

Propuesta de Practica Profesional

Ana Gabriela Aguirre Martínez

Programa académico: Tecnología en producción de animación digital

Andres Lozano Plaza - Docente tutor de prácticas

John Hernandez Delgado - Jefe directo ZincoTools S.A.S.

Corporación Universitaria UNITEC

ZincoTools Manos que Crean y Creen S.A.S.

Bogotá D.C., Colombia

6 de Julio de 2023

Introducción

Se realizó un proceso de prácticas profesionales enfocado en el área de producción de animación digital, a través de la colaboración en el desarrollo de proyectos animados en la empresa Zincotools Manos que crean y creen S.A.S. Esto con el fin de lograr un aprendizaje y entendimiento del flujo de trabajo, de las etapas productivas, del manejo de contenidos digitales y de las herramientas para el proceso de producciones audiovisuales animadas según los estándares de la industria, por medio de la aplicación directa de los conocimientos adquiridos durante el programa con el fin de que el pasante ganase experiencia genuina para su vida laboral.

- **Descripción del espacio de práctica**

Ubicación geográfica

Bogotá, Colombia, AK. 19 #146 - 61 ; Apt 105

Visión:

Misión:

Objetivos de la institución:

Estructura organizativa. ES OPCIONAL

Descripción del departamento donde se desarrolló la práctica profesional:

Nombre del jefe o del encargado del departamento:

Funciones del departamento:

- **Planteamiento del problema**

Descripción del problema

Zincotools es una empresa dedicada a la producción de obras audiovisuales animadas en diferentes formatos, a inicios del año transcurrido se encontraban trabajando activamente dos proyectos los cuales precisaban de apoyo en su fase productiva, abarcando varias funciones dependiendo de cada estilo utilizado, manejando correctamente las herramientas puntuales del programa ToonBoom Harmony, y siguiendo el pipeline de cada proyecto.

A inicios del mes de Marzo, Zincotools estaba finalizando la etapa de producción y postproducción del episodio piloto para una serie animada basada en cómics. Esta se realizaba en 2D, cuadro a cuadro; de esta forma se determinó que necesitaban apoyo en el área de desarrollo de clean up y color, así como en correcciones finales de modelo para algunos personajes, y animación para una parte de las tomas, debido a que se encontraron inconsistencias de línea gráfica y en la calidad de animación en un momento donde las fechas de entrega finales ya estaban cercanas.

Por otro lado, se venía trabajando en otro proyecto, esta vez en técnica cut out, el cual consistía en ilustrar historias bíblicas. Para avanzar en los plazos establecidos, a inicios de Mayo se necesitó apoyo en el despiece y diseño de personajes históricos como puppets, así como el rig y la animación de los mismos para complementar varias tomas de las escenas que se serían compuestas en post producción.

Delimitación del problema

Para gestionar de forma adecuada los tiempos de entrega de cada etapa productiva, según las funciones a realizar, se ciñó al seguimiento del pipeline por cada uno de los proyectos a trabajar. Este pipeline se organizó previamente al inicio de cada uno de los productos audiovisuales, con el fin de organizar a todos los departamentos de la forma más

eficiente, y así mismo se iban modificando según las necesidades de cada etapa de los mismos.

Entre estos plazos se planteó la primera entrega completa de las tomas limpias del primer proyecto (2D cuadro cuadro) para el 10 de abril de 2023. Tras la primera entrega se hizo una segunda y última revisión con fecha de corte el 25 de Abril de 2023, esto con el fin de pasar el producto posteriormente al departamento de composición y que estos pudieran realizar su trabajo dentro de la fecha límite de entrega del producto final.

Seguido a la finalización de este trabajo, se organizó para el

El 1 de Mayo de 2023 se integraría en el segundo proyecto (2D cut out). A partir de la fecha se realizaría el despiece, rig y animación de las tomas asignadas semanalmente, hasta el 6 de Julio de 2023, fecha de finalización del contrato.

Pregunta de investigación

¿Cómo podemos apoyar en los procesos de la etapa productiva de estos proyectos animados en Zincotools siguiendo el pipeline?

