

장편 비디오 생성을 위한 영상 문법 기반의 비디오 생성 기술

□ 이학범, 강동호, 서영호 / 광운대학교, 오모션 주식회사

요약

최근 생성형 AI를 이용한 영상 제작 기술에 관심이 높아지고 있다. 방송, 영화, 광고, 교육, 게임, XR 콘텐츠 등 여러 분야에서 새로운 제작 방식이 요구되고 있으며, 단편 비디오 생성을 넘어 여러 장면을 하나의 흐름으로 구성하는 장편 비디오 생성 기술이 주목받고 있다. 영상 문법 기반 장편 비디오 생성 기술은 단순히 프롬프트에 따라 영상을 만드는 기술이 아니라, 시나리오의 흐름, 장면 구성, 샷의 연결, 카메라 구도와 움직임, 조명, 장면 전환, 편집 흐름 등을 생성 과정에 반영하기 위한 기술이다. 이 기술이 실제 제작 현장에서 활용되기 위해서는 장편 영상을 장면과 샷 단위로 구성하기 위한 영상 문법 데이터가 필요하고, 여러 장면에 걸쳐 인물, 배경, 조명, 색감, 움직임의 일관성을 유지하기 위한 생성 및 편집 기술도 필요하다. 또한 방송, 영화, 광고 제작 환경에서 활용되기 위해서는 고성능 연산 환경, 상용 편집 도구와의 연동, 품질 검증, 저작권 관리와 같은 제작 환경도 함께 갖추어져야 한다. 최근 해외에서는 Runway Gen-4, LTX Studio, Dreamina Octo와 같이 여러 샷의 캐릭터와 객체 일관성, 스토리보드 기반 제작, 장면 생성과 편집 흐름을 함께 다루는 AI 영상 제작 환경이 등장하고 있다[2][3][4]. 이러한 사례들은 장편 비디오 생성 기술이 긴 영상을 한 번에 출력하는 방식이 아니라, 여러 샷을 나누어 만들고, 인물과 배경을 유지하며, 시나리오와 편집 흐름에 맞게 다시 연결하는 방식으로 발전하고 있음을 보여준다. 본 고에서는 장편 비디오 생성을 위한 영상 문법 기반 비디오 생성 기술을 중심으로 국내외 스튜디오 및 기업 동향을 살펴보고자 한다.

1. 서론

전 세계 AI 비디오 생성기 시장 규모는 2025년 7억 8,850만 달러에서 2033년 34억 4,160만 달러에 이를 것으로 전망되고 있으며, 2026년부터 2033년까지 연평균 20.3%의 성장률을 보일 것으로 예측되고 있다. 방송, 영

화, 광고, 교육, 게임, XR 콘텐츠 분야에서는 텍스트, 이미지, 문서 등 다양한 입력 자료를 이용하여 영상을 제작하는 기술이 중요해지고 있다. 이에 따라 생성형 AI 기반 비디오 생성 기술은 기존 영상 제작 방식을 보완할 수 있는 새로운 제작 기술로 주목받고 있다[1].

초기의 비디오 생성 기술은 텍스트를 입력하여 몇 초 길

이의 단편 영상을 만드는 데 주로 사용되었다. 그러나 최근에는 이미지, 영상, 오디오, 참조 장면을 함께 활용하는 기술이 발전하고 있다. 이와 같은 기술 발전에 따라 생성형 AI 비디오 기술은 단편 영상 제작을 넘어 여러 장면을 하나의 흐름으로 구성하는 장편 비디오 생성 기술로 이어진다. 장편 영상에서는 한 장면의 품질만으로는 충분하지 않다. 여러 샷이 연결되는 과정에서 인물의 외형, 배경의 구조, 카메라의 방향, 조명과 색감, 움직임이 일관성을 가져야 한다.

장편 비디오 생성 기술에서 가장 중요한 부분은 영상 문법을 생성 과정에 반영하는 것이라고 할 수 있다. 기존 영상 제작에서는 시나리오를 바탕으로 장면을 나누고, 각 장면에 필요한 샷, 카메라 앵글, 카메라 움직임, 조명, 장면 전환, 편집 리듬을 설계하였다. 생성형 AI 기반 장편 비디오 제작에서도 이와 같은 과정이 필요하다. 프롬프트 하나로 긴 영상을 한 번에 만드는 방식보다는, 시나리오를 장면 단위로 나누고 각 장면을 다시 샷 단위로 정리한 뒤, 샷마다 필요한 카메라와 편집 정보를 부여하는 방식이 더 안정적인 결과를 만들 수 있다.

