



Portfolio

Johanna Muckenhirn

KONTAKT & CV

Seite 01

ILLUSTRATION

Seite 02-08

3D MODELING

Seite 09-12

GRAFIKDESIGN

Seite 13-15

Johanna Muckenhirn

Ich komme aus dem Schwarzwald und studiere Design mit Schwerpunkt Illustration in Freiburg. Mein Fokus liegt hierbei bei Character Design.

Mit meinem Bachelor in Architektur und den Erfahrungen, die ich im Bereich Grafikdesign sammeln konnte, habe ich mir eine solide Basis geschaffen, was Layout und Design Skills angeht. Während mein innerer „Monk“ sich windet, wenn Elemente nicht richtig ausgerichtet sind und Struktur im Grafikdesign genießt, ist in meinen Zeichnungen und Illustrationen fast immer eine spielerische Note zu finden.

Ich binde auch gerne meine Hände in den kreativen Prozess ein – und das bezieht sich nicht nur auf's Zeichnen. Eine Woche mit Kleber an den Händen, um ein eigenes Brettspiel zu basteln? Stricken und Nähen? Kerzenziehen in Dänemark? Ich bin dabei.

KONTAKT

Johanna Muckenhirn
Münstertal, Deutschland

+49 176 64729354

johanna.muckenhirn@gmail.com

joh.muckenhirn.de

linkedin.com/in/johanna-muckenhirn

xing.com/profile/johanna_muckenhirn



Curriculum Vitae

AUSBILDUNG & BERUFSERFAHRUNG

seit 10/2019 (voraussichtlicher Abschluss: 2023)

BACHELOR OF ARTS DESIGN | ILLUSTRATION

Macromedia University of Applied Sciences
Freiburg im Breisgau

08/2016 – 09/2019

GRAFIKDESIGN

Verlag für Neue Medien GmbH
Eschbach

10/2013 – 08/2016

BACHELOR OF SCIENCE ARCHITEKTUR

Karlsruher Institut für Technologie
Karlsruhe

09/2005 – 06/2013

ABITUR

Faust-Gymnasium Staufen
Staufen im Breisgau

SKILLS

SOFTWARE

Adobe CC

Illustrator
InDesign
Photoshop

Blender / Grundlagen
Procreate

SPRACHEN

Deutsch
Englisch
Französisch
Niederländisch
Spanisch
Latein

Muttersprache
fließend in Wort & Schrift
Grundlagen / DELF A1
Grundlagen / A1.1
Grundlagen / A1
Latinum



