

制作用テンプレートの使い方

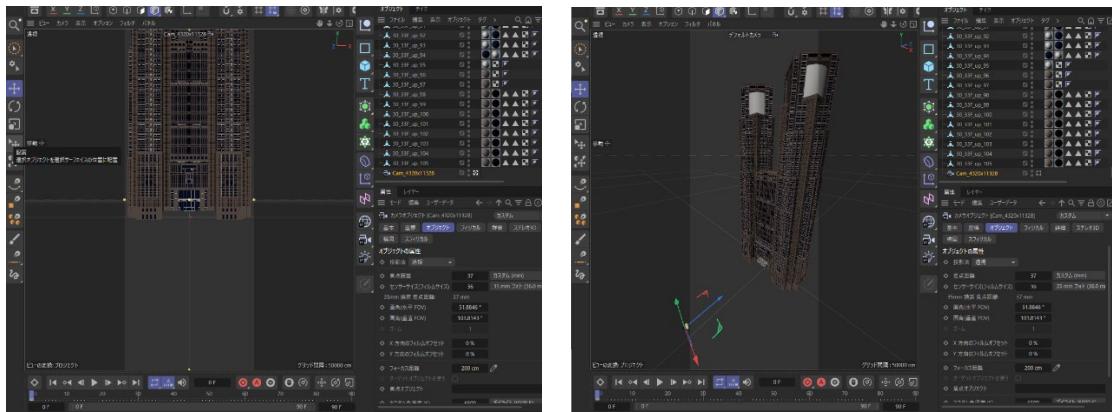
本コンペティションでは、作品制作のために 3D テンプレートと 2D テンプレートをご用意しています。ご自身の制作環境に合わせてご利用ください。

■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。

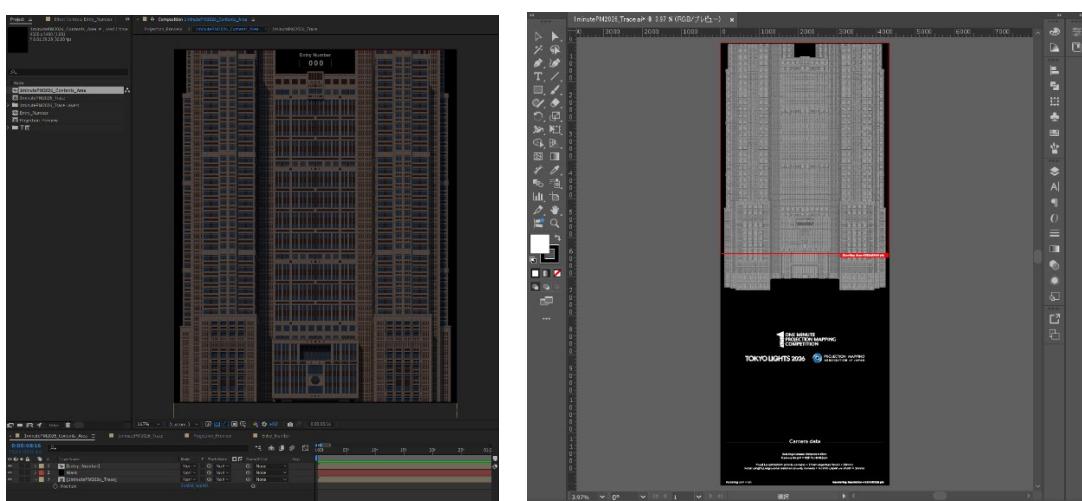
※下記は Cinema4D で開いた際の画面例です。



■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）

最終的な書き出しへ 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。

Camera data	
Building-Camera Distance = 110m	
Camera Height = 02F FL+948.5cm	
Focal Length(Width priority camera) = 37mm (Aperture Width = 36mm)	
Focal Length(Longitudinal direction priority camera) = 14.11mm (Aperture Width = 36mm)	
Modeling unit = cm	Rendering Resolution 4320x11328 pix

