



3D Akademie
Stuttgart



Digitale Medien.

Weiterbildung
für 3D-Design
& Visualisierung

3D Akademie GmbH
Schuckertstraße 10
71254 Ditzingen

kontakt@3d-akademie.de

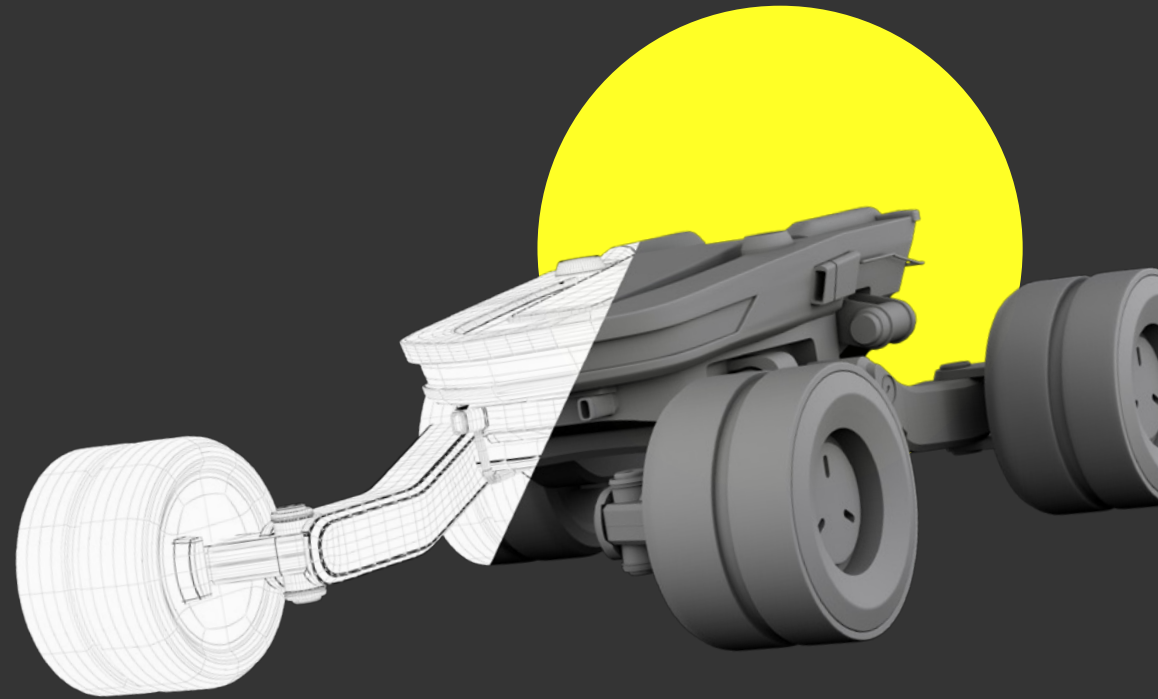
Instagram: [3d_akademie](#)

www.3d-akademie.de

Private Weiterbildungsakademie für 3D & Visualisierung

Die 3D Akademie bildet erfolgreich und auf internationalem Qualitätsniveau weiter. Mit der langjährigen Erfahrung als privater Bildungsträger ist es uns möglich, passgenaue Lehrpläne für Weiterbildungen in diversen 3D-Disziplinen anzubieten. Teilnehmende profitieren von einer praxisrelevanten Weiterbildung mit direktem Bezug zu den wichtigsten Branchen. Unsere Weiterbildungsmaßnahmen sind gemäß AZAV & AVGS zertifiziert. Egal ob Modeindustrie, Architektur, Games und Filmproduktionen. 3D ist die Zukunft und ein wichtiger Motor in vielen Bereichen der Wirtschaft und der Unterhaltungsindustrie. Es herrscht großer Bedarf an versierten 3D-Fachkräften, generalistisch ausgebildet oder hochgradig spezialisiert.

