

크리에이티브

힉스필드, 단편 애니메이션 제작기 영상 공개

힉스필드 애니메이터가 Blender와 AI로 만든 자동차 추격 시퀀스의 전 과정을 28분 동안 풀었어요. 18개 장면을 3일 만에 만든 과정과 끝내 풀지 못한 숫까지 담겼어요.



크리에이티브 · 힉스필드, 단편 애니메이션 제작기 영상 공개

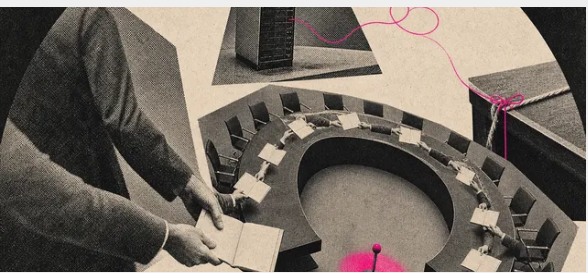
힉스필드가 9월 23일 유튜브에 단편 애니메이션 Passport Rush의 자동차 추격 시퀀스를 어떻게 만들었는지 28분 동안 보여 주는 제작기 영상을 공개했어요. 새로 연 Higgsfield Animation 채널의 첫 편으로, 힉스필드 애니메이터 아미나가 스토리보드와 캐릭터 디자인부터 Blender 프리비즈, AI 영상 생성까지 전 과정을 설명해요. 팀은 이 시퀀스의 18개 장면을 3일 만에 작업했다고 밝혔어요.

Passport Rush는 공항에 도착한 소녀가 여권을 시내 반대편에 두고 왔다는 걸 깨닫고 되돌아가는 5분짜리 액션 코미디예요. 영화는 아직 제작 중이고, 이번 영상은 소녀가 택시를 타고 막힌 고속도로를 뚫고 가는 대목만 다뤄요. 아미나는 팀이 전통 애니메이션 출신이고 힉스필드에 오기 전에는 AI로 작업해 본 적이 없다고 소개했어요.

제작 구조는 전통 파이프라인과 비슷했어요. 작은 팀이라 한 사람이 여러 역할을 맡았고, 따로 프롬프트 엔지니어를 두지 않은 채 캐릭터와 배경, 애니메이션을 맡은 아티스트가 자기 몫의 프롬프트를 직접 썼어요. 스토리보드에서 주황색으로 표시한 칸은 Blender로 먼저 동작을 짜는 습이고, 빈칸은 곧바로 영상 생성으로 보내는 습이에요. 아미나는 동작이나 카메라 앵글이 구체적이거나 모델에게 말로 설명하기 오래 걸리는 습을 Blender로 보냈다고 설명했어요.



캐릭터는 AI 생성과 손작업을 섞어 만들었어요. 팀은 Claude로 캐릭터 시트 프롬프트를 쓰고, 힉스필드의 자체 이미지 모델 Soul 2.0으로 한 번에 4장씩 생성한 뒤 하나를 골랐어요. 주인공은 너무 우스꽝스럽거나 너무 사실적인 후보를 거쳐 생강색 머리에 파란 후드티를 입은 디자인으로 정해졌고, Photoshop에서 채도와 밝기를 올리고 실루엣 둘레에 붓 터치를 더했어요. 택시 기사도 같은 과정을 거쳐 모자와 큰 콧수염이 있는 모습으로 확정됐어요.



샘 올트먼, 유엔 안보리 AI 연설

가장 오래 막힌 곳은 배경이었어요. 순수한 수채화로 만든 배경은 테스트에서 엉성하고 생기 없어 보였고, 팀은 한때 수채화를 버리고 영화 전체를 3D 쪽으로 옮기는 방안까지 진지하게 논의했다고 아미나는 전했어요. 해법은 조명에서 나왔어요. 한낮으로 잡았던 시간대를 늦은 오후로 바꾸고 프롬프트에 따뜻한 저녁 빛과 강한 그림자를 넣자 화면에 볼륨과 깊이가 생겼고, 수채화 배경에 골든아워 조명을 넣는 방식이 영화의 시각 공식이 됐어요.

