

# COMPULSION

---

Libro de arte



Sara Alfaro

Autora:  
Sara Alfaro Cuevas

Trabajo de final de Grado:  
COMPULSION. DISEÑO Y MODELADO 3D DE  
PERSONAJES PRINCIPALES ORIENTADOS A UN  
PROYECTO DE VIDEOJUEGO RPG DE ACCIÓN Y  
AVENTURA.

Tutor: Francisco Martí Ferrer  
Facultat de Belles Arts de San Carles  
Grado en Bellas Artes

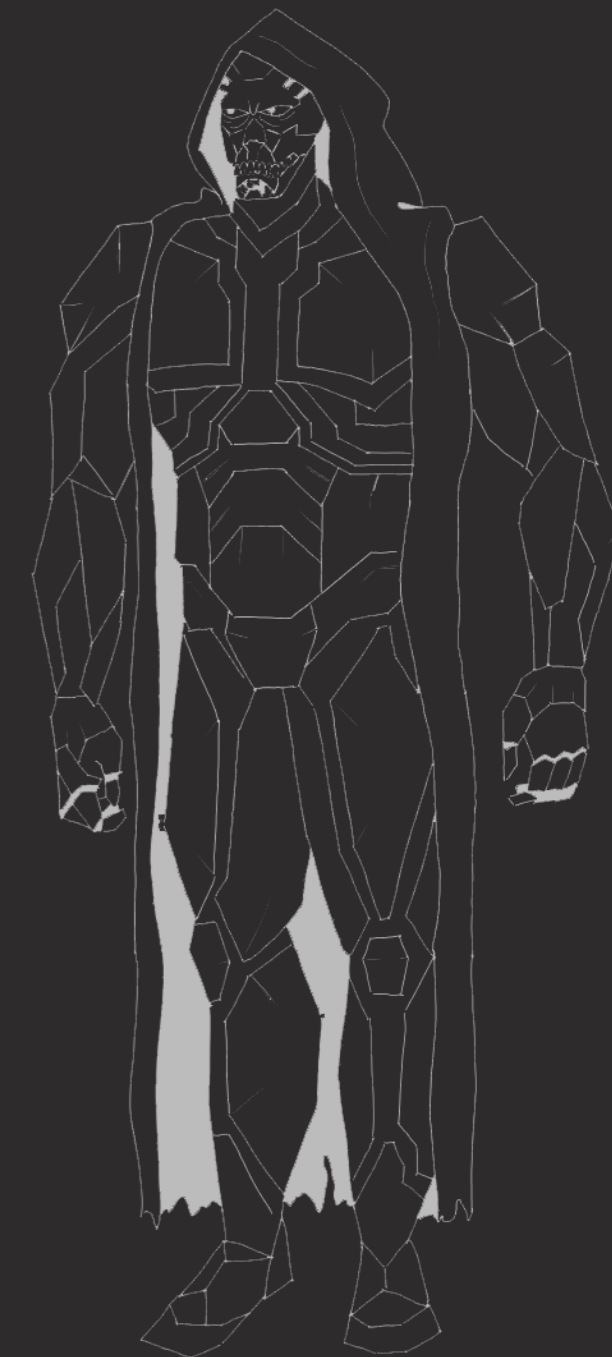
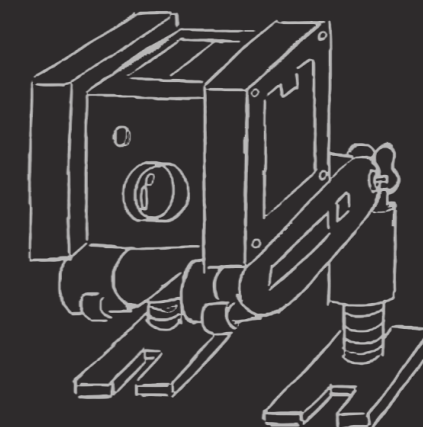
¿Qué sucedería los humanos hiciéramos un uso egoísta de la tecnología y la robótica?  
"Compulsion" es la historia de una exsoldado que presencia las consecuencias de esta pregunta. Exiliada tras años de guerras, provocadas por la avaricia de los que tienen el poder en el mundo, se ve obligada a ponerle fin al sufrimiento de miles de personas indefensas. Le espera un largo viaje hasta llegar a la ciudad, donde se encuentran los responsables, entre ellos un viejo compañero al que ella daba por muerto, pero que ha sido transformado en una máquina de matar.

Es un mundo en un futuro distópico, de estética realista estilizada. Un mundo oscuro tan solo iluminado por las luces de neón de la ciudad y de los implantes robóticos de los personajes.

Su aplicación es la de un videojuego de acción y aventura en mundo abierto, dirigido a un público joven.

# ÍNDICE

PREPRODUCCIÓN	7
BRAINSTORMING	8
MAPA CONCEPTUAL	9
BRIEFING	10
DOCUMENTACIÓN	17
PERSONAJES	24
PROPS	37
AMBIENTES	45
ESCENAS	53
PRODUCCIÓN	61
TOPOLOGÍA	62
RENDER	70

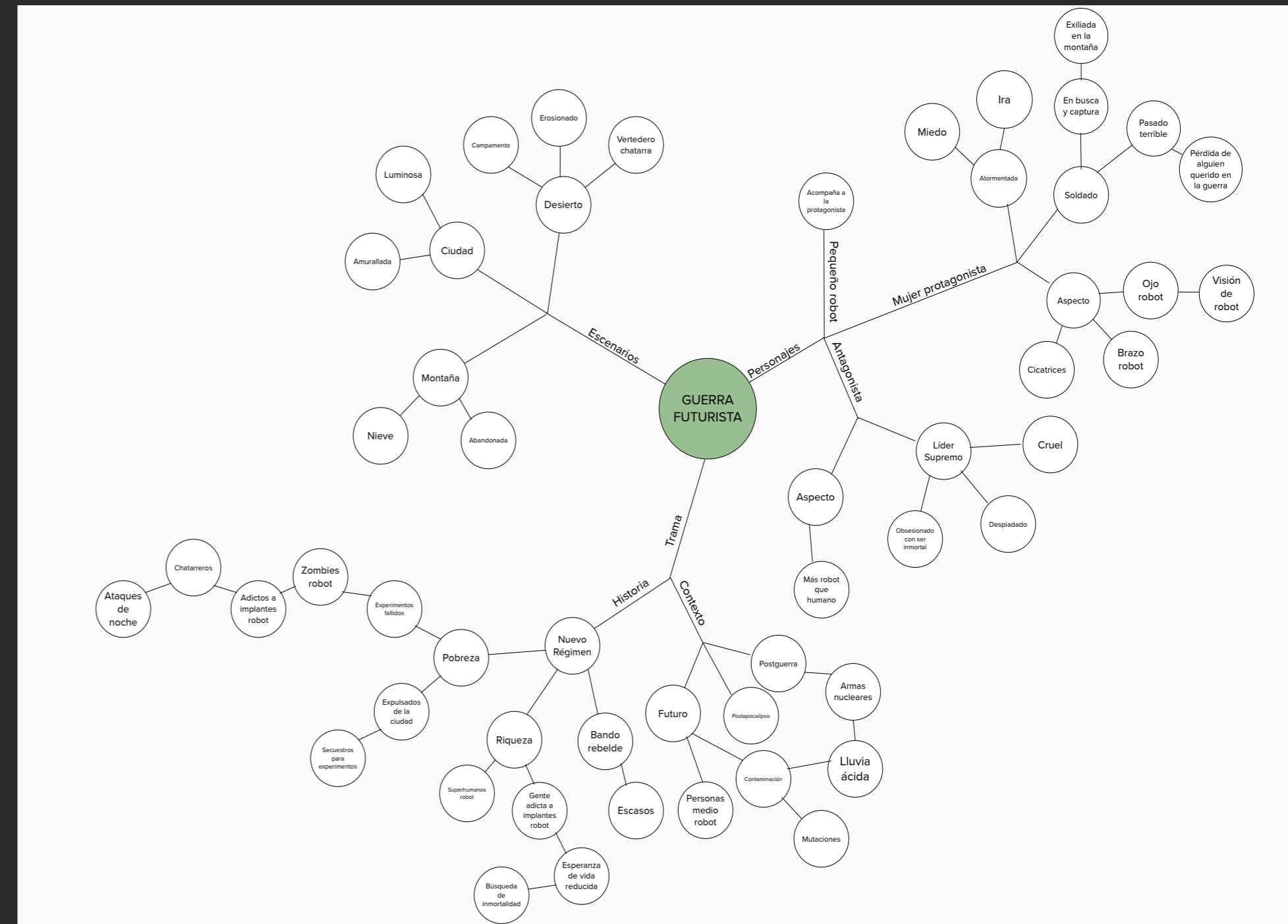


# PREPRODUCCIÓN

Diseño y Concept art

# BRAINSTORMING

1. Desierto
2. Ciudad
3. Nieve
4. Guerra
5. Post apocalipsis
6. Postguerra
7. Futurista
8. Drama
9. Estética japonesa
10. Steampunk
11. Robots
12. Soldados
13. Mujer protagonista
14. Brazo robot
15. Ojo robot
16. Protagonista soldado
17. Protagonista exiliada
18. Protagonista atormentada
19. Interés romántico
20. Pasado horrible
21. Robot acompañante
22. Antagonista
23. Contaminación
24. Pobreza
25. Riqueza
26. Armaduras
27. Armas
28. Lluvia ácida
29. Nómadas
30. Desierto erosionado
31. Ciudad luminosa
32. Pesadillas
33. Cyberpunk
34. Star wars
35. Blade Runner
36. Villano siniestro
37. Líder supremo
38. Nuevo régimen
39. Personas medio robot
40. Fallos
41. Superhumanos robot
42. Mutaciones
43. Personas con fallos expulsadas
44. Experimentos que funcionan en la ciudad
45. Límite de vida
46. Armas nucleares
47. Hologramas
48. Rescate
49. Ira
50. Miedo
51. Villano casi robot
52. Bando rebelde
53. Chatarra
54. Cementerio
55. Secuestro
56. Mensaje
57. Rescate a familiar
58. Rescate a interés romántico
59. Rescate a amigo/a
60. Trampa
61. Protagonista exiliada en montañas
62. Campamento en desierto
63. Pérdida de alguien querido en la guerra
64. Proyectos fallidos malvados
65. Ataques noche
66. The Forest
67. Cicatrices
68. Tatuajes
69. Suciedad
70. Columna robot
71. Protagonista vigila campamento
72. Campamento atacado
73. Secuestros a personas para experimentos
74. Experimentos para nuevo avance
75. Vida humana se reduce por partes robot
76. Inmortalidad
77. Zombies robot
78. Ciudad amurallada
79. Desguace
80. Vertedero
81. Armadura completa
82. Ropa de nieve
83. Ropa de desierto
84. Disfraz en la ciudad
85. Contacto en la ciudad
86. Protagonista en busca y captura
87. Familia secuestrada
88. Amigo secuestrado
89. No quedan rebeldes
90. Contacto entre robots
91. Animales mutantes
92. Radiación
93. Mares negros
94. Escasez de agua
95. Visión de robot
96. Pelo corto
97. Robot acompañante pequeño
98. Gente adicta a implantes robot
99. Viejo inventor infiltrado en ciudad
100. Villano antiguo compañero de protagonista



# BRIEFING

## Historia

"Compulsion" trata sobre como en el futuro los seres humanos seremos capaces de incorporar implantes robóticos a nuestros propios cuerpos, con el inconveniente de que cuantos más implantes, menos humanos somos mentalmente. Se comienza con alguna mejora sin importancia, pero poco a poco se vuelve algo adictivo, "compulsivo". El gobierno comienza también a crear supersoldados y a experimentar en personas sin hogar y sin dinero en contra de su voluntad. Con esto se crea una disputa en la sociedad, una parte de la población está en contra de tales experimentos, mientras que la otra parte, con dinero suficiente para poder permitirse las operaciones, está a favor de "evolucionar". Esto desemboca en una horrible y larga guerra que lleva al planeta entero a la desgracia debido al uso de armas nucleares y al desgaste que conlleva una guerra mundial de ese calibre. Finalmente, una vez el bando rebelde, opuesto a las operaciones, es prácticamente eliminado, se expulsa de la ciudad a todo aquel que no quiera o no pueda permitirse los implantes.

Nuestra protagonista es una exsoldado a la que realizaron modificaciones para ser una de los supersoldados, se percata de lo que el gobierno estaba haciendo y decide abandonar el ejército y unirse a la rebelión. En la guerra vió como amigos y familiares eran asesinados, pero lo que más la atormenta es el secuestro de su amigo, que escapó con ella del ejército, se siente culpable de no haber podido salvarle y lo da por muerto. Al terminar la guerra se ve obligada a desaparecer por completo, pues el gobierno sigue buscándola tras haberse dado a la fuga. Ahora vive sola en las montañas junto con un pequeño robot de mantenimiento para las partes robot que le implantaron.

Mientras, en la ciudad siguen investigando, pero ya no les quedan sujetos sobre los que experimentar y comienzan a secuestrar a personas de las afueras de la ciudad. Ejércitos saquean campamentos, liderados por un hombre que es más máquina que humano y que, a causa de ello, se ha vuelto despiadado. Un día, nuestra protagonista decide poner fin a tantas torturas y asesinatos. Lo que no sabe, es que el general que lidera los ejércitos que están saqueando campamentos, es el amigo al que perdió hace años, ahora totalmente desfigurado y convertido en una máquina de matar, y deberá enfrentarse a él.



# BRIEFING

## Personajes



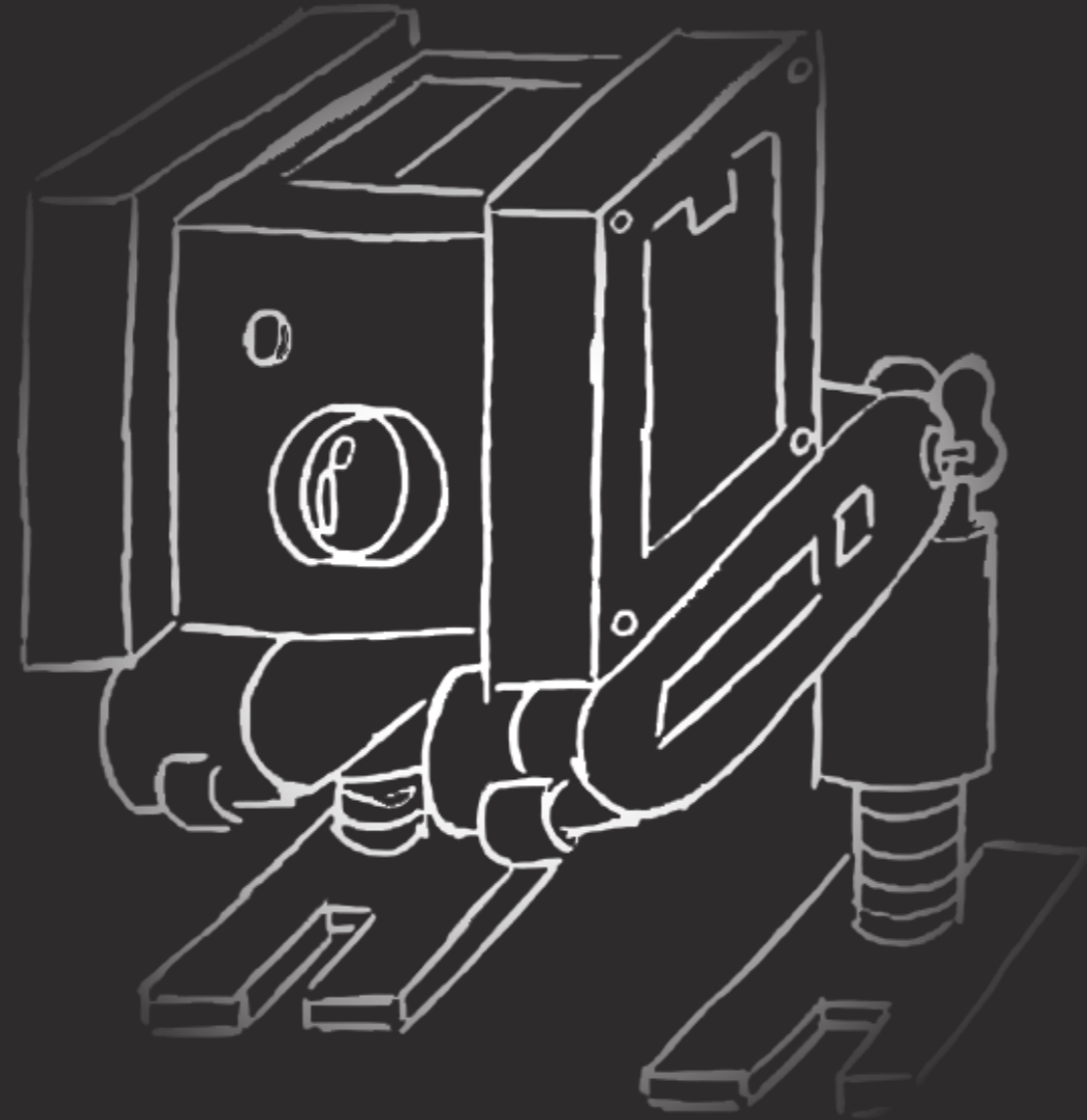
## PROTAGONISTA

Mujer joven con el pelo corto blanco, medio lado rapado con mecanismos al descubierto y un ojo y brazo robóticos con luces de neón naranjas. Cuerpo musculoso.

Lo ocurrido ha hecho que sienta ira, angustia y culpabilidad por no haber podido salvar a las personas que le importaban.

# BRIEFING

Personajes



## ROBOT ACOMPAÑANTE

Robot pequeño y amigable, similar en color y forma a una caja de herramientas, se encarga del mantenimiento de las partes robóticas de la protagonista. Se desplaza a saltos y está algo oxidado por el tiempo.

