



## 목차

### 1. 회사소개

- 1-1 회사개요
- 1-2 이브이알스튜디오 소개
- 1-3 주요 연혁

### 2. 핵심기술

- 2-1 디지털휴먼 제작기술
- 2-2 디지털 가상세계 제작기술

### 3. 사업분야

- 3-1 디지털휴먼 제작 및 서비스
- 3-2 실감콘텐츠 제작 및 서비스
- 3-3 메타버스 플랫폼 서비스
- 3-4 콘솔 게임 제작 및 서비스
- 3-5 VFX 콘텐츠 제작 및 서비스

### 4. 이브이알스튜디오를 이끄는 사람들

- 4-1 대표 이력
- 4-2 주요 구성원(C레벨)

### 5. 투자현황

## 문의

조민영 팀장(홍보마케팅)

M: 010-2827-8015

E: [cmy@evrstudio.com](mailto:cmy@evrstudio.com)

## 1. 회사소개

### 1-1 회사개요

회사명: (주) 이브이알스튜디오

대표이사: 김재환, 윤용기

설립일: 2016년 1월 4일

직원수: 125명(2022년 10월 기준)

홈페이지: [www.evrstudio.com](http://www.evrstudio.com) , <http://www.evrvm.com/>

회사위치: 서울시 서초구 강남대로 349, 14층(서초동, 우남빌딩)

### 1-2 이브이알스튜디오 소개

(주)이브이알스튜디오는 디지털휴먼 및 디지털 가상세계 제작 기술을 기반으로 디지털휴먼, 실감형콘텐츠, 메타버 스피플랫폼, 콘솔게임, VFX(특수효과) 사업을 전개하는 차세대 메타 미디어 기업이다.



