

English Version (Français: page 4)

# Lilia Isabel Aguirre Lugo

Cell.: (438) 884-2351 / lilisa\_alugo@yahoo.com / **Instagram:** @lilia\_is\_a\_bell

**Website:** <https://liliaisabell.github.io/LiliasabelAguirreLugo/>

## Education

**Computation Arts**, Concordia University, Montreal, Quebec

## Skills

- **Technical:** Blender 3.4 – GIMP 2.10.32 – Audacity 3.1.3 – Adobe Premiere Pro 22.3.1 – Adobe After Effects 22.3 – Unity 2021.3.14f1 – HTML – CSS
- **Languages:** Native English – Native French – Native Spanish
- **Soft:** Patience – Friendliness – Organization – Cleanliness – Teamwork – Autonomous – Communication – Creativity

## Artistic Work

### Game jams (September – December 2022)

In teams of three, each group has three weeks to make a complete and functional game.

#### 1. [Hungry Hustlers](#) (September 7 - 28) – Role: Artist

- Creating a moodboard with references
- Designing the characters and the setting of the game
- Making 2D sprites, background, and win/lose scenes (GIMP)

#### 2. [CrimeFinderPro](#) (September 28 - October 26) – Role: Artist and Writer

- Putting together a moodboard
- Styling the characters and look of the game
- Creating 2D art of the characters and background elements (GIMP)
- Writing detailed crime reports

- Scripting web searches that hint at the culprit and gives insight into the personal lives of the characters

### 3. [Sprout and About](#) (October 26 – November 16) – Role: Artist and Writer

- Constructing a moodboard
- Building a color palette
- Sketching the scene of the game
- Writing and making a cutscene that explains the context and goal of the game without using text (GIMP, Adobe Premiere Pro)
- Drawing a story board for the game's cutscene
- Producing low poly 3D models of plants (Blender)

### 4. [Stan Stopper](#) (November 16 – December 7) – Role: Artist and Art Director

- Assembling references for a moodboard
- Making a color palette
- Designing the characters for the game
- Creating 2D art of the characters and of game assets (GIMP)
- Producing spritesheets for the elements that require animations (GIMP)
- Directing another artist

## 3D Environment (July – August 2022)

Redesigning a location from the Montreal downtown RESO system as a 3D model with realistic textures.

- Taking pictures and measurements of the location
- Building the models of the environment and of the elements within it (Blender)
- Unwrapping UVs.
- Texturing the models (Blender, Adobe Substance Painter)

## Walk Cycle (May 2022)

Designing, Sculpting and Rigging an original character.

- Sketching a character
- Sculpting the character (Blender)
- Retopologizing the sculpt to have a low poly version of it
- Unwrapping UVs
- Texturing the model using the high poly texture on the low poly model (Adobe Substance Painter)
- Rigging the character by making a custom armature (Blender)
- Animating a walk cycle

## **Part-time Work**

- Barista - Café Dépôt Lionel Groulx, Montreal, Quebec  
(May 10 – October 1<sup>st</sup>, 2021)
- Attendant - J.J. Cardinal Funeral Home, Montréal, Québec  
(Winter-Spring of 2019)
- Day Care Companion - Dorval Day Camp, Montreal, Quebec  
(Summer of 2015 – 2016)

## **Volunteer Work**

- Atlatl Sports of North America (Summer of 2015-2016)
- Taiwanese Heritage Week in Montreal (June 2016)
- Otakuthon (August 2018, 2022)
- SIDIM – Salon du Design (September 2019)
- Art Matters Festival (March 2023)

# Lilia Isabel Aguirre Lugo

Cell.: (438) 884-2351 / lilisa\_alugo@yahoo.com / **Instagram:** @lilia\_is\_a\_bell

