

2015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.

2014年11月12日（水）

目次

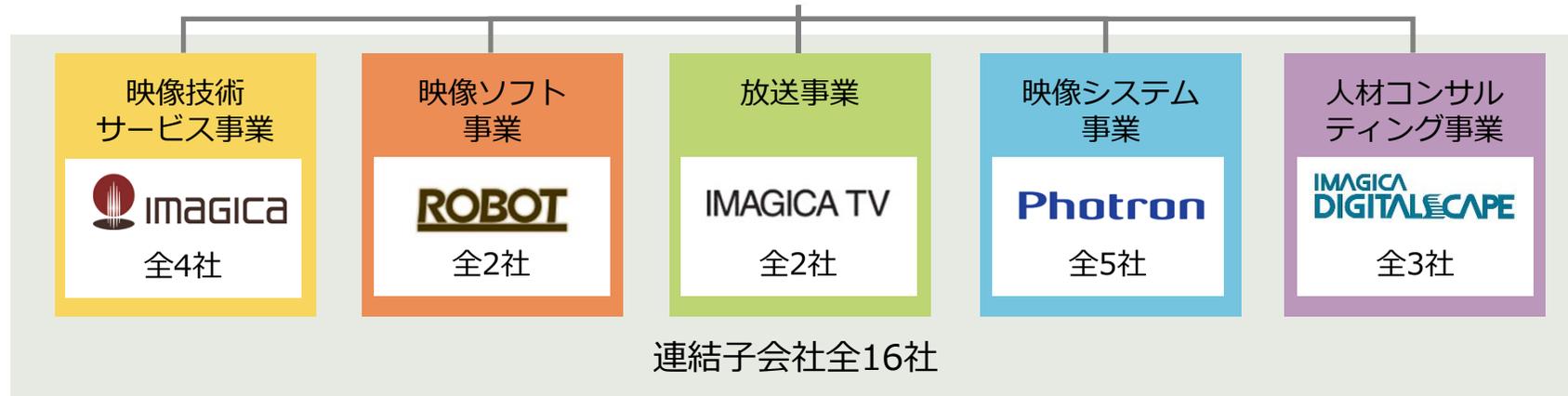
- はじめに P. 2
- 第2四半期累計連結決算概況 P. 5
- 当期連結業績予想 P. 10
- 事業セグメント別業績 P. 12
- 今後の方向性 P. 24
- 新たな成長へ向けた取り組み P. 25
- 参考資料 P. 28

はじめに

当社グループ体制と事業領域

Imagica Robot Holdings Inc.

