



Investor Relations 2018

CEO Message

“글로벌 인재와 첨단 기술을 바탕으로,
산업의 비전을 생동감 있게 그려나가겠습니다.”

CEO 박관우



“위지윅 만이 보여줄 수 있는
펀더멘탈과 성장성으로,
세계 최고의 종합 미디어 회사를
만들어 가겠습니다.”

CEO 박인규





What You See Is What You Get

Where imagination blends with reality seamlessly with our efficient visual content production
WYSIWYG has the versatility to provide high-quality visual effects regardless of the size or scope of the project.

CONTENTS

Chapter 01

INTRO

Chapter 02

WYSIWYG

Chapter 03

**INVESTMENT
HIGHLIGHTS**

Chapter 04

VISION

Chapter 05

CREDIT

Chapter 01

INTRO

Opening Clip
Corporate Identity



Opening Clip

WYSIWYG
STUDIOS



What You See Is What You Get

CG/VFX (Visual Effects) 기술로 표현될 수 있는 모든 콘텐츠가 제작 되는 곳



Chapter 02

WYSIWYG

회사 개요

사업 영역

VFX 사업

뉴미디어 사업

Real Time Lab

경영성과



01. 회사 개요

위지웍 스튜디오

일반 현황

회 사 명	주식회사 위지웍 스튜디오
자 본 금	32.7억원 ('18년 3분기말)
매 출 액	18,296백만원 ('18년 3분기 누적) 12,989백만원 ('17년 연간)
임 직 원	150명
본사위치	서울특별시 강남구 봉은사로 22길, 47
홈페이지	http://www.wswgstudios.com
회사연혁	'17년 4월 미국 Tau Films와 MOU 체결 '17년 4월 CG전문기업 육성사업 선정 '18년 4월 대통령 표창 '18년 5월 미국 월트디즈니 스튜디오 Audit 통과 '18년 9월 코스닥 IPO 상장 청구

주요 경영진

대한민국 CG 1세대

CEO 박 관 우

- 현) 위지웍 스튜디오 대표이사
- 전) 로보트 태권브이 이사
- 전) 포스 크리에이티브 파티 이사/프로듀서
- 전) 투아이 디지털 이사
- 전) SHOWSCAN Entertainment(USA) 부사장



CEO 박 인 규

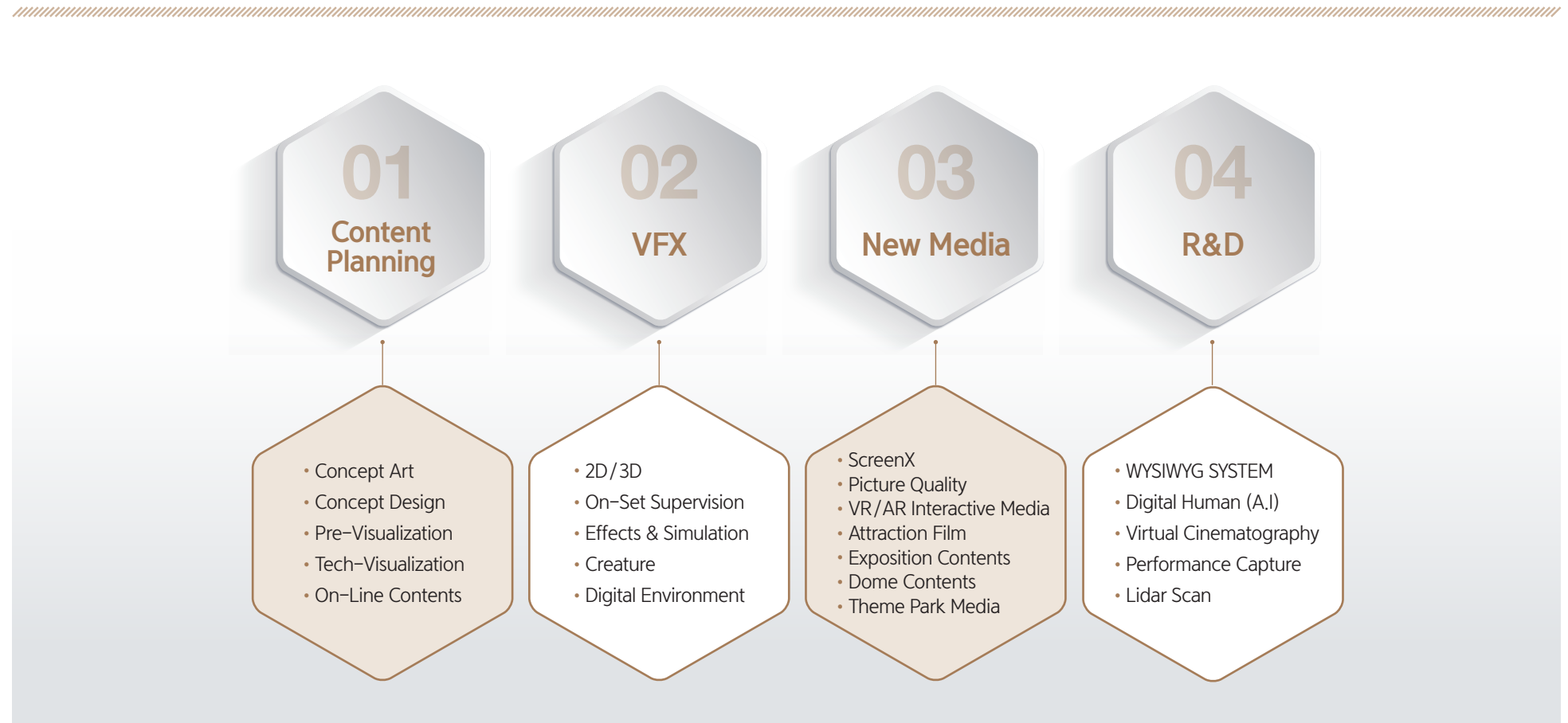
- 현) 위지웍 스튜디오 대표이사
- 전) 포스 크리에이티브 파티 부사장/CFO
- 전) 세니트 대표이사
- 전) 삼성생명 자산운용부