OSKAR

THE PIGEON MAN



Oskar – The Pigeon Man

Character Design

Creative Fields: Illustration
Typ: Semesterprojekt
Software: Adobe Photoshop

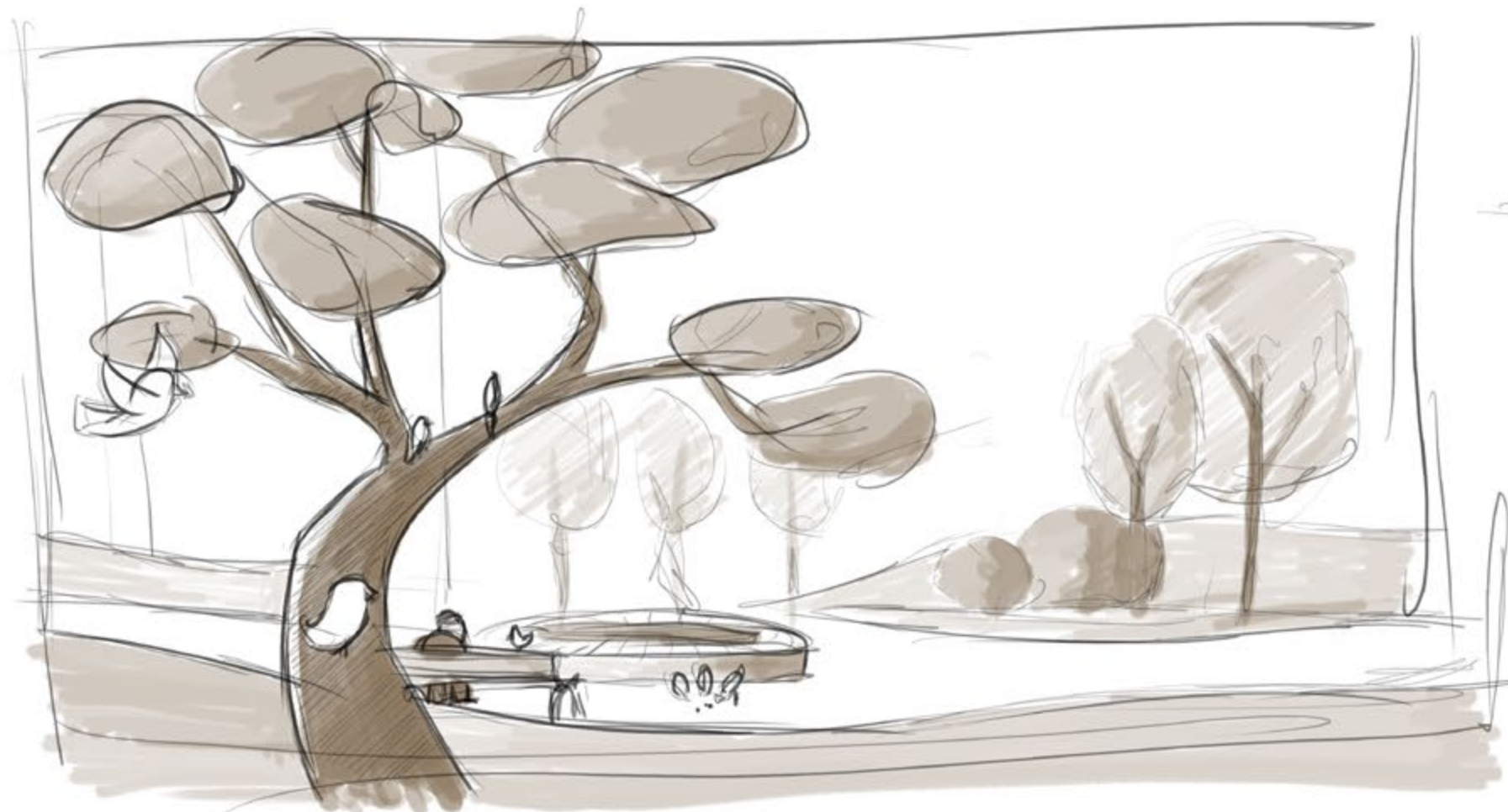


Erinnerungen sind etwas Flüchtliges – doch Oskar ist fest entschlossen, sie festzuhalten.

Ausgerüstet mit Tagebuch und Stift zieht er jeden Tag auf's Neue los und folgt seiner üblichen Routine. In Cordhosen und Schiebermütze geht er an der Bäckerei in der 5. Straße vorbei, kauft ein frischgebackenes Croissant und schlendert dann in den Park, um Leute zu beobachten und sich mit den Vögeln zu unterhalten. Um seinem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen, teilt er seine Gedanken mit den Tauben und vermischt dabei seine Beobachtungen im Park mit seiner eigenen Vergangenheit.

Während Momente in Bruchstücken wieder zurückkommen, schreibt Oskar sein Leben in seinem roten Notizbuch nieder.

