

**m2e
mediagroup.**

AI INTEGRATED PRODUCTION SYSTEM

영상과 콘텐츠, 기술과 데이터를
하나의 제작 시스템으로.

M2E MEDIAWORKS + CINEMATIC STOCK

2026.10



실제 제작 기반 위에서, 통합적으로.

2001년부터 쌓아온 영상 제작 경험을 AI와 데이터 기술로 확장합니다.

엠투이는 기획과 촬영, 편집과 그래픽, 생성형 AI, 실사 아카이브를 연결하는 콘텐츠 제작사입니다. 프로젝트의 목적에 맞춰 사람·공간·장비·소프트웨어를 구성하고, 결과물이 사용되는 환경까지 고려합니다.

마포 + 서초

마포의 두 건물과 서초의 제작 인프라를 연결합니다.

현장 경험 + 기술 운용

시네마 촬영부터 대용량 영상 처리, 공간 상영과 데이터 공급까지. 필요한 영역을 함께 설계합니다.

3

제작 거점 건물

50

GPU

50+

카메라

M2E Mediaworks

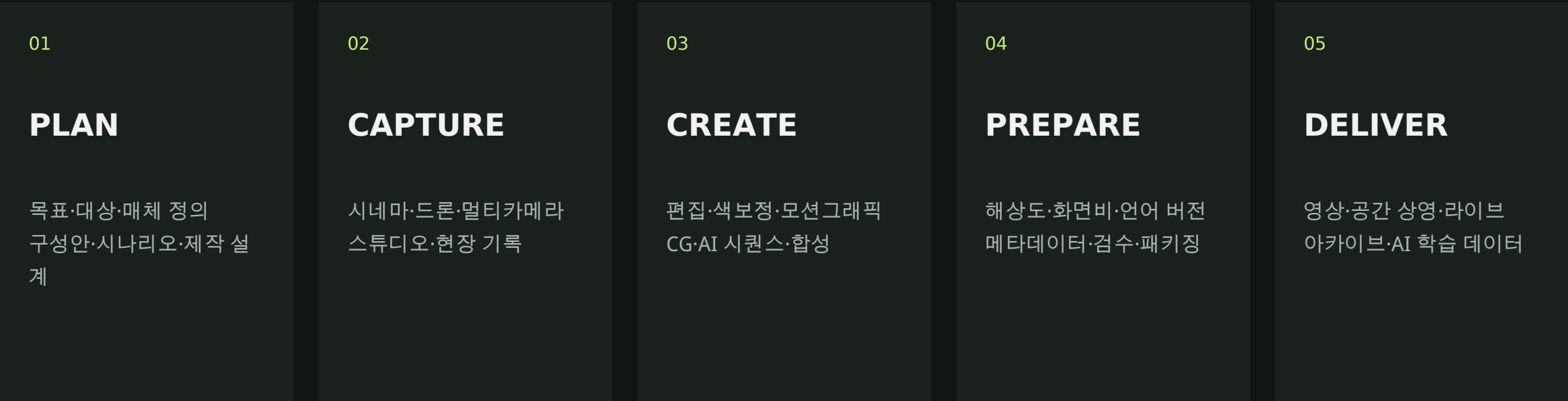
Cinematic Stock / Cinematic Archive

CUBE AI

Shooting Pro

기획부터 전달까지 이어지는 제작 흐름

완성 영상의 형태와 실제 활용 목적을 먼저 정하고, 필요한 제작 방식을 조합합니다.



기업·기관 커뮤니케이션 / 브랜드 캠페인 / 공간 콘텐츠 / 실사 데이터

서로 다른 역량을 하나의 제작 구조로

프로젝트에 필요한 조합을 만들어 실행합니다.

M2E Mediaworks

기획·연출·촬영·후반 제작
브랜드·기업·기관 콘텐츠

Cinematic Stock

Cinematic Archive와 함께
실사 영상·AI 학습 데이터

CUBE AI

Hub·Gallery·Community
Cowork Space

Production Infrastructure

스튜디오·GPU·서버·장비
라이브 제작·렌탈 운영

전달할 내용에 맞춰 형식을 선택합니다.

같은 메시지도 관객이 만나는 화면과 상황에 따라 다른 방식이 필요합니다.

Corporate

기업·기관 홍보, 제품과 기술 설명, 사업·공간 기록

Brand

브랜드 필름, 광고, 캠페인, 디지털·소셜 콘텐츠

Spatial

미디어월, 디지털 사이니지, 다면 영상, 전시 콘텐츠

Live

행사·인터뷰·웨비나, 실시간 송출과 현장 녹화

Archive

지역·시간·대상별 실사 촬영과 영상 소스 공급

AI & Data

AI 시퀀스, 영상 처리, 학습 데이터와 메타데이터

범위와 확인 지점을 정하는 프로젝트 운영

제작 의뢰의 배경부터 최종 파일의 사용 환경까지, 각 단계에서 필요한 결정을 함께 정리합니다.

목적·대상·매체를 구체화

처음에는 어떤 영상을 만들지보다 누구에게 무엇을 설명해야 하는지를 확인합니다. 기업·기관의 사업, 제품의 기능, 공간의 경험처럼 서로 다른 목적을 관객의 관심과 연결합니다. 사용 매체와 상영 환경, 필요한 편수와 길이, 언어·자막·화면 규격을 정리해 제작 범위의 기준으로 삼습니다. 기존 자료와 신규 촬영의 필요성도 이 단계에서 구분합니다.

기획을 촬영 가능한 계획으로

구성안과 시나리오를 바탕으로 인터뷰, 제품·시설·생활 장면, 그래픽의 역할을 나눕니다. 현장에서는 촬영 장소와 동선, 조명과 카메라의 위치, 인원과 장비의 운용 조건이 서로 맞아야 합니다. 촬영 계획과 콘티를 공유해 현장에서 확보해야 할 장면과 후반 작업에 필요한 자료를 구체화합니다.

중간 결과를 보며 방향을 맞추기

촬영과 편집, 그래픽·AI 제작은 동일한 메시지를 향해 이어져야 합니다. 각 단계에서 확인할 내용을 정하고, 장면의 순서와 정보의 정확성, 브랜드의 톤을 검토합니다. 수정 의견은 화면·내레이션·자막·자료의 어느 부분에 영향을 주는지 나누어 반영하고, 완성도와 제작 일정의 관계를 함께 살핍니다.

납품을 사용하는 상황까지

최종 영상은 본편 하나로 끝나지 않을 수 있습니다. 국문·영문, 자막본·클린본, 짧은 편집본이나 공간 상영용 버전처럼 실제 사용에 필요한 파일 구성을 정합니다. 파일명과 규격, 길이와 재생 조건을 확인해 전달하고, 후속 활용이 필요한 프로젝트는 어떤 자료와 버전을 보관할지도 협의합니다.

기업의 이야기를, 이해되는 영상으로.

기업·기관 홍보, 제품 설명, 브랜드 필름과 캠페인의 목적을 구체적인 장면으로 구성합니다.

복잡한 사업에서 관객의 접점 찾기

기업이 가진 기술과 설비를 모두 나열하기보다 관객이 그 기술의 쓰임을 이해할 수 있는 출발점을 찾습니다. KOTITI는 옷·음식·물처럼 가까운 생활에서 시험·분석의 현장으로, KCL은 소재와 제품에서 도시·산업과 일상으로 이야기를 연결했습니다. 사업의 설명과 관객의 경험을 잇는 구성이 기획의 중심입니다.

장면의 역할에 맞춘 촬영

기업·제품 영상에서는 시설의 규모, 공정의 순서, 제품의 형태와 사용 장면이 각각 다른 정보를 전달합니다. 어떤 내용은 현장 촬영과 인터뷰로, 어떤 내용은 제품 클로즈업이나 모션그래픽으로 설명하는 것이 적합한지 나눕니다. 촬영 장비와 스튜디오, 로케이션을 내용에 맞게 구성해 후반 작업에 필요한 장면을 확보합니다.

실사와 설명 그래픽의 연결

실사만으로 보기 어려운 내부 구조나 동작, 시험 조건과 데이터의 흐름은 그래픽·CG·AI 비주얼로 보완합니다. 화면이 멋있게 보이는 것과 정보를 정확히 이해시키는 일을 함께 고려합니다. 실제 촬영 장면과 개념을 표현한 장면의 역할을 구분하면서, 편집과 내레이션·자막이 같은 설명의 순서를 갖도록 정리합니다.

