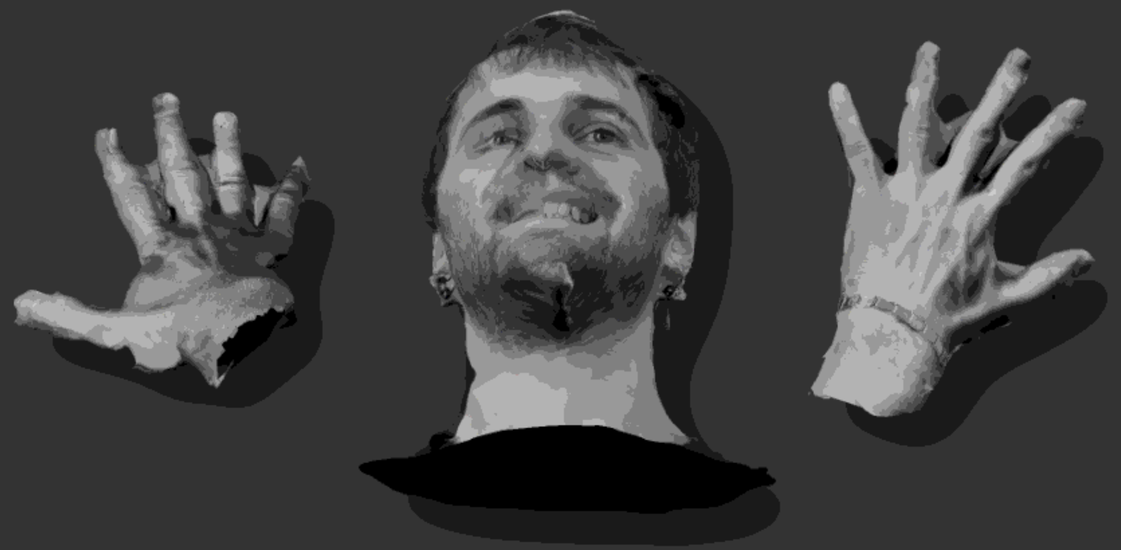
Portfolio Levi Rixner 2026









Index

About Me 1

You Are Not In Albany 2

Kleifo 6

Swabi 12

Grinds 17

Wunderwald 20

Toskana 23

Fightpad 25

About Me

Hallo, ich bin der Levi. Aktuell lebe ich noch in Augsburg, wo ich auch aufgewachsen bin, habe hier an der Technischen Hochschule Kommunikationsdesign studiert und mit dem Bachelor of Arts abgeschlossen. Während meines Studiums hatte ich die Möglichkeit, viele verschiedene Dinge auszuprobieren. Gegen Ende des Bachelorstudiums habe ich mich schließlich schwerpunktmäßig mit 3D/2D Animation beschäftigt, da ich hier das Gefühl hatte, ein Gebiet gefunden zu haben, in dem ich langfristig aufblühen kann. Auch für alle anderen Formen des Bewegtbildes habe ich viel Begeisterung übrig.

Berufserfahrung

/ 6 monatiges Praktikum bei Agentur Typework in Augsburg

/ 1 monatiges Praktikum bei der Augsburger Agentur KW9

/ 6 monatiges Praktikum im Rahmen des Bachelorstudiums bei der Agentur elfgenpick

Website

levirixner.eu

Auf meiner Website sind die Arbeiten aus diesem Porfolio zu sehen so wie Ergänzungen wie interaktive 3D Modelle.



Programme

/ Blender
/ Adobe AfterEffects
/ Premiere Pro
/ Figma
/ Wordpress
/ Adobe Illustrator
/ Adobe InDesign
/ Adobe Photoshop
/ Affinity
/ Orca/Bambuu Slicer



You Are Not In Albany

“You Are Not In Albany" ist ein 3D-animierter Kurzfilm basierend auf der Kurzgeschichte "A Ghost Story" von Mark Twain. Der Film ist in Blender animiert und war das Werkstück meiner Bachelorarbeit.