택시는 반대로 수채화를 덜어 냈어요. 처음엔 차에도 짙은 수채화 질감을 줬는데, 영상으로 움직이자 3D 형상 위에 이미지를 늘려 붙인 것처럼 싸구려로 보였어요. 아미나는 짙은 수채화 질감이 움직임 속에서 모델이 붙잡기에는 정보가 너무 많고, 수채화 배경 위에 수채화 소품을 올리면 뻥뻥

당어리로 나뉘고, 이 구조는 Claude에 한 번 적어 둔 스킬로 팀 전체가 공유해요.

메탈이 확인한 영상의 대표 장면은 택시가 트럭 두 대 사이를 두 바퀴로 기울여 빠져나가는 습이에요. 팀은 Blender에서 색과 재질 없이 회색 형상과 카메라만 담은 프리뷰로 기울기 시점과 착지 타이밍을 잡고, 이 프리뷰를 영상 입력으로, 택시와 트럭, 캐릭터, 도로, 조명 이미지를 참조로 붙여 생성했어요. 힉스필드가 함께 공개한 프롬프트 글에 따르면 이 시퀀스의 영상 생성에는 Seedance 2.5가 쓰였어요.

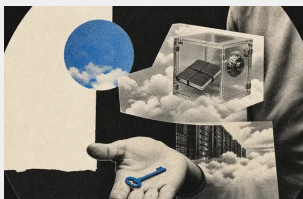
실패담도 영상의 큰 몫이에요. 트럭 문 옆 장면은 Blender 카메라가 너무 가까워 모델이 회색 덩어리를 해석하지 못했고, 카메라를 뒤로 빼자 해결됐어요. 안젤벨트 장면에서는 카메라 앵글을 잡으려고 붙인 스크린샷에 헤드폰이 빠져 있던 탓에 새 테이크마다 헤드폰이 사라졌고, 팀은 Photoshop에서 헤드폰을 손으로 그려 넣은 스크린샷으로 바뀌 문제를 풀었어요.

끝내 풀지 못한 습도 공개했어요. 소녀가 천장 손잡이를 잡자 뜯겨 나가고 당황해 다른 손잡이를 잡자 그것도 뜯기는 개그는 최종 시퀀스에 들어가지 못했어요. 아미나는 첫 손잡이가 부서졌다는 걸 깨닫는 짧은 멈춤이 개그의 핵심인데, 회색 캐릭터로는 표정과 손동작이 전달되지 않고 디테일을 더하면 모델이 캐릭터 시트 대신 Blender 형상을 베꼈다고 설명했어요. 팀은 이를 연기 격차라고 불렀고, 아미나는 "큰 액션 장면이 더 어려울 줄 알았는데 AI는 미묘한 캐릭터 연기에서 더 해냈다"고 말했어요.

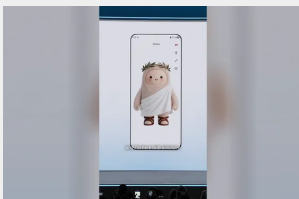
메탈은 힉스필드가 지난 8월 Blender 3D 블로킹으로

오늘 지면

- 크리에이티브
힉스필드, 단편 애니메이션 제작기 영상 공개
- AI
앤스로픽, 클로드 코드 프로젝트 로컬 실행 지원
- AI
앤스로픽, 클로드의 신종 효소 시스템 발견 공개
- AI
오픈AI, 챗GPT 광고 동남아·대만 확대
- AI
오픈AI, 하비 GPT-6 Astra 사례 공개
- AI
구글 리서치, 장편 AI 영상 생성 프레임워크 공개



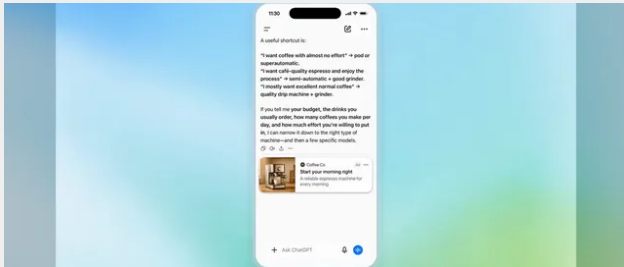
구글, 서버 측 AI 메모리 설계 공개



메타, Muse Realtime Avatar 공개

이 지면은 2026년 9월 25일 금요일 아침 구독자 메일함으로 나간 레터를 신문 판형으로 다시 조판한 것입니다. 기사 전문은 metallab.ai 에서 읽을 수 있습니다.

