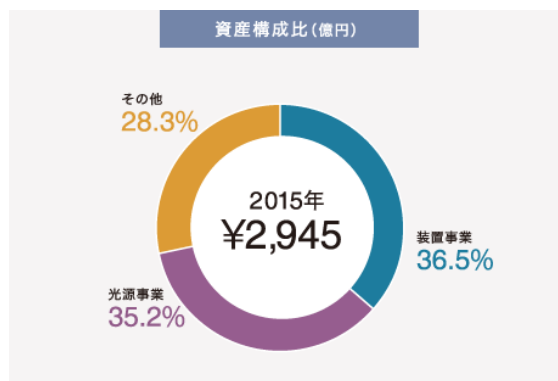
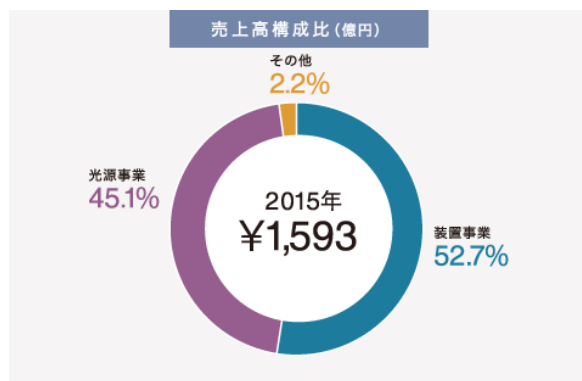




## 事業概況 [ At a Glance ]



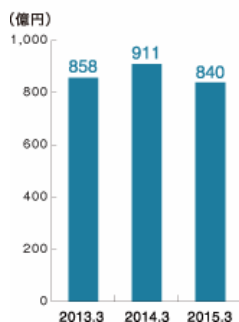
### 映像装置

- デジタルシネマプロジェクタ (DCP)
- 一般映像用デジタルプロジェクタ、コントロールルーム、シミュレータ、デジタルサイネージ、バーチャルリアリティシステム

### 光学装置

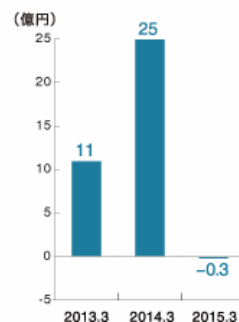
- 半導体、FPD、電子部品製造用各種光学装置 (露光装置、光洗浄ユニット、光硬化装置など)
- 紫外線皮膚治療器など医療機器
- 半導体検査・開発用EUV光源装置

### 売上高※

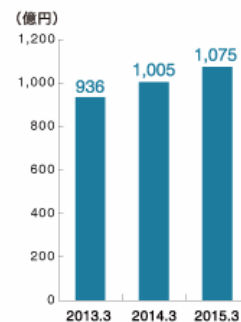


※売上高は外部顧客への売上高を記載。

### セグメント利益



### セグメント資産



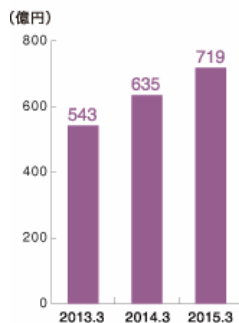
### 放電ランプ/LED・LD

- 半導体、FPD、電子部品製造装置用光源
- シネマプロジェクタ用、データプロジェクタ用、OA機器用、照明用および産業用光源

### ハロゲンランプ

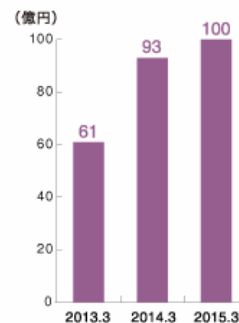
- OA機器用
- 照明用 (商業施設、舞台・スタジオ、特殊照明など)
- 産業用ヒータランプ