3D Animation

Sounddesign

3D Modeling

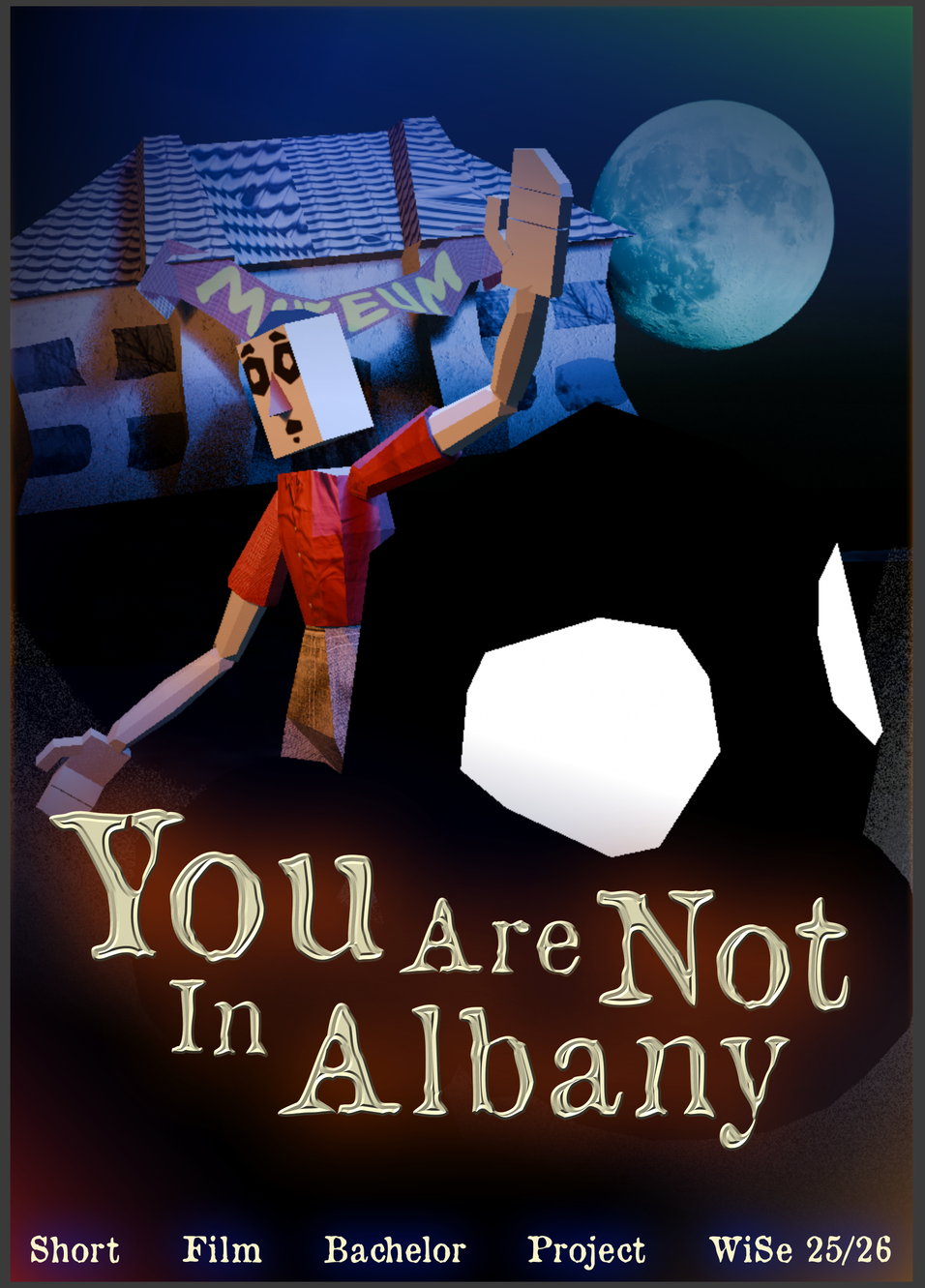
Storytelling

Characterdesign

Poster

Das Poster wurde auf der Werkschau der THA im Rahmen der Präsentation aller filmischen Bachelorarbeiten ausgestellt.

Es sollte das Gefühl des Films einfangen und gleichzeitig wie ein sehr typisches, fast schon klischeehaftes Filmplakat wirken.








So naturally, how do I get
them to put me back


Like this big.

