

모션그래픽 사전

글자는 멈춰 있을 때 한 번 읽히고, 움직일 때 다시 한 번 읽힌다.

어느 글자가 먼저 오고 얼마나 머무는가, 자막이 어디에 앉고 장면이 어떻게 넘어가는가, 뒤에서 무엇이 흐르고 도형이 어떻게 커지는가가 바뀌면 같은 장면이 다른 감정을 남긴다.

사람들은 그 움직임 하나하나에 이름을 붙여 두었다.

여기엔 문자 연출, 자막 디자인, 화면 전환, 배경 디자인, 도형 애니메이션, 웹사이트 연출 여섯 갈래 344가지를 모았다.

AI 영상 프롬프트에서 그 이름은 설명이 아니라 지시다.

문자 연출

문자 연출은 글자 자체를 움직여 문장이 읽히는 속도와 느낌을 정하는 방식이다.

눈에 띄게 하고, 흘러가고, 앞뒤로 깊어지고, 다른 글자로 바뀌고, 꾸미고, 부딪히고, 장난치고, 힘을 주고, 돌고, 사라진 뒤에 남는 열 묶음으로 나뉜다.

같은 문장도 들어오는 순서와 머무는 길이가 바뀌면 다른 말이 되니, 무엇을 쓰느냐만큼 어떻게 띄우느냐를 고르는 일이다.

강조 — 한 번에 치는 글자

강조는 글자가 한 번에 나타나 화면을 치는 움직임이다.

터지고, 내리꽂히고, 찌르고, 튀어나오는 방식이 다를 뿐 모두 한 박자 안에 끝난다.

후렴의 첫 단어나 장면 첫머리처럼 한 번 세계 쳐야 하는 자리에 쓴다.

WORD BURST

워드 버스트



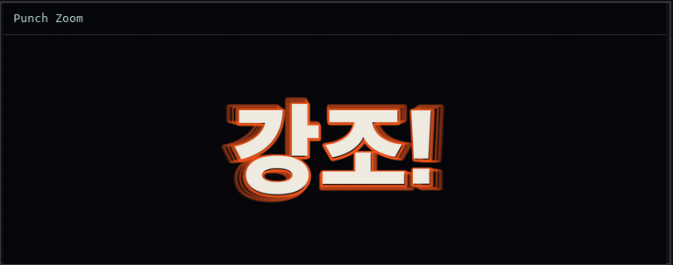
단어가 한 번에 크게 나타나 터지듯 퍼지는 텍스트 모션이다. 스케일을 0에서 120%로 한 박자 안에 키우고 100%로 되돌리며, 뒤로 빛이나 파편을 함께 퍼뜨린다.

무대 영상: 후렴 첫 단어를 킥에 맞춰 터뜨릴 때 쓰며, LED에서는 단어 하나만 화면을 채워야 읽힌다.

word burst, text slams in and explodes outward on the beat

PUNCH ZOOM

펀치 줌



글자가 화면 안쪽에서 카메라 쪽으로 튀어나오는 텍스트 모션이다. 스케일을 작은 값에서 급히 키우고, 몇 프레임 전 모양을 반투명 잔상 3~5개로 뒤에 남긴다.

주의: 잔상이 많거나 길면 글자가 흐려져 읽히지 않으므로 다섯 개 안에서 끝낸다.

punch zoom, text punches toward camera leaving motion trail echoes

LETTER SEQUENCE

레터 시퀀스



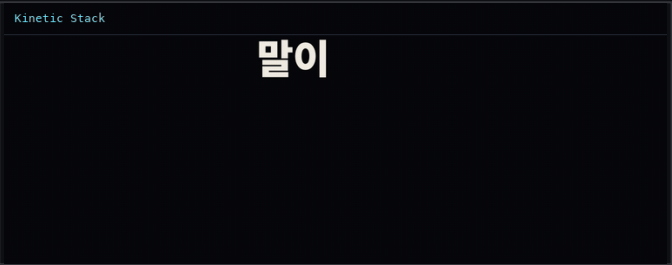
한 글자씩 차례로 내리꽂혀 단어가 완성되는 텍스트 모션이다. 글자마다 위에서 아래로 떨어지는 위치 키프레임을 두고, 시작 시점을 한 글자마다 몇 프레임씩 늦춘다.

쓰임: 가사가 박자대로 한 음절씩 들리는 구간에 쓴다.

letter sequence, each letter drops in one by one in rhythm

KINETIC STACK

키네틱 스택



단어가 사방에서 날아들어 화면에 차곡차곡 쌓이는 텍스트 모션이다. 단어마다 다른 방향의 위치 키프레임을 주고, 도착 자리에 쌓이며 앞 단어는 그대로 남긴다.

쓰임: 가사 한 줄을 단어 단위로 쌓아 보여 주는 뮤직비디오 구간에 쓴다.

kinetic typography, words fly in and stack up into a block

TEXT STAMP

텍스트 스탬프



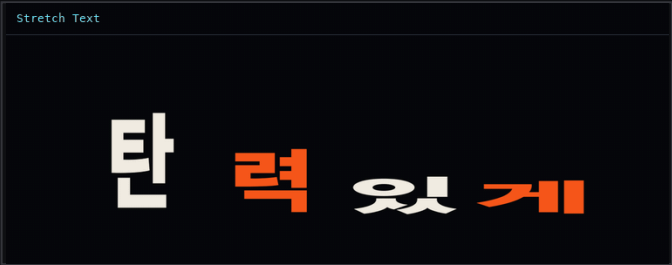
글자가 도장처럼 위에서 내려와 찍히는 텍스트 모션이다. 큰 스케일에서 급히 줄어들며 찍히고, 같은 도장이 자리와 크기를 바꿔 여러 번 찍히며 화면에 늘어난다.

비교: 워드 버스트는 안에서 밖으로 퍼지고, 스탬프는 위에서 내려와 눌린다.

text stamp, word slams down like a rubber stamp with impact shake

STRETCH TEXT

스트레치 텍스트



글자가 세로로 길게 늘어났다 줄어드는 텍스트 모션이다. 가로 폭은 두고 세로 스케일만 200%와 80% 사이를 오가게 하며, 바뀌는 순간은 두세 프레임 안에 끝낸다.

주의: 서체가 가늘면 늘어날 때 선이 끊겨 보이므로 굵은 서체로 한다.

stretch text, letters squash and stretch vertically to the beat

TEXT ZOOM THROUGH

줌 스루



카메라가 글자 사이를 뚫고 지나가 다음 단어로 넘어가는 텍스트 모션이다. 앞 단어를 화면보다 크게 키워 획 사이의 빈틈을 통과하게 하고, 그 뒤에 다음 단어를 놓는다.

무대 영상: 파트가 바뀌는 자리에서 전환과 질주감을 한 번에 줄 때 쓴다.

zoom through the letters into the next word, fast push forward

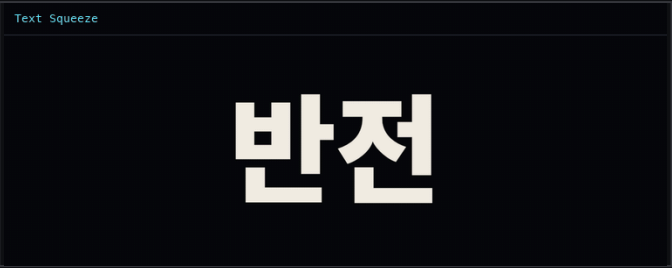
흐름 — 멈추지 않고 지나가는 글자

흐름은 글자가 멈추지 않고 화면을 지나가는 움직임이다.

가로로 흐르거나, 세로로 흐르거나, 띠를 타고 흐르면서 배경의 리듬을 만든다.

TEXT SQUEEZE

스퀴즈 텍스트



글자가 고무처럼 눌리고 늘어나며 다른 단어로 바뀌는 텍스트 모션이다. 가로로 눌러 폭을 0에 가깝게 만들고, 다시 펼치는 순간 글자 내용을 바꾼다.

비교: 스트레치는 같은 글자가 늘고 줄며, 스퀴즈는 놀리는 틈에 말이 바뀐다.

text squeeze, word compresses like rubber and springs into another word

읽히는 것이 아니라 지나가는 것이 목적이라, 글자 수보다 속도와 간격이 중요하다.

HUGE TEXT SCROLL

대형 텍스트 스크롤



화면보다 큰 글자가 가로로 느리게 지나가는 텍스트 모션이다. 글자 높이를 화면의 절반 이상으로 잡고, 위치를 등속으로 옮기되 구간마다 속도를 늦추거나 당긴다.

무대 영상: 배경으로 깔고 사람을 앞에 세울 때 쓰며, LED에서는 획이 굵은 서체여야 멀리서도 읽힌다.

huge text scrolling horizontally across the screen, slow steady drift

DIAGONAL TEXT BANNER

대각선 텍스트 배너



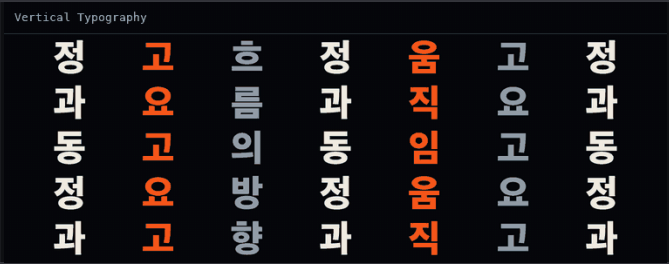
비스듬히 놓인 띠 위에서 글자가 흐르는 텍스트 모션이다. 띠 두 개를 교차시키고, 각 띠의 글자를 서로 반대 방향으로 등속 이동시킨다.

비교: 마키 스택이 가로로 쌓이는 거리 간판이라면, 대각선 배너는 화면을 가르는 전환 장치다.

diagonal text banners, two stripes sliding in opposite directions

VERTICAL TYPOGRAPHY

세로쓰기 타이포



세로로 쓴 글줄 여러 개가 서로 반대 방향으로 흐르는 텍스트 모션이다. 홀수 줄은 위로 짝수 줄은 아래로 위치를 옮기고, 줄마다 속도를 조금씩 다르게 둔다.

쓰임: 한글 가사를 동양적 결로 보여 주는 잔잔한 구간에 쓴다.

vertical text columns scrolling in opposite directions, calm East Asian mood

TEXT RIBBON

텍스트 리본



물결치는 곡선을 따라 글자가 흐르는 텍스트 모션이다. 글자를 패스에 붙여 패스 위 위치만 옮기고, 패스 자체도 천천히 흔들어 리본이 살아 움직이게 한다.

주의: 곡선이 급하면 글자가 겹쳐 읽히지 않으므로 파고를 글자 높이 이하로 둔다.

text ribbon, letters flowing along a waving curved path

REPEATING TEXT

리피팅 텍스트



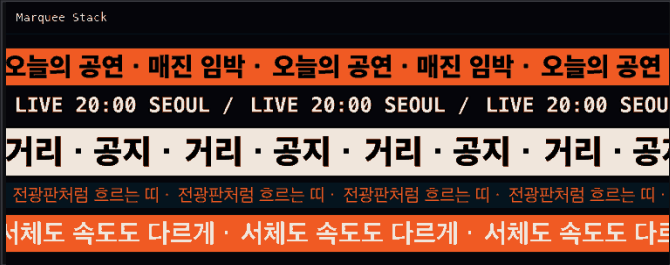
같은 단어를 여러 줄 반복해 깔고 색이 물결처럼 뒤집히는 텍스트 모션이다. 글자색과 배경색을 줄마다 시간차를 두고 반전시켜 색의 경계가 아래로 흘러간다.

무대 영상: 곡 제목 하나로 화면을 채우는 배경 패턴에 쓰며, 반전 주기를 마디에 맞춘다.

repeating text rows, colors invert in a wave pattern down the screen

MARQUEE STACK

마키 스택



서체와 속도가 다른 전광판 띠 여러 줄이 위아래로 겹치는 텍스트 모션이다. 줄마다 서체, 크기, 이동 속도를 다르게 두고, 일부는 반대 방향으로 흐르게 한다.

쓰임: 거리나 도시의 소음을 글자로 그릴 때, 고지 문구를 여러 줄 띄울 때 쓴다.

stacked marquee tickers, different fonts and speeds scrolling past

패럴랙스 컬럼



세로쓰기 글줄이 앞뒤 세 층으로 나뉘어 다른 속도로 흐르는 텍스트 모션이다. 앞 층은 크고 빠르게, 뒤 층은 작고 느리게 옮겨 시차로 깊이를 만든다.

비교: 세로쓰기 타이포는 한 평면에서 방향만 다르고, 패럴랙스 컬럼은 층마다 속도가 달라 깊이가 생긴다.

three layers of vertical text columns, parallax depth, different scroll speeds

깊이 — 화면 안쪽으로 들어가는 글자

깊이는 글자를 평면이 아닌 공간에 세우고 카메라가 그 안으로 들어가는 움직임이다. 터널, 복도, 원기둥, 소용돌이처럼 글자가 바닥과 벽이 되고 카메라가 지나간다.

경고 테이프 크로스



글자가 인쇄된 테이프 두 줄이 X자로 교차해 흐르는 텍스트 모션이다. 테이프마다 글자를 반복해 넣고 서로 반대로 이동시키며, 교차점에서 한 쪽을 위에 둔다.

주의: 경고와 스트리트 결이 강해 곡의 분위기와 맞지 않으면 장난스럽게 보인다.

caution tape with text crossing in an X, stripes sliding opposite ways

도입부와 타이틀처럼 관객을 화면 안으로 끌어들어야 할 때 쓴다.

TEXT TUNNEL

텍스트 터널



글자로 둘러싸인 터널 속을 카메라가 나아가는 텍스트 모션이다. 글자 고리 여러 개를 Z축으로 늘어놓고 카메라를 앞으로 등속 이동시켜 글자가 바깥으로 지나간다.

무대 영상: 도입부에서 관객을 화면 안으로 끌어들일 때 쓰며, 루프로 만들어 길게 깔 수 있다.

flying forward through a tunnel made of glowing text, endless loop

TEXT VORTEX

텍스트 보텍스



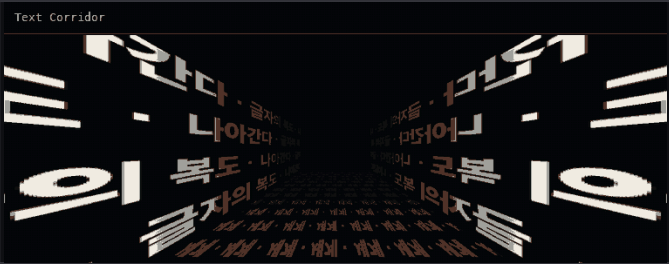
글줄이 비틀리며 소용돌이 안쪽으로 감겨 들어가는 텍스트 모션이다. 글자를 나선 패스에 붙이고 중심으로 갈수록 작아지며 회전 속도가 빨라지게 한다.

주의: 중심부 글자는 어차피 읽히지 않으므로 읽힐 단어는 바깥 고리에 둔다.

text spiraling into a vortex, letters twist and shrink toward center

TEXT CORRIDOR

텍스트 코리더



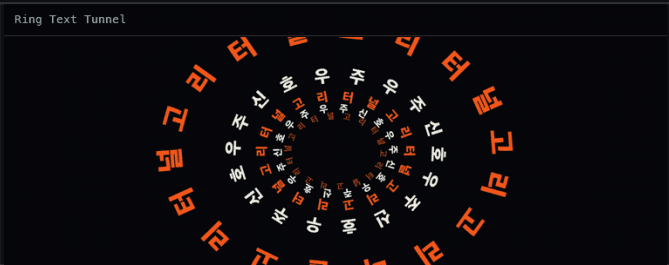
바닥과 양쪽 벽이 글자로 된 복도를 나아가는 텍스트 모션이다. 세 면에 글줄을 평면으로 붙이고 카메라만 앞으로 밀어 글자가 뒤로 빠진다.

주의: 네 면이 다 바쁘면 시선이 흩어지므로 한 면만 밝게 두고 나머지는 어둡게 깎는다.

walking down a corridor where floor and walls are made of text

RING TEXT TUNNEL

링 터널



글자로 된 고리가 하나씩 카메라 쪽으로 다가와 지나가는 텍스트 모션이다. 고리마다 단어 하나를 돌려 넣고 Z축 간격을 일정하게 두어 리듬처럼 다가오게 한다.

비교: 텍스트 터널은 벽이 이어진 통로이고, 링 터널은 고리 사이가 비어 하나씩 세어진다.

rings of text approaching camera one after another through dark space

TEXT CYLINDER

텍스트 실린더



글자를 두른 원기둥이 총마다 반대로 도는 텍스트 모션이다. 글줄을 원기둥 표면에 붙이고 총마다 Y축 회전을 서로 반대로 걸어 글자가 엇갈려 지나간다.

무대 영상: 로고나 꼭 제목을 입체로 세우는 구간에 쓰며, 회전 속도를 템포에 맞춘다.

text wrapped around a cylinder, stacked rings rotating in opposite directions

TEXT ORBIT

텍스트 오빗



단어 여러 개가 중심을 두고 깊이가 다른 궤도를 도는 텍스트 모션이다. 단어마다 반지름과 기울기가 다른 원 궤도를 주고, 뒤로 갈수록 작고 흐리게 한다.

쓰임: 로고 주위에 관련 단어를 띄우는 타이틀 장면에 쓴다.

words orbiting around a central logo on tilted rings with depth

TEXT CUBE

텍스트 큐브



네 면에 단어를 적은 정육면체가 세로로 돌며 다음 면을 보여 주는 텍스트 모션이다. X축 회전을 90도 단위로 멈춰 가며 돌리고, 면이 바뀔 때 짧게 감속한다.

비교: 플립 카드는 글자 하나가 뒤집히고, 큐브는 단어 네 개가 한 덩어리로 돈다.

text cube rotating vertically, each face reveals a new word

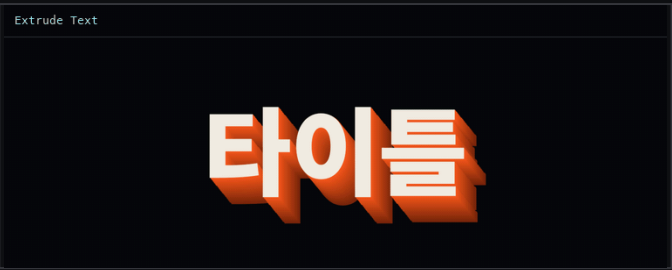
전환 — 말을 바꿔 끼우는 글자

전환은 한 말이 다른 말로 바뀌는 순간을 보여 주는 움직임이다.

넘어가고, 뒤집히고, 돌아 멈추고, 갈라지는 식으로 바뀌는 과정 자체가 그림이 된다.

EXTRUDE TEXT

익스트루드 텍스트



두께를 가진 입체 글자의 두께 방향이 원을 그리며 도는 텍스트 모션이다. 앞면은 제자리에 두고 뒤로 뻗은 옆면의 방향만 돌려, 빛이 도는 것처럼 입체감이 바뀐다.

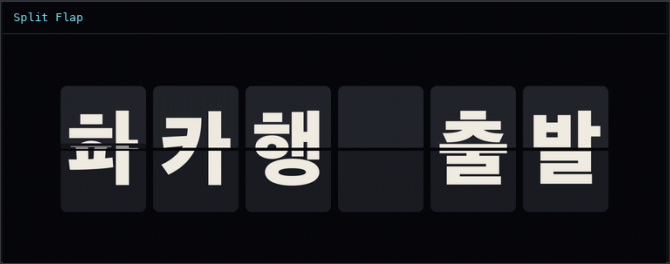
쓰임: 타이틀 한 단어를 목격하게 세워 두는 장면에 쓴다.

extruded 3D text slowly rotating, thick sides catching light

무엇으로 바뀌는지보다 어떻게 바뀌는지가 장면의 성격을 정한다.

SPLIT FLAP

스플릿 플랩 (파타파타)



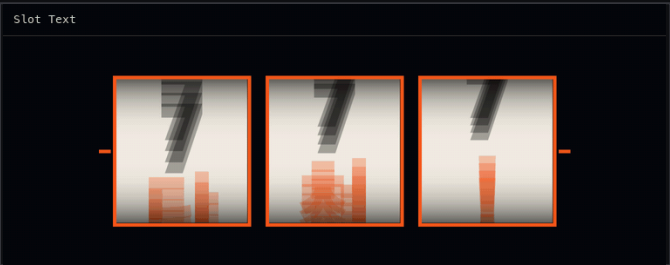
역 출발 안내판처럼 글자판이 위아래로 넘어가며 맞는 글자에 멈추는 텍스트 모션이다. 글자 한 칸을 위아래 반으로 나눠 뒷면이 아래로 접히게 하고, 칸마다 멈추는 시점을 달리한다.

비교: 플립 카드가 한 번 뒤집혀 끝나는 것과 달리, 스플릿 플랩은 여러 글자를 거쳐 멈춘다.

split-flap departure board letters flipping and settling into a word

SLOT TEXT

슬롯 텍스트



슬롯머신 릴처럼 글자가 세로로 빠르게 돌아 멈추는 텍스트 모션이다. 글자 칸마다 세로 글자 띠를 빠르게 올리고, 칸마다 시간차를 두고 감속해 멈춘다.

주의: 돌아가는 동안 글자는 읽히지 않으므로 결과가 멈추는 자리를 박자에 맞춘다.

slot machine text reels spinning fast and stopping one by one

FLIP CARDS

플립 카드



글자 한 장씩이 카드처럼 뒤집히며 다른 글자로 바뀌는 텍스트 모션이다. 글자마다 가로 또는 세로 축으로 180도 회전시키고, 뒷면에 새 글자를 둔다.

비교: 스플릿 플랩은 반으로 접히고, 플립 카드는 한 장이 통째로 뒤집힌다.

flip cards, each letter flips over to reveal a new letter

ODOMETER

오도미터



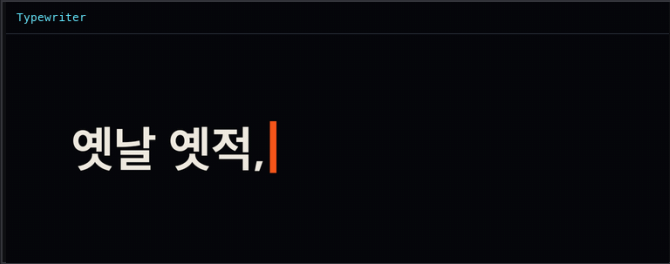
자동차 주행거리계처럼 숫자가 세로로 돌며 올라가는 텍스트 모션이다. 자리마다 숫자 띠를 세로로 옮기고, 낮은 자리가 한 바퀴 돌면 뒷자리가 한 칸 오른다.

쓰임: 관객 수, 실적, 연차 같은 숫자를 올려 보여 주는 장면에 쓴다.

odometer counter, digits rolling upward to a final number

TYPEWRITER

타자기 효과



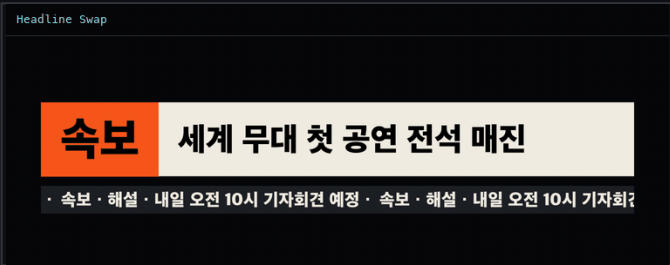
글자가 한 자씩 타자되듯 나타나는 텍스트 모션이다. 글자 수만큼 등장 시점을 일정 간격으로 나누고, 끝에서 커서가 깜빡이거나 글자를 지우고 다시 친다.

쓰임: 이야기 자막이나 독백처럼 말이 천천히 쓰이는 구간에 쓴다.

typewriter effect, letters appear one at a time with a blinking cursor

HEADLINE SWAP

헤드라인 스왑



뉴스 자막처럼 한 줄 문장이 다음 문장으로 바뀌는 텍스트 모션이다. 글줄을 띠 안에 두고 앞 문장이 위로 빠지는 동안 뒷 문장이 아래에서 올라와 자리를 채운다.

쓰임: 속보처럼 짧은 문장을 연달아 바꿔 보여 주는 해설 장면에 쓴다.

news headline swap, lower-third text slides out and new line slides in

LED TEXT

전광판 텍스트



점으로 이루어진 글자가 전광판처럼 켜지고 흐르는 텍스트 모션이다. 글자를 격자 점으로 바꾸고, 점마다 켜지는 시점을 달리하거나 글자 전체를 가로로 옮긴다.

무대 영상: 실제 LED 위에 점 글자를 띄우면 화면 자체가 더 큰 전광판처럼 보인다.

dot matrix LED text scrolling, glowing pixels on black background

스타일 — 보여 주는 방식이 다른 글자

스타일은 글자의 움직임보다 글자를 보여 주는 방식을 바꾸는 꾸밈이다. 외곽선만 남기고, 썰어 어긋내고, 무늬를 비추고, 그림자를 길게 늘인다.

SPLIT HALVES

스플릿 하프



글자가 위아래로 갈라지고 그 틈에서 다른 말이 나오는 텍스트 모션이다. 글줄을 가로 마스크로 반으로 나눠 위는 위로 아래는 아래로 옮기고, 틈에 새 글줄을 넣는다.

주의: 두 말이 뜻으로 이어져야 의외성이 되고, 아니면 글자가 깨진 것처럼 보인다.

text splits in half vertically, new word revealed in the gap

같은 단어라도 꾸밈이 바뀌면 격이 바뀌므로 곡의 결에 맞춰 고른다.

OUTLINE TEXT

외곽선 텍스트



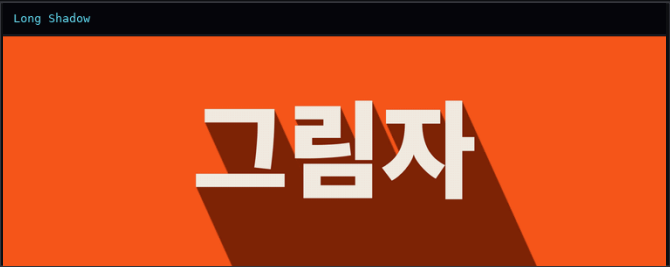
외곽선만 있는 글자가 한 줄씩 안이 채워지는 텍스트 모션이다. 스트로크만 컨 글줄 위에 채운 글줄을 겹치고, 마스크를 한 줄씩 열어 색이 들어오게 한다.

쓰임: 강조할 줄만 채우고 나머지는 외곽선으로 남겨 위계를 만들 때 쓴다.

outlined text filling in line by line with solid color

LONG SHADOW

롱 섀도



글자 뒤로 길게 뻗은 그림자의 방향이 빙 도는 텍스트 모션이다. 글자를 여러 장 겹쳐 한 방향으로 늘어놓아 그림자를 만들고, 그 방향 각도를 360도 돌린다.

비교: 익스트루드가 글자 자체의 두께라면, 롱 섀도는 평면 글자에 붙은 그림자다.

flat design text with a long shadow rotating around the letters

GLITCH SLICES

글리치 슬라이스



큰 글자가 가로로 얇게 썰려 조각마다 어긋나는 텍스트 모션이다. 글줄을 가로 띠 여러 개로 나누고 때마다 다른 거리로 좌우를 밀었다가 몇 프레임 뒤 되돌린다.

무대 영상: 드롭 직전이나 비트가 끊기는 순간에 쓰며, LED에서는 어긋남 폭을 크게 잡아야 보인다.

glitch text, horizontal slices offset and snap back, digital distortion

TEXT LIQUID FILL

리퀴드 필



외곽선 글자 안에 액체가 아래에서부터 차오르는 텍스트 모션이다. 글자를 마스크로 쓰고 안쪽 수면을 올리되, 수면 선을 물결로 흔들고 기포를 띄운다.

쓰임: 여름 곡이나 청량한 결의 뮤직비디오 타이틀에 쓴다.

liquid filling up inside outlined letters, waving surface and bubbles

TEXT MASK PATTERN

텍스트 마스크 패턴



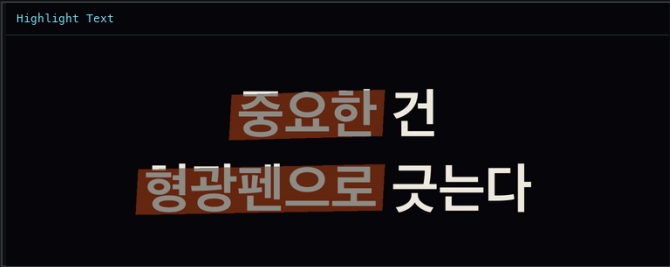
글자가 창이 되어 그 안으로 무늬나 영상이 흐르는 텍스트 모션이다. 글자를 마스크로 쓰고 아래 레이어의 패턴만 움직여 글자 모양 안에서 무늬가 지나간다.

주의: 무늬가 복잡하면 글자 윤곽이 묻히므로 굵은 서체와 단순한 무늬를 짝짓는다.

text as a mask, colorful pattern flowing inside the letter shapes

HIGHLIGHT TEXT

형광펜 강조



형광펜 자국이 글자 뒤에 그어지며 강조하는 텍스트 모션이다. 글자 뒤에 반투명 띠를 두고 마스크를 왼쪽에서 오른쪽으로 열어 펜이 지나간 것처럼 보이게 한다.

비교: 밑줄은 글자 아래 선만 그어지고, 형광펜은 글자 뒤 면이 칠해진다.

highlighter marker stroke sweeping behind the text, left to right

SPLIT COLOR WORD

스플릿 컬러



비스듬한 경계를 기준으로 글자색과 배경색이 반전되는 텍스트 모션이다. 글줄 두 장을 색만 바꿔 겹치고 대각선 마스크를 밀어 경계가 지나가면 색이 뒤집힌다.

무대 영상: 두 색만으로 전환 리듬을 만들 때 쓰며, LED 위에서는 고대비 두 색이 멀리서도 읽힌다.

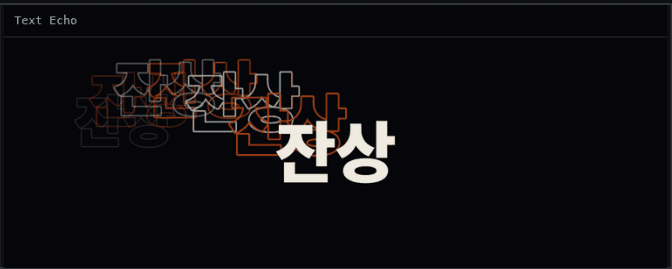
two-tone text, diagonal split line sweeps across inverting the colors

충격 — 치고 부수는 글자

충격은 글자가 한 번 치거나 깨지는 순간을 보여 주는 움직임이다.
내리꽂히고, 잘리고, 터지고, 부서지는 식으로 한 박자 안에 글자의 상태가 바뀐다.

TEXT ECHO

텍스트 에코



글자가 8자 궤도로 떠다니고 그 뒤를 잔상이 따라오는 텍스트 모션이다. 위치를 8자 패스로 돌리고, 몇 프레임 전 위치의 사본을 투명도를 낮춰 여러 장 남긴다.

주의: 잔상 수가 많아지면 글자가 뭉개지므로 본체 하나가 늘 뚜렷하게 읽혀야 한다.

text echo, floating letters in a figure-eight with fading trails

오프닝과 카운트다운처럼 장면을 열거나 끝내는 자리에 쓴다.

LIGHTNING STRIKE

라이트닝 스트라이크



번개의 섬광과 함께 글자가 내리꽂히는 텍스트 모션이다. 글자를 위에서 급히 떨어뜨려 멈추게 하고, 닿는 순간 번개 모양 빛과 화면 전체의 흰 섬광을 한두 프레임 겹친다.

무대 영상: 오프닝 첫 단어를 킁에 맞춰 떨어뜨릴 때 쓰며, LED에서는 섬광 프레임이 객석까지 번쩍이므로 횡수를 아낀다.

lightning strike text, word slams down with a lightning flash

LASER CUT

레이저 컷



레이저가 글자를 가로질러 두 동강 내는 텍스트 모션이다. 가는 빛줄기를 글자 위로 지나가게 하고, 지나간 선을 기준으로 글자를 위아래 두 조각으로 나눠 어긋나게 한다.

쓰임: SF 결의 타이틀이나 말을 끊어 버리는 뜻을 보여 주는 장면에 쓴다.

laser cut text, a beam slices the word in two and the halves slide apart

COIN FLIP

코인 플립



글자가 동전처럼 돌며 튀어 오르는 텍스트 모션이다. 글자를 위로 던지듯 올렸다 떨어뜨리면서 Y축 회전을 여러 바퀴 걸고, 떨어진 자리에서 짧게 튕긴 뒤 앞면으로 멈춘다.

주의: 돌아가는 동안 글자가 얇게 보여 읽히지 않으므로 한 글자나 짧은 단어에만 쓴다.

coin flip text, letters toss up spinning like coins and land face up

EXPLODE OUT

익스플로드 아웃



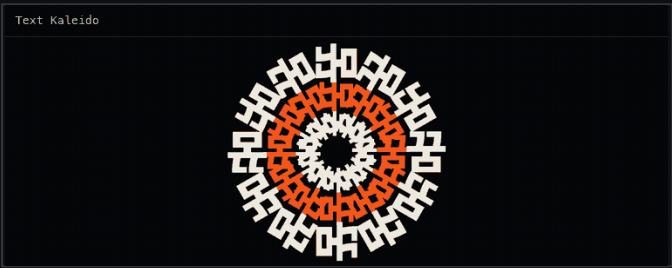
글자가 사방으로 튀어 날아가는 텍스트 모션이다. 글자를 한 자씩 떼어 중심에서 바깥으로 서로 다른 방향의 위치 키프레임과 회전을 주고, 다시 제자리로 모아 단어를 되돌린다.

비교: 워드 버스트는 단어가 커지며 나타나고, 익스플로드 아웃은 있던 단어가 날자로 흩어진다.

explode out, letters burst apart and fly off in all directions

TEXT KALEIDO

텍스트 칼레이도 (만화경)



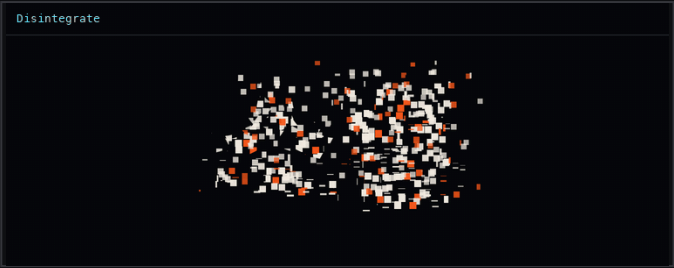
글자 만화경이 도는 텍스트 모션이다. 글자를 부채꼴 한 조각 안에 두고 거울 대칭으로 여러 번 복사해 원을 채운 뒤, 원 전체를 천천히 회전시킨다.

주의: 대칭 복사 뒤에는 글자가 거의 읽히지 않으므로 읽힐 단어는 따로 앞에 둔다.

text kaleidoscope, mirrored letters rotating in a symmetrical pattern

DISINTEGRATE

디스인티그레이트 (입자 소멸)



글자가 알갱이가 되어 사라지는 텍스트 모션이다. 글자를 작은 입자로 쪼개 한쪽 끝에서부터 바람에 날리듯 흩어지게 하고, 입자는 멀어질수록 작고 흐리게 한다.

비교: 익스플로드 아웃은 글자 단위로 터지고, 디스인티그레이트는 글자가 가루가 되어 날린다.

disintegrate text, letters crumble into particles and drift away

NUMBER SLAM

넘버 슬램



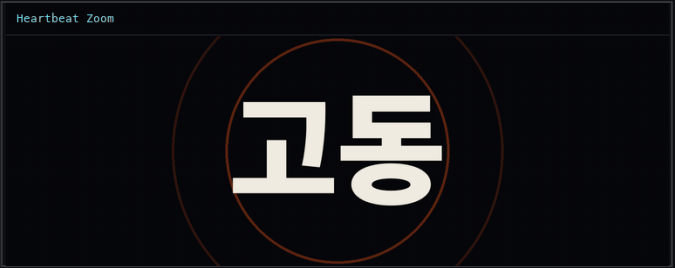
카운트다운 숫자를 한 자씩 내리꽂는 텍스트 모션이다. 숫자마다 큰 스케일에서 급히 줄어들며 짙히게 하고, 짙히는 순간 화면을 짧게 흔든 뒤 다음 숫자로 바꾼다.

