

창의력을 마음껏 발휘하십시오.

Autodesk 3ds Max 2012는 영감을 주는 새로운 제작 도구 세트, 향상된 반복작업 워크플로우, 가속화된 그래픽 코어를 통해 전반적인 생산성을 향상시킵니다.



3ds Max 2012는 여러 부문의 생산성과 퀄리티에 있어 새로운 시대의 시작을 알리는 제품입니다. 3ds Max 2012는, 지난 20여 년간 그려왔던 것처럼, 최신 컴퓨터 기술을 이용해 창의력을 발휘하고 계속해서 가능성의 영역을 확장시켜줄 것입니다.

— Yiannis Koumoutzelis
크리에이티브 디렉터
Trine Entertainment Ltd.
인도 뭄바이



Madrasapattinam. 이미지 제공: EyeQube Studios Pvt Ltd.

차별화된 게임용 3D 제작물 생성, 멋진 TV 방송 그래픽 제작, 최신 흥행 영화의 놀라운 시각 효과 연출 등 어떠한 작업에서도 Autodesk® 3ds Max® 2012는 종합적인 통합 3D 모델링, 애니메이션, 렌더링, 컴포지팅 솔루션을 제공하기 때문에 짊어진 마감 시한 요건과 높아지는 고객의 눈높이 모두를 더욱 효과적으로 만족시킬 수 있습니다.



다음 단계로 나아가는 XBR

3ds Max 2012는 XBR(Excalibur) 전략에 있어 한발 앞선 단계에 있으며 소프트웨어의 핵심에 새로운 활력을 불어 넣고 있습니다. 성능과 화질을 대폭 개선하도록 개발된 새로운 Nitrous 뷰포트 시스템은 GPU와 멀티 코어 워크스테이션을 이용하여 보다 원활하고 응답성이 뛰어난 워크플로우를 구현합니다. 동시에 렌더링급 디스플레이 환경은 최종 결과물의 상황에 맞게 더욱 독창적인 의사 결정을 내릴 수 있도록 도와줍니다. 3ds Max 2012는 MassFX 통합 시뮬레이션 솔버 시스템도 도입하여 첫 번째 모듈인 mRigids 강체 역학을 구현할 뿐만 아니라 3ds Max 뷰포트에서 직접 멀티 스레드 NVIDIA® PhysX® 엔진의 성능을 지원합니다.

혁신적 렌더링

3ds Max 2012는 업계에서 가장 혁신적인 최근 소프트웨어 고급 기술 몇 가지를 도입하여 새로운 렌더링 혁신 기법을 구현합니다. 예: 새롭게 통합된 mental images의 iray® 렌더링 기술은 '보고 찍기'만 하면 되는 전자동 카메라처럼 간편하게 렌더링 설정에 대한 걱정 없이 보다 예측 가능하고 사실적인 결과를 얻을 수 있도록 지원합니다.

새로 추가된 벡터 변위 맵(Vector Displacement Map) 지원으로, 이제는 mental ray® 렌더러나 iray를 이용해 저해상도 지오메트리에 Autodesk® Mudbox™로 만든 정교한 고해상도 지오메트리를 렌더링할 수 있습니다.

최상의 결과를 더 빠르게

텍스처나 UV 맵 제작을 하거나 지오메트리의 마무리 작업을 할 때 3ds Max 2012는 새로운 기능과 강화된 기능을 통해 보다 짧은 시간 안에 보다 우수한 결과를 얻을 수 있도록 도와줍니다. 80가지 재료 절차 텍스처로 구성된 새로운 라이브러리처럼, 동적 편입 및 애니메이션이 가능한 매개변수나 UVW 맵을 만들 수 있는 새로운 최소 제곱 등각매핑(Least Squares Conformal Mapping) 기법이 메시 면의 로컬 각을 유지하므로 텍스처 왜곡을 최소화할 수 있습니다. 새로운 스킵핑 및 페인팅 워크플로우 덕분에 독창적인 비전을 더욱 빨리 실현할 수 있습니다. 무엇보다도 Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suites 2012에 속한 각각의 다른 제품들은 새롭고 간단한 방법으로 상호 운용이 가능하며, 각 작업에 가장 적합한 소프트웨어 툴을 선택하여 보다 쉽게 활용할 수 있습니다.



이미지 제공: SWAY Studio.



Dance Central. 이미지 제공: Harmonix Music Systems, Inc.

Autodesk 3ds Max 2012에 새로 추가된 핵심 기능 Nitrous 가속화 그래픽 코어

새로운 Nitrous 뷰포트 시스템으로 눈에 띄게 향상된 성능과 화질을 경험할 수 있습니다. Nitrous의 가속화 GPU 및 멀티 코어 워크스테이션으로, 사용자들은 반복 작업의 속도를 높이고 용량이 큰 데이터 세트도 효과적으로 처리할 수 있습니다. 렌더링급 디스플레이 환경은 무한 조명, 소프트 셰도우, 화면 공간 앰비언트 오클루전, 톤 매핑, 고폭격 투영도 등을 지원합니다.

