

2013.11.11

### I. CG 아웃소싱 현황

- 퍼시픽림 1

### II. 해외 기업 포커스

- (1) Ghost VFX 3

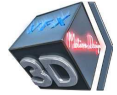
- (2) Hybride Technologies 5

### III. 국내 기관 지원 사업

- 한국무역보험공사 : 수출신용보증 7

### IV. 해외 프로덕션 인센티브

- 아일랜드 8



## I. CG 아웃소싱 현황

- 퍼시픽 림(Pacific Rim, 2013)

### □ 영화 개요

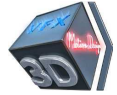


- 제작국: 미국
- 장르: 액션/어드벤처/공상과학
- 감독: 길예르모 델 토로(Guillermo del Toro)
- 출연: 찰리 헨넬, 론 펄먼, 이드리스 엘바, 찰리 데이, 키쿠치 린코
- 박스오피스: \$407,585,482 (전 세계)
- 예산: 약 \$190,000,000
- 제작: Warner Bros. (presents), Legendary Pictures (presents/production), Disney Double Dare You (DDY) (production)
- 배급: Warner Bros. (2013) (미국 등 다수/극장), Warner Bros. Entertainment, Warner Home Video, China Film Co., Cinematográfica Blanca (CB), Columbia TriStar Warner Films de Portugal, Huaxia Film Distribution Company, InterCom, Interfilm Distribution, Manfer Films, Shooting Stars, Village

### □ VFX 아웃소싱 현황

- 2013년 작 <퍼시픽 림>은 할리우드 메이저 시각효과 기업인 ILM이 시각효과 작업을 주도적으로 진행하고, 그 외의 다른 시각효과 기업들은 분야별로 ILM으로부터 2차 수주를 받아 작업을 진행한 것으로 파악됨
- <퍼시픽 림>은 엔드 크레딧에서 특수효과와 시각효과를 나누어 명시하고 있는데, 특수효과 작업은 미국 캘리포니아 소재의 Legacy Effects, LLC<sup>1)</sup>에서 주도적으로 진행하고, Spectral Motion이 일부를 담당하는 것으로 파악됨
- Daniel Gibson이 Special Effects Buyer로서 <퍼시픽 림>의 특수효과 및 시각효과 부문의 외주와 계약을 담당했을 것으로 보임

1) CG산업 국내외 동향 정보 2013-1호 p.3 참조

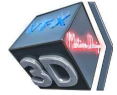


[표 I-1] <퍼시픽 림> CG/VFX 참여 기업

구분	주요 업무	회사명
메이저 수주 회사	Visual Effects & Animation	Industrial Light & Magic (ILM)
분야별 협력 수주회사	Additional Visual Effects	Base FX, Rodeo FX, Ghost VFX <sup>2)</sup> , Hybride Technologies <sup>3)</sup> , Virtuos
	Miniatures & Special Effects	32TEN Studios
	Prologue Documentary Footage Designer & Producer	Mirada
	Pilot Suits & Conn Pod Arms	Legacy Effects
	Rollie Pollie Effects	Spectral Motion (Mike Elizalde's Spectral Motion)
	Pre-Visualization	Mr. X
	3D Conversion	Stereo D
외주 담당자	Daniel Gibson	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특수효과 전문가</li> <li>- 2013년 작 &lt;퍼시픽 림&gt;에서 Special Effects Buyer의 역할을 수행했으나 엔드 크레딧에는 이름이 오르지 않음</li> <li>- &lt;Zoom&gt;(2006), &lt;The Recruit&gt;(2003)와 2014년 개봉 예정인 &lt;로보캅&gt;에서도 Special Effects Buyer의 역할을 수행함</li> <li>- 총 34편의 영화와 비디오, 10편의 텔레비전 프로그램에서 특수효과 테크니션 및 슈퍼바이저 등 특수효과 관련 업무를 수행함</li> <li>- 대표작으로는 &lt;퍼시픽 림&gt;(2013), &lt;토탈 리콜&gt;(2012), &lt;레지던트 이블 4: 끝나지 않은 전쟁 3D&gt;(2010), &lt;인크레더블 헐크&gt;(2008), &lt;방탄승&gt;(2003), &lt;엑스맨&gt;(2000) 등이 있음</li> </ul>

