

VICON 기반 모션캡처 실무 파이프라인 : 디지털 휴먼 콘텐츠 제작 과정

교육 기간 | 2026.10.6(화) ~ 10.8(목) 10:00~17:00



교육 개요

교육 기간	• 2026.10.6(화)~10.8(목) 3일간
교육 시간	• 10:00~17:00 1일 6시간
교육 장소	• 판교 가상융합산업허브 4층 가상융합기술 캠퍼스 교육장 및 영상스튜디오 (경기 성남시 수정구 대왕판교로 815, 판교 제2테크노밸리 기업지원허브)
강사명	오 승 환 (판교 가상융합산업허브) 주요이력 • 3년차 모션캡처 엔지니어 / 판교 가상융합산업허브 모션캡처 스튜디오 운영 • 70개 이상 기업, 400회 이상 모션캡처 촬영 지원 및 기술 가이드 제공 • 4개 대학 학부 및 현업자 대상 모션캡처 이론·실습 강의 경험
모집일정	• 2026.9.8(화)~9.28(월) 오후 5시까지
선발심사	• 서류전형 지원동기 및 직무 연관성 등을 통한 심사
교육방식	• 오프라인 무료 실습교육 (교육장에 고성능 워크스테이션이 구비되어 있음.)
신청방법	• 가상융합기술 캠퍼스 홈페이지 (https://www.metaverse-campus.kr/) 에서 회원가입 후 신청
합격자발표	• 2026.9.29(화) 합격자 개별통보 / 유선 및 문자 발송 (교육기간 및 모집일정은 운영 사정에 따라 변동될 수 있습니다.)

교육 안내

수강대상	• 모션캡처 기술에 관심이 있으나 실제 장비를 접해볼 기회가 없었던 재직자 • 콘텐츠·영상 제작 실무자 중 모션 데이터 활용 역량을 갖추고자 하는 자 • 디지털 휴먼 콘텐츠 제작에 관심 있는 3D 아티스트·개발자
교육과정 소개	• 모션캡처 방식별 원리와 산업 활용 동향, 광학식 시스템 구성 이론 및 팀별 테마 선정 (교육장) • VICON 볼륨 구축과 액터 셋업, 테마별 전신·페이셜·프랩 동시 수록 및 테이크 검수 (스튜디오) • 리타게팅을 통한 캐릭터 이식과 게임 엔진 적용, 결과물 시사 및 강평(스튜디오)
필요 기반지식	• 3D 프로그램 또는 게임 엔진의 기본적인 조작 경험 • 3D 캐릭터 애니메이션 제작 과정에 대한 기본적인 이해 • 모션캡처 장비 사용 경험 불필요

교육 내용

일자	세부 내용
Day 1 (10.6)	• 모션캡처 기술 개요 : 방식별(광학식·관성식·마커리스) 작동 원리와 선택 기준 이해 • 산업별 활용 사례 분석 : 게임·영상·버추얼 프로덕션·AI·로보틱스 적용 동향 • 광학식 캡처 시스템의 구성 원리 : 카메라 배치, 캘리브레이션, 마커셋 설계 이론 • 팀 편성 및 테마 선정 : 테마별 촬영 리스트 작성과 동선·프랩 설계
Day 2 (10.7)	• VICON 시스템 구축 실습 : 카메라 배치, Wand 캘리브레이션, 볼륨 원점 설정 • 캡처 세션 운영 이해 : Shogun Live 실시간 솔빙·녹화 워크플로우 및 테마별 촬영 리스트 최종 점검 • 액터 셋업 및 시험 촬영 : 마커 부착, 팀별 Subject Calibration, 페이셜 리그 연동 및 품질 확인 • 모션 데이터 취득 실습 : 테마별 본 촬영 (시네마틱 - 연속 연기 및 프랩 상호작용 / 게임 - 사이클 모션셋 개별 수록)
Day 3 (10.8)	• 데이터 정제 개요와 리타게팅 이론 : 스켈레톤 구조 차이와 본 매핑, Characterize 동작 원리 • 리타게팅 교대 실습 : 팀별 데이터의 커스텀 캐릭터 이식 및 오류 진단 • 엔진 적용 시연 : 애니메이션 임포트·블렌딩, 프랩 어태치, 가상 카메라 연출 • 팀별 결과물 시사 및 강평

문의처 | 한국가상융합디지털산업협회 인력양성팀 양성모 과장
smyang53@mdia.or.kr / 070-8765-8307

본 과정은 과학기술정보통신부가 주최하고 한국가상융합디지털산업협회가 주관하는 교육입니다.

- 최종 합격자 발표 이후 교육과정 무단 불참 및 중도 포기 시, 향후 교육 참여가 제한될 수 있습니다.
- 교육 기간 내, 정상적으로 출석을 완료하는 교육생에 한하여 교육 수료증이 발급 가능합니다.
- 과정 진행 시, 참가자의 모습이 촬영될 수 있으며 촬영된 사진 또는 동영상은 공익적 목적의 홍보 콘텐츠로 활용될 수 있습니다.
- 모든 과정은 저작권 보호법에 의하여 허가되지 않은 녹취/녹음/녹화는 금지되며, 이를 위반할 경우 법적 제재를 받을 수 있습니다.
- 프로그램 내용(일정, 진행방법, 장소 등)은 교육 및 현장 이슈에 따라 변경될 수 있습니다.