02. 사업 영역

CGI 기반 종합 콘텐츠 기획 및 제작 능력으로 무한한 콘텐츠 확장성 실현

종합 콘텐츠 제작 및 솔루션 서비스



03. VFX 사업

20년이상 전문가의 제작 노하우와 독보적인 기술력을 통한 콘텐츠 제작 영향력 확대

One-Stop 기술 서비스 제공

Pre Production



- 캐릭터, 환경 컨셉 및 프리비주얼, 테크비주얼을 통해 사전 시각화 작업

20년 이상 전문가

Production



- 계획된 VFX에 대한 실제 촬영 현장 슈퍼바이징

할리우드 공동제작 경험

Post Production



- 2D/3D/디지털 환경/이펙트를 활용한 시각화 작업

WYSIWYG SYSTEM을 통한 CGI 실시간 렌더링

04. 뉴미디어 사업

다양한 포맷 및 플랫폼에 걸친 풍부한 제작 경험

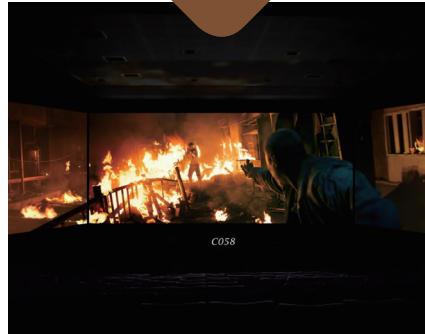
뉴미디어 사업으로 신성장 동력 확보

VR / AR



- CG/VFX와 언리얼 엔진을 활용한 고 퀄리티 콘텐츠 제공
- 인터랙티브 기술을 통해 어지러움증을 제거

ScreenX



- 인터랙티브 상영 기술인 아이맥스를 추가하는 포맷
- 대표작품 <앤티맨과 와스프>, <신비한 동물사전2> 등

전시 / 홍보



- 기획부터 후반작업까지 모든 기술 서비스를 제공함으로써 제품의 특징을 표현
- 첨단 영상 촬영기법과 후반 영상 기술을 활용한 8K 영상 제작

특수플랫폼



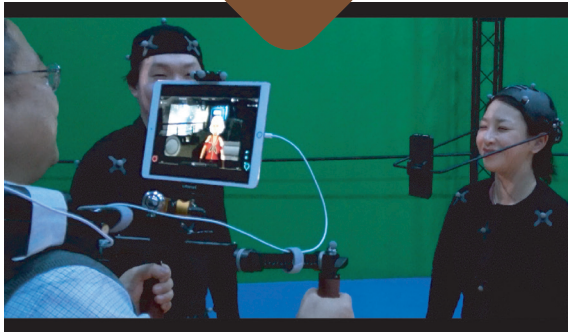
- 풍부한 노하우를 통하여 어떠한 플랫폼의 영상이라도 최적의 콘텐츠 제공

05. Real Time Lab

최적의 제작환경 솔루션을 제공하는 WYSIWYG SYSTEM

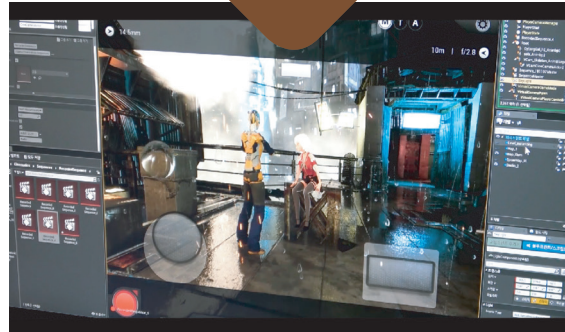
기술을 선도하는 WYSIWYG SYSTEM

위지윅
프로덕션
시스템



- 최상의 비용 효율성 확보
- 실시간 이미지 렌더링 제공
- 높은 퀄리티의 결과물
- 불필요한 후반공정 생략

CGI 실시간
렌더링 기술



- 실시간 모션캡처 렌더링
- 디지털 캐릭터 R&D
- 라이다 스캔

전문
과학기술
연구진



리얼타임랩 연구소장
우창현

현) 위지윅 스튜디오 리얼타임랩 연구소장
전) Rain Media Lab CEO
전) Golfzon CTO

KAIST 한국과학기술원
Korea Advanced Institute of
Science and Technology

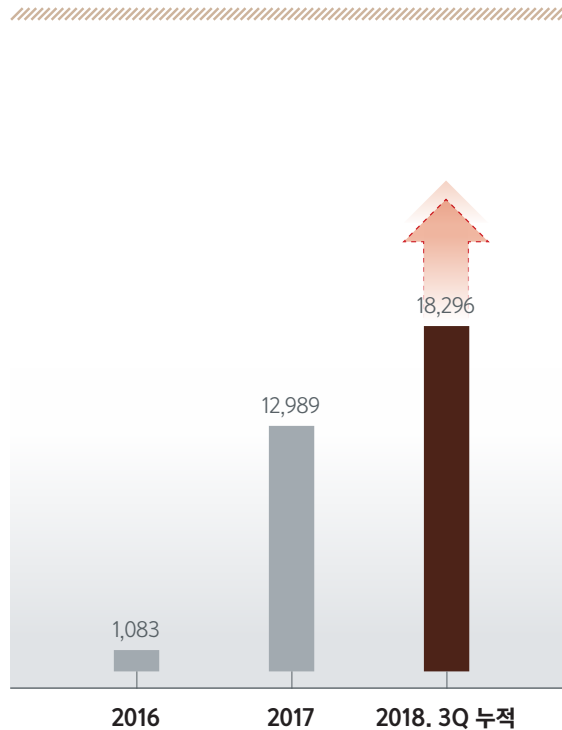
- KAIST 물리학 박사
- Golfzon Real/Vision/GDR 시스템 개발 경험
- 자체 IP 개발을 통한 수익모델 창출
- 다양한 포맷의 콘텐츠 제작 기술

