

모든 디자인에는 스토리가 있습니다

Autodesk 3ds Max Design 2010 버전과 호환되는

Autodesk 3ds Max Design 2011은 데이터 집계, 아이디어

반복 실험, 결과 제시에 효과적인 놀랍고도 새로운 기법을 구현합니다.

Viewport Canvas, 노드 기반 재질 편집기 Slate, 하드웨어 렌더러 Quicksilver는 일상 작업의 속도와 효율성을 높여줍니다. 3ds Max 2010 파일 형식으로 저장할 수 있는 기능은 추가 기능 가운데 가장 중요한 것 중 하나로 2011 버전에서 작업을 한 다음 이전 파일 형식을 사용해 최종 프로젝트를 구현 하더라도 호환성 문제가 생기지 않습니다. 3ds Max Design 2011은 반드시 갖춰야 할 프로그램입니다.

— Alessandro Cangelosi,
프리랜서/VFX 아티스트



Parsons Brinckerhoff 이미지 제공.

Autodesk® 3ds Max® Design 2011은 건축 전문가, 디자이너, 토목 엔지니어, 시각화 전문가에게 강력한 통합 도구 세트를 지원하는 데, 이 도구 세트는 보다 신속히 디자인 개념을 반복 실험하고 정확히 일광 효과를 분석하고 디자인에 담겨 있는 스토리를 탐구, 확인 및 전달할 때 보다 인상 깊은 비주얼을 연출하는 데 효과적입니다.

지능적인 데이터 워크플로우

수많은 소스에서 확보한 데이터를 보다 지능적으로 처리할 수 있는 3ds Max Design 2011의 새로운 워크플로우로 시간을 절약하고, 리소스를 보다 효율적으로 관리하며, 더 정확한 결과를 얻을 수 있습니다. 변경 사항이 계속 발생하더라도 새로운 Autodesk® FBX® 파일 링크를 사용해 Autodesk® Revit® Architecture에 필요한 시각화를 한층 더 가다듬을 수 있습니다. 토목 엔지니어는 3D에 대한 경험이 많지 않더라도 3ds Max Design 서브스クリプション 고객*만 사용할 수 있는 Autodesk® Civil Visualization Extension을 AutoCAD® Civil 3D® 엔지니어링 소프트웨어와 함께 사용해 보다 쉽게 정확한 시각화를 구현할 수 있습니다. Autodesk® Inventor®나 SAT 파일에서 솔리드나 서페이스를 가져와 수학적 설명을 계속 유지할 수 있습니다. 이제는 컷어웨이와 리빌에서 불순물을 줄이고 동적 모자이크 파라미터로 메모리 사용 또는 성능을 최적화할 수 있습니다. 새로 도입된 Autodesk Materials Library는 AutoCAD®,

Inventor®, Autodesk® Revit® 소프트웨어 제품군과의 데이터 교환 과정을 간소화하며, SKP 임포트는 스케칭 소프트웨어 Google® SketchUp™으로부터 보다 충실도 높은 파일을 제공합니다.

디자인을 더욱 세련되게 마무리

생산성이 강화된 3ds Max Design 2011의 기능 덕분에 디자인을 반복 실험하는 데 더 많은 시간을 할애할 수 있어 보다 독창적이고 우수한 결과를 얻을 수 있습니다. 확대된 Graphite과 Viewport Canvas 도구 세트는 2D/3D 페인팅, 텍스트 편집, 객체 배치를 위한 새롭고도 편리한 브러시 기반 인터페이스를 제공하는 반면, 새로운 컨텍스트 내 직접 조작 UI는 폴리곤 모델링 속도를 높여 줍니다. 이 외에도, 뷰포트에서 3ds Max 텍스트 맵과 재질을 볼 수 있는 기능도 추가되어 보다 충실도 높은 컨텍스트에서 대화식으로 결정을 내리기 때문에 오류를 줄이고 시간을 단축할 수 있습니다. 협업이 필수적인 프로젝트에서는 Containers를 포함해 크게 강화된 워크플로우 덕분에 여러 팀원들이 동시에 작업을 진행함으로써 아무리 촉박한 마감 시간도 맞출 수 있습니다.

