

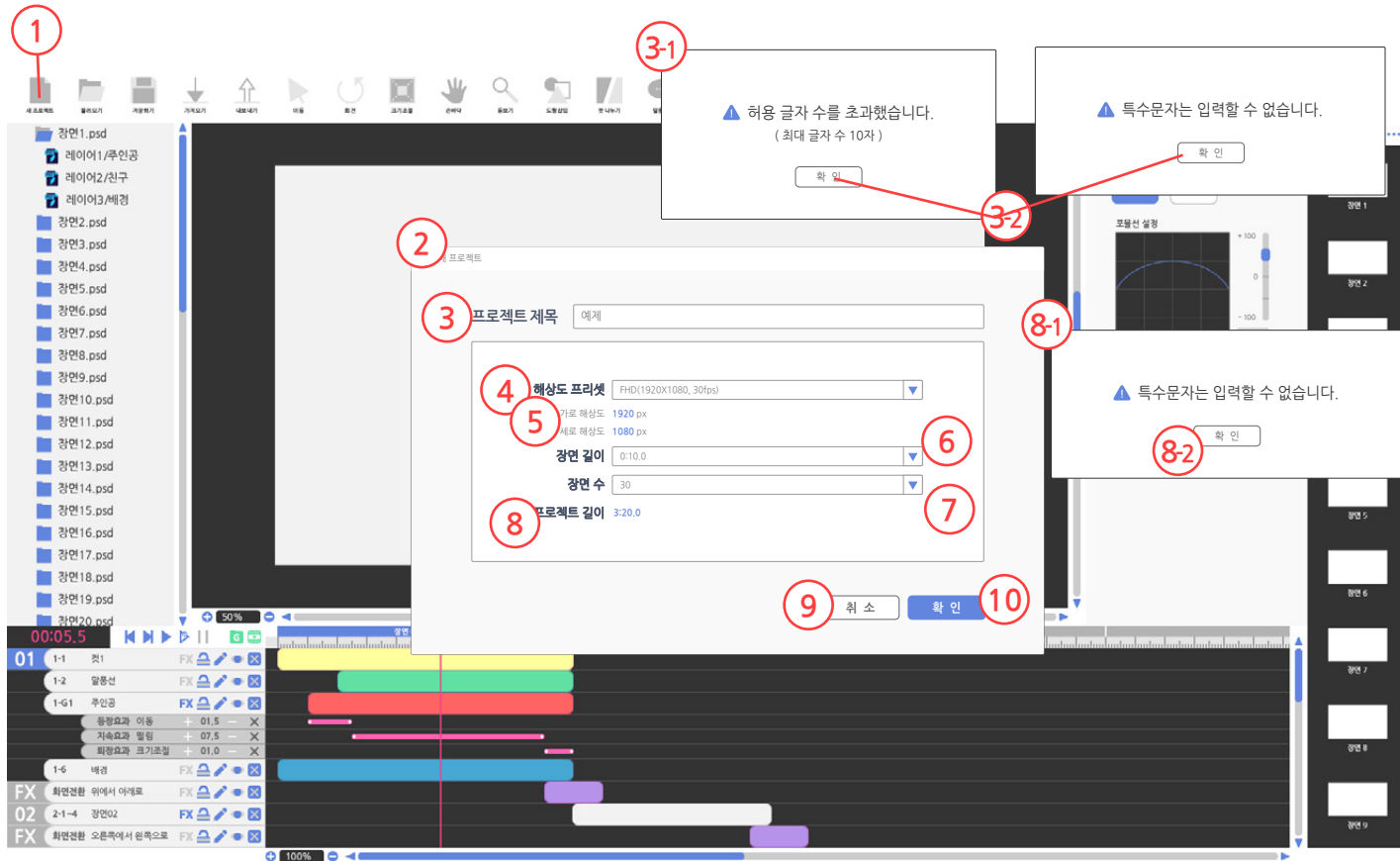
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-새 프로젝트				



### Description

1. 새 프로젝트(Ctrl+N)
2. 팝업 생성
3. 프로젝트 제목 설정,  
최대 글자 수 10자 제한,  
특수문자 입력 불가
- 3-1. 최대 글자 수 초과 경고
- 3-2. 팝업창 소거, 이전 단계로
- 3-3. 특수문자 경고
4. 해상도 프리셋 표시
- 4-1. 해상도 프리셋 목록 호출
  - SD(720x480, 30fps)
  - HD(1280x720, 30fps)
  - FHD(1920X1080, 30fps)
  - 4K(3840x2160, 30fps)
5. 화면크기 표시,  
해상도 프리셋과 연동,  
자유설정 불가
6. 한 장면의 길이 설정, **프리셋 호출**  
작업 중 수정 가능  
최대 5분 제한
7. 프로젝트 생성 시 장면 수 설정,  
작업 중 수정 가능, **프리셋 호출**  
최대 60컷 제한
8. 전체 프로젝트 길이 표시, 최대 5분  
장면길이x장면수 계산으로 표시,  
장면길이>5분 일경우 경고,  
임의 수정 불가
- 8-1. 프로젝트 최대 길이 초과 경고
- 8-2. 팝업 창 소거, 이전 단계로
9. 확인, 새 프로젝트 생성
10. 팝업 창 소거, 이전 단계로



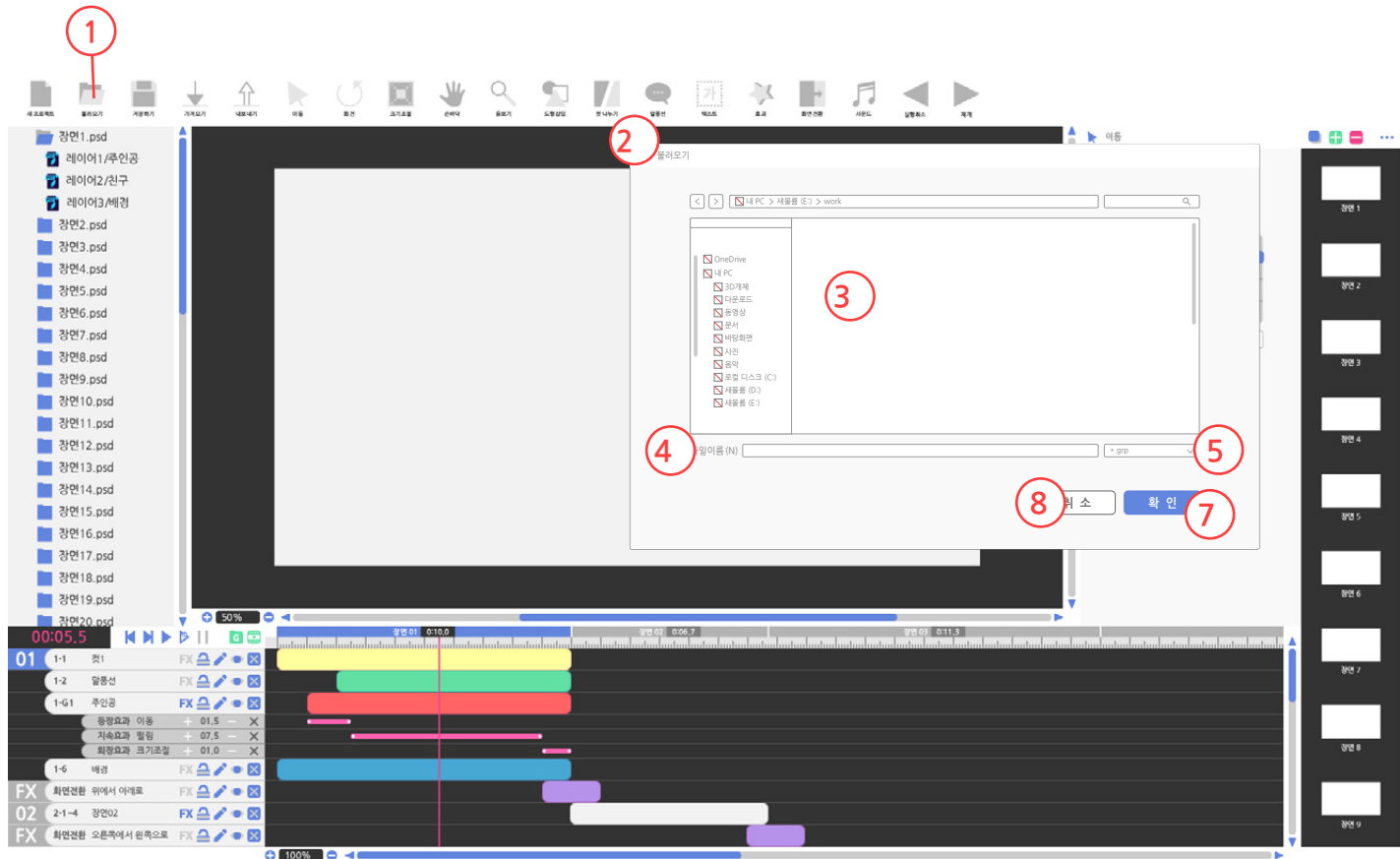
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-불러오기				



### Description

1. 불러오기(Ctrl+O)
2. 팝업 생성
3. 파일탐색기 활성화
4. 불러오는 파일 이름 표시, 타이핑 가능
5. grp확장자 고정
- ~~6. 연동된 클라우드 폴더 출력, 클라우드 연동 불가 시 경고~~
- ~~6-1. 클라우드 연동 오류 팝업~~
- ~~6-2. 팝업 소거, 이전 단계로~~
7. 팝업 창 소거, 저장된 프로젝트 불러오기
8. 팝업 창 소거, 이전 단계로



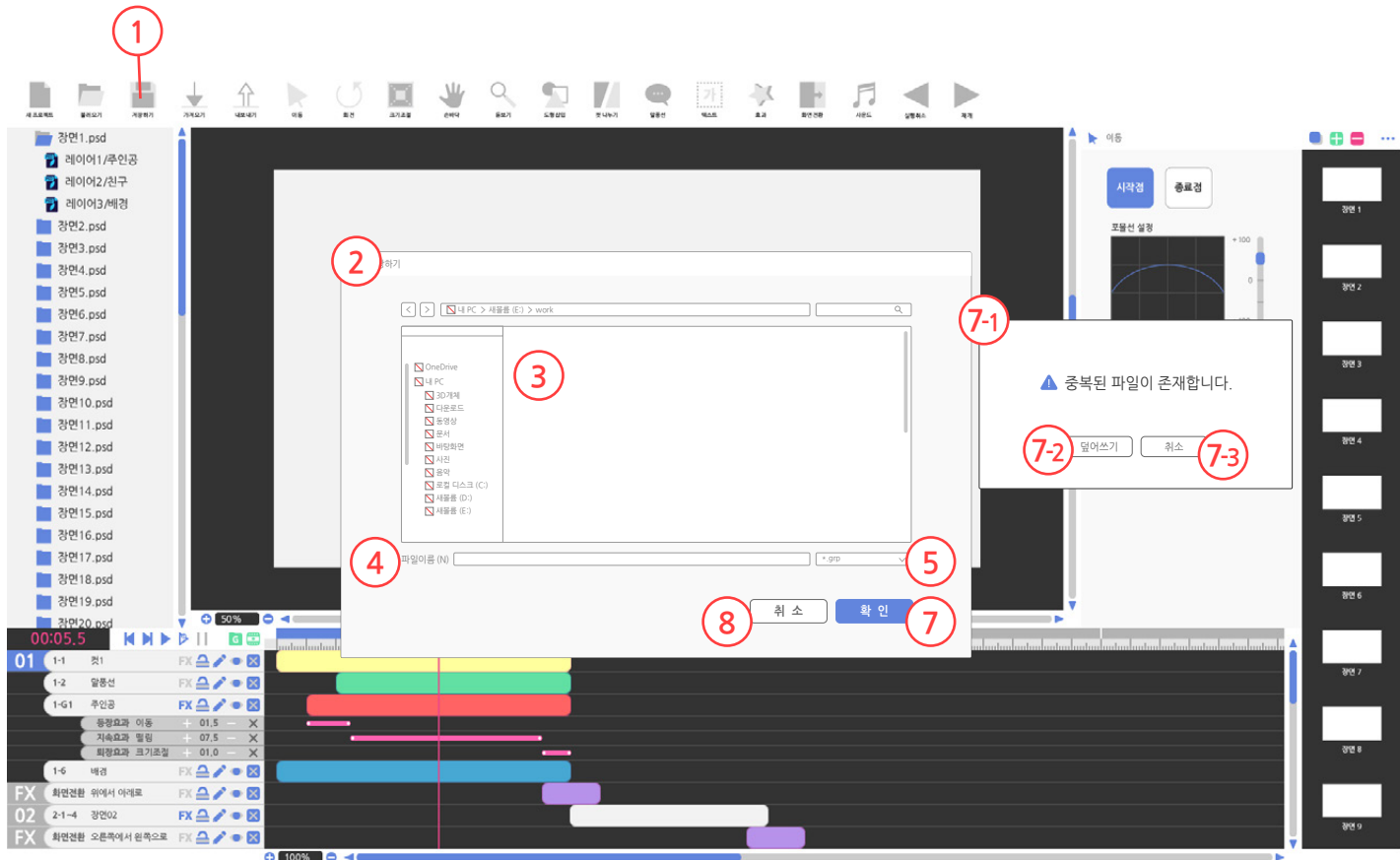
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-저장하기				



### Description

1. 저장하기(Ctrl+S)
2. 팝업 생성
3. 파일탐색기 활성화
4. 파일명 기입(기본값은 프로젝트 제목)
5. grp확장자 고정
- ~~6. 연동된 클라우드 폴더 출력, 클라우드 연동 불가 시 경고~~
- ~~6-1. 클라우드 연동 오류 팝업~~
- ~~6-2. 팝업 소거, 이전 단계로~~
7. 팝업 창 소거, 저장, 중복 파일명 존재 시 경고 팝업 호출
- 7-1. 파일명 중복 알림 팝업 생성
- 7-2. 파일 덮어쓰기 저장, 모든 팝업소거
- 7-3. 중복 팝업 소거, 이전단계로
8. 팝업 창 소거, 이전 단계로



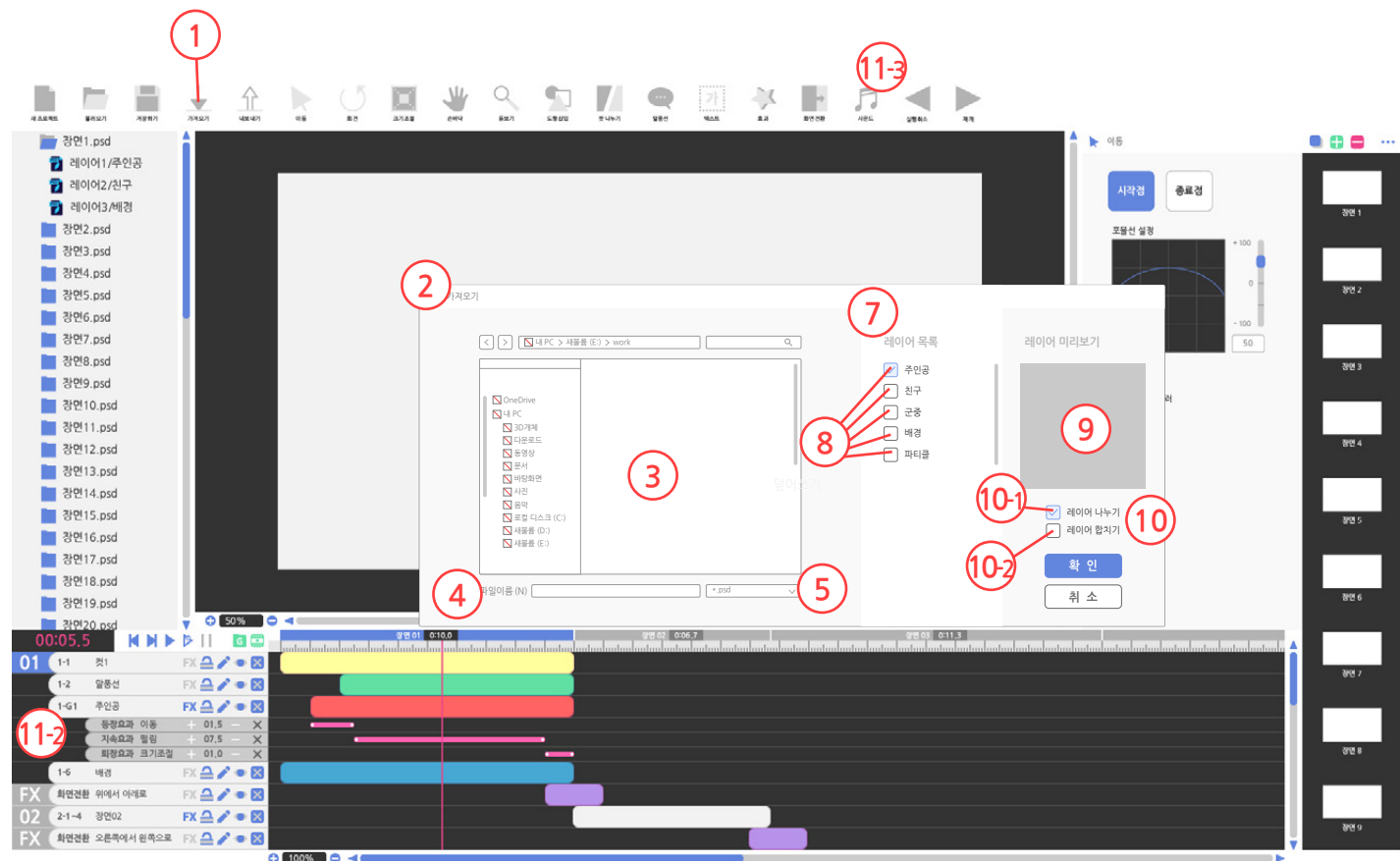
# Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-가져오기				



## Description

1. 가져오기(Ctrl+I)
2. 팝업 생성
3. 파일탐색기 활성화
4. 선택된 파일 명 표기
5. 파일 확장자 필터링,  
기본 값은 모든 확장자  
- psd, **psb** 파일 지원  
- 이미지 확장자(jpg, png...)  
- 동영상 확장자(mp4, mov...)  
- 사운드 확장자(wmv, mp3...)
- ~~6. 연동된 클라우드 폴더 출력,  
클라우드 연동 불가 시 경고~~
- ~~6-1. 클라우드 연동 오류 팝업~~
- ~~6-2. 팝업 소거, 이전 단계로~~
7. 레이어 목록,  
psd파일 선택 시에만 활성화,  
최대 **N**개 레이어 지원
8. 가져올 레이어 선택 기능,  
기본 값은 레이어 전체 선택
9. 파일 미리보기, 파일 탐색기에서  
이미지 확장자, psd 선택 시 활성화
10. 레이어 나누기 및 합치기 선택
  - 10-1. 레이어 나누기 : 레이어를 개별  
소스로 가져오기, 프로젝트 창에  
psd파일명 폴더 생성 후 폴더 하위에  
레이어별 이미지 소스 생성
  - 10-2. 레이어 합치기 : 레이어를 무시하고  
psd파일을 단일 이미지 소스로  
가져오기



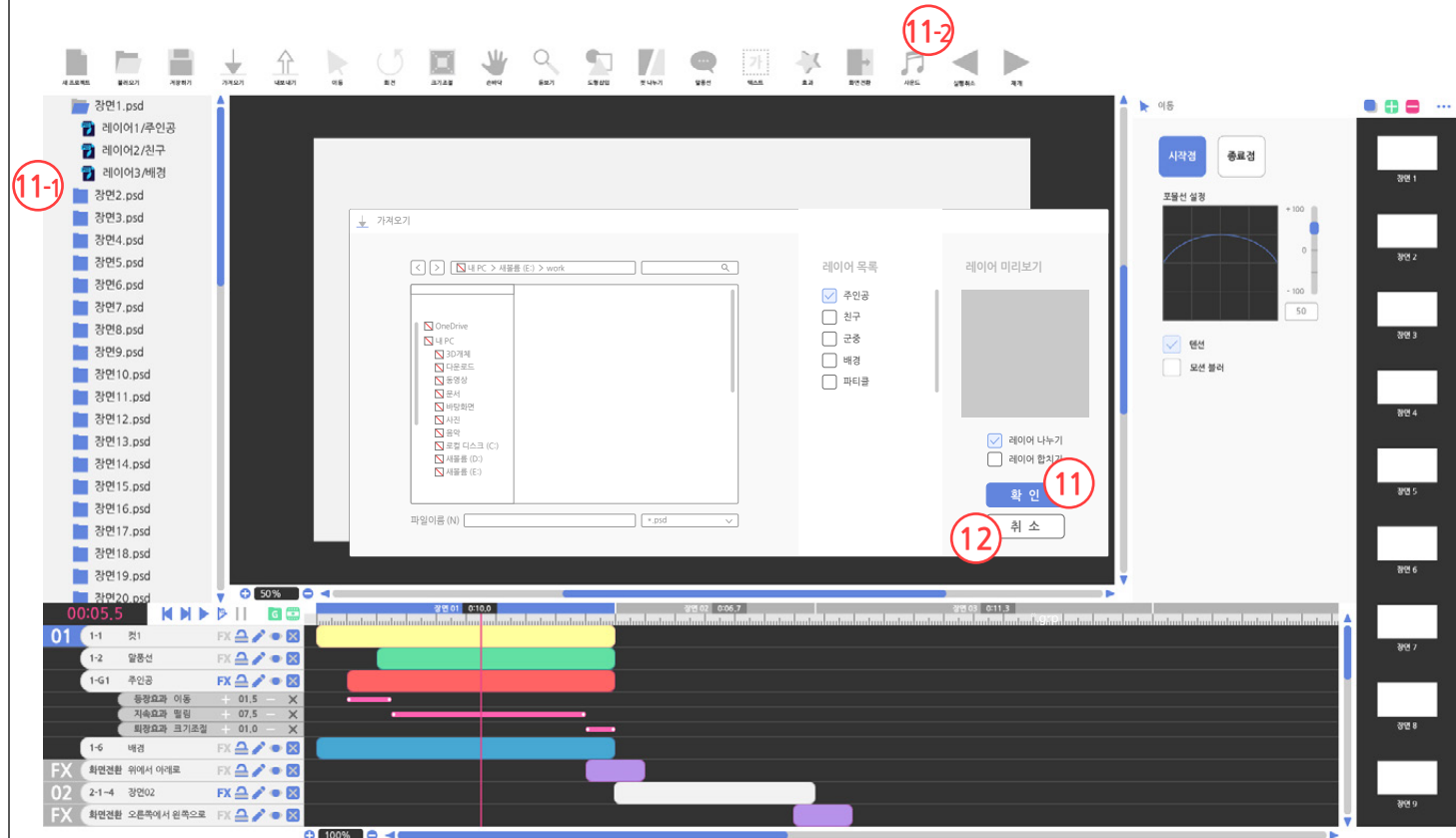
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-가져오기				



### Description

11. 모든 팝업 소거, 소스 가져오기
  - 11-1. 사운드 파일을 제외한 모든 파일, 프로젝트 창에 선택된 폴더 하위로 파일 탐색기에서 선택된 파일 가져오기(폴더 미 선택 시, 프로젝트 창 최상위 폴더)
  - 11-2. 사운드 파일, 사운드 라이브러리로 가져오기
12. 팝업 소거, 이전 단계로



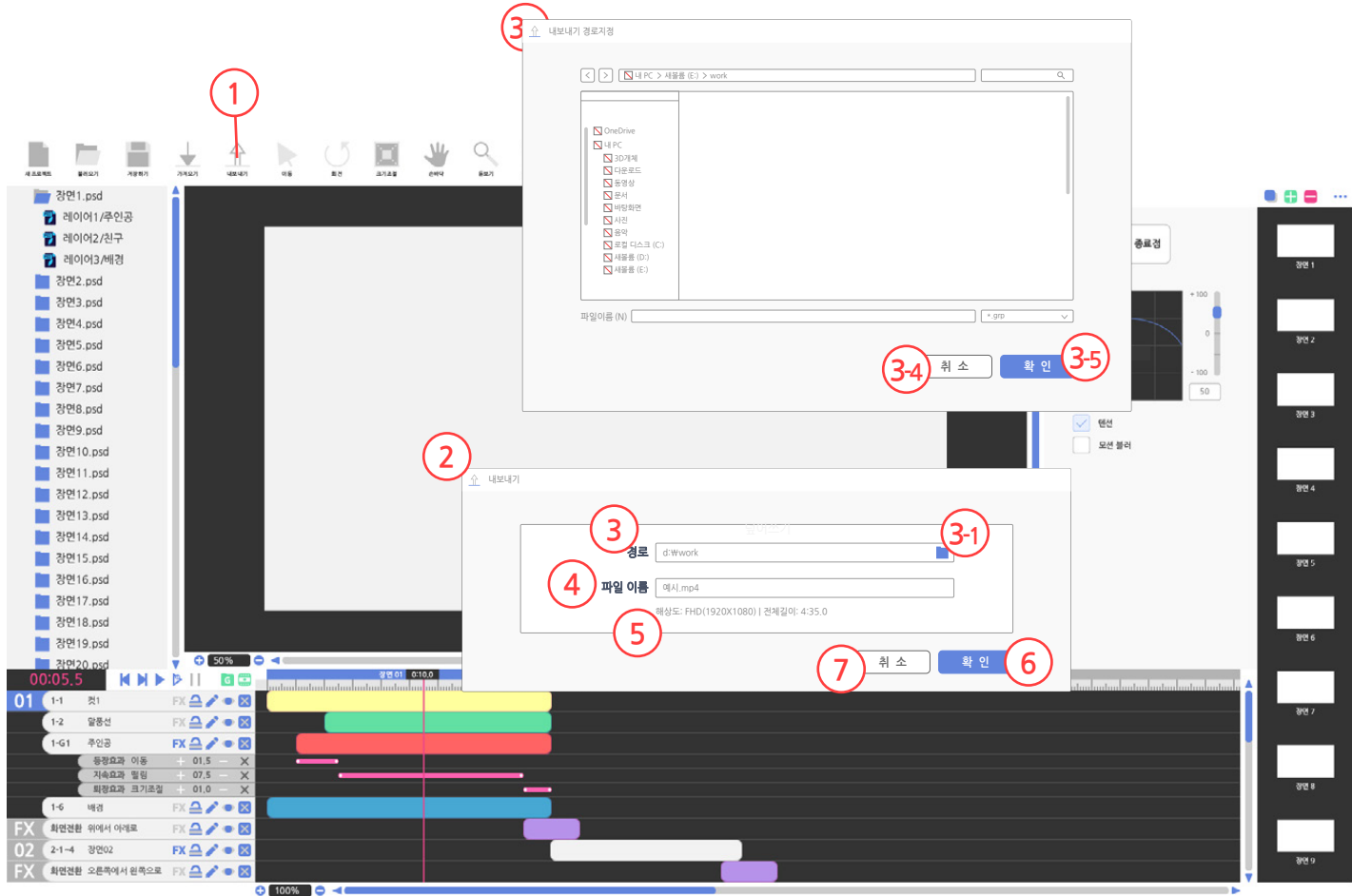
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-내보내기				



### Description

1. 내보내기(Ctrl+E)
2. 팝업 생성
3. 경로 설정
- 3-1. 팝업 생성
- 3-2. 파일탐색기 활성화
- ~~3-3. 연동된 클라우드 폴더 출력, 클라우드 연동 불가 시 경고~~
- ~~3-3a. 클라우드 연동 오류 팝업~~
- ~~3-3b. 팝업 소거, 이전 단계로~~
- 3-4. 팝업 창 소거, 경로 설정 저장
- 3-5. 팝업 창 소거, 이전 단계로
4. 파일 이름 설정, 기본값은 프로젝트 제목
5. 렌더링 파일 정보 표시, 영상 해상도는 프로젝트 설정 값과 동일(변경 불가), 영상 전체 길이 표시
6. 내보내기(h.264, 최대화질 고정), 다음 단계로
7. 모든 팝업 소거, 이전 단계



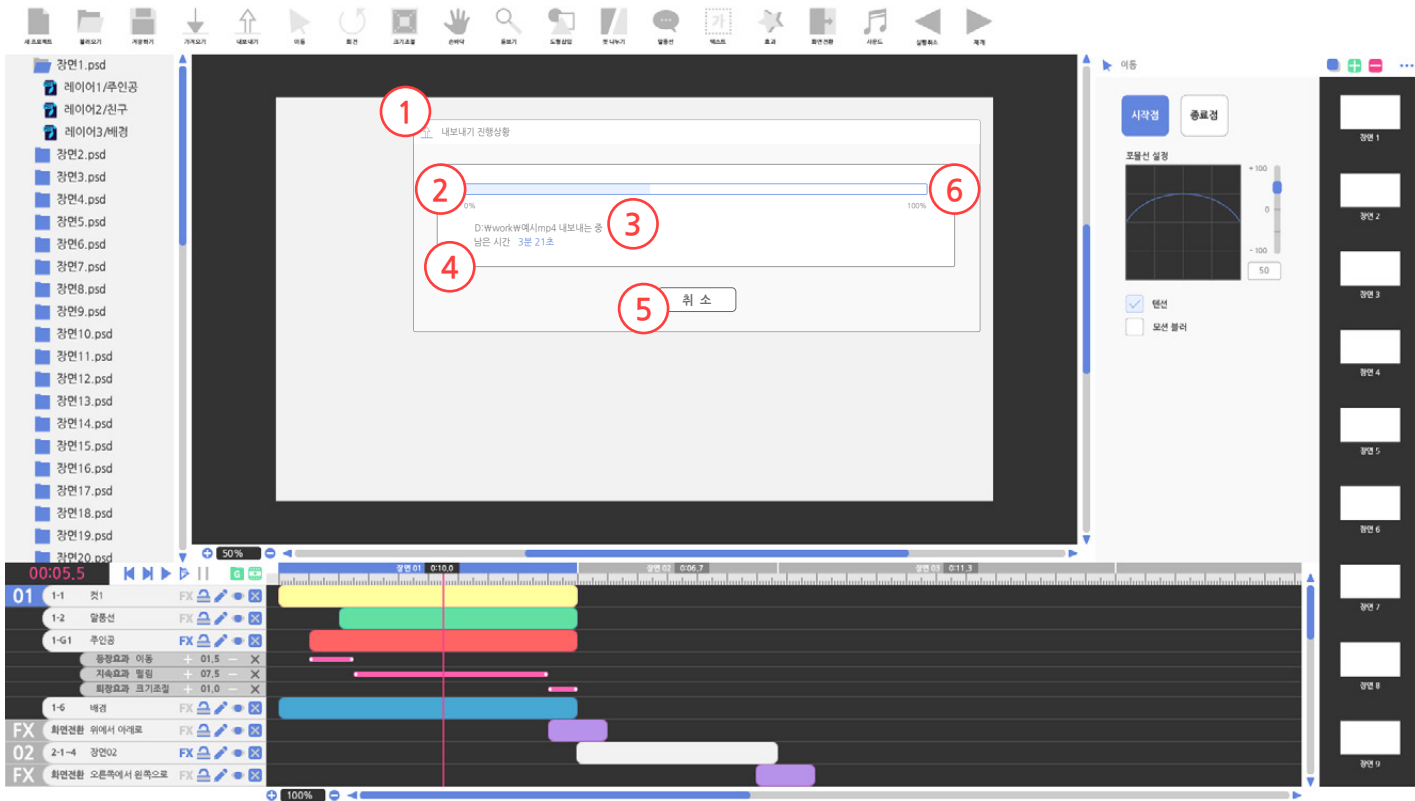
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-내보내기-진행				



