

Higgsfield Genjutsu 활용 가이드북

촬영은 한 번, 인물과 배경은 무한대로 바꾸는 법

한 번 찍은 영상으로 열 명의 배우, 열 개의 장소를 만드세요.

목차

01	Genjutsu란? — 두 가지 모드를 먼저 이해하기
02	시작 전 체크 — 스펙, 위치, 크레딧
03	첫 생성 — 5단계로 끝내기
04	원본 촬영 꿀팁 — 각도, 구도, 동작
05	레퍼런스 이미지 고르는 법
06	프롬프트 공식 — 짧게, 그러나 정확하게
07	화면 전환 & 편집 꿀팁 — 결과물을 콘텐츠로
08	크레딧 아끼는 법
09	자주 하는 실수 & 해결법
10	자주 묻는 질문 (FAQ)

01 Genjutsu란? — 두 가지 모드를 먼저 이해하기

이미 찍어 둔 영상을 다시 촬영하지 않고 바꾸는 도구입니다. 공식 설명을 그대로 옮기면 "기존 영상을 두 가지 방식으로 변환한다. 영상의 움직임을 새로운 출연진, 장소, 룩으로 옮기거나, 선택한 요소만 바꾸고 나머지 슷은 그대로 둔다." 즉 움직임은 원본에서, 생김새는 내 레퍼런스에서 가져옵니다.

모드는 두 개뿐입니다. 이 표만 이해하면 절반은 끝입니다.

구분	Motion Transfer (모션 전이)	Object Swap (요소 교체)
공식 정의	"움직임, 카메라, 타이밍은 유지하고 장면은 레퍼런스로 다시 짓는다"	"설명한 것만 정확히 바꾼다. 나머지 프레임은 손대지 않는다"
무엇이 남나	동작, 카메라 무빙, 컷 타이밍	지정하지 않은 모든 것 (배경, 조명, 다른 인물)
무엇이 바뀌나	인물, 장소, 분위기 전부	인물, 의상, 제품, 장소, 소품 중 지정한 것
이럴 때	한 편의 춤, 연기, 제스처를 전혀 다른 세계관으로 옮길 때	같은 영상에서 옷만, 제품만, 배경만 바꾼 버전을 여러 개 만들 때
앱 화면 문구	Motion control — "Any motion is yours"	Replace objects — "Describe what you want to replace and how"

바꿀 수 있는 것은 공식 페이지 기준으로 다섯 가지입니다. 캐릭터(리캐스팅), 장소와 환경, 의상과 옷차림, 제품과 오브젝트, 그리고 장면 속 개별 디테일. 이 다섯 가지 중 무엇을 바꿀지 한 번에 하나씩 정하는 것이 초보자에게 가장 안전한 출발입니다.

02 시작 전 체크 — 스펙, 위치, 크레딧

항목	공식 기준
원본 영상	1개, 3~30초 (생성기 화면 기준. 블로그에는 4~30초로 표기)
레퍼런스 이미지	최대 30~40장 (체인지로그 30장, FAQ 40장 — 실제 한도는 생성기 화면에서 확인)
출력 해상도	480p / 720p / 1080p 선택, 최대 1080p
프리셋	30개 이상. "프리셋만으로 전체 작업이 가능"하며 프롬프트는 선택 사항
프롬프트	필수 아님. 더 구체적인 방향이 필요할 때 짧은 설명 추가
출시일	2026년 9월 1일 (공식 체인지로그)
상업적 사용	가능. "생성물은 당신의 것이며 오가닉·유료 채널 모두에 게시할 수 있다" (이용약관 적용)

어디에 있나요?

공식 체인지로그의 안내는 한 줄입니다. **Video** → 모델 선택기 → **Genjutsu**. 별도 메뉴나 플러그인이 아니라 영상 생성 화면의 모델 목록 안에 있습니다.

크레딧은 얼마나 드나요?

