주식회사 오픰디지털

윤성민 대표이사

Ⅰ. 회사 개요

㈜오픰디지털은 국내 최고 수준의 VFX(시각특수효과) 전문가들이 주축이 되어 2019년에 설립한 CG/VFX 전문 제작사이다. 회사 설립과 동시에 베트남 호치민에 지사를 구축하였으며, 현재까지 약 400여 편에 달하는 영화 및 드라마 제작에 참여해 왔다.

2023년에는 AI 전문 기업 '더매트릭스'를 인수하여, 국내 최초로 AI 기술을 접목한 VFX 제작 파이프라인(G-VFX)을 구축하였고, 이를 실무에 적극 도입한 결과 기존 제작 방식 대비 4배 이상의 높은 업무 효율성을 달성하였다. 나아가 AI 기반의 콘텐츠 제작을 목표로 자체 영상 생성 솔루션인 'Scynt'를 개발하여 2026년 1월 성공적으로 론칭하였으며, 이를 활용해 당사 고유의 콘텐츠 IP 확보에 박차를 가하고 있다. 그 일환으로 자체 IP를 활용한 숏폼 애니메이션을 제작 중이며, 2026년 연말 공개를 앞두고 있다.

CG/VFX 산업은 전통적으로 이익률이 낮은 구조이나, ㈜오픰디지털은 지속적인 기술 개발과 베트남 지사의 체계적인 교육 및 효율적인 운영, 선도적인 AI 기술 도입을 바탕으로 설립 이래 매년 흑자 경영을 이어오고 있다. 특히 최근 시장 침체로 인한 수주 단가 하락이라는 악조건 속에서도 안정적인 흑자 기조를 유지하는 탁월한 성과를 거두었다.

이제 ㈜오픰디지털은 단순 용역 제작 중심의 사업 구조를 뛰어넘어, AI 기반의 종합 콘텐츠 제작사로 도약하기 위한 다각적인 혁신을 추진하고 있다. 자체 숏폼 애니메이션 출시를 비롯하여, AI 캐릭터 채팅 서비스 플랫폼인 'Plotie(플로티)'의 론칭을 목전에 두고 있다.

Ⅱ. 사업 영역 및 주요 기술

1. VFX 사업부

- 영화 및 드라마 제작에 필수적인 시각특수효과(물, 불, 폭파, 크리처 등) 기획 및 제작
- 촬영된 원본 영상에 정교한 시각효과를 합성 및 구현하는 작업 수행
- 2019년 설립 이후 〈오징어 게임〉, 〈스위트홈〉 등 500여 편 이상의 주요 작품에 참여
- 최근 영상 생성 AI 기술의 발달로 변화하는 제작 환경에 발맞춰, 업계 선도적으로 AI 기반 VFX 제작 방식을 도입하여 가장 가시적인 성과를 창출 중
- 주요 수행 작품

	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
참여작품	31	80	120	110	145	122	82(상반기)
영화	봉오동 전투, 엑시트, 신의한 수:귀수편, 갈매, 정삼화담, 외	휴가, 더블패티, 화이트데이, 낙원의 밤, 검객, 영웅, 자산어미, 강철비2 외	콘크리트유토피아, 한산, B컷, 나의별에게, 오싹한동거, 아행 외	외계+인, 탄생, 헌트, 늑대사냥, 콘크리트마켓, 도그데이즈, 알고리즘 외	차박, 범죄도시3, 밀수, 독전2, 비공식작전, 비키퍼, 인투더월드 외	무도실무관, 전력질주, 로비, 히트맨2, 너와 나의 5분, 괴기열차 외	신명, 전지적독자시점, 부활남, 슬픈연대, 매드댄스오피스 외
드라마	하자있는인간들, 악마가너의이름을부를때, 외	이태원클라쓰, 시지프스, 검사내전, 하이에나, 사랑의불시착, 철인왕후 외	지리산, 악마판사, 닥터브레인, 미라클, 매너리당으로오세요, 간떨어지는동거 외	불가살, 트레이서, 설강화, 빅마우스, 이상한 변호사우영우, 최종병기엘리스 외	법쩐, 앨타스랜들, 모범택시2, 안나, 악귀, 아라문의검, 마에스트라 외	선재업고튀어, 유어아너, 열혈사제2, 뉴토피아, 굿보이, 천국보다 아름다운 외	선의의경쟁, 미지의서울, 폭군의셰프, 트웰브 외
해외OTT	나홀로그대, 킹덤:시즌2, 인간수업 외	스위트홈1	고요의바다, 지옥, D.P, 오징어게임, 스위트홈, 내일지구가망해버렸으면좋겠어 외	지금우리학교는, 택배기사, 종이의집, 서울대작전, 수리남, 셀러브리티, 카지노 외	더블로리, D.P2, 발레리나, 카지노, 최악의 악, 노란문 외	전,란, 스위트홈3, 악연, 광장, 강매강 외	84제곱미터, 당신이죽였다, 다이루어질지니, 사냥개들 2 외
							

2. IP 사업부

- AI 기반 제작 파이프라인을 활용한 다방면의 IP 기획·개발 및 콘텐츠 제작
- 캐릭터 디자인, 애니메이션 생성, 편집 및 후반 작업에 이르는 전 과정을 소규모 인력으로 신속하게 처리할 수 있는 자체 애니메이션 제작 시스템 구축
- 제작 주기 단축을 통해 최신 트렌드를 실시간으로 반영한 캐릭터 중심의 에피소드형 애니메이션을 제작하고, 유튜브 및 SNS 등 뉴미디어 플랫폼을 통해 배포
- 뉴미디어 환경에 최적화된 스토리와 캐릭터 IP를 바탕으로, 향후 웹툰, 캐릭터 굿즈, 라이선싱 등 다각적인 비즈니스 모델로 확장 가능한 디지털 애니메이션 생태계 조성 추진
- 제작 중인 숏폼 애니메이션 4종


