

Portfolio Johannes Kiesbauer

3D

- Architekturvisualisierungen
- Werbung
- Der Knopfmann
- Aesopia (Diplomarbeit)
- Entheogen
- Der Held
- Roiberrace!
- Input Overkill

Diverses

Skizzenbücher

- Das schwarze Buch
- Inventarkasten
- Donquischotte
- Normal

Zu meiner Person

- Lebenslauf

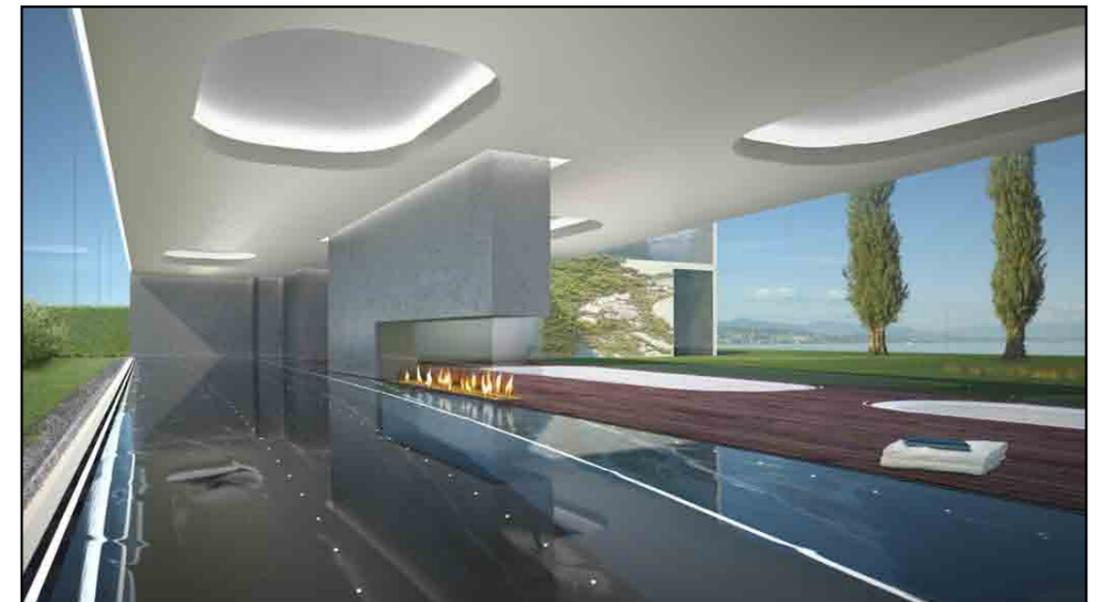


3D

Architekturvisualisierung



Projekt: Peninsula Lakeside
Kunde: Peach Property Group
Auftraggeber: vasp



3D

Projekt: Peninsula Lakeside
Kunde: Peach Property Group
Auftraggeber: vasp



3D

Projekt: E'mo
Kunde: Stauffacher + Benz
Auftraggeber: vasp

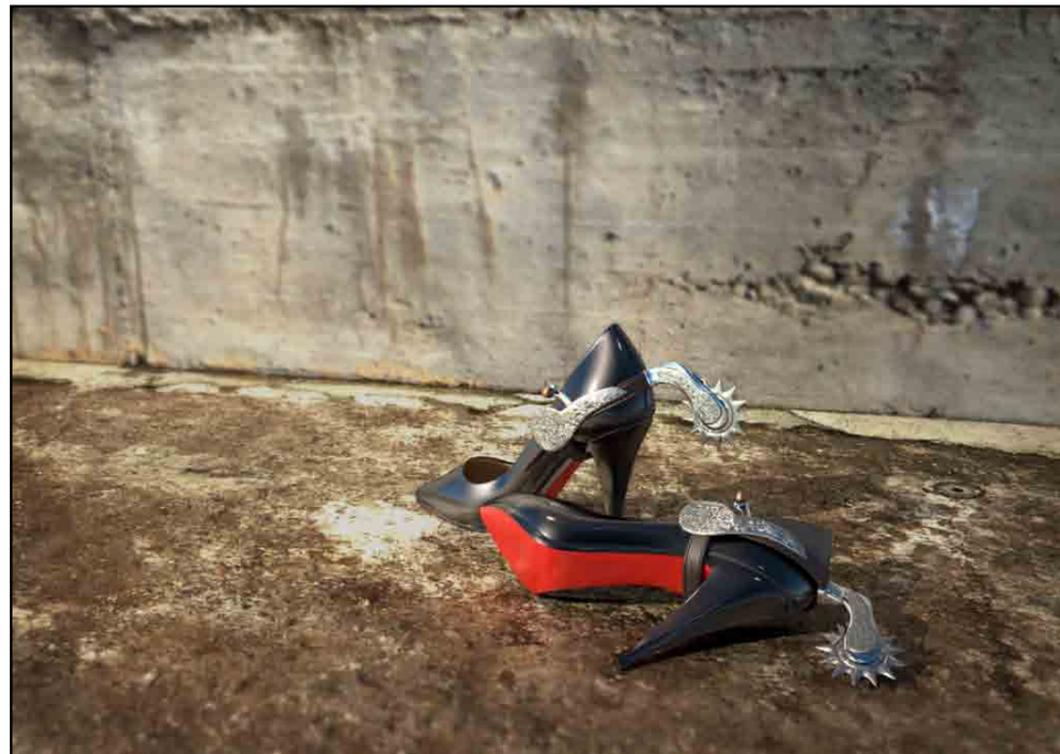




Projekt: Nescafé Dolce Gusto
Kunde: Publicis
Auftraggeber: vasp

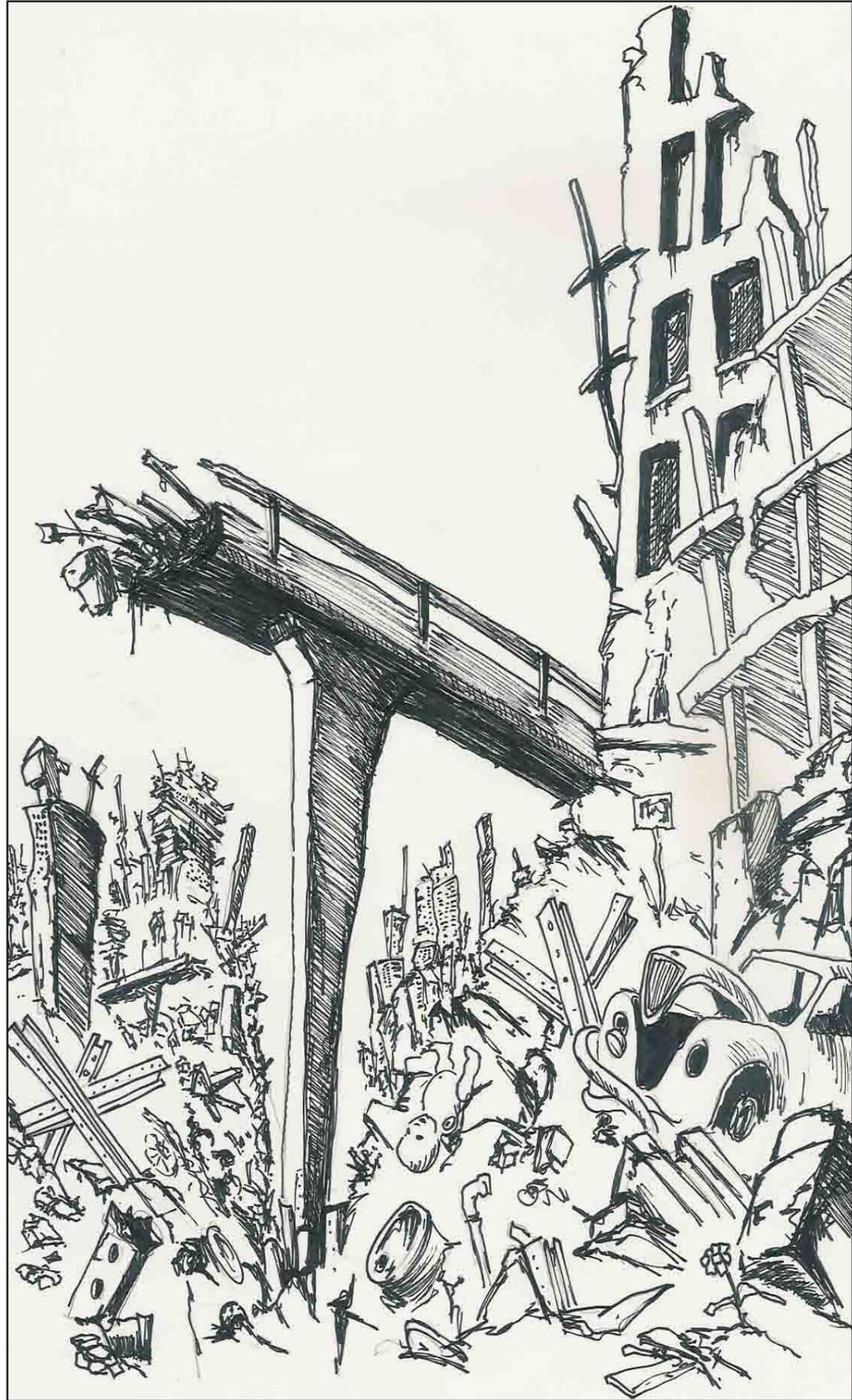


Projekt: Weihnachtskarte
Kunde: Peach Property Group
Auftraggeber: vasp

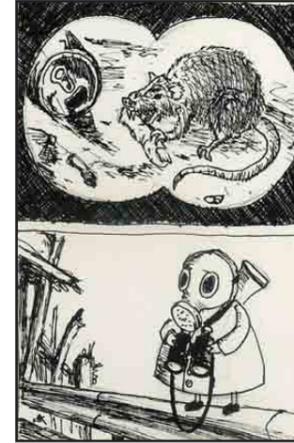


Projekt: Werbekarte
Kunde: Styling-Werkstatt
Auftraggeber: vasp

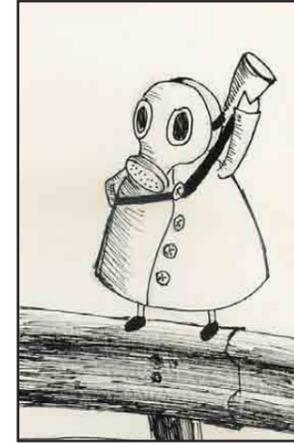
Der Knopfmann



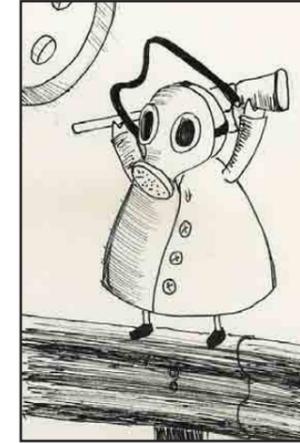
01



02



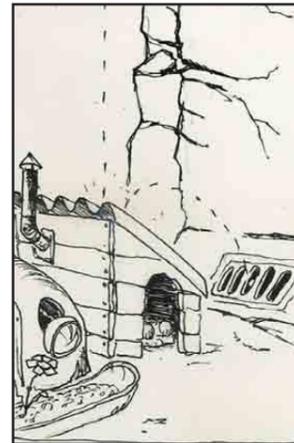
03



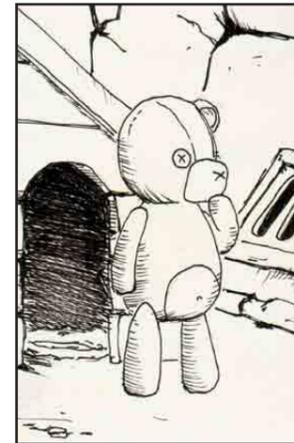
04



05



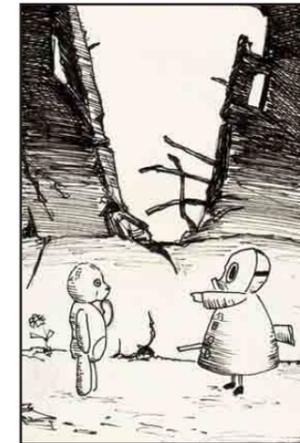
06



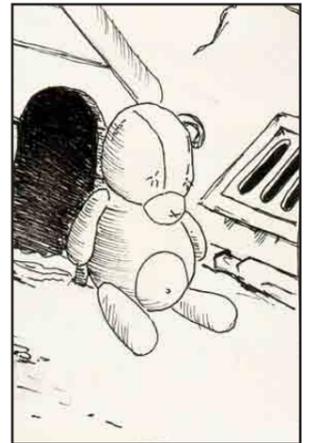