공식 블로그가 공개한 예시 가격입니다. 길이와 해상도로 정해지며, **Generate** 버튼을 누르기 전에 항상 정확한 비용이 표시됩니다.

길이	해상도	크레딧	환산 (공식 표기)
15초	480p	40	\$2.00
15초	720p	104	\$5.20
15초	1080p	144	\$7.20
6.4초 [실전]	1080p	63	실제 생성 시 표시된 값

QUICK TIP 1080p는 480p의 약 3.6배입니다. 처음 시도하는 구도나 프롬프트는 480p로 먼저 뽑아 동작이 맞는지 확인하고, 확정된 것만 1080p로 다시 뽑으세요. 동작 추적 품질은 해상도와 무관하게 같은 로직으로 처리됩니다.

03 첫 생성 — 5단계로 끝내기

공식 블로그의 5단계 워크플로를 그대로 따라갑니다. 영상 편집 경험은 필요 없습니다.

STEP 1 — 모드 선택

Video 화면에서 모델을 Genjutsu로 고른 뒤 **Motion control**(모션 전이)과 **Replace objects**(요소 교체) 중 하나를 선택합니다. 인물과 배경을 통째로 바꾸려면 **Replace objects**에서 인물과 배경을 함께 지정하는 것이 가장 간단합니다.

STEP 2 — 원본 영상 업로드

3~30초 사이의 영상 한 개를 올립니다. 이 영상에서 동작, 카메라, 타이밍이 추출됩니다. 긴 영상은 미리 잘라서 올리세요 (04장 참고).

STEP 3 — 레퍼런스 이미지 추가

바꾸고 싶은 인물, 의상, 장소, 제품, 스타일을 보여주는 이미지를 올립니다. 공식 안내는 "레퍼런스가 캐릭터, 오브젝트, 의상, 제품, 장소, 스타일을 정의한다"입니다. 즉 글보다 그림이 우선입니다.

STEP 4 — 프리셋 또는 짧은 설명

30개 이상의 프리셋 중 하나를 고르거나, 입력창에 바꿀 내용을 짧게 적습니다. 입력창 아래에는 **Change character / Change location / New context** 제안 칩이 있어 클릭만으로도 방향을 정할 수 있습니다. "전체 프롬프트는 필요하지 않다"가 공식 입장입니다.

STEP 5 — 비용 확인 후 **Generate**, 원본과 비교

해상도(480p·720p·1080p)와 변형 개수(1/4)를 정하면 크레딧이 표시됩니다. 생성 후에는 원본과 나란히 재생해 손 동작, 고개 방향, 입 모양이 같은 타이밍에 맞는지 확인하세요. 공식 워크플로의 마지막 단계도 "원본과 대조해 검토"입니다.

QUICK TIP 첫 실험은 정면 앓은 토크헤드 **6초 + 인물 사진 1장**으로. 히스필드 공식 데모 영상도 모자 쓴 남성의 정면 앓은 샷 하나를 여성, 정상 남성, 바이킹으로 바꿔 보여줍니다. 가장 잘 되는 조건에서 성공을 먼저 경험한 뒤 난이도를 올리세요.

04 원본 촬영 꿀팁 — 각도, 구도, 동작

Genjutsu는 움직임, 카메라, 타이밍을 보존합니다. 뒤집어 말하면 원본에 없는 것은 결과에도 없고, 원본이 흔들리면 결과도 흔들립니다. 원본 촬영이 결과의 **80%**를 정합니다.

