

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



2013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

2012年11月12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 2013年3月期 第2四半期 決算について
- 2 2013年3月期 通期見通しについて
- 3 第2四半期の活動状況



1 2013年3月期 第2四半期 決算について

- 新規ライセンス受注活動の状況 -

- 国内コンシューマメーカー複数（新規顧客）で量産ライセンス受注が内定。契約締結中
- 国内半導体メーカーから特定用途向けLSIで新規量産ライセンス受注の見込み
- 国内コンシューマメーカー（新規顧客）で評価ライセンス受注の見込み

- ランニングロイヤリティの状況 -

- 既存顧客からの収入は堅調に推移
- オリンパス「PENシリーズ」複数製品へ展開。計7機種に
- 今期中にさらにもう一社の製品が量産開始予定

- グローバル戦略の状況 -

- 台湾III社と共同で技術セミナーを実施。計46社、110名が出席
- 米国、台湾でSMAPH-Sを中心に商談継続中

2013年3月期 第2四半期 決算概況

VISUALIZE THE FUTURE



(百万円)

項目	2012年3月期 第2四半期累計 実績	2013年3月期 第2四半期累計 実績	増減	増減率 (%)
売上高	552	407	△145	△26.3
営業利益	195	41	△153	△78.6
経常利益	176	41	△135	△76.5
当期純利益	171	40	△131	△76.6

2013年3月期 第2四半期 決算レビュー

VISUALIZE THE FUTURE



(百万円)

	期初予想	2013年3月期 第2四半期累計 実績	増減	差異要因
売上高	410	407	△3	
営業利益	10	41	31	次世代LSI開発費用 未消化等により増益
経常利益	10	41	31	同上
当期純利益	6	40	34	同上

財政状況

(百万円)

	当第2四半期会計期間		前事業年度		増減	備考
	金額①	構成比	金額②	構成比	①-②	
現金預金	2,124	81.8	2,316	83.6	△192	自己株式取得による減少
売掛資産	258	10.0	293	10.6	△35	
その他流動資産	153	5.9	97	3.5	55	
固定資産	60	2.3	61	2.2	0	
資産合計	2,596	100.0	2,769	100.0	△172	
流動負債	71	2.8	93	3.4	△21	
固定負債	-	-	8	0.3	△8	
負債合計	71	2.8	102	3.7	△30	
資本金	822	31.7	822	29.7	-	
資本剰余金	841	32.4	841	30.4	-	
利益剰余金	1,042	40.1	1,002	36.2	40	
自己株式	△181	△7.0	△0	△0.0	△181	6月～7月に自己株式取得
純資産合計	2,525	97.2	2,666	96.3	△141	
負債純資産合計	2,596	100.0	2,769	100.0	△172	



2 2013年3月期 通期見通しについて

2013年3月期 決算の見通し

(百万円)

項目	前回発表予想 (A)	今回修正予想 (B)	増減額 (B-A)	増減率 (%)
売上高	1,100	870	△230	△20.9
営業利益	230	110	△120	△52.2
経常利益	220	100	△120	△54.5
当期純利益	220	90	△130	△59.1

2013年3月期 事業別の売上高

(百万円)

項目	当初計画 (A)	修正計画 (B)	増減 (B-A)	増減率 (%)
LSI製品事業	100	0	△100	△100.0
IPコアライセンス事業	996	833	△163	△16.4
その他の事業*	4	37	33	825.0
売上高	1,100	870	△230	△20.9

