2024.09

STUDIO MIR

STUDIO MIR
INVESTOR RELATIONS
2024

Disclaimer

본 자료는 투자자들을 위한 정보 제공을 목적으로 주식회사 스튜디오미르(이하 "회사")에 의해 작성되었습니다.

본 자료에 포함된 주식회사 스튜디오미르의 경영실적 및 재무성과와 관련된 모든 정보는 한국채택회계기준에 따라 작성되었습니다.

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, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는바, 이러한 불확실성으로 인하여
실제 미래 실적은 "예측정보"에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 전망은 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로, 향후 시장환경의 변화와 전략수정 등에 따라 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

본 자료의 활용과 관련하여 발생하는 손실에 대하여 회사 및 회사의 임직원들은 과실 및 기타의 경우 포함하여 그 어떠한 책임도 부담하지 않음을 알려드립니다.

본 문서는 주식의 매매를 위한 권유를 구성하지 아니하며 문서의 그 어느 부분도 관련 계약 및 약정 또는 투자 결정을 위한 기초 또는 근거가 될 수 없음을 알려드립니다.

본 자료는 비영리 목적으로 내용 변경 없이 사용이 가능하고(단, 출처표시 필수), 회사의 사전 승인 없이 내용이 변경된 자료의 무단 배포 및 복제는 법적인 제재를 받을 수 있음을 유념해 주시기 바랍니다.

STUDIO

TABLE OF CONTENTS

1 Business Overview

3 Growth Momentum

4 Appendix

2 Investment Highlights

글로벌 애니메이션 Player, 스튜디오미르

다양한 글로벌 메이저 콘텐츠 회사를 고객사로 창사 이래 100% 북미향 애니메이션 제작

독보적인 총괄제작 역량

IP
(자체+외부)

Pre-Production*
(시나리오 기획)

Main-Production*
(애니메이션 본제작)

Post-Production*
(편집, 믹싱, 녹음)

스토리 기획부터 최종 작업 완료까지

전 공정을 내재화한 '총괄제작' 기업

- 작품의 연속성 & 완성도 보장
- 장편 작품 수주

글로벌 고객사 및 작품 레퍼런스 보유

국내 업계 최초 넷플릭스 장기 계약 체결

NETFLIX

미르와 협업한 글로벌 고객사

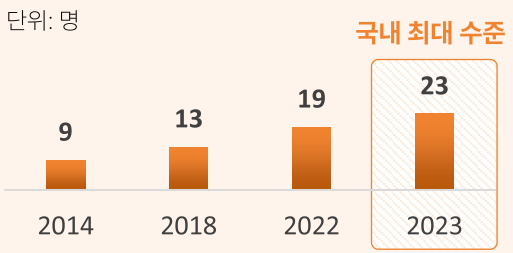
Walt Disney · Warner Bros. · DreamWorks · nickelodeon · Valve · Riot Games · Powerhouse Animation

No.1 애니메이션 기획 및 제작 역량

유 재 명 대표이사, 총감독

- 2007년 미국 제59회 Primetime Emmy Awards '작품상' 노미네이트
- 2006년 미국 제34회 Annual Annie Awards 캐릭터애니메이션부분 '감독상' 수상

감독 수 추이



글로벌 애니메이션 Player, 스튜디오미르

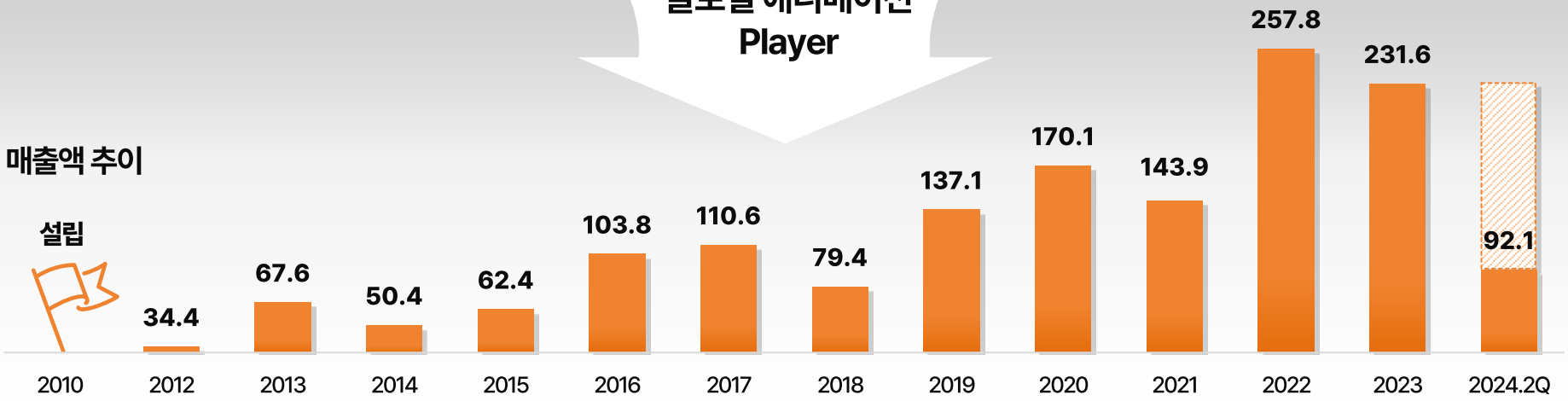
다양한 글로벌 메이저 콘텐츠 회사를 고객사로 지속 성장하는 스튜디오미르

NETFLIX	Disney+	WARNER BROS.	nickelodeon	DREAMWORKS
글로벌 OTT 1위	글로벌 OTT 및 애니메이션사	글로벌 종합 미디어 콘텐츠사	글로벌 최대 키즈 엔터테인먼트사	글로벌 영화, 애니메이션사

글로벌 애니메이션 Player

단위: 억 원

매출액 추이



주: 2012~2018년은 K-GAPP 별도, 이후 연도는 K-IFRS 별도 기준

01 Business Overview

01. 차별화된 애니메이션 제작 역량

02. Man Power (1), (2), (3)

03. 주요 작품 라인업

04. 글로벌 고객사와 함께한 성장스토리

DOTA : Dragon's Blood

OMIR STUDIO

난이도가 높은 '애니메이션 총괄제작'이 가능한 스튜디오미르

애니메이션 전 공정을 내재화한 스튜디오미르

애니메이션 제작 프로세스

일반제작
(메인 프로덕션)

- 대다수 제작사의 제작방식
- 하나의 작품을 에피소드별로 배분
- 저가 수주 경쟁의 악순환 발생

IP
(자체+외부)

Pre-Production*
(시나리오 기획)

Main-Production*
(애니메이션 본제작)

Post-Production*
(편집, 믹싱, 녹음)

