

職務経歴書

2015年6月29日現在

氏名：ワーク花子

■職務経歴概要

主にデザイナーとして家庭用ゲーム中心に3D制作業務を行ってきました。3D背景の仕様作成、およびモデリングとテクスチャ作成も経験しております。また前職においては、アプリ制作における2D業務や遊技機のオーサリングを担当しておりました。

■得意とする経験・分野・スキル

- ・3DCG制作(背景)
- ・2D制作の経験(テクスチャ作成、UIアイコン、素材の加工、3Dレタッチ背景など)

■会社履歴

期間	会社名
20XX年XX月～現在	株式会社AAAAAAA
20XX年XX月～20XX年XX月	株式会社BBBBBBB
20XX年XX月～20XX年XX月	株式会社CCCCCC

■職務経歴詳細

株式会社AAAAAAA 20XX年XX月～現在

事業内容：オンラインゲームの企画、制作、販売

従業員数：〇〇名

資本金：〇〇〇万円

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
20XX年XX月～ 現在	PS Vita	「●●●●●」 ■体制〇〇名 ・プロデューサー：〇名 ・ディレクター：〇名 ・プログラマー：〇名 ・プランナー：〇名 ・デザイナー：〇名(本人)	グラフィック業務全般 ・3D背景の仕様作成およびモデリング、テクスチャの作成 ・ステージ全体の調整(遠景画像作成、フォグカラーの設定など) ・2Dグラフィックの作成(3Dのレタッチや素材を組み合わせた加工など) ・スプタイトスタジオを使用した2Dモーション作成	Maya Photoshop Blender

株式会社BBBBBBB 20XX年XX月～20XX年XX月

事業内容：アプリ、アミューズメントソフトウェアの企画、開発

従業員数：〇〇名

資本金：〇〇〇万円

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
20XX年XX月～ 20XX年XX月	遊技機	遊技機演出組み込み ■体制〇〇名 ・ディレクター：〇名 ・プログラマー：〇名 ・プランナー：〇名 ・デザイナー：〇名(本人)	オーサリング ・After Effectsを使用した遊 戯機用アニメのオーサリング ・2D素材の作成	After Effects Photoshop

株式会社 CCCCCC 20XX 年 XX 月～20XX 年 XX 月

事業内容：ゲームソフトの企画・開発・販売、遊技機の液晶企画・製作

従業員数：〇〇名

資本金：〇〇〇万円

開発期間	プラットフォーム	プロジェクト	業務内容詳細・実績	使用言語
20XX 年 XX 月 ～ 20XX 年 XX 月	Wii	「●●●●●」 ■体制〇〇名 ・プロデューサー：〇名 ・ディレクター：〇名 ・プログラマー：〇名 ・プランナー：〇名 ・デザイナー：〇名（本人）	3DCG 制作（背景） ・ Maya を使用した 3D 風景やギミックの制作 ・ 仮テクスチャの作成 ・ シェーディングの設定	Maya Photoshop
20XX 年 XX 月 ～ 20XX 年 XX 月	PS Vita	「●●●●●」 ■体制〇〇名 ・プロデューサー：〇名 ・ディレクター：〇名 ・プログラマー：〇名 ・プランナー：〇名 ・デザイナー：〇名（本人）	3DCG 制作（背景） ・ Maya を使用した 3D 風景の制作 ・ テクスチャの作成 ・ シェーディングの設定 ・ LOD モデルの作成	Maya Photoshop

■PC スキル/テクニカルスキル

Maya2010、Maya2015 5年以上（背景、キャラ、ボーン設定、ウェイト調整）

Photoshop 5年以上

Blender 1年以上

After Effects 基礎レベル

■自己 PR

デザイン経験・知識

家庭用ゲーム開発を中心に、約〇年以上 3D 制作に携わってきた経験があります。背景、キャラクター制作などのモデリングはもちろんのこと、シェーディングの設定や、テクスチャの作成など一通りの制作業務を経験しています。

他メンバーとの連携

社内メンバーとの情報の共有や、問題が発生しないよう常に報告や相談をするように心がけています。早期に相談、検証をすることで問題を未然に防ぐことができた経験もあり、他メンバーとのコミュニケーションが業務を遂行する上でとても重要であり、またその能力もあると自負しています。

何卒よろしくお願ひ申し上げます。

以上