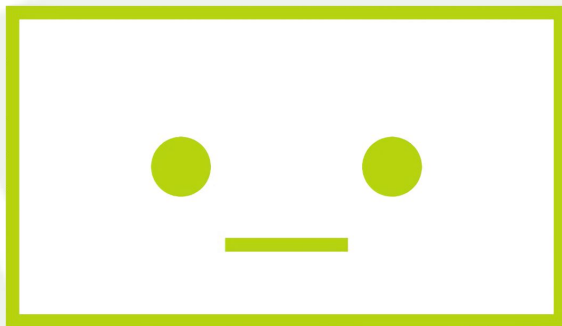


キネマシトラス

会社説明資料



Kinema citrus Co.

目次

1. [キネマシトラスについて](#)
2. [これまでの実績](#)
3. [数字で見るキネマシトラス](#)
4. [クリエイト部について](#)
5. [映像制作部について](#)
6. [制度・環境について](#)
7. [ある制作進行の1日](#)
8. [FAQ](#)

キネマシトラスについて



キネマシトラスについて

私たちキネマシトラスは2008年に設立したアニメーション企画・制作を行う会社です。

「100年残る、時代が変わっても変わらない価値観が入っているフィルムを産み出す」

を理念に、時流に適応する柔軟さと変わらぬ志を持って作品制作に取り組んでいます。

2019年にはKADOKAWA、フシロードと資本提携を果たし、より多様な作品を手がける環境も構築。「ハイクオリティ作品」および「デジタル作画」を得意としています。

これまで発信した作品は、
『メイドインアビス』『少女☆歌劇 レヴュースタァライト』
『盾の勇者の成り上がり』『カードファイト!!ヴァンガードoverDress』
『わたしの幸せな結婚』など多数。
2026年には、オリジナル作品『さよならララ』も放映します。

設立から現在18年、組織としてはまだまだ若い会社です。



キネマシトラスの特徴

働き方改革
を推進

デジタル作画
DX・AI推進

制作・作画
スタッフの
距離の近さ

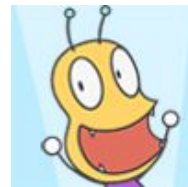
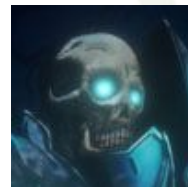
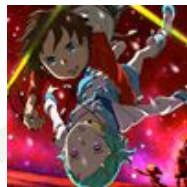
時流に適応しつつ変わらぬ志を持ち
作品制作に取り組んでいます

これまでの実績



これまでの実績

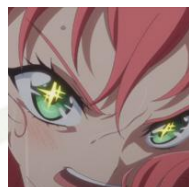
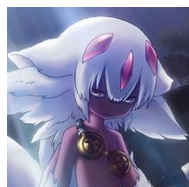
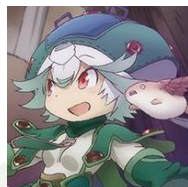
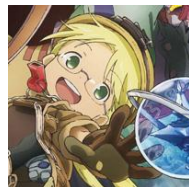
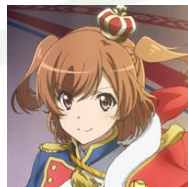
- 交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい
- ヒゲびよ
- 東京マグニチュード8.0
- .hack//Quantum
- モンスター・コレクションTCG
- 武装神姫 バトルマスターズ Mk.2
- 武装神姫 Moon Angel
- 英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION
- CODE:BREAKER
- おしりかじり虫
- ゆゆ式
- 熱風海陸ブシロード
- ブラック・ブレット
- ばらかもん
- ご注文はうさぎですか??
- ノルン+ノネット
- UNDER THE DOG
- くまみこ
- 灼熱の卓球娘
- ゆゆ式 OVA



