**職務経歴書**

**【職務経歴概要】**

これまで現在の家庭用ゲームのキャラクターモデリング（人間キャラクター、ハードサーフェース）の制作プロセス：モデリング、ジョイント階層制作、Skinning設定、PBRテクスチャー制作、出力、モデルを2Dアートワークに似せる為の調整、生地・髪の毛の房・紐のphysics設定、表情制作までのプロセスを経験しております。

**得意分野：**3Dキャラクターモデラ―、武器やイベントオブジェクトモデラ―、Skinning設定

**【職歴】**

**会社名：株式会社　オーパス**

**経験期間：**2012年12月〜2015年7月

**事業内容：**ゲーム・ソフトウェアの企画・開発、携帯電話ゲームソフトの企画開発
オンラインコミュニティー/ゲームミドルウェアの制作販売
ゲーム音楽制作、ゲーム音響、シミュレータ音響制作
CGツールズ&ミドルウェアの制作

**資本金 ：**5,000万円以上

**タイトル：*ふわふわチャーミーキティー* (バーチャルペット)**

**クライアント：株式会社　マーベラス(日本)**

**チーム人数：**3人、Unity/Android

**経験期間：**2012年12月〜2013年2月

**業務内容：**ハローキティの2Dアニメーション制作, UIデザイン, メインアーティスト

**使用ソフト：Photoshop、3dsMax, Unity**

**タイトル：*IA Visual Tracks Colorful* (リズムゲーム)**

**クライアント：株式会社　マーベラス(日本)**

**チーム人数：**10人、Unity/PsVita

**経験期間：**2013年2月〜2014年8月

**業務内容：**JSONでリアルタイム3D動画制作(動画20個) 、UI デザイン、2DUIアッセットとFX、動画の2Dストリーボード

**使用ソフト：Photoshop、3dsMax, Unity**

**タイトル：*Gundam Battle Fortress* (RTS)**

**クライアント：株式会社　バンダイナムコエンターテインメント(日本)**

**チーム人数：**10人、Unity/PsVita

**経験期間：**2014年8月〜2015年4月

**業務内容：**10段階で進化する3Dの建物、ステージ５個、エンジンにインポート、機動戦士ガンダムの2Dデザイン

**使用ソフト：Photoshop、Maya, Unity**

**タイトル：*Saga Scarlet Grace* (RPG)**

**クライアント：株式会社　スクエア・エニックス(日本)**

**チーム人数:**10人、Unity/PsVita

**経験期間：**2015年4月〜2015年7月

**業務内容：**3Dモンスター制作、テクスチャー制作、 リッギング (1体のアニメーションされたスケルトンから16個のモンスターを制作)

**使用ソフト：Photoshop、Maya、Unity**

**会社名：Lvl Studio**

**経験期間：**2015年12月〜2016年8月

**事業内容：**拡張現実アプリケーション、UXとUIデザイン、ソフトウェアの企画・開発、スマートフォンアプリケーション、テレビ番組のダウンロード用のコンテンツ

**タイトル：*Leapfrog Academy* (子供用の教育ゲーム)**

**クライアント：Leapfrog(カナダ)**

**チーム人数：**7人、WebGL/タブレット

**業務内容：**3Dアーティストのマネージメント、ゲームの世界全体の3Dアセットの制作、WebGLエンジンにインポート、キャラクターの全てのアニメーション制作

**使用ソフト：Photoshop、Maya、3dsMax、Playcanvas**

**会社名：株式会社　エイティング**

**経験期間：**2017年12月〜 2019年6月

**事業内容：**家庭用ゲーム機およびスマートデバイス向けゲームコンテンツの企画・開発・運営

**資本金 ：**1億円

**タイトル：*ZOIDS ゾイドワイルドキングオフブラスト*** **(バトルゲーム)**

**クライアント：株式会社タカラトミー(日本)**

**チーム人数：**20人、任天度スイッチ

**経験期間：**2017年12月〜2018年8月

**業務内容：**3Dモデラ―（ロボット、キャラクター）テクスチャーアーテイスト、skinningアーテイスト

**使用ソフト： Maya 2016 ext.2.0、Substance Painter 2018、Unity、Zbrush 4R8、Photoshop、3D coat、SVN**

**Maya使用スクリプト：Nightshade UV、Mel（Ariツール、Dora Skin Weight）、Python（Skin Wrangler）など**

**タイトル：タイトル未発表(RPG)**

**チーム人数：**20人

**経験期間：**2018年3月〜2019年3月

**業務内容：**3Dモデラ―（雑魚モンスター、キャラクター、武器）テクスチャーアーテイスト、skinningアーテイスト

**使用ソフト： Maya 2016 ext.2.0、Substance Painter 2018、Bezel Engine、Zbrush 4R8、Photoshop**

**タイトル：*ゾイドワイルド インフィニティブラスト* (バトルゲーム)**

**クライアント：株式会社タカラトミー(日本)**

**チーム人数：**20人、任天度スイッチ

**経験期間：**2019年03月〜2019年6月

**タイトル：*ゾイドワイルド インフィニティブラスト* (バトルゲーム)**

**業務内容：**仕様書作成