■ After Effects のコンポジション構成

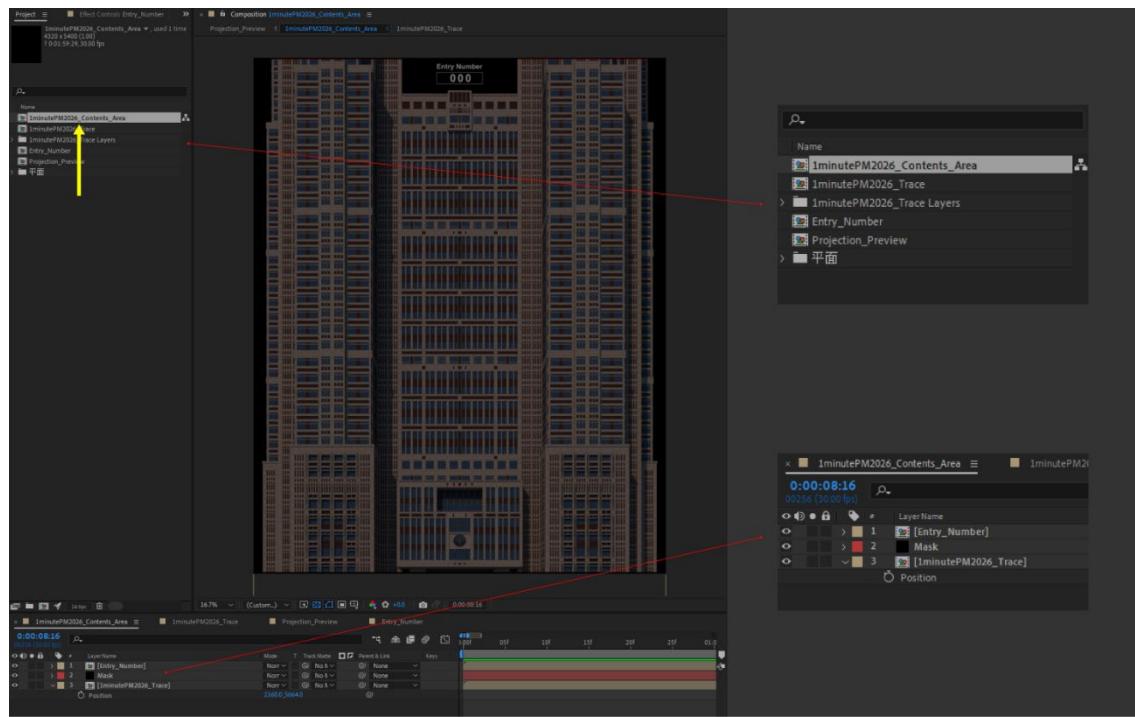
配布データには、以下のコンポジションが含まれています。

- ① 1minutePM2026_Contents_Area
- ② 1minutePM2026_Trace
- ③ Projection_Preview
- ④ Entry_Number

