

The background features a faint, artistic illustration of Kaiyo in a forest setting. On the left and right sides, there are close-up portraits of Kaiyo's face, showing his red hair and horns. The central text is overlaid on the forest background.

KAIYO

LA ESPADA DEL OLVIDO

LEAGUE^{of}
LEGENDS



Este libro de arte ha sido estructurado acorde a las fases de trabajo pautadas en el estudio de mercado de la memoria, recogiendo el proceso de trabajo seguido en la creación de KAIYO, personaje perteneciente a League of Legends,

Hay un primer apartado de conceptualización, en el que se introducen breves descripciones acerca del entorno del personaje junto con ilustraciones a color, seguido del proceso artístico dedicado al campeón.

Destacar el uso de la tipografía utilizada, siendo la misma que aparece en los proyectos de Riot, y la introducción del logotipo del LOL en las cartas finales de cada una de las fases de creación, buscando imitar al máximo el acabado de los trabajos de la empresa.

Realizador:
Ismael Pons Pou

ÍNDICE

CONCEPTUALIZACIÓN	4
MOODBOARDS.....	11
THUMBNAILING	16
DISEÑO.....	24
COLOR.....	37
RENDERIZADO.....	39
SPLASH ART.....	50



CONCEPTUALIZACIÓN

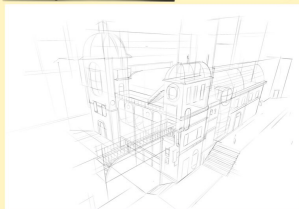
· CIUDAD DE ZAUN → ¿Cómo es?

Grandes chimeneas que emiten humos tóxicos.

Colores verdosos y sucios.



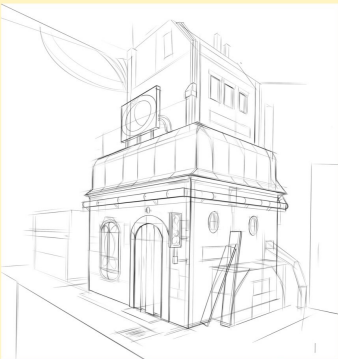
DIBUJO PREVIO:



En la guía oficial se describe como una ciudad sucia llena de arquitecturas metálicas.

· CIUDAD DE ZAUN ·

DIBUJO PREVIO:



Muchas tuberías y elementos oxidados

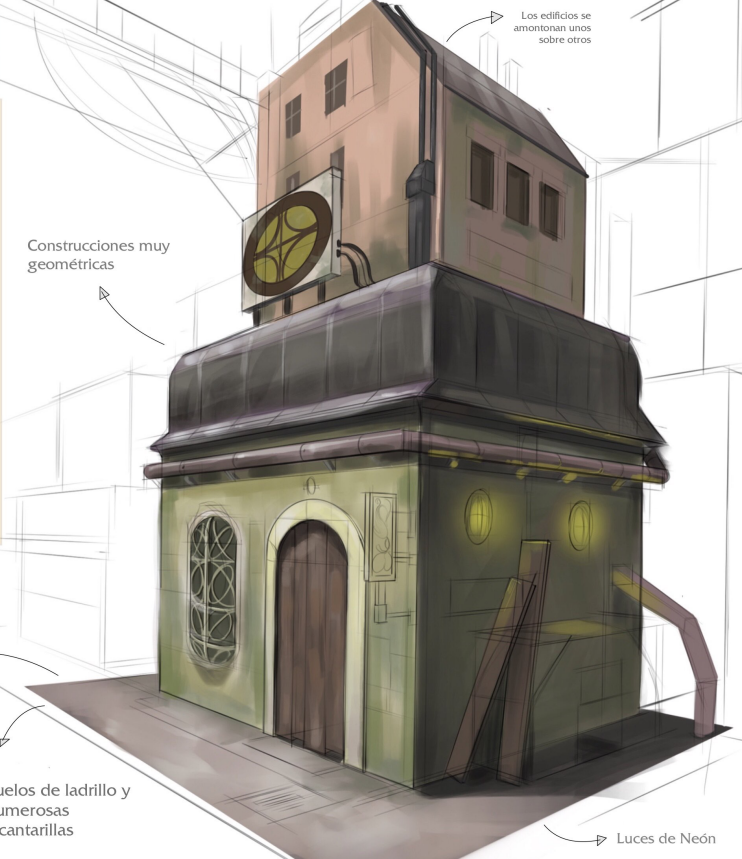
Ciudad oscura, sin luz solar y peligrosa. El campeón debe concordar en este ambiente.