무대 영상: 개막 카운트다운에 쓰며, LED에서는 숫자 하나가 화면을 다 채워야 뒤 객석까지 읽힌다.

number slam countdown, each digit slams in with a screen shake

HEARTBEAT ZOOM

하트비트 줌



심장 박동에 맞춰 글자가 커지며 파문이 퍼지는 텍스트 모션이다. 스케일을 100%에서 110%로 두 번 연달아 튀게 하고, 튕 때마다 글자 뒤에서 원형 파문을 바깥으로 퍼뜨린다.

무대 영상: 발라드 클라이맥스 직전처럼 박동을 들려주는 구간에 쓰며, 파문 주기를 곡의 BPM에 맞춘다.

heartbeat zoom, text pulses twice like a heartbeat with ripples spreading

장난 — 규칙을 가지고 노는 글자

장난은 글자에 작은 규칙 하나를 걸어 반복시키는 움직임이다.

파도처럼 오르내리고, 비처럼 내리고, 돋보기에 커지고, 도미노처럼 넘어지는 규칙이 글자마다 시간차로 돈다.

읽는 부담이 적어 즐거운 곡의 배경이나 해설 장면에 쓴다.

WAVE LETTERS

웨이브 레터



글자가 파도처럼 위아래로 움직이는 텍스트 모션이다. 글자마다 세로 위치를 사인 곡선으로 오르내리게 하고, 옆 글자로 갈수록 시작 시점을 몇 프레임씩 늦춰 파도가 옆으로 흐르게 한다.

쓰임: 여름 곡이나 밝은 구간의 가사 자막에 쓴다.

wave letters, each letter bobs up and down in a rolling wave

STOP MOTION

스톱모션



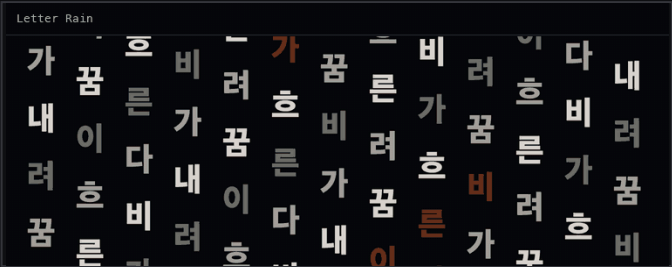
스톱모션처럼 글자가 똑똑 끊기며 흔들리는 텍스트 모션이다. 위치와 회전을 매 프레임이 아니라 두세 프레임마다 한 번씩만 바꿔, 손으로 한 컷씩 찍은 것처럼 보이게 한다.

주의: 끊기는 간격이 고르면 기계처럼 보이므로 간격을 조금씩 어긋나게 돈다.

stop motion text, letters jitter in stepped frames like hand-animated cutouts

LETTER RAIN

레터 레인



글자가 비처럼 내리는 텍스트 모션이다. 글자 여러 개를 화면 위 밖에 흩어 두고 서로 다른 속도로 아래로 떨어뜨리며, 떨어진 글자는 아래에서 사라지고 새 글자가 다시 위에서 나온다.

무대 영상: 가사 전체를 배경으로 흘러보내는 구간에 쓰며, 글자 크기를 섞어야 LED에서 밋밋하지 않다.

letter rain, characters falling down the screen like rain at different speeds

MAGNIFIER LENS

매그니파이어 렌즈 (돋보기)



돋보기가 지나가며 글자가 확대되는 텍스트 모션이다. 원형 렌즈 모양을 글줄 위로 옮기고, 렌즈 안에 든 글자만 더 크게 복사해 보여 준다.

쓰임: 해설 영상에서 한 단어를 짚어 주거나 문장 속 핵심어를 찾아내는 장면에 쓴다.

magnifier lens moving over text, letters enlarge inside the circle

GRADIENT FLOW

그라데이션 플로



그라데이션이 글자 안을 흐르는 텍스트 모션이다. 글자를 마스크로 쓰고 아래 색 띠를 한 방향으로 옮겨, 글자 모양은 그대로 둔 채 색만 지나가게 한다.

비교: 텍스트 마스크 패턴은 무늬나 영상이 지나가고, 그라데이션 플로는 색의 띠만 지나간다.

gradient flow text, colorful gradient sweeping through the letters

SCRAMBLE DECODE

스크램블 디코드



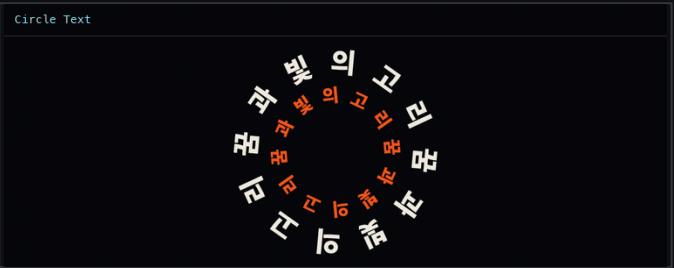
난수 글자가 정답 글자로 바뀌는 텍스트 모션이다. 글자 칸마다 임의의 문자와 숫자를 빠르게 바꿔 보여 주다가, 왼쪽 칸부터 차례로 맞는 글자에 고정시킨다.

비교: 슬롯 텍스트는 글자가 세로로 돌아 멈추고, 스크램블 디코드는 제자리에서 바뀌다 고정된다.

scramble decode, random characters cycle and lock into the correct word

CIRCLE TEXT

서클 텍스트



원 모양으로 두른 글자 고리가 역회전하는 텍스트 모션이다. 글줄을 원 패스에 붙여 고리를 만들고, 안쪽 고리와 바깥 고리를 서로 반대 방향으로 등속 회전시킨다.

무대 영상: 로고 주위를 도는 글자 고리로 쓰며, 회전 속도를 템포에 맞춰 루프로 길게 깎는다.

circle text rings rotating in opposite directions around a logo

DOMINO LETTERS

도미노 레터



글자가 도미노처럼 차례로 쓰러지는 텍스트 모션이다. 글자마다 아래쪽 모서리를 축으로 옆으로 90도 회전시키고, 앞 글자가 닿는 시점에 다음 글자가 넘어가게 시간차를 둔다.

주의: 글자 사이가 벌어지면 닿지 않고 혼자 넘어지는 것처럼 보이므로 자간을 좁힌다.

domino letters, each letter tips over and knocks down the next

힘 — 물리를 받는 글자

힘은 글자에 중력이나 자력 같은 물리 법칙을 걸어 움직이는 연출이다.
튀고, 펴럭이고, 끌려오고, 부풀고, 굽어지면서 글자가 질량을 가진 물체처럼 보인다.
힘의 방향이 하나로 일해야 하므로 한 장면에 법칙을 하나만 건다.

Water Reflection

워터 리플렉션 (수면 반사)



글자가 수면에 흔들리며 비치는 텍스트 모션이다. 글자를 아래로 뒤집어 복사해 투명도를 낮추고, 뒤집은 쪽에만 가로 물결 왜곡을 걸어 천천히 흔든다.

쓰임: 야경이나 차분한 발라드의 타이틀 장면에 쓴다.

text reflected on water, rippling mirror image below the letters

Letter Bounce

레터 바운스



글자가 한 글자씩 튀어 오르는 텍스트 모션이다. 글자마다 세로 위치를 위로 올렸다 내리고, 내려오는 쪽을 빠르게 해 바닥에서 튕기는 느낌을 주며 시작 시점을 글자마다 늦춘다.

비교: 레터 시퀀스는 글자가 떨어져 자리에 서고, 레터 바운스는 서 있던 글자가 위로 튕다.

letter bounce, each letter hops up and lands in sequence

Text Flag

텍스트 플래그



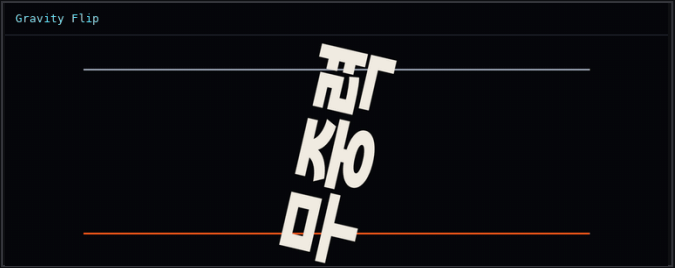
글자가 깃발처럼 펴럭이는 텍스트 모션이다. 글줄 전체에 가로 물결 왜곡을 걸어 한쪽 끝은 고정하고, 반대쪽으로 갈수록 흔들림 폭을 키운다.

무대 영상: 응원 구호나 팀 이름을 띄우는 구간에 쓰며, 흔들림 주기를 곡의 마디에 맞춘다.

text flag, the word ripples and waves like a flag in the wind

GRAVITY FLIP

그래비티 플립



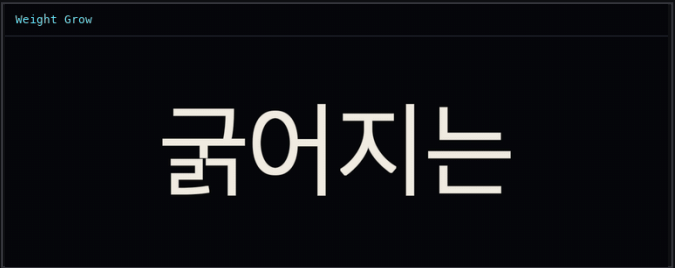
중력이 반전되어 글자가 위로 튀어 오르는 텍스트 모션이다. 바닥에 놓인 글자를 갑자기 위로 떨어뜨리듯 올려 천장에 닿게 하고, 닿는 순간 짧게 튕긴다.

주의: 아래에 바닥선이 보여야 뒤집혔다고 읽히므로 바닥과 천장을 화면 안에 둔다.

gravity flip, letters fall upward and slam against the top edge

WEIGHT GROW

웨이트 그로 (굵기 변화)



가는 글자가 점점 굵어지는 텍스트 모션이다. 같은 서체의 가는 굵기와 굵은 굵기를 가변 서체 축이나 겹친 두 글줄로 이어, 두께만 서서히 바꾼다.

쓰임: 말이 점점 세지는 구간이나 한 단어를 뒤통게 강조하는 장면에 쓴다.

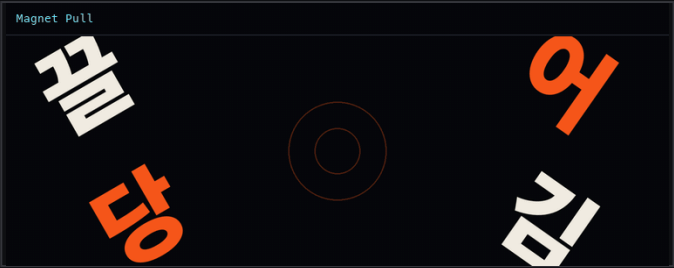
weight grow, thin letters gradually thicken into bold

순환 — 돌고 바뀌는 글자

순환은 글자가 정해진 길을 돌거나 자리를 바꾸며 이어지는 움직임이다.

MAGNET PULL

마그네틱 풀



글자가 자석처럼 한 점으로 끌려오는 텍스트 모션이다. 글자를 화면 곳곳에 흩어 두고 중심을 향해 처음엔 느리게 갈수록 빠르게 당겨 한 줄로 붙게 한다.

비교: 레터 어셈블은 흩어진 글자가 제 자리로 모이고, 마그네틱 풀은 한 점이 글자를 끌어당긴다.

magnet pull, scattered letters snap toward a center point and lock together

TEXT FAN

텍스트 팬 (부채꼴)



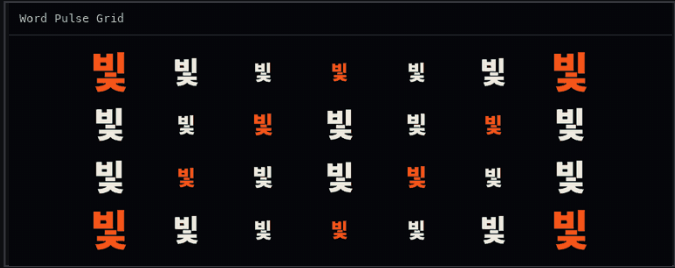
같은 글자가 부채처럼 펼쳐지는 텍스트 모션이다. 글자를 여러 장 겹쳐 두고 아래 한 점을 축으로 장마다 다른 각도로 회전시켜 부채살처럼 벌린다.

쓰임: 일본풍이나 동양적 결의 타이틀 등장에 쓴다.

text fan, copies of a letter spread open like a folding fan

WORD PULSE GRID

워드 펄스 그리드



격자로 깔린 글자가 물결치며 부풀어 오르는 텍스트 모션이다. 같은 단어를 격자로 채우고, 한 점에서 시작한 파문이 지나가는 칸만 차례로 커졌다 돌아오게 한다.

무대 영상: 곡 제목으로 화면을 채우는 배경에 쓰며, 파문을 킁마다 한 번씩 보낸다.

word pulse grid, a grid of words swells in a ripple wave

추처럼 오가고, 원 안에서 바뀌고, ∞ 궤도를 달리고, 뒤섞였다 정렬되면서 시작과 끝이 이어진다.
루프로 만들기 쉬워 자막과 배경처럼 오래 걸어 두는 자리에 쓴다.

KARAOKE BALL

가라오케 볼



공이 튀면서 글자를 물들이는 텍스트 모션이다. 작은 공을 글자 위로 한 자씩 포물선으로 옮기고, 공이 닿은 글자부터 색을 바꾼다.

쓰임: 노래방 자막처럼 가사를 박자대로 따라 부르게 하는 장면에 쓴다.

karaoke bouncing ball hopping over lyrics, letters change color as it lands

SWING LETTERS

스윙 레터



글자가 위의 한 점에 매달려 추처럼 흔들리는 텍스트 모션이다. 글자마다 위쪽 중앙을 축으로 좌우 회전을 걸고, 흔들림 폭을 점점 줄여 멈추게 한다.

주의: 흔들림 폭이 크면 글자끼리 겹치므로 자간을 넓히거나 각도를 15도 안에 둔다.

swing letters, each letter dangles and swings like a pendulum

PIXEL DISSOLVE

픽셀 디졸브



글자가 네모 조각으로 녹아 사라졌다가 돌아오는 텍스트 모션이다. 글자를 격자 칸으로 나눠 칸마다 임의의 순서로 끄고, 같은 순서를 거꾸로 돌려 다시 켜다.

비교: 디스인티그레이트는 가루가 날아가 끝나고, 픽셀 디졸브는 네모로 꺼졌다 제자리에서 돌아온다.

pixel dissolve, text breaks into square blocks and reassembles

ROTATING WORDS

로테이팅 워즈



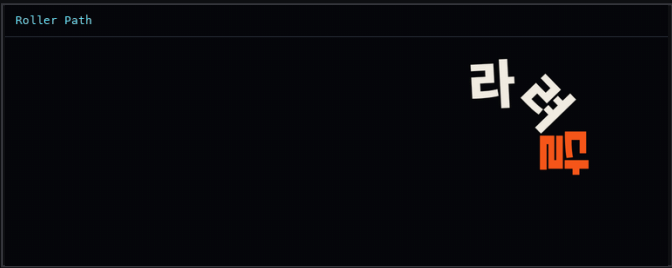
원 안에서 단어가 바뀌는 텍스트 모션이다. 원형 틀 안에 단어를 두고, 앞 단어가 아래로 빠지는 동안 뒷 단어가 위에서 내려와 자리를 채운다.

쓰임: 계절이나 시간처럼 같은 자리의 말이 차례로 바뀌는 해설 장면에 쓴다.

rotating words inside a circle, one word scrolls out as the next scrolls in

ROLLER PATH

롤러 패스



∞ 모양 궤도를 글자가 달려 지나가는 텍스트 모션이다. 글줄을 8자 패스에 붙여 한 방향으로 계속 옮기고, 교차점에서는 앞뒤 순서를 바꿔 겹침을 정리한다.

주의: 교차점에서 글자가 겹쳐 뭉개지므로 글줄 길이를 궤도의 절반 이하로 둔다.

roller path, letters racing along a figure-eight track

BLUR TRAIL

블러 트레일



글자가 잔상을 끌며 달려 지나가는 텍스트 모션이다. 글자를 가로로 빠르게 옮기고, 진행 방향 반대쪽으로 모션 블러를 길게 걸어 꼬리를 남긴다.

비교: 펀치 줌은 카메라 쪽으로 튀어나오며 잔상을 남기고, 블러 트레일은 옆으로 달리며 꼬리를 끈다.

blur trail, text races across the screen with a long motion blur tail

SHUFFLE LETTERS

셔플 레터



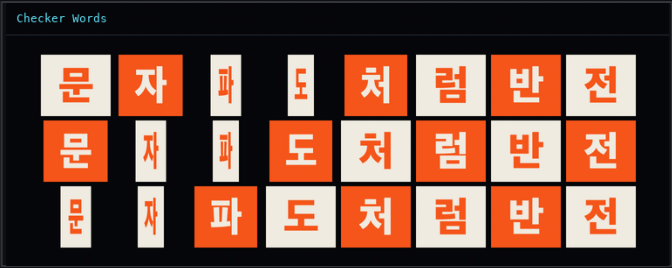
글자가 서로 자리를 바꾸다가 정렬되는 텍스트 모션이다. 글자 순서를 임의로 섞어 두고 각 글자를 제 자리로 옮기되, 지나는 길이 서로 엇갈리게 둔다.

쓰임: 퍼즐이나 게임 결의 타이틀에서 답이 맞춰지는 장면에 쓴다.

shuffle letters, scrambled letters slide past each other and sort into the word

CHECKER WORDS

체커 워즈



체크무늬로 깔린 글자가 물결을 따라 뒤집히는 텍스트 모션이다. 글자 칸을 두 색으로 번갈아 채우고, 한쪽에서 시작한 물결이 지나가는 칸의 글자색과 배경색을 서로 바꾼다.

무대 영상: 두 색만으로 배경 리듬을 만들 때 쓰며, LED에서는 칸 크기를 크게 잡아야 무늬가 보인다.

checker words, checkerboard text cells invert colors in a sweeping wave

여운 — 모이고 흩어지는 글자

여운은 글자가 형태를 얻거나 잃는 과정을 천천히 보여 주는 움직임이다.
번지고, 모이고, 떨어 멈추고, 무너지고, 떠나니면서 글자가 나타나는 시간 자체가 장면이 된다.
도입과 엔딩처럼 속도보다 분위기가 앞서는 자리에 쓴다.

TEXT SPIRAL

텍스트 스파이럴



소용돌이를 따라 글자가 도는 텍스트 모션이다. 글줄을 나선 패스에 붙여 바깥에서 안쪽으로 옮기고, 나선 전체도 천천히 회전시킨다.

비교: 텍스트 보텍스는 카메라가 안으로 빨려 들어가고, 텍스트 스파이럴은 평면 위에서 글자만 돈다.

text spiral, letters circling inward along a spiral path

JITTER SETTLE

지터 세틀



글자가 떨리다가 조금씩 안정되는 텍스트 모션이다. 위치에 작은 무작위 흔들림을 걸고, 흔들림 폭을 시간에 따라 0까지 줄여 제자리에 멈추게 한다.

주의: 떨림이 오래 가면 고장처럼 보이므로 한 박자 안에 멈춘다.

jitter settle, text shakes nervously then calms to a stop

ELASTIC WAVE STRETCH

일래스틱 웨이브 스트레치



글자가 세로로 늘어나며 물결치는 텍스트 모션이다. 글자마다 세로 스케일을 늘렸다 줄이고, 옆 글자로 갈수록 시작 시점을 늦춰 늘어남이 파도처럼 옆으로 번지게 한다.

비교: 스트레치 텍스트는 글줄 전체가 같이 늘고, 일래스틱 웨이브 스트레치는 글자마다 시간차로 늘어난다.

elastic wave stretch, letters stretch tall one after another in a wave

INK BLEED

잉크 블리드



잉크가 번지며 글자 형태가 되는 텍스트 모션이다. 글자 모양 안쪽 몇 점에서 번짐을 시작해 바깥으로 퍼지게 하고, 가장자리를 거칠게 흐려 종이에 스민 것처럼 만든다.

주의: 번짐이 글자 밖까지 나가면 형태가 뭉개지므로 글자 윤곽을 마스크로 막는다.

ink bleed, ink spreads and soaks into the shape of the letters

CRUMBLE DOWN

크럼블 다운



글자가 무너져 아래로 떨어지는 텍스트 모션이다. 글자를 조각으로 나눠 위 조각부터 아래로 떨어뜨리고, 바닥에 닿은 조각은 쌓이거나 화면 밖으로 빠진다.

무대 영상: 곡 끝이나 암전 직전에 쓰며, 떨어진 뒤 화면을 검게 비우면 다음 곡으로 넘어가기 쉽다.

crumble down, letters break apart and collapse to the ground

LETTER ASSEMBLE

레터 어셈블



흩어진 글자가 모여 단어가 되는 텍스트 모션이다. 글자를 화면 곳곳에 기울여 흩어 두고, 각 글자의 회전을 풀며 제자리로 옮긴다.

무대 영상: 도입부 타이틀에 쓰며, LED에서는 모인 뒤 한 박자 멈춰야 단어가 읽힌다.

letter assemble, scattered letters fly in and form the title

FLOAT DRIFT

플로트 드리프트



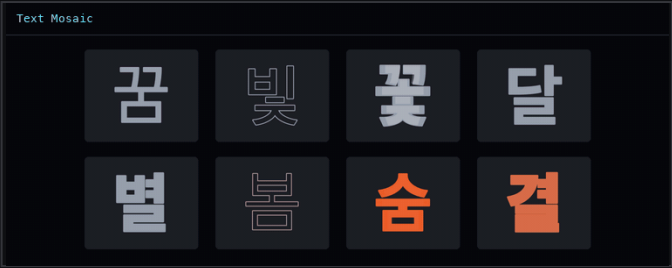
글자가 동실동실 떠다니듯 움직이는 텍스트 모션이다. 글자마다 위치를 느린 무작위 곡선으로 옮기고, 회전도 몇 도 안에서 천천히 흔든다.

주의: 움직임이 커지면 떠다니는 것이 아니라 흘러가 보이므로 이동 폭을 글자 높이 안에 둔다.

float drift, letters hover and drift gently like floating in air

TEXT MOSAIC

텍스트 모자이크



서체가 다른 글자를 차례로 빛나게 하는 텍스트 모션이다. 같은 단어를 서체만 바꿔 격자로 채우고, 칸마다 시간차를 두어 밝기를 올렸다 내린다.

쓰임: 서체 견본이나 디자인 소개 영상에서 서체를 비교해 보여 주는 장면에 쓴다.

text mosaic, a grid of the same word in different fonts lighting up one by one

자막 디자인

자막은 말을 글자로 옮겨 화면에 엮는 장치이고, 같은 말도 띄와 테두리와 질감이 바뀌면 다른 프로그램처럼 보인다.

일본 방송에서 텔롭이라 부르는 것이 이것이며, 한국 현장에서는 자막이라 부른다.

예능풍 장식부터 영화 자막과 엔드 크레딧까지, 글자를 어떤 그릇에 담아 내느냐로 묶음을 나눴다.

버라이어티 — 기세로 치는 장식 자막

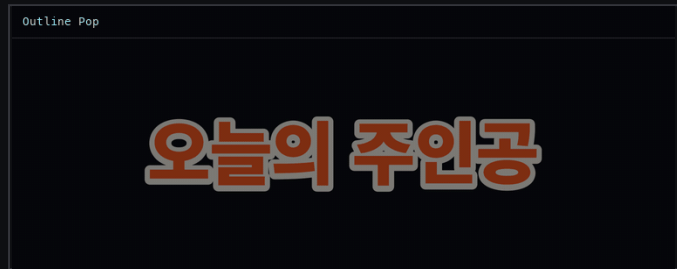
버라이어티는 테두리와 그라데이션과 폭발 도형으로 글자에 기세를 싣는 자막이다.

튀고, 쿵 찍히고, 떨리고, 터지며 한 박자 안에 눈을 잡는다.

예능 리액션이나 결정타 한 단어처럼 소리보다 글자가 먼저 닿아야 하는 자리에 쓴다.

OUTLINE POP

아웃라인 팝



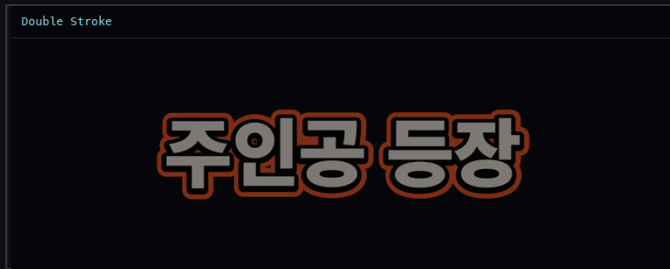
테두리를 두른 글자가 팡 하고 튀며 나타나는 자막 디자인이다. 굵은 외곽선을 붙인 글자의 스케일을 0에서 키워 한 번 살짝 넘겼다가 제자리로 되돌리며, 튀는 순간은 두세 프레임 안에 끝낸다.

쓰임: 예능에서 리액션 한 단어를 소리와 같이 띄워 강조할 때 쓴다.

outline pop telop, bold outlined text pops in with a bounce

DOUBLE STROKE

더블 스트로크 (이중 테두리)



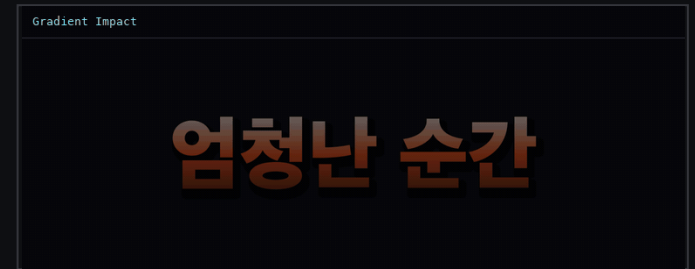
글자에 테두리를 두 겹 둘러 주인공 느낌을 내는 자막 디자인이다. 안쪽 선은 가늘게 바깥 선은 굵게 두르고, 두 선의 색을 서로 다르게 뒤 글자가 배경에서 한 번 더 떨어져 보이게 한다.

주의: 두 테두리가 같은 굵기면 한 겹으로 보이므로 바깥 선을 안쪽 선보다 확실히 굵게 둔다.

double stroke telop, text with two layered outlines, bold title look

GRADIENT IMPACT

그라데이션 임팩트



그라데이션을 입힌 글자가 쿵 하고 나타나는 자막 디자인이다. 글자 면에 위아래 두 색 그라데이션을 깔고, 큰 스케일에서 급히 줄어들며 자리에 박히게 한다.

무대 영상: LED에서 결정타 한 단어를 킁에 맞춰 박을 때 쓰며, 그라데이션은 두 색까지만 뒤야 멀리서 글자로 읽힌다.

gradient impact telop, gradient-filled text slams onto screen

TILTED STICKER

틸티드 스티커 (기울인 스티커)



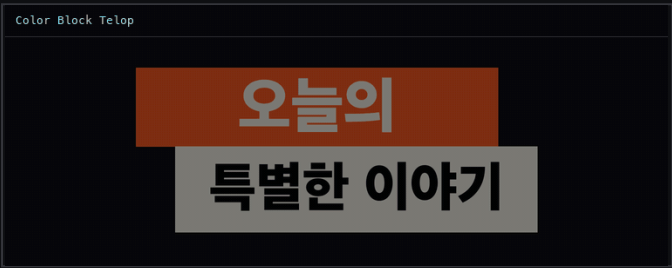
스티커처럼 글자를 비스듬히 붙이는 자막 디자인이다. 크림색 면에 검은 글자를 넣은 스티커를 만들고 전체를 살짝 기울여 붙인다.

주의: 기울기가 크면 글자가 읽히지 않으므로 살짝만 기울이고 본 자막과 겹치지 않는 자리에 둔다.

tilted sticker telop, text on a white-bordered sticker pasted at an angle

COLOR BLOCK TELOP

컬러 블록 자막



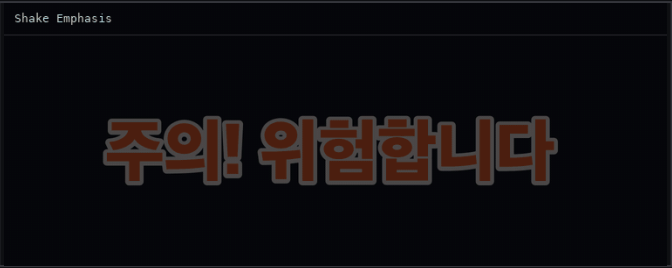
색 블록 위에 글자를 두 줄로 엮는 자막 디자인이다. 단색 사각 블록을 깔고 글자 두 줄을 블록 안에 맞춰 넣되, 블록과 글자색을 고대비로 둔다.

무대 영상: 곡 제목과 가수 이름을 한 덩어리로 띄울 때 쓰며, LED에서는 블록 색이 배경 영상과 겹치지 않아야 한다.

color block telop, two lines of text on a solid color block

SHAKE EMPHASIS

셰이크 강조



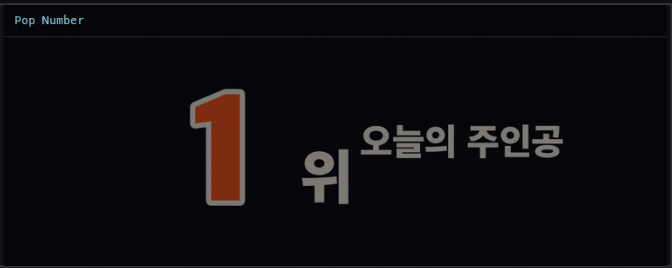
글자가 떨리며 위험한 정도를 전하는 자막 디자인이다. 위치를 프레임마다 좌우로 몇 픽셀씩 무작위로 흔들고, 흔들는 폭이 클수록 위험도가 높게 읽히게 한다.

주의: 흔들는 시간이 길면 눈이 피로하므로 한 단어가 머무는 동안만 떨고 멈춘다.

shake emphasis telop, text jitters and trembles in place

POP NUMBER

팝 넘버



큰 숫자로 순위를 보여 주는 자막 디자인이다. 숫자를 글자보다 두세 배 크게 두고 항목 이름을 옆에 작게 붙여 순위가 먼저 읽히게 한다.

쓰임: 랭킹 코너처럼 순위를 차례로 넘겨 보여 주는 구간에 쓴다.

pop number telop, oversized ranking numeral next to small label text

BURST BUBBLE

버스트 버블 (폭발 말풍선)



뽀족뽀족한 폭발 모양 안에 글자를 넣어 충격을 내는 자막 디자인이다. 톱니처럼 뽀족한 폭발 도형을 글자 뒤에 깔고, 도형과 글자를 함께 한 박자에 키워 터뜨린다.

비교: 말풍선 자막은 둥근 테두리로 대사를 담고, 버스트 버블은 뽀족한 테두리로 쏙코미나 충격을 담는다.

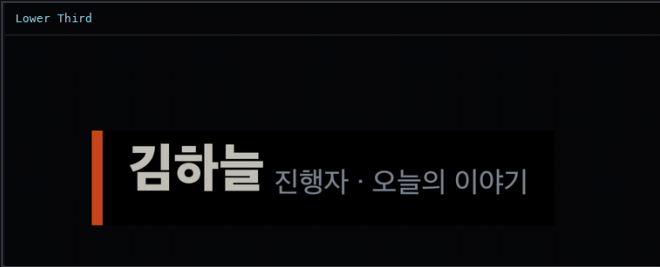
burst bubble telop, text inside a spiky explosion shape popping in

라벨과 띠 — 정보를 심는 자막

라벨과 띠는 글자를 띠나 도형에 실어 정보의 종류를 함께 알리는 자막이다.
이름 띠, 테이프, 리본, 말풍선처럼 그릇의 모양이 곧 내용의 성격이다.
무엇을 말하는지보다 누가 어떤 종류의 말을 하는지가 먼저 읽혀야 할 때 쓴다.

LOWER THIRD

로워 서드



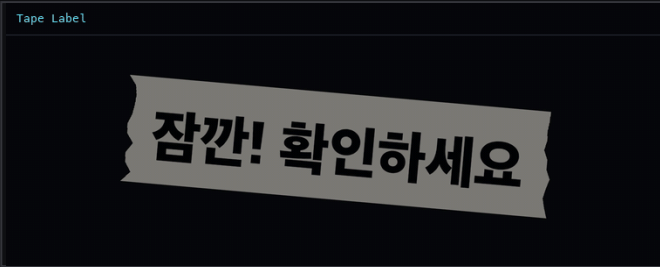
이름과 직함을 띠에 실어 화면 아래쪽에 내는 자막 디자인이다. 화면 아래 3분의 1 자리에 가로 띠를 깔고 이름을 크게 직함을 작게 두 줄로 엮는다.

무대 영상: 공연 송출에서 출연자 이름을 띄울 때 쓰며, LED에서는 띠를 화면 폭의 절반 이내로 뒤야 영상을 가리지 않는다.

lower third telop, name and title on a horizontal bar at the bottom

TAPE LABEL

테이프 라벨 (마스킹테이프풍)



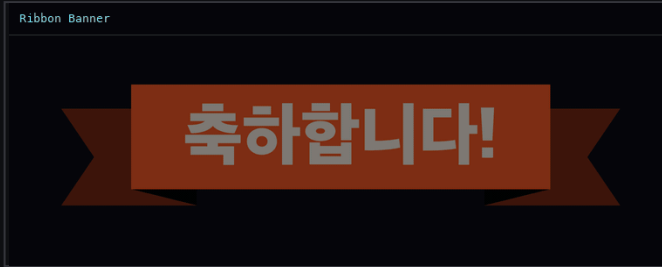
마스킹테이프처럼 생긴 띠 위에 글자를 엮는 자막 디자인이다. 양 끝이 찢긴 듯한 반투명 띠를 글자 뒤에 깔고, 띠 색은 연한 파스텔로 둔다.

비교: 킬티드 스티커는 흰 테두리 면을 비스듬히 붙이고, 테이프 라벨은 반투명 띠를 평평하게 붙인다.

masking tape label telop, text on a torn-edge translucent tape strip

RIBBON BANNER

리본 배너



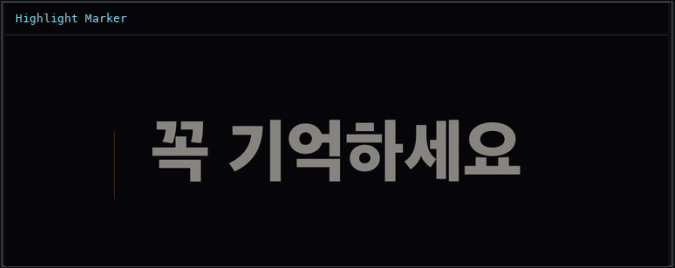
리본 띠에 글자를 엮어 축하하는 자막 디자인이다. 양 끝이 제비꼬리로 갈라진 리본 도형을 깔고 글자를 가운데에 엮는다.

쓰임: 기념일 공지나 축하 문구처럼 격식 있는 알림에 쓴다.

ribbon banner telop, text on a ribbon with swallowtail ends

HIGHLIGHT MARKER

마커 하이라이트



마커로 글자를 칠해 강조하는 자막 디자인이다. 글자 뒤에 반투명 색 띠를 깔고 강조할 단어 범위만큼만 칠한다.

비교: 문자 연출의 형광펜 강조는 띠가 그어지는 움직임이고, 마커 하이라이트는 해설 자막 앞의 단어에 칠이 얹혀 있는 상태다.

highlight marker telop, translucent marker stroke behind key words

SPEECH BUBBLE

말풍선 자막



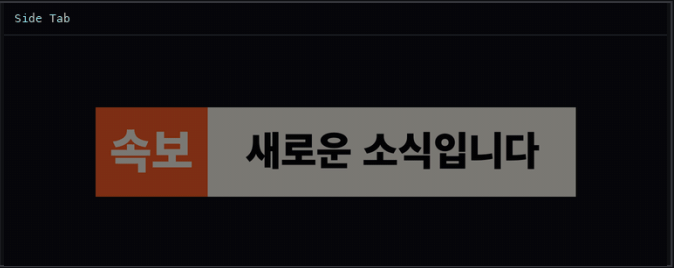
말풍선 안에 글자를 넣어 대화를 보여 주는 자막 디자인이다. 둥근 풍선 도형에 꼬리를 붙여 말하는 사람 쪽으로 향하게 하고 대사를 안에 넣는다.

쓰임: 출연자 대사를 누가 말했는지까지 보여 줘야 하는 회화 장면에 쓴다.

speech bubble telop, dialogue text inside a rounded bubble with a tail

SIDE TAB

사이드 탭 뉴스바



왼쪽에 작은 탭을 붙인 뉴스 띠에 글자를 얹는 자막 디자인이다. 긴 가로 띠 앞머리에 색이 다른 짧은 탭을 붙이고, 탭에는 분류를 띠에는 본문을 넣는다.

