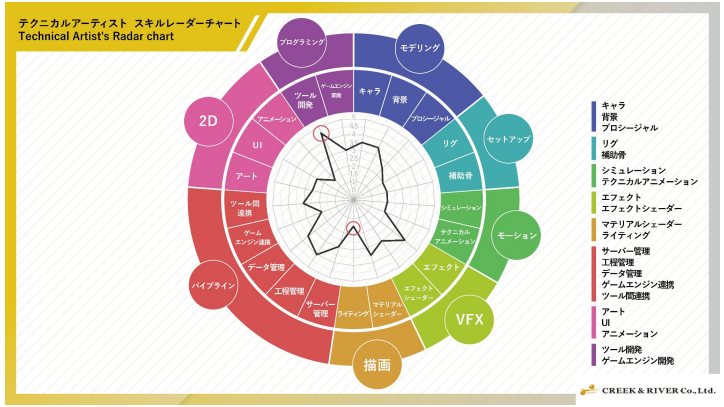
Artists Meets Technicals 2022 Online
supported by TA Night　2022年8月25日

ライティングと
テクニカルアーティスト：質問編

※質問内容に関するアンケートを用意しました。
　アンケートへのご協力をお願いします。

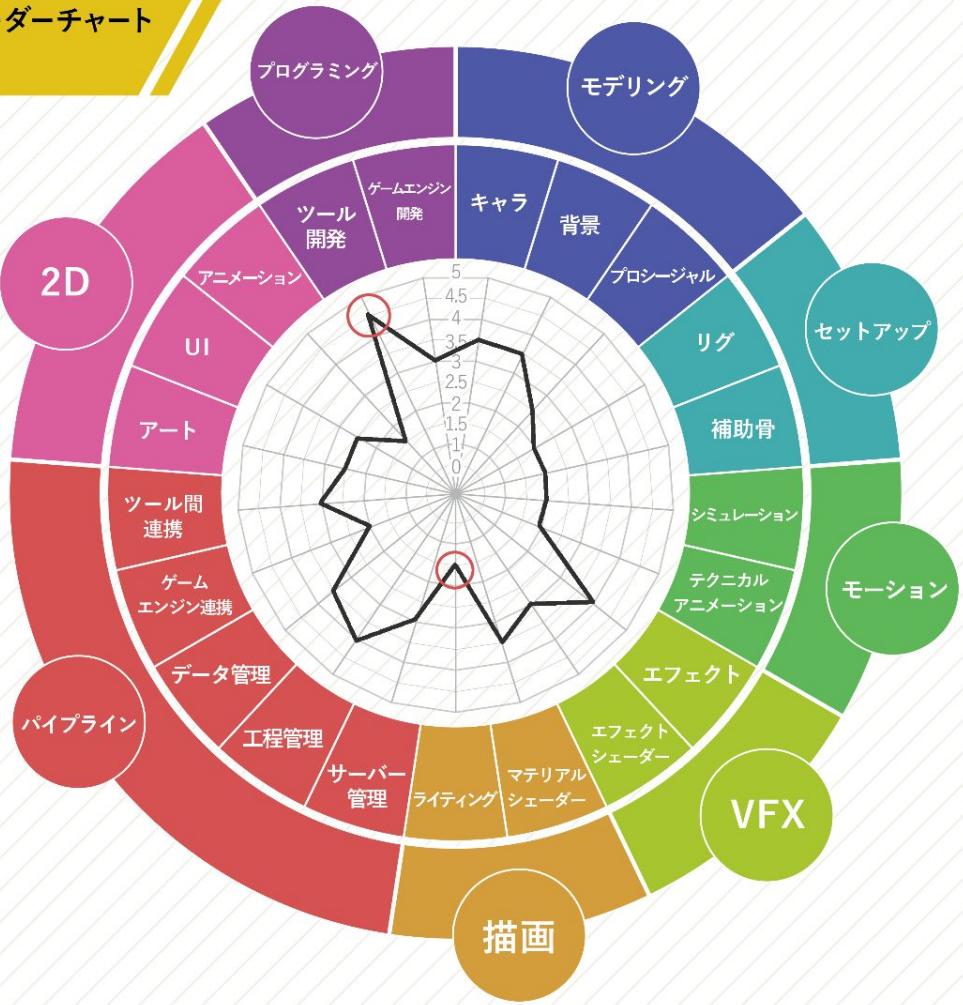
自己紹介

クリーク・アンド・リバー社 COYOTEスタジオ所属テクニカルアーティスト
（以下、TA）中林 伸和



DCCツールに追加するツール作成を得意とするTAです。
ちなみに、今回のテーマのライティングは凹んでいます。

テクニカルアーティスト スキルレーダーチャート
Technical Artist's Radar chart



- キャラ
- 背景
- プロシージャル
- リグ
- 補助骨
- シミュレーション
- テクニカルアニメーション
- エフェクト
- エフェクトシェーダー
- マテリアルシェーダー
- ライティング
- サーバー管理
- 工程管理
- データ管理
- ゲームエンジン連携
- ツール間連携
- アート
- UI
- アニメーション
- ツール開発
- ゲームエンジン開発

ライティングのTAに関しての疑問

もしかしたら、ライティングが凹んでいる自分だから強く感じる疑問かもしれませんが、多くのTAが集まる機会があったのでライトニングトークとアンケートの場を設けていただきました。

