

V I S U A L I Z E T H E F U T U R E



# 2012年3月期 第2四半期 決算説明会

株式会社デジタルメディアプロフェッショナル

2011年11月18日

本資料に記載された意見や予測などは資料作成時点での当社の判断であり、その情報の正確性を保障するものではありません。様々な要因の変化により実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

- 1 2012年3月期 第2四半期 決算について
- 2 DMPの競争優位性について
- 3 今後の戦略について

## - ライセンスの新規契約の状況 -

- ・ 3Dグラフィックス処理「SMAPH-S」を米国半導体メーカーと新規契約
- ・ コンシューマー製品メーカー向けの新規契約
- ・ 既存顧客向け追加ライセンスの契約

## - ランニングロイヤリティの状況 -

- ・ 任天堂「ニンテンドー3DS」のライセンス収入が堅調に推移
- ・ オリンパス「PENシリーズ」のロイヤリティ収入を当期より計上開始

## - 当第2四半期の業績予想を修正 -

- ・ 開発案件が順調に進捗し、売上を前倒しで計上したことから、  
当第2四半期累計期間の売上高、利益について上方修正



# 2012年3月期 第2四半期 決算概況

VISUALIZE THE FUTURE



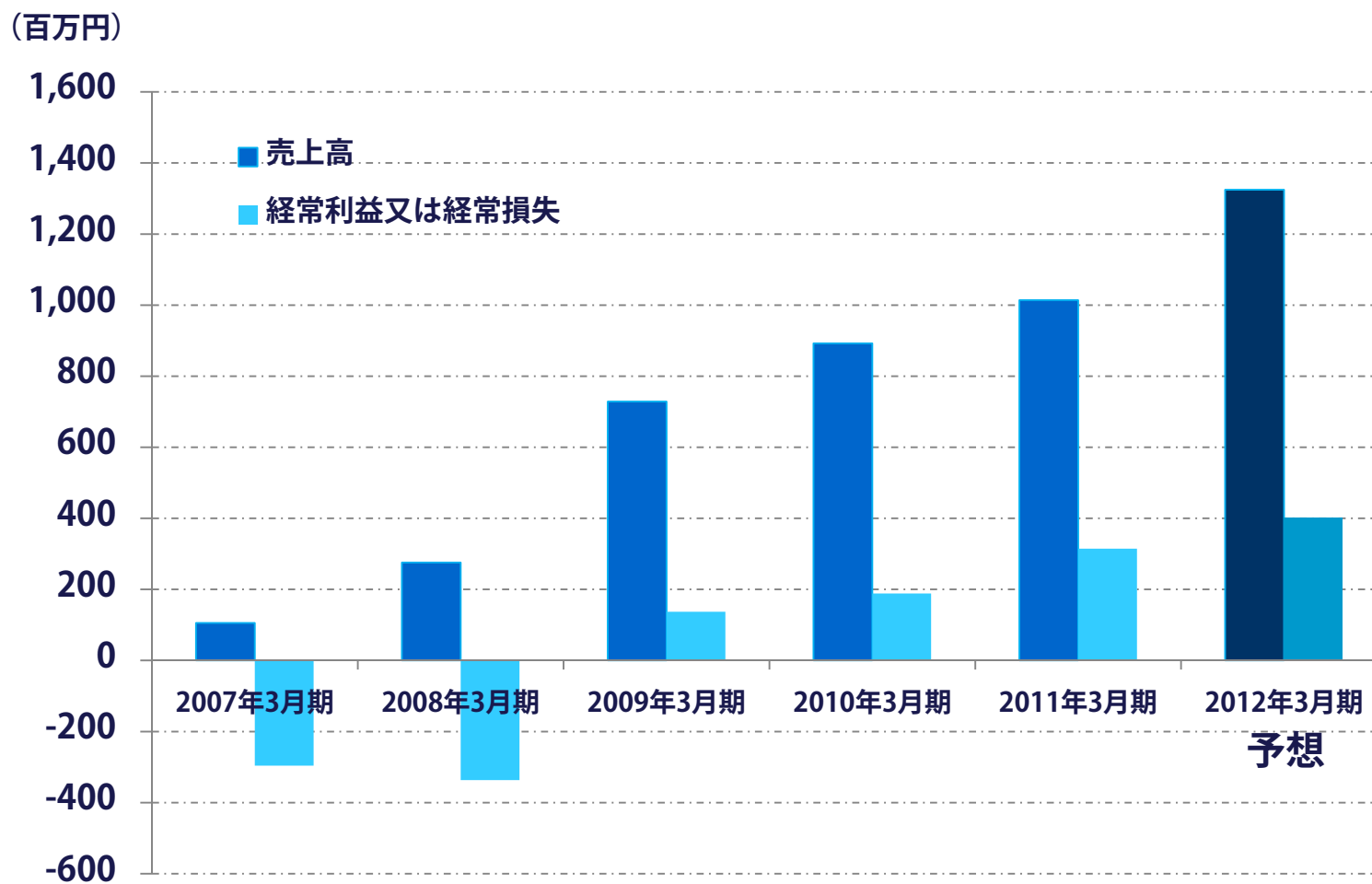
(百万円)

