MODO Materials

Training Materials ー トレーニングマテリアル ー

建築・プロダクトデザイン | マテリアル・シェーダー | ゲーム | モデリング | アニメーション

MODOはラーニングツールとして、はじめて3DCGに触れる初心者の方を対象にしたものから、建築、プロダクトデザイン、ゲーム、アニメーションなど用途別の実践的なものまで、数多くのトレーニングビデオを提供しています。

→ http://modogroup.jp/modo/training_materials

※一部のトレーニングビデオは旧バージョンのMODOを用いて機能を説明していますが、概念をご理解戴くのに支障はございません。

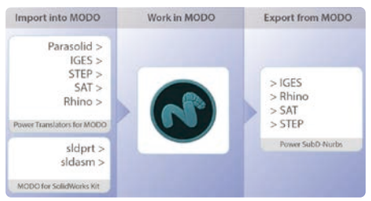
MODO Kits ー MODOキット ー

リギング | ノンフォトリアル | 環境 | パッケージデザイン | ライティング | スプラッシュ

MODOキットは作業効率を加速させるスクリプト&コンテンツ集です。MODOのユーザーインターフェイスの中に自然に組み込まれる高品質なデータは、プロダクトデザイン、パッケージデザインなど様々な現場でお役立ていただけます。

→ http://modogroup.jp/modo/kits

CAD Workflow Tools ー CADワークフローツール ー



MODO CAD ワークフローツールは、MODOでCADファイルの読み込み／書き出しを行うためのプラグインツールです。これらのプラグインは、建築、工業、プロダクトデザインといったビジュアライゼーション、制作の作業を強力にサポートします。

→ http://modogroup.jp/modo/cad

MODOに関する詳しい情報はこちら
http://modogroup.jp/

FOUNDRY. MODO JAPAN GROUP

開発元：Foundry 社
国内販売元：MODO JAPAN グループ
〒102-0076 東京都千代田区五番町2-4 5階　TEL: 03-6685-6636 FAX: 03-5211-0207

Copyright © 2001 - 2017 Foundry Visionmongers Limited. All Rights Reserved.
Foundry、Foundry ロゴ、MODOおよびMODOロゴ、Nexus および Nexus ロゴは、Foundry Visionmongers Ltd. の英国、米国およびその他の国における商標または登録商標です。このカタログに記載されているその他の会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。
このカタログに記載されている全ての製品内容、仕様等は予告なく変更される場合があります。またこのカタログに記載されている情報は、2017年6月1日現在のものです。

© Studio BEAM

System Requirements

MODO 11 シリーズ対応OS

・Windows 7, 8, 10（64ビットのみ対応）
・Mac® OS X 10.10.x, 10.11.x, 10.12.x（64ビットのみ対応）

MODO 11 シリーズシステム要件（最小環境）

・Intelプロセッサ、Core i3プロセッサ以上
・10GB 以上のハードディスク空き容量（全てのコンテンツのインストールに必要）
・4GB 以上の実装メモリ(RAM)
・1920 x 1080ピクセル以上の解像度を持つディスプレイ
・インターネット接続(ライセンス認証のため、30日間に一度はインターネットに接続する必要があります)
・アドバンスドビューポートモード(高精細な3Dビューポートの表示機能)を使用するにはNVIDIAやAMDのグラフィックスカード(1ギガバイトのグラフィックスメモリ)とOpenGL3.2以上をサポートするドライバが必要です。

入力

MODO Scene (*.lxo) / MODO Mesh Preset (*.lxl) / LightWave Object (*.lwo) /
Alembic Format (*.abc) / COLLADA 1.4.1 (*.dae) / Autodesk DXF (*.dxf) /
Adobe Illustrator EPS (*.eps *.ai) / Protein Database (*.pdb) / Scalable Vector Graphics (*.svg)
McNeel Rhino 3DM (*.3dm) / Autodesk FBX (*.fbx) / Go ZBrush (*.goz)
Stereolithography STL (*.stl) / VideoScape GEO (*.geo) / SolidWorks Model (*.sldprt *.sldasm)
Wavefront OBJ (*.obj) / OpenVBD Model (*.vbd)

