Evidencias Aprendices

Animación Digital

2774317

QUIMBAY

JULIAN ANDRES
GOMEZ LOPEZ

PORTAFOLIO

JULIAN LOPEZ
ARTISTA



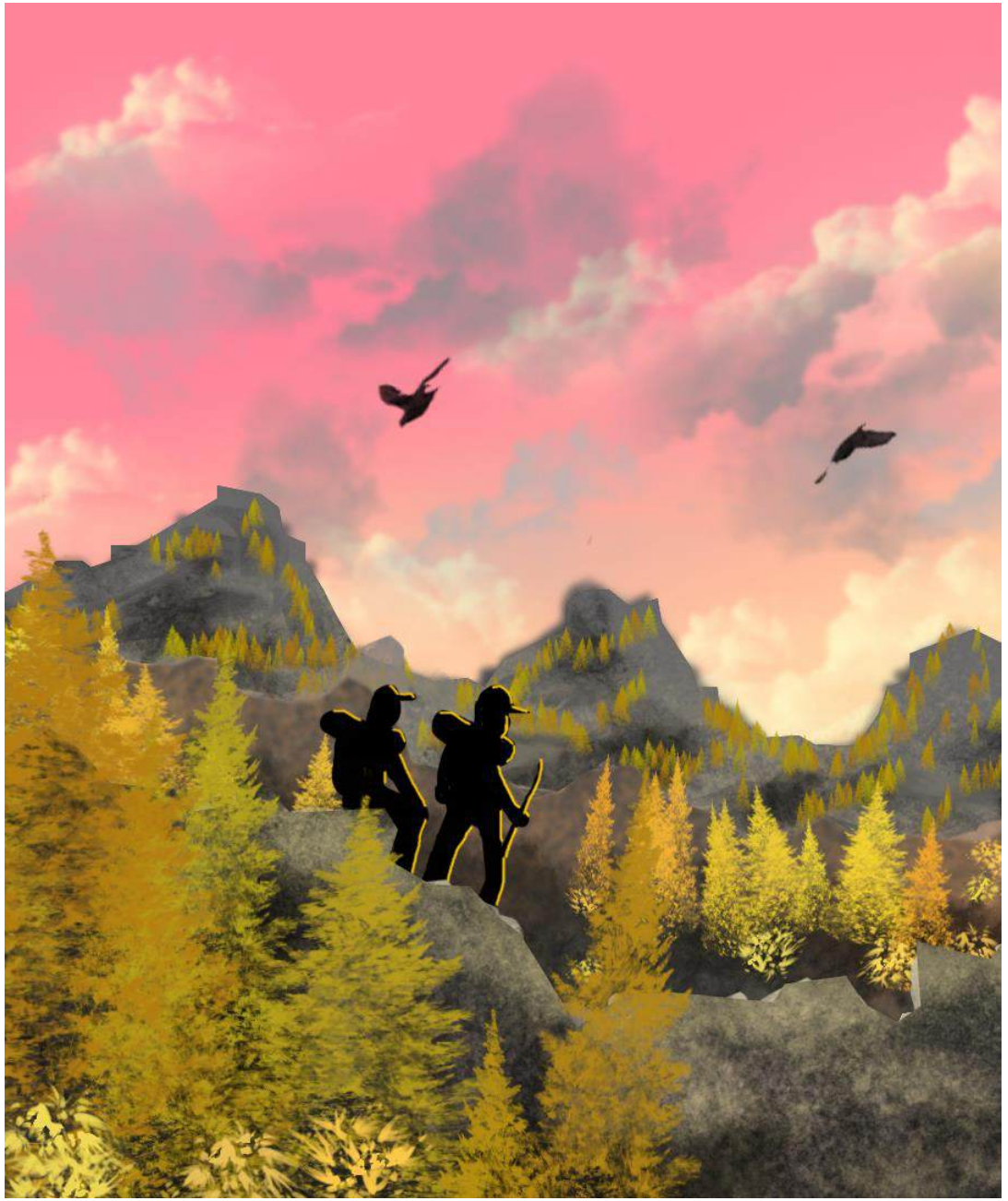
- artes de concepto
- diseño de personaje
- storyboard



JULIAN LOPEZ
ARTISTA

JULIAN LOPEZ
ARTISTA

ARTES DE CONCEPTO



Primeros artes de conceptos





Primeros artes de conceptos



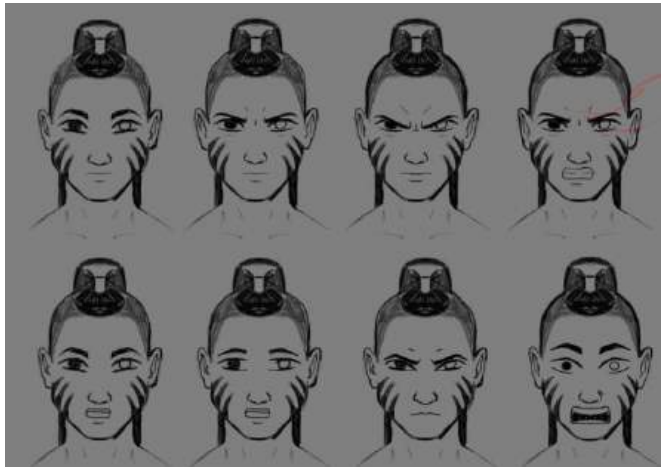




Aldea Principal del séptimo cacique, de la que Quimbay y su familia hacen parte desde sus inicios

JULIAN LOPEZ
ARTISTA





Diseño de personaje

JULIAN LOPEZ
ARTISTA

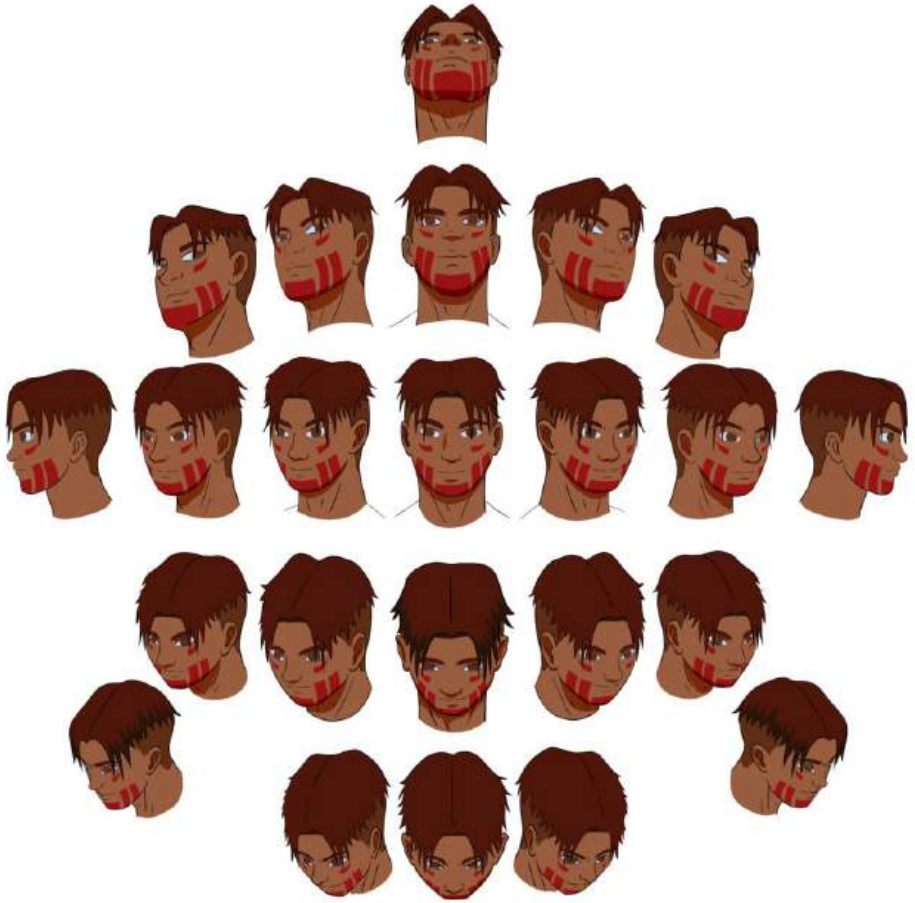


Quimbay: personaje principal, descendiente de un brujo y con habilidades especiales.

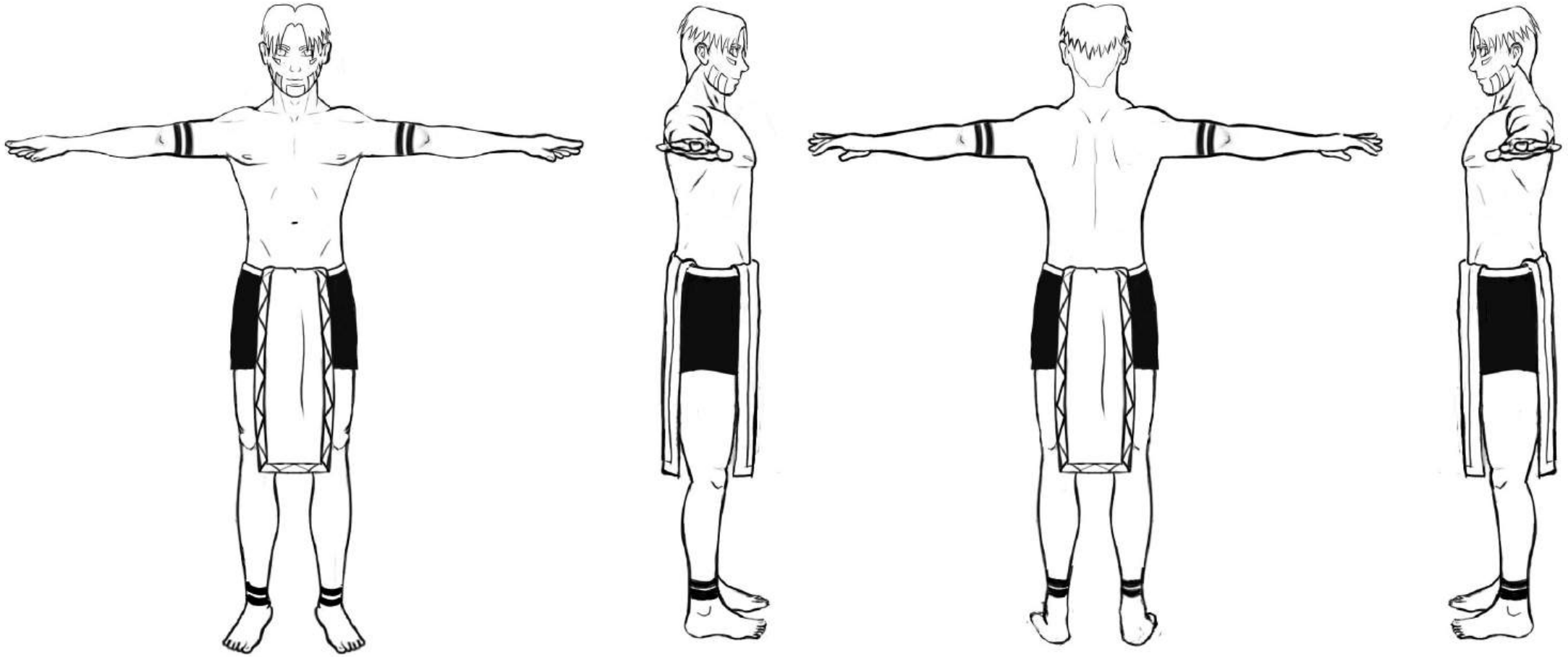
Características: un joven muy inteligente, capaz de adaptarse rápido, utiliza un arco como arma y es más rápido y fuerte que un humano normal



360° cabeza



Diseño de Personaje





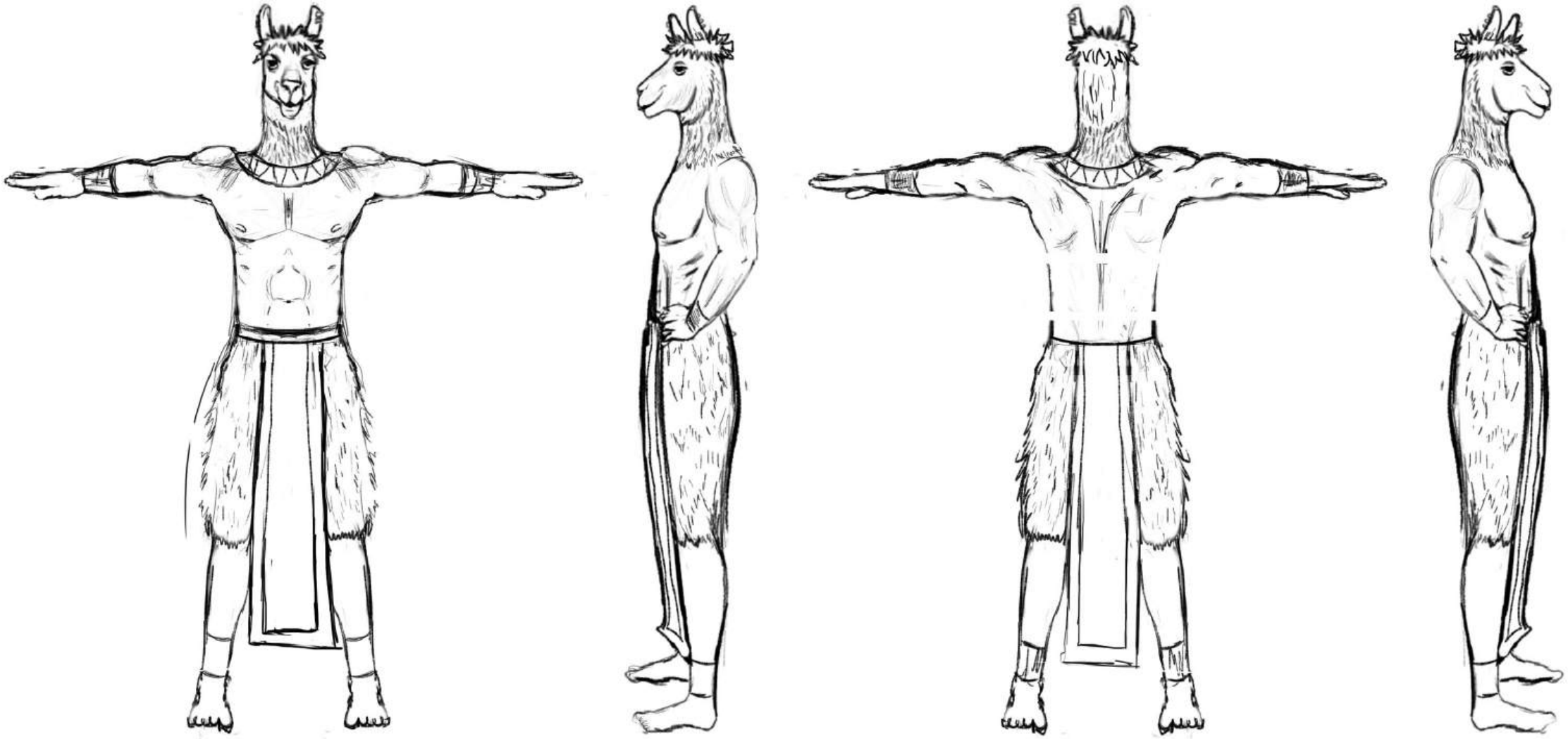
Paleta de color



Urcuchillay: es el dios del ganado y de los animales en la mitología incaica. Urcu es un dios que conoce al bisabuelo de Quimbay, el cual se encuentra con el después de muchos años de que lo desterraran del planeta

Características: Urcu es un ser amorfo, capaz de cambiar su forma a voluntad, posee poderes sobrenaturales como la fuerza, rapidez, y materializar energía, su tamaño es diferente al de los humanos.

Diseño de Personaje

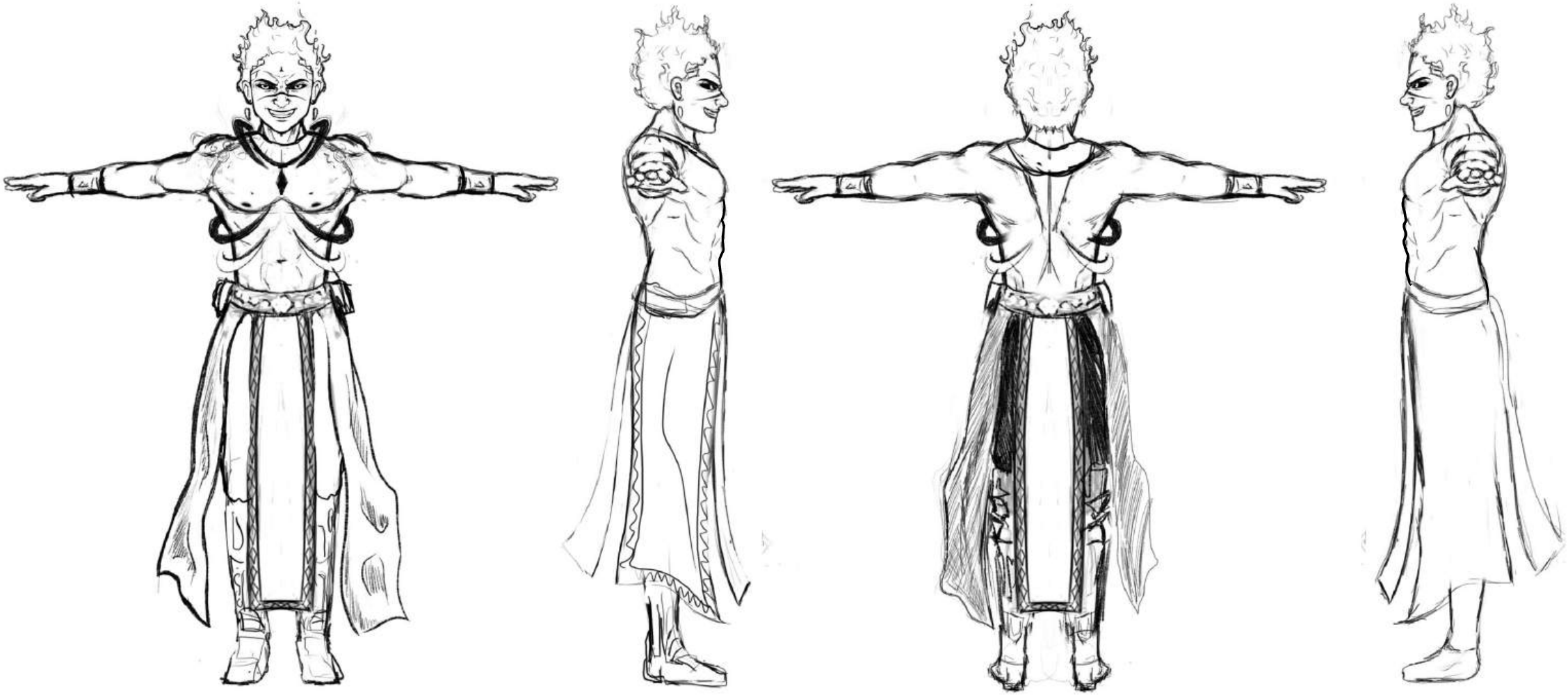




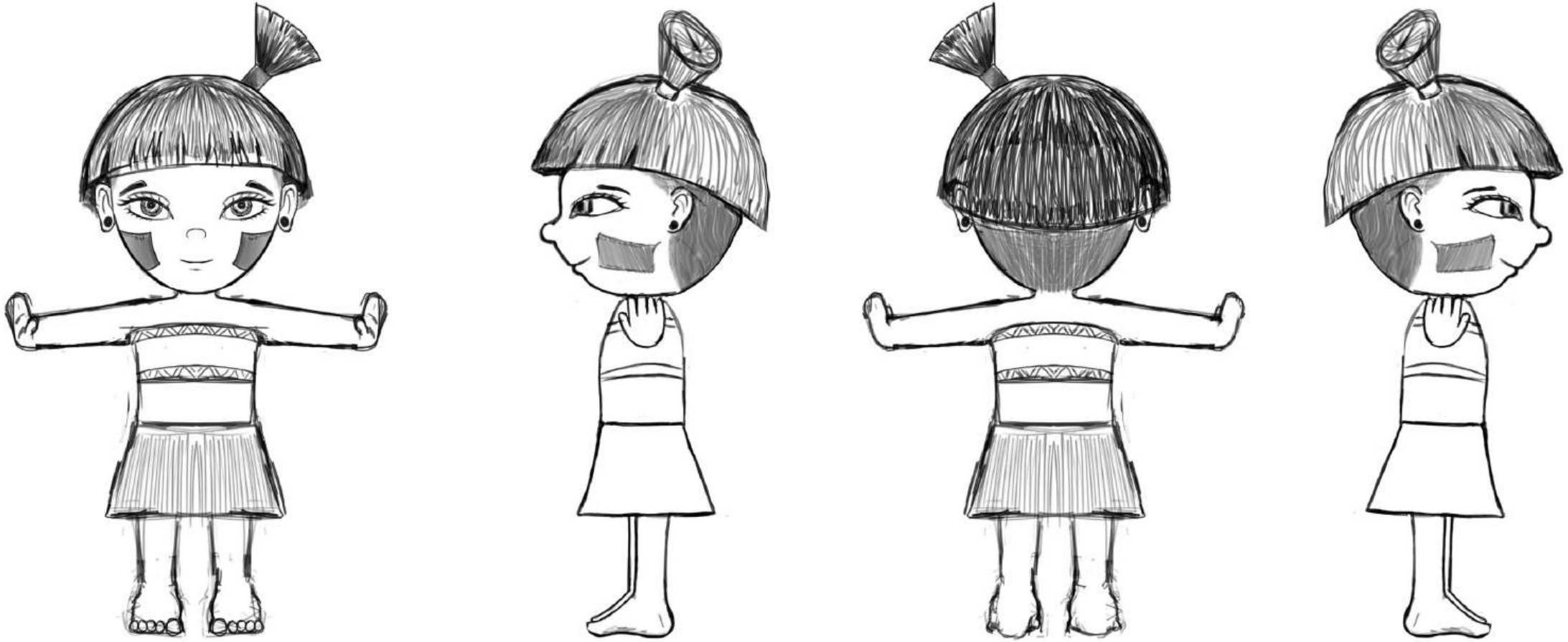
Paleta de color

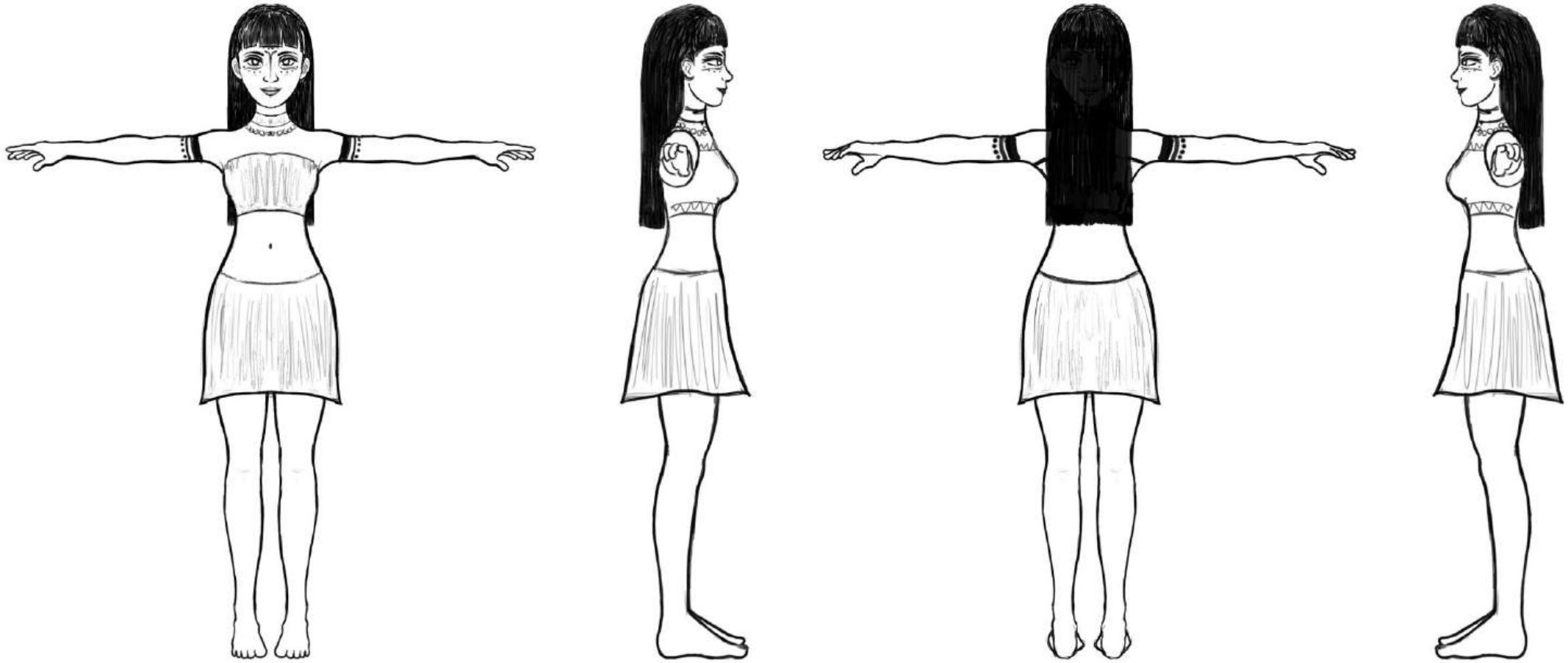
Pikiru: (también conocido como: Piguerao) era el dios de la noche y el mal. Él, junto a su hermano Catequil, fueron dioses gemelos tutelares.

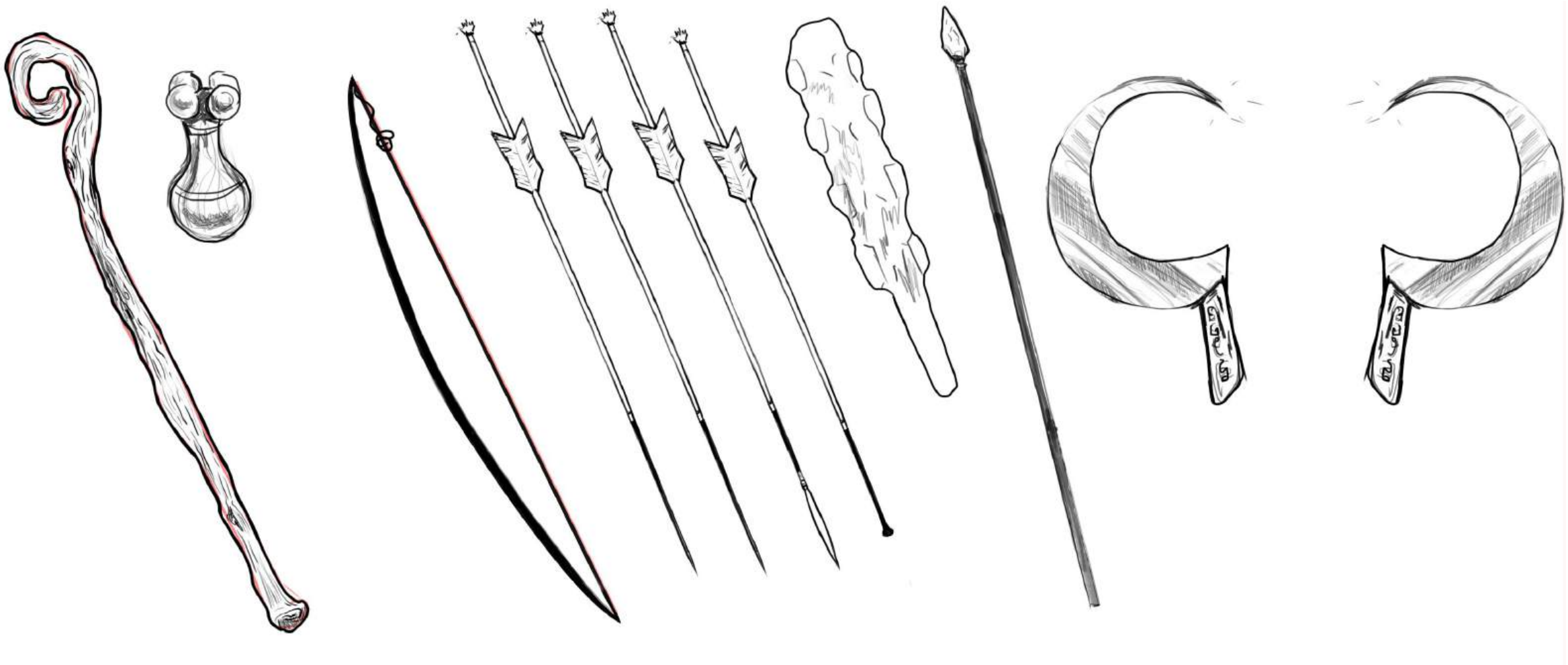
Características: es un ser de maldad, capaz de cambiar su forma a voluntad, posee poderes sobrenaturales como la fuerza, rapidez, y materializar energía también cuenta con miles de años de experiencia en combate



Diseño de Personaje







Props

STORY BOARD









JULIAN LOPEZ
ARTISTA

QUIMBAY

Boards: 57 | Shots: 57 | Duration: 3:33 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: AUGUST 28, 2024

1A



EXT. OTRO PLANETA. NOCHE
Pasa URCU, transformado en ratón corriendo entre matorrales mientras lo persigue pikiru transformado en gato, ya que lo necesita por sus "objetos magicos" y su energia vital

2A



URCU
(Jadeando)

EXT. OTRO PLANETA. NOCHE
Pasa URCU, transformado en ratón corriendo entre matorrales mientras lo persigue pikiru transformado en gato, ya que lo necesita por sus "objetos magicos" y su energia vital

3A



PIGUERAO
- ya rindete rata, no hagas esto mas dificil

EXT. OTRO PLANETA. NOCHE
Pasa URCU, transformado en ratón corriendo entre matorrales mientras lo persigue pikiru transformado en gato, ya que lo necesita por sus "objetos magicos" y su energia vital

4A



URCU
- ha ha haa, que pasa PIKIRU, no puedes atrapar a un simple ratón.

EXT. OTRO PLANETA. NOCHE
Pasa URCU, transformado en ratón corriendo entre matorrales mientras lo persigue pikiru transformado en gato, ya que lo necesita por sus "objetos magicos" y su energia vital

5A



6A



QUIMBAY
(suspira)
- si solo supiera como ser normal

EXT. CAMINO AL MORRO. NOCHE
Quimbay se encuentra mirando las estrellas y pensando en la conversacion de con sus padres.

7A



Pasa una estrella fugas y quimbay la mira

8A



Derepente se aparace urcu cayendo por un portal que sale en el aire

9A



URCU
- Quitateeee!!

Derepente se aparace urcu cayendo por un portal que sale en el aire

QUIMBAY

Boards: 57 | Shots: 57 | Duration: 3:33 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: AUGUST 18, 2024

19A



UMAKI
Le encargo a mi hermano esconderlos y protegerlos hasta su llegada, y dijo que nosotros entenderiamos

El bisabuelo de quimbay le entrega los objetos a su segundo hijo para que pueda escapar y esconderlos donde solo el y su hermano podrian saberlo

20A



URCU
- yoo soy urcuchillay,...

Urcu se presenta formalmente con quimbay despues de su primer encuentro y haber escapado eldia anterior

21A



Urcu
pero me puedes llamar llama.... Jajajajaja, (se rie)

22A



Urcu
- naa mentira, solo dime urcu

23A



PIKIRU
- el poder con el que tu familia a reinado niño, de quien crees que lo obtuvieron, jajaja.

Aquma habla con piguerao despues de que urcu y Quimbay lograran escapar

24A



Aquma frunse el seño

25A



URCU(NARRACION)
- Quimbay lucho contra urqumay y piguearo el solo, por proteger a su familia y tribu.

EXT. ALDEA QUIMBAY. TARDE(EN EL PASADO)
Quimbay (bisabuelo de Quimbay) lucha contra urQumay el bisabuelo de aquma, mientras urcu fue enviado por un portal

26A



QUIMBAY(NARRACION)
- Quimbay?, pero ese era mi bisabuelo y por eso mis padres me pusieron como él. En cuanto a Aquma y su familia siempre han dicho que fue urqumay quien nos libró del monstruo con aspecto de llama...

Quimbay le dice a urcu sobre lo que paso despues de la batalla de su bisabuelo, ya que urcu solo sabia que el(su bisabuelo) habia logrado esconder las cosas, porque podia sentir la energia de sus objetos

27A



Quimbay
- ...y que mi bisabuelo fue el que nos traicino y por eso hemos vivido reprimidos por ellos y odiados por la tribu.

Quimbay le dice a urcu sobre lo que paso despues de la batalla de su bisabuelo, ya que urcu solo sabia que el(su bisabuelo) habia logrado esconder las cosas, porque podia sentir la energia de sus objetos

28A



QUIMBAY
(sonrie)

Quimbay le dice a urcu sobre lo que paso despues de la batalla de su bisabuelo, ya que urcu solo sabia que el(su bisabuelo) habia logrado esconder las cosas, porque podia sentir la energia de sus objetos

29A



Urcu
- .....

Urco se sorprende por lo que cuenta quimbay de la historia que han contad sobre la batalla que tuvo con su bisabuelo

30A



URCU
- Queeeee!!

31A



Se mira la aldea y su tribu en una tarde soleada

32A



PAPA AQUMA
- si esta tribu se entera de la verdad, tendriamos que someterlos mas, y eso no nos ayudaria, lo entiendes aquma.

Int. Chosa Aquma. dia
Aquma y su padre hablan sobre su plan de impedir que quimbay recupere esos objetos

33A



Aquma
- Si padre

Int. Chosa Aquma. dia
Aquma se queda en silencio y asiente obedeciendo a su padre

34A



QUIMBAY
- tranquila Quina, volvere pronto, no te preocupes, cuando regrese jugaremos con tus gusanos.

Quimbay habla con su hermana sobre su viaje a buscar los objetos

35A



QINA
- quieres dejarme sola con mis padres y ya sabes que ellos son muyy aburridos.

Su hermana se enoja con el por querer irse y dejarla sola

36A



KITA
- Nosotros seremos tus acompañantes de búsqueda
OQUNE
- siii
(grita)

EXT. CAMINO AL MORRO. DIA
Kina y Oqune(su hermano) se van detras de quimbay y lo sorprenden, paara poder decirle que ellos lo acompañaran(ya que son dos hermanos huerfanos)

QUIMBAY

Boards: 57 | Shots: 57 | Duration: 3:33 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: AUGUST 30, 2024

37A



URCU(NARRANDO)
- Piguerao, más conocido como el dios de la maldad, busca robar toda la energía que emana este planeta.

38A



URCU(O.S.)
- Fue enviado por supay, un ser demasiado poderoso, en cuanto a, bueno, todo.

Se ve el rostro de pikiru

39A



URCU
- Tenemos que encontrr mis cosas, cuanto antes

Urcu le dice a quimbay que cuando lo desterraron, su bisabuelo se quedo con el baculo y otros objetos que necesita para enfrentar a Pikiru

48A



41A



PIKIRU
- a donde crees que vas niño.

EXT. ALDEA QUIMBAY. DIA(LLOVIENDO)
Pokiru ataca a quimbay cuando llegan a los objetos de urcu

42A



Quimbay esquiba el ataque mientras los demas salen expulsados por el impacto

43A



KITA
- no te preocupa que Aquma le pueda hacer algo a tus padres o tu hermana

EXT. RIO MOLINO. DIA
Quimbay habla con kita mientra urcu y oqune se bañan en el rio.

44A



QUIMBAY
- si, Tienes razón

EXT. RIO MOLINO. DIA
Quimbay habla con kita mientra urcu y oqune se bañan en el rio.

45A



pikiru y urcu pelean mientras quimbay tambien pelea con aquma afuera de la cueva donde tenian guradas las cosas de urcu

GRACIAS

Julián Andrés Gómez Lopez
3006713118
juliolo95@hotmail.com

JULIAN LOPEZ
ARTISTA



PORTAFOLIO

MAICOL ALEXANDER CASTILLO

NOGER

NOGER

-CONCEPT ART

-STORY BOARD

-DISEÑO DE PERSONAJES

-CHARACTHER DESIGN

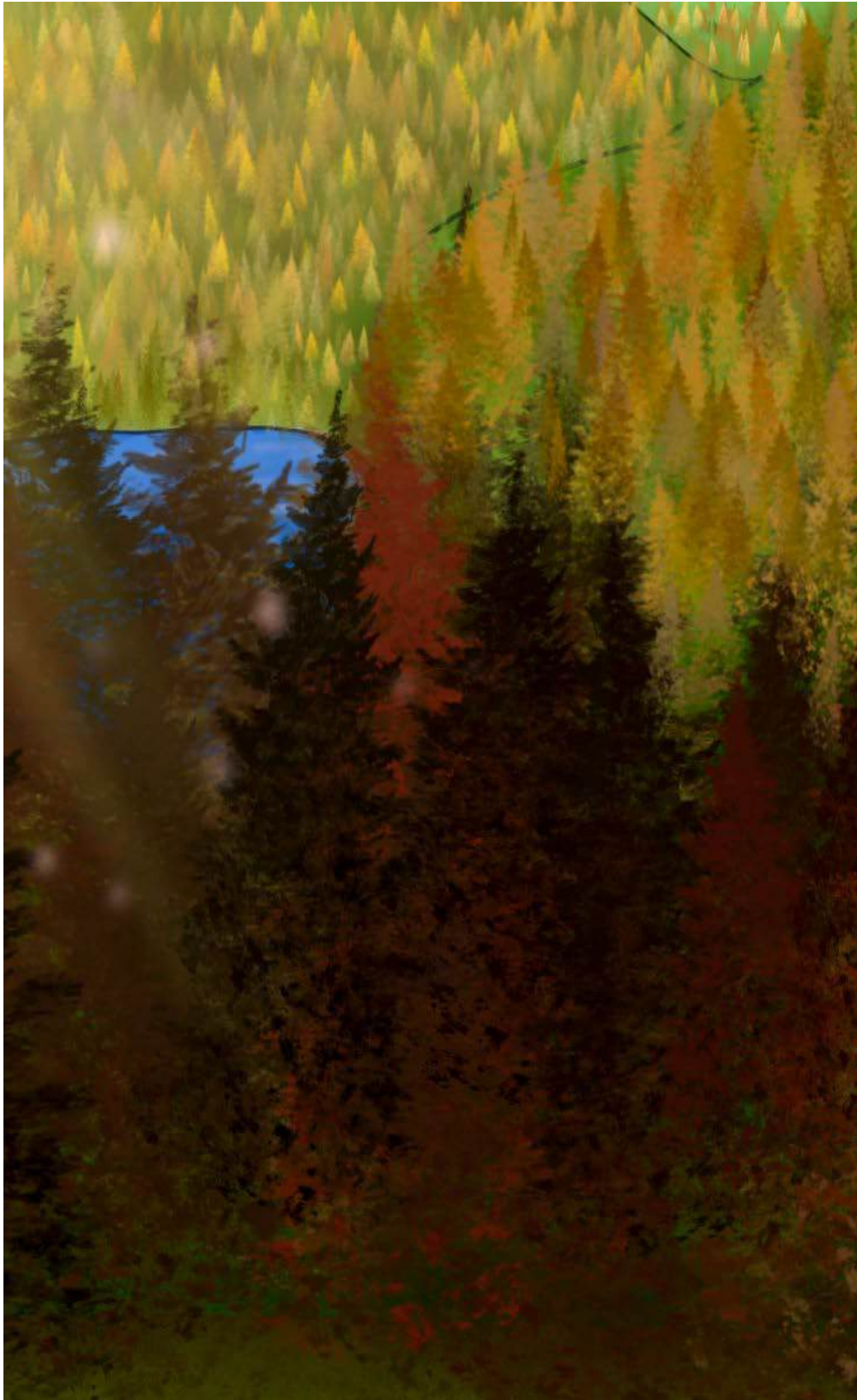
-DISEÑO DE FONDOS

-RENDER 3D

















CONCEPT ART

BOSQUE





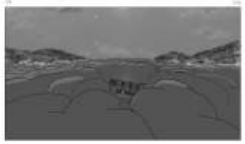




CONCEPT ART

PUEBLO


STORY
BOARD
05
NOGER





Este pueblo es mi y hermosa y su bosque tiene una gran biodiversidad



quien dedicaba su vida a cuidar del hermoso bosque. Este bosque era un tesoro natural lleno de vida



con árboles majestuosos, ríos cristalinos y una biodiversidad sorprendente



pero sabían que hace mas de 20 años este lugar era totalmente diferente mucho mas grande y se decía que había un señor que protegía el bosque



con ayuda de un mismo mágico ante una empresa minera que quería destruir este bosque



Juan estaba su trabajo y estaba comprometido en proteger este pedazo de naturaleza con todas sus fuerzas



Sin embargo, en los alrededores del bosque



Iza cuentos a este curioso y maravilloso Hotelito.....





una empresa sin escrupulos había puesto su mirada en esos preciosos árboles



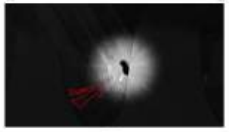
El jefe de esta empresa era un hombre arrogante manipulador malvado y perverso



la empresa quería deforestar la zona



para obtener madera nobles y abrir espacio para la construcción





Eso el enano gruñón





Juan hablo con los trabajadores para advertirles de su intención a hacer tala el bosque



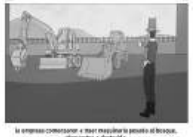
El enano, que vivía en armonía con la naturaleza desde hacía décadas, había decidido intervenir con su poderoso bastón, se transformo en una poderosa pantera



se enfrentó a los trabajadores de la empresa hizo que la sierra se descompusiera, imposibilitando cualquier intento de continuar la tala, y los trabajadores corrieron...



Los trabajadores ignoraron por completo las advertencias de Juan y otros defensores de la naturaleza



la empresa comenzaron a talar masivamente el bosque, dispuestos a destruirlo.



pero el cazador Víctor se dispuso a disparar, porque no permitiría que detuvieran su plan...



06

NOGER

STORY BOARD

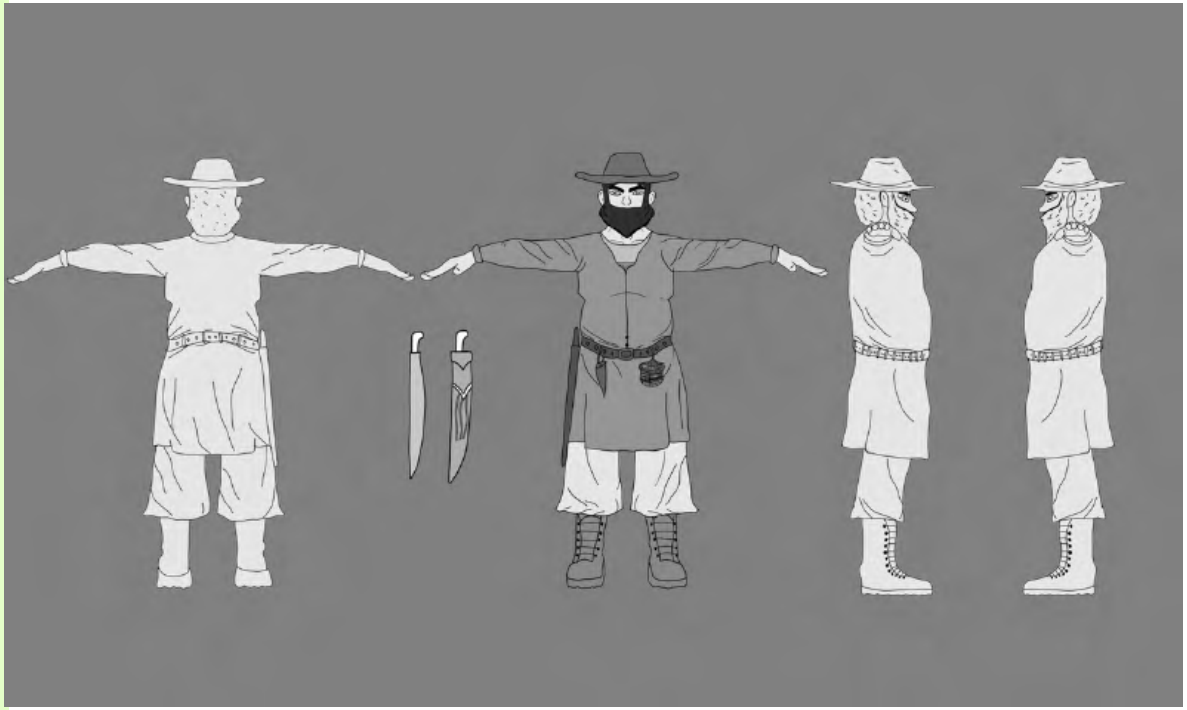
TIEMPOS SALVAJES



DISEÑO DE PERSONAJES

07

NOGER

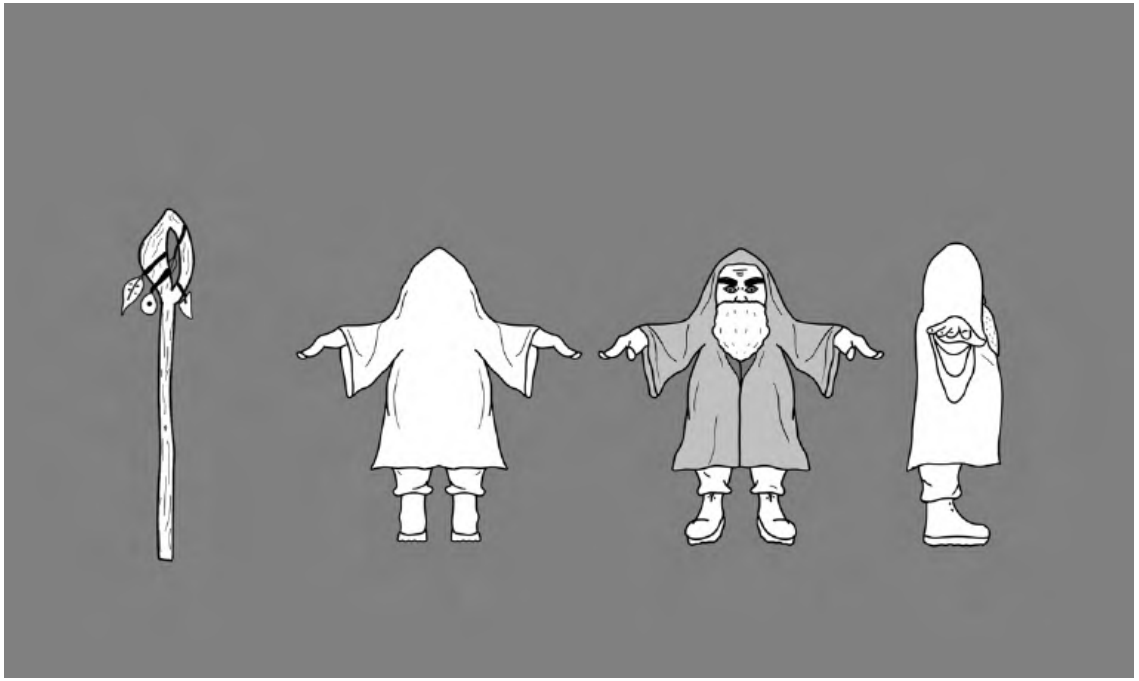


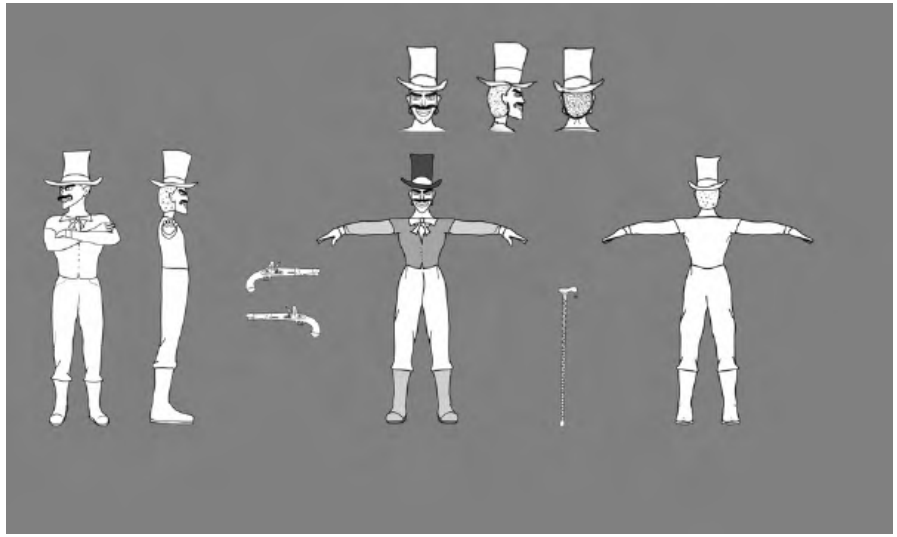
BOCETO GUARDABOSQUES

Éste personaje fue inspirado en leñadores, para dar una imagen de valentia fueza seguridad y protector

BOCETO ENANO MISTERIOSO

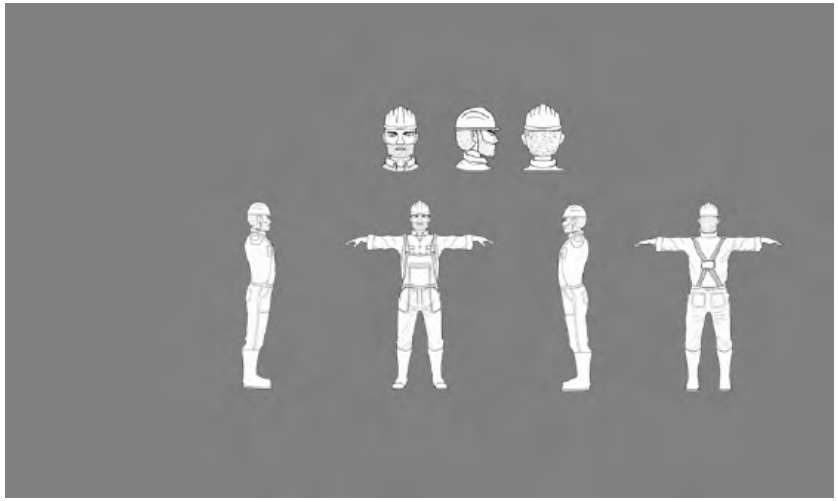
Como su nombre lo indica éste personaje fue inpirado en seres de magia y misterio como lo puede ser un enano cuyos poderes son un misterio.





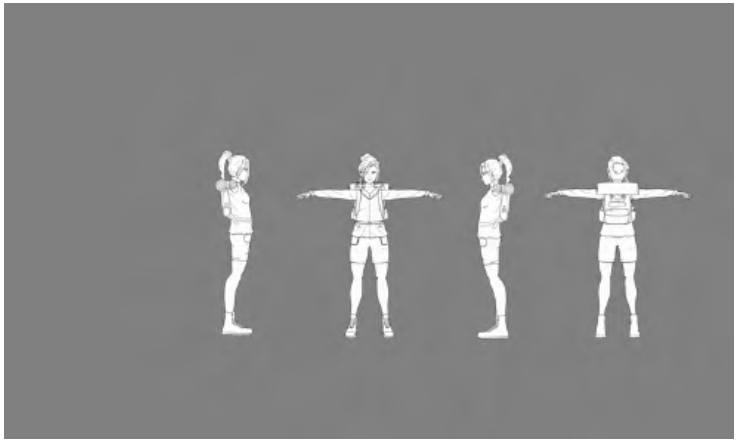
BOCETO VILLANO

Éste personaje fue pensado para ser un villano siniestro que haria lo que fuese necesario para cumplir con sus objetivos.



BOCETO TRABAJADOR

Éste personaje es un trabajador que solo obedece ordenes, con su buen desempeño puede desarrollar cualquier tarea en su campo.



BOCETO EXPLORADORA

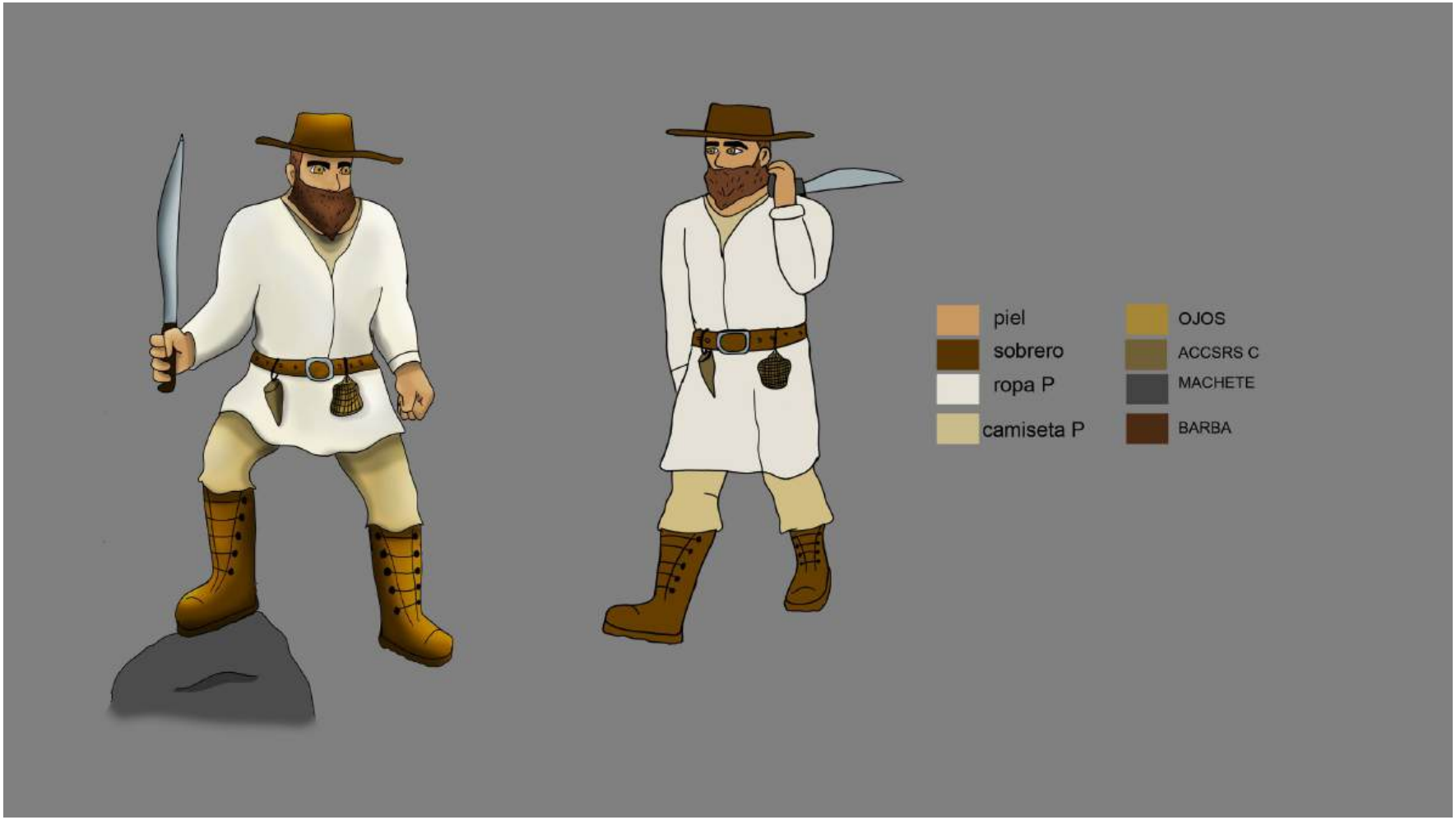
Éste personaje es una chica joven aventurera que viaja por diferentes paisajes y bosques del mundo, en busca de nuevas aventuras.