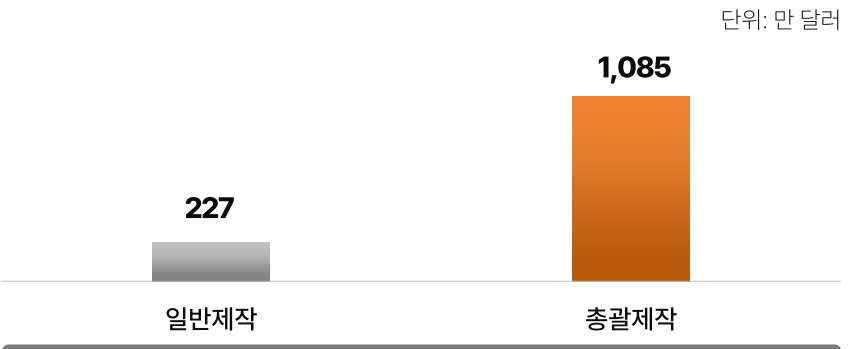
스튜디오미르

스토리 기획부터 최종 작업 완료까지
전 공정을 내재화한 '총괄제작' 기업

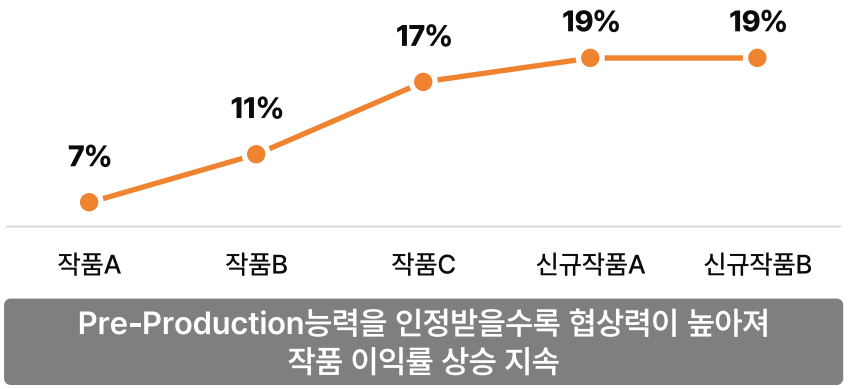
- 작품의 연속성 & 완성도 보장
- 장편 작품 수주
- 높은 수주 단가

*Pre-Production: 시나리오, 콘티, 스토리, 캐릭터 디자인을 결정하는 기획단계
*Main-Production: 원화, 동화, 스캔, 채색, 합성 등 본격적인 애니메이션 작업
*Post-Production: 편집, 합성, 자막, 음악 등영상 제작 단계

일반제작 및 총괄제작 수주 평균 단가 비교



총괄제작 마진율 추이



자료: 당사 자료
주: ABC순은 프로젝트 진행 순서

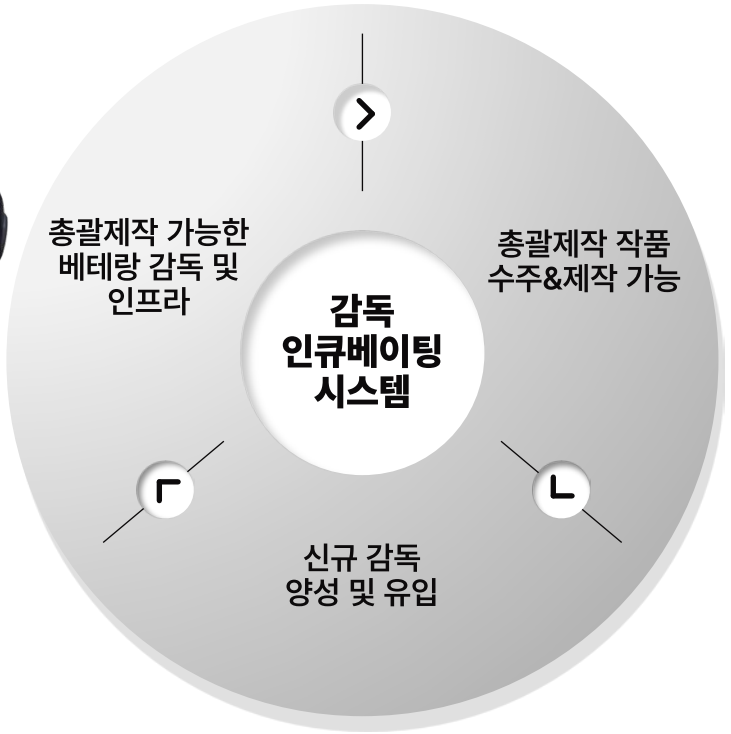
총괄제작이 가능한 감독 인큐베이팅 시스템 구축 → 안정적인 시장경쟁력 확보

CEO 총괄제작 역량 및 노하우 → 신규 총괄제작 감독 인큐베이팅 시스템화 → 안정적인 총괄제작 감독 육성

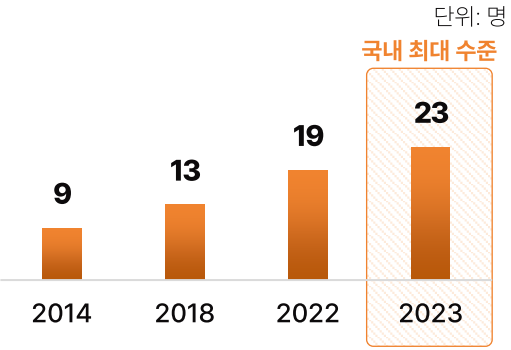
2006년
미국 제34회
Annual Annie Awards
캐릭터애니메이션부분 '감독상' 수상

2007년
미국 제59회
Primetime Emmy Awards
'작품상' 노미네이트

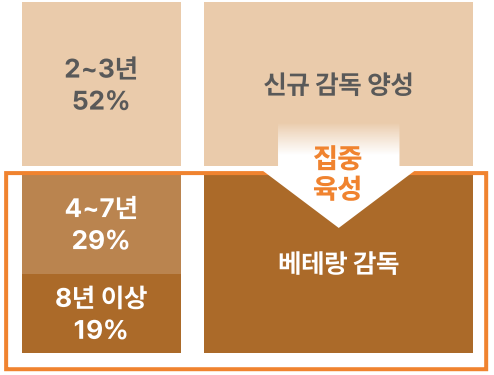
2011년
TV시리즈
<아바타-코라의전설> 시즌1
프로덕션 총감독



감독 수 추이



경력별 감독 구성 비중



자료: 당사 자료

02 Man Power(2)

회사 설립 때부터 함께한 베테랑 제작진의 총괄제작 노하우 축적

주요 제작진

한 광 일 감독
2010.11.03 입사

<아바타-The Last Airbender> 시즌2, 시즌3 원화, 메인 연출
<아바타-코라의전설>스토리보드, 메인 연출
<분닥스> 시즌3, 시즌4 스토리보드 감독, 메인 연출
<LOL 프로모션 비상> 총감독
<LOL 캐릭터 영상:바드> 총감독
<볼트론> 스토리보드
<Witcher> 총감독
<외모지상주의> 총감독

협업 고객사: RIOT GAMES, nickelodeon, DREAMWORKS, NETFLIX

김 일 광 감독
2010.11.03 입사

<아바타-코라의 전설> 캐릭터 디자인 팀장
<분닥스> 시즌4 캐릭터 디자인 팀장
<LOL 프로모션 비상> 캐릭터, 컬러디자인
<LOL 캐릭터 영상:바드> 디자인 감독
<LEGO elves> 디자인 감독
<볼트론> 디자인 감독
<DOTA2> 디자인 감독

협업 고객사: DREAMWORKS, nickelodeon, NETFLIX

이 승 욱 PD
2010.11.03 입사

<아바타-코라의전설>프로덕션 코디네이터
<분닥스> 시즌4 프로덕션 매니저
<LOL 프로모션 비상> 총괄프로듀서
<LOL 캐릭터 영상:바드> 총괄프로듀서
<볼트론> 프로덕션 매니저
<DOTA2> 총괄프로듀서
<Witcher> 총괄프로듀서

협업 고객사: RIOT GAMES, nickelodeon, DREAMWORKS, NETFLIX

방 상 혁 감독
2010.11.03 입사

<분닥스> 원화
<아바타-코라의 전설> 원화
<볼트론> 원화
<대해:나의붉은고래> 조연출
<키포> 연출 감독
<DOTA2> 연출 감독
<Witcher> 연출 감독
<외모지상주의> 연출 감독
<스컬아일랜드> 연출 감독

협업 고객사: DREAMWORKS, POWERHOUSE ANIMATION, nickelodeon, NETFLIX

박 소 영 감독
2010.11.03 입사

<SBS 내친구 해치> 스토리보드
<분닥스> 시즌3, 시즌4 스토리보드
<아바타-코라의 전설> 스토리보드
<볼트론> 스토리보드
<DOTA2> 에피소드 감독
<외모지상주의> 에피소드 감독

협업 고객사: DREAMWORKS, nickelodeon, NETFLIX

한 영 자 PD
2010.11.03 입사

<아바타-The Last Airbender> 메인프로덕션 매니저
<분닥스> 시즌3 프리프로덕션 매니저
<아바타-코라의 전설> 프로덕션 매니저
<분닥스> 시즌4 프로덕션 매니저
<볼트론> 프로덕션 매니저
<모탈컴뱃>, <배트맨> 등 Warner bros. 주요작품 프로덕션 매니저

협업 고객사: DREAMWORKS, nickelodeon, WARNER BROS.

