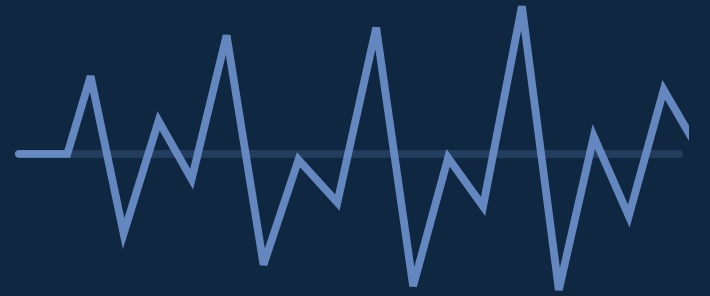


2026 수도권 국립대학 공동교육혁신센터 · AI 활용 유니버설디자인 챌린지 워크숍

생성형 AI 음악 및 음성 생성

영상에 필요한 소리 만들기 — 나레이션 · 배경음악 · 효과음



강사 소개



박성하

홍익대학교 대학원

AI·실감미디어콘텐츠학 박사과정

성신여자대학교 일반대학원

조소 전공 졸업

경남대학교 사범대학

미술교육학과 졸업

— 전시 이력

개인전 6회 · 단체전 80여 회

2026

치유하다

하북미술대학교 갤러리, 중국

2019

치유하다

유나이티드 갤러리, 서울

2017

치유하다

서울조각페스타, 한가람미술관, 예술의전당

2025

치유하다: 공존

닝보대학교 갤러리, 닝보, 중국

2018

치유하다

서울조각페스타, 한가람미술관, 예술의전당

2014

치유하다

갤러리 IS, 서울

— 연구과제

2024.05-2024.10

가상공연 참여를 위한 감정표현이 가능한 소통형 관객 아바타 생성 기술 개발 · 문체부·한국콘텐츠진흥원

2024.11-2025.12

MR 공간컴퓨팅기반 AX 저작기술 및 실감콘텐츠 개발 · 문체부·한국콘텐츠진흥원

2025.03-2025.10

아나모픽 미디어아트 작품 제작 — GCC홀 영상 콘텐츠 개발 · 명성교회(카페램프)

2025.07-2025.12

2025 AI 영상콘텐츠 제작지원사업 — AI 기반 한국유산 애니메이션 “돌깨비” · 한국콘텐츠진흥원

— 논문 발표

2026.6

인공지능 활용 입체조형작품의 유형 및 표현 특성 연구

2025.11

인공지능 기술을 활용한 시각 예술 전시 사례 연구

2025.2

실감 미디어를 활용한 입체작품 전시 사례 연구

작품 포트폴리오

전통조각과 인공지능의 융합

기존 조소 전공을 바탕으로 입체 작품을 제작하고, 이를 3D 스캐닝 및 AI 기술과 결합하여 새로운 형태의 미디어 아트로 확장하고 있습니다.

- 재료의 물성을 살린 조각 작업
- 공공미술 조형물 설계 및 제작
- 조각 작품의 3D 에셋 전환
- AI 변환을 통한 디지털 이미지 확장





기업 협업 사례

문베어 브루어리 프로젝트

브랜드의 핵심 아이덴티티를 시각화하는 캐릭터 디자인 작업을 진행했습니다.

- 크래프트 맥주 캔 패키징 디자인
- 캐릭터 세계관 설정 및 캐릭터 디자인
- 브랜드 마스코트 3D 캐릭터 모델링
- 다양한 프로모션 굿즈 디자인 참여

오늘 만들 것

소리는 세 가지 일을 합니다

- **음악** — 장면의 분위기와 인상을 정합니다
- **목소리** — 화면이 보여 주지 않는 것을 말로 전합니다
- **효과음** — 언제 무슨 일이 일어났는지 알립니다

음악은 Suno에서, 목소리와 효과음은 ElevenLabs에서 만듭니다.

PART 1 · MUSIC · SUNO

음악이 바뀌면 장면도 달라집니다

영상은 그대로인데 보는 사람이 받는 인상은 달라집니다. 그래서 음악은 취향으로 고르는 게 아니라 의도를 정하고 고릅니다.

01

같은 장면, 음악만 네 번 바꿔 봅니다

장면 — 영화 「아메리칸 뷰티」의 한 대목. 밤, 남자가 침대에서 일어나 문을 연다. 두 번째 문틈으로 흰 연기가 새어 나온다. 잠시 망설이다 그 방으로 들어가 문을 닫는다. ▶ [재생 2:44](#)

