



配信日：2019年3月28日

MODO の最新バージョン「MODO 13 シリーズ」リリースのご案内

Foundry 社（本社：英国ロンドン）は、3月27日（現地時間：3月26日）、大幅な機能追加が施された 3DCG 統合型ソフトウェア MODO の最新バージョン「**MODO 13 シリーズ**」のリリースをアナウンスいたしました。

<MODO 13 シリーズのご紹介>

MODO 13 シリーズは、大幅な機能追加により MODO の堅牢なアニメーション、モデリング、およびレンダリング機能を強化しています。キャラクターアーティストは、既存のアニメーションデータに手を加えることなく、アニメーションのレイヤーをコントロールしたり、既存のアクションを簡単に上書きすることができるようになりました。また複雑なリギング、手続き型のプロシージャルモデリング、そしてパーティクル関係の配列を操作して、さまざまなデータ形式で出力できます。さらには AMD の Radeon Pro Render™ によるネイティブ GPU レンダリングも可能です。MODO 13 はシリーズが進むにつれてこれまで期待されていた機能を実現させ、さらにはマルチスレッディングと巨大なシーンのパフォーマンスを大幅に改善することを目指しています。

◆MODO 13 シリーズ「MODO 13.0」の主な機能追加と改良点

●AMD の Radeon Pro Render™ によるオフライン GPU レンダリング

AMD の GPU アクセラレータパストレーサーである Radeon Pro Render が、MODO のパワフルなレンダリングオプションの一部として実装されました。

●KitFusing™ が加わった MeshFusion™

高い評価を誇る MeshFusion ツールセットをベースに、Modo 13.0 では Kit Fusing を導入しました。アーティストはブーリアン演算の作成に、使用するメッシュの一部のみを定義できるようになります。

●レイヤーシステムによるアニメーションワークフローの向上

新しいアニメーションレイヤー機能を使用して特定のアクションを破壊することなく編集していくことができます。

● MODO のプロシージャルモデリング機能を高める Array (配列)

Array (配列) は MODO のリギングシステムに新しく追加された概念であり、高度な保存、操作、さまざまな形式でのデータの出力を可能にし、アーティストは MODO 上で設計を行うことができます。

● MODO のブリッジツールが Unity をサポート

Modo ブリッジには、Unreal ブリッジでサポートされていたのと同じ機能が Unity 用に追加されました。ユーザーは、メッシュ、インスタンス、テクスチャ、マテリアル、カメラを MODO と Unity 間で双方向通信で転送することができ、アーティストはどちらからでもアイテムをやり取りできます。

● 洗練された UV ツール

クリーンな UV マップを生成するのに必要とされる時間を大幅に激減するため、MODO 13.0 では UV ツールセットがさらに洗練されました。

MODO 13 シリーズに関する詳細は、<http://modogroup.jp/modo/modo13s>

◆ MODO 13 シリーズ 製品ラインアップと発売開始スケジュール**<新製品>****A. MODO 13 恒久ライセンス(1年間メンテ付き)**

- 対象：新規または追加でご購入される方向け
- ライセンスタイプ：恒久ライセンス
- 定価：238,000 円(税別)
- 発売開始日：3月27日(水)
- 備考：新規恒久ライセンスには、もれなく初年度のメンテナンスが付属します。

<既存製品>**B. MODO メンテナンス**

- 対象：既存 MODO ユーザー向け
- ライセンスタイプ：恒久ライセンスに付帯/メンテナンス期間：1年間
- 定価：54,800 円(税別)
- メンテナンスに関する詳細：http://modogroup.jp/modo/modo13s/product_info

C. MODO サブスクリプション/1年間

- 対象：新規または追加で1年間ごと更新の期間ライセンスで使いたい方向け
- ライセンスタイプ：1年間ライセンス
- 定価：80,000 円(税別)
- サブスクリプションに関する詳細：http://modogroup.jp/modo/modo13s/product_info

※各製品の詳細、並びに、その他の MODO 製品の情報につきましては <http://modogroup.jp/price> をご覧ください。

※本プレスリリースに記載の価格、機能等については予告なく変更となる場合があります。

◆製品に関するお問い合わせ/ ご購入先

MODO 並びに MODO 関連製品に関するお問い合わせは、MODO 取扱販売店もしくは MODO JAPAN グループへお問い合わせください。

MODO 取扱販売店リスト : <http://modogroup.jp/dealer/>

MODO JAPAN グループオンラインショップ : https://www.modod3d.jp/modo_store/

商品に関するご購入前のお問合せ先 : sales@modogroup.jp

◆Foundry 社について

Foundry 社は、ビジュアルエフェクトテクノロジーにおけるリーディング開発会社であり、プロダクトデザインやコラボレイティヴ(協同的)アプローチという点において、世界的に名だたる企業です。Foundry 社の設立は 1996 年、The Mill、ILM、The Moving Picture Company、Walt Disney Animation、Weta Digital、Framestore、Sony Pictures Imageworks、Digital Domain といった世界中の主要な映画スタジオや制作会社と連携する重要なパートナーとして設立しました。Foundry 社の VFX ソフトウェアは、映画、テレビなどのプロジェクトやコマーシャルなどの幅広い世界で活用されており、驚嘆すべきエフェクト作品を生み出しています。また、画像処理プラグイン「FURNCE」を開発した Foundry 社の開発チームは、2007 年に映画芸術科学アカデミーの科学技術賞®を受賞しました。これにより、Foundry 社はハイエンド合成システム「NUKE」を含め、映画芸術科学アカデミーの科学技術賞®を受賞した二製品を有しています。2012 年 9 月、VFX ソフトウェア開発の分野におけるリーディングカンパニー英国 Foundry 社と 3DCG ソフトウェアのスペシャリスト米国 Luxology 社との合併し、映画、テレビ、CM、ゲーム、CAD、プロダクトデザイン、建築設計などの幅広い分野において世界中の著名なアーティスト、デザイナーに利用されるコンピュータグラフィックスやビジュアルエフェクト(VFX) のソフトウェアを共に開発しています。

◆MODO JAPAN グループについて

MODO の開発元 Luxology 社設立当初より「MODO」の開発およびローカライズなど技術面における支援を続け、2013 年 4 月より Foundry 社製品「MODO」事業を主体とした専属チームにより組織化された株式会社ディストームの事業部です。国内における MODO 関連製品のローカライズ、チュートリアルビデオやマニュアルの作成、テクニカル・カスタマーサポート、マーケティング活動(イベント等の開催)、および販売活動などを行っています。

◆本プレスリリースに関するお問い合わせ先**MODO JAPAN グループ**

住所 : 〒102-0074 東京都千代田区九段南 4-8-21 山脇ビル 7F

代表電話 : 03-6685-6636 10:00 ~ 18:00 (土日祝日をのぞく)

ファックス : 03-5211-0207

ウェブ : <http://www.modogroup.jp/>

ご連絡先メールアドレス : info@modogroup.jp