러다이트로 실제 만든
장르별 예시 9가지

광고, 드라마, 양산형 숏폼, 시리즈, 이펙트, 공모전 단편까지.
영상과 실제로 넣은 프롬프트 원문, 그리고 컷별 스토리보드를 따라 할 수 있게 보여 드려요.

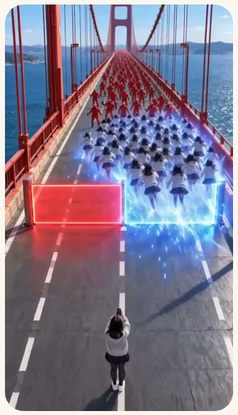
한눈에 보기

내 크리스마스 숏폼은 어떤 장르로 만들까요?



광고 · 제품

2050년의 즉석밥



광고 · 모바일 게임

"이 게임 광고 본 적 있죠?"



드라마 · 실사 시트콤

"계란은 넣어 먹어라"



드라마 · 2D 애니

오늘은 먹고 쉬자



양산형 숏폼 · 미니어처 내레이션

지갑을 잃어버렸는데 결제 알림이?



양산형 숏폼 · 3D 설명

계약서에 도장 쾅



시리즈 · 셀카 브이로그

무인도 30일, 코코넛 다섯 개째



이펙트 · 바이럴

팝콘 캐릭터 펑!



시네마틱 단편 · 공모전

평범한 자원봉사자들

스토리보드 따라 하기 ① · 크리스마스 눈사람

먼저 이미지로 첫 장면을 만들고, 그다음 시간대별로 움직임을 적어요

STEP 1
이미지 모드로
첫 장면 3장 받기

→

STEP 2
제일 좋은 한 장 고르기
(얼굴·소품·빛 확인)

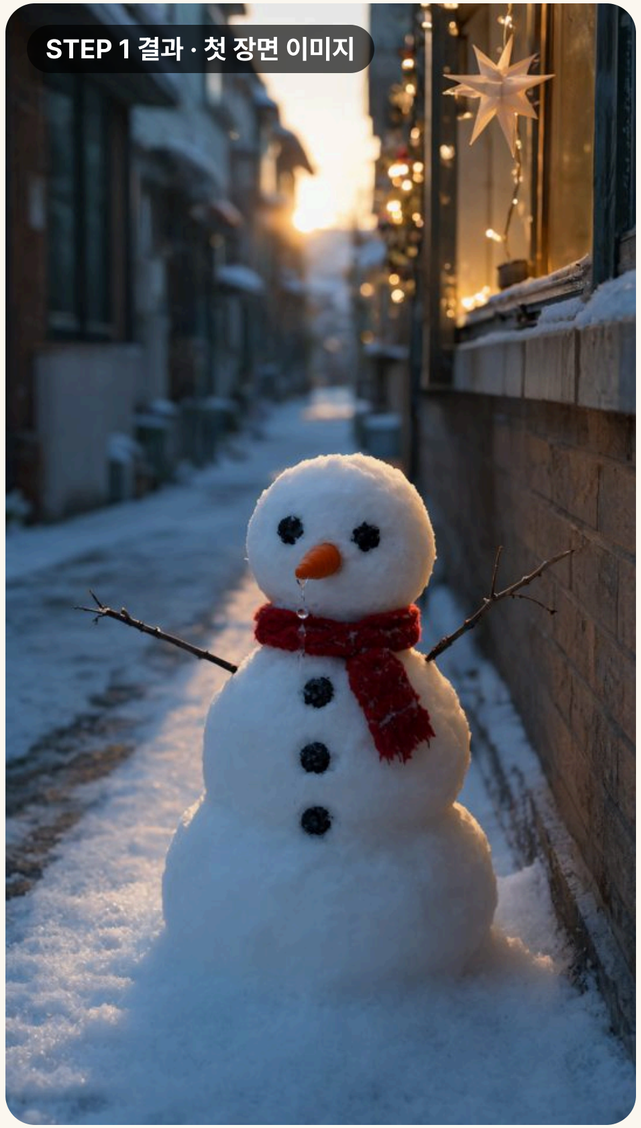
→

STEP 3
그 이미지를 @Image 1로 넣고
초 단위로 움직임 적기

→

STEP 4
결과 확인 후
한 가지만 고쳐 다시 뽑기

이번 챌린지 최종 과제(크리스마스 숏폼)와 같은 방식이에요. 다음 두 장에 실제로 넣은 프롬프트를 그대로 보여드려요.



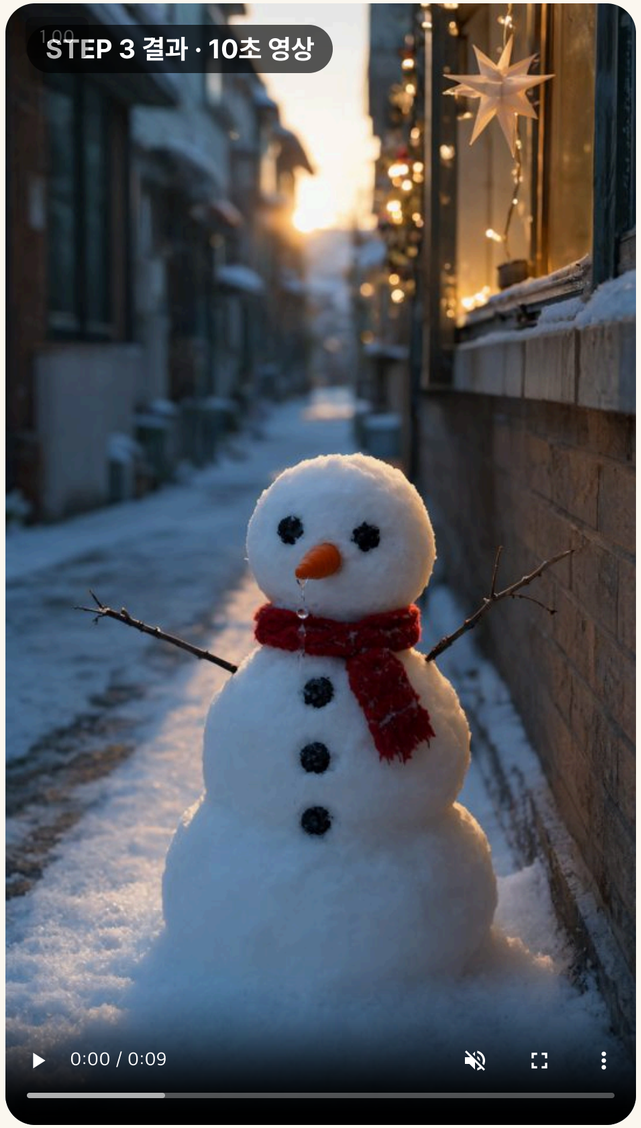
STEP 1 · 이미지 프롬프트

첫 장면은 사진 한 장 찍듯이 적어요

1. **무엇이:** 아이가 만든 듯 살짝 삐뚤어진 눈사람 하나
2. **생김새 고정:** 석탄 눈 두 개, 당근 코, 빨간 목도리, 나뭇가지 팔, 검은 단추 세 개
3. **어디서·언제:** 서울 골목, 크리스마스 아침 해가 막 드는 순간
4. **카메라:** 50mm 렌즈, 눈높이, 얕은 심도 · **금지:** 글자·로고 없음

