

안녕하세요. 향기편치입니다.

이번에는 AI 영상 생성시 프롬프트에 활용할 수 있는 일반적인 카메라 무빙과 효과, 편집시 효과 등이에 대해 자료를 정리하였습니다. 이전 내용과 겹치는 부분도 있음을 알려드립니다. 카메라 영상효과는 영상클립에서 보이는 효과라서 이미지로 나타내기에 한계가 있어 split mode 로 하여 효과 적용 전 / 후로 나누어 이미지를 뽑아 삽입하였습니다. 효과의 설명을 잘 읽어보고 이미지를 보시면 구별이 잘 되실것이라고 생각합니다.

1. 카메라 무빙 (Camera Movement)

카메라의 물리적인 움직임을 통해 영상에 생동감과 깊이를 더하는 기술입니다.

A. 축을 중심으로 한 움직임 (고정된 위치에서)

- **팬 (Pan):** 카메라를 삼각대 등에 고정한 채, 좌우로 수평 이동하며 촬영하는 기법입니다. 넓은 풍경을 보여주거나 움직이는 대상을 따라갈 때 사용됩니다.
 - **프롬프트 예시:** slow pan right across the city skyline at sunset (해질녘 도시의 스카이라인을 오른쪽으로 천천히 패닝)



- **틸트 (Tilt):** 카메라를 고정한 채, 위아래로 수직 이동하며 촬영하는 기법입니다. 높은 건물 전체를 훑어보거나, 인물의 아래에서 위로 시선을 이동시킬 때 사용됩니다.
 - **프롬프트 예시:** tilt up from the character's shoes to their face (캐릭터의 신발에서 얼굴까지 틸트 업)



- **롤 (Roll):** 카메라를 렌즈 축을 중심으로 회전시키는 기법입니다. 혼란, 불안, 어지러움 등을 표현할 때 효과적입니다.
 - **프롬프트 예시:** camera roll effect during an earthquake scene (지진 장면에서 카메라 롤 효과)



B. 카메라 위치 자체의 이동

- **달리 (Dolly):** 카메라를 레일이나 바퀴 달린 장비(달리)에 올려놓고, 피사체를 향해 앞뒤로 움직이며 촬영하는 기법입니다.
 - **달리 인 (Dolly In):** 피사체에 다가가는 움직임. 특정 대상에 집중하고 감정적 몰입을 유도합니다.
 - **달리 아웃 (Dolly Out):** 피사체에서 멀어지는 움직임. 상황을 넓게 보여주거나 인물과의 거리감을 표현합니다.
 - **프롬프트 예시:** slow dolly in on the protagonist's emotional face (주인공의 감정적인 얼굴로 천천히 달리 인)



- **트래킹 (Tracking) / 트럭 (Truck):** 달리와 비슷하지만, 피사체를 따라 좌우로 수평 이동하며 촬영하는 기법입니다. 걷거나 뛰는 인물을 옆에서 따라가며 촬영할 때 주로 사용됩니다.

- **프롬프트 예시:** tracking shot following a person running through a forest (숲속을 달리는 사람을 따라가는 트래킹 샷)

○



- **붐 (Boom) / 페데스탈 (Pedestal):** 크레인이나 페데스탈 장비를 이용해 카메라를 위아래로 수직 이동시키는 기법입니다. 틸트와 달리, 카메라의 시점(높이) 자체가 변합니다.

- **프롬프트 예시:** boom shot starting from ground level and rising high above the crowd (지면에서 시작해 군중 위로 높이 올라가는 붐 샷)



C. 렌즈를 이용한 움직임

- **줌 (Zoom):** 카메라의 위치는 고정한 채, 렌즈의 초점 거리를 변경하여 피사체를 확대하거나 축소하는 기법입니다.
 - **줌 인 (Zoom In):** 피사체를 확대.
 - **줌 아웃 (Zoom Out):** 피사체를 축소.
 - **차이점:** 달리 인은 공간감이 함께 압축되어 시청자가 실제로 다가가는 느낌을 주지만, **줌 인**은 평면적인 느낌으로 피사체만 커지는 느낌을 줍니다.
 - **프롬프트 예시:** quick zoom in to the sniper's eye (저격수의 눈으로 빠르게 줌 인)



