

JUAN

DE

PALO





JUAN DE PALO

Concepto, fotografías, edición e ilustración

Juan Sebastian Palomino

Dirección de arte y selección de material grafico

Juan Sebastian Palomino

Fotografía portada, contra portada, guardas, Mockups pág. 12, pág. 15, pág. 16,
pág. 18, pág. 20, pág. 22, pág. 26, pág. 27, pág. 28, pág. 29 y pág. 40

Freepik.com



téc



el c

— — — — — PINTAR CON ACUAREL



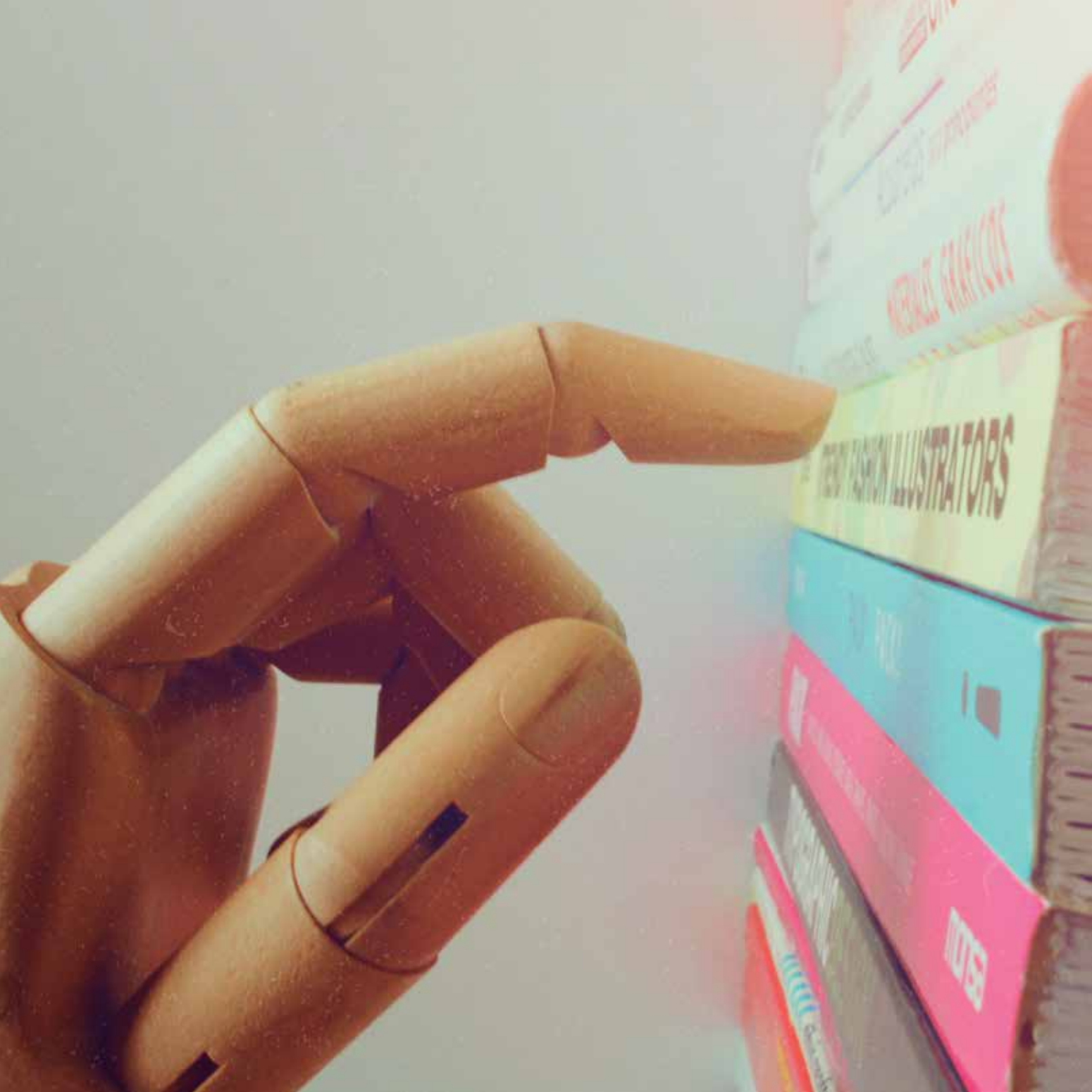
COM

BLUME LEATRICE EISEMAN

PANAMERICANA
EDITORIAL

LAING/SAUNDE

monsa TRENDY




FRESH FASHION ILLUSTRATORS

1015




ILUSTRACIÓN

PÁG 11



EMPAQUES

PÁG 25



DISEÑO 3D

PÁG 39

BIO



Hola, soy Juan Sebastian, apasionado por el diseño, la innovación y la creatividad; con apenas 11 años, descubrí que estas eran mis pasiones, desde su aplicación más tradicional hasta el uso de las nuevas tecnologías.

