

SAW

Story Ai Works

AI-NATIVE FILM STUDIO

시나리오에서 스크린까지, 하나의 파이프라인 — 주식회사 스토리에이아이웍스

COMPANY PROFILE

01	회사와 팀 COMPANY	03	02	비전·로드맵·사업 VISION	07
	일반 현황 · 경영진 3인			왜 AI인가 · 지향점 · 2026-2028 · 사업 영역 5	
03	AI 영화 제작 시스템 PIPELINE	11	04	인프라 INFRASTRUCTURE	18
	5단계 제작 프로세스			Flowmark · Scripture Engine · 스튜디오	
05	방송 후반 AI 리무빙 BROADCAST VFX	25	06	데모 필름·홈페이지 SHOWREEL	27
	장비·제작진 제거 · 배경 복원 서비스			전 컷 AI 제작 데모 · storyaiworks.com	



01

회사

COMPANY — STORY AI WORKS

누가, 무엇을 지향하며, 어떤 사업을 하는지 — AI 네이티브 필름 스튜디오 SAW를 소개합니다.



OUR STATEMENT

영화의 크기를 정하는 것은 예산이 아니라, 상상력입니다

폭풍의 바다, 불타는 공장, 미래의 도시 — 물리적 한계가 지워온 장면들을 SAW는 데이터와 AI
파이프라인으로 만듭니다. 이것은 구호가 아니라, 이 문서 전체가 증명하는 작동 방식입니다.

SAW는 **AI로 영화를 만드는 제작사**입니다. 데이터 확보부터 최종 믹싱까지의 전 공정을 자체 파이프라인으로 수행하고, 그 파이프라인을 구동하는 **제작 시스템을 직접 개발**합니다.

일반 현황

법인명	주식회사 스토리에이아이웍스 (SAW / Story Ai Works)
설립 · 등록	2026. 4 · 사업자등록번호 164-87-03772
경영진	정태우 CEO · 공수빈 CTO · 김진양 EPD
소재지	경기도 고양시 일산동구 노침길24번길 34-3, 1층
사업 영역	AI 영화·영상 제작 · 콘텐츠 IP 개발 · 제작 시스템 개발 · 방송 후반 AI 리무빙
자체 시스템	Flowmark 통합 AI 워크플로우 · Scripture Engine 대본 자동화
웹사이트	www.storyaiworks.com

TWO ROOTS

드라마·영화 IP를 기획해 온 **콘텐츠 프로듀싱 조직**과, 광고·패션·전시에서 기술 기반 영상을 만들어 온 **비주얼 스튜디오**가 SAW의 두 뿌리입니다.



콘텐츠 산업 30년의 프로듀서, 기술 기반 연출가, 그리고 방송 제작 현장의 EPD — 기획과 기술이 경영진 단위에서 결합돼 있습니다.

정태우

CEO · CONTENT STRATEGY

01 배우·콘텐츠 산업 경력 30년+

중앙대 연극영화과 · 예술대학원 공연영상학과

드라마 태양 속으로 · 왕과 나 · 대조영 · 뉴논스톱 & 논스톱3

영화 바람의 파이터 · 나는 여기에 있다

연극 에쿠우스 · 웃음의 대학

02 콘텐츠 IP 기획·개발

웹소설·웹툰 기반 원작 확보와 드라마·영화화 기획

IP 칼튼 자들의 도시 · 재벌을 훔치다 · 옆집에 대표님이 이사왔다

03 프리프로덕션 패키징

연출·작가·음악·배우 등 핵심 요소를 선제 구성해 제작 가능한 형태로 완성하는 구조를 구축

현재

콘텐츠IP 기획 조직 **조이엘리스토리**를 함께 운영하며, 보유 IP와 네트워크가 SAW로 이어집니다.

공수빈

CTO · TECH DIRECTION

01 디지털 아트 디렉터 · 미디어 아티스트

오버미디어아트(2017~) · 주식회사 오브이제이(2021~) 대표. 기술 기반 연출로 브랜드·패션·전시 영상 다수 제작

02 글로벌 브랜드 · 패션 · 전시

Google Play · Microsoft · Adidas · Dyson · LG 광고

패션 W Korea · Vogue 패션필름

전시 두바이 엑스포 · 뉴욕 한국문화원

03 AI 제작 파이프라인 설계

생성형 AI·3D·인터랙티브를 실제 제작 공정으로 통합. SAW의 워크플로우 시스템 Flowmark 개발 총괄

현재

비주얼 스튜디오 **오버미디어아트 · OVJ**를 함께 운영하며, 제작 인프라와 기술 자산이 SAW로 이어집니다.

김진양

EPD · EXECUTIVE PRODUCER

01 음악·제작 참여

드라마·애니메이션 음악 및 제작 전반에 참여

드라마 현혹 (Disney+) · 조각도시 (Disney+) · 우주메리미 (SBS) · 더 에이트 쇼 (Netflix) · 대행사 (JTBC) · 연인 (MBC)

애니 호러나이트 · 1초 · 미니특공대

02 콘텐츠 IP 기획·개발

웹소설·웹툰 기반 원작 확보와 드라마·영화화 기획

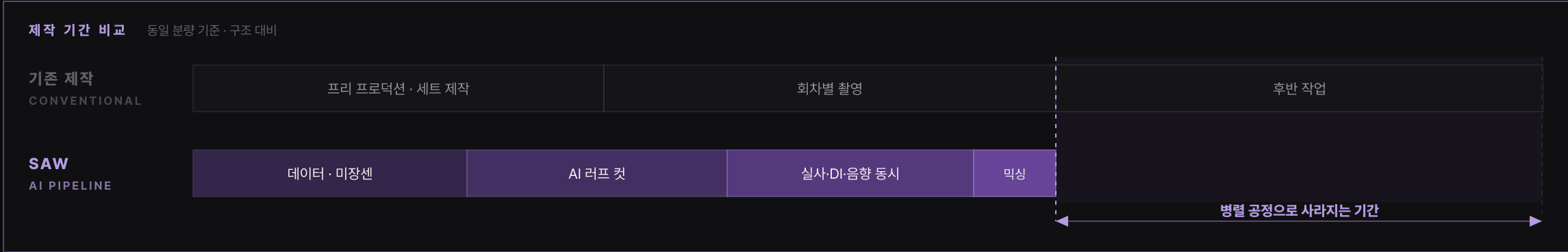
IP 칼튼 자들의 도시 · 재벌을 훔치다 · 옆집에 대표님이 이사왔다

현재

조이엘리스토리에서 IP를 함께 개발해 왔으며, 방송·음악 제작 네트워크가 SAW의 실행력을 뒷받침합니다.

