

M2E
MEDIAWORKS

COMPANY INTRODUCTION 2026

촬영의 현실감에, AI의 가능성을 더하다.

기업의 메시지를 기획하고,
장면을 만들고, 자산으로 연결합니다.
엠투미디어웍스

FILM / AI / PRODUCTION INFRASTRUCTURE



PRODUCTION, CONNECTED.

기획에서 현장, 후반과 AI까지. 만드는 힘을 연결하는 제작사.

엠투이미디어웍스는 기업과 브랜드의 목적을 영상으로 구현합니다. 기획·콘티에서 실사·드론·스튜디오 촬영, 편집·그래픽·색보정·사운드까지 프로젝트의 흐름을 설계하고 실행합니다.

직접 운영하는 장비와 공간, 축적한 실사 아카이브와 연산 기반이 제작의 선택지를 넓힙니다. 여기에 AI 이미지·영상, 데이터 공급과 업무 시스템을 연결해 콘텐츠의 완성과 다음 활용까지 이어갑니다.

3

제작 거점

마포 2곳 · 서초 보유 공간

50여

카메라

촬영 목적에 맞춘 시스템

50

GPU

영상 처리 · AI 연산 기반



직접 운용하는 시네마 카메라와 제작 장비

WHY M2E

해결할 과제에 맞춰 제작을 설계합니다.

복잡한 기술을 설명하고, 공간의 가치를 보여주고, 실제 장면을 데이터로 만드는 일. 목적에 따라 제작의 구성을 바꿉니다.

01 **기업의 전문성을
쉽게 전달하고 싶다**

기술·제품의 쓰임을 이야기로 구성하고
실사·그래픽·AI를 연결합니다.

기업·기관 홍보영상
브랜드·제품 필름

02 **공간의 규모와 경험을
함께 보여주고 싶다**

건설 과정과 완공 공간, 사람의 시선을
촬영하고 상영 환경에 맞춰 편집합니다.

건설·공간 기록
미디어월·전시 콘텐츠

03 **행사의 순간을
여러 화면에 전하고 싶다**

카메라·음향·발표·원격 참가를
현장 진행과 방송 흐름으로 구성합니다.

라이브·웨비나·e스포츠
녹화·후속 영상

04 **실제 세계의 영상을
활용 가능한 자료로 만들고 싶다**

원본 선별·보완 촬영·영상 가공에
장소·장면 정보와 검수를 더합니다.

실사 소스·VFX 자료
AI 학습용 영상 데이터

BUSINESS CONNECTION

여섯 사업을, 하나의 제작 기반으로.

영상의 기획과 실행을 중심에 두고, 장비·공간·데이터·기술과 창작자 협업을 연결합니다.

사업	실행 범위	활용
FILM · 콘텐츠 제작	기획 · 연출 · 실사 · 그래픽 · 후반	광고 · 홍보 · 전시 · 브랜드
AI · Creative / Data / Systems	생성 비주얼 · 실사 데이터 · 업무 도구	콘텐츠 · 데이터 · 운영
RENTAL · Shooting Pro	카메라 · 렌즈 · 조명 · 스튜디오	촬영 장비 · 공간 패키지
LIVE · Live Pro	멀티카메라 · 스위칭 · 송출 · 녹화	행사 · 웨비나 · e스포츠
DRONE · 항공 촬영	시네마틱 촬영 · 공간 · 시간의 기록	브랜드 · VFX · 아카이브
CUBE AI · 창작자 연결	커뮤니티 · 공동 작업 · 전시 · 협업	배움 · 작품 발표 · 공동 제작

Stock + Archive → AI Data에 통합 / 장비 + 스튜디오·공간 → Shooting Pro 렌탈로 통합

FROM REAL SPACE TO NEW VALUE

공간을 읽는 촬영이, AI와 데이터의 바탕이 됩니다.

공간을 잘 보여주는 일에는 구조를 읽는 시선, 장면을 설계하는 연출, 자료를 정리하는 운영이 함께 필요합니다.



건설·공간의 기록



AI 공간 시각화



대형 화면의 경험

현실을 기록

건설 과정 · 완공 공간
지상 · 항공 · 사람의 시점



장면을 설계

공간 구조 · 사용 경험
콘티 · 스타일프레임



경험으로 완성

실사 + AI + 그래픽
편집 · 색보정 · 상영



자료로 정리

원본 · 위치 · 장면 정보
선별 · 가공 · 검수

CJ Blossom Park의 장기 기록과 INSPIRE의 공간 홍보, 미지현의 AI 공간 시각화, 센터필드의 대형 상영은 서로 다른 목적에 같은 제작 역량을 적용한 작업입니다. 실사 데이터 공급에서는 촬영 경험에 자료 선별·메타데이터·검수를 더합니다. 프로젝트 자산은 각 이용 목적과 합의 범위에 맞춰 구성합니다.

OUR FOUNDATION

경험이 쌓일수록, 제작의 연결은 넓어집니다.

영상의 연출과 디자인에서 시작해 촬영·장비·공간·아카이브, 그리고 AI와 데이터로 이어온 제작 기반입니다.

2001-2006**창작에서 스튜디오와 프로덕션으로**

2001년 김현준 감독의 개인 영상 활동 시작. 2004년 모션그래픽 스튜디오 M2e, 2006년 프로덕션으로 제작 조직을 확장했습니다.

2014.11**엠투이미디어웍스 법인 설립**

기업·기관 홍보와 브랜드 영상의 기획·촬영·후반을 연결하고, 장비 렌탈과 제작 공간을 사업 기반으로 발전시켰습니다.

2018-2021**현장과 아카이브, 라이브의 확장**

특수 촬영과 실사 소스, 공간 영상과 라이브 제작의 경험을 축적했습니다. 촬영에서 보관·가공·공급으로 이어지는 운영을 넓혔습니다.

2024-2026**실사 기반과 AI의 결합**

AI 비주얼 제작, 실사 학습데이터 공급, 연산·업무 시스템을 연결합니다. CUBE AI의 창작자 교류와 전시·협업도 함께 이어갑니다.

OWNED INFRASTRUCTURE

자체 공간과 장비가, 제작을 받칩니다.

마포 두 거점과 서초 보유 공간. 기획·촬영·편집·장비 운영을 실제 작업의 동선으로 연결합니다.