transcurrió el tiempo y al terminar mi bachillerato decidí entrar a la universidad, pero en ninguna encontré la pasión y motivación que buscaba y anhelaba, decidí entonces trabajar y ser autodidacta para encontrar mi horizonte artístico y profesional; encontré en LCI la mezcla perfecta de elementos y competencias para mi desarrollo creativo, artístico y profesional, competencias que he puesto al servicio de quienes han creído en mí y he trabajado para ellos.

COMPETENCIAS

Soy un diseñador con gran capacidad de trabajo en equipo, creativo, curioso, enérgico, metódico, dedicado, diligente y enfocado en el trabajo inteligente, que busca estar a la vanguardia en temas diversos y relacionados al diseño, la ilustración y el aprovechamiento de nuevas tecnologías aplicadas al diseño.

EXPERIENCIA LABORAL

Editorial Punto Blanco

Manizales

Aprendiz de prensa, aprendiz de producción.

Caracol Televisión

Bogotá

Asistente de producción, asistente editorial, asistente director de arte, diseñador gráfico.

Feria Internacional del Libro

Bogotá

Ilustrador y coordinador logístico en el colectivo de Ilustradores "Rolemen".

Agencia RGS btl

Bogotá

Diseñador gráfico, asistente director de arte, creativo, coordinador logístico.

Rico Helado

Bogotá

Diseñador gráfico, community manager.

Productos Cobra

Bogotá

Diseñador gráfico, community manager, coordinador logístico, ejecutivo de cuenta, agente comercial.

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC)

Bogotá

Diseñador gráfico, community manager.

Revista Fucsia y Universidad LCI Bogotá

Bogotá

Editor de video para las pasarelas de Jorge Duque, Adriana Santacruz, Silvia Tcherassi y Manuela Álvarez.

ILUSTRACIÓN

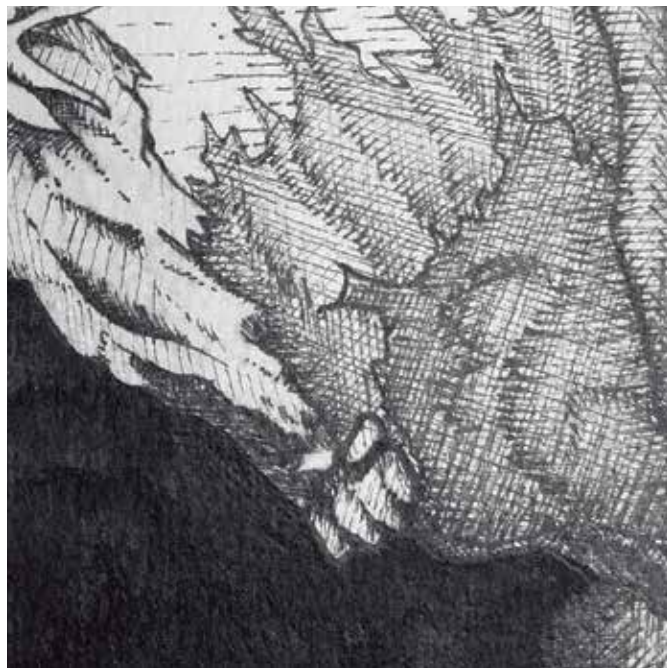


Mis ilustraciones siempre se han visto influenciadas por grandes obras literarias y asombrosos maestros de la ilustración fantástica como Frank Frazetta, Alex Horley y Simon Bisley entre otros.

Es por esto que normalmente me debato entre lo fantástico, lo futurista y lo tradicional, pero también lo simbólico, lo perfecto y lo emotivo que puede ser una ilustración.