달라지는 것은 도구가 아니라,
일정표와 예산표입니다

AI는 후반 보정 도구가 아니라 **제작의 문법 자체를 바꾸는 인프라**입니다. 바꾸고 싶을 때 **다시 찍지 않아도** 된다는 것 — 수정이 재촬영이 아니라 재생성이 되는 순간, 일정과 예산의 구조가 달라집니다.



항목 별 대 체

세트 · 미술	실물 제작 · 대여	→ 3D 에셋과 이미지 데이터로 대체 — 파손·보관·철거에 드는 비용을 아낀다
로케이션	헌팅 · 이동 · 현장 통제	→ 데이터 확보 후 생성 — 날씨·시간대·국가 제약이 없다
인력 편성	파트별 대규모 크루 · 장기간 상주	→ 슈퍼바이저 중심의 정예 편성 — 소모적인 물량 투입을 줄이고 핵심 인력에 집중한다
배우 스케줄	전 회차 촬영 · 장기간 일정 구속	→ 촬영 일수를 대폭 압축 — 연기는 그대로, 반복·대기 촬영의 부담만 덜어낸다
수정 · 재작업	재촬영 · 재섭외	→ 데이터에서 재생성 — 컷 단위로 즉시 다시 만든다

01

제약 없이 창작할 자유

THE FREEDOM TO CREATE

폭풍의 바다, 불타는 공장, 미래 도시 — 예산과 물리적 한계가 가로막던 장면을 시로 만듭니다. 상상력이 곧 제작 범위가 되는 영화.

02

이야기가 시스템이 되다

STORY, ENGINEERED

모든 컷은 데이터에서 시작해 파이프라인 위에서 관리됩니다. 감이 아니라 구조가 품질을 지키고, 기획의 의도가 완성본까지 이어집니다.

03

검증된 기술, 실제 현장

PROVEN IN PRODUCTION

SAW의 제작 방식은 실험실이 아니라 현장에 있습니다. 동일한 파이프라인이 이미 광고 제작 현장에서 구동 중입니다.

시스템은 이미 완성되어 있습니다. 이제 **작품으로 증명하는 단계**입니다.



현재

데모 필름 완성 · 광고 현장 도입 · **영화 프로젝트 기획 진행 중** · 방송 후반 AI 리무빙 서비스 문의 접수

IP의 발굴부터 영상의 완성까지 — 다섯 영역이 한 파이프라인 안에서 맞물립니다.

01

AI 영화·드라마 제작

AI FILMMAKING

시나리오에서 완성본까지, 5단계 파이프라인으로 장편·시리즈를 제작합니다. SAW의 본업입니다.

02

콘텐츠 IP 기획·개발

ORIGINAL IP

웹소설·웹툰 등 원천 스토리를 발굴하고 세계관과 캐릭터를 구체화해 영상화 가능한 IP로 패키징합니다.

03

광고·브랜드 콘텐츠

COMMERCIAL

영화에서 검증한 동일 파이프라인으로 광고·브랜드 영상을 제작합니다. 이미 실제 광고 현장에 도입돼 있습니다.

04

제작 시스템 개발

PRODUCTION TECH

워크플로우 시스템 Flowmark, 대본 자동화 Scripture Engine 등 제작 기술을 직접 개발·자산화합니다.

