실전 활용 가이드북

Wan 3.0 / Kling 4.0 / Seedance 2.5

Higgsfield 로 시작하는 AI 영상 제작

왕초보부터 실무까지

기획 · 프롬프트 · 모델별 실습 · 검수 · 편집 · 예산



2026.10.22 | 기능과 가격은 확인 시점 기준

보기 좋은 결과를 만드는 방법뿐 아니라, 실패를 줄이고 비용을 판단하는 방법까지 정리했습니다.

읽기 안내

처음에는 순서대로, 작업 중에는 필요한 장만 찾아보세요.

구성	배울 내용
공통 기초	모델 선택·용어·첫 생성·5-Layer·카메라
Wan 3.0	애니메이션·5 초 실습·제주 거북·참조·문제 해결
Kling 4.0	안정된 원본·인물 교체·UGC 변형·확장·검수
Seedance 2.5	감정 컷·시네마틱 4 컷·빛과 재질·확장·검수
비교와 예산	공정한 조건·가격 그래프·재시도 예산
실제 사례와 편집	제주 관찰·편집·성과 해석·게시 전 점검
부록	기획 워크시트·생성 로그·FAQ·근거와 출처

이 가이드북을 사용하는 세 가지 원칙

- 생성하기 전에는 현재 모델명·비용·생성 개수를 확인합니다.
- 잘못된 결과에는 지시를 계속 추가하기보다 행동과 카메라를 단순화합니다.
- 공식 기능 설명, 실제 관찰, 학습용 예시를 구분합니다.

문서 개요의 제목을 이용하면 모델별 장으로 빠르게 이동할 수 있습니다. 표와 본문은 편집 가능하며 도식·그래프는 선명한 이미지로 삽입했습니다.

시작하기

한 권으로 배우는 세 가지 제작 방식

같은 장면도 목적에 따라 모델과 만드는 순서가 달라집니다.

이 책은 AI 영상 제작을 처음 접하는 사람을 위한 실무 안내서입니다. 무엇을 준비하고, 어떤 화면에서 설정하고, 어떤 문장을 입력하며, 결과를 어떻게 고칠지에 집중합니다. 한 모델을 무조건 1 등으로 고르는 대신 원하는 결과에 맞는 작업 방식을 익힙니다.

모델별 학습 목표	직접 만들 결과
Wan 3.0	정지 이미지를 움직이는 애니메이션으로 바꾸기
Kling 4.0	원본 동작을 기준으로 인물 교체본과 UGC 광고 변형 만들기
Seedance 2.5	감정·빛·카메라 움직임이 있는 시네마틱 시퀀스 만들기

읽는 순서

- 처음이라면: 공통 기초 → 관심 모델의 첫 실습 → 문제 해결 → 편집·검수.
- 생성 경험이 있다면: 선택표 → 모델별 확장 실습 → 예산·비교 실험 → 워크시트.
- 제주 거북은 실제 제작 사례입니다. 추가 프롬프트는 새로 작성한 학습 템플릿이며 모두 생성 검증한 결과물은 아닙니다.

기준일 2026.10.22. 기능·가격은 Higgsfield 웹 계정 화면과 제작 기록 기준입니다. 업데이트·계정·모드·프로모션에 따라 달라집니다. 조회수, 완벽한 인물 보존, 프롬프트 100% 이행을 보장하지 않습니다.

핵심 요약

목적부터 정하고 모델을 고르세요

좋은 선택은 “최신 모델인가?”가 아니라 “이번 컷에서 무엇이 중요한가?”에서 시작합니다.

만들고 싶은 결과를 먼저 고르세요

Wan 3.0
애니메이션·과장된 모션
스타일 → 행동 → 형태 검수

Kling 4.0
인물 교체·UGC 변형
원본 → 교체 → 동작 비교

Seedance 2.5
시네마틱·감정·스케일
빛·구도 → 연출 → 연결

추천 출발점이며, 품질 순위나 모든 작업의 정답은 아닙니다.

목적별 추천 출발점입니다. 절대적인 품질 순위가 아닙니다.

작업 목적	먼저 테스트	판단할 핵심
애니메이션·과장된 반응	Wan 3.0	선화·형태 유지, 동작의 읽힘
인물 교체·UGC 광고 변형	Kling 4.0	타이밍·포즈 일치, 제품 보존
영화적 분위기·스케일·감정	Seedance 2.5	빛, 구도, 표정, 카메라 연속성
같은 장면 비교 콘텐츠	세 모델에 같은 기준 입력	해상도·길이·시도 횟수 기록

캠페인 가이드라인은 Wan=애니메이션, Kling=대량 UGC, Seedance=시네마틱으로 포지셔닝합니다. 이는 출발점입니다. 실제 제주 테스트에서도 장면마다 강점과 실패가 달랐으므로 중요한 컷은 직접 확인하고 채택하세요. [S1, S5]

추천 최소 실험: 첫 프레임 1 장 + 핵심 동작 1 개 + 카메라 1 개 + 5 초 1 개. 처음부터 30 초와 여러 동작을 동시에 요구하지 않습니다.

PART 1 · 공통 기초

처음 만나는 용어 14 개

“내가 무엇을 넣고 무엇을 받는가”로 이해하세요.

용어	왕초보 설명	예시
모델 / 플랫폼	영상을 만드는 엔진 / 여러 엔진을 쓰는 작업실	Higgsfield 에서 Wan 선택
프롬프트	AI 에게 주는 장면·동작 지시문	고개를 들고 카메라가 다가온다
T2V	글을 바탕으로 영상 만들기	풍경 아이디어 탐색
I2V / 첫 프레임	이미지 한 장을 시작 장면으로 움직이기	인물 사진을 먼저 완성
레퍼런스 / R2V	외형·동작·소리 등을 참고할 자료	같은 캐릭터의 정면 이미지
영상 편집 / V2V	기존 영상의 일부를 바꾸는 방식	동작은 두고 인물 교체
컷 / 시퀀스	하나의 장면 / 장면의 연결	러닝→정지→거북 공개
종횡비	화면의 가로와 세로 비율	릴스 9:16, 가로영상 16:9
해상도	영상의 픽셀 수를 나타내는 규격	720p, 1080p
FPS	1 초에 보여주는 프레임 수	원본 프레임 속도 확인
비트레이트 / 코덱	저장할 정보량 / 압축·재생 방식	높은 비트레이트, H.264
크레딧	플랫폼의 생성 비용 단위	버튼 표시 18 크레딧
시드	생성의 무작위 출발값	타 모델과 같은 결과를 뜻하지 않음
UGC / B-roll	후기처럼 보이는 콘텐츠 / 보조 장면	제품 소개 / 손·풍경 삽입 컷

“1080p” 표기와 함께 파일의 실제 너비×높이도 확인하세요. 프롬프트에 “4K”를 적어도 설정 해상도가 바뀌지 않습니다.

PART 1 · 공통 기초

Higgsfield 에서 첫 생성까지

생성 버튼의 실제 차감액과 생성 개수를 마지막에 확인합니다.



검수에서 실패하면 문제가 생긴 단계만 수정합니다.

순서	할 일	완료 확인
1. 목표	게시 위치와 한 컷의 핵심 행동 정하기	릴스용 5 초 고개 돌리기
2. 이미지	얼굴·의상·배경이 확정된 첫 프레임 준비	손·발·사물 테두리 확대
3. 모델	정확한 모델명 선택	Prime / Draft / Edit 구분
4. 입력	프레임·레퍼런스 등 목적에 맞는 모드	썸네일·슬롯 확인
5. 설정	길이·비율·해상도·오디오·개수	자동 비율이면 원본 이미지 확인
6. 비용	버튼 금액 기록 후 생성	Unlimited 추가 결제와 혼동 금지
7. 저장	완료 결과 다운로드·재생	모델·컷·버전으로 파일명 저장

모델만 바꿨다고 이미지와 프롬프트가 초기화되지는 않습니다. 이번 작업에서는 이전 입력이 남고 생성 개수가 여러 개로 돌아가는 사례가 있어 제출 직전 매번 확인했습니다.