06. 경영성과

폭발적 성장과 수익 창출 능력

매출액

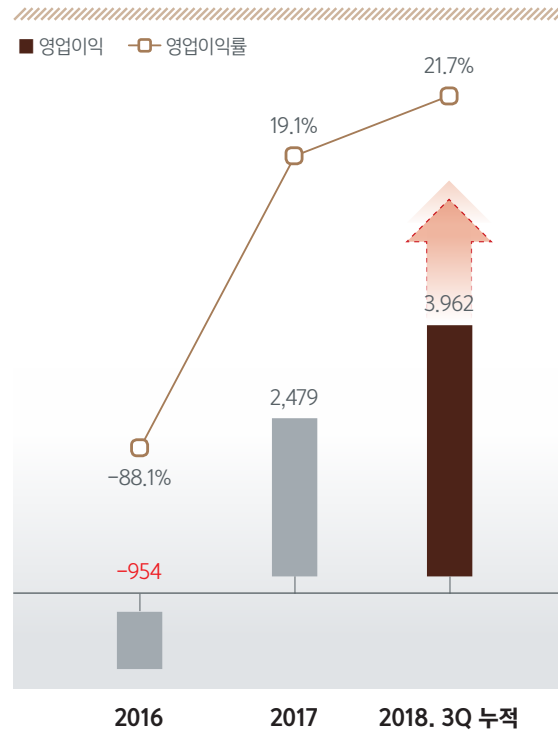
(단위 : 백만원)



- 설립 2년차, 외형 기반 구축
- '18년 3분기 누적 매출은 전년 매출 상회

영업이익 및 영업이익률

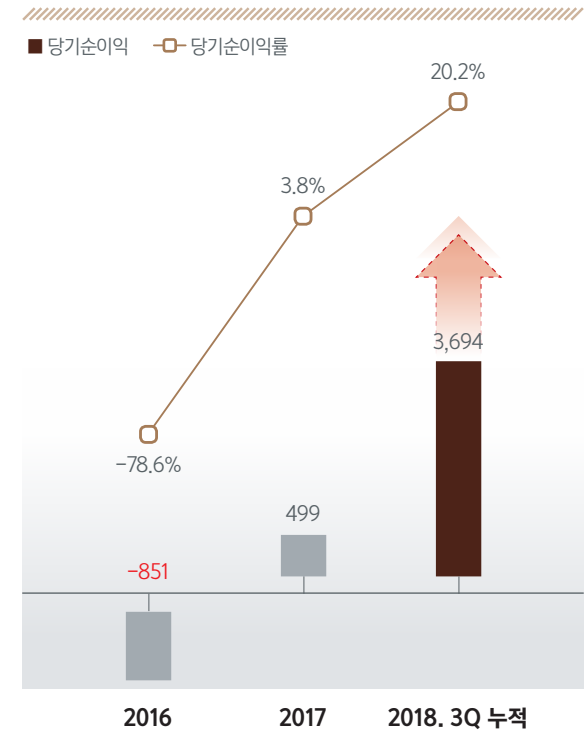
(단위 : 백만원)



- 영업이익률 20% 대 안착
- '18년 3분기 누적 영업이익률 21.7%

당기순이익 및 당기순이익률

(단위 : 백만원)



- '17년 상환전환우선주의 평가 관련 IFRS 회계상 손실 발생
- '18년 3분기 누적 당기순이익률 20.2%

Chapter 03

INVESTMENT HIGHLIGHTS

글로벌 경쟁력

독보적인 기술력

신 성장동력 - 뉴미디어 사업

다양한 수익 창출 구조

4차 산업과 WYSIWYG



01. 글로벌 경쟁력 - 차별성

대한민국 최초의 Walt Disney 공식 벤더 기업, 위지윅 스튜디오

Walt Disney Studios 공식 협력사



The *WALT DISNEY*
Studios

- '18년 05월, 대한민국 최초 전체공정 AUDIT 통과
- 북미 시장의 CG/VFX 프로젝트 안정적 수주 기반 마련

할리우드 메이저 VFX사와 기술 제휴



CEO JOHN HUGHES

리듬엔터테인먼트 공동설립자
할리우드 VFX 최고 전문가
아카데미상 4회 수상



- '17년 04월, MOU 체결
- 할리우드 메이저 영화 1편 공동제작 중
- 중국 블록버스터 영화 2편 공동제작 중

할리우드 뉴미디어사와 전략적 제휴



- 박관우 대표 5년간 부사장으로 역임
- 80년대 초에 설립된 3D, 4D 입체 영상 전문기업
- 유명 테마파크와 극장에 Showscan의 입체영화 상영

