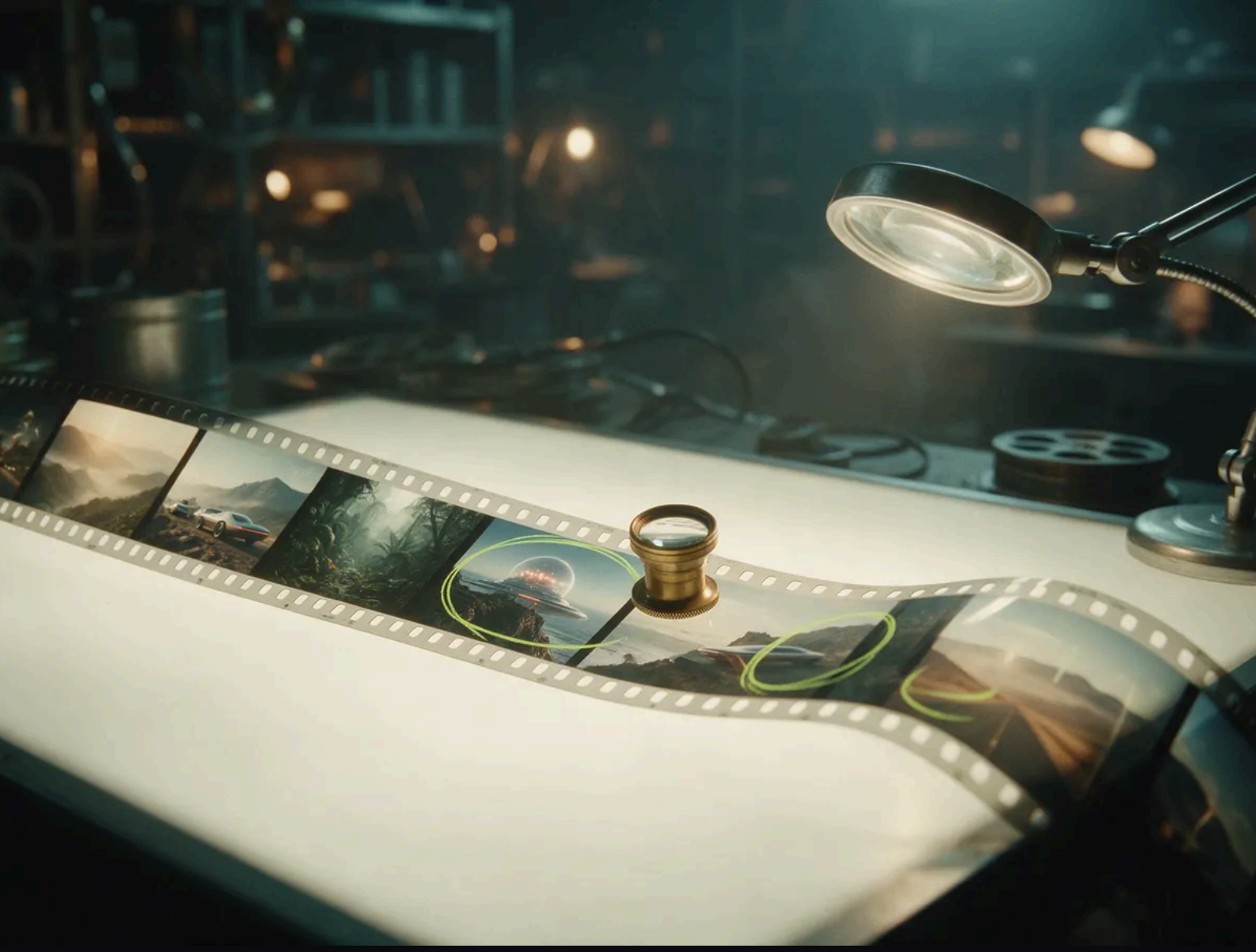


무료 자료

생성된 숏 검수: AI 클립을 프레임 단위로 검토하는 방법

생성된 숏이 물리적으로 말이 되지 않게 되는 순간을 찾아내기 위한 실전 검토 시트.

Jeff Zambrano.

AI 영화감독 · jeffzambrano.com

이런 분께

생성된 클립이 쓸 만한지, 수정이 필요한지, 아직 판단할 수 없는지를 결정해야 하는 영화 제작자.

