

AI Influencer Genjutsu 제작 가이드북

인물 이미지부터 원본 촬영과 영상 완성까지

A TO Z 처음 만드는 사람을 위한 실전 안내

먼저 마음에 드는 얼굴과 옷을 정합니다. 그다음 짧은 촬영본에 적용하고, 배경과 소리를 확인해 완성합니다.

목차

읽을 내용	페이지
전체 흐름과 시작 준비	2-4
AI Influencer로 인물 만들기	5-7
여성 1명과 남성 2명 이미지 요청문	8
플러그인 연결과 젠컷수 실행	9-11
이번 작업을 그대로 따라가는 제작 사례	12
원본 배경과 음성 유지하기	13-14
여러 인물로 확장하고 비용 관리하기	15-16
문제 해결과 복사해서 쓰는 요청문	17-18
최종 점검과 자주 묻는 질문	19
공식 자료와 확인 기준	20

이 가이드는 직접 촬영한 영상에 새로운 인물을 입히려는 분을 위한 안내입니다.

웹에서 버튼을 눌러 만드는 방법과, 대화에서 Higgsfield에 요청하는 방법을 함께 다룹니다.

본문의 STEP은 작업 순서, TIP은 시행착오를 줄이는 요령입니다. 제품 기능은 공식 자료와 연결 도구를 확인했고, 촬영·프롬프트·편집 예시는 실제 제작 과정을 바탕으로 정리했습니다.

01 처음에는 이 순서대로 진행하세요

첫 목표는 인물 한 명이 나오는 짧은 영상 한 개입니다. 얼굴이 아직 마음에 들지 않는 상태에서 여러 영상을 돌리면 수정할 파일만 늘어납니다.

STEP 1 인물 한 명 정하기

나이대, 얼굴 분위기, 머리, 상의부터 적습니다. 예를 들어 “22 세 한국인 여성, 긴 갈색 머리, 블랙 가죽 재킷”처럼 시작하세요.

STEP 2 이미지부터 완성하기

AI Influencer 에서 인물을 만들고 얼굴 확대와 전신 이미지를 확인합니다. 얼굴과 옷을 고친 뒤 영상에 쓸 기준 이미지를 고릅니다.

STEP 3 짧은 원본 준비하기

본인이 말하거나 손짓하는 한 장면을 준비합니다. 첫 실습은 약 6 초면 비교하기 편합니다. 이는 실습용 권장 길이이며 공식 최적값은 아닙니다.

STEP 4 영상 한 개 테스트하기

동작을 새 인물에 옮기려면 Motion Transfer, 원본 장면에서 인물만 교체하려면 Object Swap 을 살펴봅니다. 비용을 확인하고 한 개부터 생성합니다.

STEP 5 확인한 뒤 늘리기

얼굴, 손, 배경, 소리, 마지막 프레임을 확인합니다. 괜찮은 조합이 정해지면 다른 인물이나 다른 촬영본으로 확장합니다.

낫선 말	이 가이드에서의 뜻
레퍼런스	결과가 따라야 할 기준 이미지 또는 영상
인물 시트	같은 사람의 얼굴과 체형·의상을 함께 확인하는 이미지 자료
모션	손짓, 고개 움직임, 몸의 움직임과 그 순서
마스크	합성할 때 화면에서 보일 부분과 가릴 부분을 정하는 영역

02 시작 전에 준비할 것

웹으로 진행한다면 Higgsfield 계정에 로그인하고 AI Influencer Studio 를 엽니다. 대화로 진행한다면 Higgsfield 연결을 먼저 확인합니다. 둘 다 같은 제작 재료를 사용합니다.

준비물	준비 방법
Higgsfield 계정	사용할 계정과 작업 공간을 확인합니다. 다른 계정에 저장한 인물은 바로 보이지 않을 수 있습니다.
동작 원본	사용 권한이 있는 영상 한 개. 얼굴과 손이 잘 보이는 구간을 고릅니다.
인물 기준	새로 만든 시트 또는 사용할 권한이 있는 사진. 새 가상 인물은 본인 사진 없이 시작해도 됩니다.
결과 조건	인원수, 의상, 배경 유지 여부, 원음 유지 여부, 개별 파일인지 합본인지 적습니다.
저장 폴더	원본 / 인물시트 / 생성영상 / 최종본으로 나누면 파일을 찾기 쉽습니다.

입력 길이와 해상도

현재 AI Influencer 연계 안내는 동작 영상 1 개, 4~30 초와 480p·720p·1080p 출력을 설명합니다. 첫 실습은 이 범위에서 준비하세요. 원본이 4K 여도 생성 결과가 자동으로 4K 가 되는 것은 아닙니다. [01·09]

한도 확인 공식 제품 페이지에는 3~30 초·이미지 최대 40 장, 다른 공식 안내에는 4~30 초·30 장으로 표기가 나뉩니다. API 도 별도 규격입니다. 실제 선택한 생성 화면이나 연결 도구의 입력 한도를 최종 기준으로 삼으세요. [01·03·04]

파일 이름부터 정리하면 덜 헷갈립니다

예: source_take07.mp4 / F01_leather_v02.png / M01_suede_v02.png / M02_knit_v02.png. 수정할 때는 기존 파일을 덮어쓰지 말고 v02, v03 처럼 번호를 붙입니다. 확정본만 따로 모아두세요.

근거 [\[01\] AI Influencer 개편 안내](#) · [\[02\] AI Influencer Studio](#) · [\[03\] Genjutsu 제품 안내](#) · [\[09\] 공식 연결 도구 실시간 확인](#)

03 동작 원본을 촬영하고 잘라 두기

원본은 움직임의 설계도입니다. 만들고 싶은 손짓이 있다면 촬영할 때 그 동작을 해 주세요. 결과에서 새 동작까지 동시에 요구하면 원본과 비교하기가 어려워집니다.