### Description

1. 렌더링 진행 창
2. 진행률 표시
3. 경로, 파일명 표시
4. 렌더링 소요시간 표시
5. 진행상황 중단, 이전 단계
6. 진행 완료, 팝업 소거, 설정 경로에 mp4 파일 생성



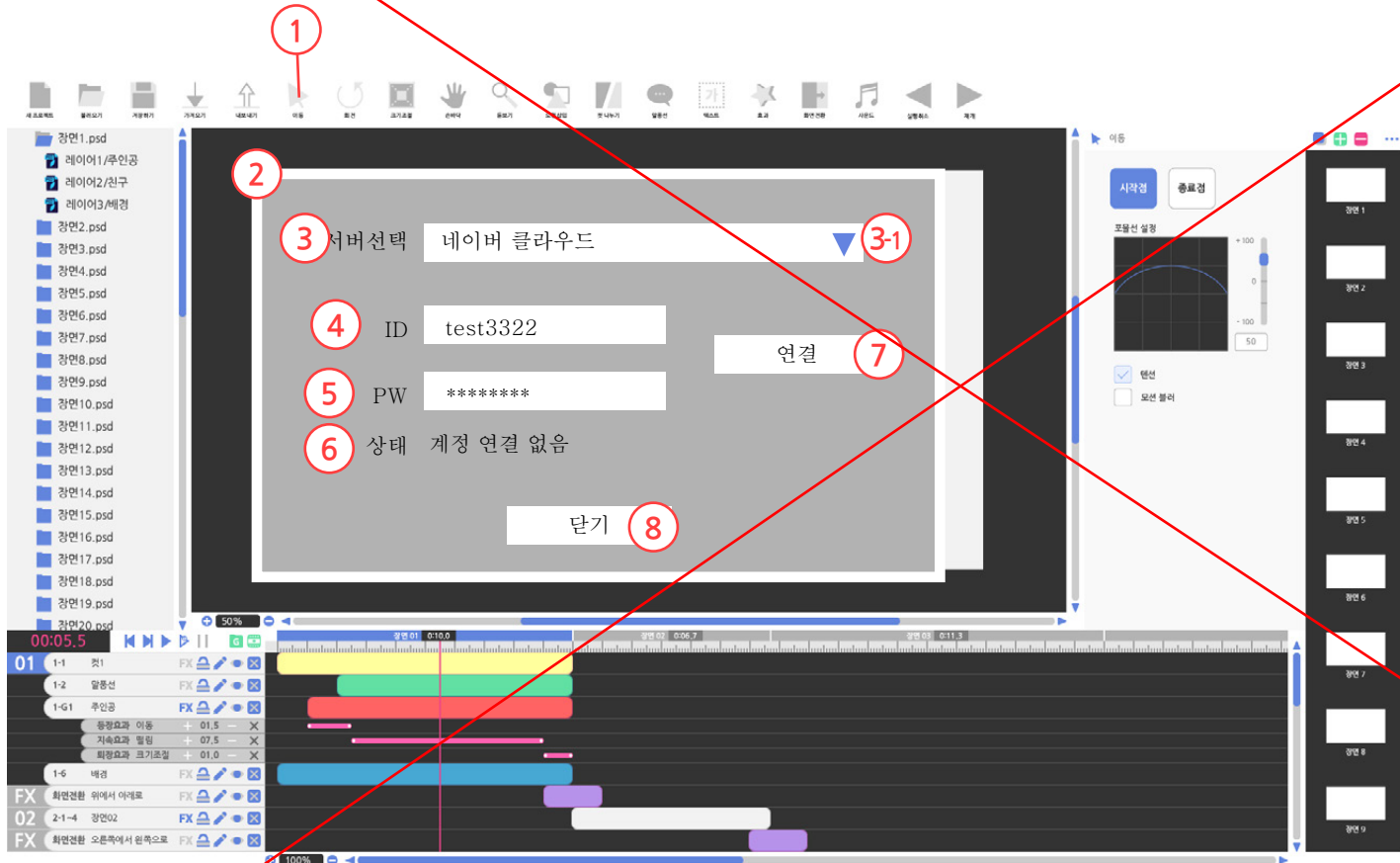
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-클라우드 설정				



### Description

- 클라우드 연결 설정,  
클라우드 연결 시 아이콘 청색,  
미연결 시 아이콘 회색
- 클라우드 설정 팝업 생성
- 클라우드 서버 표시
  - 연동 가능한 클라우드 목록 호출
    - 네이버 클라우드
    - 구글 드라이브
    - 드롭 박스
    - 아아이클라우드
- 클라우드 계정 아이디 입력
- 클라우드 계정 패스워드 입력
- 클라우드 연동 상태 표시
  - 계정 연결 없음
  - 계정 연결 중
  - 계정 연결
  - 계정 연결 실패
- 입력된 계정정보로 연결 시도,  
진행 상태에 따라 상태 표시(6)변화
- 팝업창 소거

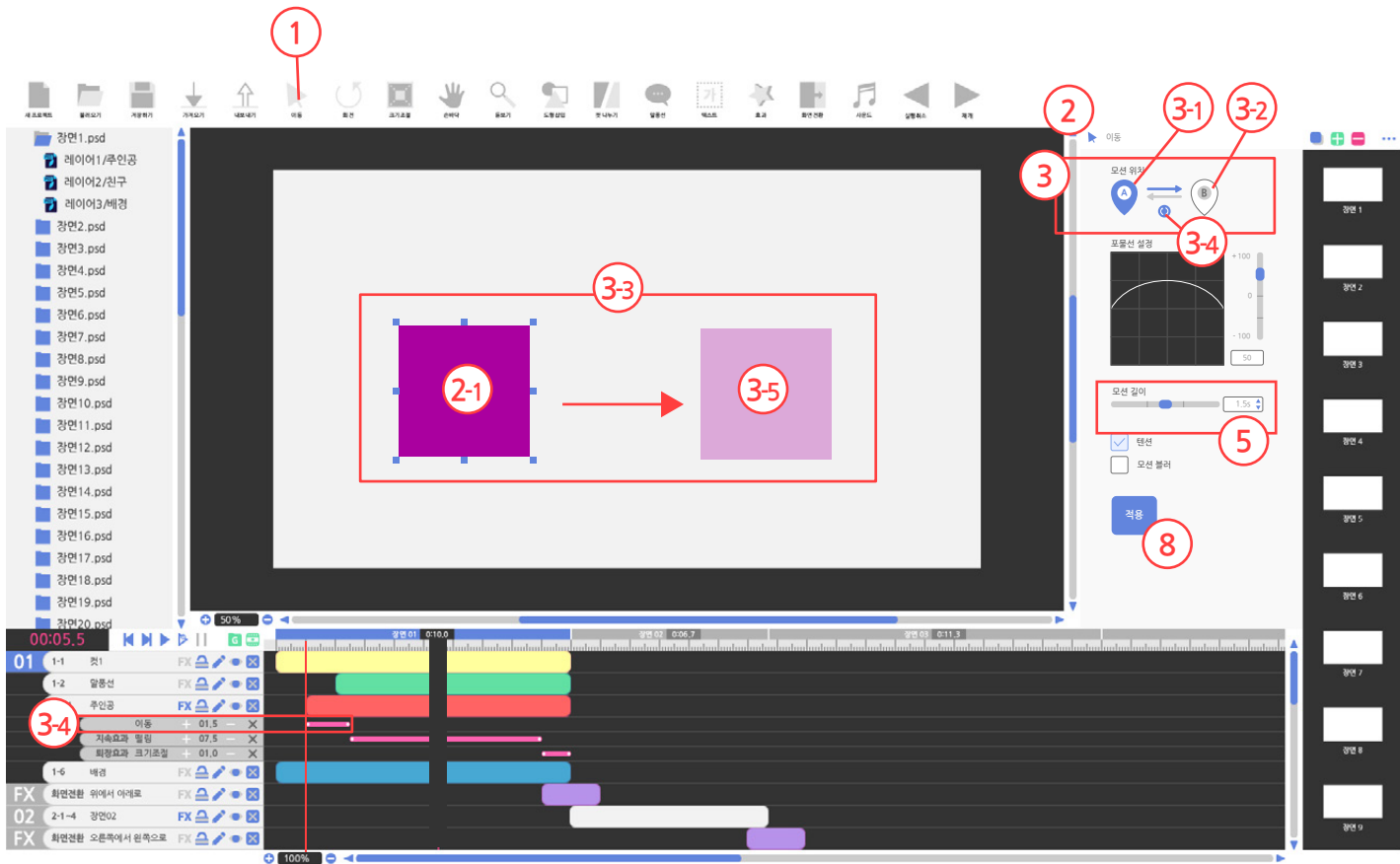




P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-이동				

Description

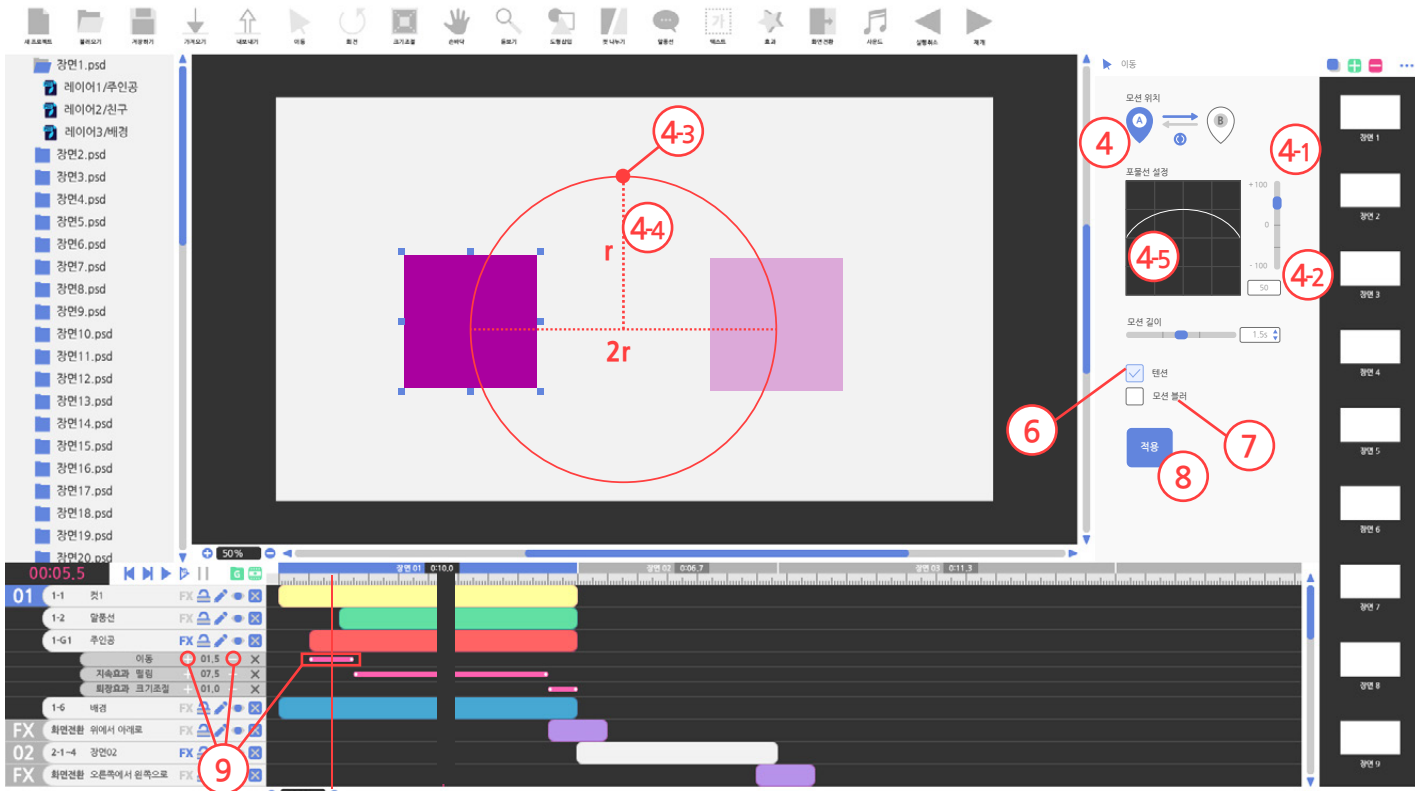
- 이동 톨
- 이동 관련 설정 출력
- 하나의 오브젝트 선택 시 설정 창 활성화, 오브젝트 복수 선택 중 이동 톨 선택 시 복수선택 해제->가장 처음 선택한 오브젝트 선택유지
- 모션 위치 설정, A위치(3-1) 및 B위치(3-2)를 캔버스 상에서 설정(3-3) 후 적용버튼(8)활성화 시, 선택된 레이어 하위에 인디케이터바가 위치한 지점 부터 모션길이 만큼의 모션 레이어 생성(3-4), 모션길이(5) 만큼의 시간 동안 A위치(3-1)에서B위치(3-2)까지의 이동 모션 수행
- 모션 A지점 설정 버튼, 선택 시 청색으로 표시, 선택 후 캔버스 상에서 오브젝트를 드래그하여 A지점 위치를 지정, 비선택 시 회색으로 표시, 이동 메뉴 선택 시 기본값으로 선택되어짐
- 모션 B지점 설정 버튼, 선택 시 청색으로 표시, 선택 후 캔버스 상에서 오브젝트를 드래그하여 A지점 위치를 지정, 비선택 시 회색으로 표시
- 모션 방향 전환 스위치, 클릭 시 A to B, B to A 전환, 현재 활성화 된 방향 화살표를 청색으로 표시, 기본값은 A to B
- 모션 종료 위치 표시 3-4가 A to B일 땐 B의 위치, 그 반대일 땐 A의 위치를 표시 기존 오브젝트의 투명도 30으로 표시



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-이동				

## Description

4. 포물선 이동, 오브젝트 이동 경로의 정중앙 지점을 꼭짓점(5-3)으로 포물선 형성 가능,
- 4-1. 100~-100의 값 사이에서 컨트롤, 0은 포물선이 없는 직선상태, +값은 위로 솟은 포물선, -값은 반대, 최대값  $\pm 100$ 은 오브젝트 이동길이를 지름(2r)으로 하는 원의반지름(r) 값 (5-4)
- 4-2. 현재 포물선 설정값 표시, 수기입력 가능
- 4-5. 현재 포물선 곡률 시각적 표시
5. 모션길이 설정, 기본값은 1초, 3초까지는 슬라이더로 조절 가능, 3초 이상은 수기 입력 or 화살표 클릭, 타임라인의 모션레이어 밴드와 연동, 화살표 클릭 : 0.5초씩 증감, Shift+클릭 : 1초씩 증감, Ctrl+클릭 : 0.1초씩 증감
6. 텐션 효과 체크 및 해제, 체크 시 이동 모션에 이지안-이지아웃 효과 적용
7. 모션블러 체크 및 해제, 체크 시 이동 모션에 잔상 표현
8. 설정된 내용(3)으로 인디케이터바가 위치한 지점에모션 레이어 생성
9. 모션레이어의 +, - 버튼 및 타임라인 내의 밴드를 드래그하여 모션 길이 수정 가능



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-이동				

## Description

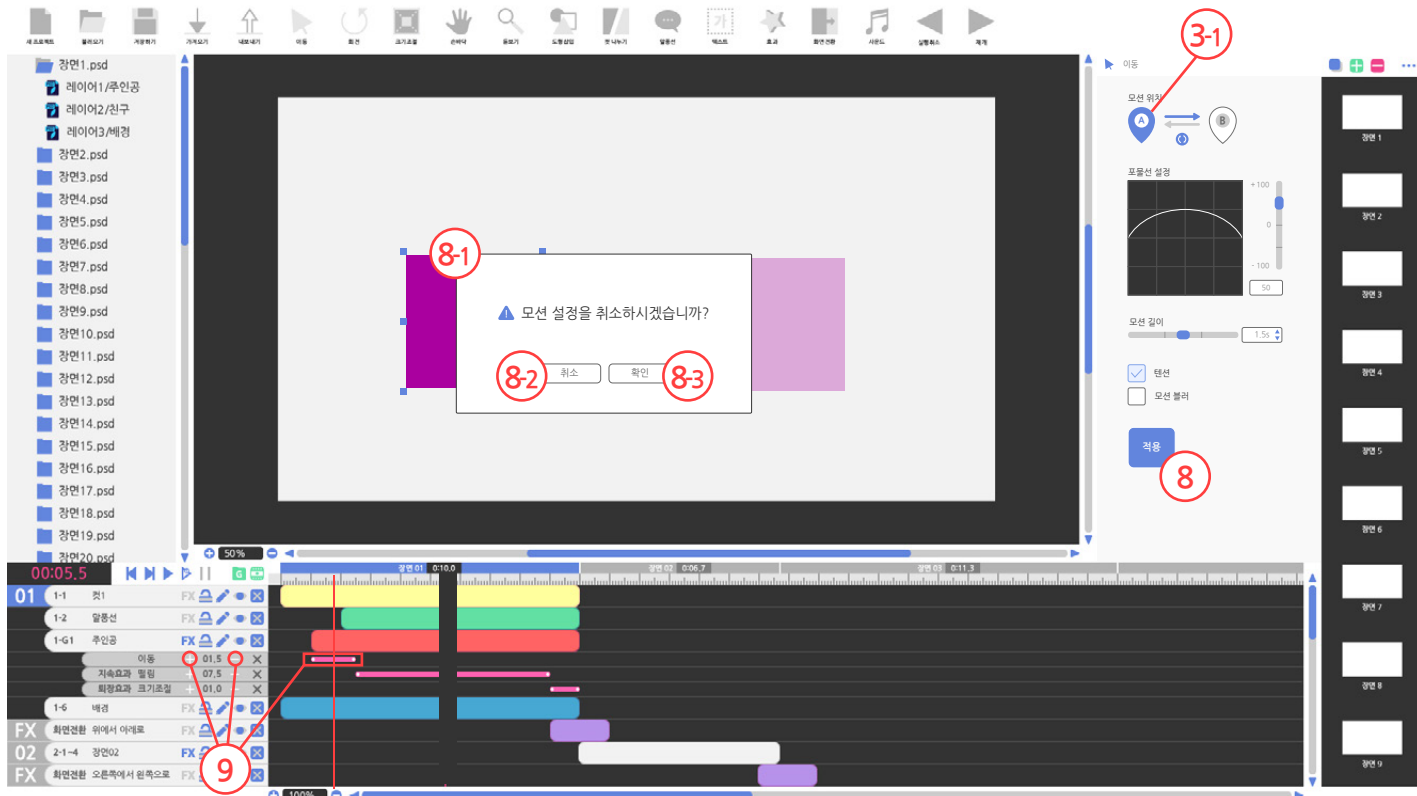
8. 설정된 내용(3)으로 인디케이터바가 위치한 지점에모션 레이어 생성, 활성화된 상태에서 한 번 더 클릭 시 모션 취소, 경고 팝업 호출(8-1), 모션레이어 삭제, 모션 취소 시 오브젝트의 캔버스 상 위치는 A(3-1)의 설정 위치로 초기화

8-1. 모션 취소 경고 팝업

8-2. 팝업 소거, 이전 단계로

8-3. 모션 취소, 생성된 모션 레이어 삭제

9. 모션레이어의 +, - 버튼 및 타임라인 내의 밴드를 드래그하여 모션 길이 수정 가능



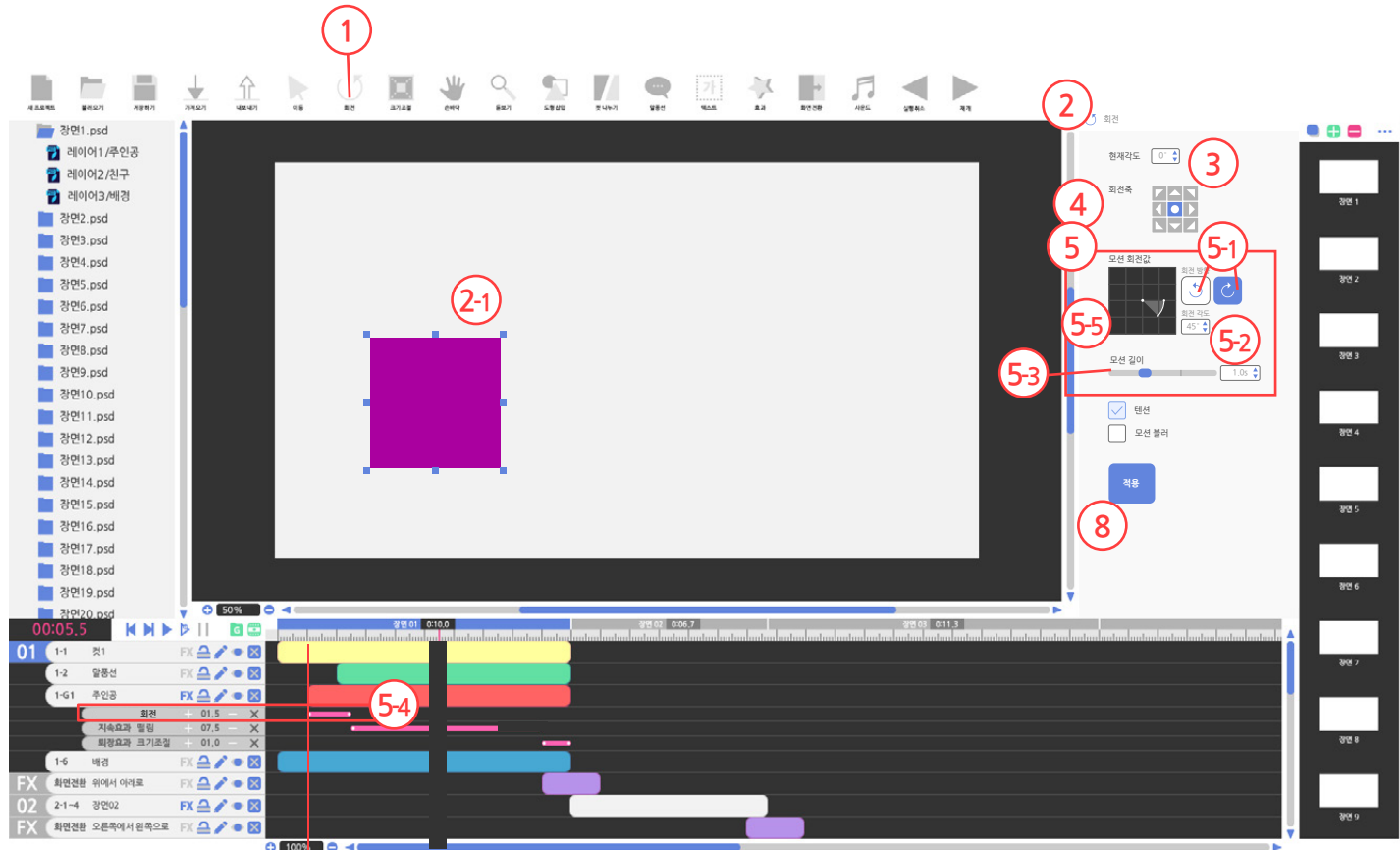
# Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-회전				



## Description

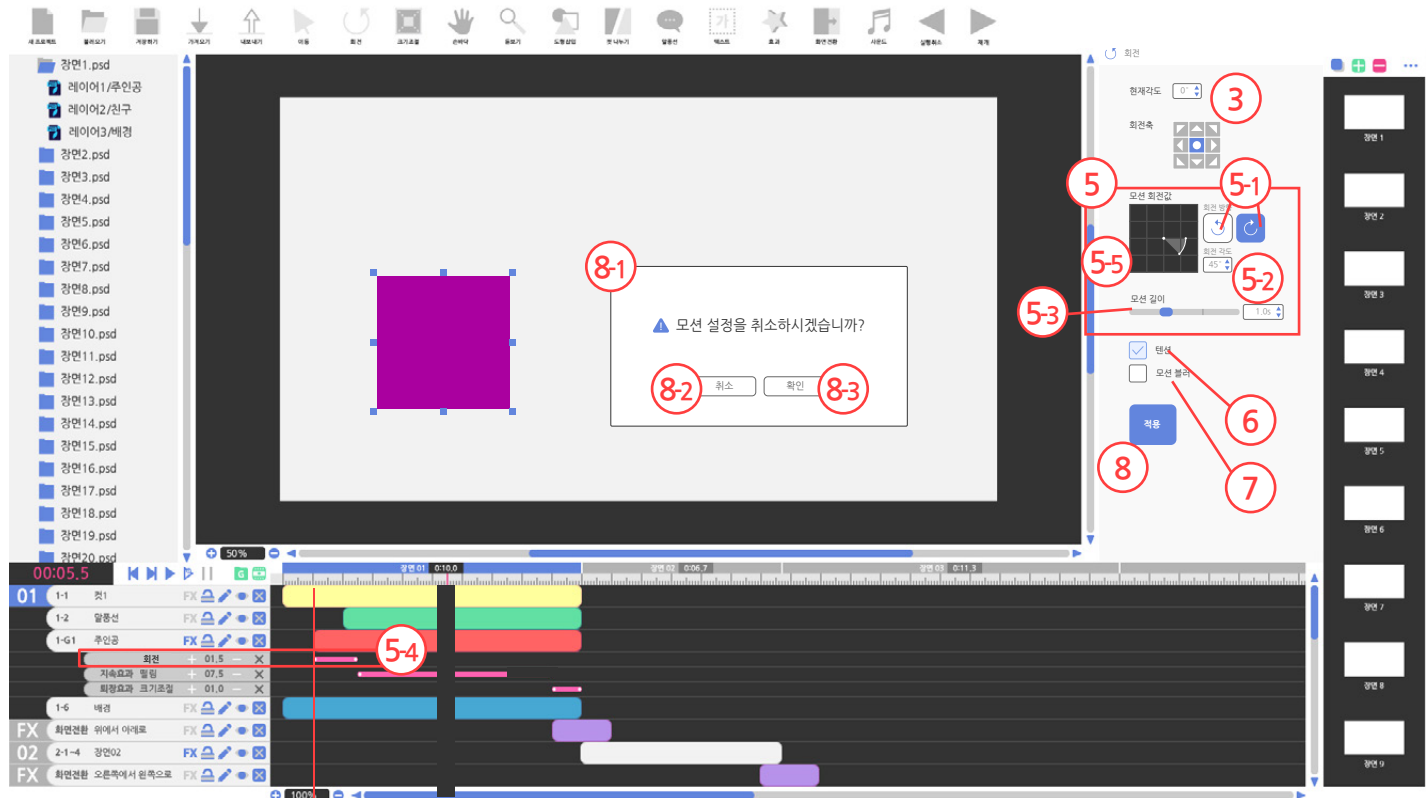
- 회전 툴, 선택시 커서 모양이 회전 아이콘으로 변화, 오브젝트 드래그 시 오브젝트 회전
- 회전 관련 설정 출력
  - 하나의 오브젝트 선택 시 설정 창 활성화, 오브젝트 복수 선택 중 이동 툴 선택 시 복수선택 해제->가장 처음 선택한 오브젝트 선택
- 현재각도 표시, 수기입력으로 각도 설정 가능, 양수 입력시 좌회전, 음수 입력시 우회전, 오브젝트 드래그로 회전 시에도 회전 값 연동
- 회전축 설정, 기본값은 정중앙, 8방향 끝을 회전축으로 지정 가능
- 회전 모션 설정, 회전 방향(5-1) 및 회전 각도(5-2), 모션 길이(5-3)를 설정한 후 적용버튼(8)을 활성화 하면 현재 인디케이터바가 위치한 부분을 시작으로 하는 모션 레이어 생성(5-4), 현재 각도(3)를 기준, 설정된 회전축(4)으로 설정된 시간(5-3)동안 설정된 방향(5-1)으로, 설정된 각도(5-2)만큼 회전 실행
  - 회전 방향 설정, 반시계방향 및 시계방향으로 설정 가능
  - 회전각 입력, 화살표 클릭시 5도씩 증감, Shift+클릭 시 15도씩 증감, Ctrl+클릭 시 1도씩 증감



