

영상 용어 사전

카메라 무빙은 카메라가 움직이는 방식에 붙인 이름이다.
이름이 있으면 고를 수 있고, 고를 수 있으면 시킬 수 있다.
카드마다 움직이는 그림이 있고, 그 아래 회색 글자는 생성 프롬프트에 그대로 넣는 영문 표현이다.
그림은 전부 코드로 그린 시뮬레이션이라, 카메라 없이 카메라를 설명한다.

기본 무빙 — 카메라 움직임 16종

기본 무빙은 카메라의 움직임을 자리를 옮기는 이동과 제자리에서 방향을 바꾸는 회전으로 나눈 것이다.
트럭·푸시·페데스탈은 이동이고 팬·틸트는 회전이며, 줌은 카메라가 움직이지 않고 화각만 바꾸는 렌즈 조작이다.
왼쪽 그림은 카메라가 지나간 길이고 오른쪽 그림은 그 길에서 찍힌 화면이다.

TRUCK / TRACK LEFT · RIGHT

트럭(트랙) 좌/우

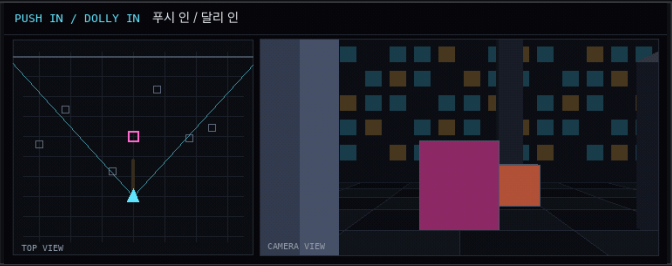


카메라 몸체를 옆으로 평행 이동하는 촬영 기법이다. 피사체의 옆면이 드러나고 전경과 배경이 다른 속도로 흘러 시차가 생긴다.

쓰임: 수평 레이아웃, 평면 그래픽, 가로로 넓은 무대 백드롭에 쓴다.

PUSH IN / DOLLY IN

푸시 인/달리 인

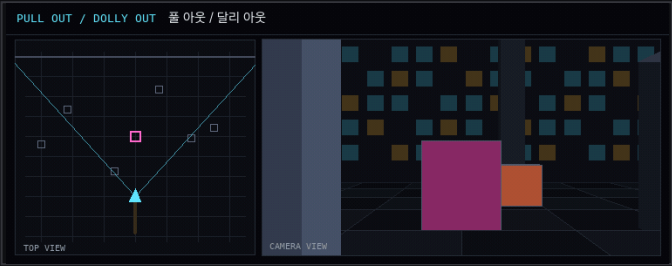


카메라 자체를 피사체 쪽으로 전진시키는 촬영 기법이다. 원근과 시차가 커져 공간 안으로 들어가는 느낌이 난다. 외래어 표기로는 돌리(dolly)지만 현장에서는 달리라고 부른다.

주의: 소실점이나 통로가 분명한 장면에 알맞고, 깊은 터널에서는 지나치게 빨리 빨리 들어가지 않게 속도를 조절한다.

PULL OUT / PULL BACK / DOLLY OUT

풀 아웃/달리 아웃

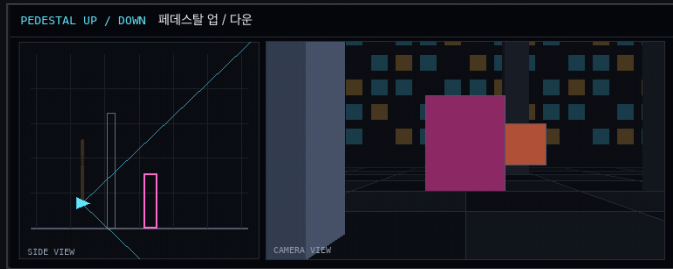


카메라를 뒤로 물러나게 해 주변 공간을 넓게 보여 주는 촬영 기법이다. 장면을 끝내거나 전체 규모를 드러내는 데 알맞다.

쓰임: 아웃트로, 전체 구조를 드러내는 장면, 에너지가 낮은 구간에 쓴다.

PEDESTAL UP / DOWN

페데스탈 업 /다운

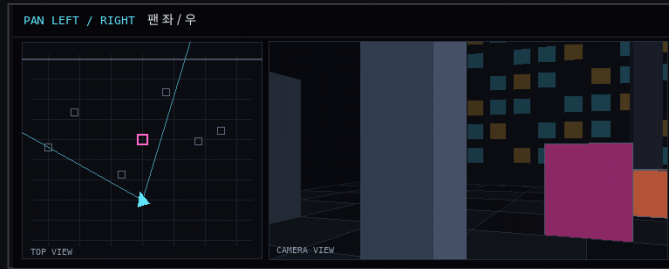


카메라 전체를 수직으로 올리거나 내리는 촬영 기법이다. 바라보는 각도는 그대로 두고 위층과 아래층을 차례로 훑는다.

쓰임: 수직 기둥, 줄지어 선 창문, 위로 솟는 파티클이나 마법 효과에 쓴다.

PAN LEFT / RIGHT

팬 좌/우

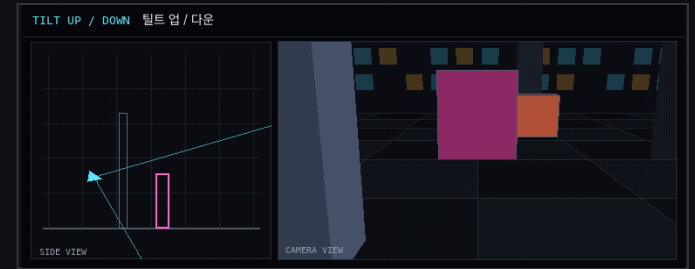


카메라 위치는 고정하고 몸체만 좌우로 돌리는 촬영 기법이다. 자리가 그대로이므로 전경과 배경이 같은 속도로 흐르고 시차가 생기지 않는다.

비교: 한 지점에서 넓은 공간을 둘러볼 때 쓰고, 가로로 긴 백드롭에서는 시차가 생기는 트러블을 먼저 고려한다.

TILT UP / DOWN

틸트 업/다운

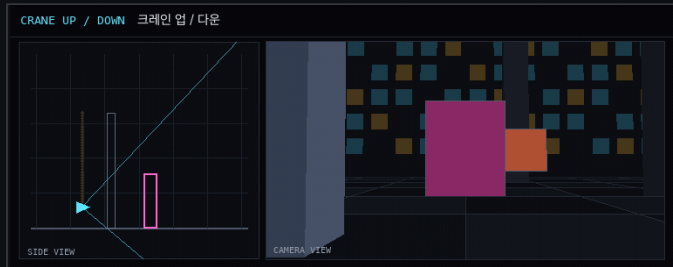


카메라 위치는 고정하고 몸체만 위아래로 돌리는 촬영 기법이다. 머리 위의 건축이나 아래로 떨어지는 방향을 보여 준다.

주의: 틸트 업은 땅을 프레임 밖으로 밀어내므로 바닥이 필요한 장면에서는 피한다.

CRANE UP / DOWN

크레인 업 /다운

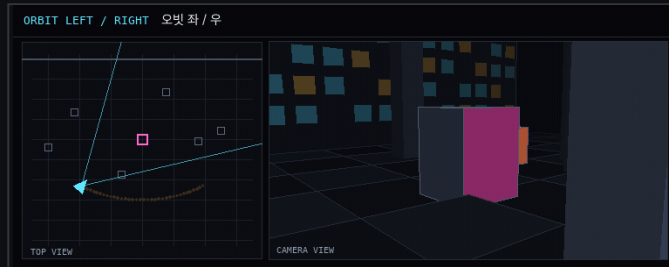


카메라가 높이를 바꾸면서 시점과 각도도 함께 옮기는 촬영 기법이다. 수직 이동만 하는 페데스탈보다 움직임의 규모가 크다.

무대 영상: 클라이맥스에서 전체를 드러낼 때 쓰되, 생성 모델이 없던 물체를 만들어 내기 쉬우므로 작게 움직인다.

ORBIT LEFT / RIGHT

오빗 좌/우

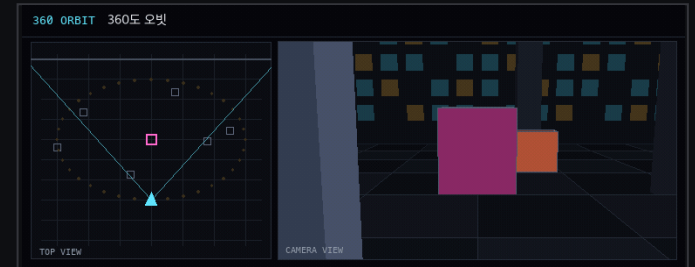


카메라가 피사체 주위를 호를 그리며 도는 촬영 기법이다. 측면과 뒷면이 차례로 드러나 입체감이 강해진다.

쓰임: 가운데 놓인 입체 오브젝트에 알맞고, 평면 그래픽이나 가로로 긴 LED에서는 신중하게 쓴다.

360 ORBIT

360도 오빗

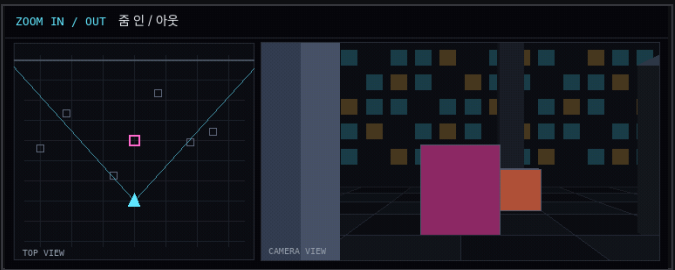


피사체 돌레를 한 바퀴 완전히 도는 촬영 기법이다. 시작 각도와 끝 각도가 같아 한 바퀴를 그대로 이어 붙이면 끊김 없는 루프가 된다.