# BRIEFING

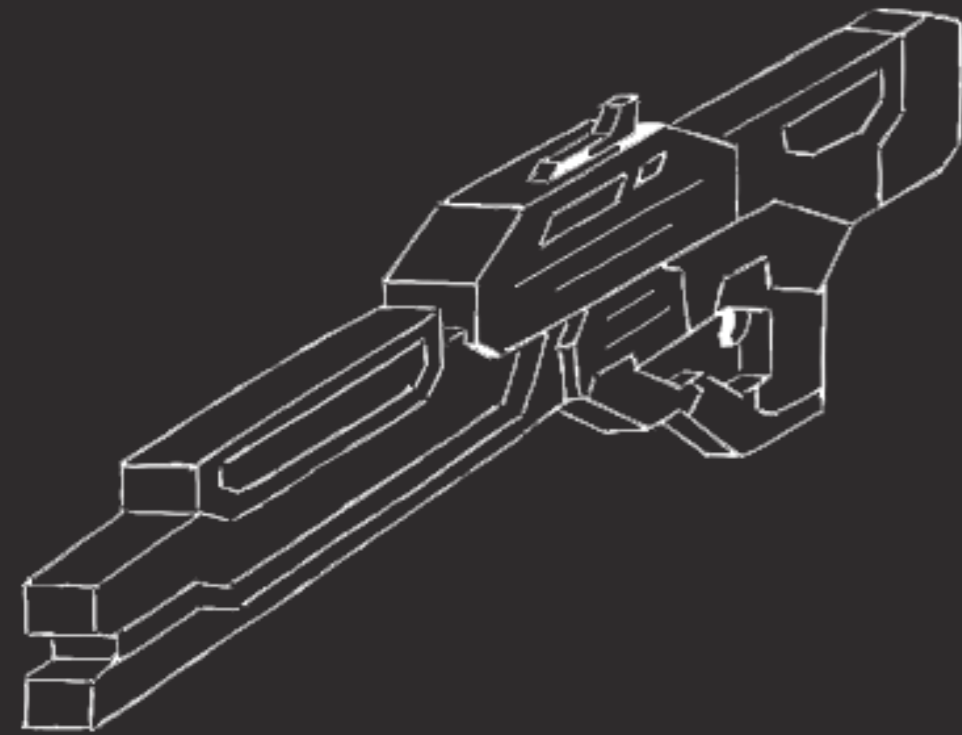
Personajes

## ANTAGONISTA

Antiguo compañero de la protagonista, ahora transformado en una máquina. Casi no queda nada de humano en él.  
 Inspirado en la figura de la muerte.  
 Sus partes robóticas brillan con luz de neón verde.



# BRIEFING Props

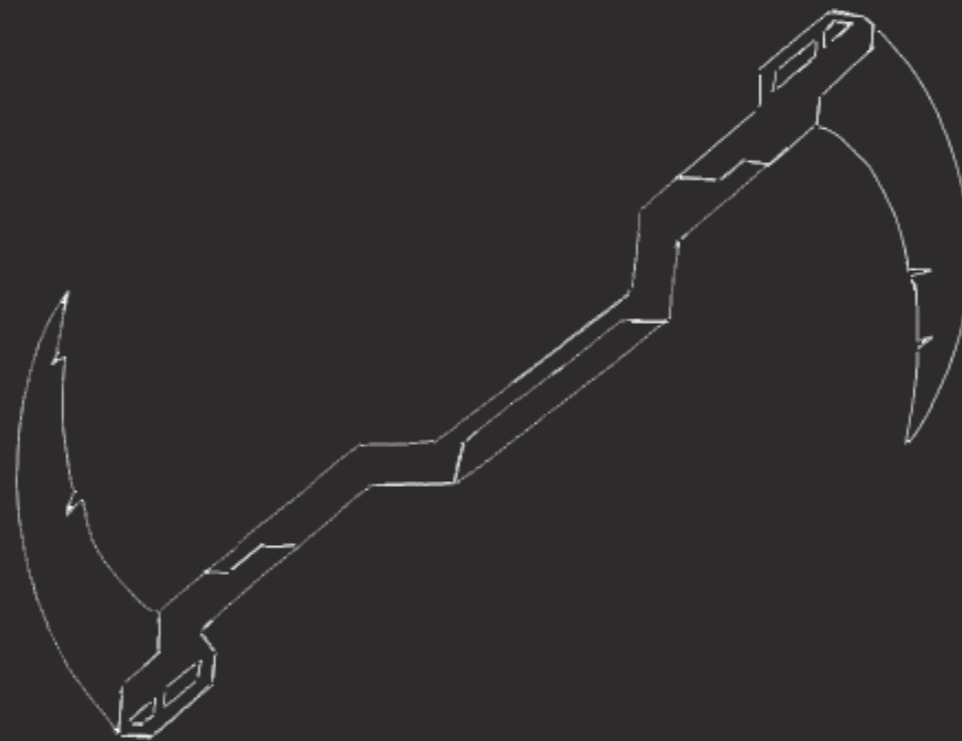


## FUSIL

Fusil de combate de la protagonista. Dispara energía, luz de color naranja, igual que las partes robot de la protagonista.

## GUADAÑA

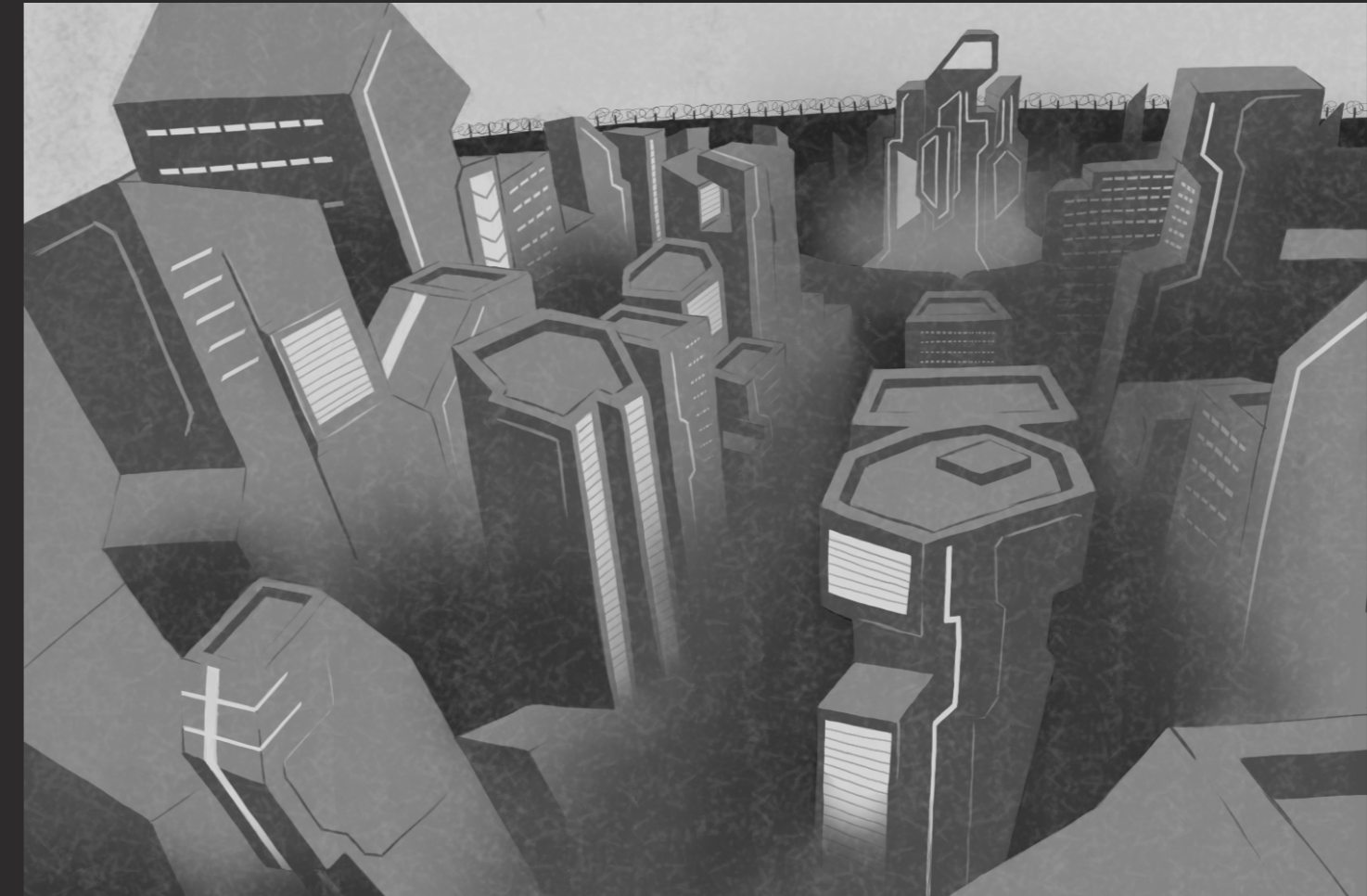
Guadaña de doble hoja cargada con energía, luz de color verde, al igual que la luz en las partes robóticas del anatanonista, dueño del arma.



# BRIEFING Ambientes

## CIUDAD

La ciudad está compuesta por altos rascacielos y está llena de luz, con un aspecto impecable en contraste con como luce el desierto. Añadir un edificio principal a modo de "casa blanca" donde se reúnan el gobierno y el ejército.









