



(주)스튜디오레논

장호석 공동대표이사

I. 회사 개요

(주)스튜디오레논은 광고 영상, 게임 시네마틱, 전시 영상, 미디어아트, 영화·드라마 VFX, AI 기반 콘텐츠 제작을 수행하는 기술 기반 비주얼 콘텐츠 스튜디오이다. 고품질 CGI/VFX, 실사 합성, 3D 애셋 제작, 라이팅, 편집, 색보정, 후반작업 등 다양한 제작 공정을 내재화하고 있으며, 콘텐츠의 기획 단계부터 최종 납품까지 통합적으로 대응할 수 있는 제작 역량을 보유하고 있다.

(주)스튜디오레논은 2020년 1월 설립 이후 게임, 광고, 전시, 브랜드 콘텐츠, 게임 시네마틱, 실감형 콘텐츠 등 다양한 영역에서 프로젝트를 수행해 왔으며, 2022년 이노션 투자 유치를 계기로 그룹 내 콘텐츠 제작 역량과 외부 시장 대응력을 동시에 강화하고 있다. 또한 2023년에는 ㈜벨루카와 ㈜더퍼스트게이트를 자회사로 편입, 운영하며, 각 조직별 전문 제작 역량을 결합한 통합 제작 체계를 구축하고 있다.

현재 (주)스튜디오레논은 기존의 프로젝트 단위 제작사업을 기반으로 하면서도, 콘텐츠 제작 산업의 변화에 대응하기 위해 AI 스튜디오와 언리얼 기반 산업형 콘텐츠를 중장기 성장축으로 설정하고 있다. AI 기반 제작 워크플로우를 통해 영화·드라마·OTT 콘텐츠, 광고, 브랜드 콘텐츠의 제작 효율을 높이고, 언리얼 기반 실시간 3D 제작 역량을 활용하여 홍보, 전시·체험, 교육·훈련 등 산업형 콘텐츠 시장으로 사업 영역을 확장하고 있다.

II. 사업 영역 및 주요 사례

(주)스튜디오레논은 본사와 자회사의 전문성을 기반으로, VFX·게임 시네마틱, 광고·브랜드 콘텐츠, 전시·공간 콘텐츠, 영화·드라마 VFX, AI 콘텐츠 제작 등 다양한 비주얼 콘텐츠 사업을 수행하고 있다.



<그림 1> (주)스튜디오레논 사무실

1. (주)스튜디오레논 본사

(주)스튜디오레논 본사는 고품질 CGI/VFX와 게임 시네마틱 제작을 핵심 역량으로 보유하고 있다. 게임 캐릭터, 배경, 액션 연출, FX, 합성, 라이팅, 렌더링 등 시네마틱 제작 전반에 대한 경험을 축적해 왔으며, 국내외 주요 게임사 및 브랜드 프로젝트를 통해 대형 3D 콘텐츠 제작 역량을 강화해 왔다.

특히 게임 시네마틱 분야에서는 풀 3D 기반의 고난도 비주얼 구현 역량을 바탕으로, 캐릭터 연출, 월드 구축, 액션 시퀀스, FX 표현 등에서 경쟁력을 확보하고 있다. 이러한 역량은 단순 영상 제작을 넘어, 향후 반복 활용 가능한 3D 애셋



