



정규과정 -MAX를 이용한 3D그래픽 실습

주제 : MAX의 버전별 기능 업데이트

MAX는 건축, 애니메이션, 게임, VR, AR 등
분야별로 사용하는 기능이 많이 다릅니다.

그 중 게임 분야를 희망하는 MAX 사용자를 위하여
업데이트된 내용 중 익히면 좋은 기능을
노란색으로 표시하였습니다.

튜터 박OO

3ds Max 2009
2008년 4월/ Window XP(Sp2)/ Vista
• View Cube, Steering Wheels
• Revit to 3ds Max
• Photometric Light
• Pro-Shader /Pro-Material
• mr Proxy Object
• FG & GI / Render Elements
• OBJ Format
• Spline Mapping
• Biped ForeFeet
• Biped Mirror Animation
• Biped Triangle Neck
• Walkthrough Assistant
• Review / Reveal Rendering

3ds Max 2010(B)
2009년 4월/ Window XP(Sp2) / Vista(64bit)
• Graphite Modeling Toolset
• Material Explorer
• Integrated mental mill Technology
• PFlowAdvanced Particle Effects
• Containers
• xView Mesh Analyzer
• OBJ Import
• ProOptimizer
• ProSound
• Global Quality Knobs: mental ray

3ds Max 2011 (C)
2010년 4월/ Window 7(Pro) / Vista(Sp2) / XP(Sp3)
• Slate material editor.
• Quicksilver
• 3ds Max Composite.
• Viewport Canvas toolset
• Object Painting
• Character Animation Toolkit (CAT)
• Autodesk Material Library
• Additional file format support
• FBX file linking
• Save to Previous Release (2010)

3ds Max 2012(D)
2011년 4월/ Window 7(Pro) / Vista(Sp2) / XP(Sp3)
• Nitrous Accelerated Graphics Core
• Stylistic Rendering
• Substance Procedural Textures
• mRigids Rigid-Body Dynamics
• iray Renderer
• Single-Step Suites Interoperability
• Autodesk Alias Products Interoperability
• Enhanced UVW Unwrapping
• Sculpting and Painting Enhancements
• ProOptimizer Enhancements

3ds Max 2013(E)
2012년 4월/ Window 7(Pro) / XP(Sp3)
• UI : Viewport Layout, Workspace, Interaction mode.
• Viewport : Performance, depth of field image based light, New Viewport style.
• Modeling : Polygon 편집 성능향상 된 기능, Modeless array.
• Material : Library load/save, Node display.
• Animation : Skin update, Retime tool, Track view 성능향상 One click to Maya, Animation store.
• MassFX : MCloth, Ragdoll.
• Scene management : State Set.

3ds Max 2014(F)
2013년 4월/ Window 7(Pro) / 8
• 새롭게 향상된 메뉴 시스템
• Nitrous 뷰포트: Skin 성능, DX11 & 그 이상
• Perspective Match
• Vector 맵 지원
• Populate (쉽게 만드는 군중 시스템)
• PFlow 향상
• Mental Ray - Image Based Lighting (IBL)
• 지속적인 SAT (Small Annoying Things) 개선

3ds Max 2015(G)
2014년 4월/ Window 7/ 8 / 8.1 (Pro)
• Shader FX
• 통합된 Scence Explorer & Layers
• Placement Tools - Select and Place Tool
• Quad Chamfer (Bevels)
• Point Cloud Support
• 군중 시뮬레이션 Populate 2.0
• Pflow의 인터페이스 변화
• 접근성이 용이한 State Sets Toolbar
• Stereo Camera
• Python 지원

2015년 4월
• Template & UI System
• ShaderFX Enhancement
• Alembic Enhancement
• Xref Enhancement
• OpenSubdiv & Crease Set
• Dual Quaternion Skinning
• Max Creation Graph
• Camera Sequencer
• A360 Rendering
• Creative Market

3ds Max 2017(I)
2016년 4월
• HDPI
• ART Renderer + Physical Shader + Scene Converter
• Enhancement of UV Editor
• Boolean Improve
• Asset Library + Print Studio
• Buffer Curve + New Key Tools
• Live Link(3ds Max - Stingray)
• Python
• Animation Preset + TextPlus + Bevel Profile
• Game Exporter + Voxel Skin

3ds Max 2018(J)
2017년 5월
• 3ds Max 2018 New UI
• Python/PySide2 update
• Arnold Renderer
• State Set
• Blended Max Map
• Data Channel Modifier
• Chamfer
• Motion Path
• Asset Library and Bim360