

# イマジカ・ロボット ホールディングス 個人投資家向け会社説明会

東証一部 証券コード：6879

2017年8月5日（土）

**Imagica Robot Holdings Inc.**



# 目次

---

1.	グループ概要	P.2
2.	事業概要	P.9
3.	業績推移	P.26
4.	中期経営計画2020	P.29
5.	参考資料	P.38



# グループ概要



# 会社概要

2017年3月31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)											
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	映像に特化した事業グループ											
連結売上高	850億円 (2017年3月期見通し)											
従業員数	3,587名 ※臨時雇用者を除く											
グループ会社	連結子会社：59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	<table><tr><td>株式会社クレアート</td><td>60.58 %</td></tr><tr><td>株式会社三井住友銀行</td><td>2.79 %</td></tr><tr><td>株式会社フジ・メディア・ホールディングス</td><td>1.90 %</td></tr><tr><td>奥野敏聡</td><td>1.38 %</td></tr><tr><td>三井住友信託銀行株式会社</td><td>1.15 %</td></tr></table>		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 %	奥野敏聡	1.38 %	三井住友信託銀行株式会社	1.15 %
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 %											
奥野敏聡	1.38 %											
三井住友信託銀行株式会社	1.15 %											

(注) 持株比率：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



1960年代：映画のカラー化、写真分野への進出

1970年代：テレビ分野への進出



京都 太秦で**極東現像所**として創業

1935

1942

1951

.....

