

# '3ds max 6' 출시로 3D 그래픽 툴 분야 1위 수성

디지털콘텐츠 제작 관리 및 배포 툴 분야 선두기업인 디스크리트가 게임과 애니메이션을 위한 3D 모델링 툴 '3ds 맥스 6'와 영상 합성 편집 프로그램인 '컴버스천(Combustion) 3'을 출시했다. 지난달 2일 신제품 발표회가 열린 잠실 롯데호텔에는 업계의 관심을 반영하듯 1,200여명의 관계자들이 참석, 성황을 이뤘다. 이번에 발표된 '3ds max' 시리즈는 게임 그래픽 업계에서 가장 많이 사용하고 있는 그래픽 툴로 이전 버전에 비해 3D 모델링과 애니메이션 렌더링(Rendering) 기능이 대폭 강화됐다. 한국디스크리트의 채수호 본부장을 만나 신제품의 특징과 앞으로의 계획을 들어봤다.

취재 신종훈 기자 / 사진 이혜성 기자



“국내 3D 그래픽 기술은 게임부문에서는 세계적인 수준에 이른 것으로 보이지만 애니메이션에 있어서는 아직 발전단계에 있습니다. 3ds max 6는 이러한 점에서 국내 3D 그래픽 기술을 한 단계 업그레이드시켜줄 수 있는 계기가 될 것입니다. 특히 디자인 비주얼라이제이션 분야에서도 이번 신제품은 가장 적절한 해법이 되리라 믿습니다.”

한국어도비시스템즈 영업이사를 거쳐 한국디스크리트 사업본부장으로 자리를 옮긴지 3년째를 맞고 있는 채수호 본부장은 3ds max 시리즈가 3D 그래픽 분야에서 차지하는 비중은 약 50%에 이른다고 설명했다. 이는 세계시장에서 국내에서나 마찬가지다. 3ds max 시리즈를 사용하고 있는 디자이너들은 세계적으로 14만명에 이르며, 특히 게임분야에서는 80% 이상의 개발자들이 이 툴을 사용하고 있다. 대표적으로 톰클랜시의 스플린터 셀, 스타워즈 : 나이츠 오브 더 월드 리퍼블릭, 네버윈터나이츠 등 세계적으로 유명한 게임들이 이 툴을 사용했고, 엑스맨 2, 방탄승려, 코어, 데스티네이션2 등 블록버스터 영화 제작에도 활용됐다. 채 본부장은 “국내에서도 전국 400여개 학교에서

3ds max에 관한 교육을 실시하고 있으며, 3D 그래픽을 제작하는 대부분의 개발자들이 이 제품을 사용하고 있다”고 설명했다.

이번 3ds max 6의 경우 3D 모델링, 애니메이션 렌더링 기능이 획기적으로 강화된 것이 특징으로 스키매틱 뷰(schematic view), 통합 멘탈레이(mental ray) 렌더링 SW, 버텍스 컬러 페인팅, 디자인 시각화 툴 등을 통해 복잡한 장면을 단일 화면에서 볼 수 있도록 하는 등 편리한 관리환경을 제공한다. 또 섬세한 영상처리를 지원하는 파티클플로우 시세트를 통해 분수, 안개, 눈, 스플래쉬, 폭발 등 다양한 사실적 효과를 지원한다. 특히 파워 유저를 위해 오토데스크를 비롯한 캐드 솔루션과의 호환성을 제공하며, 스텐트맨, 차량 다이내믹스와의 통합 리액터 및 분산 네트워크 텍스처 처리 기능이 향상돼 다양한 3D 디자인을 신속하게 제작할 수 있도록 지원한다.

채 본부장은 “3ds max 시리즈는 게임 또는 애니메이션 캐릭터 제작을 쉽고 빠르게 할 수 있어, 개발업체들의 생산성을 대폭 향상시킬 뿐만 아니라 높은 안정성을 보장한다”며 “이는 개발자들의 고민과 어려움을 주기적으로 확인하고 이를 제품에 적극적으로 반영했기 때문에 가능했던 것”이라고 밝혔다.

실제로 채 본부장은 ‘고객 만족도’에 많은 비중을 두고 있어 유저들의 애로사항을 듣기 위해 주기적으로 게임업체들을 찾아 나서고 있다. 직접 찾아가서 불편사항을 듣고 이를 해결해주는 ‘찾아가는’ 서비스를 제공하고 있는 것.

디스크리트는 이번 3ds max 6의 출시로 게임시장에서의 입지를 더욱 공고히 하는 한편, 건축과 디자인 비주얼라이제이션 시장에서도 시장을 확보할 수 있을 것으로 기대하고 있다.

채 본부장은 “아직 3D 그래픽 시장은 발전단계에 있기 때문에 앞으로 시장은 더욱 확대될 것”이라며 “동종업체들과도 경쟁하기보다는 시장을 확대시킬 수 있도록 노력해 나가겠다”고 밝혔다. 