PROYECTO

RAISE



ROLL-UP CEREALES

MULTIMEDIA II

PAULA PUEBLA · JORGE MANUEL · MARINA IGLESIAS · DAVID CENIZO

2024 - 2025

ESCENARIO 1
ROLL-UP

PREPRODUCCIÓN

Briefing 05
Guión 06
Storyboard 07
Diseño de Roll-up 08
Diseño de producción 10
- Voces 10
- Elementos 11
- Fondos 12

PRODUCCIÓN

Rigging 14
Animación 15

POSTPRODUCCIÓN

Efectos visuales 17
Efectos de sonido 18

ESCENARIO 2
PACKAGING

PREPRODUCCIÓN

Briefing 20
Guión 21
Diseño de cajas de cereales 22
Storyboard 23
Diseño de producción 24
- Voces 24
- Elementos 25

PRODUCCIÓN

Rigging 26
Animación 27

POSTPRODUCCIÓN

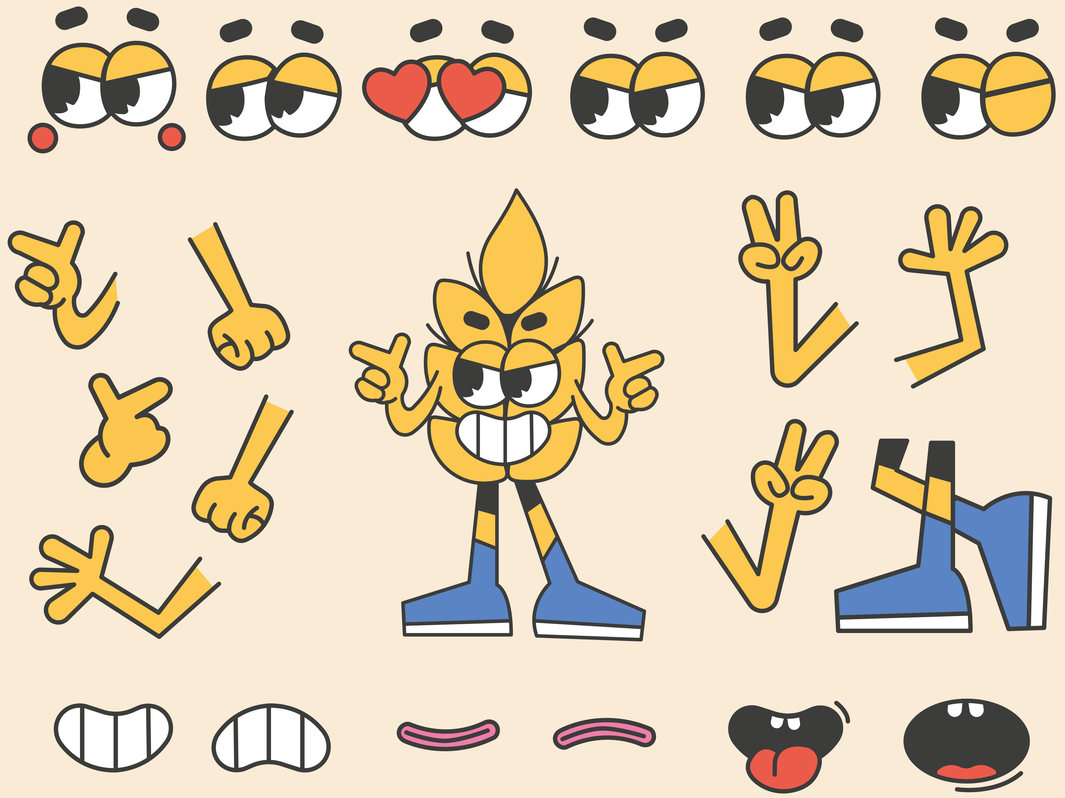
Efectos visuales 28
Efectos de sonido 29

INTRODUCCIÓN

BRIEFING

Raise nace de un proyecto europeo que tiene como objetivo la educación a través de la realidad aumentada y virtual. En nuestro caso, vamos a trabajar con una empresa de alimentación, desarrollando a Raise para concienciar a los más jóvenes a cambiar sus hábitos alimenticios.

A través de la animación y la tecnología RA, este personaje dará un masterclass explicando los beneficios de mejorar la dieta del desayuno en la salud y cómo podremos hacer este cambio efectivo.





ESCENARIO 1
ROLL-UP

PREPRODUCCIÓN

BRIEFING

La primera fase del proyecto consistía en la creación de dos roll-ups: uno destinado a presentar al personaje y proporcionar información educativa, y otro diseñado para guiar al público hacia un cuestionario basado en dichos datos.

De esta forma, al escanear la realidad aumentada, se reproduce un corto animado que explica los motivos ecológicos por los cuales es importante considerar los envases de cereales, así como diversas soluciones para combatir esta problemática, tales como el riego por goteo, la rotación de cultivos o el uso de envases biodegradables.

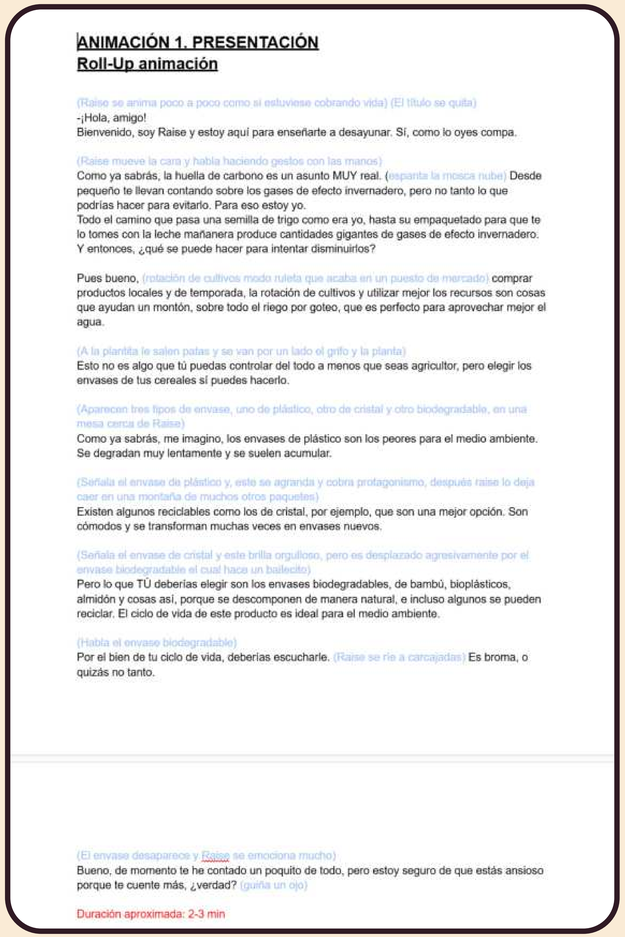


PREPRODUCCIÓN

GUION

El guion se trabajó en grupo para facilitar el flujo de ideas, ya que debíamos condensar varios datos en apenas dos minutos. Se estableció un tono cercano y juvenil para Raise, abordando los diferentes puntos de manera clara y dinámica.

Así, Raise comienza presentándose, expone el problema de la huella de carbono y, a continuación, propone medidas para reducirla. Primero, habla sobre el riego por goteo y la rotación de cultivos, aunque, al ser una opción que depende de los agricultores, pasa a detallar cómo los consumidores pueden tomar decisiones más conscientes al elegir los envases de cereales, algo sobre lo que sí tienen mayor control.



ANIMACIÓN 1. PRESENTACIÓN
Roll-Up animación

(Raise se anima poco a poco como si estuviese cobrando vida) (El título se quita)
-¡Hola, amigo!
Bienvenido, soy Raise y estoy aquí para enseñarte a desayunar. Sí, como lo oyes compa.

