

About the Dexter

Strategy of Dexter

About the Contents & VFX

Appendix

사업부
자회사

종합 콘텐츠 제작 스튜디오



DI, 영상마스터링 & 기술 컨설팅

디지털 색보정
On-set & Near-set DIT Services
QC Services(Image & Audio technical QC Service)

디지털 음원 스튜디오

세계 최초 14.3 ch 디지털 3D 사운드 제작
국내 최초 돌비 디지털 3D 사운드(5.1) 도입
Dolby ATMOS 디지털 시네마 믹스
명량, 옥자, 변호인, 부산행, 괴물, 기생충 등 흥행 블록버스터 전담

VFX 스튜디오

아시아 No.1 VFX 스튜디오
VFX R&D Lab, Concept Art, Pre-Visualization
디지털 휴먼, 환경 등 VFX Shot 제작

버추얼 스튜디오

2D / 3D 워크플로우 디자인 특수 촬영 기술
뉴미디어 (VR/AR) 전문 촬영, 촬영장비 렌탈
버추얼 프로덕션 기획 및 자체 콘텐츠 제작

미디어 사업

자체 콘텐츠 기획, 개발, 제작, 투자
IP인큐베이팅 및 영화, 애니메이션

콘텐츠 제작

체계적인 예산관리, 안정적인 스케줄 관리 통한
완성도 영상 콘텐츠 제작

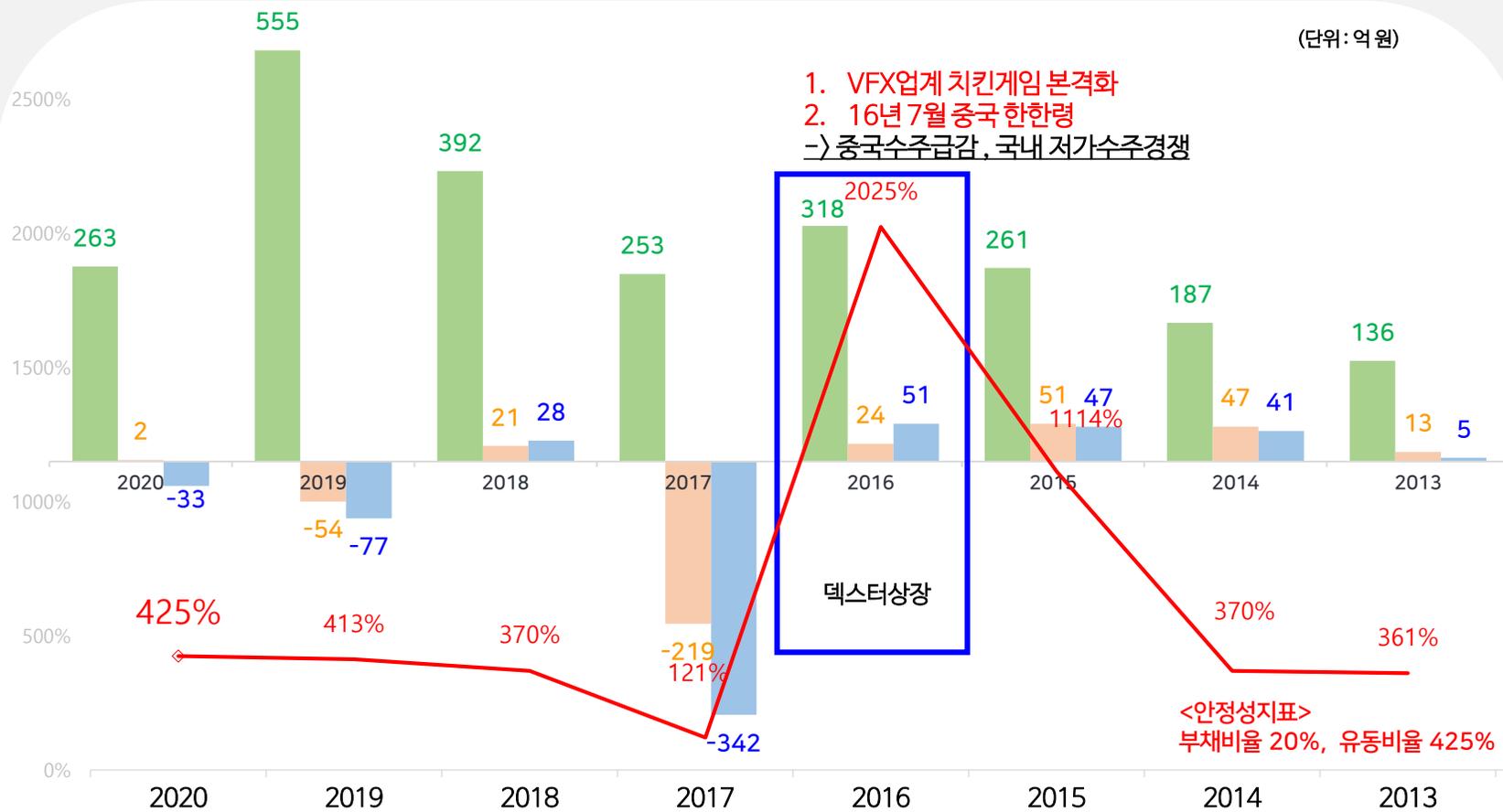
실감콘텐츠 제작

VR, AR, XR 콘텐츠 기획, 개발 및 제작
미디어 아트

디지털 기획 제작

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

매출액 영업이익 당기순이익



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

수상내역



2013

2014

2017

<미스터고>
제 34회 청룡영화제 '시각효과상'
제 33회 한국영화평론가협회
'기술상' 및 '시각효과상'
제 19회 춘사대상영화제 '기술상'

