



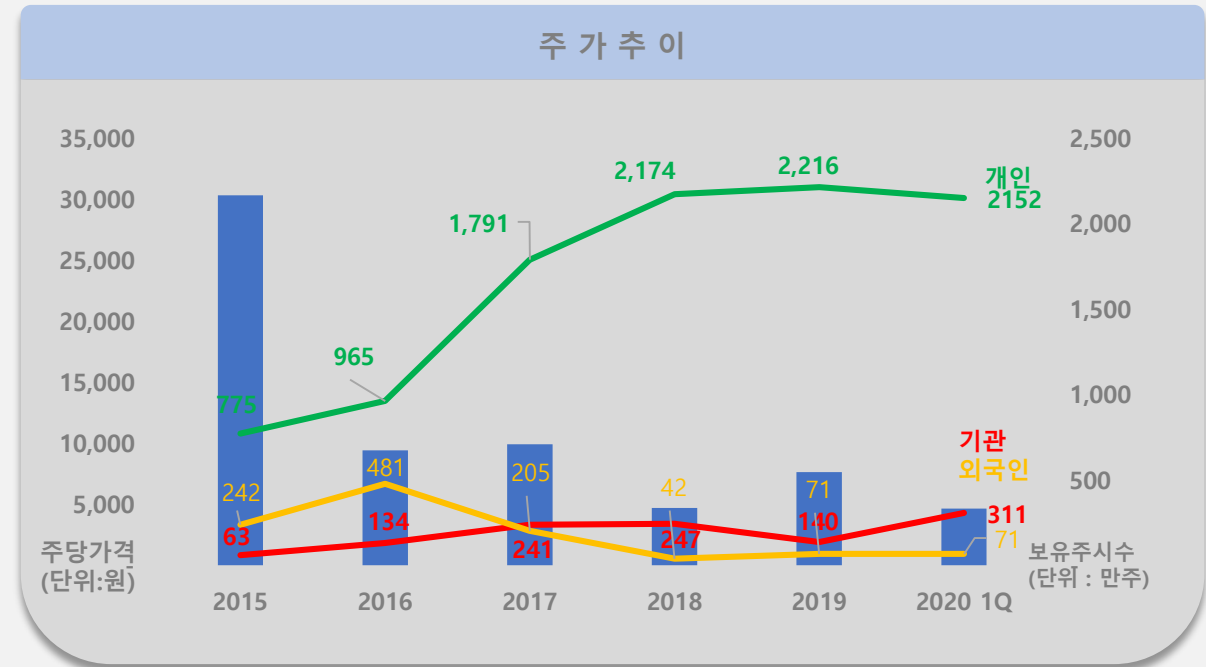
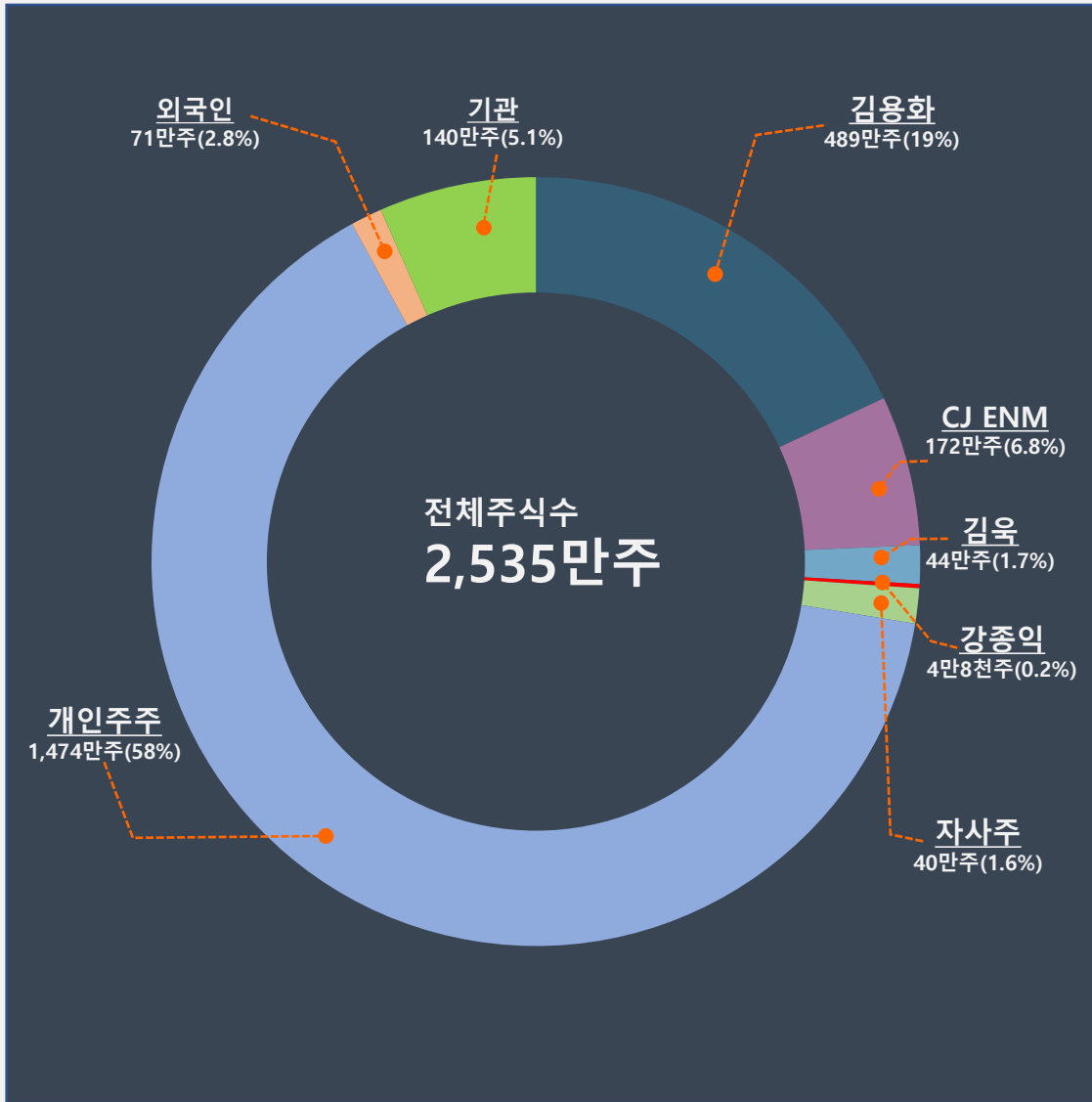
[About the Dexter](#)

