GUIDEBOOK · HIGGSFIELD · SEEDANCE 2.5 × GENJUTSU

방구석 1테이크로 무한 앵글·무한 장소

힉스필드 하이브리드 프로덕션 실전 가이드

삼각대에 폰 하나 세우고 찍은 평범한 영상이, 로우앵글 오빗·우주 정거장·비 오는 옥상·물속 서재로 바뀝니다.

얼굴, 옷, 목소리, 입모양은 그대로 둔 채 카메라와 장소만 바꾸는 방법을 처음부터 끝까지 정리했습니다.

FOR	NEED	PARTS	DATE
왕초보	스마트폰·삼각대	10개 파트	2026.10.27
AI 영상 처음	힉스필드 계정·크레딧	순서대로 실습	기능 확인 기준

■ EXECUTIVE SUMMARY

한 줄 요약	내용
무엇을	내가 직접 찍은 영상 위에 AI 버전을 얹어 "위 AI / 아래 원본" 비교 릴스 만들기
어떻게	Seedance 2.5 = 카메라만 바꾸기 · Genjutsu = 장소·오브젝트·캐릭터 바꾸기
핵심 원칙	사람(얼굴·옷·목소리·동작·입모양)은 절대 바꾸지 않는다
순서	촬영 → 컷편집 먼저 → 4초 조각 → 생성 → 1:1 리프레임 → 비교 편집
비용 감	4초 조각 1개 = 720p 약 30 크레딧 / 1080p 약 80 크레딧 (+리프레임)
가장 많이 하는 실수	컷편집 전에 생성 → 위·아래 싱크가 안 맞아 전부 다시 만들게 됨

> **TIP** 이 책의 영어 프롬프트는 그대로 복사해 쓸 수 있습니다. **[대괄호]** 안만 바꾸면 다른 장소, 다른 카메라로도 같은 방식이 통합니다.

■ CONTENTS

PART	배울 내용	읽고 나면 할 수 있는 일
01	한눈에 보기	전체 순서와 도구별 역할 구분
02	용어 사전	낯선 단어를 쉬운 말로 이해
03	촬영하기	AI가 잘 바꿔 주는 원본 찍기
04	컷편집 먼저	군말·리테이크 없는 기준 영상 확정
05	Seedance 2.5 — 카메라 바꾸기	같은 연기, 다른 앵글 만들기
06	Genjutsu — 장소·오브젝트·캐릭터	배경만 바꾸고 사람은 그대로
07	두 도구 이어 쓰기	장소 바꾼 뒤 카메라까지 바꾸기
08	1:1 리프레임	세로 영상을 정사각형으로 넓히기
09	비교 편집	위 AI / 아래 원본, 싱크 맞추기
10	막혔을 때 · 비용 정리	증상별 해결, 크레딧 아끼기

본문 표시는 이렇게 읽으세요

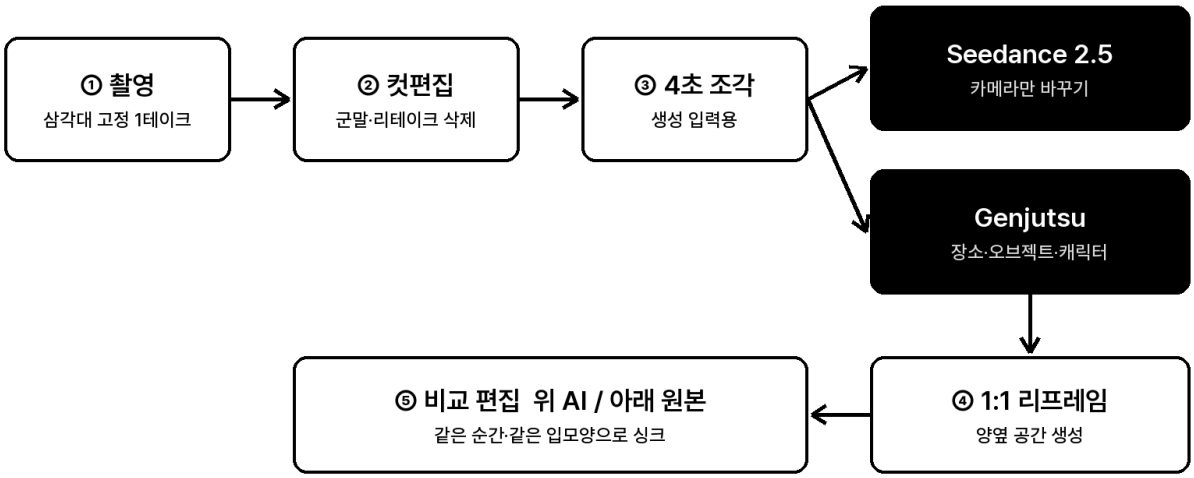
공식 = 힉스필드 화면·힉스필드 MCP에서 직접 확인한 정보입니다.

