

플래시, 그 진화의 끝은 어디인가

연재순서

제1회: X인터넷 비밀을 여는 열쇠, 플래시

▶ 제2회: 플래시, 그 진화의 끝은 어디인가

제3회: 미래를 여는 RIA, 그리고 플래시

2003년은 웹디자이너를 포함한 웹관련 종사자들에게 그리 큰 뉴스가 없었던 한해였지만, 플래시MX2004가 발표된 해였다는 점은 여러 사람들의 기억에 남아 있을 것이다. 발표된 지 반년이 지난 시점에서 플래시 MX2004의 발전된 기능들을 다시금 살펴보는 시간을 마련했다. 또한 4월호에 소개했던 X인터넷의 새로운 다크호스로서의 플래시에 대한 이야기도 계속 짚어보도록 하겠다.

글 / 이민주 애슬론 아트디렉터

우선 개발 외적 측면에서 플래시MX2004의 상황은 어떠한가? 클라이언트의 입장에서 어떤 매체가 됐든 자신들이 지불할 비용에 합당한 결과물이면 만족스러울 것이다. 하지만 불과 몇 년 전부터는 개발 매체를 플래시로 직접 지정하는 클라이언트가 많아졌다. 그만큼 대중적이 됐다는 의미일까? 플래시로 제작하면 다른 매체보다 화려하고 저렴하게 제작할 수 있다는 점도 이러한 현상에 불을 붙였을 것으로 생각된다.

개발사 또는 고용주의 입장에서 보면 플래시는 클라이언트의 상황보다 많은 이익을 가져다 줬다. 첫째로 플래시 관련 수주가 늘어났다는 점이 그렇고 둘째로 많은 플래시 개발자들이 시장에 있기에 기존 프로그래머가 제작하던 RIA부문에서 상대적으로 저렴한 인력 비용으로 짧은 시간 내에 개발을 할 수 있다는 점이 그러하다. 하지만 이러한 장점들은 플래시의 버전과 관계없이 꾸준히 발생하는 현상이고 직접적으로 신 버전에 대해 민감하게 반응하는 것은 개발자들이다. 그들의 측면에서 생각해 보면, 왜 많은 플래시 개발자들이 있는지를 생각해볼 필요가 있다.

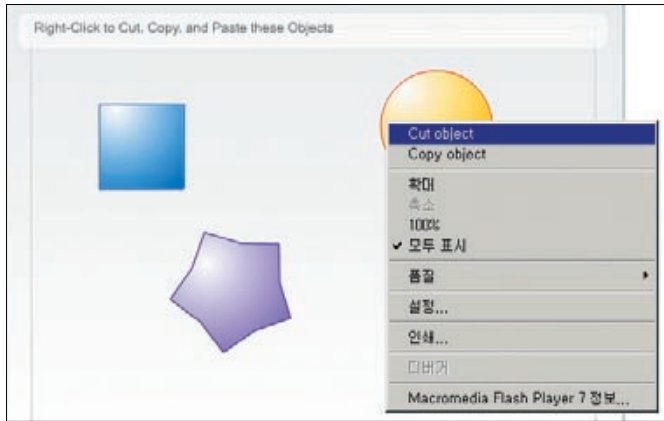
더 강하게! 더 빠르게! 더 정확하게!

플래시 배우기는 5버전 이후 웹의 필수요소로 웹디자이너와 개발자에게 먼저 나갔다. 그렇다고 해도 단지 그 이유만으로 많은 플래시 개발자가 있을 수는 없다. 보다 직접적인 이유로는 플래시를 능숙하게 다루는 데에는 그리 오랜 시간이 걸리지 않는다는 점을 들 수 있다. 그렇기에 시장에는 많은 플래시 개발자들

이 있게 된 것이다. 그들은 새로운 버전의 플래시가 발표될 때마다 유행처럼 신 버전 따라잡기를 즐긴다. 그 중에서도 유독 액션 스크립트와 그로 인해 발전하는 RIA 저작기능이 얼마나 강화됐는가에 많은 관심을 보인다. 그들도 인터넷이 어디를 향하여 달려가고 있는지를 느끼는 것일까?

플래시MX2004 버전이 처음 나왔을 때 필자의 생각은 다소 비판적이었다. '지금까지의 RIA의 유행을 플래시가 이끌어온 만큼 그와 관련된 기능들은 이미 상당부분 전 버전에서 구현됐고 MX2004버전에 더 새로울 것이 있겠느냐' 하는 생각에서였다. 하지만 반년이 지난 지금은 처음의 단순했던 생각을 부끄럽게 만들고 있다. 결론부터 이야기하면 MX2004가 아니면 불가능한 것이 지금은 분명히 더 많다. 그리고 더욱 많아 질 것이다. 플래시MX2004는 MX버전에 비해 상당히 많은 발전을 이뤘다. 다만 아직 새로운 기능들을 개발에서는 어떻게 쓸 것이며 결과물은 어떤 식으로 발전시켜 나가야 할지 모르는 부분이 많다. 그렇기에 사뭇 MX와 별반 다를 것이 없다고 생각할지도 모른다. 하지만 조금만 개발해본다면 왜 RIA가 MX2004 버전이어야만 하는지 알게 될 것이다. MX2004 버전은 놀랍게도 국내에서 보고된 전 버전의 부족한 부분이 거의 대부분 반영됐다. 이는 전보다 안정적인 동작을 보증한다.