©2009 BONES/Project EUREKA MOVIE. ©伊藤理佳/集英社・「ヒゲびよ」製作委員会 ©Tokyo Magnitude 8.0 Committee ©.hack Conglomerate ©Quantum Project ©GROUP SNE/FUJIMI SHIRO, SUSHIROAD ©2011 Konami Digital Entertainment ©2011 Konami Digital Entertainment ©2011 Nihon Falcom/Kiseki Project ©上条明峰・講談社/CODE: BREAKER製作委員会 ©NHK/うるまでびよ ©三上小又/芳文社 ©熱風海陸ブシロード製作委員会 ©2013 神崎紫電/株式会社KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊/ブラック・ブレット製作委員会 ©ヨシノサツキ/スクウェア エニックス・「ばらかもん」製作委員会 ©Koi・芳文社/ご注文はうさぎですか?? ©IF/NORNG Project ©2014 Jiro Ishii ©2014 Yusuke Kozaki ©2015 Under the Dog, LLC ©吉元まゆみ・KADOKAWA刊/「くまみこ」製作委員会 ©朝野やくら/集英社・灼熱の卓球娘製作委員会 ©三上小又・芳文社/ゆゆ式情報処理部©2009 BONES/Project EUREKA MOVIE. ©伊藤理佳/集英社・「ヒゲびよ」製作委員会 ©Tokyo Magnitude 8.0 Committee ©.hack Conglomerate ©Quantum Project ©GROUP SNE/FUJIMI SHIRO, SUSHIROAD ©2011 Konami Digital Entertainment ©2011 Konami Digital Entertainment ©2011 Nihon Falcom/Kiseki Project ©上条明峰・講談社/CODE: BREAKER製作委員会 ©NHK/うるまでびよ ©三上小又/芳文社 ©熱風海陸ブシロード製作委員会 ©2013 神崎紫電/株式会社KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊/ブラック・ブレット製作委員会 ©ヨシノサツキ/スクウェア エニックス・「ばらかもん」製作委員会 ©Koi・芳文社/ご注文はうさぎですか?? ©IF/NORNG Project ©2014 Jiro Ishii ©2014 Yusuke Kozaki ©2015 Under the Dog, LLC ©吉元まゆみ・KADOKAWA刊/「くまみこ」製作委員会 ©朝野やくら/集英社・灼熱の卓球娘製作委員会 ©三上小又・芳文社/ゆゆ式情報処理部

これまでの実績

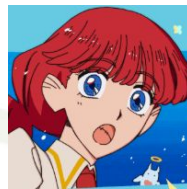
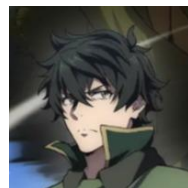
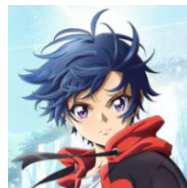
- メイドインアビス
- 少女☆歌劇 レヴュースタァライト
- 劇場版総集編メイドインアビス 【前編】旅立ちの夜明け
- 劇場版総集編メイドインアビス 【後編】放浪する黄昏
- 盾の勇者の成り上がり
- 少女☆寸劇 オールスタァライト
- 劇場版「メイドインアビス 深き魂の黎明」
- SHOW BY ROCK!! ましゅまいれっしゅ!!
- 再生産総集編 少女☆歌劇 レヴュースタァライト
- ロンド・ロンド・ロンド
- SHOW BY ROCK!! STARS!!
- カードファイト!! ヴァンガード overDress
- 劇場版 少女☆歌劇 レヴュースタァライト
- スター・ウォーズ：ビジョンス 『村の花嫁』
- カードファイト!! ヴァンガード overDress Season2
- 盾の勇者の成り上がり Season 2
- メイドインアビス 烈日の黄金郷
- カードファイト!! ヴァンガード will+Dress
- 少女☆歌劇 レヴュースタァライト-Re LIVE-
- シークフェルト音楽学院中等部
- 『アフレク! ~Aufregendes leben~』 アニメーションPV



©2017 つくしあきひと・竹書房/メイドインアビス製作委員会 ©Project Revue StarLight © 2017 つくしあきひと・竹書房/メイドインアビス製作委員会 ©2019 アネコユサギ/KADOKAWA/盾の勇者製作委員会 ©Project Revue StarLight © 2021 Ateam Inc. ©Tokyo Broadcasting System Television, Inc. ©bushiroad All Rights Reserved. ©つくしあきひと・竹書房/メイドインアビス「深き魂の黎明」製作委員会 ©2012, 2020 SANRIO CO., LTD. SHOW!ROCK!!製作委員会 ©Project Revue StarLight ©2012, 2021 SANRIO CO., LTD. SHOW!ROCK!!製作委員会 ©VANGUARD overDress Character Design ©2021 CLAMP・ST ©Project Revue StarLight © 2021 Disney and its related entities ©VANGUARD overDress Character Design ©2021 CLAMP・ST ©2021 アネコユサギ/KADOKAWA/盾の勇者の製作委員会S2 ©つくしあきひと・竹書房/メイドインアビス「烈日の黄金郷」製作委員会 ©VANGUARD will+Dress Character Design ©2021-2022 CLAMP・ST ©Project Revue StarLight © 2022 Ateam Entertainment Inc. ©Tokyo Broadcasting System Television, Inc. ©bushiroad All Rights Reserved.