05

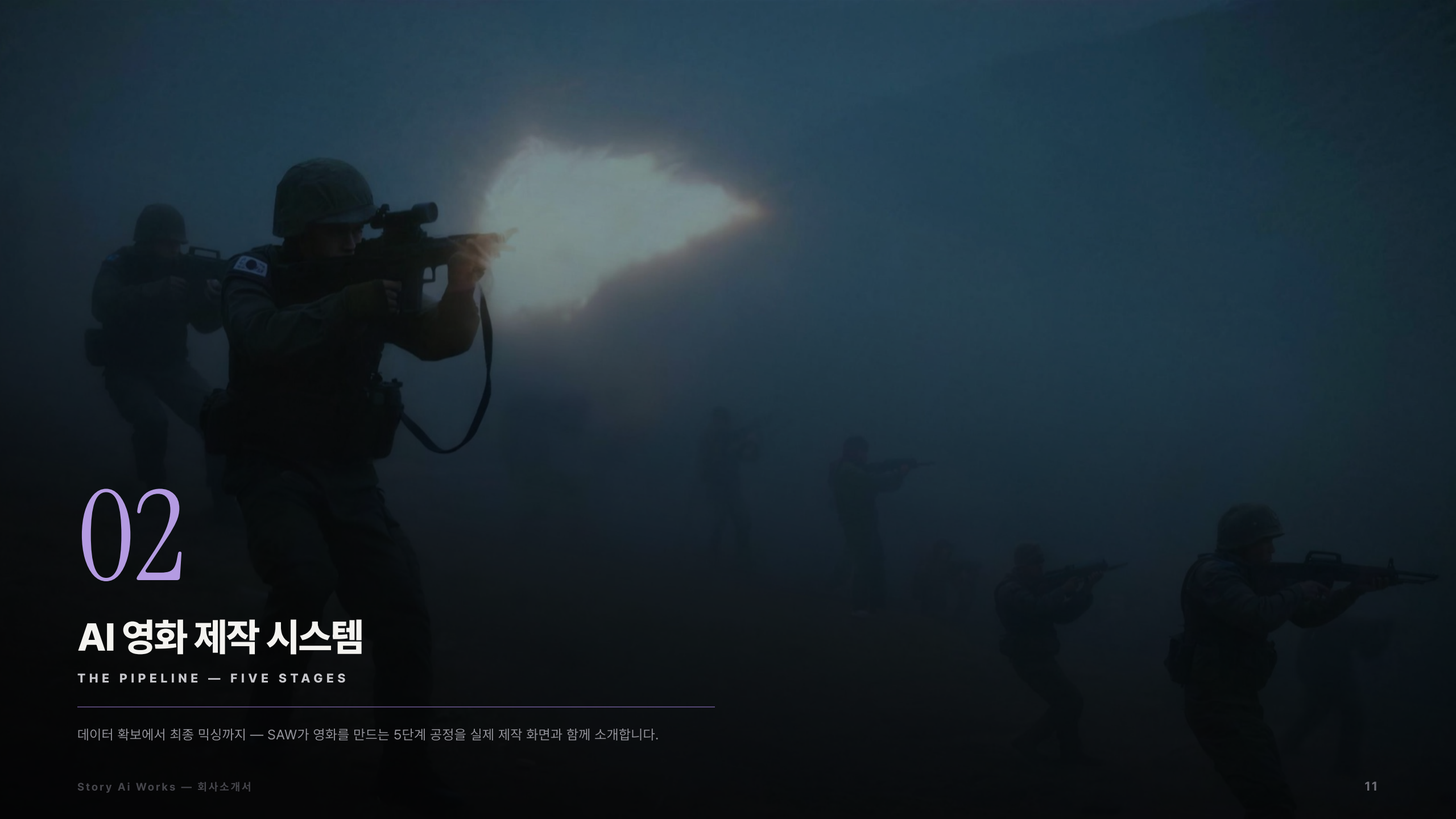
방송 후반 AI 리무빙

BROADCAST VFX

화면에 잡힌 카메라·장비·제작진을 AI로 지우고 배경을 복원합니다. 예능·드라마 후반작업 서비스입니다.

보조 역량

3D 에셋 제작·리얼타임/인터랙티브 콘텐츠·미디어아트는 위 다섯 영역을 뒷받침하는 요소 기술로 프로젝트 안에서 활용합니다.



02

AI 영화 제작 시스템

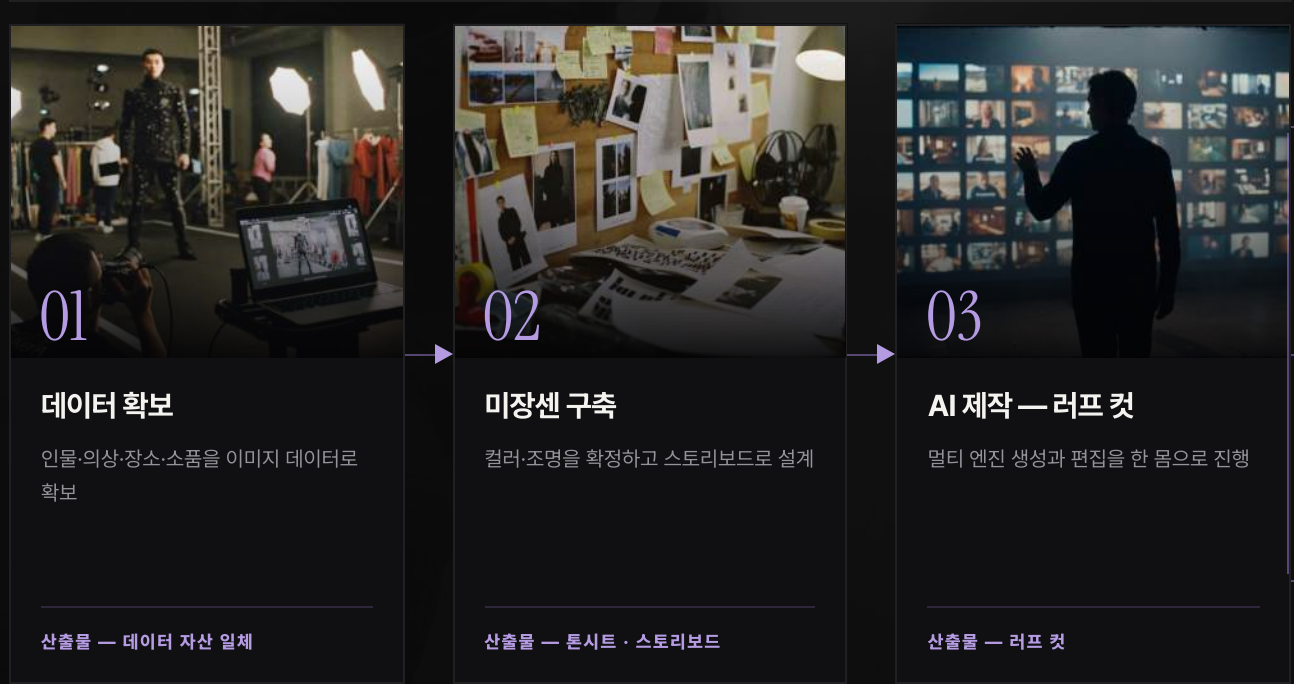
THE PIPELINE — FIVE STAGES

데이터 확보에서 최종 믹싱까지 — SAW가 영화를 만드는 5단계 공정을 실제 제작 화면과 함께 소개합니다.

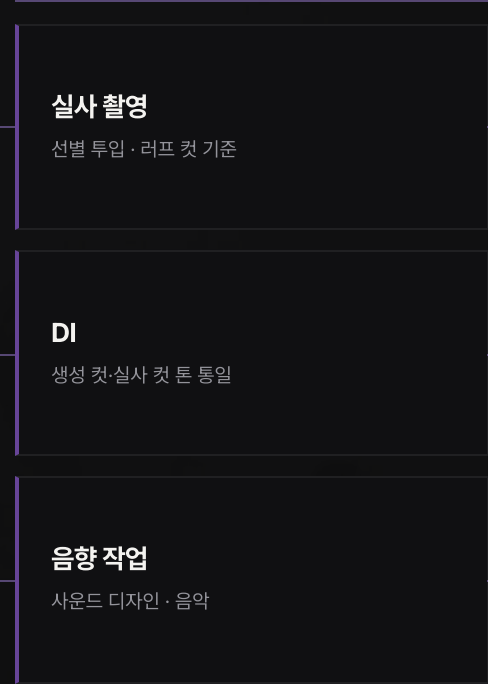
촬영 없이 시작해서, 촬영으로 완성합니다

시나리오가 완성되면 5단계 파이프라인이 가동됩니다. 1-3단계는 순차로 진행하고, 4단계의 실사 촬영·DI·음향은 세 갈래로 갈라져 동시에 진행한 뒤 최종 믹싱에서 합류합니다. 이 병렬 구조가 전체 제작 기간을 단축합니다.