AI



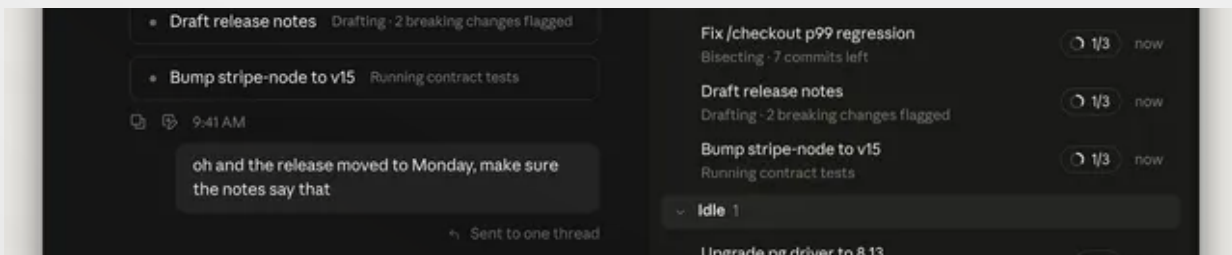
오픈AI, 챗GPT 광고 동남아·대만 확대

오픈AI가 9월 23일 챗GPT 광고를 동남아와 대만 7곳으로 확대한다고 발표했어요. 대상은 인도네시아, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 태국, 베트남, 대만이고, 이번 발표로 챗GPT 광고를 쓸 수 있는 나라는 60곳을 넘었어요. 호주와 뉴질랜드, 일본, 한국, 인도에 이은 아시아태평양 확장이에요. 광고는 무료 요금제와 Go 요금제 이용자에게만 보이고, Plus와 Pro, Enterprise 구독은 광고 없이 유지돼요. 광고를 사는 길은 세

▶ 2면에 계속

AI

앤스로픽, 클로드 코드 프로젝트 로컬 실행 지원



앤스로픽이 9월 23일(미국 시간) 클로드 코드의 프로젝트 기능에 로컬 실행 지원을 추가했어요. 개발자 공식 계정 ClaudeDevs는 X에 "클로드 코드의 프로젝트에 로컬 지원을 더해, 이제 스레드가 여러분의 컴퓨터에서 돌아갈 수 있다"고 밝혔어요. 9월 17일 베타로 공개한 프로젝트는 그동안

모든 작업을 클라우드 세션에서만 돌렸는데, 옛새 만에 실행 범위를 사용자의 기기로 넓힌 거예요.

프로젝트는 대화 하나가 여러 작업을 지휘하는 구조예요. 앤스로픽의 9월 17일 발표에 따르면 사용자가 할 일을 말하면 클로드가 일을 스레드로 쪼개 병렬 클라우드 세션으로 돌리고, 스레드 사이에 맥락을 넘기며, 사용자가 자리를 떠도 일

▶ 2면에 계속

AI

앤스로픽, 클로드의 신종 효소 시스템 발견 공개



앤스로픽이 9월 23일 생명과학 연구팀과 자체 실험실을 새로 만들었다고 밝히면서, 그 팀의 첫 결과를 함께 내놔요. 클로드 에이전트가 방대한 DNA 데이터베이스를 스스로 뒤져서, 지금까지 아무도 정리해 두지 않았던 효소 시스템을 찾아냈다는 내용이에요. 사람이 개입한 건 처음에 건넨 프롬프트 한 줄과 실험실에서의 검증뿐이었고, 그사이 무엇을 파고

들지 고르는 일은 에이전트가 했어요. 앤스로픽은 이 시스템에 배열 연관 역전사효소, 줄여서 ART라는 이름을 붙였어요.