CHARACTHER DESIGN

10

NOGER



GUARDABOSQUES DON FRANCISCO

- GUARDIAN Y PROTECTOR DEL BOSQUE

- ALTURA 1.85

- EDAD 52 AÑOS

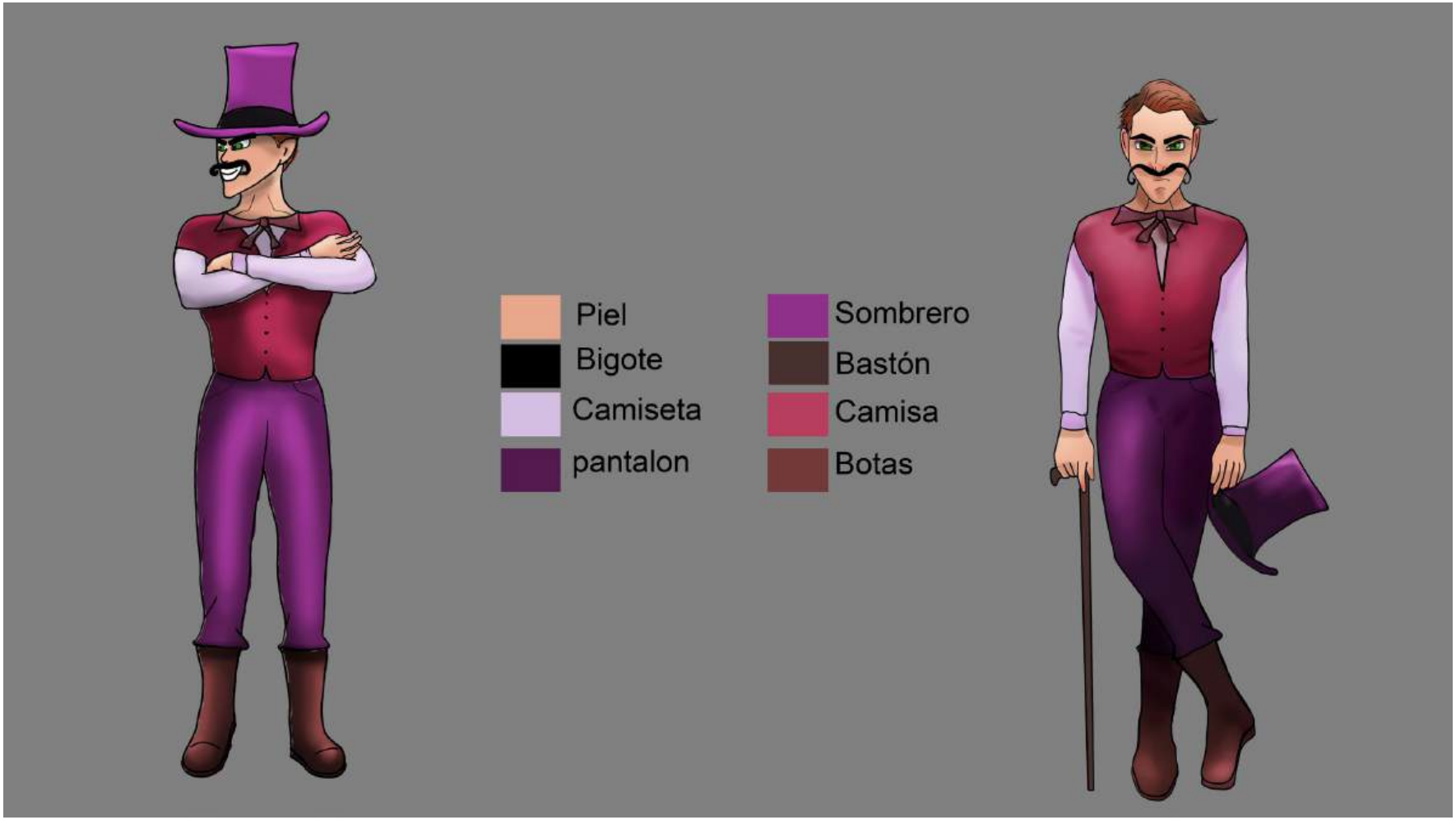


ENANO MISTERIOSO DEL BOSQUE

- SER MISTERIOSO DEL BOSQUE, QUE PROTEJE A LOS SERES DEL MISMO LUGAR

- ALTURA 80

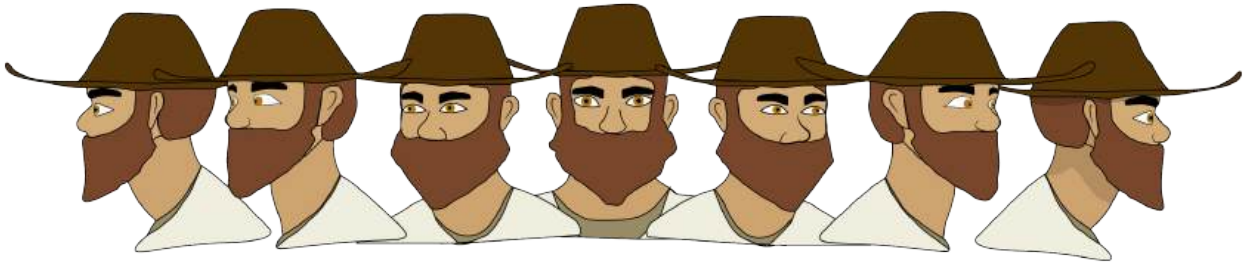
- UN MISTERIO



VILLANO CONDE VICTOR

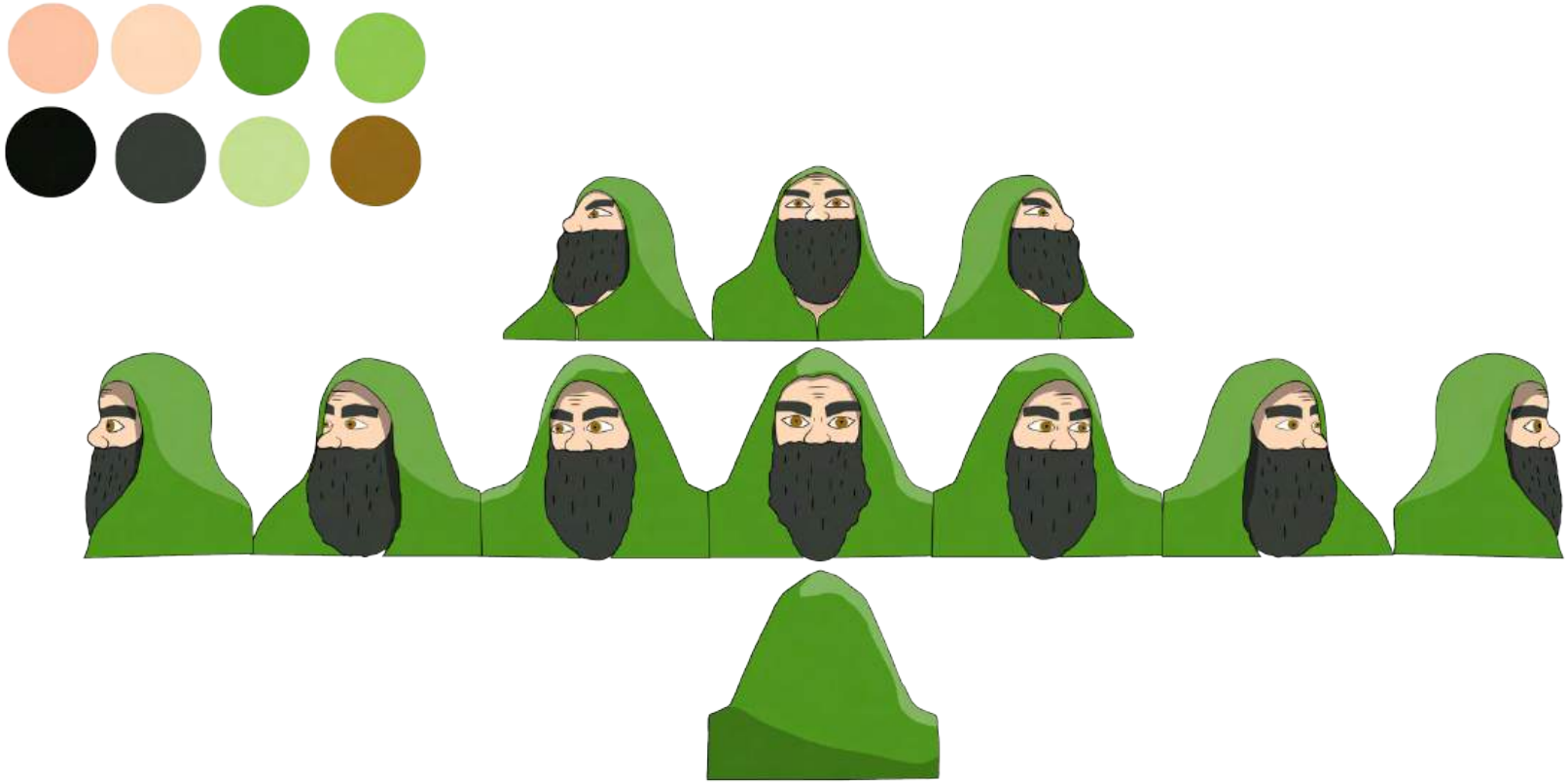
- MILLONARIO MALVADO Y PERVERSO
- ALTURA 1.90
- EDAD 45 AÑOS





360 GUARDABOSQUES DON FRANCISCO

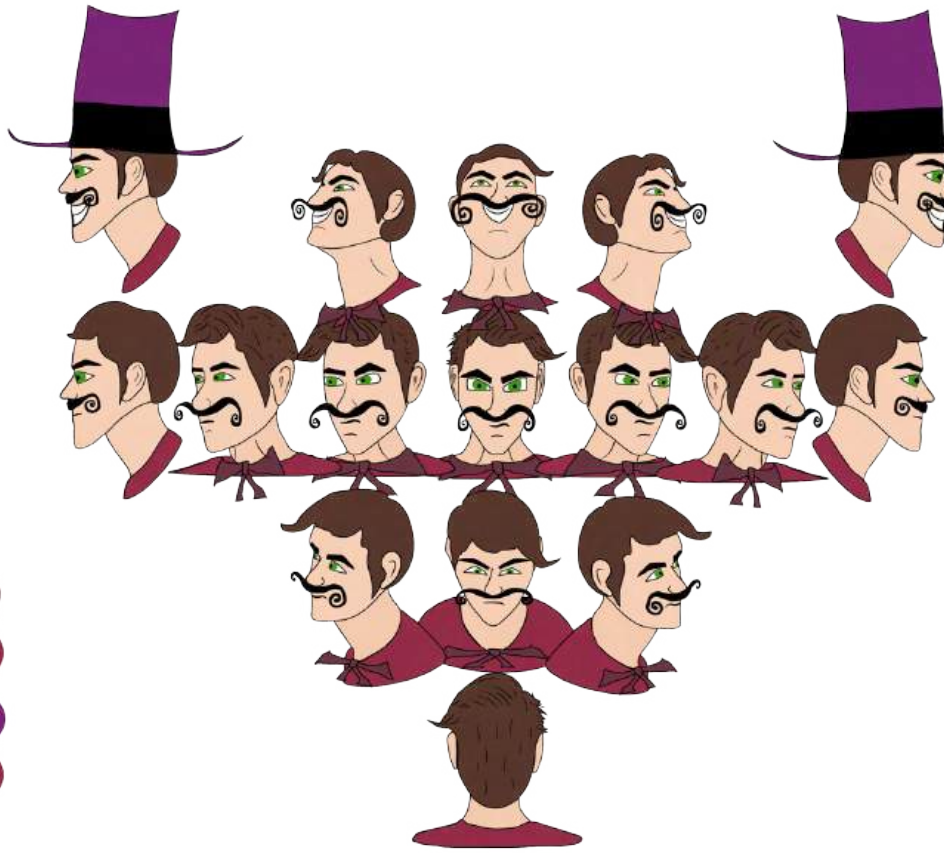
NOGER



360 ENANO MISTERIOSO

360 CONDE VICTOR







DISEÑO DE FONDOS



17

NOGER



PUEBLO
MEDIO DÍA

PUEBLO
MEDIA NOCHE

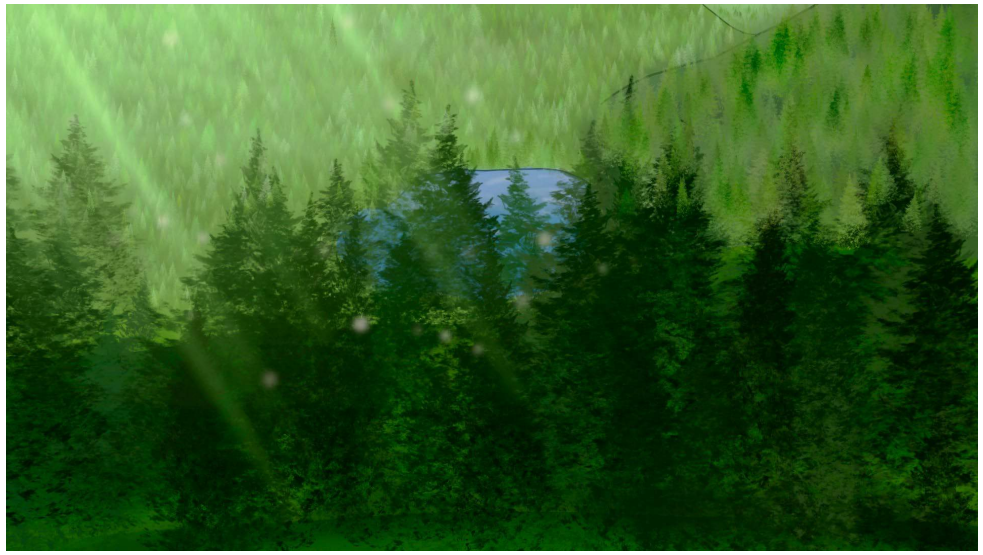


CABAÑA

GUARDA BOSQUES





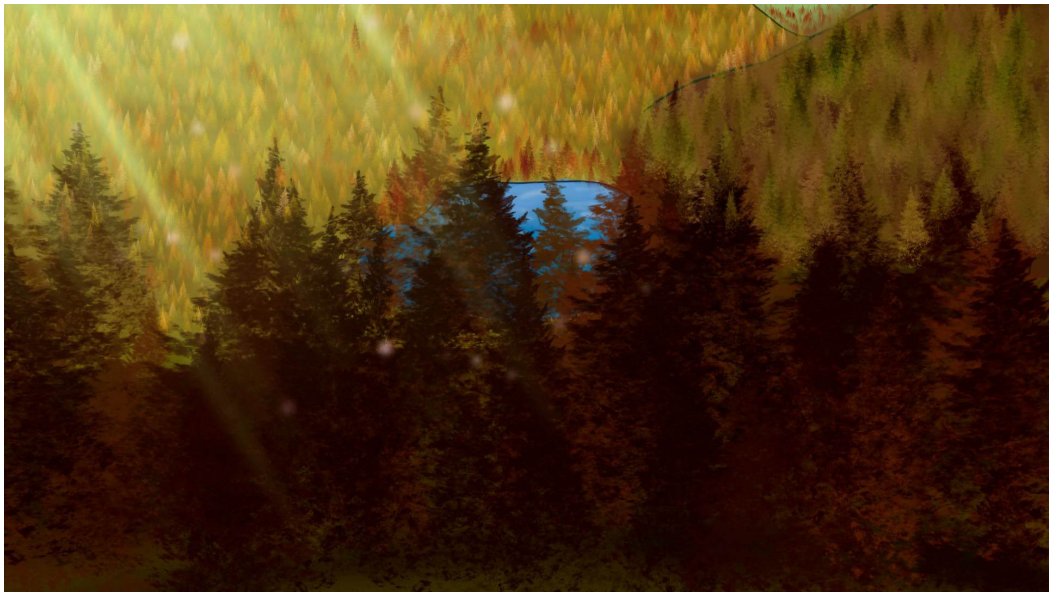


BOSQUE

DÍA

BOSQUE

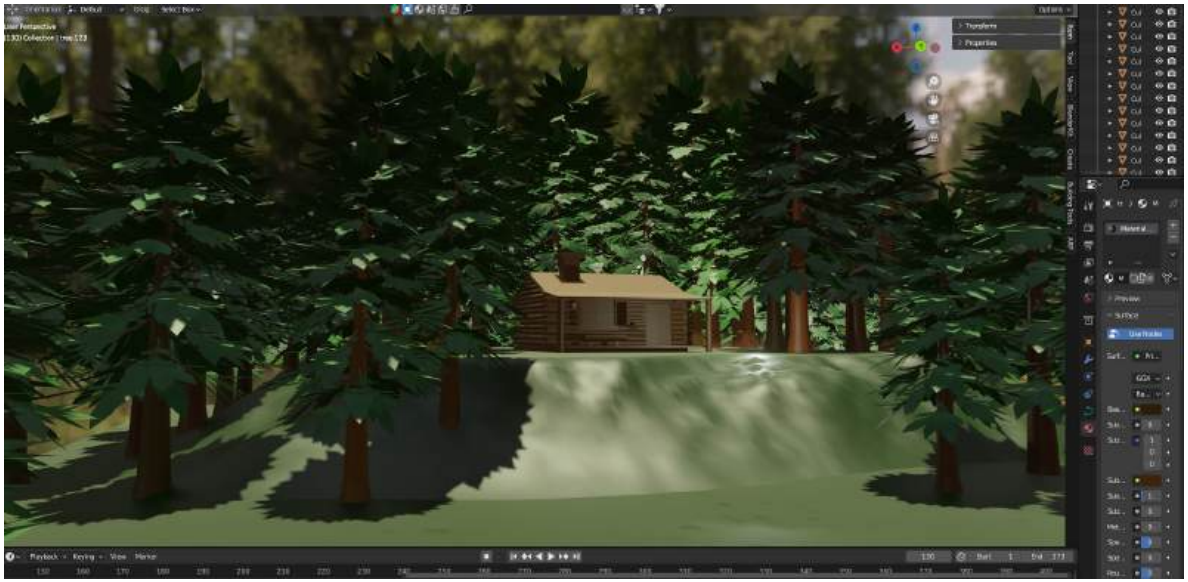
OTOÑO





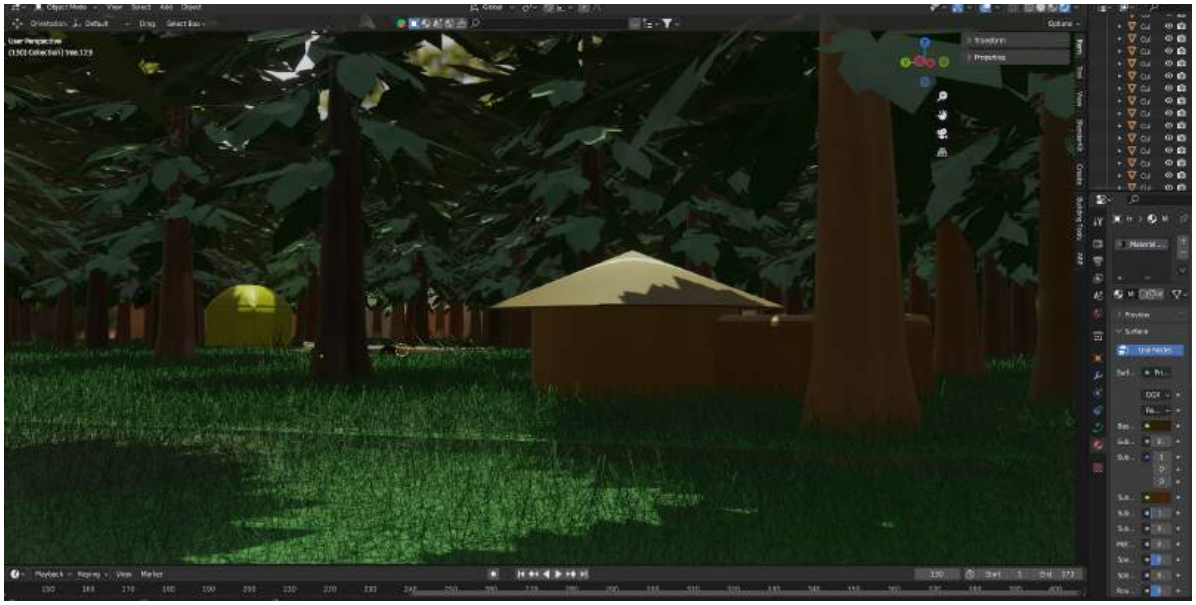
BOSQUE

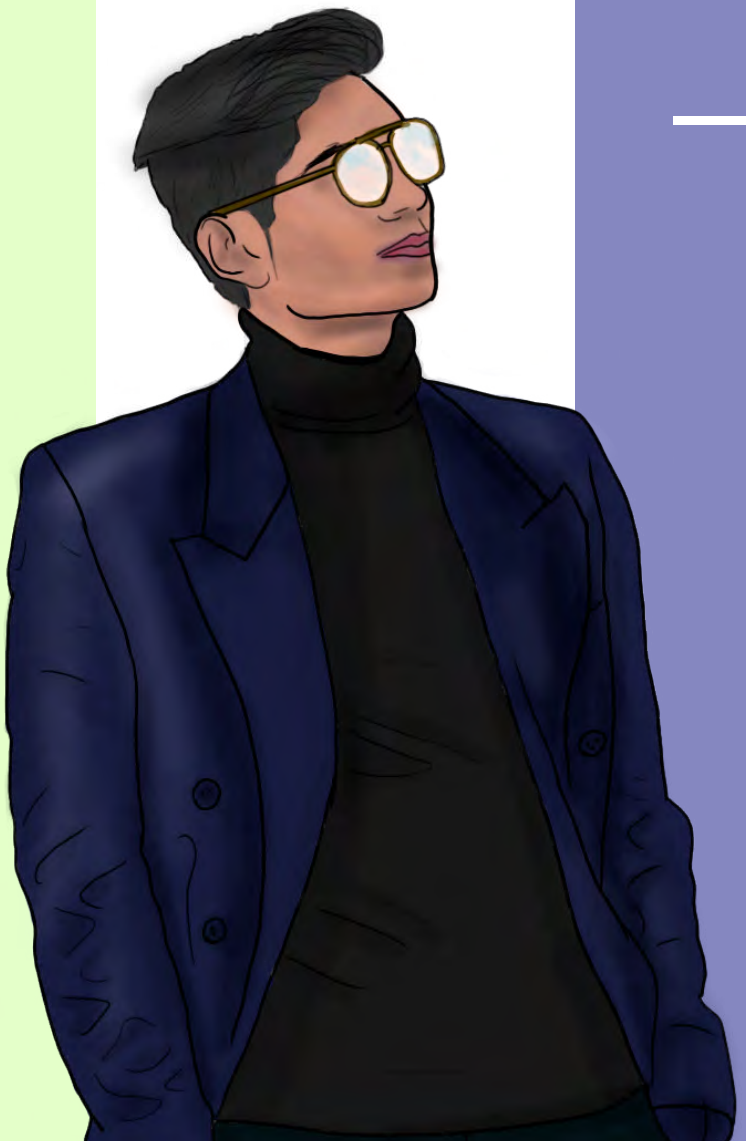
GUARDA BOSQUES



RENDER 3D

BOSQUE CABAÑA





GRACIAS

NOGER

MAICOL ALEXANDER CASTILLO NOGUERA

Maicolnoger@gmail.com

maicolnoger

3103613720

SENA

QUIMBAY

JULIAN ANDRES
GOMEZ LOPEZ

PORTAFOLIO

JULIAN LOPEZ
ARTISTA



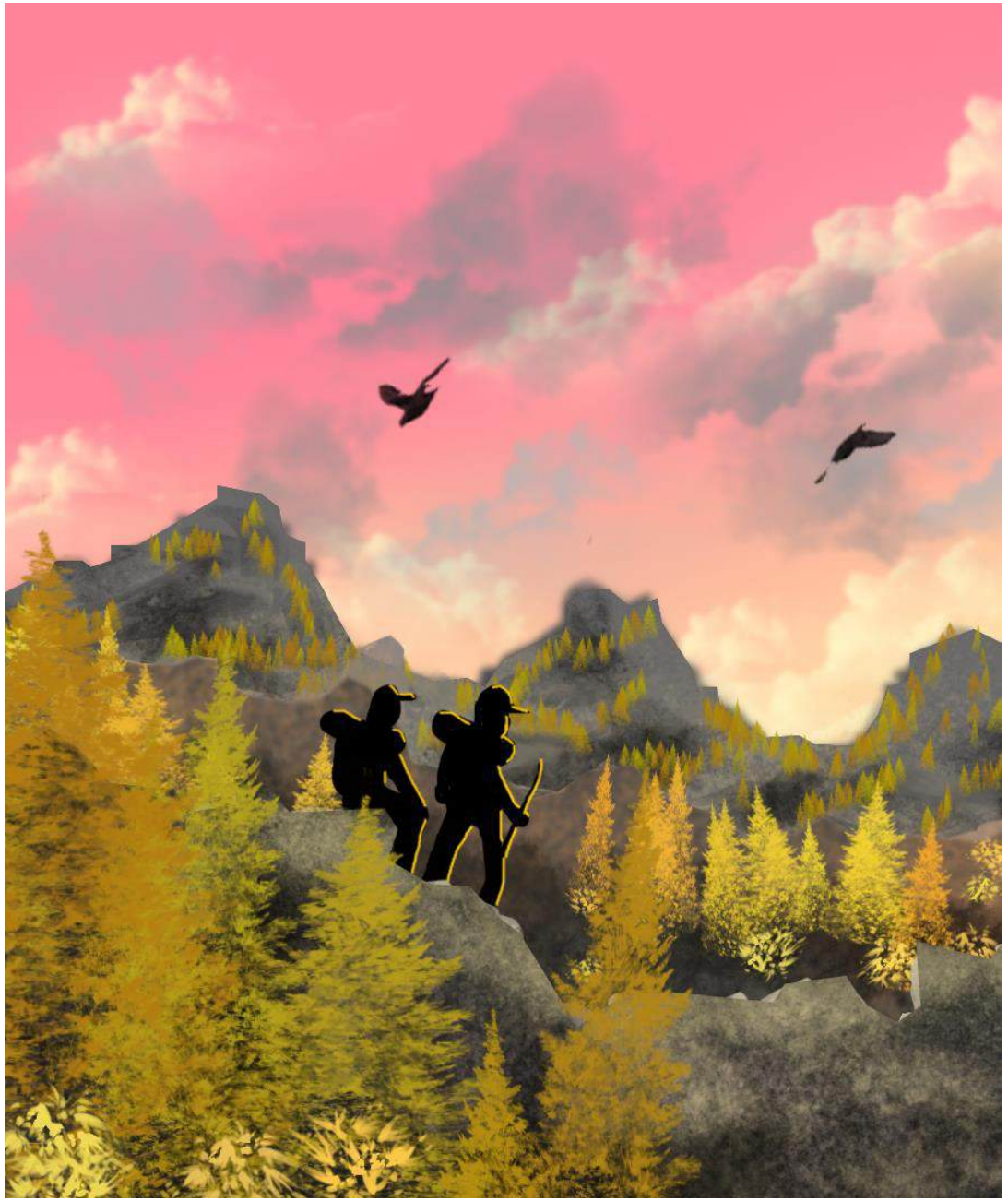
- artes de concepto
- diseño de personaje
- storyboard



JULIAN LOPEZ
ARTISTA

JULIAN LOPEZ
ARTISTA

ARTES DE CONCEPTO



Primeros artes de conceptos





Primeros artes de conceptos



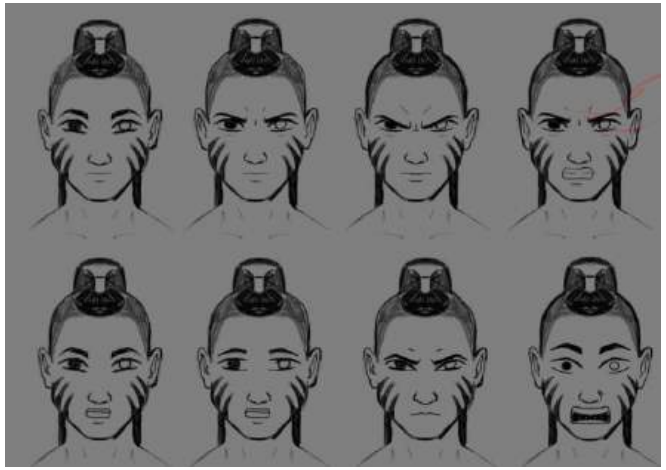




Aldea Principal del séptimo cacique, de la que Quimbay y su familia hacen parte desde sus inicios

JULIAN LOPEZ
ARTISTA





Diseño de personaje

JULIAN LOPEZ
ARTISTA

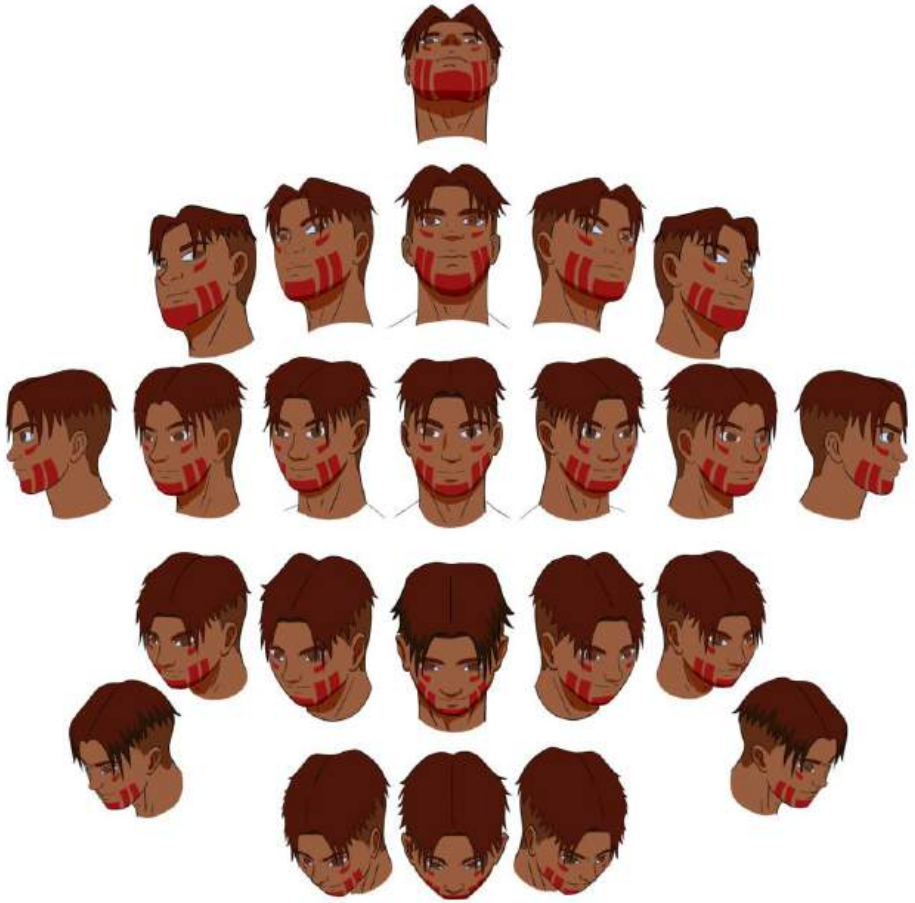


Quimbay: personaje principal, descendiente de un brujo y con habilidades especiales.

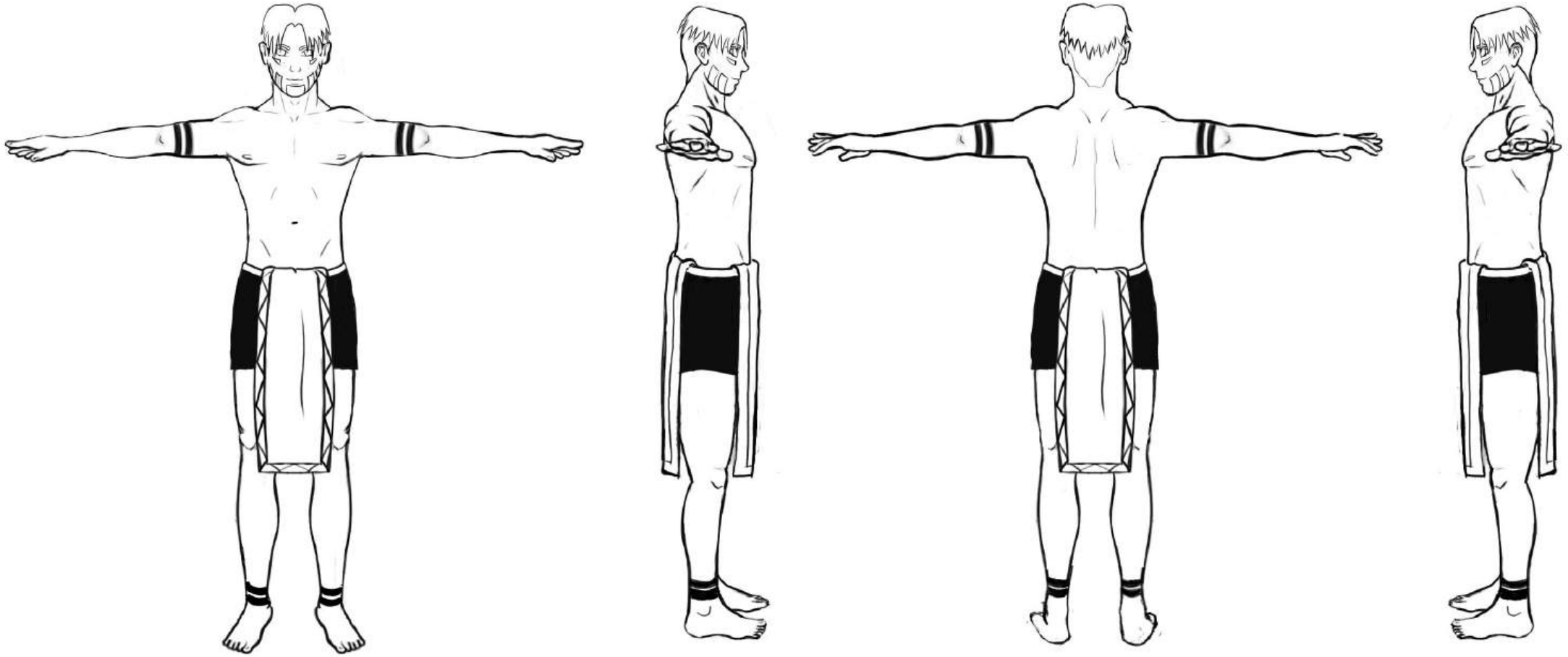
Características: un joven muy inteligente, capaz de adaptarse rápido, utiliza un arco como arma y es más rápido y fuerte que un humano normal



360° cabeza



Diseño de Personaje





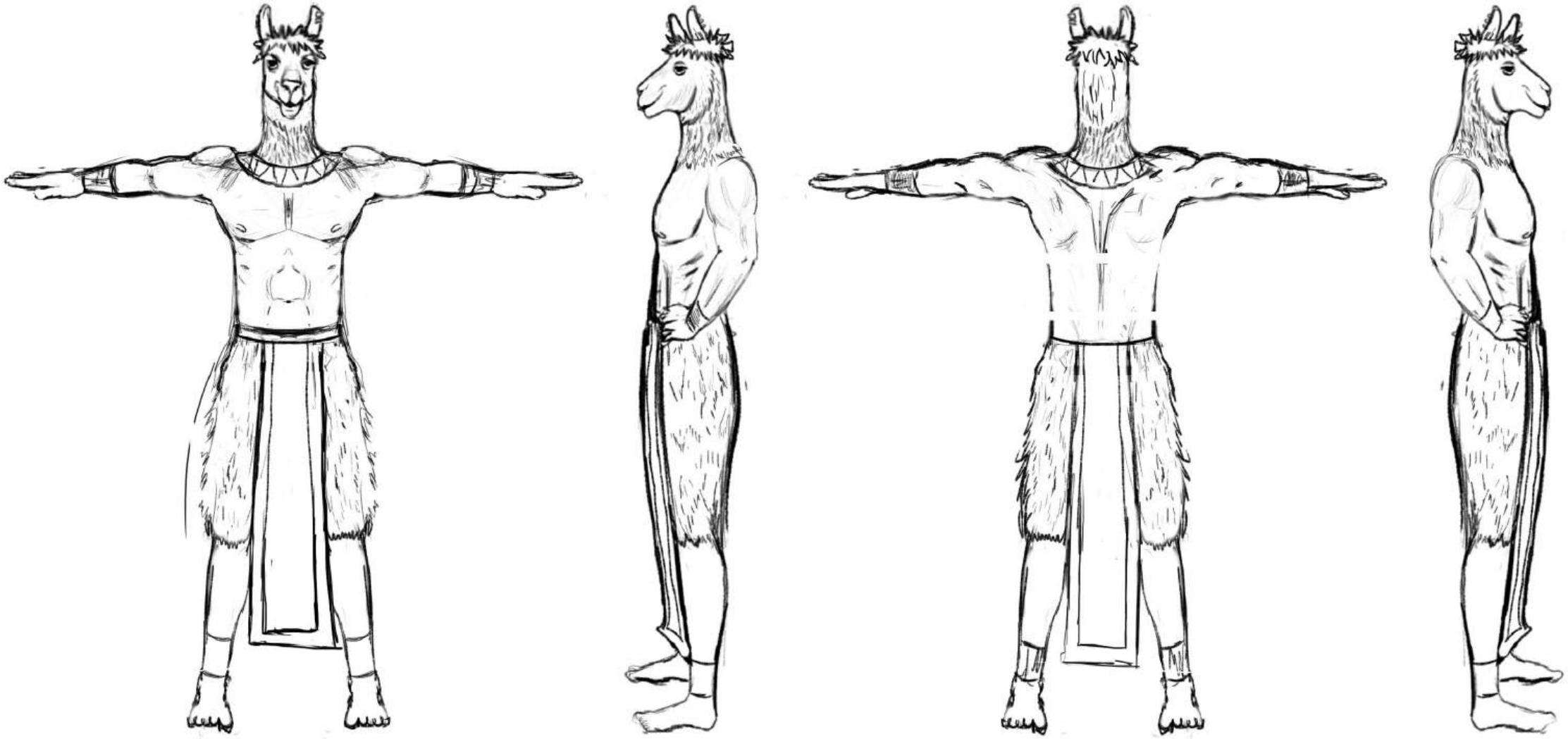
Paleta de color



Urcuchillay: es el dios del ganado y de los animales en la mitología incaica. Urcu es un dios que conoce al bisabuelo de Quimbay, el cual se encuentra con el después de muchos años de que lo desterraran del planeta

Características: Urcu es un ser amorfo, capaz de cambiar su forma a voluntad, posee poderes sobrenaturales como la fuerza, rapidez, y materializar energía, su tamaño es diferente al de los humanos.

Diseño de Personaje

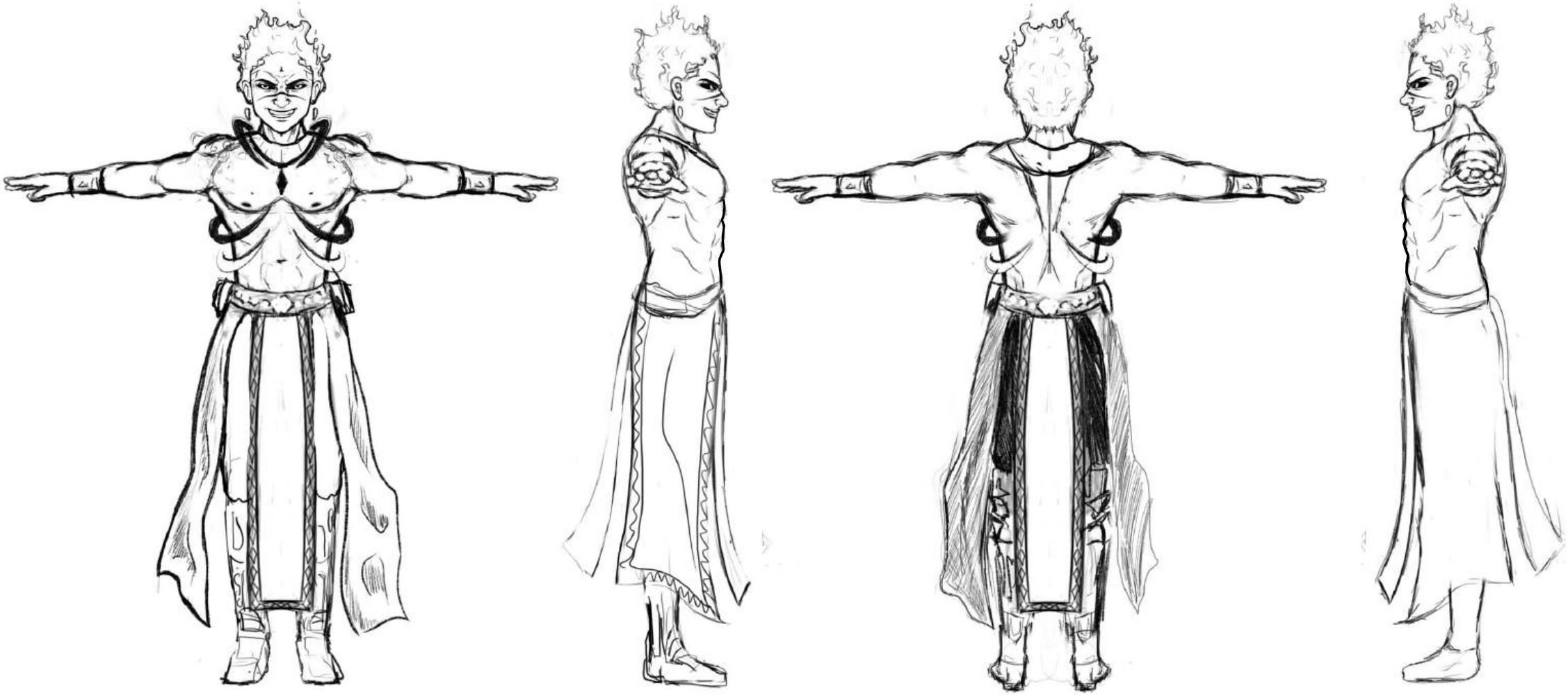




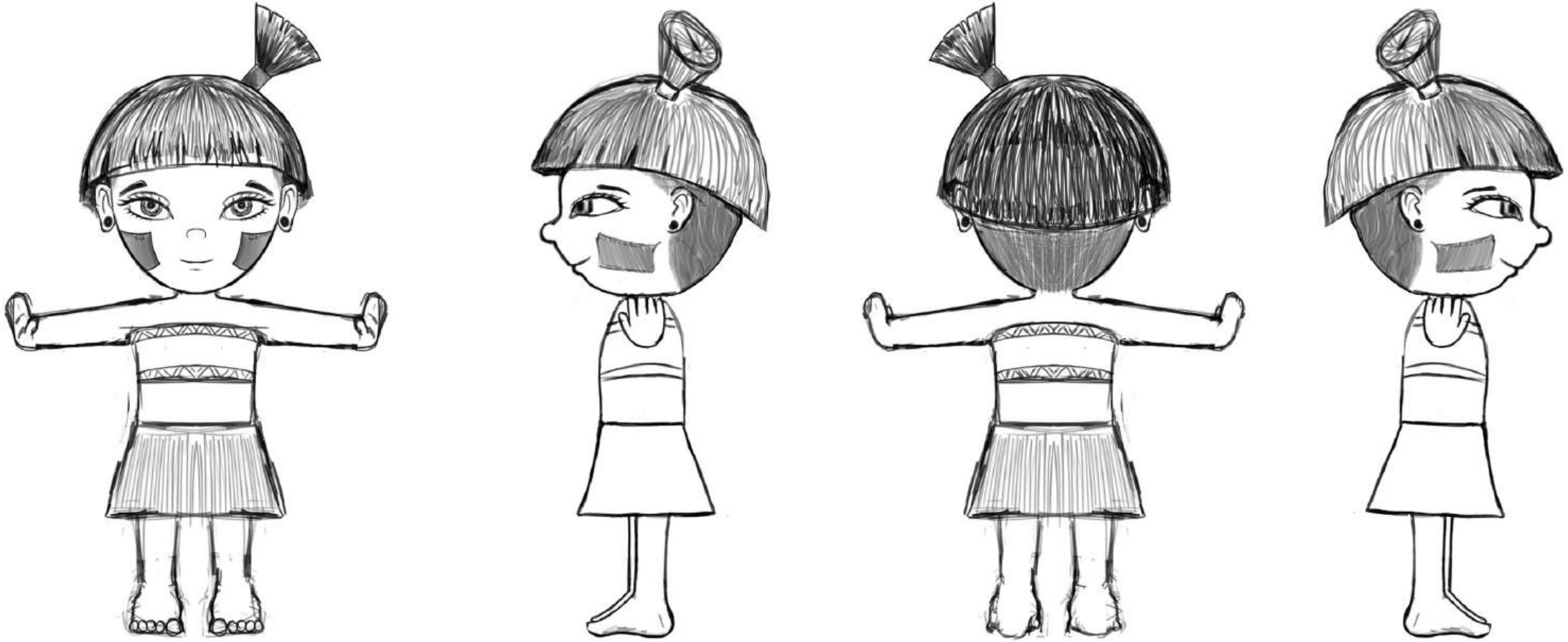
Paleta de color

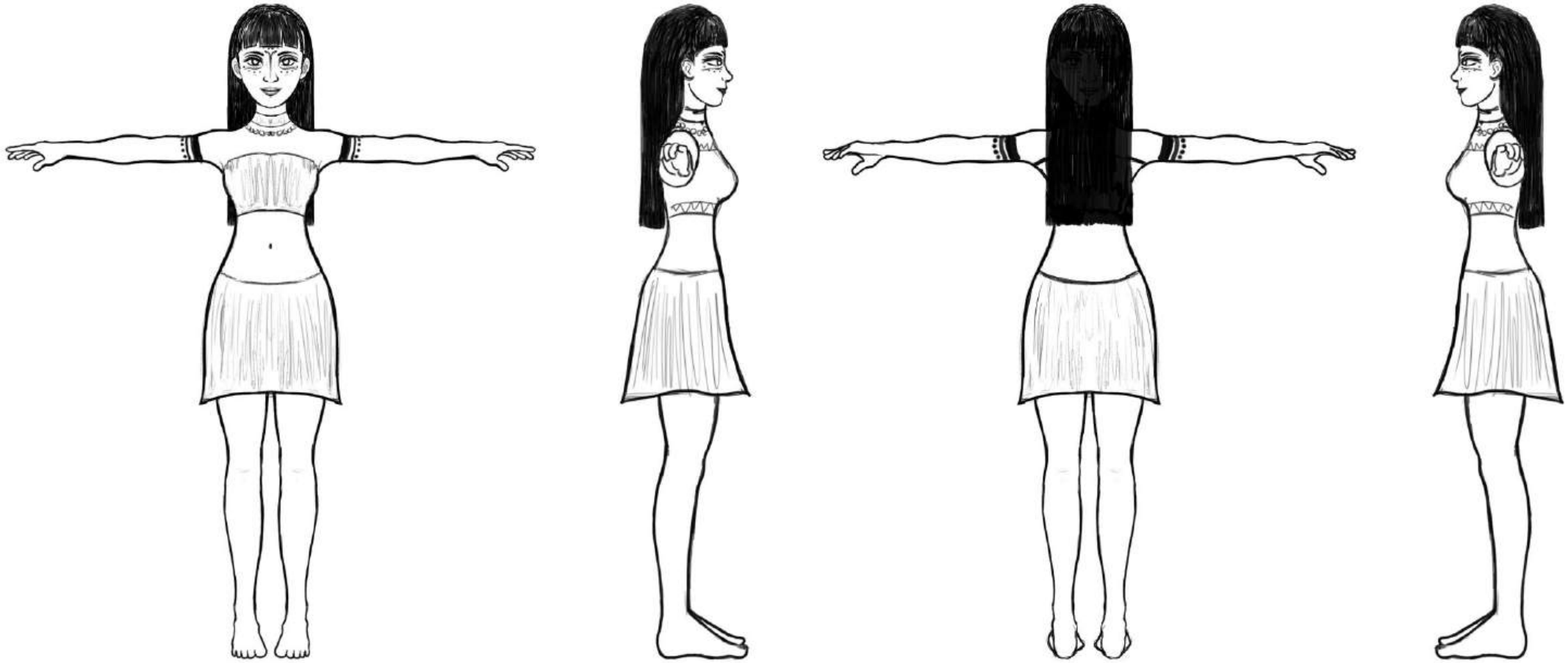
Pikiru: (también conocido como: Piguerao) era el dios de la noche y el mal. Él, junto a su hermano Catequil, fueron dioses gemelos tutelares.

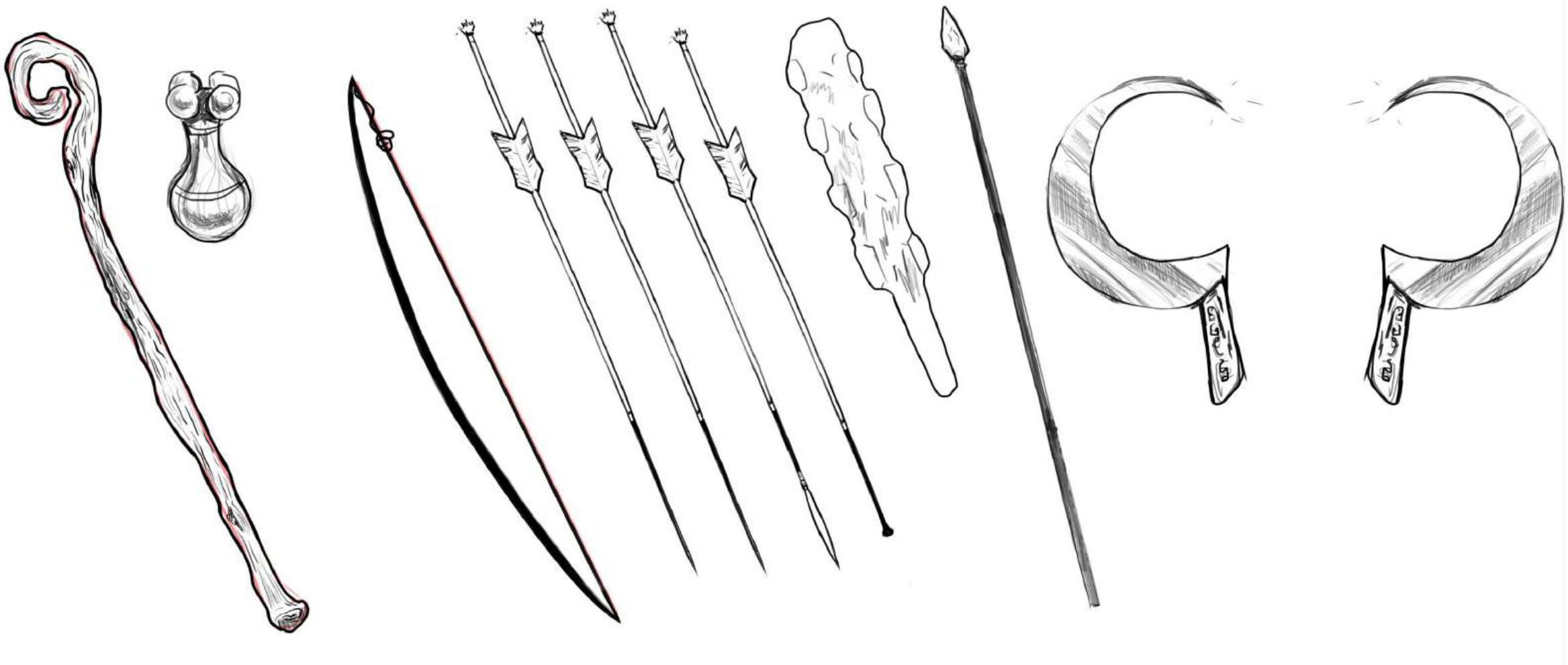
Características: es un ser de maldad, capaz de cambiar su forma a voluntad, posee poderes sobrenaturales como la fuerza, rapidez, y materializar energía también cuenta con miles de años de experiencia en combate



Diseño de Personaje







Props

STORY BOARD









JULIAN LOPEZ
ARTISTA

QUIMBAY

Boards: 57 | Shots: 57 | Duration: 3:33 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: AUGUST 28, 2024

1A



EXT. OTRO PLANETA. NOCHE
Pasa URCU, transformado en ratón corriendo entre matorrales mientras lo persigue pikiru transformado en gato, ya que lo necesita por sus "objetos magicos" y su energia vital

2A



URCU
(Jadeando)

EXT. OTRO PLANETA. NOCHE
Pasa URCU, transformado en ratón corriendo entre matorrales mientras lo persigue pikiru transformado en gato, ya que lo necesita por sus "objetos magicos" y su energia vital

3A



PIGUERAO
- ya rindete rata, no hagas esto mas dificil

EXT. OTRO PLANETA. NOCHE
Pasa URCU, transformado en ratón corriendo entre matorrales mientras lo persigue pikiru transformado en gato, ya que lo necesita por sus "objetos magicos" y su energia vital

4A



URCU
- ha ha haa, que pasa PIKIRU, no puedes atrapar a un simple ratón.

EXT. OTRO PLANETA. NOCHE
Pasa URCU, transformado en ratón corriendo entre matorrales mientras lo persigue pikiru transformado en gato, ya que lo necesita por sus "objetos magicos" y su energia vital

5A



6A



QUIMBAY
(suspira)
- si solo supiera como ser normal

EXT. CAMINO AL MORRO. NOCHE
Quimbay se encuentra mirando las estrellas y pensando en la conversacion de con sus padres.

7A



Pasa una estrella fugas y quimbay la mira

8A



Derepente se aparace urcu cayendo por un portal que sale en el aire

9A



URCU
- Quitateeee!!

Derepente se aparace urcu cayendo por un portal que sale en el aire

QUIMBAY

Boards: 57 | Shots: 57 | Duration: 3:33 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: AUGUST 18, 2024

19A



UMAKI
Le encargo a mi hermano esconderlos y protegerlos hasta su llegada, y dijo que nosotros entenderiamos

El bisabuelo de quimbay le entrega los objetos a su segundo hijo para que pueda escapar y esconderlos donde solo el y su hermano podrian saberlo

20A



URCU
- yoo soy urcuchillay,...

Urcu se presenta formalmente con quimbay despues de su primer encuentro y haber escapado eldia anterior

21A



Urcu
pero me puedes llamar llama.... Jajajajaja, (se rie)

22A



Urcu
- naa mentira, solo dime urcu

23A



PIKIRU
- el poder con el que tu familia a reinado niño, de quien crees que lo obtuvieron, jajaja.

Aquma habla con piguerao despues de que urcu y Quimbay lograran escapar

24A



Aquma frunse el seño

25A



URCU(NARRACION)
- Quimbay lucho contra urqumay y piguearo el solo, por proteger a su familia y tribu.

EXT. ALDEA QUIMBAY. TARDE(EN EL PASADO)
Quimbay (bisabuelo de Quimbay) lucha contra urQumay el bisabuelo de aquma, mientras urcu fue enviado por un portal

26A



QUIMBAY(NARRACION)
- Quimbay?, pero ese era mi bisabuelo y por eso mis padres me pusieron como él. En cuanto a Aquma y su familia siempre han dicho que fue urqumay quien nos libró del monstruo con aspecto de llama...

Quimbay le dice a urcu sobre lo que paso despues de la batalla de su bisabuelo, ya que urcu solo sabia que el(su bisabuelo) habia logrado esconder las cosas, porque podia sentir la energia de sus objetos

27A



Quimbay
- ...y que mi bisabuelo fue el que nos traicino y por eso hemos vivido reprimidos por ellos y odiados por la tribu.

Quimbay le dice a urcu sobre lo que paso despues de la batalla de su bisabuelo, ya que urcu solo sabia que el(su bisabuelo) habia logrado esconder las cosas, porque podia sentir la energia de sus objetos

28A



QUIMBAY
(sonrie)

Quimbay le dice a urcu sobre lo que paso despues de la batalla de su bisabuelo, ya que urcu solo sabia que el(su bisabuelo) habia logrado esconder las cosas, porque podia sentir la energia de sus objetos

29A



Urcu
- .....

Urco se sorprende por lo que cuenta quimbay de la historia que han contad sobre la batalla que tuvo con su bisabuelo

30A



URCU
- Queeeee!!

31A



Se mira la aldea y su tribu en una tarde soleada

32A



PAPA AQUMA
- si esta tribu se entera de la verdad, tendriamos que someterlos mas, y eso no nos ayudaria, lo entiendes aquma.

Int. Chosa Aquma. dia
Aquma y su padre hablan sobre su plan de impedir que quimbay recupere esos objetos

33A



Aquma
- Si padre

Int. Chosa Aquma. dia
Aquma se queda en silencio y asiente obedeciendo a su padre

34A



QUIMBAY
- tranquila Quina, volvere pronto, no te preocupes, cuando regrese jugaremos con tus gusanos.