무대 영상: 중앙에 입체를 하나를 둔 장면에 쓰고, 가로로 긴 백드롭에서는 제한적으로 쓴다.

ZOOM IN / OUT

줌 인/아웃

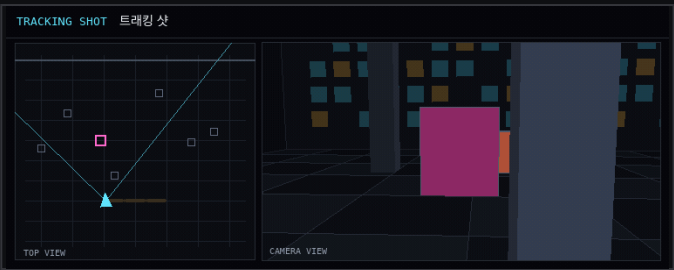


카메라는 움직이지 않고 렌즈의 화각만 바꾸는 촬영 기법이다. 피사체 크기는 변하지만 카메라가 이동하지 않으므로 시차가 생기지 않는다.

비교: 무시 인은 공간 속으로 전진하는 것이고 줌 인은 렌즈로 확대하는 것이다.

TRACKING SHOT

트래킹 샷

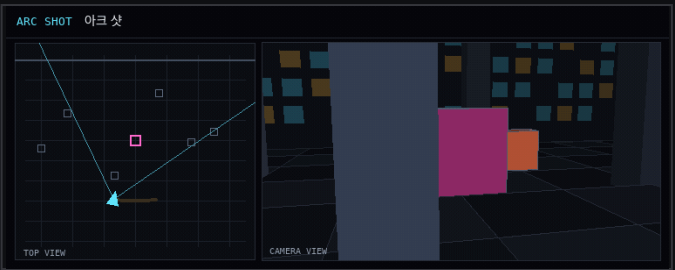


움직이는 피사체나 흐름을 따라가며 찍는 촬영 기법이다. 피사체와 카메라의 상대 위치가 대체로 유지된다.

쓰임: 날아가는 마법, 직선으로 뻗는 네온, 이동하는 오브젝트 무리에 쓴다.

ARC SHOT

아크 샷



완전한 회전이 아니라 짧은 호를 그리며 이동하는 촬영 기법이다. 오빗보다 작은 범위에서 입체의 일부만 드러낸다.

쓰임: 조형물의 모서리나 기계 구조의 깊이를 살릴 때 쓴다.

ROLL

롤



카메라를 렌즈 축을 중심으로 기울이거나 회전시키는 촬영 기법이다. 지평선이 돌아가면서 불안감과 에너지가 커진다.

주의: 글리치나 전투 장면의 짧은 강조에 쓰고, 긴 백드롭에서는 과하게 쓰지 않는다.

HANDHELD DRIFT / SHAKE

핸드헬드 드리프트/셰이크

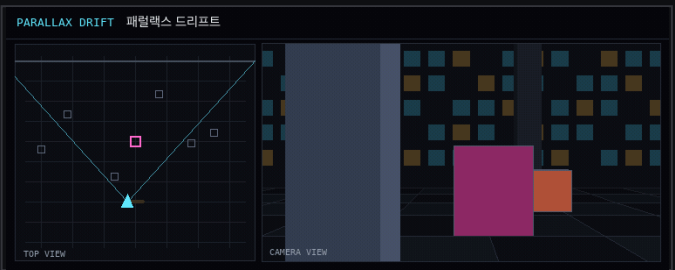


카메라를 손으로 든 것처럼 미세하게 흔들거나 순간적으로 진동시키는 촬영 기법이다. 드리프트는 약하고 연속적인 흔들림이고, 셰이크는 강하고 순간적인 진동이다.

쓰임: 충격파나 타격 구간에만 짧게 쓴다.

PARALLAX DRIFT

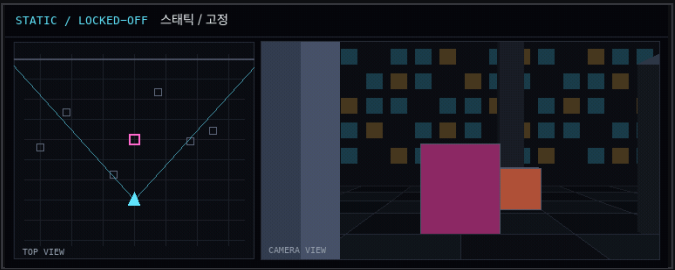
패럴랙스 드리프트



전경·중경·배경을 서로 다른 속도로 미끄러지게 하는 촬영 기법이다. 정식 무빙 이름이 아니라 폭이 아주 작은 트러를 가리키는 작업용 이름이다.

쓰임: CRT 화면이나 기계벽처럼 층이 많은 장면에 쓴다.

스태틱 / 고정



카메라의 위치와 방향을 고정하는 촬영 기법이다. 카메라가 움직이지 않으므로 오브젝트 자체의 움직임만 보인다.

무대 영상: 의도한 브레이크다운 구간이 아니면 남발하지 않는다.

복합 무빙·특수 기법

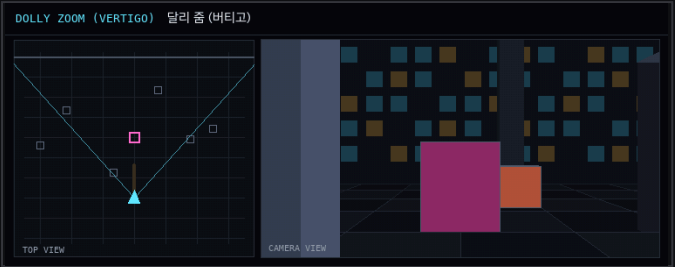
복합 무빙은 기본 움직임 둘 이상을 동시에 거는 것이다.

달리 줌은 전진과 화각 변화를, 나선 상승은 회전과 높이 변화를 한 번에 한다.

움직임을 겹칠수록 카메라의 존재가 화면에 드러나므로 짧은 전환이나 강조 구간에 쓴다.

DOLLY ZOOM (VERTIGO)

달리 줌 (버티고)

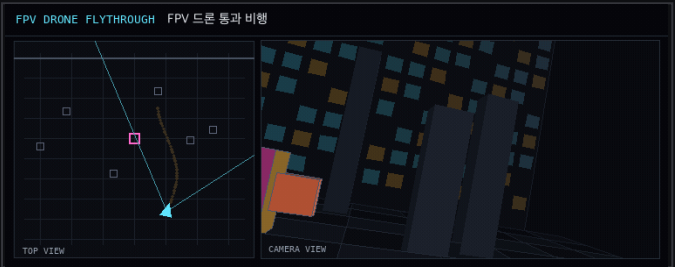


카메라가 앞으로 나아가는 동안 화각을 반대로 넓히는 촬영 기법이다. 피사체 크기는 그대로인데 배경만 밀려들어 공간이 뒤틀리는 느낌이 난다.

주의: 감정이 뒤집히는 지점이나 각성·붕괴의 한 컷에 쓰고, 전진과 화각 변화 중 하나만 반영되면 그냥 푸시 인이 된다.

FPV DRONE FLYTHROUGH

FPV 드론 통과 비행

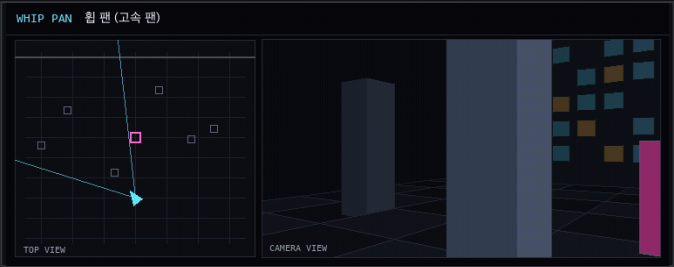


진행 방향으로 기수를 틀고 기체를 기울이며 공간을 관통하는 촬영 기법이다. 전진, 조향, 기울임이 한 몸처럼 움직인다.

주의: 도입부 진입이나 구조물 사이 통과에 쓰고, 경유점을 많이 지정하면 생성 모델이 컷을 나눈다.

WHIP PAN

휩 팬 (고속 팬)



팬을 아주 짧은 순간에 빠르게 돌려 화면이 번지듯 흐르게 하는 촬영 기법이다. 장면과 장면을 잇는 전환 수단으로 쓴다.

무대 영상: 섹션 전환이나 비트 강조에 쓰고, 구간 한가운데 넣으면 무대 조명과 충돌한다.

SPIRAL RISE / FALL

나선 상승 / 하강

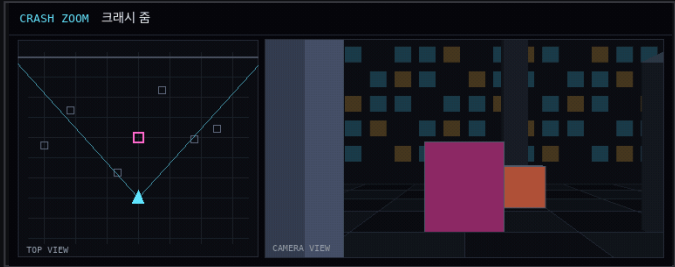


피사체 주위를 돌면서 동시에 높이를 바꾸는 촬영 기법이다. 오빗보다 시점 변화가 크고 끝에서는 피사체를 내려다보게 된다.

주의: 후렴 진입에서 규모를 키울 때 쓰고, 움직임의 폭이 크면 생성 모델이 없던 오브젝트를 만들어 내기 쉽다.

