

Higgsfield Genjutsu 활용 가이드북

GPT 에서 내 영상을 애니메이션으로 바꾸고, 여러 버전으로 확장하는 법

한 번 찍은 동작으로, 서로 다른 애니메이션을 만드세요.

2026 년 10 월 2 일 업데이트 | 9 월 30 일 Restyle·ChatGPT 확장 기능 반영

목차

01	Genjutsu 란? — 두 가지 모드와 새로운 Restyle
02	시작 전 체크 — 스펙, 위치, 크레딧
03	첫 생성 — GPT 에서 5 단계로 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)

이 문서는 첨부 가이드북의 구성과 흑백 서식을 살린 업데이트본입니다. 기능·수치의 근거는 Higgsfield 공식 자료이며, 프롬프트와 편집 구성은 그 기능을 적용해 작성한 예시입니다. Higgsfield 가 직접 발행하거나 검수한 문서는 아닙니다.

본문의 [번호] 출처는 마지막 페이지의 공식 자료 목록과 연결됩니다. 생성 결과를 보장하는 표현과 근거 없는 실전 수치는 제외했습니다.

01 Genjutsu 란? — 두 가지 모드와 새로운 Restyle

핵심 내 영상의 연기와 움직임을 활용해 외형이나 장면을 바꾸는 도구입니다. 얼굴·의상·배경을 어떻게 바꿀지에 따라 두 모드를 선택하고, 애니메이션 스타일 변환에는 Restyle 을 함께 살펴보세요.

구분	Motion Transfer (모션 전이)	Object Swap (요소 교체)
무엇을 하나요	원본 동작을 레퍼런스의 캐릭터·장면으로 옮깁니다.	인물·옷·제품처럼 지정한 요소를 교체합니다.
기준이 되는 것	원본의 동작, 카메라 움직임, 타이밍	바꾸지 않을 원본 장면과 움직임
애니메이션 활용	내 연기를 새 애니메이션 캐릭터에 적용	완성된 영상의 옷이나 소품을 부분 수정
GPT 요청 예	이 동작을 첨부 캐릭터가 하게 해 줘.	이 영상의 재킷만 첨부 이미지로 바꿔 줘.

근거 [\[03\] Genjutsu 공식 제품 소개](#) · [\[13\] Higgsfield 공식 플러그인 도구 설명](#)

2026 년 9 월 30 일 추가 — Genjutsu Restyle

공식 업데이트는 Restyle 을 Motion Transfer 안에서 영상 전체의 화풍을 바꾸는 기능으로 소개합니다. 20 개 이상의 애니메이션 스타일과 레퍼런스 기반의 사용자 스타일을 안내하며, 웹과 MCP 에서 제공한다고 명시합니다. 웹 진입 경로는 Video → Higgsfield Genjutsu → Styles 입니다.

근거 [\[01\] 공식 체인지로그](#)

먼저 정하기 — 같은 나를 애니메이션으로, 또는 새로운 캐릭터로

영상 속 인물과 장면을 애니메이션화하려면 Restyle 의 스타일 선택부터 시작하세요. 외형이 정해진 캐릭터가 내 연기를 하게 만들려면 캐릭터 레퍼런스를 쓰는 Motion Transfer 를 선택합니다. 기존 장면의 옷·제품만 바꾸려면 Object Swap 이 맞습니다.

확인 범위 공식 발표의 MCP 지원과 개별 대화에서 보이는 도구는 구분해야 합니다. 확인한 /genjutsu 안내는 모션 전이와 요소 교체를 연결했습니다. Restyle 스타일 선택이 보이지 않으면 지원 여부부터 조회하고, 공식 웹의 Styles 경로를 확인하세요. [01·13]

공식 설명은 보존하려는 동작과 장면 구조를 안내합니다. 모든 손가락·표정·입 모양이 프레임 단위로 완전히 일치한다는 품질 보증으로 읽지는 마세요.