Quimbay habla con su hermana sobre su viaje a buscar los objetos

35A



QINA
- quieres dejarme sola con mis padres y ya sabes que ellos son muyy aburridos.

Su hermana se enoja con el por querer irse y dejarla sola

36A



KITA
- Nosotros seremos tus acompañantes de búsqueda
OQUNE
- siii
(grita)

EXT. CAMINO AL MORRO. DIA
Kina y Oqune(su hermano) se van detras de quimbay y lo sorprenden, paara poder decirle que ellos lo acompañaran(ya que son dos hermanos huerfanos)

QUIMBAY

Boards: 57 | Shots: 57 | Duration: 3:33 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: AUGUST 30, 2024

37A



URCU(NARRANDO)
- Piguerao, más conocido como el dios de la maldad, busca robar toda la energía que emana este planeta.

38A



URCU(O.S.)
- Fue enviado por supay, un ser demasiado poderoso, en cuanto a, bueno, todo.

Se ve el rostro de pikiru

39A



URCU
- Tenemos que encontrr mis cosas, cuanto antes

Urcu le dice a quimbay que cuando lo desterraron, su bisabuelo se quedo con el baculo y otros objetos que necesita para enfrentar a Pikiru

48A



41A



PIKIRU
- a donde crees que vas niño.

EXT. ALDEA QUIMBAY. DIA(LLOVIENDO)
Pokiru ataca a quimbay cuando llegan a los objetos de urcu

42A



Quimbay esquiba el ataque mientras los demas salen expulsados por el impacto

43A



KITA
- no te preocupa que Aquma le pueda hacer algo a tus padres o tu hermana

EXT. RIO MOLINO. DIA
Quimbay habla con kita mientra urcu y oqune se bañan en el rio.

44A



QUIMBAY
- si, Tienes razón

EXT. RIO MOLINO. DIA
Quimbay habla con kita mientra urcu y oqune se bañan en el rio.

45A



pikiru y urcu pelean mientras quimbay tambien pelea con aquma afuera de la cueva donde tenian guradas las cosas de urcu

GRACIAS

Julián Andrés Gómez Lopez
3006713118
juliolo95@hotmail.com

JULIAN LOPEZ
ARTISTA



KMALEONIK

PORTAFOLIO

YAHAIRA MENDEZ

ANIMADORA DIGITAL

INDICE

ARTES DE CONCEPTO

SELECCION DE COLOR

DISEÑO DE PERSONAJES

STORYBOARD

FONDOS

OTROS TRABAJOS

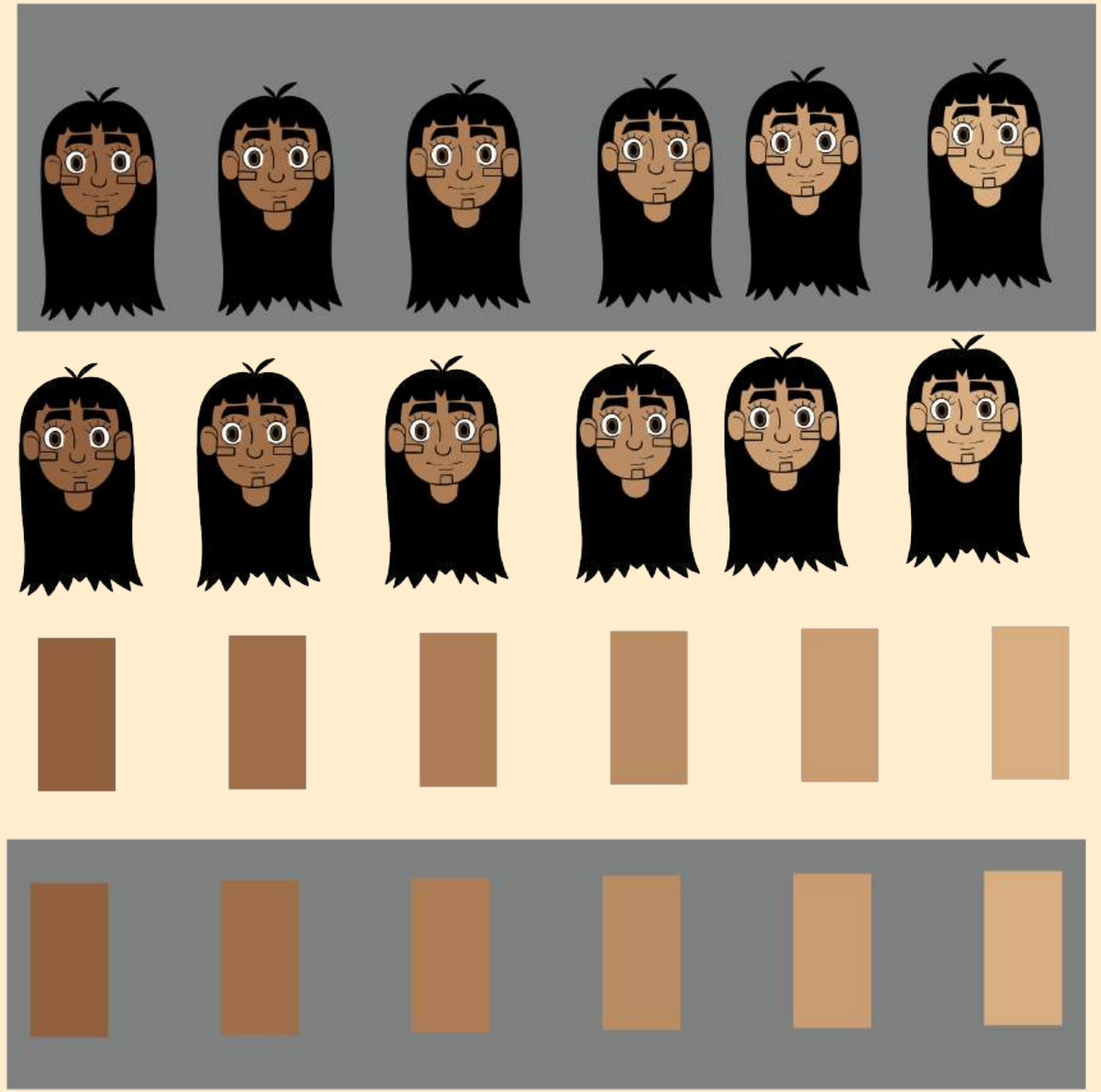






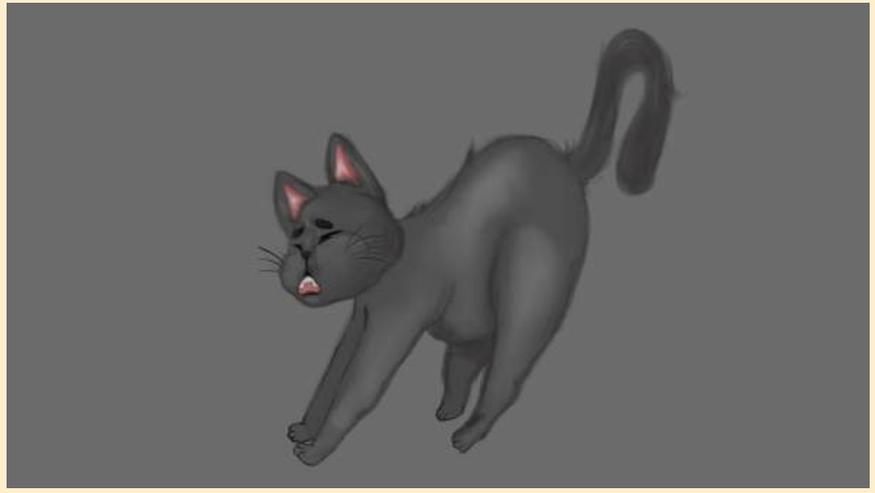


En esta seccion debatimos que tonalidad de piel tendria nuestro personaje en este caso es ELISA, teniendo en cuenta la etnia indigena



MORTIMER





Mortimer es un gato muy peculiar, con su pelaje gris y su gran habilidad para no hacer nada, es muy perezoso, con un humor sarcastico.

ELISA





Elisa, es una pequeña bruja de 12 años protago-nista de maguico que tiene un amuleto, su poder esta en su gran corazon y determinacion por hacer las cosas.

CAOTICA





Caotica bruja de la oscuridad, siendo la villana con un poner inigualable la cual quiere apoderrse de popayan dejarlo en ruinas y oscuridad.

MAGUICO STORBOARD

Boards: 35 | Shots: 35 | Duration: 1:10 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: AUGUST 29, 2024

1A 0:00



elisa lee un libro en su sala de estar

2A 0:02



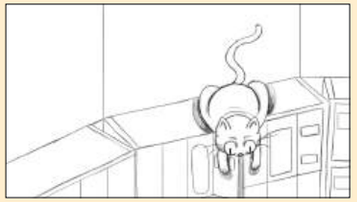
corte

3A 0:04



se hace un zoom al rostro dandonos a entender que mira algo

4A 0:06



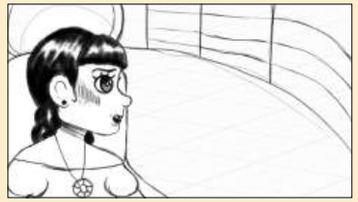
mortimer esta acostado en la repisa

5A 0:08



mortimer desinteresado arroja un libro

6A 0:10



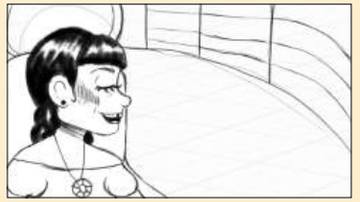
ella lo ve

7A 0:12



elisa regaña a mortimer por jugar ahi

8A 0:14



se rie

9A 0:16



corte

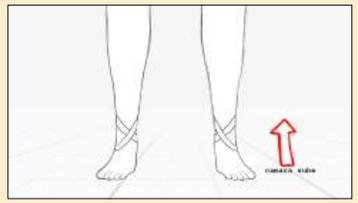
10A 0:18



11A 0:20



12A 0:22



13A 0:24



14A 0:26



15A 0:28

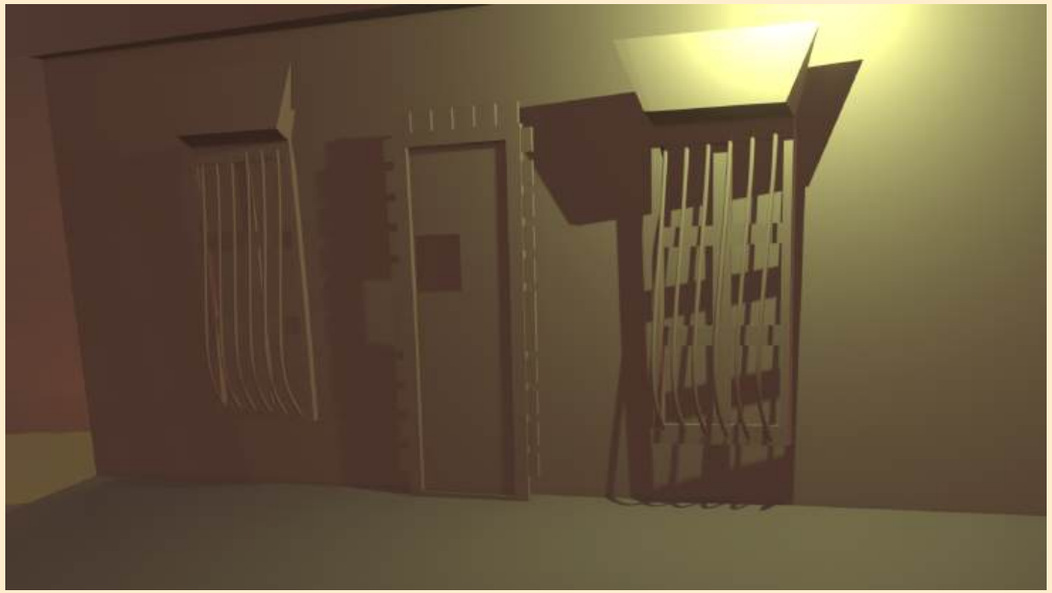


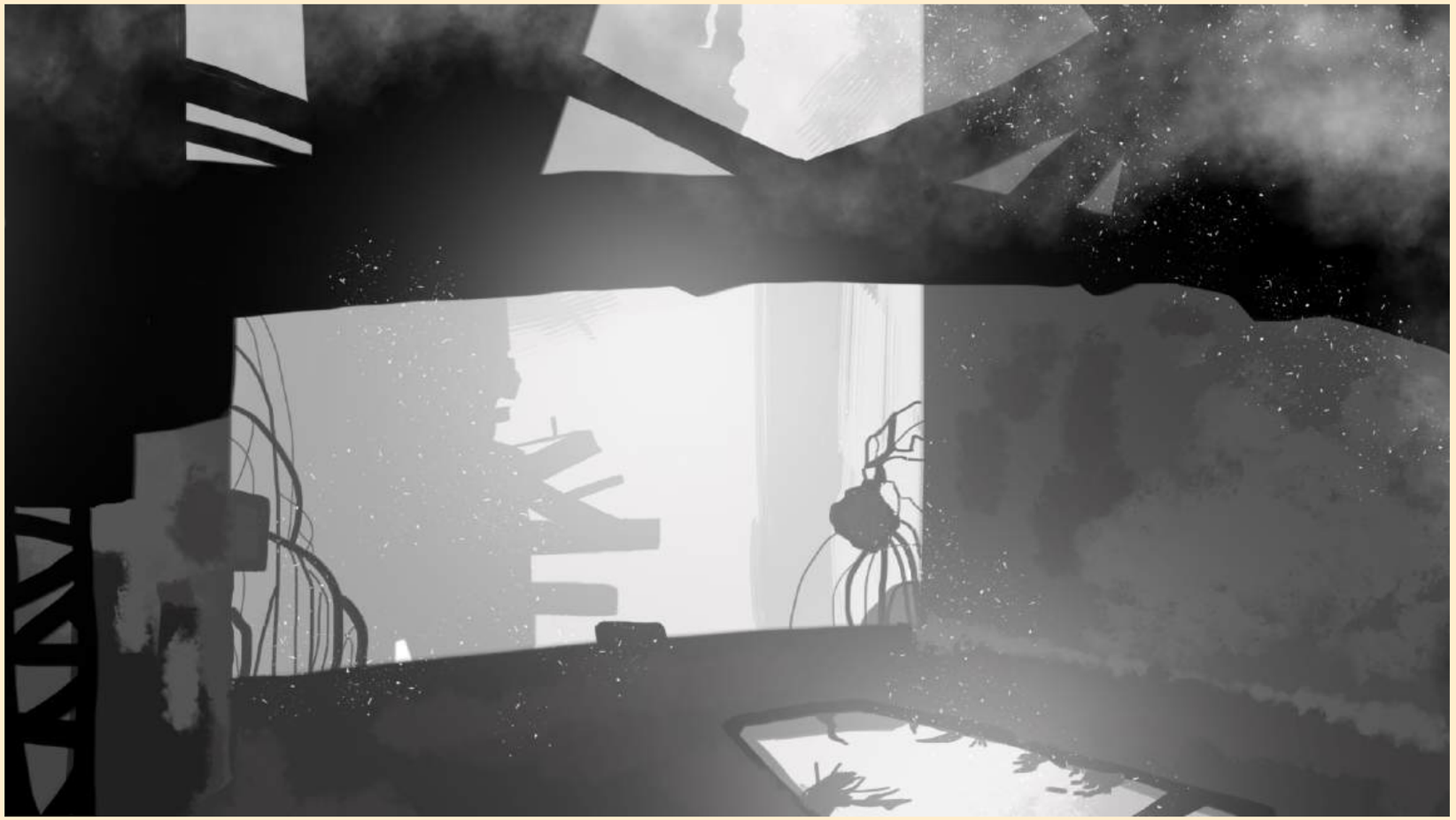


Una vista a la casa de ELISA,
elaborado en blender
teniendo en cuenta la identidad
colombiana y lo coloneal de po-










PEANUT JELLIEZ
Sabritas
Original



Nombre: **Yahaira Mendez Rivadeneira**

Correo SENA: **yahaira.mendez@soy.sena.edu.com**

contacto: 3161845344

Animación Digital 2774317

Centro de Comercio y Servicios
Regional Cauca

PORTAFOLIO

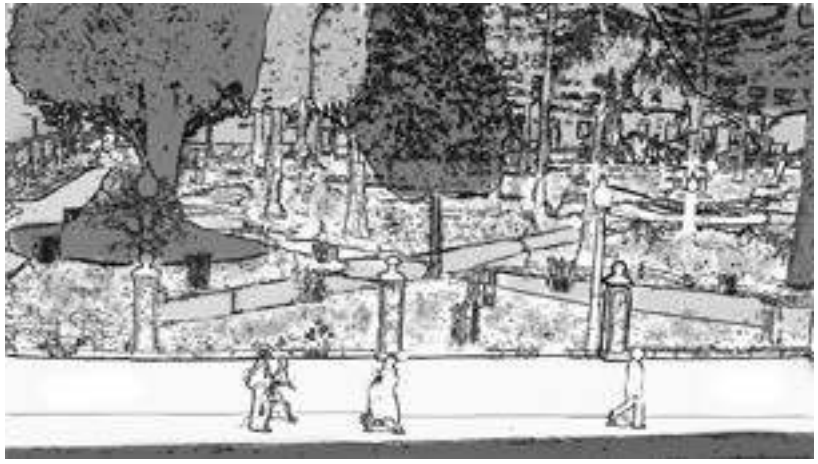
CUANDO LA TIERRA
SE MOVIO









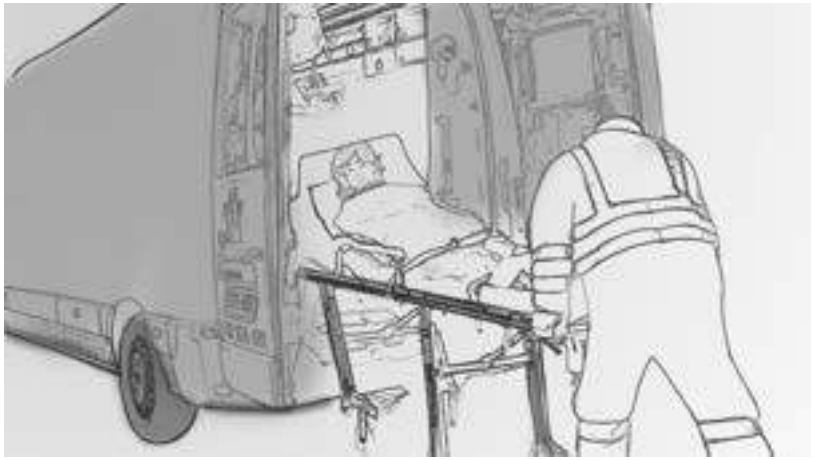


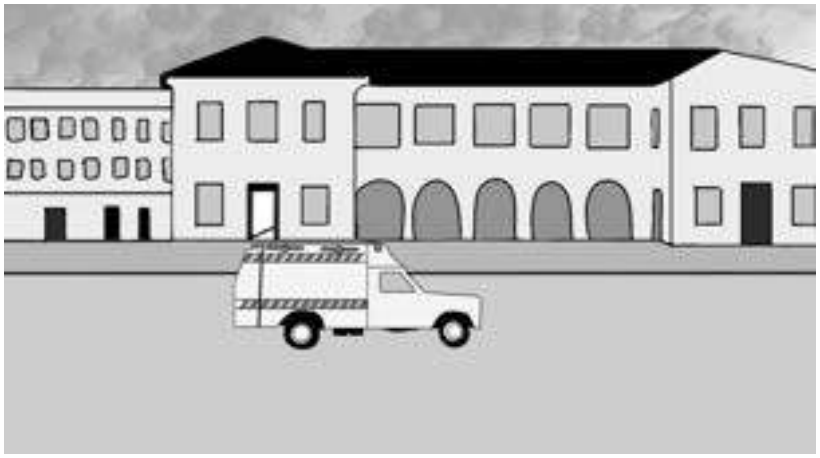


Artes de concepto en gris

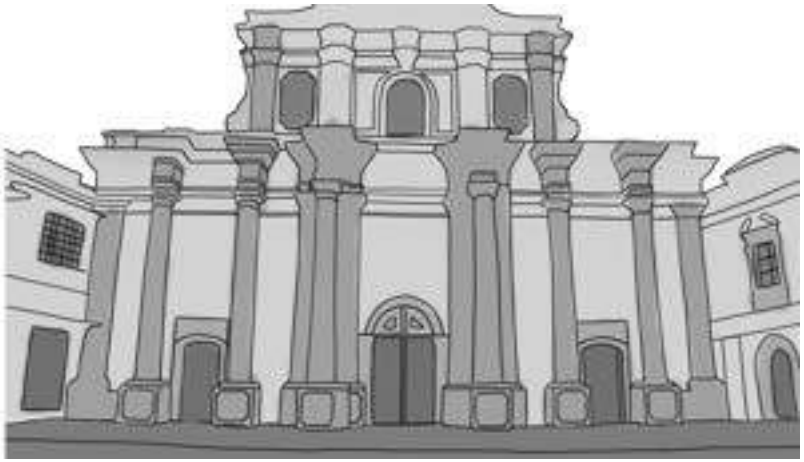








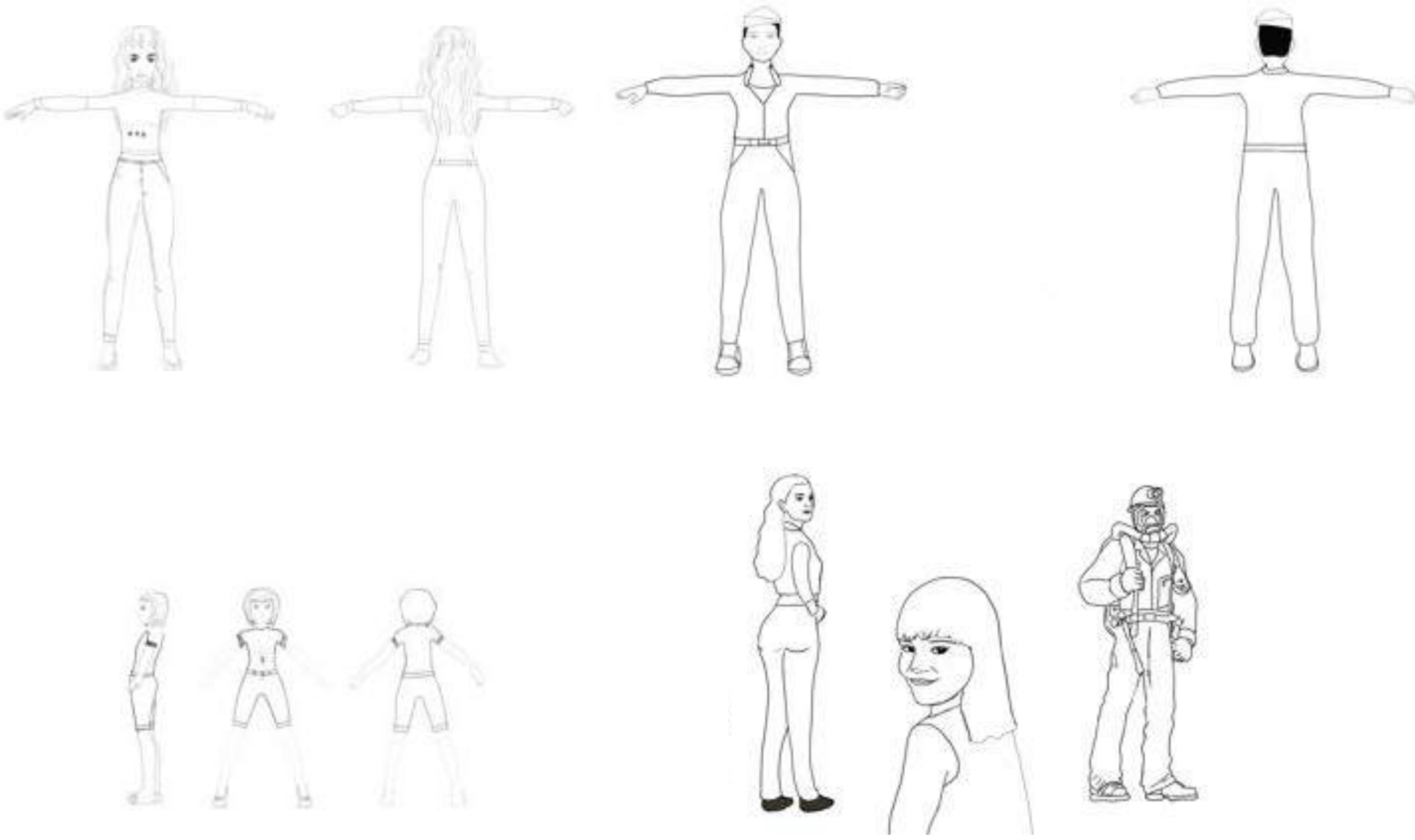
Artes de concepto en gris



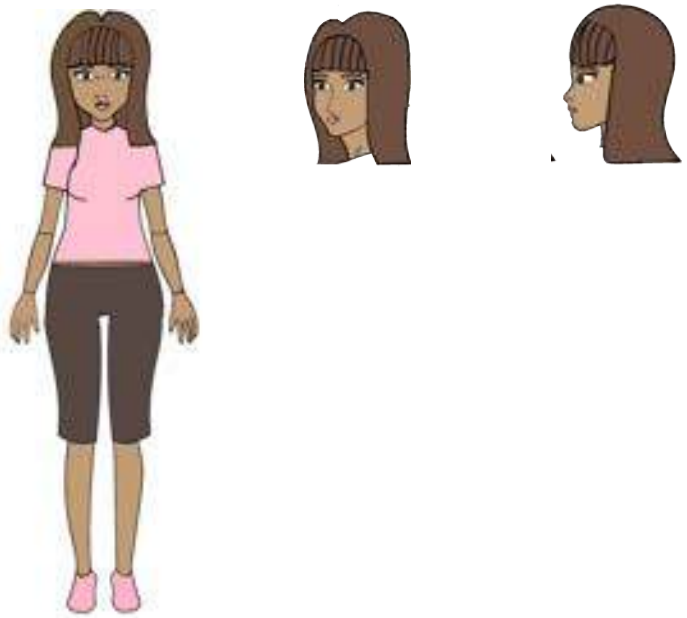




Artes de concepto en gris



Clean up personajes



Omayra: Personaje principal femenino, 10 años de edad, de piel morena y ojos cafes claros, cabello cafe oscuro, valiente y fuerte, nariz pequeña, labios delgados, queda atrapada en medio de los escombros.

Diseño de personajes a color









Fernanda: Personaje principal femenino,
25 años de edad, cabello color cobre, piel blanca palida, ojos color miel,
es una persona amable y bondadosa, le gusta ayudar a las demas personas.

Alfredo: Rescatista, estatura alta, piel blanca, se dedica a ayudar a los demas en situaciones de emergenc ia o necesidad, ojos cafes cabello negro.

Diseño de personajes a color



Fondo escena numero 1: Parque caldas de la ciudad de popayan,



Fondo escena numero 17: Hospital Universitario San jose de la ciudad de popayan



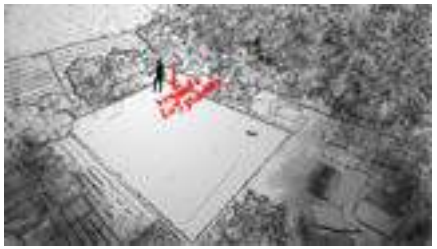




Representacion de los personajes principales:
Fernanda, Omayra, Rescatista alfredo



















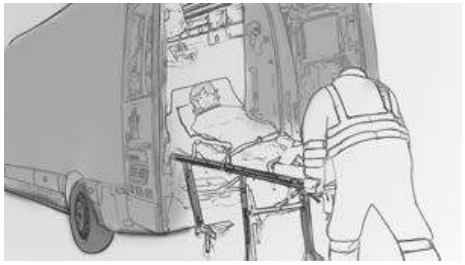
Storyboard



















Storyboard

YULY F ROSERO

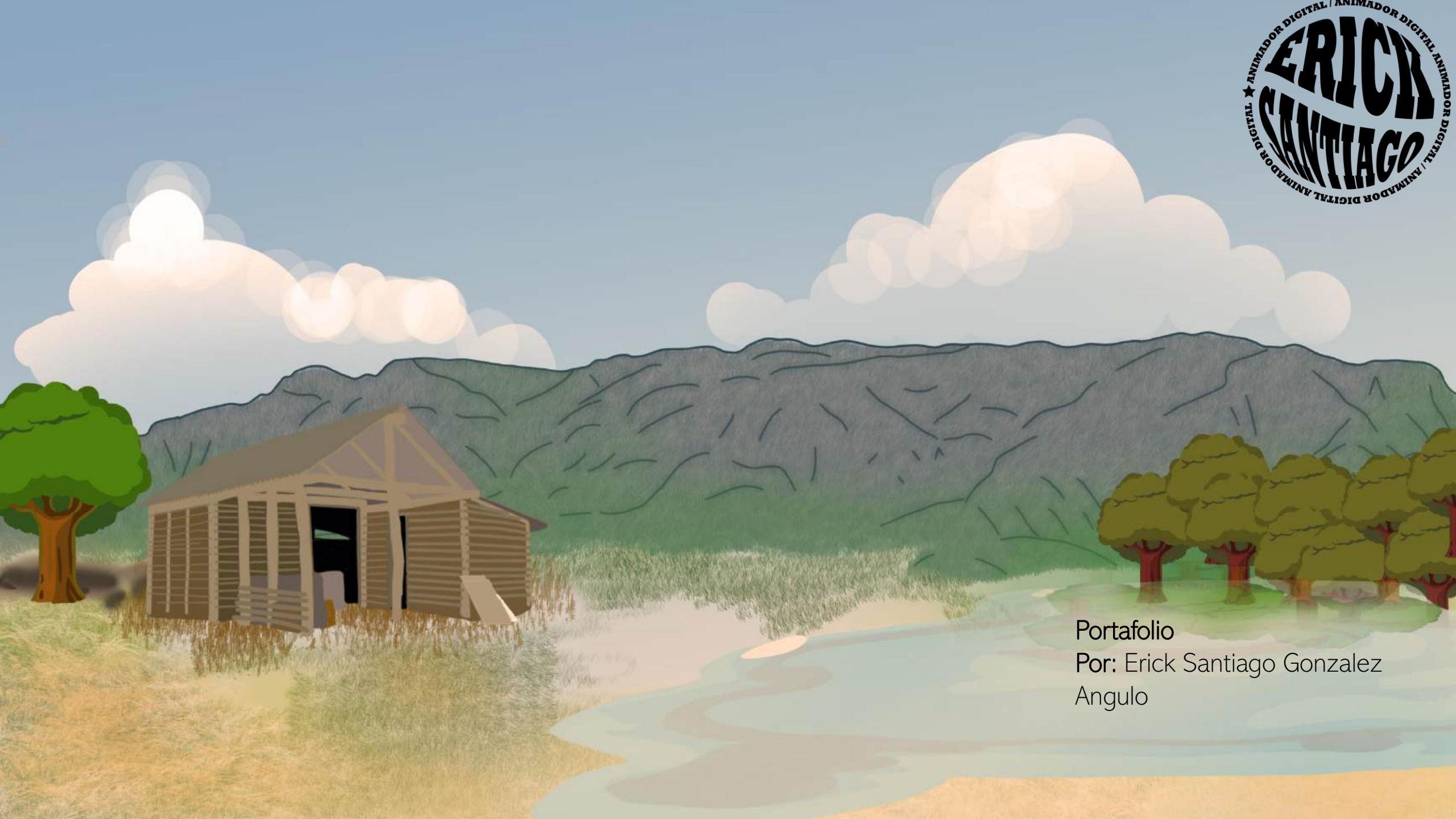
ANIMADORA DIGITAL



3216220898

roserorodriguezy@gmail.com

yuly_rosero@soy.sena.edu.co



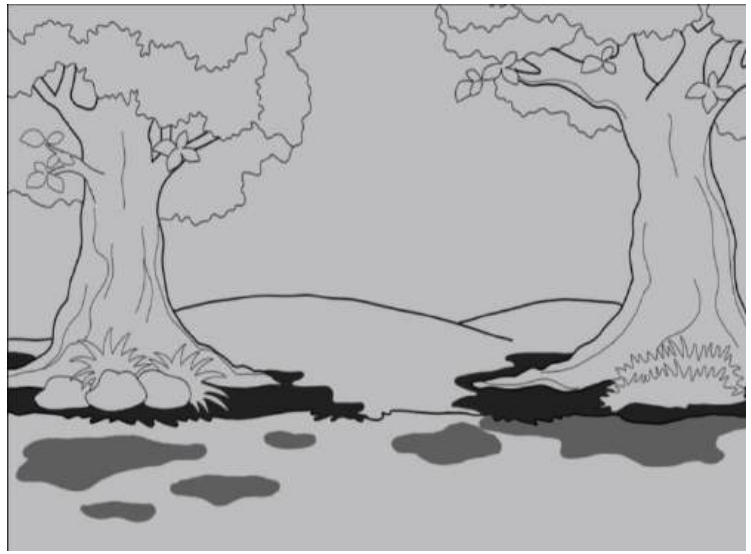
Portafolio

Por: Erick Santiago Gonzalez Angulo

Jermin y El Duende

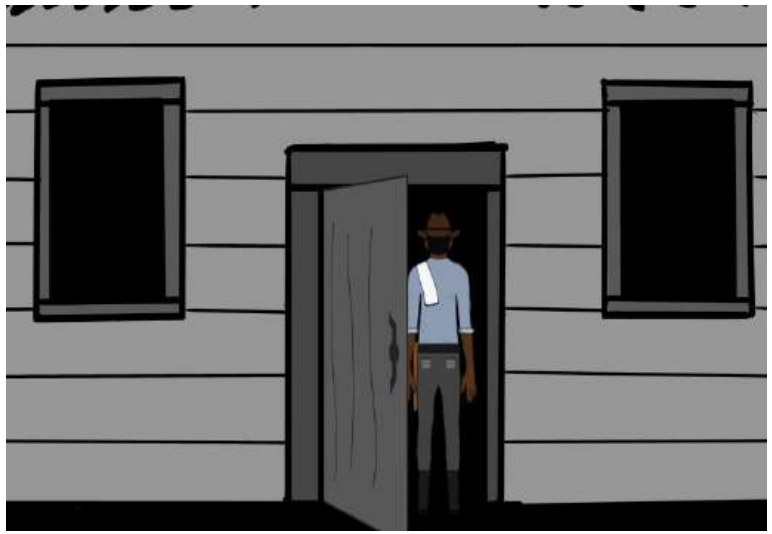
Artes de Conceptos





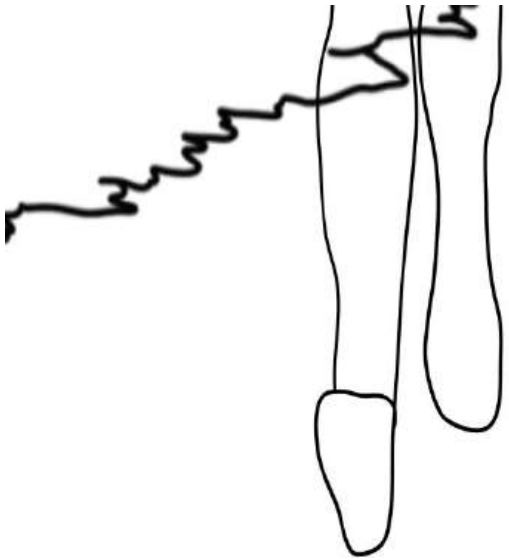


















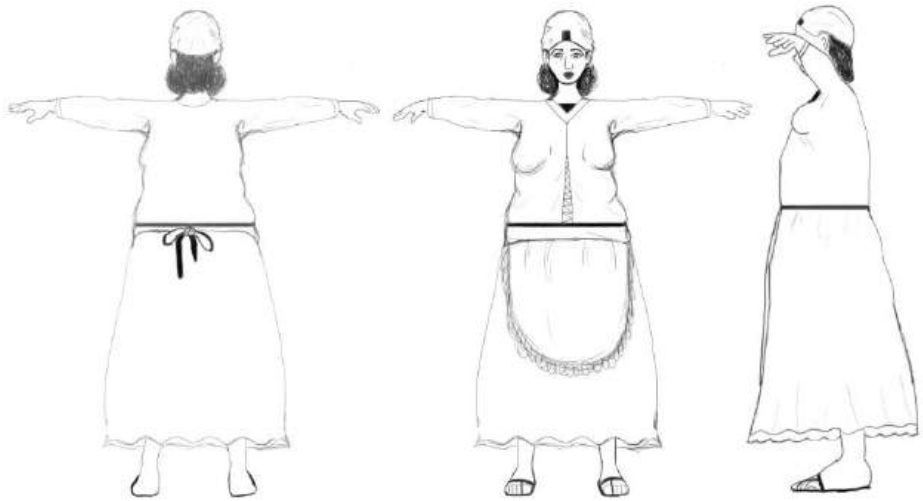


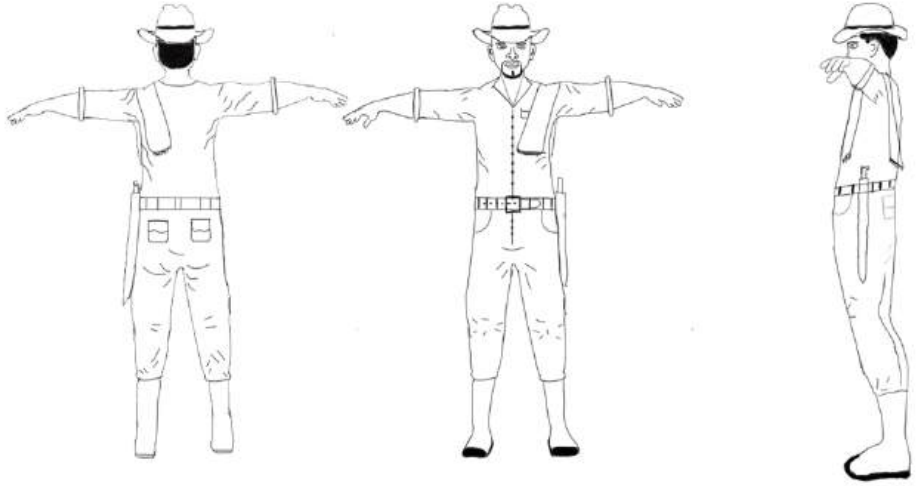


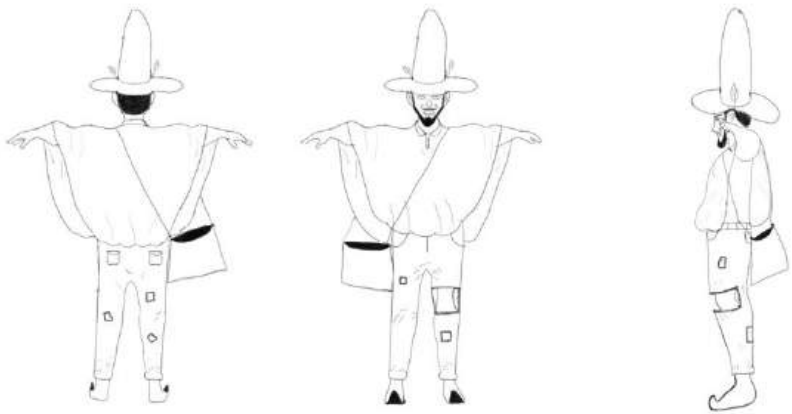


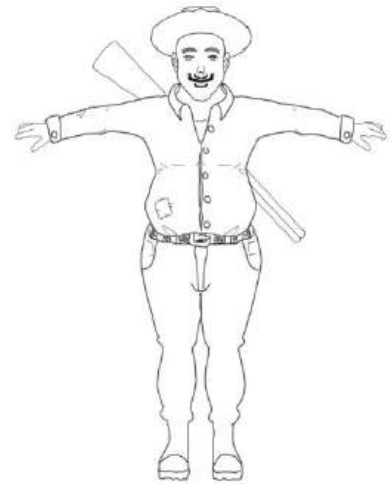
Jermin y El Duende

Boceto de personajes





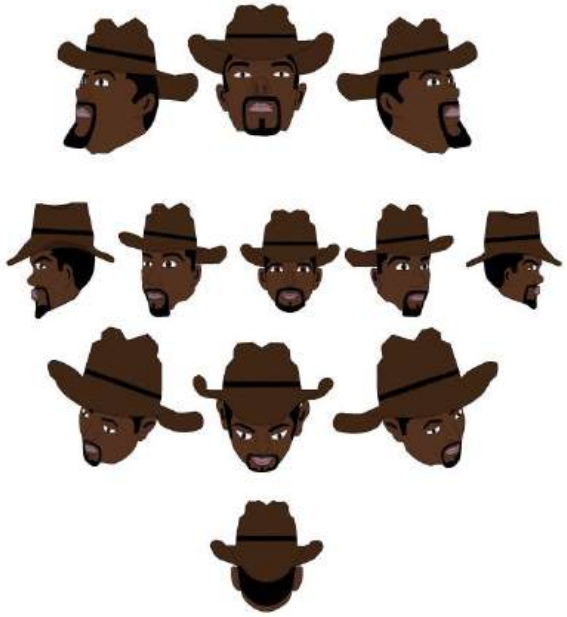




Jermin y El Duende

Diseño de Personajes a color mas 360 de caras





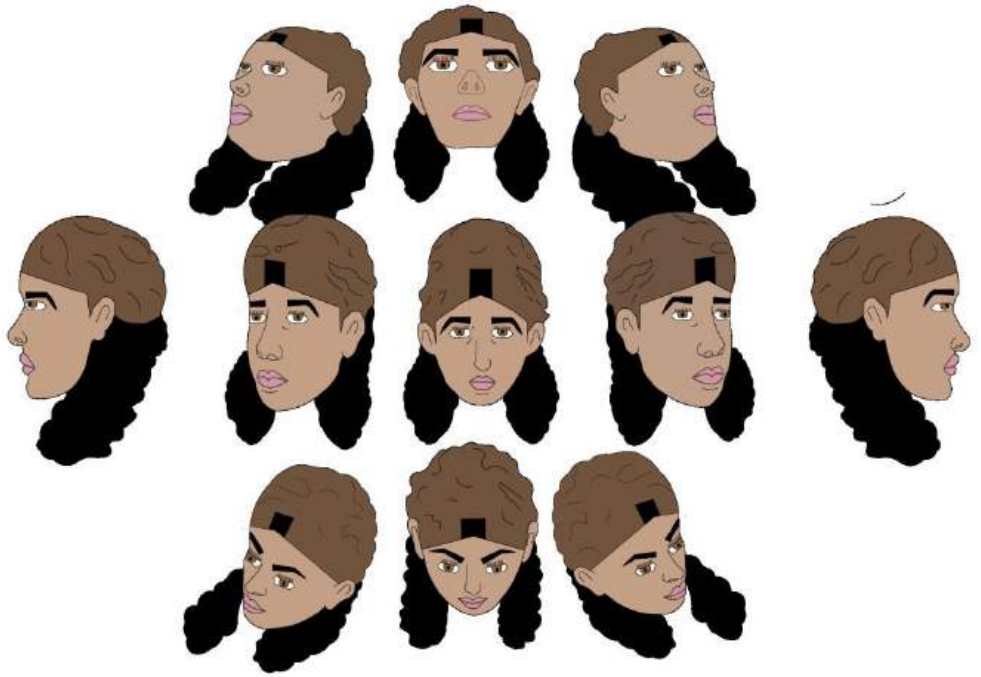
Don Jermin:

-Hombre alto y delgado

-Descendencia afro

- Administrador de una finca



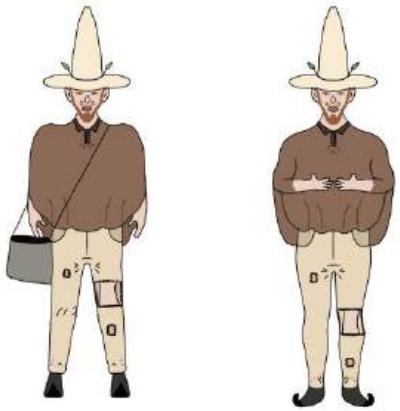


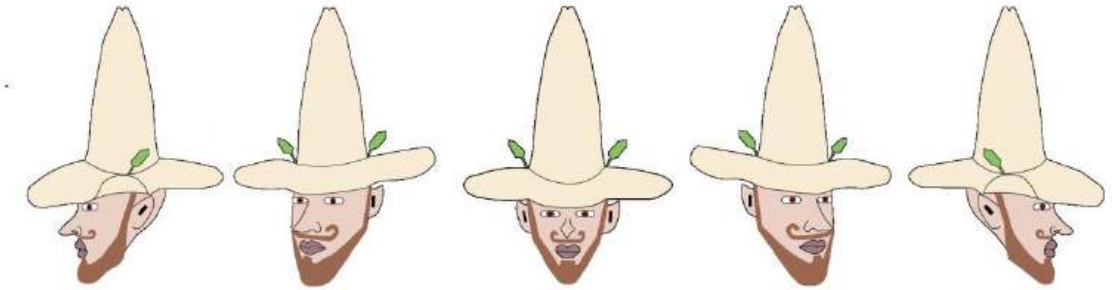
Doña Edelmira:

-Mujer ama de casa

-Descendencia afro

-Cuida de los animales de la casa





El Duende:
-Hombre pequeño
-malévolo
-Enamorador



Trabajador:

-recibe ordenes de Don Jermin

-Anciano

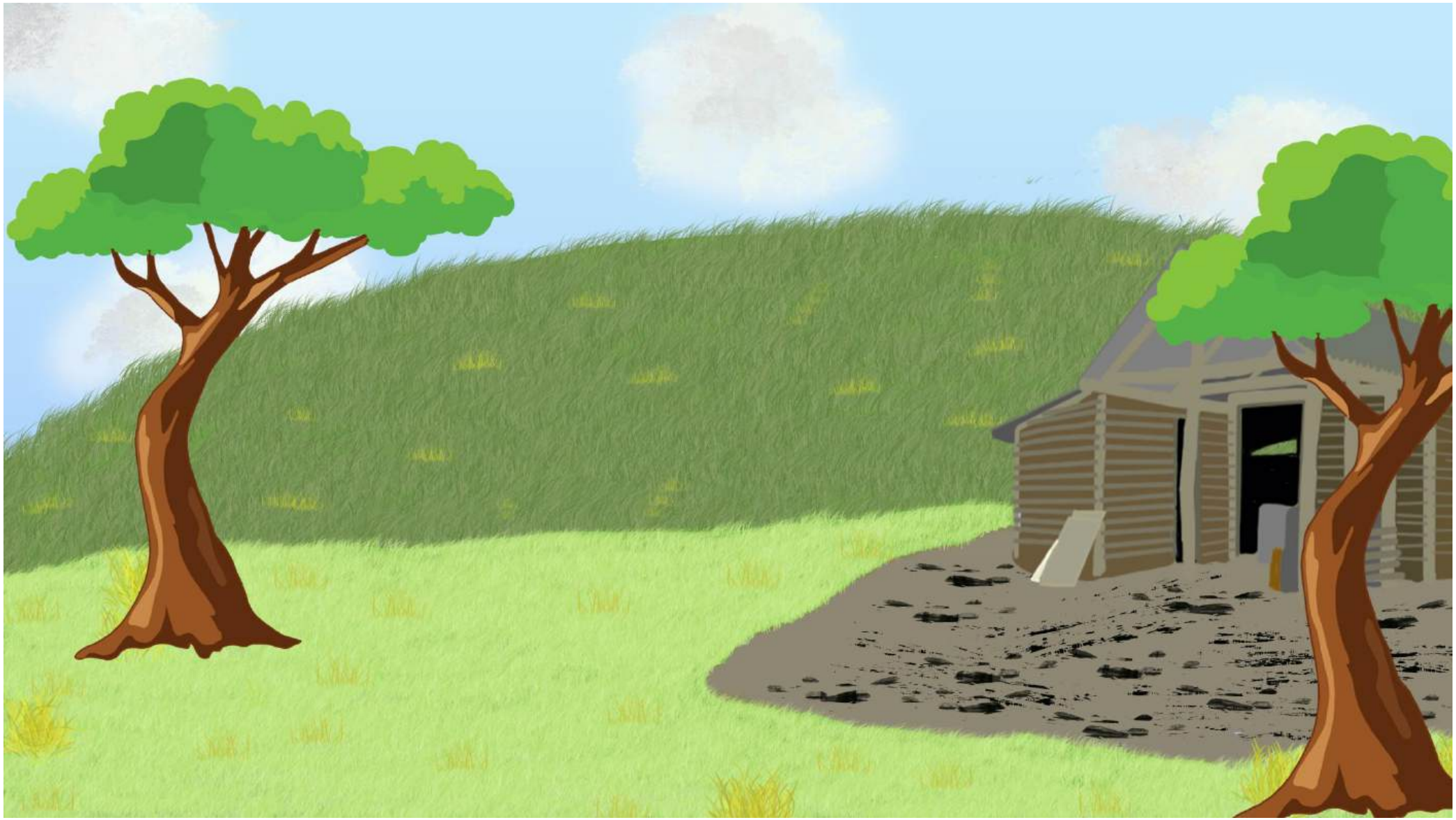
Jermin y El Duende





Jermin y El Duende

Fondos a color

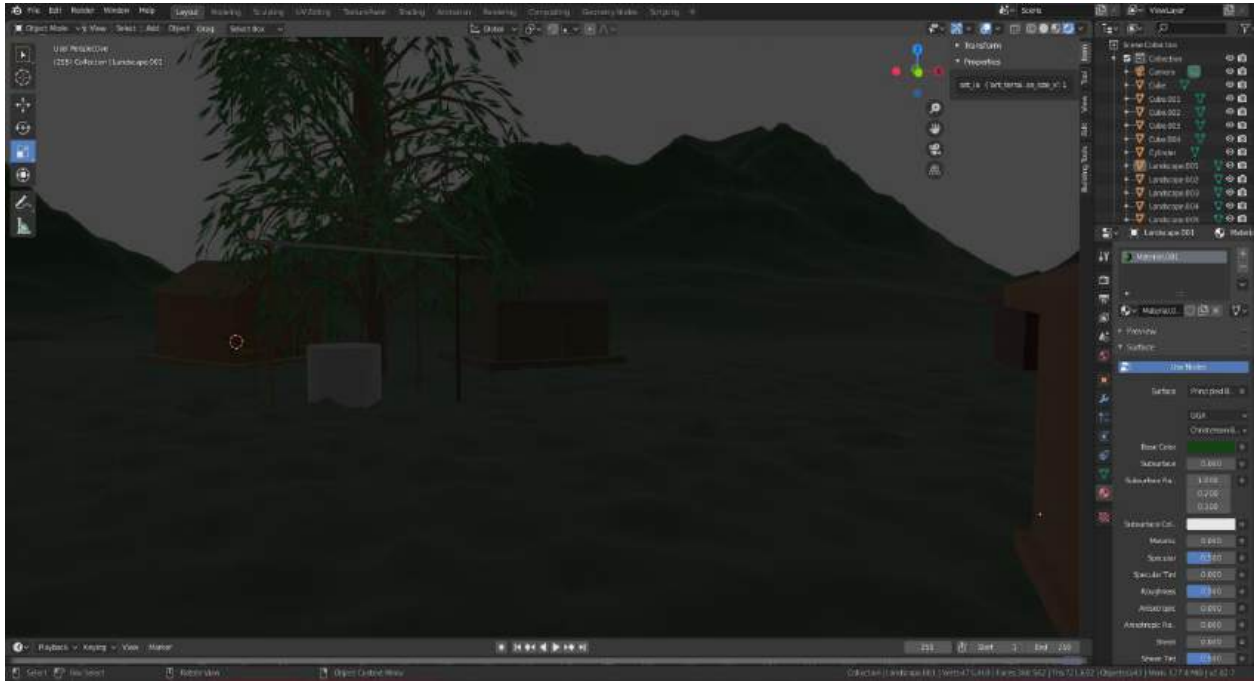




Jermin y El Duende

Diseño de casas en 3D





Arte de Concepto

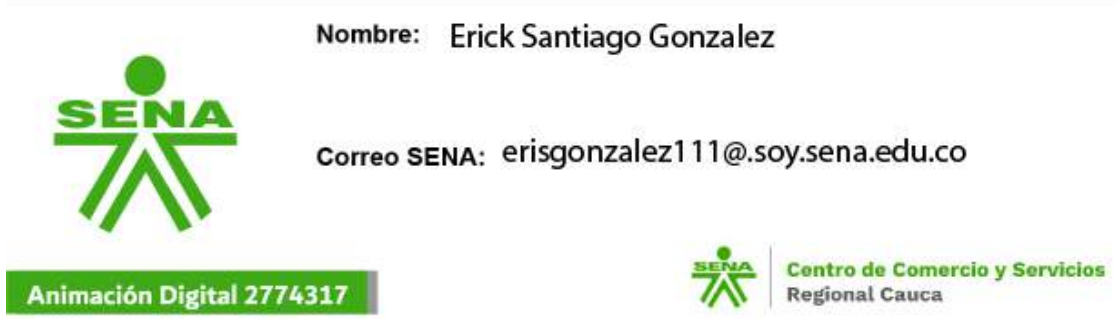


Ilustración con Pluma en Illustrator



Contacto:
ericksantiagogonzalez31@gmail.com
erisgonzalez111@soy.sena.edu.co

Telefono
322 654 2537



GRACIAS



Viaje a la Distopia

Nunca sabrás que encontrarás del otro lado...