Justificación

Se entiende pues que el estudio de animación Zincotools necesitaba de la colaboración de personal con conocimientos en el área de producción digital en animación 2D, que supieran manejar los programas profesionales adecuadamente, con un sentido estético pulcro, que supiesen trabajar en equipo y dispuestos a seguir el currículum y el pipeline de la forma más eficiente. Se determina que las soluciones oportunas a sus necesidades se podrían dar a través de la contratación de un practicante en el área de animación digital que aporta ideas frescas al desarrollo de productos audiovisuales.

De esta forma, Zincotools valora la ventaja en costo efectividad de la colaboración o interrelación entre el practicante y la empresa que le permiten al practicante adquirir la experiencia básica del funcionamiento real de un estudio de producción audiovisual, trabajando de la mano con un equipo experimentado, aprendiendo a seguir el pipeline y la línea de flujo de trabajo en tiempo real bajo la supervisión de clientes, para la empresa obtener un producto y beneficios en un resultado tangible de solución a sus problemas.

Objetivos

Objetivo general:

Ayudar a Zincotools a avanzar y/o finalizar la etapa de producción de dos proyectos animados y de esta forma adquirir experiencia mediante la implementación de la herramienta de animación digital ToonBoom Harmony, haciendo uso de las técnicas de animación cuadro a cuadro y cut out, así como conocimientos en diseño de personajes e ilustración digital.

Objetivos específicos:

- Generar clean up y color de escenas en animación rough asignadas diariamente.
- Corregir modelos de personajes específicos en varias escenas.
- Hacer ajuste de animación cuadro a cuadro, incluyendo lip sync, flujo, timelapse y estructura sólida de dibujo o perspectiva.
- Despiece y clean up de puppets para cut out digital.
- Animación cut out de escenas por partes.

Marco Teórico Conceptual

Cuadro a cuadro

Existen varias técnicas de animación 2D, dependiendo de cuál se utilice se obtienen resultados diferentes en cuanto a la fluidez de los movimientos o la solidez de los trazos. La animación cuadro a cuadro es un proceso que nació como un método fotográfico:

“La animación cuadro por cuadro, también conocida como Stop motion, es una técnica de generación de video en la que las imágenes son fotografiadas una a una, de manera secuencial, con el objetivo de simular movimiento. Los personajes, objetos y escenarios pueden ser creados con diferentes materiales (e.g. plastilina, arcilla, cartón, tela, calcetines, peluche, etc.) y posteriormente «animados» en sistemas digitales.” (Ramírez, 2014)

Sin embargo también se aplica en la animación 2D a través del dibujo de cada fotograma, o cuadro por segundo. En la antigüedad consistía en dibujar en papel cebolla, papel calca o en láminas translúcidas de acetato, para poder ver la imagen del cuadro anterior, cada uno de los movimientos de cada personaje y que ésta coincidiera con el siguiente cuadro, de esta forma al pasar las imágenes rápidamente se verían en movimiento. A esto se le denomina *Animación tradicional*.

En los medios digitales se han adaptado herramientas en programas como ToonBoom Harmony para poder realizar esta acción de dibujar cada cuadro, esta vez haciendo uso de capas de dibujo o frames, y componerlo posteriormente juntando todas las imágenes y la durabilidad de cada una de ellas para crear las secuencias que generan la ilusión de movimiento, como lo indican en El lenguaje del movimiento

“La animación por ordenador también es una técnica de dibujos, si bien las herramientas de dibujo no son el papel, el lápiz y la pintura tradicionales. Las sucesivas imágenes son grabadas nuevamente para transmitir la ilusión del movimiento, pero esta grabación se produce dentro del ordenador. A fin de ser exhibidas en televisión o ser

proyectadas como una película, las imágenes deben ser transferidas desde el disco a la cinta de vídeo o bien a la película” (FUOC, 2004, #12)

Cut Out

La animación cut out, animación de marionetas de papel, o también conocida como animación de recortables, es una técnica implementada desde inicios del siglo 20, cuando en Alemania la cineasta Lotte Reiniger fundó su compañía productora de cortos animados utilizando figuras de papel en contraluz, inspirada por el teatro de sombras chinas. Esta técnica se popularizó a nivel mundial de la mano de Georges Méliès, considerado el padre del cine, y Paul Wegener quien trabajó directamente con Lotte. (Phillips, 2011)

Así pues se descubrió que al articular figurillas de papel, moverlas poco a poco y tomar fotografías de cada movimiento, si se juntaban dichas fotografías estas cobraron vida a través de la simulación de movimiento propio.