2) 해외 기업 포커스 p.3 참조

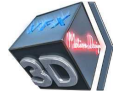
3) 해외 기업 포커스 p.5 참조



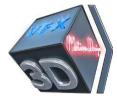
## II. 해외 기업 포커스

### (1) Ghost VFX

구분	세부내용
회사명	Ghost VFX
주사무소 주소	Rosenborggade 15 3rd Floor Copenhagen DK-1130 Denmark
주사무소 대표전화	+45.35.85.81.92
홈페이지 주소	http://www.ghost.dk
대표 E-mail주소	mail@ghost.dk
대표자 이름	- Ole Juul Møller, Chairman - Jeppe N. Christensen, CEO
설립일	1999년
종업원수	50명
담당자 e-mail주소	- Ole Juul Møller, Chairman: olejuul@moeller.mail.dk - Jeppe N. Christensen, CEO: jeppe@ghost.dk - Martin Gardeler, VP, VFX Supervisor: martin@ghost.dk - Claus Kogsbøll, VFX Supervisor & Director: claus@ghost.dk - Aksel Studsgarth, General Manager: aksel@ghost.dk - Jan Hyldebrandt, Senior Producer: jan@ghost.dk
주요임원	- Martin Gardeler, VP, VFX Supervisor - Claus Kogsbøll, VFX Supervisor & Director - Aksel Studsgarth, General Manager - Jan Hyldebrandt, Senior Producer
계열회사	덴마크 비보르크에도 스튜디오를 둠: Rødevej 3 8800 Viborg Denmark (+45.35.85.81.92)
영위업종	영화와 광고의 시각효과 제작 및 후반작업
성공작품	- Pacific Rim (클라이언트: ILM) - Ghost Protocol: 39개 쇼트 제작 (클라이언트: ILM) - Cowboys and Aliens: 60개 이상의 쇼트 제작 (클라이언트: ILM) - Super 8: 주로 Matte-Painting 및 Set-Extensions 작업을 함 (클라이언트: ILM) - Sorcerer's Apprentice (클라이언트: 디즈니) - Kick-Ass: 125개 쇼트 제작, 주로 스크린 인서트 쇼트들이며, 몇몇 Set-Extensions, Blood, CG 쇼트를 포함함 (클라이언트: 더블 네가티브) - Ninja Assassin: 100개 쇼트 제작 (클라이언트: 워너 브라더스) - 007 Quantum of Solace: 007과 그의 여자 조력자가 비행기에서 점프하는 시퀀스 제작, Cloth Simulation 및 Background Enhancements에 초점을 둠 (클라이언트: 더블 네가티브)

