

# Universitätskurs Charakter-Rigging





## Universitätskurs Charakter-Rigging

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

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

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 16

05

Qualifizierung

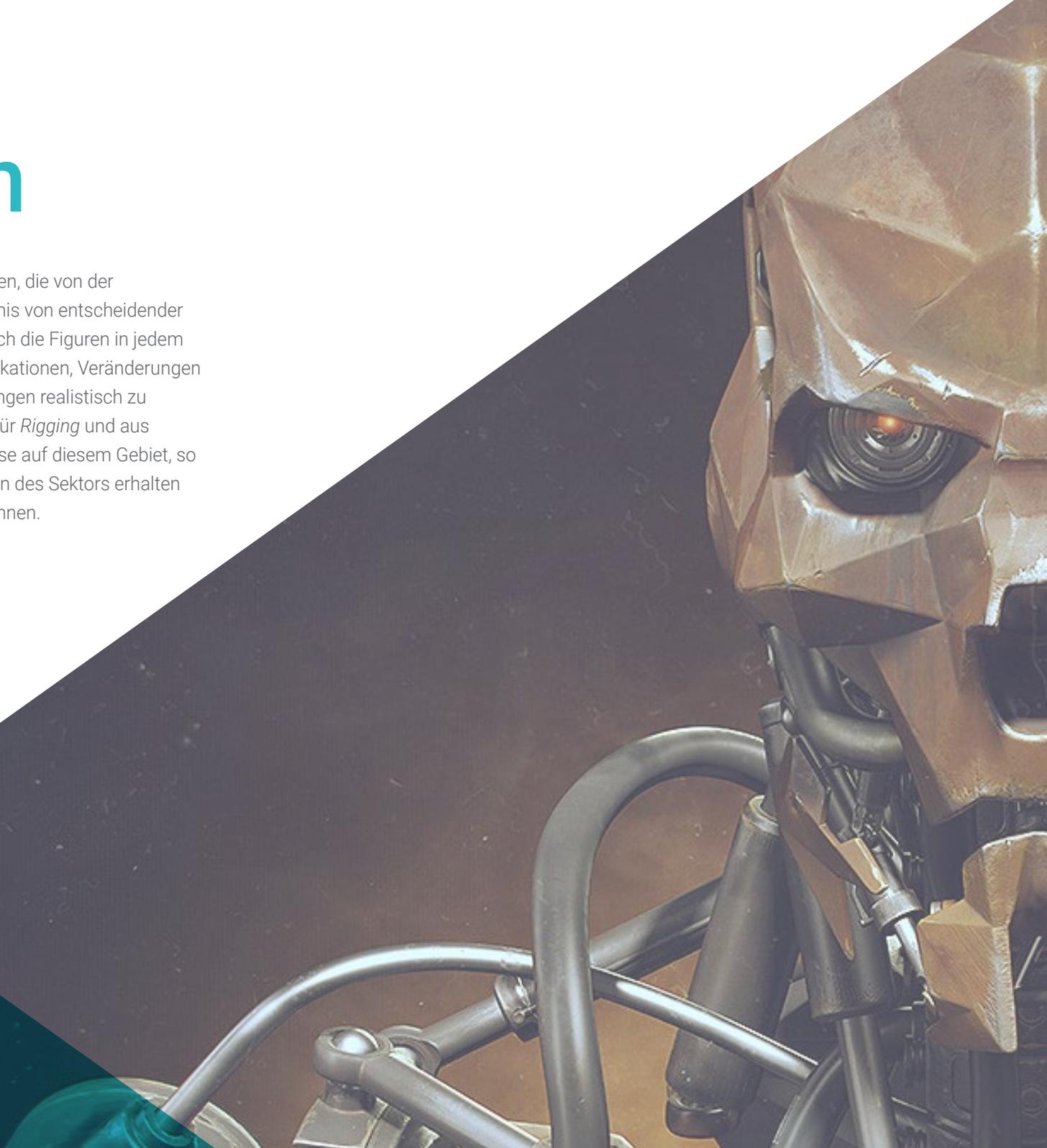
---

Seite 24

# 01

# Präsentation

Manchmal gibt es eine Reihe von Elementen von Videospiele, die von der Öffentlichkeit übersehen werden, die aber für das Spielerlebnis von entscheidender Bedeutung sind. *Rigging* ist eines dieser Probleme. Damit sich die Figuren in jedem Videospiele grafisch verhalten, müssen eine Reihe von Modifikationen, Veränderungen und Verformungen vorgenommen werden, um ihre Bewegungen realistisch zu gestalten. Die Industrie braucht also immer mehr Experten für *Rigging* und aus diesem Grund bietet diese Qualifikation die besten Kenntnisse auf diesem Gebiet, so dass die Studenten Zugang zu den wichtigsten Unternehmen des Sektors erhalten und am Ende zu den großen Titeln der Zukunft beitragen können.





