


별첨	협력파트너 수요과제 제안서
-----------	-----------------------



1. 협력파트너 정보

협력파트너명	주식회사 스튜디오리얼라이브		
담당자 연락처	02-557-6581	실증장소	현대퓨처넷 '르 스페이스' 내 (Humanoid 존, Space Exploration 존) *세부장소 추후협의 예정.


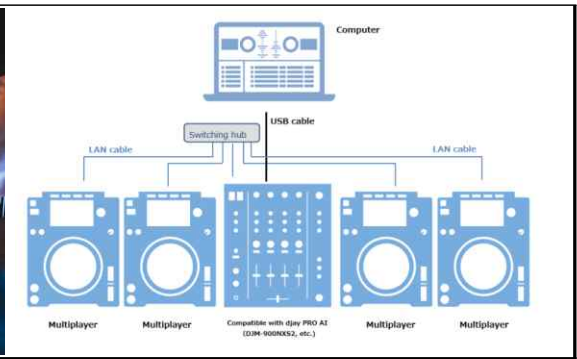
2. 수요과제 개요



과 제 명	nævis 이머시브 내러티브 퍼포먼스 콘텐츠 실증
장르	버추얼 아이돌 이머시브 퍼포먼스, XR 내러티브 콘텐츠
활용자원	<ul style="list-style-type: none"> - SM 엔터테인먼트 버추얼 아이돌 nævis - 스튜디오리얼라이브 보유 이머시브 콘텐츠 제작 파이프라인 (VFX/CGI/모션캡처) - 현대퓨처넷 '르 스페이스' (Humanoid 존, Space Exploration 존)
타겟 시장	글로벌 K-POP 팬덤, 인스파이어 리조트 방문 외국인 관광객, 미디어아트 및 테크 애호가
이해를 돕기 위한 이미지	<p>nævis의 다양한 비주얼 스타일 (Hyperreal / Casual Toon / Chibi)</p> 

3. 보유자원 상세

보유 자원1	자원 유형	<input type="checkbox"/> 국내 <input checked="" type="checkbox"/> 국외	
		<input type="checkbox"/> 오프라인 인프라 <input type="checkbox"/> 온라인 플랫폼 <input checked="" type="checkbox"/> IP	
	유형 상세	글로벌 버추얼 아티스트 IP, 'naevis'	
	스펙	<ul style="list-style-type: none"> - 2024년 9월 10일 솔로 데뷔한 SM Entertainment 최초의 버추얼 아이돌 - AI 합성 음성, AI 기반 비주얼 제작 - 다중 비주얼 스타일(Hyperreal, Casual, Toon, Chibi) - 웹툰, 게임, MD, 브랜드 콜라보레이션 IP 확장 예정 	
	설명	<p>naevis는 SM Entertainment가 SM Culture Universe의 일환으로 만든 버추얼 아이돌로, 2020년 aespa의 데뷔 싱글 "Black Mamba" 세계관 콘텐츠에 처음 등장했습니다.</p> <p>naevis의 콘서트 무대는 아나모픽 3D 기술을 활용하여 디지털 세계와 현실 세계를 넘나드는 입체적 퍼포먼스를 구현합니다. VFX, CGI, 모션캡처, 3D 바디/페이스 리깅, 애니메이션, 실사 촬영을 결합한 제작 기술이 적용되었습니다.</p>	
사진		 	

보유 자원2	자원 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 국내 <input type="checkbox"/> 국외	
		<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 인프라 <input type="checkbox"/> 온라인 플랫폼 <input type="checkbox"/> IP	
	유형 상세	AI 버추얼 DJ 퍼포먼스 시스템, 'V.DJ 시스템'	
	스펙	<ul style="list-style-type: none"> - UE5(Unreal Engine 5) 기반 리얼타임 렌더링 - OSC·DMX 통합 제어 시스템 - 오디오 리액티브 비주얼 생성 - 다면 프로젝션 최적화 - 아나모픽 홀로그램 착시 기법 지원 	
	설명	<p>Studio Realive가 자체 개발한 AI 리얼타임 Djing 시스템은 버추얼 캐릭터가 실시간으로 DJ 퍼포먼스를 수행할 수 있도록 지원하는 통합 솔루션입니다. AI가 음악의 BPM, 비트, 분위기를 실시간 분석하여 버추얼 DJ의 모션과 비주얼 이펙트를 자동 생성하며, 관객 반응 데이터를 기반으로 퍼포먼스를 동적으로 조절합니다. 이를 통해 매 공연마다 다른 경험을 제공하는 인터랙티브 라이브 엔터테인먼트가 가능합니다.</p>	