무대 영상: 행사 송출에서 안내 문구를 띄울 때 쓰며, LED에서는 탭 색을 본 띠와 뚜렷이 갈라야 분류가 읽힌다.

side tab news bar telop, long bar with a small colored category tab on the left

THOUGHT CLOUD

생각 구름



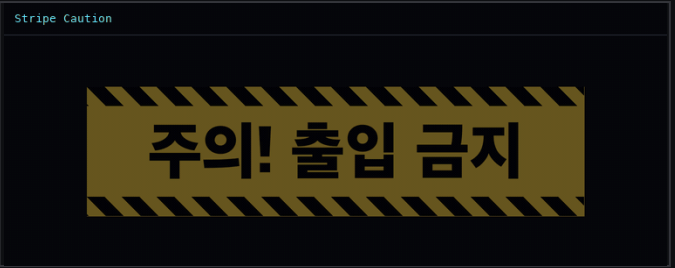
몽실몽실한 구름 모양 안에 속마음을 넣는 자막 디자인이다. 가장자리가 둥글게 꺾인 구름 도형을 깔고 꼬리 대신 작은 동그라미 몇 개를 사람 쪽으로 이어 붙인다.

비교: 말풍선 자막은 입 밖으로 나온 대사이고, 생각 구름은 입 밖으로 나오지 않은 속마음이다.

thought cloud telop, inner voice text inside a fluffy cloud with small bubbles

STRIPE CAUTION

스트라이프 코션 (경고 줄무늬)



경고 줄무늬로 주의를 환기하는 자막 디자인이다. 노랑과 검정 사선 줄무늬 띠를 글자 위아래나 테두리에 두르고 글자는 단색으로 띠와 떼어 놓는다.

주의: 줄무늬 위에 글자를 바로 얹으면 획이 줄에 묻히므로 글자 뒤에 단색 면을 따로 깎는다.

caution stripe telop, yellow and black diagonal stripes framing warning text

서브타이틀 — 가독성으로 고르는 자막

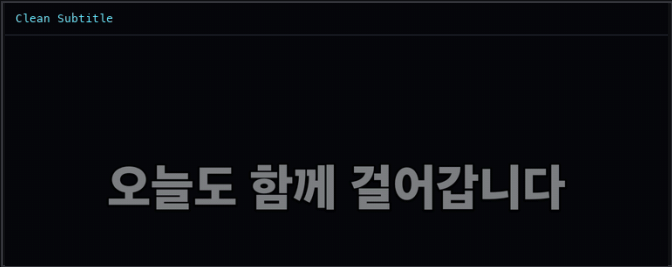
서브타이틀은 꾸밈보다 읽히는 것을 먼저 두는 본문 자막이다.

흰 글자에 테두리, 검은 띠, 노란 글자, 그라데이션처럼 배경에서 글자를 떼는 방법이 다를 뿐이다.

영상 전체에 깔리므로 한 번 고르면 끝까지 같은 디자인으로 간다.

CLEAN SUBTITLE

클린 자막 (흰 글자+테두리)



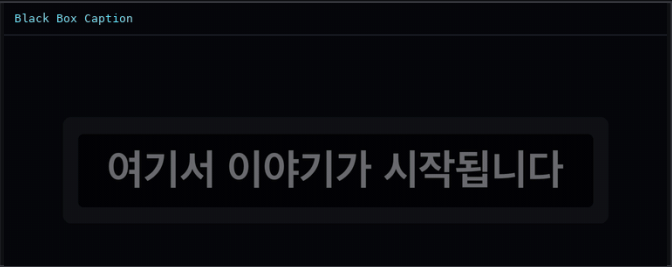
흰 글자에 테두리를 두른 기본 자막 디자인이다. 흰 글자 바깥에 검정이나 진한 색 외곽선을 얇게 두르고 화면 아래 가운데에 한 줄로 둔다.

쓰임: 장편 영상 전체에 깔리는 만능 자막으로, 다른 디자인을 쓸 이유가 없으면 이것으로 한다.

clean subtitle, white text with thin dark outline centered at the bottom

BLACK BOX CAPTION

블랙 박스 캡션 (검은 띠 자막)



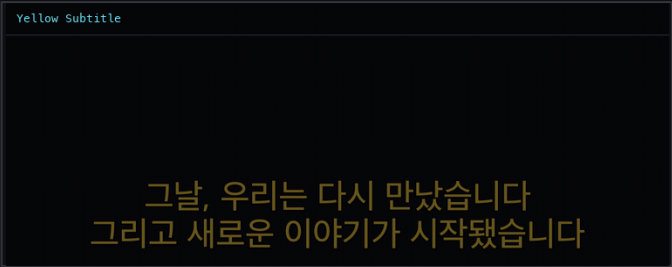
검은 띠를 글자 뒤에 깔아 가독성을 높이는 자막 디자인이다. 글자 폭에 맞춘 검은 사각 면을 반투명으로 깔고 흰 글자를 얹어 배경이 밝아도 읽히게 한다.

비교: 클린 자막은 테두리로 배경과 떼고, 블랙 박스 캡션은 띠로 배경을 아예 가린다.

black box caption, white text on a semi-transparent black bar

YELLOW SUBTITLE

옐로 자막 (영화풍)



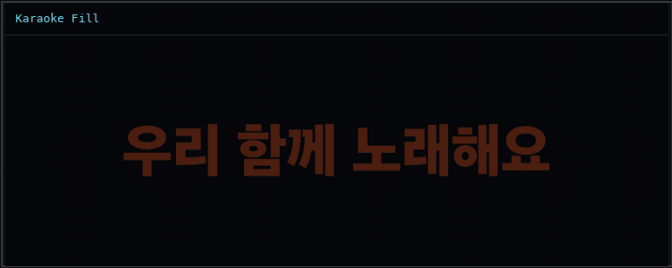
영화 자막처럼 노란 글자로 내는 자막 디자인이다. 흰 글자 대신 연한 노랑을 쓰고 얇은 검정 외곽선을 둘러 어두운 화면에서도 글자가 뜨게 한다.

쓰임: 서양 영화풍 분위기를 내거나 실사 영상에 영화 느낌을 엮을 때 쓴다.

yellow movie subtitle, pale yellow text with thin black outline

KARAOKE FILL

가라오케 필 (노래방 자막)



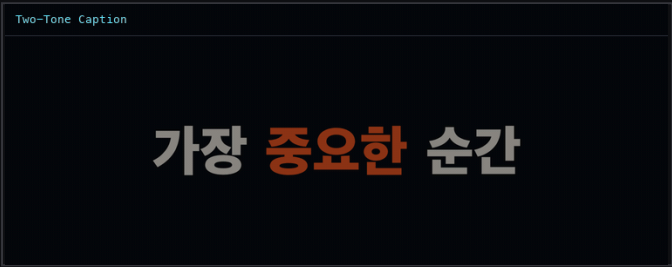
가사가 노래에 맞춰 색으로 칠해져 가는 자막 디자인이다. 같은 가사를 두 색으로 겹쳐 놓고 마스크를 왼쪽에서 오른쪽으로 음절 타이밍에 맞춰 열어 색이 채워지게 한다.

무대 영상: 떻창 구간에서 관객이 따라 부르게 할 때 쓰며, LED에서는 칠해진 색과 안 칠해진 색의 대비를 크게 둔다.

karaoke fill subtitle, lyrics fill with color left to right in sync with the song

TWO-TONE CAPTION

투톤 캡션



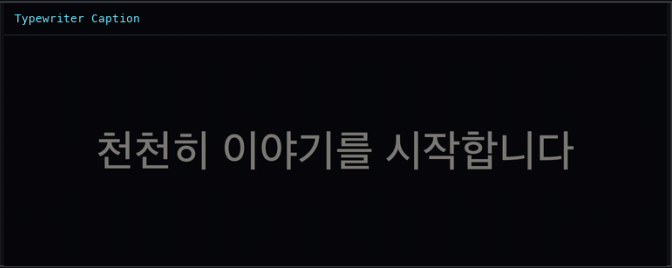
중요한 단어만 색을 바꿔 두는 자막 디자인이다. 문장은 흰색으로 두고 요점 단어만 강조색으로 바꾸되 움직임은 주지 않는다.

주의: 강조색이 여러 개면 요점이 흩어지므로 한 문장에 한 색만 쓴다.

two-tone caption, key words in accent color within white subtitle

TYPEWRITER CAPTION

타이프라이터 캡션



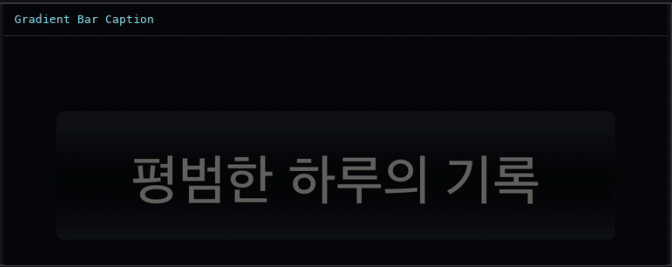
한 글자씩 타이핑되듯 찍히는 자막 디자인이다. 글자 수만큼 등장 시점을 일정 간격으로 나눠 한 자씩 켜고 마지막 글자까지 찍히면 그대로 둔다.

비교: 문자 연출의 타자기 효과가 타이틀을 치는 연출이라면, 타이프라이터 캡션은 독백 자막 한 줄을 같은 방식으로 찍는다.

typewriter caption, subtitle letters appear one by one

GRADIENT BAR CAPTION

그라데이션 바 캡션



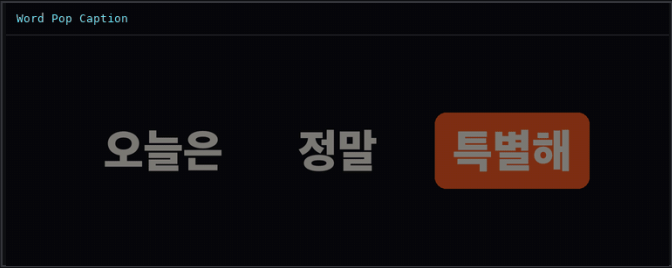
그라데이션 띠 위에 글자를 얹는 자막 디자인이다. 글자 뒤에 위아래로 명도가 변하는 회색 그라데이션 띠를 깔아 단색 박스보다 부드럽게 보이게 한다.

주의: 띠 끝의 밝기를 화면 배경과 비슷하게 맞추면 블랙 박스 캡션보다 경계가 덜 드러난다.

gradient bar caption, white text over a soft dark gradient at the bottom

WORD POP CAPTION

워드 팝 캡션



단어마다 강조가 차례로 옮겨 가는 자막 디자인이다. 말하는 순서대로 지금 단어만 크기를 키우거나 색을 바꾸고, 다음 단어로 넘어가면 앞 단어는 원래대로 되돌린다.

쓰임: 숏폼 영상에서 말 속도에 맞춰 시선을 끌고 갈 때 쓴다.

word pop caption, each spoken word pops larger in turn

네온과 그래픽 — 빛과 질감으로 끄는 자막

네온과 그래픽은 글자에 빛과 재질을 입혀 시선을 끄는 자막이다.
깜빡이고, 어긋나고, 광택이 스치고, 윤곽이 그려지는 식으로 글자 자체가 그림이 된다.
타이틀이나 장면 전환처럼 글자가 잠깐 주인공이 되는 자리에 쓴다.

NEON GLOW

네온 글로우

Neon Glow

오늘 밤

네온관처럼 빛나는 글자가 깜빡이는 자막 디자인이다. 글자 획을 가는 선으로 두고 바깥에 같은 색 글로우를 넓게 깔며, 불투명도를 불규칙하게 몇 프레임씩 떨어뜨려 점멸시킨다.

무대 영상: 밤거리나 가게 간판 장면에 쓰며, LED에서는 글로우가 번져 획이 뭉개지므로 글로우 폭을 줄인다.

neon glow telop, neon tube text flickering with colored glow

GLITCH TELOP

글리치 자막

Glitch Telop

이상 상황 감지

색이 어긋나는 글리치로 이상 상황을 알리는 자막 디자인이다. 글자의 빨강과 파랑 채널을 좌우로 몇 픽셀 어긋나게 밀었다가 몇 프레임 뒤 되돌리며, 어긋남을 불규칙하게 반복한다.

비교: 문자 연출의 글리치 슬라이스는 글자를 썰어 어긋내고, 글리치 자막은 색 채널만 어긋나 글자 형태는 남는다.

glitch telop, RGB channel split text jittering, digital error

RETRO PIXEL

레트로 픽셀

Retro Pixel

게임 시작

도트 글자로 찍어 넣는 자막 디자인이다. 비트맵 픽셀 서체를 쓰거나 글자를 큰 격자로 바꾸고, 확대할 때 보간을 꺼 픽셀 경계를 그대로 살린다.

쓰임: 게임 화면이나 레트로 결의 영상에 쓴다.

retro pixel telop, bitmap dot-matrix font text, no anti-aliasing

CHROME METAL

크롬 메탈



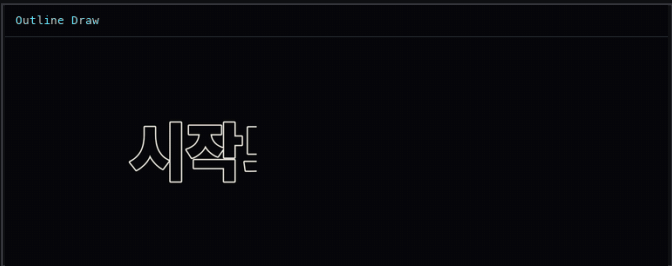
은빛 광택이 글자 위를 스쳐 지나가는 자막 디자인이다. 글자에 금속 그라데이션을 입히고 가늘고 밝은 띠를 왼쪽에서 오른쪽으로 한 번 지나가게 해 광택이 흐르게 한다.

주의: 광택 띠가 자주 지나가면 번쩍거려 글자가 읽히지 않으므로 등장할 때 한 번만 스치게 한다.

chrome metal telop, silver metallic text with a light sweep passing across

OUTLINE DRAW

아웃라인 드로우



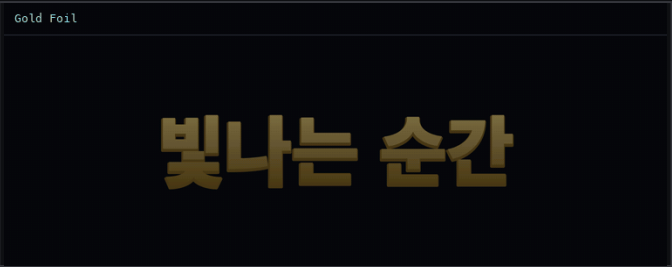
글자 윤곽선이 먼저 그려지고 그 안에 색이 들어오는 자막 디자인이다. 획 패스에 트림을 걸어 0에서 100%로 선을 그리고, 선이 다 그려진 뒤 채움 불투명도를 올려 색을 넣는다.

비교: 문자 연출의 외곽선 텍스트는 이미 있는 윤곽선 안을 줄마다 채우고, 아웃라인 드로우는 윤곽선이 그려지는 과정부터 보여 준다.

outline draw telop, letter outlines draw on then fill with color

GOLD FOIL

골드 포일 (금박)



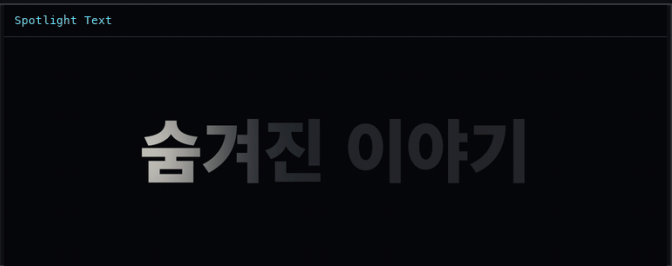
금박의 반짝임이 글자 위로 흐르는 자막 디자인이다. 글자에 금색 금속 질감을 입히고 하이라이트 띠를 비스듬히 천천히 흘러보내 금박이 빛을 받는 것처럼 한다.

무대 영상: 시상이나 축하 타이틀을 LED에 띄울 때 쓰며, 배경이 검어야 금색 반짝임이 산다.

gold foil telop, gold leaf text with shimmering highlight flowing across

SPOTLIGHT TEXT

스포트라이트 텍스트



스포트라이트가 글자를 비추며 드러내는 자막 디자인이다. 화면을 어둡게 깔고 원형 마스크를 빗처럼 글자 위로 옮겨 빛이 닿은 부분만 읽히게 한다.

주의: 빛이 한 번에 글자 전체를 비추면 그냥 밝아진 것으로 보이므로 원을 글자보다 작게 두고 단어를 따라 옮긴다.

spotlight text telop, a moving spotlight reveals words out of darkness

3D BLOCK

3D 블록



입체 두께로 존재감을 내는 자막 디자인이다. 글자를 한 방향으로 길게 돌출시켜 옆면을 만들고 앞면보다 어두운 색으로 칠해 두께가 읽히게 한다.

무대 영상: 타이틀을 LED에 세울 때 쓰며, 옆면을 짧게 두면 멀리서는 평면으로 보이므로 두께를 넉넉히 뻗다.

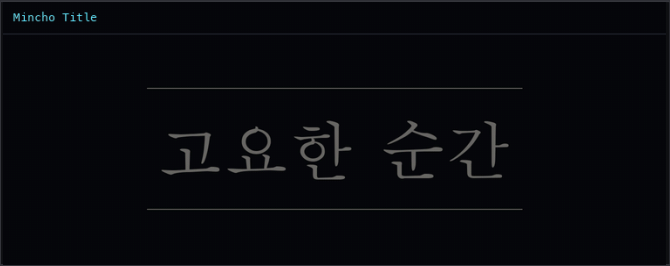
3D block telop, thick extruded text with shaded sides

엘레강스 — 차분하게 보여 주는 자막

엘레강스는 명조체와 가는 선과 여백으로 격을 내는 자막이다.
세로로 세우고, 도장을 찍고, 블러에서 떠오르고, 선을 긋고 제목을 올린다.
브랜드 영상이나 고요한 구간처럼 소리보다 분위기가 앞서야 할 때 쓴다.

MINCHO TITLE

명조 타이틀



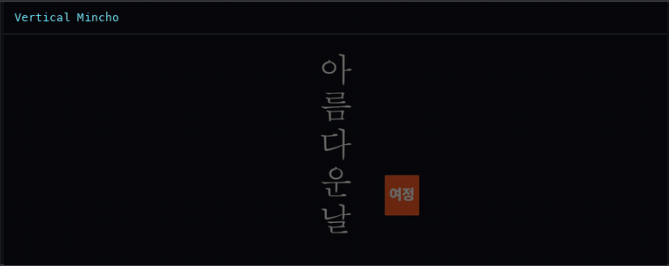
가는 꺾선과 명조체로 타이틀을 차분하게 보여 주는 자막 디자인이다. 가는 명조 글자 위아래에 얇은 가로선을 긋고 글자와 선 사이 여백을 넉넉히 둔다.

쓰임: 브랜드 영상이나 고급스러운 결의 타이틀에 쓴다.

mincho title telop, thin serif title text with fine horizontal rules

VERTICAL MINCHO

세로쓰기 명조



세로쓰기와 낙관으로 일본풍 분위기를 내는 자막 디자인이다. 명조 글자를 위에서 아래로 세로로 세우고 글줄 끝에 붉은 네모 낙관을 작게 붙인다.

비교: 문자 연출의 세로쓰기 타이포는 글줄이 흐르는 움직임이고, 세로쓰기 명조는 멈춘 글줄에 낙관을 더한 꾸밈이다.

vertical mincho telop, vertical serif text with a small red seal stamp

HANKO SEAL

한코 실 (붉은 도장)



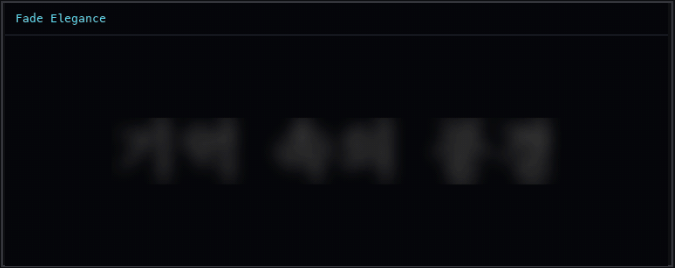
붉은 도장이 꼭 찍히는 자막 디자인이다. 붉은 네모 안에 크림색 글자를 넣은 도장을 큰 스케일에서 급히 줄여 자리에 찍히게 하고, 찍힌 뒤에는 움직이지 않는다.

비교: 문자 연출의 텍스트 스탬프는 글자 자체가 도장처럼 찍히고, 한코 실은 붉은 인주 네모 도장이 글자 옆에 찍힌다.

hanko seal telop, red square stamp slams down onto the frame

FADE ELEGANCE

페이드 엘레강스



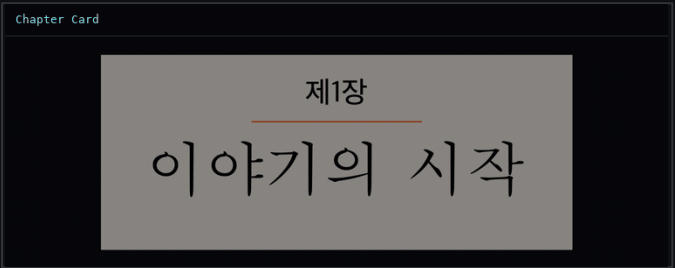
블러 속에서 글자가 천천히 떠오르는 자막 디자인이다. 블러 값을 높은 상태에서 0으로 느리게 내리면서 불투명도를 함께 올려 글자가 초점이 맞듯 또렷해지게 한다.

무대 영상: 발라드 도입처럼 고요한 공간에 쓰며, LED에서는 블러 구간이 길면 얼룩처럼 보이므로 짧게 끊는다.

fade elegance telop, text slowly emerges from blur into focus

CHAPTER CARD

챕터 카드



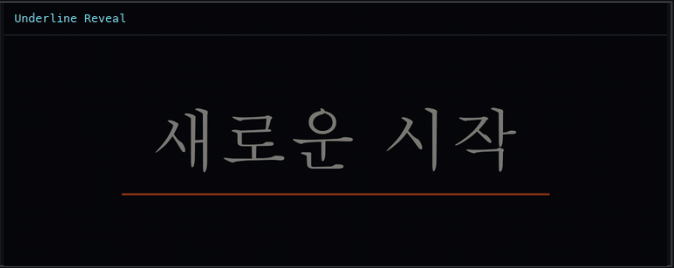
장 번호와 타이틀을 한 장의 카드로 보여 주는 자막 디자인이다. 번호를 위에 작게 타이틀을 아래에 크게 두고 화면 가운데에 세워 장면 사이를 끊는다.

비교: 언더라인 리빌이 선 한 줄로 장을 여는 장치라면, 챕터 카드는 번호와 제목이 든 카드 한 장으로 장을 바꾼다.

chapter card telop, chapter number above a centered title on a plain card

UNDERLINE REVEAL

언더라인 리빌



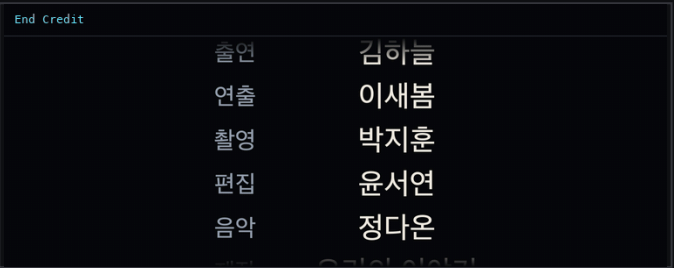
선이 먼저 그어지고 그 위로 타이틀이 나타나는 자막 디자인이다. 가로선을 왼쪽에서 오른쪽으로 그리고, 선이 끝나면 글자를 선 위에 나타나게 한다.

쓰임: 챗터 표지나 도입부 타이틀처럼 새 장이 시작하는 자리에 쓴다.

underline reveal telop, a line draws across then the title appears above it

END CREDIT

엔드 크레딧



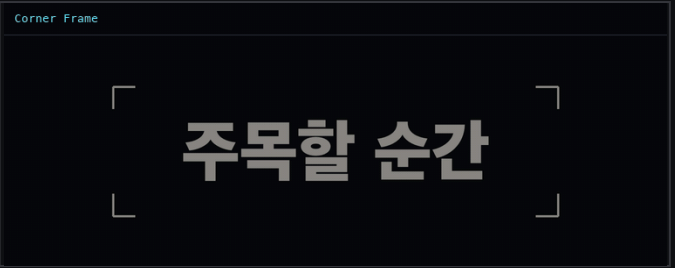
크레딧이 아래에서 위로 흘러가는 자막 디자인이다. 역할과 이름을 두 열로 맞춰 세로로 길게 쌓고 전체를 등속으로 위로 올린다.

무대 영상: 공연 마지막 곡 뒤에 출연진과 스태프를 띄울 때 쓰며, LED에서는 글자 수를 줄이고 속도를 늦춰야 읽힌다.

end credit roll, two-column credits scrolling slowly upward

CORNER FRAME

코너 프레임



네 모서리의 괄호로 글자를 둘러 주목시키는 자막 디자인이다. 글자 네 귀퉁이에 꺾쇠를 하나씩 두고 글자보다 조금 넓게 떨어뜨려 사각 틀을 암시한다.

주의: 꺾쇠가 글자에 바짝 붙으면 글자 일부로 보이므로 여백을 두고 선은 글자 확보가 가능케 둔다.

corner frame telop, four bracket corners framing the text

화면 전환

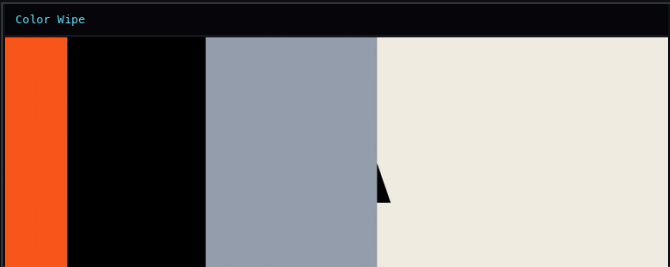
화면 전환은 앞 장면이 끝나고 다음 장면이 시작되는 사이를 채우는 움직임이다. 컷과 디졸브가 그 사이를 비우거나 섞는다면, 여기 모은 전환은 색면과 형태와 조각이 그 사이를 지나간다. AI 영상 프롬프트에서 전환 이름은 어떤 모양이 어느 방향으로 움직이는지를 한 줄로 지시한다.

스윙 — 색면이 화면을 가로지른다

스윙은 색면이 화면을 가로질러 앞 장면을 덮고 다음 장면을 내놓는 움직임이다. 수직으로, 비스듬히, 톱니로, 붓자국으로 가장자리 모양만 바뀌도 결이 달라진다. 가장 기본이 되는 전환이라 장면이 바뀌는 자리마다 먼저 이것부터 대 본다.

COLOR WIPE

컬러 와이프



색면 세 겹이 시간차를 두고 화면을 가로질러 다음 장면을 덮는 화면 전환이다. 색이 다른 면 세 장을 같은 방향으로 옮기되 시작 시점을 몇 프레임씩 늦추고, 마지막 면이 지나간 자리에 다음 장면을 둔다.

쓰임: 어떤 결의 영상에도 붙는 기본형이라 색만 바뀌 여러 자리에 돌려 쓴다.

color wipe, three colored planes sweep across the screen in staggered sequence

DIAGONAL WIPE

대각선 와이프



비스듬한 가장자리가 줄무늬를 끌고 화면을 가로지르는 화면 전환이다. 색면의 앞 가장자리를 사선으로 두고 옆으로 옮기되, 그 가장자리 뒤에 줄무늬 띠를 붙여 함께 따라오게 한다.

비교: 컬러 와이프는 가장자리가 수직이고, 대각선 와이프는 가장자리가 기울어 줄무늬가 따라온다.

diagonal wipe, slanted edge sweeps across trailing thin stripes behind it

MULTI STRIPE WIPE

멀티 스트라이프 와이프



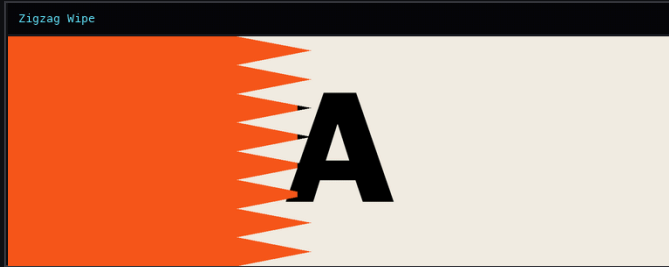
가로줄무늬가 좌우 교대로 미끄러져 들어와 화면을 덮는 화면 전환이다. 화면을 가로 띠 여러 개로 나누고 홀수 띠는 왼쪽에서 짝수 띠는 오른쪽에서 들어오게 한다.

비교: 컬러 와이프가 면 한 장씩 가로지른다면, 멀티 스트라이프는 화면을 띠로 나눠 띠마다 방향을 바꾼다.

multi stripe wipe, horizontal stripes slide in alternating from left and right like blinds

ZIGZAG WIPE

지그재그 와이프



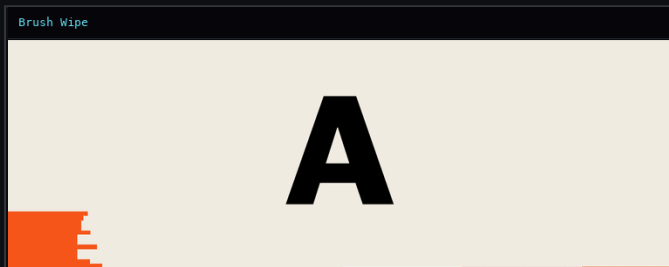
지그재그 칼끝 모양의 색면이 화면을 가로지르는 화면 전환이다. 색면의 앞 가장자리를 톱니처럼 꺾어 그리고, 그 면을 한 방향으로 옮긴다.

주의: 톱니가 잘면 멀리서 직선으로 보이므로 이가 적고 큰 지그재그로 잡는다.

zigzag wipe, colored plane with a jagged sawtooth edge sweeps across the screen

BRUSH WIPE

브러시 와이프



굵은 붓이 왕복하며 화면을 칠해 덮는 화면 전환이다. 붓 자국 모양 마스크를 왼쪽에서 오른쪽으로 긋고 한 줄 아래에서 되돌아오게 하며, 자국이 겹쳐 빈틈 없이 채워지게 한다.

쓰임: 손맛이 필요한 팝 결의 영상이나 그림이 많이 나오는 장면 사이에 쓴다.

brush wipe, thick paintbrush strokes back and forth painting over the screen

SLICE WIPE

슬라이스 와이프



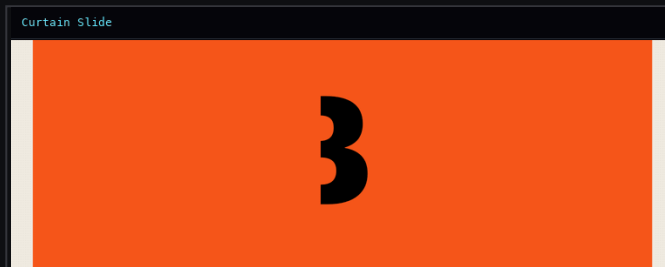
사선 띠가 위아래 교대로 꽃혀 화면을 채우는 화면 전환이다. 비스듬한 띠 여러 개를 나란히 두고, 홀수 띠는 위에서 짝수 띠는 아래에서 급히 밀어 넣는다.

무대 영상: 드럼 필처럼 짧게 몰아치는 자리에 쓰며, 띠가 가늘면 LED 픽셀 간격에 묻히므로 띠 수를 적게 잡는다.

slice wipe, slanted bars stab in alternating from top and bottom to fill the frame

CURTAIN SLIDE

커튼 슬라이드



좌우 막이 가운데서 튀며 닫혀 장면을 가리는 화면 전환이다. 막 두 장을 양 끝에서 가운데로 옮기고, 닿는 순간 조금 넘쳤다 되돌아오는 바운스를 준다.

무대 영상: 공연 오프닝이나 막간에 쓰며, 실제 무대 막과 같은 방향으로 닫혀야 객석에서 어색하지 않다.

curtain slide, two curtains slide in from left and right and bounce shut at the center

BARS WIPE

바 와이프



중앙선에서 세로 띠가 뻗어 나와 화면을 채우는 화면 전환이다. 세로 띠들을 화면 가운데 선에 두고 위아래로 길이를 늘려 끝까지 닿게 하되, 띠마다 시작을 조금씩 늦춘다.

무대 영상: 박자마다 띠 하나씩 뻗게 하면 킥 자리가 그대로 보여, 곡 구간이 바뀌는 자리에 쓴다.

bars wipe, vertical bars grow from the center line up and down to fill the screen

세이프 — 형태가 퍼지며 바뀌 칠한다

세이프는 원이나 별 같은 형태가 한 점에서 퍼지며 화면을 바꿔 칠하는 움직임이다.
원, 조리개, 시계 바늘, 마름모처럼 형태 자체가 전환의 성격을 정한다.
어디서 퍼지는가가 시선의 출발점이 되므로 다음 장면의 주인공 자리에서 시작한다.

CIRCLE WIPE

서클 와이프



원이 매번 다른 위치에서 퍼져 화면을 채우는 화면 전환이다. 원형 마스크의 반지름을 0에서 화면 대각선 길이까지 키우고, 전환마다 원의 중심 위치를 바꾼다.

비교: 기존 사전의 와이프가 한 방향으로 쓸고 지나간다면, 서클 와이프는 한 점에서 원이 퍼져 채운다.

circle wipe, a circle expands from a different point each time to fill the screen

BLOCK WIPE

블록 와이프



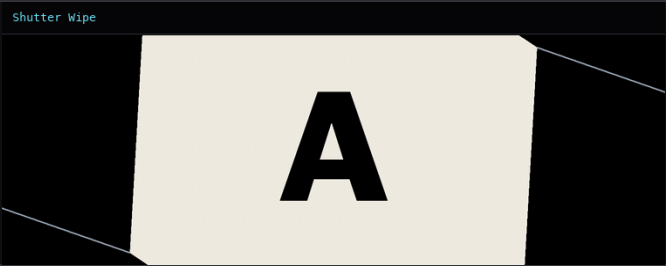
네모 블록이 딱딱 놓이며 화면을 채우는 화면 전환이다. 화면을 격자로 나누고 칸마다 블록을 중간 단계 없이 한 번에 켜되, 켜지는 시점을 칸마다 달리 둔다.

쓰임: 게임 화면이나 디지털 결의 영상에서 장면을 바꿀 때 쓴다.

block wipe, square blocks snap into place one by one covering the screen

SHUTTER WIPE

셔터 와이프 (조리개)



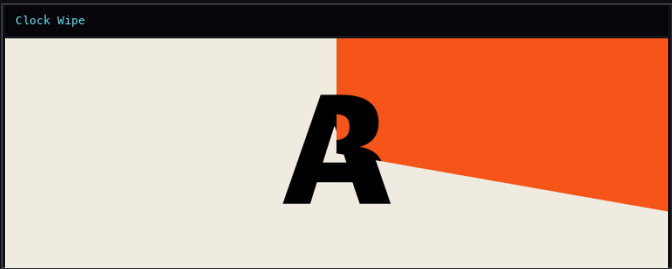
카메라 조리개 날개가 닫히듯 화면이 가려지는 화면 전환이다. 날개 모양 조각 여러 장을 원 둘레에 두고 중심을 향해 한꺼번에 돌려 닫히게 한다.

비교: 서클 와이프는 원 하나가 커지거나 작아지고, 셔터 와이프는 날개 여러 장이 돌며 가운데를 조인다.

shutter wipe, camera aperture blades rotate and close toward the center

CLOCK WIPE

시계 와이프



시계 바늘처럼 한 바퀴 돌며 화면을 바꿔 칠하는 화면 전환이다. 중심에서 뻗은 선을 기준으로 각도 마스크를 0도에서 360도까지 돌리고, 지나간 부채꼴에 다음 장면을 둔다.

쓰임: 시간 경과나 카운트다운처럼 시간이 주체인 장면 사이에 쓴다.

clock wipe, a radial edge sweeps around like a clock hand revealing the next scene

PINWHEEL WIPE

핀휠 와이프



바람개비 날개가 굽어지며 화면을 칠하는 화면 전환이다. 중심에서 뻗은 부채꼴 날개 여러 장을 돌리면서 각도 폭을 점점 넓혀 서로 맞닿게 한다.

