

# Universitätskurs

## Fortgeschrittenes Gesichts-Rigging





## Universitätskurs Fortgeschrittenes Gesichts-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/fortgeschrittenes-gesichts-rigging](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/fortgeschrittenes-gesichts-rigging)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 20

06

Qualifizierung

---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Das *Rigging* für das Gesicht ist eine der komplexesten Aufgaben des *Riggers* aufgrund der Vielfalt von Systemen und Verformungen, die in einem einzigen Bereich der Figur auftreten. Zudem spielt der realistische und ausdrucksstarke Faktor eine Rolle, was unbedingt auf angemessene Weise berücksichtigt werden muss, da dies der Hauptfokus eines Charakters ist und das Hauptmittel für den Animator, die Handlung zu vermitteln. In diesem Sinne umfasst die Qualifikation Deformations- und Kontrollmethoden für das *Rigging* für das Gesicht, spezifische Themen für jede Gesichtspartie und ein abschließendes Thema zur Verbindung des Gesichts-*Rig* mit dem Körper-*Rig*. All dies über einen 100%igen Online-Modus und ohne feste Stundenpläne, so dass der Student sich nach seinem Zeitplan organisieren kann.





“

*Bei TECH lernen Sie, mit Blend Shapes zu arbeiten, der realistischsten Schattierungstechnik für Charaktere"*

Das Erstellen glaubwürdiger Gesichtsausdrücke war schon immer eines der Hauptziele von Videospielentwicklern. Jedes Jahr bieten grafische Fortschritte auf Spielekonsolen den *Rigging*-Experten mehr Möglichkeiten für die Gesichtsanimation. Obwohl die heutigen Ergebnisse ziemlich gut sind, gibt es immer noch viel Raum für Verbesserungen in dieser Technik.

Aus diesem Grund hat TECH einen Lehrplan entwickelt, der das *Gesichts-Rigging* aus allen möglichen Perspektiven beleuchtet. Der Kurs beginnt mit einer Gesichtsstudie und der Definition von Verformungs- und Kontrollmethoden. Dann wird die *Blend Shapes*-Schattierungstechnik erklärt.

Anschließend wird das *Control-Rigging* für das Gesicht vertieft, einschließlich des *Set-up* von *Joystick*-Steuerungen und der *Set Driven Key*-Technik. Außerdem werden das *Rigging* von Kiefer, Zunge, Lippen, Augen, Augenlider und Haar behandelt.

Schließlich gibt es ein Thema, das sich mit Automatisierungen befasst, von der Konzeption bis zur Umsetzung. Es wird auch die Verbindung zwischen einem *Gesichts-Rig* und einem *Körper-Rig* behandelt sowie die Deformator-Hierarchie und die Vermeidung von doppelten Transformationen.

All dies wird durch eine 100%ige Online-Methodik ohne feste Stundenpläne ermöglicht und das gesamte Lehrmaterial steht von Anfang an zur Verfügung. Dies erleichtert die Organisation für die Studenten. Der Inhalt wurde in verschiedenen Formaten erstellt, sodass die Studenten das am besten geeignete Format auswählen können, um das Lernen zu erleichtern.

Dieser **Universitätskurs in Fortgeschrittenes Gesichts-Rigging** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung praktischer Fälle, die von Experten für fortgeschrittenes *Gesichts-Rigging* präsentiert werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen Informationen
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Der Lehrplan dieses Universitätskurses beginnt mit einer Untersuchung der menschlichen Gesichtszüge, damit Sie möglichst realistische Ausdrücke erstellen können"*



*Bei TECH werden Sie lernen, die Set Driven Key-Technik professionell für das Control-Rigging des Gesichts zu verwenden"*