<미스터고>
제 8회 아시아필름영화제
'시각효과상'

<적인걸2>
제 12회 창춘영화제
'최우수 시각효과상'

<지취위호산>
제 52회 금마장
'시각효과상'

<해적>
제 35회 청룡영화제
'시각효과상'

<몽키킹2>
제 36회 홍콩 금상장영화제
'최우수 시각효과상'



2018

2019

2020

<신과함께 : 죄와 벌> <신과함께 : 인과 연>
제 54회 백상예술대상 '예술상', '감독상' 제 55회 대중상영화제 '기술상'

<유랑지구>
제 9회 베이징국제영화제 '시각효과상'

<백두산>
제 41회 청룡영화상 '기술상', '최다관객상'



2021년 국내 개봉작 중 최고 흥행, 최다 관객 기록

360만 관객 돌파

신과함께 죄와 벌
1,441만 명



신과함께 인과연
1,227만 명



백두산
825만 명



덱스터 픽처스 리빌딩 중

영화제작 + OTT드라마제작 + 광고무브셜 제작 등역량 강화

krema
W O R L D W I D E

디지털 종합광고대행사 (2009년 창립)

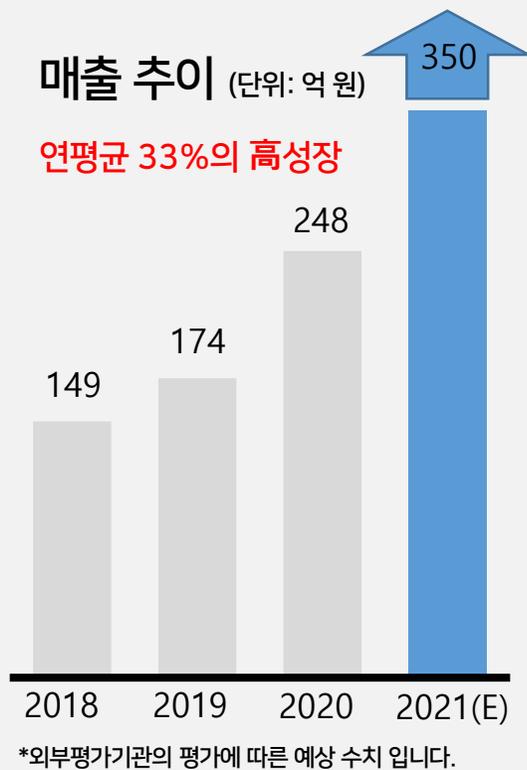
매출 248억 원 (2020년 기준)

종업원수 70명 (2021년 현재)