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-회전				

Description

\*용어 정의  
시점 : 타임라인 상의 위치  
지점 : 캔버스 상의 위치  
점 : 시점과 지점을 통칭

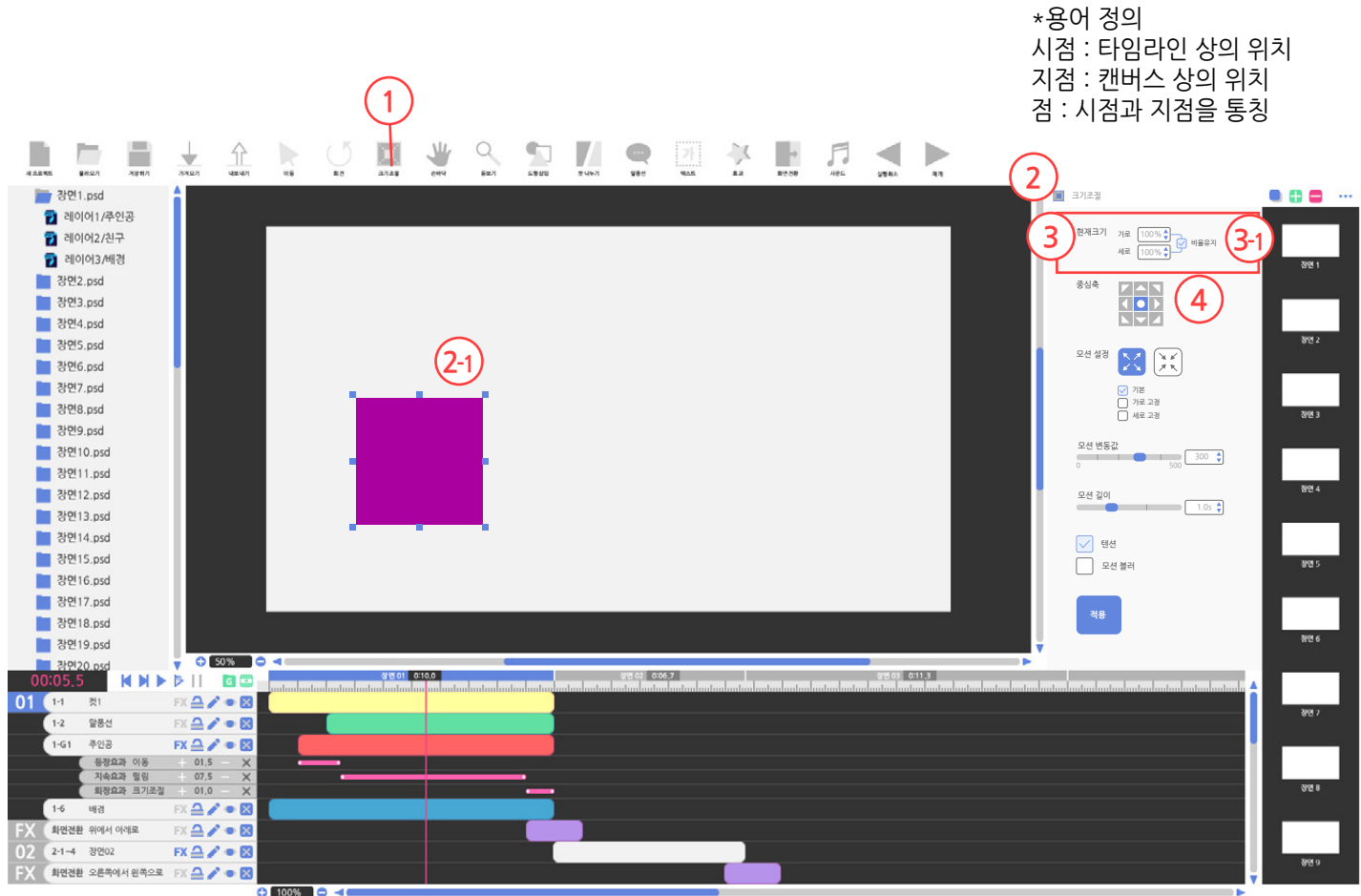


- 5-3. 모션길이 설정,  
기본값은 1초,  
3초까지는 슬라이더로 조절 가능,  
3초 이상은 수기 입력 or 화살표 클릭,  
타임라인의 모션레이어 밴드와 연동,  
화살표 클릭 : 0.5초씩 증감,  
Shift+클릭 : 1초씩 증감,  
Ctrl+클릭 : 0.1초씩 증감
- 5-4. 모션레이어 밴드, 좌우 끝 점 드래그로  
길이 조정, 중앙 부분 드래그로  
효과 시점 이동, 레이어의 +, - 버튼으로  
모션 길이 조정, 모든 길이 조정은  
모션길이 슬라이더(5-3)와 연동
- 5-5. 현재 회전 값 시각적 표시
6. 텐션 효과 체크 및 해제,  
체크 시 이동 모션에 이디자인-이지아웃  
효과 적용
7. 모션블러 체크 및 해제,  
체크 시 이동 모션에 잔상 표현
8. 설정된 내용(5)으로 인디케이터바가  
위치한 지점에모션 레이어 생성,  
활성화된 상태에서 한 번 더 클릭 시  
모션 취소, 경고 팝업 호출(8-1),  
모션레이어 삭제, 모션 취소 시  
오브젝트의 회전값은 3의 각도로  
초기화
- 8-1. 모션 취소 경고 팝업
- 8-2. 팝업 소거, 이전 단계로
- 8-3. 모션 취소, 생성된 모션 레이어 삭제

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-크기조절				

## Description

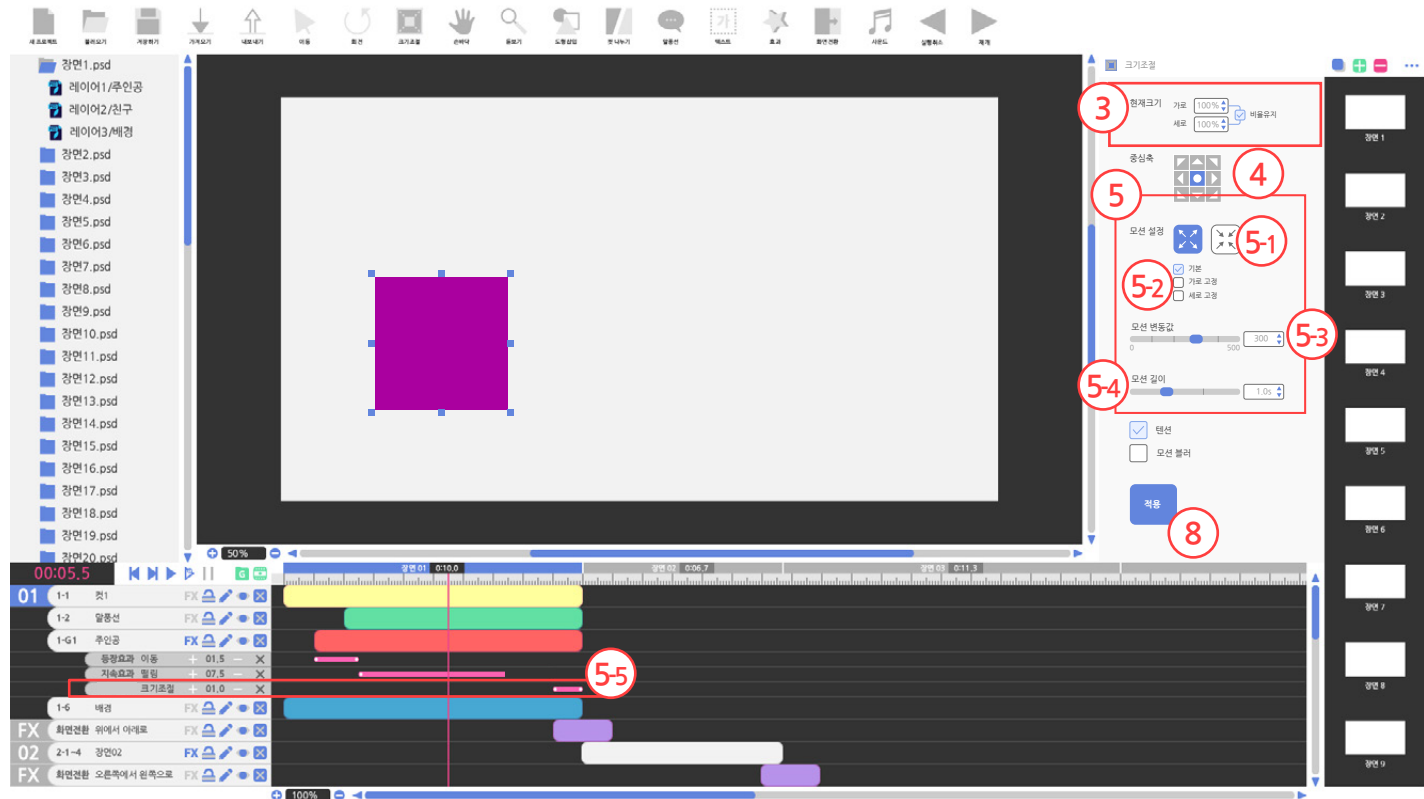
1. 크기조절 툴
2. 크기조절 관련 설정 출력
  - 2-1. 하나의 오브젝트 선택 시 설정 창 활성화, 오브젝트 복수 선택 중 이동 툴 선택 시 복수선택 해제->가장 처음 선택한 오브젝트 선택
3. 오브젝트의 현재크기 표시 및 변경, 오브젝트 소스의 원본 크기를 100%로 함, 최대 변경 범위는  $\pm 500\%$ , -값일 경우 오브젝트 형태 대칭으로 반전
  - 3-1. 비율유지 체크로 오브젝트의 가로 세로 연동 및 해제, 연동 시 가로값과 세로값의 비율이 연동되어 변경됨, 연동 해제 시 가로 값 및 세로 값 각각 따로 지정 가능
4. 중심축 설정, 기본값은 정중앙, 8방향 끝을 회전축으로 지정 가능



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-크기조절				

Description

\*용어 정의  
시점 : 타임라인 상의 위치  
지점 : 캔버스 상의 위치  
점 : 시점과 지점을 통칭



5. 크기 모션 설정, 모션 방향(5-1) 및 크기 변동 값(5-3), 모션 길이(5-4)를 설정한 후 적용버튼(8)을 활성화 하면 현재 인디케이터바가 위치한 부분을 시작으로 하는 모션 레이어 생성(5-5), 현재 크기(3)를 기준, 설정된 중심축(4)으로 설정된 시간(5-4)동안 설정된 방향(5-1)으로, 설정된 값(5-3)만큼 크기 변동 모션 실행

5-1. 모션방향 설정, 크게 혹은 작게

5-2. 모션 옵션 설정,  
-기본 : 가로 세로 값 모두에 모션 적용  
-가로 고정 : 가로 값을 현재크기(3)에 고정하고 세로 값에만 모션 적용  
-세로 고정 : 세로 값을 현재크기(3)에 고정하고 가로 값에만 모션 적용

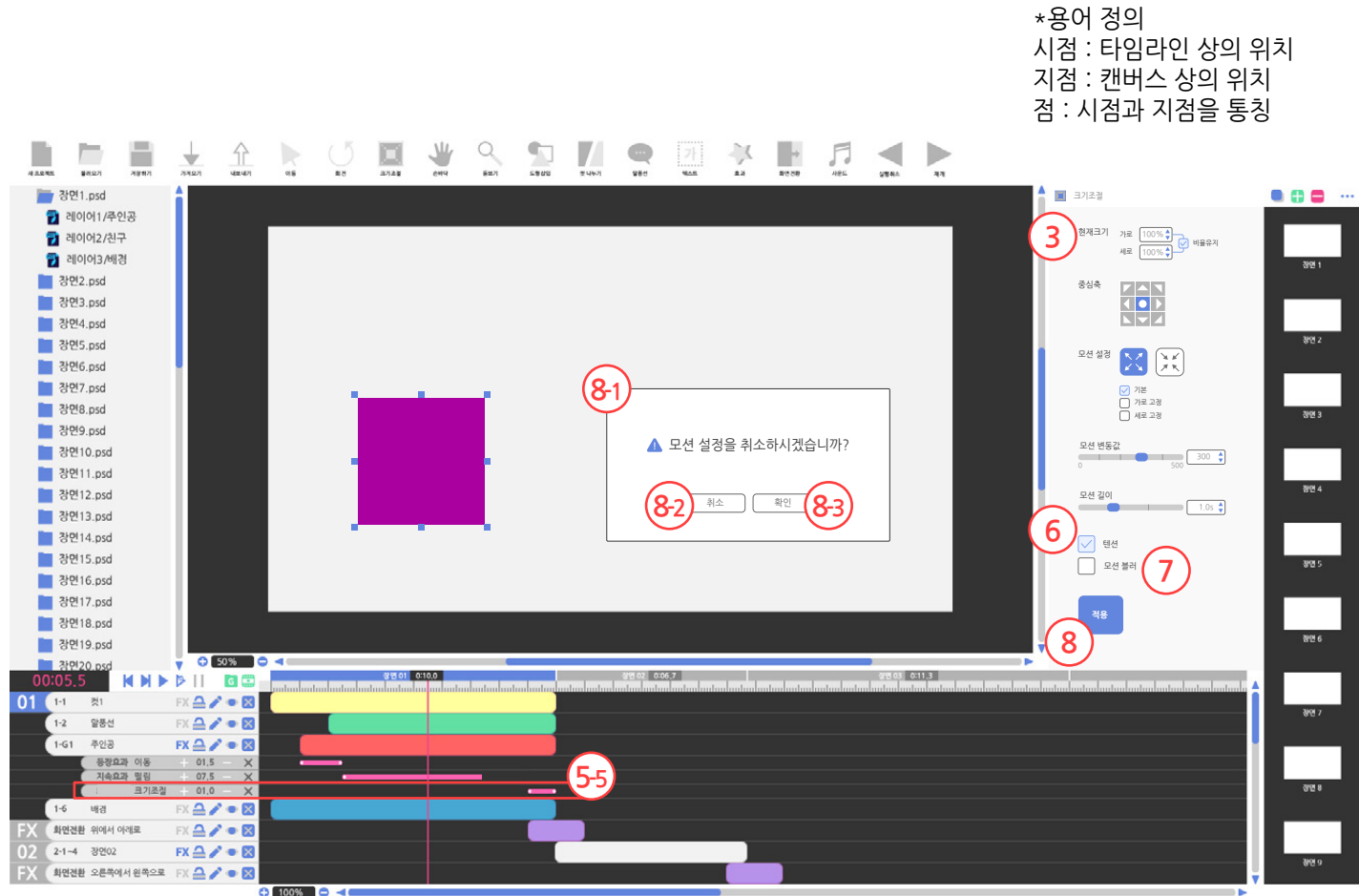
5-3. 슬라이더를 통해 변동값 조절, 설정된 수치만큼 현재크기(3)를 기준으로 설정된 모션길이(5-4)동안 크기 변동 모션 실행, **최대값은 500** 수치 입력 가능, 화살표 클릭시 10%씩 증감, Shift+클릭 시 50%씩 증감, Ctrl+클릭 시 1%씩 증감

5-4. 모션길이 설정, 기본값은 1초, 3초까지는 슬라이더로 조절 가능, 3초 이상은 수치 입력 or 화살표 클릭, 타임라인의 모션레이어 밴드와 연동, 화살표 클릭 : 0.5초씩 증감, Shift+클릭 : 1초씩 증감, Ctrl+클릭 : 0.1초씩 증감

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-크기조절				

Description

- 5-5. 모션레이어 밴드, 좌우 끝 점 드래그로 길이 조정, 중앙 부분 드래그로 효과 시점 이동, 레이어의 +, -버튼으로 모션 길이 조정, 모든 길이 조정은 모션길이 슬라이더(5-4)와 연동
6. 텐션 효과 체크 및 해제, 체크 시 이동 모션에 이지인-이지아웃 효과 적용
7. 모션블러 체크 및 해제, 체크 시 이동 모션에 잔상 표현
8. 설정된 내용(5)으로 인디케이터바가 위치한 지점에모션 레이어 생성, 활성화된 상태에서 한 번 더 클릭 시 모션 취소, 경고 팝업 호출(8-1), 모션레이어 삭제, 모션 취소 시 오브젝트의 크기 값은 3의 크기 값으로 초기화
- 8-1. 모션 취소 경고 팝업
- 8-2. 팝업 소거, 이전 단계로
- 8-3. 모션 취소, 생성된 모션 레이어 삭제





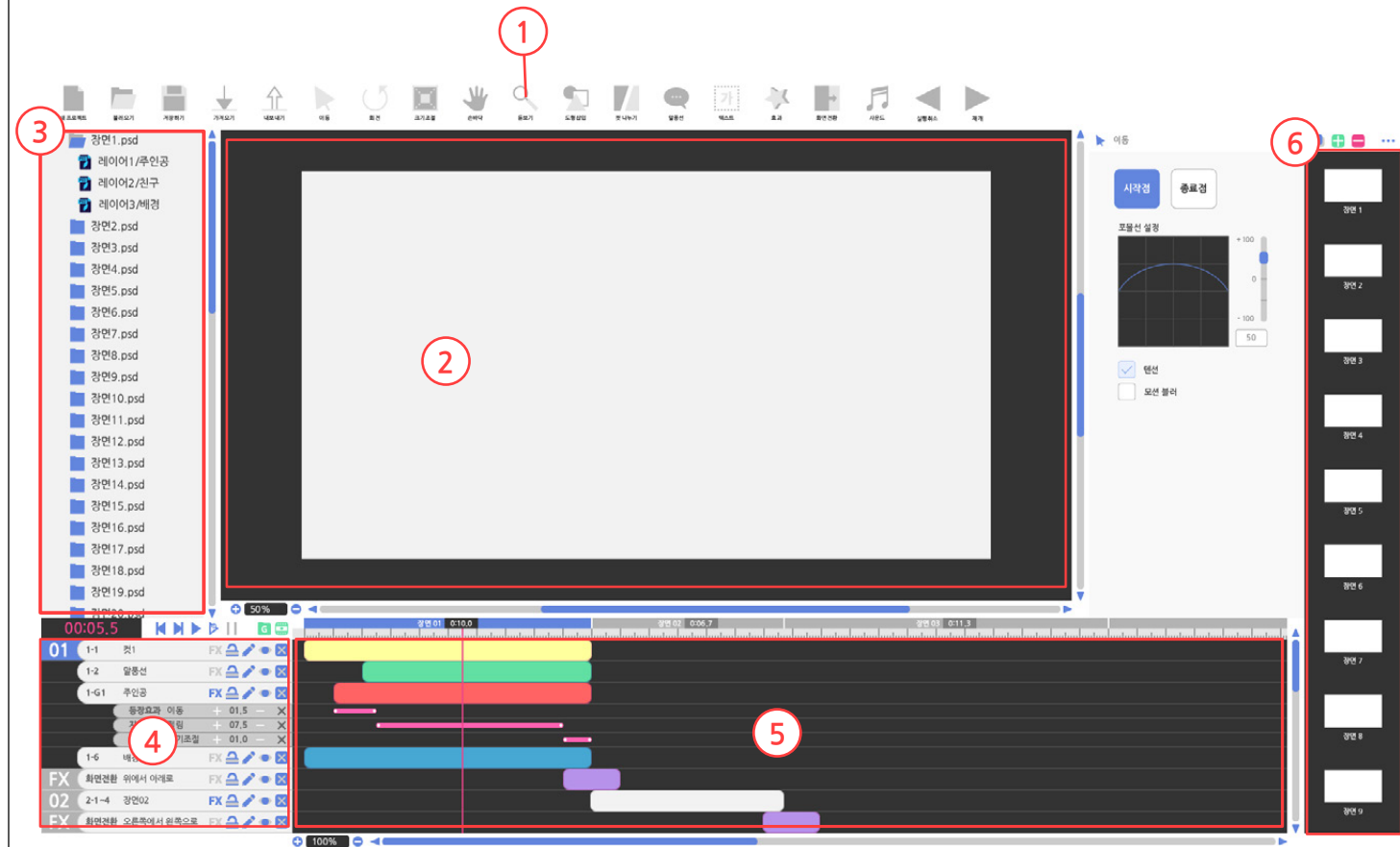
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-손바닥				



### Description

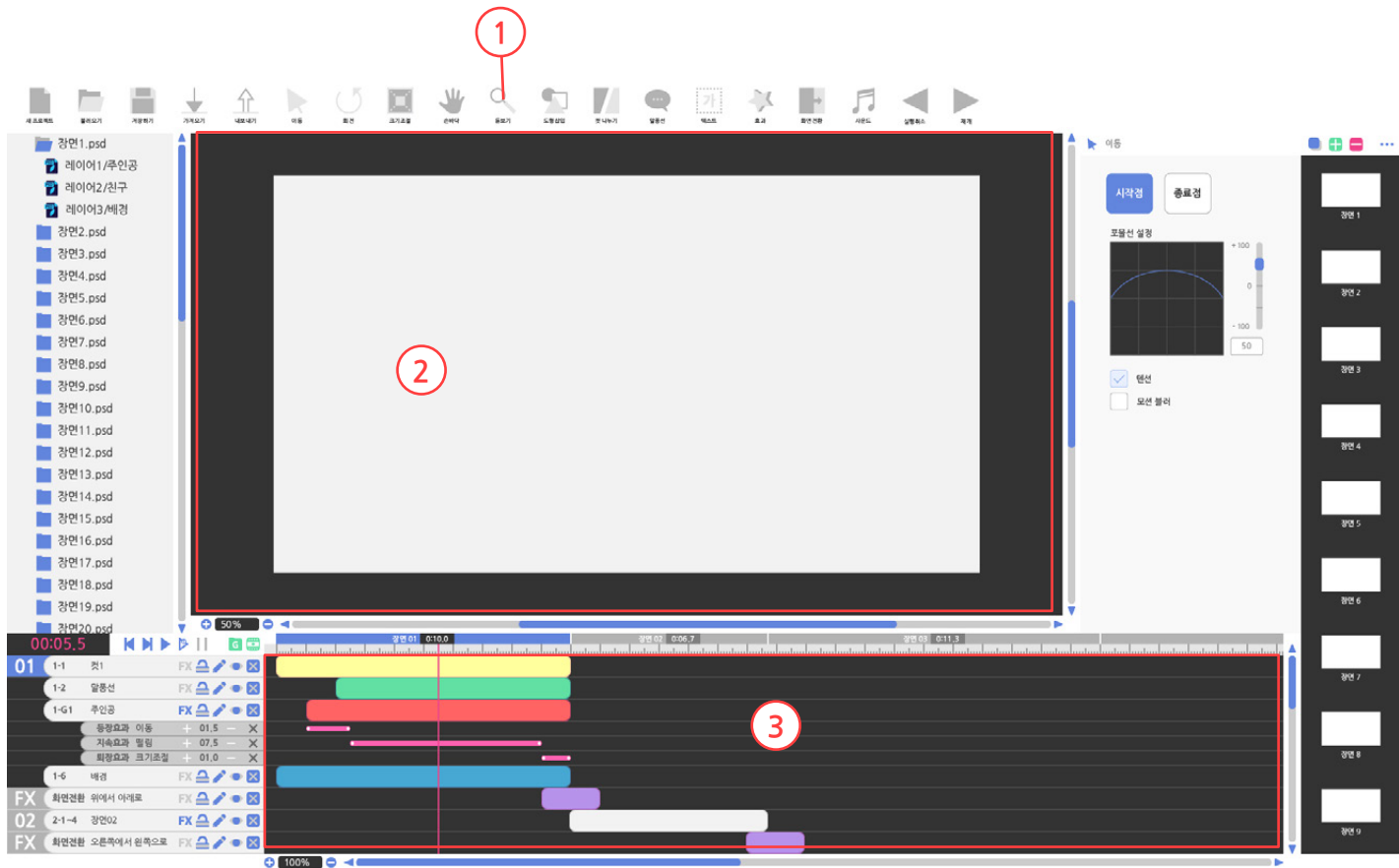
1. 손바닥 도구 선택(H) or 스페이스바 홀드, 커서가 손 모양으로 변화
2. 캔버스에서, 상하좌우로 드래그 하여 이동
3. 프로젝트 창에서, 상하로 드래그하여 이동
4. 레이어 창에서, 상하로 드래그 하여 이동, 타임라인 창과 세로 연동
5. 타임라인 창에서, 상하좌우로 드래그하여 이동, 레이어 창과 세로 연동
6. 네비게이터 창에서, 상하로 드래그하여 이동



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-돋보기				

Description

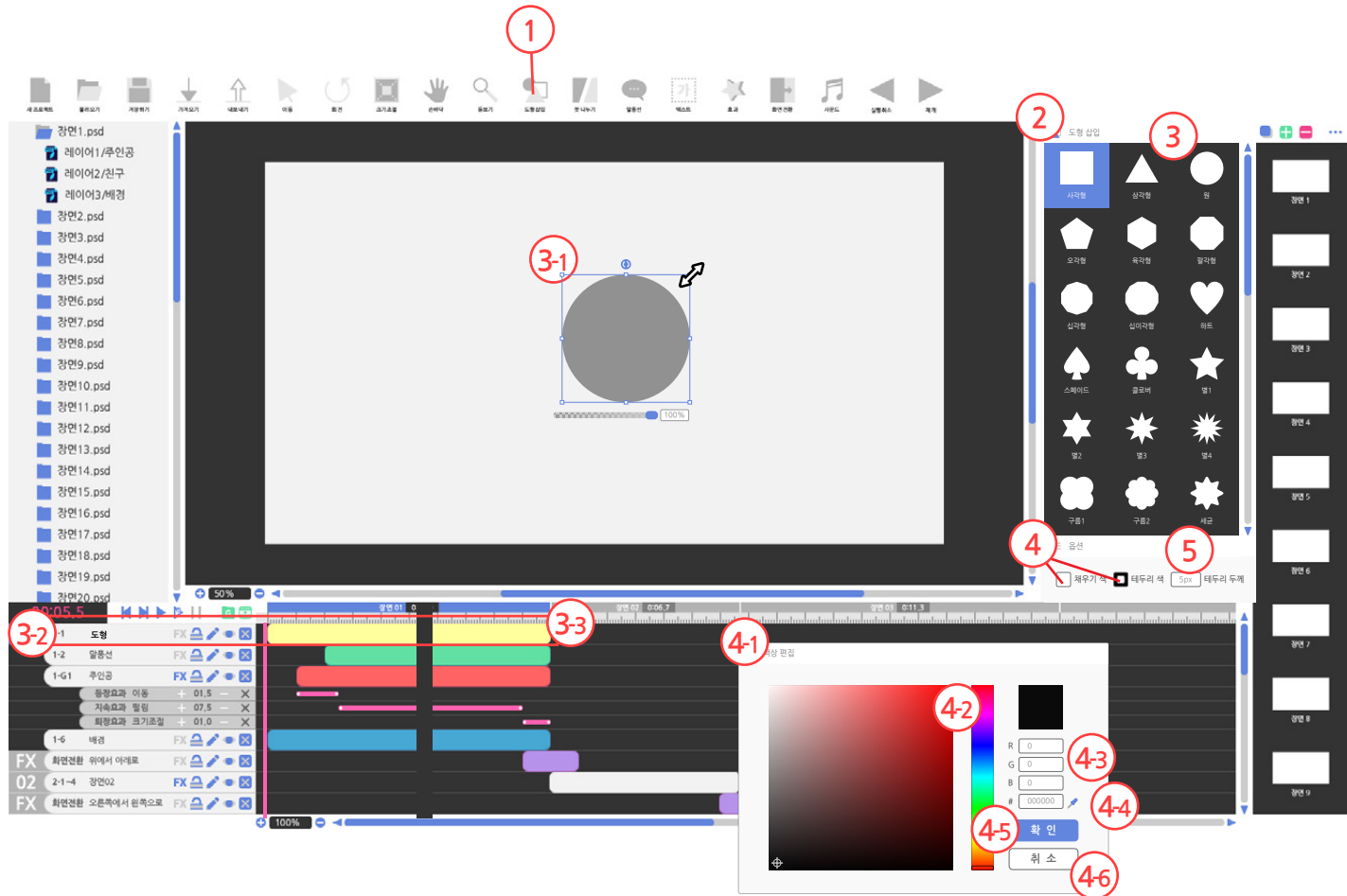
1. 돋보기 선택(Z), 도구 활성화시  
돋보기 모양으로 커서변화
2. 캔버스에서,  
클릭하여 현재 배율에서 1.5배  
확대,  
Alt+클릭으로 현재 배율에서  
1.5배 축소,  
도구활성화(1)없이 Alt+스크롤  
사용으로 현재 배율에서 1.5배  
씩 확대 축소 가능
3. 타임라인 창에서,  
클릭하여 현재 배율에서 1.5배  
확대,  
Alt+클릭으로 현재 배율에서  
1.5배 축소,  
도구활성화(1)없이 Alt+스크롤  
사용으로 현재 배율에서 1.5배  
씩 확대 축소 가능



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-도형삽입				

Description

1. 도형삽입 도구
2. 컷나누기 메뉴 활성화
3. 도형 프리셋, 도형 선택후 캔버스에 원하는 크기로 드래그 하여 도형 생성(3-1), 레이어 창에서 현재 선택된 레이어 상단에 도형 레이어생성(3-2), 선택된 레이어가 없을 시 현재 장면 그룹 최상단에 도형 레이어 생성, 현재 인디케이터바의 위치부터 현재 장면 끝 길이로 레이어 생성 관계없이 장면 전체 길이로 생성(3-3)
4. 도형 채우기 색, 테두리 색 지정, 기본값은 채우기 백색(ffffff), 테두리는 흑색(000000), 아이콘 클릭 시 컬러 팝업 생성(4-1), 스펙트럼에서 색상 선택(4-2), RGB값 및 아스키 코드 출력, 입력(4-3), 스포이드 기능 지원(4-4), 확인, 팝업창 소거 및 색상 적용(4-5), 취소, 팝업창 소거 및 이전 단계로(4-6)
5. 도형 테두리 두께 설정, 픽셀 단위, 기본값은 5px