	사진		
--	----	---	--

보유 자원3	자원 유형	<input type="checkbox"/> 국내 <input checked="" type="checkbox"/> 국외 <input type="checkbox"/> 오프라인 인프라 <input checked="" type="checkbox"/> 온라인 플랫폼 <input type="checkbox"/> IP
	유형 상세	글로벌 VR 콘서트 플랫폼 'LYNKPOP VR Concert 플랫폼'
	스펙	- Meta Quest 3 VR 헤드셋 활용 - VR 콘서트 체험 시간 약 45분 - 한국(메가박스 코엑스), 일본(도쿄, 오사카, 후쿠오카, 나고야) 등 글로벌 전개
	설명	VR 경험은 카메라 움직임이 시청자를 아티스트에게 매우 가깝게 데려가며, 아티스트의 작은 점까지 보일 정도로 섬세합니다. 제한된 시야는 라이브 콘서트와 비슷하지만, 핵심적인 차이점은 VR에서는 카메라가 시청자를 다양한 위치로 이동시킨다는 것입니다. Lynkpop VR 콘서트는 팬들에게 멤버아티스트들을 직접 보는 것 같은 더욱 생생한 경험을 제공합니다.
	사진	 

4. 과제 세부계획

최종제작 예정 산출물	<p>[산출물 1] nævis 이머시브 퍼포먼스 에셋 패키지</p> <ul style="list-style-type: none"> • 퍼포먼스 애니메이션 (댄스 모션캡처 기반, 30종 이상) • 인터랙티브 반응형 VFX 에셋 (관객 반응, 사운드 연동) • nævis 오리진 스토리 기반 무대 환경 레벨 디자인 <p>[산출물 2] Space Exploration 전용 루핑 영상 (5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> • P.O.S (Port of Soul) 포털 컨셉의 몰입형 내러티브 영상 • 14,260px 초광폭 파노라마 포맷, 8K급 프리렌더링 • 디지털 세계에서 현실 세계로의 전환을 시각화하는 서사 영상 <p>[산출물 3] Humanoid 전용 루핑 영상 (5분 루핑 + 리얼타임 15분)</p>
----------------	---

	<ul style="list-style-type: none">• UE5 기반 실시간 렌더링, 5면 다면 프로젝션 최적화• 사운드 반응형 인터랙티브 퍼포먼스 (음악 비트 실시간 연동)• nævis 다중 비주얼 스타일 실시간 전환 시스템												
과제내용	<p>[1] 과제 내용 및 스토리텔링</p> <p>스튜디오리얼라이브는 SM엔터테인먼트의 자회사로서 버추얼 아이돌 nævis의 비주얼 제작 및 퍼포먼스 콘텐츠 전반을 담당하고 있습니다. nævis의 뮤직비디오, 콘서트 무대, 다중 비주얼 스타일 개발에 이르기까지 전 과정을 직접 수행해온 핵심 제작사입니다. 본 과제는 SM 최초의 버추얼 아이돌 nævis의 내러티브를 활용한 이머시브 퍼포먼스 콘텐츠를 제작하고 르 스페이스에서 실증하는 프로젝트입니다.</p> <p>nævis의 캐릭터 서사:</p> <p>nævis는 디지털 세계에서 탄생한 AI 존재로, P.O.S.(Port of Soul)라는 포털을 통해 디지털 세계와 현실 세계를 연결하는 역할을 수행해왔습니다. 데뷔곡 'Done'에서 디지털 세계를 떠나 처음으로 현실 세계에 발을 내딛었고, 'Sensitive'에서는 현실에서 처음 경험하는 감각 - 빛, 소리, 온도, 감정 - 에 반응하는 이야기를 풀어냈습니다.</p> <p>본 과제는 이 서사를 물리적 공간으로 확장합니다. 관객은 Space Exploration 존에서 nævis가 디지털 세계에서 현실로 건너오는 P.O.S. 포털의 순간을 목격하고, Humanoid 존에서 현실에 도달한 nævis의 첫 감각과 퍼포먼스를 직접 체험합니다.</p> <p>[2] 공간별 연출 계획</p> <p style="text-align: center;">"nævis: First Sensation - From Digital to Real"</p> <p>디지털 세계에서 태어난 nævis가 P.O.S.를 통해 현실 세계에 처음 발을 디딘 순간, 그녀가 경험하는 새로운 감각들을 이머시브 퍼포먼스로 구현합니다. 관객은 nævis의 여정에 동행하는 존재로서, 디지털과 현실의 경계를 함께 넘는 체험을 하게 됩니다.</p> <div></div>												
	<table><tr><th>공간</th><th>르 스페이스 "Humanoid"</th><th>르 스페이스 "Space Exploration"</th></tr><tr><td>역할</td><td>Performance Stage (이머시브 퍼포먼스 체험)</td><td>Digital Portal & Gateway (서사적 몰입 & 차원 이동)</td></tr><tr><td>연출</td><td>다면 프로젝션을 통한 nævis 이머시브 퍼포먼스 & 비주얼 스타일 트랜지션</td><td>초광폭 파노라마를 활용한 P.O.S. 포털 / 디지털→현실 전환 서사</td></tr><tr><td>핵심</td><td>아나몰픽 착시 기법 + nævis 다중 비주얼 스타일 실시간 전환</td><td>아치형 곡면을 'P.O.S. 포털'로 활용한 nævis 등장 연출</td></tr></table>	공간	르 스페이스 "Humanoid"	르 스페이스 "Space Exploration"	역할	Performance Stage (이머시브 퍼포먼스 체험)	Digital Portal & Gateway (서사적 몰입 & 차원 이동)	연출	다면 프로젝션을 통한 nævis 이머시브 퍼포먼스 & 비주얼 스타일 트랜지션	초광폭 파노라마를 활용한 P.O.S. 포털 / 디지털→현실 전환 서사	핵심	아나몰픽 착시 기법 + nævis 다중 비주얼 스타일 실시간 전환	아치형 곡면을 'P.O.S. 포털'로 활용한 nævis 등장 연출
	공간	르 스페이스 "Humanoid"	르 스페이스 "Space Exploration"										
	역할	Performance Stage (이머시브 퍼포먼스 체험)	Digital Portal & Gateway (서사적 몰입 & 차원 이동)										
연출	다면 프로젝션을 통한 nævis 이머시브 퍼포먼스 & 비주얼 스타일 트랜지션	초광폭 파노라마를 활용한 P.O.S. 포털 / 디지털→현실 전환 서사											
핵심	아나몰픽 착시 기법 + nævis 다중 비주얼 스타일 실시간 전환	아치형 곡면을 'P.O.S. 포털'로 활용한 nævis 등장 연출											

