

イマジカ・ロボットグループ

2017年3月期決算説明会

株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス
(東証一部 証券コード：6879)

2017年5月29日(月)
16:00開始

目次

1. 2017年3月期 実績ハイライト
2. 2017年3月期 業績概要 (財務諸表/セグメント別業績概要)
3. 2018年3月期 グループ体制について (新セグメンテーション)
4. 2018年3月期 連結計画
5. 2018年3月期 重点施策
6. 2018年3月期 セグメント別計画
7. 経営指標

1. 2017年3月期 実績ハイライト

2017年3月期 決算ハイライト

	2016/3期	前期比	2017/3期	期初予想比
売上高	700億円	+175億円、 +25.1% →	875億円	+25億円
営業利益	6.5億円	+11.3億円、 +173.4% →	17.8億円	+5.8億円
経常利益	7.6億円	+12.5億円、 +165.0% →	20.1億円	+7.1億円
* 当期純利益	△15.5億円	+32.5億円 →	17.0億円	+9.5億円

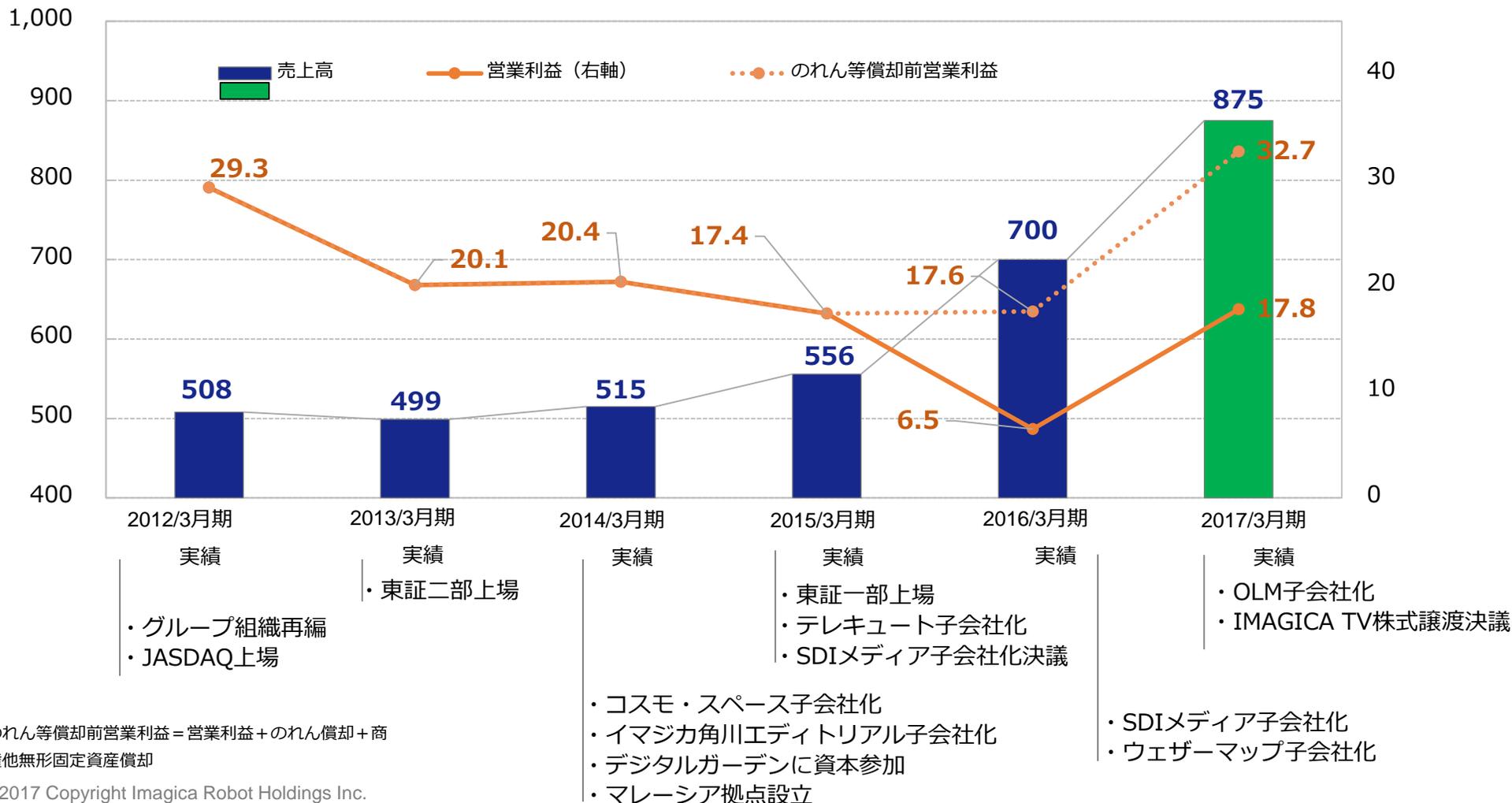
* 当社株主に帰属する当期純利益

2017年3月期 決算ハイライト

2017/3期売上高875億円（前期比+25%）、営業利益17.8億円（前期比+173%）

経常利益20.1億円（前期比+165%）、当期純利益17億円（前期比32.6億円増）

（単位：億円）



✓ 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

	2016/3期		2017/3期	前年比
売上高	123億円	➡	215億円	+92億円 +74.8%
営業利益	4.6億円	➡	10億円	+5.4億円 +115.6%