(Raise mueve la cara y habla haciendo gestos con las manos)
Como ya sabrás, la huella de carbono es un asunto MUY real. (espanta la mosca nube) Desde pequeño te llevan contando sobre los gases de efecto invernadero, pero no tanto lo que podrías hacer para evitarlo. Para eso estoy yo.
Todo el camino que pasa una semilla de trigo como era yo, hasta su empaquetado para que te lo tomes con la leche mañanera produce cantidades gigantes de gases de efecto invernadero.
Y entonces, ¿qué se puede hacer para intentar disminuirlos?

Pues bueno, (rotación de cultivos modo ruleta que acaba en un puesto de mercado) comprar productos locales y de temporada, la rotación de cultivos y utilizar mejor los recursos son cosas que ayudan un montón, sobre todo el riego por goteo, que es perfecto para aprovechar mejor el agua.

(A la plantita le salen patas y se van por un lado el grifo y la planta)
Esto no es algo que tú puedas controlar del todo a menos que seas agricultor, pero elegir los envases de tus cereales sí puedes hacerlo.

(Aparecen tres tipos de envase, uno de plástico, otro de cristal y otro biodegradable, en una mesa cerca de Raise)
Como ya sabrás, me imagino, los envases de plástico son los peores para el medio ambiente. Se degradan muy lentamente y se suelen acumular.

(Señala el envase de plástico y, este se agranda y cobra protagonismo, después raise lo deja caer en una montaña de muchos otros paquetes)
Existen algunos reciclables como los de cristal, por ejemplo, que son una mejor opción. Son cómodos y se transforman muchas veces en envases nuevos.

(Señala el envase de cristal y este brilla orgulloso, pero es desplazado agresivamente por el envase biodegradable el cual hace un bailecito)
Pero lo que TÚ deberías elegir son los envases biodegradables, de bambú, bioplásticos, almidón y cosas así, porque se descomponen de manera natural, e incluso algunos se pueden reciclar. El ciclo de vida de este producto es ideal para el medio ambiente.

(Habla el envase biodegradable)
Por el bien de tu ciclo de vida, deberías escucharle. (Raise se ríe a carcajadas) Es broma, o quizás no tanto.

(El envase desaparece y Raise se emociona mucho)
Bueno, de momento te he contado un poquito de todo, pero estoy seguro de que estás ansioso porque te cuente más, ¿verdad? (guiña un ojo)

Duración aproximada: 2-3 min

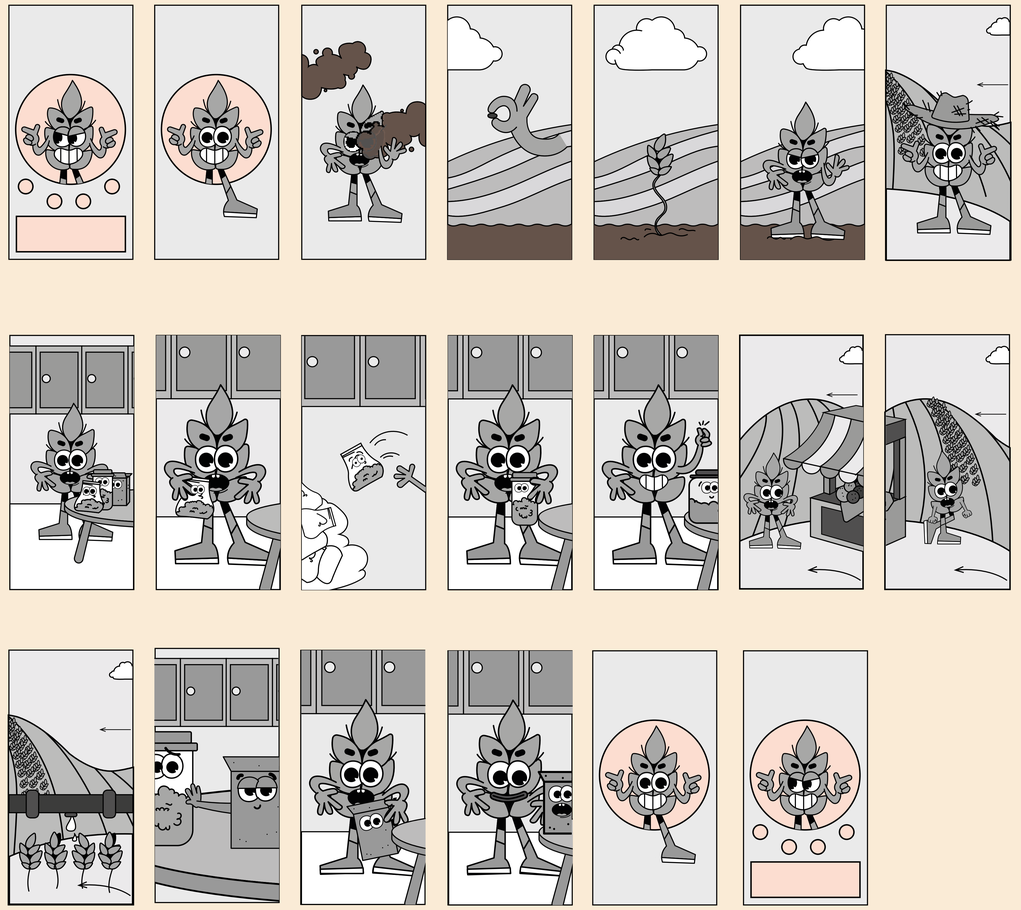
PREPRODUCCIÓN

STORYBOARD

Tras recolectar en la sesión de guion varias ideas para la puesta en escena, se diseñó un storyboard que representara de manera más clara los diferentes escenarios y acciones del clip. Inicialmente, se bocetó a lápiz y, posteriormente, se pasó a limpio en Illustrator para mejorar su claridad y comprensión.

El estilo gráfico elegido es el rubber hose, una corriente muy popular en los años 20, presente en cortos clásicos como Mickey Mouse, Popeye o Betty Boop. Este estilo resurgió hace unos años con el éxito del videojuego Cuphead, y desde entonces se ha convertido en una tendencia de diseño frecuente en gráficas y branding de muchos negocios.

La acción se desarrolla en tres escenarios principales. Primero, Raise cobra vida y sale del roll-up, interactuando con el público mientras camina hacia un campo, donde explica todo lo relacionado con la agricultura en un escenario dinámico y rotativo que cambia según el tema tratado. Después, la escena se traslada a una habitación, donde Raise aborda los diferentes tipos de envases y su impacto ambiental, destacando opciones más sostenibles. Finalmente, regresa al roll-up, volviendo a su posición inicial, cerrando el ciclo de la animación.



PREPRODUCCIÓN

DISEÑO DE ROLL-UP

Los dos roll-ups diseñados tienen un tamaño de 100 x 205 cm, una medida que se ha considerado óptima para la animación, ya que ofrece un equilibrio ideal entre visibilidad e interacción sin ser tan estrecho como otros formatos. La intención con estas piezas era captar la atención del público de manera llamativa y sintetizar la información de un solo vistazo.

Estos roll-ups nos sirven, además, como styleframes, dado que, al contrario de lo que suele ocurrir en animaciones puramente digitales, en este caso la animación sí tiene una parte física. Los roll-ups actúan como una referencia visual clave para guiar la estética del proyecto en su formato físico y digital, asegurando que la transición entre ambos mundos sea coherente y efectiva.



PREPRODUCCIÓN

DISEÑO DE ROLL-UP

El primer roll-up busca rendir homenaje a los carteles de los cortos animados de los años 20, con un personaje enmarcado en un círculo de color, un título grueso y llamativo, y texto destacado dentro de bocadillos con formas dinámicas. Además, se incorporaron pequeñas “viñetas” en forma de infografía para resaltar los principales temas a tratar.

La segunda pieza adopta un enfoque más minimalista, con un diseño limpio y directo que busca incentivar la acción. Aquí, el personaje funciona como reclamo visual, guiando al público a participar en la encuesta de manera intuitiva y atractiva.



