

두들리 활용 사례

나는 스토리텔링 영상을
이렇게 제작했다!

두들리 사용자 : 양한슬

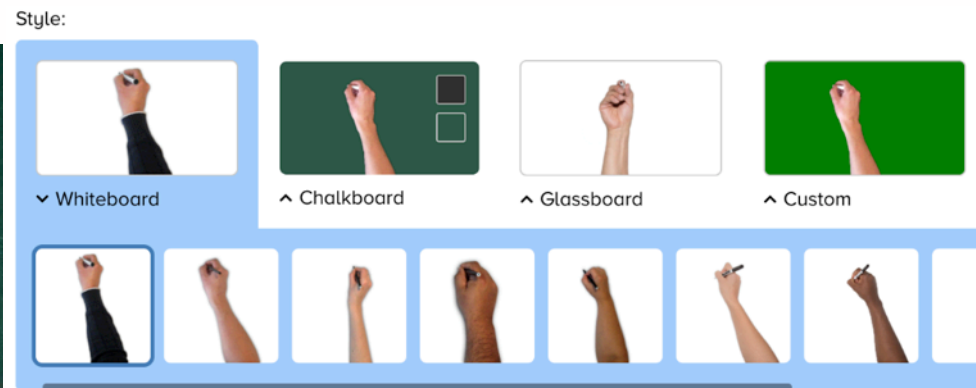
목차

- 두들리 간단 소개
- 두들리의 장점 (비디오 스크라이브와의 차이점)
- 두들리로 만들면 좋은 영상 분야 추천
- 내가 두들리 영상을 만든 과정

1. 두들리 간단 소개

- 화이트 보드 애니메이션.

두들리에서 제공되는 다양한 이미지들을 캔버스에 끌어 오기만 하면 저절로 그림을 그려주
어 쉽게 영상을 제작할 수 있다!



칠판, 블랙보드, 글래스 보드뿐만 아니라
사용자가 직접 편집한 배경으로도 설정할
수 있다.

2. 두들리의 장점

Think about it. **People remember...**



20%

20% of what they hear



30%

30% of what they see



70%

An amazing 70% of
what they see & hear!

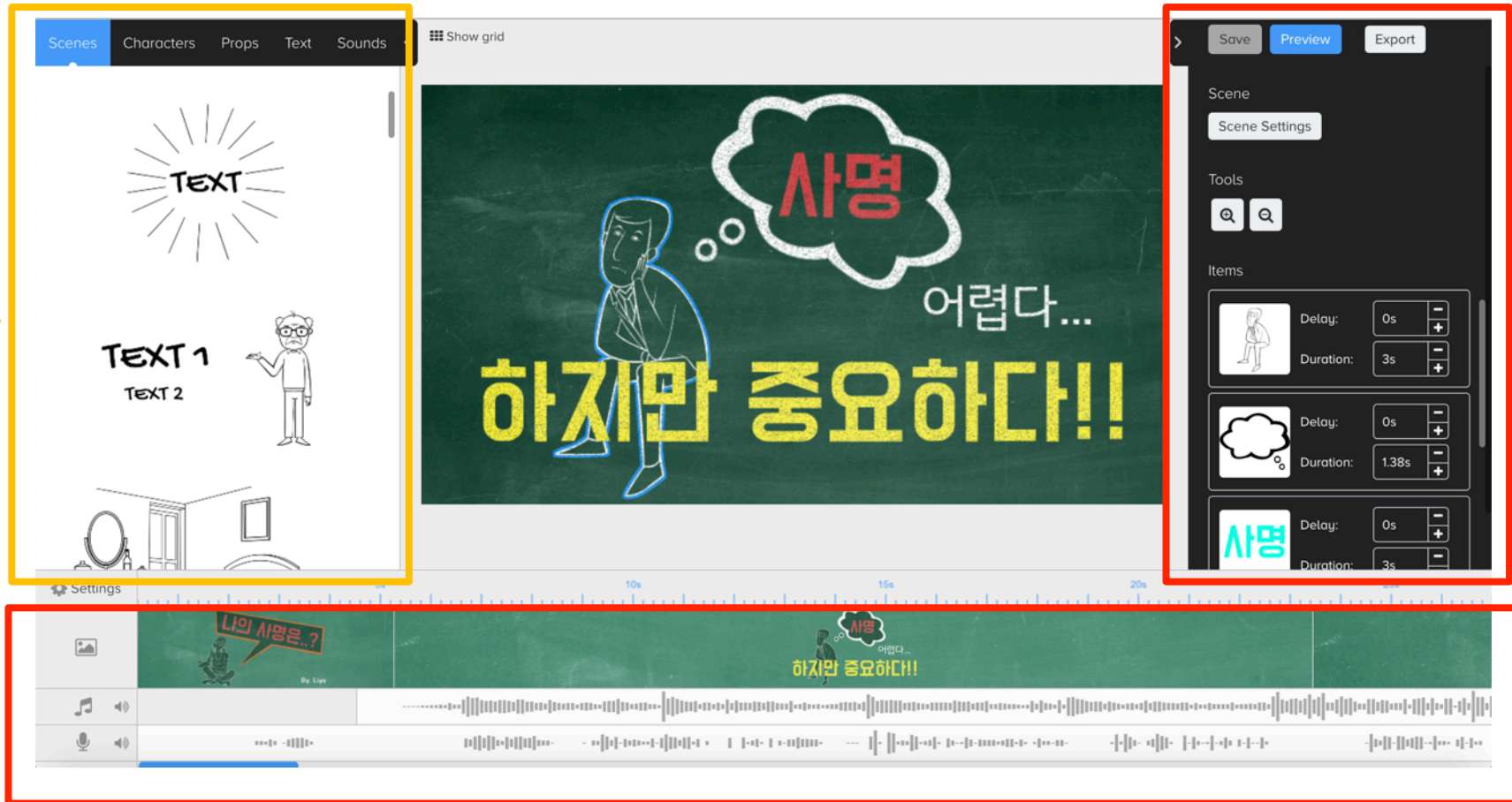
- 일반적인 영상 편집 (카메라로 직접 찍은 영상을 편집하는 과정)에 비해 훨씬 쉽고 오래 걸리지 않는다.
- 정보 전달 콘텐츠를 만들기 위한 툴로 사용하기에 효과적이다