これまでの実績

- カードファイト!! ヴァンガード will+Dress Season2
- わたしの幸せな結婚
- カードファイト!! ヴァンガード will+Dress Season3
- 盾の勇者の成り上がり Season 3
- カードファイト!! ヴァンガード Divinez
- カードファイト!! ヴァンガード Divinez Season2
- わたしの幸せな結婚 第二期
- カードファイト!! ヴァンガード Divinez デラックス編
- カードファイト!! ヴァンガード Divinez デラックス決勝編
- 盾の勇者の成り上がり Season 4
- スター・ウォーズ：ビジョンス Volume3 『彷徨う者たち』
- スター・ウォーズ：ビジョンス Volume3 『ユコの宝物』
- カードファイト!! ヴァンガード Divinez 幻真星戦編
- さよならララ



©VANGUARD will+Dress Character Design ©2021-2023 CLAMP・ST ©2023 藤木あくみ・月岡月穂/KADOKAWA/「わたしの幸せな結婚」製作委員会 ©Mumi Agitogi・Tsukiko Tsukikawa/KADOKAWA/My Happy Marriage Partners ©AnekoYusagi・Seira Minami/KADOKAWA/Shield Hero S3 Project ©VANGUARD Divinez Character Design ©2021-2024 CLAMP・ST ©藤木あくみ・月岡月穂/KADOKAWA/「わたしの幸せな結婚」製作委員会 ©VANGUARD Divinez Character Design ©2021-2025 CLAMP・ST ©AnekoYusagi・Seira Minami/KADOKAWA/Shield Hero S4 Project ©2025 & TM Lucasfilm Ltd. ©VANGUARD Divinez Character Design ©2021-2026 CLAMP・ST ©キネマシトラス/「さよならララ」製作委員会

次なる作品も、鋭意制作中！

数字で見るキネマシトラス



数字で見るキネマシトラス

* 2026年2月時点

- **従業員数：83名**

内訳：クリエイト部42名／制作部31名／管理部10名

割合：男性58%／女性42%

- **平均年齢：約30歳**

- **平均残業時間：月平均15時間程度**

平均残業が多い順から：映像制作部 > クリエイト部 > 管理部

- **平均勤続年数：3年5か月**

業務委託から社員へ転換したスタッフの通算在籍期間を含む

クリエイイト部について



クリエイト部について

作画・デジタル（仕上げ・色彩設計等）・背景美術作業を行うクリエイターと、クリエイターの皆さんをサポートする業務管理課が所属する部署です。

業務管理課がクリエイターを支えるべく、仕事量の調節や事務的な部分を行いますので、安心して業務に取り組んでください。



作画職キャリアフロー例



Aさん実例

入社1年目 研修終了後、動画業務に従事

入社2年目 原画試験合格

動画検査業務・原画業務に従事

入社3年目 原画業務と並行し、サブキャラクターデザイン・プロップデザインを担当

* 研修終了時期については個人差があります

* 原画試験は任意参加にて年2回実施しています

作画職の研修例

研修内容について

入社後、社会人マナーやアニメーション制作工程等の座学に関する講習を行います

上記終了後、動画作業に必要な技術研修※に入ります

※…当社の動画部顧問が策定した研修カリキュラム(トレス、歩き、走り、振り向きetc…)