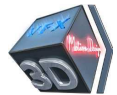


<p><b>성공작품</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hellboy II: 전체가 CG로 제작된 프롤로그 시퀀스(4분) 제작 ((클라이언트: 유니버설 픽처스)</li> <li>- 10,000 BC: 런던에 있는 더블 네가티브 스태프의 일부로 참여, 호랑이 주변을 둘러싼 디지털 물의 렌더링 작업을 주로 함 (클라이언트: 더블 네가티브)</li> <li>- Stardust: 마법의 골든 체인 시퀀스와 무도회장을 가득 채운 거울 파편 시퀀스 제작 (클라이언트: ILM)</li> <li>- Harry Potter 5: 더블 네가티브 스태프들과 함께 유리 파편, 마술 지팡이, 종이새에 불이 붙는 장면, 이미지 축소 등의 시퀀스 제작에 참여함 (클라이언트: 더블 네가티브)</li> <li>- Aliens Vs. Predator: 소호에 있는 더블 네가티브 팀에 합류하여 눈과 얼음이 솟구치는 장면의 디지털 시뮬레이션 작업과 도시 전체가 붕괴되는 시퀀스에서의 균열 및 잔해 작업을 수행함 (클라이언트: 더블 네가티브)</li> <li>- 007 Die Another Day: 연기, 불, 잔해의 시뮬레이션 및 렌더링에 참여 (클라이언트: 더블 네가티브)</li> </ul>
<p><b>공동제작(협력) 파트너</b></p>	<p>&lt;영화 클라이언트&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국과 영국의 메이저 시각효과 기업인 Industrial Light &amp; Magic (ILM)과 더블 네가티브로부터 가장 많은 수주를 받음</li> <li>- 디즈니, 워너 브라더스, 유니버설 픽처스 등의 할리우드 메이저 스튜디오와도 직접 계약함</li> <li>- 그 밖에 Fante Film, Film District, Zentropa, Cartoon Network, Cosmo, Overture films 등이 있음</li> </ul> <p>&lt;광고 클라이언트&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maersk, Kinder, B&amp;O, Pepsi, Fanta, Samsung, Nestle, Stimorol, Coca-Cola, Toyota, Carlsberg, Nokia, Sony, Lego 등</li> </ul>
<p><b>한국과의 비즈니스 사례</b></p>	<p>2012년 가을, 삼성 갤럭시 카메라 광고 3편의 후반작업 진행</p>
<p><b>핵심 이슈</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 30여 편의 영화와 천 편에 이르는 광고 제작</li> <li>- 코펜하겐 중심부에 1,300m<sup>2</sup>의 스튜디오 공간 확보</li> </ul>
<p><b>관심 분야</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Whole Post-Production Package</li> <li>- Initial Concept</li> <li>- Grading</li> <li>- Editing</li> <li>- Visual Effect Supervision &amp; Direction</li> <li>- 3D</li> <li>- Compositing</li> </ul>

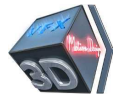


(2) Hybride Technologies

구분	세부내용
회사명	Hybride Technologies
주사무소 주소	111 Chemin De La Gare Piedmont, QC J0R 1K0 Canada
주사무소 대표전화	+1.450.227.4245
홈페이지 주소	http://www.hybride.com
대표 E-mail주소	General Information: info@hybride.com
대표자 이름	Pierre Raymond, President & Head of Operations
설립일	1991년
종업원수	100명에 가까운 아티스트들이 5개의 전문화된 크리에이티브 팀으로 나누어져 있음
담당자 e-mail주소	- Demo/Bidding Request: louise@hybride.com (Louise Bertrand, Bidding Producer) - Communication/Marketing/Corporated ID: sylvie@hybride.com - R&D Information: support@hybride.com - Careers: cv@hybride.com
주요임원	Louise Bertrand, Bidding Producer
계열회사	Ubisoft Montreal Studios의 자회사: 2008년 7월 8일 Ubisoft에 합병되면서 Ubisoft의 독립적인 Film Division이 됨
주요연혁	- 1991년 Pierre Raymond, Michel Murdock, Daniel Leduc, Sylvie Talbot에 의해 퀘벡 주 최초의 디지털 시각효과 스튜디오로 공동 설립됨 - 1992년 첫 디지털 광고(코카-콜라) 제작 - 1995년 캐나다 최초로 Independent Resolution Compositing System 영입, 이 신기술로 퀘벡, 할리우드, 유럽의 영화제작자들을 위한 시각효과 제작이 가능해짐 - 1997년 길예르모 델 토로 감독의 영화 <Mimic>으로 세계시장에 시각효과 기업으로 이름을 알림 - 2000년 몬트리올 북부의 Laurentians으로 스튜디오 확장 - 2002년 한 동의 부속건물(현재 3D 서비스 하우스로 사용하고 있음)을 추가함으로써 전체 스튜디오 공간을 1,500m <sup>2</sup> 이상으로 확대함 - 2003년 첫 스테레오스코픽 프로젝트 <Spy Kids 3D: Game Over> 제작 - 2005년 <Racing Stripes>에서 혁신적인 툴과 소프트웨어 프로세스를 개발함으로써 실제 사람처럼 말하는 동물 장면을 성공적으로 제작함 - 2009년 온라인게임으로도 크게 성공한 <The Assassin's Creed Lineage> 시리즈 제작: 영화와 게임 간 첫 창의적 컨버전스이자 유니소프트와 하이브리드의 첫 공식적인 공동 작업임 - 2011년 4D 영화 <Spy Kids 4: All the Time in the World>에서 싱글 프로젝트로는 최고 기록인 1,114개의 시각효과 쇼트 제작
영위업종	영화와 텔레비전 용 디지털 VFX 및 스테레오스코픽 전문