목적에 따른 결과물의 확장

기업 소개와 제품 설명, 사업 보고와 전시 상영은 필요한 길이와 정보량이 다릅니다. CJ Blossom Park처럼 장기간 촬영한 기록을 다큐멘터리·공간 소개·국영문 홍보·진행 보고로 확장하거나, 한화 푸디스트처럼 브랜드와 물류센터·사업부별 영상을 나눠 구성합니다. 같은 제작 자산이 여러 커뮤니케이션에 쓰이도록 설계합니다.

촬영의 조건을 이해하는 시네마틱 제작

지상과 항공, 실내와 현장, 정지된 공간과 움직이는 대상을 목적에 맞게 기록합니다.



시네마 카메라 운용



드론·차량을 활용한 촬영 준비



촬영 목적에 맞춘 렌즈 구성

Cinema & Location

영화·광고·기업 영상의 촬영 경험을 바탕으로 카메라와 렌즈, 조명, 이동 장비를 구성합니다.

Aerial & Time

드론·타임랩스·하이퍼랩스 등 장면의 규모와 시간의 변화를 담은 촬영을 진행합니다.

Technical Capture

멀티앵글, 공간 기록, 특수 규격 화면과 데이터 활용을 고려한 촬영을 설계합니다.

서로 다른 소스를 하나의 완성도로

실사·아카이브·그래픽·AI 장면을 편집과 후반 작업에서 하나의 목적에 맞춰 연결합니다.

구조를 만드는 편집

편집에서는 촬영된 장면의 길이와 순서뿐 아니라 설명의 구조를 다시 확인합니다. 인터뷰와 내레이션이 어떤 장면에서 의미를 얻는지, 반복되는 정보는 없는지, 제품이나 공간의 특징이 충분히 보이는지 검토합니다. 대표 영상과 요약본은 단순히 길이를 줄이는 관계가 아니라 각각의 사용 목적에 맞는 흐름으로 구성합니다.

색과 질감의 일관성

실내외 촬영, 여러 시기의 아카이브, 그래픽과 AI 장면은 원래의 색과 질감이 서로 다릅니다. 장면별 특성을 살리면서 전체 영상에서 연결되는 톤을 정리합니다. 대형 화면이나 밝은 전시 공간, 온라인 재생처럼 실제 관람 조건이 다른 경우에는 디테일과 대비, 움직임의 보이는 정도도 함께 고려합니다.

기술을 보여주는 그래픽

제품의 구조와 동작, 시험 환경, 사업의 흐름은 그래픽과 CG가 설명을 돕는 영역입니다. 현대엘리베이터의 초고속 기술이나 LG Hausys의 생산·품질 체계처럼 실사 현장과 설명 그래픽이 연결되는 구성을 다뤘습니다. 시각적인 효과의 양보다 실제 정보를 이해하는 순서와 화면의 가독성을 기준으로 제작합니다.

넓은 화면과 여러 납품 규격

미디어월과 다면 영상은 일반 영상과 화면의 비율과 시선의 이동이 다릅니다. 건원 8K 미디어월에서는 넓은 화면에 맞는 영상 처리, 장면 전환과 그래픽을 연결했습니다. 출력 단계에서는 해상도·화면비·프레임레이트·코덱과 언어 버전을 정리하고, 반복 재생이나 현장 상영 등 실제 사용 환경에 맞는 파일을 준비합니다.

촬영 전에 장면의 구조를 구체화합니다.

정보의 순서, 장면의 목적, 실제 촬영 조건을 한 흐름으로 맞춥니다.

스토리과 정보의 구성

무엇을 보여주고 무엇을 설명해야 하는지 나누어, 시나리오와 인터뷰·그래픽의 역할을 정합니다.

공간과 장비의 계획

촬영 장소와 동선, 조명과 카메라의 배치, 장비 이동·운영 조건을 검토합니다.

자료와 표현의 연결

기존 영상과 사진, 아카이브, 신규 촬영과 AI 장면이 어떤 역할을 맡을지 구체화합니다.



실제 작업 공간에서 기획과 촬영 준비를 이어갑니다.

화면의 비율이 달라지면, 구성도 달라집니다.

가로로 긴 화면과 다면 영상은 장면의 배치, 시선과 재생 환경을 함께 설계합니다.



Screen Design

전체 화면의 비율과 공간의 시선을 기준으로 주요 장면을 배치합니다.

Content Rhythm

가까이 보는 화면과 멀리 보는 화면의 움직임·정보량을 구분합니다.

Output Planning

해상도와 구간, 반복 재생과 파일 구성을 상영 조건에 맞춥니다.

하나의 제작에서 여러 사용 환경으로

원본의 메시지를 유지하면서 매체와 관객에 맞게 결과물을 구성합니다.

MAIN FILM

대표 영상

프로젝트의 전체 메시지와 흐름을 전달하는 본편.

SHORT FORM

짧은 편집본

핵심 장면과 제품 특징을 빠르게 전달하는 티저·요약본.

LANGUAGE

언어 버전

국문·영문 등 관객에 맞는 설명·자막·내레이션 구성.

SCREEN

화면 규격

공간 상영, 온라인, 모바일의 화면 비율과 납품 규격.

AI를 제작의 실제 과정에 연결합니다.

콘텐츠의 기획과 연출, 실제 촬영 경험을 바탕으로 AI 장면이 맡을 역할을 정합니다.

장면의 목적부터 설계

AI는 프로젝트 전체를 대신하는 이름보다 특정한 장면을 구현하는 제작 방식으로 다룹니다. 미래의 생활을 상상하게 하거나, 실제 촬영이 어려운 시험 조건을 표현하거나, 건축 공간의 변화를 설명하는 등 장면의 목적을 먼저 정합니다. 레퍼런스와 구성안, 콘티를 통해 관객이 어떤 정보를 읽어야 하는지 구체화합니다.

시퀀스와 합성의 연결

한 장의 이미지와 여러 장면이 이어지는 영상은 다른 제작 과정을 필요로 합니다. 장면마다 인물·공간·제품의 관계와 움직임을 검토하고, 앞뒤 화면의 연결과 전체 톤을 맞춥니다. 실사와 보유 아카이브, 그래픽·CG를 함께 활용할 때에는 AI 장면의 역할을 구분해 편집과 합성에서 일관된 흐름을 만듭니다.

브랜드와 기술의 설명

KCL 브랜드 필름은 생활 장면과 연구·시험 현장, 실사 아카이브와 AI 장면을 연결하는 구성을 계획했습니다. 전기차 콘텐츠는 셀·모듈·팩부터 실제 사용 환경까지 설명의 순서를 설계했습니다. AI Summit 전시는 전기차·드론·로봇이 시험의 관문을 통과하는 이미지를 통해 미래 기술의 개념을 시각화한 별도 사례입니다.

참여 범위가 분명한 결과물

건원 목동 4구역은 프레젠테이션의 AI 시퀀스 제작·합성, 코엑스 CM은 사업 구상을 설명하는 영상 기획·시각화·그래픽·편집에 참여한 사례입니다. MBC 방송에서는 미래의 노동·돌봄·생활 공간 등 방송에 필요한 AI 장면을 제작했습니다. 방송 전체 제작이나 건축의 설계·시공과 구분해, 실제 콘텐츠 제작 역할을 소개합니다.

마포와 서초, 세 곳의 제작 기반

프로젝트를 준비하고 촬영하고 후반 작업을 이어갈 수 있는 실제 공간입니다.



MAPO 01 · 제작·운영 기반



MAPO 02 · 촬영·작업 공간



SEOCHO · 제작 인프라

기획과 미팅, 촬영 준비, 편집·색보정, GPU 처리와 저장까지. 장소와 장비를 연결해 프로젝트의 흐름을 이어갑니다.

장면에 맞춰 구성하는 스튜디오

화이트·크로마키·자연광·라운지 공간을 활용해 다양한 촬영 조건에 대응합니다.



화이트 스튜디오



크로마키 스튜디오



자연광 공간



라운지 공간

50여 대의 카메라, 촬영에 맞춘 구성

시네마 카메라와 렌즈, 조명·그립·짐벌·드론을 프로젝트의 규모와 방식에 맞게 운용합니다.



렌즈 구성



시네마 카메라

장비를 고르는 기준은 스펙의 나열보다 장면의 목적입니다. 촬영 조건과 이동성, 후반 작업·납품 규격을 함께 고려해 카메라 시스템을 구성합니다.

50대의 GPU와 서버·스토리지

영상 처리와 생성형 AI, 대용량 아카이브를 실제 운영 환경에서 연결합니다.