도면		
사이즈	① 전면 5260 x 3070px ② 좌 2410 x 3070px ③ 우 2410 x 3070px ④ 상 5670 x 2400px ⑤ 홀로그램 3840 x 2270px	① 14260 x 2400 px

① Humanoid: nævis 퍼포먼스 스테이지 (5분 루핑 / 리얼타임 퍼포먼스 15분)

- **연출 컨셉** : 5면 다면 프로젝션 공간에서 nævis가 관객과 직접 마주하는 이머시브 퍼포먼스. 디지털 세계를 벗어나 현실에 처음 도달한 nævis가 빛, 소리, 바람, 감정 등 현실의 감각을 하나씩 '발견'하며 그 감정을 노래와 춤으로 풀어내는 체험형 공연.
- **공간 연출** : 전/좌/우/상면과 홀로그램 스크린을 활용해 관객을 360° 감싸는 몰입형 무대 구현. 아나몰픽 착시 기법으로 nævis가 공간 밖으로 튀어나오는 듯한 입체감 연출. nævis의 시그니처인 다중 비주얼 스타일 전환(Hyperreal → Casual → Toon)이 퍼포먼스 구간별로 자연스럽게 이루어져, 버추얼 아이돌만이 가능한 독보적 연출을 실현.
- **기술 사양** : UE5 리얼타임 렌더링, 사운드 반응형 인터랙티브 VFX, 모션캡처 기반 퍼포먼스 애니메이션
- **리얼타임 퍼포먼스 구성 (15분)** ※ 제작 여건에 따라 세부 내용은 변경될 수 있음.

Act 1 - Awakening (3분)	P.O.S. 포털의 잔향이 공간에 남아있는 상태에서 nævis등장. 디지털 데이터 파티클이 서서히 인간의 형상으로 수렴하며 nævis가 모습을 드러냄. 눈을 뜨고 주변을 탐색하는 동작 - 처음으로 현실의 '빛'을 인지하는 시퀀스. Toon 스타일의 단순한 형태에서 시작하여 점차 Casual 스타일로 전환되며 디테일이 살아남.
Act 2 - Sensation (9분)	현실의 감각을 하나씩 발견하며 감정이 고조되는 메인 퍼포먼스. 'Done'과 'Sensitive' 등 nævis 시그니처 곡을 기반으로 한 댄스 퍼포먼스. 30종 이상의 모션캡처 기반 애니메이션과 오디오 리액티브 VFX가 연동. 감각 발견 순서에 따라 공간 전체의 비주얼이 변화: 빛(화이트/골드 톤) → 소리(웨이브 패턴) → 온도(워름/쿨 그라데이션) → 감정(컬러 익스플로전). Casual 스타일에서 Hyperreal 스타일로 점진적 전환 - 감각을 체득할수록 더 '실재하는' 존재가 되어가는 nævis.
Act 3 - Bloom (3분)	5면 전체를 활용한 클라이맥스. nævis가 현실 세계의 감각을 완전히 받아들이는 순간, 완성된 Hyperreal 스타일로 가장 강렬한 퍼포먼스를 펼침. 디지털 파티클과 현실의 빛이 하나로 융합되며, 관객을 향해 손을 내미는 nævis의 시그니처 포즈. 공간 전체가 하나의 리듬으로 동기화되는 피날레.

