

+ (주)비주얼리서치

# 3D 문자발생기의 한계를 뛰어넘다

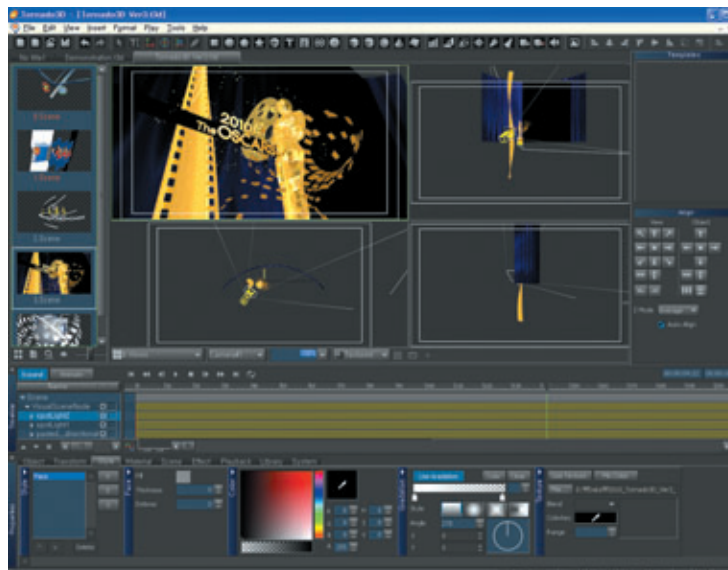
## - Tornado3D Ver 3 -



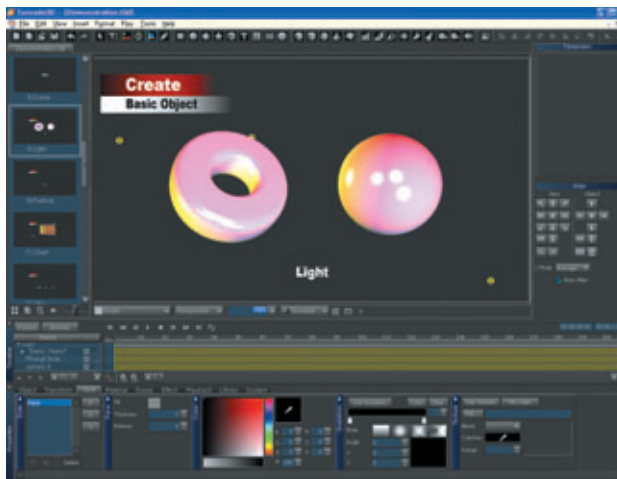
방송 그래픽스 및 솔루션 전문 개발 업체인 (주)비주얼리서치는 이번 KOBA 2010을 통해 방송 현업에서 가장 높은 점유율을 자랑하는 실시간 HD/SD Full 3D 그래픽 저작도구 'Tornado3D'의 업그레이드 버전 Tornado3D Ver 3(알파 버전)을 선보인다.

Tornado3D Ver 3은 기존 Ver 2에서의 취약점을 개선하고 기존 사용자들이 요구하던 기능들을 적극 수렴하여 한층 발전되었으며, 사용자의 편의를 위한 인터페이스 부분과 Full 3D 기반의 제작 기능이 크게 강화되었다. 무엇보다 국내 문자 발생기에서 볼 수 없는 다양한 3D 오브젝트의 자체 제작과 3D 파이차트 에디터 기능이 내장되어 있으며, 실시간으로 처리할 수 없었던 파티클 애니메이션이 추가되어 많은 사용자에게 큰 호응을 얻을 것으로 기대하고 있다.

Tornado3D Ver 3으로 업그레이드되면서 가장 크게 달라진 부분은 인터페이스다. 기존 front 뷰만 지원하던 편집창이 Side, Top, Perspective, Camera 뷰 등 다양한 뷰포트를 지원하여 더욱 직관적인 3D 제작 환경을 갖추게 되었다. 또한, 드래그&드롭 기능이 강화되어 사용자에게 작업의 효율성을 가져다주게 되었다. 그 외에도 현업에서 요구되던 Workspace, Hot Key 설정 기능들이 추가되어 더 많은 편의성을 제공한다.



