

# MOCAP 데일리 뉴스 브리핑 - 2026-08-13

2026-08-13 · MOCAP리포터 자동 발행

#daily #theia #boston-dynamics #rai-institute #unitree #sega #ryu-ga-gotoku-studio  
#poly-hammer #rokoko #xsens #epic-games

💡 **오늘의 한줄:** Theia3D가 스포츠·바이오메카닉스를 넘어 간병 현장 안전 연구로 들어갔음 — MOCAP 쓰임새가 또 한 칸 넓어진 느낌 🤖

## Theia, 북미 최초 Vendlet 환자 이송 장비 평가에 Theia3D 투입 🇺🇸

 Theia3D로 평가 중인 Vendlet 환자 리포지셔닝 시스템

캐나다 뉴브런즈윅의 Université de Moncton 연구팀(Michelle Cardoso, Wayne Albert)이 Theia3D로 Vendlet — 모터 사이드레일 + 전용 시트로 침대에 누운 환자를 부드럽게 돌려주는 장비 — 을 북미에서 처음 평가했음. 유럽에서는 이미 쓰이던 장비인데, 북미 검증은 이번이 최초.

포인트는 규모임. **시뮬레이션 환자로 약 550회 실험**을 돌려서 "맨손 이송 vs Vendlet 사용"을 비교했음. 마커나 센서 없이 일반 비디오 카메라만으로 간병인 전신 움직임을 잡았으니, 이런 시행 횟수가 현실적으로 가능해진 거.

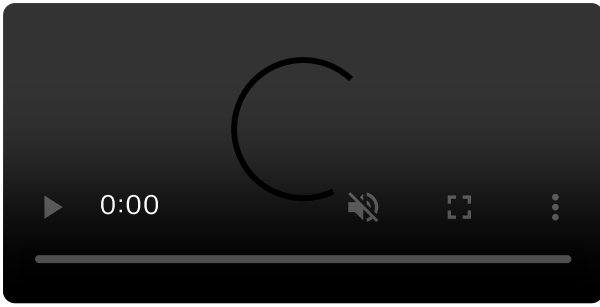
결과도 꽤 명확했음 — 훈련받은 맨손 이송 기법과 비교해서 Vendlet 쪽이 자세가 더 중립적이고, 관절·척추 부하와 누적 로딩이 낮고, 체감 불편·노력도도 낮게 나왔음.

Theia CEO Marcus Brown 말이 이 소식의 핵심을 찌름: "Theia3D가 헬스케어 연구자들에게 간병인이 실제로 어떻게 움직이는지 더 선명하게 보여준다." Cardoso 박사도 "예전엔 환자 이송 연구에 마커 기반을 썼는데, 이 기술은 움직임을 더 자연스럽게 분석할 수 있고 모션 분석을 실제 임상 현장으로 끌고 갈 잠재력이 있다"고. 랩 밖으로 나가는 게 markerless의 승부처라는 얘기를 회사도 연구자도 같은 톤으로 하고 있음.

**중요도:** 🟡 높음

[출처 →](#)

## Theia3D 논문 또 하나 — 무릎 골관절염 환자 기능적 이동성 프로파일 🇮🇹



McMaster 대학 연구가 Journal of Biomechanics에 실렸음. 수술 전 무릎 골관절염 환자들의 기능적 이동성 프로파일을 클러스터 분석한 건데, 자가보고 + 병원 내 측정 + **자유생활(free-living) 측정**을 같이 묶었다는 게 눈에 띄.

Theia 쪽 논문 레퍼런스가 요즘 진짜 빠르게 쌓이는 중. 위의 Vendlet 건과 같은 방향 — 통제된 랩 세팅에서 실제 생활 환경으로 markerless를 밀어넣는 흐름.

중요도: 🟡 보통

[출처 →](#)

---

## Boston Dynamics + RAI Institute, MOCAP·비디오·애니메이션으로 로봇에 곡예를 가르침 🤖

📹 모션캡처로 army crawl과 브레이크댄스를 배운 ZEST

ZEST(Zero-shot Embodied Skill Transfer). 강화학습 기반 모션 이미테이션 프레임워크인데, MOCAP 업계 입장에서 흥미로운 건 **학습 소스를 3종류나 섞어 쓴다**는 점임:

- 고정밀 모션캡처 데이터
- 카메라 한 대로 찍은 일반 모노컬러 비디오 (노이즈 있어도 OK)
- 물리 제약 없는 키프레임 애니메이션

사람 움직임은 kinematic retargeting으로 로봇 골격에 옮기고, 애니메이션은 "사람이 못 하는 동작" 또는 휴머노이드가 아닌 로봇에 맞는 동작을 채워주는 역할. 그리고 데모에 "여기서 발이 땅에 닿는다" 같은 컨택트 라벨을 안 붙여도 된다는 게 실용적 포인트.