최근 해외에서는 장편 비디오 생성을 위해 여러 샷에 걸쳐 인물과 장면의 일관성을 유지하고, 시나리오와 스토리보드를 바탕으로 영상을 제작하려는 기술이 등장하고 있다. Runway Gen-4는 하나의 참조 이미지를 이용하여 여러 장면에서 동일한 캐릭터와 객체를 유지하는 기능을 제시하고 있으며[2], LTX Studio는 스크립트 작성, 스토리보드, 장면 구성, 편집, 최종 출력까지 이어지는 AI 기반 영상 제작 환경을 제공하고 있다[3]. Dreamina Octo는 하나의 작업 공간 안에서 스토리 개발, 캐릭터 디자인, 스토리보드, 장면 이미지 생성, Seedance 2.0 기반 영상 생성, 타임라인 편집을 연결하는 워크스페이스를 제공한다[4][5]. 국내에서도 장편 영상 제작 과정에 필요한 기획, 합성, VFX 보정, 후반 편집 기술을 실제 제작 환경에 적용하는 사례가 나타나고 있다. 스튜디오메타케이는 생성형 AI와 베타얼 프로덕션을 결합하여 스토리보드, 가상 배경, 촬영 결과물을 연결하는 제작 방식을 제시하고 있으며

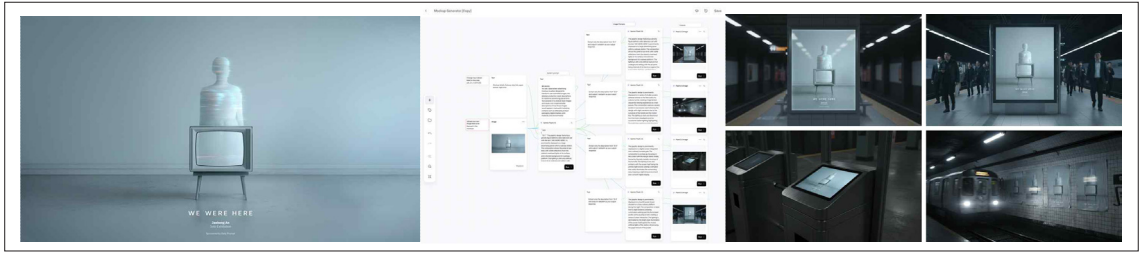
[7], 오피드디지털은 AI와 빅데이터 기반의 VFX 파이프라인을 통해 여러 장면의 보정과 합성 작업을 효율화하고 있다[8]. 스튜디오레논은 VFX, XR, AI 기술을 바탕으로 광고, 뉴미디어, 영화·드라마, 게임 시네마틱, 실감 미디어 제작을 진행하며, 콘티 단계부터 후반 제작까지 이어지는 제작 흐름 안에서 AI 활용 범위를 넓히고 있다[10]. 결국 장편 비디오 생성의 핵심은 긴 영상을 한 번에 출력하는 데 있지 않고, 여러 샷을 나누어 만들고, 인물과 배경을 유지하며, 시나리오와 편집 흐름에 맞게 다시 연결하는 데 있다.

II. 해외 스튜디오 및 기업

최근 생성형 인공지능 기반의 비디오 생성 기술은 단편 영상 제작을 넘어, 여러 샷을 하나의 이야기 흐름으로 구성하는 제작 환경으로 이어지고 있다. 장편 비디오 생성을 위해서는 한 장면의 품질뿐만 아니라, 여러 장면에 걸친 캐릭터와 객체의 일관성, 시나리오와 스토리보드 기반의 장면 구성, 카메라 움직임, 음향과 대사의 연결, 그리고 편집 가능성이 함께 필요하다. 이에 따라 해외 주요 기업들은 단순한 영상 생성 모델을 넘어, 장편 영상을 구성하는 샷 단위 제작과 편집, 캐릭터 유지, 스토리보드 기반 제작 환경을 제공하고 있다. 본 장에서는 이러한 흐름을 보여주는 해외 주요 사례로 Runway Workflows, LTX Studio, Dreamina Octo를 살펴보고자 한다.