가이드 작성 중 추가 유료 생성은 하지 않았습니다. 화면의 기능 존재 확인과 해당 기능으로 완성 영상까지 검증한 것은 구분합니다.

PART 1 · 공통 기초

레퍼런스를 5 개 층으로 분해하기

타인의 에셋을 복사하지 않고 장면이 작동하는 구조를 가져옵니다.

5 · 훅과 편집	궁금증 → 반전 → 마무리
4 · 소리와 리듬	대사·효과음·음악
3 · 카메라	거리·방향·속도
2 · 움직임	시작 → 행동 → 끝
1 · 시각과 정체성	인물·의상·배경·빛

외형을 먼저 정하고 움직임·카메라·소리·편집을 더합니다.

층	관찰 질문	제주 거북 예시
1. 시각·정체성	누가 어디서 어떤 모습인가?	회색 러닝복 여성, 안개 숲
2. 동작·물리	무엇이 어떤 순서로 움직이는가?	달리기→정지→거북 눈 뜨기
3. 카메라	얼마나 가까이 무엇을 보여주는가?	중경 러닝, 초광각 공개
4. 소리·리듬	무엇을 듣게 할 것인가?	발소리, 호흡, 낮은 땅 울림
5. 훅·편집	어떤 궁금증을 만들고 회수하는가?	언덕인 줄 알았는데 거북

“영화 같다” 대신 “인물은 서 있고 카메라만 뒤로 빠지며 안개 뒤 형체가 드러난다”처럼 눈으로 확인할 수 있게 적습니다. 레퍼런스의 캐릭터·로고·영상 파일은 허락 없이 가져오지 않습니다.

프롬프트는 길이보다 우선순위

한 컷에서 꼭 보여야 하는 행동을 첫 문장에 쓰세요.

블록	작성법	예시
피사체	이미지와 충돌하지 않는 특징	회색 재킷의 여성
핵심 행동	시작 → 변화 → 끝	숨을 고른 뒤 고개를 든다
카메라	한 종류를 기본으로	천천히 다가간다
환경 반응	주동작을 보조하는 변화	머리카락이 조금 흔들린다
유지 조건	핵심만 제한	동일 인물·의상·배경, 장면 전환 없음

공통 5 초 I2V

The woman in the reference image catches her breath, then slowly raises her head. The camera gently pushes in. A light breeze moves a few strands of hair. Keep the same face, outfit and background. One continuous shot, no cuts.

풀이 여성이 숨을 고르고 고개를 듭니다. 카메라만 조금 다가오며 얼굴·의상·배경을 유지하도록 요청합니다.

나쁜 요청을 고치는 법

“달리고 점프하고 날아가며 줌인·줌아웃·회전”은 컷으로 나눕니다. “달린다 + 뒤로 추적”부터 성공시킨 뒤 다음 컷에서 반전을 보여주세요.

영문은 복사용 예시일 뿐 영어가 항상 더 좋다는 뜻은 아닙니다. 한국어도 동작과 카메라를 분명하게 작성하세요. “no cuts”도 요청이지 보증은 아닙니다.

PART 1 · 공통 기초

카메라와 첫 프레임을 함께 설계하기

카메라가 갈 방향에 공간이 있어야 자연스럽습니다.

표현	뜻	초보 적용
Static camera	카메라 고정	표정·제품 형태부터 확인
Slow push-in / dolly-in	카메라가 피사체 쪽으로 이동	감정·공간 깊이 강조
Pull-back	카메라가 뒤로 이동	거대한 배경 공개
Tracking backward	인물 앞에서 뒤로 이동	러닝·패션 워킹
Pan / tilt	자리에서 좌우 / 위아래로 방향 전환	시선 따라가기
Orbit	피사체 주변을 돌아가기	얼굴·제품 옆면 변형 주의
Zoom	이동 없이 화각 변경	공간 이동과 다른 연출

- 얼굴 검수가 필요하면 너무 작은 인물로 시작하지 않습니다.
- 달리기는 발과 이동할 여백을 남기고, 손에 제품을 들면 테두리와 손가락을 분리합니다.
- 여러 컷의 기준 이미지·의상·조명 방향을 묶어 보관합니다.
- 세로로 자를 예정이면 가로 화면 양 끝에 중요한 정보를 두지 않습니다.

35mm·50mm 같은 렌즈 표현은 연출 참고 지시입니다. 실제 광학 렌즈와 정확히 같은 결과를 보장하지 않습니다.

PART 2 · Wan 3.0

애니메이션과 과장된 움직임의 출발점

정지 그림의 형태를 지키면서 움직임을 설계합니다.

항목	확인 내용	적용
모델 이름	Wan 3.0 / Prime 별도 표시	기본 실습은 Wan 3.0
길이·품질	웹 메뉴 2~30 초·1080p	처음은 5 초
프레임 모드	시작 이미지·선택 종료 프레임	정해진 구도에서 움직이기
레퍼런스 모드	이미지 최대 10·영상 5·오디오 5 개	처음에는 1~2 개
실습 기록	5 초·1080p·18 크레딧	2026.10.22 기준
Prime 비교	5 초·1080p 버튼 30 크레딧	기본 모델 가격과 혼용 금지

공식 자료는 최대 30 초 영상·오디오 생성과 다중 참조를 안내합니다. 그러나 “30 초 가능”은 “30 초 내내 얼굴이 완벽하다”는 뜻이 아닙니다. 입력 한도와 실제 채택 품질은 별도로 판단합니다. [S2, S6]

- 2D 캐릭터의 놀람·도약·머리카락 움직임을 강조할 때
- 거대한 사물이나 과장된 환경 반응을 짧게 테스트할 때
- 같은 장면을 실사와 애니 스타일로 각각 만들어 볼 때

Wan 으로 선택만 바꾼다고 자동으로 애니가 되지는 않습니다. 첫 프레임의 스타일과 프롬프트의 스타일을 함께 맞춥니다.

PART 2 · Wan 3.0

실습 W1 · 애니 캐릭터 5 초 움직이기

목표: 한 인물이 고개를 들고 놀라는 장면 1 개를 완성합니다.

단계	따라 하기	통과 기준
준비	본인이 만든 애니 이미지 1 장	눈·손·외곽선이 또렷함
입력	비디오 → Wan 3.0 → 프레임	첫 프레임 썸네일 확인
설정	5 초·1080p·이미지 비율 확인	단독 릴스는 세로 이미지 권장
지시	아래 문장으로 행동·카메라 제한	고개 들기 + 느린 접근
제출	오디오 상태·비용 확인	개수·결제 모드 재확인
검수	시작·중간·끝과 정상 속도 확인	얼굴·의상 유지, 불필요한 컷 없음

복사용 · 놀람 반응

2D hand-drawn animation. The character in the reference image slowly raises her head, then widens her eyes in surprise. A few strands of hair move in a gentle breeze. The camera slowly pushes in. Preserve the clean line art, facial design and outfit. One continuous shot, no cuts.

풀이 고개를 들고 눈을 크게 뜨는 동작입니다. 선화·얼굴·의상은 유지하며 카메라는 천천히 다가옵니다.

동작이 약하면 행동을 여러 개 더하지 말고 “고개를 갑자기 들어 멈춘다”처럼 눈에 보이는 강도만 조절합니다.

얼굴이 무너지면 과장을 줄이고 카메라를 고정합니다.

예상 영상비는 기록값 기준 18 크레딧입니다. 이미지·재시도·Prime 비용은 별도입니다. 실제 제출 버튼 가격을 우선하세요.

PART 2 · Wan 3.0

실습 W2 · 제주 거북을 애니메이션으로

실사 첫 프레임을 애니 그림으로 재구성한 뒤 다시 영상화합니다.



