

2016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.

2015年11月27日（金）

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. 13
- 今後の事業展開 P. 29
- 株主還元 P. 30
- 参考資料 P. 34

はじめに

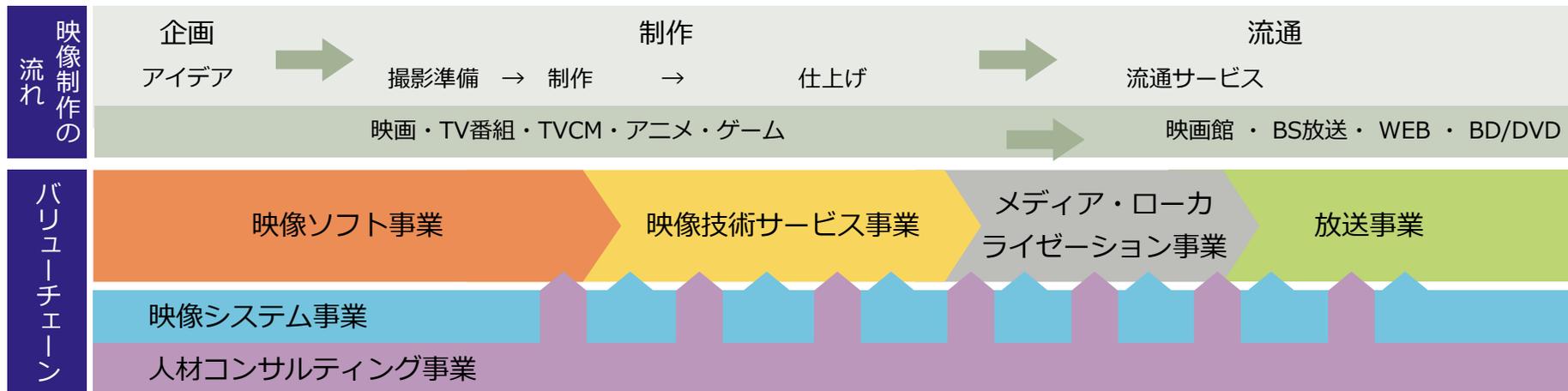
事業セグメントと事業領域

Imagica Robot Holdings Inc.

2015年10月1日時点



映像制作のプロセス全体をカバーするグループ



2016年3月期 上期トピックス

✓ SDIメディアを買収により連結子会社化

連結子会社数 17社⇒53社

売上規模 550億円（2015年3月期実績）⇒710億円（2016年3月期予想）

「メディア・ローライゼーション事業」セグメントを追加

✓ 2015年第2四半期決算 業績予想値と実績に差異

映像システム事業において当該期間に予定していた研究開発費発生が一部、第3四半期以降にずれ込んだため

✓ 通期業績予想修正

メディア・ローライゼーション事業における、売上見込減・一時的な費用増

売上高710億円 営業利益7億円、経常利益8億円、当期純利益4.4億円

第 2 四半期累計連結決算概況

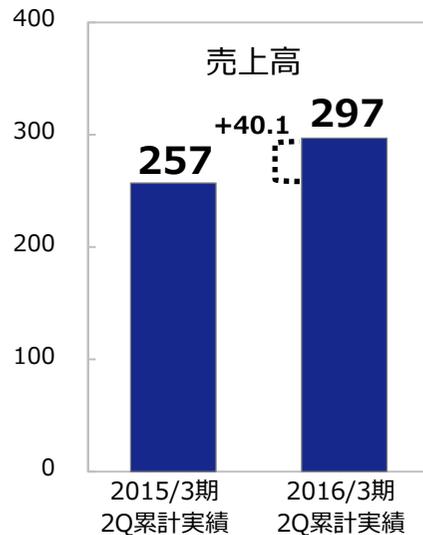
第2四半期累計決算ハイライト

新たにメディア・ローライゼーション事業を加え売上高15%増。
のれん・一時的な費用負担が大きく影響し、営業損失・経常損失を計上。

(単位：億円)