글로벌 기업과 다수 작품을 수행한 감독, PD 등 주요 키맨 보유

주요 제작진

한 청 일 감독
2011.04.01 입사

<아바타-The Last Airbender> 원화
<아바타-코라의 전설> 메인 연출, 리비전
<분닥스> 시즌4 스토리보드, 메인 연출
<LEGO elves> 스토리보드
<볼트론> 스토리보드, 레이아웃, 원화, 원화연출
<코지> 총감독
<DOTA2> 스토리보드 감독

협업 고객사: DreamWorks, nickelodeon, NETFLIX

최 고 운 PD
2014.10.01 입사

<분닥스> 시즌3 캐릭터 코디네이터
<아바타-코라의 전설> 디자인, 스토리보드 코디네이터
<분닥스> 시즌4 스토리보드 코디네이터
<볼트론> 스토리보드 코디네이터
<Witcher> 프로덕션 매니저, 라인 프로듀서

협업 고객사: DreamWorks, nickelodeon, NETFLIX

김 선 민 감독
2015.09.01 입사

<볼트론> 스토리보드, 리비전 아티스트
<LEGO elves> 리비전 아티스트
<모탈컴뱃> 스토리보드 아티스트
<Death of Superman> 스토리보드 아티스트
<DOTA2> 스토리보드, 리비전 감독
<외모지상주의> 스토리보드 감독

협업 고객사: DreamWorks, NETFLIX

박 근 태 감독
2018.08.01 입사

<로보카폴리> 테크니컬디렉터, 합성 팀장
<느릿느릿나무늘보> 제작실장
<DOTA2> 3D 총괄 감독
<Witcher> 3D 총괄 감독
<Supersons> 3D 총괄 감독
<외모지상주의> 3D 총괄 감독
<Babylon5> 3D 총괄 감독
<X-Men> 3D 총괄 감독
<Witcher> 시즌2 3D 총괄 감독
<Watchmen> 3D 모델링 감독

협업 고객사: NETFLIX, WARNER BROS.

박 상 우 감독
2018.08.13 입사

<DOTA2> 3D 모델링 감독
<Witcher> 3D 모델링 감독
<Supersons> 3D 모델링 팀장
<외모지상주의> 3D 모델링 팀장
<Babylon5> 3D 모델링 감독
<X-Men> 3D 모델링 감독
<Witcher> 시즌2 3D 모델링 감독
<Watchmen> 3D 모델링 감독

협업 고객사: NETFLIX, WARNER BROS.

김 동 규 감독
2018.12.17 입사

<DOTA2> 3D 애니메이션 팀장
<Witcher> 3D 애니메이션 팀장
<Supersons> 3D 애니메이션 팀장
<외모지상주의> 3D 애니메이션 팀장
<Babylon5> 3D 애니메이션 팀장
<X-Men> 3D 애니메이션 팀장
<Witcher> 시즌2 3D 애니메이션 팀장
<Watchmen> 3D 애니메이션 팀장

협업 고객사: NETFLIX, WARNER BROS.

이 대 우 감독
2020.09.01 입사

<분닥스> 시즌3, 시즌4 스토리보드, 에피소드 감독
<Love, Death and Robots:Good Hunting> 크리에이티브 디렉터
<Witcher> 캐릭터 팀장
<외모지상주의> 디자인 감독

협업 고객사: NETFLIX

박 형 근 감독
2021.03.02 입사

<无尽战区(wildfire)> 원화
<메이플스토리> 원화
<던전앤파이터> 원화
<제2의 나라_Cross Worlds> 원화
<에픽세븐_달콤쌉쌀 디저트 페스타, OST 'promise'> 연출, 원화, 총작감
<LOL Gun Goddess Miss Fortune> 원화
<비인학원 pv1, pv2> 원화
<DOTA2> 연출 감독
<외모지상주의> 연출 감독
<스컬아일랜드> 연출 감독

협업 고객사: NETFLIX, POWERHOUSE ANIMATION, Walt Disney

다양한 플랫폼 및 글로벌 업체와 협력한 성공적인 작품 레퍼런스 다수 보유

총괄제작 주요 작품

코라의 전설 (2013년)

nickelodeon

첫 방영 450만 명 시청자 기록

미국 전체 케이블 프로그램 4위

분닥스 (2014년)

SONY PICTURES

첫 방영 주간 기준 성인 연령대 시청률 1위

5년간 어덜트스윔* 최고 시청률

볼트론: 전설의 수호자 (2016년)

NETFLIX

DREAMWORKS

로튼 토마토 지수 2년째 100%

넷플릭스 시청률 3위

대해: 나의 붉은 고래 (2017년)

NETFLIX

光线影业 ENLIGHT PICTURES

안시 국제 애니메이션 경쟁부문 진출

중국 흥행 누적 8900만 달러

도타: 용의 피 (2021년)

NETFLIX

넷플릭스 방영 콘텐츠 종합순위 6위

위쳐: 늑대의 악몽 (2021년)

NETFLIX

CD PROJEKT RED

넷플릭스 영화 부문 순위 2위

72개국 TOP10 진입

외모지상주의 (2022년)

NETFLIX

WEBTOON

네이버 인기 웹툰 원작 애니메이션

넷플릭스 글로벌 TV 시리즈 6위 진입

스타워즈: 비전스2 (2023년)

Disney+

LUCASFILM Ltd.

2024년 뤼미에르 어워즈 수상

전 세계 9개 제작사 중 대한민국 대표로 참여

바빌론5: 더 로드 홈 (2023년)

WARNER BROS.

DC코믹스 애니메이션

총괄기획 단계부터 3D 애니메이팅까지 일괄 제작

데빌메이크라이 / 위쳐: 세이렌의바다 (공개 예정)

NETFLIX

CAPCOM

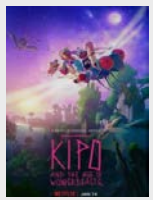
캡콤의 인기게임 세계관 원작인 데빌메이크라이와 위쳐: 늑대의 악몽 후속작 공개 예정

