Rigging Artist / Character Rigger / Rigging-Spezialist

Englisch: Rigging Artist / Character Rigger / TD Rigger

VFX/BERUFE

3D-Animations-Spezialist, der das digitale Skelett, Steuerungen und Deformationssysteme erstellt, die Animatoren ermöglichen CG-Charaktere und Objekte zu posieren und zu bewegen – baut Gelenkhierarchien, Inverse Kinematik, Blend Shapes und Custom Tools, die Animator-Input in glaubwürdige Bewegung übersetzen.

Was ist ein Rigging Artist? Ein Rigging Artist ist ein 3D-Spezialist , der die digitale Infrastruktur für animierbare CG-Charaktere und Objekte erstellt. Sie bauen Skelette, Kontrollsysteme und Deformationsmechanismen, die Animatoren nutzen, um Bewegung und Performance zu erzeugen. Grundprinzip Aspekt Beschreibung Funktion Animierbarkeit schaffen Output Kontrollierbares Rig Position Zwischen Model und Animation Skill Technisch + Artistisch Kernaufgaben Aufgabe Beschreibung Skeleton Joint-Hierarchie bauen Controls Animator-Interface erstellen Skinning Mesh an Skelett binden Deformers Verformungssysteme Rig-Komponenten Element Funktion Joints Bewegungspunkte Controls Animator-Handles Constraints Beziehungen definieren Deformers Mesh-Verformung Skelett-Aufbau Teil Beschreibung Root Basis-Joint Spine Wirbelsäule Limbs Arme, Beine Extremities Hände, Füße FK vs. IK System Eigenschaften FK (Forward) Hierarchisch, rotation-basiert IK (Inverse) Ziel-basiert, Position FK/IK Switch Wechselbar für Animator Spline IK Für Wirbelsäule, Tentakel Facial Rigging Element Beschreibung Blend Shapes Expressions Joints Gesichtsknochen FACS Action Units Controls Emotion-Slider Skinning Methode Beschreibung Smooth Bind Standard-Gewichtung Dual Quaternion Bessere Volumes Weight Painting Manuelle Anpassung Heat Maps Automatische Gewichte Deformation Typ Anwendung Blendshapes Gesicht, Correctives Lattice Globale Verformung Wrap Mesh-zu-Mesh Muscle Anatomische Deformation Software Tool Verwendung Maya Industry Standard Houdini Procedural Rigging Blender Open Source 3ds Max Alternativ Rigging-Tools Tool Funktion mGear Maya Auto-Rig Advanced Skeleton Maya Rigging Rigify Blender Auto-Rig Custom Scripts Pipeline-spezifisch Workflow Phase Aktivität 1. Analyse Charakter-Anforderungen 2. Skeleton Joint-Placement 3. Controls UI erstellen 4. Skinning Mesh binden 5. Polish Deformations-Fixes Karriere-Pfad Stufe Position Entry Junior Rigger Mid Rigging Artist Senior Senior Rigger Lead Lead Rigger/Rigging TD Rigging TD Unterschied Beschreibung Focus Pipeline + Tools Skills Mehr Programming Output Systeme + Standards Level Senior/Spezialist Zusammenarbeit Abteilung Interaktion Modeling Topology-Anforderungen Animation Rig-Feedback FX Cloth, Hair Setup Lighting Deformation-Check Qualitätskriterien Kriterium Beschreibung Volume Preservation Keine Kollaps Smooth Deformation Natürliche Bewegung Fast Performance Keine Lags Intuitive Controls Animator-freundlich Häufige Probleme Problem Lösung Candy Wrapper Dual Quaternion Intersection Corrective Blendshapes Slow Rig Optimierung Broken Deform Weight Fixes Best Practices Praxis Grund Clean Hierarchy Übersichtlichkeit Namenskonvention Konsistenz Documentation Für Animator Version Control Iterationen Heute Rigging Artists sind unverzichtbar für jede VFX- und Animationsproduktion mit CG-Charakteren. Die Rolle hat sich mit Motion Capture, Machine Learning-basierter Deformation und Real-Time-Anforderungen weiterentwickelt. Moderne

Rigger kombinieren künstlerisches Verständnis mit technischer Expertise und Scripting-Fähigkeiten.