해결할 문제

클립을 처음부터 끝까지 한 번에 보면 정체성, 접촉, 공간, 타이밍의 결함이 가려질 수 있다.

포함 내용

- 15가지 검사 단계
- 근거 기록란
- 수정 대상 표
- 4항목 판정 양식

목차

01 이미지가 증명하는 것을 판단하기

02 검토 시트 준비하기

03 검사 단계

04 4항목 보고서 완성하기

05 결과를 숏 지시로 되돌리기

06 근거를 눈에 보이게 남기기

01 이미지가 증명하는 것을 판단하기

나는 클립을 생성한 뒤, 그 숏이 왜 작동하는지 또는 어디서 무너지는지 파악해야 할 때 이 검수를 사용한다. 막연한 인상을, 다른 사람이 같은 프레임을 보고 확인할 수 있는 관찰로 바꿔 주기 때문이다.

한 숏이 어떤 검사는 통과하고 다른 검사는 통과하지 못할 수 있으므로, 나는 결과를 항목별로 따로 기록한다. 이미지에 판단할 만한 디테일이 충분하지 않으면, 근거가 없는 상태를 통과나 불합격으로 바꾸지 않고 판단 불가로 표시한다.

02 검토 시트 준비하기

판정을 내리기 전에 다음 항목을 채운 뒤, 아래에서 해당하는 검사 단계를 진행하세요. 각 관찰은 품질에 대한 일반적인 묘사가 아니라 눈에 보이는 사건과 연결돼 있어야 한다.

항목	기입 내용
사용 목적	[클립이 사용될 곳.]
시청 환경	[화면 크기, 크롭, 피사체의 크기.]
검사	[확인하려는 물리적 동작.]
눈에 보이는 근거	[결함 전후와 결함이 일어나는 동안 벌어지는 일.]
결과	[작동함, 실패함 또는 판단 불가, 그리고 그 이유.]
수정 대상	[손봐야 할 참조 자료나 지시.]

03 검사 단계

1. 카메라의 경로를 설명하기

- [ ] 카메라가 물리적으로 무엇을 하는지 말할 수 있고, 그 경로를 따라갈 수 있다.

밀고 들어간다, 올라간다, 내려간다, 궤도를 돈다, 멈춰 자리 잡는다 같은 동사를 사용하세요. 출처의 예시는 가슴 높이에서 피사체 주위를 120도 도는 궤도 이동이다. 이는 경로를 지정하지만, "역동적인 숏"이라는 표현은 움직임을 정의하지 않은 채로 둔다. 설명이 숏이 바뀐다는 말뿐이라면, 지금 보고 있는 것이 움직임인지 튐인지 확인하세요.

2. 두 개의 기준점을 추적하기

- [ ] 시점이 바뀌는 동안 피사체의 디테일 하나와 장면의 디테일 하나가 일관되게 유지된다.

예를 들어 찢어진 소매와 기둥 하나를 고른다. 소매는 유지되는데 기둥의 위치가 불가능해진다면 공간을 조사하고, 기둥은 일관되는데 소매가 바뀐다면 정체성을 조사한다. 두 문제를 같은 결함으로 취급하지 말고, 어느 기준점이 무너지는지 기록하세요.

3. 각 컷이 감추는 것을 살피기

- [ ] 의심스러운 모든 컷의 직전과 직후 동작을 확인했다.

카메라나 몸이 이어서 해냈어야 할 다음 움직임을 찾으세요. 세 번의 컷이 모두 접촉 순간에 떨어진다면 반복되는 어려움이 드러날 수 있지만, 고립된 컷 하나로는 패턴이 성립하지 않는다. 같은 순간이 계속 사라진다면, 긴 묘사를 늘리기보다 그 동작에 별도의 숏을 주는 방안을 고려하세요.

4. 광학적 반응과 덧씌운 효과를 구분하기

- [ ] 왜곡이 카메라와의 거리에 따라 달라진다.

출처의 예시에서는 광각 화면에서 가까운 손이 크게 커지고, 얼굴은 그보다 덜 변하며, 먼 배경은 가장 적게 변한다. 평평한 피사체 주위에 휘어진 테두리가 있다고 해서 그런 깊이 반응이 입증되지는 않는다. 전체적인 룩을 탓하기 전에, 어느 거리에서 다르게 반응하는지 기록하세요.