*어덜트 스윔(Adult Swim): 미국 카툰네트워크에서 성인을 대상으로 프로그램을 편성하기 위해 설정한 방송시간대 이름

일반제작

모탈컴뱃

엑스맨



키포와 신기한 동물들

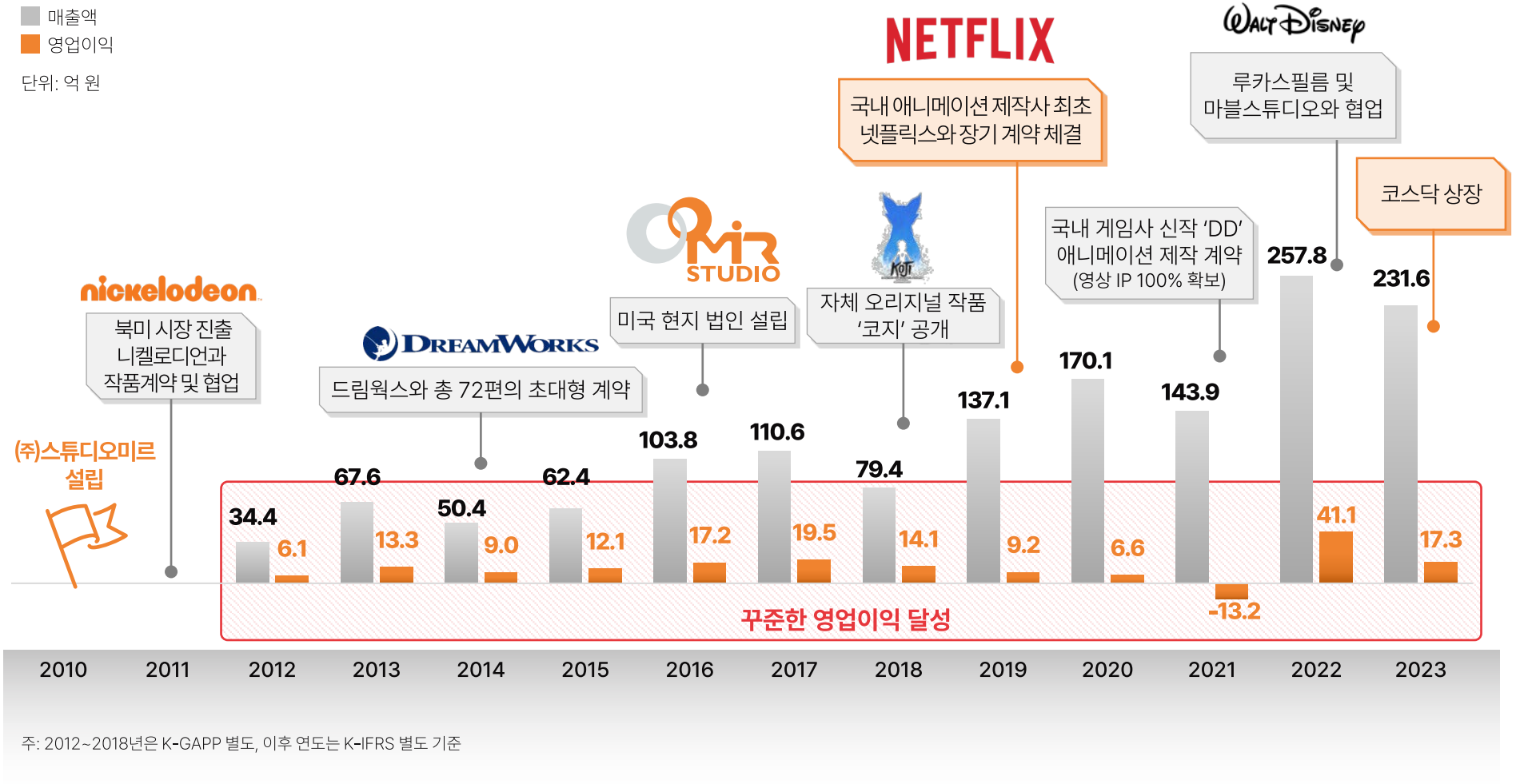
슈퍼선즈

할리퀸

왓치맨

글로벌 고객사와 꾸준히 쌓아온 레퍼런스를 통해 지속적인 매출 성장 및 이익 성과 달성

연도별 매출액, 영업이익 추이 및 고객사 협업 레퍼런스



주: 2012~2018년은 K-GAPP 별도, 이후 연도는 K-IFRS 별도 기준

02 Investment Highlights

01. 경영성과

02. 향후 작품 라인업

03. 글로벌 고객사의 끊임없는 유입

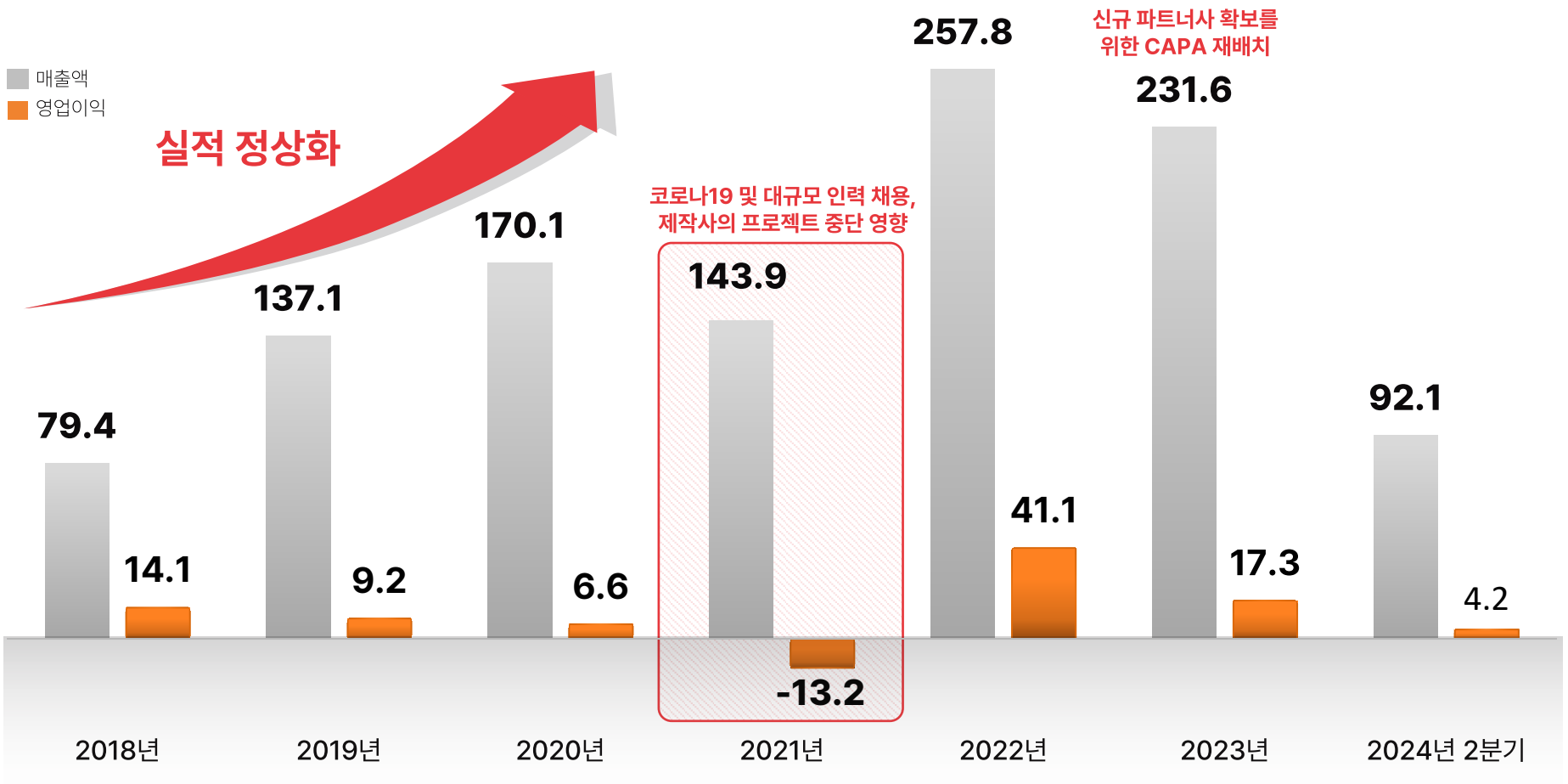
04. 2D와 3D를 결합한 하이브리드 제작 방식

The Legend of Korra

꾸준한 애니메이션 제작 계약 및 제작중인 작품의 진행률 인식을 통한 매출 지속 발생

매출액 및 영업이익 추이

단위: 억 원



주: K-IFRS 별도 기준

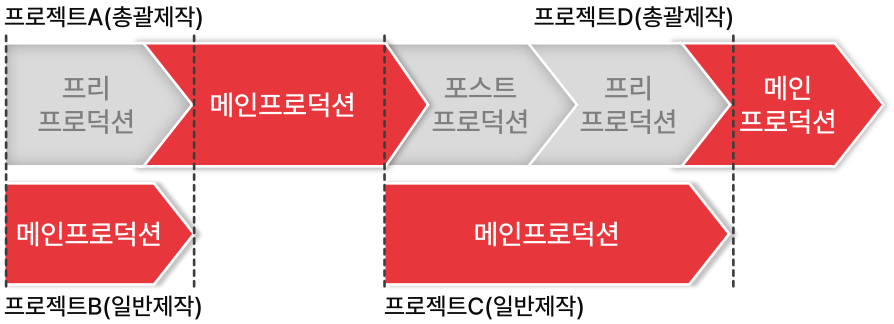
안정적이고 효율적인 작품 수주를 통한 매출 성장성 기대

주요 파이프라인

고객사	프로젝트	2022	2023	2024(E)
A사	작품1	총괄제작		
	작품2	총괄제작		
	작품3	총괄제작		
	신규작품1		총괄제작	
	신규작품2			총괄제작
B사	작품4	일반제작		
	작품5	일반제작		
