

**提出締め切り:2022 年 9 月 30 日 (金) 23:59 迄**

制作内容:『3DModelist\_L3\_Exam\_20221001』フォルダ内に含まれるふたつのフォルダ『Pattern\_PT』フォルダ、『Pattern\_SH』フォルダに格納されている PT.dxf と SH.dxf のふたつのパターンデータを、それぞれの仕様に基いてアバター1 体に着装し、シャツとパンツのコーディネートデータを作成する。

3D の組み上げ上不要と判断したパーツは使用しなくて良い。また、不足するパーツがある場合は各自で作成すること。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。仕様書の記載とパターンとの間に差異があった場合、各自の判断でデザイン上不都合がない形に適宜調整。

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の背景や照明設定を行い、レンダリング画像を出力。レンダリングサイズは 1920×1080px、解像度は 300ppi で画像フォーマットは png または jpeg で提出。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。

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は基本的に自由だが、シャツの裾、特にフロント部分はパンツにインしている状態であること。

提出物：

1. シャツとパンツを着せ付けた CLO のプロジェクトファイル(zprj ファイル)
2. 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(1920×1080px / 解像度 300ppi / png 又は jpeg)

提出方法：

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。



提出データのダウンロードがされているかどうかの確認は、受験者各自で左記のようなダウンロード通知を自身のアドレス宛に送る設定などをして確認するようにして下さい。

メール送信後数日してもダウンロード通知がない場合は、メールが未着の場合がありますので、ご連絡下さい。

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・リアリティを優先）

■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）
- ・ 生地物の表現ができている（物性の選択・自然なシワなど）
- ・ 生地物の質感表現ができている（テクスチャの選択・ノーマルマップなど）
- ・ アバターにポーズがつけられている（プリセットのポーズファイル+ $\alpha$ ）

...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、アバターの関節を操作してのオリジナルポーズなど、高度な表現技法が使われている

...など

制作内容に関して、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。