촬영할 때	이렇게 해 보세요	확인할 부분
카메라	첫 테스트는 고정된 구도로 촬영	배경과 인물 움직임을 구분하기 쉬움
얼굴	눈과 턱이 보이도록 머리카락 정리	얼굴이 가려지는 순간
손	손끝이 화면 안에 들어오게 여유 확보	화면 밖으로 나가는 손과 팔
조명	얼굴이 너무 어둡지 않게 밝기 확보	손을 올렸을 때 생기는 강한 그림자
옷과 배경	윤곽이 구분되는 색과 형태 선택	머리카락·소매와 배경의 경계
말과 동작	짧은 문장 하나와 간단한 손짓	문장 중간이나 제스처 중간에 끊기지 않는지

이미 촬영한 영상이 길다면

편집기에서 사용할 장면의 시작과 끝을 표시하고 그 구간만 새 파일로 내보냅니다. 30 초보다 긴 원본은 장면별로 나누되, 각 조각이 사용하는 도구의 최소 길이보다 짧지 않게 합니다. 원본 파일은 그대로 보관하세요.

처음 따라 하기 좋은 촬영 예시

카메라를 보고 한 문장을 말합니다. 두 손을 가슴 높이로 들어 설명하고, 마지막에 한 손으로 가볍게 가리킵니다. 얼굴을 크게 돌리거나 손으로 오래 가리지 않는 구간을 고릅니다.

배경을 꼭 같게 남기려면 인물 없이 같은 구도의 배경도 잠깐 촬영해 두면 합성할 때 도움이 됩니다. 카메라가 움직이는 장면에서는 배경의 움직임도 맞춰야 하므로 편집 난도가 올라갑니다.

이 페이지의 구도와 촬영 길이는 제작 요령입니다. 특정 자세만 지원한다거나 성공률을 보장하는 공식 제한은 아닙니다. 국소 편집의 한계는 [07]을 참고하세요.

04 AI Influencer 에서 인물 이미지 만들기

웹에서 직접 따라가는 순서입니다. AI Influencer Studio 에서 Influencer builder 를 엽니다. 화면이 예전 안내와 다르면 10 월 3 일 개편 이후의 메뉴를 기준으로 찾습니다. [01·02]

STEP 1 얼굴 사진을 쓸지 정하기

새 가상 인물을 만들 때는 Upload your photo 를 비워 둡니다. 본인이나 사용을 허락받은 사람의 얼굴을 기반으로 만들 때만 사진을 넣습니다.

STEP 2 Character type 선택하기

Average 는 일상적인 인물, Bold 는 특징을 더 강조한 인물, Extreme 은 과장된 인물에 가깝습니다. 자연스러운 실사 인플루언서는 Average 부터 확인하는 편을 권합니다.

STEP 3 기본 외형 고르기

성별, 나이 범주, 머리와 눈 색, 체형, 스타일을 정합니다. 정해진 콘셉트가 있다면 Randomize 보다 필요한 항목을 하나씩 고르세요.

STEP 4 선택 내용 확인 후 Generate

Picked settings 에서 원하지 않는 특징이 들어갔는지 확인합니다. Generate 에 표시되는 비용을 보고 실행합니다.

STEP 5 결과 확인하고 보관하기

얼굴 확대와 전신을 함께 확인합니다. 설정은 Character Parameters 에서 확인하고, Download 로 이미지를 저장합니다. Recreate 는 같은 설정의 새 결과이므로 얼굴이 완전히 같다는 뜻은 아닙니다.

STEP 6 영상 단계로 이동하기

인물이 정해졌다면 Turn to motion with Genjutsu 또는 Motion 탭으로 이동합니다. 영상 생성 전에는 10 페이지의 모드 선택을 확인하세요.

중요 Bold 나 Extreme 을 고른다고 더 예쁘거나 잘생겨지는 것은 아닙니다. 매력적인 얼굴과 패션은 이미지 결과를 보고 따로 다듬어야 합니다.

05 20 대 초반 인플루언서의 얼굴과 옷 정하기

“예쁘게”, “잘생기게”만 쓰면 사람마다 떠올리는 얼굴이 달라집니다. 나이대와 인상을 먼저 정하고, 눈매·머리·피부 표현·의상을 한두 문장으로 구체화하세요.

항목	첫 설정 예시	선택 이유
나이	Adult 선택 후 요청문에 21~23 세	Adult 는 20 대 초반만 뜻하지 않음
외형 기준	한국인 또는 동아시아 실사 인물	애니메이션·인형 같은 표현과 구분
눈과 얼굴	또렷한 눈매, 균형 잡힌 이목구비	눈·턱·입술을 모두 과장하지 않기
피부	자연스러운 피부결과 가벼운 메이크업	매끈한 플라스틱 느낌 줄이기
머리	긴 웨이브 / 검정 커튼 헤어 / 밤색 가르마	세 인물이 바로 구분되도록 설계
상의	재질 + 색 + 형태를 함께 지정	가죽 재킷, 브라운 스웨이드, 아이보리 니트
장식	작은 귀걸이 또는 얇은 목걸이	얼굴과 옷을 가리지 않는 선에서 사용

메뉴에 원하는 옷이 없을 때

메뉴는 큰 방향을 정하는 데 쓰고, 정확한 재킷이나 니트 형태가 필요하면 연결된 이미지 생성·편집 기능에 문장으로 요청합니다. AI Influencer 웹의 기본 빌더가 모든 의상을 텍스트로 지정하는 화면이라고 생각하면 헛갈립니다.