Hier gehts zum Film



Kleifo

„Kleifo“ ist eines meiner privaten Projekte, das ich nach meinem Abschluss verfolgt habe. Dabei handelt es sich um eine selbst gebaute Digitalkamera, basierend auf einer ESP32-CAM und einem kleinen OLED Bildschirm. Die Kamera hat bewusst wenigen Features. Sie hat einen Anschalter und einen Auslöser. Das Design ist minimalistisch, aber trotzdem nostalgisch und verspielt. Die Marke, die ich dazu entwickelt habe, basiert auch auf diesem Zusammenspiel.

3D Modelierung

3D Druck

physische Benutzeroberfläche

Photografie

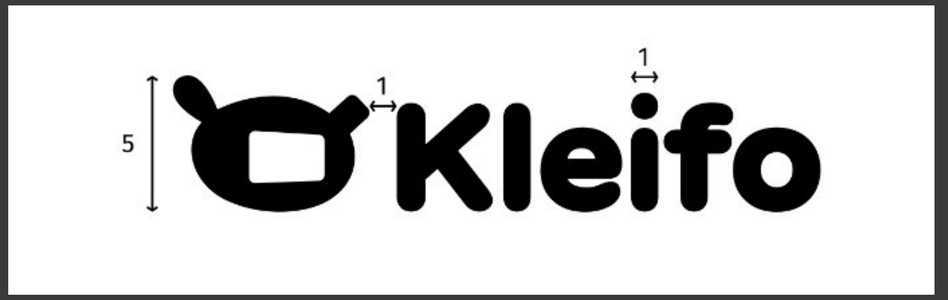
Logodesign

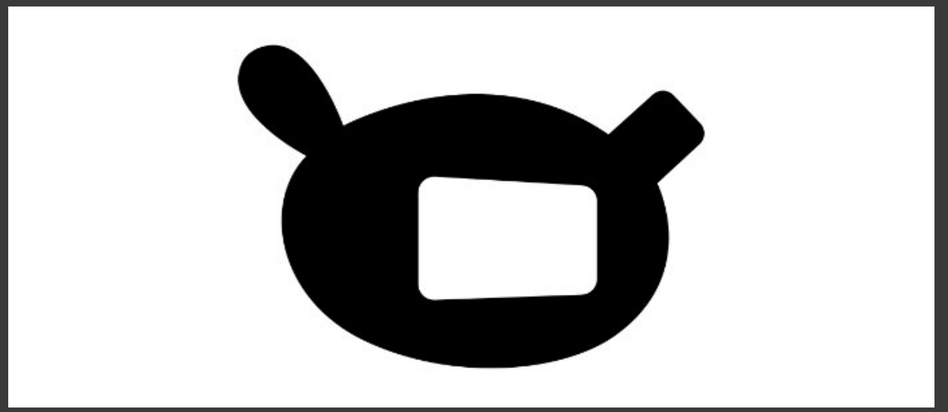
3D Animation

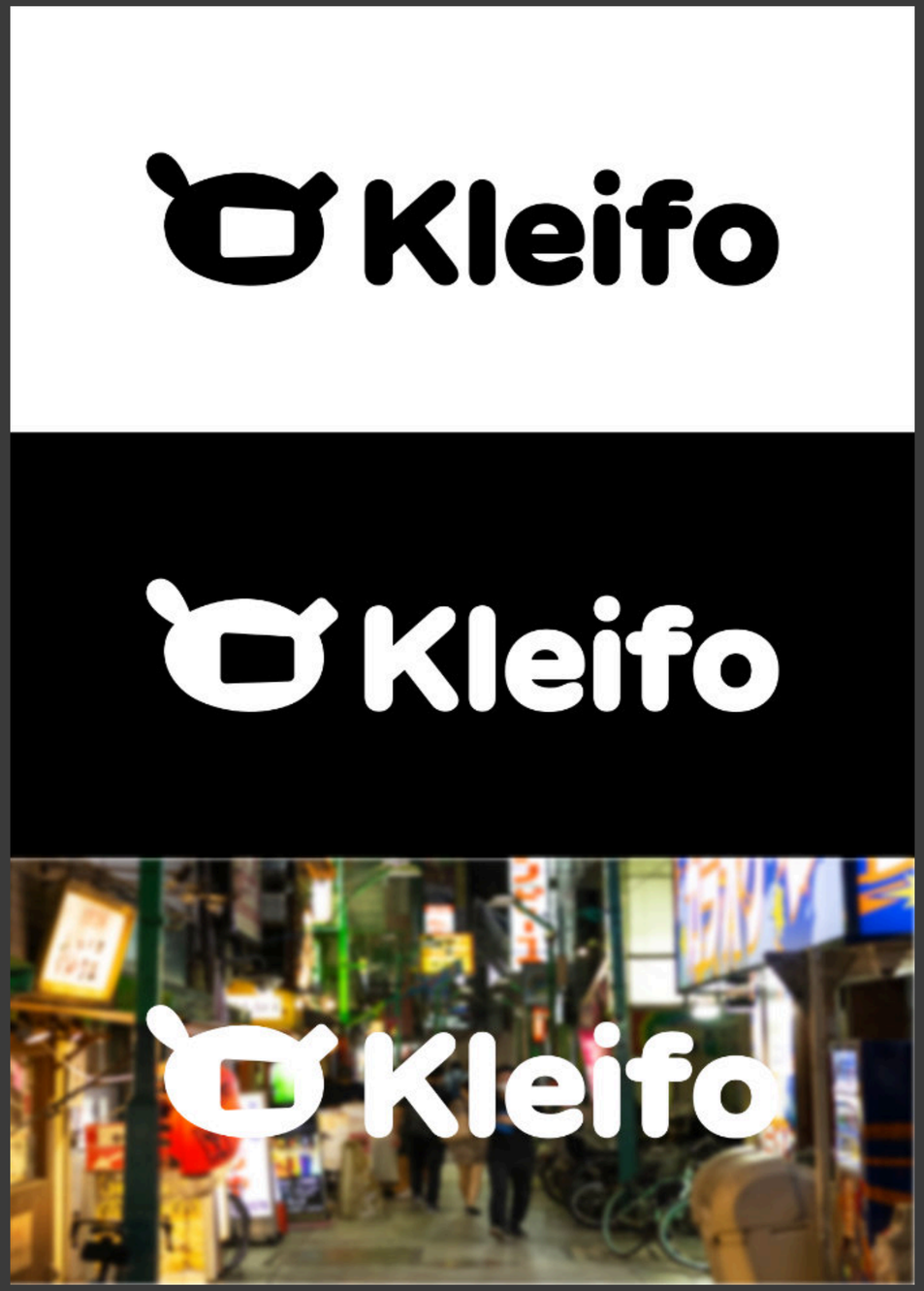
2D Animation

Logo

Das Logo für meine Digitalkamera besteht aus einer Bildmarke, einer vereinfachten Silhouette der Kamera, bei der die auffälligsten Teile hervorgehoben sind, und einer Wortmarke. Die Schrift greift die runde Form der Kamera erneut auf. Das Logo hat ein verspieltes Retro aussehen, das auch gleichzeitig Professionalität ausstrahlen sollte.









Die Animation, die als Werbe Video für Kleifo dienen könnte, ist **hier** auf meiner Website zu sehen.