• **차별점** :

- 버추얼 아이돌 최초의 오프라인 이머시브 퍼포먼스 - 스크린 속 캐릭터가 물리적 공간에서 관객과 만나는 경험
- nævis만의 다중 비주얼 스타일 전환을 공연 내러티브에 통합 - 기존 버추얼 아이돌 공연과 차별화

- 매 회차 사운드 반응형 VFX로 미세하게 달라지는 생동감 있는 경험 제공

② Space Exploration: P.O.S.(Port of Soul) 포털 (5분 루핑)

- **연출 컨셉** : 아치형 곡면 파노라마를 nævis가 디지털 세계에서 현실 세계로 건너오는 'P.O.S.(Port of Soul) 포털'로 설정. 무한한 디지털 차원의 데이터 스트림 속에서 nævis의 실루엣이 서서히 형체를 갖추며 현실로 진입하는 서사.
- **공간 연출** : 디지털 차원의 데이터 흐름이 점차 현실 세계의 빛과 입자로 변환되는 시각적 전환. 관객은 전시 동선을 따라 이동하며 자연스럽게 nævis의 여정에 동행하는 경험.
- **기술 사양** : 14,260px 초광폭 파노라마, 8K급 프리렌더링
- **스토리 시퀀스 (5분 루핑)** ※ 제작 여건에 따라 세부 내용은 변경될 수 있음.

Phase 1 - Digital Void	무한한 디지털 공간. 미세한 데이터 파티클이 공간을 떠다니고, 먼 곳에서 nævis의 희미한 신호가 감지된다.
Phase 2 - P.O.S. Activation	포털이 활성화되며 데이터 흐름이 가속. 아치형 곡면 전체가 에너지로 충전되고, nævis의 실루엣이 데이터 속에서 형체를 갖추기 시작한다.
Phase 3 - First Step	포털을 통과한 nævis가 현실의 빛과 입자를 처음으로 마주하는 순간. 디지털 데이터가 현실의 물질로 변환되며, nævis의 첫 발걸음과 함께 공간 전체가 새로운 에너지로 채워진다.

- **운영 방식** : 관객 동선에 맞춰 자연스럽게 반복 재생, 상설 전시 안정성 확보

[3] 파이프라인

영역	기술 요소	담당
캐릭터 IP	nævis IP 라이선스, 캐릭터 가이드라인 제공	스튜디오리얼라이브
캐릭터 에셋	nævis 3D 모델링(3종 스타일), 리깅, 퍼포먼스 애니메이션	제작기업
환경 에셋	레벨 디자인, 라이팅, VFX, P.O.S. 포털 비주얼	제작기업
영상 제작	루핑 영상 (P.O.S. 포털)	제작기업
시스템 통합	에셋 탑재, 인터랙티브 시스템 구현, 퍼포먼스 연출	스튜디오리얼라이브
공간 협조	르 스페이스 Humanoid·Space Exploration 존	현대퓨처넷

[4] 글로벌 확장 비전

본 과제에서 제작되는 nævis 이머시브 퍼포먼스 에셋은 르 스페이스 실증을 시작으로 글로벌 이머시브 공간으로 확장될 수 있도록 설계됩니다.

- **모듈화 설계** : 다양한 공간 규격(소형 갤러리~대형 전시관)과 기술 환경에 유연하게 대응 가능한 에셋 구조
- **확장 가능 포맷** : 이머시브 전시관, K-POP 팝업 체험존, 메타버스 플랫폼 등 다양한 형태로 변환 가능한 디지털 자산
- **글로벌 IP 활용** : SM 최초의 버추얼 아이돌 nævis의 글로벌 인지도와 K-POP 팬덤 활용. 2024년 솔로 데뷔 이후 글로벌 팬덤을 빠르게 확보 중이며, 다중 비주얼 스타일(Hyperreal, Casual, Toon, Chibi)로 다양한 플랫폼에 적응 가능. 아이돌 이머시브 체험이라는 새로운 카테고리 개척.