“La animación con recortables es la forma más simple de emplear dibujos para crear una acción determinada. En este caso la animación se realiza directamente bajo la cámara. El animador utiliza su propio juicio y experiencia para conseguir la acción que pretende. Controla todo el proceso de principio a fin. Aunque puede resultar una técnica algo limitada, la animación no deja de ser libre y fluida.” (FUOC, 2004, #)

Actualmente esta técnica se sigue implementando, tanto de la forma tradicional para la realización de cortometrajes artísticos, como de forma computarizada, haciendo uso de software de animación y edición, y se ha vuelto popular debido a series como "South Park". En este último caso, se debe de ilustrar los personajes a animar despiezados, es decir con la separación de cada una de sus extremidades y componentes, los cuales se juntaran después en

un software de rigging donde se les pone un “esqueleto” digital que permite moverlos como si fuesen marionetas de papel, de esta form estarán listos para animar dentro del programa de animación adecuado.

Pipeline

El pipeline en un proyecto de animación, es el plan de organización para la realización de un producto audiovisual, sea un cortometraje, largometraje, serie animada, o videojuego, estos manejan diferentes modelos de organización dependiendo de las etapas que abarque cada uno

En el blog *Business of Animation* (Business Of Animation, n.d.) se especifica que existen 3 etapas principales en cada proyecto animado, y cada una de estas contiene diferentes procesos internos, de los cuales algunos se realizan en simultaneidad y otros dependen de la realización en cadena:

Preproducción de animación

Es el proceso previo a la animación como tal. Aquí es donde se organiza la idea principal del proyecto y de allí se realizan procesos tales que:

1. Definición de la técnica de animación a implementar.
2. Conceptualización de la historia
3. Guionaje narrativo de la historia
4. Concepto de arte (diseño de personajes, escenarios, props, etc).
5. Storyboarding
6. Realización de animatics

Producción de animación

Tras haber sentado unas apropiadas bases para el desarrollo del proyecto, es momento de darle vida a la historia a través de:

7. Animación de fotogramas clave
8. animación de fondos y escenarios
9. Iluminación para animación
10. Diseño y grabación de audio y sonido para animación (foling y doblaje).

Postproducción de animación

Con el producto terminado en partes, llega el momento de juntarlo todo para generar una pieza final pulcra, de alta calidad visual y auditiva, y de fácil distribución, por ello se implementan los últimos procesos:

11. Composición de audio e imagen
12. corrección de color
13. Renderizado final

Al analizar la cantidad de procesos y la minuciosidad con la que se llevan a cabo es fácil determinar que los estudios de animación implementan el pipeline de forma cronograma, asignando distintas tareas a varios equipos y departamentos para su óptima realización, utilizando herramientas de co-working tales como cronogramas compartidos, apps de desempeño y organización grupal y bases de datos internas para compartir información y archivos de forma eficiente guardando respaldos constantemente de la misma.

Diseño Metodológico

Objetivos	Actividades	Subactividades	Fechas
<p style="text-align: center;">Apoyo en la producción del episodio piloto de la serie animada 2D “Captain Zepto”</p>	<p style="text-align: center;">Corrección de animación cuadro a cuadro</p>	<p>Corregir la animación de algunas tomas incluyendo flujo de movimiento, estructura sólida de estructuras y lip sync, utilizando la técnica cuadro a cuadro en el programa Harmony.</p>	<p style="text-align: center;">06/03/2023 07/04/2023</p>
	<p style="text-align: center;">Hacer el clean up y color de tomas entregadas en rough animation</p>	<p>Limpeza de líneas siguiendo los parámetros establecidos para el encuadre de los personajes y las especificaciones de la herramienta pincel.</p> <p>Poner los colores planos de cada personaje en las tomas después de limpiar la línea, basándose en la paleta de color específica de los modelos de personaje realizados por el departamento de concept art.</p>	
	<p style="text-align: center;">Corrección de modelos</p>	<p>Corregir el diseño de algunos personajes en tomas realizadas previamente con el fin de que éstos siguieran el modelo actualizado y fijándose en que siguiesen la línea gráfica establecida, desde pequeños detalles hasta la implementación de la paleta de color correcta.</p>	<p style="text-align: center;">06/03/2023 25/04/2023</p>
<p style="text-align: center;">Apoyo en la producción cut out de un documental histórico bíblico</p>	<p style="text-align: center;">Despiece de personajes</p>	<p>Limpiar los modelos de personajes asignados a partir de láminas de ilustraciones históricas escaneadas en alta resolución</p>	<p style="text-align: center;">01/05/2023 06/07/2023</p>
		<p>Modificar facciones y ropa de los personajes asignados dependiendo del contexto histórico para cada toma</p> <p>Cortar y desarmar los personajes de la forma más pulcra y eficiente posible para pasarlos a proceso de rigging</p>	
	<p style="text-align: center;">Animación Cut out</p>	<p>Animar los personajes y tomas asignadas semanalmente siguiendo los parámetros y recomendaciones del director de composición ya que las tomas se animaban por partes que se juntarían en campo posteriormente.</p>	