이번 사례 = 이 릴스를 실제로 만들면서 기록한 사실입니다.

실무 권장 = 결과를 좋게 만드는 작업 요령이며, 성공을 보장하지는 않습니다.

PART 01 · 한눈에 보기

하이브리드 프로덕션은 "진짜로 찍은 영상"과 "AI가 다시 찍은 영상"을 섞는 방식입니다. 목소리와 연기는 내 것이니 어색함이 없고, 화면만 영화처럼 바뀝니다.



도식 01. 전체 흐름. 검은 칸만 크레딧이 듭니다. 컷편집을 먼저 끝내야 위·아래 싱크가 맞습니다.

두 도구는 이렇게 나눠 씁니다

	카메라 구도	장소·배경	움직이는 오브젝트	캐릭터	표정·동작·입모양
Seedance 2.5 Edit	바뀜	그대로	그대로	그대로	그대로
Genjutsu	그대로	바뀜	추가 가능	바뀜(선택)	그대로

두 기능 모두 "원본 연기"는 건드리지 않습니다. 바뀌는 칸(검은 칸)만 프롬프트에 적으세요.

도식 02. 무엇이 바뀌고 무엇이 그대로인지. 사람은 어느 도구에서도 바뀌지 않아야 합니다.

	Seedance 2.5 (Edit)	Genjutsu
바뀌는 것	카메라 위치·움직임(로우앵글, 오빗, 돌리 인, 크레인)	배경·소품·캐릭터
그대로인 것	사람, 장소, 조명, 입모양	사람(캐릭터 교체 때만 예외), 동작, 입모양
참고 이미지	필요 없음	필요(바꿀 장소·캐릭터 이미지 1장)
잘 쓰는 곳	"카메라맨이 여러 명인 것 같은" 느낌	"순간이동한 것 같은" 느낌

> **TIP** 이번 릴스는 카메라 변경·장소 변경 조각을 번갈아 쓰고, 둘을 이어 쓴 장면을 하이라이트로 넣었습니다. **캐릭터 변경은 한 번만** 넣어야 "진짜 내가 찍은 영상"이라는 느낌이 유지됩니다. (이번 사례)

PART 02 · 용어 사전

처음 보는 단어가 나오면 이 표로 돌아오세요.

용어	쉬운 뜻	기억할 점
하이브리드 프로덕션	실제 촬영 + AI 생성을 섞어 만드는 방식	목소리·연기는 진짜, 화면만 AI
Seedance 2.5	힉스필드의 영상 생성 모델	영상을 넣으면 같은 연기를 다른 카메라로 다시 찍어 줌
Edit (비디오 편집)	기존 영상을 바탕으로 바꾸는 모드	새로 만드는 게 아니라 "다시 촬영"
Genjutsu	영상 속 배경·물건·인물을 바꾸는 기능	바꿀 대상의 참고 이미지 1장이 필요
참고 이미지	바꿔 넣을 장소·캐릭터를 보여 주는 사진	같은 이미지 생성 모델로 미리 만듦 (1장 0.25 크레딧)
리프레임 (Reframe)	화면 비율을 바꾸고 빈 곳을 AI가 채우는 기능	세로 9:16 → 정사각형 1:1

용어	쉬운 뜻	기억할 점
립싱크	입모양과 목소리가 맞는 것	프롬프트에 "exact lip sync" 필수
컷편집	말 더듬·군말·다시 찍은 부분을 잘라내는 것	생성보다 먼저
조각	AI에 넣는 4초 정도의 짧은 구간	길이만큼 크레딧이 듦
크레딧	힉스필드 생성 비용 단위	생성 전 견적 확인

PART 03 · 촬영하기

AI는 원본이 깨끗할수록 잘 바꿉니다. 촬영 단계에서 5분만 신경 쓰면 생성 실패가 크게 줄어듭니다.