00:07 · 원곡

몽롱하고 관능적

「아메리칸 뷰티」
Thomas Newman

현실과 환상의 경계로 들어가는 느낌

00:49 · 공포

위험이 기다린다

「스타워즈 에피소드 1」
John Williams

같은 문이 함정처럼 보인다

01:28 · 코미디

어딘가 우스꽝스럽다

「인 & 아웃」
Marc Shaiman

긴장이 사라지고 실수처럼 읽힌다

02:06 · 몽환

신비롭고 웅장하다

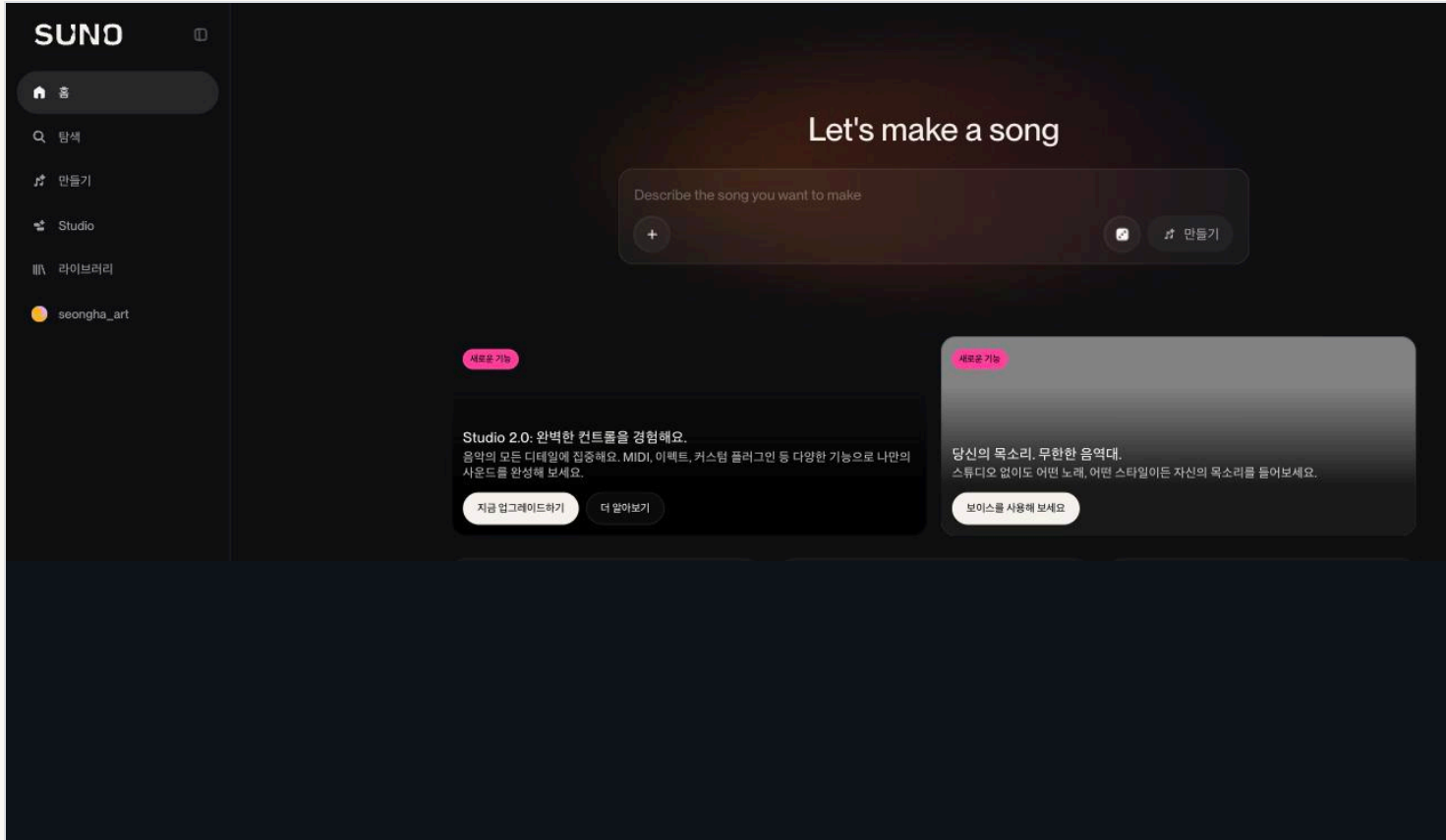
「레이더스」
John Williams

모험의 시작처럼 느껴진다

영상은 1초도 바뀌지 않았습니다. 음악만 바뀌었는데 네 개의 다른 이야기가 됩니다.

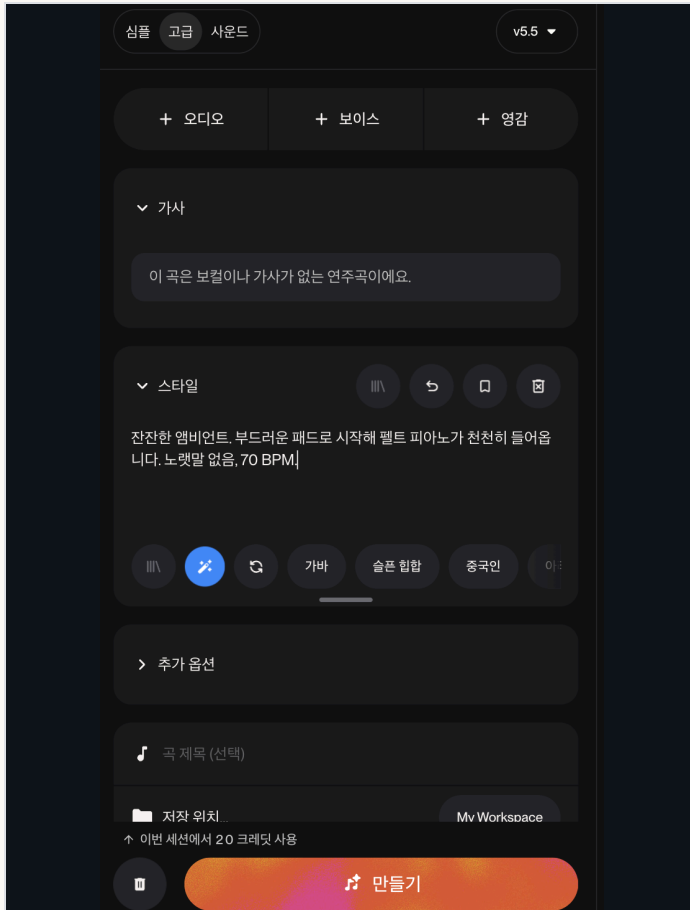
Jean-François Léger, One scene, four different music · 2025.01 · youtube.com/watch?v=WRXMxO55XvE

Suno는 글로 설명하면 곡을 만들어 주는 서비스입니다



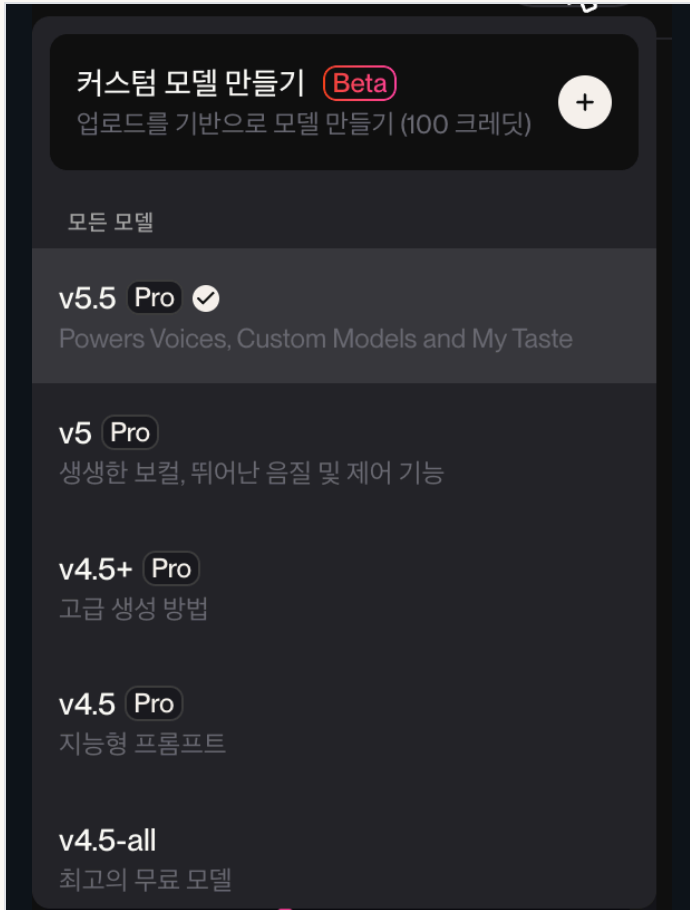
- 1 어떤 음악인지 문장으로 적으면 그에 맞는 곡을 만들어 줍니다. 악기를 다룰 줄 몰라도 됩니다.
- 2 로그인하면 이 홈 화면이 먼저 나옵니다. 가운데 칸은 간단히 만들 때 쓰는 곳입니다.
- 3 오늘은 왼쪽 메뉴의 **만들기** 로 들어갑니다. 세부 설정이 여기에 다 있습니다.
- 4 만든 곡은 **라이브러리** 에 쌓입니다. 나중에 다시 내려받을 수 있습니다.