“

*Charakter-Rigging ist entscheidend für den Erfolg eines Videospiele. Spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätskurs und schließen Sie sich den besten Unternehmen der Branche an"*

Das Design und die Entwicklung von Videospielen ist ein komplexer Prozess, an dem eine Vielzahl von Abteilungen und Spezialisten beteiligt sind. Für ein Projekt dieser Art braucht man also Programmierer, Art- und Sounddesigner, Musikkomponisten, Gameplay-Experten und viele andere Fachleute mit sehr spezifischen Fähigkeiten.

Auch im Bereich des Charakterdesigns und der Animation gibt es ein hohes Maß an Spezialisierung. Innerhalb dieser Disziplin gibt es also eine weitere Disziplin, die sich einem sehr spezifischen Bereich der Animation widmet: dem *Rigging*. Dieser Begriff bezieht sich auf eine Reihe von Elementen, die zur Charakteranimation gehören und die, wenn sie richtig gemacht werden, das Erlebnis für den Benutzer viel realistischer machen.

Beim *Rigging* geht es also um die Art und Weise, wie sich Charaktere bewegen und mit der Videospieldumgebung interagieren. Dabei werden sie entsprechend ihrer Bewegungen und dem Kontakt mit den übrigen Objekten und Elementen, die sich in ihrer Reichweite befinden, korrekt verformt.

Dieser Universitätskurs in Charakter-Rigging bietet den Studenten die besten Kenntnisse in dieser Spezialdisziplin, so dass sie dank der Fähigkeiten, die sie in dieser Qualifikation erwerben werden, sofort in einem der großen Unternehmen der Branche arbeiten können.

Dieser **Universitätskurs in Charakter-Rigging** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die herausragendsten Merkmale der Spezialisierung sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Character Design und Animation vorgestellt werden
- ◆ Die grafischen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte, mit denen sie konzipiert sind, sammeln wissenschaftliche und praktische Informationen über Character Rigging
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden im Charakter-Rigging
- ◆ 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



Werden Sie mit diesem  
Universitätskurs ein Experte für  
Character Rigging"

“*Die Industrie braucht Rigging-Spezialisten, um ihre Projekte zum Erfolg zu führen*”

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms 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 wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