1986

1992

1996

1997



商号を**IMAGICA**に変更

フォトロンが  
株式店頭公開

商号を**東洋現像所**に変更

東京・五反田工場（現 **IMAGICA**  
東京映像センター） 操業開始

映像機器開発  
の**フォトロン**  
に資本参加

放送事業開始  
CS放送チャンネル  
「洋画★シネフィ  
ル・イマジカ」 開局



# イマジカ・ロボットグループの沿革



IMAGICA  
DIGITAL ESCAPE



映画・CM 企画制作の  
ロボットと経営統合、  
ホールディングス体制  
に移行

人材派遣のイ  
マジカデジタ  
ルスケープを  
買収

グループ組織再編に  
よりJASDAQ上場

吹替え・字幕付けの  
SDIメディア買収

アニメーション  
制作大手のOLM  
買収

・・・ 2006 ・ 2009 ・ 2011 ・ 2012 ・ 2014 ・ 2015 ・ 2016 ・ 2017

(株)ロボット企画・制作した短編アニメ  
『つみきのいえ』が米国アカデミー賞受賞



東京証券取引  
所市場第二部  
上場



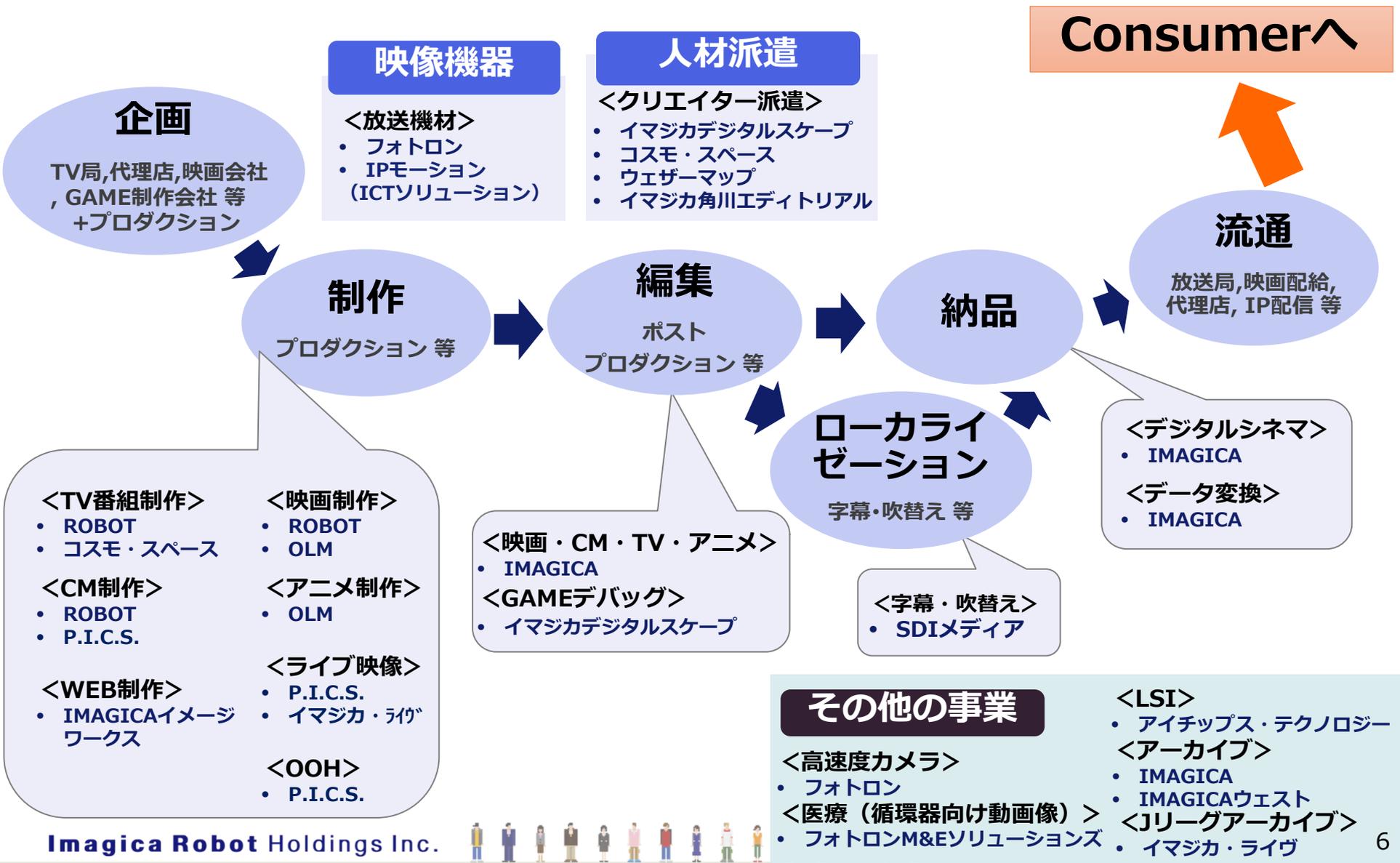
東京証券取引所  
市場第一部上場



放送事業の  
IMAGICA TVを  
売却  
4事業セグメン  
ト体制にて中期  
計画発表



# 映像制作の流れと当社グループの関わり



# 当社グループ 関連市場とその環境

## 映画・ドラマ制作市場

2016年映画興行収入は前年比8%増 特に邦画市場は活況  
Netflix 等の配信メディア向け高画質オリジナルドラマ増

## CM制作市場

地上波テレビCM、ネット動画広告とも 制作市場拡大

## アニメ制作市場

海外へのコンテンツ配信が増加

## 新技術

4K・8Kへの投資需要が増加  
VR・ARの普及、市場拡大



# 新事業セグメント

## 6つの旧セグメント (～2016年度)

映像ソフト事業

映像技術サービス事業  
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

映像システム事業

放送事業

## 4つの新セグメント (2017年度～)

映像コンテンツ事業

映像制作サービス事業

メディア・ローカライゼーション事業

映像システム事業



# 事業概要



# コンテンツ・クリエイティブの広範なビジネス領域

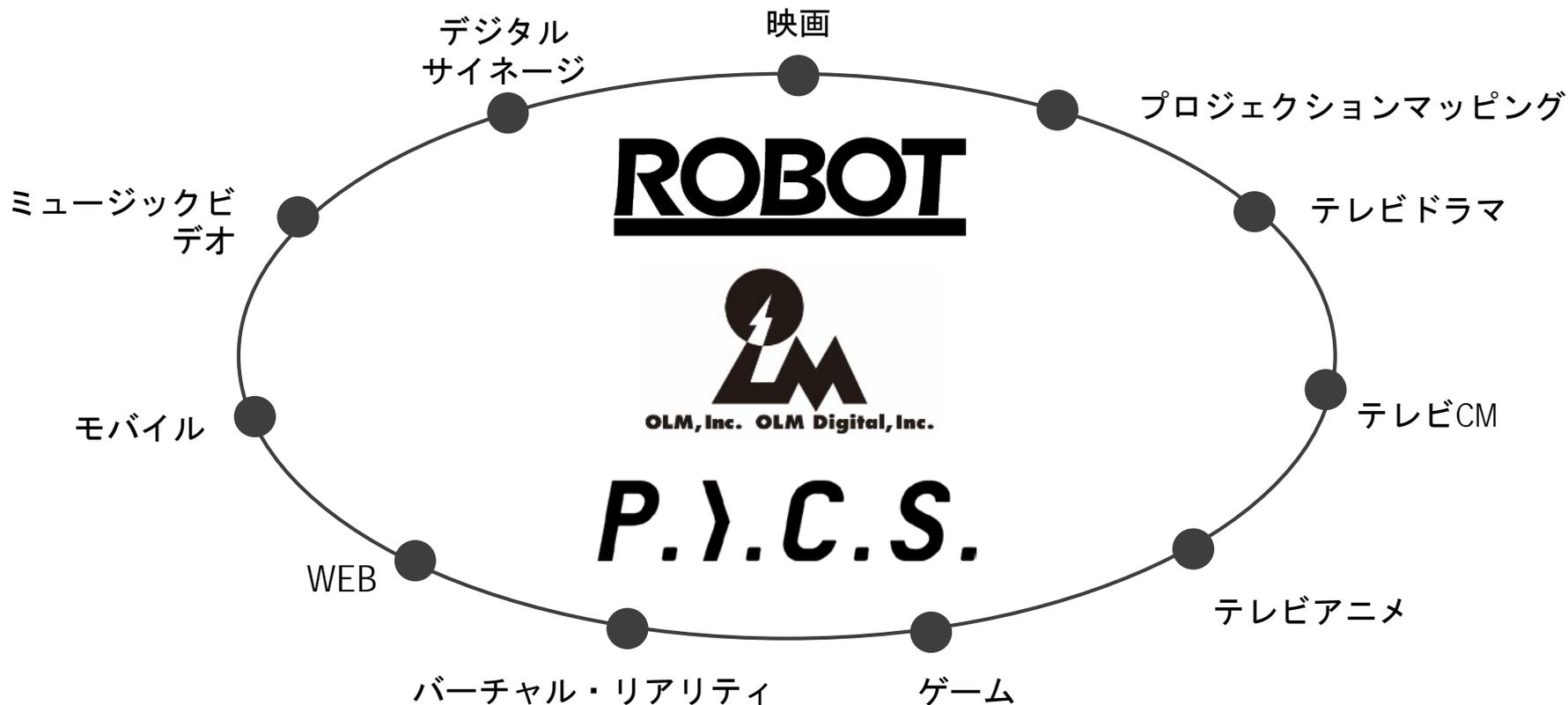
様々なジャンルの映像コンテンツを企画・制作

プロデューサーやディレクターが多数在籍、日本屈指の制作集団

エンタテインメントコンテンツ

アニメーション

広告映像



## 制作/出資・過去の代表作品

日本の大ヒット映画を多数手がける、クリエイティブ集団

興行収入 **34億円**

(シリーズ3作品計：112億円)

興行収入 **73億円**

(シリーズ4作品計：242億円)

興行収入 **87億円**

第38回日本アカデミー賞受賞

興行収入 **28.5億円**

(2作品合計)

※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)