1. Runway Workflows

Runway는 비디오 생성 모델과 제작 워크플로우를 함께 제공하는 AI 영상 제작 플랫폼이다. 그중 Gen-4는 장편 비디오 생성에서 중요한 캐릭터와 객체의 일관성 문제를 직접 다루는 모델이다. 기존 생성형 비디오 모델에서는 샷이 바뀔 때마다 인물의 얼굴, 의상, 배경, 소품이 조금씩 달라지는 문제가 자주 나타났다. Runway는 Gen-4에서 하나의 참조 이미지를 이용하여 서로 다른 조명, 장



<그림 1> Runway Workflows의 노드 기반 비디오 제작 예시

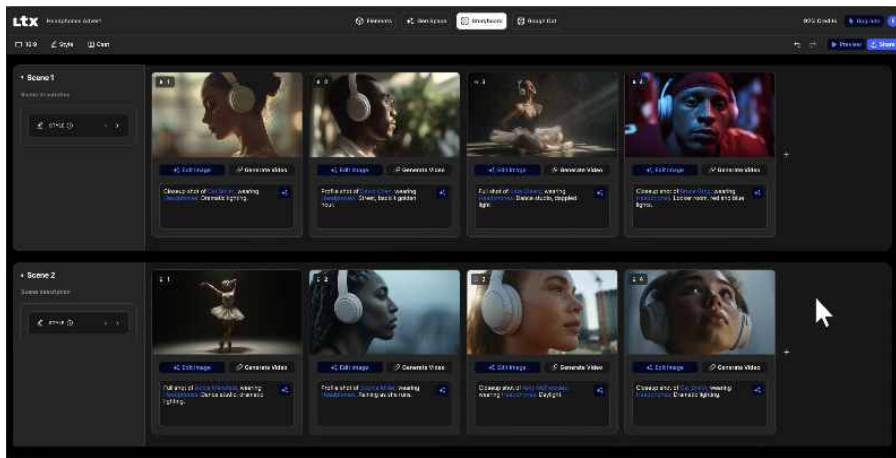
소, 연출 조건에서도 동일한 캐릭터와 객체를 유지할 수 있다고 설명하고 있다[2]. 이는 장편 영상에서 동일한 인물이나 사물이 여러 장면에 반복적으로 등장해야 하는 경우에 중요한 기능이다.

Runway Workflows는 이러한 생성 과정을 노드 방식으로 구성할 수 있는 제작 환경이다. 장편 비디오 제작에서는 하나의 장면을 만들고 끝나는 것이 아니라, 입력 이미지, 프롬프트, 참조 이미지, 생성 모델, 편집 결과를 반복해서 연결해야 한다. Runway Workflows는 이 과정을 하나의 작업 흐름으로 묶어 보여줄 수 있다. 특히 여러 쏫을 만들고, 각 쏫의 결과를 다시 수정하거나 다음 장면의 참조로 사용하는 방식은 장편 영상 제작에서 필요한 작업 구조와 맞다.

2. LTX Studio

LTX Studio는 장편 영상 제작 과정 전체를 다루는 AI 기반 영상 제작 플랫폼이다. LTX Studio는 단순히 영상을 생성하는 모델이 아니라, 아이디어와 스크립트 작성, 스토리보드 구성, 장면 생성, 편집, 최종 영상 출력까지 하나의 흐름으로 연결하는 제작 환경을 제공한다[3]. 공식 소개에서도 LTX Studio는 스크립팅과 스토리보딩에서 시작하여 전문 영상 제작까지 이어지는 생성형 AI 플랫폼으로 설명되고 있다.