02 시작 전 체크 — 스펙, 위치, 크레딧

항목	확인된 공식 기준
원본 영상	Genjutsu 웹 화면: 1 개, 4–30 초. 사용할 구간을 먼저 잘라 준비합니다. [02]
이미지 수	웹·Restyle 출시 공지: 최대 30 장. Restyle 공개 API 는 캐릭터 참조 0–5 장으로 별도 규격입니다. [01·09]
해상도	480p / 720p / 1080p. 현재 두 플러그인 모델의 기본값은 720p 입니다. [13]
애니메이션 스타일	Restyle: 20 개 이상 및 레퍼런스 기반 사용자 스타일을 공식 안내합니다. [01]
프롬프트	짧은 작업 지시로 시작할 수 있습니다. Restyle API 는 스타일 선택이 필수이고 추가 문장은 선택입니다. [06·09]
ChatGPT 연결	공식 Higgsfield 플러그인을 추가하고 같은 Higgsfield 계정으로 로그인합니다. [04]
첨부 파일	확인한 ChatGPT 첨부 업로드 도구의 파일 한도는 100 MiB 입니다. API 의 200 MiB 영상 한도와 혼동하지 마세요. [09·13]

어디에서 시작하나요?

GPT: 공식 MCP 페이지의 ChatGPT 탭 → 플러그인 추가 → 계정 연결 → 새 대화에서 Higgsfield 선택 또는 이름을 명시합니다. 웹: Video → Higgsfield Genjutsu. 애니메이션 스타일은 Styles 경로를 확인합니다.

근거 [\[04\] Higgsfield Plugin for ChatGPT](#) · [\[01\] 공식 체인지로그](#)

크레딧은 얼마나 드나요?

아래는 기존 표와 같은 공식 블로그의 2026 년 9 월 예시입니다. Motion Transfer 와 Object Swap 기준이며, 현재 Restyle·GPT 견적이나 API 달러 요금표로 사용하면 안 됩니다.

길이	해상도	크레딧	공식 환산 예시
15 초	480p	40	\$2.00
15 초	720p	104	\$5.20
15 초	1080p	144	\$7.20

근거 [\[06\] Meet Higgsfield Genjutsu](#)

QUICK TIP 실행 직전에 사용할 모델·길이·해상도·결과 개수와 함께 견적을 확인하세요. 화면이나 연결 도구가 돌려주는 현재 비용을 기준으로 결정합니다. [10·13]

03 첫 생성 — GPT 에서 5 단계로 끝내기

아래 순서는 연결부터 결과 확인까지 이어지는 기본 흐름입니다. 실습 예시는 직접 촬영한 짧은 영상 1 개를 애니메이션으로 바꾸는 작업입니다.

STEP 1 — Higgsfield 플러그인 연결

higgsfield.ai/mcp 의 ChatGPT 탭에서 설치 링크를 엽니다. Higgsfield 를 추가하고 계정에 로그인한 뒤 새 대화에서 선택하세요. 공식 연결 안내에는 API 키를 직접 넣는 단계가 없습니다. 플러그인 표시 여부는 계정·지역·워크스페이스 설정에 따라 달라질 수 있습니다. [04·05]

STEP 2 — 원본과 레퍼런스에 역할 붙이기

4~30 초 원본 영상 1 개를 첨부하고 “이 파일이 움직임 기준”이라고 적습니다. 원하는 애니메이션 캐릭터 이미지가 있으면 함께 첨부하고 “이 이미지는 외형 기준”이라고 적으세요. 스타일 예시와 캐릭터 이미지가 다르면 각각의 역할을 구분합니다. [02·13]

STEP 3 — /genjutsu 로 작업 방향 지정

영상 전체의 애니메이션화는 “Restyle 스타일 변환”, 특정 캐릭터로의 연기 이전은 “Motion Transfer”, 옷이나 제품 교체는 “Object Swap”이라고 명시하세요. /genjutsu 만 쓰면 세부 목표와 필요한 자료를 다시 물을 수 있습니다. [01·13]

STEP 4 — 설정과 비용 확인

스타일 또는 레퍼런스, 해상도, 결과 개수를 확인합니다. 처음에는 결과 1 개로 요청하고, 도구가 제시한 설정과 견적을 본 뒤 실행하세요. 무료 사용을 원하면 남은 무료 횟수와 해당 모드·해상도 적용 여부를 먼저 확인합니다. [11·13]

STEP 5 — 생성 완료 후 원본과 비교

요청 접수나 대기 상태를 완성으로 보지 마세요. 완료된 영상을 열어 동작 타이밍, 얼굴과 손, 스타일, 화면 비율, 오디오, 마지막 프레임을 확인한 뒤 내려받습니다. 수정이 필요하면 어느 구간의 무엇을 바꿀지 구체적으로 적습니다. [03·11·13]

QUICK TIP 대화의 “계획 설명”과 실제 “생성 요청”은 다릅니다. 먼저 견적만 확인할 때는 “아직 생성하지 말아 줘”를 덧붙이세요. 이는 비용 확인용 요청문이며 자동 예산 제한 기능을 뜻하지 않습니다.

