

第3回 ファッション 3D モデリスト検定1級（CLO 編）実技試験課題

提出締め切り：2025 年 2月 22日(土) 23:59 迄

制作内容：成果物の提出3点+CLO のプロジェクトファイル

「3D モデリングデータのレンダリング出力」「写真との合成」「AR用3D モデル出力」

まず、『3DModelist_L1_Exam_20250223』フォルダ内の『pattern_data』に格納されている3アイテムのパターンデータ「crew_sweater.dxf」、「highwaisted_straightfit.dxf」、「puffer_jacket.dxf」をアバター1体に着装し、セーター、パンツ、ダウンジャケットのコーディネートデータを作成してください。

今回提供される dxf データには仕様書はありません。それぞれ対応する参考画像がありますので、仕上がりはその画像に準ずる形で組み上げてください。また、今回のパターンデータは dxf 変換の際にカーブなどが崩れている場合があります。各自で適宜パターンを修正の上 3D データを作成してください。不要なパーツの削除、不足するパーツの追加、使用する生地データ、ボタン、ファスナーなどの付属も指定はありませんので、各自で自由に設定してください。

出来上がったコーディネートを自由なレンダリング設定で出力してください。画像出力のレンダラーにも指定や制限はありません。

次に、『composite source』フォルダに格納されている「basephoto_01」または「basephoto_02」のどちらかの写真を選択し、その写真のモデルの服を今回のデータに載せ替え、画像出力してください。

3つ目に、作成した3Dデータを軽量化し、AR対応の glb データを作成してください。ターゲットとするプラットフォームやARツールは自由に選択してかないませんが、iOS/Android のモバイルデバイスでARができる仕様であること。パブリッシュまで行っている場合はそれを加対象とします。データサイズはそのプラットフォーム、ツールで規定されている制限に準じて軽量化を行ってください。

いずれの制作課題も、使用ツールや手法などに制限は設けません。利用できるリソースを最大限活用して制作してください。

提出物：

1. セーター、パンツ、ダウンジャケットを着装した 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（自由ポーズ）：1920×1080px / png又は jpeg×1枚

ダウンジャケットの下にセーターを着ていることが見える状態で自由にポージング、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。画像の縦横比は構図によって縦長、横長どちらでも可。

3. 写真との画像（指定写真）：1080×1350px/解像度 72ppi/jpeg×1枚

SNS（Instagram）でのアウトフィット画像の載せ替えを想定し、指定写真のモデルの服をセーター、パンツ、ダウンジャケットのコーディネートに変更。合成にあたっての使用ツールに制限はなく、指定された写真と同じ構図、背景、モデルであればその手法は問わない。

4. セーター、パンツ、ダウンジャケットを着装した 3D モデル (glb ファイル) ×1 体
AR用の 3D モデルデータ(AR サービスにアップロードするための glb ファイル)を提出。
AR データのパブリッシュまで可能な場合は、その URL/QR コードも添付。その場合、使用ツールは制限しないが、iOS/Android で AR 可能であること。またデータサイズはモバイルデバイスでの利用を想定した容量であること。

それぞれの制作において、使用したツールや制作手順などアピールする部分があればデータ提出時にメールに記載してください。



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

(※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)

- ・指定されたフォーマットで提出されている

■制作クオリティ (20 点)

- ・生地 の 物性/質感表現、3D 上でのディテールの作り込みができています
- ・スタイリングとして適切に着せ付けられている

■クリエイティビティ (10 点)

- ・それぞれのメディアフォーマットに最適化されている
- ・制作物のクオリティを上げるために複数のスキルや知見を組み合わせる総合的に制作ディレクションができています

ファッション 3D モデリスト検定 1 級の実技課題です。採点に関しては 3 級、2 級同様、加算方式の採点であるため、どれだけこだわって作り込めるかで点数が変わってきます。同時に、実務にあたる際に要求されるような、複数の方向性での実技課題となっています。クオリティを保ちつつ、これらの様々な出力に最適化された制作を行うためには、幅広い知識、技術、表現力、さらに臨機応変な創意工夫が問われます。

ここで求められている内容は、間違いなく最上級のファッション 3D モデリストとしての能力です。提出課題に関しては存分に自身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。