# DOCUMENTACIÓN Props

## FUSIL



# DOCUMENTACIÓN Props

## GUADAÑA

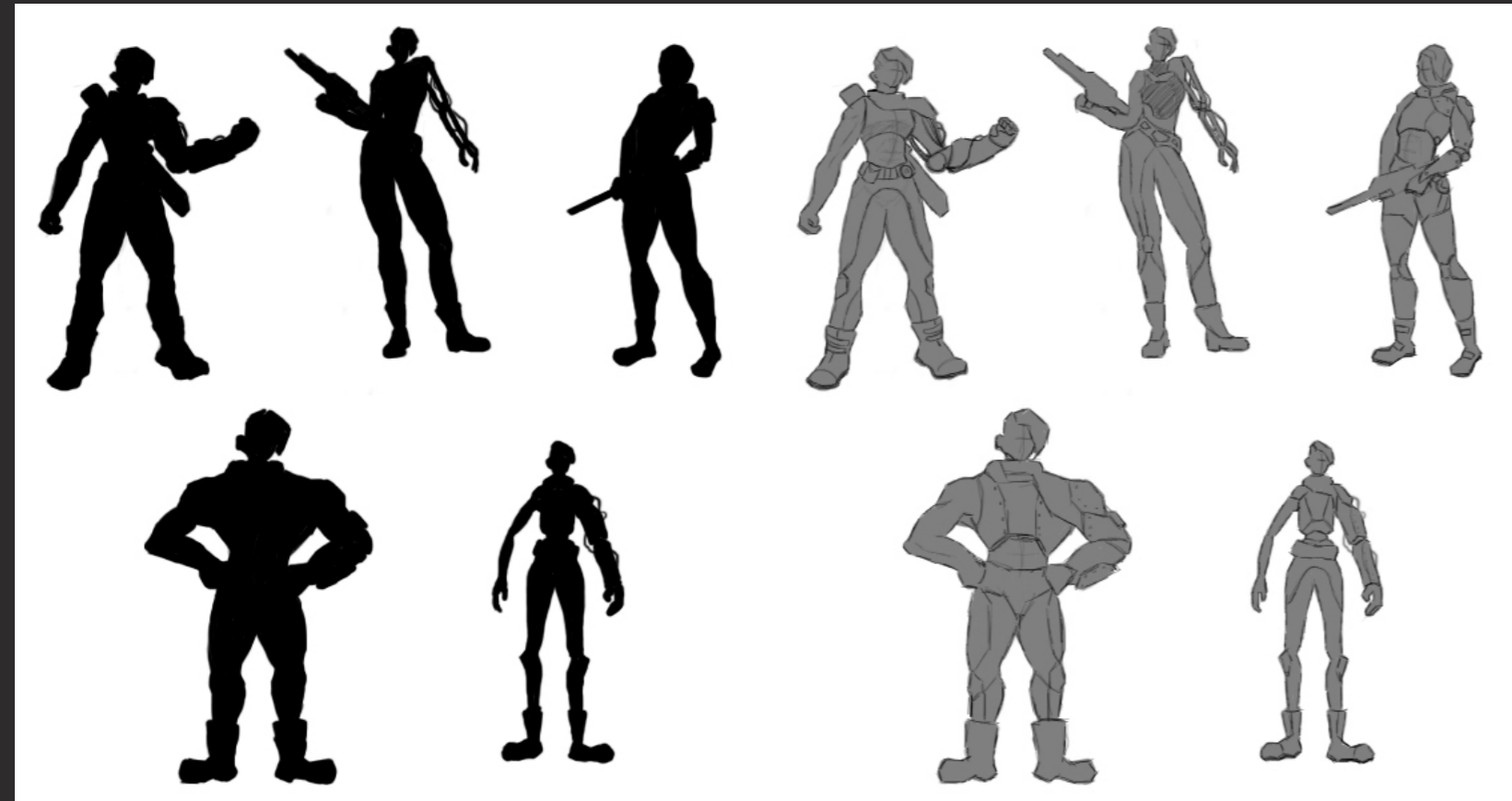




# PERSONAJES

Siluetas y bocetos

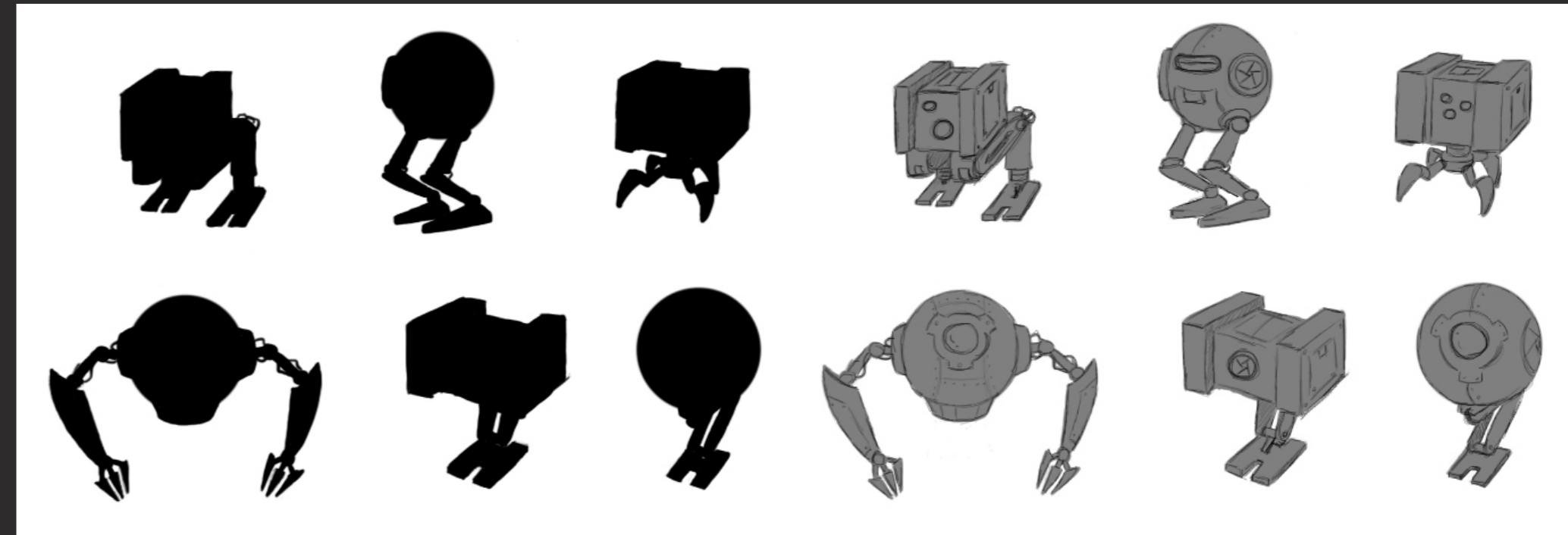
## PROTAGONISTA



# PERSONAJES

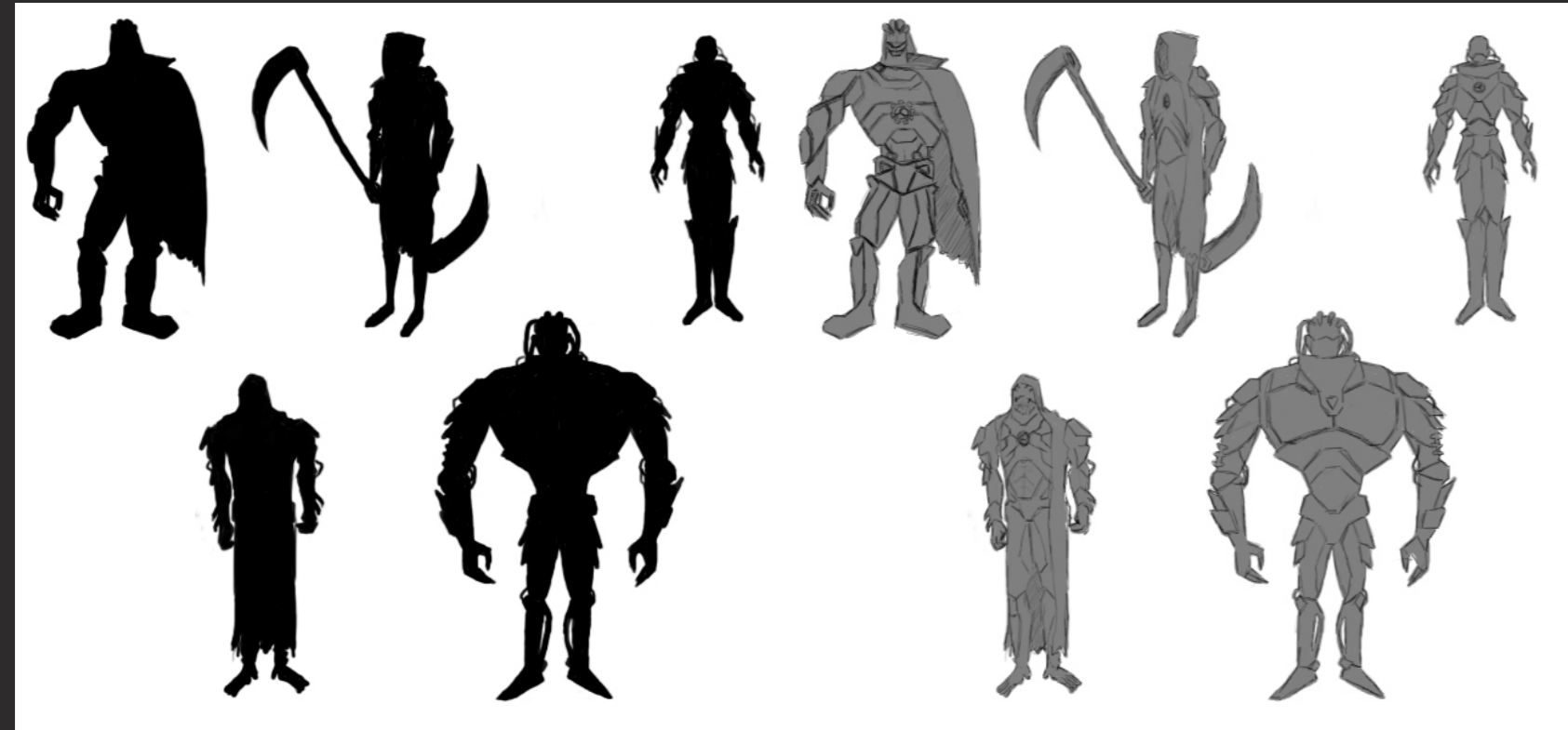
Siluetas y bocetos

## ROBOT ACOMPAÑANTE



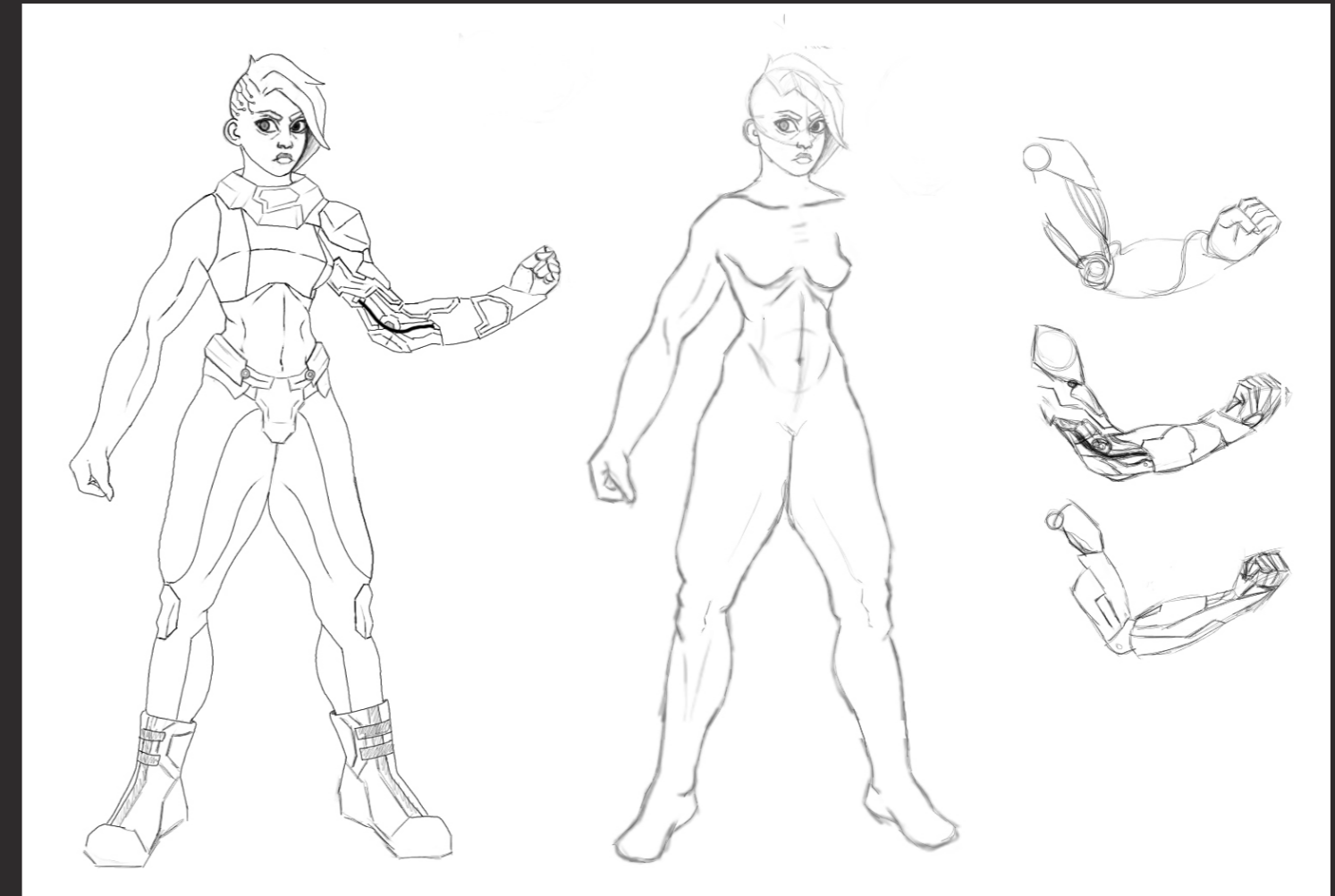
# PERSONAJES Siluetas y bocetos

## ANTAGONISTA

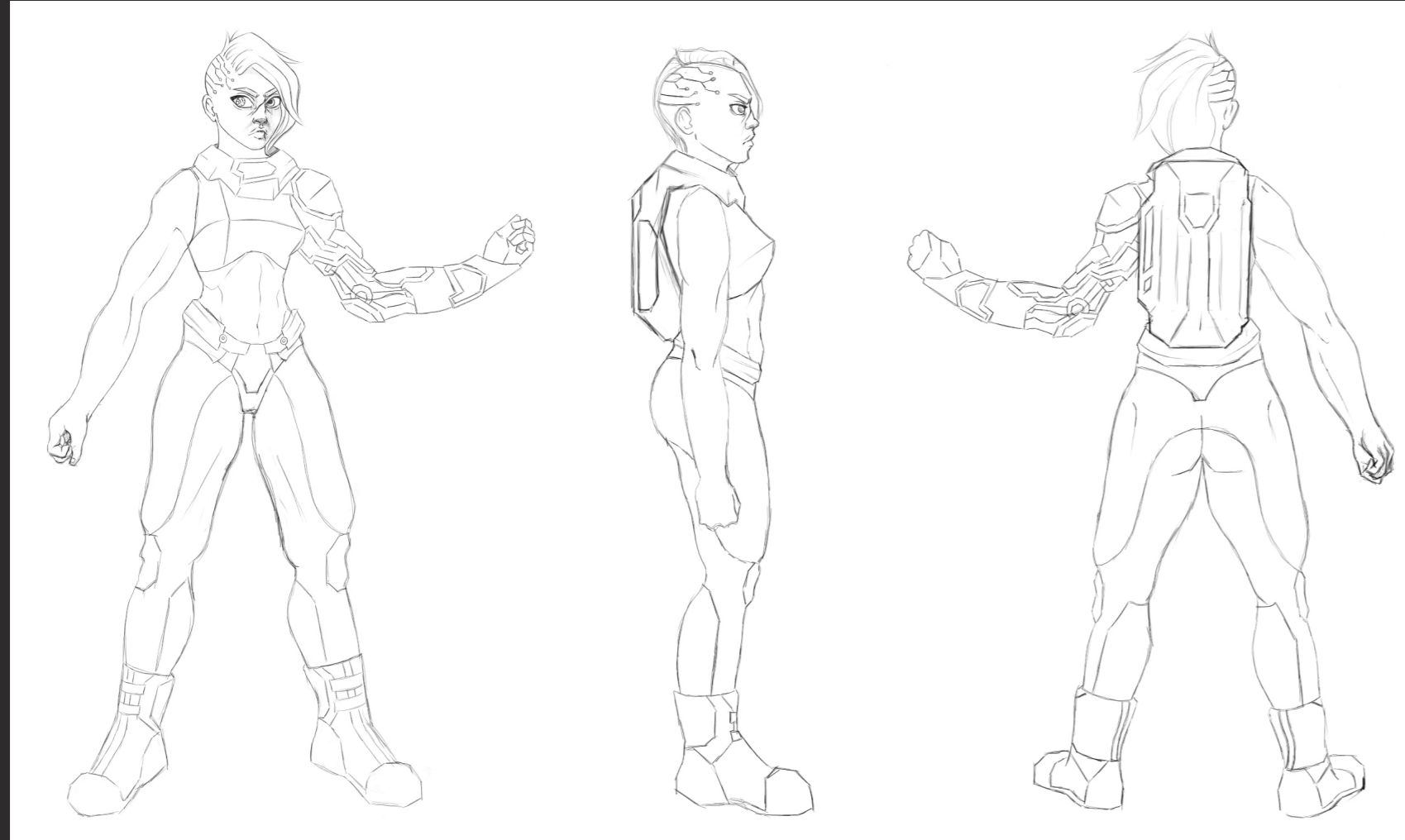


# PERSONAJES Lineart

## PROTAGONISTA

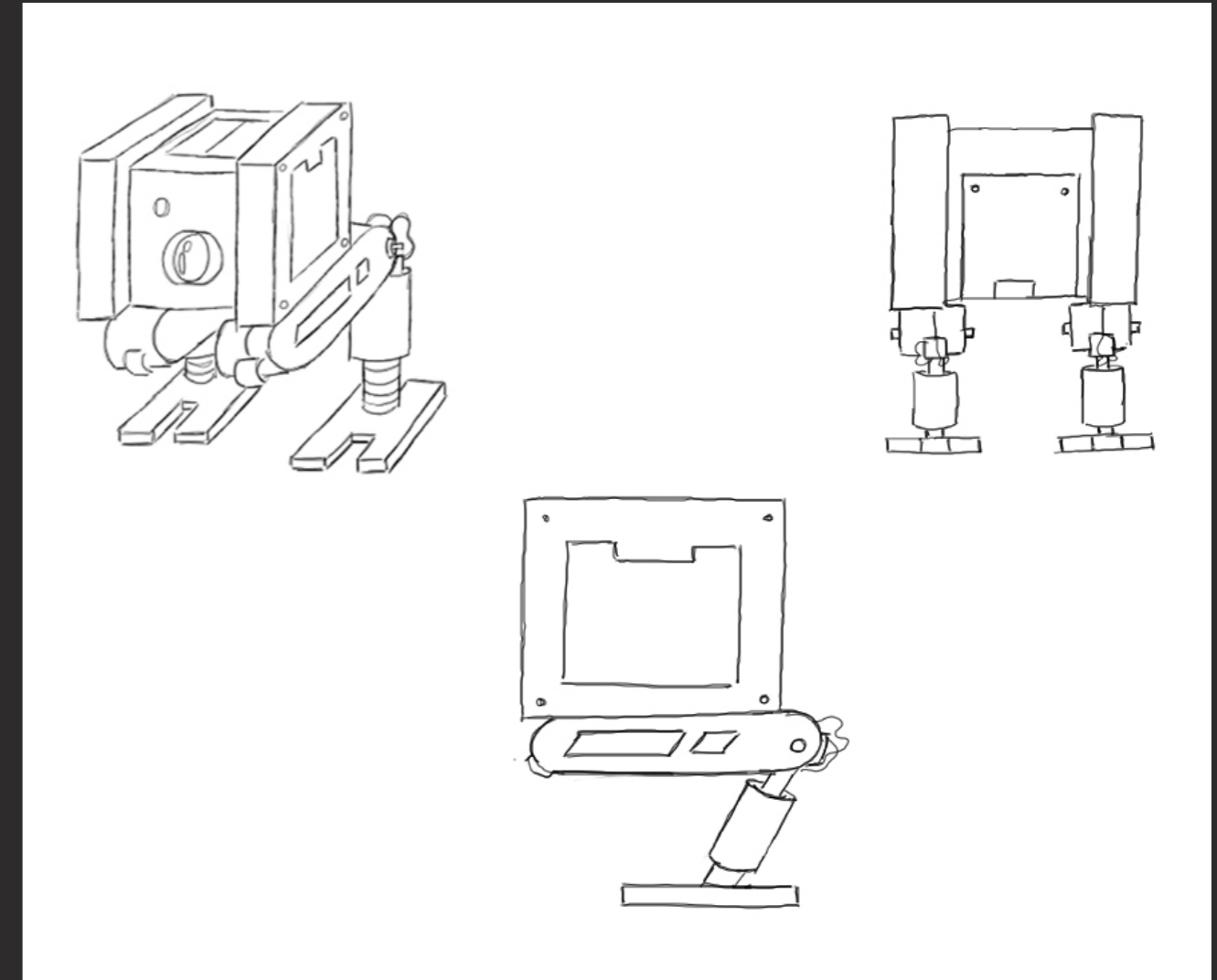


