

3DCEMBRO 2022

El **3DCEMBRO** es un encuentro de artistas que busca promover la creatividad y la colaboración entre los estudiantes de la Universidade da Coruña dentro del campo de la creación de contenidos digitales, así como visibilizar sus resultados.

1. Participantes

Se permite la participación de estudiantes de los siguientes títulos de la Universidade da Coruña:

- Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos
- Grado en Comunicación Audiovisual
- Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos

2. Modalidades

- [Modeling](#)
- [Concurso de microrrelatos/guiones](#)
- [Teacher Cartoon](#)
- [Sculpting jam](#)
- [Rigging jam](#)

3. Inscripción

Todos los participantes podrán inscribirse en todos los concursos y jams que deseen a través de estos formularios.

Modeling - <https://forms.office.com/r/SrqK5ycfuP>

Microrrelatos - <https://forms.office.com/r/ergA0QqZig>

Cartoon - <https://forms.office.com/r/BsV3en4mrp>

Jam sessions - <https://forms.office.com/r/iTCteaSRf4>

Es necesario que todos los participantes accedan a dichos formularios a través de su cuenta de la UDC.

Para las inscripciones grupales de algunos concursos, un único miembro del grupo deberá hacer la inscripción indicando el nombre de todos los integrantes del grupo (máximo 5) y el nombre del grupo. El alumno que hace la inscripción será el contacto para las comunicaciones relativas a los concursos.

4. Calendario

En diciembre se irán publicando los diferentes desafíos y sus respectivas instrucciones (ver información específica de cada challenge).

En enero se publicarán las listas de nominados de cada challenge y se anunciará la fecha para la ceremonia de entrega de premios.

Las jams se realizarán el mismo día destinado para la entrega de premios. El lugar y hora se anunciarán el mismo día en el que se publiquen las listas de los nominados.

Las comunicaciones se realizarán a través del grupo de [Teams 3DCEMBRO](#).

5. Jurado

El jurado de todas las modalidades estará formado por profesorado de la UDC.

La decisión del jurado es final e inapelable.

En caso de no alcanzar un nivel mínimo de calidad, los premios podrían ser declarados desiertos.

6. Publicación y cesión de derechos

Los trabajos enviados a concurso se publicarán internamente (dentro del grupo de Teams) bajo la licencia CC BY-NC-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>, salvo aquellos casos en que los autores se manifiesten en contra.

La idea es formar una base de trabajos de uso libre no-comercial, que se puedan utilizar con fines académicos o en futuros desafíos (por ejemplo, se podría lanzar un desafío de texturizado o de iluminación sobre alguno de los modelos desarrollados en el Modeling challenge), siempre dando crédito a los autores del trabajo.

Algunos trabajos podrán ser también seleccionados para imprimir en 3D y exponerlos en la facultad.

7. Modeling Challenge

7.1. Fechas

- **3 diciembre:** Límite de inscripción (individual o por equipos). Publicación del tema para la primera quincena.
- **18 diciembre:** Límite de entrega para el primer tema.
- **31 diciembre:** Límite de entrega para el segundo tema.

7.2. Temas

Durante el mes de diciembre se desarrollarán dos temas, uno en cada quincena, sobre los cuales los participantes desarrollarán su creatividad para elaborar un modelo 3D, que entregarán al final de la quincena. El primer tema se publicará a principios de diciembre, en el arranque del desafío de modelado.

El segundo tema de este año se plantea de manera diferente a las ediciones anteriores. El objetivo será modelar el **Trofeo 3DCEMBRO**, que se podría entregar a los ganadores de esta edición (o futuras ediciones).

7.3. Categorías

Los estudiantes pueden participar en dos categorías:

- Categoría individual
- Categoría grupal (hasta cinco personas)

7.4. Premios

- Mejor modelo individual (primera quincena)
- Mejor modelo grupal (primera quincena)
- Modelo más creativo/original
- Modelador rookie del año (*)
- Mejor modelo del trofeo 3DCEMBRO (segunda quincena)

(*) Para optar al premio “rookie” es necesario ser alumno de grado y no haber superado (ni convalidado) las asignaturas “Modelado 1” en el Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos o “Infografía 3D 1” del Grado en Comunicación Audiovisual.

7.5. Normas

Se puede utilizar cualquier software y combinación de técnicas de modelado 3D, siempre que el trabajo sea de autoría propia y haya sido realizado durante la duración del evento. En caso de descubrir algún intento de copia, se retirará el premio a los participantes implicados y serán sometidos a escarnio público con efecto retroactivo durante el resto de sus días.

En los modelos entregados se valorará la adecuación al tema del desafío, la originalidad, la creatividad, el acabado final, la topología y el mapeado (UVs).

En el caso del trofeo, se valorará también su **adecuación para ser impreso en 3D**, en concreto aspectos como evitar detalles muy pequeños, tener una base estable que permita apoyarlo en una superficie plana, minimizar elementos en vuelo que necesiten un soporte físico para poder imprimir, etc.

Cada grupo o participante individual debe entregar, a través de una carpeta de OneDrive que se le asignará a cada inscripción, el modelo final en **un único fichero en formato OBJ** antes del plazo límite de cada quincena.

