



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

KAIYO. Creación y diseño de un personaje para League of  
Legends

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Pons Pou, Ismael

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

Cotutor/a: Castillo Triguero, Juan Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

# TFG

---

## **KAIYO.**

**DISEÑO Y CREACIÓN DE UN PERSONAJE  
PARA LEAGUE OF LEGENDS**

**Presentado por Ismael Pons Pou**

**Tutora: María Susana García Rams**

**Co-tutor: Juan Antonio Catillo Triguero**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2021-2022**

## RESUMEN

Este proyecto se centra en el diseño y creación de KAIYO, un personaje para el videojuego *League of Legends*, desarrollado por la empresa Riot Games.

En un primer apartado se ha realizado un estudio teórico, en el que se describen aspectos necesarios para abarcar el proyecto, seguido de un estudio de mercado, a partir del análisis de trabajos similares realizados por artistas profesionales del sector y otros pertenecientes al equipo de la empresa, con el objetivo de pautar y definir el proceso de trabajo acorde a lo que se demanda en dicho ámbito profesional. Una vez definida la metodología a seguir, se ha iniciado la conceptualización del personaje dentro del mundo de Runaterra, universo al que pertenecen todos los campeones de League of Legends. Tras definir y conceptualizar el personaje, se ha puesto en marcha su creación mediante dibujos, visualizando su anatomía, sus aptitudes físicas, sus habilidades y su rol dentro del videojuego, acorde al proceso de creación pautado en la metodología: realización de bocetos (*thumbnailing*), definición del diseño, estudio del color y renderizado o arte final.

Una vez concretado el diseño del personaje, se ha elaborado una ilustración más artística que se corresponde con el *splash art* del campeón, siendo esta fundamental como final del proceso de creación.

## PALABRAS CLAVE

Diseño de personajes; videojuego; League of Legends; concept art; ilustración.

## SUMMARY

This project focuses on the design and creation of KAIYO, a character for the video game League of Legends, developed by the company Riot Games.

In a first section, a theoretical study has been carried out, describing the necessary aspects to cover the project, followed by a market study, based on the analysis of similar works carried out by professional artists of the sector and others belonging to the company's team, with the aim of defining and defining the work process according to what is demanded in this professional field. Once the methodology to be followed was defined, the conceptualization of the character began within the world of Runeterra, the universe to which all League of Legends champions belong. After defining and conceptualizing the character, we started to create it through drawings, visualizing its anatomy, physical aptitudes, skills and role within the videogame, according to the creation process outlined in the methodology: thumbnailing, design definition, color study and rendering or final artwork.

Having finalized the character designed, a more artistic illustration has been elaborated, which corresponds to the splash art of the champion, being this fundamental as the end of the creation process.

## KEY WORDS

Character design; videogame; League of Legends; concept art; illustration.

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecer a mi tutora Susana, por recoger mi proyecto y acompañarme hasta su finalización a pesar de mis numerosos despistes y altibajos creativos, siendo consciente de que sin ella, el TFG que leerán a continuación sería muy distinto. A su vez, agradecer a mi co-tutor Juan Antonio, por guiarme durante las primeras fases del trabajo y ayudarme en la búsqueda de bibliografía.

Dar las gracias a ambos por los conocimientos que han impartido en sus respectivas asignaturas, siendo la Anatomía Artística un pilar fundamental de mi formación y Producción de Animación I la especificación a la que quiero enfocar mi trabajo. También, me gustaría hacer especial mención a la asignatura de Morfología Estética, impartida el curso anterior por Carlos Plasencia, en la que pude llevar a cabo un simulacro de TFG, a partir del que cambié y detallé el proceso a seguir en la creación de un personaje.

En segundo lugar, quiero agradecer a Lola Vidal, con la que he tenido la oportunidad de coincidir varias ocasiones a lo largo del grado, por sus conocimientos que han cambiado mi forma de entender el dibujo y por haber presentado especial interés en mi trabajo durante mi formación. De la misma manera, debo mencionar a Guillermo Ros, por haberme dado la oportunidad de exponer mi trabajo durante una de sus clases y por haberlo apoyado y seguido por redes, motivándome a mejorar y progresar en el sector del concept.

Por otro lado, agradecer a mis compañeros de clase, quienes con su propia evolución artística me han contagiado ganas de seguir progresando durante el grado. Hacer especial mención a mi grupo más cercano, quienes han visto de cerca la creación del TFG aconsejándome cambios y mencionándome posibles sugerencias: Marta Carlota, Jose Giménez, Edgar Rafi y Fernando Rodríguez .

En último lugar, agradecer a José Luis Gil Miró, mi primer profesor de dibujo, por haberme impulsado a estudiar una carrera artística y por contagiarme su pasión por el dibujo; junto con mis padres, por seguir mi proyecto de cerca y darme la oportunidad de poder dedicarme a lo que quiero, en especial a mi hermano Alberto por prestarme el pack de trabajo que he utilizado para llevarlo a cabo.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	6
2. OBJETIVOS .....	8
2.1. GENERALES .....	8
2.2. ESPECÍFICOS .....	8
3. METODOLOGÍA .....	9
4. MARCO TEÓRICO .....	12
4.1. LA ANATOMÍA ARTÍSTICA EN EL UNIVERSO DE LOS VIDEOJUEGOS 3D	12
4.2. LA FIGURA DEL CONCEPT ARTIST Y DISEÑADOR DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS .....	16
4.3. ESTUDIO DE MERCADO .....	24
4.3.1. <i>La empresa Riot Games</i> .....	24
4.3.2. <i>El videojuego League of Legends</i> .....	25
4.4. REFERENTES E INSPIRACIONES .....	33
5. KAIYO AND DE LEAGUE OF LEGENDS. PROCESO DE CREACIÓN .....	42
5.1. CONCEPTUALIZACIÓN .....	42
5.1.1. <i>Mundo de Runaterra</i> .....	42
5.1.2. <i>Descripción del personaje</i> .....	44
5.2. DOCUMENTACIÓN .....	47
5.2.1. <i>Moodboards</i> .....	47
5.3. PROCESO DE CREACIÓN .....	51
5.3.1 <i>Fase de Thumbnailing personajes y props</i> .....	51
5.3.2. <i>Fase de diseño</i> .....	56
5.3.4. <i>Fase de color</i> .....	63
5.3.4. <i>Renderizado</i> .....	65
5.3.5. <i>Splash art</i> .....	71
6. CONCLUSIONES .....	74
7. REFERENCIAS .....	75
8. ÍNDICE DE IMÁGENES .....	77
9. ANEXOS .....	81

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente TFG consiste en la ideación, diseño y acabado final de un personaje que perfectamente pudiera funcionar, por la idoneidad estilística y el renderizado final, en el videojuego *League of Legends*, planteándose como una propuesta orientada al sector profesional, abarcando las correspondientes fases de producción exigidas por la empresa creadora, Riot Games. Por tanto, se trata de un trabajo fundamentalmente práctico, que además puede servir como parte significativa de nuestro portafolio.

De esta manera, la motivación principal de este TFG es llevar a cabo una propuesta seria y de calidad, que permita combinar todos los conocimientos aprendidos en el Grado en Bellas Artes y que, a su vez, suponga un proyecto enfocado hacia el *concept art* y diseño de personajes para videojuegos, sector laboral en el que deseamos introducirnos. Han sido de gran inspiración los departamentos artísticos de sagas como *Dark Souls*, el *Señor de Los Anillos* o de otros proyectos semejantes realizados por Studio Ghibli, ya que han supuesto una gran fuente de motivación personal durante nuestra evolución como dibujante.

Para el desarrollo de esta propuesta, han sido especialmente importantes las materias estudiadas, los conceptos teóricos aprendidos y las competencias desarrolladas en las asignaturas de: Anatomía Artística, Morfología Estética y Preproducción de Animación I, cursadas en el Grado en Bellas Artes, ya que han supuesto una parte fundamental de nuestra formación y especialización en la creación de personajes.

La estructura de la memoria recoge el proceso de elaboración seguido en este TFG, con una primera explicación de los objetivos y metodología general utilizada, seguida por un apartado que constituye el marco teórico, en el que se fundamenta el proceso de creación de personajes en los videojuegos multimedia y la importancia de la anatomía artística y morfológica estética en los mismos, específicamente, para el juego mencionado. A su vez, se expone y explica el rol y perfil profesional del *concept artist* y diseñador de personajes, sus aptitudes y conocimientos demandados en este sector y tipo de compañías más importantes, para abarcar correctamente la fase de creación. Finalmente, se ha llevado a cabo un estudio de mercado y documentación acerca del campo artístico de los videojuegos 3D en línea y artistas profesionales del sector, de los que nos hemos nutrido e inspirado para realizar nuestro trabajo.

En el capítulo V, se desglosa el proceso de producción en cada una de las fases específicas del medio, pautadas por el estilo artístico, los conocimientos y

aptitudes necesarias para llevar a cabo la creación de un personaje para *League of Legends* desde cero y obtener unos resultados equiparables a los realizados por los artistas de Riot.

Para finalizar con las conclusiones sobre el trabajo desarrollado, el logro de los objetivos planteados, los referentes manejados y los anexos; con un libro de arte que recoja al completo todo el trabajo de creación conceptual y gráfica elaborado, ya que no se ha incluido todo en la memoria para ajustarse a la extensión requerida.



## 2. OBJETIVOS

### 2.1. GENERALES

El objetivo principal de este TFG ha sido llevar a cabo el diseño completo de un personaje perteneciente al universo del videojuego *League of Legends*, a partir del estudio de otros proyectos profesionales pertenecientes a este mercado, con el propósito de conseguir un resultado final lo más profesional posible en todo su proceso, pudiendo constituir una parte de nuestro portafolio y de esta forma, poder presentarlo a la empresa Riot Games, como ejemplo práctico de nuestras habilidades y competencias en la creación de personajes para videojuegos, así como a otras empresas del mismo sector.

### 2.2. ESPECÍFICOS

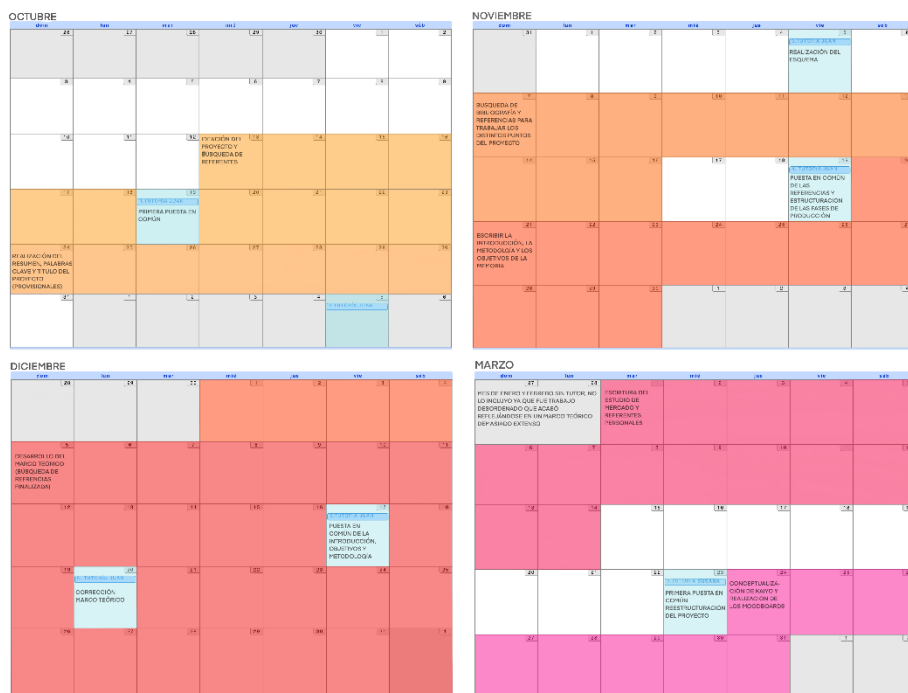
Para alcanzar dichos objetivos, primero se han planteado otros enfocados en el proceso, siendo fundamentales para conseguir los anteriores con éxito:

- Pautar metas en cada una de las fases del proceso de trabajo, con la intención de asegurar su correcto desarrollo experimental.
- Llevar un correcto orden y organización de fases de producción establecidos en un cronograma.
- Mejorar los conocimientos de *Photoshop*, utilizándolo como software de trabajo en las últimas fases del proyecto.
- Poner a prueba nuestro nivel de dibujo en comparación a artistas del sector.
- Aplicar con fundamento los conocimientos y destrezas adquiridos durante el Grado en Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

### 3. METODOLOGÍA

En este apartado se plantea el procedimiento que se ha llevado a cabo en este Tfg, a través de la organización de cada fase, sus tiempos correspondientes, y la planificación de todo ello en un calendario general, junto con otro específico de producción. A su vez, se argumenta el procedimiento de trabajo utilizado en cada una de las etapas de creación, aunque se explicará y desarrollará en el apartado correspondiente, Capítulo V.

En primer lugar, hay que destacar las supervisiones con ambos tutores, primero con Juan Antonio Castillo Triguero y posteriormente con M. Susana García, quien recogió la tutorización del mismo debido a un problema de salud sufrido por el primero. A partir de estas, se concretó por donde debía transitar el proyecto, los límites y aspectos fundamentales del proceso de trabajo en un TFG de tipo práctico como el aquí presente, tanto a nivel metodológico, en lo referente a la memoria, como práctico, con relación a la creación de personajes para un videojuego en 3D con la especificidad que se pretendía. Por ello, el calendario de trabajo y las tutorías de revisión y supervisión del proyecto a lo largo de todo el tiempo de elaboración han sido fundamentales, como se puede ver en la figura 1.



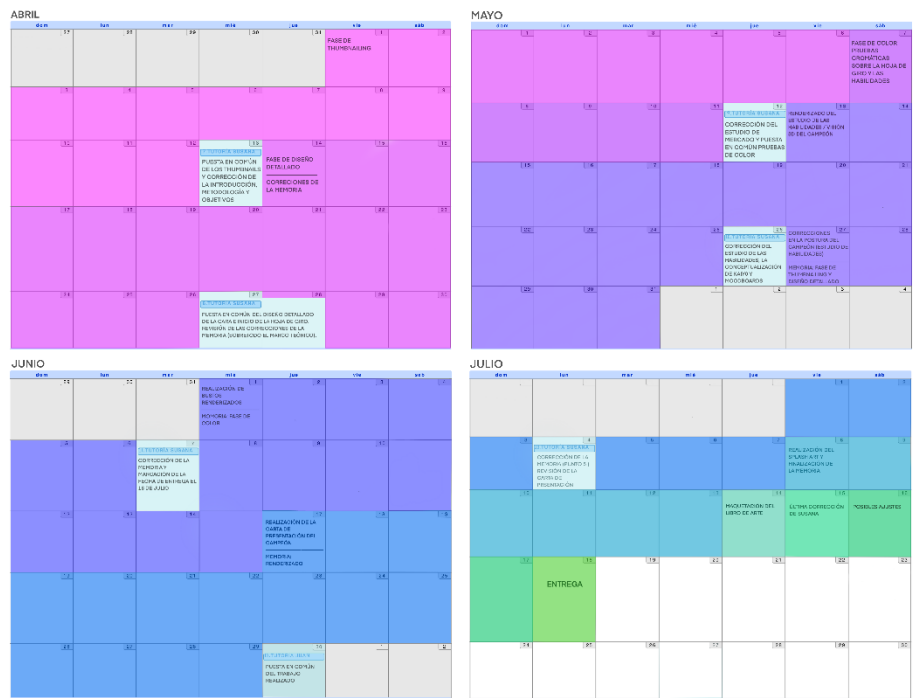


Fig. 1. Calendario general de trabajo en el TFG.

Una vez definido el concepto del proyecto, se ha llevado a cabo un estudio teórico acerca de los conocimientos previos que influyen en el desarrollo práctico del trabajo, a partir de fuentes bibliográficas que argumentan la necesidad del entendimiento y manejo de la anatomía artística en el mundo de los videojuegos 3D, tanto para las búsquedas del *concept art*, como para la creación de un personaje que se adecue a las características visuales del sector y que presente un acabado profesional.

Posteriormente, se ha realizado un estudio de mercado acerca del ámbito de los videojuegos 3D, para averiguar los conocimientos previos requeridos en la creación de personajes para Riot Games, sobretodo con relación a *League of Legends*, del que se necesita información oficial sobre los datos técnicos, tales como: el número de habilidades de los personajes, el estilo artístico y las fases de creación demandadas en proyectos profesionales del mismo ámbito. Documentación que se ha obtenido visitando la página web oficial de *League of Legends*, observando el videojuego desde la cámara del jugador y estudiando el trabajo de producción realizado por artistas profesionales pertenecientes a la empresa Riot Games, información útil que ha servido como referencia para pautar correctamente las fases de producción y el trabajo a realizar en cada una de ellas.

Paralelamente, se ha llevado a cabo una recopilación de autores y obras que constituyen el apartado de referentes personales, en los que se encuentran artistas que presentan diferentes actitudes y estilos que influyen

directamente en nuestro trabajo como futuro creador de personajes, de los que analizamos sus trabajos y extrajimos aquellos aspectos sobre los que aprender y aplicar en nuestros diseños, procesos y acabados.

Con todo ello se ha dado forma al proyecto, para proceder desde aquí a las diversas fases de creación, distribuidas en diversas etapas y procesos vistos en el estudio de mercado. Desde su conceptualización y documentación visual, al proceso de producción, con las fases de *Concept art* hasta los diseños definitivos y hojas modelo, junto con el coloreado y el render, que aquí tienen una importancia capital, para finalmente realizar el *Splash Art* final, fases que se explican metodológicamente y documentan en el apartado correspondiente del proceso de creación, Cap. 5.

## 4. MARCO TEÓRICO

En este apartado se describen los conocimientos previos que influyen directamente en el proceso de creación de un personaje para un videojuego 3D. Información imprescindible, que se ha extraído a través del estudio e investigación teórica de referencias bibliográficas y del trabajo de otros artistas, a partir del que se fundamenta el proyecto y se justifica la importancia de los conocimientos aprendidos en las materias de Anatomía Artística, Morfología Estética y Preproducción de Animación I, para poder crear un personaje de forma profesional para este sector específico.

### 4.1. LA ANATOMÍA ARTÍSTICA EN EL UNIVERSO DE LOS VIDEOJUEGOS 3D

La importancia de la anatomía artística en el sector de los videojuegos a constituido un movimiento progresivo a lo largo de su breve historia, siendo en la actualidad el momento en el que los conocimientos de dicha materia suponen herramientas fundamentales para cualquier diseñador de personajes.

Esto se debe a que en la actualidad los videojuegos 3D están arraigados en el ocio juvenil e infantil, existiendo infinidad de medios interactivos que ofrecen una innumerable cantidad de géneros: *shooter*<sup>1</sup>, rol, deportes, estrategia, puzzles etc., todos ellos a través de imágenes de alto realismo, que dan lugar a que los artistas deban tener un conocimiento extenso sobre las herramientas de representación visual más importantes. Sin embargo, su aparición en el mercado no es tan lejana, menos aún si se refiere a los juegos 3D de alta resolución.

Los videojuegos 3D empiezan a ser relevantes a partir de los años 90 con la aparición de Playstation y otras plataformas, dando lugar a una mayor demanda de personajes 3D. Este hecho supone un cambio muy novedoso, ya que se multiplican las posibilidades interactivas del personaje virtual, suponiendo una minimización de la brecha entre los videojuegos y la realidad (J.S Sloan, Robin 2015). Hasta el momento se contaba con un personaje plano y con una estructura simple, que viajaba a través de la plataforma digital en 2D, sin embargo, el avance hacia el 3D da lugar a un completo movimiento a través de los ejes x, y, z, produciéndose a su vez una mejora progresiva con relación al realismo con el que muestran, tanto los entornos como los personajes. De esta forma se llega a la actualidad, en que los videojuegos 3D se han convertido en

---

<sup>1</sup> Término que significa tirador, utilizado para referirse a los videojuegos en que el objetivo principal es derrotar enemigos mediante un arma de fuego, habitualmente en primera persona.



Fig. 2. Adaptado de *Project Vayne splash for League of Legends*, de Chengwei Pan, 2018.

una experiencia virtual en alta resolución, con texturas y movimientos del personaje hasta el momento impensables. Este hecho afecta al trabajo de diseño, ya que debe ser mucho más exhaustivo, atendiendo a la posibilidad de que el personaje creado pueda verse en 360· grados, por lo que debe estar compensado en su totalidad y presentar una estructura anatómica completa y verosímil (J.S Sloan, Robin 2015).

