**職務経歴書**

**【2D コンセプトアーティスト, 3D アーティスト】**

**会社名：**

**株式会社　オーパス**

**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、シミュレータ音響製作  
CGツールズ&ミドルウェアの製作

**資本金 ：**5,000万円以上

**★クライアント：株式会社　マーベラス(日本) - 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)**

**チーム人数：**3人、Unity/Android

**経験期間：**2012年12月〜2013年2月

ハローキティの2Dアニメーション作成, UIデザイン, メインアーティスト

**使用ソフト：Photoshop、3dsMax, Unity**

**★クライアント：株式会社　マーベラス(日本) - タイトル：*IA Visual Tracks Colorful* (リズムゲーム)**

**チーム人数：**10人、Unity/PsVita

**経験期間：**2013年2月〜2014年8月

JSONでリアルタイム3D動画の作成(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**

**出向先：株式会社　リアルスタイル**

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

**チーム人数：**10人、Unity/PsVita

**経験期間：**2014年8月〜2015年4月

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**

**★クライアント：株式会社　スクエア・エニックス(日本) - タイトル：*Saga Scarlet Grace* (RPG)**

**チーム人数:**10人、Unity/PsVita

**経験期間：**2015年4月〜2015年7月

3Dモンスター作成,テクスチャー作成, 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個のモンスターを作成)

**使用ソフト：Photoshop、Maya、Unity**

**会社名：**

**Lvl Studio**

**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

**★クライアント：Leapfrog(カナダ) - タイトル：*Leapfrog Academy* (子供用の教育ゲーム)**

**チーム人数：**7人、WebGL/タブレット

**経験期間：**2015年12月〜2016年8月

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アセットの作成、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作成

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

**会社名：**

**株式会社　エイティング**

**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

**チーム人数：**25人

**経験期間：**2017年12月〜

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、Maya 2016 ext.2.0、Substance Painter 2018、Unity、Unreal Engine、Bezel Engine、Zbrush 4R8、Photoshop、3D coat、Perforce、SVN、Slack**

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

**【教育】**

**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

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

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

日本語の勉強

**【習得言語】**

**フランス語:** 母国語

**英語:** 日常会話

**日本語:** 日常会話

**【得意分野・希望分野】**

**得意分野：**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

**希望分野：**上記のようなキャラクターをZBrushからMaya/Substance Painterまでの過程で作りたい。

**【習得スキル】**

**Photoshop:**操作は熟知しています。

**経験年数：**10年以上

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

**3dsMax, Maya：**操作は熟知しています。

**3dsMax：**

**経験年数：**4年以上

キャラクター作成、ハードサーフェース作成、UV作成、リトポロジー、リッギング、アニメーション、エクスポート

**Maya：**

**経験年数：**4年以上

キャラクター作成、ハードサーフェース作成、UV作成、リトポロジー、ジョイント作成、Skinning、エクスポート

**Z Brush：**操作は熟知しています。

**経験年数：**2年以上

キャラクター作成、ハードサーフェース作成、ポリペイント、レンダーパス

**Substance Painter：**操作は熟知しています。

**経験年数：**2年以上

テクスチャー作成、マテリアル設定、エクスポート

**Marmoset Toolbag 3：**操作は熟知しています。

**経験年数：**１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

**JSON (UNITY)：**リズムゲーム用のレベル作成の経験あり。

**経験年数：**２年以上

**WebGL (PLAYCANVAS)：**3Dのアセットやアニメーションの政策経験あり。

**経験年数：**１年以上

**After Effect：**2Dキャラクターのアニメーションの経験あり。

**経験年数：**１年以上

**【自己学習プロセス】**

**CuberushのMarc Brunet氏のPBRキャラクター作成フルコース終了：**ゼロから物理ベースキャラクターの作成からエンジンエクスポートまでのチュートリアル

**実習内容：**スカルプト、リトポロジー、UV、ベーキング、PBRテキスチャー作成、エンジンエクスポート

**学習中ソフト：**Unreal Engine 4、Keyshot、Topogun、3D coat、Substance Designer

**学習予定：**Mari、Marvelous Designer、より忠実な表情のモーションキャプチャ、Shader Forge、Substance Designer

**【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)、漫画、餃子作り

**【連絡先】**

**住所**：〒330－0852

埼玉県さいたま市大宮区大成町2－192－1第２タナカハイツ102号室

**電話：**080－9865－7281

**★メール:**[romain.peiffer.isart@gmail.com](mailto:romain.peiffer.isart@gmail.com)

**★ウェブサイト:**

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

**pixiv ID: user\_pxtv7557**

**romain\_peiffer.artstation.com**