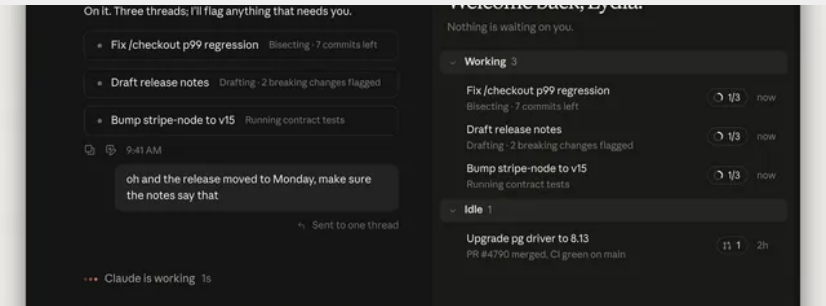
이게 왜 새로운 이야기인지 알려면 유전체 마이닝이라는 작업이 원래 어떻게 굴러가는지 봐야 해요. 서열 데이터베이스는 4년마다 두 배로 늘어나서 사람이 훑을 수 있는 규모를 한참 넘었고, 그래서 자동 파이프라인이 대신 뒤져요. 문제는

▶ 2면에 계속

[◀ 1면에서 계속](#)

AI

앤스로픽, 클로드 코드 프로젝트 로컬 실행 지원



- 1 앤스로픽이 9월 23일 클로드 코드 프로젝트에 로컬 실행 지원을 추가해 스레드가 사용자 컴퓨터에서 돌 수 있게 했어요.
- 2 프로젝트는 대화 하나가 코디네이터가 돼 일을 스레드로 쪼개 병렬로 돌리는 기능으로, 9월 17일 일부 Pro-Max 구독자 대상 베타로 나왔어요.
- 3 공식 문서에는 아직 로컬 세션을 프로젝트에 넣을 수 없다는 설명이 남아 있고, 하루 새 스레드 상한은 200개예요.

안쪽은 두 층으로 나뉘어요. 공식 문서에 따르면 프로젝트 대화 속 클로드는 코디네이터로서 무엇을 스레드로 만들지 정하고, 스레드는 각자 별도 컨텍스트 창을 가진 클라우드로 세션으로 자기 브랜치에서 한 가지 일을 맡아 필요하면 폴 리퀘스트를 연 뒤 결과를 보고해요. 코디네이터는 스레드가 보고한 내용만 보고 모든 단계를 들여다보지는 않아요. 두 스레드가 같은 코드를 건드리면 겹친 부분은 일반 폴 리퀘스트처럼 머지 충돌로 처리돼요. 회사는 블로그에서 "비서실장에게 브리핑하듯 프로젝트에서 클로드에게 브리핑하면 작업을 새 스레드나 기존 스레드로 보낸다"고 설명했어요.

이번 로컬 지원은 예고된 순서였어요. 앤스로픽은 출시 블로그에 "스레드는 오늘은 클라우드에서 돌지만, 로컬 도구와 코드 결에서, 네트워크 안쪽의 여러분 컴퓨터에서 돌리는 기능이 아주 곧 나온다"고 적었어요. 클라우드 스레드는 GitHub 저장소와 업로드한 파일만 다룰 수 있어서, 로컬 데이터베이스나 기기 예뮬레이터, VPN 뒤의 API처럼 사용자 컴퓨터에서만 달는 자원이 필요한 일은 문서가 프로젝트 대신 로컬 세션을 권하던 영역이에요.

이용자 쪽 요구도 있었어요. 출시 이틀날 한 X 이용자(@tropoFarmer)는 출시 게시물에 윈도우에서 로컬 폴더를 추가해도 아무 반응이 없고 프로젝트를 만든 뒤에는 저장소 말고 맥락을 더할 방법이 없다고 적으며 "로컬 워크플로에서는 이게 어떻게 작동하나요?"라고 물었어요.

[◀ 1면에서 계속](#)

AI

앤스로픽, 클로드의 신종 효소 시스템 발견 공개



- 1 앤스로픽이 생명과학 연구팀과 자체 실험실을 만들고, 클로드가 찾아낸 신종 효소 시스템 ART를 공개했어요.
- 2 에이전트 약 950개가 21시간 동안 2억 1000만 토큰을 써서 역전사효소 20만 개를 모으고 후보 20개까지 좁혔어요.
- 3 크리스퍼처럼 일정한 간격의 반복 배열을 끼고 있지만, 실제 기능은 아직 밝혀지지 않았어요.