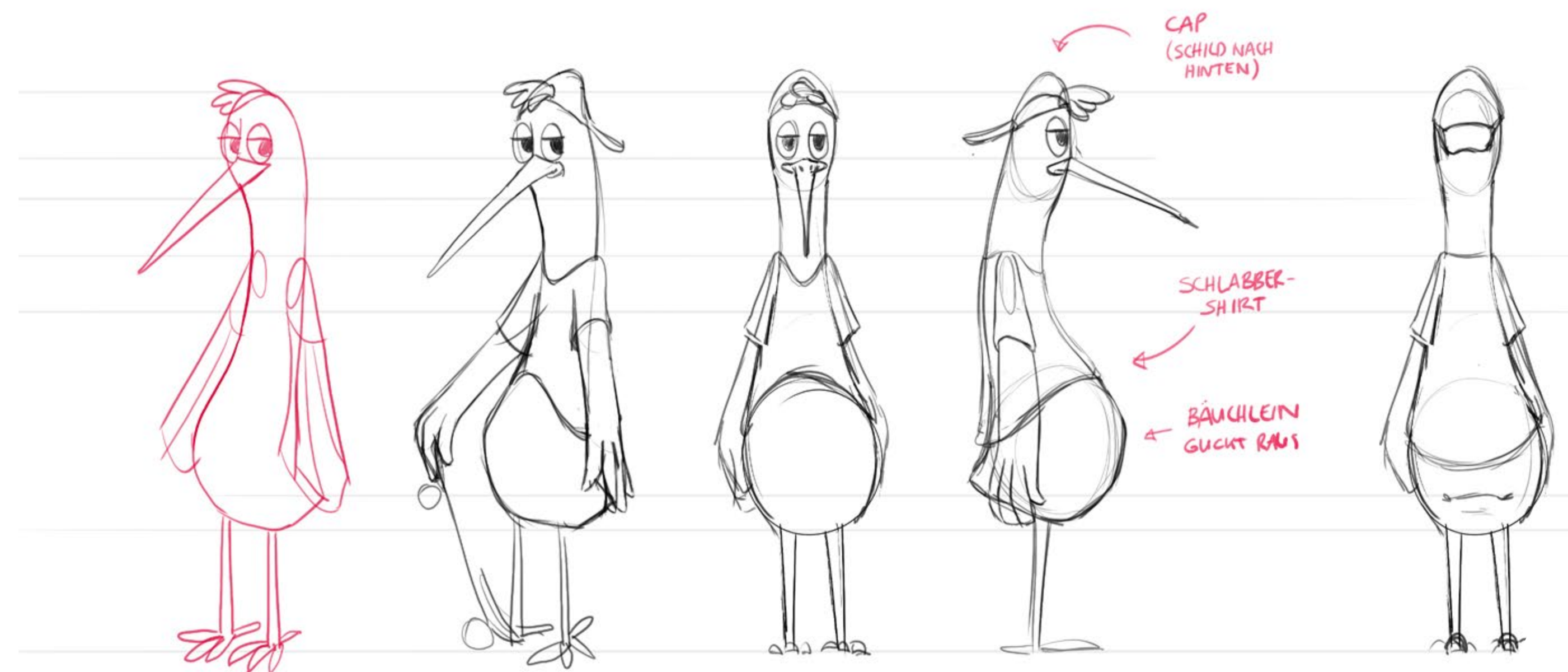
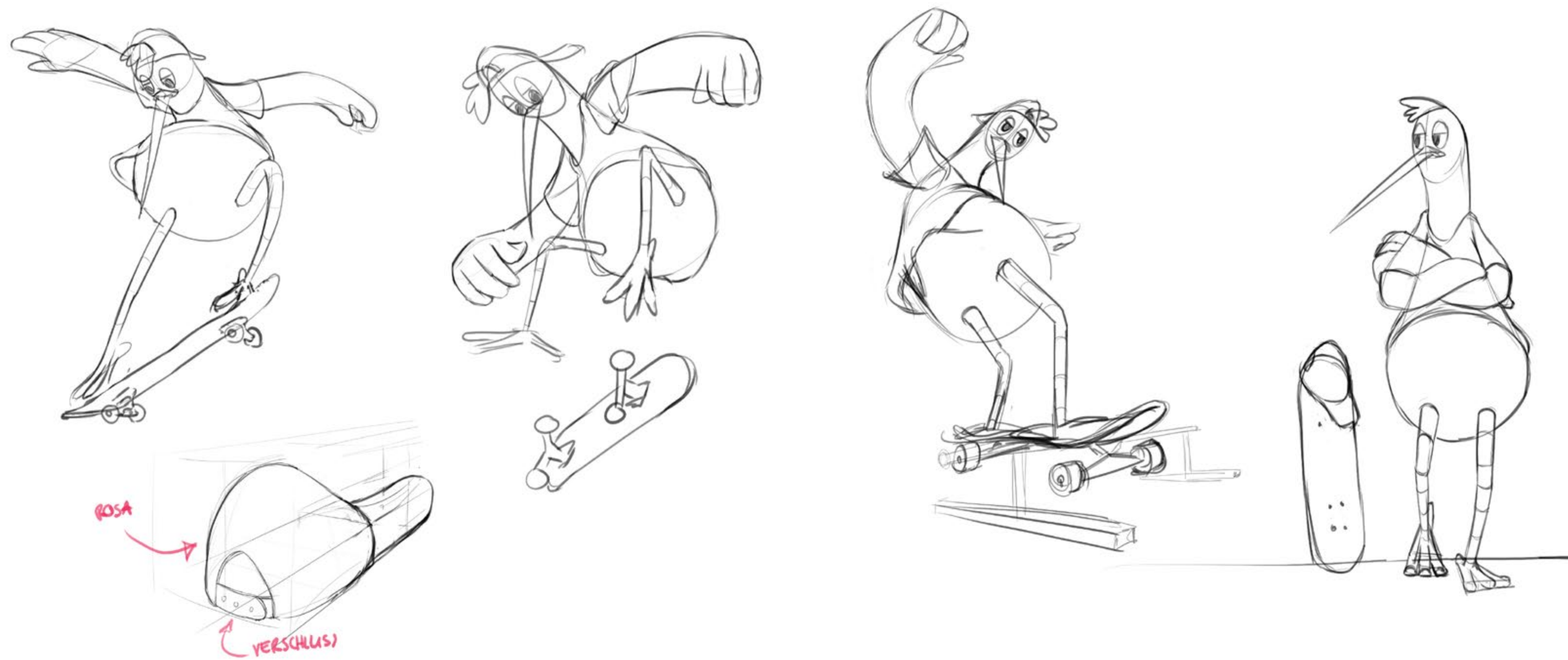
Das ist keine Geschichte über verlorene Erinnerungen, sondern über diejenigen, die wir behalten – die Geschichte, die Oskar den Tauben erzählt.