LTX Studio는 장편 비디오 생성 기술에서 필요한 시나리오 기반 제작 방식과 잘 맞는다. 장편 영상은 프롬프트 하나로 완성되기 어렵고, 먼저 이야기를 장면으로 나누고, 각 장면을 다시 쏫 단위로 설계한 뒤, 필요한 이미지와 영



<그림 2> LTX Studio의 스토리보드 기반 AI 영상 제작 화면

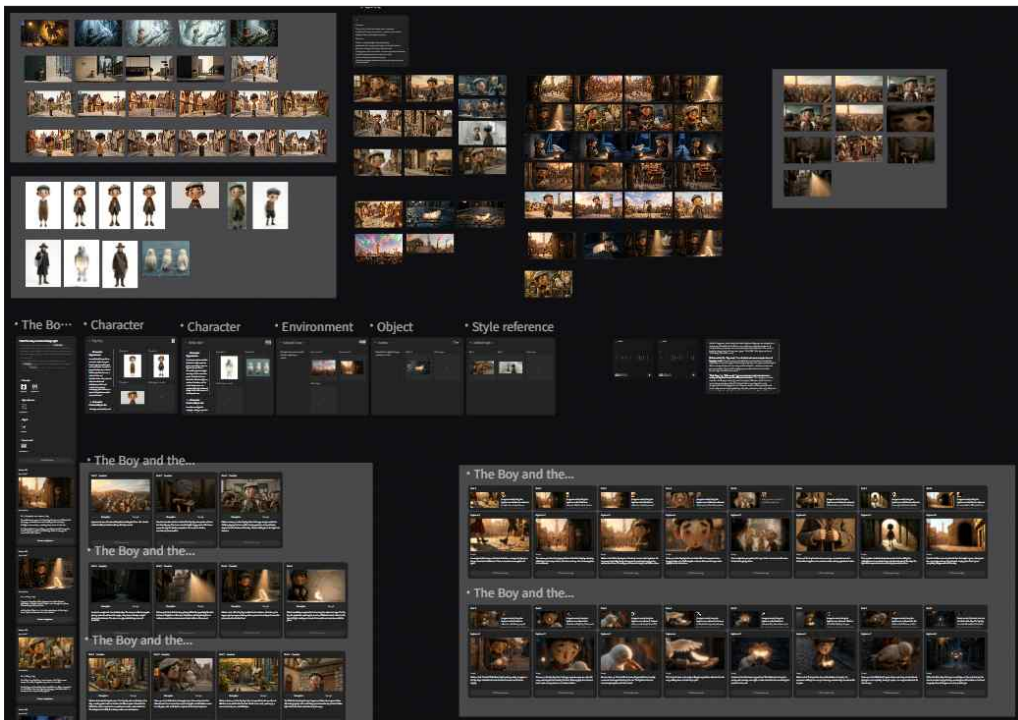
상을 생성하고 편집하는 과정이 필요하다. LTX Studio는 이 과정에서 스토리보드와 장면 구성을 중심으로 영상을 제작할 수 있도록 지원한다. 따라서 LTX Studio는 장편 비디오 생성에서 영상 문법을 반영한 제작 파이프라인 사례로 볼 수 있다. 특히 시나리오, 캐릭터, 장면 구성, 편집 흐름을 한 화면 안에서 관리할 수 있다는 점에서 장편 영상 제작에 필요한 제작 환경을 설명하기에 적절하다. LTX Studio의 스토리보드 기반 제작 화면은 <그림 2>와 같다. 이 화면은 장면별 이미지, 샷 구성, 프롬프트, 편집 흐름을 함께 관리하는 구조를 보여준다.

3. Dreamina Octo

Dreamina Octo는 ByteDance 계열의 Dreamina에서 제공하는 AI 기반 영상 제작 워크스페이스이다. 일반적인 비디오 생성 모델이 프롬프트를 입력하고 결과 영상을

출력하는 방식에 가깝다면, Dreamina Octo는 하나의 작업 공간 안에서 이야기 구상, 캐릭터 디자인, 장면 이미지 생성, 스토리보드 구성, 영상 생성, 편집 과정을 연결하는 방식에 가깝다. Dreamina 공식 설명에서도 Octo는 독립 영화 제작자가 스토리 개발, 캐릭터 디자인, 스토리보드, Seedance 2.0 기반 영상 생성까지 하나의 흐름에서 진행할 수 있도록 지원한다고 소개하고 있다[4].