De esta manera la anatomía artística es una asignatura fundamental en el aprendizaje de cualquier diseñador de personajes actual, ya que cambia la forma de entender la construcción del cuerpo humano y, en consecuencia, supone una mejora sobresaliente en el dibujo de la figura. Por ello su conocimiento teórico y práctico es imprescindible para abarcar este proyecto, ya que se tiene como objetivo crear un personaje que presenta características humanas para un videojuego 3D, por lo que no es posible construir su anatomía y las deformaciones que esta sufre en movimiento (Fig. 2), sin conocer adecuadamente su estructura y morfología, ya que deben entenderse las posibilidades expresivas que nos brinda la figura humana y las modificaciones corporales que pueden realizarse, elementos que pertenecen a dicha materia.

De esta manera en un primer lugar se debe definir qué es la anatomía artística y que conocimientos abarca.

Se trata de una disciplina artística que estudia de forma articulada y lógica la figura humana, elemento de estudio del cual se propone su representación como medio de expresión. Además, es una materia que presenta un método de aprendizaje particular y ordenado, que te permite entender la construcción de la figura de dentro hacia fuera, partiendo del conocimiento de la osteología, que pauta la información estructural necesaria para poder entender correctamente la fase posterior, la miología, que trata el estudio de los músculos.<sup>2</sup>

Es una disciplina que abarca un conocimiento extenso del cuerpo humano y sus aplicaciones artísticas, estudiando:

- El conocimiento de la figura humana en su infinita variedad de apariencias (determinadas por la edad, sexo, constitución, raza etc.)
- Las modificaciones del cuerpo en base al movimiento.
- Las posibilidades expresivas y anímicas del ser humano.
- El dominio de la intencionalidad formal del cuerpo humano en el ámbito compositivo.

<sup>2</sup> Extraído de los apuntes teóricos de la asignatura de Anatomía Artística realizados por Juan Antonio Castillo Triguero.



Fig. 3. Adaptado de *El señor de los Anillos, Cuaderno de bocetos* (p.17) por Alan Lee, 2010, Editorial Planeta.

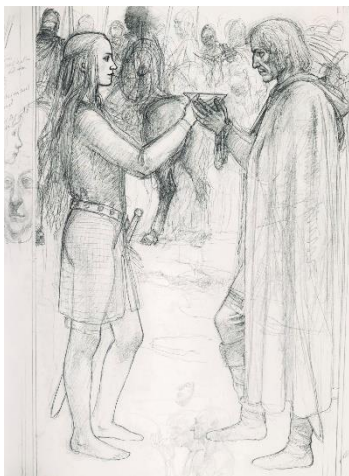


Fig. 4. Adaptado de *El señor de los Anillos, Cuaderno de bocetos* (p. 147) por Alan Lee, 2010, Editorial Planeta.

Todos los puntos anteriores hacen que sea una materia necesaria para la creación de personajes humanizados desde la imaginación, ya que es preciso conocer el cuerpo humano sin requerir constantemente referentes visuales. Además, si se observa el trabajo de artistas muy destacados dentro del sector profesional, todos presentan un conocimiento extenso de la figura humana, que les permite poder representar desde su fantasía cuerpos en perspectiva, en acción o en poses dinámicas sin problemas. Como argumenta Robin James<sup>3</sup> (2015):

Sin embargo, como bien sabrá cualquier artista, el desarrollo de un buen arte de personajes no es posible sin una sólida comprensión de la naturaleza. Cuando se trata del diseño visual de personajes - independientemente de si son fotorrealistas, estilizados o abstractos- comprender la estructura y el movimiento de los humanos es fundamental. (p.27).<sup>4</sup>

Un claro ejemplo sería Alan Lee, ilustrador que dio vida a los primeros artes conceptuales de la película *El Señor de los Anillos* (2001) a partir de los escritos de J.R.R. Tolkien. De hecho, a lo largo del proceso de trabajo recogido en el libro *El señor de los Anillos, Cuaderno de bocetos* (2005), se pueden ver los extensos conocimientos anatómicos que le permiten dibujar las figuras correctamente y “editarlas” sin problemas, véase las figuras 3 y 4. De hecho, él mismo subraya, en algunas partes del proceso de creación, la dificultad que supone dibujar figuras en acción, haciendo hincapié en que tanto el trabajo con modelo, como a partir de fotografías, queda incompleto a la hora de buscar poses muy dinámicas, entrando o como factor fundamental la imaginación y destreza del dibujante para plasmarlas, en la que los conocimientos estructurales y anatómicos permiten recrear imágenes coherentes a las que por medios fotográficos o con modelo es muy difícil llegar si no se tienen conocimientos anatómicos previos (Lee, Alan 2010).

Se ha entrecorrido el término edición en el párrafo anterior porque es una expresión utilizada por el propio ilustrador para describir su trabajo como parte de un proceso dibujístico en el que va editando las imágenes a través del lápiz, hasta conseguir un resultado que se adecue a la descripción de lo que se

<sup>3</sup> Dr. Robin JS Sloan ejerce como profesor en la Universidad de Abertay en Dundee, Escocia. Es licenciado en artes informáticas y ha trabajado en la industria de los videojuegos escocesa. Destaca por su investigación doctoral que centrada en la animación para personajes interactivos, con énfasis tanto en los principios psicológicos de las expresiones faciales como en los principios creativos de actuación animada.

<sup>4</sup> However, as any artist will be well aware, the development of good character art is not possible without a solid understanding of nature. When it comes to the visual design of characters -irrespective of whether they are photorealistic, stylized or abstract- understanding the structure and movement of humans is essential (T.A.).

intenta ilustrar. Este es otro hecho que refuerza la necesidad de tener un conocimiento anatómico si se va a crear de cero un personaje, ya que permite posteriormente realizar “ediciones” corporales (Fig. 5), como deformaciones o estilizaciones, manteniendo una coherencia verosímil que hace que el personaje sea creíble a pesar de las posibles exageraciones de su cuerpo. En palabras de Briar Lee Mitchel (2012):

Muchos personajes diseñados para juegos son humanos y animales idealizados o estilizados que hacen cosas extremadamente físicas. El artista que trabaja en diseños para tales personajes necesita saber cómo funcionan los grupos musculares (...) Además, si la tarea implica crear un personaje que es extraño, tener una comprensión de la anatomía le permite al artista construir sobre ese conocimiento para distorsionar o crear algo nuevo que, aunque irreal o de otro mundo, es lógico (p.66).<sup>5</sup>

Con todo lo mencionado en este apartado se puede justificar la importancia del conocimiento de la anatomía artística para llevar a cabo el objetivo de este proyecto, la creación de un personaje con características humanas, viendo como artistas del sector dominan y utilizan dichos conocimientos para presentar un producto de mayor calidad. Por ello se utilizarán varias fuentes de anatomía artística que nos ayudarán a construir adecuadamente la anatomía de nuestro personaje, junto con los conocimientos y correcciones de nuestro tutor Juan Antonio Castillo Triguero que es especialista en esta materia.

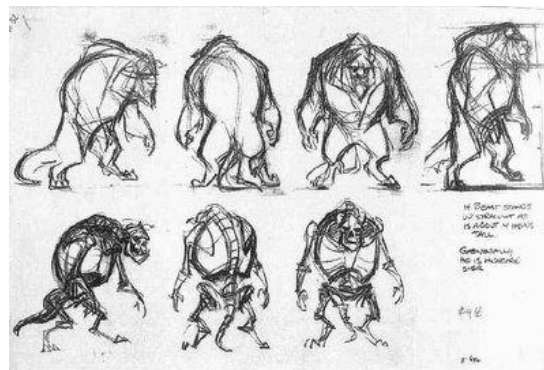


Fig. 5. Adaptado de *La bella y la bestia*, de Glen Keane, 1991, Disney.

<sup>5</sup> Many characters designed for games are idealized or stylized humans and animals that do extremely physical things. The artist who Works on designs for such characters needs to know how muscle groups work (...) In addition if the task involves creating a carácter that is alien, having an understanding of anatomy allows the artista to build on that knowledge to distort or créate something new that, although unreal or otherworldly, is logical. (T.A.)



## 4.2. LA FIGURA DEL CONCEPT ARTIST Y DISEÑADOR DE PERSONAJES PARA VIDEOJUEGOS

El objetivo de este proyecto es crear un personaje para un videojuego, por tanto, se va a trabajar como *concept artist*, siendo necesaria una investigación previa acerca del rol que este adquiere en la preproducción de un videojuego de estas características y las habilidades y conocimientos previos que se requieren para conseguir los resultados demandados. Para ello, a continuación, realizaremos un análisis acerca del papel que este creador asume como diseñador de personajes y sus rasgos específicos en los videojuegos 3D, a partir de la búsqueda de referencias bibliográficas y el estudio del trabajo de artistas profesionales.

A su vez, mencionar la importancia de otras asignaturas que contienen información teórica y práctica relacionada con la creación de personajes, como son Morfología Estética, impartida por Carlos Plasencia y Preproducción de animación, impartida por M. Susana García, en las que se aplican los conocimientos anatómicos mencionados en el apartado anterior, a partir de proyectos de creación de personajes con una estética pautada. De esta forma, ambas materias han sido de gran ayuda para realizar correctamente este proyecto, ya que contienen información necesaria acerca del concept art y el trabajo de diseño, trabajando en ambas el proceso de creación de un personaje desde las figuras del *concept artist* y diseñador de personajes.

El *concept artist* tiene como objetivo principal establecer el diseño visual de cualquier objeto, personaje o entorno que se le plantee, partiendo de una búsqueda general hacia una visión más particular, mediante un proceso de ensayo y error en el que se comparten los bocetos e ideas con el director de arte y el resto del equipo. De esta forma, debe tener la capacidad de reflejar de manera rápida y clara las descripciones de cualquier prop<sup>6</sup>, criatura o ambiente, siendo de suma importancia utilizar un lenguaje visual sólido que permita al resto del equipo captar la imagen sin necesidad de renderizarla (Lilly, Eliot 2015). Un ejemplo sería el artista Scott Flanders, quien, en la primera fase de búsqueda a partir de bocetos, conocida como *Thumbnailing*, trabaja mediante un lenguaje simple y claro que le permite a través de la mancha reflejar los diseños de forma rápida y atractiva (Fig. 6).

---

<sup>6</sup> Término que hace referencia a los objetos característicos de los personajes o aquellos que se encuentran en el entorno en el que se desarrolla el videojuego.

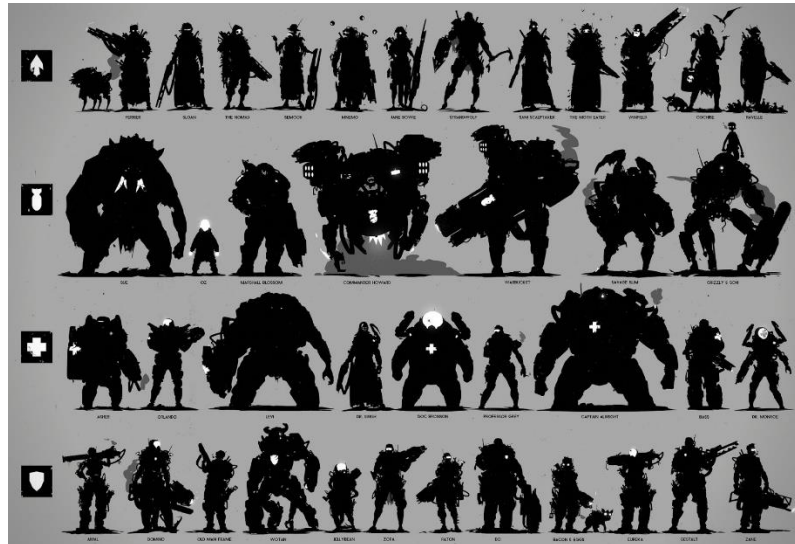


Fig. 6. Adaptado de *Evolve silhouettes*, de Scott Flander, 2015.

Así, al hablar de un diseñador de personajes se está haciendo referencia a un artista de concepto que está especializado en la creación y el diseño de los “protagonistas” de un videojuego, por lo que se le puede denominar de ambas formas, entendiendo que el proceso de creación que este sigue es el mismo, aplicándose únicamente a la representación gráfica de criaturas e individuos.

Al crear un personaje, en un primer estadio se realiza una descripción escrita, en la que se determina quién es y cuál es su relación con el entorno ficticio al que pertenece. En esta fase, previa al proceso de creación gráfico, se tratan características psicológicas fundamentales que lo presentan como ser consciente y que lo diferencian y a la vez lo vinculan con el resto de individuos del juego, con el objetivo de que transmita una mayor verosimilitud. Dicha descripción llega al artista de concepto, quien a partir de ella inicia el proceso artístico mencionado anteriormente. Sin embargo, en este proyecto, antes de iniciar la creación gráfica se explicará la identidad del personaje, siendo nosotros mismos los creadores tanto gráficos como descriptivos. Además, en este tipo de videojuegos 3D la identidad del personaje cobra gran importancia, ya que suele haber una narrativa extensa que engloba todo el juego, en la que se basa tanto el diseño de los personajes como el de sus habilidades o puntos débiles.

Una vez definida la descripción, el *concept artist* buscará la coherencia “estética” con la que transmitir de manera clara quién es el personaje y cuáles son sus características psicológicas, todo ello a través de elementos gráficos como la forma, el color, la pose, la actitud, los gestos, la expresión o las proporciones corporales, manteniendo un estilo gráfico que concuerde con la estética del videojuego. Dichas características, al estar relacionadas con sus rasgos de personalidad, dan lugar a que el espectador, en este caso jugador, asocie de manera rápida la apariencia visual del personaje con su psicología y su historia. Por tanto, la labor que se nos propone como *concept artist* es lograr que el propio diseño del personaje lo defina al completo, siendo una tarea compleja en la que hay ciertos puntos teóricos que se deben tener en

cuenta y que se consiguen a través de un proceso en el que se parte de una búsqueda general mediante dibujos rápidos, fase de *Thumbnailing* (Fig. 7), hacia una visión más particular y concreta denominada fase de *Diseño detallado* (Fig. 8).

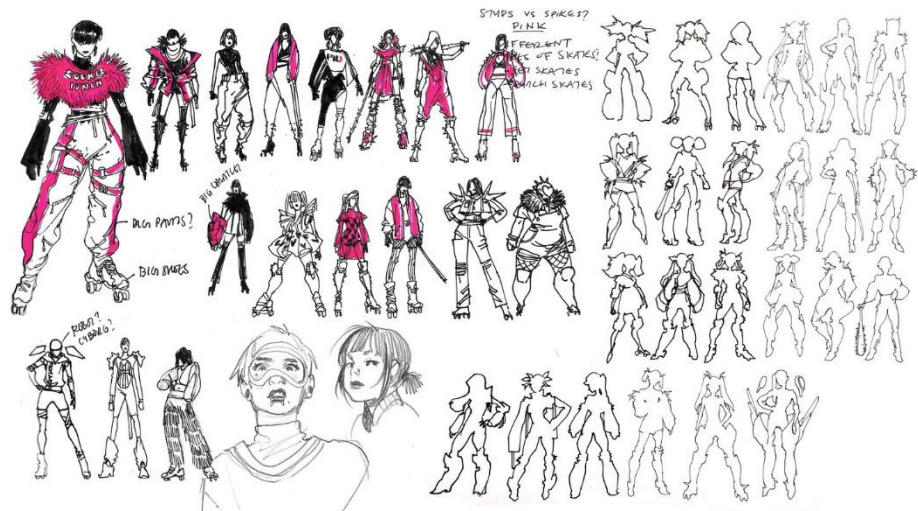


Fig 7. Adaptado de *Wrath of Dogs*, de Knight Zhang, 2019.



Fig. 8. Adaptado de *Wrath of Dogs*, de Knight Zhang, 2019.

A nivel práctico, el *concept artist* debe saber utilizar la imagen como herramienta artística para la transmisión expresiva o conceptual, siendo el arte gráfico el mejor lenguaje a través del que puede transmitir información. Por ello, se necesitan conocimientos teóricos sobre la capacidad de comunicar visualmente sensaciones o conceptos a partir de imágenes, a través de las que el espectador realiza una lectura intuitiva, dada por su cultura, educación y situación biológica. En palabras del historiador Ernst Gombrich (1999):



Fig. 9. *The Art of DreamWorks Kung Fu Panda*, de Tracey Miller-Zarneke, 2008, Insight Editions.



Fig. 10. *Los Increíbles*, de Brad Bird, 2004, Disney.

Rodeados como estamos de carteles y periódicos que llevan ilustraciones de mercancías o sucesos, encontramos difícil liberarnos del prejuicio de que todas las imágenes habrían de «leerse» como referidas a alguna realidad, imaginaria o efectiva. ... Una vez que nos acostumbremos a la idea de «representación» como un asunto de ida y vuelta enraizado en disposiciones psicológicas, quizá seamos capaces de refinar un concepto que se ha mostrado indispensable para el historiador del arte y que sin embargo es bastante insatisfactorio: el de la «imagen conceptual (p. 3).

De esta manera la representación visual de nuestro personaje no debe ser aleatoria, sino que su elección corresponde a la mejor imagen que refleja la identidad psicológica de éste y su propósito dentro del videojuego, dando lugar a una armonía entre su descripción y su representación gráfica.

Un claro ejemplo acerca de la importancia de los elementos gráficos utilizados para la creación de personajes y de su capacidad comunicativa, podrían ser el uso de las tres figuras geométricas básicas: el círculo, el triángulo o el cuadrado. Utilizadas por muchos artistas como esquema inicial para reflejar la estructura general del personaje. El artista Randy Bishop (2019) argumenta que “Hay tres formas primarias, así como hay tres colores primarios. Las formas primarias son el cuadrado, el círculo y el triángulo. Cada una de estas formas tiene fuertes asociaciones psicológicas con ciertos significados.”(p.11)<sup>7</sup>. El uso en el diseño de personajes de cada una de estas figuras, se argumentan con diferentes connotaciones psicológicas y expresivas, siendo una de las herramientas fundamentales que los creadores de personajes deben utilizar en el proceso de la creación:

- **El círculo:** generalmente evoca amabilidad, suavidad o debilidad. Suele relacionarse psicológicamente con lo femenino. Un ejemplo claro sería Po de la película *Kung Fu Panda*, (Fig. 9) plasmado a partir de formas circulares que le otorgan una imagen más amable y bondadosa, acorde a su personalidad.
- **El cuadrado:** este aporta una mayor estabilidad, fuerza y rigidez. Suele relacionarse con lo masculino. A su vez puede transmitir estupidez y aburrimiento. Un ejemplo sería el personaje Gilbert Huph de la película *Los Increíbles* (Fig. 10), quien presenta una estructura cuadrada que refuerza su actitud rígida y severa.
- **El triángulo:** es la forma geométrica más puntiaguda, dando una sensación de peligrosidad, agudeza o inestabilidad. Es por ello, que es

<sup>7</sup> There are three primary shapes, just as there are three primary colors. The primary shapes are the square, circle, and triangle. Each of these shapes has strong associations psychologically with certain meanings (T.A.)

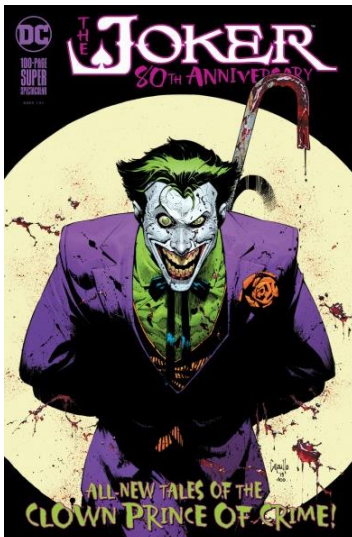


Fig. 11. Adaptado de *The Joker 80th Anniversary*, de Greg Capullo, 2020, DC Comics.

muy recurrente utilizar esta forma para la representación de villanos, ya que les otorga un aire severo y afilado. Un ejemplo que llama mucho la atención es la representación gráfica del Joker en *DC Cómics* (Fig.11), en la que presenta unas facciones afiladas y triangulares que potencian la sensación de maldad y peligrosidad que emite el personaje.