로그인하고 '만들기'에 들어가면 이 화면입니다



- 1 **심플 · 고급 · 사운드** 고급에 둡니다. 가사와 스타일을 따로 넣을 수 있습니다.
- 2 **v5.5** 지금 선택된 모델입니다. 눌러서 바꿀 수 있습니다.
- 3 **+ 오디오 + 보이스 + 영감** 참고할 음원·목소리·분위기를 넣는 곳.
- 4 **가사** 비워 두면 **연주곡**, 쓰면 **노래**가 됩니다.
- 5 **스타일** 어떤 음악인지 적는 칸. **한국어로 써도 됩니다.**
- 6 **추가 옵션** 길이·보컬 성별 같은 세부 설정. 뒤에서 화면으로 자세히 봅니다.

모델은 v5.5로 두고 시작합니다



- 1 **v5.5** 체크 표시가 붙은 것이 지금 쓰는 모델입니다. 가장 최신이고, 오늘은 이대로 둡니다.
- 2 **v5** 보컬과 음질이 좋습니다. 결과가 맞다면 같은 문구로 여기서 한 번 더 만들어 비교해 보세요.
- 3 **v4.5+ · v4.5** 이전 모델입니다. **v4.5-all**은 무료 계정에서 쓰는 모델입니다.
- 4 같은 문구라도 모델에 따라 결과가 달라집니다.

앞 시간에 쓴 시나리오를 ChatGPT에 주고 스타일과 가사를 받아 옵니다

ChatGPT에 이렇게 물어봅니다

“아래는 내가 만든 영상의 시나리오야. 이 영상에 쓸 음악을 Suno로 만들려고 해.

장르·분위기·악기·속도를 담은 **스타일 문구를 세 가지**로 제안해 줘. 각각 어떤 느낌인지도 한 줄로 붙여 줘.

그중 하나는 **노랫말 있는 노래** 버전으로, [Verse]·[Chorus]로 나눈 한국어 가사 초안도 같이 줘. — [여기에 시나리오 붙여넣기]”

1. 받는다

후보 세 개가 한 번에 옵니다.

2. 고른다

영상을 떠올리며 하나를 고르고, 마음에 걸리는 단어는 지웁니다.

3. 고쳐서 넣는다

악기를 바꾸거나 속도를 조절해 **내 문장으로** 만든 뒤 Suno에 넣습니다.

받은 문구를 그대로 쓰기보다, 여러분 영상에 맞게 고쳐서 넣으세요.

대괄호로 구간을 적으면 그 구조대로 만들어 줍니다

[Intro]

— 아무 줄도 쓰지 않습니다

[Verse 1]

불 꺼진 복도 끝에서
네 이름을 한 번 불러 봤어

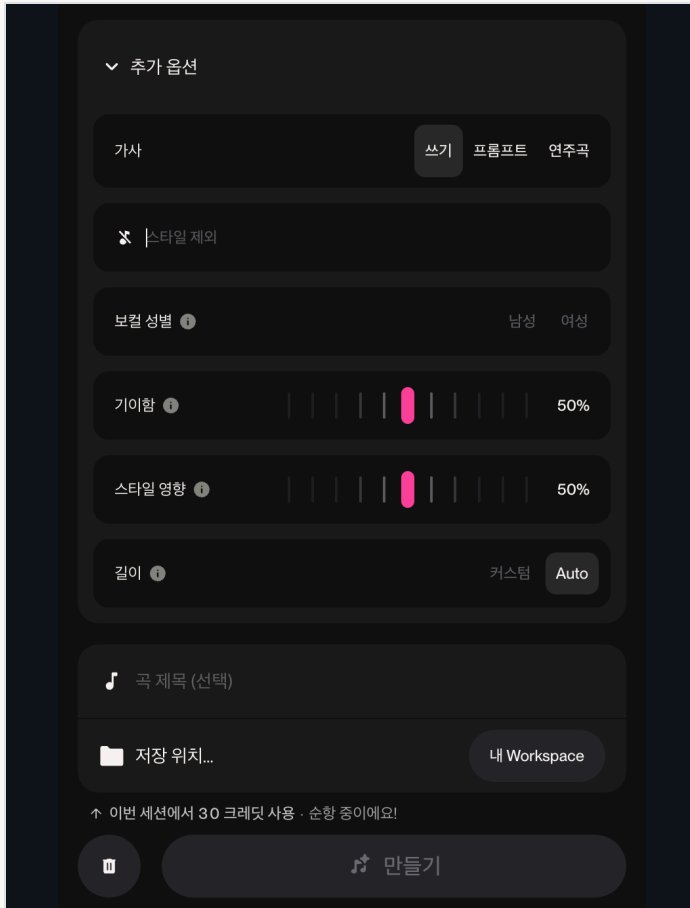
[Chorus]

괜찮아, 아직 아침은 멀지만
우리 여기 같이 서 있잖아

[Outro]

- 1 구간 이름은 대괄호로 씁니다. 공식 문서에 나오는 예가 **[Intro]** **[Verse 1]** **[Chorus]** **[Bridge]** 입니다.
- 2 노랫말을 뒤에서 시작하려면 맨 위 **[Intro]** 아래를 비워 둡니다. 부를 줄이 없으니 연주로 시작하고, 노래는 **[Verse 1]** 부터 나옵니다.
- 3 스타일 칸에도 진행을 적어 둡니다. “조용한 연주로 시작해 중간부터 보컬이 들어옵니다”처럼 씁니다.
- 4 초 단위로 맞춰 주지는 않습니다. 구조 태그는 방향을 알려 주는 것입니다. 원하는 모양이 아니면 다시 만드세요.
- 5 **고급 옵션 · 제외** 에는 트랙에 넣고 싶지 않은 것(악기 등)을 적습니다.

