

PORTFOLIO DAVID STREBEL

ANIMATION · VISUALISIERUNG

Projekt

- 1** VFX Animation für FIBERIN.de 2020
- 2** Animation für Festo SE & Co. KG 2017
- 3** 2D 3D Environment Game-Design 2017
- 4** Illustration von Landkarten 2016
- 5** Animation für clauss markisen Projekt GmbH, Interschutz 2015
- 6** LiDAR Scans der Postbank Finanzcenter 2014
- 7** LiDAR Scan, Aufmaß Fachwerkhaus, 2014
- 8** Animation Architekturvisualisierung, 2014
- 9** Produktvisualisierung Holzvergaser HV65, 2014
- 10** VFX Animationen für Musikvideo, 2013
- 11** 3D-Workshop HfBK-Dresden, 2013
- 12** Architekturvisualisierung Museum der Bayrischen Geschichte, 2013
- 13** Visualisierung von Solarmodulen für Mobisol Gm bH, 2012
- 14** Visualisierung Kunstinstallation mit Überseecontainern, 2012
- 15** Animation für Salve-Research.org, 2011
- 16** Produktvisualisierung "Baracuda", "With Love from Sara", 2010
- 17** VFX Animation "Looping", 2009
- 18** Animation Nikolaikirche Berlin, 2009

Curriculum Vitae - David Strebel

VFX Animation für FIBERIN 2020

Projekt:

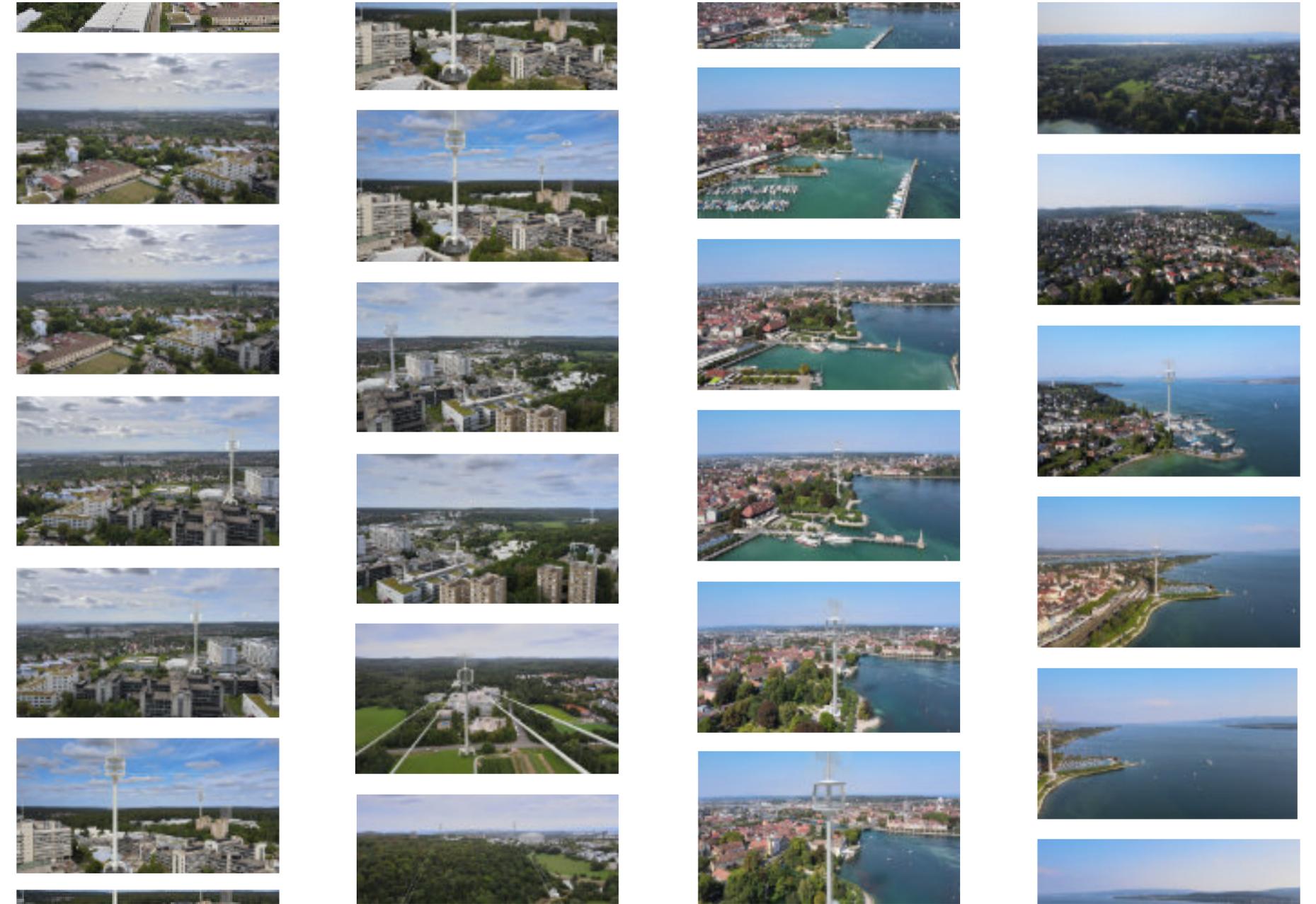
VFX Animationen: UHD-Videoaufnahmen, Cameratracking, 3D-Design und Rendering 1' 25" min. und 0' 38" min.

Das innovative Verkehrssystem Fibernet Mobile Cocooning (FMC) integriert 5 Bahn-Elektro-Technologien Auto-, Eisen-, Aufzug-, Achter- und Seilbahn zu einem nahtlosen Transportsystem durch den Einsatz einer lösbaren Schnittstelle zwischen der Fahrgastzelle (Cocoon) und dem jeweiligen Chassis. Dadurch wird ein (hygienischer) end-to-end-Transport ermöglicht, ohne Umsteigen, Warten, Staus, dafür aber mit einem erhabenen, stressfreien Fahrgefühl. Durch eine urbane Seil-Höhe von größer 100m werden Störungen der Privatsphäre und Schattenwurf vermieden.

Die Seile sind mit einem Durchmesser von kleiner 100mm aus Bodensicht unsichtbar, die Fahrgastzellen / Cocoons sind mit einer Länge von 5m in etwa so störend wie ein 50m-Flugzeug in 1000m Höhe, nur ohne dessen Geräusch-Emissionen. Die Türme dienen gleichzeitig als Seilbahnstützen und als Wohn-Lebensraum. Je nach Wunsch der Anrainer können standardisierte, lokal anpassbare Module "aufgefädelt" werden, z.B. Urban Gardening, Kindergarten-Schule, Sky-Restaurant oder eine Driving Range. Das Gesamtsystem setzt Maßstäbe in Geschwindigkeit/ Fahrzeit, Ressourcenverbrauch, Emissionen, Sicherheit und Komfort.

Der große Nutzen besteht insbesondere darin, dass der Mittelstreckenverkehr (größer 1km) nach oben verlagert wird und auf Bodenniveau wertvolle Flächen generiert werden. Die Integration in den bestehenden ÖPNV führt zu einer Angebotsverbesserung für die gesamte Bevölkerung. Durch eine Höchstgeschwindigkeit von bis zu 250 km/h ist das hochautomatisierte System Fibernet Mobile Cocooning (FMC) sowohl stadt- als auch langstreckentauglich. Reisezeiten können durch direkte Verbindungen und der höheren Geschwindigkeiten zum straßen- und wassergebundenen Verkehr um ca. 80% reduziert werden.

1



Videostandbilder der VFX Animation UHD-Video, Campus Bahn, 0' 38" min. und Fibernet Mobile Cocooning Bodensee, 1' 25" min.



Videostandbild der VFX Animation der Campus Bahn in Stuttgart-Vaihingen, UHD-Video, 0' 38" min. FIBERIN 2020



Videostandbild der VFX Animation Fibernet Mobile Cocooning Bodensee, UHD-Video, 1' 25" min. FIBERIN 2020

Animation für Festo SE & Co. KG 2017

Projekt:

Auf Grundlage von CAD-Daten und entsprechenden Skizzen werden Animationen erstellt, welche die Anwendungen der Festo-Produkte veranschaulichen.

2





Videostandbilder der Animationen für die Festo SE & Co. KG, HD-Video, 2019



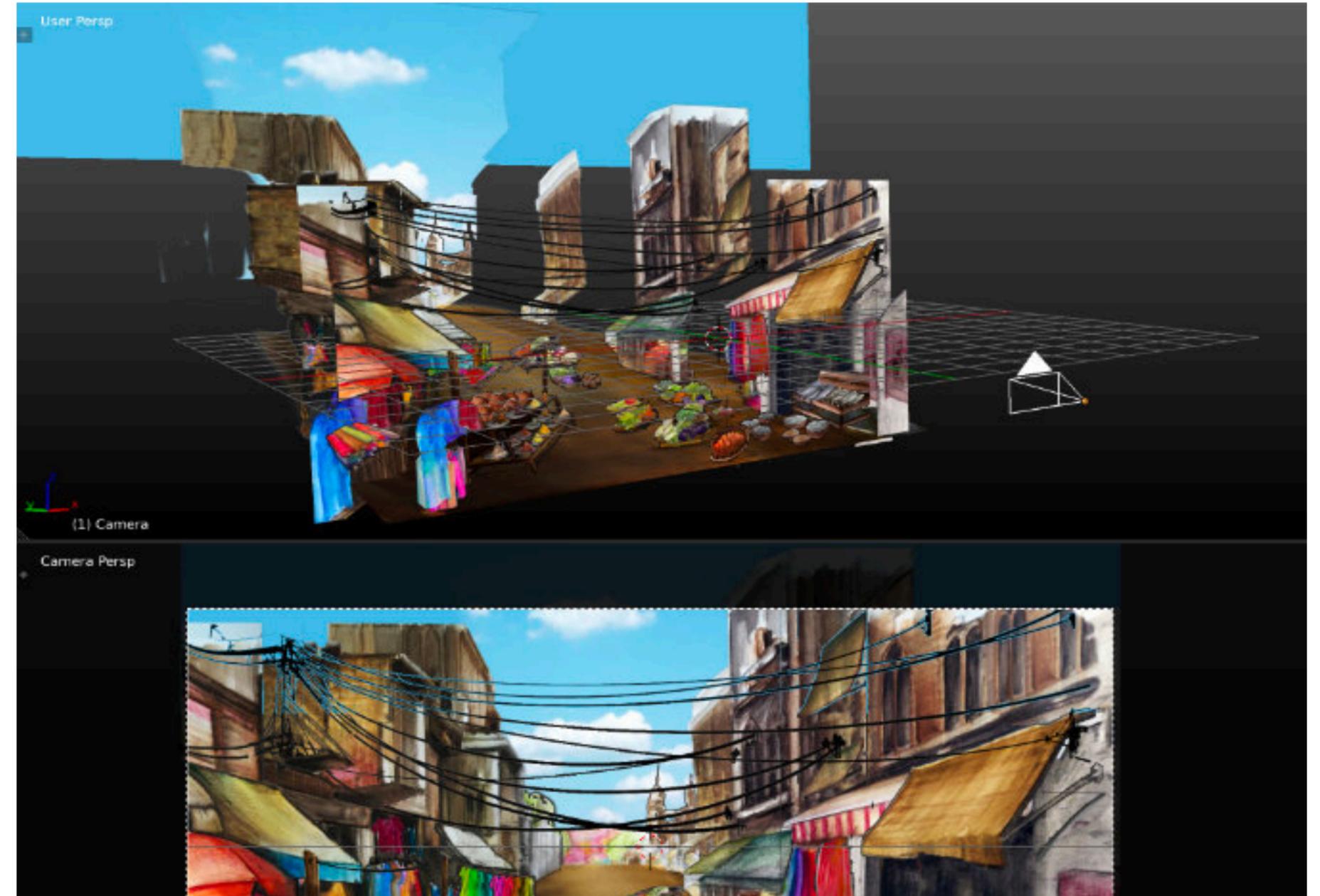
Videostandbilder der Animationen für die Festo SE & Co. KG, HD-Video, 2020