PREPRODUCCIÓN

DISEÑO DE PRODUCCIÓN | VOCES

Para la correcta ejecución de la animación, se tuvieron que trabajar, por un lado, las voces del personaje, los elementos con los que interactuaría y, por otro, los fondos estáticos donde se desarrollaría la acción.

Para incorporar una voz realista y original a RAISE, se optó por utilizar la IA, en este caso ElevenLabs; una inteligencia artificial gratuita que te permite generar un estilo de voz concreta gracias a la configuración de muchos parámetros y la posibilidad de añadir un descriptor que asemeje la voz al estilo que se le quiera dar.

Como la animación del personaje presentaba un estilo cartoon y amigable, se decidió generar una voz que casase con este estilo de dibujo; entonación marcada, expresividad exagerada, voz de adolescente promedio (además de no remarcar el género al que se le atribuiría la voz), legibilidad lingüística, entre otros aspectos.



PREPRODUCCIÓN

DISEÑO DE PRODUCCIÓN | ELEMENTOS

Los elementos que utiliza el personaje de Raise durante la animación se prepararon acorde al estilo visual que ya conserva el personaje. De esta manera, se consigue vincularlos visualmente a Raise. Se hicieron un total de 9 ilustraciones:

Nubes. Huella de carbono.

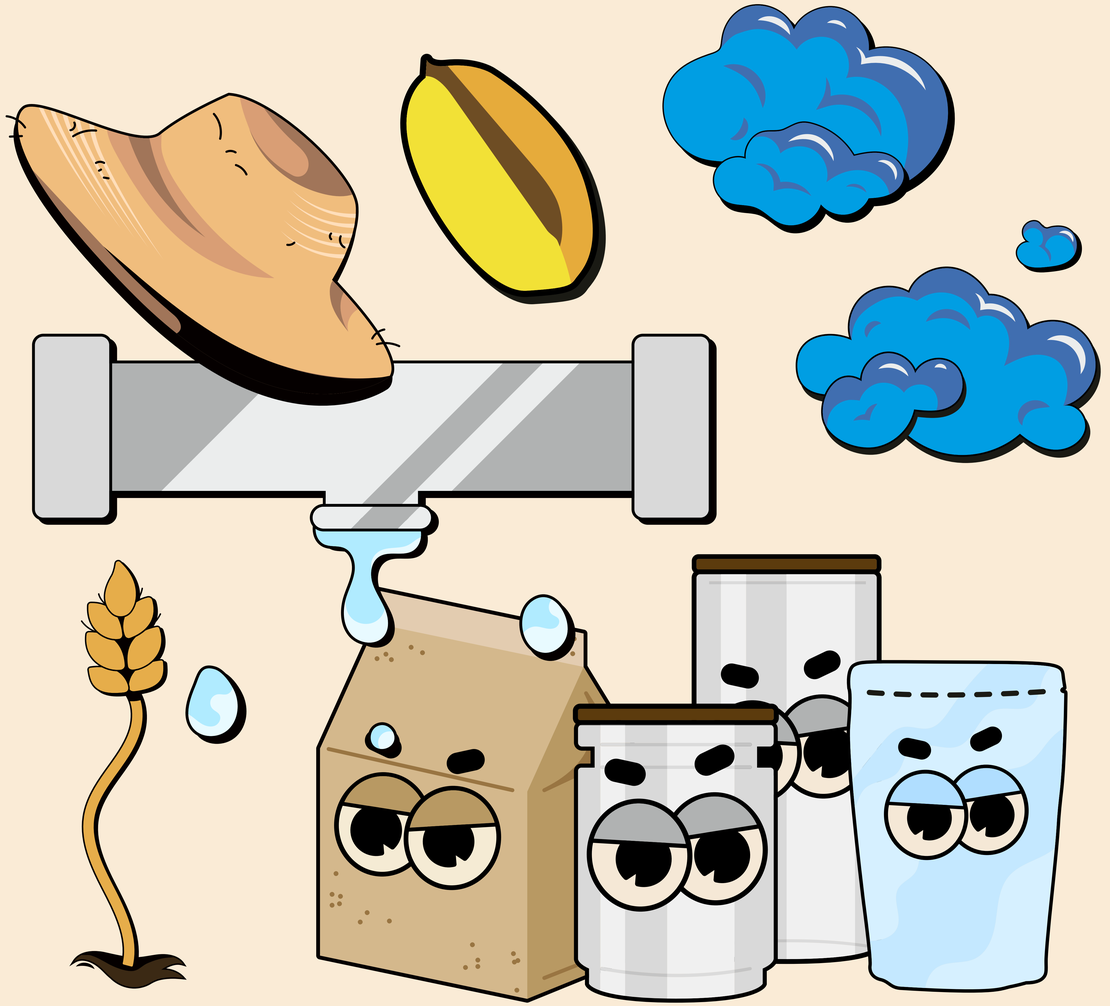
Trigales.

Envases de cereales (en total 4 ilustraciones)

Una semilla de trigo.

Riego por goteo.

Sombrero de paja para Raise.



PREPRODUCCIÓN

DISEÑO DE PRODUCCIÓN | FONDOS

Para desarrollar los fondos se ha partido de los bocetos desarrollados en el storyboard, y se han generado los escenarios del campo y de la cocina. Ambos han sido diseñados de forma digital en Photoshop. Como se especificó en el story, el personaje sale del Roll-Up y camina por un campo de trigo que rota sobre sí mismo, luego continúa caminando y entra en una cocina, donde explica las características de los diferentes envases.

Para el primer fondo, el campo, la animación requería dos partes; por un lado, el fondo horizontal que se moviera con el personaje, y por otro una rueda, que simula un campo de trigo que va rotando sobre sí mismo, dejando ver diferentes elementos. Tomando los colores y la estética de la propuesta se dibujó un fondo de campos de trigo en un archivo y en otro la rueda. El fondo horizontal tiene unas dimensiones de 5400 x 1920 píxeles, mientras que la rueda fue diseñada en un archivo de 4125 x 3840 px.



PREPRODUCCIÓN

DISEÑO DE PRODUCCIÓN | FONDOS

Para el fondo de la cocina se siguió el mismo proceso, en un archivo horizontal de 5400 x 1920 píxeles se creó todo el escenario, teniendo en cuenta la posición de los elementos en la escena final. Estos se organizaron por capas para facilitar la posterior animación, de esta manera, la mesa de la cocina queda por encima del personaje y el resto del escenario por detrás.

En cuanto a la estética de los escenarios, el diseño se basó en ilustraciones de series de animación de los años 60 y 70 más que en el estilo rubber hose, ya que esta apariencia no acababa de encajar bien con el estilo del personaje. Se optó por una paleta de colores vibrantes y saturados e ilustraciones con bastante textura para aportar dinamismo a la animación.