# PERSONAJES Lineart



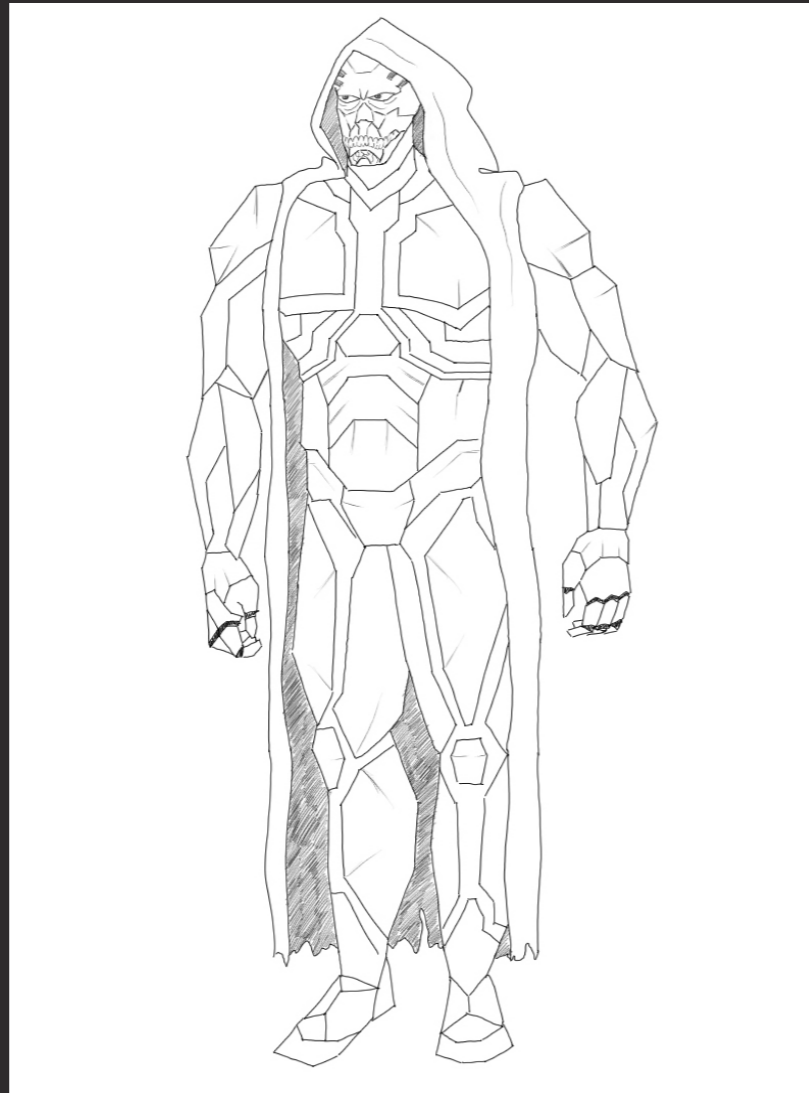
# PERSONAJES Lineart

## ROBOT ACOMPAÑANTE



# PERSONAJES Lineart

## ANTAGONISTA



# PERSONAJES Pruebas de color

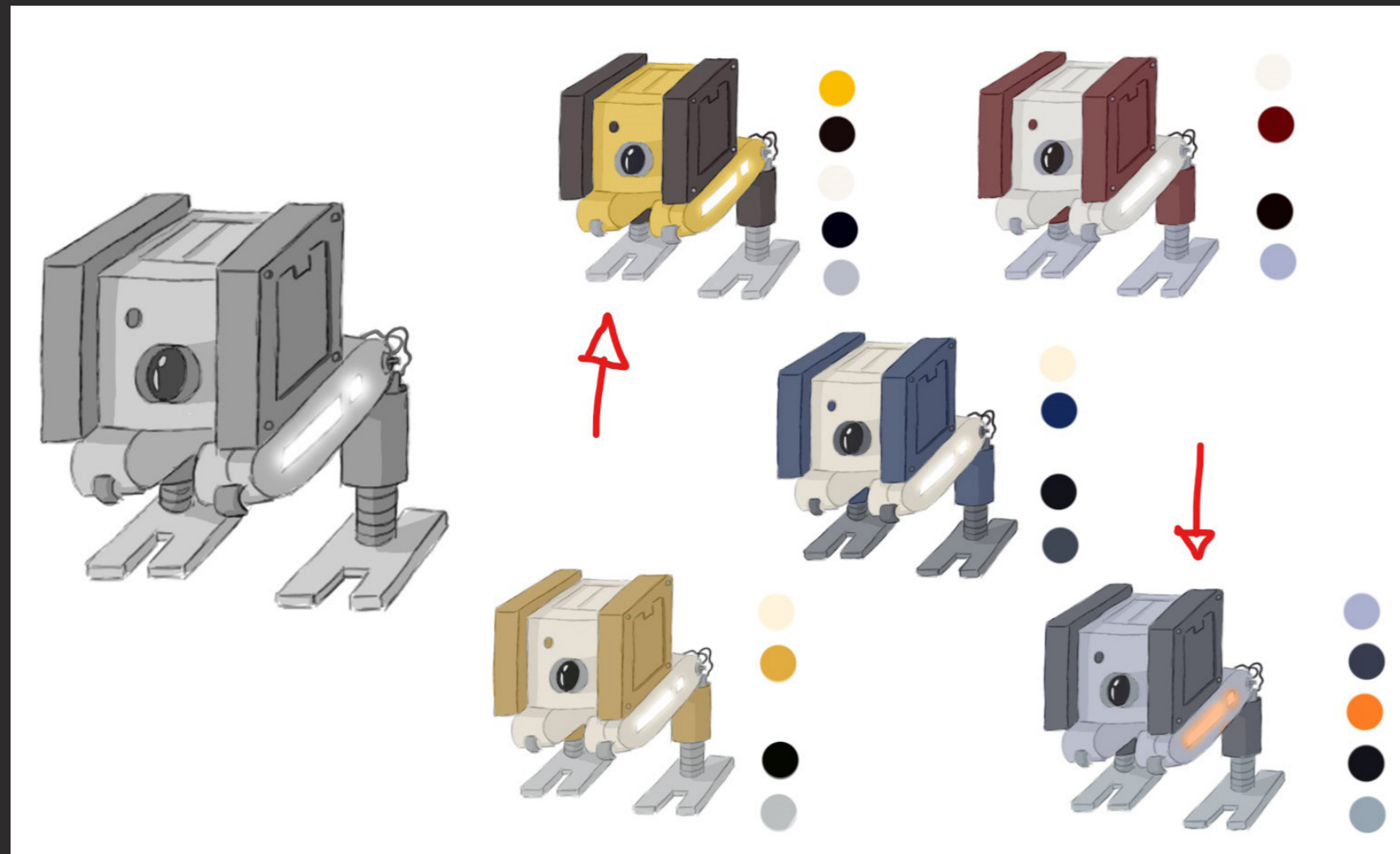
## PROTAGONISTA





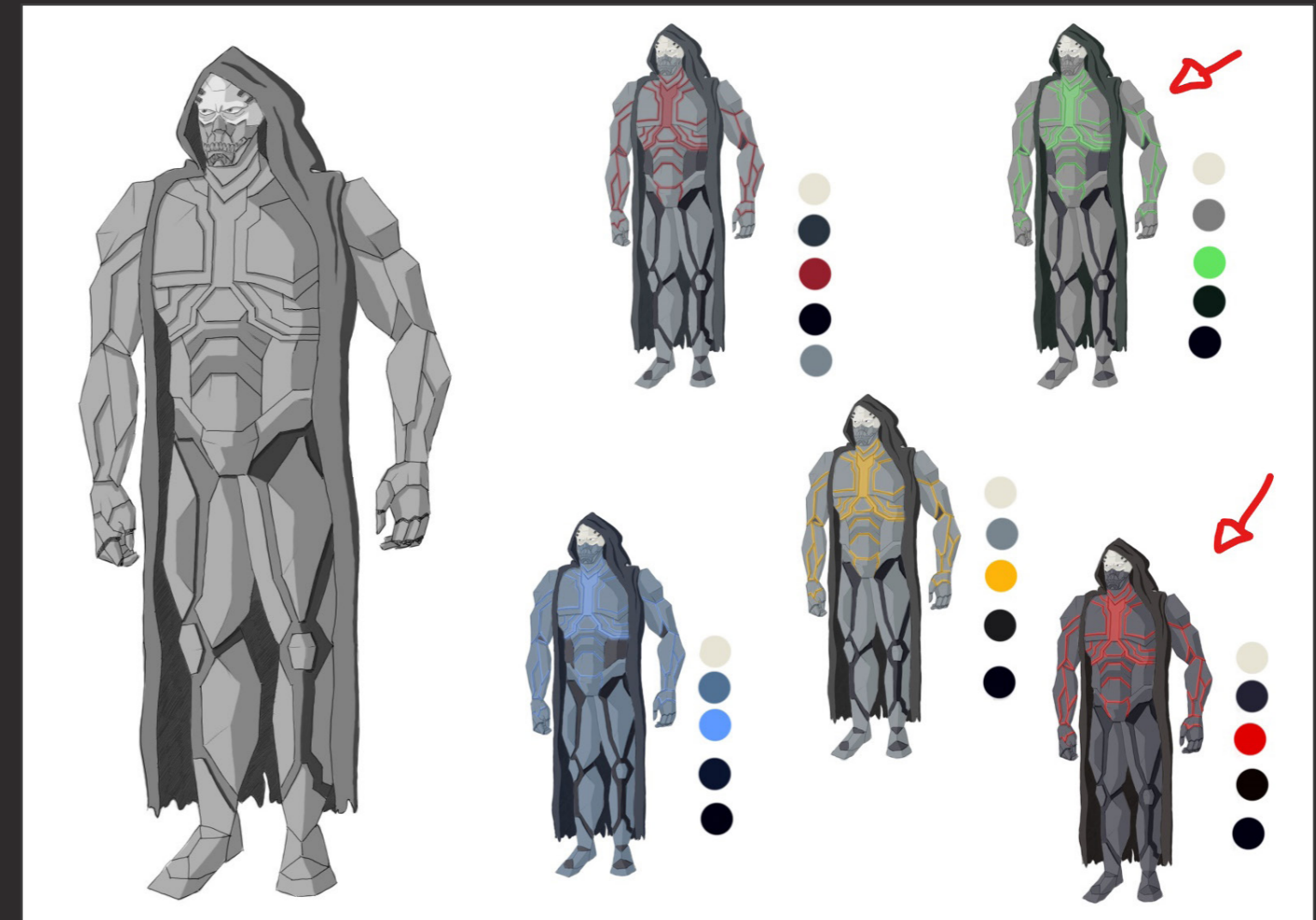
# PERSONAJES Pruebas de color

## ROBOT ACOMPAÑANTE



# PERSONAJES Pruebas de color

## ANTAGONISTA



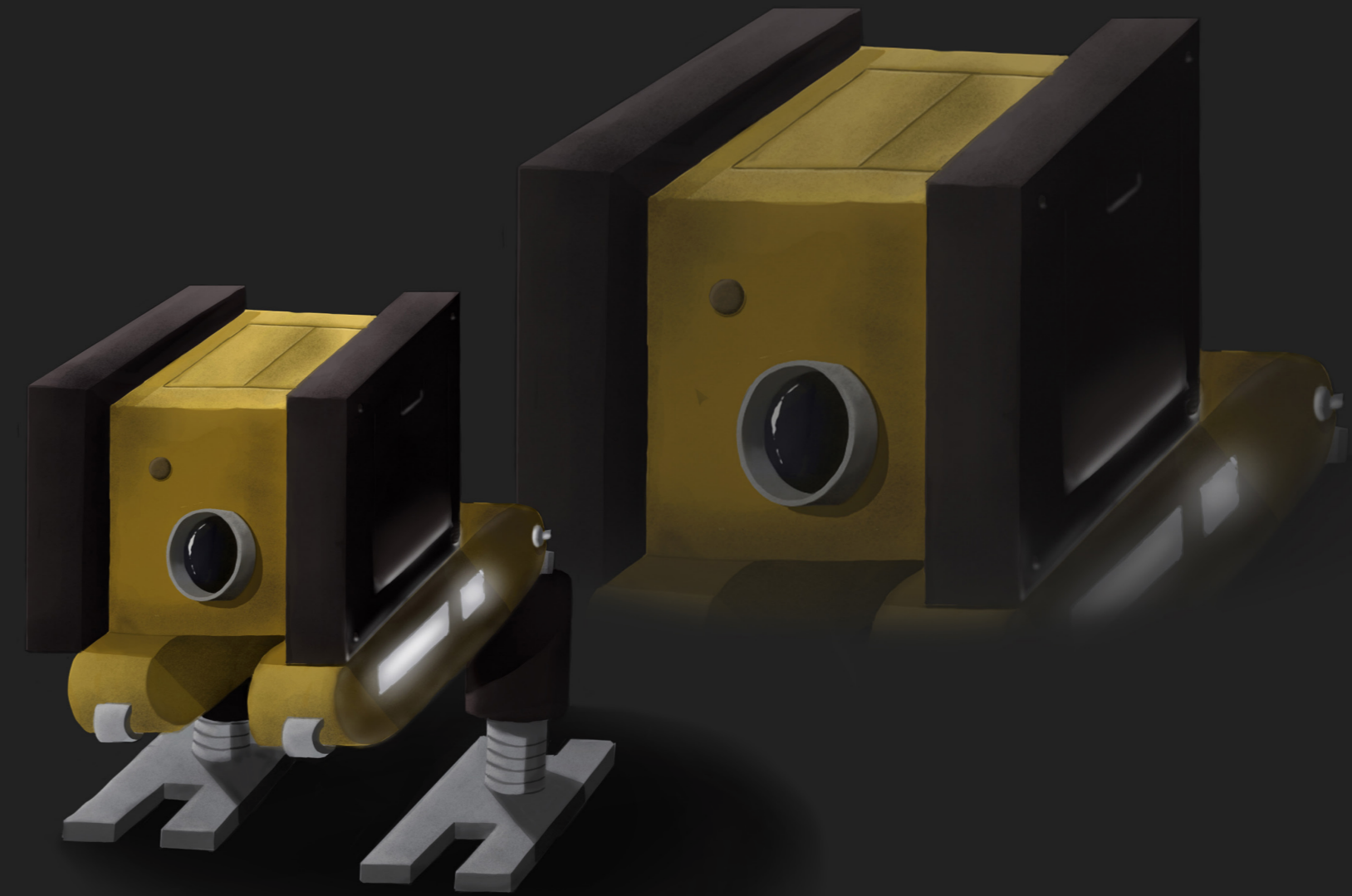
# PERSONAJES

Artes finales



# PERSONAJES

Artes finales



# PERSONAJES

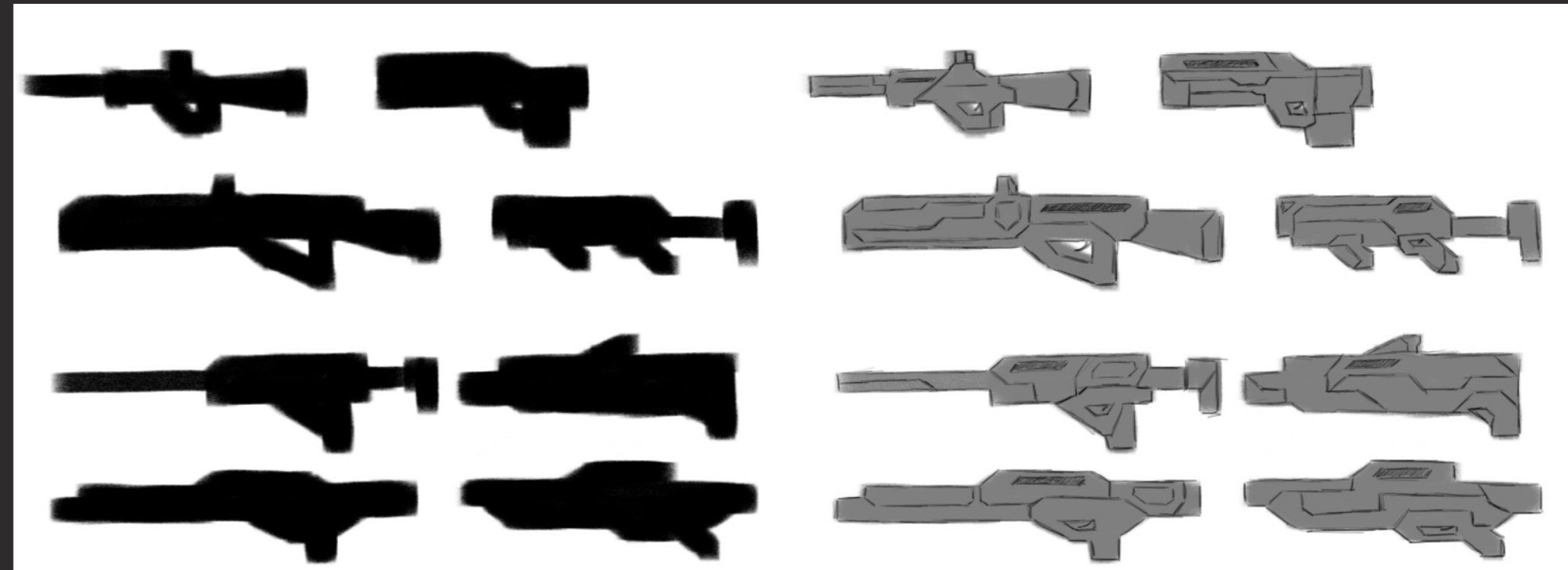
Artes finales



# PROPS

Siluetas y bocetos