07



08



09



10

„Es war einmal ein Knopfmann. Er lebte in einer alten Stadt. Die Menschen, die die Stadt einst gebaut hatte waren schon lange fort. Auf seiner Suche nach etwas essbarem entdeckt er eine Ratte. Geschwind zieht er sein Gewehr um sie zu schießen. Doch dabei bleibt der Gewehrgurt an an einem Knopf seines Mantels hängen. Mit einem Ruck reisst der Knopf ab und fällt in die tiefe Schlucht, direkt auf die Hütte des kleinen Bären. Der Knopfmann steigt hinab, seinen Knopf zu suchen. Er findet jedoch nur den kleinen Bären, dessen Auge ein Knopf ist. So wie es das Recht des Stärkeren gebietet, nimmt sich der Knopfmann das Knopfauge des kleinen Bären...“

Entstanden ist diese Geschichte eher zufällig: Ich bekam vom Hauswart des Vorkurses in Biel eine Gasmaske geschenkt. Inspiriert durch dieses widerliche Schutzgerät entstanden Kritzeleien und schliesslich der Knopfmann.

Der Knopfmann - 3D

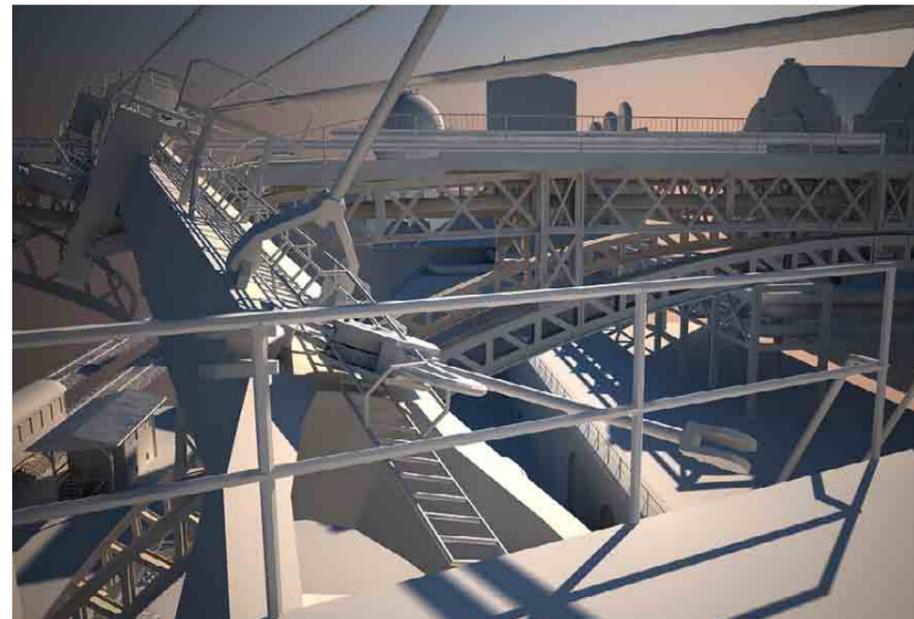
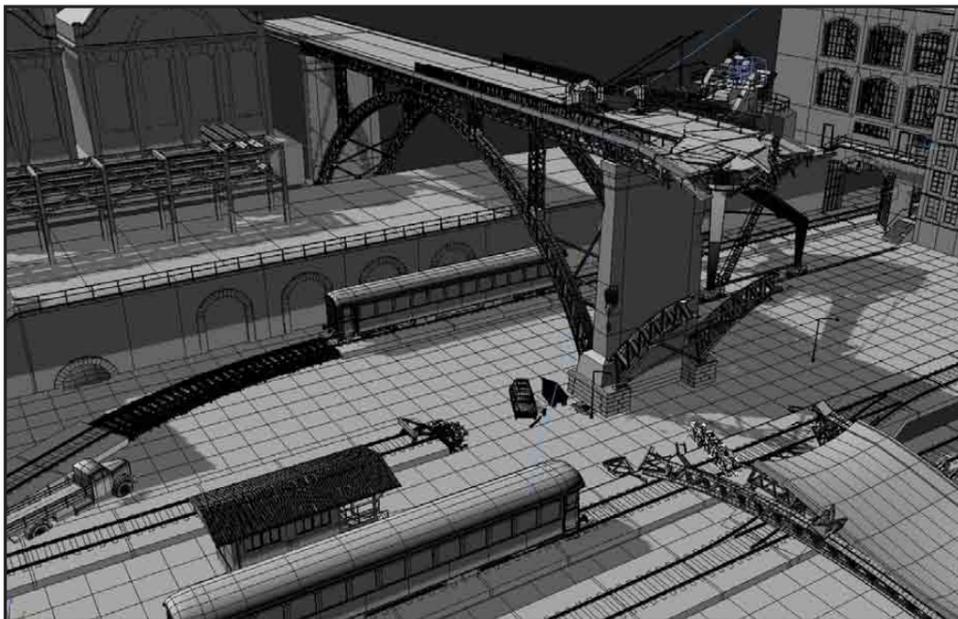
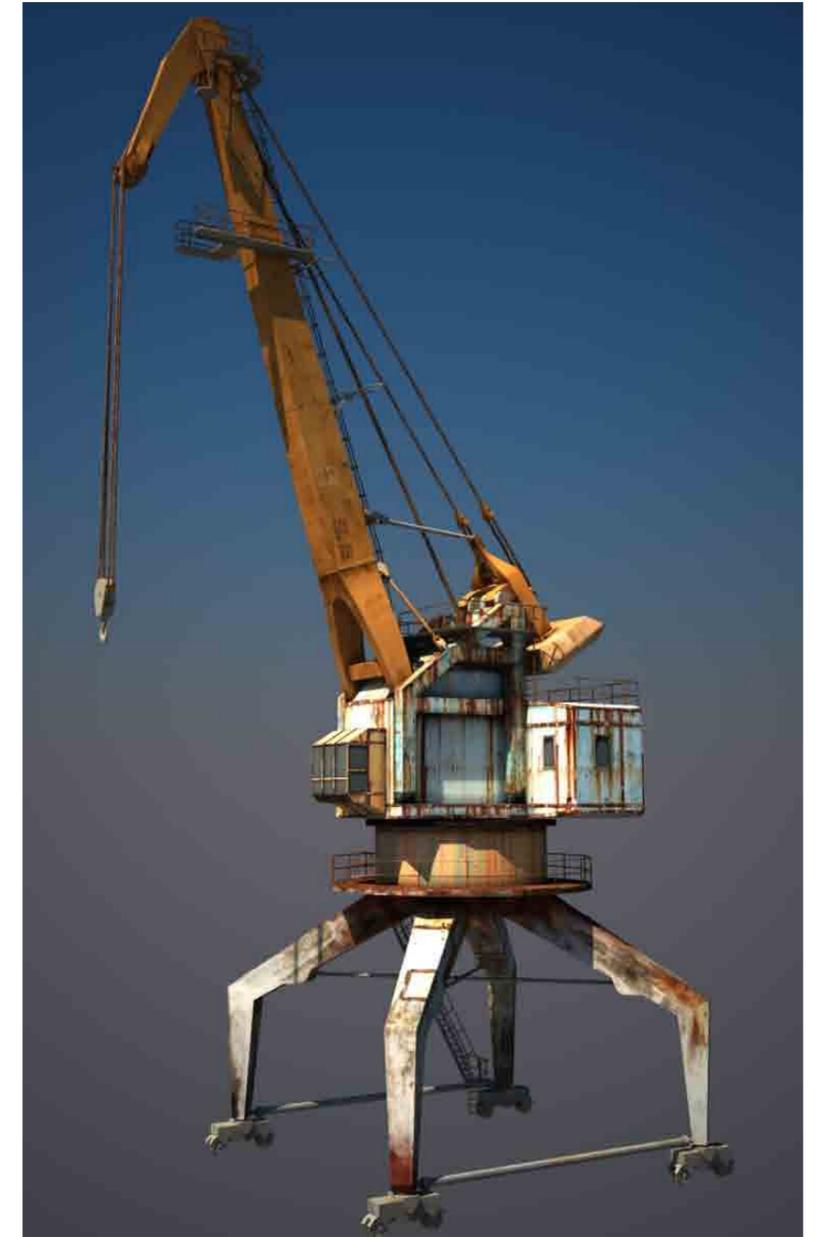


Der Knopfmann ist mein aktuelles Kurzfilm Projekt, dass ich mit einem Kollegen aus dem Studium gemeinsam realisiere. Die Renderings sind erste Vorschaubilder aus dem Arbeitsprozess.

