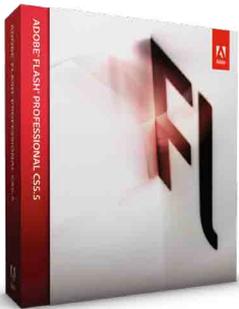




Adobe® Flash® Professional CS5.5

표현이 풍부하고 인터랙티브한 리치 콘텐츠 제작 및 전달



어떤 제품으로 업셀링해야 하나?

Flash Professional CS5.5를 인터랙티브한 웹 사이트, 애플리케이션, RIA, 애플리케이션 유저 인터페이스 (UI), 프레젠테이션, 멀티스크린 및 모바일 콘텐츠 등 다양한 디지털 경험을 제작하기 위한 완벽한 툴킷인 Adobe Creative Suite® 5.5 Web Premium 소프트웨어의 일부로 구입하는 것을 고려해 보십시오.

다음과 같은 Creative Suite 5.5 에디션에도 포함되어 있습니다.

- Design Premium
- Production Premium
- Master Collection

2012년 4월 12일까지 무료로 이용할 수 있는 Adobe CS Live 온라인 서비스*의 새로운 기능을 살펴보십시오. 자세한 내용은 www.adobe.com/go/cs5live_kr을 참조하십시오.

월별 사용료(Subscription option):

저렴한 월별 사용료를 지불하고 Adobe Flash Professional CS5.5를 사용할 수 있습니다. 자세한 내용을 살펴보려면 www.adobe.com/go/cssubscription_kr을 참조하십시오.

Adobe Flash Professional CS5.5 소프트웨어를 사용하면 데스크탑, 스마트폰, 태블릿, TV 등에서 일관되게 표시되는 매력적인 디지털 경험을 간편한 방법으로 제작할 수 있습니다. Android™, Apple iOS, Adobe AIR® 등 최신 플랫폼을 공략하거나 다양한 디바이스를 대상으로 하는 콘텐츠를 효율적으로 제작할 수 있으며 모바일 및 애플리케이션 개발용으로 최적화된 코드 조각을 비롯한 20개 이상의 새로운 코드 조각을 사용할 수 있습니다. 레이어를 복사하여 붙여 넣을 수 있고 스테이지 크기를 조정하면 객체의 크기가 자동으로 조정되는 옵션을 사용하여 작업 시간을 절약할 수 있습니다.

고객 프로필

웹 디자이너 — 웹 제작 프로세스의 제일선에서 작업하는 웹 디자이너가 여기에 포함됩니다. 일반적으로 이들은 텍스트, 이미지, 그래픽 및 비디오 콘텐츠를 구성 요소로 변환하여 개발자에게 전달하면 개발자는 이러한 구성 요소를 웹에 배포할 수 있는 최종 HTML, CSS, JavaScript 웹 페이지 및 애플리케이션으로 제작합니다.

인터랙티브 디자이너 — 시각적인 프로그래밍을 통해 형식에 구애 받지 않고 매력적이고 인터랙티브한 웹 콘텐츠와 경험을 제작하는 인터랙티브 디자이너가 여기에 포함됩니다. 대다수의 이러한 경험에는 시선을 사로잡는 비디오 콘텐츠가 포함되어 있습니다.

웹 애플리케이션 개발자 — 웹 제작 프로세스의 백엔드에서 작업하는 웹 애플리케이션 개발자가 여기에 포함됩니다. 이들은 주로 Flex와 같은 오픈 소스 프레임워크를 사용하여 리치 인터넷 애플리케이션(RIA) 및 인터랙티브한 콘텐츠를 개발하는 데 주력합니다. 일반적인 워크플로우에는 레이아웃, 모양 및 비헤이비어의 시각적 디자인과 코딩, 데이터베이스, 웹 서비스, API, 기타 데이터 소스 및 백엔드 시스템을 사용한 작업, 애플리케이션 기능 및 성능에 대한 디버그와 테스트 등이 포함됩니다.

