



## テクニカルアーティストラウンドテーブル

1. 前半 情報収集編
2. 後半 意見交換編

1. 前半：情報収集  
みんなの情報を交換することで、RT全体で情報を共有する
2. 後半：意見交換  
意見を交換させることで、今後のTAの方向性を定めていく

1. 目的
2. 登壇者自己紹介
  1. 登壇者
  2. 参加者
  3. Q&A
3. 海外のTA
4. 日本のTAはどうあるべきか？ (後半へ)

# アジェンダ:前半 [情報収集編]



※TA=テクニカルアーティスト

※RT=ラウンドテーブル

ハッシュタグ： #cedecTART

# 目的



- ・日本でのTAという職種のイメージ??
- ・日本国内におけるTAの実態?
- ・TAについて考えるきっかけ・・・
- ・日本のTAのコミュニティを築きたい

# 登壇者自己紹介(事例)



麓 一博  
株式会社セガ



痴山 紘史  
日本CGサービス



亀井 敏征  
株式会社ディンプス



山口 由晃  
Sony Computer  
Entertainment  
JAPANスタジオ

# 自己紹介(1/4)



株式会社セガ CSR&D推進部  
グラフィクスサポートセクション  
テクニカルアーティスト  
**麓 一博**

# セガのTA事情



CSR&D推進部:CSタイトルの開発をサポートする部署

グラフィクスサポートセクション  
DCCツール・社内ツール開発

DCCツール  
プログラマー

社内ツール  
プログラマー

テクニカル  
アーティスト  
2名

システムサポートセクション / ITサポートセクション

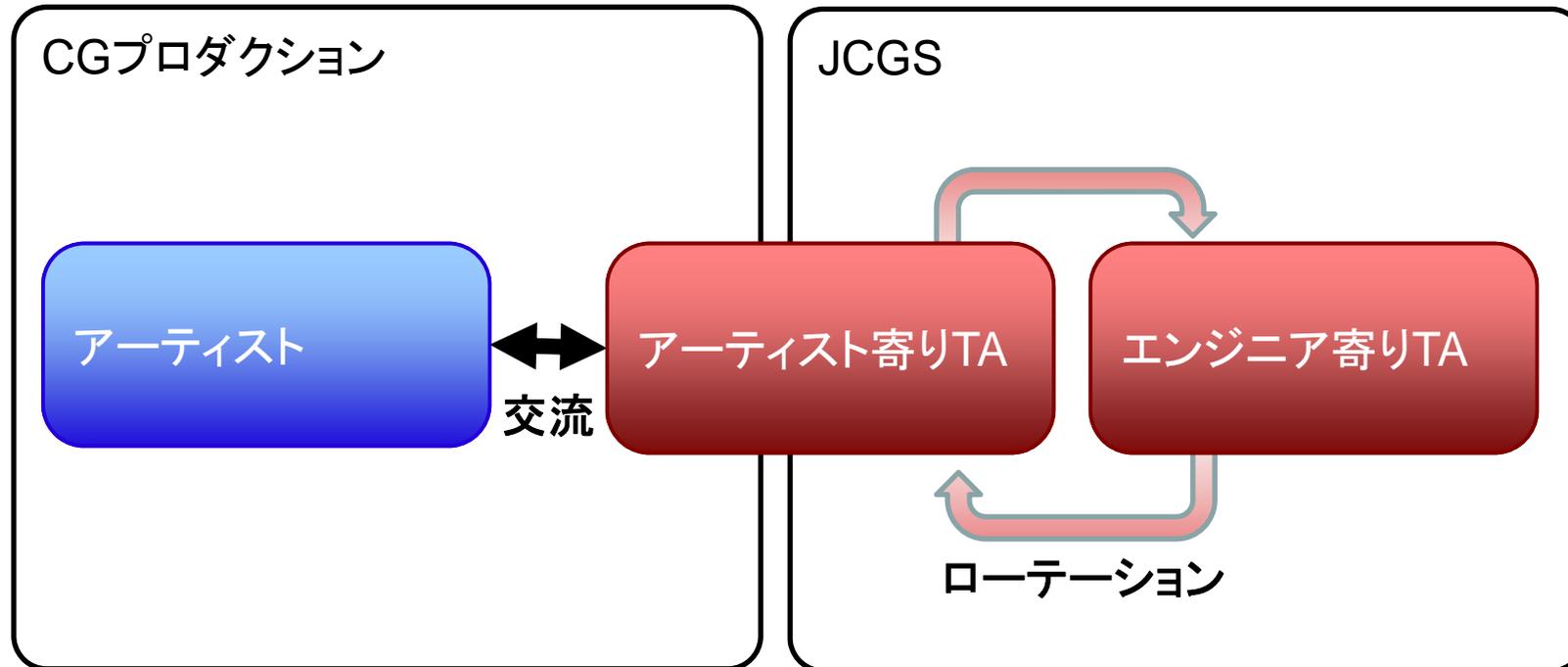
- テクニカルアーティストの立ち位置は実は各部バラバラ
- CSR&D推進部には2名いて、プロジェクト常駐サポート業務と社内データフロー開発業務を兼務
- 各部プロジェクト、チーム毎に通常業務兼務でTAがいたりいなかったり...