WYSIWYG Global Network

해외진출
현황



VFX / 뉴미디어 유관 기업
할리우드 네트워크 확보

베트남 내 다수의 협력사
신흥 시장에 대한 선진입 및 원가절감 효과



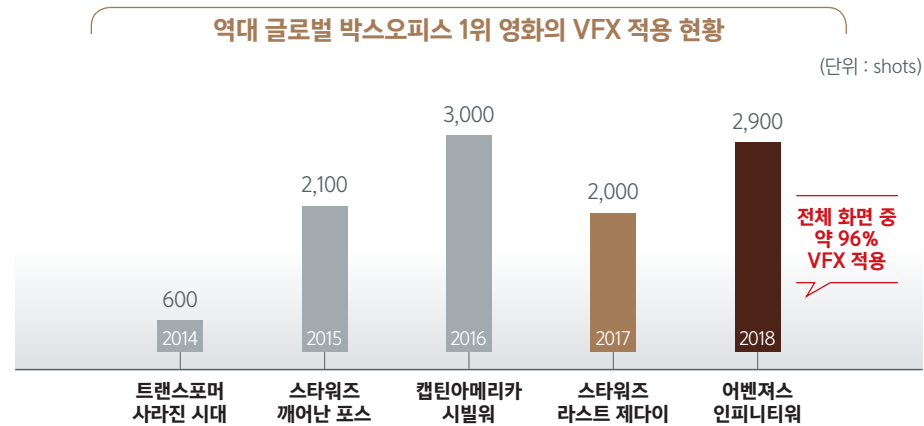
중국 영업사무소 설립
탄탄한 로컬 네트워크 구축



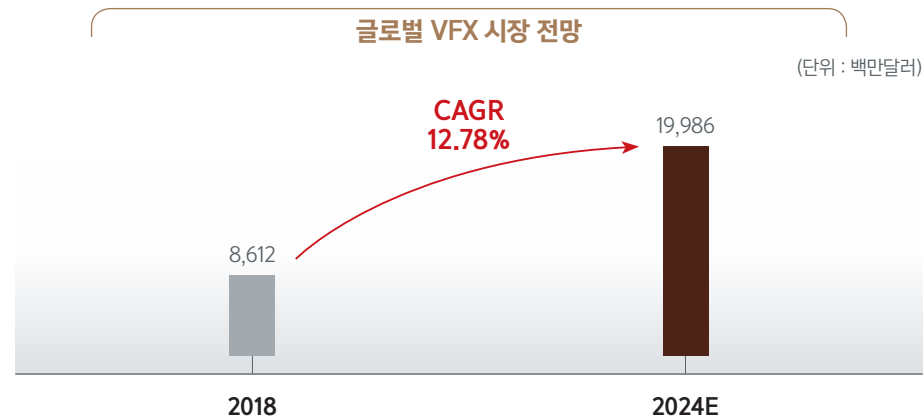
01. 글로벌 경쟁력 - 모멘텀

할리우드 진출을 본격화 하는 위지윅 스튜디오

시장 모멘텀



* 출처: Upcoming VFX Movies, Screen Crush



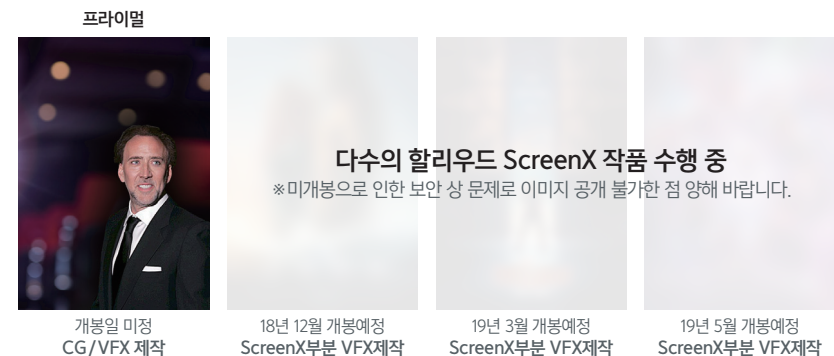
* 출처: PWC Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2018~2022

위지윅 모멘텀

위지윅 스튜디오, 할리우드 영화 수행 실적



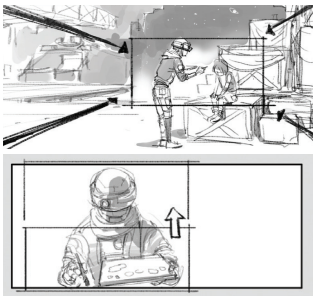
위지윅 스튜디오, 할리우드 영화 수행 현황



02. 독보적인 기술력 - 차별성

대량 재생산이 가능한 차세대 제작 시스템을 보유한 위지윅 스튜디오

기존 프리비즈 시스템



- 손그림 및 수작업 제어를 통한 애니메이션
- 실제 촬영과 분리된 별도의 Offline 영상
- 손그림으로 표현된 소품을 Offline 제어
- Off-line 영상 생성 후 리뷰/재 촬영과정 반복

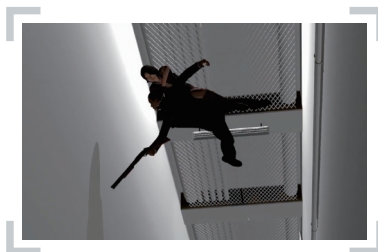
WYSIWYG SYSTEM



- 모션캡처를 통한 실시간 영상 렌더링
- 실제 현장과 유사한 Online 영상 렌더링
- 고퀄리티 CG/VFX 어셋 등 실시간 변경/제어
- 실시간 영상 렌더링으로 변경 사항 즉시 반영

WYSIWYG SYSTEM 적용, 영화 <마녀> 사례

시스템 비교컷



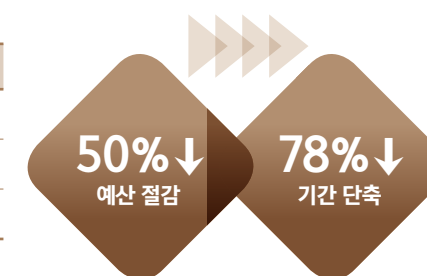
WYSIWYG SYSTEM 프리비즈 영상



실제 상영 영상

제작시간 테스트 결과

(1인기준)	기존
병원 Scene	180H
복도1 Scene	216H
복도2 Scene	252H



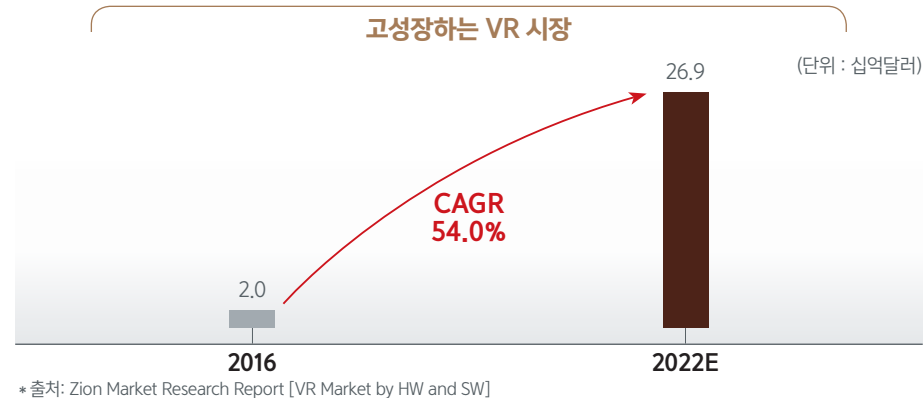
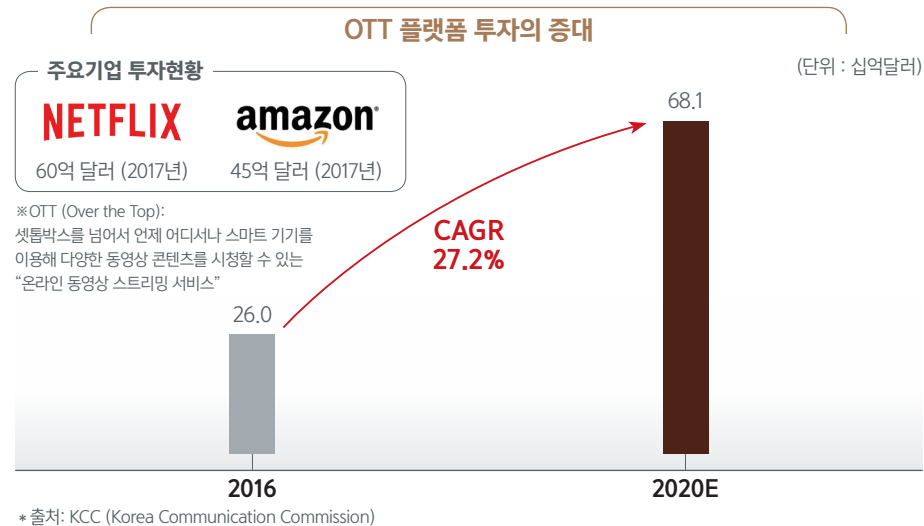
WYSIWYG STUDIOS
위지윅 스튜디오
32H
48H
64H