같은 뜻을 더 구체적으로 쓰기

막연한 요청: 잘생긴 남자로, 옷도 멋지게 해 줘.

구체적인 요청: 22 세 한국인 남성 패션 인플루언서. 검정 커튼 헤어와 선명한 눈매, 자연스러운 피부결. 브라운 스웨이드 집업 재킷에 아이보리 티셔츠, 짙은 인디고 데님을 입혀 줘.

수정 순서 얼굴이 마음에 들지 않으면 이미지 단계로 돌아갑니다. 영상 프롬프트에 칭찬 표현을 계속 추가하는 것보다 기준 얼굴을 먼저 바꾸는 편이 판단하기 쉽습니다.

설정 예시는 이 가이드의 제작 제안입니다. 현재 플러그인의 Adult, Asian, Long hair, Streetstyle 등 선택 항목은 [09]에서 확인했습니다.

06 인물 시트에서 먼저 확인할 부분

아래는 이번 작업에서 새로 만든 여성 1명·남성 2명의 시트입니다. GPT Image 2.5로 제작한 비교 예시이며, AI Influencer 기본 빌더의 출력 화면은 아닙니다.



왼쪽부터 블랙 가죽 재킷 여성 / 브라운 스웨이드 남성 / 아이보리 니트 남성. 얼굴 확대와 몸이 보이는 컷을 함께 두면 의상과 인물의 일관성을 비교하기 쉽습니다.

확인할 것	통과 기준
얼굴	첫인상이 원하는 나이대와 분위기에 맞는가
동일 인물	얼굴 확대와 전신의 눈매·코·입·머리가 같은가
의상	재질, 색, 재킷 길이, 안에 입은 옷이 분명한가
자세	얼굴이나 옷을 손·머리카락이 과하게 가리지 않는가
사용 이미지	영상에 쓸 한 인물만 분명히 지정했는가

비교용 시트는 여러 컷이 있어도 괜찮습니다. 영상 생성기가 여러 사람으로 오해하면 한 인물의 얼굴과 옷이 함께 보이는 단일 컷을 잘라 참조로 사용하세요. 시트 원본은 별도로 남겨 둡니다.

파일 보관 기준 시트와 사용한 설정·요청문을 함께 저장하세요. 얼굴을 바꾼 시트는 새 버전으로 분리하고, 기존 영상에 어느 버전을 썼는지 기록합니다.

07 바로 쓰는 인물 이미지 요청문 세 가지

아래 문장은 대화형 이미지 생성·편집에 넣는 예시입니다. AI Influencer 메뉴에서 모든 문장을 그대로 입력하는 방식은 아닙니다. 인물별로 따로 요청하고 결과를 비교하세요.

PROMPT 1 여성 블랙 가죽 재킷

실제로 촬영한 듯한 22 세 한국인 여성 패션 인플루언서. 균형 잡힌 이목구비와 또렷한 눈매, 자연스러운 피부결, 은은한 메이크업. 긴 짙은 갈색 웨이브와 가벼운 앞머리. 블랙 크롭 가죽 재킷, 아이보리 스퀘어넥 골지 상의, 블루 와이드 데님, 작은 링 귀걸이와 얇은 목걸이. 얼굴 확대 컷과 전신 컷에서 같은 얼굴과 의상을 유지해 줘. 배경은 단순하게, 글자와 로고 없이. 성인 가상 인물로 만들어 줘.

PROMPT 2 남성 브라운 스웨이드

실제로 촬영한 듯한 22 세 한국인 남성 패션 인플루언서. 선명한 눈매와 자연스러운 턱선, 깨끗하되 피부결이 남아 있는 얼굴. 볼륨 있는 검정 커튼 헤어. 브라운 스웨이드 집업 재킷, 아이보리 티셔츠, 짙은 인디고 데님, 얇은 실버 체인과 시계. 얼굴 확대 컷과 전신 컷은 동일 인물. 과도한 근육이나 중년처럼 깊은 음영 없이, 편안하고 세련된 성인 가상 인물. 글자와 로고는 넣지 마.

PROMPT 3 남성 아이보리 니트

실제로 촬영한 듯한 21 세 한국인 남성 패션 인플루언서. 부드러운 인상과 선명한 눈매, 균형 잡힌 얼굴, 자연스러운 피부결. 애쉬빛이 도는 밤색 가르마 머리. 아이보리 짜임이 보이는 집업 니트 재킷, 블랙 티셔츠, 차콜 와이드 팬츠, 작은 펜던트. 얼굴 확대와 전신을 같은 인물로 보여 줘. 앞의 검정 머리 남성과는 얼굴과 머리 분위기가 구분되게 해 줘. 성인 가상 인물, 단순한 배경, 글자 없음.

수정할 때 덧붙이는 문장

의상과 구도는 유지하고 얼굴만 다시 만들어 줘. 20 대 초반의 자연스러운 실사 인상으로, 눈과 턱을 과장하지 말아 줘. 피부를 매끈하게 지우기보다 실제 사진 같은 질감을 남겨 줘.

선택 기준 세 장 모두 비슷하게 보이면 옷 색만 바꾸지 말고 머리의 형태와 얼굴 인상부터 구분하세요. 원하는 얼굴이 나오면 그 이미지를 다음 작업의 기준으로 고정합니다.