# 自己紹介(2/4)



日本CGサービス  
痴山 紘史

# JCGSの体制(計画)



- ・戦略的にTA集団を育成していく。これは会社として必須事項!!
- ・社内でTA(TD)を2種類に分割
- ・一方はアーティスト寄りの集団、もう一方はエンジニア寄りの集団
- ・常にローテーションを行い、両者の視点を養っていく

# 自己紹介(3/4)



株式会社ディンプス ソフトウェア技術部  
テクニカルデザイナー / チーフ

亀井 敏征

## ソフトウェア技術部

テクニカル  
デザイナー

プラグイン・  
ツール開発

プロダクトサポート

ネットワーク技術 / 開発サポート など

- ・テクニカルデザイナー部門は各パート(モデル、モーション、VFX等)の担当に別れ、テクニカル素養の高いメンバーが所属。
- ・基本どこかのプロジェクトに配属され、プロジェクト業務優先で動く。
- ・ただ、全社で連携する業務が発生した場合は、そちらにも工数を割いて対応する。

# 自己紹介(4/4)



Sony Computer Entertainment JAPANスタジオ  
シニアアーティスト  
山口 由晃

# SCEのTA体制+現在までの成り立ち



## Sony Computer Entertainment JAPANスタジオ

テクニカル  
アート職  
10名程度

R&D部門

テクニカルアート職は基本タイトルに所属しつつ、定期的に様々なTA活動をしています。  
R&Dはプログラム職の方が所属しています。TAとは常に連携を取って開発の要求に対応しています。

## 成り立ち

- ・多くの物量、少人数体制において、TAという言葉を全く知らない時代やっていたこと。
- ・アーティストとしてツールを作ったきっかけ
- ・ワークフローの提案の必要性を感じたきっかけ
- ・現在の活動

# 参加者自己紹介(事例)



参加者の中でも自己紹介をお話できればお願いします。

# 登壇者自己紹介(事例)への質問タイム



麓 一博  
株式会社セガ



痴山 紘史  
日本CGサービス



亀井 敏征  
株式会社ディンプス



山口 由晃  
Sony Computer  
Entertainment  
JAPANスタジオ

- ・ 海外ではどうか？
  - 成り立ち
  - 海外におけるTAの業務 (求人情報から)
  - Tech-Artist.orgから業務内容を読み取る
  - 実例

# 日本のTAはどうあるべきか？(後半へ…)



- ・ 例えば . . .
  - 認知度、会社における認識の問題？
  - プログラムを書けるようになる必要はあるか？
  - 今後のグラフィック技術？
  - このまま海外を追いかけるだけでいいのか？
  - 次の世代への課題？

# テクニカルアーティストラウンドテーブル

休憩

# アジェンダ:前半 [意見交換編]



1. 前半のあらすじ (国内と海外の事例)
2. 日本のTAはどうあるべきか？
3. みんなで考えるTAの将来像 (sub.)
  1. TAの探し方、育て方？
  2. TAチーム運営の方法？？

# 前半のあらすじ(海外の事例)



- ・ 成り立ち
- ・ 海外におけるTAの業務 (求人情報から)
- ・ Tech-Artist.orgから業務内容を読み取る
- ・ 実例

# 日本のTAはどうあるべきか？(前半から・・・)



- ・ 例えば . . .
  - 認知度、会社における認識の問題？
  - プログラムをかけるようになる必要はあるか？
  - 今後のグラフィック技術？
  - このまま海外を追いかけるだけでいいのか？
  - 次の世代への課題？

# 今後の展開



- ・ TARTのMLを運営
- ・ ハッシュタグは継続 「#cedecTART」
- ・ 他には？

ご参加ありがとうございました