Suelos de ladrillo y numerosas alcantarillas

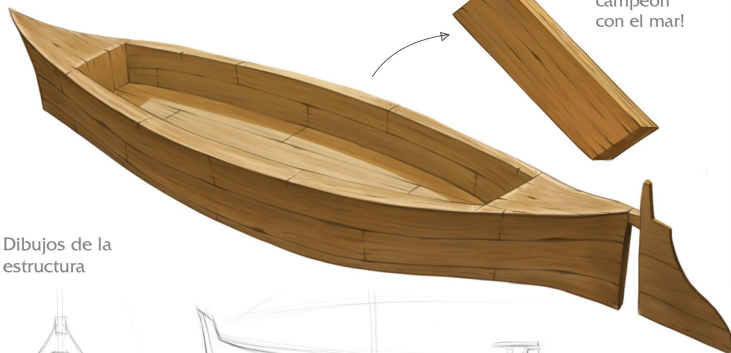
Construcciones muy geométricas

Los edificios se amontonan unos sobre otros

Luces de Neón



Se descomponen con el tiempo, siendo habitual que estén desgastadas



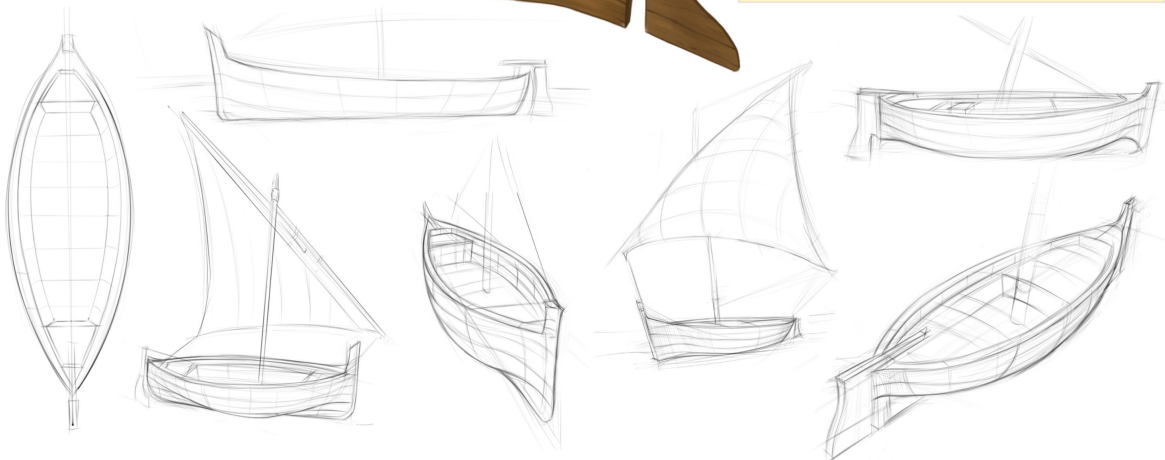
Relacionar al campeón con el mar!

MÉTODO DE TRANSPORTE

ZAUN es una ciudad costera, por lo que tiene numerosos ríos tóxicos que desembocan en el mar. Los medios de transporte más utilizados en las profundidades son las barcas, hechas a madera, material barato y muy útil a la hora de trabajar a nivel artesanal.

Suelen llevarse junto con farolillos químicos para alumbrar la constante oscuridad del lugar.

Dibujos de la estructura



CIUDADANOS DE ZUAN

La ciudad subterránea es en su mayoría un lugar peligroso, en el que residen bandas, delincuentes y científicos perversos que experimentan con químicos tóxicos. No es extraño ver individuos con partes robóticas, así como con máscaras para protegerse de la alta contaminación del lugar



Inventos mecánicos que potencian las habilidades físicas

Los complementos metálicos están oxidados y viejos, pudiendo estar arraigados mediante cirugía al individuo o siendo de poner y quitar.



Frecuente uso de máscaras que protejen frente a la contaminación tóxica del lugar, pueden recubrir la cara al completo o solo nariz y boca.