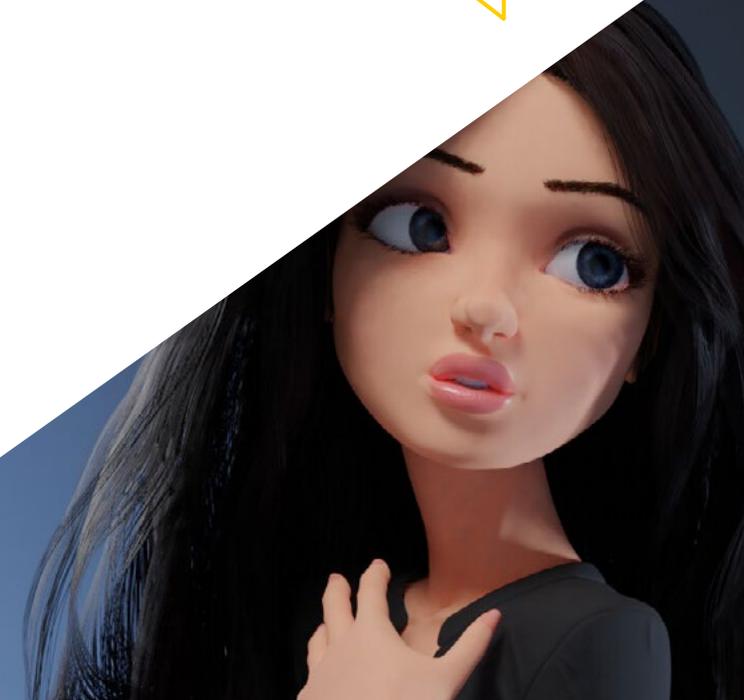
*Im Abschnitt zum Lippen-Rigging werden Sie lernen, Weight Painting durchzuführen und den Deformator "Wire" zu nutzen.*

*Die Lehrkräfte von TECH werden Ihnen beibringen, wie Sie ein Sticky Lips-System in Maya erstellen, um die Lippen Ihres Charakters möglichst realistisch zu gestalten.*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von 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.



# 02 Ziele

Die Absolventen des Universitätskurses in Fortgeschrittenes Gesichts-*Rigging* werden in der Lage sein, Gesichts-*Rigging*-Aufgaben mit voller Kompetenz zu übernehmen. Sie werden die anatomischen Besonderheiten der verschiedenen Gesichtselemente kennen und in der Lage sein, Methoden zur Steuerung und Verformung des Gesichts festzulegen. Zusätzlich werden sie gelernt haben, das Gesichts-*Rig* mit dem Körper-*Rig* zu verbinden und gewisse Automatisierungen durchzuführen, die die Arbeitsbelastung verringern.



“

*Das Lehrprogramm hat zwei spezifische Themen für das Mund-Rig und das Augen-Rig reserviert, die beiden Elemente des Gesichts mit der meisten Bewegung"*

