

## 職務経歴書

令和 2022 年 4 月 25 日現在

氏名：マーウイン リム

### ■職務経歴概要

これまで約7年間、CG デザイナーとして就業してまいりました。大学在学中より映像制作と写真撮影制作しております。卒業後、約3年間小売店の店員として働きながら、フリーランスの写真家、映像作家として活動を続けておりました。2013年にゲーム開発を学ぶためにゲームの専門学校に入学しておりました。専門学校在学中より、仲間内の中で「優秀ゲームアーティスト賞」を受賞しました。二ヶ月専門学校の卒業前にスタートアップ企業「ineni Realtime」にしてCG デザイナーとして勤務。VR とモバイルのアプリでモデリングとマテリアル作業を開発しました。その後、現職でCG デザイナーやテクニカルアーティストとして転職してまいりました。主に、シネマテーク、ライティング、PBR レンダリングに携わり、環境ルックやシーン構築まで携わっております。

### ■職務経歴詳細

#### Rotor Studios 2015年07月～現在

事業内容：CG スタジオ・映像制作・ソフト開発・インタラクティブ体験

従業員数：100名 雇用形態：正社員

開発期間	業務内容
2015年07月 ～ 現在	<b>Toyota SR360 Showroom Configurator</b> <b>【プロジェクト概要】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>クライアント業種：自動車・リアルタイム自動車ビジュアライゼーション</li></ul> Unreal Engine を使用してリアルタイム車両コンフィギュレーターの開発および保守する <b>【デバイス】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>PC (4K/ 30fps)</li></ul> <b>【主な業務内容。取り組み】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>シネマテーク映像を制作</li><li>環境ライティングを制作し改善</li><li>物理ベースレンダリングの開発</li><li>ライティング技術の開発</li><li>環境の開発し制作</li><li>マテリアルテストの背景を制作</li></ul>
2017年01月 ～ 現在	<b>Lexus Virtual Showroom 【LVS】</b> <b>【プロジェクト概要】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>クライアント業種：自動車・リアルタイム自動車ビジュアライゼーション</li></ul> Unreal Engine を使用してリアルタイム車両コンフィギュレーターの開発および保守する <b>【デバイス】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>PC (4K/30fps)</li><li>iPad</li></ul> <b>【主な業務内容。取り組み】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>シネマテーク映像を制作</li><li>環境ライティングを制作し改善</li><li>物理ベースレンダリングの開発</li><li>ライティング技術の開発</li><li>マテリアルテストの背景を制作</li><li>ワークフローとパイプラインの文書化</li><li>ライティングツールの開発</li></ul>
2019年01月 ～ 2019年03月	<b>Toyota Europe Mirai VR Demo</b> <b>【プロジェクト概要】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>クライアント業種：自動車</li></ul> VR で水素燃料電池自動車の内部構造をご紹介します <b>【デバイス】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>PC/VR</li></ul> <b>【主な業務内容。取り組み】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>マテリアルの開発</li><li>VR ためにライティングとモデルの最適化</li><li>シネマテーク映像を制作</li></ul>

2019年03月 ～ 2019年06月	<b>Camry WebGL Case Study</b> <b>【プロジェクト概要】</b> ・クライアント業種：自動車・リアルタイム自動車ビジュアライゼーション WebGLでリアルタイム車両コンフィギュレーターの開発 <b>【デバイス】</b> ・WebGL / Mobile <b>【主な業務内容。取り組み】</b> ・ライティングの制作し改善 ・物理ベースレンダリングの開発
2018年03月 ～ 2018年06月	<b>TAC Victoria Road to Zero</b> <b>【プロジェクト概要】</b> ・クライアント業種：自動車・リアルタイム自動車ビジュアライゼーション 過去、現在、未来の交通安全に焦点を当てたリアルタイムVR体験 <b>【デバイス】</b> ・PC/VR <b>【主な業務内容。取り組み】</b> ・シネマテーク映像を制作 ・環境ライティングを制作し改善 ・VRのためにライティングとモデルの最適化
2018年03月 ～ 2018年06月	<b>Archviz Real Time Configurator Demo</b> <b>【プロジェクト概要】</b> ・クライアント業種：建築 リアルタイム建築コンフィギュレーターの開発 <b>【デバイス】</b> ・PC (4K/ 30fps) <b>【主な業務内容。取り組み】</b> ・シネマテーク映像を制作 ・環境ライティングを制作 ・物理ベースレンダリングの開発

#### ineni Realtime 2014年11月～2015年05月

事業内容：ソフト開発・インタラクティブ体験・VRアプリケーション  
 従業員数：6名 雇用形態：正社員

開発期間	業務内容
2014年11月 ～ 2015年05月	<b>Archviz Real Time Configurator Demo</b> <b>【プロジェクト概要】</b> ・クライアント業種：建築 Unreal Engineを使用してリアルタイム建築ビジュアライゼーションアプリケーション開発 <b>【デバイス】</b> ・PC ・VR <b>【主な業務内容。取り組み】</b> ・環境の制作 ・物理ベースレンダリングの開発 ・モデリングとマテリアルの制作 ・VRのためにライティングとモデルの最適化

## ■活かせる経験・知識

- ・リアルタイムグラフィックスの基本的な知識
- ・PBR(物理ベースレンダリング)環境下でのライティング業務経験
- ・カメラ、レンズ、映像制作に関する知識
- ・Maya等のDCCツールを使用してCG制作を経験したことがある
- ・開発プロジェクトにおけるリーダーの経験したことがある
- ・新しい表現や技術的研究に対して積極的にチャレンジできる
- ・ゲーム、映画、舞台など演出に興味・関心のある
- ・パイプライン・ワークフロー構築の経験

## ■使用可能ツール

- ・Maya
- ・Unreal
- ・Zbrush
- ・Substance ツール
- ・Octane
- ・Arnold
- ・DaVinci Resolve
- ・Quixel
- ・Photoshop
- ・Lightroom
- ・Perforce
- ・JIRA
- ・Python(独学で習得)
- ・Pyside(独学で習得)

## ■自己PR

### 映像制作経験からリアルタイムとゲーム業界経験へ

私はCGデザイナーとして5年以上の経験があって学生の頃より、エンタテインメントのことに興味を持っています。入学したでは映像と画像のプロジェクトに貢献することができました。CGデザイナー経験を通して、現場感覚を身につけることができ、その後のテクニカルアーティスト、経験、専門性、知識を高めることができました。映像制作からゲーム開発の勉強に転向したとき、ゲーム業界と映像制作は似ていて、ゲームそのものは映画と同じで、その物語はすべてプレイヤーがコントロールできるのではないかとよく考えたものです。

### 今後のビジョン

私のユニークな経験や経歴は、異なるレンズ、情熱、背景を通して、業界に貢献することができると思っています。アーティストとしての経験はありますが、奇想天外な世界を創り出すという目標や夢には、まだ到達していません。しかし、チームメンバーと協力し、そのような世界を想像する能力には自信があります。将来は、ゲーム業界で撮影監督を目指したいと決意しています。

上記の経験を活かしながら、貴社にてさらなる貢献をしたいと考えております。何卒よろしくお願い申し上げます。

以上