무대 영상: 여름 곡이나 밝은 팝 구간에 쓰며, 회전 속도를 템포에 맞추면 LED 전체가 도는 것처럼 보인다.

pinwheel wipe, spinning pinwheel blades widen until they paint the whole screen

DIAMOND WIPE

다이아몬드 와이프



마름모가 중심에서 파도처럼 퍼져 화면을 채우는 화면 전환이다. 마름모 마스크를 중심에서 키우되 같은 모양을 시간차로 여러 겹 내보내 물결처럼 이어지게 한다.

주의: 겹이 많으면 무늬로 보여 전환이 불히므로 두세 겹에서 끊는다.

diamond wipe, diamond shapes ripple outward from the center in waves

CORNER WIPE

코너 와이프



네 모서리에서 삼각형이 밀고 나와 화면을 채우는 화면 전환이다. 삼각형 네 장을 각 모서리에 두고 중심을 향해 키워 가운데서 맞닿게 한다.

쓰임: 장식 없이 깔끔하게 장면을 끊어야 하는 자리에 두루 쓴다.

corner wipe, triangles push in from all four corners and meet at the center

STAR WIPE

스타 와이프



별 모양 창이 돌며 퍼져 화면을 채우는 화면 전환이다. 별 마스크를 중심에서 키우는 동안 회전을 함께 걸어 꼭짓점이 돌며 넓어지게 한다.

주의: 코믹한 결이 강해 진지한 장면에 쓰면 장난처럼 보이므로 축제와 예능 쪽에만 둔다.

star wipe, a star-shaped window rotates while expanding to reveal the next scene

플루이드 & 임팩트 — 액체·파문·충격으로 보여준다

플루이드와 임팩트는 액체가 차오르거나 충격이 터지는 식으로 장면을 바꾸는 움직임이다. 일렁이고, 흘러내리고, 파문이 퍼지고, 플래시가 터지는 식으로 경계가 곧게 서지 않는다. 물이 주제인 곡과 드롭처럼 세게 쳐야 하는 자리에 나눠 쓴다.

LIQUID WIPE

리퀴드 와이프



액체가 일렁이며 차올라 화면을 채우는 화면 전환이다. 색면의 윗선을 물결 모양으로 그리고 아래에서 위로 올리되, 올라가는 동안 물결을 계속 흔든다.

쓰임: 물이나 청량감이 주제인 여름 곡 구간에서 쓴다.

liquid wipe, colored liquid rises from the bottom with a waving surface

DRIP WIPE

드립 와이프



페인트가 흘러내리듯 덧칠해 화면을 바꾸는 화면 전환이다. 색면을 위에서 아래로 내리되 아랫선을 여러 갈래 물방울 모양으로 늘어뜨리고, 갈래마다 속도를 달리한다.

비교: 리퀴드 와이프는 아래에서 차오르고, 드립 와이프는 위에서 흘러내린다.

drip wipe, paint drips down from the top in uneven streaks covering the screen

RIPPLE WIPE

리플 와이프



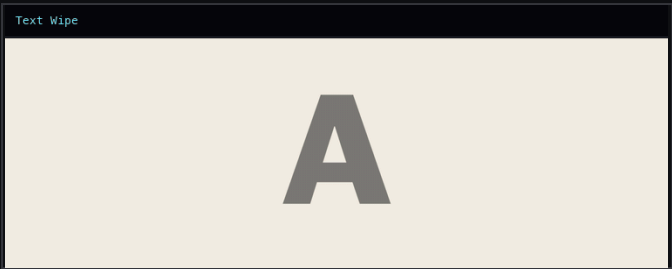
파문이 퍼지고 마지막 물결이 화면을 채우는 화면 전환이다. 한 점에서 고리 모양 파문을 여러 번 퍼뜨리고, 마지막 고리만 안쪽을 채운 원으로 키워 끝까지 덮는다.

주의: 앞선 파문이 너무 많으면 마지막 물결이 언제 오는지 읽히지 않으므로 두세 번 안에서 마무리한다.

ripple wipe, concentric ripples spread out and the final wave fills the screen

TEXT WIPE

텍스트 와이프



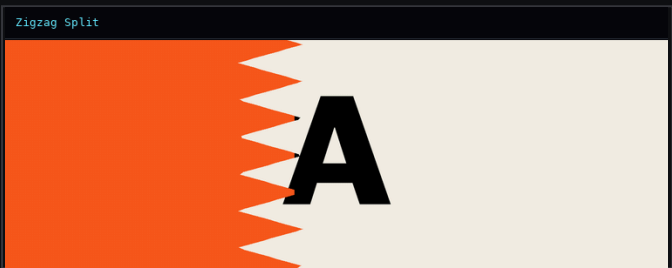
단어가 거대해지며 다음 색으로 넘어가는 화면 전환이다. 단어의 스케일을 화면보다 크게 키워 획이 화면을 덮게 하고, 덮인 순간 다음 색과 장면으로 바꾼다.

비교: 문자 연출의 줌 스루가 글자 틈으로 통과한다면, 텍스트 와이프는 글자 획 자체가 화면을 덮어 넘긴다.

text wipe, a word scales up huge until its strokes cover the screen and the color changes

ZIGZAG SPLIT

지그재그 스플릿



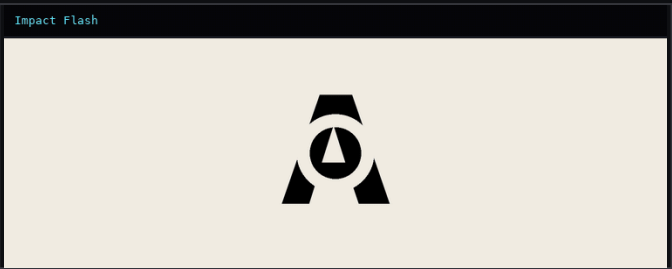
톱니 모양 경계가 흐르며 흔들려 장면을 가르는 화면 전환이다. 두 장면의 경계선을 톱니로 그리고 한쪽으로 옮기면서 톱니 자체도 위아래로 흔들다.

비교: 지그재그 와이프는 색면이 지나가 덮고, 지그재그 스플릿은 두 장면 사이의 경계가 움직인다.

zigzag split, a jagged boundary flows across the screen while wobbling

IMPACT FLASH

임팩트 플래시



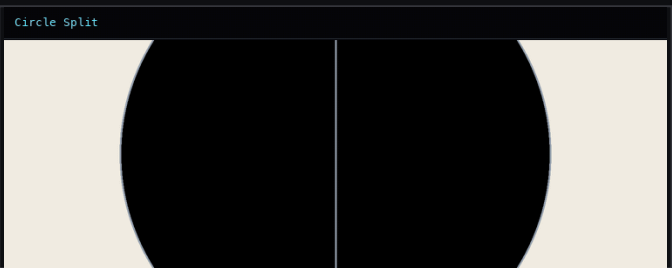
플래시와 충격파로 장면을 바꾸는 화면 전환이다. 한두 프레임 흰 화면을 넣고 그 자리에서 고리 모양 충격파를 바깥으로 퍼뜨리며, 플래시 뒤에 다음 장면을 둔다.

무대 영상: 드롭 첫 박에 쓰며, LED에서는 흰 플래시가 객석 조명처럼 터지니 한 곡에 몇 번만 아껴 쓴다.

impact flash, white flash frame with a shockwave ring bursting outward into the next scene

CIRCLE SPLIT

서클 스플릿



원이 갈라져 회전하며 퍼져 장면을 바꾸는 화면 전환이다. 원을 조각으로 나눠 각 조각을 회전시키면서 바깥으로 키우고, 벌어진 틈으로 다음 장면을 보인다.

주의: 조각이 많으면 원 안의 로고 모양이 얇아지 않으므로 두세 조각으로 가른다.

circle split, a circle breaks into pieces that rotate and spread outward

WAVE SPLIT

웨이브 스플릿



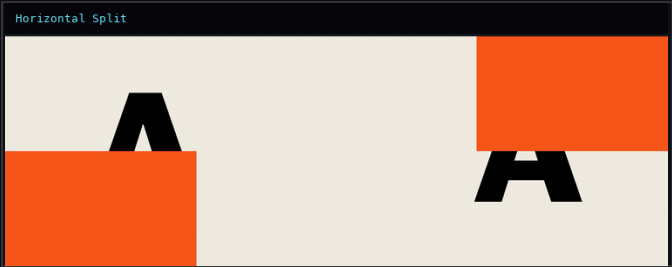
일렁이는 경계로 두 장면이 느긋하게 갈라지는 화면 전환이다. 두 장면의 경계선을 물결로 그리고 그 선을 천천히 한쪽으로 옮기되, 옮기는 동안 물결을 계속 흔든다.

쓰임: 자연 풍경이나 발라드처럼 부드럽게 이어져야 하는 구간에 쓴다.

wave split, a slowly moving wavy boundary divides the old scene from the new

패널 — 패널로 화면을 교체한다

패널은 화면을 몇 조각으로 나누고 조각 단위로 다음 장면을 갈아 끼우는 움직임이다.
위아래로, 좌우로, 사선으로, 격자로 나누는 법과 조각이 들어오는 순서가 리듬을 만든다.
조각 수가 박자 수와 맞을 때 가장 또렷하게 읽힌다.

HORIZONTAL SPLIT	VERTICAL SPLIT	TRIPLE SPLIT
가로 분할  위아래 띠가 반대 방향에서 들어와 장면을 바꾸는 화면 전환이다. 화면을 위아래 두 띠로 나누고 위 띠는 왼쪽에서 아래 띠는 오른쪽에서 밀어 넣는다. 쓰임: 두 띠만으로 끝나는 가장 단순한 패널 전환이라 설명 영상의 캡터 사이에 쓴다. horizontal split, top and bottom halves slide in from opposite sides	세로 분할  좌우가 슬롯처럼 교대하며 장면을 바꾸는 화면 전환이다. 화면을 좌우 두 칸으로 나누고 각 칸을 슬롯 릴처럼 세로로 밀어 다음 장면의 칸으로 갈아 끼운다. 비교: 가로 분할은 띠가 옆으로 들어오고, 세로 분할은 칸이 세로로 돌아 바뀐다. vertical split, left and right halves roll vertically like slot reels into the next scene	트리플 스플릿  비스듬한 3분할이 도미노식으로 차례로 전환되는 화면 전환이다. 화면을 사선으로 세 조각 내고 한쪽 끝 조각부터 다음 장면으로 바꾸되, 조각마다 시작을 몇 프레임씩 늦춘다. 무대 영상: 넓은 LED를 사선 셋으로 가르면 한 번에 바뀌는 것보다 폭이 살아, 와이드 화면 구간 전환에 쓴다. triple split, three diagonal panels switch to the next scene one after another like dominoes

FOUR PANEL

포 패널



2x2 칸이 차례로 교체되는 화면 전환이다. 화면을 네 칸으로 나누고 한 칸씩 순서대로 다음 장면으로 바꾸며, 바뀌는 간격을 일정하게 둔다.

쓰임: 네 박자 한 마디에 칸 하나씩 맞추면 박자가 보여, 팝 구간의 짧은 전환에 쓴다.

four panel, a 2x2 grid swaps to the next scene one quadrant at a time

QUAD OPEN

쿼드 오픈



화면이 십자로 갈라져 네 모서리로 열리는 화면 전환이다. 앞 장면을 가로세로 반으로 네 조각 내고 조각마다 바깥 모서리 방향으로 밀어내, 가운데부터 다음 장면이 드러나게 한다.

무대 영상: 오프닝 첫 컷을 드러내는 자리에 쓰며, 막이 열리듯 LED 중앙에서 다음 그림이 나타난다.

quad open, the screen splits in a cross and four pieces fly out to the corners

SLIDING PANELS

슬라이딩 패널



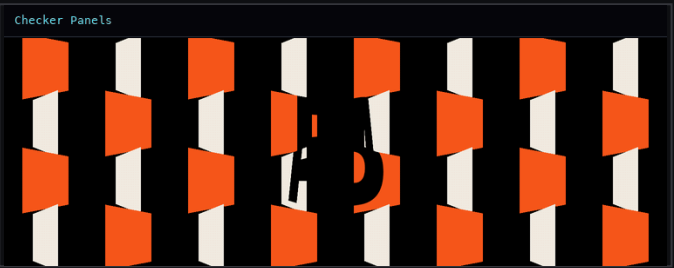
세로로 긴 패널이 한 장씩 미끄러져 들어와 화면을 채우는 화면 전환이다. 화면을 세로 패널 여러 장으로 나누고 한 장씩 위나 아래에서 자리로 밀어 넣되, 앞 장이 자리 잡은 뒤 다음 장을 보낸다.

주의: 패널 수가 많으면 다 들어올 때까지 길어져 박자를 넘기므로 다섯 장 안에서 끊는다.

sliding panels, tall vertical panels slide into place one at a time

CHECKER PANELS

체커 패널



체크무늬 칸이 팔랑팔랑 뒤집히며 장면을 바꾸는 화면 전환이다. 화면을 바둑판 격자로 나누고 칸마다 180도 회전을 걸되, 앞면에 앞 장면 뒷면에 다음 장면을 두고 뒤집는 시점을 칸마다 달리한다.

주의: 칸이 작으면 뒤집힘이 깜빡임으로 보이므로 칸을 크게 나눈다.

checker panels, checkerboard tiles flip over one by one revealing the next scene

DIAGONAL PANELS

대각선 패널



비스듬한 띠 패널이 잇달아 미끄러져 들어와 화면을 채우는 화면 전환이다. 사선 띠 여러 장을 나란히 두고 같은 방향으로 밀어 넣되, 때마다 시작을 몇 프레임씩 늦춰 꼬리를 물게 한다.

주의: 속도감이 목적이라 띠 하나가 느리면 전체가 처지므로 때마다 이동 시간을 짧게 잡는다.

diagonal panels, slanted strip panels slide in rapidly one after another

모자이크 — 분할과 모자이크로 매료시킨다

모자이크는 화면을 여러 띠와 칸으로 쪼개 그 조각들이 각자 움직이며 장면을 바꾸는 움직임이다. 속도가 다른 띠, 박자마다 바뀌는 블록, 입체로 뒤집히는 격자처럼 조각이 많을수록 전환이 무늬가 된다. 전환이면서 동시에 배경이 되므로 비트가 강한 구간에 길게 깎는다.

DIAGONAL SPLIT

대각선 분할



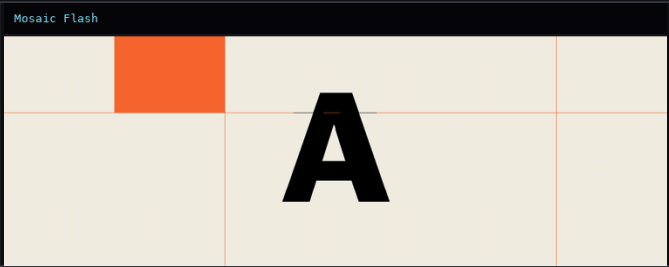
비스듬한 분할선이 각도를 바꾸며 장면을 가르는 화면 전환이다. 두 장면 사이 경계선을 사선으로 두고 그 선의 회전 각도를 바꿔 가며 한쪽 장면이 다른 쪽을 덮게 한다.

비교: 트리플 스플릿은 사선 조각이 차례로 바뀌고, 대각선 분할은 선 하나가 각도를 바꾸며 가른다.

diagonal split, a slanted dividing line rotates its angle as it cuts across the screen

MOSAIC FLASH

모자이크 플래시



색 블록이 박자마다 바뀌며 장면을 넘기는 화면 전환이다. 화면을 블록으로 나누고 박자마다 블록의 색과 배치를 한 번에 바꾸다가, 마지막 박에 다음 장면을 둔다.

무대 영상: 비트가 또렷한 구간에서 킁마다 블록을 바꾸면 전환 자체가 비주얼라이저가 되어 LED 배경으로 쓴다.

mosaic flash, colored blocks switch on every beat in a flashing grid

FRAME STACK

프레임 스택



사방에서 프레임이 겹쳐 들어와 중앙에 창이 생기는 화면 전환이다. 네 방향에서 색면을 밀어 넣되 가운데를 비우도록 멈춰 창을 만들고, 창 안에 다음 장면이나 타이틀을 둔다.

쓰임: 타이틀이나 로고를 창 안에 넣어 보여 주는 도입부에 쓴다.

frame stack, frames slide in from all sides stacking up to leave a window in the center

BAR PANELS

바 패널



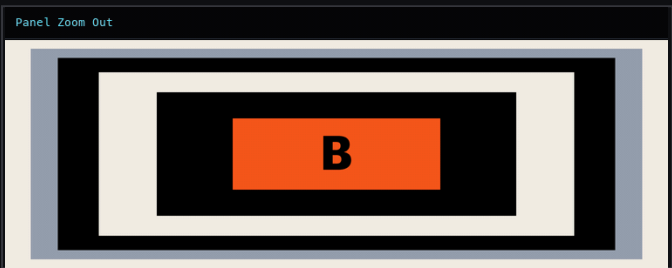
세로 색 띠가 이퀄라이저처럼 늘어나며 화면을 채우는 화면 전환이다. 세로 띠를 나란히 세우고 아래에서 위로 높이를 늘리되, 때마다 높이와 속도를 달리해 끝에서 전부 꼭대기에 닿게 한다.

무대 영상: 음악 구간 전환에 쓰며, 띠 높이를 실제 오디오 레벨에 걸면 소리와 맞는 전환이 된다.

bar panels, vertical color bars rise like an equalizer until they fill the screen

PANEL ZOOM OUT

패널 줌 아웃



겹겹이 들어간 패널이 넓어지며 다음 장면을 드러내는 화면 전환이다. 같은 장면을 안쪽으로 작게 여러 겹 넣고, 바깥 겹부터 차례로 화면 밖으로 키워 가장 안쪽 겹이 화면을 채우게 한다.

쓰임: 도입부에서 작은 그림이 커져 본 장면으로 들어가는 느낌을 줄 때 쓴다.

panel zoom out, nested panels expand outward layer by layer

BAND SPLIT

밴드 스플릿



가로 띠가 서로 다른 속도로 흘러들어 화면을 채우는 화면 전환이다. 화면을 가로 띠 여러 개로 나누고 같은 방향에서 밀어 넣되 때마다 이동 속도를 다르게 둔다.

주의: 속도 차가 크면 느린 띠가 남아 전환이 늘어지므로 가장 느린 띠도 한 박 안에 들어오게 한다.

band split, horizontal bands slide in at different speeds

STRIP SHUFFLE

스트립 셔플



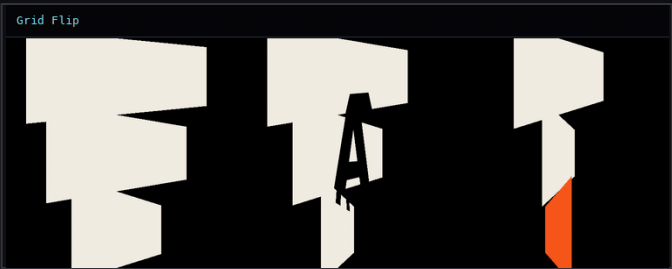
세로 색 띠가 서로 자리를 바꾸며 장면을 넘기는 화면 전환이다. 화면을 세로 띠로 나누고 띠들의 위치를 서로 맞바꾸되, 바뀌는 순간마다 띠의 색이나 내용을 다음 장면으로 갈아 끼운다.

비교: 바 패널은 띠가 위로 자라고, 스트립 셔플은 다 자란 띠들이 좌우 자리를 바꾼다.

strip shuffle, vertical color strips swap positions with each other

GRID FLIP

그리드 플립



3x3 패널이 입체적으로 뒤집히며 장면을 바꾸는 화면 전환이다. 화면을 아홉 칸으로 나눠 칸마다 3D 레이어로 두고 Y축 180도 회전을 걸되, 앞면에 앞 장면 뒷면에 다음 장면을 넣고 회전 시점을 칸마다 늦춘다.

무대 영상: LED가 실제로 돌아가는 패널처럼 보여 테크 결의 곡에 쓰며, 원근을 넣어야 입체로 읽힌다.

grid flip, 3x3 panels flip over in 3D with perspective revealing the next scene

임팩트 컷 — 한 박자에 치고 넘어간다

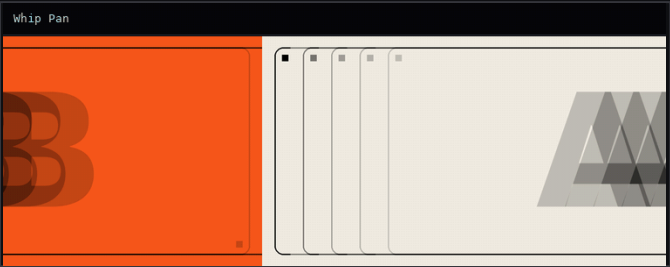
임팩트 컷은 흔들림이나 섬광이나 회전으로 앞 장면을 치고 한 박자 안에 다음 장면으로 넘어가는 화면 전환이다.

휘두르고, 터지고, 빨려 들고, 어긋나고, 번쩍이는 식으로 충격의 종류만 다르다.

드롭이나 후렴 첫 박처럼 소리가 세계 치는 자리에 붙어야 충격이 소리와 한 몸으로 들린다.

WHIP PAN

휩 팬



카메라를 고속으로 휘둘러 흔들림으로 흐려진 사이에 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면 끝에서 카메라를 한쪽으로 빠르게 휘둘러 화면을 모션 블러로 뭉개고, 가장 흐려진 프레임에서 다음 장면으로 바꾼다.

비교: 영상 용어 사전의 휩 팬이 카메라 무빙 하나라면, 여기서는 그 흔들림 속에서 두 장면을 이어 붙이는 편집 전환이다.

whip pan transition, camera whips sideways into motion blur and lands on the next scene

ZOOM BURST

줌 버스트



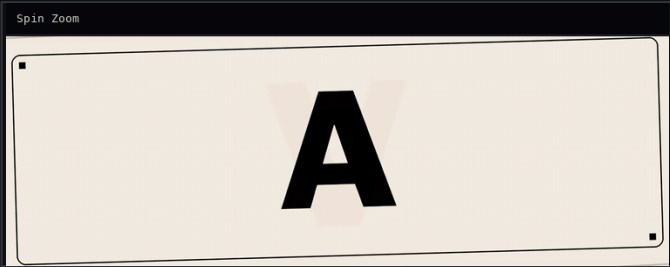
화면 안으로 단숨에 파고들면서 방사형으로 터져 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면의 스케일을 급히 키우며 중심에서 바깥으로 뿜는 방사형 블러를 걸고, 터진 자리에 다음 장면을 둔다.

쓰임: 충격을 한 점으로 모아야 하는 자리에 쓰며, 집중선이 생겨 만화 결의 영상에 맞는다.

zoom burst transition, fast push in with radial blur exploding outward from center

SPIN ZOOM

스핀 줌



화면이 회전하면서 안쪽으로 빨려 들어가 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면에 회전과 스케일 축소를 동시에 걸어 중심으로 감겨 들게 하고, 다음 장면은 반대로 돌려 커져 나오게 한다.

무대 영상: 뮤직비디오 결의 파트 전환에 쓰며, LED에서는 회전 중심을 화면 가운데에 두어야 양 끝이 잘리지 않는다.

spin zoom transition, frame rotates and gets sucked into the center, next scene spins out

GLITCH JUMP

글리치 점프



노이즈로 화면이 어긋나는 순간 다음 장면으로 뛰어넘는 화면 전환이다. 앞 장면을 가로 띠로 썰어 좌우로 밀고 색 채널을 어긋내 몇 프레임 노이즈를 만들고, 그 사이에 다음 장면을 끼운다.

주의: 노이즈 프레임이 길어지면 전환이 아니라 재생 오류로 보이므로 몇 프레임 안에서 끝낸다.

glitch jump cut, horizontal slices offset with RGB split noise then snaps to next scene

CUBE ROTATE

큐브 로테이트



화면이 입방체의 한 면이 되어 돌아가며 다음 면의 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면과 다음 장면을 입방체의 이웃한 두 면에 붙이고 입방체를 90도 돌려 다음 면이 정면에 오게 한다.

쓰임: 테크 제품 소개나 앱 화면 전환처럼 입체감이 어울리는 영상에 쓴다.

cube rotate transition, screen turns like a face of a 3D cube revealing the next face

FLASH CUT

플래시 컷



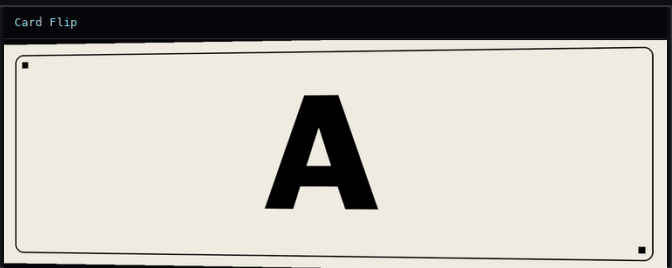
하얀 섬광 한 번으로 한순간에 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 두 장면 사이에 흰 화면을 한두 프레임 넣고, 그 앞뒤 프레임의 밝기를 급히 올렸다 내려 번쩍임이 되게 한다.

비교: 1탄의 임팩트 플래시는 흰 화면 뒤에 충격파 고리가 퍼지고, 플래시 컷은 섬광 하나로 끝난다.

flash cut, one-frame white flash snaps between two scenes

CARD FLIP

카드 플립



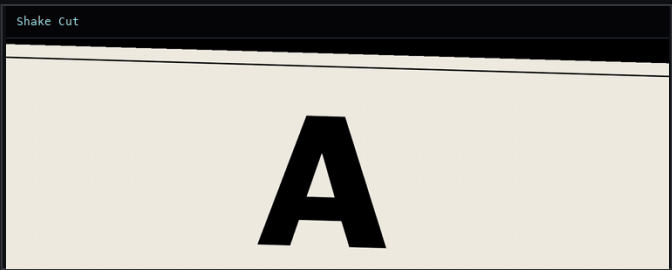
화면이 카드처럼 뒤집혀 뒷면의 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면을 카드의 앞면 다음 장면을 뒷면에 두고, 세로축이나 가로축으로 180도 돌린다.

비교: 1탄의 체커 패널은 격자 칸마다 시간차로 뒤집히고, 카드 플립은 화면 한 장이 통째로 뒤집힌다.

card flip transition, whole frame flips over like a playing card to reveal the next scene

SHAKE CUT

셰이크 컷



화면이 세게 흔들리며 다음 장면이 내리꽂히는 화면 전환이다. 다음 장면이 들어오는 프레임에 위치를 상하좌우로 크게 떨리게 하는 흔들림을 걸고, 몇 프레임에 걸쳐 진폭을 줄여 멈춘다.

무대 영상: 드롭 첫 박에 쓰며, LED에서는 흔들림 진폭을 화면 가장자리가 비치지 않을 만큼만 잡는다.

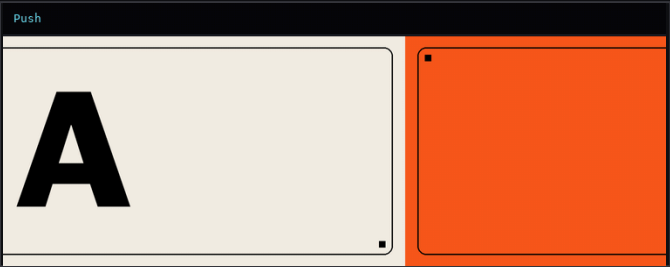
shake cut, next scene slams in with a violent camera shake that settles

슬라이드 & 푸시 — 화면이 자리를 옮겨 바꾼다

슬라이드와 푸시는 앞 화면이나 다음 화면이 통째로 자리를 옮겨 장면이 바뀌는 화면 전환이다. 밀어내고, 덮고, 빠지고, 튕기고, 층을 나눠 미끄러지는 식으로 어느 쪽이 움직이는지가 성격을 정한다. 가장 익숙한 전환이라 결이 튀지 않고, 방향만 일정하게 지키면 여러 장면을 이어 붙여도 어지럽지 않다.

PUSH

푸시



다음 화면이 앞 화면을 밀어내며 들어오는 화면 전환이다. 두 화면을 맞붙여 같은 방향으로 함께 옮겨, 앞 화면이 밀려 나간 만큼 다음 화면이 자리를 채운다.

쓰임: 결이 없는 기본 전환이라 어떤 영상에도 붙으며, 화면 여러 장을 같은 방향으로 이어 넘길 때 쓴다.

push transition, next frame pushes the previous frame off screen in one direction

SLIDE OVER

슬라이드 오버



다음 화면이 위에서 미끄러져 들어와 앞 화면을 덮는 화면 전환이다. 앞 화면은 제자리에 둔 채 다음 화면만 위에서 아래로 옮겨 그 위에 었는다.

비교: 푸시는 앞 화면이 함께 밀려 나가고, 슬라이드 오버는 앞 화면이 멈춘 채 다음 화면이 위에 덮인다.

slide over transition, next frame slides down over the still previous frame

SLIDE REVEAL

슬라이드 리빌



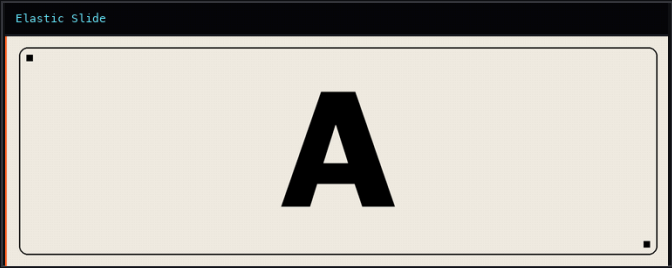
앞 화면이 빠져나가고 그 아래 있던 다음 화면이 나타나는 화면 전환이다. 다음 화면은 제자리에 둔 채 앞 화면만 한쪽으로 옮겨 밖으로 내보낸다.

무대 영상: 여러 장을 이어 붙인 LED에서는 앞 화면이 빠지는 방향을 화면이 끝나는 쪽으로 두어야 이음새에 걸리지 않는다.

slide reveal transition, previous frame slides away revealing the next frame beneath

ELASTIC SLIDE

일래스틱 슬라이드



다음 화면이 튀어 오르듯 기세 좋게 미끄러져 들어오는 화면 전환이다. 다음 화면을 한쪽에서 옮겨 놓되 자리를 조금 지나쳤다가 되돌아오는 바운스를 주어 튕기게 한다.

주의: 튕기는 폭이 크거나 여러 번 반복되면 화면이 흔들리는 것으로 보이므로 한 번 넘쳤다 돌아오는 데서 끊는다.

elastic slide transition, next frame slides in with a bouncy overshoot and settles

ROLL OVER

롤 오버



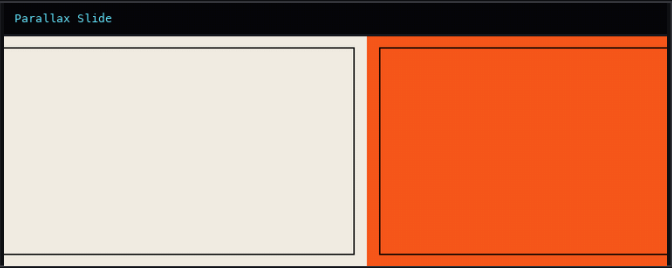
화면이 세로로 빙글 회전하며 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 화면을 가로축을 중심으로 세로 방향으로 한 바퀴 돌리고, 돌아가는 사이에 다음 장면으로 갈아 끼운다.

무대 영상: 세로로 긴 LED 기둥에 쓰며, 회전축을 화면 가운데 높이에 두어야 위아래가 균등하게 돈다.

roll over transition, frame tumbles vertically around a horizontal axis into the next scene

PARALLAX SLIDE

패럴랙스 슬라이드



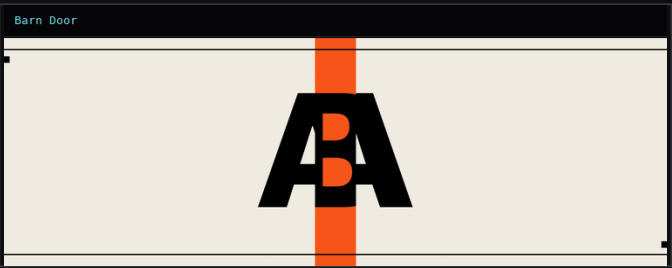
앞뒤 층이 깊이 차이를 두고 다른 속도로 미끄러져 들어오는 화면 전환이다. 다음 화면을 배경과 전경 층으로 나눠 같은 방향으로 옮기되, 앞 층을 뒤 층보다 빠르게 두어 시차를 만든다.

쓰임: 브이로그나 세련된 결의 영상에서 사진과 자막이 층을 두고 들어오는 자리에 쓴다.

parallax slide transition, foreground and background layers slide in at different speeds

BARN DOOR

반 도어



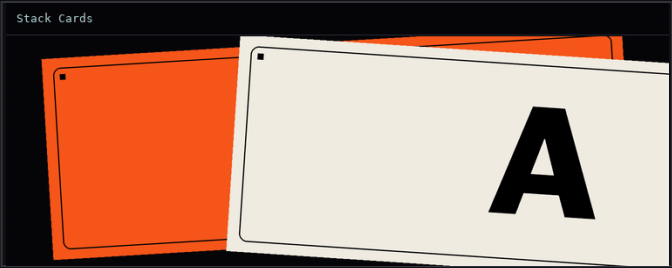
앞 화면이 문처럼 좌우로 열려 다음 장면이 드러나는 화면 전환이다. 앞 화면을 가운데에서 좌우 두 장으로 나누고 각각 바깥 방향으로 옮겨, 가운데부터 다음 장면이 보이게 한다.

비교: 1탄의 커튼 슬라이드는 막 두 장이 가운데로 닫히고, 반 도어는 가운데에서 좌우로 열린다.

barn door transition, frame splits in the middle and swings open to both sides

STACK CARDS

스택 카드



화면이 카드처럼 겹쌓이며 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 다음 화면을 카드 한 장으로 다루어 앞 화면 위에 올려 겹치고, 그 위에 다음 장을 또 올리는 식으로 쌓는다.

쓰임: 앱 화면이나 UI 소개 영상에서 화면 여러 장을 차례로 쌓아 보여 주는 자리에 쓴다.

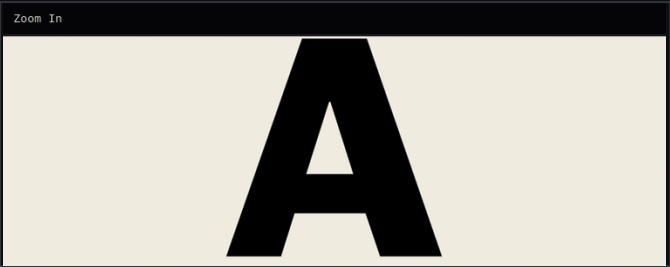
stack cards transition, screens pile on top of each other like a stack of cards

줌 & 블러 — 다가가고 흐려지며 넘어간다

줌과 블러는 카메라가 다가가거나 물러나고 초점이 풀리는 사이에 장면이 바뀌는 화면 전환이다. 들어가고, 펼쳐지고, 녹고, 겹치고, 늘어나는 식으로 앞 장면의 마지막 프레임이 형태를 잃는 순간에 다음 장면을 끼운다. 경계가 뚜렷하지 않아 뮤직비디오와 영화처럼 이음새를 숨겨야 하는 결에 맞는다.

ZOOM IN

줌 인



앞 장면 속으로 쏙 다가가며 다음 장면으로 넘어가는 화면 전환이다. 앞 장면의 스케일을 키워 한 지점으로 들어가고, 화면이 그 지점으로 채워진 순간 다음 장면으로 바꾼다.

쓰임: 인물이나 사물 하나로 시선을 모아 다음 장면에 몰입시켜야 하는 자리에 쓴다.

zoom in transition, camera pushes into a point of the scene and lands on the next scene

ZOOM OUT

줌 아웃



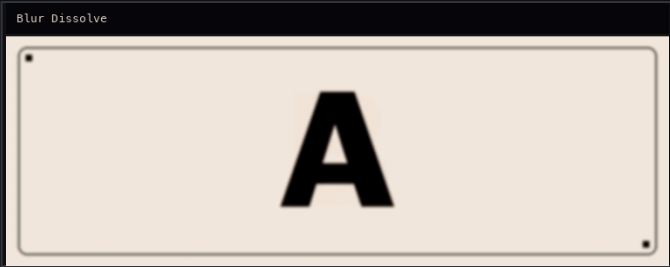
물러나면서 다음 화면이 넓게 펼쳐지는 화면 전환이다. 다음 장면을 작은 스케일에서 시작해 화면을 채울 때까지 키우고, 앞 장면은 그 뒤에서 가려지게 둔다.