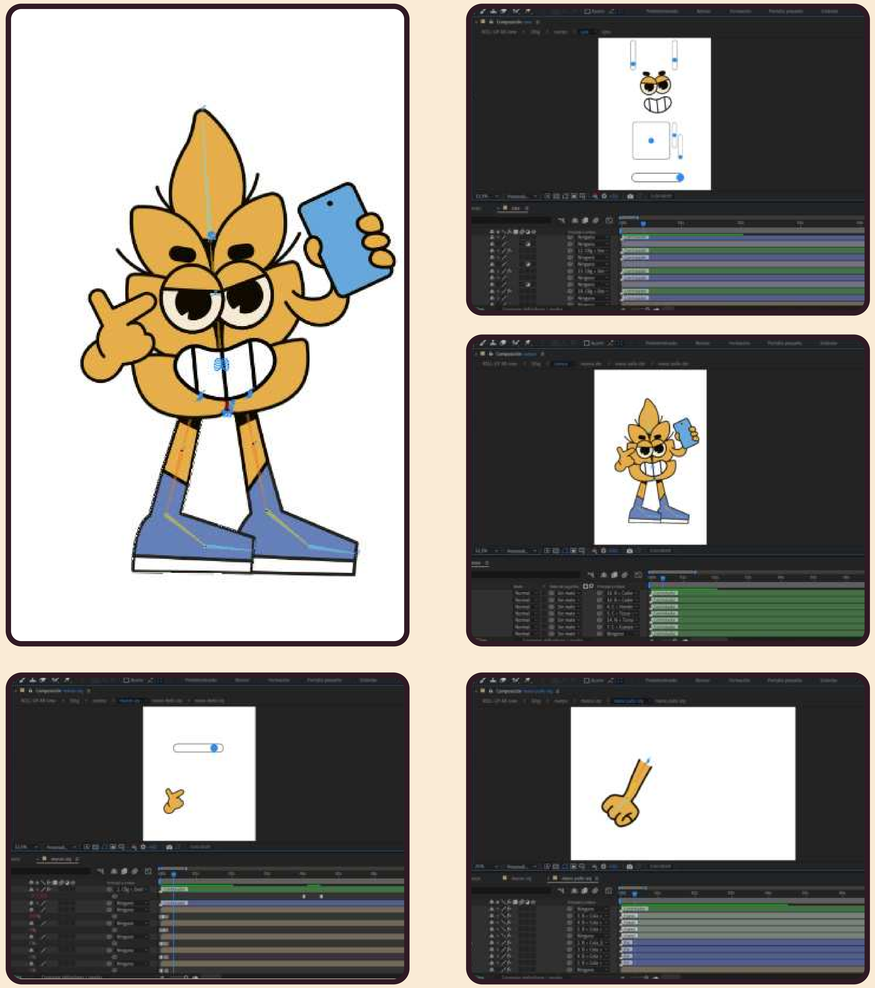


PRODUCCIÓN

RIGGING

Para crear un esqueleto manejable y versátil en las diferentes acciones de la animación, se preparó un archivo con todos los elementos de Raise organizados de manera modular. Por un lado, sus extremidades fueron riggeadas con un sistema flexible similar a colas, lo que permitió que los movimientos fueran más fluidos y orgánicos, evitando una apariencia demasiado geométrica y conservando cierta redondez en las articulaciones.

Además, se implementaron varios controladores específicos para la animación facial, permitiendo modificar con facilidad las expresiones a través del movimiento de los ojos, cejas y bocas. También se incluyó un controlador independiente para ajustar la posición y los gestos de las manos, facilitando la interacción del personaje con los distintos elementos de la escena.



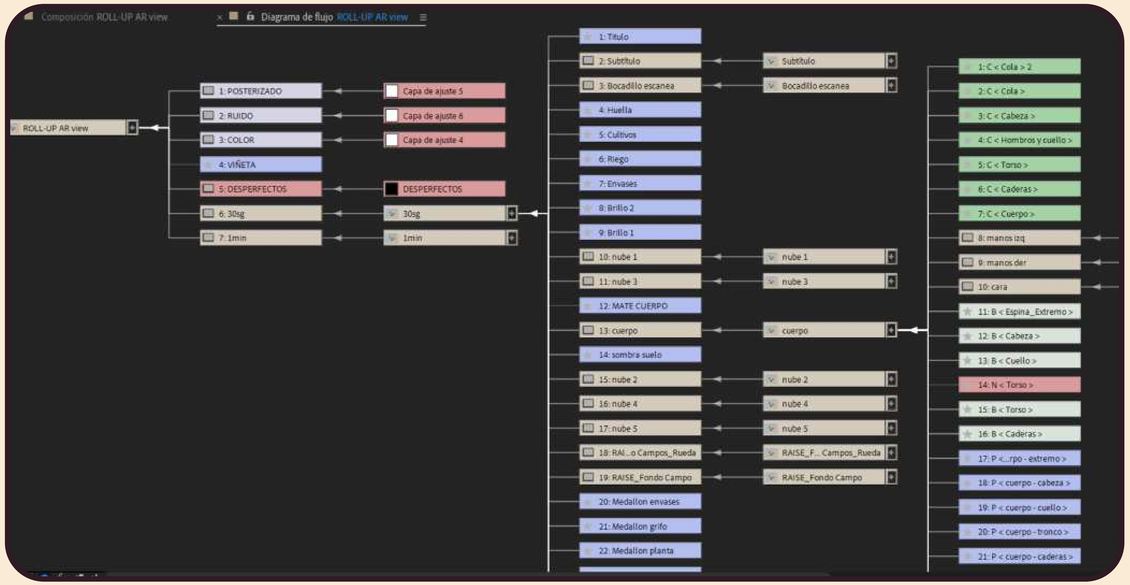
PRODUCCIÓN

ANIMACIÓN

La animación de este primer video se dividió en 2 fragmentos de 1 minuto cada uno, para aligerar la carga de trabajo.

Como fase inicial para crear una estructura de animación fluida, se creó una red de composiciones para tener un orden de los pasos de animación. Por ejemplo, el cuerpo se encuentra en una composición dentro de la cual tenemos dos composiciones más de manos derechas e izquierdas (entre otras como la cara y el cuerpo). Estas están riggeadas a partir de opacidades para poder cambiarlas a partir de un deslizador, sin embargo, cada una de las manos tiene su propia composición para poder riggear huesos en cada una, y así se puedan mover, aunque cambien entre sí.

Una vez el sistema de composiciones está listo, se intentó crear un movimiento orgánico a la vez que un poco exagerado para que estuviese acorde a la estética. Algunas dificultades principales han sido las piernas, ya que están riggeadas a partir de colas, lo que dificulta en cierto modo el movimiento de andar y saltar. Por otro lado, para que Raise estuviese sobre suelo, se creó una sombra que le acompaña durante su trayecto. En realidad, lo único que se mueve fuera de la animación en su mayor parte es el fondo, intentando recrear el movimiento de los escenarios típico en el teatro, y que es tan utilizado en la estética rubber hose, por ejemplo, en el videojuego de “Cuphead”.