(作品画像)

「ALWAYS三丁目の夕日'64」  
2012年1月公開「BRAVE HEARTS 海猿」  
2012年9月公開「永遠の0」  
2013年12月公開「ちはやふる-上の句-」  
「ちはやふる-下の句-」  
2016年3月・4月連続公開

©2012「ALWAYS三丁目の夕日'64」製作委員会

©2012 フジテレビジョン、ROBOT、ポニーキャニオン、東宝、小学館、イー・チーム、FNS27社

©2013「永遠の0」製作委員会

©2016映画「ちはやふる」製作委員会 ©末次由紀 / 講談社



# 今期の公開作品

今期 6 作品公開、話題の超大作から心に残る感動作、コミカルな作品まで、あらゆる作品を作り出す企画力を有する

※著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

(作品画像)

(作品画像)

(作品画像)

「22年目の告白ー私が殺人犯ですー」  
2017年 6月10日公開

©2017映画「22年目の告白-私が殺人犯です-」製作委員会

「DESTINY 鎌倉ものがたり」  
2017年12月9日公開

©2017「DESTINY鎌倉ものがたり」製作委員会

「あさひなぐ」  
2017年 9月22日公開

©2017映画「あさひなぐ」製作委員会  
©2011こざき亜衣／小学館



# 制作/出資・過去の代表作

アニメーション業界屈指のCG技術を保有、  
「ポケットモンスター」シリーズ、「妖怪ウォッチ」シリーズ等のヒット作品を制作

※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)

テレビ「ポケットモンスター サン&ムーン」

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV

Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon

Imagica Robot Holdings Inc.

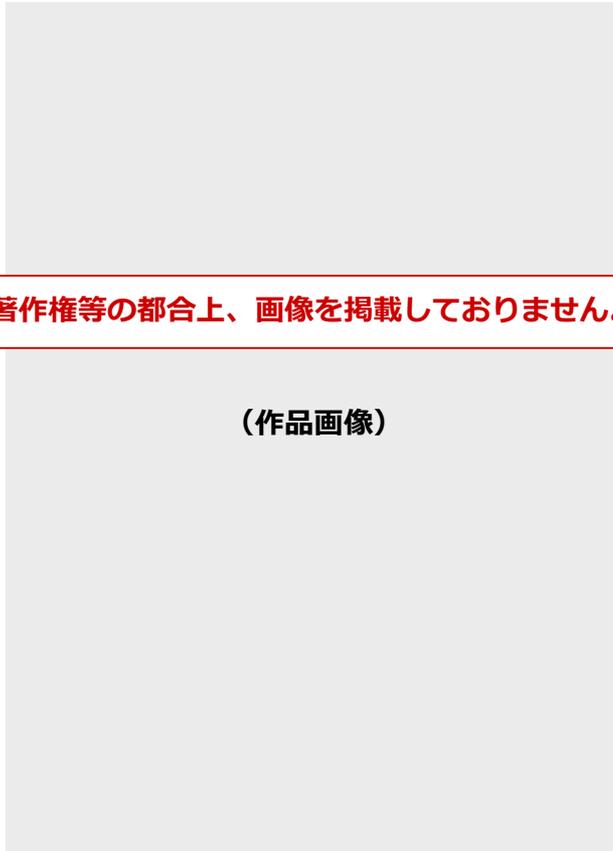
テレビ「妖怪ウォッチ」シリーズ

©LEVEL-5/妖怪ウォッチプロジェクト・テレビ東京



# 今期の主な公開作品(1/2)

## 新テレビシリーズ 好評スタート



※著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

フルCGアニメ「スナックワールド」

『トミカハイパーレスキュー ドライブヘッド 機動救急警察』©TOMY/ドライブヘッド・TBS;

『スナックワールド』©LEVEL-5/スナックワールドプロジェクト・テレビ東京;

『100%バスカル先生』©永井ゆうじ・小学館/100%バスカルプロジェクト; 『プリプリちいちゃん!!』©篠塚

ひろむ・小学館/ちいちゃんプロジェクト



# 今期の主な公開作品(2/2)

## アニメ・実写劇場公開

(作品画像)

※著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

(作品画像)

(作品画像)

『劇場版 ポケットモンスター  
キミにきめた!』

Imagica Robot Holdings Inc.