**使用ソフト：Microsoft Office**

**会社名：株式会社　スパイク・チュンソフト**

**経験期間：**2019年6月〜 現在

**事業内容：**ゲームコンテンツの企画・開発・販売・運営ぱちんこ・パチスロの企画・開発

**資本金 ：**4億8090万円

**タイトル：*ジャンプフォース　キャラクターパック「トラファルガー・ロー」* (バトルゲーム)**

**クライアント：株式会社バンダイナムコエンターテインメント(日本)**

**チーム人数：**35人、PS4、Xbox One、任天度スイッチ

**経験期間：**2019年06月〜2019年9月

**業務内容：**1個のキャラクターの3段階のダメージレベル制作、シルエット調整、顔の全表情制作、skinningデータ調整、テクスチャー制作、マントのクロスシミュレーション制作、髪の毛のAnimDynamics制作

**使用ソフト：Maya、Substance Painter、Zbrush、Photoshop、Unreal Engine 4**

**タイトル：タイトル未発表**

**クライアント：株式会社スパイク・チュンソフト(日本)**

**チーム人数：**35人、コンソール未発表

**経験期間：**2019年09月〜現在

**業務内容：**

**人間キャラクター**：

モデル制作、PBRテクスチャー制作、ジョイント階層制作、skinningデータ設定、Unreal Engine 4出力、マテリアル設定、Animdynamics制作、クロスシミュレーション制作

**オブジェクト**：

モデル制作、PBRテクスチャー制作、ジョイント制作、skinningデータ制作、Unreal Engine 4出力、マテリアル設定

**使用ソフト：Maya、Substance Painter、Zbrush、Photoshop、Unreal Engine 4**

**このタイトルからリーダーより任せられて、30個ほどの外注したイベントオブジェクトの結果を外注先にFBし問題無くやり取りすることができました。また新しいチームメンバーへのSubstance Painterのトレーニングの為仕様書と作成したオブジェクトのFBを行うなど信頼してお願いされるが多くなりました。**

**【学歴】**

**ゲームアーティスト, 出版物のグラフィックアーティスト, ゲームデザイン**

**■社会経済学科終了(フランス)**

**高校：**Françoise Cabrini高校、2005年7月卒業

**■出版物グラフィックコース(フランス)**

**専門学校：**Autograf （パリ）

**期間：**2005年9月〜2008年9月

**履修科目：**グラフィックデザイン/雑誌出版/広告出版

**■アーティスト/ゲームプランナー(フランス)**

**専門学校：**Isart Digital（パリ）

**期間：**2008年9月〜2011年9月

**履修科目：**2Dコンセプトアート、3Dモデル、テクスチャーやアニメーション、Virtoolsエンジン練習

**■日本語学習(日本)**

**専門学校：**赤門会/新潟エアリゾート日本語専門学校

**経験期間：**2011年9月〜2012年12月

**履修科目：**日本語

**【テクニカルスキル】**

**■Maya：**操作は熟知しています。

**経験年数：**7年以上

キャラクター制作、ハードサーフェース制作、UV展開、ジョイント階層制作、Skinning設定

**■3dsMax：**操作は熟知しています。

**経験年数：**4年以上

キャラクター制作、ハードサーフェース制作、UV展開、ジョイント階層制作、Skinning設定

**■Z Brush：**操作は熟知しています。

**経験年数：**5年以上

キャラクター制作、ポリペイント、レンダーパス、重力シミュレーション

**■Unreal Engine 4：**操作は熟知しています。

**経験年数：**3年以上

Skeletalメッシュインポート、マテリアル設定、BP制作、AnimDynamicsの設定、クロスシミュレーションの設定、動画レンダリング、画像レンダリング

**■Unity：**操作は熟知しています。

**経験年数：**5年以上

Skeletalメッシュインポート、マテリアル設定。

**■Substance Painter：**操作は熟知しています。

**経験年数：**5年以上

テクスチャー制作、マテリアル設定、マップエクスポート

**■Marmoset Toolbag 3：**操作は熟知しています。

**経験年数：**5年以上

メッシュインポート、マテリアル設定、スカイやライト設定、カメラポストプロダクションエフェクト設定、2Dレンダリング、タンターブルレンダリング、ビューアエクスポート

**■Photoshop:**操作は熟知しています。

**経験年数：**12年以上

**得意スキル：**イラスト、コンセプトアート、テクスチャー制作、レンダーパスコンポジット、画像修正

**【趣味】**

Marmosetシーンの作成, Z Brushの練習, デッサンの練習, レトロゲーム収集 (15コンソール) 、筋トレ、登山

**【連絡先】**

**住所**：〒210－0024

神奈川県川崎市川崎区日進町1－58サンスクエア川崎2－602

**電話：**080－9865－7281

**★メール:**romain.peiffer.isart@gmail.com

**★ウェブサイト:**

[**www.romain-peiffer.com**](http://www.romain-peiffer.comisart.wixsite.com/romain-peiffer)