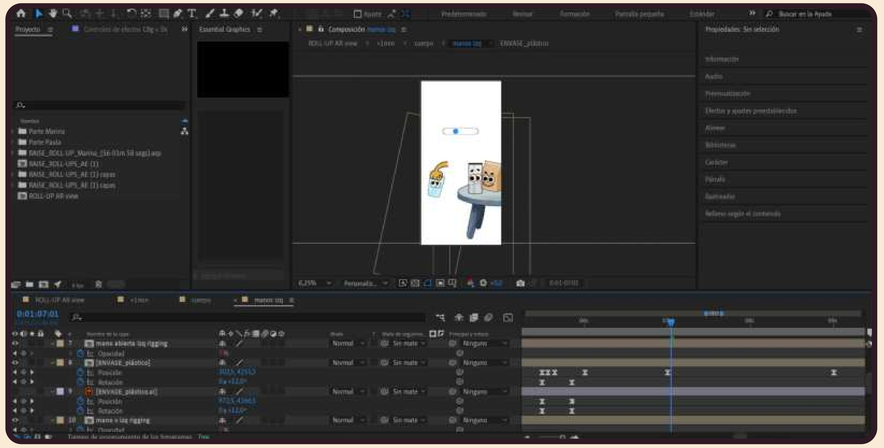
PRODUCCIÓN

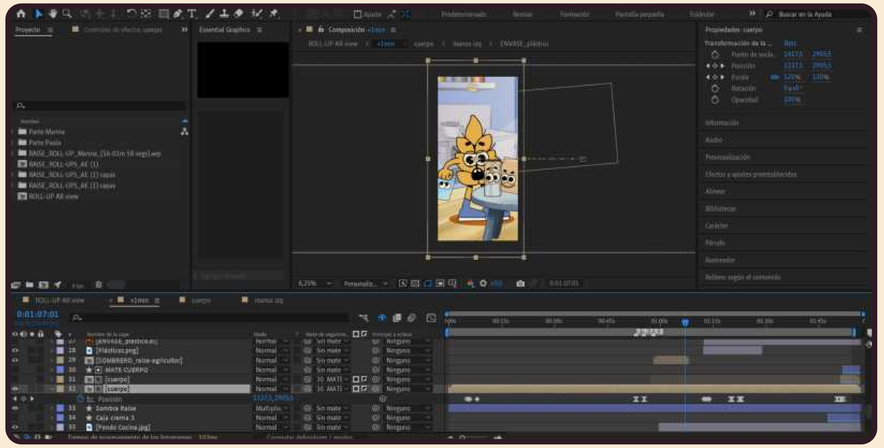
ANIMACIÓN

La segunda parte de la animación se desarrolla casi al completo en la cocina. Para solapar bien ambas partes de la animación se inició esta segunda parte con Raise apareciendo en escena desde la izquierda y caminando por el campo. Luego se añadieron los fondos en dos capas diferentes, por un lado, la cocina y por otro la mesa, para que pudieran interactuar correctamente con el personaje. En este fragmento la animación se centra sobre todo en las bocas y los gestos de Raise, para aportar autenticidad al discurso y que parezca orgánico.

Sobre la mesa de la cocina se colocan los envases y para que la animación fuera más dinámica y entretenida, ya que el fondo es estático, se riggearon las caras de estos para que interactuaran con Raise mientras habla. Además, al envase de la derecha (biodegradable) se le añadió una boca, ya que tiene una parte de diálogo.

Cuando Raise termina de hablar sobre los envases, el escenario desaparece y vuelve al roll-up. Esta animación se consiguió invirtiendo los keyframes del principio para que la escena quedara igual que en la parte inicial.

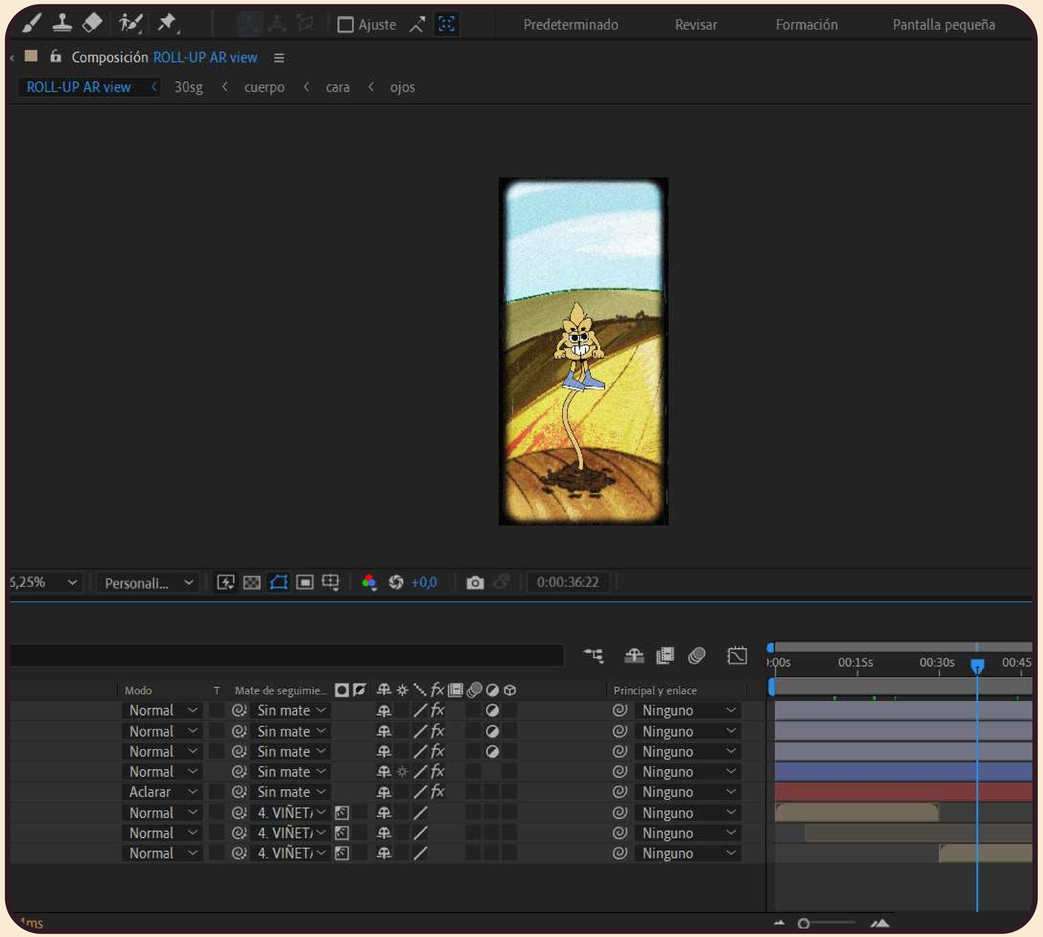




POSTPRODUCCIÓN

EFECTOS VISUALES

Para terminar de dar a la animación ese “look” antiguo, se aplicaron diversos efectos de texturizado para imitar los arañazos, la variación de exposición, el grano y el viñeteado característicos de los cortos rubber hose. Además, se ajustaron los colores para mantener una estética más vintage y se corrigieron pequeños errores surgidos durante la exportación, asegurando así un resultado final profesional.

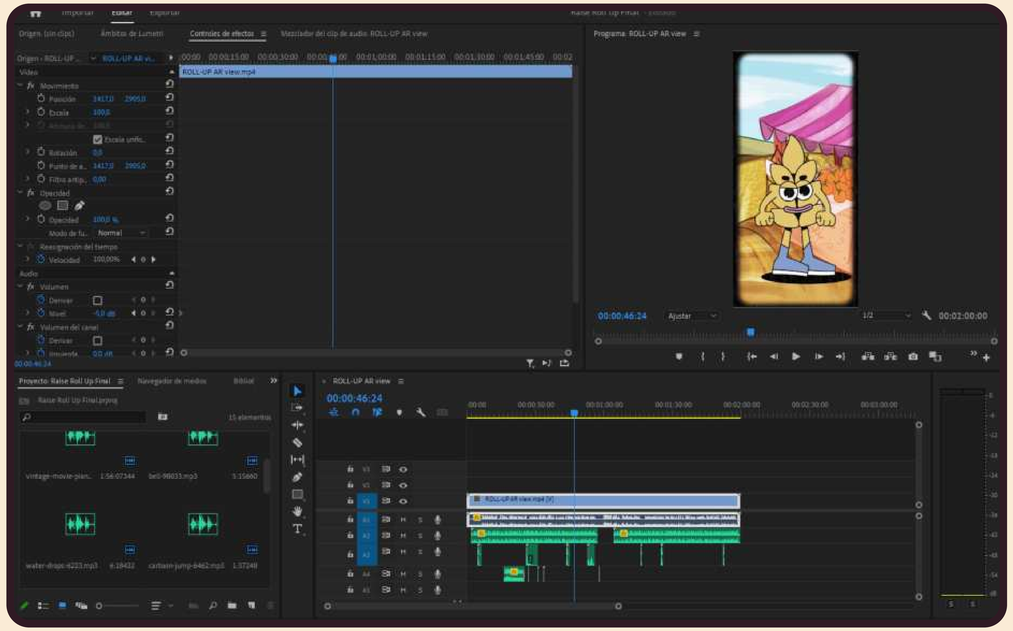


POSTPRODUCCIÓN

EFECTOS DE SONIDO

Para finalizar la postproducción de este primer apartado, se trabajó con los archivos exportados desde After Effects en formato MOV, asegurando así la máxima calidad.

Posteriormente, estos archivos fueron importados a Premiere para añadir música y efectos de sonido que acompañaran las acciones de Raise y su entorno, proporcionando una mayor coherencia y enriqueciendo la experiencia de la animación final.