<p><b>성공작품</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- The Smurfs 2 (2013): 23분, 340개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- Pacific Rim (2013): 19분, 318개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- White House Down (2013): 45개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- The Hunger Games (2012): 23분, 367개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- Spy Kids 4: All the Time in the World (2011): 64분, 1,114개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- Predators (2010): 27분, 470개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- Avatar (2009): 11분, 114개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- Assassin's Creed Lineage (2009): 36분, 712개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- The Final Destination (2009): 12분, 221개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- Dragonball Evolution (2009): 10분, 255개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- Journey to the Center of the Earth (2008): 18분, 234개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- 300 (2007): 45분, 540개 VFX 쇼트 제작</li> <li>- Sin City (2005): 54분, 735개 VFX 쇼트 제작</li> </ul>
<p><b>공동제작(협력) 파트너</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화: 길예르모 델 토로, 로버트 로드리게즈 감독의 작품들에 여러 번 참여했으며, Yves Simoneau와의 공동제작도 수차례 진행함</li> <li>- 광고 클라이언트: Air Canada, Coca Cola, CCM, Volkswagen</li> </ul>
<p><b>부가사업 현황</b></p>	<p>R&amp;D Division: custom-designed software 제작 등 획기적인 아이디어와 기술로 영화예술을 재정의함</p>
<p><b>핵심 이슈</b></p>	<p>50여 편의 영화와 1,000편 이상의 광고에서 시각효과 제작</p>
<p><b>관심 분야</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3D Animation</li> <li>- Character Animation</li> <li>- Crowd Simulation</li> <li>- Special Effects Animation</li> <li>- Compositing</li> <li>- Green Screen Integration</li> <li>- Set Extensions</li> <li>- On Set Visual Effects Supervision</li> <li>- Digital Intermediate Color Grading</li> <li>- Visual Effects Editing / Digital Editing</li> <li>- Visual Effects Research &amp; Development</li> </ul>



### III. 국내 기관 지원 사업

- 한국무역보험공사 : 수출신용보증

#### (1) 사업 개요

- 수출거래에 수반되는 위험에 대비하는 보험제도. 수출자, 생산자 또는 수출자금을 대출해 준 금융기관이 입게 되는 불의의 손실을 보상하여 원활한 수출 진행을 도모하기 위한 비영리 정책보험
- 문화콘텐츠에 대한 수출신용보증은 수출 계약이 체결되었거나 외화획득이 예상되는 영화, 드라마, 게임, 공연 등의 문화상품 제작사가 총제작비에 소요되는 자금 중 일부를 금융기관으로부터 대출시, 공사의 보증서를 담보로 대출을 받을 수 있도록 해 주는 제도
- 보증료는 대출금액 x 보증요율에 따라 계산되며 보증요율은 제작이행능력 및 프로젝트 등급에 따라 결정

#### (2) 이용조건

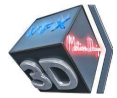
- 제작예상기간이 3년 이내의 영화, 드라마, 게임, 공연물로 청약일 현재 수출계약이 체결되었거나 제작사가 수출한 실적이 있어야 함

장르 구분	조건
영화	- 극장용 애니메이션을 포함한 극장상영용 장편영화
드라마	- 방송용 드라마, 애니메이션 및 다큐멘터리 등 방송영상물
게임	- 게임내용이 사회 미풍 양속에 반하는 폭력성, 선정성, 사행성 내용을 포함하지 않을 것 - 청약일 현재 퍼블리셔(배급, 유통)와 배급계약 등 수출이 확정되었거나 제작사가 수출한 실적이 있을 것
공연	- 연극, 뮤지컬, 음악 등 예술적 관람물로 실연이 가능한 공연물 - 청약일 현재 국내 및 해외 공연장과 대관계약이 체결된 공연으로 수출계약이 체결되었거나 제작사가 수출한 실적이 있을 것

