

Serena Fisher

Montreal, QC 514-516-2412

serenavfisher@gmail.com - [linkedin.com/in/serena-fisher](https://www.linkedin.com/in/serena-fisher) - Portfolio : serenafisher.com

A versatile animator who specializes in virtual reality development and creature animation.

Education

B.F.A. in Film Animation

Mel Hoppenheim School of Cinema, Concordia University, Montreal, QC
2013 - 2019

Programs

- **2D** : TVPaint, Toon Boom Harmony, Photoshop, After Effects
- **3D** : Autodesk Maya, Substance Painter Pro
- **Production** : Unity, Premiere Pro, Harmony Storyboard Pro

Professional Experience

Promotional Artist

2022 - Present, Freelance, Montreal

- Designed print materials, digital banners, and social media assets according to clients' brand standards.
- Collaborated with experts to ensure correct translations and proper localization.
- Participated in client meetings, presenting design concepts and iterations based on client feedback.

VR Texture and Environmental Artist

2018 - 2019, CURC VR Interactive Development, Montreal

- Developed 3D models and textures tailored to VR technical requirements.
- Collaborated to ensure consistency in the game's visual aesthetics and technical guidelines.
- Employed efficient UV mapping and texture baking techniques.
- Rotoscoped elements from original footage and integrated them into a VR environment.
- Reported on the latest industry trends and technologies.

Lead Animator

2017, KidZania, Santiago

- Produced animated shorts to accompany KidZania's latest attraction.
- Animated with a focus on accessibility, keeping in mind that the audience is in motion and might not have an optimal view.
- Produced character acting for the brand's mascots highlighting their distinct emotions and personalities.

Serena Fisher (Français)

Montréal, QC 514-516-2412

serenavfisher@gmail.com - [linkedin.com/in/serena-fisher](https://www.linkedin.com/in/serena-fisher) - Portfolio : serenafisher.com

Animatrice polyvalente spécialisée dans le développement de la réalité virtuelle et l'animation d'animaux.

Formation

B.F.A. en Cinéma D'Animation

École de Cinéma Mel Hoppenheim, Université Concordia, Montréal

2013 - 2019

Les Programs

- **2D** : TVPaint, Toon Boom Harmony, Photoshop, After Effects
- **3D** : Autodesk Maya, Substance Painter Pro
- **Production** : Unity, Premiere Pro, Harmony Storyboard Pro, Houdini

Expérience Professionnelle

Artiste Promotionnelle

2022 - Aujourd'hui, Freelance, Montréal

- Produit des documents imprimés, de bannières numériques et d'éléments de médias sociaux conformément aux normes de marque des clients.
- A présenté des concepts et itérations aux clients basé sur leurs commentaires.

Artiste des Textures et Environments RV

2018 - 2019, CURC Interactive Development, Montréal

- Développement de modèles et de textures 3D adapté aux exigences techniques de la réalité virtuelle.
- A assuré la cohérence de l'esthétique visuelle du jeu, en tenant compte des directives techniques.
- Utilisé des techniques efficaces de cartographie UV.
- Rotoscopie d'éléments à partir des séquences originales et a intégré dans un environnement RV.
- Fait les rapports sur les dernières tendances et technologies de l'industrie

Animatrice Principal

2017, KidZania, Santiago

- Produits des courtes métrages d'animation pour accompagner un attraction de KidZania
- Animé dans un souci d'accessibilité, en gardant l'esprit que le public est en mouvement.
- Mise en valeur des émotions et des personnalités distinctes des mascottes de la marque grâce à l'animation.