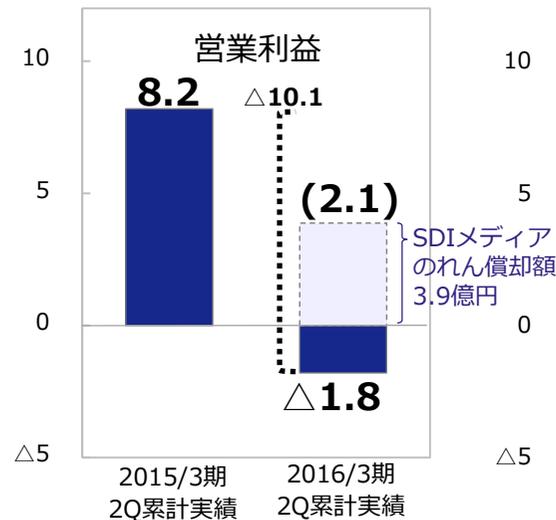
297億円

前年同期比
+40.1億円



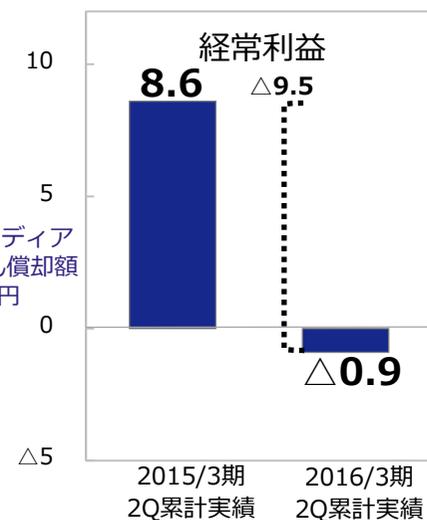
△1.8億円

前年同期比
△10.1億円



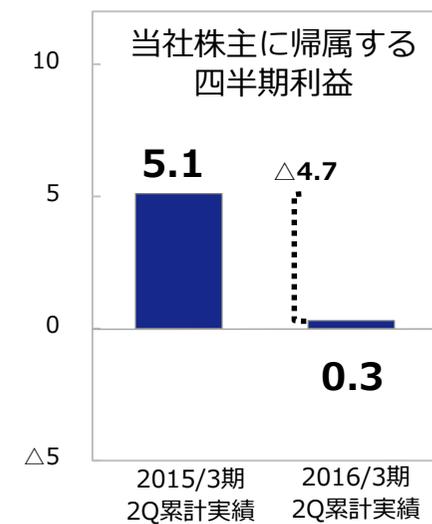
△0.9億円

前年同期比
△9.5億円



0.3億円

前年同期比
△4.7億円



第2四半期累計連結損益計算書

(単位：百万円)

	2015年 3月期	2016年 3月期		
	2Q累計実績	2Q累計予想 (8/11発表)	2Q累計実績	前年同期比
売上高	25,753	31,000	29,767	+4,014 (+15.6%)
売上総利益 (売上総利益率)	7,130 (27.7%)	—	9,209 (30.9%)	+2,079 (+29.2%)
営業利益 (営業利益率)	829 (3.2%)	△300 (---%)	△ 183 (△0.6%)	△1,013 (---%)
経常利益 (経常利益率)	868 (3.4%)	△200 (---%)	△ 91 (△0.3%)	△960 (---%)
税金等調整前 四半期純利益	840	—	△ 114	△955 (---%)
少数株主損益調整前 四半期純利益	519	—	△ 396	△915 (---%)
少数株主利益 /損失(△)*1	7	—	△ 430	△437 (---%)
四半期純利益*2	511	10	33	△477 (△93.4%)
EBITDA*3	1,525	—	1,065	△460 (△30.2%)

<参考> SDIメディアを除く既存事業

国内既存事業は
対前年同期比減収減益も、ほぼ予想通り

	2015年3月期	2016年3月期	
	2Q累計実績	2Q累計実績	前年 同期比
売上高	25,753	24,274	△1,479 (△5.7%)
営業利益	829 (11.6%)	556 (2.3%)	△273 (△32.9%)
EBITDA *3	1,525	1,033	△492 (△32.2%)

<SDIメディア>

12月決算、2015/9期は4-6月の3ヶ月間を算入

- ✓ 売上高54億円、営業利益△7億円、EBITDA31百万円
当期純利益△4.5億円
- ✓ のれん償却額3.9億円

SDIメディア損失等
他株主負担分

*1：少数株主利益は減算、少数株主損失は加算項目になります。

*2：当社株主に帰属する四半期純利益

*3：EBITDA = 「営業利益 + のれん償却費 + 減価償却費」

連結貸借対照表

(単位：百万円)

		2015年3月期末	2016年3月期 第2四半期末	前年末比	主な増減の要因
資産の部	流動資産	47,986	33,440	△14,546	
	うち現預金	30,978	12,318	△18,660	SDIメディア株式取得 △17,130
	固定資産	14,209	32,138	+17,928	
	うち、のれん	0	15,107	+15,107	SDIメディア株式取得によって発生 +15,465(*)、償却△387 (*9月末現在暫定額)
資産合計		62,196	65,578	+3,381	
負債・純資産の部	流動負債	20,205	14,314	△5,891	SDIメディア株式取得に係る借入金71億円を短期から長期に借換
	固定負債	6,963	17,121	+10,157	
	負債合計	27,168	31,435	+4,266	
	株主資本	26,827	26,193	△634	
	その他包括利益累計額	1,007	952	△55	
	少数株主持分	7,192	6,997	△194	
	純資産合計	35,027	34,143	△884	SDIメディア連結により繰延税金負債計上 +4,313
負債純資産合計		62,196	65,578	+3,381	

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
税金等調整前四半期純利益	840	△114
減価償却費	694	861
のれん償却	—	387
売上債権の増減額	2,665	2,388
たな卸資産の増減額	△561	△871
仕入債務の増減額	△1,328	△1,470
その他	△340	△1,161
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,970	19
有形固定資産の取得による支出	△397	△603
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△17,130
その他	△155	△784
投資活動によるキャッシュ・フロー	△552	△18,518
配当金の支払額	△637	△667
自己株式の売却による収入	773	—
その他	△113	△261
財務活動によるキャッシュ・フロー	22	△929
現金及び現金同等物に係る換算差額	23	465
現金および現金同等物の増減額	1,464	△18,963
現金および現金同等物の四半期末残高	10,191	11,014

← SDIメディア
株式取得

当期連結業績予想

2016年3月期 連結業績予想

(単位：百万円)

区分	2015年3月期	2016年3月期	
	通期実績	通期予想	前年比
売上高	55,651	71,000	+15,348 (+27.6%)
営業利益	1,747	700	△1,047 (△59.9%)
経常利益	1,664	800	△864 (△51.9%)
当期純利益*1	1,246	440	△806 (△64.7%)
1株当たり配当金(円)	15.00	15.00	±0 (±0.0%)
EBITDA*2	3,183	4,496	+1,312 (41.2%)