첫 실습 — 내 영상을 애니메이션으로 변환하기

아래 요청문은 공식 기능을 적용해 작성한 예시입니다. 실제 생성 테스트나 특정 스타일의 현재 제공을 보장하는 공식 프롬프트가 아닙니다.

복사해서 GPT 에 입력 — Restyle 가능 여부와 스타일 확인

/genjutsu
첨부한 내 영상을 애니메이션으로 바꾸고 싶어. Higgsfield Genjutsu Restyle 에서 현재 선택 가능한 스타일을 먼저 보여 줘. 인물의 행동과 카메라 흐름은 원본을 기준으로 하고 싶어. 스타일 변환 기능이 이 대화에서 지원되는지 확인해 줘. 가능한 방식, 필요한 자료, 480p 결과 1 개의 예상 크레딧을 알려 주고 아직 생성하지 말아 줘.

현재 상태	다음 행동
스타일 선택이 제공된다	표시된 미리보기에서 원하는 스타일을 선택하고, 해당 선택과 견적을 확인한 뒤 실행합니다.
모션 전이만 제공된다	준비한 애니메이션 캐릭터·장면 이미지를 외형 기준으로 쓰는 Motion Transfer 요청으로 진행할 수 있습니다.
Styles 가 대화에 보이지 않는다	공식 웹의 Video → Higgsfield Genjutsu → Styles 를 확인합니다. 대화에서 보이지 않는 메뉴·프리셋 ID 를 임의로 지정하지 않습니다.

근거 [\[01\] 공식 체인지로그](#) · [\[13\] Higgsfield 공식 플러그인 도구 설명](#)

레퍼런스로 실행 — 캐릭터가 내 동작을 하게 하기

/genjutsu
첨부한 영상의 손짓과 고개 움직임을 첨부한 애니메이션 캐릭터가 하도록 Motion Transfer 로 만들어 줘. 영상은 동작 기준, 이미지는 캐릭터의 얼굴·눈매·머리·의상 기준이야. 원본 동작의 순서와 카메라 구도를 유지하고 새 행동이나 자막은 추가하지 말아 줘. 480p, 결과 1 개로 견적부터 알려 줘.

실행 문장 설정과 견적을 확인했다면 “방금 확인한 스타일과 설정, 견적대로 결과 1 개를 생성해 줘”라고 이어서 요청합니다. 원본이나 설정을 바꿨다면 새 견적을 확인하세요.

Restyle 공개 API 에는 외부 캐릭터 이미지 없이 원본 속 피사체를 스타일화하는 방식도 있습니다. 반면 연결 도구가 캐릭터 이미지를 요구하면 그 입력을 준비해야 합니다. 서로 다른 경로의 입력 규칙을 같은 것으로 취급하지 마세요. [09·13]

04 원본 촬영 꿀팁 — 각도, 구도, 동작

Genjutsu 는 기존 영상의 움직임を活用합니다. 먼저 결과에 남기고 싶은 행동을 원본에 담으세요. 아래 촬영 팁은 모션 전이 원리와 공식 애니메이션 제작·국소 편집 안내를 적용한 제작 권장안입니다. 성공률이나 최적 촬영 조건으로 발표된 수치는 아닙니다.

항목	이렇게 준비하세요	확인할 이유
각도	얼굴과 의상이 읽히는 구도를 선택	캐릭터의 눈·머리·의상 디자인을 비교하기 쉬움
동작	이번 컷의 주요 행동을 먼저 정하기	원본에 없는 새 행동까지 교체 기능에 맡기지 않기
프레이밍	중요한 손·소품·발이 보이는 구간 사용	바꿀 대상과 접촉 상태를 결과에서 확인하기 쉬움
카메라	결과에도 남길 카메라 움직임으로 촬영	모션 전이는 카메라 움직임도 기준으로 삼음
조명	인물과 제품을 구분하기 쉬운 밝기 확보	외형·재질·얼굴 변형을 판독하기 쉬움
길이	4–30 초 안에서 필요한 장면만 준비	긴 영상 전체를 한 번에 맡기지 않고 컷별 관리
제품·소품	교체품과 원본의 크기·형태 비교	크기 차이가 크거나 새로운 접촉이 필요하면 국소 교체에 불리함