주의: 작게 시작한 다음 장면이 커지는 동안 가장자리가 보이므로, 테두리 밖을 겹게 두거나 앞 장면으로 채운다.

zoom out transition, next scene starts small and expands to fill the frame

BLUR DISSOLVE

블러 디졸브



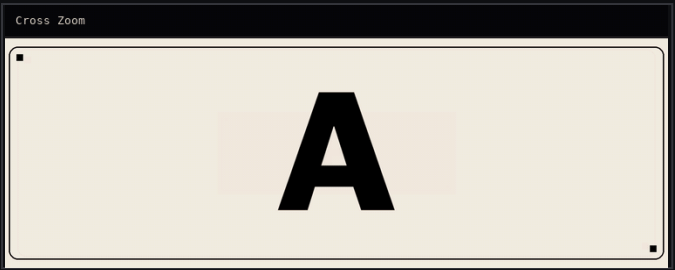
앞 장면이 흐려지면서 다음 장면에 녹아드는 화면 전환이다. 앞 장면의 블러를 키우며 투명도를 낮추고, 다음 장면은 블러가 걸린 상태에서 뚜렷해지며 나타나게 한다.

비교: 디졸브는 투명도만 섞이고, 블러 디졸브는 두 장면이 흐려진 상태에서 섞여 이음새가 더 숨는다.

blur dissolve, previous scene blurs out while next scene blurs in and sharpens

CROSS ZOOM

크로스 줌



두 장면이 줌하면서 서로 겹쳐 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면은 스케일을 키우며 투명해지고 다음 장면은 큰 스케일에서 줄어들며 나타나게 해, 두 줌이 겹치는 사이에 바뀐다.

무대 영상: 뮤직비디오 결의 파트 전환에 쓰며, LED에서는 줌 중심을 무대 중앙에 맞추면 조명 줌과 결이 맞는다.

cross zoom transition, both scenes zoom and overlap, one scaling up as the other scales down

MOTION SMEAR

모션 스미어



화면이 가로로 길게 늘어나며 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면을 한쪽으로 옮기면서 가로 방향 블러를 키워 늘어난 자국처럼 만들고, 그 자국 끝에서 다음 장면이 들어오게 한다.

무대 영상: 가로로 긴 LED에 맞는 전환이라, 늘어나는 방향을 화면 폭 전체로 쓰면 속도감이 그대로 보인다.

motion smear transition, frame stretches horizontally into a streak and the next scene arrives

SPIN BLUR

스핀 블러



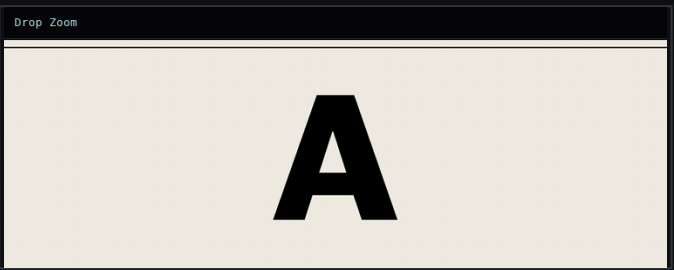
화면이 회전과 흐림으로 흘러가며 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면에 회전을 걸면서 회전 방향의 방사형 블러를 함께 키우고, 가장 흐린 지점에서 다음 장면으로 바꾼다.

주의: 꿈이나 환상 결에 맞지만, 회전 각도가 크면 어지러워지므로 한 바퀴를 넘기지 않는다.

spin blur transition, frame rotates into a swirling radial blur and resolves into the next scene

DROP ZOOM

드롭 줌



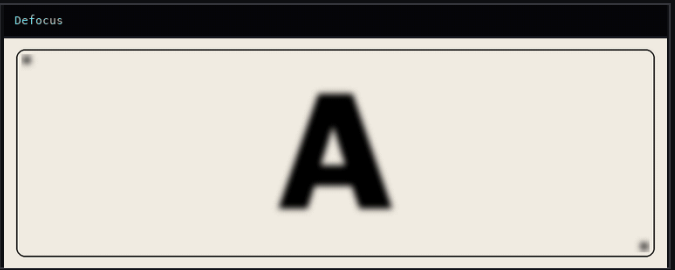
떨어지듯 가라앉으며 다음 장면으로 교체되는 화면 전환이다. 앞 장면을 아래로 옮기면서 스케일을 줄여 가라앉게 하고, 그 자리로 다음 장면이 들어오게 한다.

주의: 앞 장면이 가라앉는 속도가 느리면 떨어지는 것이 아니라 밀려나는 것으로 보이므로 짧게 끊는다.

drop zoom transition, frame sinks downward while shrinking and the next scene takes over

DEFOCUS

디포커스



초점이 나갔다가 다시 맞으면서 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면의 초점을 서서히 풀어 형태를 잃게 하고, 그 흐림 속에서 다음 장면으로 갈아 끼운 뒤 초점을 다시 맞춘다.

쓰임: 영화적인 결의 영상에서 시간이나 장소가 바뀌는 자리에 쓴다.

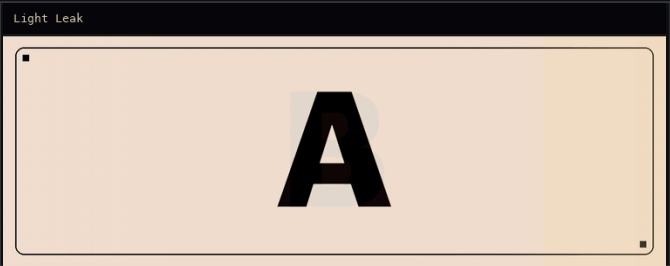
defocus transition, image goes soft out of focus then refocuses on the next scene

라이트 & 필름 — 빛과 필름의 질감으로 바꾼다

라이트와 필름은 빛이 새거나 화면이 하얗게 또는 검게 잠기거나 필름이 타는 질감으로 장면을 바꾸는 화면 전환이다. 새어 들고, 녹아들고, 타오르고, 가로지르고, 깜박이는 식으로 앞 장면 위에 빛의 층을 한 겹 얹는다. 회상이나 시간의 경과처럼 장면 사이에 뜻을 실어야 할 때 쓰며, 흰색과 검은색 중 어디로 잠기는가가 그 뜻을 가른다.

LIGHT LEAK

라이트 리크



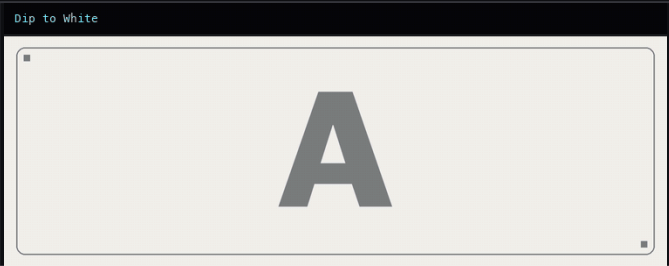
빛이 새어 들어와 화면을 덮으면서 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 가장자리에서 붉거나 노란 빛 덩어리를 화면 안쪽으로 퍼뜨려 밝게 덮고, 빛이 걷히는 사이에 다음 장면을 둔다.

쓰임: 감성적인 결이나 영화 느낌의 영상에서 장면이 추억처럼 넘어가는 자리에 쓴다.

light leak transition, warm light bleeds in from the edge and washes into the next scene

DIP TO WHITE

딥 투 화이트



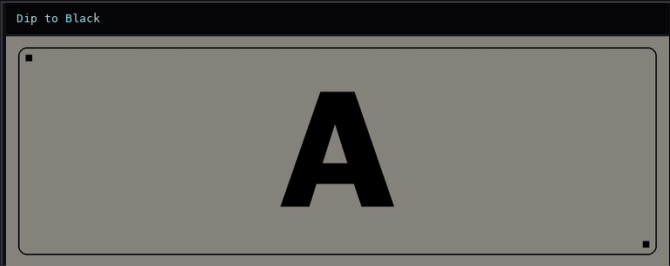
화면이 흰색으로 녹아들었다가 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면을 흰 화면으로 디졸브해 완전히 하얗게 만들고, 그 흰색에서 다음 장면으로 다시 디졸브한다.

비교: 플래시 컷은 한두 프레임 섬광으로 바뀌고, 딥 투 화이트는 천천히 하얗게 잠겼다 나온다.

dip to white transition, scene fades fully to white then fades into the next scene

DIP TO BLACK

딥 투 블랙 (암전)



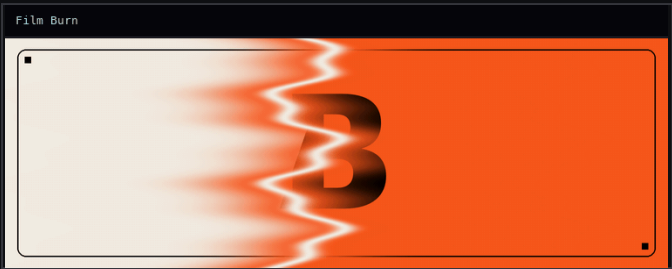
화면이 어두워져 암전된 뒤 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면을 검은 화면으로 디졸브해 완전히 어둡게 만들고, 그 검은색에서 다음 장면으로 다시 디졸브한다.

무대 영상: 곡이 끝나거나 막이 바뀌는 자리에 쓰며, LED 암전은 무대 조명 암전과 같은 큐로 맞춰야 화면만 먼저 꺼진 것으로 보이지 않는다.

dip to black transition, scene fades fully to black then fades into the next scene

FILM BURN

필름 번



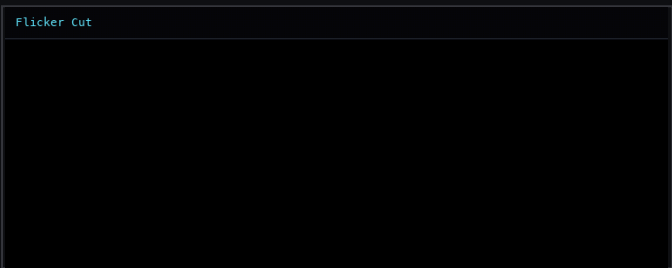
필름이 타들어 가듯 화면이 번져 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 한 점에서 그을린 가장자리가 번지며 앞 장면을 먹어 들어가게 하고, 탄 자리로 다음 장면이 드러나게 한다.

쓰임: 레트로 결이나 필름 느낌의 영상에서 장면이 끝나는 자리에 쓴다.

film burn transition, frame scorches and burns away from a point revealing the next scene

FLICKER CUT

플리커 컷



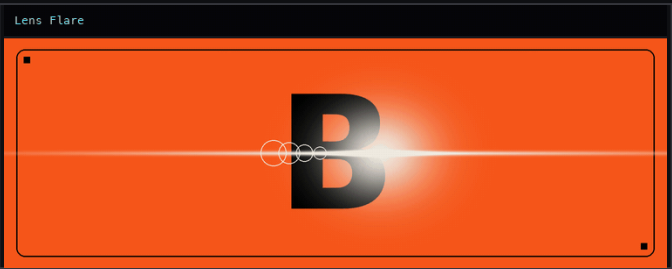
화면이 깜박이면서 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면과 다음 장면을 몇 프레임씩 번갈아 끼워 깜박이게 하고, 마지막에 다음 장면에서 멈춘다.

주의: 깜박임이 빠르고 밝기 차가 크면 광과민성 발작을 일으킬 수 있는 영역이라 횡수와 밝기 차를 줄인다.

flicker cut, two scenes strobe back and forth for a few frames then hold on the next

LENS FLARE

렌즈 플레어



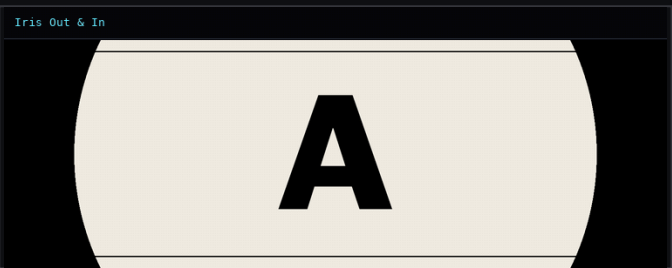
빛줄기가 화면을 가로지르는 사이에 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 렌즈 플레이어를 한쪽에서 반대쪽으로 옮기고, 플레이어가 화면을 가장 밝게 덮는 순간 다음 장면으로 바꾼다.

주의: 플레이어가 화면을 다 덮지 못하면 전환이 아니라 빛이 지나간 것으로만 보이므로 가장 밝은 순간에 바꾼다.

lens flare transition, a streak of lens flare sweeps across and the scene changes behind it

IRIS OUT & IN

아이리스 아웃 & 인



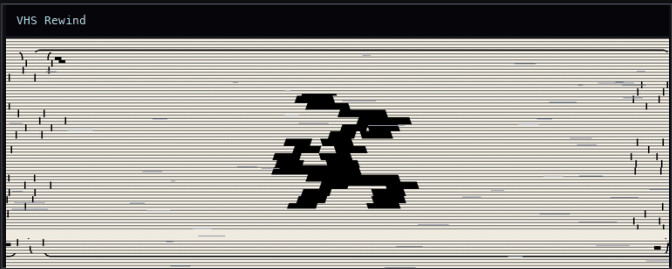
원이 닫혀 화면을 가리고 다시 원으로 열려 다음 장면이 나타나는 화면 전환이다. 원형 마스크의 반지름을 줄여 앞 장면을 한 점으로 닫고, 다음 장면 위에서 같은 마스크를 다시 키워 연다.

비교: 1탄의 서클 와이프는 원이 퍼지며 다음 장면을 바로 채우고, 아이리스는 닫혀 검어진 뒤 다시 열린다.

iris out and iris in, circle closes to black then opens on the next scene

VHS REWIND

VHS 리와인드



비디오테이프를 되감는 노이즈로 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면에 가로 노이즈 띠와 색 번짐을 걸고 프레임을 빠르게 거꾸로 돌리다가, 노이즈 속에서 다음 장면으로 바꾼다.

쓰임: 레트로나 Y2K 결의 영상에서 시간을 되돌리는 뜻을 실어야 하는 자리에 쓴다.

VHS rewind transition, tape rewind noise bands and color bleed snap into the next scene

오브젝트 & FX — 사물과 장치가 화면을 바꾼다

오브젝트와 FX는 종이와 유리와 블라인드와 텔레비전 같은 사물의 움직임을 빌려 장면을 바꾸는 화면 전환이다.

넘기고, 깨지고, 찢고, 쓰러뜨리고, 말아 올리는 식으로 화면 자체를 하나의 물건으로 다룬다.

사물이 무엇인지가 그대로 읽히므로 장면의 소재나 시대와 맞는 사물을 고른다.

PAGE CURL

페이지 컬



책장을 넘기듯 화면 모서리가 말려 올라가며 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면의 한 모서리를 들어 올려 뒷면이 보이게 말면서 반대 모서리까지 넘기고, 그 아래 다음 장면을 둔다.

쓰임: 책이나 앨범처럼 넘기는 뜻이 있는 영상, 추억을 되짚는 결의 장면에 쓴다.

page curl transition, corner of the frame peels and turns over like a book page

GLASS SHATTER

글라스 샷터



화면이 유리처럼 깨져 조각이 무너져 내리며 다음 장면이 드러나는 화면 전환이다. 앞 장면을 유리 조각 모양으로 쪼개고 조각마다 아래로 떨어지며 회전하게 하되, 떨어지는 시점을 조각마다 달리한다.

무대 영상: 드롭이나 극적인 전환 자리에 쓰며, LED에서는 조각이 다 떨어진 뒤 남는 다음 장면이 어두우면 화면이 꺼진 것으로 보인다.

glass shatter transition, screen cracks into shards that fall away revealing the next scene

PAPER TEAR

페이퍼 테어



종이를 찢듯 화면이 좌우로 갈라지며 다음 장면이 나타나는 화면 전환이다. 앞 장면 가운데에 거친 찢김 선을 그리고 두 조각을 각각 바깥으로 옮겨, 벌어진 틈으로 다음 장면이 보이게 한다.

비교: 반 도어는 가장자리가 직선으로 열리고, 페이퍼 테어는 찢긴 가장자리가 울퉁불퉁하다.

paper tear transition, frame rips apart with a ragged edge and pulls to both sides

DOMINO FLIP

도미노 플립



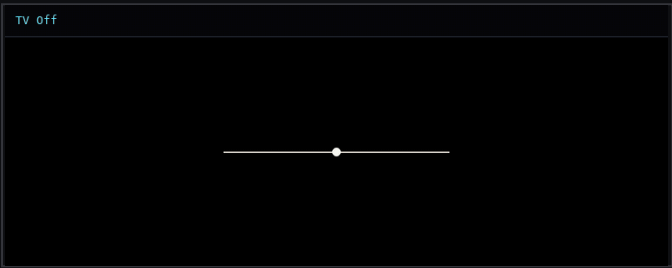
띠가 도미노처럼 차례로 쓰러지며 다음 장면으로 교체되는 화면 전환이다. 화면을 세로 띠로 나눠 때마다 한쪽 변을 축으로 넘어지게 하고, 시작 시점을 때마다 몇 프레임씩 늦춘다.

비교: 1탄의 그리드 플립은 아홉 칸이 각자 뒤집히고, 도미노 플립은 띠가 한쪽에서부터 차례로 쓰러진다.

domino flip transition, vertical strips topple one after another like falling dominoes

TV OFF

TV 오프



텔레비전 전원이 꺼졌다가 다시 켜지듯 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면을 세로로 줄여 가로선이 되게 하고 다시 점으로 줄여 꺼진 뒤, 다음 장면을 점에서 선으로 다시 화면으로 켜다.

무대 영상: 레트로나 게임 결의 파트 전환에 쓰며, 꺼진 검은 상태가 길면 송출 사고로 보이므로 짧게 둔다.

TV off transition, screen collapses to a line then a dot, then powers back on with the next scene

ROLL UP

롤업



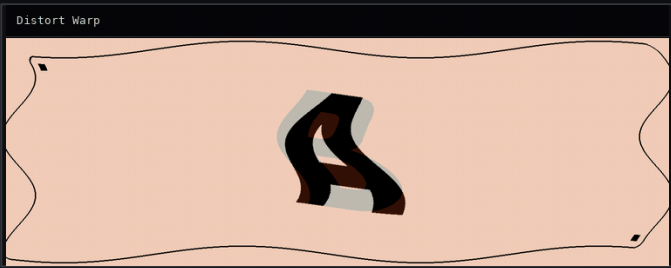
블라인드처럼 화면이 말려 올라가 다음 장면이 드러나는 화면 전환이다. 앞 화면의 아랫변을 위로 말아 올리며 말린 두께를 뒷면에 쌓이게 하고, 걷힌 자리에 다음 장면을 둔다.

쓰임: 결이 고급스러워 어떤 영상에도 붙으며, 창이나 막을 걷는 뜻이 있는 자리에 쓴다.

roll up transition, frame rolls upward like a window blind revealing the next scene

DISTORT WARP

디스토트 워프



화면이 일그러지며 일렁이다가 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면에 물결 모양 왜곡을 걸어 흔들림을 키우고, 가장 크게 일그러진 순간 다음 장면으로 갈아 끼운 뒤 왜곡을 풀어 평평하게 돌린다.

주의: 왜곡 폭이 크면 화면이 물에 비친 것처럼 보여 항상 결에는 맞지만, 글자가 있는 장면에서는 읽히지 않으므로 자막 자리를 피한다.

distort warp transition, image ripples and warps like water then settles into the next scene

SQUEEZE LINE

스퀴즈 라인



화면이 한 줄로 찌그러졌다가 다시 펼쳐져 다음 장면으로 바뀌는 화면 전환이다. 앞 장면의 세로 스케일을 0에 가깝게 줄여 가로선 하나로 만들고, 그 선에서 다음 장면의 세로 스케일을 다시 키운다.

무대 영상: 가로로 긴 LED에서는 찌그러진 한 줄이 화면 폭 전체를 가로지르는 빛의 선이 되어 멀리서도 뚜렷하게 보인다.

squeeze line transition, frame compresses into a single thin horizontal line then expands

배경 디자인

배경은 앞에 선 글자와 사람을 받치면서 화면의 결을 정하는 움직임이다.

도트, 모눈, 선, 도형, 여백이 저마다 다른 질감을 만들고 그 위에서 같은 가사가 다르게 보인다.

AI 영상 프롬프트에서 배경 이름은 분위기 설명이 아니라 무엇을 어떻게 움직일지 정하는 지시다.

하프톤 — 도트로 질감을 낸다

하프톤은 크기가 다른 점을 깔아 인쇄물의 질감을 내는 배경이다.

퍼지고, 일렁이고, 어긋나고, 돌면서 점의 크기와 간격이 바뀌는 것이 곧 움직임이다.

팔과 레트로처럼 인쇄된 느낌이 필요한 자리에 쓴다.

HALFTONE EXPAND

하프톤 익스팬드



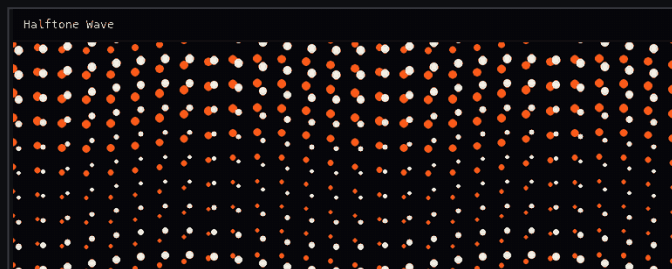
중앙에서 도트가 바깥으로 퍼지며 색이 바뀌는 배경 모션이다. 도트 크기를 중심에서 가장자리 순으로 시간차를 두고 키우고, 퍼지는 경계가 지나간 자리의 색을 다음 색으로 바꾼다.

무대 영상: 파트가 바뀌는 자리에서 전환으로 쓰며, LED에서는 도트를 크게 잡아야 멀리서도 퍼지는 것이 보인다.

halftone expand, dots grow outward from center as the color shifts

HALFTONE WAVE

하프톤 웨이브



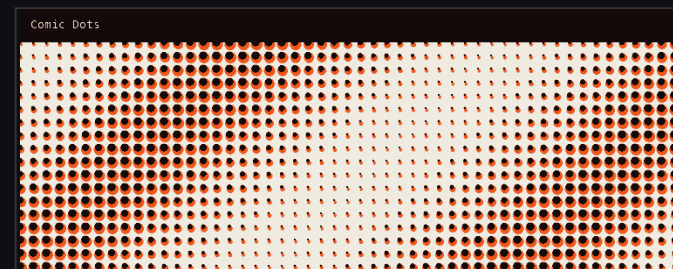
두 겹의 도트가 파도처럼 일렁이는 배경 모션이다. 도트 층 두 장을 겹치고 총마다 도트 크기를 사인파로 바꾸되, 위상을 달리해 두 파도가 엇갈려 지나가게 한다.

쓰임: 뮤직비디오에서 사람 뒤에 깔아 두는 잔잔한 배경 구간에 쓴다.

halftone wave, two layers of dots rippling like waves

COMIC DOTS

코믹 도트



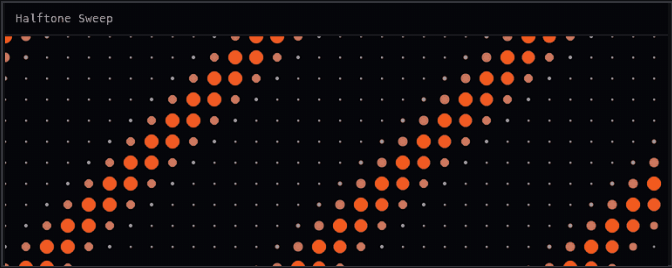
인쇄가 어긋난 아메리칸 코믹풍 도트가 깔리는 배경 모션이다. 색판별 도트 층을 겹치고 총마다 위치를 몇 픽셀씩 어긋나게 밀어 인쇄 판이 밀린 자국을 만든다.

비교: 하프톤 스웝은 도트 띠가 비스듬히 흐르고, 코믹 도트는 색판의 어긋남 자체가 그림이다.

comic halftone dots, misregistered CMYK print offset, pop art

HALFTONE SWEEP

하프톤 스위프



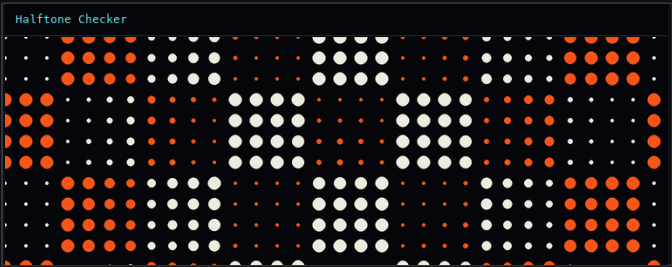
인쇄용 도트 띠가 비스듬히 흐르는 배경 모션이다. 도트를 띠 모양으로 묶어 대각선으로 놓고, 띠의 위치를 한 방향으로 등속 이동시킨다.

쓰임: 레트로와 인쇄물 결의 타이틀 뒤에 쓴다.

halftone sweep, diagonal band of print dots sliding across

HALFTONE CHECKER

하프톤 체커



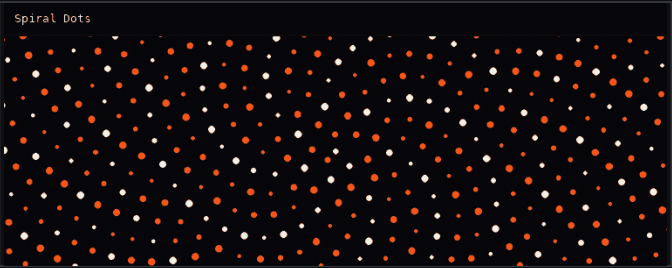
도트 체크무늬가 파동으로 교대하는 배경 모션이다. 칸마다 도트 크기를 크고 작게 교대로 두고, 그 교대를 파동이 지나가는 순서로 뒤집는다.

무대 영상: 비트에 맞춰 교대 파동을 보내면 LED 전체가 깜빡이는 무늬판이 된다.

halftone checkerboard, dot sizes swap in a passing wave

SPIRAL DOTS

스파이럴 도트



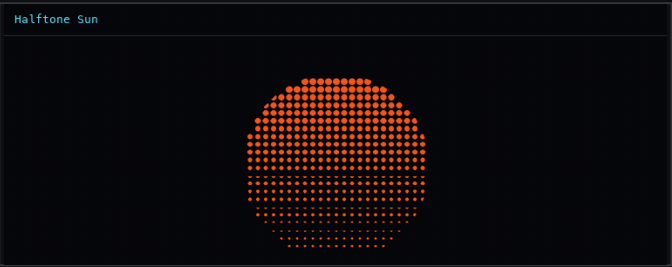
황금각으로 배치한 도트가 천천히 도는 배경 모션이다. 도트를 황금각(137.5°) 간격의 나선으로 놓고 전체를 중심 기준으로 느리게 회전시킨다.

주의: 회전이 빠르면 해바라기 씨 같은 결이 깨져 점이 흩어져 보이므로 속도를 낮게 둔다.

golden angle spiral dots, phyllotaxis pattern slowly rotating

HALFTONE SUN

하프톤 선(햇살)



도트로 그린 해가 지평선 위에서 천천히 오르내리는 배경 모션이다. 원 안을 위는 크고 아래는 작은 도트로 채우고, 원 아래쪽을 가로 띠 여러 줄로 잘라 레트로 선셋처럼 보이게 한다.

주의: 해 둘레에 방사형 빛살을 두 색으로 번갈아 칠하면 육일기를 떠올리게 하므로, 빛살 없이 원과 가로 띠만으로 해를 표현한다.

halftone retro sunset, dotted sun disc cut by horizontal stripes, slowly rising and setting

HALFTONE RINGS

하프톤 링



도트로 된 고리들이 서로 반대로 도는 배경 모션이다. 도트를 동심원 고리로 묶고 고리마다 회전 방향을 번갈아 걸어 안팎이 엇갈려 돈다.

비교: 스파이럴 도트는 한 덩어리가 한 방향으로 돌고, 하프톤 링은 고리마다 방향이 달라 최면처럼 보인다.

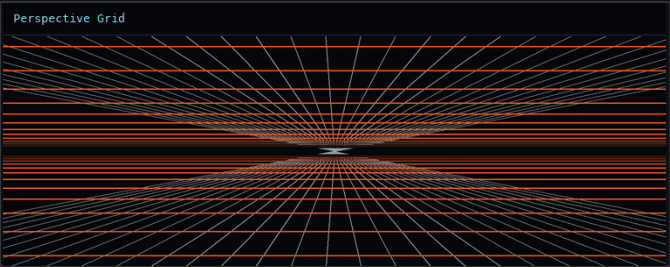
halftone rings, concentric dot rings counter-rotating, hypnotic

그리드 — 모눈으로 정돈한다

그리드는 모눈을 깔아 화면을 정돈하고 그 위에 공간감을 세우는 배경이다.
안쪽에서 다가오고, 천처럼 출렁이고, 겹쳐 돌고, 칸이 커지는 식으로 질서 위에서 움직인다.
SF와 테크, 게임 해설처럼 구조가 보여야 하는 자리에 쓴다.

PERSPECTIVE GRID

퍼스펙티브 그리드



바닥과 천장의 모눈이 화면 안쪽에서 다가오는 배경 모션이다. 모눈 평면을 위아래에 원근으로 눕히고 격자선의 위치를 카메라 쪽으로 등속 이동시킨다.

무대 영상: 질주하는 곡의 도입에 깔며, LED에서는 격자선을 굵게 잡아야 원근이 읽힌다.

perspective grid floor and ceiling rushing toward camera, retro sci-fi

GRID ZOOM

그리드 줌



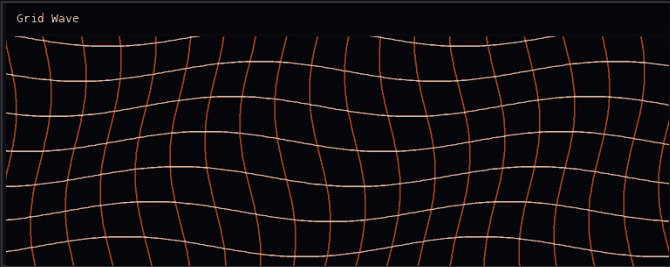
박자마다 모눈이 한 단계 다가오는 무한 줌 배경 모션이다. 모눈의 스케일을 박자마다 키우고, 한 칸이 커져 다음 칸 크기에 닿으면 처음으로 되돌려 끝없이 이어지게 한다.

비교: 퍼스펙티브 그리드는 바닥이 흘러오고, 그리드 줌은 화면 전체가 박자마다 한 칸씩 앞으로 들어간다.

infinite grid zoom, grid scales in one step on every beat

GRID WAVE

그리드 웨이브



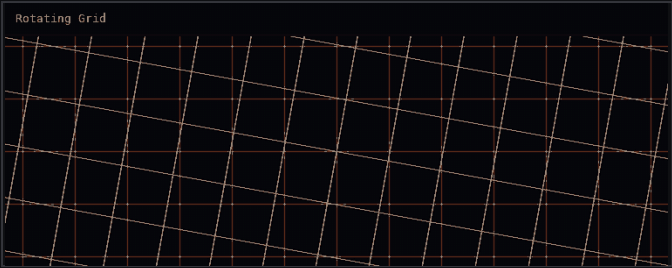
모눈이 천처럼 물결치는 배경 모션이다. 모눈의 교점마다 높이를 사인파로 바꾸고 그 파동을 한 방향으로 흘러 보낸다.

쓰임: 테크 결의 설명 영상이나 제품 소개 뒤에 깔다.

grid wave, mesh grid undulating like fabric

ROTATING GRID

로테이팅 그리드



격자 두 장이 서로 반대로 돌며 모아레를 만드는 배경 모션이다. 같은 격자를 두 장 겹치고 회전 방향을 반대로 걸어 겹치는 각도에 따라 간섭무늬가 바뀌게 한다.

주의: 모아레는 LED 픽셀과 다시 간섭해 송출 화면에서 깜빡임이 생기므로 송출 전에 실제 LED로 확인한다.

rotating grid, two grids counter-rotating creating moiré interference

TRUCHET TILES

트루세 타일



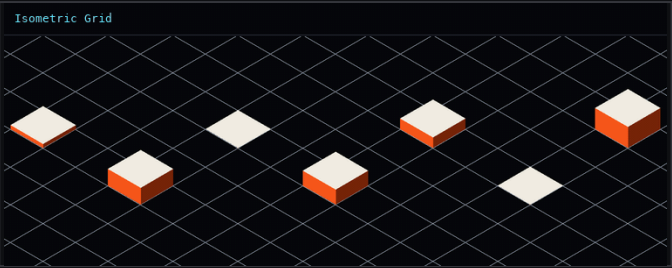
사분원 타일이 바뀌며 미로 무늬가 달라지는 배경 모션이다. 칸마다 사분원 호 두 개가 그려진 타일을 두고 타일 방향을 바꿔 호가 이어지는 길을 새로 만든다.

주의: 타일이 한꺼번에 바뀌면 무늬가 끊겨 보이므로 몇 칸씩 시간차를 두고 바꾼다.

truchet tiles, quarter-circle tiles flipping to form shifting maze patterns

ISOMETRIC GRID

아이소메트릭 그리드



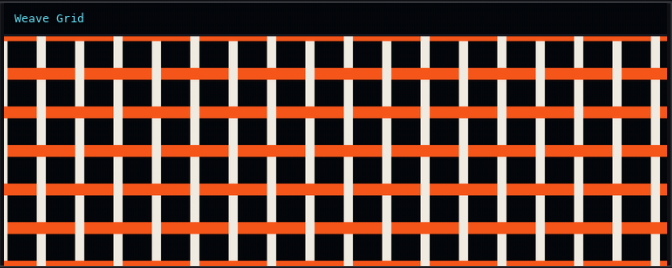
아이소메트릭 모눈에서 큐브가 솟아오르는 배경 모션이다. 수평선 없이 ±30° 두 방향 선으로 마름모 칸을 짜고, 칸 하나에 맞춘 큐브의 높이를 0에서 키워 바닥에서 올라오게 한다.

쓰임: 게임 소개나 해설 영상의 배경으로 쓴다.

isometric grid, cubes rising up from the floor

WEAVE GRID

위브 그리드



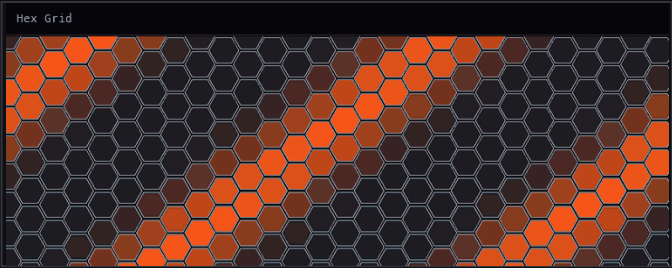
세로실과 가로실이 엮인 직조 무늬가 흐르는 배경 모션이다. 세로 띠와 가로 띠를 번갈아 위아래로 겹쳐 엮고 띠의 위치를 한 방향으로 이동시킨다.

비교: 그리드 웨이브는 한 장의 모눈이 출렁이고, 위브 그리드는 띠가 엮인 채 흘러 천의 짜임이 보인다.

weave grid, interlaced vertical and horizontal strips flowing like woven fabric

HEX GRID

헥스 그리드



벌집 무늬 칸이 숨 쉬듯 점등되는 배경 모션이다. 육각형 칸을 깔고 칸마다 밝기를 느리게 올렸다 내리되, 켜지는 시점을 칸마다 달리한다.

무대 영상: SF 결의 UI 느낌이라 어두운 무대에서 밝기를 낮게 깔아도 칸의 점등이 멀리서 보인다.

hex grid, honeycomb cells breathing and lighting up

라인 — 선으로 스피드를 낸다

라인은 선의 굵기와 방향만으로 속도와 리듬을 만드는 배경이다.
달려 지나가고, 튀어나오고, 겹쳐 굽이치고, 꼬이면서 선이 가는 길이 곧 움직임이 된다.
질주와 충격처럼 힘의 방향이 보여야 하는 자리에 쓴다.