『ジョジョの奇妙な冒険  
ダイヤモンドは砕けない 第一章』

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV  
Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon  
©2017 ピカチュウプロジェクト

©2017 『映画ジョジョの奇妙な冒険  
ダイヤモンドは砕けない 第一章』製作委員会  
©LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社

©2017 映画ごこたま制作委員会 ©2017BANDAI  
©BANDAI,WIZ



# 多様な制作作品

- VR

(作品画像)

空間移動型VR「アバル：ダイナソー」  
©ABAL

- テレビCM

(作品画像)

- アニメ

(作品画像)

NHK Eテレ「オトツペ」  
©NHK/NHKエデュケーショナル/博報堂/博報堂  
アイ・スタジオ/ロボット

- コンテンツ

(作品画像)

Nintendo Switch™対応ソフト「1-2-Switch」  
実写映像制作協力©2017 Nintendo」

- 自治体PR動画

(作品画像)

※著作権等の都合上、画像を掲載しておりません。

- ミュージックビデオ

(作品画像)

星野源「恋」MV

- OOH

(作品画像)

宮城県登米市シティプロモーションPR動画  
「Go!Hatto登米無双」  
★観光映像大賞（観光庁長官賞）受賞

- 3Dプロジェクションマッピング

(作品画像)

リアルタイムトラッキング&プロジェクションマッピング「EXISDANCE」



# 技術サービスの幅広いサービス展開

狙い通りの映像を具現化する、経験豊かな技術者による強力なチーム体制



# 技術サービスの幅広いサービス展開

## 映像に関する長年のノウハウを活かした事業展開

Jリーグ全試合の映像アーカイブ、  
公式映像配信



©Jリーグメディアプロモーション



イマジカ・ロボットグループは  
Jリーグの映像を後世に残す事業に協力しています

・2013年より、Jリーグの映像アーカイブパートナー：  
20余年間の過去映像から最新の試合映像まで、  
Jリーグの全映像をアーカイブ

・(株)Jリーグデジタルとの合併会社イマジカ・ライブ：  
世界初のクラウド型メディアセンター 共同設立、運営  
Jリーグ公式映像をメディアパートナー向けに配信

スポーツやエンタテインメントLIVE映像  
中継、制作



・ゴルフや、駅伝、野球、サッカー、バスケットボール等  
スポーツ中継において、中継車を駆使し、臨場感のある  
映像をお茶の間に提供

・特殊視点映像やマルチ画面映像等、様々なニーズに対応



# 東京オリンピック・パラリンピックに向けた取り組み

8K映像編集に特化したスタジオをオープン、  
2020年東京オリンピック・パラリンピック開催時本格普及に向けた技術サポート



- ・今夏新設拠点渋谷公園通りスタジオ
- ・知識・経験豊かなスタッフが、8K・4K・HDRといった様々な高精細映像に対応したシステムを駆使
- ・8K/HDR超高精細エンタテインメントオリジナル映像作品「LUNA」を制作

※8Kとは・・・フルハイビジョンの16倍の画素数で、  
圧倒的な臨場感のある超高精細映像を映し出す次世代  
のテレビ技術



# 気象コンテンツ (ウェザーマップ社)



気象予報士・森田正光、森 朗を筆頭とした気象の専門家集団

各放送局への気象予報士派遣事業のほか、様々な気象データコンテンツを提供



「Yahoo!動画天気予報」を通じた気象コンテンツ提供



© AKAGIXGARIPRO 2017, Weather Map Co., Ltd.



ニュース番組の気象コーナーに出演中の森田正光



TBS「ひるおび!」に出演中の森 朗



# 字幕・吹替えビジネスの展開地域

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



# コンテンツの海外流通

当社グループが有するコンテンツ制作能力と世界対応の技術力に加え、  
ワールドワイドなサービスを組み合わせることで世界中の映像視聴者の元へ

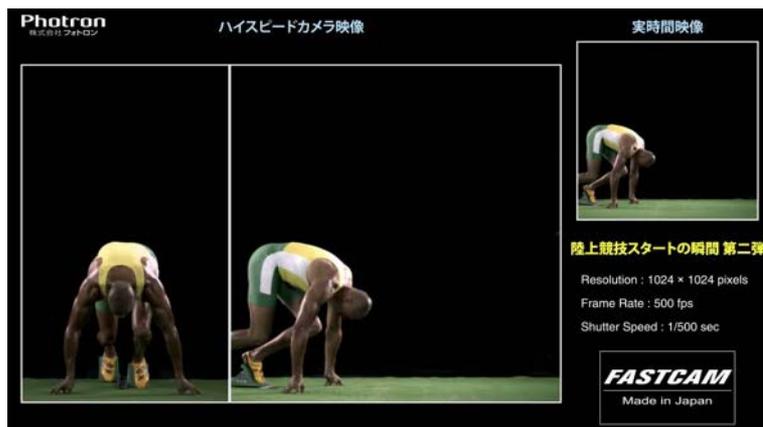


# 画像計測システム・光学計測システム 開発・製造

肉眼では捉えきれない高速現象を視覚化するカメラ等を開発・製造・販売、  
自動車メーカーなどの産業分野や、研究分野に貢献



- 陸上競技スタートの瞬間映像



- 偏光カメラ



# 放送映像システム

放送局や映像制作会社の映像機器に関する設計から導入までをトータルに提案、  
豊富なラインナップと信頼の技術力、自社内サポート部隊による保守体制



# その他システムソリューション

## 医用画像システム

画像計測システムで培った技術を応用し、循環器分野を主とした医療現場の動画ネットワークシステムを開発・販売



## 画像処理LSI

映像機器等の中核部品となる画像処理LSI



## ICT（情報通信技術）による各種ソリューション

サーバーやネットワーク機器、監視カメラなどの死活監視や、無線通信を利用したインターネット放送の中継システム、監視カメラ映像のクラウドへのデータ保存など、様々なIoTニーズにお応えするソリューションの提供