研修方法について

各項目の課題を作業

研修担当が成果物をチェック
修正箇所をフィードバック

チェックOK! 次の課題へ

修正箇所を再作業

研修期間について

業務開始までの研修期間の目安は入社後3か月前後です

デジタル作画について

研修期間内にデジタル作画ソフトのレクチャーあり

入社時デジタル作業未経験の社員も、現在デジタル作画で活躍中です

* 研修終了後は各自動画作業に入りますが、先輩社員に相談して納品前のチェックを依頼できます
研修後もフォロー体制がありますので、安心して成長を目指せる環境です

クリエイト部で求める人材

ルールを守る誠実さがある

変化に対して柔軟に対応ができる

任されたことに対して、最後まで責任をもって取り組むことができる

スキルアップのために探求心を持って作業に向き合える

デジタル作業に興味がある

映像制作部について



映像制作部について

制作進行・設定制作・制作デスク・プロデューサーが所属する部署です。

未発表作品含め常時3～6ライン稼働しています。

制作進行のアシスタント業務を行う制作支援チームのサポートがあり、業務の分業化が進んでいます。



制作職キャリアフロー例



Bさん実例

- 入社1年目 制作進行補佐・設定制作補佐に従事
入社2年目 制作進行に従事
入社3年目 制作進行と設定制作に従事
演出講義に参加し、演出補佐業務時折行う

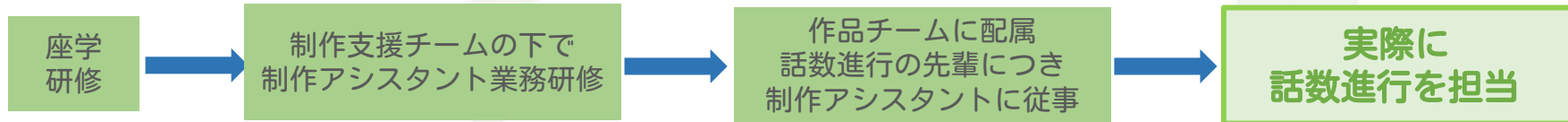
*キャリアプランは一例であり、
研修終了時期については個人差があります

制作職の研修例

研修内容について

入社後、社会人マナーやアニメーション制作工程等の座学を中心に研修を行います
上記終了後、先輩社員につき、話数進行のアシスタントを行います

研修方法について



研修期間について

話数進行を行うまでの研修期間の目安は入社後6か月前後です

業務使用ツール

業務では主にGoogleWorkspace・CLIP STUDIO等を使用します
各種ツールのレクチャーも行いますので、使用経験がない方もご安心ください

研修終了後、実際に話数進行として活躍していただきます
必ず先輩社員がフォローに入りますので、分からないことや困ったときはすぐに相談できる環境です

制作部で求める人材

ルールを守る誠実さがある

変化に対して柔軟に対応ができる

任されたことに対して最後まで責任をもって取り組むことができる

アニメが好きでアニメ制作に対する関心と探求心を持っている

先を見越して事前準備・行動ができる

周囲への気配りができる

時間を守る

制度・環境について



制作作品イベント

制作作品イベント ✨😊✨

制作作品の打ち上げも開催があります。
作品に関わった多くの企業・スタッフが一堂に会します。
メインスタッフの皆さんに挨拶できる貴重な機会です。



社内講習会

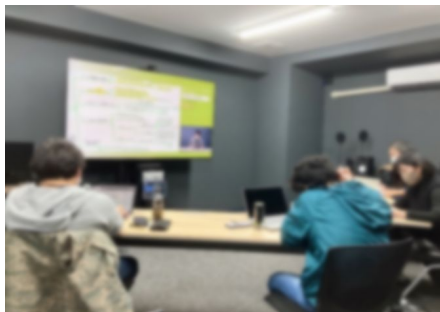
演出講義



演出を目指す方向けに演出講義を社内で開催しています。

映像視聴、質疑応答、課題学習を行いながら演出の基礎を学びます。

※参加には条件・選考があります



講習会(小テスト)



不定期で講習会(小テスト)を開催しています。

元々はクリエイイト部作画スタッフの技術向上を目的にはじめましたが、現在内容は多岐にわたり、所属に拘らず自由に参加が可能です。



過去に開催された 小テスト

- 1月：仕上げ復習、動検腕試し
- 2月：仕上げ
- 3月：言語化のススメ・講習
- 4月：原画
- 5月：二原
- 7月：茶話会・作品鑑賞会
- 8月：撮影講習
- 9月：制作作品 公開振り返り会
- 10月：美術
- 11月：言語化のススメ・実践