SPEED LINES

스피드 라인



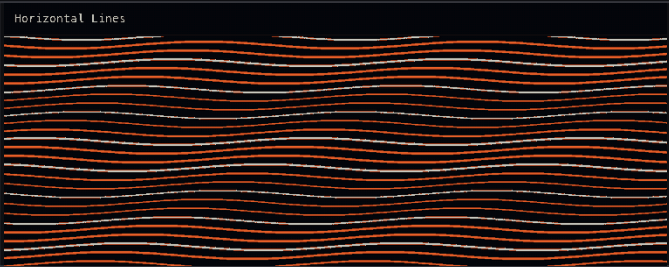
굵기가 다른 선이 고속으로 달려 지나가는 배경 모션이다. 길이와 굵기가 다른 가로선을 여러 개 두고 한 방향으로 빠르게 이동시키되 선마다 속도를 달리한다.

무대 영상: 드롭 직전 질주 구간에 쓰며, LED에서는 선 굵기를 두 단계 이상 섞어야 속도 차가 보인다.

speed lines, streaks of varying thickness rushing across the frame

HORIZONTAL LINES

호리존탈 라인



가로줄이 이퀄라이저처럼 일렁이는 배경 모션이다. 가로선 여러 줄을 나란히 두고 줄마다 세로 위치를 음의 높낮이처럼 오르내리게 한다.

쓰임: 음악 영상에서 소리의 높낮이를 배경으로 그릴 때 쓴다.

horizontal lines, stacked stripes bouncing like an audio equalizer

LINE BURST

라인 버스트



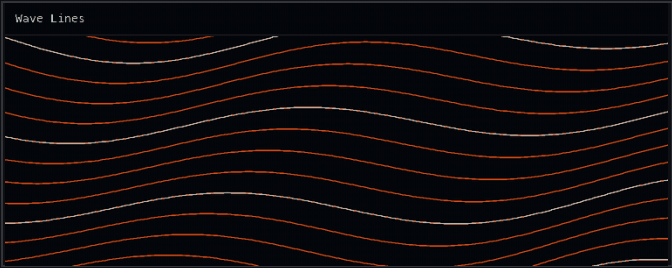
중심에서 방사형으로 선이 튀어나오는 배경 모션이다. 선을 중심점에서 바깥 방향으로 두고 길이를 0에서 급히 키우며 바깥으로 밀어낸다.

비교: 스피드 라인은 한 방향으로 지나가고, 라인 버스트는 한 점에서 사방으로 터져 충격이 모인다.

line burst, radial lines shooting out from the center on impact

WAVE LINES

웨이브 라인



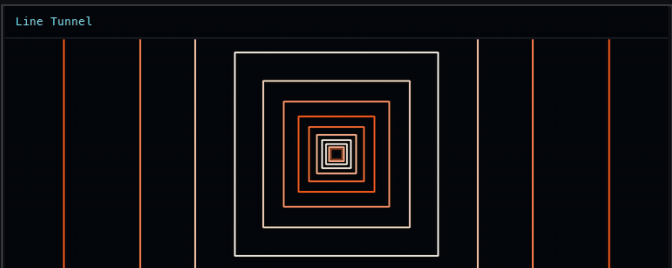
물결선이 겹쳐 산맥처럼 굽이치는 배경 모션이다. 물결선 여러 개를 위아래로 겹치고 선마다 파장과 위상을 달리해 느리게 흘러 보낸다.

쓰임: 세련된 브랜드 영상이나 잔잔한 곡의 배경에 쓴다.

wave lines, layered wavy lines undulating like mountain ridges

LINE TUNNEL

라인 터널



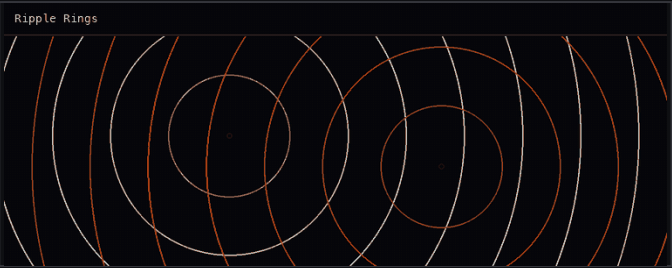
선만으로 된 사각 터널이 다가오는 배경 모션이다. 사각형 윤곽선을 Z축으로 일정 간격 늘어놓고 카메라를 앞으로 등속 이동시켜 사각형이 커지며 지나간다.

무대 영상: 도입부에서 관객을 화면 안으로 끌어들일 때 쓰며, 루프로 만들어 길게 쓴다.

line tunnel, wireframe square tunnel rushing toward camera, endless loop

RIPPLE RINGS

리플 링



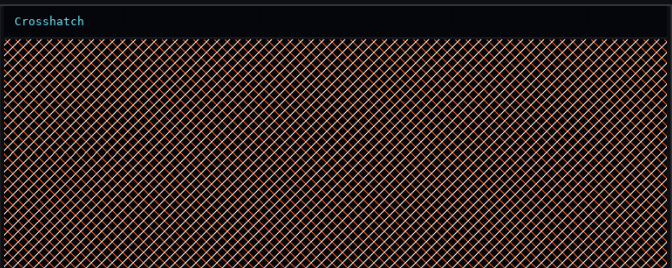
두 점에서 퍼진 파문이 간섭 무늬를 만드는 배경 모션이다. 두 중심에서 동심원 고리를 바깥으로 퍼뜨리고 겹치는 자리에서 무늬가 생기게 한다.

주의: 두 중심이 멀면 간섭 무늬가 화면 밖에서 생기므로 중심 간격을 화면 폭의 절반 안에 둔다.

ripple rings, two sets of concentric ripples overlapping into interference

CROSSHATCH

크로스해치



비스듬한 선 두 겹이 어긋나며 모아레가 흔들리는 배경 모션이다. 사선 총 두 장을 겹치고 한 장의 각도나 위치를 조금씩 바꿔 겹침에서 생기는 무늬가 흔들리게 한다.

주의: 선 간격이 LED 픽셀 간격에 가까우면 송출 화면에서 모아레가 심해지므로 선 간격을 픽셀의 몇 배로 둔다.

crosshatch, two layers of diagonal hatching shifting with wavering moiré

STRIPE TWIST

스트라이프 트위스트



세로 줄무늬가 리본처럼 꼬이는 배경 모션이다. 세로 띠를 나란히 두고 띠마다 가로 위치를 사인파로 흔들되 위상을 띠 순서대로 밀어 꼬이는 형태를 만든다.

비교: 텍스트 리본은 글자가 곡선을 타고, 스트라이프 트위스트는 띠 자체가 꼬여 글자 없이 배경이 된다.

stripe twist, vertical stripes twisting like a ribbon

셰이프 — 도형으로 화려하게 한다

셰이프는 동그라미와 다각형 같은 도형을 띄워 화면을 채우는 배경이다.
튀어나오고, 떠다니고, 공전하고, 훑날리면서 도형 하나하나가 등장인물처럼 움직인다.
팝과 축하, 힐링처럼 밝고 가벼운 결이 필요한 자리에 쓴다.

CIRCLE POP

서클 팝



동그라미가 용수철처럼 잇달아 튀어나오는 배경 모션이다. 원마다 스케일을 0에서 키우되 100%를 넘겼다가 되돌리는 탄성을 주고, 등장 시점을 원마다 늦춘다.

쓰임: 팝과 귀여운 결의 곡에서 밝은 배경으로 쓴다.

circle pop, circles popping in one after another with springy bounce

FLOATING SHAPES

플로팅 셰이프



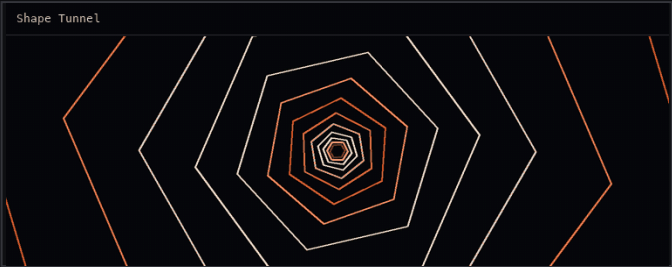
알약 모양과 물결선이 부드럽게 떠다니는 배경 모션이다. 도형마다 위치를 느린 사인파로 흔들고 도형마다 주기를 달리해 서로 다른 속도로 떠돌게 한다.

비교: 블루 셰이프는 윤곽이 걸쭉하게 풀어진 덩어리이고, 플로팅 셰이프는 알약과 물결선처럼 모양이 또렷한 도형이 떠다닌다.

floating shapes, pills and wavy lines drifting gently

SHAPE TUNNEL

셰이프 터널



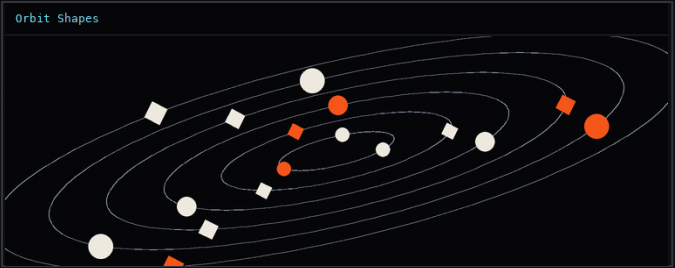
다각형이 비틀리면서 다가오는 배경 모션이다. 다각형 윤곽을 Z축으로 늘어놓고 카메라를 앞으로 밀되, 뒤로 갈수록 회전 각을 더해 터널이 비틀리게 한다.

비교: 라인 터널은 사각형이 곧게 다가오고, 셰이프 터널은 다각형이 돌면서 다가와 비틀림이 생긴다.

shape tunnel, twisting polygons rushing toward camera

ORBIT SHAPES

오빗 셰이프



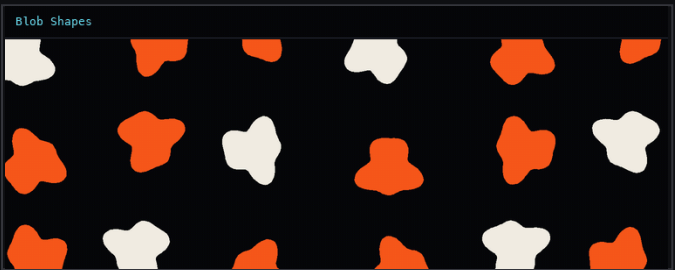
기울어진 궤도를 도형이 공전하는 배경 모션이다. 중심을 두고 기울기가 다른 타원 궤도를 여러 개 놓고 도형마다 궤도 위 위치를 등속으로 옮긴다.

쓰임: 테크 결의 해설 영상에서 중심 로고 주위를 채우는 배경에 쓴다.

orbit shapes, geometric shapes orbiting on tilted rings

BLOB SHAPES

블롭 셰이프



겉쫑한 덩어리가 떠다니는 배경 모션이다. 둥근 덩어리 몇 개의 위치를 천천히 옮기고, 윤곽을 부드럽게 풀어 겉쫑하게 보이게 한다.

주의: 덩어리 색이 배경과 가까우면 윤곽이 묻히므로 색 대비를 둔다.

blob shapes, soft goopy blobs drifting slowly

KALEIDOSCOPE

만화경



도형이 거울상으로 겹쳐 만화경이 되는 배경 모션이다. 도형 몇 개를 부채꼴 한 조각 안에서 움직이고 그 조각을 중심 기준으로 거울 반사해 돌려 가며 붙인다.

무대 영상: 사이키델릭 결의 뮤직비디오 구간에 쓰며, LED에서는 조각 수를 줄여 무늬가 뭉개지지 않는다.

kaleidoscope, mirrored geometric shapes forming symmetric psychedelic patterns

PINWHEELS

바람개비



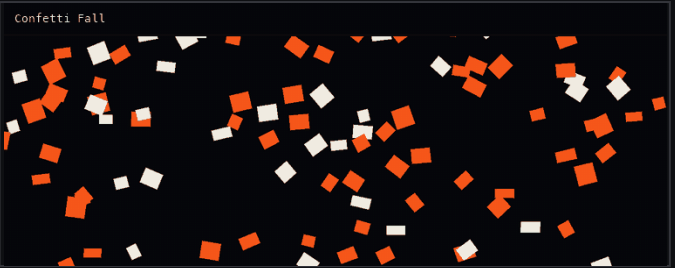
크고 작은 바람개비가 제각기 도는 배경 모션이다. 바람개비 모양을 크기를 달리해 여러 개 두고 바람개비마다 회전 속도를 다르게 건다.

무대 영상: 여름 곡의 밝한 배경에 쓰며, LED에서는 바람개비 수를 줄이고 크게 잡아야 도는 것이 보인다.

pinwheels, large and small pinwheels spinning at different speeds

CONFETTI FALL

컨페티 폴



색종이 조각이 회전하며 흩날려 떨어지는 배경 모션이다. 작은 조각 여러 개를 위에서 아래로 떨어뜨리고 조각마다 회전과 좌우 흔들림을 달리한다.

주의: 조각이 너무 많거나 빠르면 앞의 글자를 가리므로 공지 문구가 있을 때는 수를 줄인다.

confetti fall, colorful paper pieces tumbling and spinning down

미니멀 — 여백으로 보여준다

미니멀은 큰 색면과 굵은 선 몇 개만 두고 나머지를 비워 보여 주는 배경이다.
느긋하게 재배치되고, 궤도를 그리고, 90°씩 돌고, 천천히 미끄러지며 움직임의 수가 적어 하나하나가 크게 읽힌다.
브랜드와 타이틀, 로고처럼 세련된 결이 필요한 자리에 쓴다.

MINIMAL BLOCKS

미니멀 블록



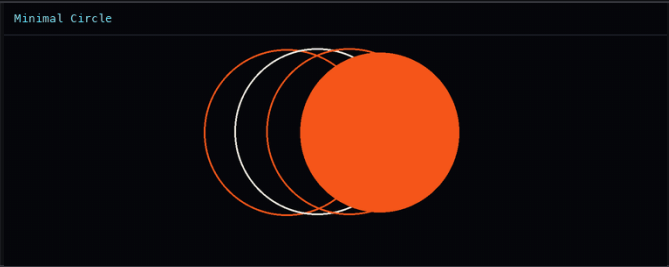
큰 색면이 느긋하게 재배치되는 배경 모션이다. 화면을 몇 개의 색 사각형으로 나누고 사각형의 위치와 크기를 느린 이징으로 바꿔 배치를 옮긴다.

쓰임: 브랜드 영상이나 세련된 결의 타이틀 뒤에 쓴다.

minimal color blocks, large flat shapes slowly rearranging

MINIMAL CIRCLE

미니멀 서클



큰 원이 궤도를 그리며 움직이고 윤곽선 원이 뒤쫓는 배경 모션이다. 채운 원의 위치를 원 궤도로 옮기고, 윤곽선만 있는 원을 몇 프레임 늦게 같은 궤도로 따라오게 한다.

주의: 두 원의 시간차가 크면 따로 노는 두 원으로 보이므로 윤곽이 반 바퀴 안에서 따라붙게 한다.

minimal circle, big solid circle moving on an orbit with an outline circle trailing

BAUHAUS SHAPES

바우하우스 셰이프



바우하우스풍 타일이 90°씩 도는 배경 모션이다. 반원과 사분원 같은 기본 도형 타일을 격자로 깔고 타일마다 회전을 90° 단위로 멈춰 가며 돌린다.

비교: 트루세 타일이 호가 이어지는 길을 바꾼다면, 바우하우스 셰이프는 타일 하나하나의 색면이 돌아 무늬가 바뀐다.

bauhaus shapes, geometric tiles rotating in 90-degree steps

미니멀 아크



굵은 원호가 동심원으로 도는 배경 모션이다. 반지름이 다른 굵은 호를 중심을 맞춰 겹치고 호마다 회전 속도를 달리해 돌린다.

무대 영상: 로고 주변을 채우는 배경에 쓰며, LED에서는 호의 굵기를 크게 잡아야 멀리서 도는 것이 보인다.

minimal arcs, thick concentric arcs rotating at different speeds

미니멀 웨이브



굵은 물결선이 느긋하게 굽이치는 배경 모션이다. 굵은 물결선을 두고 위상을 느리게 흘러 파도가 한 방향으로 지나가게 한다.

비교: 웨이브 라인은 가는 선이 여러 겹 겹쳐 산맥이 되고, 미니멀 웨이브는 굵은 선 몇 개가 여백 위에서 굽이친다.

minimal wave, thick wavy line undulating slowly

미니멀 스트라이프

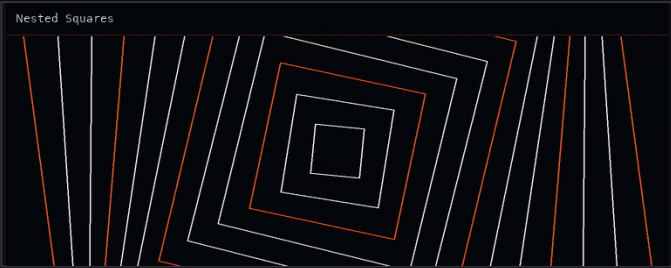


띠 세 줄이 천천히 미끄러지는 배경 모션이다. 굵은 띠 셋을 나란히 두고 때마다 위치를 느리게 옮기되 속도를 조금씩 달리한다.

쓰임: 세련된 결의 배경으로 글자나 사람 뒤에 간다.

minimal stripes, three bold bands sliding slowly

네스티드 스퀘어



겹겹이 들어간 정사각형이 흔들리는 배경 모션이다. 크기가 다른 정사각형을 중심을 맞춰 겹치고 사각형마다 회전이나 위치를 작은 폭으로 흔들되 시간차를 둔다.

주의: 흔들리는 폭이 크면 사각형끼리 겹쳐 중첩 구조가 깨지므로 흔들림을 사각형 간격 안에서 끝낸다.

nested squares, concentric squares gently wobbling

미니멀 스퀘어



힘을 모았다가 딱 90° 도는 배경 모션이다. 정사각형의 회전을 90° 단위로 두되, 돌기 직전에 잠시 멈춰 힘을 모은 뒤 빠르게 돌고 멈추는 이징을 건다.

무대 영상: 비트에 맞춰 90°씩 돌리며, LED에서는 사각형 하나를 크게 두어야 멈추는 순간이 보인다.

minimal square, square winds up and snaps 90 degrees on the beat

선과 점 — 하나씩 그려지고 커진다

선과 점은 칸과 선과 점이 하나씩 그려지거나 커지며 화면에 모양을 만드는 배경이다.
칠해지고, 맥박치고, 이어지고, 뚫고 하고 나타나는 식으로 하나가 움직일 때마다 화면이 조금씩 채워진다.
게임 UI와 네트워크 그림처럼 조작과 연결이 보여야 하는 자리에 쓴다.

GRID FILL

그리드 필



모노의 칸이 한붓그리기 순서로 차례차례 칠해지는 배경 모션이다. 칸을 지나가는 경로를 하나 정해 두고, 경로 위의 칸을 앞 칸이 끝나면 다음 칸이 채워지도록 몇 프레임씩 늦춰 칠한다.

쓰임: 게임 화면의 로딩 배경이나 UI 소개 영상에서 질서 있게 채워지는 바탕으로 쓴다.

grid fill, grid cells painted one after another along a single continuous path

HEARTBEAT LINE

하트비트 라인(심전도)



심전도 선이 맥박을 치며 가로로 흐르는 배경 모션이다. 평평한 선이 왼쪽에서 오른쪽으로 그려지게 하고, 일정 간격마다 위로 솟았다 아래로 꺾이는 봉우리를 하나씩 넣는다.

주의: 봉우리 간격이 곡의 박자와 어긋나면 배경만 따로 뒀어 보이므로 봉우리를 킁 자리에 맞춘다.

heartbeat line, ECG pulse line drawing itself across the screen with sharp spikes

TILE ROTATE

타일 로테이트



비스듬히 놓인 타일들이 파동을 타고 차례로 도는 배경 모션이다. 네모 타일을 격자로 깔고 타일마다 회전 시작 시점을 한쪽 끝에서 다른 끝으로 조금씩 늦춰 회전이 물결처럼 지나가게 한다.

비교: 로테이팅 그리드는 격자 두 장이 통째로 반대로 돌며 모아레를 만들고, 타일 로테이트는 타일 하나하나가 제자리에서 시간차로 돈다.

tile rotate, grid of diagonal tiles spinning in place as a wave passes through

VERTICAL LINES

버티컬 라인



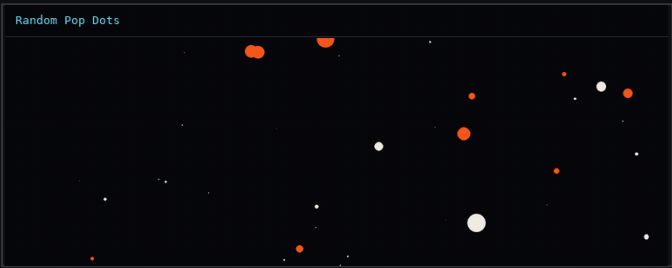
세로선 여러 개가 제각각 다른 속도로 흐르는 배경 모션이다. 세로선을 일정 간격으로 세우고 선마다 위아래 이동 속도를 다르게 두어 빠른 선과 느린 선이 섞여 지나가게 한다.

비교: 호리존탈 라인은 가로줄이 제자리에서 위아래로 일렁이고, 버티컬 라인은 세로선이 멈추지 않고 제각각 속도로 흘러간다.

vertical lines, thin vertical streaks sliding up and down at different speeds

RANDOM POP DOTS

랜덤 팝 도트



동그라미가 무작위 자리에서 푹 하고 나타나는 배경 모션이다. 원이 나타날 자리와 시점을 무작위로 정하고, 원마다 스케일을 0에서 급히 키워 잠시 머물다 사라지게 한다.

비교: 서클 팝은 원이 정해진 순서로 잇달아 튀어나오고, 랜덤 팝 도트는 자리와 시점이 무작위라 다음 원이 어디서 나올지 정해져 있지 않다.

random pop dots, circles popping up at random positions and vanishing

DOT CONNECT

도트 커넥트



떠다니는 점들이 서로 가까워지면 선으로 이어지는 배경 모션이다. 점을 느리게 떠돌게 하고 두 점 사이 거리가 정한 값 아래로 들어오면 선을 그리고 멀어지면 지우게 한다.

무대 영상: AI와 네트워크를 말하는 기업 행사 송출에 깔며, LED에서는 점을 크게 하고 선을 밝게 잡아야 이어지는 순간이 보인다.

dot connect, drifting particles linking with thin lines when they come close, network plexus

GRID CURSOR

그리드 커서



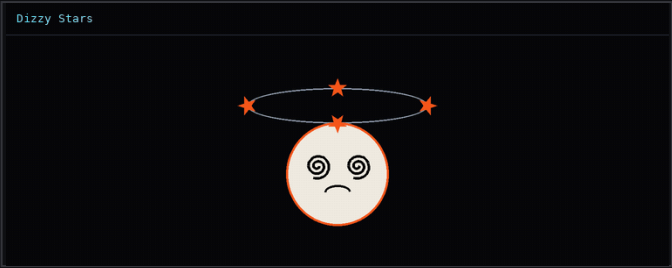
커서가 모눈 위를 옮겨 다니며 그 칸의 행과 열이 함께 빛나는 배경 모션이다. 커서 칸을 한 칸씩 이동시키고, 커서가 머무는 동안 같은 행과 같은 열의 칸을 밝은 색으로 바꾼다.

주의: 커서가 빠르게 뛰면 행과 열이 번쩍거려 눈이 피로하므로 한 칸에 한 박 이상 머물게 한다.

grid cursor, highlighted cell moving across a grid lighting up its row and column

DIZZY STARS

디지 스타



눈이 핑핑 돌고 머리 위로 별이 도는 배경 모션이다. 동그란 얼굴에 소용돌이 눈 두 개를 돌리고, 머리 위 타원 궤도에 별 서너 개를 같은 방향으로 돌린다.

쓰임: 코믹한 장면에서 어지러움이나 기절을 나타내는 만화풍 연출에 쓴다.

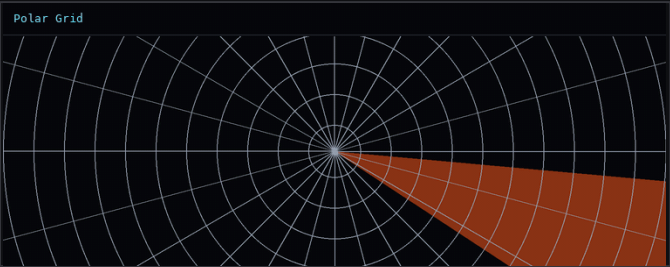
dizzy stars, small stars circling around a point in a cartoon orbit

훅기 — 빛과 파동이 판 위를 지나간다

훅기는 깔아 둔 격자나 도트 위로 빛이나 파동이 지나가며 색을 바꾸는 배경이다.
부채꼴로 나아가고, 파문으로 퍼지고, 바로 가로지르고, 행째로 어긋나는 식으로 바탕은 그대로 두고 지나가는 것만 움직인다.
레이더와 전광판처럼 테크 결이 필요한 자리에 쓴다.

POLAR GRID

폴라 그리드(극좌표)



극좌표 모눈 위에서 부채꼴 하이라이트가 돌며 나아가는 배경 모션이다.
동심원과 중심에서 뻗는 선으로 극좌표 모눈을 그리고, 부채꼴 모양의 밝은 영역을 중심을 축으로 등속 회전시킨다.

비교: 레이더 스윕은 도는 바늘 뒤에 블립이 켜지는 것이 핵심이고, 폴라 그리드는 바늘 없이 부채꼴 면 자체가 모눈 위를 지나간다.

polar grid, pie-slice highlight sweeping around a circular coordinate grid

DOT MATRIX

도트 매트릭스



LED 도트 판 위로 파문이 퍼지는 배경 모션이다. 같은 크기의 도트를 격자로 깔고, 한 점에서 시작한 밝기 변화를 동심원으로 바깥까지 번지게 한다.

무대 영상: 실제 LED 위에 도트 판을 띄우면 화면 자체가 더 큰 전광판처럼 보이며, 파문 중심을 킁 자리에 맞춘다.

dot matrix, LED dot grid with ripples of brightness spreading outward

PARALLEL CURVES

패럴렐 커브



모서리가 둥근 테두리들이 겹쳐 쌓이고 그 위를 파선이 도는 배경 모션이다. 둥근 사각형 윤곽선을 크기만 바꿔 여러 겹 겹치고, 각 윤곽선을 파선으로 바꿔 선의 시작점을 윤곽을 따라 옮긴다.

주의: 파선의 간격이 너무 좁으면 도는 것이 아니라 깜빡이는 것처럼 보이므로 파선 한 칸을 선 굵기의 세 배 이상으로 둔다.

parallel curves, nested rounded rectangles with dashed outlines rotating along their edges

BROKEN GRID

브로큰 그리드



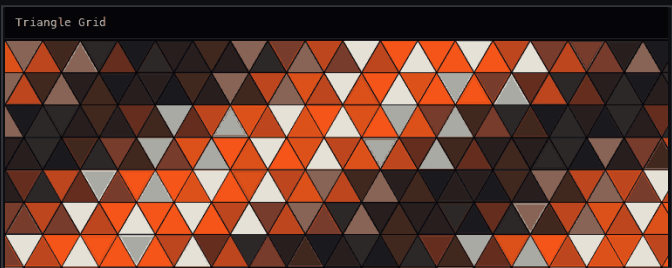
모눈이 행마다 좌우로 어긋났다가 다시 맞춰지는 배경 모션이다. 모눈을 가로 행으로 나눠 행마다 다른 거리로 밀고, 몇 프레임 뒤 한 번에 원래 자리로 되돌린다.

비교: 글리치 슬라이스는 글자가 썰려 어긋나고, 브로큰 그리드는 모눈 바탕이 어긋나므로 앞의 글자는 그대로 두고 배경만 깨뜨릴 때 쓴다.

broken grid, grid rows sliding out of alignment and snapping back, glitch

TRIANGLE GRID

트라이앵글 그리드



삼각형 격자가 파동을 타고 차례로 색을 바꾸는 배경 모션이다. 화면을 삼각형으로 채우고 삼각형마다 색이 바뀌는 시점을 한쪽 끝에서 다른 끝으로 조금씩 늦춰 색의 경계가 물결로 지나가게 한다.

쓰임: 기하학 결의 테크 영상이나 발표 자료 뒤에 쓴다.

triangle grid, triangular mosaic changing colors in a wave across the frame

SCANNING LINES

스캐닝 라인



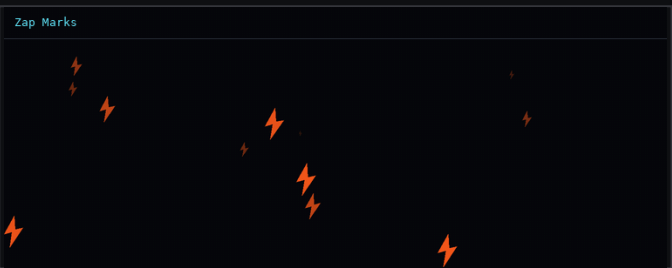
스캔 바가 화면을 가로지르며 지나간 자리의 색을 바꾸는 배경 모션이다. 밝은 가로 띠 하나를 위에서 아래로 등속 이동시키고, 띠가 지나간 영역을 다음 색으로 채운다.

무대 영상: 파트가 바뀌는 자리에서 전환으로 쓰며, LED에서는 바의 두께를 화면 높이의 5% 이상으로 잡아야 지나가는 것이 보인다.

scanning lines, a bright scan bar sweeping across and switching the background color

ZAP MARKS

잼 마크(번개 표시)



작은 번개 표시가 여기저기서 번쩍 빛나는 배경 모션이다. 번개 모양을 무작위 자리에 두고 한두 프레임만 밝게 켜 뒤 바로 꺼서 번쩍이는 느낌을 만든다.

주의: 번개가 한 번에 많이 켜지면 화면 전체가 깜빡이는 것처럼 보이므로 한 프레임에 켜지는 수를 서너 개로 제한한다.

zap marks, tiny cartoon lightning bolts flashing on and off at random spots

HALFTONE BLOB

하프톤 블롭



액체 덩어리가 도트의 농담으로 떠오르는 배경 모션이다. 흐르는 덩어리 모양을 먼저 만들고 그 위에 도트 격자를 씌워, 덩어리가 짙은 곳은 큰 점으로 옅은 곳은 작은 점으로 바꿔게 한다.

쓰임: 아트 결의 뮤직비디오나 부드러운 브랜드 영상에서 인쇄물 같은 질감으로 쓴다.

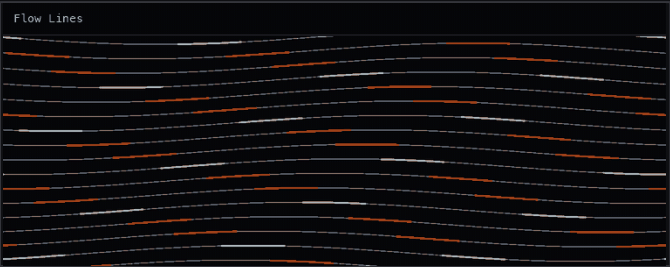
halftone blob, liquid shape rendered in halftone dots that grow and shrink

흐름 — 선과 점이 한 방향으로 흘러간다

흐름은 선과 점과 모눈이 멈추지 않고 한 방향으로 흘러가는 배경이다.
빛줄기가 달리고, 거품이 오르고, 도트의 바다가 밀려오고, 구름이 지나가면서 속도 차가 곧 질감이 된다.
상쾌한 곡과 해설 영상처럼 배경이 앞을 가리지 않고 흘러야 하는 자리에 쓴다.

FLOW LINES

플로 라인



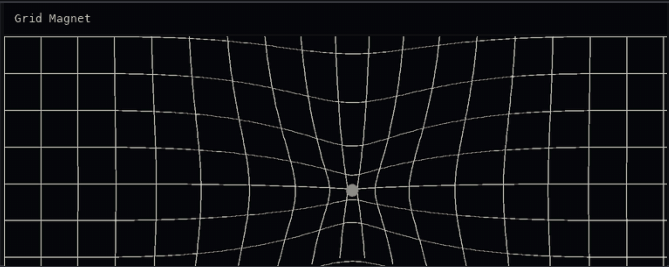
바람의 흐름을 따라 빛줄기가 달리는 배경 모션이다. 완만한 곡선 경로 여러 개를 그리고 짧은 빛줄기를 경로 위에서 한 방향으로 빠르게 이동시킨다.

무대 영상: 상쾌한 곡의 벌스 구간에 깔며, LED에서는 빛줄기를 길게 늘려야 멀리서도 흐름이 보인다.

flow lines, streaks of light racing along curved wind paths

GRID MAGNET

그리드 마그넷



모눈이 자석에 끌려 한 점 쪽으로 일그러지는 배경 모션이다. 모눈 위에 끌어당기는 점을 두고 점에 가까운 교점일수록 그쪽으로 많이 당겨지게 하며, 점의 위치를 천천히 옮긴다.

비교: 그리드 웨이브는 모눈 전체가 파도처럼 오르내리고, 그리드 마그넷은 한 점 주위만 끌려 들어가 나머지는 그대로다.

grid magnet, grid lines warping and pulling toward a moving attractor point

BUBBLE DOTS

버블 도트



거품이 위로 올라가다 팽 하고 터지는 배경 모션이다. 원을 아래에서 위로 올리면서 좌우로 살짝 흔들고, 정한 높이에 닿으면 스케일을 급히 키워 사라지게 한다.

쓰임: 귀여운 결의 곡이나 물과 관련된 장면의 배경으로 쓴다.

bubble dots, bubbles rising and popping with a quick burst

다이애거널 라인

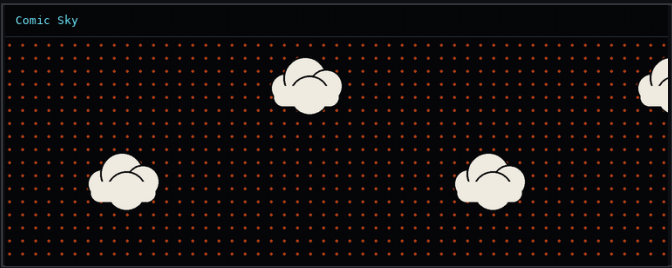


굵은 선과 가는 선이 비스듬히 누워 다른 속도로 흐르는 배경 모션이다. 대각선 줄무늬를 굵은 줄과 가는 줄 두 층으로 나누고, 두 층을 같은 방향으로 옮기되 속도를 다르게 둔다.

비교: 스피드 라인은 선 하나하나가 짧게 끊겨 달려 지나가고, 다이애거널 라인은 끊기지 않은 줄무늬 두 층이 속도 차로 겹쳐 흐른다.

diagonal lines, thick and thin diagonal stripes sliding at two different speeds

코믹 스카이



도트로 짠 하늘에 구름이 흘러가는 배경 모션이다. 하늘 면을 하프톤 도트로 채우고 구름 모양을 그 위에 얹어 가로로 느리게 옮긴다.

주의: 구름이 빠르면 아메리칸 코믹스의 느긋한 결이 사라지므로 구름 하나가 화면을 건너는 데 한 마디 이상 걸리게 한다.

comic sky, halftone dotted sky with flat clouds drifting slowly, American comic style

그래프 페이퍼(방안지)



방안지 위에 꺾은선 그래프가 그려지는 배경 모션이다. 모는 바탕을 깔고 꺾은선의 끝점을 왼쪽에서 오른쪽으로 늘려 가며 그리되, 꺾이는 점마다 잠시 멈춘다.

쓰임: 해설 영상이나 비즈니스 발표에서 숫자가 오르내리는 느낌을 배경으로 깔 때 쓴다.

graph paper, line chart drawing itself across a grid background

바코드

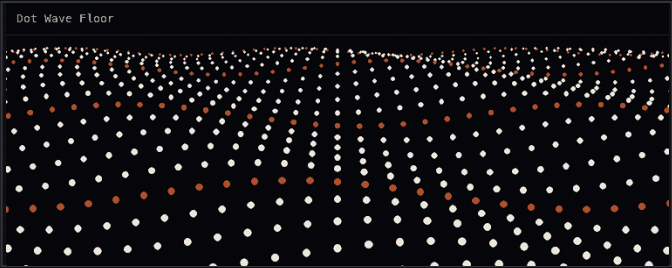


바코드의 막대가 박자마다 다른 배열로 재구성되는 배경 모션이다. 굵기가 다른 세로 막대를 한 줄로 늘어놓고, 박마다 막대의 굵기와 간격을 한 번에 바꾼다.

무대 영상: 브랜드 로고 뒤 테크 결의 배경으로 쓰며, 재구성 시점을 킥에 맞추면 LED 위에서 소리가 보이는 것처럼 읽힌다.

barcode, vertical bars reshuffling their widths on every beat

도트 웨이브 플로어



도트로 된 바다가 굽이치며 카메라 쪽으로 밀려오는 배경 모션이다. 도트를 바닥 평면에 원근으로 깔고 점의 높이를 파도로 바꾸면서 파도를 카메라 쪽으로 흘러 보낸다.