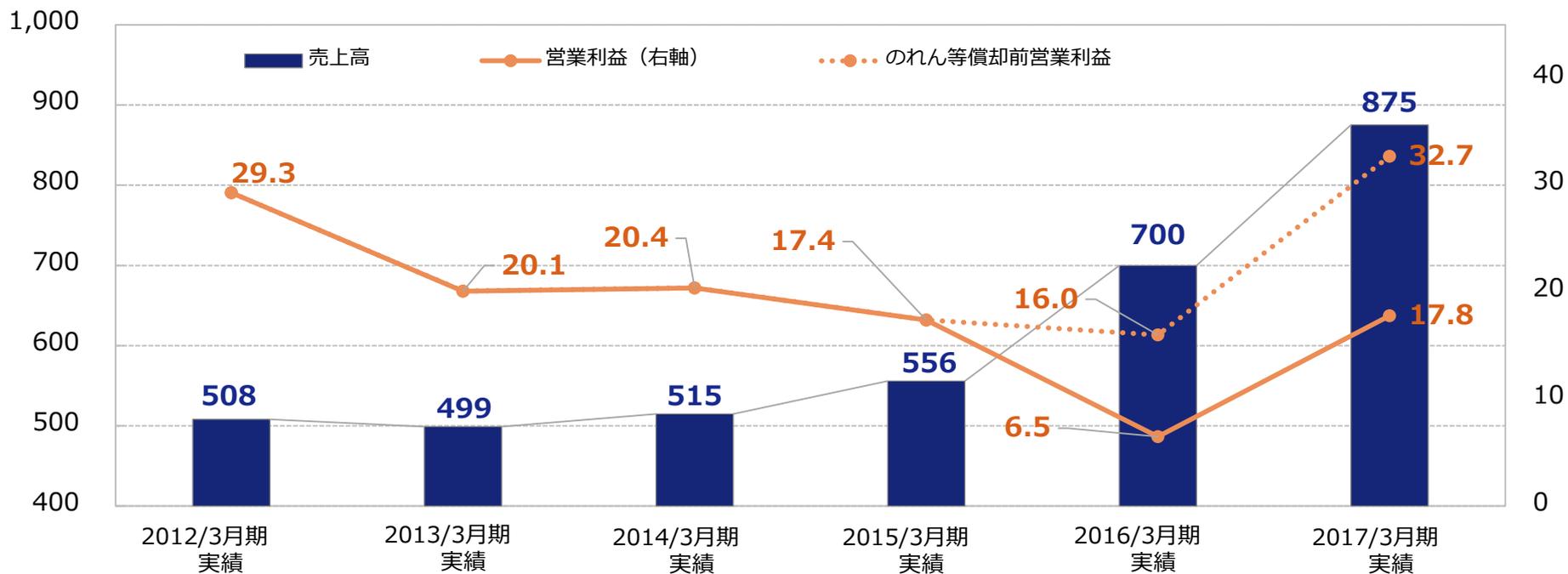


# 業績推移



# 業績推移（実績）

（単位：億円）



- ・グループ組織再編
- ・JASDAQ上場

・東証二部上場

- ・東証一部上場
- ・テレキュート子会社化
- ・SDIメディア子会社化決議

- ・OLM子会社化
- ・IMAGICA TV  
株式譲渡決議

- ・コスモ・スペース子会社化
- ・イマジカ角川エディトリアル子会社化
- ・デジタルガーデンに資本参加
- ・マレーシア拠点設立

- ・SDIメディア子会社化
- ・ウェザーマップ子会社化

※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



# 連結損益計画

- IMAGICA TV（放送事業）を譲渡するも、売上は維持
- 同社売却益を計上
- グループ共通のR&D投資

(単位：百万円)

区分 (単位：百万円)	2016年3月期	2017年3月期		2018年3月期	
	通期実績	通期実績	(放送事業分)	通期見通し	前期比
売上高	70,036	87,586	(57億円)	87,900	(+0.4%)
営業利益 (営業利益率)	653 (0.9%)	1,787 (2.0%)	(1.9億円)	1,600 (1.8%)	(-10.5%)
経常利益 (経常利益率)	760 (1.1%)	2,014 (2.3%)		1,500 (1.5%)	(-25.5%)
当期純利益*	△1,555	1,707		2,200	(+28.8%)
配当金 (円)	15	10		10	

