

In dieser Übersicht können Sie die Module und jeweils zugeordneten Kurse sehen.  
Stand: August 2010. Änderungen vorbehalten.

1. Semester	
<b>CSF100</b>	<b>Computer Science Film</b>
CSF110	Computer Basic
CSF120	3D Engine Basic
CSF130	Scripting
CSF140	Programming Basic
<b>FA100</b>	<b>Film Art &amp; Animation</b>
FA110	Raum- und Körperlehre, Zeichnen in der Natur
FA120	Farben- und Wahrnehmungslehre / Farben der
FA130	Design-Theorie 1+2 / Architektur
FA140	Basics 2D Animation
<b>FD100</b>	<b>Film Digital Art</b>
FD110	Basics Photoshop
FD120	Basics 3D Modeling
FD130	Basics Texture
FD140	Basics TOON BOOM Studio
<b>FP100</b>	<b>Projektmanagement Film</b>
FP110	Projektmanagement Bild und Ton
FP120	Projekt Planung / Kalkulation
<b>FS100</b>	<b>Scripting</b>
FS110	Script Development
FS120	Storyboarding
FS130	Layout, Staging, Character Design /Basics
FS140	Hero's Journey
FS150	Character Design
<b>FT100</b>	<b>Film Theory</b>
FT110	Basics Camera
FT120	History of Animation Film
FT130	Filmsprache / Filmanalyse
<b>GE100</b>	<b>General Education</b>
GE110	Deutsch
GE120	Englisch
GE130	Mathematik
GE140	Physik
<b>PF100</b>	<b>Professionalisierung Film</b>
PF110	Introduction
PF120	Kompetenztraining
PF130	Team Skills
PF140	Filmbusiness & Law
PF150	Einführung in die Musikprod., Entwicklung und
PF160	Developer Day
PF170	Programm Adobe Premiere, Basics des
<b>SP100</b>	<b>Studentische Projektarbeit Film</b>
SP110	Filmprojekt 100 / Abschlussprojekt 30 sec

2. Semester	
<b>CSF200</b>	<b>Computer Science Film</b>
CSF210	Basics Real Time Rendering 3D Engine
<b>FA200</b>	<b>Film Art &amp; Animation</b>
FA210	Advanced 2D Animation
FA220	Acting for Animators
FA230	Sculpturing I - in Ton und Gips
FA240	Set- und Propdesign
<b>FD200</b>	<b>Film Digital Art</b>
FD210	Advanced TOON BOOM Studio
FD220	Advanced Photoshop: Photoshop-Training, Digital
FD230	Basics FLASH Animation
FD240	Basics Programme MAYA Training
FD250	Basics Programme Z-Brush
<b>FP200</b>	<b>Projektmanagement Film</b>
FP210	2D-Produktionsmanagement
<b>FS200</b>	<b>Scripting</b>
FS210	Layout, Staging, Posing, Character Design
<b>FT200</b>	<b>Film Theory</b>
FT210	Arbeit am klassischen Tricktisch
FT220	Basics Fotografie, Technische Grundlagen der
FT230	Codierungsverfahren in der dig. Bildproduktion
<b>PF200</b>	<b>Professionalisierung Film</b>
PF210	Programm Adobe Premiere, professional
PF220	Basics Live Action Camera, Lichtdramaturgie
PF230	Instrumentenkunde / Programm MAC Pro Tools
PF240	Developer Day
<b>SP200</b>	<b>Studentische Projektarbeit Film</b>
SP210	2D-Filmprojekt 200 / Abschlussprojekt 3 Minuten

In dieser Übersicht können Sie die Module und jeweils zugeordneten Kurse sehen.  
Stand: August 2010. Änderungen vorbehalten.

3. Semester	
CSF300	Computer Science Film
CSF310	Advanced Real Time Rendering 3D Engine
FA300	Film Art & Animation
FA310	Acting for Animators II
FA320	3D Character Texturierung
FA330	Sculpturing (GA-Modeling) II - in Ton und Gips
FA340	Stop Motion Film, Herstellung eines Stop Motion
FA350	Motion Control: Stop-Motion / Go-Motion
FD300	Film Digital Art
FD310	Advanced MAYA-Training I + II + Spezialisierung in
FD320	Basics Programme "3D MAX"
FD330	Adobe After Effects Training
FD340	Autodesk Combustion Training
FD350	MAXON BodyPaint 3D Training
FP300	Projektmanagement Film
FP310	3D Produktionsmanagement, "Workflow,
FS300	Scripting
FS310	Layout / Staging, Posing
FS320	3D Character Design I
FS330	Character Development, Characterentwicklung für
FT300	Film Theory
FT310	VFX-Produktion im Film, Grundlagen der VFX-Prod.
FT320	3D-Simulation / Scientific Visualisation
FT330	Real Time Rendering 3D Engine Fortgeschritten
FT340	Wirtschaftliche und rechtliche Aspekte der digitalen
FT350	Medienmarketing, Recherche: Welche Formate sind
PF300	Professionalisierung Film
PF310	Lichtdramaturgie
PF320	Analytisches Hören / Sounddesigner
PF330	Developer Day
SP300	Studentische Projektarbeit Film
SP310	3D Filmprojekt 300 / Abschlussprojekt 60 sec.

4. Semester	
FA400	Film Art & Animation
FA410	Programm MAYA Animations-Training
FA420	Generierung von SF-Szenarien, Set Design
FA430	3D Modeling: Botanische Phänomene, Sets/Props
FD400	Film Digital Art
FD410	Advanced 3D Studio MAX-Training, Software
FD420	VFX: NUKE-Training
FD430	3D Character Texturierung-Setup
FP400	Projektmanagement Film
FP410	VFX Producing, Workflow, Aufgabenverteilung
FT400	Film Theory
FT410	Projekt-Marketing
FT420	Bewerbungstraining, Rhetorik, Bewerbungen
FT430	Konsultationen
PF400	Professionalisierung Film
PF410	MoCap, Motion Analysis
PF420	Tracking MoCap, Real VIZ "Matchmover", "Bijou"
PF430	Live Action Camera, unter Berücksichtigung des
PF440	Digital Compositing/Keying/Planung, Vorbereitung
PF450	Business Law
PF460	Compositing im Film: Robert Pinnow-Projekt
PF470	Developer Day
SP400	Studentische Projektarbeit Film
SP410	Abschluss-Filmprojekt 400 "60 Seconds"