Personas pálidas con falta de salud, debido a la suciedad y la carencia de luz solar

Delincuentes encapuchados que esconden armas en sus bolsillos. Habitualmente atracan a los transeúntes en callejones oscuros.





PALETA



PROCESO DE CREACIÓN





PALETA



PROCESO DE CREACIÓN





MOODBOARDS



MOODBOARD KAIYO



MOODBOARD
PRÓTESIS



Rayé fondu



TISSU LIN
NATUREL

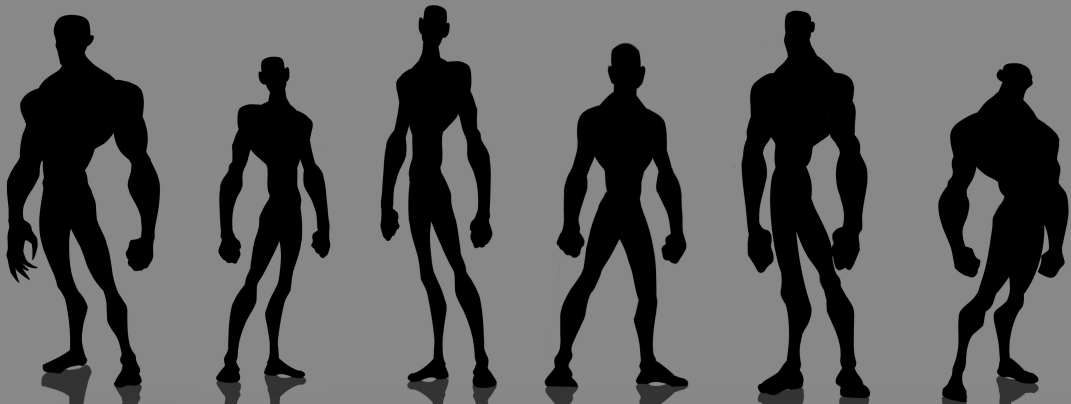
MOODBOARD VESTIMENTA



MOODBOARD
ESPADÓN

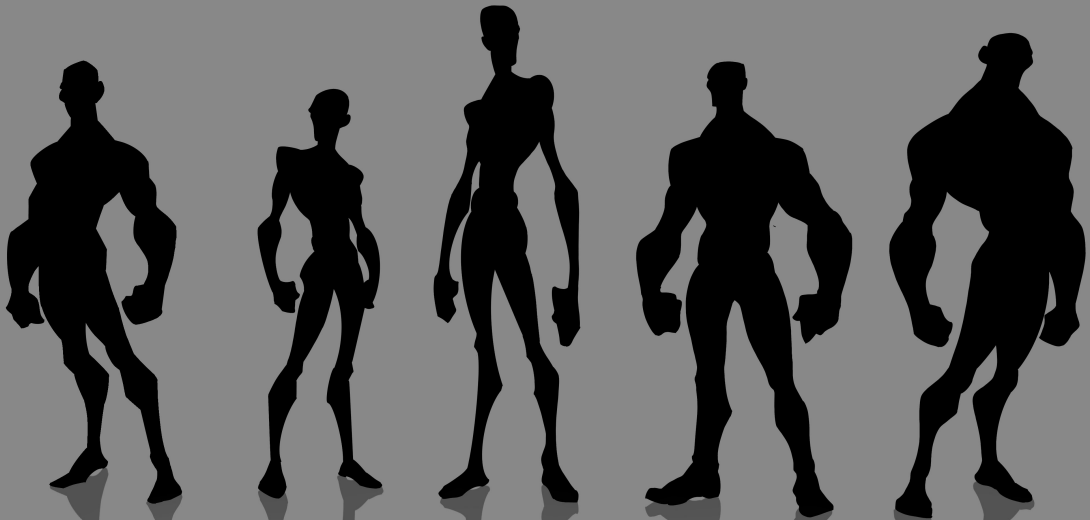


THUMBNAILING



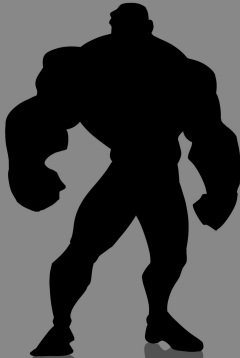
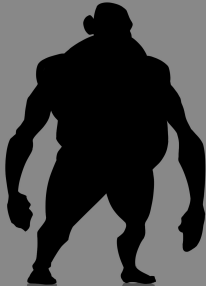
SILUETAS DESNUDAS





SILUETAS DESNUDAS





SILUETAS DESNUDAS





SILUETAS CON VESTIMENTA Y PROPS





SILUETAS CON VESTIMENTA Y PROPS





SILUETAS CON VESTIMENTA Y PROPS





The image features a white background with a decorative border of small, grey, semi-transparent dots scattered around the edges. In the center, there is a horizontal, textured brushstroke in shades of grey and white. The word "DISEÑO" is written in a dark red, serif font across this central brushstroke.

