

2017年3月期 第2四半期決算説明会

東証一部 証券コード：6879

株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス

Imagica Robot Holdings Inc.

2016年11月24日（木）

目次

- 本日の要旨 P. 2
- 第2四半期累計連結決算概況 P. 7
- 2017年3月期 連結業績見通し P. 13
- 事業セグメント別業績・見通し P. 18
- 参考資料 P. 28

本日の要旨

2017年3月期 業績

【上期】

（1）前年同期より増収増益を達成

OLMグループ等新規連結を除く既存事業でも実質増収増益（SDI連結対象期間差控除後）

（2）営業利益黒字化

OLMグループの子会社化とメディア・ローカライゼーション事業（SDI）の収益改善が貢献

【通期】

（1）業績見通し、売上高850億円／営業利益12億円は堅持

（2）前年より売上高は大幅伸張（前年比+21%）、営業利益は1.8倍に


映像ソフト／映像システム／メディア・ローカライゼーション事業の拡大と収益力向上を推進

2017年3月期 上期トピックス

✓ OLMグループを連結子会社化⇒映像ソフト事業大幅増収増益

映像ソフト事業 売上高

2015年上期 47.3億円 +43.3億円、+91.7% 2016年上期 90.7億円



✓ テレキュート（映像システム事業）、ウェザーマップグループ（人材コンサルティング事業）を新たに連結に追加

- ・映像システム事業への影響 : 売上高+3億円
- ・人材コンサルティング事業への影響 : 売上高+3億円

✓ SDIの経営改善⇒前年同期比二桁成長、損失圧縮（連結開始は前年第2四半期）

メディア・ローライゼーション事業

(単位：US\$ 1 K)

	2016年Q1	前年同期比	2016年Q2	前年同期比
売上高	41,989	(非連結)	49,618	+10.6%
営業利益	△6,324	(非連結)	△2,001	+3,878

2017年3月期 上期トピックス

✓ VR事業に参入

- ・ VR技術開発の株式会社ABALに出資（33%）⇒ロボットが独占的営業窓口に
- ・ コンテンツ配信の外、商業施設へのVR展開も視野

✓ 世界初4K/HDR放送の番組コンテンツをスカパーJSATと共同制作

- ・ スカパー4K専門チャンネルにおける世界初の4K/HDR放送のオープニング番組を共同制作
- ・ ロボットが番組企画・制作、IMAGICAがポストプロダクションを担当

✓ 8K/HDR超高精細エンタテインメントオリジナルコンテンツを制作

- ・ 実写とCGを組み合わせた映像美と物語が融合したコンテンツ
- ・ ロボットが企画・演出、IMAGICAがポストプロダクションを担当
- ・ 8K映像編集に特化したIMAGICA渋谷公園通りスタジオにて編集作業

2017年3月期のグループ体制

2017年3月期より、下記6社を新たに連結化

映像ソフト事業

アニメ制作トップ企業グループ

オー・エル・エム

オー・エル・エム・デジタル

Sprite Animation Studios

映像システム事業

保守・サポート専門企業

空港システムインテグレーション

テレキュート

人材コンサルティング事業

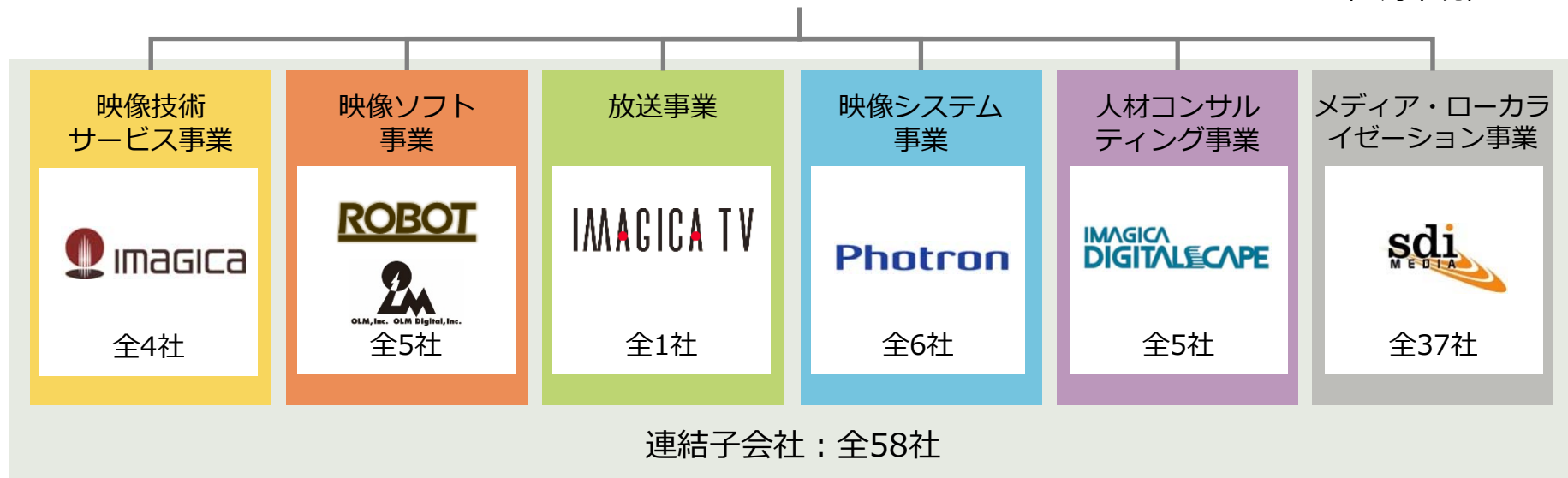
気象予報サービス・気象予報士人材関連

ウェザーマップ

他 1社

Imagica Robot Holdings Inc.

2016年9月末現在



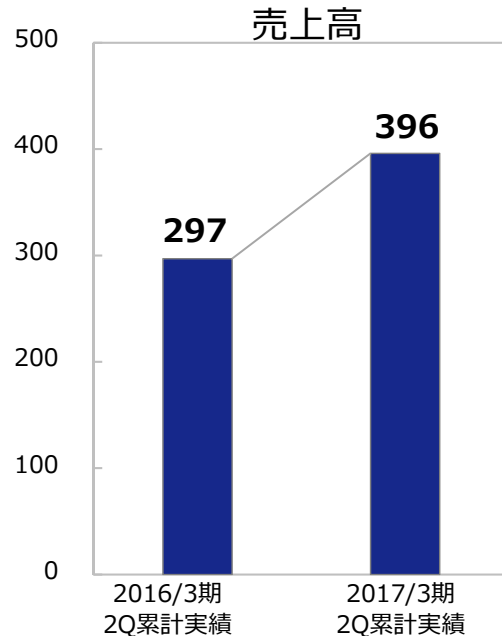
第 2 四半期累計連結決算概況

第2四半期累計決算ハイライト

【売上高】 OLMグループ連結化と、SDI連結対象期間(Q1)の影響により前年同期比33%増
 【営業利益】 OLM連結化による効果とともに、既存事業においても前年同期比微増