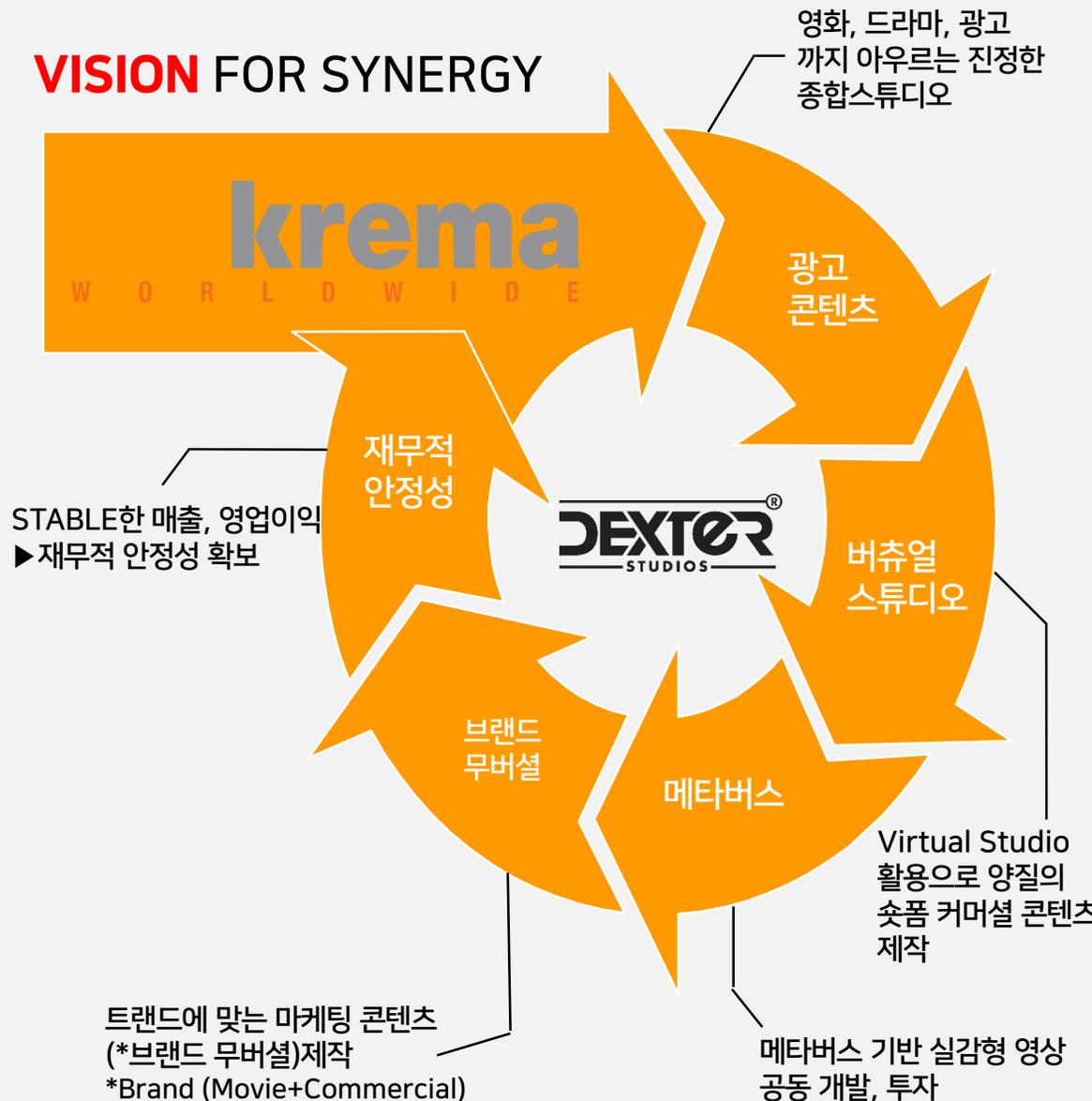
11년 이상 된 장기 고객 및 신규 광고주 증가추세

Ex) L전자, D제약 등 다수

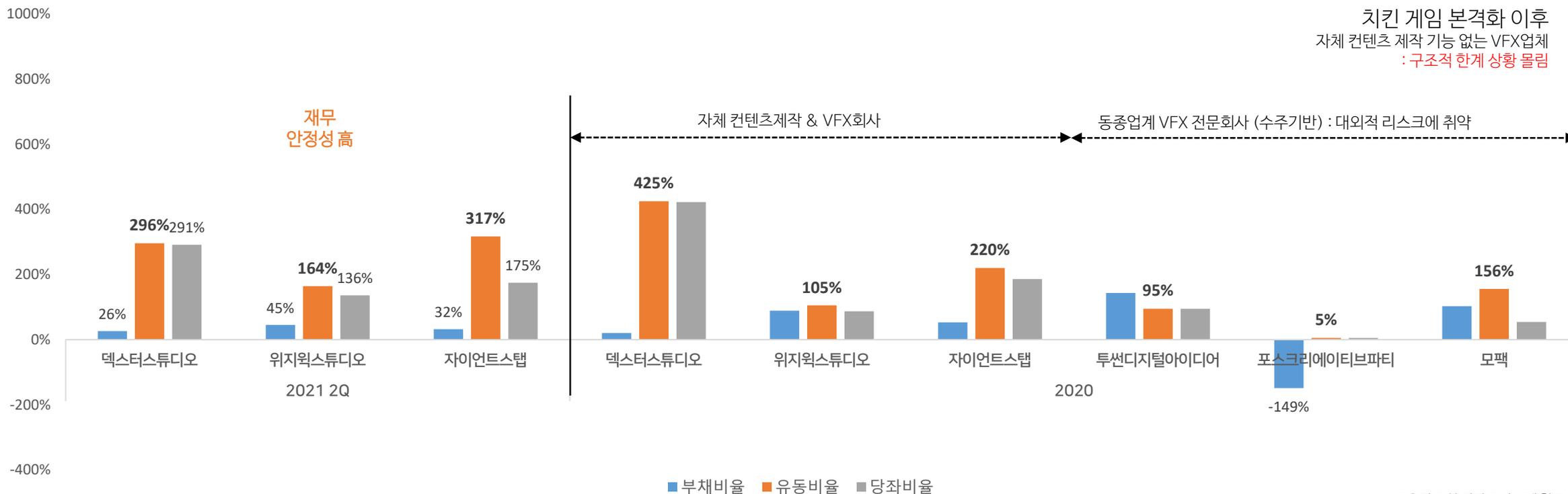
치열한 해외광고시장에서 두각을 나타내며 매년 성장



VISION FOR SYNERGY



치킨 게임 본격화 이후
자체 콘텐츠 제작 기능 없는 VFX업체
: 구조적 한계 상황 물림



※ 금융감독원 전자공시시스템 참조

재무안정성 주요 비율	2021 2Q			2020					
	데렉터스튜디오	위지웍스튜디오	자이언트스텝	데렉터스튜디오	위지웍스튜디오	자이언트스텝	투션디지털아이디어	포스크리에이티브파티	모팩
부채비율 (부채/자본)	26%	45%	32%	20%	89%	53%	143%	-149%	103%
유동비율 (유동자산/유동부채)	296%	164%	317%	425%	105%	220%	95%	5%	156%
당좌비율 (당좌자산/유동부채)	291%	136%	175%	422%	87%	186%	95%	5%	54%