2. 두들리의 장점

- 직관적이면서도 편리한 인터페이스를 가지고 있다

오른쪽에서 바로
이미지의 레이어,
싱크 맞추기 가능
(시간 설정)

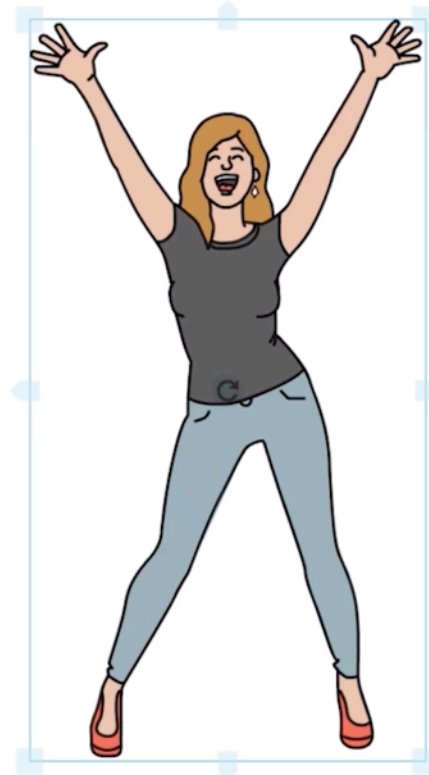
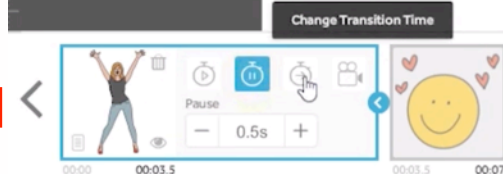
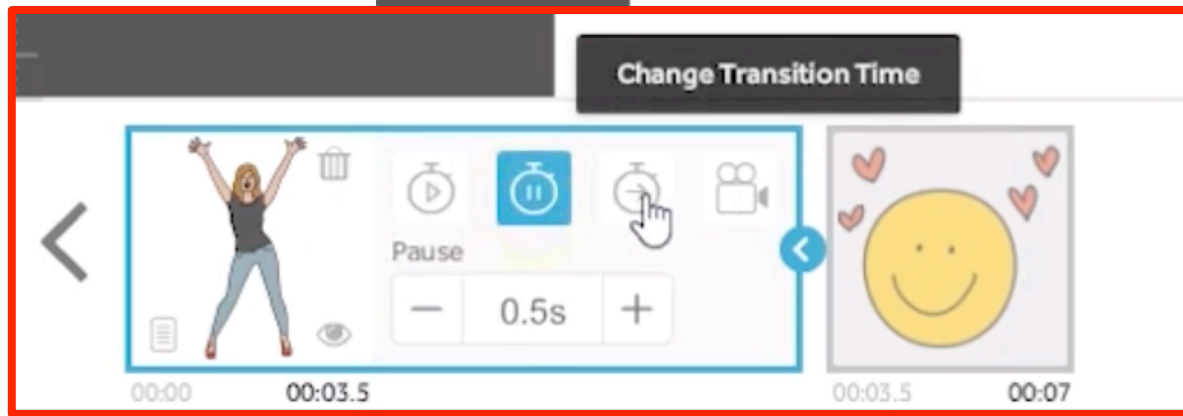
왼쪽에서 그림을
바로 끌어올 수 있음



