

かわ さき

あき ふみ

川崎 玲文

S O U N D D E S I G N E R



✉ ravenkwsk@gmail.com

📍 Tokyo, Japan

🌐 ポートフォリオ
<https://ravenkwsk.wixsite.com/akikawasaki/portfolio>

OBJECTIVE

ゲーム、ポストプロダクションで6年以上の経験を持ち、サウンドデザインとチームワークへの情熱を活かしてゲームプロジェクトの成功に貢献したいと考えています。創造性豊かで細部にまでこだわるサウンドデザインとポジティブなコミュニケーションを通じて、世界中のチームと協力し共鳴し合い、サウンドでゲーム体験を次のレベルに押し上げたいと考えています。

SKILLS

- サウンドデザイン / 実装
- Reaper, Protools, Abelton Live
- Wwise
- 高いコミュニケーション能力
- 日本語と英語

INTERESTS

- 愛犬とのアクティビティー
- 映画鑑賞(メッセージ、ヘレデタリー)

EDUCATION

CAL STATE EAST BAY

哲学 / ESL

2011 - 2012, Hayward, CA, USA

ACADEMY OF ART UNIVERSITY

A.A. Sound Design

2012 - 2014, San Francisco, CA, USA

音響芸術専門学校

レコーディング・PA技術学科

2016 - 2017, Tokyo Japan

EXPERIENCE

SQUARE ENIX

Sound Designer / Sound Editor

Mar 2020 - Dec 2023

- Final Fantasy 16 のサウンドデザインと実装業務 (社内製サウンドミドルウェアとゲームエンジンを使用)
- Final Fantasy 14, WOTV FFBEなどのサウンドデザイン業務
- 部署内でのReaperやオーディオソフトウェアの講習会を開催

BEBLUE AOYAMA STUDIO

Sound Editor / Dialogue Editor / Studio Operator

Apr 2017 - Dec 2019

- ポストプロダクションスタジオでのProtoolsやスタジオ機器のオペレーション、MA業務
- TV番組やコマーシャル、WEBコンテンツのサウンドデザイン業務
- フォーリーアーティスト (助手)
- Final Fantasy 7 Remake のボイス編集とアセット管理

SOUND CITY

アルバイト・パートタイム

Apr 2016 - Dec 2017

- スタジオブッキング
- スタジオ清掃や雑務

EXPERIENCE

Mar 2020 - Dec 2023

SQUARE ENIX

Sound Designer / Sound Editor

FINAL FANTASY 16 Pre-production - Post-post production

- サウンドデザインと実装業務
(社内製サウンドミドルウェアとゲームエンジンを使用)
- 具体的な業務内容
 - プレイヤーアクションSE
 - パーティアクションSE
 - ボスバトルSE
 - UI
 - カットシーン
 - 実装と調整
- 外注・発注管理

FINAL FANTASY 7 REBIRTH

- サウンドデザインのみ
- モブキャラクターのバトルSE

FINAL FANTASY 14

- サウンドデザインのみ
- ボスバトルSEとシネマティックトレーラー

WAR OF THE VISION FINAL FANTASY BE

- サウンドデザインのみ
- 召喚獣の特殊攻撃演出ムービー

UNRELEASED TITLE

- サウンドデザインのみ
- プレイヤーとボスの特殊攻撃演出ムービー

OVERSEAS BUISINESS TRIP

- Gamescom, ドイツ 外注会社との商談
- スタジオ訪問, イギリス MolinareとSweet Justiceに訪問

EXPERIENCE

Apr 2017 - Dec 2019

BEBLUE STUDIO AOYAMA

Sound Editor / Dialogue Editor / Studio Operator / Foley artist

FINAL FANTASY 7 REMAKE

- ボイス編集とアセット管理

特別ドラマ 二つの祖国 TV TOKYO

- フォーリーアーティストとサウンド編集

MR.EGG 破裂蛋蛋君

- サウンドデザインと選曲

DAIHUKUKUN SPECIAL ANIME

- サウンドデザイン

SKILLS

REAPER

Reaperの高度なカスタマイズと基礎的なluaスクリプティングが可能です。サウンド部内においてProtoolsからの移行をスムーズに行えるようなコンフィグ設定を作成し配布した実績があります。

ABELTON LIVE & AUDIO SOFTWARE

学生時代から深くAbelton Liveやオーディオソフトウェアの探求やサウンドデザインに耽っており、自分のスキルの中でオーディオシンセシスやエフェクト加工が一番の武器だと自負しています。

PROTOOLS

プロツール環境での共同作業に精通しており、ファイル管理、セッションの共有、コミュニケーションに長けていて、複雑なプロジェクトでのチームワークをスムーズに進めることが可能です。

IMPLEMENTATION

全体のゲームデザインやプレイ感に重きを置いたサウンド実装や調整が可能です。また、チームメイトに配慮した実装方法や視認性を高く整理整頓されたワークフローを得意とします。

PROACTIVE COMMUNICATION

積極的にチームをリードし、モチベーションアップを常に目指しています。オープンなコミュニケーションと協力関係を築き、アイデアやフィードバックを明確かつ効果的に表現する能力を持ち、チームベースのサウンド制作をより強化する取り組みが可能です。