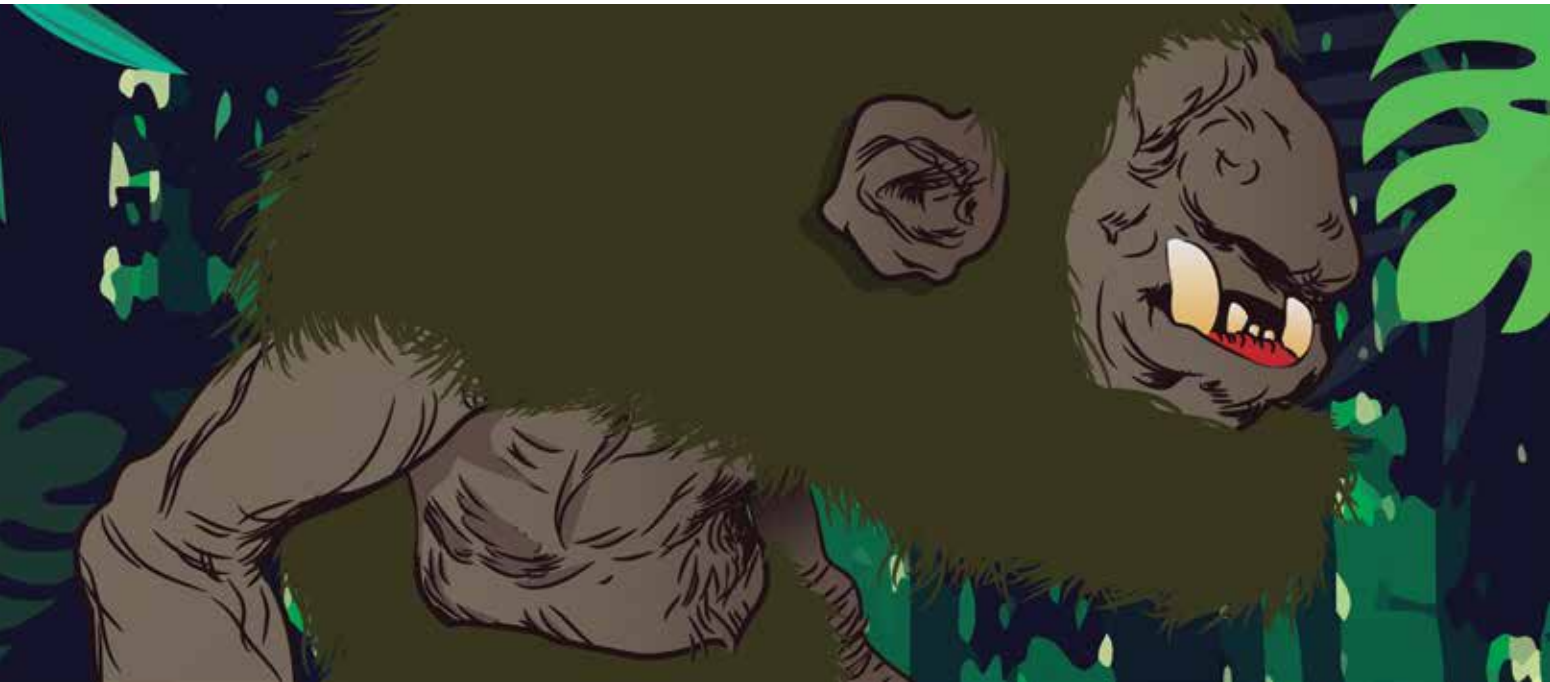






Guardián del bosque

Técnica: achurado en tinta y ecolines sobre papel acuarela.



Mohán

Técnica: ilustración vectorial (AI)

Mitos y leyendas de la selva colombiana.







Embajador espacial

Técnica: tinta, acuarelas, ecolin y lápices de colores sobre papel acuarela.





Ladrón de tumbas

Técnica: acrílico y lápiz
de color sobre MDF.

Ladrón de tumbas

Boceto inicial.