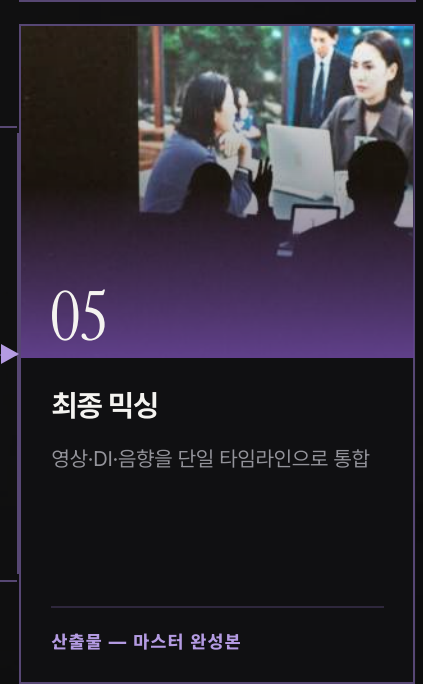
STAGE 1 - 3 순차 진행



STAGE 4 세 갈래 동시 진행



STAGE 5 합류



읽는 법

다음 다섯 장이 위 단계를 하나씩 펼친 지면입니다. 각 장 좌측 하단의 **진행 표시**가 지금 어느 단계인지 가리킵니다.

01

모든 것은 데이터에서 시작됩니다. 시스템이 이미지를 상상하기 전에, **먼저 그것을 이해해야 하기** 때문입니다.

01 모든 시각 요소를 촬영·데이터화

인물·의상·장소·소품·배경을 이미지 데이터로 확보. 필요 시 3D 에셋 제작·3D 스캔까지 확장

02 배우 아이덴티티 데이터 확보

자체 스튜디오에서 멀티앵글·표정 레퍼런스를 짧게 촬영해 아이덴티티 데이터셋으로 변환 — 모든 것의 인물 일관성을 잡는 기준값이 된다. 연기가 필요한 장면은 4단계에서 직접 촬영한다

03 핵심 인력 중심 편성

의상·미술·분장은 슈퍼바이저가 방향을 잡고, 실물 제작·운반·철거에 드는 품을 아낀다

01
데이터 확보

02
미장센

03
러프 컷

04
실사·DI·음향

05
최종 믹싱

산출물

AI 제작에 필요한 **데이터 자산 일체** — 전체 제작의 토대가 되는 원재료.



IDENTITY DATASET — 인물·의상 레퍼런스 촬영으로 기준값 확보



COSTUME TURNAROUND — 의상 3면 데이터화

02

단 한 프레임도 생성되기 전에, **작품의 시각 언어가 먼저 정해집니다.**

01 컬러·조명 설계

확보한 데이터를 바탕으로 작품의 컬러 팔레트와 조명의 방향을 확정한다 — 전 컷의 기준값

02 미술 디벨롭 — 톤시트 고정

공간·소품·의상의 룩을 디벨롭해 톤시트로 고정. 수백 컷이 하나의 화면 언어를 유지하는 장치

03 스토리보드

씬·컷 단위로 앵글과 동선을 설계 — 다음 단계에서 생성될 러프 컷의 설계도가 된다

01	02	03	04	05
데이터 확보	미장센	러프 컷	실사·DI·음향	최종 믹싱

산출물

작품의 시각 기준 일체 — 톤시트·스토리보드. 이후 모든 생성의 기준값이 됩니다.



03

수십 개의 AI 엔진이 동시에 컷을 만들고, **생성과 편집이 한 몸으로 움직입니다.**

01 멀티 엔진 생성

Flowmark 캔버스에서 컷 단위로 생성 — 장면 성격에 따라 엔진을 선별하고, 데이터 기준값으로 연속성을 유지한다

02 편집 병행

생성된 컷을 곧바로 타임라인에 배치해 흐름을 점검 — 부족한 컷은 그 자리에서 다시 생성한다

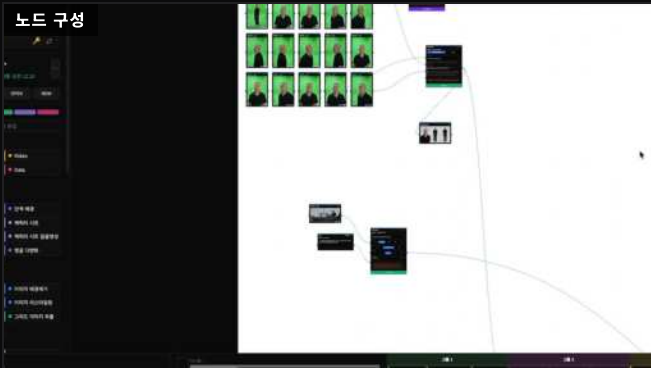
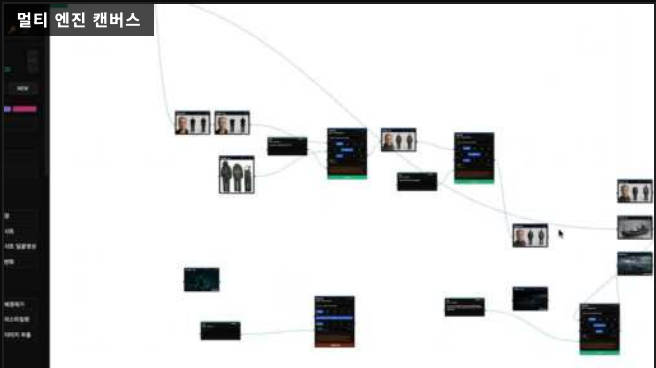
03 러프 컷 완성

세부 완성도보다 이야기의 흐름을 먼저 완결. 이 러프 컷이 4단계 세 갈래 작업 전체의 기준이 된다

01	02	03	04	05
데이터 확보	미장센	러프 컷	실사·DI·음향	최종 믹싱

원칙

디테일은 뒤로, **흐름을 먼저**. 이야기의 형태가 완성된 뒤에 완성도를 끌어올리는 것이 전체 공정을 빠르게 만듭니다.