*1：当社株主に帰属する当期純利益 *2：EBITDA=「営業利益+のれん償却費+減価償却費」

*3：SDIメディアを除く既存事業の2015年3月期営業利益・EBITDAには、同社の買収関連費用を除いております。

<参考> SDIメディアを除く既存事業

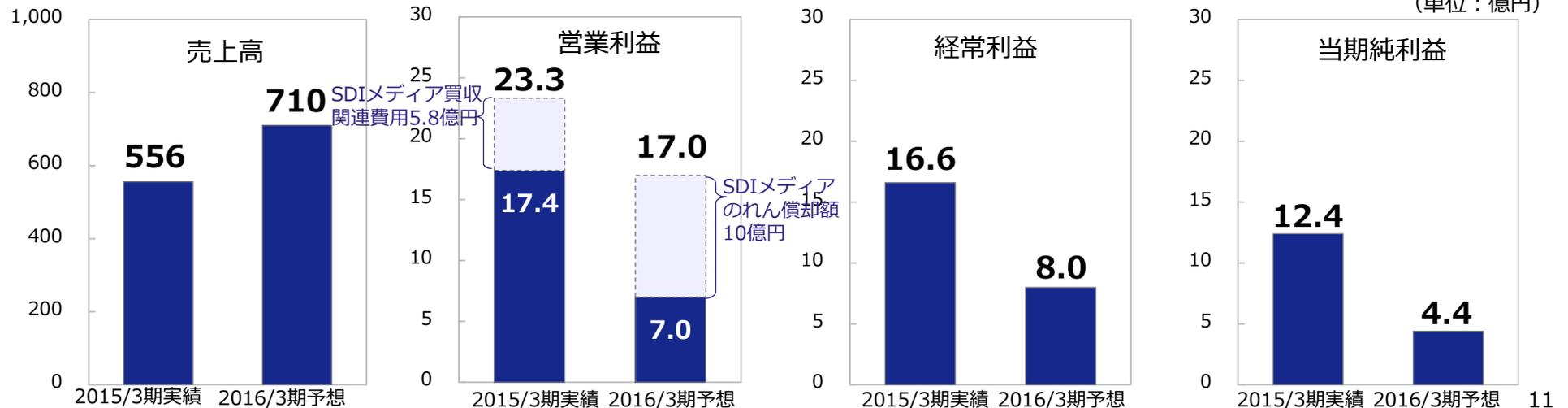
	2015年3月期	2016年3月期	
	通期実績	通期予想	前年比
売上高	55,651	55,000	△651 (△1.2%)
営業利益	2,333	2,500	+167 (+7.2%)
*3	(4.2%)	(4.5%)	
EBITDA*2,3	3,769	4,136	+366 (+9.7%)

<SDIメディア>

12月決算、2016/3期は4-12月の9ヶ月間を算入

- ✓ 売上高160億円、営業利益△18億円、EBITDA3億36百万円
当期純利益△10億円
- ✓ のれん償却額10億円(概算)

(単位：億円)



2016年3月期通期連結業績予想の修正について

2015年8月11日公表値を修正

区分	2016年3月期通期予想		
	8/11公表値	11/12公表値	増減額 (増減率)
売上高	76,000	71,000	△5,000 (△6.6%)
営業利益	1,500	700	△800 (△53.3%)
経常利益	1,600	800	△800 (△50.0%)
当期純利益*1	1,100	440	△660 (△60.0%)
1株当たり当期純利益	24.7	9.88	
1株当たり配当金(円)	15.00	15.00	±0 (±0.0%)

✓ 既存の国内事業については、ほぼ予想通りに推移

【通期予想】売上高：550億円、営業利益25億円

✓ メディア・ローライゼーション事業

【通期予想】売上高160億円、営業損失18億円

- ・売上高：一部地域において市場が当初の想定ほど拡大せず。
- ・費用：経営管理に係る一時的な諸費用が増大。

事業セグメント別業績・予想

事業セグメント別業績・予想

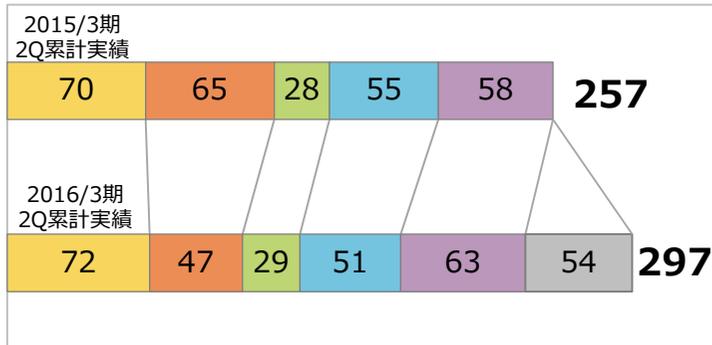
(単位：百万円)

		2015年3月期		2016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	7,069	15,198	7,224	+155 (+2.2%)	15,300	+101 (+0.7%)
	営業利益 (営業利益率)	398 (5.6%)	1,141 (7.5%)	413 (5.7%)	+14 (+3.6%)	1,300 (8.5%)	+158 (+13.9%)
映像ソフト事業	売上高	6,597	14,306	4,731	△1,865 (△28.3%)	11,800	△2,506 (△17.5%)
	営業利益 (営業利益率)	145 (2.2%)	573 (3.2%)	59 (1.3%)	△85 (△59.1%)	400 (3.4%)	△173 (△30.3%)
放送事業	売上高	2,849	5,610	2,941	+92 (+3.2%)	5,700	+89 (+1.6%)
	営業利益 (営業利益率)	52 (1.9%)	55 (1.0%)	59 (2.0%)	+6 (+12.2%)	110 (1.9%)	+54 (+98.1%)
映像システム事業	売上高	5,552	12,939	5,114	△438 (△7.9%)	12,400	△539 (△4.2%)
	営業利益 (営業利益率)	721 (13.0%)	1,371 (10.6%)	421 (8.2%)	△300 (△41.6%)	1,300 (10.5%)	△71 (△5.2%)
人材コンサルティング事業	売上高	5,828	11,931	6,360	+531 (+9.1%)	13,000	+1,068 (+9.0%)
	営業利益 (営業利益率)	115 (2.0%)	328 (2.8%)	253 (4.0%)	+137 (+118.6%)	600 (4.6%)	+271 (+82.8%)
メディア・ロー カライゼーション事業	売上高	---	---	5,493	---	16,000	---
	営業利益 (営業利益率)	---	---	△742 (---%)	---	△1,800 (---%)	---