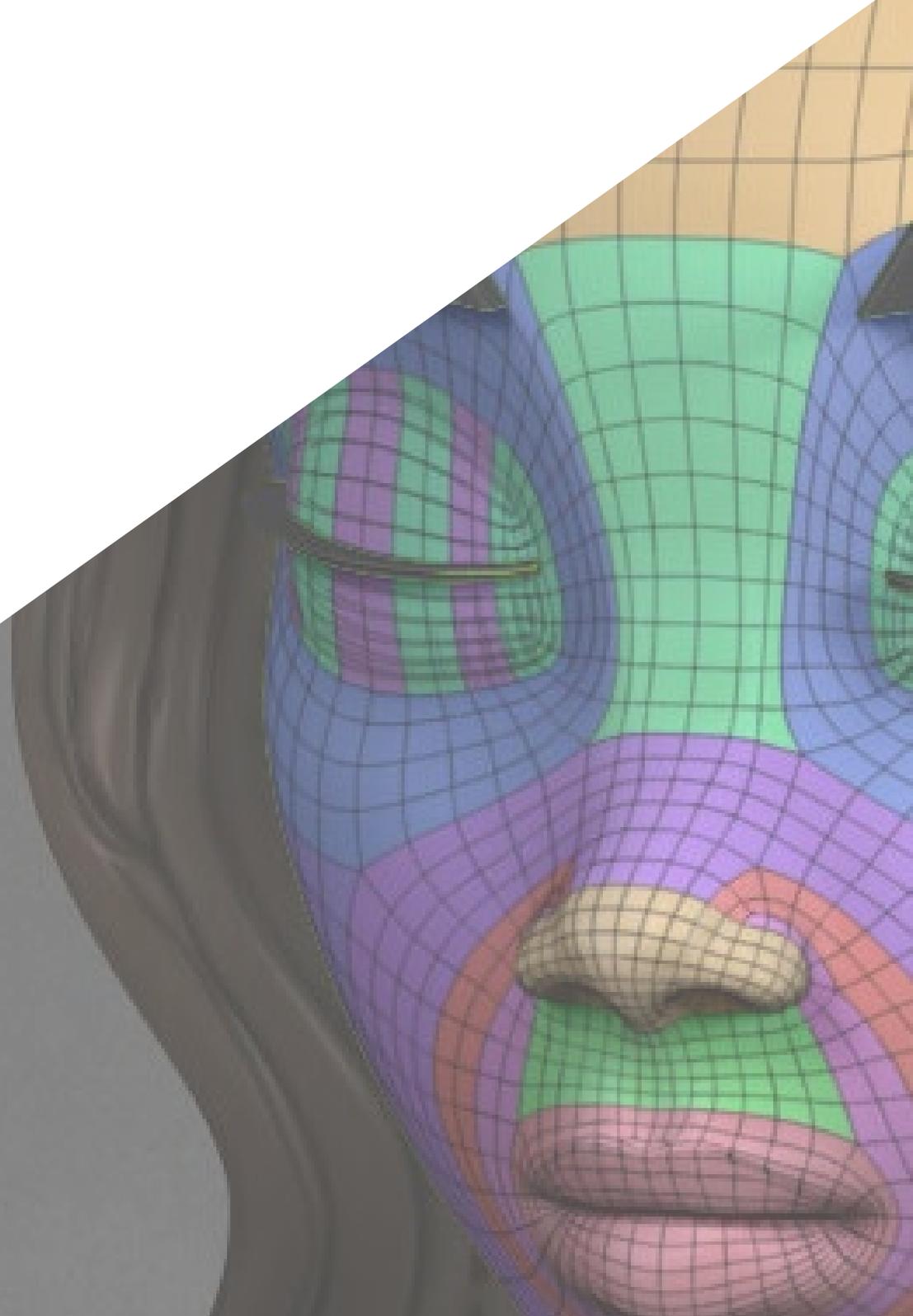
*Wenn Sie in die Videospiegelindustrie einsteigen wollen, aber nicht wissen wie, ist diese Qualifikation genau das Richtige für Sie.*

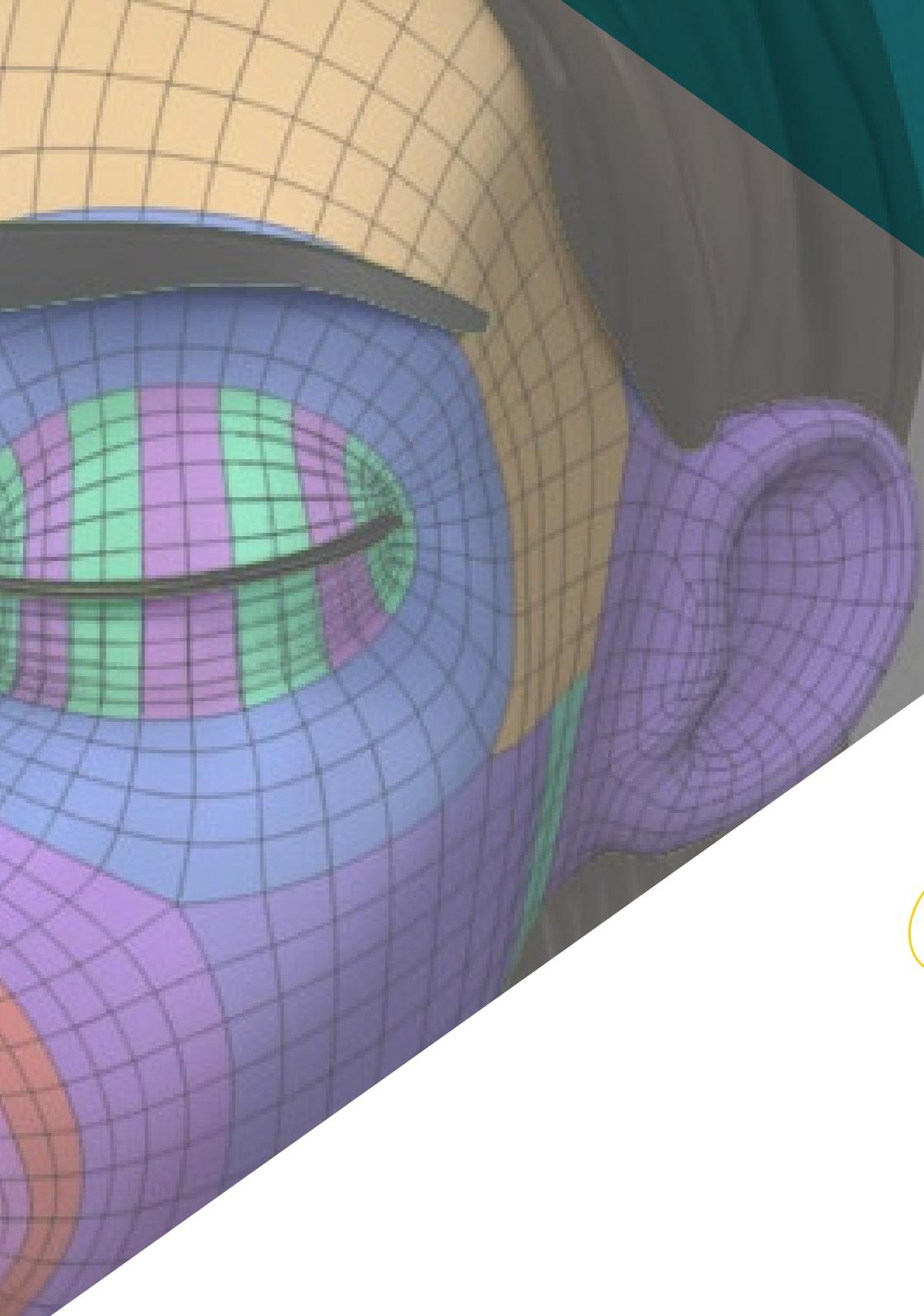
*Lernen Sie alles über Character Rigging und werden Sie zu einem unverzichtbaren Profi für Ihr Unternehmen.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Charakter-Rigging ist es, den Studenten alle Schlüssel zu geben, um große Experten in dieser Disziplin zu werden. Mit den Kenntnissen, die sie in diesem Studiengang erwerben, werden die Studenten in der Lage sein, wichtige Positionen in der Abteilung für Charakteranimation in den größten Videospiele-Designfirmen der Welt einzunehmen, so dass ihr Ziel, in diesem Sektor erfolgreich zu sein, viel näher rückt.