서버 운영 공간



GPU 처리 장비



AI·영상 워크스테이션



스토리지·파일 관리

원본과 작업본을 구분해 보관하고, 반복 처리·검수·전달을 이어갈 수 있도록 파일 흐름을 구성합니다. 데이터의 상태와 사용 목적에 따라 처리 규격과 작업 단계를 정합니다.

현장의 제작과 운영까지 연결합니다.

라이브 영상·촬영 공간·장비를 프로젝트의 조건에 맞춰 구성하는 운영 기반입니다.

라이브 제작의 구성

행사·웨비나·인터뷰의 라이브 제작에서는 현장에서 보이는 화면과 온라인 시청자가 보는 화면이 다릅니다. 카메라의 위치와 수, 발표 자료와 자막, 실시간 스위칭과 녹화의 관계를 먼저 정리합니다. 현장 진행과 영상의 흐름이 맞물리도록 준비하고, 필요한 경우 이후 편집에 활용할 녹화 자료의 구성도 함께 검토합니다.

공연과 멀티카메라의 경험

예술의전당 노래서점의 연출 자료에서는 보컬의 표정과 피아노 연주, 손의 움직임과 공간 전체를 나누어 보는 카메라 구성을 계획했습니다. 스팟 조명·헤이즈·프로젝션으로 분위기를 만들고, 느린 지미집 움직임과 곡의 운율에 맞춘 화면 전환을 설계했습니다. 촬영과 현장 연출, 녹음이 함께 만드는 경험을 중요하게 다룹니다.

스튜디오와 제작 공간

화이트·크로마키·자연광·라운지 등 공간의 성격에 따라 적합한 장면이 달라집니다. 제품과 인터뷰, 인물 연기, 합성을 위한 촬영처럼 목적을 먼저 확인하고 카메라·조명·소품·인원의 조건을 검토합니다. 자체 공간을 활용한 테스트와 준비는 외부 로케이션 촬영과 연결될 수 있도록 구성합니다.

Shooting Pro 렌탈

Shooting Pro는 촬영 장비 렌탈 비즈니스를 운영합니다. 현재 이용 가능한 장비와 대여 범위는 촬영 목적과 일정에 따라 협의합니다. 제작 프로젝트에서는 장비의 이름보다 실제 필요한 촬영 조건과 이동성, 카메라·렌즈·조명·그립의 조합을 기준으로 운용 구성을 검토합니다.

촬영 기록을 콘텐츠와 데이터의 기반으로

Cinematic Stock과 Cinematic Archive의 실사 촬영·축적·공급 역량을 하나의 흐름으로 소개합니다.

시간과 공간을 기록하는 촬영

도시와 건축, 자연과 산업 현장은 시간에 따라 모습이 달라집니다. 지상과 항공, 근경과 원경, 다른 고도와 이동 방향에서 기록하면 같은 장소도 서로 다른 정보가 됩니다. 시네마틱아카이브는 영상 제작에 쓰이는 장면을 축적하면서, 이후 공간과 상황을 이해하는 자료로 활용할 수 있도록 촬영의 관점과 기록의 범위를 넓혀왔습니다.

지역·조건별 아카이브 활용

이미 기록한 도시와 랜드마크, 계절과 날씨, 건설과 공간의 변화는 새롭게 촬영하기 어려운 장면의 자료가 되기도 합니다. 필요한 장면을 지역과 대상, 시점·환경에 따라 검토하고, 원본의 해상도·코덱·상태를 함께 확인합니다. 기존 자료로 대응할 수 있는 범위와 추가 촬영이 필요한 부분을 구분하는 일도 공급 과정에 포함됩니다.

영상 소스에서 공간 콘텐츠로

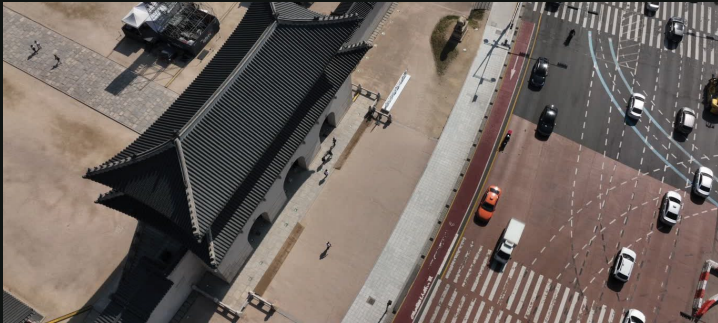
방송·영화·광고의 배경 장면과 기업·관광 홍보 영상, 대형 미디어월의 풍경은 서로 다른 사용 방식을 요구합니다. 원하는 장면을 제공하는 것부터 화면 비율과 해상도에 맞춘 가공·편집까지 프로젝트별 범위를 협의합니다. 촬영과 아카이브 제공은 최종 작품 전체의 제작과 구분하여 실제 참여 범위를 소개합니다.

AI 학습 데이터로 확장

AI 데이터 공급에서는 영상의 화질뿐 아니라 어떤 장면인지 찾고, 어떤 조건으로 활용할 수 있는지도 중요합니다. 실사 원본과 가공본을 구분하고, 장소·대상 등 장면 정보와 파일을 연결합니다. 촬영 자산과 영상 처리 경험, GPU·서버·스토리를 활용해 선별·메타데이터·검수·저장·전달을 함께 다루는 방향으로 사업을 확장하고 있습니다.

다각도·다시점의 기록

같은 장소도 고도와 방향, 이동 방식과 시간에 따라 서로 다른 정보가 됩니다.



4K-8K 실사 원본

촬영 장비와 작업 시기에 따른 원본 규격을 확인하고 용도에 맞는 자료를 선별합니다.

지상·항공·이동 시점

다양한 높이와 방향, 근경과 원경을 기록해 공간을 입체적으로 파악할 수 있도록 합니다.

시기와 환경의 차이

계절·날씨·주야간, 도시의 변화와 건설 과정 등 시간에 따른 차이를 아카이브에 남깁니다.

경복궁 일대 · 다양한 시점의 실제 촬영 자료

찾을 수 있고, 사용할 수 있는 데이터

영상 자체의 품질과 함께 파일을 이해하고 탐색할 수 있는 정보를 정리합니다.

- | | | |
|----|-------|------------------------|
| 01 | 장면 정보 | 장소·랜드마크·촬영 대상·시점·계절·날씨 |
| 02 | 파일 정보 | 원본 해상도·코덱·프레임레이트·파일 구성 |
| 03 | 처리 구분 | 원본과 처리본 구분·변환 규격·작업 이력 |
| 04 | 검수 항목 | 장면 적합성·영상 상태·누락·규격 확인 |

자동화할 수 있는 정리와 사람이 판단해야 하는 검수를 나누어, 실제 공급 목적에 맞는 자료 구성을 준비합니다.

원본·가공본·메타데이터를 구분해 공급

이용 목적과 자료의 상태를 함께 확인하고, 요청에 맞는 파일과 정보의 구성을 정합니다.

촬영 원본의 선정

공급 협의는 필요한 지역과 대상, 시점과 사용 목적을 정하는 데서 시작합니다. 보유 아카이브 가운데 해당 조건에 맞는 장면을 찾고 원본의 촬영 규격과 상태를 확인합니다. 같은 장소라도 고도·방향·날씨·계절과 움직임이 다르므로, 모든 파일을 동일한 자료로 취급하지 않고 실제 활용 목적에 맞게 선정합니다.

가공 데이터의 준비

영상의 상태와 사용 환경에 따라 해상도·코덱 변환, 노이즈 감소나 프레임 처리 등을 검토합니다. 처리한 결과가 움직임과 디테일에 어떤 영향을 주는지 확인하고 원본과 가공본을 구분합니다. 가공 방식 자체보다 요청한 규격과 이용 환경에 적합한 자료를 만드는 데 초점을 두며, 원본의 특성과 변경된 부분을 혼동하지 않도록 파일을 구성합니다.

메타데이터와 검수

영상과 연결할 수 있는 위치·장소·랜드마크·대상·환경 등의 정보를 검토합니다. 소프트웨어로 정리할 수 있는 항목과 실제 화면을 확인해야 하는 항목을 나누고, 예외 파일이나 정보가 불분명한 자료는 영상과 대조합니다. 파일명과 폴더 구조, 선정 목록과 실제 파일, 중복과 누락도 함께 점검합니다.