Produkt

Die fertige Kamera besteht aus zwei mit Magneten verbundenen 3D gedruckten Hälften. So können Reparaturen oder SIM-Kartenwechsel schnell erfolgen. Durch die dadurch entstandene „Sollbruchstelle“ ist die Kamera auch bei einem Sturz geschützt. Die reduzierten Features dieser Kamera spiegeln sich auch im Design wider. Alles, was die Kamera kann, ist sofort ersichtlich. Außen gibt es nicht mal eine Ladebuchse.









Galerie

Anbei befindet sich eine kleine Auswahl an Fotos, die ich mit der fertigen Kamera aufgenommen habe.



















Swabi

„Swabi“ ist in Zusammenarbeit mit den Stadtwerken Augsburg (swa) entstanden. Für die neue Flotte an Leihfahrrädern sollte eine Marke passend zum restlichen ÖPNV-Angebot in Augsburg entstehen.

3D Animation

2D Animation

Logo Design

Brand Identity

Logo

Der Name „Swabi“ besteht aus der Abkürzung der Stadtwerke, SWA, und Bike. Es gibt eine Bildmarke, die vor allem als App Icon dienen sollte, und eine Wortmarke. Inspiriert ist das Logo von den farbigen Strichen, die in Navigationsapps oft verwendet werden, um mögliche Routen zu kennzeichnen.