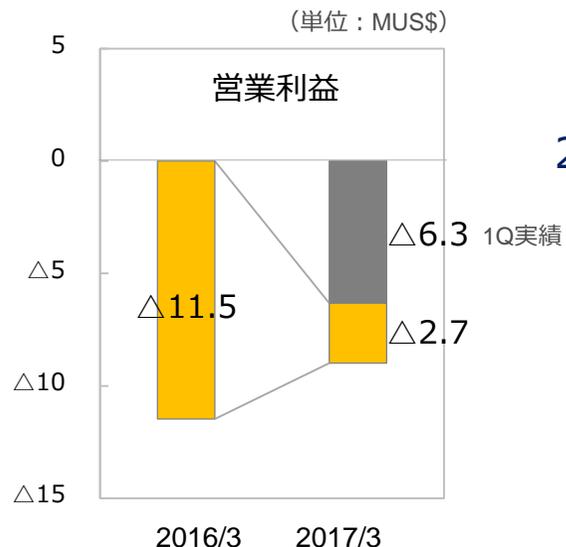
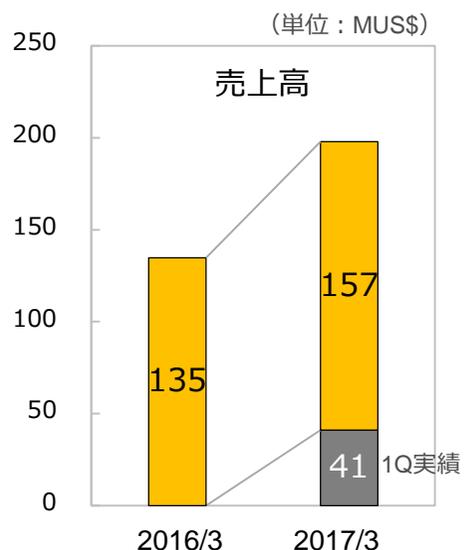
✓ 上記を除く国内サービス事業の売上・利益の伸張

- ・ 映像配信プラットフォーム事業者からのポスプロ業務の受注
- ・ 放送局向け映像システムの大型受注など
- ・ 映像技術サービス事業の利益率改善

	前期比
売上高	+30億円 +7.3%
営業利益	+2.2億円 +12.7%

✓ SDIの業績改善⇒前年同期比売上二桁成長、損失圧縮

(連結開始は前年度第2四半期)



2~4Q 実績	前年同期比
売上高	+15.6%
営業利益	+8.8M\$

- ・ VOD/OTTなど映像配信プラットフォーム事業への対応、受注拡大
- ・ 日本国内グループ会社との連携による、海外向けローカライズサービスの拡大
- ・ 経営管理体制強化により欧州事業の収益改善

✓ IMAGICA TV (放送事業) の売却を発表

- ・ 2017年4月3日付、WOWOWへ株式譲渡

2. 2017年3月期 業績概要

連結損益計算書

(単位：百万円)	2015/3期	2016/3期		2017/3期	
	通期実績	通期実績	前期比	通期実績	前期比
売上高	55,651	70,036	+14,385 (+25.8%)	87,586	+17,550 (+25.1%)
営業利益 (営業利益率)	1,747 (3.1%)	653 (0.9%)	△1,093 (△62.6%)	1,787 (2.0%)	+1,133 (+173.4%)
経常利益 (経常利益率)	1,664 (3.0%)	760 (1.1%)	△904 (△54.3%)	2,014 (2.3%)	+1,254 (+165.0%)
特別利益	101	30		508	
特別損失	190	4,563		529	
税金等調整前純利益又は純損失(△)	1,575	△ 3,772	△5,347 (-%)	1,993	+5,765 (-%)
法人税等	626	704		855	
非支配株主に帰属する当期純損失	△ 297	△ 2,921		△ 569	
当期純利益又は純損失(△) *1	1,246	△ 1,555	△2,801 (-%)	1,707	+3,263 (-%)
1株当たり当期純利益	28.07	△ 34.93		38.35	
(のれん等償却前営業利益*2)	1,747	1,763	+16 (+0.9%)	3,270	+1,506 (+85.4%)
1株当たり配当金	15.00	15.00	±0.00	10.00	△5.00

連結貸借対照表

(単位：百万円)

(単位：百万円)		2016/3期末	2017/3期末		主な増減の要因
				前年末比	
資産の部	流動資産	36,519	38,706	+2,186	OLM株式取得による売掛金・たな卸資産等増
	うち現預金	12,335	8,716	△3,618	OLM株式取得 △4,294M
	固定資産	27,023	29,500	+2,477	
	うちのれん	4,717	7,203	+2,486	OLM株式取得により発生
	資産合計	63,543	68,207	+4,663	
負債・純資産の部	流動負債	19,966	24,273	+4,307	OLM株式取得による買掛金・前受金等増
	固定負債	13,740	13,992	+252	
	負債合計	33,706	38,265	+4,559	
	株主資本	24,605	25,690	+1,085	当期純利益+1,707M、配当金支払 △667M
	その他包括利益累計額	928	622	△305	
	非支配株主持分	4,303	3,628	△675	主にSDIメディアの少数株主持分
	純資産合計	29,837	29,941	+104	
	負債純資産合計	63,543	68,207	+4,663	

