creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

석사학위논문

작가와 생성형 인공지능의 협업을 통한 캐릭터 일러스트레이션 연구: ‘파리스의 심판’의 재해석

Collaborating with an artist and generative AI character illustration research: Reimagining 'The Judgment of Paris'

홍익대학교 대학원

디자인학부 시각디자인

임연수

2025년 2월

HONGIK UNIVERSITY

작가와 생성형 인공지능의 협업을 통한 캐릭터 일러스트레이션 연구: ‘파리스의 심판’의 재해석

Collaborating with an artist and generative AI character illustration research: Reimagining 'The Judgment of Paris'

지도교수 허민재

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2025년 1월

홍익대학교 대학원

디자인학부 시각디자인

임연수

HONGIK UNIVERSITY

임연수의 석사학위 논문을 인준함

심사위원

심사위원장	Christopher J. Ro	(인)
심사위원	허민재	(인)
심사위원	Anneke Coppoolse	(인)

홍익대학교 대학원

HONGIK UNIVERSITY

국문초록

작가와 생성형 인공지능의 협업을 통한 캐릭터 일러스트레이션 연구: ‘파리스의 심판’의 재해석

홍익대학교 대학원
디자인학부 시각디자인학과
임연수

이 연구는 그리스 로마 신화의 주요 서사인 ‘파리스의 심판’의 스토리와 캐릭터를 현대적 시각으로 재해석하고, 이를 바탕으로 생성형 인공지능(AI)을 활용한 캐릭터 일러스트레이션 작업의 가능성과 한계를 탐구한다. 작가가 직접 생산한 동양화, 포토샵 일러스트레이션을 레퍼런스로 삼아 그림 스타일과 화풍을 AI가 학습하여 추후 작가의 창작 세계를 다양하게 발전시키고자 한다. 최근 생성형 AI와 미술 분야의 융합 기술이 발전함에 따라 이를 활용한 작품 세계의 확장을 추구하고자 하며 이 연구에서 그 가능성과 방법론을 탐구하고자 한다.

동양화와 포토샵 일러스트레이션을 레퍼런스로 삼아 이미지 생성 AI 플랫폼인 미드저니(Mid Journey), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion) 등을 활용하여 그리스 로마 신화의 에피소드인 ‘파리스의 심판’을 현대적으로 해석했다. 아프로디테, 헤라, 아테네, 파리스 등 주요 캐릭터와 테티스, 에리스 등의 조연을 포함한 신화적 인물들의 이미지를 현대적으로 재창조하였다. 또한, AI의 이미지 생성 과정을 체계적으로 분석하기 위해 프롬프트 설계와 반복적인 테스트를 통해 작업 프로세스를 정리하고, 이를 기록한 프롬프트 북을 제작하였다.

이 연구를 통해 작가는 AI를 활용한 창작 과정에서 작가가 창작한 기존의 예술 작업을 인공지능의 레퍼런스로 삼아서 현대적 캐릭터로 재창조하는 방법을 시도했으며, 창작자가 원하는 스타일과 메시지를 효과적으로 구현하기 위한 AI 프롬프트를 설계했다. 작품 제작 결과, 프롬프트를 단순 영어 문장처럼 적는 방식은 좋은 결과가 나오기 어려웠고 단순한 형태의 수식어와 목적 명사를 먼저 쓰고 이를 자세하게 설명하는 형태의 프롬프트를 키워드 중심으로 나열하는 프롬프트가 효과적이었다. 또한, 사람 대 사람과의 대화에서 반복적이거나 중의적인 표현을 지양하는 게 서로 간의 소통에 좋듯이 레퍼런스 이미지를 바탕으로 조금씩 프롬프트를 바꿔가면서 원하는 이미지 제작을 하는 방법은 작가가 생성형 AI와도 원활한 커뮤니케이션을 위한 한 방법으로서 작품에 적용하기 좋았고, 프롬프트를 한번 입력했을 때 이미지 제작 결과가 좋지 않았으면, 같은 프롬프트를 계속해서 시도해도 좋은 결과물로 이어지지 않았다. 결국, 프롬프트를 세밀하게 조정하고 여러 레퍼런스 이미지들을 바꿔가면서 작가의 의도에 맞는 이미지와의 접점을 찾는 것이 중요한데, 반복적으로 작업을 생산하다 보면 작가가 미처 생각지 못한 창의적인 결과물이 생성되는 예도 있었다.

연구 결과, 생성형 인공지능은 신화적 서사를 현대적으로 재구성하는 데 있어 창작자의 의도와 상상력을 시각적으로 구현하는 강력한 도구가 될 수 있음을 보여주었으나, AI의 한계때문에 생성형 AI Tool에서 제공하는 기능인 Vary Region, Upscale creative, Vary(Subtle) 등을 활용하여 세부적인 수정 및 보완 작업이 필요함도 확인하였다. 이 연구는 시각디자인 분야에서 생성형 인공지능의 활용 가능성을 확장하고, 창작 과정을 효율화하는 데 있어 작가가 더 실험적이면서도 기술 경향에 들어맞는 방법을 시도하기 위한 관문으로서 본인의 작품 세계를 확장하는 데에 이바지할 수 있다.

* 키워드: 인공지능, 파리스의 심판, 일러스트레이션, 프로세스

목차

국문 초록 ····· 3

목차 ····· 5

표 목차 ····· 7

그림 목차 ····· 8

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적 ····· 12

1.2 연구 대상 범위 및 방법 ····· 15

2. 이론적 배경

2.1 생성형 인공지능 기술과 예술의 협업 ····· 18

2.2 미드저니와 스테이블 디퓨전 ····· 21

2.3 인공지능과 작가 협업의 사례 ····· 23

2.4 일러스트레이션과 캐릭터 ····· 29

2.5 일러스트레이션에서 생성형 AI 활용 사례 ····· 33

2.6 인공지능과 협업시 이미지 평가 방법 ····· 35

3. 작품 연구

3.1 연구 프로세스와 평가 방법 ····· 42

3.2 인공지능 일러스트레이션에 레퍼런스로 활용된 원본 그림의 스타일 ····· 43

3.3 '파리스의 심판' 현대적 재해석 스토리 ····· 53

4. 테스트의 단계별 산출물

4.1 1차 작업: 기존 개인 작업 레퍼런스를 활용한 미드저니 실사 모델 테스트 ····· 57

4.2 2차 작업: 레퍼런스를 통한 12개의 스토리 컨셉아트 작업 프로세스 개발 ····· 162

4.3 3차 작업: 프롬프트북 제작 및 전시용 AI 이미지 및 동영상 제작 ····· 194

4.4 연구 최종 결과 ····· 212

5. 결론

5.1 연구 요약 ····· 215

5.2 연구 의의 ····· 217

5.3 연구의 한계와 향후 연구 방향 ····· 218

참고 문헌 ····· 222

Abstract (영문 초록) ····· 227

첨부. 사용도가 떨어진 레퍼런스 이미지 ····· 229

HONGIK UNIVERSITY

〈표 목차〉

[표 1] 연구 흐름도 ····· 17

[표 2] 미드저니와 스테이블 디퓨전의 공통점, 차이점 ····· 23

[표 3] 아시아 / 유럽 디자인 어워드의 평가지표 ····· 38

[표 4] 리커트 척도 평가 기준 ····· 42

[표 5] 1~3차 작업 과정의 요약 ····· 43

[표 6] 원본 그림의 스타일 ····· 45

[표 7] 기존 작업과 신규 작업간의 구분 ····· 53

[표 8] 프롬프트북 1~12장을 대표하는 캐릭터 아트 스토리 ····· 55

[표 9] 아프로디테 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 61

[표 10] 아프로디테 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 71

[표 11] 헤라 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 77

[표 12] 헤라 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 88

[표 13] 아테네 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 92

[표 14] 아테네 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 101

[표 15] 파리스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 105

[표 16] 파리스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 110

[표 17] 테티스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 114

[표 18] 테티스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 120

[표 19] 에리스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 124

[표 20] 에리스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 128

[표 21] 데메테르 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 131

[표 22] 데메테르 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 138

[표 23] 아르테미스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 141

[표 24] 아르테미스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 146

[표 25] 가이아 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 149

[표 26] 가이아 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 152

[표 27] 헤파이토스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 155

[표 28] 헤파이토스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 157

[표 29] 스테이블디퓨전을 활용한 이미지 제작 ····· 166

[표 30] 스테이블디퓨전을 활용한 이미지 제작 (미채택 이미지) ····· 171

[표 31] 미드저니를 활용한 여러 인물 이미지 생성 ····· 174

[표 32] 미드저니를 활용한 여러 인물 이미지 생성 (미채택 이미지) ····· 179

[표 33] 스테이블 디퓨전 + 미드저니를 활용한 캐릭터 이미지 생성 ····· 182

[표 34] 스테이블 디퓨전 + 미드저니를 활용한 캐릭터 이미지 생성 (미채택 이미지) ····· 184

[표 35] '파리스의 심판' 현대적 해석 스토리 초상화 컨셉 아트 제작 ····· 186

[표 36] 프롬프트북의 챕터, 구성 ····· 196

[표 37] 가로형 AI 동영상 이미지 제작 ····· 200

[표 38] 디지털 드로잉 레퍼런스 이미지 ····· 229

〈그림 목차〉

[그림 1] 스페이스 오페라 극장 ····· 13

[그림 2] 더 그레이트 챕북 ····· 23

[그림 3] Machine Hallucinations ····· 25

[그림 4] 이안 쳉: 세계 건설, 2022, 리움 미술관 ····· 27

[그림 5] 크몽 ····· 33

[그림 6] 허브 (HERB) ····· 34

[그림 7] 파리스의 선택 ····· 45

HONGIK UNIVERSITY

[그림 8] 심상 ····· 45
[그림 9] 미쓰월드로 향하는 문 ····· 45
[그림 10] 클린트 스타일 습작 ····· 45
[그림 11] Self Confidence ····· 46
[그림 12] 시선 ····· 46
[그림 13] 영원 ····· 46
[그림 14] 야경 물그림자 ····· 47
[그림 15] Legend ····· 47
[그림 16] 사진찍는 여인 ····· 47
[그림 17] 화조의 여인 ····· 48
[그림 18] 시계 소리 ····· 48
[그림 19] 뜨개질 소녀 ····· 48
[그림 20] 인기녀 아프로디테 ····· 49
[그림 21] 딸기 우유 ····· 49
[그림 22] 타이포그래피 ····· 49
[그림 23] Flow ····· 50
[그림 24] 페로몬 향수 ····· 50
[그림 25] Life-Music=0 ····· 50
[그림 26] 벚꽃 ····· 50
[그림 27] 황금 돼지 ····· 51
[그림 28] MCM 아트백 ····· 51
[그림 29] MCM 아트백 드로잉 ····· 51
[그림 30] MCM 아트백 ····· 51
[그림 31] 무궁화 ····· 52
[그림 32] 소녀 ····· 52
[그림 33] 아프로디테 포토샵 드로잉 ····· 59

HONGIK UNIVERSITY

[그림 34]~[그림 69] 아프로디테 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 61

[그림 70]~[그림 85] 아프로디테 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 71

[그림 86] 헤라 포토샵 드로잉 ····· 75

[그림 87]~[그림 126] 헤라 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 77

[그림 127]~[그림 134] 헤라 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 88

[그림 135] 아테네 포토샵 드로잉 ····· 90

[그림 136]~[그림 171] 아테네 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 92

[그림 172]~[그림 179] 아테네 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 101

[그림 180] 파리스 포토샵 드로잉 ····· 103

[그림 181]~[그림 200] 파리스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 105

[그림 201]~[그림 208] 파리스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 110

[그림 209] 테티스 포토샵 드로잉 ····· 112

[그림 210]~[그림 233] 테티스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 114

[그림 234]~[그림 241] 테티스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 120

[그림 242] 에리스 포토샵 드로잉 ····· 122

[그림 243]~[그림 258] 에리스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 124

[그림 259]~[그림 266] 에리스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 128

[그림 267] 데메테르 포토샵 드로잉 ····· 130

[그림 268]~[그림 294] 데메테르 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 131

[그림 295]~[그림 302] 데메테르 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 138

[그림 303] 아르테미스 포토샵 드로잉 ····· 140

[그림 304]~[그림 323] 아르테미스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 141

[그림 324]~[그림 331] 아르테미스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 146

[그림 332] 가이아 포토샵 드로잉 ····· 148

[그림 333]~[그림 344] 가이아 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 149

[그림 345]~[그림 352] 가이아 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 152

HONGIK UNIVERSITY

[그림 353] 헤파이토스 포토샵 드로잉 ····· 154

[그림 354]~[그림 361] 헤파이토스 미드저니 캐릭터 드로잉 ····· 155

[그림 362]~[그림 369] 헤파이토스 미채택 캐릭터 드로잉 ····· 157

[그림 370]~[그림 379] 스테이블 디퓨전을 활용한 이미지 제작 ····· 166

[그림 380]~[그림 385] 스테이블디퓨전을 활용한 이미지 제작 (미채택 이미지) ····· 171

[그림 386]~[그림 401] 미드저니를 활용한 여러 인물 이미지 생성 ····· 174

[그림 402]~[그림 413] 미드저니를 활용한 여러 인물 이미지 생성 (미채택 이미지) ····· 179

[그림 414]~[그림 419] 스테이블 디퓨전 + 미드저니를 활용한 캐릭터 초상화 이미지 생성 ··· 182

[그림 420]~[그림 427] 스테이블 디퓨전 + 미드저니 캐릭터 이미지 생성 (미채택 이미지) ··· 184

[그림 428]~[그림 439] 12개의 '파리스의 심판' 현대적 해석 스토리 초상화 컨셉 아트 제작 · 186

[그림 440], [그림 441] 프롬프트북 ····· 195

[그림 442], [그림 443] 아카이빙 벽면 ····· 197

[그림 444]~[그림 467] AI 동영상 이미지 제작 ····· 200

[그림 468] 작품 전시 사진 (2024년 11월 12일~11월 17일, 연희예술극장) ····· 214

[그림 469]~[그림 476] 디지털 드로잉 레퍼런스 이미지 ····· 229

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

인공지능의 발전에 따라 그 활용 범위가 급속도로 넓어지면서 생성형 AI가 등장했다. 생성형 AI는 데이터를 분류하고 해석하는 것을 넘어 글, 그림, 영상 등 새로운 콘텐츠를 창작할 수 있는 인공지능을 의미한다(한다은 외, 2023, p.668). 이전의 인공지능 기술이 인간이 만든 작품을 모방하고 재현하는 것에 그쳤다면 생성형 AI는 학습된 데이터를 바탕으로 스스로 조합하고 합성하는 과정을 거쳐 창의적이고 독창적인 새로운 작품을 만든다. 창작을 인간 고유의 활동으로 여기는 사람들은 인공지능은 창작의 매체로 활용될 수 있을 뿐, 예술의 주체로서 자리할 수 없다는 생각이 많았다(한다은 외, 2023, p.668). 그러나 최근 이미지 생성형 AI 기술이 발전함에 따라 입력되는 프롬프트와 그림 등을 활용해서 새로운 창작 활동의 가능성이 급속도로 높아졌다. 예술의 창작 주체로서 사람이 인공지능을 어떻게 활용하는지 또는 협업하는지에 따라서 예술의 주체로서 지속할 수 있는 동기가 부여될 수 있을 것 같다(한다은 외, 2023, p.668).

작가는 순수미술을 전공한 입장에서, 시각디자인을 전공하고 있는 입장에서, 그리고 그림 자체를 좋아하는 관람객으로서 생성형 AI 기술을 어떻게 활용하여 창작하고, 디자인할 수 있는지에 대한 연구를 진행했다. 이미지 생성형 AI는 창의성과 인공지능 역량이 합쳐져 이전에는 볼 수 없었던 새로운 창작 패러다임을 제안하고 있으며 예술 및 예술가의 재정의를 고찰하게 하는 질문을 던진다(한다은 외, 2023). 예를 들어, 사진이 처음 등장했을 때, 사진은 예술이 아니라 현실 순간을 포착하는 일종의 기술과 같은 기계적 능력으로 여겨졌다. 그러나 오늘날 사진은 예술의 영역에 포함되는 것에 누구나 동의한다. 사진은 화가들을 현실을 정확하게 재현해야 하는 부담에서 해방시켰고 화가들이 사진에는 담을 수 없는 추상적인 감정과 아이디어를 그림으로 표현하게 하는 데 집중하게 하였다. 한 때 위협적인 발명품으로 여겨졌던 사진의 등장 초기처럼 이미지 생성형 AI는 예술의 새로운 분야로 현재 가장 격렬한 논쟁의 중심에 있다(한다은 외, 2023, pp.667-679). 이미지 생성형 AI를 포토샵, 일러스트 등 기존 창의성 지원 도구와 구분 짓는 특징은 전자가 창작을 지원하는 일종의 도구의 역할을 뛰어넘는 역량을 가지며 인간과 공동

협업하는 적극적인 창작 주체가 된다는 것이다. 이처럼 사용자는 이미지 생성형 AI 사용 시 생성 과정에서 AI를 하나의 창작 주체로서 인지하고 상호작용할 가능성이 높으므로 대다수의 연구에서는 이를 인간-AI 공동 창작 혹은, 협업이라고 규정하고 있다(한다은 외, 2023, pp.667-679).

[그림 1] 스페이스 오페라 극장

최근 생성형 인공지능(AI)의 활용은 갈수록 증가하고 있으며, 특히 인간의 감성을 다루는 미술과 디자인 분야에서 그 가치는 더욱 두드러진다. 2022년 미국 콜로라도주 박람회 미술전에서 게임 디자이너인 제이슨 앨런(Jason M.Allen)이 제출한 작품 '스페이스오페라 극장'이 신인 디지털 아티스트 부문에서 1위를 차지한 것을 시작으로, 수많은 AI아티스트, AI 작품들이 나오기 시작하였다. (안진호 외, 2024, p.78) 2023년 4월에는 이미지 생성형 AI로 제작한 작품 'Pseudomnesia: the electrician'이 2023 소니 월드 포토그래퍼 상의 Creative 부문에서 1위를 수상했다(한다은 외, 2023, pp.667-679). 이 상을 받은 작가는 AI와 공동 창작한 것이며 AI의 창작 능력을 활용했을 뿐, 사진에 대한 자신의 지식에 크게 의존한 작품이기 때문에 Creative 부문에서 인간이 만든 작품들과 경쟁할 자격이 있다고 판단했다고 주장했다(한다은 외, 2023,

pp.667-679). 작가의 주장처럼 이미지 생성형 AI 창작 과정에서는 인간의 아이디어, 노력과 AI의 학습데이터, 구현 능력이 복합적으로 관여하여 작품을 만든다(한다은 외, 2023, pp.667-679). 이에 인간-AI 간 창작 역할에 대해 실제 작품 활동을 통해 작가로서 인지하는 주체감과 더불어 그 프로세스에 관해 연구할 필요가 있다(한다은 외, 2023, p. 668).

선행 연구를 분석해 보았을 때, 인공지능과 순수미술의 결합을 통해 새로운 감성을 전달하며 다음과 같은 효과가 기대된다. 인공지능 일러스트레이션을 통해 이미지의 예술적, 대중적 가치에 대한 고민과 함께 스토리 기반으로 저자의 작품세계를 확장할 수 있을 것이다. 또한, 생성형 이미지를 활용해서 창작자, 예술가, 혹은 디자이너들에게 인공지능을 활용한 일러스트레이션 제작에 대한 영감과 인사이트를 부여하고 관련 프로세스의 진행에 도움이 될 수 있을 것이다 (김유근 외, 2024, p.31).

작가가 작품 연구에서 '파리스의 심판'을 소재로 선택한 이유는, 유년 시절 즐겁게 읽었던 그리스로마 신화 만화책에 대한 애정과 추억 때문이었다. 그리스로마 신화는 주로 신들을 인간적으로 그리거나 때론 풍자적이거나 희화적인 대상으로 묘사하고 있는 부분이 추가적인 창작에 대한 욕구를 불러일으켰다. 작가는 그리스로마 신화의 이런 면에서 매력을 느꼈고, 신화 속 수많은 일화 중에서 '파리스의 심판'은 신화의 긴 부분을 차지하는 트로이 전쟁의 시작을 알리는 중요한 일화이고, 서양미술사 등에서 중요한 한 부분을 차지한다. 이러한 요소들은 작가에게 '파리스의 심판' 일화를 창작의 대상으로 삼게 하는 계기가 되었다.이에 '파리스의 심판'의 현대적 해석 스토리를 간단하게 만들고 이를 인공지능 일러스트레이션 제작의 소재로 삼았다. 이러한 소재는 미의 심판, 미의 경쟁을 주제로 하여 현대사회에도 이어지는 사회적 이슈를 은유적으로 표현하고 현대인의 모습을 그리스 로마 신화 여신 등에 빗대어 캐릭터들의 특별한 아우라를 표현하고자 하였다.

선행연구로 AI 일러스트레이션 논문이 연구되었으나, 이 논문은 작가가 본인 작업을 학습시켜서 작품을 만드는 것이 특별한 점이다. 시각디자인 분야에서 관련 연구를 진행하기 위해 실제 AI일러스트레이션 제작 프로젝트를 진행하면서 관련 프로세스 전반에 AI를 접목했다. 이 연구는 인공지능 기술을 활용한 일러스트레이션 제작 과정의 분석을 통해, 예술가 또는 디자이너로서의

실험적인 작품 세계 확장과 새로운 방법론 탐구를 목표로 했으며, 또한, 생성형 인공지능 이미지 제작 과정에 대한 깊이 있는 이해와 그 활용 가능성을 모색하고자 했다.

연구 질문

① '파리스의 심판' 일화를 현대적으로 해석한 이야기 속 인물 캐릭터를 그리는 작업에서 인공지능으로 생성한 일러스트레이션을 만들때, 인공지능 프롬프트에서 어떠한 조건들을 통제하고 조절해야 원하는 이미지를 얻을 수 있을까?

② 작가의 개인 작업을 활용해 생성형 인공지능 이미지를 만들 때, 이미지에 작가의 감성을 더 잘 반영하는 방법은 무엇일까?

③ 더 목적과 맥락에 적합한 이미지를 제작하기위해 인공지능 이미지를 어떻게 객관적으로 평가할 수 있을까?

1.2 연구 대상 범위 및 방법

이 연구는 파리스의 심판 스토리와 캐릭터를 기반으로 인공지능 일러스트레이션 제작 프로세스를 중심으로 캐릭터 일러스트레이션 시리즈를 기획, 제작하는 내용이다. 캐릭터 아트별로 어떤 컨셉을 활용할 것인지, 다양한 캐릭터 일러스트레이션들을 잘 생산하기 위한 인공지능 프롬프트와 방식이 어떤 것들이 있는지 2024년 3월 18일부터 2024년 11월 27일까지 탐구했다.

연구 대상과 범위는 손으로 직접 그린 그림을 포함하여 미드저니(Mid Journey), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion) 등 생성형 AI를 활용하는 방법을 취했다. 이런 인공지능 도구들은 최신 기술적인 트렌드를 바탕으로 단순히 이미지 결과물 그 자체뿐만이 아니라 다양한 툴과 협업하는 과정을 통한 전반적인 이미지 제작 프로세스에 관한 관심을 이유로 활용하게 되었다.

연구 방법으로는, 1차 작업에서 10명의 캐릭터를 제작하였는데 아프로디테, 헤라, 아테네, 파리스, 테티스, 에리스, 데메테르, 아르테미스, 가이아, 헤파이토스가 있다. 이 10개의 캐릭터별로 생성된 이미지들을 평가하며 프롬프트 엔지니어링 등 방법론에 관한 연구를 1차 진행했다. 2차 작업에서는 추가적인 일련의 캐릭터 아트 제작 과정을 통해 최종적으로 '파리스의 심판' 일화를 현대적으로 해석한 각각의 12장의 캐릭터 컨셉 아트를 제작하고, 1차 작업과 마찬가지로 연구를 진행했다. 각 캐릭터의 일러스트레이션 제작 과정에서 나타나는 성공 혹은 실패한 이미지를 작가가 직접 정한 평가 기준에 맞게 평가하고, 그리고 12장의 스토리별로 제작된 각 12개의 컨셉 아트 일러스트레이션 제작 과정까지를 연구 범위로 포함했다. 작업을 진행하며 AI 일러스트레이션 제작의 전반적인 과정을 기록했다. 이를 통해 예술가, 혹은 디자이너로서의 더욱 실험적인 작품세계와 작가만의 방법론을 탐구할 수 있었고, 일러스트레이션 제작 프로세스와 방법론 탐구를 통해 생성형 인공지능 이미지 탐구 과정에 관하여 연구했다.

인공지능 이미지에 사용하는 레퍼런스 이미지는 손 그림, 포토샵 드로잉 등 완결된 형태의 회화 작업 위주로 활용했는데 이는, 작가의 작품 스타일이 생성형 이미지에 잘 반영되는 방안을 연구하기 위해서였다. 또, 이런 개인 작업물들을 인공지능 이미지 생성 도구의 입력 데이터로 사용함으로써 이미지 저작권 이슈를 최소화하고자 했다.

연구 방법의 일환인 생성형 인공지능이 만든 이미지 평가 방법은 리커트 5점 척도를 활용하여 작가가 직접 이미지를 평가하고, 성공한 이미지, 미채택 이미지로 크게 분류하여 특징과 원인을 분석하는 것이었다. 리커트 5점 척도로 분석했을 때 성공한 이미지, 미채택 이미지별로 이미지가 어떤 특징을 갖고, 왜 이런 식으로 이미지가 나왔는지에 대해 분석하고 요약하여 카테고리별로 정리하여 프로세스 적으로 기술하고자 하였다.

이 연구의 흐름도는 [표 1]과 같다.

[표 1] 연구 흐름도

2. 이론적 배경

2.1 생성형 인공지능 기술과 예술의 협업

인공지능은 말 그대로 인간의 지능을 통해서 수행되는 행위들을 컴퓨터나 기계가 할 수 있게 하는 기술을 의미한다. 생성형 AI는 AI의 한 분야로, 이용자의 특정 요구에 따라 결과를 능동적으로 생성해 내는 인공지능 기술을 의미한다(매일일보, 2023). 기존의 딥러닝 기반 AI 기술이 단순히 기존 데이터를 기반으로 예측하거나 분류하는 정도였다면, 생성형 AI는 이용자가 요구한 질문이나 과제를 해결하기 위해 스스로 데이터를 찾아서 학습하여 이를 토대로, 능동적으로 데이터나 콘텐츠 등 결과물을 제시하는 한 단계 더 진화한 AI 기술이다(Yang & Yoon, 2023).

생성형 AI는 텍스트, 이미지, 음악 등 다양한 형태의 데이터를 생성하는 데 사용되며, 이 중에서도 텍스트 생성형 AI와 이미지 생성형 AI가 대중적으로 활용되고 있다. Chat GPT와 같은 챗봇 서비스에 가장 널리 쓰이고 있는 생성형 AI 모델은 LLM(Large Language Model)이다. 텍스트와 같은 언어 데이터를 학습하여 결과를 제공하며 챗봇 서비스, 기사 작성, 시나리오 작성 등 분야를 막론하고 다양하게 활용된다(Yang & Yoon, 2023). 그러나 이 과정에서 'Hallucination(할루시네이션)' 현상, 즉 특정 상황이나 문맥에 대한 실제 데이터가 부족할 때 임의의 내용을 생성하는 문제를 보이는데 이는 사용자의 요구를 정확히 이해하고 그에 따른 적합한 결과물을 생성하는 데 있어서 한계를 보여준다.

예술에서 인공지능을 사용하는 것에 대한 논의는 1970년대에 컴퓨터의 발전과 함께 시작되었다. 컴퓨터로 만든 시각 예술 작품에 대한 시도는 1970년대에 문서로 만들어졌으며, 기술 개발 이전에도 예술에서 컴퓨터와 AI의 잠재력은 기술이 개발되기 전부터 논의되었다. 한 분야로서의 컴퓨팅 창의성은 마가렛 보든의 인공 지능과 자연인(1977년 출간)을 계기로 시작되었다. 인공지능과 자연인(1977년 출간)이 출간된 이후 이 분야는 크게 확장되었다. 그리고 이 분야는 2000년대 들어 크게 확장되었다(Lahtinen & Oksanen, 2023, p.2).

과학기술과 예술의 발전은 밀접한 관계를 맺는다. 과학기술이 발달하지 않았던 시기에는 인간의 몸이 주된 예술 창작의 도구로 사용되었으며, 이러한 창작은 비교적 단순한 형태로 이루어졌다.

이후 과학기술이 발전하면서 예술의 형태와 방식 또한 복잡해졌다. 예술 도구는 과학이 발전함에 따라 자연 도구에서 인공 도구를 거쳐 도구가 창작의 주체가 되는 단계로 발전하였다. 자연 도구를 사용한 시기에는 인간에게 과학과 기술이 발달하지 않았던 시기로, 자연에서 얻은 신체와 같은 도구가 창작에 사용되었다. 도구의 한계로 인해 작업이 단순하고 길이나 형태가 제한적이었다. 인공 도구를 창작의 보조로 활용한 시기는 과학기술이 본격적으로 발달한 르네상스 시기부터 인터넷이 보급된 3차 산업혁명까지를 포함한다. 이 시기에는 정보의 입력과 도구 활용 능력이 강화되었지만, 작업의 길이나 범위는 여전히 한계가 있었다. 도구 자체가 창작의 주체가 된 시기는 도구가 정보의 입력을 넘어 스스로 정보를 처리하고 새로운 결과를 창출하기 시작했다. 이에 따라 창작 행위에서 도구가 주체로 자리 잡게 되었으며, 정보처리의 한계를 극복하면서 창작의 역할이 재정의되었다(유정현, 2024, p.14).

현대사회에서 이미지 생성형 인공지능(AI)의 활용은 도구가 창작의 주체로 자리 잡은 대표적인 사례로 볼 수 있다. 이러한 AI는 단순히 창작자의 의도를 보조하는 수준을 넘어, 스스로 데이터를 분석하고 새로운 결과물을 만들어내는 역할을 수행한다. 특히, 이미지 생성형 인공지능은 입력된 데이터와 명령어(프롬프트)를 바탕으로 독창적인 시각적 결과를 창출하며, 이는 기존의 인간 중심의 창작 방식과는 본질적으로 다른 새로운 창작 패러다임을 제시한다. 이 과정에서 생성형 인공지능은 방대한 데이터 세트를 학습하여 인간이 접근하기 어려운 다양한 스타일과 아이디어를 구현한다. 예를 들어, 미드저니(Mid Journey), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)과 같은 도구는 단순히 기존 이미지를 변형하는 것이 아니라, 새로운 조합과 상상을 바탕으로 유니크한 비주얼을 만들어낸다. 이는 예술 창작에 있어 도구와 창작자의 역할 경계가 모호해지고, 도구 자체가 창작의 주체로 자리 잡는 전환점을 상징한다. 현재로서는 컴퓨터 비전 기술에 기반하여 사람이 이해하고 인식할 수 있는 이미지를 생성하는 것으로 미드저니(Midjourney), 스테이블디퓨전(Stable Diffusion), 달리(Dall-E), 파이어플라이(Adobe Firefly) 등의 이미지 생성 AI가 대표적이다. 그러나 이 역시 인간보다 압도적인 속도로 이미지를 생성해 내는 데 비해 사람의 '손'이나 '글자' 등의 특정 분야 묘사에 취약하다. (Park, 2023; 김유근 외, 2024, p.30)

이러한 변화는 창작의 민주화와 효율성을 동시에 가져왔다. 과거에는 시간, 자원, 기술의 제약으로 인해 창작 활동이 특정 계층이나 전문가에 국한되었다면, 오늘날 AI 기반 도구는 누구나 쉽게 고품질의 창작물을 제작할 수 있는 환경을 제공한다. 이는 창작의 접근성을 높이며, 새로운 창작 가능성을 열어준다. 특히, 비전문가가 창작 과정에 적극적으로 참여할 수 있게 되어 예술의 영역이 더욱 확장되고 다변화되었다. 그러나 이와 동시에 도구가 창작의 주체로 떠오름에 따라 새로운 논의도 요구된다. 첫째, 생성형 AI가 만든 결과물의 저작권 문제는 여전히 복잡한 논쟁의 대상이다. AI가 학습에 사용한 데이터의 출처와 결과물의 소유권에 관한 논의는 창작과 관련된 법적·윤리적 체계의 재정립이 필요하다. 둘째, 도구의 주체성 증대가 인간 창작자의 독창성과 정체성에 미치는 영향도 심도 있게 고민해야 한다. AI가 창작의 중심이 되면서 인간 고유의 창의성이 도구에 의존하거나, 그 역할이 축소될 가능성도 제기된다. 결과적으로, 이미지 생성형 인공지능의 발전은 도구가 단순한 보조적 역할에서 벗어나 창작의 중심적인 주체로 전환된 현대적 사례라 할 수 있다. 여기에서는 가장 대표적으로 활용되는 미드저니와 스테이블 디퓨전에 대해 알아보았다.

2.2 미드저니와 스테이블 디퓨전

미드저니 (MidJourney)

1. 정의와 목적

미드저니는 생성형 인공지능(AI)을 활용하여 사용자가 텍스트로 설명한 내용을 기반으로 이미지를 생성하는 AI 도구이다. 사용자는 명령어(프롬프트)를 입력하면 AI가 이를 분석하고 고유의 예술적 스타일로 이미지를 생성한다.

2. 개발자 및 제작사

미드저니는 *David Holz*에 의해 설립되었으며, 미국에 본사를 둔 연구실이 운영하고 있다. Holz는 또한 Leap Motion의 공동 창립자로 알려져 있다. 미드저니는 2022년 초에 첫 베타 서비스를 시작했다.

3. 사용자와 인기도

미드저니는 디스코드 플랫폼을 기반으로 작동하며, 2023년 기준으로 수백만 명 이상의 사용자가 이용하고 있다. 특히 디자이너, 일러스트레이터, 작가, 마케팅 전문가들 사이에서 창작 도구로 각광받고 있다.

4. 주요 특징 및 활용 분야

- 텍스트 기반 이미지 생성: 사용자가 입력한 텍스트를 바탕으로 고품질의 독창적인 이미지를 생성.
- 고유의 스타일: 미드저니는 다른 AI 툴과 달리 예술적이고 독특한 결과물을 제공하며, 섬세한 텍스처와 생동감 있는 색감을 특징으로 함.
- 활용 사례: 예술 창작, 마케팅 자료 제작, 게임 아트 디자인, 스토리텔링 일러스트레이션 등.

스테이블 디퓨전 (Stable Diffusion)

1. 정의와 목적

스테이블 디퓨전은 오픈 소스 기반의 텍스트-이미지 변환 모델로, 특정 문장을 입력받아 고품질의 이미지를 생성할 수 있다. 이는 대규모 딥러닝 기술인 딥 제너레이티브 모델(Deep Generative Model)을 사용해 학습된 도구이다.

2. 개발자 및 제작사

스테이블 디퓨전은 *Stability AI*와 학계 연구팀들이 공동으로 개발했다. Stability AI는 영국에 본사를 둔 AI 연구 회사로, CEO인 Emad Mostaque의 주도로 2022년에 첫 버전이 공개되었다.

3. 사용자와 인기도

스테이블 디퓨전은 오픈 소스 플랫폼이기 때문에 누구나 접근할 수 있는 것이 큰 장점이다. 이로 인해 전 세계적으로 수백만 명 이상의 개발자, 디자이너, 예술가, 연구자 등이 활용하고 있다.

4. 주요 특징 및 활용 분야

- 오픈 소스 기반: 누구나 자유롭게 모델을 다운로드 및 수정 가능.
- 다양한 응용 가능성: 텍스트-이미지 변환, 비디오 생성, 스타일 전환, 이미지 편집 등.
- 낮은 시스템 요구사항: 고성능 GPU만 있으면 개인 PC에서도 실행 가능.
- 활용 사례: 학술 연구, 산업 디자인, 게임 개발, 개인 창작 프로젝트 등.

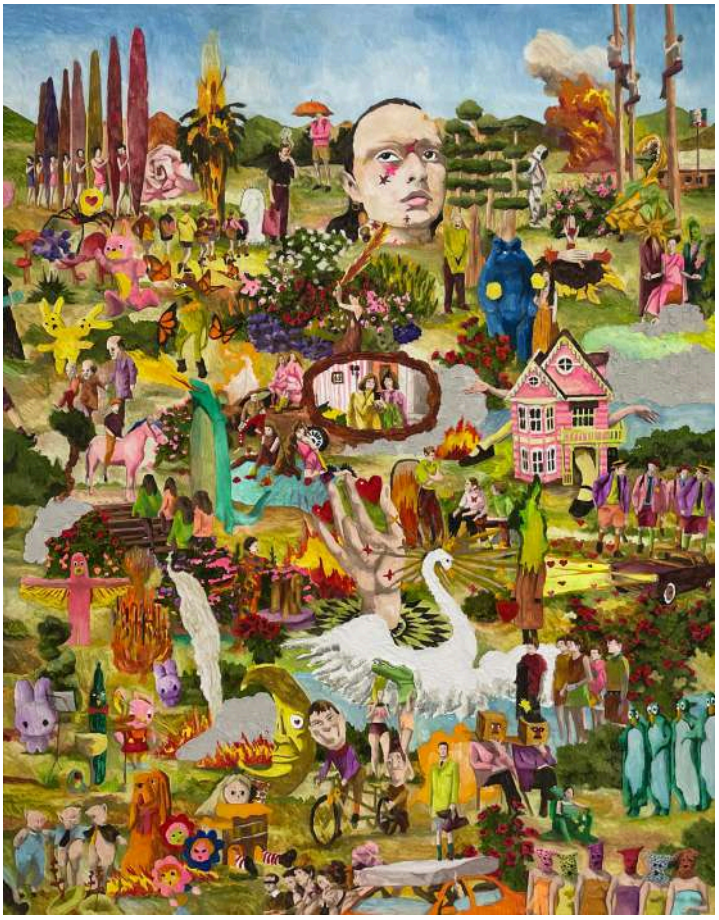
이 두 도구는 생성형 AI의 대표적인 사례로, 창작 활동을 돕는 강력한 도구로 자리 잡았다. 각 도구의 선택은 목적과 필요에 따라 달라질 수 있으며, 특히 미드저니는 예술적 감각을 강조하고, 스테이블 디퓨전은 오픈 소스 특성과 유연성을 중요시하는 점에서 차이가 있다.

[표 2] 미드저니와 스테이블 디퓨전의 공통점, 차이점

	미드저니	스테이블 디퓨전
색감/분위기 반영	색감과 분위기를 잘 반영한다.	색감과 분위기를 잘 반영 못한다.
영감/아이디어성	새로운 영감이 떠오를 수 있다.	영감 레퍼런스로는 애매하다.
행위 반영	행위를 잘 묘사하지 못한다.	행위보다는 구도를 잘 잡는다.
예쁜 얼굴 생성	서로 상호보완적, 절충적 관계로 두 툴의 특징이 다르다.	
불쾌한 골짜기	두 툴 다 복잡한 이미지일수록 할루시네이션 현상이 심해진다.	