앤스로픽이 한 일은 그 마지막 단계를 에이전트에게 넘겨 본 거예요. 클로드에게 역전사효소의 흥미로운 새 사례를 찾아보라는 프롬프트를 주고 풀어 놔더니, 에이전트 약 950개가 21시간 동안 2억 1000만 토큰을 써 가며 데이터베이스를 훑었어요. 그 과정에서 역전사효소를 20만 개 넘게 모았고, 새 후보 시스템 3500개를 골라낸 뒤, 가장 그럴듯한 20개까지 좁혀서 사람이 읽을 수 있는 보고서로 정리했어요. 앤스로픽은 전문가 한 사람이 이런 분석을 하면 몇 주에서 몇 달이 걸린다고 적었어요.

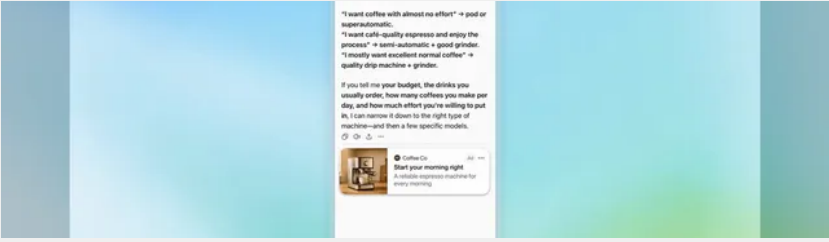
결정적인 장면은 한 에이전트가 이상하게 생긴 역전사효소 근처의 원시 DNA 서열을 글자 그대로 읽어 내려가던 중에 나왔어요. 세션 기록에 남은 그 순간의 문장은 이랬어요. "역전사효소 옆의 DNA가 굉장하다. 탠덤 반복 배열이 눈으로 보인다. 저거 크리스퍼 같은 반복 배열 아닌가?" 그다음 행동이 더 흥미로워요. 에이전트는 반복 서열의 개수를 세고 간격을 재고, 이미 알려진 역전사효소 시스템들과 배치를 비교하고, 같은 패턴을 보고한 논문이 있는지 문헌을 뒤진 다음, 새로운 생물학적 시스템을 찾았다고 판단하고 사람 검토용 보고서를 제출했어요.

ART는 세 부분으로 되어 있어요. 역전사효소 본체, 그 옆에 붙은 파트너 유전자, 그리고 일정한 간격으로 늘어진 긴 DNA 반복 배열이에요. 주로 박테리아를 감염시키는 바이러스인 박테리오파지에서 발견되는데, 반복 배열의 생김새가 크리스퍼 배열을 닮았다는 게 핵심이에요. 크리스퍼 배열은 서로 다른 RNA 서열을 보관해 두는 서랍장 같은 구조고, 그 덕분에 크리스퍼 카스 시스템이 원하는 표적을 지정할 수 있는 도구가 됐거든요. 앤스로픽의 첫 실험에서도 ART 배열이 여러 개의 짧은 RNA로 나뉘어 발현되는 것이 확인됐고, 연구팀은 비슷한 원리가 작동할 가능성을 열어 뒀어요.

[◀ 1면에서 계속](#)

AI

오픈AI, 챗GPT 광고 동남아·대만 확대



- 1 오픈AI가 9월 23일 챗GPT 광고를 인도네시아·말레이시아·필리핀·싱가포르·태국·베트남·대만 7곳으로 확대했어요.
- 2 광고는 무료·Go 요금제에만 보이고, 대행사 5곳과 기술 파트너, 셀프서비스 광고 관리자로 살 수 있어요.
- 3 챗GPT 광고는 출시 200일이 안 돼 연 환산 매출 10억 달러를 넘었고 광고주는 수만 곳이에요.

첫 광고주 목소리는 지역 전자상거래에서 나왔어요. 쇼피의 페기 주 브랜드·성장 마케팅 총괄은 "브라질의 챗GPT 광고 출시에 이어 이 협력을 동남아시아와 대만으로 넓히게 돼 기쁘다"며 오픈AI를 전략적 파트너라고 불렀어요. 보도에 따르면 쇼피는 이번 7곳 모두와 브라질에서 마켓플레이스를 운영하고 있어요.

