

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ー、武器やイベントオブジェクトモデラー、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/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（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アセットとFX、動画の2Dストーリーボード

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 ズイドワイルドキングオブブラスト (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、任天堂スイッチ
経験期間 : 2017年12月～2018年8月
業務内容 : 3Dモデラー (ロボット、キャラクター) テクスチャーアーティスト、skinning

アーティスト

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モデラー（雑魚モンスター、キャラクター、武器）テクスチャーアーティスト、skinningアーティスト

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、任天堂スイッチ

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～2021年12月

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、任天堂スイッチ

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：Master Detective Archives: Rain Code

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、任天堂スイッチ

経験期間：2019年09月～2021年12月

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。

会社名：ソレイユ株式会社

経験期間：2022年1月～現在

事業内容：ゲームソフトの開発

資本金：1億円

タイトル：タイトル未発表(RPG)

クライアント：クライアント未発表

チーム人数：50人、プラットフォーム未発表

経験期間：2022年01月～現在

業務内容：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 5出力、マテリアル設定

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

【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：10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、エンジンに出力

■Substance Painter：操作は熟知しています。

経験年数：8年以上

PBRテクスチャー制作、マテリアル設定、テクスチャーエクスポート

■Meta Human：操作は熟知しています。

経験年数：2年以上

リアル系のProceduralキャラクター制作、エンジンに出力

■Unreal Engine 5：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、BP制作、Control Rig制作、AnimDynamicsの設定、Kawaii Physics 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

■Z Brush：操作は熟知しています。

経験年数：8年以上

キャラクタースカulpt、ポリペイント、レンダーパス、重力シミュレーション

■Photoshop: 操作は熟知しています。

経験年数：15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

■After Effect: 操作は熟知しています。

経験年数：10年以上

得意スキル：個人コマーシャル制作（Instagram）

■Vroid：操作は熟知しています。

経験年数：1年以上

アニメ系のProceduralキャラクター制作、テクスチャー制作、Visemes設定、Physics設定、表情設定、エンジンに出力

■Blender : 操作は熟知しています。
経験年数 : 1年以上
VroidからのVrmデータクリーンアップ、エンジンに出力

■Unity : 操作は熟知しています。
経験年数 : 10年以上
Vr Chat専用の3Dアバタープログラミング、VR Chatに出力

■VR Chat : 操作は熟知しています。
経験年数 : 1年以上
3Dアバター動作確認、個人コマース制作 (Instagram)

■Midjourney : 操作は熟知しています。
経験年数 : 1年以上
個人Tシャツブランドの2Dアート制作、プロンプトプログラミング

■Stable Diffusion : 操作は熟知しています。
経験年数 : 1年以上
2Dアート制作、プロンプトプログラミング

【趣味】

■個人のオンラインショップ

Tシャツブランド【Supralovem】 :
<https://www.teepublic.com/user/supralovem>

VR Chat専用の3Dアバターオンラインショップ【Maple_VRA】 :
<https://maple-vra.booth.pm/>

■個人のInstagramアカウント

Tシャツブランド【Supralovem】 :
<https://www.instagram.com/supralovem/>

VR Chat専用の3DアバターInstagramアカウント【Maple_VRA】 :
www.instagram.com/maple_vra/

【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