근거 [\[03\] Genjutsu 공식 제품 소개](#) · [\[07\] How to Make an AI Animated Short Film in 2026](#) · [\[08\] How to Change One Element in a Finished AI Video](#)

TIP 01 동작을 바꾸고 싶은지, 동작을 그대로 쓰고 싶은지 먼저 나누세요. 얇은 원본을 달리는 장면으로 바꾸는 것은 외형 교체와 다른 작업입니다. 새 행동이 필요하면 그 행동이 담긴 원본부터 준비하세요. [08]

TIP 02 춤·전신·카메라 이동을 무조건 피해야 하는 것은 아닙니다. 필요한 움직임이 명확한 원본을 선택하고, 결과에서 몸의 비율과 접촉을 확인하세요. “상반신만 가능”이나 “촬영이 품질의 80%”는 공식 기준으로 제시하지 않습니다.

실습용 원본 예시 — 손을 들어 인사하는 한 컷

직접 촬영한 6 초 세로 영상을 예시로 사용해 보세요. 팔을 들고 인사한 뒤 내려놓는 동작을 담고, 얼굴과 손이 화면에 보이게 구성합니다. 6 초는 이 가이드의 실습 길이이며 공식 최적값이 아닙니다. 같은 원본으로 스타일만 바꾸면 차이를 비교하기 쉽습니다.

05 레퍼런스 이미지 고르는 법

먼저 “무슨 역할의 이미지인지” 정하세요. 얼굴과 의상의 기준, 배경의 기준, 화풍의 기준이 섞이면 요청도 모호해집니다. 캐릭터·환경·스타일을 구분한 뒤 같은 자료를 후속 컷에서도 재사용하는 방식으로 준비합니다.

목적	준비할 자료	고정할 요소
내 캐릭터로 연기 이전	얼굴·몸·의상이 잘 보이는 캐릭터 이미지	눈매, 머리 형태, 의상, 몸 비율
2D 카툰 방향	캐릭터 시트와 표정·포즈 예시	외곽선 굵기, 색, 비율
애니메이션 방향	얼굴 각도·머리·의상 자료	눈 디자인, 머리 모양, 팔레트
회화풍 방향	스타일 프레임과 환경 이미지	붓 질감, 색감, 조명
3D 애니메이션 방향	여러 각도의 외형과 재질 자료	형태, 표면 재질, 조명
제품·의상만 교체	바꿀 물건이 명확한 이미지	실루엣, 색, 원본과의 크기 관계

위 스타일 이름은 제작 방향입니다. 현재 Restyle 메뉴의 공식 프리셋 이름 전체를 옮긴 목록은 아닙니다.

근거 [\[07\] How to Make an AI Animated Short Film in 2026](#) · [\[08\] How to Change One Element in a Finished AI Video](#)

TIP 03 이미지는 선명하고 디자인이 읽혀야 합니다. 얼굴·의상·주요 특징이 보이는 자료를 골라 사용하세요. 컷마다 다른 디자인을 섞기보다 기준 이미지를 정해 두는 것이 공식 애니메이션 가이드의 연속성 원칙에 맞습니다. [07]

TIP 04 이미지 수의 상한과 필요한 수는 다릅니다. 웹의 최대 30 장을 채울 필요는 없습니다. 실제 작업에 필요한 자료부터 넣고, 부족한 외형 정보가 있을 때 보완하세요. 특정 장수가 항상 더 정확하다는 공식 수치는 없습니다. [01·02]

TIP 05 Restyle API의 캐릭터 이미지는 외형 참조입니다. 스타일은 별도의 프리셋 선택으로 정합니다. 웹의 사용자 스타일 만들기과 API의 캐릭터 참조 입력을 혼동하지 마세요. [01·09]

GPT에 이미지 역할 설명하기

영상 1개는 동작 기준이야. 이미지 1은 캐릭터 외형, 이미지 2는 배경, 이미지 3은 원하는 화풍의 예시야. 지금 선택한 Genjutsu 경로가 이 역할을 각각 지원하는지 확인하고, 지원하지 않는 입력은 임의로 다른 용도로 쓰지 말아 줘.