Programme: 3D Studio Max
Mudbox
vray
Adobe Photoshop
Adobe AfterEffects
Adobe Premiere



Der Knopfmann - 3D



Aesopia

Aesopia ist die Diplomarbeit von Patrick Winkler und mir. Unser Diplom wurde 2008 für den Förderpreis nominiert, erhielt eine Lobende Anerkennung anlässlich der Diplomfeier und zierte das Titelblatt der 3. Ausgabe 2008 des Zett.

Aesopia ist eine Parabel über die Schönheit der Vielfalt und ein Statement gegen Rassismus und Vorurteile. In der Form eines Abenteuerspiels für den Computer wird die Geschichte einer kleinen Insel und ihrer Bewohner erzählt.

Auf der Insel Aesopia leben Fabelwesen, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Vor langer Zeit haben sie sich in verschiedene Dörfer zurückgezogen und leben seither getrennt voneinander. So ist ihr Wissen um die Anderen längst einem Zerrbild der Realität und wagen Vorurteilen gewichen.

Das Abenteuer beginnt im Dorf des jungen Stiers Orimo. Seine Welt gerät aus den Fugen, weil sich das lebensnotwendige Wasser des Flusses verfärbt hat und ungeniessbar geworden ist. Als Erster seit sehr langer Zeit, muss Orimo das Dorf verlassen, um herauszufinden warum sich das Wasser verändert hat. Nur wenn er dem Geheimnis der Insel auf die Spur kommt, kann die drohende Katastrophe abgewendet werden.

Orimos Suche führt ihn bis an die Quelle des Flusses und sogar in die Dörfer der anderen Fabelwesen. Dort wird er alles andere als herzlich empfangen. Doch vom Überwinden der alten Vorurteile hängt die Zukunft der gesamten Insel ab.

Grafik und Leveldesign: Johannes Kiesbauer
Programmierung und Sound: Patrick Winkler
Konzept und Texte: Gemeinsam

Umsetzung: 3D Studio Max
Adobe Photoshop
Unity 3D

www.aesopia.net



Aesopia



Die Helden aus Aesopia, von der Belistiftskizze,



der Farbgestaltung,



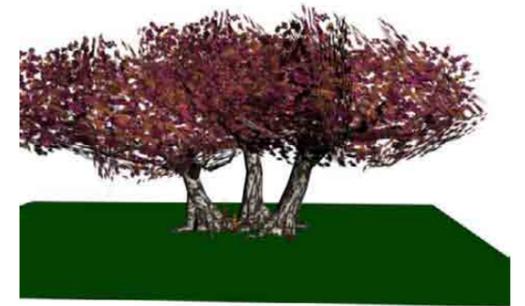
bis zum fertigen 3d Modell



Aesopia



Aesopia - Renderings aus dem Arbeitsprozess



Entheogen

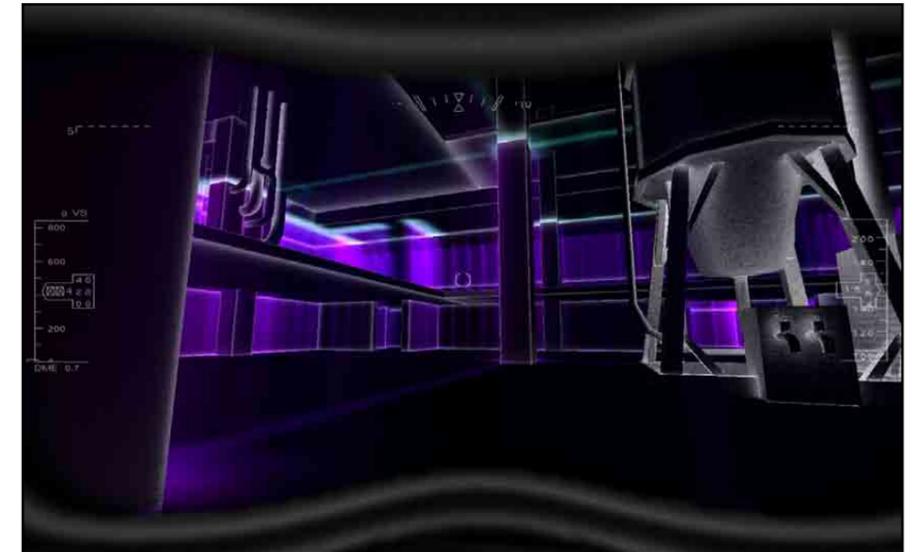
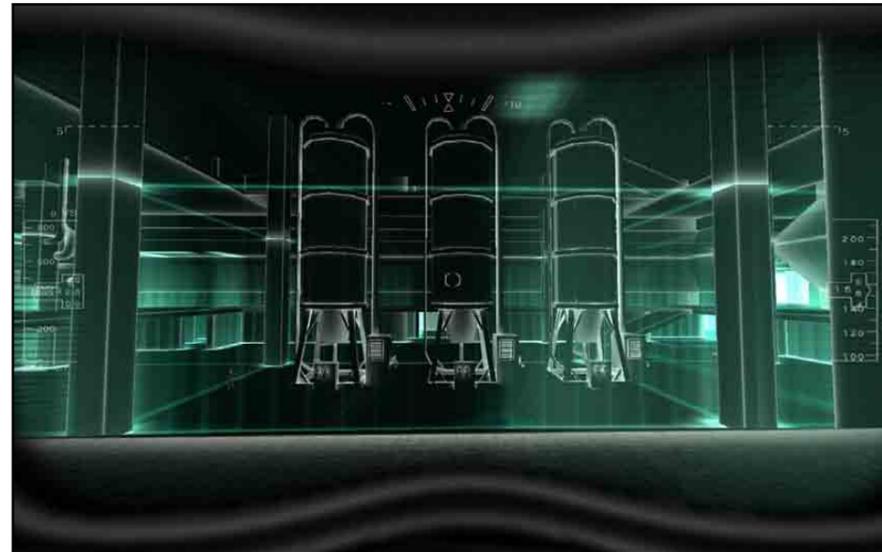
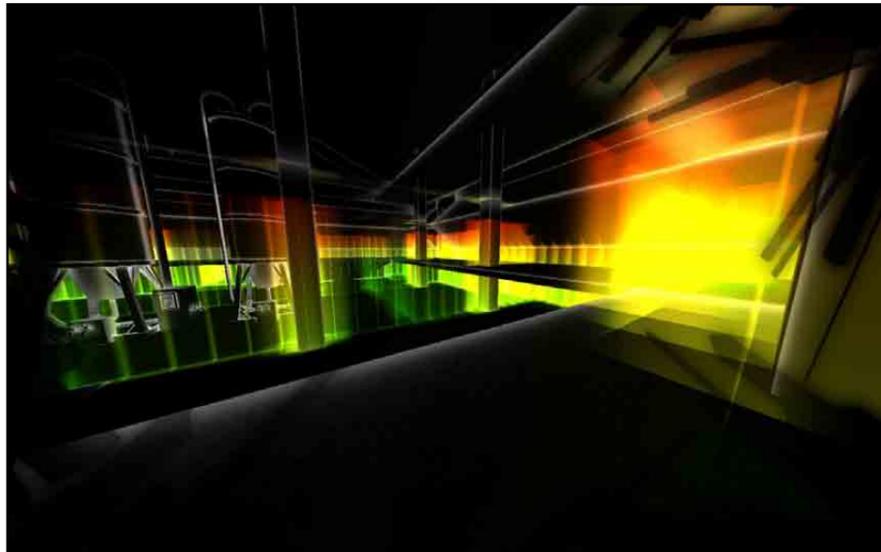
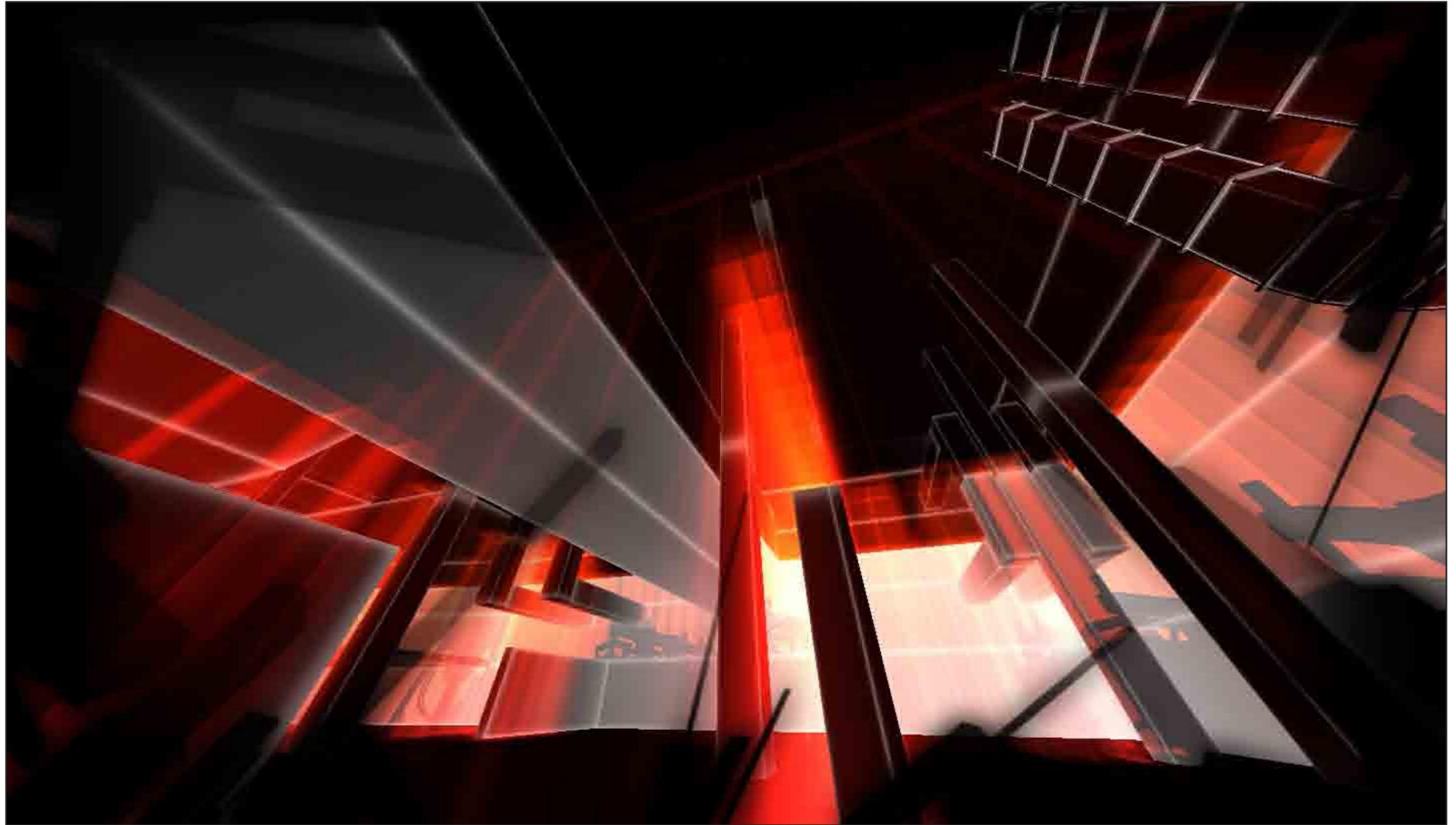
Entheogen entstand als Gruppenarbeit. Zum Thema „Abstrakter Raum“ und dem Toni Areal, sollte ein Spiel in einer First Person Shooter Engine kreiert werden. Dabei heraus gekommen ist eine interaktive Geisterjagt.