\*：当社株主に帰属する当期純利益



# 中期経営計画2020



# 当社のコアコンピタンス（強み）

クリエイティビティ



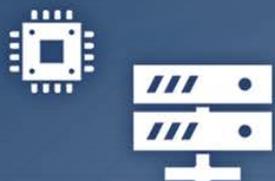
テクノロジー



映像

コミュニケーション

システム  
ソリューション



グローバルな  
事業展開



# 経営環境

映像関連市場の  
デジタル／ネットワーク化が加速

映像表現の高度化

映像利用の多様化

映像伝送システムの高度化



# グループ経営理念と目指す姿

## グループ経営理念

私たちは、誠実な精神をもって新たな価値創造につとめ、  
世界の人々に「驚きと感動」を与える  
映像コミュニケーショングループを目指します。

## 2020年にありたい姿

映像コンテンツ、映像制作サービス、映像システムソリューションを  
世界最高レベルでお届けできるOnly Oneのクリエイティブ&テクノロジー集団

## 2020年に向けたグループ基本戦略

1. 成長ドライバーによる事業拡大
2. 利益創出力の向上
3. 経営基盤の強化



# 成長ドライバー

## 先行投資

- 中長期の成長率引  
ビジネスへの先行  
投資

## 映像システム 事業

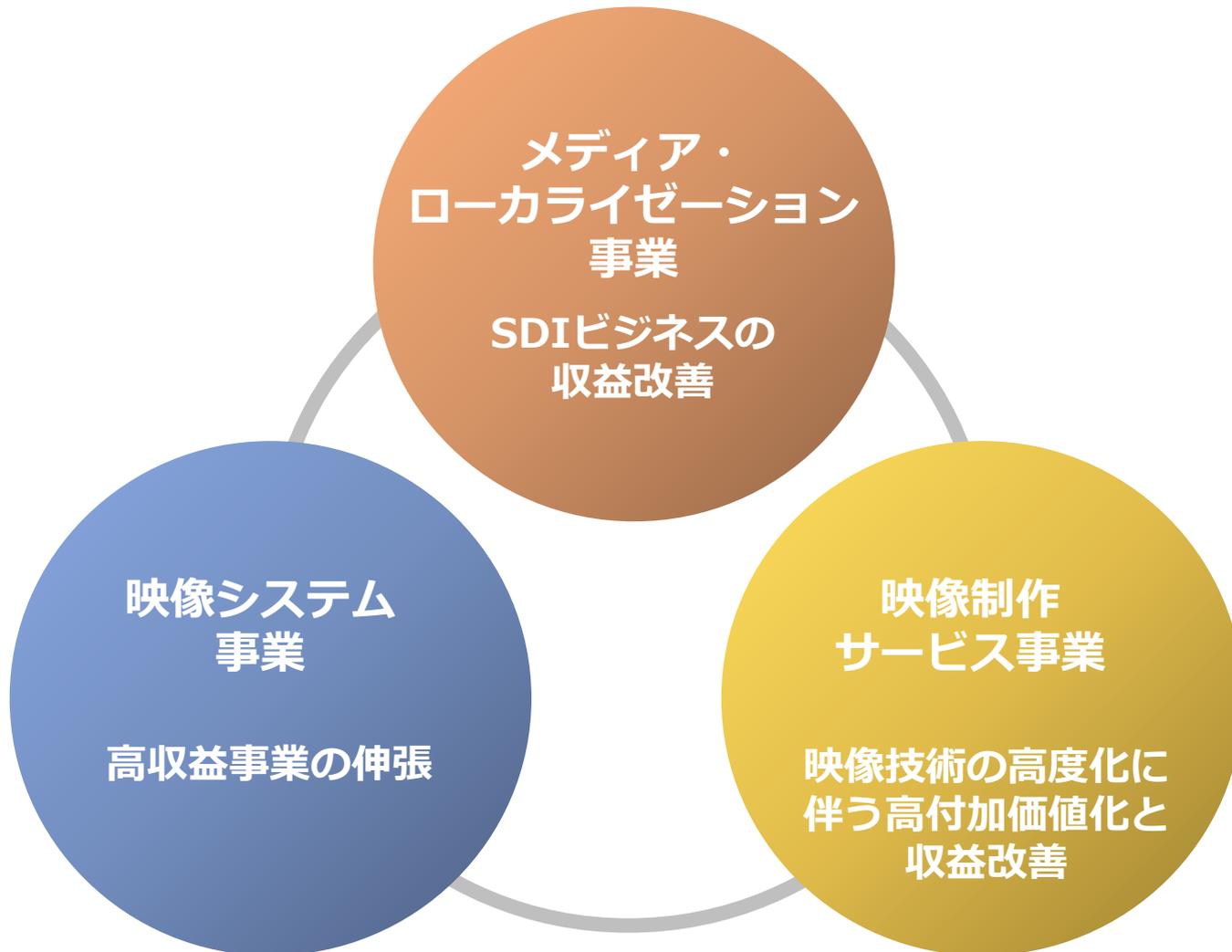
- 新技術（IoT、AI）を使  
ったビジネスの展開
- 映像データが有効活用で  
きる新規事業の立ち上げ