이미지의 스타일과 영상의 동작 지시를 분리하는 제작 흐름입니다.

1 단계 · 이미지 재구성

Redraw the reference image as a hand-drawn 2D animation still. Keep the same composition, camera angle, character pose and outfit. Use clean line art and softly painted backgrounds. A tiny runner stands on the moss-covered shell of a colossal turtle in a misty grassland. No text or logos.

풀이 구도·포즈·의상을 유지한 채 선화와 채색 배경이 있는 2D 그림으로 바꿉니다.

2 단계 · 거북 공개

2D hand-drawn animation. The colossal turtle slowly lifts its head from the grass, shedding small clumps of moss. Its huge eye opens while the tiny runner on its shell freezes. The camera gently pushes in. Keep the turtle anatomy and shell silhouette stable. One continuous shot.

풀이 머리 들기와 눈 뜨기를 중심 사건으로 두고 이끼 떨어짐을 보조 동작으로 요청합니다.

실제 프로젝트는 숲 러닝·오름 위 정지·거북 공개·얼굴의 4 컷을 각 5 초로 만들었습니다. 위 모션은 형태 유지 조건을 보강한 개선 템플릿입니다.

첫 프레임부터 다리나 등껍질이 잘못됐다면 영상 프롬프트가 아니라 이미지를 먼저 수정합니다.

PART 2 · Wan 3.0

실습 W3 · 활용 장면 5 종

아래는 학습용으로 구성한 분류이며 캠페인 문서의 확정 목록을 인용한 것은 아닙니다.

활용	핵심 지시	대표 실패
캐릭터 반응	놀람 또는 웃음 한 동작	눈·입의 과도한 변형
판타지 액션	한 번의 도약과 착지	팔다리 늘어남
거대 오브젝트	크기 비교 대상과 무게감	장난감처럼 가벼움
스타일 B-roll	한 물체의 반복 모션	로고·문자 뒤틀림
잔잔한 루프	비슷한 시작·끝 자세	연결 순간 튐

도약

A hand-drawn animated character makes one small leap over a puddle and lands with bent knees. The coat follows the movement with a slight delay. Fixed side-view camera. Keep the limbs and costume consistent.

풀이 한 번 뛰고 착지하며 옷이 약간 늦게 따라 움직입니다. 카메라는 고정합니다.

루프 보조 컷

A quiet hand-drawn room with a curtain moving gently in the breeze. Static camera. Soft light remains steady. Keep the composition unchanged and end in a pose close to the opening frame.

풀이 커튼만 움직이는 고정 화면입니다. 실제 시작·끝의 일치는 편집에서 확인합니다.

창작 사물과 직접 확보한 에셋을 사용합니다. 질감이 목적이면 동작을 작게, 액션이 목적이면 배경을 단순하게 만듭니다.

PART 2 · Wan 3.0

다중 참조·오디오·긴 장면 활용

입력할 수 있다는 사실은 정확하게 따라 한다는 보장이 아닙니다.

기능	사용 순서	주의
다중 참조	인물 1 장 → 의상·배경 1 장 추가	다른 얼굴·화풍은 충돌 가능
오디오 참조	권리 확인한 오디오 → 참조 모드	정확한 비트·립싱크 별도 검수
종료 프레임	시작·끝 인물·비율·조명 맞추기	차이가 크면 중간 변형
긴 컷	5 초 핵심 성공 → 길이 확대	전체 구간 다시 검수

공식 API 문서는 오디오 참조에 WAV/MP3, 총 30 초 이내를 명시합니다. 웹 오디오 슬롯은 확인했지만 이 책 작성 중 MP3 업로드·생성까지 재검증하지는 않았습니다. 웹 업로드 창의 실제 형식·용량 안내를 우선합니다. [S6]

오디오 참조 방향

Use the attached audio as a rhythm reference. The character gently taps one hand to the main beat while remaining seated. Keep the camera fixed and preserve the facial design. Avoid extra actions.

풀이 오디오를 리듬 참고로 쓰고 손 하나만 움직입니다. 생성 후 중요한 박자는 편집에서 보정합니다.

“Omni Reference”는 모든 모델의 공통 이름이 아닙니다. Wan 은 “다중 참조”라고 부릅니다. 정확한 비트 싱크가 핵심이면 음악에 맞춘 후반 편집도 준비합니다.

문제 해결과 채택 기준

실패한 부분을 줄이는 수정이 먼저입니다.

증상	가능한 원인	한 번에 하나만 수정
실사로 바뀜	입력·스타일 충돌	애니 첫 프레임으로 통일
눈·손 붕괴	동작 과다·얼굴이 너무 작음	클로즈업 또는 강도 축소
거북 다리 늘어남	큰 형태 변화 요구	머리 들기만 남기고 몸 고정
동작 약함	추상적 감정만 지시	고개·손 등 명확한 행동
카메라 튐	복수 이동 지시	고정 또는 접근 하나만
루프 튐	시작·끝 자세 차이	맞는 프레임 재선정
오디오 불일치	생성 시간 오차	중요 타격음 편집 재배치

검수 루틴

- 선화: 눈 위치·얼굴 윤곽이 시작·중간·끝에 유지되는가.
- 동작: 소리를 꺼도 무엇을 하는지 알아볼 수 있는가.
- 형태: 팔다리·제품·등껍질이 불필요하게 바뀌지 않는가.
- 활용성: 결함 없는 2~4 초라도 실제 편집에 쓸 수 있는가.

같은 실패가 반복되면 단순 재생성보다 이미지 교체나 컷 분할을 선택합니다. 시도 횟수와 실제 채택 길이를 기록하세요.

PART 3 · Kling 4.0

움직임을 재사용하는 광고 제작

새 영상을 무작정 많이 만드는 대신, 검증된 원본 연기를 여러 버전으로 확장합니다.

항목	확인 내용	실무 의미
웹 입력 탭	레퍼런스 / 프레임 / 영상 편집	새 생성과 원본 수정 구분
길이·해상도	공식 3~30 초, 720p·1080p	이번 실습은 5 초·1080p
키프레임	공식 최대 10 개	원하는 시점의 구도 제어
참조	공식 최대 15 개	이미지·영상 등 역할 구분
영상 편집	기존 영상의 인물·사물 등 수정	원본 대비 변화를 검수
실제 생성 기록	5 초·1080p 할인 5 크레딧	프로모션 종료·모드 변경 주의

공식 설명은 빠른 액션, 카메라 안정성, 참조 활용, 기존 영상 편집을 강조합니다. “UGC 에 가장 적합”은 이번 캠페인의 포지셔닝이며 모든 작업에서 가장 저렴하다는 보편적 결론은 아닙니다. [S1, S3]

혼동하지 말아야 할 기능

상단에 별도 Motion Control 메뉴가 있고 다른 버전의 Motion Control 모델도 존재합니다. 이번 제주 인물 교체는 Kling 4.0 의 “영상 편집” 탭으로 진행했습니다. 비슷한 기능명만 보고 Kling 3.0 이나 다른 모델을 선택하지 마세요.

인물 교체는 원본과 결과의 움직임이 완전히 같다는 보증이 아닙니다. 손 위치·발 접지·표정·타이밍을 나란히 비교합니다.

실습 K1 · 먼저 원본을 단순하게

목표: 제품이나 의상을 안정적으로 보여주는 5 초 원본을 만듭니다.

단계	따라 하기	확인
준비	성인 창작 인물과 무상표 제품 이미지	명확한 손·제품 경계
입력	Kling 4.0 → 프레임 → 시작 이미지	정확한 모델명 확인
설정	5 초·1080p·비율 확인	생성 개수는 우선 1
동작	제품을 든 채 미소 짓기	뚜껑 열기·돌리기 등 제외
검수	손·병 형태·얼굴·카메라 점검	교체의 기준 영상으로 채택

복사용 · 제품 소개 원본

The adult presenter holds the closed unbranded bottle at chest height, turns slightly toward the camera and gives a natural small smile. The bottle stays closed and solid, with the same shape throughout. Soft window light, stable medium shot, minimal camera movement. No text, no logos.