De esta forma al crear un personaje es necesario detenerse a meditar cuál es la mejor forma gráfica de representarlo, entendiendo, tras la reflexión anterior, que los elementos más básicos como la forma o el color juegan un papel fundamental en la lectura que realiza el espectador al visualizar al personaje. Por tanto, el artista de concepto debe atender las connotaciones expresivas que emanan los elementos gráficos que se escogen, sabiendo que no todos ellos van a ser la mejor opción para generar un personaje profundo y verosímil. Por ello es de suma importancia que al iniciar un proceso de diseño de personajes se realice una primera fase de búsqueda más general, en el que se trabajan elementos como la silueta o el tamaño de forma rápida para averiguar cuál es el mejor camino hacia el que se debe enfocar el diseño.

Por otro lado, a pesar de que el trabajo de un *concept artist* suele ceñirse a las primeras fases de creación, es muy habitual que el director de arte solicite una imagen más renderizada, en la que se pueda ver como funcionaria el diseño una vez ilustrado o incluso modelado. Siendo tareas que a pesar de que no son propiamente del artista de concepto, este debe saber realizarlas, por lo que es habitual que un diseñador de personajes sea versátil, pudiendo tanto dibujar los primeros bocetos como renderizar algunos diseños solicitados (Lilly, Eliot 2015). De hecho, si se observa el trabajo de los artistas de Riot, puede verse cómo a pesar de que muchos no se dedican a ilustrar los *splash arts* definitivos, sí que realizan pruebas de renderizado, tanto de la visualización del campeón una vez modelado (Fig. 12), imitando el estilo 3D del videojuego, como de cartas de personaje más detalladas que no se limitan únicamente a una hoja de giro (Fig. 13). Por ello, es fundamental saber manejar a la perfección las herramientas de software, en este caso *Photoshop*, ya que es la más utilizada en el sector, para que nos permita poder llegar a un alto nivel de renderizado, más allá del trabajo a línea o con simples manchas.



Fig. 12. Adaptado de *Anima Squad Riven*, de Oussama Agazzoum, 2022.

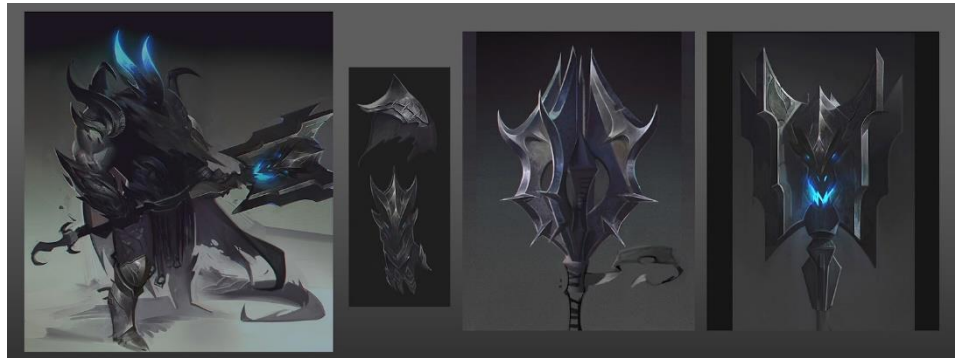


Fig. 13. Adaptado de DragonKnight Mordekaiser, de Alex Flores, 2019.

Después de haber explicado la función del *concept artist* y del diseñador de personajes, el proceso de creación general que utilizan y los conocimientos y aptitudes que se les requieren para realizar su labor de forma profesional, se procede a explicar una tabla de correspondencias muy útil que nos servirá para conseguir un diseño completo y coherente, en función de la historia y la psicología de nuestro campeón<sup>8</sup>.

Para explicar su funcionamiento es necesario reiterar la argumentación de Ernst Gombrich (1999) quien defiende que la apariencia de un personaje debe reflejar su psicología, entendiendo que los elementos gráficos que la configuran tienen distintas lecturas por parte del espectador. De esta forma se puede generar una tabla en la que se relacionan adjetivaciones psicológicas como son la inteligencia, la valentía o la alegría, con elementos físicos como la forma, la textura o el color. Es un ejercicio muy útil que puede realizarse antes de iniciar la fase de *thumbnailing*, ya que permite comprender mejor la forma en la que es más coherente reflejar las actitudes y comportamientos de nuestro personaje.

En consecuencia, en un primer lugar se eligen las adjetivaciones psicológicas identificativas del personaje, a las que posteriormente se le asocian diversos términos escogidos intuitivamente en los bloques que se deciden. La idea es generar un conjunto de asociaciones que sirvan como fuente de inspiración a la hora de representar gráficamente a un personaje, dando lugar a un *moodboard* muy útil que evoca la esencia de este.

A modo de ejemplo, si se toma como actitud característica del personaje la bondad, se pueden generar asociaciones en función de lo que esta nos transmite:

- Personalidad contraria: perversidad.
- Característica tipológica: fraile.
- Animal: oso panda.

<sup>8</sup> Término utilizado en League of Legends para referirse a los personajes que pueden escoger los jugadores en las partidas en línea.

- Forma: círculo.
- Color: azul.
- Sensación táctil: templada.

Dando lugar a una serie de ideas que sirven de inspiración creativa y que permiten transmitir una actitud característica del personaje a partir del color, la forma, la estructura o su profesión. En el caso anterior, si se busca dar vida a un personaje bondadoso, se puede potenciar dicha actitud característica, a través de vestimentas de color azul, una estructura corporal circular, un color de piel que transmita calidez, o añadirle rasgos característicos que intuitivamente se asocian a un fraile. De esta forma el espectador realiza una lectura más completa en la que cada uno de los elementos potencian esa sensación de bondad, dándole una mayor verosimilitud al personaje, quien es descrito a la perfección a través de su representación gráfica.

Dando lugar a una serie de ideas que sirven de inspiración creativa y que permiten transmitir una actitud característica del personaje a partir del color, la forma, la estructura o su profesión. En el caso anterior, si se busca dar vida a un personaje bondadoso, se puede potenciar dicha actitud característica, a través de vestimentas de color azul, una estructura corporal circular, un color de piel que transmita calidez, o añadirle rasgos característicos que intuitivamente se asocian a un fraile. De esta forma el espectador realiza una lectura más completa en la que cada uno de los elementos potencian esa sensación de bondad, dándole una mayor verosimilitud al personaje, quien es descrito a la perfección a través de su representación gráfica.

De esta manera, se resalta la importancia de los elementos gráficos al realizar la representación de un personaje ficticio, convirtiéndose en un ser imaginario que se representa a través de una producción artística compleja y muy desarrollada. Por ello es fundamental ajustarse a la estética del “universo” en el que vive y actúa, reflejando como este se relaciona con el mundo al que pertenece a partir de un diseño exhaustivo, entendiendo que el espectador realiza una lectura visual en base a sus conocimientos previos, tanto del videojuego como de su realidad física. La labor como artista de concepto es entender tanto las leyes que pautan los mundos ficticios, como la relación, siempre existente, que estos tienen con la realidad, generando imágenes mucho más completas, ya que, al basarse en la propia realidad del jugador, como individuo físico, hacen que este pueda identificarse y entender su participación en el videojuego. En palabras de Tolkien: “La fantasía no desdibuja los contornos nítidos del mundo real; pues depende de ellos”(2014, p. 22)<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Fantasy does not blur the Sharp outlines of the real world; for it depends on them (T.A.)

Concluyendo en que a pesar de la fantasía que puede llegar a tener un personaje ficticio, como en *League of Legends*, este siempre presenta características relacionadas con nuestra realidad física. Características que como diseñadores de personajes nos sirven de lenguaje visual, y nos permiten generar imágenes fantásticas completamente entendibles por el espectador.



### 4.3. ESTUDIO DE MERCADO

Antes de iniciar el proceso de creación es necesario realizar un estudio del mercado al que se dirige el producto que va a generarse en este proyecto, con el objetivo de que presente las cualidades profesionales que se ajusten a la demanda en dicho sector.

De esta manera, al pretender crear un personaje para *League of Legends*, en primer lugar, se debe observar el trabajo realizado por artistas profesionales que han llevado a cabo con anterioridad la misma tarea que se propone en este TFG. Por ello, a continuación, se realiza una síntesis del trabajo de campo realizado, en el que se observan ejemplos de preproducción efectuados por artistas de Riot Games, con el objetivo de prestar atención a cómo han enfocado el cometido y por qué les ha funcionado. Entendiendo que el proceso de creación desarrollado en este proyecto debe ser similar, dentro claro de nuestros límites de edad, formación y experiencia, pero con la intención de que presente una estética y desarrollo profesional. En último lugar, mostraremos nuestros referentes personales que han influenciado nuestro trabajo, siendo de suma importancia en nuestro desarrollo como *concept artist* y diseñador de personajes.

#### 4.3.1. La empresa Riot Games

Riot Games es una empresa desarrolladora de videojuegos que organiza eventos y torneos Esports<sup>10</sup>. En 2009 sacó al mercado el videojuego gratuito *League of Legends* para PC, juego que en la actualidad se ha convertido en el más popular de la empresa, siendo uno de los juegos en línea más importantes a nivel mundial. A su vez, es fundadora de otros relacionados como *Teamfight Tactics*, *Legends of Runaterra* o *League of Legends: Wild Rift*.

Dicha empresa, presenta una página web oficial a través de la que se puede acceder a los puestos de trabajo disponibles, junto con los requisitos que se demandan en función del cargo solicitado. De esta manera, hemos realizado un estudio acerca de las aptitudes y habilidades requeridas para solicitar empleo y ser aceptados como diseñadores de personajes de Riot, ya que al tratarse de un proyecto que pretende conseguir un acabado profesional, se deben tener en cuenta los puntos específicos solicitados por la empresa a la que está enfocada el producto que se pretende crear. Los requisitos son:

- Dominio del *Photoshop* y otras herramientas de arte conceptual relevantes.

---

<sup>10</sup> Deportes electrónicos multijugador que cuentan con equipos profesionales que participan en ligas y torneos internacionales, llegando incluso algunos videojuegos como *League of Legends* a organizar mundiales.

- Demostrar la competencia realizando diseños de personajes a partir de un portafolio en el que se muestran proyectos anteriores de alta calidad.
- Conocimientos fundamentales de arte conceptual como: composición, diseño, anatomía, proporciones, teoría del color y perspectiva.
- Experiencia creando diseños a partir de referencias históricas, fantásticas, actuales o de cultura pop.

Estos son los cuatro requisitos fundamentales para poder optar a *concept artist* dentro de Riot, condiciones que se pretenden cumplir en este proyecto mediante:

- El uso de *Photoshop* en las últimas fases de diseño como herramienta fundamental para el renderizado.
- Generando un libro de arte final que pueda servir como portafolio para introducirnos en el sector.
- Trabajando los conocimientos fundamentales del *concept art* en las distintas fases de creación y documentando adecuadamente el proceso.
- Utilizando diversos *moodboards* a partir de referencias históricas, fantásticas, actuales o de cultura pop que ilustren nuestras fuentes y den coherencia a nuestras búsquedas y diseños.

Consiguiendo generar, mediante los puntos anteriores, un diseño profesional que tanto por su idoneidad estilística como por su renderizado pudiera formar parte de un proyecto real de Riot.

#### **4.3.2. El videojuego League of Legends**

Tras explicar el perfil artístico demandado por Riot Games el siguiente paso es observar el trabajo de artistas de *League of Legends*, estudiando sus métodos de creación y el acabado estilístico y renderizado de sus proyectos. Todo ello mediante el uso de la plataforma Artstation<sup>11</sup>, en la que comparten sus portafolios y explican sus procesos de trabajo. A su vez, se lleva a cabo una descripción acerca de aspectos técnicos del videojuego que son importantes para planificar el proceso de diseño, conocimientos que se obtienen visitando la página web oficial del videojuego y participando activamente como jugador.

El Lol<sup>12</sup> es un juego de estrategia en el que dos equipos de cinco jugadores

---

<sup>11</sup> Plataforma digital utilizada por artistas gráficos, a partir de la pueden compartir sus portafolios en línea y optar a puestos de trabajo en sectores como la animación, videojuegos o cómic.

<sup>12</sup> Abreviatura de *League of Legends*.

se enfrentan para destruir la base contraria. Cuenta con ciento cuarenta campeones, todos ellos con sus *splash arts* correspondientes y cinco habilidades, cuatro activas y una pasiva. La batalla sucede en un mapa que se mantiene constante en todas las partidas, conocido como “La Grieta del Invocador”, véase la Fig. 14, en el que el jugador controla a un campeón mediante teclado y ratón, visualizando el juego desde una cámara situada encima del personaje, en tercera persona.

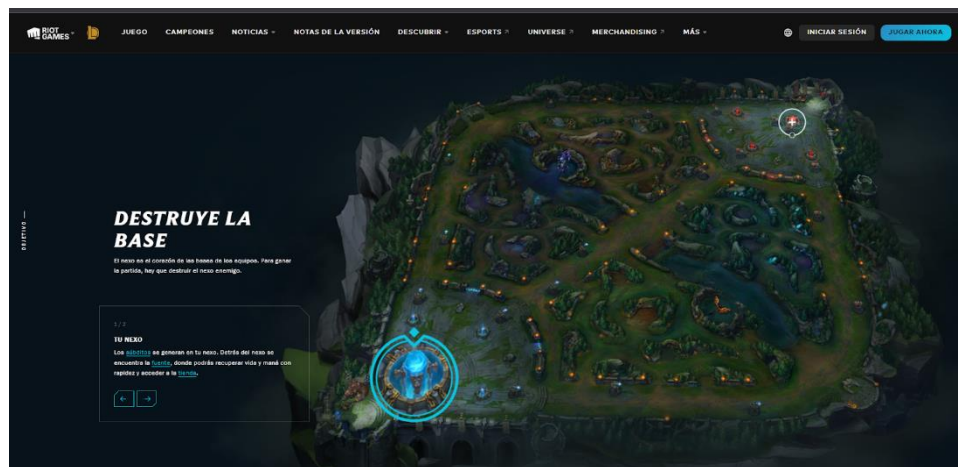


Fig. 14. Mapa del videojuego extraído de la página web oficial. Adaptado de *League of Legends*, de Riot Games.

Acorde a este último punto, se debe mencionar la importancia del ángulo de visión en el proceso de diseño, ya que cambia por completo el lugar desde el que se observa al personaje, siendo necesaria una breve explicación acerca de los distintos puntos de vista que presentan los videojuegos 3D y cuál es el ángulo de cámara específico que presenta el Lol.

De esta forma, puede haber videojuegos FPS POV<sup>13</sup>, en los que la cámara a través de la que se visualiza el videojuego está en primera persona, haciendo que el jugador se sienta mucho más identificado con la experiencia virtual. Es un ángulo de visión muy utilizado en videojuegos *shooters*, como *Call of Duty o Battlefield*, que generalmente presentan un proceso de diseño más limitado, entendiendo que ciertas partes del personaje no van a visualizarse en el transcurso de la partida.

Por otro lado, se encuentran los TPS POV<sup>14</sup>, en los que la cámara está situada en tercera persona. Dicha posición de cámara suele utilizarse en juegos de aventura o combate, siendo un ángulo de visión muy útil para otorgar un mayor control al jugador durante el *gameplay*, dando lugar a un trabajo de

<sup>13</sup> Término acotado que significa *First person point of view*.

<sup>14</sup> Término acotado que significa *Third person point of view*.

diseño más exhaustivo, ya que el personaje se visualiza en su totalidad (Lee Mitchel, Briar, 2012).

En el caso de *League of Legends*, el campeón se observa desde un tercer punto de vista (Fig. 15), por lo que se trata de un videojuego TPS POV. Además, la cámara está bastante alejada del personaje, recurso muy utilizado en juegos de estrategia o deportes, como el *Fifa*, ya que aporta una vista amplia del entorno, permitiendo al jugador tener un mayor control del personaje. Este punto de vista característico da lugar a que el campeón que se pretende crear en este proyecto este enfocado a visualizarse desde una posición alta y fija. Por ello, se llevará a cabo un estudio 2D que presente al campeón desde el ángulo de cámara específico del juego *League of Legends*, con el objetivo de plantear un diseño balanceado y coherente con el videojuego.



Fig. 15. Adaptado de RUINED & SENTINEL, Aznbeat, 2021.

Por otro lado, se deben tener en cuenta las cinco posibles habilidades mencionadas anteriormente, ya que, si se observa el proceso de diseño realizado por artistas del Lol, todos ellos presentan una carta de posibles habilidades en las que suelen aparecer dos o tres de ellas, mostrando cómo se visualizarán dentro del videojuego y presentándose en su mayoría desde el ángulo de cámara descrito en el párrafo anterior, véase la Fig. 16.



Fig. 16. Adaptado de *Anima Squad Riven*, de Oussama Agazzoum, 2022.

Además, se debe mencionar el trasfondo narrativo que presentan los campeones, ya que todos ellos surgen de un mismo universo conocido como Runaterra, teniendo su propia historia y relación tanto con su entorno como con otros campeones. Por ello, es fundamental realizar una breve narrativa, en la que el personaje diseñado tenga su propio lugar diferenciado en dicho universo ficticio, ubicándolo en una de las naciones pertinentes y relacionándolo con otros campeones ya existentes, haciendo hincapié en su motivación dentro de ese universo. Esta es una fase conceptual fundamental que repercute en el apartado de diseño, ya que, si se observan personajes pertenecientes a un mismo lugar de Runaterra, todos ellos presentan ciertas vestimentas características o actitudes similares, por lo que es fundamental conocer el universo del que surgen los campeones y la relación que hay entre ellos. A modo de ejemplo si se observa la Fig.17 pueden verse muchas similitudes con relación a la Fig. 18, como són los colores verdosos, los mecanismos químicos y los artefactos metálicos que presentan un acabado dorado, esto se debe a que ambas ilustraciones representan dos personajes pertenecientes a un mismo lugar.



Fig. 17. Adaptado de *Twitch, the Plague Rat*, de Joshua Brian Smith, 2014.



Fig. 18. Adaptado de *Warwick, the Wrath of Zaun*, de Victor Maury, 2017.

Una vez explicado qué es *League of Legends*, el ángulo de cámara desde el que se observa al campeón, la cantidad de habilidades que presentan cada uno de los personajes y el mundo ficticio al que pertenecen, se procede a analizar el proceso de creación de artistas pertenecientes a la empresa, para pautar un sistema de trabajo similar y profesional. Hay que mencionar que el objetivo de este estudio es dictar las fases del proceso acorde a las seguidas en Riot, sin indagar en profundidad en cada una de ellas, ya que su descripción detallada se lleva a cabo en su correspondiente apartado.

De esta forma, en un primer lugar se observa una fase de búsqueda experimental en la que los artistas prueban diferentes estructuras corporales y vestimentas, a través de grisallas con pocos tonos. Esta primera etapa de diseño se conoce como *Thumbnailing*, en la que los diseñadores de personajes presentan estilos de dibujo distintos, siendo una fase más flexible en la que Riot otorga más libertad estilística, véase la Fig. 19 y la Fig. 20, por lo que, en nuestro proyecto al iniciar la búsqueda del diseño, se utilizará un método similar manteniendo un estilo más personal.



Fig. 19. Adaptado de *Pyke Concept Art*, de Chris Campbell, 2018.

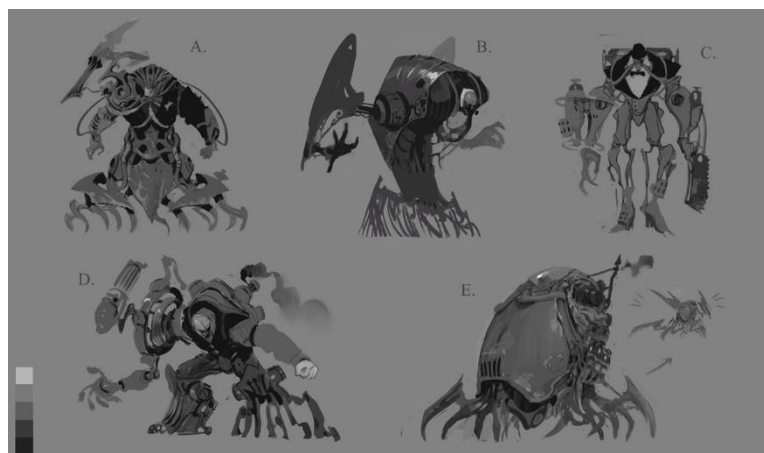


Fig.20. Adaptado de *Urgot Redesign Concepts*, de Victor Maury, 2017.