실제로 넣은 이미지 프롬프트 원문 (이미지 모드, 9:16, 3장)

```
Vertical 9:16 cinematic photoreal still, Christmas morning short film, first frame. A small handmade snowman stands in a narrow Seoul residential alley right below a child's ground-floor window with warm string lights and a paper star. Snowman look (keep exactly): two round coal eyes, a short carrot nose, a red hand-knitted scarf, two thin twig arms, three black buttons on the body, slightly lopsided like a child built it. First golden sunrise light is just hitting the snowman's head from the end of the alley, and one water droplet is falling from its cheek. Soft snow on the ground, blue pre-dawn shadows, shallow depth of field, 50mm lens, eye-level camera, emotional and quiet mood. No text, no letters, no logos.
```



STEP 3 · 시간대별 영상 프롬프트

영상 프롬프트에는 움직임만, 초 단위로

0–3초	모두 멈춘 채, 아침 햇빛만 골목을 따라 천천히 올라온다. 볼에서 물방울 하나가 떨어진다
4초	눈사람이 오른쪽 불 켜진 창문 쪽으로 고개를 아주 조금 돌린다
6–10초	나뭇가지 팔이 작별 인사하듯 살짝 올라가고, 눈송이가 내리고, 빛이 목도리에 닿는다
카메라	완전히 고정: 줌·이동·구도 변경 없음
소리	시계 초침, 바람, 멀리서 교회 종소리 · 말소리·글자 없음

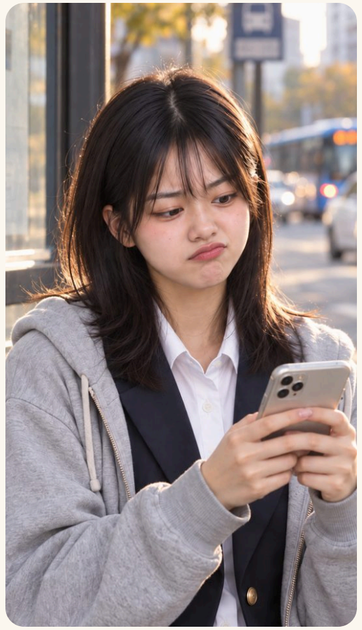
실제로 넣은 영상 프롬프트 원문 (@Image 1 = STEP 1에서 고른 이미지)

```
Use @Image 1 as the exact first frame. Keep the snowman's look identical: two coal eyes,
carrot nose, red knitted scarf, twig arms, three black buttons.
0–3s: everything still, only the sunrise light slowly creeps up the alley toward the snowman.
One water droplet falls from its cheek.
4s: the snowman slowly turns its head a little toward the warm lit window on the right.
6–10s: its twig arm lifts slightly as if waving goodbye, a few snowflakes drift down, the
light reaches its scarf.
Camera locked: no zoom, no pan, no reframing. Quiet ambient sound: a ticking clock, soft wind,
distant church bell. No speech, no text.
```

스토리보드 따라 하기 ② · 게임 광고 패러디 6컷

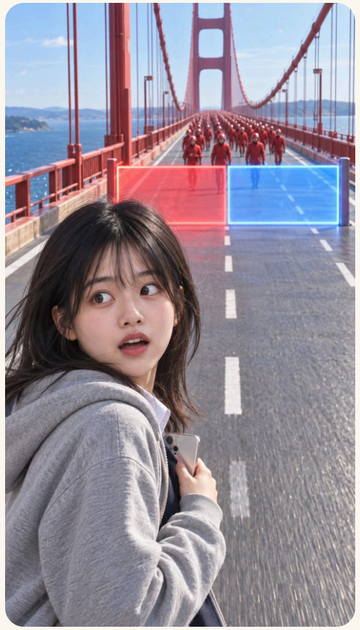
"광고 보고 코웃음 치던 고등학생이, 게임 속에 떨어져 직접 깨 보인다"