2014年9月30日時点



映像制作のプロセス全体をカバーするグループ



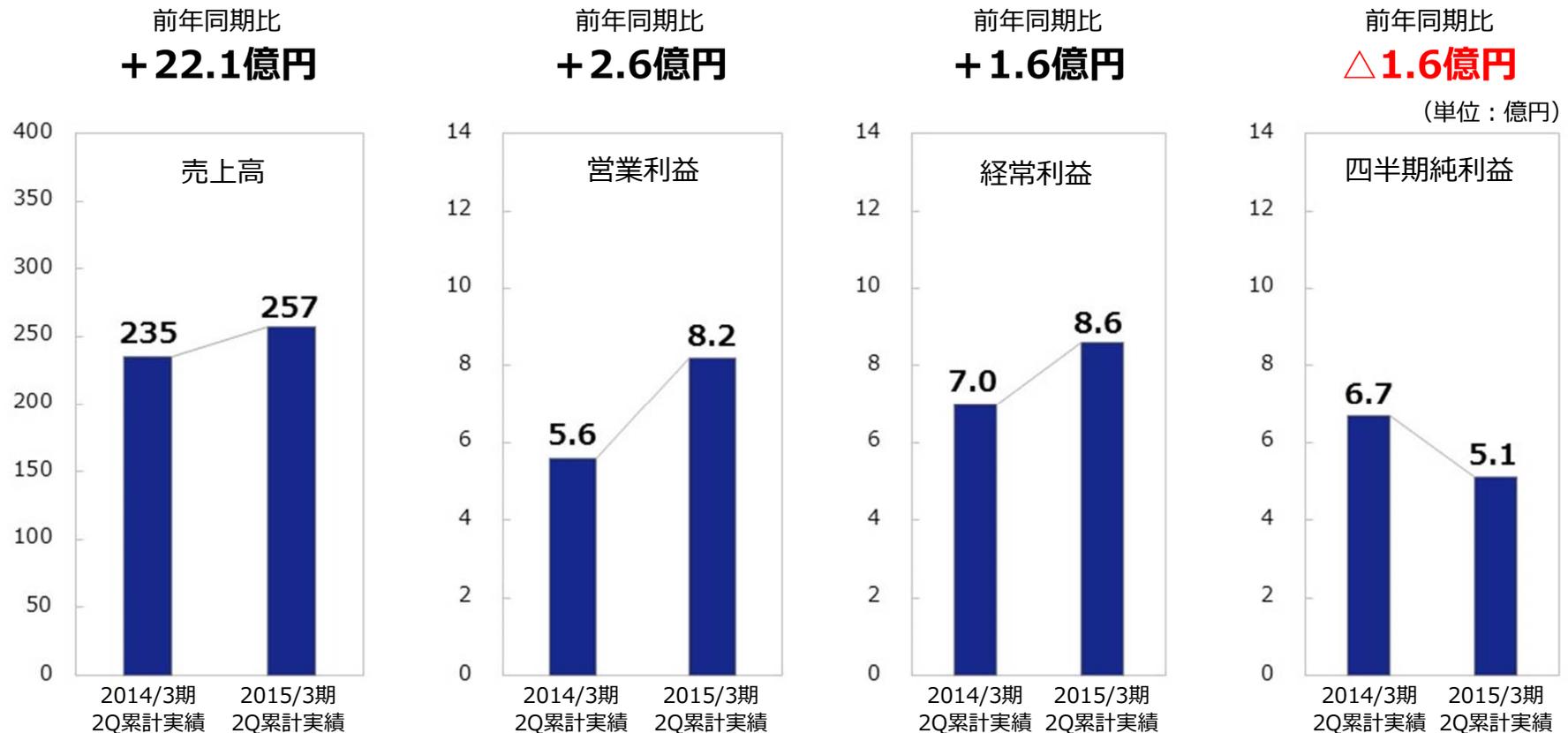
2015年3月期 上期トピックス

- ✓ **東京証券取引所市場第一部銘柄に指定**（2014年4月25日）
2011/4/1:JASDAQ上場→2012/12/7:東京証券取引所市場第二部上場
- ✓ **6月25日付 代表取締役社長交代、新体制の発足**
「事業戦略の推進」と「経営基盤の一層の強化・維持」に重点
- ✓ **自己株式の処分等に伴い、株主数が大幅増**
(2014/9末時点：5,099名 ※2014/3末比+1,084名)
- ✓ **売上高257億円 営業利益8.2億円、前年同期比 増収増益**

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

映像システム事業が過去最高益を計上し、営業利益は前年同期比増益



第2四半期累計連結損益計算書

売上高257億円、営業利益8.2億円、四半期純利益5.1億円
 期初予想を上回る結果

(単位：百万円)

	2014年3月期	2015年3月期		
	2Q累計実績	2Q累計予想 (5/8発表)	2Q累計実績	前年同期比
売上高	23,542	25,000	25,753	+2,210 (+9.4%)
売上総利益 (売上総利益率)	6,545 (27.8%)	—	7,130 (27.7%)	+584 (+8.9%)
営業利益 (営業利益率)	561 (2.4%)	500 (2.0%)	829 (3.2%)	+268 (+47.7%)
経常利益 (経常利益率)	706 (3.0%)	550 (2.2%)	868 (3.4%)	+162 (+23.0%)
特別損益	257	—	△28	△285 (---%)
税金等調整前 四半期純利益	963	—	840	△122 (△12.8)
少数株主損益調整前 四半期純利益	684	—	519	△164 (△24.1%)
少数株主利益	11	—	7	△3 (△28.8%)
四半期純利益	673	250	511	△161 (△24.0%)

連結貸借対照表

自己株式の処分等により株主資本が6.4億円増加

(単位：百万円)

		2014年3月期末	2015年3月期 第2四半期末	前年末比	
資産の部	流動資産	27,814	27,457	△357	← 受取手形及び売掛金の減少 △2,644
	うち現預金	9,747	11,212	+1,464	
	固定資産	14,231	13,917	△313	
	資産合計	42,045	41,375	△670	
負債・純資産の部	流動負債	12,770	11,393	△1,377	← 支払手形及び買掛金の減少等 △1,300
	固定負債	3,127	3,063	△63	
	負債合計	15,897	14,456	△1,440	
	株主資本	25,445	26,093	+648	← 自己株式の処分による資本剰余金の増加+773
	その他包括利益累計額	397	522	+124	
	少数株主持分	305	302	△2	
	純資産合計	26,148	26,918	+770	
	負債純資産合計	42,045	41,375	△670	

主な増減の要因

連結キャッシュ・フロー計算書

現金及び現金同等物は14.6億円増

(単位：百万円)

	2014年3月期2Q累計	2015年3月期2Q累計
税金等調整前四半期純利益	963	840
減価償却費	691	694
関係会社株式売却益	△229	—
売上債権の増減額	2,060	2,665
たな卸資産の増減額	51	△561
仕入債務の増減額	△710	△1,328
その他	△938	△340
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,888	1,970
有形固定資産の取得による支出	△514	△397
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得および売却による収入	428	—
その他	△216	△155
投資活動によるキャッシュ・フロー	△302	△552
配当金の支払額	△637	△637
自己株式の売却による収入	—	773
その他	△42	△113
財務活動によるキャッシュ・フロー	△679	22
現金および現金同等物の増減額	944	1,464
現金および現金同等物の四半期末残高	9,169	10,191

