

国内最大級のゲーム開発者向けカンファレンス

「CEDEC 2025」内セッションに所属クリエイターの登壇が決定！

～日本最大級のクリエイティブ開発スタジオ「C&R Creative Studios」～

株式会社クリーク・アンド・リバー社(本社:東京都港区、代表取締役社長:黒崎淳、以下C&R社)が運営する日本最大級のクリエイティブ開発スタジオ「C&R Creative Studios」に所属するクリエイターが、ゲーム開発者向けカンファレンス「CEDEC2025」のセッションに登壇することが決定いたしました。なお、スタジオメンバーは、7月23日(水)に第13会場で行われるスポンサーセッション「Havok Cloth を使ったクロスシミュレーション設定ワークフローのご紹介」(9:30～10:30)および「次世代を担うテクニカルアーティストに聞く ～パイプラインにおけるMaya活用術～」(16:20～17:20)、同日に第2会場で行われるCEDEC Lightning 2025「TAの“見えづらい価値”に見える化したコミュニティ活動の実践」(B会場/12:30～)および「エフェクトメッシュ作成における Bifrost for Maya 活用事例」(D会場/12:35～)に登壇いたします。

CEDEC2025内 C&R Creative Studiosメンバー登壇セッション 概要



【スポンサーセッション】

スポンサー企業が主催または共催する形式のセッションです。

《Havok Cloth を使ったクロスシミュレーション設定ワークフローのご紹介》

Havok Cloth を使ってキャラクターの衣服シミュレーションを実現するためにはどのような作業が必要？外部に公開されることが少ないセットアップのワークフローを詳しく紹介します。Maya での仕込み作業、Havok Cloth のセットアップツールの使い方、UEで読み込むためのデータエクスポート・インポートと、一通りの流れを実際にセットアップを担当したテクニカルアーティストが解説します。Havok Cloth の特長である重なったクロスや揺れものの表現のセットアップ方法も紹介します。

■日時

2025年7月23日(水) 9:30～10:30

■会場

CEDEC内第13会場

■登壇者・プロフィール



曾良 洋介 氏(Havok シニアフィールドアプリケーションエンジニア)

学生時代にコンピュータビジョンを学んだ後、アニメ/映像制作会社にソフトウェアエンジニアとして入社。2016年よりHavokにて新たなキャリアをスタートし、現在に至る。Havokではフィールドアプリケーションエンジニアとしてお客様のゲーム開発をサポート。



横山 太一(C&R Creative Studios / COYOTE TECHNICAL ART TEAM テクニカルアーティスト)

アニメ業界での就業を経て、2023年に株式会社クリーク・アンド・リバー社にテクニカルアーティストとして入社。COYOTE TECHNICAL ART TEAMにおいて、シミュレーションToolの検証や、その他R&Dに従事。



田島 正太(C&R Creative Studios / COYOTE TECHNICAL ART TEAM テクニカルアーティスト)

2024年に株式会社クリーク・アンド・リバー社にテクニカルアーティストとして入社。COYOTE TECHNICAL ART TEAMにおいて、自動化ツール等の作成や物理シミュレーション検証等に従事。



長谷川 苑蔵(C&R Creative Studios / COYOTE TECHNICAL ART TEAM テクニカルアーティスト)

2024年に株式会社クリーク・アンド・リバー社にテクニカルアーティストとして入社。COYOTE TECHNICAL ART TEAMにおいて、シミュレーションやキャラクターのセットアップ業務に従事。

【CEDEC登壇に関するお問い合わせ】

株式会社クリーク・アンド・リバー社
デジタルコンテンツ・グループ CEDEC担当
Mail: info@crdg.jp

▼本セッションの詳細はこちらから

<https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s6835a9ffea500/>

《次世代を担うテクニカルアーティストに聞く ～パイプラインにおけるMaya活用術～》

本セッションでは、ゲーム開発の最前線で活躍する次世代テクニカルアーティスト(TA)たちが、パイプラインの中核をなすMayaの活用術を深掘りします。AIの運用から各社が直面した課題への対応、Mayaがパイプラインで果たす重要性、そして自慢のオリジナルツールまで、具体的な事例を交えて紹介。さらに、これからのTAに求められるスキルについても議論します。未来のゲーム開発を担う皆様にとって必見のセッションです。

■日時

2025年7月23日(水) 16:20～17:20

■会場

CEDEC内第13会場

■登壇者・プロフィール



渡辺 揮之 氏(オートデスク株式会社 M&Eテクニカルセールス マネージャ)