08 대화에서 Higgsfield 를 연결해 진행하기

ChatGPT 나 Codex 에서 Higgsfield 를 선택해 대화로 요청할 수 있습니다. 사용하는 앱과 계정에 따라 연결 화면 이름은 다를 수 있으므로 공식 연결 페이지에서 시작하는 편이 안전합니다. [05·06]

STEP 1 연결과 계정 확인

공식 MCP 페이지의 ChatGPT 연결 항목을 열고 제공되는 Plugin 또는 Extension 설치 흐름을 따릅니다. Codex 에서는 설치된 Higgsfield 플러그인을 선택합니다. 계정 로그인을 완료합니다.

STEP 2 자료를 첨부하고 역할 지정

“이 영상이 동작·배경·원음 기준이고, 이 이미지는 얼굴·머리·의상 기준”이라고 적습니다. 컴퓨터의 파일 경로만 적었을 때 실제 첨부이 인식되지 않으면 파일 첨부로 다시 전달합니다.

STEP 3 이미지 제작과 영상 제작 나누기

AI Influencer 로 시트만 만들지, 다른 이미지 모델로 만들지 먼저 정합니다. 시트가 확정되기 전에는 영상 여러 개를 한꺼번에 요청하지 않습니다.

STEP 4 설정과 비용 확인 후 실행

결과 개수, 선택 모델, 원본 길이, 해상도와 예상 합계를 확인합니다. 생성이 시작되면 같은 요청을 반복해서 보내지 말고 기존 작업의 상태를 확인합니다.

연결 확인용 요청

Higgsfield 의 AI Influencer 기능으로 인물 시트를 만들고 싶어. 현재 가능한 설정과 시트 1 개의 비용을 알려 줘. Average 에 해당하는 자연스러운 인물로, 임의 랜덤 설정은 사용하지 말아 줘. 아직 생성하지 말고 설정만 보여 줘.

연결 도구에서는 시트 설정 준비와 가격 조회, 실제 생성이 분리되어 있습니다. 설정만 확인한 상태는 인물 이미지가 완성된 상태가 아닙니다. 반대로 작업 번호가 나온 뒤 화면이 멈췄다고 다시 생성하면 중복 작업이 생길 수 있습니다.

근거 [\[05\] Higgsfield 연결 안내](#) · [\[06\] ChatGPT 에서 영상 생성하기](#) · [\[09\] 공식 연결 도구 실시간 확인](#)

09 젠젯수에서 내 동작을 인물에 입히기

원하는 결과	먼저 살펴볼 모드
이미지 속 캐릭터가 원본의 연기를 하게 만들기	Motion Transfer
현재 배경과 구도를 두고 인물·옷 같은 요소만 교체	Object Swap
영상 전체를 다른 화풍으로 바꾸기	Restyle 또는 해당 스타일 경로 확인

이번처럼 원본 방과 책장까지 남기는 것이 중요하다면 “인물만 교체”가 목표임을 먼저 적습니다. Motion Transfer가 움직임을 따른다는 설명만으로 배경까지 정확히 같을 것이라고 기대하지 마세요. [03·07]

STEP 1 인물 결과에서 Motion 으로 이동

AI Influencer의 인물을 선택하고 Turn to motion with Genjutsu 또는 Motion 을 엽니다. 별도 제작 이미지라면 Genjutsu 생성 화면에서 참조 이미지로 추가합니다.

STEP 2 동작 영상과 외형 이미지 넣기

원본 영상은 동작과 구도의 기준, 인물 이미지는 새 얼굴과 의상의 기준입니다. 새 배경을 원하지 않는다면 별도의 배경 이미지를 넣지 않습니다.

STEP 3 변경 범위와 품질 정하기

인물만 바꿀지, 장면도 재구성할지 적습니다. 실사 인물을 유지하려면 원치 않는 스타일 프리셋을 선택하지 않았는지 확인합니다. 첫 결과는 한 개로 시작합니다.

STEP 4 생성하고 끝까지 확인하기

표시된 크레딧을 확인한 뒤 생성합니다. 결과를 처음부터 끝까지 보고 눈·입·손이 무너지는 구간, 배경 변화, 소리 유무를 체크합니다.

한 번에 한 인물 여러 인물 이미지를 넣었다고 자동으로 차례로 전환되는 것은 아닙니다. 처음에는 원본 한 개와 인물 한 명을 연결하세요. 인물별 결과를 만든 뒤 합치는 방법은 15 페이지에 있습니다.

10 영상 요청문은 바꿀 것과 남길 것을 나눕니다

이미지는 외형을, 영상은 연기를 말합니다. 얼굴이 원본 촬영자와 조금 달라도 괜찮다면 그 조건을 명확하게 쓰세요. 새 인물의 얼굴이 장면마다 다른 사람처럼 바뀌어도 좋다는 뜻은 아닙니다.

PROMPT A 원본 장면에서 인물만 교체

첨부 영상의 중앙 인물 한 명을 첨부한 인물 이미지로 교체해 줘. 이미지는 새 인물의 얼굴·머리·의상 기준이야. 영상의 책장, 벽, 조명, 소품, 구도와 카메라 움직임은 유지해 줘. 손짓과 고개 움직임은 원본의 순서와 타이밍을 따라가게 해 줘. 촬영자의 원래 얼굴을 닮을 필요는 없고, 새 인물이 자연스럽게 보이는 것을 우선해 줘. 자막, 글자, 로고, 새 소품은 추가하지 마.

PROMPT B 동작을 새 인물에 전달

Motion Transfer 로 첨부 영상의 연기를 첨부 인물에게 옮겨 줘. 얼굴·머리·옷은 이미지가 기준이고, 손을 들고 내리는 시점과 고개 방향은 영상이 기준이야. 움직임을 새로 만들거나 장면을 전환하지 마. 배경도 원본 장면을 기준으로 유지해 줘. 표정에서 생기는 작은 얼굴 변화는 괜찮지만, 같은 인물로 보이게 해 줘. 글자와 자막은 넣지 마.