5. 정체성을 추적한 뒤 타이밍을 추적하기

- [ ] 배경, 의상, 프레이밍이 바뀌어도 알아볼 수 있는 디테일이 유지된다.
- [ ] 입, 팔, 반사, 컷이 같은 시간적 리듬에 속해 있다.

안경이나 메탈릭 셔츠가 알아볼 수 있는 디테일이 될 수 있다. 먼저 그 연속성을 살핀 다음 입의 움직임, 팔의 움직임, 하이라이트를 비교한다. 각각은 그럴듯한 요소라도 타이밍이 어긋나면 서로 분리된 레이어처럼 보일 수 있다.

6. 표정을 하나의 흐름으로 읽기

- [ ] 연기가 요구할 때 준비, 최대 힘, 이완이 눈에 보인다.

출처는 꽉 다문 턱, 2초간의 유지, 숨을 내쉼, 내려가는 어깨를 하나의 연출된 흐름으로 제시한다. 긴장한 얼굴이 계속 유지되기만 해서는 그런 전개가 보이지 않는다. 얼굴이 너무 작아 살펴볼 수 없다면, 작동한다고 주장하지 말고 표정과 립싱크를 판단 불가로 표시하세요.

7. 동작을 세 순간에서 살피기

- [ ] 진입이 믿을 만한 균형과 관절 위치에서 시작된다.
- [ ] 접촉하는 동안 몸과 팔다리가 서로 분리된 채 유지된다.
- [ ] 회복이 처음 상태로 되돌아가지 않고 자연스럽게 이어진다.

반복되는 동작은 같은 물리적 문제가 다시 나타나므로 비교하기가 쉽다. 반사되는 바닥이라면 같은 순간의 반사를 비교하세요. 몸과 반사가 일치하지 않는 것은 눈에 보이는 근거다. 편집이 접촉을 가린다면, 접근과 회복 구간

에서 이전 자세로 갑자기 돌아가는지 살피세요.

8. 변신이 남기는 결과를 따라가기

- [ ] 변신 전, 변하는 몸, 그로 인한 손상, 원래 상태로의 복귀가 하나의 사건으로 이어진다.

출처의 예시에서는 형상이 원래 모습으로 돌아온 뒤에도 떨어진 불씨가 잔해로 남는다. 배경이 다시 깨끗해진다면, 이 시퀀스는 결과를 보존하지 못한 채 서로 다른 상태들을 보여 준 것에 불과하다. 변신한 디자인 자체를 판단하기 전에, 네 단계 내내 안정적으로 유지돼야 할 것을 목록으로 만드세요.

9. 접촉과 지지를 살피기

- [ ] 접촉 프레임이 위치, 무게, 그리고 지지면으로의 하중 이동을 설명해 준다.

출처는 손에 든 휴대전화를 돌 위에 내려놓는 과정을 따라간다. 접촉 전의 손목 움직임, 접촉 순간의 지지, 그 뒤에 프레임이 자리 잡는 모습이다. 이 단계에서는 카메라의 움직임이 손과 표면에 맞는지만 판단한다. 관련 없는 얼굴이나 싱크 문제는 따로 기록해, 접촉 검사를 대신하지 않도록 하세요.

10. 화면 속 화면을 비교하기

- [ ] 동작을 보여 주는 모니터가 더 큰 장면과 일치한다.

와이드 화면에서 같은 사건을 보여 주는 제작용 모니터가 드러난다면, 두 크기를 비교하세요. 동작은 장면 안에서도, 모니터에 표시된 이미지 안에서도 일관돼야 한다. 작은 화면의 매력적인 디테일이 무슨 일이 벌어지는지에 대한 불일치를 보상해 주지는 않는다.

11. 빠른 움직임에서 깊이를 검사하기

- [ ] 하나의 카메라 움직임 아래에서 가까운 요소, 중간 요소, 먼 요소의 크기가 일관되게 변한다.

깊이를 살필 때는 출처의 사례인 빠른 카메라 후진을 사용하세요. 중간 거리의 사람들이 너무 빨리 지나가고 먼 디테일이 무너질 수 있으므로, 배경의 물체 수를 세는 것은 큰 의미가 없다. 붐비는 배경이 있다고 숏에 점수를 주지 말고, 요소들의 상대적인 변화를 비교하세요.

