

第2回 ファッション 3D モデリスト検定 3級（CLO 編） 実技試験課題

提出締め切り：2022 年 3 月 26 日（土）23：59 迄

制作内容：『第2回 3D モデリスト検定実技課題』フォルダ内に含まれるふたつのフォルダ『PT01』フォルダ『polo』フォルダに格納されている PT01.dxf と polo.dxf のふたつのパターンデータを、それぞれの仕様に基づいてアバター1体に装着し、ポロシャツとパンツのコーディネートデータを作成する。

基本的に使用するファブリック(生地)データ、ボタンなどの付属データは各自で自由に選択可能だが、ポロシャツに関してはニット(カットソー)の素材表現を採点の基準とするので、ニット素材を使用のこと。また、ワンポイントのロゴマークに関しては刺繍表現もしくはプリント表現どちらでも良いが、その質感表現も加点の対象とする。マップは CLO に入っているものでもオリジナルでもどちらでも良い。

着せ付けが完成したら、その商品がより良く(ファッション 3DCG として高感度に)見えるよう、ポーズを付けてレンダリング画像を出力。アバターのポージング、着装のスタイリング、レンダリングの背景や照明設定も自由に設定してデータ作成、レンダリング画像の出力を行う。

- 提出物：1. ポロシャツとパンツを着せ付けた CLO のファイル(zprj ファイル)
2. ポロシャツとパンツを着装したアバターにポーズを付け、照明設定など演出をかけた状態でレンダリング出力を行なった画像ファイル(png 又は jpeg)

評価基準 (50 点満点)

■仕様の再現度 (20 点)

(※必ずしも厳密に縫製仕様を再現する必要はなく、見た目の再現度、リアリティ優先)

■制作クオリティ (20 点)

- ・ スタイリングとして適切に着せ付けられている(不恰好な着せ付けでないか)
- ・ 生地質感表現ができている(折り曲げや厚み、ノーマルマップなど)
- ・ A ポーズではなくアバターにポーズがつけられている
- ・ アバターの関節を動かしてオリジナルのポーズをとらせている

...など

■クリエイティビティ (10 点)

- ・ 背景や照明に演出が加えられており世界観が表現されている
- ・ 追加の小物や追加の素材表現など高度な表現技法が使われている

...など

規定及び注意:仕様書の記載とパターンとの間に寸法の違いなど不都合があった場合は最終的なデザイン処理上不具合がない形に適宜調整。

レンダリング画像は 1280×720 ピクセル以上、解像度は 300dpi、画像の縦横比は、アバターのポーズによって縦長、横長どちらでも可。

データの提出は各自クラウドストレージやギガファイル便などのファイル共有サービスを使用して、info@fdea.tokyo までそのファイル共有リンクを送信。

制作内容に関して規定があるものもある(今回であればポロシャツの素材など)が、デザインとして成立しており、検定課題の意図するところを著しく逸脱するものでなければ、減点の対象とはしない。逆に極めて高度な表現を実現するものであれば加点の対象となる。

ファッション 3D モデリストは高度なスキルを持った技術者であると同時に優れた感性を持つクリエイターである、という協会の定義にもあるとおり、提出課題に関しては存分に各自の保有スキルとクリエイティビティを発揮し、素晴らしい作品を提出していただきたい。