

提出締め切り：2024 年 3 月 2 日(土) 23:59 迄

制作内容：

『3DModelist_L2_Exam_20240303』フォルダ内直下にある SK_base.dxf と、ふたつのフォルダ『Pattern_Down』フォルダ、『Pattern_SH』フォルダ内に格納されている down.dxf と、SH.dxf、計3アイテムのデータを、アバター1体に着装し、シャツ、スカート、ダウンコートのコーディネートデータを作成してください。

SK_base.dxf には対象のパーツが格納されていますが仕様書はありません。スカートはウエスト68cm/丈80cm/プリーツ幅2cmのナイフプリーツで展開、作成してください。裾始末は指定はありませんが、ディテールを作り込む場合は各自処理してください。シャツはスカートにタックインした状態で、ダウンコートを重ね着で着せ付けてください。

3Dの組み上げ上不要と判断したパーツは使用しなくて構いません。また、不足するパーツがある場合は各自で作成して使用してください。使用するファブリック（生地）データ、ボタン、ファスナーなどの付属は各自で自由に選択してください。オリジナルで作成したものでも結構です。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大幅な変更なく、不都合がない状態に適宜調整してください。

着せ付けが完成したら、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してください。レンダラーはCLOでなくとも良く、出力後に画像編集ソフトでレタッチしたものでも良しとします。

レンダリング画像は、指定ポーズ×1、自由ポーズ×1 の2枚提出。

レンダリングサイズは、1920×1080px、解像度は300ppi、画像フォーマットはpngまたはjpeg。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。

提出物：

1. シャツ、スカート、ダウンコートを着せ付けたCLOのプロジェクトファイル(zprjファイル)

2. レンダリング画像（指定ポーズ）：1920×1080px/解像度300ppi/png又はjpeg×1枚

ダウンコートの前は開けた状態でシャツ・プリーツスカートが見える画角で、ダウンコートのポケットに片手ないし両手を入れていること。

3. レンダリング画像（自由ポーズ）：1920×1080px/解像度300ppi/png又はjpeg×1枚

各自自由にポーズ・環境設定を行い、アイテムがリアルに、魅力的に見えるようにレンダリング出力。

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 宛にファイル共有リンクを送信してください。



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、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)：

■基礎点 (20 点)

- ・適切な縫製指示ができていますか

(※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)

- ・提出物のフォーマットが指示通りのものか

■制作クオリティ (20 点)

- ・3D 上でのディテールの作り込み
- ・生地 の 物性 表現 が できて いる (物性 の 選択 ・ 自然 な シワ など)
- ・生地 の 質感 表現 が できて いる (テクスチャマップ ・ パッカリング)
- ・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)

■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、詳細なディテールの作り込みがされていながら、データの乱れがない、高度なアバター操作など

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、減点の対象とはいたしません。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します。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、素晴らしい作品をつくりあげ、提出してください。