

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 Modellung I	Praxis Aufgaben			
2. Semester (24 CP)						
Adobe Photoshop für Digitale Produktion II - 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 Modellung 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		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)						
Adobe After Effects für Film Produktion & Compositing III - Colorgrading - Keying - Filtering - Einstellungsebenen	Farbentheorie und Licht II - Grundlagen Wissen zu Licht	Autodesk Maya VFX I - Benutzer Oberfläche - Werkzeuge	Projektierung - Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	Texturing / Shading I - Textur Grundlagenwissen - Textur Optionen in Maya	Exkursion - Fachspezifische Erweiterungen werden Angeboten	Praxis Aufgaben
5. Semester / Fachsemester 2 (36 CP)						
Farbentheorie und Licht II - Lichtsetzung - Praktische Übung zu Licht		Autodesk Maya VFX II - Dynamics - Paint Effects	Projektierung - Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	Exkursion - Fachspezifische Erweiterungen werden Angeboten	Praxis Aufgaben	
6. Semester / Fachsemester 3 (24 CP)						
Autodesk Maya VFX III - Real Film Spezialisierung - Games Spezialisierung		Projektierung - Ablauf von Projekten - Aufgaben verteilung - Meeting	Texturing / Shading III - Textur Optimierung für Games / Film - Shaders Networks	Exkursion - Fachspezifische Erweiterungen werden Angeboten	Praxis Aufgaben	