

Florence Dagenais



En tant qu'artiste technique, j'ai eu un rôle central au bon fonctionnement des différents départements, ce qui m'a permis de faire preuve d'un grand leadership et d'un esprit collaboratif.

Je suis autodidacte et curieuse, ce qui me permet de toujours trouver une solution adaptée aux différents défis auxquels je fais face.



florencedagenais@gmail.com
514-271-1097
50 av. Elmwood, Montreal,
QC, H2V 2E4



Formations

Baccalauréat en Animation 3D et en Design Numérique, NAD, Obtenu 2015
A.E.C Animation 3D et Effets Spéciaux, Institut Grasset, Obtenu 2012
D.E.C Technologie de l'Architecture, Cégep Saint-Laurent, 2008-2011



Experiences

Artiste 3D, Creature Studios, été 2015
Aide Laboratoire, cours NAND-156, NAD, UQAC, Session Hiver 2014
Montreal International Game Summit, Bénévole, 2013
Montreal International Game Summit, Bénévole, 2014
Réceptionniste chez Via Capitale du Mont-Royal, 2011-2015



Compétences

Bonne compréhension des systèmes de programmation nodale, des systèmes de shaders, des techniques d'éclairage et de l'intégration dans un engin de jeu.
Bonne connaissance des logiciels Unreal Engine 4, 3DS Max, Photoshop
Expérience avec UDK, Unity et scripting MaxScript,
Compréhension des techniques de modélisation, texture et animation.



Langues

Maîtrise du Français parlé et écrit
Maîtrise de l'Anglais parlé et écrit