풀이 성인 진행자가 닫힌 병을 들고 살짝 돌아 미소 짓습니다. 병은 열거나 변형하지 않고 카메라 움직임을 최소화합니다.

이번 앞선 화장품 시안에서는 병 형태가 깨져 동작을 단순화했습니다. 복잡한 동작의 실패를 인물 교체로 고치려 하지 않습니다. 원본부터 사용 가능한 상태여야 교체 결과를 비교할 수 있습니다.

AI 인물의 대사를 실제 소비자의 검증된 후기처럼 사용하지 않습니다. 효능·구매 경험은 사실에 맞게 작성하고 필요한 광고 표시를 넣습니다.

PART 3 · Kling 4.0

실습 K2 · 인물만 바꾸기

원본 영상 + 교체할 인물 이미지 + 유지 조건을 준비합니다.



바뀌는 것은 인물, 비교 기준은 동작·타이밍·배경입니다.

순서	할 일
1. 원본	앞 실습의 영상 또는 사용 권한이 있는 영상 선택
2. 새 인물	원본과 비슷한 앵글·조명·의상의 성인 창작 이미지 준비
3. 업로드	Kling 4.0 → 영상 편집에 원본 영상, 레퍼런스로 인물 이미지 추가
4. 지시	교체 대상과 유지할 요소를 명확히 구분
5. 결과 비교	원본과 시작 시점을 맞춰 나란히 재생

복사용 · 인물 교체

Replace the presenter in the video with the adult person from the reference image. Preserve the original camera movement, framing, timing, body motion and gestures. Keep the product, background and lighting unchanged. Only the person changes. Keep clothing consistent with the reference.

풀이 인물만 참조 속 성인으로 교체하고 동작·시간·카메라·제품·배경은 유지하도록 요청합니다.

옷도 바꿀지 결정하세요. “원본 의상 유지”와 “참조 의상 사용”을 동시에 적으면 충돌합니다. 위 예시는 참조 의상을 사용하는 설정입니다.

실습 K3 · UGC 변형을 체계적으로

한 번에 인물·배경·문구·동작을 모두 바꾸면 무엇이 성과를 만든 것인지 알 수 없습니다.

버전	바꿀 항목	유지할 항목	실험 질문
A 기준	없음	원본 전체	기준 품질은 충분한가?
B 인물	진행자 외형	동작·제품·배경·길이	어떤 인물 표현이 적합한가?
C 배경	배경 한 가지	인물·제품·동작	사용 상황이 더 명확한가?
D 훅	첫 자막 또는 첫 컷	나머지 본문·CTA	시청 시작을 더 잘 유도하는가?

제주 사례의 변형 방식

컷 1 은 남성, 컷 2 는 여성, 컷 4 는 남성으로 바꿨습니다. 컷 3 은 인물이 너무 작아 교체 차이가 드러나지 않으므로 생략했습니다. 모든 컷에 같은 비용을 쓰기보다 변화가 잘 보이는 컷에 집중한 사례입니다.

비교 편집 순서

- 원본과 교체본을 같은 시작 프레임으로 맞춥니다.
- 한 화면에 위/아래로 배치하거나 같은 동작 지점에서 매치 컷합니다.
- 한쪽의 오디오만 남기거나 둘 다 끄고 설명을 넣습니다.
- “원본 / 인물 교체” 라벨을 붙여 무엇이 바뀌었는지 보여줍니다.

대량 제작은 검수 생략이 아닙니다. 버전별로 제품의 형상·표기·손 접촉·인물 권리를 확인해야 합니다.

PART 3 · Kling 4.0

액션·키프레임·참조 활용 넓히기

광고뿐 아니라 걷기, 러닝, 단순 액션에도 적용해 보세요.

러닝 · 실제 프로젝트 기반

The woman runs toward the camera along the trail, ponytail bouncing, breath fogging in the cold air; the camera tracks backward with her, fog drifting between the cedar trunks. Cinematic, realistic motion, no cuts.

풀이 숲길에서 달리는 인물을 카메라가 뒤로 이동하며 따라갑니다. 피사체와 카메라의 역할이 분명한 예시입니다.

패션 워킹 · 신규 템플릿

The adult model walks three slow steps toward the camera, stops and turns slightly to show the jacket silhouette. The camera remains at chest height and gently tracks backward. Preserve the jacket seams and proportions. No outfit change.

풀이 세 걸음 걷고 멈춰 재킷 실루엣을 보여줍니다. 옷의 솔기와 비율을 유지하도록 요청합니다.

확장 기능	활용법	주의
여러 키프레임	시작·중간·끝 포즈를 먼저 설계	키프레임 간 급격한 외형 차이 피하기
다중 참조	인물·제품·동작 자료의 역할 구분	자료 수보다 일관성
음성 참조	음성 프로필 관련 기능과 조건 확인	배경음악 MP3 참조로 단정 금지

Kling 공식 가이드는 오디오 입력을 음성 프로필 참조로 구분합니다. Wan 의 오디오 업로드 방법을 Kling 에 그대로 적용하지 않습니다. 4K·HDR 등 예정 기능도 현재 1080p 작업과 구분합니다. [S3, S7]

문제 해결과 대량 제작 검수

한 번 성공한 원본을 안전하게 반복 활용하는 기준입니다.

증상	첫 수정	검수 포인트
원본 동작까지 바뀜	변경 대상만 남기고 새 동작 지시 삭제	손·발·시선 타이밍
얼굴이 다른 사람으로 변함	원본과 비슷한 각도의 선명한 참조	옆얼굴·고개 회전 구간
제품이 녹거나 열림	제품 고정, 손동작 줄이기	손에 가려지는 경계
의상이 섞임	원본/참조 중 어느 옷인지 하나 선택	소매·깃·주름
다리가 미끄러짐	걷는 거리 축소, 하체 보이는 원본	발 접지
인물만 과도하게 선명함	원본과 참조 조명·화질 맞추기	색·명암·그림자
교체 차이가 안 보임	인물이 큰 컷을 사용	작은 원경에 비용 낭비 금지

K 모델 출고 조건

- 원본과 비교했을 때 이야기와 동작 의도가 유지됩니다.
- 제품·손·얼굴의 결함이 주요 구간에 없습니다.
- 실존 인물의 동의 없는 얼굴·음성 복제를 하지 않습니다.
- AI 후기나 연출을 실제 고객 경험으로 오인시키지 않습니다.
- 파일마다 모델·참조·비용·채택 여부를 기록합니다.

비슷한 사람처럼 보이는 참조도 게시 전에 확인합니다. 문제가 있는 컷은 수정하거나 제외하고, “잘 나온 것 같다”만으로 대량 배포하지 않습니다.

시네마틱은 빛·감정·공간의 연결

화질 숫자만 높이기보다 시청자의 시선이 어디로 이동할지 설계합니다.

항목	확인 내용	적용
기본 모델	Seedance 2.5	Draft·Edit 와 구분
길이	웹 메뉴 4~30 초	처음은 5 초 테스트
해상도	웹 480p·720p·1080p	4K 업스케일과 구분
입력·후속	레퍼런스 / 영상 확장 표시	기본 생성과 이어 만들기 구분
화질 옵션	비트레이트 선택 표시	동일 해상도라도 파일량 차이
실제 버튼 비용	5 초 720p35 / 1080p80	이번 계정·설정 기준

공식 문서는 30 초 생성, 다중 참조, 영상 확장, 부분 편집 등을 설명합니다. 이 장의 핵심 실습은 실제 사용한 첫 프레임 기반 생성입니다. 고급 조명·장르·3D 제어 등은 도구나 화면에 따라 접근 경로가 다를 수 있으므로 현재 입력 화면에 없는 버튼을 찾느라 멈출 필요가 없습니다. [S4]

추천 장면

- 풍경 속 인물이 작게 보이는 스케일 공개 장면
- 표정 변화와 느린 카메라 접근이 중심인 감정 장면
- 빛·재질·배경 깊이가 중요한 제품 또는 브랜드 무드 컷

캠페인에서 말하는 “품질 우승”을 모든 장면의 객관적 순위로 일반화하지 않습니다. 실제 생성한 장면과 평가 조건을 붙여 설명하세요.