[About the Contents &
VFX](#)

[Strategy of Dexter](#)

[Appendix](#)

덱스터 지분구조 (2019년 말 기준) / 전체 주식수 : 25,348,136주



사업부

자회사

DI

영화, 드라마, 공연영상 등 사업영역 다각화
Digital Archiving 시스템 구축 진행

라이브톤

국내 최초 돌비 디지털 (5.1) 도입
세계 최초 14.2 채널 3D 사운드
명량, 옥자, 괴물, 변호인, 부산행 등 흥행 블록버스터 전담

디지털 제작

VFX R&D Lab
(자체 소프트웨어 및 하드웨어 개발)
디지털 휴먼, 환경 등 VFX Shot 제작

워크숍

2D / 3D 워크플로우 디자인
특수 촬영 기술
뉴미디어 (VR/AR) 전문 촬영

종합 콘텐츠 제작 스튜디오



콘텐츠 사업본부

자체 콘텐츠 기획, 개발, 제작, 투자
IP인큐베이팅 및 영화, 애니메이션 VR/AR 플랫폼 OSMU

덱스터픽쳐스

예산관리, 스케줄 관리 통한 영상 콘텐츠 제작

디지털기획

On-set, Motion, Capture, Lidar Can 등
영상제작 슈퍼바이징

미디어

VR콘텐츠 기획및 개발 제작
IP 인큐베이팅 통한 라이브러리 구축
테마파크 컨셉 및 스토리 기획, 제작

영상 콘텐츠 산업의 리스크요인

01

주52시간 근무제 정착
→ 제작비 상승

02

IP 선점 경쟁 → 유통플랫폼전쟁
콘텐츠의 가격 결정권 (배우, IP, 감독 & PD)

