制作用テンプレートの使い方

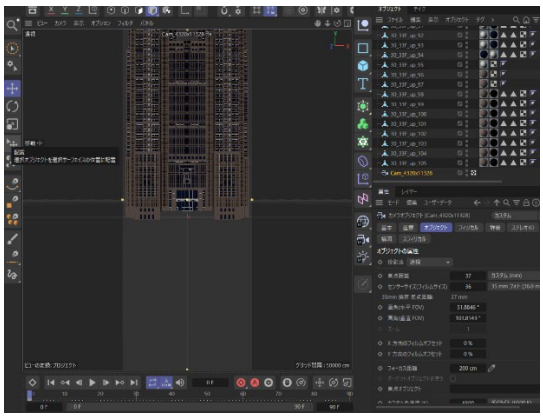
本コンペティションでは、作品制作のために 3D テンプレート と 2D テンプレート をご用意しています。ご自身の制作環境に合わせてご利用ください。

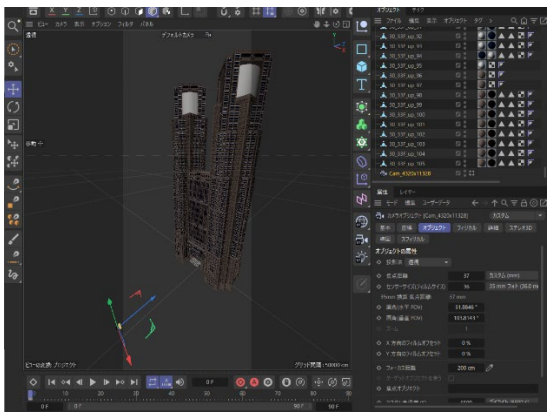
■3D テンプレート（FBX / Blender / 3dsMax / Maya）