Portafolio y Avance del proyecto “Viaje a la Distopia”

Madoz Van Lister Vásquez Ramos
Aprendiz Tecnológo Animación Digital Ficha 2774317
SENA Centro de Comercio y Servicios Regional Cauca

2024

CONCEPT ART

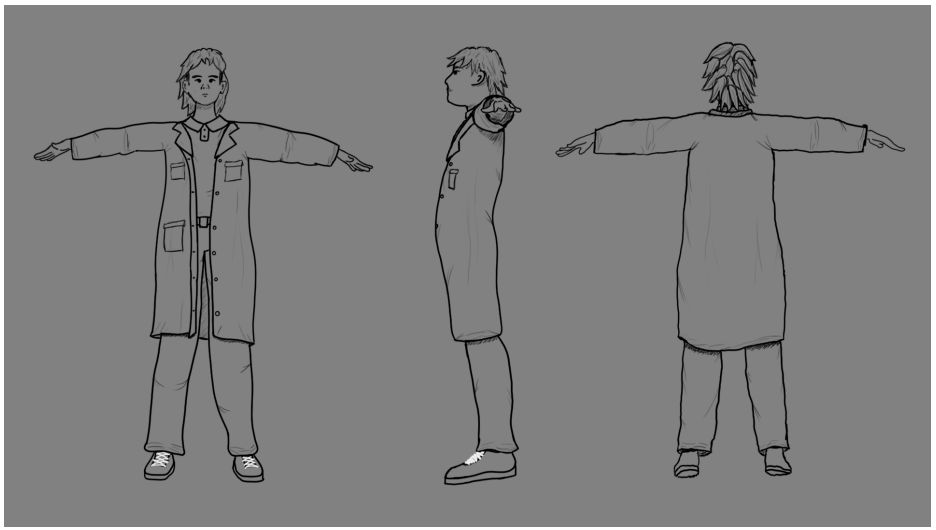


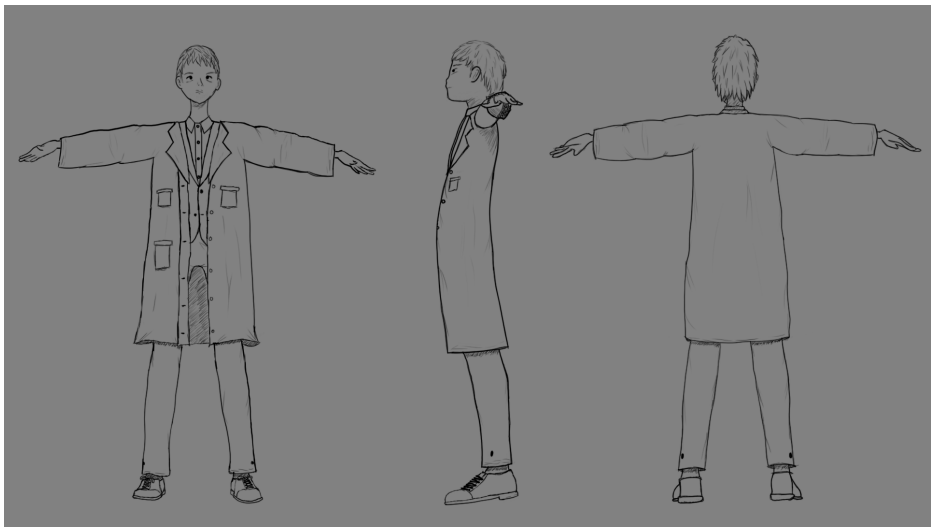


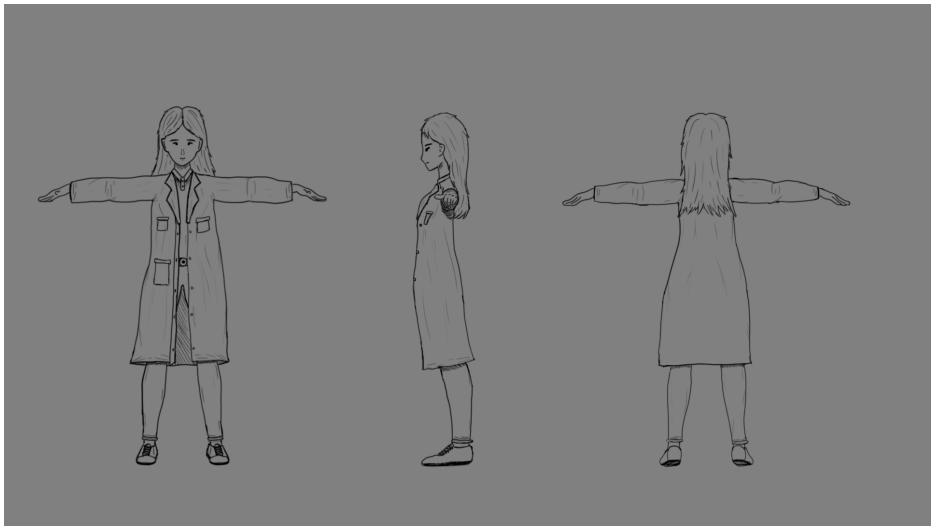


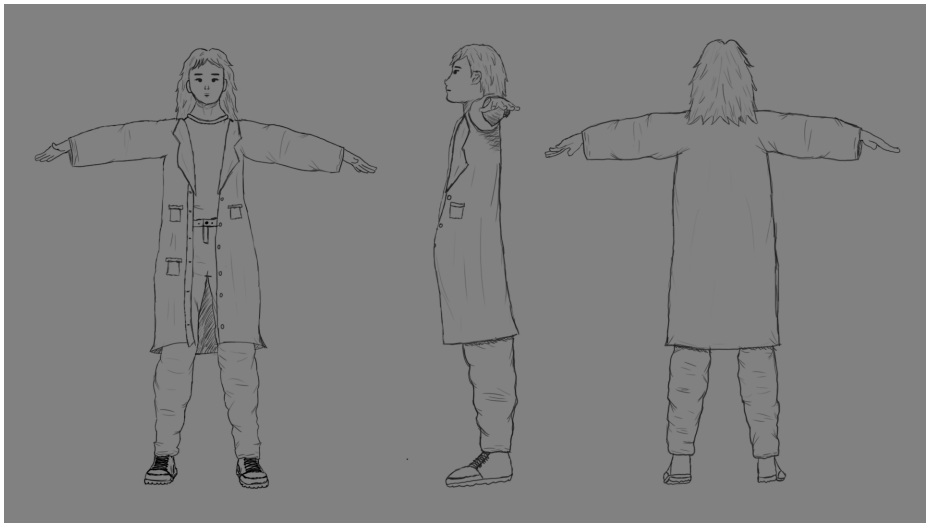
Concept Art iniciales de “Viaje a la Distopia” (Noviembre del 2023)

BOCETOS DE PERSONAJES



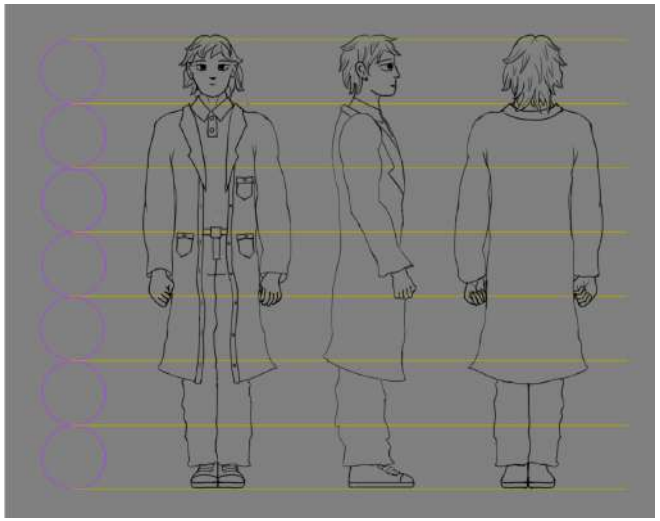


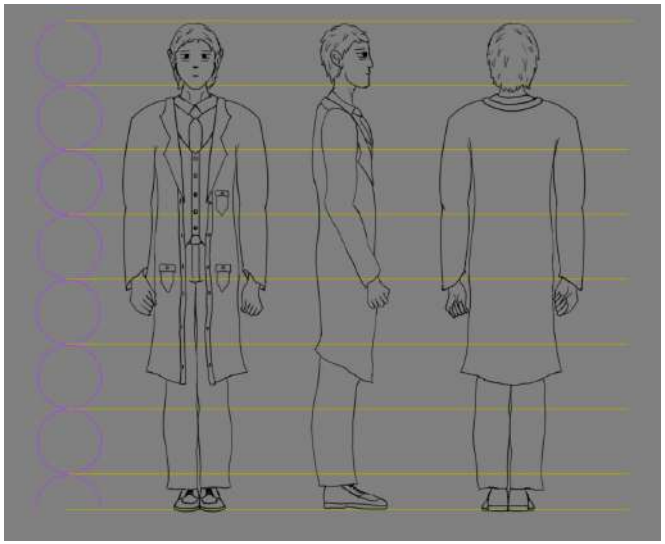




Bocetos iniciales de los personajes principales de “Viaje a la Distopia”
(Entre Agosto y Octubre de 2023)

CLEAN UP PERSONAJES





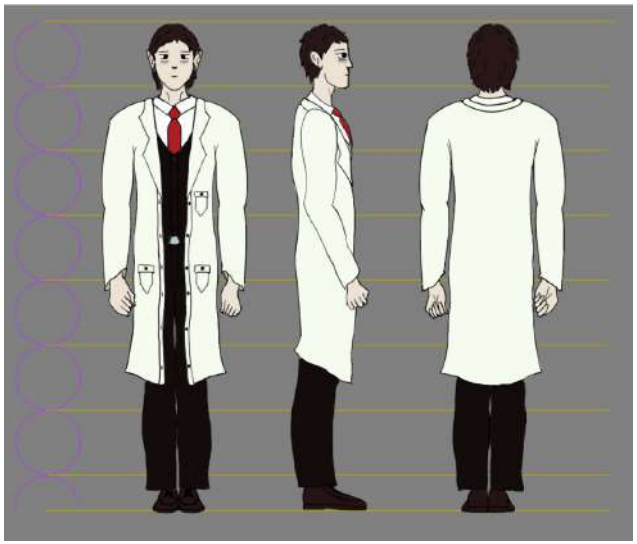




Clean Up personajes principales “Viaje a la Distopia” (Entre Febrero y Marzo del 2024)

COLOR PERSONAJES







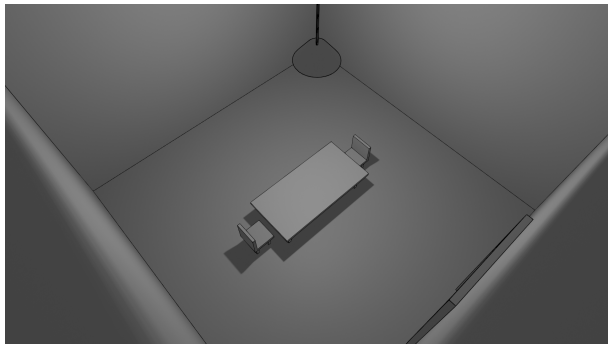


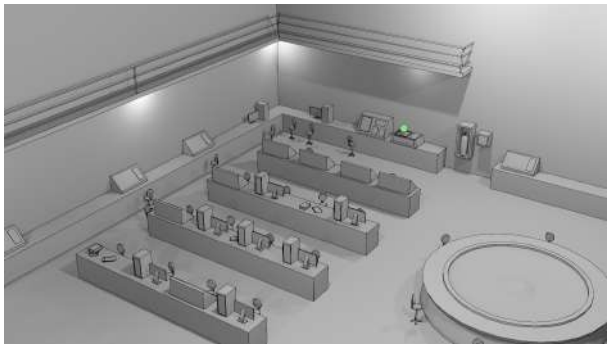


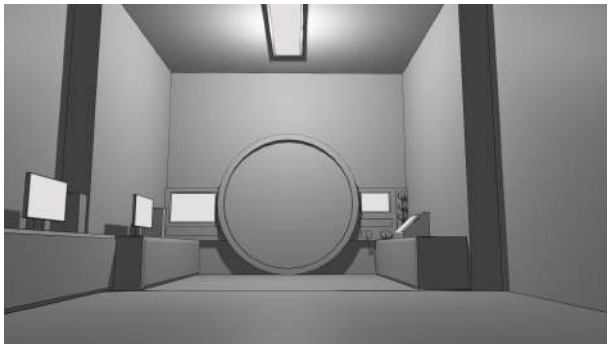


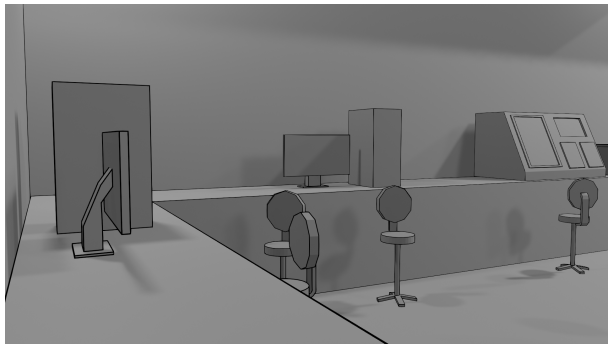
Personajes a color, expresiones faciales y poses de accion de personajes principales “Viaje a la Distopia” (Marzo del 2024)

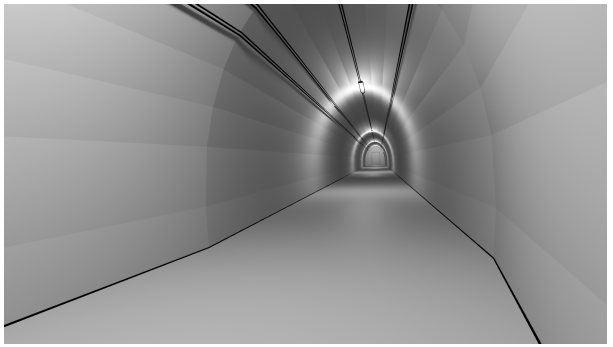
FONDOS

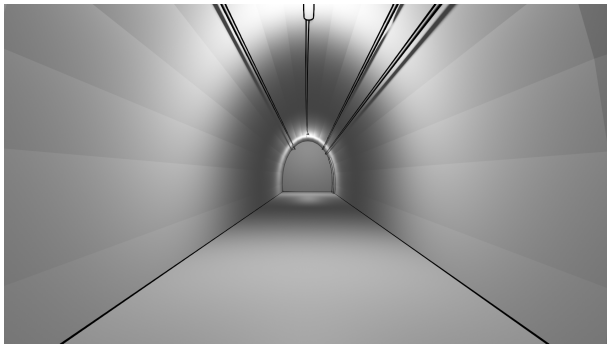








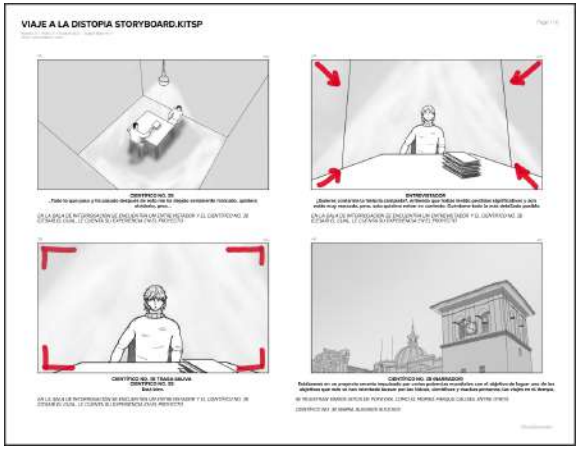


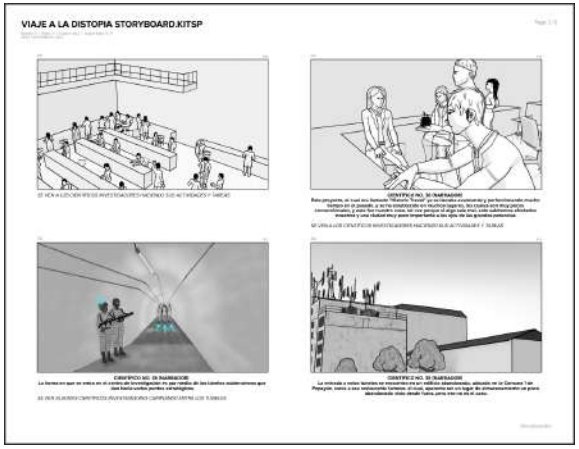


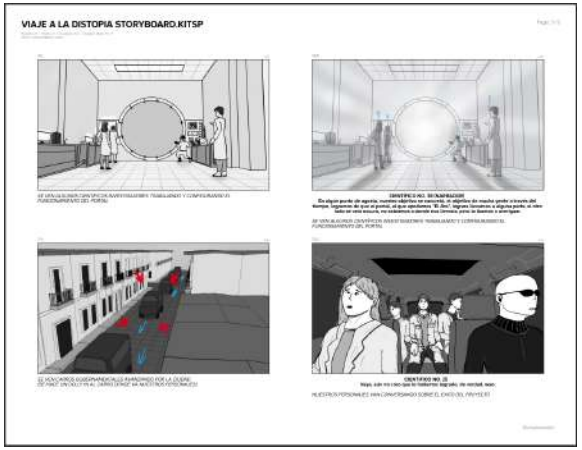


Modelos 3D de fondos y escenarios de “Viaje a la Distopia”
(Realizados entre Mayo y Agosto del 2024)

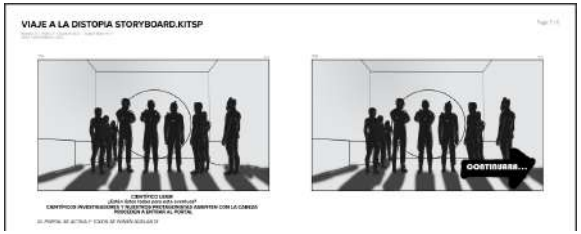
STORYBOARD





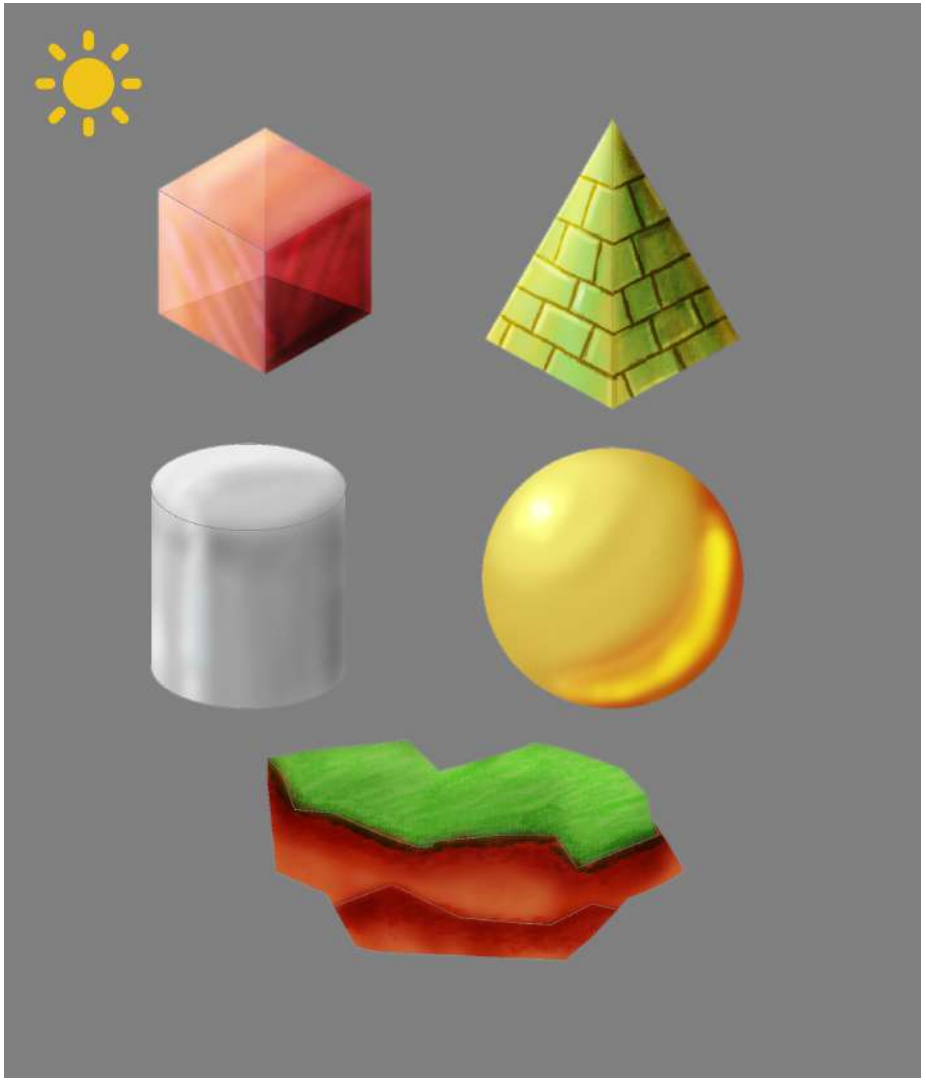


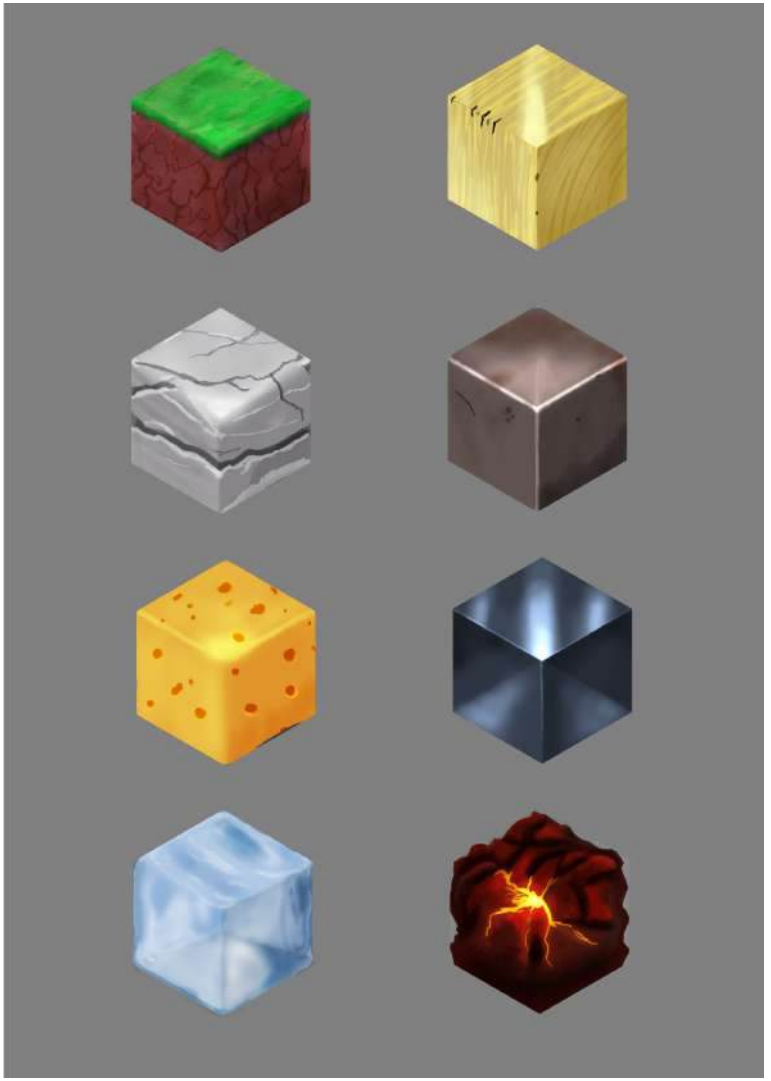




Storyboard final de “Viaje a la Distopia” (Diciembre del 2023)

EJERCICIOS TEXTURAS



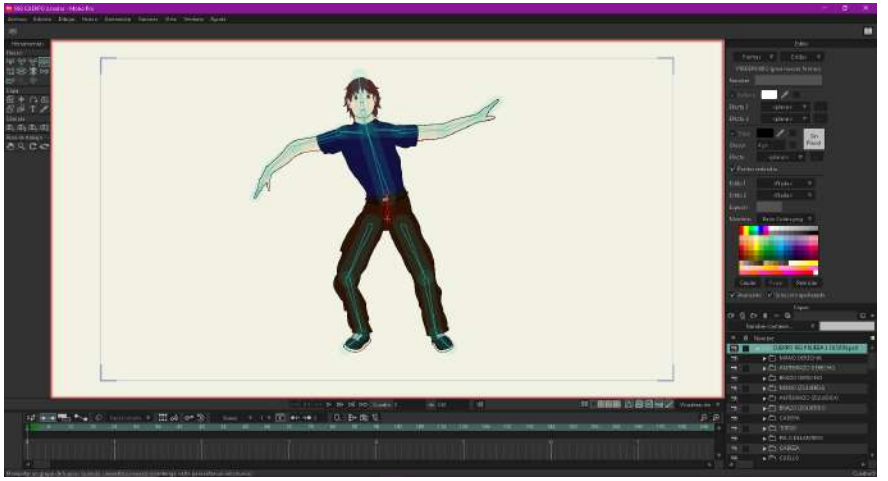


RIGGING Y MASTER CONTROL









Ejercicios de Rigging y Master Control en Harmony (21 y 22) y Moho
(Julio del 2024)



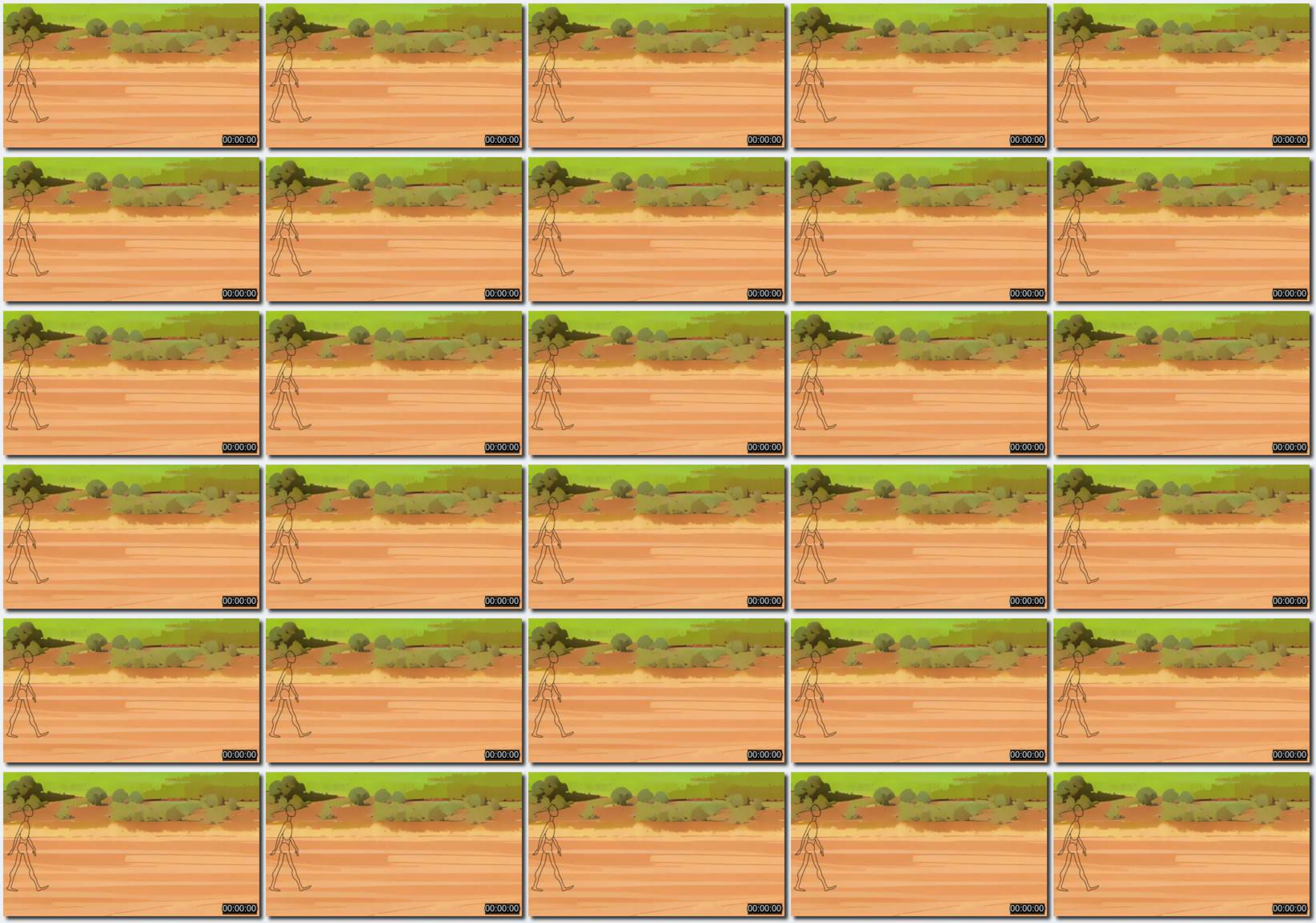
CONTACTO:
WhatsApp/Teléfono: 3005996138
Correo: madozvzq123@gmail.com
mauakamikivasquez38@gmail.com

Centro de Comercio y Servicios
Regional Cauca

TECNOLÓGO EN ANIMACIÓN DIGITAL
FICHA 2774317

Filename: 0913.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 21.852 Kbps / 30 Fps
Audio: AAC / 2 Kbps
Filesize: 13.03 MB (13.666.304 Bytes)
Duration: 00:00:05
Resolution: 3840 x 2160

AMT
www.amt.cc



Filename: 1000097119.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 1.445 Kbps / 24 Fps
Audio: AAC / 256 Kbps
Filesize: 0.81 MB (851.997 Bytes)
Duration: 00:00:04
Resolution: 848 x 480

AMT
www.amt.cc

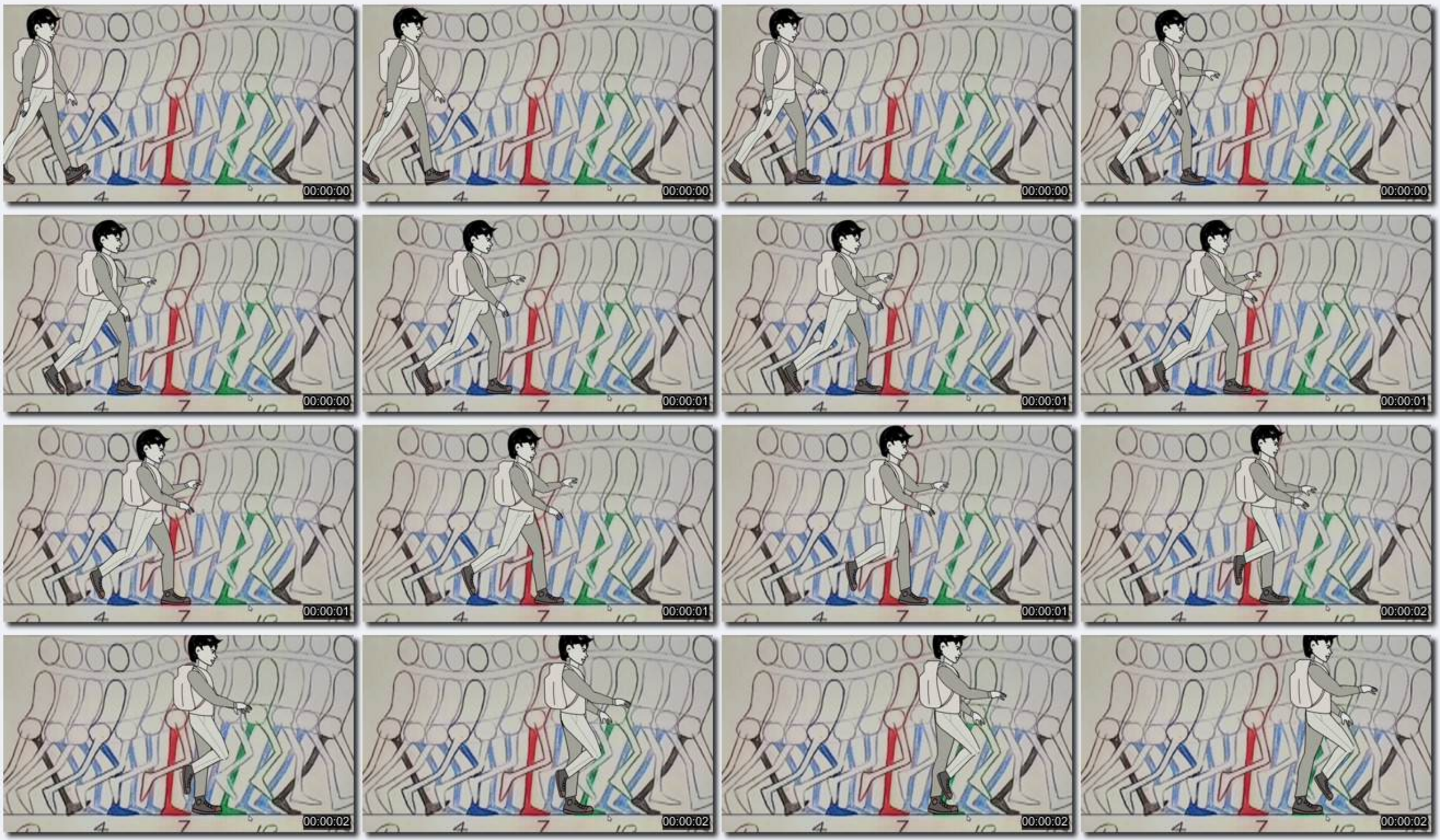


Filename: Caminado Blender.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 1.238 Kbps / 30 Fps
Audio: AAC / 2 Kbps
Filesize: 2.37 MB (2.484.936 Bytes)
Duration: 00:00:15
Resolution: 1920 x 1074

AMT
www.amt.cc

Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: ciclo de caminado .mov
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 21.268 Kbps / 24 Fps
Audio:
Filesize: 7.18 MB (7.533.514 Bytes)
Duration: 00:00:02
Resolution: 1920 x 1080



Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: ciclo de caminado abuelo.mp4
Video: MPEG-4 Visual / mp4v-20 / 5.174 Kbps / 24 Fps
Audio:
Filesize: 3.98 MB (4.178.560 Bytes)
Duration: 00:00:06
Resolution: 1280 x 720

AMT
www.amt.cc



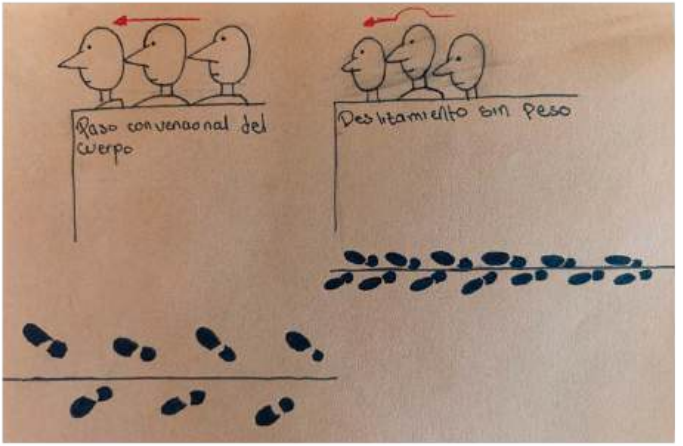
Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

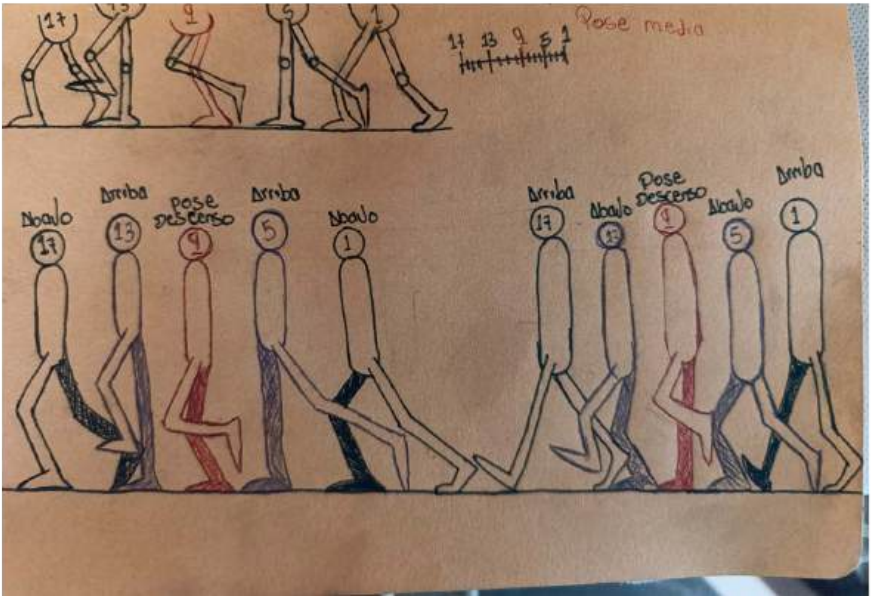
Filename: Ciclo de Caminado David Hoyos.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 1.564 Kbps / 24 Fps
Audio:
Filesize: 1.05 MB (1.102.515 Bytes)
Duration: 00:00:05
Resolution: 1920 x 1080

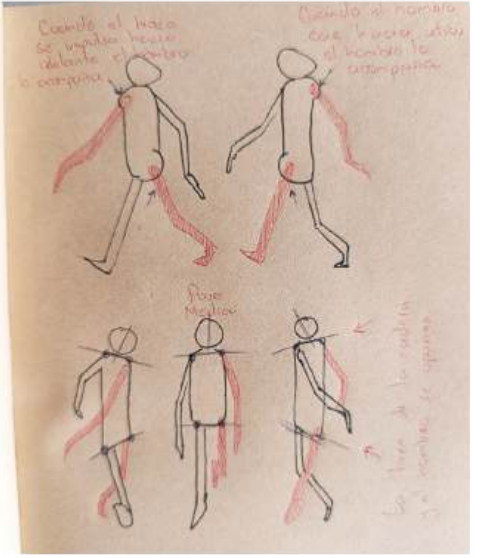
Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

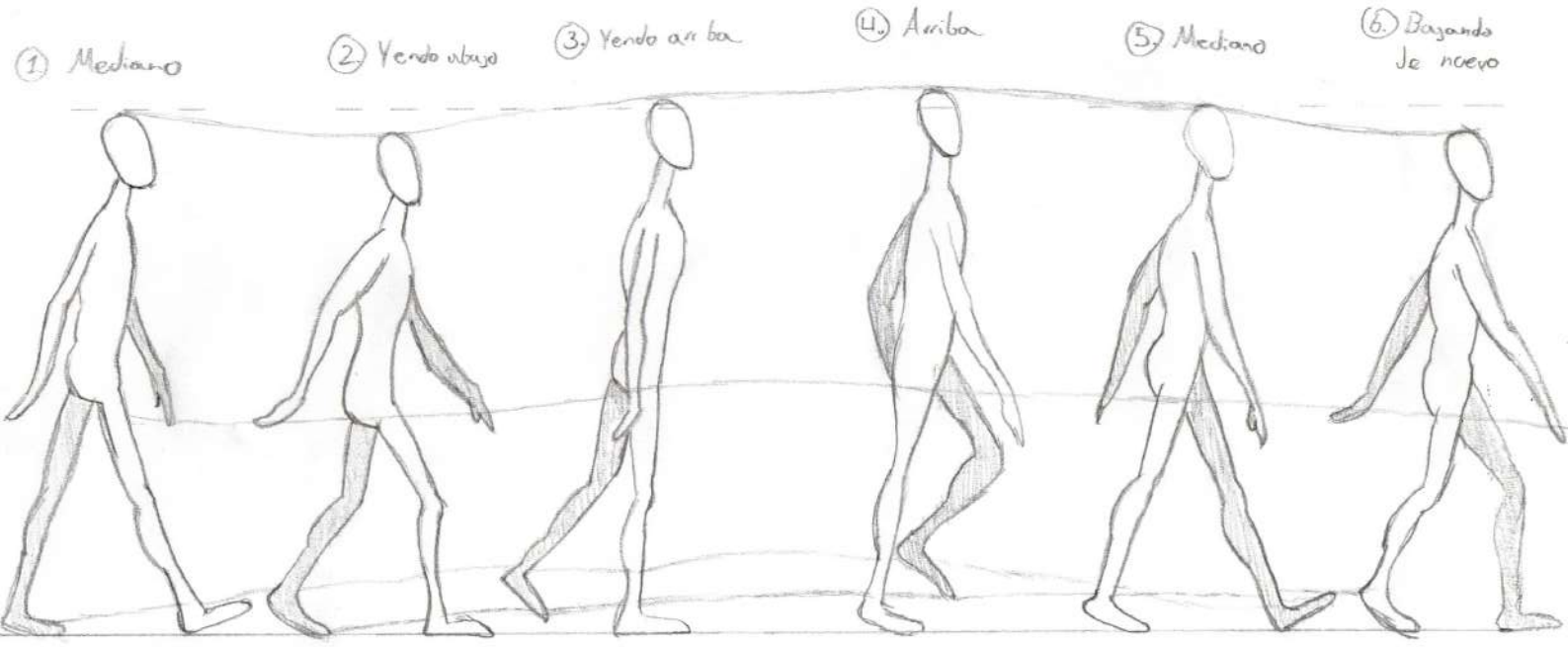
Filename: CICLO_CAMINADO_2024.mov
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 9.785 Kbps / 24 Fps
Audio:
Filesize: 2.92 MB (3.059.188 Bytes)
Duration: 00:00:02
Resolution: 1920 x 1080

AMT
www.amt.cc

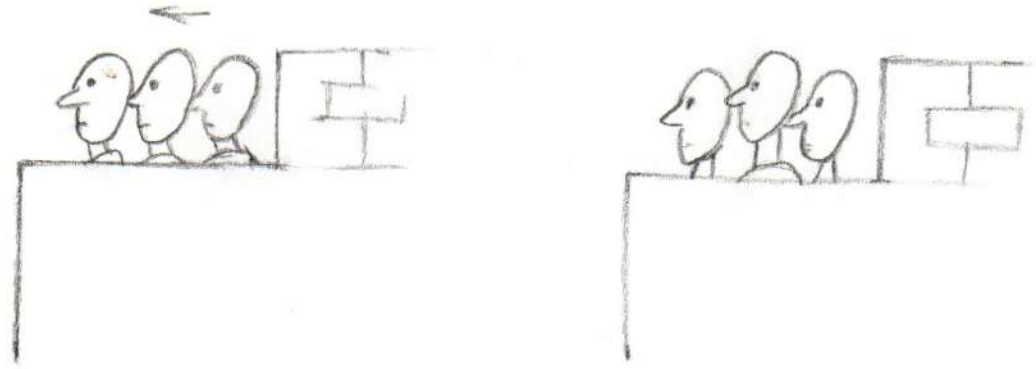

Paso convencional del cuerpo
Desplazamiento sin peso

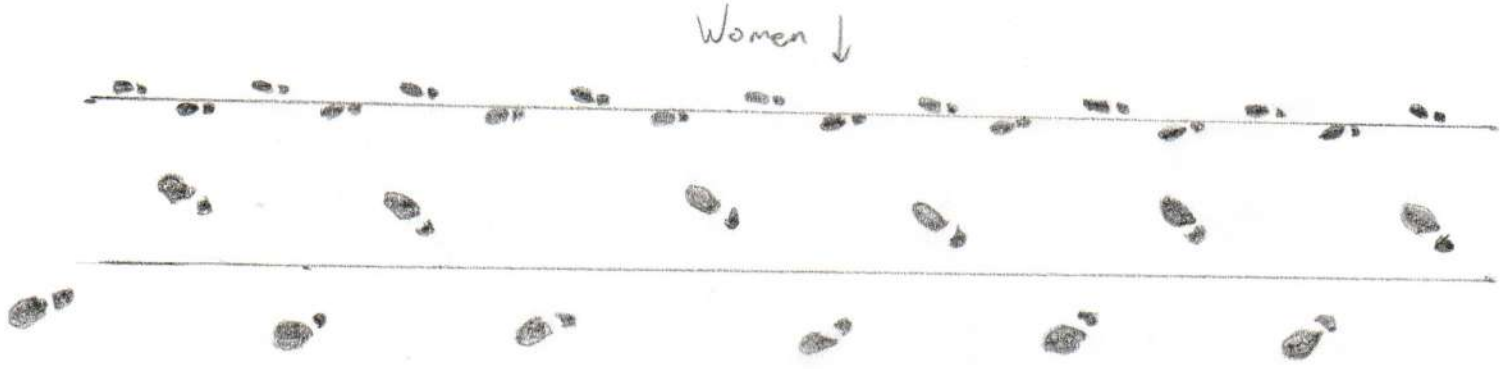

17
13
9
5
1
Pose media
Abajo
17
Arriba
13
Pose descenso
9
Arriba
5
Abajo
1
Arriba
17
Abajo
13
Pose descenso
9
Abajo
5
Arriba
1

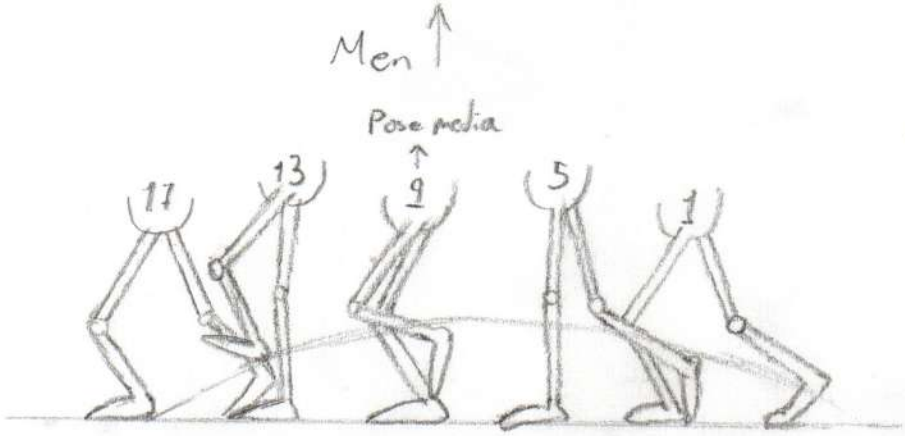

Cuando el hacia
se impulsa hacia
adelante el centro
de gravedad
Cuando el hombro
esta delante el
hombro la
contrapone
Pose
Medio

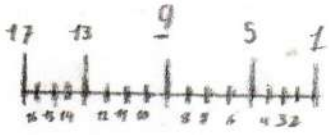


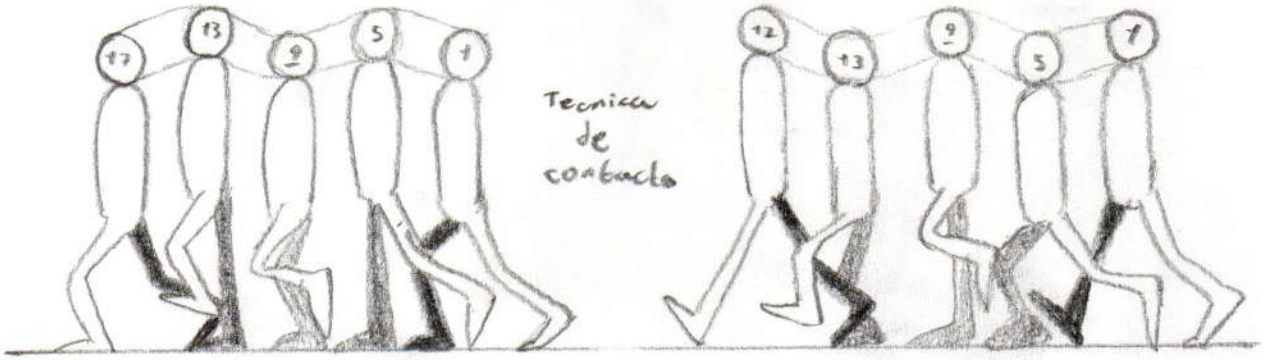
Muñoz Vasquez
Animación Digital 2774347



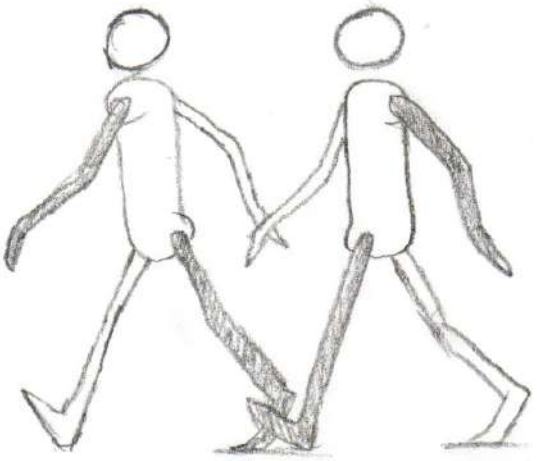


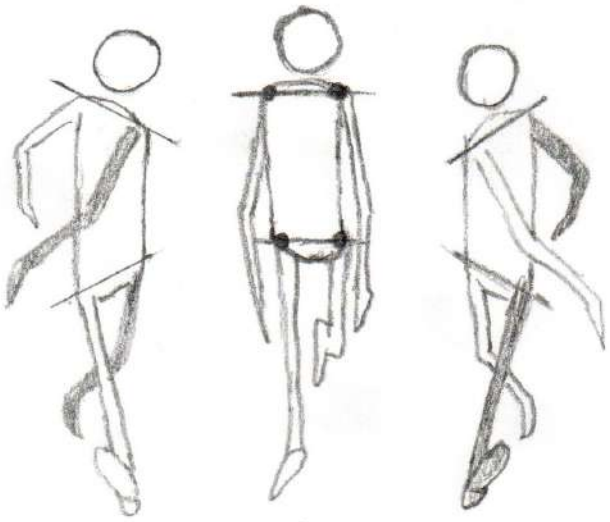


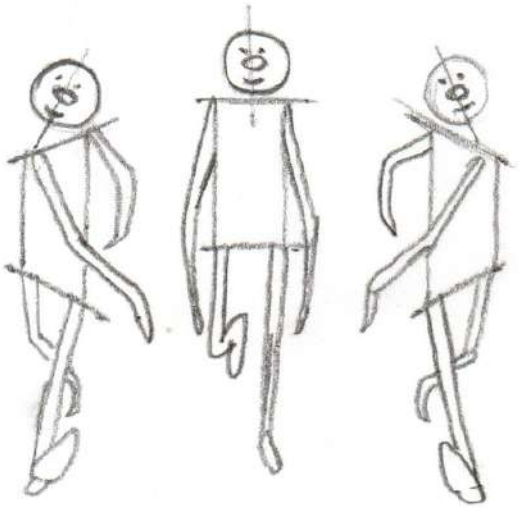


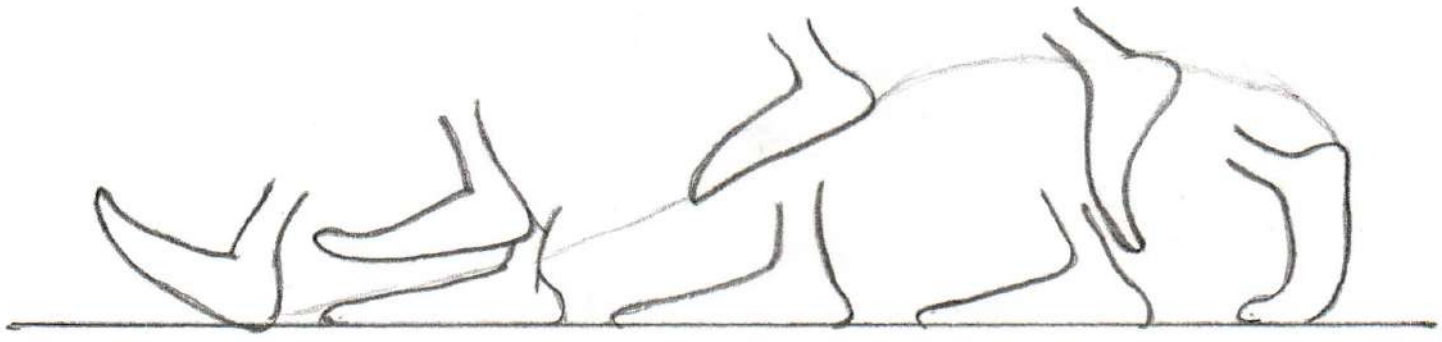


Madoz Vazquez
Animación Digital 277431







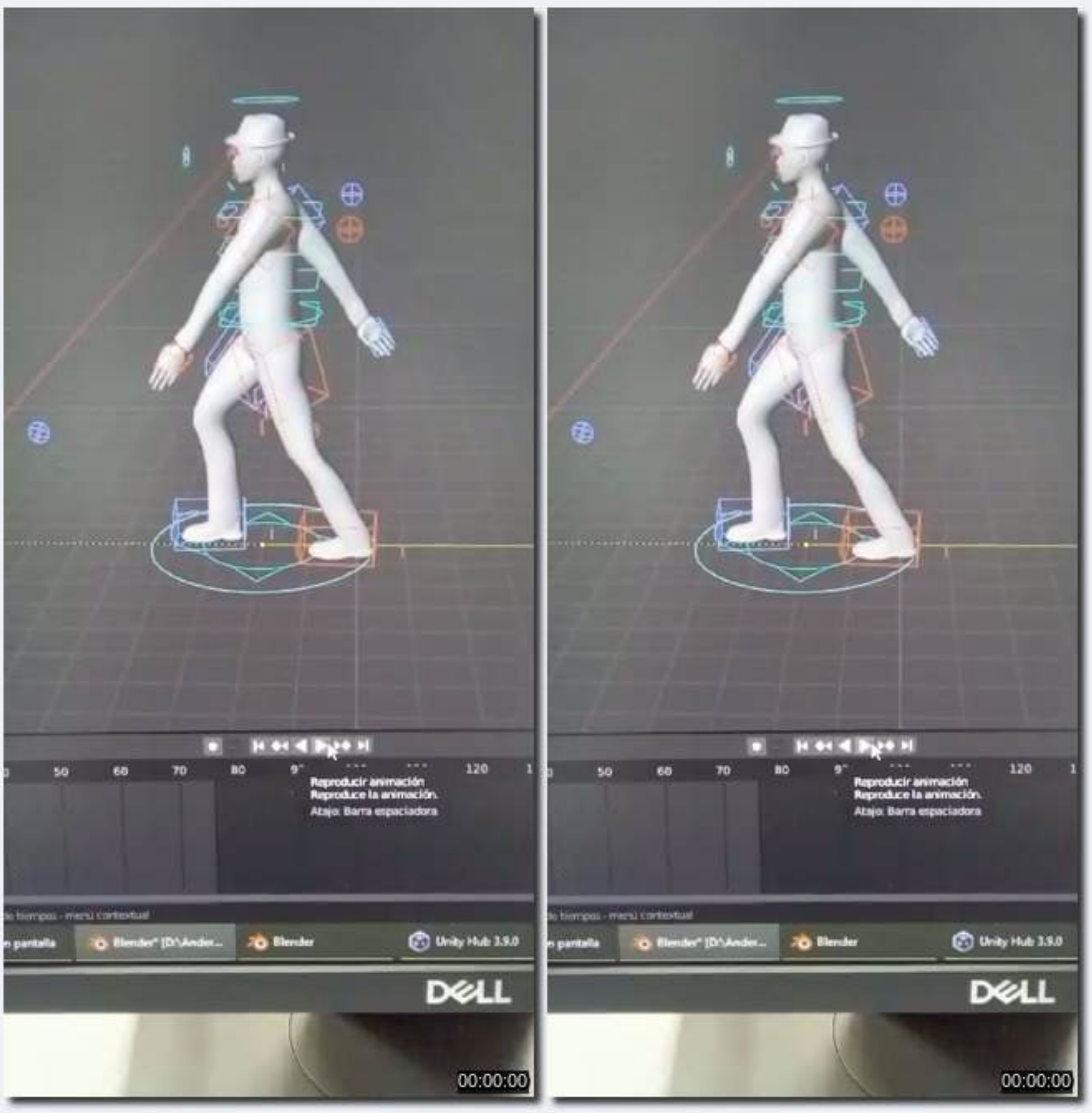


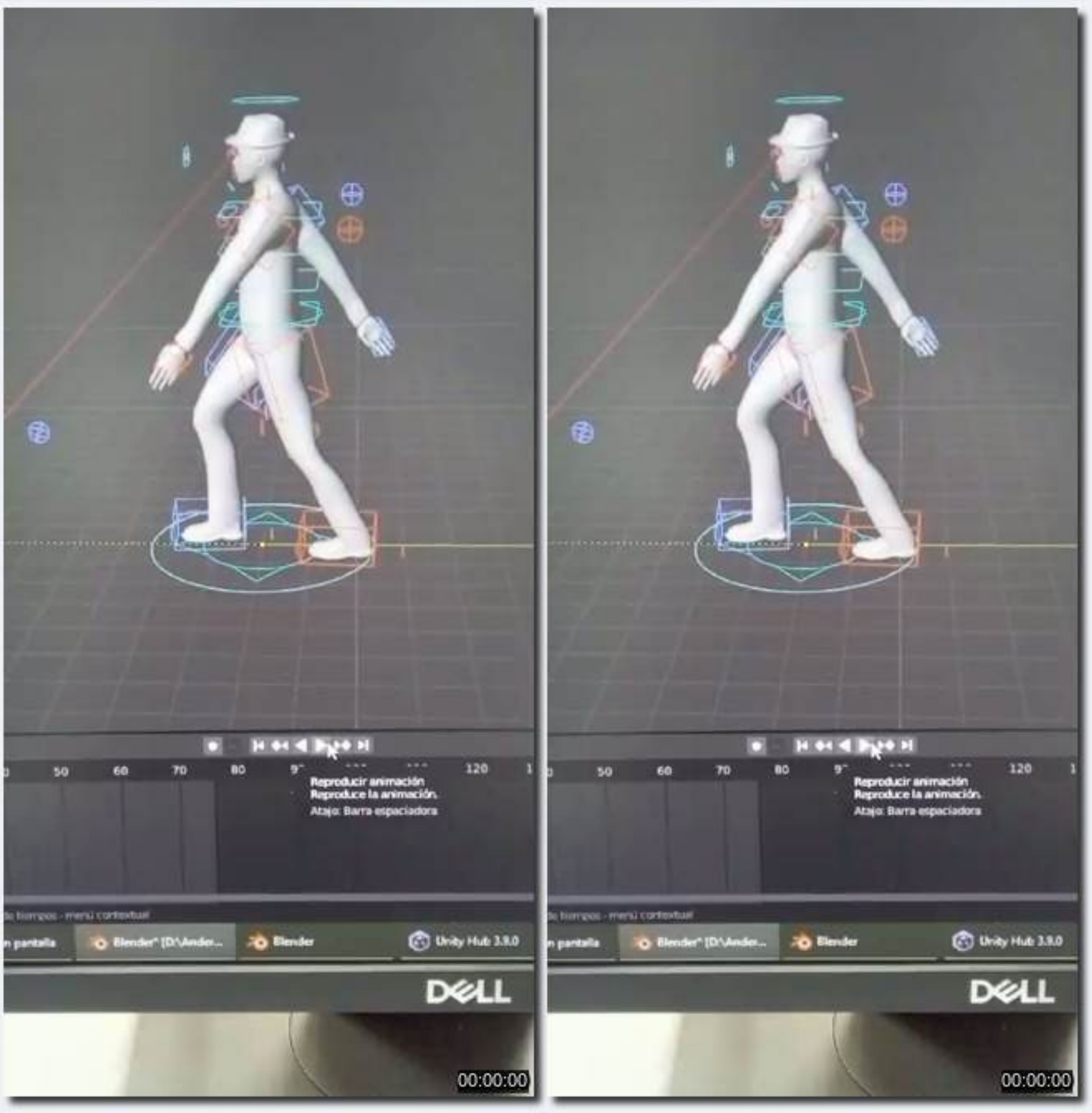
Contacto

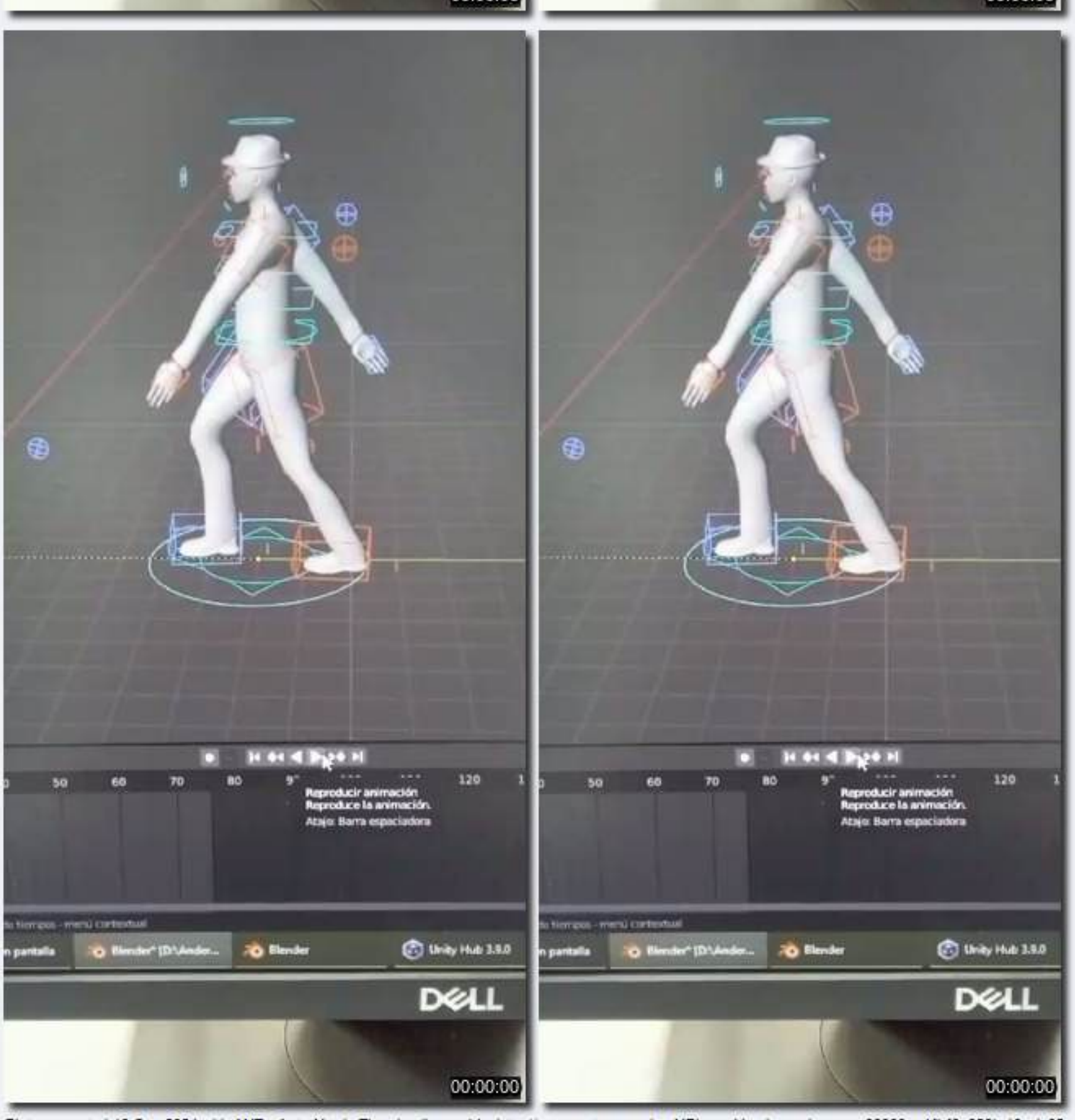
Madoz Vasquez
Animación Digital 2774317

Filename: Evidencia Ciclo De Caminado Anderson Gerardo Gonzalez Luna Animacion Digital 2774317.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 990 Kbps / 27.429 Fps
Audio: AAC / 231 Kbps
Filesize: 1 MB (1.044.445 Bytes)
Duration: 00:00:07
Resolution: 414 x 850

