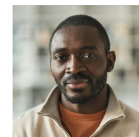


Dylan Boucher

Animateur Junior

Québec, Canada | dylan.boucher@gmail.com | +514 581 329 4718 | linkedin.com/in/dylanboucher



Animateur 3D diplômé du DEC en Animation 3D et synthèse d'images du Cégep de Sainte-Foy (Québec). Stage de 4 mois chez Ubisoft Québec avec animation de **12 personnages** pour un jeu AAA. Réalisation de **45 cycles d'animation** (locomotion, combat, interaction) et **20 cinématiques** in-engine. Maîtrise de Maya, MotionBuilder et Unreal Engine. Passionné par l'animation de personnages et le storytelling visuel.

■ EXPÉRIENCE

Stagiaire Animateur 3D, Ubisoft Québec, Québec

Janv. 2025 – Mai 2025

Stage de 4 mois au sein de l'équipe animation d'un jeu AAA (200+ développeurs).

- Animation de **12 personnages** jouables et non-jouables (PNJ) avec Maya et MotionBuilder
- Création de **45 cycles d'animation** : locomotion, combat mêlée, interactions avec l'environnement
- Réalisation de **20 cinématiques in-engine** sur Unreal Engine avec séquenceur et blend spaces
- Participation à **15 revues d'animation** avec le directeur artistique et intégration des retours

Animateur 3D (Freelance), Projets indépendants, Québec

Janv. 2024 – Déc. 2024

Missions freelance en animation pour des studios indépendants et des clients directs.

- Animation de **5 vidéos explicatives** en motion design pour des startups québécoises
- Création de **3 courts-métrages animés** personnels sélectionnés dans des festivals étudiants
- Réalisation de **8 animations de personnages** pour un jeu mobile indépendant

■ FORMATION

Diplôme et spécialité, Cégep de Sainte-Foy, Québec

Sept. 2022 – Juin 2025

Formation de 3 ans. Projet de fin d'études : court-métrage animé de 3 minutes (équipe de 4).

- Modules clés : Animation de Personnages, Modélisation 3D, Rigging, Rendu, Compositing
- Court-métrage sélectionné au **Festival du Film d'Animation de Québec**

■ COMPÉTENCES

Animation de personnages (Maya) • MotionBuilder (motion capture, édition) • Unreal Engine (séquenceur, blend spaces) • Animation locomotion et combat • Cinématiques in-engine • Motion design (After Effects) • Rigging et skinning • Principes d'animation (12 principes Disney) • Travail en pipeline de production • Storyboarding et posing

■ LANGUES

Français (langue maternelle) • Anglais (C1)

■ PROJETS

Court-métrage « Fragments » — Projet de fin d'études

Sept. 2024 – Mai 2025

Court-métrage animé de 3 minutes réalisé en équipe de 4 étudiants.

- Animation de **2 personnages principaux** avec **35 plans animés**
- Utilisation de Maya pour l'animation, Arnold pour le rendu et Nuke pour le compositing
- Sélection au **Festival du Film d'Animation de Québec** et au **Festival Anima de Bruxelles** (section étudiante)

■ RÉFÉRENCES

Jean-François Gagnon, Lead Animateur, Ubisoft Québec, jf.gagnon@ubisoft.com, +418 862 7131

■ ACTIVITÉ EXTRA-SCOLAIRE

Mentor — Programme de mentorat Animation du Cégep de Sainte-Foy

Sept. 2024 – Juin 2025

Accompagnement d'étudiants de première année en animation 3D.

- Mentorat de **4 étudiants** sur les techniques d'animation de personnages
- Animation de **3 ateliers** sur les principes fondamentaux de l'animation