連結キャッシュ・フロー計算書

主な増減の要因

(単位：百万円)	2016/3期	2017/3期
税金等調整前当期純利益	△3,772	1,993
減価償却費	2,409	2,709
のれん償却費	609	849
減損損失	4,445	204
売上債権の増減額	△1,369	△741
たな卸資産の増減額	△497	△2,127
仕入債務の増減額	133	374
法人税等の支払額	△1,982	△660
その他	471	1,379
営業活動によるキャッシュ・フロー	446	3,980
有形固定資産の取得による支出	△1,339	△1,764
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	△16,852	△4,294
その他	164	92
投資活動によるキャッシュ・フロー	△18,356	△5,965
配当金の支払額	△667	△667
短期借入金の純減額	△5,771	△911
長期借入金の純増額	6,080	261
その他	354	△369
財務活動によるキャッシュ・フロー	△5	△1,687
現金および現金同等物の増減額	△17,928	△3,786
現金および現金同等物の当期末残高	12,048	8,715

← OLM株式取得による増加

← OLM株式取得

事業セグメント別業績

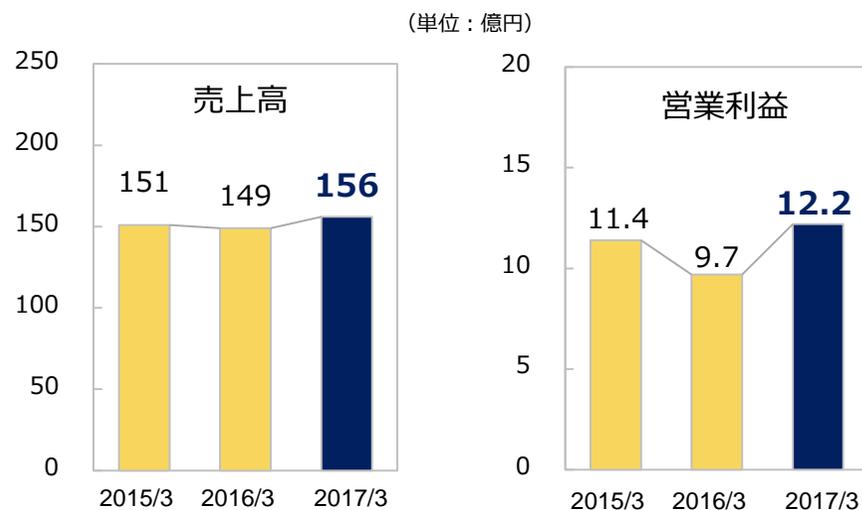
(単位：百万円)

(単位：百万円)		2015/3期	2016/3期	2017/3期	
		通期実績	通期実績	通期実績	前年同期比
映像技術サービス事業	売上高	15,198	14,905	15,609	+704 (+4.7%)
	営業利益 (営業利益率)	1,141 (7.5%)	975 (6.5%)	1,228 (7.9%)	+252 (+25.9%)
映像ソフト事業	売上高	14,306	12,322	21,560	+9,237 (+75.0%)
	営業利益 (営業利益率)	573 (4.0%)	467 (3.8%)	1,008 (4.7%)	+540 (+115.6%)
放送事業	売上高	5,610	5,831	5,744	△86 (△1.5%)
	営業利益 (営業利益率)	55 (1.0%)	141 (2.4%)	189 (3.3%)	+48 (+34.2%)
映像システム事業	売上高	12,939	12,065	13,976	+1,910 (+15.8%)
	営業利益 (営業利益率)	1,371 (10.6%)	1,236 (10.3%)	1,338 (9.6%)	+101 (+8.2%)
人材コンサルティング事業	売上高	11,931	13,160	11,476	△1,684 (△12.8%)
	営業利益 (営業利益率)	328 (2.8%)	617 (4.7%)	496 (4.3%)	△121 (+19.7%)
メディア・ローカライゼーション事業	売上高	---	16,371	21,658	+5,287 (+32.3%)
	営業利益 (営業利益率)	---	△1,535 (---%)	△1,161 (---%)	+373 (---%)

セグメント別業績

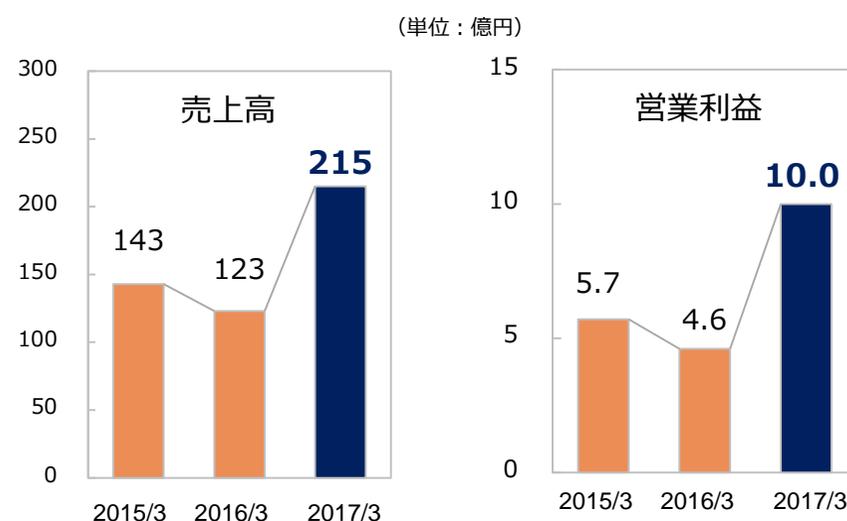
映像技術サービス事業

- ・映画、テレビ、CM 各分野 ポスプロが順調に推移
- ・VOD/OTT分野での受注好調（Netflixオリジナルドラマ「火花」のHDR化 など）
- ・8K映像制作に特化した渋谷公園通りスタジオを開設
- ・フィルムアーカイブの実績が伸長
（重要文化財指定映画等、フィルム映像の修復復元）