当期連結業績予想

2015年3月期 連結業績予想

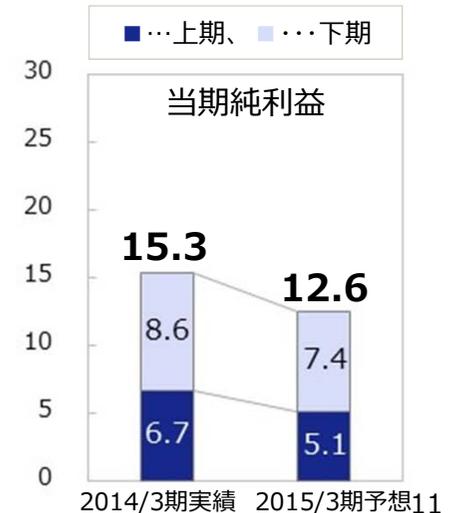
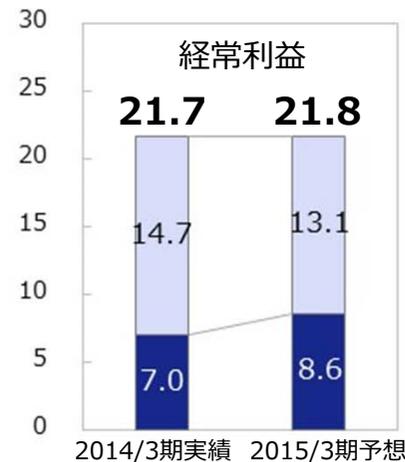
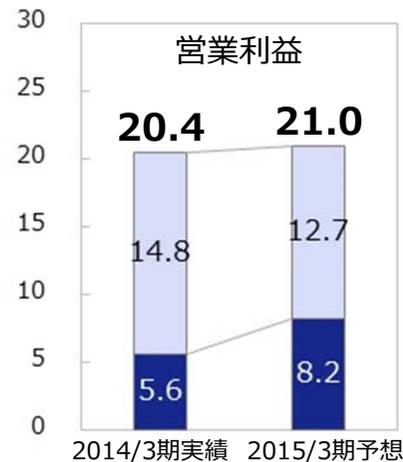
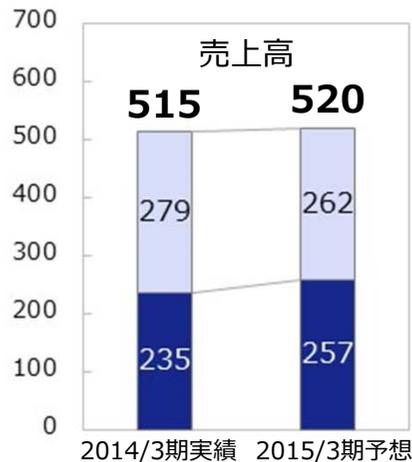
2014/5/8発表の期初予想通り

売上高520億円、営業利益21.0億円、当期純利益12.6億円の見通し

区分	2014年3月期	2015年3月期	
	通期実績	通期予想	前年比
売上高	51,526	52,000	+473 (+0.9%)
営業利益	2,047	2,100	+52 (+2.6%)
経常利益	2,177	2,180	+2 (+0.1%)
当期純利益	1,539	1,260	△279 (△18.2%)
1株当たり配当金(円)	15.00	15.00	±0 (±0.0%)

(単位：百万円)

(単位：億円)