STEP 1 삼각대로 고정하고 세로 9:16으로 찍기

손으로 들고 찍으면 AI가 "원래 카메라 움직임"을 따라가려 해서 새 카메라 움직임이 약해집니다. 고정 촬영이 기본입니다.

STEP 2 허리 위까지 나오게, 머리 위에 여백 남기기

얼굴만 꽉 차게 찍으면 장소를 바꿔도 배경이 거의 안 보입니다. 상반신과 손이 다 들어오는 정도가 좋습니다.

STEP 3 손동작을 크게, 카메라를 보며 말하기

손짓이 크면 AI 버전에서도 "같은 사람이 같은 동작을 한다"는 게 바로 보여서 비교 효과가 커집니다.

STEP 4 조명은 밝고 고르게

얼굴에 그림자가 많으면 AI가 얼굴을 다르게 그릴 확률이 올라갑니다.

STEP 5 한 문장씩 끊어 말하기

틀리면 그 문장만 다시 말하세요. 문장 사이 1초 정도 쉬면 컷편집이 쉬워집니다.

체크	좋음	나쁨
카메라	삼각대 고정	손으로 들고 걷기
구도	상반신 + 손	얼굴만 클로즈업

체크	좋음	나쁨
소품	손에 든 마이크처럼 단순한 것 1개	글자가 많은 물건, 화면이 켜진 노트북
옷	단색 티셔츠	큰 글씨·로고가 많은 옷 (AI가 글자를 뭉갬)
소리	마이크 사용, 조용한 방	선풍기·에어컨 소음

PART 04 · 컷편집 먼저

가장 중요한 파트입니다. AI 생성은 컷편집이 끝난 영상 기준으로 해야 위(AI)와 아래(원본)의 입모양이 맞습니다.

왜 먼저 해야 하나요?

생성한 다음에 컷을 바꾸면, 이미 만든 AI 조각이 새 컷과 안 맞아 **다시 생성**해야 합니다.

STEP 1 전체를 한 번 듣고 쓸 문장만 고르기

같은 말을 여러 번 했다면 **가장 마지막에 말한 것**을 씁니다. 대개 마지막이 가장 매끄럽습니다.

STEP 3 문장 사이 공백 줄이기

문장 사이 쉬는 시간은 0.1초 정도만 남깁니다. 릴스는 쉬는 순간 넘겨집니다.

