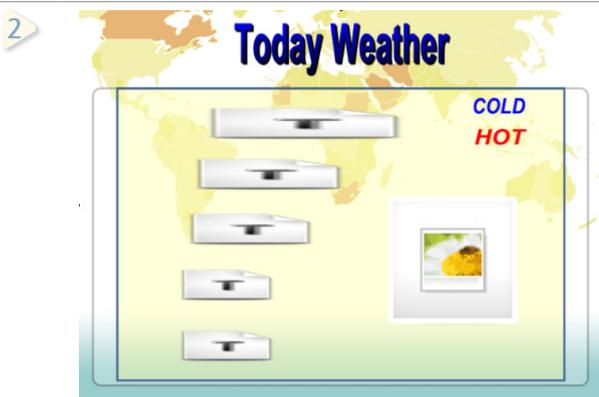
콘텐츠가 시작되면 첫 페이지에는 오늘의 날씨가 나타납니다.

오늘의 날짜, 요일, 날씨, 기온 등을 담고 있으며, 오늘의 최고 기온이 15도 이상이면 HOT을 15도 이하이면 COLD로 표시됩니다. 또한 특정한 조건이 갖추어질 경우 해당 조건에 따라 배경 화면이 변화합니다. 예를 들어 오늘의 날씨가 Sunny라면, 화창한 날의 배경화면이, Snow라면 눈이 온 배경화면이 나타납니다. 두 번째 페이지에서는 오늘부터 3일간의 예보를 보여줍니다.

이번 예제는 VB Script의 조건문인 “if...then...else”를 사용하여 배경화면의 변화를 구현하였으며, 날씨 요소의 Script를 사용하여 날씨 정보를 표현합니다.

Note 본 예제는 날씨 요소를 사용하였으며, 해당 요소는 날씨를 보여주고 싶은 지역을 날씨 요소의 속성 창에서 지정해 주어야 합니다. 또한 제작할 두 페이지에는 모두 날씨 요소를 추가해야 합니다. 날씨 요소는 디자인 창에서는 보이지 않고 타임라인 창에서만 보입니다.

1 먼저 각 페이지의 요소들을 디자인합니다. 첫 페이지에서 오늘의 날씨를 구현해봅니다. 오늘의 날씨를 구현하기 위해 필요한 요소는 날씨 요소와 제목 등을 나타낼 워드아트 요소, 날씨의 정보를 나타낼 텍스트 요소, 해당 날씨를 보여줄 이미지 요소가 있습니다.



필요한 요소를 등록하여, 해당 요소에 맞게 디자인합니다. 배경에 사용될 이미지 요소는 전체 화면으로 서로의 순서를 정해서 배치합니다. 해당 예제에서는 날씨 조건에 의해 변하는 배경 이미지 3가지, 기본으로 적용될 배경 이미지 1가지, 날씨정보 텍스트 5가지, 제목 워드 아트 1가지, COLD와 HOT을 나타낼 워드 아트 2가지, 날씨 이미지 1가지가 필요합니다.

현재의 배경화면은 기본으로 적용될 이미지이며, 나머지 배경 이미지는 배치 순서에 의해 겹쳐있는 상태입니다. 페이지의 제목은 *Today_we*로 설정합니다.

3 각 요소의 속성 창에서 해당 요소의 제목을 설정합니다. Script를 구성할 때 함수에서 요소의 제목으로 요소를 호출하면 좀 더 편리합니다.
(날씨 정보 텍스트 : *Today1 ~ Today5*, 이미지 요소 : *Sun, Rain, Snow*, 워드 아트 요소 : *HOT1, COLD1*, 기본 배경 화면 : *base*)



다음으로 두 번째 페이지를 디자인합니다. 페이지라인 창에서 페이지 추가 버튼(+)을 클릭한 후 페이지를 추가합니다. 페이지의 제목은 3Days로 설정합니다.