WYSIWYG SYSTEM의 기술적 차별 우위 → 제작기간 단축 및 제작비용 감소의 ‘혁신적 CGI 실시간 렌더링 기술’

02. 독보적인 기술력 - 모멘텀

WYSIWYG SYSTEM은 다양한 포맷의 2차 콘텐츠로의 확장성이 용이

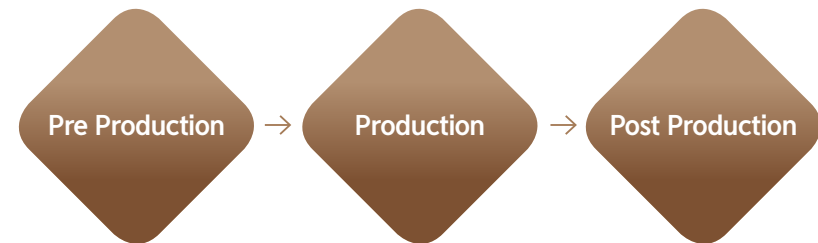
시장 모멘텀



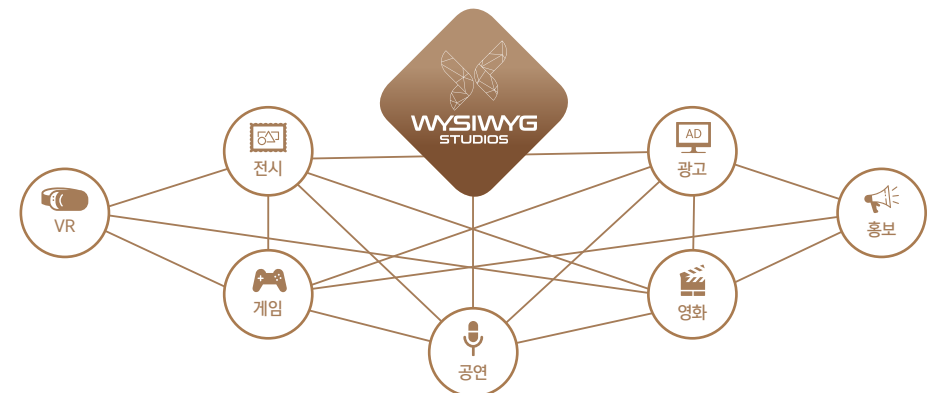
위지윅 모멘텀

WYSIWYG SYSTEM의 영화 및 뉴미디어 산업에서의 활용성

향후 영화 전편에 프리비즈 제작 프로세스 활용



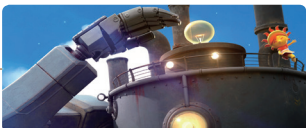
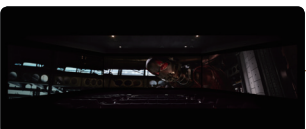
언리얼 엔진으로 OSMU를 통한 2차 콘텐츠 대량생산



03. 신 성장동력 - 뉴미디어 사업

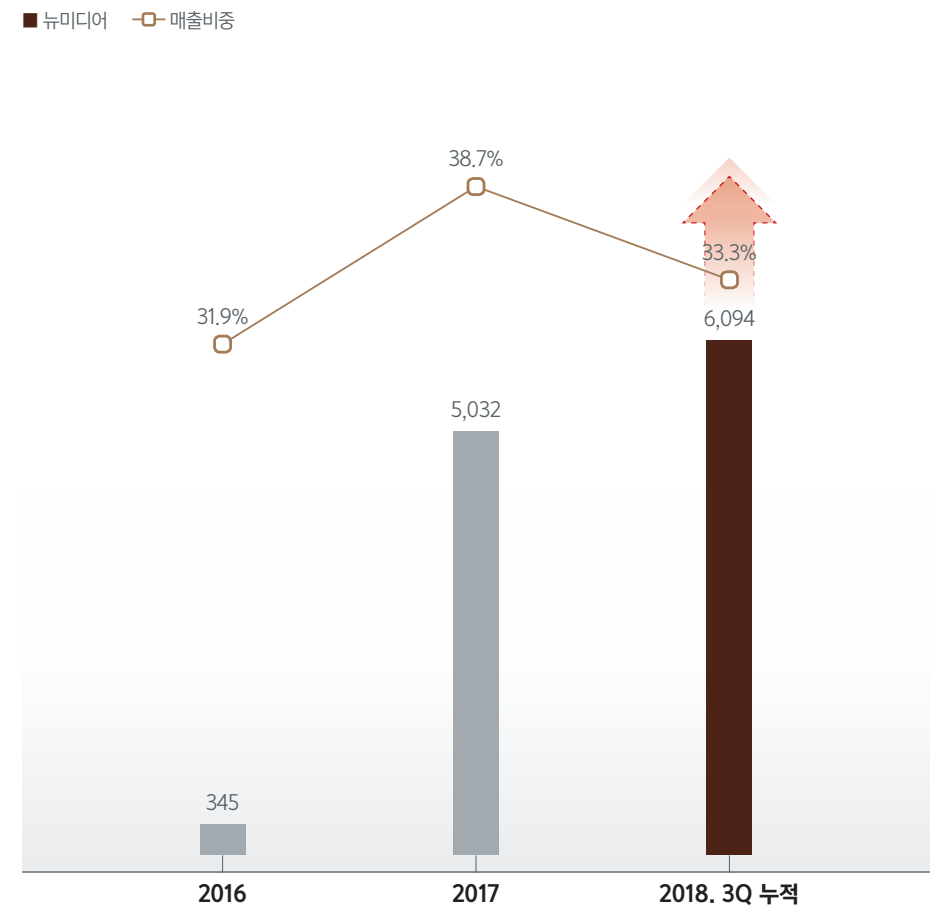
사업영역 다각화로 안정적 성장동력을 보유한 위지윅 스튜디오

뉴미디어 레퍼런스

VR/AR		
	롯데월드 로보트 태권V VR Game	우석헌 자연사 박물관 VR
전시		
	간송 미술관 전시	마블 TMX 전시관
홍보		
	필립스 화질영상	LG 화질영상
공연		
	2018 평창 패럴림픽 개폐회식	2017 카자흐스탄 엑스포 주제관 영상
ScreenX		
	영화 <앤트맨과 와스프>	영화 <신비한 동물사전2>

