

# Universitätsexperte

## Animation und Rigging



## Universitätsexperte Animation und Rigging

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-animation-rigging](http://www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-animation-rigging)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

---

Seite 26

# 01

# Präsentation

Obwohl anderen Themen oft mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird, ist die Animation ein grundlegendes Element von Videospielen. Viele der Elemente, die normalerweise in das Grafiketicket integriert werden, gehören eigentlich in den Bereich Animation. Die Animation sorgt dafür, dass die Bewegungen und Texturen der Figuren flüssig sind. Ohne gute Animation kann ein Videospiel scheitern. Aus diesem Grund bietet diese Qualifizierung seinen Studenten die besten Kenntnisse in Animation und Rigging, so dass sie dank ihrer neuen Fähigkeiten Zugang zu einigen der großen Unternehmen der Branche erhalten.





“

*Sie werden der beste Animator in Ihrer Firma sein, wenn Sie dieses Studium abgeschlossen haben“*

Obwohl wir im technischen und visuellen Bereich gewöhnlich von der Grafik als dem wichtigsten Element eines Videospiele sprechen, gibt es in Wirklichkeit viele andere, die mindestens genauso wichtig sind. Eine davon ist die Animation. Die Animation bestimmt die Bewegung der Figuren und ihre Flüssigkeit, während sie gleichzeitig dazu beiträgt, ihre Interaktion mit den anderen Elementen realistisch zu gestalten.

Aus diesem Grund kann eine schlechte Animation das Spielerlebnis ruinieren. Das ist auch der Grund, warum die großen Videospielefirmen auf der ganzen Welt wissen, dass sie die bestmöglichen Animatoren brauchen. Fachleute, die für diese Firmen arbeiten wollen, müssen also ein hohes Maß an Spezialisierung mitbringen.

Und das ist es, was dieser Universitätsexperte in Animation und Rigging bietet, ein tiefes und sehr spezifisches Wissen, das den Studenten helfen wird, ihre beruflichen Ziele zu erreichen, auch dank seiner 100%igen Online-Unterrichtsmethodik, die sich an die Umstände jedes Studenten anpasst.

Dieser **Universitätsexperte in Animation und Rigging** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Animation und Rigging in Videospiele präsentiert werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

“

*Animation und Rigging sind in jedem aktuellen Videospiele unverzichtbar: Spezialisieren Sie sich und werden Sie ein gefragter Profi"*

“

*Diese Qualifikation ist das, was Sie brauchen, um beruflich voranzukommen“*

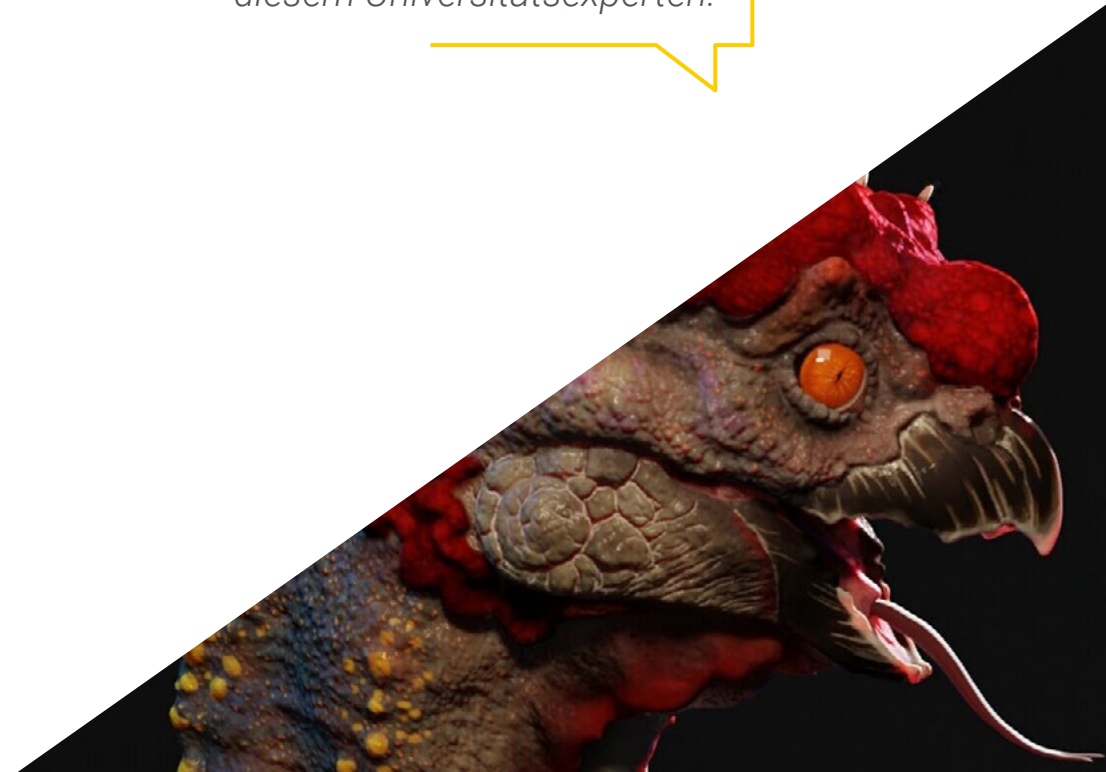
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einfließen lassen, sowie anerkannte Spezialisten von Benchmark-Gesellschaften und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Große Unternehmen der Branche brauchen Animatoren: Sie könnten einer von ihnen sein.*

