

주요 기능 및 이점

Autodesk® Beast™ 2012는 게임에서 사실적 조명 효과를 연출할 수 있는 도구 세트입니다. 개발자는 Beast를 사용하여 실시간 게임 환경에서 컬러 바운스, 소프트 쉐도우, HDR(High Dynamic Range) 조명, 움직이는 객체의 조명 효과 등 자연 채광 효과를 시뮬레이션할 수 있습니다. 크리에이터는 게임의 화질을 높여 더욱 멋진 게임 경험을 제공할 수 있습니다.

Autodesk® Beast™ 2012에 새롭게 도입된 Beast API는 개발자가 eRnsT 대화식 조명 미리보기 도구를 사용자화 게임 레벨 편집기에 통합할 수 있게 해줍니다.

주요 기능 및 이점

사전 컴퓨팅된 뛰어난 품질의 전역 조명

Beast는 맵, 그림자 맵, 포인트 클라우드에 조명을 비추기 위해 전역 조명을 베이킹하는 데 사용됩니다. Beast는 컬러 바운스, 컬러 그림자, 소프트 쉐도우, HDR 조명 등 자연 채광 효과를 시뮬레이션합니다. Beast는 베이킹을 위해 최적화되어 있으며 최소한의 시간과 노력으로도 우수한 결과를 얻을 수 있습니다.

동적 객체 및 캐릭터를 위한 전역 조명

Beast는 전역 조명 데이터를 포인트 클라우드로 베이킹하는 데에도 효과적입니다. 이 데이터는 게임 엔진에서 '조명 필드(Light Field)'로 사용할 수 있는데, 캐릭터와 같이 움직이는 객체에 전역 조명 효과를 연출합니다.

대화식 미리보기

eRnsT는 게임 조명을 대화식으로 시각화할 수 있는 도구입니다. 아티스트는 광범위한 전체 렌더링을 수행할 필요 없이 eRnsT를 이용해 필요한 내용을 변경하면서 조명이 게임 레벨에 어떠한 영향을 미치는지 바로 확인할 수 있습니다. Beast 2012에 새로 도입된 Beast API로는 개발자가 사용자화 게임 레벨 편집기에 eRnsT를 통합할 수 있습니다. 또 eRnsT는 다중 컴퓨터를 이용해 대화식 미리보기 렌더링을 가속화할 수 있습니다.

분산 렌더링

Beast 도구 세트는 네트워크에서 Beast 렌더 노드 여러 개를 관리할 수 있는 도구인 DistriBeast를 포함하고 있습니다. DistriBeast를 이용해 게임 개발팀은 컴퓨팅 성능과 렌더링 속도를 높일 수 있습니다.

명확하고 쉬운 API 통합

Beast API는 게임 엔진과의 손쉬운 통합을 위해 개발되었습니다. 이 API는 라이브러리 파일과 DLL을 포함한 C 헤더 파일 모음으로 제공됩니다. 명확한 설명서와 예제 프로그램은 Beast를 처음 접하는 개발자에게 좋은 출발점이 될 수 있습니다.

Unreal® Engine 3와의 통합

Beast는 Unreal Engine 3와 통합되어 있어 게임 개발팀은 Unreal Engine을 사용해 Beast를 쉽게 실행 및 운용할 수 있습니다.

이미 성능이 입증된 완벽한 도구 세트

Beast는 수많은 트리플 A 게임 제작에 성공적으로 통합됨으로써, 안정적이고 지원이 확실한, 완벽한 도구 세트임이 입증되었습니다.