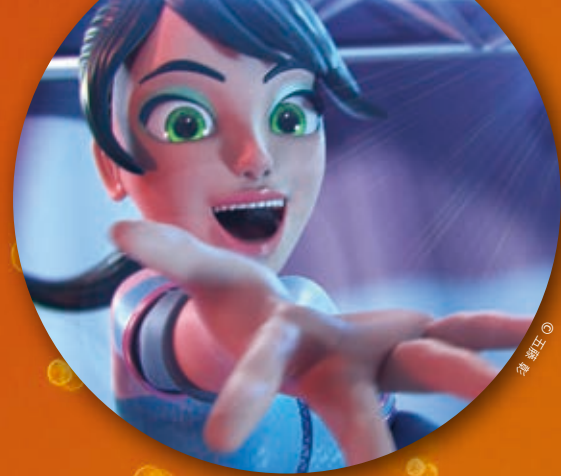




MODDO®

Modo® is your starting point
for creative exploration.



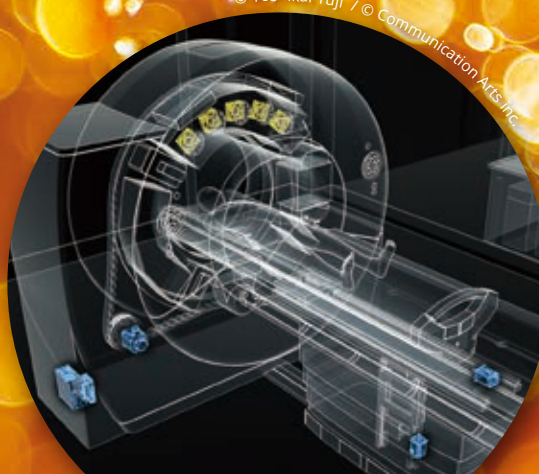
MODDOに関する詳しい情報はこちら
<http://modogroup.jp/>

FOUNDRY.  MODDO JAPAN GROUP

開発元：Foundry 社
国内販売元：MODDO JAPAN グループ
〒102-0074 東京都千代田区九段南4-8-21 山脇ビル 7階
TEL: 03-6685-6636 FAX: 03-5211-0207

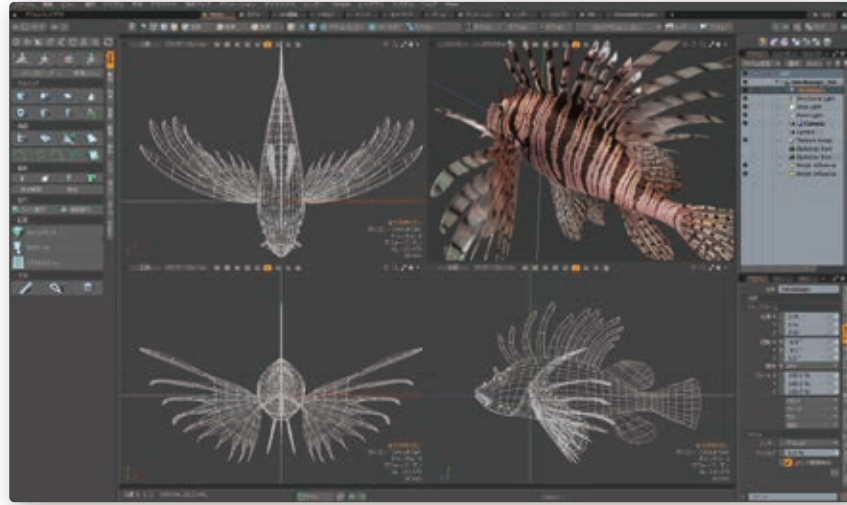
Copyright © 2001 - 2019 Foundry Visionmongers Limited. All Rights Reserved.
Foundry ロゴ、MODDO および MODDO ロゴ、Nexus および Nexus ロゴは、Foundry Visionmongers Ltd. の英国、米国およびその他の国における商標または登録商標です。このカタログに記載されているその他の会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。このカタログに記載されている全ての製品内容、仕様等は予告なく変更される場合があります。またこのカタログに記載されている情報は、2019年6月7日現在のものです。