Fred – Der Kolibri Skater

Character Design

Creative Fields: Illustration
Typ: Projektarbeit
Software: Adobe Photoshop





Wurzelviech

Character Design & Skizzen

Creative Fields: Illustration
Typ: Projektarbeit
Software: Adobe Photoshop

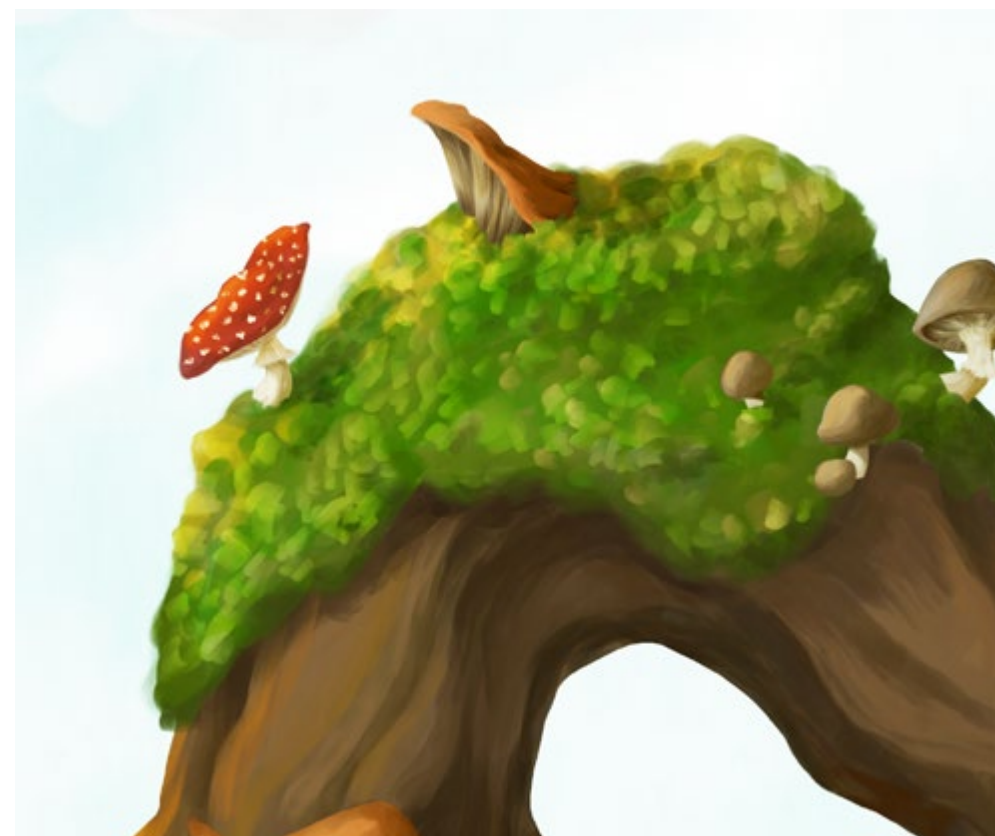
Ps

„Wohin gehst du, kleine Wanderratte? Erzähl mir von der Welt.“

Fest verwurzelt sieht so ein knorriger Baum nicht viel von der Welt, hat er an seinem Platz doch schon wortwörtlich Moos angesetzt.

Doch vielleicht kommt ab und zu jemand vorbei und erzählt ihm von der weiten Welt.

Weitere Skizzen: eine wasserscheue Mangrove und ein wütender Baumstamm, der von Elfen eingefangen wird





Character Design & Digital Painting

Creative Fields: Illustration
Typ: Persönliches Projekt
Software: Adobe Photoshop

Ps





Ellie

Character Design & Digital Painting

Creative Fields: Illustration
Typ: Persönliches Projekt
Software: Adobe Photoshop, Procreate





Pigeon Inc.

Kooperatives Brettspiel

Creative Fields: Illustration, Brettspieldesign
 Typ: Semesterprojekt
 Software: Adobe Photoshop, Adobe InDesign

Ps Id

Vier Tauben, eine Mission – eine geheime Nachricht soll ausgeliefert werden, doch ein Verfolger ist ihnen dicht auf den Fersen. (Spielmechanik / Design Anleitung, Illustration & Herstellen des Spielbretts, Box (individuelles Inlay & Kartenhalter), Karten und Figuren)





Fast wie im Märchen

Illustrationen aus dem Märchenalltag

Creative Fields: Illustration
 Typ: Semesterprojekt
 Software: Adobe Photoshop



Ein humorvoller Blick „hinter die Kulissen“ unserer Kindheitsmärchen in Form von 28 Illustrationen.