뉴미디어 매출액

(단위 : 백만원)



03. 신 성장동력 - 뉴미디어 사업

대형 뉴미디어 프로젝트를 추진 중인 위지윅 스튜디오

시장 모멘텀

ScreenX



- 아이맥스를 대체할 수 있는 국내 기술로 개발된 멀티 프로젝션 시스템
- '20년까지 글로벌 1,000개 상영관 확보 예정
- Alternative 콘텐츠 확산

Picture Quality 영상



- TV 및 각종 디스플레이 신제품 출시에 따른 글로벌 마켓에서의 홍보목적 화질 영상 기획/연출/후반 제작
- 8K OLED 레졸루션 등 고품질 디스플레이에 대한 고 퀄리티 영상 제작기술 수요 증가

테마파크



- 미디어 콘텐츠 기술의 집약체
- 세계 최대 테마파크 시장으로 부상하는 중국
- 중국 테마파크 입장객 전망
- '16년 2.1억 명 → '25년 3.6억 명

위지윅 모멘텀

IMAX의 대항마 ScreenX



- CJ CGV와 할리우드 메이저 영화 제작사 ScreenX 제작 연간계약 체결
- 위지윅 스튜디오 CJ CGV와 ScreenX 콘텐츠 제작 MOU 체결 예정

Picture Quality 영상



- LG 디스플레이/일렉트로닉, 필립스의 8K OLED 레졸루션 신제품에 대한 글로벌 디스플레이 홍보행사 CES 등 참여
- 위지윅만의 첨단영상 기술에 대한 호평으로 LG 디스플레이와 협력사 제휴 및 견고한 파트너십 구축

융합 콘텐츠의 집합 테마파크



- 완다 및 에버그란데 그룹의 정식 미디어 벤더 등록
- 테마파크 콘텐츠 제작 경험과 노하우가 있는 전문인력 보유

04. 다양한 수익 창출 구조

업계 최고의 안정적 수익 구조를 보유한 위지윅 스튜디오

다양한 고객사

영화/드라마 클라이언트



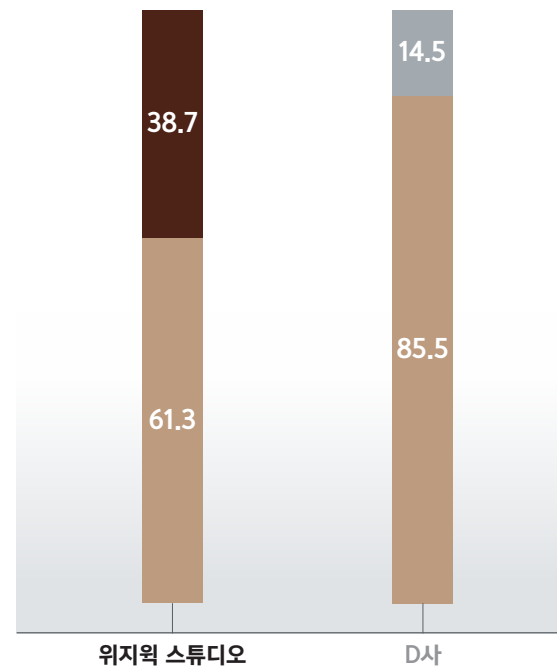
뉴미디어 클라이언트



안정적 매출구성('17년)

(단위 : %)

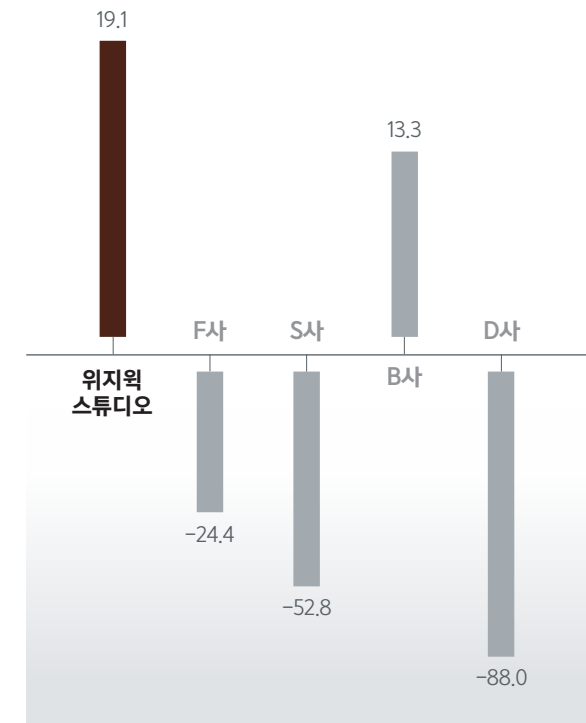
■ 뉴미디어 ■ 영화 ■ 기타용역수익



* 출처: 각사 사업보고서 및 당사 자료

업계 1위의 영업이익률('17년)

(단위 : %)