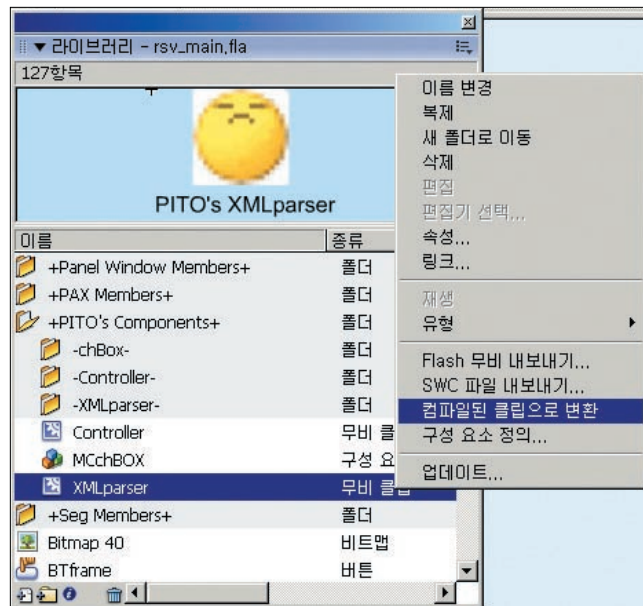
작업환경에서도 기존 UI를 따르면서 추가적인 패널을 준비해 강화된 기능에 대한 접근을 쉽게 했다. 조금은 애매하게 느껴졌던 디자이너와 개발자의 패널들이 철저히 구분·분리돼 자신



〈그림 4〉 오른쪽 버튼의 컨텍스트 메뉴

를 보여주거나 CSS를 적용시키는 것 등이 그것이다. 그뿐만이 아니다 이전부터 많은 유저들이 바라던 마우스 오른쪽 버튼의 컨텍스트 메뉴를 사용자가 임의로 지정할 수 있다는 점도 이전에는 불가능했던 것이라 하겠다.

플래시로 RIA를 개발하는 것은 역시나 많은 장점을 가지지만 이전 버전까지는 치명적인 문제가 있었다. 바로 클라이언트가 UI의 유지보수를 이유로 원본소스(FLA)를 요구하는 것이 그것



〈그림 5〉 핵심 스크립트를 무비클립에 담아 컴파일 시켜버리자

인데, 개발사들은 울며 겨자 먹기로 자기들의 솔루션이 담겨있는 FLA파일을 보내줘야 했었다. 하지만 플래시MX2004는 다르다. 핵심 스크립트를 컴파일시켜 완벽하게 보안을 유지시킬 수 있다. 이렇게 하면 현재까지 나온 디컴파일러로도 스크립트를 볼 수 없게 된다. 이제 더이상 솔루션 노출을 걱정할 필요가 없다.



〈그림 6〉 다국어버전도 편리하게

끝으로 다국어버전에 대한 부분인데, 만약 여러 언어 버전의 플래시MX2004를 설치했다면 플래시 실행 시에 아주 간단하게 언어를 선택할 수 있다. 플래시 아이콘을 더블클릭해 플래시가 실행되는 순간에 [Shift]키를 누르고 있어보자. 언어설정에 대한 창이 뜨게 될 것이다.

해외 구축 사례

플래시로 개발된 RIA는 국내외를 불문하고 이 글을 쓰는 순간에도 발표되고 사용되고 있다. 우선 해외 구축사례를 살펴보며 어떠한 점이 플래시RIA로 만들게 했는가를 생각해보자.

● IHotelier

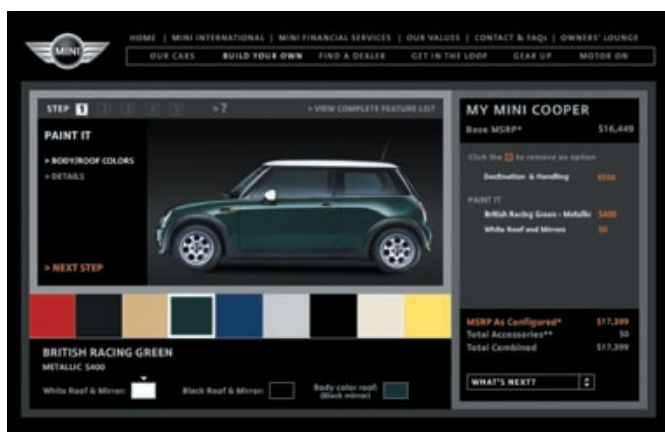


〈그림 7〉 철저하게 기능과 사용성 위주로 구성된 UI

IHotelier는 플래시 RIA하면 가장 먼저 떠오르는 대표적인 콘텐츠다. 플래시가 온라인 예약부분에서 많이 사용하게 된 계기가 된 콘텐츠이기도 하다. 사실 IHotelier는 오랫동안 즐겨볼 수가 없다. 아니 그렇게 하지 않는 게 옳다. 어떤 사용자가 IHotelier에 방문했을 때는 최대한 빨리 정보를 얻고 예약을 마치기를 바랄 것이다. 그러한 점에서 IHotelier는 군더더기가 없다. 오로지 사용자가 빠르게 예약할 수 있도록(다른 말로 하자면 기다림 없이) 꼭 필요한 요소들만 마우스의 진행방향에 맞춰서 왼쪽 상단에서 오른쪽 하단으로 각 기능을 배치시켰다.