端的に疑問の内容は

ライティングのできるTAってどれくらいいるのか？

TANight運営チームでライティングについてアンケートを用意してくれました。後程チャット枠で共有されるので回答の協力をお願いします。

ライティングとTA募集の親和性は

我が心の師匠Google先生に『ライティング テクニカルアーティスト』で検索かけると上位50の内9割近くが企業**”から”**の募集です。

弊社ではリグに強いTAが所属しているので、試しリグで検索かけると企業からの募集もありますが、企業**”へアピール”**をする会社やリグのアドバイスをするTAの個人ページなど様々な割合で出てきます。

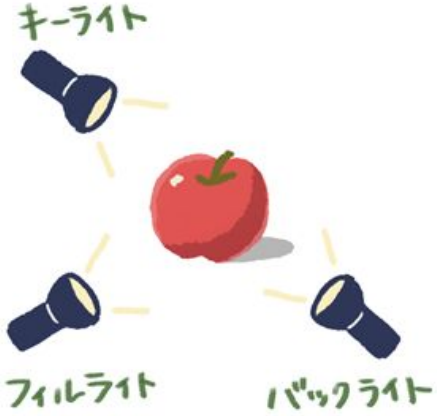
もしかしたら、ライティングとTAの親和性は悪いのでは……

今日の集まりでもし募集する側の方が参加していたら
マッチングの成功例があったら教えてください。

アンケートに項目を用意したので協力をお願いいたします。

いまさら聞けないライティング

こちらは弊社ブログでアラフォー3D背景デザイナーのtodaさんが書いたブログ
●いまさら聞けない業界用語 ～ライティング編①②
https://tech-coyote.com/archives/1647
https://tech-coyote.com/archives/1688



さすが**"背景デザイナー"**、分かり易い解説です。
基本だけでもキーライト、バックライト、フィルライトの
3つのディレクションライトが必要なんですね。

当然、DCCツールでは同時に変更できないので、それぞれ
個別で変更する必要があります。
キーライトの向きを変えたら、他の2つのライトの
向きも、合わせて変えないといけません。

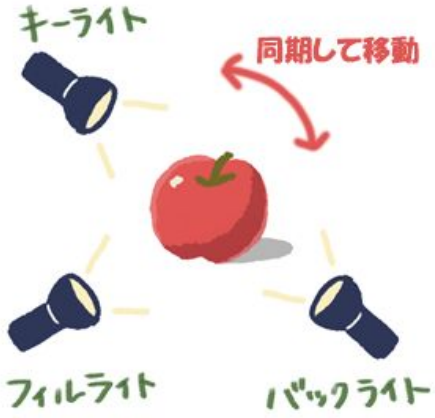
ツールTAが想像するライティングの関わり①

CEDEC2017で興味深い講演が2つありました。
『Guerrilla Gamesにおけるテクニカルアート Technical Art at Guerrilla Games』
https://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/1682
・Ambience and Lighting

『レイヤーで描く『ゼルダの伝説　ブレス オブ ザ ワイルド』の世界　～3Dグラフィックスのアートと実装～』

共にオープンワールドで24時間のライトを背景アーティストが設定してました。
TAの役割はライトの関連するパラメーターをまとめて、同時に
編集できるシステムを用意して時間を短縮してました。

ツールTAが想像するライティングの関わり②



改めてこちらをで考えると、
・キーライトの向きを変えると他のライトも自動で変わる
・キーライトの色を変えると他のライトも自動で変わる
・その他3つのライトで共通で変わるパラメーターを変える

これだけでも作業時間が3倍速くなります。
実はライティングという言葉の陰には、ルックを決める人を欲してるのではなく、ライティングの設定が何倍も速くするシステムを求めているのかもしれません。
求めている立場の意見はどうでしょうか？

TAがいない世界のライティングはどうだった

ゲームなどでライティングが生まれたのはいつなのかは、機会があれば調べてみたいですが、少なくともTAが生まれる前から存在してます。

その頃はゲーム内のライトは背景班のリーダーが付けていた印象が強いです。
ただし、ゲーム内のデモムービーなどはデモ班のリーダーがアフターエフェクトなどでコンポジット作業で最終的に色調補正してました。

そういえば、弊社のライティングのブログを書いてくれたのもアラフォー3D背景デザイナーのtodaさんです。

実はライティングはTA以外を探すのが速いのではないか……

背景班の求めているのは必要最低限の情報なのかも

最近ではUnityやUE4でゲーム作成するため、自社エンジンでプログラマーが用意したライトではなく既存のライトを使うことが多いです。
・Unityのライト情報
https://docs.unity3d.com/ja/2018.4/Manual/class-Light.html

・UE4のライト情報
https://docs.unrealengine.com/4.26/ja/BuildingWorlds/LightingAndShadows/LightTypes/Directional/

パラメーター量が多いですね。自社で作成したシステムではないのでプログラマーに質問をすることも難しいです。
ライティングに関してはこのパラメーターに精通していて、必要最低限の情報を教えてくれる人を求めているのかもしれません。
パラメーターの把握はTAの仕事として分かる部分はあります。

今日の目的は結論を出すことではありません

TAは幅の広い職業です。ライティングのできるTAは多く存在して、求める方も最終的なルックを託せるTAを求めているのかもしれません。

でも、そうではなかった場合にはTAとライティングを求める人たちとの向き合い方も考える必要があります。

今回はあくまできっかけの場と考えており、アンケートの結果を元に現状を分析したいと思っています。
アンケートの結果は情報をまとめてブログで紹介したり、次回以降のTANightで紹介できたらと思っています。
ライティングとTAの関係はこれからの話かもしれません。