순서 컷마다 첫 장면 이미지를 먼저 만들고 → 영상 프롬프트에는 움직임만 → 5초짜리 6개를 이어 30초



컷 1 · 정류장

게임 광고를 보며 코웃음 치다가 화면을 누르자 빛이 터져 화면이 하얘진다



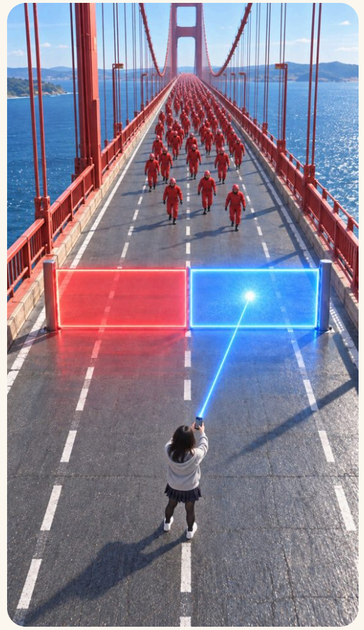
컷 2 · 다리 위 등장

흰 화면이 걷히면 게임 속 다리 위. 빨강·파랑 게이트와 병사들을 보고 입이 벌어진다



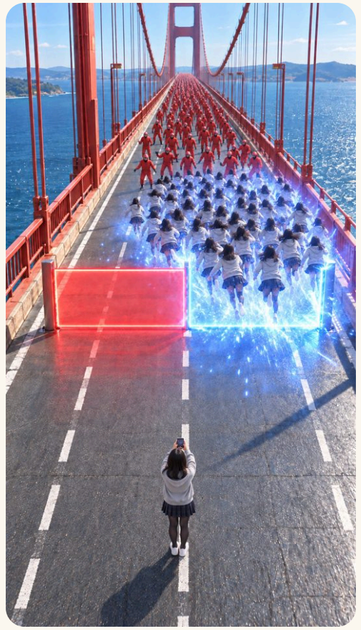
컷 3 · 게임 준비

신이 나서 주먹을 불끈 쥐고, 휴대폰을 게임 패드처럼 두 손으로 든다



컷 4 · 빛 모으기

고정된 드론 시점. 화면을 톡톡 칠 때마다 파란 게이트가 점점 밝아진다



컷 5 · 돌진

파란 게이트에서 같은 소녀들이 쏟아져 나와 빨간 병사들을 픽셀 반짝임으로 지운다

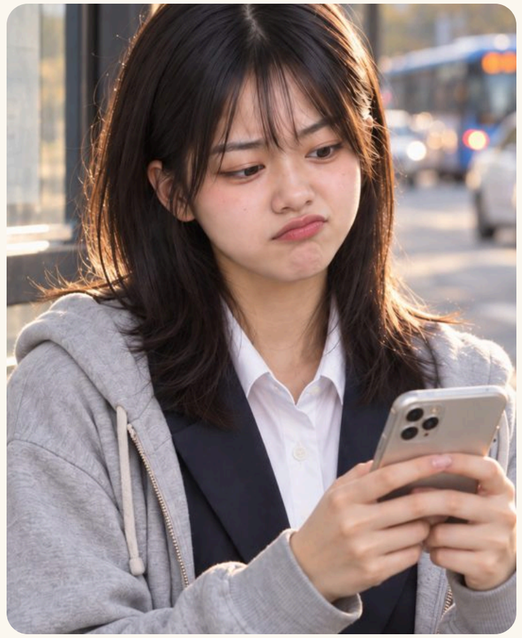


컷 6 · 엔딩

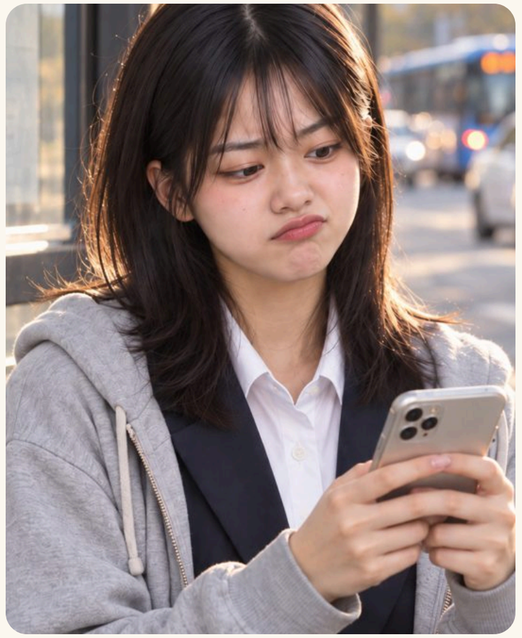
텅 빈 노을 다리. 카메라를 보며 "이렇게 하는 거야" 한마디

컷 1 · 정류장

게임 광고를 보며 코웃음 치다가 화면을 누르자 빛이 터져 화면이 하얘진다



첫 장면 (@Image 1)



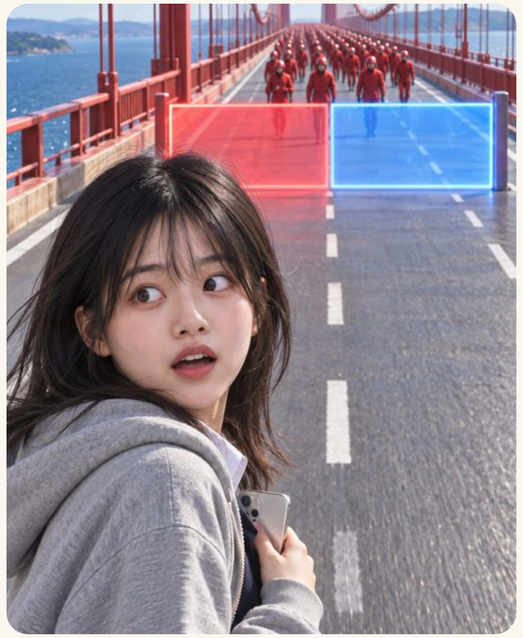
결과 5초 (끝에 화면이 하얘져요)

요령 끝을 "화면 전체가 흰색으로"로 맺어요. 다음 컷과 이어 붙이기 쉬워져요

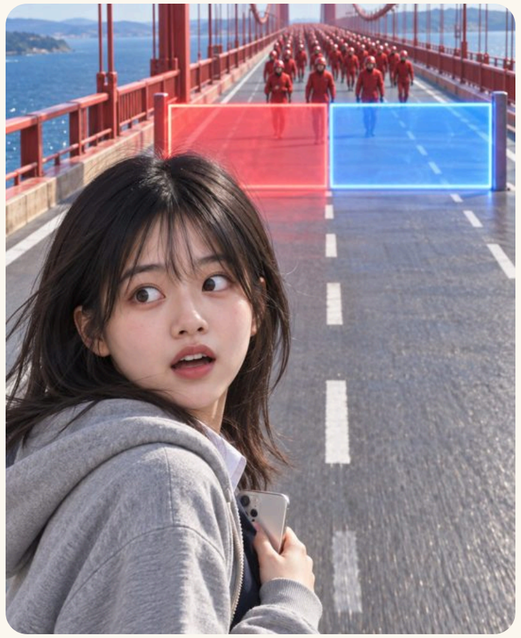
```
@Image 1 as the first frame. Live-action. The schoolgirl at the bus stop stares at her phone with a skeptical pout, scoffs and rolls her eyes, then taps the screen once. Suddenly a bright white light bursts out of the phone screen and floods the whole frame to pure white. Camera stays steady, slight handheld feel. No dialogue, no text, no music.
```

컷 2 · 다리 위 등장

흰 화면이 걷히면 게임 속 다리 위. 빨강·파랑 게이트와 병사들을 보고 입이 벌어진다



첫 장면 (@Image 1)



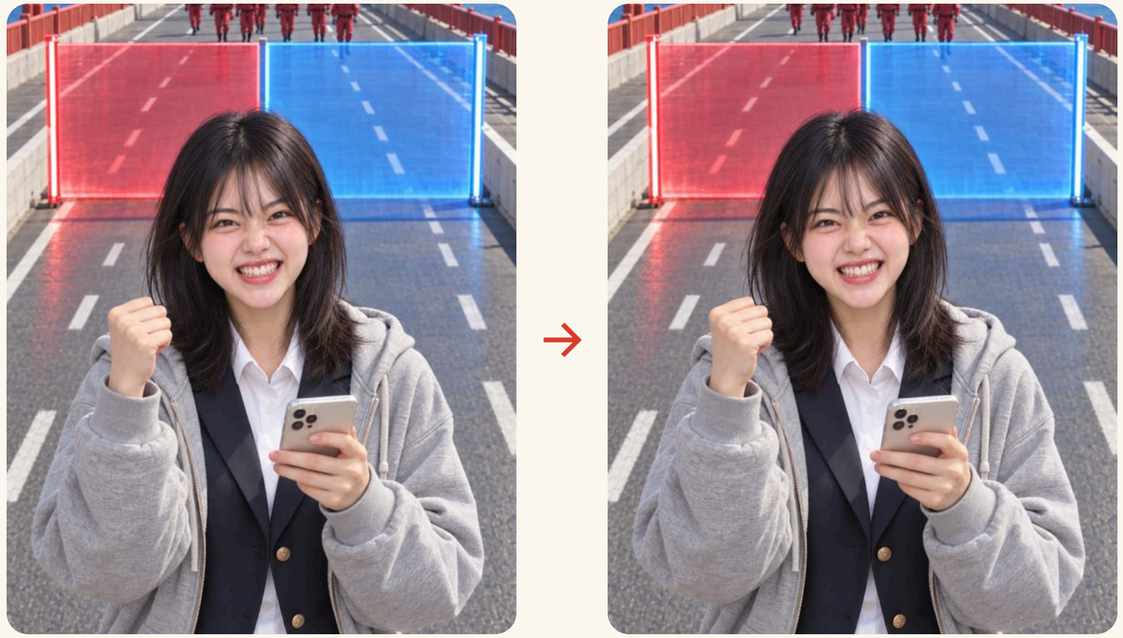
결과 5초

요령 시작을 "흰 화면이 걷히며"로 받아서 앞 컷과 자연스럽게 이어요

```
@Image 1 as the first frame. Live-action. The video begins from a pure white flash that quickly fades to reveal this exact frame. The girl has just appeared on the red suspension bridge road, slightly off balance, hair settling. She blinks, looks around in disbelief, then turns her head to look down the road at the split red and blue glass gate and the red-helmeted soldiers marching toward her. Her mouth falls open. Gentle push-in. No weapons, no dialogue, no music, no text, no numbers.
```