Innerhalb des Teams habe ich mich um die 3D Modellierung, die Texturen, sowie das Projektmanagement gekümmert.

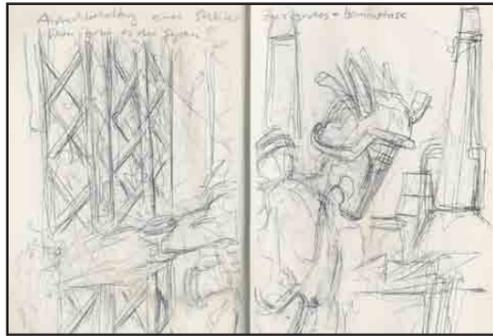
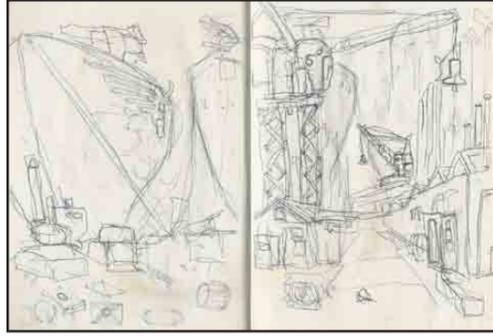
Video auf Youtube:
„Enteogen Trailer“ suchen

Studenten:
Christoph Hess
Johannes Kiesbauer
Kimaru Urbani
Rafael Strassburger

Umsetzung: 3D Studio Max
Adobe Photoshop
Torque 3D



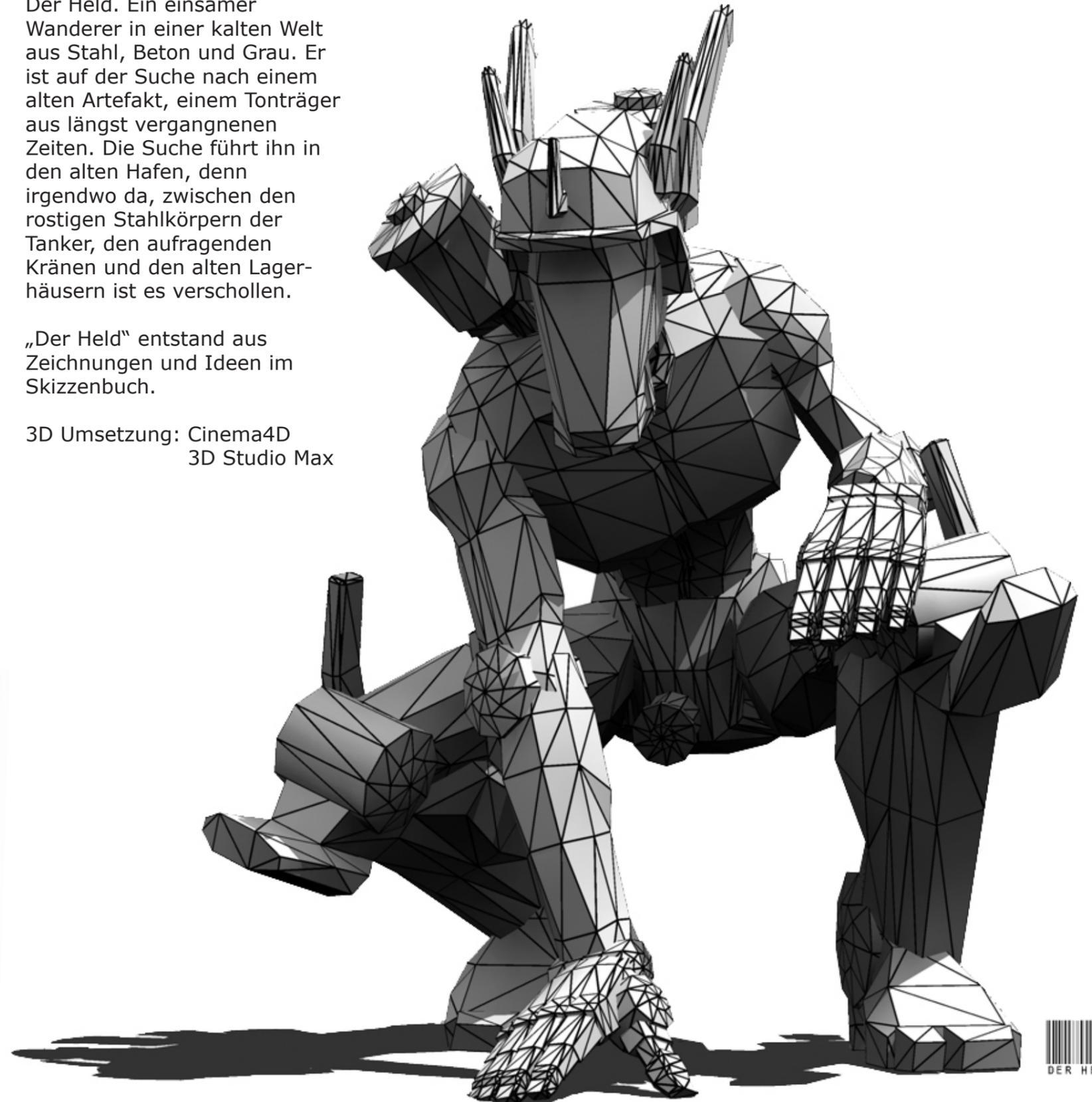
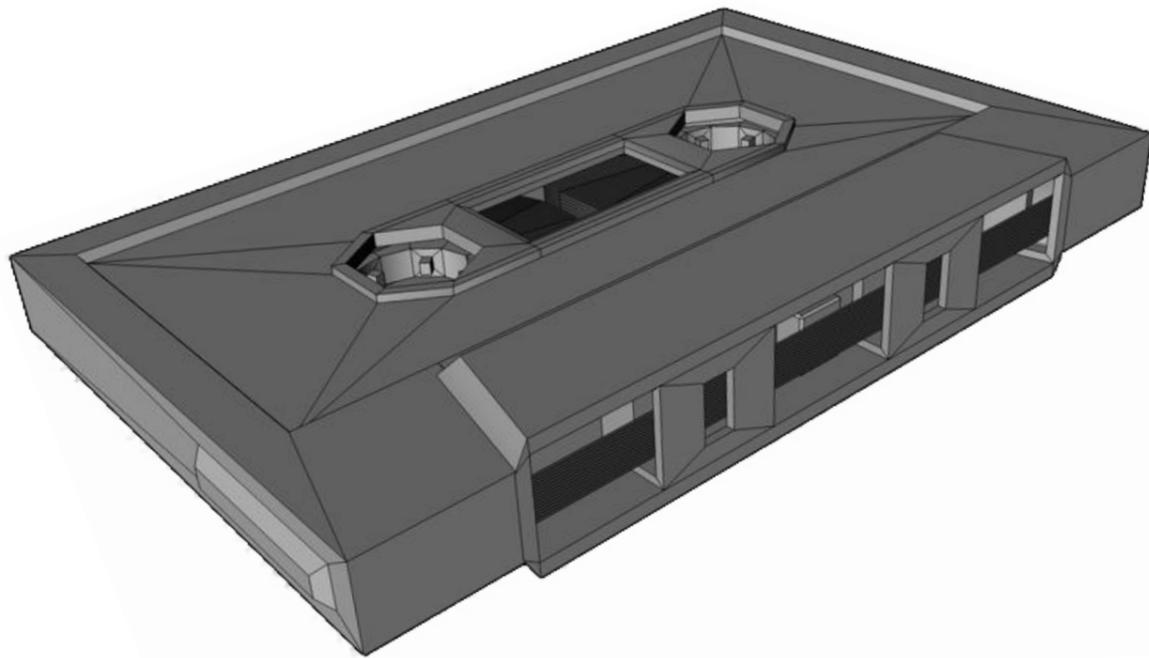
Der Held



Der Held. Ein einsamer Wanderer in einer kalten Welt aus Stahl, Beton und Grau. Er ist auf der Suche nach einem alten Artefakt, einem Tonträger aus längst vergangenen Zeiten. Die Suche führt ihn in den alten Hafen, denn irgendwo da, zwischen den rostigen Stahlkörpern der Tanker, den aufragenden Kränen und den alten Lagerhäusern ist es verschollen.

„Der Held“ entstand aus Zeichnungen und Ideen im Skizzenbuch.

