



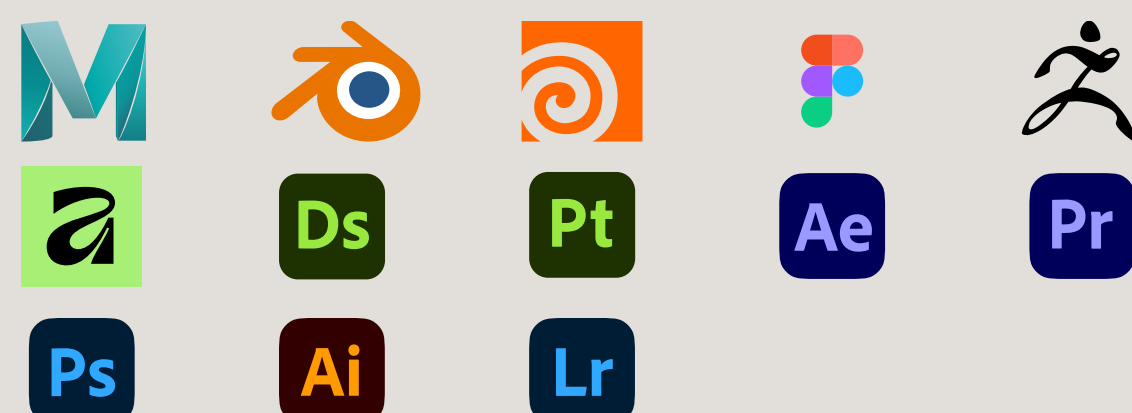
(testkun08080.github.io)  
(testkun.08080@gmail.com)



## LANGUAGES

- 🇯🇵 Japanese(Native)
- 🇬🇧 English(Intermediate)

## Creative Tools (3D & Design)



## Graphics & Game Engines



## Programming Languages



## Web & App Development



## Development Operations



## Platform & Infrastructure



## HOBBIES

- Camera(Film/Digital)
- SOUNA
- Cooking
- Watching movies
- Walking around town

## 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。