	작품6	일반제작		
	작품7	일반제작		
	신규작품3		일반제작	
	신규작품4		일반제작	
	신규작품5			일반제작
	신규작품6			일반제작
C사	작품8	총괄제작		
	작품9	일반제작		
	신규작품7		일반제작	
	신규작품8			일반제작
기타	작품10		총괄제작	
	작품11		총괄제작	
	작품12	일반제작		
	작품13		일반제작	

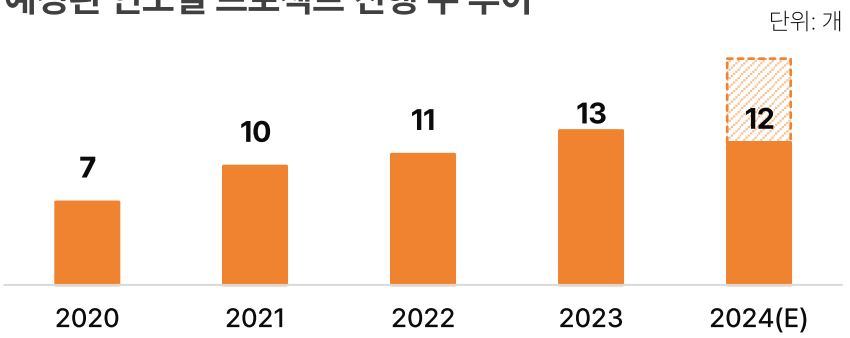
주: 증권신고서 기준

총괄제작과 일반제작 운영방식



공백 기간 사이에 일반제작 프로젝트 수주를 통한 효율 극대화

예정된 연도별 프로젝트 진행 수 추이



프로젝트 진행 수 증가 → 매출 볼륨 확대

주: 증권신고서 기준

03 글로벌 고객사의 끊임없는 유입

장기 고객사 보유 및 고객사 다변화를 통한 매출 안정성 확보

제작능력을 인정받아 다양한 글로벌 고객사 확보

2019년 국내 업계 최초 넷플릭스 장기 계약 체결

NETFLIX

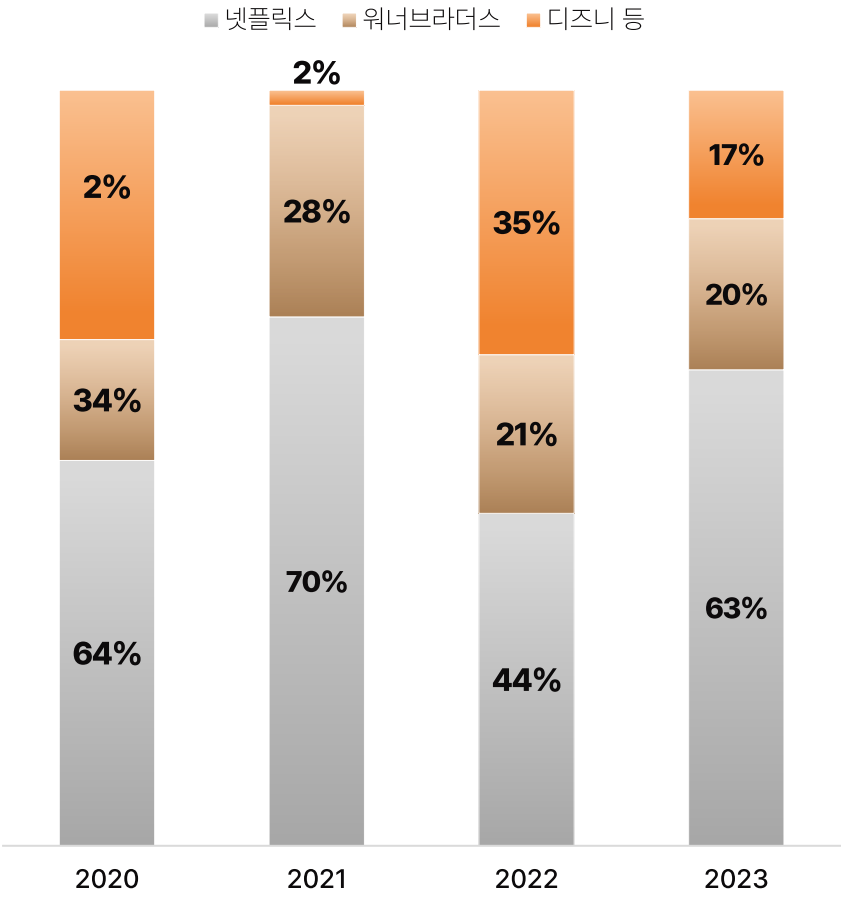
계약 기간 중 타사와 계약 체결 가능	제작기간 중 수수료 지급	자체 IP 애니메이션 제작 X

높은 퀄리티의 총괄제작이 가능한 Top-tier 애니메이션 제작사임을 인정받은 유리한 계약체결

미르와 협업한 글로벌 고객사

Walt Disney · Warner Bros. · DreamWorks · Nickelodeon · Valve · Riot Games · Powerhouse Animation