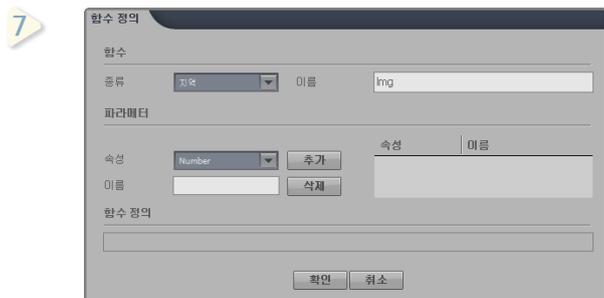


첫 페이지와 같은 방법으로 디자인을 해봅니다.

필요한 요소는 각 날씨 정보를 표현할 텍스트 요소들과, 날씨 이미지 요소, 제목의 워드 아트 요소, 날씨 정보를 가져올 날씨 요소입니다. 첫 페이지와 같이 각 요소의 제목을 설정합니다.

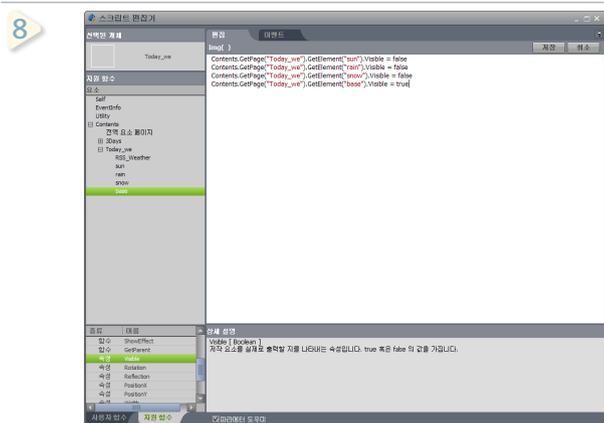
(예 -
요일을 나타낼 텍스트 요소의 제목 : *DayOfWeek1, DayOfWeek2, DayOfWeek3*
날씨 이미지를 나타낼 이미지 요소의 제목 : *Icon1, Icon2, Icon3*
최고 기온을 나타낼 텍스트 요소의 제목 : *TempHigh1, TempHigh2, TempHigh,3*
최저 기온을 나타낼 텍스트 요소의 제목 : *TempLow1, TempLow2, TempLow3*)

6 이제 각 날씨 정보를 표현하고, 이벤트를 실행할 Script를 작성합니다.
먼저 첫 페이지의 조건에 따라 나타나는 배경 이미지와 워드 아트들의 기본 설정을 위한 스크립트를 작성합니다. 디자인 창을 선택한 후 속성 창에서 버튼을 클릭하여 나타난 이벤트 창에서 <편집...>을 클릭하거나 툴바에서 버튼을 클릭하여 스크립트 편집기를 실행합니다.



좌측 하단의 **+** 버튼을 클릭하여 사용자 함수를 추가하면 함수 정의 창이 나타납니다. 함수의 이름(예 : *img*)을 입력하고, <파라미터>는 설정하지 않아도 됩니다.

함수 정의가 완료되면 <확인> 버튼을 클릭합니다.



콘텐츠 시작 시 각 배경 이미지 요소의 출력 유무를 설정하는 스크립트를 작성합니다. 좌측 하단의 지원 함수를 선택한 후 상단의 트리에서 Contents의 Today_we에서 Sun을 선택하면 하단에 사용 가능한 함수 리스트가 나타납니다. 함수들 중 Visible을 선택하면

```
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible =
```

이 추가되는데 이 명령문을

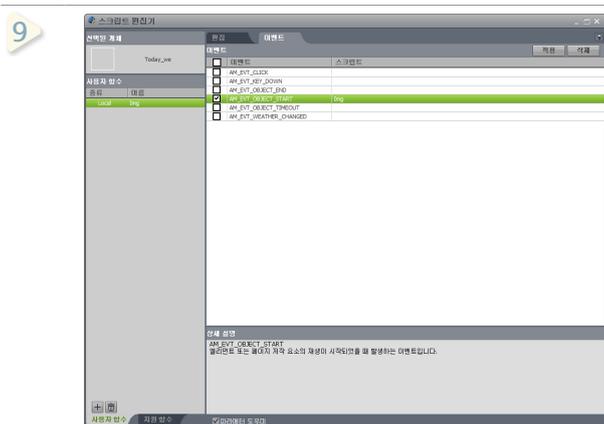
```
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible = false
```

로 수정합니다.