Das ist die etwas unangenehme Situation, wenn Rotkäppchen den großen bösen Wolf dabei erwischt, wie er Großmutter's Kleider anprobiert:





Bo's Boards

3D Modell eines Surfboard Workshops im Low-Poly-Stil

Creative Fields: 3D Modeling
Typ: Semesterprojekt
Software: Blender





Pippi Langstrumpf

3D Modell von Pippi, Kleiner Onkel & Herr Nilsson

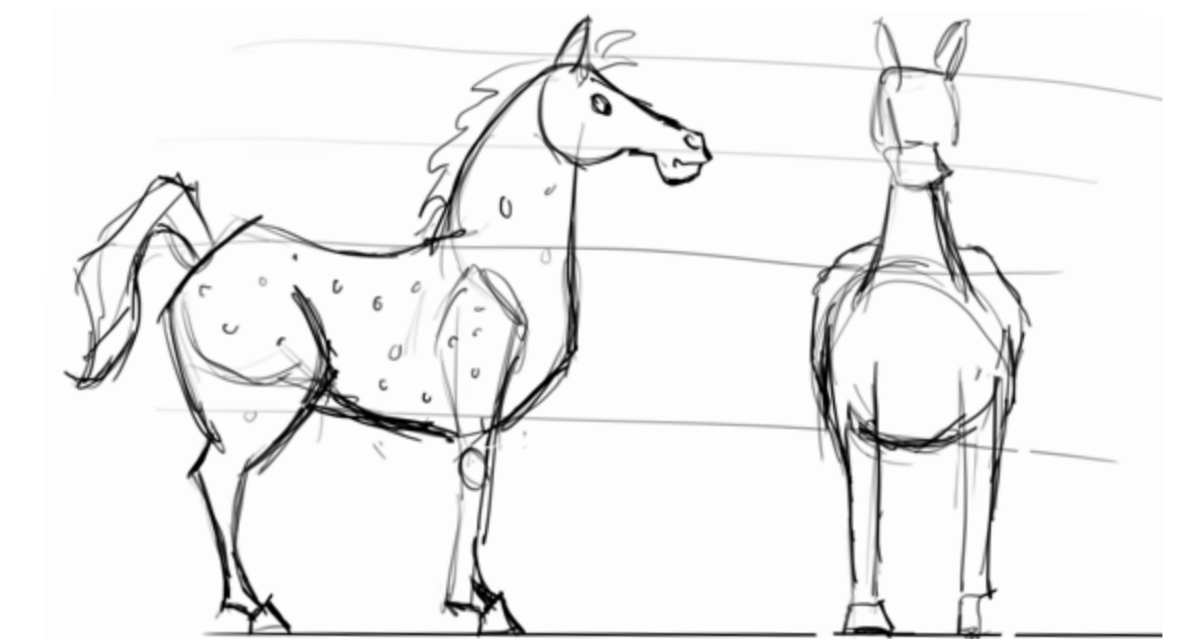
Creative Fields: 3D Modeling
Typ: Kursprojekt
Software: Blender



*Sie hat ein Haus,
Ein kunderbuntes Haus,
Ein Äffchen und ein Pferd,
Die schauen dort zum Fenster raus..*

Für diese Aufgabe habe ich mich entschieden, Astrid Lindgrens bekannten Buchcharakter Pippi Langstrumpf und ihre Begleiter als stilisierte 3D Figuren zu rekreieren.

Pippi wurde außerdem geriggt und für simple Bewegungsabläufe wie einen einfachen Walk Cycle animiert.





Filmabend

3D Modell und kurze Animation

Creative Fields: 3D Modeling
Typ: Semesterprojekt
Software: Blender



Ein Filmabend ist das perfekte zweite Date. Oder?

In diesem Fall bedeutet es auf jeden Fall die herrliche Unbeholfenheit während man einen Abend gemeinsam auf dem Sofa verbringt.

Das Projekt umfasste ein Storyboard, 3D Modellierung der Szene und der Charaktere sowie Rigging und eine sehr simple Animation der „Film ab!“-Szene.