La siguiente fase de trabajo que aparece en los procesos de Riot se conoce como *Line art* o fase de diseño, en la que a partir de la búsqueda de concepts previa se escoge el diseño que mejor funciona y a través de éste se realizan dibujos a línea manteniendo la estética de *League of Legends*. Mencionar, que en esta fase la mayoría de los artistas presentan la hoja de giro, estudios del personaje y de los props con más detalle, como se observa en la Fig. 21.

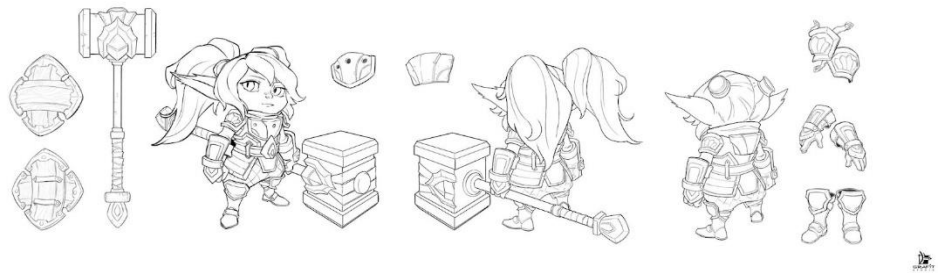


Fig. 21. Adaptado de *League of Legends Champions*, de Grafit Studio, 2021.

Una vez se tiene el diseño detallado, se procede al estudio del color, fase en la que se presenta la hoja de giro definitiva con una estética muy pautada (Fig. 22), junto con estudios acerca de cómo se ve el personaje dentro del videojuego y sus posibles habilidades (Fig.23). Se debe mencionar que estos dos últimos corresponden a una fase de renderizado, pero las incluimos en este apartado, ya que los artistas de Riot suelen presentarlo en un único pack, en el que incluso pueden incluir pequeñas variaciones de color y diseño.



Fig. 22. Adaptado de *Anima Squat Riven*, de Oussama Agazzoum, 2022.



Fig. 23. Adaptado de *Anima Squat Sylas*, de Oussama Agazzoum, 2022.

El proceso de trabajo continua con un apartado de renderizado, en el que generalmente se muestra a los personajes mediante una carta de presentación detallada, a través de dibujos completamente detallados que presentan un acabado más similar a una ilustración (Fig. 24). Sin embargo, como se ha mencionado en el marco teórico, un diseñador de personajes versátil debe ser capaz de renderizar al máximo sus *concepts*, aptitud que presentan los artistas de *League of Legends*, por lo que en nuestra fase de renderizado se realizará una hoja de presentación del personaje con un acabado más realista.



Fig. 24. Adaptado de *League of Legends Champions*, de Grafit Studio, 2021.

Por último, tras el diseño completamente detallado, coloreado y renderizado, se procede a realizar el *splash art* del campeón, que corresponde a la ilustración que el jugador observa en la tienda del videojuego al comprar el personaje o al seleccionarlo antes de una partida. Es la última fase en la creación de un personaje para *League of Legends*, siendo habitual que la lleve a cabo un ilustrador especializado en la realización de *splash arts* como podrían ser los artistas Victor Maury, Ina Wong o Lucas Parolin. Como característica, mencionar que en la mayoría de los *splash arts* los artistas presentan una última versión que posteriormente es retocada por el equipo de Riot, siendo habitual que sean contratados artistas *freelancers* que muestren en su portfolio la versión que ellos realizaron en colaboración con la empresa (Fig.25) y la versión definitiva que aparece en el videojuego (Fig.26).



Fig. 25. Adaptado de *Astronaut Bard*, de Lucas Parolin, 2020.





Fig. 26. Adaptado de *Astronaut Bard*, de Lucas Parolin, 2020.

#### 4.4. REFERENTES E INSPIRACIONES

A continuación, se procede a la explicación de los referentes que han influenciado de forma directa nuestro TFG, ya que han sido esenciales para conseguir un trabajo profesional similar a los proyectos realizados por artistas de Riot. Posteriormente, se lleva a cabo una descripción de inspiraciones que han repercutido de manera indirecta en el proyecto, siendo referencias que suponen una motivación personal para seguir dibujando y generando nuevos personajes.

La serie de animación *Arcane* realizada por Riot y publicada en Netflix el pasado noviembre de 2021, muestra las ciudades de *Piltover* y *Zaun* pertenecientes al universo de Runaterra. En ambos lugares habita Kaiyo, personaje realizado en el presente TFG, por lo que la serie ha supuesto una fuente de información visual acerca de los entornos (Fig. 27) y los habitantes con los que se relaciona, apareciendo en la animación otros campeones como Jinx, Jayce o Vi. A su vez, se han extraído imágenes del trabajo de *concept art* realizado en la preproducción de *Arcane*, que han servido como referencia directa a la hora de elegir la vestimenta o la paleta de color de nuestro personaje (Fig. 28).

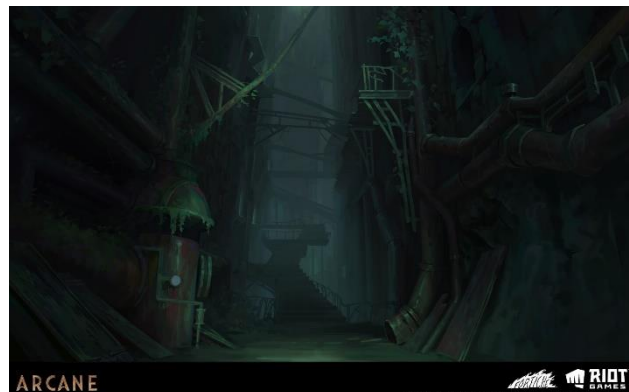


Fig 27. Adaptado de *ARCANE Firelight Scene*, de Fanny Marguerie, 2022.



Fig.28. Adaptado de *ARCANE- Chem Berserkers*, de Victor Maury, 2022.

También, mencionar que gran parte de las ilustraciones que se han llevado a cabo en la conceptualización se realizaron mientras la serie estaba en retransmisión, siendo Arcane el objeto de estudio a partir del que se llevaron a cabo los apuntes iniciales.

**SCOTT FLANDERS;** ha sido el artista de influencia en el proceso de *Thumbnailing* (Fig. 29), del que se ha extraído el método de trabajo establecido en las primeras fases de creación de nuestro proyecto, a través de un lenguaje estéticamente simplificado mediante el uso de manchas planas sobre un fondo gris (Fig.30). Destacar, que han sido de gran importancia tanto sus estudios de *concept art* como las entrevistas y clases virtuales, en las que explica cuál considera que es la mejor metodología para afrontar de manera exitosa las primeras etapas de un proyecto.

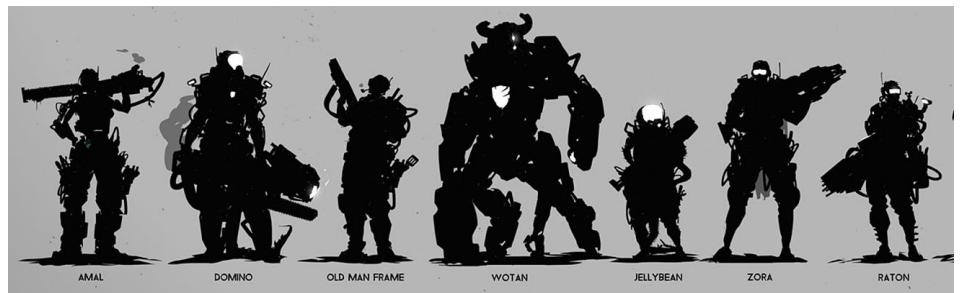


Fig. 29. Adaptado de *Silhouettes*, de Scott Flanders, 2016.



Fig. 30. Siluetas realizadas en el apartado de *Thumbnailing* siguiendo la metodología de Scott Flanders.

Durante el proceso de diseño detallado se ha utilizado como referencia el trabajo de **ALAN LEE**, quien muestra un extenso estudio de los *props*, las expresiones y la anatomía de los personajes a los que da vida. Todo ello usando como herramienta de dibujo el grafito, trabajando mediante la línea y con numerosas anotaciones durante el proceso (Figs. 31 y Fig. 32). Han sido de gran referencia importancia sus estudios aparecidos en las obras *El Señor de*



Fig. 31. Adaptado de *Faeries* (p. 20), por Alan Lee y Brian Froud, 1978, Pavilion Books.

*los Anillos, Cuaderno de Bocetos y Faeries* (2005), de las que se ha extraído la metodología mencionada.

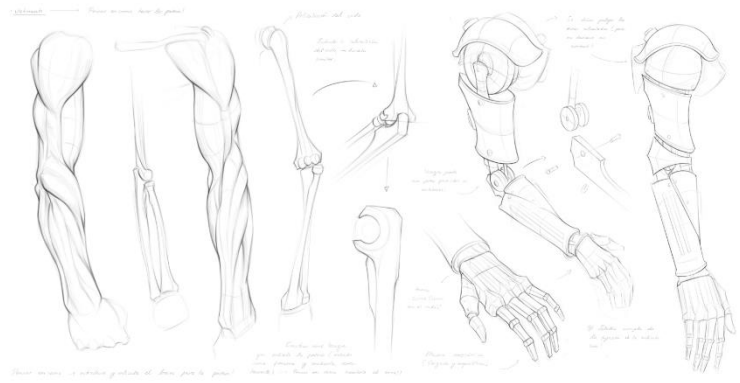


Fig.32. Trabajo personal realizado en la fase de diseño detallado mediante línea y numerosas anotaciones.

En el apartado de diseño, también se ha utilizado la obra del artista **MAKI** como referencia, quien muestra en su portfolio numerosos estudios de expresiones faciales pertenecientes a personajes de *League of Legends* (Fig. 33). De esta forma se ha intentado imitar el estilo suavizado del trazo realizado con aerógrafo combinado con el trabajo a línea que delimita el dibujo (Fig.34).

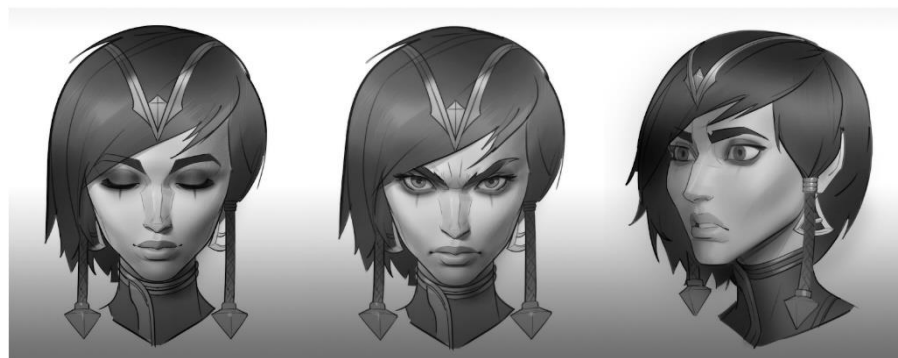


Fig. 33. Adaptado de *Expressions for Karma Riot project*, de Artofmaki, 2021.



KAIYO Rostro detallado



Fig. 34. Estudio de expresiones de Kaiyo utilizando un acabado similar al del artista Maki.

Para la elaboración de la hoja de giro y el estudio de habilidades se ha seguido la estética de los trabajos realizados por el artista **OUSSAMA AGAZZOUN**, quien es especialista en la realización de dichas cartas del campeón (Fig. 35/ Fig. 36). De esta forma se ha utilizado el fondo gris en la hoja de giro con las posiciones correspondientes (Fig. 37) y el estudio de habilidades utilizando el fondo del mapa extraído del propio videojuego (Fig. 38).



Fig. 35. Adaptado de *Anima Squad Sylas*, de Oussama Agazzoun, 2022.



Fig. 36. Adaptado de *High Noon Ashe*, de Oussama Agazzoun, 2020.



Fig. 37. Hoja de giro de Kaiyo realizada mediante la estética del artista mencionado.



Fig. 38. Hoja de habilidades de Kaiyo.

Con relación a las fases de color y renderizado se ha utilizado como referencia el trabajo de Grafit Studio, del que se ha extraído la metodología y la estética de sus proyectos (Fig. 39), en los que suelen plantear una carta de presentación del personaje completamente renderizada y con una estructura pautada, mostrando al campeón de frente y de espaldas junto con sus *props* más característicos (Fig. 40).



Fig. 39. Adaptado de *League of Legends Champions*, de Grafit Studio, 2021.



Carta de presentación

Fig. 40. Carta de presentación de Kaiyo.



Fig. 41. Adaptado de *Aatrox the Darkin Blade*, de Victor Maury, 2018.

En cuanto a los referentes utilizados en la realización del *Splash-art*, destacar el ilustrador **VICTOR MAURY**, del que se ha estudiado su metodología de trabajo para plantear las ilustraciones de los campeones (Fig. 41) y la estética que presentan una vez renderizadas (Fig.42). De esta forma se ha intentado llevar a cabo una ilustración siguiendo su mismo proceso, manteniendo una estética y renderizado similar al del artista (Fig.43).



Fig. 42. Adaptado de *Sylas the Unchained*, de Victor Maury, 2019.



Fig. 43. Splash art de Kaiyo (en proceso).

Tras explicar los referentes utilizados para desarrollar correctamente el proceso de trabajo se procede a describir varias fuentes de inspiración que han impulsado este proyecto y que se han incluido en el *moodboard* del campeón.

El manga **BERSERK**, del autor Kentaro Miura, es una fuente de inspiración en la mayoría de nuestros proyectos, siendo una historia fantástica y oscura en la que aparecen numerosas criaturas y escenas que potencian nuestra creatividad. En este caso, el protagonista *Guts* (Fig. 44) ha servido como estímulo en la realización del moodboard del campeón, compartiendo con este último la soledad y el odio que sienten hacia una figura de su propio entorno, siendo ambos huérfanos y portadores de un peligroso poder interno. Por tanto, dicho personaje ha servido como referencia a la hora de estudiar expresiones de Kaiyo o posibles características de diseño, como el pelo puntiagudo o los ojos afilados.



Fig. 44. Adaptado de *Berserk*, de Kentaro Miura, 1989.

Las películas de animación realizadas por **STUDIO GHIBLI** son otro gran puntal en nuestro trabajo, ya que muestran historias fantásticas mediante escenas muy atractivas. Destacar a *Howl* (Fig. 45), mago muy enigmático que aparece en la película *El Castillo Ambulante*, quien tiene un poder oculto que se come a su propia conciencia si lo utiliza en exceso, y a *Levanen* (Fig. 46), personaje de la película *Cuentos de Terramar*, quien a pesar de ser un niño contiene un poder oscuro que se manifiesta en arrebatos de rabia que no controla. Ambos han supuesto una fuente de inspiración en la realización de la historia y la actitud de Kaiyo.





Fig. 45. Adaptado de *El Castillo Ambulante*, de Studio Ghibli, 2004.



Fig. 46. Adaptado de *Cuentos de Terramar*, de Studio Ghibli, 2006.

Por último, el videojuego de rol **ELDEN RING** (Fig. 47), del que hemos podido extraer numerosas ideas, ya que presenta un mundo medieval fantástico lleno de criaturas y entornos que potencian nuestra creatividad y ganas de desarrollar nuevos personajes y seres fantásticos. Es similar a la saga de Dark Souls, siendo de los mismos creadores y guionistas, pero presentando un mundo abierto en el que se puede tanto seguir la historia principal como descubrir nuevas mazmorras y monstruos ocultos. Como curiosidad, mencionar que a lo largo del juego aparecen numerosas referencias a Berserk, ya que los creadores son apasionados lectores del manga. Destacar a *Radagon*, uno de los *bosses* finales del juego, que presenta un diseño que nos resulta muy atractivo e inspirador tanto a nivel cromático, cabello rojo y color de piel pálido, como morfológico, delgado y con partes del cuerpo descompuestas (Fig 48).



Fig. 47. Adaptado de la portada de *ELDEN RING*, de FromSoftware, 2022.



Fig. 48. Adaptado de una cinemática de *ELDEN RING*, de FromSoftware, 2022.

## 5. KAIYO AND DE LEAGUE OF LEGENDS. PROCESO DE CREACIÓN

Tras establecer el objetivo y la metodología del proyecto, analizar conocimientos previos básicos para abordarlo correctamente y realizar un estudio de mercado a partir de artistas de referencia, se procede a documentar el proceso de creación del campeón. De esta forma, en primer lugar, se lleva a cabo una conceptualización acerca de su identidad y del entorno ficticio en el que habita, a partir de información extraída de la guía oficial del videojuego, *LEAGUE OF LEGENDS, Reinos de Runaterra*. Posteriormente se describen las distintas fases de producción acorde a la metodología establecida.

### 5.1. CONCEPTUALIZACIÓN

Antes de iniciar las fases de producción artística, se requiere la descripción del personaje que se nos plantea diseñar dentro de su propio mundo, por lo que a continuación se describe la particularidad psicológica y biográfica del campeón, relacionándolo con otros ya existentes y dando credibilidad a sus motivaciones dentro del universo al que pertenece. La intención es generar un personaje con profundidad psicológica, para posteriormente materializarlo gráficamente en las fases de producción, en las que el diseño tiene como objetivo definitivo llegar a su representación mediante técnicas digitales 2D, definiendo las características físicas, los colores, las vestimentas etc. que mejor se adecuen a la exposición realizada en este apartado y que a su vez presente las características visuales de *League of Legends*.

#### 5.1.1. Mundo de Runaterra

El universo ficticio al que pertenece el personaje que se pretende crear en este proyecto, se conoce como Runaterra, lugar del que provienen todos los campeones de *League of Legends* y en el que coexisten distintos reinos y civilizaciones, siendo un mundo muy complejo, en el que viven numerosas razas fantásticas, cada una de ellas con características particulares, teniendo su propia cultura y comportamiento.

De esta forma, se debe definir el entorno en el que se va a desarrollar el campeón, *Piltover* y *Zaun*, reino dual en el que conviven dos grandes ciudades:

- *Piltover*: hogar de inventores y patrones adinerados, es una ciudad próspera y progresista situada frente al océano, siendo un punto mercantil de gran importancia. Por ello es una ciudad rica y vanguardista, que presenta grandes monumentos arquitectónicos y numerosos avances científicos (Fig. 49). Recientemente ha surgido en ella la tecnología *hextech*, a partir de la que se puede extraer poder mediante cristales arcanos.



Fig. 49. Ilustración de Piltover extraída de la página web oficial. Adaptado de *League of Legends*, de Riot Games

**Zaun:** ciudad subterránea que se encuentra bajo Piltover, un lugar peligroso y contaminado que progresa gracias a un transitado mercado negro de tecnología química y elementos mecánicos. En estas profundidades, habitan numerosas bandas y científicos peligrosos (Fig. 50), que utilizan otros individuos como herramientas de investigaciones tóxicas y contaminantes. Es un lugar sucio y oscuro, con mucha contaminación, lo que da lugar a que no todos sus residentes consigan sobrevivir. Además, en contraste con Piltover, es una ciudad muy pobre, en la que se utilizan métodos de transporte rudimentarios como barcas de madera (Fig.51), para transitar por los ríos tóxicos de las profundidades o carros viejos y estropeados, habiendo a su vez escasez en cuanto a sanidad y comodidad.

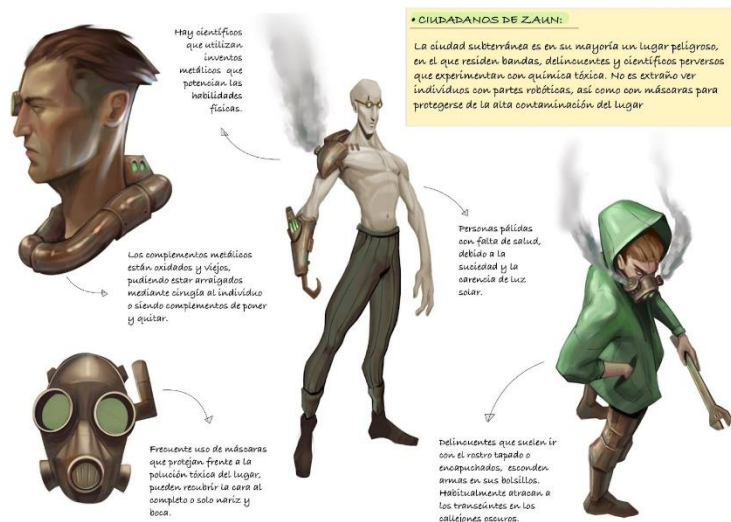


Fig. 50. Anotaciones y dibujos sobre los habitantes de Zaun.