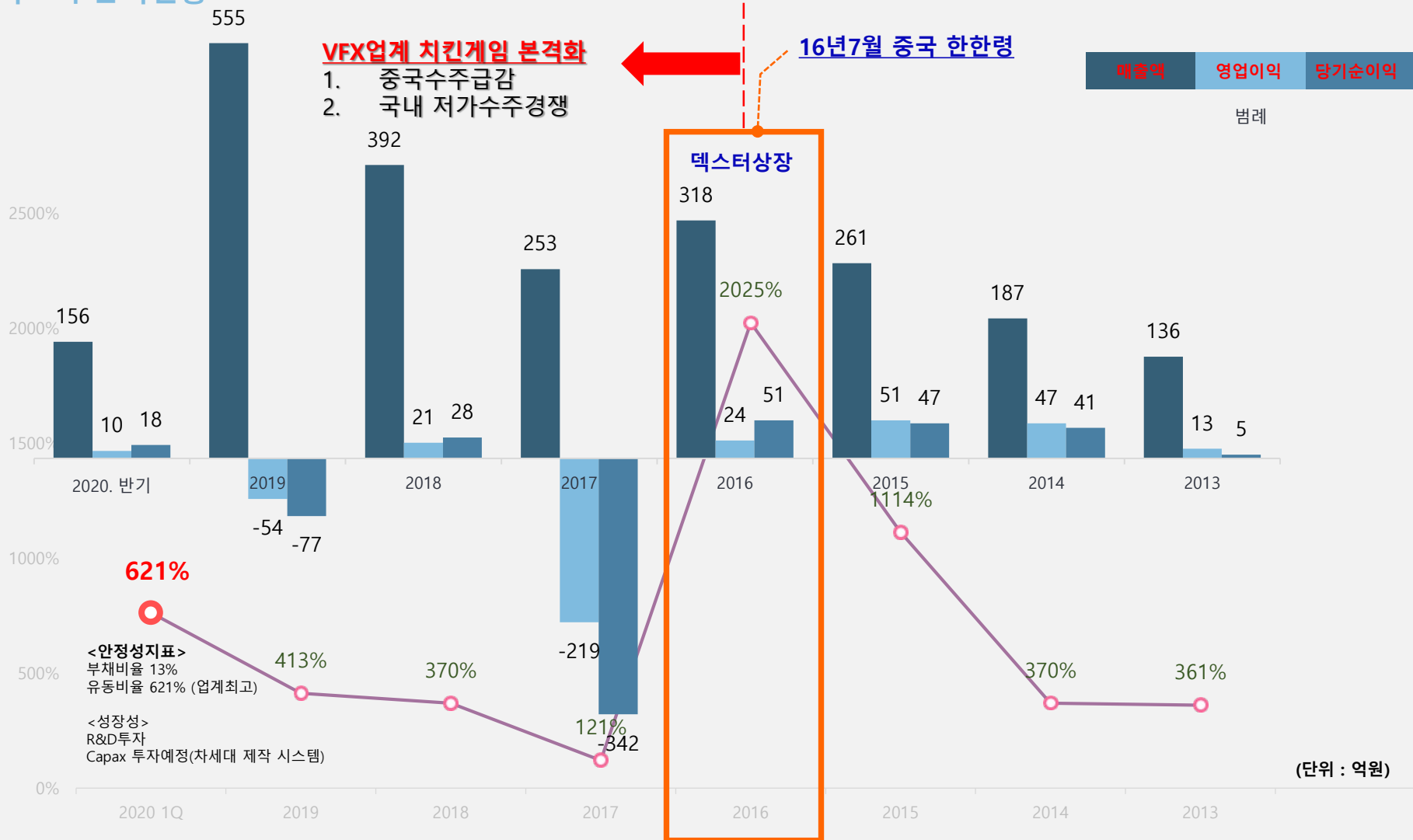
03

영화콘텐츠산업의 위기 확산
극장유통망 → 제작, 공급망으로 확산
콘텐츠 주요 제작사의 제작 공백기 길어짐

04

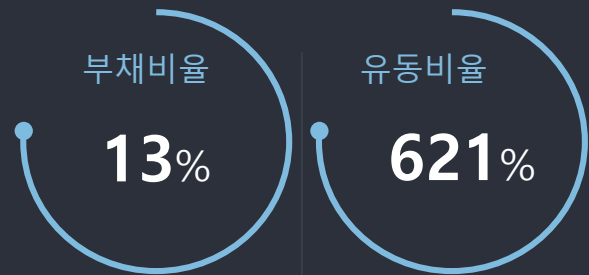
VFX산업의 치킨게임
저가수주경쟁 → 생존위기
한한령 이후 글로벌 수주 감소, 국내시장에서 출혈경쟁