DISEÑO



→ Estructura + adelantada!! (Cuerpo joven!)

ⓐ Póstrico angular! (Mayor sensación de madurez)
↳ Estructura para ir a base de triángulos!

↳ Estructura de ojos Peada! (Jerarquía de cansancio y tristeza)

→ Estudiar la estructura corporal ⓐ

↳ Pelo desordenado y puntiagudo? (Pensar como elblásparto)



↳ Pensar en como diseñar el protector! (Igual se puede quitar!)

↳ Estudiar el rostro + adelantado (primero abarcar la estructura corporal del campeón!)

ⓑ Estructura adelantada: (Probar pequeñas variaciones!)



(Prepararles más guantes, me emocioné bastante con mi pequeño) ↳ joven y fuerte

↳ Brazos muy alargados (pensar a disminuirlos)

! Objetivo → Definir su anatomía al detalle.

↳ Vista posterior! (Se pensó que puede del cuerpo guitar!)



(Sobre unas medidas proporcionales → variaciones de masa muscular)



①

Trapezios enormes y hombros redondeados debido a cargar la espalda. (demasiada musculatura, hacer una figura más joven y elegante)

Brazos más delgados pero siguen + musculados.

Las piernas siempre más delgadas → lo de saltitos en V y mayor sensación de agilidad (siempre demasiado que uno piensa que no puede soportar el peso)



②

Versión más atlética, creo que formosa muy bien! (prefer a adelgazar algunos puntos para dar sensación de elegancia necesaria)

Brazos + codos, más realista.

Piernas ágiles y largas. Cintura muy estrecha ▽, manteniendo la terna con puntaje fuerte!



③

Versión más delgada (apariencia disminuida considerable!)

Buscar un intermedio entre 1/2!

Sensación alargada y fina (las piernas me gustan)

las piernas le aportan agilidad y sensación de dinamismo!



④

Versión 2 y 4 mezcla. (Se la basamos en un guante sólido y fuerte!)

En la hoja de giro viene gruesa para hacerlo más viable!

(A partir de la anatomía escogida realizar hoja de giro con las proporciones generales del personaje!)

(Sobre la anatomía escogida → introducir elementos mecánicos y vestimenta!)



Estudio acerca del rostro de Kage: Rostro joven pero endurecido por las contantes batallas. Espesará cara y rasgos faciales puntiagudos (que refuerzan su ferocidad y furia!).

Primera idea de un rostro al descubierto! (Se deben estilizar un poco los rasgos!)



Rostro a mi estilo personal!

① Estructura con cejas rebordadas (se otorga un carácter sangüíneo), a su vez los ojos alargados y afilados le aportan elegancia (recomendado con su aire en la actitud de peltro!).

Estructura de los ojos muy acentuada (mantener y estilizarla)



Sensación afilada y peligrosa!



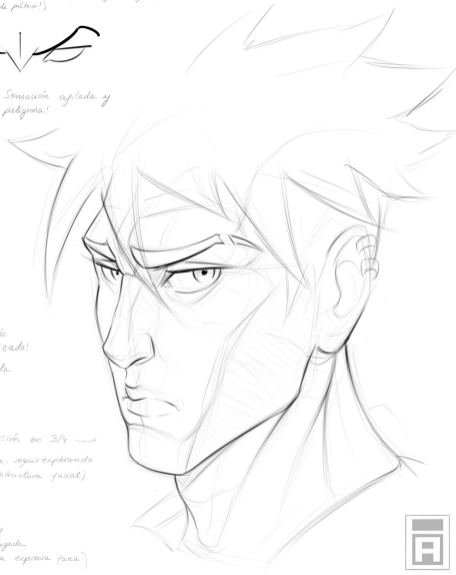
Estilización a una versión simplificada!