길이는 여기서 정합니다 — 가장 중요한 칸

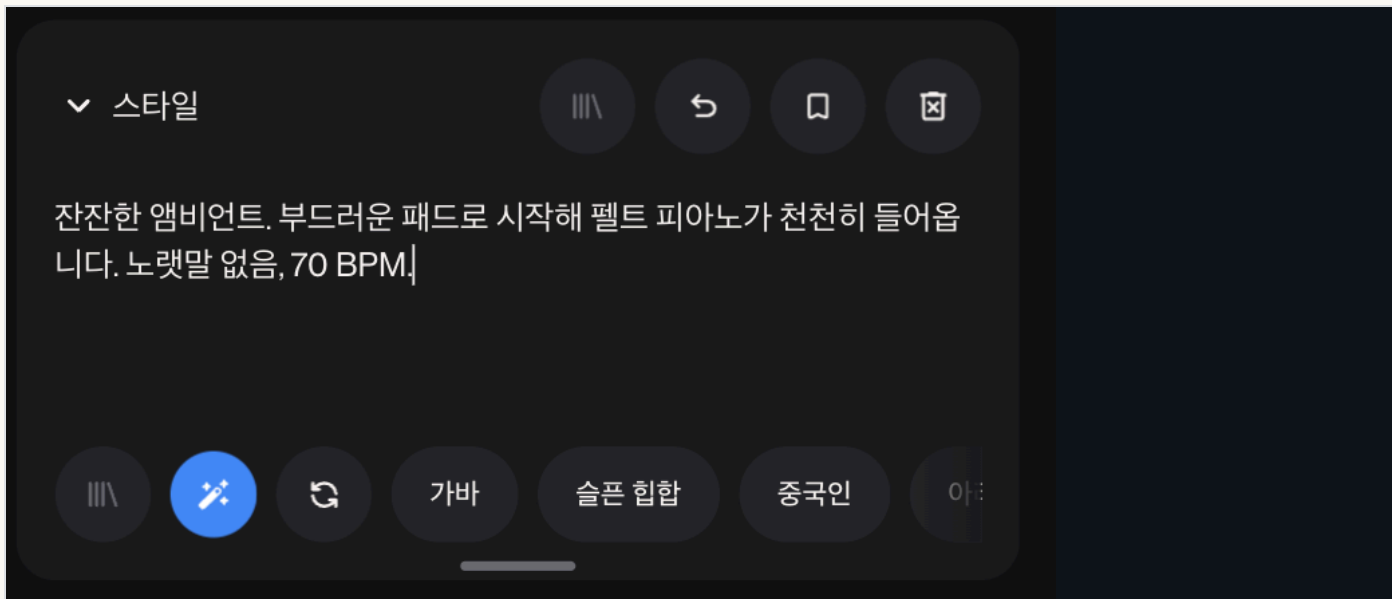


- 1 길이** **Auto**를 끄고 커스텀으로 직접 지정합니다. 10초부터 6분까지 5초 단위. 30초 영상이면 **0:30**으로 맞추습니다.
- 2 가사** **쓰기** 직접 쓴다 · **프롬프트** 내용을 적으면 가사를 만들어 준다 · **연주곡** 노래 없이.
- 3 보컬 성별** 남성·여성. 가사를 쓸 때만 나타납니다. 연주곡을 고르면 이 줄이 사라집니다. 노래나 연주곡이냐는 스타일 칸이 아니라 여기서 정합니다.
- 4 스타일 제외** 넣고 싶지 않은 것(악기 등)을 적습니다.
- 5 기이함** 얼마나 실험적으로 갈지 · **스타일 영향** 스타일 문구를 얼마나 강하게 따를지. 둘 다 기본 50%.

Auto로 두면 길이가 제멋대로 나옵니다. 같은 문구로 만들었는데 1분 12초와 58초가 나왔습니다. 30초로 지정하니 29초·30초가 나왔습니다.

+ 오디오로 참고 음원을 넣으면 **오디오 영향** 줄이 하나 더 생깁니다.

장르 + 분위기 + 악기 + 속도



- 1 장르 앰비언트 · 로파이 · 어쿠스틱 · 오케스트라
- 2 분위기 따뜻한 · 차분한 · 희망적인 · 긴장된
- 3 악기 펠트 피아노 · 나일론 기타 · 부드러운 현
- 4 속도 70 BPM 느리게 · 90 보통 · 120 이상 빠르게
- 5 아래 회색 칩은 서비스가 제안하는 예시입니다. 눌러서 덧붙일 수 있습니다.

쓰는 방식 두 가지 · 둘 다 됩니다

짧게 나열 앰비언트, 따뜻한, 펠트 피아노, 70 BPM

문장으로 자세히 잔잔한 앰비언트. 부드러운 패드로 시작해 펠트 피아노가 천천히 들어옵니다. 노랫말 없음, 70 BPM. — 화면에 들어 있는 문장이 이것입니다.

연주곡으로 할지, 보컬을 넣을지는 여기가 아니라 추가 옵션에서 정합니다. 화면 속 문장의 '노랫말 없음'처럼 적어도 되지만, 확실한 쪽은 추가 옵션의 **가사** · **연주곡**입니다.

BPM Beats Per Minute · 1분당 박자 수. 60-80 느리고 차분, 120 이상 빠름.

그대로 옮겨 적어도 되는 여덟 가지

어떤 장르로 같지 정하지 못했다면

앰비언트

70 BPM 앰비언트, 부드러운 패드, 펠트 피아노, 드럼 없음, 차분하게

나레이션을 엮기 가장 편합니다

신스웨이브

110 BPM 신스웨이브, 아날로그 신스 베이스, 게이트 드럼, 밤의 네온 분위기

제품·기술 소개

로파이 힙합

85 BPM 로파이 힙합, 먼지 낀 드럼, 따뜻한 베이스, 편안한 일렉트릭 피아노

일상·기록 장면

팝

110 BPM 밝은 팝, 후렴에 큰 신스 혹은, 벌스는 조용한 피아노

노래를 넣고 싶을 때 · 보컬 성별은 추가 옵션에서

어쿠스틱 포크

95 BPM 어쿠스틱 포크, 나일론 기타, 가벼운 브러시 드럼, 담담하고 희망적으로

사람이 말하는 장면

재즈

느린 재즈 트리오, 브러시 드럼, 콘트라베이스, 뮤트 트럼펫, 늦은 밤

도시·밤 장면

오케스트라

오케스트라, 현과 부드러운 호른, 천천히 고조되는 전개, 영화적이고 따뜻하게

마지막 정리 장면

록

130 BPM 인디 록, 몰아치는 드럼, 쟁글거리는 기타, 활기차게

컷이 빠르게 넘어갈 때

여기 없는 장르도 이름을 그대로 적으면 됩니다. 국악·트로트·시티팝처럼 적어 넣고, 나온 소리를 듣고 판단하세요.

받아 고친 문구로 연주곡이나 노래를 만듭니다

8분

생성을 눌러 두고
다음 문구를 준비하세요

- 1 시나리오를 ChatGPT에 붙여 넣고 **스타일 문구 세 개**를 받습니다.
- 2 하나를 골라 **내 문장으로 고칩니다**. 악기나 속도를 바꿔 보세요.
- 3 Suno **고급** → **추가 옵션** · **길이**를 내 영상 길이에 맞춥니다. 연주곡이면 **연주곡**을 고릅니다.
- 4 **만들기**. 두 곡이 나오면 끝까지 들어 보고 하나를 고릅니다.

고르는 기준 · 나레이션을 얹어도 말이 묻히지 않는가? · 영상 길이에 맞게 끝나는가? · 영상의 분위기와 같은 방향인가?