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-컷나누기				

## Description

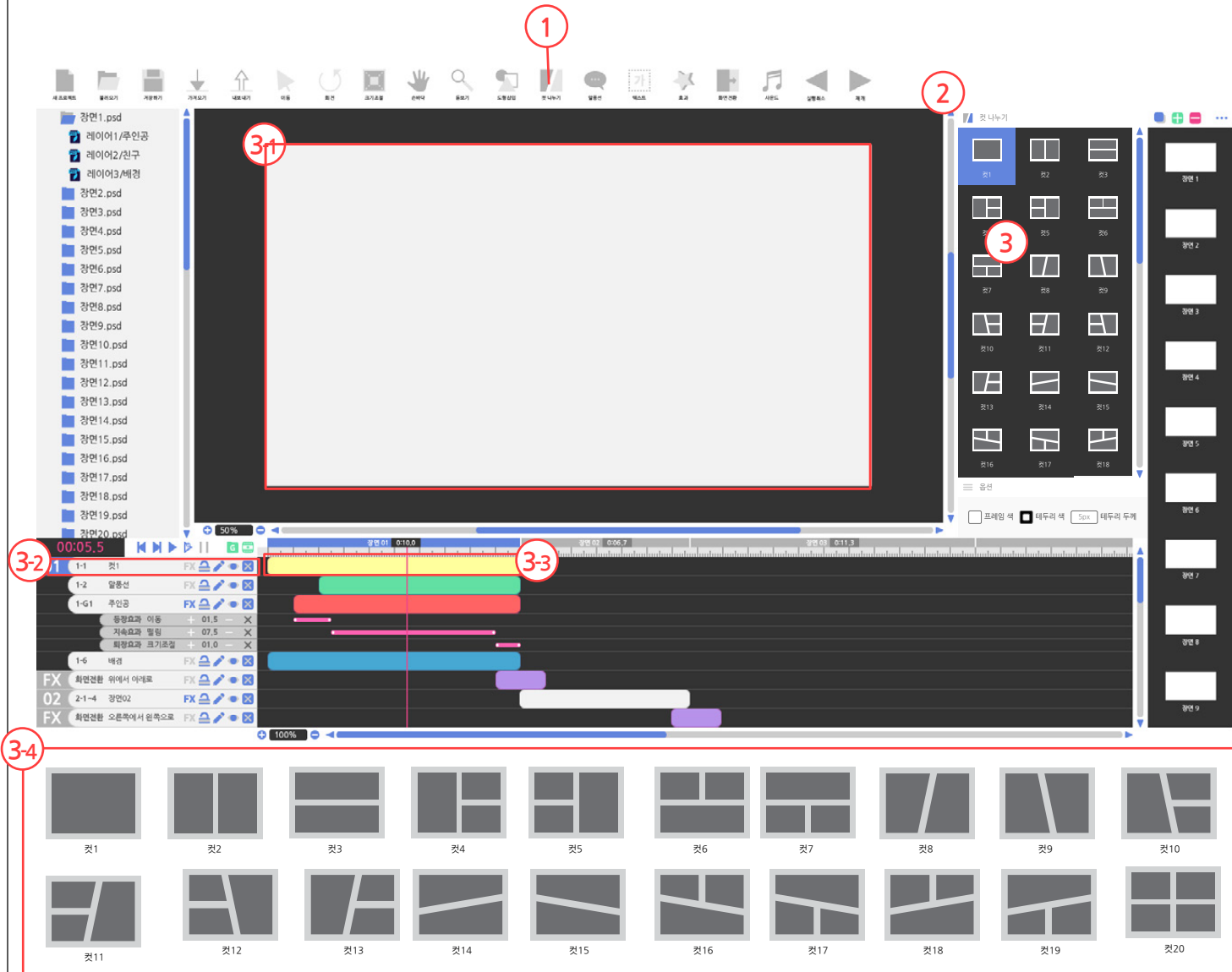
1. 컷나누기 도구 선택
2. 컷나누기 메뉴 활성화
3. 컷나누기 프리셋, 더블클릭하면 현재 장면 캔버스에 프레임 생성(3-1), 레이어 창에서 현재 선택된 레이어 상단에 컷 레이어생성(3-2), 선택된 레이어가 없을 시 현재 장면 그룹 최상단에 레이어 생성, 타임라인에서 인디케이터바의 위치와 관계없이 장면 전체 길이로 생성(3-3)

3-1. 캔버스에 드래그하여 적용 가능

3-2. 레이어 창에 드래그하여 적용 가능, 드래그한 커서가 레이어 창에 도달하면 반 투명 레이어 블럭으로 변화, 가장 가까운 적용가능 지점으로 스냅

3-3. 타임라인 창에 드래그하여 적용 가능, 드래그한 커서가 타임라인 창에 도달하면 반 투명 블럭으로 변화, 가장 가까운 적용가능 지점으로 스냅

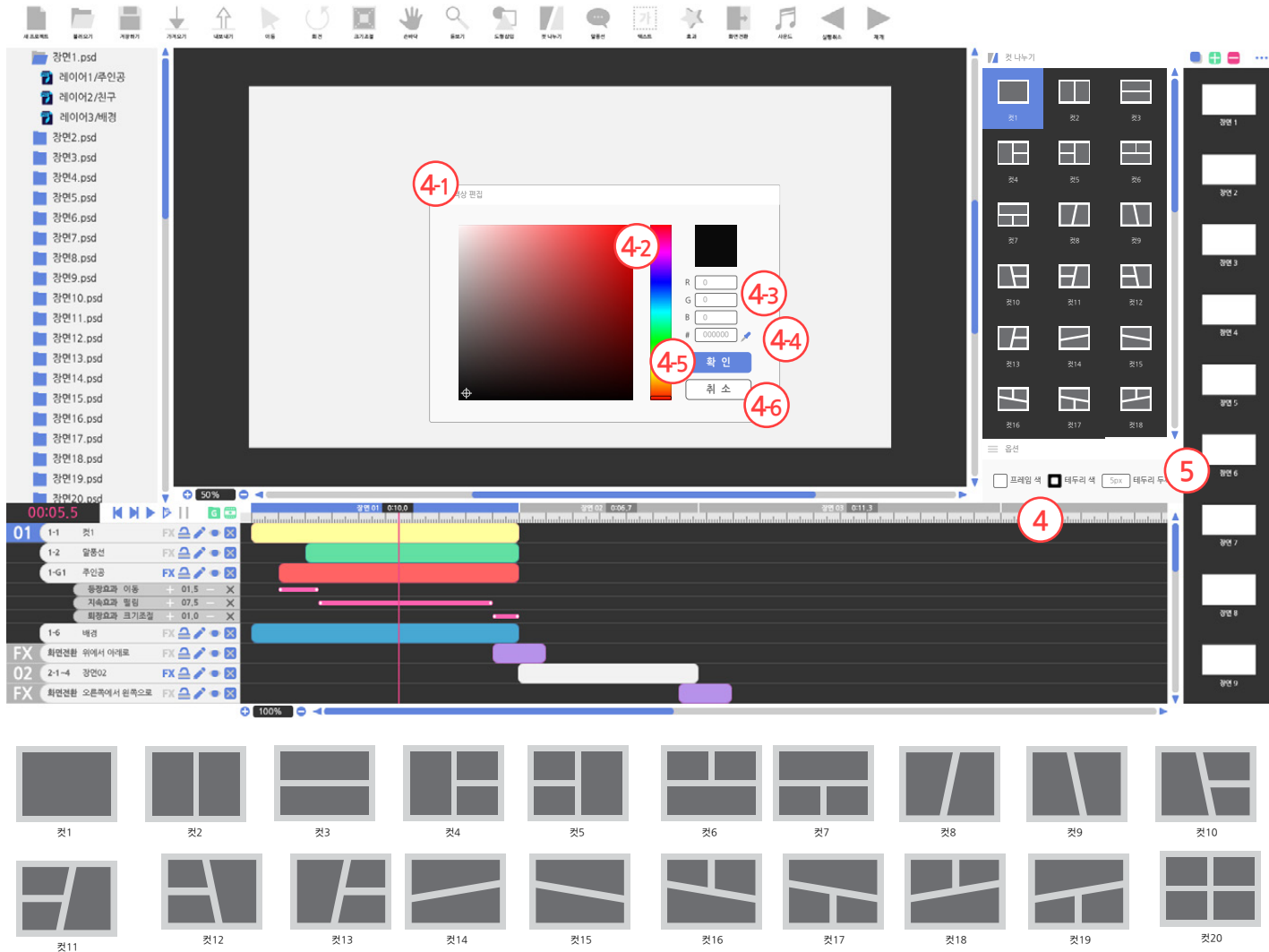
3-4. 컷나누기 프리셋 목록



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-컷나누기				

## Description

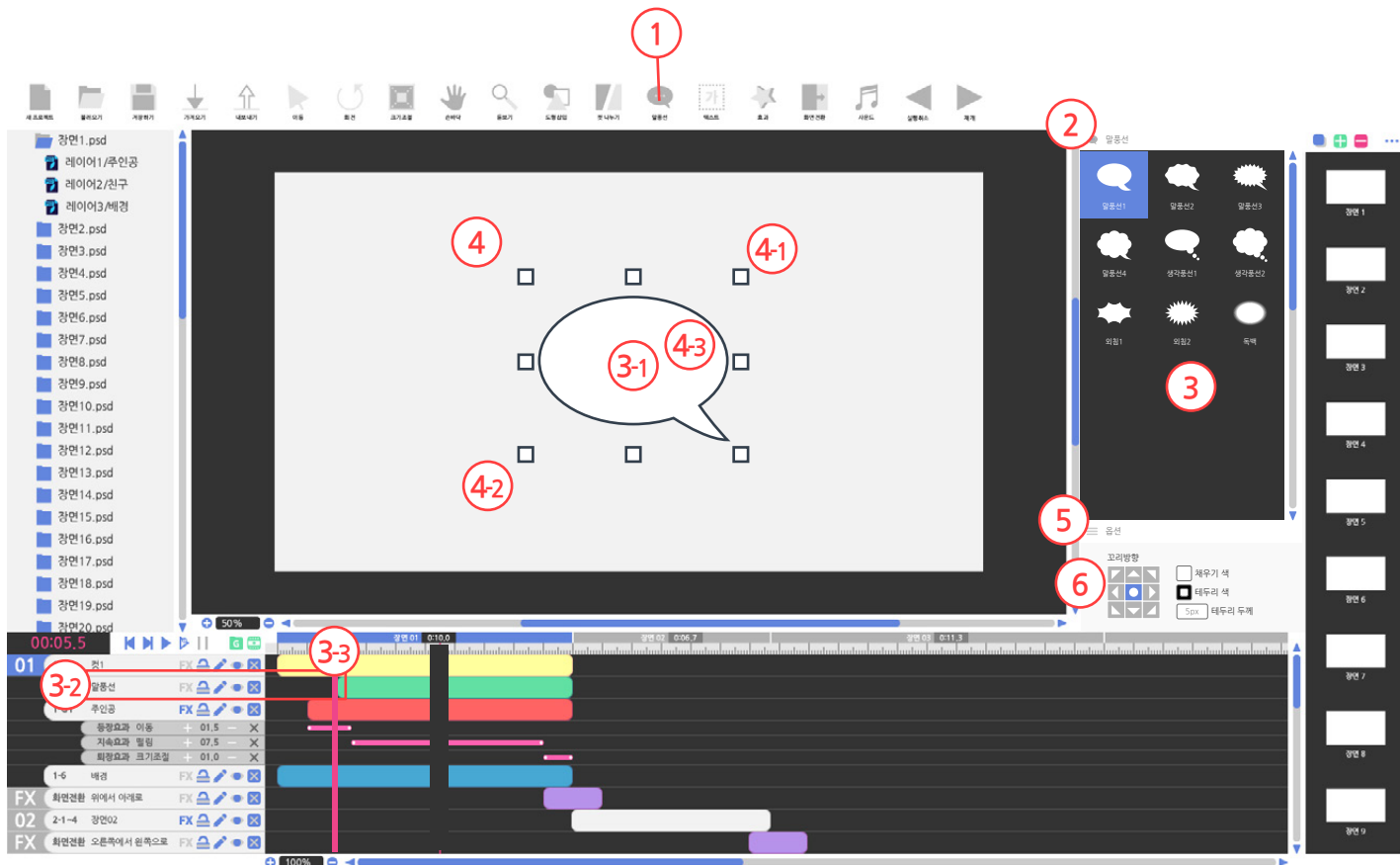
4. 컷 프레임, 테두리 색 지정, 기본값은 프레임 백색(ffffff), 테두리는 흑색(000000), 아이콘 클릭 시 컬러 팝업 생성(4-1), 스펙트럼에서 색상 선택(4-2), RGB값 및 아스키 코드 출력, 입력(4-3), 스포이드 기능 지원(4-4), 확인, 팝업창 소거 및 색상 적용(4-5), 취소, 팝업창 소거 및 이전 단계로(4-6)
5. 프레임 테두리 두께 설정, 픽셀 단위, 기본값은 5px



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-말풍선				

Description

- 말풍선 도구 선택
- 말풍선 메뉴 출력
- 말풍선 프리셋, 캔버스 원하는 위치에 드래그하여 배치(3-1), 현재 레이어 상단에 말풍선 레이어 생성(3-2), 타임라인 생성, 기본값은 현재 인디케이터 바의 위치부터 장면 마지막까지(3-3)
  - 말풍선1 : 일반적인 원형 모양
  - 말풍선2 : 구불구불한 모양
  - 말풍선3 : 뾰족한 모양
  - 말풍선4 : 울퉁불퉁한 구름 모양
  - 생각풍선1 : 원형의 방울 꼬리
  - 생각풍선2 : 울퉁불퉁한 구름모양의 방울 꼬리
  - 외침1 :꼬리가 없는 뾰족한 모양
  - 지그재그
  - 외침2 : 꼬리가 없는형태의 원형 모양
  - 독백 : 짧은 선들로 촘촘히 이루어 원형 모양
- 배치 직후 바운딩 박스 생성, 각 방향의 박스에 커서를 겹치면 양방향 화살표로 커서 변화, 드래그 시 크기 설정 가능(4-1), 바운딩 박스에 커서가 인접하면 곡선 방향 화살표로 커서 변화, 드래그 시 꼬리 방향을 축으로 회전 가능(4-2), 바운딩 박스 내부 지점 드래그 시 위치 이동 가능(4-3)
- 세부 옵션 설정
- 8방향으로 꼬리방향 설정 가능, 정 중앙 선택시 꼬리 없음(꼬리 있는 말풍선에만 활성화)



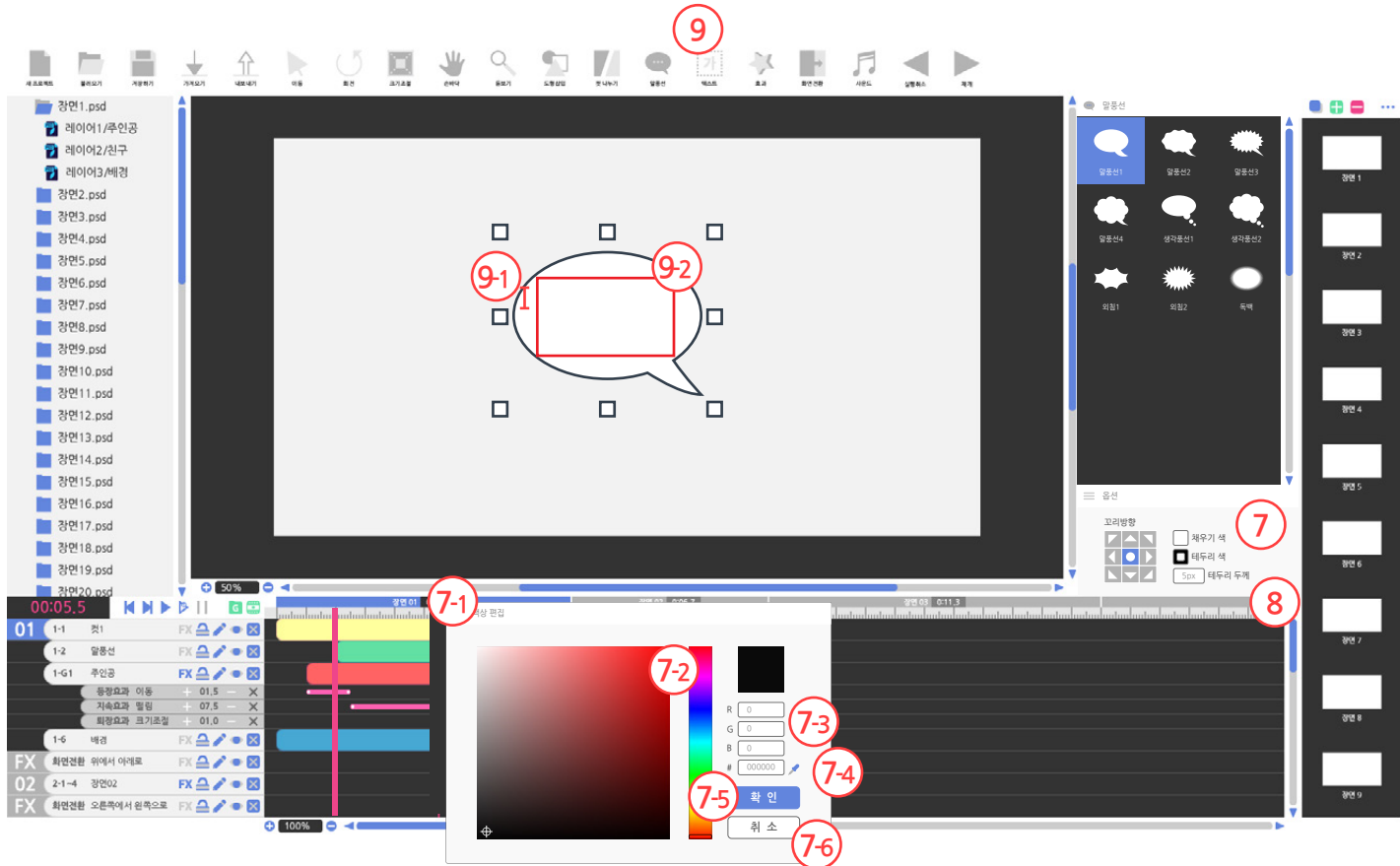
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-말풍선				



### Description

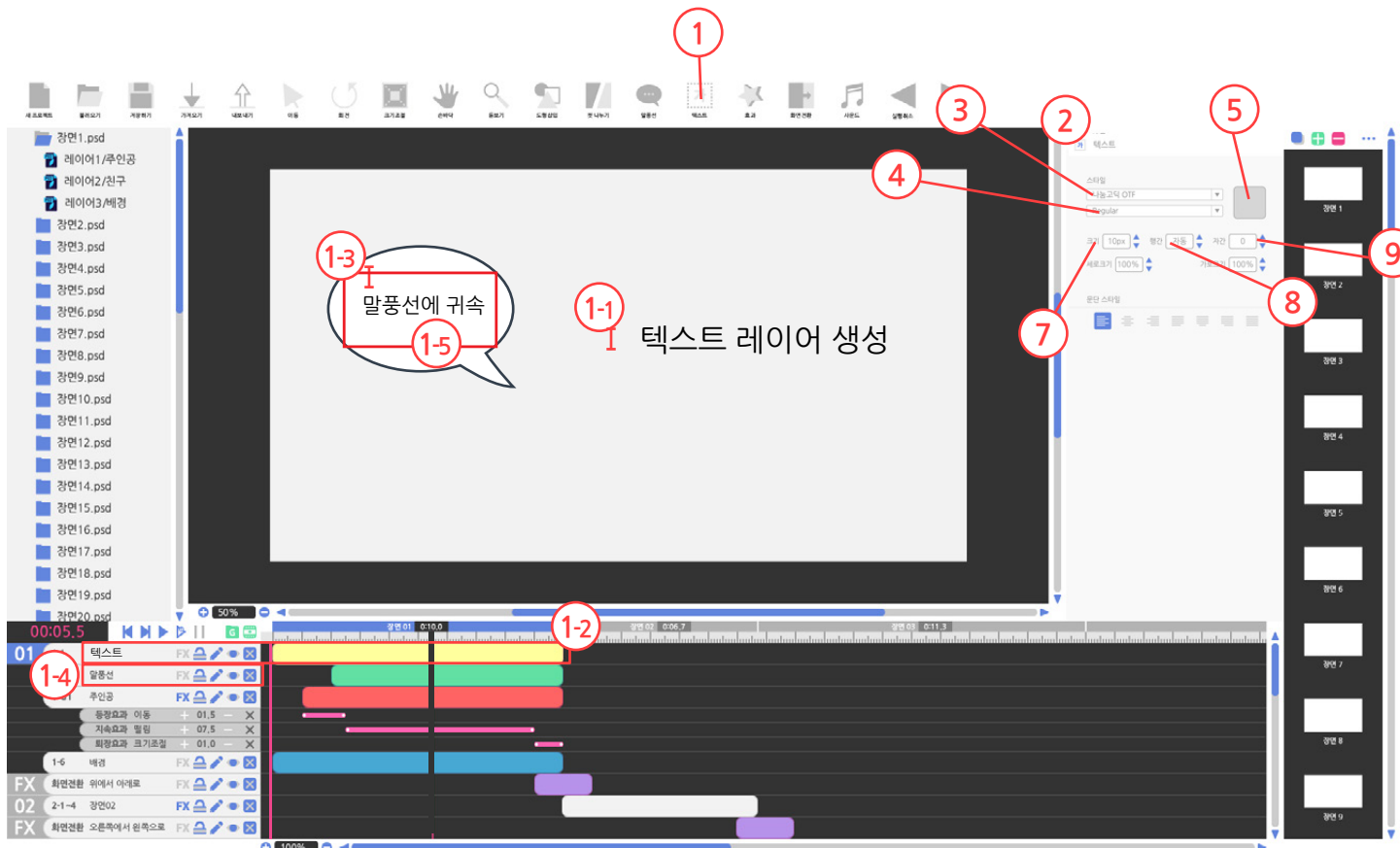
- 말풍선, 테두리 색 지정, 기본값은 말풍선 백색(ffffff), 테두리는 흑색(000000), 아이콘 클릭 시 컬러 팝업 생성(7-1), 스펙트럼에서 색상 선택(7-2), RGB값 및 아스키 코드 출력, 입력(7-3), 스포이드 기능 지원(7-4), 확인, 팝업창 소거 및 색상 적용(7-5), 취소, 팝업창 소거 및 이전 단계로(7-6)
- 말풍선 테두리 두께 설정, 픽셀 단위, 기본값은 5px
- 말풍선 레이어를 선택한 채로 텍스트 패널메뉴 선택 시(단축키T) 말풍선 텍스트 입력 모드로 전환(9-1), 말풍선 모양에 맞는 텍스트 박스 생성(9-2)



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-텍스트 입력기				

## Description

1. 텍스트 입력기 도구 선택,  
텍스트 커서로 변화, 캔버스 내 빈 공간  
클릭시(1-1) 텍스트 레이어 생성  
(드래그시 드래그 한 사각형 모양의  
텍스트 박스 생성)(1-2) 및 텍스트  
입력가능, 레이어 길이는 인디케이터  
바가 위치한 지점 부터장면 끝 지점까지,  
Esc키, 혹은 Ctrl+엔터 키로 입력 종료,  
말풍선 위에 커서 클릭 시(1-3)  
말풍선 레이어에 텍스트 귀속(1-4),  
말풍선 모양에 맞는 텍스트 박스 생성  
(1-5), 말풍선 내에 텍스트 입력 가능,  
Esc키, 혹은 Ctrl+엔터 키로 입력 종료,  
캔버스 내에 입력된 텍스트(or말풍선)  
클릭 시 텍스트 수정 가능
2. 텍스트 입력 메뉴 활성화
3. 폰트 선택
4. 폰트 스타일 선택(지원폰트만)
5. 텍스트 및 텍스트 ~~테두리 색 지정~~,  
기본값은 텍스트 흑색(000000),  
~~테두리는 마자경~~, 아이콘 클릭 시  
컬러 팝업 생성(5-1), 스펙트럼  
에서 색상 선택(5-2), RGB값 및  
아스키 코드 출력, 입력(5-3),  
스포이드 기능 지원(5-4),  
확인, 팝업창 소거 및 색상 적용  
(5-5), 취소, 팝업창 소거 및  
이전 단계로(5-6)
6. ~~텍스트 색상 제거(투명)~~
7. 텍스트 크기 지정,  
기본값은 15px
8. 행간 설정, 기본값은 자동
9. 자간 설정, 기본값은 0





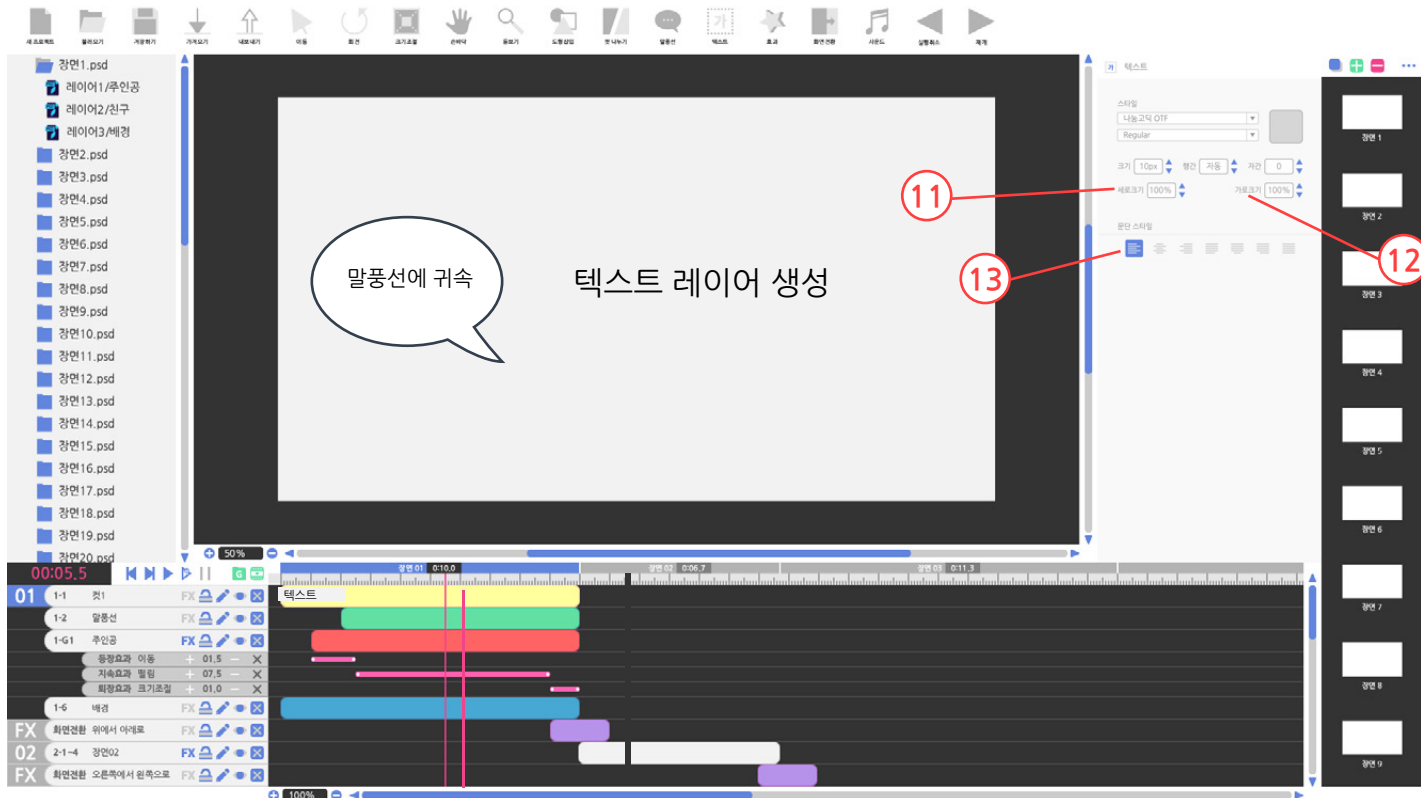
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-텍스트 입력기				



### Description

- ~~10. 텍스트 테두리 두께 설정,  
텍스트 테두리 색상 선택 시에만  
활성화~~
- 11. 텍스트 높이 설정
- 12. 텍스트 넓이 설정
- 13. 문단 스타일 설정



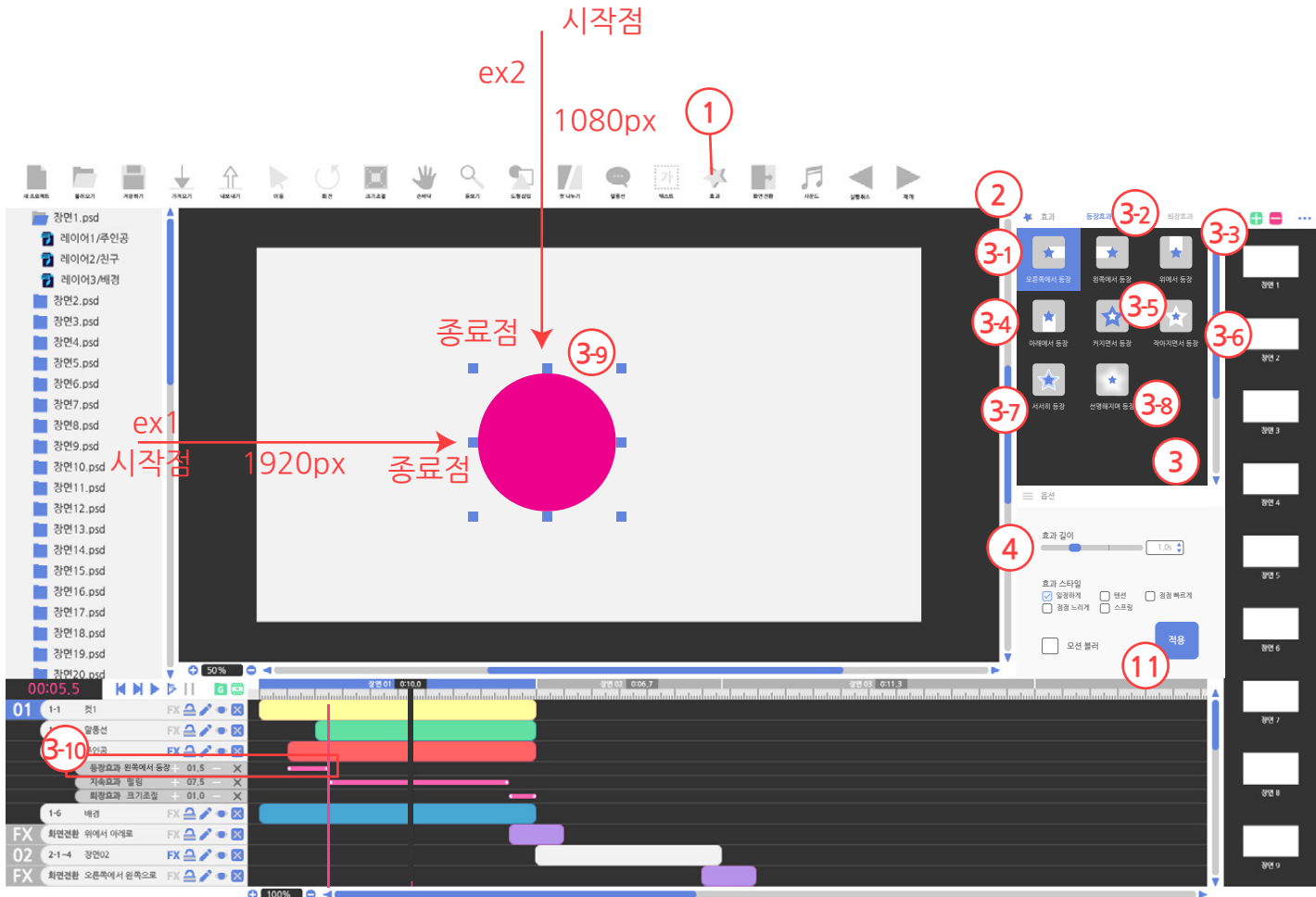
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-효과				



