

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「何かと何かをつなぐこと」をより自由にし、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ていたCGやデジタル合成技術によって、あらゆるイメージや情報が可視化される様子を間近で見ていると、これらのデジタル映像技術が新たな社会で重要な役割を果たしていくことを予感せずにいられませんでした。

そして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。

以来数多くのデジタル映像作品を創り続けてきました。

現在もCGやデジタル映像の需要は拡大しつづけ、目新しさを求められるだけでなく、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欠かすことのできない社会インフラへと成長しました。

私たちはその担い手として、最新のデジタル技術を駆使し、様々な分野や知識とつなぎ合わせた独自の映像表現を開拓しつづけ、人々の生活や社会がより豊かになるような高い価値をもつサービスを創造し続けていきます。



会社沿革

HISTORY

- | | |
|--------|---|
| 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
VFX用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
リモートワーク環境の拡充 全社員をテレワーク対象に |
| 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 |