덱스터 손익현황

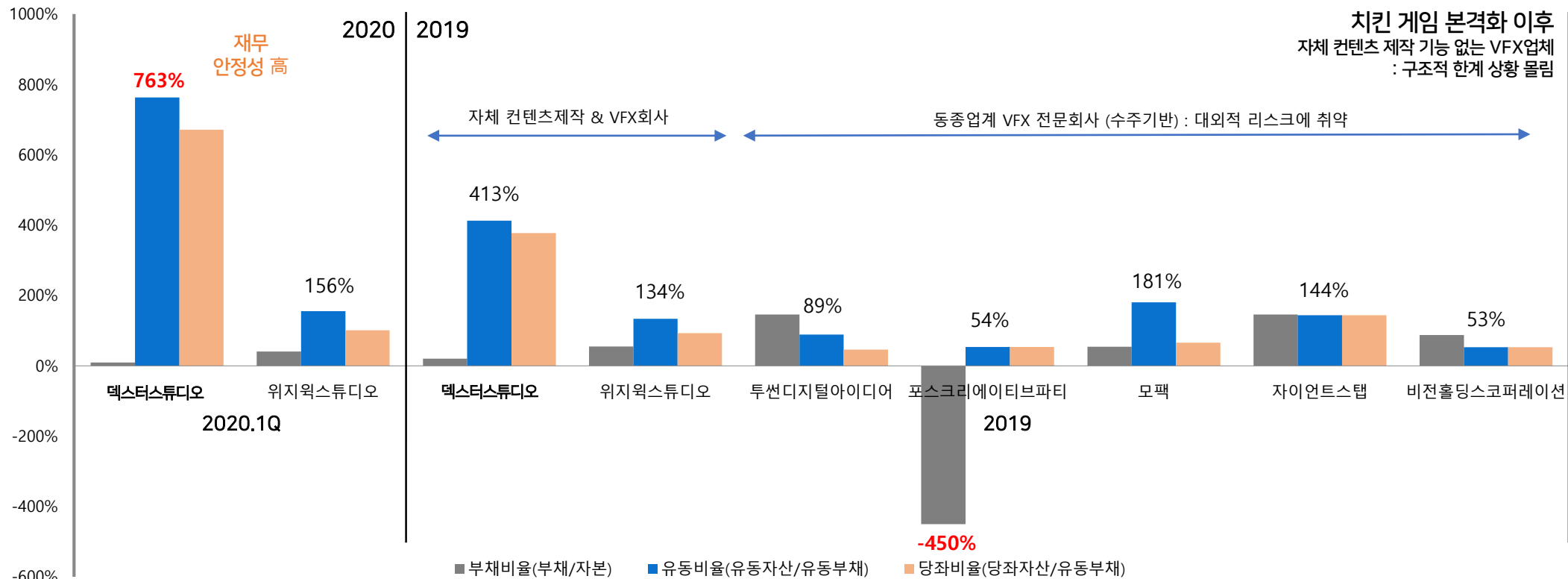


- ✓ 2012~2015 국내영화시장의 구조적 성장 및 중국영화시장 진출로 VFX산업 고성장
- ✓ 2016년 7월 사드배치 / 중국한한령 시행
 - ➡ 국외(중국) 대금지급 지연으로 미회수 매출 채권 증가 / 재무적 부담 가중
- ✓ 2017년 이후 국내VFX 저가수주경쟁 돌입
- ✓ 2020년 Covid-19로 인한 투자 및 콘텐츠 생산 지연으로 국내수주감소

자체제작기능이 없는 VFX업체 구조적 한계상황에 몰림



About the VFX Market Research- Market Investigation Result



재무안정성 주요 비율	2020.1Q		2019						
	덱스터스튜디오	위지웍스튜디오	덱스터스튜디오	위지웍스튜디오	투썸디지털아이디어	포스크리에이티브파티	모팩	자이언트스텝	비전홀딩스코퍼레이션
부채비율 (부채/자본)	9%	41%	20%	55%	145.64%	-450%	54%	146%	87%
유동비율 (유동자산/유동부채)	763%	156%	413%	134%	88.5%	54%	181%	144%	53%
당좌비율 (당좌자산/유동부채)	671%	101%	377%	93%	46%	54%	66%	144%	53%

※ 금융감독원 전자공시시스템 참조

상장이래로의 악순환은 우리 만의 전략적 목표에 따르기 보다는
시장변화에 휘둘리는 후행적 결정이 만든 결과였습니다



“ 2020년부터 **덱스터**는
환경변화에 따른 우리만의 **전략적 포지셔닝**을 명확하게 정립하고
이를 가장 잘 만들어 낼 수 있는
덱스터만의 싸움의 場을 만들고자 노력했습니다. ”