CRASH ZOOM

크래시 줌

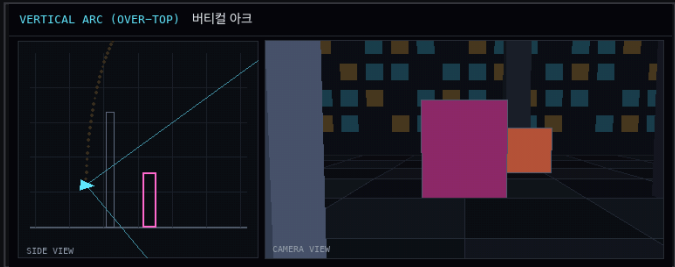


화각을 급격히 좁혀 방사형 잔상을 남기는 촬영 기법이다. 카메라는 제자리에 있고 렌즈만 움직인다.

주의: 흑 진입이나 타격음에 쓰고, 확대 배율이 크면 원본 해상도의 한계가 드러난다.

VERTICAL ARC (OVER-TOP)

버티컬 아크



정면 낮은 자리에서 피사체 머리 위로 호를 그리며 넘어가는 촬영 기법이다. 세로 방향으로 도는 오빗이다.

주의: 가운데 입체물 하나를 둔 전환에 쓰고, 평면 백드롭에서는 바닥이 드러나 그림이 깨진다.

TOP-DOWN DESCENT

부감 하강



수직으로 내려다보면서 고도를 낮추는 촬영 기법이다. 바닥의 패턴과 배치가 도면처럼 읽힌다.

주의: 지형이나 배열을 드러내는 인트로에 쓰고, 지평선이 없어 방향감이 사라지므로 짧게 쓴다.

RACK FOCUS

랙 포커스 (초점 이동)

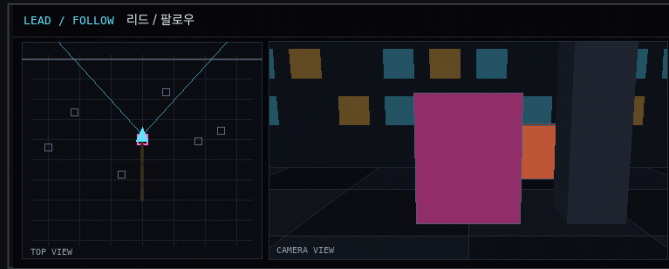


카메라는 고정하고 초점만 앞뒤로 옮기는 렌즈 조작이다. 한 층만 선명해지고 관객의 시선이 그 층을 따라간다.

주의: 카메라 무빙이 아니라 렌즈 조작이므로 생성 모델에서는 잘 반영되지 않고, 후반 작업에서 처리하는 편이 확실하다.

LEAD / FOLLOW

리드 / 팔로우



다가오는 피사체 앞에서 같은 속도로 물러나거나(리드) 피사체 뒤를 같은 속도로 따라붙는(팔로우) 촬영 기법이다. 피사체 크기는 유지되고 주변만 흘러간다.

주의: 행진, 주행, 등장 장면에 쓰고, 카메라와 피사체의 속도가 어긋나면 피사체 크기가 출렁인다.

PASS-THROUGH REVEAL

패스스루 리빌



앞을 가린 구조물의 틈을 지나가면서 안쪽 장면을 드러내는 촬영 기법이다. 전경이 화면 밖으로 빠지는 순간 공간이 바뀐다.

주의: 색선 전환이나 무대 전환에 쓰고, 통과 직후의 공간은 생성 모델이 새로 만들어 내므로 확인이 필요하다.

카메라 샷 — 샷 크기

샷 크기는 인물이 프레임에 얼마나 차지하는가로 나눈 분류다.
왼쪽 그림의 하늘색 사각형이 찍히는 범위다.
카메라가 가까워질수록 표정은 크게 읽히고 인물이 놓인 공간 정보는 줄어든다.

EXTREME LONG SHOT (ELS)

익스트림 롱 샷



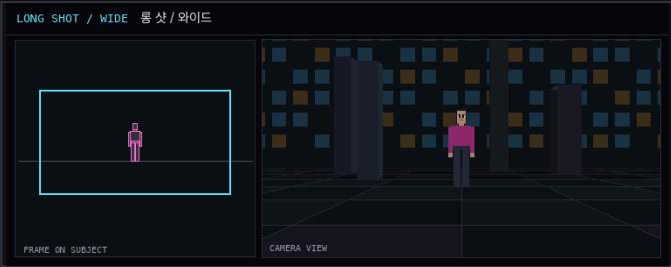
인물이 점처럼 작고 공간이 화면의 주인이 되는 샷 크기다. 장소를 처음 소개하는 설정 샷(establishing shot)으로 자주 겸한다.

무대 영상: 인트로, 세계관 공개, 규모 강조에 쓰며 무대 백드롭에서 가장 많이 쓰는 크기다.

extreme long shot, tiny figure in vast space

LONG SHOT / WIDE SHOT (LS)

롱 샷 /와이드



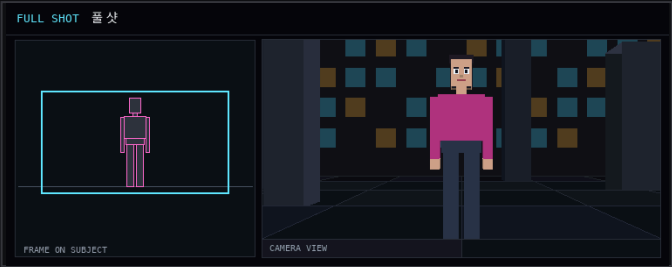
인물 전신이 보이면서 주변 공간이 넉넉하게 남는 샷 크기다. 인물과 환경의 관계를 함께 읽게 한다.

쓰임: 등장, 이동, 군무의 전체 그림에 쓴다.

wide shot, full figure with surrounding space

FULL SHOT (FS)

풀 샷



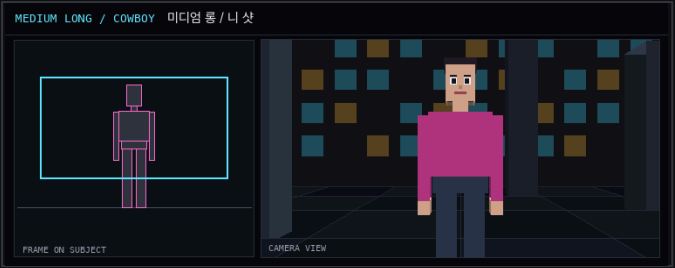
인물의 머리끝부터 발끝까지 프레임에 딱 채우는 샷 크기다. 의상, 자세, 동작 전체가 읽힌다.

주의: 발이나 머리가 잘리면 풀 샷이 아니라 어색한 크롭이 된다.

full body shot, head to toe

MEDIUM LONG / KNEE SHOT (MLS)

미디엄 롱/니샷



인물을 무릎 위에서 자르는 샷 크기다. 미디엄 샷보다 몸짓과 걸음이 더 들어오고, 자르는 선을 조금 올려 허벅지 중간에서 자르면 카우보이 샷이 된다.

쓰임: 서 있는 인물의 몸짓과 표정을 함께 보여 줄 때 쓴다.

medium long shot, framed from the knees up

COWBOY SHOT / AMERICAN SHOT

카우보이 샷 (아메리칸 샷)



인물을 허벅지 중간에서 자르는 샷 크기다. 서부극에서 허리춤의 권총까지 담던 데서 온 이름이고, 프랑스 비평가들이 미국 서부극에서 따와 plan américain이라 불러 아메리칸 샷이라고도 한다.

비교: 무릎에서 자르는 니 샷과 허리에서 자르는 미디엄 샷 사이에 놓인 크기다.

cowboy shot, framed mid-thigh up

MEDIUM SHOT (MS)

미디엄 샷 (웨이스트)



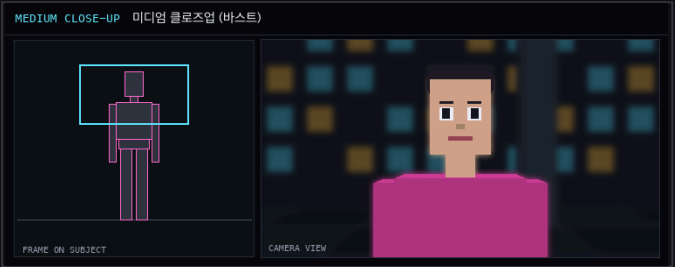
인물을 허리 위에서 자르는 샷 크기다. 손짓과 표정이 함께 보여 가장 중립적인 크기로 꼽힌다.

쓰임: 대화, 설명, 인터뷰의 기본 크기로 쓴다.

medium shot, waist up

MEDIUM CLOSE-UP (MCU)

미디엄 클로즈업 (바스트)



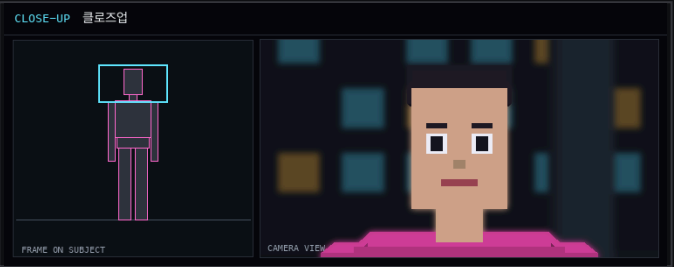
인물을 가슴 위에서 자르는 샷 크기다. 표정이 화면의 중심이 되고 배경은 흐려지기 시작한다.

쓰임: 감정이 실리는 대사나 반응 장면에 쓴다.

medium close-up, chest up

CLOSE-UP (CU)

클로즈업



인물의 얼굴이 화면을 채우는 샷 크기다. 작은 표정 변화도 크게 읽힌다.

주의: 생성 영상에서는 얼굴 왜곡이 가장 잘 드러나는 크기다.

close-up, face fills the frame

EXTREME CLOSE-UP (ECU)

익스트림 클로즈업



눈, 입, 손처럼 신체 일부만 담는 샷 크기다. 긴장과 집중을 가장 크게 끌어올린다.

