

・ 成り立ち

- ピクサーにおけるテクニカルディレクター
- グラフィックだけに集中するから「テクニカルアーティスト」
- グラフィック職を支援するためのプログラム職と定義されていた

新清士のゲームスクランブル 「テクニカルアーティスト」という
ゲーム開発の新職種 GDCを読む(1)より

- ・ 海外におけるTAの業務(求人情報から)
 - TAはアーティストとプログラマの橋渡し役
 - ・ データパイプラインの効率化
 - ・ DCCツールのカスタマイズ、メンテナンス
 - ・ スクリプトが組める、Rigが組める
 - ・ 少なくとも1つは、DCCツールについての十分な知識がある
 - ・ コミュニケーション能力

海外のTAの紹介 (3/4)



• Tech-Artist.orgから業務内容を読み取る

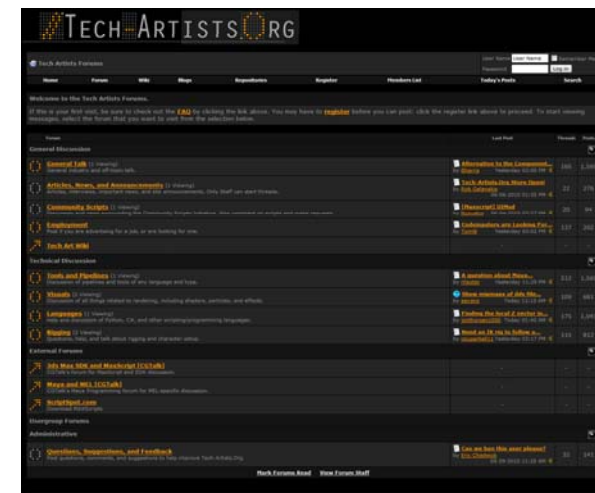
<http://tech-artists.org/>

- Wikiから

- Shaders
- 3dsMax/MAXScript
- Python & Scripting
- Rigging
- Maya/MEL

- Forumから

- Tools and Pipelines
- Languages
- Visuals
- Rigging



- ・ 実例

- CEDEC2008 Haloの開発:テクニカルアートの役割

- ・ パイプライン整備に関する記述

- NaughtyDog事例

- ・ TAはアーティストサポートであり、プログラマではない

- ・ 環境モデラーやキャラクターTDという職種もある