



Octava muestra anual ANIMEX. De animación, gráficos y técnicas interactivas. Hechos por computadora.

La muestra Animex tiene como **objetivo** dar a conocer los trabajos que se desarrollan en México en los terrenos de la animación, la graficación y las técnicas interactivas y así enriquecer el intercambio y la experiencia entre la comunidad de animadores, investigadores y estudiantes de éstas disciplinas en nuestra ciudad.

Bases de participación

- 1.- Pueden participar individuos, grupos o empresas.
- 2.- La muestra consta de dos secciones: de Video y de Imagen fija (stills). Cada sección tiene dos categorías: profesional y amateur.
- 3.- Cada participante puede registrar 3 entradas como máximo para cada sección.
- 4.- Es requisito indispensable que los trabajos participantes hayan sido creados total o prominentemente con técnicas computacionales.
- 5.- Los autores retendrán absolutamente todos los derechos sobre sus obras, otorgando únicamente de manera explícita al capítulo SIGGRAPH Ciudad de México de mostrar su trabajo el día 3 de Junio de 2003. Al llenar y firmar el registro de participación aceptan que el trabajo que presentan es suyo y que poseen todos los derechos correspondientes.
- 6.- No se aceptan trabajos que hayan sido presentados en muestras Animex de años anteriores.
- 7.- Un comité especial seleccionará las piezas participantes. Este comité le informará a los autores si fueron o no aceptados el 15 de mayo. Todos los materiales (videos, discos, etc) serán devueltos, para lo cual los participantes deberán pasar a recogerlos en el mismo lugar donde se hace la entrega.
- 8.- VIDEO: Se aceptan entradas en videocasete o en formato digital. Consultar la guía técnica para los formatos aceptables. La extensión máxima será de 3 minutos, más 30 segundos de créditos. El comité de selección podrá editar las piezas si así lo considera adecuado.
- IMAGEN FIJA: Se aceptan entradas en diapositivas de 35 mm, montadas, y en formatos digitales únicamente. Los formatos aceptables se pueden consultar en la guía técnica.
- NO SE ACEPTAN TRABAJOS IMPRESOS.**
- 9.- REGISTRO Todas las obras participantes deben acompañarse con una cuartilla con los siguientes datos:
 - a) Título
 - b) Categoría (amateur o profesional) de participación.
 - c) Nombre del autor. Para el caso de grupos o empresas se deberá listar el tipo de trabajo realizado por cada persona y señalar claramente el nombre de la persona designada como CONTACTO.

- d) Descripción breve del contenido ó sinopsis de la historia.
- e) Resumen técnico (tipo de hardware/software, etc.).
- f) Teléfono para contactar.
- g) Otros medios de contacto (dirección postal, correo-e, sitio web, etc.).

10.- Apoyo especial. Aquellos participantes que no tengan los medios adecuados para generar un video o stills de algún trabajo pueden solicitar a los miembros del capítulo SIGGRAPH Ciudad de México un apoyo especial. Este apoyo tiene por objeto tener una participación más abundante y de mejor calidad. Los interesados deben contactar directamente a mcc@siggraph.org.mx y solicitar el apoyo antes del 28 de marzo de 2003.

11.- Los autores de las obras aceptadas recibirán un reconocimiento de participación y créditos en el video que se presentará en la reunión. A los participantes que lo soliciten se les proporcionará toda la información y el apoyo para enviar sus trabajos al Computer Animation Festival de la convención SIGGRAPH 2004.

LUGAR Y FECHA DE ENTREGA

Los trabajos se recibirán a partir del 24 de febrero y hasta el martes 6 de mayo de 2003, en horario de oficina en las siguientes direcciones:

@ Laboratorio de Multimedia de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico (DGSCA), Circuito exterior de Ciudad Universitaria, UNAM Tel. 5622-8566 Con: Cristina Salgado (crissal@servidor.unam.mx) o Emmanuel Rojón (rojon@servidor.unam.mx).

@ Centro de Cómputo de la Academia de San Carlos. Posgrado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. Academia #22 esquina con Moneda, Centro Histórico, Tel. 5522-0477 y 5522-0630 ext. 123 Con: Gonzalo León (gleon@siggraph.org.mx).

LA MUESTRA ANIMEX 2003

se llevará a cabo el día martes 3 de junio de 2003, dentro de la reunión mensual del Capítulo SIGGRAPH Ciudad de México a las 19:00 horas, en el auditorio Paris Pishmish del Instituto de Astronomía, Ciudad Universitaria, UNAM.
ENTRADA LIBRE.

Para mayores informes visite la página del Capítulo Profesional Ciudad de México de SIGGRAPH en <http://www.siggraph.org.mx> o envíe un correo a mcc@siggraph.org.mx

El Capítulo Profesional SIGGRAPH Ciudad de México es Parte del Special Interest Group in Graphics de la ACM – Association for Computing Machinery.



Guía Técnica

Video:

Videocassetes: BetaCAM SP, SuperVHS, VHS, Video 8 o Hi 8. También aceptamos cinta digital de video miniDV

Formato digital:

- a) Archivos AVI, sin compresión o usando los CODECS DivX;-), MPEG 1 o 2, o video DV.
- b) Archivos QuickTime MOV usando CODEC Sorenson 3 o superior, MPEG 1 o 2, o video DV.
- c) Archivos MPEG-2 compatibles con SVCD o DVD
- d) Secuencia de imágenes fijas, en las características de los formatos digitales de still. En este caso se deberá entregar un track de audio, monoaural o estéreo, tipo WAV o AIFF, codificado sin compresión y sampleado a 44.1 mHz.

Cualquiera de los formatos digitales deberá tener un tamaño mínimo de 640x480 pixeles, y de preferencia 720x486 (compatibilidad con el sistema NTSC).

Medios para formato digital: Discos CD ROM compatibles con PC, Discos CD ROM grabados en formato SVCD, discos iomega ZIP.

Para hacer entregas en otros medios o para transferencia directa desde cámaras digitales, se deberá consultar con el comité organizador para verificar disponibilidad de unidades lectoras compatibles.

Stills:

Formatos digitales: Cualquier formato popular, de preferencia sin compresión y a color de 24bits. Formatos preferidos: TIFF, TGA, BMP, PNG. Los JPEG sólo se aceptarán con compresión mínima.

Medios de entrega: Medios compatibles con plataforma PC, de preferencia: iomega ZIP, CD-ROM. Si se tiene pensado utilizar otro medio, consultar con el comité organizador sobre la disponibilidad de unidades lectoras compatibles.