디자이너 — 브로셔 및 광고, 뉴스레터, 잡지, 사이니지(signage), 패키징, 웹 사이트, 티셔츠 및 포스터와 같은 매체를 통해 시각적인 정보를 제작하여 전달하는 디자이너가 여기에 포함됩니다. 많은 디자이너들이 처음에는 인쇄 관련 디자인으로 시작했지만 최근 몇 년간 디지털 미디어 관련 디자인 작업도 꾸준히 증가하고 있는 추세입니다. 일반적으로 이러한 디자이너는 컨셉 디자인에서 최종 제작에 이르기까지 전반적인 인쇄 프로젝트를 수월하게 진행하고 있지만 인터랙티브한 애플리케이션 및 웹 사이트와 같은 디지털 미디어 작업을 위해 웹 디자이너, 인터랙티브 디자이너 및 웹 개발자와 공동으로 작업하는 경우가 많습니다.

모션 그래픽 디자이너 및 시각 효과(VFX) 아티스트 — 전문적인 단편 비디오 콘텐츠를 제작하는 모션 그래픽 디자이너와 시각 효과 아티스트가 여기에 포함됩니다. 모션 그래픽 디자이너에는 TV 광고, 방송 그래픽, 영화 타이틀을 비롯해 모션과 사운드를 사용하여 아이디어를 전달하고 감성을 사로잡는 다양한 콘텐츠를 제작하는 애니메이터 및 디자이너가 포함됩니다. VFX 아티스트에는 영화, TV 프로그램 및 TV 광고의 시각적 효과를 극대화하기 위해 2D 및 3D 요소, 라이브 영상 및 합성 요소를 실사와 같은 영상으로 합성하는 애니메이터 및 합성 전문가가 포함됩니다.

비디오 전문가 — 매력적인 스토리와 라이브 액션 비디오 영상, 스틸 이미지, 사운드, 음악 등에서 다양한 유형의 비디오 콘텐츠를 취합하는 비디오 전문가가 여기에 포함됩니다. 프로젝트는 짧은 광고 방송이나 단편 영화에서 TV 방송 프로그램, 스포츠 방송, 장편 영화에 이르기까지 그 범위가 다양합니다.

Adobe Flash Professional CS5.5를 구입해야 하는 주요 이유

플랫폼 및 디바이스 지원 확대 — 최신 Adobe Flash Player 및 Adobe AIR 런타임, Android 및 iOS 디바이스의 사용자로 전달 범위를 확대해 나갈 수 있습니다.

업계 선도적인 애니메이션 툴 — 타임라인 및 모션 편집기를 사용하여 모션 트윈을 제작 및 편집할 수 있고 역기구학(Inverse Kinematics)을 통해 캐릭터 애니메이션의 자연스러운 동작을 만들 수 있습니다.

고급 드로잉 툴 — 스마트 모양과 강력한 디자인 툴을 사용하여 정확하고 효율적으로 아트웍을 디자인할 수 있습니다.

고급 텍스트 엔진 — Text Layout Framework를 통해 전세계의 양방향 언어 지원과 고급 인쇄 품질의 타이포그래피 API를 활용할 수 있습니다. 텍스트의 서식을 열로 지정할 수 있고 다른 Adobe 제품에서 콘텐츠를 가져올 때 정확하게 레이아웃을 그대로 유지할 수 있습니다.

필터 및 혼합 효과 — 재미있는 시각적 효과를 텍스트, 버튼 및 무비 클립에 추가하여 표현력이 풍부한 콘텐츠를 제작할 수 있습니다.

전문적인 비디오 툴 — 소프트웨어에 포함되어 있는 Adobe Media Encoder 애플리케이션을 사용하면 비디오 클립을 효율적으로 변환할 수 있고 비디오를 손쉽게 프로젝트로 통합할 수 있습니다.

코드 조각 패널 — 일반적인 액션, 애니메이션, 멀티터치 제스처 등에 사용할 수 있는 미리 작성된 편리한 코드 조각을 사용하면 프로젝트 완료 시간을 단축할 수 있습니다. 또한 보다 손쉽게 ActionScript® 3.0 언어를 학습할 수 있습니다.

XML 기반의 FLA 소스 파일 — FLA 파일이 새로운 방식의 XML 기반으로 구현됨에 따라 보다 손쉽게 프로젝트를 공동으로 작업할 수 있습니다. 압축되지 않은 프로젝트는 폴더처럼 표시되고 작동하므로 이미지와 같이 에셋을 신속하게 관리하고 수정할 수 있습니다.

Creative Suite 통합 — Adobe Photoshop® CS5로 전환하여 비트맵 이미지를 편집할 수 있고 Adobe InDesign® CS5.5에서 바로 FLA 파일을 가져올 수 있으며 Adobe Flash Builder™ 4.5와의 긴밀한 통합을 활용할 수 있습니다.

