

第8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：2025 年 2月 21日(金) 23:59 迄

制作内容：

『3DModelist_L3_Exam_20250222』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づいてアバター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してください。

3D の組み上げ上不要と判断したパーツは使用しなくても構いません。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、ボタンなどの付属データ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がなく、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。レンダリング画像の出力に関しては、他のレンダラーを使用しても構いません。また、出力後に画像編集ソフトを用いてレタッチを施したのも良しとします。

レンダリングサイズは 1920×1080px、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。

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ですが、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を条件とします。

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 / png または jpeg)

提出方法：



新着情報：フェザーファイル便

アップロード   使い方

メモ(メールに転記されます)

アップロード情報をメールで送信する
(ファイル名,URL,削除KEY,メモ)

sample@gigafile.nu

受け取り確認 (ダウンロード通知) を行う

sample_di@gigafile.nu ☐

ファイルをアップロードする際、通知用メールアドレスを設定しておくことで、お客様のファイルのダウンロードが完了したタイミングで、指定のメールアドレスに通知いたします。
※メールの通知タイミングは、あくまでダウンロードが完了した時となっております。ダウンロードURLにアクセスしたタイミングではありませんのでお気をつけください。

データ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 宛にその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、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ください。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、ご連絡ください。基本的に、受験者各自に協会側から個別にデータ未着のご連絡は致しませんので、ご了承ください。

評価に関しては、出力されたレンダリング画像と、提出された CLO のプロジェクトファイルのデータの両方からの採点となります。

CLO のプロジェクトファイルに含まれるデータは、3D 組み上げ、着せつけ、ポージング、レンダリング設定での工夫などが見えることで実技技能の加点判定になるため、レンダリング設定をした状態のデータを提出いただいた方が、得点が高くなる可能性があります。なお、最終レンダリングを他のソフトでおこなった場合、その旨を添えてデータ提出してください。(例:最終レンダリングは Blender を使用/最終レンダリングは UE5 を使用、など)

■基礎点(20 点)

- ・適切な 3D 組み上げができているか(厳密に仕様を再現する必要は無し、見た目のリアリティ優先)
- ・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)

- ・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 of 物 性表現ができている(物性の選択・自然なシワなど)
- ・生地 of 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+ α) ...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、減点の対象にはなりません。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なります。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、素晴らしい作品を作り上げ、提出してください。