나머지 배경 이미지 요소도 같은 방법으로 수정합니다.

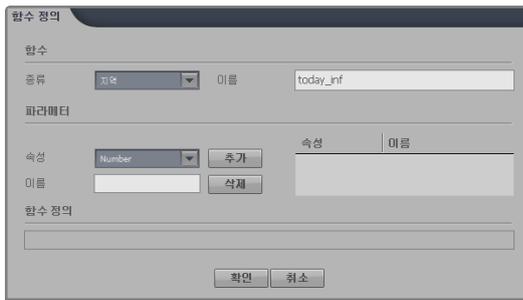
```
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("rain").Visible = false
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("snow").Visible = false
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = true
```

기본으로 적용될 배경 이미지를 제외한 각 배경 이미지 요소에 Visible을 false로 지정합니다. 기본으로 적용될 배경 이미지는 true입니다. 콘텐츠 시작 시 기본으로 적용될 배경 이미지를 제외한 각 배경 이미지는 보이지 않습니다.



함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 이벤트 탭을 선택합니다. AM_EVT_OBJECT_START에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

다음으로 오늘의 날씨 정보를 표현할 함수를 작성합니다. 디자인 창을 선택한 후 속성 창에서  버튼을 클릭하여 나타난 이벤트 창에서 <편집...>을 클릭하거나 툴바에서  버튼을 클릭하여 스크립트 편집기를 실행합니다.



좌측 하단의 **+** 버튼을 클릭하여 <사용자 함수>를 추가하면 함수 정의창이 나타납니다. 함수의 이름(예 : *Today_inf*)을 입력하고, <파라미터>는 설정하지 않아도 됩니다.

함수 정의가 완료되면 <확인> 버튼을 클릭합니다.

<편집>란에 함수를 작성합니다. 먼저 각 날씨 정보를 표현할 텍스트와 이미지를 표현하는 Script를 작성합니다.

```
a = "Date : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetDate(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today5").SetText(a)
```

오늘의 날짜를 표현할 Script입니다. *a* 라는 변수에 "GetDate"라는 명령을 하여 오늘의 날짜를 반환받습니다. 그리고 *Today5* 텍스트 요소의 "SetText" 명령으로 *a*의 값을 출력하도록 합니다. "GetDate"의 인자를 0으로 두는 이유는 해당 함수에서의 0은 오늘을 나타내고, 1은 내일을, 그리고 2는 그 다음 날을 나타내는 형식이기 때문에 오늘의 날씨를 표현하는 페이지에서는 인자를 0으로 쓰게됩니다. 날씨 요소의 제목은 *Weather_1*입니다.

```
b = "Day : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetDayofWeek(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today4").SetText(b)
```

오늘의 요일을 표현할 Script입니다. *b*라는 변수에 "GetDayofWeek"라는 명령을 하여 오늘의 요일을 반환받습니다. 그리고 *Today4* 텍스트 요소의 "SetText" 명령으로 *b*의 값을 출력하도록 합니다.

```
c = "Inf : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetTextWeather(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today3").SetText(c)
```

오늘의 날씨 정보를 표현할 Script입니다. *c*라는 변수에 "GetTextWeather"라는 명령을 하여 오늘의 날씨 정보를 반환받습니다. 그리고 *Today3* 텍스트 요소의 "SetText" 명령으로 *c*의 값을 출력하도록 합니다.

```
d = "High : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetHigh(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today2").SetText(d)
```

오늘의 최고 기온을 표현할 Script입니다. *d*라는 변수에 "GetHigh"라는 명령을 하여 오늘의 최고 기온을 반환받습니다. 그리고 *Today2* 텍스트 요소의 "SetText" 명령으로 *d*의 값을 출력하도록 합니다.

```
e = "Low : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetLow(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today1").SetText(e)
```

오늘의 최저 기온을 표현할 Script입니다. *e*라는 변수에 "GetLow"라는 명령을 하여 오늘의 최저 기온을 반환받습니다. 그리고 *Today1* 텍스트 요소의 "SetText" 명령으로 *e*의 값을 출력하도록 합니다.

```
f = Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetImagePath(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today_img").SetImage(f)
```

오늘의 날씨 이미지를 표현할 Script입니다. *f*라는 변수에 "GetImagePath"라는 명령을 하여 오늘의 날씨 이미지의 경로를 반환받습니다. 그리고 *Today_img* 이미지 요소의 "SetImage" 명령으로 *f*의 값을 출력하도록 합니다.

