

단기간에 멋진 3D를 제작해보십시오

Autodesk 3ds Max 2011은 보다 신속하게 모델 제작, 재질 적용, 캐릭터 애니메이트, 더 뛰어난 품질의 이미지 생성 등이 가능한 새로운 기법을 제공합니다.

새로운 Object Paint 도구와 업데이트된 Viewport Canvas는 게임 아티스트들에겐 너무나 매력적인 기능입니다. 이 두 가지 기능만으로도 게임 캐릭터나 배경 등의 제작 시간을 대폭 단축할 수 있습니다. 2010 버전으로 저장할 수 있기 때문에 통상적인 업그레이드 지터 없이도 2011 미드 프로젝트를 안전하게 진행할 수 있습니다.

— James Haywood
시니어 테크니컬 아티스트
Bungie



©2009, Planet 51. Ilion Animation Studios 이미지 제공.

차별화된 게임용 3D 자산 생성, 멋진 방송 그래픽 제작, 최신 박스 오피스 영화의 놀라운 시각 효과 연출 등 다양한 작업을 위해 Autodesk® 3ds Max® 2011은 보다 신속하게 제작에 착수할 수 있도록 종합적인 통합 3D 모델링, 애니메이션, 렌더링, 컴포지팅 솔루션을 제공합니다.

일상 워크플로우 가속화

3ds Max 2011로 보다 효율적으로 캐릭터, 소품 및 환경을 모델링하고 재질을 적용할 수 있는데, 여기에는 3D 페인팅, 재질 편집, 객체 배치에 편리한 새로운 브러시 기반 인터페이스를 제공하는 Graphite과 Viewport Canvas 도구 세트가 포함되어 있습니다. 반면, 새로운 컨텍스트 내에서 직접 조작할 수 있는 UI는 폴리곤 모델링 속도를 높이고 제작 작업 자체에 주력하는 데 효과적입니다. 또, 사용자화 UI 배치로 자주 사용하는 명령어와 매크로 스크립트를 언제나 쉽게 사용할 수 있게 편리한 위치에 배치할 수 있습니다. 협업이 필수적인 프로젝트에서는, Containers를 포함해 크게 강화된 워크플로우 덕분에 여러 사용자가 동시에 작업을 진행할 수 있어 아무리 촉박한 마감시한도 맞출 수 있습니다.

사실적인 움직임보다 신속하게 연출

3ds Max 2011로 애니메이션과 시뮬레이션을 만들면 단시간에도 뛰어난 품질의 결과물을 얻을 수 있습니다. 유연성과 접근성을 모두 고려한 CAT(Character Animation Toolkit)이 완벽하게 통합되어 기본 설정을 이용해 보다 신속히 움직이는 캐릭터를 만들고 한층 더 까다로운 설정에 적합한 리그(Rig)를 만들 수 있습니다.

더욱 세련된 이미지 표현

최종 결과물이나 세련되게 다듬어진 상태, 검토를 위한 애니메틱 또는 대화식 경험 등 이미지 시퀀스가 무엇이든 상관 없이, 3ds Max 2011은 보다 쉽게 작업을 진행하는 데 꼭 필요한 새로운 도구를 제공합니다. 새로 도입된 편리한 노드 기반 재질 편집기 Slate는 복잡한 재질 네트워크를 보다 쉽게 구축 및 편집하는 데 효과적인 반면, 혁신적인 하드웨어 렌더러 Quicksilver는 놀라운 렌더링 속도를 구현하고 고급 명암 효과를 지원합니다.

그 밖에도, 뷰포트에서 3ds Max 텍스처 맵과 재질을 볼 수 있는 기능도 추가되어 보다 충실도 높은 컨텍스트에서 대화식으로 결정을 내리기 때문에 오류를 줄일 수 있습니다. 마지막으로, Autodesk® Toxik® 기술에 기반한 풀 기능 HDR 지원 컴포지터 3ds Max Composite가 포함되어 있어 키잉, 색 보정, 추적, 카메라 매핑, 래스터와 벡터 페인트, 스플라인 기반 워핑, 모션 블러, 심도, 입체 제작 도구 등이 통합된 강력한 도구 세트를 사용할 수 있습니다.