스타일 칸에 그대로 넣어 보세요 · 유니버설디자인 광고용 · 연주곡은 추가 옵션에서

차분한 안내

잔잔한 앰비언트, 따뜻한 패드와 펠트 피아노, 드럼
없음, 70 BPM

밝고 희망적

95 BPM 어쿠스틱 포크, 나일론 기타와 가벼운
브러시 드럼, 담담하고 희망적으로

마지막에 고조

오케스트라, 부드러운 현과 호른, 천천히 고조되다
잔잔하게 마무리

PART 2 · VOICE · ELEVENLABS

대사에 없는 것은 말로 채웁니다

카메라가 담지 못한 것, 대사가 말하지 않은 것을 목소리로 채웁니다.

02

소리만으로 장면이 그려지는지 확인해 봅니다



눈을 감고 들어 보세요
▶ 영화 「소방관」 화면해설 · 1:11

- 1 누가 무엇을 하고 있었습니까?
- 2 어디였습니까?
- 3 어떤 표정이었습니까?

이게 왜 필요한가

화면해설이 없으면 시각장애인은 영화를 **대사로만** 이해해야 합니다. 화면해설 영화가 만들어지고는 있지만 극장에 걸리는 횟수는 아직 매우 적습니다.

▶ [MBC 뉴스데스크 리포트 · 3:03](#) ↗

화면 해설 Audio Description · 화면에만 있는 정보를 대사 사이 빈 구간에 말로 넣는 것.

「소방관」 화면해설(2025.04) · MBC 뉴스데스크 「시각장애인 '영화 볼 결심' 위해..화면 들려주는 사람들」(2023.01.06)

대사가 말해 주지 않는 것을 나레이션이 말합니다

대사

인물이 하는 말. 촬영·생성 단계에서 이미 영상 안에 들어 있습니다.

나레이션

화면 밖에서 장면을 설명하는 말. 주제·맥락·순서를 안내합니다.

화면 해설

대사 사이 빈 구간에 화면에만 있는 정보를 넣습니다. 인물·장소·동작·글자가 대상입니다.

뒤의 둘은 만드는 방법이 같습니다. **화면을 못 보는 사람도 이해할 수 있는가**를 기준으로 쓰면, 결과적으로 모두에게 더 친절한 영상이 됩니다.

반대로 **같은 문장을 화면에 길게 띄우고 동시에 읽어 주면** 눈과 귀가 같은 일을 두 번 하게 되어 오히려 방해가 됩니다. 화면에는 짧은 키워드, 자세한 설명은 목소리로 나눕니다.

느낌보다 정보를 씹니다

정보가 없는 문장

“사람이 건물로 들어갑니다. 참 쓸쓸한 분위기네요.”

누구인지, 어느 방향인지, 어떤 건물인지 알 수 없습니다. 쓸쓸하다는 판단은 듣는 사람 몫으로 남겨 둡니다.

정보가 있는 문장

“회색 코트를 입은 사람이 왼쪽 계단을 올라, 간판이 떨어져 나간 오래된 극장으로 들어갑니다.”

인물·경로·장소가 구분됩니다. 쓸쓸하다고 적지 않아도 장면이 그려집니다.

쓰는 순서 — 누가 → 어디서 → 무엇을 → (필요하면) 어떻게. 한 문장에 한 사건만 담습니다. 화면에 글자가 나오면 그 글자도 읽어 줍니다.

길이 기준 · 30초 영상이면 나레이션 140~170자, 1분이면 270~340자, 1분 30초면 420~530자. 영상 전체를 말로 채우지 않습니다.

ElevenLabs는 글을 목소리로, 문장을 소리로 바꿔 줍니다



- 1 대본을 넣으면 사람 목소리로 읽어 주고, 소리를 설명하면 효과음을 만들어 줍니다.
- 2 나레이션은 왼쪽 메뉴의 **텍스트 음성 변환** 에서, 효과음은 **효과음** 에서 만듭니다.

화자를 고르고, 대본을 넣고, 생성합니다

Liam - Energetic, Social Media Creator

[웃음] 안녕하세요! [슬픔] 안녕 못해요

+ 화자 추가

세대 1

세대 2

10,000 크레딧 남음

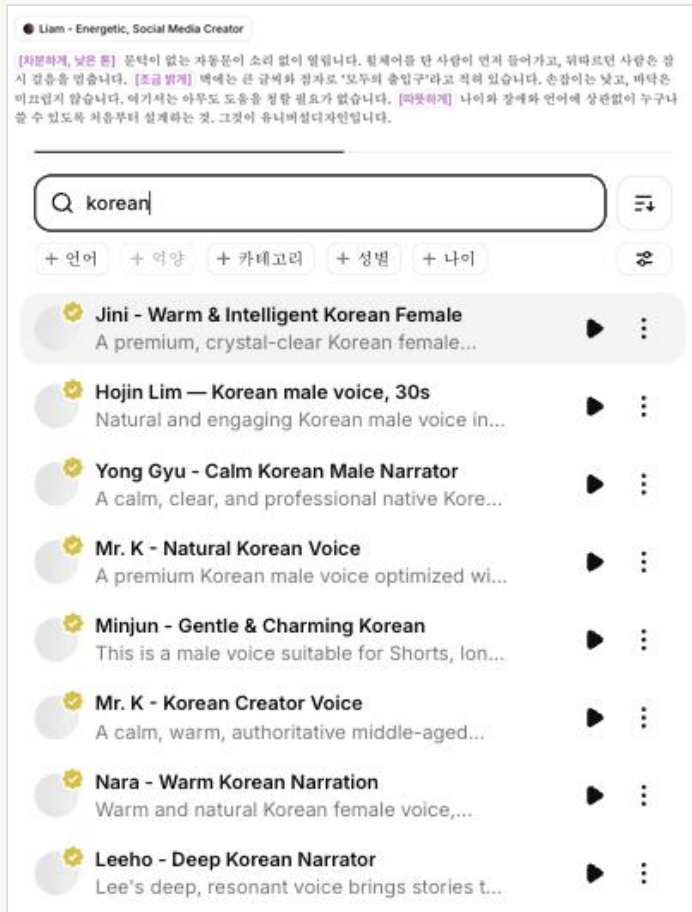
23 / 5,000 문자

V3 향상

음성 다시 생성

- 1 맨 위 **화자 칩**을 누르면 목소리를 바꿀 수 있습니다.
- 2 그 아래에 **대본**을 씁니다. **+ 화자 추가**로 두 사람 대화도 만들 수 있습니다.
- 3 생성하면 **세대 1 · 세대 2** 두 결과가 나옵니다. 각각 재생·다운로드가 됩니다.
- 4 아래에 **글자 수**가 보입니다. 이 숫자로 나레이션 길이를 가늠합니다.
- 5 마음에 안 들면 **음성 다시 생성**. 같은 대본으로 다시 뱉습니다.