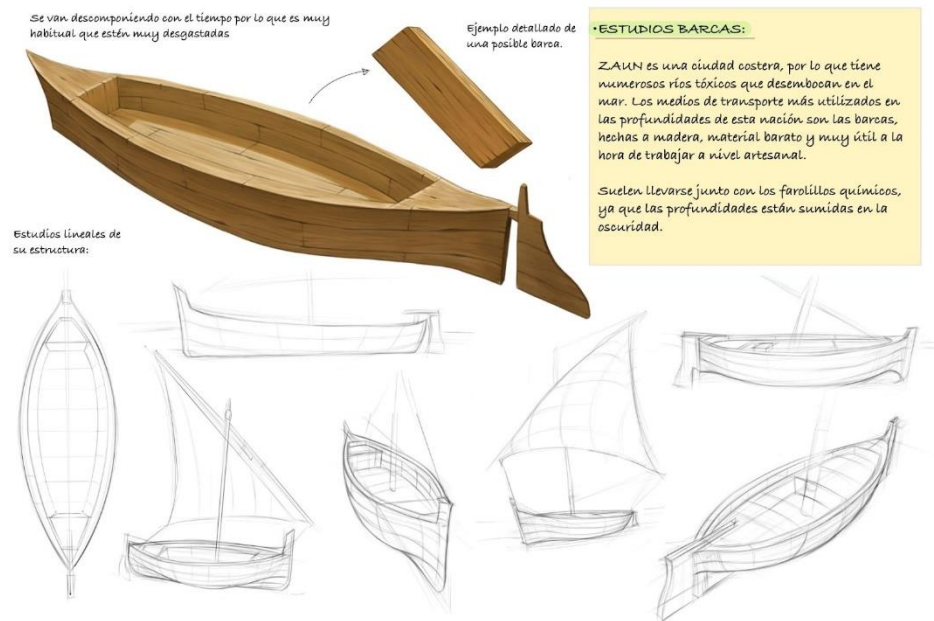


Fig 51. Anotaciones y dibujos sobre las barcas utilizadas como transporte en Zaun.

En el pasado, ambas ciudades estaban unidas, sin embargo, en la actualidad son dos culturas completamente distintas y confrontadas. Los ciudadanos de Piltover, consideran a los residentes de las profundidades estúpidos y peligrosos, mientras que los habitantes de Zaun, al pasar hambre y pobreza, odian a los ricos habitantes del ala superior. A pesar de ello, ambas ciudades mantienen una débil alianza, en la que los habitantes más poderosos e influyentes de las profundidades evitan el caos en su oscura ciudad.

### 5.1.2. Descripción del personaje

De esta forma, Kaiyo<sup>15</sup>, nace en *Piltover*, siendo hijo de una inventora pionera en tecnología Hextech y de un importante comerciante que en el pasado fue un valiente marinero. Desde su infancia, Kaiyo demuestra tener una mente brillante, ganando numerosos premios en concursos de ciencias. A su vez, tiene una actitud callada y reflexiva, le apasiona la profundidad del mar y observar a las personas, siendo sus hobbies favoritos, salir a navegar con su padre u observar desde las alturas a los transeúntes de la ciudad. Cuando debe tomar una decisión importante o reflexionar acerca de algún algoritmo matemático, pasea por la playa o simplemente se sienta a observar la calma en la orilla. Le gusta abstraerse de su entorno y bucear por la costa, donde observa la profundidad del océano y se deja llevar por la calmada corriente, disfrutando del placer que le produce flotar en la nada.

<sup>15</sup> Kaiyo es un nombre japonés que significa océano y se relaciona con lo profundo.

Sin embargo, su entorno se desmorona con 19 años debido a un atentado de Jinx<sup>16</sup>, en el que sus padres mueren a causa de una explosión originada por una bomba química, mientras Kaiyo, gravemente herido, sale despedido y cae por un acantilado. Un fuerte estruendo, seguido por el relajante sonido del agua, en el que flotando en la nada, no escucha los gritos de la superficie, simplemente océano y calma.

En ese limbo, Kaiyo empieza a perder la consciencia, fatigado a causa de la gran cantidad de heridas provocadas por la explosión. No obstante, antes de morir ahogado, entra en contacto con un portal del Vacío, dimensión definida en la guía oficial, como una manifestación de la nada eterna, siendo una fuerza sobrehumana perteneciente a una realidad paralela que aspira a devorar Runaterra. En ese instante, un demonio perteneciente a dicho lugar entra dentro de algunos recuerdos de Kai, ofreciéndole su poder a cambio del olvido. Desesperado por vivir, este acepta la propuesta, perdiendo acto seguido el conocimiento:

Memoria ¿memoria? Como intentar detener el agua... No del todo desagradable. No. No del todo... ¿Son estas mis manos? No puedo me cuesta recordar... Debo resistir. Combatirlo. Si no combates te arrastra... Que desagradable ser arrastrado. Cuando cierro los ojos, cierro, mi ojo. Nada... Regresar, ir, volver a casa... (RIOT GAMES 2020, p. 257.)<sup>17</sup>

Días más tarde, Kaiyo despierta en la orilla de uno de los característicos ríos residuales de Zaun. Asombrado, se da cuenta de que no tiene ninguna herida, sin embargo, se siente distinto, como si no fuera él mismo. Bajo su confusión, escucha una voz rasgada que le habla desde su propia mente, preguntándole qué día nació, y para su sorpresa, Kaiyo, no consigue recordarlo.

Esta es la consecuencia de su pacto con un ente del vacío, quien a partir de ahora reside dentro de él, pudiendo cederle a este último su poder a cambio de recuerdos o órganos de su cuerpo.

De esta manera, corrupto por el odio y la venganza, su mayor motivación es matar a quien asesinó a su familia y destruyó su vida. Sin embargo, Jinx consta de la protección de gran parte de los grupos mafiosos más peligrosos, por lo que Kaiyo está constantemente envuelto en peleas contra individuos modificados mediante experimentos químicos. Para vencerlos, se ve obligado a utilizar el poder del monstruo, quien se alimenta de su odio, haciéndose cada vez más poderoso y otorgándole, dicho poder bajo un alto coste. El objetivo de

<sup>16</sup> Jinx: personaje de *League of Legends* perteneciente a Zaun, ha realizado numerosos atentados contra la ciudad de Piltover.

<sup>17</sup> Anotaciones de personas devoradas por los entes del Vacío.

Kaiyo es conseguir su venganza antes de morir u olvidar completamente su identidad, convirtiéndose en este último caso, en un cuerpo inerte sin capacidad cognitiva.

Tras derrotar a Dr.Mundo<sup>18</sup>, y desaparecer entre las oscuras profundidades, los habitantes del lugar le han empezado a temer, ya que muchos de los contrincantes que han salido vivos de los enfrentamientos parecen cambiados, como si no reconocieran su propio ser, refiriéndose a él como un peligroso y solitario fugitivo que roba los recuerdos de sus oponentes mediante *“la espada del olvido”*.

Como característica, se debe mencionar que Kaiyo no es su verdadero nombre, este es el apodo que él mismo se asigna tras olvidar el anterior, siendo una de las palabras que su padre le enseña durante su niñez, término que utiliza para referirse al profundo poder del mar.

Una vez explicado el pasado del personaje, se procede con la anotación de algunas de sus características psicológicas más importantes, con el objetivo de realizar el cuadro de asociaciones presentado en el marco teórico. Este es un ejercicio que consideramos fundamental en nuestro proceso de trabajo, siendo un emparejamiento subjetivo debido a reacciones fisionómicas que nos producen los elementos apuntados. Supone una reflexión acerca de cada una de las metáforas, ayudándonos a comprenderlas desde un entendimiento distinto, como es el color, la sensación táctil o la forma, elementos fundamentales en la creación de un personaje.

EXPRESIÓN	SENSACIÓN	SEXO	CONDICIÓN PARALELA	PERSONALIDAD CONTRARIA	CATEGORÍA TIPOLOGICA	EDAD	ANIMAL	FORMA	COLOR	SENSACIÓN TÁCTIL	MATERIAL
Vengativo	Negativa	M	Rencoroso	Benevolente	Thorfinn	30	Serpiente	Retorcida	Amarillo	Ardor	Ácido
Furia	Negativa	M	Rabia	Calma	Vikingo	30	Piraña	Afilada	Rojo	Chispeante	Fuego
Abstraído	Neutra	F	Apático	Presente	Filósofo	50	Tortuga	Esparcida	Gris	Vaporosa	Humo
Inteligente	Negativa	f	Reflexivo	Estúpido	Líder	50	Lobo	Espiral	Blanco	Fresco	Aire

De esta manera, Kaiyo se presenta como una persona inteligente, quien abstraído en sus pensamientos y su terrible pasado, tiene un objetivo vengativo, impulsado por la furia que le genera recordar la muerte de sus padres, especialmente el recuerdo del asustado rostro de su madre mirándole antes de ser consumido por las llamas. Este último, lo recuerda con frecuencia, con la intención de no olvidar su cometido.

<sup>18</sup> Dr.Mundo: campeón perteneciente a Zaun, que es muy temido por sus habitantes. Sufrir un aumento de fuerza y masa muscular debido a inyecciones que contienen sustancias químicas.

En cuanto a aptitudes físicas, no nos interesa realizar una descripción detallada acerca de sus características fisionómicas, ya que la intención es realizar la búsqueda de su fisionomía general en la fase *Thumbnailing*, a partir de la que se extrae la estructura corporal que mejor se ajusta su psicología. Sin embargo, sí que consideramos importante pautar nociones básicas, a partir de las que realizar múltiples variaciones y asociar distintas habilidades. De esta forma, hemos de aclarar que se trata de una persona joven, con un cuerpo fuerte debido a sus constantes peleas y pálido a causa de la oscuridad del lugar. A su vez, es un individuo ágil y rápido, quien supera sus capacidades humanas gracias al poder que le otorga su demonio interior.

## 5.2. DOCUMENTACIÓN

Antes de empezar a dibujar y tras definir a nuestro personaje, buscamos referencias que nos ayudaran a visualizar las características físicas, la vestimenta y los props del campeón. De esta forma, generamos los *moodboards*, tableros de inspiración y de referencia muy útiles, que tienen como objetivo plasmar el “*mood/ánimo*” general del personaje. La recopilación de imágenes se basó en la tabla de asociaciones, en referencias personales y en otros personajes que presentan características estéticas similares o que pertenecen a su mismo lugar.

### 5.2.1. Moodboards

El primer *moodboard* que se realizó pretendía captar la esencia general del campeón, a través de imágenes variadas que mostraran distintas características del personaje (Fig. 52).

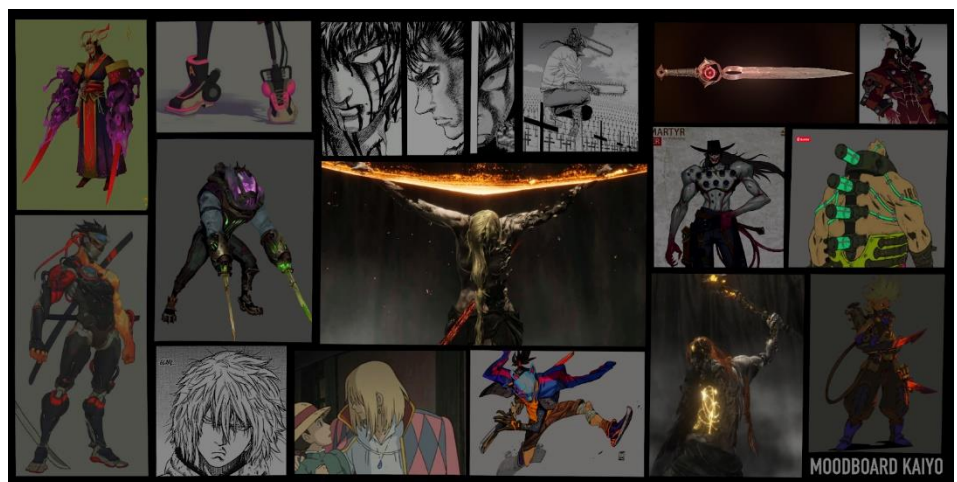


Fig.52. Moodbard genérico de Kaiyo.

De esta forma, se pueden ver figuras con elementos metálicos y extremidades robóticas, ya que en Zaun es muy habitual que los habitantes presenten prótesis o modificaciones corporales en su diseño. A su vez, se introdujeron imágenes de seres demoníacos para visualizar cómo podría



materializarse el ser del Vacío que habita en Kaiyo, ya sea a través de un potenciador químico o mediante magia.

Por otro lado, se muestran imágenes de Guts, del que se extrajo la agresividad e impacto de su mirada, junto con un dibujo de Thorfinn, personaje aparecido en la tabla de metáforas expresivas, que presenta un rostro salvaje con el pelo despeinado y puntiagudo, acercándose al diseño que se buscaba de Kaiyo. A su vez, hay que destacar las dos imágenes de Radagon, quien aparece crucificado en el centro, presentando una piel pálida y extremidades descompuestas, características que encajaban con la idea inicial que se tenía del campeón.

Por último, mencionar la imagen de Howl, personaje carismático que contrasta con la violencia que queríamos obtener en el diseño de Kaiyo. Esta fue escogida debido a que en el pasado nuestro personaje pertenecía a una familia rica y feliz, por ello consideramos importante generar una visión del campeón que también hablará de sus tiempos como niño y adolescente, pudiendo introducir algunas de las características del mago, quien presenta un diseño armonioso y elegante acorde a su actitud enigmática y alegre.

El segundo *moodboard* que se llevó a cabo fué el de las prótesis, a partir del que se concretó su imagen general, con la intención de conseguir la suficiente información para que se pudiera esbozar correctamente su diseño mediante referencias (Fig.53).



Fig. 53. Moodboard de las prótesis.

Argumentar que las prótesis se decidieron hacer para mostrar al campeón en una etapa más avanzada de su vida, en la que tras recurrir frecuentemente a los poderes demoníacos ha perdido partes de sus extremidades. Sin

embargo, hay que destacar que en el *moodbard* se recogieron distintos tipos de prótesis, combinando un estilo tecnológico característico de diseños más futuristas, con otros con un aire medieval y antiguo.

Del conjunto de imágenes la que considerábamos más adecuada era la prótesis de Malenia (segunda imagen), personaje de Elden Ring, que muestra en su diseño un brazo metálico de color dorado que le otorga características nobles y ricas, tratándose de una guerrera atemporal perteneciente a una casa real. Sensación muy similar a la que pretendíamos generar con las prótesis de Kaiyo, quien habiendo nacido en una casa rica y poderosa termina luchando solo en las profundidades de Zaun, distinguiéndose por el dorado de sus prótesis.

A continuación, se realizó el panel de la vestimenta del campeón (Fig. 54), en la que se buscó introducir referencias históricas para completar uno de los aspectos requeridos en la empresa de Riot: trabajar mediante referencias históricas, fantásticas, actuales y pertenecientes a la cultura Pop (véase el apartado 4.3.1).



Fig. 54. Moodboard de la vestimenta.

Por tanto, se decidieron incluir imágenes pertenecientes a prendas características del siglo XVIII que ligaban con el ropaje con el que se pretendía vestir al campeón. A su vez, se incluyeron numerosas imágenes de pantalones que sobrepasaban el ombligo con un cierre de botones, ya que iban a generar una figura más estética y elegante. Por último, se introdujeron fotografías de botas, las que a pesar de que estuvieran desgastadas mantenían una línea estética similar a la del conjunto.

A nivel general transmitía una imagen más suave y bienestante en comparación a lo que vivía Kaiyo en su presente, contraste que se buscaba desde un inicio y que consideramos que se consiguió en este tablero.

En cuarto lugar, se llevó a cabo el *moodboard* del arma que porta nuestro personaje (Fig. 55), en el que se buscó plantear una poderosa espada que pudiera ser la materialización física del ente del Vacío al prestar su poder a Kaiyo.

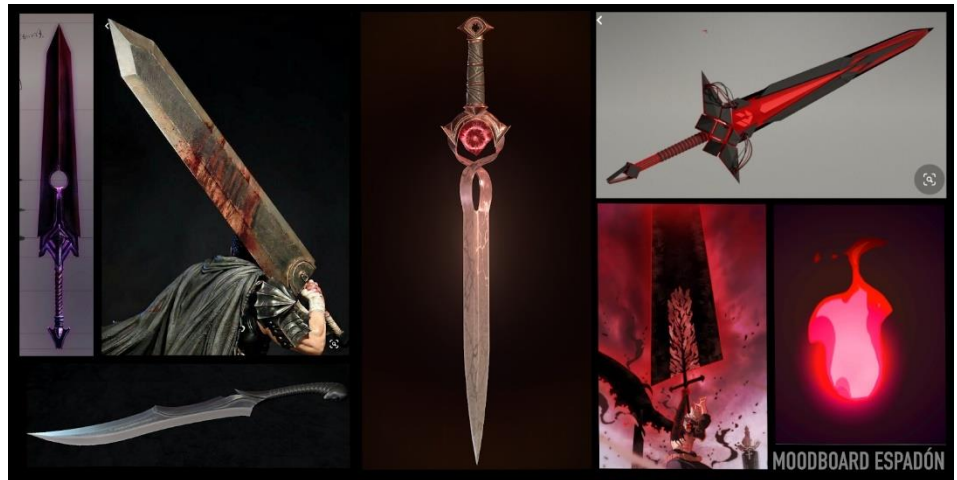


Fig. 55. Moodboard del arma.

La idea general era una pesada arma similar a la que porta Guts (segunda imagen), sin embargo, no se descartaron posibles curvaturas o diseños más puntiagudos que reflejarán el afilado carácter de Kaiyo. También se incluyeron distintas imágenes con fuertes colores rojizos y rosados, como referencia a la hora de pintar las habilidades del campeón, pudiendo ser explosiones mágicas con un color muy contrastado. Por último, destacar la idea de la espada con un círculo en el centro, en el que se materializa un ojo, órgano que corresponde al demonio del Vacío quien observa desde allí el entorno, pudiendo incluso actuar de manera autónoma.

### 5.3. PROCESO DE CREACIÓN

Tras la fase de documentación y habiendo establecido con claridad la identidad del personaje en la conceptualización, se inició el proceso de diseño y creación del mismo, atendiendo a las fases de producción que realizan los artistas profesionales del sector, quienes siguen una estructura de trabajo establecida, y a los resultados demandados por Riot Games en cada una de ellas, ambas informaciones vistas en el estudio de mercado (punto 4.3).

De esta forma, la etapa de producción se inició a partir de una búsqueda y experimentación mediante el trabajo con siluetas, fase de *thumbnailing*, de la que se extrajo y desarrolló el diseño que mejor se ajustaba a la descripción, fase de diseño, en la que se realizó un trabajo a línea detallado que reflejaba con claridad al campeón creado. Posteriormente, se llevaron a cabo pruebas cromáticas sobre el anterior diseño, dando lugar a la tercera fase de estudio de color, a partir de la que se seleccionó la paleta cromática que mejor funcionaba para posteriormente realizar un proceso de renderización hasta conseguir una estética visual realista y profesional.

En una cuarta fase de arte final. Una vez se finalizó la carta de presentación completamente renderizada, decidimos añadir una aportación personal al proceso de creación, realizando un estudio de bustos del campeón completamente detallados y coloreados, para posteriormente finalizar con una última etapa de creación, en la que se realizó una ilustración más artística del campeón, que corresponde a su *splash art* dentro del juego.

#### 5.3.1 Fase de *Thumbnailing* personajes y props

Una vez tuvimos un amplio tablero de referencias, el siguiente paso fue empezar a bosquejar posibles ideas mediante una de las técnicas más utilizadas en este sector y que ya ha sido mencionada en apartados anteriores. Consiste en buscar posibles diseños mediante siluetas puestas en secuencia con dimensiones reducidas, los thumbnails.

En esta fase se trabajan manchas planas de dos o tres tonos (en función de lo que quiera especificar el artista en el esbozo) para reflejar características generales de vestimenta, tamaño o anatomía. La idea es captar la esencia del personaje, para que una vez se seleccione uno de los bocetos, sea más fácil desarrollar la idea a partir de éste. Además, se deben tratar todas las posibles variantes, haciendo el mayor número de bocetos, dando lugar a la realización de la silueta mediante manchas generales, ya que te permite de manera rápida visualizar el personaje sin detalles y por tanto abierto a posibles desarrollos y con un gran avance en el diseño básico.