12. 모든 리버스 숏을 다시 확인하기

- [ ] 시선이 누가 누구를 보고 있는지를 유지한다.
- [ ] 빛의 방향과 깜빡임이 믿을 만하게 유지된다.
- [ ] 반응이 무표정으로 돌아가지 않고 발전한다.

대화 장면에서는 숏이 돌아올 때마다 이 항목들을 따로 살피세요. 얼굴이 무표정으로 되돌아가는 것은 연기에 관한 결과이고, 시선이 뒤바뀌는 것은 공간에 관한 결과다. 둘을 구분하면 대화가 어색하다고 말하는 것보다 더 구체적으로 수정할 수 있다.

13. 낯선 세계 안에서 방향 잡기

☐ 사람, 사물, 움직임, 광원이 읽힌다.

가장 복잡한 프레임을 정지시키고 바닥, 기계의 방향, 얼굴을 비추는 광원을 찾으세요. 이것이 초현실적인 배경에 대해 출처가 제시하는 방향 감각 검사다. 낯선 설정이라도 관객이 이미지를 이해할 수 있게 해 주는 안정된 관계가 필요하다.

14. 실제 상영 크기로 검토하기

☐ 의도한 화면 크기, 크롭, 피사체의 크기를 확인했다.

출처는 휴대전화에서는 사라지는 흐릿함과 텔레비전이나 넓은 크롭에서는 드러나는 흐릿함을 대비한다. 납품 형식을 약속하기 전에, 시연에 붙은 해상도 표시에 의존하지 말고 실제 결과물을 살피세요. 작은 미리보기로는 큰 화면에 대한 판단을 내릴 수 없다.

15. 범위가 정해진 판정 쓰기

☐ 판정에 숏의 역량과 그 한계가 모두 들어 있다.

출처의 예시는 궤도 숏을 세로형 소셜 컷에는 받아들이지만 영화제 상영에는 받아들이지 않는다. 정체성과 빛은 일관되게 유지되지만, 와이드 숏의 얼굴 디테일이 더 큰 화면을 견디지 못하기 때문이다. 근거와 목적지 사이의 이런 관계를 활용하되, 모든 결함이 모든 용도를 배제한다고 가정하지는 마세요.

04 4항목 보고서 완성하기

보고서 항목	기입
역량	[이 결과가 통과한 까다로운 검사.]
한계	[눈에 보이는 결함이나 판단할 수 없는 디테일.]
환경	[보게 될 화면과 크롭.]
판정	[이 결과가 감당할 수 있는 용도와 감당할 수 없는 용도.]

이 항목들을 바탕으로 마지막 문장을 쓰세요. 나는 이 결과를 [목적지]에는 사용하겠지만 [적합하지 않은 목적지]에는 사용하지 않겠다. [눈에 보이는 근거]는 일관되게 유지되지만 [구체적인 한계]는 그렇지 않기 때문이다.

05 결과를 숏 지시로 되돌리기

눈에 보이는 문제	수정 대상
정체성이 바뀐다	캐릭터 참조 이미지.
회전 중에 공간이 무너진다	장면의 기준점과 그 지속성.
광학 효과가 평평하게 남는다	렌즈 묘사, 피사체와의 거리, 깊이 반응.
컷이 반복해서 접촉을 감춘다	숏의 범위와 별도의 접촉 숏.
표정이 굳어 있다	준비, 힘, 이완.
변신이 그 여파를 지워 버린다	눈에 보이게 남아야 할 결과.
사물이 무게가 없어 보인다	지지, 무게, 자리 잡음.

지시가 무시됐을 때 나는 그것을 끝에서 반복하지 않고 앞쪽으로 옮긴다. 수정은 관찰된 결함을 다뤄야 하며, 프롬프트의 모든 부분을 길게 만드는 것이어서는 안 된다.

06 근거를 눈에 보이게 남기기

나는 의도한 시청 크기에서 숏이 분명하게 감당할 수 있는 만큼만 그 숏을 받아들인다. 근거가 부족할 때는 판단 불가라는 결과가 다음 결정을 정직하게 지켜 준다.

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.

장편 Borrowed Wounds 제작 지원

90분 영화에 투자, 공동 제작, 후원 중 어떤 방식을 생각하는지 알려주세요. 숏 단위로 산정한 제작 계획을 보내드리겠습니다.

브랜드 영화

브랜드와 영화의 목적을 소개해주세요. 대상 관객과 공개일이 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