ActionScript 편집기 — 사용자 정의 클래스 코드 힌트 및 코드 완성 기능을 제공하는 내장된 ActionScript 편집기를 사용하여 개발 시간을 단축할 수 있습니다. 보다 신속하게 ActionScript 코드 사용에 대한 기본 사항을 파악할 수 있고 효율적으로 직접 작성한 코드나 외부 코드 라이브러리를 참조할 수 있습니다.

모바일 콘텐츠 개발 및 테스트 — Adobe Device Central을 사용하여 다양한 모바일 디바이스 및 가전 제품에 배포할 콘텐츠를 계획하거나 미리 보고 테스트할 수 있습니다.

크로스 플랫폼 지원 — Mac OS 또는 Windows® 중 원하는 운영 체제에서 작업할 수 있습니다.

CS Live 온라인 서비스*와 통합 — Acrobat.com, Adobe CS Review, Adobe SiteCatalyst® NetAverages™ 등 Adobe CS Live 온라인 서비스와의 통합을 통해 보다 효율적으로 작업할 수 있습니다.

Flash Professional CS5.5로 업그레이드해야 하는 주요 이유

향상된 기능 플랫폼 및 디바이스 지원 확대 — 최신 Adobe Flash Player 및 Adobe AIR 런타임, Android 및 iOS 디바이스의 사용자로 전달 범위를 확대해 나갈 수 있습니다.

새로운 기능 모바일 개발을 위한 효율적인 워크플로우 — 여러 디바이스를 대상으로 하는 FLA 프로젝트 파일을 관리할 수 있습니다. 지정된 문서와 디바이스에서 에셋과 라이브러리를 공유하여 다양한 화면과 디바이스에 맞는 콘텐츠를 효율적으로 제작, 테스트, 패키지 및 배포할 수 있습니다.

새로운 기능 스테이지 크기 조정 시 콘텐츠 크기 자동 조정 — 스테이지 크기를 변경하는 경우 아트웍과 심볼의 크기가 자동으로 조정되는 새로운 옵션을 사용하면 서로 다른 크기의 화면에 적합한 콘텐츠를 신속하게 최적화할 수 있습니다.

향상된 기능 향상된 레이어 제어 기능 — 문서 구조를 그대로 유지한 상태에서 레이어를 복사하여 여러 파일과 프로젝트에 붙여 넣을 수 있습니다.

새로운 기능 심볼 래스터화 — 콘텐츠를 비트맵으로 손쉽게 내보낼 수 있는 새로운 옵션을 사용하면 모바일 콘텐츠의 성능을 향상시킬 수 있습니다.

향상된 기능 향상된 코드 조각 처리 — 새로운 똑딱 툴을 사용하면 모바일 및 AIR 애플리케이션 제작, 가속도계 사용 및 멀티터치 제스처를 위한 코드 조각 등 20개 이상의 새로운 코드 조각을 미리 보고 손쉽게 추가할 수 있습니다.

시스템 요구 사항

Windows

- Intel® Pentium® 4 또는 AMD Athlon® 64 프로세서
- Microsoft® Windows XP(서비스 팩 2) (서비스 팩 3 권장), Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate 또는 Enterprise(서비스 팩 1), Windows 7
- 1GB RAM(2GB 권장)
- 설치를 위한 3.5GB의 하드 디스크 여유 공간 (설치 시 추가 여유 공간 필요)(플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 16비트 비디오 카드가 장착된 1024x768 디스플레이(1280x800 권장)
- DVD-ROM 드라이브
- 멀티미디어 기능에 필요한 QuickTime 7.6.2 소프트웨어
- 온라인 서비스 이용 및 가입 현황(해당되는 경우)에 대한 지속적인 확인 시 필요한 인터넷 연결†

Mac OS

- 멀티코어 Intel 프로세서
- Mac OS X v10.5.8 또는 v10.6
- 1GB RAM(2GB 권장)
- 설치를 위한 4GB의 하드 디스크 여유 공간 (설치 시 추가 여유 공간 필요)(대소문자를 구분하는 파일 시스템을 사용하는 볼륨 또는 플래시 메모리 기반의 이동식 디스크에 설치할 수 없음)
- 16비트 비디오 카드가 장착된 1024x768 디스플레이(1280x800 권장)
- DVD-ROM 드라이브
- 멀티미디어 기능에 필요한 QuickTime 7.6.2 소프트웨어
- 온라인 서비스 이용 및 가입 현황(해당되는 경우)에 대한 지속적인 확인 시 필요한 인터넷 연결†

시스템 요구 사항에 대한 업데이트를 살펴보려면 www.adobe.com/go/flash_systemreqs_kr를 참조하십시오.