공급 조건과 전달 방식

자료의 이용 목적·기간·매체, 원본과 처리본의 범위, 메타데이터 항목과 전달 방식을 협의합니다. 특정 요소의 제외나 블러링, 추가 촬영이 필요한 경우에도 요구 범위를 확인합니다. 프로젝트의 규모와 수신 환경에 따라 저장 매체·NAS 등 전달 구성을 검토하고, 수신자가 자료를 찾고 활용할 수 있는 형태로 준비합니다.

다양한 산업에서 활용되는 실사 기반

하나의 촬영 기록을 콘텐츠의 배경, 공간의 경험, 데이터의 기반으로 확장합니다.

AI 학습 데이터

지역·대상·촬영 조건에 맞는 자료 구성과 메타 데이터 제공.

영화·드라마 VFX

실사 배경과 촬영 자료, 포토그래매트리용 공간 기록.

관광·도시 홍보

랜드마크와 지역 풍경, 계절과 시간에 따른 도시 이미지.

건축·공간 기록

건설 과정·준공·도시 맥락과 포트폴리오 기록.

미디어월·디지털리어

대형 화면 규격과 공간 분위기에 맞는 영상 가공·편집.

AR·VR·게임

가상 공간과 배경 제작에 필요한 실사 레퍼런스·영상 자료.

실제 공간을 디지털 장면의 기반으로

장면 제작에 필요한 촬영·스캔 자료를 제공한 참여 사례입니다.



택배기사 · 도시 공간의 포토그래메트리 촬영 자료

택배기사

신사동·압구정동·동호대교 일대 등 공간을 포토그래메트리 방식으로 기록한 사례입니다. 작품의 배경 제작을 위한 촬영 데이터에 참여했습니다.



서울의 봄 · 공간·시점별 촬영 자료

서울의 봄

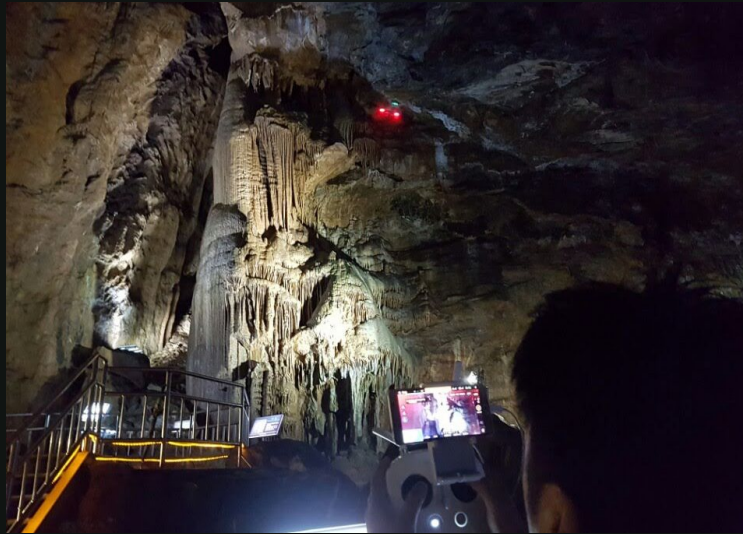
궁정동·경복궁·광화문 등 장소를 다각도에서 기록한 촬영 자료가 CG 배경·매핑 제작에 활용되었습니다.

다시 찍을 수 없는 시간도 기록합니다.

현재의 공간뿐 아니라 변화하기 전의 모습, 같은 지역의 다른 시기를 추적합니다.



도시와 주거 공간



자연과 지형



날씨와 도시의 풍경

건설과 재개발, 계절의 변화, 시간에 따른 풍경은 시각 자료의 맥락이 됩니다. 같은 장소의 다른 시점을 비교하거나, 지금은 보기 어려운 모습을 콘텐츠와 데이터의 자료로 활용할 수 있습니다.

장면을 설명하는 정보가 검색의 출발점

프로젝트의 요구에 맞춰 메타데이터 항목과 분류 방식을 구성합니다.

LOCATION

지역·장소·랜드마크

SUBJECT

주요 대상·건축·자연·산업

VIEW

고도·방향·이동·근경·원경

CONDITION

계절·날씨·주야간

FORMAT

해상도·프레임레이트·코덱

STATUS

원본·가공본·검수 상태

위 항목은 구성 예시입니다. 실제 자료에 확인 가능한 정보와 프로젝트의 요구를 기준으로 적용 범위를 정합니다.

영상 처리와 검수를 함께 설계합니다.

모든 자료에 같은 처리를 적용하기보다 원본 상태와 활용 목적에 맞는 준비가 필요합니다.

01 원본 확인

해상도·코덱·프레임레이트와 장면의 상태 확인

02 처리 기준

변환·노이즈 감소·프레임 처리의 필요성 검토

03 결과 검토

움직임·세부 표현·처리 흔적과 규격 확인

04 예외 분류

사용 제외·추가 검토·원본 유지 등 자료 구분

파일의 준비는 전달 단계까지 이어집니다.

대용량 데이터는 처리 결과뿐 아니라 파일의 구성과 전달 방식도 중요합니다.



스토리지와 원본 관리

원본과 작업본의 분리

원본·처리본·검토용 파일을 구분하고 파일명과 폴더 구조를 정리합니다.

파일 구성 확인

선정 목록과 실제 파일, 누락과 중복, 요청 규격을 확인합니다.

전달 환경 협의

프로젝트의 규모와 수신 환경에 맞춰 저장 매체·NAS 등 전달 방식을 검토합니다.

소스 제공부터 맞춤 촬영까지

기존 아카이브로 대응할 수 있는 장면과 새롭게 필요한 촬영을 구분합니다.

기존 영상 소스

작품의 배경·도시 이미지·계절·랜드마크 등 필요한 장면을 보유 자료에서 검토합니다.

지역·주제별 패키지

관광·건축·산업 등 목적에 맞춰 장면을 묶고 규격과 정보 구성을 정리합니다.

추가 촬영

기존 자료에 없는 장소·시점·동선이 필요하면 촬영 조건과 제작 범위를 협의합니다.

지속 기록

건설·공간 변화처럼 시간의 흐름이 중요한 프로젝트는 기록의 주기와 활용 형식을 함께 계획합니다.

카카오 AI 학습용 영상 데이터

직접 촬영·축적한 실사 아카이브를 AI 데이터 공급의 관점에서 다시 구성한 프로젝트입니다.

현실의 장면을 AI가 활용할 수 있는 자료로.

카카오 AI 학습용 영상 데이터 프로젝트는 엠투이가 오랜 기간 직접 촬영하고 축적한 시네마틱스택 아카이브에서 출발했습니다. 도시와 건축, 자연과 산업 현장에 남아 있는 실제 빛, 움직임, 공간의 관계를 데이터 공급의 관점에서 다시 정리하는 작업입니다. 영상 제작에서 한 장면의 완성도가 중요하다면, 데이터 공급에서는 그 장면을 어떤 조건으로 찾고, 어떤 규격으로 활용할 수 있는지도 중요합니다. 엠투이는 촬영 원본의 특성과 요구 조건을 함께 검토하며 선별·가공·분류·전달을 하나의 제작 과정으로 연결했습니다.

다양한 시점으로 축적한 실사 아카이브.

기반이 된 자료는 4K-8K 실사 영상입니다. 지상과 항공, 근경과 원경, 서로 다른 고도와 이동 방향에서 기록한 장면은 같은 장소도 다른 맥락으로 보여줍니다. 시기와 계절, 날씨에 따라 달라지는 실제 환경 역시 아카이브의 중요한 정보입니다. 보유 영상 전체를 동일한 자료로 취급하지 않고 장소·대상·시점과 원본 상태를 살펴 공급 구성을 검토했습니다. 기존 아카이브로 대응할 수 있는 장면과 추가 확보가 필요한 장면을 구분하는 일도 이 과정에 포함됩니다.

원본의 특성을 확인하고, 필요한 자료를 선별.

여러 시기에 촬영된 원본은 해상도와 코덱, 프레임레이트, 파일 구조가 서로 다릅니다. 촬영·편집 과정에서 쌓인 파일을 검토해 사용할 영상과 작업용 자료를 구분하고, 실제 공급 목적에 맞는 파일 구성을 정리합니다. 공급 설계에서는 원본 자료와 처리한 자료를 구별했습니다. 촬영 당시 확보된 정보와 후처리로 바뀐 부분을 혼동하지 않도록 구성을 나누고, 이용 환경에 맞는 해상도·비트레이트·저장 규격을 검토했습니다.

