

무료 자료

AI 캐릭터 4분할 시트와 의상 플랫 레이

인물의 정체성을 확정하고, 같은 옷을 별도의 의상 시트로 옮기기 위해 사용하는 나의 작업 형식.

Jeff Zambrano.

AI 영화감독 · jeffzambrano.com

이런 분께

어느 각도에서도 같은 인물로 알아볼 수 있는 캐릭터가 필요한 AI 영화 제작자.

해결할 문제

모델이 시점을 바꾸면 참조 인물의 얼굴, 신체 비율이나 옷이 달라질 수 있다.

포함 내용

- 정체성 기록표
- 4분할 템플릿
- 의상 플랫 레이 템플릿
- 검토 체크리스트

목차

01 인물에게 흔들리지 않는 정체성을 부여한다

02 생성에 앞서 정체성을 작성한다

03 4분할 시트를 생성한다

04 사용하기 전에 시트를 검토한다

05 캐릭터 시트에서 의상 플랫 레이를 만든다

06 다음 작업에도 같은 참조 기준을 이어 간다

01 인물에게 흔들리지 않는 정체성을 부여한다

나는 캐릭터 참조 자료가 다음 이미지에서 해석의 여지를 줄여 주기를 바란다. 얼굴, 정면, 정확한 측면과 후면을 갖추면 인물이 연기를 수행하기 전에 여러 각도에서 같은 사람인지 살펴볼 수 있다.

나는 확립된 정체성을 바탕으로 인물 사진, 의상 구성표나 숏을 생성하기 전에 이 형식을 사용한다. 먼저 인물의 정체성을 작성하고 4분할 시트를 생성한 뒤, 원본 크기로 검토하세요. 그다음에야 이 시트로 의상 시트를 만드세요.

02 생성에 앞서 정체성을 작성한다

다른 외형을 준비할 때도 설명이 일관되도록 이 결정들을 함께 기록하세요. 캐릭터의 이름만으로 얼굴이 나오기를 기대하기보다, 눈에 보이는 특징과 그 위치를 정확하게 설명하세요.

항목	내가 기록하는 내용	나의 캐릭터
얼굴 구조	이마, 광대뼈, 턱, 코, 눈, 눈꺼풀과 입	[작성]
구체적인 비대칭	이 얼굴을 구별 짓는 특정한 좌우 차이	[작성]
피부의 표식	표식과 정확한 위치	[작성]
머리카락	색, 길이, 커트, 질감과 형태적 특성	[작성]
신체	키, 체격, 보이는 경우 손과 발	[작성]
의상	소재와 색을 포함한 머리부터 발끝까지의 각 의복	[작성]
액세서리	위치, 좌우 구분과 물리적인 부착 방식	[작성]
캐릭터 색상 팔레트	디자인 전반에 유지할 색	[작성]

나는 서사 속 정체성과 얼굴을 생성하는 문장을 분리한다. 제작 메모에서는 캐릭터에게 이름을 부여하더라도, 이미지 설명에서는 외형을 통해 그 인물을 구체화한다.

03 4분할 시트를 생성한다

템플릿을 복사하고 정체성 항목을 바꾼다

레이아웃은 그대로 유지한다. 가로 이미지 하나에 네 가지 시점을 나란히 놓는다. 인물 사진이 얼굴을 확정하고, 나머지 세 패널은 신체의 크기와 세로 위치를 동일하게 맞춘다.