事業セグメント別業績・予想

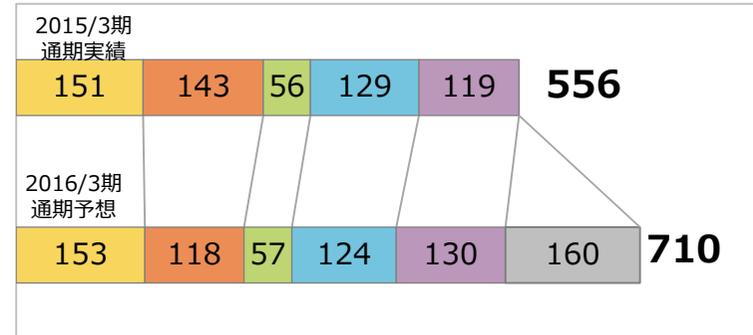
<2Q累計実績>

売上高 (単位：億円)



<通期予想>

売上高 (単位：億円)



営業利益

	2015年 3月期	2016年 3月期
映像技術サービス事業	3.9	4.1
映像ソフト事業	1.4	0.5
放送事業	0.5	0.5
映像システム事業	7.2	4.2
人材コンサルティング事業	1.1	4.1
メディア・ローカライゼーション事業	-	△7.4
合計	8.2	△1.8

営業利益

	2015年 3月期	2016年 3月期
映像技術サービス事業	11.4	13.0
映像ソフト事業	5.7	4.0
放送事業	0.5	1.1
映像システム事業	13.7	13.0
人材コンサルティング事業	3.2	6.0
メディア・ローカライゼーション事業	-	△18.0
合計	17.0	7.0

- …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
- …メディア・ローカライゼーション事業

※11/12業績予想修正公表に伴い、事業セグメント別損益通期予想額を修正しました。
 ※棒グラフは、各事業セグメントの売上高を積上表示しており、連結売上高とは異なります。

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



映像技術サービス事業



主力分野での着実な受注と、新サービスの拡大を目指す

2Q累計実績：売上高 **72億24百万円** (+1億55百万円) 営業利益 **4億13百万円** (+14百万円)

通期予想：売上高 **153億円** (+1億1百万円) 営業利益 **13億円** (+1億58百万円)

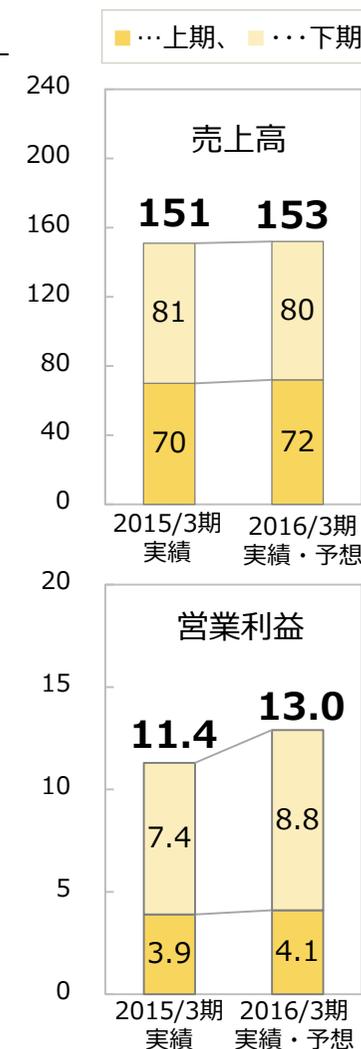
<上期>

- ✓ テレビ番組分野はバラエティ番組を中心に堅調に推移。
- ✓ アニメーション分野は着実に案件獲得。
- ✓ 映画分野はデジタルシネマサービスの粗利向上。
- ✓ CM分野中心にコスト削減策が奏功。

<下期>

- ✓ 映画分野では、予告シネアドに加え「本編」の劇場配信サービス開始が決定。
- ✓ 映像配信サービス向けのポストプロ作業獲得により、売上利益拡大を図る。
- ✓ 新規サービスであるコンテンツのオンラインショーケース「FOYER」10月より開始。

(単位：億円)