마포 01 · 제작의 기반

기획과 제작, 편집과 장비 운영을 연결하는 거점입니다. 프로젝트 준비와 촬영 이후의 작업을 같은 제작 맥락 안에서 이어갑니다.



마포 02 · 촬영과 공동 작업

미팅·촬영·편집·DI 등 작업 목적에 맞춘 공간을 운영합니다. 팀이 준비하고 화면을 함께 확인하는 제작 환경을 갖추었습니다.



서초 · 보유 제작 공간

마포의 제작 기반과 함께 활용하는 자체 매입 공간입니다. 프로젝트의 성격에 맞춰 촬영·미팅·공동 작업의 기반을 넓힙니다.

CAMERA · LIGHT · FIELD OPERATIONS

장비를 보유하는 데서, 장면을 만드는 데까지.

50여 대의 카메라와 렌즈·조명·그립을 프로젝트의 화면, 움직임과 후반 작업에 맞춰 구성합니다.



촬영을 하나의 시스템으로

시네마 카메라의 질감, 렌즈의 시야와 조명의 방향을 함께 설계합니다. 제품의 표면과 인물의 표정, 연구 현장의 시연과 공간의 깊이를 목적에 맞는 장면으로 만듭니다.

현장의 다음 작업까지 준비

카메라·렌즈·리그뿐 아니라 모니터링·음성·전원·백업을 연결합니다. 촬영본이 편집과 합성으로 이어지도록 현장 확인과 데이터 인계의 흐름까지 구성합니다.

STUDIO & COLLABORATION

촬영 공간과, 함께 일하는 환경.

화이트·크로마키·자연광 촬영 공간에 미팅·검토·공동 작업을 연결합니다. 촬영 장면과 팀의 동선을 함께 준비합니다.



WHITE · 제품·인물·인터뷰



CHROMA · 합성·버추얼 촬영



DAYLIGHT · 공간·라이프스타일



LOUNGE · 미팅·공동 작업

공간은 배경인 동시에 제작의 작업 환경입니다. 필요한 빛과 배경, 인물과 제품의 움직임을 기준으로 촬영 공간을 정하고 장비 구성을 연결합니다. 약 30석 규모의 커뮤니티형 오피스에서는 기획과 협업, 작업 공유가 이어집니다.

COMPUTE · STORAGE · ARCHIVE

연산과 스토리지, 영상 처리와 데이터의 기반.

GPU 50대와 서버·스토리지, 편집·DI 환경. 생성·가공·검토와 저장·전달을 제작의 흐름으로 연결합니다.



50

GPU · 자체 연산 기반

생성·영상 가공

편집·색보정·검토

저장·선별·전달

영상과 AI를 처리하는 연산

AI 이미지·영상 작업과 렌더링, 영상 변환·업스케일·프레임 처리에 연산 환경을 활용합니다. 작업 목적에 맞춰 처리 방식을 나누고 결과의 디테일과 움직임을 확인합니다.

다시 찾고 전달할 수 있는 자료

원본·작업본·납품본을 구분하고 파일 구조와 목록, 장면 정보를 연결합니다. 실사 아카이브는 콘텐츠 제작의 원천이자 소스 공급·AI Data 사업의 기반으로 운영합니다.

M2E MEDIAWORKS

FILM · 기업과 브랜드의 메시지를 영상으로.

홍보 · 광고 · 브랜드 · 제품 · 공간 콘텐츠. 메시지를 이해하고 기획 · 연출 · 촬영 · 후반 제작으로 구현합니다.



보여줄 정보에 관점을 더합니다

기업의 사업과 기술을 이해한 뒤 관객이 알아야 할 메시지를 정합니다. 기능의 나열을 넘어 제품이 쓰이는 순간, 연구와 산업이 일상에 만드는 의미를 이야기와 장면으로 구성합니다.



형식이 달라도 제작의 중심은 같습니다

실사 · 그래픽 · 아카이브 · AI를 목적에 맞게 조합합니다. 기업 · 기관 홍보에서 브랜드와 제품, 다큐멘터리 · 전시 · 공연까지 최종 매체와 관객에 맞춰 화면과 호흡을 완성합니다.

INTEGRATED PRODUCTION

한 번의 기획을, 여러 결과물로 설계합니다.

기획 단계부터 사용할 매체와 버전의 관계를 계획하고, 본편과 후속 콘텐츠가 필요한 장면을 함께 준비합니다.

준비할 것	우리가 연결하는 작업	완성되는 것
목적 · 메시지 · 관객	리서치 · 핵심 내용 · 이야기 구성 콘티 · 화면 · 음향 방향	기획안 · 시나리오 · 콘티 촬영 · 제작 계획
장소 · 인물 · 제품 · 기술	지상 · 드론 · 스튜디오 촬영 아카이브 선별 · 그래픽 · AI 제작	실사 장면 · 생성 비주얼 편집에 필요한 제작 소재
매체 · 길이 · 언어 · 규격	편집 · 합성 · 색보정 · 사운드 장면 연결 · 자막 · 최종 검토	메인 필름 · 길이 · 언어 버전 온라인 · 공간 상영용 마스터

장기 기록을 다섯 형식으로 구성한 CJ Blossom Park, 다큐멘터리 · 드론 필름 · 하이라이트로 나눈 INSPIRE처럼 하나의 제작 기반을 목적별 결과물로 연결합니다.

CREATIVE · DATA · SYSTEMS

AI · 생성, 데이터, 시스템을 함께 다룹니다.

실사 제작에서 쌓은 연출과 자산에 AI를 결합합니다. 콘텐츠의 표현, 실제 자료의 활용, 일하는 방식의 개선을 연결합니다.

AI CREATIVE

촬영하기 어려운 장면을 구체화하고
실사·그래픽과 같은 이야기로 완성합니다.

KCL · LCK CL · MBC · 미지현

브랜드·방송·공연·전시의 이미지와 영
상

AI DATA

직접 축적한 실사 원본을 선별하고
규격·장면 정보·검수와 함께 공급합니다.

카카오 2025 · 실사 아카이브

영상 소스 · VFX 자료 · AI 학습용 데이
터

AI SYSTEMS

자료를 찾고 정리하는 단계부터
기획·개발·운영에 도구를 연결합니다.

