

(비공개)

Project LUA: Masterbook Executive Summary



D-LUCA PROJECT LUA

Overview

실시간 인터랙션에 최적화된 살아 숨쉬는 리얼리즘 디지털 휴먼

Tag: Real Presence, Real Conversation

Problem

오늘의 인공지능은 답은 하지만, '만나지는' 못한다.

AI 콘텐츠는 '보이지 않고(Visualization Gap), 설득하지 못하며(Uncanny Fatigue), 운동이 어렵다'는 구조적 한계를 가진다.

Solution

브랜드 톤·표정·말투까지 반영하는 '브랜드 맞춤형 리얼리즘 디지털 휴먼'

- 통합 파이프라인: LLM·Subtitles·Chat·(STT)·TTS·Lipsync·Emotion·(Gaze Sync)

▪ 확장: 결제, 예약/스케줄 관리, 지도/길 안내 등

- 오케스트레이션: 응답 속도·백채널·시선/립 동기화 프리셋

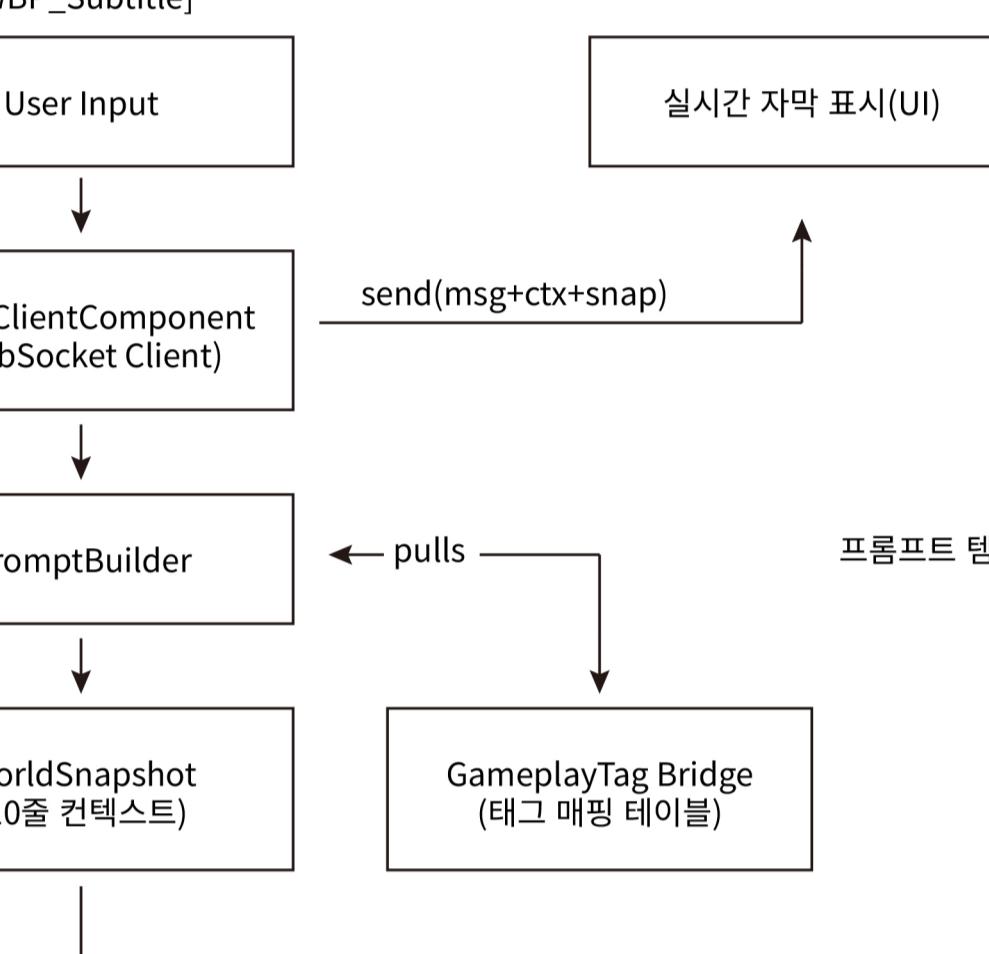
- 리얼리즘 아트: 3D Model/Skin Texture/Face Motion/Lighting/Camera/UI