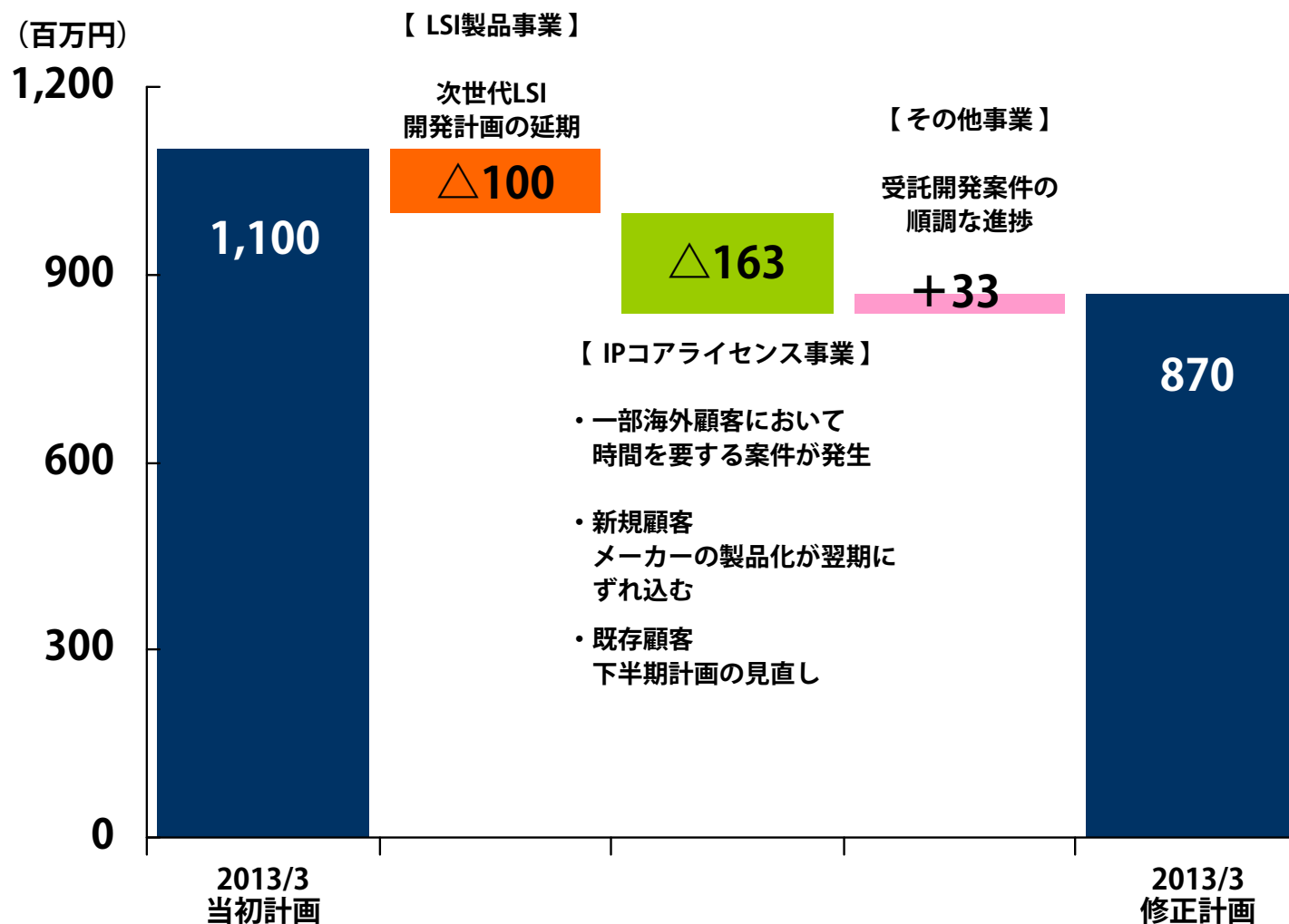
* その他の事業にIPコアライセンスに係る受託開発を含んでおります。

業績予想の修正要因について

VISUALIZE THE FUTURE



2013年3月期 通期 売上高修正要因

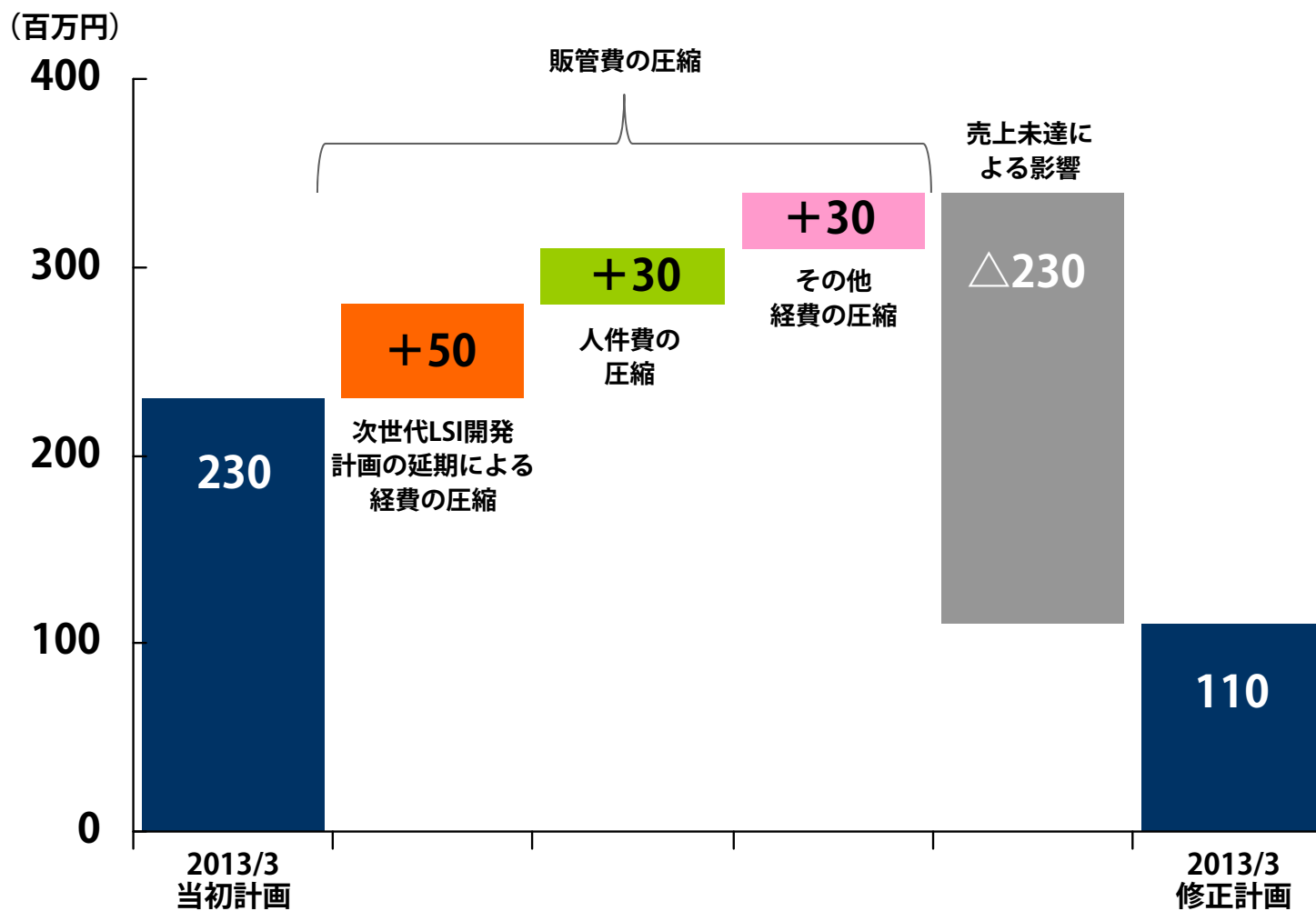


業績予想の修正要因について

VISUALIZE THE FUTURE



2013年3月期 通期 営業利益修正要因





3 第2四半期の活動状況

トピックス (6~11月)

VISUALIZE THE FUTURE



IIIと台湾・中国向けグラフィックスコアの販売で連携

DMPはIIIとの連携により、中国・台湾のSoC顧客に対し共同でグラフィックスコアの販売を行うほか、グラフィックスコアを搭載した顧客製品を短期間で開発するためのソリューションを提供します。



SMAPH®-SのOpenGL ES 3.0 準拠を発表

OpenCLなどのAPIを策定するコンソーシアム（標準化団体）であるクロノス・グループからリリースされた最新のOpenGL ES 3.0API に対応したことを発表しました。DMPはOpenGL ES 3.0 に完全準拠したSMAPH-S IP コアシリーズの顧客への提供を開始します。



HSA Foundationに参画

HSA(Heterogeneous System Architecture) Foundationはパラレルコンピューティングのためのプログラムを簡易化することを目的とした、非営利コンソーシアムです。HSAに参画することにより、DMPはモバイルGPGPUプラットフォーム上でのアプリケーション開発を加速し、シンプルにします。



6月

7月

8月

9月

10月

11月

新製品 Loputo Platform IPシリーズを発表

新製品Loputo Platform IP はCPUとSMAPHグラフィックスコアシリーズを含む周辺IPと組み合わせることで、短期間での消費電力性能の最適化、バランスのとれたシステム統合を実現し、システム統合や最適化に係るハードウェア・ソフトウェアの開発コストを大幅に削減します。