### 売上高※

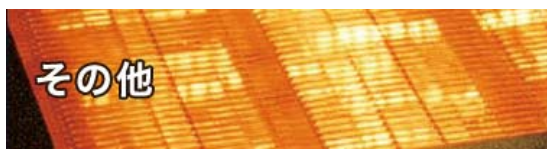
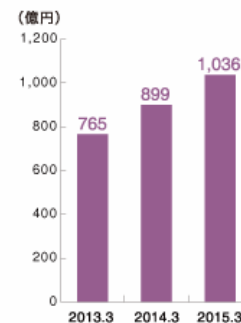


※売上高は外部顧客への売上高を記載。

### セグメント利益

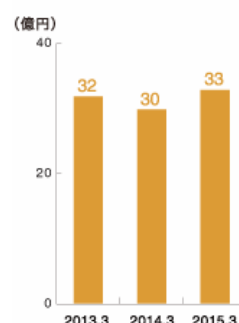


### セグメント資産



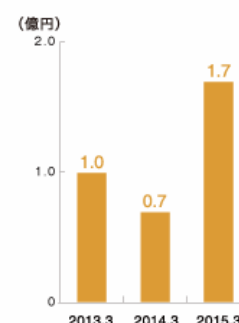
- プラスチック成形用途、周辺機械
- 産業機械、システム
- その他

### 売上高※

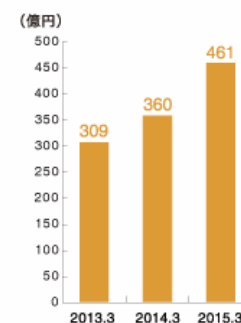


※売上高は外部顧客への売上高を記載。

### セグメント利益



### セグメント資産



## 事業概況

〔 装置事業 〕



## 装置事業



## 主な製品

## 映像装置

- デジタルシネマプロジェクタ (DCP)
- 一般映像用デジタルプロジェクタ、コントロールルーム、シミュレータ、デジタルサイネージ、バーチャルリアリティシステム

## 光学装置

- 半導体、FPD、電子部品製造用各種光学装置（露光装置、光洗浄ユニット、光硬化装置など）
- 紫外線皮膚治療器など医療機器
- 半導体検査・開発用EUV光源装置

## 強み

## 映像装置

- デジタルシネマプロジェクタ 世界シェア **40%**

## 光学装置

- 滴下式液晶パネル貼り合わせ装置 世界シェア **70%**
- 高精細プリント基板用ステップ&リピート投影露光装置 世界シェア **95%**
- 液晶パネル光洗浄装置 世界シェア **90%**

※シェアは2015年3月31日現在、自社調べ。

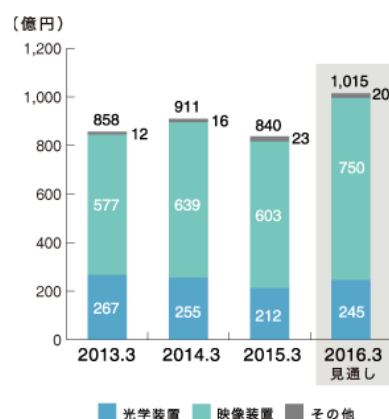
## 当期の業績

映像装置のうちシネマ分野は、先進国を中心に映画館のデジタル化がほぼ完了したため、デジタルシネマプロジェクタの出荷台数が前期を下回りました。一般映像分野は、各種イベントや大型ホール、アミューズメントパークなどのエンターテインメント向け、および産業用途におけるシミュレーションやバーチャルリアリティシステムおよびコントロールルーム用などの各種映像機器が堅調に推移しました。

光学装置は、スマートフォンやタブレット端末の旺盛な需要に支えられ、露光装置やモバイル用高精細液晶パネル向け光配向装置、および一部プリント基板用露光装置は堅調に推移したものの、パソコン向けパッケージング用プリント基板向け露光装置が低迷したほか、装置の検収の後倒しが見込まれていた影響などから、販売数量が減少しました。