社内イベント

社内上映会



完成した作品の上映会を開催しています。
社内のラッシュルームで、
高音質&大画面で視聴します！



新人歓迎会・忘年会



毎年4月に新人歓迎会・12月に忘年会を開催し、
普段あまり話すことのない部署の方と交流する
機会を設けています！



余暇を利用したイベント活動

K C 公認イベント活動



会社が社員の余暇の充実を少しでも応援協力する、自由幹事制の余暇活動です。

企画は屋外屋内を問わず、興味のあることに自由に参加して、社内の方との交流を深めることができます！



昨年開催されたイベント

有志ハイキング@高尾山
季節のスケッチ会

- ① インターメディアテク
- ② 一ツ橋大学国立キャンパス

納涼花火大会

ボードゲームカフェ

福利厚生

ランチ（弁当）費用一部補助

会社でキッチンカーや宅配弁当の注文手配を行っております
福利厚生費にて購入額の150円／個を負担します



【金額例】

- ①ケチャップオムライス
金額600円⇒補助後450円
- ②ローストビーフ丼
金額900円⇒補助後750円

オフィスドリンク常備(無料)

コーヒーとスティックドリンク
が自由に利用できます



福利厚生・その他

- 外部福利厚生サービス加入
(宿泊・レジャー、ショッピング、
グルメやシネマなどの割引有)
- 健康管理
(定期健康診断・ストレスチェックなど)

内定者イベント

内定者懇親会



内定者懇親会では、内定者との顔合わせのほか、スタジオ見学・先輩社員とのランチ会・質問会を行っています。

スタジオ見学では、実際に作業をしている現場を見ていただきます。

先輩社員とのランチ会では、入社1～3年目の社員とフランクにお話しをしながらランチを楽しんでいただきます。

入社3年目以降の先輩社員への質問会では、入社前に知っておきたいことなど自由に質問ができます。

先輩社員との交流で入社前から会社や職務をより理解していただく場です
内定者からは、働く姿がイメージできたと好評です

ある制作進行の1日



ある制作進行の1日

【一日のスケジュール例】



主な仕事

- ・ **事務** ・ ・ ・ 次セクションに回すための素材の整理、作画などの制作打合せ資料作成など
- ・ **営業** ・ ・ ・ 自身の担当話数（作品）に参加してもらおうクリエイターへの営業など
- ・ **スケジュール管理** ・ ・ ・ クリエイターの状況確認や追っかけなど
- ・ **会議, 打ち合わせ** ・ ・ ・ 作画などの制作打合せや各種会議

作品の進行度合いによって、主な仕事の一日におけるスケジュールの割合は変化します

FAQ



Q:スタジオの雰囲気は？

A:職務に関係なく距離が近いのが特徴です。作品制作にはコミュニケーションが必須であることもあり、部署や役職に関係なく、他作品の制作進行や作画さんともコミュニケーションが取りやすく、気兼ねなく質問や雑談が出来る環境です。
(休憩時間には雑談で盛り上がることも！)

また、若手の従業員が多く、手を挙げれば、様々な作品や業務に取り組むことも可能な環境です。

Q:入社後のギャップは？

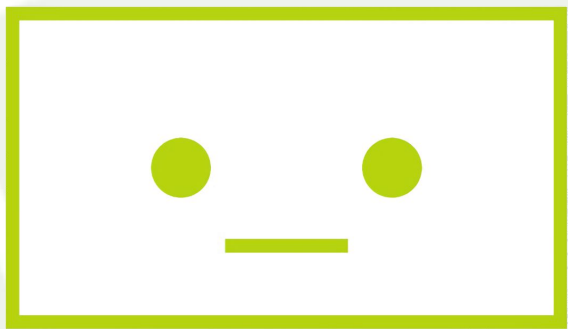
A:ワークライフバランスを保ってメリハリのある働き方が可能。
繁忙期でなければ定時帰宅も多くプライベートも大事にして働く
事ができます。

作業工程のデジタル化の促進と回収の外注化により、制作業務で
想像する車での外回り回収はあまりない！

(運転免許証の所持は不要！)

Q:ポートフォリオで大事なことは？

A:技量の判断材料となる資料のため、一定量があったほうが画力を判断しやすくなり熱意も伝わります。作品は、人体デッサン、クロッキーがメインで、さらにアニメ作品の動画・原画・レイアウトの習作やキャラクターなどが、なお良いです。



Kinema citrus Co.