컷 3 · 게임 준비

신이 나서 주먹을 불끈 쥐고, 휴대폰을 게임 패드처럼 두 손으로 든다



첫 장면 (@Image 1)

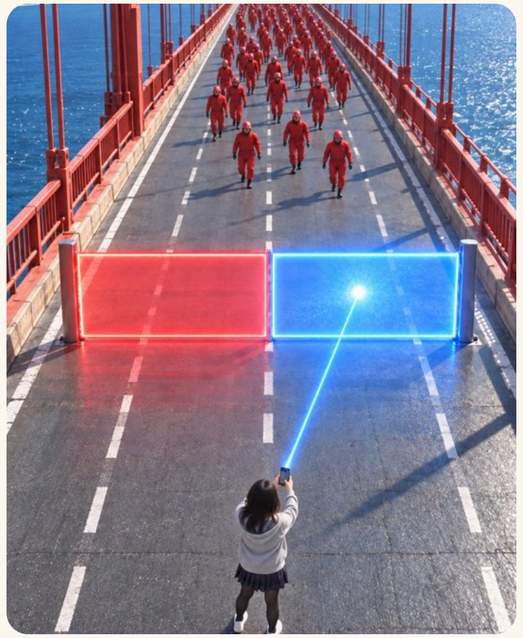
결과 5초

요령 감정 변화는 하나만 (미소 → 환호). 대사도 없어요

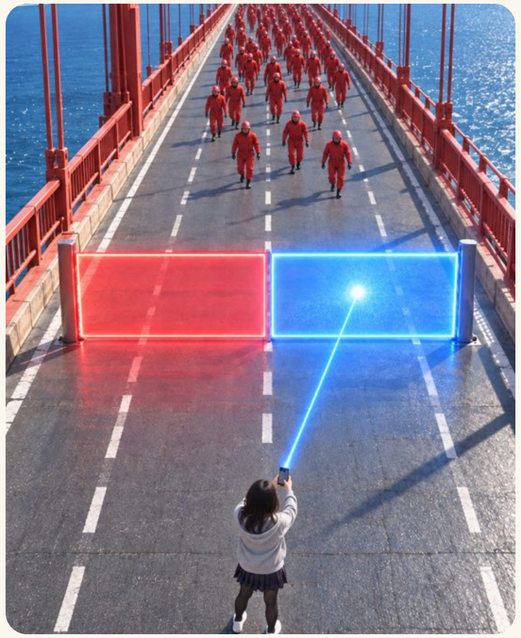
```
@Image 1 as the first frame. Live-action. The girl's grin grows into huge gleeful
excitement. She pumps her fist twice, then raises her smartphone in both hands like a
game controller, eyes sparkling, ready to play. Behind her the split red/blue glass gate
glows and the red soldiers keep marching. Slight low push-in. No weapons, no dialogue,
no music, no text, no numbers.
```

컷 4 · 빛 모으기

고정된 드론 시점. 화면을 톡톡 칠 때마다 파란 게이트가 점점 밝아진다



첫 장면 (@Image 1)



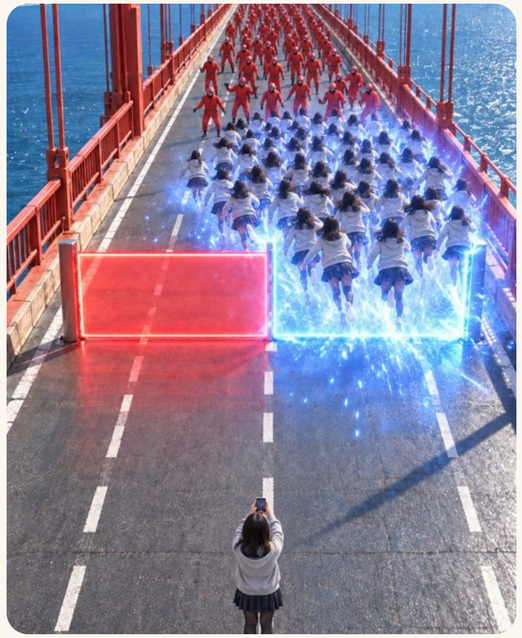
결과 5초

요령 "카메라는 움직이지 않는다", "소녀는 앞으로 가지 않는다"처럼 하지 말 것을 적어요

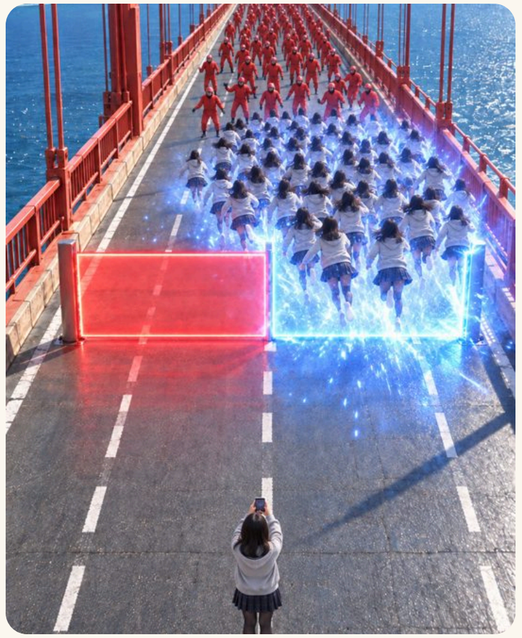
```
@Image 1 as the first frame. Live-action, fixed high drone view like a mobile runner
game camera; the camera does not move. The girl stands still at the bottom of the frame
and taps her phone rapidly; with each tap a short bright blue light pulse shoots from
the phone into the blue half of the glass gate, which glows brighter and brighter with
every hit until it shines intensely. The red-helmeted soldiers keep marching toward the
gate. She never moves forward. No weapons, no dialogue, no music, no text, no numbers.
```

컷 5 · 돌진

파란 게이트에서 같은 소녀들이 쏟아져 나와 빨간 병사들을 픽셀 반짝임으로 지운다



첫 장면 (@Image 1)