2D 3D Environment Game-Design 2017

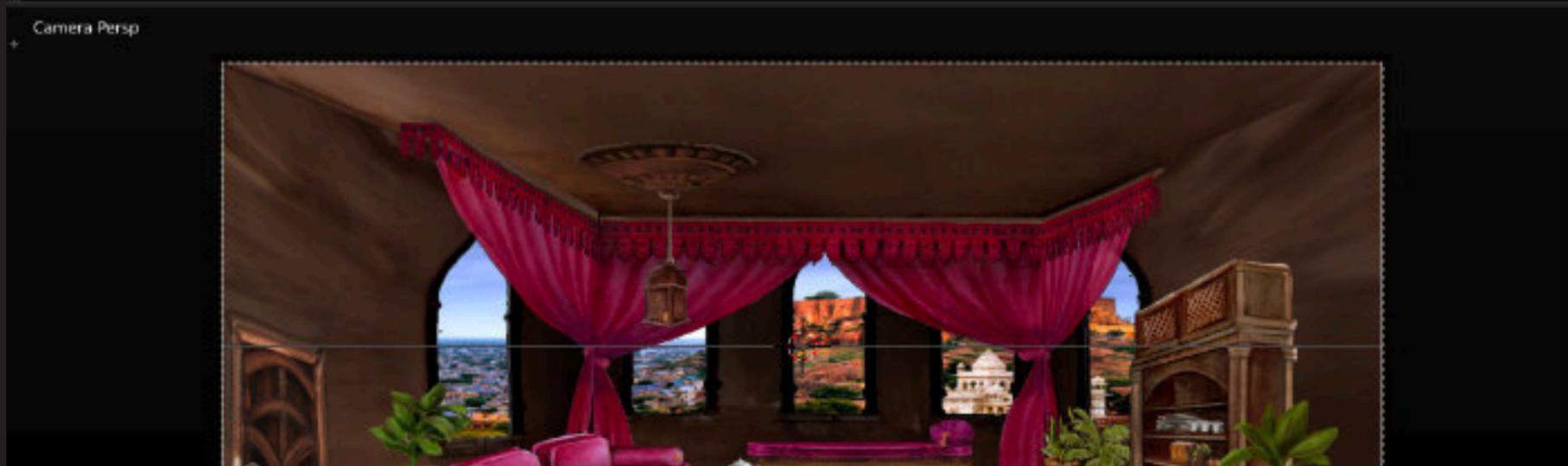
Projekt:

Zu einem Computerspiel wurden vorhandene Illustrationen von 2D Umgebungen als 3D Umgebung angefertigt. Dabei sollten die illustrierten Bildelemente der Umgebungen auch als 3D-Modell der 2D-Illustration entsprechen.

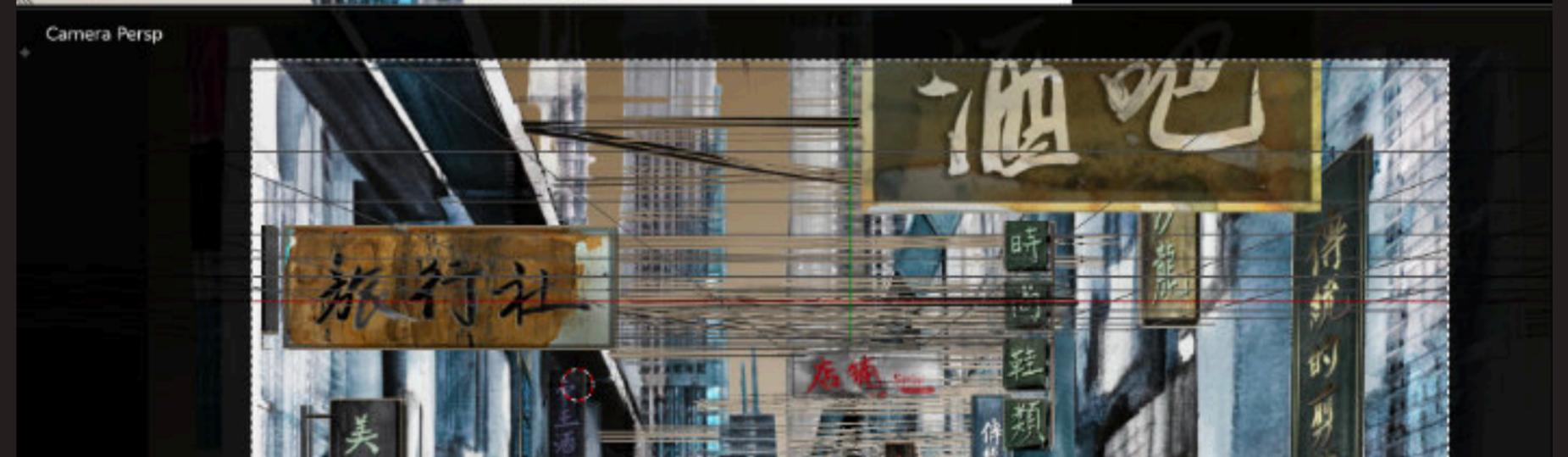
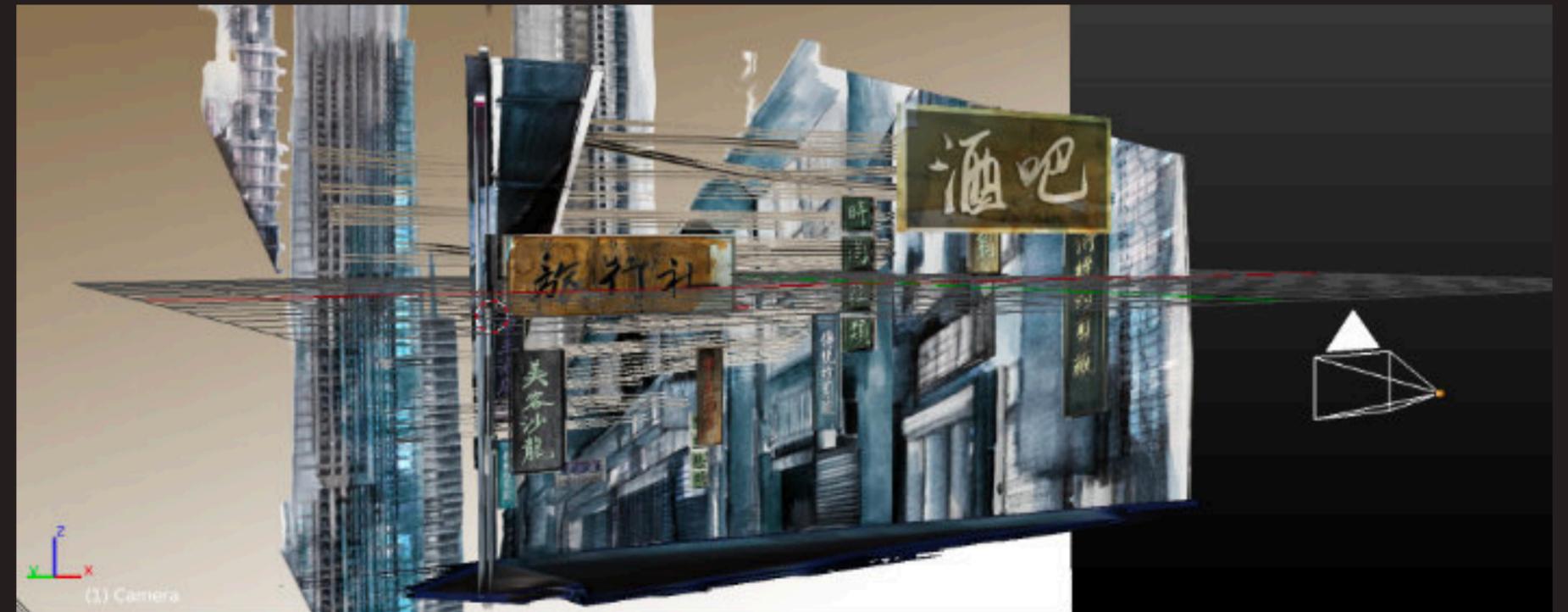
3



Ansicht von einem 3D Modell (oben) konstruiert nach der 2D Illustration (unten)



Ansicht von einem 3D Modell (oben) konstruiert nach der 2D Illustration (unten)



Ansicht von einem 3D Modell (oben) konstruiert nach der 2D Illustration (unten)

Illustrationen von Landkarten 2016

Projekt:

Illustrationen von Landkarten für ein historischen Roman von Henning Isenberg.

4



Illustration von Landkarten für ein historischen Roman 2016

Animation für clauss markisen Projekt GmbH, Interschutz 2015

Projekt:

Bei der Animation wurde eine Videoaufnahme von einem textilen Rauchschutzabschluss überarbeitet und ergänzt. Dabei wurde eine Rauchsimulation in die Videoaufnahme integriert. In der Animation wird die Rauchsimulation selbst mit ihrem dreidimensionalen Simulationsaufbau gezeigt. Außerdem wurde eine Logoanimation mit einer dynamischen Textilanimation angefertigt. Die Gestaltung der Animation lehnt sich visuell an die corporate identity der clauss markisen Projekt GmbH an. Die Animation lief als Videoloop auf einem Monitor am Messestand auf der Interschutz 2015 - Internationale Leitmesse für Brand-/ Katastrophenschutz, Rettung und Sicherheit.