### Description

1. 효과 툴 선택
2. 효과 툴 메뉴 활성화,  
등장효과, 퇴장효과, 지속효과 지원  
-등장효과 : 오브젝트 등장 시 효과  
-지속효과 : 오브젝트의 타임라인  
-퇴장효과 : 오브젝트 퇴장 시 효과  
전반에 지속되는 효과
3. 등장효과 프리셋 목록,  
하나의 오브젝트 선택 시(3-9)  
설정 창 활성화,  
오브젝트 복수 선택시 비활성,  
효과 선택 후(3-1~7) **적용 버튼 활성화**  
(11)시 선택된 오브젝트 하위로 설정된  
길이만큼(4) 효과레이어 생성(3-10),  
인디케이터바의 위치와 상관없이  
**레이어 시작점에 삽입,**  
**적용 활성화 전 캔버스 상에서 해당**  
**오브젝트에 현재 선택 중인 효과의**  
**프리뷰 애니메이션이 반복으로 보여짐**
  - 3-1. 오른쪽에서 등장,  
오브젝트가 캔버스의 오른쪽 바깥에서  
등장, 오브젝트의 이동 거리는 캔버스  
가로 길이(ex1 FHD기준, 1920px)
  - 3-2. 왼쪽에서 등장,  
오브젝트가 캔버스의 왼쪽 바깥에서  
등장, 오브젝트의 이동 거리는 캔버스  
가로 길이(ex1 FHD기준, 1920px)
  - 3-3. 위에서 등장,  
오브젝트가 캔버스의 위 바깥에서  
등장, 오브젝트의 이동 거리는 캔버스  
세로 길이(ex2 FHD기준, 1080px)
  - 3-4. 아래에서 등장,  
오브젝트가 캔버스의 아래 바깥에서  
등장, 오브젝트의 이동 거리는 캔버스  
가로 길이(ex2 FHD기준, 1080px)



# Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-효과				



**일정하게**

**텐션 (easy in-easy out)**

**점점빠르게**

**점점느리게**

**스프링**

- Description
- 3-5. 커지면서 등장,  
오브젝트가 크기 0%에서 100%로  
커지면서 등장,  
중심 축은 크기설정 툴에서의 설정값을  
따름
  - 3-6. 작아지면서 등장,  
오브젝트가 크기 300%에  
불투명도 0%에서 크기 100%에  
불투명도 100%로 작아지면서 등장,  
중심 축은 크기설정 툴에서의 설정값을  
따름(모션의 자연스러움을 위해  
불투명도 효과 추가)
  - 3-7. 오브젝트가 불투명도 0%에서  
100%로 나타나며 등장
  - 3-8. 오브젝트가 불투명도 0%, 흐린 상태  
(블러효과)에서 불투명도 100%,  
점점 선명해지며 등장
  4. 등장효과의 길이를 설정,  
슬라이더 및 수기 입력으로 설정 가능,  
최대값은 5.00초,  
기본값은 1.00초
  5. 효과의 모션 스타일을 지정,  
중복선택 불가  
-일정하게: 모션의 시작점과 종료점이  
일정한 모션  
-텐션: 모션의 시작점에서 가속,  
종료점에서 감속하는 모션  
-점점빠르게: 모션의 시작점에서 점점  
가속하는 모션  
-점점느리게: 모션의 시작점에서 점점  
감속하는 모션  
-스프링: 모션의 종료지점을 기준으로  
왕복운동
  6. 모션의 궤적 잔상효과 켜고 끄기

## Site Structure :

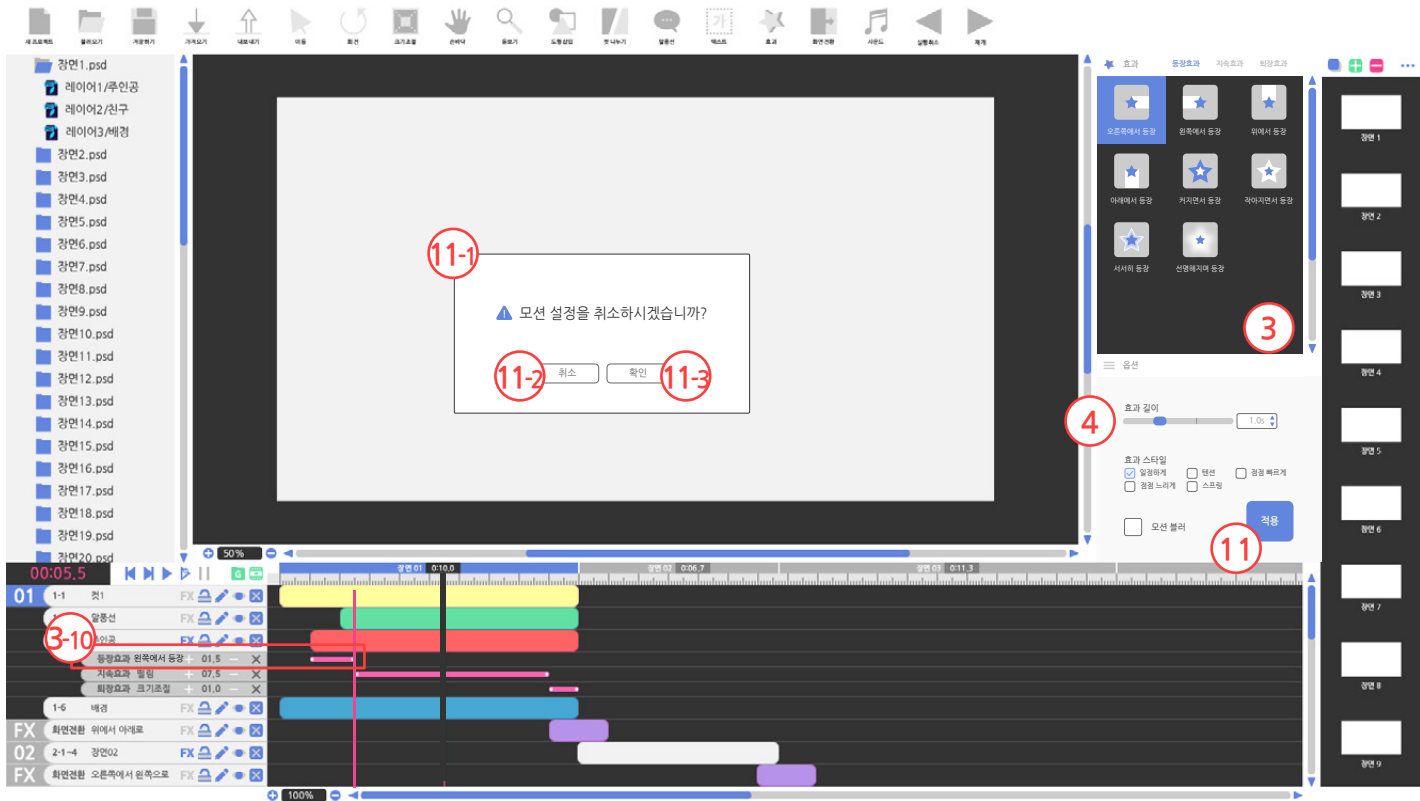
P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-효과				



### Description

11. 설정된 내용(3,4)으로 해당 레이어 시작 지점에 하위 모션 레이어 생성, 활성화된 상태에서 한 번 더 클릭 시 효과 취소, 경고 팝업 호출(8-1), 모션레이어 삭제, 모션 취소 시 오브젝트의 캔버스 상 위치는 A(3-1)의 설정 위치로 초기화

- 11-1. 모션 취소 경고 팝업
- 11-2. 팝업 소거, 이전 단계로
- 11-3. 모션 취소, 생성된 모션 레이어 삭제



# Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-효과				



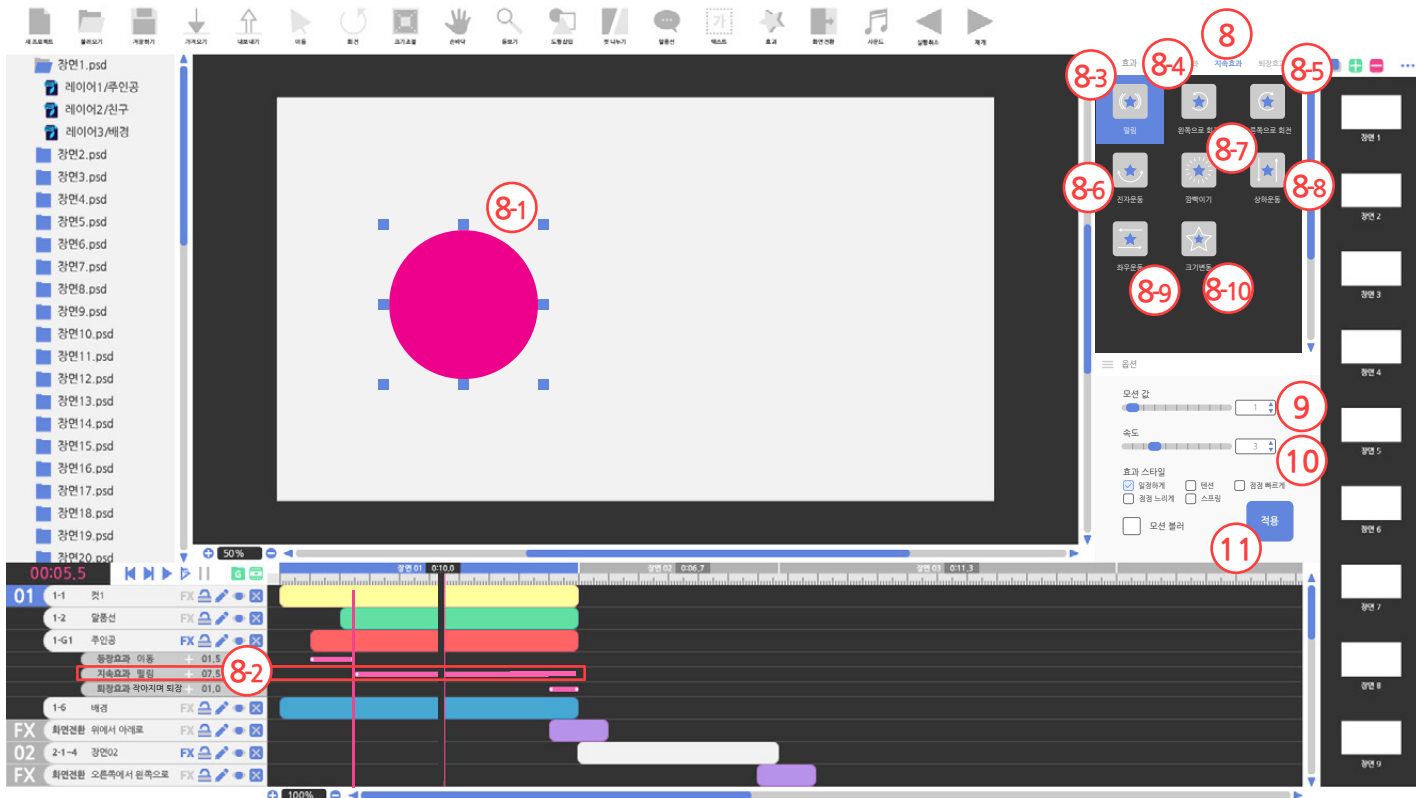
## Description

8. 지속효과 프리셋 목록,  
하나의 오브젝트 선택 시(8-1)  
설정 창 활성화,  
오브젝트 복수 선택시 비활성,  
효과 선택 후(7-1~7) 적용버튼 활성화  
(11) 시 선택된 오브젝트 하위로 효과  
레이어 생성(7-10), 인디케이터바의  
현재 위치 부터 현재 **레이어의 끝 길이**  
만큼 효과레이어 생성, **적용 활성화 전**  
**캔버스 상에서 해당 오브젝트에 현재**  
**선택 중인 효과의 프리뷰 애니메이션이**  
**반복으로 보여짐**

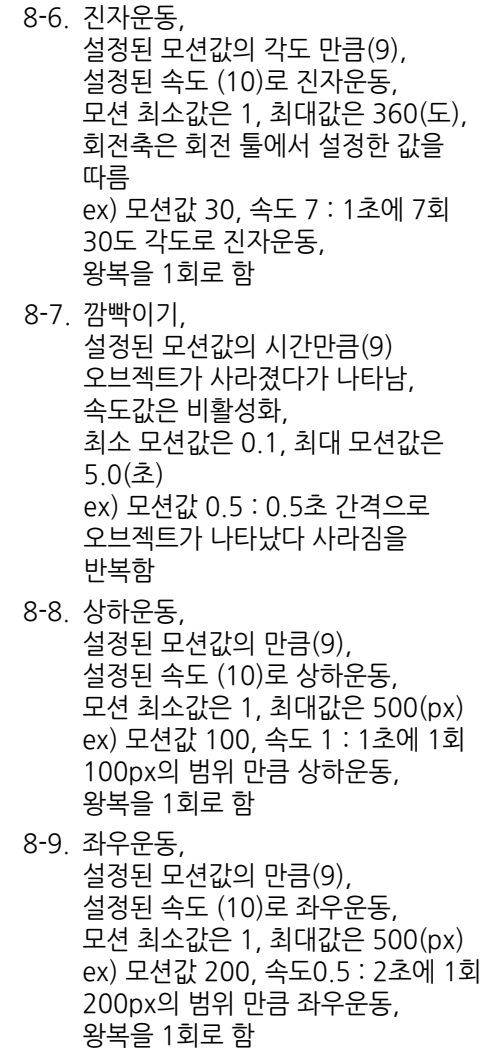
8-3. 떨림,  
설정된 모션값만큼(9), 설정된 속도  
(10)로 떨림,  
모션 최소값은 1, 최대값은 100(px)  
ex) 모션값 10, 속도 10 : 1초에 10회  
10px위치만큼 무작위로 떨림

8-4. 왼쪽으로 회전  
설정된 속도만큼(10) 왼쪽으로 회전,  
모션값은 비활성,  
회전 축은 호전 톨에설 설정한 값을  
따름  
ex) 속도값 5 : 1초에 5바퀴 왼쪽으로  
회전

8-5. 오른쪽으로 회전  
설정된 속도만큼(10) 오른쪽으로 회전,  
모션값은 비활성,  
회전 축은 호전 톨에설 설정한 값을  
따름  
ex) 속도값 5 : 1초에 5바퀴 오른쪽으로  
회전



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-효과				



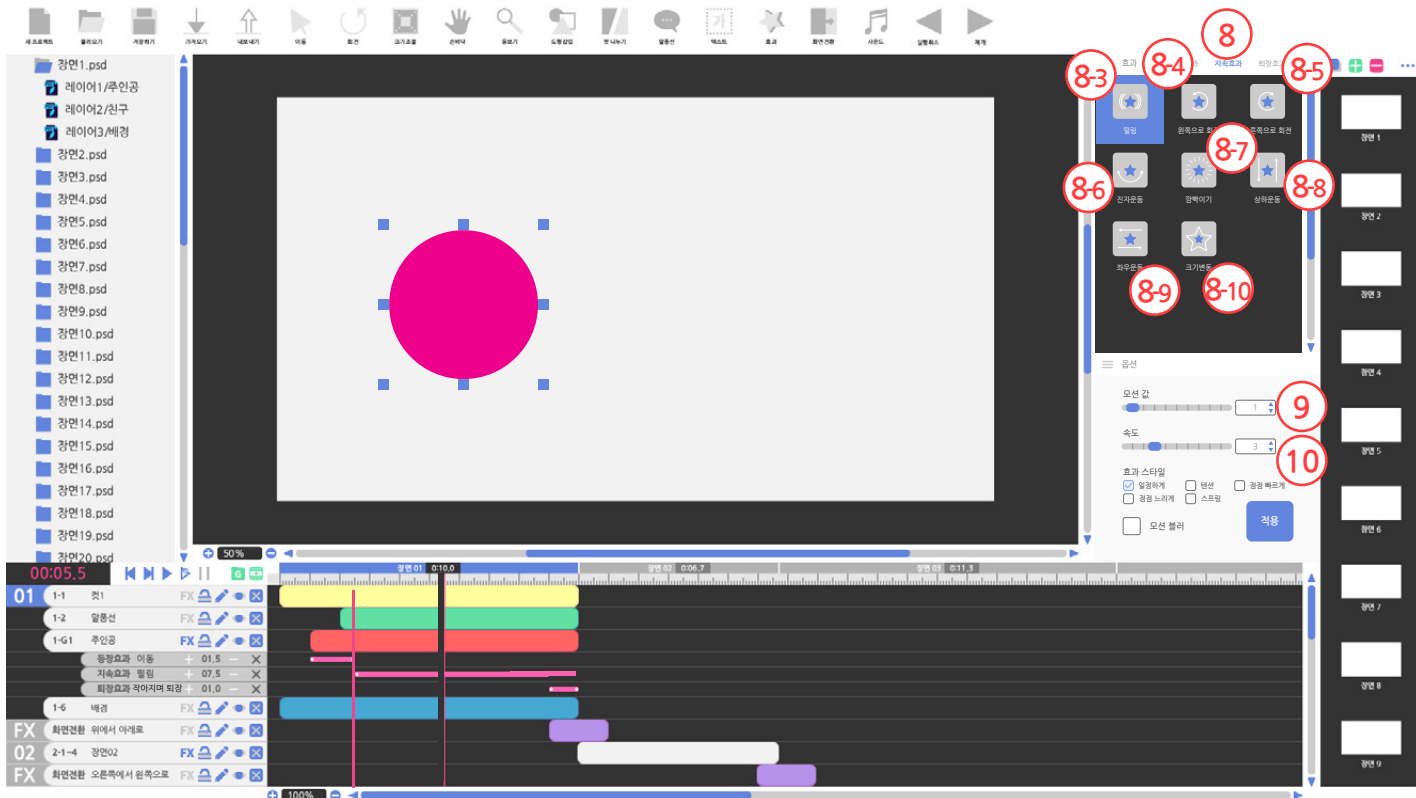
# Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-효과				



## Description

- 8-10. 크기변동,  
 설정된 모션값 만큼(9),  
 설정된 속도(10)로 크기변동 반복,  
 모션 최소값은 1, 최대값은 100(%),  
 중심축은 크기변경 툴에서 설정한 값을  
 따름  
 ex) 모션값 30, 속도 5 : 1초에 5회  
 30%만큼 크기가 커졌다 작아짐,  
 왕복을 1회로 함
9. 모션값, 위젯별로 최소, 최대값 상이,  
 슬라이더 및 수기 입력으로 조정 가능
10. 속도, 초당 모션 수행횟수,  
 최소 속도값은 0.2(5초에 1회 수행),  
 최대 속도값은 10(1초에 1회 수행)





## Site Structure :

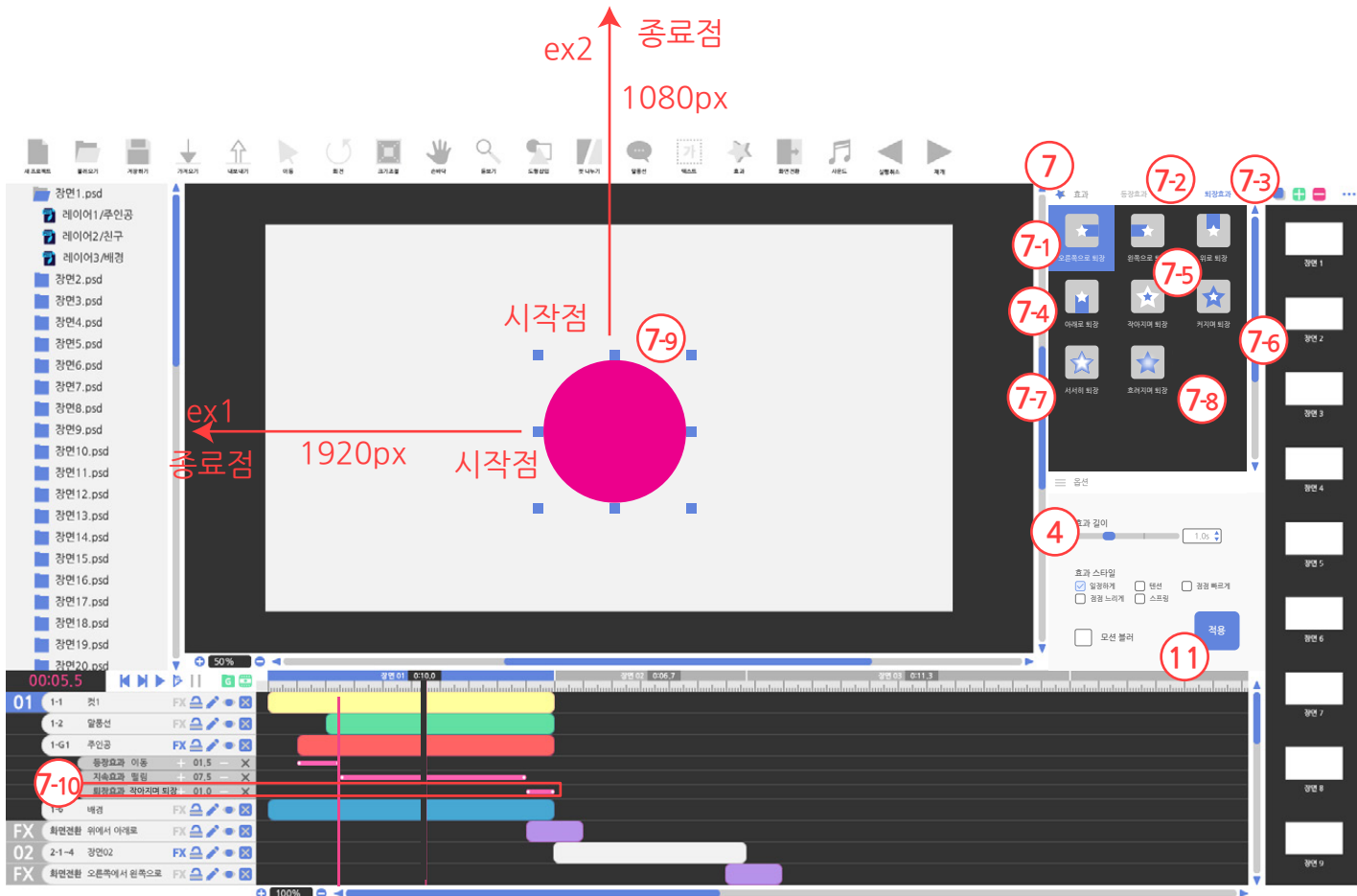
P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-효과				



### Description

7. 퇴장효과 프리셋 목록,  
하나의 오브젝트 선택 시(7-9)  
설정 창 활성화,  
오브젝트 복수 선택시 비활성,  
효과 선택 후(7-1~7) **적용버튼 활성화**  
**시(11)** 선택된 오브젝트 하위로 설정된  
길이만큼(4)의 효과레이어 생성(7-10),  
인디케이터바의 위치와 상관없이  
**레이어의 종료점에** 삽입,  
**적용 활성화 전 캔버스 상에서 해당**  
**오브젝트에 현재 선택 중인 효과의**  
**프리뷰 애니메이션이 반복으로 보여짐**

- 7-1. 오른쪽으로 퇴장,  
오브젝트가 캔버스의 오른쪽 바깥으로  
퇴장, 오브젝트의 이동 거리는 캔버스  
가로 길이(ex1 FHD기준, 1920px)
- 7-2. 왼쪽으로 퇴장,  
오브젝트가 캔버스의 왼쪽 바깥으로  
퇴장, 오브젝트의 이동 거리는 캔버스  
가로 길이(ex1 FHD기준, 1920px)
- 7-3. 위로 퇴장,  
오브젝트가 캔버스의 위 바깥으로  
퇴장, 오브젝트의 이동 거리는 캔버스  
세로 길이(ex2 FHD기준, 1080px)
- 7-4. 왼쪽으로 퇴장,  
오브젝트가 캔버스의 아래 바깥으로  
퇴장, 오브젝트의 이동 거리는 캔버스  
세로 길이(ex2 FHD기준, 1080px)
- 7-5. 작아지면서 퇴장,  
오브젝트가 크기 100%에서 0%로  
작아지면서 퇴장,  
중심 축은 크기설정 툴에서의 설정값을  
따름





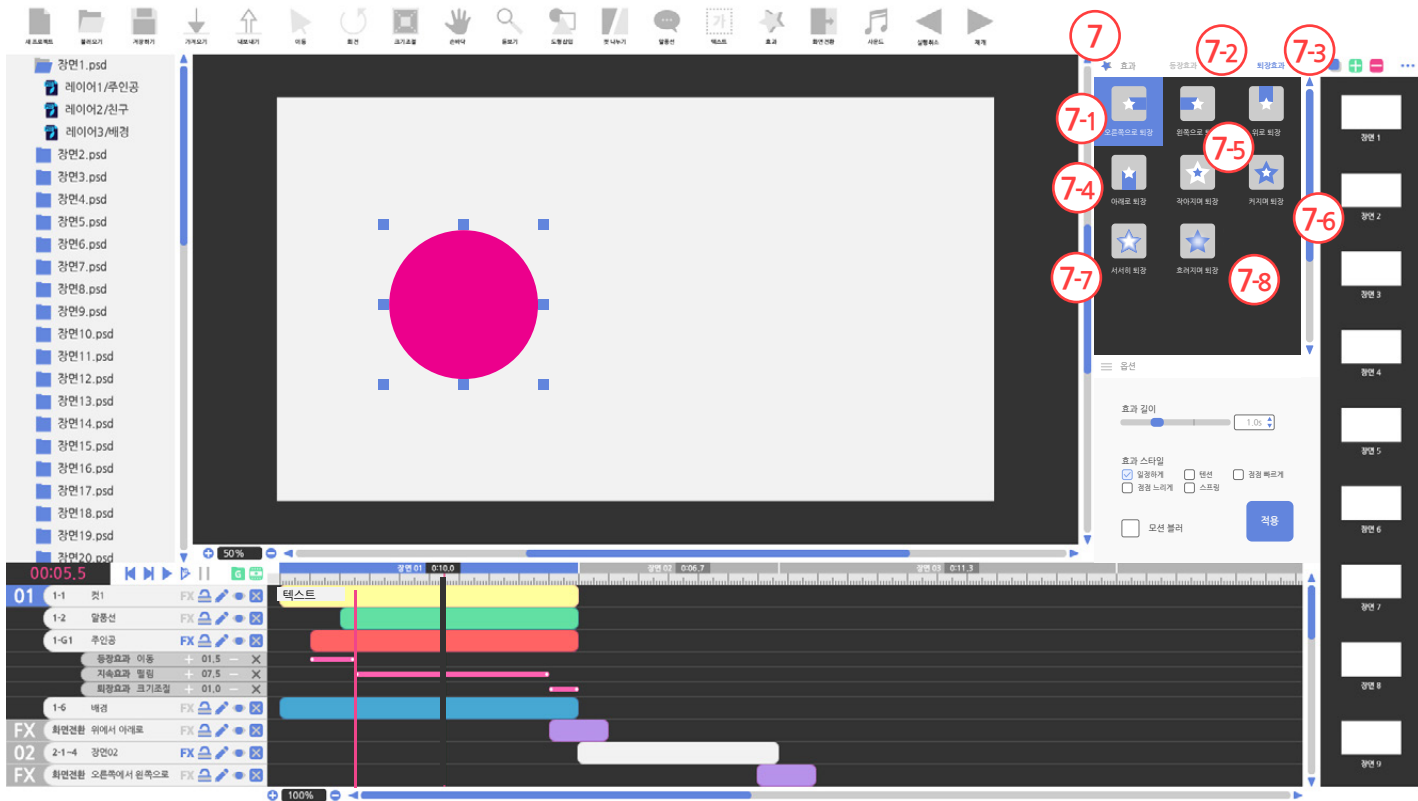
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-효과				