Rostro más joven y estilizado! (manteniendo la angulosidad)

versión en 3/4 → (Me gusta, requiere expresando con esta estructura facial)

Mantener el pelo erizado y puntiagudo (sensación puntiaguda y "fuero" → en relación a la característica expresa furia)

Mantener los rasgos angulosos y afilados (pensar como dará sensación de poder y profundidad)



→ Ajustar el rostro a la estética del *design* of *designs* (Arista de referencia → *design* of *designs*). Estudiar como utilizan la estructura de la cara!

Probar distintos *padding* para puntagudos cuando tenga las facciones del rostro definidas.



② Del auto, se pasó al alfiler: (formas geométricas básicas)



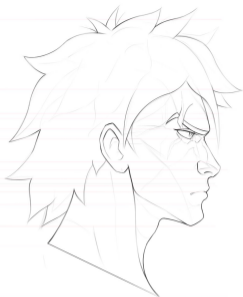
① Entender los volúmenes básicos del rostro para entender su estructura!



Estudiar las posibilidades expresivas del rostro a combinación!



③ Simplificación volumétrica del rostro → a partir de los volúmenes básicos (masales, geométricos y la mandíbula!)



Estructura proyecta! Pensar y añadir algún detalle → como: puntadas o aristas!



Estudio estructura de la mano y boca! (Plano simplificado y estilizado) útil para saber como sombreado y texturas después en las expresiones!

④ Foco temporal y el punto → cambio de plano (cabeza avante!)

Envalla raspada sobre una estructura facial simétrica y estilizada. → Estudiar desde distintos ángulos para entender la estructura del rostro.

(Mantengo rangos opacos, ojos retráctos (faja) y píxeles marcados!)



ⓐ Pensar como dibujar
las orgas (siempre
son iguales)



→ Estructura facial
elegida!



Comer panbaguete
te aumenta la sensación de
poligonalidad y proximal!!



Estados de expresiones → ver si la estructura
funciona (furia, rabia, pasividad...)



Expresión de desesperación ante
la muerte de sus padres. (Impulsado)



El uso de la
contraste para dar
expresividad a la emoción.



Pensar como se
le deforma la cara
cuando el demonio



• Vestimenta → Pensar en como hacer las piezas!



Articulación del codo.

Estudiar la articulación del codo! → hacerla similar.



Construir una biagra que articule la prótesis (mostrar como funciona y construya componentes) → Pensar en como insertarla al torso!



Se deben pulir las zonas articuladas (para no dañar en contacto)

biagra, junta con partes para codo y antebrazo!

Braza. Curva (como en el codo!)



Mano mecánica (Dorada y apulstora)

El estudio completo de la fijación de la articulación!



Pensar en como se sutura y articula el brazo para la prótesis!



Partes de la pierna - estudio detallado!
Pasar en una persona
la maniquete



Estructura ósea

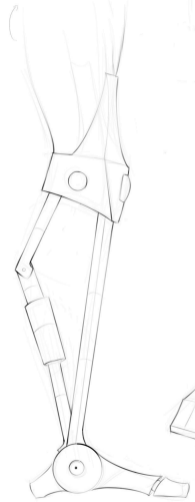
Estructura ósea -
conectar la rodilla
al resto de la pierna!



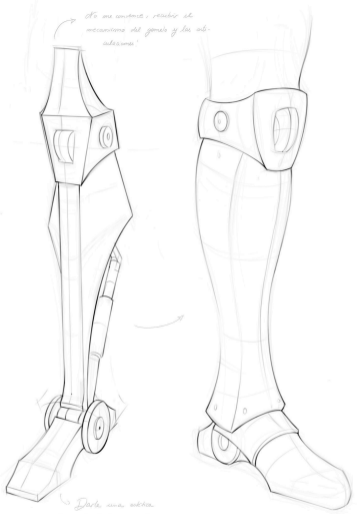
Mecanismo articular



Mecanismo básico interior
(Ejército mecánico) -> recibir
en placas metálicas!



Se va uniendo, recibir el
mecanismo del genete y la ab-
ductura!



Darle una abductura
más vertical (que muestra
se puede ver!)

Angulo demandado abierto

Placas metálicas simples
que protejan el aparato mecánico!