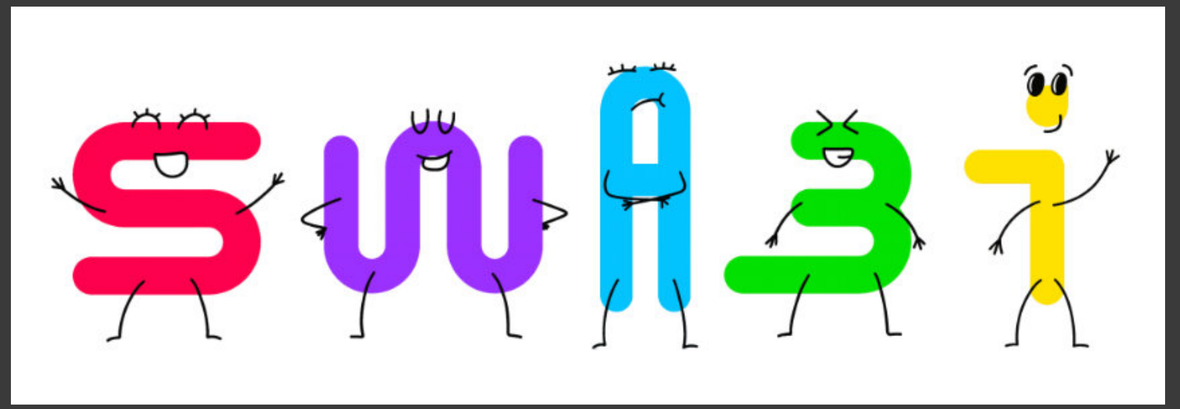


Friends

Die SWA hatte sich für die neuen Leihfahrräder noch eine weitere Besonderheit gewünscht. Wir haben uns dafür entschieden, ein System zu entwickeln, bei dem jedes Fahrrad vorne auf dem Korb ein einzigartiges Gesicht bekommt. Diese Idee haben wir auch auf das Logo übertragen und dafür fünf einfache Charaktere entwickelt.







Anima-tionen

Die Charaktere habe ich schließlich noch in kurzen 3D-Animationen zum Leben erweckt. Diese waren für den Einsatz auf Haltestellenanzeigen in Bus und Tram der SWA konzipiert. Sie zeigen die Charaktere beim gegenseitigen Helfen oder beim Fahrradfahren anstatt zu laufen.