2.3 인공지능과 작가 협업의 사례

2.3.1 노상호



[그림 2] 더 그레이트 챕북

노상호(b. 1986)는 온라인 세상 속 부유하는 이미지들을 소재로 그린 회화를 중심 삼아 독창적인 작품세계를 구축해 왔다(Arario Gallery, 2024). 인터넷 기반의 디지털 가상 세계에서 날마다 마주하는 이미지들을 수집, 복제 및 변형하여 회화, 조각, 영상 등 아날로그 미술로 재해석하는 과정을 통해서다. 노상호의 작업 과정은 동시대 조건 안에서 이미지를 소비하고, 창작하는 방식에 관한 작가의 고민을 투영해 보여준다. 지난 2014년부터 꾸준히 선보여 온 〈더 그레이트 챕북〉 연작은 매일 한 장씩 그린 드로잉들을 하나의 화면 위에 다채롭게 조합하여 유채 물감으로 채색한 회화 연작이다(아주경제, 2024). 동시대 미디어 환경을 핵심적인 참조 요소로 삼아 작업하는 노상호는 낯선 기술의 영향에 동시적으로 반응하고자 노력한다. 2021년부터 3D 영상 제작 기술을 익혀 작업의 한 갈래로 도입하고, 2022년 AI 이미지 생성 프로그램을 사용하여 얻은 결과물들을 회화의 소재로 활용하기 시작하는 등 작업 방식의 변화는 늘 새로운 미디어 기술의 등장에 밀접하게 결부하여 일어난다. 노 작가는 발전하는 미디어 기술을 작업에 적극적으로 활용해 왔다(Arario Gallery, 2024). 2021년부터 3차원(3D) 영상 기술을 익혀 작업에 도입했고 2022년부터는 AI 이미지 생성 프로그램을 사용한 결과물을 회화의 소재로 활용하고 있다. 작가는 자신의 기존 작품 이미지를 AI 이미지 생성 프로그램인 '미드저니'에 입력한 뒤 재해석을 유도한다. 그렇게 나온 결과물 중 직관적으로 도상을 선택해 캔버스에 옮긴다(황희경, 2024). 직접 온라인을 서핑하며 이미지를 수집하던 기존의 방식에서 나아가, AI가 생성한 수많은 이미지 가운데 직관적으로 선택한 도상들을 화면으로 끌어오게 되면서 〈홀리〉 연작이 탄생했다. 노상호는 자신의 작업이 “디지털 스크린이 늘 곁에 붙어 있는 아날로그 회화”라고 이야기한다. 디지털 요소를 적극적으로 활용하면서도 궁극적으로 손으로 직접 그리는 행위로의 귀결이 중요하다는 의미다(Arario Gallery, 2024).

2.3.2 레픽 아나돌

[그림 3] Machine Hallucinations

레픽 아나돌(1985년생, 튀르키예)은 데이터와 기계 지능의 미학을 개척한 선구자이자 전 세계적으로 인정받는 미디어 아티스트이다. LA 소재의 레픽 아나돌 스튜디오 디렉터이자 캘리포니아 대학교(UCLA) 디자인 미디어 아트 학과에서 강의도 맡고 있다. 그의 작업은 인간과 기계의 교차점에서 창의성을 모색하는 데 주력한다. 우리를 둘러싼 데이터를 주재료로 삼으면서 컴퓨터 기술로 생성된 지능의 신경망을 조력자로 활용하는 그는 디지털화된 기억을 근본적으로 시각화하며, 여러 전문 분야가 협업하는 융합적 예술의 가능성을 확장한다.

레픽 아나돌은 물감과 같은 클래식한 재료를 사용하지 않는다. 대신 데이터와 AI, 그리고 빛을 재료로 삼아 새로운 형태의 작품을 만든다. 그가 생각하기에 건축은 콘크리트, 철제, 유리에 국한되지 않는다. 그가 생각하기에 AI, 데이터, 빛을 결합하면 새로운 건축 재료가 탄생하는 것이라고 한다. 그는 절대 반복되지 않는 AI를 만드는 게 중요하다고 한다. 그러기 위해서 AI 스스로 꿈꾸도록 해야 했다. AI가 현실을 넘어서 상상하게 하는 것이 어려운 과제였고 실패를

여러 번 거듭했다고 한다. 그는 아마존을 좋아한다. 자연의 기술만이 존재하기 때문이다. 그는 그곳을 '지구의 심장'이라고 표현한다. 그뿐만 아니라 그는 자하 하디드의 DDP, 프랭크 게리의 건축물을 좋아한다. 그 밖에도 그가 좋아하는 브랜드들은 전부 자연, 문화, 그리고 도시라는 단어로 압축된다. 그리고 이 단어들은 '기억'이라는 형태로 그의 작품에서 사용된다. 한 사람의 기억만이 아닌, 인류의 기억을 담아내는 것이다. 그는 인류의 언어를 찾는 일에 관심이 있다. 세상에는 수많은 전쟁과 갈등이 존재하지만, 모두가 평등하게 이해받고, 서로를 진정으로 존중하는 행복한 세상이 되기를 바란다고 한다. AI가 그런 의미에서 도움이 될 수 있다고 생각한다고 한다. 전 세계의 데이터를 모아서 적절하게 잘 다룬다면, 인류의 언어를 찾는 것이 가능할 수도 있을 것이라고 말한다(YouTube, 2024).

레픽 아나돌의 작업은 장소 특정적 데이터 기반 시각 작품, 라이브 시청각 퍼포먼스, 실감형 설치 작품 등 다양한 형태로 전개되어 우리와 관련된 물리적 세계, 인류 집단적 경험, 공공 예술, 분산형 네트워크, 그리고 AI의 창의적 잠재력을 새로운 관점에서 고찰하도록 유도한다. 그는 뉴욕현대미술관(MoMA)이 200년간 수집한 예술품 13만 8천여 점을 AI에 학습시켜 몽환적인 이미지를 만들어냈고, 그날의 빛과 관객의 움직임·소리·날씨 등의 데이터를 실시간으로 반영해 '살아있는 작품'을 만들어냈다(Khan, 2024).

그의 작품은 뉴욕현대미술관(MoMA), 퐁피두 센터, 라스베가스 스피어, 아트 바젤, 빅토리아 국립 미술관, 베니스 건축 비엔날레, 월트 디즈니 콘서트홀, 월드 이코노믹 포럼, 라스베가스 CES, 다보스 포럼, 카사 바트요(바르셀로나에 위치한 가우디의 건축물) 등에서 선보여졌다(푸투라 서울, 2024).

2.3.3 이안 쳉

[그림 4] 이안 쳉: 세계 건설, 2022, 리움 미술관

이안 쳉(lan Cheng, 1984~)은 사진, 영상, 게임, 미디어를 활용하여 수학적 알고리즘과 인공지능을 결합한 라이브 시뮬레이션을 선보이는 작가이다(브런치, 2022). 라이브 시뮬레이션은 컴퓨터 프로그래밍을 이용해 게임 형태의 가상 상황과 캐릭터를 만들어내는 방식으로, 비디오 게임 디자인과 인지과학 원리를 기반으로 한다(브런치, 2022).

그의 대표작 "밥(BOB, Bag of Beliefs)"은 관객과 상호작용을 하며 스스로 학습하고 변화하는 AI 기반의 시뮬레이션 생명체이다. BOB은 머신러닝과 강화 학습을 결합한 시스템으로, 관객의 입력 데이터를 통해 새로운 행동 패턴을 학습하며 스스로 대응할 수 있는 고유의 규칙 집합을 형성한다.

밥은 Bag of Beliefs(신념의 가방)의 약자로, 뱀처럼 생긴 인공지능 생명체이다. 관람객은 스마트폰 앱을 통해 특정 단어를 입력하여 밥의 성격과 행동에 영향을 미칠 수 있으며, 이를 통해 밥의 부모, 선생님, 혹은 친구의 역할을 수행하게 된다. 이안 쳉의 전시는 단순히 작품을 감상하는 것을 넘어 관람객이 직접 참여하고 상상력을 발휘할 수 있는 경험을 제공하며, 기술과 예술의

융합을 통해 독창적인 미적 체험을 가능하게 한다. Harper's Bazaar Korea (2024)에서 이안 쳉의 작품 ‘세계건설’이 게임처럼 리셋되는 특성을 보인다는 점을 강조했다.

이 과정에서 이안 쳉은 에이전트 기반 시뮬레이션 기술을 사용해, 다수의 디지털 에이전트가 서로 소통하고 환경에 반응하며 새로운 행동을 만들어내도록 설계했다. 관객이 스마트폰 앱을 통해 명령을 입력하면, BOB은 이를 기반으로 행동을 진화시키고, 시간이 지나면서 독자적인 성격과 목적을 갖춘 디지털 생명체로 성장한다. 이러한 기술 활용은 작품이 작가의 의도를 벗어나 스스로 창작 주체로서 움직이게 하며, 예술의 새로운 가능성을 탐구한다. 결국, 이안 쳉은 AI를 단순한 도구로 사용하는 것을 넘어, 자율적 창작자이자 실시간 진화하는 예술의 일부로 통합시켰다.

특히 쳉의 예술은 영화에 대한 관심에서 출발한 것으로 알려져 있는데, 유년기 시절부터 영화관에서 다양한 영화를 관람했다고 밝힌 바 있다(브런치, 2022). 쳉은 영화를 좋아하기는 했지만, 영화 속 이야기가 늘 고정돼 있다는 점이 아쉬웠다고 한다. 영화에서는 관람자가 자신의 의도대로 연출을 바꿀 수 없기 때문인데, 그는 이러한 제약을 극복하기 위해 추후 자신의 작업에 '게임'의 방식을 도입한다.

쳉의 작품을 관통하는 키워드는 '시뮬레이션'이다. 본래 시뮬레이션은 상황이나 단계를 모방한다는 의미로, 무언가를 따라 하거나 지금 우리가 살고 있는 세계를 시스템화하는 과정으로 정의 내릴 수 있다(브런치, 2022). 여기에 더해 쳉은 시뮬레이션을 하나로 종합되는 내러티브를 구사하는 매체 혹은 내러티브 그 자체로 본다. 내러티브는 관람객들에게 앞으로 어떤 사건이 펼쳐질 것인지를 예측하게 하고, 세계를 재현하는 원리로 기능한다. 쳉의 작품에서 내러티브는 일정하게 반복되지는 않지만, 즉흥적이면서도 다양한 이야기가 작품에 축적된다(Whyart, 2020).

이안 쳉은 머신러닝 알고리즘과 실시간 시뮬레이션 소프트웨어를 활용하며, 특히 Unity와 같은 게임 엔진을 사용해 시뮬레이션 환경을 구축하고 AI 캐릭터를 프로그래밍한다. 강화 학습을 사용해 캐릭터가 환경 속에서 스스로 학습하며 행동을 변화시키고, 예측할 수 없는 방식으로 반응하면서 관객과 상호작용을 한다. 신경망 모델은 캐릭터의 행동 패턴과 대화 능력, 환경 변화 등을 학습하도록 돕고, 절차적 생성 알고리즘을 통해 캐릭터와 환경의 디테일을 자동으로 생성해

매번 새로운 형태를 구현한다. 이안 쳉은 2022년 리움미술관에서 그의 작품들을 선보였는데, 길게 이어진 열두 개의 대형 화면이 병풍처럼 설치되었으며, 각 화면은 유니티(Unity)라는 게임 프로그램으로 제작되었다. 화면 안에서는 새로운 이야기들이 자동으로 생성되고 반복되며, 끊임없이 변화하는 역동적인 움직임을 보여주었다(BAZAAR, 2022).

전시의 주요 작품은 〈사절〉 3부작으로, 각각의 이야기에 중심이 되는 캐릭터가 등장하며 이 캐릭터들은 모두 인공지능(AI)을 기반으로 스스로 생각하고 행동하도록 설계되었다. 〈사절, 신들의 품 안에 거하다〉에서는 주술사의 열 살 딸이 주인공으로 등장하며, 〈사절, 완벽을 향해 분기하다〉에서는 시바견이, 〈사절, 스스로를 일몰시키다〉에서는 슈퍼 지능을 가진 AI 어머니가 주요 역할을 맡는다. 이 세 가지 이야기는 인간 의식의 진화와 발전에 대한 작가의 상상력을 바탕으로 한 SF적 접근을 통해 인류 역사의 새로운 기원을 탐구한다.

2.4 일러스트레이션과 캐릭터

일러스트레이션 정의

시각전달 기능을 보완하는 방법과 수단 가운데 그 성격상 심벌(Symbol)이나 사인(Sign) 이외의 모든 조형적 표현을 일러스트레이션(Illustration)이라고 말할 수 있다(민지아, 2018). 그러나 일반적으로는 내용 전달을 목적으로 그려진 것을 말하며, 인쇄 매체를 통하여 어떤 목적이나 내용을 효과적으로 전달하기 위해서 표현한 모든 그림을 의미한다(신화정, 2015, p.31). 무엇보다도 일러스트레이션은 관객과 그림 사이의 심리적 거리를 단축하게 하고, 관객이 친근감을 느낄 수 있도록 디자인되어야 하며 항상 새롭고 참신한 감각으로 접근하는 것이 관객이 움직일 수 있게 하는 동기가 될 것이다. (강효정, 2015, p.21) 일러스트레이션은 사람들에게 어떠한 내용, 목적을 구체적으로 커뮤니케이션하기 위해 설명적으로 시각화하는 목표 지향적 그림이다(박현순, 2018). 넓은 의미로는 회화와 사진을 비롯하여 도표, 도형 등 문자 이외에 시각화된 것을 가리키는데, 좁은 의미로는 핸드 드로잉(Hand Drawing)에 의한 그림만을 뜻한다. 오늘날의 일러스트레이션은 작가의 개성이 두드러지고 작품의 다양성이 증가하면서 순수

HONGIK UNIVERSITY

회화와의 경계가 모호해지고 있다. 이러한 현상은 일러스트레이션의 영역 확장을 보여주며, 다양한 측면에서 그 변화를 관찰할 수 있다.

일러스트레이션은 더 이상 종이와 펜에 국한되지 않는다. 디지털 기술과의 결합을 통해 새로운 표현 방식이 등장하고 있다 (이슈메이커, 2023). 수채화 작가인 이경도(빙, Being)의 경우, 전통적인 수채화 기법을 기반으로 하면서도 디지털 편집 기술을 활용하여 독특한 작품 세계를 구축하고 있다. 이는 아날로그와 디지털의 융합이 일러스트레이션 분야에 새로운 가능성을 열어주고 있음을 보여준다(재능넷, n.d.). 또한 일러스트레이션은 이제 순수 예술과 대중 예술의 경계에서 독특한 위치를 차지하고 있다(Do Design, n.d.). 예를 들어, 일러스트레이션 작품이 갤러리에 전시되거나 아트 페어에서 판매되는 등 예술 작품으로서의 가치를 인정받고 있다. 동시에 상업적 영역에서도 활발히 활용되어 제품 디자인, 광고, 출판 등 다양한 분야에서 중요한 역할을 하고 있다(이슈메이커, 2023).

일러스트레이션의 역사는 고대 벽화와 장식적인 필사본에서 시작되었으며, 중세 유럽의 필사본 삽화와 르네상스 시대의 과학적 도해는 일러스트레이션의 초기 형태로 간주한다 (BSI ENT, 2024). 19세기에는 인쇄 기술의 발전으로 대중 매체에 삽입되는 삽화가 인기를 얻었다 (BSI ENT, 2024). 20세기 초에는 예술적인 일러스트레이션이 많이 제작되었으며, 1970년대에는 전문 서적의 삽화로 주로 활용되어 정보전달을 위한 세밀한 묘사가 특징이었다(김경실, 2019). 1980년대에는 일러스트레이션이 포스터에 활용되어 계몽적, 공익적 역할을 하였고 타이포그래피가 강조되었다(김경실, 2019). 1990년대에는 디지털 기술이 도입되기 시작했으며, 캐릭터 등 디자인 산업이 발전하였다(김경실, 2019). 2000년대에는 디지털을 이용한 일러스트가 늘어나면서 활용도가 확대되었고, 제품화나 출판 등 그 범위가 넓어졌다(김경실, 2019). 2010년대 이후에는 작업 방법, 소재, 장르 등 형태와 표현 방법이 대폭 확대되었으며, 미디어의 발달로 움직이는 형태의 일러스트도 많이 등장하였다(김경실, 2019). 현대 일러스트레이션은 다양한 형태와 스타일로 변화하였으며, 손으로 그린 전통적인 일러스트가 대중화되었다 (BSI ENT, 2024). 또한 인터넷과 소셜미디어를 통해 전 세계적으로 공유되고 감상 되고 있다 (BSI ENT, 2024). 일러스트레이션은 사진, 영상 매체와 융합되어 새로운 표현 방식을 만들어내고

있으며, 디지털 미디어 환경에서 삽화, 정보, 편집, 설명 등의 다양한 의미로 활용되고 있다 (김경실, 2019; 신항식, 2014). 즉, 현대의 일러스트레이션은 단순한 보조 역할에서 벗어나 주체적인 예술 형태로 발전하였으며, 전시나 출판 등 다양한 분야에서 활용되고 있다 (김경실, 2019). 이러한 발전은 일러스트레이션이 현대 시각 문화에서 중요한 위치를 차지하게 되었음을 보여준다.

현대 일러스트레이션은 단순한 시각적 묘사를 넘어 다양한 메시지를 담아내고 있다. 사회적, 정치적 이슈를 다루거나 개인의 내면세계를 표현하는 작품들이 늘어나고 있다(Do Design, n.d.). 예를 들어, 환경 문제나 인권 등 글로벌 주제를 다루는 일러스트레이션 작품들이 증가하고 있으며, 이는 일러스트레이션이 단순한 장식을 넘어 사회적 담론을 형성하는 도구로 발전하고 있음을 보여준다. 또한, 현대 일러스트레이션은 포스트모더니즘의 영향으로 복잡하고 다원적인 표현을 시도하고 있다(Do Design, n.d.). 예를 들어, 활기찬 색채와 다양한 질감을 사용하거나 비전통적인 구도와 형태를 실험하는 작품들이 늘어나고 있다. 이는 단순한 시각전달을 넘어 작가의 주관적인 생각과 정서, 때로는 이념까지도 표현하는 수단으로 일러스트레이션이 활용되고 있음을 보여준다.

이러한 일러스트레이션의 확장은 앞으로도 계속될 것으로 보인다. 특히 생성형 AI의 도입으로 새로운 창작 방식과 표현 기법이 등장할 것으로 예상된다. 이는 일러스트레이션의 정의와 범주를 더욱 확장하고, 순수 예술과 상업 예술의 경계를 더욱 모호하게 만들 것이다. 결과적으로 일러스트레이션은 현대 시각 문화의 중심에서 더욱 중요한 역할을 하게 될 것으로 전망된다.

캐릭터 일러스트레이션

캐릭터(Character)란 소설이나 연극 따위에 등장하는 인물 또는 작품 내용에 의하여 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재이다(충남대학교 평생교육원, n.d.). 이는 성격으로 풀이되며 개인을 특정 짓는 지속적이며 일관된 행동양식을 일컫는다(김미숙, 2010). 성격이란 사고 방식과 감정과 행동에 따라서 특정지을 수 있는 그 사람의 특유의 성질을 말한다. 이는 동일한 상황에서 같은

감정을 느끼더라도 성격에 따라 표현의 정도 차가 있을 수 있으며 다른 행동 방식으로도 표출될 수 있다는 것이다(김미숙, 2010, p.5).

스토리텔링은 인간의 사고와 경험을 전달하는 가장 본질적인 소통 방식 중 하나이다. 특히 현대 콘텐츠 산업에서 스토리텔링은 단순한 이야기 전달을 넘어 감정적 몰입과 상호작용을 창출하는 도구로 활용된다. 이 과정에서 캐릭터는 이야기의 핵심적 구성 요소로, 서사에 생명력을 부여하며 청중의 공감과 몰입을 이끄는 주요 매개체 역할을 한다. 여기서 캐릭터 일러스트는 단순히 이야기 속 인물 표현이 아니라, 서사의 주제와 메시지를 효과적으로 전달하는 그림이다. 이야기를 통해 캐릭터는 독특한 성격, 목표, 내적 갈등 등을 통해 관객에게 정서적 연결을 형성한다. 심리학자 칼 융(Carl Jung)의 원형 이론에 따르면, 캐릭터는 인간의 보편적 심리적 아키타입을 반영하여 관객의 잠재의식에 직접적으로 작용할 수 있다. 예를 들어, 영웅(히어로), 조력자(멘토), 반대자(아키네미)와 같은 캐릭터는 특정 이야기에서 중요한 상징으로 기능하며, 스토리텔링의 구조적 완성도를 높이는 데 기여한다(허진화, 김홍균, 2022, p.153).

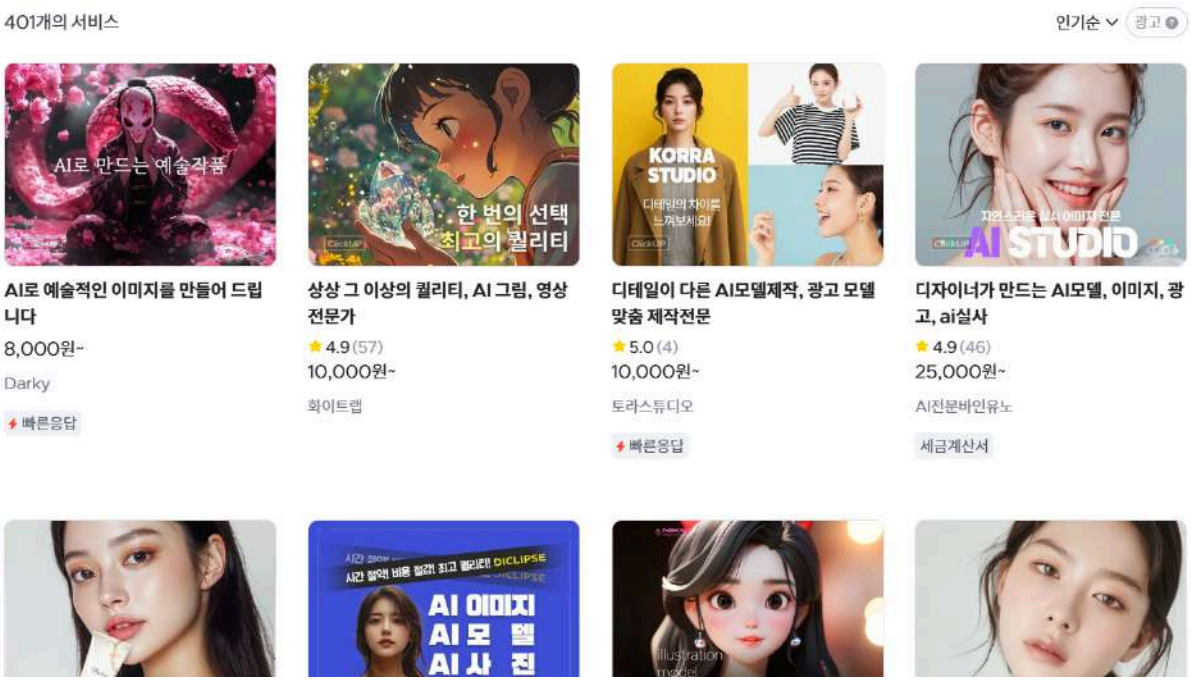
현대의 스토리 텔링형 일러스트레이션에서는 이러한 캐릭터의 역할이 더욱 확장되고 있다. 디지털 미디어와 생성형 인공지능의 발달로 캐릭터는 고정된 텍스트 기반의 존재에서 벗어나, 상호작용 가능한 실시간 주체로 변화하고 있다. 예를 들어, 게임 등의 콘텐츠에서는 캐릭터가 사용자와 직접적으로 상호작용을 하며 이야기의 흐름을 사용자 행동에 따라 변화시키는 유동성을 보인다. 이런 의미에서 캐릭터 일러스트레이션은 시각적 요소와 스토리 적 요소의 결합을 통해 독립적인 메시지 전달 역할을 수행한다. 이는 단순한 외형적 일러스트레이션을 넘어서 캐릭터의 내면적 특성과 서사를 포함하는 총체적인 접근이 필요함을 의미한다(김경화, 2013; 유희나, 2010). 캐릭터 일러스트레이션에 있어 외형적 요소와 내면적 서사의 조화는 필수적이다. 색채 분석을 통한 내면적 의미 연구와 함께, 서사 구조의 특성이 캐릭터 일러스트레이션에 미치는 영향을 분석하는 것이 중요하다(유희나, 2010). 이러한 통합적 접근은 캐릭터가 단순한 시각적 요소를 넘어 복합적인 문화적 코드를 형성하는 데 기여한다.

결론적으로, 캐릭터 일러스트레이션은 시각적 요소와 서사적 요소의 조화를 통해 강력한 커뮤니케이션 도구로 기능한다. 외형적 일러스트는 캐릭터의 성격과 역할을 직관적으로

HONGIK UNIVERSITY

전달하며, 내면의 서사는 캐릭터 일러스트에 깊이와 의미를 부여한다. 이러한 총체적 접근은 캐릭터가 단순한 시각적 요소를 넘어 브랜드 아이덴티티, 문화적 코드, 사회적 메시지를 전달하는 복합적인 매개체로 기능하게 한다. 따라서 효과적인 캐릭터 일러스트레이션을 위해서는 시각적 매력과 내면적 서사의 균형 잡힌 발전이 필수적이며, 이를 통해 캐릭터 일러스트레이션은 더 강력하고 지속 가능한 스토리텔링 요소로서의 중심축으로 자리 잡고 있다.

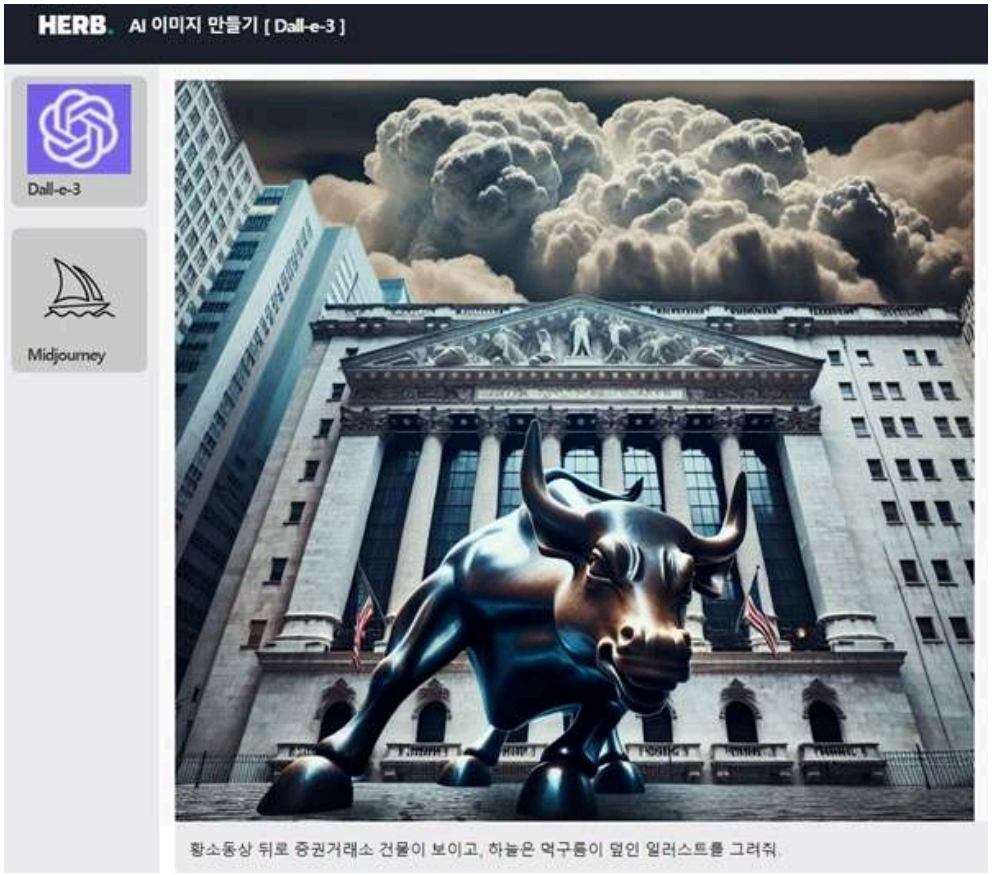
2.5 일러스트레이션에서 생성형 AI 활용 사례



[그림 5] 크몽

기존의 일러스트 시장은 AI 일러스트레이터의 상용화와 함께 큰 변화를 맞이했다. 이를 단적으로 보여주는 것으로 디자인 외주 플랫폼인 "크몽"이 있겠다. 해당 플랫폼은 일러스트레이터와 고객을 중개, 배합해 주는 서비스로 해당 플랫폼에서 작가들은 각 개인의 포트폴리오, 작업 단가와 예상 기한 등이 기재되어 있는 프로필을 업로드, 이를 기반으로 외주 작업이 진행된다(홍정연, 2024). AI 일러스트 프로그램의 발전과 함께 해당 플랫폼에 AI 일러스트 제작 서비스가 등장하기 시작하였으며, 2024년 5월 기준 281개의 AI 일러스트 제작 서비스가 등록되어 있다(홍정연,

2024). 크몽에 등록된 프로필 기준, 해당 AI 일러스트 외주 작업은 기존 일러스트 작가들의 평균 작업 단가보다 2~3배가량 저렴하며, 예상 작업 소요 기간 역시 1~2일로, 사람 일러스트 작가의 경우 3주~1달이 기본인 것과 큰 차이를 보인다(홍정연, 2024). 이러한 차이는 웹소설 표지 일러스트 시장과 같이, 상업 일러스트 시장에서는 더욱 두드러진다. 유명한 작가의 경우 2~300만 원, 그렇지 않은 작가의 경우 100만 원의 상응하는 작업 단가로 평균 한 달의 기간이 소요되지만, AI는 지출 비용 없이 10초 내외로 결과물을 얻을 수 있다(홍정연, 2024).



[그림 6] 허브(HERB)

한국일보는 최근 자체 개발한 생성형 AI 서비스 '하이'를 통해 일러스트레이션 제작 과정에 편리함을 가져왔다. 챗GPT를 기반으로 개발된 '하이'는 한국일보의 콘텐츠 제작 시스템인 허브에 통합되어 기자들이 직접 사용할 수 있도록 구현되었다. 특히 '하이'의 이미지 생성 기능은 기자들에게 큰 편의를 제공한다. 기존에는 기사에 적합한 사진이 없으면 일러스트 담당자에게 별도로 요청해야 했지만, '하이'를 통해 기자들은 직접 원하는 이미지를 생성할 수 있다. 외부

소스인 미드저니나 달리와 달리 별도의 로그인이나 구매 절차 없이 사용할 수 있다는 점이 큰 장점이다. 이는 기사 제작 시간을 단축하고, 기자들의 창의성을 더욱 발휘할 수 있도록 지원한다. 한국일보는 '하이'를 통해 일러스트레이션 제작뿐만 아니라 다양한 분야에서 생성형 AI를 활용하고 있다. 이는 기자들이 콘텐츠를 다양한 채널에 효과적으로 배포할 수 있도록 돕는다. 이는 생성형 AI가 단순히 이미지 생성을 넘어 다양한 분야에서 창의적인 작업을 지원할 수 있음을 보여주는 좋은 예시이다(Park, 2024).

2.6 인공지능과 협업시 이미지 평가 방법

작가와 생성형 AI가 협업하여 캐릭터 일러스트레이션을 제작하는 과정에서 협업 시 이미지 평가가 갖는 중요성을 '파리스의 심판' 재해석 연구를 통해 살펴보았다. 이번 작품 제작에 중요한 줄기인 인공지능이 생성한 이미지를 작가가 평가하는 데 있어서 아래와 같은 기준을 중심으로 평가하였다.

첫째, 이미지 평가를 통해 생성형 AI의 한계를 극복하고 작가의 의도를 벗어나지 않으면서도 AI의 창의성을 최대한 증진한다. 생성형 AI는 주어진 데이터를 바탕으로 이미지를 생성하지만, 정교한 프롬프트 작업이 없이는 작가의 주관적인 해석과 감성을 담아내기 어렵다. 따라서 프롬프트 엔지니어링에 의한 결과물에 대한 평가를 통해 AI 생성 이미지의 장단점을 분석하고, 작가의 의도에 맞게 이미지를 수정하여 더욱 창의적인 결과물을 얻을 수 있다. 또한, 다양한 스타일의 이미지를 생성하고 비교하여 작품의 주제와 가장 잘 어울리는 이미지를 선택한다.

둘째, 이미지 평가는 작가와 AI 간의 효율적인 협업을 위한 소통 도구로 활용되어야 한다. 서로 다른 방식으로 의사소통하는 작가와 AI는 이미지를 통해 서로의 의도를 명확하게 전달하고 이해할 수 있어야 한다. 작가는 이미지를 보며 AI에 구체적인 피드백을 제공하고, AI는 이를 바탕으로 이미지를 수정하여 협업 과정을 가시화하고 개선 방향을 설정해야 한다.

셋째, 이미지 평가를 통해 최종 결과물의 질을 향상한다. 이미지 평가를 통해 작품의 완성도를 높이고, 작가의 의도를 가장 잘 표현하는 이미지를 최종 결과물로 선택한다. 또한, 다양한

사람들의 의견을 수렴하여 작가가 미처 생각하지 못했던 부분을 발견하고 작품을 더욱 풍부하게 한다.

이미지 평가는 작가와 생성형 AI의 협업을 성공적으로 이끌고, 창의적이고 완성도 높은 작품을 만들어내기 위한 필수적인 과정이다. 특히 '파리스의 심판'과 같이 고전적인 주제를 현대적으로 재해석하는 작업에서는 이미지 평가를 통해 다양한 시각적 해석을 시도하고, 작품의 의미를 더욱 풍부하게 만들 수 있을 것이다.

이미지를 평가하는 방법에 있어서 작가이자 논문 연구자로서 그 스타일과 주관성을 반영할 필요가 있고 프로세스별로는 최대한 평가의 객관성을 확보할 필요가 있어서 아래와 같은 리커트 척도를 사용하였다. 이에 프롬프트북에서 직접 각 12장의 미드저니 스토리 컨셉 아트들을 일일이 주관적으로, 반복적으로 채점, 평가하였으며, 그 자세한 내용은 프롬프트 북 링크에서 확인할 수 있다.

선행 연구 '지역사회 영양학 연구에서의 리커트 척도 이용 현황: 대한 지역사회영양학회지 게재 논문을 중심으로'에 따르면, 태도를 측정하는 대표적인 다문항 척도로는 리커트 척도 (Likert scale), 서스톤 척도(Thurston scale), 거트만 척도(Guttman scale) 등이 알려져 있다(Kim, 2001). 이 중 다양한 분야의 연구에서 가장 빈번히 사용되고 있는 것이 리커트 척도이다. Rensis Likert가 개발하여 1932년에 처음 발표한 리커트 척도는 측정하고자 하는 개념의 속성과 관련된 다문항 서술문에 대한 찬성과 반대의 정도를 나타내는 각 응답 항목에 문항들의 방향을 고려하여 1에서 5까지 점수를 부여하고 응답자가 선택한 개별 문항에 대한 점수를 합산한 총점으로 응답자의 태도와 상대적인 강도를 측정하는 방법이다(류시현 외, 2009, pp.600-608). 리커트 척도는 다른 척도들에 비하여 수량화가 비교적 용이하고 간편하여 태도, 의견, 속성 및 가치 등을 측정하기 위한 척도로 다양한 분야의 연구에서 널리 사용되어 왔다(류시현 외, 2009, pp.600-608). 그러나 리커트 척도의 개발 및 사용과 관련하여 애매하고 불확실한 여러 문제에 대한 논쟁 또한 계속되어 왔다(류시현 외, 2009, pp.600-608). 또한 개발 및 이용 방법에 대한 충분한 이해 없이 리커트 척도가 사용되어 측정의 타당성, 나아가 연구 결과의 타당성 확보가 어려운 경우가 발견되고 있다(류시현 외, 2009, p.600).

앞서 설명했듯이 리커트 척도는 태도와 의견을 측정하는 데 널리 사용되는 도구로, 간편성과 수량화의 용이성 때문에 다양한 연구 분야에서 선호된다. 그러나 이 척도의 적절한 사용과 해석에 대해서는 여전히 논쟁이 있다.

리커트 척도는 응답자가 제시된 문장에 대한 동의 정도를 표시하는 방식으로, 일반적으로 5점 또는 7점 척도가 사용된다. 이 척도의 주요 논점으로는 척도의 수준, 중간 점의 역할, 응답 편향 등이 있다.

아래 [표 3]에 인공지능과 협업 시 평가하는 Q1~Q5의 항목들은 생성형 인공지능(AI) 이미지의 표현력을 평가하는 데 중요한 요소를 다루고 있으며, 각 항목은 연구의 목적에 맞게 논리적으로 설계되었다. 이를 기반으로 구체적인 논리적 근거를 뒷받침할 수 있는 선행 연구 내용은 [표 3]을 바탕으로 재구성되었다.

[표 3] 아시아/유럽 디자인 어워드의 평가지표

아시아 국가	시상식	평가분야	평가항목
대한민국	대한민국디자인전람회	제품디자인 / 환경 디자인 실내 디자인/ 포장 디자인 텍스타일 디자인 / 패션 디자인 공예 디자인 / 쥬얼리 디자인 디지털미디어컨텐츠 디자인 시각 디자인	독창성(아이디어) 컨셉의 일관성 구성의 완성도 작품의 상품성
	웹어워드코리아	디자인, UI, 기술, 콘텐츠, 브랜드, 프로모션, 마케팅, 서비스	디자인 분야: 디자인 완성도 아이덴티티의 변화 그래픽 디자인의 효율성 레이아웃과 타이포그라피 디자인의 독창성
	PIN UP 디자인 공모전	전자기기디자인 가전제품디자인 인터렉션디자인 생활용품 및 홈 오피스용품 디자인 환경디자인 헬스케어 디자인 및 특수제품 운송기기디자인 공공디자인 컨셉디자인	평가기준 사전심의
일본	Good Design Award	제품디자인 / 포장디자인 환경디자인 / 커뮤니케이션디자인 소재표면처리디자인 건축디자인 / 패션디자인	인간의 속성 공정성 혁신성 심미성 윤리성
중국	China Red Star Design Award	커뮤니케이션 툴 컴퓨터 기술 주거 엔터테인먼트 레져&레크레이션 의료&과학 포장 교통 패션&악세서리	혁신성 효용성 경제적 이익 환경친화성 기술 심미성
싱가포르	President's Design Award	건축 커뮤니케이션 디자인 논평 & 디자인 메니지먼트 패션 디자인 인테리어 디자인 조경 멀티미디어 디자인 제품/산업디자인 도시디자인 year	창의성과 독창성 실행과 마감 기능성과 디자인 전략 미적 감각과 감성적 호소 인류에 이득 지속가능성 국가적 의미와 싱가포르의 아이몬적 가치

유럽 국가	시상식	평가분야	평가항목
독일	reddot Design Award	제품디자인 / 커뮤니케이션디자인 컨셉 디자인	독창성 감성적 본질 디자인 품질 효율성
	iF Design Award	제품디자인 / 커뮤니케이션디자인 소재표면처리디자인 포장디자인 / 컨셉디자인	커뮤니케이션 디자인 분야: - 광고 대상자 - 콘텐츠 사용자 (친숙함, 네비게이션, 기능성) - 보여지고 느끼는 점 (심미성, 스크린디자인, 애니메이션) -유일성 (창의성, 독창성, 혁신성)
	Baden-wurttemberg International Design Award	- 프로덕션, 집회, 기호논리학 - 커뮤니케이션, 오디오/비디오, 광학 기기 - 의학, 사회복귀, 노인 의학 - 욕실, 위생, 설치, 건강 - 주방, 가정 -테이블과 주방용품 -생활 -사무용 가구 -Ambience, 라이프스타일 -조명 -레저, 옥외 - 스포츠 - 아동, 패밀리 - 건축 - 공공디자인 - 운송, 교통	디자인의 본질 기능성 혁신적인 내용 인간 공학 / 인터페이스 디자인 제품 그래픽과 타이포그라피 생태학 / 지속가능성 품질 감성적 호소 브랜드의 조화
프랑스	Observeur du Design	제품 / 포장 공간과 환경 그래픽 디자인 /시각 커뮤니케이션 브랜드 아이덴티티/브랜딩 멀티미디어 기업 전략 서비스 / 시스템 인터페이스 전망 말라 재료 / 사운드	혁신 사용자 편의 개선 비용절감 격식과 구조를 갖춘 리서치 새로운 니즈에 대한 응답 호환성 자연 자원에 대한 높은 평가 품질과 과정의 독창성 글로벌 기업 전략의 도구 새로운 업종의 투자 전통적으로 알아온 것에 대한 절제
핀란드	Fennia Prize	제품 디자인 오픈 시리즈 (비지니스, 서비스 컨셉, 환경)	사용성 책임감 비즈니스 성향 심미적 적합성 시각적 환경에 적합성

스위스	Design Preis Schweiz (DPS)	커뮤니케이션 디자인 패션 디자인 가구 디자인 인테리어 디자인 제품디자인 섬유디자인	커뮤니케이션 디자인: 인포메이션 가치 현실화와 매력 미디어의 이용
네덜란드	DDA (Dutch Design Awards)	커뮤니케이션 ① 베스트 디지털 미디어 디자인 ② 베스트 모션 디자인	① 베스트 디지털 미디어 디자인 평가 기준: 컨셉, 인터페이스, 인터렉션, 건축,

선행 연구 '디자인 어워드의 평가지표 및 프로세스 개선에 관한 연구'에서는 여러 국가의 디자인 어워드와 그 평가 항목들을 나열하고 있다. [표 4]에서 언급된 Q1~Q5의 항목들은 [표 3] 에서 나열된 평가 항목들과 유사한 부분이 많다. 예를 들어, Q1의 '색감/분위기'는 컨셉의 일관성과 심미적 적합성에 해당할 수 있으며, Q2의 '영감/아이디어'는 혁신성과 창의성에 해당할 수 있다. 또한, Q3의 '행위'는 효용성, 기능성, 미디어의 이용 등에, Q4의 '얼굴'은 심미성에, 그리고 Q5의 '불쾌한 골짜기, 할루시네이션'은 사용성과 지속가능성에 해당할 수 있다. 이러한 유사성을 바탕으로, 첫 번째 표에서 제시된 Q1~Q5의 항목들이 디자인 어워드에서 중요하게 여겨지는 평가 요소들을 잘 반영하고 있음을 알 수 있다. 따라서 이 항목들은 유럽과 아시아 지역의 디자인 평가 요소와도 연계된다고 볼 수 있다(강태임, 2011, p.39).