Propuesta de la práctica

Principios Éticos

Responsabilidad, trabajo en equipo, honestidad laboral y empatía.

Plan de trabajo

Estudiar el software ToonBoom Harmony para su óptima implementación, desde las herramientas de ilustración y animación , así como las herramientas de rigging y organización de nodos.

Ceñirse al pipeline de cada proyecto, inicialmente de forma presencial, luego seguir el ritmo de trabajo de forma remota, en el horario de trabajo entre las 9 am y las 6 pm, de lunes a viernes, ya que es el horario que cumple presencialmente el equipo de trabajo, siguiendo las indicaciones de mis superiores con respecto a las asignaciones diarias y semanales de cada proyecto, preguntando activamente por retroalimentación a través de las plataformas asignadas, como el correo de pasantías, el servidor de Kollaborate y el servidor de Zoncotools en Discord.

La práctica profesional se dividió en 2 fases productivas.

En la primera fase productiva se trabaja el proyecto episodio piloto “Captain Zepto”, en este se hicieron asignaciones diarias de 2 a 4 tomas, en las cuales se necesito de realizar la limpieza de línea (clean up), color base y corrección de animación y de modelos de personajes. Para esta fase se debían entregar resultados diarios, de 2 a 4 tomas terminadas dependiendo de la longitud y complejidad de las mismas.

La segunda fase productiva consiste en la realización de despiece de puppets y animación cut out para el proyecto documental. Para esta etapa se hicieron asignaciones semanales correspondientes a uno o varios personajes los cuales se deben adecuar para ser animados después, y finalmente juntar estas animaciones en composición. A pesar de tratarse

de asignaciones semanales, diariamente debíamos de reportar avances en la producción al director de composición.

Pertenencia

Durante la práctica se aplicaron conocimientos en ilustración digital, animación 2D cuadro a cuadro, animación 2D cut out, diseño de personajes, clean up y color así como administración y desarrollo de proyectos animados, estos conocimientos mayormente adquiridos durante mi formación académica en UNITEC hicieron posible la culminación exitosa de los objetivos planteados al inicio de la práctica profesional universitaria.

Logros del plan de actividades

Se realizaron exitosamente las entregas correspondientes a ambos proyectos dentro de los tiempos planteados en el pipeline de cada uno de ellos, resultando en la finalización exitosa del episodio piloto para la serie animada Captain Zepto, de la mano del equipo profesional de Zincotools, así como el avance debido en la producción del documental bíblico en cut out, el cual está pronto a culminar de igual forma con gran eficacia.

Se adquirió de igual forma la experiencia y comprensión del flujo de trabajo en un ambiente laboral profesional en un estudio de producción audiovisual, el manejo de los plazos de entrega, la importancia de la coordinación y trabajo en equipo, el uso de las herramientas profesionales y las metodologías adecuadas para entregar productos de alta calidad.

Conocimientos adquiridos durante la práctica profesional

Para la realización de la práctica profesional fue necesario estudiar y comprender el uso del programa de animación ToonBoom Harmony, ya que durante la formación académica

no se aprendió a profundidad el uso de las herramientas de este programa. Para ello acudí a fuentes como videotutoriales y cursos cortos que enseñan clara y concisamente desde la programación de las funciones básicas hasta el manejo de cada menú de herramientas dependiendo de el proceso que se llevaría a cabo dentro del producto. Conocer el manejo de las herramientas puntuales me permitió generar espacios personalizados dentro del software, optimizando sobremanera el manejo de los archivos para las asignaciones dadas durante la práctica. También se dio la oportunidad de obtener guía directa de mis superiores en la oficina de trabajo con respeto al uso de este programa.

