

Eメール: chris.bruin.l@gmail.com

ウェブサイト: chrisbruin.com

電話番号: 1- 438- 992-4933

クリス・ブルイン

3D キャラクターアーティスト

自己実現目標

- アーティストとして、クリエイティブな発想を駆使しながら技術を磨き、ハイクオリティなアート作品を提供していくことです。

プロフィール

- 勤勉で細部までこだわり仕事に取り組むことが出来る性格です。業務上で使用するプログラムに精通できるように努力し、またどのようなプログラムでも柔軟性を持って取り組みます。
- どのようなチーム、メンバー内でもコミュニケーションを図り、協調性を保ちながらプロジェクトのマネジメントを行ってきました。
- 自主的に自分の割り当てられた分の役割を果たすことが出来、優先順位をもって効率的に仕事をこなすことが極めて得意です。

ソフトウェアスキル

Modelling: Zbrush, Maya, Xgen, Marvelous Designer, Wrap 3, Topogun, Reality Capture
Texturing: Substance Painter, Photoshop, Quixel Suite, Substance Designer, Knald
Game Engines: Unreal Engine 4, Unity, Radiant, Frostbite

Project Management: Perforce, Github, DevTrack, JIRA, Hansoft, Shotgun
Rendering: Keyshot, Marmoset Toolbag 3, Arnold, Vray
Post: Adobe After Effects, Adobe Premiere

職歴

Beenox – 2016 ~ 現在

Call of Duty Black Ops 4 – シニアキャラクターアーティスト

- ヘアアーティスト (チーフ) - メインキャラクター、マルチプレイヤーモード、ゾンビモードの髪部分の担当責任者。
- キャラクターの頭部制作担当。

Call of Duty (非公開) – シニアキャラクターアーティスト

- 最新シリーズ機器のビジュアルスタンダード対応のキャラクター制作担当。
- ギア・アクセサリ、ファーストパーソン・アーム、ボディ、スキンやヘアシェーダーのルックデブを含むメインキャラクターの頭部作成。
- 弊社初導入の 3D プリンターを使った、スキャンデータをゲーム内に反映させる全行程のガイドラインを作成。

Electronic Arts 2016

NHL 2017 – キャラクターアーティスト

- NHL 2016 参照。
- 既存のキャラクターアセットの改良、一般化。

Electronic Arts 2015

Mass Effect Andromeda – キャラクターアーティスト

- Bioware 社、EA's Capture Lab 社と共同で Mass Effect Andromeda の全体目標を作成。
- EA's Capture Lab スキャンデータからゲーム用に変換する全行程のガイドラインを作成。
- 新アイテムのガイドライン資料を作成（新人教育担当も併任）。
- 複数のメインキャラクターの頭部制作担当。
- 同じキャラクター内のどの表情にも一貫性を保ちながら、キャラクターの表情作成。（1キャラクターに10種類）

NHL 2016 – キャラクターアーティスト

- 主にキャラクターの頭部担当。
- 200種以上の頭部パーツを旧作の置き換え用に作成。
- ゲーム作成のための美術・技術的なフィードバックの提案のために、アウトソーシングチームとの業務提携。
- 様々な NHL のマスコット、全スター選手の頭部制作。
- ジャージ素材やロゴ、その他装備（グローブ、ゴーグル、パッド等）制作。
- アートプロダクションチームの生産性向上のためスクリプト作成。

UFC 2 – プロップアーティスト

- EA UFC 2 の高品質環境パーツ作成。（ブロックアウト/ハードサーフェイス/ローポリゴン/テクスチャリング）

A Thinking Ape 2014

Perfect Drift – リーダーアーティスト (Android/iOS)

- 既存のゲーム環境に加え、改良版アップグレード時のゲーム環境も作成。
- 締め切りまでに目標レベル以上に仕事を仕上げる。
- 広範囲にわたるモバイルデバイスの条件に対応しながらアートデザインを作成。
- UI/UX からゲームプレイにわたる、ゲーム全体の品質向上に向けてプロダクトデザインチームと業務提携。
- アセットのクリーンアップや基礎装備なども含め、車両アセットの外部委託を担当。

PopCap Games 2014

Plants vs Zombies Garden Warfare – 環境アーティスト (Xbox 360/One, PS3/4, PC)

- 既存のゲーム環境に加え、改良版アップグレード時のゲーム環境も作成。
- ゲームの既存ビジュアル形式に対応したアート制作を経験。
- Maya, Zbrush, Frostbite 3, Photoshop, nDo2 を使用し、アセットのモデルや質感を再現。
- 個人、共同でのプロップ、建物、車両作成の経験あり。
- コンセプトアートを基に、または一からアート構想の作成を経験。
- 品質、UV、LOC、コリジョン、インライテンメッシュ、バグ修正などを担当。

Electronic Arts 2011 – 2014

EA UFC (PS4, Xbox One) – エンベデッドプレゼンテーション&レンダリングアナリスト

- EA アートワークチームと直接働き、EA UFC のハイビジュアルスタンダード作成においてチームとともに尽力。
- パーフォースとビルドスタジオにアートセットを反映。
- QA、プロデューサーやアートディレクターと、TABU レンダリングとアートワークチーム間の問題点の共有に尽力。
- 開発部とプロダクションパートナー宛に QA 活動報告書にて報告。
- QA テストチームの指導、チームミーティングのリーダー。

FIFA 12 (Xbox, PS3, PC, Mac)

- QA リードとして、QA マネジメントとテスト担当。

- バグレポート、QA テスティングメンバーの指導が主な仕事内容。
- 多大なプレッシャーの元、午前 2 時またはさらに遅くまで締め切り厳守のため残業経験あり。

Origin – 開発者サポート

- ソフトウェアの問題解決、バグ報告/修正されたかどうかの確認による開発者サポート担当。
- ユーザー体験やソフトウェアの機能チェックが主な仕事内容。
- 開発者とともに働きながら問題解決のためのテストプラン作成担当。

Digital Rain (digitalraingames.com)

プライベートでのゲーム製作活動 (PC/マルチプラットフォーム向け。Unreal Engine 4 にて製作中。公開未定。)

プロジェクトリーダー

- チームマネジメント、締め切り期日とプロジェクトの目標を設けて、プロジェクトのスケジュールを管理。
- ゲームプレイデザイン・レベル設定・レイアウト等のフル 3D ゲームに関連するすべての構想を担当。
- チームメンバーの採用や、チーム間のコミュニケーションやメンバー内のアイデア構想のまとめ役を担当。
- キャラクター、環境素材、プロップ等を含むゲームアセットの制作担当。
- アートスタイルや、ビジュアル目標の方向性を保ちながら、チームがハイビジュアルスタンダードに到達できるように調節。
- ユーザー体験デザインや UI での責任者。

Vancouver Institute of Media Arts 03/2010 – 03/2011 (1年)

教員補助・生徒指導

- 全生徒に技術・アート面での知識を教える。
- Photoshop や Maya などのソフトウェアを使用した、UV 操作・テクスチャー制作・ライティング、陰影等の手順やメッシュやテクスチャー制作時のゲームエンジンの効果的な使い方を指導。
- デモストレーションビデオの構想や、実行方法について指導。
- コンセプトアートコースにおける補助教員。Photoshop のインストラクションや、ソフトウェア設定、生徒各々のアートスキルに応じた授業計画に基づいて指導。

以上

学歴

Vancouver Institute of Media Arts

- ゲームアート・デザイン

以上

参考

Michael Friesen (Lead Character Artist – EA Artworks)

mfriesen@ea.com

Ian Lloyd (Art Director – EA Artworks)

illoyd@ea.com

Jonathan Rancourt (Lead Character Artist – Beenox)

jrancourt@beenox.com