「PICA®200 Lite」が OLYMPUS Tough TG-1に採用

OLYMPUS Tough TG-1に搭載されている「アシストGPU」及び「電子コンパス」がユーザーに提供する新体験はPICA200 Liteの3Dグラフィックス描画機能により実現されています。



「PICA®200 Lite」が OLYMPUS PEN Lite E-PL5・ OLYMPUS PEN mini E-PM2に採用

PICA/SMAPH シリーズは、シリコン面積あたり業界最高レベルの性能、高度なパワーゲーティング技術による低消費電力化など特長を備え、製品コストの削減やバッテリー寿命の長期化などお客様のニーズにお応えしています。



ART FILTER

14

**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。

NINTENDO 3DS LL



2012年7月28日に発売

NINTENDO 3DS



出典：「ニンテンドー3DS 本体・周辺機器ページ

15

イメージング分野において 世界のトップグラフィックスベンダーに。

デジタルカメラ分野において
当社グラフィックスIPが
高く評価されました。



主要5社で採用

採用事例： OLYMPUS Tough TG-1

すばやく測位できるアシスト型のGPSを搭載。快適に旅の軌跡と写真を一緒に残せます。



HSA参画により、GPGPUパラレルコンピューティング 対応を強化。コンシューマー機器のユーザーインター フェイスを大幅に進化させる事が可能。



DMPの参画により、次世代モバイルや組込み機器
および家電プラットフォームでの技術の統一が、
消費者がデバイスと対話する方法を変えるでしょう。



HSA Foundation 代表兼マネージングディレクター
グレッグ・ストーナーのコメント



HSA(Heterogeneous System Architecture) Foundationはパラレルコンピューティングのためのプログラムを簡易化することを目的とした、SoC IPベンダー、OEM、学会、SoCベンダー、OSVやISVのための非営利コンソーシアムです。ファウンダーはAMD、ARM、Imagination Technologies、MediaTek、Texas Instruments(TI)など業界を代表する企業が参画しています。

最先端のOpenGL ES 3.0 に準拠

VISUALIZE THE FUTURE



SMAPH-S IP シリーズは最新のOpenGL ES 3.0に準拠し、 世界でも先進的なグラフィックスIPを実現。

OpenGL ES 会員企業



Contact: Petri Talala
Digital Media Professionals USA Inc.
TEL +1-408-807-2600
Email: infous11@dmprof.com

DMP SMAPH-S Products to Support OpenGL ES 3.0 API Standard

Los Angeles, CA, USA – August 6th, 2012 - Digital Media Professionals Inc. (DMP), a leading provider of 2D/3D graphics Intellectual Property (IP) cores, today announced new milestone in its scalable SMAPH-S shader based Graphics IP Core product family that now supports the latest OpenGL ES 3.0 API standard released by the Khronos™ Group.

Earlier today The Khronos™ released new OpenGL ES 3.0 specification that brings mobile 3D graphics to

“Khronos is delighted that DMP already supports OpenGL ES 3.0 in SMAPH-S”

クロノス・グループはDMPのSMAPH-SがOpenGL ES 3.0に既に対応しており、その準拠の認証のために、クロノスコンフォーマンスプロセスを使用することをとても喜ばしく思っています。

Neil Trevett, president of Khronos

クロノス・グループの代表、ニール・トレヴェット



OpenGL ES (OpenGL for Embedded Systems) は、携帯電話や携帯型ゲーム機、タブレット端末などの情報系組み込み機器を中心に普及している3Dコンピュータ・グラフィックス用APIの標準規格である。2012年8月には、最新版の「OpenGL ES 3.0」が発表された。



Khronos Groupとは、(クロノスグループ)とは、OpenCLなどのAPIを策定するコンソーシアム(標準化団体)である。オープンな業界標準API策定のため、3Dlabs、ATI、Discreet、Evans & Sutherland、Intel、Nvidia、SGI、Sun Microsystemsといった、メディア業界で中心的な役割を果たしてきた企業によって、2000年1月に設立された。

8 顧客で新規システムLSIを開発中または開発予定

量産予定

顧客A	2013/3月期
顧客B	2014/3月期
顧客C	2014/3月期
顧客D	2014/3月期
顧客E	2015/3月期
顧客F	2015/3月期
顧客G	2015/3月期
顧客H	2016/3月期



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。