주요 매출처 비중 추이



주: 사업보고서 기준

04 2D와 3D를 결합한 하이브리드 제작 방식

3D 애니메이션 제작 능력을 기반으로 2D 애니메이션 고도화 및 수익구조 다변화

미르툴 개발을 통한 하이브리드 제작 방식

미르툴 개발

수많은 공정에서 나오는 수만 개의 파일,
수백명 의 아티스트를 효율적으로 관리할 수 있는 툴

→ 2D와 3D를 합친 복잡한 공정을 가능하게 함

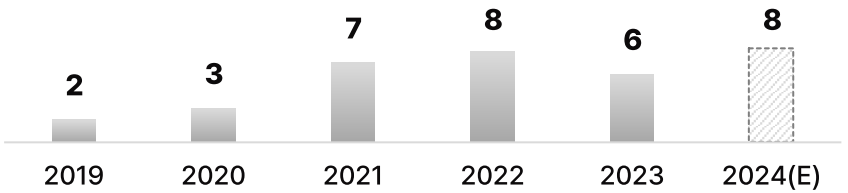
2D와 3D를 합친 하이브리드 제작 방식의 장점

- 복잡하고 디테일한 표현 가능
- 섬세한 군중 표현 가능
- 배경 이동 등 화려한 연출 가능
- 프리비즈* 가능

*촬영 전 머릿속으로 구상한 이미지를 컴퓨터상에서 구현해 봄으로써 실제 제작 단계에서 시행착오를 최소화하는 작업 과정

'스튜디오미르CGI'가 제작에 참여한 작품 수 추이

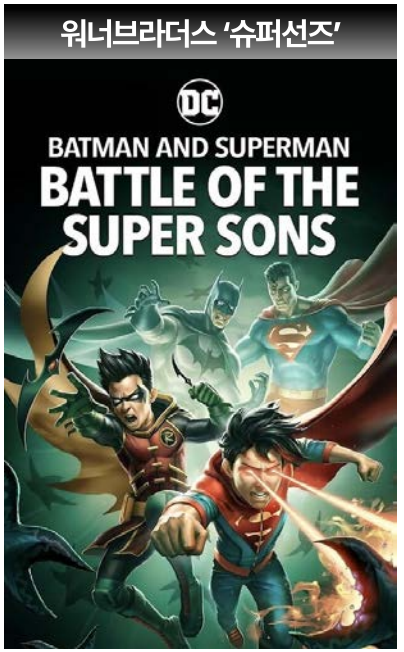
단위: 개



작업 비용 및 시간↓, 작업 효율성 및 작품 완성도↑

Full 3D 애니메이션 제작 부서 → CG 전문기업으로 분할

워너브라더스 '슈퍼선즈'



2020년 '슈퍼선즈' 계약을 통해 3D 부서 첫 자체매출 달성

워너브라더스 '바빌론5'

2023년 '바빌론5' 를 통해 Full 3D 경쟁력 입증

3D 본부	
인원	59명
설립 목적	미르툴 개발 및 2D 애니메이션의 3D지원

스튜디오미르CGI	
현재	3D 지원 및 Full 3D 애니메이션 제작
	CG 기술을 사용하는 모든 분야에 전문성 강화

03 Growth Momentum

01. 성장 전략

02. 게임 IP의 애니메이션화 트렌드

03. 시장 대응력 강화

04. AI활용 애니메이션 제작(1), (2)

05. IP 사업 진출(1), (2), (3), (4), (5)

06. VISION

OMIR STUDIO

애니메이션화 트렌드 확산으로 시장 영역 확대 → 1 시장 대응력 강화 2 IP 사업 진출

IP 콘텐츠의 애니메이션화 트렌드 확산

NEWS PAPER

리그 오브 레전드 세계관 애니메이션 '아케인', 시즌 2 제작 확정

"시네마틱처럼만 뽑아주라"…블리자드 '오버워치' 넷플릭스 통해 '애니메이션'화 된다

네이버웹툰 '외모지상주의' 애니메이션으로 재탄생… 8일 넷플릭스 공개

글로벌 142억 뷰 히트 웹소설·웹툰 '나 혼자만 레벨업' 애니메이션화 확정

애니메이션화 가능 영역 확대

자료 :언론보도

성장 전략

1 시장 대응력 강화
제작사 등 인수로 CAPA 확대

2 IP 사업 진출
자체 IP 확보 및 IP 수익배분

02 게임 IP의 애니메이션화 트렌드

콘텐츠 시장의 트랜드 변화로 게임 기반 애니메이션 다수 제작 및 흥행 성공

OTT 등 다양한 플랫폼의 등장 + 다양한 장르 및 형태의 콘텐츠 수요 증가 → 총괄 기획 역량 기반의 애니메이션 기획 및 제작 역량을 보유한 콘텐츠 제작사의 중요성 증대

'스튜디오미르' 제작 게임 기반 애니메이션

위쳐: 늑대의 악몽 (2021년)

- 게임 '위쳐'의 세계관 확장과 더불어 작품성을 한층 넓히는 새로운 트렌드를 선보임
- 넷플릭스 영화 부문 순위 2위 기록
- 넷플릭스 72개국 TOP10 진입

도타: 용의 피 (2022년)

- MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 장르의 온라인 게임 '도타2'를 원작
- 유럽을 중심으로 총 46여개 국가에서 TOP10 안에 드는 성과
- 넷플릭스 방영 콘텐츠 종합순위 6위 기록

데빌메이 크라이 (공개 예정)

- 캡콤(Capcom)의 인기게임 '데빌 메이 크라이' 세계관을 원작
- '데빌 메이 크라이'는 스타일리쉬 액션 게임으로 TGA(The Game Award) 2019에서 당해년도 최고 액션 게임상 수상
- 넷플릭스 GEEKED WEEK 라인업에 포함

NEWS PAPER

스튜디오미르 '더 위쳐: 늑대의 악몽', 2022 美 애니 어워즈 후보 선정

애니메이션 제작사 스튜디오미르는 자체 기획, 제작한 넷플릭스 애니메이션 '더 위쳐: 늑대의 악몽'이 '2022 애니어워즈(Annie Awards)'에서 베스트 스페셜 프로덕션 부문 후보에 이름을 올렸다고 3일 밝혔다.

스튜디오미르 作'도타: 용의 피' 시즌3, 내달 11일 넷플릭스 독점 공개

'도타2'를 원작으로 각색된 '도타: 용의 피' 시즌3는 지난 시즌1, 2와 마찬가지로 스튜디오미르가 애니메이션 기획부터 포스트까지 제작 전 과정을 총괄했다.

스튜디오미르, 넷플릭스 애니메이션 '데빌 메이 크라이' 총괄 제작

전 세계적으로 팬덤을 보유한 게임 IP를 원작으로 애니메이션 오리지널 스토리가 구성돼 최근 진행된 넷플릭스 'Drop01' 행사에서 공개 이후 큰 호응을 받았다.

증가하는 애니메이션 제작 수요에 대응하여 영상 라인업 및 제작진 확충

협력업체 인수를 통한 사업 영역 확장 검토 중

빠르게 증가하는 수요에 발맞춘 빠른 규모의 확장 필요

AI 영상 툴 제작 업체 인수

단순 반복 작업에 AI 활용

외주비 감축을 통해
원가 절감

Main-production 업체 인수

2D, 3D 확장 및 감독 양성

진행 가능한
작품 수 증가

연출, 기획
(Pre-production)
노하우 접목

CAPA 확장

더 많은 수주 기회 창출 및 동시 진행 작품 수 증가
→ Q 상승

04 AI활용 애니메이션 제작(1)

작화의 퀄리티 변동은 줄이고, 메인프로덕션 CAPA는 확대

스튜디오미르 애니메이션 이미지

스튜디오미르

북미향 애니메이션 제작 경험 다수 보유

스튜디오미르 주요 작품

코라의 전설	위쳐: 늑대의 악몽	스타워즈: 비전스2
첫 방영 450만 명 시청자 기록	넷플릭스 영화 부문 순위 2위	2024년 뤼미에르 어워즈 수상

애니메이션 제작 역량 검증 완료

AI

현재

1) 사람이 제작하는 2D 제작의 특성상 퀄리티의 일관성을 유지하기 어려움
2) 다수 인력의 방대한 양의 수작업으로 시간과 비용이 많이 소요
3) 디자인 컨셉 기획시 많은 시간 소요