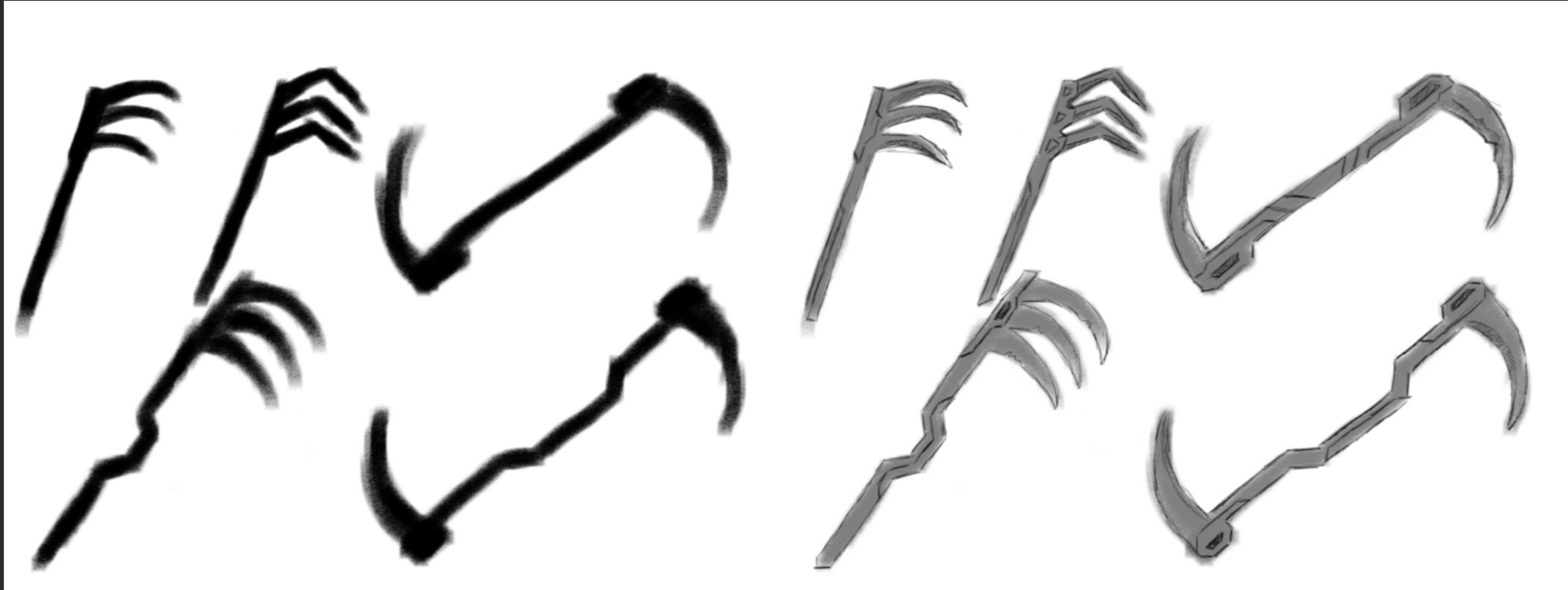
## FUSIL



# PROPS

Siluetas y bocetos

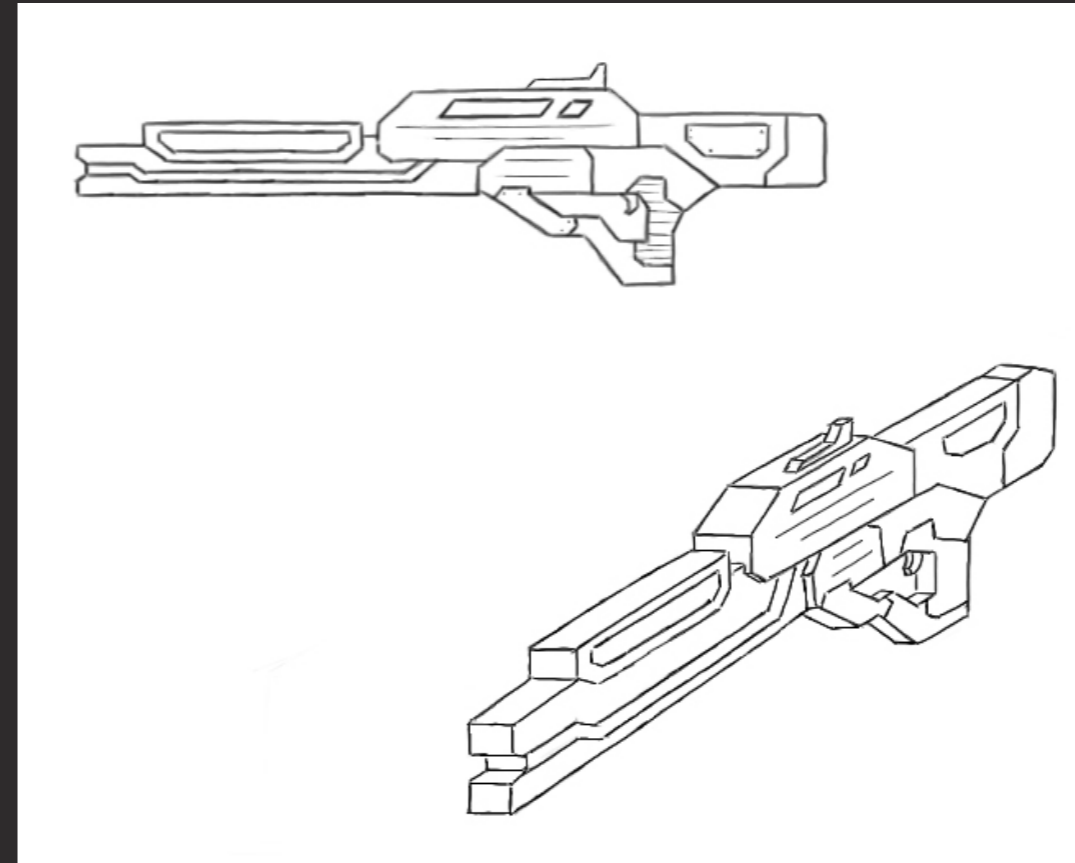
## GUADAÑA



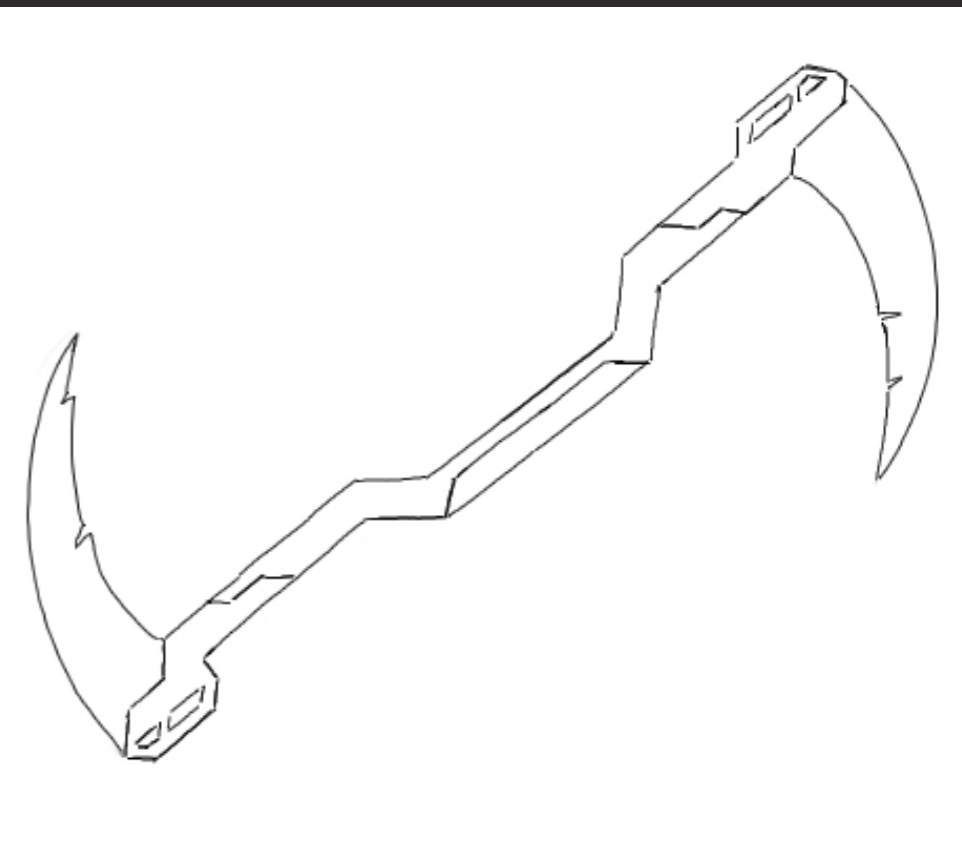
# PROPS

Lineart

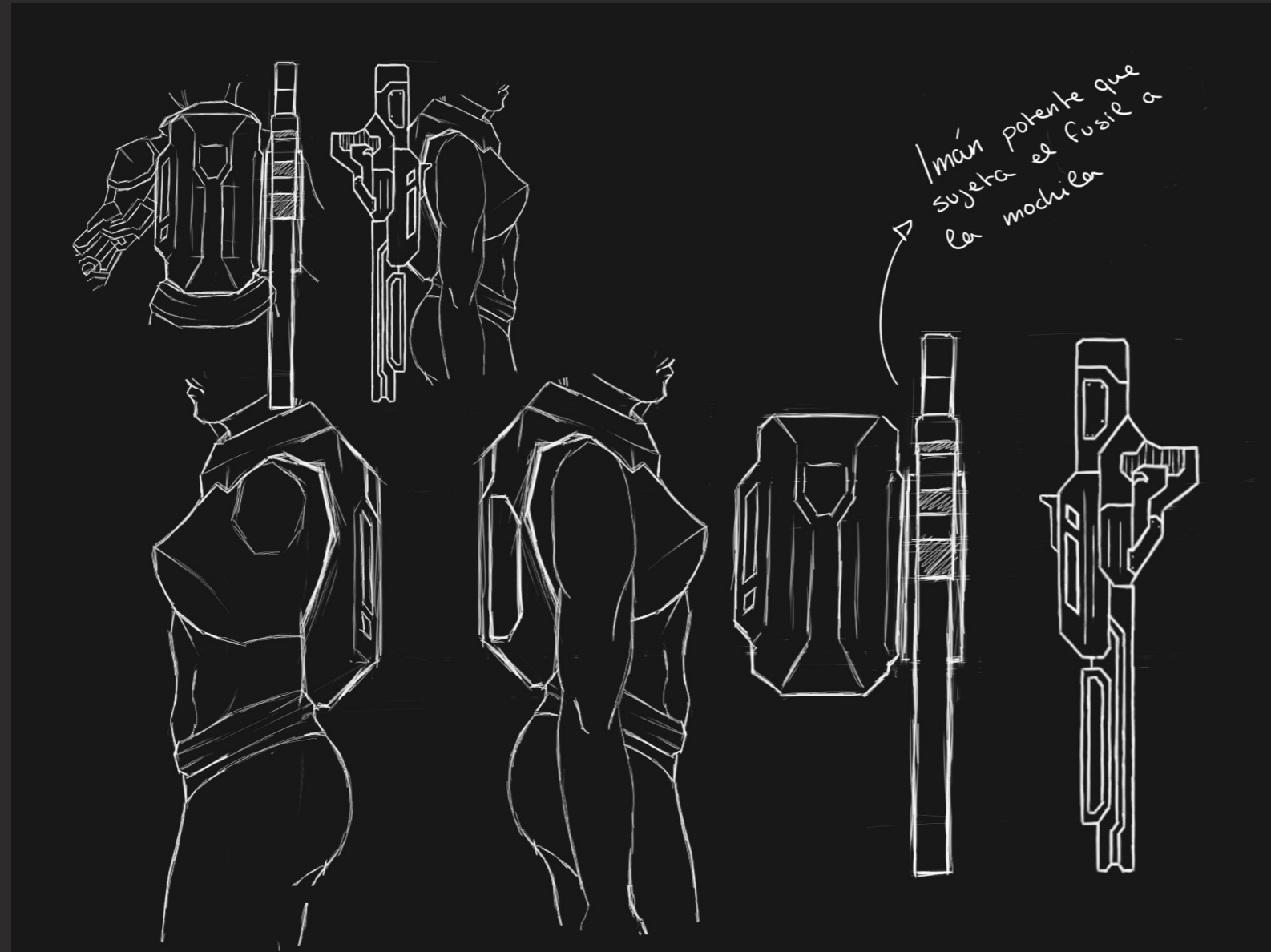
## FUSIL



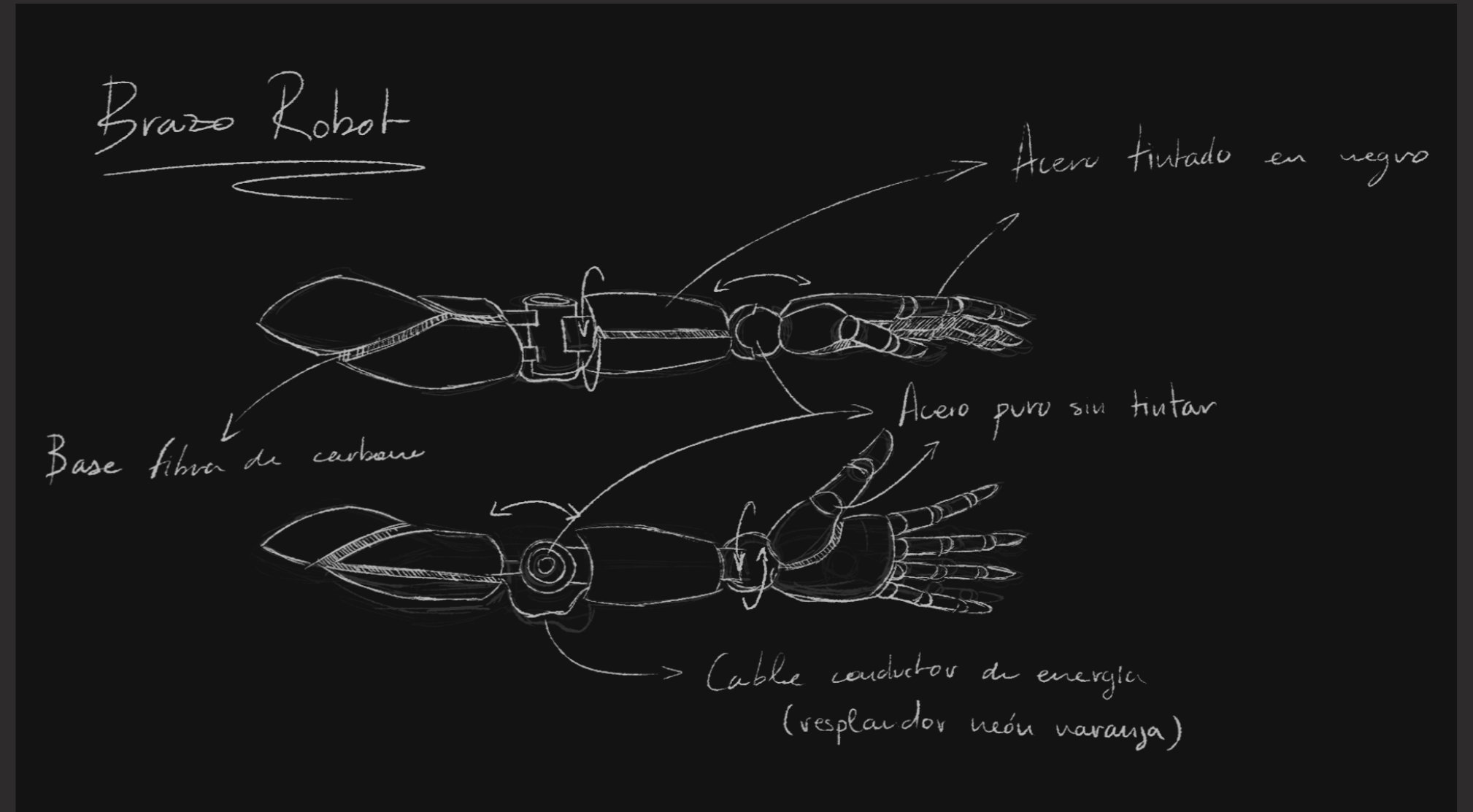
## GUADAÑA



# PROPS Lineart



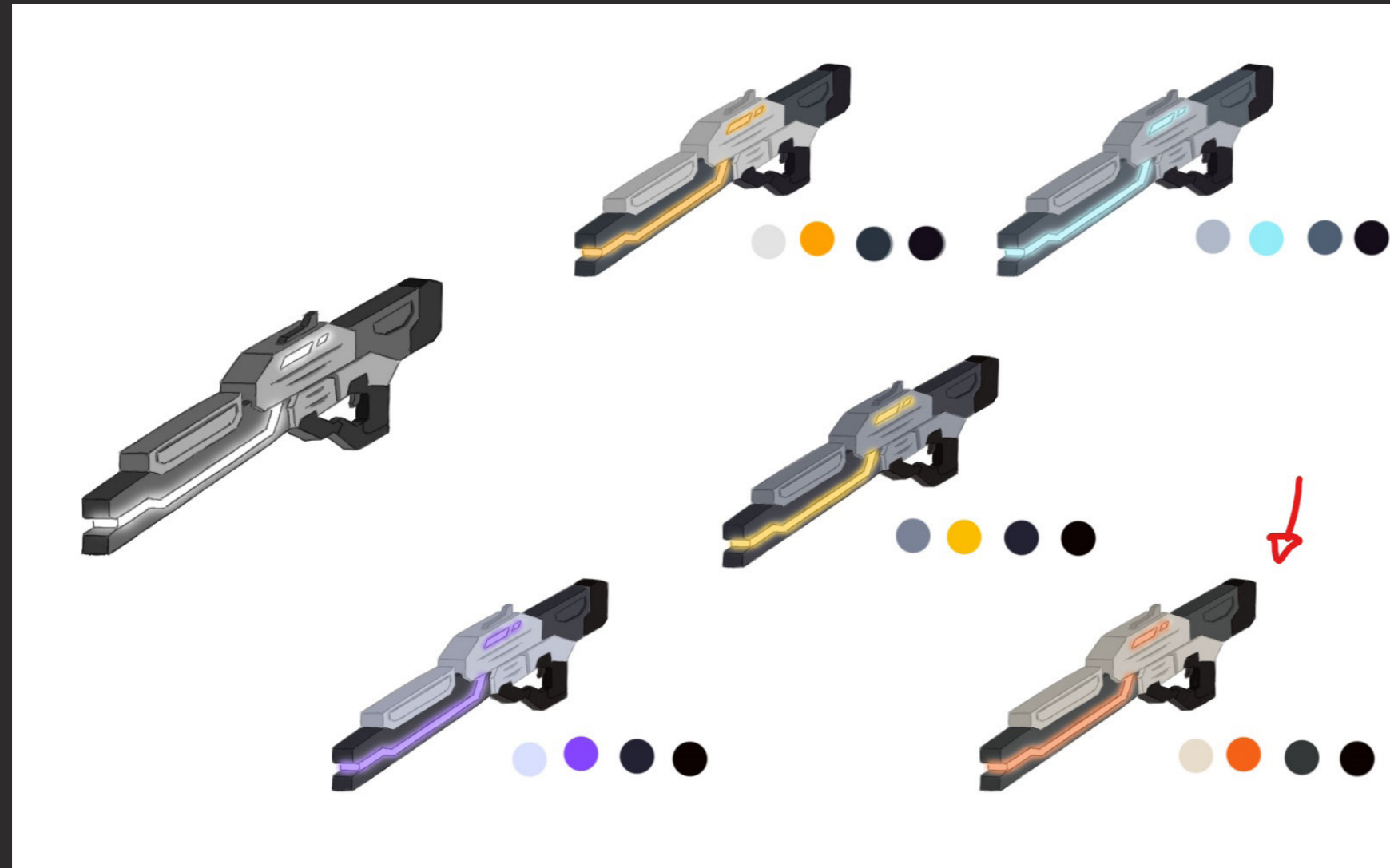
# PROPS Lineart



# PROPS

Pruebas de color

## FUSIL



# PROPS

Pruebas de color

## GUADAÑA



# PROPS

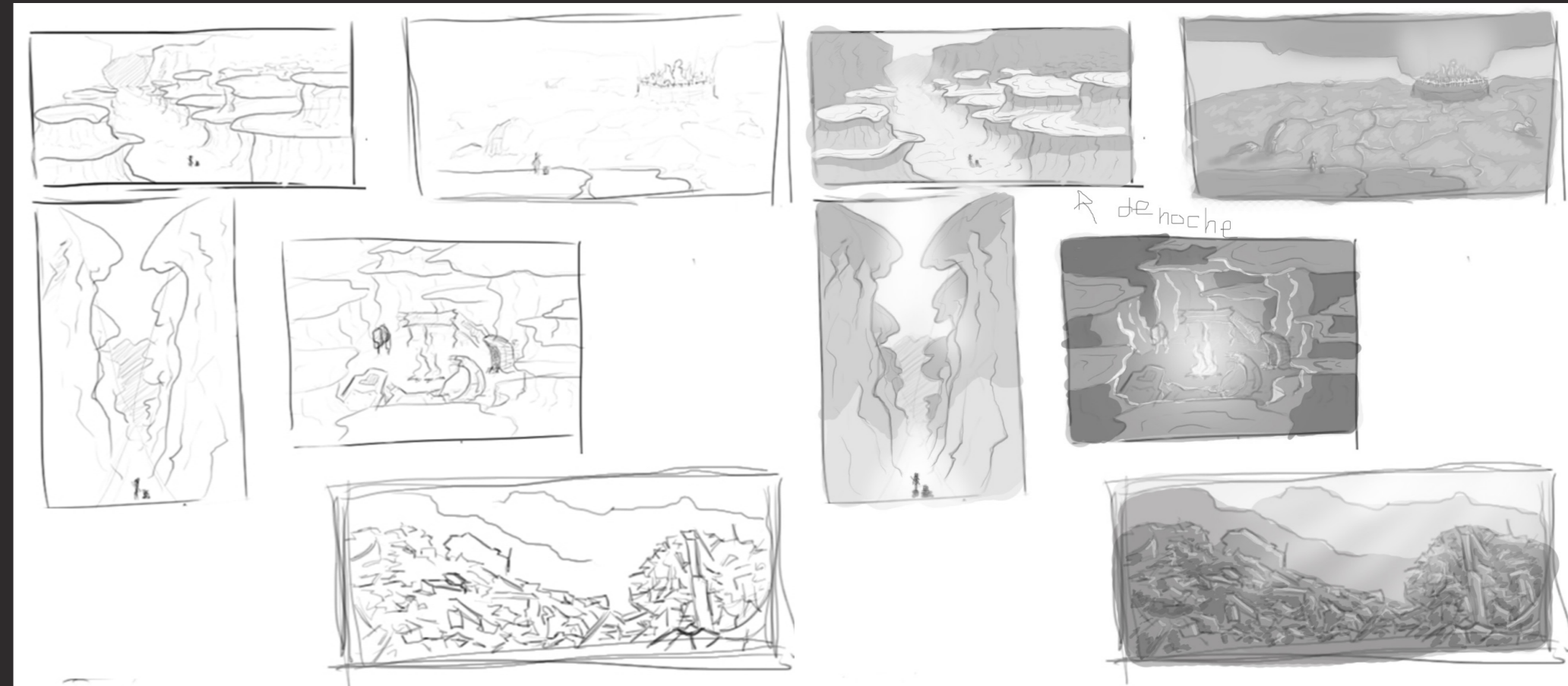
Artes finales