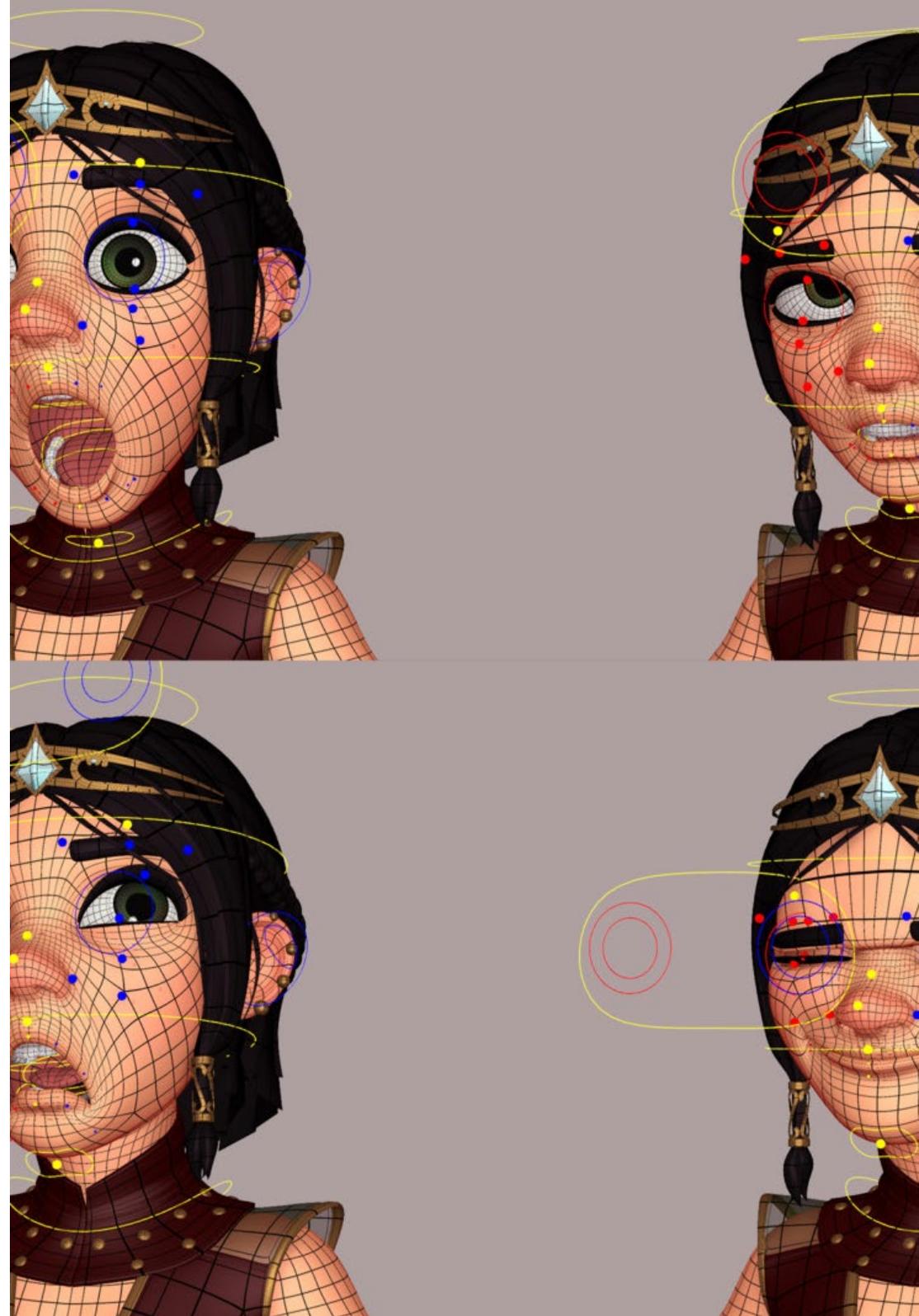


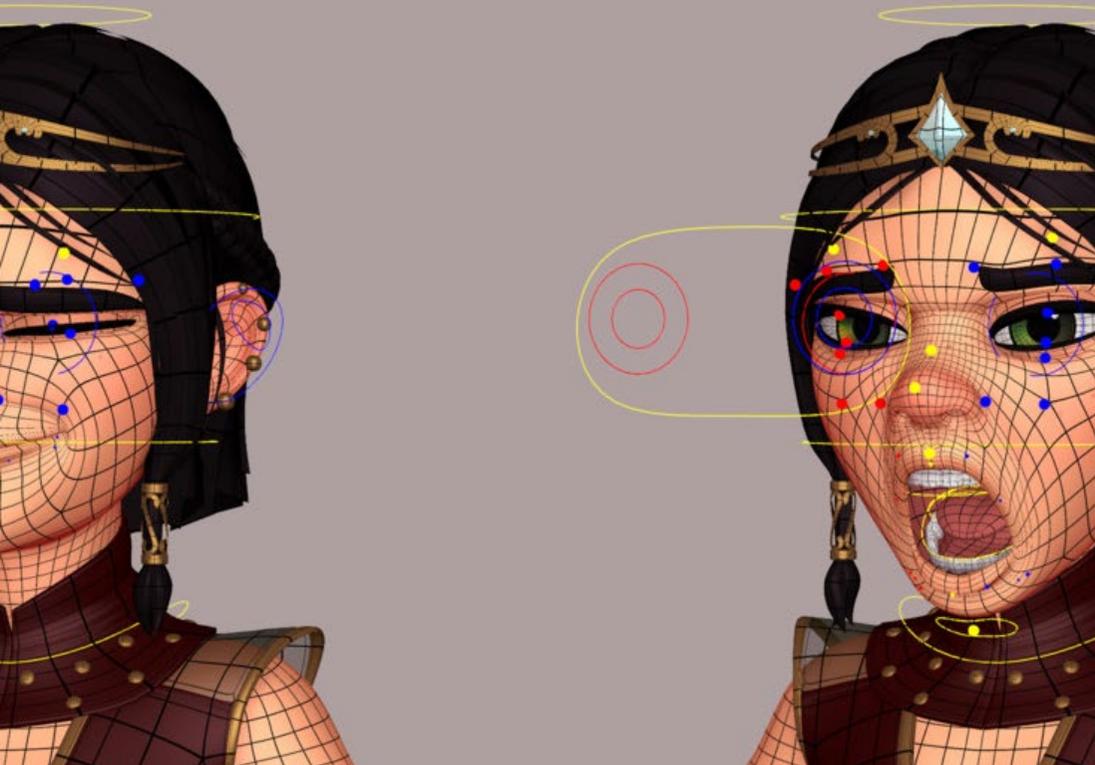
## Allgemeine Ziele

- ◆ Erlernen von fortgeschrittenen *Rigging*-Techniken für 3D-Figuren
- ◆ Erlernen des Umgangs mit der neuesten Software
- ◆ Analysieren von 3D-Modellen für das *Rigging*
- ◆ Planen von Systemen und Mechanismen der Figur, angepasst an die Art der Produktion
- ◆ Erlernen von Werkzeugen und Spezialkenntnissen, um *Rigging*-Aufgaben in Filmen oder Videospielen zu bewältigen

“

*In diesem Universitätskurs lernen Sie, geometrische Haarsysteme zu erstellen sowie realistischere Systeme, die mit XGen generiert werden*”





## Spezifische Ziele

- ◆ Identifizieren und Analysieren der Anatomie und Mimik des menschlichen Körpers
- ◆ Einführen verschiedener Arten von Gesichts-Rig-Verformungssystemen
- ◆ Einführen verschiedener Arten von Gesichts-Rig-Steuerungssystemen
- ◆ Entwickeln von *Blend Shapes*-Systemen, von der Modellierung bis zur Konfiguration
- ◆ Entwickeln eines Kiefer- und Zungen-Rig-Systems
- ◆ Entwickeln eines fortgeschrittenen Lippen-Rig-Systems mit *Sticky-Lips*-Funktion
- ◆ Entwickeln von Augen-Rig und Augenlid-Bewegungs-Rig
- ◆ Automatisieren von Gesichtssystemen
- ◆ Einbinden von dynamischen Systemen für Charakter-Haar-Rig
- ◆ Verbinden des Gesichts-Rig mit dem Körper-Rig

# 03

## Kursleitung

Die Dozenten dieses Universitätskurses sind Fachkräfte der Branche mit nachgewiesener beruflicher Erfahrung. Sie sind Experten mit umfangreicher Erfahrung im Bereich des Gesichts-*Rigging* und einem breiten Wissen über die Anatomie des Gesichts. Dadurch können die Studenten technische Fragen zu jedem Teil des Gesichts stellen.