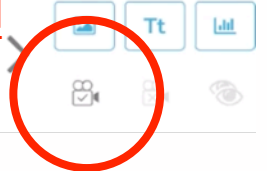
슬라이드, 녹음본,
삽입한 배경음악을
한 눈에 볼 수 있음

비디오 스크라이브의 경우

싱크 조절 시 아래 그림을
둘러야 변경 가능



여러 그림이 같은 장면에 나오도록 하고
싶은 경우, 카메라셋으로 묶어 같은 장면
에 나오도록 설정 해야함.



2. 두들리의 장점 (비디오 스크라이브와의 차이점)

- 한글 폰트 적용 가능 (가장 큰 장점)
- 무료 배경음악 제공
- 고품질의 녹음 툴을 제공
- 즉, 두들리 프로그램 하나만으로도 충분히 완성도 있는 영상을 만들어낼 수 있음!
- 비디오 스크라이브의 경우, 한글을 쓸 수 없어 글씨를 이미지로 넣거나 영상을 완성한 후 다른 편집 툴을 활용해 자막으로 넣어야 한다.

3. 두들리로 만들면 좋은 영상 분야 추천

‘정보 전달’이 필요한 마케팅 및 소개 영상 / 지식 전달 영상

- 제품 홍보 영상
- 스토리 텔링 영상(메세지 전달) / 북 리뷰
- 회사 부서 소개 영상
- 자기 소개 영상

ex) 학생들에게 친근하게 다가가고픈 고등학교 선생님





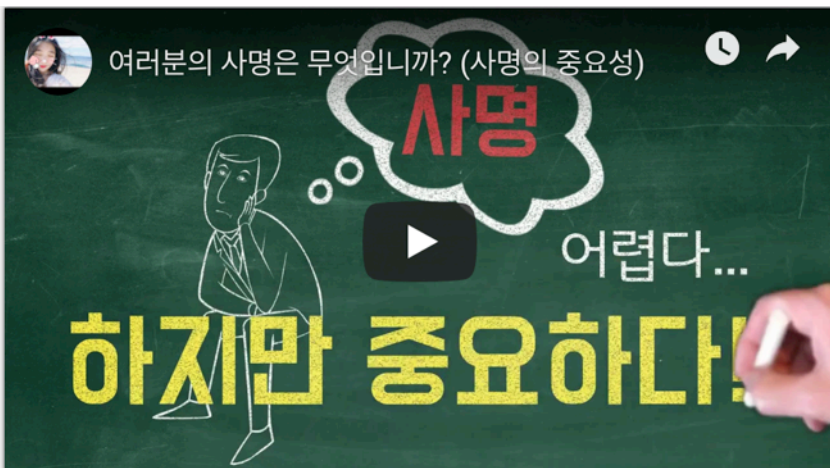
첫 작품입니다. 다양한 이미지와 그래픽을 차분한 내레이션으로 풀어나갔습니다.



한글 뿐 아니라 한자를 잘 활용해서 만든 동영상입니다.



첫 작품입니다. 자신의 전문 분야를 잘 표현한 동영상 입니다.



첫 작품입니다. 두들리를 접한지 며칠 만에 자신의 스토리를 표현한 동영상을 만들었습니다.