Por otro lado, aprendí sobre el manejo de herramientas de coworking para la organización de equipos de trabajo, no solo de forma presencial sino a distancia y en colaboración con estudios de otros países. Estas herramientas y su correcto funcionamiento permite un flujo de información constante entre los diferentes departamentos, dando como resultados el cumplimiento del pipeline.

También me fue posible aprender un poco sobre el diseño de concept art, coloreado de escenarios y props en 3D para la realización de proyectos, debido a que se presentó la posibilidad ver un poco sobre la etapa de pre producción de un nuevo proyecto que se llevará a cabo próximamente en ZincoTools.

Conclusiones

Las prácticas universitarias son un proceso importante en cual nos prepara para la vida misma, enfrentando nuestros conocimientos como nuestro desempeño en estas, enfrentándonos algunas causas o circunstancias que nos preparan las academias tales como lo pueden ser problemas laborales o desacuerdos. De igual forma aprendemos a colaborar en un espacio de productividad, a manejar la información con responsabilidad, y a controlar los tiempos de desempeño, ciñéndonos a cronogramas conjuntos.

Es importante también entender que la formación y el aprendizaje no culminan con la carrera, sino que estamos en constante crecimiento, y así como los sistemas y métodos se van actualizando, es importante seguir estudiando y adquirir nuevos conocimientos día a día para crecer profesionalmente.

Referencias

Business Of Animation. (n.d.). *13 Steps in Making An Animation Production Pipeline*.

Business of Animation. Retrieved July 19, 2023, from

<https://businessofanimation.com/13-steps-in-making-an-animation-production-pipeline/>

FUOC. (2004). *Conceptos y técnicas de animación. El lenguaje del movimiento* (2nd ed., Vol. 2). Eureka Media, SL. 84-9707-352-5

Phillips, J. (2011). *Lottle Reiniger* | *World Encyclopedia of Puppetry Arts*. Encyclopédie Mondiale des Arts de la Marionnette. Retrieved July 19, 2023, from

<https://wepa.unima.org/es/lottle-reiniger/>

Ramírez, A. (2014, March 20). *Animación cuadro por cuadro – Dr. Alberto Ramirez Martinell*. Universidad Veracruzana. Retrieved July 18, 2023, from

<https://www.uv.mx/personal/albramirez/2014/03/18/animacion/>

Anexos

TRACKER_AJUSTES MAKO_V01 .XLSX												
Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Ayuda												
100% 123 Arial 12 B I A												
J23 Animador												
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
CAPITAN ZEPTO - EP_01					PRIMERA REVISIÓN							
iso	sceni	Scuenc ia-shot	Frames	Estudio -Trabaj o	Proce so en que esta la Toma	Tipo de Ajuste	NOTES	Animador	Status	Notes	Versión	
CZ_01	SC_03	CZ_S90	283	MAKO	COMPO	MODELO	IQ, ZORB y ATOM/ Z cinturón, hombreras, línea de oreja, guantes, colmillo / A nariz, quitar línea de sudadera, falta camisa / IQ falta línea en lentes y línea de la oreja	ANA	Done	Tener en cuenta notas del colaborador: https://www.kollaborate.tv/player?id=284893		
CZ_01	SC_08	CZ_S125	24	ZT	COMPO	MODELO	IQ y ATOM/ IQ quitar línea del pecho / A ajustar cabeza al modelo, agregar camisa, quitar línea de la chaqueta	ANA	Done	Los cortes como el que hay entre esta toma y la siguiente no funcionan bien, si vamos a mostrar al mismo personaje en una pose similar, el plano debería cambiar entre tomas para que el corte no se sienta extraño. Podemos cerrar el encuadre de esta toma y así pasamos de un primer plano a un plano medio en la siguiente		
CZ_01	SC_08	CZ_S133	84	ZT	COMPO	MODELO	IQ, ZORB y ATOM/ Ajustar líneas sucias, que no atraviesan y sean redondeadas	ANA	Done	Para la cabeza se recomienda usar el Build y ajustar la expresión		
CZ_01	SC_08	CZ_S144	56	ZT	COMPO	MODELO	IQ, ZORB y ATOM/ Todos fuera de modelo, darle atención a las hombreras de Zorb	ANA	Done	Se recomienda usar el Build		
CZ_01	SC_15	CZ_S226	107	TREBACA1	COMPO	MODELO	ZORB/ Ajustar modelo, en general todo, nariz, cabello, hombreras	ANA	Done	https://drive.google.com/drive/folders/18rbvyFskHtWzehl_CywKlhw9y9g9K		
CZ_01	SC_33	CZ_S361	120	ZT		MODELO	ZORB/	ANA	For Review	https://drive.google.com/file/d/1fCbaK-ZxwYsIc15SBHhwje55RX1Waj/view?usp=share_link		