항목	이렇게 찍으세요	이유
카메라 각도	눈높이 정면, 살짝 위에서 내려다보는 셀피 앵글까지	레퍼런스 이미지 대부분이 정면 셀피 구도라 각도가 맞을수록 얼굴이 자연스럽게 붙음
구도	가슴 위 상반신, 머리 위 여백 확보	얼굴·손·머리 움직임이 가장 정확히 추적되는 영역
카메라 움직임	삼각대 고정 또는 최소한의 핸드헬드	공식 가이드 원칙 "클립당 하나의 지배적인 움직임". 카메라 팬과 인물 동작이 겹치면 결과가 뭉개짐
동작	손 제스처, 고개 끄덕임, 표정 변화 위주. 손은 항상 프레임 안에	[실전] 손·고개·입 모양은 프레임 단위로 일치. 프레임 밖으로 나간 손은 추적 불가
피해야 할 동작	일어서기, 자리 이동, 카메라가 방을 훑는 팬	[실전] 전신·카메라 레벨 움직임은 레퍼런스 구도 쪽으로 눌리며 원본대로 재현되지 않음

조명	얼굴에 균일한 정면광, 강한 컬러 조명은 피하기	색 조명은 피부톤에 섞여 레퍼런스 인물의 톤을 흐림
소품	컵, 책, 강아지 등 손에 든 것은 그대로 두기	[실전] 소품을 유지하면 손 동작이 가장 정확히 맞음. 배경만 바뀌어도 소품은 자연스럽게 남음
길이	한 컷 5~8초, 긴 원본은 구간으로 분할	[실전] 인물 한 명당 6초 구간이 비용·품질 균형점. 데모 영상도 3~5초 컷의 연속

TIP 01 한 컷에 하나의 동작만 담으세요. 히스필드 프롬프트 가이드의 핵심 원칙은 클립마다 하나의 지배적인 움직임, 단순한 모션이 더 깨끗하게 렌더된다입니다. 말하면서 손짓하는 것까지는 좋지만, 말하면서 손짓하며 일어나 카메라를 옮기면 셋 다 어중간해집니다.

TIP 02 원본과 레퍼런스의 판형을 맞추세요. 원본이 16:9면 레퍼런스도 16:9, 세로 릴스면 레퍼런스도 세로로 준비합니다. 판형이 다르면 모델이 빈 공간을 상상해서 채우고, 그 부분에서 인물과 배경이 어색해집니다.

05 레퍼런스 이미지 고르는 법

공식 페이지는 레퍼런스를 "캐릭터, 제품, 의상, 기타 시각 요소"로 분류합니다. 초보자가 가장 헷갈리는 부분이 몇 장을, 어떤 장면으로 올리느냐입니다.

목적	이런 이미지	장수
인물 + 배경을 한 번에	원하는 인물이 원하는 장소에 앉아 있는 사진 한 장 (셀피 구도)	1장이면 충분
인물만 정확히	정면 얼굴, 상반신, 의상이 보이는 전신	2~3장
제품 교체	제품 단독 컷 + 손에 든 컷	2장

장소만 교체	원본 카메라 높이와 비슷한 빈 공간 사진	1~2장
스타일 (애니메이션, 필름룩)	같은 톤의 스틸 여러 장	3~5장

TIP 03 레퍼런스 인물의 포즈를 원본 첫 프레임과 비슷하게. 손으로 턱을 꺾은 사진을 넣으면 첫 몇 프레임에서 그 포즈가 잠깐 섞일 수 있습니다. 정면을 보고 팔을 내린 중립 포즈가 어떤 원본 동작에도 무난하게 붙습니다.

TIP 04 배경 사진에 글자가 있으면 지우고 쓰세요. [실전] 벽에 문구가 적힌 레퍼런스를 넣었더니 모델이 원본에 없는 한글 자막까지 화면 아래에 만들어 넣었습니다. 프롬프트에 "no subtitles, no on-screen text"를 넣어도 글자가 많은 레퍼런스에서는 재발했습니다. 배경 레퍼런스는 텍스트 없는 사진이 안전합니다.

TIP 05 레퍼런스는 많다고 좋은 게 아닙니다. 한도가 30~40장이어도, 서로 다른 각도·조명·의상의 사진을 섞으면 모델이 평균을 내 버립니다. 같은 인물, 같은 옷, 같은 조명으로 통일된 2~3장이 열 장보다 정확합니다.