Gallo

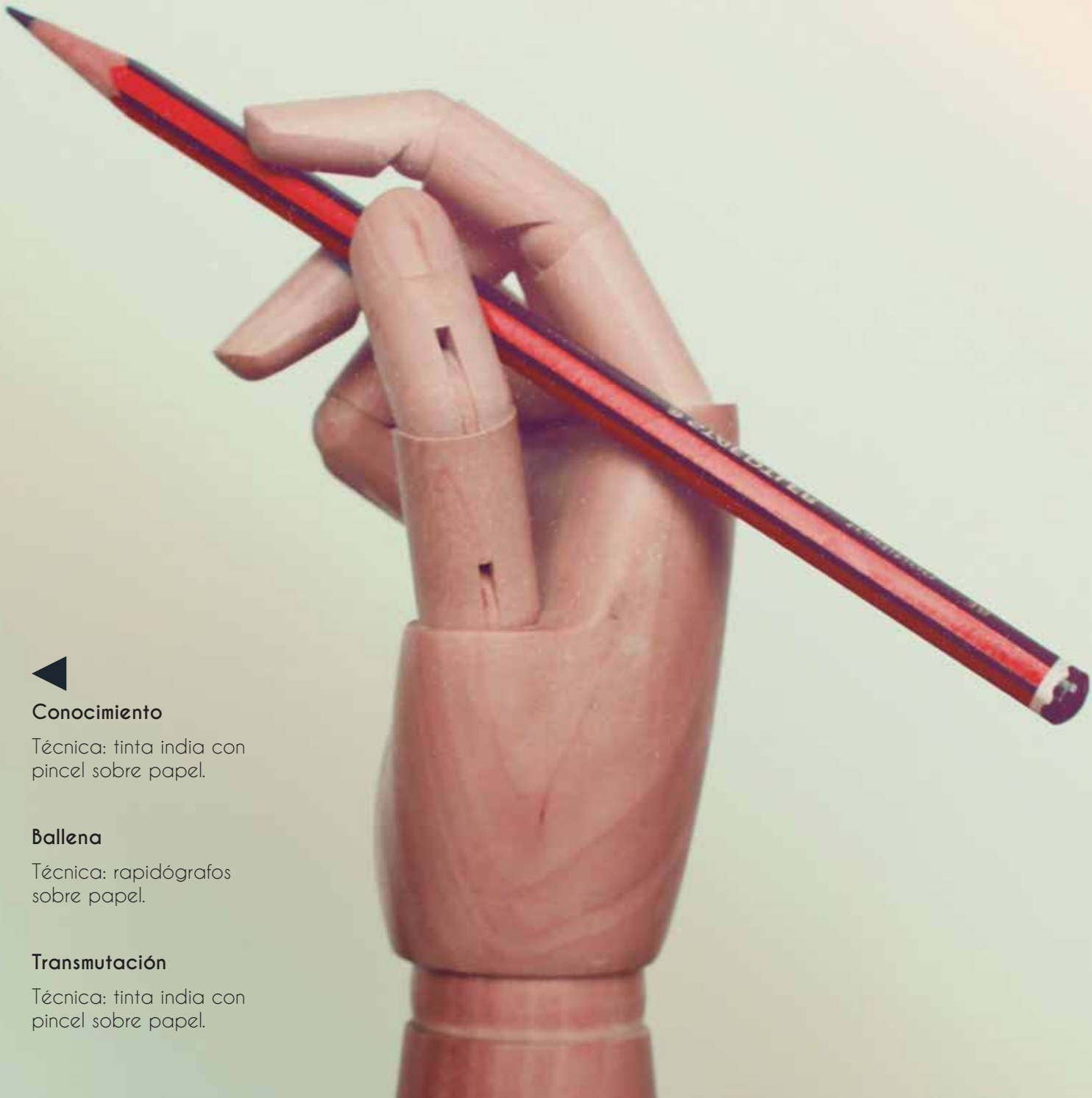
Técnica: tinta india con pincel sobre papel.



Ritual pagano

Técnica: tinta sobre papel acuarela.





Conocimiento

Técnica: tinta india con pincel sobre papel.

Ballena

Técnica: rapidógrafos sobre papel.

Transmutación

Técnica: tinta india con pincel sobre papel.



EMPAQUES



Los empaques no solo envuelven y protegen al producto, son indudablemente la carta de presentación frente al mercado, es aquello que los diferencia, e indudablemente son el primer paso frente a la generación del “top of mind”.

Es por esto que me esmero para dejar siempre un impacto positivo en este importante primer encuentro del consumidor con el producto.



Rico Helado

Cliente real: diseño de la etiqueta para la paleta de agua sin azúcar "Q'fruit".



Rico Helado

Cliente real: diseño de la etiqueta para el vaso de helado "tornado" y sus diferentes sabores.



Rico Helado

Cliente real: diseño de la etiqueta para la paleta de helado "Q'bon white".



