



Autodesk® **Flame**® 2012
 Autodesk® **Flame**® Premium 2012
 Autodesk® **Flare**™ 2012

Autodesk Flame Premium: 모든 마무리 작업을 위한 보다 효율적인 컨트롤

Flame에서 지원하는 도구로 더 빠른 작업, 보다 신뢰성 있는 작업이 가능해지고, 오토데스크 시스템에 대한 ROI가 개선되었습니다.

— Scott Malkie
 포스트 슈퍼바이저 / Flame 아티스트
 The Martin Agency



이미지 제공: Mikros Image.

독창적 3D 마무리

Autodesk Flame 2012와 Autodesk Flame Premium 2012는 TV 광고 후반 작업 및 방송 디자인 작업을 하는 아티스트들이 보다 창의적인 마무리 작업을 할 수 있도록 도와줍니다.

컬러 그레이딩과 시각 효과를 접목함으로써 광고 포스트 프로덕션 업계에서 차별화되는 좋은 기회를 얻을 수 있습니다. Flame Premium은 오토데스크 최고의 마무리 도구로, 3D 시각 효과로 유명한 Flame과 함께 실시간 전문 컬러 그레이딩을 구현하는 유일한 마무리 작업 Suite 제품입니다. 이제 Suite 제품 하나로 초기 단계부터 최종 컴포지팅 단계 까지 보다 효율적인 워크플로우를 통한 창의적인 마무리 제공이 어느 때보다도 쉬워졌습니다.

2012 릴리즈에는 새로운 3D 리라이팅 도구, 강력한 입체 3D 마무리 도구, CG 파이프라인 간 효율적 상호운용성, 시각 효과 및 실시간 컬러 그레이딩 등을 포함한 종합 도구 세트가 포함되어 있습니다. 후반 작업 아티스트가 잘 알고 신뢰할 수 있는 Flame의 속도와 직관적 워크플로우를 유지하면서 프로젝트의 색상, 조명, 규모를 구체화하여 마무리 작업의 모든 측면을 보다 효율적으로 컨트롤 할 수 있습니다.

성능이 입증된 크리에이티브 도구

Flame과 Flame Premium은 3D 컴포지팅을 위한 Action, 통합 추적, Batch의 절차식 컴포지팅 환경, 모션 추정 Timewarp, Color Warper™ 기능 및 Master Keyer 등을 포함하는 직관적인 사용자 인터페이스와 정밀 시각 효과 도구를 제공합니다.

Autodesk Flame Premium은 Autodesk® Lustre® 2012의 실시간 컬러 그레이딩 기능과 Autodesk® Smoke® Advanced 2012의 전체 타임라인 워크플로우를 포함하고 있으므로 오토데스크 최고의 마무리 도구 세트라 할 수 있습니다.

Action

Flame Premium에서 주목할 만한 기능인 Action은 실제 3D 컴포지팅 환경으로서 기존 2D 컴포지팅의 상호작용 속도와 강력한 3D 도구를 접목시켜 사용자가 세부 요소를 최종 컴포지팅 결과물에 자연스럽게 통합할 수 있게 해줍니다. 그래픽 처리 장치(GPU) 가속 성능은 다중 해상도 미디어 레이어, 3D 조명 효과, 지오메트리를 결합해 멋진 시각 효과를 연출할 때 작업 속도를 높여줍니다.



이미지 제공: SWAY Studio.

Autodesk Flame, Flame Premium, Flare에 대한 자세한 내용은 <http://www.autodesk.co.kr/flamepremium>을 확인하십시오.

Flame Premium은 엔드 투 엔드 입체 마무리 워크플로우를 구현하며 컴포징, 컴포지팅, 실시간 컬러 그레이딩 도구를 포함하고 있습니다.



이미지 제공: Nice Shoes.