결과 5초

요령 싸우는 장면은 "픽셀로 사라짐, 피 없음"으로 바꿔 적어야 막히지 않아요

```
@Image 1 as the first frame. Live-action, same fixed high drone view. A huge flood of identical girls keeps bursting out of the back of the glowing blue gate and charges down the road at the red-helmeted soldiers, raising glowing phones. Every red-helmeted figure they reach bursts into glittering red pixel sparkles and disappears like a defeated video game character, row after row, until the road is clear and red sparkles drift into the sky. The original girl stays at the bottom. Stylized arcade effect, no blood, no injuries. No dialogue, no music, no text, no numbers.
```

컷 6 · 엔딩

텅 빈 노을 다리. 카메라를 보며 "이렇게 하는 거야" 한마디



첫 장면 (@Image 1)



결과 5초

요령 대사는 따옴표 안 한 줄만, "그녀의 목소리만"을 붙여요

```
@Image 1 as the first frame. Live-action. On the now empty red suspension bridge at golden hour, the girl looks straight into the camera as if at the player watching her, gives a calm smug little smile and says in Korean, confident and a bit teasing: "이렇게 하는 거야" Then she gives a tiny shrug and slips her phone into her hoodie pocket. Faint red sparkles drift in the air behind her. Camera at eye level, very slow push-in. Her voice only, no other dialogue, no music, no text.
```

스토리보드 따라 하기 ③ · 어린이 전래동화

혹부리 영감, 8장면 80초로 만들기

STEP 1
줄거리를
8장면으로 나누고
장면마다 내레이션
한 줄

→

STEP 2
등장인물 시트
한 장 먼저 만들기

→

STEP 3
시트를 참고해
장면 이미지 8장

→

STEP 4
장면마다
러다이트로
10초 영상 +
내레이션

→

STEP 5
8개를 순서대로
이어 붙이기

이미지는 GPT 이미지 생성으로, 영상은 러다이트(MiniMax H3)로 만들었어요. 핵심은 프롬프트보다 순서예요. 인물을 먼저 고정하면 8장면 내내 같은 할아버지가 나와요.



STEP 2 · 등장인물 시트

인물부터 한 장에 고정해요

1. **착한 할아버지:** 하늘색 저고리, 지게, **오른쪽 볼**에 혹
2. **도깨비:** 하늘색 피부, 노란 뿔 하나, 호랑이 무늬 바지
3. **욕심쟁이:** 갈색 한복, 회색 콧수염, **왼쪽 볼**에 혹
4. 혹이 어느 볼에 있는지까지 적어야 장면마다 안 바뀌어요

STEP 3 · 장면 이미지를 만들 때 매번 앞에 붙인 문장 (시트 이미지를 같이 첨부)

```
Soft handmade claymation style for a Korean children's folktale: matte plasticine characters with visible fingerprints, rounded friendly shapes, miniature handcrafted Joseon-era village set, warm gentle lighting, cozy and cute, not scary. Vertical 9:16 portrait frame, one single full-bleed cinematic scene, no panels, no text, no letters, no subtitles. Use the attached character sheet as the exact design reference for faces, clothes, colors and the cheek lump. + (장면 설명)
```

STEP 1 · 8장면 스토리보드

장면마다 그림 한 장, 내레이션 한 줄



1 · 산길

옛날 옛적 어느 산골 마을에, 볼에 커다란 혹이 달린 착한 할아버지가 살았어요.



2 · 빈집

어느 날 나무를 하다 날이 저물자, 할아버지는 산속 빈집에 들어가 쉬기로 했어요.



3 · 노래

무서움을 달래려고 할아버지는 신나게 노래를 불렀어요. 얼씨구, 좋다!



4 · 도깨비 등장

그러자 도깨비들이 우르르 몰려와 물었어요. 이 고운 노래는 어디서 나오는 거요?



5 · 혹 떼기

할아버지가 혹에서 나온다고 하자, 도깨비들은 혹을 떼어 가고 보물을 잔뜩 주었어요.



6 · 집으로

혹도 떼고 부자가 된 할아버지는 신이 나서 집으로 돌아왔답니다.



7 · 욕심쟁이

이 소식을 들은 욕심쟁이 할아버지도 빈집에 가서 노래를 불렀지만, 엉망이었어요.



8 · 혹 붙이기

화가 난 도깨비들은 혹을 하나 더 붙여 주었대요. 욕심을 부리면 안 되겠지요?

장면 1 · 산길

"옛날 옛적 어느 산골 마을에, 볼에 커다란 혹이 달린 착한 할아버지가 살았어요."



첫 장면 (@Image 1)



결과 영상 생성 중

움직임 할아버지가 나뭇짐을 지고 단풍 산길을 걸어온다. 낙엽이 흩날린다

```
MOTION (10 seconds): The grandfather walks happily along the autumn mountain path toward
the camera, the firewood on his back bouncing a little; red maple leaves drift down.
Exact narration: "옛날 옛적 어느 산골 마을에, 볼에 커다란 혹이 달린 착한 할아버지가 살았어요."
```

장면 2 · 빈집

"어느 날 나무를 하다 날이 저물자, 할아버지는 산속 빈집에 들어가 쉬기로 했어요."



첫 장면 (@Image 1)



결과 영상 생성 중

움직임 비가 내린다. 빈집을 기웃거리다 삐걱 문을 열고 들어간다

```
MOTION (10 seconds): Rain falls softly. The grandfather peeks into the empty house,
hesitates, then steps inside through the half-open door; the door creaks.
Exact narration: "어느 날 나무를 하다 날이 저물자, 할아버지는 산속 빈집에 들어가 쉬기로 했어요."
```

장면 3 · 노래

"무서움을 달래려고 할아버지는 신나게 노래를 불렀어요. 얼씨구, 좋다!"



첫 장면 (@Image 1)



결과 영상 생성 중

움직임 등잔불 옆에서 고개를 흔들고 무릎 장단을 치며 신나게 노래한다

```
MOTION (10 seconds): The grandfather sits by the oil lamp, sways his head and taps his knee in rhythm, singing cheerfully; the lamp flame flickers.
Exact narration: "무서움을 달래려고 할아버지는 신나게 노래를 불렀어요. 얼씨구, 좋다!"
```

장면 4 · 도깨비 등장

"그러자 도깨비들이 우르르 몰려와 물었어요. 이 고운 노래는 어디서 나오는 거요?"



첫 장면 (@Image 1)



결과 영상 생성 중

움직임 도깨비들이 노래에 맞춰 들썩들썩 춤추고, 할아버지가 놀라 돌아본다

```
MOTION (10 seconds): The dokkaebi goblins bounce and dance happily near the door to the song; the grandfather turns his head toward them in surprise.
Exact narration: "그러자 도깨비들이 우르르 몰려와 물었어요. 이 고운 노래는 어디서 나오는 거요?"
```

장면 5 · 혹 떼기

"할아버지가 혹에서 나온다고 하자, 도깨비들은 혹을 떼어 가고 보물을 잔뜩 주었어요."