Covid-19가 불러온 시장의 변화

“판”의 변화

유통 + 소비
언택트 중심 비즈니스

새로움이 아니라 시대의 변화를 앞당겼다

- 언택트 비즈니스, 전자결제, 스마트팩토리

신경제산업과 구경제산업의 충돌

- Analog vs Digital

플랫폼 전쟁

- OTT중심의 구독경제, 이커머스 중심의 전자상거래

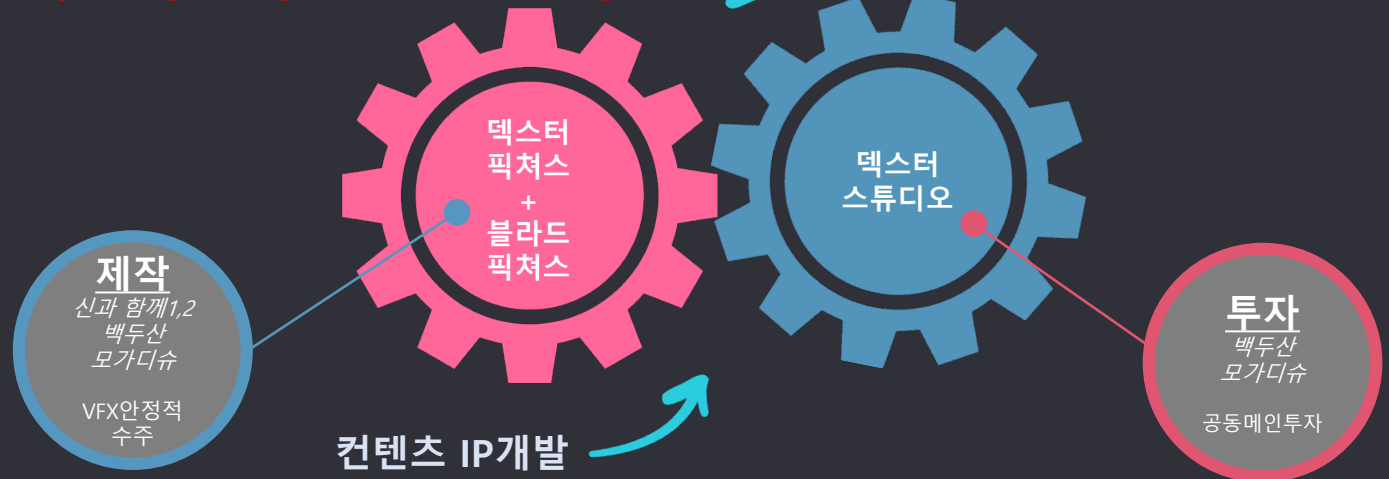
시장은 “판”이 바뀌었지만 덱스터는 “축”을 강화했다

“축”의 변화

공급망
투자제작역량강화

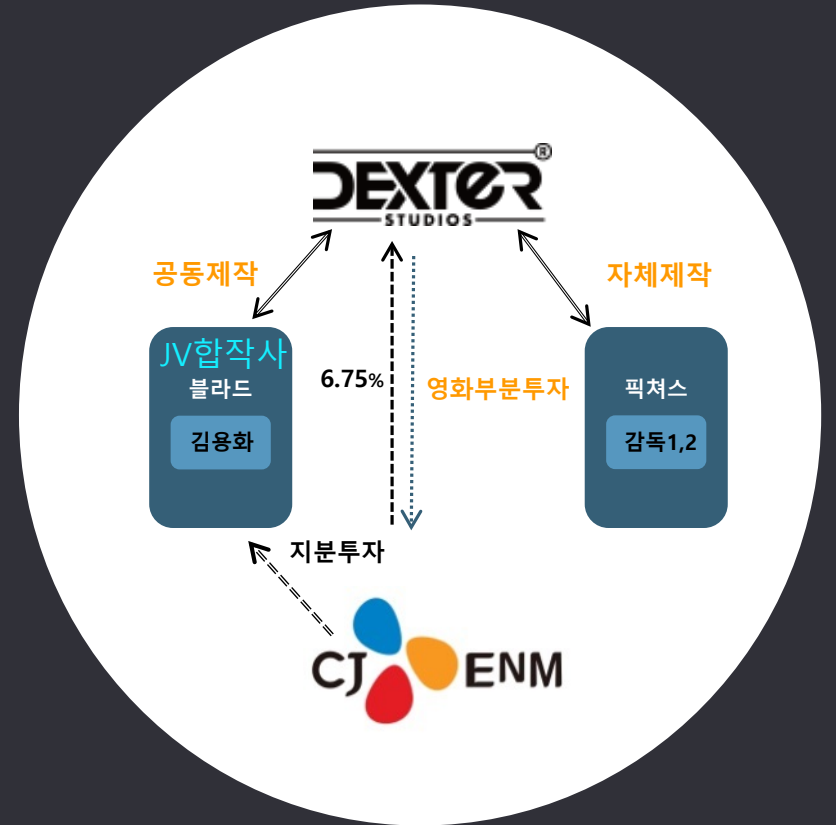
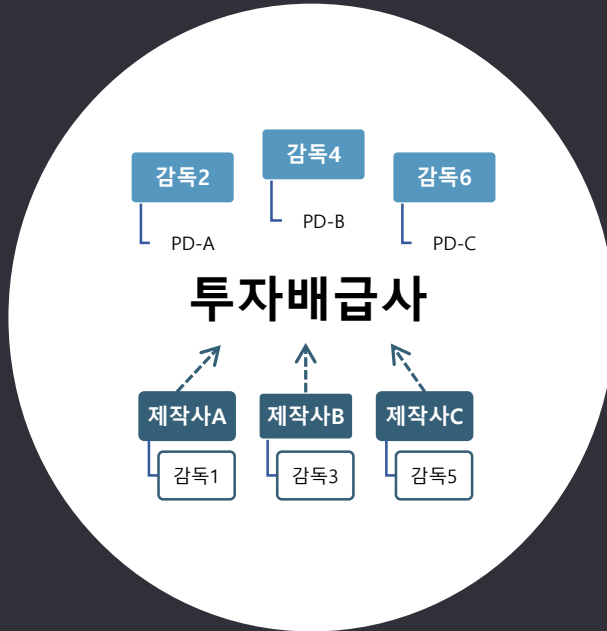
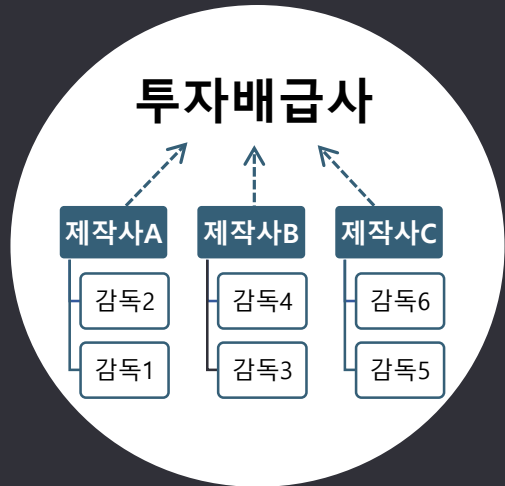
구조적 변화로 Hit Ratio 상승