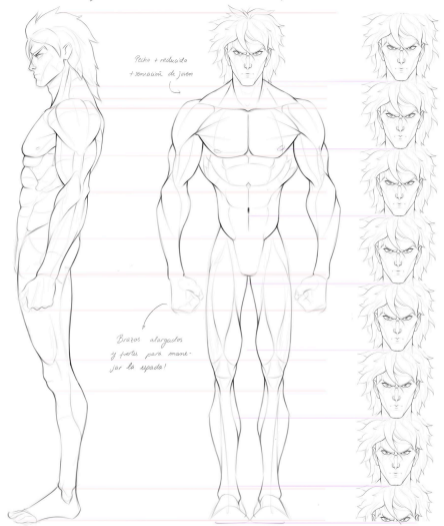


Preparación final del cuerpo:

foto más atlético!

Preser en pos de acción! -> como se resuelta el combate!

Reduccion de los hombros angulos (eliminar cualquier y volumetrico!)



Pecho + reduccion + tension de jiron

Brazos alargados y fuertes para manejar la espada!

Visión lateral, feroz marcado (no llega a la madurez de un adulto varón)

Preparación 7 cabezas y media. (acortando ligeramente el hocó -> piernas más largas + sensación de agilidad)



Disenar su espada (Muy pesado -> gruesa al poder del demonio le ambiciona!)



• Vestimenta → Pensar en como hacer las partes!



→ Cambiar las partes a las deseadas!

→ Primera versión dibujada (comenzado similar a Vego!)

→ Partes de cuero? (algo desgastado!)

→ Bandoleros abiertos y desgastados (para pueras!)



→ Bota de cuero desgastada! O

→ Casaca simple (algo abierta (comenzado!)

→ Pendiente (con dentado)

→ Bata simple (versión más puntaguda) → la de un nec elegante y + peligroso (acorde a su identidad).



→ Bata → invertida en cuero al tener plata y piel.



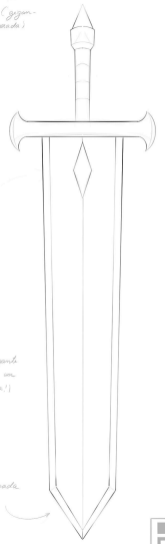
→ Anillo de un made, se lo muestra al vier al lugar de la exploración! (o de un)



→ Figura elegante y atrevida (ser un poco más la faja!)

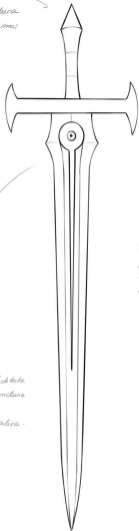
→ Primera idea de la espada.

→ ? Pasar a saber la hoja de oro y espada!
→ Decidir la espada (gigantica y pesada)





Mantener la computadora con una guarda con extremos en punta! (opulenta)



Ojo de dragón (obeto a los enemigos elegantes incluso a matarlos por si sola) da espada es su materialización en el mundo de Runeterra.

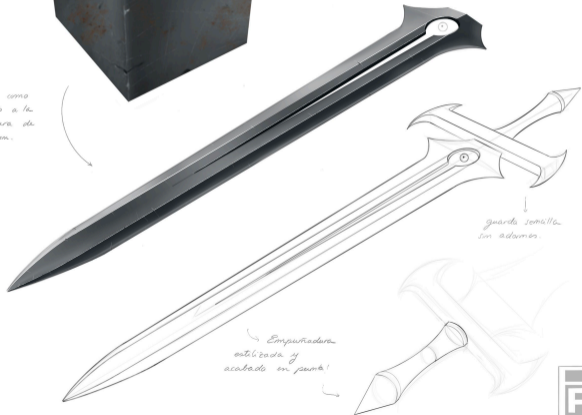
Hacer una mezcla entre ambas! (Fulgencia y elegancia) la imbeca con su nombre auténtico (diciendo el nombre verdadero del demonio la invoca!)



Poner como punto a la estructura de dragon.

Estudar el rendimiento del metal (lo puto mal cercano a la computadora ahí mal resulto!) → Realizar la corrección en la hoja de giro y empujar su tamaño.

ⓑ Bloque básico necesario para entender como funciona la luz con el metal! (Espada con rayos? (Poner si putero!)



