

履歴書

2020年3月13日現在

フリガナ 氏 名		クロサワ クニヒロ	
黒澤 邦洋			
生年月日	1989 年 8 月 7 日生 (満 30 歳)		性別 <input checked="" type="radio"/> 男 <input type="radio"/> 女
ふりがな 現住所		TEL - FAX -	
とうきょうとしながわくこやまごのじゅうよんのごめぞん・ど・ぼるびー さんまるさんごう 〒(142 - 0012) 東京都品川区小山 5-14-5 メゾン・ド・パルビー 303 号			
携帯電話 080-7814-6868		Email kkurosawarecruit@gmail.com	
ふりがな 現住所		TEL FAX	
〒(-) (現住所以外に連絡を希望する場合のみ記入)			
学歴・職歴など			
年	月	学歴・職歴など	
		学 歴	
2005	4	南山高等学校男子部 入学	
2008	3	南山高等学校男子部 卒業	
2009	4	多摩美術大学 美術学部 情報デザイン学科 入学	
2013	3	多摩美術大学 美術学部 情報デザイン学科 卒業	
2013	4	多摩美術大学大学院 美術学部 情報デザイン学科 入学	
2015	3	多摩美術大学大学院 美術学部 情報デザイン学科 修了	
		職 歴	
2015	4	株式会社 カヤック 入社	
		現在に至る	

自己紹介書

年	月	免許・資格
2001	6	書道 準二段 取得
		受賞歴
2011	11	DoGA 第 23 回 CG アニメコンテント入選
2012	11	コミック電撃大王 ダンボープラモ夏休み工作コンテスト 電撃大王賞
2018	5	pixiv ポブテビピックたのしいイラストコンテスト 擬物化部門優秀賞
その他特記すべき事項		
自主制作作品サイト nihiroweb (https://nihiroweb.com/)		
得意な職務領域		健康状態
◆主に 3DCG (Blender) を使用したコンテンツの制作 ◆アニメのモーショント、エフェクトなどの制作 映像演出のモック制作及びディレクション ◆2D グラフィック及び UI デザイン		良好
スキル		趣味・特技
<Adobe>PhotoShop AfterEffects FLASH Illustrator <3DCG>Blender MAYA <2D>Spine HTML (タグ打ち)		趣味はトレーディングカードゲームと自主制作です。 カードゲームはご縁があり、TCG の制作に繋がりました。(https://twitter.com/GALAXYWARtcg) 自主制作は私の人生です。長年かけてウェブでの コンテンツ制作を行っています。
志望の動機		
本人希望記入欄 (特に給料・職種・勤務時間・勤務地その他について希望があれば記入)		最寄駅 東急東横線 武蔵小山駅
		通勤時間
		扶養家族 (配偶者を除く) <input checked="" type="radio"/> 有 (1 人) ・ <input type="radio"/> 無
		配偶者 <input checked="" type="radio"/> 有 ・ <input type="radio"/> 無
		配偶者の扶養義務 有 ・ <input checked="" type="radio"/> 無
採用者側の記入欄 (志望者は記入しないこと)		

職務履歴書

2020年3月13日現在

経歴の要約

クリエイターを目指し、多摩美術大学にて情報デザインとウェブデザイン、CG表現、グループワークなどの勉強をしました。

その後、株式会社カヤックのゲーム事業部において3DCG、アニメーション、映像演出のデザインとディレクション業務、後進の育成業務等に従事してまいりました。そのうちの1つのタイトルである「ポケットフットボーラー」というゲームでは、新規開発から運用、タイトル終了まで携わり、0→1での制作や既存の制作物と絡めての効率的な運用と、全てを経験することができました。

ディレクターの方の要望に合わせた様々なテイストの制作を主に行ってきましたが、コンテンツの世界観やユーザーの要望から考える制作も得意としています。また、3DCGでのモデリング、リグ、モーション、映像演出などといった一連の作業を行うものづくりをしてきました。PhotoShopを使用したUIデザインや簡単なグラフィックの制作も可能です。ウェブデザインの経験もあります。