첫 작품입니다. 이 동영상을 만들면서 두들리 프로그램을 사람

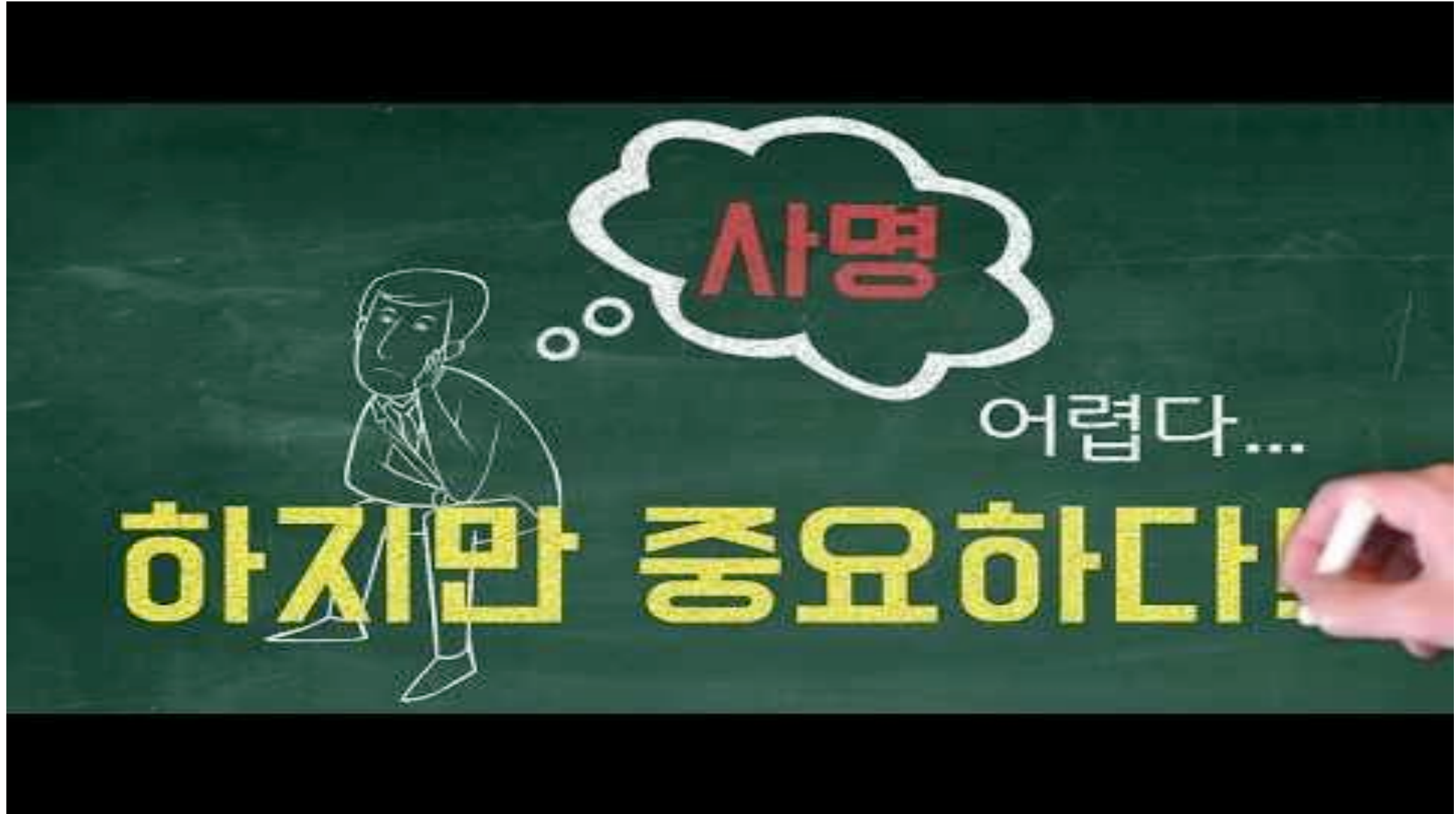


많은 스토리를 제작해 내는 분이 두들리로 제작해 봤습니다.