“

*Das Dozententeam wird Sie während des gesamten Prozesses der Erstellung eines Gesichts-Rigs begleiten. Vom anatomischen Studium bis zur Verbindung mit dem Körper-Rig"*

## Internationaler Gastdirektor

Jessica Bzonek ist eine führende **Designerin** und **Schöpferin** von **Personal 3D**, mit mehr als zehn Jahren Erfahrung in der **Videospielindustrie**, die sie als einflussreiche Fachkraft in der internationalen Arena etabliert hat. Ihre Karriere zeichnet sich durch ihr Engagement für **Innovation** und **Zusammenarbeit** aus, grundlegende Aspekte ihrer Arbeit, bei der **Technologie** und **Kunst** kreativ miteinander verwoben werden. Sie hat an großen **Animationsprojekten** mitgewirkt, darunter „*Avatar: Frontiers of Pandora*“ und „*The Division 2: Year 4*“, was ihren Ruf als Expertin für die Erstellung von **Pipelines** und **Rigging** untermauert hat.

Außerdem war sie als **Associate Technical Director für Cinematics** bei **Ubisoft Toronto** tätig, wo sie maßgeblich an der Produktion hochwertiger **Cinematic-Sequenzen** beteiligt war. Hier hat sie sich vor allem durch ihre Teilnahme als **Co-Moderatorin** an der **Ubisoft Developers Conference 2024** einen Namen gemacht, ein Beweis für ihre Führungsrolle in der Branche. Sie hat auch eine entscheidende Rolle bei **Stellar Creative Lab** gespielt, wo sie ein **proprietäres automatisiertes System** für das **Charakter-Rigging** mitentwickelt hat. In dieser Hinsicht war ihre Fähigkeit, die Kommunikation von Problemen und Lösungen zwischen den Abteilungen zu managen, entscheidend für die Rationalisierung der Arbeitsabläufe.