### Description

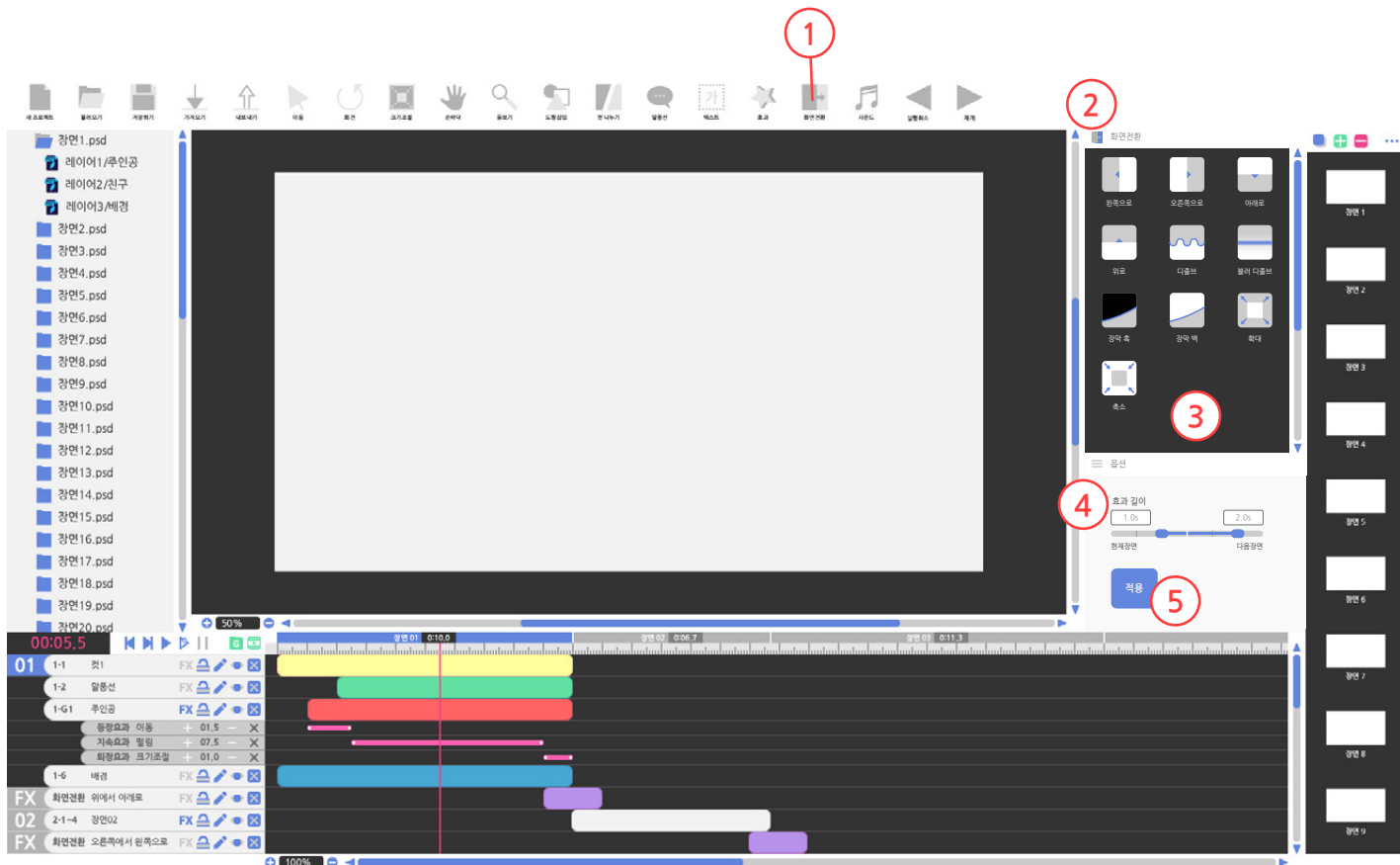
- 7-6. 커지면서 등장,  
오브젝트가 크기 100%에  
불투명도 100%에서 크기 300%에  
불투명도 0%로 커지면면서 퇴장,  
중심 축은 크기설정 툴에서의 설정값을  
따름(모션의 자연스러움을 위해  
불투명도 효과 추가)
- 7-7. 오브젝트가 불투명도 100%에서  
0%로 사라지며 퇴장
- 7-8. 오브젝트가 불투명도 100%에서  
불투명도 100%, 점점 선명해지며  
(블러효과)퇴장



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-화면전환				

## Description

1. 화면전환 도구 클릭
2. 화면전환 메뉴 출력
3. 화면전환 프리셋, 프리셋 선택 후 적용버튼 활성화(5) 시 현재 장면과 다음 장면 사이에 효과 생성,  
레이어 및 타임라인 창에서 현재 장면 레이어 하단에 설정된 길이(4)만큼 화면전환 레이어 생성(3-2, 3-3)  
-오른쪽에서 왼쪽으로 : 현재장면이 왼쪽방향으로 사라지고 다음 장면이 오른쪽 방향에서 등장  
-왼쪽에서 오른쪽으로 : 현재장면이 오른쪽방향으로 사라지고 다음 장면이 왼쪽 방향에서 등장  
-위에서 아래로 : 현재장면이 아래로 사라지고 다음 장면이 위에서 등장  
-아래에서 위로 : 현재장면이 위로 사라지고 다음 장면이 아래에서 등장  
-디졸브 : 현재장면을 불투명도 100에서 0으로, 동시에 다음장면은 불투명도 0에서 100으로 변화하며 화면이 겹쳐보이며 화면 전환  
-블러 디졸브 : 현재장면은 점점 흐려지며(블러효과) 불투명도 100에서 0으로, 동시에 다음장면은 흐려진 상태에서(블러효과)점점 선명해지며 불투명도 0에서 100으로 변화, 화면이 겹쳐보이며 화면 전환  
-장막 흑 : 현재 장면이 점점 어두워지며 완전한 검은화면으로 가려짐->점점 밝아지며 다음화면 등장  
-장막 백 : 현재 장면이 점점 밝아지며 완전한 흰 화면으로 가려짐->점점 어두워지며 다음화면 등장



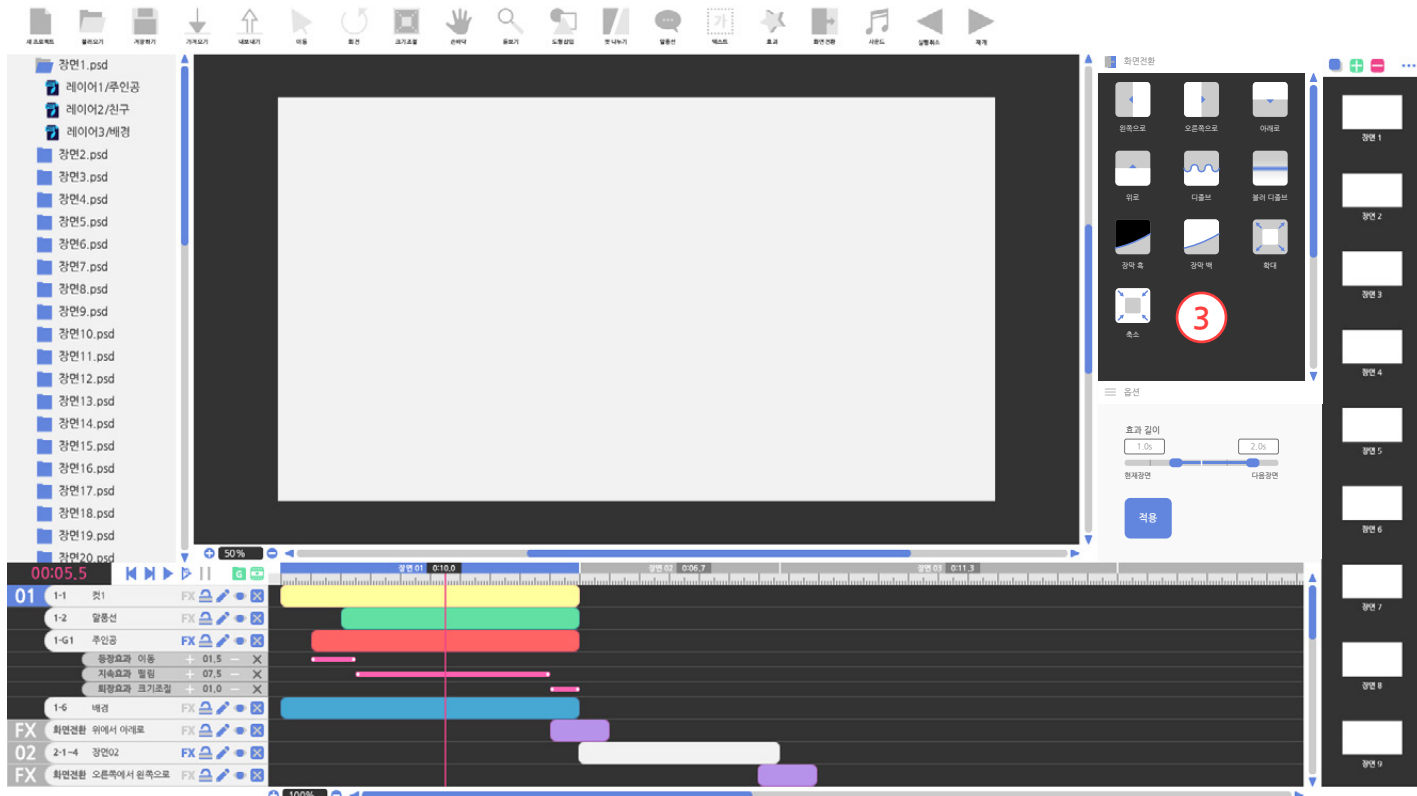
P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-화면전환				



## Description

-확대 : 현재화면은 크기 200%로 변화하며 불투명도 0으로 감소, 점점 흐려짐(블러효과)-> 동시에 다음 화면은 크기 50%로 등장하며 100%로 변화, 불투명도 0에서 100%로, 흐려진 상태에서 점점 선명하게(블러효과), 화면이 확대되면서 다음장면으로 전환 되는 느낌

-축소 : 현재화면은 크기 50%로 변화하며 불투명도 0으로 감소, 점점 흐려짐(블러효과)-> 동시에 다음 화면은 크기 200%로 등장하며 100%로 변화, 불투명도 0에서 100%로, 흐려진 상태에서 점점 선명하게(블러효과), 화면이 축소되면서 다음장면으로 전환 되는 느낌



- 3-1. 캔버스에 프리셋 드래그하여 적용 가능
- 3-2. 레이어 창에 드래그하여 적용 가능, 드래그한 커서가 레이어 창에 도달하면 반 투명 레이어 블럭으로 변화, 가장 가까운 적용가능 지점(장면레이어 사이)으로 스냅
- 3-3. 타임라인 창에 드래그하여 적용 가능, 드래그한 커서가 타임라인 창에 도달하면 반 투명 타임라인 블럭으로 변화, 가장 가까운 적용가능 지점(현재 장면과 다음 장면 사이)으로 스냅

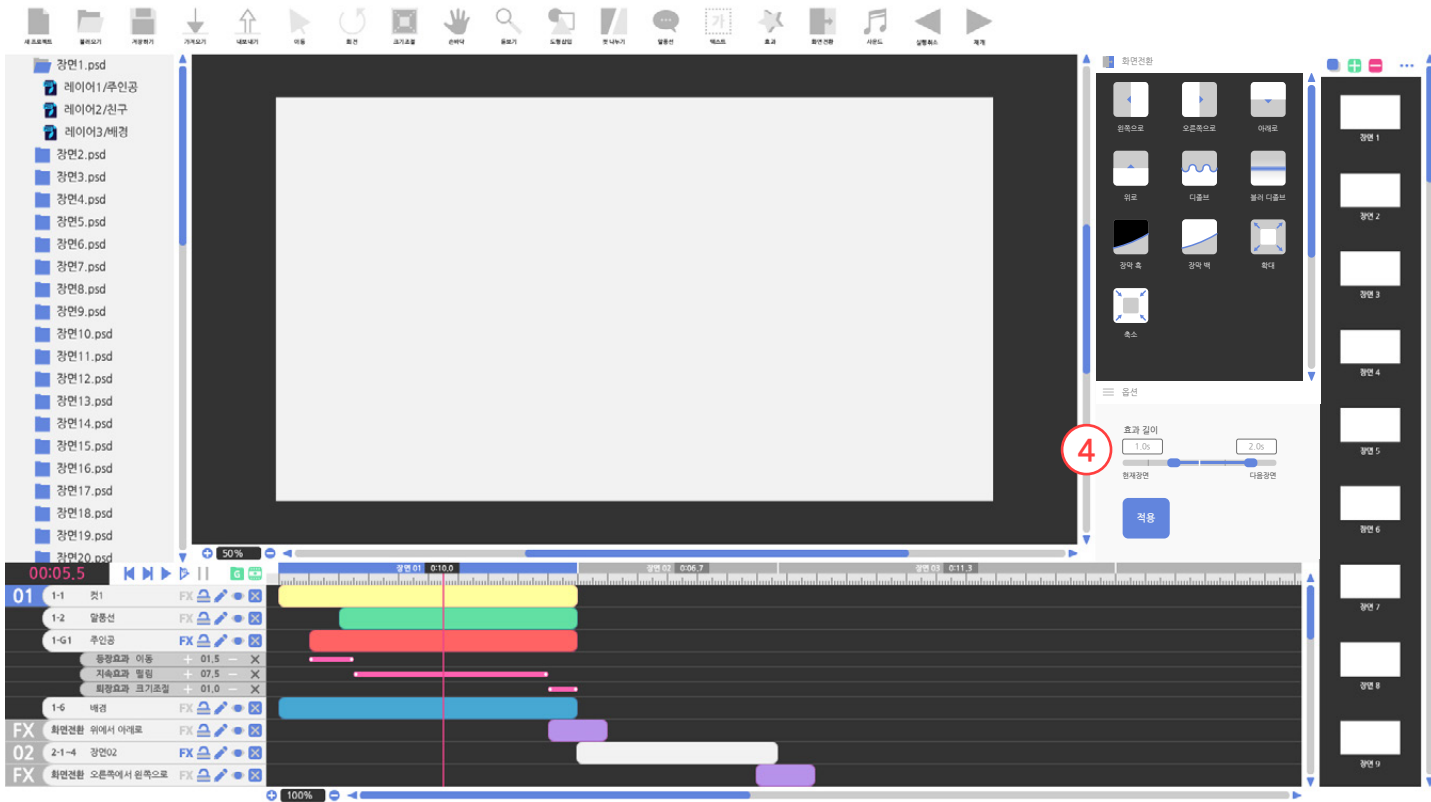
P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-화면전환				



#### Description

4. 화면전환 효과의 적용 길이 설정,  
슬라이더 및 수기 입력으로 설정,  
현재 장면, 다음 장면 각각 최대값 3초,  
최소값 0.5초로 제한(전체 길이로  
최대 6초, 최소 1초),  
현재 장면과 다음 장면 각 각 따로  
길이 지정 가능

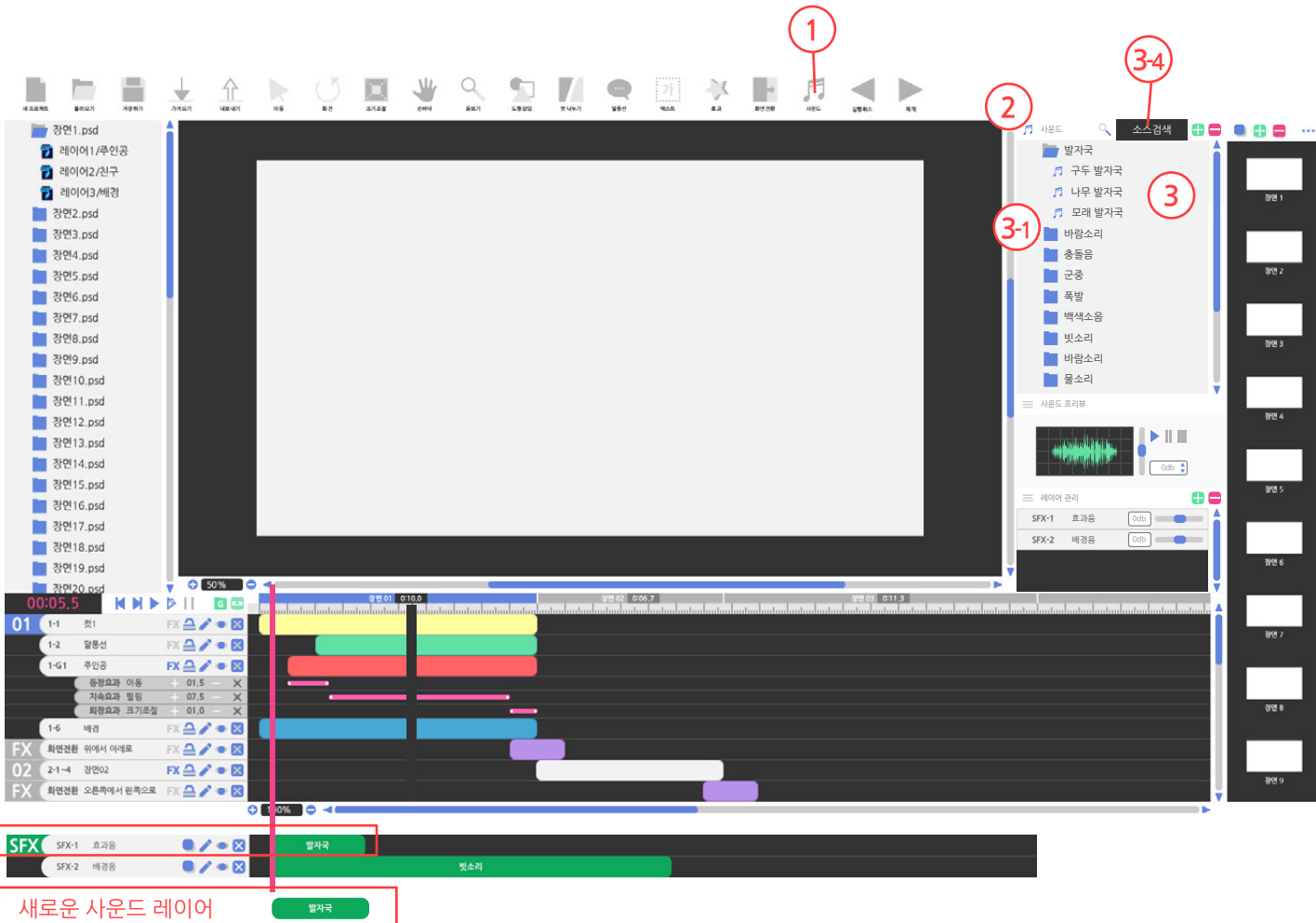
\* 모든 모션에 이지인-이지아웃, 모션  
블러 자동 적용



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-사운드				

## Description

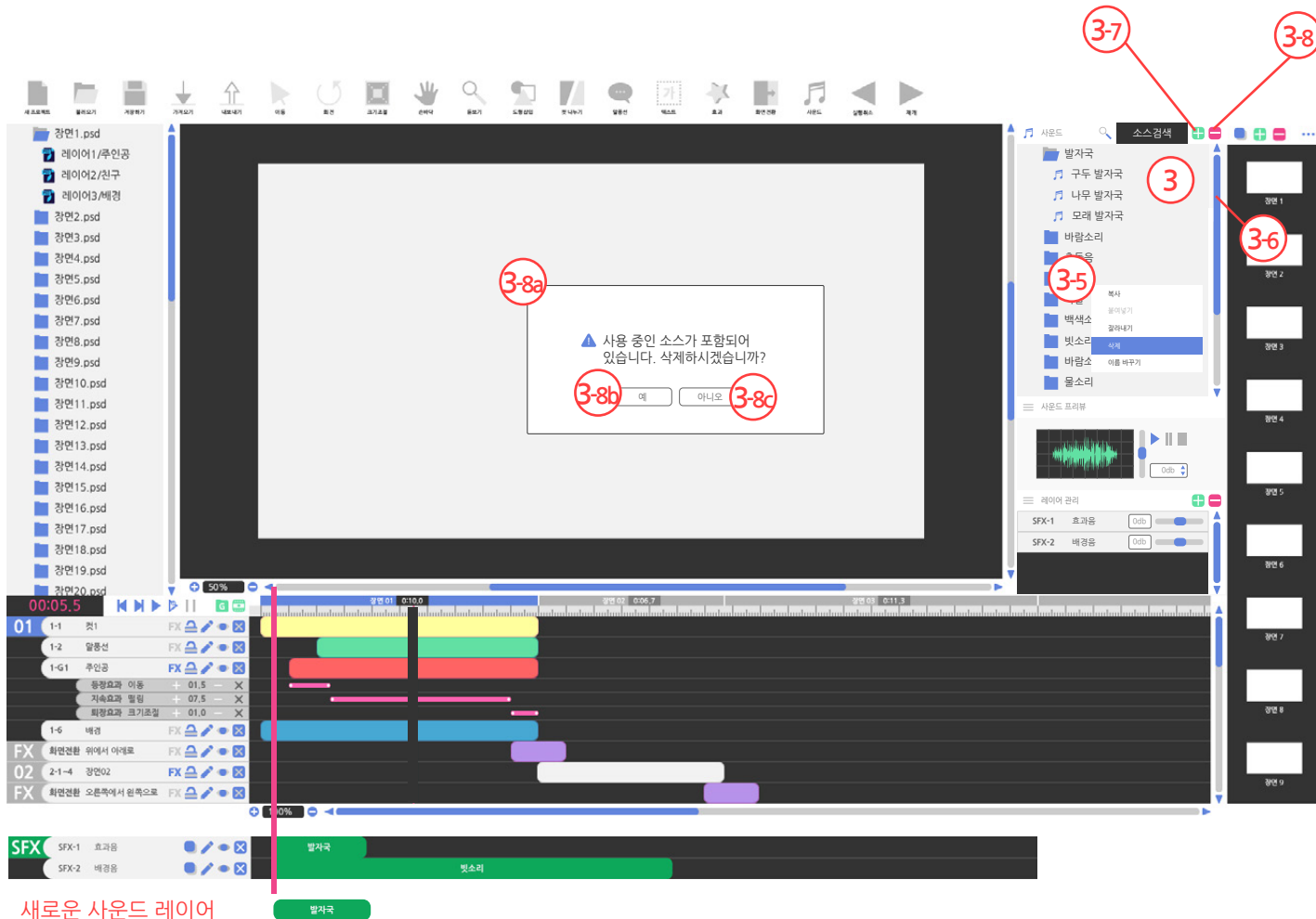
1. 사운드 선택
2. 사운드 메뉴 활성화
3. 사운드 라이브러리, 사용자가 가져오는 모든 사운드 파일을 관리, 프로젝트가 닫혀도 초기화되지 않음, 소스 복수선택 기능 지원(드래그, Shift, Ctrl 선택), 폴더 더블 클릭 시 하위 목록 노출 및 숨김
  - 3-1. 사운드 소스를 더블클릭하면 현재 인디케이터바가 위치한 지점을 시작 시점으로 선택된 사운드 레이어에 사운드 삽입(3-2), 선택된 레이어가 없거나 선택된 레이어가 사운드 레이어가 아닐 경우 사운드 레이어 그룹 최상단 레이어에 삽입, 현재 타임라인 시점에 사운드 소스가 삽입될 공간이 불충분한 경우 자동으로 사운드 레이어 그룹 최하단에 새로운 사운드 레이어를 생성하여 소스 삽입(3-3)
  - 3-2. 레이어 or 타임라인창에 드래그하여 적용가능, 드래그한 커서가 레이어 or 타임라인창에 도달하면 사운드 그룹으로 레이어창 스크롤 이동, 가장 가까운 적용가능 지점으로 스냅, 현재 인디케이터바가 위치한 시점을 시작점으로 사운드 삽입
  - 3-4. 소스 검색 기능, 검색어 입력시 실시간으로 매치되는 파일 필터링, 한글은 초성검색 지원



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-사운드				

Description

- 3-5. 우클릭 메뉴
  - 선택 항목 복사
  - 항목 붙여넣기
  - 선택 항목 잘라내기
  - 선택 항목 삭제
  - 선택 항목 이름바꾸기
- 3-6. 프로젝트 창 세로 스크롤, 스페이스 바 홀드로 손바닥 툴 사용 가능
- 3-7. 폴더 생성
  - 항목 선택 없을 시, 사운드라이브러리 최상단에 빈 폴더 생성
  - 폴더 선택 시, 해당 폴더 하위에 빈 폴더 생성
  - 개별 및 복수 파일 선택 시 해당 파일 상위 그룹 폴더 생성
- 3-8. 항목 제거, 해당 항목이 사용 중일 경우 경고 팝업, 해당 사운드 소멸
- 3-8a. 삭제 경고 팝업
- 3-8b. 항목 삭제 및 팝업 소거
- 3-8c. 이전 단계로, 팝업 소거



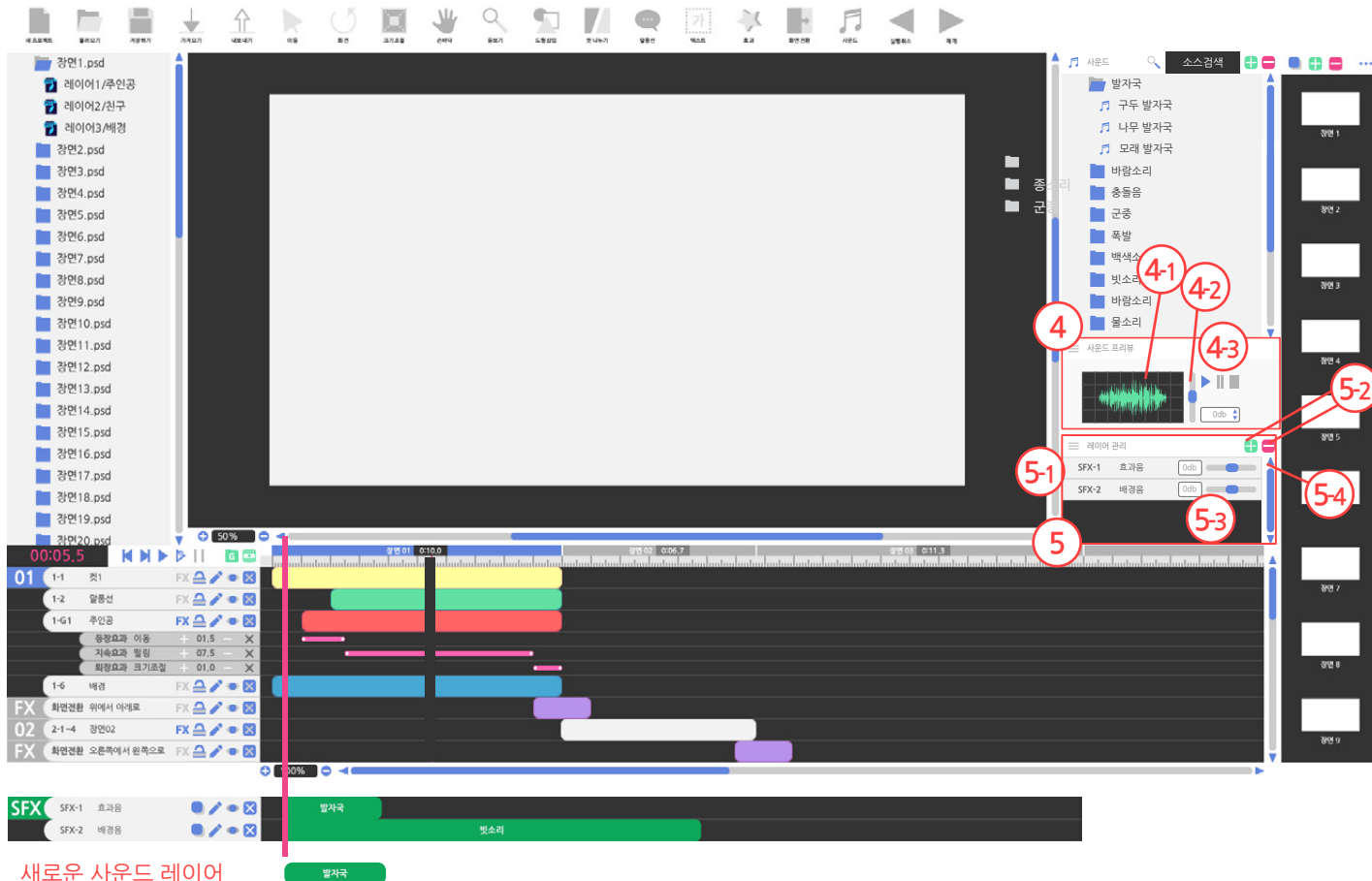
# Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-사운드				



## Description

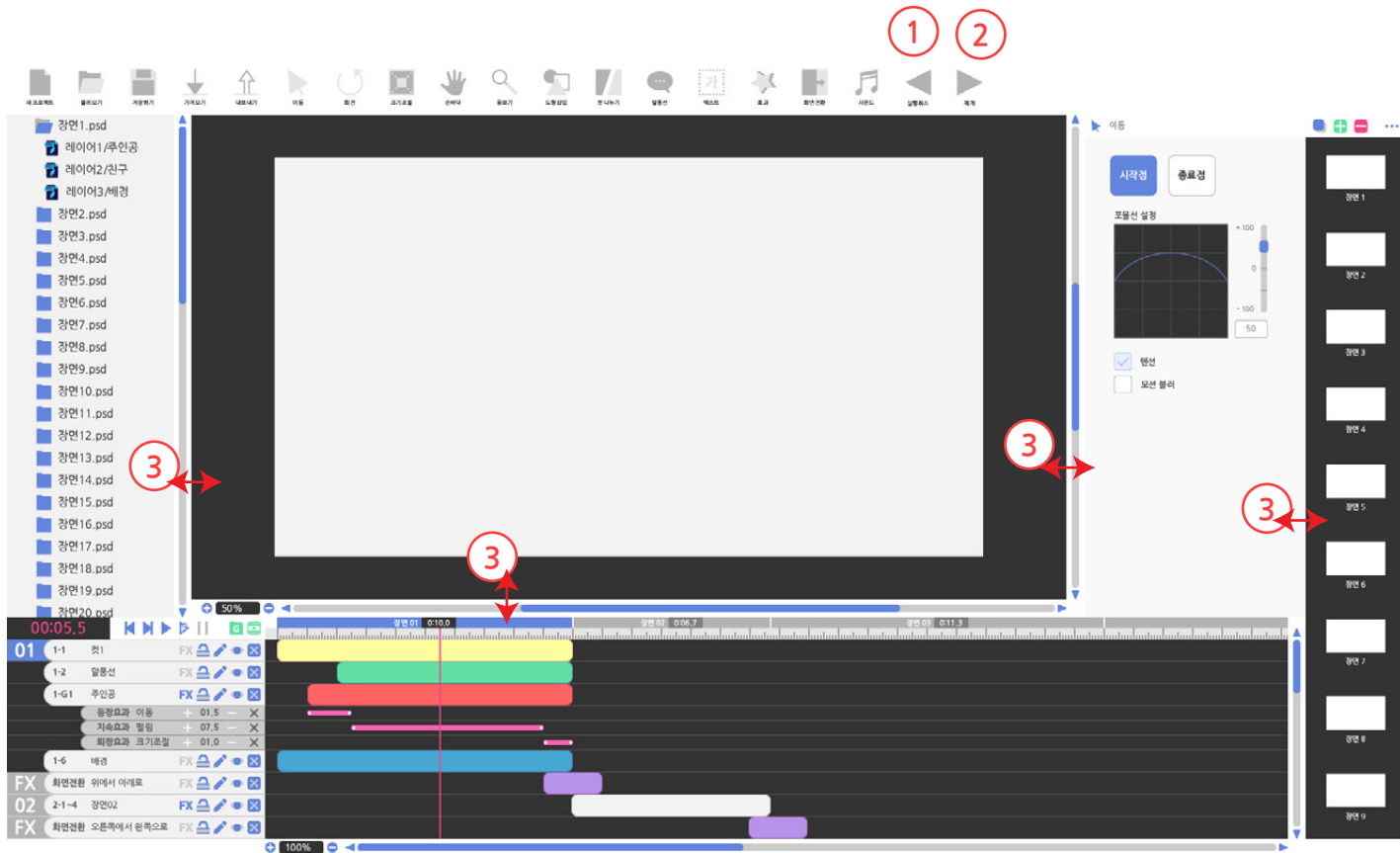
4. 소스 프리뷰, 사운드 라이브러리에서 선택된 사운드를 프리뷰, 볼륨조절
- 4-1. 현재 선택된 사운드 소스의 웨이브폼, 설정된 볼륨에 따라 웨이브 폼의 높이 변화, 인디케이터바를 드래그하여 프리뷰 위치 설정 가능
- 4-2. 볼륨조절, 슬라이더 및 수기입력으로 볼륨조절 가능
- 4-3. 선택된 소스의 프리뷰 재생, 일시정지, 정지 기능
5. 사운드 레이어 관리, 사운드 레이어의 추가 및 제거, 볼륨 조절
- 5-1. 사운드 레이어 목록 표시, 레이어창과 연동, 레이어 명은 7자 까지만 표시, 7자가 넘어갈 경우 '앞 세자...뒤 세자' 식으로 표시
- 5-2. 사운드 레이어 추가 제거, 레이어 추가 : 선택된 레이어의 하단 혹은 사운드 레이어 그룹 최하단에 새로운 사운드 레이어를 생성  
레이어 삭제 : 선택된 사운드 레이어를 삭제
- 5-3. 각 레이어별 볼륨조절, 슬라이더 혹은 사운드 값 수기 입력으로 볼륨 조절 가능
- 5-4. 사운드 레이어 목록 스크롤 상하 이동, 스페이스바 홀드+드래그로 스크롤 이동 가능