Die Animationen gibt es wieder **hier** zu sehen



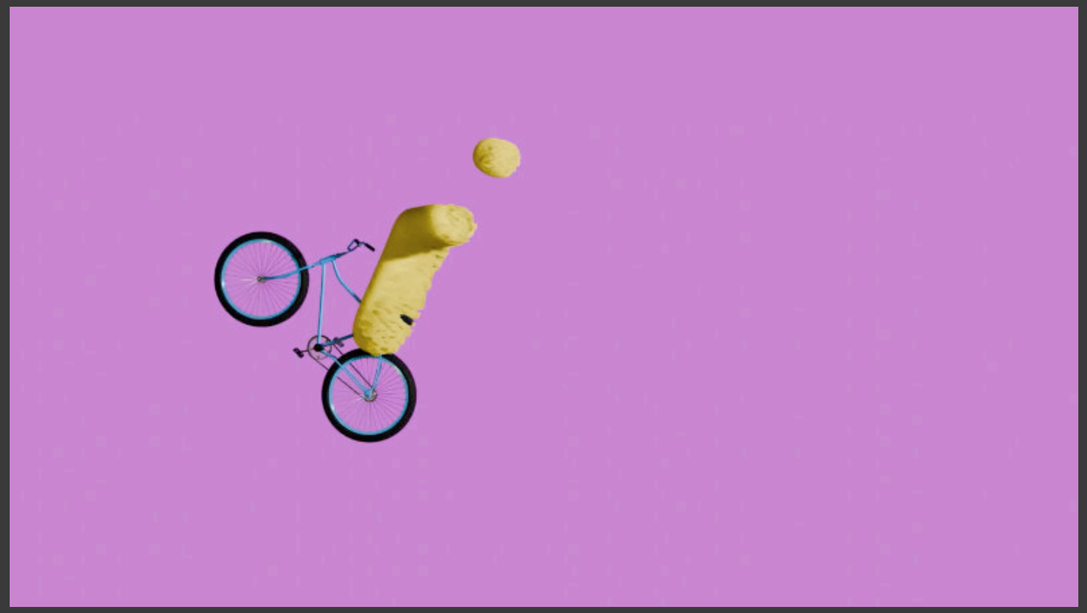
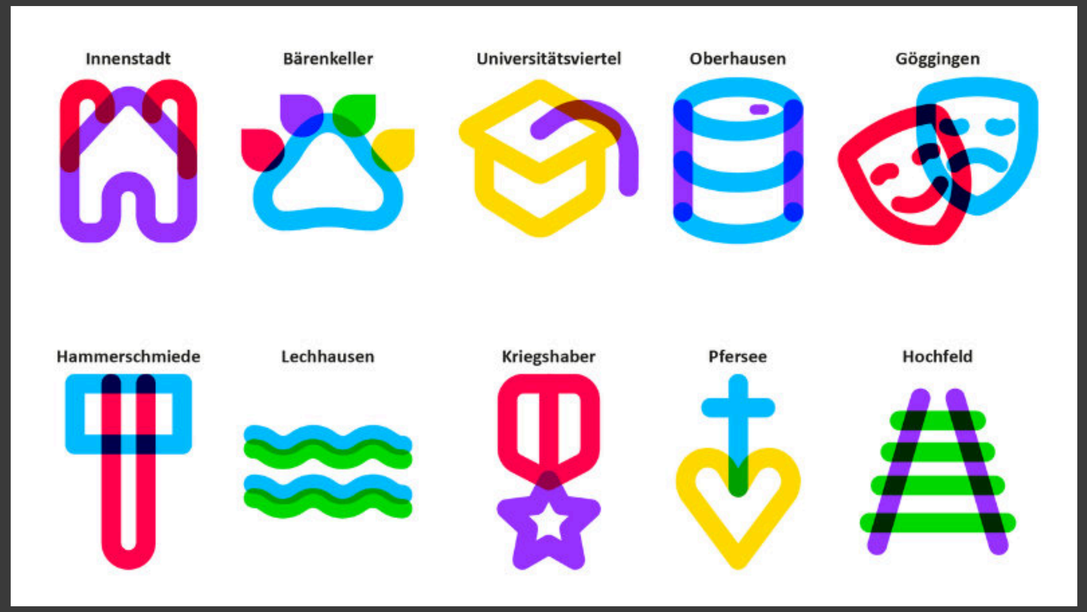
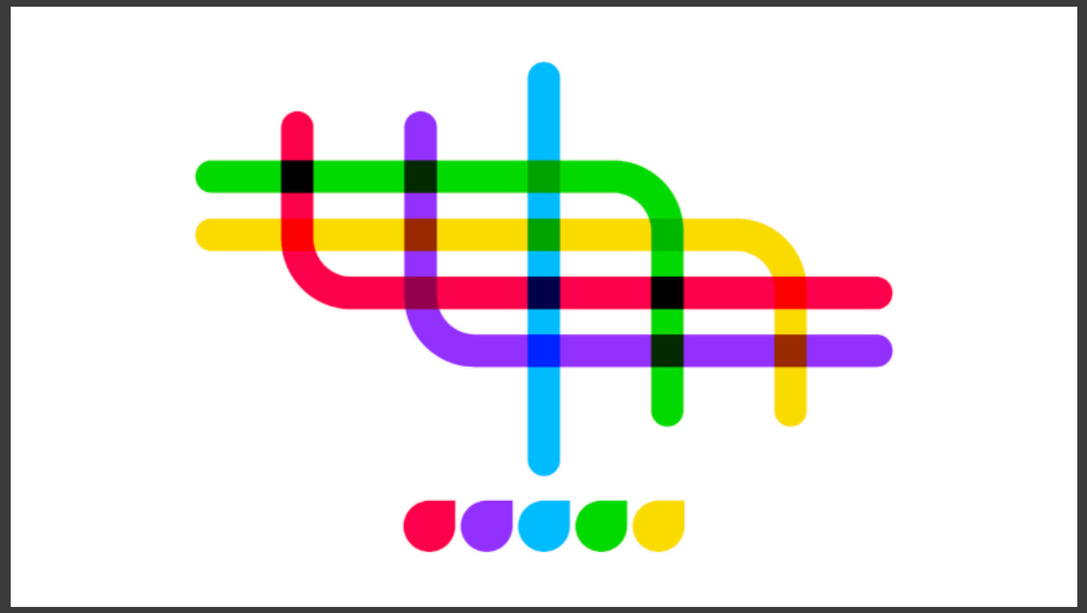