Create a professional 4-panel film character sheet in a single horizontal image, with all four panels placed side-by-side and aligned perfectly.
Use the uploaded reference image [IDENTITY REFERENCE IMAGE OR IMAGES] as the absolute identity reference. Preserve the exact same face, facial proportions, hairstyle, skin tone, body type, tattoos, clothing, and distinguishing features in every panel.
PANEL 1 - FACE REFERENCE
Front-facing studio portrait.
Show the entire face clearly, looking directly at camera.
Frame from upper chest to slightly above the hair.
Do not crop the forehead, hair, chin, ears, or sides of the face.
relaxed expression.
Maximum facial fidelity to the uploaded reference.
PANEL 2 - FULL BODY FRONT
Full-body front view.
Character standing naturally, facing directly toward camera.
Arms relaxed at the sides.
Entire body visible from the top of the head to the soles of the feet.
No body parts cropped.
PANEL 3 - FULL BODY SIDE PROFILE
Exact 90-degree side-profile view.
Full body visible from head to feet.
Neutral standing posture.
Arms relaxed naturally.
Do not use a three-quarter angle.
PANEL 4 - FULL BODY BACK
Exact rear view.
Character facing directly away from camera.
Full body visible from head to feet.
Arms relaxed naturally.
SCALE CONSISTENCY
Panels 2, 3, and 4 must show the character at the exact same physical scale, height, and vertical position.
The top of the head and soles of the feet should align horizontally across all three full-body panels.
Do not make the character larger or smaller between views.
Body proportions must remain identical from every angle.
STUDIO SETUP
Professional studio character-reference photography.
Uniform neutral gray seamless background.
Soft, even studio lighting.
Same lighting, exposure, camera height, and color temperature in every panel.
Natural perspective with approximately a 70-85mm portrait lens equivalent to avoid body or facial distortion.
Character centered inside each panel.
LAYOUT
One single final image.
Four equal vertical panels side-by-side.
Clean continuous presentation.
No text.
No labels.
No titles.

No decorative elements.
No props.
No dramatic poses.
No perspective distortion.
No wide-angle lens.
No change in identity.
No change in hairstyle.
No change in wardrobe.
No change in tattoos.
No change in body shape.
The final result should look like the same real person photographed during one professional studio character-reference session from four required angles.

Kodak Vision3 250D, organic film grain, naturalistic photographic film still.

인물에게 필요한 부분만 바꾼다

- 정체성 참조 이미지가 없다면 참조 문장을 아래의 서면 묘사 문장으로 바꾸고, 얼굴, 신체와 의상에 관한 완전한 설명을 이어 쓰세요. 뒤에 나오는 충실도 문장도 해당 서면 묘사를 참조하도록 바꾸세요.
- 문신이 없는 인물이라면 문신에 관한 두 언급을 모두 삭제하세요. 없는 특징을 언급하면 오히려 그 특징이 생길 수 있습니다.
- 특정 상태의 인물이 착용하거나 들고 있는 물건이 시트에 반드시 나와야 한다면 소품 금지 문구를 삭제하세요.
- 프로젝트가 다른 마감을 요구할 때만 마지막의 사진적 마감 지시를 바꾸세요.
- 한 참조 자료가 다른 시각적 표현을 끌어들이지 않도록, 모든 등장인물에 같은 입력 방식과 마감을 사용하세요.

Use this written description as the absolute identity reference:
[FACE, NAMED ASYMMETRY, SKIN MARKS, HAIR, BODY AND CLOTHING]
Maximum facial fidelity to the description above.

04 사용하기 전에 시트를 검토한다

나는 이미지를 원본 크기로 열고 패널을 하나씩 따로 살핀다. 작은 미리보기에서는 측면이 아니라 또 다른 정면이 나왔다는 사실이나, 인물이 돌아서면서 액세서리가 사라지는 문제가 보이지 않을 수 있다.

- [ ] 네 패널이 요청한 순서로 배치되어 있고 같은 사람을 보여 준다.
- [ ] 얼굴 전체가 보이며 요청한 프레이밍과 표정을 유지한다.
- [ ] 세 번째 패널이 사선에서 본 모습이 아니라 정확한 측면이다.
- [ ] 네 번째 패널이 인물의 등을 보여 준다.
- [ ] 세 전신 모두 머리와 발을 포함하며 높이와 크기가 같다.

