



Willkommen beim Wettbewerb zum Genius Loci Festival 2025!

Schön, dass Sie sich entschieden haben, an unserem Wettbewerb teilzunehmen. Dieses ReadMe soll ein Leitfaden sein, der das weitere Vorgehen kurz erklärt und uns und Ihnen das Leben ein bisschen einfacher macht. Bitte lesen Sie das ReadMe aufmerksam durch, bevor Sie mit der Animation oder Ähnlichem beginnen.

1. Sie haben auf der Genius-Loci-Website ein Animationspack zu dem Gebäude heruntergeladen; dieses Paket enthält hoffentlich alle Daten, die Sie benötigen. Dazu gehören natürlich 2D-Zeichnungen der Fassade und die 3D-Modelle des Gebäudes in folgenden Formaten: **.obj**

2. Bitte sehen Sie sich die Datei mit dem Titel »Mask_Contours« an, anhand derer Sie die tatsächlich bespielten Flächen auf dem Gebäude einsehen können. Animationen außerhalb dieser Flächen werden leider nicht abgebildet.

3. Bitte rendern Sie Ihre Animationen in einer Frontalansicht in Parallelperspektive, also ohne Fluchtpunkt; die Projektionsfläche sollte mittig im Bild liegen. Um das ganze korrekt auszurichten, verwenden Sie ebenfalls die Datei mit dem Namen »Mask_Contours« als Hilfestellung.

4. Wenn Sie fertig sind mit Ihrer Animation, rendern Sie diese bitte ausschließlich im H.264-Codec bei 30 Vollbildern pro Sekunde und einer Größe von 3840 x 2160 Pixel (4K

2160p). Bitte achten Sie auch darauf, dass die Tonspur eine gute Qualität aufweist; 256 kbit/s mit einer Samplerate von 44100 Hz kann als Anhaltspunkt genommen werden.

5. Wenn Sie noch weitere Fragen haben, werfen Sie bitte einen Blick auf die »Frequently Asked Questions«, die wir für Sie unter der Adresse **genius-loci-weimar.org/faq** auf unserer Website eingerichtet haben. Sollte das Ihre Frage nicht beantworten, schicken Sie uns gerne eine E-Mail mit Ihrer Frage an: **competition@genius-loci-weimar.org**

Viel Erfolg und gutes Gelingen!
Ihr Genius Loci Weimar Team



Welcome to the Genius Loci Festival Competition of 2025!

We appreciate that you want to be a part of our festival this year and we are looking forward to your submission. This ReadMe is supposed to be a guide for the procedures involved in this competition to help you and us to keep it as easy and understandable as possible. Please read this ReadMe completely and carefully before you start drafting or animating.

1. You downloaded an animation pack for the building on the genius loci website. This package hopefully contains everything you need to create your submission for the competition. It contains 2D-drawings and 3D-models of the building you chose, in the following formats: **.obj**

2. Please have a quick look at the file titled »Mask_Contours«. This shows you which surfaces are actually inside the projection; animations of other parts of the buildings will not be shown.

3. Please render you animation in a front view with a parallel perspective without a vanishing point. The projection surface should be in the middle of the image. To achieve that, please refer again to the file with the name »Mask_Contours« for aligning your animation.

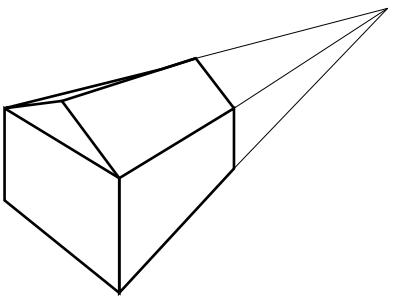

4. If you are done animating and you are ready to render your video, please use only the H.264-Codec at 30 full frames per seconds with a resoluti-

on of 3840 x 2160 Pixel (4K 2160p). Please make sure that your audio file has a decent quality; 256 kbit per second with a sample rate of 44100 Hz is the recommended minimum.

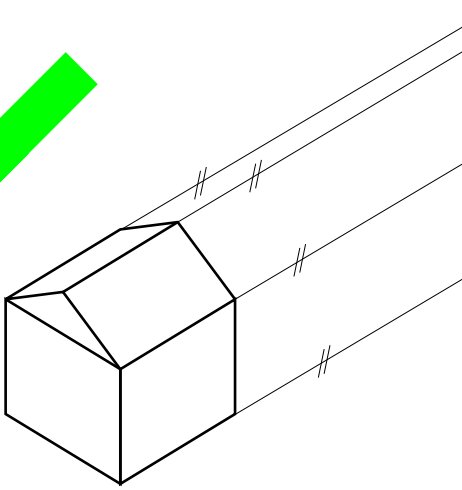

5. If you have any further questions that could not be resolved with this ReadMe, please refer to the »Frequently Asked Questions« we put together for you on our website under **genius-loci-weimar.org/faq** Should any questions persist, please do not hesitate to contact us via e-mail:

competition@genius-loci-weimar.org

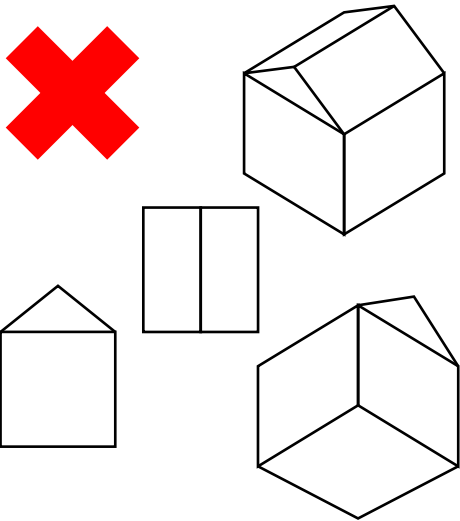

Best regards and good luck!
Your Genius Loci Weimar Team





No Vanishing Point!
Kein Fluchtpunkt!



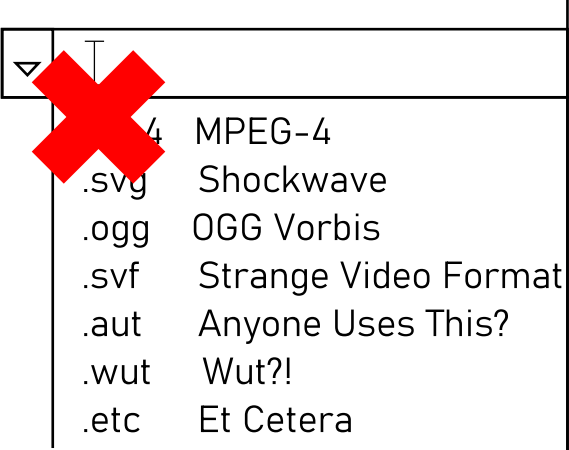
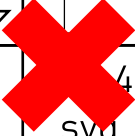
Parallel Perspective.
Parallelperspektive.




No diagonal, top or side views!
Keine Schräg- oder Seitenansicht!



Front View.
Frontalansicht.



No other Video Codecs!
Keine anderen Video-Codecs!



H.264
3840 x 2160
4k
30 fps