향상된 기능 간소화된 제작 및 문서 설정 — 업데이트된 제작 설정 및 문서 설정 대화 상자를 사용하면 신속하면서도 효율적으로 설정을 변경할 수 있습니다.

새로운 기능 역기구학(Inverse Kinematics) 고정 지원 — 역기구학 뼈를 스테이지에 고정시키고 스테이지에서 선택한 뼈의 움직임을 제한할 수 있습니다. 레이아웃 여러 범위를 생성하여 반복적인 걷기 동작과 같은 뼈대의 복잡한 움직임을 정의할 수 있습니다.

향상된 기능 고객의 요구 사항을 반영한 향상된 기능 — Text Layout Framework에 대한 향상된 제어 등 사용자의 요구 사항이 반영되어 향상된 많은 기능을 경험할 수 있습니다.

새로운 기능 완벽한 모바일 테스트 — USB 케이블과 연결된 Adobe AIR 지원 디바이스에서 콘텐츠를 직접 실행하여 소스에 대한 디버깅을 수행할 수 있습니다.

새로운 기능 증분 컴파일 — 옛셋 캐싱을 사용하면 임베드된 글꼴과 사운드 파일을 사용하는 문서의 컴파일 시간을 줄일 수 있으므로 보다 신속하게 리치 콘텐츠를 배포할 수 있습니다.

Adobe Flash Professional CS5.5 고객을 위한 FAQ

Flash Professional과 Flash Catalyst*의 차이점은 무엇입니까?

Flash Professional CS5.5는 강력한 디자인 환경과 강력한 코딩 환경이 통합되어 있습니다. Flash Professional에서 만든 콘텐츠는 데스크탑, 스마트폰, 태블릿 및 TV에 전달할 수 있습니다. Flash Catalyst CS5.5는 코딩 환경을 제공하지 않지만 Flex 기반의 RIA를 디자인할 수 있도록 최적화되었습니다. Flash Catalyst에서 만든 콘텐츠는 Flex 4 프레임워크를 기반으로 하므로 모바일 플랫폼을 위한 콘텐츠 전달은 현재 Flash Catalyst에서 지원되지 않습니다.

Flash Professional과 Flash Builder의 차이점은 무엇입니까?

Flash Professional은 코딩 및 개발 환경에 인터랙티브한 디자인 툴이 통합되어 있으며 디자이너와 개발자를 위한 제품입니다. Flash Builder는 Eclipse® 플랫폼을 기반으로 하는 강력한 코드 개발 환경입니다. Flash Professional과 Flash Builder는 상호 보완적인 제품으로 손쉽게 콘텐츠를 주고 받으면서 작업할 수 있습니다.

자세한 내용

제품 세부 정보:

www.adobe.com/go/flash_kr

업그레이드 정보:

www.adobe.com/go/fl_upgrade_kr



한국어도비시스템즈(유)

서울시 서초구 서초동 1303-22
교보타워 A동 16층
www.adobe.com/kr

* CS Live 온라인 서비스는 2012년 4월 12일까지 무료로 이용할 수 있습니다. 자세한 내용은 www.adobe.com/go/cslive_kr를 참조하십시오.

† Adobe CS Live 서비스를 비롯한 Adobe 온라인 서비스는 13세 이상의 사용자만 이용할 수 있고 온라인 서비스 이용 시 추가 약관 및 Adobe의 온라인 개인 정보 보호 정책(www.adobe.com/go/terms_kr)에 동의해야 합니다. 온라인 서비스는 일부 국가 또는 언어로 이용하지 못할 수 있으며 등록해야 하거나 예고 없이 변경되거나 중단될 수 있고 추가 비용 또는 가입 비용이 발생할 수 있습니다.

Adobe, the Adobe logo, ActionScript, Adobe AIR, AIR, Creative Suite, Flash, Flash Builder, Flash Catalyst, Illustrator, InDesign, Photoshop, SiteCatalyst, and SiteCatalyst NetAverages are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. AMD and AMD Athlon are trademarks or registered trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Mac OS is a trademark of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. Android is a trademark of Google Inc. Intel and Pentium are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Microsoft, Windows, and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

© 2011 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Printed in Korea.