06 프롬프트 공식 — 짧게, 그러나 정확하게

공식 입장은 분명합니다. "전체 프롬프트는 필요하지 않다. 레퍼런스나 프리셋을 쓰고, 더 구체적인 방향이 필요할 때만 짧은 설명을 더한다." 그래서 **Genjutsu** 프롬프트는 소설이 아니라 작업 지시서처럼 씁니다.

순서	내용	예시
① 무엇을 바꿀지	교체 대상을 동사로 시작	Replace the man with the woman from the reference image
② 레퍼런스 특징	얼굴, 머리, 의상 2~3개 키워드	same face, long blonde hair, white camisole
③ 배경	장소와 눈에 띄는 소품 2~3개	replace the background with the

		reference living room, warm floor lamp, pink flowers
④ 유지할 것	원본에서 지킬 요소를 명시	keep the exact same pose, hand gestures, head movement, lip movement and camera framing
⑤ 금지할 것	생기면 곤란한 것	no subtitles, no on-screen text

바로 복사해 쓰는 프롬프트 3종

PROMPT A — 인물 + 배경 통째로 교체

Replace the man with the woman from the reference image (same face, short pink hair, cream knit sweater) and replace the entire background with the reference recording studio (condenser microphone on the right, studio monitors). Keep the exact same body pose, hand gestures, head movement, lip movement and camera framing from the source video. Do not add any subtitles or on-screen text.

원본 남성을 레퍼런스의 핑크 머리 여성으로, 배경은 레퍼런스 녹음실로 바꾸되 포즈·손동작·입 모양·구도는 원본 그대로. 자막 금지.

PROMPT B — 의상만 교체 (Object Swap)

Change only the outfit to the black suit and red tie from the reference image. Keep the person, face, background, lighting and every movement exactly as in the source video.

의상만 레퍼런스의 검정 정장·빨간 넥타이로. 사람, 얼굴, 배경, 조명, 동작은 전부 원본 유지.

PROMPT C — 제품만 교체

Replace the clear plastic cup in his hand with the protein tub from the reference image. Keep the hand position, grip and all other elements of the shot unchanged.

손에 든 플라스틱 컵을 레퍼런스의 단백질 통으로. 손 위치와 쥔 모양, 나머지는 그대로. (공식 데모 영상의

첫 장면이 바로 이 예시입니다.)

TIP 06 유지할 것을 빠뜨리지 마세요. 바꿀 것만 적으면 모델이 나머지도 자기 마음대로 손봅니다. **keep the exact same pose / camera framing** 한 줄이 재생성 횟수를 가장 많이 줄여 줍니다.

TIP 07 형용사보다 명사. **"beautiful, cinematic, high quality"** 같은 말은 Genjutsu에서 거의 아무 일도 하지 않습니다. 대신 **"black rectangular sunglasses", "Porsche steering wheel on the right"**처럼 화면에 실제로 보일 사물을 적으세요. 픽스필드 프롬프트 가이드도 "주체를 구체적으로: 누구인지, 의상, 표정, 행동"을 첫 원칙으로 둡니다.

TIP 08 프리셋이 추천되면 일단 결과를 보세요. 프롬프트를 입력하면 시스템이 **"IN THE DARK"** 같은 프리셋을 대신 제안하기도 합니다. 프리셋은 검증된 조합이라 초보자에게는 오히려 안전한 선택이고, 원하는 방향이 아니면 제안을 달고 직접 쓴 프롬프트로 다시 생성하면 됩니다.

07 화면 전환 & 편집 꿀팁 — 결과물을 콘텐츠로

공식 데모 영상 「Infinite Content Era」가 보여주는 편집 구조는 단순합니다. 위에는 **AI** 결과, 아래에는 **Original** 라벨을 단 원본을 같은 타이밍으로 재생하고, 인물이 바뀌는 순간마다 짧은 흑을 넣습니다. 이 구조를 그대로 따라 하면 됩니다.