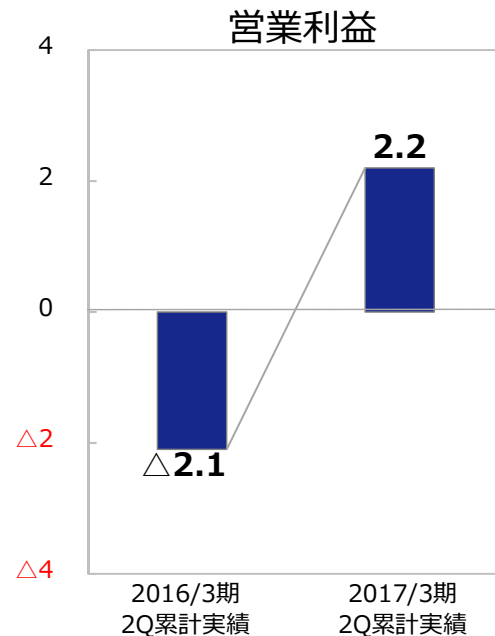
396億円

前年同期比
+98.4億円



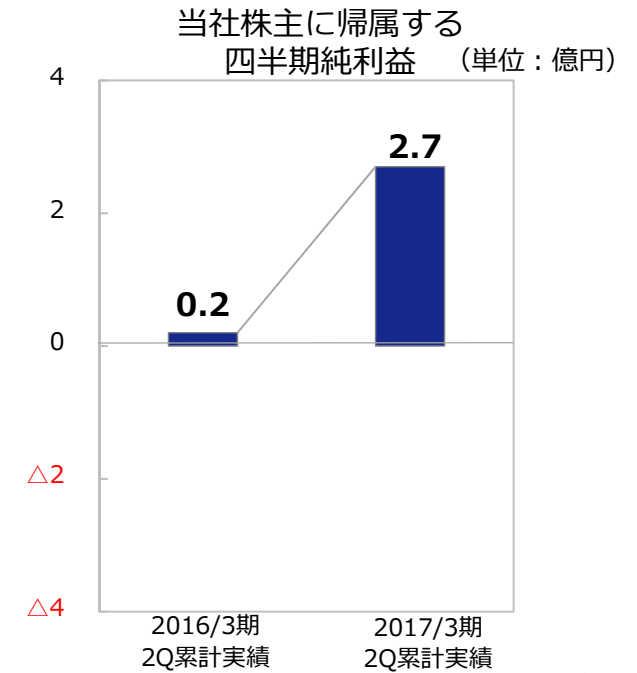
2.2億円

前年同期比
+4.3億円



2.7億円

前年同期比
+2.5億円



第2四半期累計連結損益計算書

(単位：百万円)

	2016年3月期*1	2017年3月期	
	2Q累計実績	2Q累計実績	前年同期比
売上高	29,767	39,615	+9,847 (+33.1%)
売上総利益 (売上総利益率)	9,209 (30.9%)	11,942 (30.1%)	+2,733 (+29.7%)
営業利益/損失(△) (営業利益率)	△210 (-%)	228 (0.6%)	+438 (---%)
経常利益/損失(△) (経常利益率)	△118 (-%)	272 (0.7%)	+391 (---%)
税金等調整前四半期純利益/損失(△)	△141	223	+365 (---%)
当社株主に帰属する四半期純利益	27	278	+251 (+906.4%)
(参考)のれん等償却前営業利益*2	204	984	+780 (+382.7%)

*1：2016年3月期末において、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行ったため、2017年3月期2Q累計は、暫定的な会計処理の確定の内容を反映させております。

*2：のれん等償却前営業利益 = 営業利益 + のれん償却 + 商標権他無形固定資産償却

第2四半期累計事業セグメント別業績

(単位：百万円)		2016年3月期	2017年3月期	
		2Q累計実績	2Q累計実績	前年同期比
映像技術サービス事業	売上高	7,224	7,081	△143 (△2.0%)
	営業利益 (営業利益率)	413 (5.7%)	453 (6.4%)	+40 (+9.7%)
映像ソフト事業	売上高	4,731	9,070	+4,338 (+91.7%)
	営業利益 (営業利益率)	59 (1.3%)	610 (6.7%)	+551 (+929.1%)
放送事業	売上高	2,941	2,891	△49 (△1.7%)
	営業利益 (営業利益率)	59 (2.0%)	145 (5.0%)	+86 (+145.9%)
映像システム事業	売上高	5,114	5,747	+632 (+12.4%)
	営業利益 (営業利益率)	421 (8.2%)	412 (7.2%)	△8 (△2.0%)
人材コンサルティング事業	売上高	6,360	5,675	△685 (△10.8%)
	営業利益 (営業利益率)	253 (4.0%)	264 (4.7%)	+10 (+4.3%)
メディア・ローカライゼーション事業*	売上高	5,493	10,242	+4,748 (+86.4%)
	営業利益 (営業利益率)	△768 (---%)	△1,024 (---%)	△255 (---%)
連結計	売上高	29,767	39,615	+9,847 (+33.1%)
	営業利益 (営業利益率)	△210 (---%)	228 (0.6%)	+438 (---%)

IMAGICA原価削減による利益改善

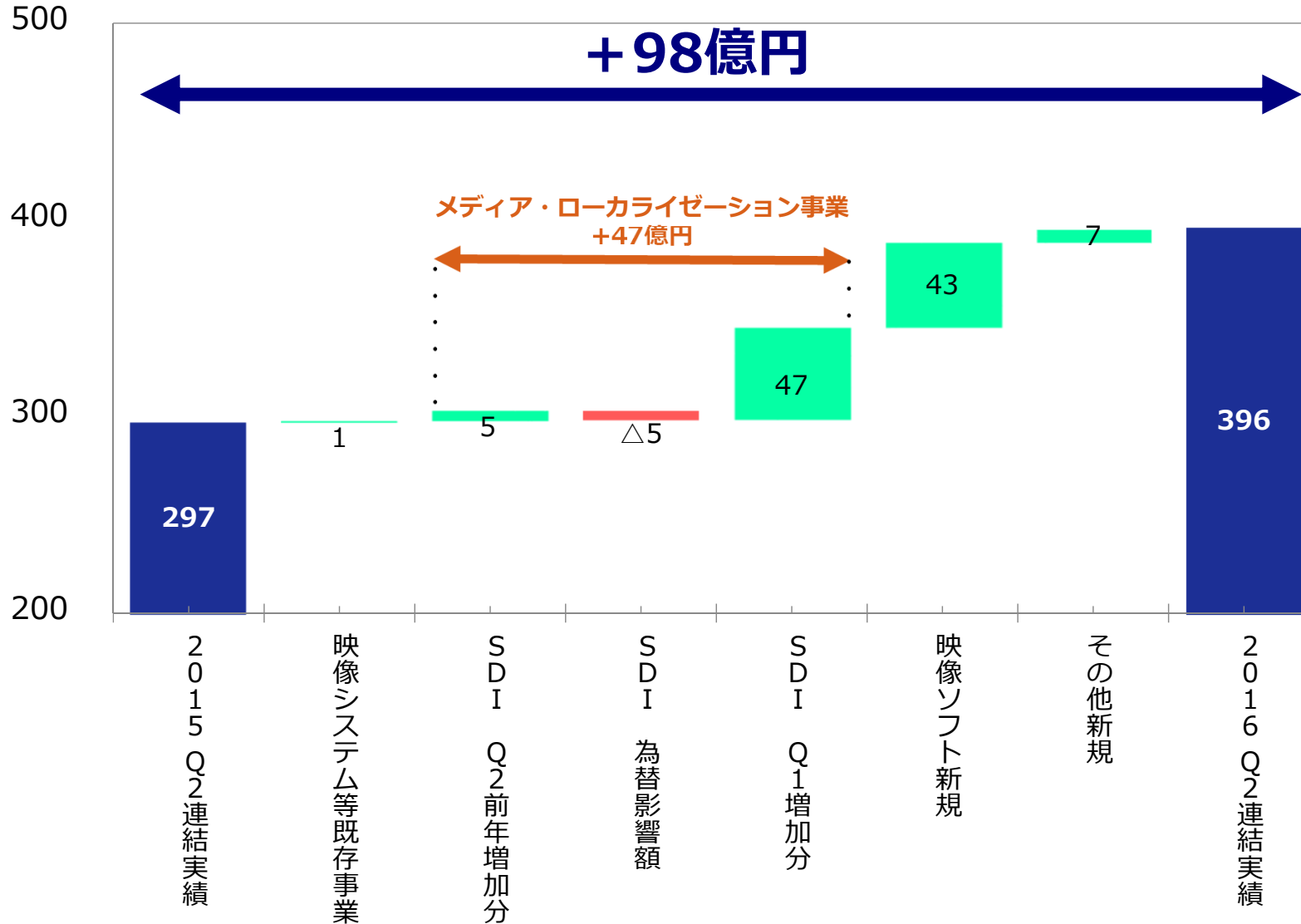
「FOODIES TV」サービス終了による利益改善

映像技術者派遣人材をIMAGICA移管による減収

*：2016年3月期末において、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行ったため、2017年3月期2Q累計は、暫定的な会計処理の確定の内容を反映させております。