13

다음으로 조건에 의해 변화하는 배경 이미지를 표현하는 Script를 작성합니다.

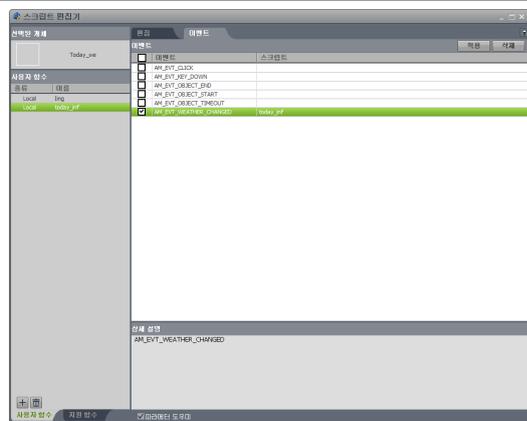
```
if c = "Inf : Sunny" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = false
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible = true
elseif c = "Inf : Snow" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = false
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("snow").Visible = true
elseif c = "Inf : Rain" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = false
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("rain").Visible = true
end if
```

조건문 "If...then...else" 문을 사용하여 조건에 따라 배경 이미지가 바뀌는 Script를 작성할 수 있습니다. 해당 조건은 사용자의 필요에 따라 늘어날 수 있으며, 조건은 날씨 텍스트, 날씨 이미지 경로, 기온, 요일, 날짜 등 화면에 출력할 수 있는 텍스트 및 숫자라면 모두 가능합니다. 본 예제에서는 배경 이미지 변화를 3가지 조건으로 구성하였습니다. 위에서 사용하는 *c*는 날씨 텍스트의 값을 가지는 변수입니다. 따라서 *c*의 값에 조건문이 반응하게 됩니다. 조건에 따라 기본으로 적용되는 *base*라는 제목을 가진 이미지는 사라지게 되고, 조건에 해당하는 날씨 이미지가 나타나게 됩니다.

```
g = Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetHigh(0)
if g > "15" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("HOT1").Visible = true
elseif g < "15" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("COLD1").Visible = true
end if
```

조건문 "If...then...else" 문을 사용하여 조건에 따라 날씨가 COLD 인지 HOT인지를 표현하는 Script를 작성할 수 있습니다. 위의 조건문에 앞서 작성한 Script에서 정의한 변수 *g*를 조건 요소로 사용하였습니다. *g*가 15 이상일 경우 HOT이 나타나며, *g*가 15 이하인 경우 COLD가 나타납니다.

14



함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. AM_EVT_WEATHER_CHANGED에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

15 다음으로 두 번째 페이지 3일간의 날씨 예보에 관한 Script를 작성합니다. 첫 페이지에서 날씨 정보를 표현하는 Script를 한 함수에 표현을 했다면, 두 번째 페이지에서는 각 요소에 함수를 작성하여 표현해 봅니다. 날씨 요소의 제목은 *RSS_Weather*입니다.

두 번째 페이지에서 작성할 함수는 총 12가지 입니다. 4가지 정보를 하루 단위로 보여주며 3일간 보여줄 정보는 총 12가지 입니다. 우선 먼저 표현할 매서드는 요일입니다.

함수명은 *SetDayOfWeek1*입니다.

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek1").SetText(str)
```

*Str*이라는 변수에 오늘의 요일 값을 반환받았습니다. 그리고 *DayOfWeek1*이라는 텍스트 요소에 변수 *Str*이 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 첫 날에 해당하는 함수의 인자는 0입니다.

함수명은 *SetDayOfWeek2* 입니다.

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek2").SetText(str)
```

*Str*이라는 변수에 둘째 날의 요일 값을 반환받았습니다. 그리고 *DayOfWeek2*라는 텍스트 요소에 변수 *Str*이 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 둘째 날에 해당하는 함수의 인자는 1입니다.

함수명은 *SetDayOfWeek3*입니다.