Bild-sprache

Für die App, mit der die Leihfahrräder letzten Endes geliehen werden können, haben wir eine Bildsprache entwickelt, die zum zuvor entstandenen Logo passt.

In dem neben gezeigten Beispiel handelt es sich um passende Icons für die jeweiligen Stadtteile Augsburgs.







grinds

grinds ist ein variable font, den ich im rahmen eines projekts an der uni erstellt habe. er ist inspiriert vom hawaiianischen hula tanz. die schrift hat zwei extreme, auf der einen seite neutral und auf der anderen „tanzend“. die schrift kann ihre arme und beine wie beim tanz bewegen. in der praxis funktioniert das über einen schieberegler, der in programmen wie illustrator oder ähnlichen automatisch in den schriftoptionen angezeigt wird.

Schriftgestaltung

Layout

Variable Font Design

web-showcase

um die schrift digital zu präsentieren und bewerben zu können, habe ich verschiedene beispiele entwickelt, die einer der vielen unterschiedlichen möglichkeiten darstellelt wie die schrift einsetzbar ist. im falle einer variable font gehört natürlich auch dazu, wie sich die schrift verändern kann.









falt blatt

ergänzend war es auch meine aufgabe ein faltblatt zu erstellen, das die schrift vorstellt. hier gehe ich auch näher auf die verschiedenen inspirationen ein, die für die entstehung der schrift relevant sind.





Wunderwald

Im Rahmen einer Ausstellung zum Thema „Wunderwald“ haben wir in einem Kurs der Hochschule Animationen und Videos erstellt. Bei meiner Arbeit habe ich mich mit zwei Kommilitonen mit der spirituellen Wirkung und Geschichte von Wäldern beschäftigt. Für den Film haben wir Animationen auf eine im Wald gespannte transparente Folie projiziert und das in verschiedenen Situationen abgefilmt.

3D Animation

2D Animation

analoge Synthesizer

Storytelling









Hier gehts zum Film



Toskana

Bei einer Studienfahrt in die Toskana habe ich mit mehreren anderen Kommiliton:innen unterschiedliche Arten von Linoldrucken, Radierungen und andere experimentelle analoge Drucktechniken erstellt. Diese habe ich danach auf drei Faltplakaten zusammengefasst, welche nachfolgend zu sehen sind.