5





Foto vom Messestand der clauss markisen Projekt GmbH mit der Animation HD-Video 1' 22" min, Interschutz 2015

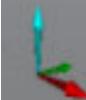
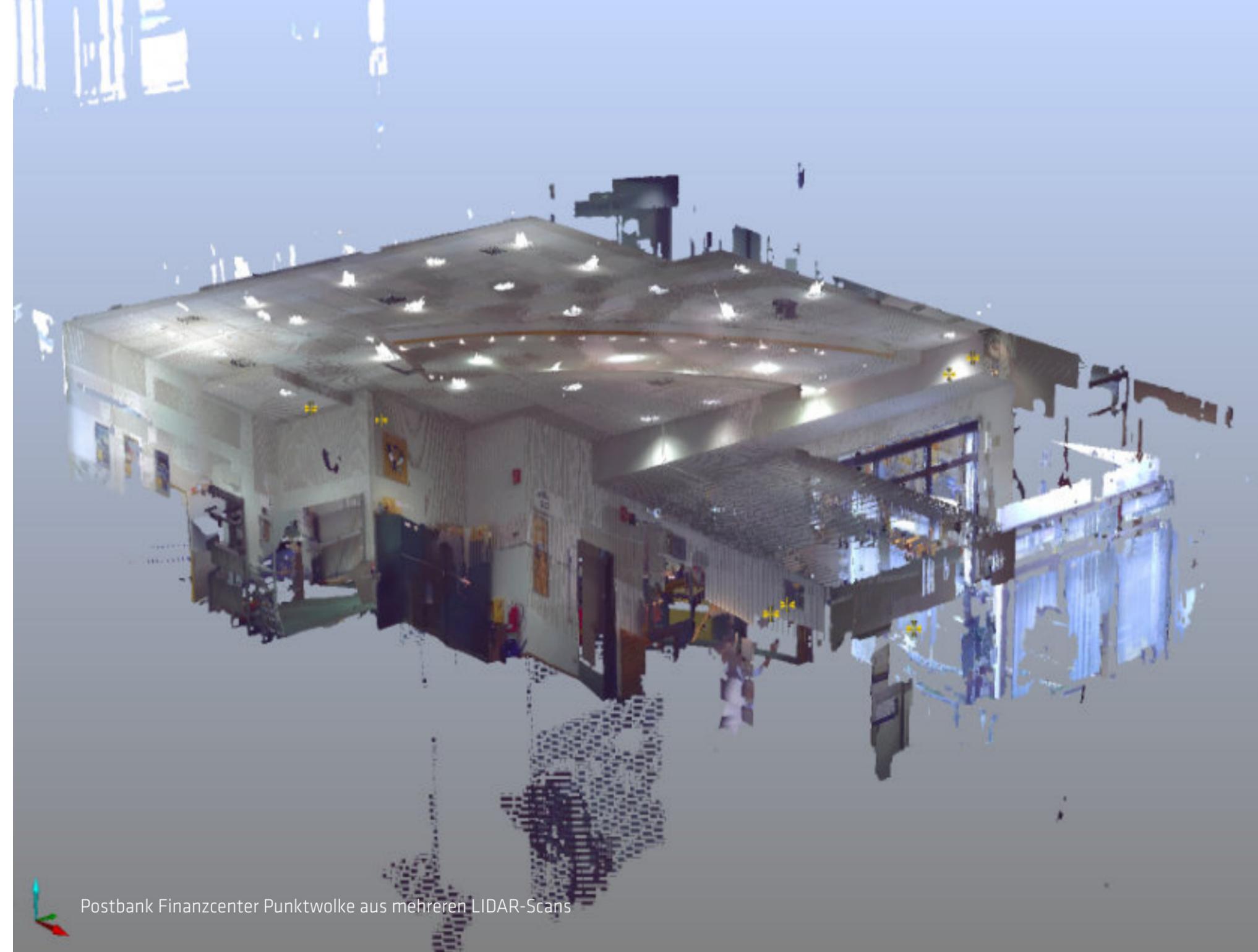
Fotos vom Rauchschutzabschluss der clauss markisen Projekt GmbH mit der Animation HD-Video 1' 22" min, Interschutz 2015

LiDAR Scan des Postbank Finanzcenters, 2014

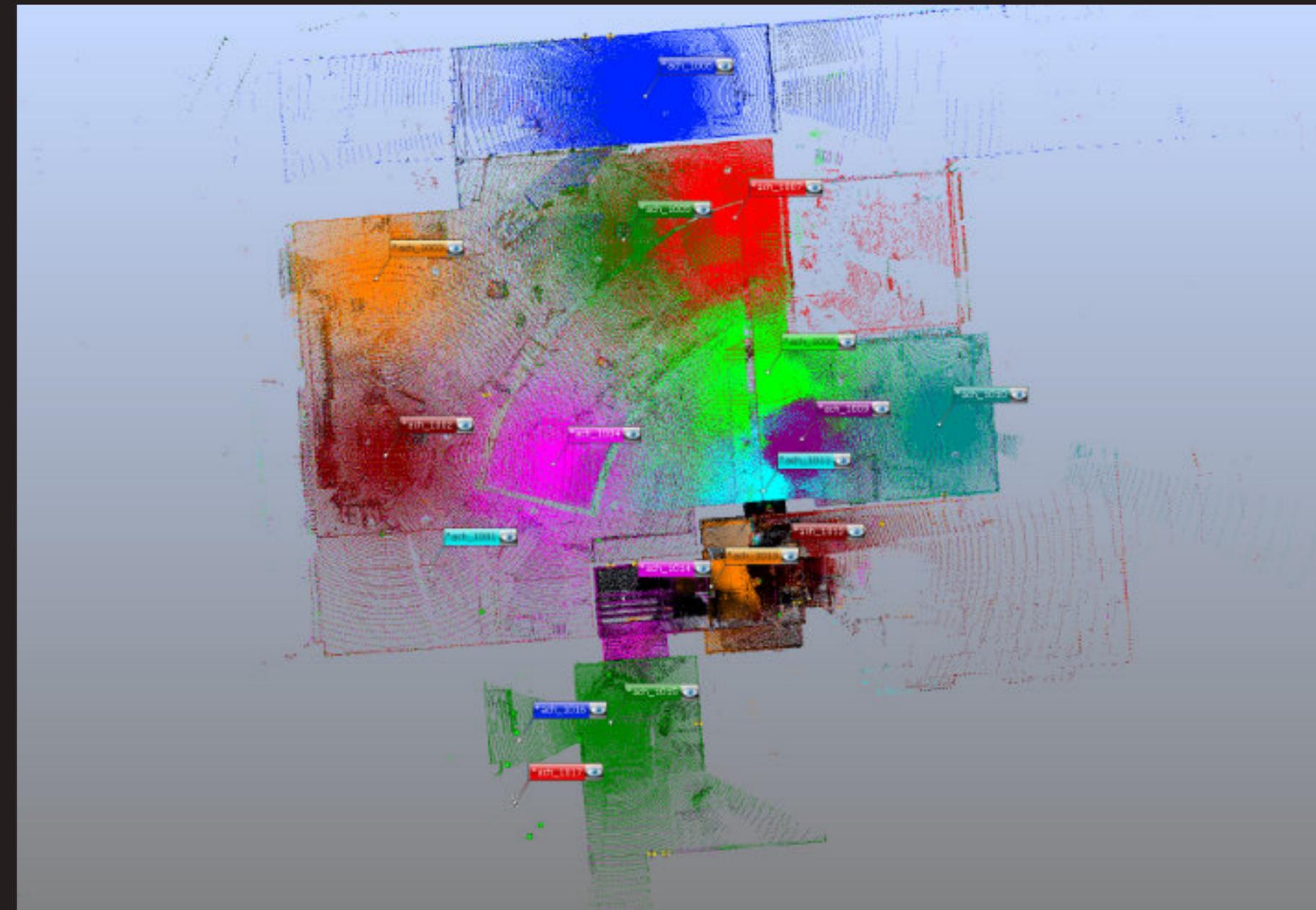
Projekt:

Im Auftrag der IT Chain GmbH wurden zahlreiche 3D-LiDAR Scans des Postbank Finanzcenters im Saarland angefertigt. Ebenso wurde das gesamte Inventar von jedem Postbank Finanzcenter protokolliert und fotografisch dokumentiert. Weiterhin wurden Interviews mit den jeweiligen Filialleitern nach einem vorgegebenen Befragungskatalog durchgeführt. Die gesamten Daten wurden täglich zur Weiterbearbeitung an die IT Chain Niederlassung Berlin versendet.

6



Postbank Finanzcenter Punktwolke aus mehreren LiDAR-Scans



Fotos oben: Kundeneingang Außenbereich

Foto unten: 360 Grad Panoramafoto Tresen Kundenbereich

Aufsicht auf die Punktwolke der einzelnen LIDAR-Scans zur Planerstellung eines Postbank Finanzcenters.

LiDAR Scan, Aufmaß Fachwerkhaus, 2014

Projekt:

Bei umfangreichen Sanierungsarbeiten wurde ein aktuelles Aufmaß vom Baubestand eines alten Fachwerkhäuses erstellt.

Mit dem Laserscanner Faro Focus 3D wurden im Außen- und Innenbereich der Immobilie LiDAR Scans gemacht.

Am Computer wurden die einzelnen Scans mit der Software Faro Scene und PointCap zu einer einzigen dreidimensionalen Punktwolke zusammengefasst.