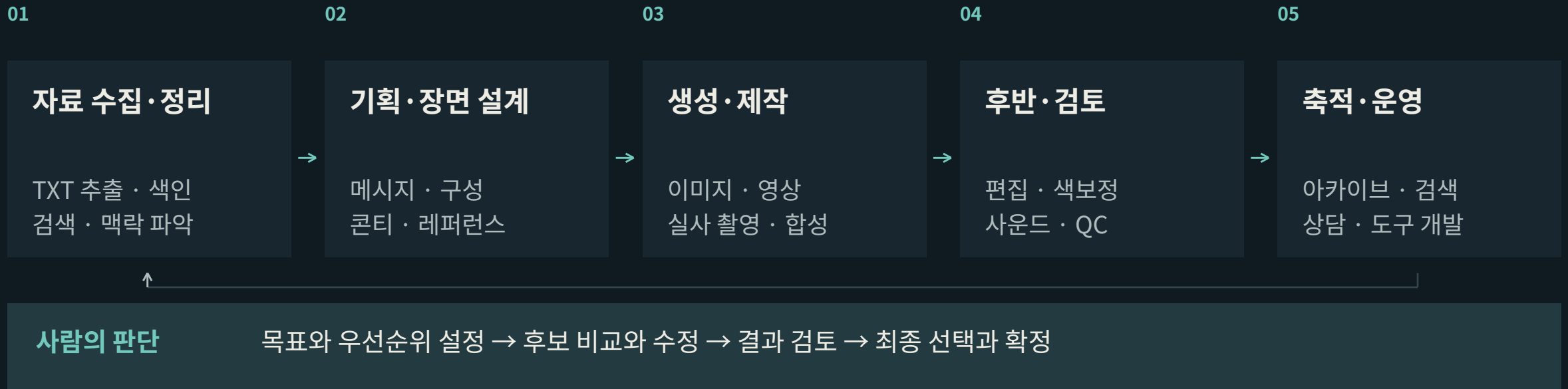
자료 처리 · 검색·상담 · 제작 운영

TXT 추출·검색 · 메타데이터 · 업무 소
프트웨어

HOW WE WORK

AI를, 실제 제작의 흐름 안으로.

자료를 읽는 단계부터 장면의 완성, 추적과 운영까지. 사람이 목적을 정하고 도구를 연결합니다.



실사와 생성 장면을 같은 연출 기준으로 설계합니다. 필요한 실사를 촬영하고, AI 장면을 편집·합성·색보정으로 연결해 하나의 결과물로 완성합니다. 작업 자료와 판단 기준은 다시 찾을 수 있게 정리하고, 소프트웨어 개발과 반복 업무의 자동화로 이어갑니다.

REAL-WORLD FOOTAGE & DATA

AI DATA · 장면에, 찾고 쓸 수 있는 정보를 더합니다.

Cinematic Stock과 Cinematic Archive를 AI Data로 통합합니다. 영상의 품질과 자료의 맥락을 함께 설계하는 공급 사업입니다.

**무엇을**

도시 · 자연 · 건축 · 산업 · 생활
대상과 행동, 장면의 특성

어디서 · 어떻게

지역 · 위치 · 촬영 방향과 시점
시간대 · 계절 · 날씨 · 움직임

어떤 파일로

구간 · 해상도 · 코덱 · 프레임레이트
원본 · 가공본 · 파일 목록과 검수

기존 아카이브에서 목적에 맞는 원본을 찾고 부족한 장면은 보완 촬영으로 구성합니다. 구간과 규격을 정리하고 가공 결과를 검토한 뒤, 위치·대상·장면 정보를 파일과 연결해 전달합니다. 영상 제작과 VFX, AI 학습·연구는 각각의 사용 목적과 범위에 맞춰 자료 구성을 달리합니다.

SOFTWARE & OPERATIONAL WORKFLOW

AI SYSTEMS · 자료가, 다음 판단으로 이어지도록.

AI를 결과물 생성에만 사용하지 않습니다. 흩어진 문서와 제작 자료를 정리하고 검색·기획·개발·운영의 흐름으로 연결합니다.

준비할 것	우리가 연결하는 작업	완성되는 것
문서 · 기록 · 제작 자료	TXT 추출 · 분류 · 색인 키워드와 출처·맥락 연결	필요한 자료를 다시 찾는 검색 상담·기획에 쓰는 작업 지식
촬영본 · 장면 · 파일 정보	메타데이터 정리 · 파일명 구성 일괄 처리 · 상태 확인	선별·검토 가능한 자료 구조 파일과 전달 목록의 연결
반복 작업 · 운영 요구	웹·소프트웨어 개발 · 도구 구현 실행·검토·수정의 반복	자료 처리와 제작 운영 도구 반복 업무 자동화

사람이 질문과 목표를 정하고 AI와 탐색·비교·구현을 진행합니다. 담당자가 결과를 검토하고 실제 작업에 적용하며, 유효한 자료와 기준을 다음 작업에 남깁니다.

RENTAL BUSINESS

SHOOTING PRO · 장비와 공간을 함께 준비합니다.

카메라·렌즈·조명·그립부터 스튜디오·공간까지. 촬영 목적과 현장 조건에 맞는 렌탈 구성을 제안합니다.



장면을 기준으로 구성하는 패키지

피사체의 크기와 움직임, 원하는 질감과 후반 규격을 기준으로 장비를 선택합니다. 본체와 렌즈, 리그·지지 장비·모니터링을 함께 구성해 실제 촬영 준비로 연결합니다.

장비 대여와 공간 대여의 연결

화이트·크로마키·자연광 등 필요한 배경과 빛을 선택하고 촬영 장비를 연결합니다. 장비 구성과 준비, 이용 일정과 현장 지원을 프로젝트 조건에 맞춰 조율합니다.

LIVE & VIRTUAL PRODUCTION

LIVE PRO · 현장과 시청자의 화면을 함께 만듭니다.

기업 행사·웨비나·포럼·라이브커머스·e스포츠. 진행 순서, 카메라와 자료, 소리와 송출을 하나의 방송 흐름으로 구성합니다.



입력

카메라 · 오디오 · 자료

제어

스위칭 · 모니터링

출력

현장 · 송출 · 녹화

발표자와 관객, 원격 참가와 통역의 관계를 먼저 파악합니다. 카메라·마이크·발표 자료·영상 입력을 스위칭과 모니터링으로 연결하고, 현장 화면·온라인 송출·녹화·후편집을 목적에 맞게 구성합니다.