#### (3) 주요 심사사항

- 수출계약 진위 확인 및 수출실적 증빙 확인
- 제작사 재무상태 및 제작이행능력 평가
- 문화상품 흥행성 및 손익분기점(BEP) 달성 가능성 검토
- 배급계약서(영화), 편성확인서(드라마), 퍼블리싱 계약서(게임), 공연장 대관계약서(공연) 확인
- 기초달 제작비 금액확인
- 기타 투자계약서 및 자금조달계획서 확인





## IV. 해외 프로덕션 인센티브

### - 아일랜드

#### (1) Funding Program

[표 IV-1] 아일랜드 펀딩프로그램 개요

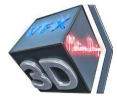
구분		세부내용
개발 지원	프로젝트 개발지원	장편극영화/방송 콘텐츠 제작 프로젝트의 시나리오 작업 및 제작 기초 작업 지원
	시나리오 개발지원	작가 또는 작가-연출자 팀을 대상으로 장편영화시나리오 초안 개발 지원
	애니메이션 개발지원	애니메이션 제작사의 영화/방송 애니메이션 컨셉,디자인, 스토리워크 등 개발 작업 지원
	국제작품 개발지원	해외 프로듀서의 장편극영화/방송콘텐츠 프로젝트 개발단계에 참여하려는 아일랜드 제작사를 지원하기 위한 대출프로그램
제작지원	- 장편영화 및 TV 드라마, 애니메이션 (아일랜드 영화 및 국제공동제작 포함), 다큐멘터리, 단편영화 제작 지원 - 장편영화, 다큐멘터리, 애니메이션 영화 마무리 단계(후반작업) 지원	
배급지원	- 필름 프린트 제작 지원(Print Provision) - 배급/유통지원	

※ 출처 : [www.irishfilmboard.ie/funding\\_programmes/](http://www.irishfilmboard.ie/funding_programmes/)

#### □ 장편 실사영화 국제제작 지원 프로그램 (Fiction: Live-Action International Production)

##### 가. 개요

- 제작지원 프로그램 중 「장편 실사영화 국제제작 지원 프로그램」은 아일랜드를 로케이션 장소로 선택하고 아일랜드의 창의적인 요소들과 아일랜드 기반 제작자의 현지 서비스가 포함되는 해외 영화 및 TV 드라마 시리즈를 대상으로 함
- 2013년 예산은 €500,000 정도에 불과하기 때문에 지원대상은 90%이상의 자금을 이미 확보하고 있는 프로젝트로 한정하고 있으며 아일랜드 영화 위원회(Irish Film Board, IFB)가 권한을 확보하고 있는 영화에서 발생하는 수익 및 순수익에 대한 지분에 따라 회수하는 대출 프로그램 형태로 지원이 이루어짐
- IFB 제작 펀드는 일반적으로 사전 동의된 현금 유동성에 맞춰 프로덕션 기간 동안 지급되며 IFB는 아일랜드 내에 사용된 제작비와 IFB의 펀딩 비율을 20:1로 맞추고자 함



나. 지원대상 및 요건

- 로케이션 촬영이나 후반작업의 근거지로 아일랜드를 선택한 외국 제작사의 장편영화나 TV 드라마를 위해 프로덕션 서비스를 제공하려는 아일랜드 제작사
- 펀드 지급에 앞서 제작과 관련된 모든 재정 공급자들과의 계약이 완료되어 전체 예산을 수용할 만큼 충분한 재정지원을 확보하고 있어야 함
  - 해당 프로젝트는 총예산의 90% 이상이 이미 확보가 되어 있어야 하며 지원금을 받고 석 달 안에 사전 제작을 시작할 수 있도록 계획을 갖추어야 함
- 아일랜드 제작자와 해외 제작자의 경력을 평가하고 콘텐츠 창의성 면에서 우수한 프로젝트라고 판단되는 경우, IFB는 펀딩을 통한 경제적 효과와 자국 핵심인력의 활용성 여부를 고려하여 최종 결정을 내림. 제작자의 기존 작품을 통해 영상 미디어 분야에서 펀드 신청자의 창의성과 전문성, 신뢰성 등을 검증하는 과정을 거침
- 국제제작 지원 펀딩 프로그램은 자국의 경제 활성화를 추구하고 있기 때문에 아일랜드에서 사용되는 제작비 산정 기준에 부합하다는 점을 증명하는 지출 보고서를 제출하게 되면 본격적인 자금 집행이 진행됨