Foto 1: Tracker de avances proyecto 1, primera entrega

TRACKER_AJUSTES MAKO_V01 .XLSX																
Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Ayuda																
50% 123 Arial 12 B I A																
O23 Animador																
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
CAPITAN ZEPTO - EP_01					PRIMERA REVISIÓN					SEGUNDA REVISIÓN						
iso	sceni	Scuenc ia-shot	Frames	Status	Notes	Versión	Notes	Animador	Status	Recomendaciones						
CZ_01	SC_03	CZ_S85	132	Done	Son casi la misma toma, se debe mantener la continuidad	Tener en cuenta notas del colaborador: https://www.kollaborate.tv/player?id=284933	aquí se detienen las estrellas un par de cuadros, por favor hacer que su movimiento sea continuo	ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						
CZ_01	SC_03	CZ_S88	465	Done	Zorb debe estar al frente de Atom	Tener en cuenta notas del colaborador: https://www.kollaborate.tv/player?id=284933	en esta toma hacer que se vean solo un par de lágrimas saliendo de Zorb, no debe de llorar tanto - por favor revisar el modelo de Zorb, estas líneas deberían ir más abajo (los refiere a las líneas del traje que van en la pants)	ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						
CZ_01	SC_03	CZ_S90	283	Done		Tener en cuenta notas del colaborador: https://www.kollaborate.tv/player?id=284933	Cambiar la posición de las manos en esta toma, que se vea como poseándose en el pecho y bajando un poco el codo	ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						
CZ_01	SC_03	CZ_S86	44	Done	Tomar como referencia toma 87	Tener en cuenta notas del colaborador: https://www.kollaborate.tv/player?id=284933	aquí falta colorear de los ojos	ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						
CZ_01	SC_08	CZ_S139	206	Done	Se recomienda usar el Build		Aquí hay un salto en el eje, en la toma anterior Atom estaba a la izquierda y ahora en la derecha, este tipo de cortes no se deben hacer sin una toma de transición en el centro del eje. Para solucionar podemos cortar la toma anterior antes de que aparezca Atom y agregar aquí el diálogo "Fred" al principio	ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						
CZ_01	SC_10	CZ_S192	303	Done		Tomás Manuel	Revisar el modelo de Zindy, su cabello, aretes y círculo del pecho deben ser una Z	ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						
CZ_01	SC_10	CZ_S206	190	Done		Tomás Manuel	Corregir dirección de cabello y arete de Zindy, siempre deben ser una Z	ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						
CZ_01	SC_17	CZ_S235	80	Done		Tomás Mako	Aquí cambia totalmente la expresión de Zindy, por favor revisar la continuidad	ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						
CZ_01	SC_17	CZ_S237	25	Done		Tomás Mako		ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						
CZ_01	SC_17	CZ_S238	84	Done				ANA	Aprobado	Por favor subir al Drive como nueva Versión						