Action의 새로운 3D 리라이팅 도구

Flame 2012와 Flame Premium 2012의 강력한 리라이팅 도구는 Action 내에서 새로운 조명 작업 방식을 구현합니다. 렌더링한 장면 위에 여러 효과를 오버레이시킬 수 있는 플러그인과는 달리, Flame 2012는 3D 컴포지팅 공간 안에서 필요한 위치에 직접적으로 초현실적 GPU 가속 조명 효과를 접목시킬 수 있습니다. Action의 새로운 조명 시스템이 도입됨으로써 처음부터 작업하거나 또는 Autodesk® Maya®에서 Autodesk® FBX® 기술을 이용해 장면을 가져올 때 사실적인 컴포지팅 결과물을 만드는 것이 더 쉬워졌습니다. 이제 Action 안의 조명이 실제 3D 공간에서 그림자를 만들고 렌즈 플레어와 볼륨 에지 레이(Volumetric Edge Ray)를 생성합니다.

입체 3D 시각 효과 및 마무리

Flame Premium에는 실시간 3D 컬러 그레이딩에서부터 다양한 3D 시각 효과 도구 세트에 이르기까지 기본적인 레벨에서 3D를 통합한 크리에이티브 도구 세트가 있습니다. 성능이 입증된 이 오토데스크 도구를 사용해 전체적인 입체 3D(S3D) 마무리 작업을 진행할 수 있습니다.

Flame Premium은 입체 3D(S3D) 컨텐트의 컴포징, 컴포지팅, 실시간 컬러 그레이딩 및 다중 포맷 출력을 포함한 도구와 함께 엔드 투 엔드 입체 마무리 워크플로우를 제공합니다. 아티스트는 Action 내에서 새롭게 바뀐 3D 추적 워크플로우를 따라 입체 3D 장면 내에서 세부 요소를 분석해 더 정확히 배치할 수 있습니다. 또한, 새로운 조명 도구를 사용해 장면 내 세부 요소에 리라이팅 할 수 있고 실제 입체 3D 조명 효과를 연출할 수 있습니다. Flame Premium은 시각 효과 간 전체 입체 3D 다중 레이어 타임라인 워크플로우와 실시간 입체 컬러 그레이딩을 바탕으로 오토데스크 최고의 입체 3D 마무리 워크플로우를 구현합니다.

3D 워크플로우

CG 집약적인 프로젝트를 진행하기 위해 최신 파이프라인을 구축하려면 사전 시각화부터 마무리 단계에 이르기까지 전체 파이프라인에 걸쳐 효율성이 있어야 하며 최고 수준의 도구가 필요합니다.

Flame과 Flame Premium은 기본 내장된 도구를 통해 다중 레이어 CG 컴포지팅과 마무리 작업을 접목시킬 수 있는 새로운 방식을 구현하기 때문에 오토데스크 애니메이션 제품과 보다 효율적으로 통합할 수 있습니다.

Flame과 Flame Premium은 또한 FBX를 지원하기 때문에 애니메이터와 후반 작업 아티스트 3D 애니메이션 소프트웨어에서 얻는 3D 데이터 세트 정보를 더 많이 공유할 수 있습니다. 새로운 게이트웨이(Gateway) 클립 워크플로우는 Flame Premium과 사용자화 CG 파이프라인 및 렌더링 워크플로우를 보다 쉽게 통합할 수 있게 해줍니다. 후반 작업 아티스트는 가장 알맞은 최신 클립을 쉽게 합성할 수 있습니다. CG 자산과 마무리의 자연스러운 접목을 통해 속도와 상호작용성이 필수인 포스트 작업에서 수정이 용이하고 아티스트가 버전을 보다 효과적으로 관리할 수 있습니다. 이외에도, Flame과 Flame Premium 2012는 새롭게 지오메트리 캐시, 투영 텍스처, FBX를 통한 자료 공유를 지원합니다.

배치(Batch)

배치(Batch)는 노드 기반 절차식 컴포지팅 파이프라인으로 완전한 Flame 크리에이티브 도구 세트를 갖춘 것이 특징입니다. 사용자는 각 효과를 작업에 맞게 편리하게 구성하면서 유연하게 사용자화 프로세싱 트리를 구성할 수 있습니다. 뿐만 아니라, 손쉽게 장면을 연출하거나 복잡한 컴포지팅 결과물을 보다 관리하기 쉽도록 세부 섹션으로 나눌 수도 있습니다. Flame Premium은 Autodesk Smoke Advanced의 타임라인 워크플로우 내에서 Batch 및 Action 크리에이티브 도구 세트를 지원합니다.