Rico Helado

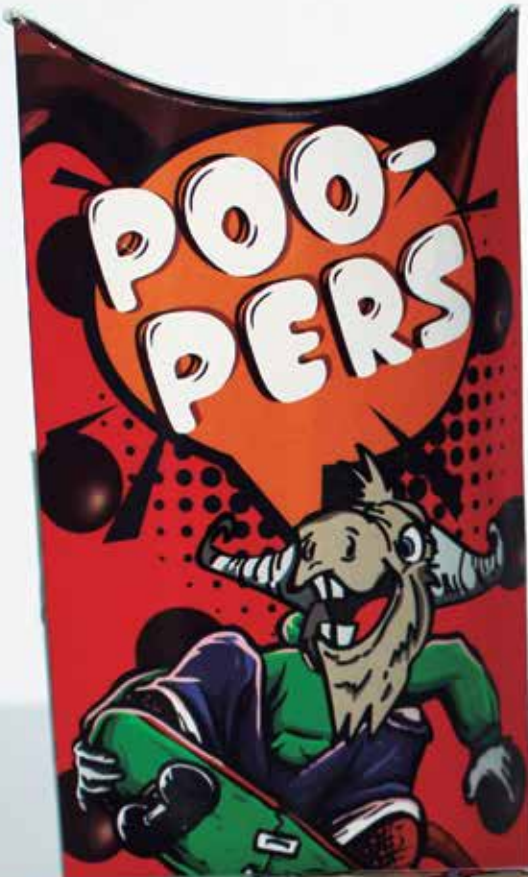
Cliente real: diseño de la etiqueta para la paleta de helado "Q'bon vainilla & chocolate".



POO-PERS

Macadamias cubiertas de chocolate.

Paquete de 6 unidades.





POO-PERS

Macadamias cubiertas de chocolate.

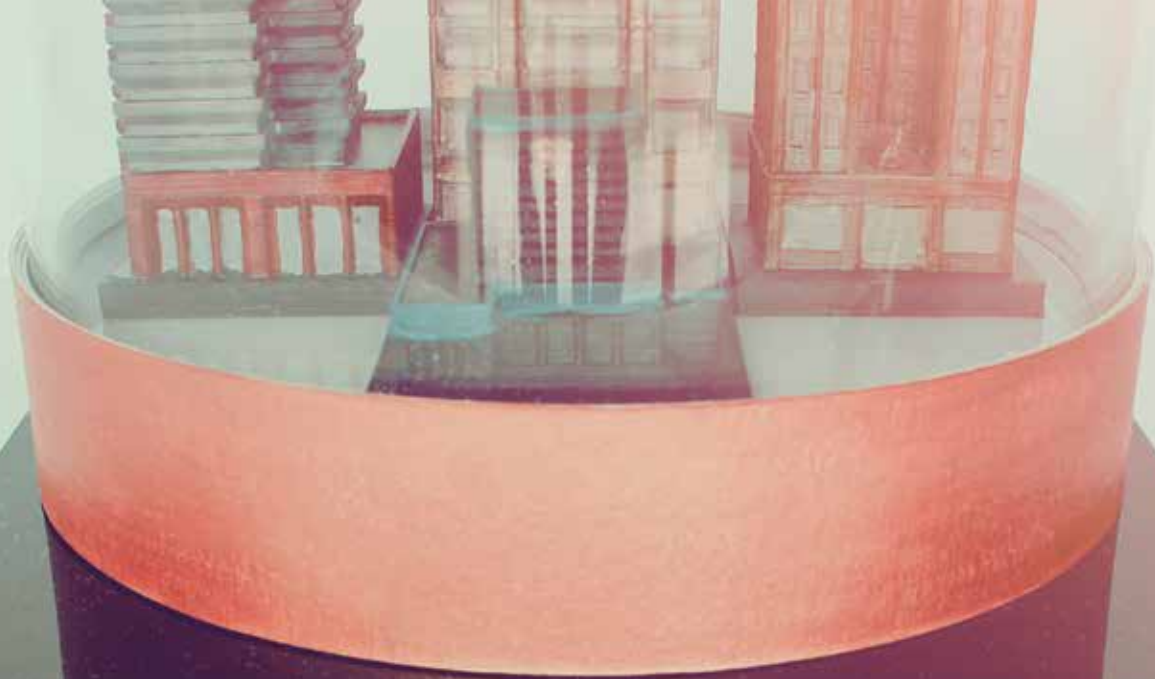
Paquete individual blanco.



POO-PERS

Macadamias cubiertas de chocolate.

Paquete individual rojo.