*Warten Sie nicht länger und spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätsexperten.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Animation und Rigging ist es, den Studenten die besten Kenntnisse in diesen Disziplinen zu vermitteln, so dass sie am Ende des Studiums zu gefragten Spezialisten in der Branche werden. Dieses Programm wird also ein grundlegendes Element für die Karriere der Studenten sein, denn es wird ihnen ermöglichen, alle ihre beruflichen und Lebensziele zu erreichen, indem sie alle Arten von Charakteren in einer großen Vielfalt von Videospielen animieren.







“

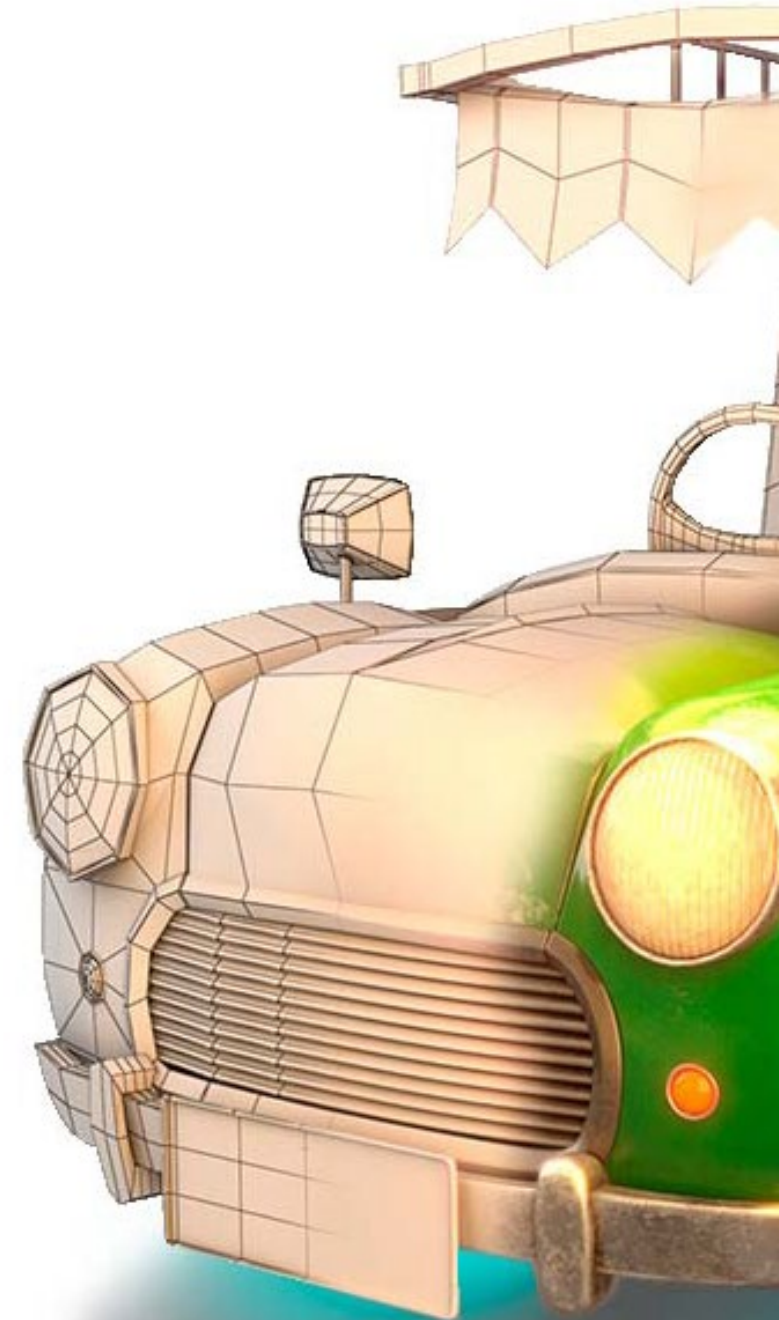
*Dank diese Qualifikation Sie  
Ihren beruflichen Zielen ein  
großes Stück näher kommen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Vertiefung der Bedeutung des Charakterdesigns
- ◆ Aneignung des Grundwissens über das Design von Videospielen, angewandt auf die Charaktererstellung
- ◆ Die Anforderungen der Videospieldindustrie in Bezug auf das Charakterdesign kennen
- ◆ Die Unterschiede zwischen 2D- und 3D-Modellierung von Charakteren beobachten
- ◆ Die Bedeutung von Animationen in Videospielen verstehen
- ◆ Die grundlegenden Konzepte von Animation und Simulation bei Videospielen beherrschen
- ◆ Die Bedeutung der Simulation in den heutigen Videospielen verstehen
- ◆ Simulation in Videospielen verwenden
- ◆ Das Konzept des Riggings verstehen
- ◆ Die Bedeutung des Riggings bei der Gestaltung von Videospieldcharakteren verstehen
- ◆ Erwerb von allgemeinen 3D-Modellierungskennntnissen
- ◆ Die verschiedenen Elemente des Charakterdesigns verstehen





