

# 職務経歴書

## 職務経歴概要

家庭用ゲーム開発において12年以上の3Dキャラクターモデリング／リギング経験を持ち、リアル系からアニメ系まで幅広いプロジェクトに参画。モデリング、ジョイント階層構築、Skinning、PBRテクスチャー、髪・布物理、表情制作、エンジンへの出力まで、一連の制作工程を担当。また、外注管理、Substance Painterトレーニング、仕様書作成など、チーム内の技術面を支える役割も担う。

**得意分野：**3Dキャラクターモデル、武器、イベントオブジェクト、Skinning、PBRテクスチャー

## 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

**Web：**www.romain-peiffer.com

## 職歴

**会社名：**株式会社オーパス

**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) - Unity/Android

**クライアント：**株式会社マーベラス

**経験期間：**2012年12月～2013年2月

**業務内容：**2Dアニメーション、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) - Unity/PsVita

**クライアント：**株式会社マーベラス

**経験期間：**2013年2月～2014年8月

**業務内容：**リアルタイム3D動画制作（20本）、UIデザイン、2Dアセット・FX、ストーリーボード

**使用ソフト：**Photoshop、3dsMax、Unity

**タイトル：**Gundam Battle Fortress (RTS) - Unity/PsVita

**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

**経験期間：**2014年8月～2015年4月

**業務内容：**建物進化モデル（10段階）、ステージ5個、エンジンインポート、2Dデザイン

**使用ソフト：**Photoshop、Maya、Unity

**タイトル：**Saga Scarlet Grace (RPG) - Unity/PsVita

**クライアント：**株式会社スクウェア・エニックス

**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、リギング

**使用ソフト：**Photoshop、Maya、Unity

**会社名：**Lvl Studio（カナダ）

**タイトル：**Leapfrog Academy (教育ゲーム) - WebGL/タブレット

**クライアント：**Leapfrog（カナダ）

**経験期間：**2015年12月～2016年8月

**業務内容：**3Dアーティスト管理、3Dアセット制作、エンジンインポート、キャラアニメーション全担当

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

**会社名：**株式会社エイティング

**タイトル：**ZOIDS ゾイドワイルドキングオブブラスト (バトルゲーム) - Nintendo Switch

**クライアント：**株式会社タカラトミー

**経験期間：**2017年12月～2019年6月

**業務内容：**3Dモデリング（ロボット・キャラ）、テクスチャー、Skinning

**使用ソフト：**Maya、Substance Painter、Unity、ZBrush、Photoshop、3DCoat、SVN

**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) - Nintendo Switch

**クライアント：**株式会社タカラトミー

**経験期間：**2019年3月～2019年6月

**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

タイトル：ジャンプフォース「トラファルガー・ロー」 (バトルゲーム) - PS4、Xbox One

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

経験期間：2019年6月～2021年12月

業務内容：ダメージ3段階、表情制作、Skinning調整、テクスチャー、マントCloth、髪AnimDynamics

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

タイトル：Master Detective Archives: Rain Code (RPG) - Nintendo Switch

クライアント：株式会社スパイク・チュンソフト

経験期間：2019年9月～2021年12月

業務内容：

人間キャラクター：モデル、ジョイント、Skinning、UE4出力、マテリアル、AnimDynamics、Cloth

オブジェクト：モデル、PBR、ジョイント、Skinning、UE4出力、マテリアル

マネジメント：外注30点のFB対応、新人へのSubstance Painterトレーニング

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

会社名：ソレイユ株式会社

タイトル：タイトル未発表(RPG) - 中止

経験期間：2022年01月～2023年06月

業務内容：モデル制作、PBRテクスチャー制作、Skinningデータ制作、Unreal Engine 5出力

使用ソフト：Maya、Substance Painter、ZBrush、Photoshop、Unreal Engine 5

タイトル：未発表(MMORPG) - 中止

経験期間：2022年01月～2023年06月

業務内容：モデル制作、PBRテクスチャー制作、Skinningデータ制作、Unreal Engine 5出力

使用ソフト：Maya、Substance Painter、ZBrush、Photoshop、Unreal Engine 5

学歴

- Françoise Cabrini高校（フランス）社会経済学科 卒業（2005）
- Autograf Paris（出版物グラフィック）2005–2008
- Isart Digital Paris（ゲームアート／プランナー）2008–2011
- 日本語学習：赤門会、日本語専門学校（2011–2012）

## テクニカルスキル

### 3D / モデリング：

Maya（10年以上）：キャラクター、ハードサーフェース、リグ、Skinning、エンジン出力

ZBrush（10年以上）：スカルプト、ポリペイント

Blender（2年以上）：VRM調整、出力

Vroid（2年以上）：アニメ系プロシージャルキャラ、表情、Physics

### テクスチャー：

Substance Painter（10年以上）：PBR、マテリアル

Photoshop（15年以上）：イラスト、コンセプト、テクスチャー

### ゲームエンジン：

Unreal Engine 4/5（5年以上）：Skeletal Mesh、マテリアル、Control Rig、Physics

Unity（5年以上）：VRChatアバター、エクスポート

## 趣味

- 長期資産運用（NASDAQ中心のETF積立）
- Tシャツデザイン販売（TeePublic、Tshirt Trinity）
- VRChatアバター制作（Vroid／Blender）
- Python を用いたオリジナルゲーム開発（Steamリリース予定）