04

러프 컷을 기준 삼아 **세 작업이 세 갈래로 동시에** 움직입니다. 순차가 아닌 동시 진행이 전체 제작 기간을 단축합니다.

01 실사 촬영 — 선별 투입

AI로 대체하기 어려운 장면만 선별해, 러프 컷의 조명과 앵글에 맞춰 촬영한다

02 DI — 디지털 색보정

생성 컷과 실사 컷의 컬러를 러프 컷 기준으로 통일감 있게 다듬는다

03 음향·음악

사운드 디자인과 음악 작업을 영상과 병행 — 완성을 기다리지 않는다

01

데이터 확보

02

미장센

03

러프 컷

04

실사·DI·음향

05

최종 믹싱

구조

세 갈래가 **같은 러프 컷 하나를 기준으로 정렬**되기 때문에, 떨어져 진행해도 결과가 어긋나지 않습니다.



05

세 갈래로 진행된 영상·DI·음향이 **하나로 합류합니다**. 완성본은 끝에서 조립되는 것이 아니라, 처음부터 설계된 흐름의 마지막 조각입니다.

01 통합 마스터링

영상·DI·음향을 단일 타임라인으로 통합해 작품 전체의 톤을 최종 확정한다

02 연속성 최종 검수

컷 경계·인물·조명의 일관성을 프레임 단위로 점검 — 생성 컷과 실사 컷의 경계를 지운다

03 완성본 출력

상영·플랫폼별 마스터 포맷으로 출력해 딜리버리까지 완결한다

01	02	03	04	05
데이터 확보	미장센	러프 컷	실사·DI·음향	최종 믹싱

산출물

최종 완성본 — 데이터에서 시작한 모든 공정의 종착점.



FINAL CUT — 영상·DI·음향이 합류한 완성 장면



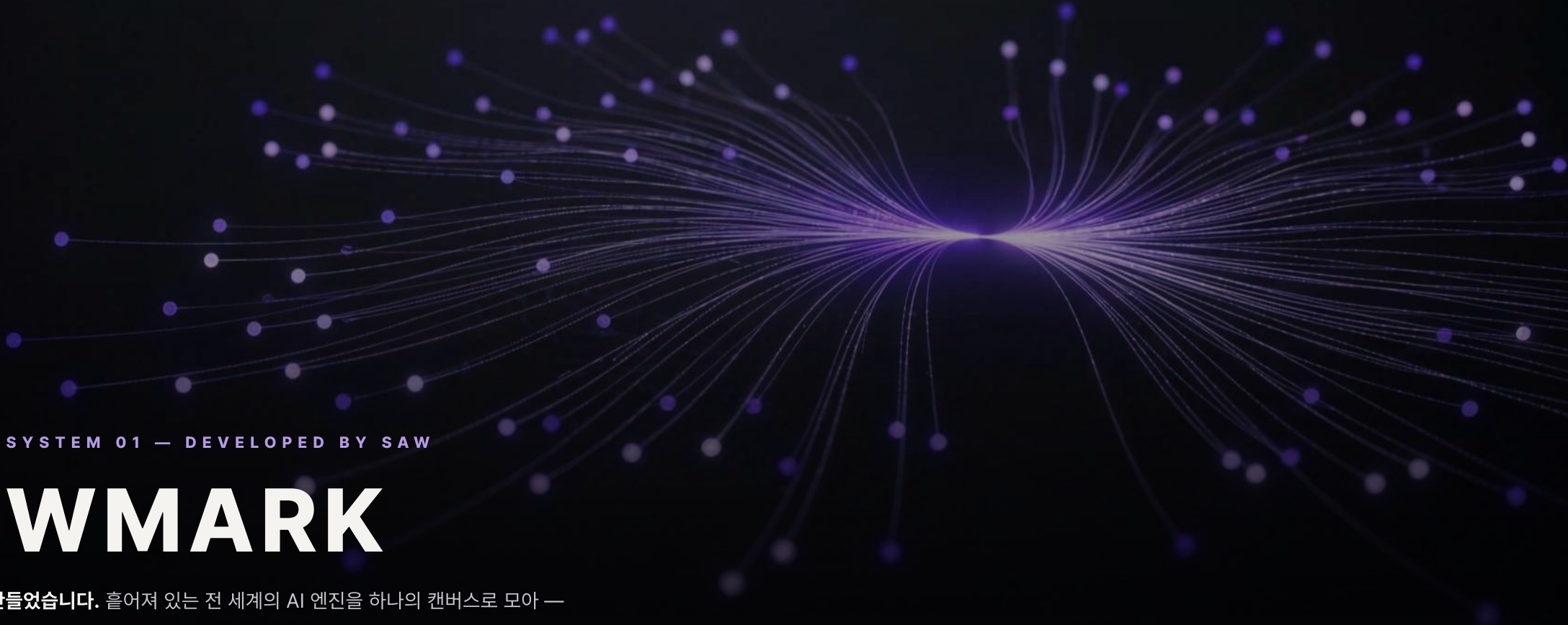
DELIVERY — 상영·플랫폼별 마스터로 출력

03

인프라

INFRASTRUCTURE — SYSTEMS & STUDIO

간판은 자체 개발 워크플로우 시스템 **Flowmark** — 대본 자동화 Scripture Engine과 전용 스튜디오가 뒤를 받칩니다.



PROPRIETARY SYSTEM 01 — DEVELOPED BY SAW

FLOWMARK

기다리지 않고, 직접 만들었습니다. 흩어져 있는 전 세계의 AI 엔진을 하나의 캔버스로 모아 —
나란히, 동시에 지휘하는 노드 기반 워크플로우 시스템입니다.

