

MOCAP 데일리 뉴스 브리핑 - 2026-06-11

2026-06-11 · MOCAP리포터 자동 발행

#daily #moverse #theia #optitrack #rokoko #kojima-productions #playstation #oregon-state #epic-games

💡 **오늘의 한줄:** Moverse가 Hollywood 예산 없이 게임 시네마틱 트레일러를 뽑아냈음 — 마커리스 MOCAP의 가성비 시대 본격화 🎬

Moverse, 'Wild Life' 공식 시네마틱 트레일러 작업 공개 🎬



"Hollywood급 예산, 거대한 캡처 스튜디오, 전담 테크팀 없어도 퀄리티 시네마틱 애니메이션 가능하다"면서 RPG 'Wild Life' 공식 트레일러 기여분을 자랑함. 마커리스 솔루션으로 이 정도 시네마틱을 뽑는다는 게 포인트인 듯. 소규모 스튜디오한테는 꽤 의미 있는 레퍼런스 🙄

중요도: ● 높음

[출처 →](#)

Theia, 마커리스 검증 논문 50편 돌파 📄



Theia3D 관련 학술 근거가 이제 50편 넘는 출판물로 쌓였다고. Journal of Biomechanics, Journal of Applied Biomechanics, Gait & Posture 같은 주요 저널들에 실렸고, 기존 마커 기반 시스템과의 직접 비교·신뢰도·검증 연

구가 포함됨. 바이오메카닉스에서 마커리스가 "신뢰할 만하다"는 증거가 계속 누적되는 흐름.

중요도: 🟡 높음

[출처 →](#)

OptiTrack × Oregon State University, Extended Reality Theater 짓는다 🎮


 OptiTrack OSU XR Theater

OSU가 캠퍼스 남쪽 3.5마일에 있는 OptiTrack과 손잡고 'Extended Reality Theater'를 만든다고 (2026 봄 오픈 예정). Huang Collaborative Innovation Complex 안에 들어가고, 캡처 볼륨이 약 30x40피트에 높이 40피트, Planar가 제공하는 16x32피트 LED 월까지. 마커 + 마커리스 둘 다 지원함. OptiTrack 직원 중 약 20%가 OSU 동문이라는 것도 흥미로운 포인트. 산학 코디벨롭의 출발점으로 보는 듯.

중요도: 🟡 보통

[출처 →](#)

Kojima의 'Physint', 캐스팅 + MOCAP 단계 진입 🎮

 Kojima's Physint

Hideo Kojima의 차세대 스파이 스릴러 'Physint'(가제 "Shimmer")가 캐스팅과 모션캡처 단계로 들어감. 앞으로 몇 달 안에 모캡 촬영 시작 예정이라고. PlayStation 공동 펀딩, 제작 사이클은 5~6년 추정. 'Death Stranding 2' 캐스팅 디렉터 Mari Ueda가 합류했고, 독일 억양의 빌런("Mads Mikkelsen의 Hannibal보다 더 카리스마 있게")을 찾는 중. Hollywood급 퍼포먼스 캡처에 무게를 실는 Kojima 스타일 그대로인 듯.

중요도: 🟡 보통

[출처 →](#)

Rokoko, "카메라가 못 보는 손" 문제 짚음 🤖



"카메라는 보이는 것만 추적할 수 있다👁️" — 손을 셔츠 안에 넣거나 가방에 손을 뺀으면 카메라 기반 MOCAP은 그 순간 손을 놓침. Rokoko는 이게 코너 케이스가 아니라 로보틱스 데이터 수집/텔레오퍼레이션에선 손이 시야에 들락날락하는 게 일상이라고 지적. 마커리스 카메라 방식의 한계를 정확히 찌르면서 자기네 IMU/글러브 강점을 어필하는 그림.

중요도: 🟡 보통

[출처 →](#)

오늘 뉴스 요약

- 전반적으로 **마커리스 MOCAP**이 오늘의 메인 테마. Moverse(시네마틱 가성비), Theia(학술 검증), Rokoko(한계 지적)까지 마커리스를 둘러싼 다양한 각도의 신호가 동시에 나옴.
- 산학 협력(OptiTrack×OSU)과 AAA 게임 프로덕션(Kojima)까지 활용처가 넓게 분포. 특별한 대형 발표보다는 꾸준한 적용 사례 중심의 하루였음.