Zee Network 이미지 제공.



©2009, The Beatles: Rock Band. Harmonix Music Systems, Inc. 이미지 제공

Slate Material Editor

복잡한 재질 네트워크를 구축 및 편집할 때 효율성과 생산성을 크게 높여주는 새로운 노드 기반 편집기 Slate로 재질 구성요소 간 관계를 보다 쉽게 시각화 및 편집할 수 있습니다.

Quicksilver 하드웨어 렌더러

혁신적인 하드웨어 렌더러 Quicksilver로 보다 짧은 시간 안에 충실도 높은 사전 시각화, 애니매틱스, 게임 관련 마케팅 자료를 제작하고 놀라운 속도로 고품질 이미지를 만들 수 있습니다.

Containers 로컬 편집

동시 작업을 통해 아무리 촉박한 마감시한도 맞출 수 있는 Containers의 향상된 워크플로우는 협업 효율성을 높여줍니다. 여러 사용자가 같은 컨테이너의 서로 다른 측면에서 함께 작업을 진행하므로 동일한 콘텐츠를 동시에 편집할 수 있습니다.

Autodesk 3ds Max 재질을 뷰포트에 표시

보다 충실도 높은 대화식 디스플레이 환경에서 장면을 발전시켜 완성도를 높이고 뷰포트에서 3ds Max 텍스처 맵과 재질을 대부분 확인해 컨텍스트에 따라 더 나은 결정을 내리는 데 효과적입니다.

3ds Max Composite

3ds Max Composite로 렌더링한 패스를 보완해 라이브 액션 풋지지에 반영할 수 있습니다. 이 3ds Max Composite는 Autodesk Toxik 기술에 기반한 풀 기능 고성능 HDR 지원 컴포지터입니다.

컨텍스트 내에서 직접 조작 가능한 UI

속성을 더욱 대화식으로 조작하고 뷰포트 내 원하는 지점에서 직접 값을 입력할 수 있는 폴리곤 모델링 도구의 새로운 인컨텍스트 UI 덕분에 모델링 시 시간을 단축하고 제작 작업에 주력할 수 있습니다.



Blade Kitten. Krome Studios. 이미지 제공.

CAT 통합

CAT으로 보다 쉽게 캐릭터를 만들고 관리하며 애니메이션을 레이어링, 로드, 저장, 리매핑, 미리링할 수 있습니다. 3ds Max에 완벽히 통합된 CAT는 바로 사용할 수 있는 고급 리깅 및 애니메이션 시스템을 제공합니다.

UI 사용자화

자주 사용하는 명령어 항목과 매크로 스크립트를 포함한 맞춤 구성을 저장할 수 있는 사용자화 UI 레이아웃을 통해 특수 워크플로우에서 가장 중요한 기능에 초점을 맞출 수 있습니다.

이전 버전으로 저장

장면 파일을 2010 버전과 호환되는 형식으로 저장할 수 있는 옵션을 포함해 Autodesk 3ds Max 2011 버전으로의 전환을 관리할 수 있습니다*. 또한, 전체 스튜디오, 파이프라인이나 클라이언트 베이스의 업그레이드 준비에 앞서 2011의 새로운 기능을 활용할 수 있습니다.

Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suite 2011

3ds Max 2011은 Autodesk® 3ds Max® Entertainment Creation Suite 2011의 구성 요소인데, 여기에는 Autodesk® Mudbox™ 2011과 Autodesk® MotionBuilder® 2011도 포함되어 있어 보다 저렴한 비용으로 더 많은 제작 기능을 이용할 수 있습니다**. 자세한 내용은 www.autodesk.co.kr/entertainmentcreationsuites에서 확인하십시오.

www.autodesk.co.kr/3dsmax



Assassin's Creed II. Ubisoft 이미지 제공.

* 제한 사항이 있습니다. 업그레이드와 크로스그레이드에 대해서는 EULA를 참조하십시오.
** 국제 할인율은 변동될 수 있습니다.