<갓생은 처음이라>


<헬와와>

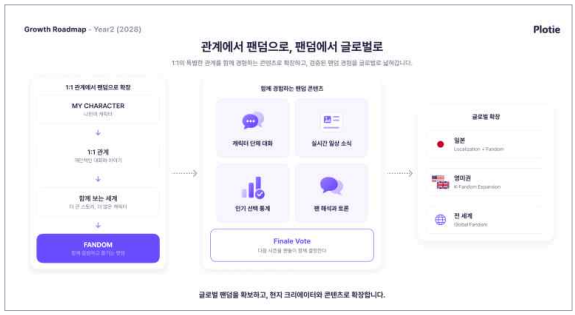

<배틀동화>


<러브닷집>

3. AI 사업부

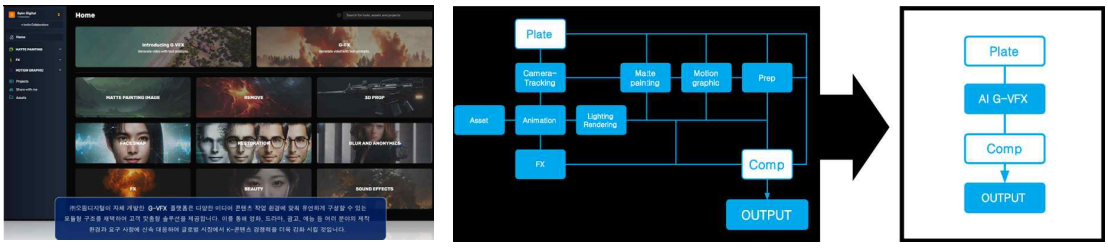
- AI 캐릭터 채팅 서비스 'Plotie(플로티)' 연내 론칭 추진 (2026년 10월 베타 서비스 오픈, 2027년 1월 정식 론칭 예정)
- 단순하고 단발적인 기존 AI 채팅의 한계를 넘어, 사용자의 선택에 따라 서사가 형성되고 관계가 발전하는 인터랙티브 스토리텔링 구조 제공
- 검증된 콘텐츠 IP와의 연계를 통해 다양한 사업화를 추진하며, 궁극적으로 글로벌 IP 기업으로 도약하는 것을 목표로 함
- 2026년 10월 베타 서비스 후 2027년 1월 론칭 예정





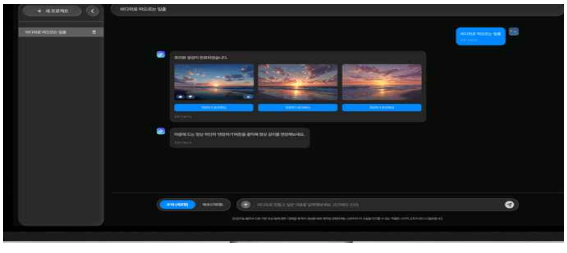
4. 기업부설연구소

- 각 사업부에 필요한 핵심 기술 연구 및 솔루션 개발 지원
- '동영상 콘텐츠 내의 객체를 제거하기 위한 방법 및 장치'를 포함한 총 12건의 특허 등록 완료 및 3건 출원 중
- 국내 최초 AI 활용 VFX 제작 파이프라인 'G-VFX' 개발 (공정 단순화를 통한 제작 효율성 극대화)



G-VFX : AI 활용으로 공정 단순화를 통한 VFX 제작 효율화 확보

- 자체 영상 생성 솔루션 'Scynt' 개발

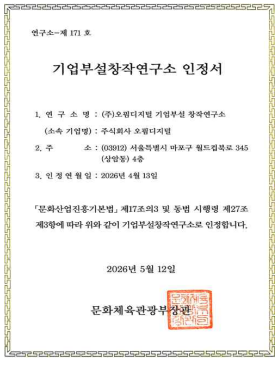




• 생성형 AI 기술의 한계를 보완한 독자적 솔루션
• 영상 생성 최적화, 단순화 및 직관적인 사용자 맞춤형 UX/UI 제공
- 방송 및 미디어 콘텐츠에 특화된 AI 기반 자막 자동화 솔루션 연구 개발 진행 중

5. 주요 보유 인증

- 기업부설연구소 및 기업부설창작연구소 인증
- 서울시 우수 중소기업 '하이서울기업' 선정 (2026년)

기업부설연구소	기업부설창작연구소	하이서울기업	벤처기업
			

저 자 소 개



윤 성 민

- 2000년 ~ 2014년 : R&I film, 118 System, Studio Loft, 트리톤, 스튜디오 라온 등에서 영화 제작 전반 (촬영, 조명, 동시녹음, 편집, 시나리오, CG) 담당
- 2014년 ~ 2017년 : 전(前) ㈜매크로그래프(스튜디오/연구소/서울지점) VFX 수퍼바이저
- 2017년 ~ 2019년 : ㈜글로브비트캠프 VFX 수퍼바이저
- 2019년 ~ 현재 : ㈜오핌디지털 대표이사/VFX CEO