○

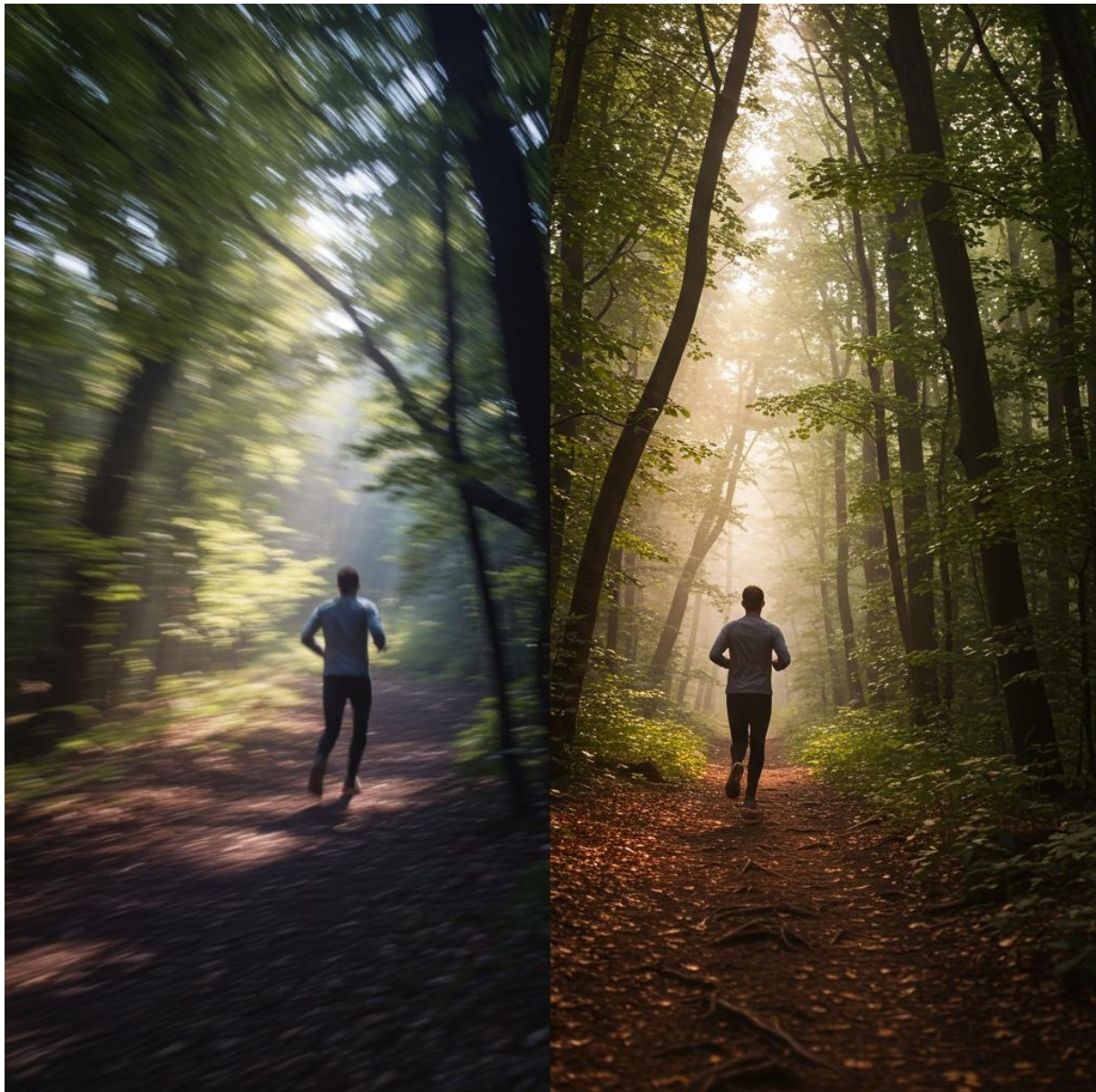
○

D. 자유로운 움직임

- **핸드헬드 (Hand-held):** 카메라를 손으로 직접 들고 촬영하는 기법입니다. 의도적인 흔들림을 통해 현장감, 사실감, 긴박감을 더해줍니다. 다큐멘터리나 액션 장르에서 많이 사용됩니다.
 - **프롬프트 예시:** shaky hand-held camera during a chase scene (추격 장면에서의 흔들리는 핸드헬드 카메라)