멀티 엔진 오케스트레이션

15종+ 엔진을 목적별로 조합 — 특정 엔진에 종속되지 않는 구조

영화 제작 특화 모듈

씬 분할 · 캐릭터 시트 · 톤시트 · 프로모프트 빌더 · 캐릭터 라이브러리

일관성 있는 장면 생성

인물·의상·장소 데이터 기준값으로 컷 간 연속성을 유지

프로덕션급 운영

이력 영속화 · 중단 시 자동 복원 · 프로젝트 단위 이전

장면마다 요구가 다르기 때문에, 하나의 모델에 걸지 않습니다. 여덟 개 기능군의 엔진을 목적별로 조합하고 — 더 나은 엔진이 나오면 그 자리에 교체합니다.



CONFIDENTIAL

개별 엔진의 구성과 조합 로직은 SAW의 **핵심 영업기밀**입니다. 상세 기술 사양은 NDA 체결 후 공개합니다.

FLOWMARK — 제작 특화 모듈

Film-native Modules

03 / INFRASTRUCTURE

범용 자동화 도구가 아닙니다. **영화 제작 공정을 그대로 노드로 옮긴** — 현장에서 쓰기 위해 설계된 시스템입니다.

01 씬 분할 · 프롬프트 빌더

시나리오를 씬 단위로 분해하고, 컷별 생성 프롬프트를 작품 설정에 맞춰 자동 구성한다

02 캐릭터 시트 · 라이브러리

배우 데이터셋을 시트로 관리하고 앵글·의상을 일괄 다변화 — 전 장면 어디서든 같은 인물을 호출한다

03 톤시트 — 시각 언어 고정

작품의 컬러·조명 기준을 시스템에 고정해 수백 컷이 하나의 화면 언어를 유지한다

04 프로덕션급 운영

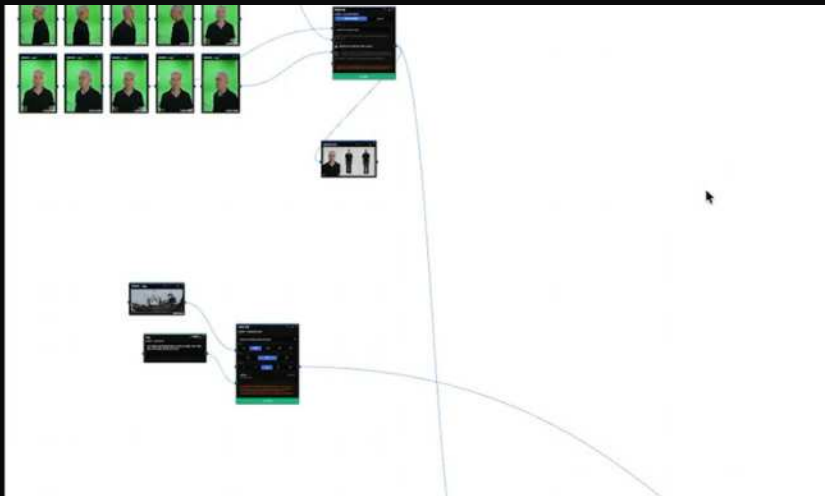
작업 이력 영속화 · 중단 시 자동 복원 · 프로젝트 단위 이전 — 실제 제작 현장에서 버티도록 설계

증거

오른쪽 화면은 목업이 아니라 **데모 필름을 만든 실제 작업 캔버스**입니다.



NODE CANVAS — 데이터·엔진·씬을 노드로 조립하는 캔버스



BATCH PIPELINE — 캐릭터 시트·앵글 다변화 일괄 생성

PROPRIETARY SYSTEM 02 — DEVELOPED BY SAW

SCRIPTURE ENGINE

웹소설이 곧바로 대본이 됩니다. 비정형 서사 텍스트를 즉시 촬영 가능한 표준 대본으로 — 요약·생성이 아니라, 원작을 지어내지도 줄이지도 않는 구조 변환입니다.

Story Bible

인물·관계·세계관을 추출한 기준 데이터셋 구축

Standardization

의미 단위(Beat) 분해 · 대사·행동·내면 분류 태깅

Script Conversion

씬 헤더·행동 지문 생성 — 표준 포맷(.hwp/.docx) 출력

Flowmark 직결

대본에서 촬영 데이터까지 다시 옮겨 적지 않는 연결

웹소설의 비정형 텍스트를 즉시 촬영 가능한 표준 대본으로 자동 변환합니다. 요약·생성이 아니라 **구조 변환** — 원작을 지어내거나 줄이지 않고 극작 이론에 따라 재배치합니다.

01 Story Bible — 기준 데이터 구축

인물·관계·세계관·고유명사를 추출해 작품의 일관성을 지킬 기준 데이터셋을 만든다

02 Standardization — 구조 분해

본문을 의미 단위(Beat)로 나누고 분류 태깅해 데이터로 변환한다

태그 대사·행동·지문/묘사·내면 → 관찰 가능한 행동으로 치환

03 Script Conversion — 대본 생성

썸 헤더를 만들고 내면 묘사를 시각적 행동으로 옮겨 표준 포맷(.hwp/.docx)으로 출력

98.2%

화자-대사 매칭

94.5%

장면 전환 인식

0.8초

페이지당 처리

파이프라인 연결

생성된 대본은 **Flowmark** 의 **썸 분할 모듈로 직결**됩니다 — 원작 IP에서 촬영 데이터까지, 옮겨 적고 다시 정리하던 수작업이 사라집니다. 수치는 내부 알파 테스트 기준.

같은 장면이 시스템을 통과하면

INPUT — 웹소설 원문 (비정형 서사)

차가운 밤바람이 목덜미를 파고들었다. 서연은 난간을 붙잡은 채 도시의 불빛을 내려다보았다. 심장 뛰는 소리가 귓가를 채울 무렵 — 등 뒤에서 낮은 목소리가 들려왔다. “여기서 끝낼 거야?”

SCRIPTURE ENGINE

OUTPUT — 표준 대본 (.hwp / .docx)

S#42. 옥상 (밤)

난간을 붙잡은 서연, 도시의 불빛을 내려다본다.
가쁜 숨. 등 뒤 — 철문 열리는 소리.