내가 스토리텔링 영상을 만든 과정

스크립트 짜기 -> 두들리 장면 컷 만들기 -> 녹음하기 -> 목소리와 이미지
싱크 맞추기 -> 배경 음악 넣기
-> 렌더링하여 영상 추출하기

두들리로 처음 만들어본 영상



1. 스크립트 짜기 (대본 쓰기)

[두들리: 나의 사명은?]

여러분 안녕하세요 리아입니다.

혹시 여러분은 나의 사명이 무엇일까? 깊게 생각해보신 적이 있나요? 어렵고 무거운 주제이고 삶을 정의한다는 것이 쉽지 않죠.

하지만 한번은 깊게 생각할 주제라 생각해요!

////////////////////

"성공하는 사람들의 7가지 습관"의 저자 스티븐 코비는 자기사명서를 이와 같이 정의했습니다. "자기사명서란, 주위의 여건과 사람들의 감정에 좌우되기 쉬운 상황에서 인생의 중대한 결정을 내릴 때, 일상의 결정을 내릴 때 기준이 되는 개인 헌법이다."

저는 사명을 이렇게 정의하고 싶습니다.

"내 삶의 이유, 나의 가슴을 뛰게 하는 일" 이라고요.

////////////////////

그렇다면 왜 우린 '나의 사명'에 대해 깊이 생각해야하는 걸까요? 하나의 예를 들어보겠습니다.

책상 다리를 지탱하기 위해 못을 박아야한다고 가정해봅시다. 우리의 목적은 책상 다리를 지탱하는 것이죠. 못을 박기 위해선 망치가 필요합니다. 하지만 현재 우리에게 망치가 없다고 가정해볼게요.

어.. 그럼 어떡하죠? 우린 책상을 만들 수 없는 걸까요?

아닙니다. 망치가 아닌 다른 도구를 사용하는 방법을 생각해볼 수 있죠. 돌을 이용하거나 봉대나 고무줄을 이용해 다리를 지탱할 수 있을 것입니다.

여기서 망치는 하나의 수단일 뿐입니다. 즉, 망치만 찾으려고 노력하기 보단 다른 수단들을 생각해내면 목적을 달성할 수 있다는 것이죠.

////////////////////

예시를 우리 삶에 적용해보면 사명은 살아가는 이유, 목적인 것이고 직업은 목적을 이루기 위한 하나의 수단인 것입니다.

그러니 우린, 사명을 직업적인 측면으로 접근하지 않도록 주의해야합니다.

"저는 의사가 되겠다" 라는 꿈을 자신의 사명으로 정했다면 의사가 되고 나선 이미 꿈을 이뤘으니 더이상 목표가 없어질수도 있고 만약 의사가 되지 못했다면 실패한 삶이 되버릴 수도 있으니까요.

////////////////////

- 가장 중요한 단계
- 전하고자 하는 메시지가 효과적으로 전달될 수 있는 **스토리 라인**을 잡는다.
- 글로 읽는 것이 아닌 말로 전달할 내용이기 때문에 **읽기 편한 말투**로 적었음.
- 우리의 영상을 보는 시청자도 결국은 자신의 시간을 영상에 할애하는 것이다.
매력적이지 않으면 보지 않는다!
글은 간결하면서도 깔끔한 문장으로 정리한다.

