

# AURORE PUPIL-サウンドデザイナー

## 職務経歴書

### フリーランスサウンドデザイナー - 2011年~現在:

コラボレーティブなテレワーキング環境で、様々なアニメフィルムやデジタルゲームプロジェクトのサウンドデザイン:

#### ◆ EPIIC Montpellier - サウンドデザイナー - 2019年:

映画『[Les Fils de Morphée](#)』のために監督とコラボレーションしながら、Protoolsを使用したサウンドのデザイン、プリミックス及び作成。

#### ◆ Cyber Group Studios - サウンドデザイナー - 2018年:

子供向けのアニメシリーズ『[Happos Family](#)』の制作、サウンドデザイン、Protoolsでのプリミックス、監督とのコラボレーション。

#### ◆ The Good Drive - サウンドデザイナー - 2017年:

Protools を使用して、道路の雰囲気、SFX 車、メニューサウンド、ゲーム『[The Good Drive](#)』向けの様々なサウンド・エフェクトの作成。ゲームデザイナーや CEO との協力の元、サウンドを Unity と Wwise に統合。

#### ◆ Malkyrs Studio -サウンドデザイナー - 2016年:

Protools を使用して、アリーナ環境、SFX カード、メニューサウンド、ゲーム『[アリーナ・オブ・イターニティ](#)』向けの様々なサウンド・エフェクトの作成。フランス語および英語の俳優の音声の録音編集。ゲームデザイナーや CEO との協力。

#### ◆ Synthesis Group SGS – Sound Technician – 2015年~現在:

Protools や Adobe Audition を使用して、オーディオファイルのノイズの取り除き、動作確認、正常化(フランス語版へのローカリゼーション):

- [Fallout IV + DLC](#) (2015年(夏)と2016年)
- [Mafia 3](#) (2016年)

#### ◆ We Are Bots Studio - サウンドデザイナー – 2015年~現在:

アンビエント、SFX、ルーム、イベント、キャラクター向けに、またゲーム『[Drift Into Eternity](#)』向けに Protools を使用してのサウンド作成。ゲームデザイナーや CEO との協力の元、サウンドを Unity に統合。

### Ubisoft Paris - Studio - ジュニアサウンドデザイナー –2011年:

オーディオチーム内にて、ゲーム『[Just Dance 3](#)』及び『Just Dance Japan』向けのいくつかのサウンドのデザイン及び作成。

### 音楽教師 – 2007年~現在:

子供や大人向けに 音楽のレッスン (英語/フランス語): ピアノ及び音楽理論

◆ ACEL Du Gros Caillou – 2016年~現在: レジャー施設: 小グループでのレッスン

◆ Institut de Culture Musicale – 2007年~現在: 子供や大人向けに自宅で音楽のレッスン

## 連絡先

@ [www.aurore-pupil.com](http://www.aurore-pupil.com)

@ [Linkedin プロフィール](#)

☎ +33 6 09 37 13 54

✉ [apupil@gmail.com](mailto:apupil@gmail.com)

📍 11, chemin de la Côte Ste Catherine, 92350 Le Plessis-Robinson, フランス

## ソフトウェアスキル

- ◆ **Protools:** 101 及び 110 資格
- ◆ **Adobe Audition:** 中級
- ◆ **Vegas Pro:** 中級
- ◆ **SoundForge:** 中級
- ◆ **Reaper:** 初級
- ◆ **Unreal Engine 4:** 初級
- ◆ **Wwise:** 101 認定予定
- ◆ **FMOD:** 初級
- ◆ **JIRA:** 初級
- ◆ **Perforce:** 初級
- ◆ **圧力下での作業**
- ◆ **チームワーク**

## 言語スキル

- ◆ **フランス語:** 母国語
- ◆ **英語:** 上級レベル
- ◆ **日本語:** A2-B1 レベル (JLPT N4 受験予定)

## 学歴

- ◆ **ISTS (Groupe ESRA, Paris, 2008年 - 2011年):** サウンドテクニクス学士 修得
- ◆ **University of Marne-La-Vallée (2006年 - 2008年):** 学位: サウンド及びレコーディング 機器学位修得
- ◆ **Conservatoire Léo Délibes (1992年 - 2006年):** 音楽理論修了(2003年)

## 個人プロジェクト

◆ 卒業を控えた学生によって作成されたビデオゲームとアニメーション映画のサウンドデザイン:

- [Baobab](#) : Sup' Infocom Valenciennes (2012) : 3D アニメーション映画.
- [Split The Road](#) : LISAA (2012-2013) : ビデオゲーム
- [Tempête](#) と [Breakfast in Paris](#) : LISAA (2014) : 2D アニメーション映画

◆ 2 年間に渡り、サウンドデザインコンペティション「サウンドトラックケルン」へ従事。さらに、審査員によって選ばれたアニメーション映画のサウンドリデザインに 1 ヶ月間携わる。

- [Apollo](#) (2012) : 3D アニメーション映画
- [Replay](#) (2013) : 3D アニメーション映画, トップ 14 (100 の候補者) の中から選ばれました。

◆ 他のビデオゲームに携わりながら、ウェブシリーズや映画のサウンドデザインも行う :

- [Les Seigneurs d' Outre Monde](#) (ERE2, 2015-2016) : 長編映画
- [Aëdemphia](#) (2017 と 2020) : シネマティクスやゲーム内のサウンドを含むゲームプロジェクト。
- [Beyond Good and Evil 2](#) (2018) : Charlie Atanasyan、Alexandre Carlotti、Christophe Héral の許可を得て、自身の興味を深めると共にトレーニングを継続: 予告編のサウンドを再設計し完成させる (2 週間)、英語を話す俳優の研究、声の録音、掃除、編集、ミキシング (1 か月)。
- [Horizon Zero Dawn](#) (2020) : 興味の深耕とトレーニングを兼ねて、トレーラーのサウンドを再設計・完成、編集、ミキシング。作曲家の Adrian Gomar とコラボレーション。
- [Demo-Reel 2020](#) : 同じく、興味の深耕とトレーニングを兼ねて、マリオパーティー9 とデビルメイクライ 4 の抽出ゲームプレイのサウンドデザインを変更しました。ビデオ編集。

## 興味

- ◆ Wwise、FMOD、Unity、Unreal Engine 4 などの学習ソフトウェアとエンジン格闘技: 合気武道と古武道 (2012 年から ESC XV、パリ、フランス)
- ◆ ビデオゲーム (レトロゲーム、プラットフォーム、RPG、JRPG、音楽ゲーム、MOBA...)
- ◆ 音楽理論とピアノ (1992 年以降)
- ◆ 日本: 2012 年以降の学習言語、文化、日常生活に関する情報...