

3D CEMBRO Modeling challenge

Bases

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

Se permite la participación, tanto a título individual como por equipos, 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

Durante el mes de diciembre se publicarán dos temas, uno al principio de cada quincena, sobre los cuales los participantes desarrollarán su creatividad para elaborar un modelo 3D, que entregarán al final de la quincena.

Los estudiantes pueden participar en dos categorías:

- Categoría individual
- Categoría grupal (hasta cinco personas)

Se puede utilizar cualquier software y combinación de técnicas de modelado 3D y/o escultura digital, 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).

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.

Las comunicaciones se realizarán a través del grupo de Teams 3DCEMBRO.

En enero se anunciarán los nominados y la fecha de la ceremonia de entrega de premios. La ceremonia se realizará de forma telemática a través de Teams. Habrá premios para las siguientes categorías:

- Mejor modelo individual (primera quincena)
- Mejor modelo grupal (primera quincena)
- Mejor modelo individual (segunda quincena)
- Mejor modelo grupal (segunda quincena)

- Modelador rookie del año (*)

- Modelo más creativo/original
- Mejor topología
- Mejor mapeado (UVs)

Para optar al premio “rookie” es necesario ser alumno del 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.

El jurado de la competición estará formado por el profesorado de la UDC que organiza el evento. La decisión del jurado es final e inapelable.

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

Calendario

16 noviembre: Publicación de las bases del concurso. Apertura del período de inscripción.

30 noviembre: Límite de inscripción (individual o por equipos). Publicación del tema para la primera quincena.

15 diciembre: Límite de entrega para el primer tema. Publicación del tema para la segunda quincena.

31 diciembre: Límite de entrega para el segundo tema.

Enero (fecha por definir): Publicación de los nominados. Anuncio de la fecha para la ceremonia de entrega de premios.

Inscripción

Para inscribirse en el concurso es necesario enviar un correo electrónico a la dirección:

[<5d8f94cb.nube.udc.es@emea.teams.ms>](mailto:5d8f94cb.nube.udc.es@emea.teams.ms)

desde la cuenta personal de la UDC antes del 30 de noviembre.