- **스टे디캠 / 짐벌 (Steadicam / Gimbal):** 특수 장비(스टे디캠, 짐벌)를 이용해 카메라의 흔들림을 최소화하며 부드럽고 안정적으로 움직이는 촬영 기법입니다. 핸드헬드와 달리 안정적이면서도 자유로운 이동이 가능합니다.
 - **프롬프트 예시:** smooth steadicam shot following a dancer on stage
(무대 위 댄서를 따라가는 부드러운 스테디캠 샷)



- **드론 / 항공샷 (Drone / Aerial Shot):** 드론이나 헬리콥터를 이용해 하늘에서 촬영하는 기법입니다. 웅장하고 광활한 풍경을 보여주는 데 매우 효과적입니다.
 - **프롬프트 예시:** epic drone shot flying over a mountain range (산맥 위를 비행하는 웅장한 드론 샷)



2. 카메라 샷 (Shot)과 앵글 (Angle)

피사체를 어떤 크기와 각도에서 담을지 결정하는 요소입니다.

A. 샷의 크기 (Shot Size)

- **익스트림 클로즈업 (Extreme Close-up, ECU):** 눈, 입 등 특정 신체 부위를 극단적으로 확대해서 보여줍니다.
- **클로즈업 (Close-up, CU):** 인물의 얼굴을 화면 가득 채워 감정 표현에 집중합니다.
- **미디엄 샷 (Medium Shot, MS):** 인물의 상반신(허리 위)을 보여주며, 가장 일반적인 샷입니다.
- **풀 샷 (Full Shot, FS):** 인물의 머리부터 발끝까지 전신을 보여줍니다.
- **롱 샷 (Long Shot, LS):** 인물과 함께 주변 배경까지 넓게 보여줍니다.
- **익스트림 롱 샷 (Extreme Long Shot, ELS):** 아주 멀리서 풍경이나 전체적인 상황을 조망하는 샷입니다.



B. 카메라 앵글 (Angle)

- **아이 레벨 (Eye-level):** 피사체의 눈높이에서 수평으로 촬영하는 가장 일반적인 앵글입니다.
- **하이 앵글 (High-angle):** 피사체를 위에서 아래로 내려다보며 촬영합니다. 피사체가 왜소하거나 무력해 보이는 효과를 줍니다.



- **로우 앵글 (Low-angle):** 피사체를 아래에서 위로 올려다보며 촬영합니다. 피사체가 웅장하거나 위협적으로 보이는 효과를 줍니다.



- **더치 앵글 (Dutch Angle / Tilted Angle):** 카메라를 의도적으로 기울여 수평을 맞추지 않고 촬영합니다. 불안, 긴장, 혼란 등의 느낌을 줍니다.



- **오버 더 숄더 샷 (Over-the-shoulder Shot, OSS):** 한 인물의 어깨너머로 상대방을 촬영하는 샷으로, 대화 장면에 주로 사용됩니다.



3. 영상 효과 (Visual Effects & Techniques)

촬영 중 또는 편집 과정에서 추가되는 시각적 효과들입니다.

- **랙 포커스 (Rack Focus / Focus Pull):** 한 피사체에서 다른 피사체로 초점을 의도적으로 이동시키는 기법입니다. 시청자의 시선을 유도하는 데 효과적입니다.
 - **프롬프트 예시:** rack focus from the glass on the table to the person in the background (테이블 위 유리잔에서 배경에 있는 사람으로 랙 포커스)