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

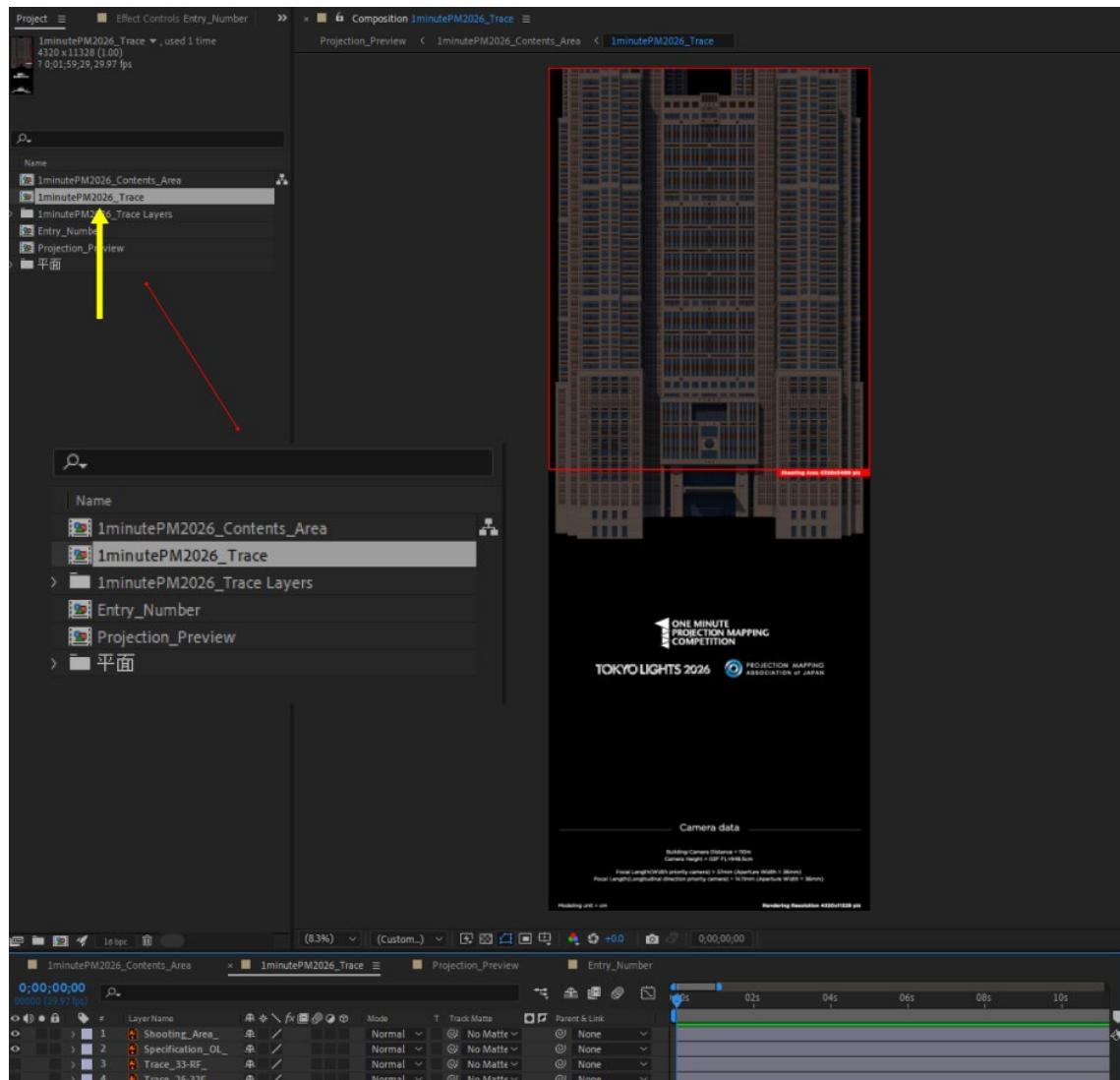
最終書き出し設定が施された、作品制作のベースとなるコンポジションです。

必要に応じて複製して使用してください。



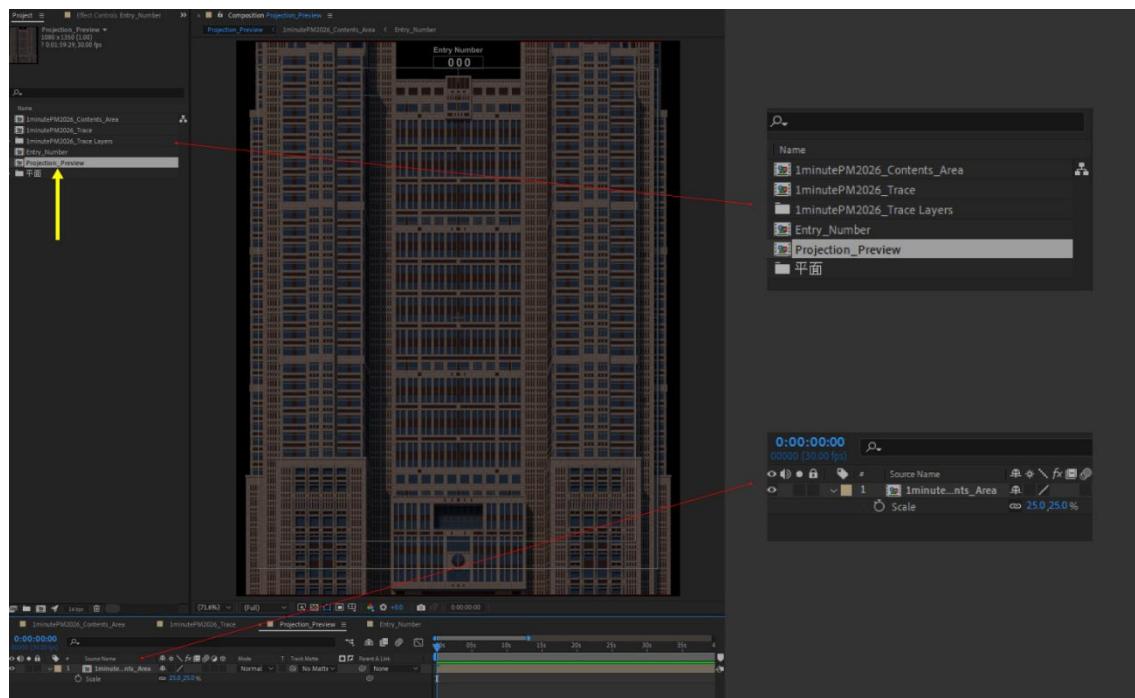
② 1minutePM2026_Trace (解像度：4320 x 11328 pixel)

