



Press Contacts

임성연 이사
한국어도비시스템즈
(02)530-8094
sulim@adobe.com

김희연 차장/서은지 대리
뉴스커뮤니케이션스
(02)6323-5061, 010-9171-7737
(02)6323-5080, 010-3893-3098
adobe@newscom.co.kr

어도비, 몰입형 미디어 경험 시대 견인할 VR·3D·캐릭터 애니메이션 기술 공개

개인화된 뛰어난 미디어 경험 위한 크리에이티브 및 마케팅 솔루션 제공

서울, 2016년 9월 27일 - 어도비가 VR, 3D, 모션그래픽, 캐릭터 애니메이션 등 몰입형 미디어 경험 시대를 선도할 [어도비 크리에이티브 클라우드\(Adobe Creative Cloud\)](#) 및 [어도비 마케팅 클라우드\(Adobe Marketing Cloud\)](#)의 혁신 기술들을 공개했다. 이번 신기능들은 최근 네덜란드 암스테르담에서 개최된 IBC (국제방송장비기술전시회) 2016 에서도 시연되어 세계적인 주목을 받았다.

빌 로버츠(Bill Roberts) 어도비 제품 관리 시니어 디렉터는 “현재 방송, 대형 영화 스튜디오 종사자들부터 유튜버 및 브랜드들까지 모든 비디오 콘텐츠 크리에이터들이 어도비의 기술을 활용해 최고의 작품을 만들고 있다”며, “뛰어난 비디오 콘텐츠를 제작하기 위해서는 다양한 툴 및 기술을 능숙하게 활용하고 여러 팀과 협력하며 아이디어를 스토리로 구현해야 한다. 어도비는 3D, VR, AR 등의 몰입형 기술을 제공하는 멀티스크린 솔루션으로 미디어 기업들이 소비자들에게 개인화된 뛰어난 미디어 경험을 전달하는 것을 돕는다”고 강조했다.

실제로 할리우드 대형 스튜디오부터 선댄스 독립 영화사, 유튜브 등 수많은 영상 편집자들이 어도비 크리에이티브 클라우드의 영상 기술에 주목하고 있다. 일례로 세계적인 유튜브 채널인 ‘스모쉬(SMOSH)’, ‘로켓점프(Rocket Jump)’, 소크리스피미디어(SoKrispyMedia) 등의 차세대 콘텐츠 크리에이터들도 어도비 크리에이티브 클라우드를 활용했다. 미국 인기 TV 애니메이션 ‘심슨 가족’도 어도비의 캐릭터 애니메이터(Character Animator)로 사상 첫 생방송 애니메이션을 방송한 바 있다. 뿐만 아니라, 미국 NBC 스포츠(NBC Sports)는 어도비 마케팅 클라우드 동영상 전송 플랫폼을 이용해 2016년 리우 올림픽을 디지털로 중계하기도 했다.

어도비는 IBC 2016에서 다음과 같은 혁신적인 VR, 3D 및 캐릭터 애니메이션, 협업 기능을 선보였다:

- **확대된 VR 영상 지원:** 어도비는 프리미어 프로 CC(Premiere Pro CC)의 VR 편집 툴에 VR 자동 인식을 포함한 새 기능을 추가했다. 자동 인식 기능은 VR 영상을 분석, 360도 스테레오스코픽(stereoscopic, 입체) 및 모노스코픽(monoscopic, 평면) 형식에 적합한 설정을 자동 적용한다. 제작한 VR 영상은 어도비 마케팅 클라우드의 동영상 전송 플랫폼인 어도비 프라임타임(Adobe Primetime)의 재생, 광고 삽입, 가상현실디지털저작권관리(VDRM) 등의 기능으로 효과적인 수익화가 가능하다.
- **강화된 3D 렌더링 및 캐릭터 애니메이터 기능:** 애프터 이펙트 CC(After Effects CC)에 맥슨(MAXON)의 시네렌더(Cinerender) 기술에 기반한 새로운 3D 렌더링 엔진이 적용되어 텍스트, 모양과 같은 다양한 3D 레이어를 생성하고 수정할 수 있다. 웹캠과 녹음을 활용해 캐릭터를 실시간으로 움직일 수 있게 하는 ‘캐릭터 애니메이터(Character Animator)’ 기능도 포토샵 CC와 일러스트레이터 CC의 강화된 통합으로 더욱 쉽고 빠르게

실행할 수 있다.

- **새 협업 기능 '팀 프로젝트(Team Projects):** 프리미어 프로 CC, 애프터이펙트 CC, 프리루드 CC(Prelude CC) 등 다양한 툴을 함께 활용하는 협업이 가능해졌다. 이는 협업 플랫폼인 어도비 애니웨어(Adobe Anywhere)에 기반한 신기능으로, 버전 관리 등 협업 과정이 수반하는 여러 문제를 해결한다. 또한 팀 프로젝트의 모든 데이터는 클라우드에 안전하게 저장되며, 미디어 파일은 소스 파일로 로컬 하드웨어에 저장하거나 프록시 파일로 공유 할 수 있어 용량 부족의 난제도 극복할 수 있다.

이 밖에도 다양한 스크린에 걸쳐 보다 효과적으로 소비자들에게 비디오 콘텐츠를 제공하는 기능이 대거 추가됐다. 유튜브, 페이스북, 트위터 그리고 세계 최대의 크리에이티브 커뮤니티인 비헨스(Behance)에서 비디오 콘텐츠를 바로 렌더링하고 공유할 수 있는 '데스티네이션 퍼블리싱(Destination Publishing)'을 선보였다. 어도비 마케팅 클라우드에도 신기능이 추가됐다. 비디오용 어도비 애널리틱스(Adobe Analytics for Video)로 단순한 비디오 재생 및 정지 데이터뿐만 아니라 스트리밍 현황을 측정할 수 있어 보다 총체적인 영상 분석이 가능하다. 또 어도비 프라임타임에 광고와 프로그램을 단일 스트리밍으로 송출하는 동안 버퍼링 없는 고화질의 영상을 제공할 수 있는 기능도 더해졌다.

어도비에 대하여

어도비는 사용자의 디지털 경험을 통해 세상을 바꾼다. 자세한 정보는 <http://www.adobe.com/kr/>에서 찾을 수 있다. 한국어도비시스템즈에 대한 정보 및 뉴스는 한국어도비시스템즈의 공식 페이스북(<http://www.facebook.com/AdobeKorea>)과 공식 트위터(<https://twitter.com/AdobeKorea>)에서 확인 가능하다.

###