項目	期初予想	実績	増減	前年同期 (参考)
売上高	453	552	98	175
営業利益	88	195	107	△169
経常利益	65	176	110	△170
当期純利益	64	171	107	△176

- 当社は、平成23年3月期第2四半期においては、四半期財務諸表を作成していないため、平成23年3月期第2四半期の数字は参考値として記載しております。
- 平成23年6月23日に開示した平成24年3月期第2四半期累計期間（平成23年4月1日～平成23年9月30日）の業績予想を修正しております。

# 業績の推移

VISUALIZE THE FUTURE



## 2012年3月期 決算の見通し

(百万円)

項目	予想	前年実績	増減	前年同期比 (%)
売上高	1,324	1,013	310	30.6
営業利益	423	315	108	34.5
経常利益	401	314	87	27.7
当期純利益	432	491	△59	△12.1

## 2 DMPの競合優位性について

# DMPの競合優位性

**01** 消費電力を大幅に低減

**02** グラフィックチップの大幅な小型化

**03** 高解像度なグラフィックスを実現



# 1.消費電力を大幅に低減

VISUALIZE THE FUTURE



据え置き型のゲーム機の設置  
台数は世界で1億台以上

\*2011年現在

仮に1台あたり約100Wの  
電力を必要とした場合、

総消費電力数は  
原発20基相当に

**10ギガW**  
を必要とする