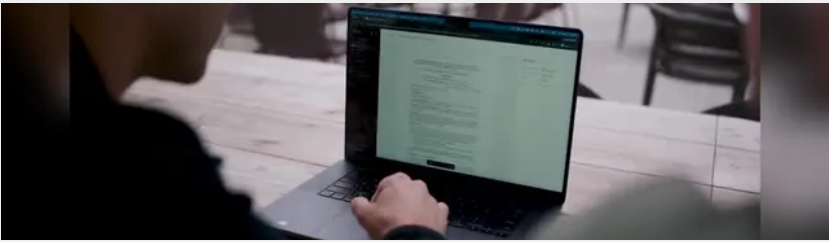
이번 확대에서 광고주에게 가장 실무적인 변화는 첫날부터 열린 셀프서비스예요. 보도에 따르면 오픈AI 도움말의 광고 관리자 이용 가능 국가 목록에는 9월 24일 기준 63개국이 올라 있었고, 새 7곳을 포함해 전부 셀프서비스 대상이었어요. 기준은 광고를 보는 이용자가 아니라 광고비를 내는 법인의 소재지라서, 싱가포르에 등록된 지역 본부나 베트남에 등록된 소매업체가 바로 계정을 열 수 있어요. 8월 29일 인도가 셀프서비스 없이 먼저 문을 열었다가 이를 뒤해야 직접 구매가 열린 것과 다른 순서예요.

진입 장벽이 내려온 속도도 빨라요. 보도에 따르면 2월 9일 미국 시범 운영 때는 최소 집행 약정이 20만 달러였고, 4월에 5만 달러로 내려간 뒤 5월 5일 클릭당 과금과 셀프서비스 광고 관리자가 열리면서 미국에서는 약정이 사라졌어요. 8월 17일 브라질과 멕시코로 9곳이던 시장은 37일 만에 목록상 63개국이 됐어요. 베니 쇼메어 오픈AI 수석화 부사장은 링크드인에 "동남아시아와 대만의 광고주에게 사람들이 제품을 발견하고 선택지를 살피고 결정을 내리는 순간에 닿을 새 기회"라고 적었어요.

AI

오픈AI, 하비 GPT-6 Astra 사례 공개

법률 AI 기업 하비가 GPT-6 Astra로 더 많은 맥락을 넣어 구조가 잡힌 법률 문서를 만들어요. 변호사 선호를 초안에 넣는 메모리 패널도 함께 소개됐어요.



- 1 오픈AI가 9월 23일 하비의 GPT-6 Astra 고객 사례를 66초 영상과 함께 공개했어요.
- 2 하비는 다른 모델보다 문서 서식과 맥락 인식이 크게 나아졌고, 메모리 패널로 변호사 선호를 초안에 넣는다고 밝혔어요.
- 3 하비는 9월 17일 발표된 Astra for Law의 API 고객이기도 하며, 이 구성은 법률 리서치 질문 200개에서 54.0%를 통과했어요.

오픈AI가 9월 23일 법률 AI 기업 하비가 GPT-6 Astra로 법률 문서 초안을 쓰는 고객 사례를 영상과 함께 공개했어요. 하비는 법원 정보와 로펌 문서, 판례 조사 결과 같은 맥락을 모델에 더 많이 넣어 구조가 잘 잡힌 문서를 뽑아낸다고 밝혔어요. 오픈AI에 따르면 하비는 다른 모델과 비교해 문서 서식과 맥락 인식에서 상당한 개선을 확인했어요. 게이브 페레이라 하비 공동창업자 겸 사장은 "모델에 더 많은 맥락을 줄 수 있고, 갈수록 더 구조가 잘 잡힌 결과물을 만들어 낸다"고 말했어요.