# AMBIENTES

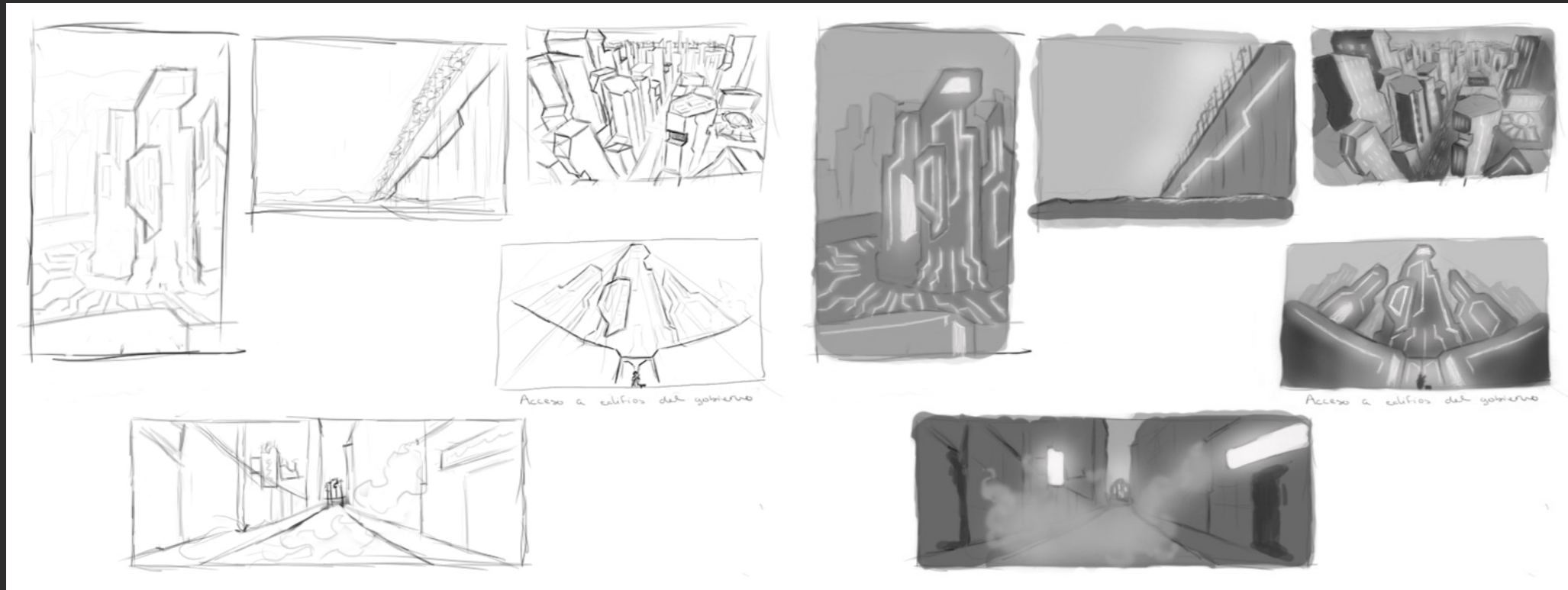
Bocetos

## DESIERTO



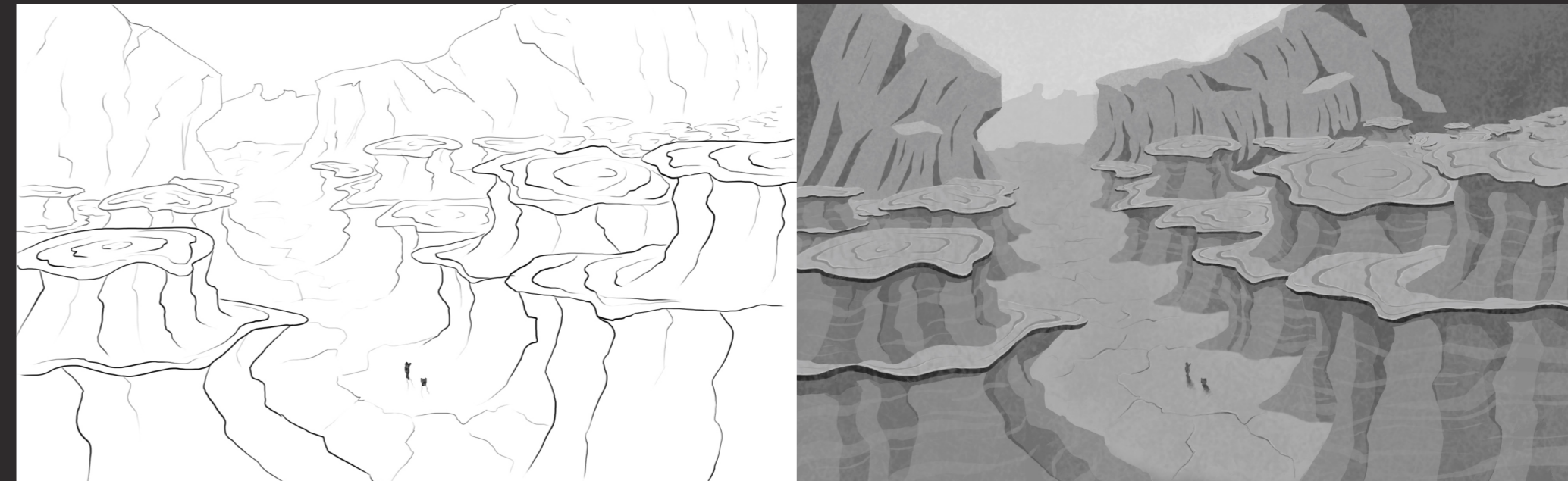
# AMBIENTES Bocetos

## CIUDAD



# AMBIENTES Lineart y grisalla

## DESIERTO

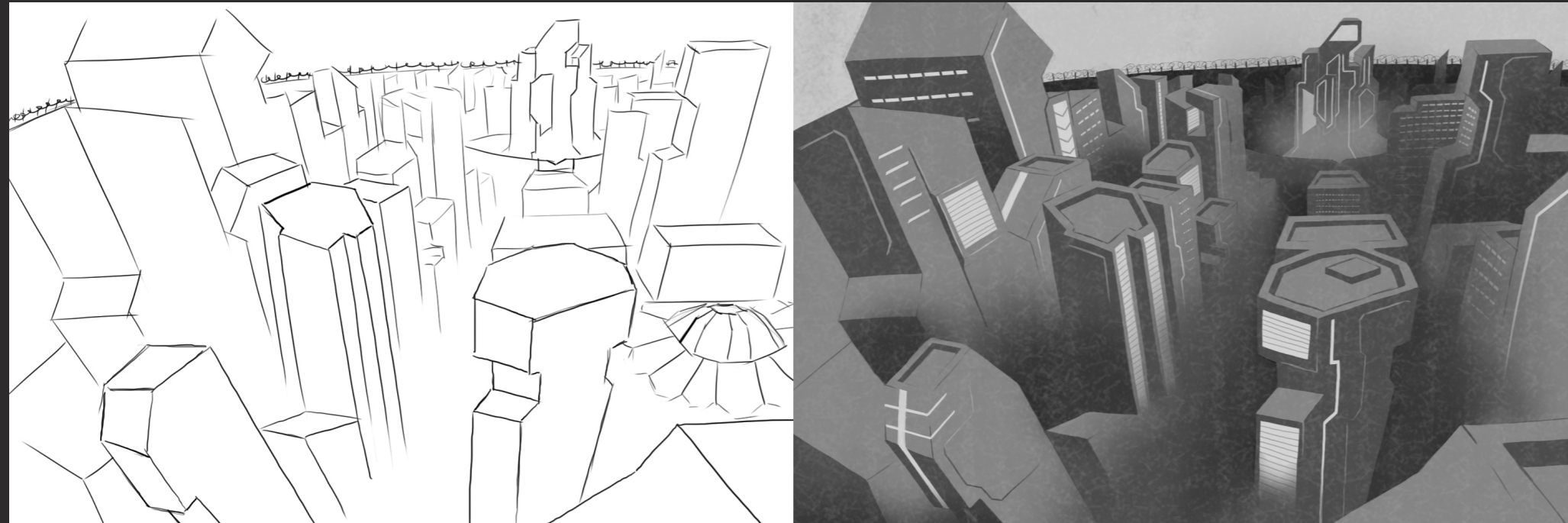




# AMBIENTES

Lineart y grisalla

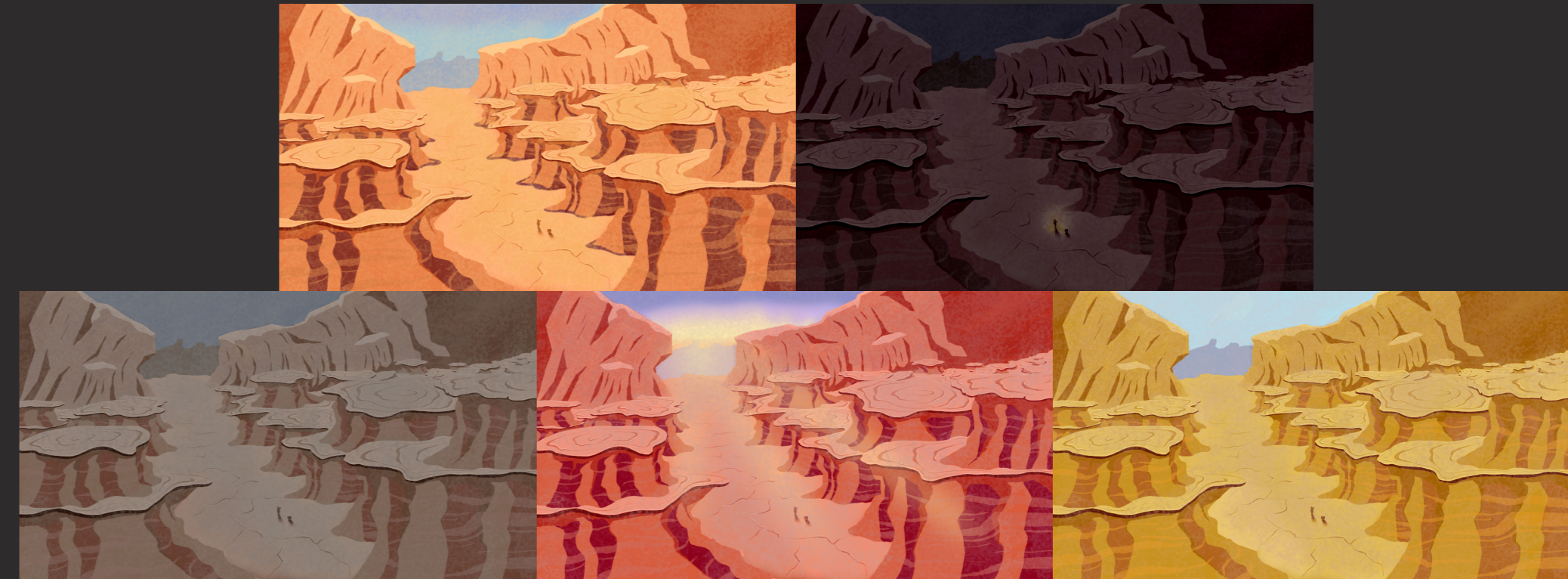
## CIUDAD



# AMBIENTES

Paletas de color

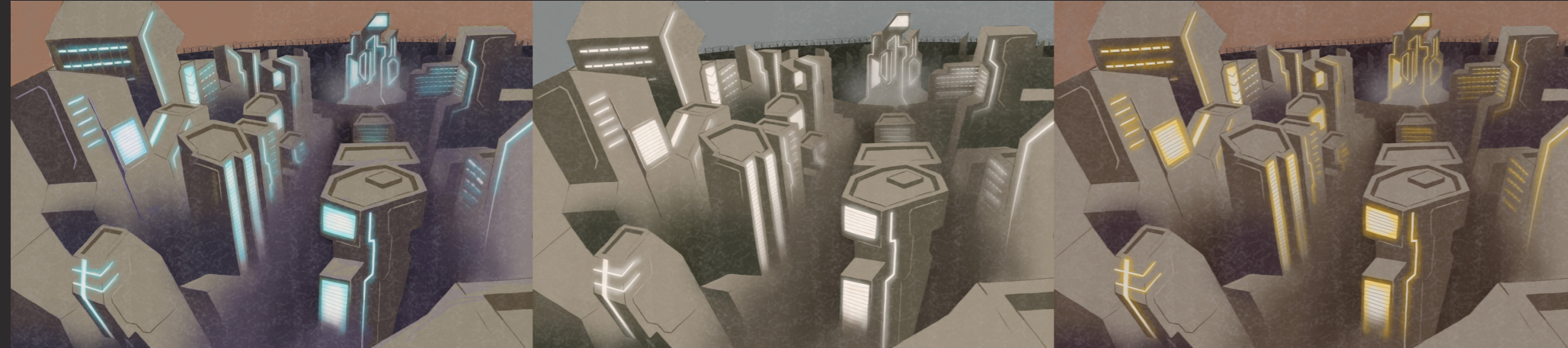
## DESIERTO



# AMBIENTES

Paletas de color

## CIUDAD

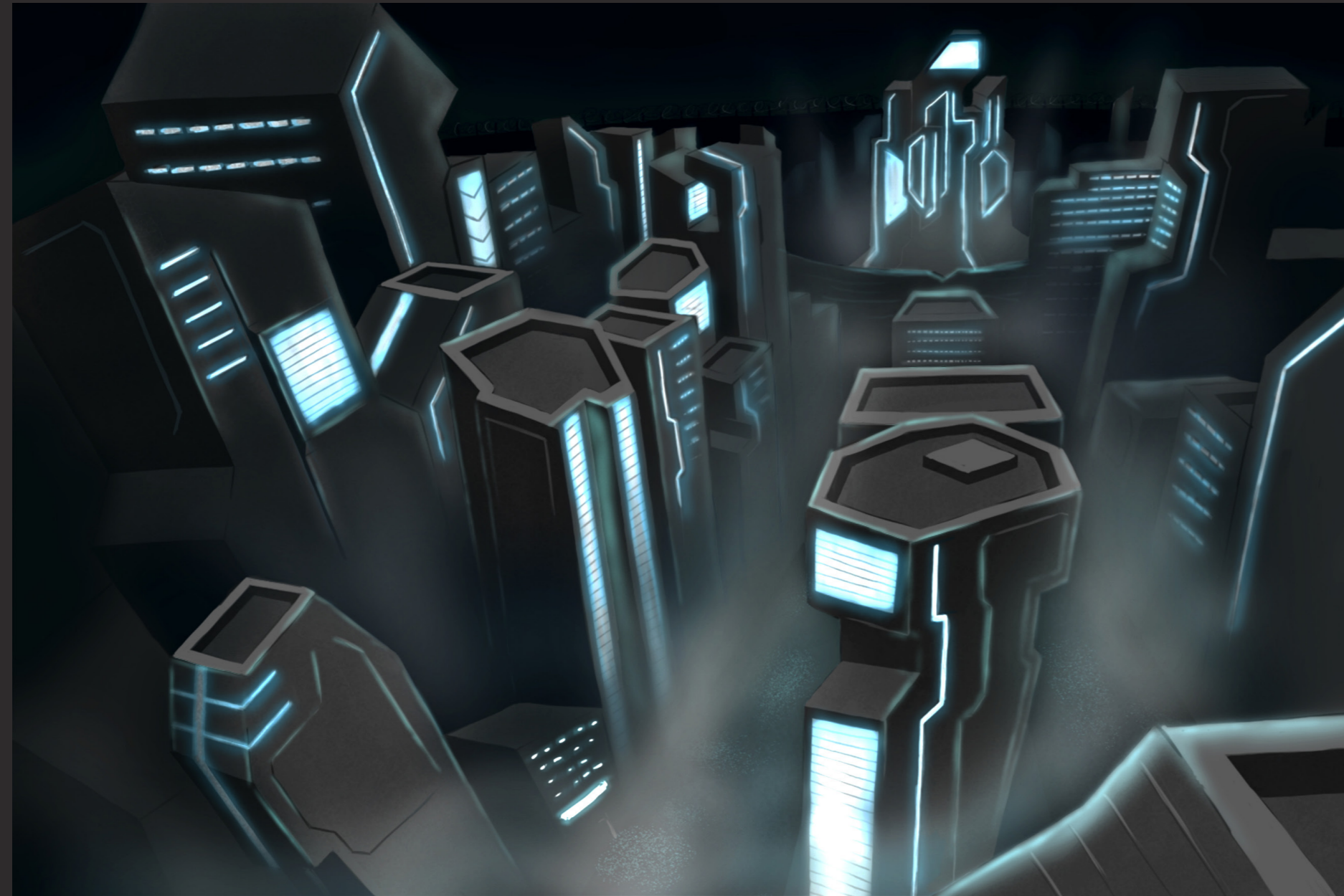


# AMBIENTES

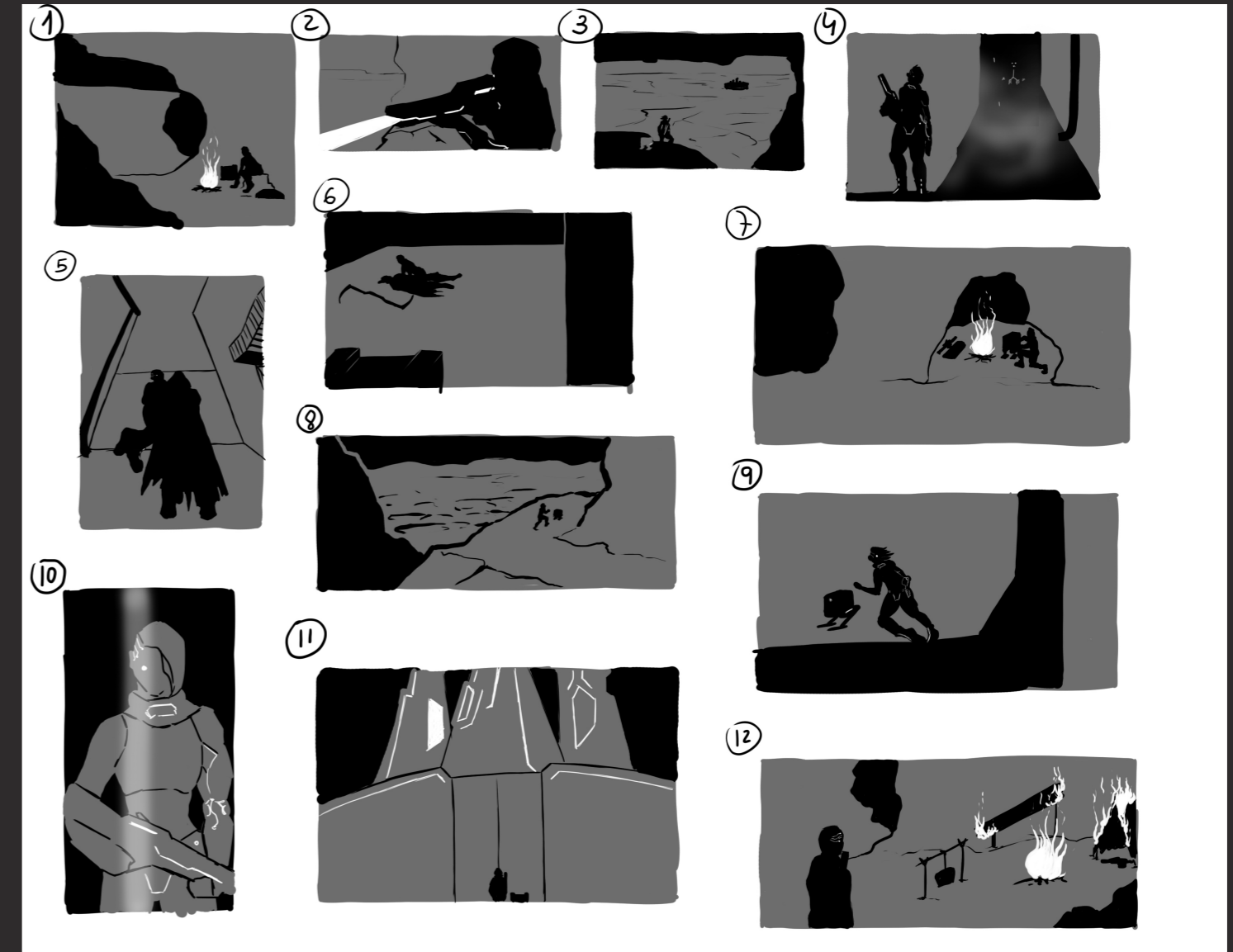