## 映像コンテンツ 事業

- オリジナルコンテンツ開発・  
ライセンスビジネスの拡大
- 新規ビジネスの開発と展開



# 利益創出のポイント



# 経営基盤の強化

## 誰もが活躍できる環境づくり～働き方改革～

長時間労働の抑制

ワークライフバランスの推進

ダイバーシティの推進



ワークフローの見直し

テレワークの推進

インターバル制度の導入

生産性の向上、  
品質の向上

クリエイティビティ  
の発揮

優秀な人材確保、  
定着

## 監査等委員会設置会社への移行

- ・ 本年6月開催の定時株主総会承認を経て、移行
- ・ コーポレートガバナンスの更なる充実を図り、一層の企業価値向上に取り組む



# K P I

## 2020年度

売上高

1,000億円

営業利益率

5%

## 配当性向 30%





---

# 參考資料



# 第1四半期連結財務諸表

## • 連結損益計算書

(単位：百万円)

	2017年3月期	2018年3月期	
	1Q実績	1Q実績	前年同期比
売上高	<b>18,976</b>	<b>21,073</b>	+2,097 (+11.1%)
売上総利益	<b>6,018</b>	<b>5,887</b>	△131 (-%)
営業利益	△ <b>37</b>	<b>644</b>	+682 (-%)
(営業利益率)	(-%)	(-%)	
経常利益	△ <b>41</b>	<b>665</b>	+706 (-%)
(経常利益率)	(-%)	(-%)	
税金等調整前 四半期純利益	<b>146</b>	<b>2,792</b>	+2,645 (+1,806.9%)
当社株主に帰属する 四半期純利益	<b>53</b>	<b>1,641</b>	+1,588 (+2,954.3%)

## • 連結貸借対照表

(単位：百万円)

		2017年	2018年3月期	
		3月期末	1Q期末	前期末比
資産の部	流動資産	<b>38,706</b>	<b>38,855</b>	+148
	うち現預金	<b>8,716</b>	<b>10,230</b>	+1,513
	固定資産	<b>29,500</b>	<b>27,815</b>	△1,685
	資産合計	<b>68,207</b>	<b>66,670</b>	△1,536
負債・純資産の部	流動負債	<b>24,273</b>	<b>23,178</b>	△1,094
	固定負債	<b>13,992</b>	<b>12,328</b>	△1,663
	負債合計	<b>38,265</b>	<b>35,507</b>	△2,758
	株主資本	<b>25,690</b>	<b>26,887</b>	+1,196
	その他包括利益 累計額	<b>622</b>	<b>831</b>	+208
	非支配株主持分	<b>3,628</b>	<b>3,444</b>	△183
	純資産合計	<b>29,941</b>	<b>31,163</b>	+1,221
	負債純資産合計	<b>68,207</b>	<b>66,670</b>	△1,536



# 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

※2013年4月～2017年6月

(千株)

— 終値 (左軸)      — 出来高 (右軸)

— 日経平均株価 (左軸)

40,000

30,000

20,000

10,000

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

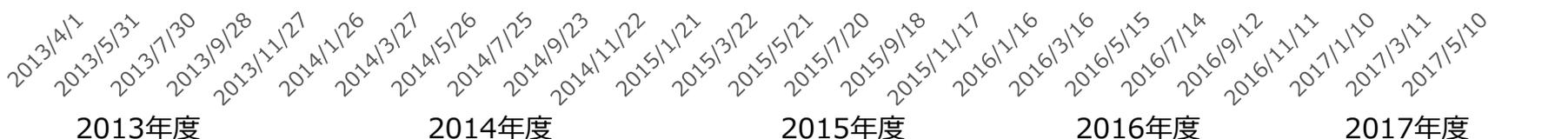
(単位 当社株価：円、日経平均株価：10円)

(ポケモンGO相場  
の影響)

SDIメディア  
買収発表

東証一部上場

OLM買収発表



# 事業セグメント別 事業会社一覧

映像コンテンツ事業	
ロボット オー・エル・エム オー・エル・エム・デジタル	Sprite Animation Studios ピクス
映像制作サービス事業	
IMAGICA イマジカデジタルスケープ IMAGICAウェスト IMAGICAイメージワークス	イマジカ・ライブ コスモ・スペース イマジカ角川エディトリアル ウェザーマップ
メディア・ローカライゼーション事業	
SDI Media Group, Inc.	
映像システム事業	
株式会社フotron フotron M&E ソリューションズ PHOTRON USA PHOTRON EUROPE	アイチップス・テクノロジー IPモーション



