



[정규과정] 스케일폼을 위한 액션스크립트

주제 : 스케일폼에서의 액션스크립트

스케일폼은 GfX라고도 불리우며
scaleform사에서 나온 게임 ui제작 미들웨어이다.
대다수의 게임이 스케일폼으로 만들어져 있으며 현재도 제작 진행 중이다.
특히 큰 규모의 작업 분할이 필요한
게임프로젝트에서 유용한
스케일폼의 액션스크립트에 대해 알아보자.

튜터 이상현

스케일폼에서의 액션스크립트

1.스케일폼을 사용하는 이유

스케일폼은 GfX라고도 불리우며 scaleform사에서 나온 게임 ui제작 미들웨어이다.

많은 수의 게임이 스케일폼으로 만들어져 있으며 현재도 제작 진행 중이며,
특히 대규모의 작업 분할이 필요한 게임프로젝트에서 유용할 수밖에 없다.
대표적인 예로 리그오브레전드의 로비클라이언트가 스케일폼 기반으로 알려져 있다.
각종 pc플랫폼의 게임들(국내게임- 테라, 마영전 등등) 에서 많이 쓰이고 있다.

그렇다면 왜 스케일폼이 사용되는가?

**게임의 ui배치,애니메이션 또한 프로그래머들의 몫이었는데
이를 디자이너, 아티스트가 쉽게 접근할 수 있도록 해준 것이 바로 스케일폼이며,
Flash ide가 오래 전부터 디자이너들에게는 비교적 친숙한 툴이었기 때문이다.**



UI Designer	UI Designer	UI Designer + ActionScript Prog rammer	ActionScript Progr ammer	Client(C++) Prog rammer
리소스 제작	Flash 툴 기반의 애니메이션 제작	디자인적인 구조 ----- 구현을 위한 구조	UI Animation 제어와 화면 출력 로직, 코드 기반의 애니메이션 제작	상황에 맞는 UI 호출 및 필요한 Data 생성
포토샵 리소스 제작	플래시 UI 애니메이션	플래시 UI 레이아웃	ActionScript 코딩	C++ 코딩

큰 프로젝트에서는 위와 같은 작업 분담이 필요하다.

때문에 플래시와 c++코드 간의 연결고리를 해줄 작업과정이 필요한데

이곳에 액션스크립트가 쓰이게 된다

전통적 플래시 개발자들이(플래시ide기반)
 스케일폼에서의 액션스크립터의 포지션에 대해 오해할수 있는 여지가 있다.
 전통적 플래시(타임라인기반의 ide)와 달리
 동적으로 객체를 생성하고 이를 제어할 시
 ActionScripter는 생성된 객체를 효과적으로 제거하고,
 이벤트를 제거함으로써 게임 내의
 메모리 누수와 불필요한 CPU 연산을 막기 위한 지식도 필요하다.

액션스크립터의 포지션이 결코 작게 간과돼서는 안 된다.
 롤(league of legend)에서 대기열 시스템 매칭시스템만 봐도
 (실제로 모든 통신이 플래시 웹소켓으로 돌아가지 않을 확률이 더 높지만)

C++ 클리아언트와의 통신만 해도 결코 작은 비중은 아니다.
 점점 pc시장이 aaa급 게임들 위주로 형성되고 있는 가운데
 이 포지션은 아직까지 인력이 필요한 곳일 수 있다.