



디스크리트 '3ds max 7' 내달 전세계 동시 출시

캐릭터스튜디오 · 노멀맵핑 기능 추가로 캐릭터 애니메이션 · 차세대 3D 워크플로우 향상

글 / 신중훈 기자

디지털콘텐츠 제작, 관리, 분산 톨 전문기업인 디스크리트 (Discreet)가 3D 모델링, 애니메이션, 렌더링 소프트웨어의 최신 버전인 '3ds max 7' 출시를 발표했다.

디스크리트의 3ds max 7은 지난 8월 캘리포니아 로스앤젤레스에서 열렸던 '국제 SIGGRAPH 박람회'에서 처음 공개가 된 제품으로, 전세계 28만명의 등록 사용자를 갖고 있는 3D 모델링 및 애니메이션 전문 애플리케이션이다.

이번 신제품 3ds max 7의 특징적인 기능은 첨단 캐릭터 모션 툴셋인 캐릭터스튜디오(character studio)를 통합시켰다는 점이다. 캐릭터스튜디오는 독특한 제약 기반의(constraint-based) 비선형 애니메이션 믹서, 군중 씬 시뮬레이션 기능, 모션 캡처 필터링 및 편집 설비로 3ds max 캐릭터 툴셋에 비용 대비 최고의 성능을 제공한다.

한국디스크리트의 채수호 본부장은 "캐릭터스튜디오와 3ds max의 통합으로 3ds max보다 가격이 2~3배 비싼 솔루션에서만 찾아 볼 수 있었던 애니메이션 기능을 많은 사용자에게 제공할 수 있게 됐다"고 설명했다.

3ds max 7에는 이외에도 업계 최초의 게임 개발을 위한 워크플로우 가속기인 노멀맵핑(Normal Mapping) 기능을 선보였는데, 이 기능은 하이 폴리곤 캐릭터에서나 가능한 섬세하고 부드러운 그래픽을 로우 폴리곤(Low polygon)으로도 가능하게 하는 기능이다. 이 기능을 이용하면 대량의 그래픽이 요구되는 영화 시각효과 연출이나 게임 제작 시간을 획기적으로 단축시킬 수 있

다는 장점이 있다.

3ds max 7은 위의 두 가지 특징 이외에도 어떤 캐릭터 설정에 서든 다수의 맞춤 속성을 애니메이션 할 때 효율을 향상시켜주는 패러미터 콜렉터(Parameter Collector) 기능, 피부가 입혀지지 않은 3D 모델에 간편하게 소도구와 옷을 적용할 수 있는 스킨 랩 디포머(Skin Wrap Deformer) 기능, 직관적인 페인트 선택 기능 등을 제공한다.

채수호 본부장은 "3ds max 7은 최첨단의 방대한 캐릭터 애니메이션 툴셋, 전문가들의 극찬을 받고 있는 시각 효과 톨, 분산 네트워크 렌더링, 세계에서 가장 포괄적인 모델링 톨 모음 등을 제공해 고객이 보다 쉽게 효율적인 작업을 할 수 있도록 개발된 혁신적인 제품으로서 기존의 게임 시장뿐만 아니라 장편 애니메이션, 포스트프로덕션 및 방송국 시장, 디자인 비주얼라이제이션 시장 개척을 위해 영업 및 마케팅을 강화 할 것"이라고 밝혔다.

3ds max 7은 오는 11월 전세계에서 동시에 출시될 예정이며, 상업용 버전의 권장소비자 가격은 498만원(VAT별도)이다. 3ds max 6에서의 상업용 업그레이드 비용은 110만원(VAT별도), 3ds max 5에서의 상업용 업그레이드 비용은 175만원이다.

한편, 디스크리트의 3ds max 시리즈는 '투모로우', '알라모', '라스트사마라이', '엑스맨2' 등 영화에서 3D 시각효과 처리와 '리니지2', '스타워즈 : 구 공화국의 기사단', 레인보우6 시리즈' 등 3D 게임제작 등에 널리 사용되고 있다. 