Artes finales



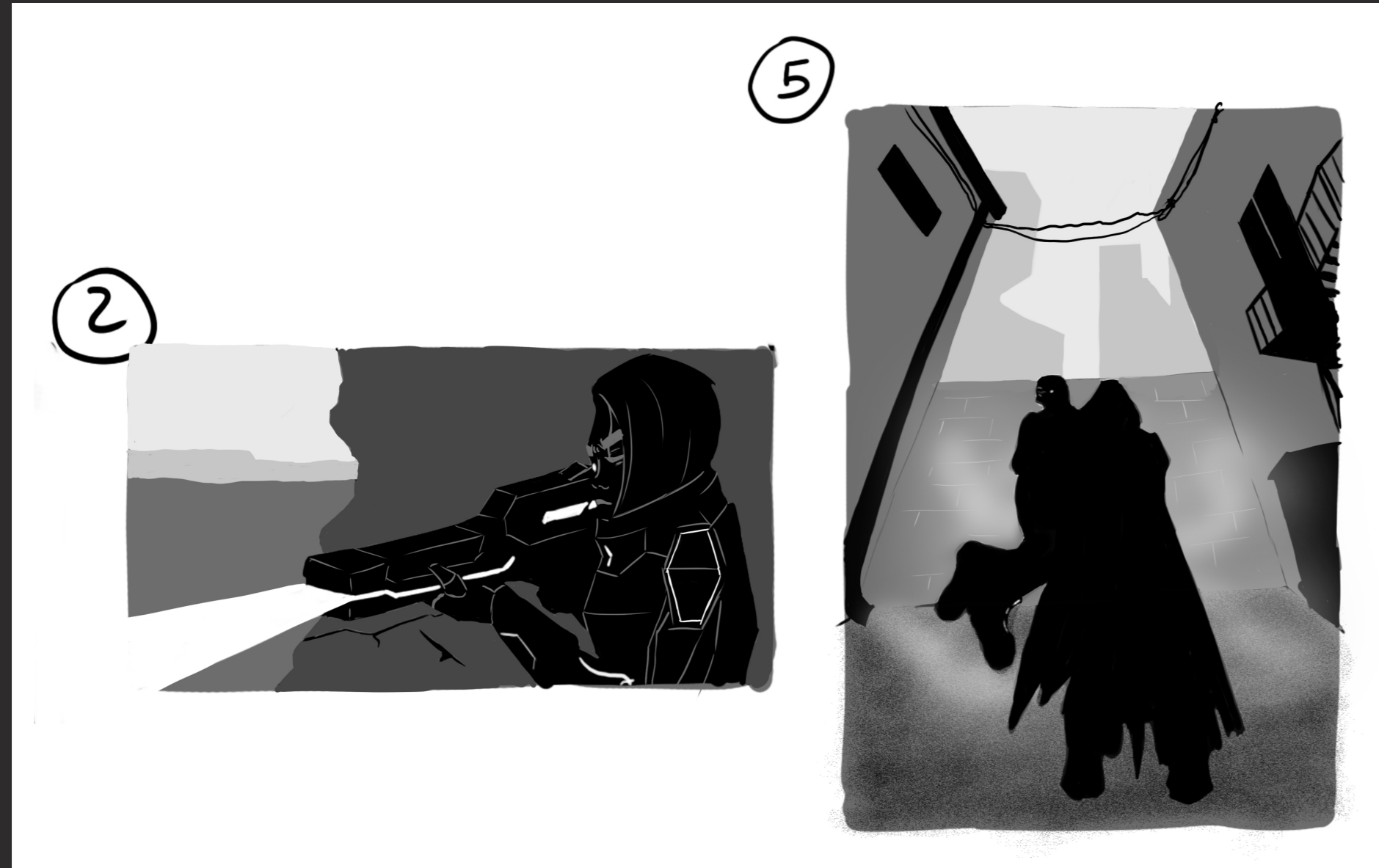
# AMBIENTES Artes finales



# ESCENAS Siluetas



# ESCENAS Siluetas escogidas



# ESCENAS Lineart y grisalla



# ESCENAS

Pruebas de color



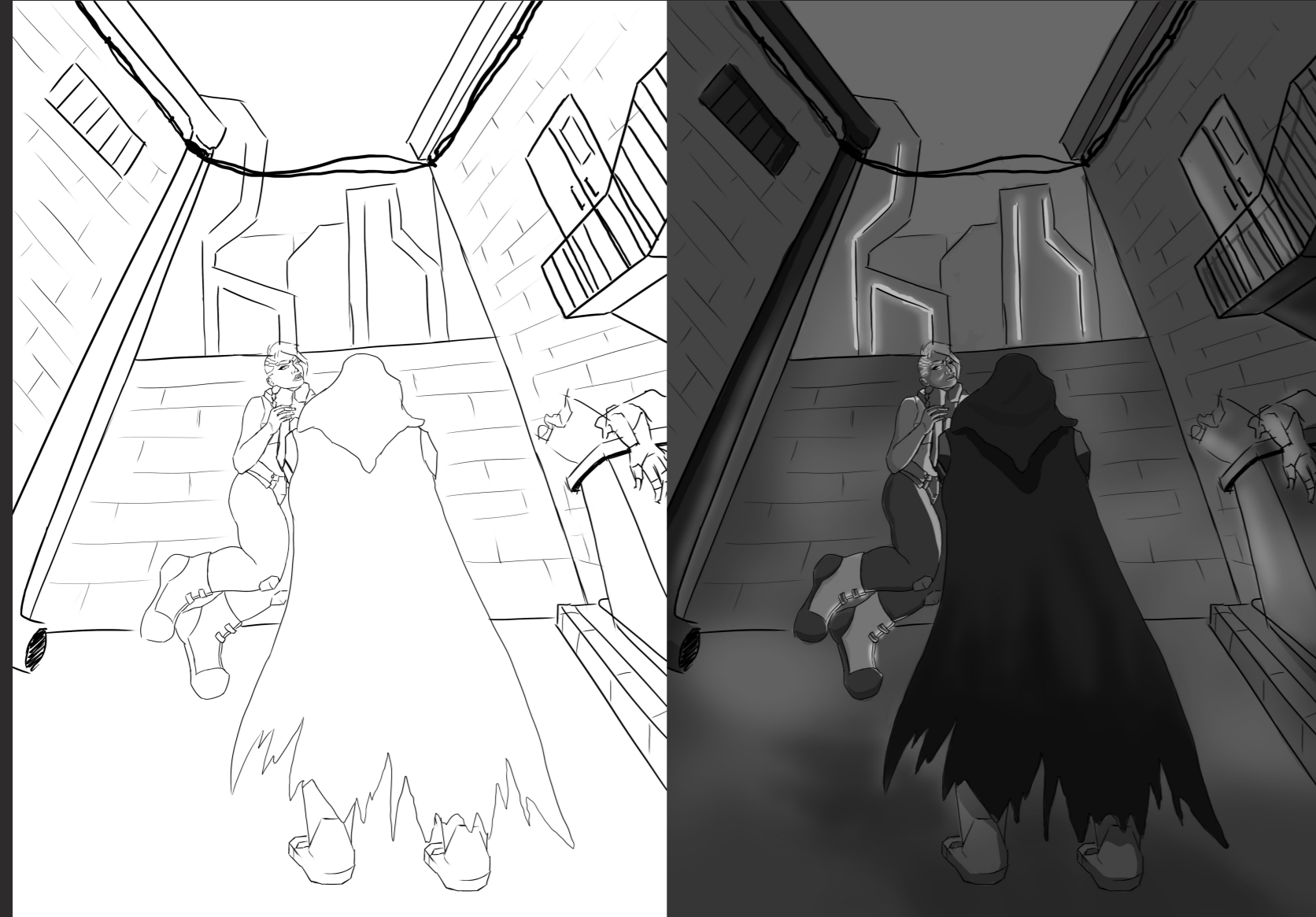
# ESCENAS

Arte final



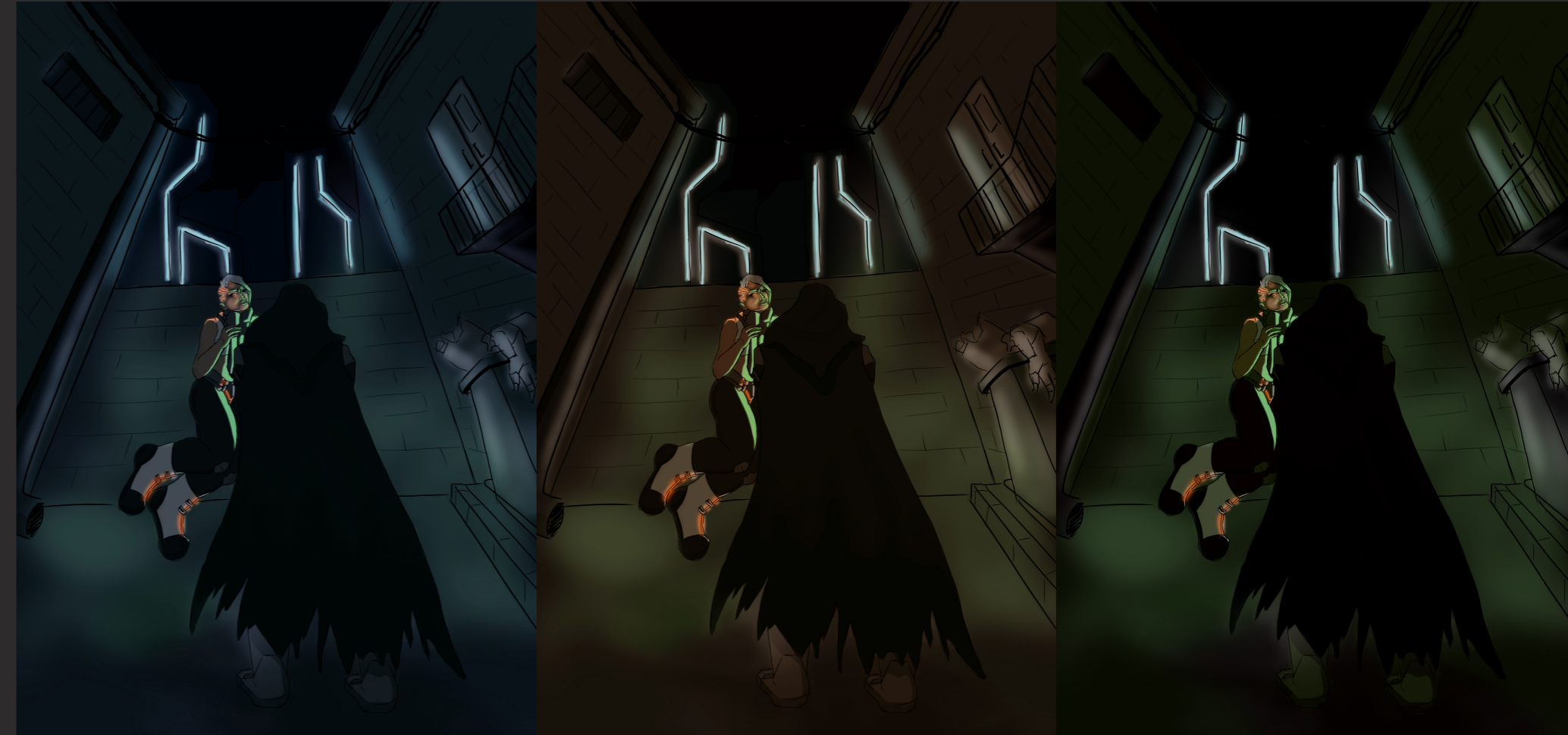
# ESCENAS

Lineart y grisa



# ESCENAS

Pruebas de color



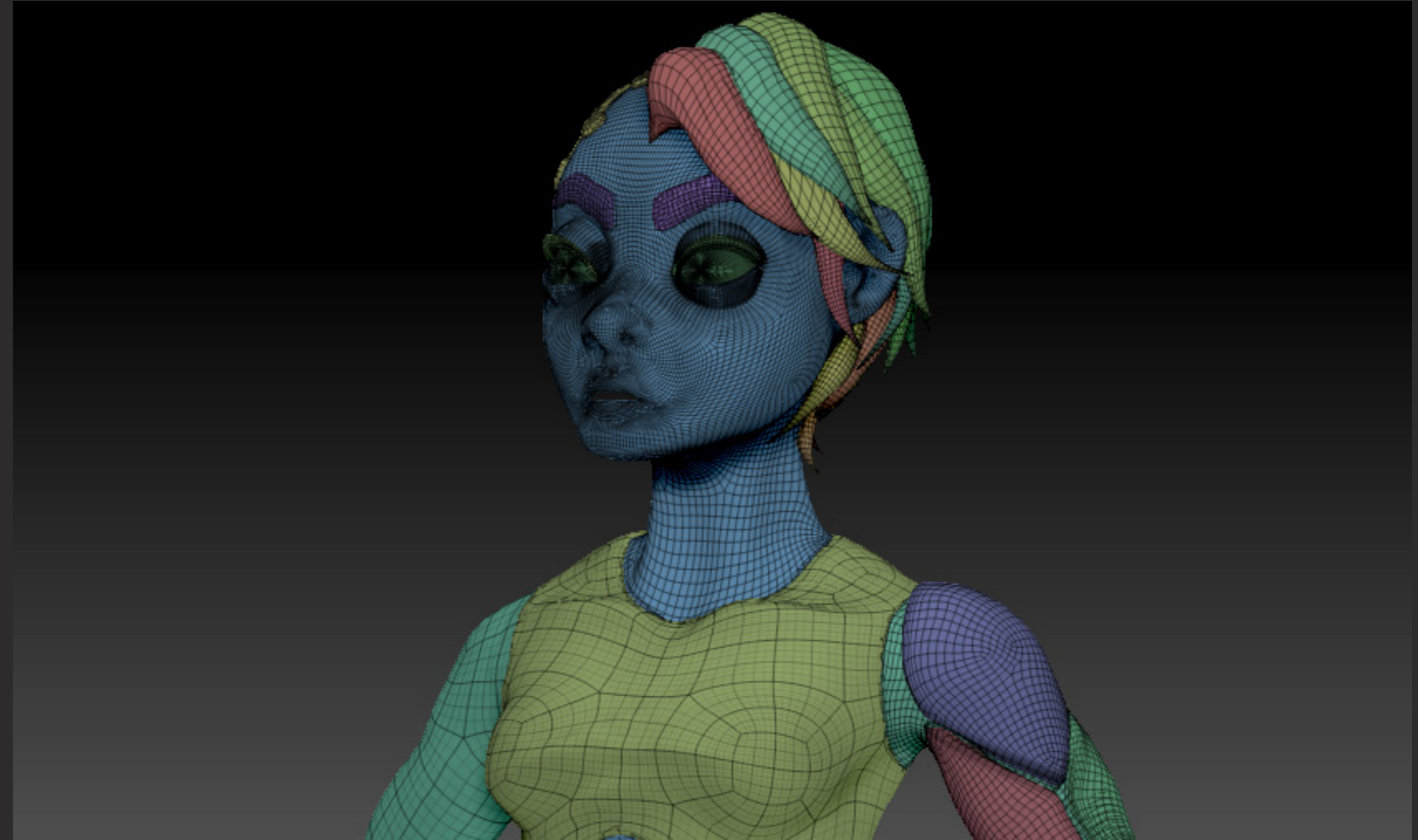
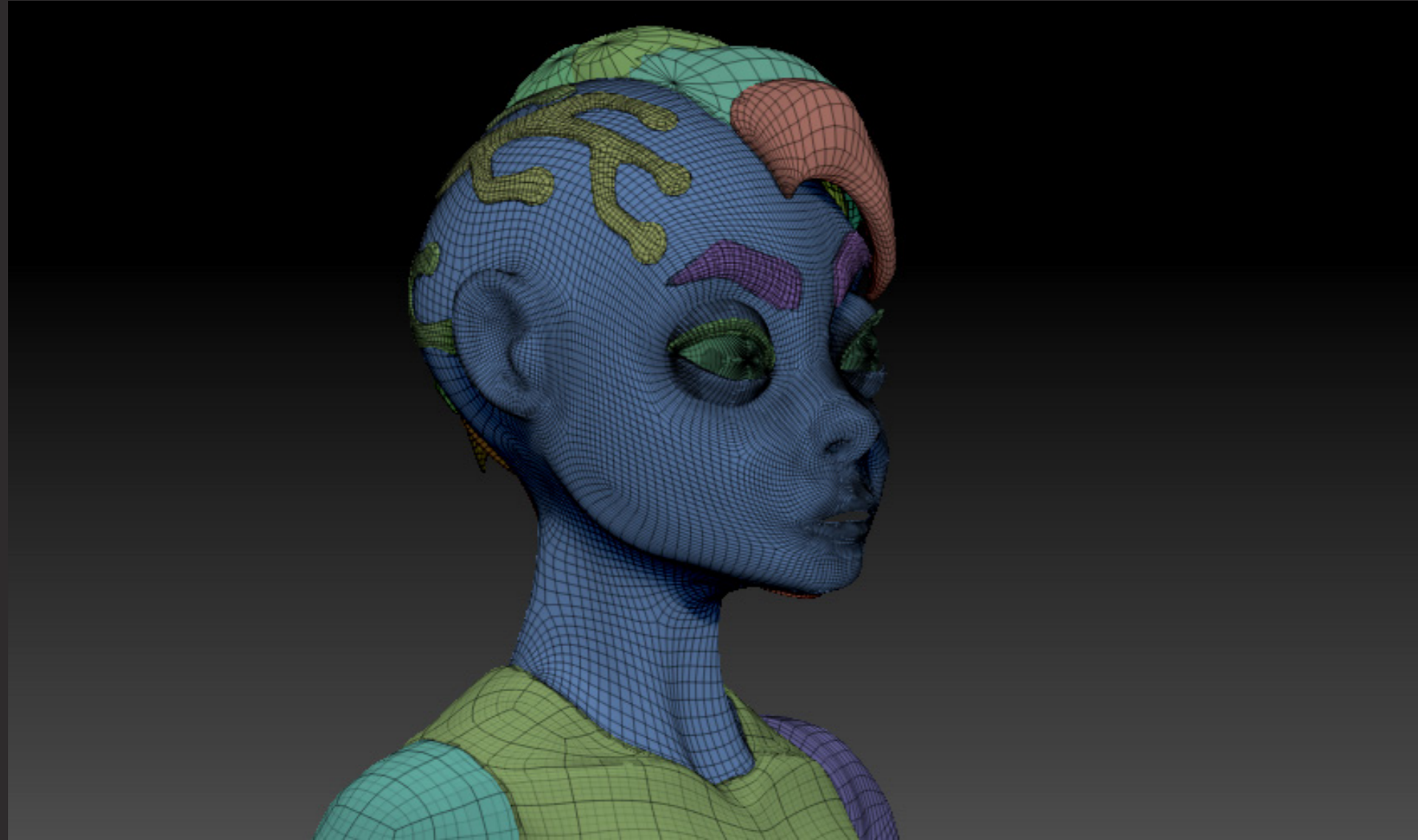
# ESCENAS

Arte final

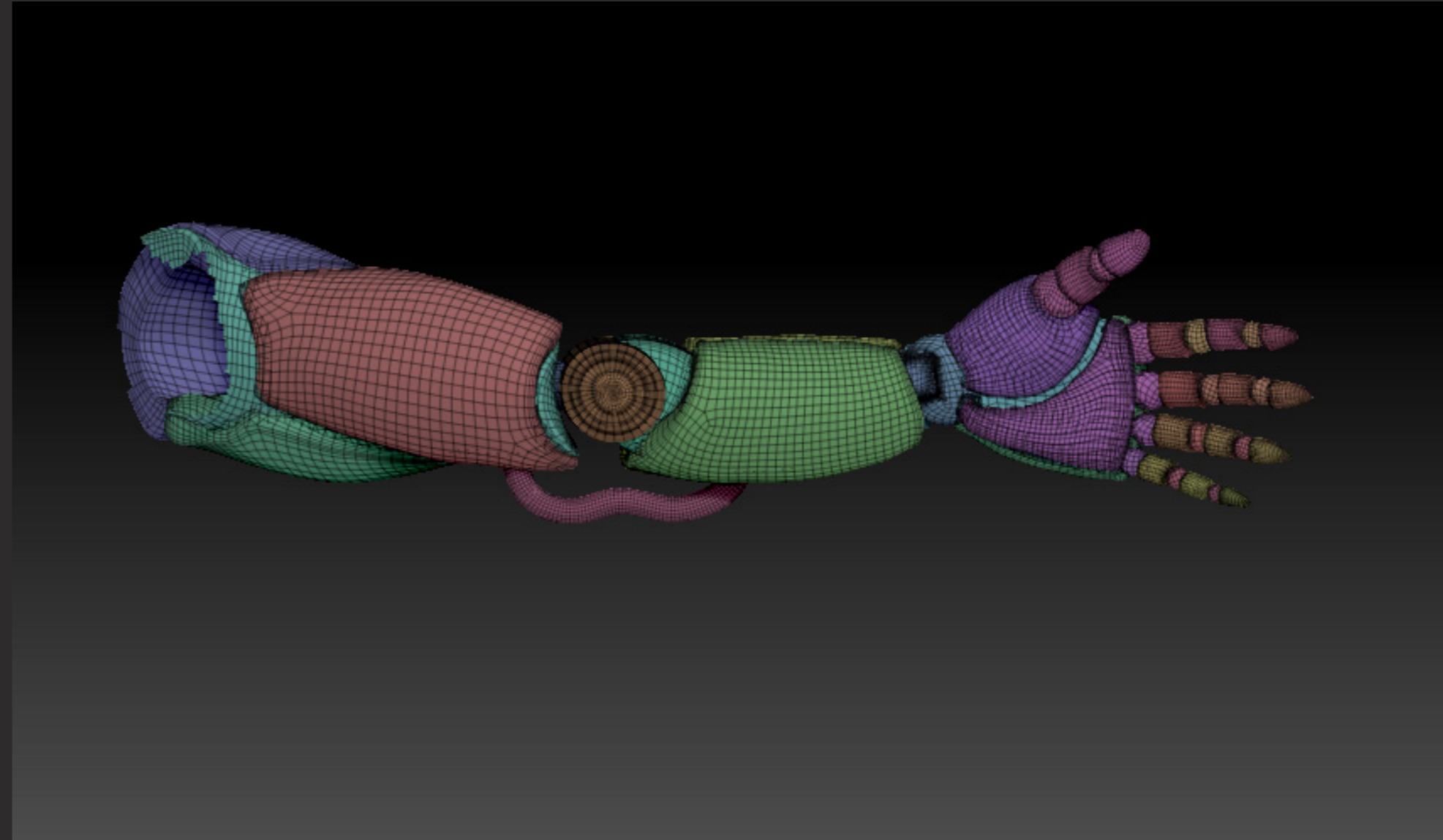
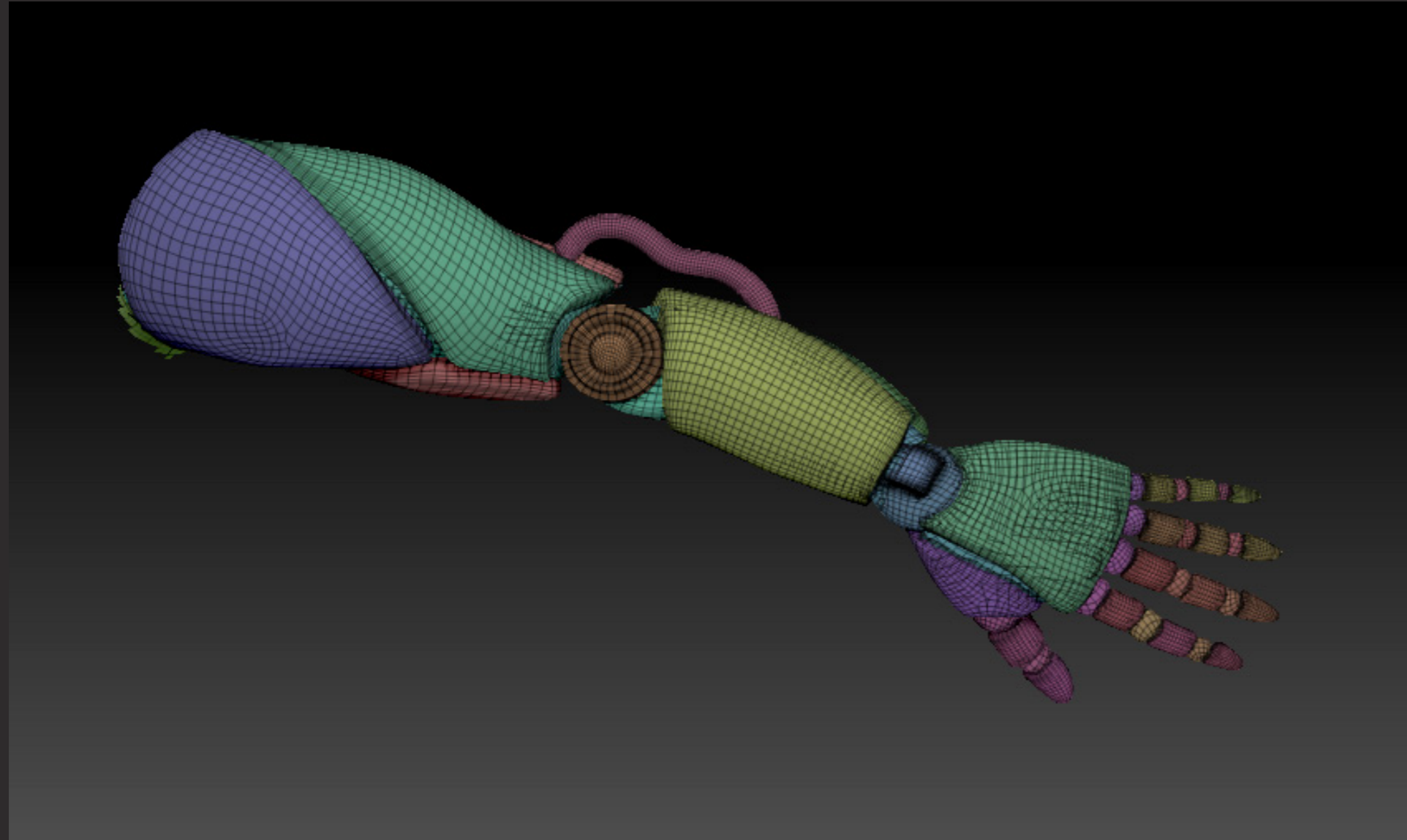