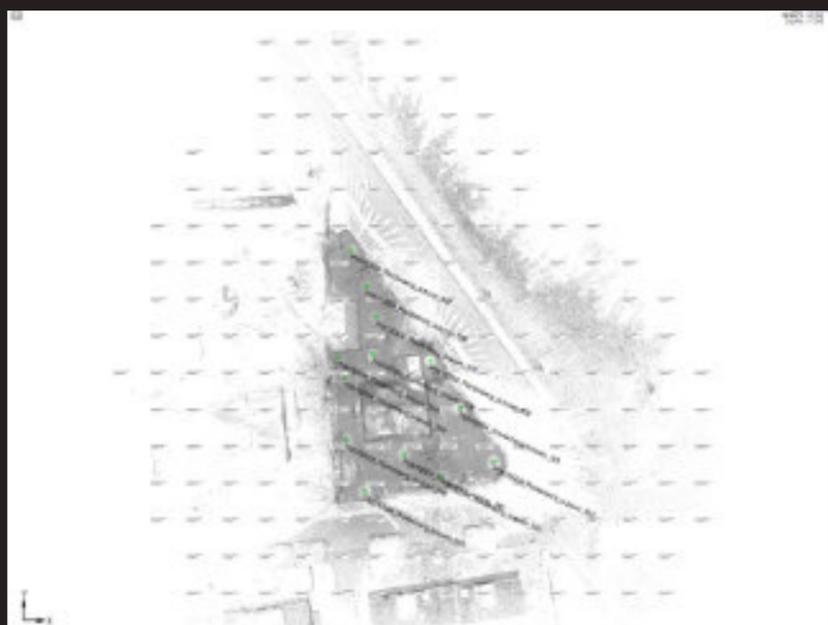
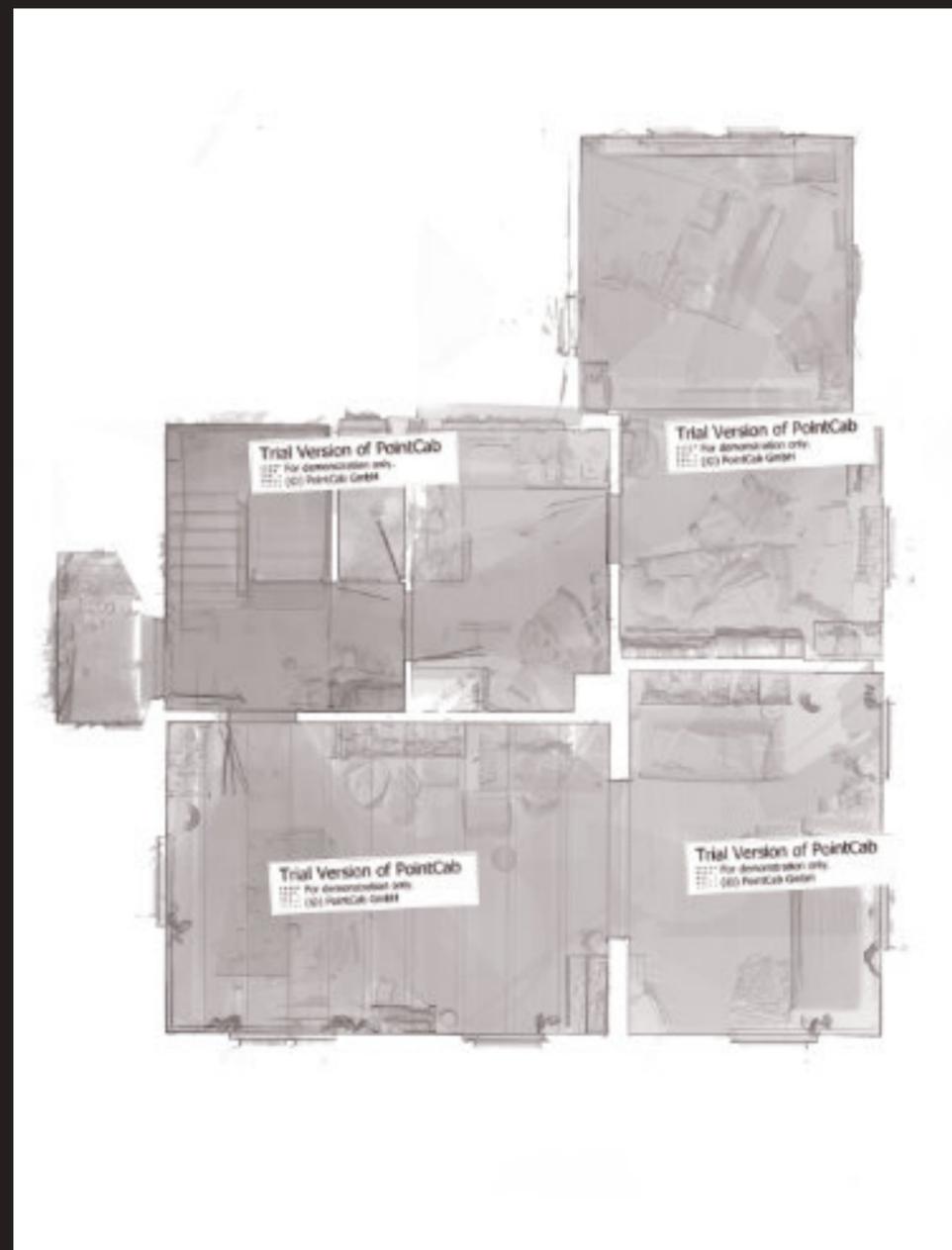
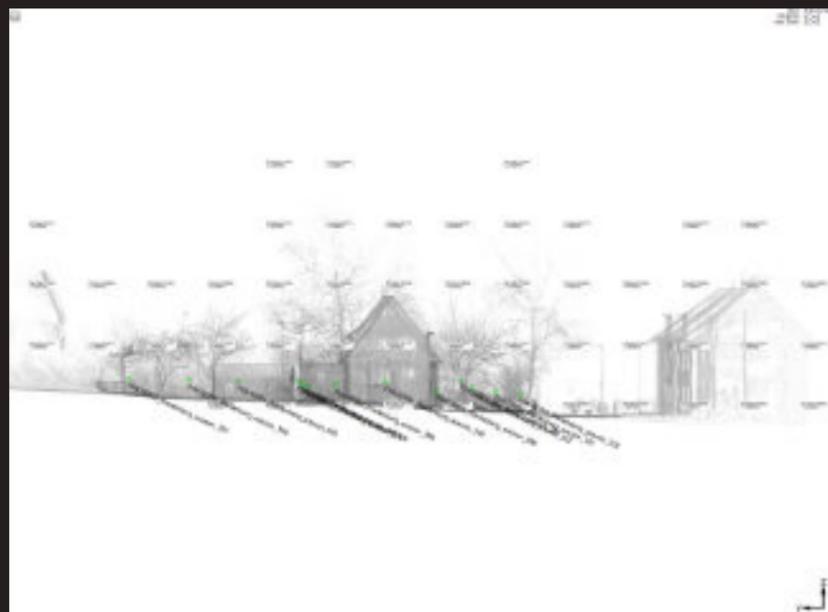
Mit einem Schnitt durch die 3D Punktwolke konnte eine exakte 2D Vorlage zur Erstellung von Grundriss und Aufriss geschaffen werden.

Durch die Scans im Außenbereich konnte die Lage der Immobilie bestimmt werden. Anhand der Scans im Innenbereich konnten die schon vorhandenen Pläne ergänzt, berichtigt und verifiziert werden.

Die Scans wurden an einem Tag erstellt. Die Daten der Scans wurden an einem weiteren Tag mit der Software berechnet und ausgewertet.

7





Bilder links: Seitenansicht und Aufsicht der Punktwolke der LIDAR-Scans zur Planerstellung

Bild rechts: Scan Schnitt Wohnbereich, EG

Foto oben: 360 Grad Panorama Scanpunkt Außenbereich

Bilder unten: Screenshot der 3D Ansicht der Punktwolke

Animation Architekturvisualisierung 2014

Projekt:

Architekturvisualisierung für Architekt Ralf Bosslet, CGI Produktion, HD-Video 1' 39"

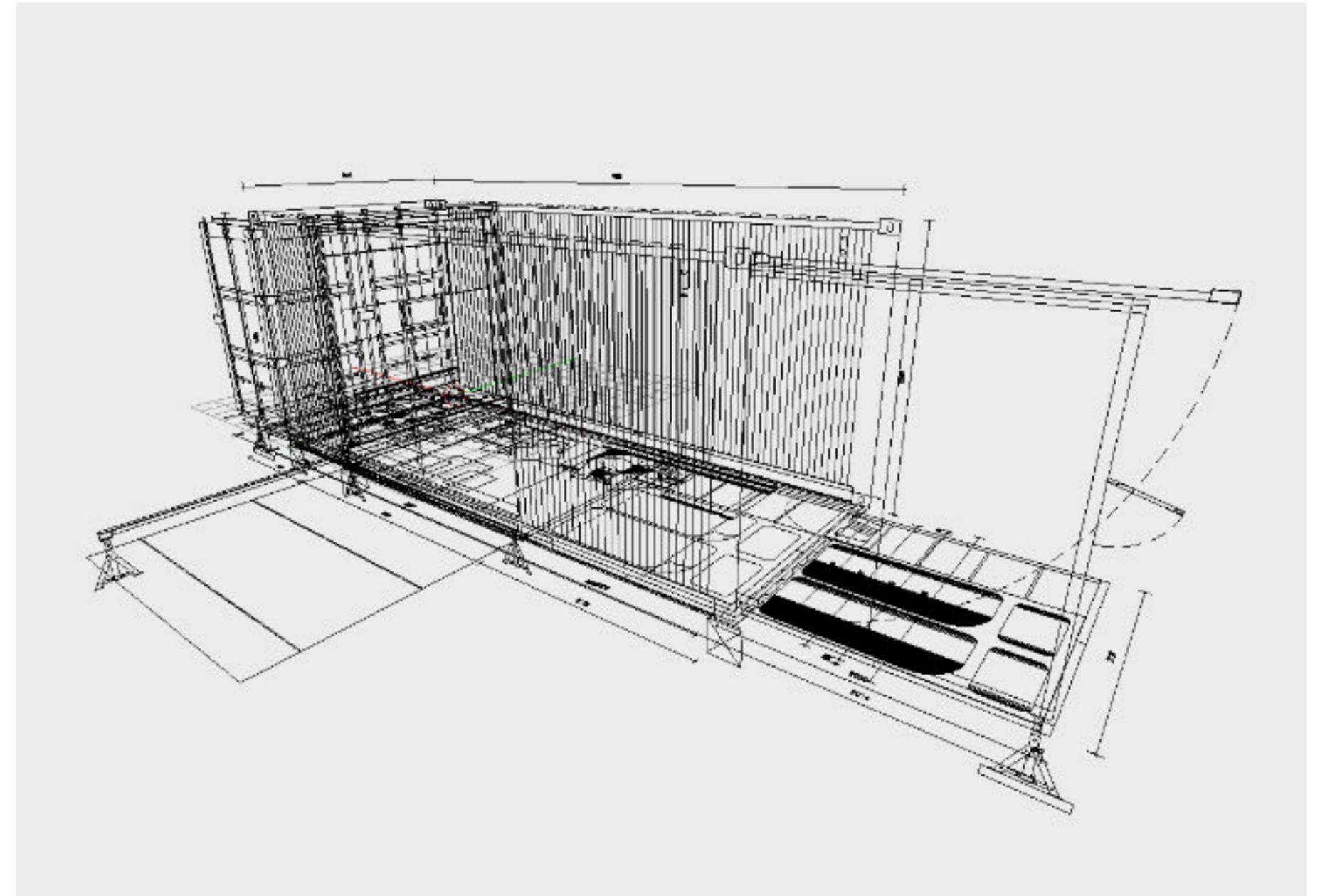
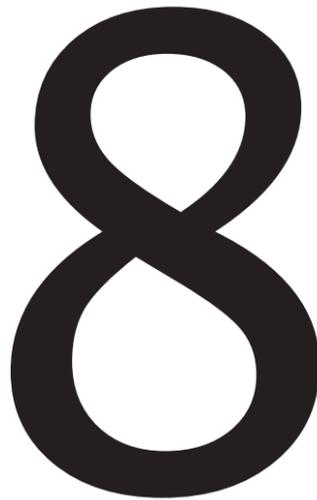
Die Animation entstand im Rahmen eines Architekturwettbewerbs, wofür ein Überseecontainer als mobile Wohneinheit entwickelt wurde.