Es una técnica muy útil; el propio artista conceptual Scott Flanders (2020) argumenta que, al iniciar este proceso creativo, se deben atender las formas

generales, eligiendo aquellas en las que sentimos una mayor adecuación con respecto a la descripción de nuestro personaje.

Una vez se tienen diferentes ideas en mente se comparten el conjunto con el resto del equipo y con la propia agencia, en este caso Riot, ya que una opinión externa siempre ayuda a clarificar el diseño correcto. Poniendo en común los bocetos, se suele encontrar el que mejor se ajusta a la identidad del personaje, su historia y sus motivaciones. En nuestro caso, realizamos la puesta en común con la tutora.

Es muy importante tener en cuenta que esta primera fase es de carácter experimental, en la que se deben estudiar múltiples posibilidades sin perder tiempo en detallar en exceso. Este es un error frecuente que destaca Briar Lee Mitchel en su obra *Game Design Essentials* (2012), mencionando que se tiende a desarrollar una idea demasiado pronto, sin haber explorado otras posibilidades que podrían ajustarse mejor a la descripción del personaje.

De esta forma se inició realizando siluetas desnudas que constituyen la anatomía base (Fig. 56, Fig. 57, Fig. 58), paso previo que decidimos realizar ya que nos era más sencillo hacer cambios y añadir vestimentas una vez conocíamos la estructura corporal sobre la que trabajar.

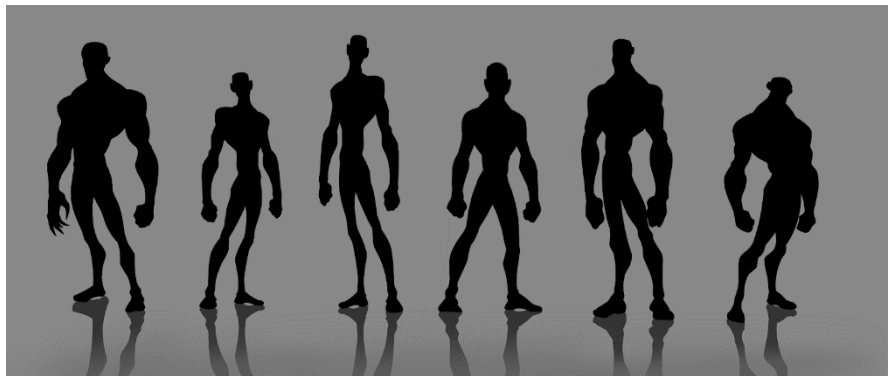


Fig. 56. Thumbnailing siluetas desnudas 1.

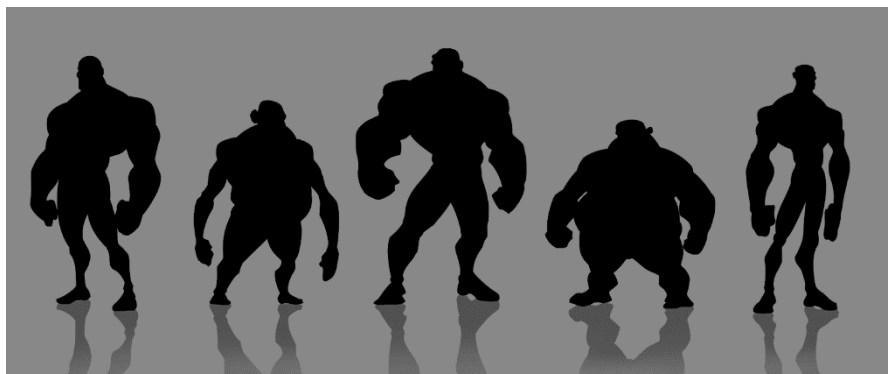


Fig. 57. Thumbnailing siluetas desnudas 2.

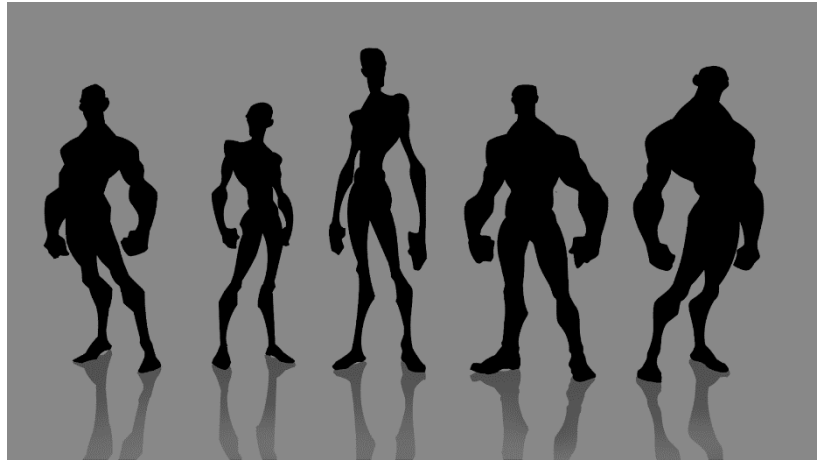


Fig. 58. Thumbnailing siluetas desnudas 3.

La Fig. 57 fue puramente experimental en la que decidimos comprobar la ineficacia de utilizar figuras aplastadas y circulares para representar a nuestro campeón, como se explica en el punto 4.2. A nivel general se buscó una estética más alargada en la que se realizaron distintos cambios para ver si era más apropiado generar un diseño más o menos musculado.

Con relación a la estética, destacar que se introdujeron reflejos en el suelo, como si se tratara de una superficie brillante, con el objetivo de darle un mejor acabado a la página y un mayor volumen a las siluetas.

Una vez se generaron 16 siluetas desnudas procedimos a editarlas continuando con el mismo concepto de mancha plana, añadiéndoles distintas vestimentas y armas (Fig. 59, Fig. 60, Fig.61). El proceso se realizó mediante la creación de un nuevo archivo, en el que, teniendo las siluetas en una misma capa, se les introdujeron modificaciones en otra superior. En caso de que se quisiera eliminar alguna parte del cuerpo, al ser un archivo duplicado, se podían borrar partes de la silueta sin peligro a perder las originales.



Fig. 59. Thumbnailing vestimenta 1.



Fig. 60. Thumbnailing vestimenta 2.



Fig. 61. Thumbnailing vestimenta 3.

A nivel de diseño se buscaron generar personajes con partes del cuerpo robóticas y puntiagudas, en las que se pudieran ver cables o elementos mecánicos. También, destacar la introducción de un degradado en el fondo para darle una mejor estética a la página.

Una vez se tuvieron las 16 versiones realizamos una tutoría en el que se pusieron en común las 4 figuras que mejor se ajustaban a la descripción del campeón (Fig. 62). Dichas siluetas se continuaron trabajando mediante dos tonos de gris para añadirle un mayor detalle, manteniendo una estética simple y atractiva, acorde a las pautas mencionadas por el artista Scott Flanders, especialista en esta fase de creación.



Fig. 62. Thumbnailing Vestimenta 4.

Como instrumento de trabajo se utilizó la herramienta de selección de *Procreate*, a partir de la que se marcaron secciones geométricas en una máscara de recorte, sobre las que directamente se aplicaban manchas planas, algunas de luz directa y otras de contraluz. Fué un método experimental que nos permitió generar siluetas con un mejor acabado de manera sencilla y con una estética atractiva. A su vez, se aclaró el fondo, ya que lo consideramos excesivamente oscuro, impidiendo que se observen con claridad los diseños.

Una vez finalizados los *Thumbnails* de Kaiyo, decidimos que el arma que mejor se ajustaba a su descripción y psicología era una espada, con la que podría transmitir mejor una sensación de héroe que busca venganza. De esta forma, procedimos con la realización de una página de búsquedas en la que aparecieran distintos tipos de espadas manteniendo la estética seguida en los estudios anteriores (Fig. 63).

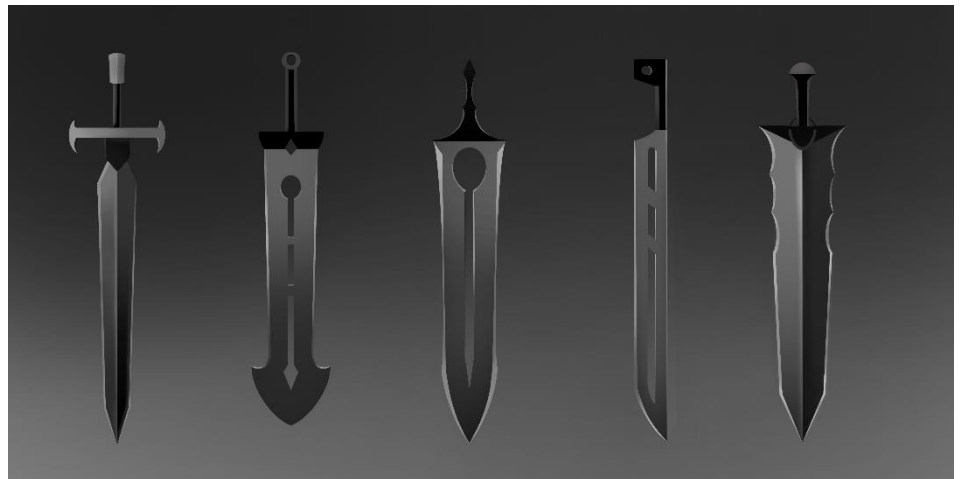


Fig. 63. *Thumbnailing* espada.

Se continuó con la idea inicial de buscar un arma pesada que tuviera algún tipo de detalle o hueco en la parte central. Las que consideramos más adecuadas fueron la primera y la tercera, a partir de las que podríamos intentar conseguir un arma grande y pesada pero que mantuviera una línea armoniosa y elegante, acorde al diseño que se buscaba del campeón.

Se introdujo un degradado vertical sobre una máscara de recorte en cada una de las siluetas con el objetivo de potenciar el efecto metálico de manera rápida y sin perderse en un excesivo detalle. Esta fue la última página dedicada a esta fase de creación a partir de la que se inició el proceso de diseño junto con la Fig. 62.



### 5.3.2. Fase de diseño

Una vez se eligen los diseños que más se ajustan a la idea (pudiendo ser uno, dos o incluso más) se definen y detallan las propuestas, iniciando la segunda etapa de producción, en la que se dibujan las facciones y características físicas, algún detalle de vestimenta o armadura, así como los *props* que porta el personaje.

Se trata de dar forma a un diseño más definido, en el que ya se decide con exactitud las características del campeón a desarrollar, con el objetivo de renderizarlo en las siguientes fases de la planificación. En este punto se deciden aspectos más específicos, refiriéndose a elementos muy pequeños como las uñas, el tipo de ojos, si lleva pendientes o collares, así como el material y textura de los ropajes, siendo estos elementos de suma importancia. Como señala Glenn Fabry (2011):

Los vestidos son la indicación visual más inmediata del personaje. De hecho, la ropa y los accesorios influyen en las acciones y posturas de los personajes (...) usar tipos de cuerpo determinados cuando dibujas personajes de fantasía te ayuda a dar pistas visuales del tipo de personajes que retratas (p.30).

De esta forma escogimos la silueta que consideramos más adecuada, ya que se correspondía con la descripción de un joven afilado y fuerte (Fig. 64), siendo las otras tres búsquedas excesivamente musculadas o alargadas. El método de trabajo se basó en el uso de la línea como herramienta gráfica, junto con algunas pequeñas imágenes más renderizadas y numerosas anotaciones que servían para ir concretando el diseño y describir aspectos que funcionaban frente a otros menos adecuados.



Fig. 64. Primeros estudios de la fase de diseño.

La primera dificultad fue adaptar nuestro estilo dibujístico a la estética que presenta *League of Legends*, videojuego en el que los personajes están sumamente estilizados y en muchas ocasiones presentan rasgos muy geométricos. Por ello, tras llevar varias páginas de estudio, decidimos estilizar la estética del rostro, geometrizando algunas facciones como la nariz o los ojos, rasgos faciales que presentan un acabado menos realista en los diseños de Riot (Fig. 65).

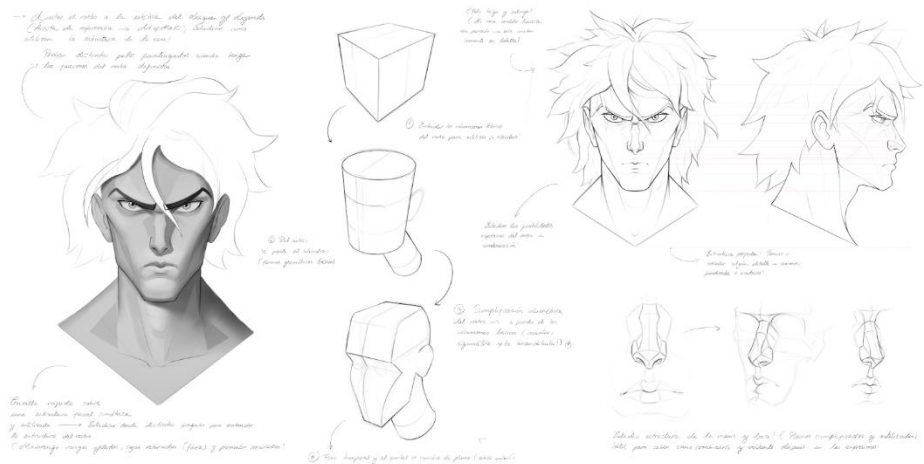


Fig. 65. Estilización del rostro. Fase de diseño.

Tras concretar los rasgos faciales realizamos una página de expresiones con la intención de comprobar si la estructura del rostro escogida funcionaba correctamente con las emociones que debía mostrar el campeón (Fig. 66), dibujando expresiones de furia, desconfianza o rabia, propias de nuestro personaje. El resultado fue correcto, el rostro funcionaba bien y potenciaba las emociones mencionadas, manteniendo una estructura facial joven y elegante.



Fig. 66. Estudio de expresiones. Fase de diseño.

De esta forma se continuó la fase de diseño detallado realizando estudios acerca de la anatomía del campeón (Fig. 67), en el que buscábamos una estructura fuerte, pero sin ser excesivamente musculosa y cuadrada, ya que el objetivo era conseguir un personaje ágil y rápido.

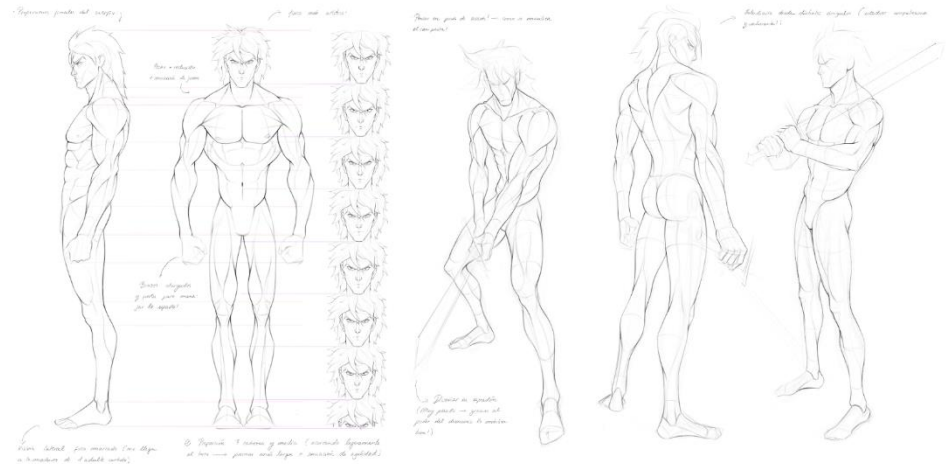


Fig. 67 Estudios de proporciones y anatomía del campeón. Fase de diseño.

Una vez se tuvo una imagen más específica acerca del rostro y la anatomía de Kaiyo, procedimos al estudio de las prótesis, en el que se realizaron dibujos más específicos trabajando desde la osteología y miología de las extremidades (Fig. 68). De esta forma, se partió del dibujo de la musculatura y el funcionamiento de las articulaciones, con el objetivo de poder comprender su mecanismo, y aplicarlo a nuestras prótesis.

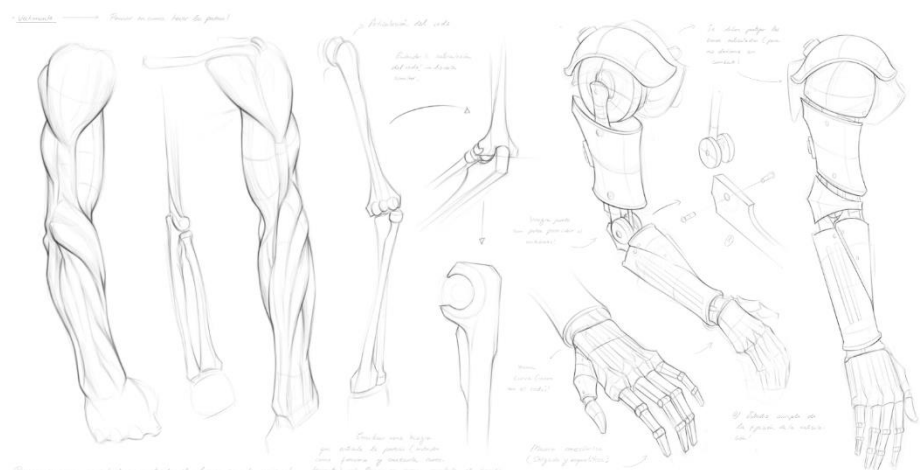


Fig. 68. Estudio de la prótesis del brazo. Fase de diseño.

El siguiente paso fue estudiar la vestimenta del personaje (Fig. 69). En un principio, se llevó a cabo un diseño en el que se vestía a Kaiyo con un chaleco, siendo excesivamente similar a otro personaje de League of Legends. Por ello, decidimos continuar con la idea que se buscaba generar desde un principio,

vestir al campeón con ropa sencilla para generar un contraste con su personalidad y darle un aspecto que lo relacione con su pasado como navegante junto a su padre. De esta forma, le pusimos una camisa blanca abierta y arremangada junto con los pantalones referenciados en el *moodboard* y unas sencillas botas de cuero. Acompañándolo de un collar en el que porta el anillo de casamiento de sus padres, encontrado en un mercadillo semanas después de lo ocurrido.



Fig. 69. Estudio de la vestimenta de Kaiyo. Fase de diseño.

Por último, se realizó una página en la que estudiamos la estructura de la espada y sus peculiaridades (Fig. 70). Mencionar que en este caso se renderizó la espada y se llevó a cabo una observación acerca de la influencia de la luz sobre un material metálico, con la intención de poder aplicar dichos conocimientos a figuras más complejas, como son las prótesis metálicas o la propia espada.

Se llevó a cabo una síntesis de las dos espadas escogidas en el *Thumbnailing*, realizando un diseño más alargado y elegante, que presentara ciertas partes puntiagudas, reforzando la ferocidad del carácter del personaje, junto con elementos curvos que dieran lugar a un diseño armonioso y fluido.

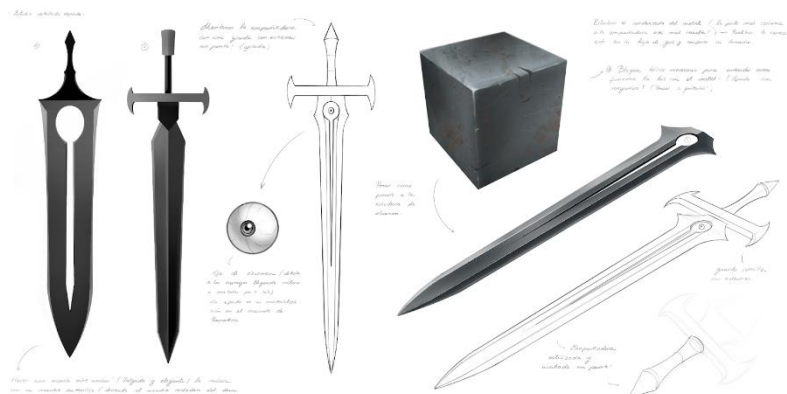


Fig. 70. Estudio de la espada. Fase de diseño.

### 5.3.2.1. Definitivos y Hojas Modelo

Tras definir el diseño de la espada, la anatomía y el rostro de nuestro campeón, llevamos a cabo dos de las hojas de presentación necesarias en esta fase de creación.

