

무료 자료

내가 Seedance 프롬프트를 쓰는 방법: Borrowed Wounds 작성 규칙집

하나의 숏을 눈에 보이고 시간이 배분된 지시로 바꾸기 위한 실전 구조.

Jeff Zambrano.

AI 영화감독 · jeffzambrano.com

이런 분께

움직임, 연기, 연속성이 있는 AI 영상 숏을 글로 작성하는 영화 제작자.

해결할 문제

긴 묘사는 숏을 결정하는 물리적 지시를 묻어 버릴 수 있다.

포함 내용

- 12가지 작성 규칙
- 주석을 단 예시 문구
- 블록 구조
- 최종 납품 체크리스트

목차

01 숏을 글로 옮기기

02 작업 초안을 위한 12가지 규칙

03 숏 조립하기

04 납품 전 최종 점검

05 물리적 결정을 지키기

01 숏을 글로 옮기기

나는 숏의 구상이 이미 끝났고 이를 영상 모델이 따를 수 있는 지시로 바꿔야 할 때 이 규칙집을 사용한다. Borrowed Wounds 작업 중 한 작업용 프롬프트를 2,164단어에서 808단어로 줄였는데, 이는 중요한 물리적 결정은 지키면서 반복을 덜어 내는 일이었다.

핵심은 카메라가 목격할 수 있는 것을 묘사하는 것이다. 몸이 어디에 서 있는지, 어떻게 움직이는지, 빛이 어디까지 닿는지, 그리고 마지막에 무엇이 남는지다. 아래 규칙으로 초안을 고친 뒤, 숏에 필요한 블록만 조립하세요.

02 작업 초안을 위한 12가지 규칙

1. 눈에 보이는 대안을 묘사하기

나는 장면에 대한 금지 문구를 내가 원하는 물리적 상태로 바꾼다. 내 작업 테스트에서 부정적인 묘사는 원하지 않는 사물을 끌어들이기도 했고 특징을 지나치게 문자 그대로 지우기도 했다. 그래서 나는 부정문을 믿을 만한 연출 지시로 여기지 않는다.

사람들에게 카메라를 보지 말라고 하는 대신, 그들의 시선을 지정한다.

```
Every man keeps his eyes on the path ahead.
```

이 방법에서 생성 결함은 별도의 범주다. 손가락이 붙는 현상 같은 용어는 내가 세계 안에 배치하는 사물이 아니라 이미지의 결함을 가리킨다. 나는 이 구분을 연기와 무대 배치와는 따로 다룬다.

2. 글자 수를 세고, 앞부분을 지키기

나는 납품 전에 전체 텍스트의 글자 수를 센다. 내가 기록한 웹 인터페이스 테스트에서는 약 5,787자만 남고 나머지는 아무 알림 없이 잘려 나갔다. 나는 이 관찰을 Seedance 자체의 영구적인 한계로 보지 않고, 5,600자를 작업 목표로 삼았다.

그 작업 흐름의 예시를 들면, 수정한 초안은 4,304자였다. 결정적인 지시는 처음 두 블록에 두고, 직접적인 지시를 지우기 전에 질감 묘사, 형용사, 반복부터 줄이세요. 사용 중인 인터페이스에 실제로 남는 텍스트를 확인하세요.

3. 각 행동에 시간을 주기

나는 정확한 길이를 정하고 행동을 구간에 배분한다. 길이를 범위로 주면 숏이 내려야 할 결정을 넘겨 버리게 되고, 짧은 행동을 더 긴 생성 시간에 늘여 놓으면 모델이 남은 시간을 알아서 채우게 될 수 있다.

다음은 내 규칙에서 쓰는 타이밍 골격으로, 행동은 아직 채우지 않은 상태다.

```
0 to 3 seconds: ...
3 to 6 seconds: ...
6 to 9 seconds: ...
```

마지막 구간이 요청한 길이까지 이어지는지, 그리고 그 구간에서도 피사체가 할 물리적 행동이 남아 있는지 확인하세요.

4. 측정 가능한 결정에 단위를 붙이기

숏이 필요로 하는 곳에서는 상대적인 형용사를 수치로 바꾼다. 목적은 피사체의 움직임과 카메라의 움직임을 구분하는 것이지, 페이지를 숫자로 채우는 것이 아니다.