[표 IV-2] 펀딩지원대 선정시 주요 고려사항

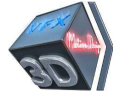
고려사항	세부내용
아일랜드 인력 고용 정도	연출자, 핵심 캐스팅, 촬영감독, 제작 디자이너, 의상디자이너, 편집자 등 핵심 크리에이티브 인력 중, 자국인의 참여 정도가 높은 프로젝트 선호
아일랜드 영상 산업 기여 정도	아일랜드 영화스튜디오 참여 정도, 후반작업 시설 등의 활용도가 높은 프로젝트 선호
아일랜드 내에서 발생한 지출규모	아일랜드 경제에 중대한 영향을 줄 수 있는 프로젝트 선호

※ 출처 : [www.irishfilmboard.ie/funding\\_programmes/](http://www.irishfilmboard.ie/funding_programmes/)

(2) Tax Incentive

가. 개요

- 아일랜드 정부는 2008년 영화 및 TV 방송물 제작을 위한 세금 인센티브 제도(Section 481)의 지원 범위를 확대하여 국제적 촬영장소로의 자국의 경쟁력 강화를 도모하고 있음
- 세금 인센티브는 아일랜드에서 지출된 비용 및 아일랜드에서 작업에 참여한 모든 EU국가 인력에 대한 인건비 등에 대해 세액공제(Tax Credit) 형태로 제공되며 프로젝트 당 인센티브 산출을 위한 최대 금액(Qualifying Expenditure/아일랜드 내에서 사용된 제작비)은 €35,000,000에서 2008년 개정을 통해 €50,000,000으로 상향조정됨



- 세금 인센티브는 국세청에서 관할하며 인센티브 가격요건으로 문화심사(Cultural Test)는 예술체육관광부에서 담당

나. 지원조건

- 영화 및 방송 콘텐츠
- 아일랜드 제작자
  - 해외 프로젝트의 경우, 아일랜드 측 공동제작사와의 파트너십을 통해 인센티브 혜택을 받을 수 있음
- Qualifying Expenditure는 최대 €50,000,000 또는 총 예산의 80%까지만 인정
- 문화심사기준
  - 예술체육관광부에서 정한 문화 테스트 기준 중 3가지를 충족해야 함

1	해당 프로젝트는 아일랜드 영화제작 산업에 영향을 주는 창의적 프로젝트로 국가 문화의 진흥과 발전에 중대한 역할을 하고 있어야 함
2	시나리오의 배경이 아일랜드 또는 EU 국가여야 함
3	주인공 캐릭터 중 최소 한명은 아일랜드 또는 EU국과 문화적 연관성을 가질 것
4	스토리라인이나 영화의 핵심 소재는 아일랜드 또는 유럽의 문화/역사와 연관성을 가질 것
5	작품 시나리오 원작이 문학작품이거나
6	스토리라인이나 영화의 핵심 소재가 예술 또는 예술가에 관한 내용이거나
7	스토리라인이나 영화의 핵심 소재가 역사적 인물 또는 사건에 관한 내용이거나
8	스토리라인이나 영화의 핵심 소재가 아일랜드 또는 EU 국가의 문화적, 사회적, 정치적 이슈에 관한 내용일 것

다. 지원 내용

- 아일랜드에 발생한 제작비의 최대 28%에 대한 세액공제
- 최초 제작(촬영) 시작 시점부터 제공