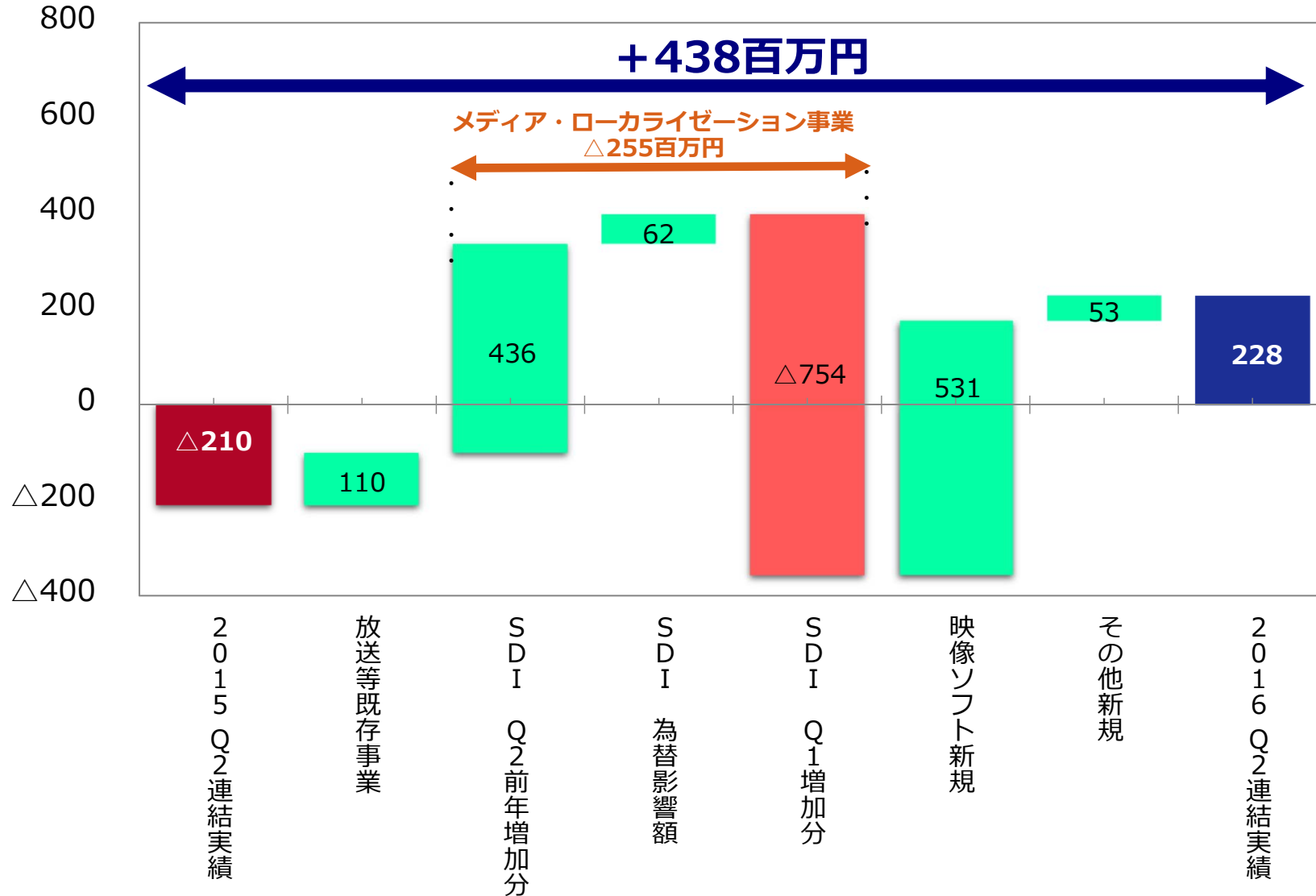
売上高増減要因 (上期前年同期比較)

(単位：億円)



営業利益増減要因 (上期前年同期比較)

(単位：百万円)

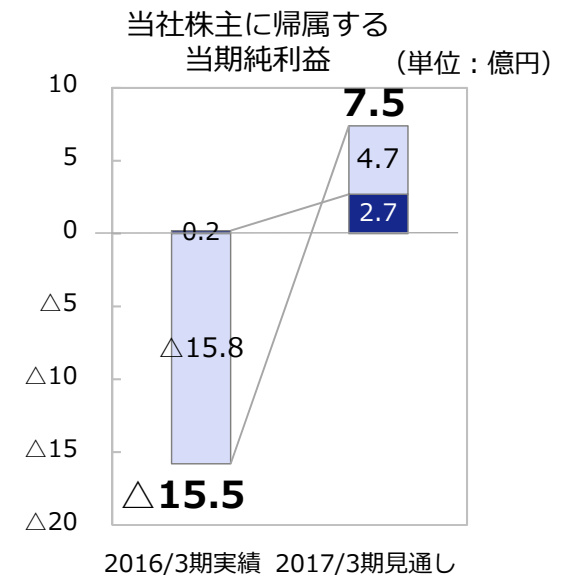
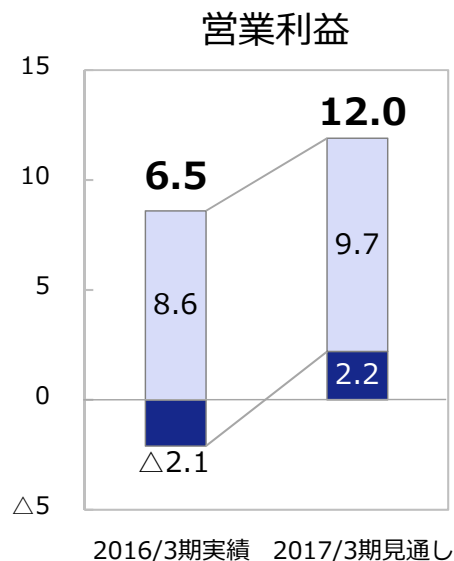
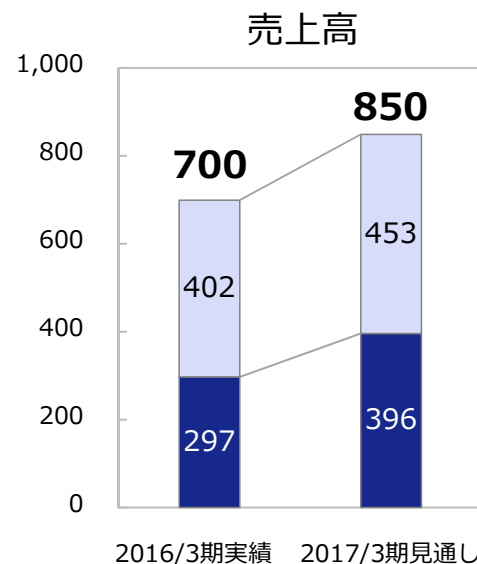


2017年3月期 連結業績見通し

2017年3月期 連結業績見通しハイライト

通期業績見通しは 公表値を堅持

区分 (単位：百万円)	2016年3月期	2017年3月期	
	通期実績	通期見通し	前年比
売上高	70,036	85,000	+14,963 (+21.4%)
営業利益	653	1,200	+546 (+83.6%)
経常利益	760	1,300	+539 (+71.0%)
当社株主に帰属する当期純利益	△1,555	750	+2,305 (—%)
1株当たり配当金(円)	15.00	10.00	△5.0