En primer lugar, realizamos un estudio definitivo del rostro de Kaiyo, utilizando como técnica gráfica la línea y grisalla (Fig. 71), teniendo como referencia el trabajo de *ArtofMaki*, quien se encarga de realizar bustos de los campeones durante la fase de diseño, como se ha mencionado en el apartado 4.4.



Fig. 71. Diseño de la cabeza de Kaiyo. Fase de diseño.

Se efectuaron tres bustos acordes al trabajo del artista, en los que se representó la expresión seria que caracteriza a Kaiyo, junto con otra de sorpresa a su izquierda (desde el punto de vista del espectador) y una última versión incluyendo las variaciones que sufre al utilizar el poder demoníaco que reside en su interior. Mencionar, que se utilizó la herramienta de selección para concretar las zonas de sombra y luz a partir de formas geométricas, en las que posteriormente incluimos degradados para darle un mayor atractivo a la imagen.

A nivel de diseño, se escogió un pelo puntiagudo, suelto y asimétrico, similar al pelaje de un animal salvaje, con el objetivo de potenciar su carácter guerrero y vengativo. También se definió una estructura facial muy marcada, con los pómulos sobresalientes, la nariz puntiaguda y los ojos ovalados junto con cejas retorcidas y afiladas. Todo ello con la intención de generar formas triangulares que aumentaran la sensación de peligrosidad y malicia que contiene el campeón, que se ven ligeramente suavizadas por la simetría de su rostro y el correcto estado de su piel, en la que únicamente persiste su característica cicatriz en el ojo derecho. Añadir, que se decidieron incluir cuernos con el

objetivo de que el espectador visualice de manera clara que se trata de un ser demoníaco o de un personaje malvado.

Una vez finalizado el diseño del rostro, se procedió con la realización de la hoja de giro a línea (Fig. 72), en la que representamos el personaje al completo con las vistas correspondientes y su arma característica, acorde al trabajo realizado por artistas de Riot, ya mencionado en el punto 4.4.

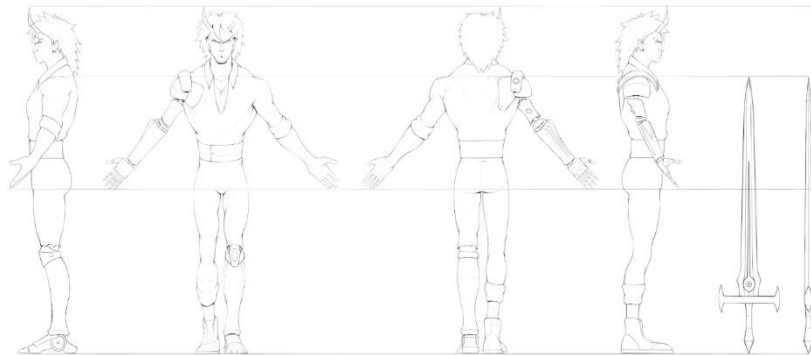


Fig. 72. Hoja de giro a línea. Fase de diseño.

En nuestro caso no fue necesario añadir un dibujo extra eliminando el brazo en las visiones de ambos perfiles del campeón, ya que únicamente se llevaría a cabo si este tuviera algún elemento o ropaje característico que quedaría omitido por dicha extremidad. En dicho aspecto, al tratarse de una camisa blanca que no sufre ninguna variación, no supondría una información necesaria para el modelador 3D, por ello decidimos omitir ambos dibujos.

A nivel dibujístico, se debe aclarar el escorzo característico que sufren los brazos en las vistas de perfil, siendo un rasgo habitual en las hojas de giro de *League of Legends*. Dicha deformación, da lugar a que las extremidades puedan verse algo cortas con relación al torso, más al omitirse las curvaturas debido al escorzo. Mencionar, que se trata de una característica del diseño en las hojas de giro y que no repercute en el entendimiento de las proporciones en su futuro modelado.

En cuanto al diseño, decidimos que la cabeza constituyera una séptima parte y media del cómputo global del cuerpo, proporción que le otorga un carácter más humanizado sin llegar a ser excesivamente heroico (8 cabezas). A su vez, se escogieron las vestimentas abocetadas anteriormente, prendas que en conjunto neutralizan su aspecto como delincuente subterráneo, mostrando que proviene de una familia bien estante, pero manteniendo un rasgo salvaje y

marinero, a través de una camisa abierta que deja ver parte de su pectoral y los extremos de las prendas arremangados.

El diseño del espadón se realizó manteniendo las ideas pautadas en los estudios anteriores, dándole un volumen inmenso que transmitiera el poder que esta contiene, pero presentando una estética elegante que la alejara de un diseño tosco y excesivamente ancho. También, hay que mencionar que decidimos mostrar una desproporcionada relación de tamaño para intensificar la pesadez visual del arma, pareciendo excesivamente pesada para ser cargada por el personaje, entendiéndose que este lo consigue mediante una ayuda extra proporcionada por su poder demoníaco.

### 5.3.4. Fase de color

Una vez planteado el diseño detallado se elige el color de la piel, de los ropajes y de los *props* de nuestro personaje, siendo una parte fundamental, en la que la gama cromática escogida puede dar lugar a percepciones muy diferentes del campeón.

Por tanto, tras la realización de la hoja de giro a línea, procedimos a la aplicación del color mediante manchas planas (Fig. 73), siguiendo la estética utilizada por la empresa, explicada en el apartado 4.4.



Fig. 73. Hoja de giro a color.

De esta forma, sobre una imagen del mapa de *League of Legends* trazamos un rectángulo gris en el que se insertó el dibujo a línea realizado en la fase de diseño. Posteriormente, en una capa inferior, se aplicaron manchas de color mediante la herramienta selección y rellenar (Fig. 74), con el objetivo de poder colorear los espacios rápidamente sin salirse de su forma correspondiente.

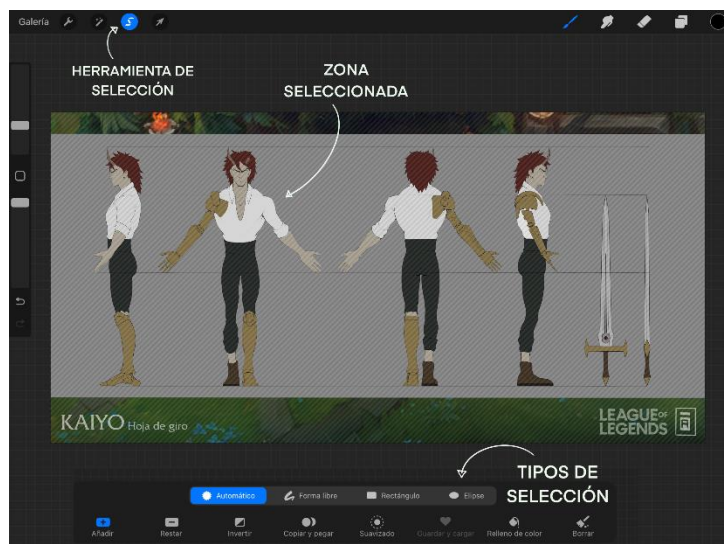


Fig. 74. Interfaz del programa utilizando la herramienta selección.



En cuanto a la paleta de color escogida, destacar que estaba pautada desde la realización de los *moodboards*, proceso en el que se decidió que el campeón tendría una tonalidad de piel apagada, que se correspondiera con la poca luz solar que recibe y con su estado desgastado tras numerosas batallas. También, decir que durante dicha fase se escogió el color dorado de las prótesis, a través del que queríamos transmitir cierta riqueza que lo diferenciara de los delincuentes de su entorno, dejando entrever su pasado bien estante y rico. A su vez, se encuentran el color blanco de su camisa, dándole un aire marinero y elegante, y el color verdoso de sus pantalones, acorde a la estética general de Zaun y las vestimentas de otros personajes pertenecientes al lugar.

Decidimos aplicar un color rojizo a la melena, con la intención de darle una apariencia extravagante y potenciar su carácter sangriento y vengativo, acorde a las imágenes de Malenia o Radagon vistas en los *moodboards*. Para los zapatos se escogió un marrón, color que se relaciona al cuero y a lo humilde, dejando entrever que se trata de un calzado desgastado que no tiene una mayor importancia.

En cuanto al espadón, simplemente comentar, que se eligieron los colores utilizados en el campeón, con la intención de generar una visión coherente del conjunto, escogiendo el dorado para los acabados, el marrón para el mango y el color rojizo para el ojo del demonio.

#### 5.3.4. Renderizado

Tras el estudio de color, se iniciaron las cartas<sup>19</sup> del personaje que requerían de un nivel de renderizado<sup>20</sup> más alto, siendo fundamental haber diseñado previamente al personaje y haber establecido su paleta de colores, ambos requisitos ya completados.

De esta forma, se inició la fase de renderizado realizando un estudio de las habilidades del campeón, mostrando su apariencia dentro de La Grieta del Invocador (Fig. 75), con el objetivo de imitar el modelado 3D de *League of Legends*, acorde al trabajo de otros artistas mencionados en el punto 4.3.2.



Fig. 75. Carta de habilidades.

Decidimos llevar a cabo el renderizado de las habilidades y el personaje imitando el modelado 3D por separado, haciendo cada uno de ellos en un archivo distinto, manteniendo el mismo fondo, para luego maquetar la carta de habilidades uniendo ambos.

Con respecto al campeón, mencionar que se elaboró acorde al modelado que presenta *League of Legends*, siendo una visión simplificada del diseño vista desde el ángulo de cámara que presenta el videojuego. La mayor dificultad que tuvimos al abordar el dibujo fue la perspectiva y la posición del campeón, junto con la postura forzada habitual que presentan los personajes durante el *gameplay*<sup>21</sup>. Por ello, utilizamos como referencia imágenes de otros personajes similares, extraídas directamente del juego (Fig. 76), con el objetivo de visualizar la postura de nuestro campeón y abordar correctamente la imitación del modelado.

<sup>19</sup> Término utilizado en el sector de diseño de personajes para hacer referencia a hojas de trabajo que muestran al campeón con una finalidad concreta, ya sea presentarlo, estudiar su anatomía, mostrar sus habilidades o su relación con otros personajes.

<sup>20</sup> Palabra que hace referencia a un acabado gráfico realista.

<sup>21</sup> Palabra sinónima de partida o reproducción del videojuego en inglés



Fig. 76. Imagen de Viego, tomada directamente del videojuego.

En cuanto a las habilidades, decidimos diseñar tres, la *q*, la *w* y la *e*, siendo este el número habitual que se asigna a un *concept artist* de Riot. Todas ellas, fueron realizadas con un color intermedio entre rosado y rojizo, para mostrar que surgen de un mismo pozo de poder, el demonio que reside en Kaiyo. Cada una tiene una función particular dentro del juego, con la intención de generar un set de habilidades completo que permita a Kaiyo enfrentar correctamente a otros personajes sin que el combate este desbalanceado:

1. *Q*: lanza la espada a través de un poderoso flechazo de poder, que genera daño mágico a los campeones enemigos y los ralentiza. En caso de volver a pulsar la habilidad, Kaiyo se teletransporta a la posición en la que se encuentra el vértice del ataque.
2. *W*: clava la espada en el terreno para generar una esfera de poder en la que Kaiyo y sus aliados son inmunes a los ataques de otros campeones. En caso de que un personaje enemigo entre en el radio de la habilidad, empieza a sufrir daño mágico por segundo y queda más vulnerable frente a otras habilidades de Kaiyo.
3. *E*: realiza un revés dejando un velo que empuja a los adversarios y les genera daño mágico.

De esta forma pueden generarse distintos combos en función de si Kaiyo se encuentra en ventaja o desventaja durante un *trade*, como podría ser *e+w*, ya que alejaría al campeón enemigo y se protegería de sus posibles ataques, o *e+q+w* y *w+q+e*, en el que infligir el máximo daño posible.

Una vez finalizada la carta de habilidades, decidimos aportar nuestro toque personal al proceso de creación, llevando a cabo una serie de bustos renderizados de Kaiyo, con la intención de mostrar nuestras posibles aportaciones en el proceso de trabajo, siendo el retrato uno de nuestros campos artísticos de mayor interés. De esta forma, al ser un añadido personal se ha seguido una estética más flexible, estudiando al campeón en distintos momentos y con pequeñas variaciones.

El primer busto que se llevó a cabo muestra a Kaiyo de frente sin los cuernos de Levanen (Fig. 77). Este haría referencia a una etapa temprana del campeón, en el que aún no ha utilizado en exceso el poder demoníaco que reside en su interior.



Fig. 77. Proceso de creación del primer busto de Kaiyo.

En primer lugar, se llevó a cabo el dibujo del rostro, utilizándolo como esquema previo al coloreado. En dos capas inferiores se aplicaron las manchas de color generales, una de la piel y otra del pelo, permitiéndonos trabajar ambas partes por separado sin la posibilidad de salirnos de su respectivo contorno. Posteriormente, aplicamos manchas de luz y sombra en diferentes máscaras de recorte, habiendo un mayor detalle a medida que se llega a las capas superiores. Finalmente, borramos el dibujo inicial y sobre el busto renderizado aplicamos algunos trazos en el contorno, para mejorar la estética y la solidez visual del busto.

El segundo retrato que se llevó a cabo muestra a Kaiyo tras usar frecuentemente el poder demoníaco durante varios años (Fig. 78). En consecuencia, uno de los cuernos que se materializa al utilizar la magia de Levanen, se mantiene permanente, siendo un rasgo característico que lo distingue con respecto a un humano normal. Sin embargo, se trata de una versión más temprana a la actual, teniendo únicamente un cuerno y una tonalidad de piel más cálida originada por el excesivo esfuerzo que realiza constantemente en las batallas.



Fig. 78. Proceso de creación del segundo busto de Kaiyo.

Destacar, que en este caso decidimos experimentar, partiendo directamente con manchas planas sin llevar a cabo un dibujo previo,

trabajando el esquema del retrato mediante el color. A partir de ahí, el proceso de creación que seguimos fue el mismo que se ha explicado en el busto anterior, trabajando mediante máscaras de recorte y posteriormente añadiendo líneas de contorno para reforzar el diseño.

Como último busto, decidimos realizar un perfil, siendo una de las posiciones del retrato que más nos cuesta renderizar, proponiéndolo como reto personal (Fig. 79).



Fig. 79. Proceso de creación del tercer busto de Kaiyo.

En esta ocasión utilizamos una paleta de colores más apagada y sucia, mostrando al campeón en una etapa más avanzada en la que ha conseguido su cometido a cambio de un alto coste, iniciando una nueva etapa como marinero. En este caso, Levanen decide abandonar su cuerpo, sediento de sangre y batalla, sumergiéndose en las profundidades de ZAUN.

A nivel de proceso se ha seguido el mismo que se ha explicado en el primer busto, ya que al evitar el dibujo en la realización del segundo, tuvimos que llevar a cabo un mayor trabajo de encaje mediante manchas de color, tarea que consideramos innecesaria y excesivamente laboriosa.

Tras la realización de los bustos procedimos con la carta de presentación del personaje, en la que se visualiza al campeón de frente y de espaldas junto con sus props más característicos, acorde al trabajo realizado por artistas de Riot, explicado en el punto 4.3.2.

En este punto del proyecto, se empezó a utilizar Photoshop como herramienta de trabajo, con la intención de conseguir un resultado profesional utilizando el mismo programa que los artistas de Riot. Esto hecho, dio lugar a que el proceso de renderizado fuera más lento, ya que al no estar familiarizados con la interfaz y las herramientas de este, tuvimos que indagar poco a poco para acomodarnos durante el proceso.

De esta forma, se han utilizado herramientas básicas (Fig. 80) que nos permitieron establecer un sistema de trabajo similar al seguido en Procreate: división de capas mediante máscaras de recorte, herramienta de selección, herramienta cuentagotas y el uso del pack de pinceles general que viene directamente descargado. La principal diferencia con respecto al primer software fue el uso de la herramienta de dedo, a partir de la que se pueden difuminar los trazos del pincel, ya que en Photoshop es inútil para mezclar colores, teniendo que seleccionar con el cuentagotas e ir generando el volumen de las figuras mediante trazos de pincel variando la opacidad.

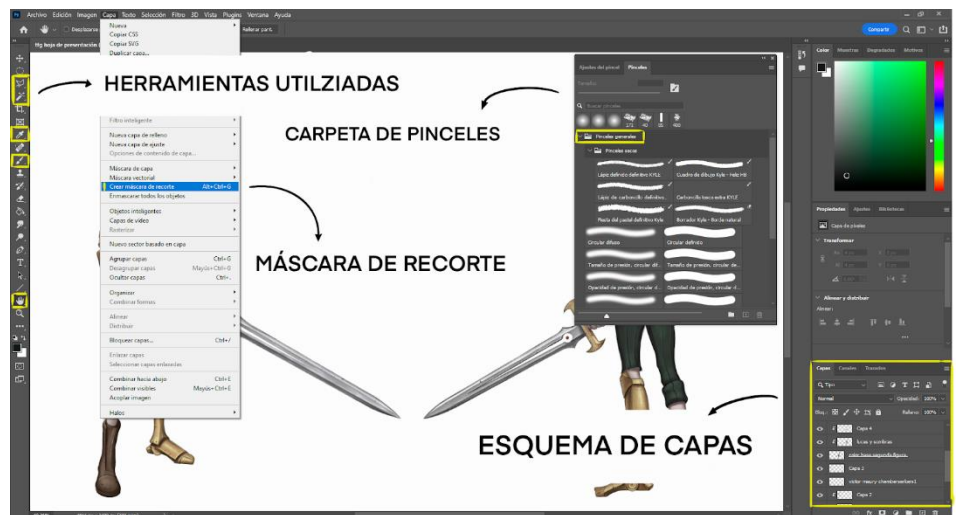


Fig. 80. Interfaz de Photoshop, con las herramientas utilizadas subrayadas.

Se inició la carta de presentación a partir del dibujo base bajo el que posteriormente aplicaríamos el color (Fig. 81), siguiendo un esquema central en el que a cada lado aparecen las prótesis del personaje en detalle.



Fig. 81. Dibujo de la carta de presentación.

Se continuó pintando los colores de cada uno de los elementos (Fig. 82), con la intención de renderizarlos más cómodamente mediante selecciones y máscaras de recorte.



Fig. 82. Carta de presentación a colores planos.

Partiendo de la imagen anterior se inició el proceso de renderizado, trabajando las luces y las sombras de forma suave, sin marcar un foco de luz definido. Posteriormente se añadieron los detalles que dan vida a las texturas de los materiales: arañazos, golpes, manchas etc. (Fig. 83), finalizando la carta de presentación de Kaiyo.



Fig 83. Carta de presentación renderizada.

### 5.3.5. Splash art

De este modo, se llegó a la última fase del proyecto: la realización de la ilustración que el jugador visualiza al adquirir al campeón.

En primer lugar, se recogieron cuatro escenas realizadas durante la fase de conceptualización (Fig. 84), en las que se plasmaron diferentes fondos mediante una paleta de color fría que refleja las profundidades químicas de Zaun. Estas fueron de gran utilidad, ya que nos permitieron visualizar el ambiente que se pretendía conseguir con el *splash art* de Kaiyo, siendo un entorno oscuro en el que nuestro campeón busca venganza.

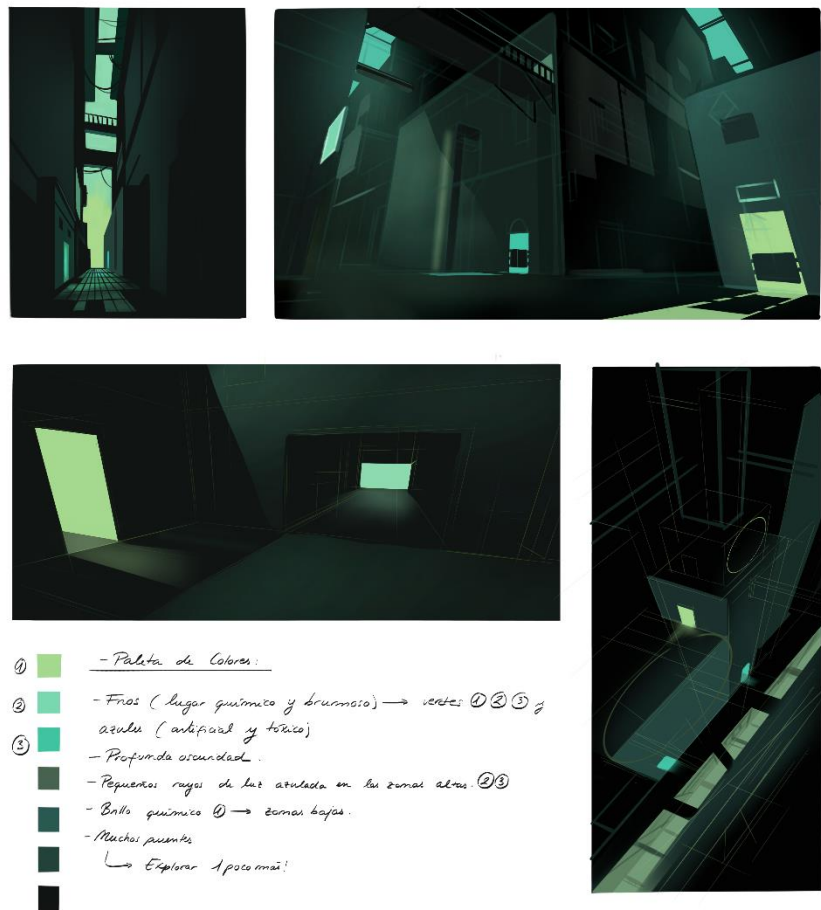


Fig. 84. Posibles ambientes para el *splash art*.