このようなゼネラリストの経験をこれまでにつんできました。

アプリケーションスキル

Blender	実務使用 2年（私用経験11年）
PhotoShop	実務使用 4年（私用経験12年）
AfterEffects	実務使用 3年（私用経験5年）
Flash	実務使用 1年（私用経験3年）
MAYA	実務使用 1年 モデリング、UV、テクスチャの作業まで可能
HTML	タグ打ちによるコーディングが可能
OS	Macintosh、Windows 使用可能
その他	運用で使用するスプレッドシート、スライド等が可能

ヒューマンスキル

◆3DCGデザイナー

モデリング、UV、テクスチャ、リギング、アニメーション制作経験。実務経験（アニメーション受賞歴あり）。

◆映像演出ディレクター/アニメーションデザイナー

アニメーション実務及び、リーダー、後進育成、外注管理、品質管理。ゲーム演出のディレクション実務経験あり。

◆2Dグラフィッカー/UIデザイナー/アートディレクター

グラフィック、UIデザインの制作実務経験。UIデザイナーの後進育成。アートディレクションの実務経験あり（短期）。

職務経歴

■株式会社 カヤック [2015年4月～2019年12月現在]

事業内容：日本的面白コンテンツ事業・制作会社 資本金51億円 従業員数：295名
売上高：45億3,5700万円 雇用形態：正社員

2015年4月	<ol style="list-style-type: none">1) 自社オリジナルタイトル「ポケットフットボーラー」 Blenderでの3DCG、AfterEffects ゲーム演出、Unityでのエフェクト。演出リーダー。 PhotoShopでのグラフィック、UIデザイン、一部ディレクション2) 自社オリジナルタイトル「東京プリズン」 AfterEffects ゲーム演出、Unityでのエフェクト。演出でのリーダー。3) IPタイトル「筋肉マン マッスルショット」 ＜クライアント＞株式会社ディー・エヌ・エー【DeNA】 Blenderでの3DCG、AfterEffects ゲーム演出、Unityでのエフェクト。演出リーダー。 Photoshopでのグラフィック、一部ディレクション、後進の育成4) IPタイトル「進撃の巨人タクティクス」 ＜クライアント＞株式会社ディー・エヌ・エー【DeNA】 Mayaでのモデリング、テクスチャ
2019年12月	現在在籍中
+ 得たもの	<p>ゲーム制作の流れ（新規～運用）を体験しました。当初は先輩デザイナーのアシスタントとしてBlenderでのキャラモデリング、アニメーション演出の仕事からスタートし、徐々に1人で行う業務を任されるようになりました。</p> <p>その後の仕事では、ディレクターの方の指示の下、ゲーム内の枝の定常の演出制作、新規の演出制作、アニメ・演出班リーダー、後進の育成等を行いました。</p> <p>幅広い技術の習得、自分なりの後進育成論等を今までの経験から得ました。</p>

自己PR

面白法人カヤックのゲーム事業部でのデザイン業務、アニメーション業務を通じて、3DCG、演出、グラフィックの制作技術や知識とともに後進の育成の自論やリーダー・ディレクション能力を身につけることができました。

また、デザインする上で心がけているのは、「理由」です。

「理由のあるデザイン」は説得力があり、世界観の濃厚化につながり、ユーザーのゲームへの没入感を高めます。そして、ただ美しいから、良い形だからではなく、ときには醜悪な要素もいれないといけないかもしれません。ただ造形的に美しいというだけでなく、ときには清濁併せ持つような幅広いデザイン。世界観、テーマの言語化といったものに重きに置くコンテンツを制作する人間でいたい、さらにそれらを昇華させていきたいと常に思っています。

しかしながら、まだまだ不勉強な点も多いと思います。しかし、いつも全力でものを作っています。

これまでの職務での経験で得た技術、人生の経験で得たものの考え、理論、自主制作での経験で得た継続力と表現力を是非、貴社のものづくりでお役に立てたいと考えています。