Foto 2: Tracker de avances proyecto 1, segunda entrega

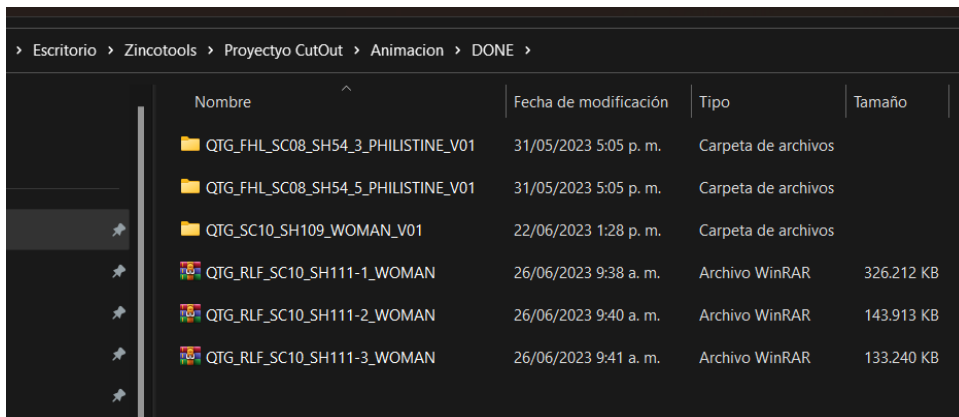


Foto 3: Algunas tomas trabajadas, proyecto 2

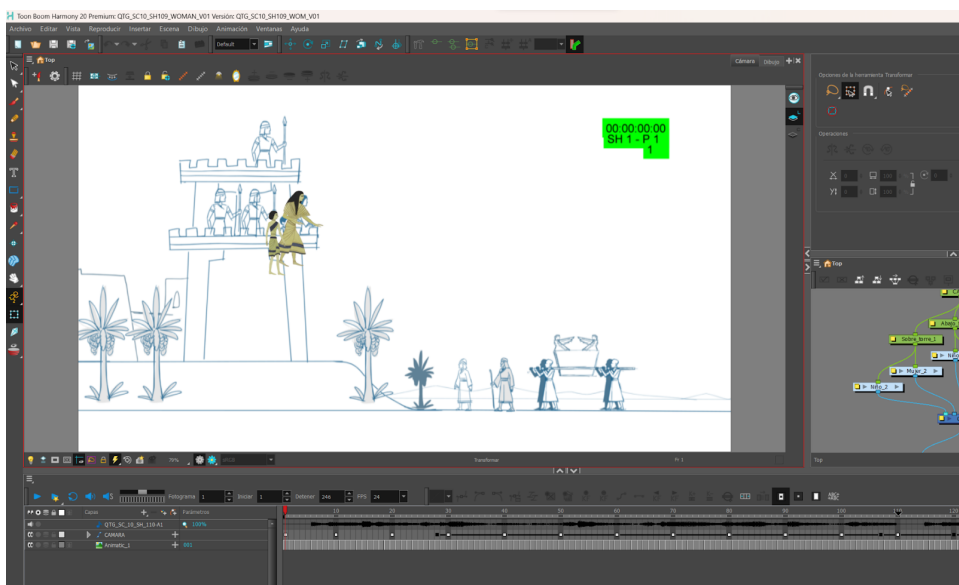


Foto 4: toma trabajada para el documental bíblico

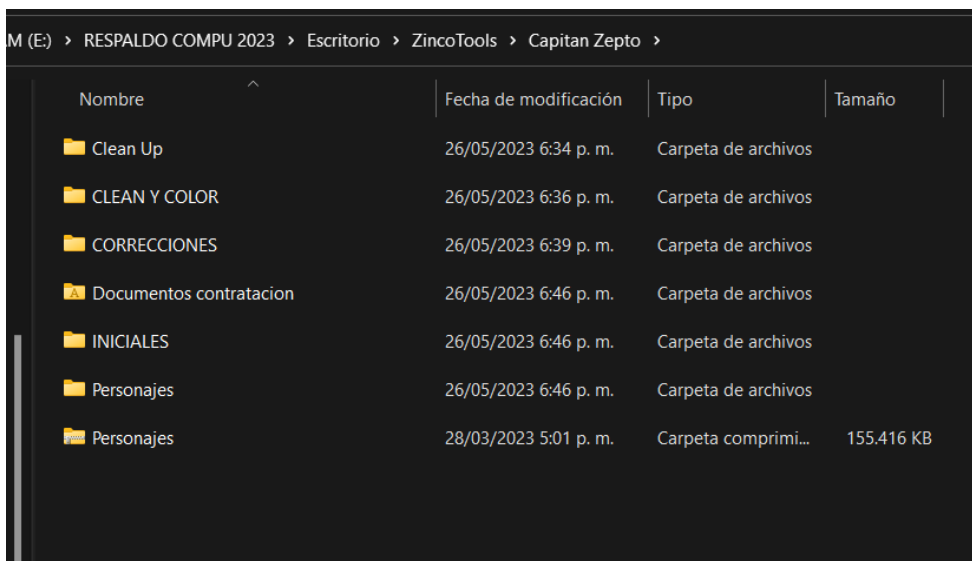


Foto 5: organización de archivos trabajados en el proyecto Captain Zinco