주의: 결정적 순간 한 컷에 쓰고, 길게 붙잡으면 정보가 없어 지루해진다.

extreme close-up on the eyes

카메라 샷 — 앵글

앵글은 카메라가 피사체를 바라보는 높이와 기울기다.

노란 숫자가 위아래 각도다.

인물은 그대로인데 카메라가 내려다보면 작아 보이고 올려다보면 커 보인다.

EYE LEVEL

아이 레벨



카메라가 인물의 눈높이에서 수평으로 바라보는 앵글이다. 관객과 인물이 대등한 위치에 있다고 느끼게 한다.

쓰임: 특별한 의도가 없을 때의 기준 각도로 쓴다.

eye-level shot

HIGH ANGLE

하이 앵글 (부감)



카메라가 인물보다 높은 곳에서 내려다보는 앵글이다. 인물은 작고 약하게 보이고 공간은 바닥까지 넓게 보인다.

쓰임: 고립감을 주거나 배치와 동선을 보여 줄 때 쓴다.

high angle shot, looking down at the subject

LOW ANGLE

로우 앵글 (양각)



카메라가 인물보다 낮은 곳에서 올려다보는 앵글이다. 인물이 크고 강하며 위압적으로 보인다.

쓰임: 등장, 권위, 영웅적 순간에 쓴다.

low angle shot, looking up at the subject

버즈아이 / 오버헤드 (조감)

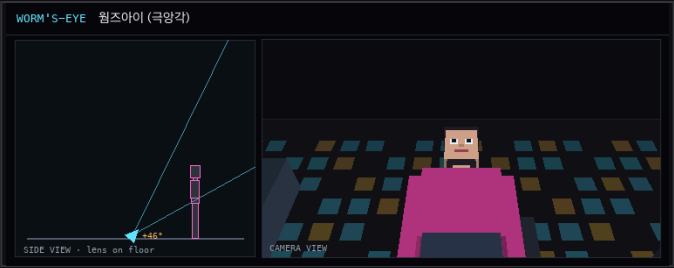


카메라가 바로 위에서 수직으로 내려다보는 앵글이다. 인물은 정수리와 어깨만 보이고 바닥이 도면처럼 읽힌다.

쓰임: 군무 대형이나 패턴을 드러낼 때 쓰며, 무빙의 부담 하강과 짝을 이룬다.

top-down overhead shot, 90 degrees straight down

웜즈아이 (극양각)



렌즈를 바닥에 붙이고 거의 수직으로 올라다보는 앵글이다. 로우 앵글을 극단까지 민 것이다.

주의: 인물은 거대해지지만 얼굴은 턱 밑에서 올려다본 모양이 되므로 짧게 쓴다.

worm's-eye view from ground level

더치 앵글 (사각)



카메라를 렌즈 축으로 기울여 지평선이 비스듬하게 고정된 앵글이다. 불안과 혼란을 준다.

비교: 틀은 기울어지는 움직임이고 더치 앵글은 기운 채 멈춘 상태다.

dutch angle, tilted horizon

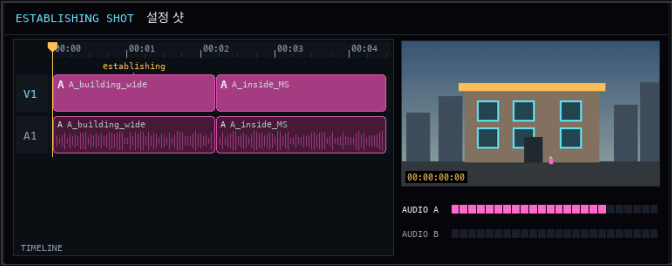
카메라 샷 — 구도·관계

구도 샷은 인물을 어느 자리에서, 어느 순서로 담는가로 나눈 분류다.

설정 샷은 넓은 외경으로 장소를 먼저 알리고, 투 샷은 둘을 한 프레임에 두고, 어깨 너머 샷은 한 사람의 등 뒤에서 상대를 보며, 리액션 샷은 말하는 쪽 대신 듣는 쪽 얼굴을 보여 주고, 딥 포커스와 얇은 심도는 앞뒤 가운데 어디까지 선명하게 돌지를 정한다. 카메라를 어디에 두고 무엇을 선명하게 남기느냐에 따라 관객이 어느 인물의 자리에서 무엇을 보게 되는지가 정해진다.

ESTABLISHING SHOT

설정 샷



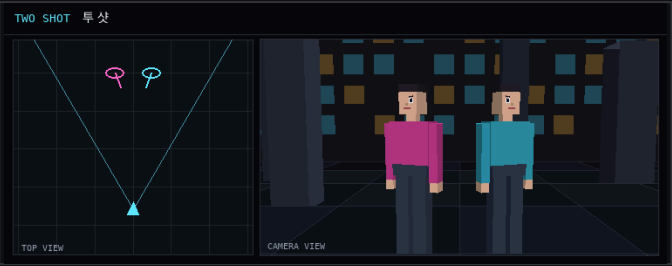
장면 첫머리에 장소와 시간을 알려 주는 넓은 샷이다. 샷 크기가 아니라 편집 순서상의 역할을 가리키는 이름이라, 대개 익스트림 롱이나 롱 샷 크기로 찍는다.

쓰임: 넓은 외경을 먼저 보여 준 뒤 그 안의 인물 미디엄 샷으로 들어가면 관객이 지금 어디인지 헤매지 않는다.

establishing shot, wide exterior, location revealed

TWO SHOT

투 샷



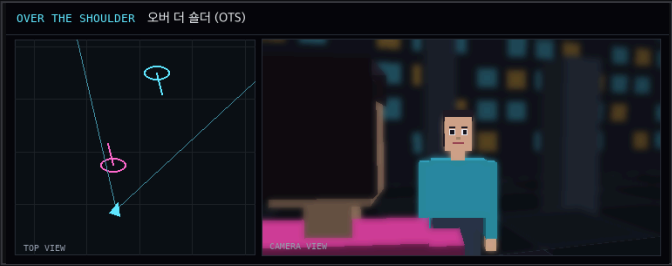
두 사람을 한 화면에 함께 담는 구도다. 두 인물 사이의 거리와 방향이 관계를 보여 준다.

쓰임: 듀엣, 대화, 마주 보는 장면에 쓴다.

two shot, both subjects in frame

OVER THE SHOULDER (OTS)

오버더숄더



한 사람의 어깨 너머로 상대를 찍는 구도다. 앞 인물의 어깨는 흐릿한 전경이 되고 초점은 상대의 얼굴에 맞는다.

쓰임: 대화의 리버스 컷에 쓰며, 전경의 어깨가 화면에 깊이를 만든다.

over-the-shoulder shot, foreground shoulder out of focus

POINT OF VIEW (POV)

시점 샷



카메라가 인물의 눈이 되어 그 사람이 보는 것을 관객이 그대로 보는 구도다. 화면 아래에 손이 걸리면 누구의 시점인지 분명해진다.

주의: 생성 모델에서는 'POV'보다 'first-person'이라는 표현이 더 잘 반영된다.

first-person POV shot, hands visible in frame

DEEP FOCUS / SHALLOW FOCUS

딥 포커스/얕은 심도



딥 포커스는 가까운 것부터 먼 것까지 모두 선명하게 담는 초점 방식이고, 얕은 심도는 초점 맞은 한 층만 선명하고 앞뒤가 흐린 방식이다. 조리개를 조이고 광각으로 찍으면 선명한 범위가 넓어지고 조리개를 열고 망원으로 찍으면 좁아지는데, 딥 포커스의 대표작으로는 촬영감독 그레그 톨런드의 『시민 케인』(1941)을 꼽는다.

비교: 랙 포커스는 초점 위치를 옮기는 것이고 이것은 초점 위치는 그대로 둔 채 선명한 범위의 폭이 바뀌는 것이다.

deep focus, sharp from foreground to background; shallow depth of field, subject isolated

INSERT / DETAIL SHOT

인서트/디테일



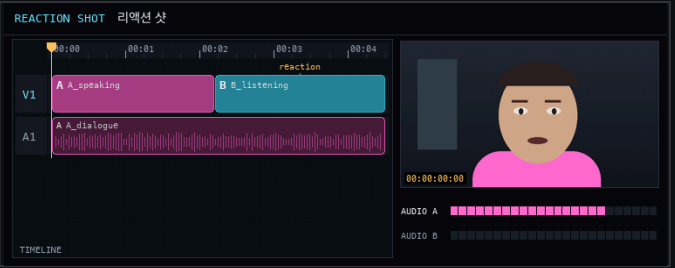
장면 속 사물 하나를 크게 따로 보여 주는 구도다. 앞 컷에서 지나간 정보를 강조한다.

쓰임: 소품, 화면, 손동작을 강조하거나 편집을 이어 주는 연결 컷으로 쓴다.

insert shot, macro detail of the object

REACTION SHOT

리액션 샷



말하거나 사건을 일으키는 쪽이 아니라 그것을 받는 인물의 반응을 보여 주는 샷이다. 소리는 앞 컷의 말이 그대로 이어지고 화면만 듣는 쪽 얼굴로 넘어간다.

쓰임: 대사 자체보다 그 말을 들은 사람의 표정이 더 중요할 때 쓴다.

reaction shot, listener's face, close-up response

자연풍경 — 앵글 × 크기 조합

풍경 샷의 이름은 부감 익스트림 롱 샷처럼 앵글, 크기, 대상 순으로 붙인다.

항공사진은 카메라의 기술기에 따라 수직·고각 경사·저각 경사로 나누고, 11세기 송나라 화가 곽희는 산을 올려다보는 고원, 앞산 너머를 들여다보는 심원, 멀리 내다보는 평원을 삼원법이라 했으며, 거리에 따라서는 근경·중경·원경이라 부른다. 왼쪽 그림은 시선 방향으로 지형을 자른 단면이다.