映像ソフト事業

- ・新たにグループ入りしたOLMが業績に貢献、
配分金収入増加により売上高・営業利益とも伸長
- ・ピクスがNintendo Switch対応ソフト「1-2-Switch」
の実写映像の制作協力
- ・東京国際プロジェクションマッピングアワードをはじめ
プロジェクションマッピングの案件を多数受注

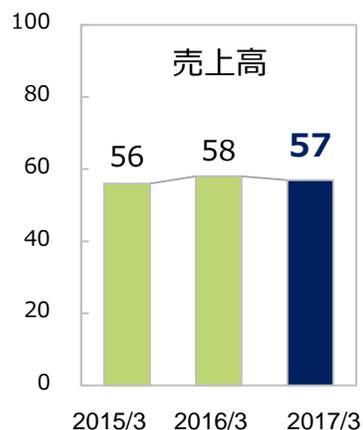


セグメント別業績

放送事業

- ・「イマジカBS・映画」「歌謡ポップスチャンネル」の視聴者収入が増加
- ・2016年4月「FOODIES TV」のサービスを終了

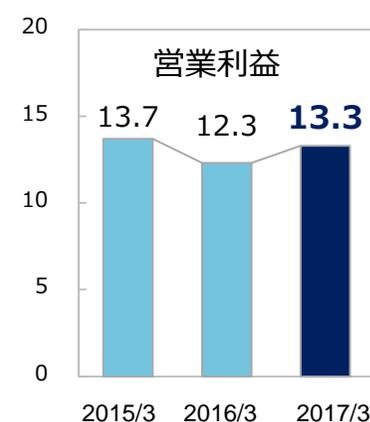
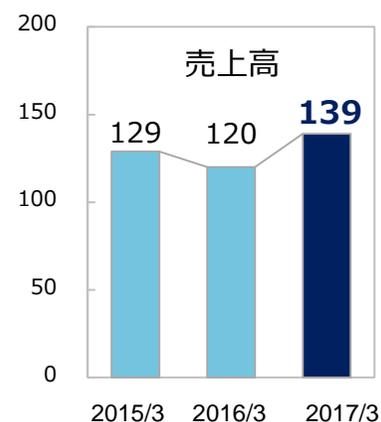
(単位：億円)



映像システム事業

- ・放送局向けプロ用映像機器の大型受注
- ・ハイスピードカメラの国内・アジアでの販売が好調
- ・偏光計測システムの新規受注

(単位：億円)

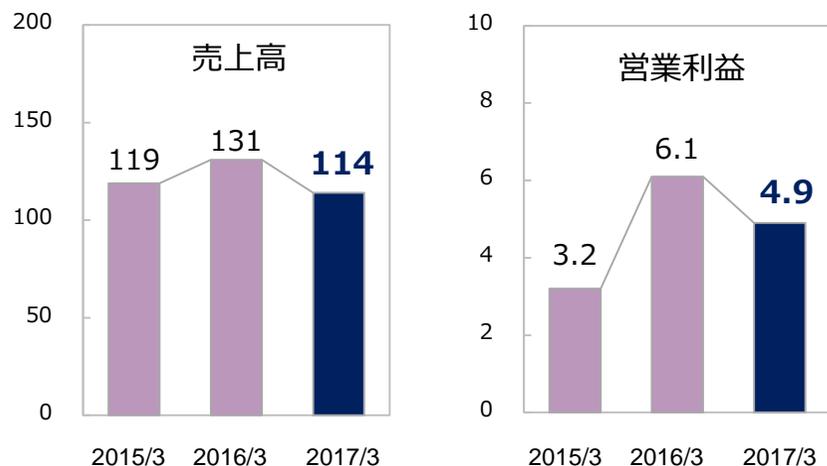


セグメント別業績

人材コンサルティング事業

- ・ 映像技術者派遣部門をIMAGICAへ移管したため減収
- ・ 新規連結子会社のウェザーマップが利益に貢献
- ・ 既存子会社 コスモ・スペース（映像制作）等の業績も拡大

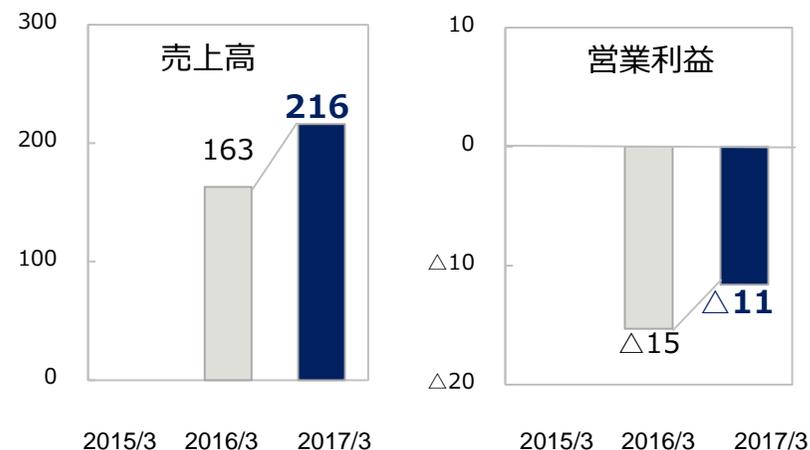
(単位：億円)



メディア・ローライゼーション事業

- ・ OTT大手企業からの受注好調で売上増
- ・ ハリウッド大手顧客との関係強化が受注増に奏効
- ・ 経営管理体制強化により欧州事業の収益が改善

(単位：億円)



