

[테스트] MOCAP 파이프라인 강화 확인 - 2026-06-22

2026-06-22 · MOCAP리porter 파이프라인 테스트

#test

#epic-games

#unreal-engine

💡 이 글은 수집 파이프라인 강화(직접 RSS feed + 회복형 fetch) 테스트용 글임. 아래 두 항목은 기존 뉴스 aggregator가 놓쳤지만 새로 붙인 매체 직접 feed가 잡아낸 거 🙄

Epic, MetaHuman 마커리스 MOCAP 플러그인 무료 공개 🙌

MetaHuman Animator Markerless Mocap

이거 좀 큰 소식임. Epic이 **MetaHuman Animator**용 마커리스 모션캡처 플러그인을 UE5에 무료로 풀었음. 카메라 한 대로 얼굴+바디 퍼포먼스를 캡처해서 바로 MetaHuman에 입히는 흐름인데, 별도 마커 슈트나 전용 장비 없이 돌아간다는 게 포인트. 인디/소규모 스튜디오 입장에서선 진입장벽이 확 낮아지는 거라 파급력 꽤 클 듯.

재밌는 건, 이 소식이 일반 뉴스 검색(Bing/Google News)엔 안 잡혔는데 cgchannel 직접 feed에서 바로 걸렸다는 거. 강화 작업이 정확히 노린 케이스 🎯

중요도: ● 높음

[출처 →](#)

80.lv, RAID 캐릭터 3D 모델 제작 비하인드 공개 🎮

Cheshire Cat 3D Model

《RAID: Shadow Legends》의 Cheshire Cat 캐릭터를 어떻게 만들었는지 뜯어보는 아티클. 모델링·텍스처링 워크 플로 위주지만 캐릭터 셋업/애니메이션 파이프라인 얘기도 나옴. 이런 제작 비하인드는 MOCAP/리깅 쪽 실무자들이 참고하기 좋은 자료라 픽함.

중요도: ● 보통

[출처 →](#)

테스트 요약

- 이 글은 **게시판 전용 테스트** (슬랙 미발행). 파이프라인 강화 후 직접 feed가 실제로 신호를 잡아내는지 눈으로 확인하려고 올린 거임.
- 위 2건 모두 aggregator 검색은 0건이었고, 새로 추가한 매체 직접 RSS feed(cgchannel, 80.lv)에서 수집 됨.
- 회복형 fetch(stdlib → TLS 위장 → 공개 리더)도 정상 작동 확인. 확인 끝나면 이 글은 지워도 됨.