첫 장면 (@Image 1)



결과 영상 생성 중

움직임 도깨비가 떼어 낸 혹을 들어 올리고, 상자에서 금화가 쏟아진다

```
MOTION (10 seconds): The big dokkaebi lifts the round pink lump up happily, gold coins sparkle and clink as they spill from the chest, and the grandfather strokes his smooth cheek with a delighted smile.
Exact narration: "할아버지가 혹에서 나온다고 하자, 도깨비들은 혹을 떼어 가고 보물을 잔뜩 주었어요."
```

장면 6 · 집으로

"혹도 떼고 부자가 된 할아버지는 신이 나서 집으로 돌아왔답니다."



첫 장면 (@Image 1)



결과 영상 생성 중

움직임 혹 없는 할아버지가 보물 상자를 지고 덩실덩실 마을로 돌아온다

```
MOTION (10 seconds): The grandfather, with no lump, skips and dances happily along the village road carrying the treasure chest; villagers behind the stone wall clap and smile.
Exact narration: "혹도 떼고 부자가 된 할아버지는 신이 나서 집으로 돌아왔답니다."
```

장면 7 · 욕심쟁이

"이 소식을 들은 욕심쟁이 할아버지도 빈집에 가서 노래를 불렀지만, 엉망이었어요."



첫 장면 (@Image 1)



결과 영상 생성 중

움직임 욕심쟁이 할아버지가 얼굴을 찡그리며 엉망으로 노래하고, 도깨비들이 귀를 막는다

```
MOTION (10 seconds): The greedy grandfather sings loudly and badly with a scrunched face, waving one hand; the dokkaebi at the door wince and cover their ears.
Exact narration: "이 소식을 들은 욕심쟁이 할아버지도 빈집에 가서 노래를 불렀지만, 엉망이었어요."
```

장면 8 · 혹 붙이기

"화가 난 도깨비들은 혹을 하나 더 붙여 주었대요. 욕심을 부리면 안 되겠지요?"



첫 장면 (@Image 1)



결과 영상 생성 중

움직임 도깨비가 혹을 하나 더 "뽕" 붙이고, 다른 도깨비들이 데굴데굴 구르며 웃는다

```
MOTION (10 seconds): The dokkaebi presses the second lump onto the greedy grandfather's cheek with a soft boing; he wobbles in shock holding both lumps while the other dokkaebi roll on the floor laughing.
Exact narration: "화가 난 도깨비들은 혹을 하나 더 붙여 주었대요. 욕심을 부리면 안 되겠지요?"
```

STEP 4 · 영상 프롬프트 틀

8장면 모두 같은 틀에, 움직임과 내레이션만 바꿨어요

러다이트 설정

Video 모드 · 첫 프레임 · 9:16 · 10초 · 1080p · Best

목소리를 맞추는 법

"따뜻한 여성 이야기꾼, 동화책 오디오북처럼"을 8장면 모두 똑같이 적어요. 0.3초에 시작해 9초 안에 끝내라고 시간도 정해요.

매 장면 공통으로 넣은 부분

```
Use @Image 1 as the exact first frame. Soft handmade claymation (stop-motion plasticine) Korean children's folktale. Keep every character's face, clothes, colors and cheek lumps exactly as in @Image 1. Gentle, cute, kid-friendly, never scary. Camera mostly still with a very slow gentle move only. No on-screen text, no subtitles, no letters.
MOTION (10 seconds): (장면마다 바꾸기)
AUDIO: one warm, gentle Korean female storyteller voice like a children's picture-book audiobook, calm and clear, standard Seoul Korean. Read the exact Korean narration ONCE, starting at 0.3 seconds and finishing by 9 seconds, no added or omitted words. Soft traditional gayageum music very quietly in the background.
Exact narration: "(장면마다 바꾸기)"
```

내 스토리보드 만들기

이 표를 채우면 바로 러다이트에 넣을 수 있어요

컷	장면 한 줄	첫 장면 이미지에 적을 것	움직임 (초 단위)	대사 · 소리
1	골목의 눈사람이 아침 해를 맞는다	눈사람 생김새, 골목, 해 뜨는 빛, 50mm	0–3초 빛만 이동 · 4초 고개 · 6–10초 손 인사	시계 소리, 종소리 · 대사 없음
2				
3				
4				

컷 하나가 마음에 안 들면 한 번에 한 가지만 고쳐 다시 뽑아요. 여러 군데를 같이 고치면 뭐가 효과였는지 알 수 없어요.



광고 · 제품

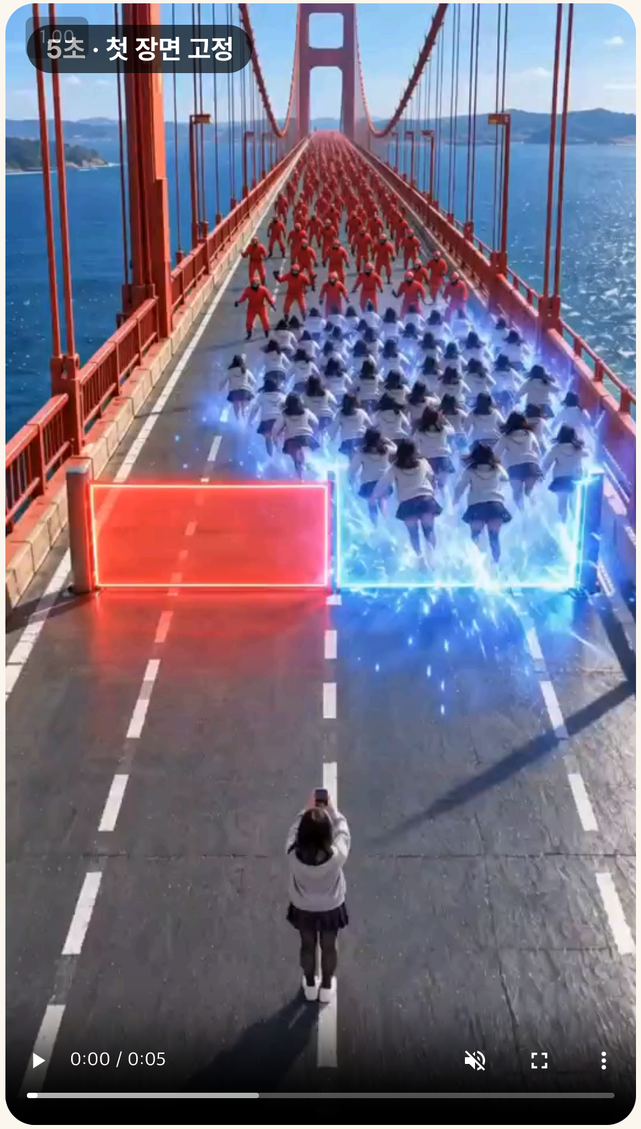
2050년의 즉석밥

이럴 때 제품 하나를 "이걸 쓰면 어떤 장면이 펼쳐지나"로 보여 주고 싶을 때

1. 장면을 일어나는 순서대로 적어요. 김이 오르고 → 김 속에 논이 보이고 → 저녁 식탁 → 밥알 클로즈업 → 웃는 얼굴
2. 로고와 글자는 넣지 말라고 적어요. 브랜드 이름은 편집에서 얹어야 깨지지 않아요
3. 소리도 프롬프트로 정해요. "잔잔한 피아노, 김 소리, 말소리 없음"