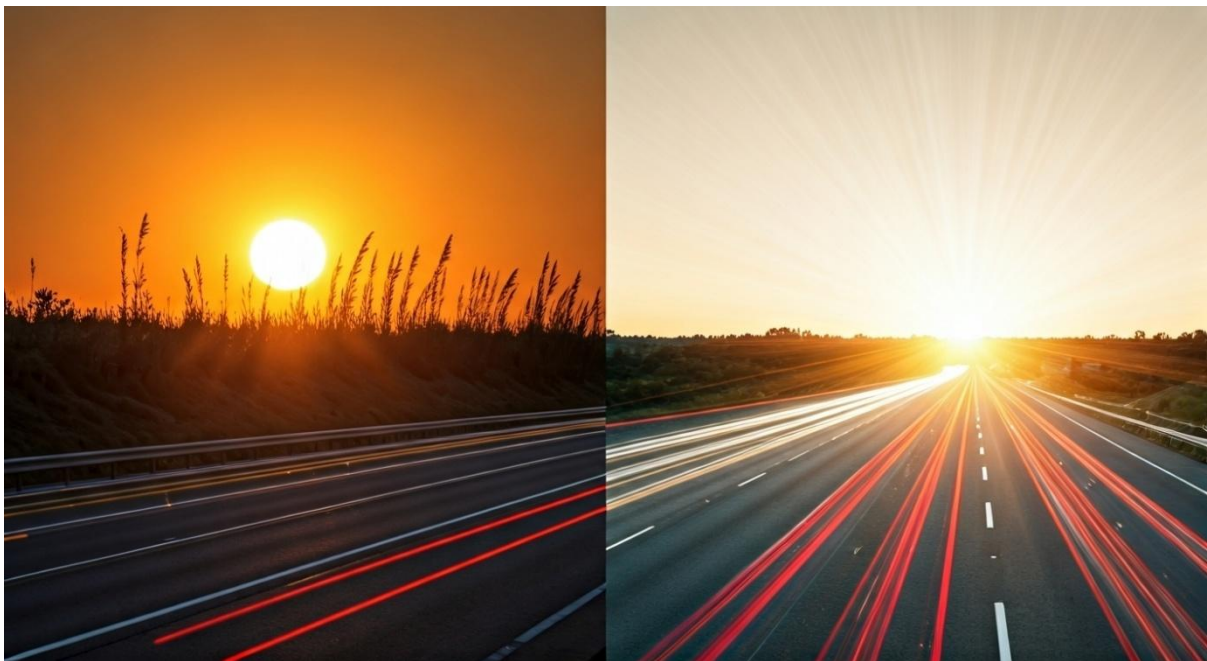
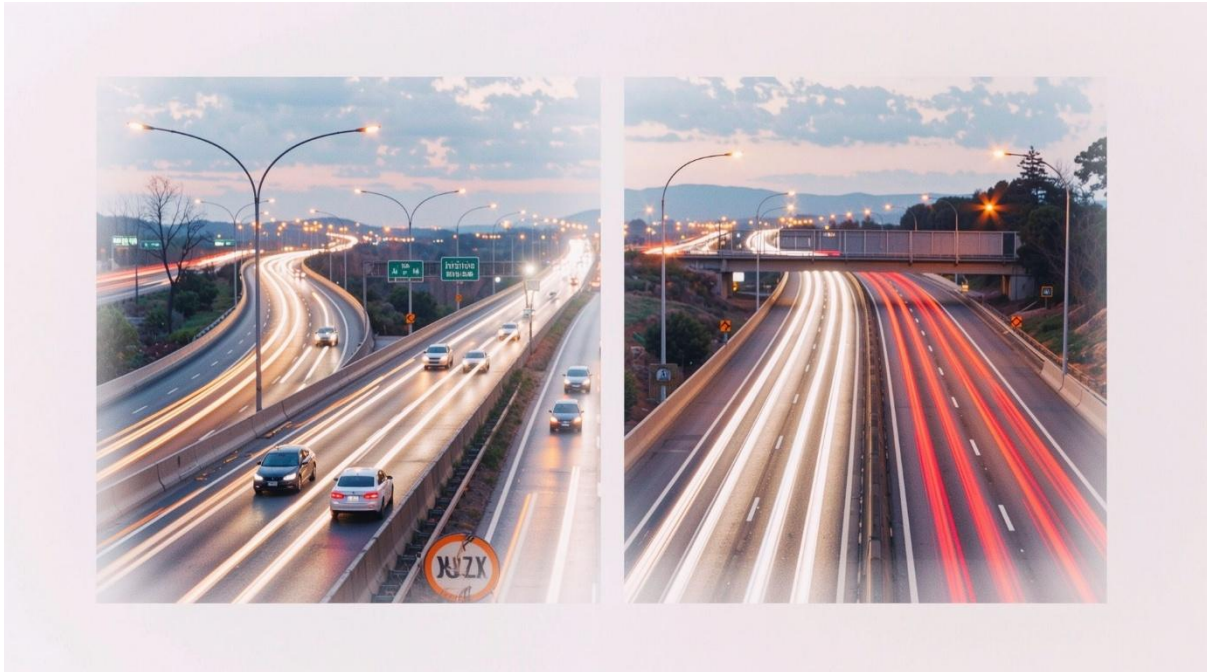


- **슬로우 모션 (Slow Motion):** 영상을 정상 속도보다 느리게 재생하여 극적인 순간이나 아름다운 움직임을 강조합니다.