향후

1) 안정적인 퀄리티 유지
2) 적은 인력으로 방대한 양의 작업
3) 효율적인 디자인 컨셉 기획

+

메인프로덕션 주요 파트 인건비와 외주비 감축

메인프로덕션 CAPA 확대

작화로 표현하기 어려운 디테일한 표현 가능

효율적인 애니메이션 제작

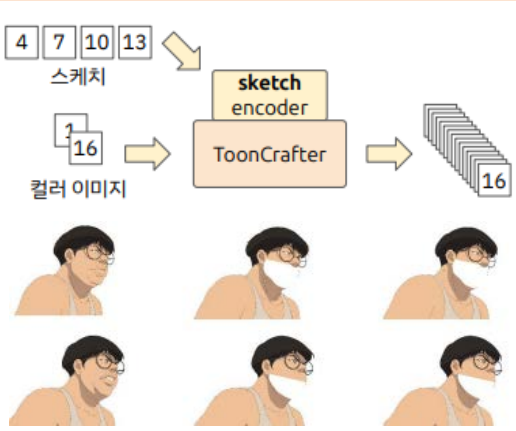
스튜디오미르 기존 제작 작품과 동일한 퀄리티의 애니메이션 제작

동화·컬러 부문 실제 적용을 통해 원가 절감 실현 중

AI 기반 애니메이션 제작 기술 개발 현황

01

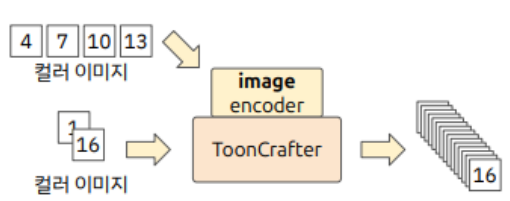
툰크래프터 + 스케치 인코더



→ 개발 완료
→ 중간 키프레임을 스케치로 변환해서 입력하기 때문에, 소실되는 정보가 있음

02

툰크래프터 + 이미지 인코더

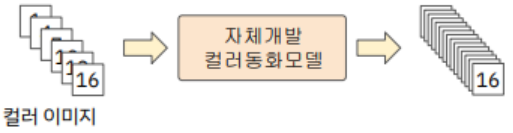


키프레임들은 그대로 보존하면서, 그 사이 프레임들을 채울 수 있음
일부 수정·보완을 거쳐 영상 완성 가능

→ 개발 완료
→ 중간 키프레임을 스케치로 변환하지 않고, 컬러 이미지 그대로 입력하는 방식

03

자체개발 컬러동화모델



인코더를 쓰는 방식 보다 더 빠르고, 더 자연스러운 움직임을 만들 수 있을 것으로 기대

→ 개발 중
→ 툰크래프터의 구조를 개선, 인코더 없이도 복수의 키프레임을 한번에 입력

2단계 까지 개발 완료 및 올해 자체모델 개발 완료 목표
→ 동화·컬러 부문 적용을 완료 하였으며, 활용도 높여가는 중

05 IP 사업 진출(1) 현지 법인 네트워크 활용

미국 현지 법인 네트워크를 활용한 자체 IP 개발

IP 확보 및 애니메이션 제작

STUDIO MIR US	
위치	10 Pointe Dr., Suite 115, Brea CA USA 92821
설립 목적	현지 배우 녹음 등 Post-production 작업
신규 진행 사업	시나리오 및 IP 개발 지원 전속 계약

STUDIO MIR

IP 판권 계약

북미 파트너사 지속적 확보

WARNER BROS.

- **2018**, 디씨쇼케이스 쇼트시리즈, 모탈컴벳 파트1·2 제작 수주
- **2019**, 배트맨 마샬아츠, 영저스티스 제작 수주
- **2020**, 슈퍼선즈 제작 수주
- **2021**, 할리퀸, 바빌론 제작 수주

MACMILLAN

- 스튜디오미르 한국 본사 IP활용 저작물 미국제작
  → 현재 출판 작업 진행 중
  → 향후 판촉 진행 예정

스튜디오미르 자체 IP <코지>

자체 개발중인 IP를 활용하여 코믹북/애니메이션 퍼블리싱

- 글로벌 OTT 방영
- IP를 통한 로열티 수익
- MD사업을 통한 부가가치 확장

05 IP 사업 진출(2) 주도적인 사업구조 확보

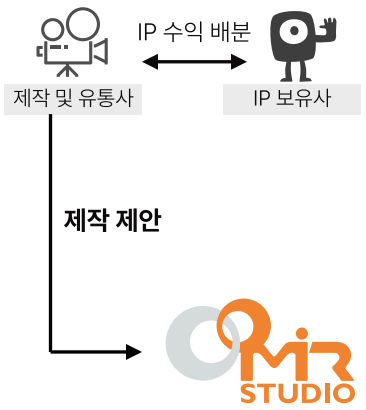
IP 수익을 창출할 수 있는 주도적인 IP 사업 구조 확보 → 새로운 수익구조 창출

IP OSMU* 성공의 핵심 '스토리텔링 역량'
탄탄한 스토리텔링으로 유니버스 구축이 Key

총괄제작 역량 기반으로
스토리텔링에 강점을 지닌 스튜디오미르

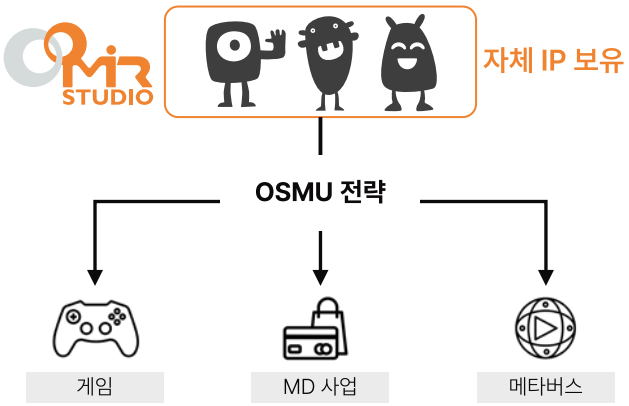
IP 수익 확보를 위한 신규 비즈니스 확대

기존 수익 구조



신규 수익구조

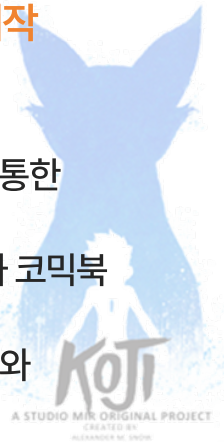
자체 IP 개발 및 애니메이션화



자체 IP 개발 사례

스튜디오미르 자체 제작 애니메이션 '코지'

- 현지 작가 네트워크를 통한 선제적인 IP 매입
- 미국 최대규모 출판사와 코믹북 계약 완료
- 향후 글로벌 OTT 업체와 계약 논의 예정



*OSMU(One Source Multi Use): 하나의 소재를 서로 다른 장르에 적용하여 파급효과를 노리는 마케팅 전략

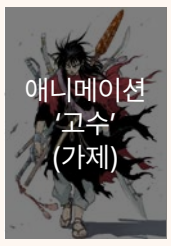
05 IP 사업 진출(3) 글로벌 3사간 애니메이션 콘텐츠 개발 MOU 체결

3사간 MOU 체결 및 각 사의 강점을 살려, 애니메이션 콘텐츠 공동 기획·개발 시작

05 IP 사업 진출(4) 북미 웹툰 기반 애니메이션 시장

3사간 애니메이션 콘텐츠 공동개발을 통해 웹툰 기반 애니메이션 북미 시장 진출을 위한 파트너십 강화 기대

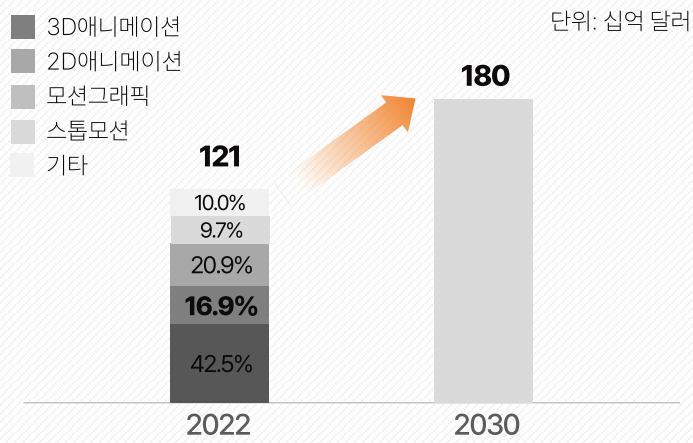
북미 애니메이션 산업 밸류체인

	Comic Book	Webtoon
Comics	MARVEL, DC 북미 시장 점유율 61.1%	WEBTOON 북미 시장 점유율 70.5%
Animation Studio	MARVEL ANIMATION, Warner Bros. Animation 	OMIR STUDIO 