기록된 수정본에서 사람들은 시속 4킬로미터로 걸었고 카메라는 시속 5킬로미터로 전진해, 카메라가 그들을 앞지르는 관계가 분명해졌다. 카메라 높이는 35센티미터에서 140센티미터로 바뀌었다. 이는 그 숏의 예시일 뿐, 당신의 숏에 쓸 기본 설정이 아니다.

5. 장면부터 시작하기

첫 번째 블록은 `SCENE CONTEXT`다. 무슨 일이, 어디서, 언제, 얼마 동안 일어나는지를 쓴다. 나는 스타일 선언이나 참조 자료 목록, 관객이 무엇을 느껴야 하는지에 대한 설명으로 시작하지 않는다.

다음 도입부 항목 순서로 자신의 초안을 점검하세요.

```
SCENE CONTEXT
[What happens, where, when, exact duration.]
```

도입부에서 물리적 사건을 파악할 수 없다면, 광학이나 표면에 관한 디테일을 더하기 전에 그것부터 해결한다.

6. 모든 지시에 제자리를 주기

나는 빛, 카메라, 행동, 연기를 각자의 블록에 두어, 반복된 지시가 텍스트 곳곳에서 서로 경쟁하지 않게 한다. 아무 기여도 하지 않는 블록은 통째로 지운다.

예를 들어 빛의 방향과 색온도는 `LIGHTING`에, 행동의 시간 구간은 `ACTION`에 속한다. 아래 조립 표를 분류 도구로 사용하세요. 각 문장이 필요한지 판단하기 전에 먼저 알맞은 블록으로 옮기세요.

7. 화각 기준값을 일관되게 쓰기

내 Seedance 작성 규칙은 107, 84, 63, 47, 29, 18, 12, 8도라는 화각 기준값을 쓴다. 나는 초점 거리를 다른 광학 묘사와 섞는 대신 이 값들을 사용한다.

```
The field of view holds at 63 degrees from first frame to last.
```

이는 내 작업 규칙집의 관례일 뿐, 다른 각도가 존재할 수 없다는 주장이 아니다. 다른 곳에 묘사한 움직임이 선택한 화각과 모순되지 않는지 확인하세요.

8. 이미지의 반응을 묘사하기

나는 숏 지시에서 상표명과 특정 영화를 가리키는 참조를 지우고, 내가 보고 싶은 특성을 묘사한다. 그래야 요청이 눈에 보이는 결과와 연결된 채로 남는다.

필름 스톡 이름을 대신해 기록한 표현은 고운 입자, 부드러운 하이라이트 전환, 절제된 채도, 흙빛의 초록과 갈색이었다. 이 특성들은 당신의 이미지에 맞을 때만 쓰세요. 이 연습의 목적은 이름을 그 이름이 의도한 효과로 바꾸는 것이지, 같은 팔레트를 모든 곳에 적용하는 것이 아니다.

9. 감정을 근육으로 옮기기

나는 모델에게 추상적인 감정 이름을 해석하라고 요구하지 않고, 그 감정을 실어 나르는 움직임을 쓴다. 규칙집은 시선을 내리고, 턱에 힘을 주고, 대답하기 전에 침을 삼키는 것을 쓸 수 있는 흐름의 예로 든다.

또 다른 짧은 예시 문구는 눈에 보이는 상태를 고정한다.

```
Chin level, jaw loose, eyes fixed on the far end of the path.
```

연기에 관한 문장을 하나하나 카메라 지시로 읽어 보세요. 촬영할 수 없는 내용이라면, 그것을 표현하는 물리적 행동을 찾으세요.

10. 독자를 향한 해설을 지우기

나는 눈에 보이는 것을 아무것도 연출하지 않은 채 숏의 목적만 설명하는 블록을 잘라 낸다. 관객의 이해는 프레이밍과 움직임에 관한 내 결정 속에 들어 있어야 한다.

예를 들어 관객이 중심 인물을 알아보게 하고 싶다는 바람은, 카메라가 그 인물 가까이에서 끝나고 그 인물이 프레임의 강한 자리를 차지하는 것으로 바뀐다. 설명은 기획 노트에 남겨 둘 수 있지만, 생성용 텍스트에는 그 효과를 만들어 내는 행동이 필요하다.