Auf Grundlage der 2D-Pläne von Architekt Ralph Bosslet wurde ein 3D Modell der Wohneinheit angefertigt. Das Modell wurde in der 3D Software Blender modelliert, texturiert und beleuchtet.

An drei Tagen wurden am Karpfenteich im Treptower Park in Berlin Videoaufnahmen gemacht. Dazu wurde unter anderem auch eine Flugdrohne von Kamerakopter.de verwendet. Außerdem wurde ein 360 Grad HDR-Panorama-Foto hergestellt, um damit das 3D-Modell bildbasiert beleuchten zu können.

Zur Integration der Wohneinheit in die Videoaufnahmen wurde in einem ersten Schritt ein 3D Cameratracking/ Matchmove der jeweiligen Videosequenzen durchgeführt. Danach wurden aus den Videosequenzen die Trackingmarker entfernt, um ein „sauberes“ Videobild zu bekommen.

Abschließend wurde die Wohneinheit animiert und im Compositing in das Videobild integriert. Die Animation der Wohneinheit als Raketenstart und Landung zeigt den Überseecontainer als Grundkörper der Wohneinheit und unterstreicht dessen Mobilität.



3D-Modell erstellt mit Blender auf Grundlage von CAD-Zeichnungen des Architekten



Bild oben: HDR-Foto-Sphäre am Standort des 3D-Modells

Bilder unten: Videostandbilder der Animation HD-Video 1' 39" min, 2014



Ausschnitt eines Videostandbildes beim Compositing mit dem texturierten und beleuchteten 3D-Modell

Produktvisualisierung Holzvergaser HV65, 2014

Projekt:

Bei der Produktvisualisierung wurde der Holzvergaser HV 65 der Firma Herlt Sonnenenergiesysteme dargestellt.

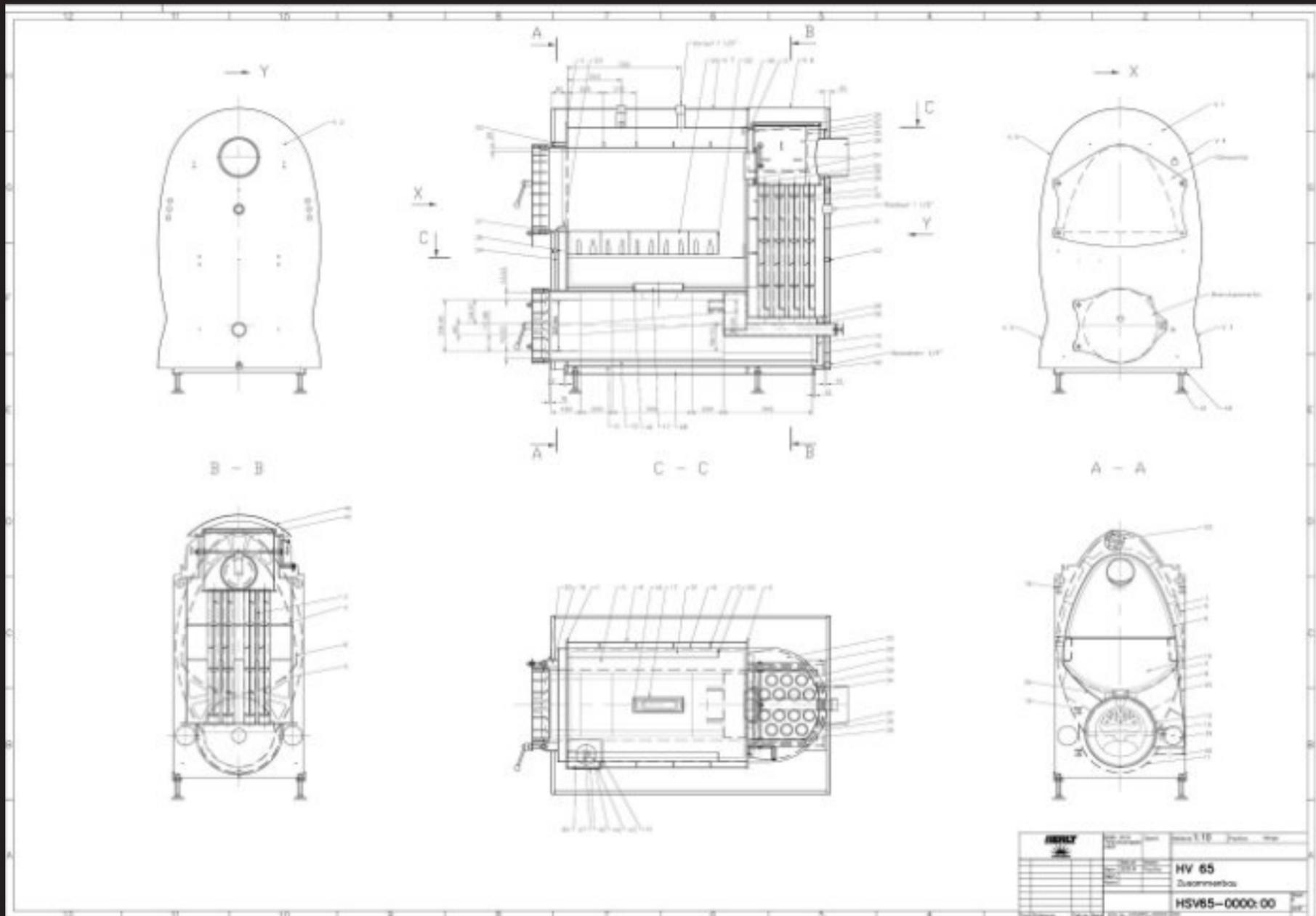
Auf Grundlage von 2D CAD-Plänen und Fotografien des Holzvergasers wurde mit der 3D Software Blender ein digitales Modell angefertigt.

Dabei waren drei Ansichten erwünscht: Einmal von außen mit geschlossenen Brennklappen, einmal mit offenen Brennklappen und einmal ohne Verkleidungsbleche mit einer Innenansicht des Holzvergasers.

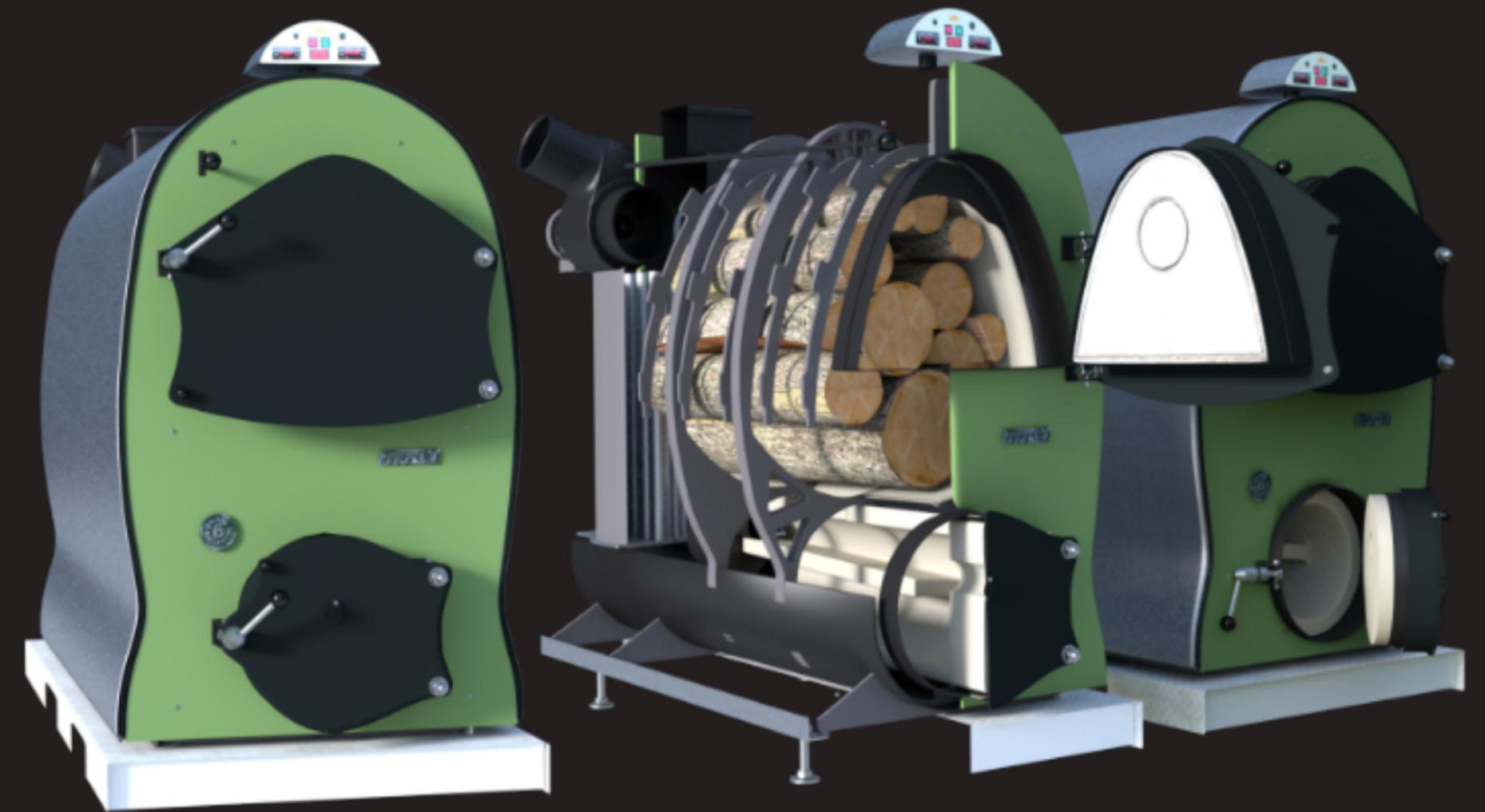
9



Zwei Ansichten des Holzvergaser HV65: Modellierung, Schattierung, Beleuchtung, Compositing



CAD-Zeichnungen des HV65 der Firma Herlt Sonnenergiesysteme GmbH als Grundlage der Produktvisualisierung



Drei Ansichten des Holzvergasers HV65: Modellierung, Schattierung, Beleuchtung, Compositing

VFX Animationen für Musikvideo, 2013

Projekt:

Für das Musikvideo "pirates" von der Band "unmap" wurden dynamische Simulationen erstellt.