프롬프트 예시: a bullet flying in slow motion (슬로우 모션으로 날아가는 총알)



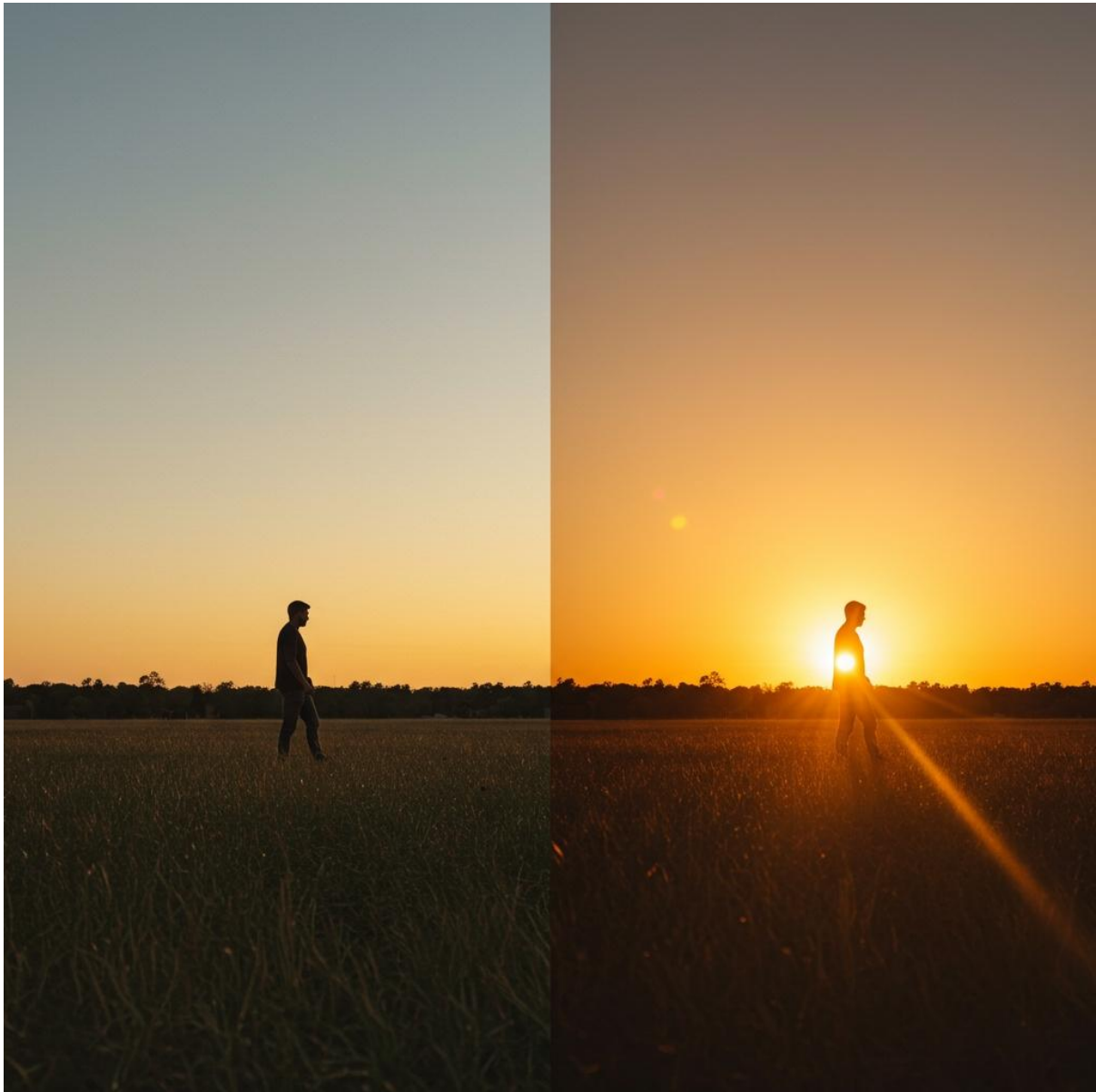
- **타임랩스 (Time-lapse) / 패스트 모션 (Fast Motion):** 오랜 시간 동안 촬영한 것을 빠르게 압축해서 보여주는 기법입니다. 구름의 움직임, 해가 뜨고 지는 과정, 도시의 분주한 모습 등을 표현할 때 사용됩니다.
 - **프롬프트 예시:** time-lapse of clouds moving across the sky (하늘을 가로지르는 구름의 타임랩스)