### 1-3 주요 연혁

2016.01 회사설립

2016.05 언리얼 서밋 기조연설 <Project M> 소개

2016.11 알토스코리아, 카카오벤처스 투자 유치

2017.02 보화각VR 제작, 간송미술관 전시

2017.07 중국 Hypereal사와 <Project M:Daydream> 퍼블리싱 계약

2017.08 포브스 선정 '모두가 지금 주목해야 할 아시아 스타트업' 선정

2017.09 <Project M:Daydream><Project M:Dream> Oculus 출시

2018.03 세계 최초 4DX VR영화 <기억을 만나다> CGV 상영

2018.05 <기억을 만나다> 칸느 국제영화제 참여

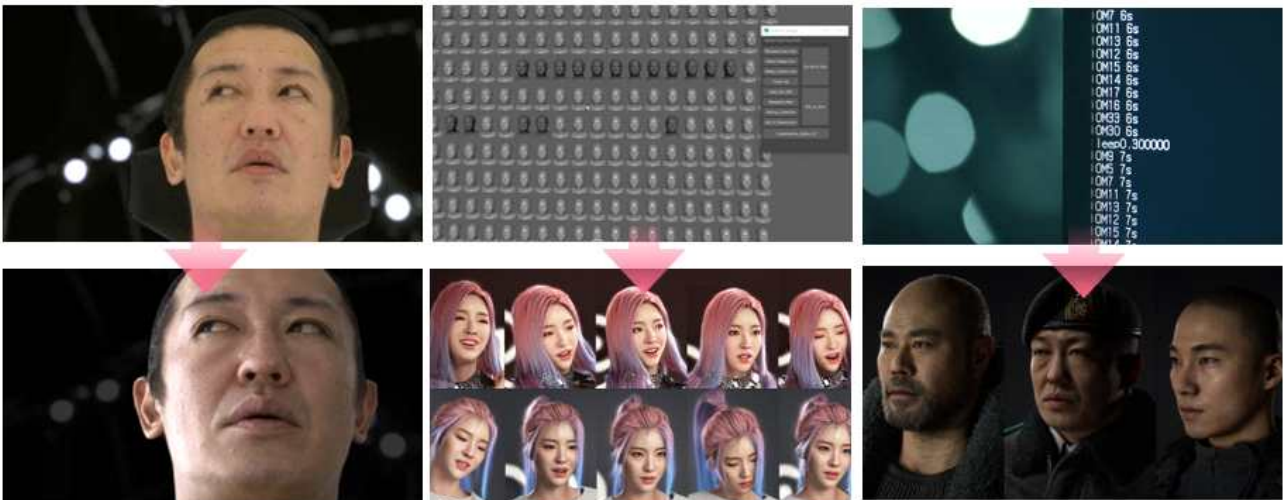
## [Press Kit] 2022.10

- 2019.03 에픽게임즈 ‘언리얼 데브그렌트’상 수상
- 2019.09 웹툰 <무당> 게임화 계약
- 2021.03 <기생충VR> 제작
- 2021.04 간송미술문화재단과 업무협약 체결
- 2021.05 105억원 투자 유치
- 2021.07 <기생충VR> 파리 유네스코 전시
- 2021.11 한국문화재단 ‘유형유산 히스토리 VR영화 실감콘텐츠 제작 운영’ 계약
- 2021.11 에이스토리와 전략적 파트너십 체결
- 2021.11 플레이덱과 전략적 파트너십 체결
- 2021.11 수원대학교 산학협력 체결
- 2021.12 <시인의방VR> 제작
- 2022.03 에픽게임즈, 에이스토리와 3자 업무협약 체결
- 2022.05 제일기획 170억 투자 유치
- 2022.05 디스트릭트홀딩스와 업무협약 체결
- 2022.07 숭실대학교, 안양대학교, 동서대학교 산학협력 체결
- 2022.07 <시인의방VR> 베니스 국제영화제 경쟁부문 공식 초청

## 2. 핵심기술

### 2-1 디지털휴먼 제작기술

이브이알스튜디오의 디지털휴먼 제작기술은 국내 유일의 독자 개발한 기술로 고품질의 모델링 데이터를 획득할 뿐 아니라, 사람과 같은 표정의 구현이 가능하다. 실시간 기반의 세밀하고 정교한 표현을 구현할 뿐 아니라 공정 자동화를 통해 혁신적인 생산성과 효율성을 가지고 있다.

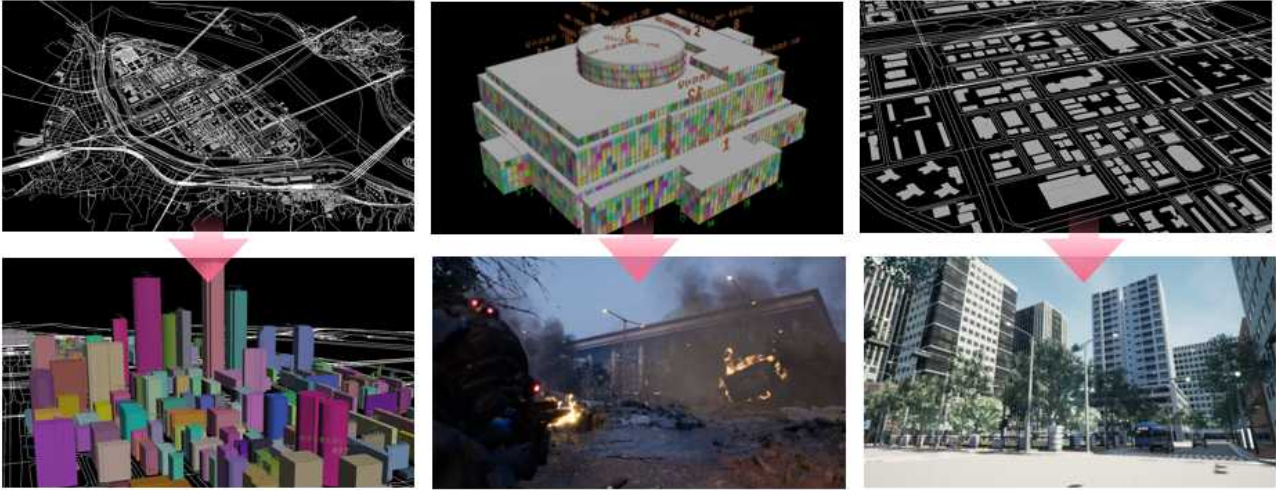


### 2.2 디지털 가상공간 제작기술

디지털 가상 세계 내의 건물의 형상 및 디자인의 외형을 Procedural 방식으로 자동으로 생성하고, 간단한 작

[Press Kit] 2022.10

업을 통해 외형을 수정할 수 있는 기술로 작업자가 직접 3D 모델링을 해야 하는 과정을 최소화하여 제작 시간과 비용을 크게 절감할 수 있다.



3. 사업분야

3-1 디지털휴먼

고성장이 전망되는 엔터테인먼트, 게임, 영화, 가상 비서, 가상 인플루언서, 가상 굿즈, AI어시스턴트 등 기업과의 제작 협업, 자체 서비스로 매출 창출



- ① **높은 정밀도**  
 • 40마이크로미터의 고정밀도로 측정하여 모공까지 외형을 측정
- ② **사실적 외형과 자연스러운 표정**  
 • 실제 사람의 측정 데이터 기반으로 대상자의 고유 아이덴티티를 유지하며 자연스러운 표정 구현
- ③ **AI와 융합 용이**  
 • 리얼타임 엔진 기반의 구조화된 디지털 휴먼으로 딥페이크 등 타 디지털 휴먼 대비 음성 AI S/W와의 융합이 용이



디지털 아이돌



영화, 광고, 게임



디지털 가상 비서



가상 인플루언서



가상 굿즈 (NFT)