PROMPT C 결과의 자막만 제거

지금 결과에서 새로 생긴 자막과 글자만 제거해 줘. 글자에 가린 옷의 질감을 자연스럽게 복원하고, 얼굴·머리·의상·동작은 현재 결과를 유지해 줘. 원래 배경에 있던 책등이나 소품의 글씨까지 지우지는 마. 수정 구간은 00:01 부터 00:04 까지야.

요청문 뒤에 붙일 실행 조건

“결과 1 개, 720p 로 비용부터 알려 줘”처럼 개수와 품질을 붙입니다. 최종본에 원음이 필요하다면 “생성 결과의 소리를 확인하고, 필요하다면 원본 음성을 같은 시작점으로 붙여 줘”라고 적습니다.

확인할 점 배경과 동작을 유지하라는 문장은 목표를 전달합니다. 픽셀 단위의 일치나 립싱크를 보증하는 설정은 아니므로, 생성 후 원본과 비교해야 합니다.

11 이번 작업에서 실제로 사용한 제작 방식

이번 최종 수정본은 촬영본 7 한 개로 여성 1 명·남성 2 명의 별도 영상을 만든 사례입니다. AI Influencer 기본 빌더에서 바로 영상으로 넘긴 결과와는 제작 경로가 다릅니다.

단계	이번 작업에서 한 일
원본 확인	세로 2160×3840, 30fps, 영상 168 프레임인 5.6 초 촬영본을 기준으로 삼았습니다.
인물 수정	얼굴과 패션이 평범하다는 피드백을 반영해 GPT Image 2.5 로 시트 3 개를 새로 만들었습니다.
영상 생성	최종 수정본은 플러그인의 Ad Multiplier 영상 편집 경로로 각 인물을 따로 적용했습니다. Genjutsu 단독 출력으로 소개하지 않습니다.
자막 수정	여성·브라운 재킷 버전에 생긴 불필요한 자막을 각각 한 차례 수정했습니다.
배경 합성	원본과 생성 인물의 영역을 고려해 인물을 합성하고, 그 바깥은 원본 프레임을 사용했습니다.
마무리	원본 음성을 그대로 붙이고 5.6 초로 맞췄습니다. 인물 시트 3 장과 최종 영상 3 개를 묶어 전달했습니다.

짧아진 끝부분은 이렇게 처리했습니다

이 사례에서는 생성용 영상 끝에 마지막 자세를 0.8 초 더 붙여 6.4 초로 준비했습니다. 최종 편집에서는 이 여유 구간을 버리고 원래 5.6 초만 사용했습니다. 모든 영상에 0.8 초를 붙이는 공식 규칙이 아니라, 이번 결과의 길이 문제에 적용한 처리입니다.

확인한 것과 남아 있는 차이

최종 파일 3 개에서 168 프레임과 원본 음성 데이터의 동일성을 확인했습니다. 합성 마스크 밖의 배경은 압축 전 원본 픽셀을 사용했습니다. 다만 인물 경계와 새로 드러난 영역, 인물의 표정·손동작까지 원본과 완전히 같다는 뜻은 아닙니다.

4K 의 의미 최종 파일 크기는 원본에 맞춰 2160×3840 으로 내보냈지만 생성 인물은 1080p 결과에서 확대했습니다. 파일이 4K 라는 이유만으로 인물 디테일까지 네이티브 4K 라고 부르지 않습니다.

이 페이지는 이 대화의 실제 작업 기록입니다. 다른 계정의 비용·기능·성공률을 보장하는 예시는 아닙니다.

12 배경을 원본과 최대한 같게 남기는 방법

생성 영상에서 배경이 조금 달라졌다면 “똑같이”라는 문장만 반복하기보다 원본 배경을 편집에 사용하는 방법을 검토합니다. 아래는 기본 생성 다음에 진행하는 추가 합성 작업입니다.

STEP 1 원본과 결과를 같은 위치에 놓기

편집기에서 원본을 아래 트랙, 생성 영상을 위 트랙에 놓습니다. 두 영상의 시작점, 화면 크기, 위치를 맞추고 반투명하게 겹쳐 동작 시점을 비교합니다.

STEP 2 원본 인물이 남는지 먼저 보기

새 인물이 원본보다 작거나 위치가 다르면 원본의 머리·팔이 옆으로 남을 수 있습니다. 생성 인물만 잘라 올리는 방식으로 이 부분이 해결되지 않습니다.

STEP 3 인물 주변의 교체 영역 정하기

원본 인물과 생성 인물의 실루엣을 모두 포함해 필요한 영역을 정합니다. 이번 작업도 두 영역을 함께 고려했습니다. 새로 드러난 배경은 별도 복원이 필요할 수 있습니다.

STEP 4 경계를 프레임마다 확인하기

머리카락, 손끝, 소매, 의자와 겹치는 곳을 확대해 봅니다. 가장자리를 너무 넓게 부드럽게 하면 배경이 번지고, 너무 딱딱하면 잘라 붙인 느낌이 납니다.

STEP 5 원본과 비교해 내보내기

책장 세로선, 벽 모서리, 조명 위치를 기준으로 삼아 비교합니다. 파일 저장 후에도 다시 재생해 압축 과정에서 경계가 거칠어지지 않았는지 확인합니다.

정확히 구분하기 마스크 밖의 원본 배경을 보존하는 것과 화면 전체가 픽셀 단위로 동일한 것은 다릅니다. 가려졌다가 드러나는 배경이나 인물 경계는 별도 검수가 필요합니다.