필자는 IHotelier를 알기 전에 HTML 폼 형식으로 여러 페이지에 걸쳐서 구성된 예약시스템이 불편하다는 생각을 못하고 살았다. 하지만 전화 한 통화로 5분만에 하면 될 것을 그보다

더한 시간을 들여가며 브라우저와 시름하는 것은 많은 웹 상에서 예약하기를 꺼려하는 원인으로 작용했다. 하지만 IHotelier는 1분도 안 되는 시간 안에 모든 예약 및 결제까지 마칠 수 있다. 실례로 IHotelier가 발표될 무렵 국내 항공사의 예약시스템을 플래시로 변경할 때 생기는 기대 수익에 대한 연구를 한 적이 있는데, 시뮬레이팅 결과에서 처음사용자 평균 10분에서 평균 1분10초로 기존 사용자 평균 8분에서 평균 15초로(시험군 A-인터넷 초보자2인, 시험군B-인터넷 전문가2인, 시험군A,B 모두 실험 전 기존 예약시스템은 경험하지 못했음) 예약시간이 단축되는 경이적인 데이터를 얻은 적이 있다. 단순히 '보기 좋아서 플래시를 쓴다' 라는 선입견을 버리게 만들어주는 좋은 사례라 할 수 있겠다.



<그림 8> 나만의 미니를 만드는 첫 번째 색상 선택

● MINI USA

miniusa.com은 BMW MINI의 미국판 웹사이트다. 기본적으로 온라인에서 MINI의 옵션을 선택하고 바로 구입하거나 설정 내용을 저장하는 것 등의 기능을 가지고 있다.

miniusa.com은 MINI를 보이는 것, 반응하는 것, 계산될 수 있는 것으로 나누어 효과적으로 고객에게 홍보할 수 있도록 설계됐다. 일단 웹 사이트만을 놓고 보았을 때, 어떠한 것을 제작하며 판매하고 있다라는 정확한 정보 전달 면에서 후한 점수를 주고 싶다. 더 나아가 가능한 자신만의 차량을 꾸미기 위한 많은 옵션이 준비돼 있는 점이 웹사이트를 방문한 사용자에게 크게 어필할 수 있는 부분으로 보인다. 또한 매 옵션을 변경할 때마다 계산되는 가격이나 인쇄할 수 있는 온라인 견적서는 차량 가격의 신뢰도를 줄 수 있는 부분이다.

첫 메뉴에는 MINI에 대한 소개를 VR로 준비했다(아쉽게도 View Point 변경은 없다). 이 부분 역시 플래시의 기능을 십분

활용한 좋은 예라 할 수 있다. IHotelier와 구조는 다르지만 신모델의 업데이트 측면이나 나만의 자동차를 만드는 재미를 느낄 수 있게 해준다는 점 때문에 구분된 Step은 HTML의 경우보다 뛰어난 사용성을 지닌 콘텐츠를 만들어 냈다.



<그림 9> 2Advanced의 디자인

● Bacardi DJ

Bacardi DJ는 우수 사이트 소개에 수차례 소개됐을 만큼 유명한 성인(?)사이트다. 웹 상에서 마치 사운드 애플리케이션을 다루는 듯한 착각을 일으키는 이 사이트는 스피커를 통해 울려 퍼지는 사운드와 멋진 디자인을 플래시로 제작해 시각과 청각을 동시에 만족시키고 있다.

2advanced에서 제작한 bacardi DJ는 RIA에 속하면서도 주제가 사운드이기에 플래시가 구연할 수 있는 웹기반 사운드 애플리케이션 구조를 잘 보여준 사례다. 물론 지금까지 플래시를 사용하면서 사운드를 안 써본 사용자는 없겠지만, 웹 상에서 다른 사람의 데모를 들어보고 자신이 믹싱을 하고 이것을 데이터 베이스와 연동시켜 관리한다는 점은 반복적인 방문에도 계속해서 살아 숨쉬는 느낌을 가지게 한다.

만약 플래시가 아니라면 대역폭이나 디자인 그리고 제작 가격 면에서 상당히 불리했을 것이다. 참고로 1024×768 화면모드라면 F11을 눌러 전체화면으로 사용해보기를 추천한다.

지면에 모두 소개하지는 못하지만 정말 많은 종류의 해외 구축사례가 있다. 추가로 방문해보기를 원하는 독자는 매크로미디어 사이트(<http://www.macromedia.com/cfusion/showcase/index.cfm>)를 방문해보기 바란다.

다음호에서는 국내 구축사례와 함께 플래시와 RIA의 미래를 생각해 보는 시간을 마련한다. 🇰🇷