Rhino 9 신버전 정리: Grasshopper 2 탑재, RhinoAI, Direct3D까지

작성일: 2026-11-26 · McNeel 공식 소스 기준 (각 항목에 출처 표기)

---

1. 출시 개요

McNeel의 공식 제품 페이지는 Rhino 9를 “Available now”로 안내하고 있으며, 가격표와 평가판 다운로드가 열려 있습니다(2026-11-26 확인, rhino3d.com/en/9). 앞서 10월 21~23일 스페인 바르셀로나에서 열린 Rhino World 2026에서는 100개 이상의 새 기능을 13개 “스토리”로 묶어 공개했습니다(McNeel 블로그, 2026-11-18).

가격·라이선스 (공식 제품 페이지 기준, 2026-11-26 확인)

구분	내용
Commercial	$995, 영구 라이선스(일회성 구매, 구독 아님)
업그레이드	기존 버전 라이선스 키 필요
Student	$195, 상업적 사용 가능
평가판	90일, 카드 등록 불필요

> 국내 구매 참고: 위 가격은 McNeel 공식 사이트에 표시된 미국 달러 기준이며, 국내 리셀러의 견적이나 판매 일정을 나타내지 않습니다. 국내 구매는 리셀러 안내를 별도로 확인하세요.

2. 체감이 큰 변화 5가지

① Grasshopper 2가 들어왔습니다

GH2는 Grasshopper를 처음부터 다시 작성한 버전으로, Rhino 9에 GH1과 나란히 포함됩니다. 공식 안내의 핵심:

- 컴포넌트가 모든 코어에서 병렬 실행, 오래 걸리는 솔루션은 취소 가능
- 클러스터가 자기 결과를 다시 입력받는 반복(looping) 내장. 성장·이완·시뮬레이션을 플러그인 없이 구현
- 메타데이터: 값이 별도 와이어 없이 레벨·구역·레이어 정보를 유지
- GH1 파일 호환: 공식 안내에 따르면 GH2는 GH1 파일을 열 수 있고, GH1 컴포넌트를 캔버스에서 호스팅하거나 GH2 컴포넌트로 자동 업그레이드합니다. 다만 공식 영문 안내는 “일반적으로(generally)”라는 단서를 두고 있고, 서드파티 GH1 플러그인 컴포넌트가 포함된 파일은 제한이 있을 수 있습니다(베타 시절 공식 포럼 안내 기준). 이전 시 주의점은 위 강좌 1강을 참고하세요.

GH1도 계속 개선됩니다. 렌더 재질 생성·편집, 클리핑 평면·단면·2D 도면을 GH 고유 개체로 생성, 뷰포트 핸들로 정의 구동 등이 추가되었습니다.

※ 본 사이트 인사이트의 강좌 카테고리에서 ‘GH1→GH2 전환’ 한국어 연재를 시작했습니다. 1강에서 새 데이터 모델과 이전 전략을 다룹니다: https://terrabim.com/knowledge/gh1%e2%86%92gh2-%ec%a0%84%ed%99%98-1%ea%b0%95-grasshopper-1-%ec%82%ac%ec%9a%a9%ec%9e%90%eb%a5%bc-%ec%9c%84%ed%95%9c-grasshopper-2-%eb%ac%b4%ec%97%87%ec%9d%b4-%eb%8b%ac%eb%9d%bc%ec%a1%8c%eb%82%98/

② RhinoAI: AI 어시스턴트가 Rhino 문서에 연결됩니다

열려 있는 Rhino·Grasshopper 문서에 AI 어시스턴트를 연결합니다. Claude, Codex, 이미 쓰는 어시스턴트, 또는 자기 컴퓨터에서 돌아가는 모델을 붙일 수 있고, 어시스턴트는 사용자가 허용한 도구만 사용합니다. 스케치나 참고 이미지로 지오메트리 생성을 요청하거나, 도구를 설명해 명령으로 저장하는 방식입니다(Rhino World 2026 보고에 따르면 MCP 기반 연결도 다뤄졌습니다).

③ Direct3D 디스플레이 (Windows)

Windows용 Rhino 9는 OpenGL을 Direct3D 기반의 새 디스플레이 파이프라인으로 교체했습니다. 제조사 안내에 따르면 드라이버 지원이 개선되어 Windows on ARM, Parallels, VMware, 원격 데스크톱 등 이전에 지원되지 않던 환경에서도 실행된다고 합니다(제조사 설명

기준이며, 실제 배포 환경에서 검증된 수치는 아닙니다).