전략적 투자자 CJ ENM



DEXTER TWO WHELL SYSYTEM

내,외부 제작사 확보



제작사 중심

제작사 중심으로 프로젝트 개발 진행
 신인 감독 뿐 아니라 유명 감독도
 역시 제작사 소속으로 계약

감독 & 제작사 다원화

제작사소속의 감독이 독립하여
 별도 제작사 설립

- 김용화감독 <KM컬쳐스>에서 독립 후 <텍스터필름>설립
- 윤종빈감독 <팔레트>에서 독립 후 <월광>설립

제작사 내재화

내부 제작시스템 구축
 외부제작 뿐만 아니라 인하우스에서 독자적인 제작사
 기능 수행 <신과함께1, 2, 백두산, 모가디슈>

JV 합작사로 CJ와 전략적 제휴

- 안정적 VFX수주
- CJ공동제작

DEXTER TWO WHELL SYSYTEM

컨텐츠 제작편수 증가와 리스크 Hedge

영화명	제작년도	제작사	제작비	프로젝트수익	관객수
신과함께 1,2	2017,2018	텍스처픽처스	459억원	121%	2,669만명
백두산	2019	텍스터픽처스	296억	30%	825만명
모가디슈(미개봉)	2020	텍스터픽처스	245억	-	-

영화명	제작년도	제작사	제작비	프로젝트수익	관객수
프로젝트 A	2021	텍스처픽처스	-	-	-
프로젝트 B	2021	텍스터픽처스	-	-	-
더 문	2021	블라드픽처스	-	-	-
사일런스	2021	블라드픽처스	-	-	-

매년 1편 제작

연간 1편



2021년

연간 4편

자체제작 컨텐츠
: 중소형프로젝트

공동제작컨텐츠
: 대형프로젝트

이원화

리스크는 낮추고
Hit ratio는 높이고
VFX 안정적 수주

JV 전략적 제휴
시너지효과

극장체인 없는 텍스터

CJ ENM 배급망 통해 관객수의 하락 따른 스크린 좌석수의 하락폭 낮춤
: 조기 종영에 따른 잠재적인 관객수 손실 방지 가능

CG, 합성비율이 높은 장르물



29% 20% 35%

판타지물



49% 54%

SF, 모험, 액션물



27% 29% 25%

✓ 제작공정

VFX는 단순한 후반작업이 아닌 영화제작 전체 과정에 수반되는 필수적인 작업으로 자리잡음

✓ 효율성

한국적 블록버스터급 영화를 최소한의 비용으로 최고의 퀄리티로 만들어낼 유일한 대안

✓ 트렌드

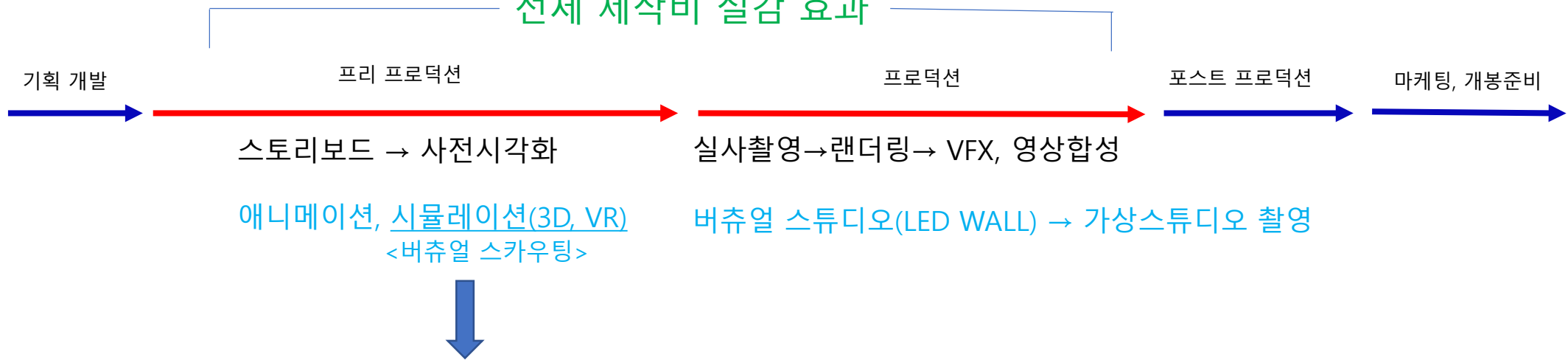
VFX 영역의 영화를 위해 소재의 선택이나 연출방식까지도 변화 → 차세대제작시스템 (Virtual Studio) 적용