* 2016/3期は、2Qより連結化 3 四半期分の実績

* 各期、のれん等償却 11億円、10億円 をそれぞれ含む

3. 2018年3月期 グループ体制について (新セグメンテーション)

■ 放送事業の売却と4つの事業セグメントへの集中・深化

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

映像コンテンツ事業

- 映画、ドラマ、アニメの企画・制作
- CM（広告）の企画・制作
テレビCM／ウェブCM
- 屋外・展示映像の企画・制作
プロジェクションマッピング／
デジタルサイネージ／AR・VR

(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)

映像制作サービス事業

- 映像編集・仕上げ
映像編集／MA（音声編集）／CG・VFX
- 映像コンテンツ流通・配信
デジタルシネマ／コンテンツ伝送／
データ変換
- 人材派遣 クリエイターに特化した人材派遣／人材育成



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（自動車衝突実験）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



メディア・ローカライゼーション事業

- 翻訳、吹替えサービス
- 字幕サービス
コンテンツのローカライズ
サービス提供
大手ハリウッドスタジオ／
大手ネット動画配信事業者



4. 2018年3月期 計画

IMAGICA TV（放送事業）を譲渡するも、売上・営業利益は維持

売上高

875億円 → 879億円
※放送事業分の57億円を含む

営業利益

17.8億円 → 16億円
※同1.9億円を含む

* 当社株主に帰属する当期純利益につきましては、現在株式会社IMAGICAティーヴィの株式譲渡益を精査中であるため、判明次第開示いたします。

事業セグメント別業績・計画

(単位：百万円)

(単位：百万円)		2017/3期	2018/3期	
		通期実績	計画	前年同期比
映像コンテンツ事業*1	売上高	21,560	24,000	+2,440 (+11.3%)
	営業利益	908	900	△8 (△1.0%)
	(営業利益率)	(4.7%)	(3.8%)	
映像制作サービス事業*2	売上高	26,424	28,000	+1,576 (+7.1%)
	営業利益	995	1,100	+105 (+10.5%)
	(営業利益率)	(3.8%)	(3.9%)	
メディア・ローカライゼーション事業	売上高	21,658	24,000	+2,342 (+10.8%)
	営業利益	△1,161	△1,050	+111 (---%)
	(営業利益率)	(---%)	(---%)	
映像システム事業*3	売上高	13,976	14,000	+24 (+0.9%)
	営業利益	1,235	1,300	+65 (+5.2%)
	(営業利益率)	(8.8%)	(9.6%)	

* 1、2、3 2017年3月期の営業利益は、本社費用の按分方法を一部変更した後の数値となっております。

売上高増減内訳 (2018/3期計画:2017/3期実績 比較)