'korean'으로 검색하면 한국어 목소리가 나옵니다



- 1 맨 위 **화자 칩**을 누르면 오른쪽에 **음성 선택** 이 열립니다.
- 2 검색창에 **korean**을 칩니다. **언어·억양·카테고리·성별·나이** 필터로 더 좁힐 수 있습니다.
- 3 이름 옆 설명이 고르는 기준입니다 — **Jini** Warm & Intelligent Korean Female · **Yong Gyu** Calm Korean Male Narrator · **Nara** Warm Korean Narration.
- 4 오른쪽 ▶로 미리 들어 봅니다. 두세 개만 들어 보고 골라도 됩니다.

숫자와 영문 약어는 먼저 고칩니다

~~A~~ 3개



에이아이 세 개

~~2026.08.20~~



이천이십육 년 팔 월 이십 일

~~UD~~센터 1층



유디 센터 일 층

~~문을 열고 복도로 간다~~



문을 열고, 잠시 멈춘 뒤, 복도로 간다.

대괄호를 넣으면 그렇게 읽습니다 — 한글도 됩니다

● Liam - Energetic, Social Media Creator

[웃음] 안녕하세요! [슬픔] 안녕 못해요

실제 화면입니다. [웃음] [슬픔]처럼 한글로 써도 태그로 인식해 색으로 표시해 줍니다. 대괄호는 소리 나지 않고, 뒤에 오는 문장을 어떻게 읽을지만 정합니다.

쓰는 자리

바꾸고 싶은 문장 **바로 앞에** 붙입니다. 문장 중간에 넣으면 그 지점부터 바뀝니다.

주의

목소리마다 반응이 다릅니다. 차분한 목소리에 [외침]을 넣어도 크게 소리치지 않습니다. 같은 문장으로 전후를 비교해 보세요.

글자 수가 곧 길이입니다

[차분하게, 낮은 톤] 문턱이 없는 자동문이 소리 없이 열립니다. 휠체어를 탄 사람이 먼저 들어가고, 뒤따르던 사람은 잠시 걸음을 멈춥니다. [조금 밝게] 벽에는 큰 글씨와 점자로 '모두의 출입구'라고 적혀 있습니다. 손잡이는 낮고, 바닥은 미끄럽지 않습니다. 여기서는 아무도 도움을 청할 필요가 없습니다. [따뜻하게] 나이와 장애와 언어에 상관없이 누구나 쓸 수 있도록 처음부터 설계하는 것. 그것이 유니버설디자인입니다.

+ 화자 추가

이미지, 비디오, 음성, 음악을 한 곳에서 만들 수 있는 노트 기반 캔버스.

음성
Liam - Energetic, Social Media Creator

모델
V3 Eleven v3

안정성
정의적인

언어 재설정

출력 형식
MP3 44.1 kHz (128kbps)

세대 1
130,623 크레딧 남음

세대 2
236 / 5,000 문자

2 무료 세팅
음성 다시 생성

[차분하게, 낮은 톤] 문턱이 없는 자동문이 소리 없이 열립니다. 휠...

세대 1

0:00 0:30

공유

- 1 화면에 **236**자로 표시된 대본이 **0:30**으로 나왔습니다. 대괄호를 뺀 실제 읽는 글자는 208자, 초당 7자입니다.
- 2 문장 앞에 **[차분하게, 낮은 톤]**처럼 적으면 그렇게 읽습니다. 대괄호 안은 읽지 않으니 글자 수에서 뺍니다.
- 3 **모델 Eleven v3**로 바꿉니다. 기본값은 Multilingual v2이고, 대괄호 태그는 v3에서 동작합니다.
- 4 **안정성** 왼쪽은 연기가 살고, 오른쪽은 또박또박 읽습니다.
- 5 한 번 누르면 **세대 1 · 세대 2** 두 개가 나옵니다.

이 중에서 골라 쓰면 됩니다 — 한글도 영어도 됩니다

감정

문장의 기분을 정한다

[happy] 밝게

[sad] 가라앉게

[excited] 들뜨게

[angry] 화난 듯

[curious] 궁금한 듯

[thoughtful] 생각에 잠겨

[surprised] 놀란 듯

[sarcastic] 비꼬듯

말하는 방식

크기·속도·태도

[whispers] 속삭이며

[shout] 크게

[sings] 노래하듯

[mischievously] 장난스럽게

[strong French accent] 특정 억양으로

호흡

쉬어 가는 자리

[sighs] 한숨

[exhales] 숨 내쉬기

[clears throat] 헛기침

반응·소리

말 사이에 섞이는 소리

[laughs] 웃음

[chuckles] 낮게 웃음

[giggles] 킁킁

[starts laughing] 웃기 시작

[crying] 울먹이며

[snorts] 콧웃음

[gulps] 침 삼키기

태그 없이 쓰는 법

문장부호만으로도 바뀐다

... 말끝을 늘리고 땀을 들임

— 짧게 끊기

, 가볍게 쉬기

대문자 그 단어를 강조

태그를 많이 붙일수록 좋아지지 않습니다.

문장당 한두 개

가 적합합니다.

한글이 더 편합니다. [차분하게, 낮은 톤] [조금 밝게] [따뜻하게] [웃음] [슬픔]처럼 써도 인식됩니다. 여기 없는 말도 대괄호에 넣어 시도해 보고, 반응이 없으면 다른 표현으로 바꾸세요.

영어 태그는 ElevenLabs 공식 문서 수록분 · 한글 태그는 2026.08.18 실제 화면에서 확인

말과 음악이 같이 나오면 서로 방해합니다

나레이션



앞

배경음악



뒤

말이 기준입니다.

말이 나오는 구간에서만 음악을 낮춥니다. 이 작업을 더킹이라고 부릅니다.

음악을 크게 두면 정작 가장 중요한 말이 들리지 않습니다.

같은 대본을 세 목소리로 듣고 하나를 고릅니다

8분

마지막 2분은
선택과 업로드

- 1 우리 영상의 핵심 정보를 씁니다. 누가·어디서·무엇을. **30초 영상이면 150자 안팎.**
- 2 목소리 세 개에 같은 대본을 넣고 들어 봅니다.
- 3 발음이 틀린 단어를 한글 표기로 고치고 다시 생성합니다.
- 4 하나를 골라 저장하고 팀 폴더에 올립니다.

고르는 기준 · 발음이 뭉개지는 단어가 없는가? · 화면을 보지 않고 들어도 장면이 그려지는가?

대본 칸에 그대로 넣어 보세요 · 30초 영상용 · 읽으면 약 18초 · 태그 땀 126자

[차분하게, 낮은 톤] 문턱이 없는 자동문이 열립니다. 휠체어를 탄 사람이 먼저 들어갑니다. [조금 밝게] 벽에는 큰 글씨와 점자로 '모두의 출입구'라고 적혀 있습니다. [따뜻하게] 나이와 장애와 상관없이 누구나 쓸 수 있게 처음부터 설계하는 것. 그것이 유니버설디자인입니다.