다시 말해, Q1에서 다루는 색감과 분위기는 AI 이미지가 시각적으로 전달하는 첫인상을 결정하는 중요한 요소이다. 색감은 레퍼런스 이미지를 통해 이미지의 정체성과 감정을 형성하는 데 중요한 역할을 하며, 이는 레퍼런스(sref, cref)가 얼마나 적절히 활용되었는지를 평가하는 기준이 된다. 예술적 색감과 분위기의 적합성을 분석하기 위해, 연구에서는 자가 평가나 실험적 접근을 통해 이와 관련된 데이터를 수집하고 평가 지표로 활용할 수 있다. 이 항목은 생성형 AI가 스타일과 느낌을 얼마나 충실히 반영하는지를 확인하는 데 초점을 둔다.

또한 Q2에서 제시된 영감 및 아이디어 측면은 AI가 단순한 이미지를 넘어 창의적인 내용을 표현하는 데 기여할 수 있는지를 평가한다. 레퍼런스 자료를 기반으로 창작된 AI 이미지는 새로운 시각적 관계나 개념을 도출하는 능력을 보여준다. 이 측면은 특히 아이디어 발현이 중요한 예술 및 디자인 연구에서 매우 의미 있는 평가 기준으로 작용한다. AI의 창의성은 인공지능 모델의

학습 데이터와 프롬프트 설계에 크게 의존하므로, 해당 질문은 모델의 성과와 작가의 의도를 효과적으로 결합하는지 평가할 수 있다.

Q3은 AI 이미지 속 등장인물의 행위 표현을 평가하는 데 초점을 맞춘다. 이는 스토리텔링 기반의 연구에서 특히 중요한 부분으로, 인물 레퍼런스 cref를 기반으로 하였을 때 캐릭터의 표정, 제스처, 행위 등이 의도한 메시지를 전달하는 데 얼마나 성공적인지를 판단한다. 행동과 맥락적 요소를 구체적으로 분석함으로써, AI가 단순한 행위 표현을 넘어서 스토리와 연관된 특정 행위의 심층적 의미를 구현할 수 있음을 확인할 수 있다.

Q4는 AI 생성 이미지에서 인물의 얼굴 매력도를 평가한다. 얼굴 매력도는 단순히 미적인 측면만이 아니라, 캐릭터의 개성과 서사를 강화하는 데 필수적인 요소로 작용한다. 특히, 얼굴 표현의 디테일과 정밀성은 기술적 측면과 아울러 감성적 연결성을 형성하는 데 기여할 수 있다. 작가는 이를 통해 AI가 얼마나 효과적으로 인간적 요소를 재현할 수 있는지를 측정할 수 있다.

마지막으로, Q5는 AI 이미지의 자연스러움과 불쾌한 골짜기(Uncanny Valley) 효과를 평가한다. 불쾌한 골짜기란 AI나 로봇이 인간과 비슷하지만, 완벽히 동일하지 않은 경우 발생하는 심리적 거부감을 의미하며, AI 기술 발전 과정에서 중요한 고려 요소이다. 이 질문은 생성된 이미지가 관찰자에게 얼마나 자연스럽고 편안하게 받아들여지는지를 확인하는 데 초점을 맞춘다. 자연스러운 표현은 AI 모델의 기술적 진보와 프롬프트 설계의 정교함을 반영하는 중요한 지표로 간주된다.

따라서 Q1~Q5는 AI 이미지 평가에서 핵심적인 다섯 가지 측면을 다루고 있으며, 각각의 항목은 작가의 의도와 AI 기술의 발전 상태를 반영한다. 이러한 항목들은 생성형 AI의 성능을 체계적으로 분석하고, 이를 통해 연구의 신뢰성과 정확성을 높이는 데 기여한다. 작가는 각 항목을 기반으로 AI의 능력을 분석함으로써, 실질적인 결과를 도출하고자 했다.

[표 4] 인공지능과 협업시 적용할 리커트 척도 평가 기준

리커트 척도	설명
Q1 색감/분위기 레퍼런스	스타일 레퍼런스(sref), 인물 레퍼런스(cref)이미지의 색감이나 분위기, 느낌을 얼마나 잘 반영한 AI이미지를 만들어 낼 수 있는가.
Q2 영감/아이디어 레퍼런스	스타일 레퍼런스(sref), 인물 레퍼런스(cref), 문장 프롬프트의 구성을 통해 얼마나 관객에게 새로운 상상을 할 수 있게 하는 AI이미지를 만들어낼 수 있는가.
Q3 행위 레퍼런스	스타일 레퍼런스(sref), 인물 레퍼런스(cref), 문장 프롬프트의 구성을 통해 AI 캐릭터를 표현할 때, 얼마나 묘사하는 캐릭터의 행위가 작가나 작가의 의도에 부합하게 생성이 되는가.
Q4 얼굴 레퍼런스 (매력적인 얼굴 생성 정도, 얼굴 효과)	프롬프트를 통해 생성한 AI인물의 외모가 얼마나 매력적인가.
Q5 불쾌한 골짜기, 할루시네이션	프롬프트를 통해 생성한 AI인물의 이미지가 얼마나 자연스러운가.

3. 작품 연구

3.1 연구 프로세스와 평가 방법

연구 프로세스

이 연구를 통해 그리스 신화 '파리스의 심판' 일화를 현대적으로 재해석한 캐릭터 아트 제작을 추진하였다. 2024년 3월 18일부터 2024년 11월 27일까지 파리스와 3 여신을 포함한 미드저니 AI 이미지 1,088장을 생성하여, 이를 바탕으로 2차 작업에서 12장의 상징적인 컨셉 아트를 제작하고, 3차 작업에서 프롬프트북과 영상, 이미지 월을 만들었다.

연구 과정에서는 작가의 개인 작업을 레퍼런스로 활용하고 이미지 생성 AI를 통해 작업하였다. 이 과정에서 주안점은 만화 스타일의 일러스트레이션보다는 이미지 생성 AI가 밀도감 높은 그림 제작이 가능한 점을 고려하여 실사에 가까운 캐릭터 아트를 제작했다는 점이다. 작업을 진행하며

3 여신과 파리스를 캐릭터의 성격과 스토리텔링을 담으면서도, 현대적이고 매력적인 스타일과 용모를 갖춘 초상화 일러스트레이션으로 표현하는 데 중점을 두었다.

[표 5] 1~3차 작업 과정의 요약

1차 작업	* 개인 동양화 작업을 레퍼런스로 활용해서 미드저니 실사 모델 테스트를 진행. * 캐릭터 10명에 대해서 각 캐릭터별로 이미지를 제작하였다. 채택된 이미지, 미채택 이미지들로 나누어서 설명 * 1차 작업에서 채택, 미채택 이미지의 기준 설립 후 검토.
2차 작업	* '파리스의 심판'을 표현한 12개의 스토리라인을 중심으로 각 스토리에 맞는 캐릭터 아트 작업을 진행 * 여러 캐릭터가 등장하는 형태의 이미지를 미드저니를 활용하여 제작 *스테이블디퓨전을 사용해 캐릭터 추가 작업을 진행하고 그 과정을 자세하게 기술 * 1차 작업과 마찬가지로 성공한 이미지, 미채택 이미지들로 나누어서 설명.
3차 작업	* 2차 작업의 12개 캐릭터 아트들을 기준으로 하여 바인더 형식의 프롬프트북 및 전시용 AI 동영상을 제작 * 제작된 AI 이미지 중 1088장을 선별하여 벽면에 아카이빙

3.2 인공지능 일러스트레이션에 레퍼런스로 활용된 원본 그림의 스타일

이번 작품 제작을 위해 작가의 기존 작품을 주제와 이미지를 분석해 보았다. 작가가 원래 작업해 오던 방식인 동양화 그림 스타일은 판타지적 요소와 전통적 소재를 현대적으로 재해석하는 독특한 특징을 보인다. 주요 소재로는 판타지적 주제, 꽃, 소녀와 여성 인물이 대체로는 두드러지며, 그림의 스타일로는 다채로운 색상과 복잡한 문양, 반짝이는 효과를 활용하여 화려하고 세밀한 표현을 추구한다.

작가는 동양화를 그릴 때 여성을 주제로 작업할 때가 많다. 따라서 작가의 작품 제작에 있어 여성을 주제로 한 작품에서는 향수병, 상상의 세계, 웨딩드레스 등 추상적 소재와 배경을 사용하여 환상적이고 신비로운 분위기를 연출한다. 일부 꽃을 소재로 한 풍경화 작품에서는 벚꽃,

장미 등을 추상화하여 비현실적으로 표현하거나 힐마 아프 클린트, 구스타프 클림트의 영향을 받은 추상화 형식을 통해 판타지적이면서도 서정적인 감성을 표현하기도 한다.

저자는 다양한 소재를 실험적으로 다루며, 특히 2017년 용을 주제로 한 작품 [그림 15]에서는 갈색 톤과 금박을 사용하여 초월적 분위기를 표현하고, 같은 해 시계를 소재로 한 작품 [그림 18]에서는 철학적이고 신비로운 느낌을 추구한다. 2022년경에는 학과 모란 같은 전통적 동양화 소재를 현대적으로 재해석한 여성 추상화 작업 [그림 17]을 시도하기도 하였다. 작가의 자화상 시리즈에서는 일상적 요소와 판타지적 요소를 결합하여 독특한 표현을 보여주며, 지인들을 표현한 초상화 작업에서도 환상적인 색감과 문양을 통해 저자만의 스타일을 구현한다. 그 외에도 물고기, 내비게이션 등 다양한 소재를 활용한 추상화 작업도 진행한 바 있고, 2023년에는 포토샵을 이용한 현대적 타이포그래피 일러스트레이션 [그림 22] 등 다양한 기법을 실험한다.

2023년 작가는 포토샵을 활용한 디지털 아트 기법을 활용하여 아프로디테, 헤라 등의 신화적 인물을 추상적이고 기형적인 형태로 표현하는 등 [그림 469]~[그림 476] 포크 아트(Folk Art)적 요소도 작품에 도입한다. 즉, 저자의 동양화 작업과 포토샵으로 그린 디지털 아트 모두를 미드저니와 스테이블 디퓨전의 레퍼런스 이미지로 주로 사용하여 최종 인공지능 일러스트레이션에 대한 레퍼런스적인 연구 내용으로써 사용했다.

한편으로는, 생성 AI 학습 과정에서 사용된 저작물을 저작권법으로 보호해야 하는지에 대한 논쟁에 더해, AI가 생성한 글과 이미지를 저작물로 볼 수 있는지에 대해서도 논쟁 중이다. 작가가 가지고 있는 그림의 스타일은 생성 AI를 활용한 창작 과정에서 작가가 만든 AI 결과물 이미지에 대한 저작권을 보호하기 위한 하나의 방법으로써 사용되었다(서윤경, 2020, p.192). [표 6]에서 이어지는 26개의 이미지는 작가가 2016년~2024년까지 그린 동양화, 일러스트레이션의 일부 샘플들이다. 여기에 있는 대부분의 이미지는 처음부터 이 연구를 위해 구체적으로 창작되었던 것은 아니었다. 그러나 이 이미지들은 각각 작가의 학위 청구전 프롬프트북의, 1장~12장 스토리를 표현하는 캐릭터 컨셉 아트의 스타일 레퍼런스(Sref)로 사용되었다. 샘플들의 대부분은 작가의 오래된 그림들이다. 그림의 순서는 프롬프트북의 순차적 순서를 따른다.

[표 6] 원본 그림의 스타일

 • [그림 7] 파리스의 선택 • 2023년 제작, 신규 작업	 • [그림 8] 심상 • 2020년 제작, 기존 작업
 • [그림 9] 미쓰월드로 향하는 문 • 2023년 제작, 신규 작업	 • [그림 10] 클린트 스타일 습작 • 2024년 제작, 기존 작업

- [그림 11] Self Confidence
- 2021년 제작, 기존 작업

- [그림 12] 시선
- 2019년 제작, 기존 작업

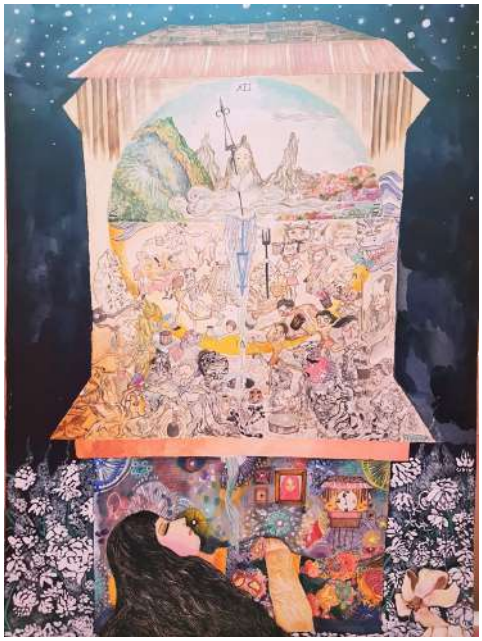
- [그림 13] 영원
- 2019년 제작, 기존 작업

- [그림 14] 야경 물그림자
- 2019년 제작, 기존 작업

- [그림 15] Legend
- 2017년 제작, 기존 작업

- [그림 16] 사진찍는 여인
- 2019년 제작, 기존 작업

- [그림 17] 화조의 여인
- 2022년 제작, 기존 작업



- [그림 18] 시계 소리
- 2017년 제작, 기존 작업

- [그림 19] 뜨개질 소녀
- 2024년 제작, 신규 작업

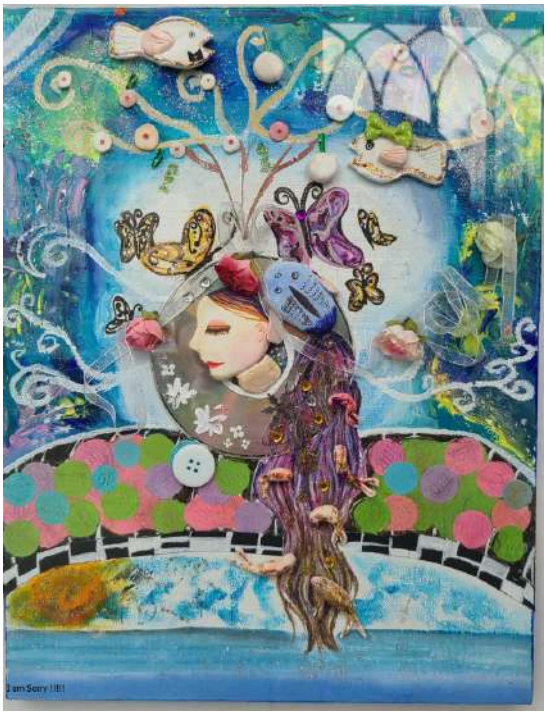
- [그림 20] 인기녀 아프로디테
- 2024년 제작, 신규 작업

- [그림 21] 딸기 우유
- 2022년 제작, 기존 작업

- [그림 22] 타이포그래피
- 2023년 제작, 기존 작업

- [그림 23] Flow
- 2021년 제작, 기존 작업

- [그림 24] 페로몬 향수
- 2024년 제작, 신규 작업



- [그림 25] Life-Music=0
- 2016년 제작, 기존 작업

- [그림 26] 벚꽃
- 2024년 제작, 기존 작업

- [그림 27] 황금 돼지
- 2019년 제작, 기존 작업

- [그림 28] MCM아트백
- 2017년 제작, 기존 작업

- [그림 29] MCM 아트백 드로잉
- 2017년 제작, 기존 작업

- [그림 30] MCM 아트백
- 2017년 제작, 기존 작업

- [그림 31] 무궁화
- 2024년 제작, 기존 작업

- [그림 32] 소녀
- 2024년 제작, 기존 작업

위 작품들[표 6]은 작가의 동양화 회화 작품들이다. 작가의 회화 작품의 의미는 '행복 추구'이다. 작가는 유년 시절에 마음속에서 본인의 이상적인 모습과 이상적인 인생에 대해 상상해 그 주제로 그림을 그려왔다. "비록 지금은 아파트에 살고 있지만 20대 때는 으리으리한 저택에서 살 거야", 혹은 "20대에는 해외로 나가서 어마어마한 돈을 벌 거야", "20대 때는 사교계의 여왕이 되도록 노력해야지!" 등 다소 비현실적이며 엉뚱하며, 화려한 삶을 상상하고 꿈꾼 내용이 그림에 담겨있다. 유년 시절의 상상들은 주로 작품의 색으로 표출되어, 흰색 캔버스에 화려하고 특이한 색이 가득 채워져 있다. 또한 '마음속 과대망상'을 그림의 문양이나 패턴으로 재해석해서 심리적 욕구를 해소하는 방법으로 작품을 제작했다. "과연 행복이란 무엇일까?"에 답을 구하기 위해 화려한 색, 패턴, 문양으로 그 답을 탐구해 왔다.

[표 7] 기존 작업과 신규 작업간의 구분

작품 논문 용으로 새로 그린 그림	[그림 7]	[그림 9]	[그림 19]	[그림 20]	[그림 24]
작품 논문 전 기존에 그렸던 그림	[표 6]에서 5개의 그림을 제외한 나머지 그림들				

위의 표에서 보이다시피 작품 논문용으로 새로 그린 그림에는 [그림 7], [그림 9], [그림 19], [그림 20], [그림 24]가 있고, 작품 논문을 시작하기 전 기존에 그렸던 그림들은 [표 6]에서 5개의 그림을 제외한 나머지 그림들이 포함된다.

3.3 '파리스의 심판' 현대적 재해석 스토리

'파리스의 심판'은 그리스 로마 신화 중 오랜 세월 인류의 미술, 문화, 디자인 등에 영향을 끼친 이야기로, 루벤스와 라파엘로 같은 화가들의 작품뿐만 아니라 영화와 출판의 주요 소재로 사용되었다. 작가는 어릴 적부터 이러한 스토리텔링 기반의 작품과 문화적 산물에 관심을 가졌고, 이를 자신의 작품 활동과 연결하는 계기로 삼았다.

신화에 따르면, 테티스는 아버지를 능가할 아들을 낳으리라는 예언 때문에 인간 펠레우스와 결혼하게 된다. 테티스와 펠레우스의 결혼식에는 모든 신들이 초대되었지만, 불화의 여신 에리스만은 초대받지 못했다. 이에 분노한 에리스는 결혼식에서 '가장 아름다운 여신에게'라는 글귀가 새겨진 황금사과를 던졌고, 헤라, 아테나, 아프로디테가 자신이 사과의 주인이라 주장하며 다투었다. 제우스는 심판을 피하고 트로이 왕자 파리스에게 판결을 맡겼다. 헤라는 권력과 부, 아테나는 지혜와 명예, 아프로디테는 가장 아름다운 여성을 약속했다. 결국, 파리스는 아프로디테를 선택하여 황금사과의 주인으로 삼았고, 그녀의 약속대로 세상에서 가장 아름다운 여성 헬레네를 얻게 되었다. 그러나 이 선택은 트로이 전쟁의 발단이 되었다. (김성대, 2011)

[표 8]에서 보이는 이 12장의 스토리에 관해서 설명하자면, 현대사회의 물질적 풍요 속에 사람들은 많은 것을 경험하며 동시에 여러가지 욕망을 꿈꾼다(박주미, 2020, p.i). 이 12개의 스토리는 인간들의 채워지지 않는 미의 욕망을 표현한 것이다. 미란 늘 유동적이고 쉽게 변질할

HONGIK UNIVERSITY

수 있으며, 진, 선과 같은 불변하는 가치들과 긴밀한 관계를 맺으며 존재할 때 그 가치를 높일 수 있게 된다고 한다. (심정아, 2016, p.13)

또한, 작가는 어린 시절부터 끊임없이 '예쁜 여성', 혹은 '매력적인 소녀'라는 주제에 집착하며 인물 중심의 그림을 그려왔다. 그렇기에 파리스의 심판은 작가에게 상상을 불러일으키는 매력적인 소재였다. 또, 2023년부터 AI를 활용하여 조각같이 정교한 형태의 실사 캐릭터 이미지를 생성하는 주제에 흥미를 가져왔고, 이는 작가의 마음속에 있는 '매력적인 이성'이라는 주제를 표현하기에 적합한 도구였다. 이에 작가의 작품 세계를 확장하기 위한 목적으로 AI 캐릭터 아트를 생성하였고 이를 '파리스의 심판' 현대적 재해석 초상화 시리즈로 나타나게 되었다.

*1~12장 컨셉 아트는 반드시 이야기의 순차적인 순서를 나타내지는 않는다.

[표 8] 프롬프트북 1~12장을 대표하는 캐릭터 아트의 스토리

① 황금사과의 주인은 누가 될까? 한 유명 예언가는 테티스와 결혼하는 남자에 대해서 섬뜩한 예언을 했다. 그러나 결국 테티스는 2030년 자신만의 결혼식을 연다. 그 날 불화의 여신 에리스가 황금사과를 들고 결혼식장에 등장한다. 황금사과에는 '가장 아름다운 여신에게'라는 문구가 적혀있다. 이를 계기로 여신들 사이에 싸움이 벌어진다. 여신들 사이의 갈등의 골이 깊어진다.	**② 도난당한 황금사과를 가지러 왔다!** 불화의 여신 에리스는 한때 톱스타 테티스만큼의 전성기를 달리던 여신으로, 과도한 성형중독과 약물부작용으로 인생이 망가진 비극의 여신이다. 에리스는 본인이 던진 황금사과를 통해서 다른 여신들 사이에 갈등과 분쟁이 생기는 것을 즐긴다.
③ 파리스의 등장 파리스가 등장한다. 특히 아테네, 아프로디테, 헤라는 황금사과와 관련해서 파리스의 심판을 받고 싶어한다. 여신들은 각자 다른 조건으로 황금사과를 얻는 것을 원한다. 파리스는 3여신을 놓고 고민한다. 헤라는 아시아 왕의 자리, 아테네는 전쟁 영웅, 아프로디테는 가장 아름다운 여인을 주겠다고 한다. 참고로 파리스는 어느 사과농장 농부의 입양된 아들로 우연히 황금사과를 수확하게 된 상황에서, 황금사과를 도난당한 상황이었다.	**④ 저울질** 파리스는 아프로디테, 아테네, 헤라 3여신을 두고 누구를 선택해야할지 고민하며 저울질한다.
⑤ 선택받은 그녀 파리스는 황금사과를 최종적으로 아프로디테에 바친다. 한편 톱스타 테티스는 3여신을 제외한 다른 여신들의 도움으로 자신의 결혼식을 무사히 마친다.	**⑥ 파리스의 속사정** 파리스와 아프로디테가 데이트를 하는 동안, 아프로디테는 본인의 전 남자친구, 예를 들어 전쟁의 신 아레스나 아도니스같은 남성들을 언급하며 본인에게 얼마나 많은 남자들이 본인한테 반했는지에 대한 자부심을 드러내고, 그 과정에서 파리스는 본인이 정말 아프로디테에게 중요한 존재인지 진지하게 의문을 갖는다.

⑦ 첫 데이트를 망치다 파리스와 아프로디테가 데이트를 하는 동안, 아프로디테는 본인의 전 남자친구, 예를 들어 전쟁의 신 아레스나 아도니스같은 남성들을 언급하며 본인에게 얼마나 많은 남자들이 본인한테 반했는지에 대한 자부심을 드러내고, 그 과정에서 파리스는 본인이 정말 아프로디테에게 중요한 존재인지 진지하게 의문을 갖는다.	**⑧ 갈등과 오해, 그리고 화해** 이후 헤라는 파리스와 헤어진 아프로디테에게 약간 연민을 느끼게 되고, 이후 아프로디테와의 갈등에 대해 사과하기 위해서 그녀의 집에 방문하지만, 아프로디테는 황금사과가 없어졌다고 한다. 그러자 헤라는 투시력, 초능력을 발휘해서 아프로디테의 도난당한 황금사과를 다시 되찾아준다.
⑨ 황금사과와 대화를 나누다 아프로디테는 헤라를 통해 다시 되찾은 황금사과와 대화를 나눈다. 그 날 황금사과는 아프로디테에게 진정한 소원을 다 이루어 주겠다고 선언한다. 아프로디테와 황금사과는 그렇게 서로 교감을 나눈다.	⑩ 다시 만난 3여신과 파리스 그리고 그 날 3여신, 파리스는 미쓰월드에서 서로 마주친다. 파리스는 다시 한번 아프로디테에게 사랑 고백을 하면서, 다시 한번 더 잘해보고 싶다고 이야기한다. 그러나 아프로디테는 사랑고백을 간접적으로 거절하며, 파리스에게 어떤 한 장소를 찾아갈 것을 명령한다. 그리고 그 날 불화의 여신 에리스는 경찰서에서 체포된다.
⑪ 소원을 이루다 황금사과는 아프로디테의 편에 서서 그녀의 소원을 이루어주고, 아프로디테는 황금사과를 통해서 얻을 수 있는 초능력들을 올림푸스의 다른 신들에게도 공평하게 나눠주었다. 아프로디테는 황금사과를 통해 블랙홀에 들어갈 수 있는 힘, 크리에이터로서의 능력, 남자를 더 유혹하는 능력을 얻게 된다.	**⑫ Ending Scene: 전쟁의 시작** 아프로디테의 계략으로 불타는 사랑에 빠진 헬레네와 파리스는 사회적으로 큰 문제를 일으킨다. 파리스의 친부모님은 사실 알고 보니 재벌이었고, 헬레네도 재벌이었다. 서로 사랑하는 두 사람 사이에서 서민들은 고생할 계기를 겪게 되고, 결국 파리스로 인해 한국에는 전쟁이 일어나게 된다.

4. 테스트의 단계별 산출물

4.1 1차 작업

작가의 1차 작업에서는 8명의 여성 캐릭터와 2명의 남성 캐릭터를 중심으로 미드저니를 활용하여 환상적이고 몽환적인 분위기의 캐릭터를 연출했다. 이 캐릭터들은 각각 고유의 개성과 매력을 지니고 있으며, 신화적 요소가 녹아들어 있다. 캐릭터의 외형적인 아름다움은 물론, 각자가 가진 내면의 서사와 정서적 울림을 이미지 속에서 표현하고자 했다.

또한, 작가는 AI가 제시하는 예측 가능성을 넘어 새로운 미적 가능성을 탐구한다. 미드저니의 설정을 세밀히 조정하고, 작업 과정에서 수십 가지 프롬프트를 실험하며 각 캐릭터에 맞는 가장 적합한 스타일과 구성을 끊임없이 탐색했다. 이러한 작업은 작가의 신념, 즉 창작자가 기술을 주도적으로 활용해 독자적인 그림 스타일을 완성해야 한다는 생각 때문이다.

1차 작업에서, 미드저니를 활용하여 이미지 생성을 시도하였고, 그에 따른 1차 작업 결과를 분석하고 요약하였다. 연구 과정에서 이미지 옵션, Vary Region, Upscale 기능등을 활용하였다.

- 이미지 옵션(U1, U2, U3, U4): 이미지 생성AI 제시하는 이미지 옵션
- Vary Region: 특정 부위나 디테일을 강조하거나 세밀하게 수정, 보완하는데 사용
- Upscale: Upscale Creative, Upscale Subtle로 나뉘며, 이미지 변형이 될 수 있음

생성된 이미지는 크게 실패 이미지와 성공적인 결과물(예쁜 이미지) 크게 두 가지로 분류하였는데 이러한 분류는 시각적 완성도와 정서적 반응을 기준으로 이루어졌다. 원하는 수준의 성공적인 이미지를 얻기 위해서는 평균적으로 여러 번의 시도가 필요했으며, 시도 횟수는 이미지의 난이도와 디테일에 따라 달라졌다.

성공적인 이미지 생성을 위한 시도 횟수, 시간대별 작업 구성, 그리고 캐릭터의 분위기 반영 정도를 체계적으로 기술하였으며, 캐릭터의 분위기, 효과는 개인 작업의 레퍼런스 (Sref)나 모델 이미지(Cref)를 기반으로 어느 정도 반영되는 것을 확인하였으며, 이 결과는 각 이미지의 순위를 매김으로써 평가되었다.

미드저니 프롬프트 문장에 대한 영감은 M2Z1 | AI Visual Agency Backed by AI에서 얻었으며, 성공한 이미지와 미채택 이미지를 1차 작업에서 분류하고, 성공한 이미지의 기준을 설정하는 작업에 활용하였다 (M2Z1 | AI Visual Agency, n.d.). 특히 불쾌한 골짜기를 경험한 프롬프트에 관해서도 기술하였다. 또한, 프롬프트별로 이미지가 나왔을 때 주로 어떤 이미지를 선택하고 업스케일하는 지에 대해서 저자의 주관적인 이유를 기술하였다.

인공지능 캐릭터 아트 이미지를 생성할 때 스타일 레퍼런스에 [표 6]에서 언급했듯이 저자의 동양화 개인 작업 이미지, 디지털 드로잉 등을 활용하였으며 인물 레퍼런스 이미지에는 일부 실물 모델 이미지를 활용한 부분이 있다. 필요에 따라 저자의 얼굴 사진을 미드저니에 '/describe' 명령어를 넣고 새로운 인물 이미지를 생성해서 활용한 부분도 있으며, 1차 작업에서는 미드저니에서 시도했던 프롬프트와 이미지들에 대해 프로세스 중심으로 구체적으로 기술하였다. 각 캐릭터 10명 별로 실사 모델 이미지들을 정리하였으며, 그 사이에는 성공적이지 못했던 이미지들도 다수 포함되어 있다. 이 테스트에서는 성공한 이미지들과 성공적이지 못한 이미지들에 대해 분류하여 구체적으로 기술하였다.

작가는 캐릭터 이미지 작업을 통해 성인들이 일상에서 느끼는 중압감을 덜고, 어릴 적 동경했던 순수하고 환상적인 세계로 잠시나마 돌아갈 수 있는 캐릭터 이미지를 만드는 데에 중점을 두었다. 이를 위해, 소녀 시절 선호했던 핑크 색조와 사랑스러운 공주풍의 이미지, 혹은 그 외의 다채로운 컬러 코드 등을 적극 활용하여 친숙하고 따뜻한 분위기를 자아내는 것이 작업의 핵심 목표였다. 이는 단순한 선호를 넘어 본인의 미적 감각과 창작 철학의 중요한 근간이 되었다. 과거의 작가가 몰두했던 이 미적 요소들을 이번 연구에 투영하여, '파리스의 심판' 속 캐릭터들을 현대적인 소년·소녀풍의 일러스트로 제작하였다(조고운, 2014, p.10).

4.1.1 아프로디테

[그림 33] 아프로디테 포토샵 드로잉

[그림 33]은 '파리스의 심판' 작품의 실사 모델 제작 과정에서 아프로디테 캐릭터를 중심으로 미드저니를 활용한 이미지 생성 프롬프트 구성에 관한 내용이다. 연구 방법으로는 두 가지 유형의 프롬프트를 설정하여 각각의 특성을 분석하고, 이미지 스타일 및 세부 요소를 정의하였다.

[그림 33]을 기반으로 한 첫번째 프롬프트 유형은 한국 여성 모델을 중심으로 로맨틱한 드레스와 액세서리, 블링블링한 스카프 등을 활용하여 꿈의 세계로 향하는 모습을 표현하였다. 이는 핑크색 배경과 경이로운 표정, 에디토리얼 사진 스타일을 통해 구현되었다. 두 번째 프롬프트 유형은 1950년대 후반부터 1970년대 초반의 패션쇼를 연상시키는 핑크 드레스를 착용한 모델이 런웨이를 걷는 모습을 설정하였다. 이 유형은 스트라이프와 컬러풀한 무대, 영화적 조명, 핑크톤 색상, 꽃 디테일 등을 포함한 패션 사진 스타일로 구성되었다.

[그림 33]을 기반으로 한 이미지 스타일의 레퍼런스로는 안나수이 모델 화보 사진, 포토샵 일러스트, 동양화 개인 작업 및 셀카 사진 등을 활용하였다. 전체적으로 분홍색과 인상주의적 느낌, 파스텔 톤과 화려한 색조를 사용하여 신비롭고 환상적이며 동양적인 분위기를 강조하였다. 세부 설명에서는 분홍색을 중심으로 청순하면서도 여성스럽고 낭만적인 여성의 이미지를

HONGIK UNIVERSITY

지향하였다. 색상 측면에서는 분홍 계열을 포인트 색상으로 사용하며, 깊이감과 부드러움이 느껴지는 인상주의적 색감을 구현하고자 하였다. 분위기 측면에서는 신비롭고 표현주의적이며 현실 초월적인 느낌의 이미지를 구현하는 것을 목표로 하였다. 구성요소로는 사랑과 미를 상징하는 꽃과 부드러운 선, 환상적이고 장식적인 요소를 적극적으로 활용하기로 하였으며, 구체적인 구성은 향후 연구 과정에서 결정되었다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 9] 아프로디테 미드저니 캐릭터 드로잉

[그림 34]
2024년 3월 18일 오후 2:48

a south korean girl taking a bath at a romantic LUSH shop, long dark black hair, pastel tone backdrop, colorful bath products arond the girl, awe in face, editorial photography --chaos 50 --ar 2:3 --sref https://s.mj.run/S4pcSGI6WYU https://s.mj.run/HLDUPxmQgJI --sw 500 --stylize 250 --v 6

[그림 35]

[그림 36]
2024년 3월 18일 오후 3:01

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/BZKc4wzb5vI --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 37]

[표 9]에서 [그림 34]의 경우 스타일 레퍼런스로 '[표 38] 사용도가 떨어진 레퍼런스 이미지' 파트의 '[그림 469] 목욕하는 아프로디테'이미지를 스타일 레퍼런스로 활용했으며, [그림 34]이미지에서 충실하게 반영되었다고 보아서 인상적이었다. [그림 36]의 경우 조금 더 신선한 패션 화보같은 느낌을 주는 이미지라고 생각했는데, 스타일 레퍼런스로 [표 6]의 '[그림 9] 미쓰월드로 향하는 문'이미지를 사용했으며, 이를 잘 반영한 만족한 결과물을 얻었다.

[그림 38]
2024년 3월 21일 오전 10:29

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, hot pink scarf on his head, knitting a scarf, bling bling backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 https://s.mj.run/WQhEVHS-2DI --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 39]

[그림 40]
2024년 4월 24일 오전 10:05

a south korean woman wearing lovely outfit and accessories, wedding dress on his head, blinb bling backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk --cref https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss https://s.mj.run/2x7jvUWsQwQ --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 41]

[그림 38]의 경우도 '[그림 19] 뜨개질 소녀'라는 원본 이미지의 특징을 잘 반영하면서도 안나수이 화보 이미지의 느낌이 같이 섞인듯한 이미지가 인상적이었다. [그림 40]도 스타일 레퍼런스 Sref '[그림 23] Flow'이미지의 특징을 잘 반영하면서도 새침한 소녀의 외모가 인상적이어서 작가가 생각하는 '아프로디테'의 이미지에 부합한다고 생각하였다.

[그림 42]
2024년 4월 24일 오전 10:27

a south korean woman wearing lovely outfit and accessories, wedding dress on his head, blinb bling backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI --cref https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 43]

[그림 44]
2024년 4월 24일 오전 10:52

a south korean woman wearing lovely outfit and accessories, wedding dress on his head, blinb bling backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 45]

아래의 표를 통해 리커트 5점 척도에 따라 두 이미지의 점수와 순위를 매겨보았다.

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 42]	5	5	3	5	5	4.6
[그림 44]	5	5	3	5	5	4.6

[그림 46]
2024년 5월 14일 오후 6:05

pink dresses, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/2x7jvUWsQwQ https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50

[그림 47]

[그림 48]
2024년 5월 14일 오후 6:06

pink dresses, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/2x7jvUWsQwQ https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50

[그림 49]

이 두 이미지는 작가가 오래 전부터 상상해온 '핑크빛 향연'을 잘 표현한 AI이미지이다, 동시에 사랑과 미의 여신의 특징에도 잘 부합한다고 생각하였으며, 작가가 생각하기에 분홍빛 색감을 가장 잘 표현하는 데에 있어서는 흠잡을 때 없는 이미지라고 생각하였다. 그러나 작가는 2차 작업에서 12장 스토리 컨셉 아트를 선택할 때 결국 비슷한 느낌의 [그림 66]이미지를 선택했다.