VERTICAL AERIAL / TOP-DOWN

수직 부감 (지도 시점)



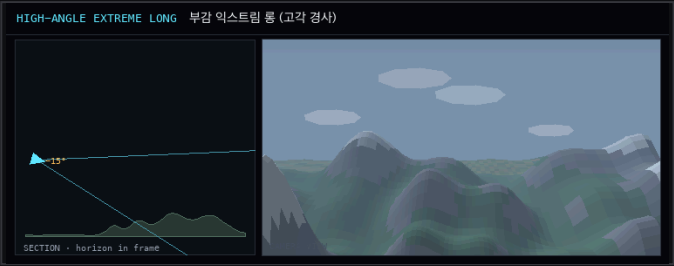
카메라가 땅을 수직으로 내려다보는 풍경 샷이다. 지평선과 하늘이 없고 강, 밭, 숲이 지도처럼 무늬로 읽힌다.

쓰임: 지형 패턴, 강줄기, 해안선에 쓰며 무빙의 부감 하강과 짝을 이룬다.

top-down aerial view, 90 degrees, no horizon

HIGH-ANGLE EXTREME LONG / HIGH OBLIQUE

부감 익스트림 롱 (고각 경사)



높은 곳에서 비스듬히 내려다보되 지평선이 화면 안에 들어오는 풍경 샷이다. 항공사진에서는 고각 경사사진(high oblique)이라 부른다. 땅의 넓이와 먼 산맥이 함께 보인다.

쓰임: 설정 샷의 기본형으로 쓰며, 흔히 보는 드론 풍경의 대부분이 이 각도다.

high-angle extreme long shot, aerial, horizon visible

LOW OBLIQUE AERIAL

사선 부감 (저각 경사)

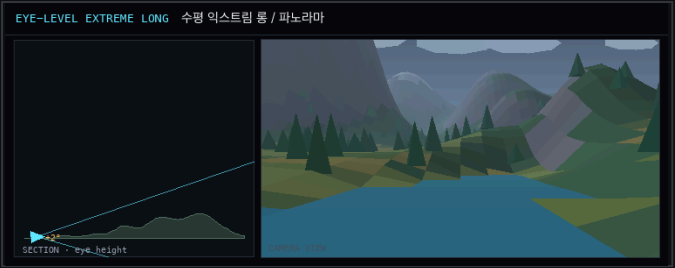


비스듬히 내려다보지만 지평선은 화면 밖에 있는 풍경 샷이다. 수직 부감보다 입체감이 있고 고각 경사보다 땅이 가깝게 보인다.

비교: 지평선이 보이면 고각 경사, 보이지 않으면 저각 경사, 수직으로 내려다보면 수직 부감이다.

oblique aerial shot, 45 degrees down, horizon out of frame

수평 익스트림 롱 / 파노라마

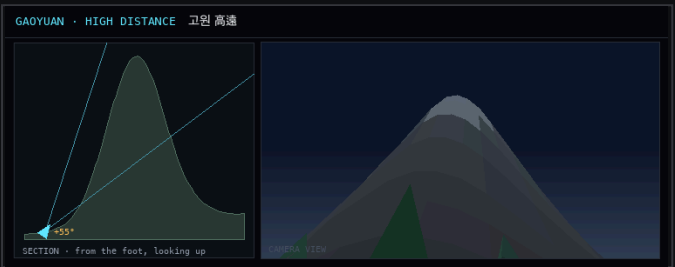


사람 눈높이에서 수평으로 멀리 바라보는 풍경 샷이다. 지평선이 화면 가운데 근처에 놓이고 근경·중경·원경이 층으로 쌓인다.

쓰임: 여정의 한 장면이나 서 있는 사람이 보는 풍경에 쓰며, 21:9나 3:1 화면과 잘 맞는다.

eye-level extreme long shot, panoramic vista

고원 高遠

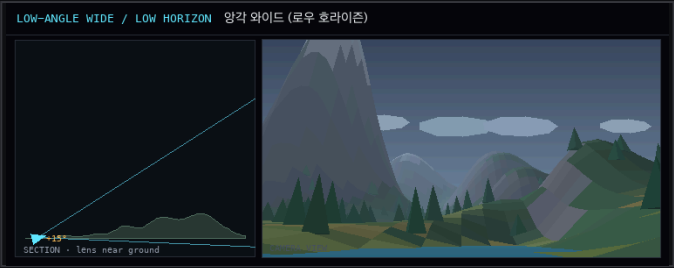


산 아래에서 산꼭대기를 올려다보는 시점이다. 복송 광희의 『임천고치』 삼원법 중 하나로, 산의 높이와 위엄을 강조한다.

비교: 서양 용어로는 로우 앵글 롱 샷에 해당한다.

looking up from the foot of a towering peak

앙각 와이드 (로우 호라이즌)

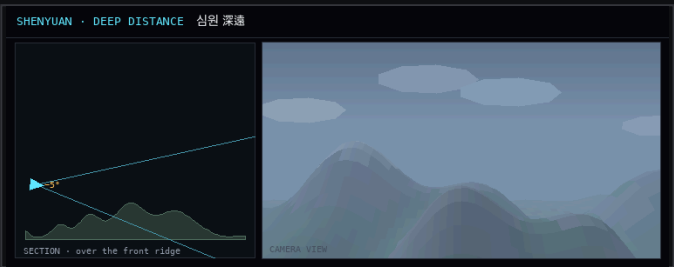


렌즈를 땅 가까이 두고 조금 올려다보는 풍경 샷이다. 지평선이 화면 아래로 내려가 하늘이 화면의 주인이 되고 산이 높아 보인다.

비교: 하늘, 구름, 빛이 강한 장면에 쓰며, 반대로 지평선을 위로 올리면(하이 호라이즌) 땅이 화면의 주인이 된다.

low-angle wide shot, low horizon line, sky dominant

심원 深遠

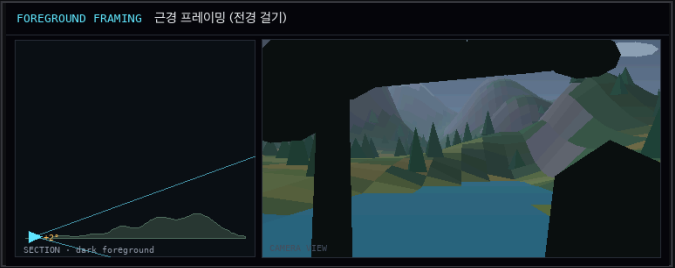


앞산 위에서 뒷산들을 넘겨다보는 시점이다. 겹겹이 물러나는 능선이 대기 원근으로 점점 멀어지며 깊이가 생긴다.

비교: 부감 익스트림 롱 샷에 겹친 능선과 안개를 더한 그림에 해당한다.

layered mountain ridges receding into haze, atmospheric perspective

근경 프레임 (전경 걸기)

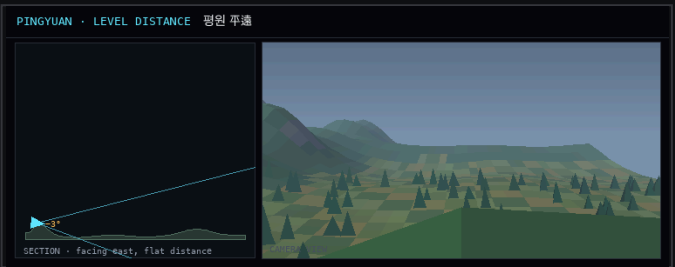


가까운 나무나 바위를 어둡게 화면 가장자리에 걸고 그 틈으로 풍경을 보는 풍경 샷이다. 프레임 속 프레임이 화면에 깊이를 만든다.

주의: 생성 모델은 전경을 새로 만들어 내기 쉬우므로 프롬프트에 '어두운 실루엣'으로 못 박아 둔다.

framed by dark foreground tree silhouettes

평원 平遠



가까운 언덕에서 멀리 평평하게 펼쳐진 들과 낮은 산을 바라보는 시점이다. 넓고 고요하며 수평선이 길게 깔린다.

비교: 수평 익스트림 롱 샷과 같은 계열이며, 높이보다 넓이를 보여 준다.

wide flat plain stretching to a distant low horizon

편집 — 컷과 전환

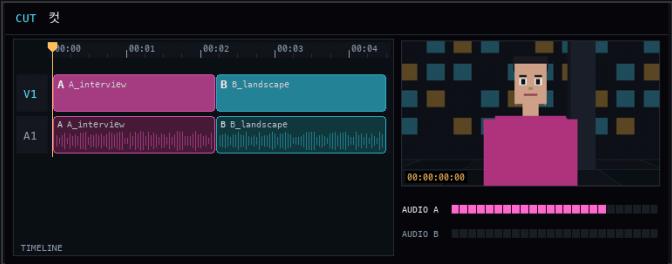
편집은 한 화면이 끝나고 다른 화면이 시작되는 자리를 다루는 기법이다.

점프 컷은 시간을 건너뛰고, 매치 컷은 모양으로 두 장면을 잇고, 디졸브와 페이드는 경계를 천천히 지나며, J컷과 L컷은 소리를 그림보다 먼저 들이거나 뒤에 남긴다.

왼쪽은 편집 프로그램의 타임라인이고 오른쪽은 재생 화면과 소리 미터다.

CUT / HARD CUT

컷



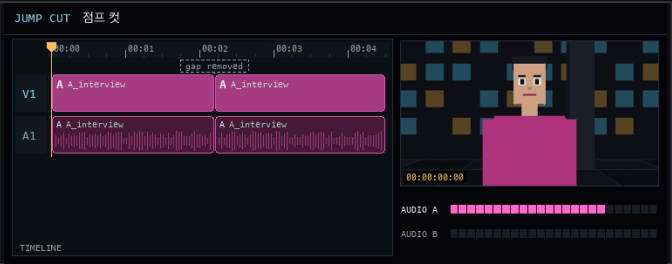
한 프레임 만에 다음 장면으로 넘어가는 편집이다. 가장 기본이고 가장 많이 쓰는 연결 방식이다.