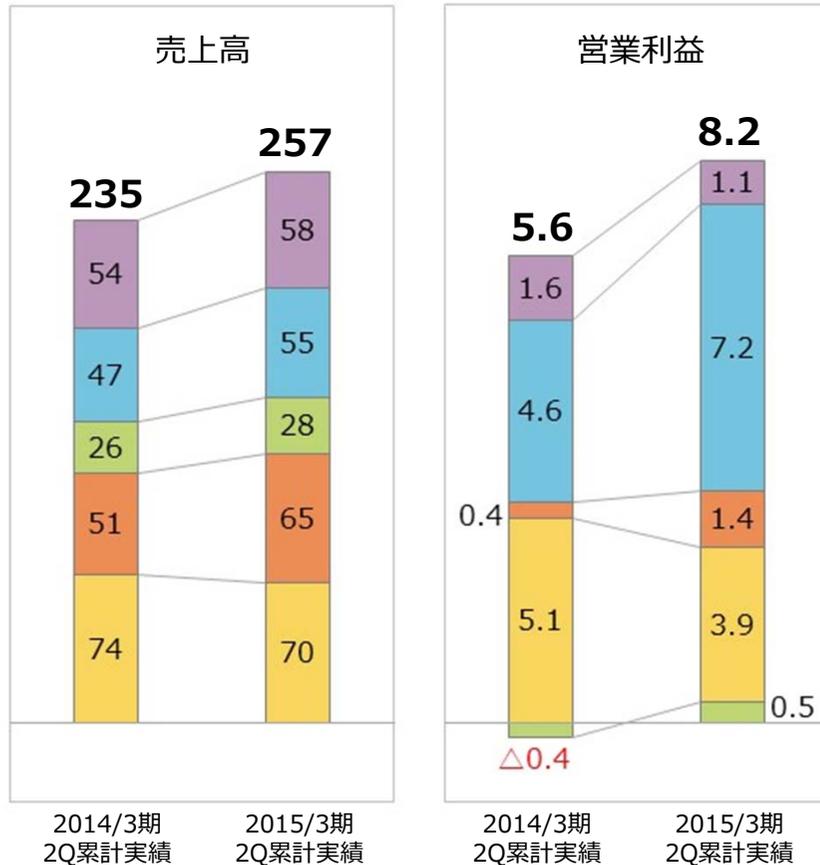
事業セグメント別業績

事業セグメント別業績

上期は映像技術サービス事業を除く4事業が増収

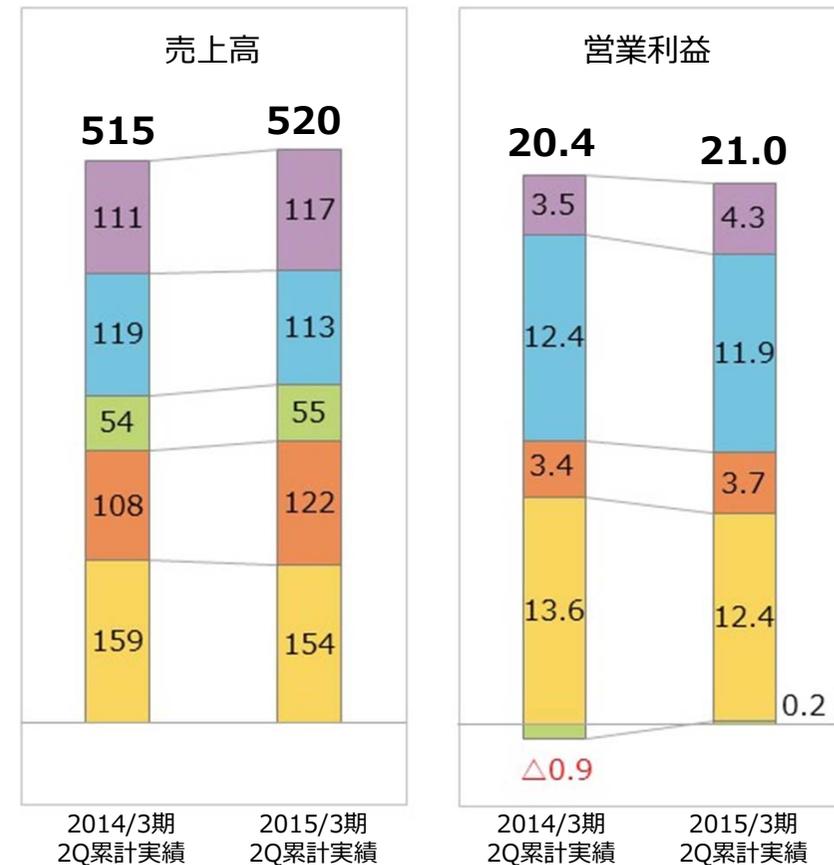
<2Q累計実績>

(単位：億円)



<通期予想>

(単位：億円)



■ …映像技術サービス事業、 ■ …映像ソフト事業、 ■ …放送事業、 ■ …映像システム事業、 ■ …人材コンサルティング事業

※5事業セグメントの売上高と営業利益を積上表示しており、連結売上高、連結営業利益とは異なります。

映像技術サービス事業



主に映画・テレビ番組・テレビCMの映像の編集と加工を行う事業

事業内容

- ・映画・テレビ番組、CM、PR等の映像・音声編集加工
- ・DCP（デジタルシネマパッケージ）作成等デジタルシネマ関連サービス、フィルム現像
- ・コンテンツ流通・配信サービス
- ・デジタル合成・VFX・CGI制作

撮影



制作



上映／流通



映像技術サービス事業



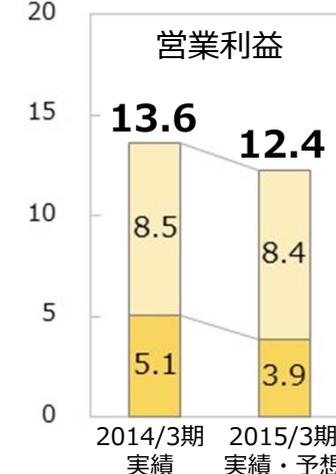
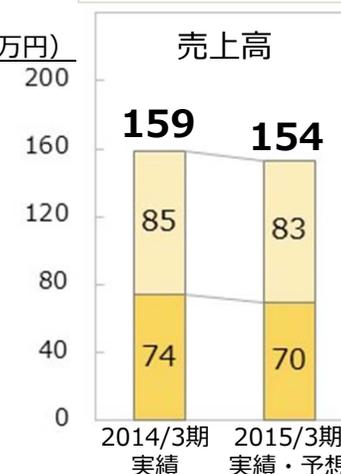
映画分野は前年同期比で減少するも、下期は回復傾向

2Q累計実績：売上高 **70億69百万円** (△3億30百万円) **営業利益 3億98百万円** (△1億15百万円)

通期予想：売上高 **154億円** (△5億70百万円) **営業利益 12億40百万円** (△1億25百万円)

(単位：億円)

■ …上期、■ …下期



<上期>

- ✓ テレビ番組分野はバラエティ番組を中心に堅調に推移
- ✓ アーカイブ分野、パッケージ分野が好調、利益に貢献
- ✓ 映画分野はデジタルシネマサービスの新規ラインアップが減少傾向で受注本数伸び悩み
- ✓ 撮影スタジオ⇔IMAGICA⇔制作プロダクションをネットワーク回線「HARBOR」で結び、映像制作におけるファイル伝送の実運用を開始

<下期>

- ✓ 映画分野のポストプロ作業は下期に案件が集中、前年同期比増
- ✓ テレビCM分野は回復の兆し
- ✓ コンテンツ流通プラットフォームの確立に向け、CMオンライン送稿の実証実験開始、映画本編配信サービスのテスト伝送実施
- ✓ 10月よりマレーシア拠点のポストプロ作業開始