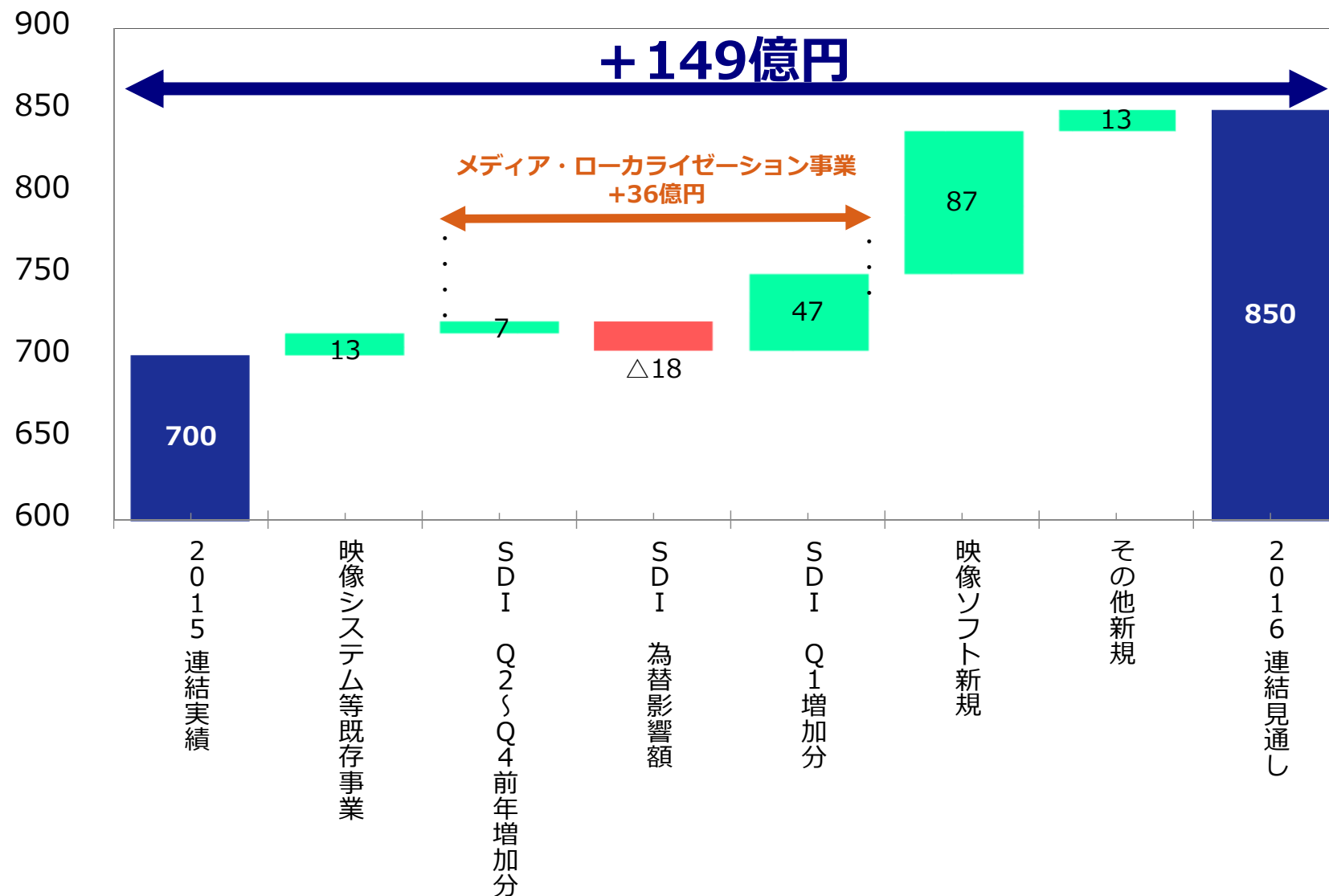


2017年3月期 事業セグメント別業績見通し

(単位：百万円)		2016年3月期	2017年3月期			
		通期実績	上期実績	下期見通し	通期見通し	前年同期比
映像技術サービス事業	売上高	14,905	7,081	7,918	15,000	+94 (+0.6%)
	営業利益 (営業利益率)	975 (6.5%)	453 (6.4%)	546 (6.9%)	1,000 (6.7%)	+24
映像ソフト事業	売上高	12,322	9,070	12,429	21,500	+9,177 (+74.5%)
	営業利益 (営業利益率)	467 (3.8%)	610 (6.7%)	239 (1.9%)	850 (4.0%)	+382
放送事業	売上高	5,831	2,891	2,108	5,000	△831 (△14.3%)
	営業利益 (営業利益率)	141 (2.4%)	145 (5.0%)	54 (2.6%)	200 (4.0%)	+58
映像システム事業	売上高	12,065	5,747	7,252	13,000	+934 (+7.7%)
	営業利益 (営業利益率)	1,236 (10.3%)	412 (7.2%)	937 (12.9%)	1,350 (10.4%)	+113
人材コンサルティング事業	売上高	13,160	5,675	6,324	12,000	△1,160 (△8.8%)
	営業利益 (営業利益率)	617 (4.7%)	264 (4.7%)	185 (2.9%)	450 (3.8%)	△167
メディア・ローカライゼーション事業	売上高	16,371	10,242	9,757	20,000	+3,628 (+22.2%)
	営業利益 (営業利益率)	△ 1,535 (---%)	△1,024 (---%)	△325 (---%)	△ 1,350 (---%)	+185
連結計	売上高	70,036	39,615	45,384	85,000	+14,964 (+21.4%)
	営業利益 (営業利益率)	653 (0.9%)	228 (0.6%)	971 (2.1%)	1,200 (1.4%)	+547

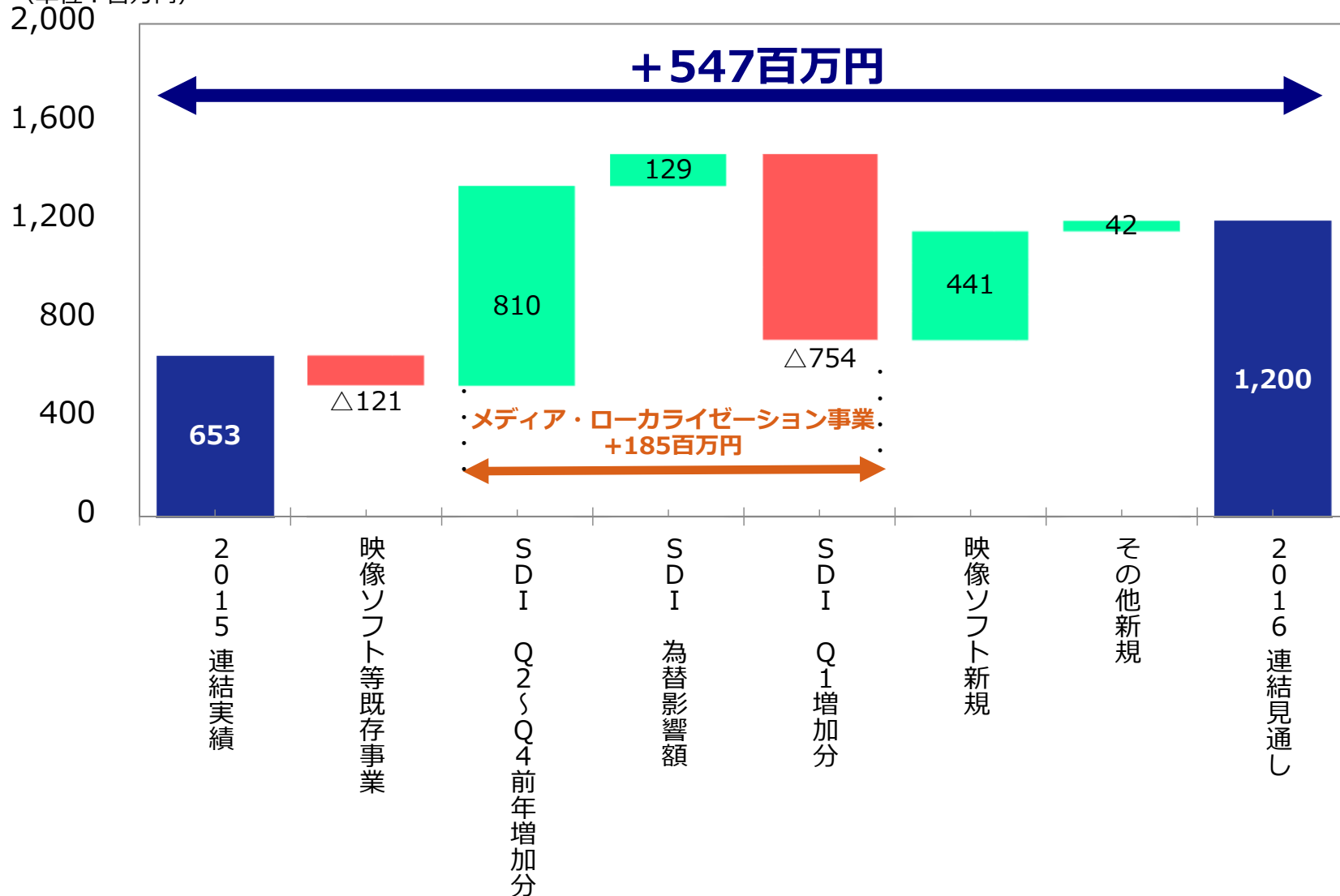
売上高増減要因 (通期前年比較)