내 영상에 맞게 **장소·인물·글자**만 바꿔 넣으면 됩니다. 대괄호는 읽지 않으니 글자 수에서 뺍니다.

PART 3 · SOUND EFFECTS

효과음은 언제 무슨 일이 생겼는지 알려 줍니다

음악이 분위기를 맡고, 효과음은 사건을 맡습니다.

03

효과음은 원래 이렇게 만들었습니다

소품으로 만들던 소리를, 지금은 문장으로 만듭니다

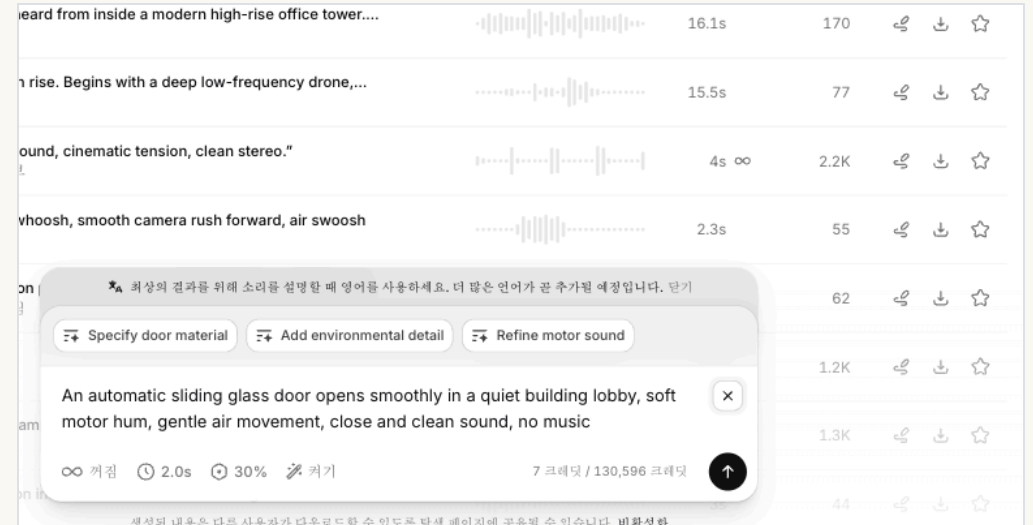


지금까지 · 폴리

사람이 소품으로 직접

발소리는 자갈과 신발로, 뼈 부러지는 소리는 셸러리로 만들었습니다. 화면을 보며 동작에 맞춰 직접 연기하듯 녹음합니다.

▶ 폴리 작업 보기 · 3:01 ↗



오늘 · 생성형 AI

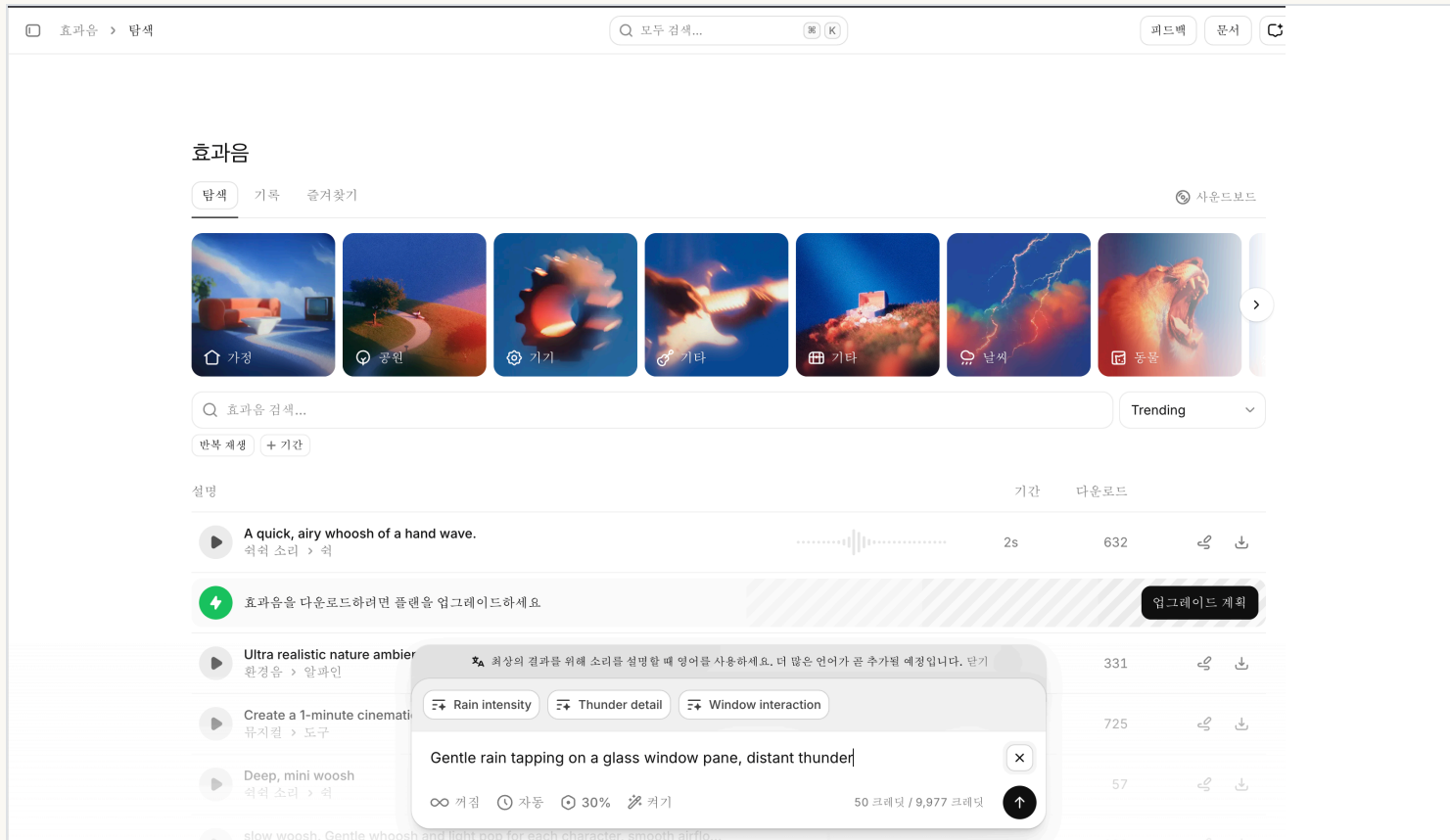
문장으로 설명하면 AI가

“조용한 로비에서 유리 자동문이 부드럽게 열리는 소리”처럼 재료와 공간을 적으면 그 소리를 만들어 줍니다.