映像ソフト事業



映画・テレビドラマ・テレビCM等、様々な映像コンテンツ制作を行う事業

事業内容

- ・映画、テレビ番組、テレビCM、アニメ等の企画制作
- ・ミュージックビデオ、ライブイベント等の音楽映像制作
- ・各種映像コンテンツのライセンスビジネス

<2015年3月期 上期の主な制作作品>

興行収入81億円突破

(作品画像)	(作品画像)	(作品画像)	(作品画像)
「STAND BY ME ドラえもん」 ©2014「STAND BY ME ドラえもん」 製作委員会	「紙の月」11月15日公開予定 ©「紙の月」製作委員会	連続テレビドラマ TBS × WOWOW 「MOZU」 ©TBS/WOWOW	テレビアニメ「カリーノ・コニ」 (テレビ東京) ©psp,ROBOT/Carino Coni Project
		(作品画像)	

※著作権等の都合上、HPでは画像を掲載していませんが、説明会ではスライド上で作品をご紹介しました。

映像ソフト事業



制作・出資した映画作品が大ヒット、テレビドラマ制作も好調

2Q累計実績：売上高 **65億97百万円** (+14億84百万円) 営業利益 **1億45百万円** (+1億4百万円)

通期予想：売上高 **122億円** (+13億83百万円) 営業利益 **3億70百万円** (+23百万円)

(単位：億円)

<上期>

- ✓ 映画「STAND BY ME ドラえもん」、「小野寺の弟、小野寺の姉」、「紙の月」を制作
- ✓ 連続テレビドラマ「MOZU」、「家族狩り」を制作、堅調に推移
- ✓ テレビCM制作は2Q好調、大型案件を受注
- ✓ 横浜ドックヤードガーデンやSUBARU 新宿ビル等のプロジェクションマッピング映像を制作
- ✓ 出資作品「永遠の0」等のヒットが利益に貢献
- ✓ スマホ向けゲームアプリ「マジックガンナー」「KUFU-MAN」配信開始、テレビアニメ「カリーノ・コニ」放送等、ライセンスビジネスを積極展開

<下期>

- ✓ 大型映画「寄生獣」等、複数制作・公開予定
- ✓ テレビドラマ制作も新たに進行中
- ✓ テレビCM制作は堅調



放送事業

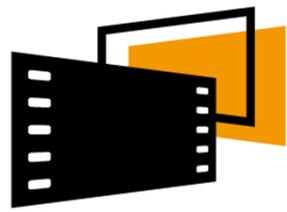
IMAGICA TV

連結子会社全2社

BS放送、スカパーでのチャンネル運営等を行う事業

事業内容

- ・衛星放送、CATV、ホテルペイテレビ等の番組の放送、コンテンツ供給
- ・映像コンテンツの企画・制作・編成

チャンネル	<p>イマジカBS・映画</p>  <p>イマジカBS</p>	<p>歌謡ポップスチャンネル</p>  <p>歌謡ポップス チャンネル</p>	<p>FOODIES TV (フーディーズTV)</p> 
世帯数	<p>視聴可能世帯数 (2014/8時点)</p> <p>約472万世帯</p>	<p>視聴可能世帯数 (2014/8時点)</p> <p>約576万世帯</p>	<p>視聴可能世帯数 (2014/8時点)</p> <p>約198万世帯</p>
特長	<p>名画・名作系映画CH 幅広い年齢層の映画ファン</p>	<p>唯一の演歌・歌謡曲専門CH 40歳以上をターゲット</p>	<p>国内唯一の食専門CH 主婦やファミリーに人気</p>

※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

放送事業

IMAGICA TV

連結子会社全2社

「イマジカBS・映画」増収基調、「歌謡ポップスチャンネル」好調続く

2Q累計実績：売上高 **28億49百万円** (+1億62百万円) **営業利益 52百万円** (+1億1百万円)

通期予想：売上高 **55億円** (+27百万円) **営業利益 20百万円** (+1億12百万円)

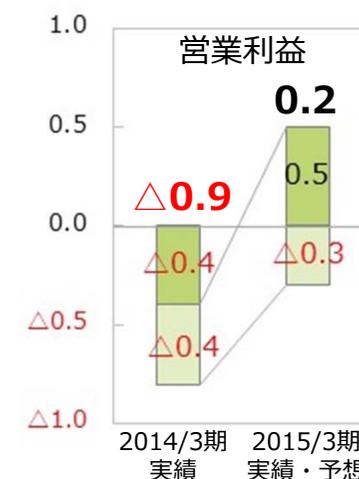
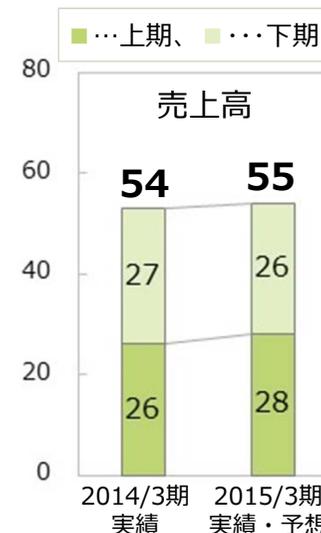
<上期>

- ✓ 「イマジカBS・映画」は5月末スカパーSD放送が終了するも、加入者が着実に増加、増収基調
- ✓ 「歌謡ポップスチャンネル」は新規ケーブルテレビ局への導入が進み、加入者数および広告収入が増加、引き続き好調

<下期>

- ✓ スマホ向け食動画メディア「FOODIES Magazine」au スマートパスで10月より配信開始、他携帯キャリアへの展開
- ✓ CATV大型局の新規獲得

(単位：億円)