기법	방법	효과
구간 분할 생성	30초 원본을 5~6초씩 잘라 인물마다 한 구간 배정	비용은 전체 생성의 1/5, 5초마다 인물이 바뀌는 릴스 리듬
비교 레이아웃	9:16 캔버스에 위 AI(가로 짝 채움), 아래 원본(살짝 작게 + Original 라벨)	"진짜 같은 동작인지"를 시청자가 직접 확인, 댓글 유도
컬러 플래시 흑	인물이 바뀌는 첫 프레임에 화면 전체를 단색으로 덮었다가 0.5초 안에 풀기	공식 데모의 첫 변신 장면에 쓰인 효과. Genjutsu 기능이 아니라 편집 앱의 색 오버레이

원본 먼저 1~2초	영상 시작은 원본으로, 그 뒤 플래시와 함께 AI로 전환	"바뀐다"는 사실 자체가 후킹. 처음부터 AI면 비교 대상이 없음
원본 오디오 유지	AI 클립은 무음이므로 원본 음성을 그대로 깔기	입 모양이 원본과 일치하므로 립싱크가 자동으로 맞음
길이 보정 [실전]	결과 클립은 원본보다 2~5% 짧게 나옴. 속도를 95~99%로 낮춰 구간에 맞추기	구간 끝에서 원본이 비치는 현상 방지

플래시 혹은 레시피 (CapCut / Premiere 공통)

- ① AI 클립 위에 단색 레이어를 만들고 블렌드 모드를 **Multiply(곱하기)**로 설정합니다. 밝은 배경은 그 색으로 물들고 어두운 옷은 그대로 남아 데모와 같은 "형광펜 칠한" 느낌이 납니다.
- ② 불투명도를 **0.25초 100% 유지 → 0.45초 동안 0%**로 키프레임을 찍습니다.
- ③ 인물이 바뀌는 지점마다 복사해 붙입니다. 색은 브랜드 컬러 하나로 통일하세요.

TIP 09 구간 경계는 말이 끊기는 지점이 아니라 동작이 멈추는 지점에. **Genjutsu**는 동작을 보존하므로, 손을 든 채 구간이 끝나면 다음 인물이 손을 든 채 시작합니다. 손이 내려온 순간에서 자르면 인물 전환이 훨씬 자연스럽습니다.

TIP 10 배경과 소품의 궁합을 미리 생각하세요. 강아지를 안는 구간은 거실 배경 인물에게, 컵을 드는 구간은 주방·카페 배경 인물에게 배정하면 설명 없이도 장면이 말이 됩니다. 소품이 없는 구간은 자동차 안, 사무실처럼 손이 자유로운 배경에 쓰세요.

08 크레딧 아끼는 법

습관	이유
Generate 앞의 숫자를 읽고 누르기	공식: "각 실행은 생성 전에 크레딧 비용을 표시한다". 확인 없이 누르는 것이 낭비의 1순위

변형 개수는 1로	1/4 선택기에서 4를 고르면 비용도 4배. 방향이 확정된 뒤에만 변형을 늘리기
480p로 테스트, 1080p로 확정	15초 기준 40 vs 144 크레딧. 동작 확인에는 480p면 충분
긴 원본은 잘라서	30초 전체를 인물 5명으로 만들면 5회 × 30초. 6초씩 나누면 5회 × 6초로 비용 1/5
재생성은 2회까지	[실전] 같은 조건으로 3회째 돌려도 결과 경향은 그대로. 프롬프트나 레퍼런스를 바꾸지 않은 재생성은 크레딧만 소모
작은 흠은 편집으로	[실전] 2초짜리 잘못된 자막, 구간 끝 0.3초 공백은 재생성보다 편집 앱에서 지우거나 늘리는 것이 빠르고 공짜