(単位：億円)



営業利益増減要因 (通期前年比較)

(単位：百万円)



事業セグメント別業績・見通し

映像技術サービス事業

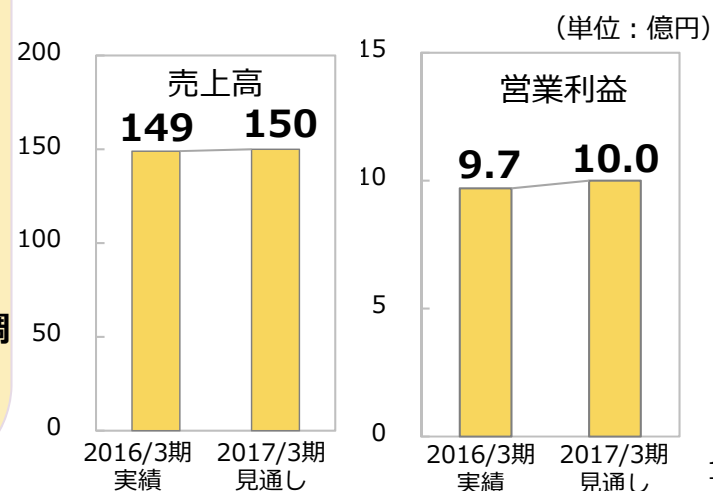


上期：

- ・映画、テレビ、CM 各分野 ポスプロが順調に推移
- ・Netflixオリジナルドラマ「火花」のHDR化 受注
- ・8K映像制作に特化した渋谷公園通りスタジオを開設

下期：

- ・ポスプロの確実な受注（レギュラー番組追加獲得）
- ・「火花」の高評価を受け、品質レベルの高いVOD/OTT分野の受注好調
- ・8K等 成長分野・新技術関連への取り組み強化



映像ソフト事業



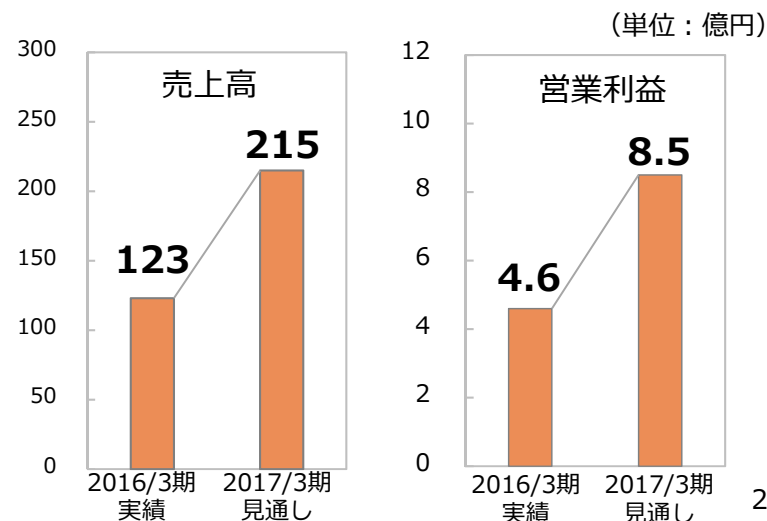
会社名	ロボット	OLM	ピクス
主な制作コンテンツ	<p>【映画】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「永遠の0」 ・「STAND BY ME ドラえもん」 etc. <p>【テレビCM】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Google 企業広告 ・KIRIN 生茶 etc. <p>【TVドラマ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・MOZU etc. <p>その他、キャラクター・モバイルゲーム・アニメーション・ウェブサイト等多数</p>	<p>【アニメーション】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ポケットモンスター」シリーズ(TV/映画) ・「妖怪ウォッチ」シリーズ(TV/映画) etc. <p>【フルCG】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「パックワールド」 ・「Kong- King of the Apes」 etc. <p>【実写映画】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「風に立つライオン」 ・「土竜の唄 潜入捜査官 REIJI」 etc. 	<p>【プロジェクトマッピング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・東京駅復原完成記念イベント「TOKYO STATION VISION」 ・fukushimaさくらプロジェクト「はるか」 etc. <p>【ミュージックビデオ (MV)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Perfume「FLASH」MV ・樺坂46「サイレントマジョリティー」MV etc <p>その他、TVドラマ・イベント映像・番組映像・デジタルサイネージ・VRコンテンツ・テレビCM等多数</p>

上期：

- ・新規連結OLMグループが配分金収入等により収益拡大に貢献
- ・「海賊とよばれた男」制作・納品
- ・CM制作の受注が減少

下期：

- ・アニメは、堅調にレギュラー案件を受注済
- ・CM制作分野の大型案件・期末案件受注獲得
- ・VR事業・関連事業のビジネス展開を推進



映像ソフト事業



<2017年3月期 上期の主な公開作品>

(作品画像)	(作品画像)	(作品画像)	(作品画像)	(作品画像)
※著作権等の都合上、画像を掲載していません。				

©2016 映画「ちはやふる」製作委員会
©末次由紀/講談社

©2016 「後妻業の女」製作委員会

©貴家悠・橋賢一/集英社
©2016 映画「テラフォーマーズ」製作委員会

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon ©2016 ピカチュウプロジェクト ©2016 Pokémon.
©1995-2016 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

©2016 「ルドルフとイッパイアッテナ」製作委員会

ロボット制作映画 「ちはやふるー下の句ー」 2016年4月29日公開	ロボット制作映画 「後妻業の女」 2016年8月27日公開	OLM制作映画 「テラフォーマーズ」 2016年4月29日公開	OLM制作映画 「ポケモン・ザ・ムービー-X・Y&Z ポレネオンと機巧(からくり)のマジアナ」 2016年7月16日公開	OLM制作映画 「ルドルフとイッパイアッテナ」 2016年8月6日公開
--	-------------------------------------	---------------------------------------	---	---

<2017年3月期 上期の主な制作作品>

<2017年3月期 下期の主な公開予定>

(作品画像)	※著作権等の都合上、画像を掲載していません。			(作品画像)	(作品画像)	(作品画像)
PICS制作 リオデジャネイロパラリンピック プロモーション映像「限界を、更新せよ。」choice篇 / history篇 / policy篇	(作品画像)	ロボット制作映画 「海賊とよばれた男」 2016年12月10日公開	OLM制作映画 「映画 妖怪ウォッチ 空飛ぶクジラとダブル世界の冒険だニャン！」 2016年12月17日公開	OLM制作映画 「CYBORG009 CALL OF JUSTICE」 第1章：2016年11月25日 第2章：2016年12月2日 第3章：2016年12月9日		