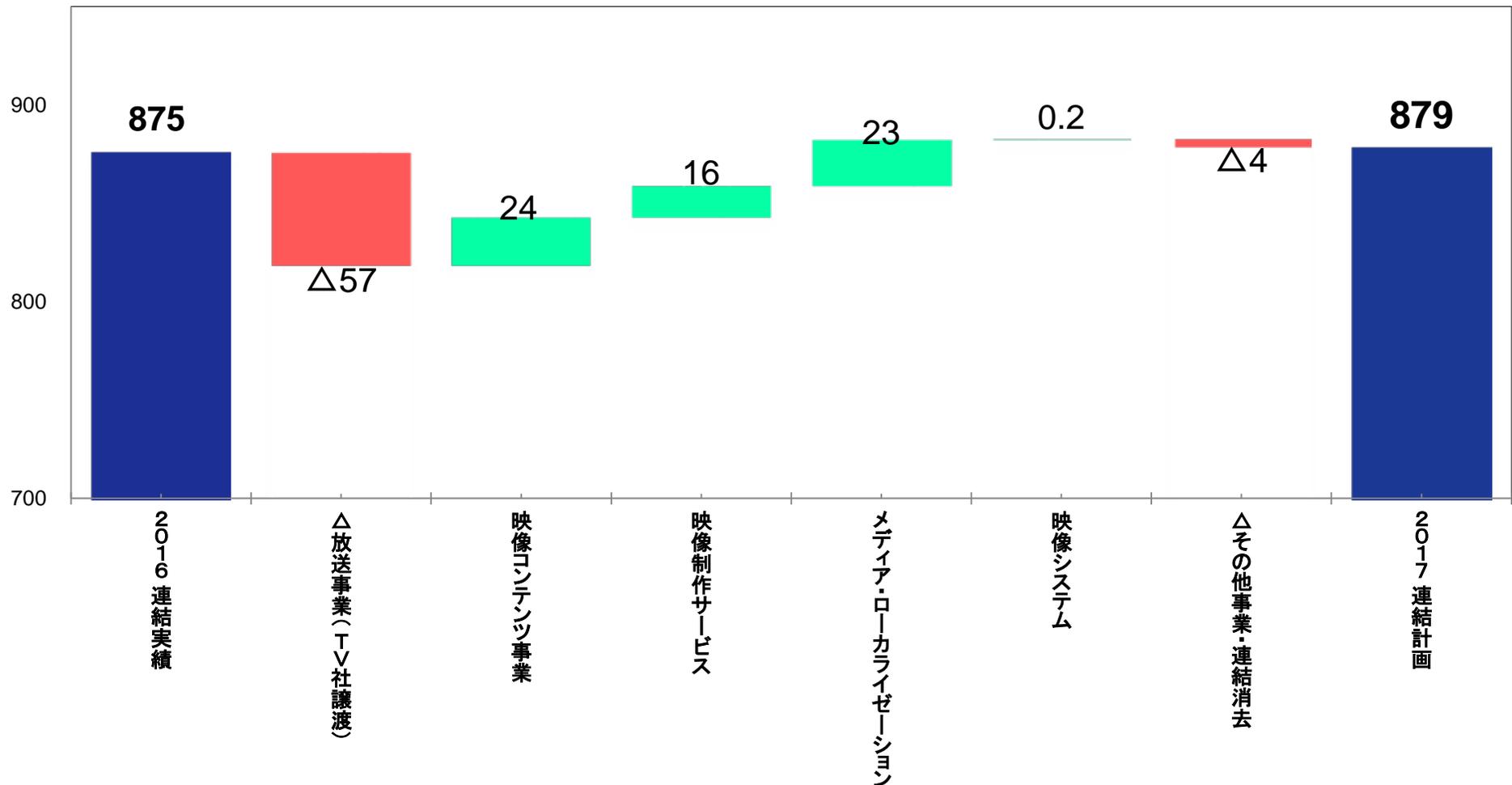
2017/3期
875億円



2018/3期
879億円

(単位：億円)

売却した放送事業の売上57億円(2017/3期)を、各事業でカバーし増収へ



営業利益増減内訳 (2018/3月期計画:2017/3月期実績 比較)

2016/3期

17.8億円

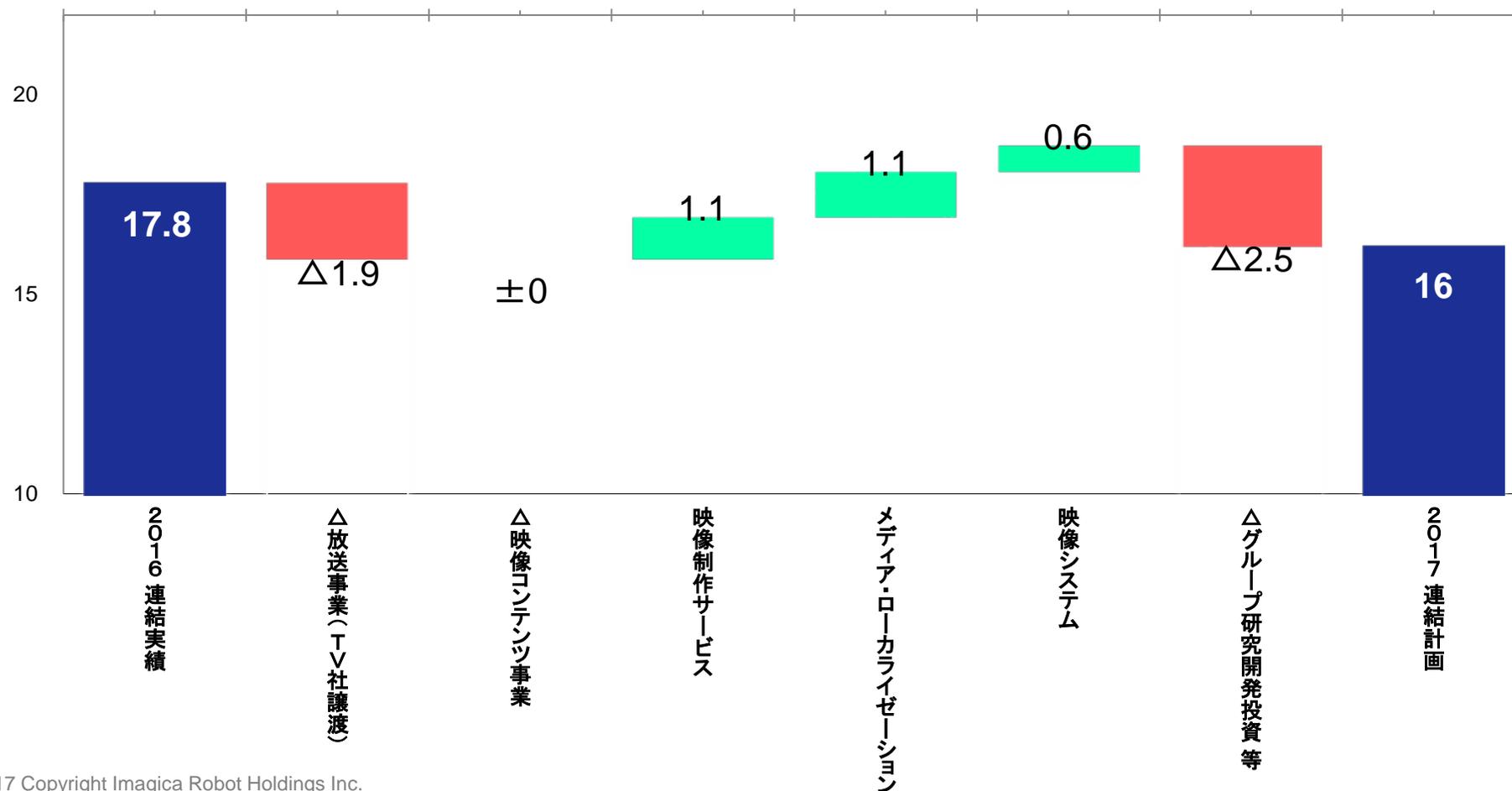


2018/3期

16億円

放送事業売却による減益を各事業で補い、R&Dなど先行投資を実施

(単位：億円)



5. 2018年3月期 重点施策

①中長期の成長牽引ビジネスへの投資

②成長分野での事業拡大

③グループシナジーの強化

① 中長期の成長牽引ビジネスへの投資

- ・ 新映像技術（4K・8K／VR・AR）を活用したコンテンツ制作
- ・ コンテンツライツビジネスの拡大
- ・ ベンチャー企業への投資／M&A
- ・ グループ共通のR & D部門の設立