실습 S1 · 감정 클로즈업 5 초

목표: 얼굴은 유지하면서 감정 변화와 카메라 움직임을 작게 만듭니다.

단계	따라 하기	확인
이미지	성인 인물의 선명한 얼굴·일관된 조명	눈·입·머리카락 경계
입력	비디오 → Seedance 2.5 → 레퍼런스/미디어	첫 프레임 입력 상태
설정	5 초, 비율,720p 또는 1080p 선택	비트레이트·오디오 확인
지시	미세 표정 하나 + 느린 접근	감정과 행동이 충돌하지 않음
생성	표시 비용 기록 후 1 개	Unlimited 구매와 구분
검수	눈·입·피부와 중간 컷 확인	표정이 과장되지 않음

복사용 · 경이로움

Close-up of the adult woman from the reference image. Her eyes slowly widen with quiet wonder as she looks slightly above the camera. A faint breath appears in the cool air. The camera makes a very slow push-in. Keep her facial identity and the soft side lighting consistent. One continuous shot.

풀이 카메라 위쪽을 보며 눈이 조금 커지는 경이로움입니다. 호흡과 느린 접근만 더해 표정의 변화를 읽기 쉽게 만듭니다.

결과가 무표정이면 “놀랍고 경이롭고 감동적” 같은 단어를 더하기보다 눈·입·고개의 변화를 명확히 합니다. 반대로 연기가 과하면 변화 폭을 줄이고 카메라를 고정합니다.

720p 는 예산을 줄이는 선택이지만, 이후 1080p 로 다시 생성하면 같은 컷이 그대로 재현된다는 보장은 없습니다.

실습 S2 · 4 컷으로 만드는 시네마틱

장면마다 한 가지 역할을 맡기면 이야기와 예산을 관리하기 쉬워집니다.



도입 → 감정·정보 축적 → 반전 → 여운. 한 번에 다 보여주지 않습니다.

컷	목적	입력·카메라	검수
1. 숲 러닝	누군가 어디로 가는지 궁금하게	중경 인물 + 뒤로 추적	발·의상·진행 방향
2. 언덕 정지	다음 사건 전 호흡 만들기	숨 고르기 + 약한 접근	얼굴·손·배경 방향
3. 거북 공개	앞 장면의 의미를 바꾸기	원경 거북 + 머리 들기	거북 구조·크기
4. 반응·여운	인물의 감정으로 마무리	표정 또는 전체 풍경	컷 점프·형태 변화

거대한 대상 공개

An extreme wide aerial view of the moss-covered giant turtle from the reference image. Its head slowly rises from the grass and one eye opens. The tiny runner remains still on the shell. The camera moves forward gently through drifting fog. Preserve the turtle anatomy and the scale difference. No cuts.

풀이 거대한 거북의 머리만 들고 인물은 멈춥니다. 카메라 이동도 약하게 두어 크기 대비를 강조합니다.

클로즈업에서 초광각으로 단번에 빠지는 요청이 깨지면 두 컷으로 나누세요. “원테이크”를 지키는 것보다 이야기와 완성도가 중요할 수 있습니다.

실습 S3 · 빛과 재질을 연출하기

피사체·조명·카메라 중 하나를 주인공으로 정합니다.

제품 무드 · 신규 템플릿

An unbranded ceramic cup rests on a dark stone table near a window. Soft side light reveals the matte texture. Steam rises slowly while the camera makes a gentle lateral move. Keep the cup shape, rim and handle unchanged. No text or logos.

풀이 컵 형태는 그대로 두고 증기와 옆으로 흐르는 카메라로 재질을 보여줍니다.

풍경 · 신규 템플릿

A lone adult traveler stands still at the edge of a foggy valley. The camera slowly pulls back to reveal the surrounding mountains. Mist drifts between layers of the landscape. Keep the traveler small but stable, with no sudden lighting change.

풀이 인물은 멈추고 카메라가 뒤로 빠져 산의 층을 보여줍니다. 빛은 갑자기 바뀌지 않도록 요청합니다.

원하는 느낌	통제할 항목	줄일 항목
잔잔함	고정 구도·작은 움직임	빠른 줌·큰 표정
웅장함	크기 비교·깊이·공개 순서	여러 주인공·산만한 액션
긴장감	시선·거리·명암 변화	예쁜 요소만 나열
제품 집중	형태·주광원·배경 분리	뚜껑·회전·액체를 동시에 조작

여러 컷을 이어 붙일 때 인물의 이동 방향과 빛이 들어오는 방향을 기록하세요. 모든 컷을 따로 예쁘게 만드는 것과 하나의 시퀀스로 자연스럽게 연결하는 것은 다른 작업입니다.

확장·참조·편집을 구분하기

더 만들기, 참고하기, 고치기는 서로 다른 작업입니다.

선택지	사용 목적	시작 전 확인
기본 Seedance 2.5	새 장면 생성	첫 프레임·길이·해상도
영상 확장	기존 클립 뒤로 이어 만들기	마지막 프레임·동작 방향
Seedance 2.5 Draft	아이디어·동작의 초안 실험	별도 모델·해상도·가격
Seedance 2.5 Edit	기존 결과 수정	입력 영상·수정 범위·출력 품질
다중 참조	인물·배경·스타일 등의 참고	각 자료의 역할·충돌 여부

공식 API 문서는 참조 이미지 30 개·영상 10 개·오디오 10 개, 합계최대 50 개를 안내합니다. 이는 API 기준 상한이며 웹에서 같은 슬롯·형식이 모두 보인다는 뜻은 아닙니다. 초보자는 같은 인물의 일관된 자료 1~3 개부터 시작하세요. [S8]

확장하기 전 확인

- 기존 영상 마지막 프레임에 이미 결함이 있으면 먼저 해결합니다.
- 카메라 방향과 인물의 진행 방향을 다음 프롬프트에도 이어 씁니다.
- 연결부의 노출·얼굴·소리·프레임 속도가 바뀌지 않는지 확인합니다.

공식 블로그의 고급 기능 설명을 웹 기본 생성기의 모든 계정에서 바로 보이는 버튼이라고 단정하지 않습니다. 보이지 않는 기능은 현재 메뉴와 도움말을 확인합니다.

문제 해결과 프리미엄 비용 관리

중요한 컷의 완성도를 높이는 데 비용을 집중합니다.

증상	대응	실무 이유
원치 않는 중간 컷	이동 폭 축소 또는 2 컷으로 분리	큰 공간 전환 부담 감소
거북이 다른 종처럼 변함	종·구조 유지 조건, 안정된 이미지	카메라 이동 중 새 형상 생성 방지
얼굴·피부가 과하게 매끈함	조명 단순화, 자연 피부 질감 요청	미용 효과보다 실재감
비용만 계속 증가	채택 기준·재시도 상한 설정	완벽 추구로 무제한 반복 방지
재생이 안 됨	다운로드 원본·코덱·플레이어 확인	모델 품질과 디코딩 문제 구분
생성이 오래 걸림	작업 ID·기록 확인, 중복 제출 금지	대기 중 재과금 방지

이번 제작에서 Seedance 의 스케일·카메라 연출은 좋은 장면이 있었지만, 컷 4 는 중간 전환과 거북 형상 변화가 관찰됐습니다. 또 일부 1080p 결과는 HEVC 계열 재생 호환성 문제가 있었고 720p 는 H.264 로 검수했습니다. 모든 결과가 항상 같은 코덱이라는 뜻은 아닙니다. [S5]

S 모델 출고 조건

- 빛·얼굴·공간의 연결이 의도와 맞습니다.
- 느린 재생과 정상 속도 모두에서 주요 결함이 없습니다.
- 최종 편집기와 게시 기기에서 파일이 재생됩니다.
- 높은 가격이라는 이유만으로 실패 컷을 채택하지 않습니다.