# 2017年3月期 下期主なグループニュース

IMAGICA TV株式譲渡を発表

中期経営計画説明会を開催

10月	11月	12月	1月	2月	3月
<ul style="list-style-type: none"> <li>● ロボット、30周年特別記念イベントを開催</li> <li>● ウェザーマップが「気象予報士応援ナビ」をオープン!</li> <li>● アイチップス・テクノロジー、IP変換・解像度変換・画像歪補正LSI「IP00C821」を開発・発売</li> <li>● フォトロン製品が“超”モノづくり部品大賞「日本力(につぼんぶらんど)賞」を受賞 <b>受賞</b></li> <li>● フォトロンが、ハイスピードカメラで撮影した動画投稿コンテスト「第1回 SLOW MOTION VIDEO AWARD」を開催</li> <li>● 文化庁平成28年度ASEAN文化交流・協力事業(映画分野)「デジタルシネマ制作ワークショップ in マレーシア」に Imagica South East Asiaが参加</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● SDI Mediaが、新作映画「Moomins at Christmas」の主題歌の多言語ローカライゼーションサービスを提供</li> <li>● ロボット制作映画「海賊とよばれた男」劇場公開</li> <li>● Microsoft MVPをIMAGICA所属エンジニアが受賞 <b>受賞</b></li> <li>● 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大冒険だニャン!」劇場公開</li> <li>● OLM制作映画「土竜の唄 香港狂騒曲」劇場公開</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● ロボット、エピソード・アクションパズルゲーム「Connect &amp; Break」を配信開始</li> <li>● フォトロン、ネットワークカメラ収録システム「Spider Rec」最新バージョンを発売</li> <li>● ロボット、制作短編映画が第33回サンダンス映画祭 短編部門にてグランプリを獲得 <b>受賞</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● イマジカデジタルスケープが運営するマスコミ・コンテンツ業界向け就活情報サイト「クリ博ナビ2018」グランドオープン</li> <li>● 新発売されたNintendo Switch対応ソフト「1-2-Switch」の実写映像をピクスが制作協力</li> <li>● ロボット制作映画「3月のライオン 前編」劇場公開</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● アイチップス・テクノロジー、画像歪補正/エッジレンディングLSI「IP00C788」を開発・発売</li> <li>● OLM制作映画『CYBORG009 CALL OF JUSTICE』(三部作)公開</li> </ul>			



# 2018年3月期 1Q~7月 主なグループニュース

## ● IMAGICA TV全株式をWOWOWへ譲渡

4月	5月	6月	7月
<ul style="list-style-type: none"> <li>● ロボット制作映画『「3月のライオン」後編』劇場公開</li> <li>● OLM制作映画「無限の住人」劇場公開</li> <li>● P.I.C.S.ディレクターの監督作品 ショートショートフィルムフェスティバル&amp;アジア2017 ジャパン部門 ノミネート・上映決定！</li> <li>● 360度VR 立体映像および立体音響制作に向けたプロジェクト イマーシブ・メディア・ラボ (IML) が本格始動へ</li> <li>● OLM制作 テレビシリーズ「スナックワールド」放送開始</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 赤城乳業とウェザーマップが夏季限定お天気サイト「ガリ天2017」をオープン</li> <li>● フォトロン、自社開発テロップシステム「TFX-Artist」新バージョン / Avid Media Composer連携アプリ発表会を開催</li> <li>● IMAGICA、第21回JPPA AWARDS 2017 一般部門にて一般部門にて5部門10作品が入賞 日清カップヌードル「サムライ管」で「音響技術グランプリ」を受賞</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ROBOT制作の自治体PR動画が第6回観光映像大賞を受賞 ～日本全国の観光PR映像の中から、最高の評価を獲得～ <b>受賞</b></li> <li>● ROBOT、(株)ABALのオリジナル最新作 “ABAL:DINOSAUR” を発表</li> <li>● フォトロン、高性能マルチヘッド高速度カメラ『FASTCAM Multi』の新モデルを発売</li> <li>● フォトロン、CATIA が使用するカーネル「CGM™ Core Modeler」を搭載した日本初の3DCADソフト「図脳 CAD3D」を発売</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● P.I.C.S. リアルタイムトラッキングとプロジェクトマッピングのコラボレーションが魅せるライブエンターテインメントショー「EXISDANCE」公開！</li> <li>● OLM制作映画『劇場版ポケットモンスター キミにきめた!』公開</li> <li>● ロボットが株式会社ABALに資本参加、VR事業開始</li> </ul>



# 用語解説①

<b>メディア・ローカライズ</b>	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。
<b>プロダクション</b>	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。
<b>ポストプロダクション (ポストプロ)</b>	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。
<b>VFX</b>	Visual Effects（ビジュアル・エフェクト）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。
<b>デジタルサイネージ</b>	屋外・店頭・公共空間・交通機関など、あらゆる場所で、ディスプレイなどの電子的な表示機器を使って情報を発信するシステムの総称。
<b>アーカイブ</b>	フィルムやテープ等に保存された過去の貴重な映像・音声素材を、記録精度が高く映像再現性に優れたデジタル映像の形で保存・蓄積し、次世代に継承していくこと。
<b>OOH</b>	Out Of Homeの略で、自宅の外で接触するメディアの総称。電車やバスなどの車内・車体や駅構内、空港などを利用した「交通広告」と、建物の屋上、壁面を利用した看板やネオンサイン、道路沿いのビルボードなどの「屋外広告」が代表例
<b>OTT</b>	「Over The Top」の略称。動画や音声などのコンテンツを提供する、通信事業者以外の企業のこと。



# 用語解説②

<b>4K、8K（映像）</b>	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。
<b>ライツビジネス</b>	著作物を利用したビジネスのこと。
<b>興行収入</b>	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。
<b>3Dプロジェクションマッピング</b>	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。
<b>ディレクター（監督）</b>	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。
<b>プロデューサー</b>	映画やテレビ番組を企画、立案し、作品にする総合責任者。
<b>ハイスピードカメラ</b>	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。
<b>デバッグ</b>	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。
<b>VR（仮想現実）</b>	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。
<b>AR（拡張現実）</b>	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  
〒100-0011 東京都千代田区内幸町1-3-2 内幸町東急ビル11階  
T E L : 03-6741-5742      F A X : 03-6741-5752  
Email : [ir@imagicarobot.jp](mailto:ir@imagicarobot.jp)  
URL : <https://www.imagicarobot.jp/>

## 【将来予測について】

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。