3D Umsetzung: Cinema4D
3D Studio Max



DER HELD

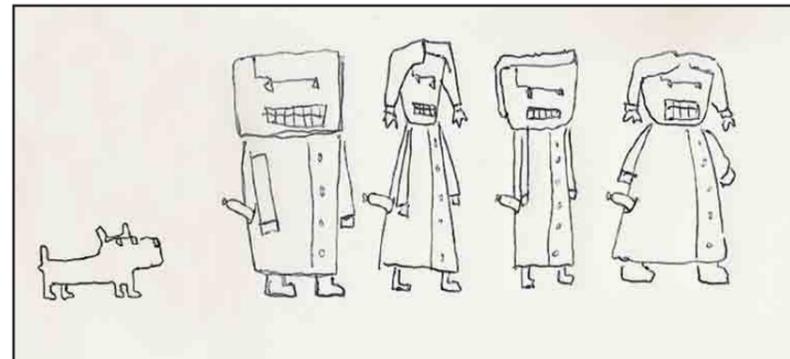
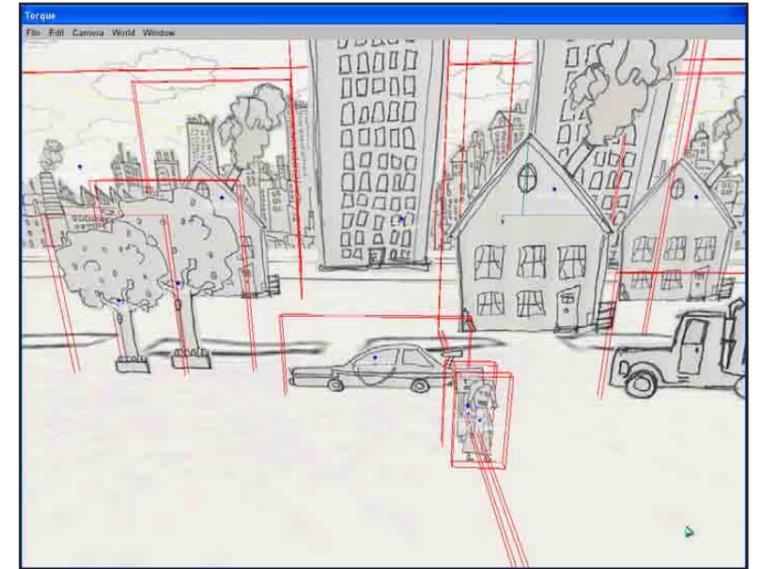
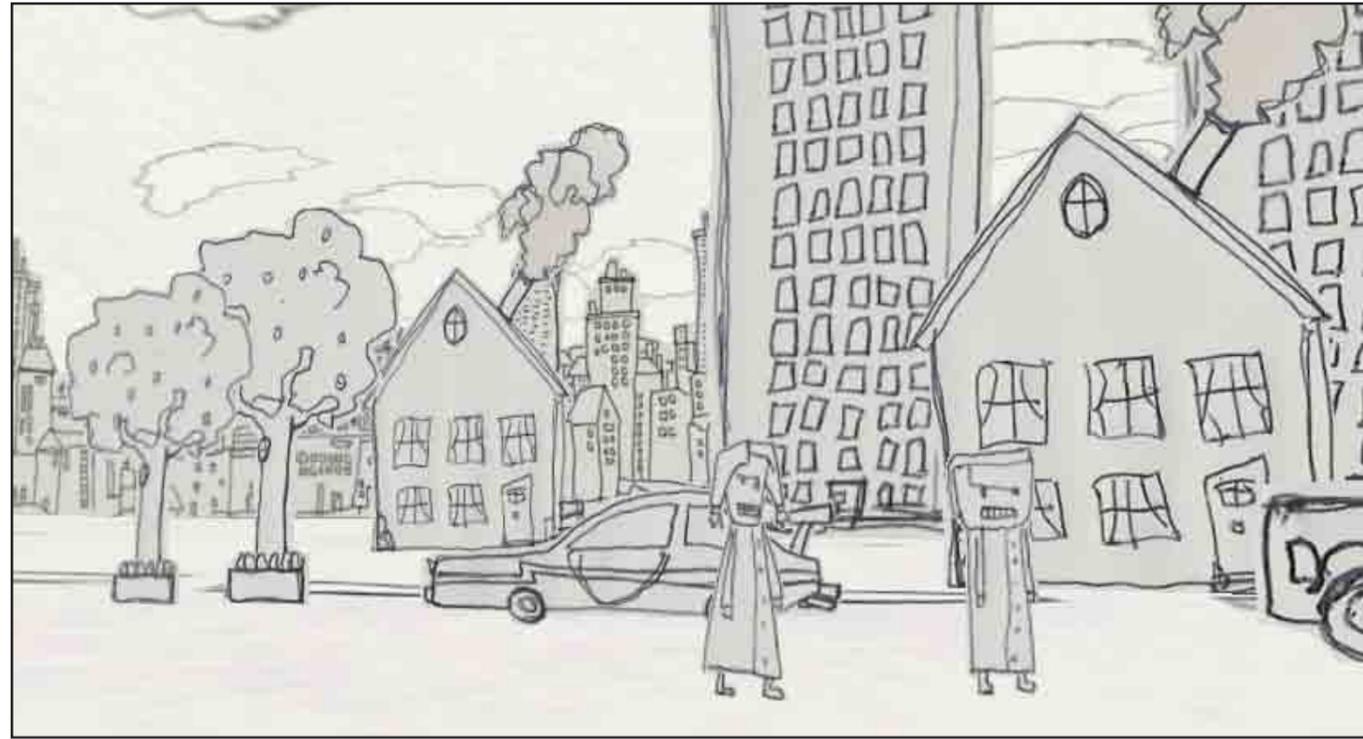
Roiberrace!

Vordiplomarbeit

Konvertierung eines 2D Spiels in eine 3D Engine.
Das Roiberrace basiert auf dem Arcade Klassiker Decathlon.
Umgesetzt wurde es mit der Torque Game Engine.
Alle Grafiken sind Hand gezeichnet.

Das Spielprinzip beruht auf der klassischen zwei-Tasten-Steuerung. Je schneller die beiden Tasten gedrückt werden, desto schneller läuft die Spielfigur.

Programme: Torque
Adobe Photoshop
3D Studio Max



Input Overkill

Input Overkill entstand während des Studiums, aus dem Unmut über zu viele sinnlose „Input“ Stunden und zu wenig Arbeitszeit.

Das Game-Level, der Innenraum der ZHdK, wird während des Spielverlaufs immer mehr durch Texte und Grafiken überflutet, bist das Spiel ruckelt und nicht mehr spielbar ist. Die Textschnipsel und Grafiken stammten von gametheory.ch unserer damals ungeliebten Arbeitsplattform.