Brainiac's Collection
001

METROPOLIS



Superman deluxe edition

Brainiac's Collection es la edición de lujo que todo fan del hombre de acero debe tener.

Además de ser una lámpara noctero, en su interior se encuentra una "gif card" con un código QR el cual da acceso a los 6 tomos de la historia *Superman vs Brainiac*.

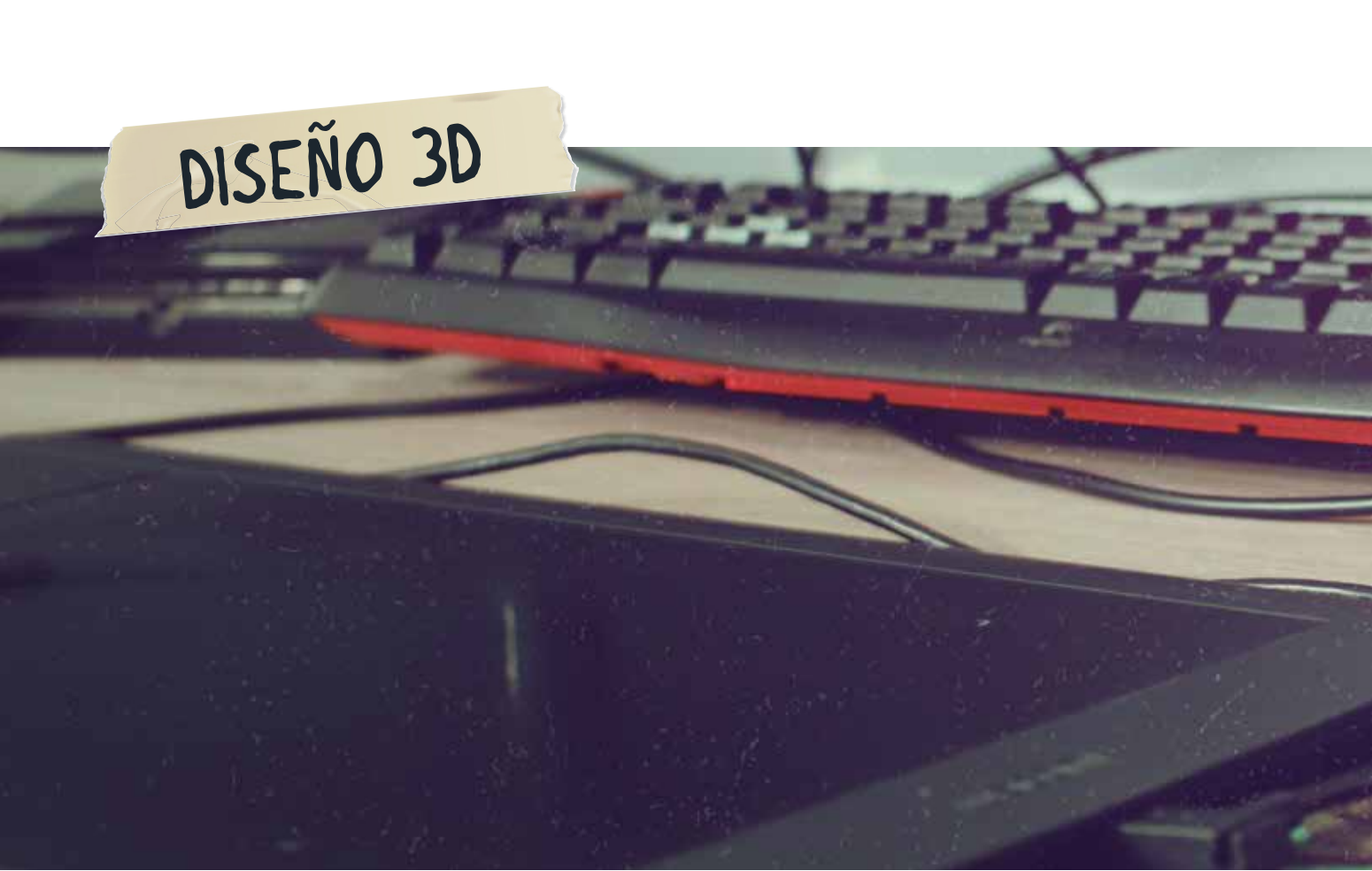


Brainiac's Collection
001

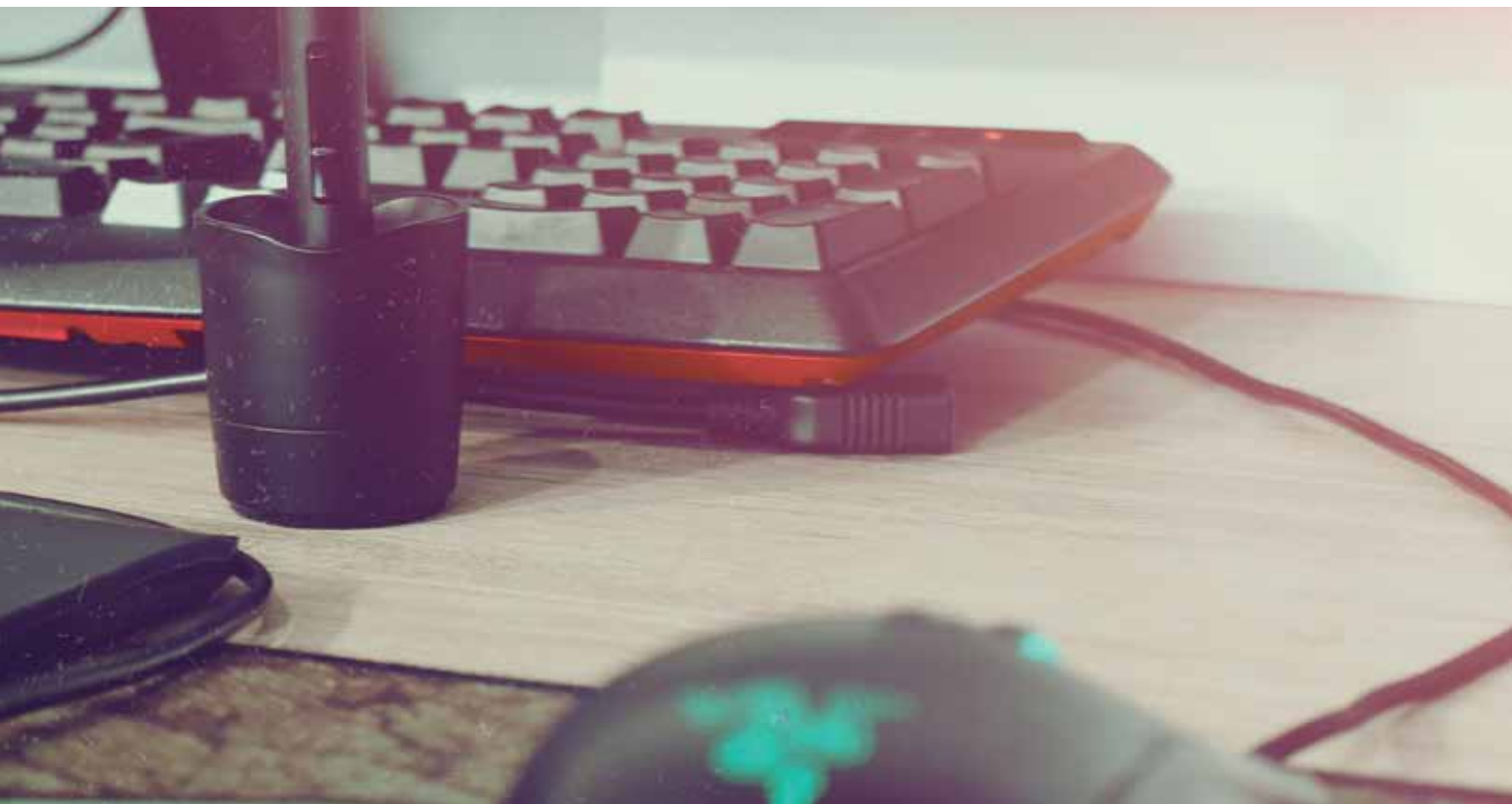
A wooden hand is holding a blue card. The card features a large, stylized letter 'B' in the background, composed of three circular shapes. Overlaid on the 'B' is the text 'Brainiac's Collection' in a yellow, sans-serif font, with '# 001' centered below it in the same font and color. The hand is positioned on the left side of the card, with the thumb and index finger gripping it. The background is a plain, light-colored surface.

Brainiac's Collection
001

DISEÑO 3D



La proyección de ideas en tres dimensiones es el complemento ideal para la generación de conceptos, objetos, construcciones y piezas de todo tipo, desde empaques de carácter minimalista, actual, tradicional y futurista, hasta la animación de personajes para producción gráfica, de video y multimedia.