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek3").SetText(str)
```

*Str*이라는 변수에 셋째 날의 요일 값을 반환받았습니다. 그리고 *DayOfWeek3*이라는 텍스트 요소에 변수 *Str*이 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 셋째 날에 해당하는 함수의 인자는 2입니다.

두 번째 버튼 이미지 클릭 시 해당 버튼과 함께 명령받는 배경 이미지 요소를 제외한 나머지 다섯 개의 배경 이미지는 보이지 않도록 설정합니다.

함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. *AM_EVT_CLICK*에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

16 다음 표현할 함수는 날씨 이미지입니다.
함수명은 *SetIcon1*입니다.

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon1").SetImage(path)
```

*Path*이라는 변수에 첫 날의 날씨 이미지 경로를 반환받았습니다. 그리고 *Icon1*이라는 이미지 요소에 변수 *Path*가 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 첫 날에 해당하는 함수의 인자는 0입니다.

함수명은 *SetIcon2*입니다.

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon2").SetImage(path)
```

*Path*이라는 변수에 둘째 날의 날씨 이미지 경로를 반환받았습니다. 그리고 *Icon2*라는 이미지 요소에 변수 *Path*가 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 둘째 날에 해당하는 함수의 인자는 1입니다.

함수명은 *SetIcon3*입니다.

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon3").SetImage(path)
```

*Path*이라는 변수에 셋째 날의 날씨 이미지 경로를 반환받았습니다. 그리고 *Icon3*라는 이미지 요소에 변수 *Path*가 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 셋째 날에 해당하는 함수의 인자는 2입니다.

17

다음으로 최고 온도와 최저 온도를 표현하는 함수를 작성합니다.
함수명은 `SetTempHigh1`입니다.

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh1").SetText(str)
```

`Str`이라는 변수에 첫 날의 최고 온도 값을 반환받았습니다. 그리고 `TempHigh1`이라는 텍스트 요소에 변수 `Str`이 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 첫 날에 해당하는 함수의 인자는 0입니다.
함수명은 `SetTempHigh2`입니다.

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh2").SetText(str)
```

`Str`이라는 변수에 둘째 날의 최고 온도 값을 반환 받았습니다. 그리고 `TempHigh2`라는 텍스트 요소에 변수 `Str`이 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 둘째 날에 해당하는 함수의 인자는 1입니다.
함수명은 `SetTempHigh3`입니다.

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh3").SetText(str)
```

`Str`이라는 변수에 셋째 날의 최고 온도 값을 반환받았습니다. 그리고 `TempHigh3`이라는 텍스트 요소에 변수 `Str`이 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 셋째 날에 해당하는 함수의 인자는 2입니다.
함수명은 `SetTempLow1`입니다.

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow1").SetText(str)
```

`Str`이라는 변수에 첫 날의 최저 온도 값을 반환받았습니다. 그리고 `TempLow1`이라는 텍스트 요소에 변수 `Str`이 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 첫 날에 해당하는 함수의 인자는 0입니다.
함수명은 `SetTempLow2`입니다.