PICS制作
体感型映像シアター「Road to Tokyo 2020」



©2016 「海賊とよばれた男」製作委員会
©百田尚樹/講談社

©LEVEL-5/映画「妖怪ウォッチ」プロジェクト2016

©2016 「CYBORG009」製作委員会

放送事業



チャンネル	イマジカBS・映画 	歌謡ポップスチャンネル 
世帯数	視聴可能世帯数 (2016年9月時点) 約503万世帯	視聴可能世帯数 (2016年9月時点) 約597万世帯
特長	名画・名作系映画CH 幅広い年齢層の映画ファン	唯一の演歌・歌謡曲専門CH 40歳以上をターゲット

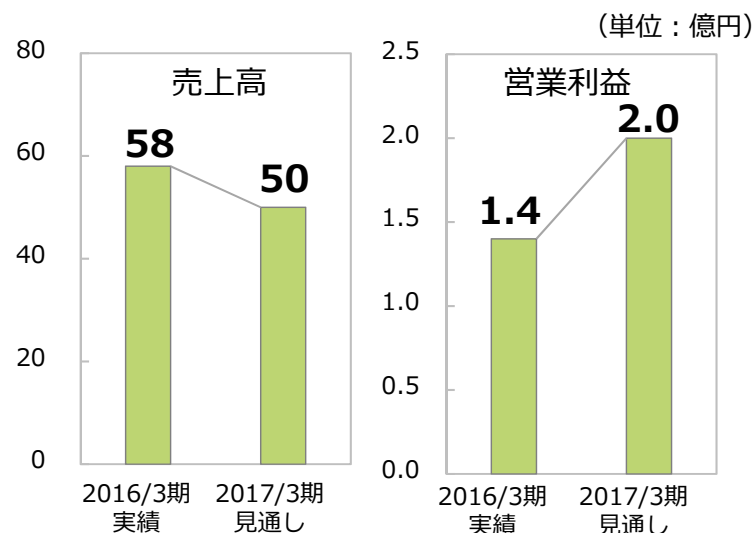
※視聴可能世帯数とは、スカパー！、CATV等と契約し、当該チャンネルの視聴が可能な世帯の数

上期：

- ・「FOODIES TV」サービス終了による減収も、利益面は改善
- ・両チャンネルとも、視聴料収入は堅調に推移するも、広告収入が減少

下期：

- ・「ユーリー・ノルシュテイン監督特集」「山内恵介コンサート2016～ひたむきに、あなたに届け“歌カ”～」等、視聴者の満足度向上に繋がる番組編成
- ・イマジカBS開局20周年記念オリジナルドラマ「ひと夏の隣人」制作、放送



映像システム事業



画像計測システム（高速度ビデオカメラ）

研究開発や設備・装置の検証などで活用



放送映像システム

テレビ局の映像機器を設計から導入までトータル提案



上期：

【高速度ビデオカメラ】

国内・アジア好調も円高の影響で利益減

【放送映像システム】

大型案件を確実に受注、保守サービスも堅調

下期：

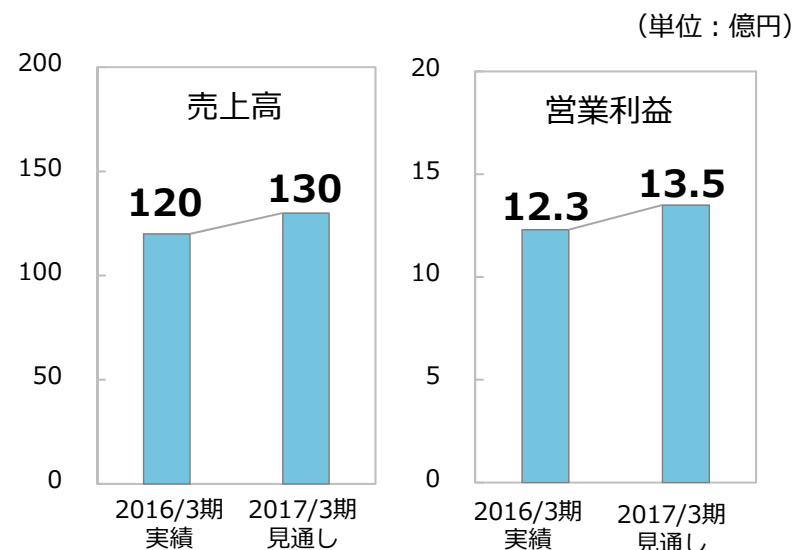
【高速度ビデオカメラ】

偏光計測システムの新規納入

北米向け価格競争激化に対応

【放送映像システム】

期末の大型案件含め好調な受注状況



人材コンサルティング事業



人材派遣・人材紹介

映像業界のクリエイターや、WEB・ゲーム・デザイナーなど、豊富な登録者から最適な人材を厳選し、必要時に最適なスキルの人材を派遣・紹介



制作受託サービス

優秀なクリエイターを活用し、最適な制作チームをフレキシブルに構成、WEBサイト・CG・ゲーム制作等をバックアップ



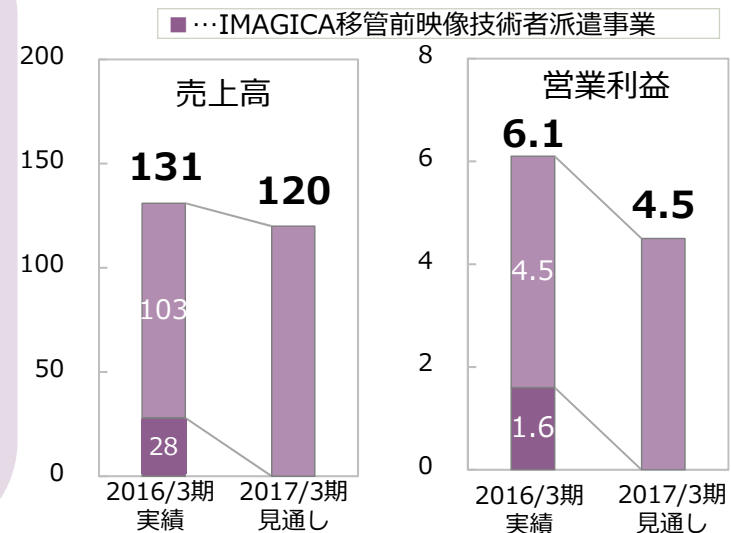
上期：

- ・映像技術者派遣人材をIMAGICAへ移管により減収
新規連結ウェザーマップ社が増益に貢献
- ・人材紹介事業堅調、前年同期比 増収増益
- ・ゲーム受託制作、デバッグも引き続き好調

下期：

- ・人材紹介事業はスカウト強化により、案件獲得を狙う
- ・減収減益要因は映像技術者派遣人材IMAGICAへの移管

(単位：億円)



メディア・ローカライゼーション事業



吹替えサービス

世界50ヶ国語以上によるテレビや映画・ネット配信やニューメディア形式などの吹替えサービスを提供



字幕サービス

世界80ヶ国語以上によるテレビや映画・ネット配信やニューメディア形式などの字幕翻訳サービスを提供



上期：

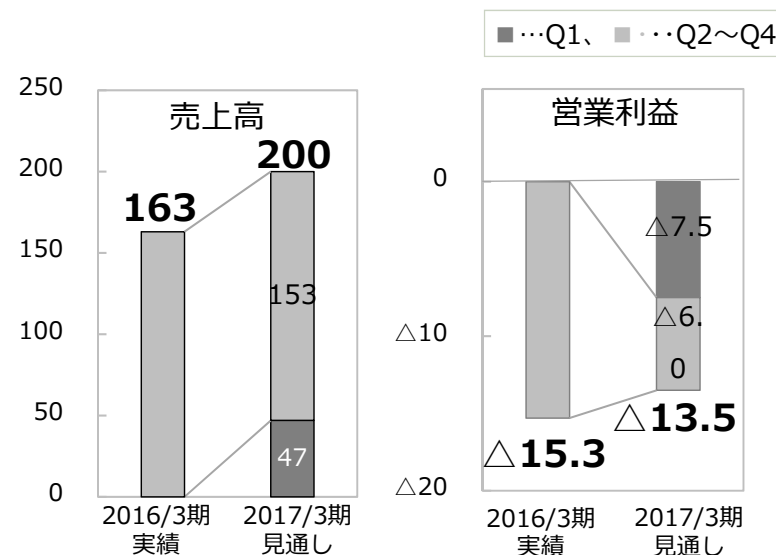
【Q1】 本社移転費用等一時的費用計上

【Q2】 主要顧客への売上増と固定費削減により損失圧縮

下期：

- ・新CEO就任による経営改革の加速
- ・成長性の高いVOD／OTT分野の受注体制を強化
- ・グループシナジーを活かした日本発のローカライズ案件の獲得増

(単位：億円)