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Charakterdesign und Animation

- ◆ Anwendung der Prinzipien der Charaktererstellung
- ◆ Die grundlegenden Konzepte der Animation verstehen
- ◆ Die Anwendungen von Charaktermodellierung und Animation im Kontext von Videospiele verstehen
- ◆ Definition von Charakterskeletten und Verwendung dieser Skelette zur Steuerung der Charakterbewegung

### Modul 2. Animation und Simulation

- ◆ Anwendung von Animations- und physikalischen Simulationsbibliotheken in Videospiele
- ◆ Die Verwendung von Animationssoftware für Ton verstehen
- ◆ Aneignung der grundlegenden physikalischen Prinzipien der Videospiele simulation, der Methode der Bewegungserfassung und der grundlegenden Techniken der physikalischen Simulation
- ◆ Eine Skelettanimation erstellen

### Modul 3. Charakter-Rigging

- ◆ 3D-Elemente für die Animation vorbereiten
- ◆ Physikalisch korrekte Verformungen auf 3D-Modelle anwenden
- ◆ Erwerb von Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Tools
- ◆ Fähigkeiten in der Charaktergewichtung für Animationen erlernen

# 03

## Struktur und Inhalt

Diese Qualifikation wurde so konzipiert, dass die Studenten alle Fähigkeiten und Kenntnisse erwerben, die sie benötigen, um hervorragende Videospiele-Animatoren zu werden. Im Rahmen des Universitätsexperten in Animation und Rigging lernen die Studenten Themen wie Charakterdesign und -animation anhand von 2D- und 3D-Modellen, Modellierung, die Verwendung spezieller Software, Charakter-Rigging oder Animation anhand von Motion Capture.