공정한 비교는 조건 공개부터

“같은 프롬프트”만으로 완전히 같은 실험이 되지는 않습니다.

고정할 것	기록할 것	바꾸면 생기는 문제
첫 프레임 이미지	파일명·비율·크기	입력 자체의 유리함 차이
프롬프트	원문·순서·언어	모델이 받은 지시가 달라짐
길이·비율·해상도	5 초·16:9·1080p 등	해상도와 움직임 품질 혼동
오디오·출력 개수	켜짐/꺼짐·몇 개 생성	가격 비교 조건 불일치
선택 기준·시도 횟수	첫 결과인지 최선 결과인지	많이 뽑은 모델만 유리
평가 순서	모델명 가린 무작위 순서 권장	이름·가격에 따른 기대 편향

이번 제주 비교의 한계

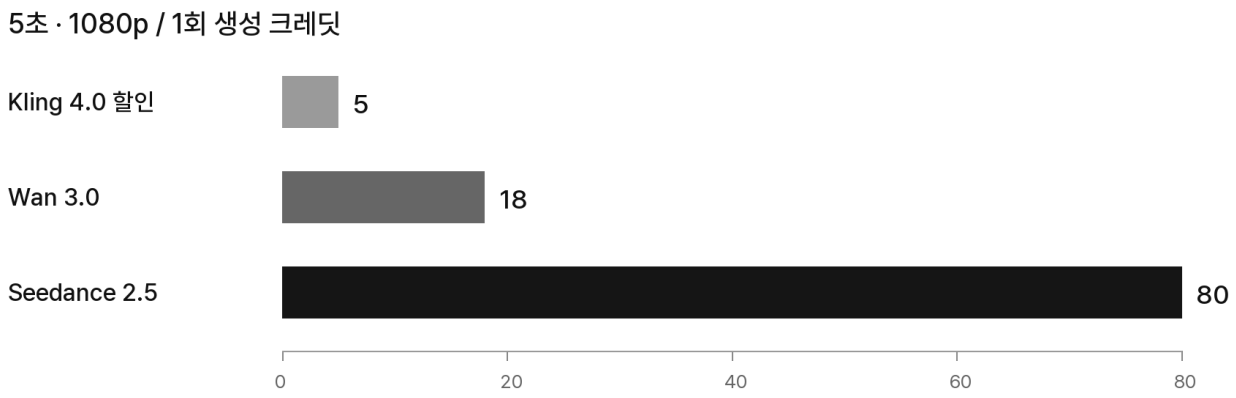
세 모델에 같은 첫 프레임과 컷별 모션 지시를 사용했지만, Kling·Wan 은 1080p, Seedance 는 720p 였습니다. 따라서 완전히 동일한 설정의 벤치마크로 소개하면 안 됩니다. 인물 교체·애니 버전은 별도 목적 시연으로 분리합니다.

평가 항목	판정 방법
지시 이행	요청한 핵심 행동이 실제로 보이는가
연속성	얼굴·제품·공간이 갑자기 바뀌지 않는가
카메라	이동 방향과 속도가 의도대로인가
채택 가능성	결함 없는 편집 구간을 확보했는가

별점·점수는 직접 평가한 기록이 있을 때만 넣습니다. 이 책은 측정하지 않은 품질 점수나 객관적 순위를 그래프로 꾸미지 않습니다.

생성비를 같은 조건으로 비교하기

단위는 원화가 아니라 크레딧입니다. 가격표와 실제 버튼이 다르면 버튼을 우선합니다.



2026.10.22 계정 관찰값: 5 초·1080p. Kling 은 할인 적용값으로 상시 가격이 아닙니다.

모델·설정	관찰 비용	주의
Kling 4.0 프레임·5 초 1080p	5 크레딧	프로모션·영상편집 모드와 구분
Wan 3.0·5 초 1080p	18 크레딧	Prime 은 별도
Seedance 2.5·5 초 1080p	80 크레딧	720p35 와 혼용 금지
Seedance 2.5·5 초 720p	35 크레딧	위 1080p 그래프와 다른 조건

“4.5 배 저렴”은 어떻게 설명하나요?

같은 5 초·1080p 에서 80÷18≈4.44 입니다. 정확한 표현은 “Wan 비용이 Seedance 의 약 22.5%” 또는 “약 77.5% 적음”입니다. 캠페인 문구는 4.5 배이므로 상업용 표기 전 담당자 확인이 필요합니다. 이 가이드는 관찰값과 계산을 그대로 보여줍니다.

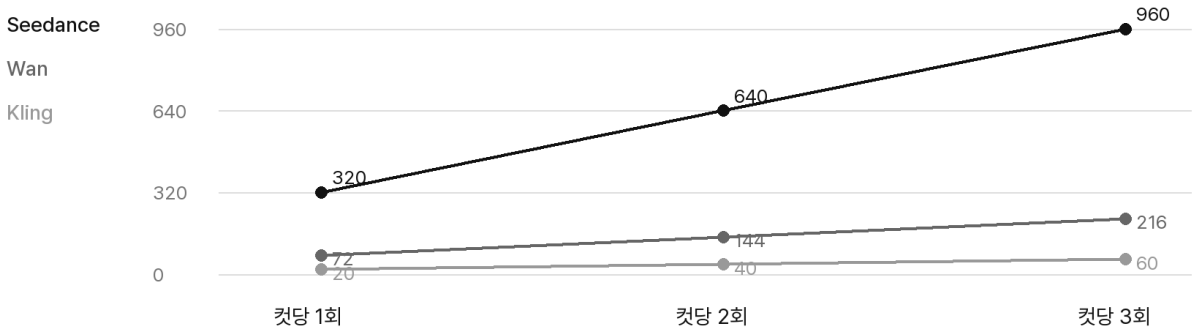
공식 블로그 가격도 계정 화면과 달랐습니다. 길이별 가격을 단순 비례해 추정하지 말고, 실제 모드·해상도·오디오·할인을 다시 확인하세요. 크레딧의 원화 환산은 구매 플랜마다 다릅니다.

PART 5 · 비교와 예산

재시도까지 넣어 예산 짜기

싸게 한 번 생성하는 것보다 실제로 채택 가능한 컷을 확보하는 비용이 중요합니다.

4컷 예산: 컷당 시도 횟수에 따라 늘어납니다



단위: 크레딧 · 할인값 포함 · 이미지·편집·업스케일 제외 · 성공률이 아닌 예산 가정

4 컷을 모두 같은 모델로 만들 때의 예산 예시. 시도 횟수 가정이며 성공률 통계가 아닙니다.

4 컷 기준	컷당 1 회	컷당 2 회	컷당 3 회
Kling 할인 5	20	40	60
Wan18	72	144	216
Seedance1080p80	320	640	960

계산식: 예상 생성비 = 컷 수 × 컷당 예상 시도 횟수 × 현재 1 회 가격. 이미지 생성·영상 편집·업스케일·음성·음악 비용은 별도로 더합니다. 가격이 변하면 계산표도 갱신하세요.

이번 비교 구성으로 계산하면

Kling4 컷 20 + Wan4 컷 72 + Seedance720p4 컷 140 = 영상 232 크레딧입니다. 실사 첫 프레임 4 장에 당시 6.5 씩 사용해 26 크레딧을 더하면 258 입니다. 인물 교체와 애니 추가분은 포함하지 않은 범위입니다.