解像度：4320 x 11328 pixel

FBX（汎用フォーマット） をご使用いただくか、各ソフト専用のファイルをご利用ください。

※下記は Cinema4D で開いた際の画面例です。

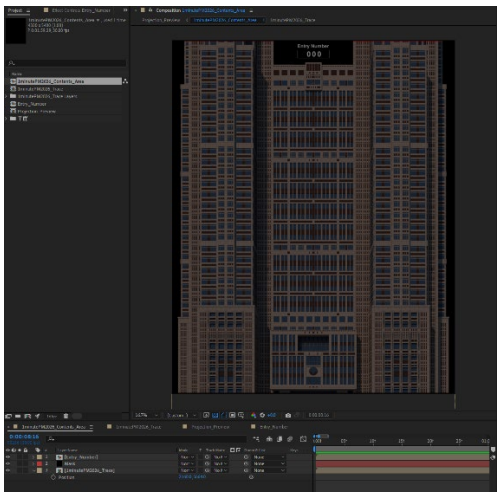


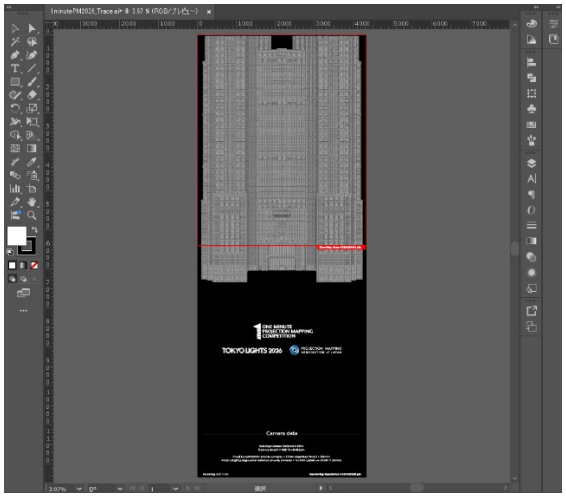


■2D テンプレート（After Effects / Illustrator）

After Effects と Illustrator 用のテンプレートも配布しています。

素材制作・合成・最終出力にご活用ください。





■ コンポジット作業（After Effects）

最終的な書き出しは **After Effects** を使用してください。

3D データは、パースの歪みを防ぐために最適化したカメラ位置を設定済みです。

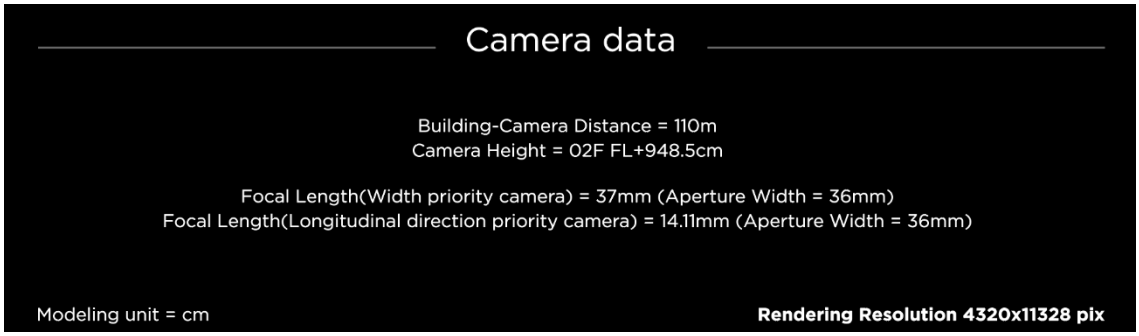
建物下部に余白があるため、3D ソフトから書き出した映像を After Effects に読み込んだ後は、**「1minutePM2026_Trace」コンポジション** を使用して、最終解像度へ調整してください。

▼ 一次審査・プレビュー提出について

「Projection_Preview」 を使用して、一次審査提出用・プレビュー用の映像を書き出してください。

■ 3D データのカメラ位置について

万が一カメラ位置がずれてしまった場合は、下記の**カメラ情報** を参考に再設定してください。



■ After Effects のコンポジション構成

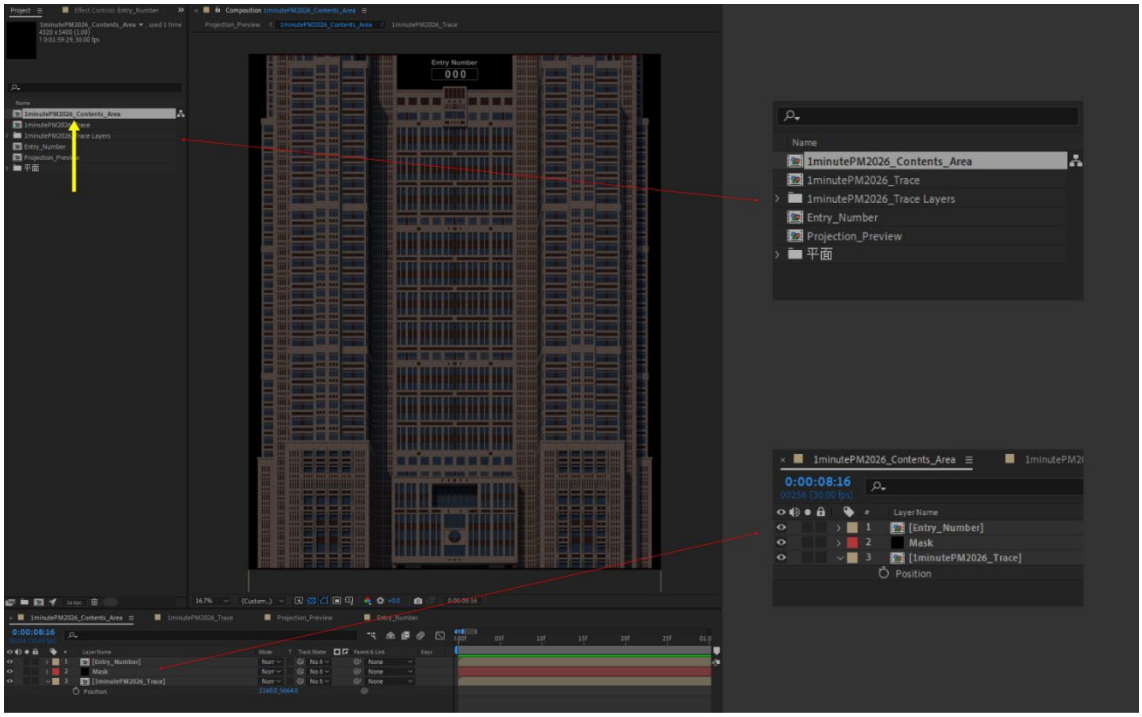
配布データには、以下のコンポジションが含まれています。

① 1minutePM2026_Contents_Area
② 1minutePM2026_Trace
③ Projection_Preview
④ Entry_Number