- Where It's Used: 브랜드 키오스크/홍보관, 전시·박물관 도슨트, 교육 투터 … All purpose

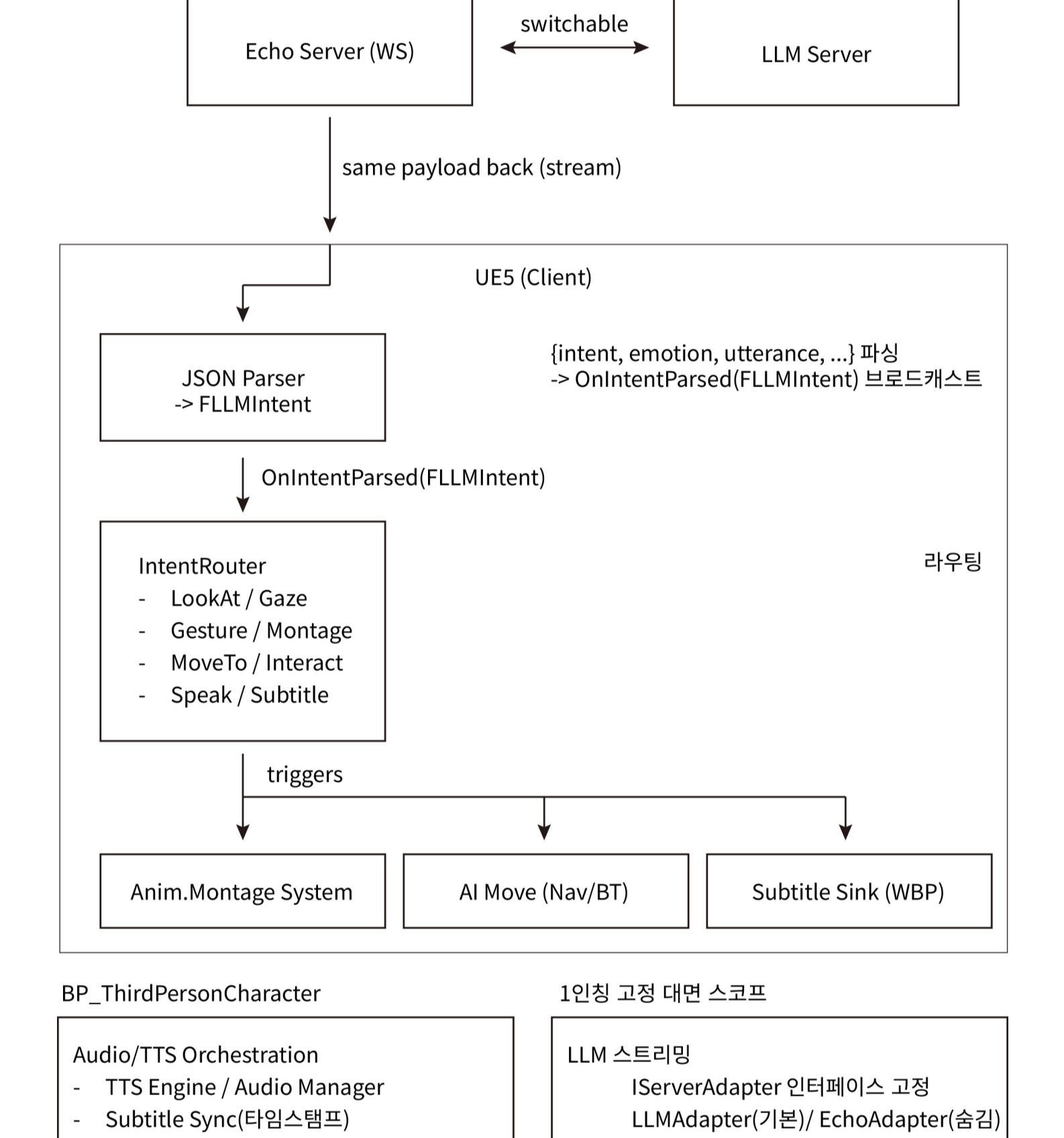
(임시)데모: <https://youtu.be/FwiWDV9LYas>

(임시)비전: <https://youtu.be/AUikl9Bm5PI>

EdTech: <https://youtu.be/XkNII9d-ayc>

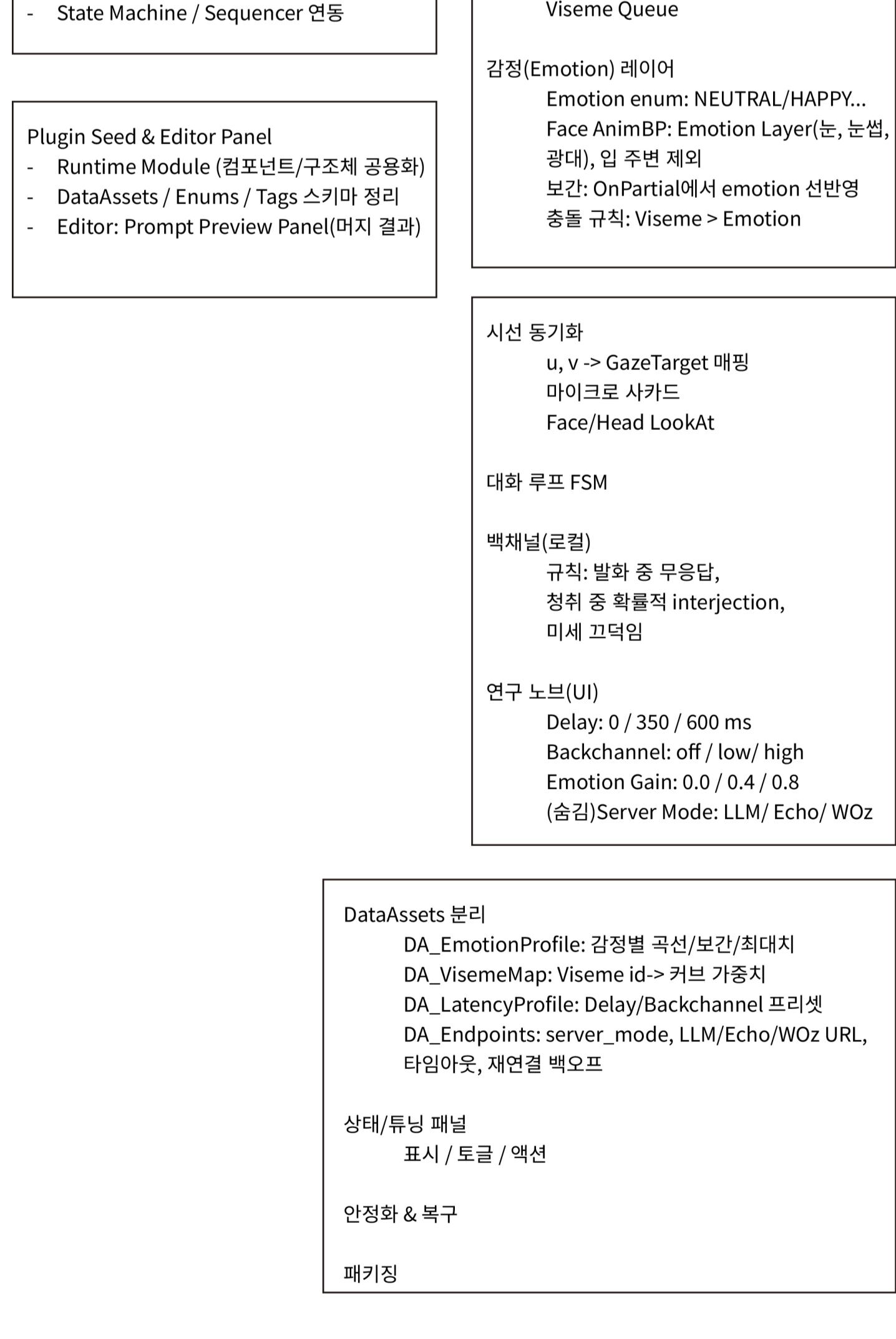


MetaHuman Presentation_ Facial Capture/LiveLink Hub



System Architecture Diagram(임시)

UE5–Echo Server WebSocket Communication Pipeline



Differentiators

- Visible Conversation UX 품질: 실시간 ARKit viseme 립싱크 + Emotion 레이어 + Micro Idle + 자막/오디오 동기화로 존재감과 타이밍, 표정 전달력을 향상(Gaze Sync는 로드맵 항목)

- Control & Orchestrability: 정책 기반 세밀 제어, Scenario Lock

- Persona & Scenario Templates: 코드 수정 없이 말투·금칙·지식 경계를 갖춘 persona와 상태/전환에 정의된 시나리오를 프로필로 분리·교체하여 일관성·재사용성 강화

Roadmap

- STT 입력 추가, Gaze Sync System, UI(Listening, Thinking, Speaking/Chat, Subtitles)
- 전체적인 성능 향상과 코드 및 노드 정리
- 패키징

- (미정) PoC, 사용자 소규모 평가

- HCI Creative Award 출품 및 기타 공모전, 전시 출품

Contacts & Links

Name: 안준희(SNU Visual Communication Design Major, 2024.02)

Email: anjunhui84@gmail.com(개인) / pl178ex@snu.ac.kr(학교) /

dluca.ailab@gmail.com(비즈니스)

Phone: 010 5168 3357

Insta: @d.luca0

Portfolio: dluca.myportfolio.com

Notion: [DLUCA Masterbook](#)

D-LUCA PROJECT LUA