MODDOのご購入に関するお問合せは



Modeling

世界で指折りの有機形状およびハードサーフェイス用モデラー



© VIVOPIX

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います。



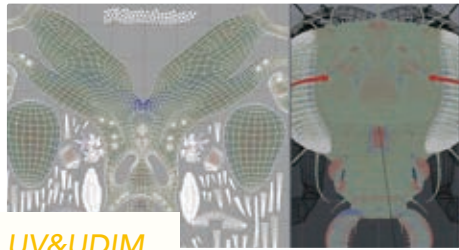
© VIVOPIX



©内谷プロ ©2018 TRIGGER・雨宮哲 / 「GRIDMAN」製作委員会



© 田中芳樹/松竹・Production I.G



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。



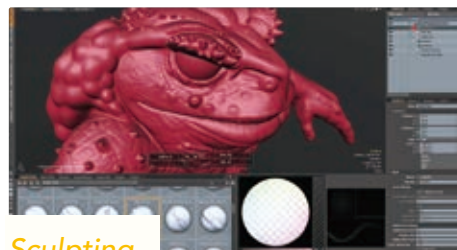
MeshFusion

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プ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。



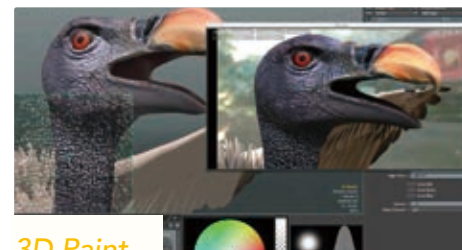
Retopology

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、信じられないほどのスピードで、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。

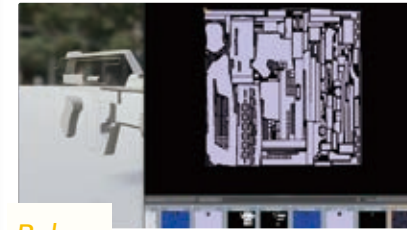
Rendering

驚異的なレンダリングスピード



© HIROSE AKIRA

MODOレンダラーは、巨大なフレームサイズに数兆のポリゴンを配したシーンのレンダリングを、高速に行える性能を備えています。2万×2万ピクセルといった印刷用の高解像度のシーンであっても、使用しているワークステーションのCPUを最大限に活用してレンダリングすることができます。またレンダリング内部においては、最大限の精度と品質に対する計算処理を通して、ハイダイナミックレンジ輝度単位を使用する高速なレイレース機能をご提供しています。さらにマルチコアシステムに完全対応しているため、プロセッサが追加されるにつれ、ほぼ比例的な速度向上を図ることが可能です。非常によく練られた厳密なコードと、鍵となる幾つもの計算方式(例えばマイクロポリゴンテッセレーション分割)を軽減させる独自のフロントエンドを組み合わせることで、メモリ消費、速度、画質のバランスを細かく調整できるようになっています。



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担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。またプ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。

Animation

エクспレッションとコントロールによるアニメーション

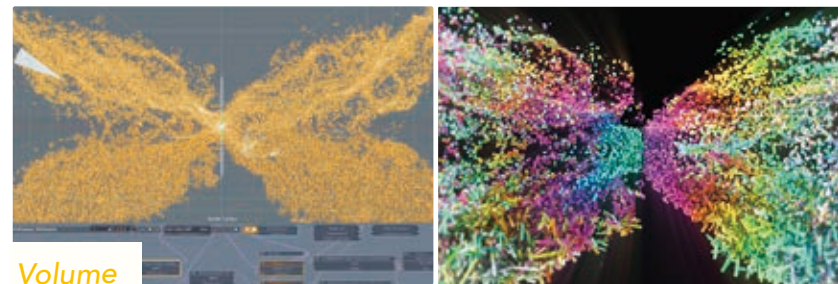


© 六水栄 剣



© 六水栄 剣

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。モデリングで使わ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。



Volume

© Yoshikai Yuji

MODOではポリリメトリックレンダリングがサポートされており、標準に搭載されている多機能なパーティクル機能やダイナミクス機能と組み合わせることで、雲や煙、綿など幅広い種類のポリリウムを表現することができます。また他のツールで作成されたポリリウムデータを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。



© Hiroshi Yoshii

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。