“

*Die besten Inhalte, die Sie für die Animation von Videospielen finden, sind hier“*

## Modul 1. Charakterdesign und Animation

- 1.1. Warum sind Ästhetik und Charakterdesign in Videospiele so wichtig?
  - 1.1.1. Design mit Persönlichkeit
  - 1.1.2. Quellen der Inspiration. Referenzieren ist kein Plagiat
  - 1.1.3. Die Realität filtern
  - 1.1.4. Ihren eigenen Stil annehmen
- 1.2. 2D-Phase: Alternativen zur Verwendung von Software oder *Hand Drawing*
  - 1.2.1. Schnelles Skizzieren
  - 1.2.2. *Cleanup*
  - 1.2.3. Farbe
  - 1.2.4. Präsentation
- 1.3. Phase 2D: Teil I
  - 1.3.1. Archetypen
  - 1.3.2. Persönlichkeit
  - 1.3.3. Stil
  - 1.3.4. Grundlegende Geometrie
  - 1.3.5. Proportionen und Anatomie
  - 1.3.6. Teamarbeit
- 1.4. Phase 2D: Teil II
  - 1.4.1. Farbpalette
  - 1.4.2. Beleuchtung und Kontrast
  - 1.4.3. Detaillierungsgrad
  - 1.4.4. Anpassung an die 2D-Pipeline
- 1.5. 3D-Modellierungsphase: Konzepte und 3D-Pipeline
  - 1.5.1. An die Produktion angepasste Modellierung
  - 1.5.2. Modellierung für ein audiovisuelles Projekt
  - 1.5.3. Modellierung für ein interaktives Projekt
  - 1.5.4. 3D-Pipeline: Phasen





- 1.6. 3D-Modellierungsphase: Einführung in Blender
  - 1.6.1. Navigation
  - 1.6.2. *Outliner und Viewport: Workbench Render*
  - 1.6.3. Konzept von Scheitelpunkt, Kante und Fläche
  - 1.6.4. Konzept der Normale
  - 1.6.5. *Loops*
- 1.7. 3D-Modellierungsphase: Grundbegriffe der Modellierung
  - 1.7.1. Werkzeug Extrudieren
  - 1.7.2. Werkzeug Bevel
  - 1.7.3. Transformationen anwenden
  - 1.7.4. Werkzeug Knife
  - 1.7.5. Andere nützliche Tools
- 1.8. 3D-Modellierungsphase: Topologie
  - 1.8.1. *Rand Loops*
  - 1.8.2. *Gesichts Loops*
  - 1.8.3. *LowPoly vs. HighPoly*
  - 1.8.4. Fluss der Formen
  - 1.8.5. Quads vs. Tris
- 1.9. 3D-Modellierungsphase: Texturen, Materialien und UVs
  - 1.9.1. Einführung in Nodes in Blender
  - 1.9.2. Erstellung von grundlegenden prozeduralen Texturen
  - 1.9.3. Materialien anwenden
  - 1.9.4. UVs, was sind sie?
  - 1.9.5. Nützlichkeit von UVs
  - 1.9.6. Vermeiden von *Stretching* in UVs und Optimierung
- 1.10. 3D Phase Einführung in die Animation
  - 1.10.1. *AutoKey*
  - 1.10.2. *Keys* einfügen
  - 1.10.3. Animation Kurven: Graph Editor
  - 1.10.4. Arten der Interpolation