Unser Kursangebot beinhaltet die wichtigsten Softwarepakete und das theoretische Wissen, das für den professionellen 3D-Artist unverzichtbar ist. Die intensive Förderung der persönlichen Stärken der Teilnehmenden und Weiterbilder, steht für uns im Mittelpunkt. Durch individuelle Maßnahmen und der wichtigen Kombination aus Theorie und Praxis, bereiten wir zielgerichtet auf die vielfältigen Aufgaben des Berufslebens vor.



Allgemeine Zugangsvoraussetzungen

Für einen reibungslosen Ablauf der Weiterbildungen sollten folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Abgeschlossene Berufsausbildung oder Studium in Medien-/ Kreativbranche empfohlen (nicht zwingend erforderlich).
- Sprachniveau Deutsch: mind. B2.
- Computeraffinität.
- Internetanschluss mind. 16 Mbit.
- Eine leistungsfähige Workstation, die wir im Rahmen der Weiterbildung bei Bedarf kostenlos zur Verfügung stellen.

Qualifikationsnachweis

Für jede Weiterbildung erhältst Du von uns eine offizielle Teilnahmebescheinigung, welche im Detail über den Inhalt der Maßnahme informiert.

3D in den Medienbranchen

Unsere Weiterbildungskurse im Bereich digitale Medien erweitern berufsrelevante Fähigkeiten im Bereich der digitalen Mediengestaltung, mit besonderem Fokus auf Software-Anwendungen wie Autodesk Maya und theoretischer Wissensvermittlung in der Designlehre und der Medientechnik. Unser Hauptziel ist es, durch eine hochwertige und praxisorientierte Weiterbildung im Bereich der digitalen Medien die beruflichen Perspektiven für vielfältige Wirtschaftsbereiche, die allesamt auf digitale Mediengestaltung angewiesen sind, maßgeblich zu verbessern. Wir stellen sicher, dass Teilnehmende, die über berufliche Erfahrung und Vorkenntnisse verfügen, eine kompetente und individuelle Betreuung und Begleitung erhalten, um sich beruflich weiterzuentwickeln oder neu auszurichten.

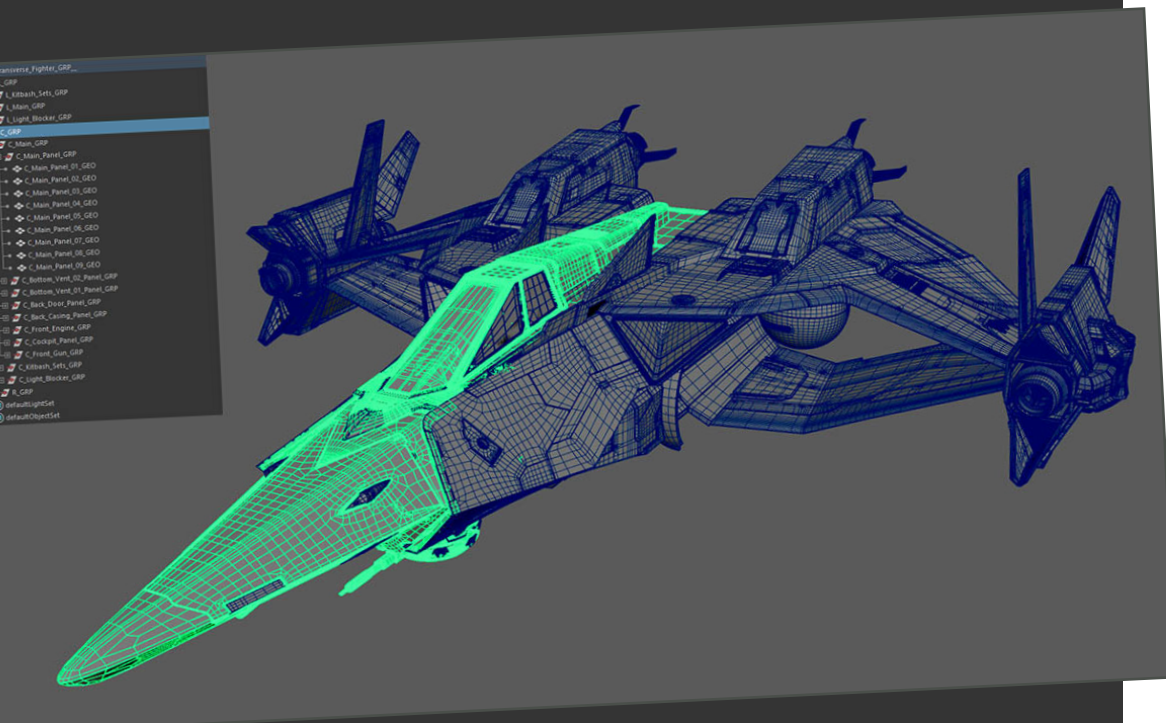
Während des Weiterbildungsprozesses gehen wir auf die individuellen Bedürfnisse jedes Teilnehmenden ein und passen die Inhalte, sowohl im theoretischen Unterricht als auch in praxisnahen Lernprozessen, an den dynamischen Bedarf relevanter Branchen an. Vor allem die Nutzung von 3D-Design und der Umgang mit Konstruktionsdaten (CAD) bietet erhebliche Vorteile, insbesondere im Bereich der digitalen Medien. Die Design- und Medientechniklehre gibt fundiertes technisches Hintergrundwissen und stimmt Teilnehmende auf die kreative Arbeitswelt ein.