- [ ] 머리카락, 체형, 의상과 식별 표식이 일관된다.
- [ ] 액세서리가 올바른 쪽에 있고 물리적으로 타당한 방식으로 부착되어 있다.
- [ ] 배경, 조명과 마감이 같은 참조 촬영 세션에 속한다.
- [ ] 얼굴이 식별 가능한 실제 인물과 의도치 않게 닮지 않았는지 확인했다.

반복해서 등장하는 외형 변화에는 별도의 시트가 필요하다. 나는 계속된 수정이 인물 자체를 다시 정의하도록 두는 대신, 기본 정체성을 보존하고 새로운 상태를 그에 대조한다.

05 캐릭터 시트에서 의상 플랫 레이를 만든다

승인된 옷을 참조 기준으로 유지한다

나는 의상 구성표를 생성할 때 캐릭터 시트를 첨부한다. 글로 쓴 의상 콘셉트만으로는 옷을 다르게 해석할 여지가 남는다. 시트는 그대로 이어져야 할 의복, 색, 재단, 사용감과 세부 요소를 제공한다.

콘셉트에는 의복, 원단과 색을 작성하세요. 배치는 각 구성품을 착용 부위에 맞게 놓도록 이미 설정된 템플릿에 맡기세요.

Create a professional cinematic costume breakdown sheet / wardrobe flat lay for the following concept:

[DESCRIBE THE COMPLETE OUTFIT CONCEPT HERE]

Use the attached character sheet as the absolute wardrobe reference. The costume is exactly the one that person wears in it: reproduce the same garments, with the same colors, fabrics, cut, wear and details, and add no garment or accessory that the person does not wear in the attached sheet.

Present the complete costume disassembled into its individual wearable components, with no character, body or mannequin. Photograph everything from a precise 90-degree overhead view, with the camera perfectly parallel to the surface and minimal perspective distortion.

Arrange the pieces as a coherent full-body wardrobe kit:

* Headwear, helmet or face equipment at the top.
* Upper-body garment centered on the left, front-facing, fully extended.
* Lower-body garment centered on the right, front-facing and vertically extended.
* Gloves or hand accessories placed symmetrically near the sleeves.
* Belt, waist equipment and small accessories positioned near their corresponding anatomical area.
* Footwear displayed as a complete pair along the bottom.
* Any additional layers or wearable equipment placed close to the part of the body where they would be worn.

Every component must be completely visible, uncropped and clearly separated from the others. Maintain consistent proportions, generous spacing and a clean visual hierarchy. Do not overlap, fold, stack or duplicate pieces. All objects must rest naturally on the surface.

Neutral seamless studio background, soft diffused overhead lighting, subtle realistic contact shadows, highly detailed materials and stitching, realistic product photography, professional film wardrobe documentation, clean presentation, vertical 3:4 composition, ultra-high resolution.

No person, mannequin, hangers, clothing rack, labels, annotations, measurements, title cards, decorative typography, environment, dramatic perspective or unrequested props.

인물이 입은 옷과 대조한다

- [ ] 모든 의복이 첨부한 캐릭터 시트에 있는 것이다.
- [ ] 색, 원단, 재단, 사용감과 세부 요소가 참조 자료와 일치한다.
- [ ] 없던 의복이나 액세서리가 추가되지 않았다.
- [ ] 수직으로 내려다보는 시점이며 세로 3:4 구도다.
- [ ] 각 구성품이 온전히 보이고, 서로 분리되어 겹치지 않는다.
- [ ] 신발이 한 쌍으로 모두 보인다.
- [ ] 이미지에는 옷만 있고 사람이나 마네킹은 없다.

06 다음 작업에도 같은 참조 기준을 이어 간다

나는 인물 사진과 의상 구성표가 같은 디자인을 설명하도록 캐릭터 시트를 그 바탕으로 유지한다. 새로운 외형을 숏에 도입하기 전에, 변화가 의상이나 필요한 상태에 한정되고 인물은 여전히 같은 사람으로 알아볼 수 있는지 확인한다.

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