AMT
www.amt.cc

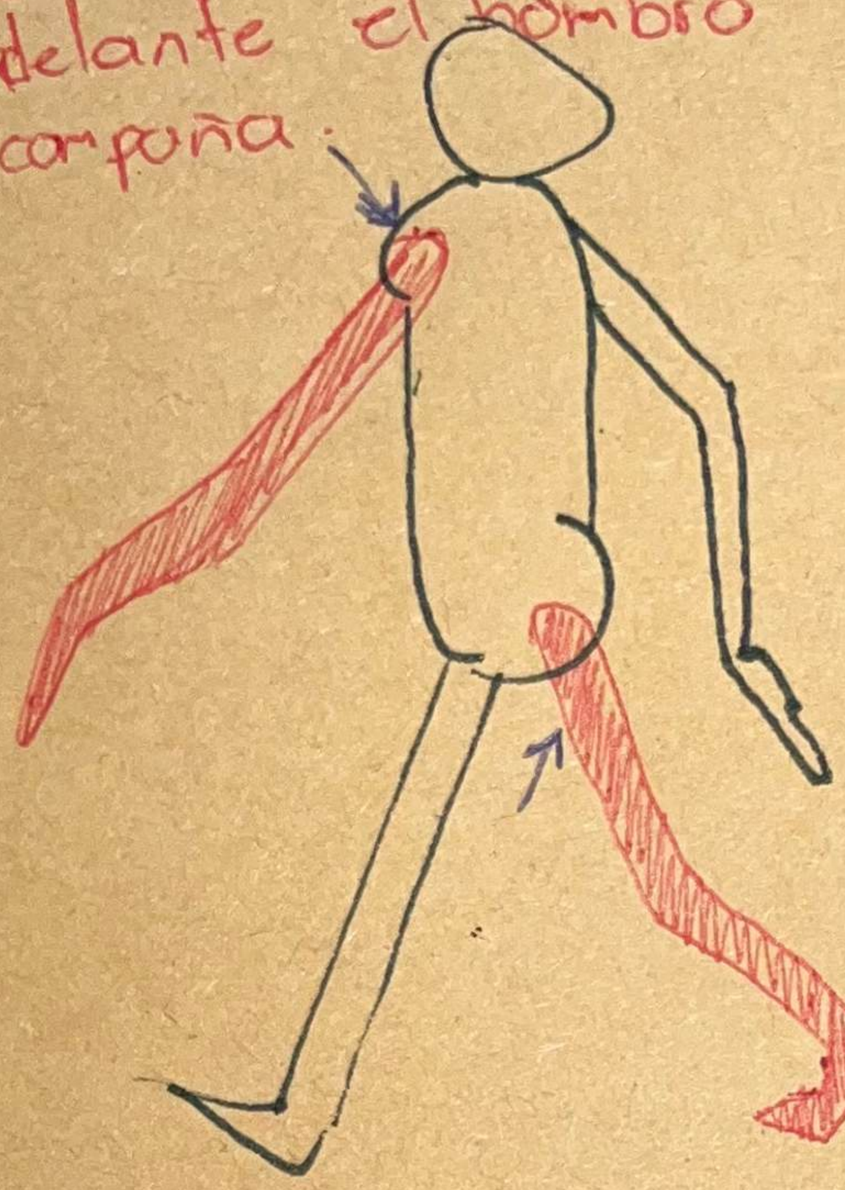




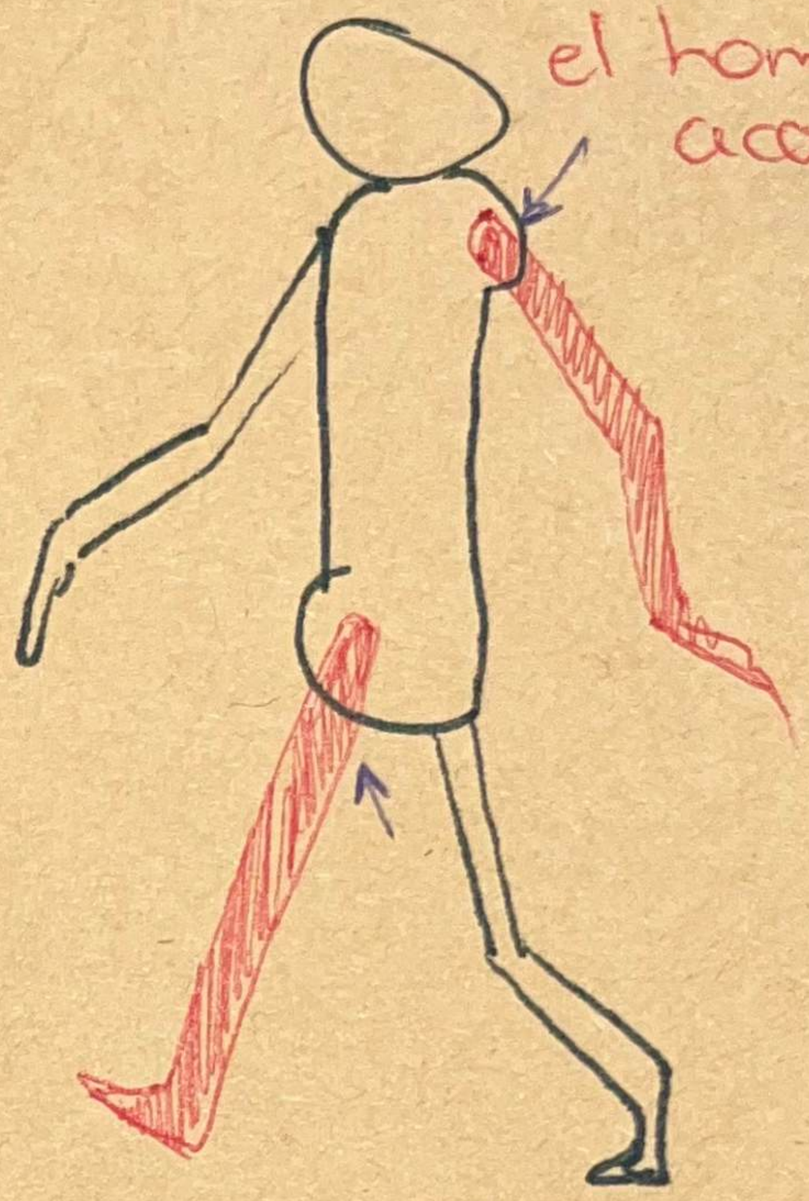


Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

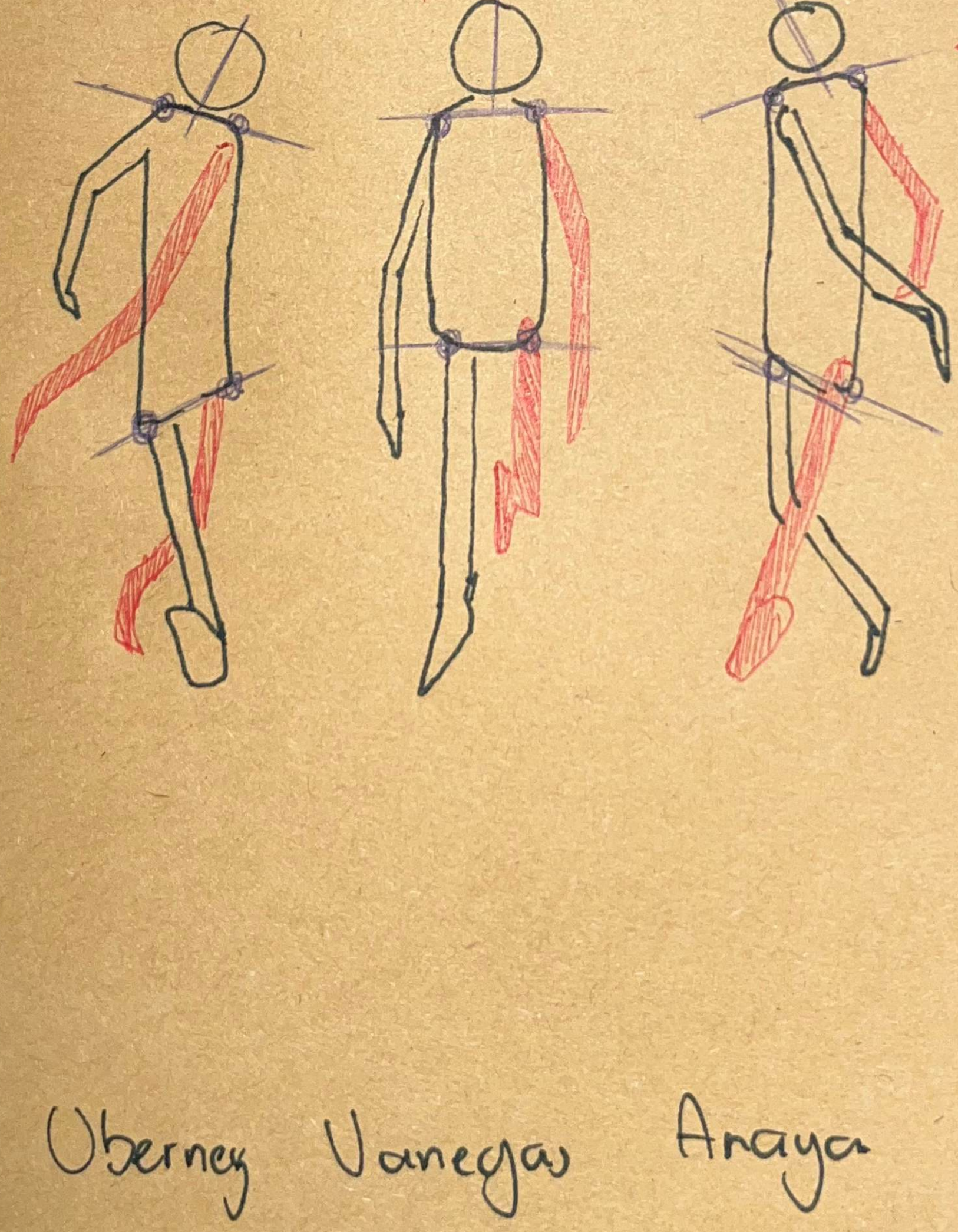
Cuando el brazo se impulsa hacia adelante el hombro lo acompaña.



Cuando el hombro cae hacia atras el hombro lo acompaña.

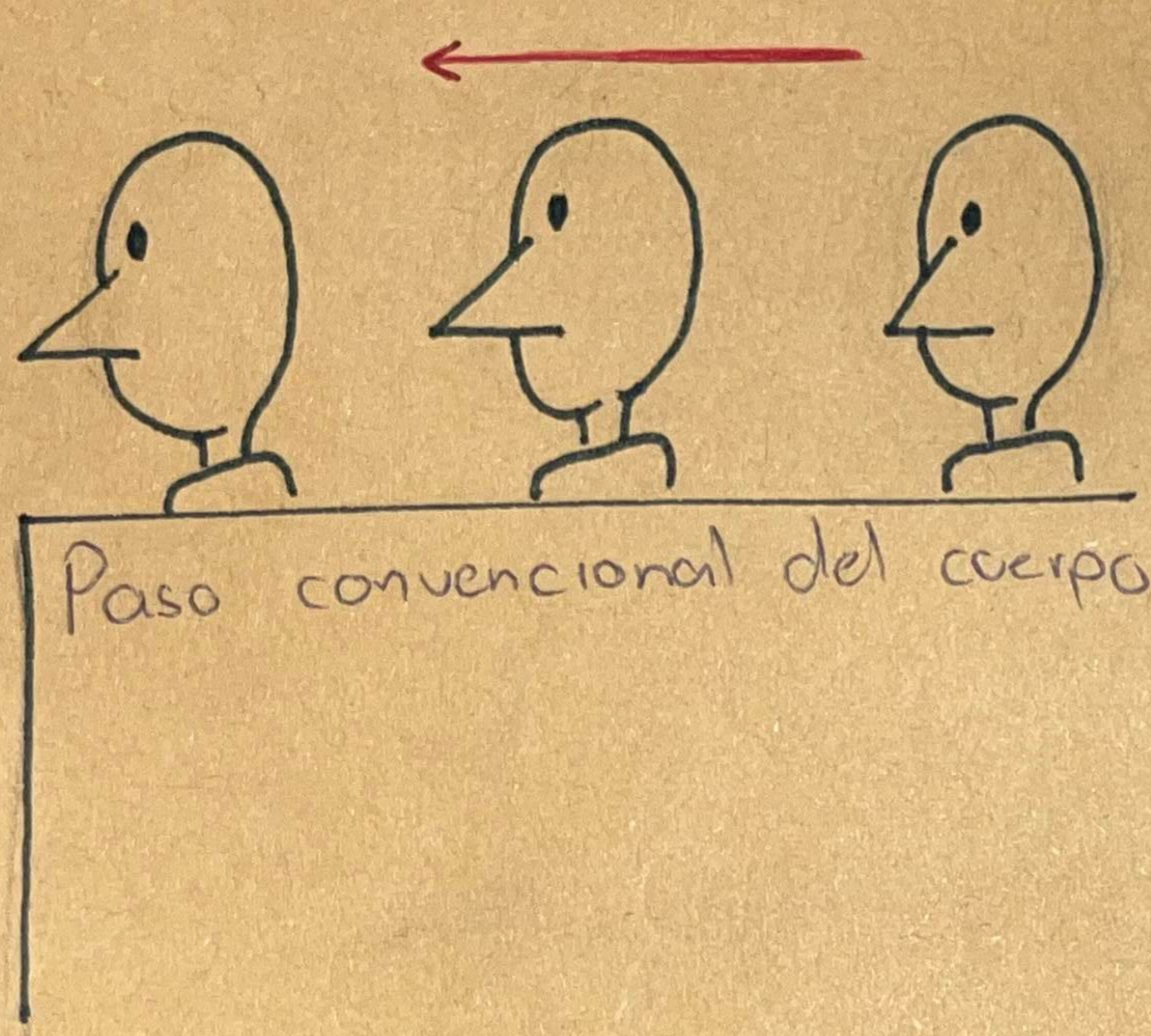


Pose Media

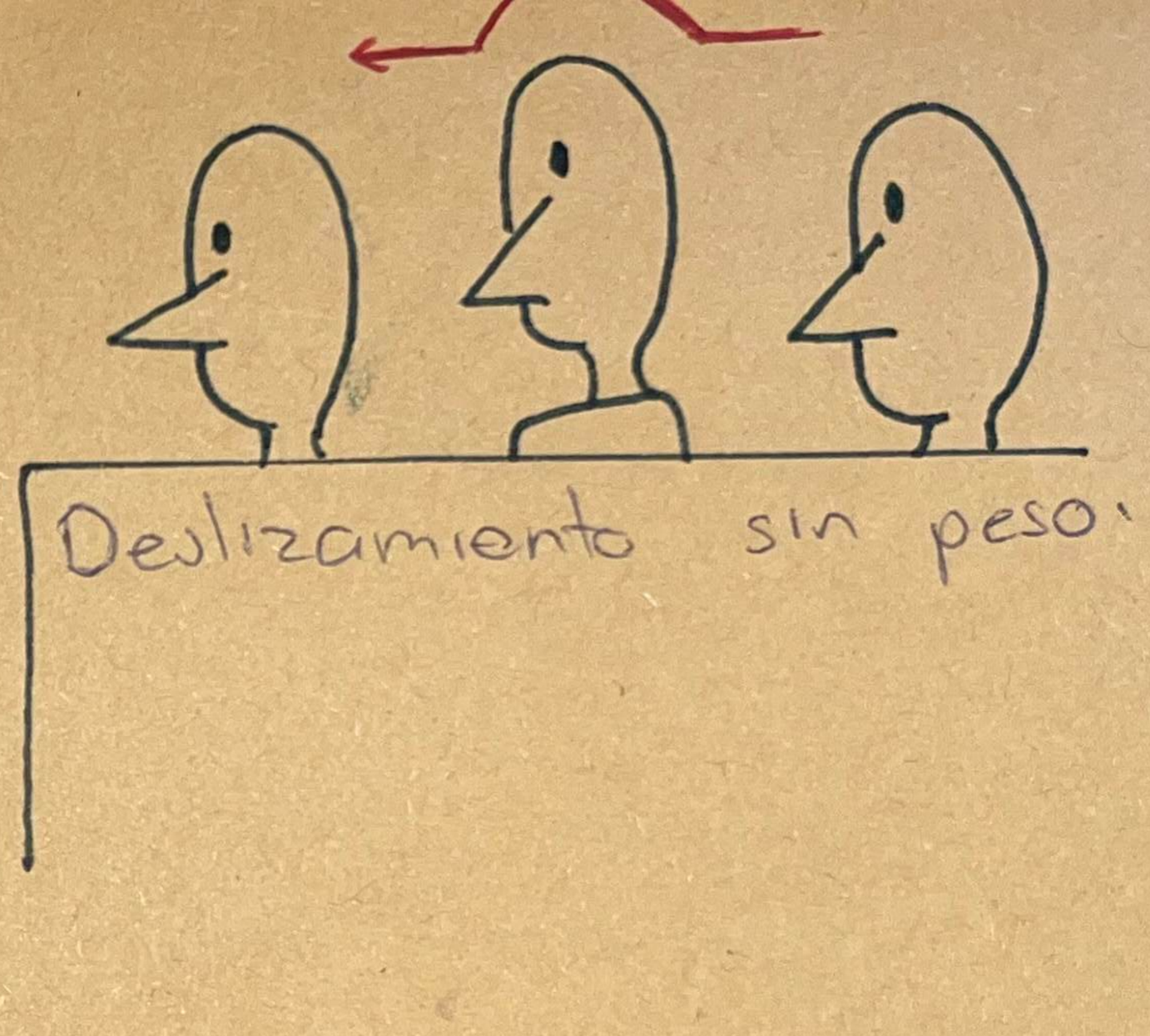


La linea de la cadera y el hombro se oponen.

Uberney Vanegas Araya



Paso convencional del cuerpo

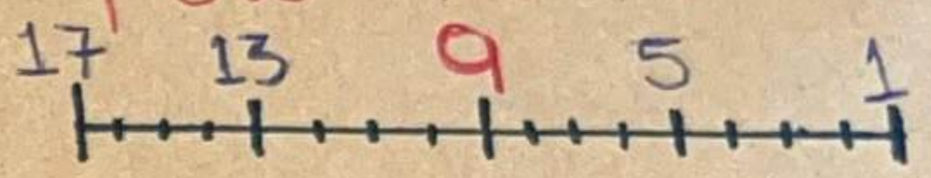


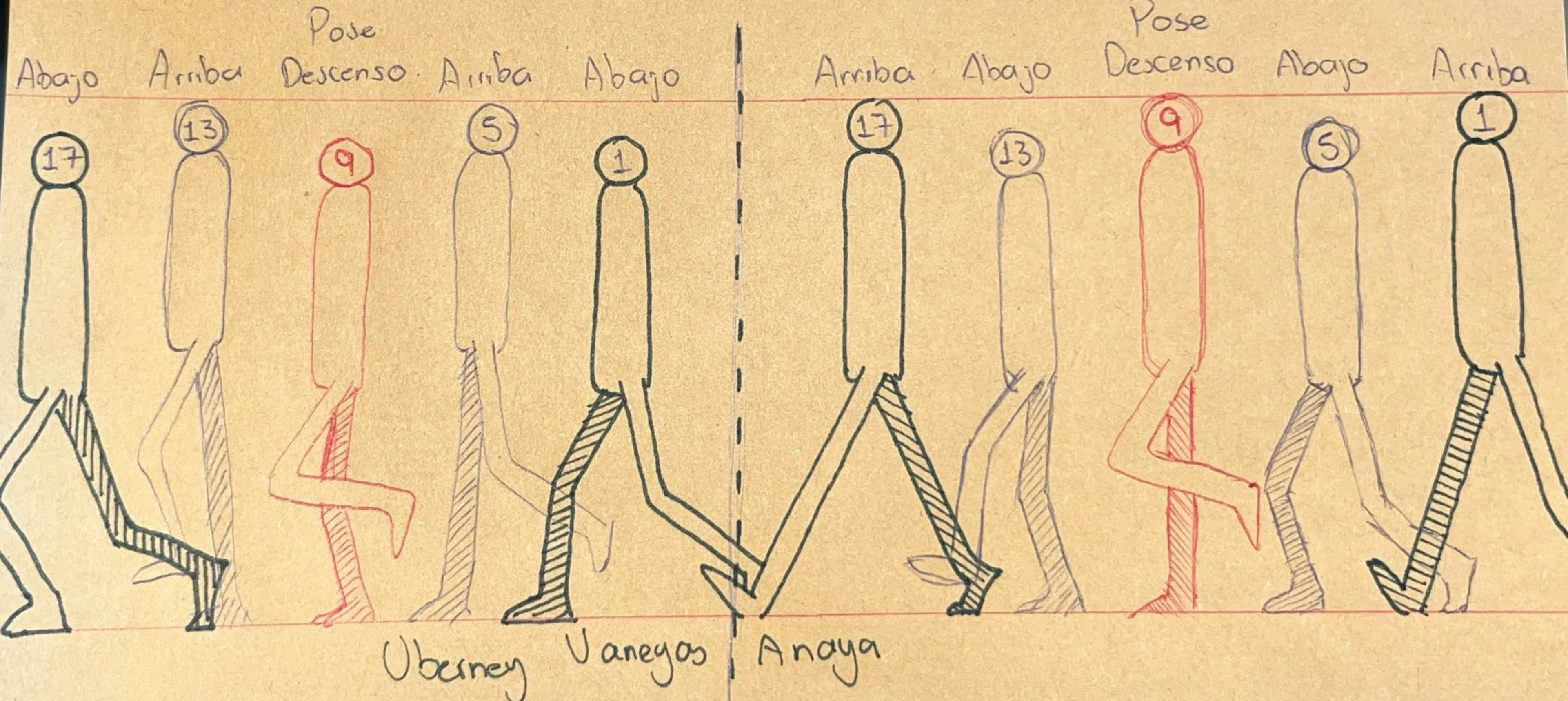
Deslizamiento sin peso.



Uberney Varegas Anaya.

Pose Media





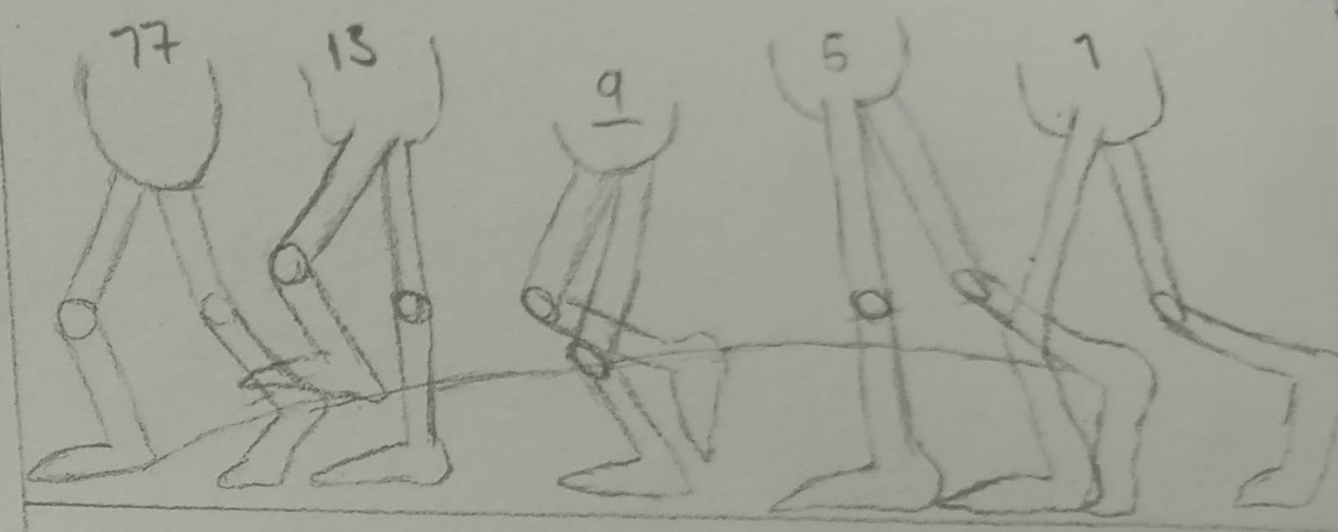
Ubeimey Vanegas | Anaya

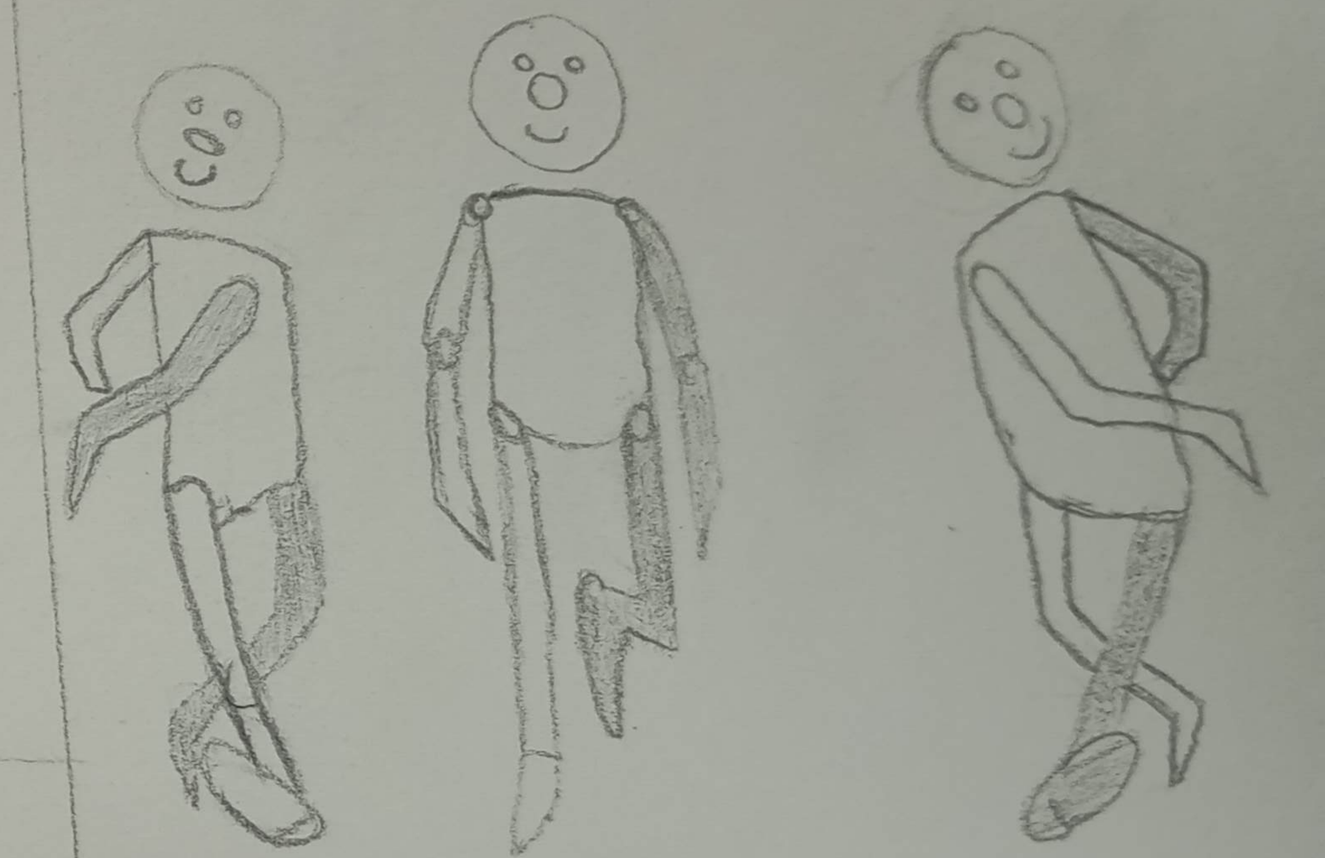
Ciclo De Caminado



Contact The Heel is the lead part

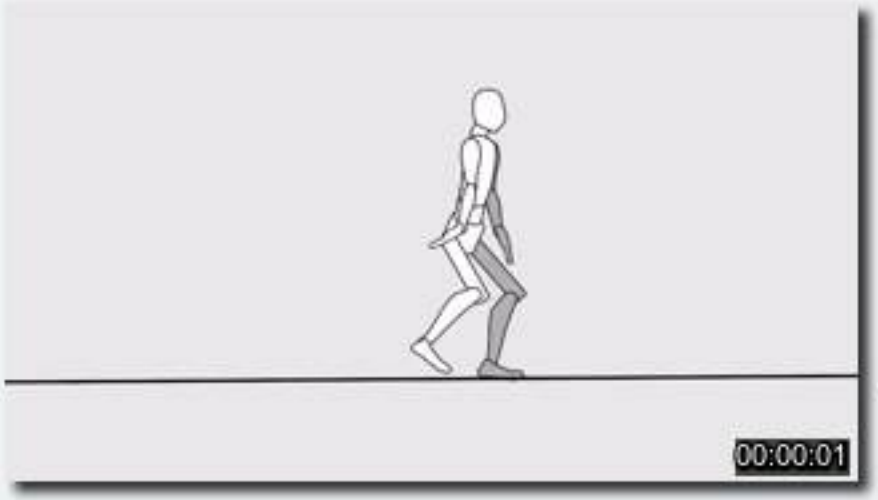
Pose media

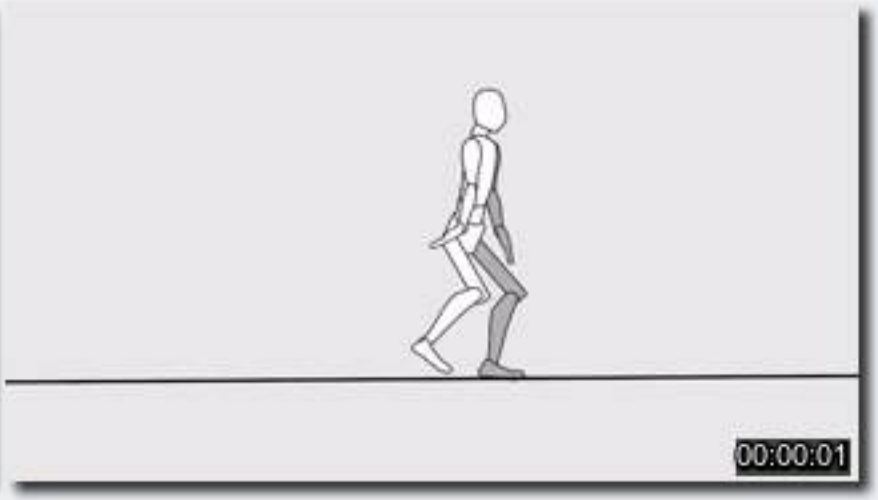


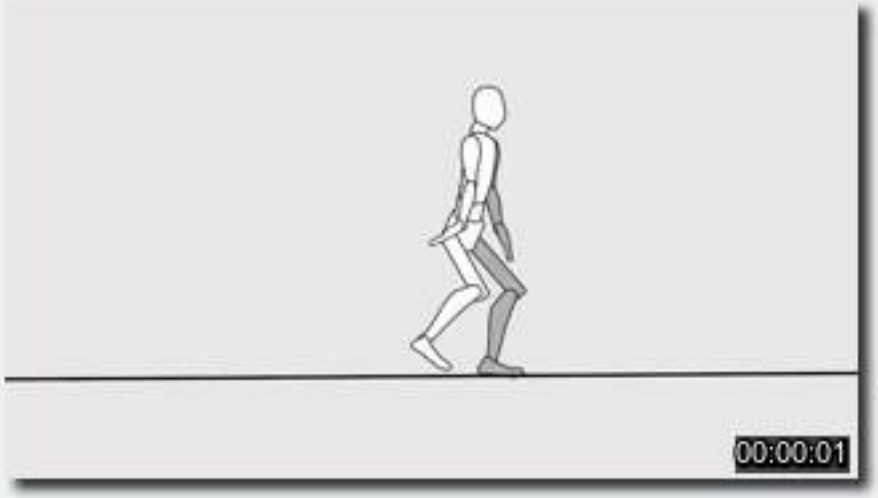


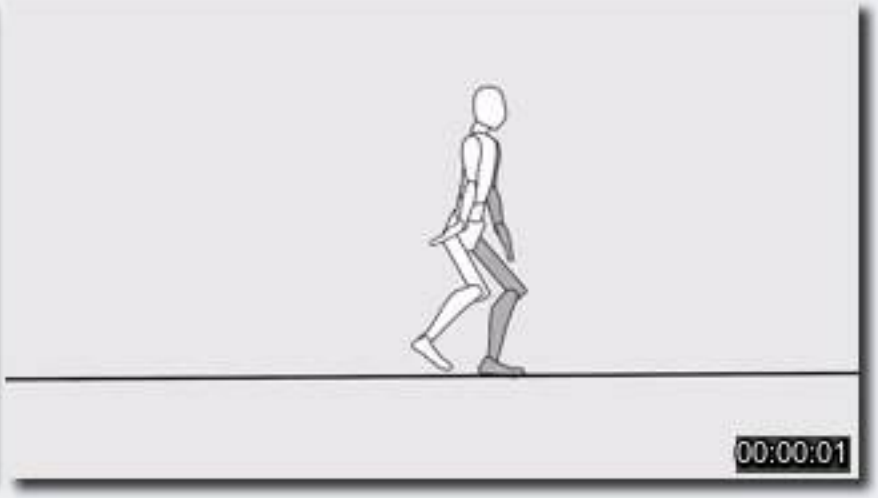
Nini yurley Ledesma
Animación Digital
Ficha= 2774317

Filename: Moho Ciclo De Caminado 2.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 706 Kbps / 24.177 Fps
Audio:
Filesize: 0.18 MB (187.910 Bytes)
Duration: 00:00:02
Resolution: 1280 x 720



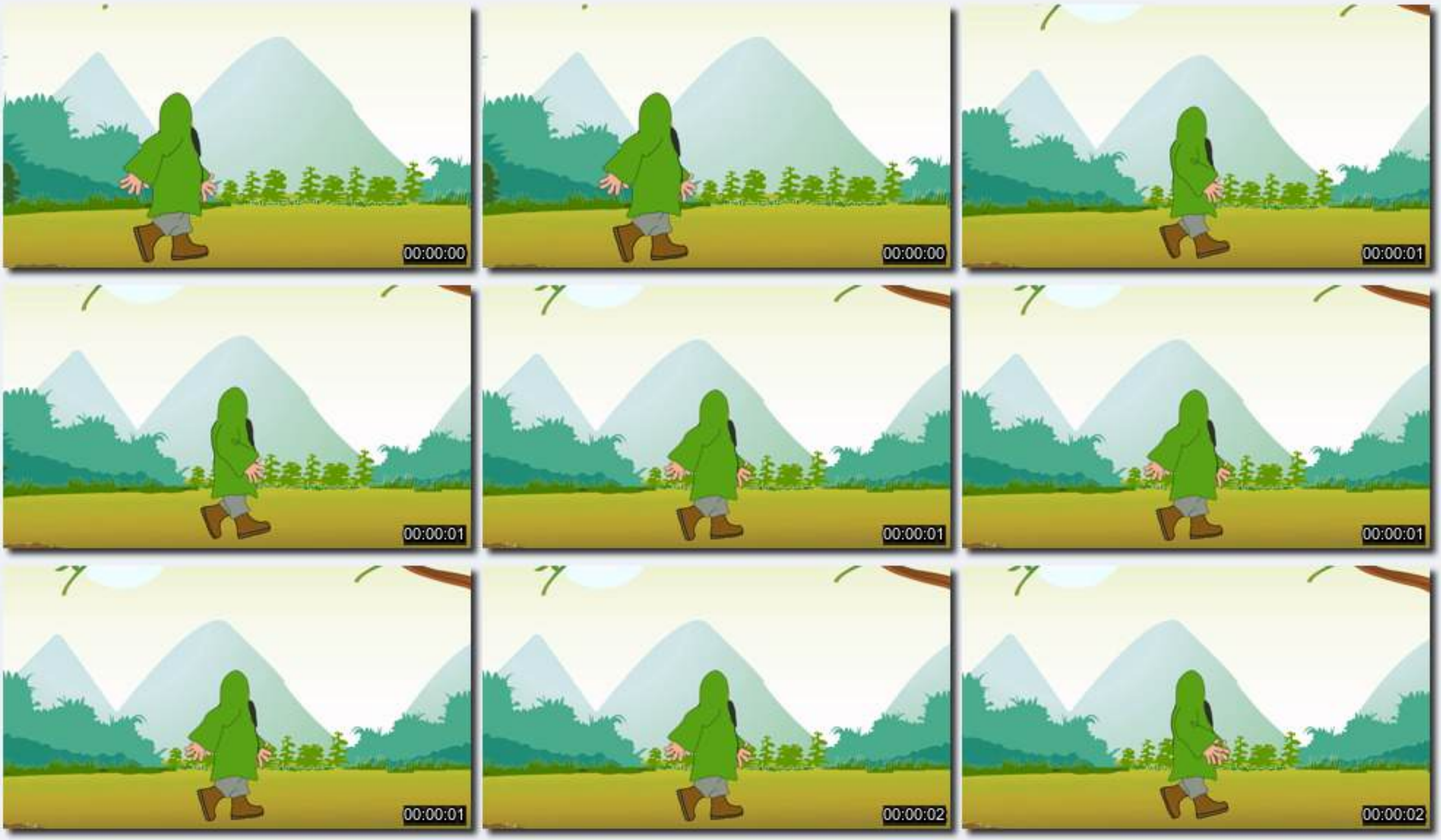






Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: Recovered File.mp4
Video: MPEG-4 Visual / mp4v-20 / 9.253 Kbps / 24 Fps
Audio:
Filesize: 2.35 MB (2.459.012 Bytes)
Duration: 00:00:02
Resolution: 1280 x 720



Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: VID-20240913-WA0005.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 291 Kbps / 24.056 Fps
Audio:
Filesize: 0.22 MB (228.985 Bytes)
Duration: 00:00:06
Resolution: 1280 x 720









Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: VID-20240913-WA0022.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 28.797 Kbps / 24 Fps
Audio:
Filesize: 2.29 MB (2.400.599 Bytes)
Duration: 00:00:00
Resolution: 1920 x 1080

AMT
www.amt.cc



Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

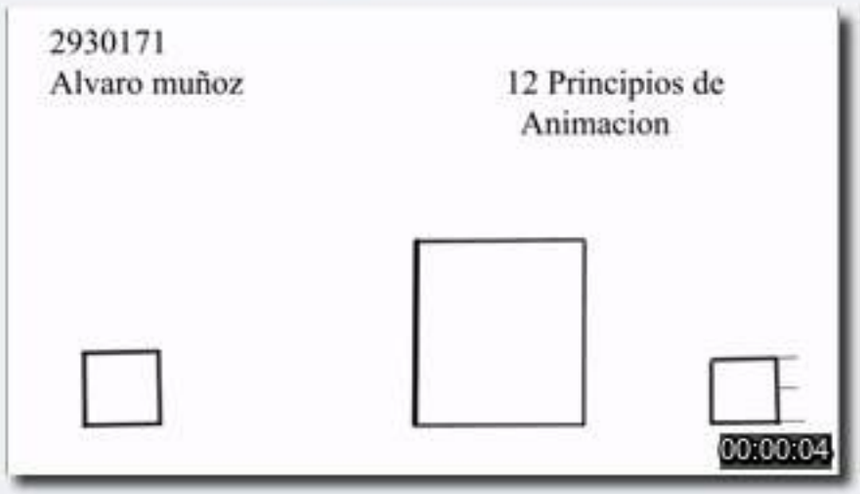
Evidencias Aprendices

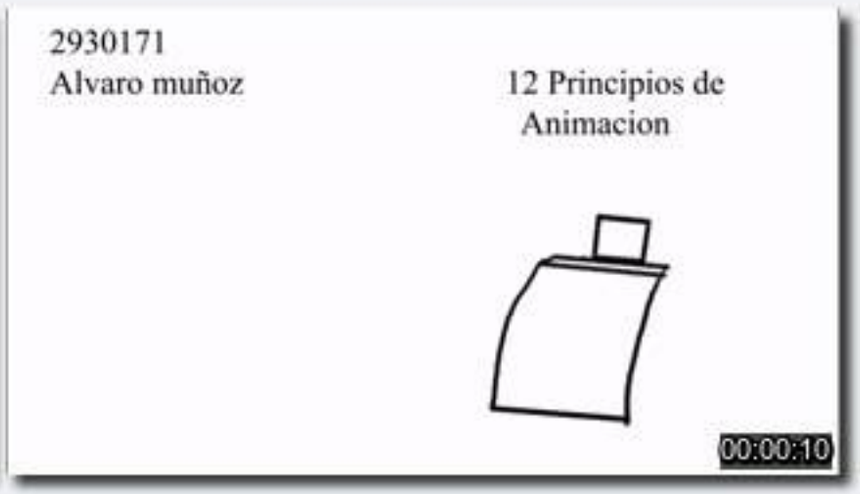
INTEGRACIÓN

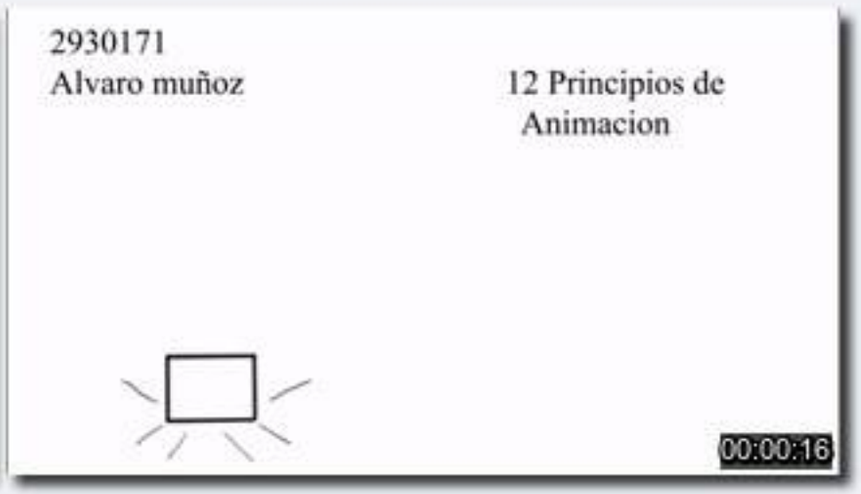
CONTENIDOS DIGITALES

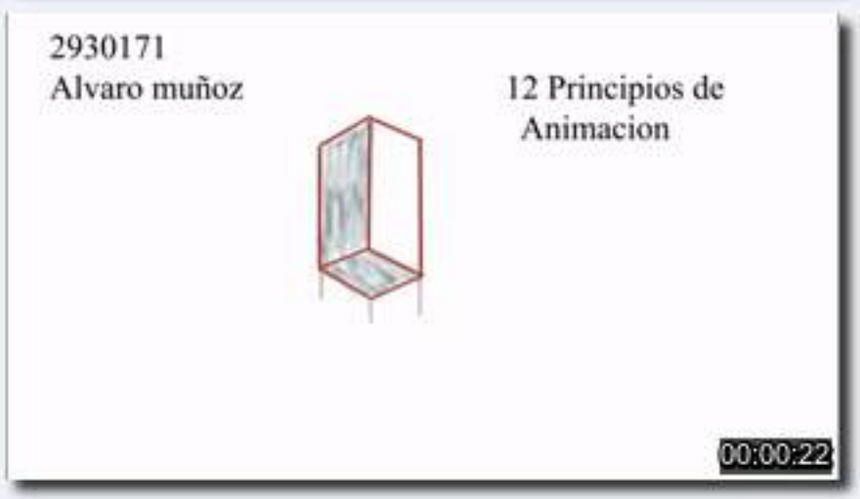
2930171

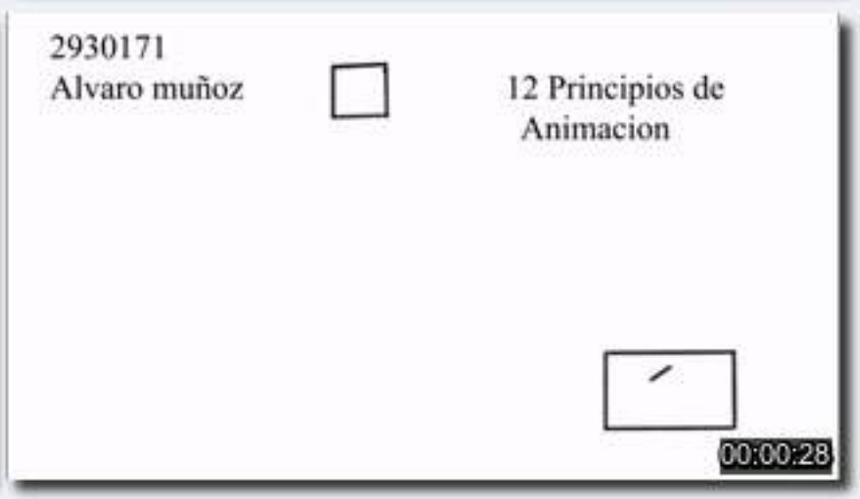
Filename: 12 pricipios 10 2024-08-26 07-26-16.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 335 Kbps / 10 Fps
Audio: AAC / 317 Kbps
Filesize: 4.26 MB (4.462.931 Bytes)
Duration: 00:00:54
Resolution: 888 x 498

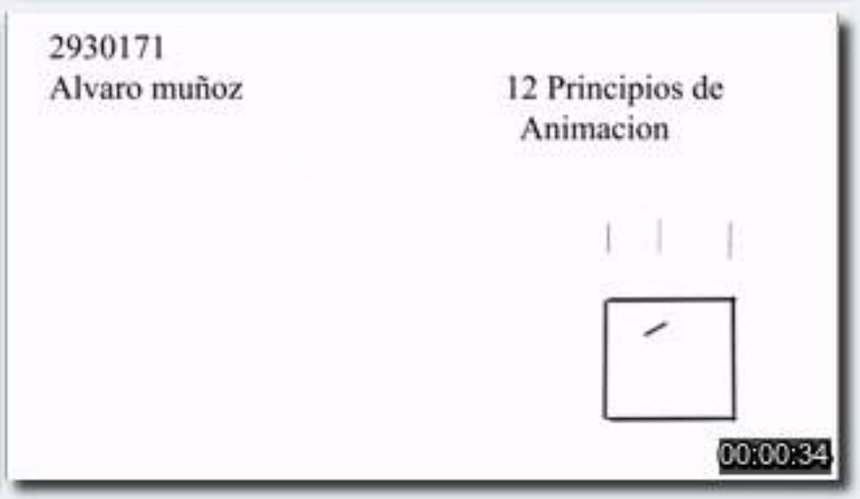


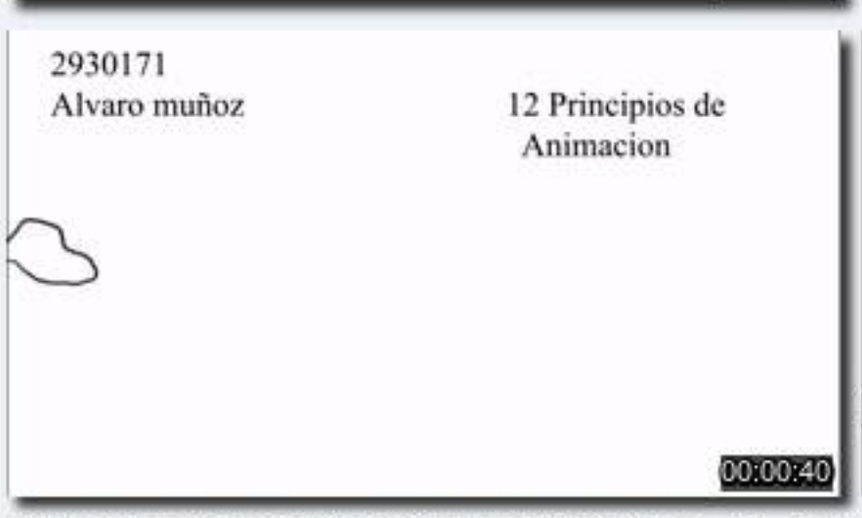


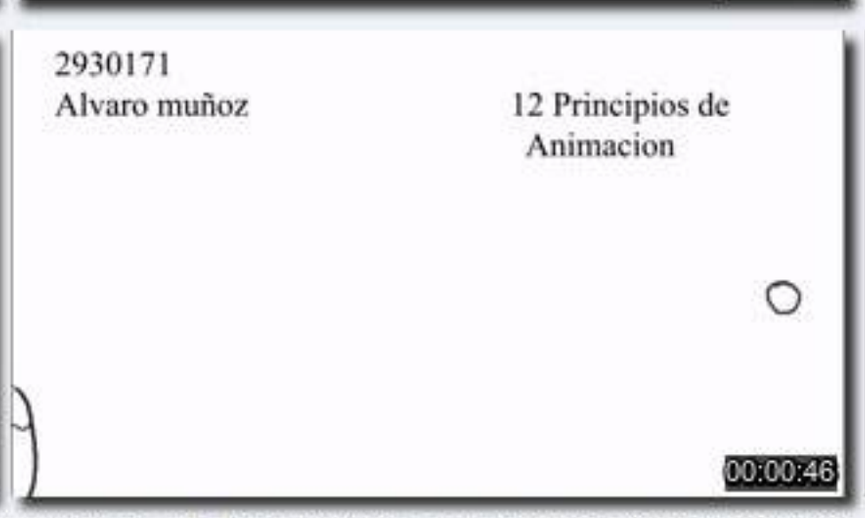












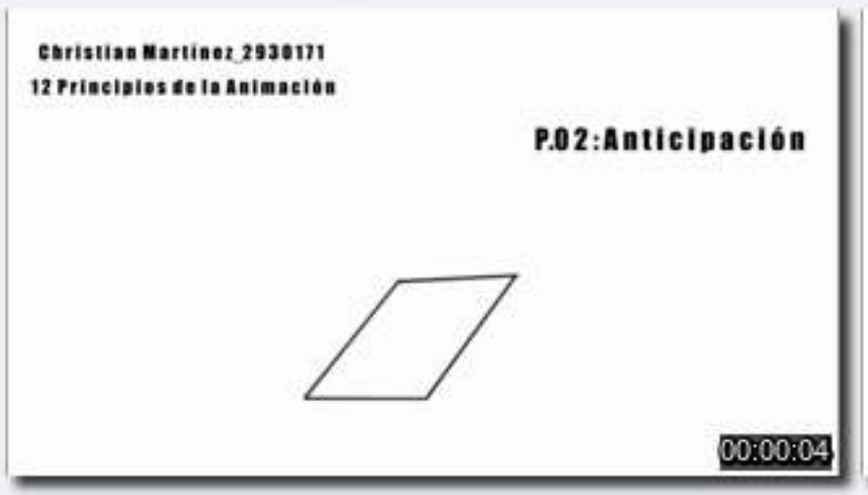


Filename: 12 principios de animacion-alejandro fernandez.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 2.128 Kbps / 25 Fps
Audio:
Filesize: 8.83 MB (9.255.271 Bytes)
Duration: 00:00:34
Resolution: 1280 x 720



Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: 12_Principios_de_la_Animación_Christian Martínez_2930171.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 234 Kbps / 10 Fps
Audio: AAC / 317 Kbps
Filesize: 2.76 MB (2.889.104 Bytes)
Duration: 00:00:41
Resolution: 888 x 498



















Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: actividad.marca.cinetica.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 1.658 Kbps / 25 Fps
Audio:
Filesize: 8.52 MB (8.935.119 Bytes)
Duration: 00:00:43
Resolution: 1280 x 720