Digitale Medien I: 3D-Design & Animation Grundlagen

540 UE, 12 Wochen, Vollzeitmaßnahme; Digitale/virtuelle Maßnahme.

In der Weiterbildung 3D-Design & Animation legen wir den Grundstein für die Weiterbildung im Bereich Digital Media. Die Teilnehmenden werden mit den grundlegenden Konzepten und Werkzeugen vertraut gemacht, um relevante, dreidimensionale Medieninhalte zu erstellen und zu visualisieren. Dabei verwenden wir spezialisierte Software, um praktische Fähigkeiten in der digitalen Medienproduktion zu entwickeln. Die Weiterbildung umfasst im Detail die folgenden Komponenten:



Autodesk Maya Grundkurs

Teilnehmende erlernen innerhalb dieses Kursbestandteils grundlegende Fähigkeiten in der 3D-Modellierung, Texturierung, Animation, Rigging und Charakteranimation mit Autodesk Maya und sehen sich in der Lage, eigenständig 3D-Modelle zu erstellen und zu animieren.

Medientechnik

Teilnehmende entwickeln während dieses Kursbestandteils ein tiefgehendes Verständnis für visuelle Effekte (VFX), Compositing und damit verbundene Konzepte. Sie erwerben die Fähigkeiten, die Grundlagen der visuellen Wahrnehmung, Farbräume, Bild- und Videokomprimierung, sowie CGI-Texturen und Renderpasses zu beherrschen und diese Kenntnisse in der VFX-Produktion anzuwenden. Dies ermöglicht ihnen, effektiv im Bereich der visuellen Effekte und Compositing zu arbeiten.

CAD-Datenaufbereitung

Teilnehmende entwickeln innerhalb dieses Kursbestandteils ein umfassendes Verständnis für die CAD-Datenaufbereitung und erwerben die Fähigkeiten, komplexe CAD-Daten erfolgreich zu bearbeiten, zu konvertieren und für verschiedene Anwendungen zu nutzen, wodurch sie in der Lage sind, effizient mit Konstruktionsdaten zu arbeiten.

