

단기간에 멋진 3D를 제작해보십시오

Autodesk 3ds Max 2010은 복잡한 디자인 작업을 간편하게 관리하고 파이프라인을 필요에 맞게 개선하는 혁신적인 도구를 제공합니다.

Fallout 3는 광활한 세계, 독특한 전투 장면, 사실적인 비주얼, 역동적인 캐릭터 등을 훌륭하게 연출합니다. 3ds Max는 제작 옵션을 빠르게 탐색할 수 있어서 게임 속의 황폐한 세계와 변종 생물을 얼마나 충격적이고 위협적으로 표현할 수 있었습니다.

—Istvan Pely,
선임아티스트,
Bethesda Softworks LLC,
a Zenimax Media company



Blur Studio, Inc. 이미지 제공

게임을 위한 3D 자산, TV 프로젝션을 위한 방송 그래픽 또는 영화를 위한 시각 효과를 제작하는 모든 경우에 Autodesk® 3ds Max® 2010은 손쉽게 사용할 수 있는 광범위한 업계 표준 3D 도구를 제공하여 작업을 신속하게 시작하고 창의성과 효율성을 대폭 개선할 수 있도록 도와줍니다.

자유로운 아이디어 디자인

새로운 3ds Max 2010 Graphite 모델링 도구를 사용하여 아이디어를 자유 자재로 디자인하십시오. 이 혁신적 도구 세트에는 프리폼 조각 및 고급 폴리곤 모델링을 위한 100가지 이상의 새로운 도구들이 포함되어 있습니다. 포괄적 파티클 디자인 시스템인 PFlowAdvanced를 사용해 물, 불, 연기 등의 파티클 이펙트로 시각 효과에 생명력을 불어넣으십시오. 앰비언트 어클루전, HDRI (High Dynamic Range Image) 기반 조명 및 mental mill® 셰이더를 지원하는 뷰포트 디스플레이를 크게 혁신시킨 Review 3 기술을 사용하면 최종 렌더 작업에서 추측에 의한 어림짐작이 아니라 정확한 처리가 가능합니다.

복잡한 디자인 작업을 간편하게 관리

더욱 효과적이며 새로운 참조 워크플로우를 통해 장면을 보다 간편하게 관리할 수 있습니다. 다수의 객체와 장면을 하나의 컨테이너 객체로 처리하므로 아무리 복잡한 장면이라도 신속하고 효과적으로 처리할 수 있습니다. 컨테이너를 통해 협업 워크플로우 구현이 가능하므로, 컨테이너 컨텐츠 액세스를 통제할 수 있는 규칙을 지정할 수 있습니다. 3ds Max 2010은 Material Explorer, ProOptimizer, 폴리곤 최적화, xView 메시 분석, 강화된 멀티코어 프로세서 지원 등을 위한 새로운 객체와 장면 관리 기능도 제공합니다.

소프트웨어 상호운용성과

파이프라인 통합의 효율성 활용

3ds Max 내에서 강력한 mental mill 하드웨어 셰이더를 개발, 테스트 및 관리하십시오. mental images의 mental mill 기술을 통합하는 최초의 3D 프로그램인 3ds Max 2010은 작업을 하는 동안 실시간으로 시각적 피드백을 제공하므로 프로그래밍 기술 없이도 하드웨어에 구속되지 않는 정교한 셰이더를 제작할 수 있습니다. 이 소프트웨어는 mental mill 통합 외에도 Autodesk® Mudbox™를 비롯한 다른 오토데스크 제품과의 상호운용성이 개선되었고, C# 및 .NET에 대한 지원도 강화되었습니다.

Graphite 모델링 도구 세트

Graphite는 프리폼 디자인과 고급 폴리곤 모델링을 위한 100가지에 이르는 새로운 도구를 제공하여 성능이 검증된 Autodesk 3ds Max 폴리곤 모델링 도구의 우수성을 한 차원 높여줍니다. Graphite 도구는 중앙의 단일 위치에도 표시되므로 작업에 필요한 도구를 손쉽게 찾을 수 있습니다.