<그림 2> NC soft 호라이즌 스틸 프론티어 게임 시네마틱

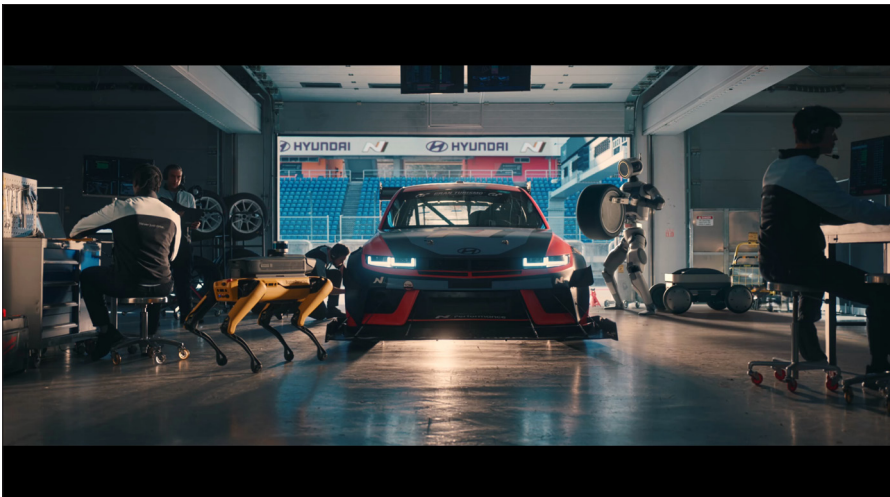


<그림 3> SK 하이닉스 메물이 소녀 편

구축, 실시간 렌더링, 인터랙티브 콘텐츠 제작으로 확장될 수 있는 기반이 되고 있다.

광고·브랜드 콘텐츠 영역에서는 기존 CM 후반 제작 역량을 바탕으로 실사 합성, 제품 비주얼 보정, 편집, 모션그래픽 등 광고 제작에 필요한 후반 공정을 수행하고 있다. 최근에는 생성형 AI 기술을 영상 제작 워크플로우에 접목하여, 콘셉트 개발, 프리비즈, 이미지·영상 생성, 다버전 제작, 숏폼 콘텐츠 제작 등으로 제작 영역을 확장하고 있다.

전시·공간 콘텐츠 영역에서는 모터쇼, 브랜드 전시, 미디어월, 체험형 공간, 디지털 쇼룸 등 다양한 CX 콘텐츠 제작을 수행하고 있다. 특히 언리얼 엔진 기반의 실시간 3D 제작 역량을 활용하여, 자동차·방산·중공업 등 제품 구조와 기술 설명이 중요한 산업군에서 영상, 전시, 웹, XR, 교육·훈련 콘텐츠로 확장 가능한 제작 체계를 준비하고 있다.



<그림 4> Hyundai at CES 2026 | Partnering Human Progress



2. ㈜벨루카

㈜벨루카는 영화, 드라마, OTT 콘텐츠를 중심으로 VFX 제작을 수행하는 영상 후반 제작 전문 기업이다. 작품의 세계관, 시대 배경, 캐릭터, 액션, 환경 표현 등 서사형 콘텐츠에서 요구되는 VFX 제작 역량을 기반으로 다양한 프로젝트에 참여하고 있다. ㈜벨루카는 영화·드라마 제작 현장에서 요구되는 섬세한 비주얼 구현과 안정적인 후반 제작 대응 능력을 바탕으로, 작품별 특성과 제작 일정에 맞춘 VFX 서비스를 제공하고 있다. 특히 실사 촬영 기반의 합성, 배경 확장, 디지털 환경 구축, CG 요소 제작, 장면 보정 등에서 전문성을 보유하고 있으며, 작품의 완성도를 높이는 후반 제작 파트너로 역할을 수행하고 있다.

대표적인 사례로 KBS 대하드라마 「고려거란전쟁」의 삼수체 전투와 귀주대첩 CG·VFX 제작에 참여하며 대규모 전투 장면 구현 역량을 입증한 바 있다. 해당 프로젝트에서는 디지털 크리쳐로 제작된 말, 대규모 군중, 산지 전투 지형, 대회전 장면 등 고난도 CG 요소가 복합적으로 요구되었으며, 대규모 디지털 크라우드 연출과 디지털 크리쳐 제작 역량을 바탕으로 장대한 스케일의 사극 VFX를 구현했다.

또한 최근에는 AI와 VFX를 결합한 하이브리드 제작 방식도 선보이고 있다. KBS 드라마에서 구현된 늑대 크리쳐 프로젝트에서는 기존 VFX 파이프라인에 AI 기반 제작 방식을 접목하여 크리쳐의 표정 변화, 움직임, 합성 품질을 정교하게 구현했다. 특히 AI를 단순 후반 보정 도구로 활용하는 수준을 넘어, 프리프로덕션과 촬영 단계에서 카메라 구도, 조명 조건, 동선, 레퍼런스, 촬영 데이터를 체계적으로 정리하고 후반 작업 기준을 명확히 설정하는 방식으로 제작 일관성을 높였다.