Animation

Teilnehmende erwerben innerhalb dieses Kursbestandteils grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten in der 3D-Animation. Sie sollen die Prinzipien und Werkzeuge der 3D-Animation verstehen und anwenden können, um realistische oder stilisierte Bewegungen und Abläufe in 3D-Animationen zu erstellen. Zusätzlich werden ihnen die Grundlagen der Charakteranimation und des Rigging vermittelt, um sie in die Lage zu versetzen, in diesem Bereich erfolgreich tätig zu sein.

Designlehre

Der Designlehre-Unterricht vermittelt grundlegende theoretische Kenntnisse in den Bereichen Gestaltung, visuelle Wahrnehmung, Farbtheorie und -anwendung, Bildkomposition sowie wichtige Designprinzipien.

Digitale Medien II: Fortgeschrittenes 3D-Design

540 UE, 12 Wochen, Vollzeitmaßnahme; Digitale/virtuelle Maßnahme

Innerhalb der Weiterbildung Fortgeschrittenes 3D-Design wird vertieftes Wissen im Bereich Digital Media vermittelt. Teilnehmende werden mit fortgeschrittenen Konzepten und Werkzeugen des 3D-Design vertraut gemacht, um relevante, dreidimensionale Medieninhalte zu erstellen und zu visualisieren. Dabei verwenden wir spezialisierte Software, um die praktischen Kompetenzen aller Teilnehmenden in der digitalen Medienproduktion zu vertiefen. Teilnehmende haben die Gelegenheit Workshops zu besuchen, in denen sie andere Softwareprogramme erkunden können, um ihr Wissen und ihre Fähigkeiten weiter zu verfeinern. Die Weiterbildung umfasst im Detail die folgenden Komponenten:



Adobe Substance 3D Painter

Teilnehmende erlernen innerhalb dieses Kursbestandteils Fähigkeiten in der Anwendung von Adobe Substance 3D Painter und fortgeschrittene Techniken zur Erstellung und Bearbeitung von 3D-Texturen und Materialien. Das Ziel ist, ihr Wissen und ihre Fertigkeiten auf ein professionelles Niveau zu heben, um anspruchsvolle 3D-Projekte erfolgreich umsetzen zu können.

Bildberechnung mit Vray (Rendering)

Teilnehmende vertiefen innerhalb dieses Kursbestandteils ihr Wissen und ihre Fähigkeiten im Umgang mit Renderengines, insbesondere hinsichtlich fortgeschrittener Funktionen und Anwendungsmöglichkeiten der Render-Engine Vray. Das Ziel besteht darin, grundlegende Techniken zur Erstellung hochwertiger Bilder und zur Optimierung von Lichteinstellungen und 3D-Materialien in 3D-Projekten zu erlernen.

Cinematics in Unreal Engine

Teilnehmende sollen in diesem Workshop ein vertieftes Verständnis für die Unreal Engine entwickeln und grundlegende Fähigkeiten zur Erstellung realistischer 3D-Welten sowie zur Optimierung und interaktiven Darstellung von Architekturprojekten erwerben. Das Ziel besteht darin, bestimmte Fähigkeiten im Umgang mit der Unreal Engine zu entwickeln, um qualitativ hochwertige und interaktive Visualisierungen zu erstellen.

Videoschnitt und Compositing

Teilnehmende entwickeln in diesem Kursbestandteil ein grundlegendes Verständnis für die digitale Videoproduktion und -bearbeitung sowie grundlegende Techniken zur Bearbeitung von Videomaterial und zur Erstellung von visuellen Effekten. Das Ziel besteht darin, Fähigkeiten im Videoschnitt und Compositing zu entwickeln, um beeindruckende Videos zu erstellen und ihre kreativen Ideen erfolgreich umzusetzen.

Hard Surface Modeling

Teilnehmende vertiefen in diesem Kursbestandteil ihr Verständnis für die Hard Surface Modellierung mit Autodesk Maya und Techniken zur Erstellung detailreicher 3D-Objekte und realistischer Oberflächen. Das Ziel besteht darin, Fähigkeiten in der Hard Surface Modellierung zu entwickeln und diese fortgeschrittene und branchenrelevante Technik in ihr Repertoire aufzunehmen, um qualitativ hochwertige 3D-Objekte zu erstellen.