① 1minutePM2026_Contents_Area（解像度：4320 x 5400 pixel）

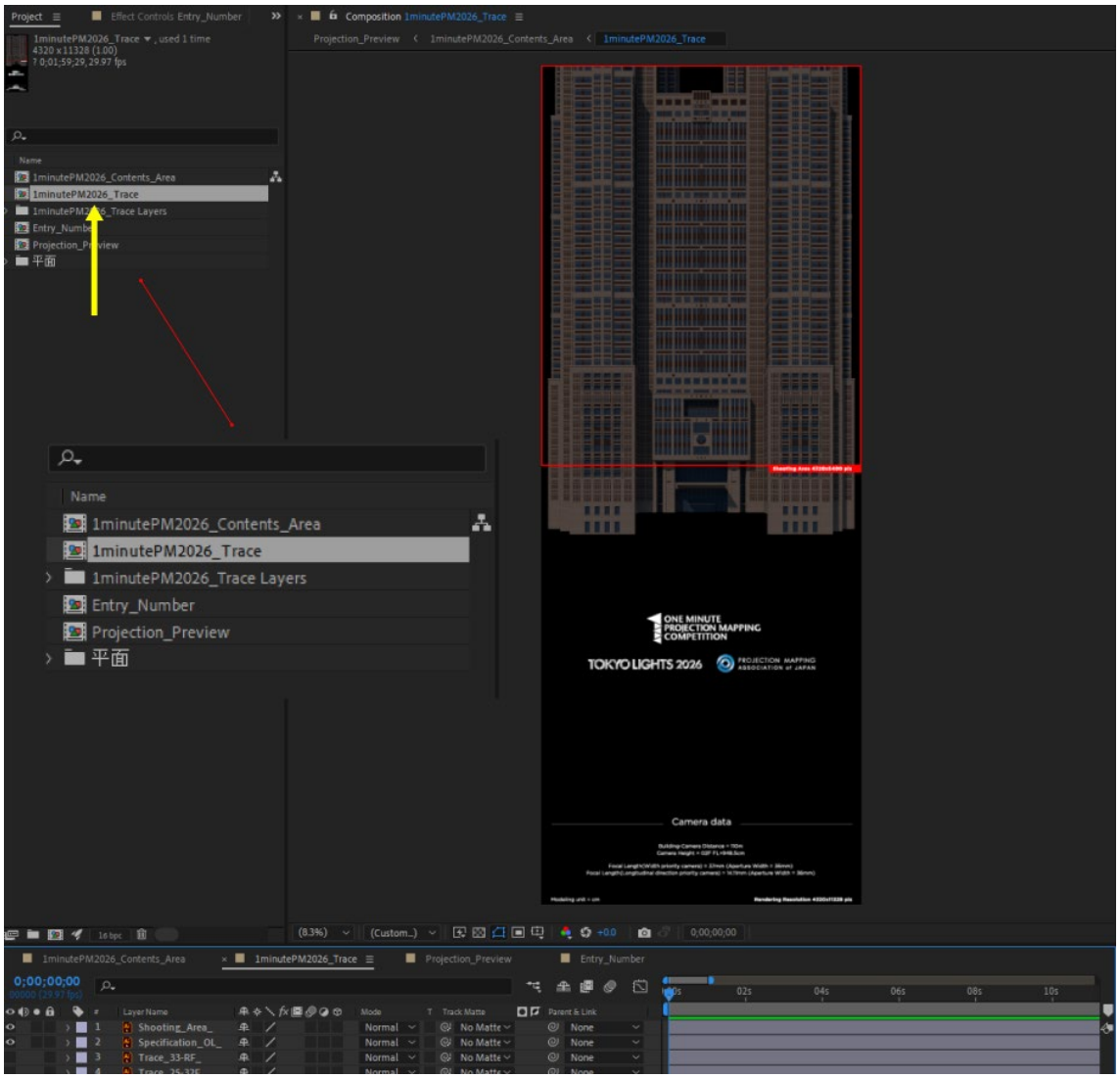
最終書き出し設定が施された、**作品制作のベースとなるコンポジション**です。

必要に応じて複製して使用してください。



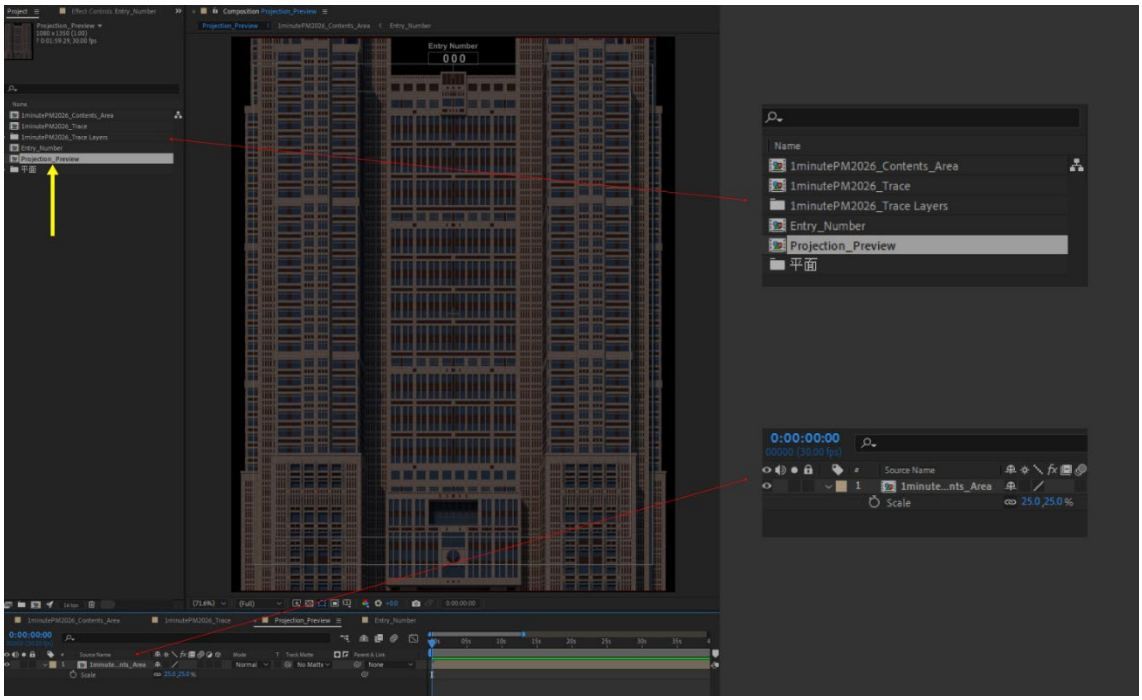