Dreamina Octo는 장편 비디오 제작에 필요한 작업 흐름을 한 화면 안에서 묶어준다. 장편 영상은 하나의 프롬프트로 완성되기 어렵다. 먼저 이야기를 장면으로 나누고, 각 장면에 필요한 캐릭터와 배경을 정리한 뒤, 장면 이미지를 만들고 이를 영상으로 확장해야 한다. Dreamina의 AI Video Workflow는 스토리 작성, 장면 설계, Seedance 2.0 기반 영상 생성, 타임라인 편집, 최종 출력까지 이어지는 과정을 제공한다[5]. 또한 장면 이미지를 영상으로 바꾸고, 사운드 효과, 배경음악, 키프레임 추출 등을 통해 결과



<그림 3> Dreamina Octo의 장편 영상 제작 워크스페이스

를 다듬을 수 있다[6]. 이러한 구조는 장편 비디오 제작에
서 필요한 숏 단위 생성과 편집 흐름에 잘 맞는다.

Dreamina Octo의 장편 영상 제작 워크스페이스는 <그
림 3>과 같다. 이 화면은 캐릭터, 환경, 오브젝트, 스타일
레퍼런스와 장면 이미지를 하나의 작업 공간에서 관리하
는 구조를 보여준다. 이러한 방식은 여러 숏을 따로 생성
하더라도 같은 인물과 배경, 장면 분위기를 유지해야 하는
장편 영상 제작에 적합하다.

III. 국내 스튜디오 및 기업

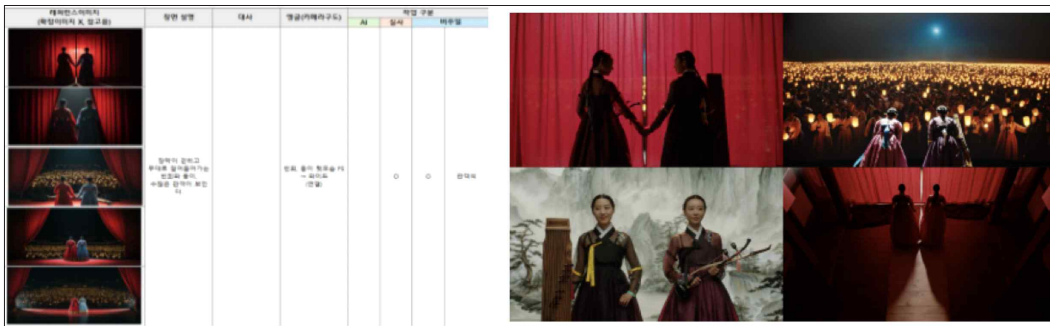
본 장에서는 국내에서 생성형 AI 기반 영상 제작 기술
을 활용하고 있는 스튜디오 및 기업에 대해서 살펴보고자
한다. 국내의 생성형 AI 영상 제작 분야는 아직 본격적으
로 시장이 만들어지고 있는 단계라고 할 수 있지만, 기존
의 VFX 제작, 광고 영상 제작, 버추얼 프로덕션, 디지털
콘텐츠 제작 기술을 바탕으로 실제 제작 현장에 적용되는
사례가 늘고 있다. 최근 스튜디오메타케이는 생성형 AI 기
반 영상 합성 기술을 활용하여 드라마, 영화, 광고, 뮤직
비디오 등 다양한 장르의 콘텐츠 제작 솔루션을 공개하였
다[7]. 오피미디어는 AI와 빅데이터 기술을 접목한 모듈형
VFX 파이프라인인 G-VFX를 통해 영상 제작 효율을 높이
고 있으며, AI 영상 제작 플랫폼 분야의 국내 사례로 소개
되고 있다[8]. 또한 스튜디오레논은 VFX 기술을 바탕으

로 광고, 뉴미디어, 영화·드라마, 게임 시네마틱, 실감 미
디어 등을 제작하고 있으며, 언리얼, XR, 생성형 AI 등 최
신 영상 제작 기술을 보유한 AX Vision 스튜디오로 소개
되고 있다[10].