장면을 찾을 수 있게 만드는 메타데이터.

영상 파일만으로는 필요한 장소와 조건을 빠르게 찾기 어렵습니다. 지역과 랜드마크, 촬영 대상과 환경 등 장면을 설명하는 정보를 영상과 연결하는 분류·메타데이터 작업을 공급 범위에 함께 구성했습니다. 소프트웨어 도구를 활용한 정리와 사람이 확인해야 하는 항목을 나누고, 수동 입력과 검수 과정을 함께 설계했습니다. 자동화만으로 판단하기 어려운 위치·장소 정보나 예외 파일은 실제 영상과 대조해 확인하는 방식입니다.

영상 기술에서 공급 운영까지

데이터 준비는 가공 작업뿐 아니라 검수·파일 관리·저장·전달로 이어집니다.

노이즈 감소, 해상도 변환, 프레임 보간 등 영상 처리 방식은 자료의 상태와 사용 목적에 따라 검토했습니다. 촬영·후반 제작에서 쌓은 경험을 바탕으로 어떤 처리가 필요한지, 처리 후 움직임이나 디테일에 문제가 없는지 살피는 과정입니다. GPU 처리와 저장 장치를 연결해 반복 작업을 수행하고 결과를 검토하는 구성을 마련했습니다. 모든 영상에 같은 처리를 적용하기보다 원본의 특성과 요청 규격에 맞는 준비 과정을 설계하는데 초점을 두었습니다.

선별에서 저장·전달까지 이어지는 운영.

대용량 영상 데이터는 가공이 끝난 뒤에도 파일의 누락과 규격, 폴더 구성, 저장 위치를 확인해야 합니다. 프로젝트 자료에는 영상 처리, 분류·검수와 함께 HDD·NAS 등 저장·전달 방식에 대한 검토가 포함되어 있습니다. 엠투이의 참여 범위는 보유 실사 아카이브와 영상 처리, 메타데이터, 공급 운영입니다. 직접 보유한 촬영 자산과 GPU·서버·스토리지를 연결해 데이터가 전달되는 과정까지 다루는 제작 사례입니다.

엠투이의 참여 범위

엠투이는 오랜 기간 직접 촬영한 실사 자료와 영상 처리 경험을 기반으로 이 프로젝트에 참여했습니다. 영상의 선별과 규격 정리, 메타데이터와 검수, 저장·전달의 구성을 다뤘습니다. 원본 자료와 처리본의 차이를 유지하며, 실제 자료의 상태와 요청 목적을 함께 검토하는 것이 핵심입니다.

이 사례는 AI 모델 자체의 개발 실적과 구분되는 데이터 공급·영상 처리·운영 사례입니다. 보유한 촬영 자산이 데이터로 활용되기 위해 필요한 제작 기술과 파일 운영의 과정을 보여줍니다.

후속 제안과 샘플로 넓히는 촬영의 관점

2025년 프로젝트 이후의 제안·샘플 단계는 별도로 구분해 소개합니다.

2025년 프로젝트에 이어 2026년에는 새로운 촬영 방식과 자료 구성을 제안하고 샘플을 공유했습니다. 연남동·홍대의 보행·이동 장면과 실내 공간, 앞·뒤·좌·우 시점을 나눈 촬영 자료를 통해 기존 항공·도시 아카이브의 확장 가능성을 검토했습니다.

촬영 방식과 자료 구성의 검토

위치 정보와 파일명을 연결하는 방식, 짧은 구간 단위의 분할, 차량·이동수단과 생활·문화 공간 촬영도 후속 검토 항목입니다. 이 부분은 제안·샘플 단계의 기록이며, 2025년 프로젝트의 확정 납품 실적으로 합산하지 않습니다.

보행·이동 장면과 실내 공간은 기존 항공 영상과 다른 정보와 촬영 조건을 갖습니다. 앞·뒤·좌·우 시점을 나누어 기록하면 이동하는 과정의 주변 환경을 여러 방향에서 확인할 수 있습니다. 촬영 방식이 바뀌면 장면의 구간과 파일명, 위치 정보와 자료 구조도 함께 검토해야 합니다.

제작 자산을 다음 과제로 연결

기존 아카이브를 공급하면서 확인한 정리·처리·전달의 과제는 이후 샘플 제작에서도 참고할 수 있습니다. 어떤 대상을 어떻게 촬영하고, 어떤 정보와 함께 제공할지 제안하는 과정은 단순한 촬영의 추가보다 자료의 활용 방식을 구체화하는 일입니다.

이 페이지는 후속 제안과 검토의 방향을 설명합니다. 제안·샘플 단계의 기록을 2025년 확정 납품 수량이나 완료된 성과로 합산하지 않습니다.

한국언어문화 멀티모달 AI 말뭉치

진행 중 · 영상·음성·텍스트를 같은 맥락으로 연결하는 사업의 제작 기술 영역에 참여합니다.

말과 행동을 같은 맥락으로 이해하는 데이터.

국립국어원의 한국언어문화 멀티모달 말뭉치 구축 사업은 한국의 언어와 생활 문화를 영상·음성·텍스트로 함께 기록하는 사업입니다. 문장만으로 설명하기 어려운 행동의 순서, 도구의 사용, 실제 소리와 주변 상황을 연결해 멀티모달 AI가 활용할 수 있는 자료의 기반을 만듭니다. 김장과 일상 음식, 식사 예절, 제례·잔치 등 여러 문화 맥락을 다룹니다. 엠투이는 이 가운데 실제 장면을 일관된 조건으로 촬영하고, 영상과 음성의 후처리·가공 과정을 준비하는 제작 기술 영역에 참여하고 있습니다.

반복 가능한 촬영을 위한 공간과 기준.

촬영에 앞서 엠투이 스튜디오의 조명과 카메라를 구성하고, 작업대·재료·도구·참여자의 행동이 함께 보이는 구도를 점검했습니다. 보기 좋은 장면뿐 아니라 행동의 시작과 끝, 지시문의 내용이 실제 화면에서 확인되는지를 고려합니다. 샘플 촬영과 검토, 피드백 반영과 재촬영을 거치며 촬영 기준을 구체화합니다. 고화질 촬영 원본은 별도로 보관하고, 검토·전달용 영상은 사업의 요구 규격에 맞춰 준비합니다.

영상·음성·텍스트가 어긋나지 않도록.

조리와 도구 사용에서 발생하는 소리는 행동을 설명하는 정보입니다. 의미 있는 현장음은 살리고 불필요한 기계음은 줄이는 등, 화면과 소리의 관계를 함께 점검합니다. 촬영 자료가 전사·설명문·검수 단계로 이어질 수 있도록 파일과 구간을 정리합니다. 다른 참여 기관의 언어 데이터 작업과 맞물리는 제작 기준을 확인하며, 각 단계의 결과가 연결되는 흐름을 준비하고 있습니다.

촬영 경험을 AI 가공 워크플로로.

엠투이는 영상·음성 후처리와 반복 작업의 효율화를 위한 기술 검토에 참여합니다. 필요한 구간의 분할과 화면 구성, 원본·작업본의 관리, 파일 전송과 저장을 하나의 제작 흐름으로 다루고 있습니다. 초기 샘플은 직접 확인하면서 기준을 잡고, 반복 가능한 작업부터 AI와 소프트웨어를 활용하는 방향으로 검토합니다. 현재 개발·검증 중인 내용은 완성된 자동화 시스템이나 완료 납품 실적으로 표현하지 않습니다.

행동과 소리가 같은 맥락으로 남도록

아래 설명은 제작과 가공의 개요이며, 실제 촬영 영상과 최종 납품 자료는 공개하지 않습니다.

멀티모달 AI를 위한 촬영은 보기 좋은 화면을 얻는 일과 함께, 행동의 순서와 도구의 사용, 지시문의 내용이 화면에서 확인되는지를 고려합니다. 한국의 생활·문화 장면을 영상과 소리로 기록하고, 이후의 전사·설명문·검수 단계가 자료와 연결될 수 있도록 제작 조건과 파일 흐름을 준비합니다.

샘플 검토에서 촬영 기준으로

조명과 카메라의 구성, 작업대·재료·도구와 참여자의 행동이 보이는 구도를 점검합니다. 샘플 촬영과 검토, 피드백과 재촬영을 통해 기록에 필요한 기준을 구체화합니다.

의미 있는 현장음과 불필요한 기계음을 구분하고, 행동의 시작과 끝이 영상·음성에서 어긋나지 않는지 살핍니다. 고화질 원본과 검토·전달용 영상을 별도로 관리하며, 실제 요구 규격에 맞는 파일 구성과 구간 정리를 준비합니다.