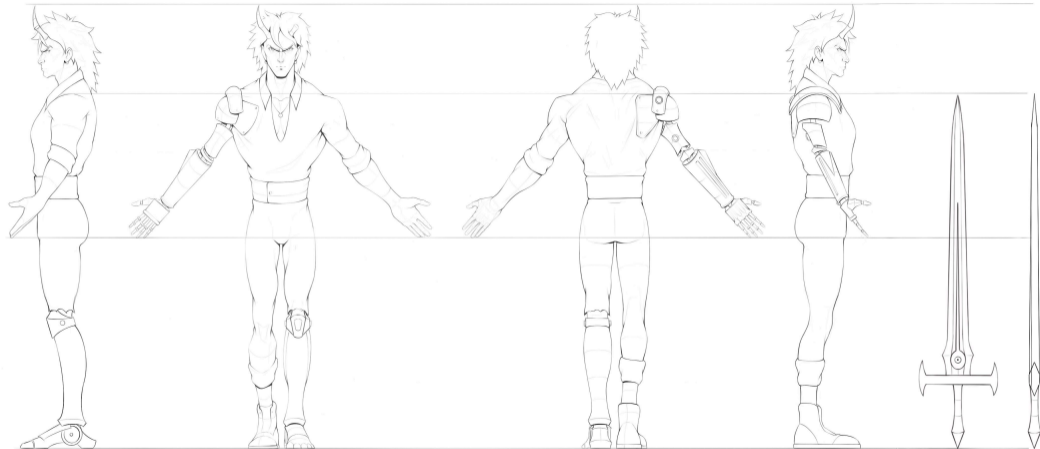
guarda sencilla sin adornos.

Empuñadura entibizada y acabado en punta!





KAIYO Rostro detallado



KAIYO Hoja de Giro

The image features a white background with a decorative border of small, grey, semi-transparent dots scattered around the edges. In the center, there is a horizontal, textured brushstroke in shades of grey and white. The word "COLOR" is written in a dark red, serif font, centered within the brushstroke.

COLOR



KAIYO Hoja de giro

LEAGUE OF
LEGENDS





RENDERIZADO



PROCESO DE CREACIÓN



Q



W



E





PROCESO DE CREACIÓN **KAIYO**

LEAGUE OF LEGENDS 



PROCESO DE CREACIÓN **KAIYO**





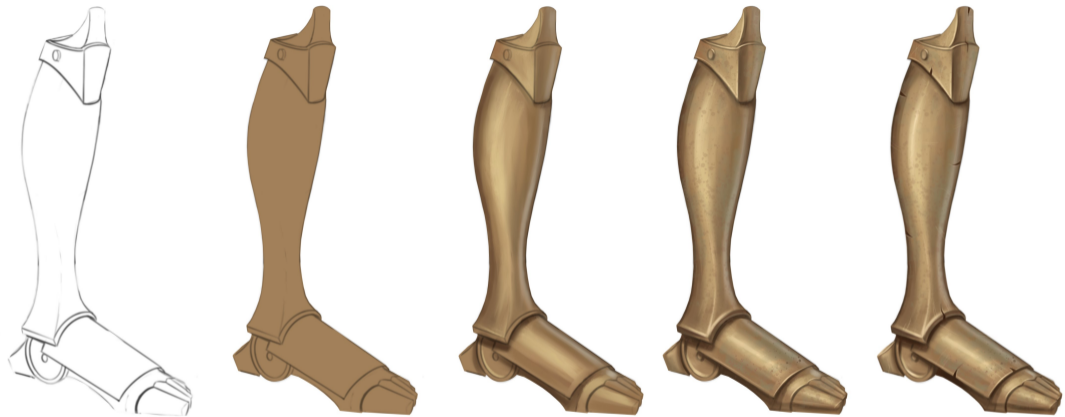
PROCESO DE CREACIÓN **KAIYO**

LEAGUE OF LEGENDS 



KAIYO

BUSTOS RENDERIZADOS



PALETA



PROCESO DE CREACIÓN





PALETA



PROCESO DE CREACIÓN





PALETA

PROCESO DE CREACIÓN





PALETA

PROCESO DE CREACIÓN



KAIYO

La espada del Olvido

LEAGUE OF LEGENDS



Carta de presentación



The image features a central horizontal splash of grey and white watercolor paint. The background is white, framed by a border of small, grey, semi-transparent dots of varying sizes. The text 'SPLASH ART' is centered within the watercolor splash.

SPLASH ART



PROCESO DE CREACIÓN
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN
SPLASH ART





FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA