

履歴書

西暦 2024年 01月 20日現在

ふりがな デ ソウザ ケイロス パロマ パメラ		
氏名 De Sousa Queiroz Palloma Pamella		
生年月日	西暦1991年 10月 14日生 (32歳)	男 ・ 女
E-MAIL	pallomaqueiroz.jp@gmail.com	
ふりがな	とうきょうとねりまくさかえちよ46-20とうきょうべた しんさくらだい2206	
現住所	〒176-0006 東京都練馬区栄町 46-20 トーヨーベーター 新桜台2 206	
		電話 (070-1595-2166) —



西暦	月	学歴・職歴
		学歴
2011	8	Strong Business School (大学) 経営学(ブラジル) 入学
2015	6	Strong Business School (大学) 経営学(ブラジル) 卒業
2017	1	Melies (大学) 3DCGデザイン VFX(ブラジル) 入学
2018	12	Melies (大学) 3DCGデザイン VFX(ブラジル) 卒業
2022	4	ISIキャリア外語アカデミー原宿校 (日本) 入学
		職歴
2012	2	UFABC- Federal University of ABC (入社)
		職務内容: タスクマネジメント
2012	8	UFABC- Federal University of ABC (退職)
2013	2	EMTU-Metropolitan Company of Urban Transport (入社)
		職務内容: 企画、技術的な研究
2014	6	EMTU-Metropolitan Company of Urban Transport (退職)
2017	10	Monster Movie (入社)
		職務内容: 3Dモデリング・ライティング・レンダリング・3Dアニメーション
2019	10	Monster Movie (退職)
2020	2	Spirit Animation Studios (入社)
		職務内容: 3Dモデリング・レンダリング・ポストプロダクション
2022	3	Spirit Animation Studios (退職)

西暦	月	免許・資格			
2018	12	デジタルアーツトレーニング・修了			
2020	1	モーショングラフィックストレーニング・修了			
2023	1	日本語能力試験・N3・合格　－日本語能力試験N2学習中			
		寄り駅 ----- 線 駅	扶養家族数 (配偶者を除く) 0人	配偶者 有　・　無	配偶者の扶養義務 有　・　無

その他特記すべき事項/使用可能ソフトなど

Maya, V-Ray, Substance Painter, ZBrush, Photoshop, After Effects, Blender, Unreal Engine

自己PR

3Dデザイナーとして約4年の経験があります。モデリング、ライティング、ルックデベロプメント、ポストプロダクションにおいて幅広い知識を持っています。ブラジルでは、テレビシリーズや広告プロジェクトなど、様々なプロジェクトに携わってきました。
将来、日本で3Dアーティストとしてのキャリアを築くことにとても興味があり、日本のクリエイティブコミュニティに貢献する準備ができています。

本人希望記入欄

貴社規定に従います。

職務経歴書

2024年01月20日

De Sousa Queiroz Palloma Pamela
デ ソウザ ケイロス パロマ パメラ

【経歴要約】

アニメーションスタジオでの3Dデザイナーとして4年間の経験があり、ライティング、ルックデブ、ポストプロダクション、モデリング、アニメーションなど、3Dジェネラリストとして多岐にわたるスキルを持っています。これまでにアニメーションテレビシリーズや広告制作など、様々なプロジェクトに携わってきました。さらに、フリーランスプロジェクトでも活動し、独自のクリエイティブなアプローチを提供しています。

その前はビジネスマネジメントに関連するいくつかの経験があり、ビジネスの知識と洞察を養いました。

また、現在は日本でパートタイムの仕事を経験しており、日本の文化と働き方にも精通しています。そして、日本での3Dキャリアに続ける機会を探し、新たな挑戦に取り組みたいと考えています。

【勤務先企業】

Spirit Animation Studios株式会社（ブラジル）
事業内容：アニメーションスタジオ

期間	配属	業務内容
2020年02月～ 2022年03月	3Dデザイナー 正社員	<p>● Amazon Prime VideoのKarlアニメシリーズプロジェクトにおいて、ゼネラリストとして積極的に関与しました。主な担当領域は、バグの修正からシーンのライティング、シーンとキャラクターのテクスチャリング、そしてレンダリングとポストプロダクションまで多岐にわたります。バグの修正では、プロジェクトの品質向上に向けて常に努力し、シームレスな視聴体験を提供するために問題をタイムリーに特定し解決しました。</p> <p>Karlアニメシリーズプロジェクトにおいて、私のゼネラリストとしてのスキルとクリエイティビティを最大限に活かし、プロジェクトの成功に貢献しました。</p> <p><ツール> Maya, V-Ray, Substance Painter, Photoshop, After effects, Nuke</p> <p>● ROSIE AND BEAR（長編CGI映画）のプリプロダクションに携わり、小道具やセットのモデリングとテクスチャリングを担当。</p> <p><ツール> Maya, V-Ray, Substance Painter, Photoshop, Zbrush</p> <p>● CELESTE（オリジナル限定シリーズ）のプリプロダクションに携わり、小道具やセットのモデリングやテクスチャリング、照明やUnrealエンジンでのレンダリングテストなどを行った。</p> <p><ツール> Maya, V-Ray, Substance Painter, Unreal Engine</p>

		<p>●世界市場向けの商業映画の開発と製作に携わっていました。その中には Walt Disney company、Honda、Lacta、Wildbrain、ブラジルの大企業などが含まれる。</p> <p><ツール> Maya,V-Ray, Substance Painter, Photoshop, After Effects</p>
--	--	--

Monster Movie株式会社（ブラジル）

事業内容：アニメーションスタジオ

期間	配属	業務内容
2017年10月～ 2019年10月	3Dデザイナー 正社員	<p>●"Glitter Modelアニメーション・シリーズのプロジェクト（Disney Channel）では、QAおよびゼネラリストとして幅広い業務に従事しました。小道具やシナリオのモデリングとテクスチャリング、シーンのライティング、レンダリングなど、プロジェクト全体にわたる多岐にわたる役割を果たしました。</p> <p>QAの側面では、プロジェクトの品質向上に焦点を当て、特にアニメーションの流暢性や視覚的な一貫性を確保するためのテストとフィードバックに貢献しました。同時に、小道具やシナリオのモデリングとテクスチャリング、シーンのライティング、レンダリングなどのゼネラリストとして、プロジェクトに独自の視覚的なアートスタイルと品質をもたらすことに注力しました。</p> <p><ツール> Maya, Redshift, Zbrush, Photoshop, Illustrator, After Effects</p> <p>●ソーシャルメディアでコンテンツを宣伝するための3Dアニメーションとモーショングラフィックスのスキルを習得しました。</p> <p><ツール> Maya, Redshift, Photoshop, Illustrator, After Effects</p> <p>●3つのアニメーションプロジェクトのアイデアの作成に協力しました。コンセプトから完成まで多くのキャラクターとシナリオを作成する必要がありました。</p> <p><ツール> Maya, V-Ray, Photoshop, Substance Painter, Illustrator, After Effects</p>

EMTU-Metropolitan Company of Urban Transport株式会社（ブラジル）

事業内容：輸送管理

期間	配属	業務内容
2013年02月～ 2014年06月	正社員	<p>●テクニカル・スタディの作成</p> <p>●週次タスク進捗報告を管理し、フィードバックに対応する。</p> <p>●事務業務</p> <p><ツール> Microsoft Office, エクセルやワードなど。</p>

UFABC- Federal University of ABC株式会社（ブラジル）
業務内容：大学

期間	配属	業務内容
2012年02月～ 2012年08月	インターシッブ	●顧客対応、それに関わる事務業務 <ツール> Microsoft Office,エクセルやワードなど。

株式会社大創産業（東京・日本）
業務内容：製造小売業

期間	配属	業務内容
2023年02月～ 在職中	アルバイト	● 店内で様々な業務全般を経験あります。接客、商品整理、陳列、装飾、レイアウトを含めた売場づくり、品出し、清掃、レジなど。

【デモリール】



【使用可能ツール】

OS:Windows
2DCGツール（Photoshop、After Effects、Illustrator、After Effects、Premiere）
3DCGツール（Maya、V-Ray、Substance Painter、Zbrush、Unreal Engine、Blender）

【言語】

ポルトガル語	母国語
スペイン語	中級
英語	上級・ビジネス
日本語	中級・日本語能力試験N3取得 日本語能力試験N2学習中

【自己アピール】

3Dデザイナーとしてのキャリアで、協力チームでの効果的な仕事に関しては、異なるバックグラウンドや専門性を持つ同僚と協力しながら、プロジェクトの成功に貢献しました。

私は時間管理のスキルを鍛え、厳格なスケジュールに合わせて成果物を提供しました。クライアントやチームの期待に応えるために、計画的に仕事を進めることが大切だと心得ています。

また、新しい技術やツールの学習に対しても情熱を持って取り組んでいます。アート展示、ゲーム、アニメーション、そして日本のポップカルチャーに強い関心を抱いています。これらの要素からインスピレーションを受け、創造的なプロジェクトに取り組むことを楽しみにしています。