성공하는 사람들의 7가지 습관 - 스티븐 코비



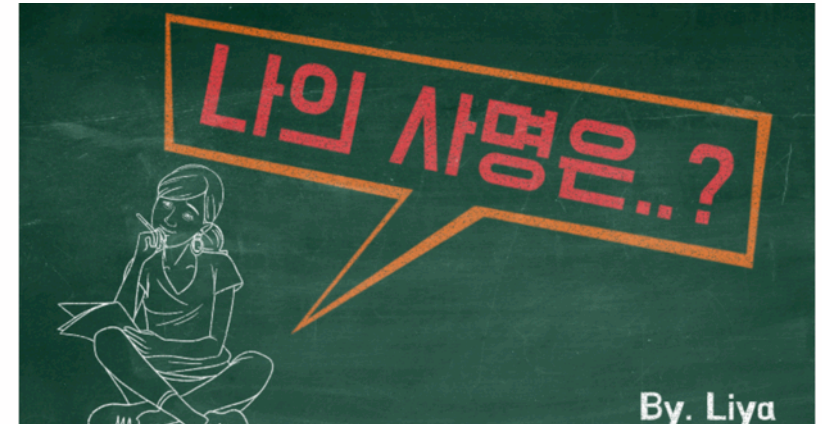
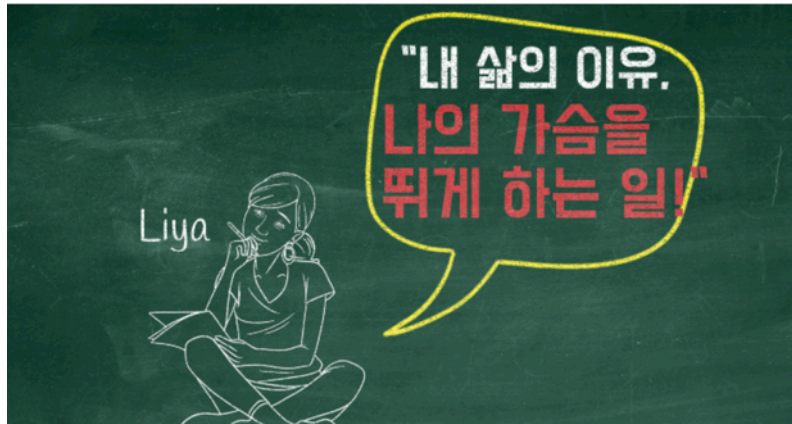
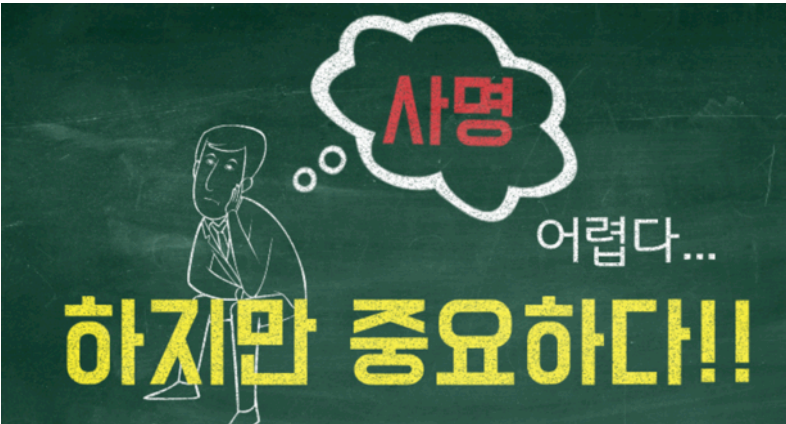
"주위의 여건과 사람들의 감정에 좌우되기 쉬운 상황에서 인생의 중대한 결정을 내릴 때, 일상의 결정을 내릴 때 기준이 되는

개인헌법!"



사명: 살아가는 이유, 목적

직업: 사명을 이루기 위한 수단



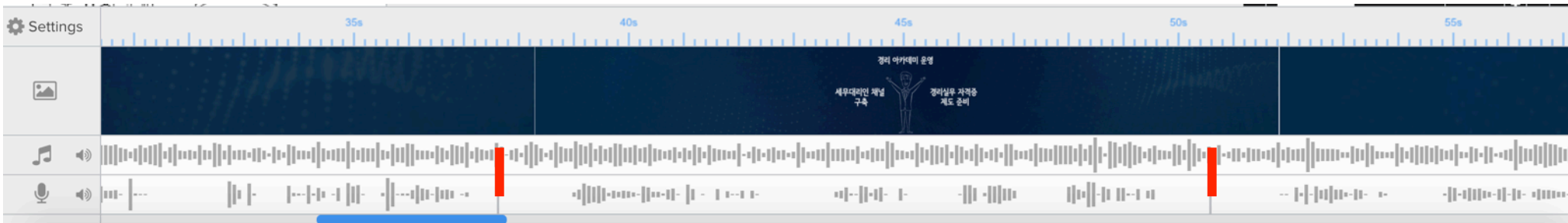
2. 두들리 장면 컷 만들기 (타이밍 고려 X)

3. 녹음하기

- 정확한 발음, 약간의 운율감 있는 목소리로 녹음한다.(전달력UP)



- 원테이크 녹음 시 음질 및 목소리 크기를 일정하게 맞출 수 있으나 실수하면 처음부터 다시 해야한다는 번거로움이 있다.