IEVE 2020 · 제주 ICC의 삼다홀·한라홀 A·B를 세 팀으로 나누어 제작·중계했습니다. 공간별 프로그램에 원격 참가와 동시통역을 연결한 다중 현장 제작 사례입니다.

AERIAL · SPATIAL · ARCHIVE

DRONE · 높이와 시간으로, 공간의 맥락을 담습니다.

항공과 지상 촬영을 함께 설계해 공간의 규모와 구조, 움직임과 분위기를 전달합니다.



브랜드와 공간을 위한 시선

항공 카메라의 높이·방향·움직임과 빛의 시간대를 정합니다. 건축의 외형과 주변 맥락을 함께 보여주고, 지상의 인물·공간 장면과 연결해 이야기의 일부로 촬영합니다.

한 장면을 넘어서는 기록

여러 시점과 타임랩스·장기 기록은 도시와 건설, 자연의 변화를 담습니다. 축적한 실사 자료를 브랜드 필름·미디어월·VFX 자료와 AI Data의 목적에 맞춰 선별·가공합니다.

COMMUNITY · COWORK · GALLERY

CUBE AI · 배우고 만들고, 관객과 만나는 연결.

창작자의 경험과 도구를 나누는 커뮤니티, 공동 작업 공간, 갤러리와 협업의 접점을 운영합니다.



창작자를 연결하는 작업 환경

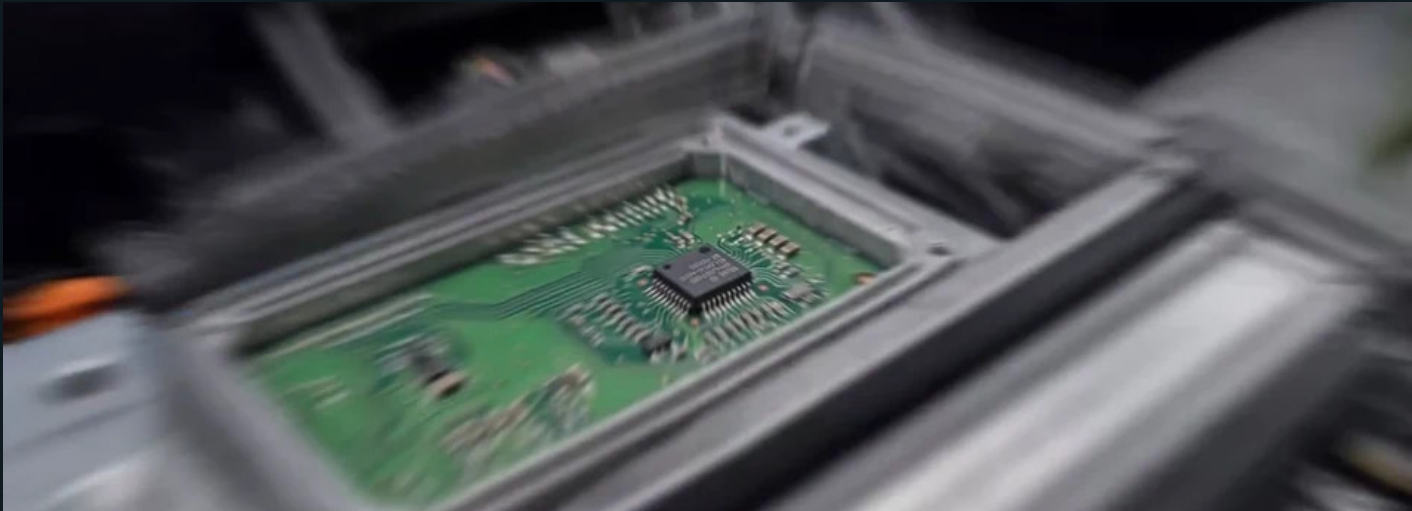
워크숍·멘토링·네트워킹과 포트폴리오 공유를 통해 제작 과정과 전문성을 나눕니다. 약 30석의 공동 작업 공간을 실제 작업과 만남의 기반으로 연결합니다.

작품 발표에서 공동 제작으로

BEYOND BECOMING과 MY FRANKENSTEIN 등 전시·교류가 이어졌습니다. 어린이 무용극 「별이와 지구별」에서는 M2E·CUBE AI의 무대영상과 장면 협업으로 공연을 함께 만들었습니다.

2026 / CORPORATE BRAND FILM

KCL 브랜드필름 · 일상과 연구를 연결하는 이야기.



**실제 연구·시험 현장과
AI 비주얼을 연결한 브랜드필름.**

과제와 접근

시험·인증의 전문성을 고객이 이해할 수 있는 이야기와 장면으로 옮겼습니다. 연구실의 시연과 사람을 촬영하고, 실제 촬영과 함께 AI 비주얼을 구성했습니다.

M2E의 제작 범위

기획·콘티, 실사·드론·아카이브·AI 장면, 편집·색보정·사운드와 국·영문 버전을 연결했습니다. 촬영과 생성, 후반을 하나의 연출 방향으로 완성한 프로젝트입니다.

[프로젝트 자세히 보기](#)

KCL 브랜드필름 · AI 시험·검증 비주얼 / 연구실 촬영 현장

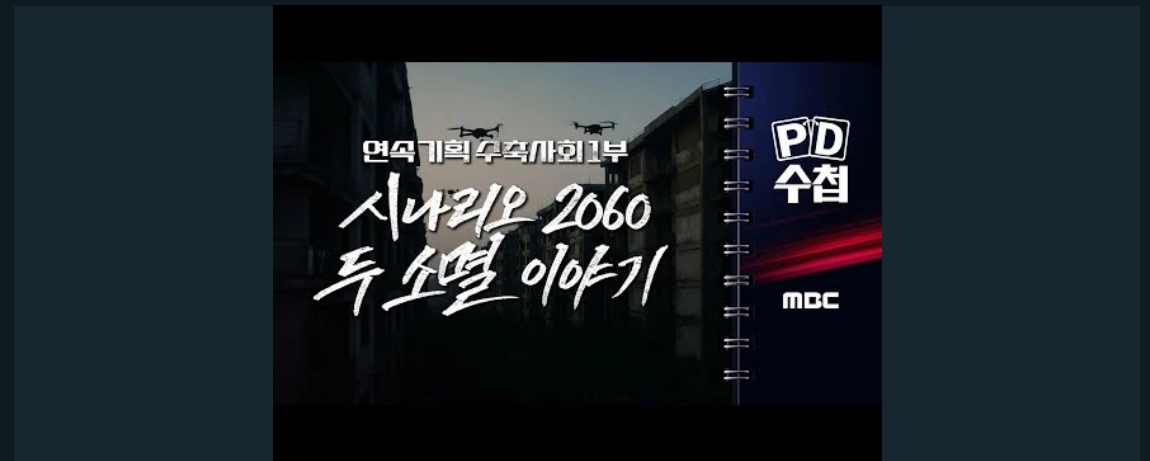
AI CREATIVE / 2025-2026

기술을 설명하고, 아직 오지 않은 장면을 보여줍니다.