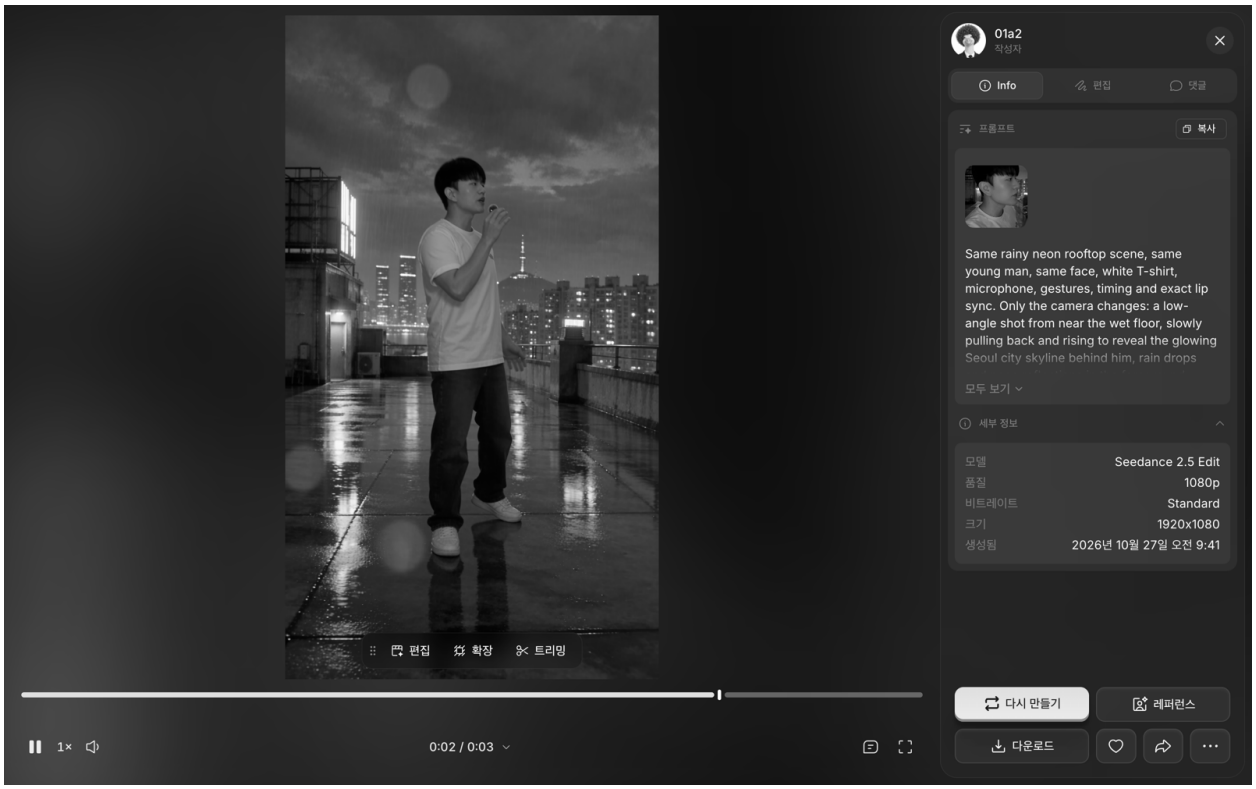
STEP 4 길이 확인 → 확정

릴스는 40초 안팎이 적당합니다. 이번 릴스는 원본 6분 15초에서 36.8초를 골라 1.1배속으로 33.5초가 되었습니다. (이번 사례)

> **TIP** 배속은 컷편집을 확정한 뒤 **마지막 내보내기에서** 한 번만 겁니다. AI 조각은 1.0배속 원본 기준으로 만들고, 완성본 전체를 1.1배로 올리면 싱크가 그대로 유지됩니다.

PART 05 · Seedance 2.5 — 카메라 바꾸기

같은 사람, 같은 연기, 같은 입모양 그대로 "다른 카메라맨이 다른 자리에서 찍은 것처럼" 만듭니다.



캡처 01. 힉스필드 에셋 상세 화면 — Seedance 2.5 Edit 결과. 모델 이름과 사용한 프롬프트를 여기서 다시 볼 수 있습니다.

STEP 1 컷편집본에서 4초 구간 잘라 내기

말이 이어지는 4초 정도가 적당합니다. 비용은 넣는 영상 길이로 계산됩니다.

STEP 2 힉스필드에서 Seedance 2.5 → 영상 편집(Edit) 선택 후 4초 영상 올리기

STEP 3 아래 템플릿으로 프롬프트 입력

카메라 변경 기본 템플릿

> Keep the same young man, same face, white T-shirt, microphone, gestures, timing and exact lip sync, same room and lighting as the input video.
> Only the camera changes: [a dramatic low-angle shot from near the floor, orbiting around him].
>
> Cinematic. No text, no subtitles.