이러한 사례는 ㈜벨루카가 전통적인 영화·드라마 VFX 제작 역량에 머무르지 않고, 촬영 현장과 후반 제작, AI 기반 제작 기술을 유기적으로 연결하는 실전형 제작 파이프라인으로 역량을 확장하고 있음을 보여준다. 최근에는 화제작인 「허수아비」, 「참교육」 등 다양한 영상 콘텐츠 제작에 참여한 이력이 있으며, 향후 KBS 대하드라마 「문무」 등 신규 프로젝트를 통해 대형 서사형 콘텐츠 제작 역량을 지속적으로 강화할 계획이다.

향후 ㈜벨루카는 영화·드라마·OTT 시장의 회복과 함께 대형 프로젝트 중심의 VFX 제작 역량을 확대하고, ㈜스튜디오



<그림 5> 고려거란전쟁 대규모 전투씬 작업



<그림 6> AI 늑대 크리처, KBS 후반제작기술국과 VFX 전문 스튜디오 ㈜벨루카 협업

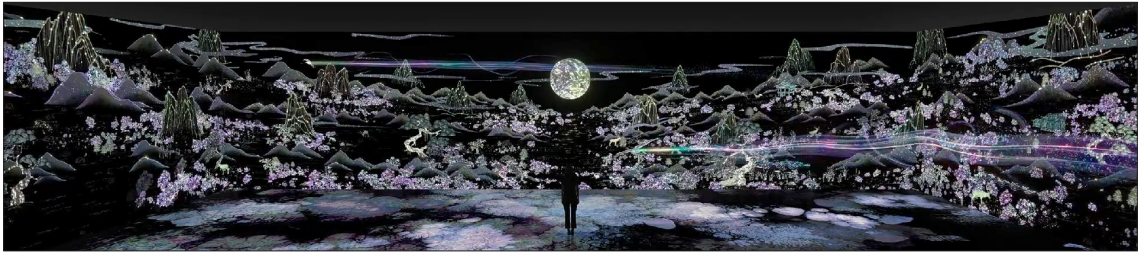
레논 본사의 3D·AI·언리얼 제작 역량과 연계하여 보다 고도화된 영상 후반 제작 서비스를 제공할 계획이다.

3. (주)더퍼스트게이트

(주)더퍼스트게이트는 광고 후반, 브랜드 콘텐츠, 모션그래픽, 전시형 영상 콘텐츠를 중심으로 사업을 영위하고 있으며, 특히 아트 기획·연출에 전문성을 보유하고 있다. 광고와 브랜드 커뮤니케이션 영역에서 요구되는 빠른 제작 대응력, 기획형 영상 제작, 모션그래픽, 편집, 후반 제작 역량을 바탕으로 다양한 프로젝트를 수행하고 있다. (주)더퍼스트게이트는 단순 후반 제작을 넘어, 브랜드 메시지를 시각적으로 효과적으로 전달하는 콘텐츠 제작에 강점을 가지고 있다. 제품



<그림 7> (주)더퍼스트게이트 광화문 미디어아트



<그림 8> ㈜더퍼스트게이트 금강내산 미디어아트

과 서비스의 특성을 영상으로 설명하고, 전시·행사·디지털 채널 등 다양한 접점에서 활용 가능한 콘텐츠를 제작함으로써 브랜드와 소비자 간의 커뮤니케이션을 지원하고 있다

최근 광고·콘텐츠 시장은 제작 단가 경쟁이 심화되고, 브랜드별 콘텐츠 수요가 다변화되고 있다. 이에 ㈜더퍼스트게이트는 기존 광고 후반 중심의 제작 역량을 기반으로, 중소 광고주 직접 영업, 기획형 패키지 제안, 전시형 영상 콘텐츠, 모션그래픽 기반 브랜드 콘텐츠 등으로 사업 영역을 확장하고 있다.

또한 ㈜스튜디오레논은 본사의 CX·언리얼·AI 제작 역량과 협업하여, 전시·브랜드 체험·디지털 캠페인 등에서 활용 가능한 통합 콘텐츠 제작 파트너로 역할을 확대하고 있다.

