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 - 2018 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、2018年4月27日現在のものです。

System Requirements

MODO 12 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 12 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)
・1280 x 800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。

製品ラインナップ

MODO 12 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／メンテナンス更新者向け
MODO サブスクリプション(1年間)	※1年間ライセンス

入力

MODO Scene (*.lxo) / MODO Mesh Preset (*.lxl) / LightWave Object (LWO2) (*.lwo) / LightWave Object (LWO3) (*.lwo) / LightWave Object (LWOB) (*.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) / Stereolithography STL (*.stl) / VideoScape GEO (*.geo) / SolidWorks Model (*.sldprt *.sldasm) / Wavefront OBJ (*.obj) / OpenVBD Model (*.vbd)

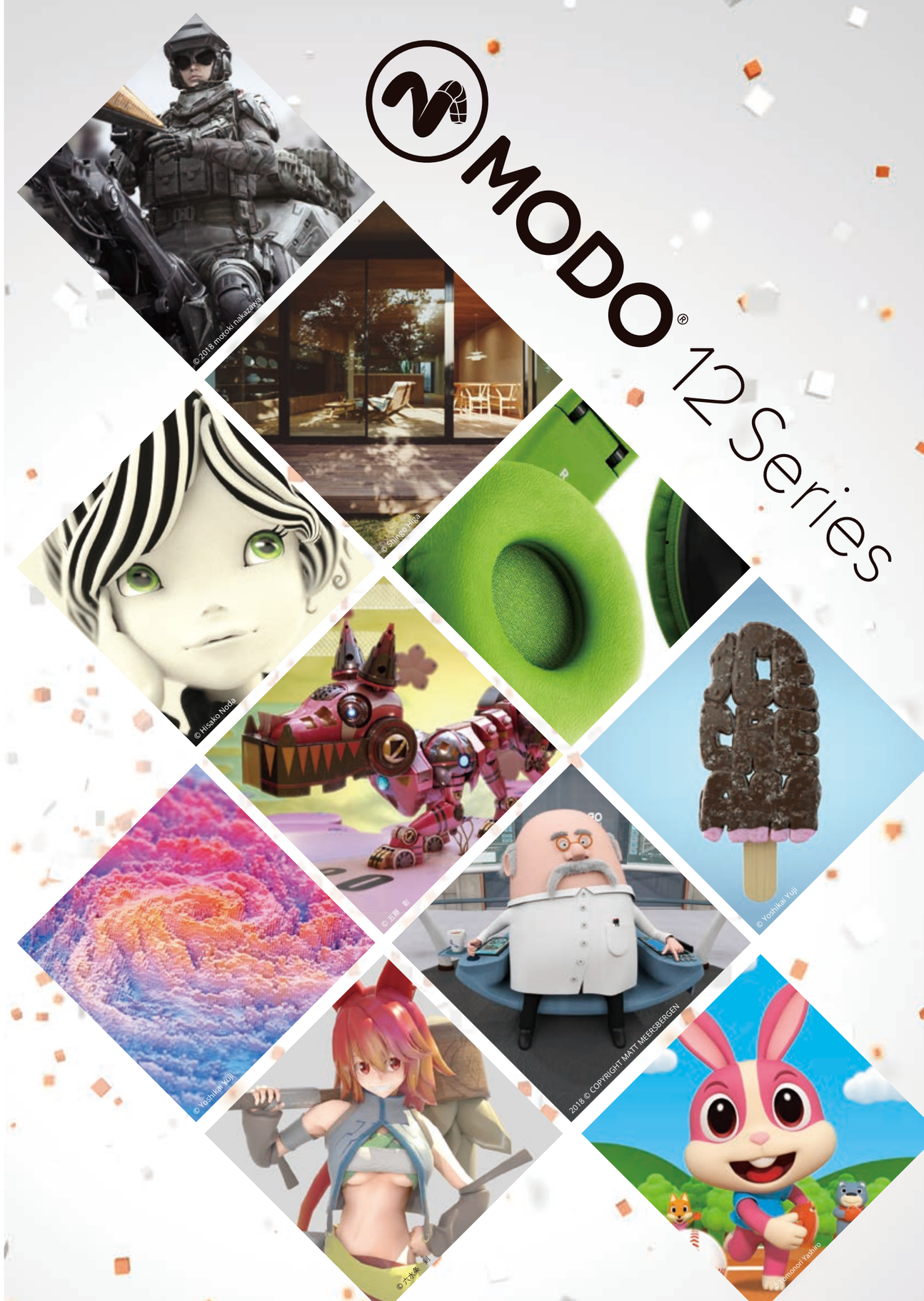
※別売のCAD ワークフローツールを用いれば、Parasolid, IGES, STEP, SAT, Rhino の入力が可能です。

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 2018 (*.fbx) / Autodesk FBX 2015 (*.fbx) / glTF v2 (*.glb) / glTF v2 (*.gltf) / 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れば、IGES, STEP, SAT, Rhino の出力が可能です。

