

# 職務経歴書

2021年 6月 27日

伊 興良

## 活かせるスキル・経験

Photoshop / 実務経験 5年以上

カンパからフィニッシュまで（ゲームUI、ポスター制作）全て一人で完成に持っていけるだけの知識と技術。

Adobe Premiere / 実務経験 2年以上

動画やアニメを再編集するMADなどの動画制作の経験

3dmax、Maya / 実務経験 2年以上

少多角形ポリゴン数のモデル、シーン、モデルアニメーション制作経験

UNITY3d / 実務経験 4年以上

一人での企画書からゲームルール実装までのゲームDemo 3つ開発の経験

Unreal Engine4 / 実務経験 1年以上

ブループリントとC++組み立て企画書からゲームルール実装までのゲームDemo 2つ開発の経験

## 職務経歴

新卒

## 自己PR

二本ゲーム体験

Apex Legends：武器、スキルによって多様性バトルと速いゲームリズムを持ち、失敗しても挫折感が少ない。

モンスターハンターライズ：新しい機能一翔蟲で以前のモンスターハンターより高い機動性ができて、徹底的に地面も、空も戦えるバトル3D化になる。