✓ 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

구조적 변화



새로움이 아니라 시대의 변화를 앞당겼다

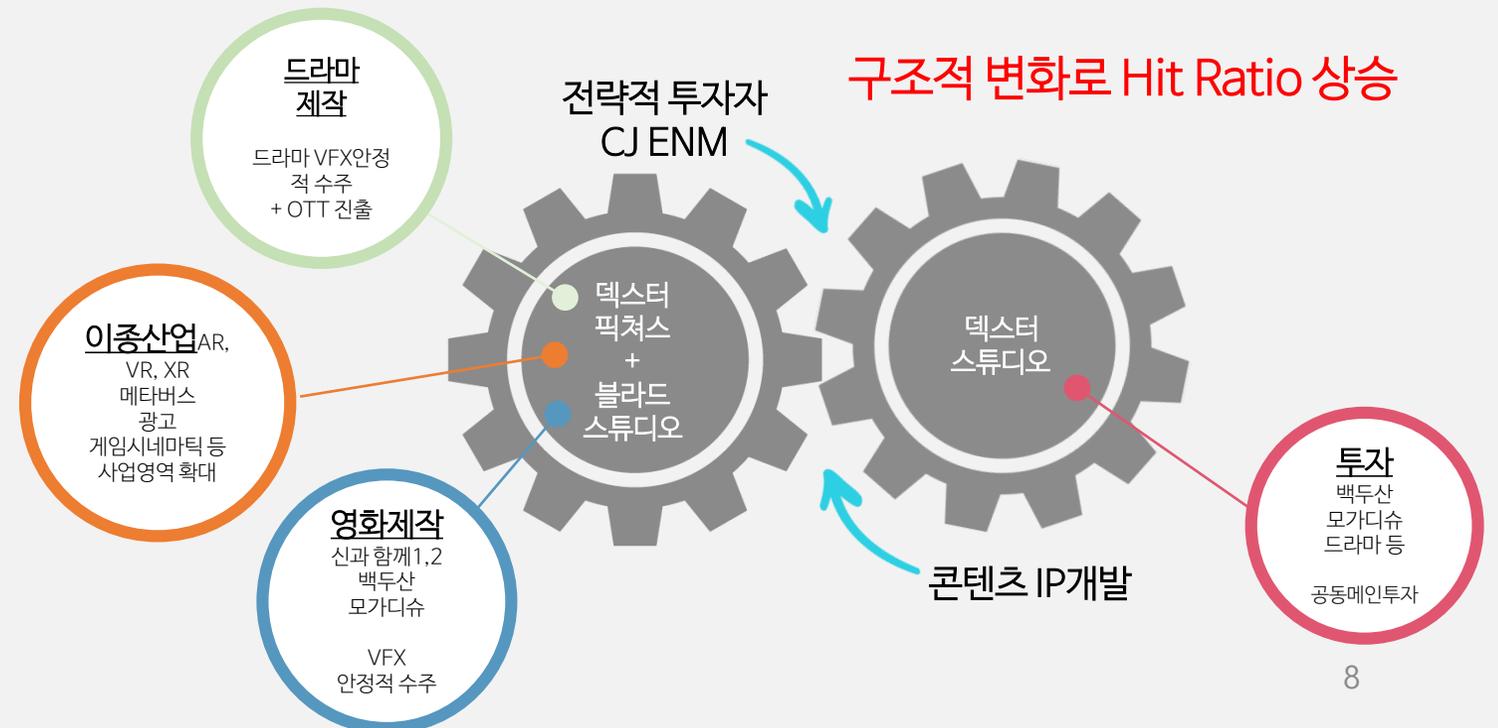
- 언택트 비즈니스, 전자결제, 스마트팩토리

신경제산업과 구경제산업의 충돌

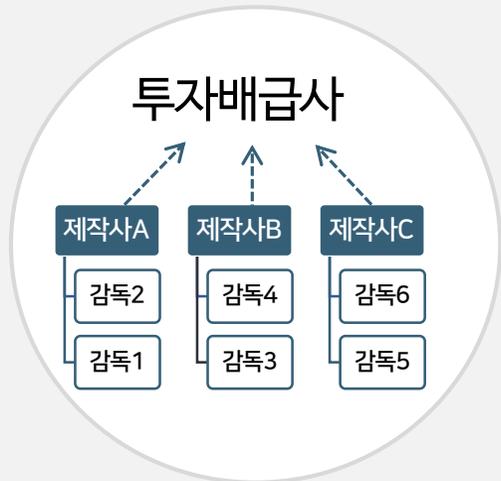
- Analog vs Digital

플랫폼 전쟁

- OTT중심의 구독경제, 이커머스 중심의 전자상거래



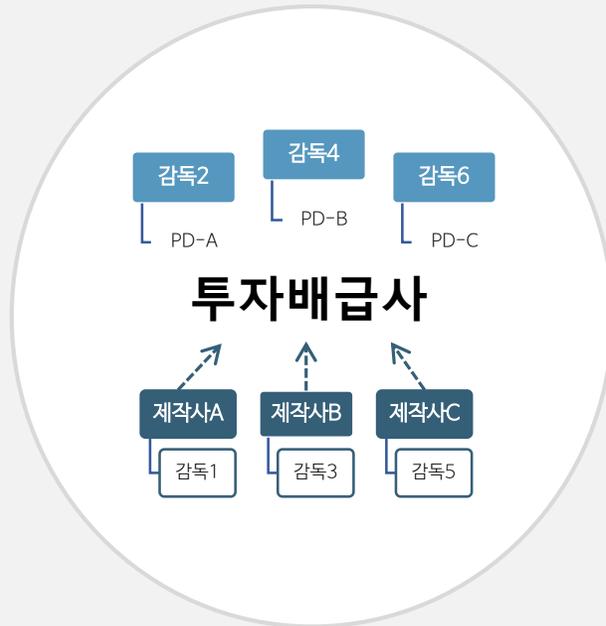
내, 외부 제작사 확보



제작사 중심

제작사 중심으로 프로젝트 개발 진행

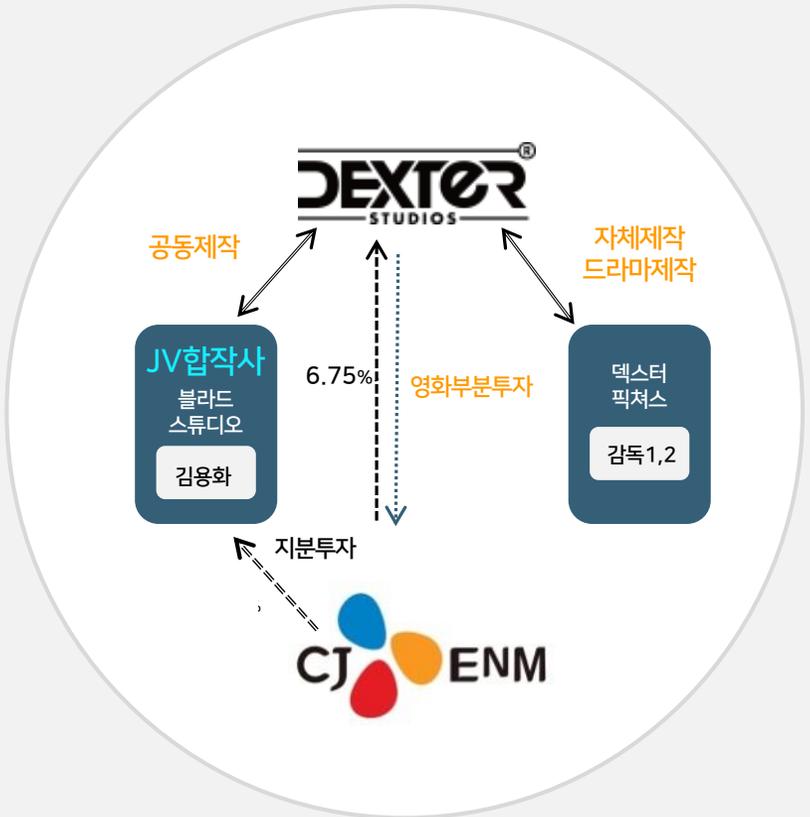
신인 감독 뿐 아니라 유명 감독도
역시 제작사 소속으로 계약



감독 & 제작사 다원화

제작사소속의 감독이 독립하여 별도 제작사 설립

- 김용화감독 <KM컬처스>에서 독립 후 <덱스터필름>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

콘텐츠 제작 편 수 증가와 드라마 제작으로 리스크 Hedge

영화명	제작년도	제작사	제작비	프로젝트수익	관객수
신과함께 1,2	2017,2018	덱스터픽쳐스	459억원	121%	2,669만명
백두산	2019	덱스터픽쳐스	296억	12%	825만명
모가디슈	2020	덱스터픽쳐스	240억	-	-

제목명	제작년도	제작사	제작비	프로젝트수익	관객수
국풍81	2021	덱스터픽쳐스	-	-	-
EARTH 619	2021	덱스터픽쳐스	-	-	-
더문	2021	블라드스튜디오	-	-	-
사일런스	2021	블라드스튜디오	-	-	-