# 1.消費電力を大幅に低減

VISUALIZE THE FUTURE



パソコン、スマートフォン、ゲーム機などの  
処理能力が高くなれば、その分、必要とする  
消費電力も多くなる



- **必要な消費電力の増加**



- **バッテリーの駆動時間の低下**



# 1.消費電力を大幅に低減

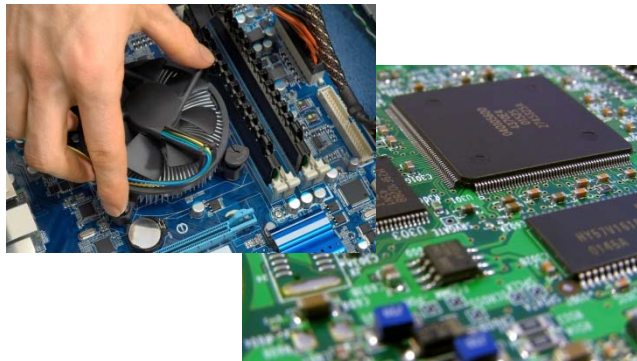
VISUALIZE THE FUTURE



## DMPの技術を組み合わせると 処理にかかる消費電力が大幅に低減

### 消費電力性能比 にして

従来の製品では、消費電力が  
高く排熱のためのファン等が必要



DMPのグラフィックスを  
使うと、排熱のための  
ファンを必要としない

# 30倍～

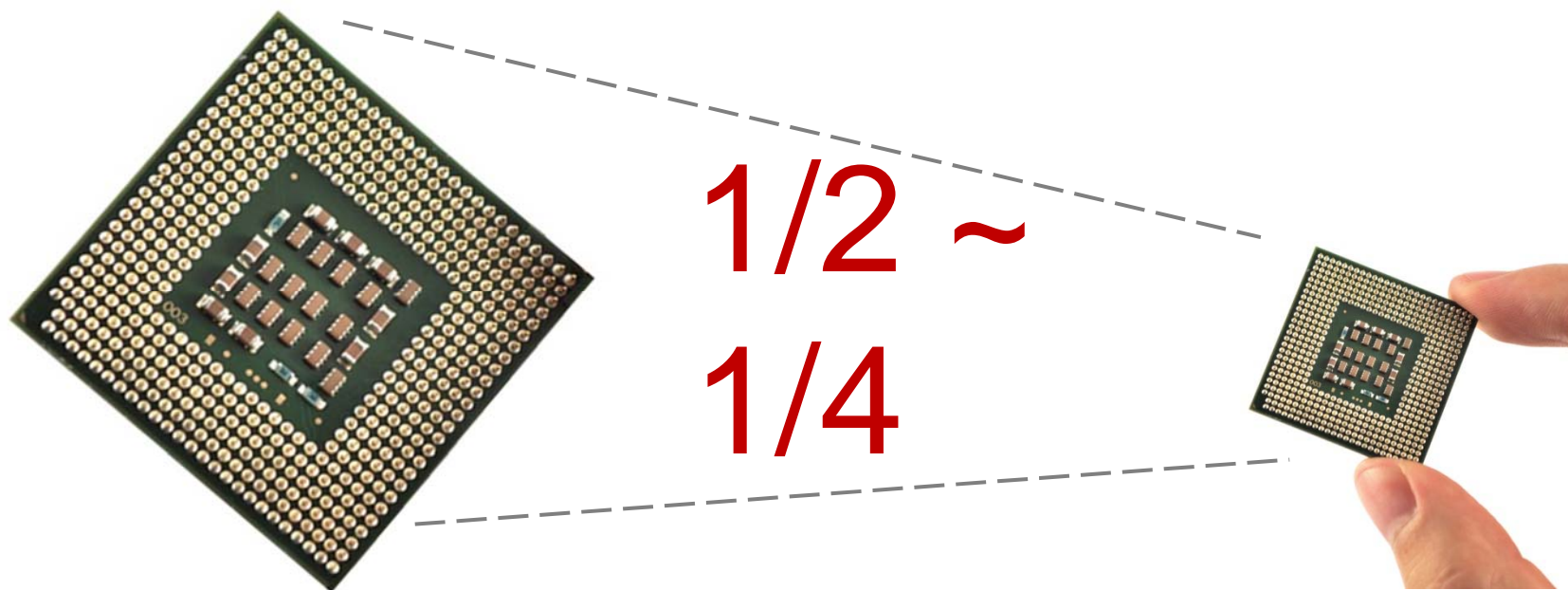


\* MAESTROを使用した場合の試算



従来のグラフィックチップに比べ大幅な  
小型化を実現

面積比（グラフィックス部分）にして



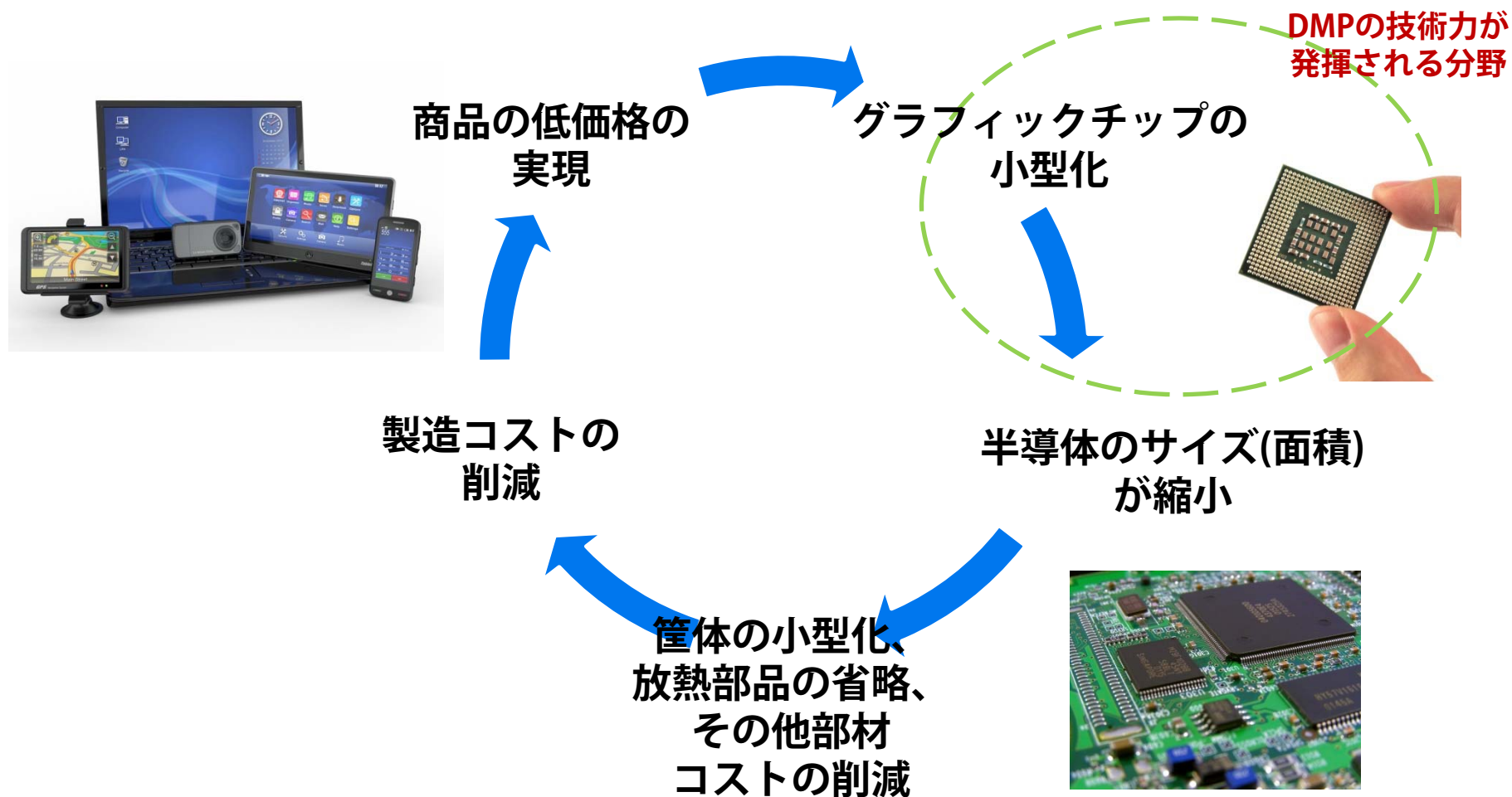


## 2.グラフィックチップの大幅な小型化

VISUALIZE THE FUTURE



半導体チップのコストは基盤の  
サイズ(面積)が、製造コストに大きく影響する

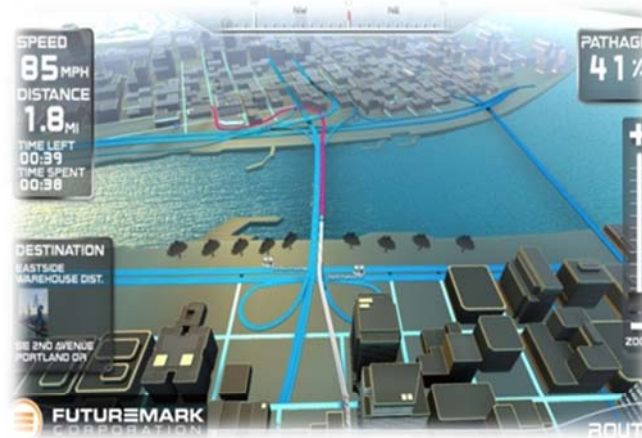


### 3.高解像度なグラフィックスを実現

VISUALIZE THE FUTURE