STEP 4 해상도 고르고 생성

처음엔 720p로 결과를 보고, 마음에 들면 1080p로 다시 만드는 게 크레딧을 아낍니다. (실무 권장)

[대괄호]에 넣을 카메라 문장 모음

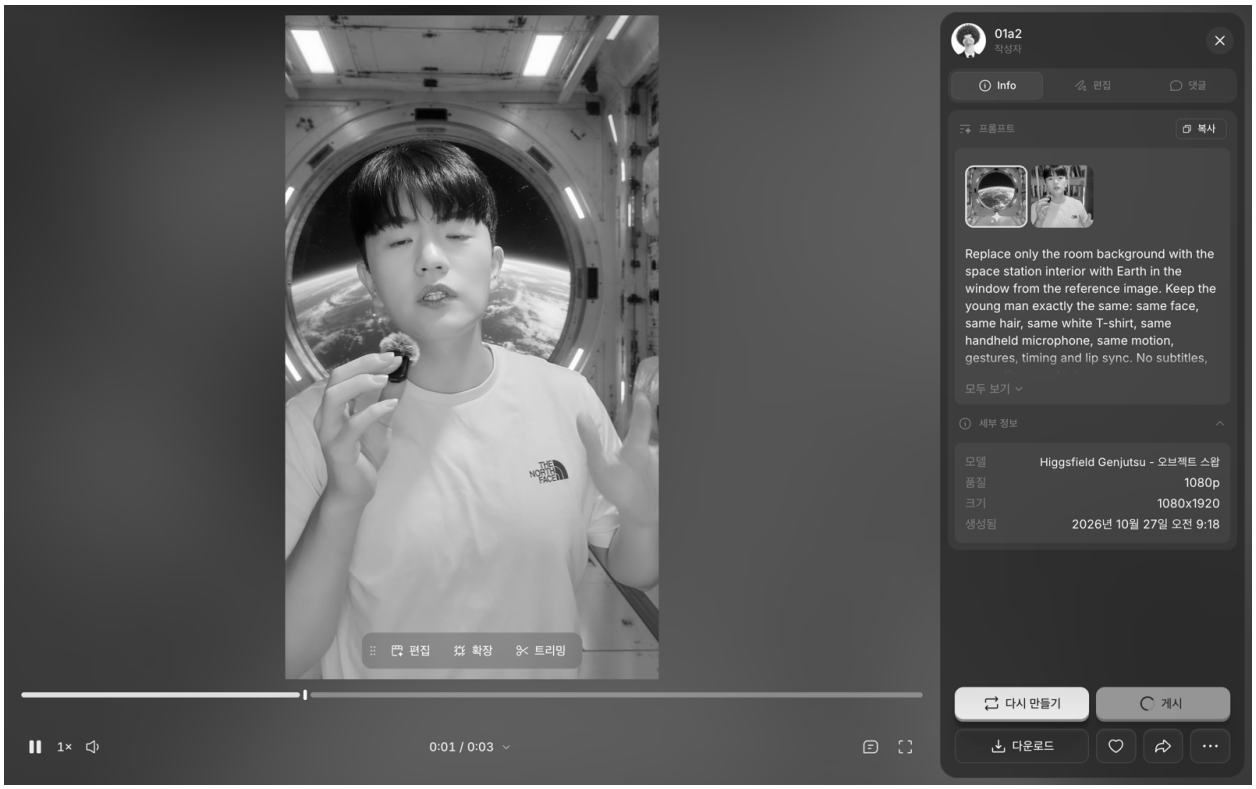
효과	넣을 문장	이번 릴스 위치
로우앵글 오빗	a dramatic low-angle shot from near the floor, orbiting around him	훅 0~3초
와이드 돌리 인	a wide shot showing the whole room, slowly dollying in toward him	2번째 문장
오빗 → 등 뒤	the camera orbits from the front to behind his shoulder (over-the-shoulder)	"카메라를 보고 말하지 않더라도"
하이앵글 크레인	a high-angle crane shot from above, slowly descending toward him	CTA 구간
클로즈업 푸시	a slow push-in to a tight close-up of his face	강조 문장

> **TIP** "Only the camera changes"를 꼭 넣으세요. 이 한 줄이 없으면 AI가 옷 색이나 방 분위기까지 바꾸는 경우가 생깁니다. (이번 사례)

> **NOTE** 눈동자 초접사(매크로)처럼 얼굴 일부만 크게 보이는 앵글은 "같은 사람" 느낌이 약해서 이번 릴스에서는 뺐습니다. 얼굴 전체와 손이 보이는 앵글이 비교 효과가 큽니다. (이번 사례)

PART 06 · Genjutsu — 장소·오브젝트·캐릭터

사람은 그대로 두고 배경만 다른 곳으로 옮깁니다. 바꿀 장소를 보여 주는 참고 이미지 1장이 필요합니다.



