



(testkun08080.github.io)
(testkun.08080@gmail.com)



LANGUAGES

- 日本語
- 英語

Creative Tools (3D & Design)



Graphics & Game Engines



Programming Languages



Web & App Development



Development Operations



Platform & Infrastructure



HOBBIES

- カメラ
- サウナ
- 料理
- 映画鑑賞
- 散歩

経験とスキル

- ゲーム会社で、7年間リード/テクニカルアーティストとして、シェーダー開発、LookDev開発、パイプライン開発ツール開発を勤めてきました。
- 目指したいゲームや絵に対して良い解決策を考え、柔軟に問題を解決していくことができます。
- また開発スタジオとサポートスタジオ（外注）での両方の経験がある為、問題解決に向けてクライアント、外注先と両方の経験から考えどちらにも都合がいいようにワークフローを作ることが出来ます。
- 開発メンバーと常にコミュニケーションを取る事で、プロジェクトの問題点を見つけて解決する出来ます。

職種経歴

リードテクニカルアーティスト/ゲームデザイン | 2024年12月~現在

- ゲームデバイス/ソフトの開発
- ウェブ/アプリ開発

リードテクニカルアーティスト (SIE Malaysia Studio) | 2022年12月~2024年11月

- Climate Station
 - チーム規模: 5~10
 - サポート範囲: (Artist: 3~5, Engineer: 3~6)
 - Unity内で、シーンごとのスクリプトや、マクロを開発
 - Jenkins や Git を使ったゲームビルドのサポート
- MLB シリーズ
 - チーム規模: 20~100
 - サポート範囲: (Artist: 10~30, Engineer: 10~15)
 - Maya用のシェーダー
 - ゲーム最適化のためのツール作成
 - 既存ツールの開発保守
- The Last of Us: Part II - Remastered
 - チーム規模: 50~200
 - サポート範囲 (Artist: 100~200, Engineer: 3~7)
 - 既存のワークフローや、開発環境のセットアップサポート
 - シェーダー関連のサポート
- 一般的なスタジオのサポート
 - チーム規模: 100~200
 - サポート範囲 (Artist: 70~150, Engineer: 10~30)
 - 社内用の簡単なアニメーションツール
 - 汎用的なバリデーションツール開発(主にMaya)
 - MudBox用のプラグイン作成 (OutLiner)
 - 画像からテーマカラー抽出用 (WebAPIサービスの作成)
 - 既存ツールの最適化、ワークフローの改善
 - 汎用的なカスタムインストーラーの作成
 - USD ビューワーのサポートと社内ツールへの統合
 - Mariのカスタムノード作成
- R&D
 - YOLO や Comfy UIを使った画像認識のテスト
 - Maya内でUVベースの、AIを使ったテクスチャ作成

テクニカルアーティスト | 2022年3月~2022年12月

- 動画のキャプチャと編集をサポート
 - 動画のキャプチャと編集
 - 自作ツールを使ってキャプション作成

- Unityプロジェクトのコンサルティング
 - NPRシェーダーの開発をサポート
 - その他便利なプラグイン制作補助

リードテクニカルアーティスト | 2019年9月~2022年3月

- ストリートファイター6
 - チーム規模: 200~350
 - キャラクタ/背景/ライトの開発環境作成
 - エンジニアとの新しい表現の研究と提案/交渉
 - ゲームエンジン上でのキャラクタ/背景シェーダー作成
 - Maya上でのキャラクタ シェーダー作成
 - SubstancePainter上での、LookDev用環境開発
 - Houdiniを使ったキャラクタサポートツール開発
 - SubstanceDesignerを使ったテクスチャ変換

テクニカルアーティスト 2018年6月-2019年8月

- ストリートファイター6
 - チーム規模: 150~300
 - キャラクタ/背景シェーダー作成
 - NPR表現のための、ルックデブ開発
 - 大量のテクスチャ、FBXの変換

シェーダーアーティスト | 2017年6月-2017年5月

- Devil MayCry 5
 - チーム規模: 150~300
 - キャラクタ/背景シェーダー作成
 - カットシーン用のシェーダー作成

学歴

日本電子専門学校 ゲーム制作研究科 2014年4月-2017年3月

WORKSHOP

CEDEC2018にて、テクニカルアーティストを育てていくためのラウンドテーブルを開きました。