실제 채택 단가 = 총 사용 크레딧 ÷ 채택 컷 수. 채택 0 개면 계산할 수 없으며 실패 비용을 기록합니다. 재시도 상한에 도달하면 컷을 단순화하거나 다른 모델을 테스트하세요.

PART 6 · 실제 사례

제주 오름 거북 · 입력과 관찰 결과

같은 이야기의 네 장면을 세 모델로 만들고 용도별로 확장했습니다.

실제 입력 이미지 4장



1. 숲 러닝



2. 오름 정지



3. 거북 공개



4. 얼굴 클로즈업

실제 첫 프레임 4 장을 흑백으로 재배치했습니다. 생성 영상의 결과 프레임이 아니라 입력 이미지입니다.

컷	관찰 내용	다음 제작에 적용
1 숲 러닝	달리기와 추적 카메라 비교	인물 외형·발 접지를 우선 점검
2 오름 정지	Seedance 카메라·손동작이 인상적. 땅의 호흡은 세 모델 모두 약함	추상적 지면 반응은 별도 컷으로
3 거북 공개	Kling 사실적 질감, Wan 과장된 머리·입·다리, Seedance 스케일감	목적에 따라 사실성·과장성 선택
4 얼굴→원경	Kling 머리 미노출, Wan 등껍질 어색함, Seedance 중간 컷·형상 변화	클로즈업과 전체 공개를 분리

기본 비교 12 개에 Kling 인물 교체 3 개, Wan 애니 4 개를 더해 제주 영상 19 개를 확보했습니다. 이는 한 프로젝트의 관찰이며 모델 전체 성능을 대표하는 통계가 아닙니다. 최종 편집본의 모든 선택을 이 가이드가 검증한 것은 아닙니다. [S5]

흑백 편집은 가이드의 디자인 규칙입니다. 실제 영상 생성까지 흑백으로 해야 한다는 의미는 아닙니다.

PART 6 · 편집과 배포

편집기에서 완성도를 올리는 순서

좋은 생성물도 컷 길이·소리·자막이 맞지 않으면 전달력이 떨어집니다.

순서	작업	초보자 체크
1. 프로젝트	게시 비율에 맞춰 새 타임라인	릴스는 보통 9:16
2. 러프컷	결함 없는 구간만 먼저 배치	생성 5 초를 전부 쓸 필요 없음
3. 연결	진행 방향·시선·밝기 확인	앞뒤 프레임 직접 비교
4. 소리	원본 소리·내레이션·BGM 분리	비교 3 단이면 중복 오디오 제거
5. 자막	모델명·핵심 설명만 간결하게	휴대폰에서 읽히는지 확인
6. 마감	크롭·레벨·워터마크·권리 확인	첫·마지막 프레임 점검
7. 내보내기	소스와 플랫폼에 맞는 설정	다른 기기에서 다시 재생

720p 를 1080p 타임라인에 넣으면

화면 크기는 커질 수 있지만 원본에 없던 세부 정보가 자동으로 생기는 것은 아닙니다. 확대·업스케일·재생성은 서로 다른 작업입니다. 비교 자료에는 원본 해상도를 기록해 둡니다.

호환성 문제가 나면

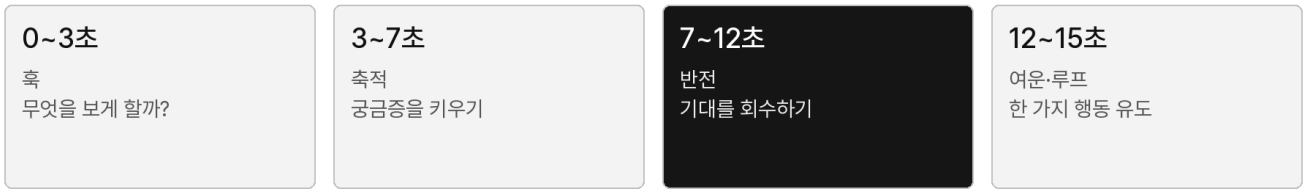
원본 파일을 보존한 채 편집기에서 지원하는 MP4/H.264 등으로 변환본을 만듭니다. 재생 실패를 곧바로 생성 실패로 단정하지 말고 코덱과 파일 손상을 확인합니다.

좋아 보이는 작은 미리보기만으로 완료하지 않습니다. 손·얼굴·제품은 큰 화면에서, 자막은 실제 휴대폰 크기에서 확인하세요.

PART 6 · 편집과 배포

훅·리듬·성과를 해석하는 방법

기획 도식은 설계도이며 실제 시청 유지율 데이터가 아닙니다.



15 초 예시 구조입니다. 시간 구간은 창작 가이드이며 알고리즘 공식이나 조회수 보장이 아닙니다.

관찰 지표	뜻	다음 실험
초반 이탈	시작에서 흥미를 잃는 정도	첫 프레임·설명·도입 길이
평균 시청 시간	평균적으로 본 길이	중복 설명·느린 구간 줄이기
완주·재시청	끝까지 보거나 다시 본 반응	반전의 이해도·루프 연결
저장·공유	나중에 쓰거나 전달할 가치	실용 정보·놀라움·공감
댓글·링크 반응	질문 또는 다음 행동	CTA 명확성·제공 내용 일치

비교할 때는 게시 시점·노출량·채널 규모·콘텐츠 주제도 함께 기록합니다. 영상 한 편의 성과만으로 모델 우열이나 알고리즘 법칙을 정하지 않습니다. 광고에서는 CTR·전환 등을 함께 보되 표본과 집행 조건이 같아야 해석이 가능합니다.

10 만 조회수, 75% 잔존율,110% 시청 시간 같은 수치를 보장 기준으로 쓰지 않습니다. 계정의 과거 성과를 기준선으로 삼아 한 요소씩 실험합니다.

PART 6 · 편집과 배포

게시 전 최종 검수와 권리 확인

이 체크리스트를 통과한 다음에 배포합니다.

분류	확인 질문
장면	핵심 행동이 보이고 불필요한 컷·순간 변형이 없는가?
인물·제품	얼굴·손·옷·제품 형태와 표기가 맞는가?
연결	앞뒤 컷의 방향·빛·공간·인물이 이어지는가?
소리	대사·효과음 싱크, 중복음, 과도한 음량이 없는가?
자막	오타·모델 버전·해상도·비용 조건이 정확한가?
권리	이미지·영상·음악·음성·얼굴의 사용 권한이 있는가?
광고	허위 후기·효능·성능 보장을 하지 않는가?
파일	최종 파일이 정상 재생되고 원본이 보존됐는가?

이번 Higgsfield 캠페인에 적용하는 별도 규칙

- 릴스 30~60 초, 캡션에 @higgsfield.ai 포함.
- 댓글 키워드 CTA 와 영상·캡션·DM 자동화 키워드 일치.
- 제공 워터마크 사용, 최고 화질 업로드.
- 눈에 띄는 결함과 허가 없는 제 3 자 IP 사용 금지.
- 힉스필드 승인 전 업로드 금지.

일반 활용 가이드와 이번 협업 계약의 요구사항을 구분합니다. 다른 프로젝트에서는 해당 계약·플랫폼·국가의 최신 표시 규정을 확인하세요. 생성 음악도 무조건 저작권 문제가 없다고 단정하지 않습니다.

부록 A · 복사해서 사용

기획·프롬프트 워크시트

새 프로젝트마다 이 페이지를 복제해 작성하세요.