[그림 50]
2024년 5월 16일 오후 4:20

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/h6yK_ett7SQ --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 51]

[그림 52]
2024년 5월 16일 오후 4:30

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/h6yK_ett7SQ https://s.mj.run/uafbl0tfgr8 --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 53]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 50]	5	5	3	5	5	4.6	1
[그림 52]	5	4	3	5	5	4.4	2

[그림 54]
2024년 5월 16일 오후 4:31

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/h6yK_ett7SQ https://s.mj.run/uafbl0tfgr8 --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 55]

[그림 56]
2024년 5월 16일 오후 4:32

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/h6yK_ett7SQ https://s.mj.run/uafbl0tfgr8 --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 57]

[그림 54], [그림 56] 두 이미지는 대체로 비슷한 느낌을 공유하고 있다. 작가는 두 이미지 다 만족스럽지만, [그림 54]의 경우 주로 작가의 지인들에게 인기가 높았다, 아마도 대중성이 높은 이미지가 아닐까하는 추측을 할 수 있었다. [그림 56]도 반응이 좋았지만, 작가의 지인들은 대체로 [그림 54]을 더 선호했고, 반면에 [그림 56]의 경우 스타일 레퍼런스 Sref 두개의 특징을 모두 다 반영하여 인물의 얼굴을 제외한 나머지 부위들이 작가의 그림 스타일과 매우 일치도가 높은 점이 신기한 점이었다. 두 이미지 모두 다 같은 프롬프트를 입력했을 때 나온 결과물로, 다른 프롬프트에 비해 더 고품질의 이미지를 뽑을 확률이 큰 것같다고 판단하였다.

[그림 58]
2024년 5월 16일 오후 4:35

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/h6yK_ett7SQ https://s.mj.run/uafbl0tfgr8 --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 59]

[그림 60]
2024년 5월 16일 오후 4:47

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling ocean backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/k2AwzLRMMtM --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 61]

작가의 개인적인 취향으로는 [그림 60]보다는 [그림 58]이 더 끌리는 것을 느꼈다. 그 이유는 인물의 머리위에 써져 있는 파스텔톤의 부드러운 천 느낌이 행복감을 느끼게 하기 때문이었다. 반면에 [그림 60] 이미지의 경우 개인적인 의견으로는 기성 작가의 작업들 중 일부분같다는 생각이 들어 애매하지만, 그래도 성공적인 이미지같다는 생각이 들어서 채택하였다. 결국, 두 이미지 모두 다 아름답지만, 개인적인 의견으로는 [그림 58]이 더 성공적이라고 생각했다.

[그림 62]
2024년 5월 16일 오후 4:48

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling ocean backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/k2AwzLRMMtM --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 63]

[그림 64]
2024년 5월 16일 오후 5:07

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 65]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 62]	4	4	3	4	5	4	2
[그림 64]	5	5	3	5	5	4.6	1

[그림 66]
2024년 5월 16일 오후 11:14

pink dresses, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/2x7jvUWsQwQ https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50

[그림 67]

[그림 68]
2024년 5월 18일 오후 5:46

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/Sff4w6VFqfY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 69]

위의 두 이미지는 대중성보다는 작가의 개인적인 취향에 더 잘 부합하는 이미지였다. 작가가 작업을 했던 초반기에는 [그림 68]과 같은 느낌의 심오하고 어두운 밤같은 이미지에서 호감을 느꼈으나, 시간이 흐름에 따라 작가는 [그림 66]과 같은 느낌의 사랑스럽고 밝은 느낌의 이미지에 더 끌리는 것을 느꼈다.

[표 9]에서의 이러한 프롬프트 구성과 이미지 스타일 설정을 통해 '파리스의 심판' 작품의 아프로디테 캐릭터를 위한 실사 모델 제작의 기초를 마련하였다. 실제 동양화 작품과 디지털 일러스트를 제작한 후, 이를 아프로디테 미드저니 실사 캐릭터 제작에 적용하여 작가의 소녀 시절 상상했던 로맨틱하고 황홀한 느낌의 여성 이미지를 만들고자 하였다. 마치 순정만화에서 튀어나올 것 같은 여성스러운 아이돌의 느낌을 상상하며 아프로디테 이미지를 제작하였다. 장미와 벚꽃, 분홍색이 잘 어울리는 사랑스러운 느낌의 여성을 상상했다. 아마도 아프로디테는 8명의 여신 중 가장 우아하고 로맨틱한 느낌의 여신일 것이다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 10] 아프로디테 미채택 캐릭터 드로잉

[그림 70]
2024년 3월 18일 오전 11:27

a south korean girl wearing AnnaSui style dress outfit and accessories, long black hair, taking a photograph, pink rose backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/bpuCJAxUMxg https://s.mj.run/IKELWyzEHwU --cref https://s.mj.run/mIhlQ-b1qco https://s.mj.run/Y0bTlq4GqQA --sw 500 --cw 100 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 71]

[그림 72]
2024년 3월 18일 오후 12:19

a south korean girl wearing AnnaSui style hot pink romentic dress outfit and accessories, long dark black hair, taking a photograph, cherry blossom backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/bpuCJAxUMxg https://s.mj.run/BZKc4wzb5vI https://s.mj.run/ltjUr0sSwT8 --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 73]

[그림 70]의 경우 색감이 다소 칙칙하고 몸의 형태가 아름답게 딱 떨어지는 형태가 아닌 것 같다고 느꼈다. cref에 같은 인물 이미지를 중복해서 넣어서 이미지 성공 확률이 떨어진 것은 아닐지 추측해보았다. [그림 72]의 경우 예쁜 이미지 느낌이 있지만 다리의 형태가 애매모호하고 전형적인 아이돌 패션화보같은 느낌을 받아서 미채택 이미지로 분류했다. [그림 70], [그림 72]의 경우도 프롬프트 상으로 딱히 유별나게 작성된 부분은 없다. 다만, taking a photograph라는 단어가 프롬프트 상에 있는데 상관없는 이미지가 나와서, 미드저니가 반드시 입력자의 명령에 따르지는 않는다는 것을 알 수 있었다.

[그림 74]
2024년 3월 18일 오후 12:22

a south korean girl wearing AnnaSui style hot pink romentic dress outfit and accessories, long dark black hair, taking a photograph, cherry blossom backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/bpuCJAxUMxg https://s.mj.run/BZKc4wzb5vI https://s.mj.run/ltjUr0sSwT8 --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 75]

[그림 76]
2024년 3월 18일 오후 12:36

a south korean woman wearing Anna Sui style violet outfit and accessories, pink scarf on his head, having a black hair, hotpink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/BZKc4wzb5vI https://s.mj.run/ltjUr0sSwT8 https://s.mj.run/bpuCJAxUMxg --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 77]

[표 10]에서 [그림 74]의 경우도 아기자기한 이미지 느낌이 마음에 들었지만 여성의 팔뚝살이 너무 두꺼운 것 같은 느낌을 받아 '귀여운 여성'의 느낌일 수는 있어도 '여신'의 느낌은 아닌 것 같다는 생각이 들었다. 여성이 머리에 쓴 모자는 마치 미키마우스같은 느낌을 준다. 전반적으로 만족스럽지만 '여신의 느낌'이 아닌 것 같아서 미채택 이미지로 분류하였다. [그림 76]이미지의 경우 여자 걸그룹 걸스데이의 '혜리'를 연상시키는 외모를 가지고 있다고 생각했다. 이미지 자체는 아이돌스러운 느낌이 있지만 그 이상의 매력이 무엇인지 모르겠고, '신화와 현대사회의 만남'이라는 느낌이 들지 않는 이미지이다. 따라서 미채택 이미지로 분류하였다.

[그림 78]

2024년 3월 18일 오후 12:36

a south korean woman wearing Anna Sui style violet outfit and accessories, pink scarf on his head, having a black hair, hotpink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/BZKc4wzb5vI https://s.mj.run/ltjUr0sSwT8 https://s.mj.run/bpuCJAxUMxg --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 79]

[그림 80]

2024년 4월 13일 오전 9:24

a photo of a gorgeous model wearing blue and purple eyeshadow look, y2k inspired, dreamy --cref https://s.mj.run/SHDLC4lrbGs --cw 50 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 81]

[표 10]에 있어서 [그림 78]의 경우 cref없이 sref 3개만을 사용했고, 이 프롬프트를 시간이 지나서 미드저니 입력창에 다시 쳤을 때 더 나은 이미지들이 나오기도 하였다. 그러나 3월 18일 오후 12시 36분 이 프롬프트를 쳤을 때에는 이미지의 인체 표현에 있어서 불쾌한 골짜기가 선명하게 느껴지는 것을 경험하였다. [그림 80]의 경우 평소에 많이 쓰던 캐릭터 프롬프트와는 다른 어법의 프롬프트를 썼는데, 그 결과는 일단은 성공적이지는 못했다. [그림 80]의 경우 4월 13일 9시 24분에 만들었고, 후에 이 프롬프트를 다시 쳤을 때에도 거의 동일한 결과가 나왔다. 이미지 자체가 아름답지 않다는 생각이 들지는 않지만 인물의 외모나 분위기가 작가가 지향했던 부분과는 차이가 있어보여서 미채택 이미지로 분류하였다.

[그림 82]
2024년 5월 16일 오후 5:44

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling ocean backdrop, awe in face, editorial photography --cref https://s.mj.run/0N1jziS96jw --cw 90 --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 --sw 500 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 83]

[그림 84]
2024년 5월 19일 오전 7:10

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/Sff4w6VFqfY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 85]

[표 10]에 있어서 [그림 82]의 경우 약간의 불쾌한 골짜기가 느껴진다. 인물의 손이 보이지 않으며 외모 표현도 그리다가 만듯한 느낌이 든다. [그림 84]의 경우 '전형적인 게임 캐릭터'같은 느낌이 드는 이미지이다. 인물의 외모는 예쁘다는 느낌이 들기는 하지만 같은 프롬프트를 후에 다시 입력했을 때 딱히 더 나은 이미지가 나오지도 않았다. 인물의 머리카락 색감이 오묘해서 끌리기는 하지만 판타지 게임의 미녀 캐릭터같은 느낌이 신화적인 요소와는 어울리지는 않는 것 같았다. [그림 82], [그림 84] 모두 예쁘고 괜찮은 이미지였지만 디테일이 부족했다. 딱히 '천상의 여신'느낌이 나지는 않는 이미지들이라 선택하기 조심스러웠다. 전반적으로 아프로디테 캐릭터의 경우 신화적 요소와 현대적인 요소가 중첩되면서 고전적인 우아함과 동시에 낭만적이고 로멘틱한 느낌을 낼 때 효과적이라고 생각했는데, 미채택 이미지의 경우 그 부분에서 약하다고 느꼈던 것 같다. 그러나 구체적으로 왜 프롬프트가 실패했는지는 미지수이다.

4.1.2 헤라

[그림 86] 헤라 포토샵 드로잉

[그림 86]은 헤라 캐릭터를 중심으로 미드저니를 활용한 이미지 생성 프롬프트 구성에 관한 것이다. 연구 방법으로는 세 가지 유형의 프롬프트를 설정하여 각각의 특성을 분석하고, 이미지 스타일 및 세부 요소를 정의하였다.

첫 번째 프롬프트 유형은 한국 여성 모델을 중심으로 파란색 캐주얼 셔츠와 청바지, 빨간 머리를 특징으로 하는 모습을 표현하였다. 이는 장미로 이루어진 배경과 경이로운 표정, 에디토리얼 사진 스타일을 통해 구현되었다. 두 번째 프롬프트 유형은 네온 점이 찍힌 붉은 아이 메이크업과 두꺼운 블랙 아이라인을 강조한 모델의 측면 사진을 설정하였다. 이 유형은 카메라를 응시하는 표정, 복숭아빛 립스틱, 단단한 핑크 배경 등을 포함한 사진 스타일로 구성되었다. 세 번째 프롬프트 유형은 1950년대 후반부터 1970년대 초반의 패션쇼를 연상시키는 핑크 드레스를 착용한 모델을 설정하였다. 이 유형은 영화적 조명과 핑크 톤 색상을 강조한 스타일로 구성되었다.

[그림 86]을 기반으로 한 이미지 스타일의 레퍼런스로는 모델 사진, 포토샵 일러스트, 동양화 개인 작업 등을 활용하였다. 전체적으로 붉은 계열 느낌, 강렬한 톤, 화려한 색조를 사용하여 여성 사업가나 당당한 여왕의 이미지를 나타내고자 하였다.

[그림 86]을 기반으로 한 프롬프트의 세부 설명에서는 빨간색을 중심으로 강렬하면서도 우아하고 고고하며 위엄 있는 여성의 이미지를 표현하고자 하였다. 색상 측면에서는 빨간 계열을 포인트 색상으로 사용하며, 마티스, 피카소의 느낌이 강조된 원색적인 컬러감을 구현하고자 하였다. 또한 강렬하면서도 고풍스러운 색조를 담아내는 것을 목표로 하였다. 분위기 측면에서는 당당하고 근엄한 여성의 이미지와 함께 붉은 계열이 인상적인 느낌을 강조하며, 고혹적인 분위기를 나타내고자 하였다. 구성요소로는 꽃과 같은 장식적인 요소와 결혼과 가정을 상징하는 다양한 요소들을 포함하기로 하였으며, 각 이미지별로 캐릭터 '헤라'를 잘 표현할 수 있는 순위를 매겼다.

[표 11] 헤라 미드저니 캐릭터 드로잉

[그림 87]
2024년 3월 19일 오후 4:01

a south korean girl wearing a blue casual shirts, blue jean and accessories, having a red hair, roses backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/cBFWJr7UN90 https://s.mj.run/-sTVlbwoy9I --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 88]

[그림 89]
2024년 3월 21일 오후 12:33

a south korean girl wearing lovely pink outfit and accessories, having a red hair, Botanical cafe backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/VR7DSbcfHCU --cref https://s.mj.run/csQ4Rco6QZI --sw 500 --cw 80 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 90]

[그림 87]은 작가가 생각하는 여신 '헤라'의 전형적인 이미지를 잘 보여준다. 또한 [그림 87]은 [그림 86] 헤라 포토샵 드로잉 이미지를 Sref로 넣었는데, 그 스타일적인 효과를 잘 보여준다. 반면, [그림 89]는 '첨부. 사용도가 떨어진 레퍼런스 이미지' 부분의 포토샵 드로잉 '카페의 고고한 헤라'이미지를 Sref로 넣었고, 그 결과가 나름대로 효과적이라고 느꼈다. 개인적으로는, [그림 89]는 [그림 87]에 비해 인물의 외모로만 보았을 때는 조금 더 나이든 여성처럼 보이고, 작가가 생각하는 헤라 여신의 전형성을 잘 보여준다는 생각이 들지는 않았다. 즉, 작가가 생각할 때는 [그림 87]과 [그림 89] 모두 각기 다른 각각의 스타일 레퍼런스 이미지의 특징을 잘 보여주지만, 헤라 여신의 얼굴 느낌에 더 어울리는 이미지로는 [그림 87]이 더 어울린다는 생각이 들었다.

[그림 91]
2024년 4월 13일 오전 8:04

closeup side angle photo of a model with gorgeous bright neon dotted red eye makeup and thick black winged eyeliner, peachy shimmering lipstick, looking into the camera, solid pink color background --cref https://s.mj.run/gBaC33hOrOk --cw 90 --ar 2:3 --v 6.0 --style raw --s 50

[그림 92]

[그림 93]
2024년 4월 24일 오후 12:06

a south korean woman wearing pink outfit and accessories, strawberry on his head, drinking a strawberry shake, pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/imkJPcD11g0 --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY --sw 500 --cw 90 --ar 3:2 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 94]

[그림 91]의 경우 평소와는 조금 다른 프롬프트를 썼었다는 게 특징이고, 배경이 심플하면서도 색상이 화려해 마치 고급스러운 패션 화보같은 느낌을 준다. [그림93]의 경우 스타일 레퍼런스 Sref로 [그림 21] 딸기 우유 사진을 넣었고 이를 잘 반영한 헤라 사진이 나왔다. 두 이미지 다 작가가 생각하는 헤라 이미지에 잘 부합하지만, [그림 93]의 경우 조금 더 재기발랄한 소녀의 모습이었다. 반면 [그림 91]은 조금 더 고혹적인 느낌을 준다. 특히 [그림 93]을 만드는 과정에서는 원본 그림의 스타일이 그대로 반영되어 즐거움을 느꼈다.

[그림 95]
2024년 4월 24일 오후 12:06

a south korean woman wearing pink outfit and accessories, strawberry on his head, drinking a strawberry shake, pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/imkJPcD11g0 --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY --sw 500 --cw 90 --ar 3:2 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 96]

[그림 97]
2024년 4월 24일 오후 12:35

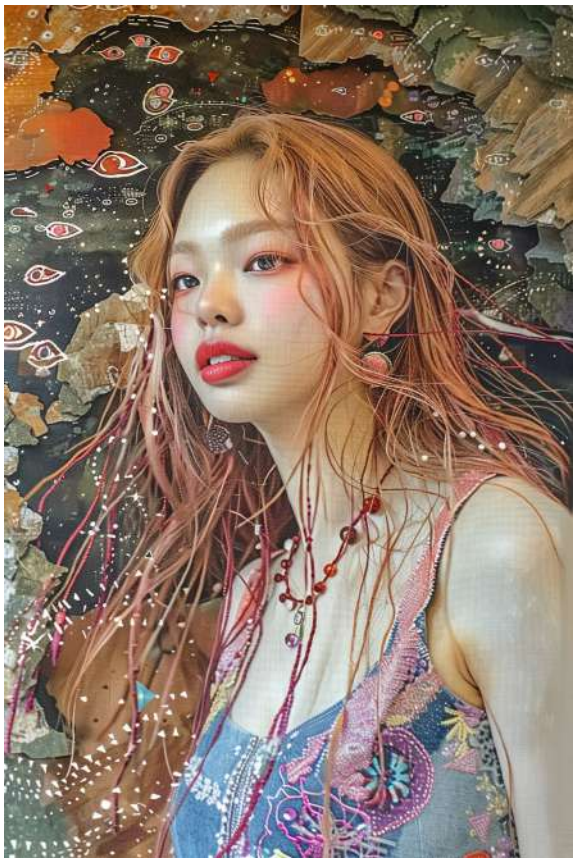
a south korean woman wearing gold outfit and accessories, brown backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 98]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 95]	4	4	3	5	5	4.2	2
[그림 97]	5	5	3	4	4	4.6	1

[그림 99]

2024년 4월 24일 오후 12:35



a south korean woman wearing gold outfit and accessories, brown backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 100]

[그림 101]

2024년 5월 14일 오후7:00

bling bling pink dresses, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/imkJPcD11g0 https://s.mj.run/mrkMytvI1BQ https://s.mj.run/Zg7GoMW6MDc --cref https://s.mj.run/ODq_kSWZwPo https://s.mj.run/5emX11wO1iY https://s.mj.run/-likLFEVq0Q --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 102]

이 이미지들이 상대적으로 아쉬웠던 이유는 다른 헤라 이미지들에 비해 '여신다움'이 덜 느껴진다는 느낌을 받았기 때문이다. [그림 99]는 약간 잘 그려진 그림같다는 느낌이 들고, [그림 101]은 심하게 노출된 의상을 입은 일반적인 아이돌 여성같다는 느낌을 받았다.

[그림 103]
2024년 5월 19일 오후 7:17

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/P8pooBWbNOc --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 104]

[그림 105]
2024년 5월 19일 오후 7:17

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/P8pooBWbNOc --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 106]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 103]	5	4	3	5	5	4.4	1
[그림 105]	4	5	3	4	5	4.2	2

[그림 107]
2024년 5월 19일 오후 7:19

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/P8pooBWbNOc --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 108]

[그림 109]
2024년 5월 19일 오후 8:10

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/B16QAfSpqr8 https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/6LHH2nQKp7Y https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 110]

[그림 107]과 [그림 109]는 헤라 캐릭터를 무난하게 표현한 생성형 AI이미지라고 생각한다. 특히 [그림 107]속 인물은 블랙핑크 제니를 닮았고, [그림 109]속 여성 인물은 한국의 여배우 정소민씨를 닮은 것 같다. 두 이미지의 조형성은 평범한 편이라고 생각한다. 그러나 전반적으로는 여성의 아름다움을 잘 담고 있어서 채택 이미지로 분류해놓았다.

[그림 111]
2024년 5월 19일 오후 8:13

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/B16QAfSpqr8 https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/6LHH2nQKp7Y https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 112]

[그림 113]
2024년 5월 19일 오후 8:28

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/Y7VsQAVLl7c --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 114]

[그림 111]과 [그림 113]도 헤라 캐릭터의 이미지는 잘 나타나지만, 별다른 특색이 없다고 느꼈다. 두 이미지 다 이미지적인 특색이 뛰어나다기 보다는 잔잔한 분위기를 가지고 있으며, [그림 107], [그림 109]와 마찬가지로 특정 연예인을 닮은 듯한 느낌이 든다. 이미지 조형성이 약하지만 인물의 여성스러움을 충실히 담고 있다고 생각해서 채택 이미지로 분류했다.

[그림 115]
2024년 5월 19일 오후 8:28

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/Y7VsQAVLl7c --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 116]

[그림 117]
2024년 5월 19일 오후 8:41

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsOp8jE https://s.mj.run/P8pooBWbNOc https://s.mj.run/9pjw6yaBI-A https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 118]

[그림 115]와 [그림 117]도 마찬가지로 '헤라'라는 캐릭터를 무난하게 표현한 이미지라고 생각하였다. 그러나 작가의 취향으로는 [그림 117]이 조금 더 특색있고 마음에 드는 이미지라고 생각했다. [그림115]는 단순히 배경과 여성 인물만이 심플하게 표현된 느낌이라면, [그림 117]은 여성이 알 수 없는 표정을 짓고 있고 배경에 네이비색으로 그려진 문양이 다소 거칠어보인다는 느낌을 받았기 때문이다. 그러나 두 이미지 모두 다 평이하다고 생각한다.

[그림 119]

2024년 5월 19일 오후 8:41

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/P8pooBWbNOc https://s.mj.run/9pjw6yaBI-A https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 120]

[그림 121]

2024년 5월 19일 오후 9:37

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/zHR_kaLuuFM https://s.mj.run/ZQPxa0RjAeo --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 122]

[그림 119]와 [그림 121]는 앞서서 설명한 [그림 107]~[그림 117]보다는 조금 더 특색있는 이미지라고 생각한다. [그림 119]는 배경에 표현된 장미가 예전에 유행했던 가방 브랜드 캐스키드슨을 연상시키고, [그림 121]은 조금 더 서정적인 느낌이 드는 것같다. 두 이미지 다 작가가 생각하기에 아주 마음에 드는 이미지는 아니었지만, 나름대로의 특색이 표현되었다고 생각한다. 그런 의미에서 봤을 때 [그림 119]는 조금 강렬한 편에 가깝고, [그림121]은 서정적인 자연 느낌이 나는 점에서 서로 다른 개성을 가지고 있다고 생각한다.

[그림 123]
2024년 5월 19일 오후 9:38

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/zHR_kaLuuFM https://s.mj.run/ZQPxa0RjAeo --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 124]

[그림 125]
2024년 5월 19일 오후 9:38

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/zHR_kaLuuFM https://s.mj.run/ZQPxa0RjAeo --cref https://s.mj.run/geJ1wQWdA70 https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 126]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 123]	4	4	3	4	5	4	2
[그림 125]	4	5	3	4	5	4.2	1

[표 11]에서 작가는 헤라 이미지를 제작할 때 강인하고 당당한 여성 아이돌같은 느낌을 표현하고자 하였다. 특히 붉은 계열의 색상과 강렬한 이미지를 통해 헤라 캐릭터의 특성을 효과적으로 표현하는 방법에 대한 추가적인 연구가 요구된다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 12] 헤라 미채택 캐릭터 드로잉

[그림 127]
2024년 5월 18일 오전 11:23

a south korean woman wearing red outfit and accessories, the crown on his head, drinking a heading into a dream world, pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6VQn9NtKLEo https://s.mj.run/WVQgd01tv78 https://s.mj.run/6n5TZh1ADEc --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 128]

[그림 129]
2024년 11월 2일 오후 3:15

a south korean woman wearing red outfit and accessories, the crown on his head, drinking a heading into a dream world, pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6VQn9NtKLEo https://s.mj.run/WVQgd01tv78 https://s.mj.run/6n5TZh1ADEc --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 130]

[표 12]에 있어서 이 이미지들에서는 프롬프트 문장에서 'crown'이라는 단어와 'drinking a heading into a dream world'라는 단어가 어색해서인지는 몰라도 다소 부자연스러운 이미지가 뽑혔다. [그림 127]의 경우 술잔이 길게 이어지는 부분이 어색하고, [그림 129]의 경우 몸의 형태가 기형적이고 이미지가 선명하지 않다고 느꼈다. 작가가 직접 그린 스타일 레퍼런스들보다 이 이미지들의 퀄리티가 더 낮은 것 같다는 생각이 들었다.

[그림 131]
2024년 11월 2일 오후 3:16

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6VQn9NtKLEo https://s.mj.run/WVQgd01tv78 https://s.mj.run/6n5TZh1ADEc https://s.mj.run/sv0JFTIgQdw --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 132]

[그림 133]
2024년 11월 2일 오후 3:16

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6VQn9NtKLEo https://s.mj.run/WVQgd01tv78 https://s.mj.run/6n5TZh1ADEc https://s.mj.run/sv0JFTIgQdw --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY https://s.mj.run/lGtUCES2gIY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 134]

[표 12]에 있어서는 [그림 131], [그림 133]이미지에서는 프롬프트에서 딱히 모난 부분은 없이 여성을 표현하는 일반적인 문장 형태이다. 그리고 스타일 레퍼런스 sref와 인물 레퍼런스 cref도 딱히 문제가 될 만한 이미지가 있어보이지도 않는다. 그러나 [그림 131]이미지의 경우 여성의 머리 스타일이 물론 재미있는 형태이기는 하지만 괴상하다고 생각했고, [그림 133]이미지의 경우 여성이 입을 벌리고 있는 모양이 익살스럽기는 하지만 우아하지는 않다고 생각했다. 두 이미지 모두 다 처음부터 이미지에게 그러한 특징을 부여하려는 작가의 의도가 전혀 없었고, 평소와 같은 프롬프트 형태로 넣었을 뿐인데 의도하지 않은 형상이 나왔다. 작가는 미드저니와 같은 생성형 인공지능 이미지 툴이 입력된 데이터를 기반으로 예상치 못한 독창적 결과물을 생성하는 과정을 관찰하며, 마치 인간이 상상력을 발휘하는 것과 유사한 창의적 조합 능력을 갖춘 것으로 해석될 여지가 있다고 느꼈다.

4.1.3 아테네

[그림 135] 아테네 포토샵 드로잉

[그림 135]는 아테네 캐릭터를 중심으로 미드저니를 활용한 이미지 생성 프롬프트 구성에 관한 것이다. 연구 방법으로는 여섯 가지 유형의 프롬프트를 설정하여 각각의 특성을 분석하고, 이미지 스타일 및 세부 요소를 정의하였다.

첫 번째 프롬프트 유형은 에디토리얼 느낌이 강한 사진[그림 135]에서 젊은 아시아 여성의 또렷한 옆모습과 차분한 분위기를 연출하는 것을 목표로 하였다. 두 번째 유형은 핑크색 아이 메이크업과 블러셔, 립스틱을 한 아름다운 여성을 묘사하는 데 중점을 두었다. 세 번째 유형은 커다란 흰색 달걀 모양의 침대 위에 앉아 있는 모델을 연출하는 것을 목표로 하였다. 네 번째 유형은 핑크 드레스를 입은 패션쇼의 모습을 설정하였고, 다섯 번째 유형은 한국 여성을 묘사하는 데 초점을 맞추었다. 마지막으로 여섯 번째 유형은 에디토리얼 스타일의 사진을 설정하는 것을 목표로 하였다.

[그림 135]를 이용하여 만든 미드저니 이미지 스타일의 레퍼런스로는 모델 사진, 포토샵 일러스트, 동양화 개인 작업 등을 활용하였다. 전체적으로 아쿠아 계열의 색감을 강조하며 파스텔

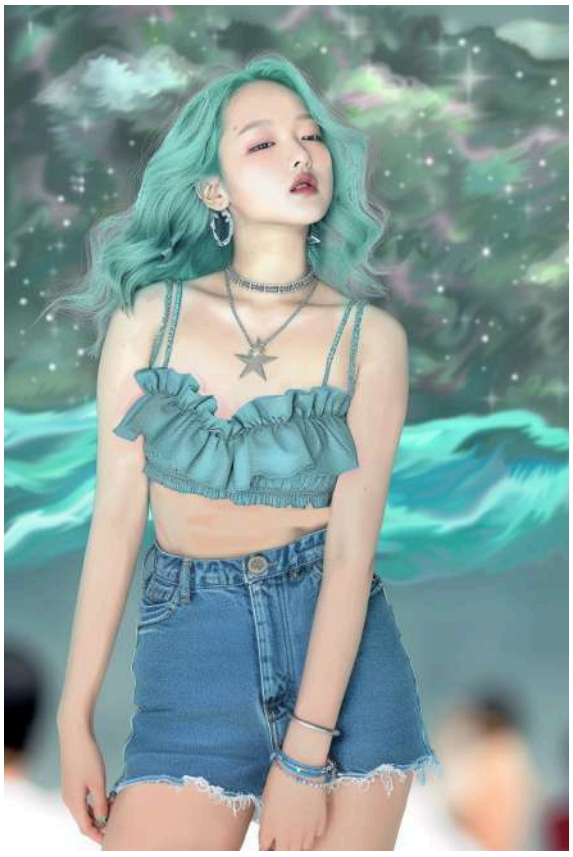
HONGIK UNIVERSITY

색조와 일부 원색적인 느낌을 섞어 사용하였다.또한,분홍 계열을 추가로 활용하며, 지혜의 여신 느낌을 표현하고자 하였다.

세부 설명에서는 아쿠아 색감이 어울리는 지적이면서도 깔끔하고 귀여운 여성 이미지를 추구하며, 부담스럽지 않은 화려함을 연출하고자 하였다. 색상 측면에서는 아쿠아 계열을 포인트로 삼아 투명한 바다 느낌의 색감을 강조하고, 부드러우면서 귀여운 색채와 분홍 및 중간 톤 색채를 적절히 배치하고자 하였다. [그림 135]를 기반으로 한 미드저니 이미지의 분위기 측면에서는 귀엽고 지적인 여성 이미지, 아쿠아 계열에서 느껴지는 인상적이고 표현적인 느낌을 포함하며, 구성요소로는 꽃과 같은 장식적인 요소와 지혜를 상징하는 다양한 요소들을 포함하기로 하였고 전체적으로 차분하면서 귀여운 분위기를 조성하는 것을 목표로 하였다.

[표 13] 아테네 미드저니 캐릭터 드로잉

[그림 136]
2024년 3월 18일 오후 3:56



[Editorial saturated shot] + [Young Asian woman, striking profile, serene ambiance] + [Pale blue ruffled dress, soft and ethereal against the vibrant background] + [Immersed in a monochromatic blue setting with rippling patterns] + [Saturated blue lighting, a sense of stillness amidst chaos] + [Side gaze, calm in a sea of undulating energy] + [shot on Nikon Z7 II] + [electric blue, midnight navy, tranquil azure color palette] --sref https://s.mj.run/9HQ7s3pvhQI --cref https://s.mj.run/zOuv7cGPbKw --sw 500 --cw 100 --v 6.0

[그림 137]

[그림 138]
2024년 4월 24일 오후 12:58

a photo of a beautiful female wearing pink eye makeup, blush, and lipstick --sref https://s.mj.run/P7wCBKuW7Ek --cref https://s.mj.run/l0TDZPGNTUk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 139]

[표 13]의 [그림 136]의 경우 [그림 135]이미지를 스타일 레퍼런스 Sref로 넣었는데, 실제로 캐릭터 드로잉 이미지가 실사화된 듯한 느낌을 받아서 신기하다고 느꼈다. 반면 [그림 138]의 스타일 레퍼런스 Sref의 경우 인물 이미지의 푸른색 머리카락이 [그림 138]이미지의 털처럼 생긴 방석부분처럼 표현된 것이 흥미로웠다. 두 이미지 다 [그림 135]이미지가 실사화된 느낌을 받았다.

[그림 140]
2024년 4월 24일 오후 2:29

a south korean woman, aqua colored hair, editorial photography --sref https://s.mj.run/pLIVFpauoSQ --cref https://s.mj.run/Wua7_c2u88s --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 141]

[그림 142]
2024년 4월 24일 오후 2:38

a south korean woman, aqua colored hair, editorial photography --sref https://s.mj.run/Y7VsQAVLl7c --cref https://s.mj.run/Wua7_c2u88s https://s.mj.run/bPptEVD3X3o --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 143]

[그림 140]의 경우 스타일 레퍼런스 Sref의 원본 그림 이미지의 색감, 분위기를 완벽하게 따라간다는 느낌을 받지는 못했다. 오히려 색감, 분위기에 있어서는 [그림 25]이미지가 훨씬 더 나은 느낌을 받기는 했지만, [그림 140]이 가진 장점은 작가가 생각하기에 구성이 재미있어서 어떤 상황을 연출하고 있는건지 뭔가 상상하게 만든다는 점이었다. 반면 [그림 142]의 경우 스타일 레퍼런스 Sref로 추상적인 노란 열대어 이미지를 활용하였고, 인물 레퍼런스 Cref와 이것을 결합하였을 때 작가가 생각하지 못한 블링블링한 효과의 이미지로 만들어져서 인상적이었다. 두 이미지 모두 다 작가가 생각하는 아름다운 형태의 아테네 이미지를 표현하고 있다.

[그림 144]
2024년 4월 24일 오후 2:54

editorial photography of an south korean lady, red dress, balenciaga model, outdoor, green sky --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/pBIB7mA-yHk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 145]

[그림 146]
2024년 4월 24일 오후 2:54

editorial photography of an south korean lady, red dress, balenciaga model, outdoor, green sky --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/pBIB7mA-yHk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 147]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 144]	5	5	3	5	5	4.6	1
[그림 146]	5	5	3	5	5	4.6	1

[그림 148]
2024년 4월 29일 오전 9:23

editorial photography of an south korean lady, red dress, balenciaga model, outdoor, green sky --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA https://s.mj.run/qhXrO5veIrE --cref https://s.mj.run/pBIB7mA-yHk --sw 500 --cw 90 --style raw --v 6.0 --s 50 --ar 2:3

[그림 149]

[그림 150]
2024년 5월 3일 오전 11:30

editorial photography of an south korean lady, pink dress, balenciaga model, pink interior --sref https://s.mj.run/5urZ2HlGB7E --cref https://s.mj.run/pBIB7mA-yHk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 151]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 148]	4	4	3	4	5	4	1
[그림 150]	4	4	3	3	5	3.8	2

[그림 152]
2024년 5월 3일 오전 11:50

editorial photography of an south korean lady, pink dress, balenciaga model, outdoor, blue sky --sref https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk --cref https://s.mj.run/pBIB7mA-yHk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 153]

[그림 154]
2024년 5월 3일 오전 11:56

editorial photography of an south korean lady, pink dress, balenciaga model, outdoor, blue sky --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/pBIB7mA-yHk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 155]

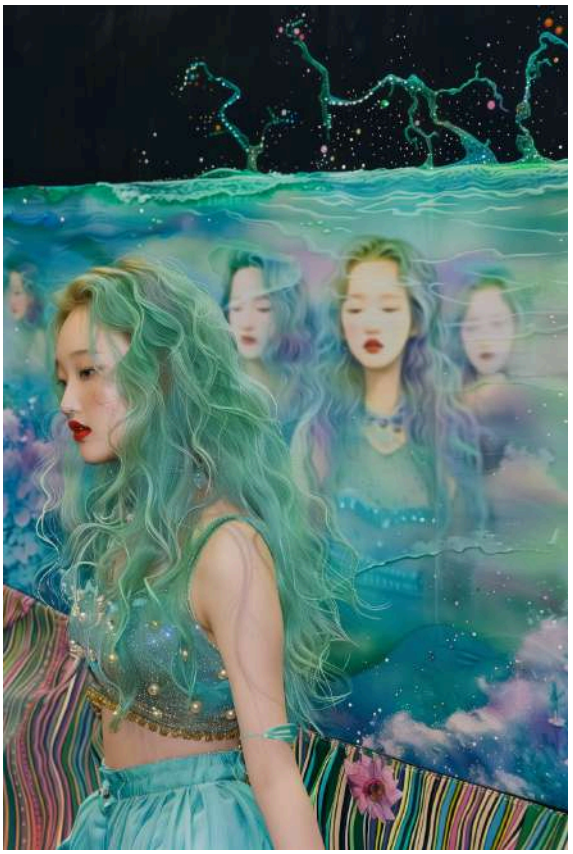
[그림 152]의 경우 작가의 지인들에게 만족도가 높았던 이미지이다. [그림 152]는 작가가 생각하기에 나름대로 흥미로운 지점이 있는 이미지라고 생각하였다. 두 이미지 다 스타일 레퍼런스 Sref의 특징을 잘 반영하고 있다. [그림 152]의 경우 이미지의 색감이 희망적인 느낌을 주며, 스타일 레퍼런스 Sref에서 원본 그림 속 인물이 위를 쳐다보는 시선 처리를 [그림 152]에서 그대로 살려진 것 같다는 느낌이 들어서 흥미로웠다. 반면, [그림154]의 경우 스타일 레퍼런스 Sref에서 [그림 15]의 특징을 아주 의외의 지점에서 잘 살렸다는 느낌이 든다. 원본 이미지 [그림15]의 금박 느낌을 [그림 154]에서 AI가 이미지를 생성할 때, 금색 실이나 실타래 느낌으로 풀어낸 게 재밌는 지점이라는 생각이 들었다. 결론적으로는 두 이미지 모두 다 스타일 레퍼런스 Sref를 AI만의 재해석으로 새롭게 해석했다는 지점에서 작가의 마음에 들었다.

[그림 156]
2024년 5월 14일 오후 7:45

pink dresses, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/hypNlYEfwdQ https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/Wua7_c2u88s https://s.mj.run/WpE2asLyKiY --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --s 50 --ar 2:3

[그림 157]

[그림 158]
2024년 5월 15일 오후 5:03



pink dresses, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/hypNlYEfwdQ https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/Wua7_c2u88s https://s.mj.run/WpE2asLyKiY --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --s 50 --ar 2:3

[그림 159]

[그림 156], [그림 158]은 작가가 만나본 AI아티스트의 의견에 따라 스타일 레퍼런스 Sref이미지를 최대한 많이 넣어서 뽑아본 이미지들이다. 한 AI아티스트의 의견에 따르면 스타일 레퍼런스 Sref를 최대한 많이 넣으면 이미지의 밀도가 올라가서 더 고품질의 이미지가 나올 수 있다고 했다. 그러나 작가의 개인적인 의견에는 꼭 그렇지는 않은 것 같았다.

[그림 160]
2024년 5월 15일 오후 5:49

A model sits on an oversized white egg-shaped bed, surrounded by lotus leaves and large green plants. She is wearing light-colored with long sleeves and trousers, and her hair has been styled in the center of her head. The overall atmosphere exudes tranquility and elegance. The lighting creates soft shadows that accentuate details such as texture or fabric folds. This setting emphasizes the beauty in the style of s300. --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/hypNlYEfwdQ --cref https://s.mj.run/Wua7_c2u88s https://s.mj.run/WpE2asLyKiY --sw 500 --cw 90 --chaos 30 --ar 3:4 --s 250 --sv 4 --v 6.0

[그림 161]

[그림 162]
2024년 5월 15일 오후 7:23

A model sits on an oversized white egg-shaped bed, surrounded by lotus leaves and large green plants. She is wearing light-colored with long sleeves and trousers, and her hair has been styled in the center of her head. The overall atmosphere exudes tranquility and elegance. The lighting creates soft shadows that accentuate details such as texture or fabric folds. This setting emphasizes the beauty in the style of s300. --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/hypNlYEfwdQ --cref https://s.mj.run/Wua7_c2u88s https://s.mj.run/WpE2asLyKiY --sw 500 --cw 90 --chaos 30 --ar 3:4 --s 250 --sv 4 --v 6.0

[그림 163]

[그림 160], [그림 162]도 [그림 156], [그림 158]과 마찬가지로 스타일 레퍼런스 Sref를 많이 넣고 이미지를 제작하였으나, 그렇게 하여 어느 정도는 만족스러운 이미지들이 나오기는 했지만 작가의 기대치에는 조금 덜 미치는 이미지들 같다는 생각이 들어서 고민의 여지가 있었다.