Jessica Bzonek hat in ihrer Karriere auch wichtige Arbeit bei **DHX Media** geleistet, wo sie eng mit Supervisors und anderen **Pipeline-Mitarbeitern** zusammengearbeitet hat, um Probleme zu lösen und neue Tools zu testen, und Lernsitungen organisiert hat, die den Teamzusammenhalt gefördert haben. Bei **Rainmaker Entertainment Inc.** hat sie **Charakter- und Element-Rigs** entwickelt und dabei ein **modulares Rigging-System** verwendet, das die Funktionalität des Produktionsprozesses verbessert hat. Ihre Arbeit als **Junior Rigging Artist** bei **Bardel Entertainment** hat es ihr ermöglicht, **Skripte** zur Optimierung des **Arbeitsablaufs** zu entwickeln.



## Fr. Bzonek, Jessica

---

- Stellvertretende technische Direktorin für Cinematics bei Ubisoft, Toronto, Kanada
- Technischer Direktorin für *Pipeline/Rigging* bei Stellar Creative Lab
- Technische Direktorin für *Pipeline* bei DHX Media
- Technische Direktorin für die Charakter-*Pipeline* bei DHX Media
- Technische Direktorin für Kreaturen bei Rainmaker Entertainment Inc.
- Junior *Rigging* Artist bei Bardel Entertainment
- Kurs in 3D-Animation und visuelle Effekte an der Vancouver Film School
- Kurs in Fortgeschrittenem Charakter-*Rigging* von Gnomon
- Kurs in Einführung in Python von UBC - Continuing Education
- Hochschulabschluss in Multimedia und Geschichte an der McMaster University

“

*Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”*

## Leitung



### Hr. Guerrero Cobos, Alberto

- Rigger, technischer Künstler und Leiter des Lehrteams für 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen
- Lehrer für höhere technische Bildung im Bereich 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen am ILERNA in Sevilla
- Inhaltentwickler für den Kurs für Charakter-Rigging und 3D-Animation bei MasterD
- Rigger und Animator bei Vestigion, einem Videospiel entwickelt von Lovem Games
- Leiter für höhere technische Bildung in 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen bei Atlántida Formación
- Hochschulabschluss in Multimedia- und Grafikdesign an der ESNE
- Masterstudiengang in Kunstproduktion in Animation an der University of South Wales
- Masterstudiengang in 3D-Charaktermodellierung bei ANIMUM
- Masterstudiengang in 3D-Charakteranimation für Film und Videospiele bei ANIMUM
- Fortgeschrittenenkurs für Charakter-Rigging in Autodesk Maya bei ANIMUM



# 04

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs beginnt mit einer Einführung in die Methoden der Deformation und Steuerung eines Gesichts-*Rig* sowie in die Untersuchung von Gesichtsausdrücken. Anschließend vertieft es jeden der Bestandteile des Gesichts. Zum Beispiel durch die Einführung des *Sticky-Lips*-Systems oder das *Deformations-Rigging* und *Control-Rigging* der Augen. Schließlich werden die Vorteile und einige Beispiele für Gesichtsausdrücke entwickelt und das Verbinden des Gesichts-*Rig* mit dem Körper-*Rig* gelehrt.



