

+ 오토데스크

'아바타'의 창의적인 비전 구현에 핵심 솔루션으로 사용

Autodesk®



세계적인 2D 및 3D 소프트웨어사 오토데스크(나스닥:ADSK, www.autodesk.com)의 솔루션이 최근 전 세계 3D 열풍을 몰고 온 제임스 카메론(James Cameron)과 라이트스톰 엔터테인먼트(Lightstorm Entertainment)의 대작 영화 '아바타'의 새로운 시각적 영화 제작 방법을 개척하는 데 핵심적인 역할을 했다.

아바타 제작진은 세트장에서 실시간으로 인터랙티브한 장면을 창조해 볼 수 있는 오토데스크 모션빌더(Autodesk MotionBuilder)를 이용해 포스트 제작 과정까지 기다리지 않고, 특정 장면이 어떠한 모습일지 미리 구현하고 필요한 부분을 즉시 수정할 수가 있었다. 그리고, 디지털 캐릭터는 시각효과, 애니메이션, 렌더링에 사용되는 오토데스크 마야(Autodesk Maya)로 만들어진 가상 환경 내에서 확인해 볼 수 있었다. 또한, 디지털 조각화 소프트웨어인 오토데스크 머드박스(Autodesk Mudbox)는 기타 디지털 자산을 만드는 데 사용됐으며, 조각화 이후 마야를 재사용하여 최종 장면을 제작하고 마무리할 수 있었다.

'아바타' 제작에 사용된 주요 오토데스크 소프트웨어로는 마야 2010 소프트웨어와 머드박스 2010, 모션빌더 2010으로 오토데스크 마야 엔터테인먼트 크리에이션 스위트 2010 (Autodesk Maya Entertainment Creation Suite 2010)이 포함돼 있다. 마야 3D 모델링, 애니메이션, 렌더링, 시각효과 소프트웨어는 아티스트들에게 전 과정의 창의적인 워크플로를 제공한다. 머드박스는 아티스트들이 매우 세밀한 모델을 보다 빠르고 직관적으로 조정할 수 있게 해준다.

자세한 정보는 www.autodesk.com/entertainmentcreationsuites에서 조회할 수 있다.