[그림 164]
2024년 5월 20일 오전 10:15

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/RtH_X8ziCHw https://s.mj.run/ngmSBB7bFrk --cref https://s.mj.run/PLTyY9qm8SA https://s.mj.run/OWFRQnTyzKo --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 165]

[그림 166]
2024년 5월 20일 오전 10:17

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/RtH_X8ziCHw https://s.mj.run/ngmSBB7bFrk --cref https://s.mj.run/PLTyY9qm8SA https://s.mj.run/OWFRQnTyzKo --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 167]

[그림 164], [그림 166] 이미지는 1차 작업에서 작가가 '아테네'라는 캐릭터를 활용하여 생성한 이미지 중에서도 가장 마음에 드는 이미지이다. 이 이미지들이 [표 13]에서 가장 마음에 드는 이유는 쨍한 컬러감때문이었다. 두 이미지 다 같은 프롬프트를 넣어서 만들었고, 스타일 레퍼런스 Sref로 넣은 이미지가 다소 추상적이고, 글자가 적혀있으며, 쨍한 컬러감을 가지고 있는데, 이를 충실하게 반영하여 다른 아테네 이미지와는 다른 변화감과 힘이 생겼다는 느낌을 받았다. 그래서 작가의 개인적인 의견에는, 미드저니를 활용하여 AI이미지를 만들 때, 평소와는 다른 아이디어로 스타일 레퍼런스 Sref 이미지를 넣거나 프롬프트에 변화를 주면, 미드저니가 그것을 충실하게 반영할 힘이 있다는 것을 느껴서 인상적이었다.

[그림 168]
2024년 5월 20일 오전 10:23

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/4V0m66kFESs https://s.mj.run/_W44bSn91cs https://s.mj.run/YD2MPTQzIOw --cref https://s.mj.run/PLTyY9qm8SA https://s.mj.run/OWFRQnTyzKo --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 169]

[그림 170]
2024년 5월 20일 오전 10:23

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, pastel backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/4V0m66kFESs https://s.mj.run/_W44bSn91cs https://s.mj.run/YD2MPTQzIOw --cref https://s.mj.run/PLTyY9qm8SA https://s.mj.run/OWFRQnTyzKo --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 171]

이 페이지에서 보이는 바와 같이 작가는 개인적으로는 [그림 170]에서 검은 면을 빠져나오는 아쿠아 계열의 액체 느낌의 형상이 매우 마음에 들었다. 따라서 개인적으로는 [그림 168]보다는 [그림 170]이 더 인상적인 것 같았다. 반면, [표 13]에서 본 캐릭터는 '지혜의 여신'이라는 일반적인 특징 외에도 작가가 구체적으로 상상해본 까칠하고 귀여운 소설가 느낌을 내고자 의도하였다. 특히 아쿠아 계열의 색상과 지적이면서도 귀엽고 동양적인 이미지를 통해 아테네 캐릭터의 특성을 효과적으로 표현하는 방법을 탐구하고자 하였다.

[표 14] 아테네 미채택 캐릭터 드로잉 (미드저니)

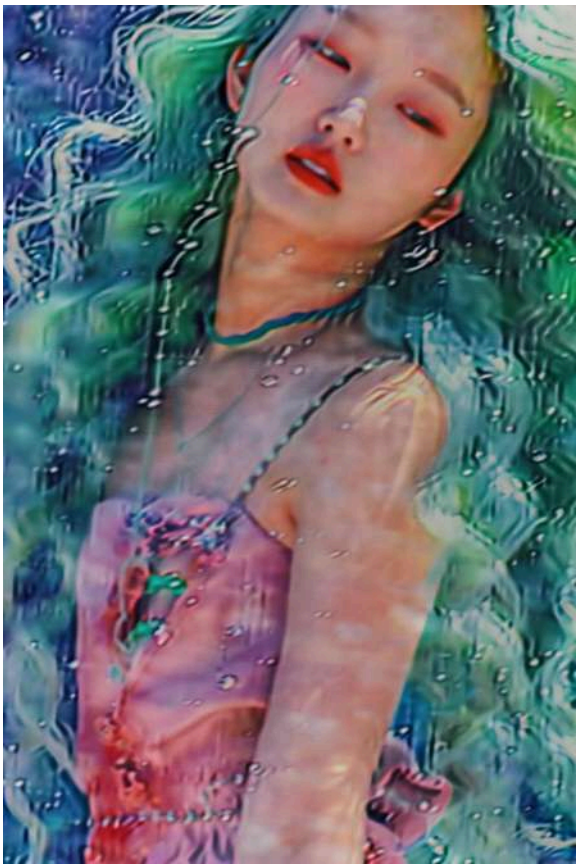
[그림 172] 2024년 5월 3일 오전 10:22 a south korean woman wearing pink outfit and accessories, pink ribbon on his head, bling bling nature backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/fqUXLXngf_U --cref https://s.mj.run/OWFRQnTyzKo --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw [그림 173] 	[그림 174] 2024년 5월 3일 오전 10:24 a south korean woman wearing pink outfit and accessories, pink ribbon on his head, bling bling nature backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XnakXW1VajE --cref https://s.mj.run/OWFRQnTyzKo --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw [그림 175]
[표 14]에 있어서 실패한 아테네 이미지 [그림 172], [그림 174]의 경우 스타일 레퍼런스를 너무 추상적인 배경 이미지로 골라서 사용하면 이미지가 탁하거나 칙칙하거나, 모호하게 나오는 경향이 있는 것을 발견하였다. 작가는 단지 추상적인 배경이미지가 아테네 캐릭터를 잘 나타낼 수 있다고 생각해서 스타일 레퍼런스로 사용하였을 뿐인데, 막상 사용해보니 위와 같은 예시처럼 블링블링한 자연 배경 느낌이 아니라 뿌옇거나 흐릿하거나 저해상도 느낌으로 이미지가 뽑히는 것을 발견했고, 구체적인 형상이 없는 지나치게 추상적인 이미지는 캐릭터나 인물 이미지 생성에 도움이 안 될 수도 있겠다는 생각을 했다.	

[그림 176]
2024년 4월 14일 오전 11:01

An aqua-haired girl with a radiant smile, perched atop fluffy clouds while casually dressed, Eye-level shot against a white background, Editorial photography --cref https://s.mj.run/05xYDXQt2Hs --cw 90 --ar 2:3 --v 6.0 --style raw --s 50

[그림 177]

[그림 178]
2024년 5월 20일 오전 9:42



editorial photography of an south korean lady, pink dress, balenciaga model, outdoor, blue sky --sref https://s.mj.run/T6m5pfopwsQ https://s.mj.run/P8pooBWbNOc --cref https://s.mj.run/Wua7_c2u88s https://s.mj.run/WpE2asLyKiY --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 179]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 176]	2	2	2	1	1	1.6
[그림 178]	2	2	2	1	1	1.6

4.1.4 파리스

[그림 180] 파리스 포토샵 드로잉

[그림 180]의 이미지 생성 프롬프트 과정에서는 다양한 요소들이 고려되었다. 프롬프트 설정에 있어서는 한국 남성을 묘사하는 문장부터 특정 연령대와 의상을 지정하는 상세한 설명, 그리고 특정 시대의 패션을 언급하는 등 여러가지 접근 방식이 사용되었다.

[그림 180]을 이용한 미드저니 이미지 스타일 측면에서는 모델 사진과 포토샵 일러스트, 동양화 등이 레퍼런스로 활용되었다. 색상 구성에 있어서는 붉은 계열을 절제하고 다양한 색상을 사용하여 중성적이면서도 조화로운 느낌을 추구하였다. 전체적인 이미지 컨셉은 '비밀을 간직한 미남'이라는 주제로 설정되었다.

[그림 180]을 이용한 미드저니 이미지의 상세 설명 부분에서는 눈매와 표정, 색상, 분위기, 구성 요소 등이 구체적으로 명시되었다. 날카로운 눈매와 미남형 외모를 강조하면서 신비로운 분위기를 연출하고자 하였다. 색상 선택에 있어서는 노란색, 파란색, 보라색, 초록색 등 다채로운 색감을 사용하되, 붉은 계열은 절제하여 어두운 색상과의 균형을 맞추었다.

분위기 설정에 있어서는 자유로움과 도시적인 느낌, 그리고 신비롭고 비밀스러운 남성적 분위기를 동시에 담고자 하였다. 구성 요소로는 자연적 요소와 도시적 요소를 조합하여 풀과 나무, 블랙 슈트, 다채로운 색상 등을 활용하였다. 이러한 다양한 요소들의 조합을 통해 복합적이고 흥미로운 미남 이미지 생성을 목표로 하였다. 특히 작가는 '파리스'캐릭터를 통해 본인이 생각하는 '매력적인 이성'의 이미지를 표현하고자 한 점이 중요하다. 마치 남성 아이돌같은 외모에 트렌디한 패션 스타일을 통해 작가가 생각하는 '잘생긴 이성' 혹은 '이상형'에 대해 표현하고자 하였다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 15] 파리스 미드저니 캐릭터 드로잉

[그림 181]
2024년 4월 24일 오후 3:38

a south korean man wearing black outfit and accessories, blue backdrop, editorial photography --sref https://s.mj.run/aiSUWWR9va4 https://s.mj.run/xPpe_cIRQgc --cref https://s.mj.run/r-8ZJH9_hU0 https://s.mj.run/RvzsdqkAItw https://s.mj.run/ZEsMT9oIQ9g --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 182]

[그림 183]
2024년 4월 24일 오후 3:59

editorial photography of an south korean gentleman, black outfit, balenciaga model, outdoor, gold backdrop --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/mOOZqACkxOE --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 184]

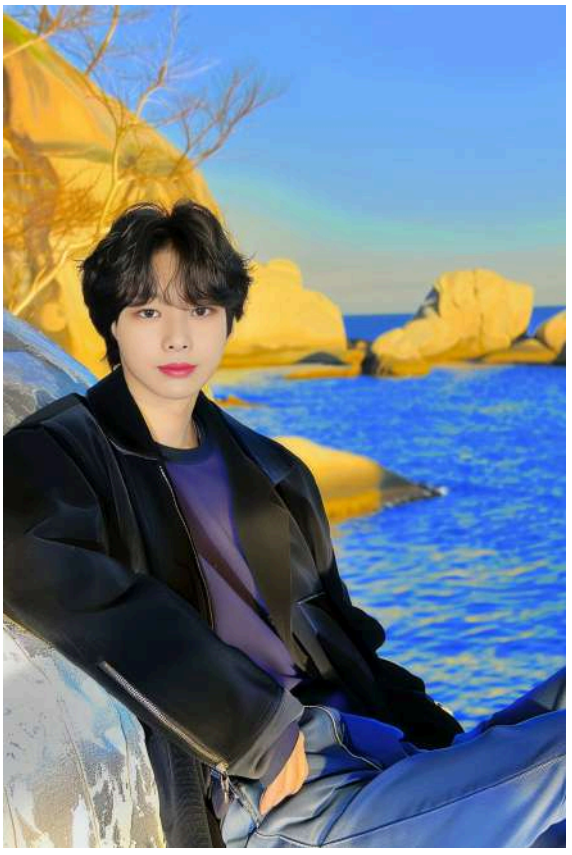
작가의 의견으로는 [그림 181]보다는 [그림 183]이 더 마음에 들었다. 이유는 인물의 외모가 더 이상적인 남성상 얼굴에 더 가깝다는 생각이 들어서였다. 그리고 [그림 181]의 경우에는 스타일 레퍼런스 Sref의 장식적인 요소들을 충분히 반영하지 못하고 있는 것같고, 이미지 자체가 좀 밋밋한 것같다는 느낌이 들어서 고민이 되는 이미지였지만 얼굴 호감도가 높기 때문에 다른 파리스 캐릭터 아트 생성 시 인물 레퍼런스 Sref로 자주 활용되었다는 특징이 있다. 반면 [그림 183]의 경우는 얼굴 호감도도 높으면서 스타일 레퍼런스 Sref의 특징도 잘 담고 있는 것 같다.

[그림 185]
2024년 4월 24일 오후 4:33

editorial photography of an south korean gentleman, Khaki color outfit, balenciaga model, outdoor, pastel backdrop --sref https://s.mj.run/HBQvOow7xx8 --cref https://s.mj.run/mQOZqACkxOE --cw 90 --style raw --v 6.0 --s 50 --ar 2:3

[그림 186]

[그림 187]
2024년 4월 24일 오후 5:32



editorial photography of an south korean gentleman, casual outfit, balenciaga model, outdoor, ocean fish backdrop --sref https://s.mj.run/8eta3CR-G9E --cref https://s.mj.run/mQOZqACkxOE --cw 90 --style raw --v 6.0 --s 50 --ar 2:3

[그림 188]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 185]	5	5	3	5	5	4.6	1
[그림 187]	4	4	3	3	5	3.8	2

특히 [그림 185]의 경우, 작가가 지금까지 만들어 본 파리스 캐릭터 아트 중 가장 마음에 드는 이미지였다. 흠잡을 때 없는 외모와 스타일 레퍼런스 Sref에 대한 새로운 재해석이 그러한 편이다. 반면 [그림 187]은 그보다 못하지만 노란색 산이 예쁘다고 생각하였다.

[그림 189]
2024년 4월 29일 오전 9:51

editorial photography of an south korean man, casual outfit, balenciaga model, bling bling backdrop --sref https://s.mj.run/Zg7GoMW6MDc --cref https://s.mj.run/mQOZqACkxOE https://s.mj.run/hXD7iakfrj0 --sw 500 --cw 90 --style raw --v 6.0 --s 50 --ar 2:3

[그림 190]

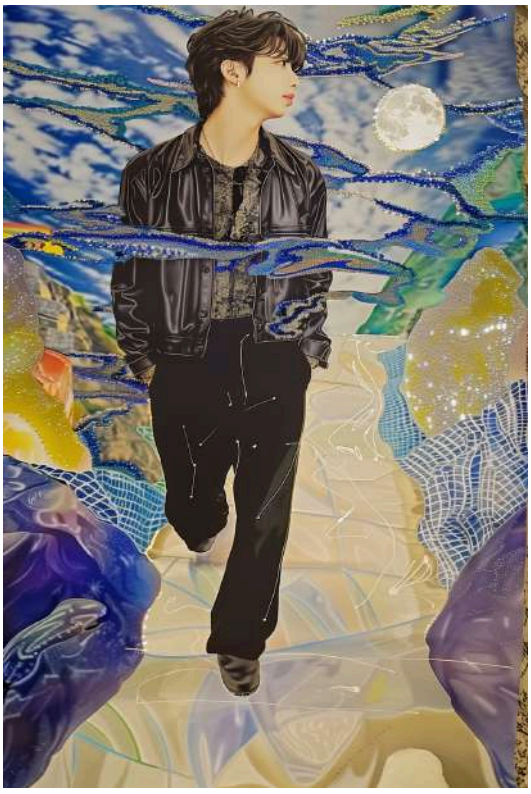
[그림 191]
2024년 5월 15일 오전 11:40

bling bling black suit, Fashion show circa 1957-1971 (1971), model wearing (luxury, beautiful black suit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/aiSUWWR9va4 https://s.mj.run/Lqx9fsOp8jE https://s.mj.run/8eta3CR-G9E --cref https://s.mj.run/hXD7iakfrj0 https://s.mj.run/IwGkHC8_Vs8 --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 192]

[그림 189], [그림 191] 모두 파리스 캐릭터를 무난하게 표현한 이미지라고 생각한다. [그림 189]의 경우 약간 특이한 이미지 조형성이 돋보인다. [그림 191]의 경우 남성이 어딘가를 두리번거리거나 뭔가를 찾고 있는 식으로 인물 행위 표현이 되었다고 생각한다. 그러나 작가가 예상하지 못한 방향으로 행위 표현이 된 점이 아쉽다고 생각한다.

[그림 193]
2024년 5월 15일 오전 11:50



A full body photograph, a handsome man, retro futuristic, slim aarons, Barbarella inspired --sref
https://s.mj.run/aiSUWWR9va4
https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE
https://s.mj.run/8eta3CR-G9E --cref
https://s.mj.run/hXD7iakfrj0
https://s.mj.run/IwGkHC8_Vs8 --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 194]

[그림 195]
2024년 5월 15일 오후 5:18

a young man aged 25, wearing a large hoodie made of colorful fabric, wearing a beanie hat during fashion week with his hand raised in front of him. The clothes are completely covered with many colorful scraps of fabric, creating a unique patterned look. With short hair, he looks confident as he walks through the crowd, embodying coolness for a street photography style --sref
https://s.mj.run/aiSUWWR9va4
https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE
https://s.mj.run/8eta3CR-G9E --cref
https://s.mj.run/hXD7iakfrj0
https://s.mj.run/IwGkHC8_Vs8 --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 196]

[그림 189]~[그림 195]의 경우 스타일 레퍼런스 Sref를 많이 넣어서 만들어서 이미지 색감 등이 풍부해졌지만 작가의 기대치에는 미치지 못한다는 특징이 있다. 그래도 이 4개의 이미지 중 가장 마음에 드는 이미지를 뽑자면 작가의 의견으로는 [그림 189]와 [그림 193]이다. [그림 195]의 경우 이미지가 세련되다는 느낌은 잘 받지 못했다.

[그림 197]
2024년 5월 20일 오전 11:07

editorial photography of an south korean gentleman, Khaki color outfit, balenciaga model, outdoor, pastel backdrop --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/n0sp8As8F38 https://s.mj.run/1GnAV0URUzs --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 198]

[그림 199]
2024년 5월 20일 오전 11:29

editorial photography of an south korean gentleman, Khaki color outfit, balenciaga model, outdoor, pastel backdrop --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA https://s.mj.run/DX5Y7L2rYWY --cref https://s.mj.run/n0sp8As8F38 https://s.mj.run/1GnAV0URUzs --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 200]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 197]	4	4	3	4	5	4
[그림 199]	4	4	3	4	5	4

[표 16] 파리스 미채택 캐릭터 드로잉

[그림 201]
2024년 3월 25일 오전 10:05

a south korean man wearing gentle outfit and accessories, having a black hair, smiling at one's face, blinb bling backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/ZIfoQzJOQeo --cref https://s.mj.run/6Z0OYgQ66ak --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 202]

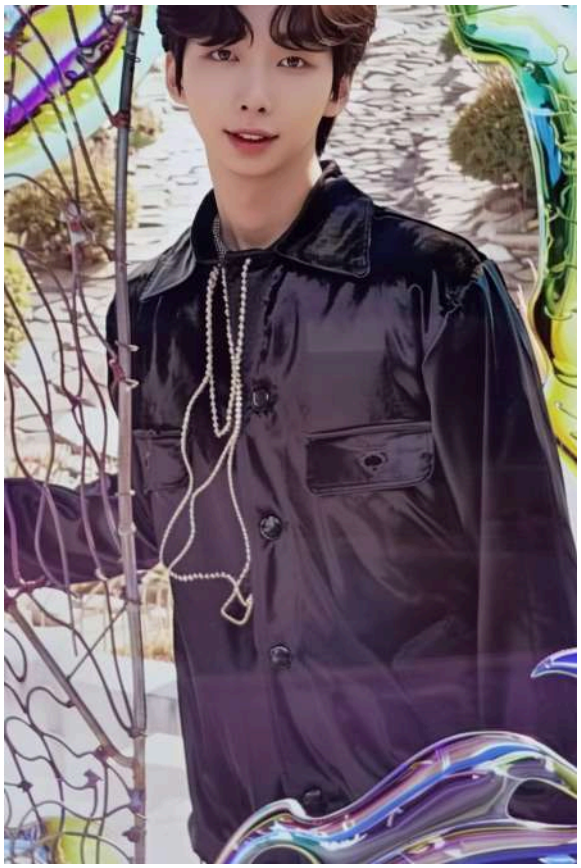
[그림 203]
2024년 3월 25일 오전 10:36

a south korean man wearing gentle outfit and accessories, having a black hair, smiling at one's face, blinb bling backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/ZIfoQzJOQeo https://s.mj.run/_kSGiJJg_n0 --cref https://s.mj.run/hhh9-TPjmpE --sw 500 --cw 100 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 204]

2024년 3월 시기에 만들었던 첫 파리스 이미지는 큰눈에 약간 기이한 느낌의 동남아 스타일의 남성으로 많이 만들어졌다. 이미지가 실패한 명확한 원인을 찾기는 어려웠으나, 연구자의 추측으로는 기존에 그렸던 파리스 포토샵 드로잉 [그림 180]이 실패의 원인이 아닌가 싶었다. [그림 201]의 경우 인물 레퍼런스 cref로 실물 모델 사진과 [그림 180]을 같이 넣었는데, 연구자의 개인 의견으로는 인물 레퍼런스인 [그림 180]의 퀄리티가 낮은 게 문제였다고 본다. [그림 203]도 마찬가지다.

[그림 205]
2024년 5월 20일 오전 10:59



editorial photography of an south korean gentleman, Khaki color outfit, balenciaga model, outdoor, pastel backdrop --sref https://s.mj.run/Y1DKya7O9Pg https://s.mj.run/T6m5pfopwsQ --cref https://s.mj.run/n0sp8As8F38 https://s.mj.run/1GnAV0URUzs --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 206]

[그림 207]
2024년 5월 20일 오전 11:01

editorial photography of an south korean gentleman, Khaki color outfit, balenciaga model, outdoor, pastel backdrop --sref https://s.mj.run/-EgLkdIrr9s https://s.mj.run/tfV968r1f_M --cref https://s.mj.run/n0sp8As8F38 https://s.mj.run/1GnAV0URUzs --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

[그림 208]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 205]	2	2	2	1	1	1.6
[그림 207]	2	2	2	1	1	1.6

4.1.5 테티스

[그림 209] 테티스 포토샵 드로잉

마찬가지로 [그림 209] 테티스 이미지 생성 과정에서도 다양한 프롬프트와 스타일이 적용되었다. 여기서 테티스 프롬프트 설정에 있어서는 크게 두 가지 유형이 사용되었다. 첫째, 한국 여성의 의상을 묘사하는 문장, 둘째, 특정 환경과 포즈를 상세히 기술하는 문장이 활용되었다.

이미지 스타일 측면에서는 다양한 레퍼런스가 활용되었다. 안나수이 모델 화보 사진, 포토샵 일러스트, 동양화 개인 작업, 그리고 렌더링 이미지 등이 스타일 참고 자료로 사용되었다. 색상 구성에 있어서는 분홍색과 보라색을 중심으로 여성적인 느낌을 강조하였으며, 독특하고 화려한 색조를 통해 전체적으로 신비롭고 공주풍의 이미지를 표현하고자 하였다.

[그림 209]를 이용한 미드저니 일러스트레이션 제작에 있어서는 또한 분홍색과 보라색이 어우러지는 청순하면서도 여성스러운 분위기를 추구하였으며, 아이돌과 같은 로맨틱한 여성의 이미지를 표현하고자 하였다. 색상 선택에 있어서는 분홍색과 보라색 계열을 포인트 색상으로 활용하여 은은한 강렬함을 느낄 수 있는 표현주의적 이미지를 제작하였다.

HONGIK UNIVERSITY

[그림 209]를 이용한 미드저니 이미지의 분위기 설정에 있어서는 귀여운 천애의 여신 또는 아이돌과 같은 공주풍 여성의 이미지를 담고자 하였으며, 구성 요소로는 바다를 상징하는 요소, 꽃과 아기자기한 선, 판타지적 요소, 장식적 요소 등을 적극적으로 활용하였다.

이러한 다양한 요소들의 조합을 통해 독특하고 인상적인 이미지 생성을 목표로 하였으며, 구체적인 구성 요소는 향후 결정될 예정이다. 이러한 접근 방식은 미드저니를 활용한 이미지 생성 과정에서 창의적이고 세밀한 프롬프트 설정의 중요성을 보여준다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 17] 테티스 미드저니 캐릭터 드로잉

[그림 210]
2024년 3월 21일 오후 1:11

a south korean girl wearing violet patterned outfit and accessories, long pink hair, smiling, violet pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/D3MBSUf7pyY https://s.mj.run/hnLxwa59yYA --cref https://s.mj.run/SwEBByGRT78 --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 211]

[그림 212]
2024년 4월 25일 오전 10:13

a south korean woman wearing violet wedding dress and accessories, wedding gown on his head, ocean backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk --cref https://s.mj.run/IUI-0_UGRXA --sw 500 --cw 95 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 213]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 210]	5	5	3	4	5	4.4	2
[그림 212]	5	5	3	5	5	4.6	1

[그림 214]
2024년 4월 25일 오전 10:22

a south korean woman wearing violet wedding dress and accessories, wedding gown on his head, bling bling violet flower backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/6vBwYeFU1Eg --cref https://s.mj.run/IUI-0_UGRXA --sw 500 --cw 95 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 215]

[그림 216]
2024년 4월 25일 오전 10:28

a south korean woman wearing violet wedding dress and accessories, wedding gown on his head, bling bling violet flower backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/t1UlVPIJwhk https://s.mj.run/6vBwYeFU1Eg https://s.mj.run/C6i-E--fnGc --cref https://s.mj.run/IUI-0_UGRXA --sw 500 --cw 95 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 217]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 214]	4	3	3	4	4	3.6	2
[그림 216]	4	3	3	5	5	4	1

[그림 218]
2024년 4월 25일 오전 10:44

a south korean woman wearing violet wedding dress and accessories, wedding gown on his head, bling bling violet ocean backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Yo_REqWlx3Y --cref https://s.mj.run/IUI-0_UGRXA --sw 500 --cw 95 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 219]

[그림 220]
2024년 4월 25일 오전 11:18

a south korean woman wearing wedding dress and accessories, flowers on his head, bling bling green sky backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/IUI-0_UGRXA https://s.mj.run/-o_chxIt_ds --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 221]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 218]	3	3	3	3	3	3
[그림 220]	3	3	3	3	3	3

[그림 222]
2024년 4월 29일 오전 10:40

A model sits on an oversized white egg-shaped bed, surrounded by lotus leaves and large green plants. She is wearing light-colored with long sleeves and trousers, and her hair has been styled in the center of her head. The overall atmosphere exudes tranquility and elegance. The lighting creates soft shadows that accentuate details such as texture or fabric folds. This setting emphasizes the beauty in the style of s300. --cref https://s.mj.run/wu7X_RbK_Sk https://s.mj.run/TChYcIVG-mU --cw 90 --chaos 30 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 223]

[그림 224]
2024년 4월 29일 오전 10:49

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/wu7X_RbK_Sk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 225]

[그림 222]와 [그림 224]모두 작가의 마음에 드는 이미지였다. 그러나 [그림 222]는 다소 밋밋한 느낌이 드는 데에 반해 [그림 224]는 스타일 레퍼런스[그림 10]의 특징을 잘 반영해서 상큼하고 달짝지근한 느낌이 드는 이미지라고 생각한다. [그림 222]의 경우 연잎을 배경으로 해 깔끔하고 수수한 자연의 향기가 느껴지는 이미지라면, [그림 224]의 경우 인물의 외모도 특정 연예인을 떠올리게끔 하는 아름다운 외모에 장식적인 배경으로 화려한 느낌을 준다.

[그림 226]
2024년 4월 29일 오전 10:49

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/wu7X_RbK_Sk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 227]

[그림 228]
2024년 4월 29일 오후 1:08

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI --cref https://s.mj.run/wu7X_RbK_Sk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 229]

[그림 226]과 [그림 228]에서 더 마음에 드는 이미지는 [그림 228]이다. [그림 228]의 경우, 이전 페이지에서 설명한 [그림 224]와 함께 테티스를 표현한 이미지 중에서 가장 마음에 드는 이미지였다. 덜 마음에 드는 이미지인 [그림 226]의 경우 약간 산만한 느낌을 준다, 인물의 표정은 약간 멍때리는 것 같은 표정이고, 배경도 잘 정리가 되지 못한 느낌이지만 전반적으로는 나쁘지는 않은 것 같다. 반면 더 마음에 드는 이미지인 [그림 228]의 경우 스타일 레퍼런스[그림 8]을 사용하여 푸른 배경에 벚꽃이 들어가는 분위기에, 인물의 외모도 냉미녀같은 느낌이 들어서 더 매력적인 이미지라고 생각한다.

[그림 230]

2024년 4월 29일 오후 1:13

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/DrcwPoV-mIY --cref https://s.mj.run/wu7X_RbK_Sk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 231]

[그림 232]

2024년 4월 29일 오후 1:23

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, lovely backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/5urZ2HlGB7E --cref https://s.mj.run/wu7X_RbK_Sk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 233]

[그림 230]과 [그림 232]도 앞서 설명한 [그림 224], [그림 228]만큼 마음에 들기는 하지만, 약간의 위화감과 불쾌한 골짜기가 느껴졌다. 충분히 아름다운 이미지임에도 자세히 보면 [그림 230], [그림 232]에서 보이는 인물의 머리위의 장식이 약간 어설프고 어색하다는 느낌이 들기도 했다. 그러나 전반적으로는 화려하면서도 반짝이는 느낌이 인상적이었고, 인물의 외모나 표정도 나름대로는 자연스럽다고 생각한다. 두 이미지 다 약간 어색한 면이 존재하지만, 인테리어를 그려놓은 스타일 레퍼런스 sref의 특징을 잘 반영한 매력적인 이미지라는 생각이 들었다.

[표 18] 테티스 미채택 캐릭터 드로잉

[그림 234]
2024년 4월 25일 오전 11:03

a south korean woman wearing wedding dress and accessories, wedding gown on his head, bling bling sky backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/xPpe_cIRQgc --cref https://s.mj.run/IUI-0_UGRXA --sw 500 --cw 95 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 235]

[그림 236]
2024년 4월 25일 오전 11:17

a south korean woman wearing wedding dress and accessories, flowers on his head, bling bling green sky backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/IUI-0_UGRXA https://s.mj.run/-o_chxIt_ds --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 237]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 234]	2	2	2	1	1	1.6
[그림 236]	2	2	2	1	1	1.6

HONGIK UNIVERSITY

[그림 238]
2024년 4월 29일 오후 1:06

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI --cref https://s.mj.run/wu7X_RbK_Sk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 239]

[그림 240]
2024년 4월 29일 오후 1:08

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI --cref https://s.mj.run/wu7X_RbK_Sk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 241]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 238]	2	2	2	2	1	1.8
[그림 240]	2	2	2	3	1	2

4.1.6 에리스

[그림 242] 에리스 포토샵 드로잉

[그림 242]를 활용한 에리스 이미지 생성 과정에서도 다양한 프롬프트를 적용했다. 일본 여성과 소녀의 복장, 검은 슈트를 입은 모델, 계란 모양 침대와 식물 요소, 한국 여성의 은색 의상 등 문화적이고 시각적인 요소를 포함한 프롬프트가 사용되었다. 이러한 접근은 에리스 캐릭터의 복합적인 특성을 표현하기 위한 시도였다.

[그림 242]를 이용한 미드저니 이미지 스타일은 크게 두 가지로 나뉜다. 첫 번째 스타일은 연두색과 초록 계열의 색조를 활용해 부드럽고 편안한 느낌을 주며, 두 번째 스타일은 어둡고 불길한 분위기를 연출한다. 이러한 상반된 스타일의 조합은 에리스 캐릭터의 복잡한 내면을 시각적으로 표현하는 데 기여한다.

색상은 연두색과 초록색 계열을 중심으로 사용되었으며, 이를 통해 은은하면서도 강렬한 표현적 효과를 낳고자 했다. 분위기에서는 친근함과 불길함이 공존하는 독특한 이미지를 구현하고자 했다. 이러한 대비는 에리스 캐릭터의 복잡한 성격을 효과적으로 전달하는 데 중요한 역할을 한다. 불화의 여신 '에리스'캐릭터를 생성할 때는 다소 어둡고 우울한 주제의 그림들이

HONGIK UNIVERSITY

사용되었다. 이는 성형 중독으로 망가진 에리스[그림 242]의 외모와 인생을 함축적으로 표현한다. 구성 요소로는 자연을 상징하는 요소와 꽃, 장식적 요소들이 적극적으로 활용되었다. 이들은 에리스의 신화적 특성과 자연과의 연관성을 시각화하는 데 도움을 준다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 19] 에리스 미드저니 캐릭터 드로잉

[그림 243]
2024년 3월 21일 오후 1:41

a japenese girl wearing casual outfit and accessories, long green hair, smiling, natural backdrop, awe in face, editorial photography --cref https://s.mj.run/CxquIisjyVU --cw 70 --sref https://s.mj.run/CxquIisjyVU --sw 500 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 244]

[그림 245]
2024년 4월 26일 오전 9:48

black suit, model, dream, sky --ar 2:3 --sref https://s.mj.run/wSUO9-a1i1c --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --stylize 250 --v 6.0 --style raw

[그림 246]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 243]	4	4	3	4	5	4	1
[그림 245]	3	3	3	3	4	3.2	2

[그림 247]
2024년 4월 26일 오전 10:00

A model sits on an oversized white egg-shaped bed, surrounded by lotus leaves and large green plants. She is wearing light-colored with long sleeves and trousers, and her hair has been styled in the center of her head. The overall atmosphere exudes tranquility and elegance. The lighting creates soft shadows that accentuate details such as texture or fabric folds. This setting emphasizes the beauty in the style of s300. --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --cw 90 --chaos 30 --ar 3:4 --s 250 --sv 4 --v 6.0 --style raw

[그림 248]

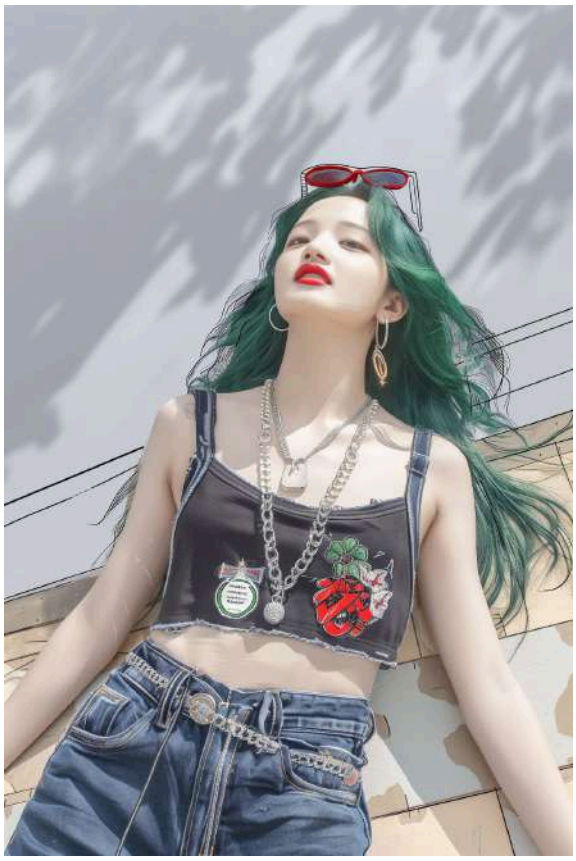
[그림 249]
2024년 4월 26일 오전 10:00

A model sits on an oversized white egg-shaped bed, surrounded by lotus leaves and large green plants. She is wearing light-colored with long sleeves and trousers, and her hair has been styled in the center of her head. The overall atmosphere exudes tranquility and elegance. The lighting creates soft shadows that accentuate details such as texture or fabric folds. This setting emphasizes the beauty in the style of s300. --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --cw 90 --chaos 30 --ar 3:4 --s 250 --sv 4 --v 6.0 --style raw

[그림 250]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 247]	4	4	3	4	4	3.8	1
[그림 249]	4	4	3	3	4	3.6	2

[그림 251]
2024년 4월 26일 오후 12:20



a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, gloomy blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/CinPZGLkkJY --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 252]

[그림 253]
2024년 4월 29일 오후 1:38

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling green backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6A3bTtdccsc --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 254]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 251]	4	4	3	4	5	4	1
[그림 253]	4	4	3	3	5	3.8	2

[그림 255]
2024년 4월 29일 오후 1:38

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling green backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6A3bTtdccsc --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 256]

[그림 257]
2024년 4월 29일 오후 1:38

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling green backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6A3bTtdccsc --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 258]

[그림 255]와 [그림 257]은 모두 같은 프롬프트를 사용한 결과물로, 작가의 개인 취향으로는 [그림 255]이미지가 더 마음에 든다. 그 이유는 [그림 257]은 오두막집에 여성이 방문한 느낌을 주는데, 작은 오두막 안에 있는 듯한 원시적인 느낌이 든다면, [그림 255]는 청량한 초록 배경과 샤프한 여성의 외모가 잘 어우러져 더 상큼한 느낌을 주는 것 같다. 정리해보면, [그림 255]와 [그림 257] 모두 마음에 들지만, [그림 255]가 더 시각적으로 청량하다는 느낌이 들어서 더 좋은 것같다고 느꼈다. 1차 작업에서 가장 마음에 드는 에리스 이미지는 [그림 255]이다.

[표 20] 에리스 미채택 캐릭터 드로잉

[그림 259]
2024년 4월 26일 오후 12:06

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, gloomy blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/gqNJj8t5IM4 --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 260]

[그림 261]
2024년 4월 29일 오후 6:29

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling green backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/IDnzPbM5Ei4 --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 262]

[그림 259]과 [그림 261] 모두 크게 불쾌한 골짜기가 느껴지지는 않는 이미지이지만, 두 이미지 다 이미지 퀄리티가 떨어진다고 생각하였다. [그림 259]의 경우 '경찰서에 불려간 에리스' 혹은 '감옥에 들어가고 있는 에리스'의 느낌을 주는데, 어둡고 우울한 느낌을 딱히 고퀄리티로 만들어낸 듯한 느낌이 들지는 않았다. 반면 [그림 261]의 경우 좀 더 밝은 이미지이지만, 뭔가 모르게 기이한 느낌이 들고, 딱히 첫인상에 호감이 가지는 않았다. 인물의 외모도 나쁘지는 않지만 첫 인상에는 약간 특이하고 기이한 외모라고 생각했던 지점이 있다.

HONGIK UNIVERSITY

[그림 263]
2024년 10월 25일 오후 3:45

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling green backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6A3bTtdccsc --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 264]

[그림 265]
2024년 11월 2일 오전 10:47

black suit, model, dream, sky --ar 2:3 --sref https://s.mj.run/wSUO9-a1i1c --cref https://s.mj.run/Kdl08pYsi4Q --sw 500 --stylize 250 --v 6.0 --style raw

[그림 266]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 263]	2	2	2	2	1	1.8	1
[그림 265]	2	2	2	1	1	1.6	2

4.1.7 데메테르

[그림 267] 데메테르 포토샵 드로잉

[그림 267]의 조연 캐릭터 데메테르의 프롬프트는 세 가지로 구성되어 있다. 첫 번째는 "세계에서 가장 아름다운 여성, 금발 머리"라는 주제로 작성되었고, 두 번째는 "1960년대 패션 컬러 잡지 화보"를 배경으로, 특정 의상을 입은 모델이 핑크 계열의 세트를 배경으로 촬영된 장면을 묘사한다. 세 번째는 "1957년~1971년 패션쇼" 콘셉트로, 모델이 스트라이프 및 컬러풀한 캣워크에서 특정 의상을 입고 걷는 장면을 표현한다.