09 자주 하는 실수 & 해결법

이런 문제가 있다면	이렇게 해보세요
얼굴이 레퍼런스와 다르게 나온다	레퍼런스를 정면 얼굴 1장 + 상반신 1장으로 줄이고, 프롬프트에 "same face as the reference" 명시
배경이 반만 바뀐다	"replace the entire background"처럼 entire를 넣고, 배경 레퍼런스에 원본과 비슷한 카메라 높이의 사진 사용
원본에 없는 자막·글자가 생긴다	텍스트가 있는 레퍼런스를 빼고 "no subtitles, no on-screen text" 추가. 남은 글자는 편집 앱에서 마스크로 제거
일어서는 장면이 얇은 채로 나온다	전신 움직임은 Replace objects의 약점. 그 구간만 Motion control로 따로 생성하거나, 서 있는 전신 레퍼런스를 넣어 별도 클립으로 만들기
결과가 원본보다 짧다	정상 범위(2~5%). 편집 앱에서 속도를 95~99%로 늦춰 구간 길이에 맞추기
손 동작이 어긋난다	원본에서 손이 프레임 밖으로 나갔는지 확인. 원본 재촬영 시 손을 가슴 높이에서 움직이기

프롬프트를 넣었는데 프리셋이 추천된다	프리셋 결과를 먼저 보고, 아니면 제안을 달고 직접 쓴 프롬프트로 재생성
크레딧이 생각보다 빨리 닳는다	변형 개수(1/4)와 해상도 확인. 테스트는 480p·1개로

10 자주 묻는 질문 (FAQ)

Q. 영상 편집을 전혀 못 하는데 쓸 수 있나요?

A. 공식 답변은 "필요 없다"입니다. 영상과 레퍼런스를 올리고, 모드를 고르고, 바꿀 것을 적고, 생성하면 끝입니다. 편집 지식은 결과물을 릴스로 만들 때만 필요하고, 그것도 07장의 구조를 따라 하면 됩니다.

Q. 원본 영상은 몇 초까지 되나요?

A. 생성기 기준 3~30초입니다. 30초를 넘는 영상은 잘라서 올리세요. 실전에서는 5~8초 단위가 품질과 비용 모두에서 유리합니다.

Q. Motion control과 Replace objects 중 뭘 써야 하나요?

A. 인물과 배경을 한꺼번에 바꾸는 토크헤드라면 Replace objects에서 둘 다 지정하는 것이 간단합니다. 춤이나 전신 동작을 전혀 다른 캐릭터에 입히려면 Motion control입니다.

Q. 프롬프트를 꼭 써야 하나요?

A. 아니요. 공식적으로 프리셋만으로 전체 작업이 가능합니다. 다만 "유지할 것"을 한 줄 적어 두면 재생성 횟수가 확실히 줄어듭니다.

Q. 결과물을 광고나 수익 콘텐츠에 써도 되나요?

A. 공식 답변은 "생성물은 당신의 것이며 오가닉·유료 채널 모두에 게시할 수 있다"입니다. 세부 조건은

Higgsfield 이용약관을 따릅니다.

Q. 어디에서 시작하나요?

A. higgsfield.ai에 로그인 → Video → 모델 선택기에서 Genjutsu를 고릅니다.

✓ DO	⊘ DON'T
• 정면 고정 상반신 샷으로 촬영 • 원본은 5~8초 구간으로 분할 • 레퍼런스는 같은 인물·의상 2~3장으로 통일 • 프롬프트에 "유지할 것" 한 줄 명시 • 480p 테스트 → 1080p 확정 • 결과는 원본과 나란히 재생해 검수	• 일어서기·이동·카메라 팬이 섞인 원본 • 글자가 많은 배경 레퍼런스 • 형용사만 가득한 긴 프롬프트 • 변형 4개를 기본값으로 두고 생성 • 같은 조건으로 3회 이상 재생성 • 판형이 다른 레퍼런스 혼용