MOVIE NIGHT

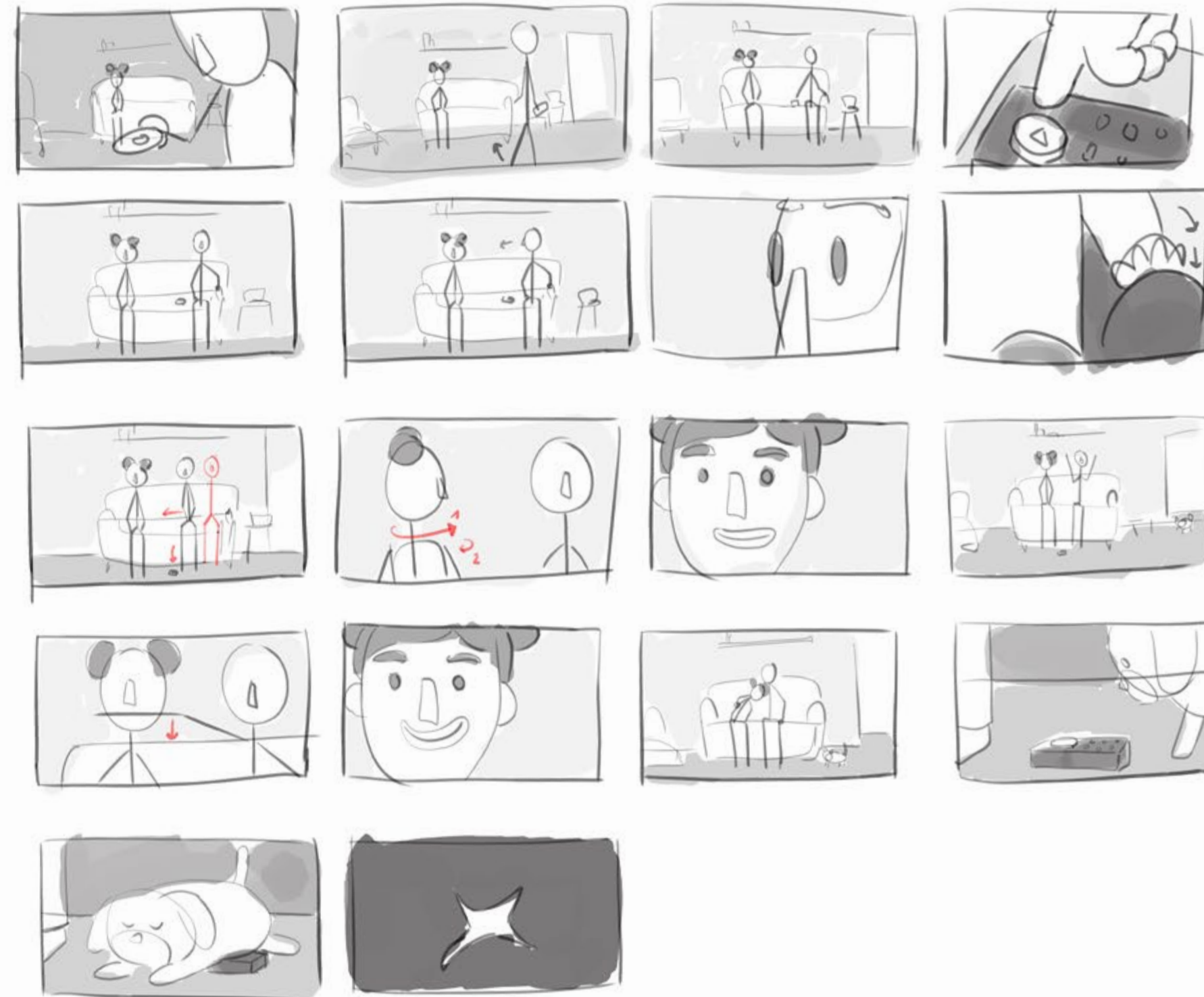


HIMMEL MIT WOLKEN
 → SONNE GEHT UNTER
 → MOND 'PLOFFT' AUF