10



Videostandbilder der dynamischen Simulationen: schwingende Goldkette / fallende Diamanten / brennende Fackel / fallende Goldnuggets

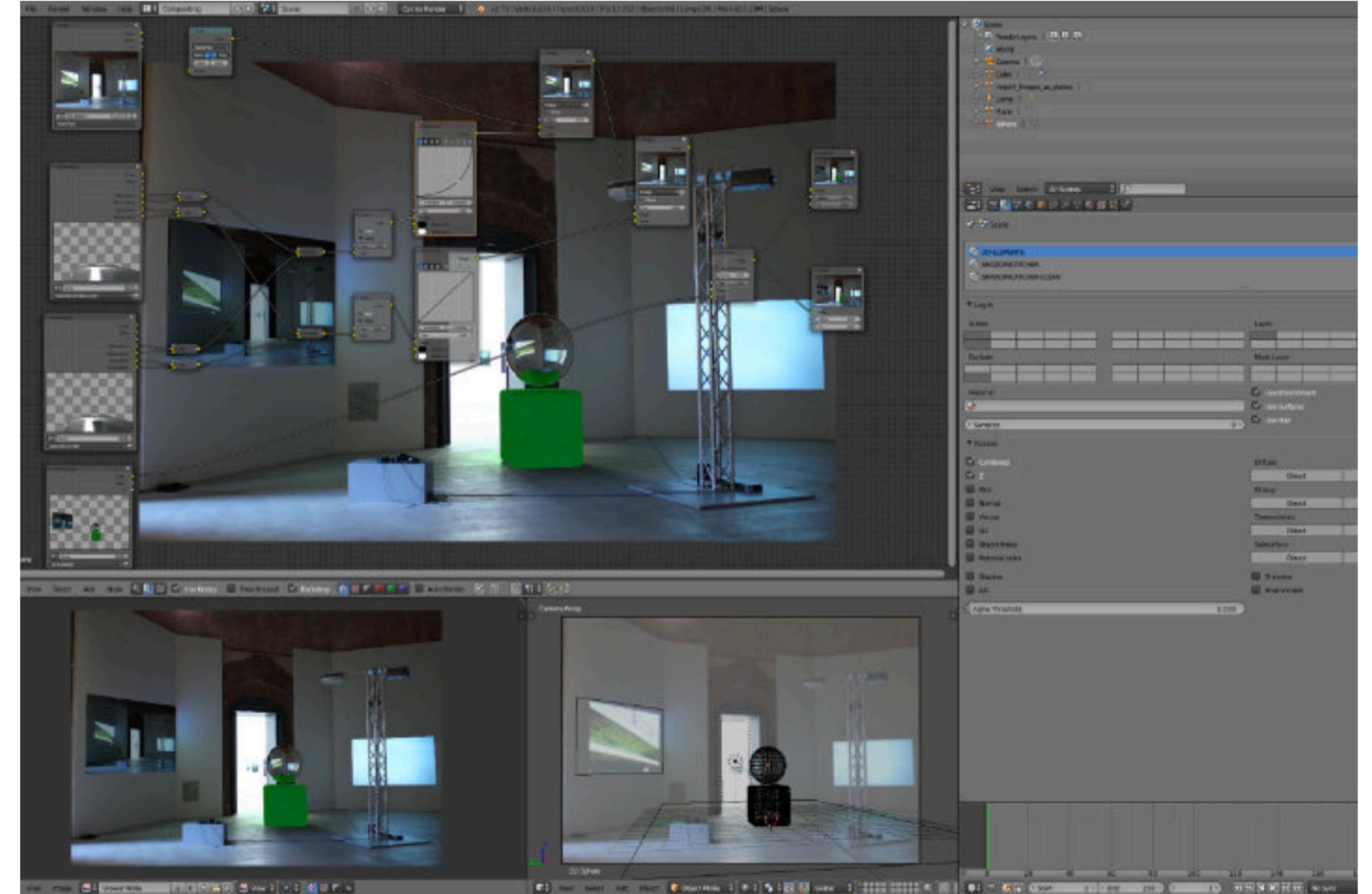
3D-Workshop HfBK Dresden, 2013

Projekt:

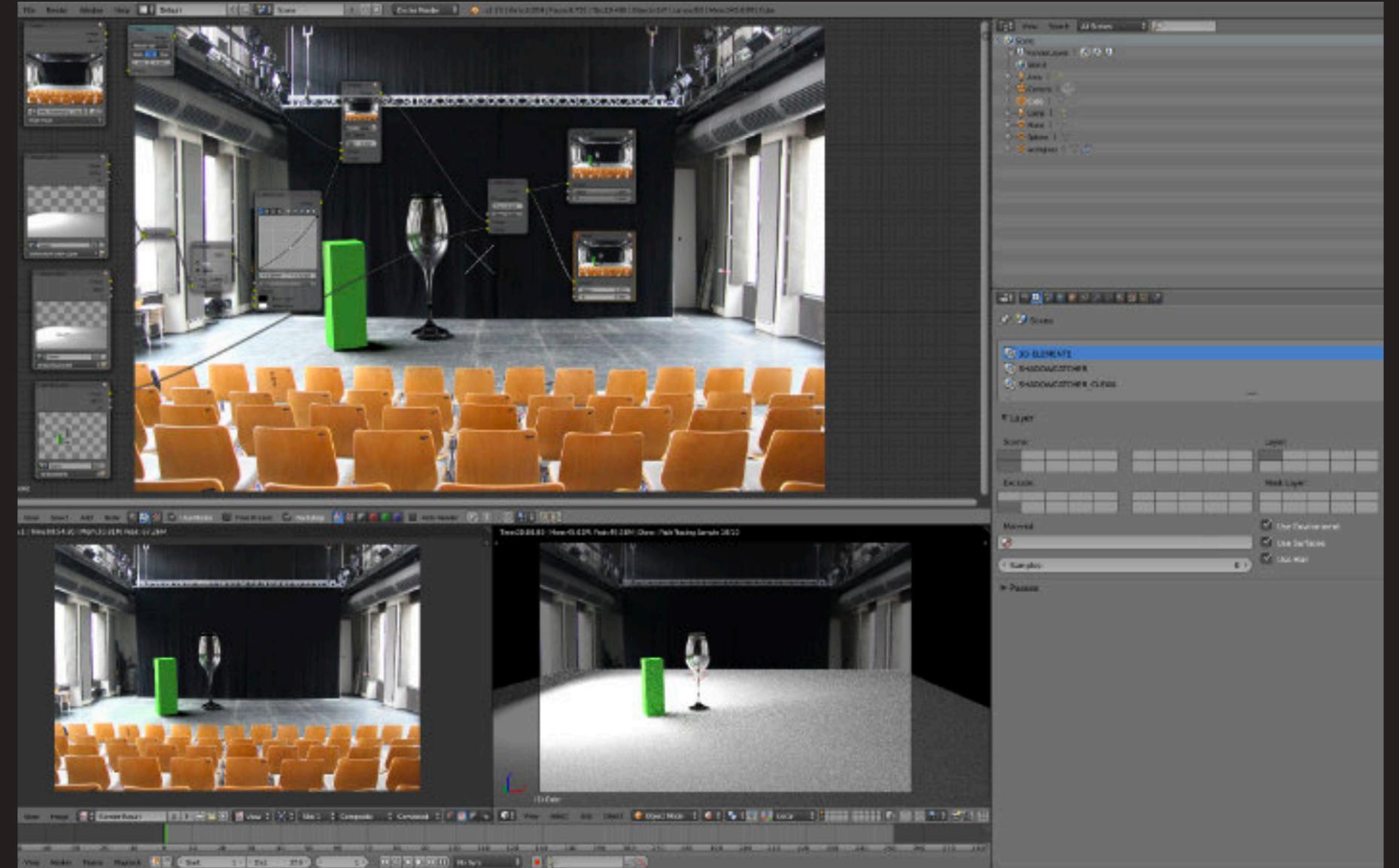
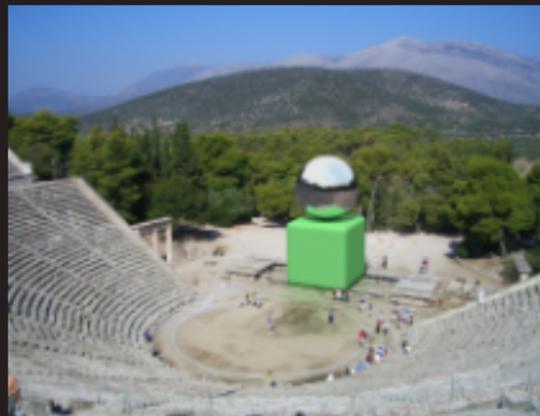
Beim 3D-Workshop an der HfBK-Dresden, Studiengang Bühnen- und Kostümbild, am 11./12.04.2013 und am 18./19.04.2013, wurden die Grundlagen zur Nutzung der 3D Software Blender vermittelt:

- Benutzeroberfläche und Menüstruktur
 - > Interface und Navigation
 - > Werkzeuge und Funktionen
 - > Dateikonzept von Blender
- CGI-Grundlagen
 - > Koordinatensystem
 - > Aufbau von 3D-Modellen
 - > Objekte erstellen und verwalten
- Import/Export
 - > Datei- und Objekt-Verlinkungen
 - > Importfunktionen
 - > CAD Blender-Import
 - > Import .obj .3ds etc.
- Modellierung
 - > Modellieren von Polygon-Objekten
 - > Bezier-Kurven
 - > Modifikatoren
- Beleuchtung/Lichtarten
 - > Licht- und Kameraeinstellungen
 - > bildbasiertes Beleuchten (Image based lighting (IBL))
- Materialien
 - > Texturkanäle (Color, Specular, Bump)
 - > UV-Abwicklung und UV-Mapping
- Rendering/Bildberechnung
 - > Kamera- und Rendereinstellungen
 - > Renderlayer
- Compositing
 - > additives und subtraktives Compositing
 - > Multiplizieren und Überlagern
 - > Tonwertkorrekturen

11



Bildschirmfoto der 3D Software Blender beim Workshop an der HfBK-Dresden Studiengang Bühnen- und Kostümbild



Fotos angefertigt und verwendet beim 3D-Workshop an der HfBK-Dresden, Studiengang Bühnen- und Kostümbild

Bildschirmfoto der 3D Software Blender beim Workshop an der HfBK-Dresden, Studiengang Bühnen- und Kostümbild

Museum der Bayrischen Geschichte, 2013

Projekt:

Architekturvisualisierung für Architekt Wolfram Popp (PLANPOPP) entstand im Rahmen eines Architekturwettbewerbs für das Museum der Bayrischen Geschichte (MdBG) in Regensburg.