매년 1편 제작

연간 1편



2021년

연간
대작영화 2편 ↑
드라마 2편 ↑

블라드스튜디오

: 대형프로젝트
: 공동제작콘텐츠

덱스터픽쳐스

: 드라마프로젝트
: 공동&자체 제작

이원화로

리스크는 낮추고
Hit ratio는 높이고
VFX 안정적 수주

JV 전략적 제휴
시너지효과

극장체인 없는 덱스터

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

플랫폼 전쟁

「2021년 국내 OTT 시장」
국내외 OTT 진출 본격화

NETFLIX

한국 8,700억원

TVING

3년 4,000억원

wavve

4년 3,000억원

+

Disney+

2021년 하반기

Apple tv+

국내 콘텐츠 제작중

amazon Prime

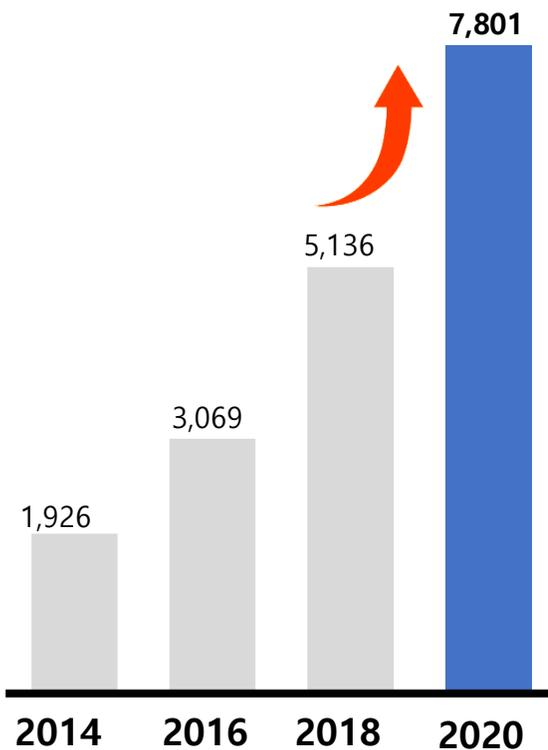
11번가 협업 계약

coupang

쿠팡 플레이 런칭

국내 OTT 시장규모

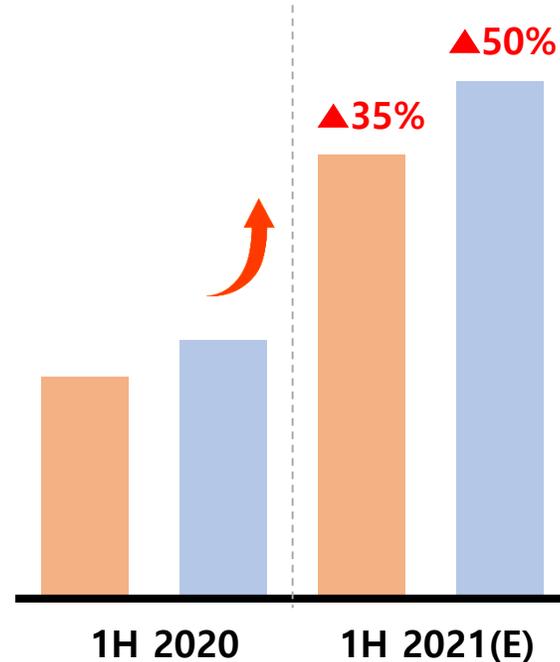
(단위:억원)



자료:방송통신위원회

덱스터 후공정 라인 실적

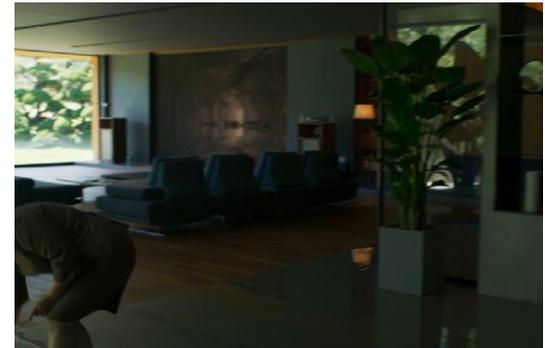
• DI • 라이브톤



- 기존의 프리 프로덕션 단계에서 3D, VR방식으로 사전 시각화하여 시뮬레이션하고 배우의 동선, 카메라의 위치, 조도의 방향, 실사 배경 세트와 촬영 방식 등을 사전에 테스트. 실시간으로 수정하고 반영하여 짧은 시간 내에 정해진 예산과 계획에 의해 촬영 가능
- 프리 공정단계에서부터 VFX 활용 영역 확대 (후반작업 VFX는 소폭 축소)
- 계획된 촬영으로 불필요한 촬영 방지. 제작비 절감 / 제작시스템의 산업화
- <왕좌의 게임, 스타워즈, 기생충> 버추얼스카우팅으로 시뮬레이션을 통해 계획된 제작공정에 의해 촬영, 제작기간단축, 제작비 절감으로 더 큰 사이즈의 작품 가능