“

*Ihr Ziel ist es, bei den Unternehmen zu arbeiten, die Ihre Lieblingsvideospiele entwickelt haben, und dieser Universitätskurs wird Sie diesem Ziel näher bringen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Verstehen des Konzepts des *Riggings*
- ◆ Verstehen der Bedeutung von Rigging bei der Gestaltung von Videospielecharakteren
- ◆ Erwerben von allgemeinen 3D-Modellierungskennnissen
- ◆ Kennen der verschiedenen Elemente, die zum Charakterdesign gehören



*Die Videospieleindustrie erwartet Sie. Spezialisieren Sie sich jetzt"*





## Spezifische Ziele

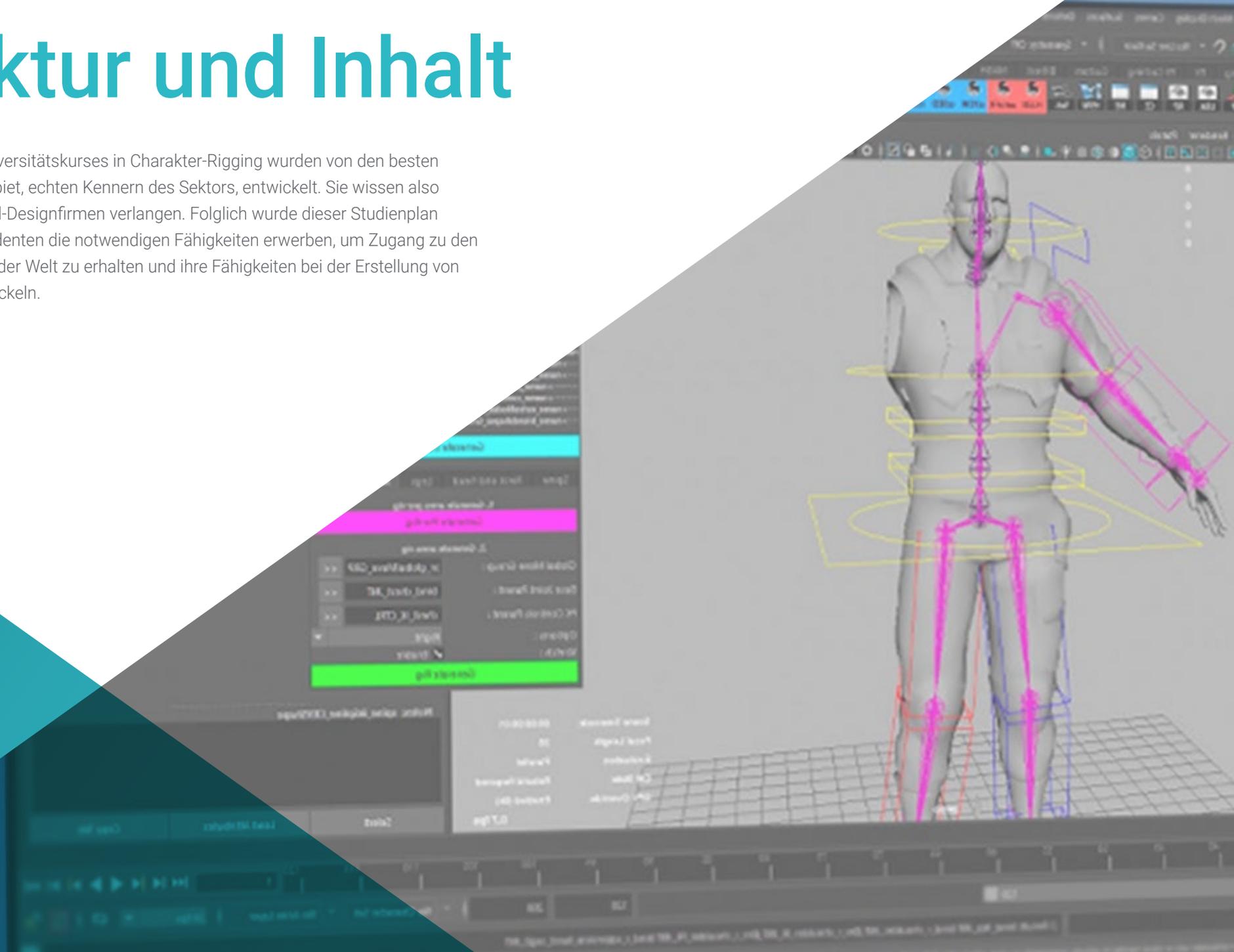
---

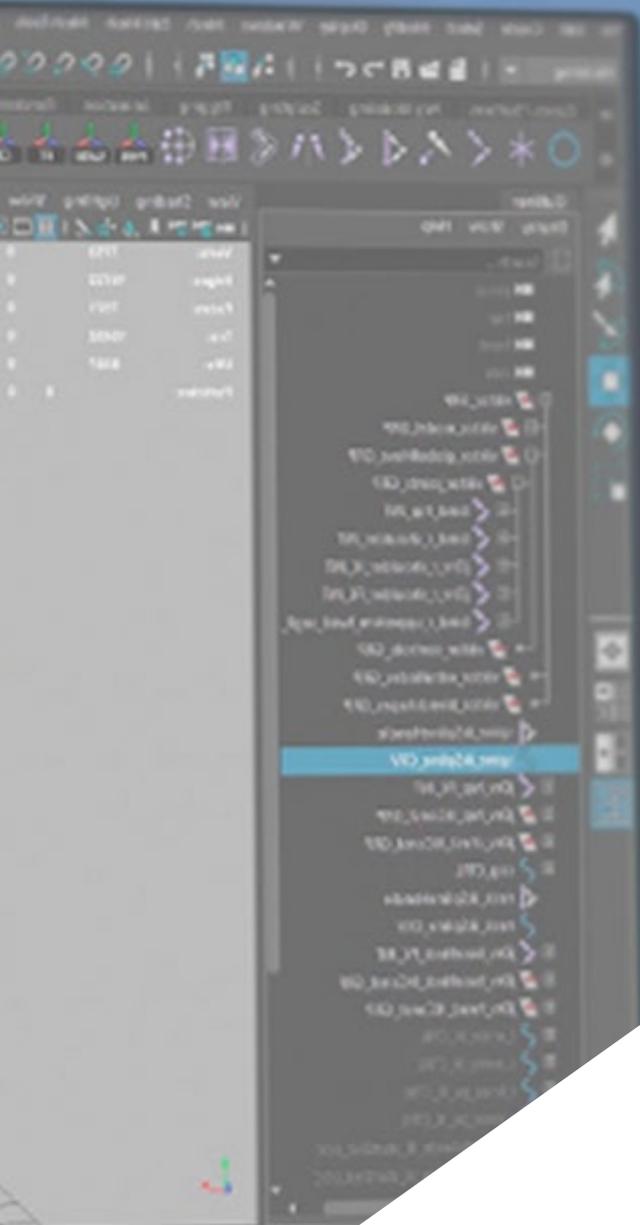
- ◆ Vorbereiten von 3D-Elementen für die Animation
- ◆ Anwenden physikalisch korrekter Verformungen auf 3D-Modelle
- ◆ Erwerben von Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Tools
- ◆ Erlernen von Fähigkeiten in der Charaktergewichtung für Animationen