KCL EV · 전기차 시험·검증 / 2026

배터리와 전기차의 안전성을 확인하는 홍보영상 제작을 수주하고 AI 장면을 제작했습니다. 셀·모듈·팩의 시험에서 극한 환경과 실제 사용 상황까지, 복잡한 기술 정보를 장면으로 풀어낸 프로젝트입니다.



MBC PD수첩 · 2060 대한민국 / 2025

「시나리오 2060 두 소멸 이야기」의 AI 미래 장면 제작에 참여했습니다. 아이의 성장과 도시 변화를 따라 노동·돌봄·생활의 미래를 시각화해 방송이 던지는 질문을 구체적인 장면으로 전했습니다.

2025 / REAL-WORLD VIDEO DATA

카카오 · 실사 아카이브를 AI 학습용 데이터로.



도시·자연·건축·산업의 실사 영상을 카카오의 AI 학습 목적에 맞춰 선별·가공·공급한 프로젝트입니다. 아카이브에서 필요한 조건의 자료를 찾고, 자료가 부족한 지역은 보완 촬영으로 구성했습니다.

원본 선별·보완 촬영

구간·파일 규격 정리

AI 영상 가공

위치·장면 메타데이터

화질·목록 검수·납품

영상의 자연스러움까지 검토

업스케일링과 프레임 보간 등 가공 이후에도 세부 형태와 경계, 시간에 따른 움직임을 확인했습니다. 원본과 가공본을 분리하고 실제 파일의 규격·재생 상태를 검토했습니다.

[카카오 데이터 프로젝트 자세히 보기](#)

장면 정보와 납품 운영을 연결

지역·위치·고도와 촬영 대상 정보를 파일에 연결했습니다. 자체 파일명 정리 프로그램과 사람의 확인을 함께 구성하고, 누락·중복·전달 목록과 단계별 납품을 맞췄습니다.

SPACE & PERFORMANCE / 2025-2026

AI를, 공간의 구상과 공연의 이야기로.



미지현 · AI 공간 체험 시물레이션 / 2025

바우어랩과 협업해 기획 중인 몰입형 전시 공간을 AI 영상으로 시각화했습니다. 공간 모델·아트웍을 분석하고 제작 프로세스 구성, AI 이미지·영상 생성과 편집에 참여했습니다.



별이와 지구별 · 무대영상 협업 / 2026

2026년 9월 5-6일 부평아트센터의 어린이 무용극에서 M2E·CUBE AI가 무대영상과 장면 협업에 참여했습니다. AI 기술 디렉션과 영상의 흐름을 공연의 장면 및 실제 무대 상영으로 연결했습니다.

2026 / ESPORTS CINEMATIC VISUALS

LCK CL · 팀의 상징을 드러내는 시네마틱 비주얼.



새 시즌 티저와 Group Challenge · Group Trial.

장면의 설계

성의 입구와 복도, 기사상과 팀의 깃발을 하나의 공간 흐름으로 연결했습니다. 두 그룹의 차이는 빛의 이동과 색으로 구분하고, 편집 호흡과 사운드로 대회의 긴장감을 만들었습니다.

제작과 지속적인 현장 협업

M2E는 2026 LCK CL 영상·비주얼을 제작했습니다. 2022-2026년에는 WDG와 함께 대한극장부터 홍대 WDG 아레나로 이어지는 LCK 관련 현장 메이킹과 중계 제작에 참여했습니다.

2026.05 / ESPORTS FIELD PRODUCTION

일본 OWCC · 선수 촬영부터 현장 편집까지.



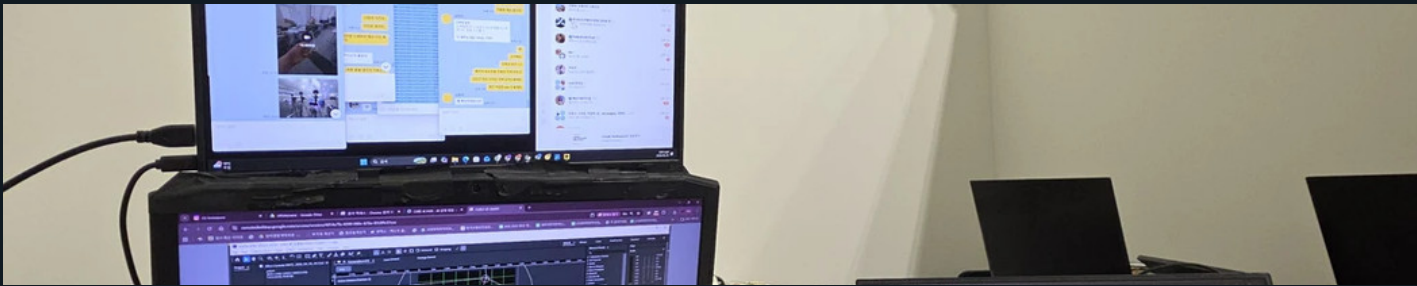
카메라·조명·크로마키,
데이터와 편집을 현장에 연결.

일본 현장 제작 참여

2026년 5월 21일 일본 OWCC 현장에서 선수 촬영과 미디어데이 제작에 참여했습니다. 카메라·렌즈·조명·오디오와 크로마 촬영, 데이터·편집 환경을 함께 준비했습니다.

여러 작업을 잇는 현장 구성

팀별 촬영 순서와 동선, 인물 촬영과 파일 확인을 연결했습니다. 선수 앞의 촬영 세트에서 백업·편집 공간까지 이어지는 실제 현장 운영을 보여주는 사례입니다.