## Modul 2. Animation und Simulation

- 2.1. Einleitung: Physik und Mathematik hinter der Simulation
  - 2.1.1. Auf die Simulation angewandte Konzepte
  - 2.1.2. Kollisionen, Volumenberechnung
  - 2.1.3. Rechenzeit
  - 2.1.4. Prerendering vs. Berechnungen in Echtzeit
- 2.2. Methodik
  - 2.2.1. Transmitter
  - 2.2.2. Kollisionen
  - 2.2.3. Felder
  - 2.2.4. Pausen
- 2.3. Dynamik starrer Körper
  - 2.3.1. Grundlegende Konzepte der Bewegung
  - 2.3.2. Umgang mit Kräften
  - 2.3.3. Interaktion zwischen Objekten
  - 2.3.4. Kollisionen
- 2.4. Dynamik nicht starrer Körper
  - 2.4.1. Fluid-Simulation
  - 2.4.2. Rauch-Simulation
  - 2.4.3. Effektives Volumen
  - 2.4.4. Simulation nicht starrer Körper in Echtzeit
- 2.5. Simulation von Kleidung
  - 2.5.1. Marvelous Designer
  - 2.5.2. Referenzen für Kleidungsmuster
  - 2.5.3. Falten: Geformte Kleidung, um Ressourcen zu sparen
  - 2.5.4. Blender: *ClothBrush*
- 2.6. Haar-Simulation
  - 2.6.1. Arten von Partikel-Erdbeben
  - 2.6.2. Technologien für die Haarsimulation
  - 2.6.3. Partikel vs. Masche
  - 2.6.4. Ressourcenverbrauch
- 2.7. Bewegungserfassung
  - 2.7.1. Technologien zur Bewegungserfassung
  - 2.7.2. Verfeinerung der Bewegungserfassung
  - 2.7.3. Anwendung von Motion Capture auf audiovisuelle und interaktive Projekte
  - 2.7.4. Mixamo
- 2.8. Software zur Bewegungserfassung
  - 2.8.1. Kinect
  - 2.8.2. Einsatz von Kinect in Videospielen
  - 2.8.3. Technologien zur Verfeinerung
  - 2.8.4. Andere Motion Capture Software
- 2.9. Gesichtserfassung
  - 2.9.1. FaceRig
  - 2.9.2. MocapX
  - 2.9.3. Vor- und Nachteile der Gesichtserfassung
  - 2.9.4. Verfeinerung der Gesichtsaufnahme
- 2.10. Zukunftstechnologien: Künstliche Intelligenz
  - 2.10.1. Künstliche Intelligenz in der Animation: Cascadeur
  - 2.10.2. Künstliche Intelligenz in der Simulation
  - 2.10.3. Zukunft: mögliche Alternativen
  - 2.10.4. Aktuelle Fallstudien



## Modul 3. Charakter-Rigging

- 3.1. Funktionen eines Riggers. Kenntnisse über einen Rigger. Arten von Riggs
  - 3.1.1. Was ist ein Rigger?
  - 3.1.2. Funktionen eines Riggers
  - 3.1.3. Kenntnisse des Riggers
  - 3.1.4. Arten von Riggs
  - 3.1.5. Rigging-Möglichkeiten in Blender
  - 3.1.6. Erster Kontakt mit Knochen und Zwängen
- 3.2. Ketten und Knochen passend. FK- und IK-Unterschiede und -Einschränkungen
  - 3.2.1. Knochenkettens
  - 3.2.2. Knochenpaarung
  - 3.2.3. FK und IK Kette
  - 3.2.4. Unterschiede zwischen FK und IK
  - 3.2.5. Verwendung von Zwängen
- 3.3. Menschliches Skelett und Gesichtsapparat. *Shape Keys*
  - 3.3.1. Menschliches Skelett
  - 3.3.2. Fortgeschrittenes menschliches Skelett
  - 3.3.3. Gesichts-Rig
  - 3.3.4. *Shape Keys*
- 3.4. Scheitelpunkt-Gewichtung. Vollständiges Wiegen einer Figur und Erstellen einer Pose
  - 3.4.1. Wägesystem
  - 3.4.2. Wiegen einer Figur: Gesicht
  - 3.4.3. Wiegen einer Figur: Körper
  - 3.4.4. Verwendung des Pose-Modus
- 3.5. Charakter-Rigging: IK-FK Säulensystem
  - 3.5.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
  - 3.5.2. FK-System
  - 3.5.3. IK-System
  - 3.5.4. Andere Optionen
  - 3.5.5. Kontrollen
- 3.6. Charakter-Rig: IK-FK Armsystem
  - 3.6.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
  - 3.6.2. FK-System
  - 3.6.3. IK-System
  - 3.6.4. Andere Optionen
  - 3.6.5. Kontrollen
- 3.7. Charakter-Rigging: IK-FK manuell
  - 3.7.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
  - 3.7.2. FK-System
  - 3.7.3. IK-System
  - 3.7.4. Andere Optionen
  - 3.7.5. Kontrollen
- 3.8. Charakter-Rigging: IK-FK Bein
  - 3.8.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
  - 3.8.2. FK-System
  - 3.8.3. IK-System
  - 3.8.4. Andere Optionen
  - 3.8.5. Kontrollen
- 3.9. Gesicht
  - 3.9.1. Gesichtskonfiguration
  - 3.9.2. Verwendung der *Shape Keys*
  - 3.9.3. Verwendung von Schaltflächen
  - 3.9.4. Auge Konfiguration
  - 3.9.5. *Squash* und *Stretch* des Kopfes
- 3.10. Korrekturen der Gesichtsform und -konfiguration
  - 3.10.1. Form-Korrekturen
  - 3.10.2. Pose-Modus
  - 3.10.3. Einfaches Wiegen
  - 3.10.4. Vorbereitung der Plattform für die Produktion