06 프롬프트 공식 — 짧게, 그러나 정확하게

공식 안내는 프리셋이나 참조 자료를 쓰고 필요한 설명을 덧붙이는 방식입니다. 긴 문장보다 작업 목적을 분명히 하세요. 다음 구성과 예시는 공식 기능을 바탕으로 이 가이드에서 작성했습니다.

순서	내용	예시
① 목적	어떤 방식의 변화인지	Restyle / Motion Transfer / Object Swap
② 입력 역할	영상과 이미지의 역할	영상은 연기, 이미지는 캐릭터 외형
③ 변경 대상	바꿀 요소를 구체적으로	애니메이션 화풍 / 파란 재킷 / 새 제품
④ 유지 대상	원본에서 남길 내용	동작 순서, 구도, 배경, 다른 인물
⑤ 실행 조건	비용과 결과 범위	480p, 1 개, 견적 먼저 확인

근거 [06] Meet Higgsfield Genjutsu · [13] Higgsfield 공식 플러그인 도구 설명

바로 복사해 쓰는 프롬프트 6 종

PROMPT A — 영상 전체를 애니메이션으로

/genjutsu

첨부한 내 영상을 Genjutsu Restyle 로 애니메이션화하고 싶어. 현재 제공되는 스타일 중 선이 선명하고 색면이 깔끔한 방향을 보여 줘. 원본 인물의 동작과 카메라 흐름을 기준으로 하고, 자막은 넣지 말아 줘. 선택 가능한 스타일과 필요한 입력, 480p 결과 1 개의 견적을 먼저 알려 줘.

목적: 원본 피사체의 스타일 변환. 현재 스타일 선택을 확인한 뒤 진행합니다.

PROMPT B — 애니메이션 캐릭터에게 내 연기 입히기

/genjutsu

Motion Transfer 로 첨부 영상의 연기를 캐릭터 이미지에 옮겨 줘. 원본의 손짓 순서, 고개 방향, 카메라 구도를 기준으로 해 줘. 캐릭터의 눈매, 머리 실루엣, 의상 색은 이미지에 맞추고 새 동작은 추가하지 말아 줘. 480p, 결과 1 개의 견적부터 확인할게.

Transfer the source performance to the referenced animated character, preserving the action order and camera framing.

TIP 06 “유지할 것”은 원하는 결과를 설명하는 지시입니다. 그 문장이 완벽한 보존이나 재생성 횟수 감소를 보장하지는 않습니다. 생성 후 원본과 비교해 확인하세요. [03]

프롬프트 계속 — 부분 수정과 여러 버전 만들기

PROMPT C — 의상만 교체하기

/genjutsu

Object Swap 으로 인물의 재킷만 첨부 이미지의 파란 재킷으로 바꿔 줘. 얼굴, 머리, 배경, 손에 든 물건과 원본 동작은 유지해 줘. 결과는 1 개만 필요해. 적용할 설정과 비용을 먼저 알려 줘.

Replace only the jacket with the blue jacket in the reference image. Preserve the face, hair, background, held object and source movement.

PROMPT D — 제품만 교체하기

/genjutsu

영상에서 오른손에 든 병만 첨부한 제품 이미지로 교체해 줘. 손과 제품이 닿는 위치, 병을 드는 동작, 인물과 배경은 원본 기준으로 유지해 줘. 새 제품의 크기와 모양이 원본 동작에 맞는지 먼저 확인해 줘. 480p 결과 1 개의 견적을 알려 줘.

Replace only the bottle held in the right hand with the reference product. Keep the source grip, movement and surrounding scene.

PROMPT E — 같은 원본으로 서로 다른 애니메이션 3 종

같은 원본에서 세 가지 결과를 각각 만들고 싶어. 방향은 ① 선이 또렷한 2D 애니메이션 ② 입체적인 3D 애니메이션 ③ 붓 질감이 보이는 회화풍이야. 이 이름을 실제 프리셋명으로 가정하지 말고, 현재 지원되는 스타일이나 필요한 레퍼런스를 제안해 줘. 각 결과는 원본에서 독립적으로 만들고, 버전별 설정과 총 견적을 먼저 보여 줘.

PROMPT F — 문제 구간을 구체적으로 수정 요청

방금 결과의 00:03 부근에서 손과 제품이 겹치는 부분이 어색해. 원본의 같은 구간과 비교해서 교체품의 크기·손잡이 위치·가림 관계를 확인해 줘. 의상과 배경은 현재 방향을 유지하고 싶어. 수정 가능한 방법과 새 견적을 제안한 뒤 내가 선택하면 진행해 줘.