映像ソフト事業

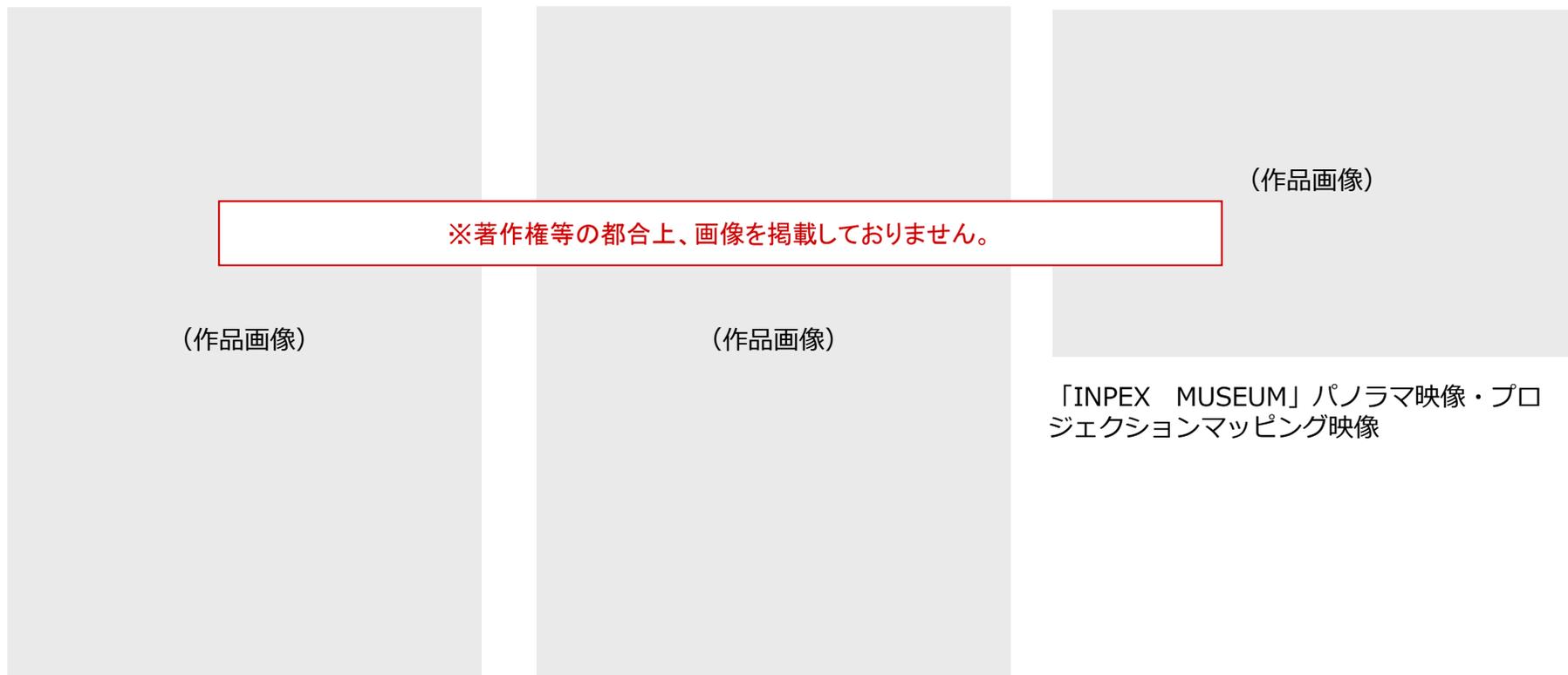


映画・テレビドラマ・テレビCM等、様々な映像コンテンツ制作を行う事業

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

<2016年3月期 上期の主な制作作品>



「ボクは坊さん。」 2015年10月24日公開

「劇場版 MOZU」 2015年11月7日公開

©2015「劇場版 MOZU」製作委員会
©映画「ボクは坊さん。」製作委員会

映像ソフト事業



テレビCMは他社との差別化を図りながら積極展開

2Q累計実績：売上高 **47億31百万円** (△18億65百万円) **営業利益 59百万円** (△85百万円)

通期予想：売上高 **118億円** (△25億6百万円) **営業利益 4億円** (△1億73百万円)

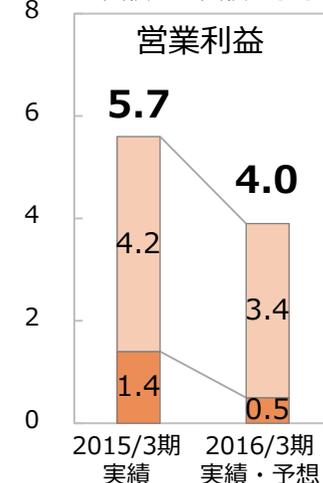
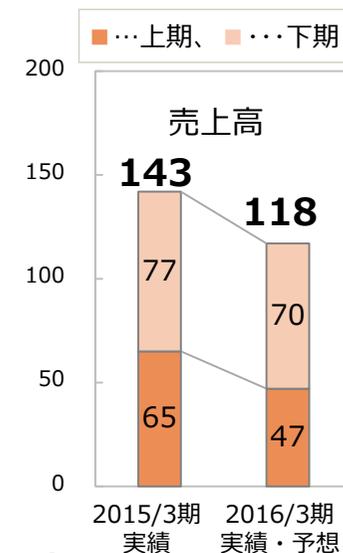
<上期>

- ✓ 映画「ボクは坊さん。」「劇場版MOZU」を制作。多数制作した前年同期の実績を下回る。
- ✓ テレビCM制作は前年同期大型案件受注の反動あり。
- ✓ INPEX MUSEUMや京都水族館等のプロジェクションマッピング映像を制作。

<下期>

- ✓ 映画「ちはやふる」「暗殺教室 卒業編」「後妻業」はじめ複数制作・公開予定、一部制作案件が来期へ延期。
- ✓ テレビドラマ制作も複数進行中。
- ✓ アトラクション映像等新領域での大型案件を予定。

(単位：億円)



放送事業

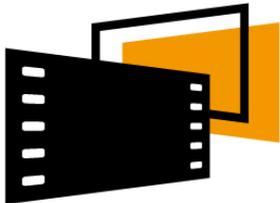
IMAGICA TV

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 (2015/9時点) 約493万世帯</p>	<p>視聴可能世帯数 (2015/9時点) 約589万世帯</p>	<p>視聴可能世帯数 (2015/9時点) 約197万世帯</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

「歌謡ポップスチャンネル」好調続く

2Q累計実績：売上高 29億41百万円 (+92百万円) 営業利益 59百万円 (+6百万円)

通期予想：売上高 57億円 (+89百万円) 営業利益 1億10百万円 (+54百万円)