[그림 267]을 이용한 미드저니의 이미지 스타일은 노랑 계열 포인트 컬러를 통해 패션쇼 분위기를 연출했다. 전형적인 서구적인 바비 인형을 연상시키는 여성스러움과 약간의 인상주의적 느낌을 포함하도록 설정했다. [그림 267] 기반 프롬프트의 상세 설명에서는 노랑 계열 포인트 컬러를 활용해 알록달록한 계열이 어우러지는 고급스럽고 우아한 느낌의 여성 외모를 지향한다. 색상은 은은한 강렬함을 느끼게 하며, 분위기는 우아한 느낌이다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 21] 데메테르 미드저니 캐릭터 드로잉

<table>
<tr>
<td>[그림 268]
2024년 5월 3일 오후 1:44

most beautiful woman in the world, blonde hair --v 6.0 --style raw --s 50</td>
<td>[그림 269]
2024년 5월 6일 오전 10:37

1960s Fashion color magazine shot against white (or any color) backdrop, full body photo of beautiful fashion model wearing a pink (insert your dream spring outfit here), pink flower set decor, studio lighting, Pentax 67 camera, zeiss lenses, 35mm --cref https://s.mj.run/N5JOLBeMA_k --cw 90 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3
[그림 270]
 </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">[그림 268]과 [그림 269]는 곡물의 여신 데메테르를 표현한 미드저니 프롬프트인데, 작가는 개인적으로는 [그림 268]속 여성이 매우 뛰어난 외모를 가지고 있다고 생각해서 이 이미지에 상대적으로 더 호감을 느꼈다. 반면 [그림 269]는 연분홍빛 색감이 반영된데에 비해서 여성의 외모가 별로 예쁜 것 같지는 않다는 생각이 들었다. [그림 268]의 경우 온화한 성격으로 보이는 서구적인 미인상이 호감을 불러일으킨다. 데메테르의 경우 전반적으로 인물 레퍼런스 cref로 [그림 268]을 많이 썼는데, 그에 비해 전반적으로 외모가 안 예쁘게 나오는 경향이 있었다.</td>
</tr>
</table>

[그림 271]
2024년 5월 6일 오전 10:53

pink dresses, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --cref https://s.mj.run/5-YHmossq2E --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50

[그림 272]

[그림 273]
2024년 5월 6일 오전 11:07

Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --cref https://s.mj.run/5-YHmossq2E --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50

[그림 274]

[그림 271]과 [그림 273]의 경우도 이전 페이지에서 설명한 [그림 268]을 인물 레퍼런스 cref로 사용하였으나 그에 비하면 예쁘지 않은 인물이 생성되었다. 그에 비해 이미지 자체의 분위기나 색감은 마치 패션 화보같은 분위기로 나와서 인상적이었고, 이미지 속의 여성도 배경과 잘 조화되어 금발 머리 바비인형 같은 느낌을 준다. [그림 271]과 [그림 273]에 대한 작가의 개인적인 선호도는 같은 편이다. 두 이미지 중 특별히 더 좋아하는 이미지는 없지만 두 이미지 다 서양의 패션화보같은 느낌이 재밌다는 생각이 들었다.

[그림 275]
2024년 5월 6일 오전 11:14

Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --cref https://s.mj.run/5-YHmossq2E https://s.mj.run/YUEHml9YdtA --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 276]

[그림 277]
2024년 5월 6일 오전 11:14

Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --cref https://s.mj.run/5-YHmossq2E https://s.mj.run/YUEHml9YdtA --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 278]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 275]	4	4	3	3	4	3.6
[그림 277]	4	4	3	3	4	3.6

[그림 279]
2024년 5월 6일 오전 11:19

dress, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --cref https://s.mj.run/5-YHmossq2E https://s.mj.run/YUEHml9YdtA --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 280]

[그림 281]
2024년 5월 6일 오전 11:29

Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/6vBwYeFU1Eg --cref https://s.mj.run/5-YHmossq2E https://s.mj.run/YUEHml9YdtA --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 282]

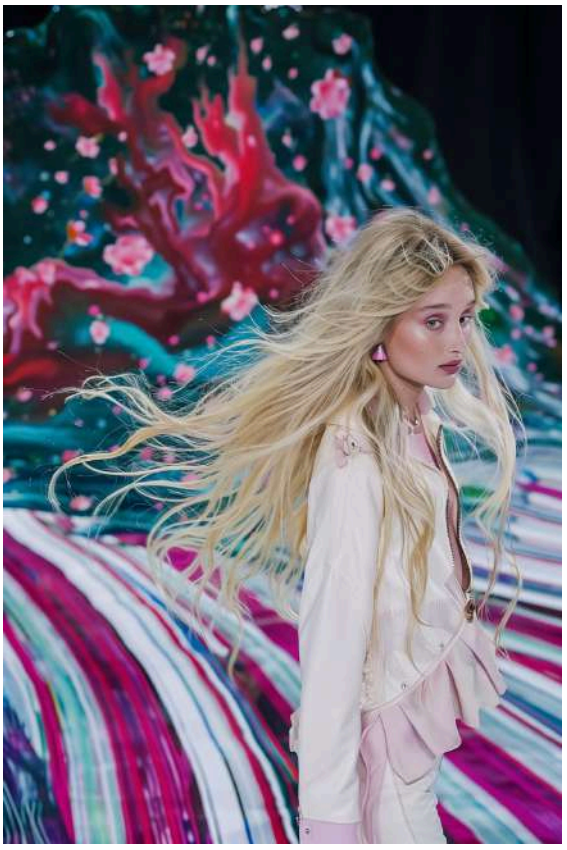
구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 279]	3	3	3	3	4	3.2
[그림 281]	3	3	3	3	4	3.2

[그림 283]
2024년 5월 7일 오전 9:21

Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/ehzp3gFsJJw --cref https://s.mj.run/5-YHmossq2E https://s.mj.run/YUEHml9YdtA --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 284]

[그림 285]
2024년 5월 7일 오전 9:37



background, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/cGdljx7ldYA --cref https://s.mj.run/YUEHml9YdtA https://s.mj.run/O1EoyUgRteI --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 286]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 283]	3	3	3	3	5	3.4	2
[그림 285]	4	4	3	4	5	4	1

[그림 287]
2024년 5월 7일 오후 12:23

Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/Zg7GoMW6MDc https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 --cref https://s.mj.run/YUEHml9YdtA --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 288]

[그림 289]
2024년 5월 7일 오후 12:23

Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/Zg7GoMW6MDc https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 --cref https://s.mj.run/YUEHml9YdtA --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 290]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 287]	4	4	3	3	4	3.6
[그림 289]	4	4	3	3	4	3.6

[그림 291]
2024년 5월 7일 오후 12:33

Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/YUEHml9YdtA --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 292]

[그림 293]
2024년 5월 7일 오후 12:33

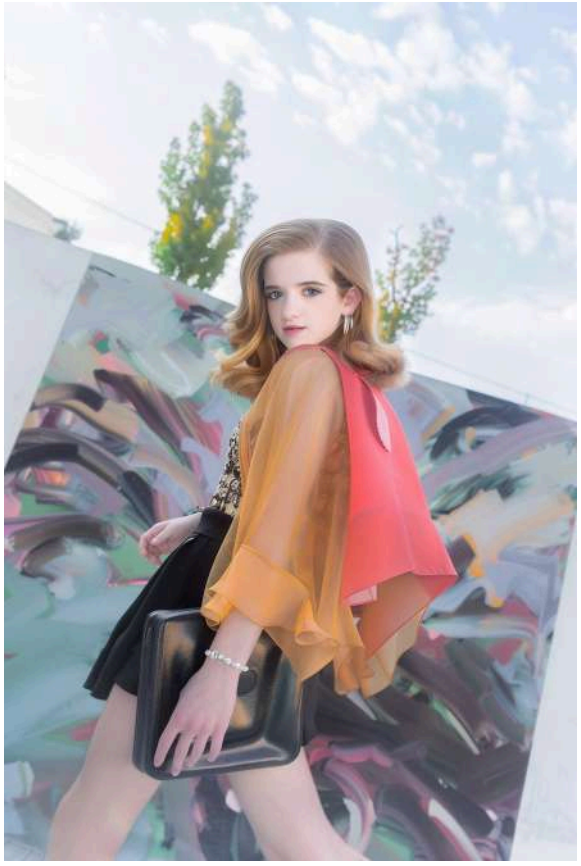
Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/YUEHml9YdtA --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 294]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 291]	3	3	3	3	4	3.2
[그림 293]	3	3	3	3	4	3.2

[표 22] 데메테르 미채택 캐릭터 드로잉

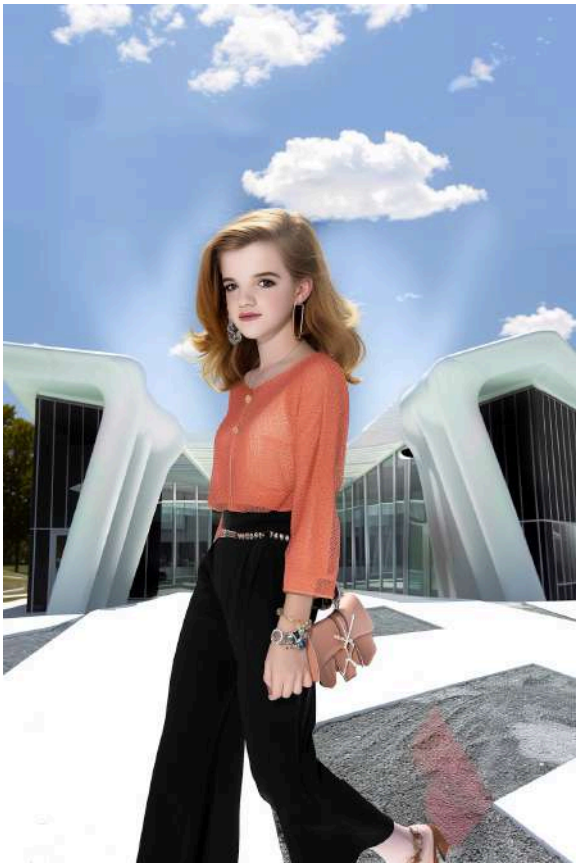
[그림 295]
2024년 4월 30일 오전 9:57



editorial photography of an walking asian woman, balenciaga model, outdoor, sky background --sref https://s.mj.run/wSUO9-a1i1c --cref https://s.mj.run/BfZw6x8RkaM --sw 500 --cw 90 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 296]

[그림 297]
2024년 4월 30일 오후 1:19



editorial photography of an walking asian woman, balenciaga model, outdoor, sky background --sref https://s.mj.run/CJLdt-le7Us --cref https://s.mj.run/BfZw6x8RkaM --sw 500 --cw 90 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 298]

처음에 데메테르 캐릭터 아트를 만들때는, 조금 성의없게 만든 부분도 있고, 이 캐릭터를 현대적으로 어떻게 해석하면 좋을 지에 대한 감을 잡지 못해서 [그림 295]와 [그림 297]같은 식의 이미지들을 다수 생성했었다. 이후 데메테르 캐릭터에 대한 감을 잡기 위해서 [그림 268]과 같이 '가장 아름다운 금발 머리 여성'이라는 프롬프트로 이미지를 만들고, 그 인물 레퍼런스 cref를 사용해서 이미지들을 만들 때는 조금 더 만족스러웠으나, 처음에 [그림 295], [그림 297]과 같은 식으로 이미지를 만들 때는 속으로 답답하고, 지루하다는 생각이 들었다. 이후에 만들어진 이미지들도 나름대로 시행착오가 있었지만 조금 더 나은 편이었다. 다음 페이지에서 이어지는 [그림 299]와 [그림 301]도 시행착오 중 하나다.

HONGIK UNIVERSITY

[그림 299]
2024년 5월 3일 오후 1:25

a western woman wearing black dress and accessories, smiling, white backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/muHjb-FA4WY https://s.mj.run/Y7VsQAVLl7c --cref https://s.mj.run/aY3lh3Nv3u8 --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 300]

[그림 301]
2024년 5월 3일 오후 11:30

a south korean woman wearing black dress and accessories, black ribbon on his head, smiling, skyblue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/muHjb-FA4WY --cref https://s.mj.run/5-YHmossq2E --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 302]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 299]	1	1	2	1	1	1.2
[그림 301]	1	1	2	1	1	1.2

4.1.8 아르테미스

[그림 303] 아르테미스 포토샵 드로잉

[그림 303]의 아르테미스는 남보라색과 빨강 계열이 어우러져 귀엽고 개성 있는 느낌을 표현한다. 의상과 액세서리는 은은한 강렬함을 느낄 수 있도록 색감과 디테일을 조합하였다. 캐릭터의 전체적인 분위기는 친근하면서도 여성스러운 느낌을 강조하며, 연예인 같은 외모와 함께 약간의 야수파적인 감성을 추가하여 독특한 매력을 더한다. [그림 303]을 기반으로 한 미드저니 이미지 스타일은 백설공주의 느낌을 살린 한복과 현대적인 디자인이 조화를 이루고, 꽃이나 아기자기한 장식적 요소를 적극적으로 활용하여 화려하면서도 친근한 이미지를 완성하였다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 23] 아르테미스 미드저니 캐릭터 드로잉

[그림 304]
2024년 3월 21일 오후 12:59

a south korean girl wearing modernized hanbok outfit and accessories, long dark blue hair, riding a Motorcycle, sky backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/LKi9tfOvErk https://s.mj.run/CoBppRGOUYA --cref https://s.mj.run/QXCKfPzcjas --sw 500 --cw 85 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 305]

[그림 306]
2024년 4월 26일 오후 12:40

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, riding a motocycle, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6vBwYeFU1Eg --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --ar 3:2 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 307]

[그림 304]와 [그림 306]은 모두 작가가 생각하기에 이상적인 아르테미스 이미지였다. 그 중에서도 특히 [그림 304]는 인물 레퍼런스 cref활용도가 높은 이미지였다. 반면 [그림 306]의 경우 색연필로 잘 그린 그림같다는 생각이 들고, 실사 모델 느낌이 조금 덜 나는 것같아서 아쉬웠다. 두 이미지 다 작가가 상상한 아르테미스 이미지에 잘 부합하는 이미지였다.

[그림 308]
2024년 4월 26일 오후 12:41

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, riding a motocycle, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/6vBwYeFU1Eg --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --ar 3:2 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 309]

[그림 310]
2024년 4월 26일 오후 12:50

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, riding a motocycle, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/pLIVFpauoSQ --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --ar 3:2 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 311]

[그림 308]과 [그림 310] 또한 모두 작가의 마음에 들었던 이미지였다. 특히 [그림 310]의 경우 아기자기한 백설 공주같다는 생각이 들어서 심리적 만족감을 주는 이미지이다. [그림 308]의 경우는 배경에 투명한 풍선같은 느낌이 재밌다는 생각이 들었지만, 이미지가 조금 덜 자연스러운 느낌이 들었고, 특히 오토바이 형상이 그러한 느낌을 들게끔 했다. 반면 [그림 310]의 경우는 새롭게 재해석한 공주같은 느낌이 신선했다. 두 이미지 다 마음에 들었다.

[그림 312]
2024년 4월 26일 오후 1:10

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, riding a motocycle, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/hypNlYEfwdQ --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 313]

[그림 314]
2024년 4월 26일 오후 1:16

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, riding a motocycle, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/imkJPcD11g0 --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 315]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 312]	4	4	3	3	3	3.4
[그림 314]	4	4	3	3	3	3.4

[그림 316]
2024년 4월 26일 오후 1:21

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Rz0UjL3Ovo0 --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 317]

[그림 318]
2024년 4월 29일 오후 7:04

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Y7VsQAVLl7c --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 319]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 316]	3	3	3	3	4	3.2	2
[그림 318]	4	4	3	5	5	4.2	1

[그림 320]
2024년 4월 29일 오후 7:18

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 321]

[그림 322]
2024년 4월 29일 오후 7:25

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Dn-72bqXD0k --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 323]

[그림 320]과 [그림 322]의 경우도 앞서 설명한 [그림 304], [그림 310]이미지와 함께 가장 작가의 마음에 드는 이미지였다. [그림 320]의 경우에는 스타일 레퍼런스인 [그림 11]을 사용하였는데, 그 스타일과 분위기가 잘 반영되었고, 생성된 AI이미지가 작가의 의도와는 다르게 무언가를 기도하고 있는 듯한 모습으로 나오는 것이 인상적이었다. 반면 [그림 322]는 앞선 페이지에서 설명한 [그림 310]과 비슷한 분위기인데, 마치 동화 속 백설 공주같은 느낌이 인상적이다.

[표 24] 아르테미스 미채택 캐릭터 드로잉

[그림 324]
2024년 4월 26일 오후 1:07

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, riding a motocycle, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/hypNlYEfwdQ --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

[그림 325]

[그림 326]
2024년 4월 26일 오후 1:16

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, riding a motocycle, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/imkJPcD11g0 --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 327]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 324]	1	1	1	1	1	1	2
[그림 326]	2	1	1	2	1	1.4	1

HONGIK UNIVERSITY

[그림 328]
2024년 4월 26일 오후 1:18

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, riding a motocycle, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Rz0UjL3Ovo0 --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 329]

[그림 330]
2024년 4월 29일 오후 7:50

a south korean woman wearing silver outfit and accessories, red ribbon on his head, bling bling violet backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Pn8mN0VkISE --cref https://s.mj.run/h9JSJCs0NJg --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 331]

[그림 328]과 [그림 330]은 앞선 페이지에서 리커트 척도로 평가한 두 이미지 [그림 324], [그림 326]에 비하면 불쾌한 골짜기 정도가 훨씬 덜 심한 느낌이었다. 그러나 두 이미지 모두 다 연구자에게 있어서 만족스럽지 못한 이미지였다. 두 이미지 다 스타일 레퍼런스 sref로 넣은 두 이미지가 더 고퀄리티로 보이고, 스타일 레퍼런스 이미지에 비해 두 이미지 퀄리티가 낮아보였지만, 개인적으로는 앞선 페이지에서 보여준 두 이미지보다는 정도가 나은 편이다.

4.1.9 가이아

[그림 332] 가이아 포토샵 드로잉

[그림 332]에서는 다소 통통한 체형의 아시아 여성을 주제로 한 다양한 이미지 생성 프롬프트와 스타일링 기법을 탐구하였다. 프롬프트 구성에 있어 모델의 외형, 의상, 배경 등 세부적인 요소들을 상세히 명시하였으며, 다른 캐릭터 이미지 생성과 마찬가지로 --cref와 --sref 등의 파라미터를 활용하여 이미지의 구체성을 높였다.

[그림 332]를 이용한 미드저니 이미지 스타일링에 있어서는 동양화, 개인 작업, 3D 렌더링 등 다양한 레퍼런스를 참고하여 원색적이고 강렬한 색채를 구현하였다. 특히 '땅의 여신'에 걸맞는 힘 있고 당찬 여성상을 강조하면서도 은근한 분위기를 동시에 표현하고자 하였다.

[그림 332] 기반의 세부적인 이미지 구성에 있어서는 평범한 외모에 원색적이고 귀여운 요소와 초현실적 분위기를 더하여 독특한 캐릭터성을 부여하였다. 또한 꽃과 같은 장식적 요소를 활용하고 시원스러운 의상과 컬러 코드를 강조함으로써 시각적 임팩트를 극대화하였다. 이러한 접근을 통해 약간 통통하고 귀여운 느낌의 강한 아시아 여성을 효과적으로 표현하고자 하였다.

[표 25] 가이아 미드저니 캐릭터 드로잉

[그림 333]
2024년 3월 18일 오전 11:09

an Asian woman wearing cute outfit and accessories, having a long brown hair, having a chubby body, blue backdrop, awe in face, editorial photography --cref https://s.mj.run/5QNZtpQJrpw --cw 100 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 334]

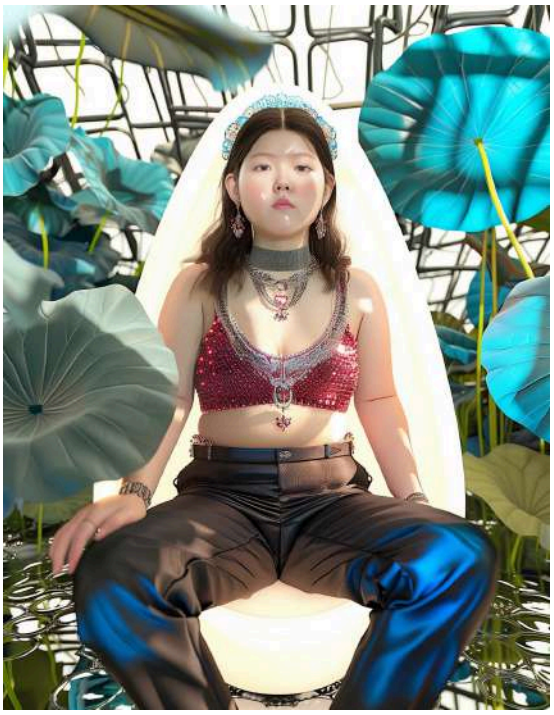
[그림 335]
2024년 4월 27일 오후 12:26

A model sits on an oversized white egg-shaped bed, surrounded by lotus leaves and large green plants. She is wearing light-colored with long sleeves and trousers, and her hair has been styled in the center of her head. The overall atmosphere exudes tranquility and elegance. The lighting creates soft shadows that accentuate details such as texture or fabric folds. This setting emphasizes the beauty in the style of s300. --sref https://s.mj.run/drIecZFcekI --cref https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ --sw 500 --cw 90 --chaos 30 --ar 3:4 --s 250 --sv 4 --v 6.0 --style raw

[그림 336]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 333]	5	5	3	5	5	4.6	1
[그림 335]	5	5	3	4	5	4.4	2

[그림 337]
2024년 4월 27일 오후 12:27



A model sits on an oversized white egg-shaped bed, surrounded by lotus leaves and large green plants. She is wearing light-colored with long sleeves and trousers, and her hair has been styled in the center of her head. The overall atmosphere exudes tranquility and elegance. The lighting creates soft shadows that accentuate details such as texture or fabric folds. This setting emphasizes the beauty in the style of s300. --sref https://s.mj.run/drIecZFcekI --cref https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ --sw 500 --cw 90 --chaos 30 --ar 3:4 --s 250 --sv 4 --v 6.0 --style raw

[그림 338]

[그림 339]
2024년 4월 27일 오후 12:42

black suit, model, dream, sky --sref https://s.mj.run/SDxY2-SXbzc --cref https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ --sw 500 --cw 90 --stylize 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 340]

[그림 337]과 [그림 339]중 [그림 339]는 작가가 1차 작업에서 만든 가이아 캐릭터 중 가장 마음에 든 이미지이다. 그 이유는 아래에서 위로 캐릭터를 바라보는 구도가 흥미롭기 때문이다. 반면 [그림 337]은 앞선 페이지에서 설명한 [그림 335]와 비슷한 느낌의 캐릭터 이미지인데, '연잎'이란 요소와 캐릭터가 조화되어서 자연적인 요소가 잘 보여지는 이미지라고 생각하지만, 작가의 개인적인 의견으로는 [그림 337]이 더 흔하지 않은 느낌의 이미지라고 생각한다.

[그림 341]
2024년 4월 30일 오후 4:48

East Asian woman, staring front, white background --sref https://s.mj.run/wK1W-H0JcSc --cref https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ --sw 500 --cw 90 --s 250 --c 50 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 342]

[그림 343]
2024년 4월 30일 오후 4:59

East Asian woman, staring front, white background --sref https://s.mj.run/6n5TZh1ADEc --cref https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ --sw 500 --cw 90 --s 250 --c 50 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 344]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 341]	3	3	3	3	3	3
[그림 343]	3	3	3	3	3	3

[표 26] 가이아 미채택 캐릭터 드로잉

[그림 345]
2024년 4월 27일 오전 11:26

athletic woman wearing black nike clothes --chaos 30 --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ --sw 500 --s 250 --sv 4 --v 6.0 --ar 2:3 --style raw

[그림 346]

[그림 347]
2024년 4월 27일 오전 11:37

athletic woman wearing black nike clothes --chaos 30 --sref https://s.mj.run/6n5TZh1ADEc --cref https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ https://s.mj.run/5QNZtpQJrpw --sw 500 --cw 90 --s 250 --sv 4 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 348]

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 345]	2	2	3	2	2	2.2
[그림 347]	2	2	3	2	2	2.2

[그림 349]
2024년 4월 27일 오전 11:41

athletic woman wearing black nike clothes --chaos 30 --sref https://s.mj.run/6n5TZh1ADEc https://s.mj.run/amy95hRm1co --cref https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ https://s.mj.run/5QNZtpQJrpw --sw 500 --cw 90 --s 250 --sv 4 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 350]

[그림 351]
2024년 4월 27일 오후 8:32

thinking out loud --sref https://s.mj.run/qhXrO5veIrE https://s.mj.run/Pn8mN0VkISE --cref https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ --sw 500 --cw 90 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 352]

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 349]	2	2	2	2	2	2	1
[그림 351]	2	1	2	1	1	1.4	2

4.1.10 헤파이토스

[그림 353] 헤파이토스 포토샵 드로잉

[그림 353]을 나타내는 헤파이토스를 주제로 이미지를 생성하기 위해 두 가지 유형의 프롬프트를 사용하였다. 첫 번째 프롬프트는 한국의 지혜로운 노인을 에디토리얼 사진 스타일로 표현하는 것에 중점을 두었다. 두 번째 프롬프트는 아시아 남성 스케이터를 고급 스케이트 패션과 함께 묘사하며, 특히 녹색 의상과 갈색 선글라스를 강조하였다.

[그림 353]을 기반으로 한 미드저니의 이미지 스타일은 모델 사진, 포토샵 일러스트, 개인 작업, 그리고 3D 렌더링 스타일을 레퍼런스로 활용하였다. 이를 통해 다양한 시각적 접근을 시도하였으며, 초상권에 주의를 기울였다. 세부 사항으로는 수수한 컬러가 어울리는 스타일을 채택하였다. 평범한 외모와 현명하고 자비로운 느낌의 스님을 특징으로 하며, 색상은 평범하면서도 수수함이 느껴지는 컬러감을 사용하였다. 전체적인 분위기는 평범한 외모 속에서 자비롭고 평화로운 느낌을 자아내도록 구성하였다. 의상과 컬러코드는 수수하고 소탈한 느낌을 강조하여 전체적인 이미지의 일관성을 유지하였다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 27] 헤파이토스 미드저니 캐릭터 드로잉

[그림 354]
2024년 3월 25일 오전 11:40

a south korean wise old man, editorial photography --cref https://s.mj.run/cICqDTpLbCw --sref https://s.mj.run/1drf9foV7No --cw 80 --ar 2:3 --sw 500 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 355]

[그림 356]
2024년 4월 28일 오전 6:21

Photo up of a asian man skater wearing a high skate fashion, clothing green, brown clear sunglasses(glasses), background is light, moderate lighting in the room taken on a 50mm camera lens, professional photograph quality, high skin details, sitting in a chair with a model pose --sref https://s.mj.run/qhXrO5veIrE --cref https://s.mj.run/_dSpYOiZzBk --sw 500 --c w 90 --s 250 --c 50 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 357]

[표 27]에서 [그림 354]와 [그림 356] 모두 헤파이토스를 표현했고, 두 이미지 다 캐릭터성에 적합하다고 생각한다. 다만 [그림 356]의 경우 조금 더 인자해보이는 [그림 354]이미지와는 달리 조금 더 불량스러운 스님같은 느낌이 든다. 개인적으로는 둘 다 나쁘지 않다고 생각한다.

HONGIK UNIVERSITY

[그림 358]
2024년 4월 28일 오전 7:23

Photo up of a asian man skater wearing a high skate fashion, clothing green, brown clear sunglasses(glasses), background is light, moderate lighting in the room taken on a 50mm camera lens, professional photograph quality, high skin details, sitting in a chair with a model pose --sref https://s.mj.run/iz-G9pbKjLo --cref https://s.mj.run/_dSpYOiZzBk --sw 500 --cw 90 --s 250 --c 50 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 359]

[그림 360]
2024년 4월 30일 오후 7:28

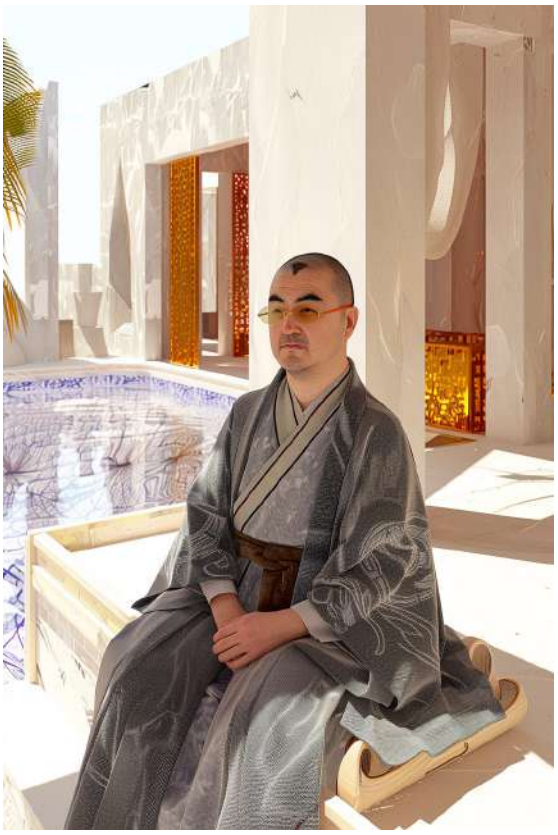


Photo up of a asian man skater wearing a high skate fashion, clothing green, brown clear sunglasses(glasses), background is light, moderate lighting in the room taken on a 50mm camera lens, professional photograph quality, high skin details, sitting in a chair with a model pose --sref https://s.mj.run/5urZ2HlGB7E --cref https://s.mj.run/_dSpYOiZzBk --sw 500 --cw 90 --s 250 --c 50 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 361]

[그림 358]과 [그림 360]도 나머지 이미지들과 마찬가지로 작가가 생각한 헤파이토스 캐릭터를 잘 표현했다고 생각했다. 특히 [그림 360]의 경우 스타일 레퍼런스 sref를 잘 반영하였다고 생각하는데, 인테리어와 함께 수영장이 있는 곳에 스님이 앉아있는 모습은 그 공간이 마치 불당같다는 느낌이 들며, 헤파이토스에 대한 새로운 상상을 불러일으킨다.

[표 28] 헤파이토스 미채택 캐릭터 드로잉

<table>
<tr>
<td>
[그림 362]
2024년 4월 28일 오전 6:32

an asian guy, hyper realistic. --v 6.0 --sref https://s.mj.run/_dSpYOiZzBk --style raw --s 50 --ar 2:3

[그림 363]

</td>
<td>
[그림 364]
2024년 4월 30일 오후 6:22

A model sits on an oversized white egg-shaped bed, surrounded by lotus leaves and large green plants. She is wearing light-colored with long sleeves and trousers, and her hair has been styled in the center of her head. The overall atmosphere exudes tranquility and elegance. The lighting creates soft shadows that accentuate details such as texture or fabric folds. This setting emphasizes the beauty in the style of s300. --sref https://s.mj.run/yalNWckG-EE --cref https://s.mj.run/_dSpYOiZzBk --sw 500 --cw 90 --chaos 30 --ar 3:4 --s 250 --sv 4 --v 6.0
[그림 365]

</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">[그림 362]의 경우는 머리카락도 나 있고 외모 느낌 전반적으로도 스님같은 느낌이 아니라 일반적인 아저씨같은 느낌이라서 미채택되었고, [그림 364]의 경우는 이미지 색감이 너무 칙칙하고 탁한 느낌이라서 미채택되었다. 연구자가 의도한 '헤파이토스'는 '속세에 신물을 느껴 자발적으로 스님이 된 남신'의 느낌인데, 두 이미지 다 이전 페이지 작업들에 비해 그런 느낌이 덜 나는 것 같다. 그러나 두 이미지 다 딱히 불쾌한 골짜기가 느껴지지는 않는 것 같다.</td>
</tr>
</table>

HONGIK UNIVERSITY

[그림 366]
2024년 4월 30일 오후 6:53

Photo up of a asian man skater wearing a high skate fashion, clothing green, brown clear sunglasses(glasses), background is light, moderate lighting in the room taken on a 50mm camera lens, professional photograph quality, high skin details, sitting in a chair with a model pose --sref https://s.mj.run/9pjw6yaBI-A --cref https://s.mj.run/_dSpYOiZzBk --sw 500 --cw 90 --s 250 --c 50 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 367]

[그림 368]
2024년 4월 30일 오후 7:13

Photo up of a asian man skater wearing a high skate fashion, clothing green, brown clear sunglasses(glasses), background is light, moderate lighting in the room taken on a 50mm camera lens, professional photograph quality, high skin details, sitting in a chair with a model pose --sref https://s.mj.run/Oc_nZgcTaCg --cref https://s.mj.run/_dSpYOiZzBk --sw 500 --cw 90 --s 250 --c 50 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

[그림 369]

[그림 366]의 경우 이미지 속 인물의 외양이 너무 지저분하고 비호감 느낌이 강하다고 생각하였다. 반면 [그림 368]의 경우 인물의 신체 표현에서 불쾌한 골짜기가 너무 심하게 느껴지는 것 같았다. 마치 [표 24]의 [그림 324]를 보는 듯이 인물의 신체가 너무 보기 안 좋다고 느껴서 미채택하였다. 두 이미지 모두 다 이미지 실패의 원인을 너무 길고 장황한 프롬프트 문장에서 찾을 수 있지 않을까하는 생각이 들었다. 반면 sref, cref에는 문제가 없어 보인다.

4.1.11 1차 작업 결과

1차 작업에서는 인공지능 이미지 생성 과정에서 프롬프트, 파라미터, 스타일 레퍼런스, 인물 레퍼런스 간의 조화와 궁합이 이미지 생성 성공률에 미치는 영향을 분석하고자 했다. 연구 방법으로는 불쾌한 골짜기 경험 여부, 단시간 내 인공지능 이미지 생성 성공 확률, 인물 및 스타일 레퍼런스의 선택, 시간대별 프롬프트 성공 확률, 미드저니 내 이미지 수정 횟수, 동일 프롬프트 사용 시 이미지 변화, 그리고 개인 작품 세계 확장에 대한 기여도 등 요소를 고려한 테스트를 수행하였다. 특히 작가의 동양화 개인 작업, 디지털 드로잉 등을 스타일 레퍼런스로 활용하고, 본인 셀카 사진을 아프로디테 미드저니 인물 레퍼런스 학습 파일로 사용하기도 하였다.

초기 연구 결과, '아프로디테', '헤라'와 같은 여신의 대명사를 프롬프트에 직접 사용하는 것보다, 기존에 효과적이었던 프롬프트를 발전시키거나 프롬프트의 레퍼런스 스타일(sref, cref)을 변경하여 여신의 느낌을 표현하는 것이 더 효과적일 수 있다는 가설을 세울 수 있었다. 각 캐릭터 테마별로 초현실적인 느낌을 극대화하기 위해서는 프롬프트와 레퍼런스 이미지의 선택이 중요하며, 스타일 레퍼런스와 인물 레퍼런스 간의 이미지 균형과 밸런스, 그리고 프롬프트와의 조화가 중요한 요소로 작용함을 확인하였다.

또한, 스타일 레퍼런스에 인물 레퍼런스와 비교해서 명도, 채도 차이가 큰 이미지를 사용할 경우, 반복적인 프롬프트 사용에도 불구하고 더 이색적이고 아름다운 인물 이미지가 생성될 수 있음을 발견하였다. 그러나 이는 기존에 설정한 인물 테마 이미지와 이질적인 결과를 낳을 수 있는 위험도 존재한다. 연구 과정에서 스타일 레퍼런스의 화질이 결과 이미지의 품질에 영향을 미친다는 점도 확인하였다. 또한 저해상도의 스타일 레퍼런스 사용 시 결과 이미지의 선명도가 떨어지는 경향이 있었으며, 개인 작업을 크롭하여 사용할 경우에도 선명하고 깔끔한 이미지를 사용하는 것이 더 효과적임을 발견하였다.

아프로디테 캐릭터를 연구하는 과정에서는 아프로디테 실사 모델 이미지 제작 시 작가의 셀카 이미지를 /describe 명령어를 통해 재생성하는 방법도 효과적임을 확인하기도 하였다. 이 과정에서 외모가 더 아름답고 선명하며 정돈된 형태의 이미지가 생성되었으며, 이를 인물

HONGIK UNIVERSITY

레퍼런스로 활용할 때 더 나은 결과를 얻을 수 있었다. 아프로디테는 사랑과 아름다움의 여신이라는 신화적 상징성을 표현하기 위해 부드러운 곡선미와 화려한 장신구를 미드저니 컨셉 아트의 장식적 요소로 삼았다. 그러나 최초의 캐릭터 생성 결과는 초기 설정의 우아함과 풍요로운 이미지가 충분히 구현되지 않아 추가적인 프롬프트 조정이 필요했다. 이후 성공적인 아프로디테 캐릭터 아트를 생성할 수 있었다.

헤라 캐릭터의 경우, 기본 컬러코드인 붉은색을 보강할 수 있는 컬러 톤의 레퍼런스 이미지를 선택했을 때, 결과물이 빈티지한 느낌으로 나오거나 불쾌한 골짜기 현상을 경험할 확률이 낮아지는 것을 관찰하였다. 이를 통해 헤라 캐릭터 이미지 생성 시 다양한 컬러 시도의 필요성을 확인하였다. 그러나 헤라는 권위, 품위를 지닌 여신으로 묘사되었으나, 제작과정에서의 전반적인 이미지들은 전반적인 디테일이 부족해 그녀의 여왕다운 위엄을 충분히 전달하지 못했다.

아테네 캐릭터의 경우, 기본 컬러코드인 바다색이나 아쿠아 컬러와 다른 쨍한 컬러의 레퍼런스를 의도적으로 사용했을 때 더 이색적인 느낌의 이미지가 생성되는 효과가 있었다. 이는 기존의 개인 작업 컬러코드와 다른 이미지를 활용함으로써 얻을 수 있는 결과였다.

파리스 캐릭터의 경우, 여성 캐릭터에 비해 남성 캐릭터의 이미지 생성 시 기이하거나 의도하지 않은 외모가 나오는 경향이 있었다. 특히 동남아 스타일의 외모나 과도하게 큰 눈 등의 문제가 발생하였다. 이를 해결하기 위해서는 남성 캐릭터의 레퍼런스 이미지 선택 시 더욱 신중한 접근이 필요함을 확인하였다.

이에 비해, 아르테미스와 테티스는 비교적 높은 완성도를 보였다. 아르테미스는 백설공주와 아이돌스러운 순수함을 동시에 나타내며 극중 조연 여신의 상징성을 구현했다. 테티스는 바다의 여신이라는 특성이 잘 드러나 분홍빛 색감과 환상적인 분위기를 통해 스타일 레퍼런스 Sref와의 일치도가 높았다. 또한 약간 만화적인 공주풍 캐릭터가 나오기도 하면서 작가의 흥미도를 높였다.