TIP 07 “멋지게” 대신 바꿀 대상과 남길 대상을 적으세요. 원본에 없는 손동작이나 새로운 접촉을 요구하면 국소 교체 범위를 넘어갈 수 있습니다. [08]

TIP 08 여러 버전 요청은 결과 개수만 늘리는 것과 다릅니다. 버전별 스타일·이미지·변경 대상을 적고 각각의 견적을 확인하세요. 현재 플러그인은 명시적인 다중 편집 요청을 Ad Multiplier 워크플로로 연결할 수 있습니다. [13]

07 화면 전환 & 편집 꿀팁 — 결과물을 콘텐츠로

같은 연기가 서로 다른 그림으로 바뀌는 차이를 보여 주세요. 아래 20 초 구성은 이 가이드의 편집 예시입니다. Genjutsu 가 자동으로 이 순서의 완성 영상을 만든다는 뜻은 아닙니다.

구간	화면 구성 예시	준비할 결과
00:00–00:02	직접 촬영한 원본으로 시작	원본 2 초
00:02–00:08	같은 동작을 2D 애니메이션으로	6 초 결과 A
00:08–00:14	같은 동작을 3D 방향으로	6 초 결과 B
00:14–00:20	같은 동작을 회화풍으로	6 초 결과 C

세 결과는 같은 6 초 원본을 각각 변환한 예시입니다. 스타일 이름은 제작 방향이며 실제 선택지는 현재 메뉴나 레퍼런스로 확인합니다. 생성 결과 A를 다시 B의 원본으로 쓰지 않고, 처음 원본에서 각 버전을 만드는 비교 구성을 권합니다.

원본과 결과를 나란히 검수하기

검수 항목	확인할 내용
동작	손을 들거나 고개를 돌리는 주요 시점, 몸과 물건의 접촉
캐릭터	눈매·머리·몸 비율·의상·색감의 일관성
연결 지점	이전 컷 마지막과 다음 컷 첫 프레임의 인물·배경 차이
오디오	원본 소리가 포함됐는지, 입 모양과 소리가 어긋나는지
파일	실제 재생 길이, 화면 비율, 프레임 속도와 끝 프레임

근거 [07] How to Make an AI Animated Short Film in 2026 · [11] How to Generate AI Videos With AI Agents in 2026

편집 순서 — 비교, 전환, 소리 확인

① 원본과 결과를 편집기에서 같은 시작점에 놓고 동작을 비교합니다. ② 원하는 버전을 순서대로 배치하고 필요한 부분만 잘라 연결합니다. ③ 분할 화면이나 짧은 전환 효과는 편집기에서 넣습니다. ④ 최종 음성·음악·자막을 확인하고 내보냅니다. 이 구성은 제작 예시이며 공식 전환 효과나 고정 키프레임 값이 아닙니다.

TIP 09 Restyle API 는 원본 오디오가 있으면 보존한다고 명시합니다. “Genjutsu 결과는 항상 무음”으로 안내하지 마세요. 실제 내려받은 파일을 재생해 확인합니다. [09]

TIP 10 Restyle API 는 출력 FPS 와 정확한 프레임 수·길이의 일치를 보장하지 않습니다. “2–5% 짧아지므로 95–99%로 늦춘다”는 고정 보정값 대신 실제 결과를 확인한 뒤 편집하세요. [09]

08 크레딧 아끼는 법

습관	적용 방법
실행 전 합계 확인	결과 수, 길이, 해상도, 재시도까지 포함해 견적을 봅니다. [10·13]
초안과 최종본 구분	지원되는 낮은 비용 설정으로 먼저 방향을 확인하고 최종본 설정을 정합니다. [10]
불필요한 원본 구간 제외	필요한 구간만 변환합니다. 모든 조각을 다시 생성하면 분할 자체가 할인은 아닙니다.
반복 원인 먼저 수정	동일 조건의 재시도 횟수를 제한하기보다 실패 지점과 변경할 입력을 먼저 정합니다. [10]
무료 실행 적용 여부 확인	현재 도구가 인정하는 무료 횟수·모드·해상도 조건을 확인합니다. 유료 전환은 별도 결정합니다. [13]

비용 예시 30 초 영상 5 개는 총 150 초, 6 초 영상 5 개는 총 30 초입니다. 생성 총량은 1/5 이지만 결과 분량도 다릅니다. 두 구성을 같은 완성품의 절약률로 비교하지 마세요. 실제 비용은 각 견적의 합계입니다.