5. 콘텐츠 사업 실증 계획 ※선정 후 협력파트너와의 협의를 통해 일부 변경될 수 있음

제작지원 콘텐츠 실증 계획	[1] 실증 개요	
	항목	내용
	실증 장소	현대퓨처넷 '르 스페이스' (인천 영종도 인스파이어 리조트)
	실증 기간	2026년 하반기 중
	실증 형태	DEMO 버전 시연 (정기 상영 + 특별 쇼케이스)
	[2] 실증 운영 계획	
	<ul style="list-style-type: none"> 정기 상영 : 르 스페이스 운영 시간 내 nævis 이머시브 퍼포먼스 DEMO 상시 송출 특별 쇼케이스 : 업계 관계자, 미디어, 글로벌 파트너 대상 프리뷰 (K-POP 팬 대상 체험 이벤트 병행) 관객 피드백 수집 : 실증 기간 중 관람객 반응 데이터 수집 및 분석 (다중 비주얼 스타일 선호도 포함) 	
	[3] 실증 목적	
	본 실증은 전시가 아닌, 글로벌 확장을 위한 실증 검증을 목표로 합니다.	
	<ul style="list-style-type: none"> 기술 검증 : 다양한 공간 환경에서의 nævis 캐릭터 렌더링 품질 및 비주얼 스타일 전환 안정성 확인 콘텐츠 검증 : 관객 반응을 통한 연출 및 에셋 품질 피드백 수렴, 이머시브 아이돌 체험 포맷의 시장성 검증 비즈니스 검증 : 글로벌 파트너(이머시브 공간 운영사, K-POP 팝업 기획사) 대상 시연 및 계약 협의 	
	[4] 글로벌 확산 방안	
	본 과제를 통해 제작된 에셋은 디지털 자산으로서 다음과 같은 단계적 글로벌 확장을 추진합니다.	
	<ul style="list-style-type: none"> 1단계: 아시아 이머시브 공간 확장 (2027) <ul style="list-style-type: none"> - 일본, 동남아 신규 이머시브 전시관 및 K-POP 체험존 수출 - 스튜디오오리얼라이브의 글로벌 네트워크를 통한 현지 파트너 연결 2단계: 글로벌 대형 이머시브 공간 진출 (2027~2028) <ul style="list-style-type: none"> - 라스베이거스, 중동 등 대형 미디어아트 전시관·엔터테인먼트 시설 진출 협의 - K-POP 팝업 전시 글로벌 순회 연계 (nævis 이머시브 체험 팝업) 3단계: 글로벌 뮤직 페스티벌 협업 (2028~) <ul style="list-style-type: none"> - nævis 외 버추얼 아티스트 확장 (aespa æ 버전, 기타 버추얼 캐릭터) - 글로벌 K-POP 팬 체험형 상설 전시 모델 확립 병행: 디지털 플랫폼 확장 <ul style="list-style-type: none"> - Roblox, ZEPETO 등 글로벌 메타버스 플랫폼 내 nævis 가상 체험 콘텐츠화 - SM 과의 마케팅/홍보 협력 도모 (공식 계정 포스팅 등 협력 도모 예정) 	
	[5] 수익 배분 및 지속 활용 방안	
	<ul style="list-style-type: none"> 티켓 수익 배분: 르 스페이스 특별 관람료 수익에 대한 Revenue Share 방안 협의 	

- **브랜드 콜라보레이션:** K-POP 팬 타겟 브랜드와의 팝업 연계 (포토존, 굿즈 등 추가 수익 모델)
- **상설 콘텐츠 전환:** 실증 종료 후 현대퓨처넷과 협의하여 'K-콘텐츠' 상설 라인업으로 전환 추진

[6] 실증 이후 로드맵

단계	시기	내용
DEMO 실증	2026년 하반기	르 스페이스 시연 및 피드백 수집
고도화	2027년 상반기	실증 결과 기반 에셋 및 시스템 개선
글로벌 진출	2027년 하반기	해외 이머시브 공간 및 K-POP 팝업 전시 계약 추진

[7] 기대효과

- 인천을 K-콘텐츠 이머시브 엔터테인먼트의 글로벌 테스트베드로 포지셔닝
- 국내 중소 제작기업의 글로벌 레퍼런스 확보 기회 제공
- nævis IP와 인천 인프라의 결합을 통한 지역 콘텐츠 산업 활성화
- '버추얼 아이돌 이머시브 체험'이라는 새로운 엔터테인먼트 카테고리 개척