映像システム事業



画像領域に特化したシステムの開発、製造、販売を行う事業

事業内容

- ・ 高速度ビデオカメラ等の開発・製造・販売
- ・ 放送用映像機器の開発・製造・販売

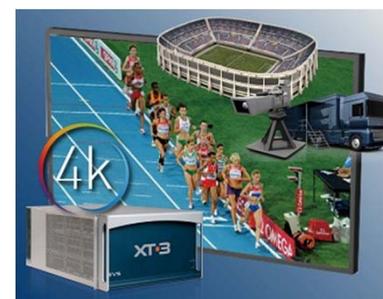
画像計測システム（高速度ビデオカメラ）

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



CADシステム

製図作業から図面の管理・活用まで効率化を提案



医用画像システム

医療現場の要求に応える動画ネットワークシステム



教育映像システム

多彩な講義収録システムで教育現場の映像ニーズに対応



画像処理LSI

映像機器等の中核部品となる画像処理LSI



映像システム事業



イメージング分野が大きく貢献、過去最高益を計上

2Q累計実績：売上高 **55億52百万円** (+7億91百万円) **営業利益 7億21百万円** (+2億61百万円)

通期予想：売上高 **113億円** (△6億19百万円) **営業利益 11億90百万円** (△53百万円)

(単位：億円)

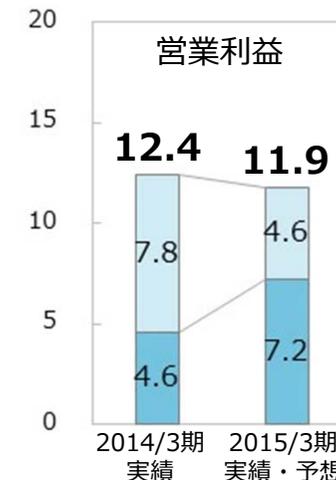
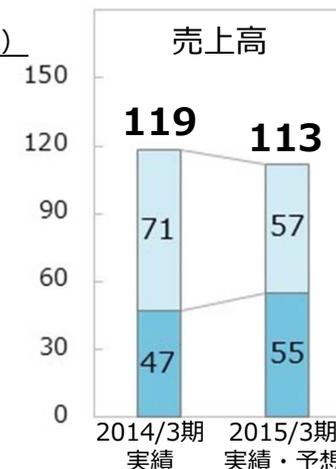
<上期>

- ✓ イメージング分野（高速度ビデオカメラ）は国内・海外とも好調
- ✓ プロ映像分野は前期からの持越し案件および大型案件受注、保守収入も好調
- ✓ 映像制作フロー支援プラットフォーム「HARBOR」が好調な立ち上がり

<下期>

- ✓ 高速度偏光カメラ「KAMAKIRI」の販売開始、光学材料分野を開拓
- ✓ CAD新バージョン「図脳RAPIDPRO18」発売
- ✓ IMAGICAと協業で「HARBOR」を活用したCMオンライン送稿の実証実験および映画本編配信サービスのテスト伝送実施
- ✓ 研究開発費および来期の事務所移転費用を計上予定

■ …上期、■ …下期



人材コンサルティング事業



人材派遣・紹介等クリエイティブ業界に特化した人材サービス事業

事業内容

- ・人材派遣、人材紹介の人材コンサルティングサービス
- ・WEB、GAME・CG等の制作受託サービス

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



研修・トレーニング

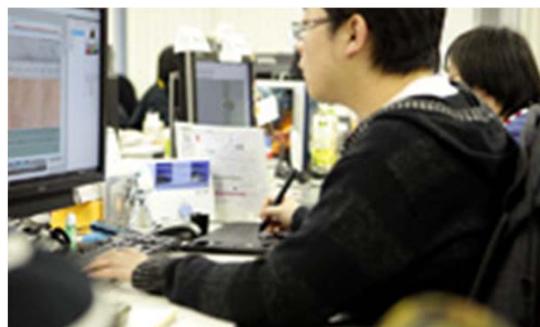
業界最前線で即戦力として活躍できる人材を育成する、独自のトレーニングプログラム

- ✓ WEB
- ✓ DTP・デザイン
- ✓ CG・映像 etc



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



求人メディア「クリ博」

クリエイティブ分野に特化した日本最大級の採用支援サイト運営と採用イベント開催



人材コンサルティング事業



人材ニーズの高まりで人材派遣・紹介が好調

2Q累計実績：売上高 **58億28百万円** (+3億70百万円) 営業利益 **1億15百万円** (△46百万円)

通期予想：売上高 **117億円** (+5億29百万円) 営業利益 **4億30百万円** (+72百万円)

<上期>

- ✓ ゲームエンタテインメント職種と映像技術職種を中心に派遣者数が増加
- ✓ 正社員ニーズの高まりで人材紹介も好調
- ✓ ゲーム制作受託案件がやや低調に推移
- ✓ 遊技機分野、ビッグデータ解析分野等、サービス分野を拡大
- ✓ インターンシップ情報サイト「クリ博ナビインターン」5月よりサービス開始

<下期>

- ✓ 人材紹介が引き続き好調な状況、人材獲得強化
- ✓ 主に企業映像を制作する株式会社KVCの全事業を譲受（10/1付）

(単位：億円)