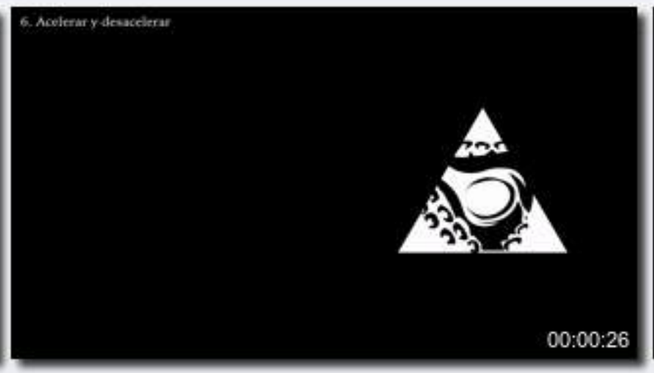


















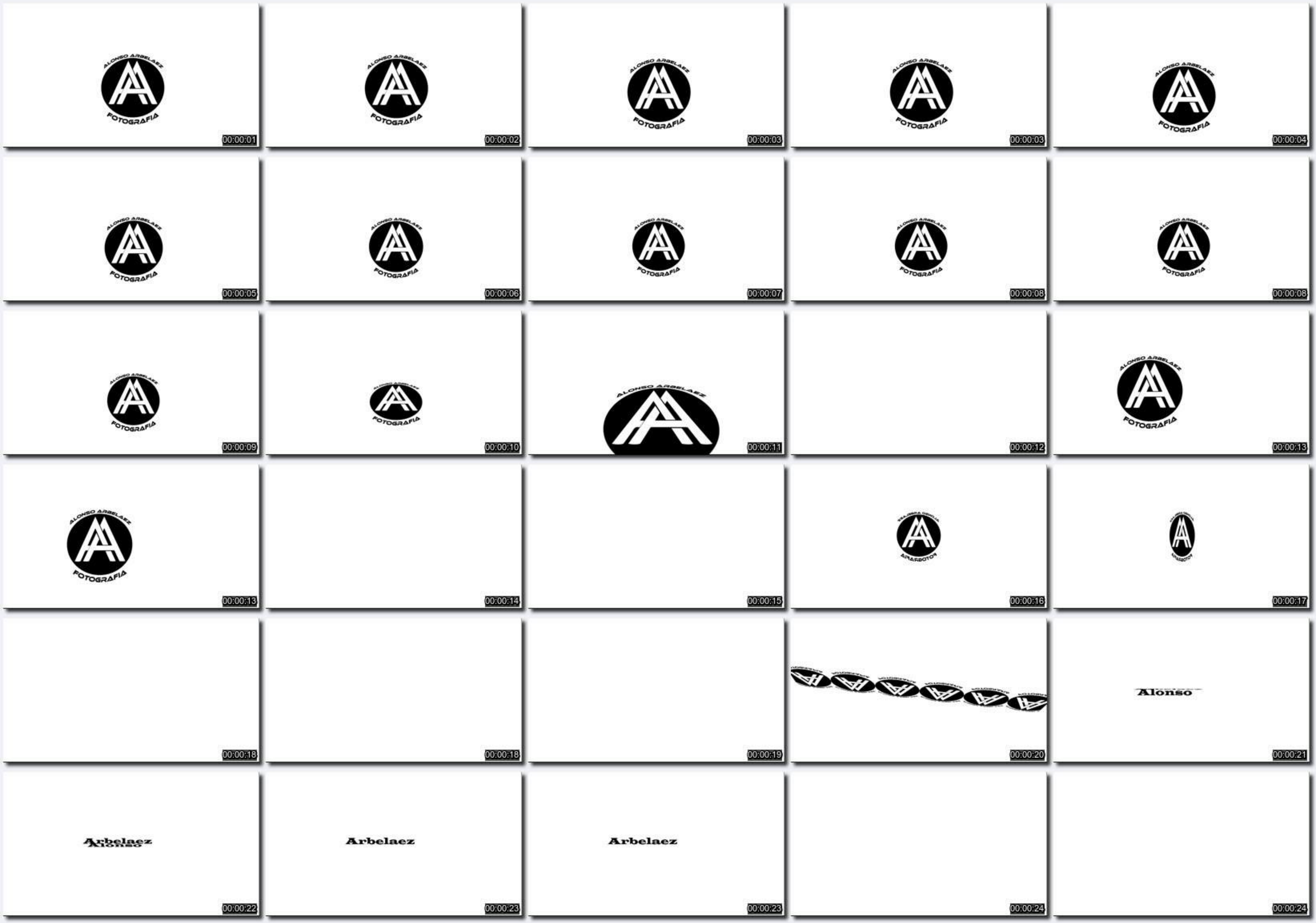






Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: apeal_duberarbelaez_2930171.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 3.036 Kbps / 25 Fps
Audio: AAC / 317 Kbps
Filesize: 10.02 MB (10.509.540 Bytes)
Duration: 00:00:25
Resolution: 1920 x 1080



Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: apil2.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 2.959 Kbps / 25 Fps
Audio:
Filesize: 21.19 MB (22.218.972 Bytes)
Duration: 00:01:00
Resolution: 1080 x 1920

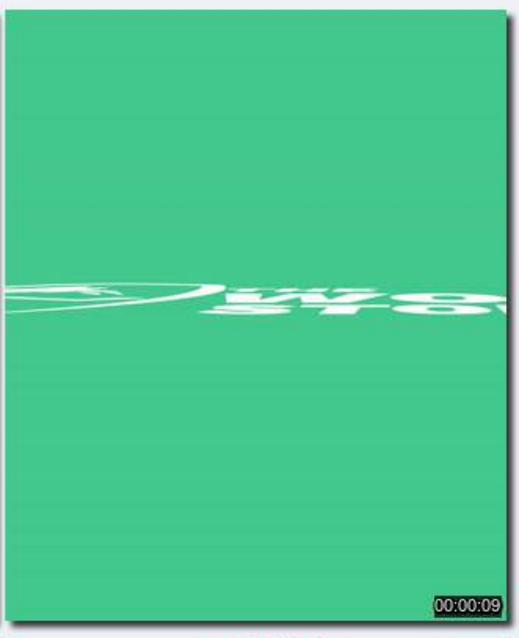
AMT
www.amt.cc











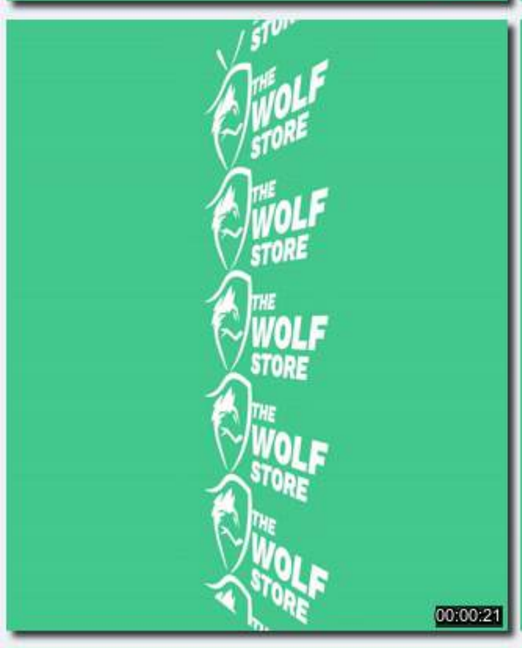


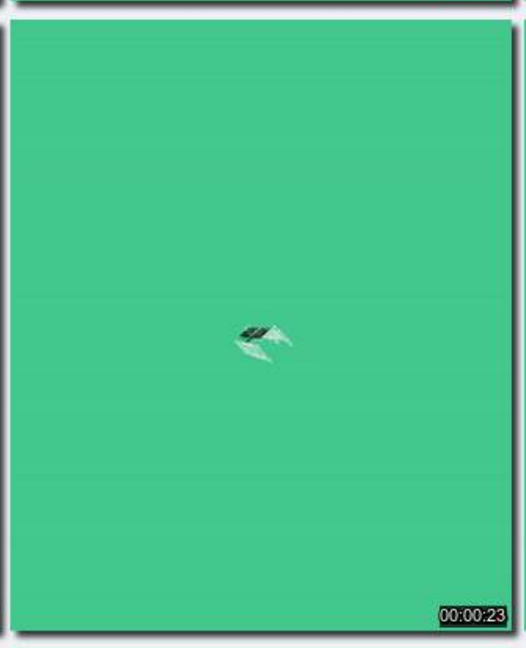




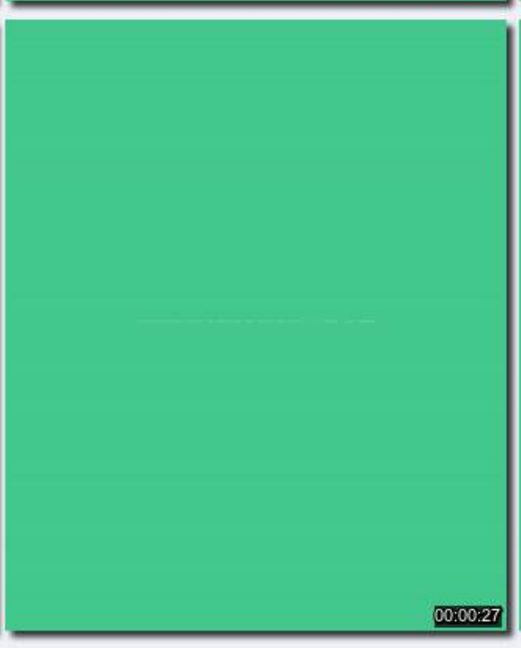


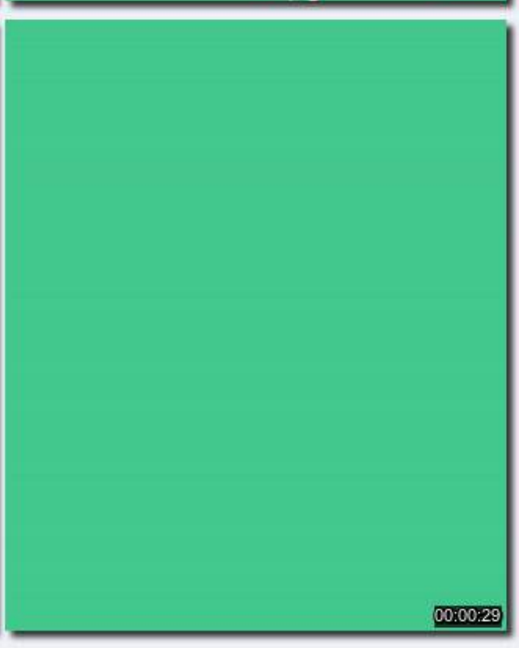






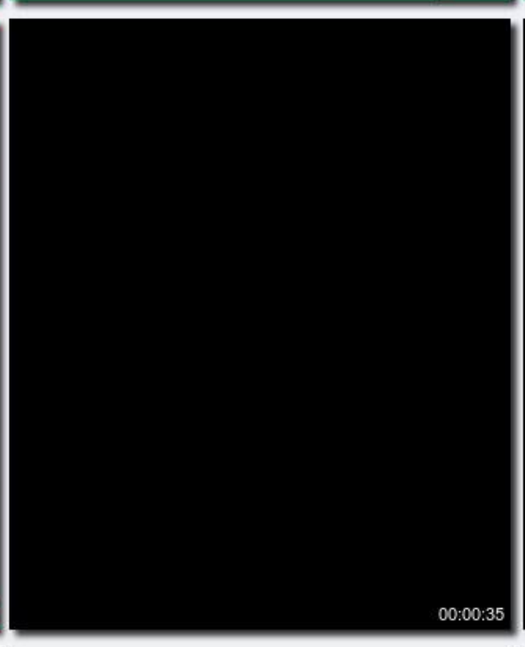


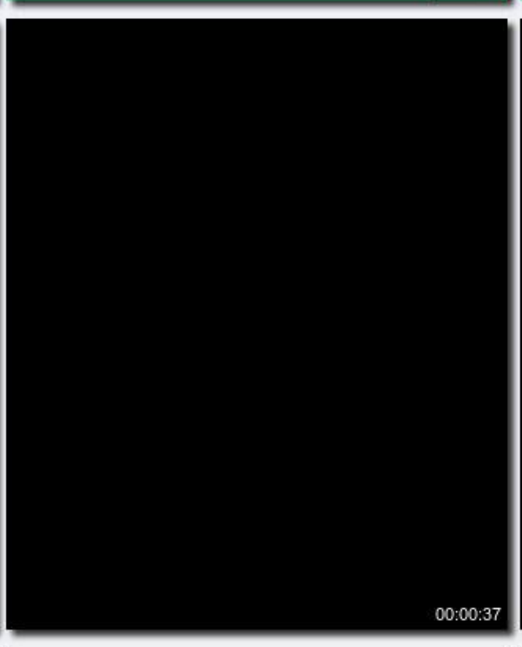


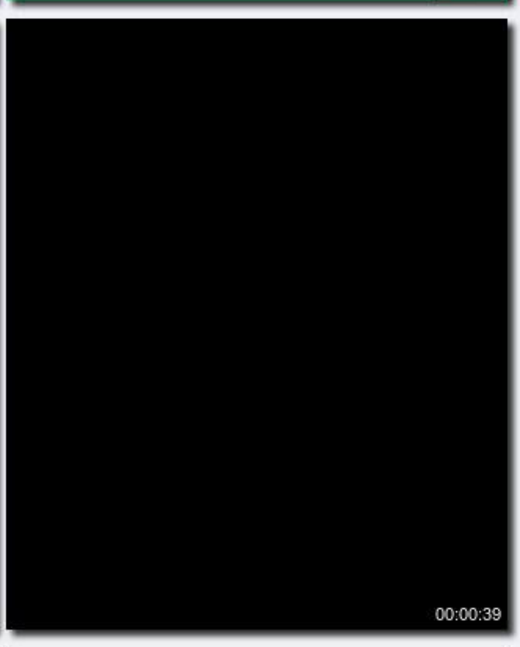


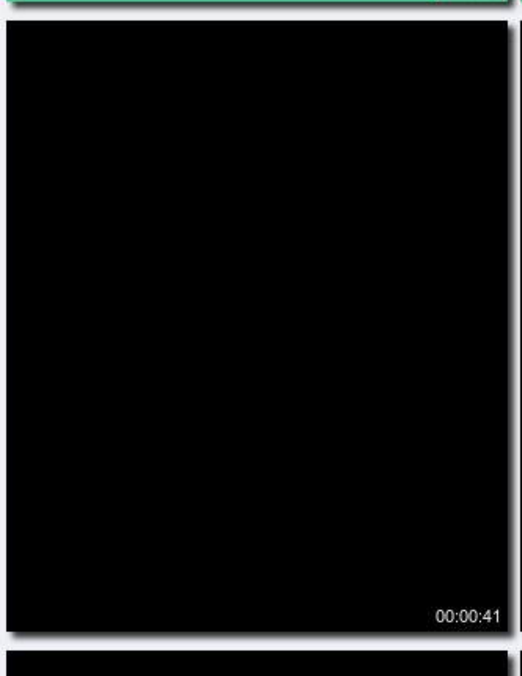


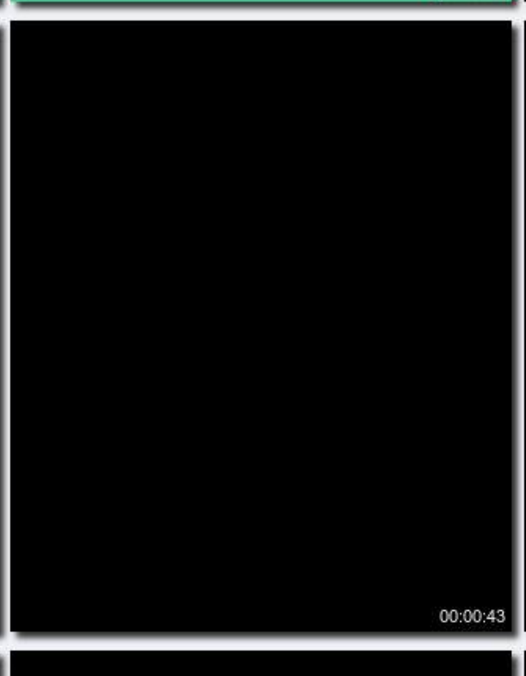


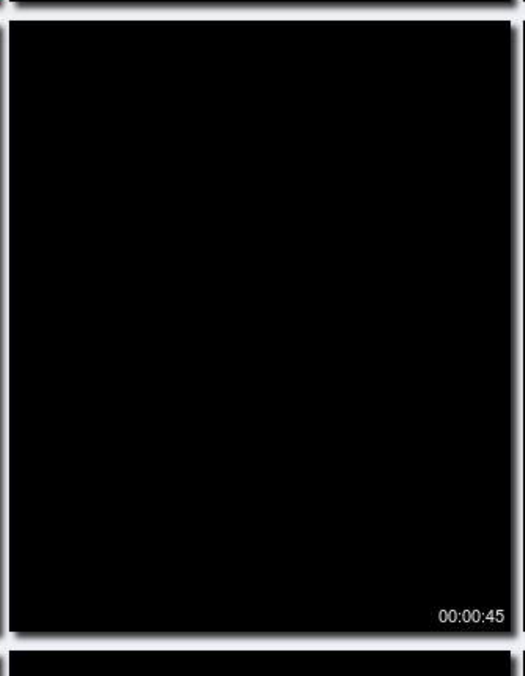


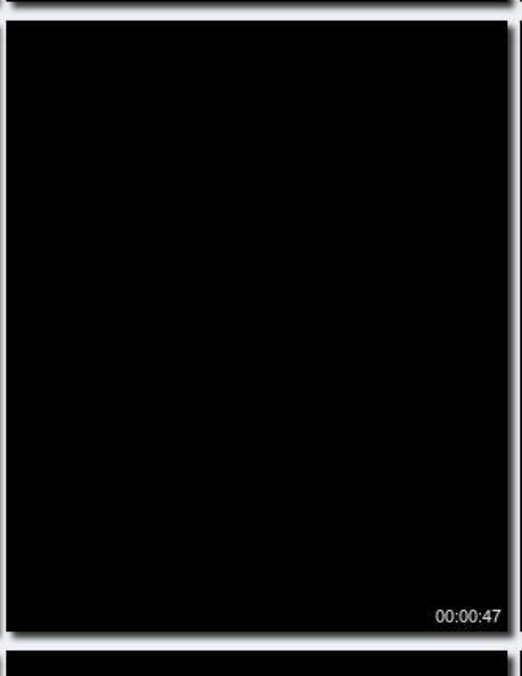


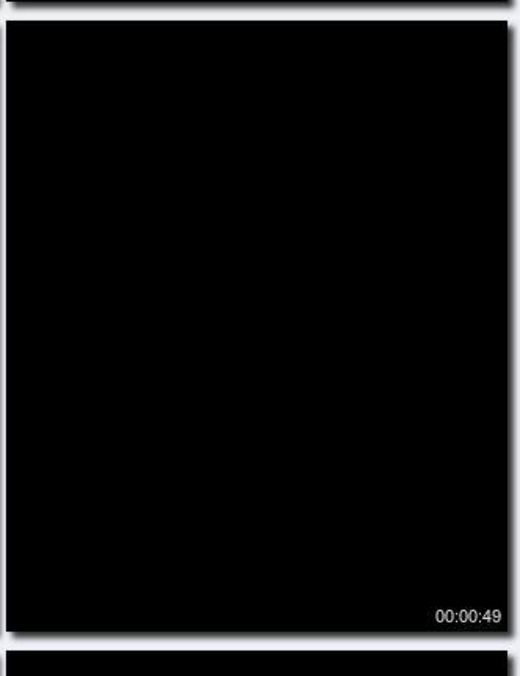


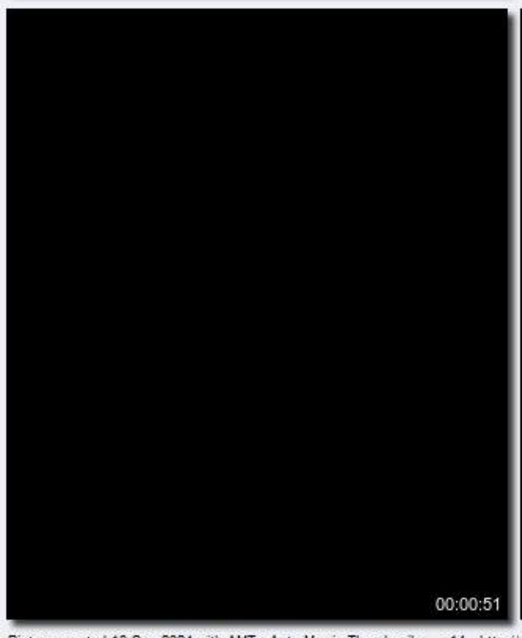


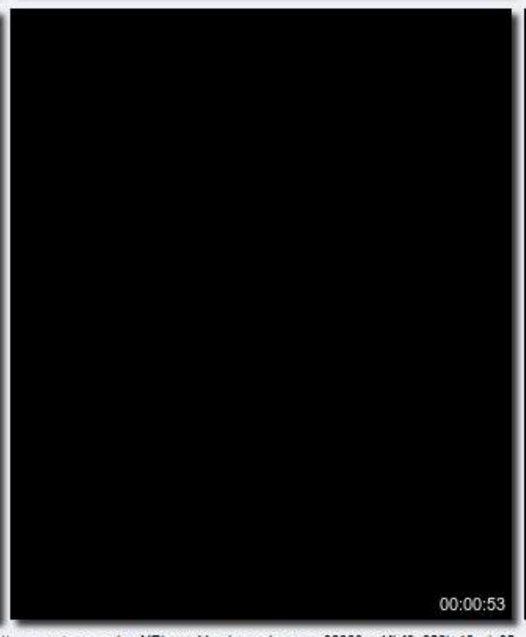


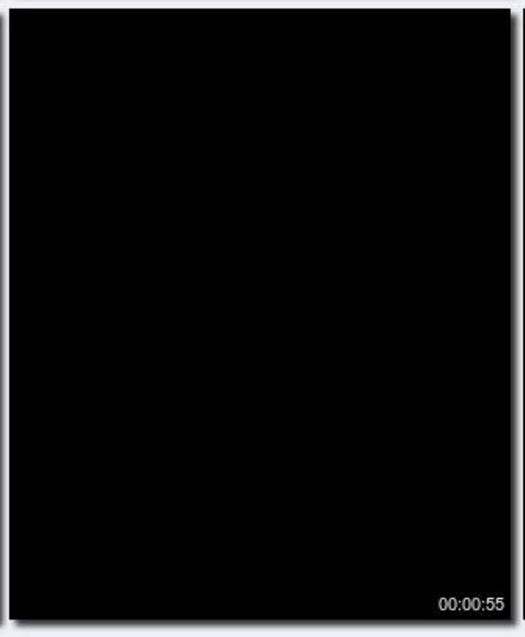


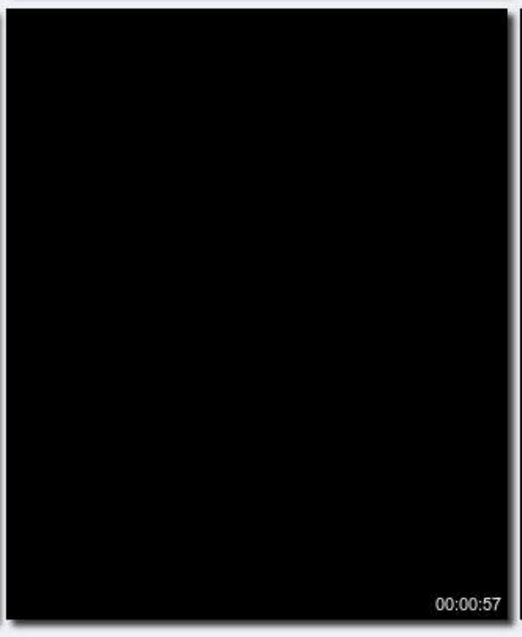


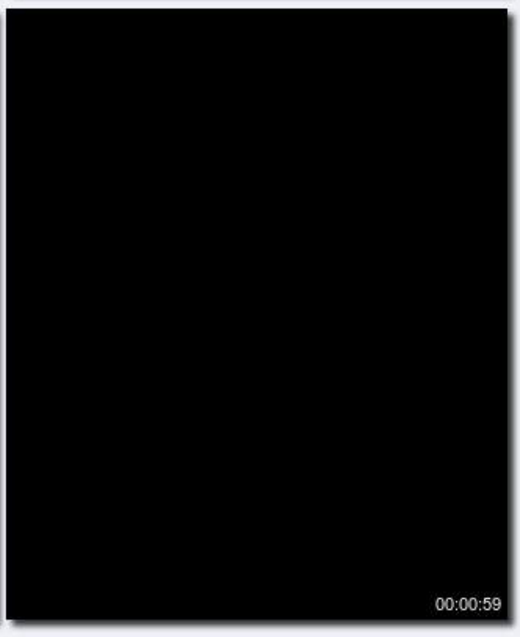






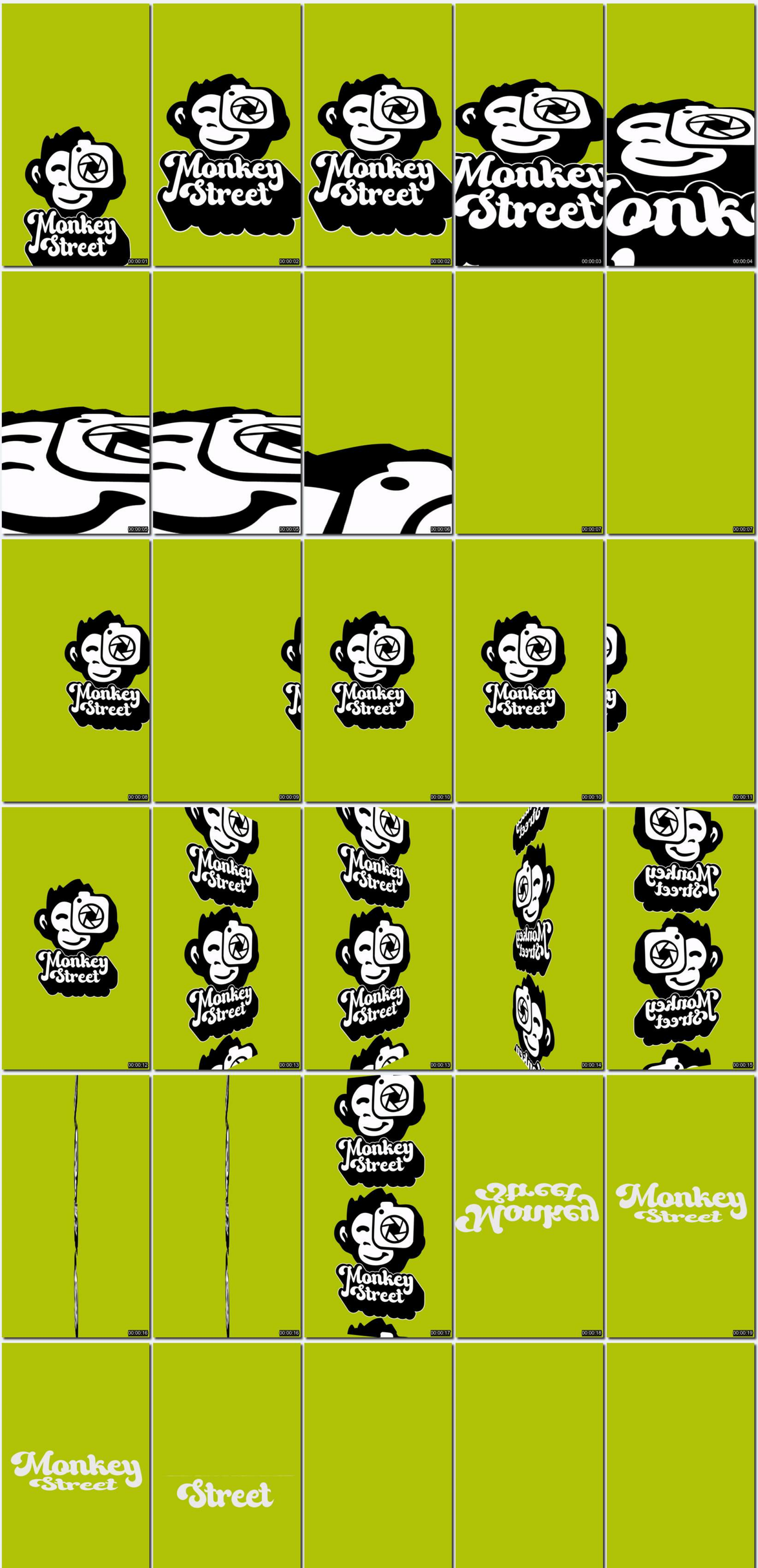






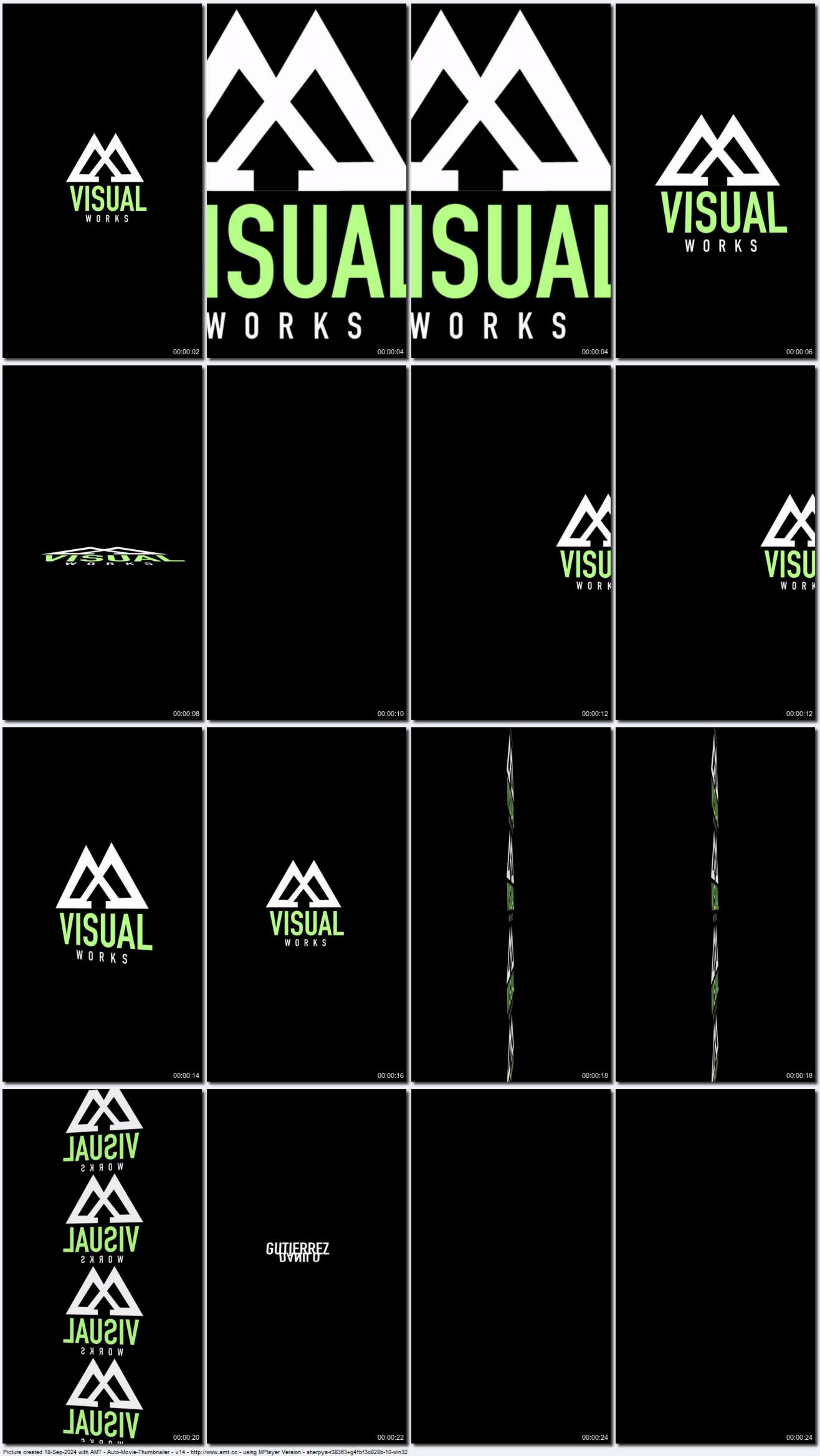
Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: appeal Alvaro Muñoz-_3colob.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 6.098 Kbps / 25 Fps
Audio: AAC / 317 Kbps
Filesize: 16.85 MB (17.669.589 Bytes)
Duration: 00:00:22
Resolution: 1080 x 1920



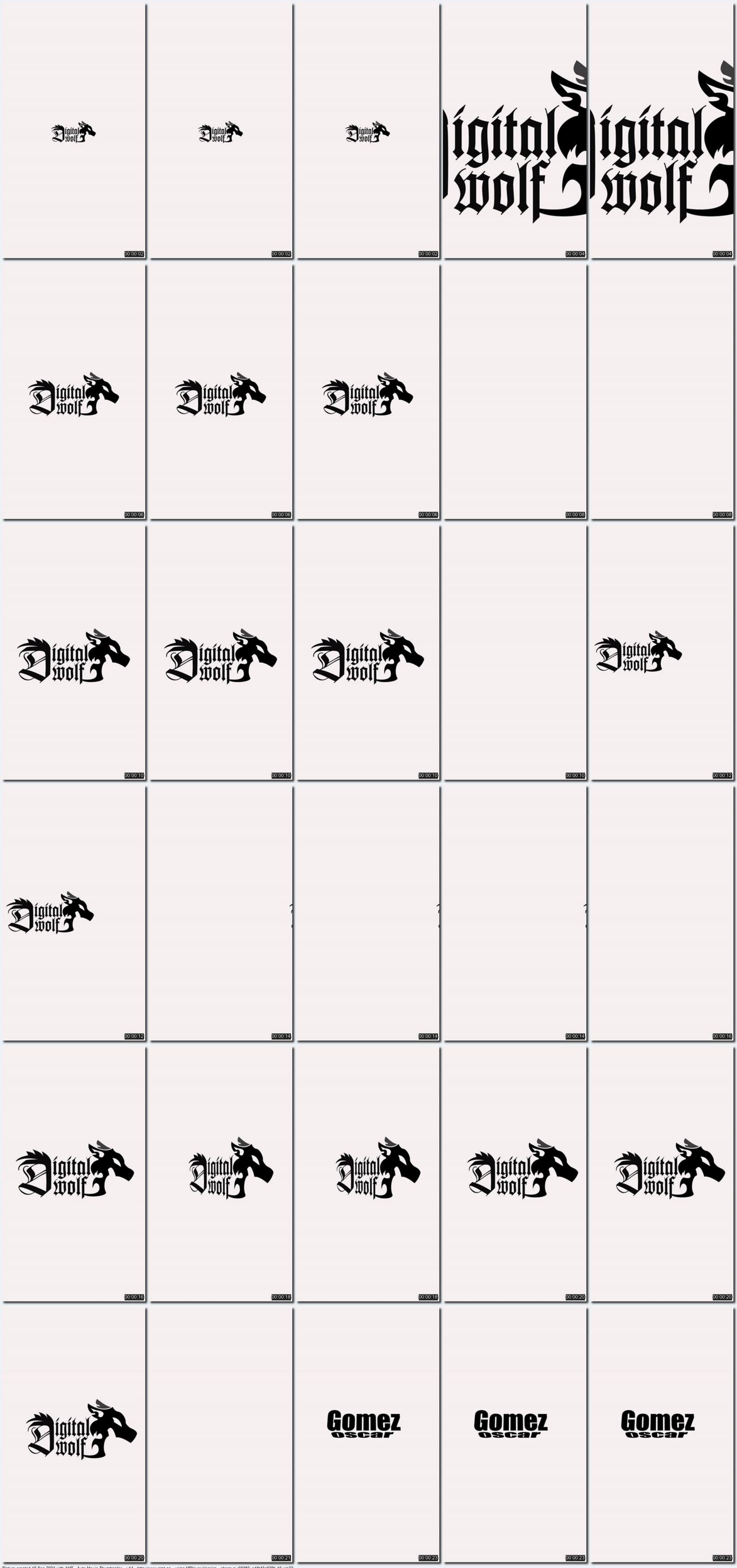
Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38383+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: appeal marca cinetica-danilogutierrez_2930171_9-09-24.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 1.376 Kbps / 10 Fps
Audio: AAC / 317 Kbps
Filesize: 5.05 MB (5.291.496 Bytes)
Duration: 00:00:24
Resolution: 1080 x 1920



Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: appeal marca sinetica_oscar gomez_2930171.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 3.207 Kbps / 25 Fps
Audio: AAC / 317 Kbps
Filesize: 10.04 MB (10.529.380 Bytes)
Duration: 00:00:23
Resolution: 1080 x 1920

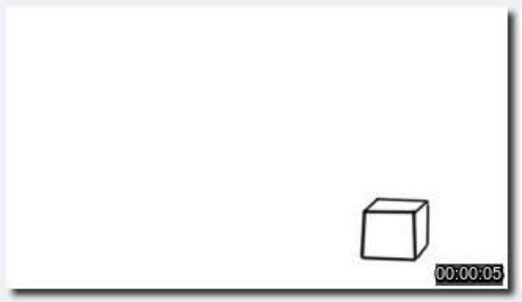


Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38383+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: marca-cinetica-12--princi.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 2.406 Kbps / 25 Fps
Audio: AAC / 317 Kbps
Filesize: 15.62 MB (16.381.977 Bytes)
Duration: 00:00:48
Resolution: 1920 x 1280

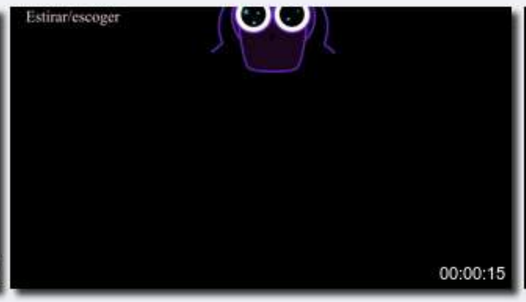
Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: principiosdeanimación.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 1.721 Kbps / 30 Fps
Audio: AAC / 66 Kbps
Filesize: 22.7 MB (23.804.802 Bytes)
Duration: 00:01:46
Resolution: 1920 x 1080









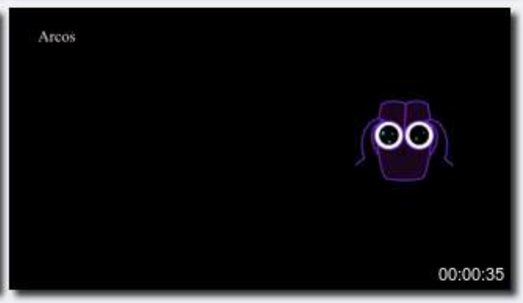
































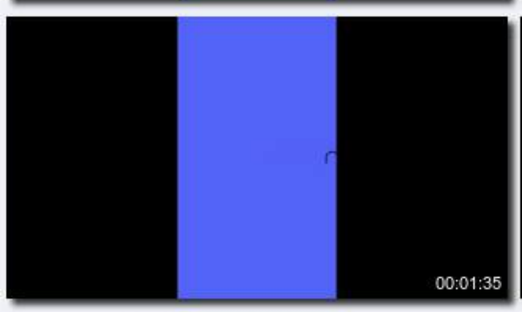


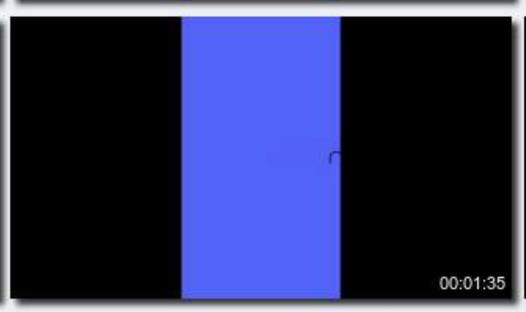


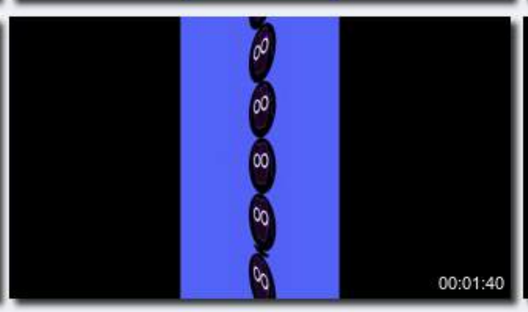










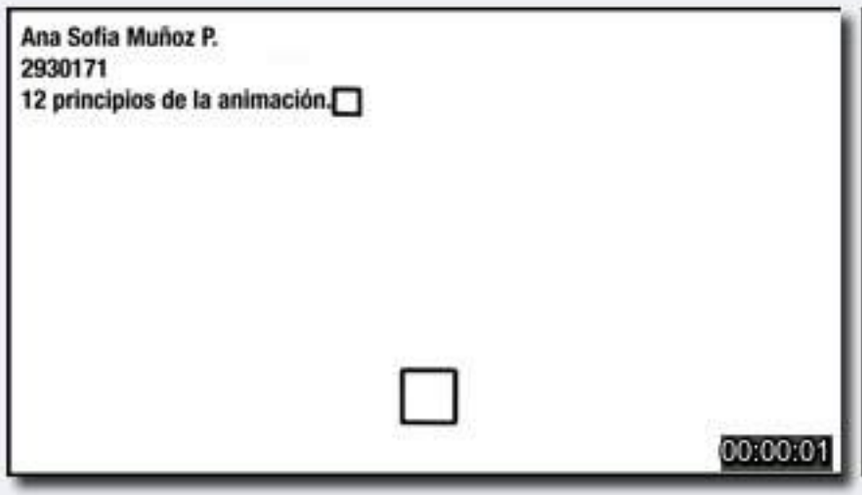


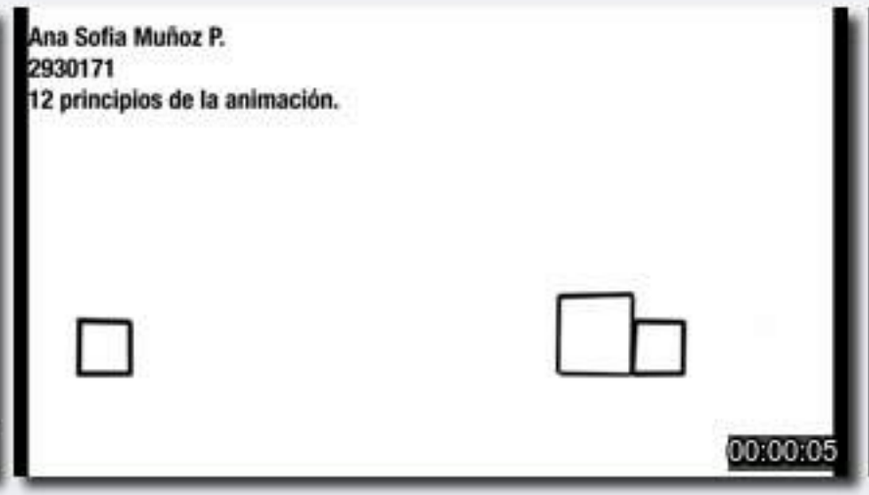


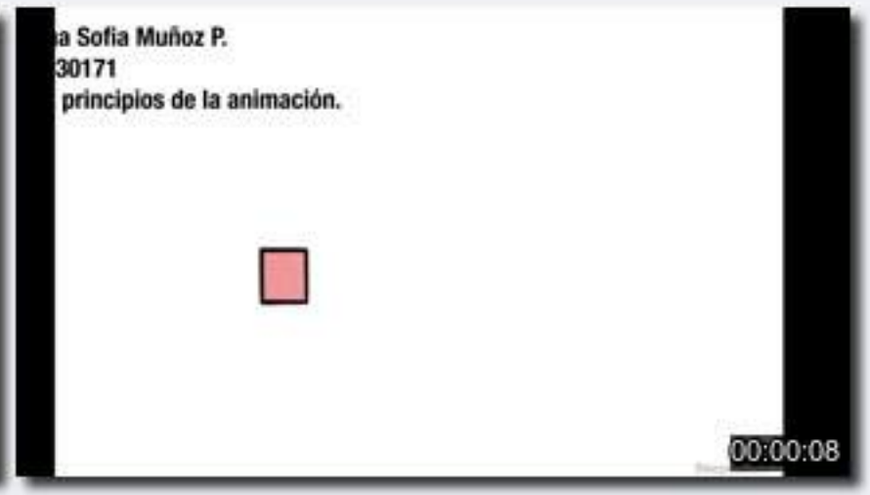


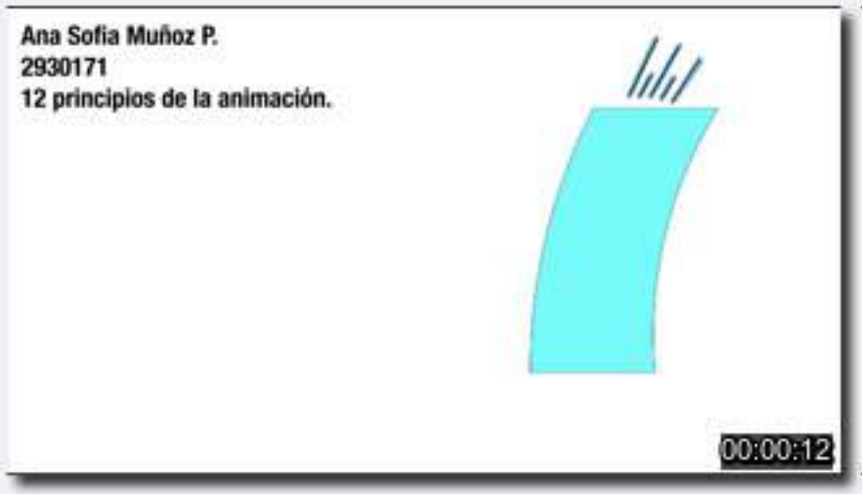
Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

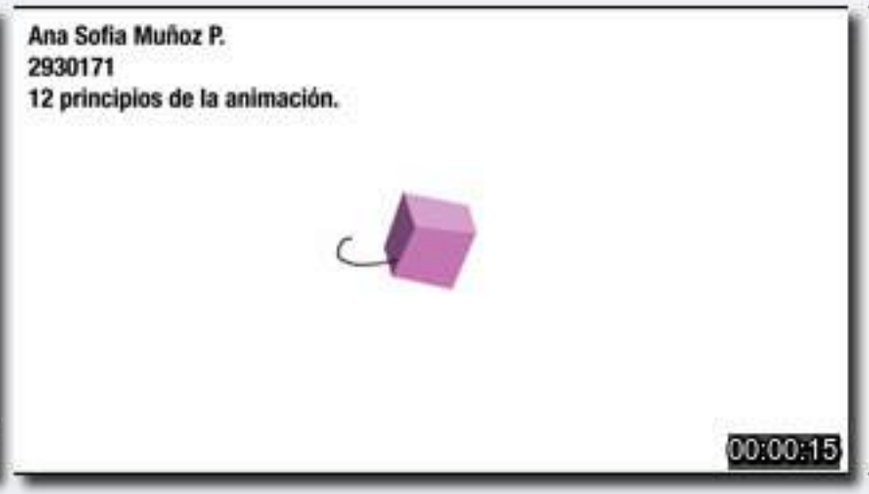
Filename: Stop motion_Ana.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 668 Kbps / 29.970 (30000/1001) Fps
Audio:
Filesize: 2.41 MB (2.525.313 Bytes)
Duration: 00:00:30
Resolution: 1280 x 1080

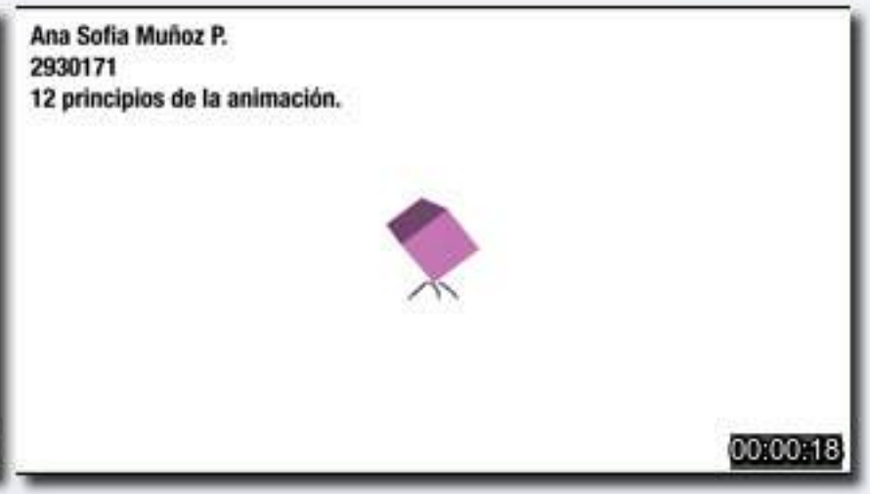














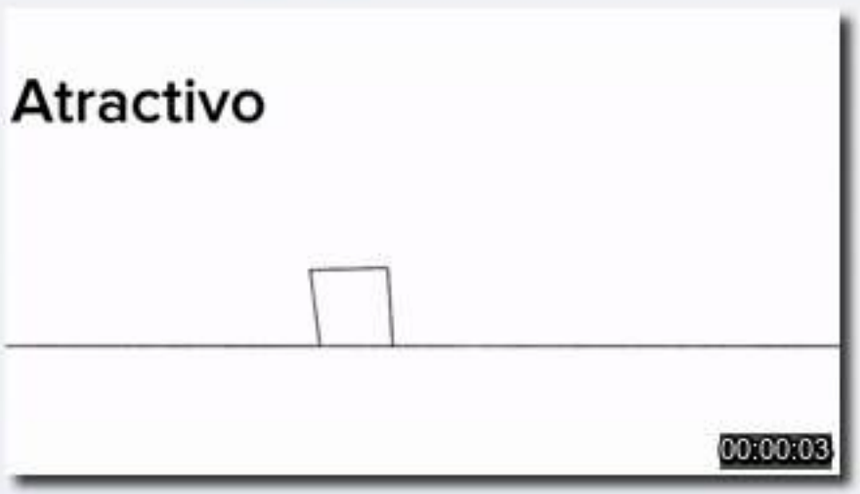




Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32

Filename: WhatsApp Video 2024-09-12 at 3.50.34 PM.mp4
Video: AVC / avc1 / Advanced Video Coding / 701 Kbps / 25 Fps
Audio: AAC / 3 Kbps
Filesize: 2.57 MB (2.695.736 Bytes)
Duration: 00:00:30
Resolution: 1280 x 718