8. Concurso de microrrelatos / guiones

8.1. Fechas

- **3 diciembre:** Límite de inscripción
- **31 diciembre:** Límite de entrega

8.2. Temas

La temática y el género serán completamente libres, pero el guion entregado debe adecuarse a las especificaciones descritas en el punto 8.4

8.3. Premios

Al mejor **guion** se le otorgará el trofeo del 3DCEMBRO y junto con los otros seleccionados optará a producirse en la asignatura de Proyecto de Animación.

8.4. Normas

Los guiones seleccionados podrán ser utilizados en la **asignatura de Proyectos de Animación de CDAV** para hacer los cortometrajes del curso 2022-2023 o siguientes; con la debida acreditación al autor del guión original, por lo que será necesario que todos los participantes sigan las especificaciones que se describen a continuación. Los guiones que no sigan estas normas, no podrán ser considerados por el tribunal.

Todos los participantes tendrán que seguir la plantilla del guion que se puede descargar en [este enlace](#).

En las dos primeras páginas se definirá el título, el/a autor/a, la idea, la ambientación, el género y los personajes. En las siguientes páginas se desarrollará el guion, el cual no debe superar las 3 páginas, es decir, en total el documento no puede superar las 5 páginas.

Normas de estilo:

- Courier New 21. Alineado Izquierda
- Mayúsculas y negrita para los títulos de las secuencias
- Mayúsculas cada vez que añade el nombre de un personaje
- Mayúsculas y negrita para el nombre de los personajes cuando tengan diálogo
- Diálogos con alineación centrada
- Notas explicativas entre paréntesis

Una vez realizado el guion, los participantes tendrán que exportar el documento en formato PDF y subirlo antes de la fecha señalada (31 de diciembre) a la carpeta de Onedrive que se asignará a cada participante tras el periodo de inscripción (3 de diciembre)

9. Teacher Cartoon Challenge

9.1. Fechas

- **3 diciembre:** Límite de inscripción
- **18 diciembre:** Límite de entrega de la primera lista de profesores y un tema
- **31 diciembre:** Límite de entrega de la segunda lista de profesores y un tema

9.2. Temas

Durante el mes de diciembre se publicarán dos listas con el nombre de varios profesores (al menos un profesor tendrá docencia en primero) y una temática. Cada participante podrá entregar un máximo de una ilustración por cada profesor que aparezca en la lista.

Tras el periodo de inscripción, se publicará la primera lista de profesores y un tema. Después de la fecha límite de entrega de la primera quincena, se anunciará la segunda lista de profesores y un nuevo tema.

9.3. Premios

- Mejor ilustración (primera quincena)
- Mejor ilustración (segunda quincena)
- Ilustración rookie del año (*)

(*) Para optar al premio “rookie” es necesario ser alumno del primer curso y no haber superado la asignatura de Dibujo Anatómico de CDAV, Expresión gráfica de CAV o Arte de Concepto I. Personajes de MDDCV.

9.4. Normas

Se valorará tanto el tono humorístico como el acabado final de la ilustración.

Se puede utilizar cualquier software y combinación de técnicas de dibujo o modelado, siempre que el trabajo sea de autoría propia y haya sido realizado durante la duración del evento.

Los participantes tendrán que entregar un PDF por cada ilustración (se recomienda nombrar los archivos siguiendo esta plantilla **3DC_cartoon_curso22-23_apellidosNombreAlumnx_nombreProfesor** para garantizar su autoría) y subirlo antes de la fecha señalada a la carpeta de Onedrive que se asignará a cada participante tras el periodo de inscripción.

10. Sculpting Jam

10.1. Fechas

- **3 diciembre:** Límite de inscripción
- **Día de la entrega de premios** (se anunciará el mismo día que se publique la lista de nominados de los otros concursos)

10.2. Temas

Se congregarán a todos los inscritos en un aula donde se les notificará el tema del evento.

10.3. Premios

- Mejor sculpting

10.4. Normas

Tras congregarse a todos los inscritos en un aula... se anunciará un tema de sculpting y todos los participantes tendrán que realizar una pieza escultórica antes de que el cronómetro llegue a su fin.

Se puede utilizar cualquier software y/o combinación de técnicas modelado tradicionales, materiales, utensilios, etc.

11. Rigging Jam

11.1. Fechas

- **3 diciembre:** Límite de inscripción
- **Día de la entrega de premios** (se anunciará el mismo día que se publique la lista de nominados de los otros concursos)

11.2. Temas

Se congregarán a todos los inscritos en un aula donde se les notificará el reto de rigging.

11.3. Premios

- Elx rigger más veloz

11.4. Normas

Tras congregarse a todos los inscritos en un aula se anunciará el reto de rigging... el primer participante en conseguir solucionar el reto antes de que el cronómetro llegue a su fin... será elx vencedorx!!!!

Se puede utilizar cualquier software 3D para la realización del reto... y lo más importante de todo, será rigging de guerrilla, es decir, sin naming convention ni pipeline... sin red... sin soporte... con el único objetivo de que algo funcione!!!!