今後の方向性

■ 映像技術サービス事業

- ✓ デジタル化、ネットワーク化、4K／8K映像等、制作環境の変化を捉えた最先端の技術サービスで新たな収益の柱を確立

■ 映像ソフト事業

- ✓ クリエイティブ力をベースとした、制作案件の収益向上と自社IPコンテンツの開発促進

■ 放送事業

- ✓ 新規視聴者獲得と番組販売チャンネルの拡大による、収益力の強化

■ 映像システム事業

- ✓ 高速度カメラを中心に製品ラインアップを拡充し、新規市場の開拓およびマーケットシェア拡大

■ 人材コンサルティング事業

- ✓ 独自の求人メディア、求人イベント、教育を強みに、優秀なクリエイティブ人材を獲得し、人材ビジネスの事業規模を拡大

新たな成長へ向けた取り組み

- ✓ **映像技術サービスの海外展開、ポスプロ作業開始**
 - アジア最大級の撮影スタジオ内拠点でのコンテンツ制作・流通サービス
 - 国内コンテンツの海外展開をサポート
- ✓ **映像制作・流通システム「HARBOR」による実証実験**
 - 映像制作におけるファイル伝送の実運用を開始
 - CMオンライン送稿および映画本編配信の実証実験を開始、コンテンツ流通プラットフォームを確立
- ✓ **Jリーグ映像アーカイブ事業が本格スタート、安定運用**
 - BtoC事業と海外展開の事業化を検討
 - 他スポーツの新規開拓

～ロボット制作映画 公開予定作品～

「寄生獣」
(11月29日公開予定)

「little forest」冬・春編
(2月14日公開予定)

「暗殺教室」
(2015年3月21日公開予定)

※著作権等の都合上、HPでは画像を掲載しておりませんが、説明会ではスライド上で作品をご紹介しました。

(作品画像)

(作品画像)

(作品画像)

「幕が上がる」
(2月28日公開予定)

©「リトル・フォレスト」
製作委員会

(作品画像)

©映画「寄生獣」製作委員会

ROBOT

©2015 松井優征／集英社・映画「暗殺教室」
製作委員会

©2015「幕が上がる」製作委員会

26



参考資料

・事業セグメント別業績	P.29
・2015年3月期 上期トピックス	P.30
・会社概要	P.31
・イマジカ・ロボットグループの沿革	P.32
・グループ経営理念	P.33
・用語解説	P.34
・お問い合わせ先	P.36

事業セグメント別業績

(単位：百万円)

		2014年3月期		2015年3月期			
		2Q累計実績	通期実績	2Q累計実績	前年同期比	通期予想	前年同期比
映像技術サービス事業	売上高	7,400	15,970	7,069	△330 (△4.5%)	15,400	△570 (△3.6%)
	営業利益 (営業利益率)	514 (7.0%)	1,365 (8.5%)	398 (5.6%)	△115 (△22.5%)	1,240 (8.1%)	△125 (△9.2%)
映像ソフト事業	売上高	5,113	10,816	6,597	+1,484 (+29.0%)	12,200	+1,383 (+12.8%)
	営業利益 (営業利益率)	40 (0.8%)	346 (3.2%)	145 (2.2%)	+104 (+257.5%)	370 (3.0%)	+23 (+6.8%)
放送事業	売上高	2,686	5,472	2,849	+162 (+6.1%)	5,500	+27 (+0.5%)
	営業利益 (営業利益率)	△48 (---%)	△92 (---%)	52 (1.9%)	+101 (---%)	20 (0.4%)	+112 (---%)
映像システム事業	売上高	4,761	11,919	5,552	+791 (+16.6%)	11,300	△619 (△5.2%)
	営業利益 (営業利益率)	460 (9.7%)	1,243 (10.4%)	721 (13.0%)	+261 (+56.9%)	1,190 (10.5%)	△53 (△4.3%)
人材コンサルティング事業	売上高	5,457	11,170	5,828	+370 (+6.8%)	11,700	+529 (+4.7%)
	営業利益 (営業利益率)	162 (3.0%)	357 (3.2%)	115 (2.0%)	△46 (△28.7%)	430 (3.7%)	+72 (+20.3%)