무대 영상: 박자에 맞춘 장면 전환에 쓰며, 무대 영상에서는 킥에 컷을 맞춘다.

hard cut on the beat

JUMP CUT

점프 컷



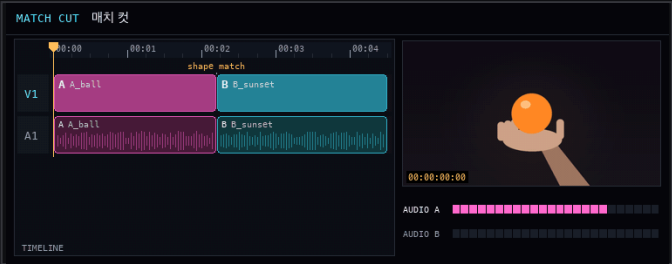
같은 샷의 중간을 들어내고 이어 붙이는 편집이다. 인물이 제자리에서 툭 튀어 시간이 건너뛴 것이 그대로 드러난다.

주의: 의도하면 리듬이 되고, 의도하지 않으면 실수로 보인다.

jump cut, same framing, time skip

MATCH CUT

매치 컷



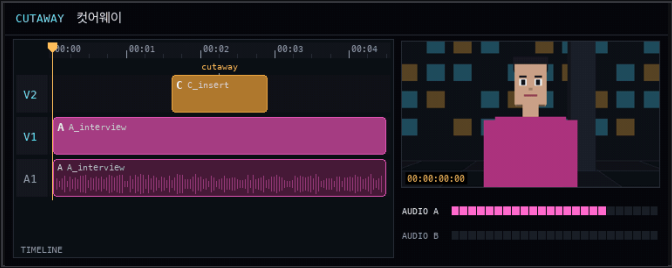
앞뒤 장면의 모양, 위치, 움직임을 맞춰 붙이는 편집이다. 『2001 스페이스 오디세이』에서 뼈다귀가 우주선으로 바뀌는 컷이 대표적이다.

쓰임: 서로 다른 장소나 시간을 하나의 형태로 이을 때 쓴다.

match cut, matching shape and position

CUTAWAY / INSERT

컷어웨이



주 장면의 소리는 그대로 두고 잠깐 다른 그림(손, 사물, 반응)을 위 트랙에 얹었다가 돌아오는 편집이다. 주 장면의 흐름은 끊기지 않고 보조 정보만 더해진다.

쓰임: 인터뷰의 편집점을 가리거나 디테일을 보여 줄 때 쓴다.

cutaway to a detail, then back

FADE IN

페이드 인



검은 화면에서 서서히 밝아지며 장면을 시작하는 편집이다. 타임라인에서는 볼투명도 선이 0에서 100으로 오른다.

쓰임: 곡이나 장면의 시작에 쓴다.

fade in from black

CROSS-CUTTING

교차 편집



다른 곳에서 동시에 벌어지는 두 사건을 번갈아 붙이는 편집이다. 평행 편집이라고도 한다.

쓰임: 두 줄기가 한 지점으로 모여드는 긴장감을 만들 때 쓴다.

cross-cutting between two parallel scenes

FADE OUT

페이드 아웃



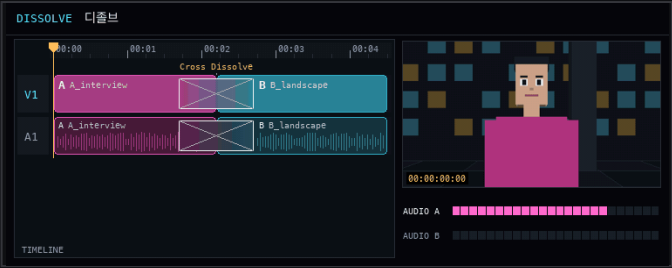
장면이 서서히 검게 사라지며 끝나는 편집이다. 소리도 함께 줄인다.

쓰임: 곡이나 장면의 끝, 막의 구분에 쓴다.

fade out to black

CROSS DISSOLVE

디졸브



앞 장면이 사라지는 동안 뒷장면이 겹쳐 떠오르는 편집이다. 시간이 흘렀거나 장소가 바뀌었다는 신호로 읽힌다.

주의: 길게 쓰면 흐름이 느려지고, 비트 위에서는 컷보다 힘이 빠진다.

slow cross dissolve between scenes

DIP TO WHITE

딤 투 화이트



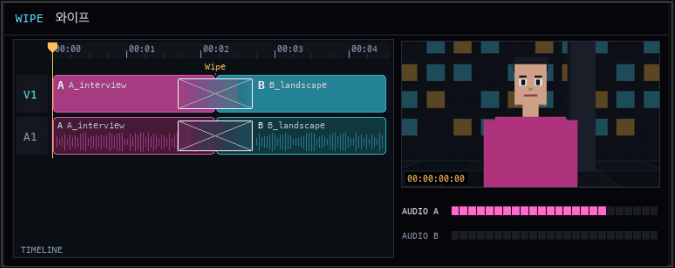
흰 화면을 거쳐 다음 장면으로 넘어가는 편집이다. 섬광, 기억, 꿈 같은 느낌을 준다.

비교: 드럼 직전의 섬광이나 회상에 쓰며, 감정을 거치면 딤 투 블랙이다.

flash to white transition

WIPE

와이프



경계선이 화면을 가로지르며 뒷장면이 앞장면을 밀어내는 편집이다. 『스타워즈』 시리즈의 장면 전환으로 유명하다.

주의: 형식이 강하게 드러나 레트로하거나 장난스러운 느낌이 난다.

horizontal wipe transition

SMASH CUT

스매시 컷



조용하고 어두운 장면에서 밝고 시끄러운 장면으로 예고 없이 끊어 넘어가는 편집이다. 그림과 소리 크기가 동시에 급변해 충격을 준다.

무대 영상: 드롭 진입이나 긴장을 깨는 순간에 쓰며, 소리가 함께 튀어야 효과가 난다.

smash cut from silence to a loud bright scene

J-CUT

J컷



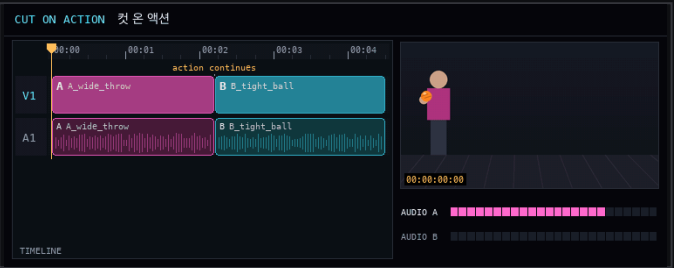
다음 장면의 소리가 화면보다 먼저 들어오는 편집이다. 타임라인에서 오디오가 앞으로 빠져나온 모양이 J를 닮았다.

쓰임: 다음 장면으로 귀부터 끌어당길 때 쓴다.

sound of the next scene leads the picture

CUT ON ACTION

컷 온 액션



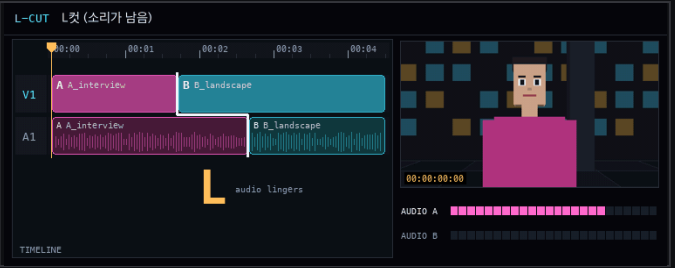
동작이 진행되는 한가운데에서 컷하고 다음 샷에서 같은 동작을 이어 가는 편집이다. 관객의 눈이 동작을 따라가느라 편집점을 알아채지 못한다.

쓰임: 와이드에서 타이트 샷으로 크기를 바꿀 때 쓰며, 앞 컷과 뒤 컷의 동작 속도와 방향이 맞아야 한다.

cut on action, motion continues across the cut

L-CUT

L컷



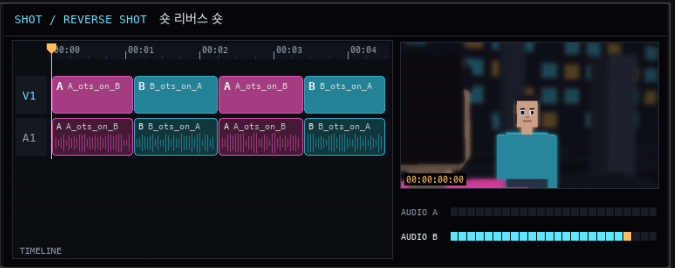
화면은 다음 장면으로 넘어갔는데 앞 장면의 소리가 이어지는 편집이다. 오디오가 뒤로 남은 모양이 L을 닮았다.

쓰임: 대사의 여운을 남기거나 상대의 반응을 보여 주며 말을 이어 갈 때 쓴다.

previous scene's sound carries over the cut

SHOT / REVERSE SHOT

숏 리버스 숏



대화하는 두 사람을 서로의 어깨 너머에서 번갈아 보여 주는 편집이다. 어깨 너머 샷 두 개가 짝을 이루어 한 대화를 만든다.

쓰임: 대화 장면의 기본 구성으로 쓰며, 두 샷의 카메라가 180도 규칙 안에 있어야 시선이 맞는다.

shot reverse shot, over-the-shoulder dialogue

MONTAGE

몽타주



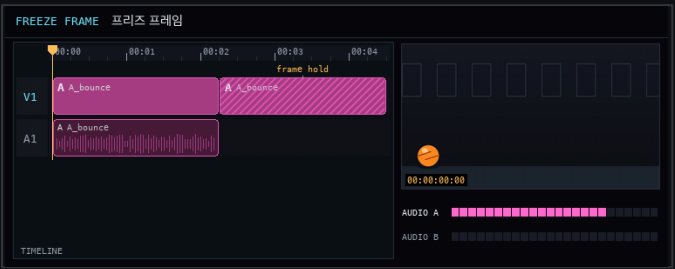
서로 다른 짧은 컷 여러 개를 음악 한 줄 위에서 빠르게 이어 붙이는 편집이다. 긴 시간이나 여러 사건을 짧게 압축한다.

