



大いなる目標

Mission

私たちは
高品質でわかりやすい映像を提供することで
お客様の商品やサービスの価値を高め
文化と産業の発展に貢献する企業を目指します。

創業の物語 Story

1990年代後半。情報のデジタル化で様々なデータや技術が互いに混ざり合うようになり、映像制作の現場でも大きな変化の波が押し寄せました。デジタル技術の発展は「何かと何かを結びつけること」を自由にし、映像の世界ではこれまでになかった創造的で新しい表現が広がっていきました。

飛躍的な進化を遂げたCGやデジタル合成技術はそれまで表現することが不可能とされていたイメージや情報を次々に可視化しました。その姿を見ているとデジタル映像技術が社会で重要な役割を果たしていくことを予感せずにはいられませんでした。

デジタル映像技術で「情報を可視化し、わかりやすく伝える」

2002年2月。放送・映像業界を起点とする社会の「可視化ニーズ」にいち早く応えるため大阪・谷町にCG映像制作会社「タニマチデジタルメディアスタジオ」を創業。

以来、数多くの映像作品を創り続けてきました。

CGやデジタル映像技術は進化をつづけ「可視化ニーズ」は拡大しつづけています。

そして映像は単に目新しさだけでなく、人々の生活とより密接に関わるようになり、情報コミュニケーションツールとして、誰もが情報を収集・発信するために欠かすことのできない社会インフラへと発展しました。

私たちはその担い手となり、常に新しく多彩なデジタル技術を取り入れた独自の映像表現によって様々な分野で役立てていきたいと考えています。

私たちは人々の生活と社会がより豊かになるよう、映像制作サービスを創造し続けていきます。

- 2002.2 大阪・谷町にタニマチデジタルメディアスタジオ 創業
- 景観検討用VR制作業務 開始
- 2004 有限会社タニスタに組織変更
- 2005 ハイビジョンノンリニア編集システム 導入
- 2006 本社・事務所移転 本町カノヤビル
- 2007 自社専用WEBサーバー運用で遠隔地へのデータ納品を開始
- 2008 VRコンテンツ制作用ミドルウェア導入
- 2009 歴史秘話ヒストリア放送開始 「2重合成」方式を運用
- 2010 第85回 NHK放送記念式典で大阪放送局長賞を受賞
平城遷都1300年会場で立体視VRシアター 開催
- 2011 映像展示シアター兼開発ラボ開設のためオフィス増床
- 2012 エンターテインメント開発部・技術部 開設
京都大学防災研究所の「減災社会プロジェクト」参加
- 2013 本社・事務所移転 OMMビル5階
- 2014 自社フルアニメ作品「官兵衛くんがゆく」制作 / 放送
- 2015 資本金を1,000万円に増資
- 2017 本社・事務所移転 OMMビル12階
- 2018 高齢者向け映像体験システム「パーソナルシアター」試作機 完成
健康経営宣言企業に登録
- 2019 テレビ朝日超人女子戦士ガリベンガーVでキャラクターアニメを担当
ドローン撮影業務を開始
- 2020 有限会社から株式会社へ組織変更
全社員をテレワーク対象にリモートワーク環境の整備
- 2021 インターバル勤務制度の導入
インテックス大阪にて「説明動画」を出展
- 2022 創業20周年
- 2023 健康経営優良法人（中小規模法人部門）認定