따라서 본 고에서는 국내 기업 중 스튜디오메타케이,
오피미디어, 스튜디오레논을 중심으로 살펴보고자 한다.
이들 기업은 각각 생성형 AI 기반 콘텐츠 제작 파이프라
인, AI 기반 VFX 제작 및 일관성 유지 기술, 영상 후처리
및 편집 자동화 기술에서 특징을 갖고 있다. 장편 비디오
생성 기술이 실제 제작 현장에 활용되기 위해서는 단순
히 영상을 생성하는 모델뿐만 아니라, 제작 파이프라인,
캐릭터와 장면의 일관성 유지, 편집 및 후처리 자동화 기
술이 함께 필요하다는 점에서 이들 기업의 사례를 살펴볼
필요가 있다.

1. 스튜디오메타케이

스튜디오메타케이는 생성형 AI와 버추얼 프로덕션을
결합하여 실제 콘텐츠 제작에 활용하는 국내 AI 기반 콘텐
츠 스튜디오이다. 스튜디오메타케이는 자체 IP인 ‘왕비어
천가’ 쇼케이스 영상 제작 과정에서 AI를 스토리보드 제
작, LED 월 배경 이미지 및 영상 생성, 일부 시각 요소 삽
입 등에 활용하였고, 이를 통해 제작 속도와 비용 효율을
높이는 제작 방식을 제시하였다[7]. 해당 보도자료에서는
AI 스토리보드와 실사 촬영결과물 비교 이미지, 버추얼 프



<그림 4> 스튜디오메타케이의 AI 스토리보드와 실사 촬영결과물 비교

로덕션 현장 이미지가 함께 제공되어 있어 본문 그림으로 사용하기에 적절하다.

스튜디오메타케이의 기술은 장편 비디오 생성에서 중요한 제작 파이프라인 구축과 연결된다. 장편 영상은 한 장면을 생성하는 것만으로 완성되기 어렵고, 기획, 자료 수집, 이미지 및 영상 생성, 장면 구성, 편집, 검수 과정이 하나의 흐름으로 이어져야 한다. 스튜디오메타케이는 이러한 제작 흐름에서 생성형 AI를 활용하여 콘텐츠 제작 시간과 비용을 줄이고, 반복 제작이 가능한 구조를 만드는 데 중점을 두고 있다. 특히 AI 모델, 3D 장면, 카메라 워크, 영상 편집을 연결하는 제작 파이프라인은 영상 문법 기반 장편 비디오 생성 기술과 밀접하게 관련된다.

2. 오피디지털

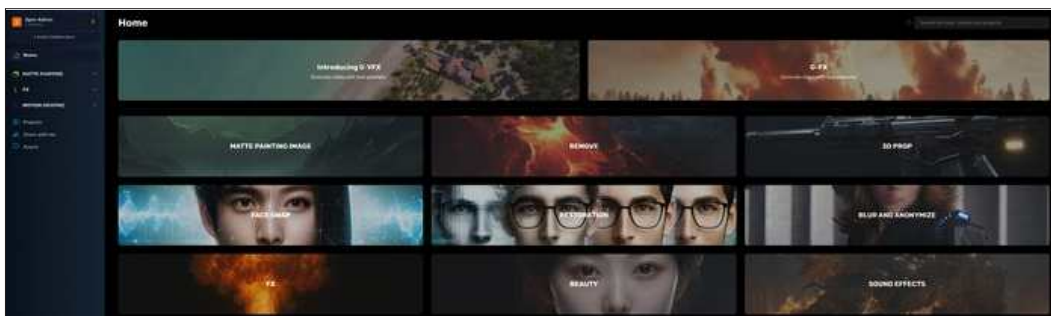
오피디지털은 AI와 빅데이터 기술을 접목한 모듈형 VFX 파이프라인인 G-VFX를 개발하고 있는 AI-VFX 전문 기업이다. 관련 기사에서는 G-VFX가 오피디지털이 인수한 AI 전문기업 더매트릭스의 기술력을 기반으로 개발된 AI-빅데이터 기반 VFX 파이프라인이며, 기존 VFX 풀 파이프라인에 생성형 AI를 접목하여 자동화와 효율화를 높이는 차세대 작업 도구로 소개하고 있다[8]. 또한 오피디지털은 AI 영상기술 관련 특허를 다수 등록·출원한 기업으로 보도되어, AI 기반 영상 제작 기술을 실제 제작 공정에 적용하는 국내 사례로 볼 수 있다[9].