무대 영상: SF 결의 곡에서 깊이감 있는 바닥으로 쓰며, LED 하단에 깔면 무대 바닥이 이어진 것처럼 보인다.

dot wave floor, perspective field of dots undulating and rolling toward camera

박자 — 칸과 파형이 비트에 맞춰 움직인다

박자는 칸과 파형과 선이 비트마다 한 번씩 움직이는 배경이다.
한 칸씩 넘어가고, 위아래로 뛰고, 덜컹 어긋나고, 바닥에서 튀는 식으로 움직임의 간격이 곧 리듬이다.
음악 영상처럼 소리와 그림이 같은 박을 쳐야 하는 자리에 쓴다.

DOT ZOOM

도트 줌



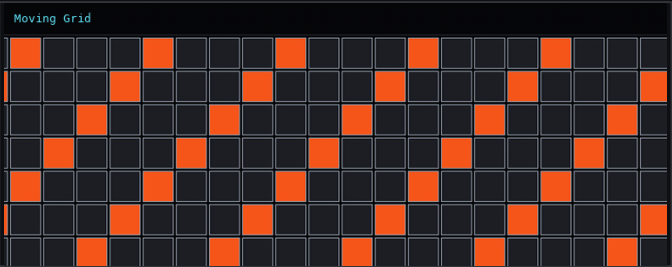
도트가 가속하며 다가와 화면을 집어삼키는 배경 모션이다. 도트 격자를 카메라 쪽으로 확대하되 속도를 점점 올리고, 마지막에는 도트 하나가 화면 전체를 덮게 한다.

비교: 그리드 줌은 박자마다 한 단계씩 다가와 끝없이 이어지고, 도트 줌은 가속해 한 번에 화면을 다 덮고 끝나는 전환이다.

dot zoom, dots accelerating toward camera until one swallows the whole frame

MOVING GRID

무빙 그리드



모눈이 한 칸씩 넘어가며 칸이 점등하는 배경 모션이다. 모눈 전체를 한 박마다 한 칸 거리만큼 옮기고, 멈출 때마다 칸 하나를 밝게 켜다.

쓰임: 게임 UI나 선택 화면 뒤에서 박자대로 넘어가는 바탕으로 쓴다.

moving grid, grid stepping one cell at a time with cells lighting up

SOUND WAVE

사운드 웨이브



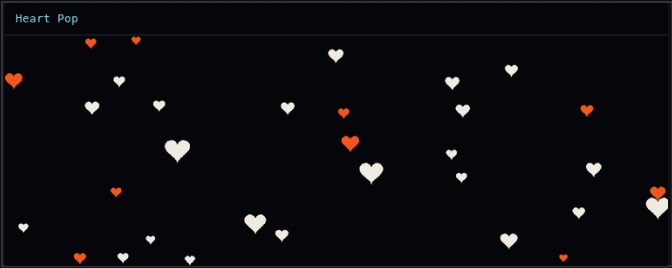
이퀄라이저 파형의 막대가 위아래로 뛰는 배경 모션이다. 세로 막대를 가로로 늘어놓고 막대마다 높이를 소리 크기에 따라 바꾸되 큰 소리에 높이 올라가게 한다.

무대 영상: 음악 영상의 기본 배경이며, LED에서는 막대를 굵고 적게 잡아야 뛰는 것이 멀리서 보인다.

sound wave, equalizer bars bouncing up and down with the music

HEART POP

하트 팝



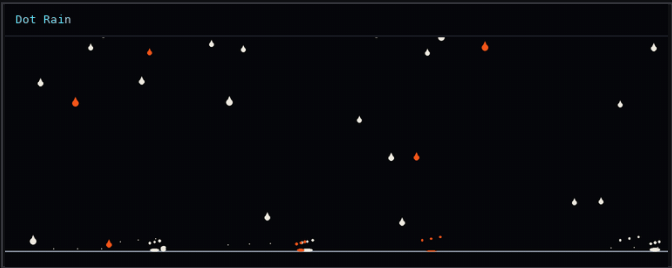
하트가 아래에서 생겨나 위로 올라가는 배경 모션이다. 하트를 스케일 0에서 키워 나타내고, 위로 올리면서 투명도를 낮춰 사라지게 한다.

주의: 하트 수가 많아지면 연애 결이 아니라 라이브 방송의 좋아요 효과처럼 보이므로 한 번에 서너 개 안에서 띄운다.

heart pop, hearts popping in and floating upward, fading out

DOT RAIN

도트 레인



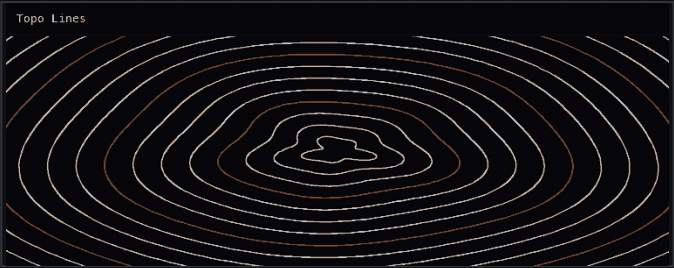
물방울이 떨어져 바닥에서 튀는 배경 모션이다. 점을 위에서 아래로 떨어뜨리고, 바닥 선에 닿는 순간 점을 지우며 그 자리에서 작은 점 몇 개를 위로 튀어 오르게 한다.

주의: 방울이 많으면 비가 아니라 노이즈처럼 보이므로 화면에 동시에 떠 있는 방울을 열 개 안쪽으로 둔다.

dot rain, drops falling and splashing into small dots on the floor line

TOPO LINES

토폰 라인(등고선)



등고선이 일렁이며 바깥으로 퍼지는 배경 모션이다. 높이 지도를 등고선으로 그리고 지도 값을 천천히 바꿔 선이 일렁이면서 안에서 바깥으로 벌어지게 한다.

쓰임: 세련된 결의 브랜드 영상이나 지도와 지형을 말하는 장면 뒤에 간다.

topo lines, contour map lines rippling and spreading outward

SHOCK LINES

쇼크 라인(집중선)



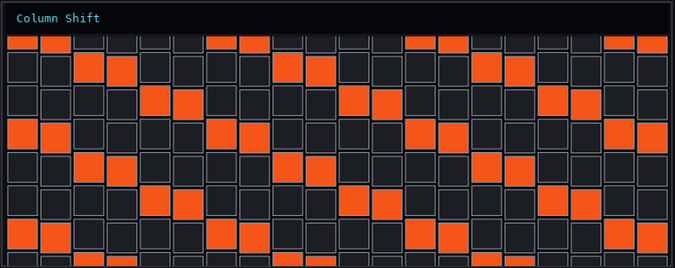
충격의 집중선이 떨리는 배경 모션이다. 화면 가장자리에서 중심 쪽으로 뻗는 선을 둘러 그리고, 선의 길이와 위치를 매 프레임 조금씩 바꿔 떨리게 한다.

비교: 라인 버스트는 선이 중심에서 바깥으로 한 번 튀어나가고, 쇼크 라인은 가장자리에서 중심 쪽으로 뻗은 선이 제자리에서 떨린다.

shock lines, manga focus lines converging from the edges and trembling

COLUMN SHIFT

컬럼 시프트



모눈의 세로 열이 덜컥 하고 한 칸 어긋나는 배경 모션이다. 모눈을 세로 열로 나누고 박마다 열 하나를 위나 아래로 한 칸 거리만큼 급히 옮긴다.

비교: 브로큰 그리드는 행이 좌우로 어긋났다 되돌아오고, 컬럼 시프트는 열이 위아래로 한 칸씩 옮겨 가며 되돌아오지 않는다.

column shift, grid columns jolting up or down by one cell on the beat

기세 — 터지고 달리고 다가온다

기세는 큰 덩어리가 터지거나 달리거나 카메라 쪽으로 다가와 화면 전체를 흔드는 배경이다.

폭연이 퍼지고, 패널이 지나가고, 레이더가 돌고, 링이 잇따라 다가오는 식으로 한 장면 안에서 가장 큰 움직임을 맡는다.

도입부와 드롭처럼 한 번 세계 밀어야 하는 자리에 쓴다.

RETRO SUNRISE

레트로 선라이즈



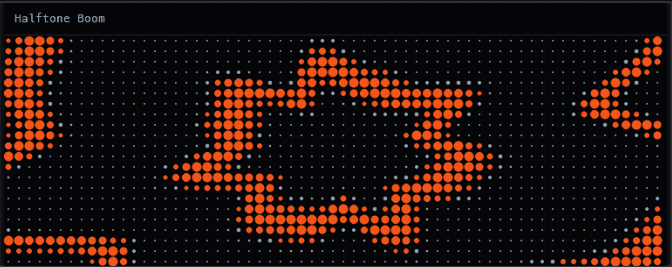
가로 띠로 잘린 레트로한 해가 지평선 위로 떠오르는 배경 모션이다. 큰 원의 아래쪽을 아래로 갈수록 두꺼운 가로 띠로 잘라 두고, 원을 지평선 아래에서 위로 천천히 올린다.

주의: 해 둘레에 방사형 광선을 두 색으로 번갈아 칠하면 욕일기를 연상시키므로, 광선 없이 가로 띠로 잘린 원만으로 레트로 해를 만든다.

retro sunrise, striped retro sun disc cut by horizontal bands
rising over the horizon, no rays

HALFTONE BOOM

하프톤 붐



도트로 그린 폭연이 터지며 바깥으로 퍼지는 배경 모션이다. 울퉁불퉁한 구름 덩어리를 중심에서 급히 키우고 가장자리를 도트의 농담으로 흩어지게 한다.

비교: 하프톤 익스팬드는 고른 도트가 중심에서 질서 있게 퍼지고, 하프톤 붐은 울퉁불퉁한 연기 덩어리가 터져 가장자리가 흩어진다.

halftone boom, comic explosion smoke bursting outward in
halftone dots

SPEED PANELS

스피드 패널



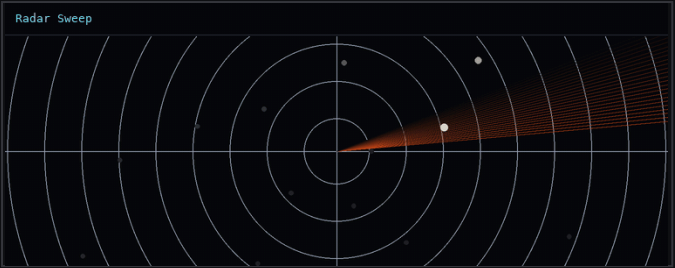
비스듬한 패널과 유선이 화면을 달려 지나가는 배경 모션이다. 기울어진 넓은 판 여러 장을 한 방향으로 빠르게 옮기고, 그 사이로 가늘고 긴 선을 더 빠른 속도로 지나가게 한다.

무대 영상: 액션 결의 드롭 직전에 쓰며, LED에서는 패널을 크게 잡고 수를 줄여야 지나가는 것이 멀리서 보인다.

speed panels, slanted panels and streak lines rushing across
the frame

RADAR SWEEP

레이더 스윙



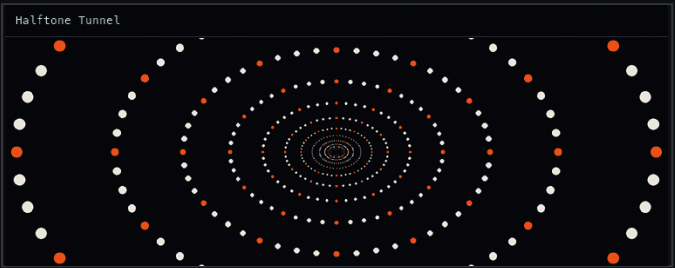
레이더 바늘이 돌고 지나간 자리에 불립이 빛나는 배경 모션이다. 원 안에서 밝은 선 하나를 중심 축으로 등속 회전시키고, 선이 지난 자리의 점을 켜 뒤 서서히 어둡게 꺼지게 한다.

쓰임: SF 결의 곡이나 테크 발표에서 탐색과 감시의 느낌을 깔 때 쓴다.

radar sweep, rotating radar line leaving glowing blips that fade

HALFTONE TUNNEL

하프톤 터널



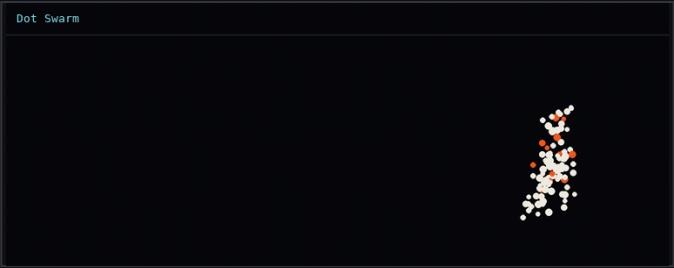
도트로 된 링이 잇따라 카메라 쪽으로 다가오는 배경 모션이다. 도트로 그린 고리를 Z축으로 일정 간격 늘어놓고 카메라를 앞으로 등속 이동시켜 고리가 커지며 지나간다.

비교: 라인 터널은 선으로 된 사각형이 다가오고, 하프톤 터널은 도트로 찍힌 둥근 고리가 다가와 인쇄물 같은 질감이 남는다.

halftone tunnel, rings of halftone dots approaching camera one after another

DOT SWARM

도트 스웜



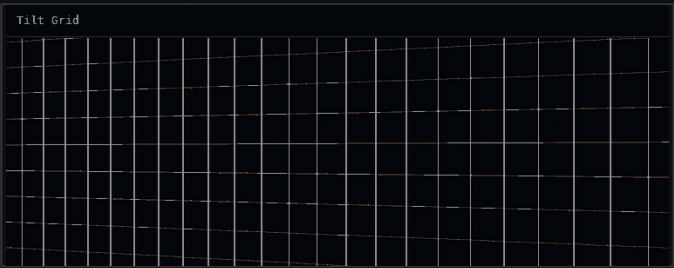
도트 무리가 굽이치며 헤엄치듯 움직이는 배경 모션이다. 점 수십 개를 한 덩어리로 묶어 같은 방향으로 옮기되, 점마다 덩어리 중심에서 조금씩 벗어나게 흔들어 무리의 윤곽이 계속 바뀌게 한다.

주의: 점이 제각각 흩어지면 무리가 아니라 노이즈로 보이므로 점 하나의 움직임보다 덩어리 전체의 방향이 먼저 읽히게 한다.

dot swarm, a flock of dots swimming together in undulating motion

TILT GRID

틸트 그리드



모눈 판이 입체적으로 기울어지는 배경 모션이다. 모눈을 3D 평면에 올리고 X축과 Y축 회전을 천천히 오가게 해 판이 한쪽으로 기울었다 다른 쪽으로 넘어가게 한다.

주의: 기울기가 크면 모눈이 한 줄로 뭉쳐 보이므로 회전 각도를 30도 안쪽에서 멈춘다.

tilt grid, flat grid plane tilting in 3D space, slow perspective rock

ZIGZAG ENERGY

지그재그 에너지



지그재그 띠가 맥박치며 한 방향으로 달리는 배경 모션이다. 꺾인 선을 굵게 그려 띠로 만들고 선을 따라 옮기면서, 박마다 띠의 굵기를 잠깐 키웠다 되돌린다.

무대 영상: 에너지 결의 후렴 구간에 쓰며, LED에서는 띠 하나를 화면 높이의 10% 이상으로 굵게 잡아야 맥박이 보인다.

zigzag energy, thick zigzag band pulsing and racing across the screen

도형 애니메이션

도형 애니메이션은 글자도 사진도 아닌 원과 사각과 선만으로 화면을 움직이는 방식이다.

커졌다 작아지고, 모양이 바뀌고, 터지고, 차례로 움직이고, 선으로 그려지는 다섯 묶음으로 나뉜다.

무엇을 그리느냐보다 어떻게 움직이느냐가 전부라, 같은 원 하나도 동작이 바뀌면 다른 장면이 된다.

기본 — 제자리에서 움직이는 도형

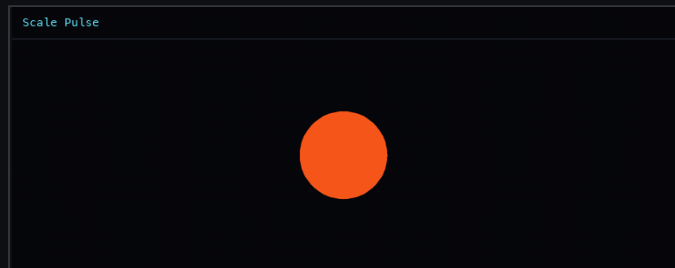
기본은 도형 하나가 제자리에서 커지고 돌고 튀고 흔들리는 움직임이다.

맥박처럼 튀고, 제자리에서 돌고, 떨어져 튀고, 고무처럼 흔들리는 여덟 동작이 다른 모든 묶음의 바탕이 된다.

로고 하나를 움직이거나 비트에 맞춰 점 하나를 띄게 할 때 먼저 꺼내 쓴다.

SCALE PULSE

스케일 펄스



도형이 커졌다 작아지기를 반복하며 맥박처럼 뛰는 도형 애니메이션이다.

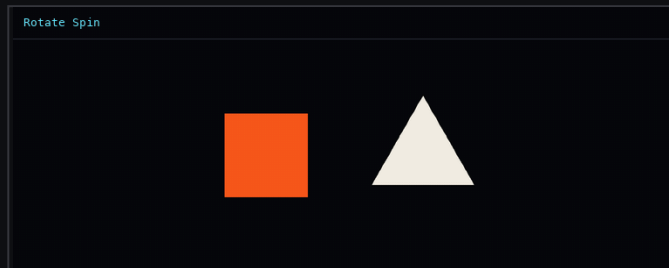
스케일을 100%와 110% 사이로 오가게 하되 커지는 쪽은 짧게 작아지는 쪽은 길게 잡아, 한 박마다 한 번 띄게 한다.

무대 영상: 킥에 맞춰 로고나 점 하나를 띄게 할 때 쓰며, LED에서는 커지는 쪽이 작아도 멀리서 보인다.

scale pulse, shape rhythmically grows and shrinks like a heartbeat

ROTATE SPIN

로테이트 스피ن



도형이 제자리에서 돌며 리듬을 만드는 도형 애니메이션이다. 회전값을 한 박마다 90도나 180도씩 더하고, 멈추는 자리마다 짧게 감속해 박이 느껴지게 한다.

주의: 원이나 정다각형은 돌아도 변화가 없으므로 비대칭 도형이거나 무늬가 있어야 회전이 보인다.

rotate spin, shape spins in place in rhythmic steps

BOUNCE DROP

바운스 드롭



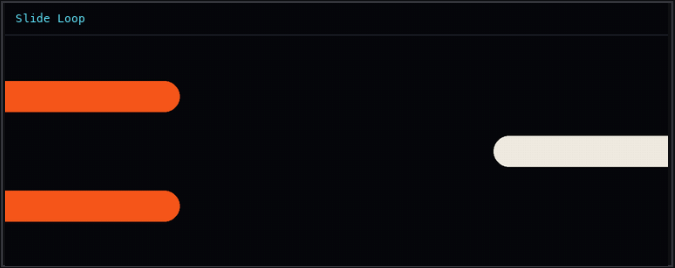
도형이 떨어져 튀고 바닥의 그림자가 따라 움직이는 도형 애니메이션이다. 위치 Y를 떨어뜨려 바닥에서 두세 번 띄게 하고, 그림자는 도형이 높을 때 작고 열게 닿을 때 크고 진하게 한다.

비교: 바운싱 셰이프는 닿는 순간 찢그러지고, 바운스 드롭은 모양을 지킨 채 그림자로 높이를 보여 준다.

bounce drop, shape falls and bounces while its ground shadow follows

SLIDE LOOP

슬라이드 루프



띠가 좌우에서 미끄러져 들어와 화면을 채우는 도형 애니메이션이다. 가로 띠 여러 줄을 두고 홀수 줄은 왼쪽에서 짝수 줄은 오른쪽에서 등속으로 들어오게 해 루프로 돌린다.

무대 영상: 파트 전환 사이에 배경으로 깔 때 쓰며, LED에서는 띠 폭을 화면 높이의 10분의 1 이상으로 잡아야 보인다.

slide loop, horizontal bars sliding in alternately from left and right

WOBBLE

워블



도형이 말랑하게 흔들리다 멈추는 도형 애니메이션이다. 회전이나 기울기를 좌우로 작게 흔들되 흔들림 폭을 점점 줄여 멈추게 한다.

쓰임: 귀여운 결의 캐릭터나 아이콘이 등장한 직후에 쓴다.

wobble, soft jelly-like shape wiggles and comes to rest

SQUASH & STRETCH

스쿼시 앤 스트레치



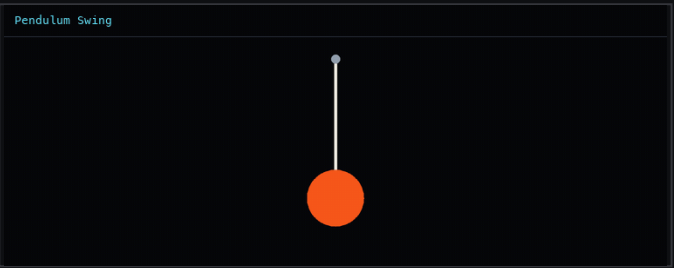
도형이 늘어났다 줄어들며 튀는 도형 애니메이션이다. 뛰어오를 때는 세로로 늘이고 바닥에 닿을 때는 가로로 눌러, 부피가 같아 보이게 가로세로 스케일을 반대로 건다.

비교: 영상 용어 사전의 스쿼시 앤 스트레치가 애니메이션 원칙의 이름이라면, 여기서는 그 원칙을 도형 하나에 적용한 동작 한 가지를 가리킨다.

squash and stretch, bouncing shape squashes on impact and stretches in the air

PENDULUM SWING

펜듈럼 스윙 (진자 운동)



도형이 추처럼 한 점에 매달려 좌우로 흔들리는 도형 애니메이션이다. 회전 축을 도형 위쪽 바깥에 두고 회전값을 좌우 대칭 각도로 오가게 하며, 양 끝에서 느리고 가운데에서 빠르게 한다.

주의: 축이 도형 안에 있으면 추가 아니라 제자리 회전으로 보이므로 축을 반드시 도형 밖에 둔다.

pendulum swing, shape swings back and forth from a pivot above

ELASTIC POP

일래스틱 팝



도형이 고무처럼 튀며 나타나는 도형 애니메이션이다. 스케일을 0에서 110%로 급히 키운 뒤 95%, 102%, 100% 순으로 흔들리며 자리 잡게 한다.

비교: 스케일 펄스는 나타난 뒤 계속 뛰고, 일래스틱 팝은 나타나는 순간 한 번만 뛰고 멈춘다.

elastic pop, shape pops in with a rubbery overshoot and settles

변형 — 모양이 바뀌는 도형

변형은 도형의 모양 자체가 다른 모양으로 바뀌는 움직임이다.
원이 사각이 되고, 반으로 갈라졌다 붙고, 종이처럼 접히고, 타일이 뒤집히며 전체 그림이 바뀐다.
변화를 말하는 도입부나 로고가 완성되는 순간처럼 바뀌는 과정이 보여야 하는 자리에 쓴다.

SHAPE MORPH

세이프 모핑



원이 사각, 삼각, 별로 차례로 변형되는 도형 애니메이션이다. 패스 점점 수를 같게 맞춘 도형들을 패스 키프레임으로 이어, 한 모양이 다음 모양으로 매끄럽게 바뀌게 한다.

쓰임: 변화나 다양성을 말하는 도입부에서 한 도형이 여러 모양을 거치게 할 때 쓴다.

shape morph, circle smoothly morphs into square, triangle and star

PATTERN MORPH

패턴 모핑



격자로 늘어선 도형들이 원과 사각 사이를 오가며 무늬가 바뀌는 도형 애니메이션이다. 같은 도형을 행렬로 복제하고 모서리 둥글기를 한꺼번에 또는 시간차로 바꿔 원과 사각을 오가게 한다.

비교: 세이프 모핑은 도형 하나가 여러 모양을 거치고, 패턴 모핑은 많은 도형이 두 모양 사이를 함께 오간다.

pattern morph, grid of shapes shifting between circles and squares

CIRCLE TO SQUARE

서클 투 스퀘어



원과 사각이 서로 오가는 도형 애니메이션이다. 사각형의 모서리 둥글기를 변 길이의 절반까지 올리면 원이 되고 0으로 내리면 사각이 되므로, 그 값 하나만 키프레임으로 오가게 한다.

쓰임: 로고 심벌 하나로 단순하게 보여 주는 짧은 구간에 쓴다.

circle to square, single shape alternating between circle and rounded square

SPLIT & MERGE

스플릿 앤 머지



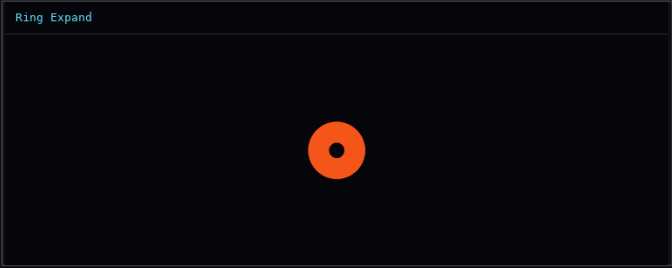
원이 반원 둘로 갈라졌다 다시 합체하는 도형 애니메이션이다. 원을 반으로 나눈 두 레이어를 서로 반대 방향으로 벌렸다가 같은 자리로 되돌려 하나로 붙인다.

무대 영상: 로고가 완성되는 순간을 보여 줄 때 쓰며, 합쳐지는 프레임은 곡의 첫 박에 맞춘다.

split and merge, circle splits into two halves then snaps back together

RING EXPAND

링 익스팬드



고리의 굵기와 크기가 함께 변하는 도형 애니메이션이다. 원의 스트로크만 켜고 지름을 키우면서 스트로크 폭을 줄여, 퍼져 나갈수록 가늘어지게 한다.

무대 영상: 킥마다 중심에서 파문을 내보낼 때 쓰며, 고리 여러 개를 시간차로 겹친다.

ring expand, circular ring grows outward while its stroke thins

FOLD UNFOLD

폴드 언폴드



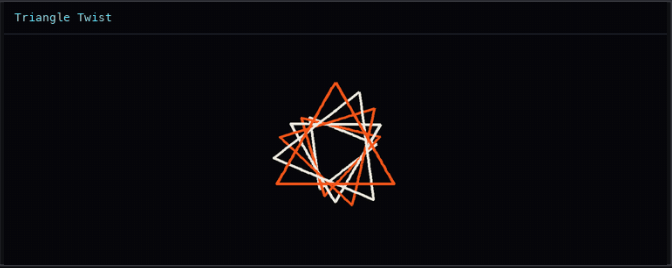
도형이 종이처럼 접혔다 펼쳐지는 도형 애니메이션이다. 도형을 반으로 나눠 한쪽을 접는 선 기준으로 3D 회전시켜 180도 접었다가 다시 펼친다.

쓰임: 해설 영상에서 카드나 판을 열어 내용을 보여 주는 자리에 쓴다.

fold unfold, flat shape folds in half like paper and opens back

TRIANGLE TWIST

트라이앵글 트위스트



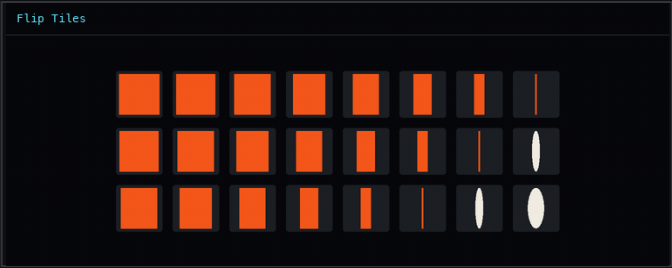
삼각형 여러 개가 겹치며 흔들리는 도형 애니메이션이다. 같은 삼각형을 여러 장 겹쳐 각각 다른 각도로 회전시키고, 회전값을 좌우로 작게 흔들며 겹치는 부분이 계속 바뀌게 한다.

주의: 겹친 면을 반투명으로 두지 않으면 하나의 덩어리로 보여 겹침이 드러나지 않는다.

triangle twist, overlapping triangles rotating and swaying

FLIP TILES

플립 타일



타일들이 뒤집히며 전체 형태가 바뀌는 도형 애니메이션이다. 화면을 타일로 나눠 타일마다 Y축 180도 회전을 걸고, 뒷면에 다른 색이나 모양을 두어 뒤집힌 뒤 새 그림이 되게 한다.

비교: 문자 연출의 플립 카드가 글자 한 장을 뒤집는다면, 플립 타일은 화면 전체를 조각내어 뒤집는다.

flip tiles, grid of tiles flipping over to reveal a new pattern

분출 — 터지고 내리는 도형

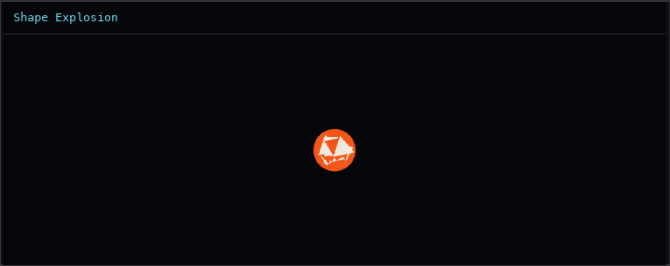
분출은 도형이 중심에서 터져 나오거나 위에서 내리는 움직임이다.

사방으로 튀어나오고, 비스듬히 내리고, 부풀다 터지고, 파문처럼 퍼지며 한 점에서 화면 전체로 번진다.

후렴 첫 박과 엔딩처럼 한 번에 화면을 채워야 하는 자리와 잔잔한 배경 양쪽에 쓴다.

SHAPE EXPLOSION

세이프 익스플로전



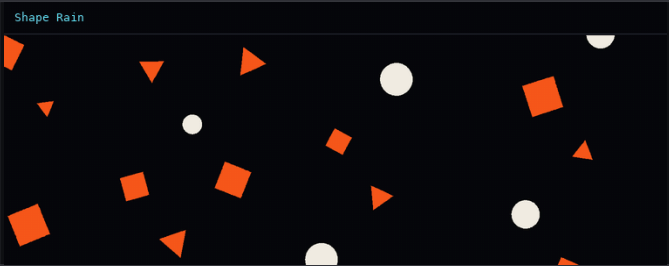
도형들이 중심에서 사방으로 튀어나오는 도형 애니메이션이다. 중심에 모아 둔 도형 여러 개에 각기 다른 방향의 위치 키프레임을 주고, 처음 몇 프레임에 가장 빠르게 나가게 한다.

무대 영상: 후렴 첫 박이나 드롭에 쓰며, LED에서는 도형이 화면 밖까지 나가게 해야 터짐이 완성된다.

shape explosion, shapes burst outward from the center on the beat

SHAPE RAIN

세이프 레인



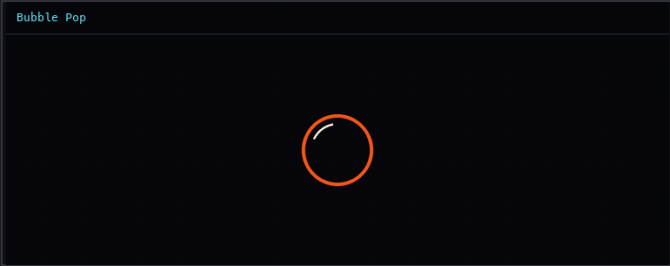
도형들이 비스듬히 내리는 도형 애니메이션이다. 도형들을 화면 위쪽 바깥에 흩어 두고 같은 각도로 아래로 등속 이동시키며, 크기와 속도를 조금씩 다르게 한다.

쓰임: 잔잔한 벌스의 배경으로 깔거나 비 오는 장면을 도형으로 대신할 때 쓴다.

shape rain, small shapes falling diagonally across the screen

BUBBLE POP

버블 팝



도형이 부풀어 오르다 터지는 도형 애니메이션이다. 원의 스케일을 천천히 키우다가 한 프레임에 0으로 떨어뜨려, 부푸는 시간은 길고 터지는 순간은 짧게 한다.

비교: 일래스틱 팝은 튀며 나타나고, 버블 팝은 부풀다 사라진다.

bubble pop, circle inflates slowly then bursts instantly

CONFETTI BURST

콘페티 버스트



색종이 조각이 아래에서 쏘아 올려지는 도형 애니메이션이다. 작은 사각형 여러 장을 한 점에서 위로 쏘아 올리고, 정점에 가까울수록 속도를 늦춘다.

무대 영상: 양코르나 엔딩에 쓰며, LED에서는 조각 수보다 조각 크기를 키워야 보인다.

confetti burst, colorful paper pieces launching upward

SPIRAL DOTS

스파이럴 도트



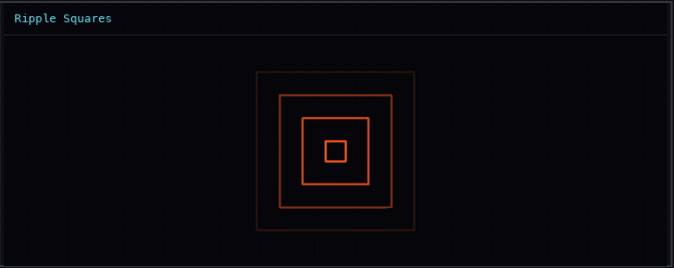
점들이 소용돌이를 그리며 맥동하는 도형 애니메이션이다. 점을 나선 위에 배치하고 전체를 천천히 회전시키며, 점마다 시간차로 스케일을 키웠다 줄인다.

주의: 회전과 맥동의 주기가 같으면 하나의 움직임으로 뭉치므로 두 주기를 다르게 둔다.

spiral dots, dots arranged in a spiral rotating and pulsing

RIPPLE SQUARES

리플 스퀘어



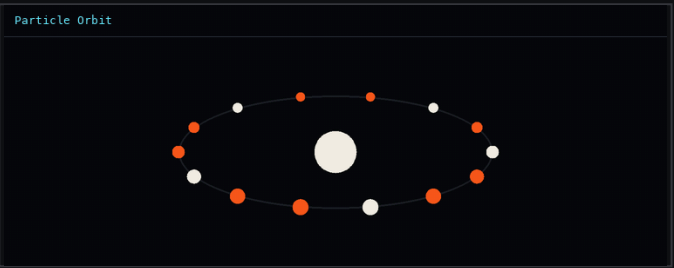
사각형이 중심에서 파문처럼 퍼져 나가는 도형 애니메이션이다. 사각 스트로크를 중심에서 스케일 0부터 화면 밖까지 키우고, 같은 사각을 일정 간격으로 반복해 시작시킨다.

비교: 링 익스팬드는 원 한 개의 굵기가 변하고, 리플 스퀘어는 사각이 여러 겹으로 잇달아 퍼진다.

ripple squares, concentric squares expanding outward from center

PARTICLE ORBIT

파티클 오빗



입자들이 중심을 두고 궤도를 도는 도형 애니메이션이다. 작은 점들을 반지름이 다른 원 궤도에 올리고, 궤도마다 회전 속도와 기울기를 다르게 한다.

무대 영상: SF나 테크 결의 곡에서 로고 주위를 돌게 하며, LED에서는 점 크기를 키워야 멀리서 궤도가 보인다.

particle orbit, glowing particles circling on orbital rings

RADIAL FAN

레이디얼 팬



둥근 꽃잎이 중심에서 부채처럼 펼쳐지는 도형 애니메이션이다. 끝이 둥근 꽃잎 조각을 한 축에 여러 장 겹쳐 두고, 회전값을 시간차로 벌려 140° 안쪽까지 펼쳤다가 접는다.

주의: 반원으로 다 펼친 조각을 두 색으로 번갈아 칠하면 육일기를 떠올리게 하므로, 한 색 꽃잎과 좁은 펼침 각을 쓴다.

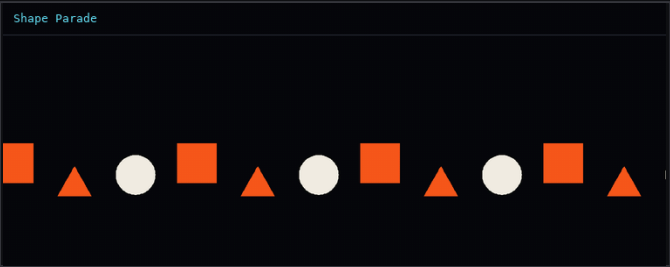
radial fan, petal-like segments fanning open around a center

순서 — 차례로 움직이는 도형

순서는 같은 도형 여러 개가 시간차를 두고 차례로 움직이는 움직임이다.
행진하고, 흘러가고, 쌓이고, 물결치고, 쓰러지며 하나의 동작이 옆으로 번져 리듬이 된다.
시간차 몇 프레임이 전체 속도를 정하므로 동작보다 간격을 먼저 정한다.