※2016年3月期実績には、第1四半期の実績を含んでおりません。

中期経営計画について

- ✓ **2020年に向けた中期経営計画の策定中**
 - ・ SDI・OLM等のグループ連結化に伴い、経営戦略を再構築
 - ・ 既存事業の成長と新たな事業展開

- ✓ **2017年3月に説明会を開催し、公表予定**

MAGIC FACTORY

Image Magic Creative Magic Technology Magic Communication Magic

イマジカ・ロボットグループは、誠実な精神をもって、
映像コミュニケーションにおける新たな価値創造につとめ、
人々に楽しい驚きを与える“魔法の工場”をめざします。

参考資料

・連結貸借対照表	P.29
・連結キャッシュ・フロー計算書	P.30
・2017年3月期 上期主なグループニュース	P.31
・会社概要	P.32
・イマジカ・ロボットグループの沿革	P.33
・用語解説	P.34
・お問い合わせ先	P.36

連結貸借対照表

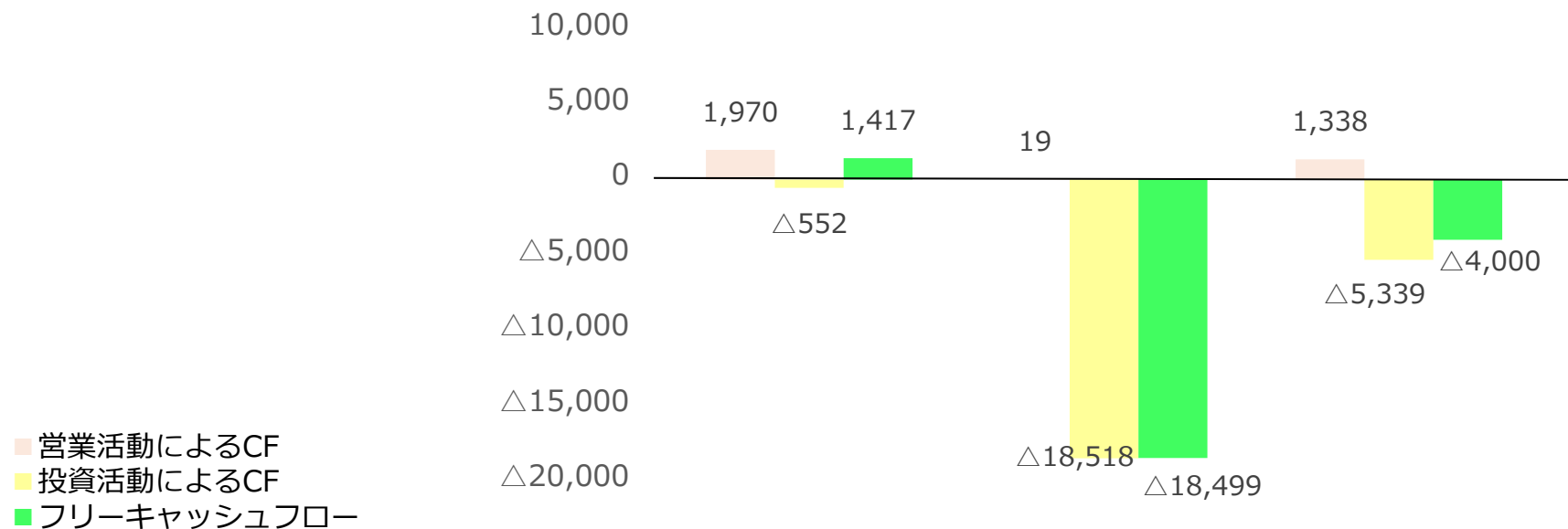
(単位：百万円)

		2016年3月期末	2017年3月期 第2四半期末	
				前期末比
資産の部	流動資産	36,519	37,257	+737
	うち現預金	12,335	10,241	△2,093
	固定資産	27,023	27,930	+907
	資産合計	63,543	65,188	+1,645
負債・純資産の部	流動負債	19,966	22,182	+2,215
	固定負債	13,740	14,990	+1,250
	負債合計	33,706	37,172	+3,466
	株主資本	24,605	24,239	△365
	その他包括利益累計額	928	243	△685
	非支配株主持分	4,303	3,533	△770
	純資産合計	29,837	28,016	△1,821
	負債純資産合計	63,543	65,188	+1,645

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	2015年3月期 2Q累計	2016年3月期 2Q累計	2017年3月期 2Q累計
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,970	19	1,338
投資活動によるキャッシュ・フロー	△552	△18,518	△5,339
フリーキャッシュフロー	1,417	△18,499	△4,000
財務活動によるキャッシュ・フロー	22	△929	1,983
現金および現金同等物の四半期末(期末)残高	10,191	11,014	10,240



2017年3月期 上期主なグループニュース

● OLM株式取得・グループ入り

4月	5月	6月	7月	8月	9月
<ul style="list-style-type: none"> ● ロボット制作映画『「ちはやふる」下の句』劇場公開 ● OLM制作映画「テラフォーマーズ」劇場公開 ● ウェザーマップが赤城乳業と夏季限定お天気サイト「ガリ天2016」をオープン ● P.I.C.S.が「福島プロジェクト」制作映像制作 	<ul style="list-style-type: none"> ● 歌謡ポップスチャンネル 大鵬薬品スペシャル「演歌男子。3」スタート ● P.I.C.S.が東急プラザ銀座内「METoA Ginza」にて大型ビジョン映像を制作 ● オーストリアのメディアアート賞『Prix Ars Electronica 2016』のコンピュータアニメーション / FILM / VFX部門にてP.I.C.S.制作MVが優秀賞を受賞 ● VFX-JAPANアワード2016 イベント・ライブ映像部門にてP.I.C.S.制作映像が優秀賞を受賞 ● THE A-LIST AWARDS ONLINE VIDEO部門でP.I.C.S.制作映像がブロンズを受賞 ● 第69回「広告電通賞」でロボット制作2作品が最優秀賞を受賞 ● 第20回 JPPA AWARDS 2016にてIMAGICAが4部門7作品で入賞、うち「YKK AP 似たものどうし篇」が「経済産業大臣賞」「グランプリ」をW受賞 	<ul style="list-style-type: none"> ● 8K映像編集に特化した新拠点 IMAGICA渋谷公園通りスタジオを開設 ● OLM制作映画『ポケモン・ザ・ムービーXY&Z「ボルケニオンと機巧（からくり）のマジアナ」』公開 ● ロボットが株式会社ABALに資本参加、VR事業開始 ● 歌謡ポップスチャンネル「演歌男子。フェスティバル2016」開催 ● 第53回ギャラクシー賞にてロボット制作2作品が優秀賞を受賞 ● Bjorkによるイベント「Making of Bjork Digital」にてP.I.C.S.が映像制作協力 	<ul style="list-style-type: none"> ● OLM制作映画「ルドルフとイッパイアッテナ」劇場公開 ● ロボット制作映画「後妻業の女」劇場公開 ● IMAGICAが開発したオンラインショーケースFOYER」がJapan Content Showcase 2016の公式オンラインライブラリーに採用決定 ● ファイルベースの映像制作を24時間サポート「DataGate（データゲート）赤坂」オープン ● 第56回「ACC CM FESTIVAL」にて、ロボット制作作品が3部門にてグランプリ、銀賞、銅賞を受賞 ● フォトロンが国際的な機械学習のコンペティションで世界第1位に入賞 ● ロボットとIMAGICAが8K/HDRで実写オリジナル作品を共同制作 ● イマジカBS開局20周年記念企画 ユーリー・ノルシュテイン作品2K修復版完成 ● 世界初の4K HDR放送のオープニング番組をスカパーJSATと共同制作 		