캡처 02. 힉스필드 에셋 상세 화면 — Genjutsu 결과. 참고 이미지와 프롬프트가 함께 기록됩니다.

STEP 1 참고 이미지 만들기

이미지 생성 모델로 "사람 없는 빈 장소" 사진을 먼저 만듭니다. 원본과 같은 세로 비율, 비슷한 카메라 높이로 만들면 자연스럽습니다.

참고 이미지 프롬프트

> An empty [rainy neon rooftop in Seoul at night], vertical 9:16, eye-level camera, cinematic lighting, no people, no text.

STEP 2 Genjutsu에 4초 영상 + 참고 이미지 올리기

STEP 3 아래 템플릿으로 프롬프트 입력

장소 변경 기본 템플릿

> Replace only the room background with the [rainy neon rooftop at night] from the reference image.
> Keep the young man exactly the same: same face, same hair, same white T-shirt, same handheld microphone, same motion, gestures, timing and lip sync.
>
> [Light rain falls around him.] No subtitles, no captions, no text.

이번 릴스에 쓴 장소·오브젝트

종류	[대괄호]에 넣은 문장	포인트
장소	rainy neon rooftop at night	빗방울 한 줄 추가
장소	space station interior with Earth in the window	창밖 지구가 크게 보이게
장소	snowy winter pine forest at blue hour	"soft snow falling around him"
장소+오브젝트	underwater flooded library + schools of small silver fish	물고기·빛줄기 추가
오브젝트	a swarm of glowing white butterflies flying around him	배경은 그대로, 물건만 추가

캐릭터 바꾸기 (한 번만)

캐릭터 변경 템플릿

> Replace the young man with the 3D toy character from the reference image.
> The character copies the exact same motion, gestures, head turns, timing and lip sync as the original.
>
> Keep the same room, bookshelves and lighting. No subtitles, no captions, no text.

> **TIP** 캐릭터 변경은 임팩트가 크지만 여러 번 쓰면 "내가 찍은 영상"이라는 의미가 사라집니다. 영상 중간에 **딱 한 번** 반전 포인트로 쓰세요. (이번 사례)

> **TIP** "No subtitles, no captions, no text"를 빼면 화면에 가짜 자막·글자가 생기는 경우가 있습니다. 모든 프롬프트 끝에 붙이세요.

PART 07 · 두 도구 이어 쓰기

Genjutsu로 장소를 바꾼 결과를 다시 Seedance 2.5에 넣으면, "다른 장소에서 다른 카메라로 찍은" 장면이 됩니다.

순서	도구	하는 일
1	Genjutsu	방 → 비 오는 옥상 (사람·카메라 그대로)
2	Seedance 2.5 Edit	옥상 결과를 넣고 카메라만 로우앵글 + 뒤로 빠지며 상승
결과	—	바닥 가까이에서 올려다보다 서울 야경이 드러나는 장면

옥상 → 로우앵글 (2단계 프롬프트)

> Same rainy neon rooftop scene, same young man, same face, white T-shirt, microphone, gestures, timing and exact lip sync.
> Only the camera changes: a low-angle shot from near the wet floor, slowly pulling back and rising to reveal the glowing city skyline behind him.
>
> Cinematic. No text, no subtitles.

물속 장면은 얼굴까지 물속처럼

배경만 물속으로 바꾸면 사람만 "합성한 것처럼" 떠 보입니다. 2단계에서 얼굴·머리카락·티셔츠에 물속 효과를 입혀야 진짜처럼 보입니다. (이번 사례)

물속 사실감 (2단계 프롬프트)

> Make the young man look truly underwater in this flooded library: rippling caustic light patterns moving across his face, hair, white T-shirt and hands, a soft blue-green tint on his skin, small air bubbles rising from his mouth when he speaks, his hair gently floating.
>
> Keep his face, identity, white T-shirt, microphone, every gesture, the timing and the exact lip sync identical to the input. Same camera framing. No text, no subtitles.