Umsetzung: Unreal99
Adobe Photoshop

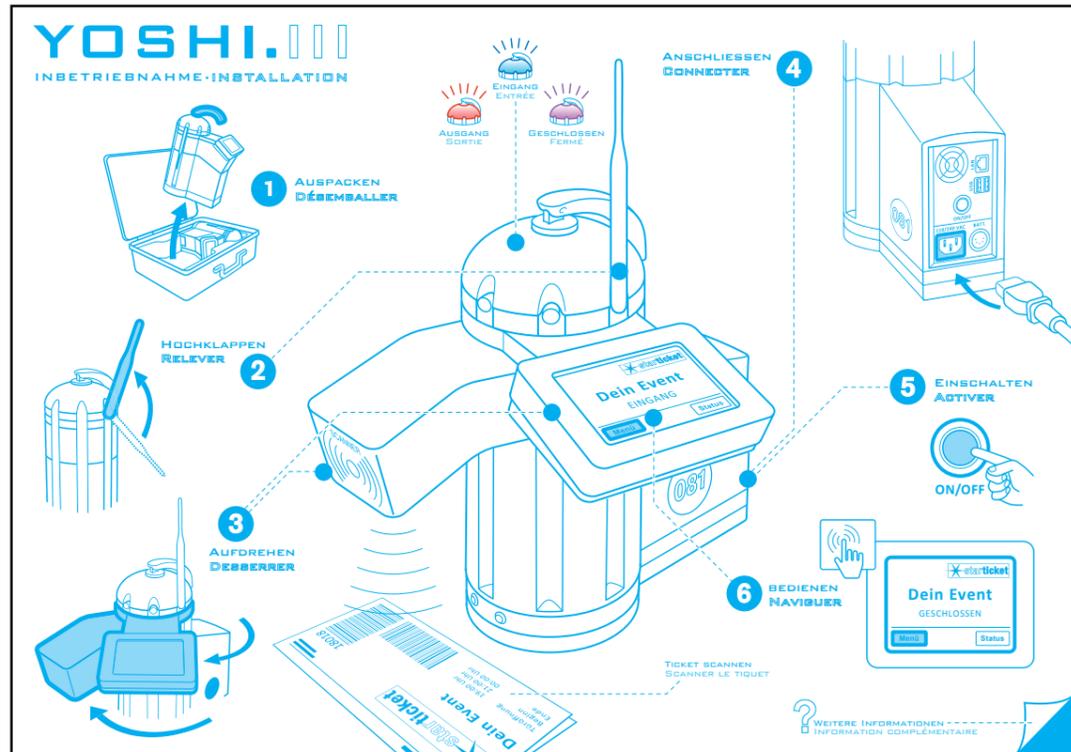


Photo Retouche

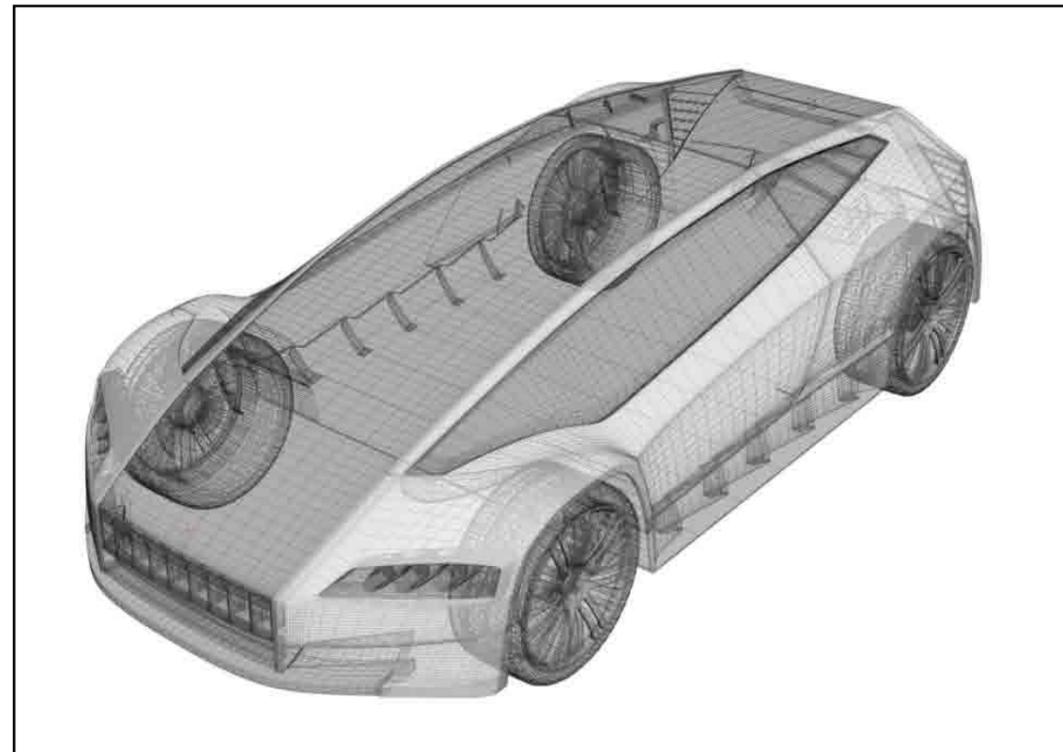


Projekt: Beatus
Kunde: blum,bryant
social media marketing

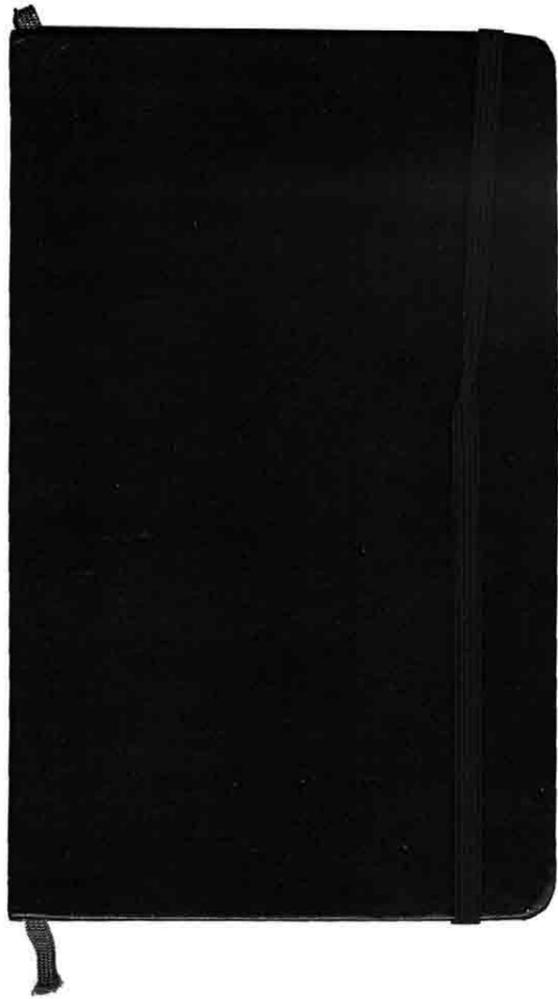
Diverses



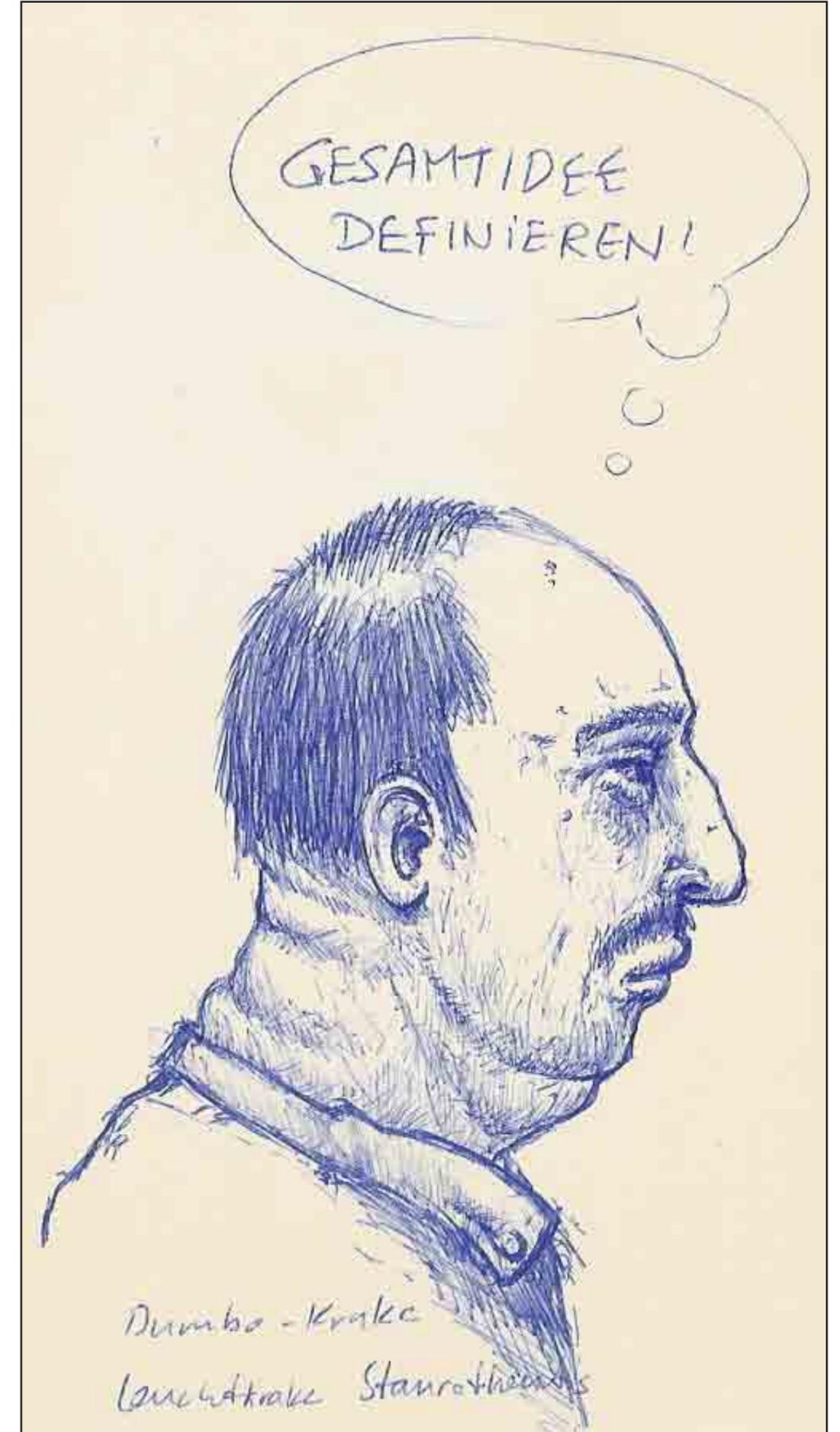
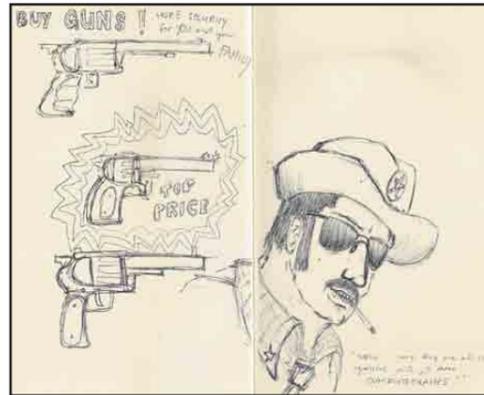
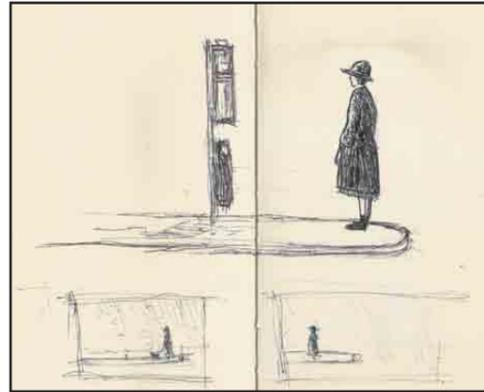
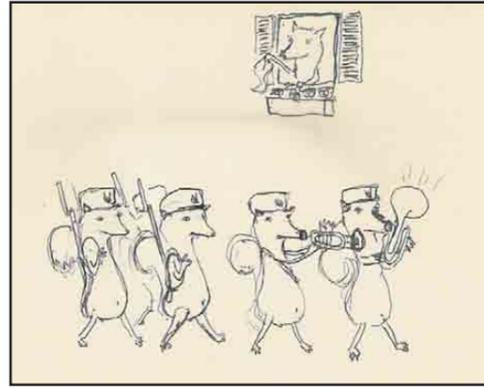
Projekt: Yoshi
Kunde: cinerent
In Zusammenarbeit mit: descience