④ 제도·도면 기능 강화

- ClippingDrawings: 클리핑 평면에서 단면·입면을 만들고, 모델이 바뀌면 도면도 업데이트
- 단면 스타일을 한 번 정의해 여러 개체·레이어에 적용, 편집 시 일괄 업데이트
- 레이아웃 디테일을 직사각형이 아닌 임의 형태로, 레이아웃을 상태·분야·위치 기준으로 그룹화해 일괄 인쇄·내보내기
- GD&T(기하공차) 지원, 텍스트·형상이 들어가는 복잡한 선종류, 나만의 해치 패턴, 2D 블록 라이브러리, Markup(모델·도면에 직접 주석·수정 표시)

⑤ 모델링·인터페이스

- Patch가 곡률 연속까지 맞추며 3변·5변 이상 구멍을 다중 블렌드로 메움, 가장자리 필릿에 세트백 필릿
- SubD: Knife(면 위에 선을 그어 가장자리 추가), MatchSubD(SubD를 서피스에 일치), Inflate(닫힌 커브를 부풀린 형상으로)
- SoftTransform(폴오프를 적용한 제어점 이동), 뷰포트에서 제어점의 U·V·N 방향 편집, 전체 가장자리 연속성 검사(GlobalEdgeContinuity)
- Windows와 Mac에서 동일한 인터페이스, 새 명령행, 한 키로 명령 실행하는 Instant Aliases, 워크스테이션·팀원 간 작업 공간 공유
- 개발자: Mac용 C++ SDK, Linux의 Rhino.Compute, CPython 3.13, .NET 10 지원

3. 건설·BIM 실무 관점 (편집자 해석)

아래는 공식 안내에 대한 해석이며 공식 입장은 아닙니다.

- 모델 연동 도면(ClippingDrawings)과 Markup은 모델-도면-검토 의견이 따로 놀던 흐름을 한 파일 안으로 모으는 방향입니다. 설계 변경 후 도면 갱신 누락을 줄이는 효과가 기대됩니다.
- GH2의 메타데이터 인식 베이크(레이어·이름 등 속성이 베이크 시 함께 전달)는 속성 관리 자동화와 연결될 여지가 큽니다. 강좌 연재에서 순차적으로 다룹니다.
- Direct3D 전환은 VDI·원격 근무 환경에서 Rhino를 쓰는 조직에 사용성 개선이 기대됩니다(제조사 안내에 근거한 기대 효과이며, 실제 배포 검증 결과는 아닙니다).
- RhinoAI는 초기 도입 단계에서 “허용한 도구만”이라는 제한이 있으므로, 파일 접근 범위를 정하는 내부 기준부터 마련하는 것이 좋습니다.

4. 버전 기준 메모

- 본 글 작성 시점의 공식 GH2 문서 기준 빌드: Rhino 9.3.26328.2001 (2026-11-24)
- 새 명령 전체 목록은 Rhino 도움말의 “New in Rhino 9”에서 확인할 수 있습니다: https://docs.mcneel.com/rhino/9/help/en-us/commandlist/newinrhino9.htm

---

출처

- Rhino 9 공식 제품 페이지 (“Available now”, 가격표): https://www.rhino3d.com/en/9/
- Rhino 9의 새 기능 (한국어 공식): https://www.rhino3d.com/kr/9/new/
- McNeel 공식 소개 “Grasshopper 2”: https://www.rhino3d.com/en/stories/grasshopper-2/
- Grasshopper 2 공식 문서 (빌드 9.3.26328.2001, 2026-11-24): https://www.rhino3d.com/docs/grasshopper2/
- Rhino World 2026 보고 (McNeel 블로그, 2026-11-18): https://blog.rhino3d.com/2026/11/rhino-world-2026-mcneel-lets-ai-in-aec.html
- New in Rhino 9 전체 명령 목록 (공식 도움말): https://docs.mcneel.com/rhino/9/help/en-us/commandlist/newinrhino9.htm

이미지 출처: McNeel 공식 사이트(rhino3d.com)의 Rhino 9 소개 이미지. 교육·소개 목적 인용.