※ 리얼타임 틀로 실험할 수 있도록 프로덕션을 지원하다



- S전자는 “�스터다이”와 색보정관련 기술공동연구
- CJ ENM, 파주콘텐츠월드 “VIRTUAL PRODUCTION STUDIO” 구축

Current : 가상을 현실로

그린매트 배경으로 촬영 후 VFX작업



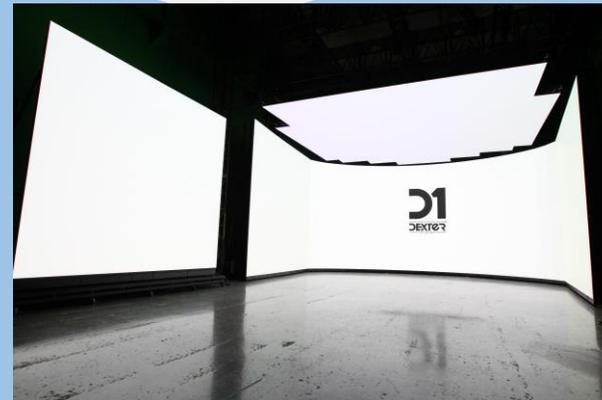
대규모 액션을 위한 가상 세트 구축

REALTIME

- 다양한 연출시뮬레이션
- 그린매트설치시간 단축
- 실시간 라이팅
- 시공간의 제약
- 불필요한 VFX작업 감소

TO BE : 현실을 가상으로

LED WALL에 가상배경을 출력 후 촬영



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

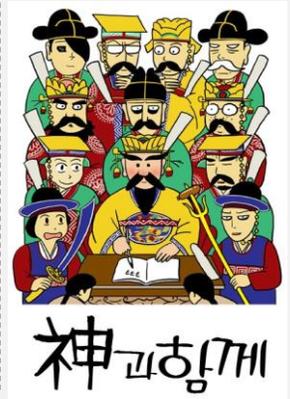
3 point : 기간단축, 비용절감, 퀄리티 상승

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

(미국)
 TV 시리즈물 협상 진행중



웹툰 연재 <신과함께>



<신과함께:죄와벌>



<신과함께:인과연>



<신과함께 VR>



<신과함께>
 애니메이션(중국)