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	패널메뉴-기타				

### Description

1. 실행취소(Ctrl+z), 10단계까지로 제한
2. 재개(Ctrl+Shift+z), 실행취소 직후 버튼 활성화
3. 각 창 경계에 마우스 커서가 도달하면 양방향 화살표 모양으로 커서 변화, 드래그하여 창 크기 커스터마이징 가능

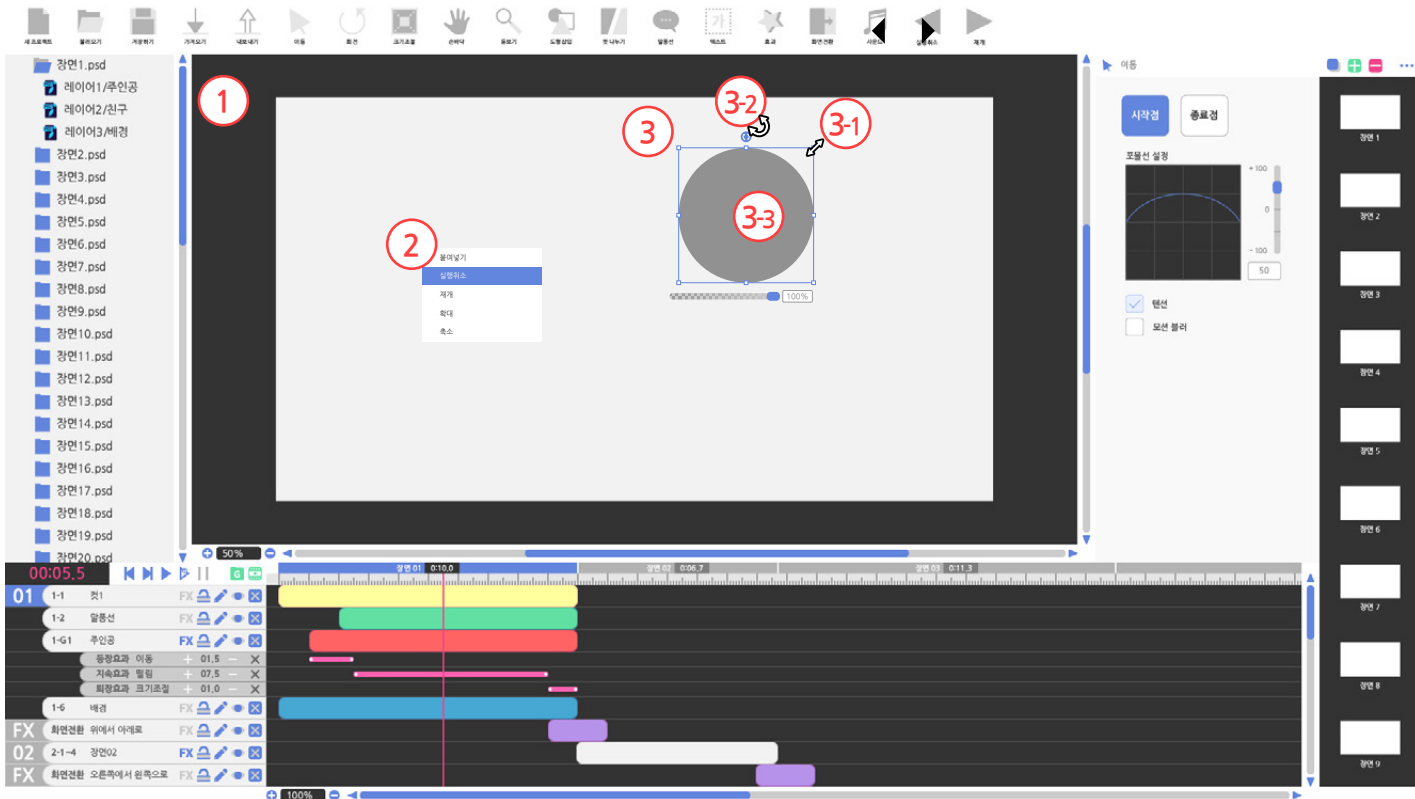




P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	작업영역				

## Description

1. 캔버스 작업영역, 스페이스 바 홀드 시 손바닥 톨, Alt키 홀드 스크롤로 줌인 줌아웃 가능
2. 캔버스 우클릭 메뉴
  - 클립보드에 있는 항목 붙이기
  - 실행취소
  - 재개
  - 1.5배 확대
  - 1.5배 축소
3. 오브젝트 선택 시, 바운딩 박스 노출, 레이어 창에서 해당 오브젝트 위치로 스크롤 이동
  - 3-1. 바운딩 박스에 커서가 겹치면 좌우 화살표 모양으로 변화, 드래그하여 오브젝트 크기 조정  
Alt+드래그는 오브젝트 중심을 축으로 크기 변화, Shift+드래그는 같은 비율로 크기 변화, Alt+Shift+드래그는 중심을 축으로 같은 비율로 크기 변화
  - 3-2. 오브젝트 회전, 커서가 인접하면 양방향 곡선 화살표로 커서 모양 변화, 드래그하여 중심을 축으로 오브젝트 회전, Shift+드래그로 45도 각도로 회전
  - 3-3. 바운딩 박스 내부 선택으로 위치 이동, Sifht+드래그로 가로, 세로 직선 방향으로 이동



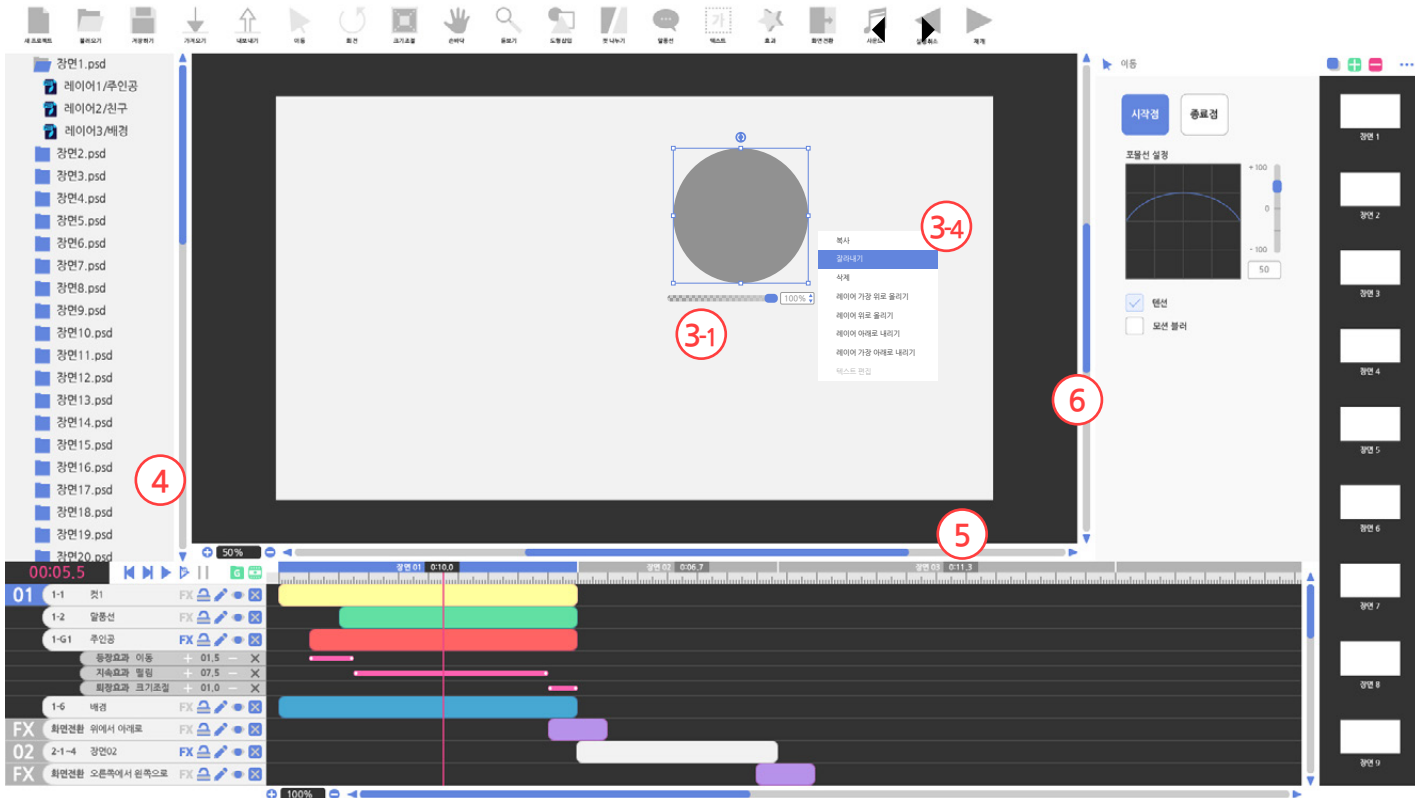
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	작업영역				

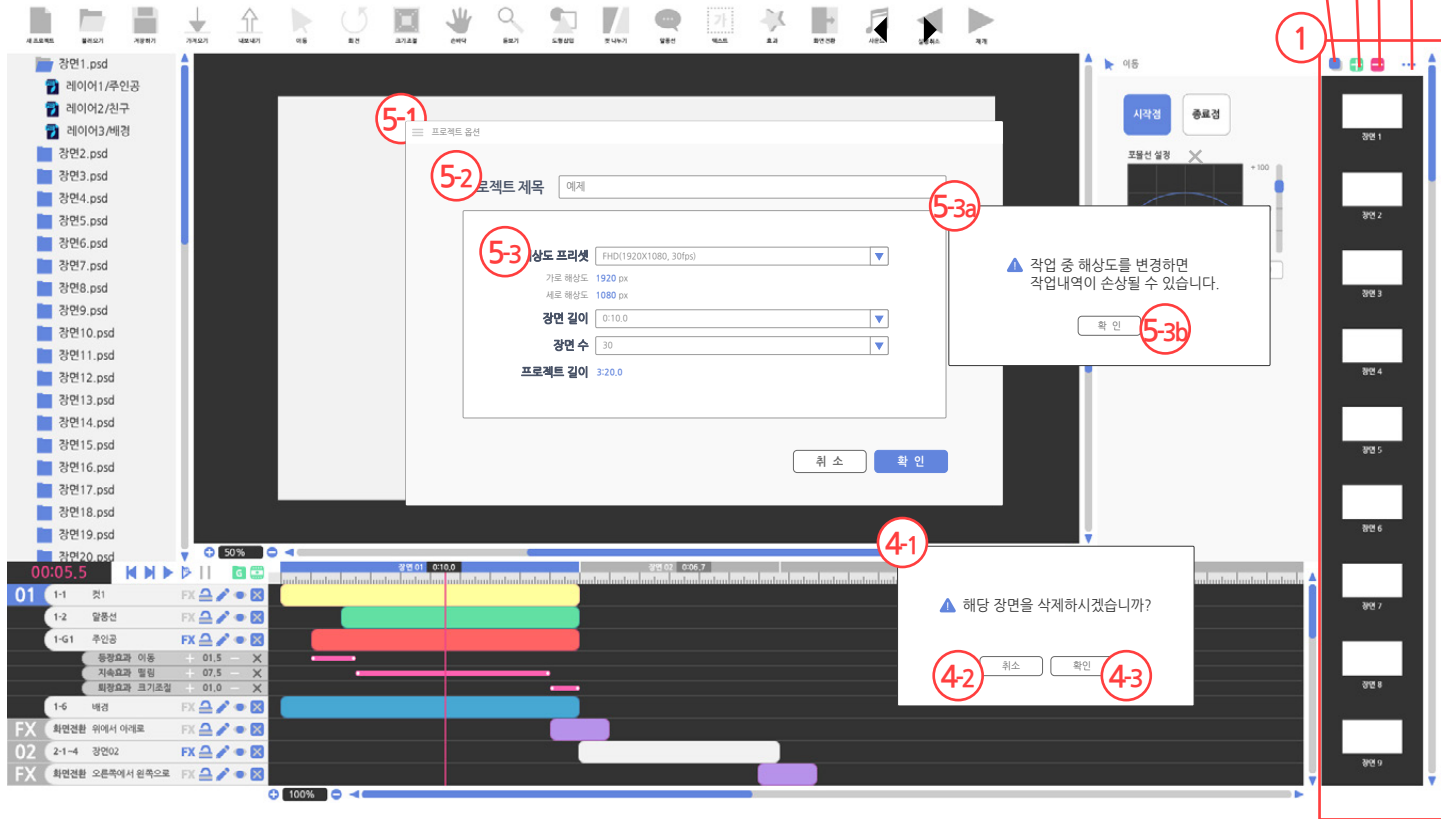


### Description

- 3-4. 오브젝트 우클릭 메뉴
  - 오브젝트 복사
  - 오브젝트 잘라내기
  - 오브젝트 삭제
  - 레이어 가장 위로 올리기
  - 레이어 위로 올리기
  - 레이어 아래로 내리기
  - 레이어 가장 아래로 내리기
  - 텍스트 수정(텍스트 오브젝트 일 경우 활성화)
- 3-5. 오브젝트 투명도 조절, 슬라이더 및 상하 화살표로 투명도 조절 가능, 화살표 클릭시 1%씩 증감
4. 화면 확대 축소, 1.5배 비율로 확대 및 축소, 직적 타이핑 가능
5. 화면 가로이동 스크롤
6. 화면 세로이동 스크롤



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	네비게이터				



## Description

1. 네비게이터 창, 장면 선택시 레이어 및 타임라인 창에서 해당 장면의 첫 프레임으로 스크롤 이동, 드래그로 복수 선택 가능, Shift+ 두 장면 선택 시 두 장면 사이의 모든 장면 선택, Ctrl+선택으로 선택 장면만 복수 선택, Ctrl+Shift+선택으로 선택 장면사이에 모든 장면 복수 선택 가능, 복수 선택 시 타임라인은 최좌측의 면으로 스크롤 이동
2. 선택 장면 아래로 복제, 레이어 창에서 바로 이어지는 타임라인에 복제된 장면 그룹 생성
3. 선택된 장면 하단에 새 장면 추가, 레이어 창에서 선택 장면 바로 하단, 바로 이어지는 타임 라인에 새 장면 그룹 생성, 선택된 장면이 없을 시 네비게이터 최하단, 타임라인 최 우측에 새 장면 그룹 생성
4. 선택 장면 삭제, 해당 장면 레이어 제거, 경고 팝업 호출(4-1)

4-1. 장면 삭제 경고 팝업

4-2. 팝업 소거, 이전 단계로

4-3. 선택 장면 삭제

5. 프로젝트 옵션 호출

5-1. 프로젝트 옵션 팝업 창 생성

5-2. 프로젝트 제목, 수정 가능, 최대 10자

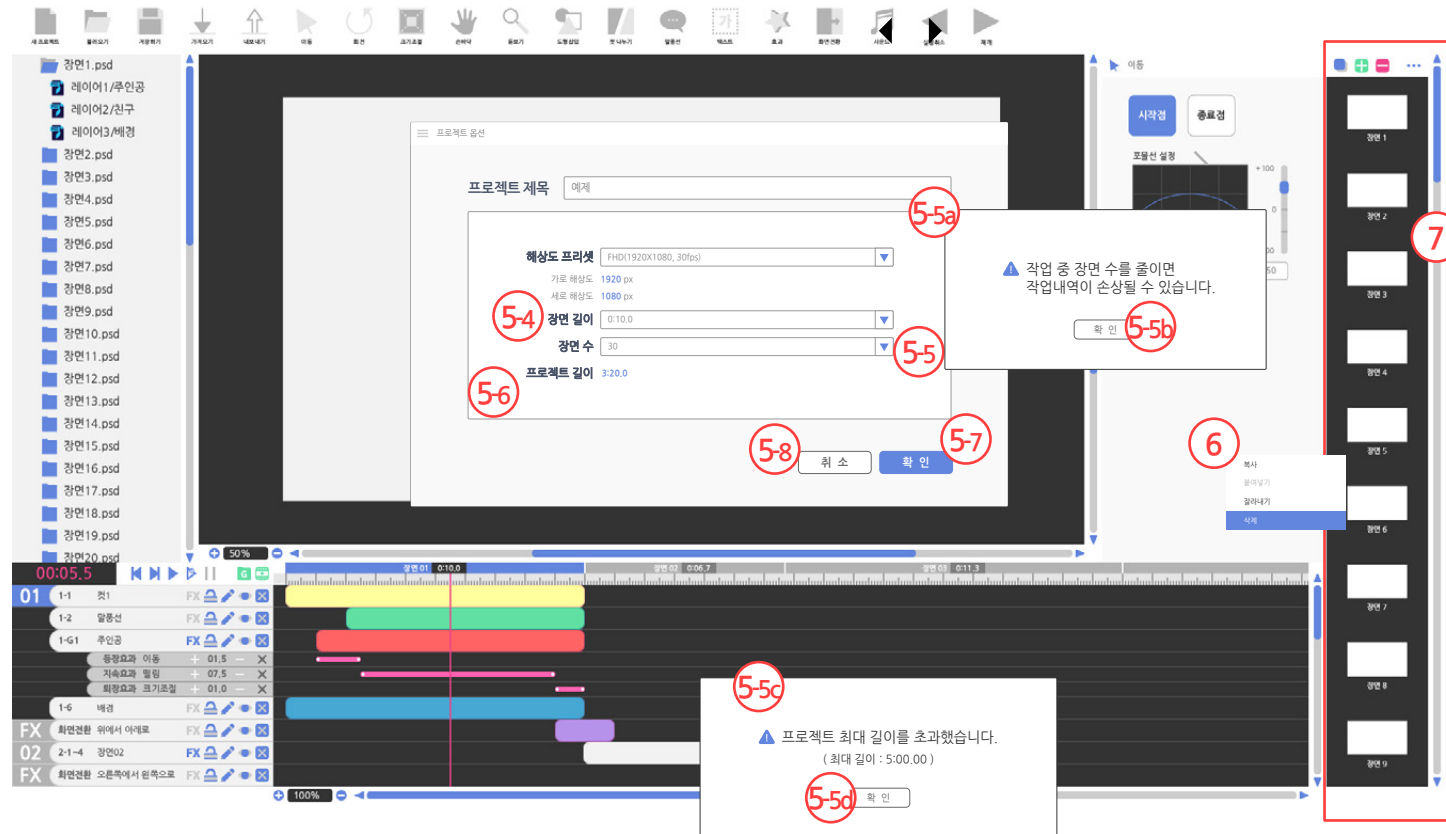
5-3. 해상도 프리셋, 수정 가능, 수정 시 경고 팝업

5-3a. 해상도 변경 경고 팝업

5-3b. 팝업 소거

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	네비게이터				

## Description



- 5-4. 한 장면의 길이 설정, 설정값 변경 직후 장면 생성 시 적용
- 5-5. 현재 장면 수 표시, 수정 가능, 수를 늘릴 경우 최후단의 장면에 이어서 가산 값 만큼 새 장면 생성, 수를 줄일 경우 경고 팝업, 최후단의 장면부터 감산 값만큼 장면 삭제, 가산 값이 최대 길이 초과시 경고 팝업
- 5-5a. 장면 수 감산 경고 팝업 생성
- 5-5b. 팝업 소거
- 5-5c. 프로젝트 최대 길이 초과 경고 팝업 생성
- 5-5d. 팝업 소거
- 5-6. 전체 프로젝트 길이 표시, 최대 5분 장면길이x장면수 계산으로 표시, 장면길이x장면수<5분 일경우 경고, 임의 수정 불가
- 5-7. 변경내용 저장, 팝업 소거
- 5-8. 팝업 소거, 이전 단계로
- 6. 선택 레이어 우클릭 메뉴
  - 장면 복사
  - 장면 붙여넣기
  - 장면 잘라내기
  - 장면 삭제
- 7. 네비게이터 세로 스크롤, 스페이스 바 홀드로 손바닥 톨 사용 가능

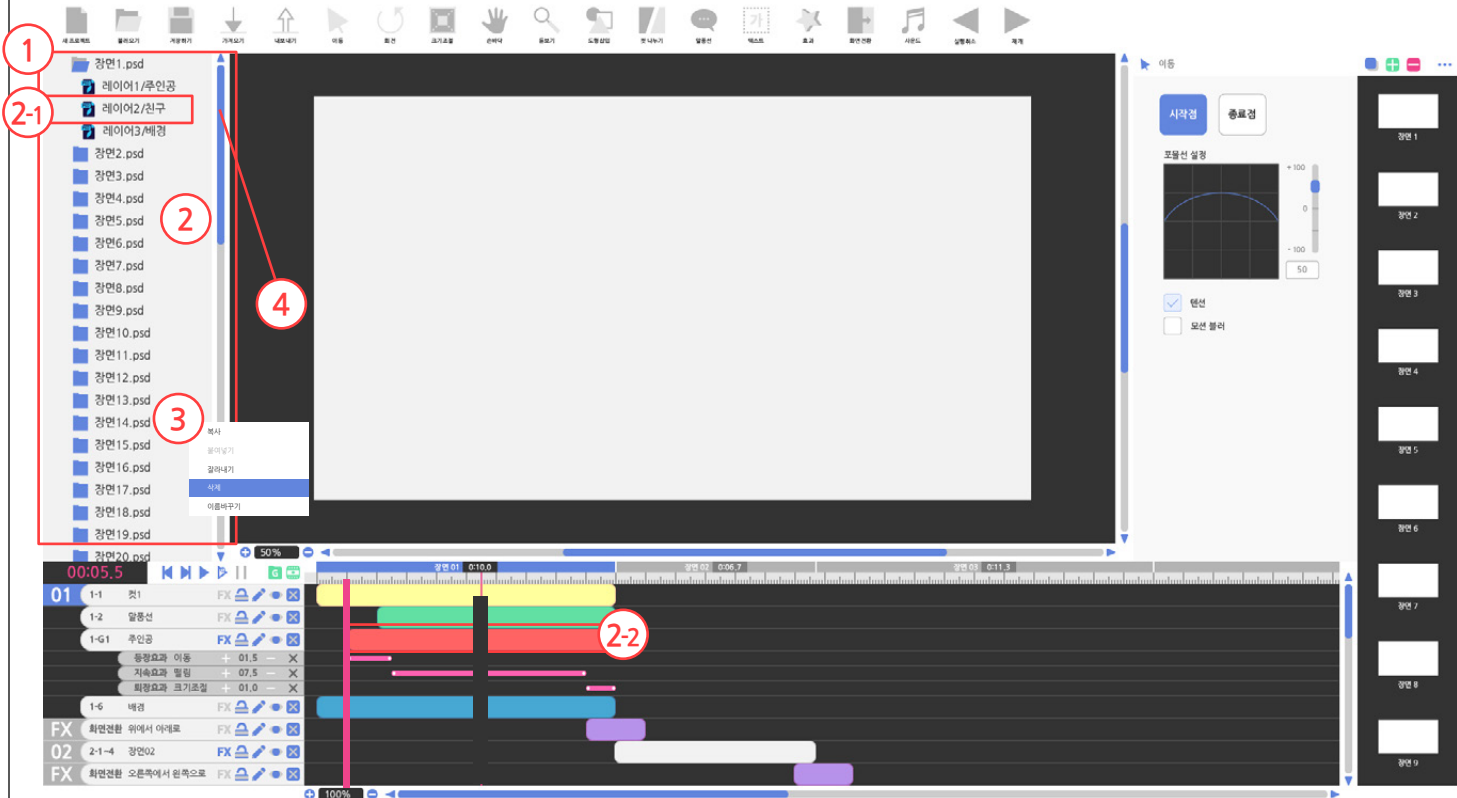
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	프로젝트 창				

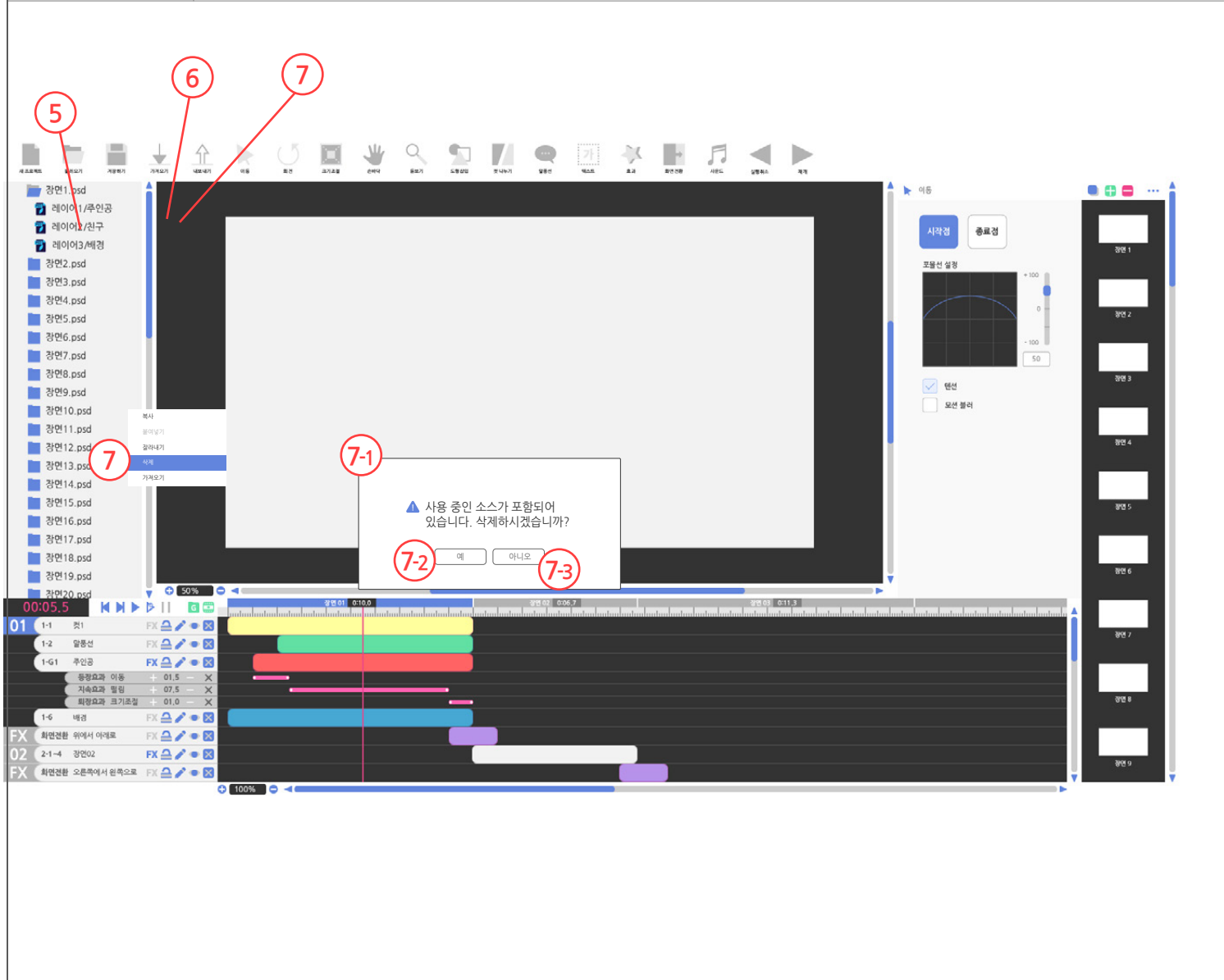


### Description

1. 프로젝트 창, 소스 관리 기능
2. 소스목록, 복수선택 기능 지원 (드래그, Shift, Ctrl 선택), 폴더 더블 클릭 시 하위 목록 노출 및 숨김, 파일 더블 클릭 시 현재 선택된 레이어 상단에(2-1) 인디케이터바가 위치한 지점 부터 현재 장면 끝 길이의 오브젝트 삽입(2-2), 선택된 레이어가 없을 시 현재 장면의 최상단에 삽입
- 2-1. 파일을 레이어 창에 드래그하여 원하는 위치에 삽입 가능, 길이는 인디케이터바의 시작점 ~현재 장면 끝, 커서가 레이어 창에 도달하면 가장 가까운 적용 가능 지점으로 스냅
- 2-2. 파일을 타임라인 창에 드래그하여 원하는 위치에 삽입 가능, 길이는 드롭지점~현재 장면 끝, 커서가 타임라인 창에 도달하면 가장 가까운 적용 가능 지점으로 스냅
3. 우클릭 메뉴
  - 선택 항목 복사
  - 항목 붙여넣기
  - 선택 항목 잘라내기
  - 선택 항목 삭제
  - 선택 항목 이름 바꾸기
4. 프로젝트 창 세로 스크롤, 스페이스 바 홀드로 손바닥 톨 사용 가능



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	프로젝트 창				



Annotation 5: Points to the top toolbar.