에리스 또한 성공적이었는데, 혼란과 불화를 상징하는 캐릭터로서 복잡하고 다채로운 감정을 잘 담아냈다. 특히 에리스의 혼돈스러운 에너지는 인물의 외모와 분위기에서 잘 나타났으나, 처음에

HONGIK UNIVERSITY

시도할 때는 세부적인 디테일에서 약간의 조화가 부족해 Sref와 Cref를 조정하는 등 미세한 조정이 필요했다.

헤파이토스는 불과 대장장이의 신으로 묘사되었으나, 초기 결과에서는 그의 인간적인 따뜻함과 속세에 신물을 느낀 면모가 덜 나타났다. 이를 해결하기 위해 그의 외형에 부드러운 텍스처와 디테일을 추가하는 방향으로 입력값을 바꾸었다.

그럼에도 불구하고, 아직까지도 수많은 1차 작업 미드저니 이미지가 실패했던 이유에 대해서 정확한 원인을 파악하지 못했다. 표현한 대부분의 프롬프트가 비슷한 문장과 중복되는 이미지를 썼기 때문에 특정 요인을 발견할 수 없었다. 지금까지 만든 1차 작업 이미지 중 성공했던 이미지의 프롬프트를 미드저니에 다시 입력한다고 해도, 똑같이 성공한 이미지로 나오지는 않았다. 반대로, 미채택 이미지의 프롬프트를 미드저니 입력 창에 다시 입력하면, 그 전과는 달리 나름대로 아름다운 이미지가 나오기도 했다.

10명의 캐릭터별로 미드저니만의 특징을 설명하자면, cref의 경우 기존의 각 캐릭터 별 컨셉 이미지를 재사용하여 동일 인물의 다양한 표현에 사용되었고, sref의 경우 그림의 분위기, 스타일 등을 반영하는 경향이 있었다. 이에 각 캐릭터가 스토리에 맞는 다양한 모습으로 생성되기 위해서는 각 캐릭터의 동일한 cref를 사용하고, 원하는 분위기와 행동을 반영하기 좋은 sref를 선정해서 이에 맞는 프롬프트 엔지니어링을 통해서 작가가 생각하는 컨셉의 원하는 이미지를 뽑아낼 수 있었다. 미드저니 툴 내에서 개발한 기능인 cref자체가 원래부터 '일관성있는 인물 생성하기'가 목적으로 캐릭터의 느낌과 외형을 유지하면서 다양한 표현을 하는데 적합하였고, 이를 활용해서 그 캐릭터의 외모를 향상시키고자 하는 시도는 어려웠다. 또한 미드저니 생성 이미지가 랜덤하게 뽑히는 경향이 있어서 각 10명의 캐릭터를 작가 스스로가 완전히 만족하는 이미지를 뽑아내지 못한 점은 아쉬웠다.

HONGIK UNIVERSITY

4.2 2차 작업

2차 작업에서는 미드저니와 스테이블디퓨전을 혼합 활용하여 이미지 제작 프로세스를 경험하였고 두 이미지 생성 AI 툴간의 장단점에 대해서도 연구하였다. 2차 작업을 하면서 처음에는 스테이블디퓨전으로 미드저니 실사모델 이미지 생성에 대해 연구하였고, 그 다음으로는 미드저니를 활용해 여러 인물과 캐릭터들이 동시에 들어가는 이미지 생성 프로세스에 대하여 연구하였다. 그 다음으로는 주로 미드저니 〉 스테이블 디퓨전 〉 미드저니의 과정을 거쳐 만족스러운 인공지능 캐릭터 아트 이미지를 형성하기도 하였다. 이후 마지막으로 12개의 '파리스의 심판' 현대적 해석 스토리 컨셉 아트 제작에 대해 연구하였다.

2차 작업에서 새롭게 사용하게 된 스테이블 디퓨전의 기능을 활용하는 주요 방법을 살펴볼 필요가 있었다. 기본 UI와 사용법 학습 과정에서는 로라(LORA), VAE 설정, 프롬프트와 네거티브 프롬프트의 작성 방법, 해상도 설정(1024*1024), 그리고 ControlNet 활용 방법을 중점적으로 다루었다. 이를 통해 첫 이미지 제작에 성공하였다. 생성된 이미지는 주제별로 '골프치는 소녀', '예쁜 소녀' 이미지 등으로 순차적으로 분류하며 기술되었다.

① 로라(LORA) 설정

LORA(Low-Rank Adaptation)는 특정 스타일이나 테마로 모델을 미세 조정하기 위한 방법이다. 스테이블 디퓨전에서는 추가 학습된 LORA 파일을 통해 새로운 스타일을 모델에 반영할 수 있다.

- **LORA 파일 적용**
    1. `LORA` 파일을 다운로드하여 스테이블 디퓨전의 `models/LORA` 폴더에 저장한다.
    2. UI에서 LORA를 선택하고 원하는 강도를 설정한다 (예: `lora:filename:0.7`).
        - 강도 값은 `0.5~1.0` 사이로 조절하며, 높을수록 LORA의 영향을 강하게 받는다.

- **활용 예시**

  예를 들어, 일본 애니메이션 스타일로 작업하고 싶다면 해당 스타일에 맞춘 LORA 파일을 사용하여 원하는 효과를 얻을 수 있다.

---

② VAE 설정

VAE(Variational Autoencoder)는 스테이블 디퓨전에서 이미지의 색감과 디테일을 조정하는 데 도움을 준다.

- **VAE 파일 적용**
  - VAE 파일을 `models/VAE` 폴더에 저장한다.
  - UI에서 VAE를 선택한다 (일반적으로 `vae-ft-mse-840000-ema-pruned.ckpt` 같은 이름).
- **설정 팁**
  - 모델에 맞는 VAE를 사용하면 색감과 디테일이 더 자연스러워진다.
  - 만약 이미지가 흐릿하거나 색감이 너무 강하다면 다른 VAE를 테스트해보면 된다.

---

③ 프롬프트와 네거티브 프롬프트 작성 방법

프롬프트는 생성하려는 이미지의 세부사항을 지정하는 핵심 요소이다. 네거티브 프롬프트는 피하고 싶은 요소를 정의한다.

- **프롬프트 작성 팁**
  - **구조화**: `[스타일], [대상], [세부사항], [배경], [색감 및 분위기]`
    - 예: *"A futuristic cityscape, cyberpunk theme, glowing neon lights, highly detailed, cinematic lighting"*
  - **구체성**: 명확하고 구체적인 단어를 사용한다.

    - **키워드 활용**: 다양한 형용사와 명사를 추가해 세부 묘사를 강화한다.

- **네거티브 프롬프트 작성 팁**

  네거티브 프롬프트는 이미지에서 원치 않는 요소를 배제하는 데 유용하다.

    - 예: *"blurry, low quality, extra limbs, bad anatomy, watermark"*

---

④ **해상도 설정** (1024x1024)

스테이블 디퓨전의 기본 해상도는 512x512이지만, 1024x1024 같은 고해상도로 작업하면 더 선명한 이미지를 얻을 수 있다.

- **해상도 변경**

  1. UI에서 해상도를 1024x1024로 설정한다.
  2. 고해상도로 작업 시 VRAM 사용량이 늘어나므로 시스템 사양에 유의한다.

- Upscaling **추가 작업**

  생성된 이미지를 `Highres Fix` 또는 `img2img` 기능을 사용하여 업스케일하면 더욱 디테일한 결과를 얻을 수 있다.

---

⑤ ControlNet **활용 방법**

ControlNet은 이미지 생성을 더 정밀하게 제어하기 위해 사용된다. 스케치, 포즈, 깊이 맵 등을 활용해 원하는 이미지를 더욱 쉽게 구현할 수 있다.

- ControlNet **설정 및 사용**

    - ControlNet 확장을 설치하고 활성화한다.

    - 원하는 조건 (예: 포즈, 스케치, 깊이 맵 등)을 제공할 수 있는 이미지를 업로드한다.
    - ControlNet 모델을 선택하고 강도를 조절한다 (보통 `0.5~1.0`).
- **활용 예시**
    - **포즈 제어**: 캐릭터 포즈 이미지를 제공하여 정확한 자세를 반영한다.
    - **스케치 활용**: 간단한 선화로 배경이나 구도를 고정할 수 있다.

---

⑥ **요약**

스테이블 디퓨전에서 LORA와 VAE는 모델과 스타일을 최적화하는 데 유용하며, **프롬프트**와 **네거티브 프롬프트**를 통해 원하는 이미지의 방향성을 설정할 수 있다. **해상도 설정**으로 디테일을 강화하고, ControlNet을 통해 특정 이미지를 기반으로 한 세밀한 제어가 가능하다. 각각의 기능을 조합하여 보다 창의적이고 정교한 이미지를 제작할 수 있다.

캐릭터의 얼굴 레퍼런스 (Cref) 설정에 있어서는 1차 작업에서의 인물 초상화 작업을 토대로 진행되었다. 예를 들어, 테티스에서 아프로디테로, 아르테미스에서 아프로디테로 얼굴 스타일을 전환하며 테스트를 수행하였다. 이를 통해 작가가 자의적으로 설정한 각 캐릭터의 특징을 유지하면서도 이후에는 더 매력적인 이미지를 생성할 수 있었다.

미드저니에서 생성된 인물 이미지를 스테이블 디퓨전에서 후처리했을 때, 디테일과 스타일의 변화를 확인할 수 있었다. 특히, 미드저니 특유의 화려한 느낌이 스테이블 디퓨전에서 조금 더 현실적인 묘사로 변형되는 것을 관찰하였다. 반대로, 스테이블 디퓨전에서 제작한 이미지를 다시 미드저니에서 작업했을 때, 에리스, 테티스, 아프로디테, 아테네 등 다양한 캐릭터에서 각각의 스타일적 특징이 어떻게 유지되거나 변화하는지를 실험하였고, 그 결과는 전혀 예측할 수는 없었지만 흥미로운 지점이 있었다.

4.2.1 스테이블 디퓨전을 활용한 이미지 제작

[표 29] 스테이블디퓨전을 활용한 이미지 제작

스테이블디퓨전을 활용한 이미지 제작 프로세스	
① 아르테미스 〉 아프로디테, 2024년 7월 10일 오전 9:11	
레퍼런스 이미지	스테이블 디퓨전 이미지
[그림 370] 	[그림 371]
Prompt: 〈lora: jirai_v2:1〉. A realistic photo of a beautiful woman, with. detailed facial features, natural lighting, high resolution, sharp focus, wearing casual clothes, posing. confidently, in an outdoor setting, with a serene background	
Negative Prompt: blurry, low. resolution, low quality, unnatural, cartoonish; exaggerated features, overexposed, underexposed, grainy, poorly lit, unrealistic, distorted, messy background, artificial	
[표 29]에서 이 이미지를 만들 때, 이 시도가 얼마 안되는 첫 시도임에도 불구하고, 위와 같은 명령어를 활용하여 레퍼런스 이미지를 입력하였을 때는 오른쪽과 같은 꽤 괜찮은 이미지가 산출되었다. 기존 레퍼런스 이미지에 비하여 인물의 분위기가 많이 달라지기는 하였지만 이 이미지로부터 다른 캐릭터의 이미지를 연상하게 되었다. 초반에 넣은 레퍼런스 이미지가 작가가 생각하는 아르테미스를 표현한 것이라면, 오른 쪽의 이미지에서는 작가가 속으로 상상한 '아프로디테'의 이미지가 떠올라서 이 이미지를 후에 '아프로디테'를 표현하는 인물 레퍼런스로 활용하게 되었다.	

② 테티스 > 아프로디테, 2024년 8월 3일 오후 7:31	
[그림 372] 	[그림 373]

Prompt: <lora:jirai_v2:1><lora:koreanDollLikeness_v15>A realistic photo of a beautiful woman, with detailed facial features, gold hair and glowing.violet eyes, in an bling.bling
enchanted pink colored background, A rose fairy dreamscape with delicate and beautiful details. The scene features a fairy wearing a pink scarf adorned with elaborate decorations that catch the eye. Her head is crowned with a variety of colorful flowers, leading us into a fantasy world. The fairy's clear eyes add a vivid sense of storytelling. with the warmth of dream world, the image conveys .a sense of comfort and.happiness. Realistic and lifelike, this image brings warmth to the heart." masterpiece, (photorealistic : 1.4), best quality, ultra high res

Negative Prompt: 'blurry, low resolution, low quality, unnatural, cartoonish, exaggerated features, overexposed, underexposed, grainy, poorly lit, unrealistic, distorted, messy
background, artificial. nsfw, owres, bad anatomy, bad hands, text, error, missing
fingers, extra digit, fewer digits, cropped, worst quality, low quality, normal quality, jpeg
artifacts, signature, watermark, username, blurry,missing fingers,bad hands,missing
arms, long neck, Humpbacked

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 372]	5	5	3	5	5	4.6	2
[그림 373]	5	5	4	5	5	4.8	1

③ 테티스 얼굴 레퍼런스, 2024년 8월 4일 오후 12:06	
[그림 374]	[그림 375]

Prompt: 〈lora:jingyi〉 〈lora:jirai_v2〉 "A vibrant realistic-style scene featuring a young girl with long, flowing pink hair adorned with a star hairpin. She is wearing a cute, colorful outfit with a heart emblem, standing on a beach during sunset. The background shows a calm sea with gentle waves, a mountain range, and a bright, multicolored sky. The scene is set up for a photoshoot with professional lighting and camera equipment. The overall mood is cheerful and whimsical, with artistic touches like sparkles and floral patterns.", masterpiece, (photorealistic : 1.4), best quality, ultra high res

Negative Prompt: "Blurry, dark, monochrome, poorly lit, sad, dull, empty, cluttered, low quality, messy background, out of focus, unattractive, distorted features, lack of details, no equipment, non-anime style" These prompts should help guide the generation to closely match the visual style and elements present in the uploaded image. nsfw, owres, bad anatomy, bad hands, text, error, missing fingers, extra digit, fewer digits, cropped, worst quality, low quality, normal quality, jpeg artifacts, signature, watermark, username, blurry,missing fingers,bad hands,missing arms, long neck, Humpbacked

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 375]	4	3	3	4	5	3.8

위의 이미지 중 [그림 374]는 포토샵 일러스트이고, [그림 375]는 [그림 374]기반의 AI이미지이다. 이 페이지의 두 작업 중 [그림 374]의 경우 작가가 사전에 지정한 리커트 척도로 이미지를 평가할 수는 없지만, 바다의 여신 테티스가 드라마 촬영을 하는 모습을 표현하려고 했다.

④ 아테네 얼굴 레퍼런스, 2024년 8월 4일 오후 9:16	
[그림 376] 	[그림 377]

Prompt: 〈lora:jingyi〉 〈lora:jirai_v2〉 "A mystical, lovely woman with aqua colored hair and glowing blue eyes, wearing an elegant, flowing gown, in an bling bling enchanted flower forest, A fairy dreamscape with delicate and beautiful details. The scene features a fairy wearing a pinkish scarf adorned with elaborate decorations that catch the eye. Her head is crowned with a variety of colorful flowers, leading us into a fantasy world. The fairy's clear eyes add a vivid sense of storytelling. The image conveys warmth, providing a sense of comfort and happiness. Realistic and lifelike, this image brings warmth to the heart amid the freezing temperatures.", (Bokeh:1:1), (blurry Background:1.1), masterpiece, (photorealistic : 1.4), best quality, ultra high res

Negative Prompt: cartoonish, blurry, low resolution, unrealistic proportions, childish, overexposed, low detail, nsfw, owres, bad anatomy, bad hands, text, error, missing fingers, extra digit, fewer digits, cropped, worst quality, low quality, normal quality, jpeg artifacts, signature, watermark, username, blurry,missing fingers,bad hands,missing arms, long neck, Humpbacked

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
[그림 376]	5	5	3	5	5	4.6	1
[그림 377]	4	4	3	3	5	3.8	2

⑤ 에리스 얼굴 레퍼런스, 2024년 8월 10일 오전 8:59	
[그림 378] 	[그림 379]

Prompt: "A detailed anime-style digital painting of a beautiful young woman with long green hair, holding a (golden apple). She wears a colorful, layered outfit with a purple dress and yellow accents. The scene is set against a stormy background with swirling blue and purple clouds, raindrops, and a bolt of lightning. The woman has large, expressive eyes, and a pink bow in her hair. There is a dreamy and mystical atmosphere, with soft lighting and a touch of magic, as if she is a goddess or a mystical being. Korean text is displayed in a speech bubble next to her." masterpiece, (photorealistic : 1.4), best quality, ultra high res

Negative Prompt: "Realism, low detail, blurry, dark lighting, monochrome, lack of expression, plain background, minimalistic, rough textures, abstract shapes, distorted features, muted colors, overly simplistic design." nsfw, owres, bad anatomy, bad hands, text, error, missing fingers, extra digit, fewer digits, cropped, worst quality, low quality, normal quality, jpeg artifacts, signature, watermark, username, blurry,missing fingers,bad hands,missing arms, long neck, Humpbacked

구분	평가 기준					평균
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
[그림 379]	4	4	3	4	5	4

마찬가지로 [그림 378]의 경우에도 포토샵 드로잉이므로 리커트 척도로 평가할 수는 없지만, 불화의 여신 에리스의 등장씬을 스토리보드처럼 작업해보고자 노력한 부분이 있다. 반면에 [그림 379]의 경우 [그림 378]기반으로 생성된 AI이미지로 [그림 378]의 구도를 잘 따르고 있다.

[표 30] 스테이블디퓨전을 활용한 이미지 제작 (미채택 이미지)

스테이블 디퓨전을 활용한 이미지 제작 (미채택 이미지)	
① 골프치는 아프로디테, 2024년 7월 31일 오후 5시 56분	
레퍼런스 이미지	스테이블 디퓨전 이미지
[그림 380]	[그림 381]
Prompt: 〈lora:jirai_v2〉 A young woman playing golf, realistic style, wearing sporty attire, standing on a golf course, holding a golf club, sunny weather, lush green grass, focused expression, dynamic pose	
Negative Prompt: blurred, low quality, out of frame, multiple people, dark, night, unrealistic, cartoonish, abstract, overexposed, underexposed, noise, grainy	
[표 30]에서 이 두 이미지는 골프치는 여성을 컨셉으로 제작한 그림이다. 왼쪽은 골프치는 아프로디테를 그린 포토샵 드로잉이고, 오른쪽은 스테이블 디퓨전으로 왼쪽의 이미지를 재생성한 것이다. 작가가 오른쪽의 이미지를 실패라고 생각한 이유는 이미지 퀄리티가 나쁘지는 않지만 완전히 고퀄리티도 아니라고 생각해서이다. 이미지의 구도나 짜임새는 왼쪽의 이미지와 별로 다르지 않지만 인물의 포즈가 다르다. 오른쪽의 이미지의 경우 오른쪽 팔이 아예 뒤로 가려져서 보이지 않는데 개인적으로는 이게 자연스럽다는 생각이 들지는 않았다. 처음의 아프로디테 그림은 작가의 그림체가 어느 정도는 드러나는 면이 있지만, 스테이블 디퓨전을 통해 생성한 오른쪽의 이미지는 전형적인 게임 그림체이다. 그러나 두 이미지 다 만드는 과정에서 재미를 느꼈었다. 다만 오른쪽의 이미지의 경우 최종 완성본으로 가기에는 부족한 부분이 있어보여 미채택 이미지라고 생각했던 지점이 있다.	

② 소녀, 2024년 8월 1일 오전 9시 10분	
레퍼런스 이미지	스테이블 디퓨전 이미지
[그림 382]	[그림 383]
Prompt: 〈lora:jirai_v2:1〉 A realistic photo of a beautiful woman, with detailed facial features, gold hair and glowing violet eyes, in an bling bling enchanted cherryblossom colored background, A summer fairy dreamscape with delicate and beautiful details. The scene features a fairy wearing a pink scarf adorned with elaborate decorations that catch the eye. Her head is crowned with a variety of colorful flowers, leading us into a fantasy world. The fairy's clear eyes add a vivid sense of storytelling. with the warmth of summer, the image conveys a sense of comfort and happiness. Realistic and lifelike, this image brings warmth to the heart."	
Negative Prompt: blurry, low resolution, low quality, unnatural, cartoonish, exaggerated features, overexposed, underexposed, grainy, poorly lit, unrealistic, distorted, messy background, artificial.	
[표 30]에서 원본 이미지는 '아프로디테' 캐릭터의 얼굴 레퍼런스로 사용된 이미지이고, 이 이미지 또한 스테이블 디퓨전으로 만들었다. 원본 이미지를 다음과 같은 프롬프트와 네거티브 프롬프트를 넣고 스테이블 디퓨전으로 랜더링하면 오른쪽과 같은 이미지가 나온다. 그러나 원본에 비해 머리스타일이나 외모가 외국인같은 느낌이 많이 들고, 작가의 시각에서 봤을 때는 매력도가 떨어진다고 판단하였다. 왼쪽 이미지에서 산을 나타내는 부분이 스테이블 디퓨전에서 창살로 변경된 점이 특징적이지만, 작가는 그 부분에서 약간의 불쾌감을 경험하였다. 반면에 원본 이미지는 조금 더 동양적이면서 뚜렷한 이미지가 더 지적인 느낌을 주며, 한국인들이 선호하는 여성상 느낌으로 생겼다는 생각이 들었다. 따라서 작가의 관점에서는 원본 이미지의 느낌이 더 매력적이라고 느껴져서 오른쪽 이미지를 미채택 이미지라고 생각하였다.	

③ 소녀, 2024년 8월 1일 오전 9시 55분	
레퍼런스 이미지	스테이블 디퓨전 이미지
[그림 384] 	[그림 385]
Prompt:〈lora:jirai_v2:1〉〈lora:koreanDollLikeness_v15〉 A realistic photo of a beautiful woman, with detailed facial features, gold hair and glowing violet eyes, in an bling bling enchanted pink colored background, A rose fairy dreamscape with delicate and beautiful details. The scene features a fairy wearing a pink scarf adorned with elaborate decorations that catch the eye. Her head is crowned with a variety of colorful flowers,leading us into a fantasy world. The fairy's clear eyes add a vivid sense of storytelling. with the warmth of dream world, the image conveys a sense of comfort and happiness. Realistic and lifelike, this image brings warmth to the heart."	
Negative Prompt: blurry, low resolution, low quality, unnatural, cartoonish, exaggerated features, overexposed, underexposed, grainy, poorly lit, unrealistic, distorted, messy background, artificial.	
[표 30]에서 원본 이미지는 1차 작업부분에서 미드저니로 만든 아프로디테 캐릭터 아트이고, 이 이미지를 위와 같은 프롬프트, 네거티브 프롬프트를 넣고 오른쪽의 이미지를 만들었다. 그러나 오른쪽의 이미지를 미채택 이미지라고 생각한 이유는, 원본에 비해 블링블링한 효과나 디테일이 많이 떨어졌다는 생각이 들어서이다. 멀리서 보면 두 이미지 다 비슷한 색감과 형상을 가지고 있지만, 스테이블 디퓨전으로 옮겨지면서 이미지 디테일이 훨씬 더 떨어지고, 단색이 많이 사용되고, 딱딱한 느낌이 든다는 생각이 들었다. 그리고 인물의 외모 측면에서 보았을 때도 오른쪽의 이미지는 애매하게 생긴 외국인 같다는 생각이 들어서 왼쪽 이미지의 얼굴이 더 여신의 느낌에 부합한다는 느낌이 들었다. 두 이미지 다 구도나 행위 측면에서 보았을 때는 각 인물이 비슷한 포즈를 취하고 있지만, 디테일이나 환상적인 느낌 등에서 스테이블 디퓨전 이미지와 원본 이미지 간의 큰 차이를 느꼈다.	

4.2.2 미드저니를 활용한 여러 인물 이미지 생성

[표 31] 미드저니를 활용한 여러 인물 이미지 생성 (성공한 이미지)

<table>
<tr><th colspan="2">미드저니를 활용한 여러 인물 이미지 생성 프로세스</th></tr>
<tr><td>[그림 386]

"On a beach with a dramatic sky, depict a black-haired man in a black suit, holding a gold apple on a wooden chair. Surround him with three elegant women in colorful outfits. Include a decorated peacock and gateway in the background, with vivid colors and a magical, realistic atmosphere." --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A https://s.mj.run/QELIjcWHpts --cref https://s.mj.run/QjpjgmWkFo8 https://s.mj.run/888IuMZ2Rdc --s 1000 --ar 3:2 --c 100 --v 6.0
[그림 387]
 </td><td>[그림 388]

south korean women and man wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, riding a peacock, blue backdrop, awe in face, editorial photography --cref https://s.mj.run/nZJrVp_XE20 --cw 90 --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A https://s.mj.run/QELIjcWHpts --sw 500 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 3:2
[그림 389]
 </td></tr>
</table>

HONGIK UNIVERSITY

[그림 390]

south korean women and man wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, riding a peacock, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A --cref https://s.mj.run/RamXojxbwMo https://s.mj.run/GHOwz8vuStY --sw 500 --cw 90 --ar 3:2 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 391]

[그림 392]

a south korean women and man wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, riding a peacock, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A --cref https://s.mj.run/RamXojxbwMo https://s.mj.run/GHOwz8vuStY --sw 500 --cw 90 --ar 3:2 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 393]

HONGIK UNIVERSITY

[그림 394]

ailor moon K-pop girl group magazine cover photo , twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

[그림 395]

ailor moon K-pop girl group magazine cover photo , twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

[그림 396]

ailor moon K-pop girl group magazine cover photo , twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

[그림 397]

sailor moon K-pop boy group magazine cover photo , BTS,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

[그림 398]

ailor moon K-pop boy group magazine cover photo , BTS,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

[그림 399]

sailor moon K-pop boy&girl group magazine cover photo , BTS, twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

[그림 400]

sailor moon K-pop boy&girl group magazine cover photo , 4 people, BTS, twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

[그림 401]

K-pop boy&girl group magazine cover photo , 4 people, BTS, twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

[표 31]에서 보다시피, 두번째로, 미드저니를 활용해 여러 인물 캐릭터 이미지를 생성하는 과정을 진행하였다. 이 과정에서 프롬프트 유형으로는 주로 '아이돌스러움'을 표현하는 프롬프트나 ChatGPT와 구글 Gemini를 활용해 만든 프롬프트를 사용하며, 불쾌한 골짜기 효과를 피하고 각 캐릭터의 특징을 극대화하는 테스트를 반복하였다. 최종적으로 만족스러운 이미지를 얻기 위해 다양한 시도를 거쳤다. 이 이미지들을 성공한 이미지라고 생각한 이유는 손이나 몸의 형태 등에서 불쾌한 골짜기가 거의 느껴지지 않으면서도 이미지에서 느껴지는 특유의 '아이돌스러움'이 참신하다는 생각이 들었기 때문이다.

[표 31]의 이미지들 또한 미드저니 내부에서 이미지가 랜덤하게 생성된 것이라 특별히 이미지 생성 프로세스에 대한 원칙이나 룰이 있었던 것은 아니었지만, 보다 다양한 여러 인물들을 미드저니를 통해 생성해보면서 향후 연구에서는 스토리텔링을 더 잘 표현할 수 있는 캐릭터 아트에 활용될 수 있겠다는 가능성을 느끼기도 했다. 또한 이 이미지들을 생성하는 과정에서, 특별히 스타일 레퍼런스 Sref나 인물 레퍼런스 Cref를 사용하지 않고도 독특한 분위기의 이미지를 생성할 수도 있겠다는 가능성을 느꼈다. 즉, 미드저니 내에서 여러 인물이 등장하는 이미지를 2차 작업에서 진행하면서, 향후 연구 과정에 도움이 될 수 있는 발판을 만들 수 있었다.

[표 32] 미드저니를 활용한 여러 인물 이미지 생성 (미채택 이미지)

<table>
<tr><th colspan="2">미드저니를 활용한 여러 인물 이미지 생성 프로세스 (미채택 이미지)</th></tr>
<tr><td>[그림 402]
2024년 7월 7일 오후 12:29

"On a beach with a dramatic sky, depict a man with black hair in a detailed black suit, holding a gold apple and sitting on a wooden chair. Surround him with three elegant women: one with blue hair in a stylish dress, one with black hair in a multicolored gown, and one with red hair in a regal outfit and crown. Include a decorated peacock and a 'MYTH WORLD' gateway in the background. Ensure vivid colors, lifelike textures, and a magical yet realistic atmosphere." --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A --cref https://s.mj.run/888IuMZ2Rdc --sw 500 --cw 90 --s 50 --v 6.0
[그림 403]
 </td><td>[그림 404]
2024년 7월 7일 오후 12:30

"On a beach with a dramatic sky, depict a man with black hair in a detailed black suit, holding a gold apple and sitting on a wooden chair. Surround him with three elegant women: one with blue hair in a stylish dress, one with black hair in a multicolored gown, and one with red hair in a regal outfit and crown. Include a decorated peacock and a 'MYTH WORLD' gateway in the background. Ensure vivid colors, lifelike textures, and a magical yet realistic atmosphere." --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A --cref https://s.mj.run/888IuMZ2Rdc --sw 500 --cw 90 --s 50 --v 6.0
[그림 405]
 </td></tr>
<tr><td colspan="2">[표 32]에서 이 프롬프트는 여러 인물이 들어간 미드저니 이미지를 만들기 위한 첫번째 시도이다. 이미지 자체의 느낌은 스타일 레퍼런스 Sref를 잘 담고 있지만 이미지에서 불쾌한 골짜기가 선명하게 느껴진다. 뭔가 실사를 표현하려다가 만 듯한 느낌이고, 인물의 자세나 인체 구도가 명확하지 않다. 특히 이미지 속 일부 인물들은 여성을 표현하려고 한 것인지 남성을 표현하려고 한 것인지 헷갈린다. 이미지 속에 영문으로 쓰여진 글자가 일부 보이기도 하는데, 이 글자들이 불쾌한 느낌을 들게 하기도 한다.</td></tr>
</table>

HONGIK UNIVERSITY

[그림 406]
2024년 7월 7일 오후 1:56

black jean, aqua colored hair, background, gold apple, sky, long red dresses, five fingers, five fingers, five fingers, arm sky "On a beach with a dramatic sky, depict a man with black hair in a detailed black suit, holding a gold apple and sitting on a wooden chair. Surround him with three elegant women: one with blue hair in a stylish dress, one with black hair in a multicolored gown, and one with red hair in a regal outfit and crown. Include a decorated peacock and a 'MYTH WORLD' gateway in the background. Ensure vivid colors, lifelike textures, and a magical yet realistic atmosphere." --cref https://s.mj.run/3C6xF-loT80 --cw 90 --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A --sw 500 --s 50 --v 6.0 --ar 3:2

[그림 407]

[그림 408]
2024년 7월 8일 오후 12:51

A beautiful woman in a pink dress is surrounded by three men and showered with congratulations. The festival grounds are adorned with roses and scattered cherry blossoms, and there are arches and columns standing tall. In the background, a majestic purple mountain range and ocean stretch out. --sref https://s.mj.run/QELljcWHpts https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A --cref https://s.mj.run/888IuMZ2Rdc https://s.mj.run/QjpjgmWkFo8 https://s.mj.run/mwHYHvChvKQ https://s.mj.run/JDmI3bIxptI --sw 500 --cw 90 --s 50 --ar 3:2 --v 6.0

[그림 409]

[표 32]에서 보다시피 이 두개의 이미지에서 왼쪽의 이미지는 미드저니 내부에서 45번의 시도 끝에 만들어진 이미지이다. 미드저니의 베리 리전에서 black jean, aqua colored hair, background, gold apple, sky, long red dresses, five fingers, five fingers, five fingers, arm등의 단어를 추가해서 이미지를 수정하려고 했지만 여전히 불쾌한 골짜기가 느껴져서 미채택 이미지라고 보았다. 반면에, 오른쪽의 이미지의 경우, 이미지에서 인물들이 나타내는 행위는 재미있지만, 얼굴 느낌이 반실사에 가깝고, 인체 표현이 부정확하다. 이런 식으로 여러 인물이 함께 등장하는 이미지는 한 캐릭터가 등장하는 것에 비해 인물 표현이 부정확해 불쾌감을 유발한다고 생각했다. 이런 식으로 여러 인물이 등장하는 이미지는 작가가 1차 작업에서 만들어놓은 캐릭터들을 스토리보드 형식으로 가로 화면에 캐릭터들의 특정 행위를 묘사함으로써 나타나게 하려는 노력이었지만, 결국 이 이미지들도 미채택 이미지라고 보았다.

[그림 410]
2024년 10월 2일 오전 9:04

five fingers, "On a beach with a dramatic sky, depict a black-haired man in a black suit, holding a gold apple on a wooden chair. Surround him with three elegant women in colorful outfits. Include a decorated peacock and gateway in the background, with vivid colors and a magical, realistic atmosphere." --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A https://s.mj.run/QELIjcWHpts --cref https://s.mj.run/QjpjgmWkFo8 https://s.mj.run/888IuMZ2Rdc --s 1000 --c 100 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 411]

[그림 412]
2024년 10월 2일 오전 9:05

a south korean women and man wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, riding a peacock, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A https://s.mj.run/QELIjcWHpts --cref https://s.mj.run/RamXojxbwMo https://s.mj.run/GHOwz8vuStY --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

[그림 413]

[표 32]에서 왼쪽의 이미지를 실패했다고 본 이유는 단순히 이미지 퀄리티가 떨어져 보여서이다. 그러나 왼쪽의 이미지는 인물의 인체 표현이나 행위 표현에서 딱히 부자연스러운 부분은 없어서 9장 컨셉 아트의 인물 레퍼런스 Cref로 사용되었다. 따라서 이 이미지 자체로만 보면 실패이지만, 다른 이미지를 제작할 때 이미지 레퍼런스로 사용할 수 있을 정도는 되는 실패 이미지이다. 반면 오른쪽의 이미지는 앞선 페이지에서 작성한 이미지들과 마찬가지로 이미지의 색감, 분위기 등은 충분히 이미지 레퍼런스를 반영하고 있지만 인물 인체 표현이 어색하고 인물의 얼굴, 장신구 등의 요소들도 어색해서 미채택 이미지라고 보았다.

4.2.3 스테이블 디퓨전 + 미드저니를 활용한 캐릭터 이미지 생성

[표 33] 스테이블 디퓨전 + 미드저니를 활용한 캐릭터 이미지 생성

<table>
<tr><th colspan="2">스테이블 디퓨전 + 미드저니를 활용한 캐릭터 초상화 이미지 생성</th></tr>
<tr><td>[그림 414]
2024년 9월 2일 오후 2:53

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/pLIVFpauoSQ https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/Lqx9fsOp8jE https://s.mj.run/mpyy_dvrikI --cref https://s.mj.run/Wfozh-gvfaU https://s.mj.run/CjwI-y_NAQI --s 50 --v 6.1
[그림 415]
 </td>
<td>[그림 416]
2024년 9월 2일 오후 3:25

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling sky blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/cebOqGw3xJk https://s.mj.run/qHVjopN3tM4 https://s.mj.run/opy4NEHarMg --cref https://s.mj.run/DzFfnr5RyVE https://s.mj.run/-2wETaXCj7s --s 50 --v 6.1
[그림 417]
 </td></tr>
<tr><td colspan="2">[표 33]에서는 아프로디테, 아테네 캐릭터 아트를 제작했는데, 둘 다 작가가 생각하기에 만족스러웠다. 두 이미지 모두 미드저니, 스테이블 디퓨전 모두에서 만든 캐릭터 이미지를 조합해서 인물 레퍼런스 이미지(Cref)로 동시에 사용하였고, 미드저니만 사용해서는 얻을 수 없는 이색적인 효과가 나타났다고 생각했다. 두 캐릭터의 컬러감이나 분위기가 더욱 클래식한 느낌으로 살아나는 것 같다고 느꼈으며, [표 33]의 아프로디테 이미지의 경우에는(왼쪽 이미지) 프롬프트북의 9장 컨셉 아트의 인물 레퍼런스 이미지(Cref)로 다시 한번 더 쓰였다.</td></tr>
</table>

HONGIK UNIVERSITY

[그림 418]

2024년 9월 2일 오후 3:49

A vibrant realistic-style scene featuring a young girl with long, flowing pink hair adorned with a star hairpin. She is wearing a cute, colorful outfit with a heart emblem, standing on a beach during sunset. The background shows a calm sea with gentle waves, a mountain range, and a bright, multicolored sky. The scene is set up for a photoshoot with professional lighting and camera equipment. The overall mood is cheerful and whimsical, with artistic touches like sparkles and floral patterns.", masterpiece, (photorealistic : 1.4), best quality, ultra high res --sref https://s.mj.run/3O-HCKMWdlo https://s.mj.run/6vBwYeFU1Eg https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 --cref https://s.mj.run/IUI-0_UGRXA https://s.mj.run/X56kHEihoi4 --s 50 --v 6.1 --ar 2:3

[그림 419]

[그림 418]의 테티스 이미지는 1차 작업과 2차 작업 모두에서 시도한 테티스 이미지중 가장 연구자의 마음에 드는 이미지이다. 그 이유는 이미지 자체는 실사 풍이 아닌 애니메이션 스타일이지만, AI로 뽑은 이미지임에도 불구하고 여성스러운 색감과 함께 실제 기성 일러스트레이터가 그려놓은 듯한 세밀한 묘사 등이 눈에 잘 띄어서 신기하다는 느낌이 드는 이미지이다. 이 이미지 프롬프트의 텍스트는 Chat Gpt로 러프하게 만든 텍스트인데도, 일반적인 경우와는 달리 프롬프트가 효과가 있어서 좋았고, 테티스를 잘 나타낸 이미지이다.

[표 34] 스테이블 디퓨전 + 미드저니를 활용한 캐릭터 이미지 생성 (미채택 이미지)

<table>
<tr><th colspan="2">스테이블 디퓨전 + 미드저니 캐릭터 이미지 생성 (미채택 이미지)</th></tr>
<tr><td>[그림 420]
2024년 9월 2일 오후 3:04

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/EVzvrdYUJxU https://s.mj.run/iGpZwi5t67g https://s.mj.run/yAhKAZdM9V0 --cref https://s.mj.run/lGtUCES2gIY https://s.mj.run/ToYPGqRUMH8 --s 50 --v 6.1

[그림 421]
 </td>
<td>[그림 422]
2024년 9월 2일 오후 3:08

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/EVzvrdYUJxU https://s.mj.run/iGpZwi5t67g --cref https://s.mj.run/lGtUCES2gIY https://s.mj.run/ToYPGqRUMH8 --ar 2:3 --s 50 --v 6.1

[그림 423]
 </td></tr>
<tr><td colspan="2">[그림 420]과 [그림 422]는 모두 헤라를 나타낸 이미지로, 인물 레퍼런스 cref로 스테이블 디퓨전으로 뽑은 이미지를 사용하여서 다시 미드저니로 입력했을 때의 효과를 실험하였다. 그러나 그 효과는 그다지 크지는 않았다. [표 33]에서 설명한 아프로디테, 아테네, 테티스 이미지는 처음 보자 마자 좋은 이미지라고 느꼈는데, 헤라를 표현한 [그림 420]과 [그림 422]은 첫인상이 보자마자 밋밋하고 별 감흥이 없다고 느꼈다. 다시 보면 나름대로 괜찮은 이미지이고, 불쾌한 골짜기가 느껴지지는 않지만, 첫인상부터 참신하다고 느끼지는 못했다.</td></tr>
</table>

HONGIK UNIVERSITY

[그림 424]

2024년 9월 2일 오후 4:21

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/iGpZwi5t67g https://s.mj.run/SDxY2-SXbzc --cref https://s.mj.run/9JIYd2krSKk https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ --ar 2:3 --s 50 --v 6.1

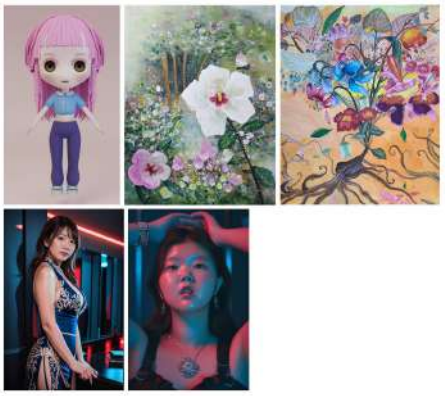
[그림 425]

[그림 426]

2024년 11월 2일 오후 4:43

a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/sf0e-NKmDZI https://s.mj.run/iGpZwi5t67g https://s.mj.run/SDxY2-SXbzc --cref https://s.mj.run/9JIYd2krSKk https://s.mj.run/FH7W7CW0bWQ --ar 2:3 --s 50 --v 6.1

[그림 427]



[그림 424]와 [그림 426]은 땅의 여신 가이아를 나타낸 이미지로 헤라와 마찬가지로 미채택 이미지이다. 마찬가지로 인물 레퍼런스 cref로, 스테이블 디퓨전으로 만든 이미지를 사용했지만 헤라와 마찬가지로 그 효과가 크지는 않았다. 차라리 스테이블 디퓨전으로 직접 만든 이미지 자체가 더 매력적이라고 느꼈고, 스테이블 디퓨전으로 만든 이미지를 미드저니로 가져와서 재사용하는 과정에서 만들어진 이미지가 다소 심심한 느낌을 준다고 생각했다. 그 이후에 이러한 과정을 거쳐서 만든 다른 가이아 이미지들도 첫 인상 자체가 호감은 아니었다.

