



## 2022 어도비 MAX: 크리에이티브 클라우드 혁신으로 향상된 속도, 협업, 몰입형 경험 지원

2022년 10월 19일, 서울 - 어도비가 18일(현지 시간) 세계 최대 규모의 크리에이티브 컨퍼런스인 [2022 어도비 MAX\(Adobe MAX 2022\)](#)를 개최했다. 올해는 '모든 크리에이터를 위한 속도와 편의성', '크리에이티브의 미래인 협업', '떠오르는 기술, 플랫폼, 포맷'이라는 세 가지 주제 아래, 다양한 배경과 수준을 가진 고객의 크리에이티브를 향상시키는 [크리에이티브 클라우드\(Creative Cloud\)](#)의 새로운 기능이 발표됐다.

어도비 크리에이티브 클라우드의 새로운 혁신 기술은 복잡성을 제거해 창작 활동을 보다 빠르고 쉽게 할 수 있고, 강력하고 새로운 툴로 새로운 크리에이티브 플랫폼을 지원하며, 그 어느 때보다 쉽게 공동 작업을 수행하도록 설계됐다. 어도비는 창작 과정을 간소화함으로써 연령대와 관심사, 기술 수준을 망라해 모든 크리에이터가 새로운 방식으로 자신만의 크리에이티브 비전을 표현하도록 돕는다.

사이먼 데일(Simon Dale) 어도비코리아 사장은 "크리에이티브의 다음 시대는 우리가 그간 경험한 것보다 더 강력한 수준의 협업, 더 높은 생산성, 그리고 더 몰입도 높은 콘텐츠로 정의될 것"이라며 "최첨단 인공지능(AI) 및 3D 기술을 활용한 어도비 크리에이티브 클라우드 전반의 혁신은 모든 어도비 고객이 잠재력을 맘껏 발휘할 수 있도록 지원한다"고 말했다.

### 모든 크리에이터를 위한 속도와 편의성

어도비는 올해 MAX에서 크리에이티브 클라우드 전반에 걸친 새로운 인공지능(AI) 기반 기능을 공개했다. 단순 반복적인 작업을 자동화한 크리에이티브 클라우드 혁신을 통해 크리에이터는 보다 창의적인 아이디어를 구상하고 크리에이티브를 실현하는 데 더 많은 시간을 할애할 수 있다.

- [포토샵\(Photoshop\)](#): 데스크톱용 포토샵(Photoshop)은 '선택 기능을 개선(Selection Improvements)'해, 하늘, 전경, 피사체 등의 요소를 더 높은 품질로 보다 정확하게 선택할 수 있도록 했다. 또한 이미지에서 개체를 선택하거나 제거하고, 콘텐츠 인식 채우기를 통해 제거된 영역을 채울 수 있는 '원-클릭 삭제 및 채우기(One-Click Delete and Fill)' 외에도 '일러스트레이터에서 텍스트 속성 유지한 채 복사 후 포토샵으로 붙여넣기(Copy/Paste Live Text)', 베타 버전의 '사진 복구 뉴럴 필터(Photo Restoration Neural Filter beta)' 등 모든 경험 수준의 사용자를 위한 혁신적인 AI

기반 기능을 선보였다. 아이패드용 포토샵의 경우, 배경에서 주요 피사체를 빠르게 분리하며 시간을 절약하도록 돕는 '배경 제거(Remove Background)' 기능을 추가했다.

- [라이트룸\(Lightroom\)](#): 사진 속 인물을 자동으로 감지 후 얼굴 및 몸의 피부, 눈썹, 동공, 입술, 치아 등에 특정한 마스크를 만드는 '인물 선택(Select People)'을 포함해, 보다 향상된 '마스킹 선택 (Masking Selection)' 도구, '개체 선택(Select Objects)', '적응형 사전 설정(Adaptive Preset)', '콘텐츠 인식 제거(Content-Aware Remove)' 등 시간을 절약하고 지루한 워크플로우를 최소화하는 새롭고 강력한 편집 기능을 선보였다.
- [프리미어 프로\(Premiere Pro\)](#): 색상 교정 워크플로우를 가속하는 '자동 색상(Auto Color)' 기능을 도입했다.
- [애프터 이펙트\(After Effects\)](#): 편집된 비디오 클립에서 AI가 자동적으로 장면 전환을 인식 후 더 빠른 작업 준비를 위해 장면을 독립된 레이어로 바꾸거나 편집점에 표식을 남기는 '장면 수정 감지(Scene Edit Detection)' 기능을 추가했다.