쓰임: 시간 경과나 여정의 요약에 쓰며, 컷 길이를 박자에 맞추면 음악과 하나로 묶인다.

fast montage of short shots over music

FREEZE FRAME

프리즈 프레임



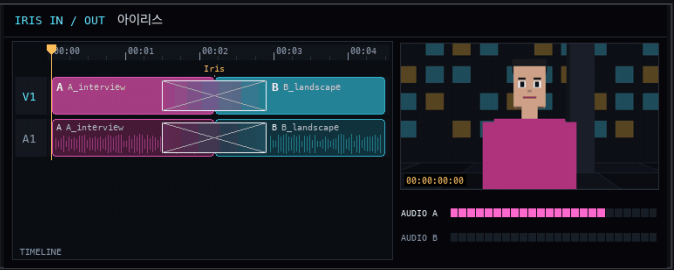
움직이던 화면을 한 프레임에서 정지시켜 그대로 유지하는 편집이다. 타임라인에서는 그 프레임을 고정한 구간이 이어진다.

쓰임: 결정적 순간의 강조나 장면의 끝맺음에 쓴다.

freeze frame at the peak of the action

IRIS IN / OUT

아이리스



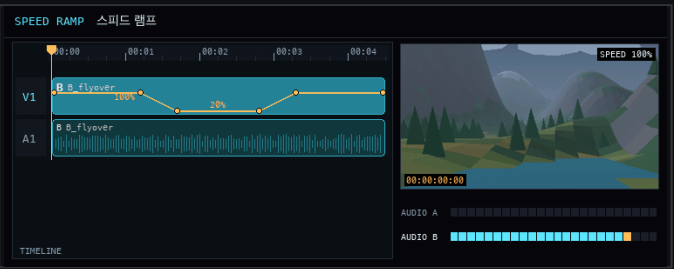
원이 피사체 쪽으로 오므라들며 검게 닫히고(아이리스 아웃) 다음 장면에서 원이 열리는(아이리스 인) 편집이다. 무성영화 시절의 전환 방식이다.

주의: 레트로하거나 동화 같은 느낌을 낼 때 쓰며, 형식이 강하게 드러나므로 분위기에 맞을 때만 쓴다.

iris out to black, then iris in

SPEED RAMP

스피드 램프



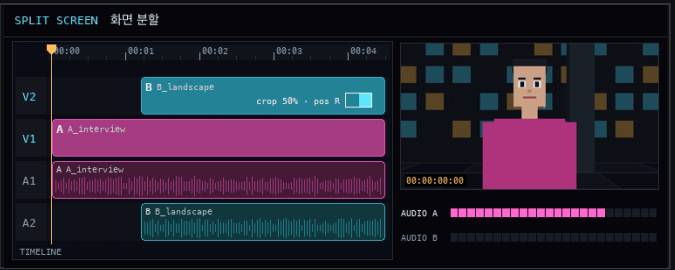
한 클립 안에서 재생 속도를 점차 바꾸는 편집이다. 100%에서 20%로 느려졌다가 다시 100%로 돌아오는 식으로, 타임라인의 속도 그래프로 조절한다.

무대 영상: 타격 순간을 늘려 강조할 때 쓰며, 느려지는 구간은 원본 프레임이 모자라 끊기기 쉽다.

speed ramp, slow motion then back to normal speed

SPLIT SCREEN

화면 분할



두 장면을 화면 좌우에 동시에 보여 주는 편집이다. 타임라인에서 위아래 트랙을 겹치고 각 트랙의 위치를 나눠 배치한다.

비교: 두 장소의 동시 상황을 보여 줄 때 쓰며, 번갈아 붙이는 교차 편집보다 비교가 직접적이다.

split screen, two scenes side by side

SLOW MOTION

슬로 모션



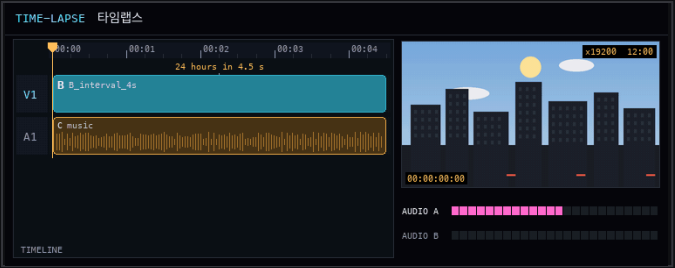
재생보다 높은 프레임레이트로 찍어 보통 속도로 재생해 움직임의 느리게 보여 주는 기법이다. 120fps로 찍어 30fps로 재생하면 4배, 그림처럼 150fps로 찍으면 5배 느려진다.

비교: 스피드 램프는 한 클립 안에서 속도가 바뀌고, 슬로 모션은 처음부터 끝까지 같은 비율로 느리다.

slow motion, shot at 120fps, water droplets hanging in the air

TIME-LAPSE

타임랩스



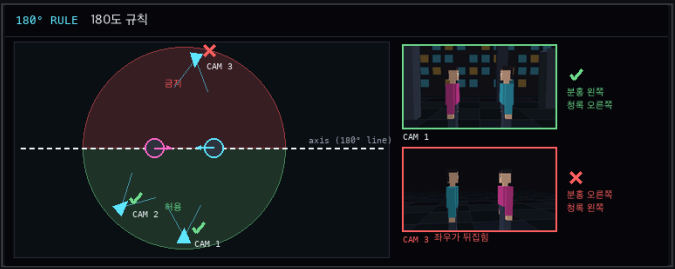
일정한 간격으로 한 장씩 찍은 사진을 이어 붙여 긴 시간을 몇 초로 압축하는 기법이다. 해와 구름, 사람과 차의 흐름처럼 느린 변화가 눈에 보이는 움직임이 된다.

무대 영상: 하루가 지나가는 배경이나 도시의 밤 전환에 쓰며, 카메라는 대개 고정하고 하늘과 불빛만 바뀌게 한다.

time-lapse, day to night over the city skyline, clouds racing

180° RULE

180도 규칙



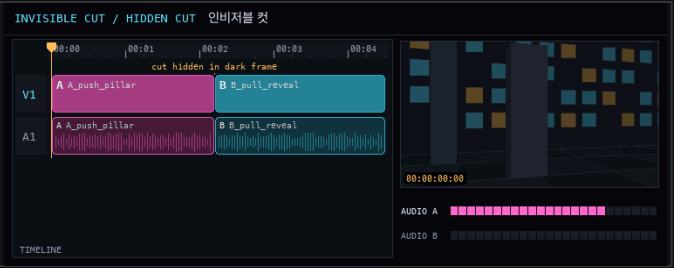
마주 보는 두 인물을 잇는 가상의 선(축선)의 한쪽에서만 촬영하는 원칙이다. 선을 지키면 컷이 바뀌어도 인물의 좌우 방향이 유지되고, 넘으면 인물의 좌우가 뒤바뀌어 보인다.

주의: 대화 장면과 숏 리버스 숏에서 지키며, 선을 넘으면 관객이 두 인물의 위치를 혼동한다.

consistent screen direction, camera stays on one side of the axis

INVISIBLE CUT / HIDDEN CUT

인비저블 컷



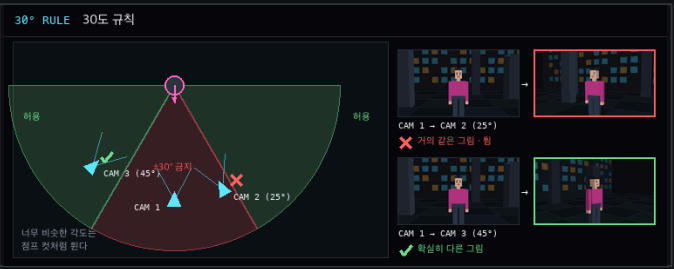
카메라가 어두운 물체로 다가가 화면이 검게 덮이는 순간 컷하고, 검은 화면에서 다른 장면을 이어 가는 편집이다. 편집점이 가려져 두 샷이 한 번에 찍은 롱테이크처럼 보인다. 히든 컷(hidden cut)이라고도 하며, 연속성 편집 전반을 가리키는 '보이지 않는 편집(invisible editing)'과는 다른 말이다.

쓰임: 장소를 바꾸면서도 끊김 없이 이어지는 느낌을 낼 때 쓰며, 컷 앞뒤의 검은 화면 밝기가 같아야 한다.

hidden cut through a dark foreground object, seamless transition

30° RULE

30도 규칙



같은 피사체를 이어 붙일 때 카메라 각도를 30도 이상 바꿔야 한다는 원칙이다. 각도 변화가 그보다 작으면 두 샷이 비슷해 점프 컷처럼 된다.

주의: 같은 인물의 샷을 연달아 붙일 때 지키며, 각도가 덜 바뀐 컷은 의도하지 않은 점프 컷이 된다.

change the camera angle by more than 30 degrees between cuts

LONG TAKE / ONE TAKE

롱테이크 / 원 테이크



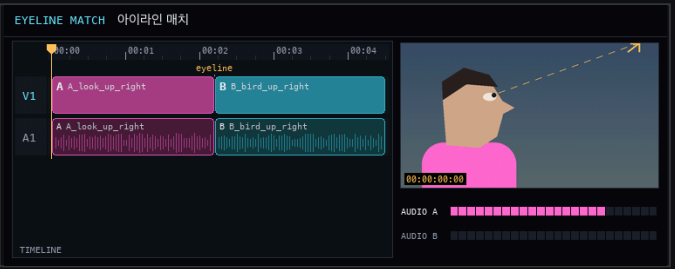
컷 없이 한 번에 길게 이어 찍는 촬영이다. 타임라인에 올리면 편집점이 하나도 없는 클립 한 개로 남고, 『러시아 방주』(2002)는 96분 전체가 한 번의 테이크다.