ESCENARIO 2
PACKAGING

PREPRODUCCIÓN

BRIEFING

En este caso, se nos encomendó la tarea de diseñar cuatro ítems en cuatro cajas de cereales diferentes, enfocándonos en la personalización del producto. Cada una de las tres primeras piezas debía contener un video informativo sobre un tema específico: azúcares, grasas o ingredientes.

Por otro lado, la cuarta caja tenía como objetivo conducir a los consumidores a un cuestionario basado en la información presentada en los videos anteriores, incentivando así la interacción y el aprendizaje.

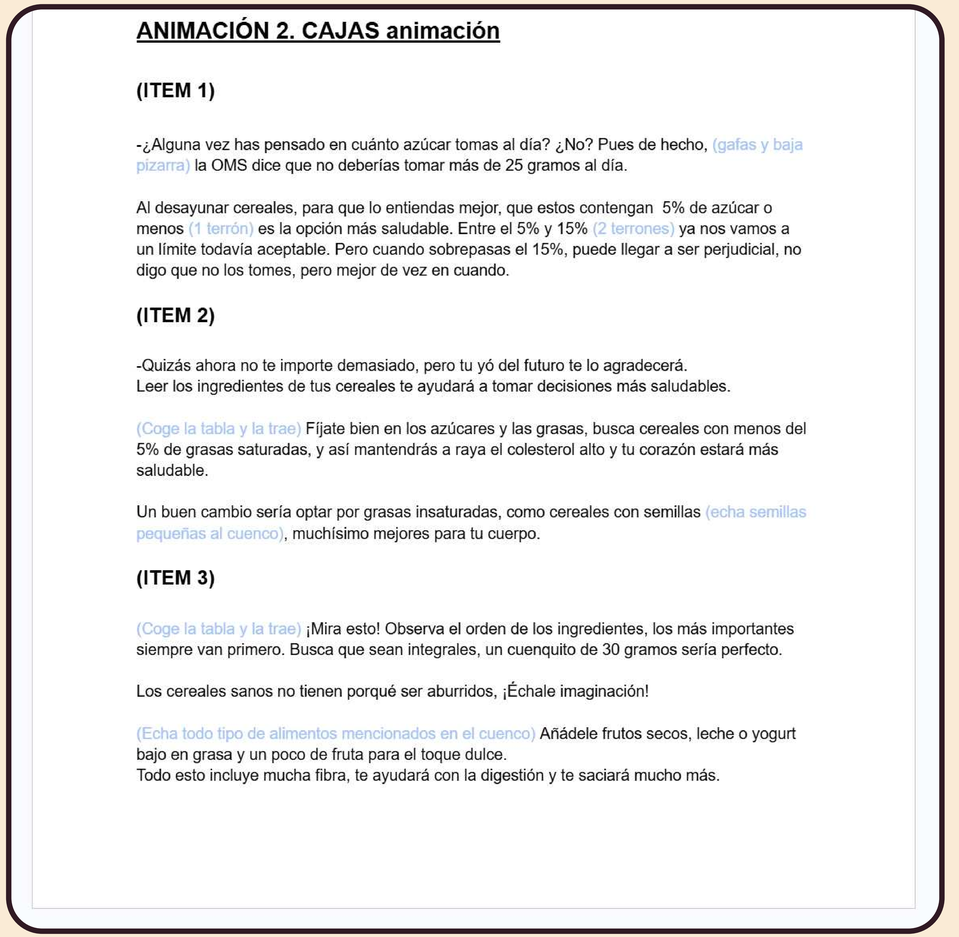


PREPRODUCCIÓN

GUION

El guion se trabajó nuevamente en grupo para agilizar el proceso. De esta forma, se concluyó que lo mejor era enlazar las temáticas que más encajasen entre sí, distribuyendo en cada ítem un par de tópicos.

Por tanto, en el ítem 1 se habla sobre la recomendación de azúcar, en el ítem 2 sobre la información nutricional y las grasas, y en el ítem 3 sobre los ingredientes y cómo personalizar el desayuno.



ANIMACIÓN 2. CAJAS animación

(ITEM 1)

-¿Alguna vez has pensado en cuánto azúcar tomas al día? ¿No? Pues de hecho, (gafas y baja pizarra) la OMS dice que no deberías tomar más de 25 gramos al día.

Al desayunar cereales, para que lo entiendas mejor, que estos contengan 5% de azúcar o menos (1 terrón) es la opción más saludable. Entre el 5% y 15% (2 terrones) ya nos vamos a un límite todavía aceptable. Pero cuando sobrepasas el 15%, puede llegar a ser perjudicial, no digo que no los tomes, pero mejor de vez en cuando.

(ITEM 2)

-Quizás ahora no te importe demasiado, pero tu yó del futuro te lo agradecerá.
Leer los ingredientes de tus cereales te ayudará a tomar decisiones más saludables.

(Coge la tabla y la trae) Fíjate bien en los azúcares y las grasas, busca cereales con menos del 5% de grasas saturadas, y así mantendrás a raya el colesterol alto y tu corazón estará más saludable.

Un buen cambio sería optar por grasas insaturadas, como cereales con semillas (echa semillas pequeñas al cuenco), muchísimo mejores para tu cuerpo.

(ITEM 3)

(Coge la tabla y la trae) ¡Mira esto! Observa el orden de los ingredientes, los más importantes siempre van primero. Busca que sean integrales, un cuenquito de 30 gramos sería perfecto.

Los cereales sanos no tienen porqué ser aburridos, ¡Échale imaginación!

(Echa todo tipo de alimentos mencionados en el cuenco) Añádele frutos secos, leche o yogurt bajo en grasa y un poco de fruta para el toque dulce.
Todo esto incluye mucha fibra, te ayudará con la digestión y te saciará mucho más.

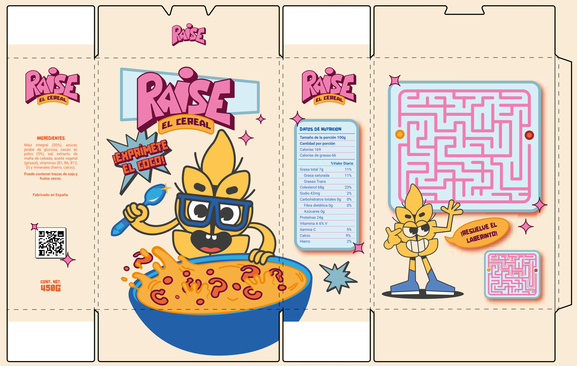
PREPRODUCCIÓN

DISEÑO CAJAS DE CEREALES

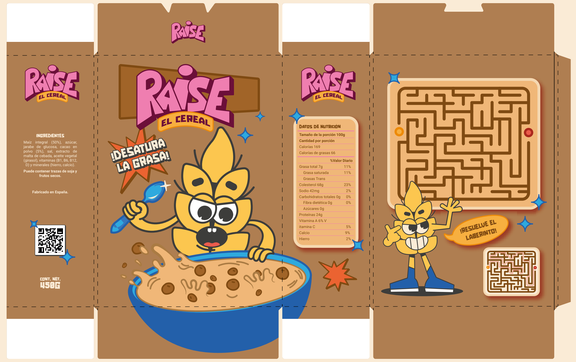
El diseño de las cajas, nuevamente, coincidió con el desarrollo de los styleframes, ya que estas ilustraciones estáticas condicionan la estética de la animación. La referencia, en este caso, es el packaging típico de productos de cereales, muy influenciado por la estética norteamericana, que utiliza una mascota como reclamo. En este diseño, Raise ocupa siempre la mayor parte del frontal de la caja, acompañado de un bol de cereales que varía en forma según el tema que se trate en cada pieza.