Projekt: AGH
Kunde: vasp

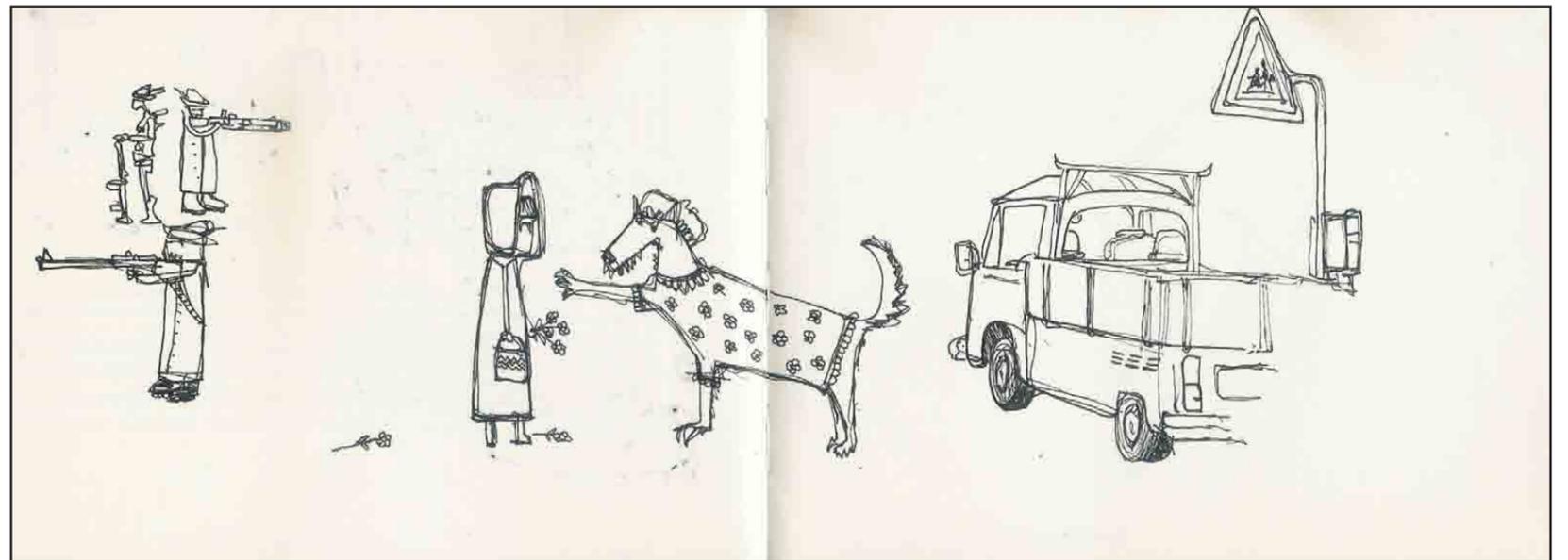


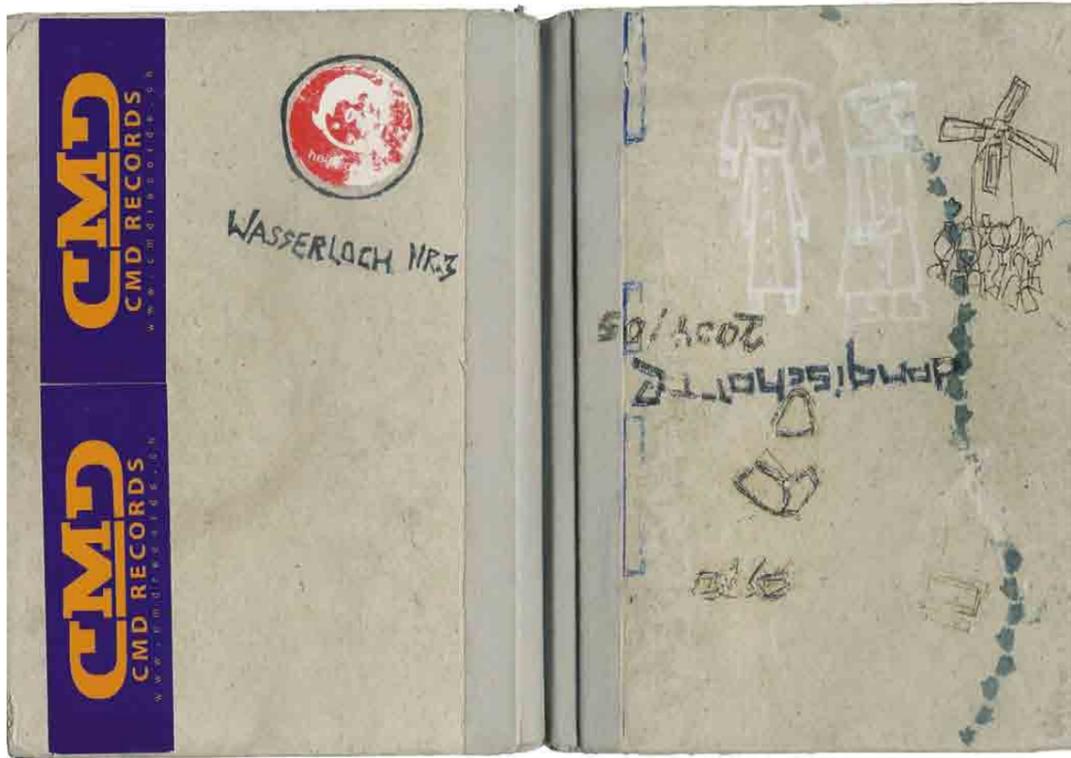
Das Schwarze Buch



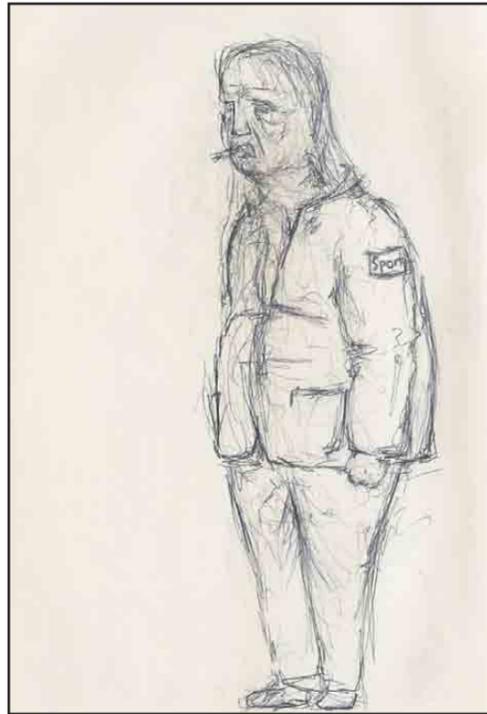
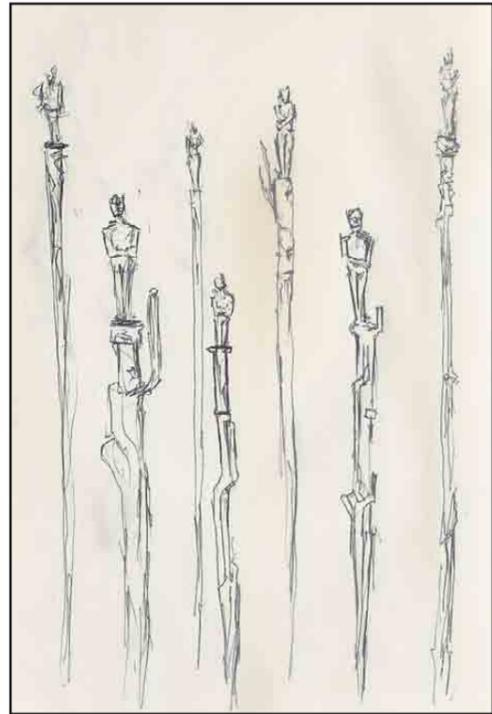
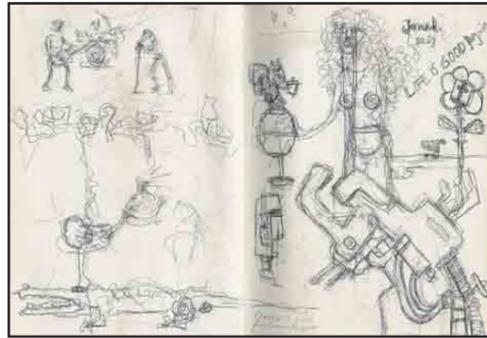
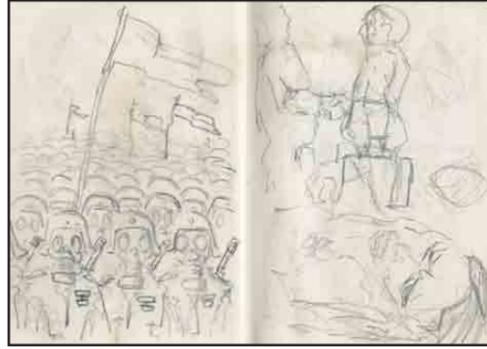
Inventarkasten
Matériels de rechange
Materiale di ricambio