※別売のCADワークフローツールを用いて、Parasolid, IGES, STEP, SAT, Rhinoの入力に対応します。

出力

MODO Scene (*.lxo) / LightWave Object (*.lwo) / Wab3D Standard X3D (*.x3d)
Alembic Format (*.abc) / COLLADA 1.4.1 (*.dae) / Autodesk DXF (*.dxf)
HPGL Plotter File (*.plt) / Layerd PSD (*.psd) / Scalable Vector Graphics (*.svg)
McNeel Rhino 3DM (*.3dm) / Autodesk FBX 2015 (*.fbx) / Autodesk FBX 2013 (*.fbx)
Go ZBrush (*.goz) / Stereolithography STL (*.stl) / VideoScape GEO (*.get)
Wavefront OBJ (*.obj)

※別売のCAD ワークフローツールを用いて、IGES, STEP, SAT, Rhino の出力に対応します。

製品ラインナップ

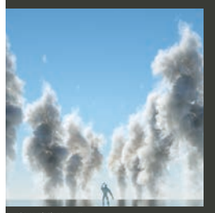
MODO 11 恒久ライセンス	※1年間メンテナンス付き
MODO メンテナンス(1年間)	※恒久ライセンス所有者向け
MODO サブスクリプション(1年間)	※期間ライセンス

MODOのご購入に関するお問合せは

Modo® is your starting point for creative exploration.

MODO® 11 Series

now with subscription options!



©Yoshikai Yuji

© Tomonori Yashiro

© Orange Film

©Yoshikai Yuji/© Communication Arts inc.

© JVCKENWOOD Design Corporation

© Hiroshi Yoshii

MODO JAPAN GROUP

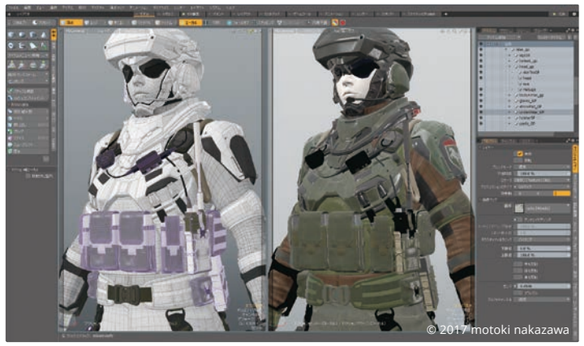
MODO® 11 Series

MODOはデザインやゲームコンテンツ制作、キャラクタアニメーション、高品質な広告画像制作など、あらゆる3DCG制作に適した統合型3DCGソフトウェアです。アーティストやデザイナーが面倒な制作工程に煩わされることなく、楽しみながらも効率よく最高品質の作品を生み出すことのみに集中できます。

Modeling

革新的なツールセットを搭載した サブディビジョンサーフェイスモデラー

機械系のデザインから柔らかい素材（モノ）、キャラクタや植物などの多岐にわたるモデルデータを作成する必要に迫られても、MODOはCADツールのように精密な設定が可能なツールと、柔軟なサブディビジョンサーフェイス、そして手続き型のプロシージャルモデリングツールを組み合わせることで対応できます。また、プレビューレンダラーでリアルタイムに状況を確認できるため、常に最終イメージを頭に描きながらモデリング作業を行えます。

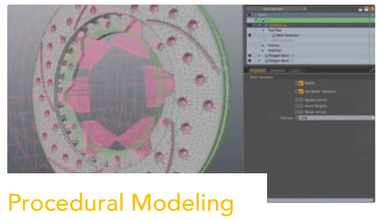

© 2017 motoki nakazawa

© 2017 motoki nakazawa

© AAS/海上安全整備局

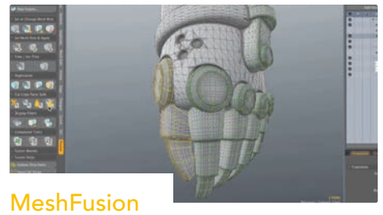
UV&UDIM

ポリゴンモデリングと同じように操作可能なMODOの強力なUVツール群は、UV展開の作業をよりクリエイティブな域に昇華しました。高解像度なテクスチャが必要とされるモデルのテクスチャにはUDIMによるマルチタイルUVを使用すれば、テクスチャの管理を効率的に行うことができます。



Procedural Modeling

プロシージャルモデリングシステムはMODOの強力なポリゴンモデリングワークフローの柔軟性を保ったまま、メッシュに対するオペレーションを手続き型に積み重ねることで、さらなる拡張性を実現します。アニメーションに対応した非破壊のプロシージャルスタックを使えば、形状変更の自由度が大幅に向上し、今まで以上に多くのバリエーションを生み出すことができるようになります。