AI 어시스턴트

3-2 실감콘텐츠 제작 및 서비스

영화, 광고, 실감형 미디어아트, XR등 다양한 분야에 필요한 최상의 디지털 콘텐츠 제작  
 국내 최고 수준의 실감형 콘텐츠와 미디어아트 제작, 기업 및 기관 제작 협업, 전시 등으로 매출 창출



1

**업계 최고의 전문가 집단**

- 할리우드에서 (반지의 제왕: 왕의 귀환)의 제작에 참여한 CG 1세대 구범석 이사, (신과 함께), (승리호)의 정석희 슈퍼바이저 등 업계 최고의 전문가가 제작

2

**Immersive Contents**

- XR 산업을 대표하는 영향력 있는 콘텐츠의 기획·제작으로 검증된 제작 역량
- 국내 유명 기관, 기업의 사업 다수 수주

3

**Digital Media Art**

- 전시·영화·게임·광고·콘서트 등 다양한 분야의 디지털미디어 아트 제작
- 지역 관광 활성화를 위한 지방자치 기관과 전시 사업 추진



세계 최초 4DX VR 영화, 기억을 만나다



삼성그룹, 간송미술관, 보화각 VR



한국콘텐츠진흥원, 바른손, 기생충 VR



기생충 VR, 유네스코 파리 전시



한국문화재단, 운동주 VR



A 자동차, 홍보 VR (NDA로 블러 처리)

**3-3 메타버스 플랫폼 서비스**

블록체인 기반의 메타노믹스 소셜 네트워크 플랫폼, Project V

3D로 구축된 가상의 공간에서 다른 이용자와 커뮤니케이션, 놀이, 경제활동을 할 수 있는 서비스를 제공



1

**네트워크 전문 기술 인력**

- 서버/클라이언트 전문 인력이 메타버스의 핵심 기반인 '네트워크' 개발을 총괄

2

**멀티 유니버스 메이커**

- 월드 제작 기능을 통해 다양한 세계와 콘텐츠를 제작하고 사용자 간 거래를 지원

3

**블록체인 기술과 결합**

- 사용자들의 창작물을 NFT와 연동, 가상화폐를 사용하여 구입 및 판매 가능하도록 지원



다양한 꾸미기를 지원하는 아바타 시스템



사용자가 만들고 거래할 수 있는 건축물



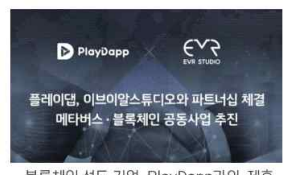
라이딩 시스템



현실과 동일한 직업군



NFT



블록체인 선도 기업, PlayDapp과의 제휴

**3-4 콘솔 게임 제작 및 서비스**

회사의 핵심기술인 디지털휴먼 제작기술, 디지털 가상세계 제작기술을 활용하여 개발 중

- 게임명: 프로젝트TH(가제)
- 개발사: 이브이알스튜디오
- 장르: 3인칭 액션어드벤처
- 플랫폼: PlayStation5, X BOX Series
- 원작: 석정현 작가 웹툰 <무당>
- 출시예정: 2024년 하반기



1  
**고 퀄리티 CG**

- 할리우드 수준의 3D 스캔 기술 활용, 허성태, 이홍내 등 유명 배우 디지털화
- 'Building Generator' 기술을 활용하여 실제 서울의 도시 구현

2  
**영화와 같은 연출**

- 시네마틱 디렉터로 '범죄도시' 강윤석 감독 영입
- 1시간 이상의 Cut Scene 분량
- 모션, 페이스 캡처 등을 원패스 처리 가능한 All in one studio

3  
**높은 몰입도의 액션 플레이**

- 언리얼 엔진을 활용한 현실적인 액션 플레이 구현
- 잠입, TPS, QTE, Racing 등 다양한 게임 플레이 지원
- 8시간 이상의 Play time 지원



핵심 기술 활용 고품질 디지털 휴먼 제작



이홍내, 허성태 등 유명 배우 섭외



영화 같은 연출, 1시간 이상의 CG 컷씬



범죄도시 강윤석 감독 시네마틱 디렉터 섭외



언리얼 엔진을 활용한 현실적인 액션 플레이



에이스토리, 글로벌 OTT 드라마 제작 발표

### 3-5 VFX 콘텐츠 제작 및 서비스

다년간의 언리얼엔진 개발로 얻어진 리얼타임 그래픽 구현 솔루션을 통해 보다 빠르고 효율적인 파이프라인을 구축하여 최고의 VFX 영상서비스를 제공,



[VFX스튜디오 핵심인력 제작 콘텐츠]