- **얕은 심도 (Shallow Depth of Field / Bokeh):** 초점이 맞은 피사체는 선명하게, 배경은 흐릿하게 날리는 효과입니다. 피사체를 강조하고 몽환적, 감성적인 분위기를 만듭니다. '보케(Bokeh)'는 배경의 빛망울을 의미합니다.
 - **프롬프트 예시:** portrait of a woman with a shallow depth of field, beautiful bokeh background (아름다운 보케 배경과 얕은 심도로 촬영한 여성의 초상화)



- **렌즈 플레어 (Lens Flare):** 태양이나 강한 조명 같은 광원을 카메라로 직접 비출 때 생기는 빛의 반사 효과입니다. 의도적으로 사용하여 극적인 분위기를 연출할 수 있습니다.
 - **프롬프트 예시:** cinematic lens flare as the sun rises over the horizon (수평선 위로 해가 떠오를 때의 시네마틱 렌즈 플레어)



5. 조명과 분위기 효과 (Lighting & Mood Effects)

✓ 실루엣 (Silhouette)

설명: 피사체를 어두운 윤곽선으로만 표현하여 신비감이나 극적인 느낌을 강조하는 기법입니다.



✓ 골든 아워 vs 블루 아워 (Golden Hour vs. Blue Hour)

설명: 해가 뜨거나 질 때의 특정 시간대 조명을 비교하여 따뜻하거나 차가운 분위기를 연출합니다.



✓ 볼류메트릭 라이팅 / 빔줄기 (Volumetric Lighting / God Rays)

설명: 공기 중의 먼지나 안개에 의해 빛이 하나의 '덩어리'나 '줄기'처럼 보이게 하여 몽환적이거나 성스러운 분위기를 만듭니다.



✓ 네온 조명 / 사이버펑크 (Neon Lighting / Cyberpunk)

설명: 네온사인의 강렬하고 화려한 색감을 활용하여 미래적이거나 도시적인 느낌을 표현합니다.



6. 렌즈와 필름 효과 (Lens & Film Effects)

✓ 어안 렌즈 (Fisheye Lens)

설명: 시야를 극도로 넓게 왜곡하여 중앙이 볼록하게 튀어나오는 독특한 시각 효과를 줍니다.



✓ 망원 렌즈 압축 효과 (Telephoto Lens Compression)

설명: 망원 렌즈로 멀리서 촬영했을 때, 배경이 실제보다 훨씬 가깝게 '압축'되어 보이는 효과입니다.



✓ 필름 그레인 (Film Grain)

설명: 의도적으로 이미지에 노이즈나 거친 입자감을 추가하여 빈티지 필름 카메라로 찍은 듯한 아날로그 감성을 더합니다.



✓ 적외선 사진 효과 (Infrared Photography)

설명: 적외선 필름이나 필터로 촬영하여 나뭇잎 같은 녹색이 하얗게, 하늘은 어둡게 보이는 초현실적이고 몽환적인 효과를 냅니다.