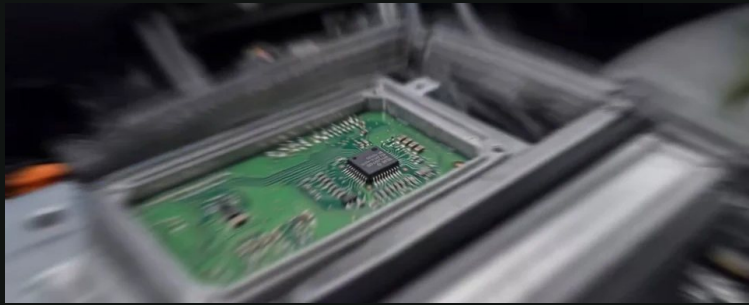
엠투이의 역할과 현재 단계

참여 범위는 촬영 설계·운동, 영상·음성의 후처리와 AI 가공 워크플로의 개발·검증입니다. 언어 데이터 작업을 맡은 다른 참여 기관의 과정과 연결되는 제작 기준을 확인하며, 반복할 수 있는 작업부터 소프트웨어와 AI 활용을 검토합니다.

현재 진행 중인 사업으로, 개발·검증 중인 부분을 완성된 자동화 시스템이나 완료 납품 실적으로 표현하지 않습니다. 제작 현장의 경험을 데이터 구축의 구체적인 작업 기준으로 연결하는 단계입니다.

기업·기관의 기술과 활동을 설명하는 영상

대표 사례 · 프로젝트의 목적에 맞춘 촬영, 정보 구성과 버전 제작



2026 KCL 브랜드 필름

시험과 검증을 일상과 연결하는 브랜드 이야기.



2026 KCL 전기차

복합 시험 환경과 신뢰의 과정을 시각화.



2025 카카오 AI 학습 데이터

실사 자료의 선별·가공·메타데이터·검수·전달.



2023 KOTITI

생활 속 안전과 연구 활동을 연결한 기관 홍보.



2016+ CJ Blossom Park

건설 기록·다큐멘터리·공간·국영문 홍보 시리즈.



2014 원익머트리얼즈

생산 현장과 기술을 소개하는 다국어 기업 영상.

제품의 특징과 브랜드의 감도를 함께

대표 사례 · 실사, 그래픽, 인물과 공간의 관계로 메시지를 전합니다.



2019 LG Hausys

Flooring 제품의 기술·특징을 전하는 해외 홍보.



2018 신한벽지

자연에서 출발한 색과 생활공간의 연결.



2018 동아연필

에어마커·클레이온 등 제품 체험형 콘텐츠.



2017 Dear Dahlia

Josephine·Life of Dahlia 브랜드 필름.



2017 정관장 HUB

브랜드의 역사와 생활 속 경험을 다룬 시리즈.



2016 TOUN 28

제품·연구 공간·그래픽으로 설명한 브랜드.

공간을 경험하게 만드는 콘텐츠

대표 사례 · 넓은 화면의 구성과 실제 공간의 감각을 함께 다룹니다.



목동 4구역

2026 건원 목동 4구역

프레젠테이션의 AI 시퀀스 제작·합성.



2025 건원 코엑스 CM

공간개선사업 PT의 건축 비전 시각화.



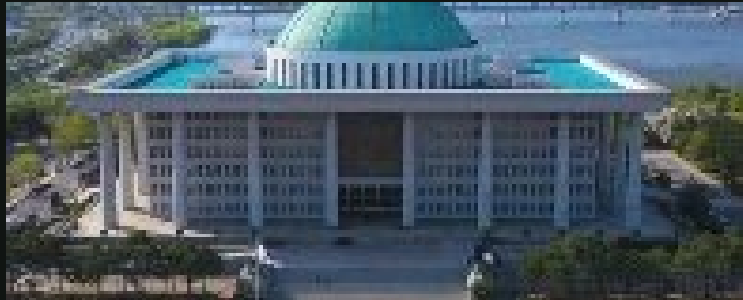
2024 INSPIRE Aurora

몰입형 공간 소개·인터뷰·드론·다큐멘터리.



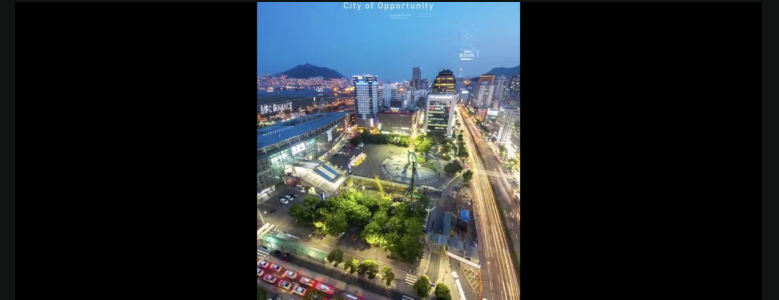
2024 건원 8K Media Wall

도시·건축 현장을 넓은 디스플레이로 구성.



2020 국회의사당

실사 아카이브 기반의 대형 화면 미디어아트.



2014 BIFC Signage

공간 상영 영상 제작. easywith 프로젝트 참여.

목적과 형식에 맞춘 폭넓은 제작 경험

기존 회사소개서의 주요 사례를 이어, 다양한 매체와 제작 방식을 소개합니다.



SERIES 한화 푸디스트

브랜드·물류센터·사업부별 소개영상.



SERIES 다음카카오 150

일본 타깃 앱 바이럴 영상, 카페·화장실 편.



FILM 씨티은행

디지털 신청 서비스를 스톱모션으로 표현.



2016 난처한 미술이야기

인물·미술·공간으로 표현한 북트레일러.



2017 PLAYCE 제주

공연·공간·아카이브를 연결한 브랜드 영상.



2008 Brownclassic

브랜드·캠페인·카운트다운 등 시리즈 제작.

KCL · 브랜드와 전기차의 신뢰

2026 · 두 프로젝트의 목적과 설명의 순서를 구분해 제작한 기술·브랜드 콘텐츠.



브랜드 필름 · 발체 장면

기획과 취지

브랜드 필름은 생활 속 작은 소재에서 도시와 산업까지, 시험·인증이 일상을 지탱하는 관계를 보여주는 데서 출발합니다. 전기차 영상은 배터리와 차량의 안전성을 확인하는 시험을 관객이 이해하기 쉬운 순서로 설명하는 별도 프로젝트입니다.

애크의 역할

브랜드 필름의 기획·촬영·AI 장면·편집과 국영문 버전 제작. 전기차 홍보영상 제작 및 AI 장면 제작에 참여했습니다.



전기차 콘텐츠 · 발체 장면

제작 과정과 구성

브랜드 필름의 콘티는 일상의 사용 장면과 실제 연구·시험 현장을 교차하도록 구성했습니다. 실사 촬영과 보유 아카이브, AI 장면을 연결해 기술의 쓰임이 하나의 흐름으로 보이도록 계획했습니다.

전기차 콘텐츠에서는 셀·모듈·팩의 시험에서 실제 사용 환경으로 설명을 확장했습니다. 배터리뿐 아니라 구동부와 전장 시스템, 소재·부품의 신뢰성 등 복잡한 내용을 시험 장면, AI 비주얼과 그래픽으로 연결합니다. 두 프로젝트의 장면은 각각의 목적과 메시지에 맞춰 구성했습니다.

KOTITI · 일상에서 시작하는 기관 이야기

2023 · 제작 PPM의 생활 장면·연구 장면·그래픽 계획을 바탕으로 정리했습니다.



생활 속 사용 장면

기획과 취지

옷과 화장품, 생활용품과 식품·물을 믿고 사용할 수 있는 이유를 시험·검사·인증의 과정으로 설명하는 홍보영상입니다. 익숙한 일상의 장면에서 시작해 연구기관이 만드는 신뢰를 관객과 가까운 이야기로 연결했습니다.

엠투이의 역할

홍보영상 기획·제작, 콘티와 제작 계획에 따라 생활·연구 장면과 그래픽을 하나의 기관 이야기로 구성했습니다.



시험·분석의 현장

제작 과정과 구성

제작 계획에서는 의류·화장품·생활용품·식품과 물 등 사용 장면을 먼저 제시하고, 이를 연구실의 시험과 분석으로 이어가도록 설계했습니다. 생활 장면과 시설의 나열을 분리하지 않고, 일상에서 만나는 제품의 안전을 확인하는 흐름으로 묶었습니다.