Ⅲ. 향후 사업 방향

㈜스튜디오레논은 본사와 자회사의 제작 역량을 결합하여, 기존 프로젝트 단위 제작사업의 한계를 보완하고 중장기적으로 안정적인 성장 기반을 마련하고자 한다.

첫째, AI 스튜디오 구축을 통해 방송 영상 미디어 콘텐츠 제작 방식을 고도화할 계획이다. AI는 콘텐츠 제작과정에서 기획, 콘셉트 개발, 프리비즈, 이미지·영상 생성, 후반 보정, 다버전 제작, 숏폼 제작 등 다양한 공정의 효율화를 가능하게 한다. ㈜스튜디오레논은 기존 영화 드라마 OTT, CM 및 광고 후반 제작 경험을 AI 제작 워크플로우와 결합하여, 고품질 AI 하이브리드 콘텐츠 제작 역량을 확보하고자 한다.

관련하여 스튜디오메타케이와 오모션과 함께 방송 영상의 연출·촬영·편집 문법 규칙을 체계화하고, 이를 생성형 AI와 접목한 Prompt-Agent-Workflow 기반 통합 엔진 및 Cloud SaaS·온프레미스 이중 구조 실증 플랫폼을 공동 개발하고 있다. 방송 제작 현장에서 요구하는 연출·촬영·편집 문법을 체계적으로 반영하는 통합 엔진은 부재한 상황으로, 장르별 규칙 체계가 내재된 프롬프트-에이전트-워크플로우 기반 통합 제작 엔진 개발을 통해 방송 연출 의도를 정밀하게 제어할 수 있는 차세대 기술을 확보할 계획이다.

둘째, 언리얼 기반 산업형 콘텐츠 사업을 확대할 계획이다. 기존 게임 시네마틱과 VFX 제작 과정에서 축적한 3D 애셋 제작, 라이팅, 연출, 실시간 렌더링 역량을 활용하여, 미래 모빌리티, 중공업 등의 산업군으로 사업 영역을 확장할 수 있다. 특히 한 번 구축한 3D 자산을 영상, 전시, 웹, XR, 교육 콘텐츠 등으로 반복 활용할 수 있다는 점에서, 기존 영상 납품 중심 사업보다 확장성이 높은 구조를 만들 수 있다.

셋째, 자회사와의 역할 분담을 통해 제작 포트폴리오를 고도화할 계획이다. ㈜스튜디오레논 본사는 VFX, AI, 언리얼,



CX 중심의 기술 기반 콘텐츠 제작을 담당하고, (주)벨루카는 영화·드라마·OTT VFX 제작을, (주)더퍼스트게이트는 광고·브랜드·전시형 콘텐츠 제작을 담당함으로써, 각 사의 전문성을 살리면서도 통합 제작 체계를 구축할 수 있다.

(주)스튜디오레논은 앞으로 고품질 영상을 제작하는 회사를 넘어, ‘브랜드와 산업 고객의 제품, 기술, 세계관을 시와 실시간 3D 기술로 설명하고 체험하게 만드는 비주얼 콘텐츠 솔루션 기업’으로 성장하고자 한다.

저 자 소 개



장 호 석

- (주)스튜디오레논 공동대표이사
- 前 (주)로커스 VFX 사업본부장(상무)
- 前 인디펜던스 CG 실장
- 前 (주)영구아트무비 CG 실장
- 국내외 30여 편 이상 게임 시네마틱 제작
- 국내 광고 400여 편 제작
- The War 등 400편 이상 CG 슈퍼바이징 및 제작
- 2020년 ~ 2026년 : 중국 넷이즈 게임 삼국지 프로젝트 총괄 슈퍼바이저
- 2024년 ~ 2025년 : 인스파이어 DOOH 영상 여름, 겨울편 영상 총괄 슈퍼바이저
신세계 아나모픽 크리스마스 관련 영상 프로젝트 총괄 슈퍼바이저
이 외 다수의 현대기아자동차 관련 CX 프로젝트 총괄 관리
- 2024년 ~ 2026년 : 중국 하이퍼그리프 게임 명일방주 프로젝트 총괄 슈퍼바이저
- 2025년 : NC 스틸 프론티어 게임 시네마틱 총괄 슈퍼바이저
기아 오토랜드 화성 브랜드 체험공간 프로젝트 총괄 슈퍼바이저