11. 숏을 그 자체로 완결되게 만들기

나는 이전 숏의 묘사가 기억되리라고 기대하지 않는다. 현재 이미지를 만드는 데 필요한 모든 정보는 현재의 지시와 참조 자료 안에 있어야 한다.

규칙집의 예시는 긍정문으로 쓴 원테이크다.

```
One continuous shot, the camera holds the take to the last frame.
```

현재 장면, 피사체의 위치, 빛, 움직임을 직접 확인하세요. 장면 번호나 앞선 사건의 요약은 그런 물리적 사실을 제공하지 않는다.

12. 외형은 참조 자료에 맡기기

이미지를 첨부할 때 나는 함께 붙이는 캐릭터 묘사를 짧게 쓴다. 나이, 역할, 현재 상태, 눈에 보이는 특징 하나다. 규칙집은 이 묘사를 다음 문구로 마무리한다.

```
100% matches the reference.
```

이 문구는 지시를 표현할 뿐, 결과를 보장하지 않는다. 나는 첨부 이미지와 경쟁하는 긴 외형 묘사를 지우고, 이 숏에 기여하는 참조 자료만 남긴다.

03 숏 조립하기

블록	채울 내용
SCENE CONTEXT	사건, 장소, 시간, 정확한 길이.
ACTIVE REFERENCES	관련 참조 자료마다 한 줄씩.
LOCATION MAP	전경, 중경, 배경, 빛이 들어오는 곳.
FIRST FRAME	피사체의 위치와 이미 진행 중인 움직임.
FORMAT MODE	원테이크 또는 컷, 긍정문으로 명시.
OPTICS	숏 크기와 화각(도).
CAMERA	높이, 거리, 움직임, 이유, 초점.
ACTION	시간 구간에 배분한 물리적 사건.
PERFORMANCE	눈에 보이는 근육의 움직임.
PHYSICS	무게, 관성, 접촉, 지면의 반응.
LIGHTING	광원, 방향, 켈빈 값, 대기감.
AUDIO	숏에 필요한 소리만.
OUTPUT SETTINGS	길이, 해상도, 화면비, 입자.
POSITIVE LOCKS	안정적으로 유지되는 연속성 상태.

04 납품 전 최종 점검

- [ ] 첫 프레임에 피사체와 읽히는 행동이 들어 있다.

- [ ] 왼쪽과 오른쪽을 카메라의 위치를 기준으로 묘사했다.
- [ ] 피사체의 시선과 이동 방향이 분명하다.
- [ ] 빛에 광원과 방향이 있고, 필요할 때는 대기감도 명시돼 있다.
- [ ] 행동이 일찍 멈추지 않고 마지막 프레임까지 이어진다.
- [ ] 참조 자료 묘사가 이미지와 경쟁하지 않고 이미지를 뒷받침한다.
- [ ] 전체 텍스트의 글자 수를 셌고, 결정적인 지시가 앞부분에 남아 있다.

05 물리적 결정을 지키기

나는 남은 단어들이 숏의 움직임, 연기, 연속성을 실어 나를 때까지 프롬프트를 줄인다. 완성된 초안은 생성 전에는 그런 결정을 점검하기 쉽게, 생성 후에는 결과와 비교하기 쉽게 만들어야 한다.

JEFF ZAMBRANO. · AI 영화감독

당신의 영화를 함께 만듭시다

저는 각본부터 최종 편집까지 AI로 영화, 시리즈, 브랜드 작품을 연출합니다. 구상하신 내용을 알려 주시면 직접 답장드리겠습니다.



영화·시리즈·예고편 제작 의뢰
영화의 형식, 예정 길이와 납품 일정부터 알려주시고, 이미 준비한 이야기나 자료도 공유해주세요.

브랜드 영화
브랜드와 영화의 목적을 소개해주세요. 대상 관객과 공개 일이 정해졌다면 함께 알려주세요.

AI 플랫폼 또는 후원
도구나 모델을 소개한 뒤, 구상 중인 영화나 후원 내용을 알려주세요.

영화제·언론·배급
행사, 매체 또는 배급사를 소개하고, 일정과 제안에 관련된 영화나 자료를 명시해주세요.

hello@jeffzambrano.es
WhatsApp +34 688 351 935
jeffzambrano.com