②成長分野での事業拡大

- ・映像配信プラットフォーム事業者へのサービス提供
- ・スポーツ中継／音楽LIVE中継の拡大
- ・偏光計測システムなど映像技術を活用したシステム開発と拡販

③グループシナジーの強化

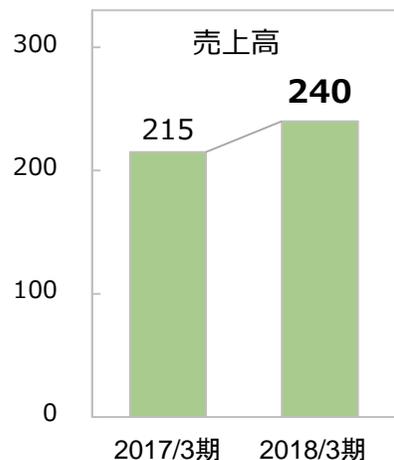
- ・ 新セグメントで再編した映像制作サービス事業内の連携強化と受注拡大
- ・ SDIと国内事業との連携によるイバウト[®] /アウトバウト[®] 案件の拡大
- ・ グループ各社が持つ技術の融合による事業機会の創出
(ex.高精細映像コンテンツ制作×撮影・配信技術×システム)



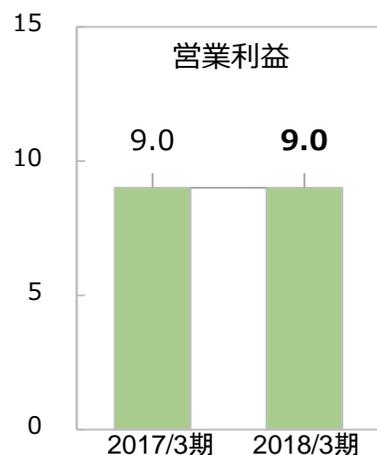
6. 2018年3月期 セグメント別計画

ブランド力の強化を図り、新技術によるビジネス展開を推進

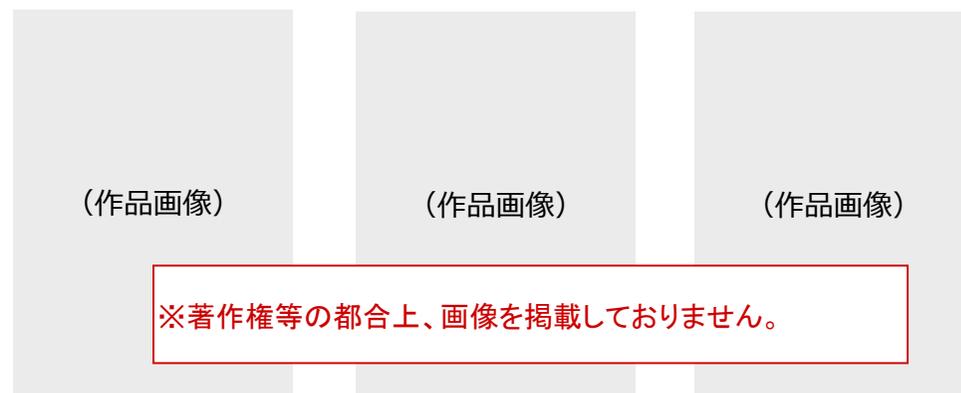
売上高 240億円、 営業利益 9億円



- アニメ／実写映画作品の増加
- VR等の新規ビジネス展開を視野に入れたプロデュース力の強化
- オリジナルIP開発の継続的推進



※のれん等償却 3.2億円



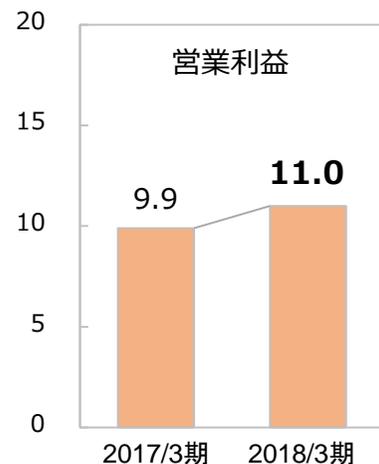
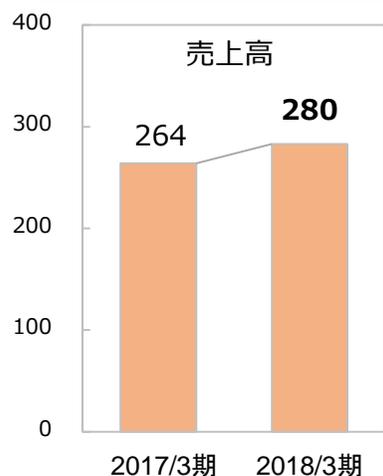
© 2017 映画「22年目の告白 -私が殺人犯です-」製作委員会