Auf Grundlage des Architekturentwurfs mit CAD-Plänen wurde ein 3D-Modell angefertigt. Abschließend wurde das digitale Modell in die Fotografien integriert.

Dabei sollte das Gebäude in einer reduzierten Form dargestellt werden, so dass es in der Kombination mit Luftbild-Fotografien als möglicher Neubau erkannt wird.

12



Architekturvisualisierung MdBG: Modellierung, Schattierung, Beleuchtung, Compositing

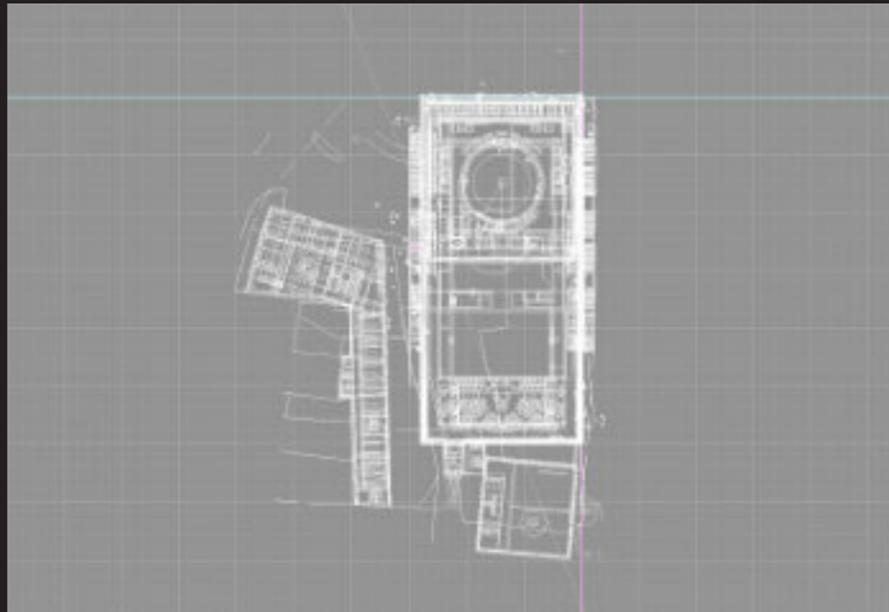
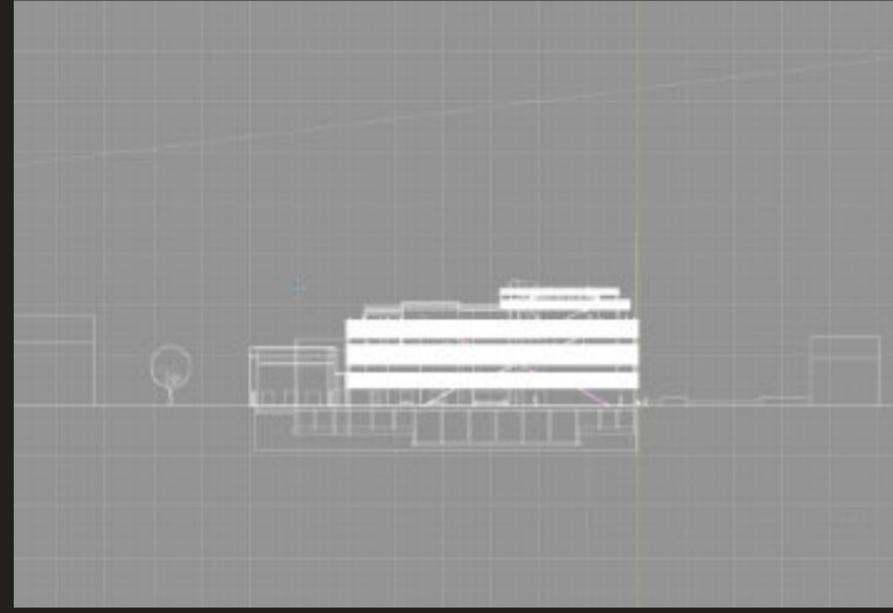


Bild oben links: Architekturvisualisierung MdBG

Bilder rechts und unten: CAD-Zeichnungen von PLANPOPP als Grundlage für das 3D-Modell

Architekturvisualisierung MdBG: Modellierung, Schattierung, Beleuchtung, Compositing

Visualisierung von Solarmodulen für Mobisol GmbH, 2012

Projekt:

Bei der Produktvisualisierung wurde auf mehreren Fotografien aus Namibia die Installation von Solarmodulen auf Hausdächern simuliert.

Die Visualisierungen wurden für Flyer und Messeplakate verwendet, wobei eine fotorealistische Darstellungsweise erwünscht war.

13



Visualisierung der Mobisol-Solarmodule auf Hausdächern in Namibia, 2012

Kunstinstallation mit Überseecontainern, 2012

Projekt:

Die Visualisierung einer Installation des französischen Künstlers Kadar Attia entstand im Rahmen eines Kunstwettbewerbs des Rockefeller Center in New York City.

Mehrere Überseecontainer sollten in einer speziellen Anordnung auf der Straße vor dem Haupteingang des Rockefeller Centers platziert werden.

Für die Wettbewerbspräsentation war eine fotorealistische Darstellungsweise erwünscht.

14



Visualisierung von Überseecontainern: Modellierung, Texturierung, Beleuchtung, Compositing, 2012

Animation für Salve-Research.org, 2011

Projekt:

Wissenschaftlich archäologische Rekonstruktion der Landschaft um Pompeji AD79. Datenvorbereitung, Modellierung, Texturierung, Beleuchtung, VFX, Matte Painting, Panoramafoto, Storyboard, Animation (HD-Video 5 min.).

Die Animation zur Landschaftsrekonstruktion von Salve-research.org entstand anlässlich der Sonderausstellung im Landesmuseum für Vorgeschichte in Halle/Saale: "Pompeji, Nola, Herculaneum, Katastrophen am Vesuv".

Bei der archäologischen Rekonstruktion der Landschaft um Pompeji AD 79 wurde zuerst ein Storyboard für die Animation angefertigt. Die Darstellungsweise orientiert sich dabei stark an den visuellen Ergebnissen der beteiligten Wissenschaftler, die eine informations-spezifische Darstellungsweise praktizieren.

Für die Animation wurden zwei digitale Geländemodelle angefertigt, die sich u. a. aus den wissenschaftlichen Forschungsdaten zur Landschaftsrekonstruktion herstellen ließen. Außerdem erfolgte ein Besuch vor Ort, um ergänzende Videoaufnahmen und Fotos zu machen.

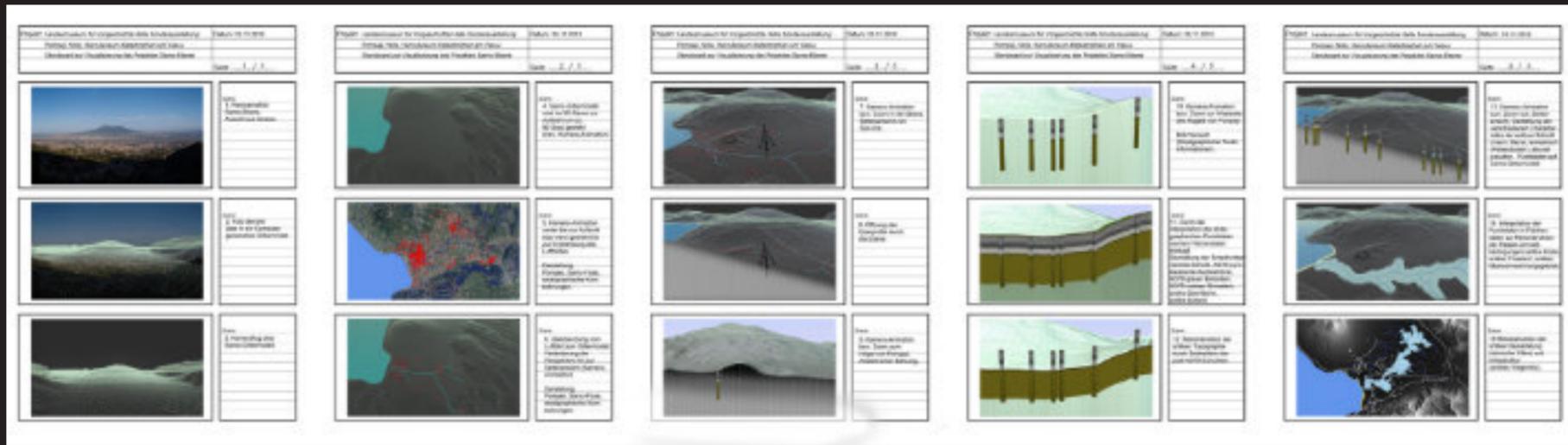
Darauf aufbauend wurde ein Matte Painting angefertigt, um in der Animation die Landschaft vor dem Vulkanausbruch fotorealistisch darstellen zu können. In der Animation wird in wissenschaftlicher Herangehensweise die Landschaft rekonstruiert und zum Abschluss die Eruption des Vesuv AD 79 simuliert.