Annotation 6: Points to the top toolbar.

Annotation 7: Points to the top toolbar.

Annotation 7-1: Points to a warning dialog box: "사용 중인 소스가 포함되어 있습니다. 삭제하시겠습니까?" (The source you are using is included. Do you want to delete it?).

Annotation 7-2: Points to the 'Yes' button in the dialog box.

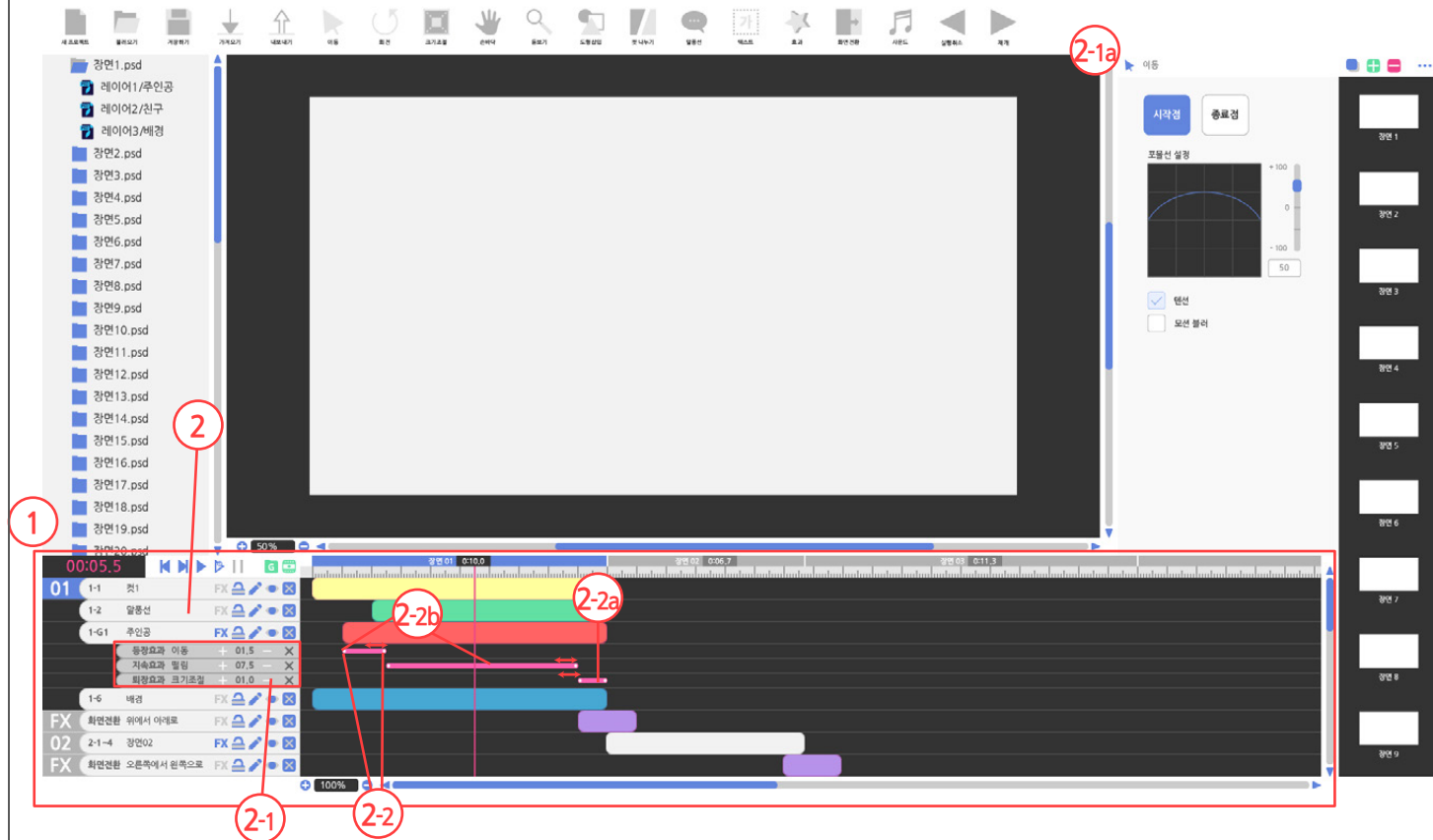
Annotation 7-3: Points to the 'No' button in the dialog box.

Description
<p>5. 소스 검색 기능, 검색어 입력시 실시간으로 매치되는 파일 필터링, 한글은 초성검색 지원</p> <p>6. 폴더 생성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-항목 선택 없을 시, 프로젝트 창 최상단에 빈 폴더 생성</li> <li>-폴더 선택 시, 해당 폴더 하위에 빈 폴더 생성</li> <li>-개별 및 복수 파일 선택 시 해당 파일 상위 그룹 폴더 생성</li> </ul> <p>7. 항목 제거, 해당 항목이 사용 중일 경우 경고 팝업, 해당 레이어 소멸</p> <p>7-1. 삭제 경고 팝업</p> <p>7-2. 항목 삭제 및 팝업 소거</p> <p>7-3. 이전 단계로, 팝업 소거</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 별도로 러닝타임이 존재하는 동영상 파일을 레이어에 추가할 경우, 해당 파일의 러닝타임이 현재 장면보다 길 경우-&gt; 소속된 장면의 타임라인까지만 보여짐, 타임라인을 늘일경우 늘어난 타임라인 만큼 여분의 동영상 레이어 보여짐</li> </ul>

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	레이어&타임라인				

## Description

1. 타임라인 창
2. 레이어, 복수선택 가능,  
레이어 선택시 타임라인에서  
해당 블록이 레이어 바로 우측에  
볼도록 하도록 스크롤 이동  
(타임라인의 최좌측),  
**복수 선택시 최 상단 레이어 기준으로  
동작**, 항목 드래그하여 이동가능,  
접혀진 장면 그룹으로 드래그&  
드롭 시 해당 장면 레이어 목록  
최상단에 위치
- 2-1. 모션 레이어,  
모션효과가 포함된 레이어를  
**FX아이콘 클릭**으로 모션레이어 펼침  
접기 가능, **모션레이어 선택 시 해당  
패널메뉴 호출(2-1a)**
- 2-2. 모션 레이어 길이조정,  
+, -클릭으로 모션레이어의 길이 조정,  
클릭시 0.5초씩 길이 증감,  
Shift+클릭시 1초씩 길이 증감,  
Ctrl+클릭시 0.1초씩 길이 증감,  
소속 레이어의 길이 이상으로 길이  
증감 불가,  
모션레이어의 종료시점이  
소속레이어와 일치하는 경우  
시작시점이 증감(2-2a),  
그 외의 모든 경우종료시점이 증감  
(2-2b),  
지속효과 모션 레이어를 제외한  
모든 모션 레이어는  
증감된 모션레이어의 길이에 따라  
모션 속도 변화(모션의 모양은 변화  
없음, 지속효과레이어는 속도 및 모양  
변화 없이 효과 지속시간만 증감)





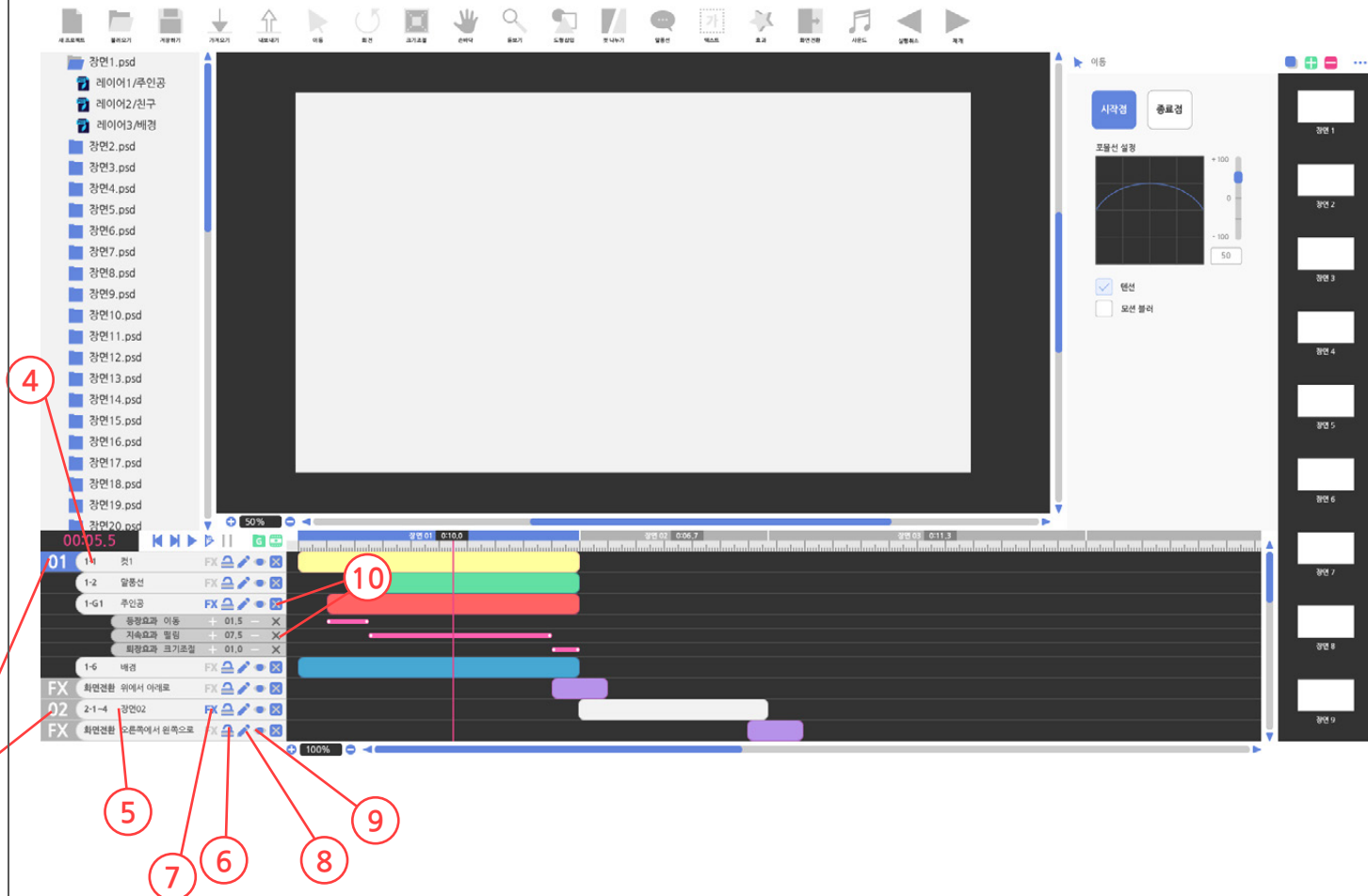
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	레이어&타임라인				



### Description

3. 그룹속성 표시 라벨,  
장면그룹(숫자), 화면전환효과(FX),  
사운드그룹(SFX)으로 구성,  
라벨 더블 클릭시 그룹을 펼치고 접음,  
현재 인디케이터바가 위치한 그룹에만  
라벨을 컬러로 표시
4. 레이어 번호,  
라벨번호-레이어순번-모션레이어순번  
으로 구성(화면전환레이어는 '화면전환'  
으로 표시)
5. 접혀진 장면 그룹,  
장면 그룹의 이름을 레이어 이름에  
표시
6. 레이어 잠금 기능,  
잠금 활성화 잠긴 자물쇠 모양으로  
아이콘 변화,  
해당 레이어 및 하위 모션 레이어 수정  
불가(타임라인, 캔버스 상에서)  
그룹에 잠금 활성화시 해당 그룹의  
레이어 전체 수정 불가
7. 모션레이어 호출, 모션레이어가  
존재하는 경우 청색으로 활성화,  
클릭시 모션레이어 호출 및 숨김
8. 레이어 이름 수정 가능,  
최대 10자 제한,  
8자 초과시 '앞 세자 ...뒤 세자' 형식  
으로 표시
9. 레이어 보이기 및 숨기기,  
숨겨진 레이어는 감고있는 눈  
모양으로 아이콘 변화,  
사운드 레이어의 경우 음소거
10. 레이어 삭제





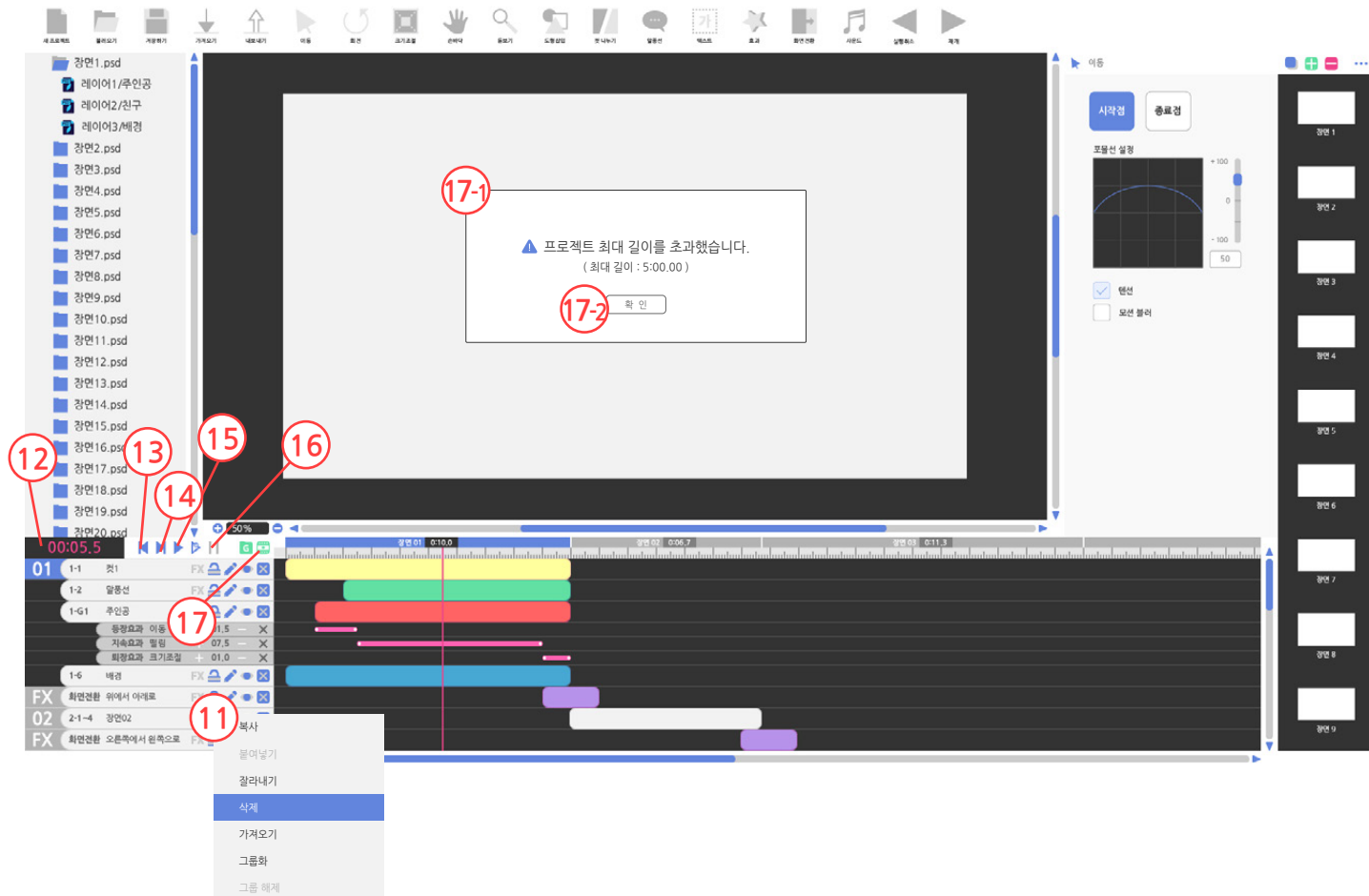
## Site Structure :

P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	레이어&타임라인				



### Description

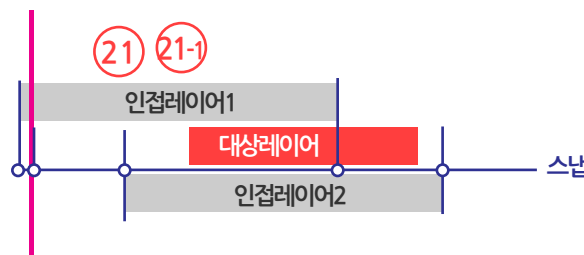
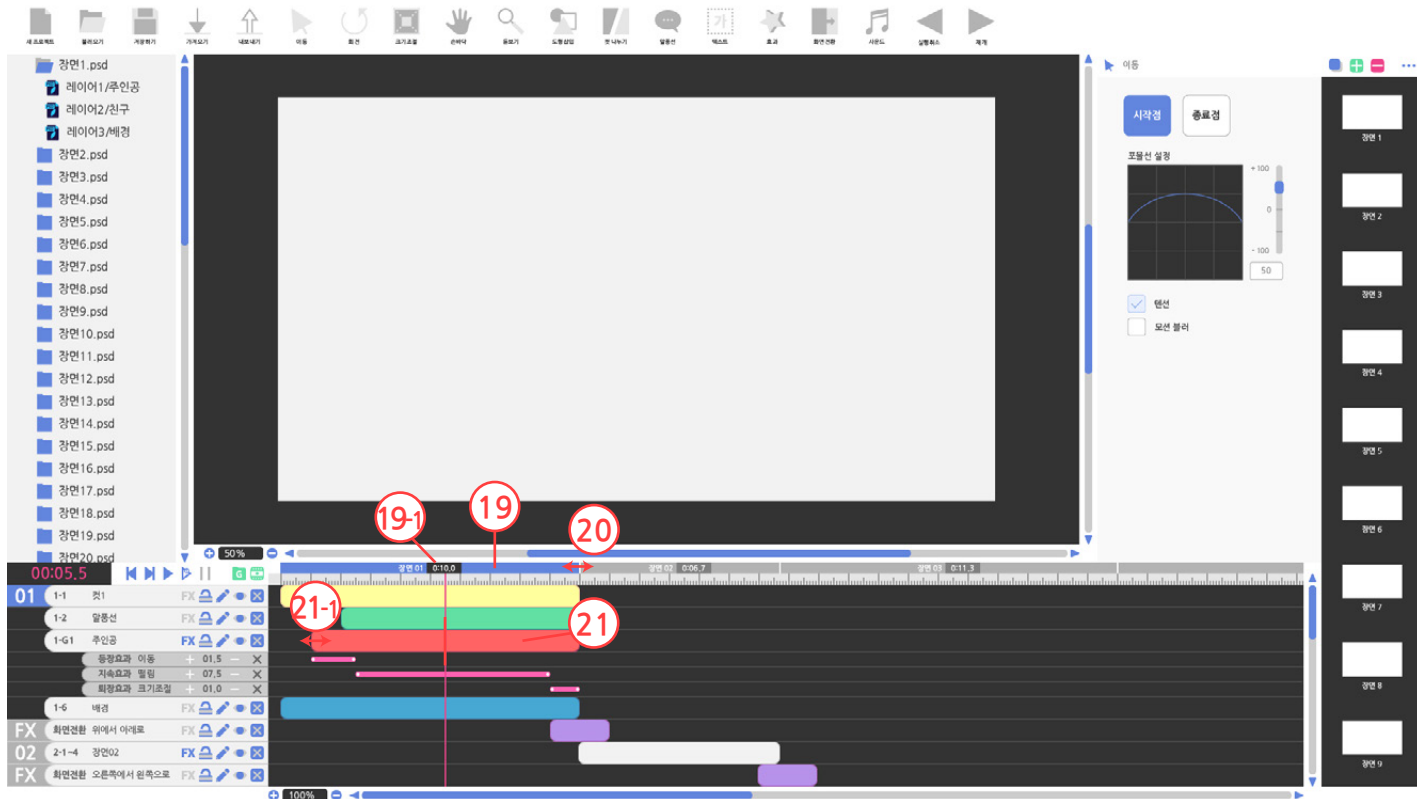
11. 레이어 우클릭 메뉴
  - 레이어 복사
  - 레이어 붙여넣기
  - 레이어 잘라내기
  - 레이어 삭제
  - 레이어 그룹화
  - 레이어 그룹 해제
12. 인디케이터바의 타임라인 위치 표시
13. 인디케이터바 좌측(시간 역방향)으로 0.1초 이동, Shift클릭 시 0.5초씩 이동
14. 인디케이터바 우측(시간 정방향)으로 0.1초 이동, Shift클릭 시 0.5초씩 이동
15. 작업 프리뷰 재생, 인디케이터바의 위치부터 프로젝트 끝까지 재생
16. 프리뷰 정지, 프리뷰 재생시 활성화, **ESC키로 프리뷰 정지 가능**
17. 현재 그룹 바로 밑으로 새 장면 그룹 생성, 선택 없을 시 최후단에 장면그룹 생성, 생성된 그룹으로 레이어 스크롤 및 타임라인 스크롤 이동, 잔여 타임라인이 설정된 새 장면 길이 보다 짧을 경우 잔여 타임라인의 길이 만큼의 장면 그룹 생성, 잔여 타임라인이 없을 경우 알림 팝업
- 17-1. 타임라인 초과 알림 팝업
- 17-2. 팝업 소거
- ~~18. 선택 항목 삭제~~



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	레이어&타임라인				

## Description

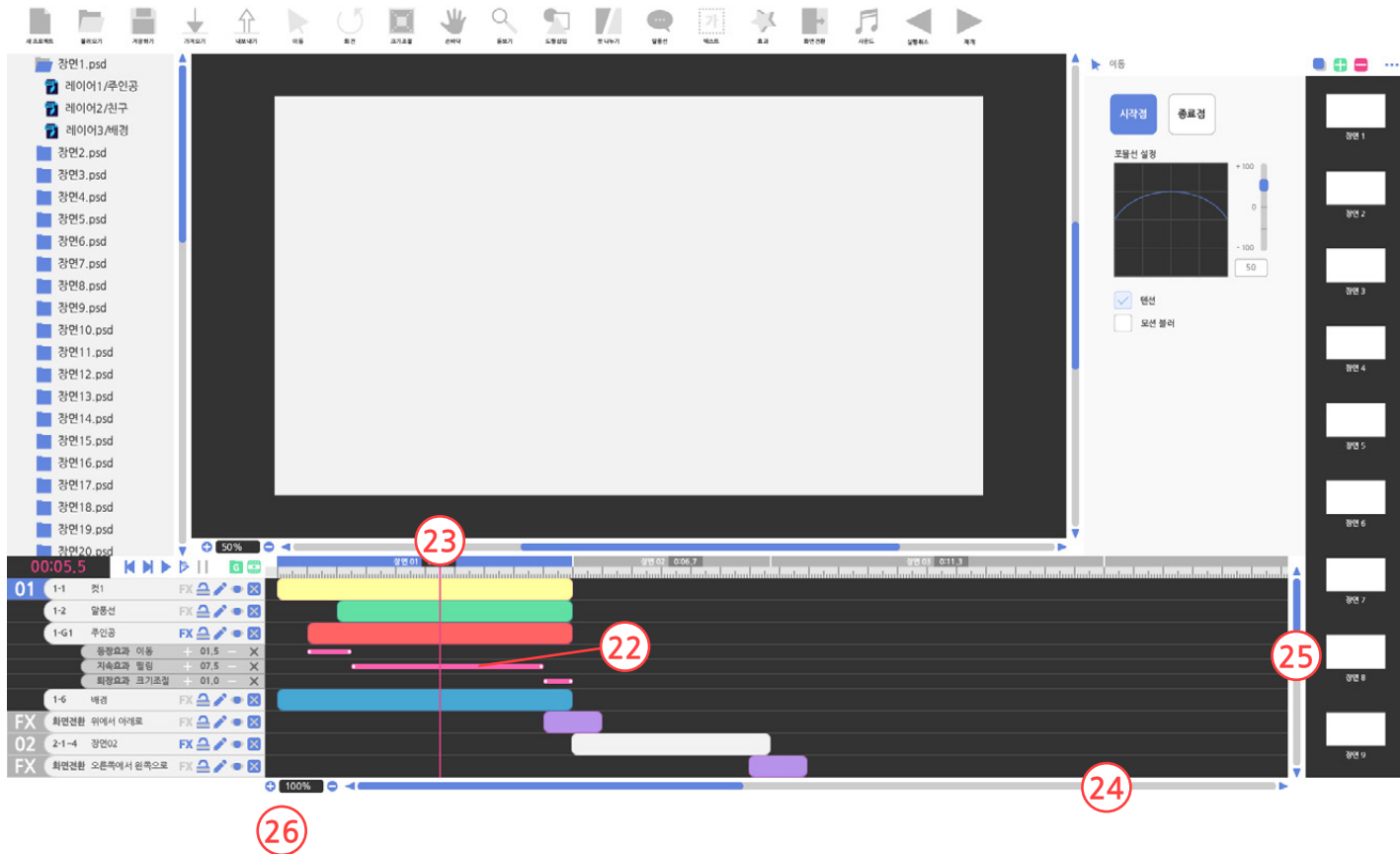
19. 장면 그룹 영역,  
현재 인디케이터바가 위치한  
영역을 컬러로 표시, **현 장면의 길이를  
표시(19-1), 타이핑으로 수정 가능**
20. 장면 경계, 드래그하여 장면 길이  
조정 가능,  
-일반 드래그 : 현재 장면의 길이  
조정, 조정 값 만큼  
프로젝트 러닝타임 변화,  
장면 길이 연장 시 잔여 타임라인  
만큼만 조정 가능  
-Alt+드래그 : 인접한 장면의  
길이를 감소 or 가산하여  
장면 길이 조정, 프로젝트  
러닝타임 변화 없음  
**\*장면 길이 감소 시, 감소 영역에  
레이어가 포함되어 있다면 감소 영역에  
포함된 만큼 레이어 잘림, 장면 길이  
연장 시 복구**
21. 레이어 블록, 드래그하여 위치  
이동 가능, Shift+드래그 시  
인디케이터바와 장면 경계,  
아래 위 인접한 레이어 경계에  
스냅, 우클릭 메뉴는 레이어와  
동일, 좌우 이동으로 장면 간  
이동 가능, 장면 이동 시 해당  
장면으로 레이어 및 타임라인  
스크롤 이동, 우클릭 메뉴는  
레이어와 동일
- 21-1 블록 가장자리로 커서 이동시  
양방향 화살표로 커서 모양 변화,  
드래그하여 레이어 길이 조정,  
소속 장면의 길이 초과 불가,  
Shift+드래그 시 인디케이터바,  
인접한 레이어 블록의 경계에 스냅



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	레이어&타임라인				

## Description

22. 모션레이어 밴드,  
밴드 양 끝 점을 드래그하여 모션의  
길이 조정 가능,  
지속효과 모션 레이어를 제외한  
모든 모션 레이어는  
증감된 모션레이어의 길이에 따라  
모션 속도 변화(모션의 모양은 변화  
없음, 지속효과레이어는 속도 및 모양  
변화 없이 효과 지속시간만 증감)
23. 인디케이터바, 드래그하여 위치  
조정, Shift+드래그로 장면 경계,  
레이어 경계에 스냅, Ctrl+좌우  
방향키로 0.1초 이동, Ctrl+  
Shift+좌우 방향키로 0.5초 이동
24. 타임라인 좌우 스크롤,  
스페이스바 홀드로 손바닥 톨  
사용 가능
25. 타임라인 및 레이어 상하 스크롤,  
스페이스바 홀드로 손바닥 톨  
사용 가능
26. 타임라인 확대 및 축소, +, -버튼  
으로 1.5배 단위 확대 및 축소  
확대, 축소 시 세로 길이 고정,  
좌우 길이 변화, Alt+스크롤로  
이동 확대, 축소 가능,  
-최대 확대 : 타임라인 눈금20px  
를 0.1초로 표시되는 범위  
-최대 축소 : 전체 프로젝트의  
시작과 끝지점이 한 스크롤로  
표시되는 범위  
-100%기준 : 타임라인 눈금 4px를  
0.1초로 표시하는 범위



P.Name		P.Code		작성일	
Directory				작성자	
Major Description	레이어&타임라인				

## Description

27. 그룹화 된 레이어, 레이어 복수 선택 후 우클릭 메뉴로 설정 가능(27-3), 더블클릭으로 펼침, 접기 가능(27-1), 그룹 전체에 효과 설정 가능(27-2)
28. 프리뷰 영역, 프리뷰 버튼(15) 클릭시 재생되는 영역을 흰색으로 표시, 각 양끝의 바를 드래그하여 영역 지정, 혹은 키보드의 [.] 키로 인디케이터 바가 위치한 시점에 각 각 시작점, 끝점 지정, 기본값은 프로젝트 전체 영역
29. 레이어 그룹화, 복수 선택일 경우 활성화, 그룹레이어에는 별도의 레이어 번호 부여(G1(레이어 순번))(29-7), 이미 그룹화된 레이어 선택시 레이어 그룹 해제(29-8)
- 29-1. 레이어 그룹화 설정창 호출
- 29-2. 그룹이름 설정, 기본값은 그룹1(그룹순번)
- 29-3. 그룹 대상 레이어 목록
- 29-4. 레이어 제거
- 29-5. 취소
- 29-6. 그룹화된 레이어 생성
30. 현재 장면 프리뷰, 현재 인디케이터가 위치한 시점 부터 현재 장면 끝 까지만 프리뷰 재생