Blender Workshop

Teilnehmende erlernen in diesem Kurs-Workshop ein grundlegendes Verständnis für die Nutzung von Blender und grundlegende Techniken zur Erstellung von 3D-Modellen, Texturierung und Animation. Das Ziel besteht darin, ihre Fähigkeiten im 3D-Bereich auf die weitverbreitete und kostenfreie Software Blender auszuweiten, um kreativ und effektiv auch mit dieser Software arbeiten zu können.

3D-Scan Workshop

Teilnehmende entwickeln in diesem Kurs-Workshop ein grundlegendes Verständnis für die Technologie des 3D-Scans und erlernen grundlegende Techniken zur Erstellung präziser 3D-Scans. Das Ziel besteht darin, solide Fähigkeiten im Umgang mit 3D-Scannern zu entwickeln, um kleine bis mittelgroße 3D-Scanprojekte effizient und erfolgreich durchführen zu können, einschließlich der Nachbearbeitung und Umsetzung ihrer kreativen Ideen.

Digital Fashion Workshop

Die Teilnehmenden entwickeln in diesem Kurs-Workshop ein grundlegendes Verständnis für die 3D-Mode-Design-Software CLO3D und grundlegende Techniken zur realistischen, physikalischen Simulation von Stoffen. Das Ziel besteht darin, solide Grundlagen für die Arbeit mit CLO3D zu erwerben und die Vorteile und Funktionen dieser Software effektiv nutzen zu können.

Rahmenbedingungen der Kurse

Unsere Weiterbildungen eignen sich für Berufseinsteiger und Berufserfahrene.

- Dauer des Kurses: 12 Wochen.
- 540 UE* je Kurs; *UE = Unterrichtseinheit (1 UE = 45 min.).
- Unterrichtszeiten: Montag – Freitag, zw. 8:00 Uhr – 17:00 Uhr.
- Start: Immer zu Beginn eines Quartals.
- Finanzierung der Kurse: Privat oder AZAV (Bildungsgutschein, Qualifizierungsgeld, Qualifizierungschancengesetz);
Portfoliakurs: Privat oder Aktivierungs- & Vermittlungsgutschein (AVGS).
- Abschluss: Detaillierte Teilnahmebescheinigung.
- Remote-Teilnahme.

Zielgruppe der Kurse

Unsere Weiterbildung eignet sich für Berufseinsteiger und Berufserfahrene. Berufe mit einer besonderen Eignung für die Weiterbildungsmaßnahme sind zum Beispiel:

- Mediengestalter/in
- Mediengestalter/in – Digital und Print
- Mediengestalter/in Bild und Ton
- Mediengestalter/in – Druck
- Mediendesigner/in
- Fotograf/in
- Grafikdesigner/in
- Grafik- und Druckvorlagenhersteller/in
- Grafik- und Kommunikationsdesigner/in
- Grafik- und Medienproduktioner/in
- Grafik- und Objekt designer/in
- Grafik- und Verpackungsdesigner/in
- Grafik- und Werbedesigner/in
- Webdesigner/in
- Online-Video-Producer/in
- Online-Game-Designer/in
- Art Director/in
- Illustrator/in
- UI/UX Designer/in
- Werbegrafiker/in
- Verpackungsdesigner/in
- Motion Designer/in
- Layouter/in
- Konzepter/in
- Game Designer/in
- Produktgestalter/in
- Visual Merchandiser/in
- Bildbearbeiter/in
- Kameramann/frau
- Video Editor/in
- Multimedia Designer/in
- Digital Content Creator/in
- Medieninformatiker/in
- Architekt/in
- Bauzeichner/in
- Viele mehr ...