비교: 인비저블 컷은 컷을 숨겨 이어진 것처럼 보이게 한 것이고 롱테이크는 실제로 컷이 없다.

long take, single continuous shot, no cuts

EYELINE MATCH

아이라인 매치



인물이 화면 밖 어딘가를 보는 컷 다음에 그가 보는 대상을 이어 붙이는 연속 편집 기법이다. 시선 방향과 다음 컷에서 대상이 놓인 위치가 맞아 관객이 '그가 이것을 본다'고 읽는다.

주의: 180도 규칙·30도 규칙과 함께 연속 편집의 기본 규칙이라, 시선 방향이 어긋나면 두 컷이 한 공간으로 묶이지 않는다.

eyeline match, character looks off-screen, cut to what they see

애니메이션 12원칙

애니메이션 12원칙은 디즈니의 애니메이터 프랭크 토머스와 올리 존스턴이 1981년 『The Illusion of Life』에 정리한, 그린 것이 살아 있는 것처럼 보이게 하는 규칙이다.

왼쪽은 원칙을 적용하지 않은 움직임이고 오른쪽은 적용한 움직임이다.
무대 루프에서는 이 원칙을 화면 속 사물에만 걸고 카메라는 등속으로 돈다.

SQUASH AND STRETCH

1. 찌그러짐과 늘어남



부피를 유지한 채 부딪히면 눌리고 빨라지면 늘어나게 그리는 원칙이다. 무게와 탄성이 여기서 생긴다.

무대 영상: 착지, 타격, 등장할 때 튀어 오르는 동작에 쓰되, 사물에만 걸고 화면 전체에는 걸지 않는다.

squash and stretch, squashing down on landing

ANTICIPATION

2. 예비 동작



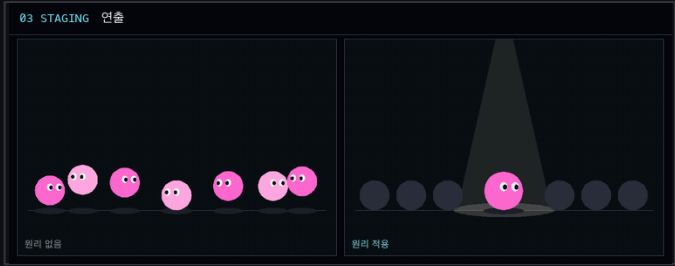
큰 동작 직전에 반대 방향으로 작게 움츠리는 원칙이다. 관객의 눈이 동작이 일어날 자리로 미리 간다.

무대 영상: 타격 반 박 앞의 움츠림이나 드롭 전에 화면이 어두워지는 순간에 쓴다.

a brief pull-back before the move

STAGING

3. 연출



한 번에 하나의 생각만 읽히도록 배치, 실루엣, 대비를 잡는 원칙이다. 보여 줄 것 하나가 분명해지고 나머지는 뒤로 물러난다.

무대 영상: 주인공 하나만 밝게 두고 나머지는 어둡고 조용하게 둔다.

one clear focal subject, everything else subdued

4. 연속 동작과 포즈 투 포즈



처음부터 차례로 그려 나가는 연속 동작과 핵심 포즈를 먼저 잡고 사이를 채우는 포즈 투 포즈, 두 작업 방식을 가리키는 원칙이다. 연속 동작은 생동감이 살고 포즈 투 포즈는 타이밍을 통제하기 쉽다.

비교: 볼, 물, 연기처럼 흐르는 것은 연속 동작으로, 정확한 타이밍이 필요한 것은 포즈 투 포즈로 만든다.

keyframed poses with smooth inbetweens

7. 호



살아 있는 것의 움직임을 직선이 아니라 곡선 궤적으로 그리는 원칙이다. 직선으로 움직이면 기계처럼 보인다.

무대 영상: 던지기, 튀어 오르기, 고개 돌리기의 경로에 쓴다.

moving along a smooth curved arc

5. 따라오는 동작과 겹치는 동작

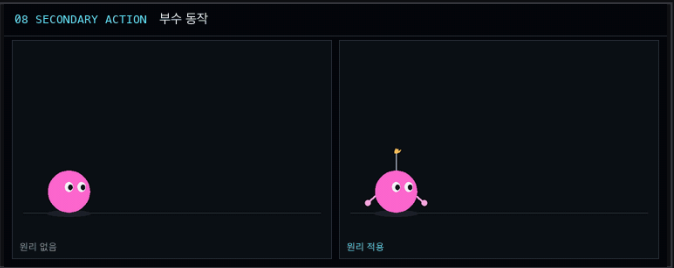


몸이 멈춰도 달린 부분(꼬리, 천, 머리카락)은 늦게 따라와 흔들리다 멈추게 하는 원칙이다. 부위마다 멈추는 박자가 다르다.

무대 영상: 리본, 천, 파티를 꼬리가 본체보다 늦게 멈추게 한다.

trailing parts overshoot and settle after the body stops

8. 부수 동작



주동작을 거들되 가리지 않는 작은 동작을 더하는 원칙이다. 작은 동작이 생동감을 더한다.

주의: 부수 동작이 주동작보다 크면 시선이 흩어진다.

subtle secondary motion supporting the main action

6. 천천히 들어가고 천천히 나오기



포즈 근처에서는 프레임을 촘촘히 두고 중간은 성기게 두는 원칙이다. 움직임에 가속과 감속이 생긴다.

주의: 사물에만 적용하고, 루프 카메라에 이징을 걸면 속도가 출렁인다.

ease in and ease out on the object only

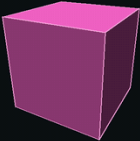
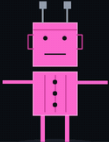
9. 타이밍



프레임 수로 무게, 속도, 감정을 정하는 원칙이다. 같은 동작도 길이가 바뀌면 다른 뜻이 된다.

무대 영상: 가벼운 것은 빠르고 잣게, 무거운 것은 느리고 짧게 움직인다.

heavy object, slow weighty timing

EXAGGERATION	SOLID DRAWING	APPEAL
10. 과장 10 EXAGGERATION 과장  원리 없음  원리 적용 현실보다 크게 밀어 동작의 본질을 또렷하게 하는 원칙이다. 과장의 목적은 왜곡이 아닌 강조에 있다. 무대 영상: 멀리서 보는 LED는 과장이 있어야 읽히고, 실사 곡에서는 절제한다. <u>exaggerated cartoon motion</u>	11. 견고한 형태 11 SOLID DRAWING 견고한 형태  원리 없음  원리 적용 형태를 3차원의 부피와 무게로 이해하고 그려서 움직여도 형태가 무너지지 않게 하는 원칙이다. 어느 각도에서 보아도 같은 물체로 읽힌다. 주의: 생성 영상에서 물체가 돌 때 형태가 녹아내리는 것이 이 원칙이 깨진 경우다. <u>solid three-dimensional volume, consistent form</u>	12. 매력 12 APPEAL 매력  원리 없음  원리 적용 보고 싶게 만드는 힘을 갖추는 원칙이다. 명료한 디자인, 단순한 형, 크기의 대비에서 나온다. 무대 영상: 멀리서도 실루엣 하나로 읽히는 캐릭터나 오브젝트를 만든다. <u>appealing simple silhouette, clear shapes</u>

햇갈리기 쉬운 차이

이름이 다른 두 움직임이 화면에서 비슷하게 보일 때 구분하는 표다.
카메라 위치가 바뀌는지, 배경에 시차가 생기는지를 기준으로 가른다.

용어	카메라 위치	보이는 변화	무대 영상에서
트럭 vs 팬	트럭은 이동 / 팬은 제자리 회전	트럭은 시차가 생김 / 팬은 시선 방향만 바뀜	가로로 긴 백드롭에서는 트럭을 먼저 쓴다.
페데스탈 vs 틸트	페데스탈은 수직 이동 / 틸트는 제자리 회전	페데스탈은 위아래 시차 / 틸트는 위아래를 바라봄	건축 밀도를 지켜야 하면 페데스탈이 안전하다.
푸시 인 vs 줌 인	푸시 인은 전진 / 줌 인은 고정	푸시 인은 원근이 변함 / 줌 인은 단순 확대	소실점이 분명할 때만 푸시 인을 쓴다.
푸시 인 vs 달리 줌	둘 다 전진	달리 줌은 화각을 반대로 바꿔 피사체 크기를 유지	피사체 크기가 그대로면 달리 줌이고, 커지면 푸시 인이다.
롤 vs 더치 앵글	둘 다 렌즈 축 기울기	롤은 기울어지는 움직임 / 더치 앵글은 기운 채 고정	짧은 강조에는 롤을, 컷 전체의 불안감에는 더치 앵글을 쓴다.
하이 앵글 vs 버즈아이	둘 다 위에서 내려다봄	하이 앵글은 비스듬히 / 버즈아이는 수직	대형이나 패턴을 도면처럼 보여 줄 때는 버즈아이를 쓴다.
오빗 vs 아크	둘 다 곡선 이동	오빗은 크게 회전 / 아크는 짧은 호	가운데 물체가 하나가 아니면 아크가 덜 위험하다.

루프용 공통 등속 지시

Camera trucks left at uniform velocity from the first frame to the last frame. Zero ease-in, zero ease-out, mechanical constant speed, the same number of pixels per frame throughout.

uniform velocity zero ease-in zero ease-out small amplitude slow

이 표의 그림은 모두 코드로 그린 시뮬레이션이며 생성 크레딧은 쓰지 않았다.
장면에 맞는 용어를 고르기 위한 표이고, 그 자체가 생성 명령은 아니다.