

Aaron Hagedorn-Berg

3D Animator

✉ aaron.hagedornberg@example.de • 📞 +49 69 4423 5587 • 📍 Frankfurt am Main, Deutschland
🌐 aaronhagedorn.de • 🌐 linkedin.com/in/aaronhagedornberg • 📺 vimeo.com/aaronhagedorn

Profil

3D Animator mit 5 Jahren Feature- und Tentpole-Erfahrung bei Sony Pictures Imageworks Frankfurt und Pixomondo Berlin. Liefere 3,4 Sekunden Hero-Animation pro Woche in Autodesk Maya bei 91 % First-Pass-Approval. Animation Mentor Advanced Body Mechanics; Maya Certified Professional und Marvelous Designer Specialist.

Berufserfahrung

09/2023 - heute

Frankfurt am Main,
Deutschland

3D Animator

Sony Pictures Imageworks Frankfurt

Hero-Charakter-Animation in 16-köpfiger Maya-Pipeline für Sony Animation Features

- Lieferung von 3,4 Sekunden Hero-Animation pro Woche in Autodesk Maya bei 91 % First-Pass-Approval
- Animation von 92 Hero-Shots auf einem Sony-Animation-Feature, kumuliert 6 Min 8 Sek Hero-Performance
- Reference-Shoot-Partnerschaft mit Schauspielern für 8 emotionale Beat-Sequenzen, Director-Approval 7/8 erster Pass
- Beitrag zur Maya-Studio-Library: 22 Body-Mechanics-Pose-Presets, in 140+ Shots wiederverwendet

06/2021 - 08/2023

Berlin, Deutschland

3D Animator

Pixomondo Berlin

Mid-Level 3D Animator in 12-köpfiger Maya-Crew für internationale Streaming-VFX-Pipelines

- Animation von 168 Body-Mechanics- und Acting-Shots auf zwei Netflix-Originals-Features (NDA)
- Partnerschaft mit Rigging-TDs: Verbesserung der Facial-Blendshapes auf zwei Hero-Rigs, First-Approval-Quote Facial-Shots um 14 % erhöht
- Marvelous-Designer-Cloth-Simulation auf 28 Hero-Shots, kein Re-Run wegen Penetration in Final Pass

Ausbildung

10/2018 - 09/2021

Ludwigsburg,
Deutschland

M.A. Animation

Filmakademie Baden-Württemberg

Animation • 1,6

10/2015 - 09/2018

Stuttgart, Deutschland

B.A. Bewegtbilddesign

Hochschule der Medien Stuttgart

Bewegtbilddesign • GPA: 1,8

Fähigkeiten

- Autodesk Maya
- Substance Painter
- ShotGrid
- Marvelous Designer
- Python für Maya
- Adobe After Effects
- ZBrush
- Houdini (Grundlagen)

Projekte

- 01/2024 - 06/2024 **Maya Body-Mechanics Pose-Library 'Imageworks Hero'**
- 22 Pose-Presets plus 14 Walk-Cycle-Templates für Sony Imageworks Frankfurt, in 140+ Shots wiederverwendet
- 03/2021 - 06/2021 **Diplomfilm 'Wasserwand' Filmakademie**
- 8-Min Maya/Houdini Hybrid, German Animation Award 2022 Studierenden-Sektion (Gewinn Best Animation)

Zertifikate

- 02/2025 **Animation Mentor Advanced Body Mechanics Track**
- 07/2024 **Autodesk Maya Certified Professional**
- 05/2023 **Marvelous Designer Specialist**
- 11/2022 **ZBrush Certified**

Sprachen

Deutsch	Englisch	Französisch
Muttersprache	C2	B1

Auszeichnungen

- 11/2022 **German Animation Award 2022 - Studierenden-Sektion (Gewinn)**

Body Mechanics Tiefe

Studiere seit fünf Jahren Sport-Referenz-Material (Parkour, Klettern), liefere Bewegungs-Logik die Supervisor in Dailies selten nachfragen

Cross-Department Kollaboration

Partnership mit Rigging-TDs und Cloth-Artists, reduzierte Rig-Bug-Tickets in einem Projekt um 28 %

Stresstoleranz

Lieferte unter 48 h Buffer zwei Tentpole-Final-Cuts ohne Re-Submit aus, Supervisor-Approval ohne Notes