편집 요청문

원본을 배경 기준으로 사용해 인물 영역만 합성해 줘. 새 인물 바깥으로 기존 사람의 머리나 팔이 남지 않는지 확인해 줘. 생성 배경이 섞이는 부분과 원본 배경을 그대로 쓴 부분을 구분하고, 머리카락과 손끝 경계를 검수해 줘.

13 음성과 영상 길이를 맞춰 최종본 만들기

원본의 목소리를 그대로 쓰려면 영상 생성과 오디오 마무리를 별도 단계로 생각하면 편합니다. 모델과 생성 경로에 따라 결과에 소리가 있을 수도, 없을 수도 있으니 실제 파일부터 확인하세요.

STEP 1 원본 소리 보관하기

편집기에서 원본의 오디오를 별도 트랙에 남깁니다. 생성 결과에 다른 소리가 붙었다면 원본 음성과 겹치지 않도록 해당 오디오를 끕니다.

STEP 2 첫 동작과 첫 소리 맞추기

원본과 결과의 시작점을 먼저 맞추니다. 입이 열리는 시점과 첫 음절, 손을 들기 시작하는 시점을 함께 비교합니다. 시작점만 맞아도 뒤쪽이 어긋날 수 있어 끝까지 확인합니다.

STEP 3 길이가 다르면 원인 확인하기

영상의 앞부분이 잘렸는지, 끝부분만 짧은지, 전체 동작 속도가 달라졌는지 구분합니다. 무조건 느리게 늘리면 원음과 입 모양이 더 어긋날 수 있습니다.

STEP 4 최종 길이와 화면 크기 정하기

원본 길이를 유지할지, 편집상 짧게 쓸지 먼저 정합니다. 세로 영상은 같은 비율로 내보내고, 원본보다 큰 파일 크기를 선택했다고 디테일이 새로 생기지는 않는다는 점을 기억하세요.

STEP 5 내보낸 파일을 다시 재생하기

편집기 미리보기만 보지 말고 저장된 MP4 를 엽니다. 첫 음절, 중간 동작, 마지막 말, 끝 프레임을 확인합니다.

이번 사례의 마무리 기준

영상 5.6 초, 30fps, 168 프레임을 맞추고 원본 AAC 음성을 재인코딩 없이 복사했습니다. 원본과 최종 오디오 데이터가 같은지도 확인했습니다. 편집기에서 일반 내보내기를 하면 오디오가 다시 압축될 수 있으므로 같은 검증 결과를 자동으로 기대하지 않습니다.

얼굴 변화와 립싱크 원본 촬영자의 얼굴을 그대로 유지하지 않아도, 말의 타이밍은 자연스러워야 합니다. 눈·코의 작은 차이를 허용하는 것과 입 모양이 소리에서 벗어나는 것은 별개의 문제입니다.

14 여러 인물과 여러 촬영본으로 확장하기

처음에 정할 것은 결과 파일의 구성입니다. 한 영상 안에서 인물이 차례로 바뀌는지, 인물마다 영상이 하나씩 필요한지에 따라 생성과 편집 순서가 달라집니다.

원하는 구성	작업 방법
같은 촬영본으로 3 개 파일	같은 원본에 F01, M01, M02 를 각각 적용해 세 번 생성합니다.
서로 다른 촬영본에 인물 배분	원본 파일별로 어떤 인물을 쓸지 표를 먼저 만듭니다. 남녀 혼합 여부도 여기서 정합니다.
한 영상 안에서 5 명 전환	인물별 결과 또는 필요한 구간을 만든 뒤 편집기에서 전환 시점을 정해 이어 붙입니다.
같은 인물로 의상만 2 종	확정 얼굴을 기준으로 의상 시트를 따로 만들고 버전 이름을 구분합니다.

촬영본 7 의 실제 파일 구성

원본	인물	완성 파일
take07	F01 블랙 가죽 재킷	take7_fashion_woman.mp4
take07	M01 브라운 스웨이드	take7_suede_man.mp4
take07	M02 아이보리 니트	take7_ivory_man.mp4

합본을 만들 때 주의할 점

인물별 영상이 같은 원본에서 만들어졌다면 같은 시간의 동작을 기준으로 잘라 연결합니다. 처음 버전 0-2 초, 다음 버전 2-4 초처럼 원본의 시간 흐름이 이어지게 해야 같은 말을 반복하지 않습니다. 원음은 한 트랙으로 이어 두면 전환마다 소리가 끊기는 일을 줄일 수 있습니다.

배분 요청 예시
촬영본 A 에는 여성 F01 과 남성 M01, 촬영본 B 에는 남성 M02 를 적용해 줘. 각각 별도 영상으로 저장하고 합치지 마. 파일 이름에 촬영본과 인물 이름을 넣어 줘. 모든 버전은 각자의 원본 배경과 음성을 기준으로 해 줘.

시트를 한꺼번에 넣기 전에 여성 1 명·남성 2 명 시트를 모두 첨부했다면 “세 인물을 한 화면에 넣지 말고 개별 영상 세 개”라고 분명히 적으세요.
--

15 크레딧을 쓰기 전에 확인할 것

비용은 인물 수뿐 아니라 영상 길이, 해상도, 생성 경로, 다시 만든 횟수에 따라 달라집니다. 이미지 제작비와 영상 생성비, 수정비를 나눠 적으면 예상보다 많이 쓴 이유를 찾기 쉽습니다.