[프로젝트 자세히 보기](#)

2026.05.21 · M2E 일본 현장 기록

SPATIAL CONTENT / 16K MEDIA WALL

센터필드 · 36m 미디어월에 펼친 한국의 사계절.



**12K 촬영 자료와 실사 아카이브를
16K 공간 콘텐츠로 구성.**

공간에서 감상하는 실사

가로 36m 미디어월에 한국의 지역과 계절, 풍경을 담았습니다. 폭이 넓은 화면에서 시선이 이동하는 방식과 장면의 움직임·호흡을 고려해 영상을 구성했습니다.

촬영 자산에서 상영 콘텐츠로

지역과 계절의 자료를 선별하고 촬영·아카이브를 편집·가공으로 연결했습니다. 실사 원본의 세부와 공간 상영의 리듬을 함께 다룬 대형 미디어월 제작 사례입니다.



[프로젝트 자세히 보기](#)

센터필드 · 대형 미디어월과 한국의 사계절 콘텐츠

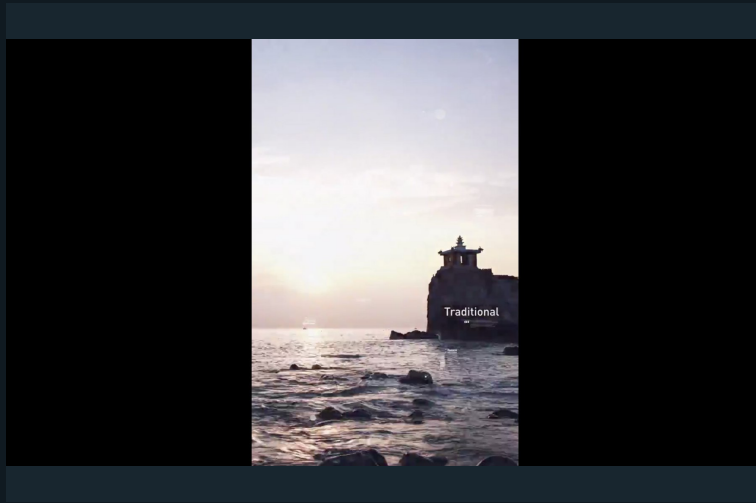
MEDIA WALL & DIGITAL SIGNAGE

미디어월 · 공간마다 다른 화면의 역할을 설계합니다.



SR 63-1

한국의 지역과 풍경을 실사 아카이브에서 선별하고, 공간에서 감상하는 미디어월 영상으로 편집·제작했습니다.



BIFC · 2014

easywith interactive의 부산국제금융센터 디지털 사이니지 프로젝트에서 Film Production으로 참여했습니다. 건축과 도시의 모습을 공간의 영상으로 담았습니다.

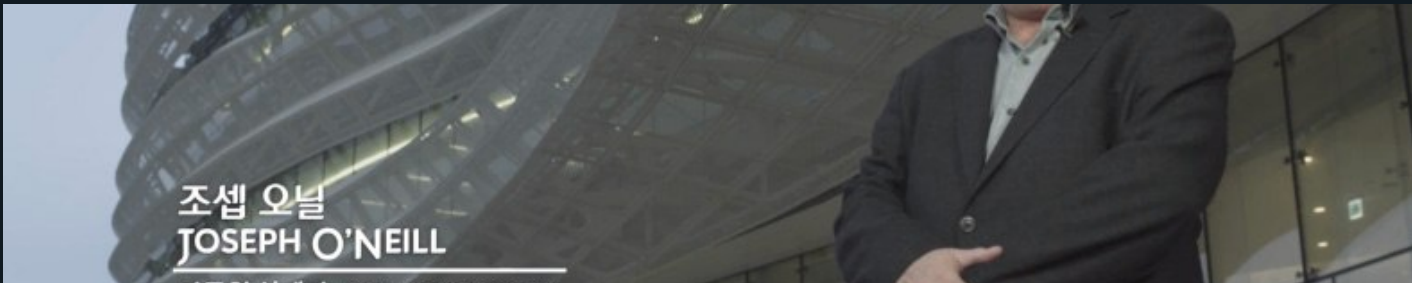


빛글림 협업

코엑스·인천공항·롯데글로벌·LG 미디어갤러리 등 다양한 장소의 미디어아트 설치 프로젝트를 빛글림과 함께 진행했습니다.

CORPORATE · CONSTRUCTION · LONG-TERM RECORD

CJ Blossom Park · 수년의 기록과 다섯 형식의 영상.



건설 초기의 시간부터
완공 공간과 연구의 일상까지.

장기 기록을 하나의 이야기로

건설 과정에서 쌓은 장면엔 완공 공간, 인터뷰와 연구 활동을 연결했습니다. 장소가 만들어지는 시간과 그 안에서 일하는 사람을 함께 담아 기업의 연구 기반을 설명했습니다.

목적에 따라 나누는 결과물

다큐멘터리와 공간·기업 홍보, 진행 보고 등 다섯 형식의 영상과 국·영문 버전을 제작했습니다. 축적한 장기 기록을 여러 관객과 사용 목적에 맞춰 편집한 프로젝트입니다.

[프로젝트 자세히 보기](#)

CJ Blossom Park · 건설 기록 / 공간과 연구의 이야기

BRAND LAUNCH · LOGISTICS · RECRUITMENT

푸드리스트 · 브랜드, 운영 현장, 사람을 함께 소개합니다.



하나의 기업을,
서로 다른 관객의 이야기로.

기업의 실제 활동에서 출발

푸드리스트 브랜드 출범과 이천물류센터 개관에 맞춰 기업·브랜드 영상의 기획·촬영·후반 제작을 진행했습니다. 서비스와 물류, 실제 일하는 현장을 영상의 내용으로 연결했습니다.

용도에 맞춘 콘텐츠 구성

브랜드 홍보, 물류센터 소개, 인재 채용 영상을 각각 구성했습니다. 기업의 메시지와 운영 역량, 구성원의 이야기가 목적에 맞는 관객에게 전달되도록 화면과 내용을 나눴습니다.