② 1minutePM2026_Trace（解像度：4320 x 11328 pixel）

3D データや Illustrator データを **正しい位置に合わせるためのコンポジション**です。



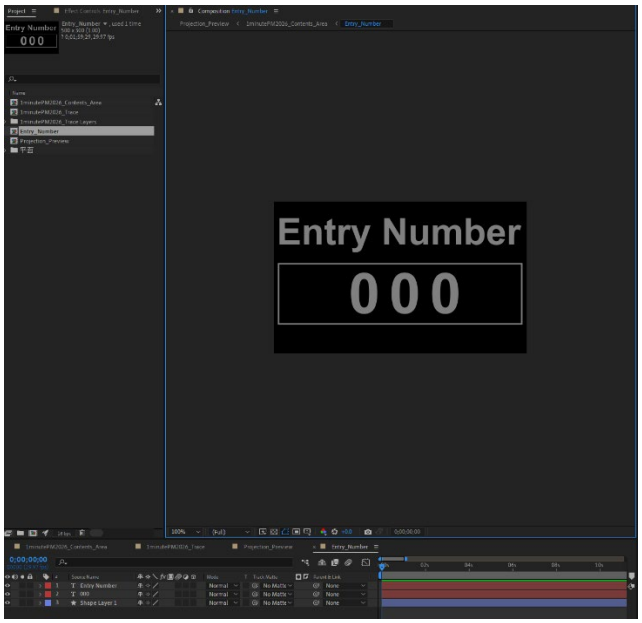
③　Projection_Preview（解像度：1080 x 1350 pixel）