실제로 넣은 프롬프트 원문

```
[공모전 샘플] Vertical 9:16 premium food commercial, photorealistic. Concept: the instant rice of the year 2050. A sleek, translucent white rice tray sits on a minimal kitchen counter at sunrise in a small Seoul apartment. The lid glows softly and steam spirals up as the rice cooks itself in seconds; inside the steam, a tiny golden rice paddy field appears and then turns into a warm family dinner table before dissolving. Camera slowly pushes in to a macro shot of glossy, freshly cooked white rice grains. Final shot: a young Korean woman opens the tray, smells the steam and smiles in warm golden light. No on-screen text, no letters, no logos or brand marks anywhere. Audio: soft piano, gentle steam and lid sounds, no speech.
```



광고 · 모바일 게임

"이 게임 광고 본 적 있죠?"

이럴 때 누구나 아는 광고 형식을 빌려 와서 웃기게 비틀고 싶을 때 (러너 게임 광고 패러디)

1. 카메라를 "높은 드론 시점에 고정"으로 못 박아요. 이 한 줄이 게임 화면처럼 보이게 해요
2. 쓰러지는 장면은 "픽셀 반짝임으로 사라짐, 피 없음"처럼 안전하게 바꿔 적어요
3. 다음 컷에도 "같은 고정 드론 시점"을 똑같이 적어서 장면이 이어져 보이게 해요

실제로 넣은 프롬프트 원문

```
@Image 1 as the first frame. Live-action, same fixed high drone view. A huge flood of identical girls keeps bursting out of the back of the glowing blue gate and charges down the road at the red-helmeted soldiers, raising glowing phones. Every red-helmeted figure they reach bursts into glittering red pixel sparkles and disappears like a defeated video game character, row after row, until the road is clear and red sparkles drift into the sky. The original girl stays at the bottom. Stylized arcade effect, no blood, no injuries. No dialogue, no music, no text, no numbers.
```



드라마 · 실사 시트콤

"계란은 넣어 먹어라"

이럴 때 짧은 대사 한 줄로 웃기거나 뭉클한 순간을 만들고 싶을 때

1. 대사는 딱 한 문장만, 따옴표로 정확히 적고 "이 문장 외에 다른 말은 하지 않는다"를 붙여요
2. 누가 말하는지, 듣는 사람은 어떤 표정인지 나눠서 적어요
3. "카메라 고정, 배경음악 없음, 라면 끓는 소리"처럼 화면 밖 요소도 정해요

실제로 넣은 프롬프트 원문

```
@Image 1 을 첫 프레임으로 그대로 사용. 2000년대 중반 한국 일일 시트콤 실사 장면. 밝고 고른 시트콤 조명, 자연스러운 한국 배우 연기. 한국어 대사는 또렷하게, 입모양에 맞게. 자막·화면 글자 없음. 배경음악 없음.
밤, 같은 부엌. 런닝셔츠 차림의 아버지가 아들 옆에서 아들 쪽은 보지 않고 라면 냄비에 계란을 하나 톡 깨 넣는다. 계란을 넣은 뒤에야, 무뚝뚝하지만 다정하게 딱 한 마디만 한국어로 말한다: "계란은 넣어 먹어라." 이 문장 외에 다른 말은 절대 하지 않는다. 아들은 말없이 놀란 얼굴로 아버지를 쳐다본다. 카메라 고정. 소리: 라면 끓는 소리. 아버지만 한 문장 말한다.
```



드라마 · 2D 애니

오늘은 먹고 쉬자

이럴 때 손그림 애니 느낌으로 감정 대화 장면을 만들고 싶을 때

1. 첫 장면 이미지로 얼굴·옷·방을 먼저 고정하고, 그 다음에 움직임을 적어요
2. 대사를 주고받는 순서 그대로 적고 "추가 대사·자막 없음"을 붙여요
3. 감정 연기는 구체적으로: "눈가만 살짝 촉촉, 눈물 줄기는 없음, 숟가락을 든 채 끝"

실제로 넣은 프롬프트 원문

```
Hand-drawn 2D Korean animated drama. @Image 1 is the first frame and exact visual reference: exhausted black-haired young Korean man in pale blue rolled-sleeve shirt seated with rice bowl and spoon, Jesus cream tunic and rust mantle foreground right, same warm nighttime apartment. Preserve face, clothes, props and camera. @Audio 1 is ONLY the user-approved two-voice timbre reference, not soundtrack. Match the young male and warm adult male Korean voices, natural ordinary conversation without preacher/announcer cadence. Generate NEW native Korean dialogue and its actual syllable-synchronized lip animation together. Young man speaks: "오늘은 아무것도 안 해도 돼요? 다음 지원서도… 내일 생각해도 돼요?" Jesus answers softly offscreen: "그래. 오늘은 먹고 쉬자." Young man, voice slightly catching but understandable: "저 진짜 열심히 했거든요." Jesus: "알아." EXACT words and sequence only. No added speech, gibberish, narration, music, captions, text or bubbles. Short 0.2-second pauses, natural connected speed, never stretch words. Only the assigned speaker moves mouth; listener is silent. Emotional acting: the young man gently lowers his hand from his cheek and looks at the bowl. When admitting he tried hard, eyes become slightly moist, a subtle reflective sheen at the lower eyelid, a small swallow, shoulders relax. He is holding back tears, NOT actively crying. ABSOLUTELY NO tear streams, no running tears, no white droplets, no dangling tear drops, no beads, no strings or opaque white lines on either cheek. Cheeks stay clean and dry throughout. Only subtle moist eyes, no exaggerated sorrow or sobbing. No extra spoon, food morphing or bite yet. End quietly holding spoon near the rice. Preserve actual drawn character animation, no CGI, live action or film-effect overlay.
```



양산형 숏폼 · 미니어처 내레이션

지갑을 잃어버렸는데 결제 알림이?