近年のデジタルライフでは、写真、映像、ゲームなどを  
楽しむために、高いグラフィックスが求められている。





### 3.高解像度なグラフィックスを実現

VISUALIZE THE FUTURE



DMPの技術は、低消費電力、小サイズ、  
そして高いグラフィックス性能を実現。

任天堂 岩田社長のコメント DMPのチップを採用した理由を訊かれて、  
「消費電力」と「表現力」のバランスが良いと思ったからです。

解像度比にして

**3倍**

さらに本格的3D  
グラフィックスを実現



旧DSモデル  
解像度 9万8,304ピクセル



3DSモデル  
解像度 26万8,800ピクセル

### 3.高解像度なグラフィックスを実現

VISUALIZE THE FUTURE



MAESTRO™ なし

MAESTRO™ あり



金属球の光沢やヨロイがベタ調に表現され、立体感に乏しい

金属球の光沢やヨロイの光沢が鮮明になり、立体感を表現



## 世界のグラフィックスIPにおける トップ3ベンダーに認められる

# “High Quality Graphics”= DMP



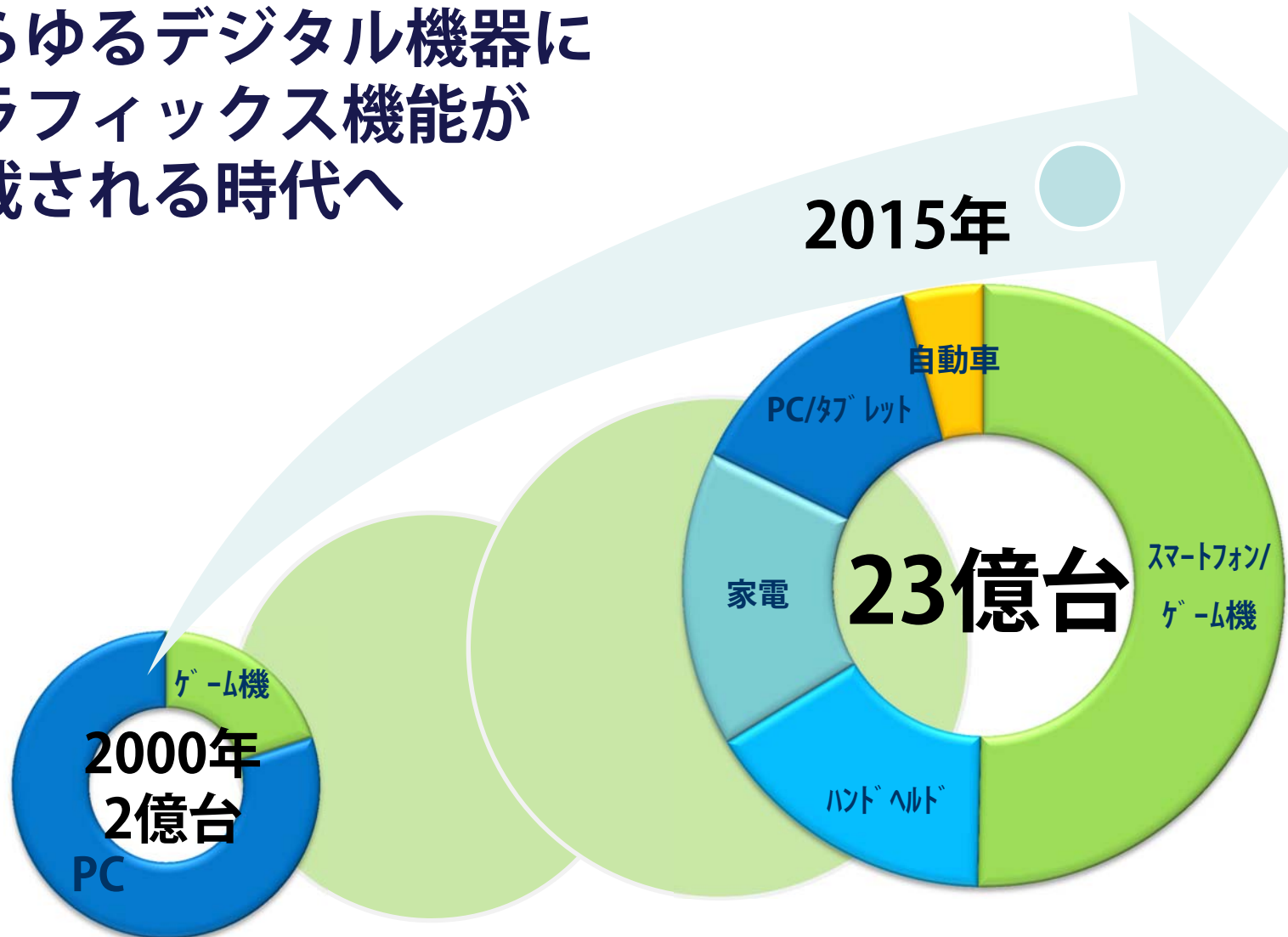
**Suppliers of Low Power GPU Semiconductors and Intellectual Property**  
Jon Peddie Research  
August, 2009