Site web: <https://liliaisabell.github.io/LiliaIsabelAguirreLugo/>

## Éducation

**Computation Arts**, Université Concordia, Montréal, Québec

## Compétence

- **Technique:** Blender 3.4 – GIMP 2.10.32 – Audacity 3.1.3 – Adobe Premiere Pro 22.3.1 – Adobe After Effects 22.3 – Unity 2021.3.14f1 – HTML – CSS
- **Langue:** Français – Anglais – Espagnole
- **Qualités:** Patiente – Amical – Organisée – Propre – Collaboratrice – Autonome – Communicative – Creative

## Travail Artistique

### Game jams (Septembre – Décembre 2022)

En équipe de trois, chaque groupe a trois semaines pour réaliser un jeu complet et fonctionnel.

#### 1. [Hungry Hustlers](#) (Septembre 7 - 28) – Rôle: Artiste

- Créer un « moodboard » avec des références
- Designer les personnages et mise en place du jeu
- Faire les sprites 2D, arrière-plan et scènes gagnantes/perdantes (GIMP)

#### 2. [CrimeFinderPro](#) (Septembre 28 - Octobre 26) – Rôle: Artiste et Écrivaine

- Construire un « moodboard »
- Styliser les personnages et apparence du jeu
- Créer en 2D les personnages et arrière-plan du jeu (GIMP)
- Écrire des rapports de crime détaillés
- Scripter des recherches de web qui font allusion au coupable et donnent un aperçu de la vie personnelle des personnages

### 3. [Sprout and About](#) (Octobre 26 – Novembre 16) – Rôle: Artiste et Écrivaine

- Former un « moodboard »
- Composer une palette de couleurs
- Esquisse de la scène du jeu
- Écrire et réaliser une cinématique qui explique le contexte et le but du jeu sans utiliser de texte (GIMP, Adobe Premiere Pro)
- Dessiner un storyboard pour la cinématique du jeu
- Fabriquer des modèles 3D de basses qualités de plantes (Blender)

### 4. [Stan Stopper](#) (Novembre 16 – Décembre 7) – Rôle: Artiste and Directrice d'art

- Assemblage de références pour un « moodboard »
- Préparer une palette de couleurs
- Concevoir les personnages du jeu
- Création d'art 2D des personnages et des éléments du jeu (GIMP)
- Produire des feuilles de sprites pour les éléments nécessitant des animations (GIMP)
- Diriger un autre artiste

## Environnement 3D (Juillet – Août 2022)

Redesigner une location du système RESO du centre-ville de Montréal en modèle 3D avec des textures réalistes.

- Prendre des photos et mesures de l'endroit
- Construire les modèles de l'environnement et les éléments utilisés dans l'environnement (Blender)
- Déballer les UVs
- Texturer des modèles (Blender, Adobe Substance Painter)

## Cycle de marche (Mai 2022)

Styliser, sculpter and gréer un personnage original.

- Dessiner un personnage
- Sculpter le personnage (Blender)
- Retopologiser la sculpture pour avoir une version de basse qualité
- Déballer les UVs.
- Texturer le modèle en utilisant la version de haute qualité sur la version de basse qualité (Adobe Substance Painter)
- Gréer le personnage en créant une armature personnalisée (Blender)
- Animer un cycle de marche

## **Travail à temps partiel**

- Barista - Café Dépôt Lionel Groulx, Montréal, Québec.  
(10 Mai – 1<sup>re</sup> Octobre 2021)
- Attendant - J.J. Cardinal Résidence Funéraire, Montréal, Québec.  
(Hiver – Printemps 2019)
- Compagnon de garderie – Camp de Jour Dorval, Montréal, Québec.  
(Été 2015 – 2016)

## **Travail bénévole**

- Atlatl Sports of North America (Été 2015-2016)
- Taiwanese Heritage Week in Montreal (Juin 2016)
- Otakuthon (Août 2018, 2022)
- SIDIM – Salon du Design (Septembre 2019)
- Art Matters Festival (Mars 2023)