A partir de la segunda imagen, decimos plasmar al campeón desde un contrapicado en el que se vislumbraran rayos de luz en lo más alto de las construcciones, apareciendo Kaiyo, imponente en primer plano, mirando fijamente a la cámara, como si esta fuera el ángulo de visión de un pobre delincuente que está a punto de ser aniquilado por nuestro protagonista.



Con dicha idea en mente, se realizó un dibujo en el que Kaiyo ligeramente ladeado, sujeta su poderosa espada desafiante (Fig. 85), a través de una visión en contrapicado, con la intención de darle protagonismo al arma y otorgarle al campeón un aire de superioridad.

En una capa inferior se aplicaron los tonos de cada uno de los elementos a gris (Fig. 86), siguiendo el proceso de trabajo habitual en los artistas de Riot, quienes generalmente aplican una primera capa a grisalla sobre la que van detallando.

Sobre los grises se trabajaron cada una de las secciones por separado aplicando luces y sombras suaves mediante un pincel muy difuminado, con la intención de otorgar volumen al personaje (Fig. 87). Este fue un método de trabajo distinto, ya que hasta esta fase del proyecto se había aplicado el color mediante manchas opacas desde un principio. Al contrario, en la ilustración se partió de un esquema de grises sobre el que posteriormente se aplicaron veladuras de color (Fig. 88), cambiando las opciones de capa.



Fig. 85. Dibujo base.



Fig. 86. Tonos generales

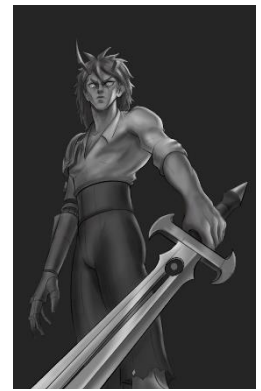


Fig. 87. Luz y sombra.

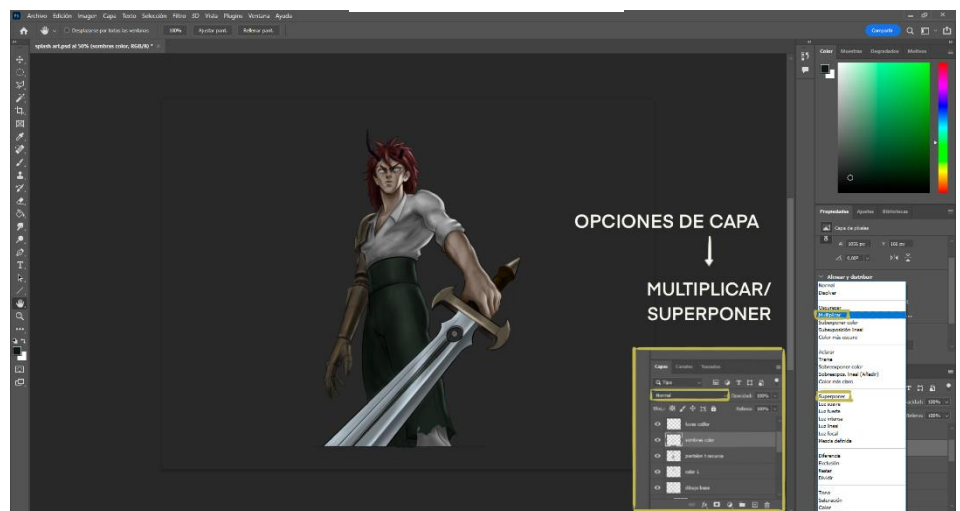


Fig. 88. Veladuras de color mediante capas de multiplicar y superponer.

En último lugar se llevó a cabo el renderizado del personaje, detallando cada una de las partes por separado e introduciendo a Kaiyo sobre el fondo mencionado con anterioridad (Fig. 89).



*Fig. 89.* Renderizado del personaje.

Este es el estado más avanzado al que hemos podido llegar en la ilustración, faltaría renderizar la camisa y rostro del campeón, unificar el fondo con la figura y generar un ambiente conjunto. Lamentablemente, por falta de tiempo no se ha podido incluir en la memoria, pudiendo ser un añadido en la presentación de septiembre.

A continuación, se presenta todo el proceso de trabajo recogido a modo de libro de arte en un enlace incluido en los anexos, en el que pueden verse las imágenes en alta calidad.

## 6. CONCLUSIONES

Viendo el trabajo en retrospectiva, podemos afirmar que estamos satisfechos con el resultado obtenido. El proceso de trabajo a lo largo de este curso nos ha motivado a seguir aprendiendo, ya que, aun encontrándonos con múltiples dificultades, tanto a nivel dibujístico como a nivel de proceso, hemos podido solventarlas y seguir avanzando hacia los objetivos planteados.

Por ello, el presente TFG ha supuesto un gran aprendizaje, sintiéndonos mucho más seguros a la hora de proponer nuevos proyectos similares. Sabiendo, que el método utilizado en este nos ha sido útil y ha aportado nuevos conocimientos en herramientas de trabajo como Photoshop.

A su vez, el resultado final es un libro de arte que incluiremos como parte de nuestro portafolio como *concept artist* y diseñador de personajes, esperando poder empezar a trabajar en el sector mientras realizamos un máster de *concept art* durante los cursos siguientes.

También, al haber hecho un estudio de mercado en el que se han analizado las obras de otros artistas, nos hemos dado cuenta del alto nivel de exigencia que existe en este campo, aspecto que no nos ha desilusionado ni mucho menos, sino que se ha convertido en una fuente de inspiración y aliciente para progresar, utilizándolos como referentes y pautando metas artísticas más altas.

Por otro lado, nos ha servido para ver cuáles son las fases de la creación de un personaje que más disfrutamos, sabiendo que para cada una de ellas se requieren artistas distintos con diferentes habilidades. De esta forma, las que creemos que más se adecuan a nuestro perfil artístico son la fase de diseño detallado y la fase de renderizado, siendo estas las etapas en las que hemos estado más motivados y hemos trabajado con más dedicación.

Por último, siendo críticos con el trabajo, consideramos que es mejorable, más comparándolo con los artistas mencionados. Sin embargo, representa un buen punto de partida para iniciar una nueva etapa en nuestro aprendizaje, más específica. Contrariamente, supone un estupendo cierre de estos cuatro años de formación, habiendo trabajado los conocimientos que se han aprendido durante el Grado, mediante un proyecto que supone una motivación personal enfocada al futuro laboral. Recogiendo: apuntes anatómicos, estructuras volumétricas, elementos en perspectiva, retratos a color etc. Siendo todas ellas lecciones impartidas en la Facultad, que hemos aplicado en la creación de un personaje y su historia, siendo esta nuestra verdadera motivación por la que seguimos cada día dibujando.

## 7. REFERENCIAS

### BIBLIOGRAFÍA

Cayuela Cambredó, Sergi. (2017). *Diseño y creación de un personaje para un contenido multimedia*. Tutor: Marc Ripoll Tarré [Trabajo final de grado. Barcelona: UPC.] <<https://upcommons.upc.edu/handle/2117/108267>>

Draw, 21 (2019). *The Character designer*. Suecia: 21 Draw Sweden AB.

Fabry, Glenn (2011). *Anatomía para dibujantes de fantasía*. Barcelona: Norma.

Gombrich, E. H. (1999). *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Debate, 1ª Edición.

Lee, Alan (2010). *El Señor de los Anillos, Cuaderno de bocetos*. Barcelona: Editorial Planeta.

Lee Mitchell, Briar (2012). *Game design essentials*. Indiana: John Wiley & Sons Inc.

Lilly, Eliott (2015). *The big bad world of concept art for videogames*. Design Studio Press.

Moya García, Samuel. (2016). *Creación de personajes 3d para videojuegos*. [Tutor: José Francisco González Giménez. Trabajo final de grado. Barcelona: UPC.] <<https://docplayer.es/61658763-Creacion-de-personajes-3d-para-videojuegos.html>>

Riot Games (2020). *LEAGUE OF LEGENDS, Reinos de Runaterra*. Barcelona: Penguin Random House

Stuart Sloan, Robin James (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Nueva York: CRC Press.

Tolkien, J.R.R. (2014). *On Fairy-stories*. Londres: HarperCollins.

Wolf, Mark J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds, The theory and history of subcreation*. Reino unido: Routledge.

## SERIES

Ash Brannon. (Director). (2021). *Arcane* [Serie]. Fortiche Productions; Riot Games.

## VIDEOS DE INTERNET

Canal PROKO. (7 de mayo de 2020). *Character Design Workflow -Concepting for 3D Games and Movies* [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<<https://www.youtube.com/watch?v=J8g3JKobvnk>>

Canal PROKO. (21 de enero de 2021). *Level Up Your Character Design with Knight Zhang* [Archivo de Vídeo]. Youtube

<<https://www.youtube.com/watch?v=CjiKLE3NuI>>

## WEBGRAFÍA

Epic Games (s.f). *Artstation*. Recuperado el 10 de Julio de 2022 de <<https://www.artstation.com/>>

Riot Games. (s.f.). *League of Legends*. Recuperado el 31 de marzo de 2022 de <<https://www.leagueoflegends.com/es-es/>>

Riot Games. (s.f.). *Universo de League of Legends*. Recuperado el 31 de marzo de 2022 de <[https://universe.leagueoflegends.com/es\\_ES/](https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/)>

Riot Games. (s.f.). *Arcane*. Recuperado el 31 de marzo de 2022 de <<https://arcane.com/es-es>>

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Calendario general de trabajo en el TFG. p.9

Fig. 2. Adaptado de *Project Vayne splash for League of Legends*, de Chengwei Pan, 2018.  
<https://www.artstation.com/pan>. p.12

Fig. 3. Adaptado de *El señor de los Anillos, Cuaderno de bocetos* (p.17) por Alan Lee, 2010, Editorial Planeta. p.13.

Fig. 4. Adaptado de *El señor de los Anillos, Cuaderno de bocetos* (p.147) por Alan Lee, 2010, Editorial Planeta. p.13

Fig. 5. Adaptado de *La bella y la bestia*, de Glen Keane, 1991, Disney. p.15

Fig. 6. Adaptado de *Evolve silhouettes*, de Scott Flander, 2015.  
<https://www.artstation.com/scottflanders>. p.17

Fig 7. Adaptado de *Wrath of Dogs*, de Knight Zhang, 2019. <http://www.knightzhang.net/>. p.18

Fig. 8. Adaptado de *Wrath of Dogs*, de Knight Zhang, 2019. <http://www.knightzhang.net/> p.18

Fig. 9. *The Art of DreamWorks Kung Fu Panda*, de Tracey Miller-Zarneke, 2008, Insight Editions. p.19

Fig. 10. *Los Increíbles*, de Brad Bird, 2004, Disney. p.19

Fig 11. Adaptado de *The Joker 80th Anniversary*, de Greg Capullo, 2020, DC Comics. p.20

Fig. 12. Adaptado de *Anima Squat Riven*, de Oussama Agazzoum, 2022.  
<https://www.artstation.com/whiteleyth> p.20

Fig. 13. Adaptado de *DragonKnight Mordekaiser*, de Alex Flores, 2019.  
<https://www.artstation.com/alexflores> p.21

Fig. 14. Mapa del videojuego extraído de la página web oficial. Adaptado de *League of Legends*, de Riot Games. <https://www.leagueoflegends.com/es-es/> . p. 26

Fig. 15. Adaptado de *RUINED & SENTINEL*, Aznbeat, 2021.  
<https://www.surrenderat20.net/2021/06/pbe-preview-ruined-sentinel.html> p. 27

Fig. 16. Adaptado de *Anima Squat Riven*, de Oussama Agazzoum, 2022.  
<https://www.artstation.com/whiteleyth> p. 27

Fig. 17. Adaptado de *Twitch, the Plague Rat*, de Joshua Brian Smith, 2014.  
<https://www.artstation.com/hugenfast> p. 28

Fig. 18. Adaptado de *Warwick, the Wrath of Zaun*, de Victor Maury, 2017.  
<https://www.artstation.com/victormaury> p. 28

Fig. 19. Adaptado de *Pyke Concept Art*, de Chris Campbell, 2018.  
<https://www.artstation.com/skeeziks> p.29

Fig.20. Adaptado de *Urgot Redesign Concepts*, de Victor Maury, 2017.  
<https://www.artstation.com/victormaury> p.29

Fig. 21. Adaptado de *League of Legends Champions*, de Grafit Studio, 2021.  
<https://www.artstation.com/grafit> p.30

Fig. 22. Adaptado de *Anima Squat Riven*, de Oussama Agazzoum, 2022.  
<https://www.artstation.com/whiteleyth> p.30

Fig. 23. Adaptado de *Anima Squat Sylas*, de Oussama Agazzoum, 2022.  
<https://www.artstation.com/whiteleyth> p.30

Fig. 24. Adaptado de *League of Legends Champions*, de Grafit Studio, 2021.  
<https://www.artstation.com/grafit> p. 31

Fig. 25. Adaptado de *Astronaut Bard*, de Lucas Parolin, 2020. <https://www.artstation.com/lucasp>  
 p.31

Fig. 26. Adaptado de *Astronaut Bard*, de Lucas Parolin, 2020. <https://www.artstation.com/lucasp>  
 p.32

Fig. 27. Adaptado de *ARCANE Firelight Scene*, de Fanny Marguerie, 2022.  
<https://www.artstation.com/artwork/zDPv5D> p. 33

Fig. 28. Adaptado de *ARCANE- Chem Berserkers*, de Victor Maury, 2022.  
<https://www.artstation.com/victormaury> p. 33

Fig. 29. Adaptado de *Silhouettes*, de Scott Flanders, 2016.  
<https://www.artstation.com/scottflanders> p.34

Fig. 30. Siluetas realizadas en el apartado de Thumbnailing siguiendo la metodología de Scott Flanders. p.34

Fig. 31. Adaptado de *Faeries* (p. 20), por Alan Lee y Brian Froud, 1978, Pavilion Books. p.35

Fig. 32. Trabajo personal realizado en la fase de diseño detallado mediante línea y numerosas anotaciones. p.35

Fig. 33. Adaptado de *Expressions for Karma Riot project*, de Artofmaki, 2021.  
<https://www.instagram.com/artofmaki?hl=es> p.35

Fig. 34. Estudio de expresiones de Kaiyo utilizando un acabado similar al del artista Maki. p.35

Fig. 35. Adaptado de *Anima Squat Sylas*, de Oussama Agazzoum, 2022.  
<https://www.artstation.com/whiteleyth> p. 36

Fig. 36. Adaptado de *High Noon Ashe*, de Oussama Agazzoum, 2020.  
<https://www.artstation.com/whiteleyth> p.36

Fig. 37. Hoja de giro de Kaiyo realizada mediante la estética del artista mencionado. p.36

Fig. 38. Hoja de habilidades de Kaiyo. p.37

Fig. 39. Adaptado de *League of Legends Champions*, de Grafit Studio, 2021.  
<https://www.artstation.com/grafit> p.37

Fig. 40. Carta de presentación de Kaiyo. p.37

Fig. 41. Adaptado de *Aatrox the Darkin Blade*, de Victor Maury, 2018.  
<https://www.artstation.com/victormaury> p.38

Fig. 42. Adaptado de *Sylas the Unchained*, de Victor Maury, 2019.  
<https://www.artstation.com/victormaury> p.38

- Fig. 43. Splash art de Kaiyo (en proceso). p.38
- Fig. 44. Adaptado de *Berserk*, de Kentaro Miura, 1989. p.39
- Fig. 45. Adaptado de *El Castillo Ambulante*, de Studio Ghibli, 2004. p.40
- Fig. 46. Adaptado de *Cuentos de Terramar*, de Studio Ghibli, 2006. p.40
- Fig. 47. Adaptado de la portada de *ELDEN RING*, de FromSoftware, 2022. p.41
- Fig. 48. Adaptado de una cinemática de *ELDEN RING*, de FromSoftware, 2022. p.41
- Fig. 49. Ilustración de Piltover extraída de la página web oficial. Adaptado de *League of Legends*, de Riot Games [https://universe.leagueoflegends.com/es\\_ES/](https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/) p. 43
- Fig. 50. Anotaciones y dibujos sobre los habitantes de Zaun. p.43
- Fig. 51. Anotaciones y dibujos sobre las barcas utilizadas como transporte en Zaun. p. 44
- Fig.52. *Moodboard* genérico de Kaiyo. p.47
- Fig. 53. *Moodboard* de las prótesis. p.48
- Fig. 54. *Moodboard* de la vestimenta. p.49
- Fig. 55. *Moodboard* del arma. p.50
- Fig. 56. *Thumbnailing* siluetas desnudas 1. p. 52
- Fig. 57. *Thumbnailing* siluetas desnudas 2. p. 52
- Fig. 58. *Thumbnailing* siluetas desnudas 3. p. 53
- Fig. 59. *Thumbnailing* vestimenta 1. p. 53
- Fig. 60. *Thumbnailing* vestimenta 2. p. 54
- Fig. 61. *Thumbnailing* vestimenta 3. p. 54
- Fig. 62. *Thumbnailing* Vestimenta 4. p. 54
- Fig. 63. *Thumbnailing* espada. p. 55
- Fig. 64. Primeros estudios de la fase de diseño. p. 56
- Fig. 65. Estilización del rostro. Fase de diseño. p. 57
- Fig. 66. Estudio de expresiones. Fase de diseño. p. 57
- Fig. 67 Estudios de proporciones y anatomía del campeón. Fase de diseño. p. 58
- Fig. 68. Estudio de la prótesis del brazo. Fase de diseño. p. 58
- Fig. 69. Estudio de la vestimenta de Kaiyo. Fase de diseño. p. 59
- Fig. 70. Estudio de la espada. Fase de diseño. p. 59



*Fig. 71.* Diseño de la cabeza de Kaiyo. Fase de diseño. p. 60

*Fig. 72.* Hoja de giro a línea. Fase de diseño. p. 61

*Fig. 73.* Hoja de giro a color. p. 63

*Fig. 74.* Interfaz del programa utilizando la herramienta selección. p. 63

*Fig. 75.* Carta de habilidades p. 65

*Fig. 76.* Imagen de Viego, tomada directamente del videojuego. p. 66

*Fig. 77.* Proceso de creación del primer busto de Kaiyo. p. 67

*Fig. 78.* Proceso de creación del segundo busto de Kaiyo. p. 67

*Fig. 79.* Proceso de creación del tercer busto de Kaiyo. p. 68

*Fig. 80.* Interfaz de Photoshop, con las herramientas utilizadas subrayadas. p. 69

*Fig. 81.* Dibujo de la carta de presentación. p. 69

*Fig. 82.* Carta de presentación a colores planos. p.70

*Fig. 83.* Carta de presentación renderizada. p.70

*Fig. 84.* Posibles ambientes para el *splash art*. p. 71

*Fig. 85.* Dibujo base. p. 72

*Fig. 86.* Tonos generales p .72

*Fig. 87.* Luz y sombra. p. 72

*Fig. 88.* Veladuras de color mediante capas de multiplicar y superponer. p.72

*Fig. 89.* Renderizado del personaje. p. 73

## 9. ANEXOS

<https://drive.google.com/file/d/1aKwdSTfS4KrR7w-x193TjBPIQZiDVS40/view?usp=sharing>