덱스터의 VFX 기술 및 Capa 능력 국내 최정상급 수준 (경쟁사 대비 2X)

→ 2020년 국내 4대 배급사와 드라마제작사의 텐트폴급 VFX작품 비중 국내 최다 수주

- 기존의 프리 프로덕션 단계에서 3D, VR방식으로 사전 시각화하여 시뮬레이션하고 배우의 동선, 카메라의 위치, 조도의 방향, 실사 배경세트와 촬영방식 등을 사전에 테스트. 실시간으로 수정하고 반영하여 짧은시간 내에 정해진 예산과 계획에 의해 촬영가능
- 프리 공정단계에서부터 VFX 활용영역 확대 (후반작업 VFX는 소폭 축소)
- 계획된 촬영으로 불필요한 촬영 방지. 제작비 절감/ 제작시스템의 산업화
- <왕좌의 전쟁, 스타워즈, 기생충> 버추얼 스카우팅으로 시뮬레이션을 통해 계획된 제작공정에 의해 촬영, 제작기간단축, 제작비 절감으로 더 큰 사이즈의 작품 가능

전체 제작비 절감 효과



※ 리얼타임 톨로 실험할 수 있도록 프로덕션을 지원하다



- S전자는 "덱스터다이"와 색보정관련 기술공동연구
- CJ 파주콘텐츠월드 "덱스터 VIRTUAL STUDIO" 유치 협의 중

대규모 액션을 위한 가상 세트 구축

REALTIME

다양한 연출시뮬레이션
그린매트설치시간 단축
실시간 라이팅
시공간의 제약
불필요한 VFX작업 감소

Current : 가상을 현실로

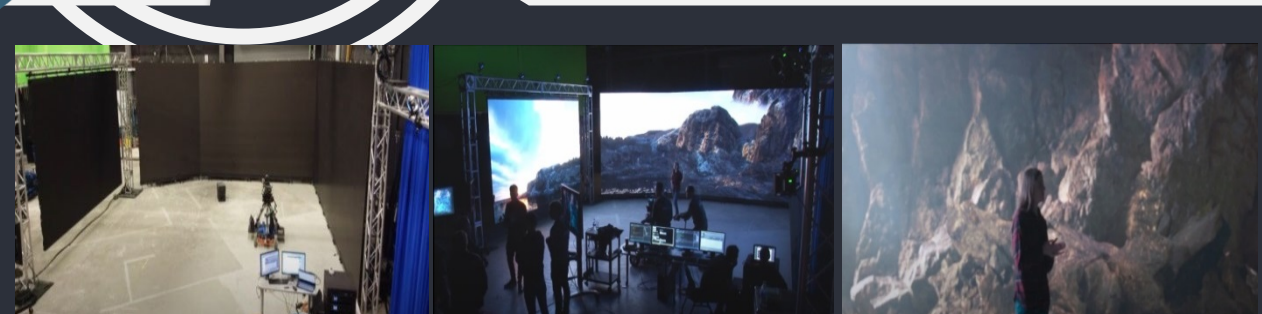
그린매트 배경으로 촬영 후 VFX작업



마블 스튜디오(Marvel Studios) 어벤져스: 엔드게임(Avengers: Endgame)부터 디즈니+(Disney+) 채널에서 방영한 스타워즈(Star Wars) 시리즈인 더 만달로리안(The Mandalorian) 등이 차세대 제작시스템인 버추얼 스튜디오에서 제작

TO BE : 현실을 가상으로

LED WALL에 가상배경을 출력 후 촬영



기간



비용



퀄리티



검증된 IP의 확장성 <신과함께> 프로젝트

- 중국 알파픽처스 판권 매각
한국영화 중 역대급 MG 확보

<신과함께 1,2> 합산 초과매출 발생시 RS발생

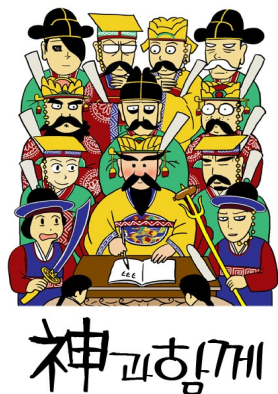
- 한한령 해제 시
: 극장 개봉 후 2차 부가판권시장 방영 가능

- 극장 등 다중이용시설 8월부터 재개됨

(미국)
OTT향 시리즈물 드라마 협의 중



웹툰 연재 <신과함께>



<신과함께:죄와벌>



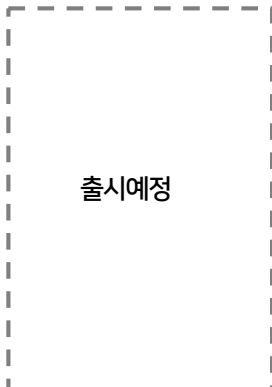
<신과함께:인과연>



<신과함께 VR>



<신과함께>
애니메이션(중국)



영화<신과함께3>, <신과함께4>



(예상 이미지)

기회

1. 중국시장 內 심각한 수요/공급의 불균형

- 관객의 수요 대비 양질의 다양한 콘텐츠 공급 부족.
- 2017년 이후 중국정부 내용 검열강화로 콘텐츠 제작감소.