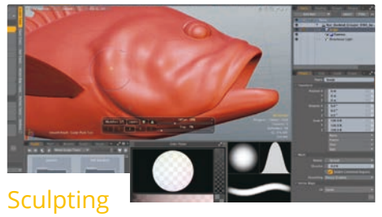


MeshFusion

MeshFusionはサブディビジョンサーフェイスモデリングをパワフルに拡張するブーリアン演算ツールです。ジオメトリの修正やプロシージャルモデルに対応した柔軟な設計は、単なるモデリングツールの枠を超えたデザインの検討ツールとして利用することができます。

Retopology

MODOには3Dスキャナーで取込んだような高密度のメッシュ上にポリゴンメッシュを再構築するリトポロジ機能が搭載されています。シンプルな操作でジオメトリの流れをコントロールしながら、新たな形状を簡単に再生成することができます。



Sculpting

MODOのインターフェイスへ直観的かつ完全に統合されたスカルプティングツールを用いれば、細かなモデリング操作なしにシンプルな操作で有機的な形状を作成することができます。マルチレゾリューション、マルチレイヤーを利用することで各レイヤーごと、段階的にディテールを施していくことが可能です。

3D Paint

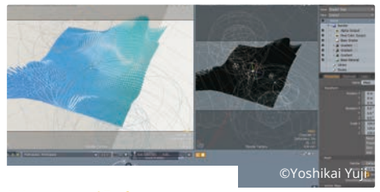
ブラシツールはMODOの随所に組み込まれており、テクスチャ制作はもちろん、モデリング用のガイドを描いたり様々な用途に応えられるようデザインされています。様々なレンダリングノードと組み合わせれば、3Dペイントの効果をより一層高めることができるでしょう。

Animation

使いやすくデザインされたアニメーションツール

MODOには伝統的な2次元アニメの手法を3Dツールのインターフェイスで再現するスペーシングチャートを始めとしたアニメーターになじみ易いツールを数多く搭載しています。さらにノードベースのコネクションを利用して、複雑な動きを求められる高度なリギングにも対応可能です。

©Yoshikai Yuji


©Yoshikai Yuji

Rigging/Schematic

様々なノードやコンストレイン、モディファイアを組合わせることで複雑なメカニカル機構を表現したり、キャラクターリグを構築することができます。ノードコネクションにはグラフィカルなスケマティックビューを用いて作業することが可能です。

©Yoshikai Yuji

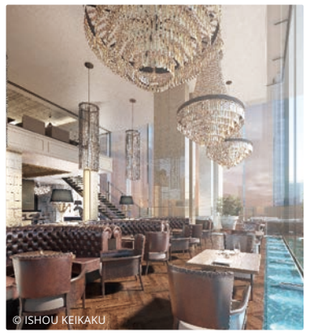
Volume

MODOはボリュームトリックレンダリングをサポートしており、雲や煙、綿など幅広い種類のボリュームを表現することができます。他のツールで作成されたボリュームデータをOpenVDBフォーマットを仲介してMODOのアニメーションに利用することも可能です。

Rendering

MODOのレンダラーは高速なフィードバックで最後までクリエイターを支えます

MODOのレンダラーはスピード、品質の点において、他のどんなレンダーにも引けを取らない結果を出力します。OpenColorIOにも対応しており、コンポジットの工程で必要となる様々なレンダーパスも容易に出力可能です。


© ISHOU KEIKAKU

© 西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員会

Bake

MODOの高速かつ高品質なレンダリングエンジンはベイク処理でも利用することができます。複雑なベイクの手順を分かりやすいインターフェイスで作業することのできるウィザードや、数多くのベイクのパラメータを管理して再利用することのできるベイクアイテムを用いることで、アーティストの作業負荷を軽減し生産性を向上させることができます。

Look Development

ゲームエンジンとの連携を強力にサポートするUnreal Material, Unity Materialは、ゲームエンジンでのルックを事前に想定したアセット制作を可能にし、トライ＆エラーが必要なマテリアルの調整作業からアーティストを解放します。

User case

©SQUARE ENIX CO.,LTD. / Sony Music Associated Records Inc.
Transistor Studio Co., Ltd.

© Fuji&gumi Games

© Studio BEAM

© Hiroshi Yoshii