 PAN DOWN ZU HÄUSERZEILE
 ZOOM IN HELLES FENSTER

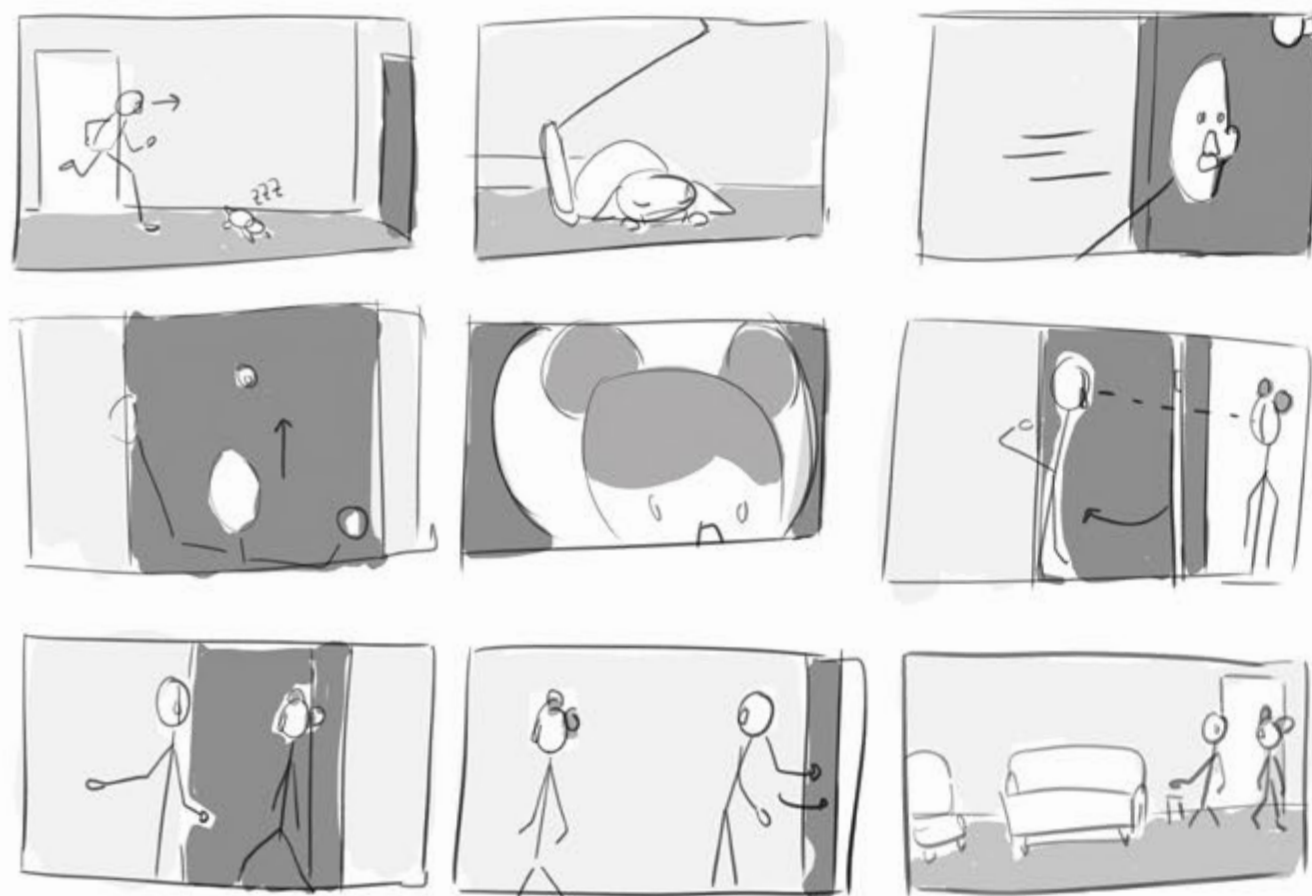
POPCORN-DESASTER / SOFA + KÜCHE



FILM AB!