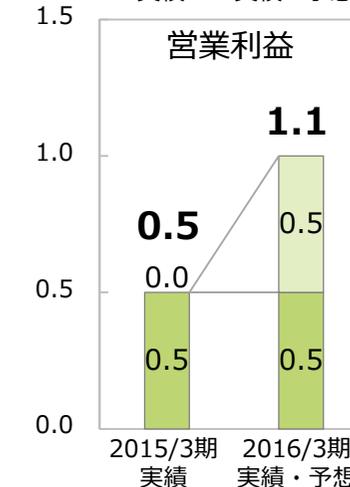
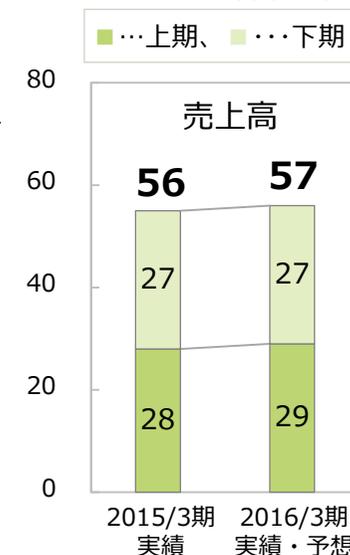
<上期>

- ✓ 「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。イベント興行も好評。
- ✓ 2015年8月ホテル向け海外衛星放送サービス開始。

<下期>

- ✓ 運営チャンネルの企画力・編成力による差別化、媒体価値向上への継続的な取り組み。
- ✓ ホテルの大型工事案件の確実な受注と海外衛星放送サービスの営業推進。

(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



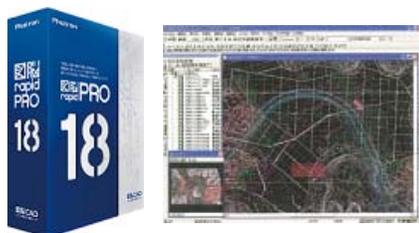
放送映像システム

テレビ局の映像機器を設計から導入までトータル提案



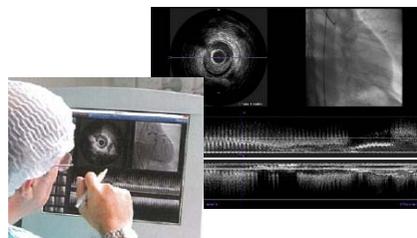
CADシステム

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



イメージング分野は好調、下期に新製品投入

2Q累計実績：売上高 **51億14百万円** (△4億38百万円) 営業利益 **4億21百万円** (△3億円)

通期予想：売上高 **124億円** (△5億39百万円) 営業利益 **13億円** (△71百万円)

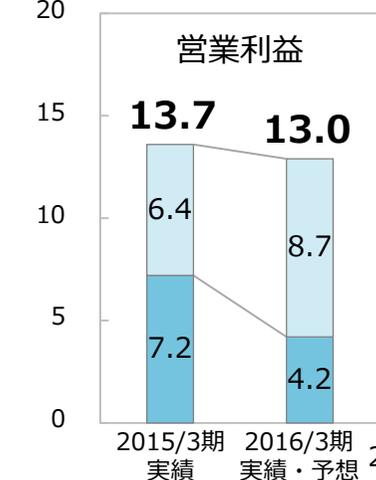
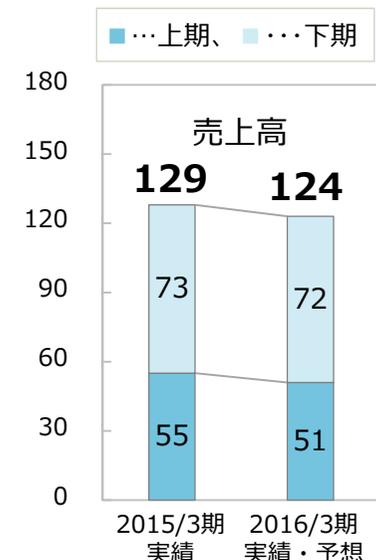
<上期>

- ✓ 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。
- ✓ プロ映像分野は大型案件が下期へずれ込む。

<下期>

- ✓ イメージング分野は高速度ビデオカメラ新製品の販売強化。
- ✓ プロ映像分野は年度末の大型案件の確実な受注と保守契約の獲得。

(単位：億円)



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



ゲーム制作受託、デバッグが好調

2Q累計実績：売上高 **63億60百万円** (+5億31百万円) **営業利益 2億53百万円** (+1億37百万円)

通期予想：売上高 **130億円** (+10億68百万円) **営業利益 6億円** (+2億71百万円)

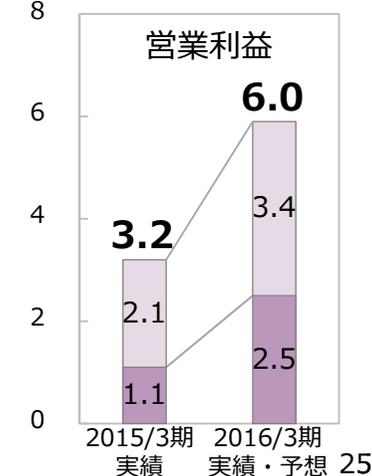
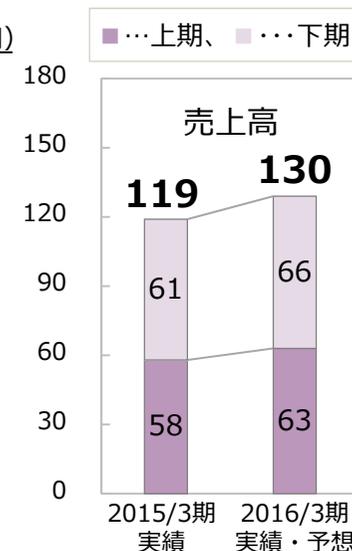
<上期>

- ✓ WEB職種、ゲームエンタテインメント職種、映像技術職種を中心に派遣者数は堅調に推移。
- ✓ ゲーム制作受託・デバッグが好調。

<下期>

- ✓ 数十名規模の大口案件など、大手クライアント中心に人材ニーズ拡大。
- ✓ 登録者の獲得強化、多様化するニーズに対応できる人材の育成で確実な受注へ。

(単位：億円)