* 출처: 각사 사업보고서 및 당사 자료

05. 4차 산업과 WYSIWYG

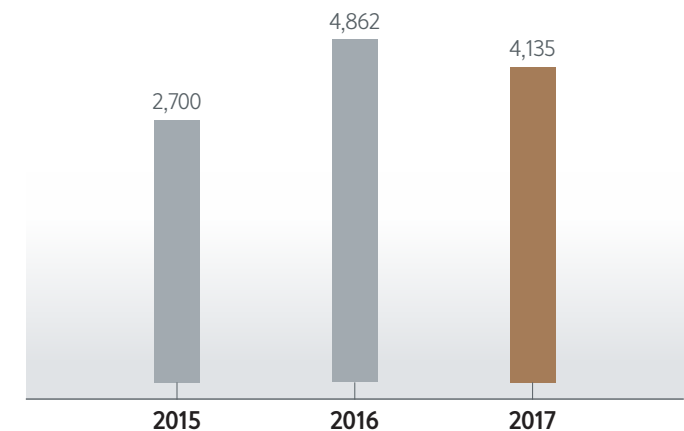
떠오르는 유망산업의 기술을 선도하는 위지윅 스튜디오

정부 추진 4차 산업 육성과제 수행 현황

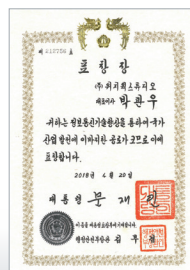
과제명	기관	기간
2016 산학연협력기술개발 사업	TIPA (중소기업기술정보진흥원)	2016.12.01 ~ 2018.11.30
CG전문기업 육성사업	NIPA (정보통신산업진흥원)	2017.04.01 ~ 2019.12.31
'18년 디지털콘텐츠 동반성장 선도 프로젝트 "다면영상" 부문 협약서	NIPA (정보통신산업진흥원)	2018.05.01 ~ 2019.11.30
가상현실 5대 선도 프로젝트(다면영상분야)	RAPA (전파진흥협회)	2018.05.01 ~ 2019.11.30
첨단융합 게임콘텐츠 활성화 지원	KOCCA (한국콘텐츠진흥원)	2018.05.01 ~ 2018.11.30
실시간 CG 영상 서비스를 위한 라이브 액팅 CG 캐릭터 및 라이브 CG 콘텐츠 제작 기술 개발	KOCCA (한국콘텐츠진흥원)	2018.08.01 ~ 2019.07.31

국내 CG/VFX 산업 정부지원 규모

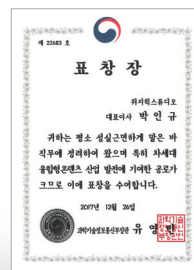
(단위 : 백만원)



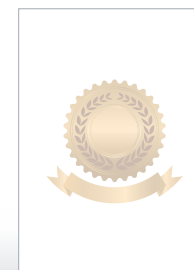
국내 우수 콘텐츠 기업 인정



대통령 표창
< 정보통신기술 국가산업발전 공헌상 >



과학기술부 장관상
< 차세대 융합형 콘텐츠 산업 발전 공헌상 >



과학기술부 장관상
< ICT 기금사업으로 우수한 성과 창출 >
(2018년 12월 6일 수상예정)

Chapter 04

VISION

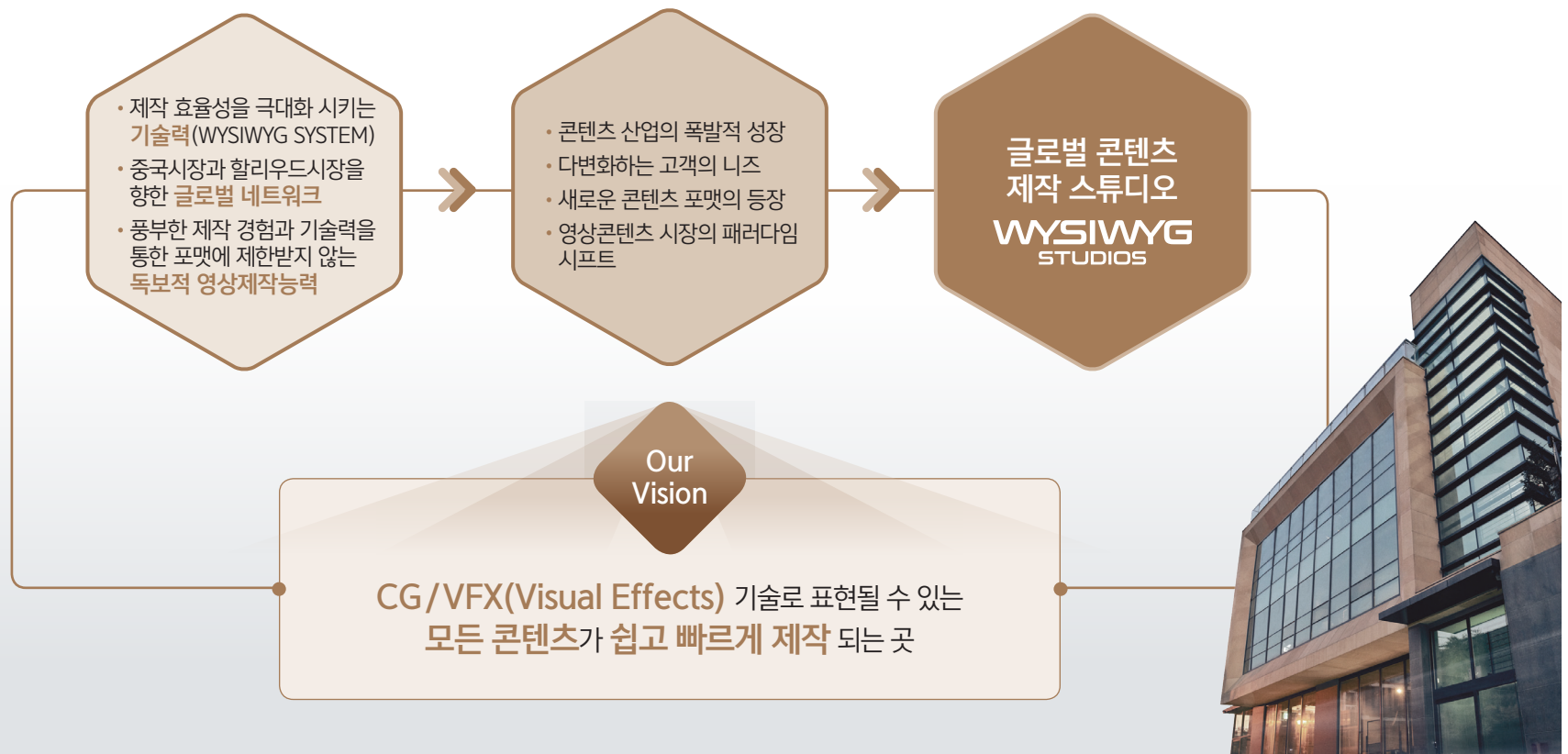
Vision



01. VISION

글로벌 콘텐츠 제작 스튜디오로 도약

글로벌 콘텐츠 제작 스튜디오로의 발돋움



Chapter 05

CREDIT

공모개요
상대비교
요약 재무제표



01. 공모개요

주식 사항

공모전주식수	6,532,560주
공모주식수	2,199,515주
주관사 의무인수분	65,985주
공모후주식수	8,798,060주
공모희망가액	9,000~13,000원
공모금액	198~286억원

