

職務経歴書

氏名 羽鳥 信浩
 生年月日 昭和46年9月19日(男)
 現住所 351-0104 埼玉県和光市南1-21-82アーベイン和光南304
 電話 048-462-8897 携帯 090-2447-2203
 Email hato.nobu@gmail.com

職務概略

在学中から映像関係の仕事に従事し、卒業を機に講師の紹介で本格的に活動を始め、現在までゲームの背景デザインやCG映像の仕事に携わって参りました。

職務履歴

期間	勤務先名	業務内容	担当人数	使用ソフトウェア	雇用形態	
1991～1992	(株)テシコ	テレビ番組で使用されるCGテロップの制作	1番組を2～3人	symbolics,Ps,Il	アルバイト	
	株式会社 オムニバス・ジャパン	パビリオン施設内で放映されるCG映像の素材を制作	6人	prisms		
1992.4～1993.8	(株)イマージュ	テレビ番組「テクノパワー～知られざる建設技術の世界」 福岡市立園芸館のCGムービー	トンネル掘削機、列車車両のモデリング 施設説明のCG映像制作	約10カットを7人 3人	symbolics,explore,Ps symbolics,Ps	契約社員
1993.12～1994.6	エヌエス・テック株式会社	自動販売機の製造工場に従事			派遣社員	
1994.7～1995.3	都築産産株式会社	プリント基板工場の水処理の維持管理に従事			正社員	
1995.3～2000.6	(株)美峰	テレビドラマ番組「MMR」全話	撮影素材へのCG合成、エフェクト処理	約200カットを8ヶ月 3～8人	SI,MIRAI,Ae,Ps,Excel	業務委託
		テレビドラマ番組「いいひと」「世にも奇妙な物語」一部	CG映像素材制作	数カットを1～2人	SI,Ae,Ps	
		大阪ガス、EPSON、パナホームのCM	CG映像素材制作	2～3人	SI,Ae,Ps	
		イメージ素材集「メカの素1、2」	メカニカルCGイメージを素材集CDとして販売	約150枚を5人	SI,MIRAI,Ae,Ps,Il,Excel	
		プレイステーション「オレ！トンパ」	デモムービー制作	約4カットを2人	SI,Ae,Ps	
プレイステーション「ディープリーズ」	2D背景(室内、艦船)パート制作	仕上げまで1人	SI,MIRAI,Ae,Ps,Excel			
ドリームキャスト「セブンス クロス」	全敵キャラクター制作、リギング	リーダーとして30体を4人	SI,MIRAI,Ae,Ps,Excel			
プレイステーション「ファイナルファンタジー8、9」	2D背景(室内、洞窟)パート制作	約40枚を4人	SI,MIRAI,Ae,Ps			
2000.6～2001.7	株式会社 同志社	額装などの製造販売会社にて、製品管理、保管に従事			正社員	
2001.8～2005.2	株式会社 クリーク・アンド・リバー社	PS2「ファイナルファンタジー11」(スクエア)	3D背景(室内)のライティング、頂点カラー担当	約30人中、3人	社内tool,Ps	派遣社員
		ゲームキューブ「テイルズオブソフィア」(ナムコ)	3D背景(冒頭の街の室内)パート制作	8人	MAX,Ps	
		PS2「サバイバー」(開発中止) (ハドソン)	3D背景(屋外地形)制作、キャラクターデザイン	3人	MAX,Ps	
		PS2「RCダンディSF」(コナミ)	3D背景(屋外ステージ)制作	3人で均等	MAYA,Ps,Wings3D	
2005.2～2009.1	株式会社 デジタルスケープ	PS3 オンラインFPS(開発中止) (コナミ)	3D背景(屋外14ステージ)制作	7人で均等	MAYA,Ps	派遣社員
		Xbox360「首都高バトルX(TEN)」(元気)	街区、道路(コース)のモデリング、データ整理	5人	MAYA,Ps	
		PS3「メタルギアソリッド4」(コナミ、小島プロダクション)	3D背景(エンディング屋外ステージ、パーツ)制作	20人+外注	XSI,Ps,社内tool,Excel	
Xbox360「End of Eternity」(トライエース)	3D背景(戦闘ステージ)制作	9人中、3人	MAYA,Ps			
