

# Jdd.


## CONTACTEZ-MOI

 Montreal, Canada

 Téléphone  
514 659-1445

 Email  
juliendaly2@gmail.com

 LinkedIn  
linkedin.com/in/juliend-d

 Site web  
juliendd.com

## PASSE-TEMPS/ INTÉRÊTS



# JULIEN DALLAIRE-DALY

## ARTISTE TECHNIQUE

Je suis présentement employé a Cloud Imperium Games en tant que QA intégré pour l'équipe tech art/design et Character! Je suis très précis, j'apprends vite, je suis professionnel et j'aime résoudre des problèmes!

## ÉTUDES

2019 - 2022

### Animation 3D et CGI au collège Dawson

Mon étude au collège Dawson et ce qui m'a donné la passion et les connaissances du monde 3D

2016 - 2019

### Micropublishing & Hypermedia au collège Vanier

Avant de commencer ma carrière en 3D, j'ai étudié le graphisme et le design web. Ça m'a aidé à explorer mon coté créatif et m'a donné une vision sur le design et la mise en page.

## EXPÉRIENCE

2023 - 2024

### Artiste Tech et Character QA intégré à Turbulent (CloudImperiumGames)

Je suis présentement un QA à Turbulent. Je travaille étroitement avec l'équipe character et l'équipe tech art et design sur le jeu Star Citizen. J'ai acquis de l'expérience en testing, automation, tracking et reporting de bugs.

2022 - 2023

### Artiste Technique généraliste à Warner Bros. Entertainment (PHNXR)

J'ai travaillé en tant que rigger de personnages, artiste texturage, généraliste. J'utilisais principalement Maya, Substance 3D, Unreal Engine 5 et ZBrush.

2014 - 2022

### Plusieurs autres compétences un peu partout

J'ai réalisé de nombreux projets, dont un film court en 3D dont j'ai formé mes habiletés d'artiste. J'ai également formé mes compétences en étant technicien IT (Garda-World), et en ventes.

## LOGICIELS



### Maya

J'ai une connaissance avancée de Maya et ses plugins intégrés, tels que **Arnold, MASH, nCloth, XGen, MEL/Python**

### Suite Adobe

Je connais en profondeur Adobe Creative Suite, comme **Substance 3D Painter/Designer, Photoshop, Premiere Pro, Illustrator**, et quelques autres.

### Autres connaissances de logiciels

Je connais plusieurs autres programmes et langues de codage utiles à la pipeline de l'industrie 3D:

**Zbrush, Nuke, Houdini, Unreal Engine 5, Perforce** et j'apprends activement le **c++**.