공모 일정

증권신고서 제출일	2018년 11월 15일
수요예측일	2018년 12월 06일~07일
청약예정일	2018년 12월 12일~13일
납입예정일	2018년 12월 14일
매매개시일	2018년 12월 20일(예정)
주관증권사	삼성증권(대표주관), NH투자증권(공동주관)

공모 후 주주구성

구분	주식수(주)	비중(%)
최대주주등	3,059,811	34.78
벤처금융	1,687,320	19.18
상장주선인	65,985	0.75
기타주주	1,785,429	20.29
공모주주	2,199,515	25.00
합계	8,798,060	100.0

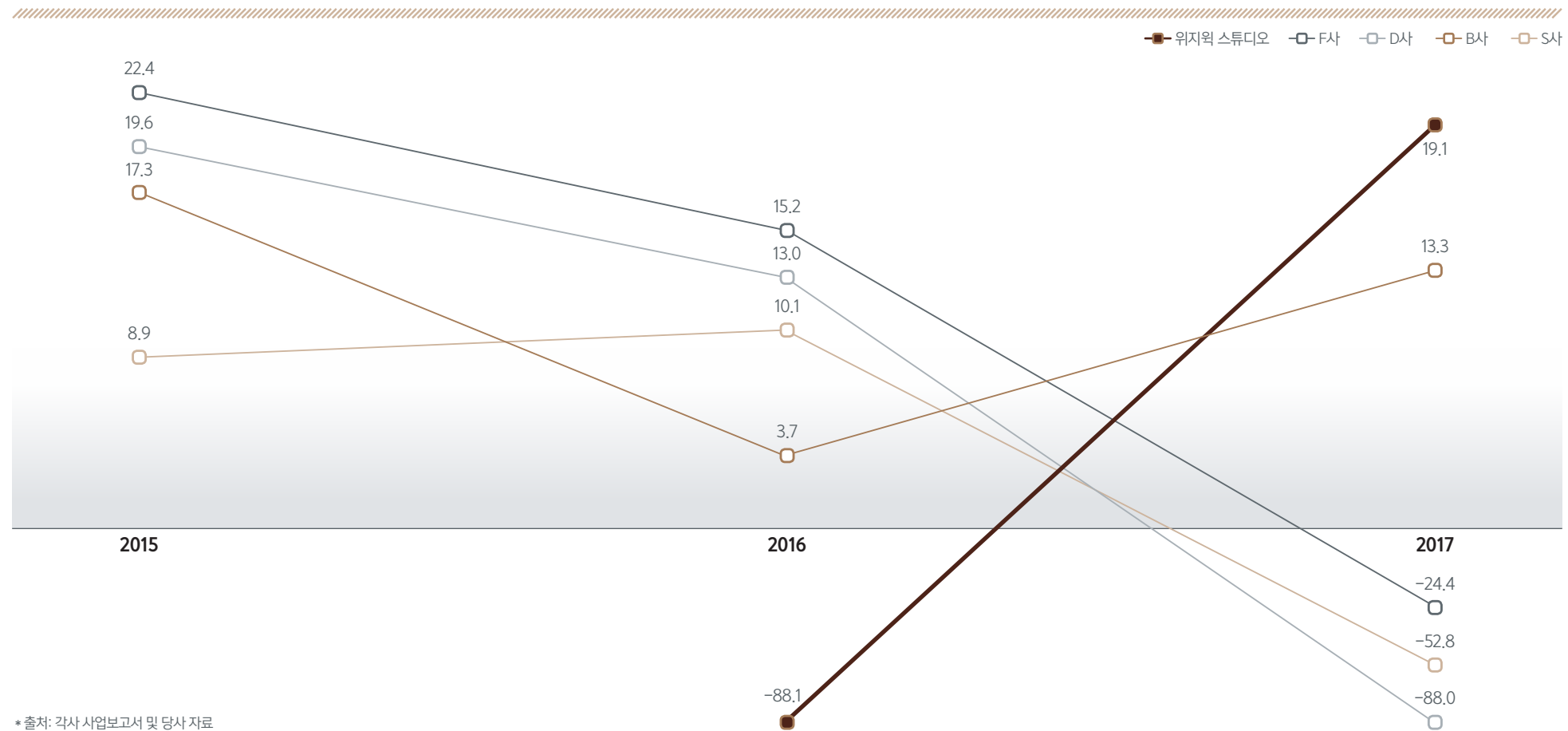
보호예수 현황

보호예수	구분	주식수(주)	비중(%)
6개월	최대주주등	3,059,811	34.78
	특수관계인 및 기타주주(직원)	595,269	6.77
3개월	상장주선인	65,985	0.75
1개월	벤처금융	879,806	10.00
보호예수물량 합계		4,600,871	52.29
유통가능물량		4,197,189	47.71
합계		8,798,060	100.0

02. 상대비교

동종업체 영업이익률 추이 비교

(단위 : %)



*출처: 각사 사업보고서 및 당사 자료

03. 요약 재무제표

요약 재무상태표

(단위 : 백만원)

구분	2016	2017	2018. 3Q
유동자산	3,329	12,654	14,980
비유동자산	1,555	4,139	6,630
자산총계	4,884	16,793	21,610
유동부채	920	1,416	2,509
비유동부채	4,221	9,734	-
부채총계	5,141	11,149	2,509
자본금	203	269	3,266
자본총계	(257)	5,643	19,101
부채와 자본총계	4,884	16,793	21,610

요약 손익계산서

(단위 : 백만원)

구분(연결기준)	2016	2017	2018. 3Q 누적
영업수익	1,083	12,989	18,296
영업비용	2,037	10,510	14,334
영업이익	(954)	2,479	3,962
영업외손익	(1)	(74)	126
금융손익	(109)	(1,908)	14
기타손익	-	-	6
법인세차감전 순이익	(1,064)	498	4,109
법인세비용	(213)	-	415
당기순이익	(851)	499	3,694

※ '17년 금융손익은 상환전환우선주 평가 관련 (회계적)손실