기관의 역사와 시험 분야, 연결성을 표현하기 위해 빛과 점이 모이는 그래픽 방향을 계획했습니다. 실사와 정보 그래픽을 함께 사용해 연구 분야와 글로벌 네트워크를 설명합니다. 대표 홍보영상과 연혁 중심 영상은 서로 다른 용도로 구성된 별도 버전입니다.

CJ Blossom Park · 기록에서 이야기로

2016-2019 · 장기간 축적한 건설 기록을 공간·다큐멘터리·기업 커뮤니케이션으로 확장했습니다.



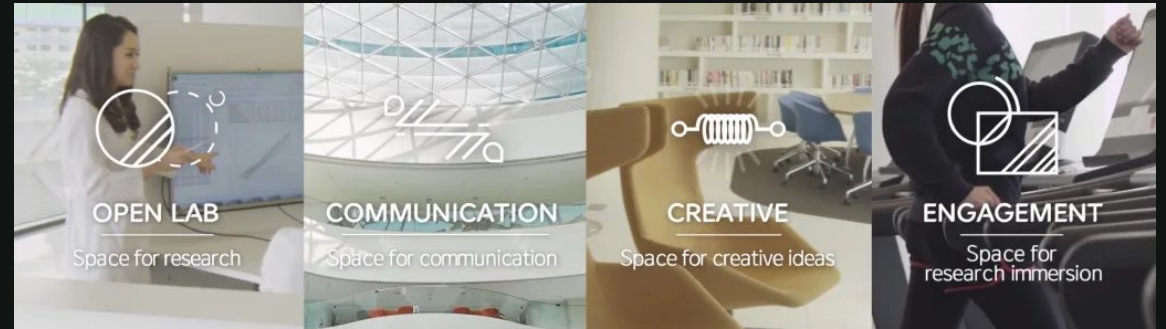
건축과 공간

기획과 취지

CJ Blossom Park는 건설 초기부터 수년간 영상을 기록하고, 그 자료를 공간 소개와 다큐멘터리, 기업 홍보와 보고 영상으로 이어간 프로젝트입니다. 완성된 건물의 모습뿐 아니라 만들어지는 과정과 연구 공간의 의미를 함께 담았습니다.

엠투이의 역할

장기간의 현장 기록과 영상 제작. 다큐멘터리·진행 보고·공간·국영문 홍보 시리즈로 구성했습니다.



연구 공간과 활동

제작 과정과 구성

장기간의 촬영 기록은 시점과 목적에 따라 다른 내용을 갖습니다. 건설 과정을 보여주는 장면과 완성된 시설, 인터뷰와 연구 활동을 연결해 하나의 프로젝트가 시간 속에서 만들어지는 흐름을 정리했습니다.

다큐멘터리에서는 축적된 과정과 사람의 설명을, 공간 영상에서는 건축과 연구 기반을 중심으로 구성했습니다. 진행 상황을 전달하는 업무보고 영상과 국문·영문 홍보영상도 별도로 제작했습니다. 하나의 촬영 자산이 기록·보고·대외 홍보에서 각각 어떤 역할을 할 수 있는지 보여주는 사례입니다.

한화 푸디스트 · 브랜드와 운영 현장

브랜드 출범과 이천물류센터 개관에 맞춰 제작한 여러 소개영상.



이천물류센터

기획과 취지

브랜드가 제공하는 서비스와 그 서비스를 가능하게 하는 물류·운영의 기반을 함께 소개한 프로젝트입니다. 한화 푸디스트의 브랜드 출범과 이천물류센터 개관 시점에 맞춰 기업과 시설, 사업부별로 필요한 이야기를 나누었습니다.

엠투이의 역할

푸디스트 홍보영상, 이천물류센터 홍보·소개영상과 사업부별 영상 제작. 현장 촬영과 정보 구성을 연결했습니다.



운영·물류 현장

제작 과정과 구성

브랜드를 소개하는 영상에서는 사업의 전체 성격과 고객에게 전달할 메시지를 정리하고, 물류센터 영상에서는 실제 시설과 운영 현장을 구체적인 장면으로 보여주는 방식으로 구성했습니다. 촬영으로 확인할 수 있는 공간·설비·동선을 정보 설명과 연결해 서비스의 기반을 이해할 수 있도록 했습니다.

전체 홍보영상과 물류센터 소개, 사업부별 영상은 같은 회사의 이야기라도 정보의 중심과 사용 목적이 다릅니다. 각각의 대상과 내용을 분리해 영상 시리즈로 구성한 기업 커뮤니케이션 사례입니다.

INSPIRE Aurora · 공간을 기록하는 영상

2024 · 몰입형 미디어 공간의 컨셉과 실제 경험을 소개하는 프로젝트.



공간의 규모와 화면

기획과 취지

인스파이어 오로라는 대형 LED 화면이 만드는 공간의 경험을 소개하는 영상 프로젝트입니다. 화면에 상영되는 콘텐츠만 보여주기보다 사람이 공간 안에서 느끼는 규모와 움직임, 미디어의 컨셉을 함께 전달하는 데 초점을 맞췄습니다.

엠투이의 역할

공간 소개영상 제작. 실제 촬영과 인터뷰, 드론 시점의 기록을 여러 길이·편집 형식으로 구성했습니다.



컨셉을 설명하는 인터뷰

제작 과정과 구성

실제 공간의 장면과 화면의 변화, 인터뷰를 연결해 오로라가 어떤 경험을 제공하는지 설명합니다. 넓은 공간을 한눈에 보는 시점과 화면 가까이에서 느끼는 몰입감은 서로 다른 정보이므로, 촬영의 위치와 이동을 나누어 장면을 구성했습니다.

대표 하이라이트 외에 긴 다큐멘터리와 인터뷰, 드론 중심 편집본을 구분해 소개합니다. 짧은 영상에서는 공간의 첫인상과 주요 장면을, 긴 영상에서는 배경 설명과 인터뷰를 충분히 볼 수 있도록 구성한 사례입니다.

센터필드 · SR 63-1 미디어월

실제 공간과 화면의 비율에 맞춰 실사 풍경을 구성한 상영 콘텐츠.



센터필드 미디어월

기획과 취지

로비와 건축 공간의 미디어월은 관람 위치와 이동에 따라 다르게 보입니다. 센터필드와 SR 63-1 프로젝트에서는 자연과 도시의 실사 풍경을 공간의 분위기와 화면의 비율에 맞춰 구성하는 데 초점을 맞췄습니다.

엠투이의 역할

실사 풍경의 촬영·아카이브 활용과 편집·가공. 실제 디스플레이 규격과 반복 상영에 맞는 콘텐츠를 제작했습니다.



SR 63-1 미디어월

제작 과정과 구성

센터필드 프로젝트는 국내 사계절을 촬영·편집해 대형 가로 화면에서 상영하는 미디어 콘텐츠입니다. 촬영 자료의 해상도와 화면 구성을 함께 고려해 풍경의 규모와 움직임이 넓은 화면에서 이어지도록 구성했습니다.

SR 63-1은 대한민국 각 지역의 풍경과 건물이 놓인 공간의 모습을 콘텐츠로 연결했습니다. 일반 온라인 영상과 달리 로비에서 반복적으로 마주치는 화면이므로, 장면의 길이와 전환, 넓은 화면에서의 시각적 리듬을 상영 환경에 맞춰 다루는 작업입니다.

정관장 HUB · 역사와 생활의 두 흐름

2017 · 기획·촬영·모델 섭외·로케이션·편집을 연결한 브랜드 시리즈.



브랜드의 시간

기획과 취지

정관장 HUB의 브랜드 경험을 영상으로 확장한 두 편의 필름입니다. Film 1은 브랜드의 역사를, Film 2는 생활과 밀접한 이야기를 중심으로 구성해 전시 공간에서 브랜드의 시간과 오늘의 경험을 함께 만날 수 있도록 했습니다.

엠투이의 역할

기획·촬영·모델 섭외·로케이션·편집. 본문은 제작 계획의 공개 가능한 부분을 요약했으며 비용·인력 정보는 포함하지 않습니다.