(출처: 월트디즈니 컴퍼니 코리아, 워너브라더스)

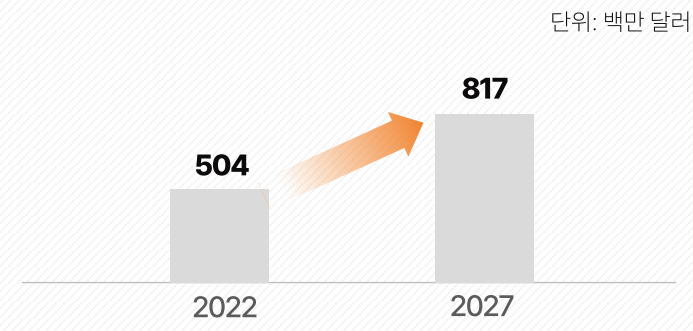
북미 애니메이션 시장 및 웹툰 시장 전망

북미 애니메이션 시장 규모



자료: 2023애니메이션산업백서, 한국콘텐츠진흥원

북미 만화 앱 시장 규모



자료: 2023만화산업백서, 한국콘텐츠진흥원

STUDIO
CAPA 확대
협력업체 인수를 통한
동시 진행 작품 수 증가
자체 IP 개발
현지 네트워크를 통해
저렴한 시점에 IP 선점
꾸준히 증가하는
작품 수요
최근 각광받는 IP 콘텐츠의
애니메이션화 트렌드
주도적인
IP 사업구조 확보
IP 수익을 창출할 수 있는
역제안 비즈니스
IP 기반 글로벌 애니메이션 제작사로 도약
지속적으로 고퀄리티 작품 제작이 가능한 총괄제작 역량
총괄제작 감독
인큐베이팅 시스템 구축
지속적인 장편
총괄제작 작품 수주
글로벌 고객사
네트워크 보유

04 Appendix

01. 회사개요

02. 요약재무제표(별도)

03. 요약재무제표(연결)

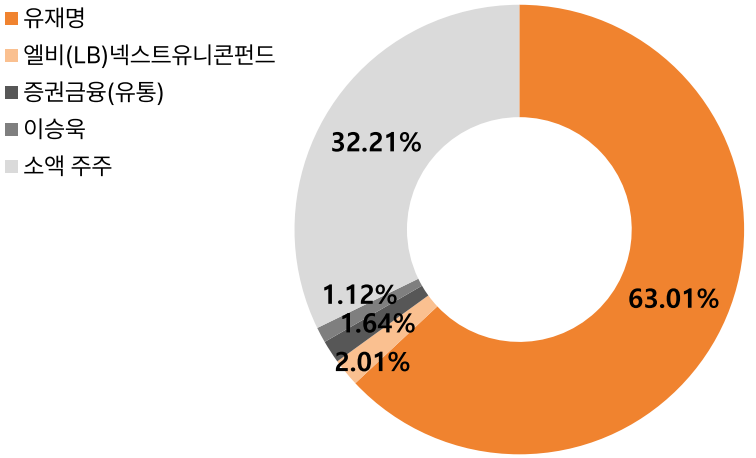
04. 실적 요약

회사 현황

회사명	주식회사 스튜디오미르
대표이사	유재명
설립일	2010년 10월 28일
자본금	32.8억 원
임직원 수	139명
사업 분야	애니메이션 제작 및 유통 판매업
주소	서울특별시 금천구 디지털로9길 33, 1701호 (가산동, 아이티미래타워)
홈페이지	www.studiomir.co.kr

주: 2024년 반기보고서 기준

주주 현황



성명	주식수	지분율
유재명	20,607,336주	63.01%
엘비(LB) 넥스트유니콘펀드	657,500주	2.01%
증권금융(유통)	537,275주	1.64%
이승욱	368,708주	1.12%
소액주주(1%미만)	9,679,828주	32.21%
합계	**32,706,134주**	**100%**

주: 2024년 반기보고서 기준

02 요약재무제표(별도)

재무상태표

단위: 백만 원

구 분	2021	2022	2023	2024.2Q
유동자산	14,766	18,681	24,424	29,588
비유동자산	5,938	6,444	15,622	15,107
자산총계	**20,704**	**25,125**	**40,046**	**44,695**
유동부채	9,974	3,831	3,095	4,142
비유동부채	216	355	195	326
부채총계	**10,190**	**4,186**	**3,290**	**4,468**
자본금	400	432	536	3,281
자본잉여금	-	8,722	25,253	25,679
기타자본	646	885	(2,318)	23
이익잉여금	9,469	10,900	13,285	11,243
자본총계	**10,515**	**20,939**	**36,756**	**40,227**

주: K-IFRS 별도 기준

손익계산서

단위: 백만 원

구 분	2021	2022	2023	2024.2Q
영업수익	**14,390**	**25,781**	**23,162**	**9,214**
영업비용	15,708	21,667	21,427	8,793
영업이익	**(1,318)**	**4,114**	**1,734**	**420**
기타손익	4,023	349	94	34
금융손익	(607)	(2,629)	(71)	422
법인세차감전손익	**2,098**	**1,834**	**1,757**	**877**
법인세비용	(21)	403	(628)	111
당기순이익	**2,119**	**1,431**	**2,385**	**766**

주: K-IFRS 별도 기준

03 요약재무제표(연결)

재무상태표

단위: 백만 원

구 분	2021	2022	2023	2024.2Q
유동자산	14,712	18,624	28,511	32,841
비유동자산	6,046	6,721	12,165	11,546
자산총계	**20,758**	**25,346**	**40,676**	**44,387**
유동부채	10,005	3,929	3,495	3,948
비유동부채	239	477	329	430
부채총계	**10,244**	**4,406**	**3,824**	**4,379**
자본금	400	432	536	3,281
자본잉여금	-	8,722	25,253	25,679
기타자본	646	885	(2,318)	23
기타포괄손익누계액	13	(65)	(87)	(316)
이익잉여금	9,455	10,965	13,469	11,333
비지배지분	-	-	-	7
자본총계	**10,514**	**20,939**	**36,852**	**40,008**

주: K-IFRS 연결 기준

손익계산서

단위: 백만 원

구 분	2021	2022	2023	2024.2Q
영업수익	**14,390**	**25,781**	**23,162**	**9,475**
영업비용	16,296	22,441	22,301	9,891
영업이익	**(1,906)**	**3,340**	**861**	**(416)**
기타손익	4,129	396	94	31
금융손익	(134)	(1,822)	746	1,121
법인세차감전손익	**2,089**	**1,914**	**1,701**	**736**
법인세비용	(22)	403	(803)	65
당기순이익	**2,111**	**1,511**	**2,504**	**671**

주: K-IFRS 연결 기준

스튜디오미르 실적 및 재무현황

(단위: 백만원)

구 분	2020	2021	2022	2023	2Q24
영업수익	17,015	14,390	25,781	23,162	9,475
영업이익	525	(1,906)	3,340	861	(416)
EBITDA	1,023	(1,354)	3,905	1,754	(183)
당기순이익	851	2,111	1,511	2,504	671
자산총계	18,866	20,758	25,346	40,676	44,387
부채총계	10,683	10,244	4,407	3,824	4,379
총차입금	3,976	922	-	-	-
현금성자산	6,035	11,488	12,631	26,471	28,500

주: K-IFRS 연결 기준