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow2").SetText(str)
```

`Str`이라는 변수에 둘째 날의 최저 온도 값을 반환받았습니다. 그리고 `TempLow2`이라는 텍스트 요소에 변수 `Str`이 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 둘째 날에 해당하는 함수의 인자는 1입니다.
함수명은 `SetTempLow3`입니다.

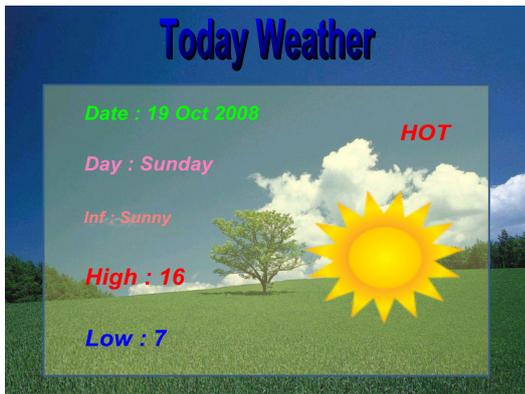
```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow3").SetText(str)
```

`Str`이라는 변수에 셋째 날의 최저 온도 값을 반환받았습니다. 그리고 `TempLow3`이라는 텍스트 요소에 변수 `Str`이 반환받은 값을 돌려주게 됩니다. 셋째 날에 해당하는 함수의 인자는 2입니다.

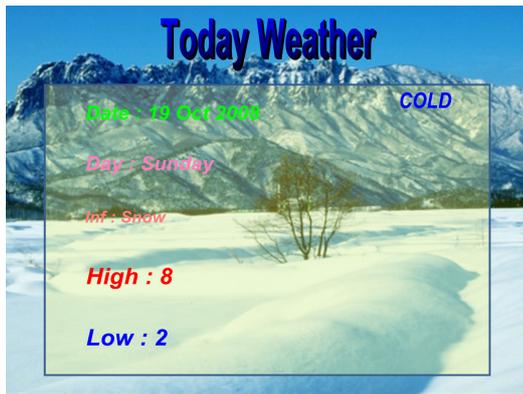
18

함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. `AM_EVT_OBJECT_START`에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

함수의 적용을 확인 후 미리보기 버튼 을 클릭하여 이벤트를 확인합니다.
콘텐츠가 시작됩니다. 먼저 첫 번째 페이지입니다.



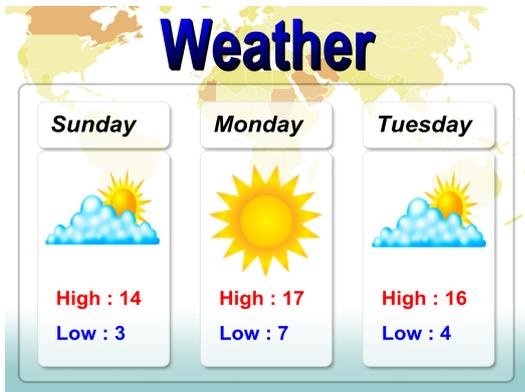
날씨 정보를 보여 주며 날씨가 Sunny일 때 배경 화면은 맑은 하늘의 이미지가 나타납니다.



날씨 정보를 보여 주며 날씨가 Snow일 때 배경 화면은 눈이 온 이미지가 나타납니다.



날씨 정보를 보여 주며 날씨가 Rainy일 때 배경 화면은 비가 오는 이미지가 나타납니다.



다음은 두 번째 페이지입니다.
오늘부터 3일간의 날씨 정보를 보여줍니다.

(예제 4) 달력 만들기

콘텐츠가 시작되면 1월부터 12월까지 숫자가 나타납니다. 숫자를 클릭하면 해당 월의 달력으로 이동하게 됩니다. 총 13개의 페이지로 구성되며, 페이지 간의 이동이 자유롭습니다. 이번 예제에서는 페이지 간의 이동을 Script로 나타낸 것이 포인트입니다.

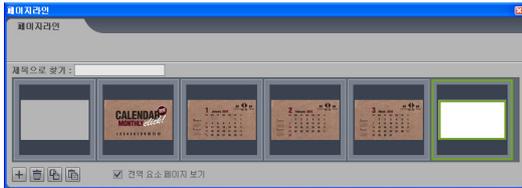
1



먼저 인덱스 페이지를 디자인합니다. 인덱스 페이지는 숫자를 클릭하면 해당 달력으로 이동하게 됩니다. 필요한 요소는 디자인을 위한 이미지 요소와 클릭하여 각 월로 이동할 숫자 요소입니다.

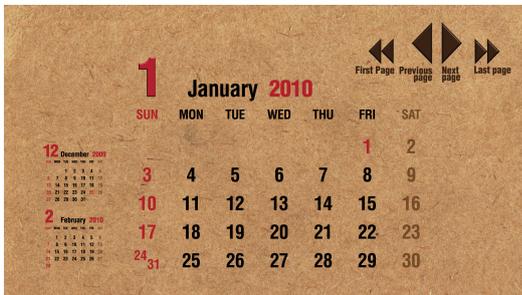
페이지를 사용자가 원하는 모양으로 디자인합니다.

2



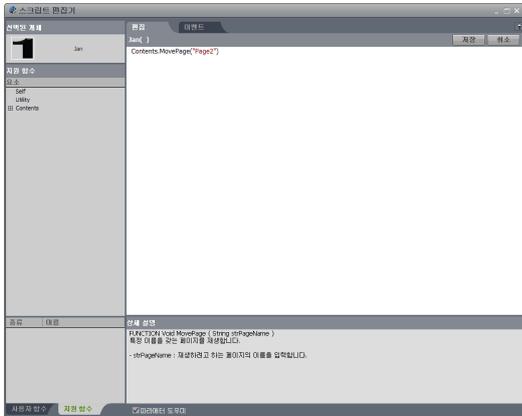
페이지라인에서 페이지 추가 버튼(+)을 클릭하여 각 월에 해당하는 페이지를 생성합니다. 추가가 필요한 페이지는 12페이지입니다.

3



각 페이지에 1월부터 12월까지의 달력과 페이지를 이동할 버튼을 디자인합니다. First Page 버튼의 제목은 First, Previous Page 버튼의 제목은 Previous, Next Page 버튼의 제목은 Next, Last Page 버튼의 제목은 Last 로 설정합니다.

4



이제 이벤트 Script를 정의합니다.

먼저 인덱스 화면의 각 숫자에 해당하는 Script를 작성합니다. 인덱스 페이지의 각 월의 숫자 요소 제목을 1월은 Jan, 2월은 Feb, 3월은 Mar 등으로 지정하였고, 해당되는 함수명 역시 Jan~Dec로 지정하였습니다.

`Contents.MovePage ("Page2")`

`Contents.MovePage ("Page3")`

`Contents.MovePage ("Page4")`

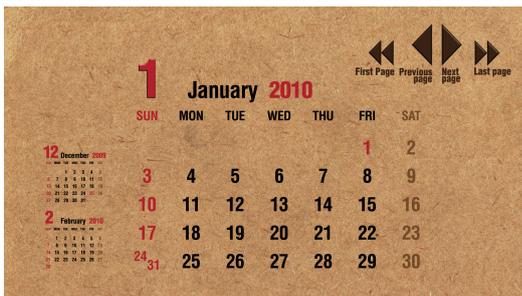
...

인덱스 화면에서는 각 페이지의 이동만을 정의하면 되므로, MovePage를 이용하여 간단하게 페이지의 이동을 정의하였습니다. 12월까지 모두 인자에 들어가는 Page명만을 수정합니다.

5

함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. <AM_EVT_CLICK>에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

6



인덱스 화면의 구성이 끝났다면, 이번에는 각 월에 해당하는 페이지의 Script를 작성해봅니다.