2. 한국 . 중국 문화적 동질성

- 동아시아 문화권의 정서적 동질감
- 엽기적인 그녀, 미녀는 괴로워, 태극기, 7번방의 선물 등은 중국 관객들이 가장 좋아하는 영화 최근 상속자, 별에서온그대, 아빠어디가, 러닝맨 까지 한국 예능/드라마에 대한 폭발적인 대중적 호감도 지속됨

3. 중국영화의 장르적/소재적 다양성 태동기

- 사회주의 사상의 영향으로 영화 소재에 대한 제약이 많음.
- 다양한 장르의 아이템 기획개발 역량이 부족
- 2014년 미스터리, 호러, 스릴러 장르에 대한 실험적 영화들의 의미 있는 성공(최면대사, 경성81호, 디어리스트)
- 2020년 한한령 해제 기대

위협

1. 중국정부의 규제 및 심의 검열제도

- 중국정부가 인민들의 정서/사상 통제를 위한 외국자본의 '제작사' 및 '배급사' 설립 불허방침은 상당기간 지속될 듯
- 새로운 영화에 대한 수요 다양화에 따른 내용 심의검열 강화

2. 중국 영화산업 핵심 인력들과의 네트워크 부족

- 영화산업 급성장으로 제한된 A급 인력에 대한 품귀현상
- > 메이저 영화사 및 A급 감독, 배우 중심으로 독점적 활용

3. 경쟁을 피할 수 있는 개봉일정 및 배급 어려움

- 2013년 미스터고 중국 배급시점에 할리우드 영화 5편 동시개봉 (차이나 필름그룹 결정권)
- 메이저 영화사들은 주요시기에 차이나필름 등과 배급일정
- 협의를 통해서 지나친 경쟁을 피할 수 있는 협상력 발휘
- 중국 전역에 있는 30+개 이상의 원선에 공격적 영업을 할 수 있는 인프라를 갖춘 영화사는 극소수

요약 F/S

(단위 : 백만원)

구분	2017	2018	2019	20년 반기
유동자산	44,264	56,311	32,057	39,600
비유동자산	45,269	24,504	34,468	30,942
자산총계	89,532	80,815	66,525	70,542
유동부채	36,576	15,218	7,770	6,375
비유동부채	12,077	2,372	3,424	1,897
부채총계	48,653	17,590	11,194	8,273
자본금	11,185	12,319	12,328	12,674
주식발행초과금	54,496	73,352	53,699	58,344
이익잉여금	-22,377	-19,568	-7,823	-5,903
기타자본항목	-2,463	-2,926	-2,926	-2,903
비지배지분	38	47	53	57
자본총계	40,879	63,225	55,331	62,270

요약 I/S

(단위 : 백만원)

구분	2017	2018	2019	20년 반기
영업수익	25,334	39,217	55,483	15,562
영업비용	47,202	37,149	60,841	14,589
영업이익	-21,868	2,067	-5,358	973
금융수익	755	3,685	854	143
금융원가	10,070	1,917	1,148	70
기타이익	924	451	597	1,665
기타비용	10,853	555	211	253
법인세차감전 순이익	-41,113	3,731	-5,265	2,458
법인세비용	-6,932	913	2,442	534
당기순이익	-34,181	2,818	-7,707	1,924

본 자료는 주주 또는 기관투자자들을 대상으로 시행되는 Presentation에서의 정보 제공을 목적으로 (주)덱스터 스튜디오 (이하 “회사”)에 의해 작성되었으며 이의 반출, 복사 또는 타인에 대한 재배포는 금지됨을 알려드리는 바입니다. 본 Presentation에의 참석은 위와 같은 제한 사항의 준수에 대한 동의로 간주할 것이며 제한 사항에 대한 위반은 관련 ‘자본시장과 금융투자업에 관한 법률’에 대한 위반에 해당할 수 있음을 유념해주시기 바랍니다.

본 자료에 포함된 “예측정보”는 개별 확인 절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 ‘예상, 전망, 계획, 기대, (E)’등과 같은 단어를 포함합니다. 위 “예측정보”는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질에서 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 “예측정보”에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 전망은 Presentation 실시일 현재를 기준으로 작성된 것이며 현재 시장 상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 해아리시기 바랍니다.

본 자료의 활용으로 인해 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임원들은 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다. (과실 및 기타의 경우 포함)

본 문서는 주식의 모집 또는 매출, 매매 및 청약을 위한 권유를 구성하지 아니하며 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려 드립니다.



감사합니다