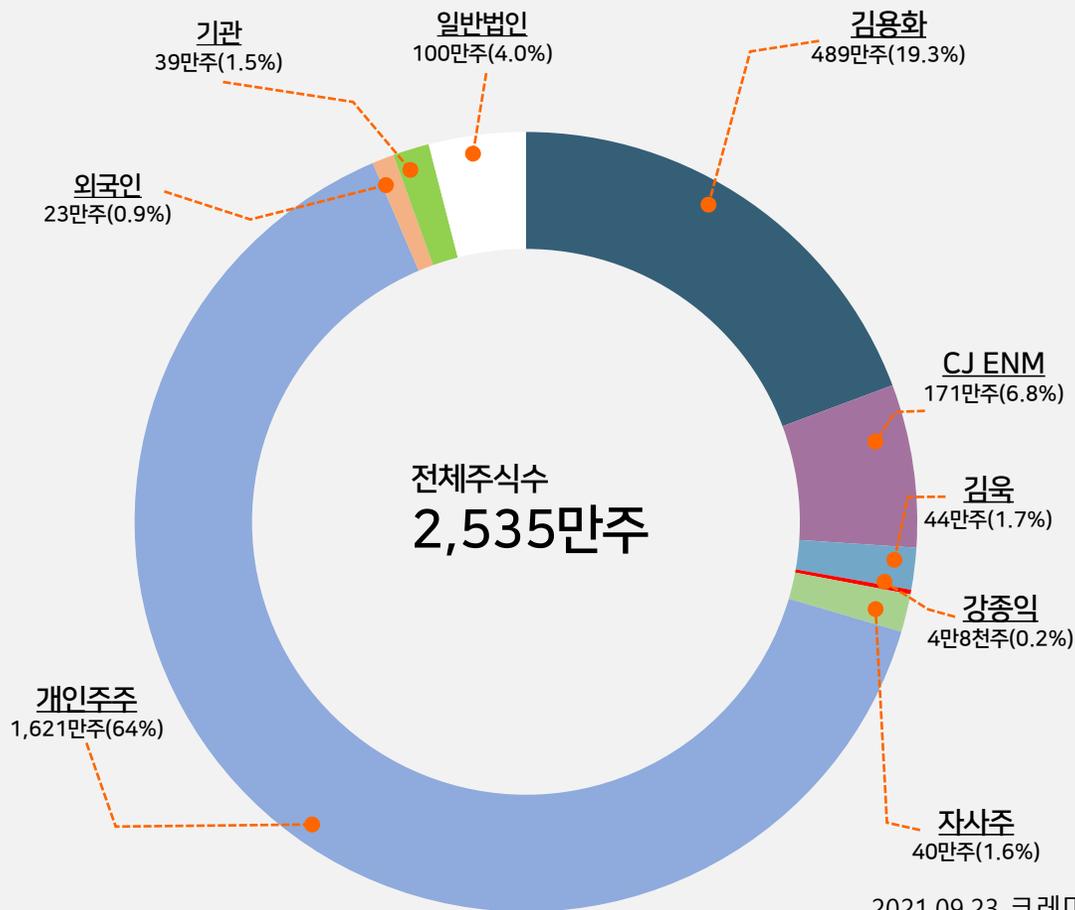


영화<신과함께3>, <신과함께4>



(예상 이미지)

덱스터 지분구조 (2020.12.31. 기준) / 전체 주식수 : 25,348,136주



2021.09.23 크레마 지분 인수 시
자사주 교환으로 현재 약 27만주(1.07%) 보유



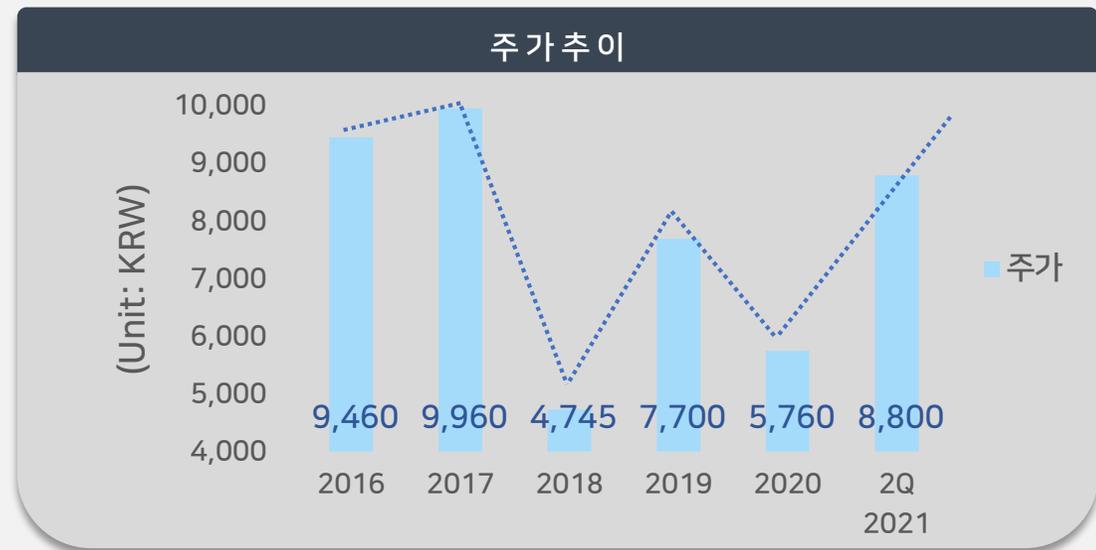
최대주주
4,889,407주



2 대주주
1,712,180주



기타 주주
18,346,549 주



요약 F/S

(단위 : 백만원)

구분	2017	2018	2019	2020
유동자산	44,264	56,311	32,057	41,016
비유동자산	45,269	24,504	34,468	27,550
자산총계	89,532	80,815	66,525	68,566
유동부채	36,576	15,218	7,770	9,641
비유동부채	12,077	2,372	3,424	1,635
부채총계	48,653	17,590	11,194	11,275
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	-10,861
기타자본항목	-2,463	-2,926	-2,926	-2,915
비지배지분	38	47	53	48
자본총계	40,879	63,225	55,331	57,291

※상기 재무제표는 연결 기준입니다.

요약 I/S

(단위 : 백만원)

구분	2017	2018	2019	2020
영업수익	25,334	39,217	55,483	26,329
영업비용	47,202	37,149	60,841	26,127
영업이익	-21,868	2,067	-5,358	203
금융수익	755	3,685	854	354
금융원가	10,070	1,917	1,148	897
기타이익	924	451	597	1,716
기타비용	10,853	555	211	1,067
법인세차감전 순이익	-41,113	3,731	-5,265	308
법인세비용	-6,932	913	2,442	3,351
당기순이익	-34,181	2,818	-7,707	-3,043

※상기 재무제표는 연결 기준입니다.

- 01 Follow the White Rabbit (화이트래빗) 
- 02 Help me (살려주세요) 
- 03 From The Earth (프롬 더 어스) 
- 04 The Tide (조의 영역) 
- 05 Along with the Gods VR: Hell Ride (신과함께 VR-지옥탈출) 
- 06 MINI WORLD (미니월드) 
- 07 Yumi's Cells (유미의 세포들) 
- 08 Along with the Gods VR: Pieces of Memories (신과함께VR: 기억의 조각) 
- 09 AR Project 
- 10 DEXTER VR CONTENTS SPECIFICATION 

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 헤아리시기 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