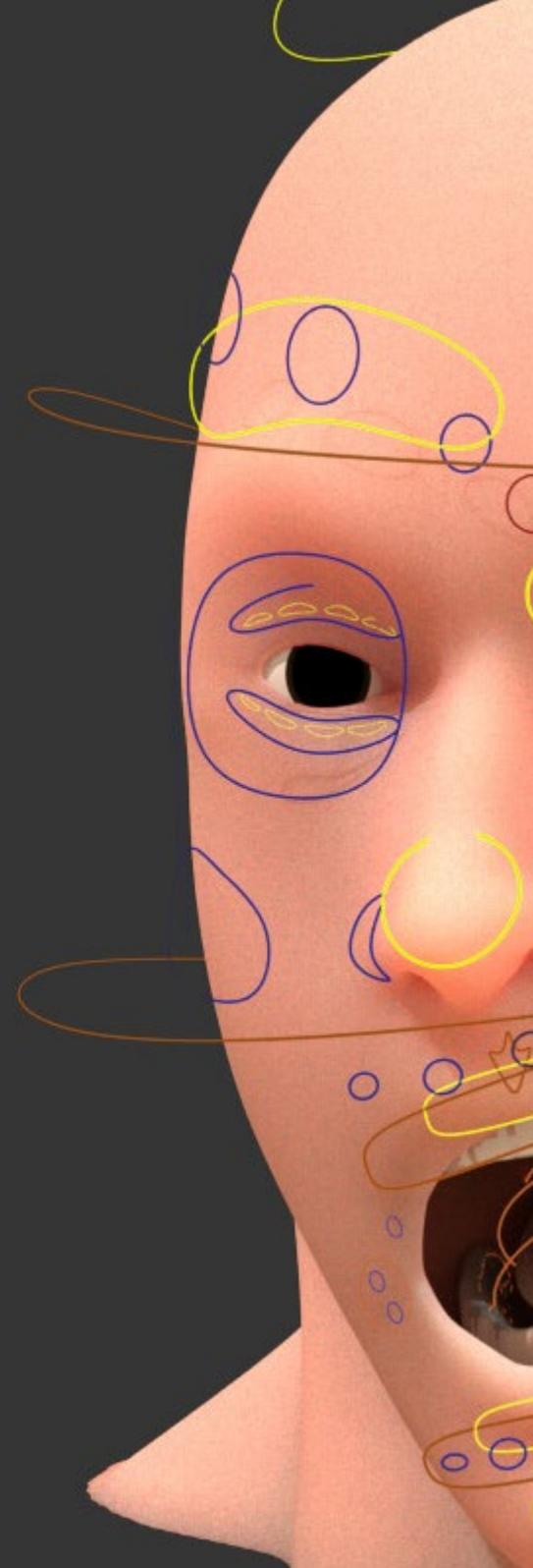


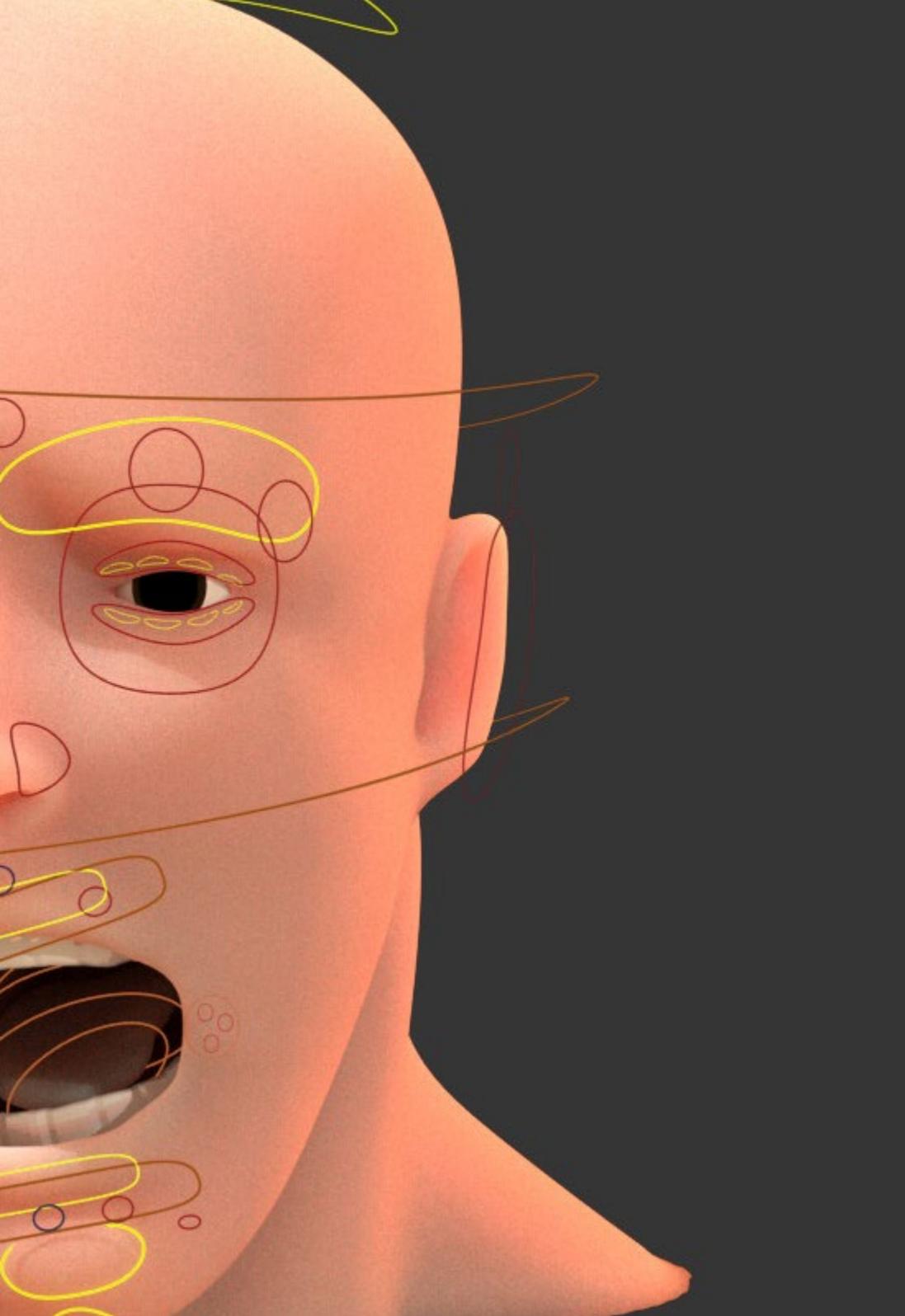
“

*Es ist schwierig, den Mund glaubhaft zu bewegen, wenn eine Figur spricht. Erfahren Sie alle Tricks, die Sie kennen müssen, mit den Themen zum Rigging von Lippen, Kiefer und Zunge"*

## Modul 1. Fortgeschrittenes Gesichts-Rigging

- 1.1. Gesichts-Rig
  - 1.1.1. Verformungsmethoden
  - 1.1.2. Kontrollmethoden
  - 1.1.3. Untersuchung von Gesichtsausdrücken
- 1.2. Gesichts-Rigging durch *Blend Shapes*
  - 1.2.1. *Key Shapes*-Gesichtswand
  - 1.2.2. Modellierung von Muskelbewegungen
  - 1.2.3. *Blend Shapes*-Deformationsverteilung
- 1.3. Rigging der Gesichtskontrolle
  - 1.3.1. *Set-Up* von *Joystick*-Kontrolle
  - 1.3.2. Bedienelemente auf dem Gesicht
  - 1.3.3. *Set Driven Key*-Werkzeug
- 1.4. Rigging von Kiefer und Zunge
  - 1.4.1. Anatomische Studie und Ansatz
  - 1.4.2. Kieferverformung und Kontrolle
  - 1.4.3. Zungenverformung und Kontrolle
- 1.5. Rigging von Lippen
  - 1.5.1. Systemansatz
  - 1.5.2. *Wire*-Verformer und Kontrolle
  - 1.5.3. *Weight Paint*
- 1.6. *Sticky Lips*-System
  - 1.6.1. *Sticky Lips*
  - 1.6.2. Systemansatz
  - 1.6.3. Entwicklung
- 1.7. Automatisierungen
  - 1.7.1. Vorteile und Beispiele von Gesichtsautomatisierungen
  - 1.7.2. Ansatz
  - 1.7.3. Entwicklung





- 1.8. *Rigging* von Augen und Augenlidern
  - 1.8.1. Ansatz
  - 1.8.2. Deformations-*Rigging* und Augensteuerung
  - 1.8.3. Augenlid-System
- 1.9. Haar-*Rig*
  - 1.9.1. Haar-Systeme
  - 1.9.2. Geometrisches Haar-System
  - 1.9.3. System für xGen-generiertes Haar
- 1.10. Verbindung des Gesichts-*Rig* mit dem Körper-*Rig*
  - 1.10.1. Analyse unseres *Rig*-Systems
  - 1.10.2. Verformer-Hierarchie
  - 1.10.3. Hierarchie und Vermeidung von Doppeltransformationen

“

*Das Generieren von Haaren für Charaktere kann eine mühsame und komplexe Aufgabe sein. Bei TECH zeigen wir Ihnen, wie Sie es intuitiv und schnell mit XGen erstellen können"*

# 05 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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"*



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



*Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.*

## 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 Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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 Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





#### Case Studies

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.



#### Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Fortgeschrittenes Gesichts-Rigging garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 Fortgeschrittenes Gesichts-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 Fortgeschrittenes Gesichts-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 innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs  
Fortgeschrittenes  
Gesichts-Rigging

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

# Universitätskurs

## Fortgeschrittenes Gesichts-Rigging