2009.2～2009.7	合同会社 ダンデライオン アニメーションスタジオ	CGアニメ映画「ホッタラケの島」	地下洞窟、街区のモデル制作、合成作業	4人	MAYA,Zbrush,Ae,Ps	業務委託
2010.7～2010.10	株式会社アレックスケア	販売促進ホームページ制作 及び商品画像制作			Ps,DreamWeaver	アルバイト
2010.11～ 2011.12	株式会社テコ	ニンテンドー3DS「タイムトラベラーズ」(レベルファイブ)	プロトタイプから本番の3D背景(約20カット)制作	6人	MAYA,Ps	業務委託
		MMORPG「Master of Epic」(ロッソインテックス)	3D背景(砂漠、地下通路)パート制作	2人	MAYA,MAX,Ps	
2012.3～2012.8	株式会社トライエース	海外パブリッシャーによる据置機のFPS及び、 PSP「ダンボール戦機W」(レベルファイブ)	3D背景制作		MAYA,Ps,社内tool	業務委託
2013.1～2013.3	タボット株式会社	アーケードゲーム「スティールクロニクル」(コナミ)	3D背景制作	4人	MAYA,Ps	契約社員
2013.6～2014.3	株式会社トライブ	「ロストランドアドベンチャー」(バンダイナムコスタジオ)	3D背景アセット制作及びアイテムデザイン(4人+外注)		MAYA,Unreal3,Ps	派遣社員
2014.5～2014.11	株式会社アートディンク	PS3,VITA「ソードアート・オンライン ロストソング」	3D背景(街区、室内)担当	3人	MAYA,Ps	業務委託
2015.1～2015.6	株式会社アトラス	PS4「ベルソナ5」(アトラス)	3D背景「秋葉原」フィールド制作	1人	Max,Ps	業務委託
2015.7～2016.10	株式会社バンダイナムコスタジオ	VR「脱出病棟オメガ」、「サマーレッスン」、など	3D背景制作		MAYA, UE4, Ps	業務委託
2016.12～2017.4	株式会社グラニ	スマートフォンでのVR案件	3D背景制作	1人	MAYA,Ps,Unity	業務委託
2017.5～2017.7	株式会社バンダイナムコスタジオ	VR「攻殻機動隊 ARISE」	3D背景制作と外注管理補助	2人	MAYA,Ps,UE4	業務委託
2017.9～2018.7	任天堂株式会社(販売元)	任天堂Switch「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」	3D背景制作	約20人+外注	MAYA,Ps,社内tool	業務委託
2018.10～2019.8	メディア・ビジョン株式会社	IPタイトルゲーム	3D背景制作		MAYA,Ps,社内tool	業務委託

一般、デザイン関連のスキル

Word, Excel	仕様書作成、関数入力、VBS基礎知識、他アプリとの連携
Photoshop	JSXスクリプトを利用したテキストチャ作成
Illustrator	基本的操作(ベジェ曲線、ラスタ、ベクタ変換)
AfterEffects	背景制作の補助的な利用、マッシュムーブやマッシュキーによる素材抽出など
Maya, 3DS, XSI	モデリングからレンダリングまで全般を把握(ボーンによるアニメーションは除く)
Zbrush	normalMap, heightMap抽出などの基本的なスカルプト作業
Substance Painter	他のソフトと連携しながらの作業全般、Designer は基本的なノード構築

プログラミング関連のスキル

C,C++	基本的理解(個人で携帯端末のアプリ制作)
HTML,JavaScript	スクリプトを組み込んだページ制作、他アプリとの連携
VB	MayaやPhotoshopの操作と連携
Python	Mayaでのモデル操作や管理、PhotoshopやSubstanceと連携
PHP	データベース操作、テンプレートエンジンの利用
Java	基本的理解(個人でPDFデータのパーズ制作)
Perforce	基本操作
GitHub (sourceTree)	基本操作