

CHARACTER ARTIST

Als CG Character Artist bist du der kreative Kopf hinter der Gestaltung von digitalen Charakteren. Deine Hauptaufgaben umfassen das Modellieren und Texturieren von Charakteren für Spiele, Filme oder Animationen. Mit deinem Talent und deiner technischen Fähigkeiten bringst du Charaktere zum Leben, indem du ihre Form und Farbe gestaltest. Du arbeitest eng mit anderen Künstlern und Entwicklern zusammen, um realistische und faszinierende Figuren zu erschaffen, die die Zuschauer begeistern. Wenn du eine Leidenschaft für digitale Kunst und eine Affinität für Technologie hast, könnte eine Karriere als CG Character Artist genau das Richtige für dich sein!



(zBrush Head, Hand, Torso...)

SPEZIALISIERUNG & **VERTIEFUNG**

Advanced Character Sculpting (Imageplanes, Arbeiten mit Referenzen, Detailing) Advanced Retopology (Retopo Theory, Animation loops) Posing (Posieren in zBrush)



TEXTURING & RENDERING

(Color Theory, Shader Basics)

Substance Painter Introduction Advanced Texturing Substance Painter (Cloth, Stylised, Realistic) Texturing Disney Stylized Character Texturing a Game Character Rendering Introduction



PORTFOLIO PIECE

Final Character Project Mentorship 8 Wochen (weekly checkups)



BEWEGUNG & **KLEIDUNG**

Basic Character Rigging Marvelous Designer Introduction Cloth Creation Cloth Marvelous Designer (realistic)

Cloth Sculpting (stylized) Cloth Retopology (VFX/Games) Cloth Sim + Proxy Meshes



DETAILING & POLISHING

Grooming for VFX (Blender, XGen, Dynamics) Grooming for Games (HairPlanes, Unreal Hair System) Shading & Advanced Rendering (Haut, Augen, Kleidung)





