

# 플래시 애니메이션의 기초

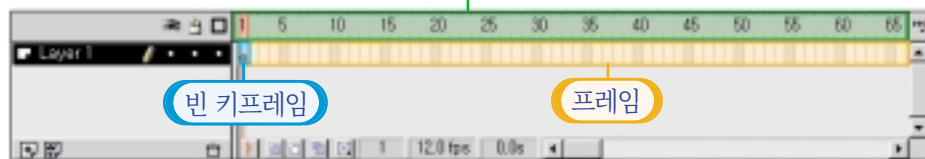
이번 섹션에서는 본격적으로 플래시로 애니메이션을 구현하기 전에 애니메이션을 위한 기본기를 익히는 장이 되겠습니다.



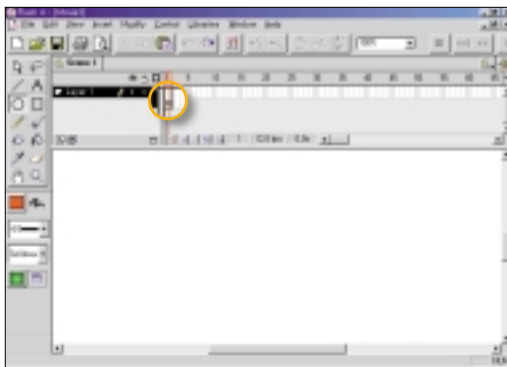
## 1. 플래시 애니메이션의 원리

애니메이션이 되는 원리는 서서히 변화가 되는 여러 개의 장면을 연속적으로 보여줌으로써 우리가 보기에는 움직이는 것처럼 보이게 됩니다. 그러기 위해서는 각각의 장면을 담고 있을 공간이 필요한데 플래시에서는 타임라인에 위치한 프레임이라는 곳이 그 역할을 합니다.

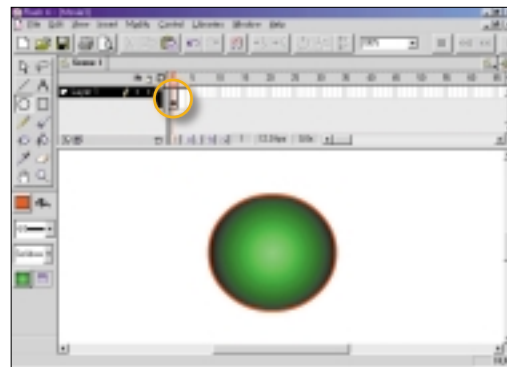
타임라인 헤더 - 프레임의 위치를 알 수 있게 해주는 곳



다음의 그림을 보면 프레임에 대한 이해를 쉽게 할 수 있을 것입니다.



隨 아무 것도 등록되지 않은 상태



隨 새로운 오브젝트가 등록이 된 상태

아무 것도 등록되지 않은 상태에서는 타임라인의 1프레임에 오브젝트를 담을 수 있다는 표시로 속이 비어 있는 빈 키프레임을 표시해 줍니다. 이때에 새로운 오브젝트를 그려주거나 외부에서 불러서 사용하면 프레임에 내용이 들어있다는 표시로 속이 비어있던 원이 검정색으로 채워집니다. 이렇게 오브젝트가 등록이 된 프레임을 키프레임이라고 합니다.