プリセールスエンジニアとして2008年末からオートデスクで勤務を開始。DCCツールの技術デモを担当しながら日本のユーザー様のフィードバックを開発チームへと伝えてきました。2015年初頭からは、プロジェクト管理ツールFlow Production Trackingを国内に普及すべく活動を行っています。2025年からはFlow Captureも国内展開中です。



下島 優将 氏(プラチナゲームズ株式会社 開発本部 テクニカルアーティスト)

2018年にモバイルゲームの開発スタジオに入社。入社時からテクニカルアーティストとして、アーティスト向けのツール開発やパイプライン整備に携わる。いくつかの開発経験を経て2022年にプラチナゲームズへ入社し、次世代タイトルに向けたキャラクター表現の検証やパイプライン整備に携わっている。SIGGRAPH Asia 2024ではMayaで動作する音声リップシンク生成ツールを紹介、近年の生成AIの動向にも興味を持っている。



田口 智明(C&R Creative Studios / COYOTE TECHNICAL ART TEAM テクニカルアーティスト)

2023年に株式会社クリーク・アンド・リバー社にテクニカルアーティストとして入社。COYOTE TECHNICAL ART TEAMにおいて、Mayaとバージョン管理ソフトとの連携などの業務効率化を中心に、各種テクニカルサポートに従事。ツール開発のほか、Mayaでのアニメーション制作の効率化や既存シーンの復旧・解析なども得意としている。

▼本セッションの詳細はこちらから

<https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s681ae5b422022/>

【CEDEC Lightning 2025】

30分の間で5分ずつの短いセッションが次々と行われるライトニングトークです。講演部屋内に設ける4か所のスペースで同時にセッションが進行します。1セッションの制限時間は5分で1か所につき6件、4か所合計で24セッションが行われます。

《TAの"見えづらい価値"を見える化したコミュニティ活動の実践》

私たちは、国内外のテクニカルアーティスト同士がつながり、学び合えるコミュニティを構築してきました。本発表では、どのようにしてイベントを継続的に開催し、多くのTAに参加いただきながらコミュニティを育ててきたのか、成功のポイントやつまづき、今後の展望について紹介します。初めての方でも踏み出せるような、運営ノウハウの共有を目的としたLTです。

■日時

2025年7月23日(水) 9:30～10:30

■会場

CEDEC内第2会場・B会場

■登壇者・プロフィール



小澤 侑未(C&R Creative Studios プロデューサー)

2017年に株式会社クリーク・アンド・リバー社へ入社。ゲーム業界を担当し、2021年よりCOYOTE TECHNICAL ART TEAMの運営に参画。現在はTA専属の営業として従事し、開発案件営業やチーム運営のほか、TA(テクニカルアーティスト)向け情報発信+コミュニティ形成を目的としたイベント「TA Night」も運営。あらゆる角度からTAの啓蒙活動に努めている。

【報道機関からのお問い合わせ先】

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 creek@hq.cri.co.jp

TEL: 03-4550-0008 FAX: 03-4550-0018 URL: <https://www.cri.co.jp>

《エフェクトメッシュ作成における Bifrost for Maya 活用事例》

本LTでは、Bifrost for Mayaを活用したエフェクトメッシュ制作事例を紹介。プロシージャルモデリングやカスタムノード・UI設計を解説し、初心者向けの学習方法も提案します。

■日時

2025年7月23日（水） 12:35～

■会場

CEDEC内第2会場・D会場

■登壇者・プロフィール



佐藤 伯空 (C&R Creative Studios / VFX TEAM エフェクトデザイナー)

2023年に株式会社クリーク・アンド・リバー社にエフェクトデザイナーとして入社。VFX TEAMにおいて、主に独自エンジンを用いたコンシューマー案件に従事。

案件業務と並行し、技術ブログの執筆や効率化ツールの開発に取り組んでいる。

▼その他のLTやスケジュールはこちらから

<https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/detail/s6841305a1d6b6/>

【CEDEC登壇に関するお問い合わせ】

株式会社クリーク・アンド・リバー社
デジタルコンテンツ・グループ CEDEC担当
Mail: info@crdg.jp

CEDEC2025 概要

■CEDECとは

コンピュータエンターテインメント開発者を対象とした、ゲームに関する技術や知識を共有する国内最大級のカンファレンスです。毎年3日間にわたって開催し、エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ビジネス&プロデュース、サウンド、ゲームデザイン、学術研究の7分野で約200ものセッションが行われます。

■日時

2025年7月22日（火）～24日（木）

■会場

・パシフィコ横浜ノース

住所: 神奈川県横浜市西区みなとみらい

地図: <https://cedec.cesa.or.jp/2025/outline/>

・オンライン

■対象者

- ・ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメント開発に携わる方。
- ・コンシューマ、モバイル、ネットワーク等、プラットフォームは問いません
- ・エンターテインメントコンテンツ制作、ビジネスに携わる方
- ・関連の技術、機器等の開発や研究に携わる方

■主催

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

▼受講パスの種類と価格

https://cedec.cesa.or.jp/2025/ticket_guide/price/

▼CEDEC2025の詳細はこちらをご確認ください。

<https://cedec.cesa.or.jp/2025/>

【報道機関からのお問い合わせ先】

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 creek@hq.cri.co.jp

TEL: 03-4550-0008 FAX: 03-4550-0018 URL: <https://www.cri.co.jp>

7/24(木) テクニカルアーティスト向け交流会「Artists Meet Technicals」を今年も開催！



アートとテクニカルの交流をテーマにした交流会である「Artists Meet Technicals」(主催:クリーク・アンド・リバー社)。毎年、ゲーム開発者向けカンファレンス「CEDEC」の最終日に開催していましたが、今年も開催いたします。会場はみなとみらい東急スクエア2FにあるFISHERMAN'S MARKET。交流会では、テクニカルアーティスト(TA)の皆さまと一緒にCEDECのセッションを振り返りながら、情報交換を行います。ぜひ、お気軽にご参加ください。

▼詳細・お申し込み

<https://www.creativevillage.ne.jp/category/event-list/158694/>

※締切:2025年7月17日(木) 23:59

C&R Creative Studiosについて



株式会社クリーク・アンド・リバー社が運営する国内最大級のクリエイティブ開発スタジオです。2002年に発足した映像やWebのための社内開発スタジオが年々増大し、ゲーム・Web・映像・XR・CG・動画・広告・漫画・小説・建築・ファッションにまでその分野を拡大しています。2021年にそれらのスタジオを包括し誕生したのが「C&R Creative Studios」です。現在、所属クリエイターは2,000名で年間6,000以上のプロジェクトに携わっています。

<https://crdg.jp/>

▼ゲーム関連の制作実績はこちらから

<https://crdg.jp/achievements/>

<ゲーム関連講座・サービス>

▼ゲーム業界特化型の転職スカウトサービス「Game Career Scout」

<https://gamecareerscout.com/applicant>

▼未経験者のためのゲームクリエイター育成プログラム「C&R Creative Academy」

<https://www.cr-ca.com/>

▼C&R Creative Studiosが開発した館林市をテーマにしたROBLOXゲーム「ぽんちゃんを助け出せ！ in 館林市」

<https://www.roblox.com/ja/games/70994257701661/in#!about>

▼C&R Creative Studiosが人気造形作家Yoshi.氏と共同開発したインディーゲーム『IZON. 第1節 封厄ノ塔』

<https://store.steampowered.com/app/3009480/IZON/>

■株式会社クリーク・アンド・リバー社 会社概要

本社：東京都港区新橋四丁目1番1号 新虎通りCORE

設立：1990年3月

代表者：代表取締役社長 黒崎 淳

拠 点：東京(本社)・大阪・札幌・仙台・さいたま・横浜・川崎・高崎・金沢・名古屋・京都・神戸・高松・広島・福岡・熊本・那覇／ソウル・上海・北京・ロサンゼルス・モントリオール

事業内容:映像、ゲーム、Web、広告・出版、作家、舞台芸術、建築、AI/DX、アスリート分野のプロフェッショナルに特化したエージェンシー事業(派遣・紹介)、プロデュース事業(開発・請負)、ライツマネジメント事業(知的財産の企画開発・流通)を展開しています。C&Rグループとしては、医療、IT、会計、法曹、ファッション、食、ライフサイエンス、CXO、アグリカルチャー分野で同事業を展開しており、その分野は合わせて18にまで拡大しています。

U R L : <https://www.cri.co.jp> (コーポレートサイト) | <https://www.cri.co.jp/website-sns/> (公式サイト・SNS一覧)
<https://www.creativevillage.ne.jp/> (プロフェッショナル×つながる×メディア「CREATIVE VILLAGE」)

【報道機関からのお問い合わせ先】

株式会社クリーク・アンド・リバー社 経営企画部 creek@hq.cri.co.jp

TEL:03-4550-0008 FAX:03-4550-0018 URL:<https://www.cri.co.jp>