

パルド エステリエス マルコス

Marcos Pardo Estelles

C++プログラマー

pardoestellesmarcos@gmail.com

linkedin.com/in/marcospardoestelles

pardoestell.es

東京都

プロフィール

ゲームプレイ、エンジン、グラフィックスを横断して取り組むC++プログラマーです。技術的な課題への挑戦、パフォーマンスの最適化、グラフィックス技術の追求に情熱を持っています。就労ビザで東京を拠点に活動しており、JLPT N3取得に向けて日本語を学習中です。

職務経歴

ツールプログラマー（株式会社Meta Meow）

2025年8月 – 現在・東京

未発表Unreal Engine 5タイトル（マルチプラットフォーム）

- 複数チームにまたがるマテリアルワークフローの構築
- エンジン改造およびカスタムHLSLシェーダーの実装
- PCおよびコンシューマー機における描画およびパフォーマンス検証
- チームのパフォーマンスを向上させるツールの開発

Magical Forest：モバイル向けニューラルレンダリング技術デモ（UE5）

- デモのゲームプレイおよびインタラクションシステムの実装
- UE5描画パイプラインへのニューラル推論の統合
- ニューラル被写界深度の学習用ツール開発に参加
- モバイルGPUの電力・熱制約下での最適化

クライアント向けプラグイン開発（NDA）

- 3DCGツール向けC++プラグインの開発
- 外部ハードウェアからのリアルタイムデータの処理とキャラクタースケルトンへのマッピング

主なプロジェクト

Wanted: Yokai Uprising

2023年9月 – 2024年7月

SteamでリリースされたFPS・Unreal Engine 5.2、C++、Blueprint

- アジャイル（スクラム）による16名体制のチーム開発
- ゲームプレイプログラミングとコアメカニクスを担当
- イベントベースプログラミングによるミッション目標の開発
- Unreal EngineのRPCを用いたマルチプレイヤー機能の実装

CHEE22 & Tyro Engine

2024年9月 – 2025年5月

C++20製の自作エンジンで動作するPS5向けゲーム・PS5 API、PSSL

- Blinn-Phong照明によるディファードレンダリングパイプライン
- 描画品質を高めるモジュール式ポストプロセスシステム
- 効率的なリソースマネージャーによるモデル・テクスチャ読み込み
- プログラマー5名・デザイナー1名のチームで、CHEE22のUIフレームワークとゲームステート管理を実装

Mutant Engine

2023年9月 – 2024年7月

高度なグラフィックス機能を備えた自作レンダリングエンジン

- C++20とOpenGL 4.6によるリアルタイムレンダリングエンジン
- ECS、リソースマネージャー、マルチスレッドジョブシステムを実装
- ディファードレンダリング、MDI、バインドレストексチャ、SSBO、頂点プリング、コンピュートシェーダーに対応
- SSGIおよびSSAOを実装

スキル

- プログラミング言語：C、C++（20）、C#、Go、Lua、Python、HLSL、GLSL
- ゲームエンジン：Unreal Engine 5（C++ / Blueprint）、Unity
- プラットフォーム：PC、PlayStation 5、Nintendo Switch、モバイル（Snapdragon）
- グラフィックスAPI：OpenGL 4.6、PlayStation 5 API、PSSL
- ソフトウェア：NVIDIA Nsight Graphics、RenderDoc、Visual Studio、Rider、Git、Perforce、Jira、Autodesk 3ds Max
- 描画・機械学習：UE5でのニューラル推論、レイトレーシング、ディファードレンダリング、ポストプロセス

学歴

BSc in Computer Science for Games

英国・シェフィールド

Sheffield Hallam University

First Class Honours（最優等）。Sheffield Hallam Universityでトップアップ課程を修了し、C++とグラフィックスプログラミングの知識を深めました。

HND in Computing

スペイン・バレンシア

Escuela Superior de Arte y Tecnología

Distinction（優等卒業）。ESATで3年間、C++とOpenGLによるグラフィックスプログラミングを専攻。低レイヤーのアセンブリ、Linux環境、Raspberry Piなどの組み込みシステムの経験も積みました。

語学

スペイン語（母語）・英語（IELTS Academic 7.5）・日本語（JLPT N3取得に向けて学習中）