> **TIP** 두 번 생성하면 비용도 두 배입니다. 릴스 전체에서 가장 눈에 띄는 2~3장면에만 쓰세요. (실무 권장)

PART 08 · 1:1 리프레임

세로 영상을 위·아래로 쌓으면 화면이 얼굴만 크게 잘립니다. 정사각형 두 개를 쌓으면 위·아래 모두 상반신이 보입니다.

STEP 1 생성 결과를 리프레임(Reframe)에 넣고 비율 1:1 선택

AI가 양옆 빈 공간을 장면에 맞게 채워 줍니다. 세로 화면을 잘라 내는 게 아니라 넓히는 것이라 인물이 작게 잘리지 않습니다.

STEP 2 아래 원본은 리프레임 없이 정사각형으로 자르기

아래는 "진짜 원본"이어야 하므로 AI를 거치지 않고 편집 앱에서 1:1로 자릅니다. 얼굴이 위쪽 1/3에 오게 맞추세요.

해상도	4초당 크레딧	언제
720p	약 21	시험용, 작은 화면
1080p	약 51	최종본

> **TIP** 리프레임 결과는 입력보다 0.3초 정도 길게 나옵니다. 앞 3.7초가 입력과 똑같이 맞고 뒤가 덧붙은 것이니, 편집할 때

> 끝을 잘라 쓰면 됩니다. (이번 사례)

PART 09 · 비교 편집

위에 AI, 아래에 원본. 같은 순간에 같은 입모양이 나와야 "와, 같은 영상이네"가 됩니다.



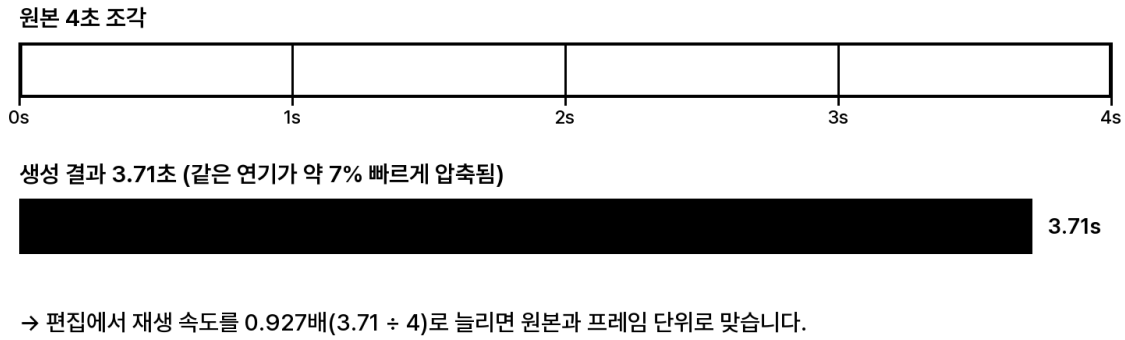
훅 · 로우앵글 | 와이드 · 돌리 인 | 오빗 → 등 뒤 | 장소 · 비 오는 옥상



장소 · 우주 오빗 | 장소+오브젝트 · 물속 | 캐릭터 · 토이 | 하이앵글 크레인

사례. 위 = AI 버전, 아래 = 원본 컷편집본. 8개 장면 모두 같은 순간입니다.

싱크 맞추는 법 — 가장 많이 막히는 곳



도식 03. AI 결과는 원래 4초를 약 3.71초로 살짝 줄여서 돌려줍니다. 0.927배속으로 늘리면 원본과 맞습니다.

STEP 1 AI 조각을 원본에서 잘라 낸 위치에 그대로 놓기

STEP 2 길이가 다르면 AI 조각 속도를 0.93배로

이번 사례에서 Seedance·Genjutsu 결과는 4초 입력이 3.71초로 돌아왔습니다. 편집 앱에서 속도를 0.93배로 낮추면 원본 4초와 정확히 맞습니다. (이번 사례)

STEP 3 입모양 한 군데로 최종 확인

"ㅂ·ㅁ"처럼 입을 다무는 소리 한 곳에서 위·아래 입이 동시에 닫히는지 봅니다.