# 04 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

*Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein"*

Die Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



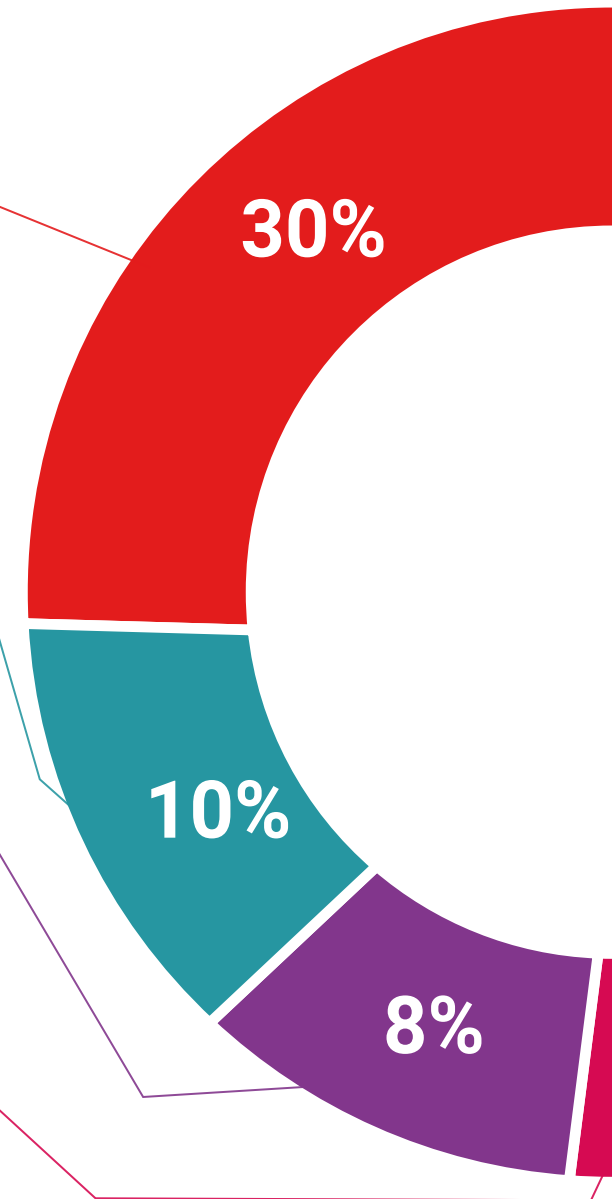
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.







#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



05

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Animation und Rigging garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm  
erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren  
Universitätsabschluss ohne lästige  
Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in Animation und Rigging** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Animation und Rigging**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Animation und Rigging

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätsexperte

## Animation und Rigging