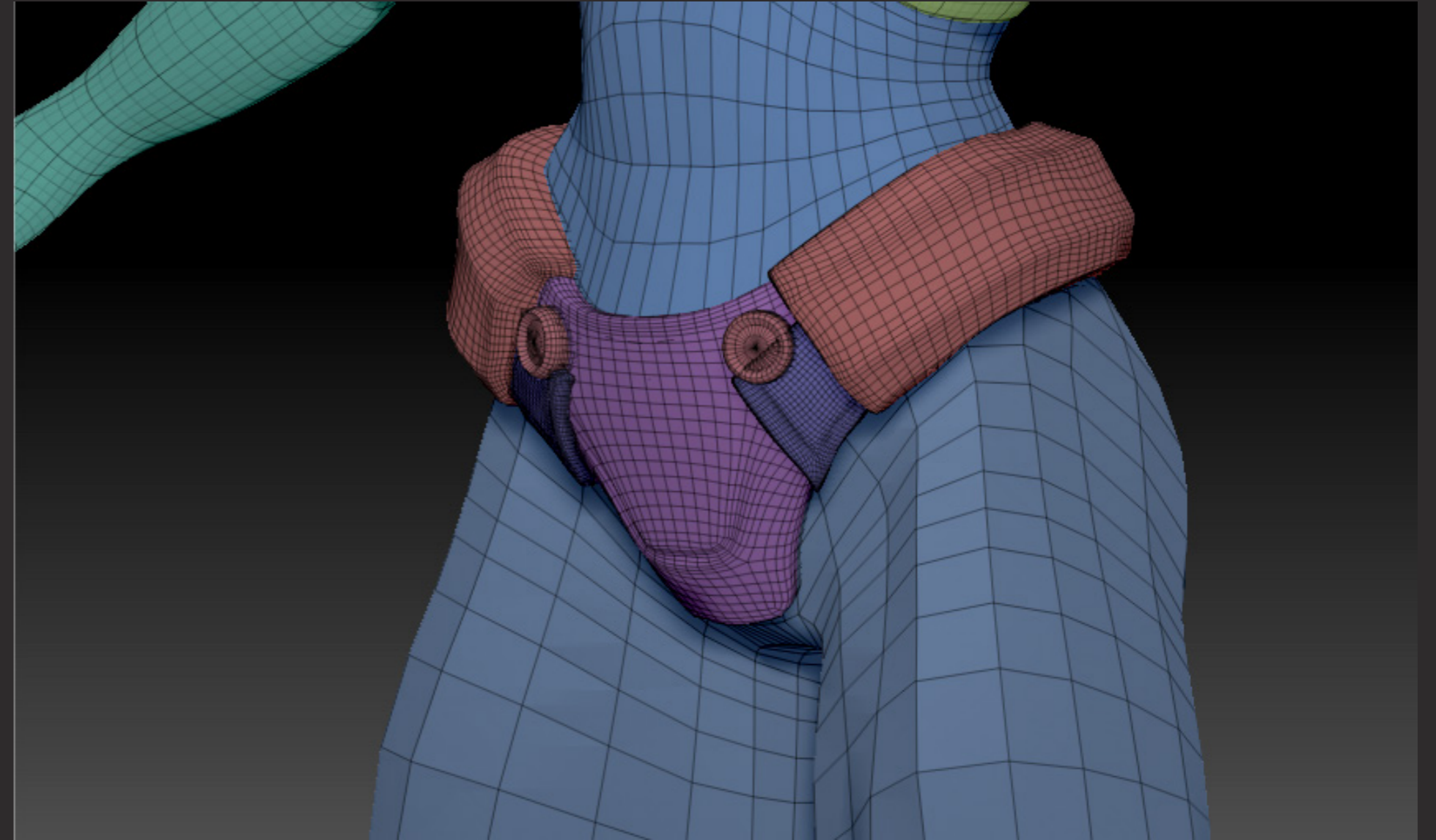
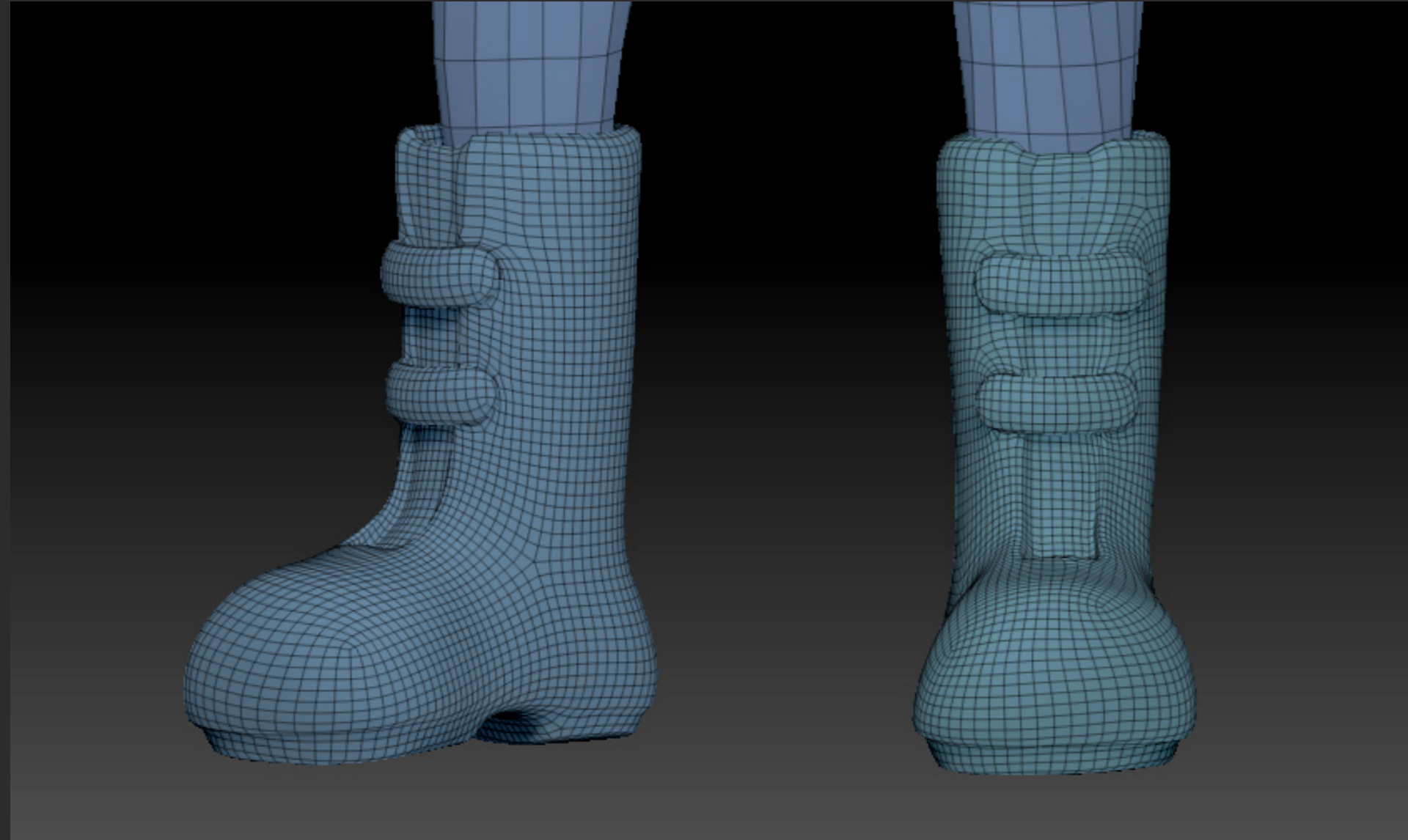
**PRODUCCIÓN**  
Modelado digital 3D

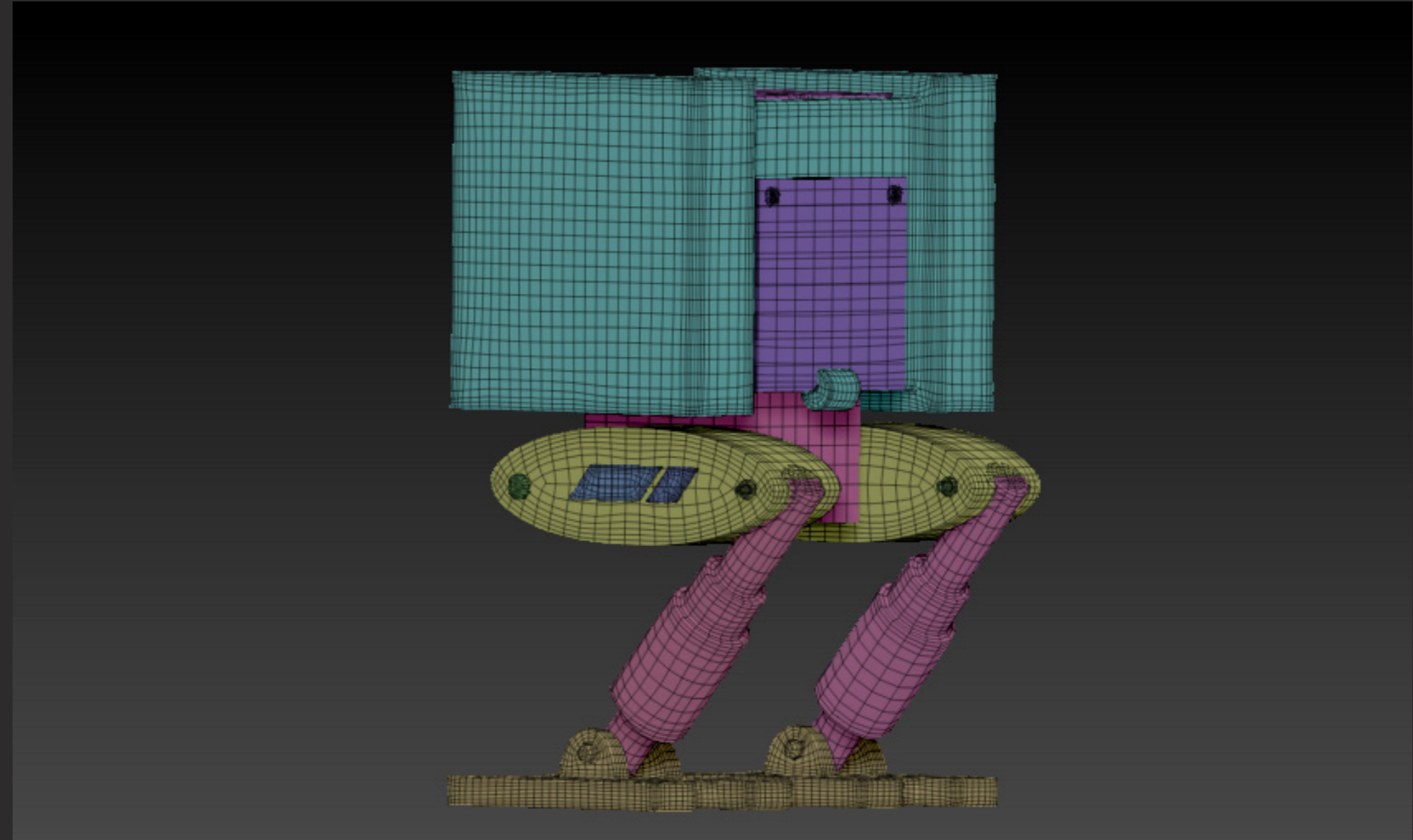
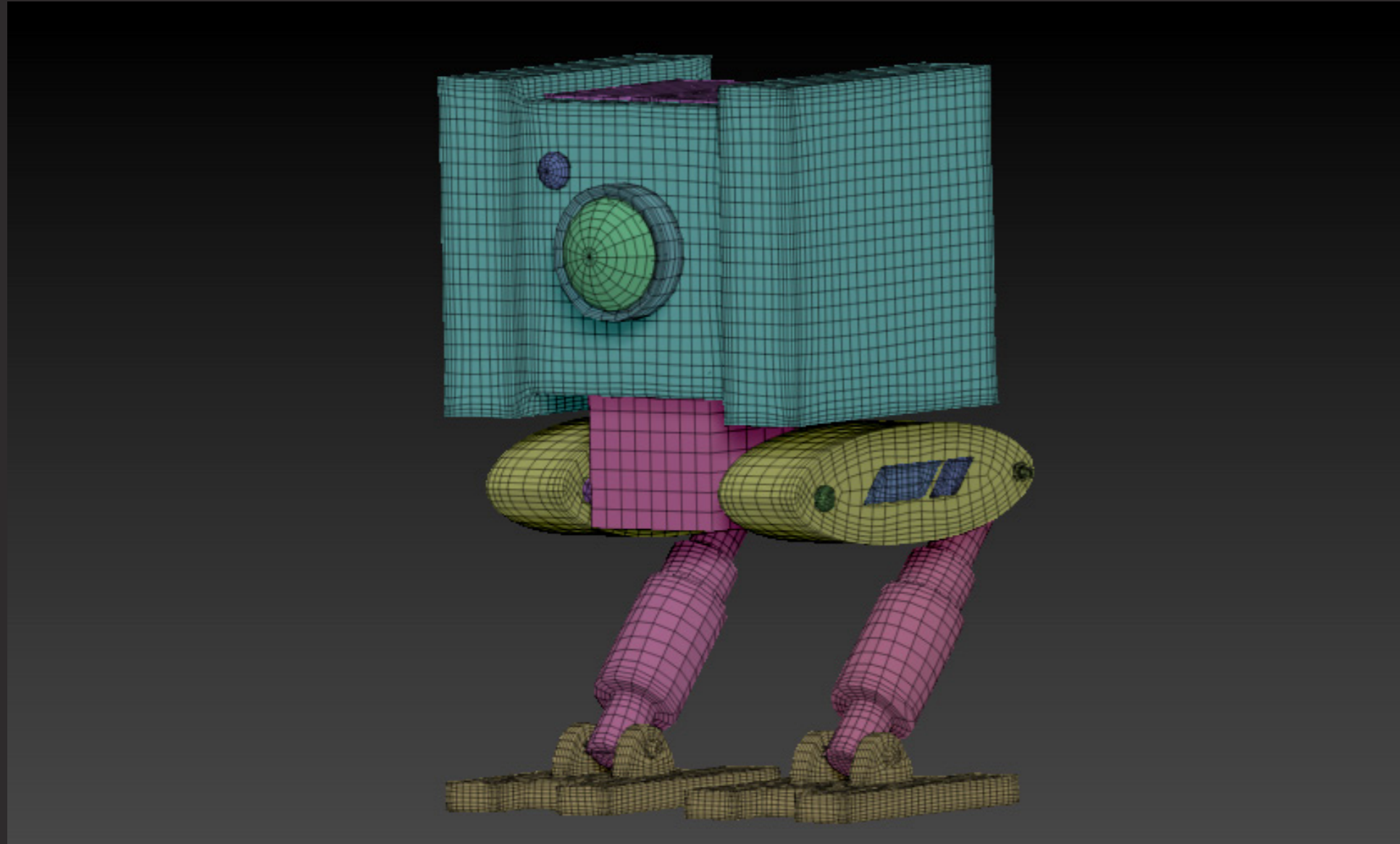
# TOPOLOGÍA











RENDER





COMPULSION. DISEÑO Y MODELADO 3D DE PERSONAJES  
PRINCIPALES ORIENTADOS A UN PROYECTO DE  
VIDEOJUEGO RPG DE ACCIÓN Y AVENTURA.

Trabajo de final de grado presentado por Sara Alfaro Cuevas

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Belles Arts

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES