

■ 設立の経緯

アニマは、フルCG映像を制作するイメージが強いかもしれませんが、実際は**フルCG映像**（プリレンダー）と**ゲームCG**（リアルタイム）の2種類のCG制作を行っています。

ゲームCGに関しては、Game Divisionにおいてキャラクター/背景モデル制作～インゲームモーションやカットシーンの制作まで幅広く行ってきました。中でも、近年のスマートホンや据え置きゲーム機の性能アップに伴い、リアルタイムで表現出来る映像の幅も広がり、様々な「カットシーン制作」のご依頼をいただく機会が格段に増えました。ただ、残念ながらインゲームモーションやカットシーンなど幅広く制作するこれまでの体制では、限られた数のご依頼しかお請けすることが出来ず、“作りたいのに作れない”という非常にもどかしい状況が続いていました。

そこで、今までお断りせざるを得なかったご依頼に対応すべく、既存のGame Divisionと切り離し、リアルタイムのカットシーンを専門に制作する【**Cutscene Division**】を新たに立ち上げました。

■ 設立の目的 = 強み

1. フルCG映像とゲームCGを制作してきたアニマだからこそ可能な【ノウハウを活かした制作体制】
2. カットシーン制作に特化したリクルート / 教育の強化により、【“より”専門的なチーム作り】が可能
3. 継続的に【大規模な案件の受注】が可能

Game Divisionと同様、Cutscene Divisionにつきましてもお引き立てのほどよろしくお願い申し上げます