Texturas UV

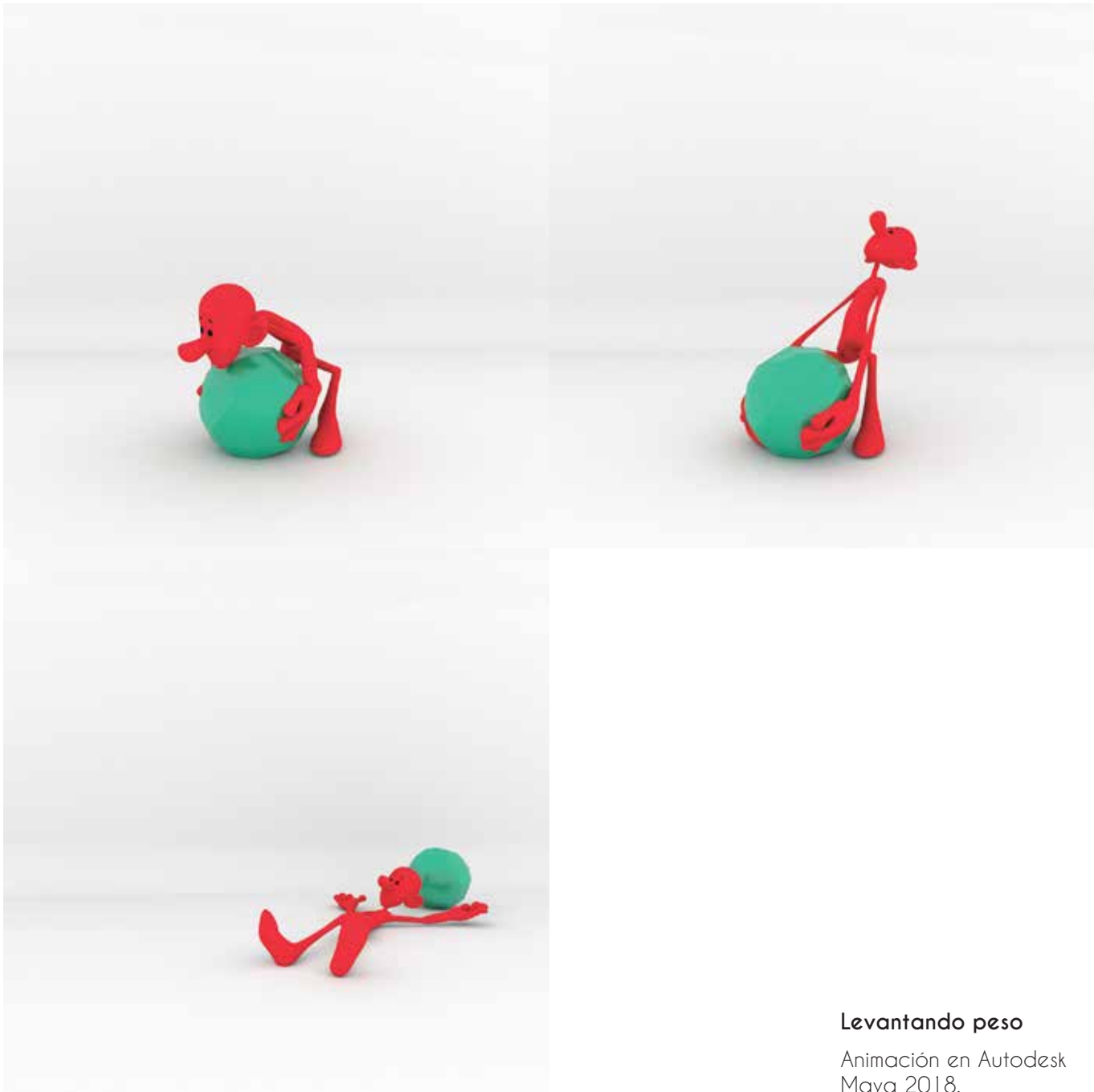
Modelado y texturizado
en Autodesk Maya 2018.



Casa medieval

Modelado en Autodesk
Maya 2018.





Levantando peso

Animación en Autodesk
Maya 2018.



Ciclo de salto

Animación en Autodesk
Maya 2018.



Earthworm Jim

Modelado, esculpido, texturizado y riggeado en Autodesk Maya 2018 y Autodesk Mudbox 2018.





WWW.JUANDEPALO.COM