2015年3月期 上期トピックス

● 東京証券取引所市場第一部上場

● 代表取締役社長 塚田眞人 就任

● 組織変更、「事業戦略の推進」と「経営基盤の一層の強化・維持」に重点

4月	5月	6月	7月	8月	9月
<ul style="list-style-type: none"> ● ロボットがスマートフォン向けネイティブゲームアプリ「マジックガンナー」配信開始、40万ダウンロード突破 ● ロボット制作連続テレビドラマ、TBS x WOWOW 共同製作「MOZU シーズン1～百舌の叫ぶ夜～」放送開始 ● ロボット制作連続テレビアニメ「カリノ・コニ」テレビ東京で放送開始 	<ul style="list-style-type: none"> ● ロボット制作ブランディングムービー「Tissue Animals」がアヌシー国際アニメーション映画祭 CM部門でグランプリ（クリスタル賞）受賞 受賞 ● ロボット制作映画「We are REDS! THE MOVIE ～開幕までの7日間～」劇場公開 ● イマジカBSで、全米中が熱狂した「ハウス・オブ・カード 野望の階段 シーズン2」放送開始 ● IMAGICA TVが英ITVの映像コンテンツ放送権・VOD 配信権を包括的に取得、「イマジカBS・映画」でITVコレクション放送 ● IMAGICA が映像制作クリップ（素材）共有システム「GlandWrite」サービス開始 ● フォトロンが小型軽量、かつ耐衝撃性能100Gの高速度カメラ「FASTCAM Mini UX50」新発売 	<ul style="list-style-type: none"> ● フォトロンが生産現場向け・ポータブル長時間ハイスピードカメラ「PhotoCam Speeder V2」新発売 ● IMAGICAが「映像制作向けハードディスク・レンタルサービス」を提供開始 ● ロボット制作連続テレビドラマ（TBS）「家族狩り」放送開始 ● P.I.C.S.が横浜ドックヤードガーデン第4弾コンテンツ「ピカチュウ Nice to meet you！」プロジェクトマッピング映像制作 ● イマジカデジタルスケープがウルトラセブンの怪獣コレクションアプリ「TDF Monsters Research File」配信開始 ● グループ7社共同「第2回プロダクションEXPO 東京」出展 	<ul style="list-style-type: none"> ● ロボット制作映画「STAND BY ME ドラえもん」劇場公開、興行収入82億円突破 ● 歌謡ポップスチャンネル主催イベント「演歌男子。LIVE～夏祭～」原宿クエストホールで開催、チケット即日完売 ● P.I.C.S.がKITTEの光と音のエンターテインメントショー「水花火」の映像制作 ● IMAGICAウェスト「MPTE AWARDS 2014」柴田賞を受賞、フィルムアーカイブ技術が評価 受賞 ● ロボット制作映画「little forest 夏秋編」劇場公開 	<ul style="list-style-type: none"> ● ロボット企画・開発、スマートフォン向けネイティブゲームアプリ「KUFU-MAN（クフウマン）」配信開始 ● フォトロンが偏光高速度イメージング装置「CRYSTAシリーズ」および、光学フィルム業界向け複屈折マッピング計測装置「KAMAKIRIシリーズ」新発売 ● 「第54回 ACC CM FESTIVAL」でロボット制作6作品、P.I.C.S.制作3作品が受賞 受賞 ● クリエイティブフェスティバル「Spikes Asia 2014」で、P.I.C.S.が制作に携わった2作品が受賞 受賞 	<ul style="list-style-type: none"> ● イマジカデジタルスケープが「第3回日本HRチャレンジ大賞」人材サービス優秀賞（人材マネジメント部門）受賞 受賞

会社概要

2014年9月30日現在

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	映像技術サービス事業、映像ソフト事業、放送事業、映像システム事業、 人材コンサルティング事業を営む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	515億26百万円(2014年3月期実績)		
従業員数	2,394名(2014年3月末時点)		
グループ会社	連結子会社：16社 持分法適用関連会社：1社 非連結子会社：4社 持分法非適用関連会社：1社		
発行済み株式総数	44,531,567株		
主要株主	株式会社クレアート	60.58 (%)	(注)
	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 (%)	
	株式会社AOI Pro.	1.79 (%)	
	三井住友信託銀行株式会社	1.14 (%)	
	(2014年9月末時点)	(注) 持株比率は発行済み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

グループ経営理念

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。

用語解説①

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。
DCP (デジタルシネマパッケージ)	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。
映像アーカイブ	映像資産を未来へ継承して活用するため、映像を検査・修復し、適切な処置をした上で保存すること。映画やドラマ、スポーツやドキュメンタリー映像、企業の実験記録映像など、世の中には倉庫に眠っている貴重な映像が多く存在するが、放置すると時間とともに保存メディアの劣化や機材の世代交代で視聴が困難になる。
パッケージ化	レコード店やレンタルビデオ店で消費者が手にするDVDやビデオ商品を作成する作業のこと。主にDVDの中身（チャプターやメニュー）の作成、DVDケース・表紙の作成、プレス（コピーの量産）などがある。
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。
ライセンスビジネス	著作物を利用したビジネスのこと。コンテンツによって異なるが、ライセンスビジネスはテレビ放送やDVD化、書籍化など様々な収益源がある。
プロジェクションマッピング	建物などの凹凸をデータ化しておき、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。
ネイティブゲーム	スマートフォンにアプリをインストールして利用するゲームのこと。ブラウザ上で動作するブラウザゲームと対比される。ブラウザゲームに比べて複雑な操作や映像表現が可能。
SD放送	スタンダードディフィニションの略で、標準画質放送ともいう。それに対して「HD放送」はハイディフィニションの略で、高精細放送またはハイビジョン放送という。SDとHDでは、画質や画面の縦横比率などが異なる。

用語解説②

VOD（ビデオオンデマンド）	視聴者が様々な映像コンテンツを観たい時に視聴する事が出来るサービス。インターネットでパソコンから視聴したり、テレビ本体の受像機で視聴可能なサービスもある。
高速度ビデオカメラ （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。高速度ビデオ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事ができる。ハイスピードカメラともいう。
偏光カメラ	目に見えない偏光（光波の振動方向の分布が一様でなく、つねに一定の平面に限られている光）の変化を撮影するカメラ。
光学フィルム	光線を透過または反射吸収する高分子成分を、薄膜状にしたもの。液晶テレビの大型化や、スマートフォンやタブレット端末の普及に伴い、光学特性を有するフィルムの需要が高まっている。
光学位相差	光学フィルムや板ガラスが光を通す時間差のこと。光学フィルムや板ガラスに負荷や構造ムラが生じると、その部分に屈折率のムラができ、光を通すと正常部分に対して光が遅れたり速くなる。この正常部分と不具合部分で光が出てくる時間差のことを位相差と呼ぶ。

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

経営管理本部 企画部

TEL : 03-6741-5742

FAX : 03-6741-5752

Email : ir@imagicarobot.jp

URL : <http://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。