오피디지털의 기술은 장편 비디오 생성에서 중요한 인물 및 장면 일관성 유지와 관련된다. 장편 영상에서는 동일한 캐릭터가 여러 장면에 반복적으로 등장하므로, 얼굴, 의상, 자세, 배경 분위기 등이 장면마다 달라지지 않도록 유지하는 것이 중요하다. AI 기반 VFX 파이프라인은 생성된 영상을 실제 제작물에 맞게 보정하고, 필요한 부분만 다시 생성하거나 합성할 수 있다는 점에서 장편 비디오 생성 기술과 연결된다. 이는 여러 샷에서 동일한 캐릭터와 장면 분위기를 유지해야 하는 장편 비디오 제작 과정에서 중요한 후반 작업 기술이다.

3. 스튜디오레논

스튜디오레논은 VFX 기술을 바탕으로 광고, 뉴미디어, 영화·드라마, 게임 시네마틱, 실감 미디어 등 다양한 디지털 콘텐츠를 제작하는 스튜디오이다. 이노션 관련 기사에서는 스튜디오레논이 리얼타임, XR, AI 등 신기술 기반 콘텐츠 개발과 글로벌 VFX·CGI 콘텐츠 제작 비즈니스를 추진하고 있다고 소개하고 있다[10]. 또한 전자신문 기사에서는 스튜디오벨루카의 모회사인 스튜디오레논이 AI 전담팀을 신설하고 광고 제작 솔루션에 AI를 도입했으며, 자체 툴을 기반으로 콘티 단계부터 포스트프로덕션까지 AI 활용 범위를 확대하고 있다고 설명하고 있다[11].

스튜디오레논의 기술은 AI 기반 영상 후처리와 편집 자동화 분야와 연결된다. 장편 비디오 생성에서는 영상을 생



<그림 5> 오피디지털 G-VFX 기반 AI 영상 제작 플랫폼



<그림 6> 스튜디오레논의 AI·XR 기반 영상 제작 사례

성하는 것만큼이나 생성된 영상을 실제 콘텐츠처럼 다듬는 과정이 중요하다. 광고, 브랜드 영상, 스토리형 영상은 각각 컷의 길이, 전환 방식, 리듬 구조, 텍스트와 그래픽 사용 방식이 다르기 때문에, 장르별 편집 패턴을 분석하고 이를 규칙으로 정리하는 과정이 필요하다. 이러한 기술은 생성된 영상 클립을 장르에 맞는 편집 흐름으로 재구성하거나, After Effects와 Premiere Pro 같은 상용 편집 도구와 연결하여 제작자가 실제 현장에서 사용할 수 있는 형태로 발전할 수 있다.

IV. 마치는 글

최근 생성형 AI 기반 비디오 생성 기술은 짧은 클립 제작을 넘어, 여러 장면을 하나의 흐름으로 구성하는 장편 비디오 제작 기술로 이어지고 있다. 장편 비디오 생성에서 중요한 것은 긴 영상을 한 번에 출력하는 것이 아니라, 시나리오를 장면과 숏 단위로 나누고, 각 숏에서 인물, 배경, 카메라 움직임, 조명, 음향, 편집 흐름을 유지하는 것이다.

Runway Workflows, LTX Studio, Dreamina Octo와 같은 해외 사례는 이러한 제작 흐름을 지원하는 새로운 AI 영상 제작 환경으로 볼 수 있다. 국내에서도 스튜디오메타케이, 오피미디지털, 스튜디오레논과 같은 기업들이 생성형 AI 영상 제작 기술을 실제 제작 환경에 적용하고 있다. 스튜디오메타케이는 AI 스토리보드와 버추얼 프로덕션을 결합하여 기획과 촬영 결과물을 연결하고 있으며, 오피미디지털은 AI 기반 VFX 파이프라인을 통해 여러 장면의 보정과 합성 작업을 효율화하고 있다. 스튜디오레논은 VFX, XR, AI 기술을 바탕으로 콘티 단계부터 후반 제작까지 이어지는 제작 흐름 안에서 AI 활용 범위를 넓히고 있다.