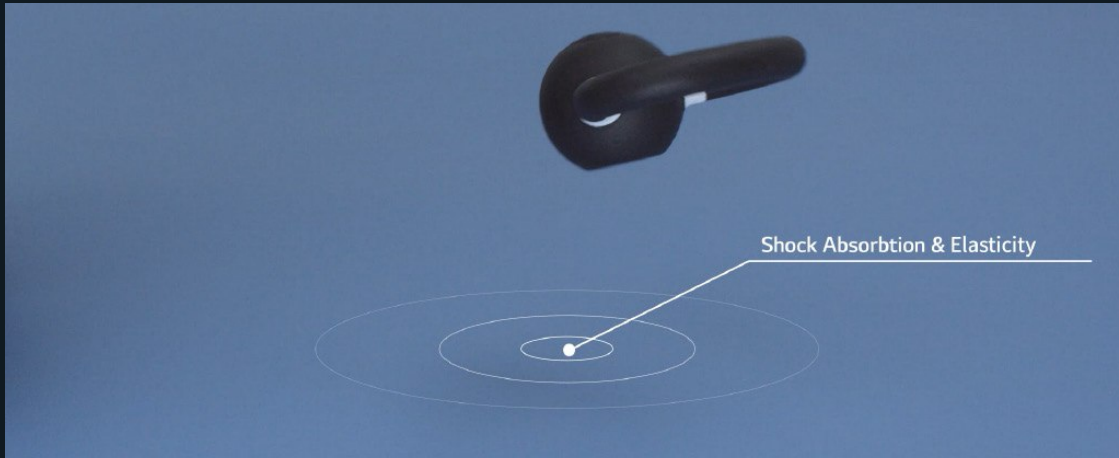


프로젝트 자세히 보기

브랜드 홍보 · 이천물류센터 소개 · 인재 채용 영상

TECHNOLOGY & PRODUCT COMMUNICATION

제품의 기능과 기술을 설명하는 영상.



LG Hausys · Flooring

Flooring 제품군의 해외 홍보영상을 제작했습니다. 제품의 특징과 공간 · 사용 장면을 연결해 기술과 디자인을 함께 설명하고, 해외 고객을 위한 제품 커뮤니케이션으로 구성했습니다.



현대엘리베이터 · 초고속 기술

분속 600m · 1,000m 초고속 엘리베이터를 실사와 설명 그래픽으로 전달했습니다. 움직임과 구조, 기술의 특징을 구성하고 국문 · 중문 · 영어 요약 버전으로 관객을 넓혔습니다.

CORPORATE & INSTITUTIONAL FILM

KOTITI · 생활의 장면에서, 시험과 연구의 의미로.

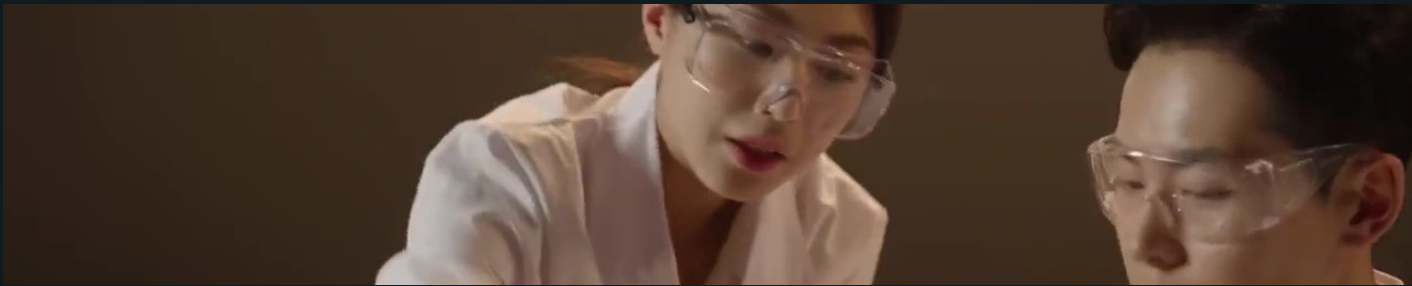
일상과 전문성을 연결한
기관 홍보영상.

기술을 설명하는 이야기

일상에서 사용하는 제품과 사람의 장면을 시험·연구의 활동으로 연결했습니다. 기관이 수행하는 전문적인 역할을 관객이 이해할 수 있도록 생활과 기술의 관계를 영상으로 구성했습니다.

M2E의 제작 범위

기관 홍보영상의 기획·촬영·그래픽·후반을 진행했습니다. 메인 영상과 연혁 영상을 구성해 현재의 역할과 축적한 역사를 각각의 흐름으로 전달했습니다.


[프로젝트 자세히 보기](#)

KOTITI · 메인 홍보영상과 연혁 영상

COLLECTION & BRAND HERITAGE

컬렉션의 질감과 브랜드의 역사.



신한벽지 · Collection

벽지 컬렉션의 질감과 라이프스타일을 제품·공간·인물의 장면으로 구성했습니다. 스타일링과 촬영을 통해 표면의 인상과 공간 속 사용 경험을 브랜드의 분위기로 전달했습니다.



정관장 · HUB 시리즈

브랜드의 역사와 정체성을 다루는 시리즈 영상을 제작했습니다. 축적한 시간과 오늘의 브랜드가 연결되도록 정보와 장면을 구성하고, 각 편의 이야기를 연속적인 시청 경험으로 만들었습니다.

BRANDED FILM & LIFESTYLE

브랜드의 가치가, 장면의 인상이 되도록.



디어달리아 · Branded Film

뷰티 브랜드의 철학과 제품의 인상을 인물·공간·라이프스타일로 구성한 기업 브랜드드 영상입니다. 제품의 사용과 질감, 브랜드가 전달하는 감성을 하나의 영상 언어로 연결했습니다.



TOUN28 · 브랜드 소개

브랜드가 지향하는 가치와 분위기를 영상으로 소개했습니다. 실제 장면과 시네마틱한 이미지의 호흡을 연결해, 제품의 설명과 브랜드의 인상이 함께 남는 콘텐츠를 구성했습니다.

VIRAL FILM & BOOK TRAILER

짧은 시간에, 기억할 아이디어를 전달합니다.



Daum Kakao 150 · 일본 타깃 바이럴

일본 관객을 대상으로 서비스의 특징을 전달하는 두 가지 바이럴 영상을 제작했습니다. 카페편·화장실편의 상황과 인물, 편집의 리듬을 통해 짧은 광고 안에 서비스의 인상을 구성했습니다.