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。



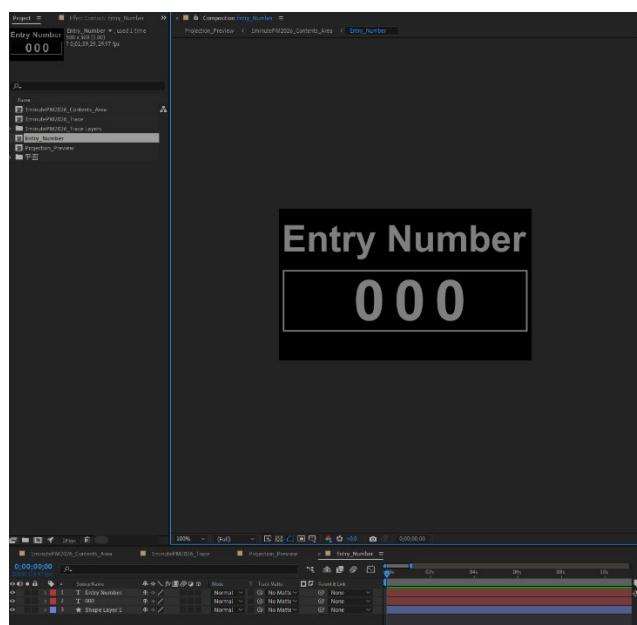
③ Projection_Preview (解像度：1080 x 1350 pixel)

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

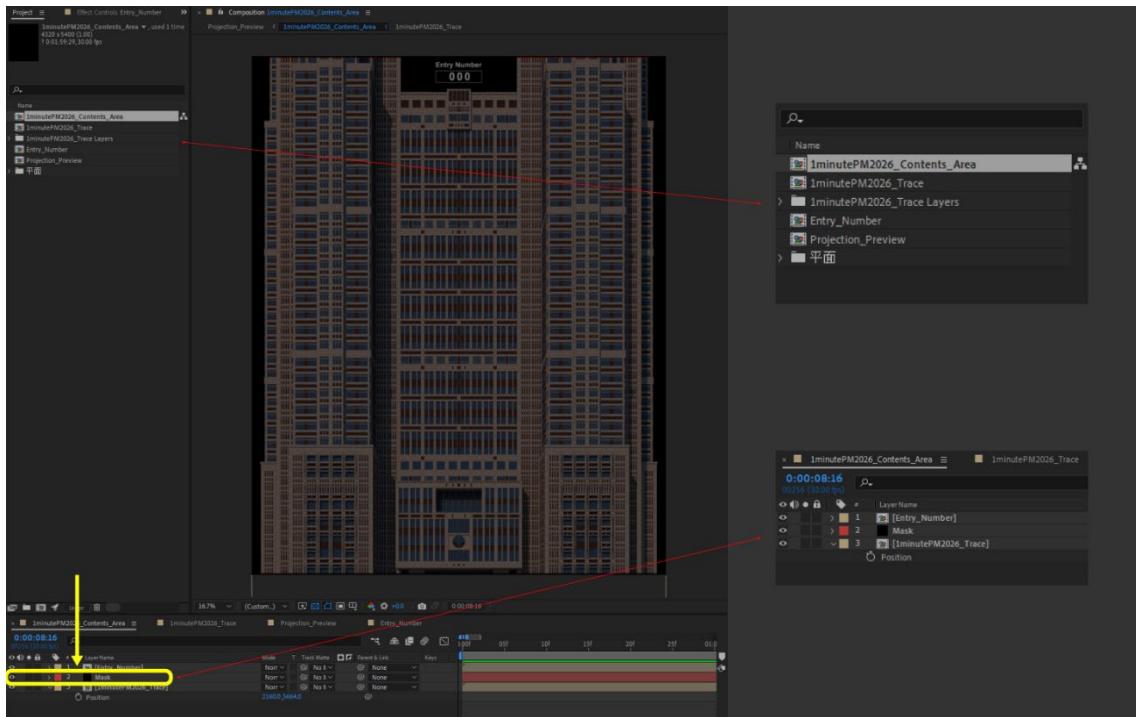
作品提出時に エントリーナンバーを動画内に挿入するためのコンポジションです。



■ 「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。

■プロジェクトマッピング協会 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>