

1. Semester (24 CP)					
Adobe Photoshop für Digitale Produktion I	Perspektive / Zeichnen	Autodesk Maya Grundlagen I	Praxis Aufgaben		
- Benutzer Oberfläche - Werkzeuge	- Zeichnen Grundlagen - Räumliche Wahrnehmung	- Benutzer Oberfläche I - Werkzeuge I - Hard Surface Modelung I			
2. Semester (24 CP)					
Adobe Photoshop für D	Adobe After Effects für Film Produktion & Compositing I	Autodesk Maya Grundlagen II	Praxis Aufgaben	Projektkierung	Perspektive / Zeichnen
- Korrektur Palette - Filter - Stempel Methoden - Endlos Erweiterungen - Plugins	- Video Formate - Oberfläche	- Benutzer Oberfläche II - Werkzeuge II - Zeitliste - Keying - Hard Surface Modelung II		- Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	- Storyboarding I
3. Semester (18 CP)					
Adobe After Effects für Film Produktion & Compositing II	Autodesk Maya Grundlagen III	Adobe Illustrator	Praxis Aufgaben	Projektkierung	Perspektive / Zeichnen
- Übergänge gestalten - Compositing	- Benutzer Oberfläche - Werkzeuge - Textur & Shading I	- Werkzeuge - Benutzer Oberfläche - Exportierung - Import to Maya		- Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	- Storyboarding II - Zeichnen Grundlagen II - Räumliche Wahrnehmung II
4. Semester / Fachsemester 1 (48 CP)					
Anatomie I	Animations I	Autodesk Maya Animation I	Projektkierung	Exkursion	Praxis Aufgaben
- Mechanische Anatomie	- Verständnis von Bewegungen diverser Fahrzeuge - Analyse von Fahrzeug Bewegungen	- Werkzeuge - Oberfläche - Rigging Methodiken	- Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	- Fachspezifische Erweiterungen werden Angeboten	
5. Semester / Fachsemester 2 (36 CP)					
Anatomie II	Animations II	Autodesk Maya Animation II	Projektkierung	Exkursion	Praxis Aufgaben
- Tierische Anatomie	- Verständnis von Bewegungen diverser Tiere - Analyse von Tier Bewegungen	- Rigging Mechanik - Controller Basics	- Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	- Fachspezifische Erweiterungen werden Angeboten	
6. Semester / Fachsemester 3 (24 CP)					
Anatomie III	Animations II	Autodesk Maya Animation II	Projektkierung		Praxis Aufgaben
- Menschliche Anatomie	- Verständnis von Bewegungen Menschlicherwesen - Analyse von Menschlicher Bewegungen	- Rigging Menschlichen Wesen / T - Controller Erweitert	- Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	- Fachspezifische Erweiterungen werden Angeboten	