지호 (낮게) 여기서 끝낼 거야?

돌아보지 않는 서연.
난간을 잡은 손에 힘이 들어간다.

단서

위 예시는 시스템 동작을 보여주기 위한 **재구성 샘플**입니다. 실제 원작 IP 변환 사례는 NDA 체결 후 시연합니다.

STAGE 1의 데이터 촬영이 이뤄지는 곳 — **2개 층, 2개 호리존트**를 갖춘 전용 스튜디오를 상시 사용합니다.

시설 규격

STAGE 1	크로마키 호리존트 — 15 × 10 m · 높이 7 m (1F)
STAGE 2	화이트 호리존트 — 15 × 10 m · 높이 5 m (2F)
설비	천장 조명 그리드 · 촬영 장비 · 대기·운영 공간



운영

경기 고양 소재. 인물·의상 데이터 촬영부터 크로마키 실사 촬영까지 **외부 대관 없이 자체 일정으로** 진행합니다.

04

방송 후반 AI 리무빙

BROADCAST VFX — AI OBJECT REMOVAL

영화 파이프라인에서 검증한 기술을 방송 후반 작업에 그대로 씁니다 — 화면에 들어온 장비와 제작진을 지우고, 가려져 있던 배경을 복원합니다.

AI 오브젝트 리무빙

Before & After · Scope

04 / BROADCAST VFX

여러 대의 카메라가 동시에 도는 현장에서는 서로가 서로의 화면에 잡힙니다. 지미집과 조명 스탠드, 붐마이크, 바닥의 케이블, 그리고 제작진까지 — 프레임 단위로 제거하고 가려져 있던 배경을 복원해 완성된 화면으로 넘겨드립니다.



01 · EQUIPMENT

카메라 · 촬영 장비

페데스털 · 지미집 · 조명 스탠드 · 붐마이크 · 바닥 케이블까지

02 · CREW

제작진 · 인물

화면에 걸린 제작진과 의도치 않게 함께 잡힌 인물

03 · BRAND

로고 · 상표 마스킹

권리 문제가 되는 로고 · 간판 · 제품 상표를 제거 또는 교체

04 · INPAINTING

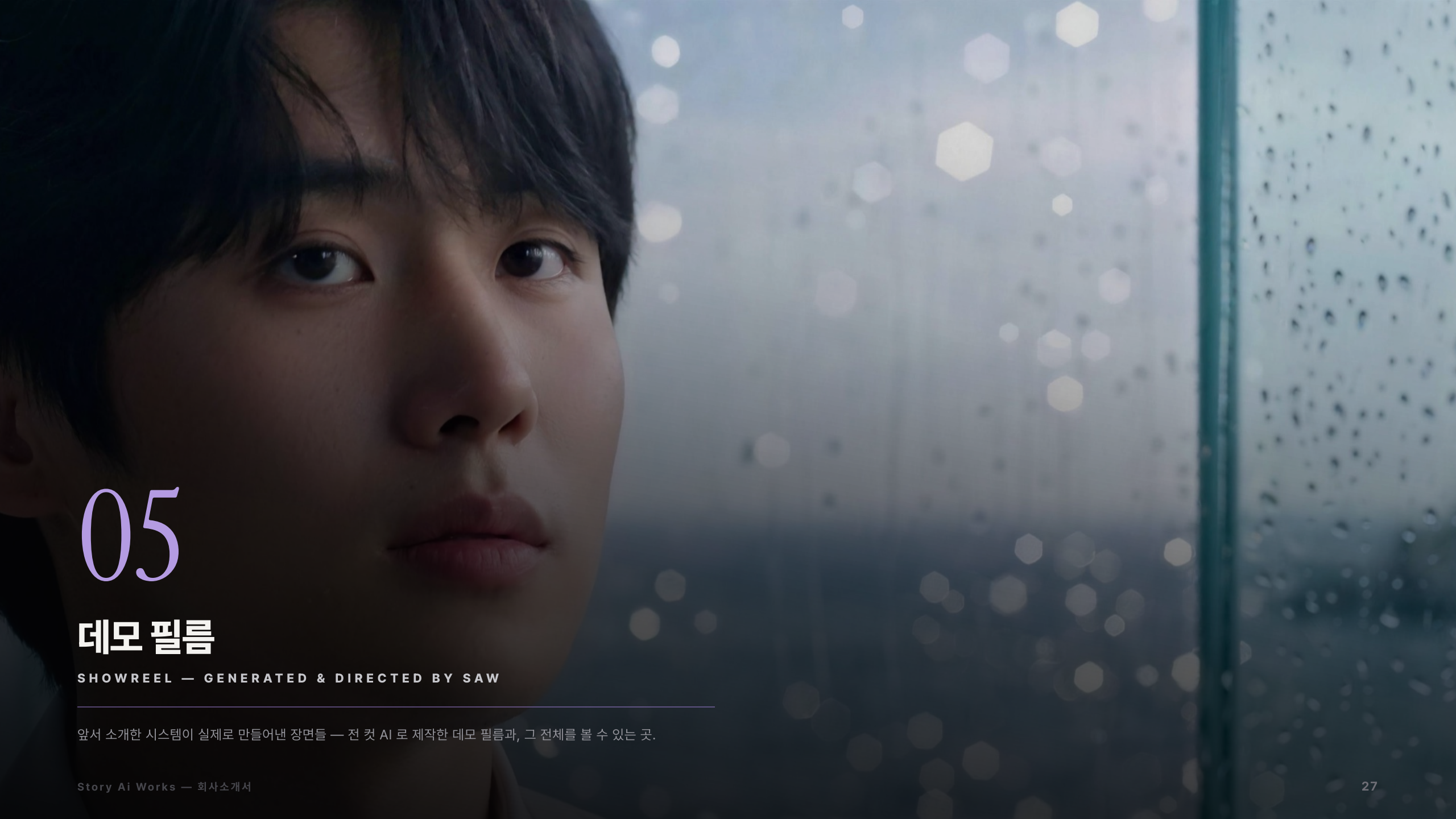
배경 복원

걸어낸 자리를 주변 텍스처와 원근에 맞춰 다시 그린다

왜 SAW인가

샷 전체를 하나의 시퀀스로 추적해 시간축에서 흔들리지 않고, 자동 검출·추적으로 회차 단위 물량을 감당하며, 로토스코핑 공정을 건너내 납기와 단가를 다시 계산합니다. 해상도·프레임레이트는 원본 그대로 납품 — 비교 이미지는 자체 제작한 재현 것입니다.