KLINGELING-SZENE / EINGANG



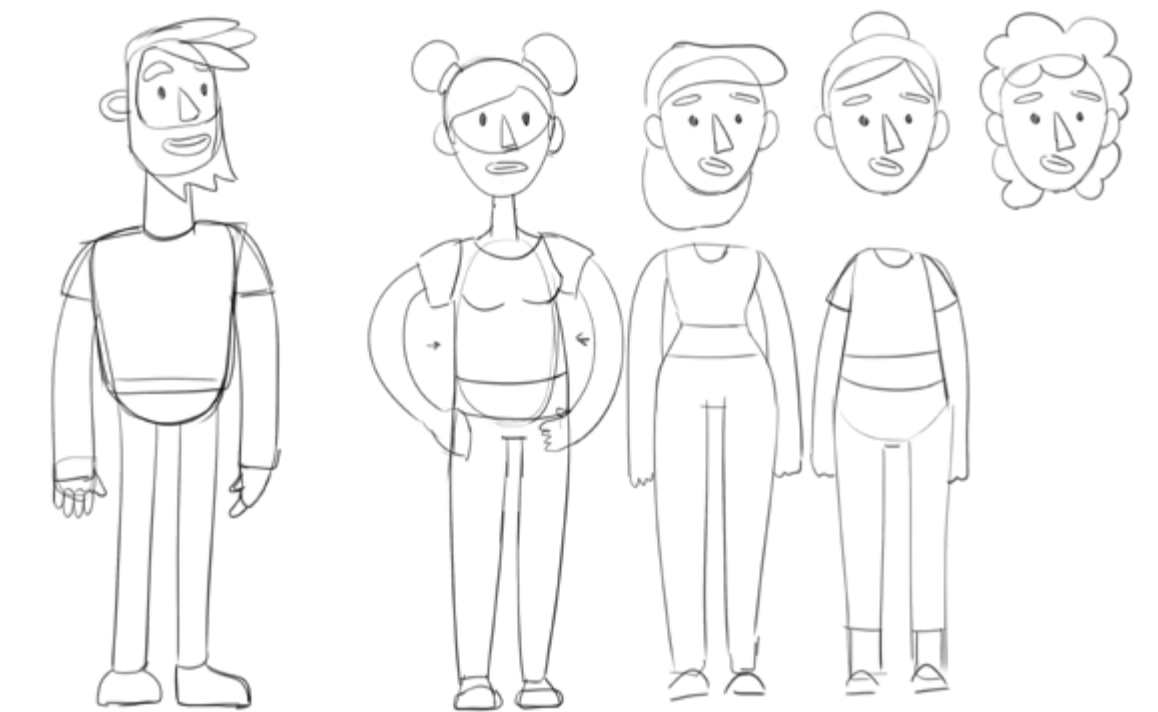
Filmabend

3D Modell und kurze Animation

Creative Fields: 3D Modeling
 Typ: Semesterprojekt
 Software: Blender



Storyboard und Character Skizzen



„Zelt-Mampf-Fesch“ Ticket

Design als Einladungskarte für eine Geburtstagsfeier

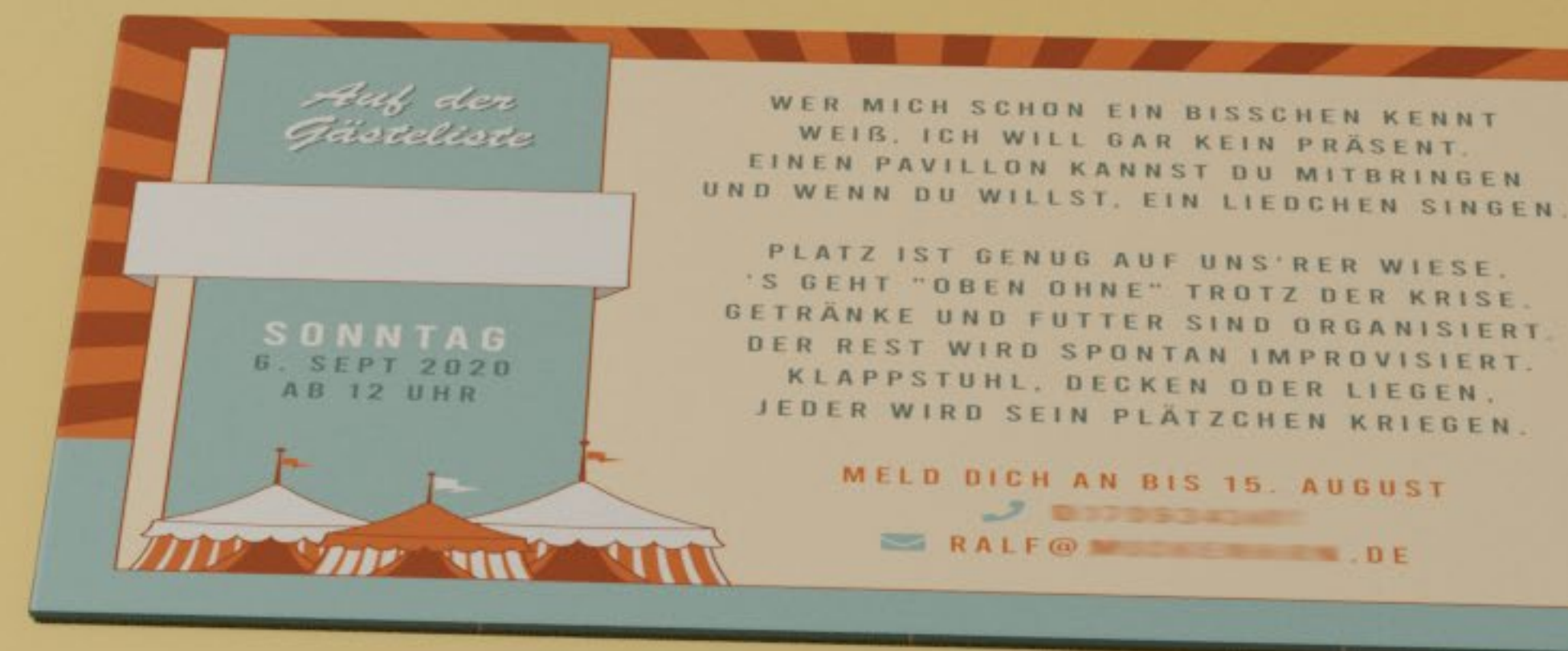
Creative Fields: Grafikdesign

Typ: Auftrag

Software: Adobe Illustrator

Ai

Eine Premium „Ticket“-Einladung für das Zelt-Mampf-Fesch – eine ganztägige Feier eines 60. Geburtstages mit großen Partyzelten und jeder Menge Verpflegung. Das Design greift den Vibe von Zirkuszelten und Verzehrbons auf.





Logo & Visitenkarten

Design für eine fiktive Cover-Band „Von Thun“

Creative Fields: Grafikdesign

Typ: Kursprojekt

Software: Adobe Illustrator



HOOKED ON ROCK & POP



Falzflyer & Infotafel

Design für einen Imker

Creative Fields: Grafikdesign, Layout
Typ: Auftrag
Software: Adobe Illustrator, Adobe InDesign



Das Bienenhaus eines lokalen Imkers liegt direkt am Wanderweg zum Bienenkundemuseum Münstertal.

Um Wanderern dort Informationen über Honig und Bienen zu bieten, wurde eine Infotafel gestaltet. Neben spannenden Fakten zum Leben und Arbeiten der Honigbienen sind dort auch einfache Wege aufgezeigt, wie man den Insekten helfen kann.

Ein stilisierter Lageplan zur Kommunikation des eigenen Honigstandes rundet die Tafel ab. Der kleine DIN A7 Falzflyer wird den Honigverkäufen beigelegt und fasst die wichtigsten Infos rund um den Bienenhonig kompakt zusammen.