Material Explorer

작업 효율을 높여주는 이 도구 세트를 사용하면 장면에서 재질을 신속하게 찾아 대체하고 재질 속성과 관계를 정확하게 확인할 수 있습니다.

통합 mental mill 기술

3ds Max 2010은 하드웨어/소프트웨어 렌더링을 위해 강력한 mental mill 셰이더와 셰이더 그래프를 개발 및 테스트하는 과정에서 실시간으로 시각적 피드백을 제공합니다.

PFlowAdvanced 파티클 이펙트

이 도구 세트에는 정밀 페인팅 처리기, Shape Plus 처리기, 유틸리티, 그룹화 처리기 등 3ds Max에 새롭게 도입된 12가지 오퍼레이터가 포함되어 있습니다.

컨테이너

3ds Max에서 지원되는 컨테이너 기능을 사용해 작업자와 전체 팀은 대규모 장면을 간편하게 관리할 수 있습니다. 관련 객체를 컨테이너에 놓기만 하면 이러한 객체를 단일 대상인 것처럼 효율적으로 삭제, 변형, 숨김, 로드, 언로드, 참조 처리할 수 있습니다.

Review 3

Review는 앰비언트 어클루전, HDRI 기반 조명, 부드러운 음영, 하드웨어 안티앨리어싱, 대화식 노출 제어 및 mental images의 혁신적 mental mill 셰이더 기술을 새롭게 지원합니다.

xView 메시 분석기

새로운 xView 메시 분석기 기술을 이용하여 3D 모델을 내보내거나 렌더링하기 전에 유효성을 검증하십시오. xView는 문제가 있을 수 있는 부분을 대화식으로 보여줍니다. 따라서 오류를 교정하기가 상대적으로 쉬운 디자인 프로세스 초기에 중대한 실수를 포착해 해결할 수 있습니다.

Autodesk®

(주)오토데스크코리아

서울 강남구 삼성동 159-1 아셈타워 17층
전화: 02-3484-3400 팩스: 02-3484-3404
고객상담콜센터: 1566-3423

Autodesk, Mudbox 및 3ds Max는 미국 및/또는 다른 국가에서 Autodesk, Inc. 및/또는 그 자회사 및/또는 계열사의 상표 또는 등록 상표입니다. mental mill 및 mental images는 mental images GmbH의 등록 상표이며 오토데스크가 사용권을 얻어 사용되었습니다. 기타 모든 상표명, 제품명 또는 상표는 각 소유자의 자산입니다. Autodesk는 언제나도 통지 없이 제품 제공과 사양을 변경할 수 있으며 본 문서에 있을 수도 있는 인쇄상 또는 그래픽 오류에 대해 책임지지 않습니다. © 2009 Autodesk, Inc. All rights reserved. 128A1-00000-MZ02



Ubisoft 이미지 제공



Bethesda Softworks LLC, a Zenimax Media company 이미지 제공

OBJ 가져오기

OBJ 파일 형식에 대한 지원이 확대되어 3ds Max 및 Autodesk Mudbox와 다른 써드파티 디지털 조각 (digital sculpting) 프로그램 간에 3D 모델 데이터를 교환하기가 더욱 간편합니다.

ProOptimizer

ProOptimizer를 사용하면 장면이나 모델에 있는 면 또는 정점의 수를 정확하게 제어할 수 있습니다. 유용한 면을 맨 마지막에 제거하여 디테일을 그대로 유지하면서도 선택 작업을 최대 75%까지 줄일 수 있습니다.

ProSound

이 도구 세트를 사용하면 장면에 최대 100개의 오디오 트랙을 추가하고 각 트랙만큼의 애니메이션을 만들 수 있습니다. 이 기술은 AVI 및 WAV 형식의 압축 오디오와 PCM을 모두 지원하며 최대 6개 채널로 출력이 가능합니다.

C# 및 .NET 지원

3ds Max 2010에서는 C# 및 .NET에 대한 지원이 확대되었습니다.

성능 개선

이전 버전에서 제공했던 GPU 최적화뿐만 아니라 멀티프로세서 지원을 강화해 뷰포트의 응답 속도를 크게 개선합니다.