



Conferência Blender PT 2013: Chamada a Contribuições

Apresentação

O Blender é uma ferramenta digital de produção 3D disponível gratuitamente em Windows, Macintosh, Linux e FreeBSD. A sua aplicação estende-se a várias áreas das quais se destacam os filmes, videojogos, publicidade e visualização. Esta conferência pretende promover o Blender no mercado nacional como um valor acrescentado às ferramentas comerciais. Investigadores, empresários e freelancers irão aprofundar o debate acerca do real impacto do Blender a nível académico e profissional. A organização está a cargo da PROBlender - Associação Portuguesa de Blender, em parceria com a Escola das Artes e o Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR) da Universidade Católica do Porto. A PROBlender é constituída por membros do fórum Blender PT, a comunidade para utilizadores de língua portuguesa do Blender. O website da conferência está disponível em <http://www.problender.pt/conf2013>.

Local da conferência

A conferência terá lugar na Escola das Artes da Universidade Católica do Porto a **6 e 7 de abril de 2013**.

Datas importantes

- Submissão de contribuições (exceto Game Contest e Animações): **até 31 de dezembro de 2012**
- Notificação aos autores da avaliação: **até 20 de janeiro de 2013**
- Submissão da versão final de contribuições (todas as categorias): **até 20 de fevereiro de 2013**
- Anúncio do programa da conferência: **27 de fevereiro de 2013**
- Inscrições nos workshops: **a partir de 27 de fevereiro de 2013**
- Registo antecipado na conferência: **até 15 de março de 2013**
- Realização da conferência: **6 e 7 de abril de 2013**
- Disponibilização dos proceedings: **até 15 de maio de 2013**

Tópicos da conferência e contribuições

Concept design, modelação, sculpting, mapeamento (UVs), texturização, rigging, skinning, animação, partículas, renderização, audiovisual, efeitos visuais (VFX), game engine e python. Caso o Blender não seja a sua principal ferramenta de produção 3D pode igualmente submeter uma contribuição, sendo apenas necessário que se certifique de que o seu trabalho possui algum tipo de relação com o Blender. Um exemplo adequado é a migração para o Blender de um trabalho realizado com outra(s) ferramenta(s) de produção 3D. Aceitam-se contribuições em três categorias: artigos, animações e workshops. Cada autor pode optar livremente entre uma ou mais categorias, podendo escrever em Português e/ou Inglês.

Comissão organizadora

Honorary Guests

Carlos Morcillo
Luis Belerique
Rui Campos

Conference Chairs

Pedro Bastos
Ricardo Pereira
Rui Pereira

Local Chairs

Luis Martins
Diogo Vieira
Ricardo Megre

Articles & Posters

Daniel Basso
Luis Loureiro
Renato Sousa

Animations

Rogério Perdiz
Ricardo Silva
Rui Teixeira

Workshops

Paulo Martins
Pedro Ângelo
Ruben Carvalho

Game Contest

João Alves
Matthew Dietel
Nelson Zagalo
Rita Fernandes

Conference Show Reel

Telmo Lourenço

Conference Logistics

Mariana da Silva

Conference Logo/Commercial

Anabela Faria

Volunteers

conference@problender.pt