이럴 때 같은 틀로 매일 한 편씩 찍어 내는 정보형 채널을 만들 때 (생활 법률·건강 상식 등)

1. 내레이션 원문을 그대로 넣고 "0.2초에 시작해 13.8초에 끝"처럼 시간을 정해요
2. 인형은 가만히, 카메라만 아주 천천히 움직이게 해서 실패를 줄여요
3. 이 프롬프트를 틀로 저장해 두고 장면과 문장만 바꿔 다음 편을 만들어요

실제로 넣은 프롬프트 원문

```
Use @Image 1 as the exact visual reference. Create ONE continuous 15-second vertical 9:16 photorealistic miniature tilt-shift full-bleed VIDEO WITH INTEGRATED Korean narration. This is one video output, NOT a separate audio deliverable. Preserve the tiny rigid resin figurine, closed brown wallet, blank black-screen smartphone, coffee cup and miniature cafe tabletop. Figure stands still, arms down, mouth closed. Only a very slow smooth camera slide; keep all key props inside frame. No cuts, sudden zoom, duplicated loops, frozen tail, added objects or deformations. Bright warm daylight and physical handcrafted miniature textures. AUDIO: calm conversational adult male documentary narrator, standard Seoul Korean, clear deliberate articulation, off-camera voiceover. Read the exact Korean paragraph ONCE, begin at 0.2 seconds and finish naturally by 13.8 seconds. Do not add or omit words. Pronounce every syllable distinctly; do not swallow consonants or rush sentence endings. No music or singing; faint room ambience only. Exact spoken narration: "지갑은 내 손에 없는데 카드 결제 알림이 옵니다. 내가 쓰지 않은 돈도 전부 내야 할까요? 신고하기 전 사용분까지 살펴볼 수 있습니다.". No visible text, captions, numerals, logos, watermarks or UI. Better quality,768p,15 seconds,x1.
```



양산형 숏폼 · 3D 설명

계약서에 도장 쾅

이럴 때 어려운 개념을 귀여운 3D 소품으로 한 컷씩 설명할 때

1. 한 컷에는 한 동작만: "도장이 내려와 한 번 찍고 올라간다"
2. "다른 물체는 멈춰 있고 새로 생기지 않는다"로 화면이 흐트러지는 걸 막아요
3. 글자·숫자는 금지하고, 설명 자막은 편집에서 넣어요

실제로 넣은 프롬프트 원문

```
@Image 1 을 첫 프레임으로 그대로 쓰는 5초 세로 3D 애니메이션(이미지처럼 부드럽고 포근한 3D). 원본 색감·구도·화면 크기 그대로. 큰 도장이 천천히 내려와 계약서에 한 번 찍고 다시 올라가며, 찍힌 자리가 부드럽게 빛난다. 작은 인형은 고개를 끄덕인다. 다른 물체는 멈춰 있고 새로 생기지 않는다. 카메라는 완전히 고정(줌·전진·컷 없음). 말소리·허밍·음악 없음. 글자·숫자·로고·새 물체 추가 금지.
```



시리즈 · 셀카 브이로그

무인도 30일, 코코넛 다섯 개째

이럴 때 같은 주인공으로 회차를 이어 가는 시리즈를 만들 때

1. 첫 장면 이미지로 얼굴·머리·옷을 고정하고 "@Image 1과 똑같이"를 매번 적어요
2. "손떨림 셀카"라고 적으면 현장감이 살아요
3. 회차마다 대사는 한두 문장만, 정확히 적어요

실제로 넣은 프롬프트 원문

```
Use @Image 1 as the first frame. Handheld selfie. He raises the coconut like a toast, grins, then pats his bloated stomach. Sound: his voice, waves, cicadas. No music. He speaks Korean to the camera in a tired, slightly husky, mid-low male voice, saying exactly: "물이에요, 물! 벌써 다섯 개째. 배는 부른데 목은 계속 마르네요." Keep his face, hair and outfit identical to @Image 1. Photorealistic. No text, no subtitles, no music.
```



이펙트 · 바이럴

팝콘 캐릭터 펑!

이럴 때 캐릭터나 제품에 재밌는 효과 하나를 입혀 짧고 강하게 보여 줄 때

1. "효과는 첫 0.5초 안에 시작"을 적어요. 늦게 터지면 다 보기 전에 넘겨요
2. 캐릭터 생김새(줄무늬·눈·리본)를 프롬프트에 다시 적어 바뀌지 않게 해요
3. 효과음도 정해요: "팝콘 터지는 소리"

실제로 넣은 프롬프트 원문

```
Keep the first frame exactly: same popcorn bucket character design with pink stripes and pink bar chart, dot eyes, rosy cheeks, orange pumpkin bow tie, same Halloween table and background. Pika effects style, cute 3D, cartoon-safe, the effect starts immediately within the first half second, camera static. No text, no letters.
Explode it: the popcorn bucket character shakes, then bursts in a big soft explosion of popcorn, thousands of fluffy popcorn pieces blast outward in slow motion and rain down over the Halloween table, the orange bow tie flutters down last. Cartoon-safe, no fire. Sound: big popcorn burst and popping.
```



시네마틱 단편 · 공모전

평범한 자원봉사자들

이럴 때 공모전처럼 메시지가 분명한 짧은 영화를 만들 때

1. 컷에 번호를 붙여 순서대로 적어요. 1) 새벽 도시락 2) 수해 복구 3) 해변 정화 4) 책 읽어 주기 5) 마지막 손잡기
2. 감정은 마지막 컷에 몰아요. 음악도 "마지막 컷에서 커진다"고 적어요
3. 조끼에 글자·로고 없음. 공모전은 상표가 보이면 감점될 수 있어요

실제로 넣은 프롬프트 원문

```
Vertical 9:16. [공모전 샘플] Photoreal warm cinematic short film celebrating ordinary Korean volunteers, 15 seconds, quick emotional cuts. 1) Dawn: a middle-aged Korean woman in a plain orange vest carefully packs warm lunch boxes in a community kitchen. 2) A young man in rubber boots shovels mud out of a flooded village house with neighbors, exhausted but smiling. 3) Teenagers pick up plastic waste on a windy beach at sunrise. 4) A college student reads a picture book to children at a small local library. 5) Final shot: an elderly grandmother at her doorstep takes the lunch box and gently holds the volunteer woman's hands with both of hers, both smiling with teary eyes, golden morning light. Plain vests with no lettering or logos. No on-screen text, no letters anywhere. Audio: gentle hopeful piano that swells at the final shot, soft ambient sounds, no speech.
```

공통 공식

장르가 달라도, 잘 나온 프롬프트는 이 4가지가 같아요

1. 첫 장면 고정

"@Image 1을 첫 장면으로 그대로". 얼굴·옷·소품이 안 바뀌는 가장 확실한 방법이에요.

2. 한 컷에 한 동작

5초에는 동작 하나, 15초에는 순서를 번호로. 욕심낼수록 화면이 무너져요.

3. 말은 정확히, 딱 그만큼

대사는 따옴표로 적고 "이 말 외에는 하지 않는다". 내레이션은 시작·끝 시간까지.

4. 하지 말 것도 적기

"글자·로고·자막·음악 없음". 글자는 편집에서 넣는 게 깨지지 않아요.

이번 주 미션에 적용하기

내 크리스마스 숏폼, 장르 하나만 골라 보세요

광고로 간다면

내가 좋아하는 크리스마스 물건 하나. "이걸 열면 펼쳐지는 장면"을 순서대로.

드라마로 간다면

주인공 한 명, 대사 한 줄. "올해도 혼자야?" 같은 한 문장에서 시작.

시리즈로 간다면

크리스마스까지 D-7, 같은 주인공의 하루를 한 편씩.

고른 장르의 예시 프롬프트를 복사해서, 주인공·장소·대사만 내 것으로 바꿔 첫 컷을 만들어 보세요.