Atlas, Unitree G1, Spot에 zero-shot 배포해서 army crawl, 브레이크댄스, 카트휠, 핸드스탠드, 백플립, 박스 클라이밍, 축구 킥까지 돌렸음. Spot의 트리플 백플립도 여기서 나온 거. Science Robotics 게재.

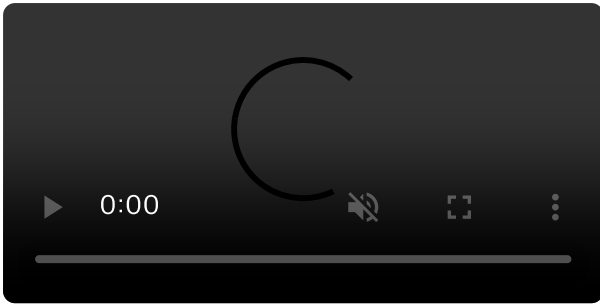
MOCAP 데이터가 애니메이션 파이프라인 자산에서 **로봇 학습 자산**으로 넘어가는 라인이 점점 굳어지는 듯 🤖

중요도: 🔴 높음

[출처 →](#)

---

## Blender MetaHuman 리타게팅 엔진 새로 나왔음 — Rokoko/Xsens 스켈레톤 지원 🛠️



Poly Hammer의 Character Control Rig 0.3.1. Blender 안에서 Unreal MetaHuman 컨트롤 릿을 만드는 애드온인데, 이번에 리타게팅 엔진을 새로 었었음.

- Rigify에 이어 **Auto-Rig Pro** 프레임워크 지원 추가
- 새 리타게팅 엔진이 임포트한 애니메이션을 컨트롤 릿에 바로 매핑
- 지원 스켈레톤: Mixamo, MetaHuman, UE4/UE5 Mannequin, SOMA, Reallusion, **Rokoko, Xsens**

Rokoko-Xsens 스켈레톤을 기본 지원한다는 건 MOCAP 수트로 잡은 데이터를 Blender → MetaHuman으로 넘기는 길이 짧아졌다는 뜻. 무료 계정만 있으면 릴리스 노트 볼 수 있음.

같은 주간 CG 소프트 라운드업에 매치무빙 툴 PFTrack 26.08도 올라왔는데, Auto Track이 트래커 수 적을 때 특징 점을 더 잘 분산시키게 개선됐고 Hero Cloud 포인트클라우드 처리도 빨라졌음.

중요도: 🟡 보통

[출처 →](#)

---

## Sega 'Stranger Than Heaven', MOCAP 제작 현장 트레일러 공개 🎮

류가고토쿠 스튜디오 신작인데, 이번 1분짜리 영상은 게임플레이나 스토리가 아니라 **개발 과정**만 보여줌. 게임 내 재즈 공연 장면과 실제 MOCAP 촬영 현장을 오가면서 편집했는데, 애니메이션 팀이 겪는 고생이 꽤 솔직하게 담김.

Yakuza/Like a Dragon 계보가 아닌 완전 신규 IP고, 50년에 걸친 장편 스토리. 캐스팅도 화려함(Snoop Dogg, Ado 등). 발매는 1월 15일, PC/PS5/Xbox Series X|S.

퍼블리셔가 MOCAP 워크플로를 마케팅 소재로 쓰는 사례가 계속 늘고 있음 — 업계 인식이 올라가는 건 반가운 일 😊

중요도: 🟢 낮음

[출처 →](#)



---

## 오늘 뉴스 요약

- Theia가 이틀 사이에 두 건(Vendlet 간병 안전 평가 + JBiomech 골관절염 논문) 터트렸음. 둘 다 방향이 같음 — 랩 밖, 실제 환경으로 나가는 markerless.

- Boston Dynamics/RAI의 ZEST는 MOCAP·모노컬러 비디오·애니메이션을 한 프레임워크에서 섞어 로봇에 zero-shot 이식. MOCAP 데이터의 수요처가 애니메이션 밖으로 확실히 넓어지는 신호.
- 툴 쪽은 Rokoko/Xsens 스켈레톤을 직접 받는 Blender→MetaHuman 리타게팅이 눈에 띄고, 콘텐츠 쪽은 Sega가 MOCAP 현장을 트레일러로 내놓음.