- 각 장면마다 녹음 시 음질 및 목소리의 크기가 일정하지 않게 녹음될 수 있다.

4. 목소리와 이미지 싱크 맞추기



Scene Settings

Exit animation: Swipe left

Extra time at the end: 2s

애니메이션 드로잉이 끝난 후
다음 장으로 넘어가기 전까지의
시간을 조정

Items

Delay: 0s
Duration: 1.04s

Delay: 0s
Duration: 1.29s

Delay: 0s
Duration: 2.04s

Delay : 전 애니메이션
이 끝난 후 몇 초 뒤부
터 그려질 것인가

Delay: 2.75s
Duration: 1.35s

Delay: 5s
Duration: 1.35s

Duration : 몇 초 동안
그림이 그려질 것인가
(속도 조절)

맨 위부터
레이어 1층,
2층,
3층

Actions

Save

Preview

Export

Scene

Scene Settings

Tools



Items

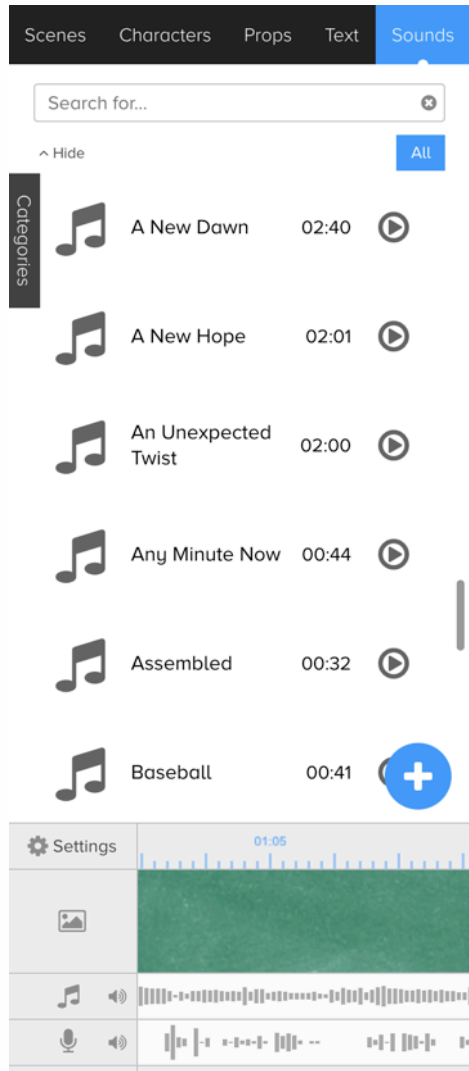
Delay: 0s
Duration: 1.04s

Delay: 0s
Duration: 1.29s

Delay: 0s
Duration: 2.04s

Delay: 4.75s

5. 배경음악 넣기



- 두들리는 다양한 무료 음원들을 제공한다.
- 원한다면 새로운 음악을 추가할 수도 있다. 이때 저작권을 주의해야한다!

작은 Tip
유튜브에
오디오 라이브러리 or
무료 음원을 치면
저작권 없는 음악을
다운 받을 수 있다.



채널 예고편 - 유튜브 오디오 라이브러리

조회수 286,388회 · 4년 전

동영상에 사용할 배경 음악을 무료로 다운로드하세요.

동영상 공유 - 채널 예고편

<http://www.youtube.com/watch?v=Jp2816...>

이용약관

라이브러리의 음악 파일을 포함하여 음악 라이브러리 사용 시
자세히 알아보기

생성된 재생목록



6. 렌더링하여 영상 추출하기

Export video

Destination:

/Users/mac/Movies/나의 사명이란_.mp4

Change

Settings:

Resolution

1080p - (1920x1080) ▼

FPS

60 ▼

Quality

Maximum (100%) ▼

Width

1920

Height

1080

☒ Constrain aspect ratio

Cancel

Continue

- **렌더링(Rendering)**은 컴퓨터 프로그램을 사용하여 모델(또는 이들을 모아 놓은 장면인 씬(scene) 파일)로부터 영상을 만들어내는 과정을 말한다.
- **고품질로 렌더링하는 것을 추천.** 손의 움직임이나 그림의 화질이 더 부드럽고 좋아진다.
- **렌더링 시간이 오래 걸린다..!**
- (3~4분 정도 영상 : 1~2시간 걸림)