その結果、売上高は前年同期比7.9%減の840億3千3百万円、セグメント損失は3千6百万円となりました。

装置事業（売上高）



## 2016年3月期の見通し

シネマ分野では中国を中心に新興国のデジタルシネマスクリーン数が増加するものと予想されており、デジタルシネマプロジェクタの販売台数は微増の見込みです。また、音響システムやロビー広告、サービスメンテナンス等を含めたトータルソリューションビジネスの販売拡大を計画しています。一般映像分野では、引き続きエンターテインメントやバーチャルリアリティ、シミュレーションシステムなどでの映像機器の需要拡大が見込まれていることから、映像装置全体で販売拡大を計画しています。

光学装置は、引き続きスマートフォンやタブレット端末の需要に支えられ、高精細液晶パネル向け光配向装置やセンサ・MEMS等各種デバイス向け露光装置およびプリント基板用直描装置などで販売台数増加が期待できるほか、有機基板対応の3D積層用パッケージ向け露光装置の新規需要も立ち上がってくるものと予想しています。

これらによって、次期の装置事業は増収増益を計画しています。

## 事業概況 [ 光源事業 ]



## 光源事業



## 主な製品

## 放電ランプ/LED・LD

- 半導体、FPD、電子部品製造装置用光源
- シネマプロジェクタ用、データプロジェクタ用、OA機器用、照明用および産業用光源

## ハロゲンランプ

- OA機器用
- 照明用（商業施設、舞台・スタジオ、特殊照明など）
- 産業用ヒータランプ

## 強み

## 放電ランプ/LED・LD

- 半導体/電子部品 リソグラフィ用UVランプ 世界シェア **80%**
- シネマプロジェクタ用ランプ 世界シェア **65%**
- 原稿読み取り用LEDモジュール 世界シェア **20%**

## ハロゲンランプ

- トナー定着用ハロゲンヒータ 世界シェア **80%**

※シェアは2015年3月31日現在、自社調べ。

## 当期の業績

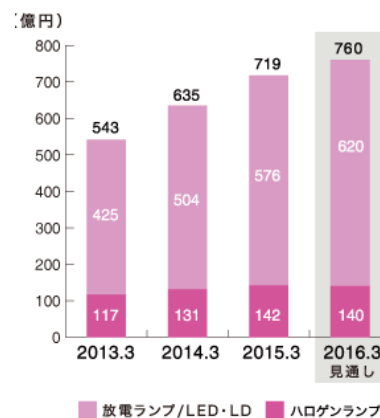
光源事業では、円安の影響もあり全般的に好調な結果となりました。

露光用UVランプは、半導体分野を中心にユーザ稼働率は高水準を維持しリプレイス需要が好調であったものの、引き続き長寿命タイプの採用が進んだことから、ほぼ横ばいとなりました。シネマプロジェクタ用クセノンランプは、デジタルシネマプロジェクタの出荷台数は減少傾向である中、新興国を中心に総設置台数は増加し続けていることから好調に推移しました。データプロジェクタ用ランプは、ハイエンドおよびローエンドの両タイプで順調でした。また、固体光源はプロジェクタ用レーザー光源の需要が拡大したこと、ウシオオプトセミコンダクターが新たにウシオグループに加わったことなどにより販売が拡大しました。その結果、放電ランプの販売は好調に推移しました。

ハロゲンランプは、OA機器セットメーカーの底堅い需要に支えられ好調でした。

その結果、売上高は前年同期比13.2%増の719億4千8百万円、セグメント利益は前年同期比7.3%増の100億7千4百万円となりました。

光源事業（売上高）



## 2016年3月期の見通し

放電ランプのうちUVランプは、半導体、液晶ともに設備の稼働は高水準が維持されるものの、長寿命タイプの採用が続くものと思われます。シネマ用ランプは、中国を中心とした新興国でのデジタルシネマスクリーンの増設によって販売数の増加が予想されるものの、競争激化による単価下落の影響が懸念されています。また、固体光源は引き続きプロジェクタ用レーザー光源の需要拡大が期待されます。

ハロゲンランプは、OA用途のランプがセットメーカーの底堅い需要に支えられ堅調に推移すると見込んでいます。

これらから、次期の光源事業は増収増益を計画しています。