09 자주 하는 실수 & 해결법

이런 문제가 있다면	이렇게 확인하세요
GPT 가 설명만 하고 영상을 안 만든다	플러그인 연결과 현재 대화의 도구 선택, 생성 요청 여부를 확인합니다. [05·13]
Restyle 또는 Styles 가 안 보인다	현재 제공 기능을 조회하고 공식 웹의 Styles 경로를 확인합니다. API ID 를 플러그인 모델명으로 넣지 않습니다. [01·13]
30 장까지라는데 API 에서 거절된다	Restyle API 는 0~5 장입니다. 웹·MCP·API 한도를 분리합니다. [09]
얼굴·화풍이 컷마다 달라진다	기준 캐릭터 자료와 색·눈·머리·의상 설정을 재확인합니다. [07]
제품과 손이 맞지 않는다	교체품의 크기·형태와 새 접촉이 필요한지 확인합니다. [08]
길이나 오디오가 예상과 다르다	받은 파일을 재생하고 길이·FPS·오디오를 확인한 뒤 보정합니다. [09]
대기 중이라 다시 눌렀다	먼저 기존 요청의 완료·실패 상태를 확인합니다. 중복 제출을 피합니다. [13]

위 해결법은 공식 원리와 도구 제약에 따른 확인 순서입니다. 특정 문장 하나로 오류가 반드시 해결되거나, 같은 조건의 세 번째 생성이 항상 무의미하다는 근거는 없습니다.

10 자주 묻는 질문 (FAQ)

Q. 영상 편집을 전혀 못 해도 쓸 수 있나요?

A. 변환은 영상·참조 자료·요청으로 시작할 수 있습니다. 여러 결과를 이어 붙여 한 편으로 완성하려면 별도 편집 단계가 필요합니다. [05·07]

Q. 내 영상 자체를 애니메이션으로 만들 때 무엇을 고르나요?

A. Restyle 스타일 변환을 먼저 확인하세요. 특정 캐릭터에게 내 연기를 옮기는 목적이면 Motion Transfer입니다. [01·13]

Q. 레퍼런스 사진이 반드시 필요한가요?

A. 경로마다 다릅니다. Restyle API는 사진 없이 원본 피사체를 스타일화할 수 있습니다. 플러그인이 이미지를 요구하는 작업이라면 해당 자료를 추가하세요. [09·13]

Q. 원본 영상은 몇 초까지 되나요?

A. 현재 Genjutsu 웹 안내는 4~30 초입니다. 30 초를 넘는 원본은 원하는 구간을 미리 잘라 준비하세요. [02]

Q. GPT에서 Restyle을 바로 쓸 수 있나요?

A. 9월 30일 공식 공지는 MCP 지원을 명시합니다. 다만 이 조사에서 확인한 연결 도구는 두 기본 모드를 안내했고 Restyle 스타일 선택 노출은 확인하지 못했습니다. 현재 대화에서 가능 여부를 먼저 조회하세요. [01·13]

Q. 무료 또는 무제한으로 만들 수 있나요?

A. 자동 적용을 가정하지 마세요. 공개 안내와 현재 도구의 혜택 조건이 다를 수 있습니다. 플러그인에서 보이는 잔여 혜택과 적용 결과를 확인하세요. [05·13]

Q. 광고나 수익 콘텐츠로 사용해도 되나요?

A. 공식 도움말은 출력물의 상업적 이용을 제한하지 않는다고 안내합니다. 입력 자료의 제 3자 권리와 인물 사용 동의 등 이용약관 조건은 지켜야 합니다. [12]

DO	DON'T
• 사용할 원본 구간을 먼저 정하기 • 영상·이미지의 역할 구분하기 • 스타일과 캐릭터 기준 유지하기 • 실행 전 설정과 비용 확인하기 • 결과 파일을 끝까지 재생하기	• API와 플러그인 한도 혼용하기 • 없는 프리셋 이름·ID 만들기 • 동작·립싱크 완전 일치 단정하기 • 분할하면 무조건 80% 절약한다고 보기 • 대기 상태에서 중복 생성하기