Otros elementos variables para dar la sensación de colección y, a la vez, mantener la coherencia, incluyen la gama cromática general de cada caja, el texto destacado en la estrella y la expresión del personaje. Además, en el resto del embalaje, cada lado presenta los valores nutricionales y los ingredientes, entre otra información relevante. En la parte posterior, se ha incluido un guiño a los típicos minijuegos, en este caso un laberinto, con los que se suele entretener a los niños, y no tan niños, por la mañana.







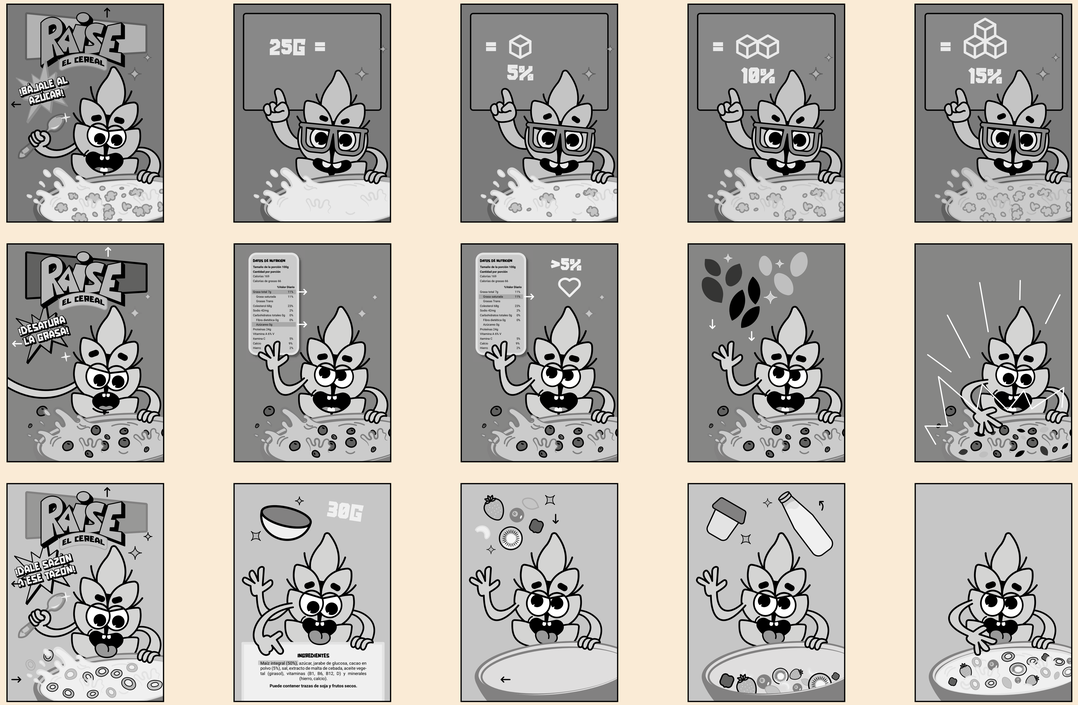


PREPRODUCCIÓN

STORYBOARD

El storyboard se estableció con 5 viñetas por cada caja, ya que la acción quedaría reducida en ese espacio. En cada viñeta, Raise cobra vida y comienza a hablar sobre el tema en cuestión, apoyándose en elementos que irían apareciendo en la parte superior de la caja de cereales.

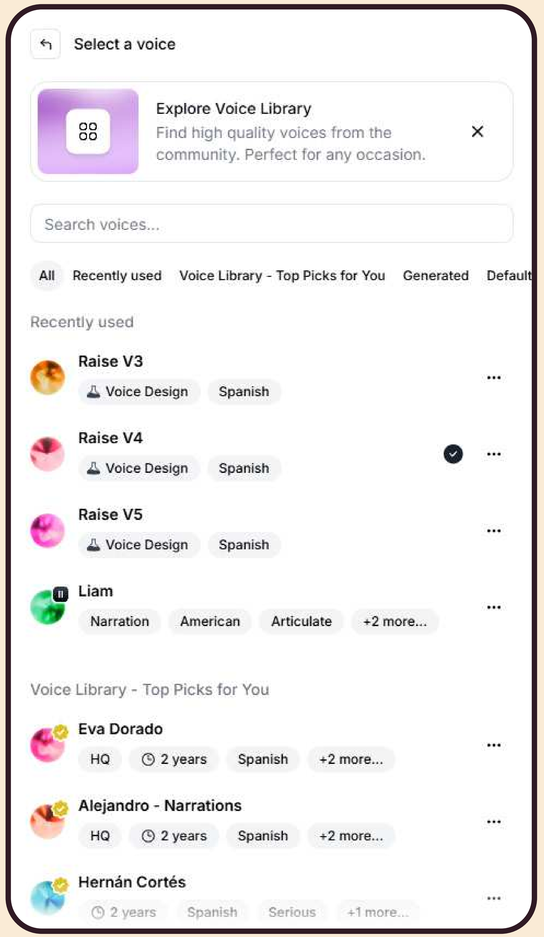
En el ítem 1, se ayuda de una pizarra para explicar los porcentajes de azúcar recomendados; en el ítem 2, hace aparecer los valores nutricionales de la caja para comentar acerca de las grasas y luego introduce otros tipos de cereales para recomendar las grasas insaturadas. Finalmente, en el ítem 3, se apoya en representaciones de ingredientes que menciona para hablar sobre cómo dar variedad a los desayunos.



PREPRODUCCIÓN

DISEÑO DE PRODUCCIÓN | VOCES

Las voces, de nuevo, se generaron con la IA de ElevenLabs, utilizando el timbre y tono que ya habíamos establecido para el personaje. Esta herramienta permitió mantener la consistencia en la voz de Raise, asegurando que la animación tuviera la misma identidad sonora que se había definido previamente.



PREPRODUCCIÓN

DISEÑO DE PRODUCCIÓN | ELEMENTOS

Este apartado fue menos trabajoso que en el caso anterior, ya que, partiendo de la base de la caja, poco más había que diseñar aparte de los elementos que acompañaban el discurso de Raise. La estructura ya estaba bastante definida, por lo que el enfoque principal estuvo en asegurar que los detalles visuales y gráficos complementaran el mensaje de manera efectiva.

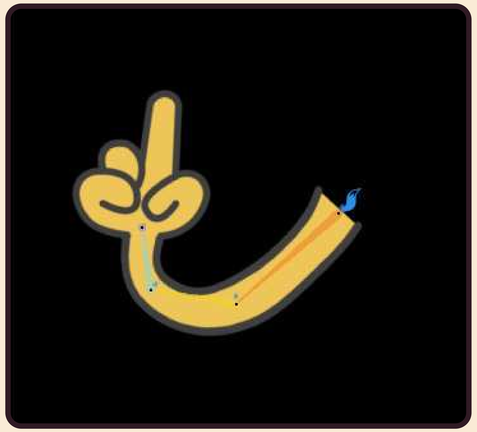
Se crearon para este escenario ilustraciones según el ítem: para el ítem 1, se ilustró la pizarra y los cubitos de azúcar, para el ítem 2, las semillas y el corazón, y para el ítem 3, se ilustraron las frutas y frutos, así como la leche y el yogur.