MODOのご購入に関するお問合せは

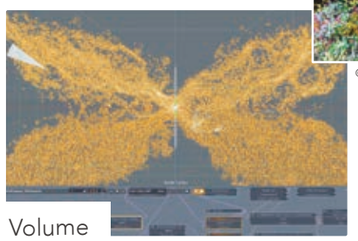


MODO® 12 Series

クリエイティブの始まりは MODOから

MODOはゲームやバーチャルリアリティといったリアルタイム系のアセット制作やコンセプトデザイン、映像制作、さらには建築パースやプロダクトデザイン、微細なディテールまで求められるプロダクトの設計など、ハイエンドなモデリングから、UV、リギング、3Dペイント、スカルプティング、アニメーション、レンダリングに至るまで、ユーザーへより快適、かつ効率的な3D制作環境を提供します。

© Yoshikai Yuji



Volume

MODOはボリューメトリックレンダリングのサポートにより、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Open VDB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。

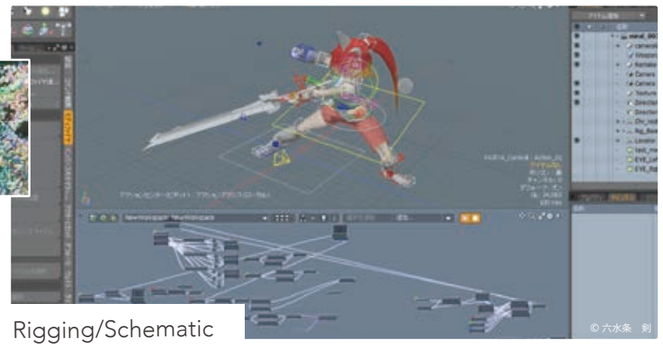
Modeling

© Hiroshi Yoshii

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。

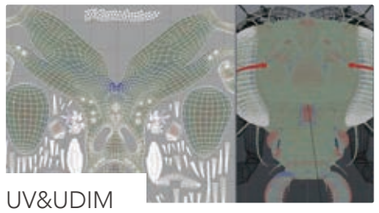
Animation

MODOにおけるアニメーションは、モデリングやアニメーションツールと連動するよう実装されています。モデリングで使用されるのと同じツールが、アニメーションシステムでも直接ご利用になれます。MODOを使用すればきわめて正確なメカニカルアニメーション、また関節型に完全対応したスキンキャラクタアニメーションをつくることができます。


© 六水条　剣

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。



UV&UDIM

ポリゴンモデリングと同じような操作感で編集可能な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押し上げました。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では非破壊の状態を保ちながらモデルを作成することが可能です。様々なツールのオペレーションをプロシージャルスタックとしてレイヤーに加え、あらゆる修正にいつでも応じることができるシステムです。メッシュの状態はスタックレイヤーごとに確認できるようになっており、特定のスタックレイヤーまでをフリーズさせることも可能です。

MeshFusion

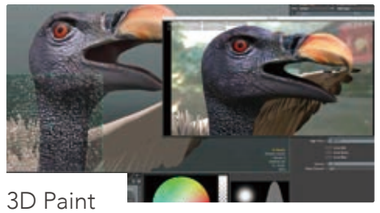
MeshFusionはサブディビジョンサーフェイスモデリングをパワフルに拡張するブーリアン演算ツールです。ジオメトリの修正やプロシージャルモデルに対応した柔軟な設計は、単なるモデリングツールの枠を超えたデザインの検討ツールとして利用することができます。

Retopology

MODOにはリトポロジモデリングの環境が用意されています。モデルの構造を読み込み、そのモデルの表面へと自動でステッカーを貼るように、新しい形状を作成することができるのです。この手法によってオリジナルのジオメトリ形状や起伏、面に沿った綺麗なローポリゴンのモデルを、信じられない程のスピードで、いともたやすく創り出すことができます。

Sculpting

MODOでは、スカルプトと従来のモデリング手法とが一つのアプリケーション内に共存しています。スカルプトツールが必要になれば、ツールはいつもすぐ手の届くところに用意されています。さらに、モデリングとスカルプトツールを一つのアプリケーション内で組み合わせていることで、唯一無二のパワフルな3Dモデリング体験をご提供しています。



3D Paint

MODOには、驚異的な満足度を誇る3Dモデル上へと直接ペイントすることができる機能が備わっています。MODOのペイント機能はただ楽しめるだけではなく、いつでもペイント箇所を正確に確認することができるため、モデル上でテクスチャを製作したり修正するのに、きわめて効果的な方法です。

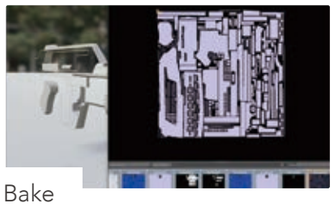
Rendering

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。

© TAKUYA EBISAWA

© JVCKENWOOD Design Corporation

© VIVOPIX



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が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。またブリッジ機能を使うことで、これらゲームエンジンとリアルタイムにデータのやり取りが可能です。

© Studio BEAM