Flame FX

Flame FX는 강력한 테크닉 도구와 크리에이티브 도구를 모아 놓은 것으로 워크플로우의 속도를 높이고 특정 씨드 파티 플러그인에 대한 의존도를 낮추는 데 효과적입니다. 씨드 파티 플러그인과는 달리, Flame FX 도구는 크리에이티브 워크플로우 중 사용자가 가장 필요한 위치에 통합될 수 있습니다. Flame FX 도구는 워핑, 리플링, 모서리 탐지, 엠보싱 및 영화 효과 추가 등과 같은 기본적인 합성 작업과 이미지 조작을 위한 GPU 가속 절차식 노드를 포함합니다.

실시간 컬러 그레이딩*

Flame Premium은 색상 작업과 시각 효과 작업을 단일 크리에이티브 기능으로 결합합니다. Flame Premium에서는 아티스트가 3D 시각 효과용 Flame과 실시간 컬러 그레이딩용 Lustre 사이를 손쉽게 전환할 수 있습니다. 엔드 투 엔드 마무리를 위한 전문 도구와 특수 도구를 사용하면, 마무리 작업들 간에 전체 다중 레이어 타임라인을 비파괴 방식으로(non-destructively)으로 옮겨 시간 단축 효과를 볼 수 있습니다.

* Autodesk Flame Premium에서만 지원함.

공동 UI 규칙이 마련되어 있어 마무리 아티스트가 크리에이티브 작업 사이를 보다 쉽게 이동하면서 그레이딩과 마무리 작업을 위해 단일 데이터 세트를 효율적으로 공유할 수 있습니다.

편집 마무리

Flame과 Flame Premium은 Flame 크리에이티브 도구 세트의 성능과 타임라인 탐색의 논리적 진행을 결합한 직관적인 타임라인 기반 워크플로우를 구현합니다. Smoke Advanced*의 타임라인 워크플로우 안에서 완전한 Flame 배치(Batch) 및 액션(Action) 크리에이티브 도구 세트를 활용할 수 있어 작업자의 창의성에 아무런 제한을 받지 않고 프로젝트 요건에 맞는 워크플로우를 선택할 수 있습니다. EDL, AAF, OMF 및 Apple® Final Cut Pro® XML 파일의 컴포징 도구는 VFX 편집과 컬러 그레이딩 도구 세트 간에 공유할 수 있는 다중 레이어 타임라인을 빠르게 생성할 수 있도록 도와줍니다. 타임라인과 데스크톱 중 프로젝트에 가장 알맞은 워크플로우를 쉽게 선택할 수 있습니다. 클립 라이브러리와 바탕화면에서 드래그 앤 드롭 방식의 미디어 관리를 지원하기 때문에 프로젝트와 클립을 손쉽게 구성할 수 있습니다.

Flame, Flame Premium, Flare의 라이선스를 구입하거나 제품 정보를 구하려면 아래 연락처로 문의하시기 바랍니다. 제품 정보 및 구입문의: 1566-3423
오토데스크 공인 협력 업체: www.autodesk.co.kr/reseller
www.autodesk.co.kr/flamepremium

Flare로 크리에이티브 기능 확대

더 많은 시각 효과 기능이 필요하다면, 유연한 소프트웨어 전용 패키지에서 Flame 배치(Batch) 절차식 컴포지팅 환경의 완전한 크리에이티브 도구 세트를 지원하는 Autodesk Flare™를 고려해 보는 것이 좋습니다. Flame과 동일한 크리에이티브 도구를 갖춘 Flare는 고급 크리에이티브 작업에 적합할 뿐만 아니라 로토스코핑과 리터칭 등의 작업에도 효과적입니다.

Flare는 유동 라이선스를 지원하므로 작업자의 설비 내에서 유연성을 높일 수 있습니다. Flare는 Flame의 컴포지팅 성능을 기존의 마무리 파이프라인에 더 많이 추가할 수 있는 비용 효과적이고 확장 가능한 방식을 구현합니다. 아티스트는 Flare를 독립형 크리에이티브 스테이션으로 활용하거나 다중 Flare 스테이션에서 Flame 및 Flame Premium으로 협업을 하면서 설정이나 중앙집중화된 미디어를 공유하거나, 모바일 워크스테이션에서 Flare의 크리에이티브 도구 세트를 이용해 강력하게 온셋 VFX를 관리할 수 있습니다.