Analoge Drucktechnniken

Layout

Verpakungsdesign


disegno ✦ invisibile


disegno ✦ invisibile









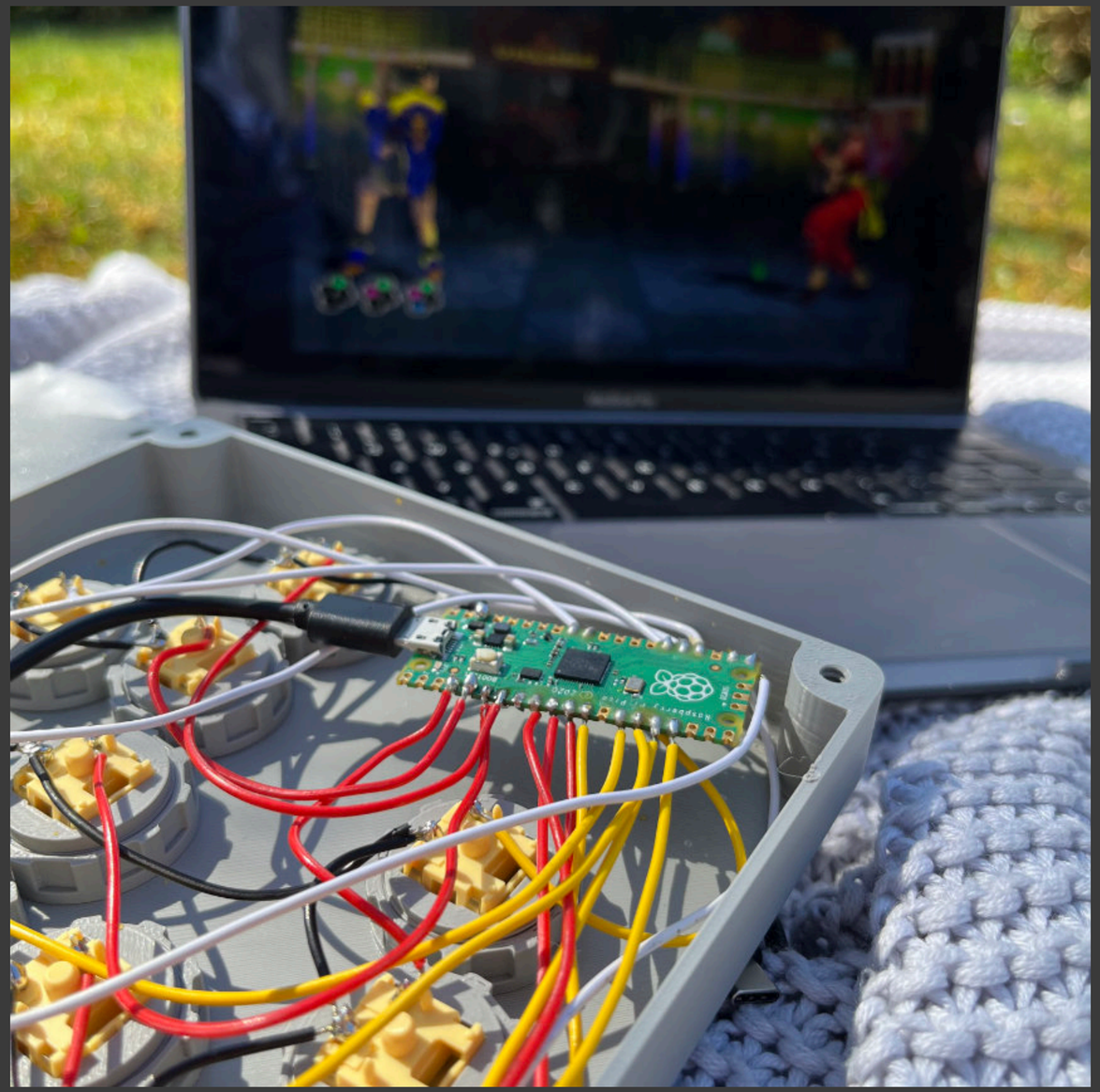
Fightpad

Mein „FightPad“ ist ein Gaming Controller, basierend auf der Steuerung von alten Spielautomaten. Das Gehäuse habe ich extra für den Druck auf einem „Bambu Lab A1 Mini“ entworfen, da das einer der verbreitetsten Hobby-3D-Drucker ist und ähnliche Projekte trotzdem nicht für diesen Drucker zur freien Verfügung stehen.

3D Modelierung

3D Druck

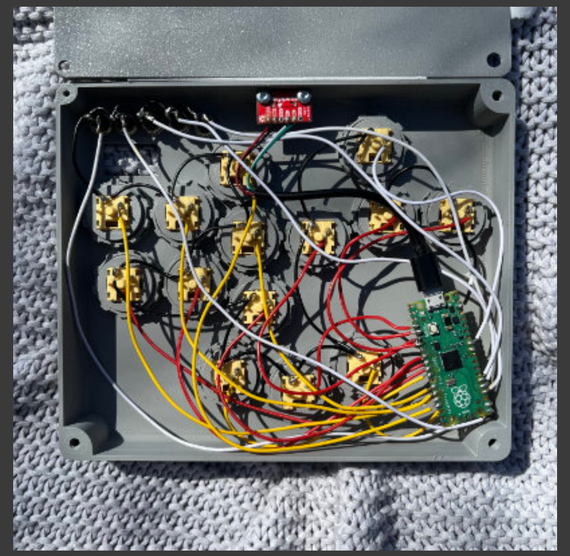
physische Benutzeroberfläche











Dankeschön!

