

## ニコラス ファーネル NICOLAS FOURNEL

7435 Ainanani Place

Honolulu, HI 96825

Eメール: [nicolasfournel@yahoo.com](mailto:nicolasfournel@yahoo.com)

ウェブサイト: [www.nicolasfournel.com](http://www.nicolasfournel.com)

電話番号: 808-387-3898

### 志望動機

ビデオゲーム産業での次世代のデジタルオーディオアルゴリズムとツールの制作

### スキル、経験

- オーディオエンジン制作: サンプルレートコンバーター、ボイスの割り当て、多声音楽管理、環境音 (3D オーディオの配置、閉鎖 occlusion / 妨害 obstruction, 反響, HRTF フィルター、その他) 効果音のスク립ト、物理的モデリング、ストリーミング、リアルタイムオーディオ効果。高レベルのサウンド API の経験: XACT, Scream, OpenAL, MusyX
- DSP プログラミング: 音の合成技術、フィルターデザイン、信号解析 (拍子の探知、音の高さのトラッキングなど)、ボイス処理手続きとコーディング。デジタルオーディオ効果の制作 (遅延 delay、変形、圧縮など)。VSTi と DXi SDK の経験。
- インタラクティブミュージック: MIDI プログラミング (MID ファイル、DLS、GM などを含む)、アルゴリズムによる作曲エンジンの制作
- 音楽: 作曲とサウンドデザイン。数多くのハードウェアシンセサイザー、サンプラー、エフェクトユニットの経験。幅広いメイン合成、オーディオ処理、MIDI ソフトウェアパッケージの知識 (Sound Forge、Sonar、CSound など)。
- ウィンドウズ/ツール開発: 10 年以上の経験。  
Visual C / C++. Win 32 API、MFC、Direct X. STL.
- チームマネジメント: 4 年間の小さな開発チームのマネジメントの経験
- ソフトウェア生産循環: ソフトウェア会社の設立者としてのソフトウェア開発のデザインからパッケージまでのあらゆる段階における広範囲の経験
- 電子工学とロボット工学: マイクロコントローラ (Microchip)、センサー、DSPs (Motorola 56k family)、A/D と D/A コンバーター、アセンブリプログラミング
- 言語: 英語、日本語 (基礎)、フランス語 (堪能)、ドイツ語 (流暢ですが復習が必要です。)

### 職歴

コナミ Konami、ホノルル、ハワイ

2004 年 12 月 - 現在

オーディオプログラマー

ダンスダンスレボリューション ユニバース (Xbox360)、マイ フロッガー (DS)、コナミ オールイン (Xbox)、フロッガー Helmet Chaos (DS, PSP)、サバイバルキッズーロストインブルー (DS)

- マルチプラットフォームのオーディオエンジンのデザイン
- Xbox、Xbox360、DS、PSP の複数バージョンのエンジンの制作
- マルチプラットフォームオーディオツールの制作 (KAT: コナミオーディオツール Konami Audio Tool).
- インタラクティブミュージック、ストリーミング、3D 空間に配置された効果音、スク립ト、その他のサポートをするエンジンとツール
- ゲーム中の音楽、ボイスライン、効果音のトリガー
- ダンスダンスレボリューションのステップ編集のために使われるステップメーカーなどのコナミのツール

**ファクター5** Factor 5、サンフラファエル、カリフォルニア 1999年7月 - 2004年12月  
シニアソフトウェアエンジニア

Rogue Squadron 3: Rebel Strike (ゲームキューブ) Rogue Squadron: Trilogy (Xbox、キャンセル)

- ニンテンドーゲームキューブのDSPにバーンされているニンテンドーオーディオアルゴリズムのデザインと制作: サンプルレートコンバーターとHRTFフィルター
- MusyX マルチプラットフォームオーディオコンテンツエディターの新バージョンの制作
- MusyX エンジンのXBOXへのポート.
- MusyX フィルターと残響のデザインと制作
- Factor 5 GUI ライブラリのデザインと制作.
- オーディオライブラリのリファクタリングと拡張.
- 音楽、ボイスライン、効果音のゲーム内のトリガー

**シノプシス** Synoptic、パリ、フランス 1996年 - 1999年  
設立者と研究開発マネージャー

- チームマネジメント
- ウィンドウズの全く初めてのモジュラーソフトウェアシンセサイザーを含む革新的な音楽のソフトウェアのデザイン、開発、配布
- 第三者のためのオーディオアルゴリズムとマルチメディア製品の制作
- 製品は25カ国で配布

**フレトレス インターナショナル** Fretless International、パリ、フランス 1995年  
シニアソフトウェアエンジニア

- マルチメディアソフトウェアの制作

**フランス陸軍のコンピュータースペシャリスト**(義務兵役) 1994年

- 模範的な業績で銅メダル.

**イノベティブ サウンド** Innovative Sounds、パリ、フランス 1993年 - 1994年  
ソフトウェア / ハードウェア エンジニア

- 革新的なサウンド機器のデザインとマルチメディアソフトウェアの制作

**デルタ7** Delta 7、パリ、フランス 1990年 - 1993年  
ソフトウェア / ハードウェア 開発者

- 障害者のためのソフトウェアとハードウェアのインターフェース

**フランスの雑誌の技術欄の概説** 1988年 - 1999年

## 学歴

Epita in Paris / フランス: "Ecole pour l'informatique et les techniques avancees"

- 学士
- (コンピューターサイエンスのエンジニアリングと先端技術の学校 School of engineering in computer science and advanced technologies)
- I3A 専門: (人工知能、オートマティズム、デジタル信号処理). (3年)

"Mathematiques Superieures / Mathematiques Speciales"

数学と物理の高等教育 (2年)

Baccalaureat C (数学 / 物理)