편집 리듬

구간	컷 길이	내용
훅 0~3초	0.4~0.5초	로우앵글 · 우주 · 옥상 조각을 빠르게 번갈아
본문	1~2초	문장 경계마다 다른 장면 한 개씩 순서대로
마지막 CTA	2~3초	크레인 같은 큰 카메라 움직임 + 하단 원본 유지

TIP 원본(아래)은 처음부터 끝까지 빠지면 안 됩니다. 중간에 아래까지 AI로 바뀌면 "비교"가 끊겨 효과가 사라집니다. (이번 사례)

SOUND 효과음은 컷이 바뀌는 순간에 "소리의 가장 큰 지점"이 오게 놓습니다. 휙 소리는 시작이 아니라 정점이 컷에 맞아야 박자가 맞게 들립니다. (실무 권장)

PART 10 · 막혔을 때 · 비용 정리

다시 만들기 전에 무엇이 어긋났는지 하나로 좁히세요. 대부분 프롬프트 한 줄로 해결됩니다.

증상	먼저 확인	해결
얼굴이 다른 사람이 됨	"same face" 문장	"Keep his face, identity … identical" 추가
옷·마이크가 바뀜	유지 목록	white T-shirt, microphone 처럼 구체적으로 적기
입모양이 안 맞음	"exact lip sync"	문장 추가 + 0.93배속 맞췄는지 확인
배경만 바뀌고 사람이 붕 뜸	조명·질감	2단계 Seedance로 빛·물·비 효과를 사람에게도
가짜 자막·글자가 생김	프롬프트 끝	"No subtitles, no captions, no text"
카메라가 거의 안 움직임	원본 손떨림	삼각대 원본 사용 + "Only the camera changes"
"IN THE DARK" 프리셋 추천이 떠서 막힘	추천 창	추천 프리셋을 쓰지 않음으로 고르고 다시 생성
위·아래 싱크가 계속 밀림	컷편집 확정 여부	컷 확정 → 조각 다시 자르기 → 생성

크레딧 정리 (4초 조각 1개 기준)

작업	720p	1080p
Seedance 2.5 Edit (카메라)	약 30	약 80
Genjutsu (장소·캐릭터)	약 28	약 80
1:1 리프레임	약 21	약 51
참고 이미지 1장	0.25	0.25

예) 4초 조각 15개를 720p로 만들고 1:1 리프레임까지 하면 약 15 × (30 + 21) ≈ 765 크레딧. 마음에 드는 것만 1080p로 다시 만드세요.

> **TIP** 비용은 넣는 영상 길이로 계산됩니다. 4초를 넘기면 그만큼 늘어나니, 꼭 필요한 구간만 잘라 넣으세요.

■ Final QA 체크리스트

☐ 컷편집을 먼저 확정하고, 그 컷 기준으로 조각을 잘랐다.

☐ 모든 AI 장면에서 얼굴·옷·마이크·동작이 원본과 같다.

☐ 위·아래 입모양이 같은 순간에 열리고 닫힌다.

☐ 캐릭터 변경은 한 번만 들어갔다.

☐ 아래 원본이 처음부터 끝까지 빠지지 않는다.

☐ 화면에 AI가 만든 가짜 글자가 없다.

☐ 훅 3초 안에 컷이 4번 이상 바뀐다.

☐ 1.1배속은 마지막 내보내기에서 한 번만 걸었다.

✅ DO	🚫 DON'T
삼각대 고정, 상반신 구도로 찍기	손으로 들고 얼굴만 찍기
컷편집 먼저, 생성은 나중에	생성부터 하고 컷을 바꾸기
"Only the camera changes" / "Keep … exactly the same"	사람까지 바뀌게 두기
720p로 시험 → 좋은 것만 1080p	처음부터 전부 1080p
캐릭터 변경은 반전 포인트 한 번	장면마다 캐릭터 바꾸기