会社概要

2016年10月1日時点

会社名	株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス (東京証券取引所市場第一部 証券コード：6879)	
設立	1974年6月10日 (1935年2月18日：極東現像所として京都・太秦で創立)	
本店所在地 (登記上)	東京都品川区東五反田2-14-1	
本社所在地	東京都千代田区内幸町1-3-2 内幸町東急ビル11階	
代表者	代表取締役会長 長瀬文男 、 代表取締役社長 塚田真人	
事業内容	グループ会社の株式保有ならびに事業の統括	
連結売上高	850億円 (2017年3月期予想)	
従業員数	3,560名 (2016年9月末時点) ※臨時雇用者を除く	
グループ会社	連結子会社：58社 持分法適用関連会社：1社 非連結子会社：8社 持分法非適用関連会社：2社	
発行済み株式総数	44,531,567株	
主要株主と持株比率	株式会社クレアート 60.58 % 株式会社三井住友銀行 2.79 % 株式会社フジ・メディア・ホールディングス 1.90 % 三井住友信託銀行株式会社 1.15 % イマジカ・ロボット ホールディングス従業員持株会 1.13 % (2016年9月末時点) (注) 持株比率は発行済株式総数に対する所有株式数の割合	

イマジカ・ロボットグループの沿革

1935年 2月	映画フィルム現像・上映用プリント事業を目的に、株式会社極東現像所として京都・太秦で創業
1942年 1月	商号を株式会社東洋現像所に変更
1986年 1月	商号を株式会社IMAGICAに変更
1992年 7月	映像機器開発・製造・販売の株式会社フォトロンへ資本参加
1996年 5月	CSデジタル放送の株式会社シネフィルを設立、同年10月より放送事業開始
1997年 9月	株式会社フォトロンが株式店頭公開
2006年 3月	株式会社ロボットと経営統合
2006年 7月	商号を株式会社イマジカ・ロボット ホールディングスに変更
2009年 2月	短編アニメ『つみきのいえ』が米国アカデミー賞受賞
2009年 5月	人材コンサルティングの株式会社デジタルスケープに資本参加
2011年 4月	グループ組織再編により株式会社イマジカ・ロボット ホールディングスがジャスダックに上場
2012年 3月	映画専門のBSチャンネル「イマジカBS」開局
2012年12月	東京証券取引所市場第二部に上場
2014年 4月	東京証券取引所市場第一部に上場
2015年 4月	メディア・ローカライゼーション（吹替え・字幕付け）のSDIを子会社化
2016年 4月	アニメーション制作のOLMを子会社化

用語解説 (1)

メディア・ローカライズ	作品の現地化のこと。映像素材を海外で配信するために、音声の翻訳・吹き替え・字幕付けや、フォーマット変換などを行うこと。また、現地の法令・慣習・文化に合うよう作品の一部を改訂したりする。
プロダクション	実際の映像制作。撮影をメインに、作品に係るCG（コンピュータ・グラフィクス）の作成や音楽、効果音づくりを行う段階のこと。
ポストプロダクション (ポストプロ)	撮影素材を作品の流れに沿って編集を行う、色調を調整する、CGとの合成や音声と合わせるなど、映像の制作工程で撮影終了時点から作品完成までの処理工程のこと。また専門にこれらを扱う部門や会社の総称。
エンコード	アナログの映像信号をデジタルのデータに変換すること。または、ある形式のデータを別の形式のデータに変換すること。データ圧縮や暗号化などもこれに含まれる。映像を配信したりパッケージ化するのに必要な工程。
VFX	Visual Effects（ビジュアル・エフェクツ）の略で、特撮を用いた映画やテレビドラマにおいて、現実には見ることでできない画面効果を実現するための技術のこと。視覚効果（しかくこうか）ともいう。撮影現場での効果をSFX（Special Effects, 特殊効果）と呼ぶのに対し、撮影後のポストプロダクション段階に付け加えられる効果をVFXと呼ぶ。
CGI制作	CGI（computer generated image）はコンピュータで生成・加工された画像の総称で、CG（computer graphics）より意味が広い。CGI制作は、3次元コンピュータ・グラフィクスを描くだけに限らず実写画像データをフォト・レタッチなどで加工したり、3次元コンピュータ・グラフィクスと実写画像を合成し、新たな画像を生成すること。
DCP	デジタルシネマパッケージの略で、デジタル上映のために映像、音声、字幕等、全ての映画コンテンツ情報を圧縮、暗号化した完成原版のこと。
VOD	Video On Demandの略で、視聴者が好きな時に映画やドラマ等様々な映像コンテンツを視聴することができるサービスのこと。
OTT	Over the Topの略で、インターネット上で提供されるWebサイト・動画や音声などのコンテンツやサービスのこと。

用語解説 (2)

HDR	High Dynamic Range合成の略。カメラが捉える広いダイナミックレンジ（輝度幅）を圧縮せず記録し、そのまま映像信号に載せ、ディスプレイ（テレビ）で再生する。リアリティーのある映像を見せようとする技術のこと。
4K、8K（映像）	4Kとは横4,000×縦2,000ピクセル前後の解像度に対応した映像に対する総称を言い、現在主流のフルハイビジョンの4倍の画素数を有する。8Kはフルハイビジョンの16倍の画素数で、圧倒的な臨場感を提供することができる。
ライツビジネス	著作物を利用したビジネスのこと。
興行収入	観客が映画館に支払う入場料の合計金額のこと。以前は映画の成績に、興行収入から劇場収入等を差し引いた配給収入が使われていたが、2000年以降は海外に合せて興行収入が使われるようになった。
3Dプロジェクションマッピング	建物などの凹凸を3Dデータ化しておき、その表面に立体的な映像をプロジェクターで映写する技術のこと。
ディレクター（監督）	制作現場を統括する責任者。企画、台本、出演者などを選び、演出、音響、照明、演技指導など、作品全ての責任を持つ。想像力や芸術的なセンスの他、統率力や判断力、長時間にわたるハードワークに耐える体力と気力も必要不可欠。
プロデューサー	映画やテレビ番組を企画、立案し、作品にする総合責任者。
ハイスピードカメラ	高速現象を撮影することを目的としたカメラ。ハイスピードカメラで撮影した映像を通常の速さで再生すると、スローモーションとして見るができる。高速度ビデオカメラともいう。
デバッグ	ゲームなどのプログラムの中の「バグ」と呼ばれる欠陥や誤りを探して修正すること。プログラム開発において、重要な意味を持つ作業。
VR（仮想現実）	Virtual Realityの略で、仮想世界に現実の人間の動きを反映させて、現実ではないが現実のように感じさせる技術のこと。
AR（拡張現実）	Augmented Realityの略で、現実の環境から知覚に与えられる情報に、コンピュータが作り出した情報を重ね合わせ、補足的な情報を与える技術のこと。

お問い合わせ先

株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス

企画部

TEL : 03-6741-5742

FAX : 03-6741-5752

Email : ir@imagicarobot.jp

URL : <https://www.imagicarobot.jp/>

【本資料について】

本資料のいかなる情報も、弊社が発行する有価証券の投資勧誘を目的とするものではありません。

また本資料に記載されている当期ならびに将来の業績に関する予想、計画、見通し等は、現在入手可能な情報に基づき算定しており、判断や仮定に内在する不確実性および今後の事業運営や内外の状況変化等による変動可能性に照らし、実際の業績等が見通しの数値と異なる結果となり得ることをご承知おきください。

なお、いかなる目的であっても、本資料を無断で複製または転送等を行わないようお願いいたします。