7. 창의적 & 예술적 효과 (Creative & Artistic Effects)

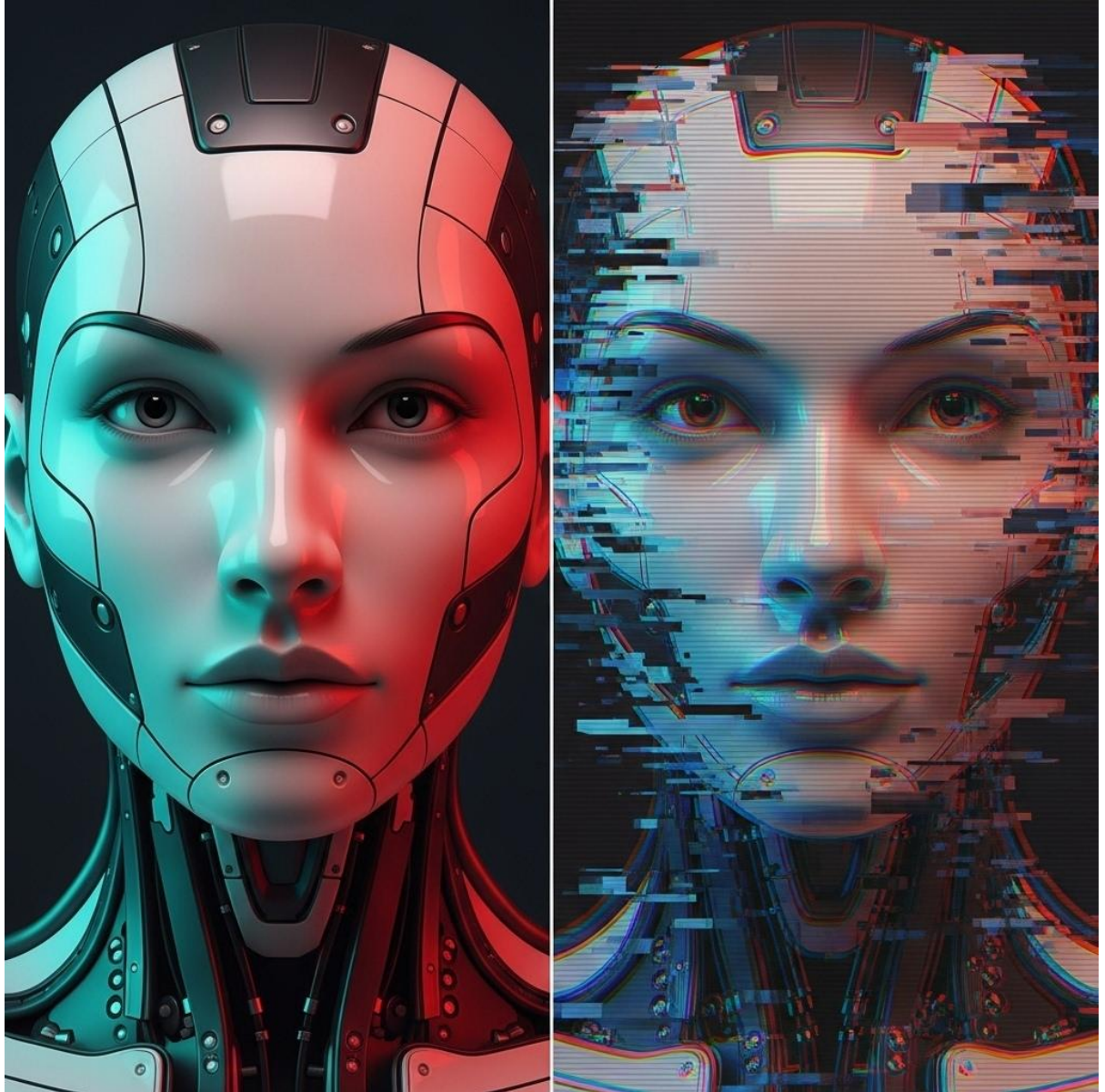
✓ 이중 노출 (Double Exposure)

설명: 두 개 이상의 이미지를 하나로 겹쳐서 초현실적이고 예술적인 결과물을 만들어냅니다.



✓ **글리치 효과 (Glitch Effect)**

설명: 디지털 오류가 발생한 것처럼 이미지를 의도적으로 깨뜨리거나 왜곡하여 사이버펑크나 호러 장르에 어울리는 느낌을 줍니다.



✓ 빛샘 효과 (Light Leaks)

설명: 오래된 필름 카메라에서 빛이 새어 들어와 사진 일부에 붉거나 주황색의 빛 띠가 생긴 효과를 재현하여 빈티지한 느낌을 줍니다.