▶ ElevenLabs 공식 사용법 · 3:00 ↗

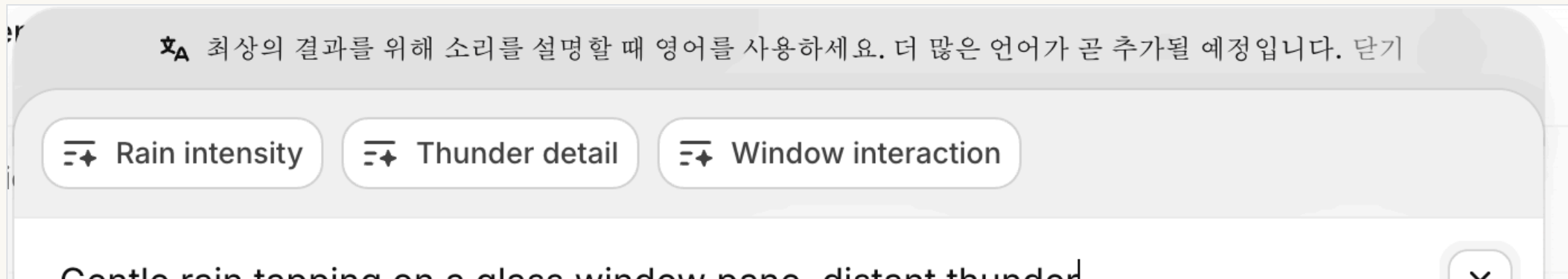
폴리 Foley · 화면 속 동작에 맞춰 소리를 다시 만들어 넣는 작업. 개척자 잭 폴리의 이름에서 왔습니다. 바뀐 것은 재료뿐입니다. 무엇을 만들지 정하는 일은 그대로 사람 몫입니다.

왼쪽 '효과음'으로 들어가 아래 칸에 적습니다



- 1 위쪽 가정·공원·기기·날씨·동물 타일과 효과음 검색으로 이미 만들어진 소리를 찾을 수 있습니다.
- 2 목록에는 설명 · 기간 · 다운로드 수가 보입니다. ▶로 들어 보고 마음에 들면 그대로 씁니다.
- 3 없으면 맨 아래 입력칸에 직접 적어 만듭니다. 다음 장에서 자세히.

영어로, 재료 · 세기 · 공간을 적습니다



영어로 씁니다

화면에 “최상의 결과를 위해 소리를 설명할 때 영어를 사용하세요”라고 안내가 뜹니다. 서비스 공식 안내입니다.

한 문장에 한 사건

여러 사건이 필요하면 따로따로 만든 뒤 편집에서 겹칩니다. 한 문장에 두 사건을 넣으면 섞여 나옵니다.

옵션 세 가지

∞ 반복 여부 · 기간 길이(자동을 끄면 0.4~30초) · % 적은 문장을 얼마나 강하게 따를지.

전본

부족 door sound → 충분 A heavy metal door closing slowly in a small hallway, short metallic reverb

한 번 누르면 네 개가 나옵니다

An automatic sliding glass door opens smoothly in a quiet building lobby, soft mot... 1초 전 X

#1

.....|||.....

2.0s

↓

☆

#2

.....||.....

2.0s

↓

☆

#3

.....||.....

2.0s

↓

☆

#4

.....||.....

2.0s

↓

☆

🔊 최상의 결과를 위해 소리를 설명할 때 영어를 사용하세요. 더 많은 언어가 곧 추가될 예정입니다. 닫기

Specify door material

Describe motor sound

Detail air movement

Refine

>

An automatic sliding glass door opens smoothly in a quiet building lobby, soft motor hum, gentle air movement, close and clean sound, no music X

∞ 꺼짐 ⌚ 2.0s ⚙ 30% ✏ 커기 7 크레딧 / 130,596 크레딧 ⬆

- 1 같은 문장으로 **#1~#4** 네 개가 나옵니다. 하나씩 들어 보고 고릅니다.
- 2 결과 아래 **제안 칩**이 뜹니다. 무엇을 더 적으면 좋을지 알려 주니 눌러서 덧붙여 보세요.
- 3 **기간** **자동**을 끄면 길이를 정할 수 있습니다. 0.4초부터 30초까지.
- 4 **반복**. 비·바람·공간음처럼 계속 깔릴 소리에 켜고, 발소리·문소리는 끕니다.

중요한 동작 2-3개를 정해 따로 만듭니다

7분

팀원끼리 사건을 나눠
동시에 생성하세요

- 1 영상에서 소리가 꼭 있어야 하는 순간 2-3개를 고릅니다.
- 2 사건마다 재료·세기·공간을 적어 따로 생성합니다.
- 3 네 개를 비교해 하나를 내려받고, 파일 이름에 사건 이름을 넣어 올립니다.

고르는 기준 · 영상의 정확한 순간에 붙일 수 있는가? · 불필요한 잔향이나 배경음이 섞이지 않았는가?

입력칸에 그대로 넣어 보세요 · 사건마다 따로 생성

자동문이 열린다

An automatic sliding glass door opens smoothly in a quiet lobby, soft motor hum, close and clean sound, no music

지팡이 끝이 점자블록을 두드린다

A cane tip tapping on textured tactile paving tiles in an indoor hallway, light rhythmic taps, subtle room reverb

엘리베이터가 도착한다

An elevator arrival chime in a quiet building lobby, single soft bell tone, short natural decay

세 소리는 이렇게 쌓입니다

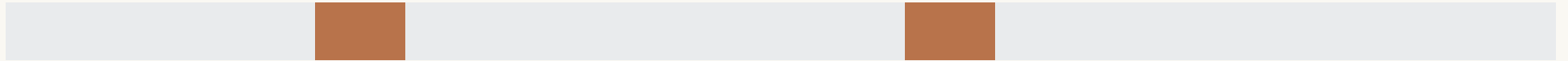
나레이션



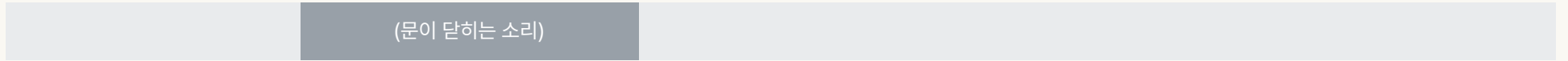
배경음악



효과음



자막



1. 나레이션 먼저

말의 시작과 끝이 전체 타이밍의 기준이 됩니다.

2. 음악은 그 아래로

말이 있는 구간만 볼륨을 낮춥니다(더킹).

3. 효과음은 프레임에

동작이 일어난 정확한 지점에 붙입니다.

파일 이름만 보고도 알 수 있게 저장합니다

```
team_03/  
├─ narration_v01.mp3  
├─ bgm_ambient_v02.mp3  
├─ sfx_door_close_v01.mp3  
└─ sfx_footstep_v01.mp3
```

종류

narration · bgm · sfx 로 시작

내용

무슨 소리인지 영문 소문자로

버전

v01 · v02 — 덮어쓰지 않기