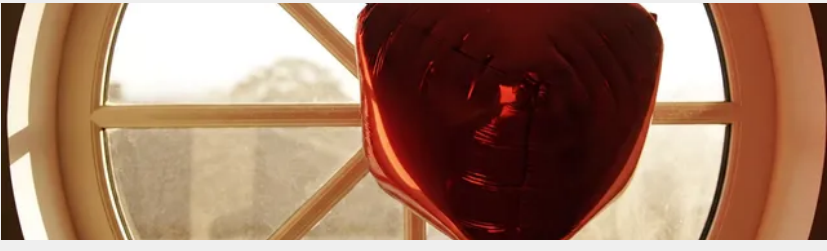
하비는 로펌과 기업 사내 법무팀이 소송부터 인수합병까지 복잡한 법률 업무에 AI를 안전하게 배치하도록 돕는 회사예요. 고객은 방대한 자료를 복잡한 법률 문서로 바꾸는 데 하비를 써요. 오픈AI 사례 페이지는 하비를 북미 지역의 스타트업으로, 쓰는 제품은 API로 분류했어요.

메탈이 확인한 66초 소개 영상에서 페레이라는 문제를 규모로 설명해요. 그는 "대형 로펌은 수만 건의 고객 사안을 동시에 다루고, 그 사안 전반에 에이전트를 안전하게 쓸 방법이 필요하다"고 말했어요. 대형 인수합병이든 대형 소송이든 마찬가지로예요. 그는 대부분의 법률 업무가 엄청난 양의 맥락을 받아 복잡한 문서를 쓰는 일이고, Astra가 바로 그 경계를 넓히고 있다고 밝혔어요. 그 덕분에 고객은 문서를 분석하고 결과물 서식을 다듬는 일보다 상위 전략에 더 집중하게 된다는 설명이에요.

AI

구글 리서치, 장편 AI 영상 생성 프레임워크 공개

구글 리서치가 제미니와 Veo 위에서 몇 분짜리 영상을 스스로 기획하고 고치는 AI 비디오 공동 감독 연구를 공개했어요. 네 가지 프레임워크가 인물과 배경, 소품이 컷마다 바뀌는 문제를 겨냥했어요.



- 1 구글 리서치가 9월 24일 Co-Director, CANVAS, A²RD, VQQA를 묶은 장편 AI 영상 생성 프레임워크를 공개했어요.
- 2 CANVAS는 배경 연속성 21.6%, A²RD는 일관성 최대 30%, VQQA는 T2V-CompBench 11.57%의 개선을 보고했어요.
- 3 연구진은 10분짜리 영화를 함께 공개했고, 모든 결과물에는 SynthID 워터마크가 붙어요.

구글 리서치가 9월 24일 몇 분 길이의 영상을 스스로 기획하고 찍고 고치는 장편 AI 영상 생성 프레임워크 연구를 공개했어요. 이름은 AI 비디오 공동 감독이고, 제미니와 Veo 위에 얹는 조율 계층으로 만들어졌어요. 연구진은 네 가지 프레임워크를 하나로 묶었는데, 이야기 방향을 정하는 Co-Director, 스토리보드의 연속성을 지키는 CANVAS, 긴 영상을 구간별로 이어 붙이는 A²RD, 결함을 찾아 프롬프트를 고치는 VQQA예요. Co-Director는 COLM 2026, CANVAS는 EMNLP 2026 발표가 예정돼 있어요.

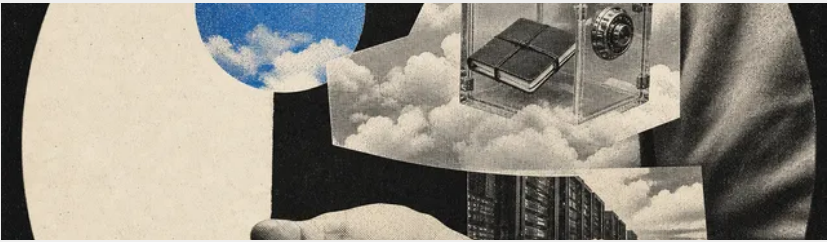
연구진이 풀려던 문제는 몇 초짜리 클립이 아니라 이야기였어요. 확산 모델은 고풍질 장면을 몇 초 만에 그리지만, 여러 컷을 이어 붙이면 인물의 옷이나 배경이 조금씩 바뀌는 의미 표류가 생기고, 앞 단계의 작은 오류가 뒤 단계 영상 전체를 망치는 연쇄 실패가 일어나요. 블로그는 이를 마지막에 드러난 실패를 어느 프롬프트 탭인지 거슬러 찾기 어려운 고전적인 신용 할당 문제라고 설명했어요. 그래서 지금은 사람이 손으로 고치는 수고가 끝없이 들어간다는 거예요.