AMT
www.amt.cc

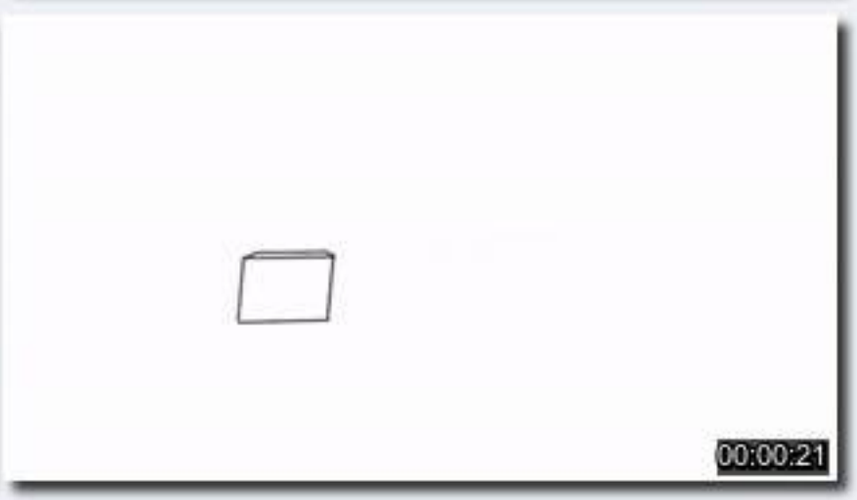










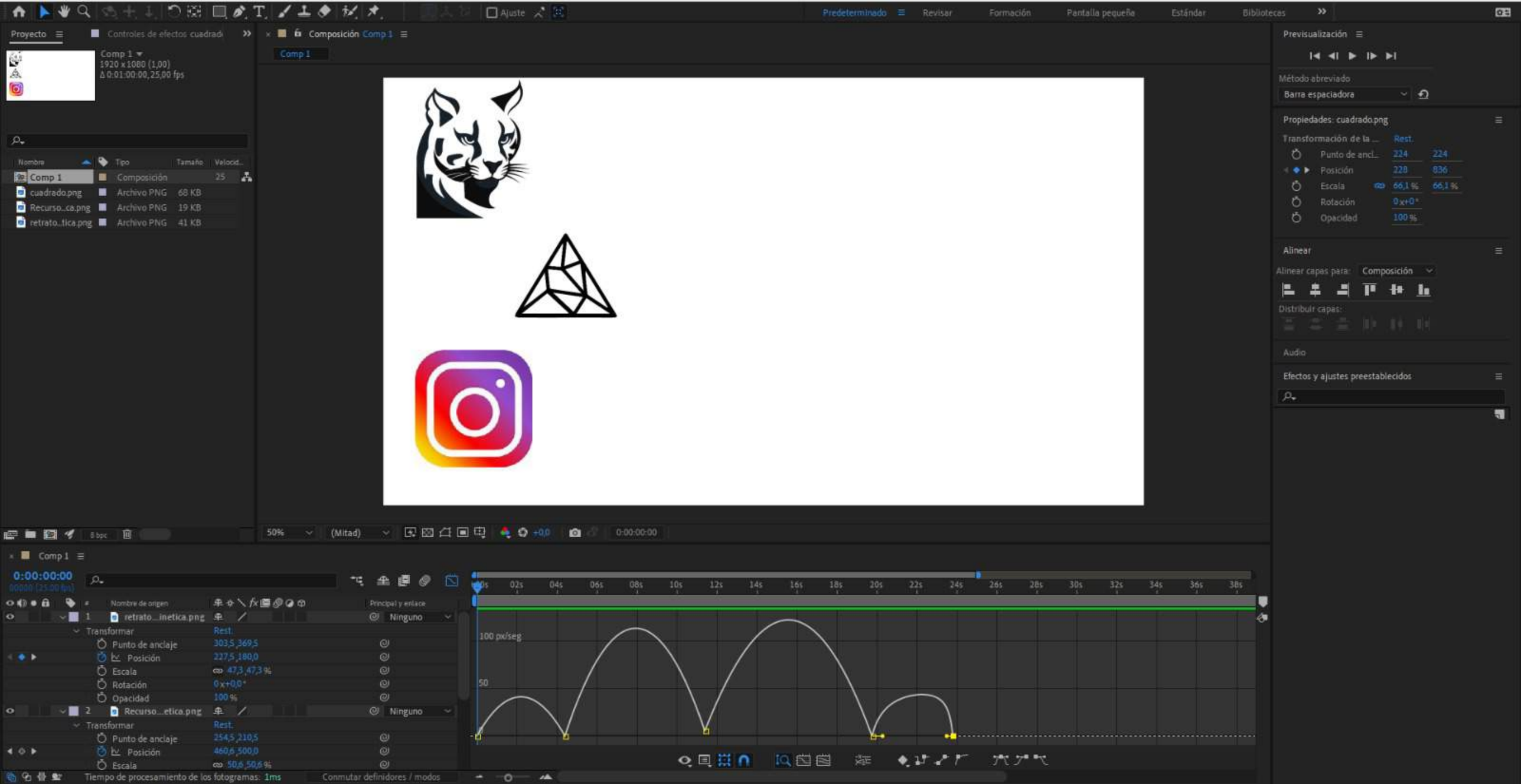


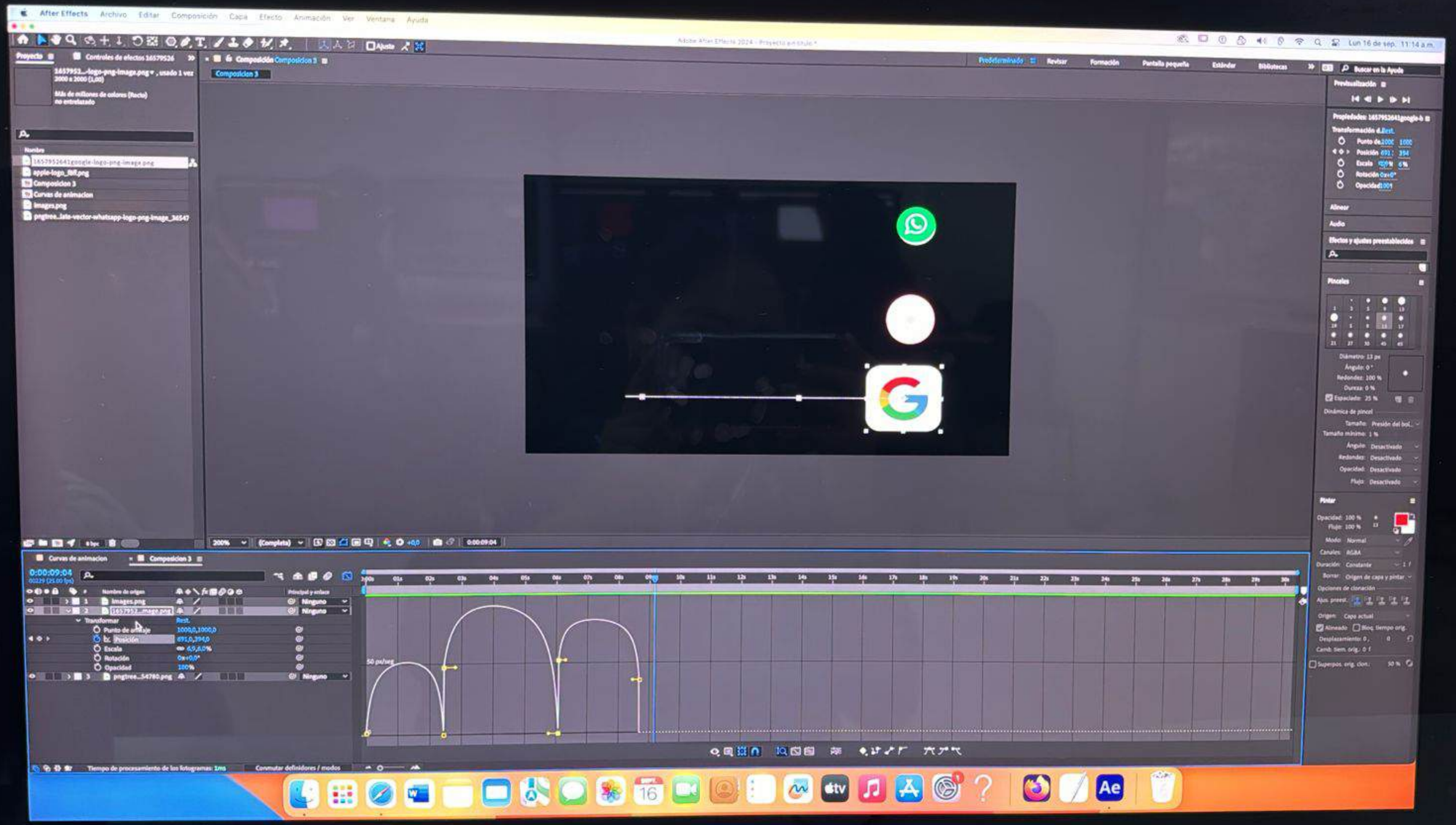


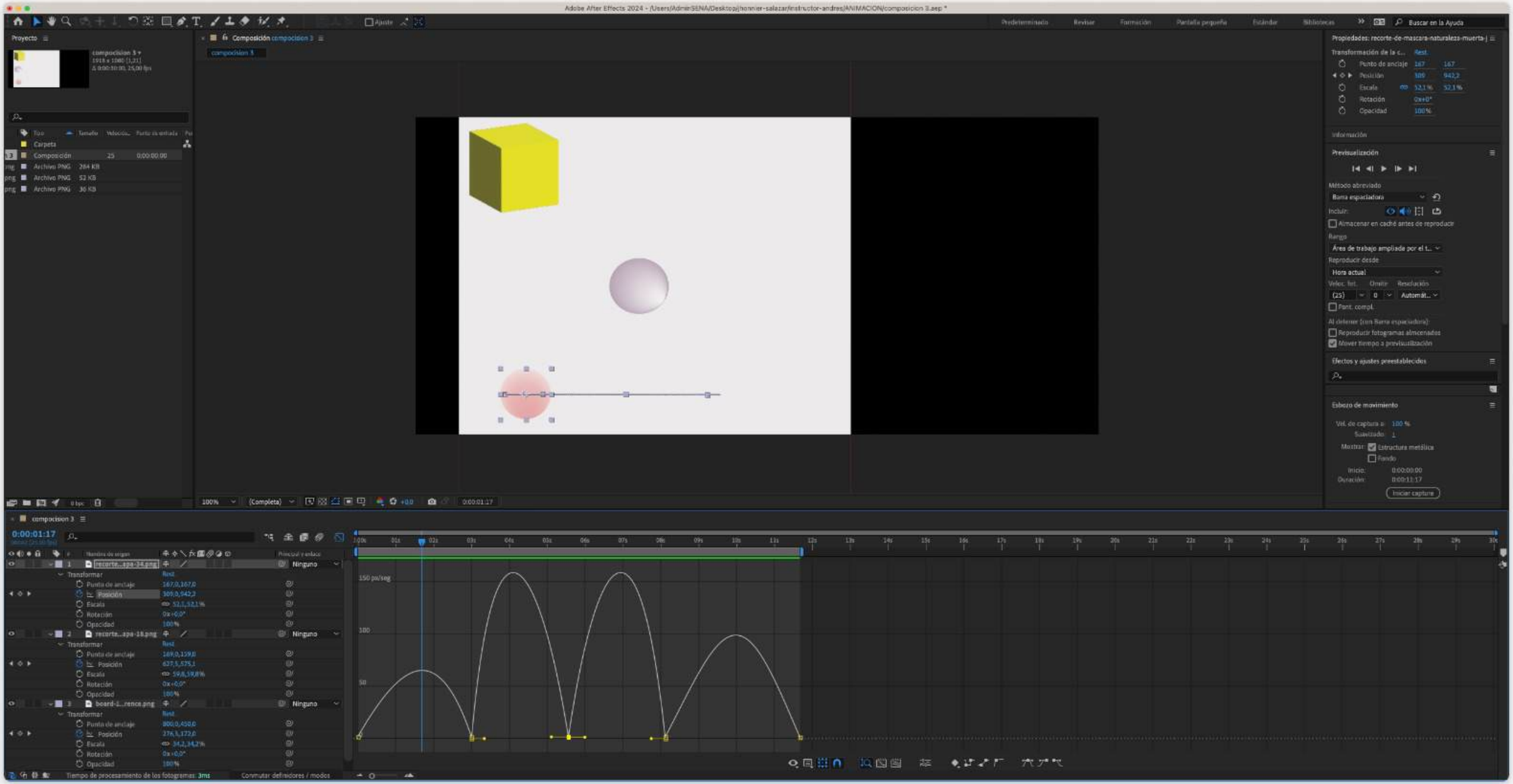


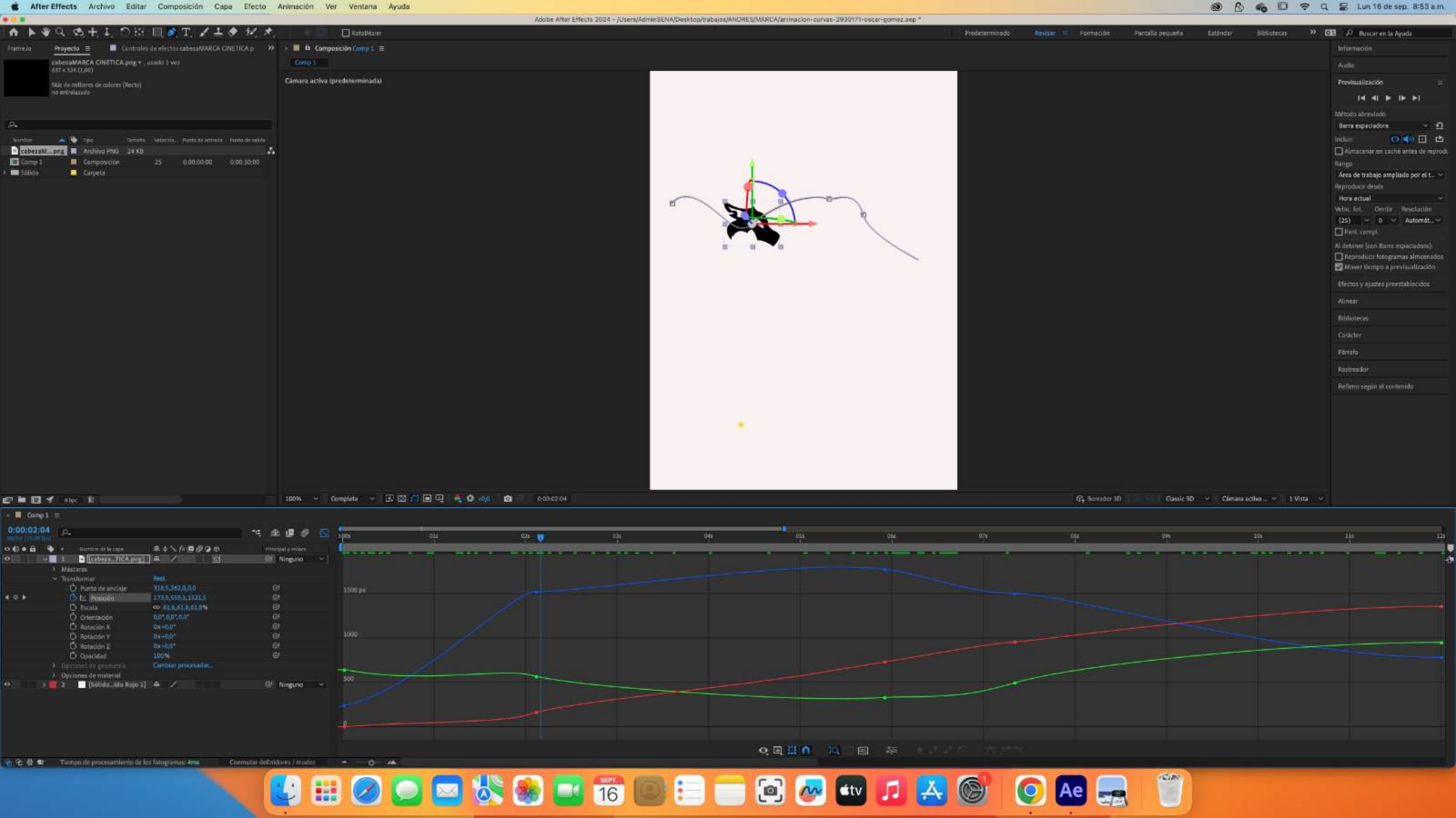


Picture created 18-Sep-2024 with AMT - Auto-Movie-Thumbnailer - v14 - http://www.amt.cc - using MPlayer Version - sherpya-r38363+g4fbf3c828b-10-win32


Proyecto
Controles de efectos cuadrado
Comp 1
1920 x 1080 (1,00)
Δ 0:01:00:00, 25,00 fps
Nombre
Tipo
Tamaño
Velocid...
Comp 1
Composición
25
cuadrado.png
Archivo PNG
68 KB
Recurso..ca.png
Archivo PNG
19 KB
retrato..tica.png
Archivo PNG
41 KB
Composición Comp 1
Comp 1
50%
(Mitad)
0:00:00:00
Previsualización
Método abreviado
Barra espaciadora
Propiedades: cuadrado.png
Transformación de la ...
Rest.
Punto de ancl...
224
224
Posición
228
836
Escala
66,1 %
66,1 %
Rotación
0 x+0 °
Opacidad
100 %
Alinear
Alinear capas para:
Composición
Distribuir capas:
Audio
Efectos y ajustes preestablecidos
Comp 1
0:00:00:00
Nombre de origen
Principal y enlace
1
retrato...inetica.png
Ninguno
Transformar
Rest.
Punto de anclaje
303,5 ,369,5
Posición
227,5 ,180,0
Escala
47,3 ,47,3 %
Rotación
0 x+0,0 °
Opacidad
100 %
2
Recurso...etica.png
Ninguno
Transformar
Rest.
Punto de anclaje
254,5 ,210,5
Posición
460,6 ,500,0
Escala
50,6 ,50,6 %
100 px/seg
50
Tiempo de procesamiento de los fotogramas: 1ms
Conmutar definidores / modos


After Effects
Archivo
Editar
Composición
Capa
Efecto
Animación
Ver
Ventana
Ayuda
Composicion 3
Curvas de animacion
Composicion 3
Transformar
Punto de anclaje
Posición
Escala
Rotación
Opacidad
Ninguno


Adobe After Effects 2024 - /Users/AdminSENA/Desktop/jhonnier-salazar/instructor-andres/ANIMACION/composicion 3.aep *
Proyecto
composicion 3
Composición composicion 3
Propiedades: recorte-de-mascara-naturaleza-muerta-j
Transformación de la c...
Punto de anclaje
Posición
Escala
Rotación
Opacidad
Previsualización
Método abreviado
Barra espaciadora
Incluir:
Almacenar en caché antes de reproducir
Rango
Área de trabajo ampliada por el t...
Reproducir desde
Hora actual
Efectos y ajustes preestablecidos
Esbozo de movimiento
Iniciar captura
composicion 3
0:00:01:17
150 px/seg
100
50
Tiempo de procesamiento de los fotogramas: 3ms
Conmutar definidores / modos


After Effects Archivo Editar Composición Capa Efecto Animación Ver Ventana Ayuda
Lun 16 de sep. 8:53 a.m.
Adobe After Effects 2024 - /Users/AdminSENA/Desktop/trabajos/ANDRES/MARCA/animacion-curvas-2930171-oscar-gomez.aep *
Proyecto
Composición Comp 1
Cámara activa (predeterminada)
Información
Audio
Previsualización
Efectos y ajustes preestablecidos
Alinear
Bibliotecas
Carácter
Párrafo
Rastreador
Relleno según el contenido
0:00:02:04
Comp 1
Máscaras
Transformar
Punto de anclaje
Posición
Escala
Orientación
Rotación X
Rotación Y
Rotación Z
Opacidad
Opciones de material
1500 px
1000
500
0

Capa Efecto Animación Ver Ventana Ayuda

Adobe After Effects 2024 - Proyecto sin título *

Universal Ajuste

Predeterminado Revisar Formación

Composición Comp 1

DAIGMA
Ropa Urbana

100% (Completa) +0,0 0:00:08:16

Borrador 3D Classic 3D

Principal y enlace Ninguno

1000 px

Conmutar definidores / modos

SEPT. 16

1

Adobe After Effects 2024 - /Users/AdminSENA/Desk... ator/Ejercicio_Curva de Animacion:Grafico de Valor_Christian Martinez.aep *

Predeterminado | Revisar | Formación | Pantalla pequeña | Estándar | Bibliote

Proyecto | Controles de efectos 76400.png

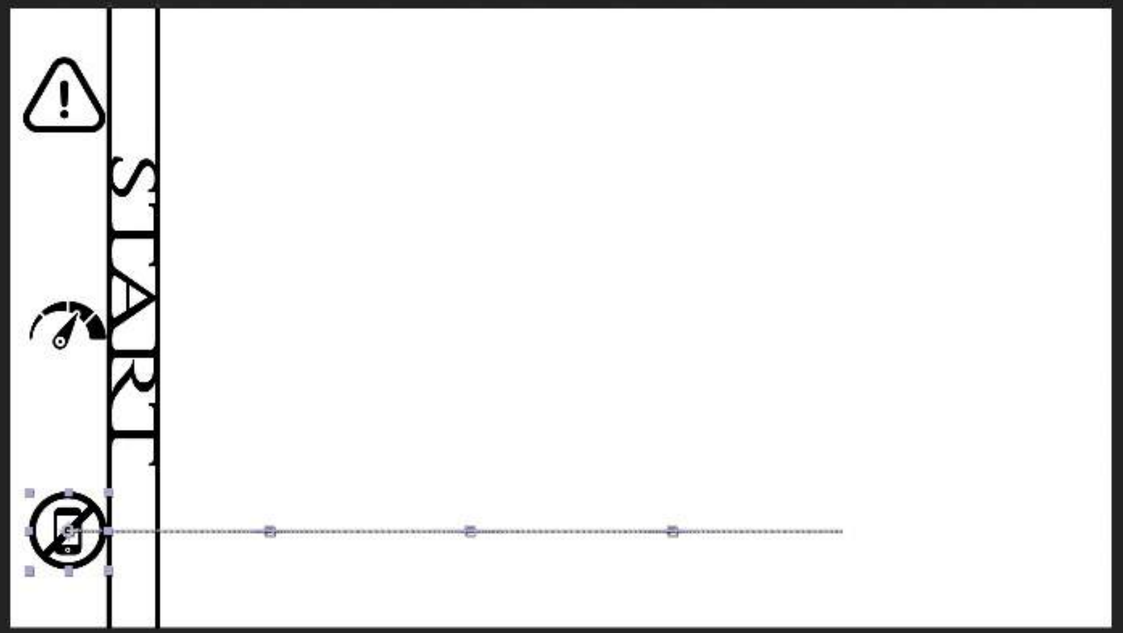
6303575.png ▾ , usado 1 vez
512 x 512 (1,00)

Más de millones de colores (Recto)
no entrelazado

Nombre	Tipo	Tamaño	Velocida...
76400.png	Archivo PNG	10 KB	
159469.png	Archivo PNG	8 KB	
6303575.png	Archivo PNG	11 KB	
Ejercic...artínez	Composición		24

Composición Ejercicio01_Curvas de animación_Christian Martínez

Ejercicio01_Curvas de animación_Christian Martínez



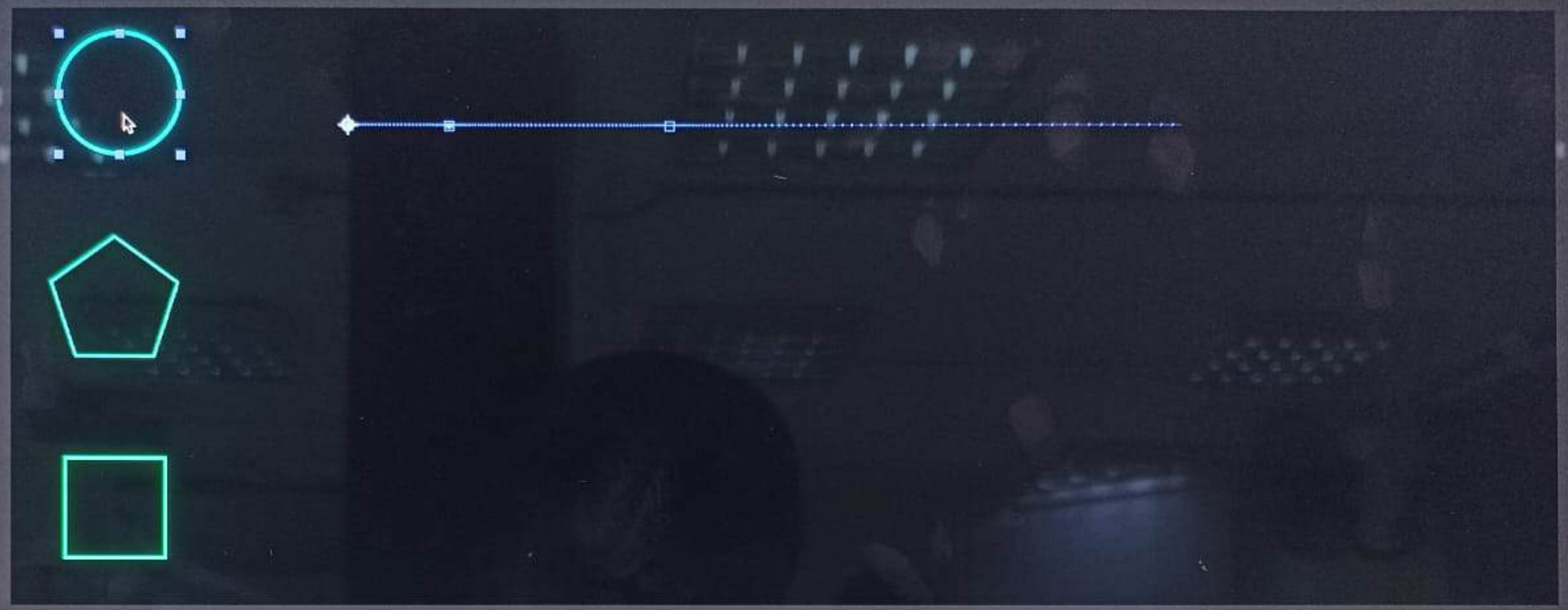
100% | (Completa) | +0,0 | 0:00:00:00

Ejercicio01_Curvas de animación_Christian Martínez

0:00:00:00
00000 (24,00 fps)

#	Nombre de origen	Principal y enlace
1	START	Ninguno
2	Capa de formas 3	Ninguno
3	Capa de formas 2	Ninguno
4	159469.png	Ninguno
5	6303575.png	Ninguno
6	76400.png	Ninguno
	Transformar	Rest.
	Punto de anclaje	256,0,256,0
	Posición	100,0,910,0
	Escala	26,6,26,6%
	Rotación	0x+0,0°
	Opacidad	100%
7	Capa de formas 1	Ninguno





100% (Completa) +0,0 0:00:00:00

procesamiento

Principal y enlace

Rest.
0,0,0,0
120,9,597,0
36,1,36,1%
0x+0,0°
100%

Ninguno

Agregar:

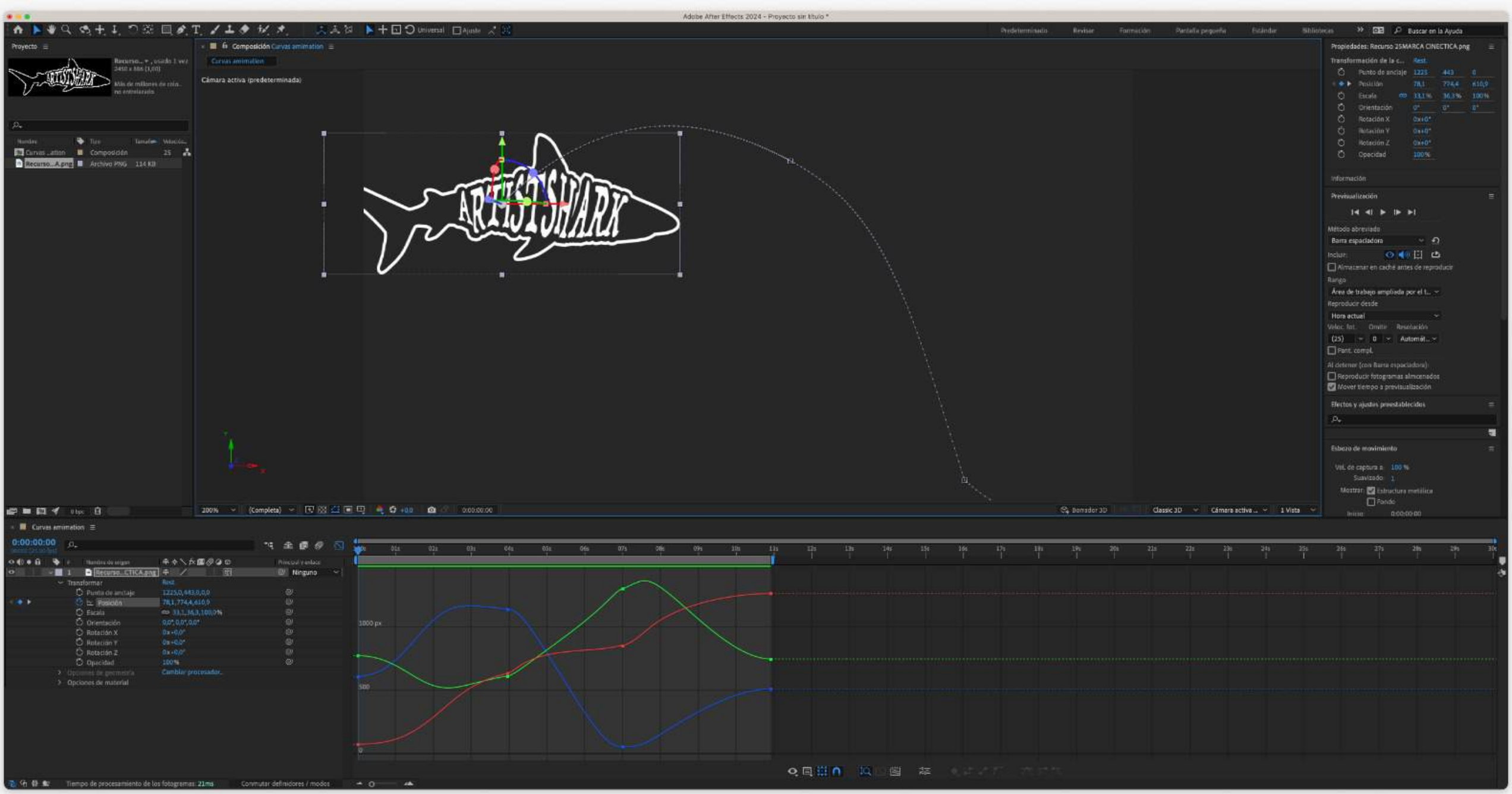
Normal

Rest.
0,0,0,0
418,4,211,0
55,1,55,1%
0x+0,0°
100%

500 px/seg
400
300
200
100

esamiento de los fotogramas: 4ms

Conmutar definidores / modos


Adobe After Effects 2024 - Proyecto sin título *
Proyecto
Composición Curvas animation
Cámara activa (predeterminada)
ARTISTSHARK
Propiedades: Recurso 2SMARCA CINECTICA.png
Previsualización
Curvas animation
0:00:00:00
Transformar
Punto de anclaje
Posición
Escala
Orientación
Rotación X
Rotación Y
Rotación Z
Opacidad
1000 px
500
0

mposición Capa Efecto Animación Ver Ventana Ayuda

Adobe After Effects 2024 – Proyecto sin título *

Lun 16 de

Universal Ajuste

Composición Curvas de animación

Capa (ninguno)

Predeterminado Revisar Formación Pantalla pequeña Estándar Bibliotecas

Buscar en la

Curvas de animación

Cámara activa (predeterminada)

Previsualización

Método abreviado

Barra espaciadora

Incluir:

Almacenar en caché

Rango

Área de trabajo ampliad

Reproducir desde

Hora actual

Veloc. fot. Omitir

(25) 0

Pant. compl.

Al detener (con Barra espa

Reproducir fotogramas

Mover tiempo a previs

1 de 2

ente

0:00

CHARM

STUDIO

50% Cuarto +0,0 0:00:22:00

Borrador 3D Classic 3D Cámara activa ... 1 Vista

Propiedades: Positivo@2x.pn

Transformación d... Rest.

Punto de... 223,5

Posición 187,7

Escala 100%

Orientaci... 0°

Rotación X 0x+0°

Rotación Y 0x+0°

Rotación Z 0x+0°

Opacidad 100%

Alinear

Audio

Efectos y ajustes preestablecidos

Ninguno

Rest.

223,5,260,0,0,0

187,7,288,0,0,0

100,0,100,0,100,0%

0,0°,0,0°,0,0°

0x+0,0°

0x+0,0°

0x+0,0°

100%

Cambiar procesador...

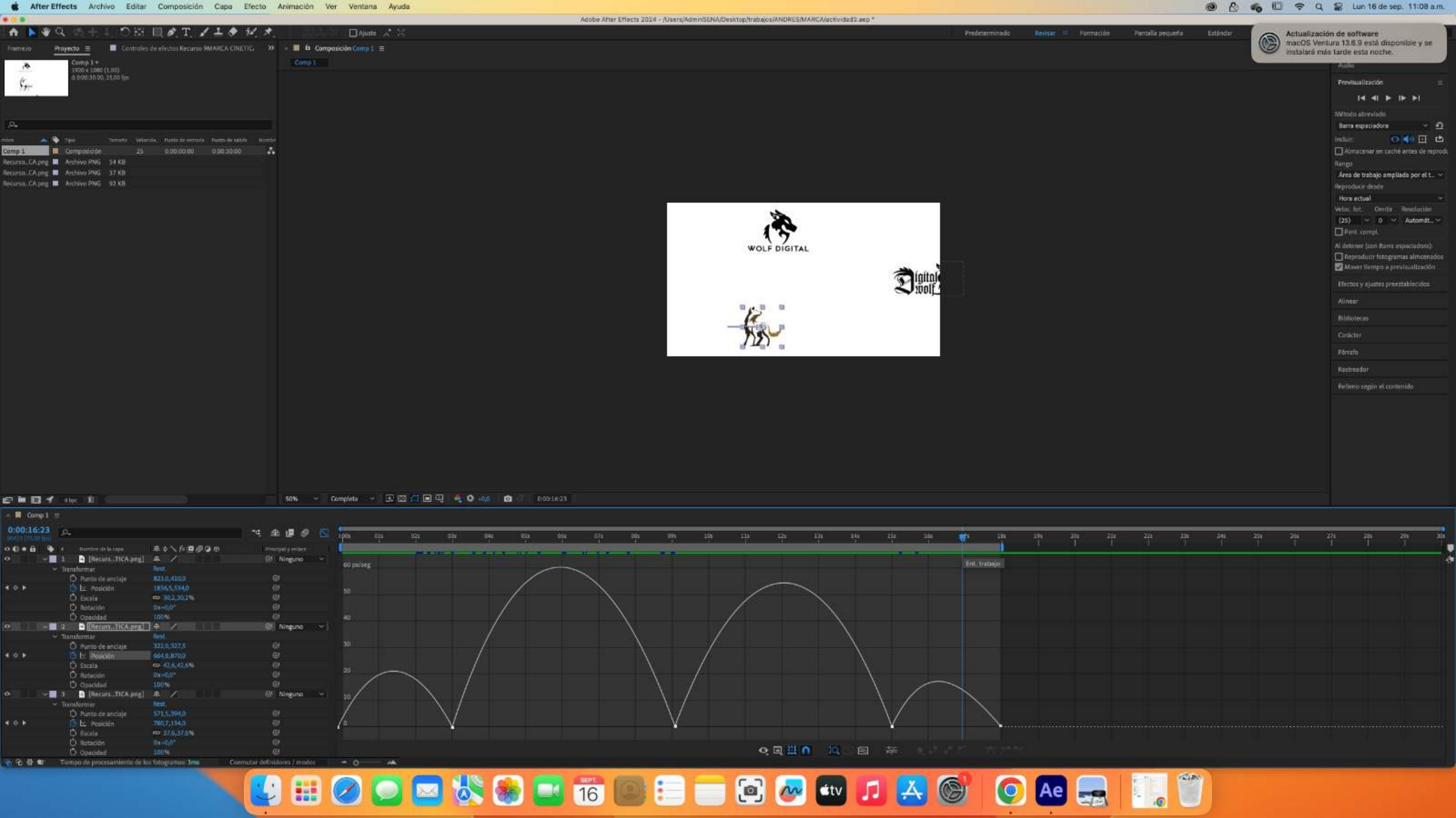
01s 02s 03s 04s 05s 06s 07s 08s 09s 10s 11s 12s 13s 14s 15s 16s 17s 18s 19s 20s 21s 22s 23s 24s 25s 26s 27s 28s 29s 30s

700 600 500 400 300 200 100 0

Fotogramas: 4ms Conmutar definidores / modos

SEPT. 16

Ae Ai


After Effects Archivo Editar Composición Capa Efecto Animación Ver Ventana Ayuda
Lun 16 de sep. 11:08 a.m.
Adobe After Effects 2024 - /Users/AdminSENA/Desktop/trabajos/ANDRES/MARCA/actividad3.aep *
Actualización de software
macOS Ventura 13.6.9 está disponible y se instalará más tarde esta noche.
Proyecto
Composición Comp 1
Comp 1
Previsualización
WOLF DIGITAL
Efectos y ajustes preestablecidos
Alinear
Bibliotecas
Carácter
Párrafo
Rastreador
Relleno según el contenido
0:00:16:23
Ent. trabajo
60 pu/seg

ación Ver Ventana Ayuda

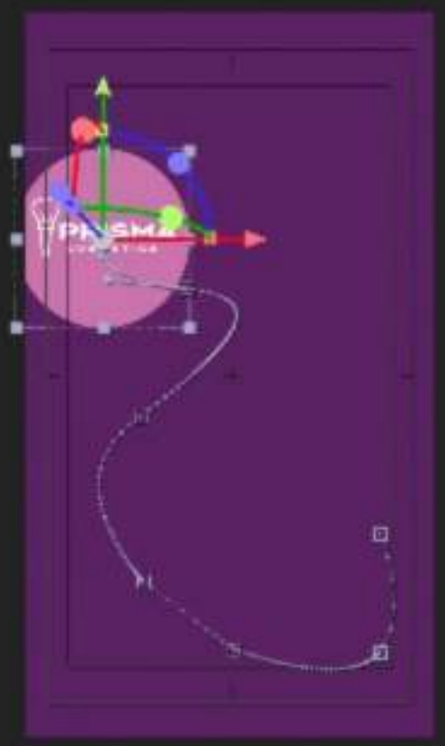
Adobe After Effects 2024 – Proyecto sin título *

Universal Ajuste

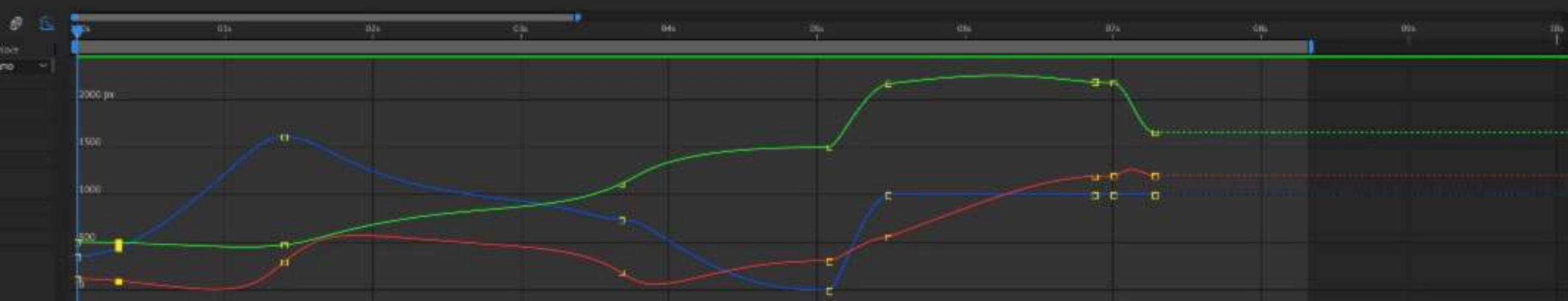
Predeterminado Revisar Formación Pantalla pequeña Estándar

Composición Comp 1 Material de archivo (ninguno) Diagrama de flujo (ninguno) Capa (ninguno)

activa (predeterminada)



Completa Borrador 3D Classic 3D Cámara activa 1 Vista



After Effects Archivo Editar Composición Capa Efecto Animación Ver Ventana Ayuda

Adobe After Effects 2024 - Proyecto sin título *

Lun 16 de sep. 8:51 a.m.

Proyecto

Controles de efectos apple-logo

Composición Curvas de animacion

Curvas de animacion

Cámara activa (predeterminada)

Predeterminado Revisar Formación Pantalla pequeña Estándar Bibliotecas

Buscar en la Ayuda

Previsualización

Propiedades: apple-logo_fdff.png

Transformación d..Rest.

Punto de..256 256 0

Posición 210 187,(0

Escala 43,4' 39,8' 100

Orientaci..0° 0° 0°

Rotación 0x+0°

Rotación 0x+0°

Rotación 0x+0°

Opacidad 100

Alinear

Audio

Efectos y ajustes preestablecidos

Nombre

apple-logo_fdff.png

Curvas de animacion

8 bpc

100% (Completa) +0,0 0:00:10:20

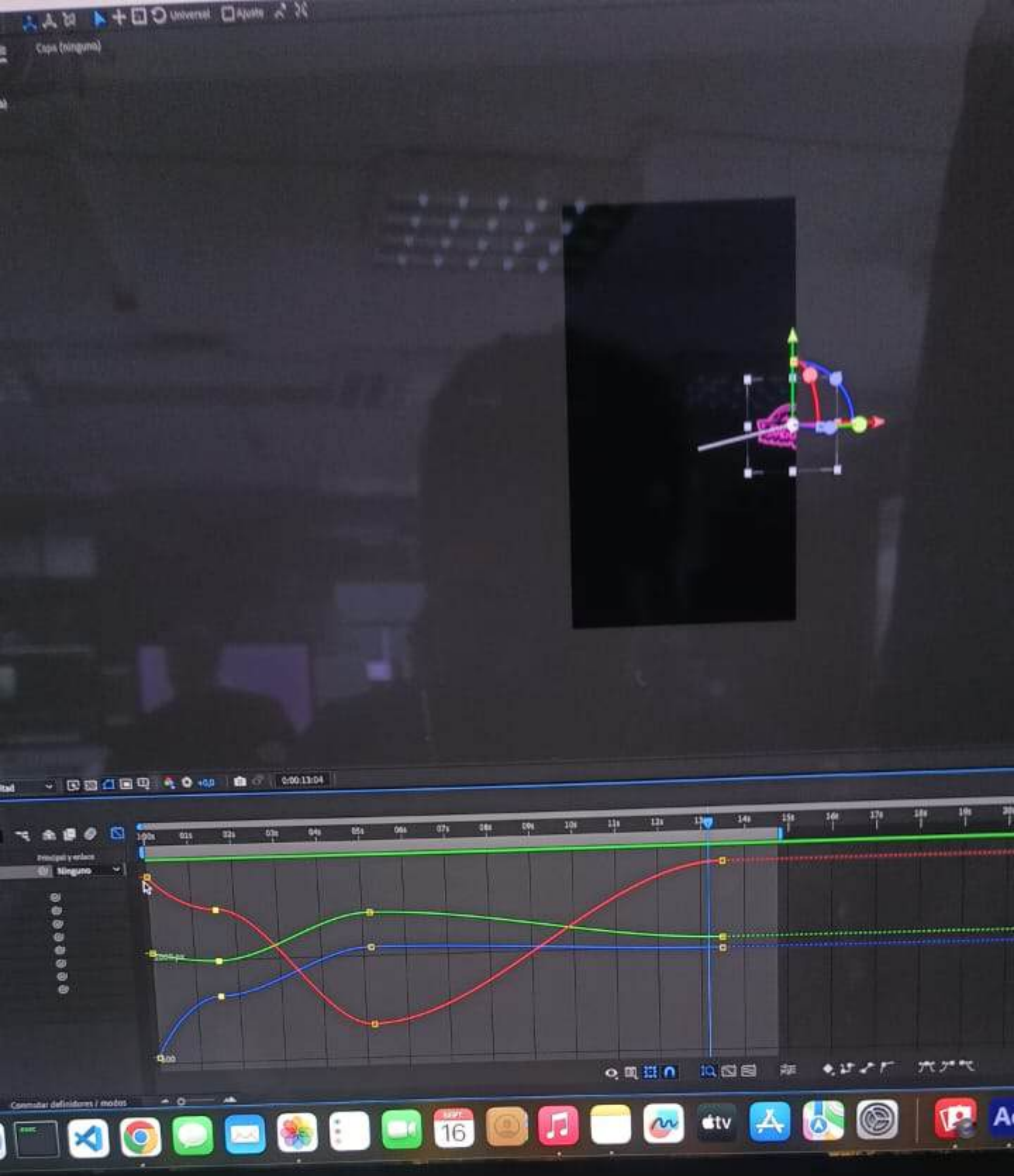
Borrador 3D Classic 3D Cámara activa ... 1 Vista

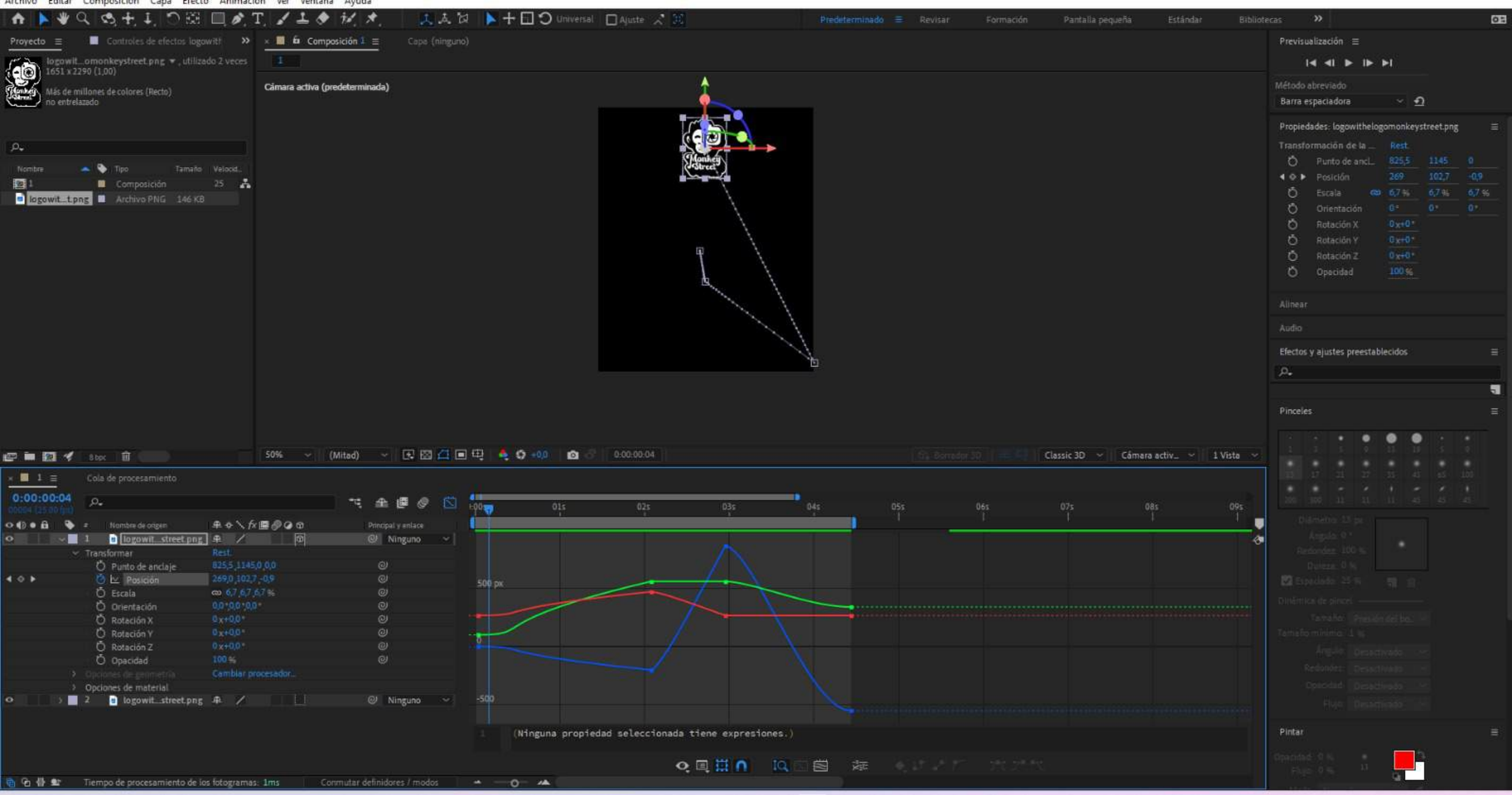
Curvas de animacion

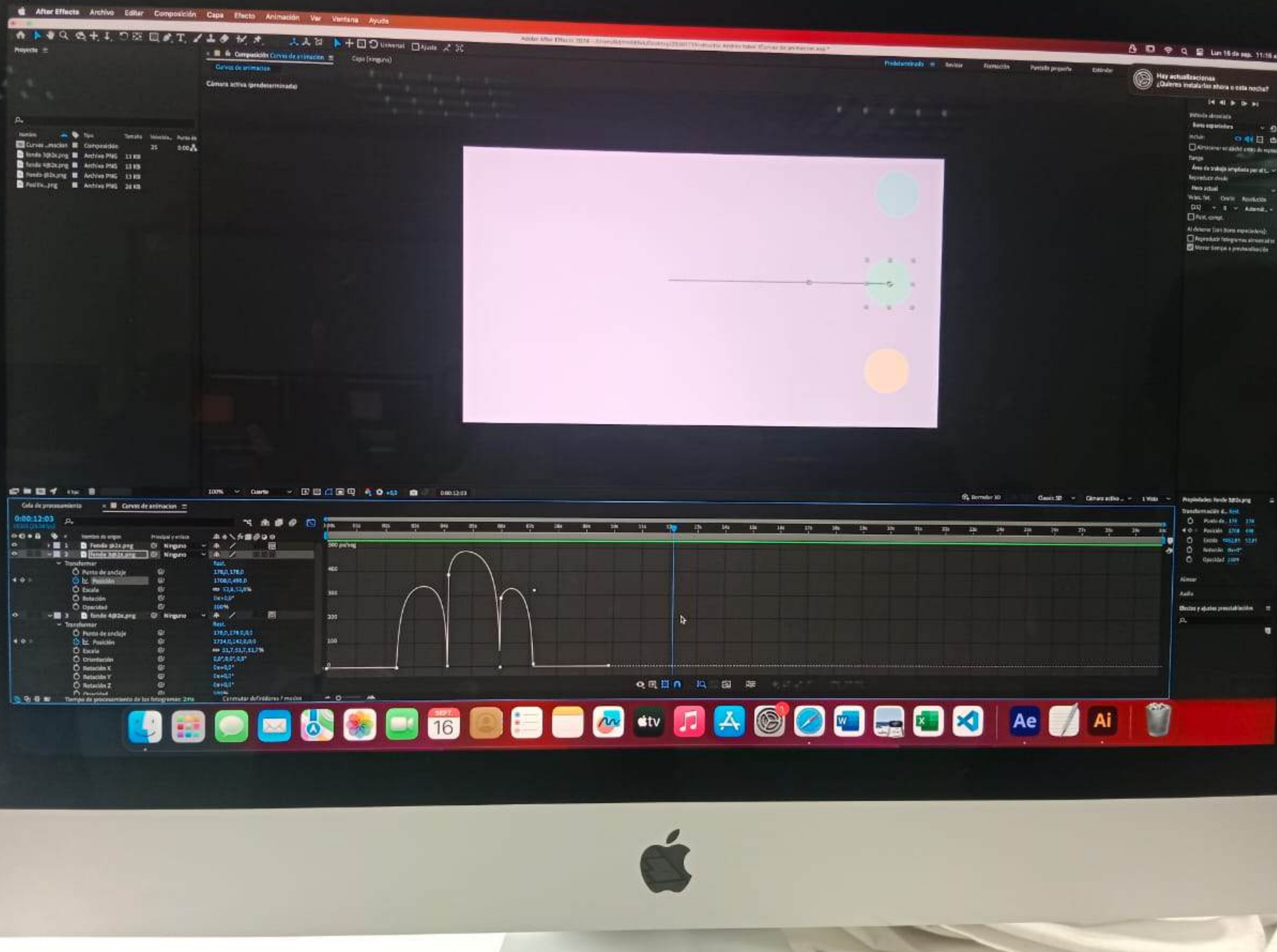
0:00:10:20
00270 (25,00 fps)

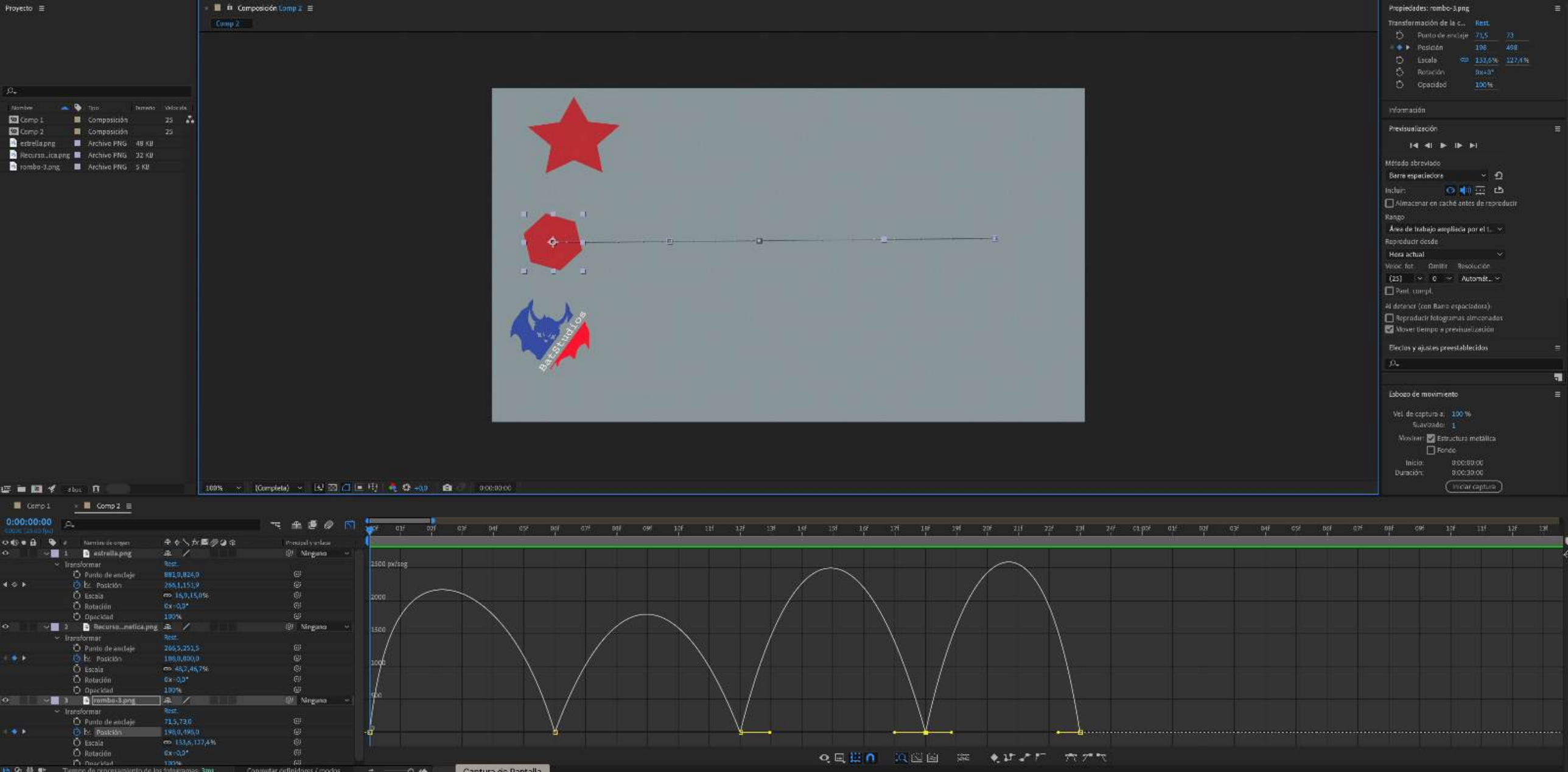
Nombre de origen	Principal y enlace
1 apple-logo_fdff.png	Ninguno
Transformar	Rest.
Punto de anclaje	256,0,256,0,0,0
Posición	210,0,187,6,0,0
Escala	43,4,39,8,100,0%
Orientación	0,0°,0,0°,0,0°
Rotación X	0x+0,0°
Rotación Y	0x+0,0°
Rotación Z	0x+0,0°
Opacidad	100%
Opciones de geometría	Cambiar procesador...
Opciones de material	

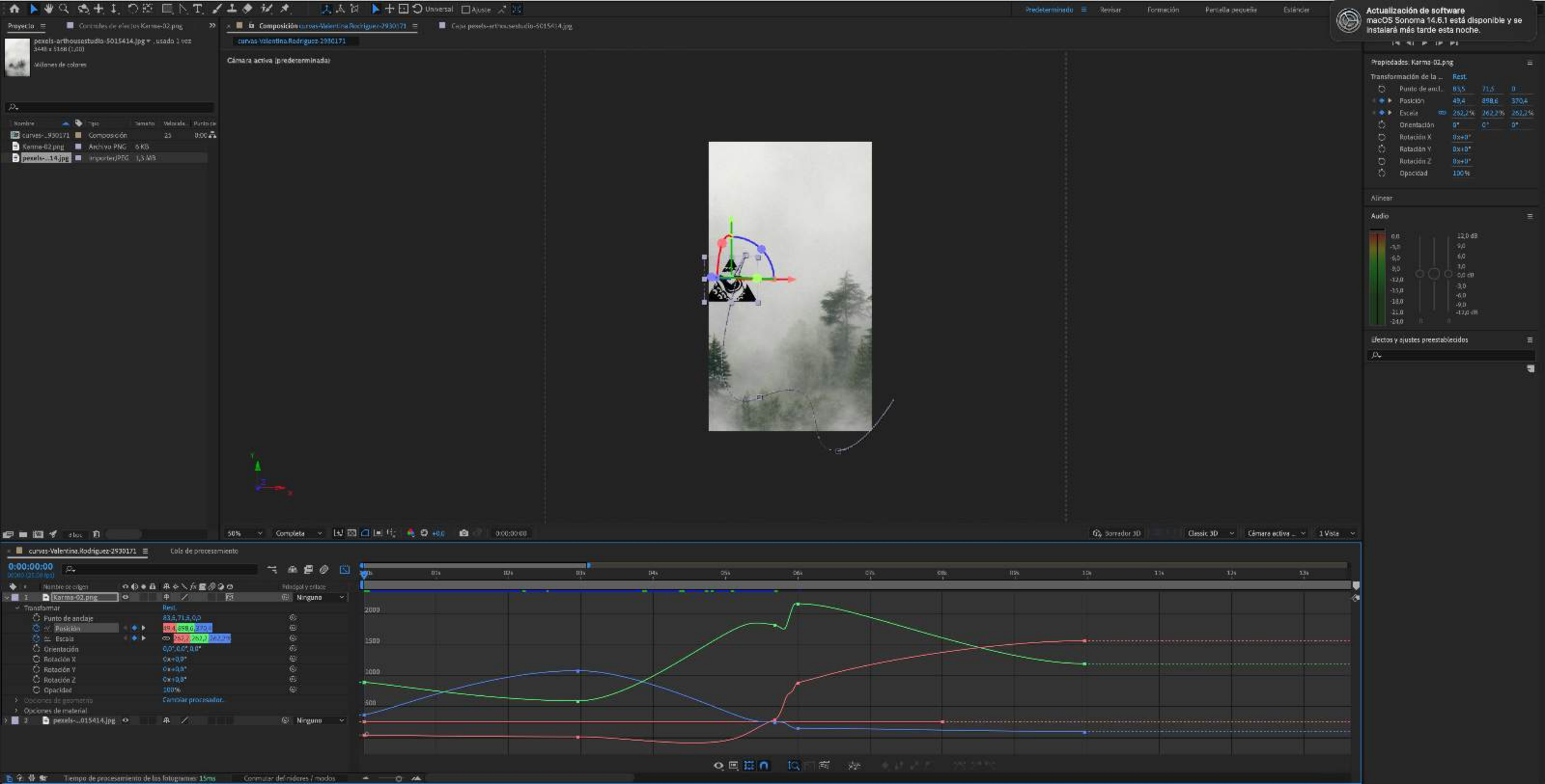
Tiempo de procesamiento de los fotogramas: 1ms Conmutar definidores / modos