기획 항목	직접 작성
게시 위치·비율	예: 인스타그램 릴스 / 9:16
시청자가 느낄 한 가지	예: 언덕이 거북이었다는 놀라움
주요 모델·이유	예: 애니 형태와 과장된 모션을 시험할 Wan
최종 길이·컷 수	예:15 초 / 4 컷
사용할 입력·권리	이미지·영상·음악 출처와 허가 범위
예산 상한·재시도 상한	총 ___크레딧 / 컷당 ___회
핵심 합격 조건	예: 인물 얼굴 유지, 거북 눈 뜨기, 중간 컷 없음

5 개 층	내 장면의 설계
시각·정체성	인물 / 의상 / 배경 / 조명 / 화풍:
동작·물리	시작 상태 → 핵심 행동 → 끝 상태:
카메라	거리 / 방향 / 속도 / 고정 여부:
소리·리듬	대사 / 효과음 / 배경음 / 권리:
훅·편집	첫 장면의 질문 / 반전 / 마무리:

나만의 프롬프트 뼈대

[Subject] performs [one main action]. The camera [one movement]. [One environmental reaction]. Preserve [identity / product / background]. [Style]. [Audio direction if supported].

풀이 대괄호를 내 장면으로 바꾸고 사용하지 않는 항목은 지웁니다. 입력 이미지와 충돌하는 지시가 없는지 마지막으로 읽습니다.

생성 로그와 채택표

재시도할 때 “무엇을 바꿨는가” 한 줄만 남겨도 다음 제작이 쉬워집니다.

기록 항목	입력란
프로젝트 / 컷 / 버전	예: jeju / shot03 / v02
모델 / 모드 / 날짜	예: Wan 3.0 / 프레임 / YYYY-MM-DD
입력 이미지·원본 영상	파일명 또는 에셋 링크:
길이 / 비율 / 해상도 / 오디오	___초 / ___ / ___ / 켬·끔
프롬프트 / 직전 대비 변경	원문 보관 위치: / 바꾼 항목 1 개:
시드·개수·비용	표시될 경우 기록 / ___개 / ___크레딧
결과·결함 시간	예:2.4 초 손 변형,3.1 초부터 정상
채택·보류·폐기 / 사용 구간	예:채택 / 0.5~2.2 초
다음 행동	프레임 수정 / 프롬프트 수정 / 컷 분할 / 종료

파일명 규칙

프로젝트_컷번호_모델_모드_해상도_버전.mp4 형태를 권장합니다. 예: jeju_sh03_wan30_i2v_1080_v02.mp4.

다운로드 파일은 덮어쓰지 말고, 입력 이미지와 프롬프트도 같은 컷 폴더에 보관합니다.

같은 시드도 플랫폼·모델·버전이 다르면 재현을 보장하지 않습니다. 시드만 기록하지 말고 입력 에셋과 설정 전체를 보관하세요.

왕초보가 막히는 질문 8 개

불확실한 결과를 다루는 방법까지가 제작 과정입니다.

1. 어떤 모델 하나만 배우면 되나요?

자주 만드는 목적의 모델부터 익힙니다. 애니는 Wan, 인물교체는 Kling, 시네마틱은 Seedance 를 출발점으로 삼되 한 컷의 실패만으로 모델 전체를 포기하지 않습니다.

2. 길게 쓰면 더 잘 나오나요?

항상 그렇지 않습니다. 핵심 행동·카메라·유지 조건이 명확한 짧은 지시부터 시작하고, 실패한 부분만 구체화합니다.

3. 같은 입력이면 결과가 같나요?

아닙니다. 생성은 달라질 수 있고 버전·설정도 영향을 줍니다. 결과를 재현하려면 입력과 설정을 모두 기록합니다.

4. 참조를 최대한 많이 넣으면 좋은가요?

개수보다 일관성이 중요합니다. 각 이미지가 외형·의상·배경 중 무엇을 담당하는지 정하고 충돌하는 자료는 뺍니다.

5. 음성·음악도 항상 자동 완성되나요?

모델과 모드에 따라 지원이 다릅니다. 지원하더라도 대사 정확성·싱크·음원 권리는 별도로 확인합니다.

6. 720p 결과를 1080p 로 내보내면 같은 품질인가요?

아닙니다. 출력 크기를 키우는 것과 원본 세부 정보가 늘어나는 것은 다릅니다. 원본 해상도를 숨기지 않습니다.

7. 생성이 느리면 다시 누르나요?

먼저 생성 기록과 작업 상태를 확인합니다. 지연 중 재제출하면 중복 생성·비용이 생길 수 있습니다.

8. 언제 재생성을 멈추나요?

미리 정한 합격 조건을 만족하거나 예산 상한에 도달하면 멈춥니다. 핵심 결함이 반복되면 컷을 단순화하거나 입력·모델을 바꿉니다.

근거와 범위

무엇을 확인했고 무엇은 보장하지 않나

공식 설명, 실제 화면, 제작 관찰, 학습용 제안을 분리했습니다.

근거 등급	이 책에서 사용한 내용	한계
현재 웹 화면	모델명·모드·길이·해상도·생성 버튼 비용	계정·시점·프로모션에 따라 변경
공식 자료	Kling·Seedance 기능, Wan 참조 API	웹·API·도구별 기능 차이
실제 제작 기록	제주 19 개 영상과 컷별 관찰	한 프로젝트, 비동일 해상도
학습용 제안	추천 제작 순서·프롬프트·예산 가정	모든 예제를 새로 생성한 것은 아님

참고 문서에서 그대로 가져오지 않은 표현

- 10 만 조회수 보장, 실패 확률 0%, 100% 동기화·일관성 보장.
- 시청 유지율 75%·재시청 110%를 보편적 합격 기준으로 단정.
- 모든 모델에 모든 카메라 프리셋·오디오 형식이 동일하게 제공된다는 가정.
- 생성 음악은 무조건 권리 문제가 없다는 표현.

공식 가격표와 화면 가격의 차이

Kling 공식 글의 5 초 1080p37.5 크레딧과 실제 할인 5 크레딧, Seedance 공식 글의 10 초 1080p120 크레딧과 실제 5 초 1080p80 크레딧이 달랐습니다. 본문 계산은 실제 계정에서 관찰한 설정별 버튼값을 사용했습니다. 장기 고정 가격표로 사용하지 마세요.

모델별 출력 품질을 객관적으로 측정한 연구가 아닙니다. 광고·게시물에서는 테스트 조건과 창작자의 관찰이라는 범위를 함께 밝히는 것이 안전합니다.

출처

확인한 문서와 다시 확인할 위치

조회 기준: 2026.10.22 KST. 본문의 [S 번호]는 아래 출처를 가리킵니다.

S1 · Higgsfield 캠페인 가이드라인. 모델 포지셔닝·필수 영상 구성·게시 요구사항.
https://docs.google.com/document/d/1BOsw-4QOHPOEFV6NTThyNhgOWsy2Ml1AlpGPliAX4BQ/edit

S2 · Higgsfield 현재 Wan 웹 화면. 기본/Prime 구분, 길이·참조 한도·생성 버튼.
https://higgsfield.ai/ko/ai/video?model=wan3_0
https://higgsfield.ai/ko/ai/video?model=wan3_0_prime

S3 · Higgsfield 공식 Kling 4.0 기능·설정 안내와 현재 웹 화면.
https://higgsfield.ai/blog/kling-4-0-on-higgsfield
https://higgsfield.ai/ko/ai/video?model=kling4_0

S4 · Higgsfield 공식 Seedance 2.5 안내와 현재 웹 화면.
https://higgsfield.ai/blog/seedance-2-5-on-higgsfield-2026
https://higgsfield.ai/ko/ai/video?model=seedance_2_5

S5 · 2026.10.22 제주 오름 거북 제작 기록. 실사 12 개·인물교체 3 개·애니 4 개. 사용한 파일과 관찰은 이번 프로젝트에 한정하며 공개 벤치마크 자료가 아닙니다.

S6 · Higgsfield Wan 3 참조 API. 오디오 형식·참조 제한.
https://docs.higgsfield.ai/docs/models/wan-3/reference-to-video

S7 · Kling 공식 4.0 가이드. Omni Reference·음성 참조 등.
https://kling.ai/quickstart/kling-4-model-user-guide

S8 · Higgsfield Seedance 2.5 참조 API. 자료 유형·합계 상한.
https://docs.higgsfield.ai/docs/models/seedance-2-5/reference-to-video