## 크리에이티브의 미래인 협업

올해 MAX에서는 크리에이터는 여러 플랫폼에서 계속 증가하는 콘텐츠 수요를 충족시키며 협업 작업을 이어가도록 지원하는 협업 도구도 발표했다.

- 포토샵과 일러스트레이터에서 베타 버전으로 제공되는 '검토를 위한 공유(Share for Review)'는 검토 및 피드백 프로세스의 지루함과 비효율성을 제거하는 동시에 제작자가 공유 대상과 대상을 완벽하게 제어할 수 있도록 돕는다.
- 어도비는 레드 디지털 시네마(RED Digital Cinema)의 V-랩터(RAPTOR) 및 V-랩터 XL 카메라 시스템과 후지필름(Fujifilm)의 X-H2S 미러리스 디지털 카메라에 내장된 새로운 '[카메라 투 클라우드\(Camera to Cloud\)](#)' 통합도 공개했다. 이번에 발표된 새로운 '카메라 투 클라우드' 기술을 통해 제작 팀은 영상을 클라우드로 자동 전송할 수 있고, 포스트 프로덕션 팀은 즉각적인 편집 작업에 착수하는 것이 가능해졌다. 또한 하드 드라이브나 메모리 카드와 같은 중간 장치 없이 카메라에 있는 콘텐츠를 프레임닷아이오 폴더로 직접 전송하도록 해, 프로세스 간소화 및 제작 비용과 시간 절약도 돕는다. 이처럼 진화된 인-카메라(in-camera) 기능은 향후 10년 내 표준으로 자리 잡을 것으로 예상된다.

## 떠오르는 기술, 플랫폼, 포맷: 3D, 몰입형 및 메타버스 경험

다양한 산업 전반에서 브랜드가 메타버스를 지원하기 위해 3D 콘텐츠에 대한 투자를 늘리며, 전 세계 3D 산업은 2026년까지 2,000억 달러 이상에 이를 것으로 예상된다. 이 가운데 어도비는 [서브스탠스 3D\(Substance 3D\)](#) 툴 전반에 걸친 새로운 혁신을 발표하며, 독립적인 3D 콘텐츠 및 메타버스를 위한 몰입형 경험을 제작하는 엔드-투-엔드 솔루션을 통해 크리에이터와 기업의 역량 강화를 지원한다고 밝혔다.

- 올해 MAX 에서 어도비는 지난 4 월 베타 버전으로 공개한 [어도비 서브스탠스 3D 모델러\(Adobe Substance 3D Modeler\)](#)의 공식 출시를 발표했다. 빠른 제스처 기반 3D 에셋 생성 툴인 서브스탠스 3D 모델러는 데스크톱 컴퓨터와 컨트롤러를 장착한 VR 헤드셋을 원활히 오가며 사용자가 3D 상에서 아이디어를 보다 쉽고 빠르게 공유할 수 있도록 돕는다.
- 물리적 개체를 디지털 에셋으로 빠르게 전환할 수 있는 '새로운 3D 캡처 기능'도 공개했다. 이를 통해 3D 디자이너는 카메라 또는 기존 이미지 세트를 활용해 실제 개체를 캡처한 후 [어도비 서브스탠스 3D 샘플러\(Adobe Substance 3D Sampler\)](#)를 통해 생생한 질감의 3D 모델을 생성할 수 있다.
- 서브스탠스 3D 툴은 이제 M1 및 M2 시리즈를 포함하는 애플 실리콘(Apple Silicon) 칩을 지원해 맥 사용자들에게 향상된 속도와 안정성을 제공한다.
- 증강현실 제작 앱인 [어도비 에어로\(Adobe Aero\)](#) 에 '앱 클립(App Clips) 지원'을 추가해, 앱 다운로드를 하지 않아도 아이폰에서 거의 즉각적으로 증강 현실 경험을 즐길 수 있다.

## 어도비에 대해

어도비는 디지털 경험을 통해 세상을 바꾼다. 자세한 정보는 [어도비 홈페이지](#)에서 찾을 수 있다. 어도비코리아에 대한 정보 및 뉴스는 어도비코리아의 [공식 페이스북](#)과 [뉴스룸](#)에서 확인 가능하다.

###