문의 ceo@storyaiworks.com



05

데모 필름

SHOWREEL — GENERATED & DIRECTED BY SAW

앞서 소개한 시스템이 실제로 만들어낸 장면들 — 전 컷 AI 로 제작한 데모 필름과, 그 전체를 볼 수 있는 곳.



청춘

카메라 없이 촬영한, 어느 여름

DEMO FILM · SCENE 02:45 · MADE WITH AI

문서가 설명한 파이프라인의 결과물은 홈페이지에서 직접 확인하실 수 있습니다.

SCAN TO VISIT

WWW.STORYAIWORKS.COM

QR 을 찍으면 바로 열립니다

SAW 2025 - MADE WITH AI

SAW — DEMO FILM

The First Demo

GENERATED & DIRECTED BY SAW

01 SF 02 RACING 03 YOUTH 04 COMMERCIAL

데모 필름

전 컷 AI 제작 — 문서의 파이프라인이 만든 결과물

장르 쇼케이스

SF · 레이싱 · 액션 · 사극 · 청춘 · 광고

SAW BEHIND THE SCENES

SAW — MAKING FILM

데이터가 컷이 되기까지

BEHIND THE PIPELINE

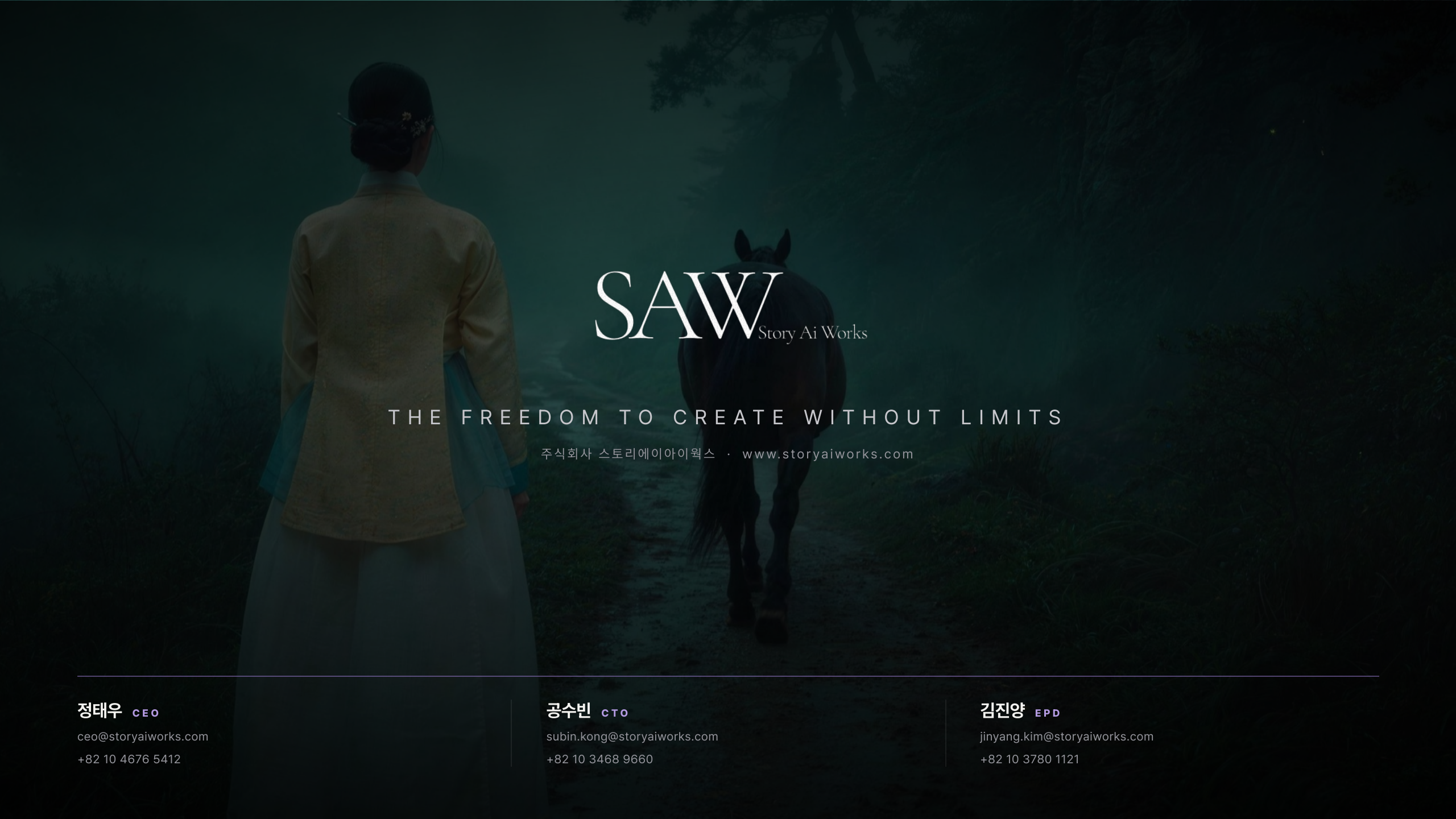
EASTBROOK STUDIOS · CANNON STREET 1 · 10 · 12 · 14 · 16 · 18 · 20

메이킹 필름

데이터 확보에서 완성 컷까지, 제작 과정 전체

시스템 소개

Flowmark · Scripture Engine · 제작 문의



SAW

Story Ai Works

THE FREEDOM TO CREATE WITHOUT LIMITS

주식회사 스토리에이아이웍스 · www.storyaiworks.com

정태우 CEO

ceo@storyaiworks.com

+82 10 4676 5412

공수빈 CTO

subin.kong@storyaiworks.com

+82 10 3468 9660

김진양 EPD

jinyang.kim@storyaiworks.com

+82 10 3780 1121