항목	확인할 내용
시트 제작	AI Influencer 또는 선택한 이미지 모델의 1 회 견적과 인물 수
첫 영상	원본 길이, 해상도, 모드, 결과 개수
재생성	문제가 생긴 버전만 수정할지, 전체를 다시 만들지
추가 편집	자막 제거, 업스케일 등 별도 생성이 필요한 작업
무료 혜택	현재 계정의 잔여 횟수와 적용 모델·해상도 조건

현재 확인한 시트 견적

2026 년 10 월 5 일 공식 연결 도구에서 Average 에 해당하는 자연스러운 인물 설정을 준비했을 때 시트 1 개는 1.12 credits 로 조회됐습니다. 같은 견적이 적용되는 세 인물을 각 한 번 만들면 3.36 credits 입니다. 추가 이미지 수정과 영상 비용은 별도입니다. 이 가격을 GPT Image 2.5 등 다른 모델에 그대로 적용하지 않습니다. [09]

다시 만들기 전에 바꿀 조건 하나 정하기

얼굴이 문제라면 기준 이미지를 바꾸고, 의상이 문제라면 옷을 구체화합니다. 배경이 문제라면 모드와 합성 여부를 확인합니다. 무엇을 바꿀지 정하지 않은 채 같은 요청을 반복하면 결과를 비교하기 어렵습니다.

견적 확인용 문장

인물 시트 3 개와 영상 3 개의 비용을 구분해서 알려 줘. 영상은 같은 원본 한 개를 쓰고 1080p 로 만들 거야. 무료 사용이 가능한지 먼저 확인하고, 해당되지 않으면 유료 견적을 보여 줘. 재생성과 추가 편집은 별도 항목으로 적어 줘.

분할과 비용 긴 영상을 나눠도 모든 구간을 모두 생성하면 총분량은 비슷합니다. 분할은 실패한 구간만 고치기 쉽게 만드는 방법이지, 그 자체로 정해진 비율만큼 비용이 줄어드는 기능은 아닙니다.

근거 [09] 공식 연결 도구 실시간 확인

16 자주 막히는 지점과 해결 순서

문제	먼저 볼 것	다음 행동
얼굴이 평범하거나 나이 들어 보임	나이 범주, 기준 얼굴, 얼굴 음영	21-23 세로 구체화하고 이미지부터 수정
옷이 촌스럽게 나옴	캐주얼 같은 추상어만 썼는지	색·재질·핏·안에 입은 옷을 지정
원본 촬영자 얼굴이 많이 남음	새 시트의 역할이 분명한지	새 얼굴로 교체하고 원본 얼굴 보존 불필요 명시
한 영상에서 얼굴이 계속 바뀜	각도별 기준 이미지가 같은 인물인지	기준 시트를 정리하고 문제 구간 확인
배경이 달라짐	Motion Transfer 로 장면도 재구성했는지	Object Swap 검토 후 필요하면 원본 배경 합성
원본 사람의 머리나 팔이 보임	새 인물만 오려 올렸는지	원본·생성 인물 영역을 함께 고려해 합성
자막이나 외국어가 생김	원본 자막인지 새로 생긴 글자인지	추가 글자만 지정해 제거 후 얼굴·옷 재확인
손가락이 어색함	손이 겹치거나 화면을 벗어나는지	문제 시점을 적어 수정 또는 더 명확한 원본 사용
음성이 없거나 달라짐	다운로드 파일의 실제 오디오	원본 오디오를 같은 시작점으로 배치
마지막 말이 잘림	영상이 짧아졌는지 오디오가 잘렸는지	프레임·음성 길이 확인 후 끝부분 처리
대기 상태가 오래 지속됨	기존 작업이 접수됐는지	중복 생성 대신 현재 작업 상태 확인
이미지나 영상이 업로드 안 됨	해당 경로의 길이·용량·형식 제한	필요 구간만 내보내고 지원 형식으로 재첨부

수정 요청은 시점을 적어 주세요

“얼굴이 이상해”보다 “00:03 에 고개를 돌릴 때 코와 입 모양이 달라져. 00:01 의 얼굴을 기준으로 유지해 줘”가 문제를 전달하기 쉽습니다. 잘 나온 부분과 바꿀 부분을 함께 적으세요.

처리 방법은 원인에 따라 달라집니다. 국소 수정 한 번으로 해결되지 않으면 더 명확한 기준 이미지나 원본 구간으로 돌아가는 편이 낫습니다.

[07]

17 처음부터 끝까지 복사해서 요청하기

아래 세 요청을 순서대로 쓰면 이미지 검토를 거쳐 영상으로 넘어갈 수 있습니다. 대괄호 안의 파일명과 인원수는 실제 작업에 맞게 바꾸세요.

요청 1 인물 시트 만들기

Higgsfield AI Influencer 로 성인 가상 인물 시트를 만들어 줘. 여성 1 명, 남성 2 명이고 모두 21-23 세 한국인 실사 패션 인플루언서 느낌이야. 여성은 블랙 가죽 재킷, 남성 한 명은 브라운 스웨이드 재킷, 다른 한 명은 아이보리 집업 니트로 해 줘. 자연스러운 얼굴을 기본으로 하고 과장된 특징이나 랜덤 설정은 넣지 마. 실제 가능한 설정과 시트별 비용을 먼저 보여 줘. 인물 시트만 만들고 영상은 아직 생성하지 마.

요청 2 마음에 드는 시트 확정하기

[F01 시트]는 얼굴과 의상을 그대로 사용할게. [M01 시트]는 머리와 옷을 유지하고 얼굴을 조금 더 어려 보이게 수정해 줘. [M02 시트]는 확정이야. 얼굴과 옷을 확인할 수 있는 기준 이미지를 인물별로 보관하고, 영상에서 쓸 이미지가 어느 파일인지 정리해 줘.