©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

成長市場への取組強化と収益性の向上

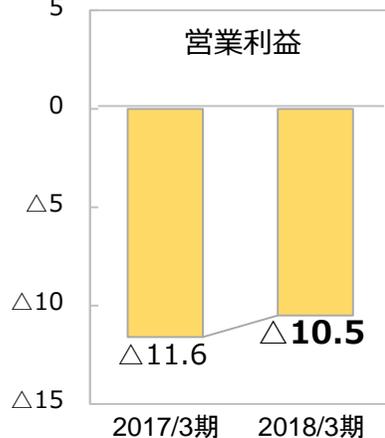
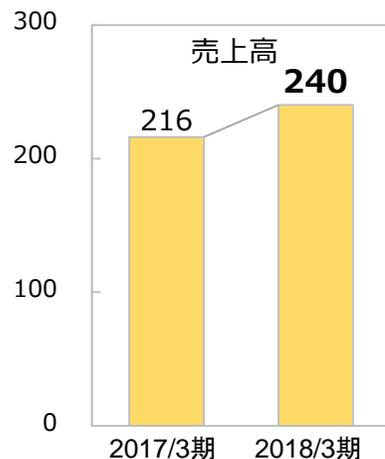
売上高 280億円、 営業利益 11億円



- 配信系高品質ドラマ、アニメ、4K/8K 等成長市場への取組を一層強化し、受注を拡大
- 映像配信プラットフォームとの関係を強め、エンコード・ローカライズ・システム運用サービス分野に注力
- プロジェクト管理の徹底による収益拡大

成長市場・既存大手顧客の深耕と収益の向上

売上高 240億円、 営業損失 10億50百万円

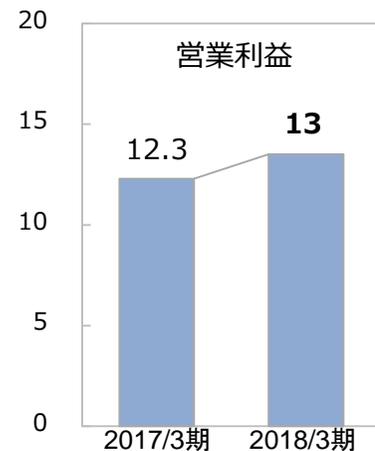
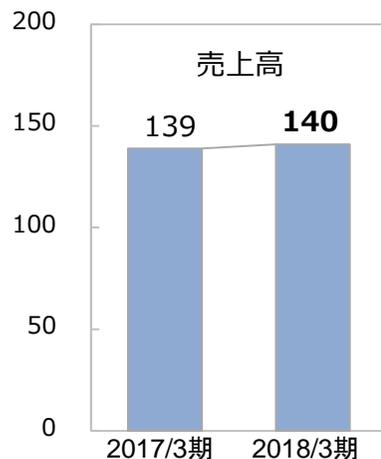


※のれん等償却 10億円

- 成長著しい映像配信プラットフォーム事業者や既存ハリウッド大手顧客との関係強化による取引の拡大
- 欧州市場でのサービス強化、アジア市場の開拓推進
- プロダクションワークフローのIT化による効率化

次世代カメラの開発と放送局への拡販

売上高 140億円、営業利益 13億円



- 次世代高速度ビデオカメラ 開発体制強化、
ワールドワイドでの営業・技術サポート力の更なる強化
- 偏光計測システム（カメラ）の受注拡大
- 放送局への4K・8Kシステム導入推進

7. 經營指標

2020年に目指すKPI(当社中期経営計画より)

	2017/3期		2021/3期
売上高	875億円	▶	1,000億円
営業利益率	2.0%	▶	5%

■ 目標配当性向 30%

当社グループは、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要事項のひとつと位置づけております。配当につきましては、連結業績に応じた利益配分を基本とし、**連結配当性向の目標を30%**とし、**安定した配当の維持と配当水準の向上**を目指してまいります。

本日はありがとうございました

株式会社イマジカ・ロボット ホールディングス

參考資料

事業セグメント別 事業会社一覧

映像コンテンツ事業

株式会社ロボット

株式会社オー・エル・エム

株式会社オー・エル・エム・デジタル

Sprite Animation Studios

株式会社ピクス

映像制作サービス事業

株式会社IMAGICA

株式会社イマジカデジタルスケープ

株式会社IMAGICAウエスト

株式会社IMAGICAイメージワークス

株式会社イマジカ・ライヴ

株式会社コスモ・スペース

株式会社イマジカ角川エディトリアル

株式会社ウェザーマップ

メディア・ローライゼーション事業

SDI Media Group, Inc. 他36社

映像システム事業

株式会社フotron

フotron M&E ソリューションズ株式会社

PHOTRON USA, Inc.

PHOTRON EUROPE Ltd.

アイチップス・テクノロジー株式会社

株式会社IPモーシオン

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」制作映像が優秀賞を受賞 	<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』のコンピューターアニメーション / 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 ● 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 		

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"> ● ロボット、30周年特別記念イベントを開催 ● ウェザーマップが「気象予報士応援ナビ」をオープン！ ● 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 ● フォトロン製品が“超”モノづくり部品大賞「日本力（にっぽんぶらんど）賞」を受賞 受賞 ● 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 ● 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 		<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● ロボット制作映画「海賊とよばれた男」劇場公開 ● Microsoft MVPをIMAGICA所属エンジニアが受賞 受賞 ● 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！」劇場公開 ● OLM制作映画「土竜の唄 香港狂騒曲」劇場公開 		<ul style="list-style-type: none"> ● ロボット、エピソード・アクションパズルゲーム「Connect & Break」を配信開始 ● 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 ● 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 受賞 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 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 ● ロボット制作映画「3月のライオン 前編」劇場公開
		<ul style="list-style-type: none"> ● アイチップス・テクノロジー、画像歪補正/エッジブレンドLSI「IP00C788」を開発・発売 ● OLM制作映画『CYBORG009 CALL OF JUSTICE』（三部作）公開 			

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。
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。
デジタルサイネージ	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。
アーカイブ	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。
OOH	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
OTT	「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

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。
ライセンスビジネス	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。
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。

【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。