첫 단계인 Co-Director는 영상 만들기를 전체 최적화 문제로 바꿔요. 오케스트레이터 에이전트가 다중 슬롯머신 알고리즘으로 창작 전략, 서사 방식, 미학 원형이라는 세 축의 조합을 고르고, 사전 제작 에이전트가 줄거리와 시각 자산을 스토리보드로 묶어요. 제작 에이전트 아래에서는 키프레임, 영상, 음성 에이전트가 각각 인물과 장면, 움직임, 내레이션과 음악을 맡아요. 완성본은 멀티모달 모델 심판이 세 축으로 채점해 다시 알고리즘에 돌려주고, 이 고리가 여러 번 돌며 선택을 다듬어요.

AI

구글, 서버 측 AI 메모리 설계 공개

구글이 Private AI Compute에 사용자별 기억을 암호화해 두는 서버 측 메모리 설계를 공개했어요. 15쪽 기술 브리프는 기억이 남는 만큼 위험도가 높아진다는 점과 그 대응을 함께 적었어요.



- 1 구글이 9월 23일 무상태였던 Private AI Compute에 영구 서버 측 메모리를 넣는 설계를 공개했어요.
- 2 기록은 하드웨어 엔클레이브 안의 사용자별 메모리 Oak 서버에 사용자 키로 암호화되고, 평문은 엔클레이브를 벗어나지 않아요.
- 3 구글은 기술 브리프와 서버 소프트웨어 공개 기록, 2025-2026년 외부 감사 요약을 함께 냈어요.

구글이 9월 23일 클라우드 AI 처리 플랫폼 Private AI Compute에 서버 측 메모리를 넣는 설계를 공개했어요. 지금까지 이 플랫폼은 작업이 끝나는 순간 맥락을 전부 지우는 무상태 구조였는데, 이제 사용자별 기억을 클라우드에 암호화해 두고 여러 기기에서 이어 쓰게 하겠다는 계획이에요. 구글은 이 데이터가 구글을 포함한 누구에게도 보이지 않는다고 밝혔어요. 발표는 구글 딥마인드 블로그에 실렸고, 설계를 자세히 적은 기술 브리프와 서버 소프트웨어의 공개 기록, 외부 감사 결과가 함께 나왔어요.

Private AI Compute는 구글이 2025년 11월 11일 처음 소개한 플랫폼이에요. 보도에 따르면 구글 자체 TPU 위에서 돌아가고, 하드웨어로 격리된 환경에서 제미니 모델이 민감한 데이터를 처리하게 해요. 당시 구글은 이 플랫폼으로 픽셀 10의 매직 큐를 개선하고 녹음 앱의 요약 언어를 넓히겠다고 밝혔어요. 구글 Private AI Compute 팀은 이번 발표에서 "새 영구 메모리 계층은 클라우드 속 안전한 디지털 금고처럼 작동하게 된다"고 설명했어요.

왜 기억이 필요한지는 기술 브리프가 짚어요. 한 번 쓰고 버리는 추론으로는 사용자의 장기 프로젝트나 대신 내린 결정, 이전 세션에서 파악한 선호를 이어 갈 수 없다는 거예요. 기기에 저장하는 대안도 저장 용량의 물리적 한계, 여러 기기 사이 동기화의 불편, 방대한 과거 맥락을 매번 클라우드 모델로 보내는 대역폭과 지연이라는 벽에 부딪혀요. 구글은 AI가 개인 정보와 선호 목록을 따로 저장하게 하는 우회책만으로는 사람들이 기대하는 연속적인 경험을 만들 수 없다고 봤어요.

AI

메타, Muse Realtime Avatar 공개

메타가 커넥트 2026에서 개인 에이전트 Muse에 표정과 몸짓을 붙이는 실시간 영상 모델을 선보였어요. 말을 마치고 약 870밀리초 만에 목소리와 영상이 함께 돌아와요.