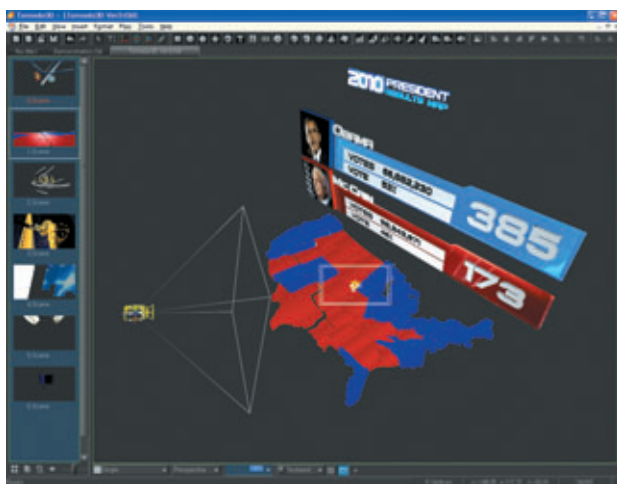
[Tornado3D Ver 3 사용자 인터페이스]



[기본 객체 제작 화면]

Ver 3으로 업그레이드되면서 가장 크게 강화된 기능으로는 Full 3D 제작 환경이다. 기존에는 제작이 불가능 했던 카메라, 라이트, 3D 오브젝트 생성이 가능해졌으며, 실감나는 객체의 질감표현을 위해 셰이딩 자원과 맵 브라우저가 탑재되었다. 카메라는 Free Camera와 Target Camera 두 가지 타입으로 제작이 가능하며 FOV, Lens의 설정 기능으로 사용자가 원하는 다양한 화면을 구성할 수 있게 되었다. 또한, 이전 버전에서 취약했던 라이트 기능이 보강되어 객체의 퀄리티를 한 단계 업그레이드 시켰다. 방향광, 점광, 스포트라이트 등 다양한 형태를 지원하며, 색상, 볼륨, 강도, 감식 등 세부적인 설정이 가능해졌다.

사각형, 원형, 다각형 제작 후 3D로 변환만을 지원하던 객체 생성은 육면체, 원기둥, 구, 원뿔 등 다양한 3D 객체를 자체적으로 제작이 가능해졌으며, 실무자들이 가장 필요로 하던 파티클 시스템과 실시간 3D 파이 차트 에디터를 지원한다. 특히, 3D 파이 차트 에디터는 사용자가 원하는 수치의 데이터만 입력하면 자동으로 3D 그래프가 생성된다. 이 그래프는 수직/수평 바형, 원형, 분산형, 영역형 등 다양한 형태의 차트 템플릿을 제공하며 간단한 애니메이션까지 설정이 가능하다. 이와 더불어 Phong, Refraction, Environment, Bump, Cartoon, Noise 등의 셰이딩 기능의 추가로 제작된 객체에 풍부한 3D 질감의 표현이 가능해졌다. 그리고, 기존에는 볼 수 없었던 멀티 텍스처링, UVW Map 설정, 맵 브라우저를 제공함으로써 완벽한 3D 저작도구의 기능을 모두 수행한다.



[외부 파일 임포트]

외부 파일 임포트 기능도 더욱 강화되어 X파일 외에 Collada3D, OBJ, 3SD 파일을 추가로 확장 지원한다. Maya나 Max 등 3D 전문 저작도구에서 제작한 장면에서 설정되어 있던 라이트, 카메라, 맵핑, 키프레임 애니메이션 정보까지 모두 임포트가 가능하게 호환성을 높였으며, 임포트 후 모든 설정 값들에 대해 수정이 가능하도록 하여 작업의 효율성을 극대화 하였다. 타임라인과 키프레임 애니메이션 구조의 개선으로 설정가능한 모든 값들에 대하여 애니메이션 설정이 가능하며, 모션 패스 기능과 계층 애니메이션 기능을 지원해 다이내믹한 애니메이션의 제작이 가능하게 되었다. 이러한 모든 기능들에 대해 실시간으로 송출이 가능하며, 6개까지 지원하던 멀티레이어를 8개 이상 확장하여 더 많은 이벤트 송출이 가능하게 되었다. 내부적으로 제작과 송출의 엔진을 분리하여 더욱 안정적인 송출이 가능해졌으며, 송출 인터페이스 개선으로 쉽고 편리하게 운용할 수 있게 되었다.

Tornado3D Ver 3은 6월에 코엑스에서 열리는 KOBA 2010을 통해 새롭게 달라진 Tornado3D를 만나볼 수 있으며, 기존 많은 방송 그래픽 관계자의 관심을 받을 것으로 예상된다. 제품의 정식출시는 올 해 하반기가 될 것으로 보이며, 현재 비주얼리서치는 더 많은 사용자 의견을 반영하여 개발에 박차를 가하고 있다. 국내 방송 그래픽 선두주자로서 차별화된 기능과 고객 서비스를 바탕으로 세계로 가는 그래픽 소프트웨어로 성장해 가는 모습을 기대해 본다.