보다 짧은 시간 안에 한층 우수한 프리젠테이션 제작
전체 설계 과정을 거치며 내외 이해관계자들에게 더욱 향상된 디자인을 제시해야 프로젝트를 성공적으로 수주할 수 있습니다. 3ds Max Design 2011은 아무리 시간이 촉박하더라도 멋진 프리젠테이션을 제작할 수 있는

새로운 도구를 지원합니다. 새로 도입된 편리한 노드 기반 재질 편집기 Slate는 복잡한 재질 네트워크를 보다 쉽고 빠르게 구축 및 편집하는 데 효과적인 반면, 혁신적인 하드웨어 렌더러 Quicksilver는 화면보다 큰 해상도에서도 고급 명암 효과를 지원하고 놀라운 렌더링 속도를 구현합니다. 또, 이전 버전으로 저장할 수 있는 기능(Save to Previous Release)이 추가되어 장면 파일을 이전의 2010 버전과 호환되는 형식으로 저장할 수 있습니다*. 전체 스튜디오, 파이프라인이나 클라이언트 베이스의 업그레이드 준비에 앞서 2011의 새로운 기능을 활용할 수 있습니다. 3ds Max Design 2011은 이전 버전과의 플러그인 호환성을 보장합니다.

Quicksilver 하드웨어 렌더러

CPU와 GPU를 모두 활용하는 혁신적인 하드웨어 렌더러 Quicksilver로 보다 짧은 시간 안에 충실도 높은 프리뷰 애니메이션과 디자인 데일리를 만들어 놀라운 속도로 고품질 이미지를 제작할 수 있습니다.

Autodesk Revit Architecture와의 FBX 파일 링크

새로운 FBX 파일 링크를 사용해 Autodesk Revit Architecture로부터 초반 공정의 설계 변경 사항을 전달 받아 관리할 수 있습니다. 이 지능적인 데이터 처리 방식 덕분에 원래의 디자인이 변경되었거나 좀 더 구체화된 경우에도 3ds Max Design 2011에서 시각화 재작업 횟수를 줄일 수 있습니다.

Autodesk Inventor 가져오기 개선

Inventor에서 3ds Max Design 2011로 데이터를 가져올 때 새로운 Smart Data™ 워크플로우를 이용할 수 있습니다. 동일 컴퓨터에 더 이상 Inventor를 설치할 필요가 없으며, 솔리드 객체, 재질, 서페이스 및 컴포지트에 대한 지원도 개선되었습니다.



Chen Qingfeng 이미지 제공.



TEAPOT Creation 이미지 제공.

Autodesk 3ds Max 재질을 뷰포트에 표시

보다 충실도 높은 대화식 디스플레이 환경에서 장면을 발전시켜 완성도를 높일 수 있으며 뷰포트에서 3ds Max 텍스처 맵과 재질을 대부분 볼 수 있어 컨텍스트에 따라 더 나은 결정을 내리는 데 효과적입니다.

모델링 및 텍스처링 강화

Graphite 및 Viewport Canvas 도구 세트를 확장하는 새로운 도구로 모델링 및 텍스처링 작업 속도를 높일 수 있는데, 이 도구 세트는 2D/3D 페인팅 지원 및 텍스처 편집, 장면 내 형상 생성, UVW 좌표 편집 등을 위한 편리한 브러시 기반 인터페이스를 구현합니다.

기본 솔리드 가져오기/내보내기

3ds Max Design과 SAT 파일을 지원하는 다른 응용 프로그램 사이에서 서페이스와 솔리드를 완벽히 가져오거나 내보낼 수 있습니다. 이 같은 응용프로그램으로는 Inventor, Revit Architecture, Rhino, SolidWorks®, form•Z®가 있습니다.

Google SketchUp Importer

Google SketchUp 스케칭 소프트웨어(SKP) v6과 v7 파일을 3ds Max Design 2011로 보다 효율적으로 가져올 수 있습니다. 강화된 SketchUp Importer는 도면층, 그룹, 구성요소, 재질, 카메라, 일광 시스템과 같은 SketchUp 엔티티를 지원합니다.

Autodesk Material Library

새로 도입된 Autodesk Material Library(재질 라이브러리)를 이용해 3ds Max Design 2011과 지원되는 특정 오토데스크 응용프로그램(AutoCAD, Inventor, Revit Architecture, Autodesk® Revit® MEP, Autodesk® Revit® Structure) 간에 재질 데이터를 교환할 수 있습니다.

Containers 로컬 편집

동시 작업을 통해 아무리 촉박한 마감 시한도 맞출 수 있는 Containers의 크게 보완된 워크플로우로 협업 효율성을 높일 수 있습니다. 여러 사용자가 같은 컨테이너의 서로 다른 측면에서 동시에 작업을 진행함으로써 같은 콘텐츠를 동시에 편집할 수 있습니다.

Slate Material Editor

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

이전 버전으로 저장

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

www.autodesk.co.kr/3dsmaxdesign

*제한 사항이 있습니다. 업그레이드와 크로스그레이드에 대해서는 EULA를 참조하십시오.



Studio AMD 이미지 제공.