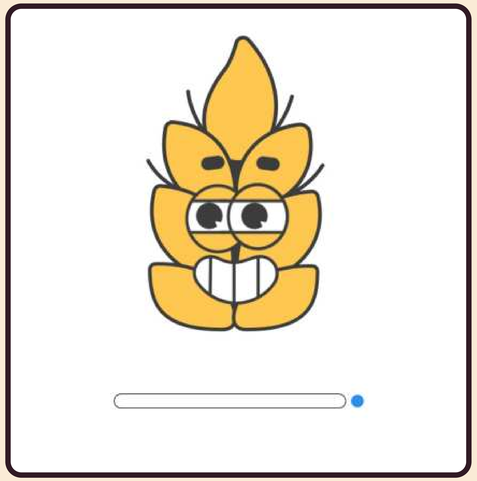
PRODUCCIÓN

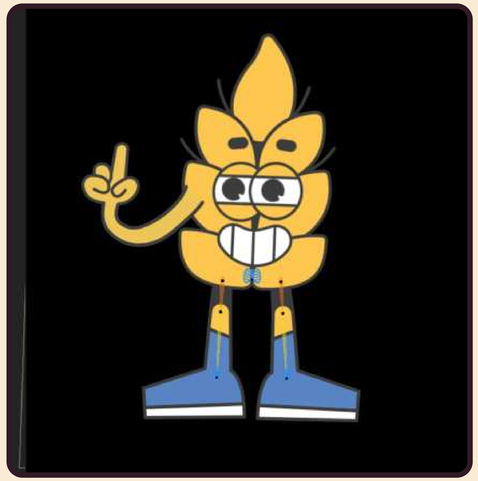
RIGGING

Al estar Raise en un espacio reducido, la acción, consecuentemente, también se vio afectada, por lo que únicamente se riggearon el brazo izquierdo y el cuerpo, prescindiendo de las piernas, que no son visibles, y del otro brazo que está apoyado en el cuenco de cereales. A nivel de expresión, volvimos a trabajar con controladores de opacidad para las manos y la boca, y con controladores de propiedad para los ojos, párpados y cejas.





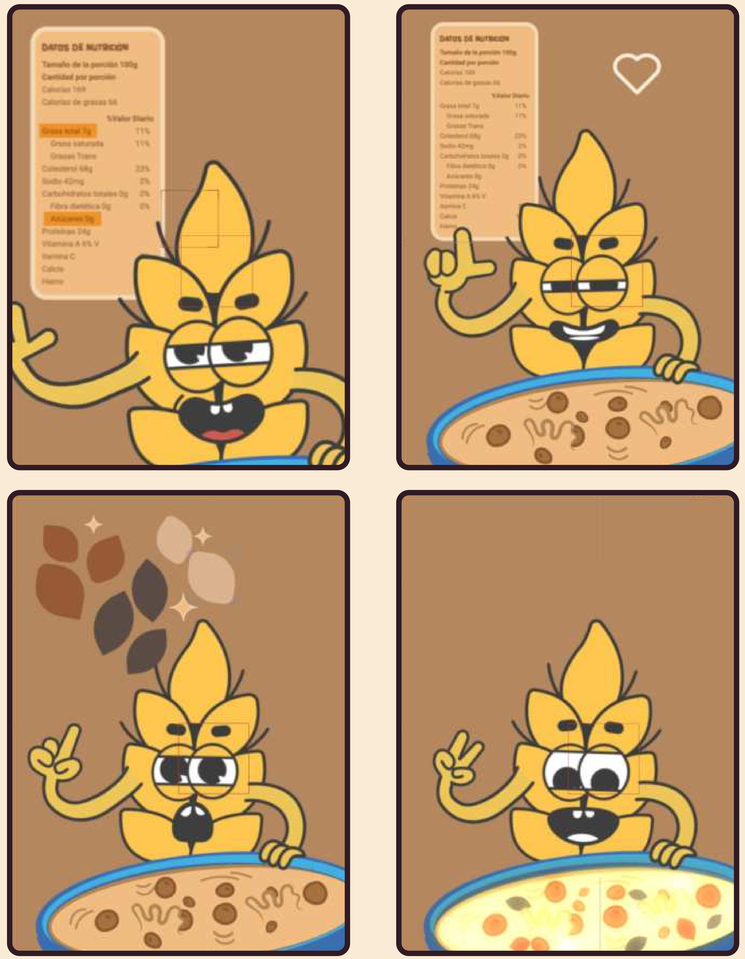




PRODUCCIÓN

ANIMACIÓN

La animación se realizó por cajas, haciendo que el personaje cobrara vida y explicara, a través de los elementos móviles, cada tema correspondiente. Se sincronizaron las bocas con las voces para dar una sensación realista de habla y se añadieron algunos efectos para dar más dinamismo a las escenas y así mantener la atención del espectador.



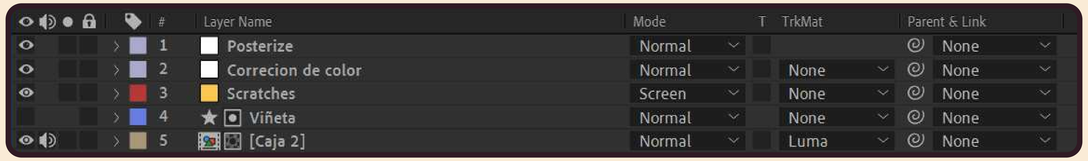
POSTPRODUCCIÓN

EFECTOS VISUALES

Al igual que en el caso del roll-up, se aplicó un efecto vintage inspirado en las animaciones rubber hose, incorporando rayones, ruido, viñeteado y una ligera titilación.



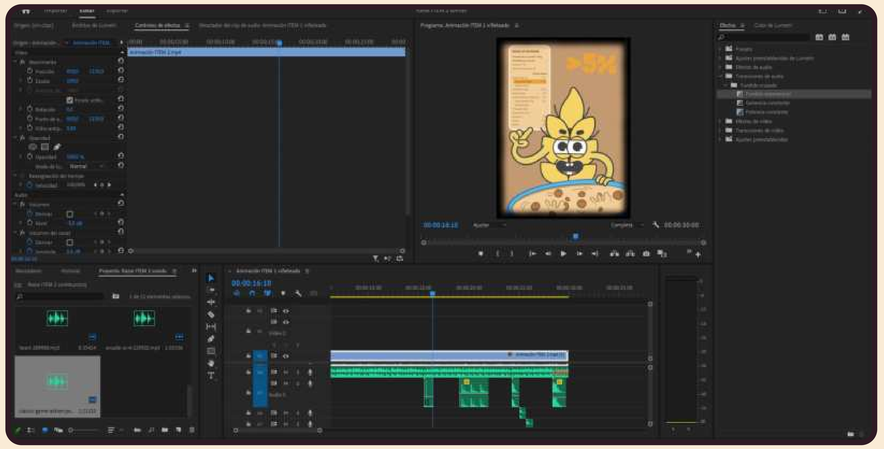


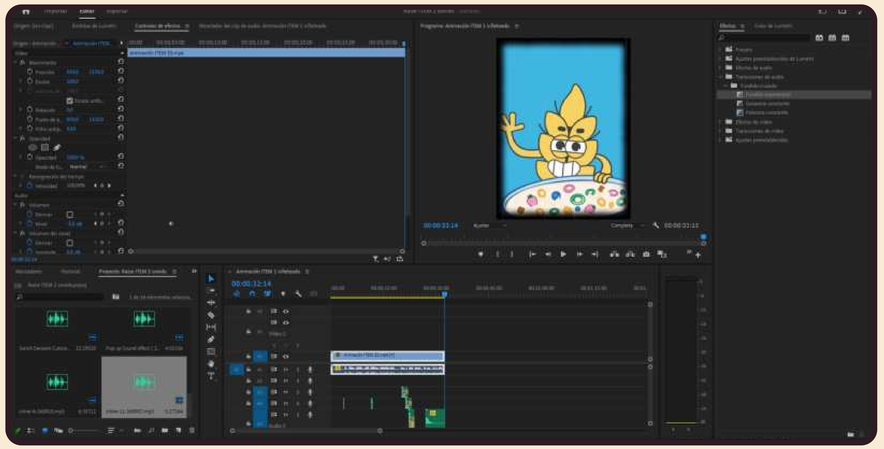


POSTPRODUCCIÓN

EFECTOS DE SONIDO

Siguiendo el mismo flujo de trabajo, se utilizaron archivos sin comprimir en Premiere, donde se incorporó música de estilo jazz y efectos sonoros que evocan la estética de los cortometrajes de los años 20.






ESO ES TODO AMIGOS