인덱스 페이지를 제외한 각 페이지에는 페이지 간의 이동할 수 있는 버튼에 대한 Script만 정의하면 됩니다.

- 7 먼저 First Page 버튼을 구성합니다. First Page 버튼을 선택한 후 스크립트 편집기에서 First 함수를 생성한 후 <편집>란에 Script를 작성합니다.

Contents.MovePage(Contents.GetFirstPage().Name)

MovePage 함수의 인자에 GetFirstPage 함수를 적용하였습니다. 해당 함수에 Name속성을 추가하여 요소 객체의 이름을 가져오게 합니다.

- 8 함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. AM_EVT_CLICK에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

- 9 다음으로 Previous Page 버튼을 구성합니다. Previous Page 버튼을 선택한 후 스크립트 편집기에서 Previous 함수를 생성한 후 편집란에 Script를 작성합니다.

Contents.MovePage(Self.GetParent().GetPreviousPage().Name)

MovePage 함수의 인자에 GetPreviousPage 함수를 적용하였습니다. 하지만 현재 적용하려는 GetPreviousPage 함수는 해당 Script를 적용하는 텍스트 요소의 하위 함수에는 존재하지 않습니다. 이에 Self.GetParent()를 사용하여 텍스트 요소의 하위 함수군보다 한 단계 위의 함수군인 Page2의 하위 함수군에서 GetPreviousPage를 불러오게 됩니다. 위와 마찬가지로 인자에 Name 속성을 추가합니다.

- 10 함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. AM_EVT_CLICK에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

- 11 이번에는 Next Page 버튼을 구성합니다. Next Page 버튼을 선택한 후 스크립트 편집기에서 Next 함수를 생성한 후 <편집>란에 Script를 작성합니다.

Contents.MovePage(Self.GetParent().GetNextPage().Name)

MovePage 함수의 인자에 GetNextPage 함수를 적용하였습니다. 하지만 현재 적용하려는 GetNextPage 함수는 해당 Script를 적용하는 텍스트 요소의 하위 함수에는 존재하지 않습니다. 이에 Self.GetParent()를 사용하여 텍스트 요소의 하위 함수군보다 한 단계 위의 함수군인 Page2의 하위 함수군에서 GetNextPage를 불러오게 됩니다. 위와 마찬가지로 인자에 속성 Name을 추가합니다.

- 12 함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. AM_EVT_CLICK에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

- 13 Last Page 버튼을 구성합니다. Last Page 버튼을 선택한 후 스크립트 편집기에서 Last 함수를 생성한 후 <편집>란에 Script를 작성합니다.

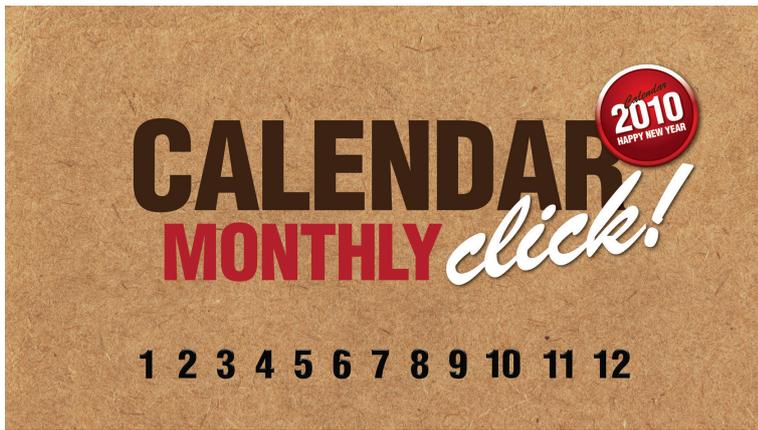
Contents.MovePage(Contents.GetLastPage().Name)

MovePage 함수의 인자에 GetLastPage 함수를 적용하였습니다. 해당 함수에 Name 속성을 추가하여 요소 객체의 이름을 가져오게 합니다.

- 14 함수의 작성이 완료되었으면 <저장> 버튼을 클릭한 후 상단의 <이벤트> 탭을 선택합니다. AM_EVT_CLICK에 체크 표시한 후 <적용> 버튼을 클릭하면 해당 이벤트에 앞서 작성한 함수가 적용됩니다.

- 15 한 페이지의 구성이 끝나면 페이지 이동 버튼들은 속성과 디자인, 스크립트가 모두 같기 때문에 버튼들을 복수 선택하여 복사 후 다른 페이지들에 붙여넣어도 무방합니다.

- 16 함수의 적용을 확인 후 미리보기 버튼 을 클릭하여 이벤트를 확인합니다. 콘텐츠가 시작됩니다. 먼저 첫 번째 페이지입니다.



숫자를 클릭하면 각 월에 해당하는 페이지로 이동합니다.



우측 상단의 버튼을 클릭하면 페이지 간 이동이 가능합니다.

To send inquiries and requests for questions regarding open sources, contact Samsung via Email (oss.request@samsung.com).

- This product uses some software programs which are distributed under the OpenSSL Project.

OpenSSL License

Copyright (c) 1998-2004 The OpenSSL Project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- 1) Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- 2) Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- 3) All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
- 4) The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
- 5) Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
- 6) Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Apache License, Version 2.0

Foundation Projects People Get Involved Download Support Apache Home >> Licenses

Apache License Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

“License” shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

“Licensor” shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

“Legal Entity” shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, “control” means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

“You” (or “Your”) shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

“Source” form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

“Object” form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

“Work” shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

“Derivative Works” shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

“Contribution” shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, “submitted” means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as “Not a Contribution.”

“Contributor” shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License. You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets “[]” replaced with your own identifying information. (Don’t include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same “printed page” as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the “License”);
you may not use this file except in compliance with the License.
You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software
distributed under the License is distributed on an “AS IS” BASIS,
WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.
See the License for the specific language governing permissions and
limitations under the License.