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses in Charakter-Rigging wurden von den besten Experten auf dem Gebiet, echten Kennern des Sektors, entwickelt. Sie wissen also genau, was Videospiele-Designfirmen verlangen. Folglich wurde dieser Studienplan erstellt, damit die Studenten die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um Zugang zu den besten Unternehmen der Welt zu erhalten und ihre Fähigkeiten bei der Erstellung von Videospielen zu entwickeln.





“ Die besten Inhalte für Sie zur  
Spezialisierung auf Charakter-Rigging”

## Modul 1. Charakter-Rigging

- 1.1. Funktionen eines *Riggers*. Kenntnisse des *Riggers*. *Rig*-Typen
  - 1.1.1. Was ist ein *Rigger*?
  - 1.1.2. Funktionen eines *Riggers*
  - 1.1.3. Kenntnisse des *Riggers*
  - 1.1.4. *Rig*-Typen
  - 1.1.5. *Rig*-Möglichkeiten in Blender
  - 1.1.6. Erster Kontakt mit Knochen und Zwängen
- 1.2. Ketten und Knochen passend. FK- und IK-Unterschiede und -Einschränkungen
  - 1.2.1. Knochenkettens
  - 1.2.2. Knochenpaarung
  - 1.2.3. FK und IK Kette
  - 1.2.4. Unterschiede zwischen FK und IK
  - 1.2.5. Verwendung von Zwängen
- 1.3. Menschliches Skelett und Gesichts-*Rig*. *Shape Keys*
  - 1.3.1. Menschliches Skelett
  - 1.3.2. Fortgeschrittenes menschliches Skelett
  - 1.3.3. Gesichts-*Rig*
  - 1.3.4. *Shape Keys*
- 1.4. Scheitelpunkt-Gewichtung. Vollständiges Wiegen einer Figur und Erstellen einer Pose
  - 1.4.1. Wägesystem
  - 1.4.2. Wiegen einer Figur: Gesicht
  - 1.4.3. Wiegen einer Figur: Körper
  - 1.4.4. Verwendung des Pose-Modus
- 1.5. Charakter-*Rig*: IK-FK Säulensystem
  - 1.5.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
  - 1.5.2. FK-System
  - 1.5.3. IK-System
  - 1.5.4. Andere Optionen
  - 1.5.5. Kontrollen





- 1.6. Charakter-Rig: IK-FK Arm
  - 1.6.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
  - 1.6.2. FK-System
  - 1.6.3. IK-System
  - 1.6.4. Andere Optionen
  - 1.6.5. Kontrollen
- 1.7. Charakter-Rigging: IK-FK Hand
  - 1.7.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
  - 1.7.2. FK-System
  - 1.7.3. IK-System
  - 1.7.4. Andere Optionen
  - 1.7.5. Kontrollen
- 1.8. Charakter-Rigging: IK-FK Bein
  - 1.8.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
  - 1.8.2. FK-System
  - 1.8.3. IK-System
  - 1.8.4. Andere Optionen
  - 1.8.5. Kontrollen
- 1.9. Gesicht
  - 1.9.1. Gesichtskonfiguration
  - 1.9.2. Verwendung der *Shape Keys*
  - 1.9.3. Verwendung von Schaltflächen
  - 1.9.4. Auge Konfiguration
  - 1.9.5. *Squash* und *Stretch* des Kopfes
- 1.10. Korrekturen der Gesichtsform und -konfiguration
  - 1.10.1. Form-Korrekturen
  - 1.10.2. Pose-Modus
  - 1.10.3. Einfaches Wiegen
  - 1.10.4. Vorbereitung des *Rig* 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 Universitätskurs in Charakter-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 **Universitätskurs in Charakter-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 Technologischen 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: **Universitätskurs in Charakter-Rigging**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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 innovationen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

## Universitätskurs Charakter-Rigging

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

# Universitätskurs Charakter-Rigging