メディア・ローカライゼーション事業



37ヶ国、80言語以上のワールドワイドな吹替え・字幕付けサービス

事業内容

- ・映像コンテンツの吹替え、字幕付け、翻訳
- ・聴覚障害者向け字幕、視覚障害者向け音声解説



安定的な事業経営の実現

2Q累計実績：売上高 54億93百万円 営業利益△7億42百万円 EBITDA31百万円

通期予想：売上高 160億円 営業利益△18億円 EBITDA3億60百万円

(単位：億円)

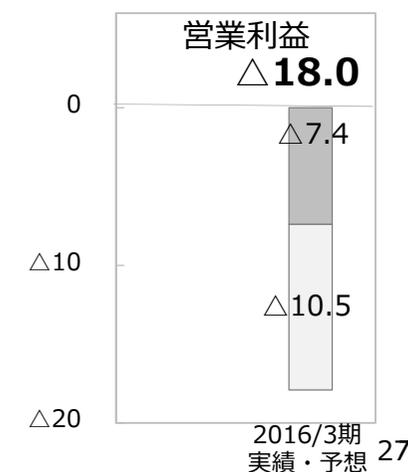
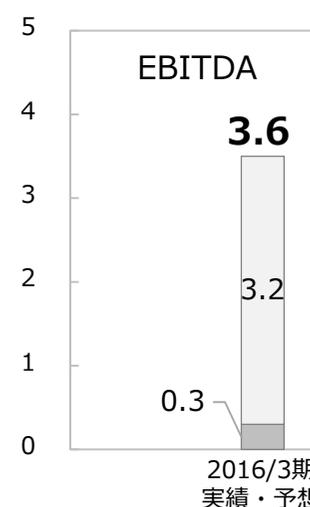
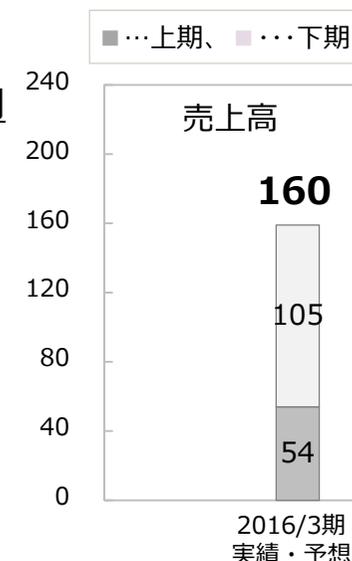
<現状>

- ✓ 一部地域の市場が想定ほど成長しなかったことによる売上見込減
- ✓ 経営管理体制整備のための一時的な費用増

<今後>

- ✓ 既存国内映像技術サービス事業との協業
- ✓ 映像配信サービス向け受注体制強化
- ✓ 新興市場に向けた事業展開
- ✓ グローバルレベルでの営業強化

- ✓ 外注管理体制強化による収益力アップ
- ✓ 経営効率化のための経営管理強化



今後の事業展開

- ✓ **グループ成長へ向けた投資の継続**
- ✓ **グローバルに事業展開する映像企業グループとして成長をはかる**
 - **SDIメディアの買収の狙い**
 - 日本コンテンツの海外進出促進にビジネスチャンス
 - アジア圏のローカライズビジネスの新規開拓
 - グループ各セグメントの事業とのシナジー追求
- ✓ **映像技術力、映像制作力、サービスマインドをコアコンピタンスとするユニークな企業グループとしてお客様に貢献**