プレビュー映像・一次審査提出映像の書き出しに使用します。



④ Entry_Number

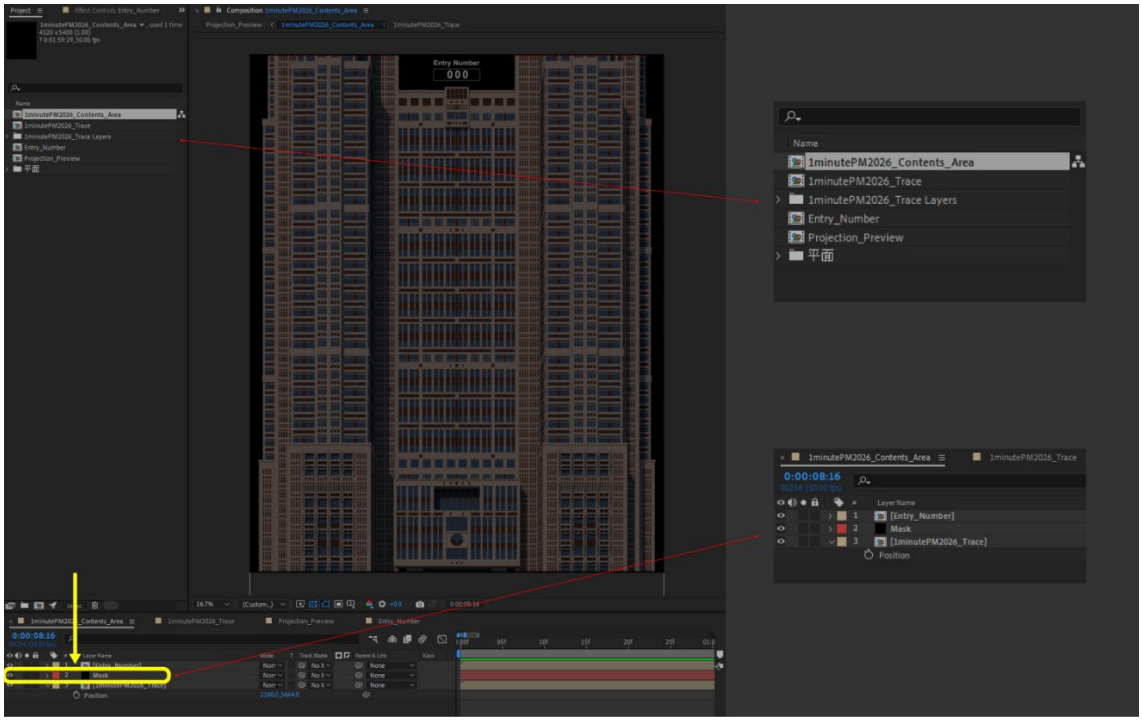
作品提出時に **エントリーナンバーを動画内に挿入するためのコンポジション**です。



■ 「Mask」について

提出映像やキャプチャ画像を出力する際は、

After Effects のレイヤー内に用意されている **Mask レイヤーを有効化**してください。



本解説を、みなさまが制作を進めるうえでの一助としてご活用ください。

ご不明な点がございましたら、各コンポジションの役割をご確認のうえ、ご活用ください。

後日、テンプレートの使用方法など YouTube で配信する予定です。

以下のページをあらかじめ登録しておいてください。」

■プロジェクションマッピング協会 YouTube チャンネル

https://www.youtube.com/@PMAJchannel

■エントリーに関するお問い合わせはこちら

https://survey.zohopublic.com/zs/04ERsO