요청 3 촬영본에 인물 적용하기

첨부한 [촬영본.mp4]로 세 인물의 영상을 각각 만들어 줘. 세 사람을 한 화면에 넣거나 하나로 합치지 말고 파일 세 개로 만들어 줘. 영상은 동작·배경·원음 기준, 확정 이미지는 얼굴·머리·의상 기준이야. 원본 인물의 얼굴과 조금 달라도 괜찮지만 각 결과에서는 같은 사람으로 보여야 해. 인물만 교체하고 배경·구도·동작의 순서를 유지하는 방식으로 설정해 줘. 자막과 새 소품은 넣지 마. 선택 모드와 총비용을 먼저 알려 줘.

마지막으로 요청할 검수

완성본을 원본과 비교해서 얼굴, 손끝, 책장과 벽, 첫 동작과 끝 동작, 음성, 마지막 프레임을 확인해 줘. 배경이 달라졌으면 합성이 필요한 영역을 알려 줘. 최종 길이와 소리를 확인한 뒤 인물 시트와 최종 영상을 구분해서 전달해 줘.

얼굴 수정 범위 새 인물의 인상을 조금 바꿔도 된다는 조건은 촬영자 얼굴을 복제할 필요가 없다는 뜻으로 전달하세요. 영상 중간에 계속 다른 얼굴이 나오는 것은 검수 대상입니다.

18 최종 점검과 자주 묻는 질문

확인	저장 전에 확인할 항목
☐	여성·남성 인원수와 개별 파일 수가 요청과 같다.
☐	얼굴과 의상이 확정 시트의 방향에 맞는다.
☐	눈, 치아, 손끝, 소매가 움직일 때 무너지지 않는다.
☐	원하지 않는 자막, 로고, 새 소품이 없다.
☐	원본 배경의 책장·벽·조명 위치가 의도대로 유지된다.
☐	원본 사람의 머리·팔이 합성 뒤에 남지 않는다.
☐	첫 동작과 끝 동작이 잘리지 않고 원음과 자연스럽게 맞는다.
☐	저장된 파일을 끝까지 재생했고 확정 시트와 함께 보관했다.

사진 한 장만 있으면 영상이 되나요

외형 기준 사진만으로 일반 영상 생성은 가능할 수 있지만, 특정 촬영본의 움직임을 따라가게 하려면 그 동작 영상도 필요합니다. 두 자료의 역할을 구분해 넣으세요.

인물 시트를 만들면 얼굴이 영구히 고정되나요

아닙니다. 시트와 저장된 설정은 재사용의 기준입니다. 시트 생성 자체가 별도의 얼굴 학습을 완료했다는 뜻은 아니며, 각도·표정·조명이 바뀐 영상은 다시 확인해야 합니다.

배경과 동작을 완전히 똑같이 만들 수 있나요

그 상태를 목표로 요청할 수 있지만 생성만으로 항상 보장되지는 않습니다. 이번 작업은 원본 배경과 음성을 별도로 사용해 차이를 줄였고, 표정과 손의 세부 움직임에는 차이가 남았습니다.

첫 결과가 마음에 안 들면 무엇부터 바꾸나요

얼굴이 문제면 시트, 움직임이 문제면 원본 영상, 배경이 문제면 변경 범위와 합성 방식부터 봅니다. 세 가지를 동시에 바꾸기보다 원인을 나눠 수정하세요.

완료의 기준 생성 버튼을 눌렀거나 미리보기가 뒀다는 것만으로 끝내지 않습니다. 실제 저장된 파일의 재생과 전달까지 확인해야 다음 편집에서 다시 손볼 일이 줄어듭니다.

19 공식 자료와 확인 기준

확인일은 2026 년 10 월 5 일입니다. 메뉴와 가격은 업데이트될 수 있으므로 실제 생성 직전에 표시되는 설정과 견적을 다시 확인하세요.

[01] AI Influencer 개편 안내

2026.10.03 게시. 새 메뉴 이름, Character type 의 의미, 인물 시트와 Motion 연결.

[02] AI Influencer Studio

현재 서비스 진입점. 로그인 후 보이는 선택 항목과 실행 가격을 우선 확인.

[03] Genjutsu 제품 안내

Motion Transfer 와 Object Swap 의 차이. 제품 소개와 생성 경로별 한도 구분.

[04] Genjutsu 사용 안내

기본 입력과 작업 순서. 게시 당시 수치와 현재 실행 화면은 구분.

[05] Higgsfield 연결 안내

ChatGPT Plugin 과 Extension 연결 진입점. 설치 후 같은 계정으로 로그인.

[06] ChatGPT 에서 영상 생성하기

대화에서 자료를 첨부하고 이미지·영상 생성을 요청하는 흐름.

[07] 영상의 일부만 수정하는 방법

요소 교체와 국소 수정의 범위. 동작·타이밍·새 상호작용 변경의 한계.

[08] 공식 업데이트 기록

출시 시점과 기능 변경 이력. 오래된 설명을 현재 규격으로 고정하지 않기.

[09] 공식 연결 도구 실시간 확인

2026.10.05 get_options, prepare, models_get 확인. 옵션, 시트 견적 1.12 credits, 두 Genjutsu 모델의 480p·720p·1080p 지원.

[10] 이전 AI Influencer 도움말

2026.08.01 설명에는 종족·Advanced 탭이 남아 있음. 새 화면은 10 월 3 일 개편 안내를 우선 적용.

이 가이드의 예시를 읽는 기준

공식 기능 설명은 위 링크와 현재 연결 도구를 기준으로 정리했습니다. 6 초 촬영 예시, 인물 프롬프트, 검수 순서와 파일 이름은 따라 하기 쉽게 작성한 실습 예시입니다. 특정 결과를 보장하는 공식 프롬프트는 아닙니다.