15

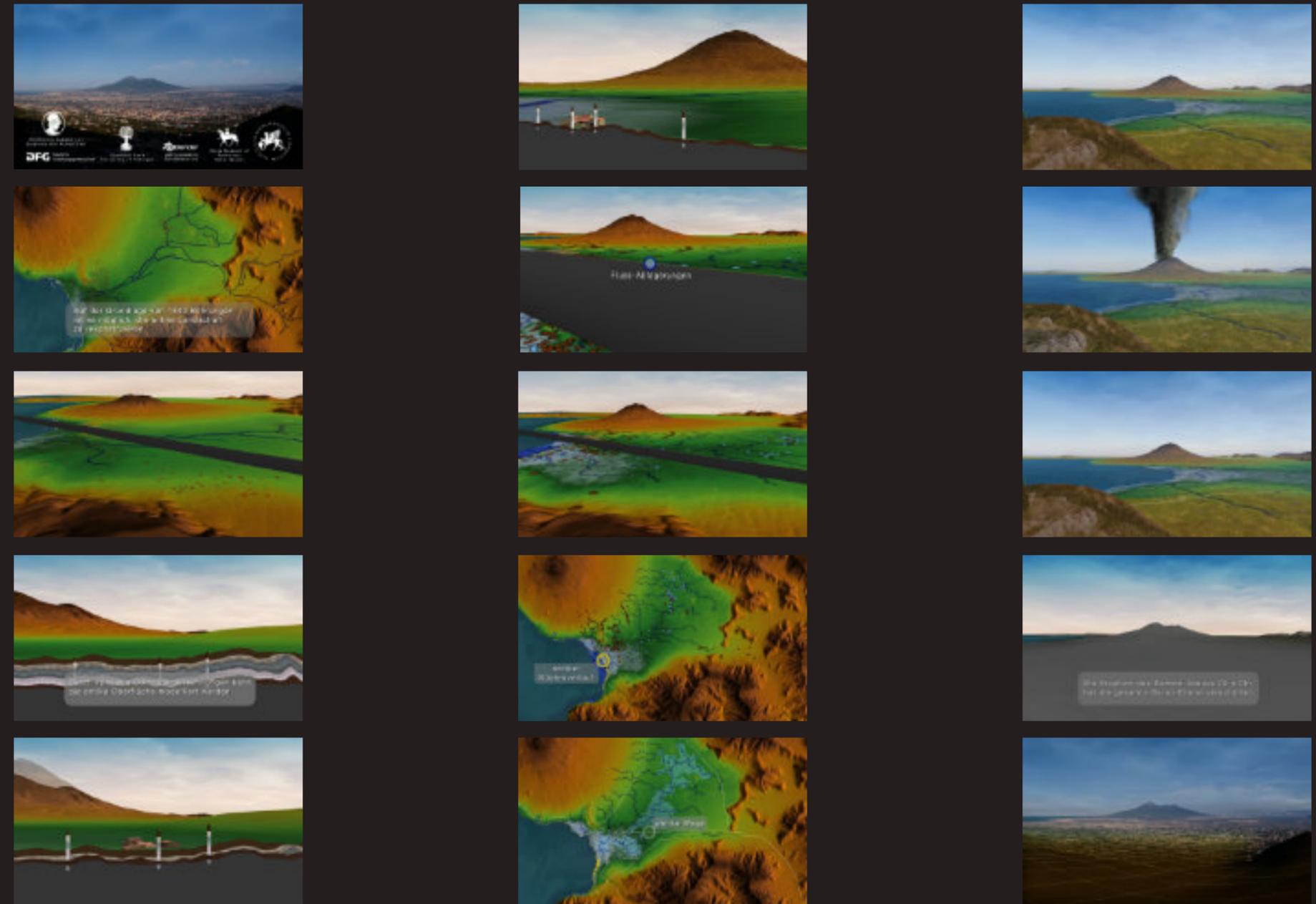


oben: Panoramafoto der Sarno-Ebene mit dem Vesuv

unten: Matte Painting der Sarno-Ebene AD 79



Fotos unten: Ausstellung mit der Animation im Museum für Vorgeschichte in Halle



Videostandbilder der Animation Salve-Research.org, HD-Video 5 min., 2011

Bild oben: Storyboard zur Animation

Produktvisualisierung Schuhe 2010

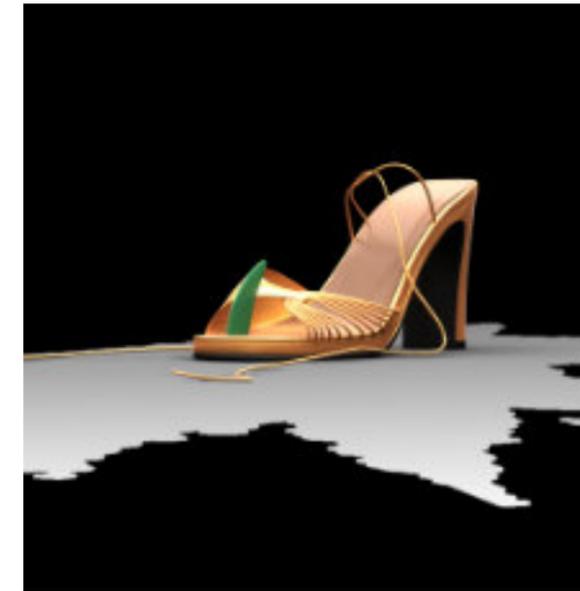
Projekt:

Bei der Produktvisualisierung für F4Wpeace.com wurden Damenschuhe und Brillen modifiziert und als digitale Prototypen für eine neue Kollektion visualisiert.

Die Damenschuhe wurden einmal mit einer kleinen Finne (Baracuda) und einmal mit einer spitzen Messerklinge (With Love from Sara) ergänzt.

Für die Präsentationen der Damenschuhe als Druckerzeugnis und online waren unterschiedlich inszenierte Darstellungsweisen gefordert.

16



VFX Animation “Looping“, 2009

Projekt:

VFX Visualisierung/Animation HD-Video 1' 23" min.

Im Video wurde am Autobahnkreuz Grenzallee in Berlin ein Looping visualisiert. Bei der Autofahrt daran vorbei sieht man ein Auto durch den Looping fahren.

Für die Herstellung des Videos waren zahlreiche Videoaufnahmen notwendig. Zuerst wurden Videoaufnahmen von einem Motorrad aus gemacht, dann aus einem Autodachfenster heraus.

Ebenso wurden mit der 3D Software Blender ein Looping und ein Auto modelliert. Das Auto, ein BMW mini, wurde zu einer Fahrt durch den Looping animiert.

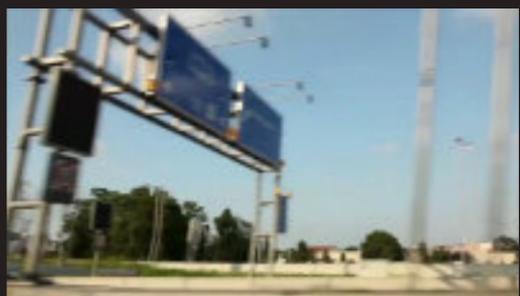
Aus den Videoaufnahmen wurden diejenigen ausgewählt, welche die besten Voraussetzungen für ein erfolgreiches 3D Cameratracking/Matchmove hatten.

Bei der Integration des Loopings und des Autos in das Videobild musste eine komplexe Maskierung im Videobild erzeugt werden. Dies war der aufwendigste Arbeitsschritt zur Integration des Loopings in das Videobild. Abschließend konnte beim Compositing die finale Farbanpassung erfolgen.

17



Videostandbild / Ausschnitt “Looping“, HD-Video 1“23“ min.



Animation Nikolaikirche Berlin, 2009

Projekt:

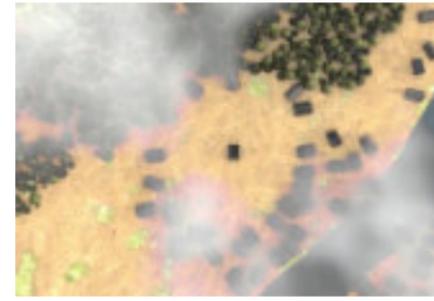
Animation zur Baugeschichte der Nikolaikirche im Auftrag der Stiftung Stadtmuseum Berlin, 2009

Die Animation entstand anlässlich der Ausstellung zum 800 jährigen Jubiläum der Nikolaikirche in Berlin.

In der Animation wurde die Nikolaikirche in ihren chronologischen Bauabschnitten rekonstruiert.

Bei der Darstellungsweise orientierte man sich an schriftlichen Quellen und einer historisch überlieferten Illustration.

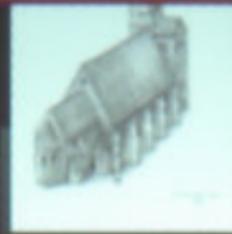
18



Geschichte der Nikolaikirche

Romanische Basilika und frühgotische Hallenkirche

An der Stelle der heutigen Nikolaikirche befand sich zu Beginn des 13. Jahrhunderts der Friedhof einer vorstädtischen Handelsniederlassung. Dazu gehörte eine in Holzbauweise errichtete Kirche. Nach der Verleihung des Stadtrechts ließ die Stadtgemeinde von Berlin im zweiten Viertel des 13. Jahrhunderts an diesem Ort eine repräsentative Feldsteinbasilika im spätromanischen Stil errichten. Bereits wenige Jahrzehnte später wurde das Kirchenschiff zu einer frühgotischen Halle umgebaut, während der Chor unverändert blieb.



Bilder

Beschreibung



Curriculum Vitae



David Strebel *1975 in Stuttgart

Qualifikationen

04/2011 3D mit Blender an der LeipzigSchoolofDesign.de
10/2008 – 07/2009 Digital Design bei Cimdata.de in Berlin
08/2006 – 01/2008 Referendariat als Kunstlehrer in Köln
bis 2006 Ausstellungen und Screenings mit freien Arbeiten
10 – 12/2005 Atelierstipendium bei Triangle in Marseille, Frankreich
06 – 11/2001 Praktikum als Cutter bei B&B Film in Berlin
11 – 12/2000 Praktikum beim Institut für Erwachsenenbildung in Berlin
05 – 10/2000 Praktikum im Studio Pikenir in Berlin

Werdegang

07/2005 1.Staatsexamen Bildende Kunst an der Universität der Künste Berlin
11/2002 – 05/2003 NICA-Stipendium an der School of Art Canberra, Australien
12/2000 – 04/2001 Erasmus-Stipendium am Chelsea College of Art & Design London
04/1998 Studium bei Prof. Christiane Möbus Universität der Künste Berlin
11/1995 – 12/1996 Zivildienst Schwerstbehindertenbetreuung in Hamburg
1995 Abitur am Jakob-Friedrich-Schöllkopf Gymnasium in Kirchheim u.T.

Projekte

2020 VFX Animation für FIBERIN.de
2017 Animation für Festo SE & Co. KG
2017 2D/3D Environment Game-Design für Enter-Brain-Ment GmbH
2016 Illustration von Landkarten für ein historischen Roman von Henning Isenberg
2015 VFX Animation für clauss markisen Projekt GmbH, Interschutz 2015
2014 VFX Animation “conceptual habitat @ Karpfenteich” mit Architekt Ralph Bosslet und Kamerakopter.de
LiDAR 3D-Scanning Aufmaß von Postbankfilialen für IT-Chain.de
2013 VFX Animation für Musikvideo “pirates“ von der Band unmap.com
Leitung 3D-Workshop Visualisierung mit blender.org für Bühnenbildner-/innen an der HfBK-Dresden
2012 Visualisierung für mobisol.de in Berlin
2011 Animation für wiss. Forschungsprojekt Salve-research.org für die Ausstellung “Pompeji, Nola, Herculaneum. Die Katastrophen am Vesuv“ im Staatlichen Museum für Vorgeschichte in Halle (Saale)
2010 Animation für F4Wpeace.com in Berlin
2009 Animation für das Stadtmuseum.de “800 Jahre Nikolaikirche Berlin“

David Strebel, Steinäcker 57, 70619 Stuttgart, mail@davidstrebel.info, fon +49 163 63 63 495