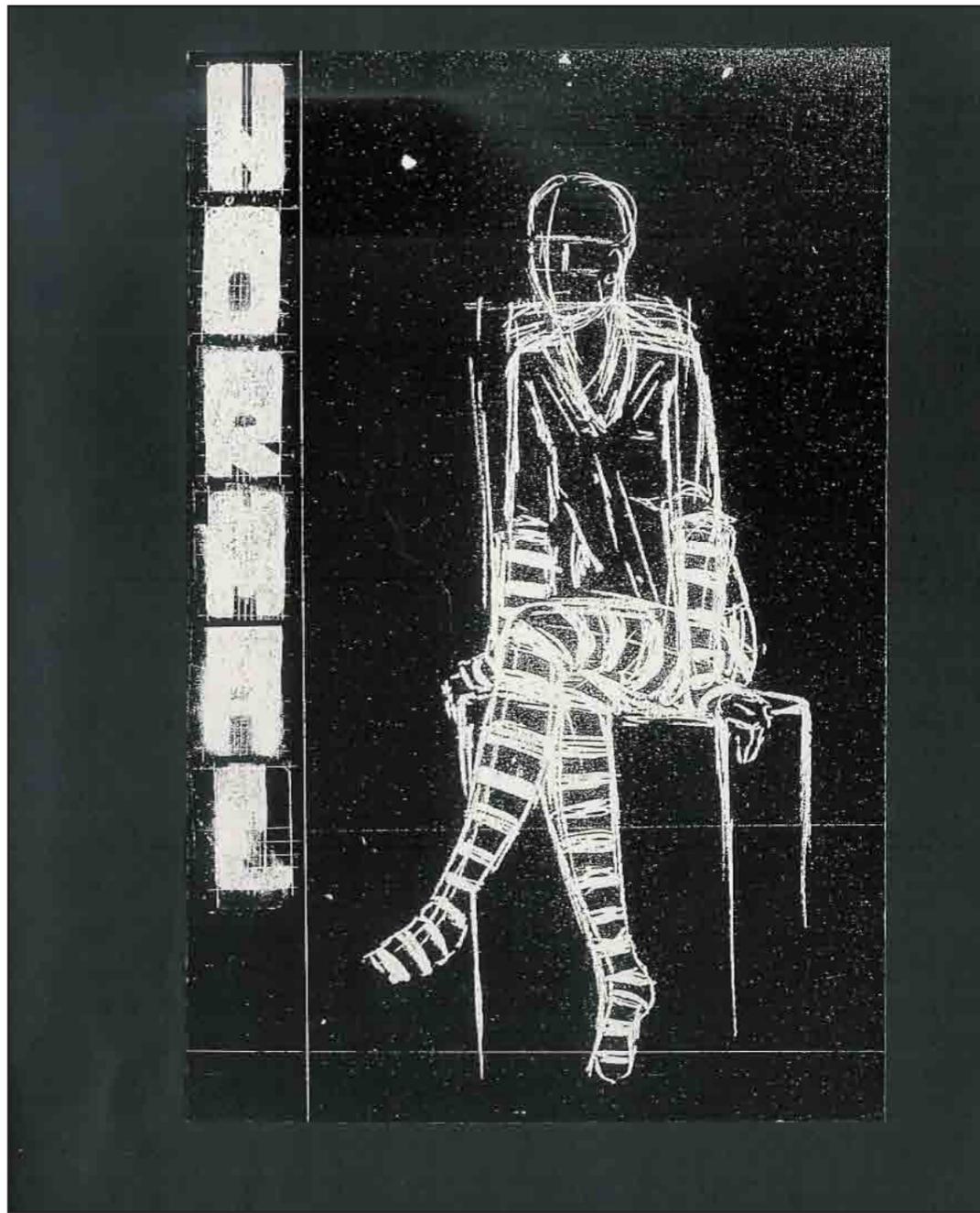
Inventarkasten





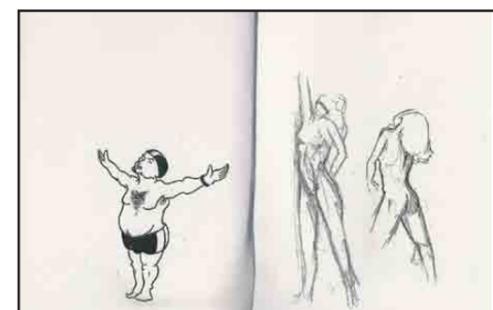
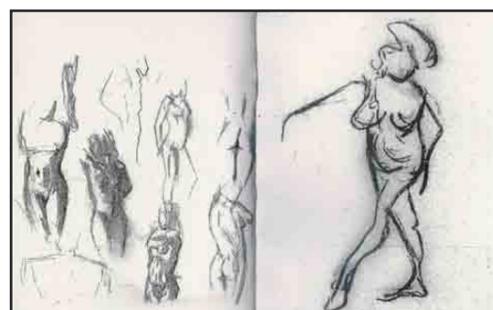
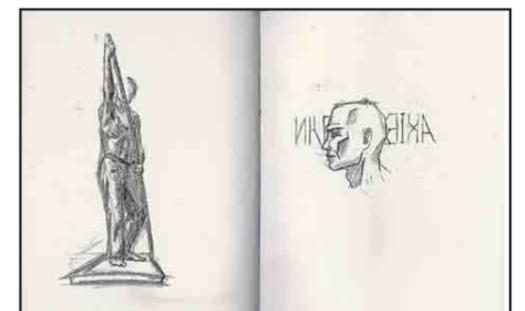
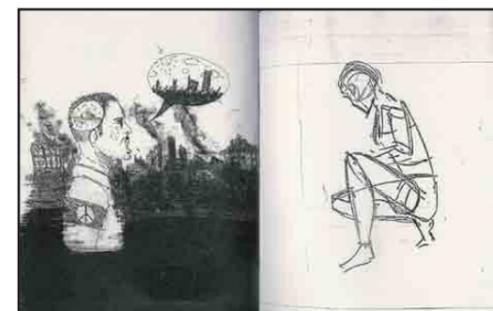
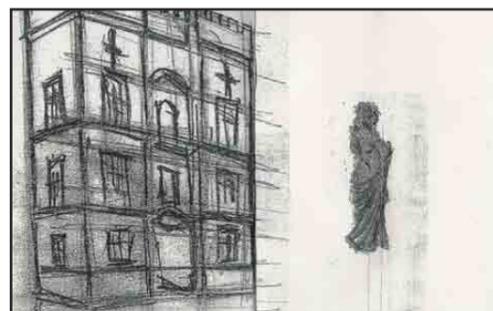
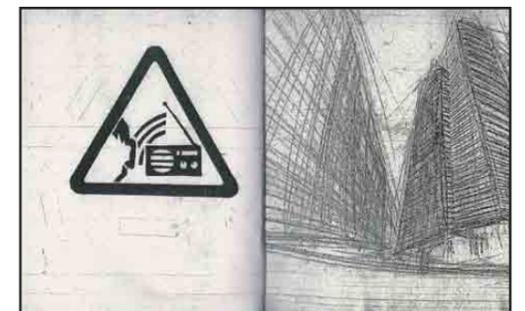
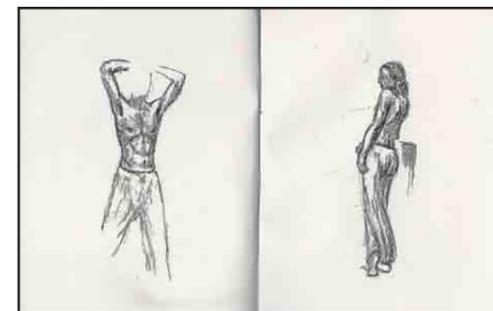
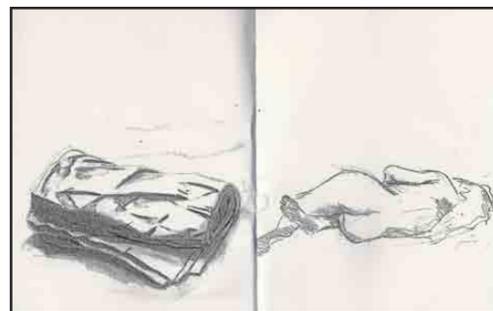
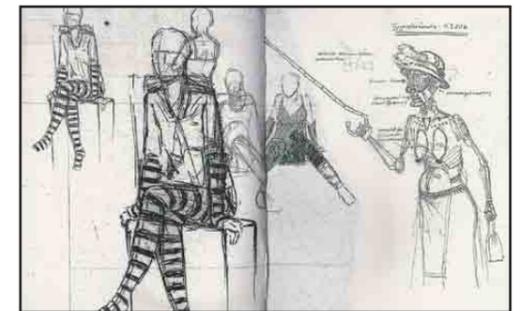
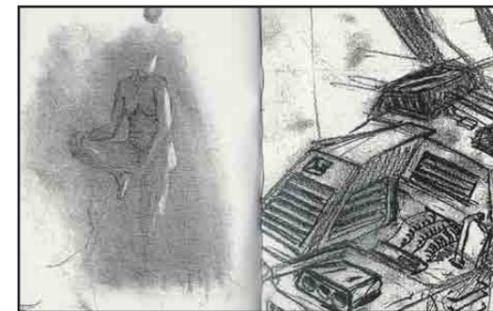
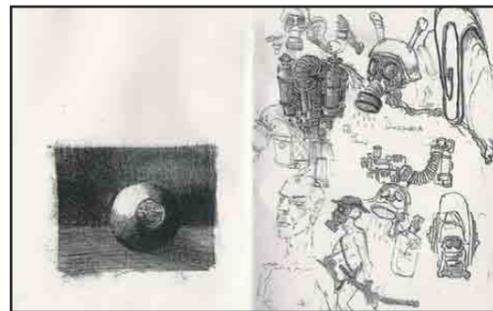
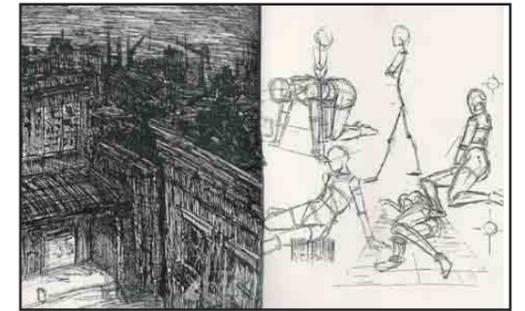
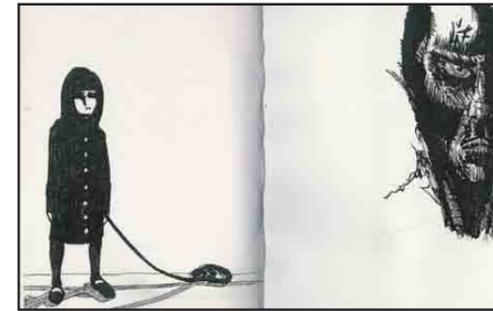
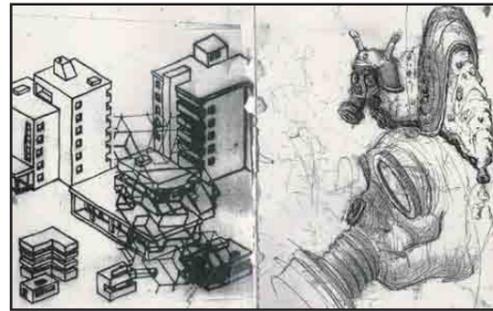
domquischote





Normal

Diese Buch entstand aus den Skizzen aus der Zeit des Vorkurses.



Johannes Kiesbauer



Johannes Kiesbauer
Steinackerweg 21
4513 Langendorf, Schweiz

+41 76 559 62 81
Johannes.Kiesbauer@gmx.net
www.kiesbauer.ch

Schulbildung:

1988 - 1999 Primarschule, Sekundarschule und Bezirksschule
1999 - 2003 Matura an der Kantonsschule Solothurn

Studium:

2003 - 2004 Grafischer Vorkurs Biel
2004 - 2008 Diplom in Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste

Praktikum:

März bis September 2007
Related Designs, Mainz Deutschland

Arbeit:

August 2008 bis Juni 2009
3d-Software Spezialist bei vasp datatecture GmbH

Juli 2009 bis heute
3d Modellierer für Orell Füssli AG, freiberuflich

seit August 2009
freiberuflicher Grafiker, 3d Modellierer

Sprachkenntnisse:

Deutsch, Englisch, Französisch

Softwarekenntnisse:

Grafik:

Adobe Photoshop, Adobe InDesign,
Adobe Illustrator, Adobe Premiere

Modelling / Rendering:

3D Studio Max, Cinema 4D, Vray, Mudbox

Game Engines:

Unity3D, Unreal Editor 99/2003, Torque Game Engine

Sonstige:

Ms Office, Director, Flash, Audacity, Cristal