재료 절차 텍스처

80가지 재료 절차 텍스처로 구성된 새로운 라이브러리를 사용하여 형태를 다양하게 바꿀 수 있습니다. 이 동적이고 해상도 독립적인 텍스처를 Substance Air 미들웨어 (Allegorithmic SAS에서 별도 구입)를 통해 특정 게임 엔진으로 내보내거나 렌더링을 위해 비트맵으로 변환할 수 있습니다.

mRigids 강제 역학

3ds Max 뷰포트에서 직접 더 멋진 정적, 동적, 운동학적 강제 시물레이션을 만들 수 있습니다. 새로운 통합 시물레이션 솔버 시스템 MassFX의 첫 번째 모듈인 mRigids는 멀티 스레드 NVIDIA® PhysX® 엔진을 이용하기 때문에 다양하고 매우 사실적인 동적 시물레이션을 신속하게 만들고 한 장면 내에서 지오메트리를 임의로 배치할 수 있습니다.

iray 렌더러

3ds Max에서 새로 통합된 mental images의 iray® 렌더링 기술을 사용해 보다 쉽게 사실적 이미지를 만들 수 있습니다. iray로는 실제 재료와 조명을 이용해 장면을 설정하고 '렌더(render)' 버튼으로 렌더링 설정에 대한 걱정 없이 보다 예측 가능하고 사실적인 결과를 얻을 수 있습니다.

제품 간 싱글 스텝 상호운용성

3ds Max와 Mudbox 2012, Autodesk® MotionBuilder® 2012 및 Autodesk® Softimage® 2012의 ICE(Interactive Creation Environment)의 제품들 간에 새로운 싱글 스텝의 간단한 방법으로 상호 운용이 가능하므로 Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suites 2012의 한 곳으로 모아진 도구 세트의 장점을 활용할 수 있습니다.

강화된 UVW 언랩

새로운 최소제곱 등각매핑(Least Squares Conformal Mapping, 이하 LSCM) 방식, 기존 도구의 기능 강화, 보다 능률적인 워크플로우를 이용해 더욱 짧은 시간 안에 보다 멋진 UVW 맵을 만들 수 있습니다. 새로운 'Peel' 도구에 채택된 이 새로운 방식은 클릭 한번으로 이음매 절단 부분에서 언랩된 UVW를 만들어냅니다.

벡터 변위 맵 지원

3ds Max에 벡터 변위 맵(VDM)에 대한 지원이 새로 추가되어 사용자는 mental ray®나 iray 렌더링 기법을 이용해 저해상도 지오메트리에 Mudbox 2012 또는 기타 응용프로그램으로 만든 정교한 고해상도 지오메트리를 렌더링할 수 있습니다. VDM은 단순히 법선만 따르지는 않는 방향성 변위를 나타낼 수 있습니다.

스컬프팅 및 페인팅 기능 강화

새로운 스컬프팅 및 페인팅 워크플로우 덕분에 브러시스트로크와 브러시스트로크가 지오메트리에 미치는 효과를 보다 강력하게 제어할 수 있습니다. 핵심 사항: 새로 추가된 따르기 (Conform) 브러시를 이용하여 지오메트리를 다른 표면으로 가져가고 변형 (Transform) 브러시로는 목표 표면을 따라 정점을 밀 수 있습니다. 또, 페인트 변형 (Paint Deform) 브러시스트로크는 안내선이나 눈금자로 사용하기 위해 스플라인으로 제한이 가능합니다.

스타일 렌더링

뷰포트에서 디자인 이미지를 렌더링할 수 있는 새로운 기능과 Quicksilver 렌더러로 미적 스타일(예: 흑연 연필이나 아크릴 잉크)을 시물레이션하는 데 효과적인 다양한 비사실적 렌더링(NPR) 효과를 연출할 수 있습니다.

* 절감액은 USD SRP를 기준으로 합니다. 국제 가격은 변동될 수 있습니다.

ProOptimizer 기능 강화

강화된 ProOptimizer 기능을 이용해 더 빠르고 효율적으로 모델을 최적화함으로써 더 훌륭한 결과를 얻을 수 있습니다. 법선과 UV 보간을 지원하며 저해상도 결과에 고해상도 법선을 유지할 수 있는 기능까지 제공합니다.

Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suites 2012

Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suites 2012는 강력한 3D 모델링 및 애니메이션 기법을 구현하는 Suite 제품으로 비용 절감 효과가 탁월합니다*. Standard Suite에는 3ds Max와 MotionBuilder 실시간 캐릭터 애니메이션 소프트웨어, Mudbox 디지털 스컬프팅 및 3D 페인팅 소프트웨어가 포함됩니다. Premium Suite에는 추가로 Autodesk Softimage의 혁신적인 제작 도구 세트가 포함됩니다. 자세한 내용은 www.autodesk.co.kr/entertainment-creation-suites를 확인하십시오.



이미지 제공: Hangzhou Xuanji Science & Technology Information Corporation.