

FROGPOSSIBLE SERIES: PART 1. PRODUKTIONS RIGGING IN MAYA



INTRODUCTION

In diesem Maya-Kurs baust du von Grund auf ein individuell gestaltetes Amphibien-Rig. Du arbeitest genau so, wie es Profis in der Produktion tun, und entwickelst animatorinnenfreundliche Rigs, die Kontrolle, Performance und Übersichtlichkeit perfekt ausbalancieren.

Während des Trainings wirst du sehen, wie unterschiedliche Produktionsszenarien unterschiedliche Rig-Setups erfordern – und wie Python-Automatisierung deinen Rigging-Prozess schneller und effizienter macht. Keine Sorge, wenn du neu in technischen Workflows bist: Wir erklären jedes Konzept klar, visuell und leicht verständlich.

Am Ende verfügst du über das Wissen und das Selbstvertrauen, Rigs wie eine professioneller Technical Director zu analysieren, zu bauen und anzupassen – und verstehst nicht nur, wie sich Dinge bewegen, sondern warum sie funktionieren.

WHAT YOU WILL LEARN:

- Aufbau eines vollständigen Creature-Rigs von Grund auf
- Verständnis von Rig-Hierarchie, Constraints und Deformationen
- Verständnis bilden, warum Produktionen mehrere rig-typen haben
- Reverse Engineering professioneller Rigs
- für einen effizienten Arbeitsfluss werden Python-Automation genutzt
- Erstellung von IK/FK-Systemen für Kontrolle und Flexibilität
- Testing and debugging rigs for production reliability



Schwierigkeitsgrad: *Mittel bis Fortgeschritten*

Dauer: 5 Tage

Material inklusive: *Character-mesh*

Vorraussetzungen: *Maya*

○ RIGGING-GRUNDLAGEN

Joint-Platzierung und Hierarchie-Logik.

○ CONTROLLERSYSTEME

Erstelle intuitive Controller für Animatoren.

○ SKINNING UND DEFORMATION

Erreiche flüssige Bewegungen und natürliche Biegungen.

○ REVERSE RIGGING

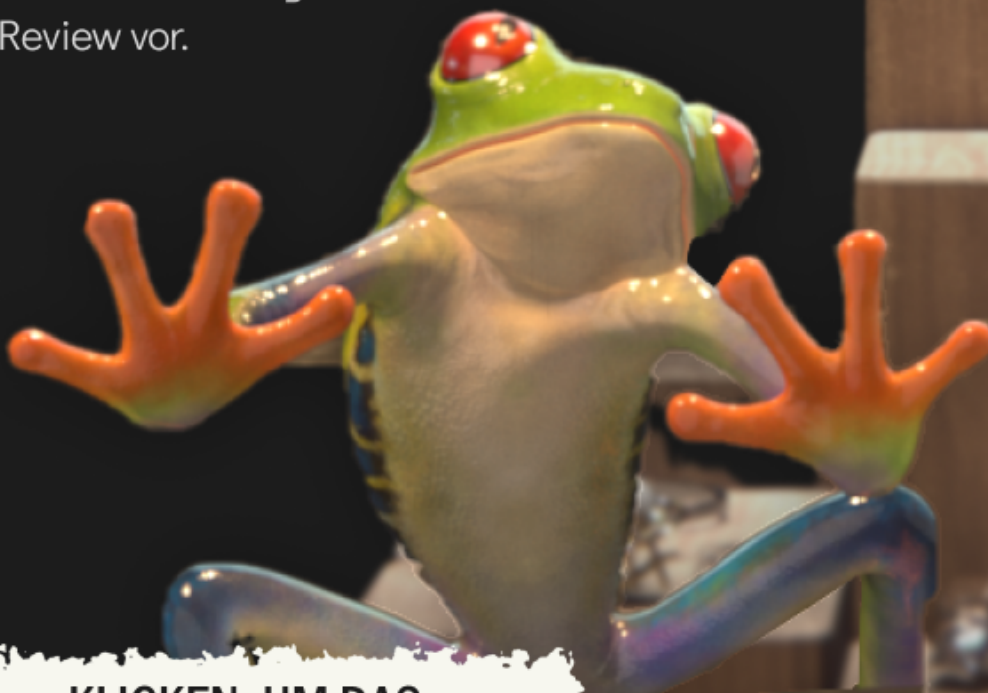
Analysiere und baue ein bestehendes Rig neu auf, um dessen Logik zu verstehen.

○ TESTEN UND DEBUGGING

Optimiere für Performance und Anwenderfreundlichkeit.

○ ABSCHLUSSPRÄSENTATION

Bereite dein Rig für Animation und Portfolio-Review vor.



**KLICKEN, UM DAS
ENDERGEBNIS ZU SEHEN**