株主還元

株価の推移

証券コード6879：(株)イマジカ・ロボット ホールディングス

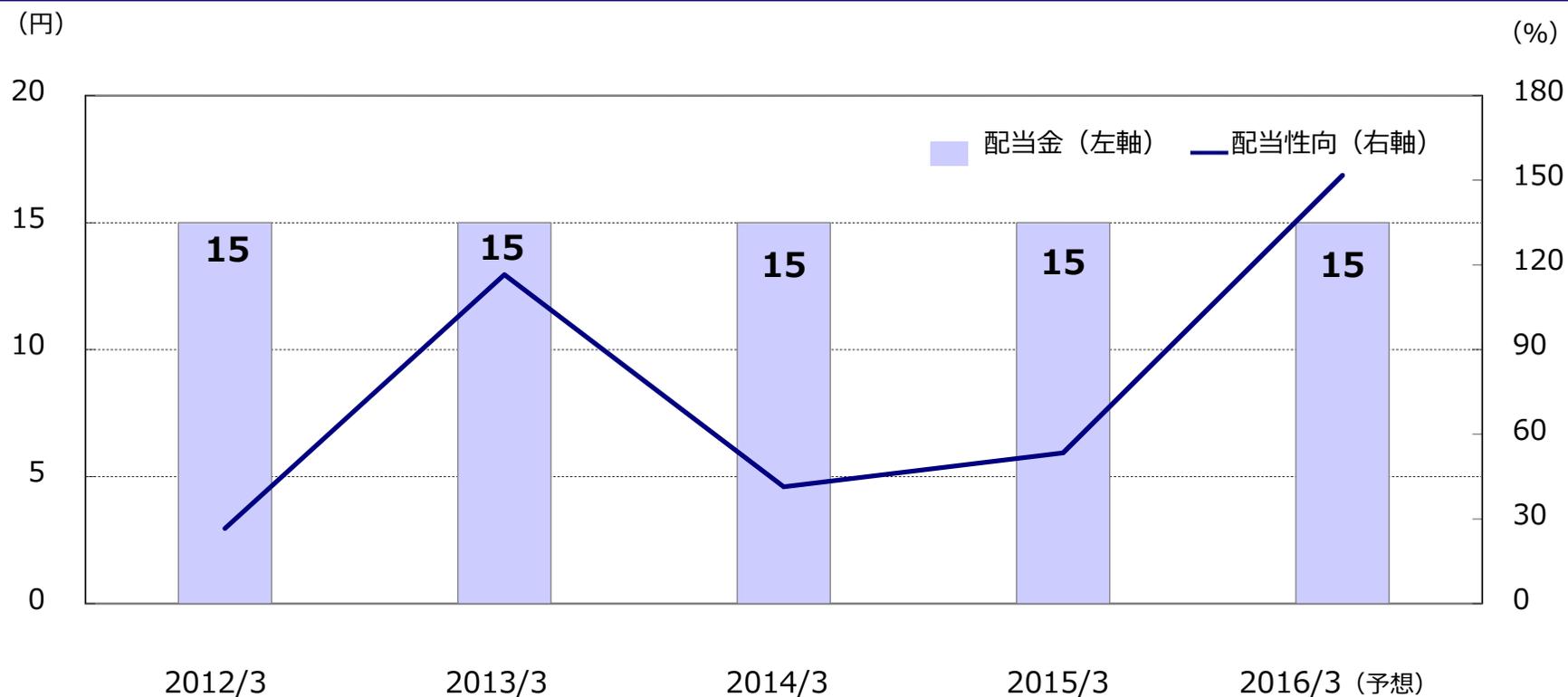
※2011年4月～2015年10月

(円またはポイント)

(千株)



配当金の推移



区分	2012年3月期末	2013年3月期末	2014年3月期末	2015年3月期末	2016年3月期末 (予想)
配当金	15円	15円	15円	15円	15円
配当性向	26.6%	116.6%	41.4%	53.4%	151.8%



参考資料

・ 2016年3月期 上期トピックス	P.35
・ 会社概要	P.36
・ イマジカ・ロボットグループの沿革	P.37
・ グループ経営理念	P.38
・ 用語解説	P.39
・ お問い合わせ先	P.41

2016年3月期 上期トピックス

● SDI Media株式取得
メディア・ローライゼーション事業を開始

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「We are REDS! THE MOVIE ~ minna minna minna ~」劇場公開 ● ロボット制作映画「寄生獣完結編」劇場公開 ● IMAGICAが字幕付きCMの字幕制作業務をスタート ● フォトロンが日本最大級の収録スタジオ 横浜スーパー・ファクトリーにて「HARBOR」接続 ● フォトロンが小型軽量・高解析度性能を有する高速度カメラ「FASTCAM Mini VXシリーズ」新発売 ● 歌謡ポップスチャンネル「演歌男子。POSTER MAGAZINE Vol.1」発売 ● 第19回 JPPA AWARDS 2015にてIMAGICAが5部門12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 受賞 	<ul style="list-style-type: none"> ● P.I.C.S.が制作した4作品が「カンヌライオンズ国際クリエイティビティ・フェスティバル」にて受賞 受賞 ● イマジカデジタルスケープが民間気象会社のウェザーマップの株式取得・子会社化 	<ul style="list-style-type: none"> ● IMAGICAが情報セキュリティマネジメントシステム(ISMS)のISO認証を取得 ● P.I.C.S.がお台場夢大陸～ドリームメガナツまつり～にてプロジェクションマッピング映像制作 ● P.I.C.S.がサンリオピューロランド「ちゃんりおバーチャルパレード」プロジェクション映像型体験アトラクションの映像制作 ● ロボットが国立科学博物館 地球館 1 F 常設メイン展示の大型アニメーションを制作 ● イマジカBSで「戦後70年、映画の記憶」50日間連続50本の戦争映画を放送 ● フォトロンが小型軽量・高感度性能を有する高速度カメラ「FASTCAM Mini AXシリーズ」新発売 	<ul style="list-style-type: none"> ● IMAGICAウェスト「MPTE AWARDS 2015」柴田賞を2年連続で受賞、フィルム作品の復元を手掛けた功績が評価 受賞 ● 歌謡ポップスチャンネル「演歌男子。フェスティバル 2015」開催 ● IMAGICA TVがホテル向け海外衛星放送配信サービスを開始 ● フォトロンが自分史映画「自分史フェスティバル2015」に出展 ● 「第55回 ACC CM FESTIVAL」インタラクティブ部門にてP.I.C.S.制作作品が総務大臣賞他多数受賞 受賞 ● クリエイティブフェスティバル「Spikes Asia 2015」で、P.I.C.S.が制作に携わった2作品が受賞 受賞 ● P.I.C.S.が体験型ミュージアム「INPEX MUSEUM」パノラマ映像・プロジェクションマッピング映像制作 ● 大ヒット英国ドラマ「セルフリッジ 英国百貨店」シーズン2、イマジカBSで放送スタート 	<ul style="list-style-type: none"> ● IMAGICAイメージワークスが東京ゲームショウ2015に出展、ゲームタイトルのグラフィック制作や映像制作の事例を紹介 ● フォトロンが小型軽量で超高感度性能と超高画質性能を有する高速度カメラ「FASTCAM Mini AX200」新発売。 ● フォトロンが3次元CAD「図脳RAPID3Dシリーズ」の最新版「図脳RAPID3DPRO Ver.8.5」、「図脳RAPID3D Ver.8.5」新発売。 ● 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 	

会社概要

2015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	710億円 (2016年3月期予想)	
従業員数	2,934名 (2015年9月末時点) ※臨時雇用者数約1,000名を除く	
グループ会社	連結子会社：53社 持分法適用関連会社：1社 非連結子会社：9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 % 株式会社AOI Pro. 1.80 % 三井住友信託銀行株式会社 1.15 % (2015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・ローライゼーション（吹替え・字幕付け）のSDIメディアを買収

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)

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、現実には見ることの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）	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。

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ことができる。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。
AR（拡張現実）	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

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。