난처한 미술이야기 · 30초 북트레일러

출판물의 특징을 30초에 담는 북트레일러를 제작했습니다. 공간과 인물의 연출·촬영을 통해 책이 가진 주제와 관객의 흥미를 연결하고, 짧은 시청 시간에 맞는 장면과 호흡을 설계했습니다.

DIGITAL CAMPAIGN & EXPERIENCE

디지털 서비스와 제품, 공간의 경험까지.



Citi · 디지털 신청 서비스

디지털 신청 서비스의 이용 경험을 소개하는 프로모션 영상을 제작했습니다. 촬영·그래픽·편집으로 기능과 사용의 흐름을 전달했습니다.



동아 · 에어마카 & 클레이온

제품의 사용 방식과 특징을 온라인 광고 영상으로 구성했습니다. 실제 사용 장면과 화면의 리듬을 연결해 제품의 기능과 흥미를 함께 전달했습니다.



제주 플레이스 · 공간과 라이프스타일

공간 홍보와 공연 촬영에 시네마틱 아카이브를 활용했습니다. 장소의 분위기와 사람의 움직임을 연결해 공간에서의 경험을 영상으로 담았습니다.

SPATIAL STORYTELLING & MULTI-SCREEN

공간의 구조와 관람 경험을 함께 설계합니다.



INSPIRE Aurora · 홍보·아카이빙 / 2024

현대퓨처넷의 홍보·아카이빙 영상에서 기획·콘티, 지상·드론·타임랩스 촬영과 인터뷰, 설명 그래픽·편집을 연결했습니다. 다큐멘터리·드론 필름·하이라이트로 공간을 다르게 보여줍니다.



3면 실사 촬영 + 스티칭 → 18K 전시영상

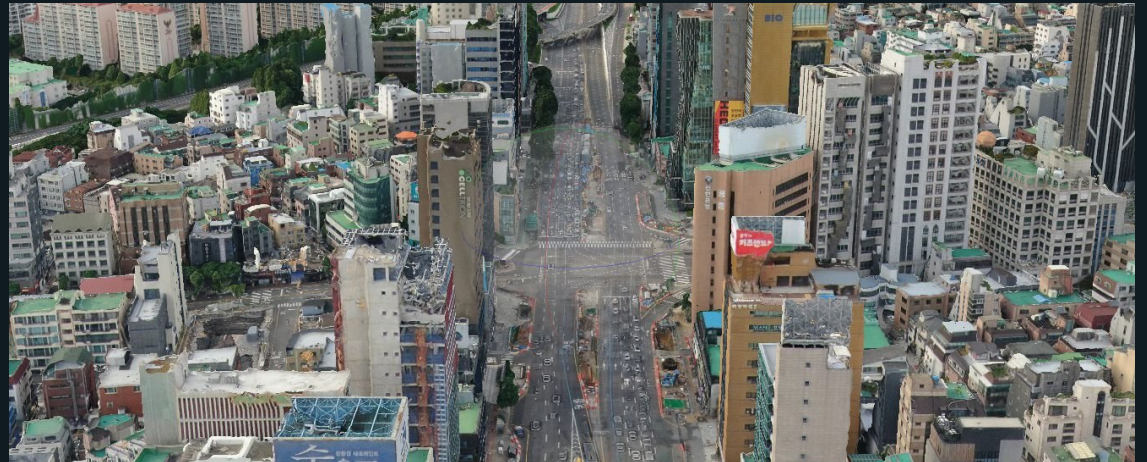
주미대한제국공사관 · 3면 18K / 2021

6K 카메라 세 대를 함께 운용하는 3면 실사 촬영·스티칭에 참여했습니다. 촬영 위치와 카메라·렌즈 구성을 설계하고, 화면 사이의 왜곡과 연결을 조정해 전시 상영용 실사 장면을 준비했습니다.

FOOTAGE SUPPLY · VFX REFERENCE

영화·방송에 공급하는 실제 세계의 영상.

직접 촬영한 도시와 건축, 자연과 시간의 장면을 작품의 배경과 시각적 자료로 공급합니다.



〈서울의 봄〉 · 〈택배기사〉 · 〈백두산〉 · 〈비상선언〉 · 〈D.P.〉 · 〈지옥〉 등 영화·방송 작품에 실사 소스를 공급했습니다. 촬영으로 축적한 자료와 필요한 장면을 찾는 운영이 화면 밖에서 작품의 제작을 뒷받침합니다.

실제 장소의 형태와 주변 맥락을 읽는 촬영, 장면 선별과 후속 가공의 경험은 영상 제작·VFX 자료·AI Data 사업을 연결하는 공통 기반입니다.

WORK WITH M2E

필요한 결과를 정하면, 제작의 구성이 보입니다.

기획만 필요한 프로젝트부터 통합 제작, 촬영·데이터·라이브·렌탈까지. 목적과 사용 환경에 맞는 조합을 제안합니다.

01

무엇을 전달할 것인가

사업·브랜드의 과제, 관객과 핵심 메시지를 함께 정리합니다. 전달해야 할 내용을 장면과 이야기의 기준으로 구체화합니다.

02

어떤 방식으로 만들 것인가

실사·드론·스튜디오·아카이브·AI·그래픽 중 필요한 방식을 선택하고, 팀·장비·공간과 일정·검토 단계를 구성합니다.

03

어디에서 어떻게 사용할 것인가

본편과 길이·언어·화면비 버전, 공간 상영·온라인·라이브와 데이터 전달 규격을 정합니다. 최종 사용 환경에 맞춰 결과물을 준비합니다.

기업·기관의 홍보와 브랜드 콘텐츠, 건설·공간의 기록과 상영, AI 비주얼과 실사 데이터까지. 엠투이는 각 프로젝트에 필요한 제작 역량을 연결하는 파트너입니다.

LET'S MAKE THE NEXT PROJECT.

다음 프로젝트를, 함께 구체화하겠습니다.

필요한 결과와 관객, 사용할 매체와 일정을 알려주세요.
기획·촬영·후반과 AI, 데이터·렌탈·라이브·공간을
프로젝트에 맞는 제작 구성으로 연결합니다.

이메일 m2emediaworks@gmail.com

전화 010-3421-0629

카카오톡 ID mplat

m2e.kr

m2emediaworks@gmail.com