Universal
Ajuste
Capa (ninguna)
0:00:13:04
Conmutar definidores / modos


Archivo Editar Composición Capa Efecto Animación Ver Ventana Ayuda
Universal
Ajuste
Predeterminado
Revisar
Formación
Pantalla pequeña
Estándar
Bibliotecas
Proyecto
Controles de efectos logowit
logowit...omonkeystreet.png , utilizado 2 veces
1651 x 2290 (1,00)
Más de millones de colores (Recto)
no entrelazado
Nombre
Tipo
Tamaño
Velocid...
1
Composición
25
logowit...t.png
Archivo PNG
146 KB
Composición 1
Capa (ninguno)
Cámara activa (predeterminada)
Previsualización
Método abreviado
Barra espaciadora
Propiedades: logowithelogomonkeystreet.png
Transformación de la ...
Rest.
Punto de ancl...
825,5
1145
0
Posición
269
102,7
-0,9
Escala
6,7 %
6,7 %
6,7 %
Orientación
0°
0°
0°
Rotación X
0 x+0°
Rotación Y
0 x+0°
Rotación Z
0 x+0°
Opacidad
100 %
Alinear
Audio
Efectos y ajustes preestablecidos
Pinceles
50%
(Mitad)
0:00:00:04
Classic 3D
Cámara activ...
1 Vista
Cola de procesamiento
0:00:00:04
Nombre de origen
Principal y enlace
logowit...street.png
Ninguno
Transformar
Rest.
Punto de anclaje
825,5,1145,0,0,0
Posición
269,0,102,7,-0,9
Escala
6,7,6,7,6,7 %
Orientación
0,0°,0,0°,0,0°
Rotación X
0 x+0,0°
Rotación Y
0 x+0,0°
Rotación Z
0 x+0,0°
Opacidad
100 %
Cambiar procesador...
Opciones de material
2
01s
02s
03s
04s
05s
06s
07s
08s
09s
500 px
-500
(Ninguna propiedad seleccionada tiene expresiones.)
Pintar
Tiempo de procesamiento de los fotogramas: 1ms
Conmutar definidores / modos


After Effects
Archivo
Editar
Composición
Capa
Efecto
Animación
Ver
Ventana
Ayuda
Curvas de animacion
Cámara activa (predeterminada)
Hay actualizaciones
¿Quieres instalarlas ahora o esta noche?
0:00:12:03
Cola de procesamiento
Fondo @2x.png
Fondo 3@3x.png
Fondo 4@2x.png
Transformar
Punto de anclaje
Posición
Escala
Rotación
Opacidad
Tiempo de procesamiento de los fotogramas: 2ms
Conmutar definidores / modos


Proyecto
Composición Comp 2
Comp 2
Nombre
Tipo
Tamaño
Velocidad
Comp 1
Composición
25
Comp 2
Composición
25
estrella.png
Archivo PNG
48 KB
Recurso..ica.png
Archivo PNG
32 KB
rombo-3.png
Archivo PNG
5 KB
BatStudios
Propiedades: rombo-3.png
Transformación de la c...
Rest.
Punto de anclaje
71,5
73
Posición
198
498
Escala
133,6%
127,4%
Rotación
0x+0°
Opacidad
100 %
Información
Previsualización
Método abreviado:
Barra espaciadora
Incluir:
Almacenar en caché antes de reproducir
Rango:
Área de trabajo ampliada por el t...
Reproducir desde:
Hora actual
Veloc. fot.
Omitir
Resolución
(25)
0
Automát...
Pant. compl.
Al detener (con Barra espaciadora):
Reproducir fotogramas almacenados
Mover tiempo a previsualización
Efectos y ajustes preestablecidos
Esbozo de movimiento
Vel. de captura a:
100 %
Suavizado:
1
Mostrar:
Estructura metálica
Fondo
Inicio:
0:00:00:00
Duración:
0:00:30:00
Iniciar captura
100%
(Completa)
0:00:00:00
Comp 1
Comp 2
0:00:00:00
Nombre de origen
Modos
estrella.png
Ninguno
Transformar
Rest.
Punto de anclaje
881,0,824,0
Posición
265,1,151,9
Escala
16,0,15,0%
Rotación
0x+0,0°
Opacidad
100%
Recurso...netica.png
Ninguno
Transformar
Rest.
Punto de anclaje
266,5,251,5
Posición
198,0,890,0
Escala
48,2,46,7%
Rotación
0x+0,0°
Opacidad
100%
rombo-3.png
Ninguno
Transformar
Rest.
Punto de anclaje
71,5,73,0
Posición
198,0,498,0
Escala
133,6,127,4%
Rotación
0x+0,0°
Opacidad
100%
2500 px/seg
2000
1500
1000
500
Captura de Pantalla


Actualización de software
macOS Sonoma 14.6.1 está disponible y se instalará más tarde esta noche.
Proyecto
Composición curves-Valentina.Rodriguez-2930171
Cámara activa (predeterminada)
Propiedades: Karma-02.png
Transformación de la ...
Punto de ancl.
Posición
Escala
Orientación
Rotación X
Rotación Y
Rotación Z
Opacidad
Alinear
Audio
Efectos y ajustes preestablecidos
curves-Valentina.Rodriguez-2930171
Cola de procesamiento
0:00:00:00
Karma-02.png
Transformar
Punto de anclaje
Posición
Escala
Orientación
Rotación X
Rotación Y
Rotación Z
Opacidad
Cambiar procesador...
Tiempo de procesamiento de los fotogramas: 15ms

After Effects Archivo Editar Composición Capa Efecto Animación Ver Ventana Ayuda

Adobe After Effects 2024 - Proyecto sin título *

Predeterminado Revisar Formación Pantalla pequeña Estándar Bibliotecas

Proyecto — Controles de efectos visual wo

visual worksmarcacinetica.png, usado 1 vez
442 x 499 (1,00)
Más de millones de colores (Recto)
no entrelazado

Nombre	Tipo	Tamaño	Velocida...
visual ...ica.png	Archivo PNG	23 KB	
Comp 1	Composición		9,091

Composición Comp 1

Comp 1

Cámara activa (predeterminada)

Universal Ajuste

50% Mitad +0,0 0:00:00:00 Borrador 3D Classic 3D Cámara activa 1 Vista

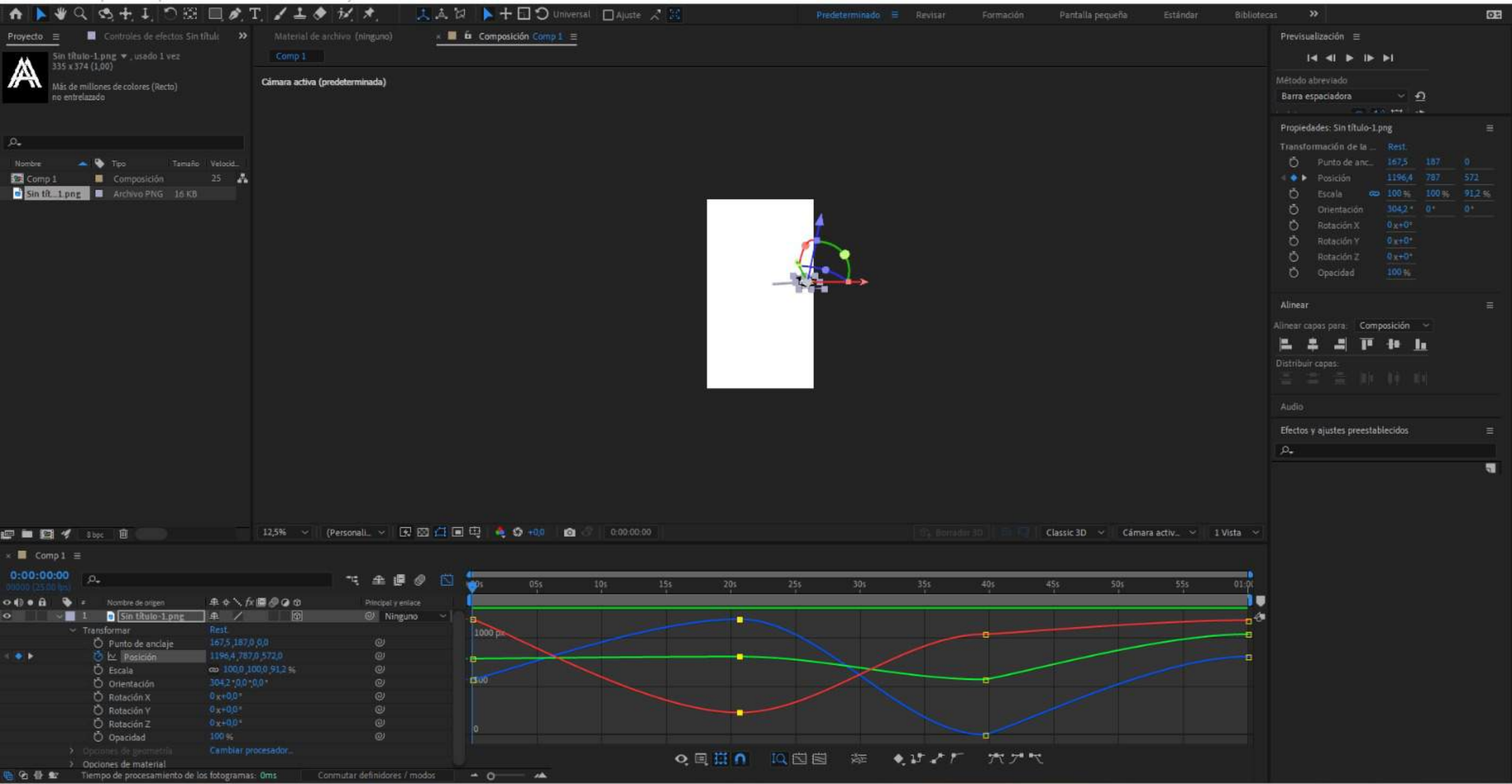
Comp 1

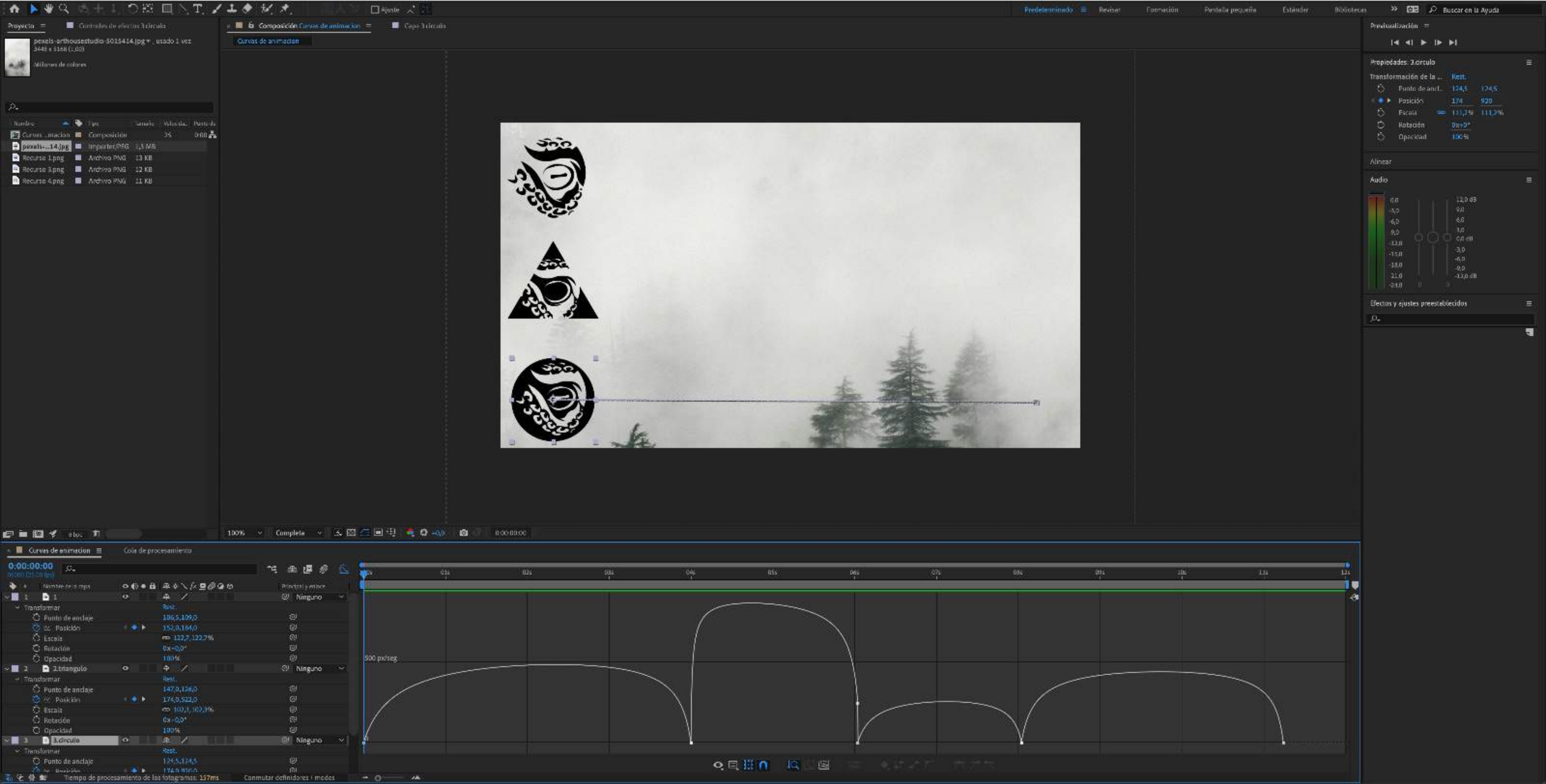
0:00:00:00
00000 (9,091 fps)

Nombre de origen	Principal y enlace
1 visual ...cinetica.png	Ninguno
Transformar	Rest.
Punto de anclaje	221,0,249,5,0,0
Posición	620,1,417,7,0,0
Escala	100,0,100,0,100,0%
Orientación	0,0°,0,0°,0,0°
Rotación X	0x+0,0°
Rotación Y	0x+0,0°
Rotación Z	0x+0,0°
Opacidad	100%
Opciones de geometría	Cambiar procesador...
Opciones de material	

2000 px
1500
1000
500
0

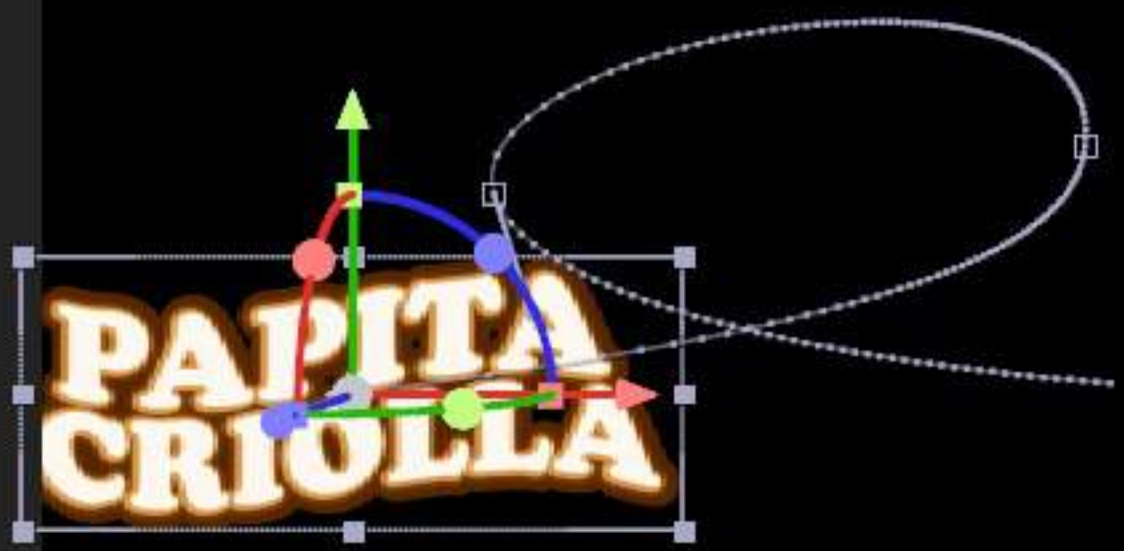
Tiempo de procesamiento de los fotogramas: 1ms Conmutar definidores / modos


Proyecto
Sin título-1.png ▼, usado 1 vez
335 x 374 (1,00)
Más de millones de colores (Recto)
no entrelazado
Nombre
Tipo
Tamaño
Velocid...
Comp 1
Composición
25
Sin tít...1.png
Archivo PNG
16 KB
Material de archivo (ninguno)
Composición Comp 1
Comp 1
Cámara activa (predeterminada)
Previsualización
Método abreviado
Barra espaciadora
Propiedades: Sin título-1.png
Transformación de la ...
Rest.
Punto de anc...
167,5
187
0
Posición
1196,4
787
572
Escala
100 %
100 %
91,2 %
Orientación
304,2 °
0°
0°
Rotación X
0 x+0°
Rotación Y
0 x+0°
Rotación Z
0 x+0°
Opacidad
100 %
Alinear
Alinear capas para:
Composición
Distribuir capas:
Audio
Efectos y ajustes preestablecidos
Universal
Ajuste
Predeterminado
Revisar
Formación
Pantalla pequeña
Estándar
Bibliotecas
12,5%
(Personali...
0:00:00:00
Classic 3D
Cámara activ...
1 Vista
Comp 1
0:00:00:00
Nombre de origen
Principal y enlace
1
Sin título-1.png
Ninguno
Transformar
Rest.
Punto de anclaje
167,5 ,187,0 ,0,0
Posición
1196,4 ,787,0 ,572,0
Escala
100,0 ,100,0 ,91,2 %
Orientación
304,2 °,0,0 °,0,0 °
Rotación X
0 x+0,0 °
Rotación Y
0 x+0,0 °
Rotación Z
0 x+0,0 °
Opacidad
100 %
Cambiar procesador...
Opciones de material
Tiempo de procesamiento de los fotogramas: 0ms
Conmutar definidores / modos
1000 px
500
0


Proyecto
Composición Curvas de animación
Capa 3.circulo
Curvas de animación
Previsualización
Propiedades: 3.circulo
Alinear
Audio
Efectos y ajustes preestablecidos
Curvas de animación
Cola de procesamiento
0:00:00:00
500 px/seg

posición Comp 1 ☰ Capa TIPOGRAFIAmarac cinetica.png

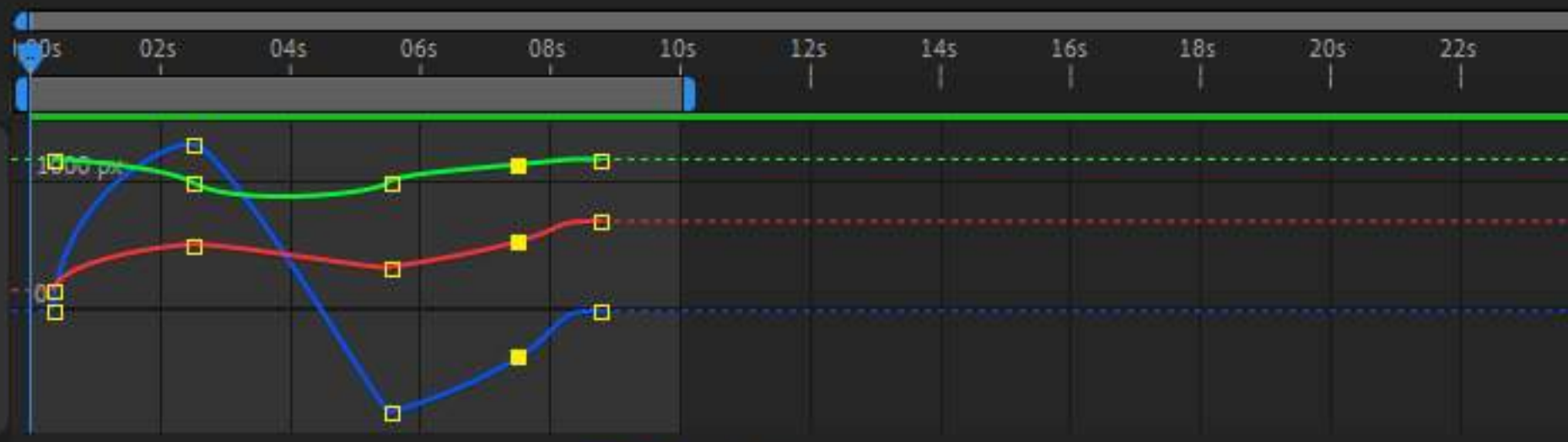
predeterminada)

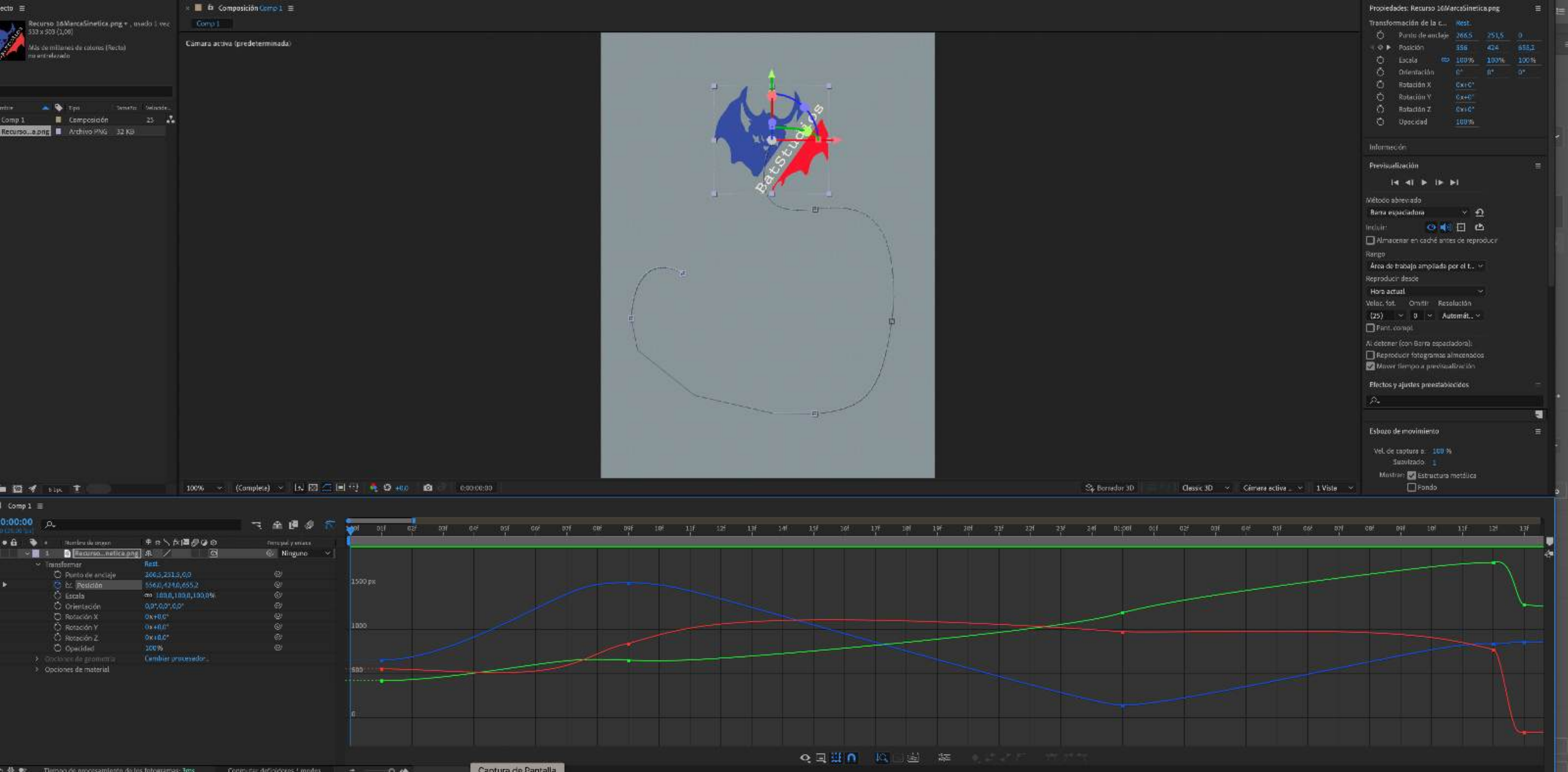


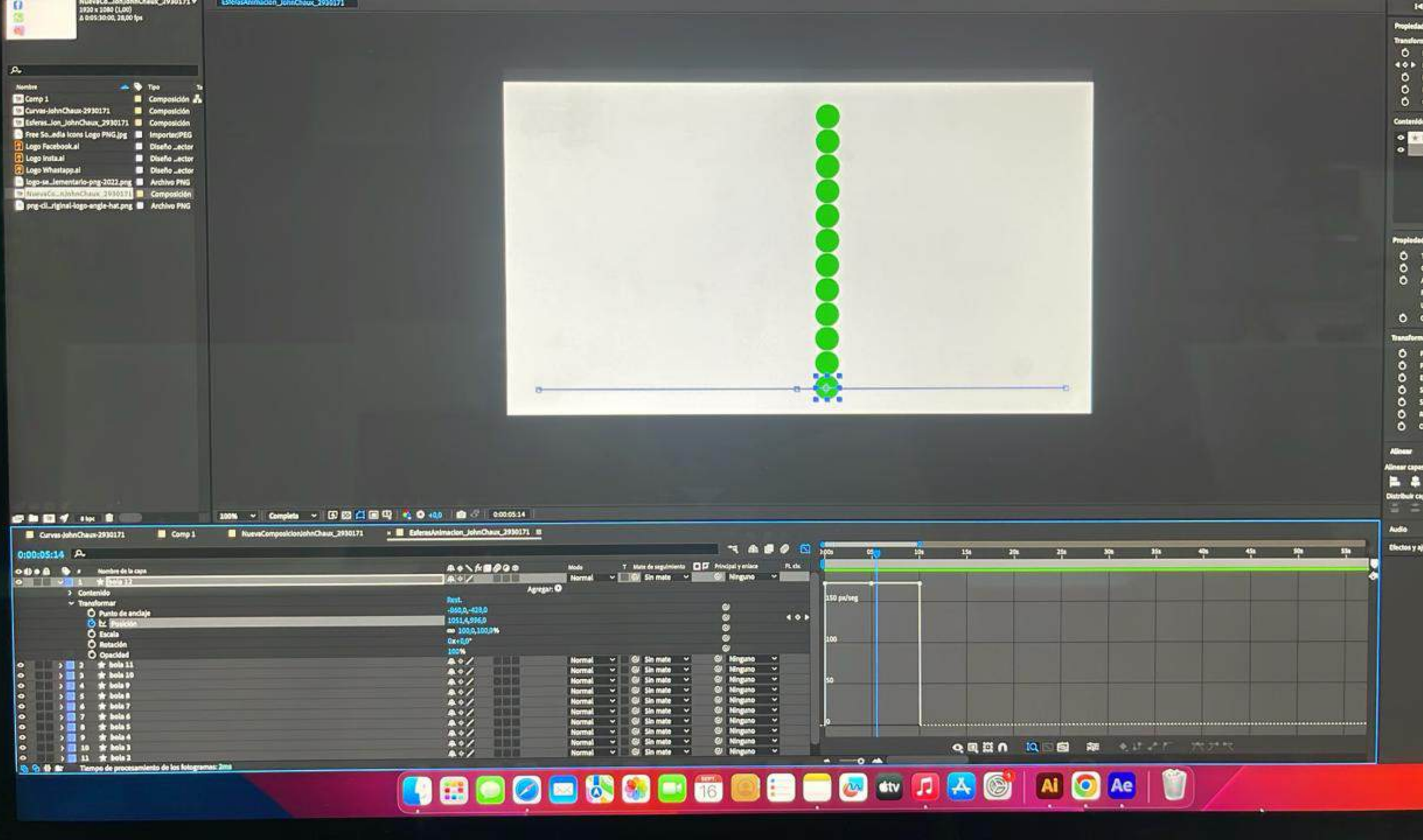
Mitad +0,0 0:00:00:00 Borrador 3D Classic 3D

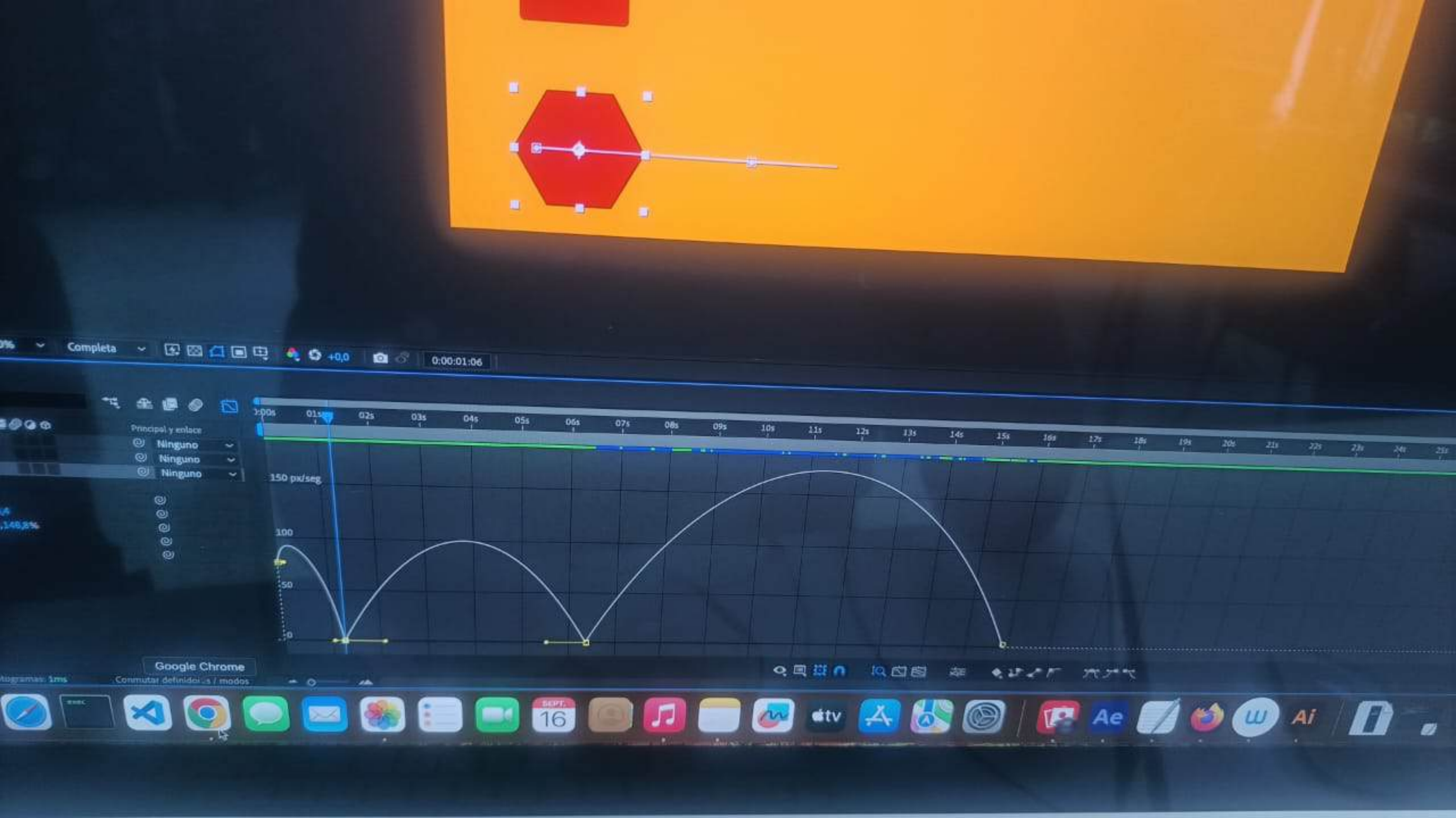
Principal y enlace

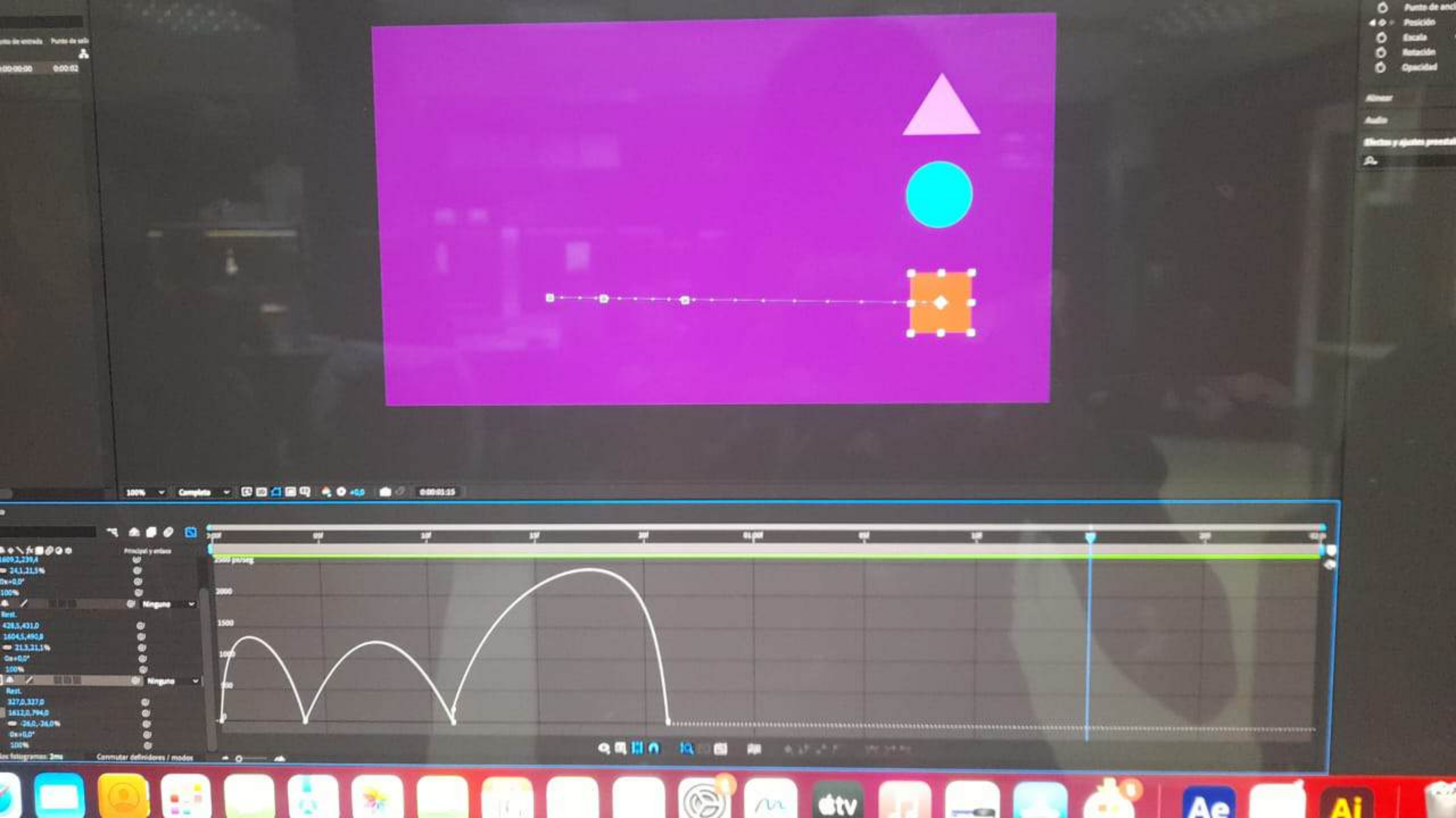
Ninguno




Recurso 16MarcaSinetica.png
Cámara activa (predeterminada)
Composición Comp 1
Comp 1
Propiedades: Recurso 16MarcaSinetica.png
Transformación de la c...
Punto de anclaje
Posición
Escala
Orientación
Rotación X
Rotación Y
Rotación Z
Opacidad
Información
Previsualización
Método abreviado
Barra espaciadora
Incluir:
Almacenar en caché antes de reproducir
Rango
Área de trabajo ampliada por el t...
Reproducir desde
Hora actual
Velocidad
Omitir
Resolución
Pant. compl.
Al detener (con Barra espaciadora):
Reproducir fotogramas almacenados
Mover tiempo a previsualización
Efectos y ajustes preestablecidos
Esbozo de movimiento
Vel. de captura a...
Suavizado
Mostrar:
Estructura metálica
Fondo
Comp 1
Transformar
Punto de anclaje
Posición
Escala
Orientación
Rotación X
Rotación Y
Rotación Z
Opacidad
Opciones de geometría
Opciones de material
1500 px
1000
500
0


Comp 1
Curvas-JohnChaux-2930171
Logo Facebook.ai
Logo Insta.ai
Logo Whastapp.ai
Curvas-JohnChaux-2930171
EsferasAnimacion_JohnChaux_2930171
NuevaComposicionJohnChaux_2930171
0:00:05:14
Contenido
Transformar
Punto de anclaje
Posición
Escala
Rotación
Opacidad
bola 11
bola 10
bola 9
bola 8
bola 7
bola 6
bola 5
bola 4
bola 3
bola 2
150 px/seg
100
50
0


Completa
0:00:01:06
Principal y enlace
Ninguno
Ninguno
Ninguno
150 px/seg
100
50
0
Google Chrome


Punto de ancla
Posición
Escala
Rotación
Opacidad
Almacer
Audio
Efectos y ajustes preestab
100%
Completo
2000 px/seg
2000
1500
Ninguno
Ninguno
Conmutar definidores / modos

Proyecto

Controles de efectos Con lunar

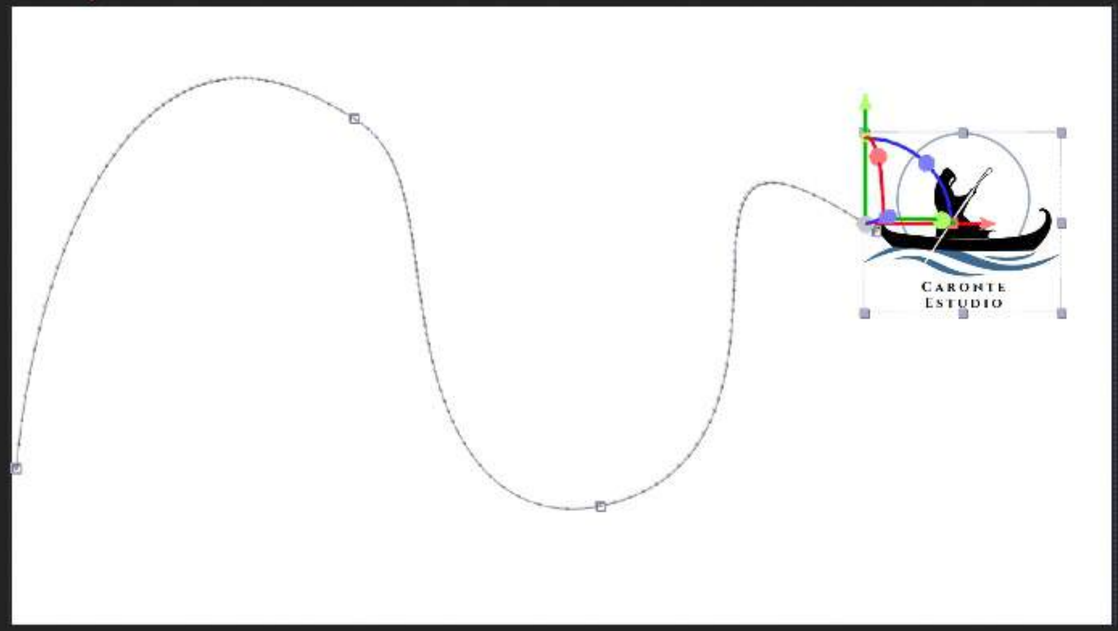
Curvas_...stian Martínez_2930171
1920 x 1080 (1,00)
Δ 0:00:30:00, 24,00 fps

Nombre	Tipo	Tamaño	Velocidad
Con lun...ica.png	Archivo PNG	31 KB	
Curvas_...0171	Composición		24

Composición Curvas_Christian Martínez_2930171

Curvas_Christian Martínez_2930171

Cámara activa (predeterminada)



Predeterminado | Revisar | Formación | Pantalla pequeña | Estándar | Bibliote

Universal | Ajuste

100% | (Completa) | +0,0 | 0:00:05:23 | Borrador 3D | Classic 3D | Cámara activa ... | 1 Vista

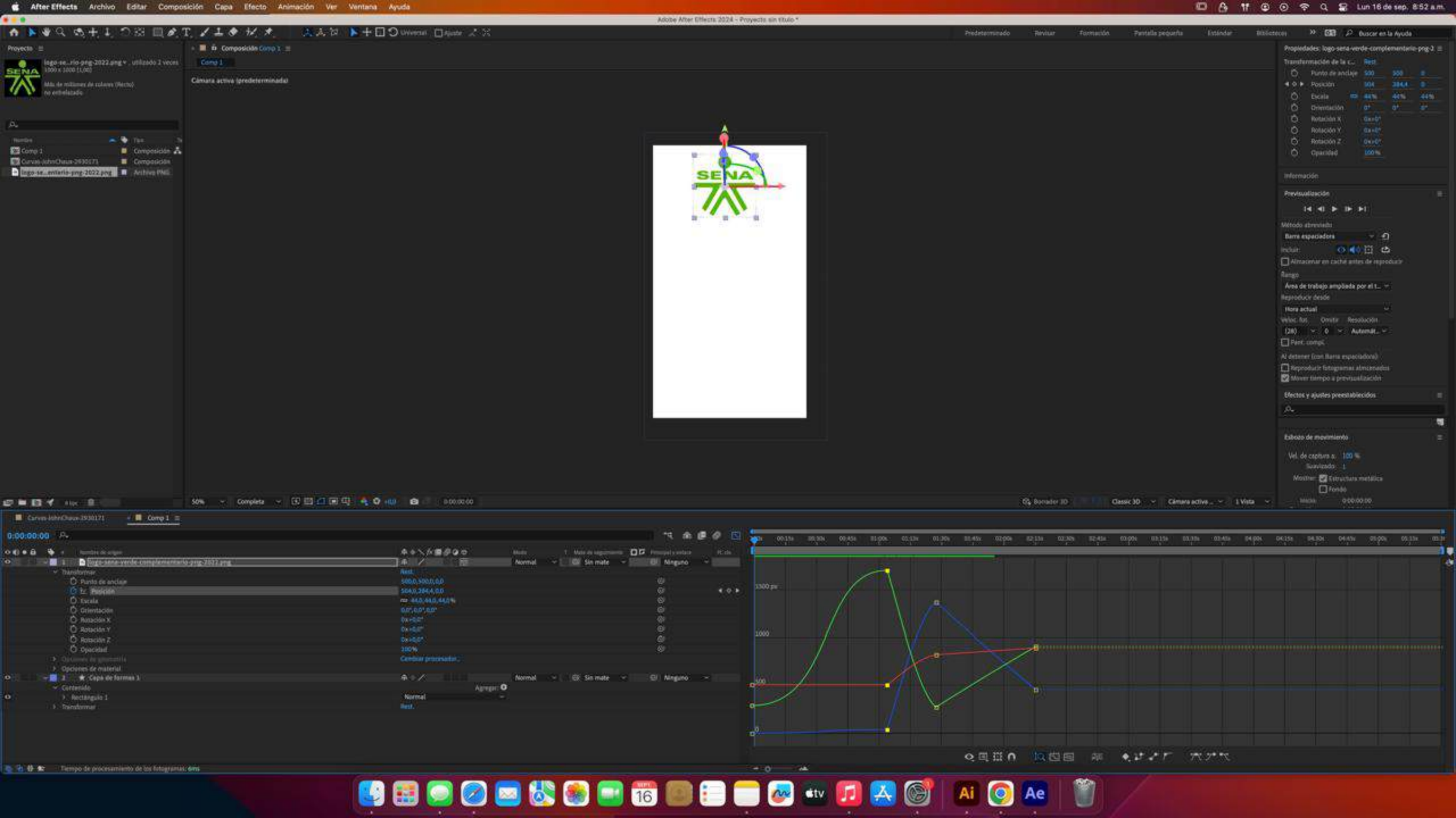
Curvas_Christian Martínez_2930171

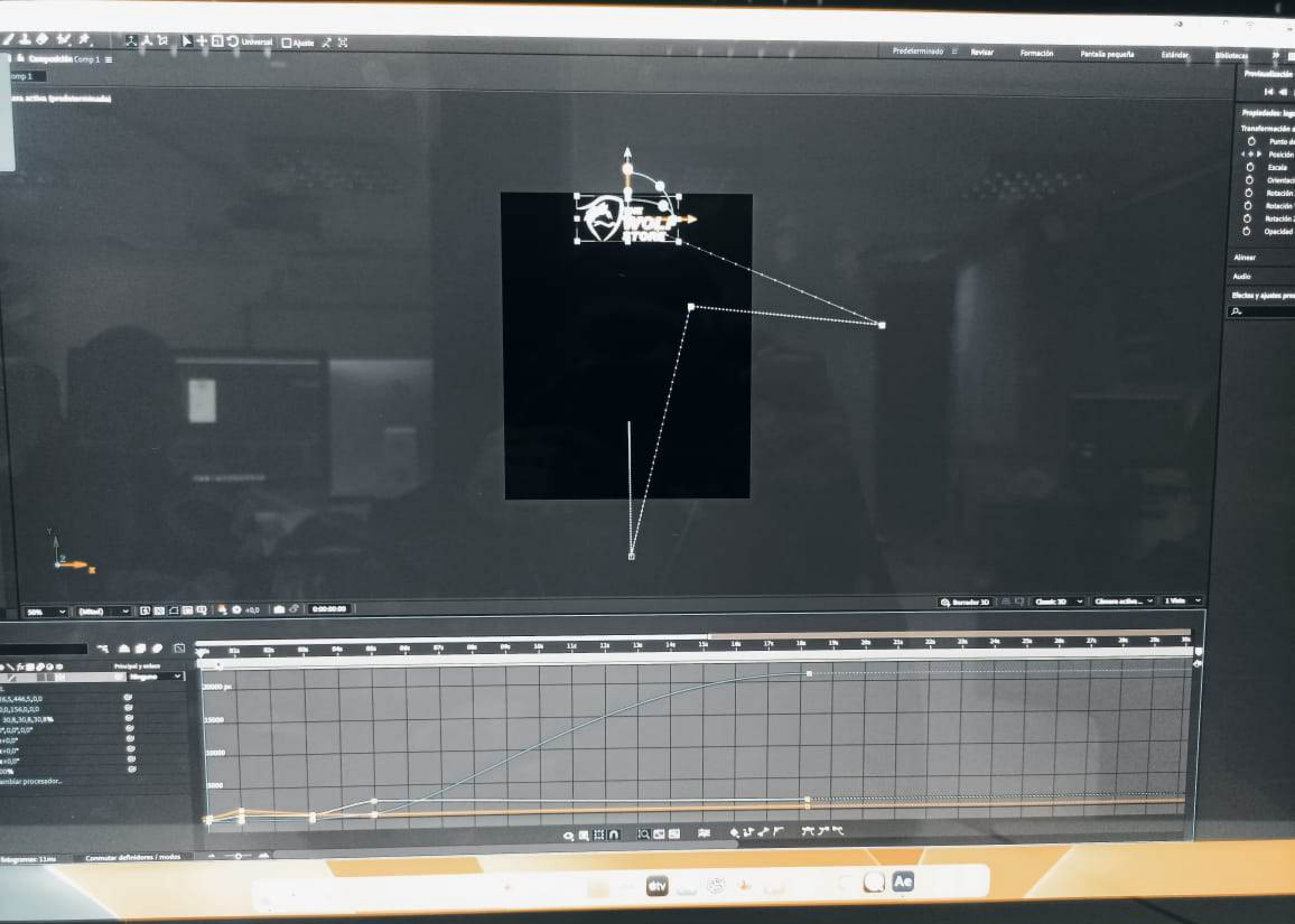
0:00:05:23

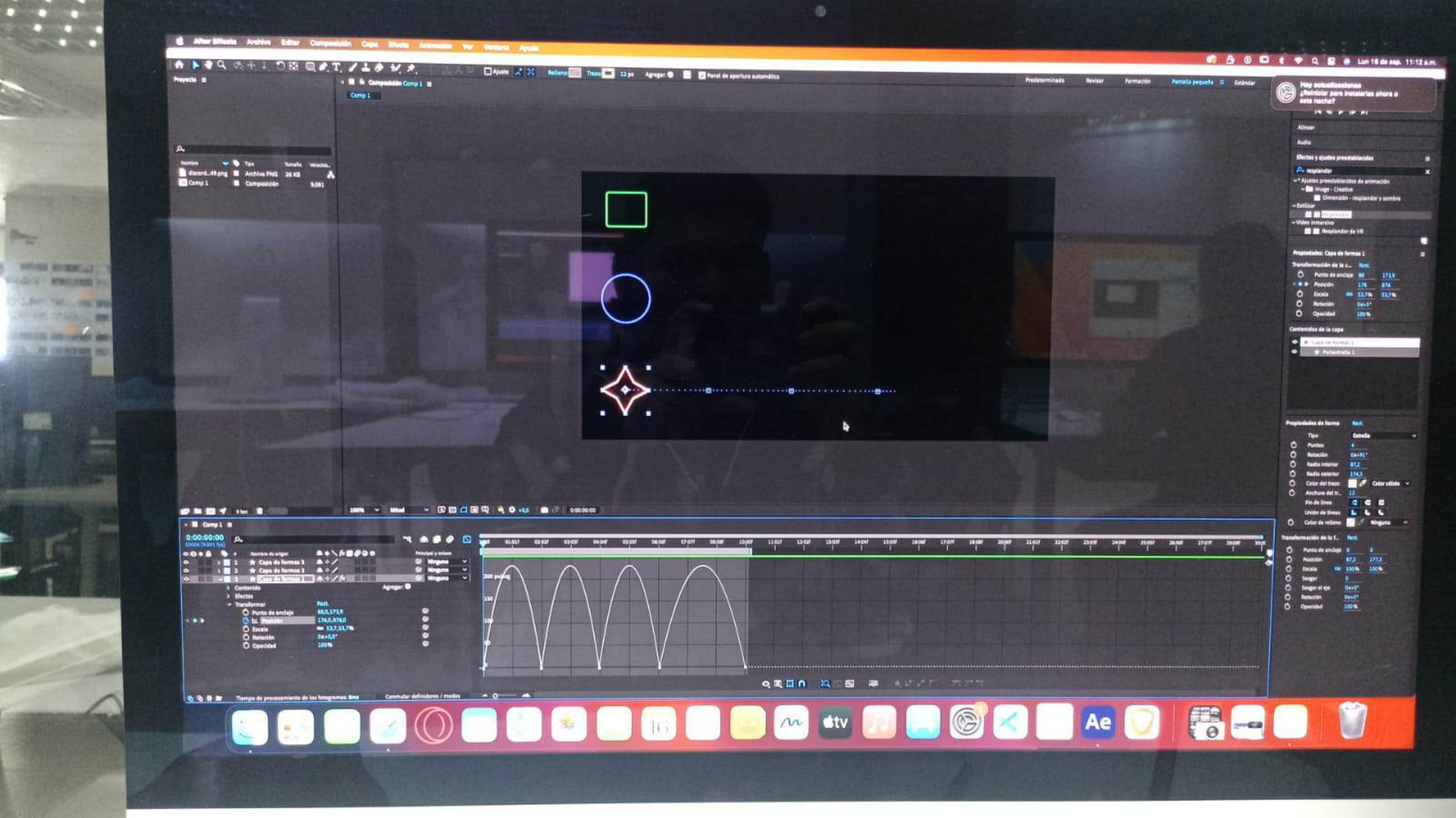
Nombre de origen	Principal y enlace
1 Con lun...inetica.png	Ninguno
Máscaras	
Transformar	Rest.
Punto de anclaje	3,3,267,3,0,0
Posición	1489,2,379,5,-0,3
Escala	59,7,59,7,59,7%
Orientación	0,0°,0,0°,0,0°
Rotación X	0x+0,0°
Rotación Y	0x+0,0°
Rotación Z	0x+0,0°
Opacidad	100%
Opciones de geometría	Cambiar procesador...
Opciones de material	
2 Capa de formas 1	Ninguno

1500 px
1000
500
0
-500

Tiempo de procesamiento de los fotogramas: 4ms | Conmutar definidores / modos


After Effects Archivo Editar Composición Capa Efecto Animación Ver Ventana Ayuda
Lun 16 de sep. 8:52 a.m.
Adobe After Effects 2024 - Proyecto sin título *
Proyecto
Composición Comp 1
Comp 1
Cámara activa (predeterminada)
SENA
Propiedades: logo-sena-verde-complementario-png-2
Transformación de la c...
Punto de anclaje
Posición
Escala
Orientación
Rotación X
Rotación Y
Rotación Z
Opacidad
Información
Previsualización
Efectos y ajustes preestablecidos
Esbozo de movimiento
Curves-JohnChaua-2930171
Comp 1
0:00:00:00
Capa de formas 1
Contenido
Rectángulo 1
Transformar
1500 px
1000
500
0


Universal
Ajuste
Predeterminado
Revisar
Formación
Pantalla pequeña
Estándar
Bibliotecas
Comp 1
Alinear
Audio
Conmutar definidores / modos


After Effects
Archivo
Editar
Composición
Capa
Efecto
Animación
Ver
Ventana
Ayuda
Comp 1
Ae

apa de

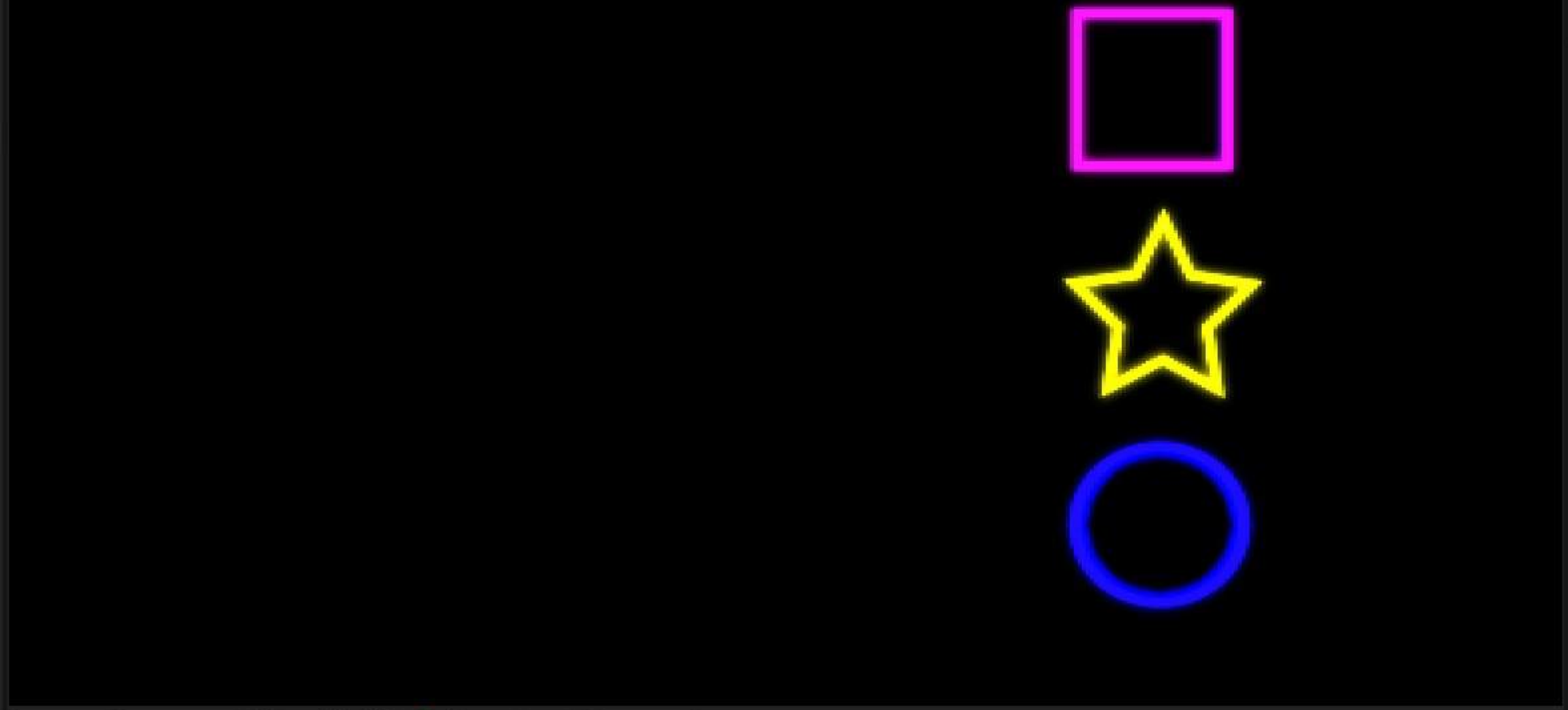
Composición Comp 1

Capa (ninguno)

Comp 1

ño | Velocid...

25



100%

Mitad

+0,0

0:00:11:22

Principal y enlace

Ninguno

Agregar:

Normal

Rest.

0,0 ,0,0

591,7 ,1104,5

100,0 ,100,0 %

0 x+0,0 °

100 %

:00s 02s 04s 06s 08s 10s 14s 16s 18s 20s 22s 24s 26s 28s 30s

100 px/seg

50

0