SHAPE PARADE

세이프 퍼레이드



도형들이 차례로 뛰어오르며 한 줄로 행진하는 도형 애니메이션이다. 도형들을 가로로 등간격 배치해 같은 방향으로 이동시키고, 뛰는 키프레임을 한 도형마다 몇 프레임씩 늦춘다.

쓰임: 밝고 즐거운 곡의 간주에서 캐릭터 대신 도형이 행진하게 할 때 쓴다.

shape parade, row of shapes hopping forward one after another

SHAPE CONVEYOR

세이프 컨베이어



3단 컨베이어 위로 도형들이 흘러가는 도형 애니메이션이다. 가로 띠 세 줄에 도형을 등간격으로 놓고 줄마다 방향이나 속도를 다르게 등속 이동시킨다.

비교: 슬라이드 루프는 띠 자체가 들어오고, 세이프 컨베이어는 띠 위의 도형이 흘러간다.

shape conveyor, three rows of shapes moving like a conveyor belt

SHAPE STACK

세이프 스택



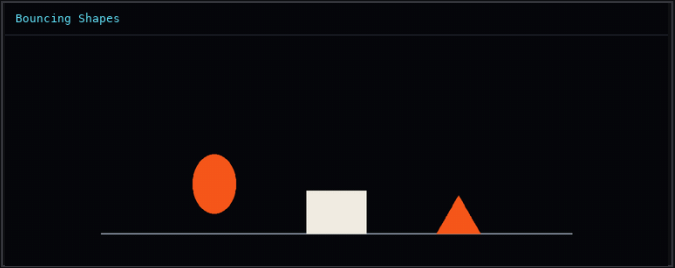
도형들이 떨어져 쌓였다가 사라지는 도형 애니메이션이다. 도형을 하나씩 위에서 떨어뜨려 앞 도형 위에 멈추게 하고, 다 쌓이면 한꺼번에 또는 차례로 빠져나가게 한다.

쓰임: 해설 영상에서 항목을 하나씩 쌓아 올려 보여 줄 때 쓴다.

shape stack, shapes drop and pile up then clear away

BOUNCING SHAPES

바운싱 셰이프



도형들이 떨어져 찌그러졌다가 튀어 오르는 도형 애니메이션이다. 바닥에 닿는 프레임에 가로 스케일을 키우고 세로 스케일을 줄였다가 튀어 오를 때 되돌리며, 도형마다 떨어지는 시점을 달리한다.

비교: 스퀴시 앤 스트레치는 공중에서 늘어나는 것까지 포함하고, 바운싱 셰이프는 닿는 순간 찌그러지는 데 무게를 둔다.

bouncing shapes, shapes fall, squash on impact and bounce back up

DOMINO FALL

도미노 폴



막대들이 차례로 쓰러지는 도형 애니메이션이다. 세로 막대를 등간격으로 세우고 아래쪽 끝을 축으로 90도 회전시키며, 앞 막대가 닿는 시점에 다음 막대가 시작되게 한다.

쓰임: 리듬이 이어지는 전환이나 연쇄 반응을 보여 주는 자리에 쓴다.

domino fall, bars toppling over one after another in sequence

WAVE DOTS

웨이브 도트



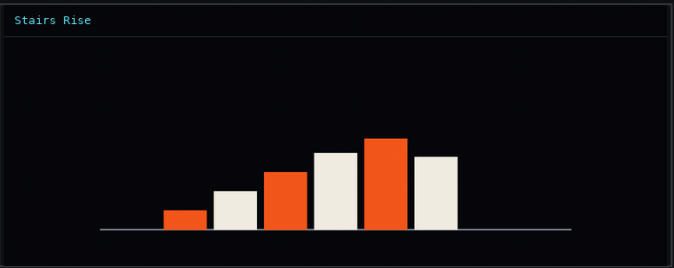
줄지어 선 점들이 물결치는 도형 애니메이션이다. 점을 가로로 등간격 배치하고 위치 Y를 위아래로 오가게 하되, 옆 점마다 시작 시점을 몇 프레임씩 늦춘다.

무대 영상: 잔잔한 벌스의 배경으로 깔며, 한 물결이 지나가는 시간을 한 마디에 맞춘다.

wave dots, row of dots rising and falling in a smooth wave

STAIRS RISE

스테어스 라이즈



블록들이 계단 모양으로 자라나는 도형 애니메이션이다. 세로 블록을 가로로 늘어놓고 높이를 왼쪽부터 차례로 키우되, 블록마다 최종 높이를 한 단씩 높게 둔다.

비교: 셰이프 스택은 떨어져 위로 쌓이고, 스테어스 라이즈는 바닥에서 위로 자란다.

stairs rise, bars growing upward in ascending steps

GRID CASCADE

그리드 캐스케이드



격자의 사각형들이 비스듬히 연쇄하며 나타나는 도형 애니메이션이다. 사각을 행렬로 배치하고 등장 시점을 행과 열 번호의 합 순서로 늦춰, 한쪽 모서리에서 반대 모서리로 대각선으로 채워지게 한다.

주의: 연쇄 간격이 넓으면 하나씩 커지는 것으로 보이므로 간격을 두세 프레임으로 좁힌다.

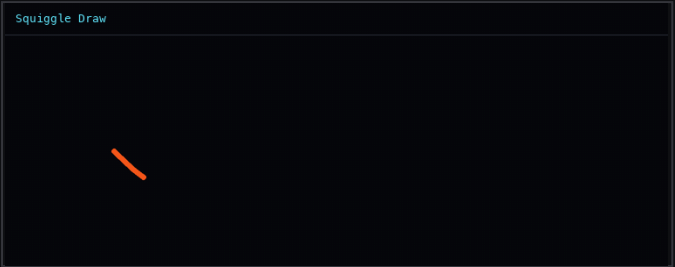
grid cascade, grid squares appearing in a diagonal chain

선 — 그려지며 나타나는 도형

선 그리기는 선이 처음부터 끝까지 그려지며 모양이 나타나는 움직임이다.
물결선이 그려지고, 원이 둘러지고, 빛이 테두리를 따라 돌고, 체크가 찍히며 그리는 과정 자체가 동작이 된다.
트림 패스 하나로 대부분 만들어지므로 선의 굵기와 그리는 속도가 결과를 정한다.

SQUIGGLE DRAW

스퀴글 드로



물결선이 그려졌다가 사라지는 도형 애니메이션이다. 선의 트림 패스 끝점을 0에서 100%로 열어 그리고, 이어서 시작점을 0에서 100%로 옮겨 그린 순서대로 지운다.

쓰임: 손그림 결의 장식을 글자 옆에 붙이는 세련된 타이틀에 쓴다.

squiggle draw, hand-drawn wavy line draws on and erases itself

CIRCLE DRAW

서클 드로



원이 두 겹으로 그려지는 도형 애니메이션이다. 원 스트로크의 트림 패스를 0에서 100%로 열고, 같은 원을 한 번 더 겹쳐 시작 시점을 조금 늦춰 두 번 그려지게 한다.

무대 영상: 로고나 키워드를 돌려 강조할 때 쓰며, LED에서는 선 굵기를 화면 높이의 1% 이상으로 잡는다.

circle draw, circle outline drawing itself twice in overlapping strokes

STROKE TRACE

스트로크 트레이스



빛이 도형의 테두리선을 따라 도는 도형 애니메이션이다. 테두리 스트로크를 짧은 구간만 보이게 트림 패스로 잘라 두고, 오프셋을 0에서 360도로 돌려 밝은 구간이 테두리를 한 바퀴 돌게 한다.

무대 영상: 프레임이나 테두리를 커 두는 테크 결의 배경에 쓰며, 밝은 구간 길이를 테두리 둘레의 4분의 1 안쪽으로 둔다.

stroke trace, glowing light running along the outline of a frame

DASH MARCH

대시 마치



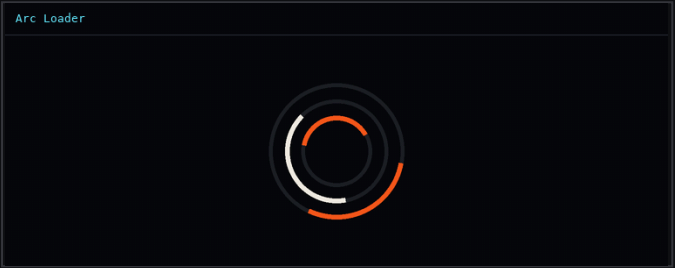
점선이 한 방향으로 흘러가는 도형 애니메이션이다. 스트로크에 대시를 켜고 대시 오프셋 값을 등속으로 늘려, 선 자체는 멈춘 채 점선 무늬만 흐르게 한다.

비교: 스트로크 트레이스는 밝은 한 구간이 도는 것이고, 대시 마치는 점선 전체가 흐른다.

dash march, dashed line pattern flowing steadily along the stroke

ARC LOADER

아크 로더



원호가 방향을 바꿔 가며 도는 도형 애니메이션이다. 원 스트로크를 트림 패스로 일부만 남겨 원호를 만들고, 회전값을 한쪽으로 돌리다가 반대로 돌려 루프로 이어 붙인다.

주의: 방향이 바뀌는 순간에 멈춤이 생기면 끊겨 보이므로 감속과 가속을 이어 붙인다.

arc loader, circular arc spinning and reversing direction

PATH FOLLOW

패스 팔로우



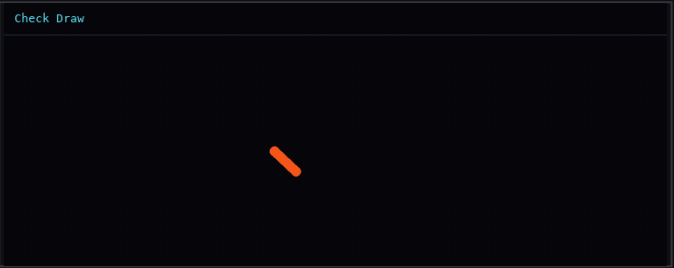
점이 물결선을 따라 움직이는 도형 애니메이션이다. 물결선 패스를 점의 위치 경로로 붙여 등속으로 옮기고, 점이 지나간 선은 그대로 남겨 궤적이 보이게 한다.

쓰임: 해설 영상에서 흐름이나 경로를 보여 주는 자리에 쓴다.

path follow, dot traveling along a wavy line path

CHECK DRAW

체크 드로



체크 표시가 그려지며 확정되는 도형 애니메이션이다. 체크 패스에 트림 패스를 걸어 짧은 획과 긴 획을 이어서 그리고, 끝나는 프레임에 스케일을 한 번 살짝 키웠다 되돌려 짝히게 한다.

주의: 그리는 시간이 길면 완료감이 사라지므로 반 박 안에 끝낸다.

check draw, checkmark drawing itself and snapping into place

SPIROGRAPH

스피로그래프



스피로그래프 무늬가 선으로 그려지는 도형 애니메이션이다. 톱니 궤도로 만든 긴 패스에 트림 패스를 걸어 끝점을 0에서 100%로 열고, 처음부터 끝까지 선이 멈추지 않게 등속으로 그린다.

주의: 선이 겹쳐 쌓일수록 배경이 복잡하면 무늬가 묻히므로 배경을 단색으로 둔다.

spirograph, intricate geometric pattern drawing itself line by line

웹사이트 연출

웹페이지의 움직임은 글자나 그림이 아니라 사람의 손에 반응한다.

스크롤을 내리고, 커서를 올리고, 페이지를 옮기는 동작마다 정해진 이름의 연출이 하나씩 붙어 있다.

그 이름에 "0.3초로 / 약하게 / 제목이"처럼 시간과 세기와 움직이는 대상을 붙이면, 시가 만드는 사이트가 주문에 더 가까워진다.

스크롤 — 내려갈수록 일어나는 연출

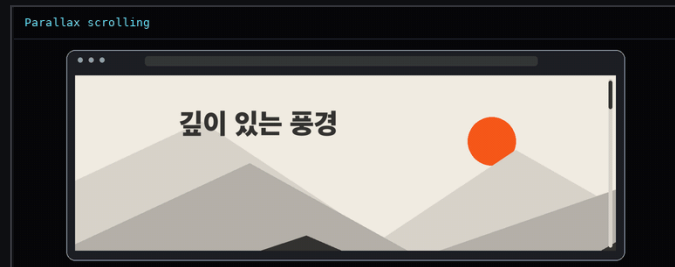
스크롤 연출은 페이지를 내리는 손가락이 곧 재생 버튼인 움직임이다.

층이 어긋나고, 요소가 떠오르고, 섹션이 멈추고, 읽은 만큼 선이 늘어난다.

얼마나 내려왔는가 시간의 되므로 길이 대신 스크롤 거리로 타이밍을 잡는다.

PARALLAX SCROLLING

패럴랙스 스크롤



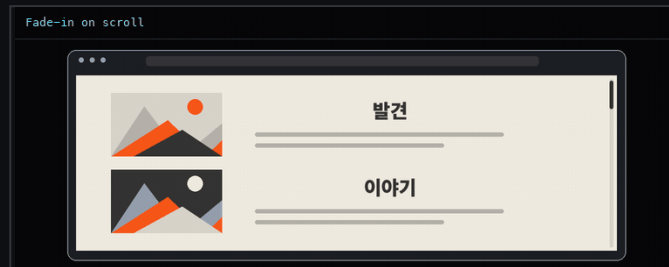
스크롤할 때 뒤쪽 층일수록 느리게 움직이는 웹 연출이다. 배경과 전경을 층으로 나누고 스크롤 거리에 곱하는 비율을 뒤 층일수록 작게 두어 층 사이에 시차가 생기게 한다.

웹 제작: "히어로 배경을 패럴랙스로, 전경의 절반 속도로, 약하게"처럼 층과 속도 비율을 붙여 주문한다.

parallax scrolling, background layers move slower than foreground as the page scrolls

FADE-IN ON SCROLL

스크롤 페이드 인



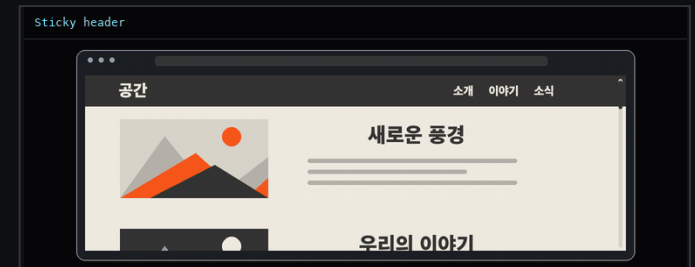
화면에 들어온 요소가 스르륵 나타나는 웹 연출이다. 요소를 투명하게 숨겨 두고 화면 안에 들어오는 순간 투명도를 0에서 100%로 올린다.

쓰임: 긴 소개 페이지에서 문단과 사진이 차례로 등장하게 할 때 쓴다.

fade-in on scroll, elements become visible as they enter the viewport

STICKY HEADER

스티키 헤더



스크롤해도 헤더가 화면 위에 남는 웹 연출이다. 헤더를 화면 상단에 고정해 두고 아래 내용만 스크롤을 따라 올라가게 한다.

쓰임: 메뉴와 로고를 어느 위치에서든 바로 누르게 할 때 쓴다.

sticky header, navigation bar stays fixed at the top while content scrolls underneath

PINNING

피닝(핀 고정)



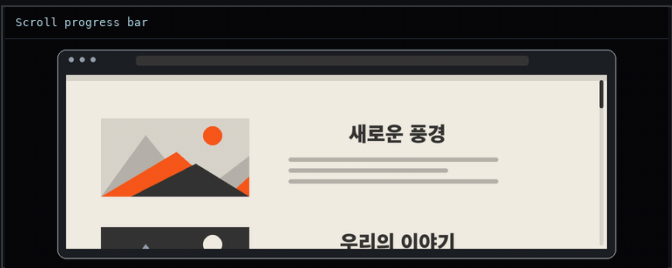
섹션을 멈춰 두고 안의 내용만 진행시키는 웹 연출이다. 섹션 전체를 화면에 고정하고 스크롤 거리를 안쪽 요소의 전환에 연결해 바깥은 서 있고 안만 바뀌게 한다.

비교: 스티키 헤더는 머리띠 하나가 남고 나머지는 흐르지만, 피닝은 섹션 전체가 서고 그 안이 진행된다.

pinned section, the section stays locked on screen while inner content advances with scroll

SCROLL PROGRESS BAR

스크롤 진행 바



읽어 내려간 비율을 위쪽 선으로 보여 주는 웹 연출이다. 화면 상단에 얇은 선을 두고 스크롤 위치를 전체 길이로 나눈 값만큼 선의 폭을 왼쪽에서 늘린다.

웹 제작: "상단에 3px 진행 바, 본문 색, 스크롤 비율대로"처럼 두께와 색과 기준을 붙여 주문한다.

scroll progress bar, thin line at the top grows wider as the reader scrolls down

HORIZONTAL SCROLL

가로 스크롤



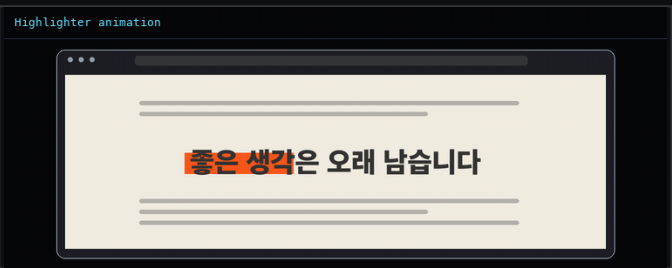
세로 스크롤로 내용이 가로로 흐르는 웹 연출이다. 섹션을 화면에 고정하고 세로 스크롤 거리를 안쪽 트랙의 가로 이동으로 바꿔 패널이 옆으로 지나가게 한다.

주의: 트랙이 길면 사용자가 어디까지 왔는지 모르므로 패널 수를 다섯 안쪽으로 두고 끝을 표시한다.

horizontal scroll section, vertical scrolling moves content sideways across the screen

HIGHLIGHTER ANIMATION

하이라이터 애니메이션



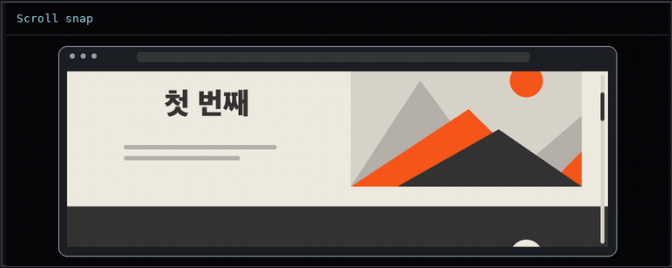
중요한 말에 형광펜 선이 그어지는 웹 연출이다. 글자 뒤에 색 띠를 두고 그 글이 화면에 들어오면 띠의 폭을 왼쪽에서 오른쪽으로 늘린다.

주의: 한 화면에 여러 군데 그으면 강조가 사라지므로 문단당 한 구절만 긋는다.

highlighter animation, a marker stroke draws across the key phrase from left to right

SCROLL SNAP

스크롤 스냅



스크롤이 구획 위치에 딱 멈추는 웹 연출이다. 섹션마다 멈춤 지점을 정해 두고 스크롤이 그 근처에서 놓이면 가장 가까운 지점으로 당겨 붙인다.

비교: 스무스 스크롤은 목적지까지 부드럽게 이어 가고, 스크롤 스냅은 구획마다 걸려 멈춘다.

scroll snap, each section locks into place as the user scrolls

호버 — 마우스와 클릭에 반응하는 연출

호버 연출은 커서가 닿거나 누르는 자리에서만 일어나는 움직임이다.
떠오르고, 확대되고, 따라오고, 끌려가고, 퍼진다.
반응이 늦으면 고장처럼 보이므로 대부분 0.2초에서 0.4초 안에 끝낸다.

HOVER LIFT

호버 리프트



커서를 올리면 그림자가 생기며 떠오르는 웹 연출이다. 커서가 닿는 순간 요소를 위로 몇 픽셀 옮기고 아래에 그림자를 넓혀 바닥에서 떨어진 것처럼 보이게 한다.

비교: 호버 리프트는 카드 전체가 위로 뜨고, 호버 이미지 줌은 틀은 그대로 둔 채 안의 사진만 커진다.

hover lift, card rises slightly and casts a soft shadow when the cursor is over it

IMAGE ZOOM ON HOVER

호버 이미지 줌



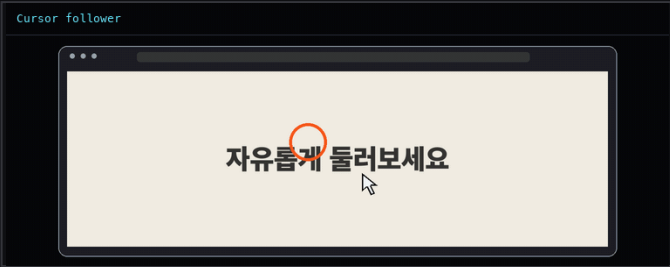
틀은 그대로 두고 사진만 확대되는 웹 연출이다. 사진을 틀 안에 가둬 두고 커서가 닿으면 사진의 스케일만 키워 틀 밖으로 넘치는 부분은 잘라낸다.

웹 제작: "갤러리 썸네일에 호버 줌, 0.4초, 105%까지"처럼 시간과 확대 배율을 붙여 주문한다.

image zoom on hover, photo scales up inside a fixed frame when hovered

CURSOR FOLLOWER

커서 팔로워



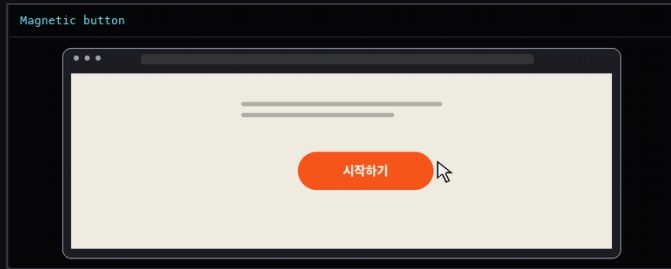
원이 커서를 한 박자 늦게 따라가는 웹 연출이다. 작은 원을 띄워 두고 커서 좌표를 매 프레임 읽되 원의 위치는 그 좌표로 조금씩만 옮겨 뒤택지게 한다.

주의: 터치 화면에는 커서가 없으므로 모바일에서는 끄고, 원이 글자를 가리지 않게 작고 반투명하게 둔다.

cursor follower, a circle trails behind the mouse pointer with a slight delay

MAGNETIC BUTTON

마그네틱 버튼



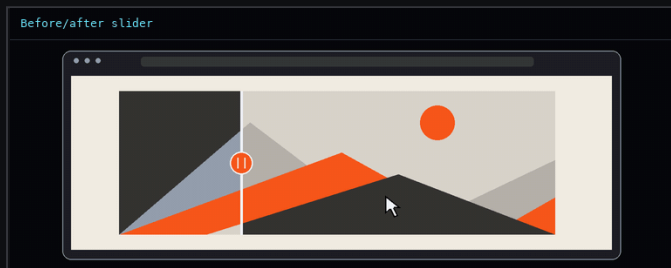
가까이 온 커서 쪽으로 버튼이 끌려가는 웹 연출이다. 버튼 둘레에 반응 범위를 두고 커서가 그 안에 들어오면 커서 방향으로 버튼 위치를 몇 픽셀 옮기고 나가면 제자리로 되돌린다.

웹 제작: "CTA 버튼만 마그네틱, 반경 80px, 약하게"처럼 대상과 반응 범위와 세기를 붙여 주문한다.

magnetic button, button pulls toward the cursor as it approaches and springs back

BEFORE/AFTER SLIDER

비포 애프터 슬라이더



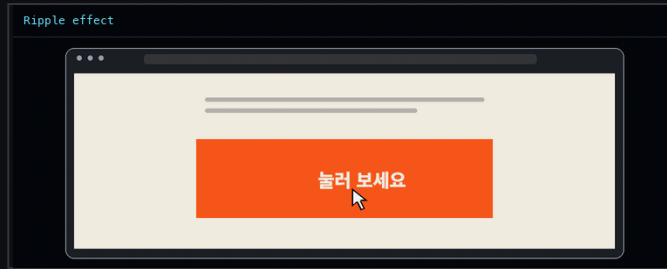
경계선을 끌며 전후를 비교하는 웹 연출이다. 같은 자리에 두 이미지를 겹치고 경계선의 위치만큼 위 이미지를 잘라 보여 주어 선을 끌면 드러나는 폭이 바뀌게 한다.

쓰임: 보정 전후, 시공 전후처럼 같은 구도의 두 사진을 비교시킬 때 쓴다.

before/after slider, a draggable divider reveals the second image underneath

RIPPLE EFFECT

리플 효과



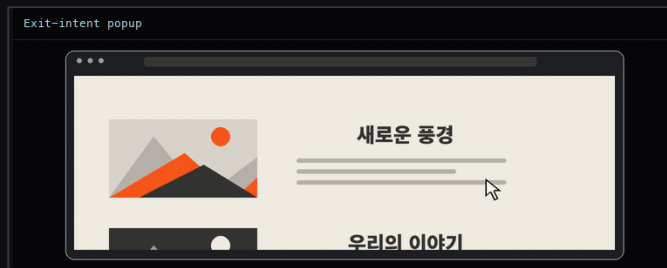
누른 자리에서 물결이 퍼지는 웹 연출이다. 클릭한 좌표에 원을 만들어 스케일을 키우면서 투명도를 낮춰 퍼지다 사라지게 한다.

쓰임: 버튼이 눌렸다는 반응을 눈으로 확인시켜야 하는 폼과 목록에 쓴다.

ripple effect, a circular wave expands outward from the click point and fades

EXIT-INTENT POPUP

이탈 방지 팝업



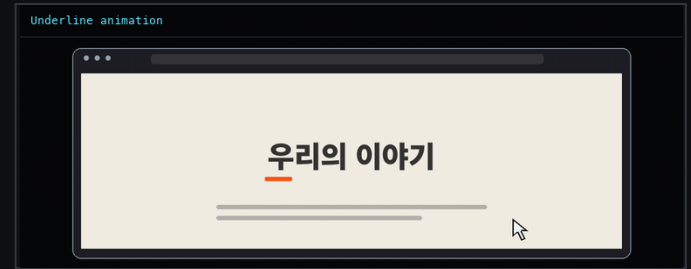
페이지를 떠나려 할 때 붙잡는 작은 창을 띄우는 웹 연출이다. 커서가 화면 위쪽 가장자리로 빠져나가는 움직임을 감지해 그 순간 창을 화면 가운데 띄운다.

주의: 한 방문에 한 번만 띄우고 닫기 버튼을 크게 두어야 하며, 모바일에서는 감지할 커서가 없어 동작하지 않는다.

exit-intent popup, a modal appears when the cursor moves toward leaving the page

UNDERLINE ANIMATION

언더라인 애니메이션



커서를 올린 링크의 밑줄이 왼쪽부터 늘어나는 웹 연출이다. 링크 아래에 폭 0인 선을 두고 커서가 닿으면 선의 폭을 왼쪽에서 오른쪽으로 100%까지 늘린다.

주의: 본문 안 링크에 전부 걸면 읽는 중에 선이 계속 움직이므로 메뉴와 목록 링크에만 쓴다.

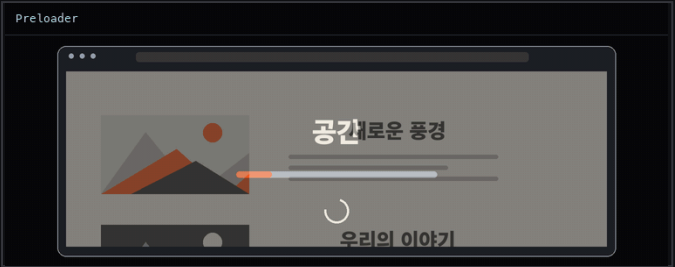
underline animation, link underline grows from left to right on hover

로딩 — 불러오고 옮기고 계속 움직이는 연출

로딩 연출은 기다리는 시간과 옮겨 가는 시간을 채우는 움직임이다.
불러오는 동안 화면을 띄우고, 페이지를 바꾸는 순간을 잇고, 아무것도 하지 않을 때도 떠나 배경이 계속 흐른다.
사용자가 멈춘 동안에도 사이트가 살아 있다는 느낌을 만드는 자리다.

PRELOADER

프리로더



불러오는 동안 띄우는 화면인 웹 연출이다. 페이지 위에 로고나 진행 표시를 띄어 두고 불러오기가 끝나면 그 덮개를 걷어 본문을 드러낸다.

주의: 실제 불러오는 시간보다 길게 보여 주면 기다리는 시간만 늘어나므로 끝나는 즉시 걷는다.

preloader screen, loading overlay with logo that lifts away once the page is ready

LAZY LOADING

지연 로딩(레이지 로딩)



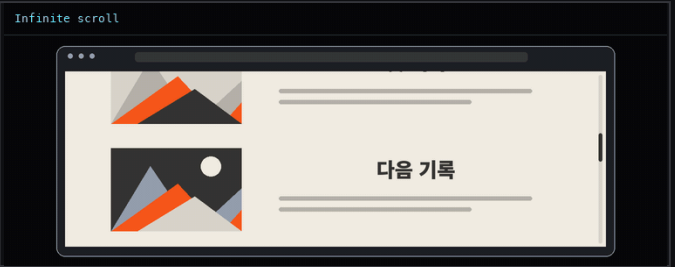
화면에 들어온 이미지만 불러오는 웹 연출이다. 이미지 자리를 비워 두고 스크롤로 그 자리가 화면에 가까워지는 순간 파일을 불러와 채운다.

비교: 지연 로딩은 이미 있는 이미지를 늦게 채우고, 무한 스크롤은 끝에 닿으면 없던 내용을 새로 붙인다.

lazy loading, images load only when they scroll into view

INFINITE SCROLL

무한 스크롤



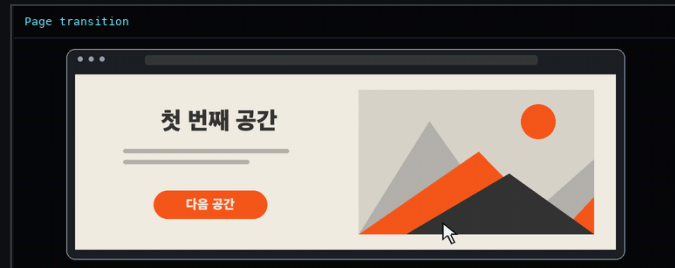
끝까지 내려오면 다음 내용이 자동으로 붙는 웹 연출이다. 목록 끝에 감지 지점을 두고 스크롤이 거기 닿으면 다음 묶음을 불러와 아래에 이어 붙인다.

쓰임: 작품 목록이나 피드처럼 끝이 정해져 있지 않은 페이지에 쓴다.

infinite scroll, new items append automatically when reaching the bottom

PAGE TRANSITION

페이지 전환



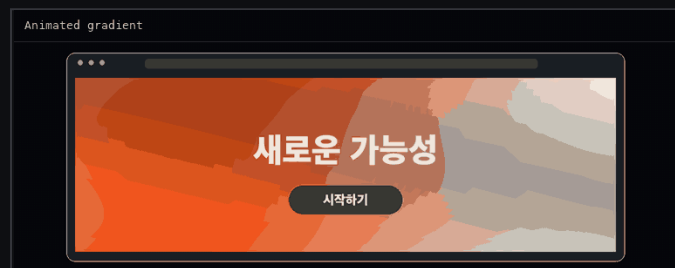
페이지를 옮길 때 화면을 바꾸는 웹 연출이다. 링크를 누르면 앞 페이지를 가리는 막을 덮고 새 페이지가 준비되면 그 막을 걷어 두 페이지가 끊기지 않게 잇는다.

웹 제작: "페이지 전환은 검은 막이 아래에서 올라와 덮고, 0.5초"처럼 막의 색과 방향과 시간을 붙여 주문한다.

page transition, a cover wipes over the old page and reveals the new one

ANIMATED GRADIENT

애니메이티드 그라데이션



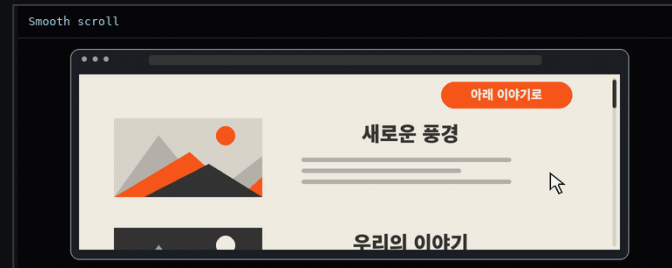
배경색이 섞이는 모양이 계속 움직이는 웹 연출이다. 색 서너 개로 그라데이션을 깔고 색의 위치나 각도를 천천히 옮겨 섞이는 경계가 계속 흐르게 한다.

비교: 「문자 연출」의 그라데이션 플로는 글자를 마스크로 써서 그 안에서만 색 띠가 흐르고, 애니메이티드 그라데이션은 배경 전체의 색 경계가 움직인다.

animated gradient background, colors slowly shift and blend across the screen

SMOOTH SCROLL

스무스 스크롤



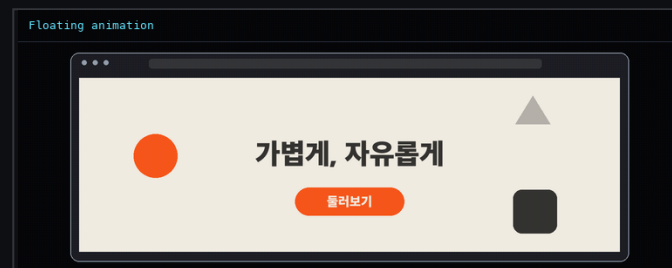
페이지 안 링크로 부드럽게 이동하는 웹 연출이다. 목적지 위치까지 한 번에 뛰는 대신 스크롤 위치를 일정 시간에 걸쳐 조금씩 옮긴다.

쓰임: 한 페이지로 된 소개 사이트에서 메뉴를 누르면 해당 섹션으로 내려가게 할 때 쓴다.

smooth scroll, the page glides to the anchor section instead of jumping

FLOATING ANIMATION

플로팅 애니메이션



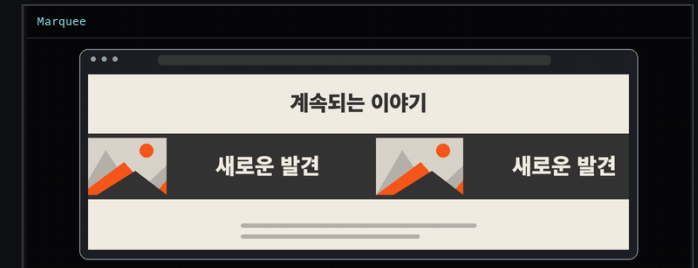
장식이 천천히 위아래로 뒹다 가라앉는 웹 연출이다. 장식 요소의 세로 위치를 몇 픽셀 올렸다 내리는 동작을 몇 초 주기로 반복하고 요소마다 시작 시점을 어긋나게 둔다.

웹 제작: "히어로의 아이콘 세 개만 플로팅, 4초 주기, 10px, 서로 어긋나게"처럼 대상과 주기와 폭을 붙여 주문한다.

floating animation, decorative elements gently bob up and down in a slow loop

MARQUEE

마키



글자나 이미지가 띠 모양으로 계속 흐르는 웹 연출이다. 내용을 가로 띠에 넣어 두 벌 이어 붙이고 한 벌 폭만큼 등속으로 옮긴 뒤 처음으로 되돌려 끊김 없이 돌게 한다.

비교: 「문자 연출」의 마키 스택은 서체와 속도가 다른 띠를 겹쳐 그림을 만들고, 웹의 마키는 한 띠가 끝없이 도는 것이 전부다.

marquee, a strip of text or images scrolls continuously in a seamless loop

이 사전의 그림은 모두 코드로 그린 애니메이션이며 생성 크레딧은 쓰지 않았다.

원본 목록은 Threads @ai_yunon_ai의 「AI動画で使える」40選 시리즈(문자 연출 1·2탄, 텔루프 디자인, 화면 전환 1·2탄, 배경 디자인 1·2탄, 도형 애니메이션)와 @showheyohtaki의 「LP・Webサイトの演出 チートシート 24」이고, 이름과 설명은 한국어 작업 현장에 맞게 다시 정리했다.