“In our opinion the few remaining discrete chip suppliers will vanish and there will just be two or three captive graphics groups for proprietary SoC builders (Nvidia and Qualcomm, possibly Broadcom), and three or four IP suppliers (ARM, DMP, IMG, and possibly Vivante.) “



## 3 今後の展開について

あらゆるデジタル機器に  
グラフィックス機能が  
搭載される時代へ



## 世界の有力半導体メーカーとの アライアンスを積極的に推進

新規ライセンスビジネスの獲得



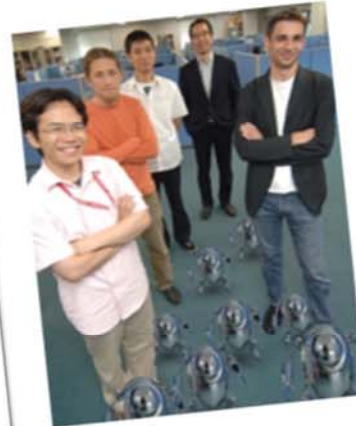
海外市場の開拓



## 日本と海外の優秀な人材が融合することで、 他社には真似の出来ない 高いレベルでの開発体制を確立

### 日本

- コア技術の開発
- 顧客サポート
- パートナーとのアライアンス



### グローバル

米国シリコンバレーに拠点を設立

- グローバルな開発体制
- 海外顧客の獲得
- 海外企業との関係性の強化



日本から世界へ

# Visualize the Future

無限のイノベーションの可能性を持つグラフィックスの世界で、常に独創的なアイデアで製品開発を行い世界のリーダーを目指します。