4. 이브이알스튜디오를 이끄는 사람들

4-1 대표 이력



[ 왼쪽부터 김재환, 윤용기 각자대표 ]

| 김재환 각자대표   | 윤용기 각자대표  |
|--|---|
| 현)이브이알스튜디오 각자대표<br>전)엑스엘게임즈 프로젝트매니저<br>전)NCSOFT(미국&한국)사업개발/퍼블리싱 프로듀서 | 현)이브이알스튜디오 각자대표<br>전)바른손이앤에이 대표이사<br>전)엑스엘게임즈 개발이사/아트디렉터<br>전)NCSOFT(미국&한국) 글로벌 아트 프로덕션 디렉터 |

4-2 주요 구성원(C레벨)



**민동준**

총괄 프로듀서



**박재욱**

테크니컬 아트 디렉터



**구범석**

EVR LAB 총괄 디렉터

Experience

- XBOX 1세대 개발자
- 야스텔리아 MMO 아트 디렉터
- 아키에이지리드 캐릭터 모델러
- 킹덤언더파이어 캐릭터 모델러
- 실버스폰 대표이사/프로듀서

Past Companies

- 바른손이앤에이 (한국)
- 엑스엘 게임즈 (한국)
- 실버스폰 게임즈 (한국)
- Nimonix (한국)
- 판타그램 (한국&미국)

Experience

- 킹콩, 슈퍼맨 리턴즈, 캐리비안의 해적3
- 블리자드 시니어 아티스트
- EA 배틀필드 온라인 아트 디렉터

Past Companies

- 자이언트스텝 (한국)
- FXGear (한국)
- Electronic Arts (한국)
- Blizzard Entertainment (미국)
- Weta Digital (뉴질랜드)
- Industrial Light & Magic (미국)
- The Orphanage (미국)

Experience

- 반지의 제왕: 왕의 귀환, 황금 나침반
- 넥슨 마비노기2 아트 디렉터
- 소니 배경 아티스트
- 영화 감독/ 전문 사진작가
- 세계 최초 4DX VR 영화, 기억을 만나다
- 기생충 VR

Past Companies

- 바이브 스튜디오 (한국)
- 넥슨 코리아 (한국)
- Rhythm & Hues Studios (미국)
- Tippett Studio (미국)
- Weta Digital (뉴질랜드)
- Sony Computer Entertainment (미국)
- The Orphanage (미국)



**강정중**  
CTO

Experience

- MMORPG, 캐주얼, 모바일 게임 9종 서버/클라이언트 구축
- 해외 6개국 서버 구축
- 온라인게임서버 저자
- 엑소스사가메인 서버 프로그래머
- 밴드 마스터 메인 클라,서버 프로그래머

Past Companies

- GREE (한국)
- ooZoo (한국)
- 파이프 게임즈 (한국)
- 워자드 소프트 (한국)
- NOG 엔터테인먼트 (한국)
- Made Technology (한국)



**이한중**  
테크니컬 디렉터

Experience

- 밀리언셀러 게임의 핵심 프로그래머 (파이널판타지8, 패러사이트이브)
- 파이널판타지8 메인 엔진 개발자
- 타이탄 폴 온라인, 배틀필드 온라인 핵심 프로그래머
- 반지의 제왕 리드 프로그래머

Past Companies

- 넥슨 GT (한국)
- Electronic Arts (한국)
- EA Pandemic Studios (미국)
- EA Redwood Shores (미국)
- Joycast Entertainment (미국)
- Square USA (미국)



**이 화**  
CFO

Experience

- IPO 총괄 : 넥슨게임즈, 액션스퀘어
- 투자유치누계액 : 2000억 원
- 미국공인회계사 (캘리포니아주 합격, 워싱턴주 자격증 취득)

Past Companies

- 쿼텟 (Director)
- 스튜디오 8 (CFO, 부사장)
- 넥슨게임즈 (CFO, 이사)
- 액션스퀘어 (실장)
- 바른손이앤에이 (실장)
- 한국도로공사 (사원)

5. 투자 현황

| 구분       | 투자시점                | 투자금액(억) | 주요 투자자  |
|----------|---------------------|---------|---|
| Series A | 2016.11             | 25      | 알토스벤처스, 카카오벤처스  |
| Series B | 2017.11             | 21.4    | 알토스벤처스, 바른손이앤에이   |
| Series C | 2021.05             | 65      | 원가드 외   |
| 프리IPO투자  | 2022.03<br>~2022.06 | 137.5   | 구름인베스트먼트, 엠씨파트너스, 인라이트벤처스, 가이아벤처파트너스, 빌랑스인베스트먼트, 신영증권 등 |
|          |                     | 172.5   | 제일기획  |
|          |                     | 30      | 미래에셋LG전자신성장투자조합1호                                       |

6. 기타

이브이알스튜디오는 2023년 기업공개(IPO)를 준비 중이며, 상장 주관사는 NH투자증권이다.