앞으로 이 분야에서는 영상 문법 데이터 구축, 장면과 숏 단위의 생성 제어, 캐릭터와 배경의 일관성 유지, 상용 편집 도구와의 연동, 저작권과 품질 검수 체계가 중요한 과제가 될 것이다. 국내 영상 제작 산업이 가진 기획, 촬영, VFX, 후반 제작 경험을 생성형 AI 기술과 연결한다면, 장편 영상 제작을 지원하는 실질적인 제작 환경을 만들어 갈 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] Grand View Research, “AI Video Generator Market Size, Share & Trends Analysis Report,” 2025, <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/ai-video-generator-market-report>
- [2] Runway, “Introducing Runway Gen-4,” 2025, <https://runwayml.com/research/introducing-runway-gen-4>
- [3] LTX Studio, “The Creative Studio for AI Video Production,” <https://ltx.io/studio>
- [4] Dreamina, “Meet Octo: Dreamina’s AI Creative Agent for Stunning Creation,” 2026, <https://dreamina.capcut.com/ai-video/ai-creative-agent>
- [5] Dreamina, “AI Video Workflow: Make Films From Script to Final Cut,” 2026, <https://dreamina.capcut.com/ai-video/ai-video-workflow>
- [6] Dreamina, “Free Seedance 2.0 - Multimodal AI Video Creator Online,” 2026, <https://dreamina.capcut.com/tools/seedance-2-0>
- [7] 뉴스와이어, “스튜디오메타케이, 자체 IP ‘왕비어천가’ 버추얼 프로덕션+AI 결합 영상 콘텐츠 공개... 콘텐츠 제작의 새로운 비전 제시,” 2025, <https://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=1024998>
- [8] 전자신문, “[K-디지털브랜드대상] 오피디지털 ‘G-VFX’...AI 기반 영상제작 플랫폼, 예능·영화·광고 작업효율 혁신,” 2025, <https://www.etnews.com/20250523000170>
- [9] 데일리경제, “오피디지털, AI 영상기술 관련 10건 특허 등록 완료...9건 추가 출원,” 2025, <https://opimdigital.com/%ec%98%a4%ed%95%8c%eb%94%94%ec%a7%80%ed%84%b8-ai-%ec%98%81%ec%83%81%ea%b8%b0%ec%88%a0-%ea%b4%80%eb%a0%a8-10%ea%b1%b4-%ed%8a%b9%ed%97%88-%eb%93%b1%eb%a1%9d-%ec%99%84%eb%a3%8c-%eb%b0%8f-9%ea%b1%b4/>
- [10] 현대자동차그룹 뉴스룸, “이노션, 종합 콘텐츠 전문기업 ‘스튜디오레노’, 美 크리에이티브 스튜디오 스윙셋과 MOU 체결,” 2024, <https://www.hyundaimotorgroup.com/ko/news/CONT000000000171147>
- [11] 전자신문, “스튜디오 오벨루카, KBS후반제작기술국과 협업으로 AI-VFX 융합 기술력 선봬,” 2025, <https://www.etnews.com/20251222000039>

저 자 소 개

이 학 범



- 2024년 : 광운대학교 전자재료공학과 학사
- 2024년 ~ 현재 : 광운대학교 전자재료공학과 석사과정
- 주관심분야 : 모션 캡처를 위한 다중 시점 카메라 캘리브레이션, 인체 모션 3차원 재구성

강 동 호



- 2026년 : 광운대학교 소프트웨어공학과 학사
- 2026년 ~ 현재 : 광운대학교 전자재료공학과 석사과정
- 주관심분야 : 3D 컴퓨터 그래픽스, 캐릭터 리깅, 모션 리타게팅

저 자 소 개



서 영 호

- 1999년 : 광운대학교 전자재료공학과 학사
- 2001년 : 광운대학교 전자재료공학과 석사
- 2004년 : 광운대학교 전자재료공학과 박사
- 2004년 ~ 2005년 : 한국전기연구원 전기정보망그룹 연구원
- 2005년 ~ 2007년 : 한성대학교 정보통신공학과 교수
- 2008년 ~ 현재 : 광운대학교 전자재료공학과 교수
- 2021년 ~ 현재 : 오모션 주식회사 CTO
- 주관심분야 : 3D 그래픽스, 디지털홀로그램, 광신호처리