

履歴書

令和 5 年 5 月 12日現在

ふりがな な が ど み し ん

氏 名

永 富 心

昭和
平成

13 年 5 月 14 日 生（満 21 才）

男・女

E-mail：2016025@s.asojuku.ac.jp

携帯電話：070-3776-7167

ふりがな ふ く お か け ん ふ く お か し ひ が し く か し い え き ひ が し

現住所（ 8 1 3 - 0 0 1 2 ）

福岡県福岡市東区香椎駅東1丁目24番11号 サンヴィレッジ香椎 105号

電話

市外局番（ 0 7 0 ）

3 7 7 6 - 7 1 6 7

ふりがな ふ く お か け ん ふ く お か し ひ が し く か し い え き ひ が し

連絡先（ 8 1 3 - 0 0 1 2 ）

福岡県福岡市東区香椎駅東1丁目24番11号 サンヴィレッジ香椎 105号

電話

市外局番（ 0 7 0 ）

3 7 7 6 - 7 1 6 7

年号	年	月	学歴・職歴・資格・免許(各別にまとめて書く)
			学歴
平成	29	3	萩市立須佐中学校 卒業
平成	29	4	山口県立萩商工高等学校 入学
令和	2	3	山口県立萩商工高等学校 卒業
令和	2	4	ASOポップカルチャー専門学校 ゲーム・CG・アニメ専攻科 ゲーム専攻 入学
令和	6	3	ASOポップカルチャー専門学校 ゲーム・CG・アニメ専攻科 ゲーム専攻 卒業見込み
			免許
令和	2	3	普通自動車第一種運転免許取得
			資格
令和	3	4	経済産業省 基本情報技術者試験 合格
令和	3	9	プログラミング英語検定事務局 プログラミング英語検定 ベーシック試験 合格
令和	3	10	CG-ART協会主催 CGクリエイター検定ベーシック 合格
令和	5	2	サーティファイ Javaプログラミング能力検定 2級 合格
			以上

(注) 黒インク、楷書、算用数字を使用

年号	年	月	学歴・職歴・資格・免許(各別にまとめて書く)

志望動機

私は、貴社の新入社員のブログを見たときに、雰囲気がよく働きやすい環境であることや、積極的にプログラムの技術を発信をしているところに魅力を感じ志望しました。私は、グラフィック周りのプログラムに興味があり、シェーダーでの様々な表現を実装するために、日々勉強を続けています。これからも新しい技術を研究し、ゲーム開発で活かせるように勉強を続けていきたいと考えています。

自己PR

シェーダを使ってゲームの表現に挑戦しています。特に3Dでの影の表現やポストエフェクトの実装に挑戦をしました。具体的には、深度バッファとぼかしバッファを使用した被写界深度の実装をし、フォグと合わせて空気感が表現できるようにゲーム内で実装しました。ぼかしバッファについては、ぼかしが弱いバッファと強いバッファを用意して距離に応じてブレンドしていきしました。被写界深度をかける中で重くなる可能性を考え、現在ぼかしバッファを使用していますが、縮小バッファに変更するなどを考えながら現在制作をしています。

学業で特に力を入れた事：シェーダー

被写界深度以外にも、モノクロ化やガウシアンブラーを実装したり、影の表現ではシェーダーを使用してモデルに対して拡散反射を実装したり、シャドウマップを作成しモデルに対して影を落とすプログラムを実装しました。影を落とすときに現実では太陽からの位置によって影の大きさが変わりますが、ゲームでは影の大きさがどの位置でも変わらないように調整していきしました。

趣味・特技：楽器演奏

私は小学生の頃から音楽が好きで父の影響もありギターで曲を演奏をするようになりました。様々な曲を演奏するようになり特にJ-POPの曲が好きでよく演奏しています。現在は休日の空いた時間や息抜きに演奏しています。

特記事項（スポーツ・ボランティア・クラブ活動・文化活動等）

チームでゲームを制作していく中で、グラフィック周りのプログラムを担当していました。その中でポストエフェクトや影の実装をしたときにチーム内に違和感がないのかを聞きながら実装していき、完成度を高めていきしました。