제품과 생활의 경험

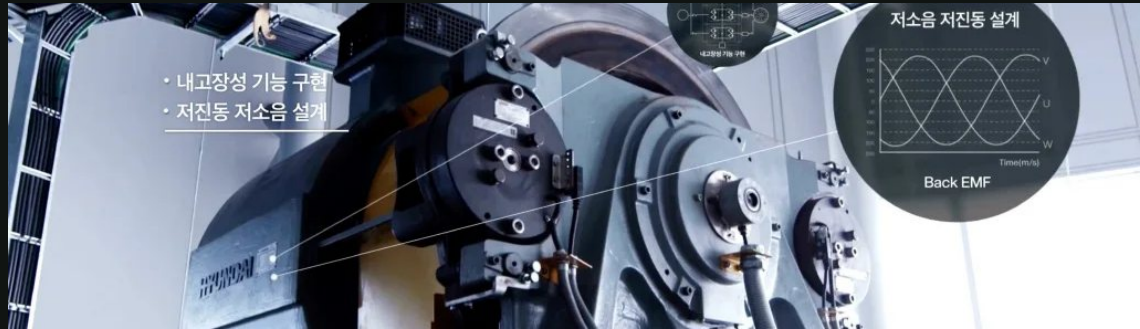
제작 과정과 구성

가이드 콘티에서 출발해 배우의 자연스러운 움직임과 제품이 놓이는 공간을 함께 설계했습니다. 자연광과 조명의 관계를 조율하고, 자체 스튜디오와 외부 로케이션을 활용해 다양한 장면을 확보하는 방향으로 제작을 준비했습니다.

확인된 제작 범위는 기획·촬영·모델 섭외·로케이션·편집입니다. 자체 보유 촬영 장비와 스튜디오를 활용하는 체계를 연결했으며, 2016년 12월 현장 기록도 남아 있습니다. 완성 필름은 2017년 포트폴리오로 소개하고, 메이킹 사진은 제작 과정을 보여주는 자료로 구분합니다.

현대엘리베이터 · 기술과 제작 과정

초고속 엘리베이터 홍보와 BIFC 제작·설치 과정의 기록.



기술과 제품

기획과 취지

분속 600m·1,000m 초고속 엘리베이터의 기술과 쓰임을 구체적인 화면으로 설명하는 기업 영상입니다. 제품의 특징을 소개하는 홍보영상과 실제 제작·설치 과정의 기록은 서로 다른 정보를 전달하는 작업으로 구분해 소개합니다.

엠투이의 역할

초고속 엘리베이터 홍보영상 제작. 실사 촬영과 설명 그래픽을 연결하고 제품의 제작·설치 과정을 기록했습니다.



공간과 현장

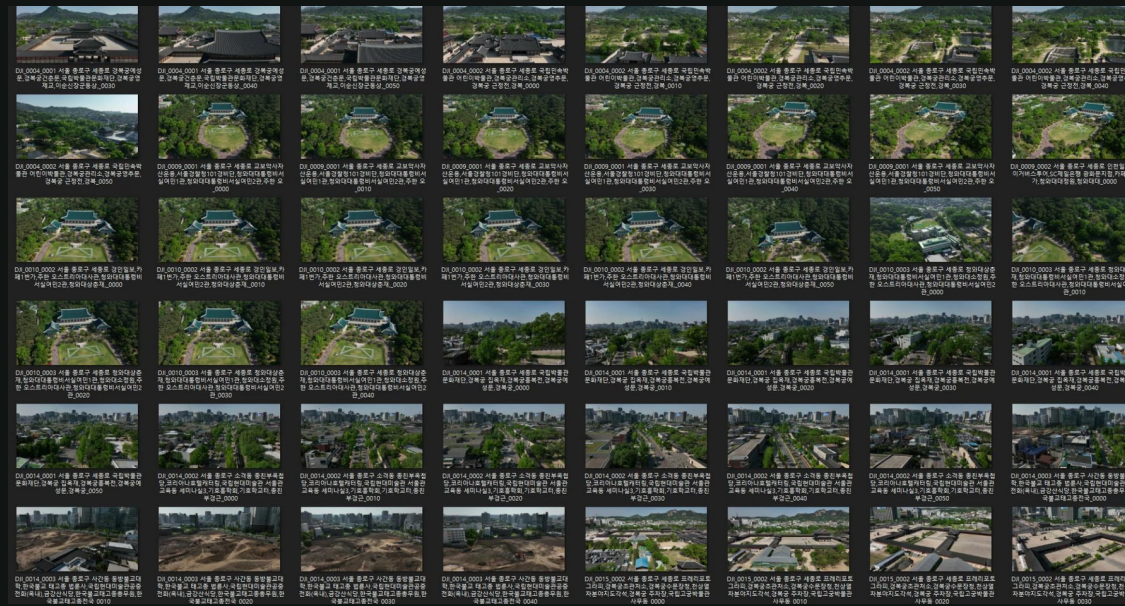
제작 과정과 구성

장기간 촬영한 기계와 현장, 도시의 장면을 그래픽과 연결해 기술의 세부와 실제 공간을 오가도록 구성했습니다. 움직임과 구조를 현장 화면만으로 이해하기 어려운 부분은 설명 그래픽이 보완하고, 제품이 설치되는 공간의 규모는 실사 장면으로 보여줍니다.

BIFC 관련 기록에서는 제조와 설치의 단계, 장비와 현장의 모습을 볼 수 있습니다. 이 자료는 카메라 촬영팀의 비하인드 영상과는 구분되는 제품의 제작·설치 과정입니다. 영상의 목적과 실제 내용을 구분해 기술 홍보와 현장 기록의 깊이를 함께 보여줍니다.

작품의 장면을 만드는 실사 소스

촬영·아카이브 제공과 전시 영상 활용 사례를 전체 작품 제작과 구분해 소개합니다.



장소와 조건별로 축적한 실사 아카이브

영화·OTT·방송

서울의 봄 · 택배기사 · 백두산 · 비상선언

D.P. · 지옥 등

광고·기업·공간

롯데·SKT 광고 영상의 도시 이미지

공공기관·관광·건축 홍보의 실사 소스

센터필드·SR 63-1 등 대형 화면 콘텐츠

장면의 배경과 공간을 기록하거나 보유 영상을 제공한 사례입니다. 최종 작품의 연출·제작 전체를 의미하지 않으며, 제공 범위는 프로젝트마다 다릅니다.

제작과 공유, 전시와 협업의 접점

영상 제작 경험과 기술을 창작자가 활용할 수 있는 서비스로 연결합니다.



Hub

창작 결과물과 포트폴리오를 모으고 탐색하는 플랫폼.

Community

창작 경험과 작업을 공유하는 커뮤니티.

cubehub.ai

Gallery

작품을 소개하고 감상하는 갤러리 운영.

Cowork Space

작업과 만남을 이어가는 협업 공간.

cubegallery.ai

2001년부터, 작업이 다음 경험으로

영상·브랜드·웹·공간·아카이브·AI로 이어진 제작의 과정

2001-2007	촬영과 편집에서 모션그래픽으로 2001년 초기 영상 작업을 시작하고 2003년부터 쇼릴로 결과를 묶었습니다. 2004년 모션그래픽 스튜디오, 2006년 프로덕션으로 확장했으며 같은 해 Dunhill 영상을 제작했습니다.
2008-2010	직접 운영하는 브랜드의 콘텐츠 2008년 Brownclassic, 2009년 레이니 등 쇼핑몰·자체 브랜드 운영 과정에서 영상과 캠페인을 제작했습니다. 2010년 MODNE까지 운영 경험이 이어지며 콘텐츠를 실제 사업과 연결했습니다.
2011-2013	웹·패션·공연 현장으로 2011년 마이싱글·에스코트·더풋샵 홈페이지 제작과 아이유 메이킹 작업, VINO 패션 영상 등으로 매체를 넓혔습니다. 2013년 Dream Concert 현장 기록도 이 시기의 경험입니다.
2014-2018	기업과 공간의 제작 기반 법인 설립 이후 기업·제품 홍보와 미디어월, 장기간의 현장 기록을 확대했습니다. 촬영 장비·공간과 라이브 운영 기반을 함께 갖추며 제작의 실행 범위를 넓혔습니다.
2019-2026	아카이브를 AI와 데이터로 Cinematic Archive·Stock과 제작 공간을 확장했습니다. 2025년 카카오 AI 데이터, 2026년 멀티모달 AI 사업 참여와 생성형 AI 콘텐츠·CUBE AI로 기존 촬영 자산과 기술을 연결합니다.

m2e
mediagroup.

PROJECT INQUIRY

새로운 프로젝트를 함께 구체화합니다.

m2emediaworks@gmail.com

010-3421-0629

긴급 문의

m2e.kr

SEOUL · MAPO / SEOCHO