

1. Semester (24 CP)						
Adobe Photoshop für Digitale Produktion I - Benutzer Oberfläche - Werkzeuge	Perspektive / Zeichnen - Zeichnen Grundlagen - Räumliche Wahrnehmung	Autodesk Maya Grundlagen I - Benutzer Oberfläche I - Werkzeuge I - Hard Surface Modelung I	Praxis Aufgaben			
2. Semester (24 CP)						
Adobe Photoshop für D - Korrektur Palette - Filter - Stempel Methoden - Endlos Erweiterungen - Plugins	Adobe After Effects für Film Produktion & Compositing I - Video Formate - Oberfläche	Autodesk Maya Grundlagen II - Benutzer Oberfläche II - Werkzeuge II - Zeitliste - Keying - Hard Surface Modelung II	Praxis Aufgaben	Projektierung - Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	Perspektive / Zeichnen - Storyboarding I	
3. Semester (18 CP)						
Adobe After Effects für Film Produktion & Compositing II - Übergänge gestalten - Compositing	Autodesk Maya Grundlagen III - Benutzer Oberfläche - Werkzeuge - Textur & Shading I	Adobe Illustrator - Werkzeuge - Benutzer Oberfläche - Exportierung - Import to Maya	Praxis Aufgaben	Projektierung - Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	Perspektive / Zeichnen - Storyboarding II - Zeichnen Grundlagen II - Räumliche Wahrnehmung II	
4. Semester / Fachsemester 1 (48 CP)						
Anatomie I - Menschliche Anatomie	Perspektive / Zeichnen - Basics Zeichnen Menschlicher Wesen	Autodesk Mudbox Grundlagen II - Benutzer Oberfläche - Werkzeuge <small>* Mensch-Phylogie; Durch eigene Anschaffungs-Kosten</small>	Projektierung - Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	Texturing / Shading II - Textur Grundlagenwissen - Textur Optionen in Maya	Exkursion - Fachspezifische Erweiterungen werden Angeboten	Praxis Aufgaben
5. Semester / Fachsemester 2 (36 CP)						
Anatomie II - Tierische Anatomie	Perspektive / Zeichnen - Basics Zeichnen Tierischer Wesen	Autodesk Mudbox Grundlagen II - Modeling Basics - UV Basics <small>* Mensch-Phylogie; Durch eigene Anschaffungs-Kosten</small>	Projektierung - Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	Texturing / Shading III - Textur Optimierung in Photoshop - Shaders Basics	Exkursion - Fachspezifische Erweiterungen werden Angeboten	Praxis Aufgaben
6. Semester / Fachsemester 3 (24 CP)						
Anatomie III - Mechanische Anatomie	Fahrzeug Design - Formen - Analyse - Oberfläche	Kleidung, Harre, Fell - Werkzeuge - Anwendung	Projektierung - Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	Texturing / Shading IV - Textur Optimierung für Games / Film - Shaders Networks	Exkursion - Fachspezifische Erweiterungen werden Angeboten	Praxis Aufgaben