4.2.4 '파리스의 심판' 12장 스토리의 최종 캐릭터 이미지 제작

[표 35] '파리스의 심판' 현대적 해석 스토리 초상화 컨셉 아트 제작

12개의 '파리스의 심판' 현대적 해석 스토리 초상화 컨셉 아트 제작 프로세스	
[그림 428] a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3	[그림 429] a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling green backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/_pWrgoQNVWQ https://s.mj.run/VnfTSi_DIYo https://s.mj.run/I7uvTilp3Yw --cref https://s.mj.run/Tz8JL5VOCWo https://s.mj.run/0MJipAcuDso --s 50 --v 6.1

HONGIK UNIVERSITY

[그림 430]	[그림 431]
editorial photography of an south korean gentleman, Khaki color outfit, balenciaga model, outdoor, pastel backdrop --sref https://s.mj.run/HBQvOow7xx8 --cref https://s.mj.run/mQOZqACkxOE --cw 90 --style raw --v 6.0 --s 50 --ar 2:3	a scale, a south korean man wearing cool dress outfit and accessories, weighing, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Zg7GoMW6MDc https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A --cref https://s.mj.run/rMFg7Gzu_YY https://s.mj.run/uwSJ376n-ys https://s.mj.run/1GnAV0URUzs --s 50 --v 6.1 --ar 53:89

[그림 432]	[그림 433]
a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/h6yK_ett7SQ --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3	a south korean women and man wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, riding a peacock, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A https://s.mj.run/QELIjcWHpts --cref https://s.mj.run/IRTTO1cLWQU https://s.mj.run/GHOwz8vuStY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

[그림 434]	[그림 435]
a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --cref https://s.mj.run/Sff4w6VFqfY --cw 90 --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 --sw 500 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3	a south korean woman wearing gold outfit and accessories, brown backdrop, awe in face, editorial photography –sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw

HONGIK UNIVERSITY

[그림 436]	[그림 437]
A beautiful woman holds a glowing golden apple, engaging in a mystical conversation. Set in a dreamy sea with golden light and drifting petals, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/4Z8m-HIvkR0 https://s.mj.run/ngmSBB7bFrk https://s.mj.run/Ady55dkh6kY --cref https://s.mj.run/rtJ9OqODzbU https://s.mj.run/B1ZmoYJJ7HY https://s.mj.run/D8YE-Qz_Eg4 https://s.mj.run/-MOfQbSZ47U --ar 2:3 --s 50	Paris meeting the three goddesses again, mythical setting, intense atmosphere, classical attire, editorial photography --sref https://s.mj.run/7_FOqNfln08 https://s.mj.run/NbXpqqUz-2w https://s.mj.run/d6Rhsq75vAY --cref https://s.mj.run/5SVxgmhCGgg https://s.mj.run/uwSJ376n-ys https://s.mj.run/X4K7yV9az_E --s 50 --v 6.1 --ar 2:3

HONGIK UNIVERSITY

[그림 438]	[그림 439]
pink dresses, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --sref https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/2x7jvUWsQwQ https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50	an Asian men wearing a pink sequined stylized bronze helmets and armor, Trojan War soldiers with a big neon sign. She has long black hair, and there are some planets behind her against a night sky background. soft pastel colors, white lighting, neon glow, and a cute aesthetic with lofi vibes. --sref https://s.mj.run/iGpZwi5t67g https://s.mj.run/EVzvrdYUJxU --cref https://s.mj.run/2xMa-folY_o https://s.mj.run/ttZh-mP4_Yk --s 50 --ar 2:3 --v 6.1

4.2.5 2차 작업결과

[표 35]에서는 2차 작업에서 '파리스의 심판' 신화를 현대적으로 재해석한 12개의 캐릭터 컨셉 아트를 제작하는 프롬프트를 보여준다. 이 과정에서 관객이 비주얼 스토리텔링을 내면적으로 상상할 수 있도록 노력했으며, 신화의 캐릭터들을 상징적으로 표현하고 현대적 패션과 사이파이적 요소, 표현주의적 요소를 결합하였다. 이번 작업을 통해 생성된 12개의 컨셉 아트는

HONGIK UNIVERSITY

단순히 시각적으로 아름다운 이미지를 넘어, 많은 프로세스를 함축하고 있는 결과물을 표현하고자 노력했다. 각 이미지를 통해 관객으로 하여금 고대 신화 속 메시지를 오늘날의 맥락에서 새롭게 바라보게 하려고 하였다. 제작 과정에서는 미드저니를 중점적으로 활용하고 스테이블 디퓨전을 보조 도구로 주로 사용하였다. 다양한 문장 기반 프롬프트를 통해 이미지의 세부 디테일과 분위기를 반복적으로 조정하였다.

각 이미지는 스토리 속의 특정 장면 속의 캐릭터들을 표현하고자 했으며, 주요 캐릭터와 조연 캐릭터들이 부분적으로 등장하며 개별적 스타일링이 이루어졌다. 캐릭터 디자인에는 현대적 아이돌 스타일을 참고하였으며, 배경에는 동양화적 디테일과 초현실적 요소를 만들고자 하였다.

이미지의 독창성을 확보하기 위해 반복적이고도 세부적인 프롬프트 수정 작업이 진행되었으며, 리커트 척도를 기반으로 제작된 이미지의 만족도를 자체 평가하며 작업을 발전시켰다. 시각적 스타일 개발을 위해 동양화 개인작업 뿐만 아니라 건축 단면도, 패션 화보 등을 추가적으로 참고하였으며, 각 이미지의 구성과 색채, 질감을 세심히 살펴봐서 시각적 창의성을 추구하고자 노력하였다. 이러한 과정을 통해 생성된 이미지들은 이 연구 프로젝트의 핵심 결과물로 활용되었다. 이 작업을 통해 AI 기술을 활용한 창의적 시각 표현의 가능성을 탐구하고자 하였다.

2차 작업에서는 앞서 설명한 스토리를 기반으로 12장의 캐릭터 컨셉 아트를 최종 선택하였다. 처음 연구의 주요 목표는 창의적인 비주얼 서사를 구축하는 것이었고, 각 장면이 연관성을 가지면서도 예술적 완성도를 유지하도록 구성하는 데 중점을 두고자 노력했다. 처음의 연구 방법으로는 먼저 현대적이고 상징적인 요소를 추가하여 장면별 프롬프트를 설계하였다. 그 과정에서의 세부적인 방법으로는 미드저니뿐만이 아니라 스테이블 디퓨전과 같은 인공지능 도구를 추가 활용하여 이미지를 생성하였다. 프롬프트 조정 과정에서는 1차 작업과 비슷하게 sref, cref 등 파라미터를 활용하여 원하는 결과물이 나올 때까지 단어나 이미지 조합을 수정하며 적합한 비주얼을 탐색하였다.

연구 결과, 12장의 컨셉 아트는 실사 모델을 중심으로 배경이 캐릭터와 유기적으로 조화를 이루며 현대판 '파리스의 심판'이라는 큰 틀 속에서 개별 장면의 서사를 상상할 수 있도록 돕는

역할을 하도록 하였다. 각 장면은 고유한 분위기를 유지하면서도 전체적인 이야기 시리즈의 힌트를 제공하는 역할을 하였다.

예를 들어, 12장에서 전쟁의 시작을 묘사한 장면에서는 현대판 트로이 전쟁을 SF적 스타일로 재치 있게 표현하여 건축적 요소와 인물 묘사를 스타일 레퍼런스(Sref), 인물 레퍼런스(Cref)로 사용하여 미래적인 분위기를 효과적으로 전달하였다. 또한 1장, 5장, 9장, 11장에서는 아프로디테의 고뇌, 유혹과 행복을 표현한 장면을 표현하여 주연 캐릭터 시점에서의 심리적 서사를 부각시켰다.

그러나 2차 작업에는 몇 가지 한계점이 존재한다. 12개의 스토리 컨셉 아트 중 5컷과 7컷 등 일부 장면에서 구성 요소가 반복적으로 나타나거나 유사한 느낌의 이미지들을 생성한 점이 아쉬웠다. 또한 2차 작업에서도 마찬가지로 프로세스 전반에 걸쳐서 미세한 프롬프트 수정과 이미지 비교에 상당한 시간이 소요되어 보다 다양한 테스트를 진행하기에는 제약이 있었다.즉, 이 연구는 현대적 시각에서 '파리스의 심판'을 재해석한 12장 캐릭터 컨셉 아트의 가능성을 탐구하고자 하였지만, 향후 연구에서는 더 정교한 프롬프트 개발과 구성적 실험을 통해 이를 더 서사적인 스토리보드 형식 이미지로 발전시킬 필요성을 느꼈다.

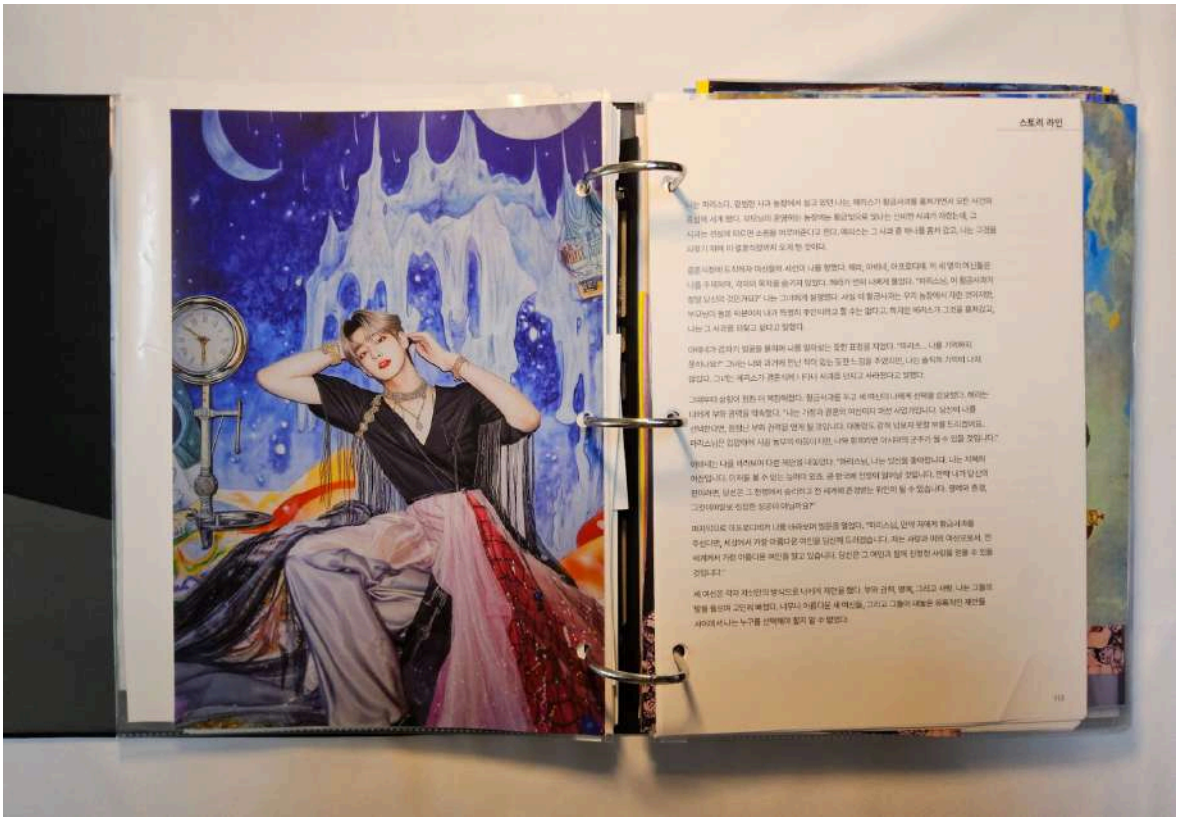
4.3 3차 작업

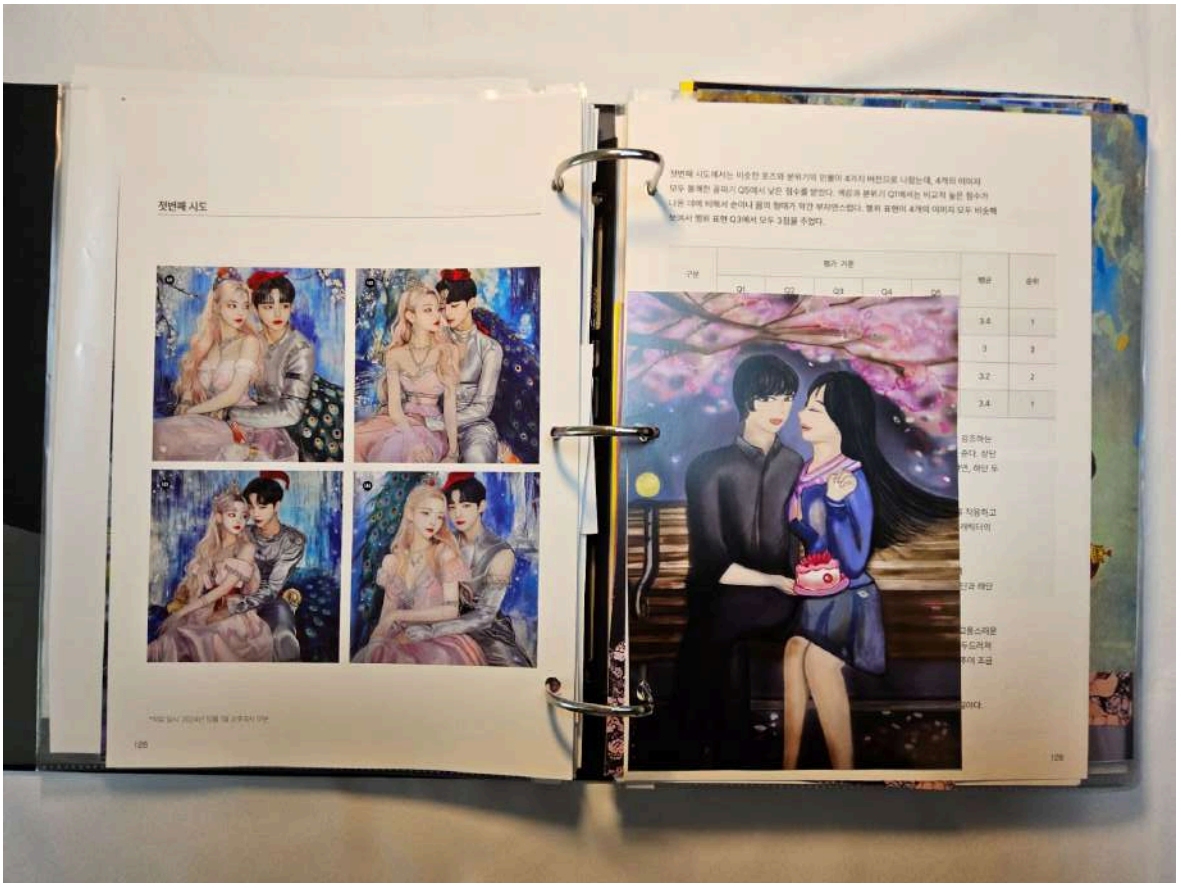
3차 작업에서는 프롬프트북 제작과 전시용 AI 이미지 아카이빙 엽서 및 동영상 제작을 통해서 학위청구전에 전시하는 것을 주요 목표로 설정하였다.

4.3.1 프롬프트북

먼저, 프롬프트북 제작은 생성형 인공지능을 활용한 이미지 생성 과정을 기록하고, 이를 리커트 척도를 활용하여 체계적으로 정리하는 데 중점을 두었다. 프롬프트 작성 방식, 수정 과정, 생성 결과물에 대한 분석 등을 포함하여 프롬프트북이 작업 프로세스의 일관된 기록이자 가이드로 활용될 수 있도록 설계하였다.

HONGIK UNIVERSITY





[그림 440], [그림 441] 프롬프트북

HONGIK UNIVERSITY

<table>
<tr><th>1. 스토리 소개</th><th colspan="3">2. 스토리 공통 방법론 (프로세스, 평가지표)</th><th>3. 장별 이미지 제작</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1~12장의
스토리라인</td><td>방법</td><td>시도</td><td>평가 지표</td><td rowspan="2">01 황금사과의 주인은 누가 될까?
02 갈등의 씨앗, 황금사과
03 파리스의 등장
04 저울질
05 선택받은 그녀
06 파리스의 속사정
07 첫 데이트를 망치다
08 갈등과 오해, 그리고 화해
09 황금사과와 대화를 나누다
10 다시 만난 3여신과 파리스
11 소원을 이루다
12 전쟁의 시작</td></tr>
<tr><td>스타일 레퍼런스
인물 레퍼런스
프롬프트</td><td>1번째 시도
2번째 시도
3번째 시도</td><td>리커트 척도</td></tr>
</table>

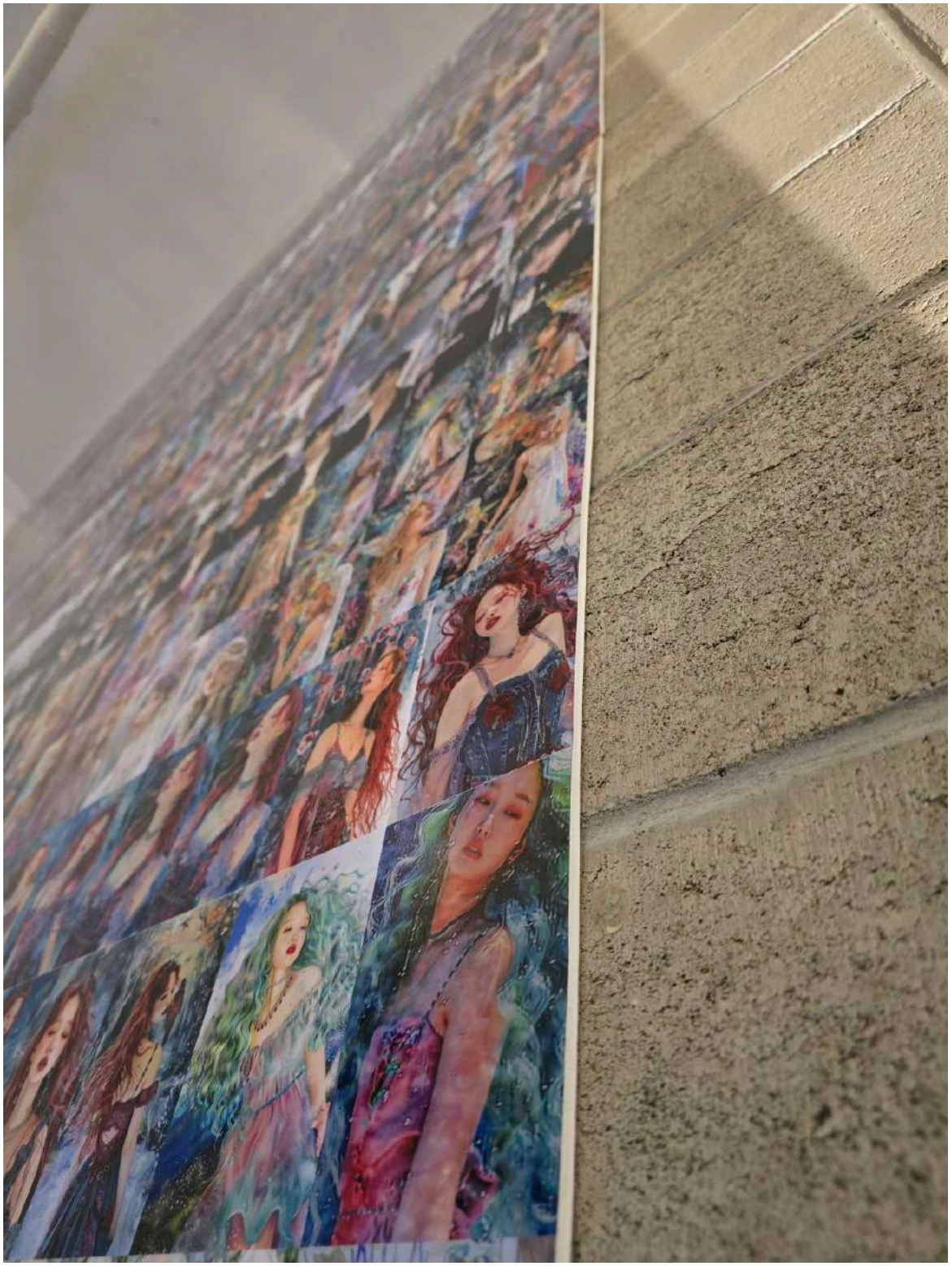
[표 36] 프롬프트북의 챕터, 구성

크게 1~12장의 챕터별로 이미지가 나뉘고, 위의 표와 같은 형식으로 각 명확한 컨셉 이미지 별로 연구가 기술된다. 프롬프트북에서는 주로 각 이미지 제작 프로세스에 대하여 1번째 시도, 2번째 시도, 3번째 시도 별로 서술하였다. 프롬프트북은 바인더에 각 페이지들을 물리는 형식으로 제작되었으며, 페이지 당 사이즈는 일반 A4사이즈이지만 그 과정에서 리필 클리어 포켓에 레퍼런스 이미지들을 묶어서 담거나, 더 크기가 작은 이미지를 A4용지와 함께 바인더에 무는 형식으로 디자인하였다. A4 종이의 재질은 미색이 도는 모조지 120g을 활용하였고, 추가적으로 아트지 등 다른 재질의 종이위에 인쇄하기도 하였다.

4.3.2 전시벽면 아카이빙 엽서

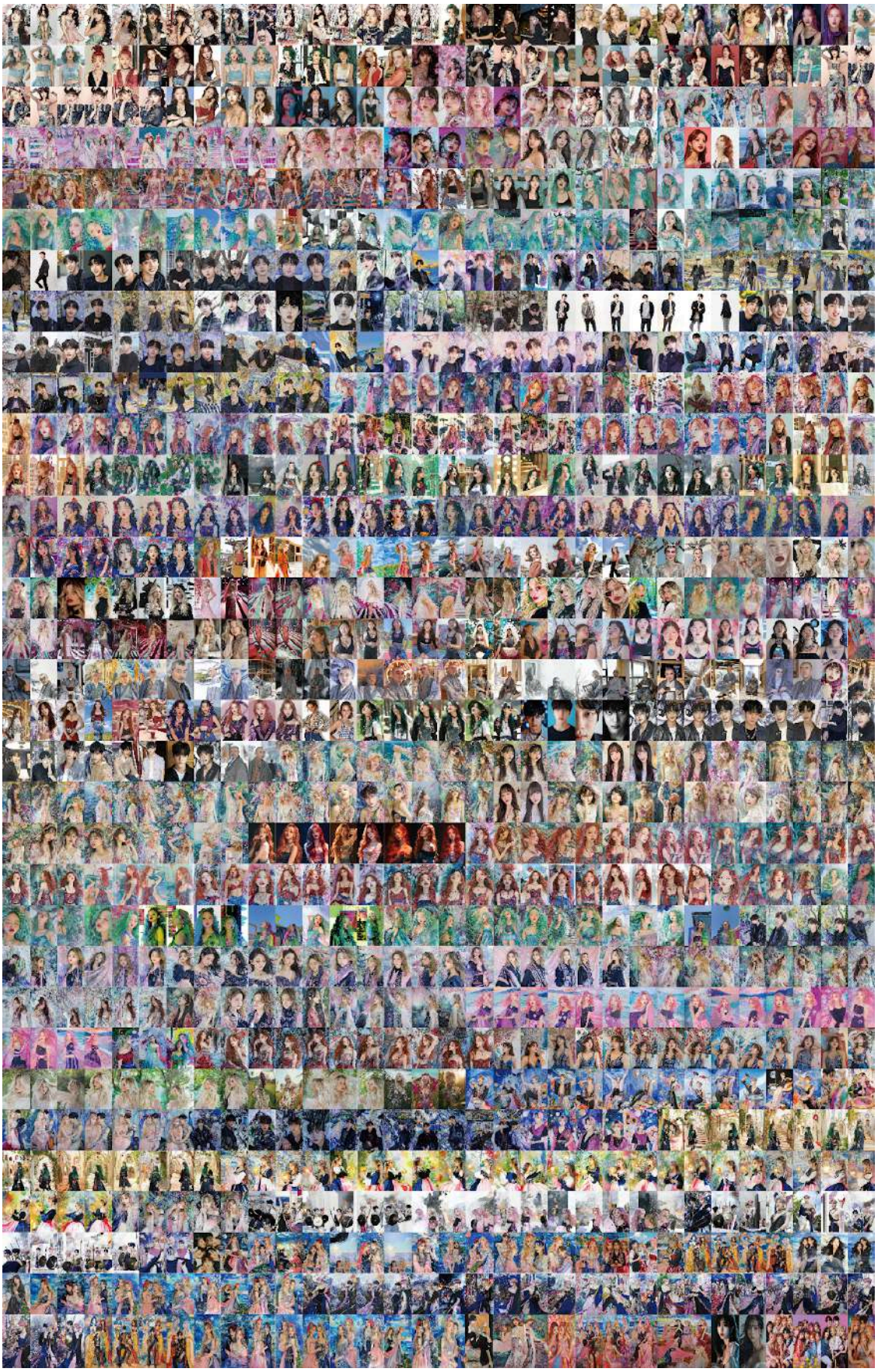
이 과정은 프로젝트의 시각적 완성도를 높이기 위해 다양한 스타일을 실험하는 과정을 포함하였다. 생성된 이미지는 불쾌한 골짜기가 느껴지는 이미지들을 포함한 결과물로, 각각의 캐릭터 개성과 시각적 심미성을 모두 고려하여 아카이빙 형식의 벽면 작업으로 제작되었다. 특히, 전시용으로 활용되는 만큼 작품의 전달력과 상징성, 컨셉을 강화하는 데 주안점을 두었다.

HONGIK UNIVERSITY



[그림 442] 아카이빙 벽면

HONGIK UNIVERSITY



[그림 443] 아카이빙 벽면

HONGIK UNIVERSITY

연구 기간동안 프롬프트로 생성한 이미지들을 1088장으로 추려서 어도비 툴 '일러스트레이터'를 활용하여 AI 이미지를 생성했던 시간대별로 순차적으로 나열하여 이미지들을 단순 반복적 작업으로 나열하였다. 각 이미지 별로 크기는 가로 10cm에 세로 15cm이고, 작가가 전시를 진행했었던 공간의 벽면의 크기는 약 가로 3.3m에 세로 5m였다. 비교적 큰 규모의 기존 벽돌 벽면위에 '아카이빙 엽서'를 붙이고자 했다. 따라서 작가는 12개의 폼보드에 '일러스트레이터'로 작업했던 파일 속 이미지를 분할출력하여, 접착력이 강한 테이프를 여러 종류로 사용하여 그대로 옮겨 붙이는 작업을 진행하였다. 이미지 하나하나를 만드는 데 들었던 시간만큼이나 벽위에 폼보드를 활용한 시공을 하는 데에도 많은 시간과 노력이 필요했다.

4.3.3 일러스트레이션 동영상

동영상 제작의 경우, 이미지 생성과 연계하여 짧은 클립 형태로 작업을 진행하였다. 생성형 AI 기술을 활용하여 이미지 간 전환 효과와 스토리텔링 요소를 강조하였다. 이러한 결과물을 통해 전시 현장에서 관람객에게 프로젝트의 전체적인 의도와 미학을 효과적으로 전달하기 위한 수단으로 활용하고자 하였다.이와 같은 3차 작업을 통해 프롬프트북과 전시용 시각 자료를 통해 프로젝트의 완성도를 높이고, 연구 및 창작 과정의 결과물을 체계적으로 정리하고자 하였다.

'일러스트레이션 동영상'에서는 각 장의 캐릭터 아트를 65인치 가로 TV비율에 따라 이미지 비율을 달리 하여 동영상에서 따로 가로형 이미지로 표현하였다. 미드저니 내부에서 이미 생성된 AI이미지를 더 늘릴 수 있는 Pan Out기능을 활용하여 이미지를 가로로 늘리면서 캐릭터의 위치를 미세하게 조절하고 추가적으로 Vary Region과 Upscale기능을 활용하여 캐릭터를 둘러싼 배경의 장식적 요소들을 조절하여 표현하였다. AI 동영상은 잔잔한 저작권 음악과 함께 나오며, 이미지간의 전환만 이루어진다.

HONGIK UNIVERSITY

[표 37] 가로형 AI 동영상 이미지 제작

[그림 444]

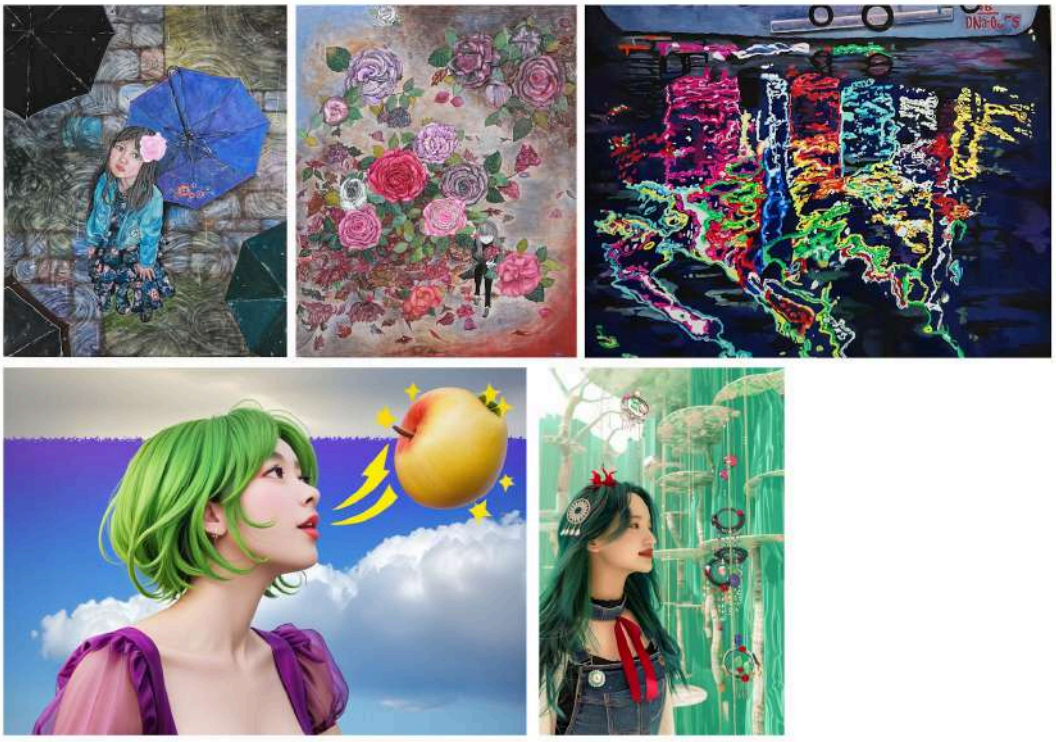
background, bling bling golden apple, bling bling golden apple, background, a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling pink backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 3:2

[그림 445]

[그림 446]

background, background, a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, bling bling green backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/_pWrgoQNVWQ https://s.mj.run/VnfTSi_DIYo https://s.mj.run/I7uvTilp3Yw --cref https://s.mj.run/Tz8JL5VOCWo https://s.mj.run/0MJipAcuDso --s 50 --v 6.1 --ar 3:2

[그림 447]



HONGIK UNIVERSITY

[그림 448]

background, editorial photography of an south korean gentleman, Khaki color outfit, balenciaga model, outdoor, pastel backdrop --sref https://s.mj.run/HBQvOow7xx8 --cref https://s.mj.run/mQOZqACkxOE --cw 90 --style raw --v 6.0 --s 50 --ar 3:2

[그림 449]

[그림 450]

five fingers, five fingers, a scale, a south korean man wearing cool dress outfit and accessories, weighing, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Zg7GoMW6MDc https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A --cref https://s.mj.run/rMFg7Gzu_YY https://s.mj.run/uwSJ376n-ys https://s.mj.run/1GnAV0URUzs --s 50 --v 6.1 --ar 3:2

[그림 451]

[그림 452]

backgrounds, a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/h6yK_ett7SQ --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 3:2

[그림 453]

[그림 454]

a south korean women and man wearing silver outfit and accessories, red scarf on his head, riding a peacock, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A https://s.mj.run/QELIjcWHpts --cref https://s.mj.run/RamXojxbwMo https://s.mj.run/GHOwz8vuStY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 3:2

[그림 455]

[그림 456]

background, White simple background, a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, blue backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/XrIJeTI1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRI0 --cref https://s.mj.run/trMLwe_5gEY https://s.mj.run/h6yK_ett7SQ https://s.mj.run/uafbl0tfgr8 --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 3:2

[그림 457]

[그림 458]

bling bling flower background, a south korean woman wearing gold outfit and accessories, brown backdrop, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsOp8jE --cref https://s.mj.run/5emX11wO1iY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:1

[그림 459]

[그림 460]

background, navy blue background, bling bling gold apple, photorealistic, A beautiful woman holds a glowing golden apple, engaging in a mystical conversation. Set in a dreamy sea with golden light and drifting petals, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Lqx9fsQp8jE https://s.mj.run/4Z8m-HIvkR0 https://s.mj.run/ngmSBB7bFrk https://s.mj.run/Ady55dkh6kY --cref https://s.mj.run/rtJ9OqODzbU https://s.mj.run/B1ZmoYJJ7HY https://s.mj.run/D8YE-Qz_Eg4 https://s.mj.run/-MOfQbSZ47U --s 50 --v 6.1 --ar 3:2

[그림 461]

[그림 462]

background, Transparent water, pink hair, five fingers, five fingers, five fingers, Paris meeting the three goddesses again, mythical setting, intense atmosphere, classical attire, editorial photography --sref https://s.mj.run/7_FOqNfln08 https://s.mj.run/NbXpqqUz-2w https://s.mj.run/d6Rhsq75vAY --cref https://s.mj.run/5SVxgmhCGgg https://s.mj.run/uwSJ376n-ys https://s.mj.run/X4K7yV9az_E --s 50 --v 6.1 --ar 3:2

[그림 463]

HONGIK UNIVERSITY

[그림 464]

pink background, no hair, background, background, bling bling pink dresses, Fashion show circa 1957-1971 (pick a year), model wearing (describe your dream outfit) walks down the runway in a fashion show on a striped and colorful catwalk, cinematic lighting, pink tonal colors, pink flower detail, fashion photography --cref https://s.mj.run/xev6rJPiBFo --cw 90 --sref https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --sw 500 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 3:2

[그림 465]

[그림 466]

background, an Asian men wearing a pink sequined stylized bronze helmets and armor, Trojan War soldiers with a big neon sign. She has long black hair, and there are some planets behind her against a night sky background. soft pastel colors, white lighting, neon glow, and a cute aesthetic with lofi vibes. --sref https://s.mj.run/iGpZwi5t67g https://s.mj.run/EVzvrdYUJxU --cref https://s.mj.run/2xMa-folY_o https://s.mj.run/ttZh-mP4_Yk --s 50 --ar 89:53 --v 6.1

[그림 467]

1~3차 작업을 통해 알 수 있는 작가의 작업 스타일은 창작과 기술의 접점을 탐구하는 접근에 뿌리를 두고 있다. 시각디자인을 전공하며 쌓아온 미학적 감각과 생성형 인공지능의 기술적 가능성을 결합해, 전통과 현대를 넘나드는 이미지를 제작하고자 했다. 특히, 그리스 신화를 현대적으로 재해석하며, 특정 서사, 상징을 캐릭터 중심의 이미지 속에 녹여내는 작업은 본인의 대표적인 창작 방식 중 하나이다.

철학적으로, 작가는 기술이 단순한 도구를 넘어 창작의 새로운 지평을 열어줄 수 있다고 믿는다. 작가의 작품에서는 인간의 상상력이 인공지능이라는 도구와 만나 새로운 이야기와 형식을 창조하는 과정을 엿볼 수 있도록 의도하였다. 생성형 인공지능의 가능성을 활용하되, 작업 과정 속에서 작가이자 디자이너로서의 감성과 통찰력을 적극적으로 개입시켜 "기계가 아닌 인간의 이야기를" 전달하고자 한다.

스타일 면에서, 작가의 작업은 명확한 콘셉트와 정교한 디테일을 중심으로 전개된다. 예를 들어, 트로이 전쟁을 통해 '파리스의 심판'스토리를 현대적인 사이파이 세계관으로 재구성하는 과정에서, 과감한 상상력과 섬세한 디자인 언어가 조화를 이루도록 하였다. 또한, 다양한 프롬프트와 스타일 레퍼런스를 실험하며 AI 기술의 유연함을 끌어올리는 동시에 자신만의 시각적 아이덴티티를 확립하는 데 주력하고자 했다.

4.4 연구 최종 결과

[그림 440]~[그림 443]에서 보이듯이 3차 작업에서는 생성형 인공지능(AI) 이미지 제작에서의 프롬프트 작성 전략과 AI 툴 활용 경험에 대한 주요 교훈을 도출하였다. 연구 결과, 프롬프트 작성 전략과 AI 툴 활용 경험에 있어 몇 가지 중요한 발견이 있었다.

프롬프트 작성 전략에 있어서, 구체성과 명확성이 결과 이미지의 품질을 크게 좌우함을 확인하였다. 예를 들어, "사이버펑크 스타일, 고층 건물이 배경인 전쟁터, 붉은 빛의 강렬한 조명"과 같이 세부적인 시각적 요소와 분위기를 포함한 프롬프트가 "현대적 느낌의 전쟁터"와 같은 모호한 프롬프트보다 더 높은 품질의 이미지를 생성하였다. 그러나 지나치게 길고 복잡한 프롬프트는 불쾌한 골짜기가 느껴지는 이미지를 만들 수 있어 프롬프트 문장을 작성할 때 짧거나 긴 프롬프트 중에서 적절한 균형이 필요함을 발견하였다.

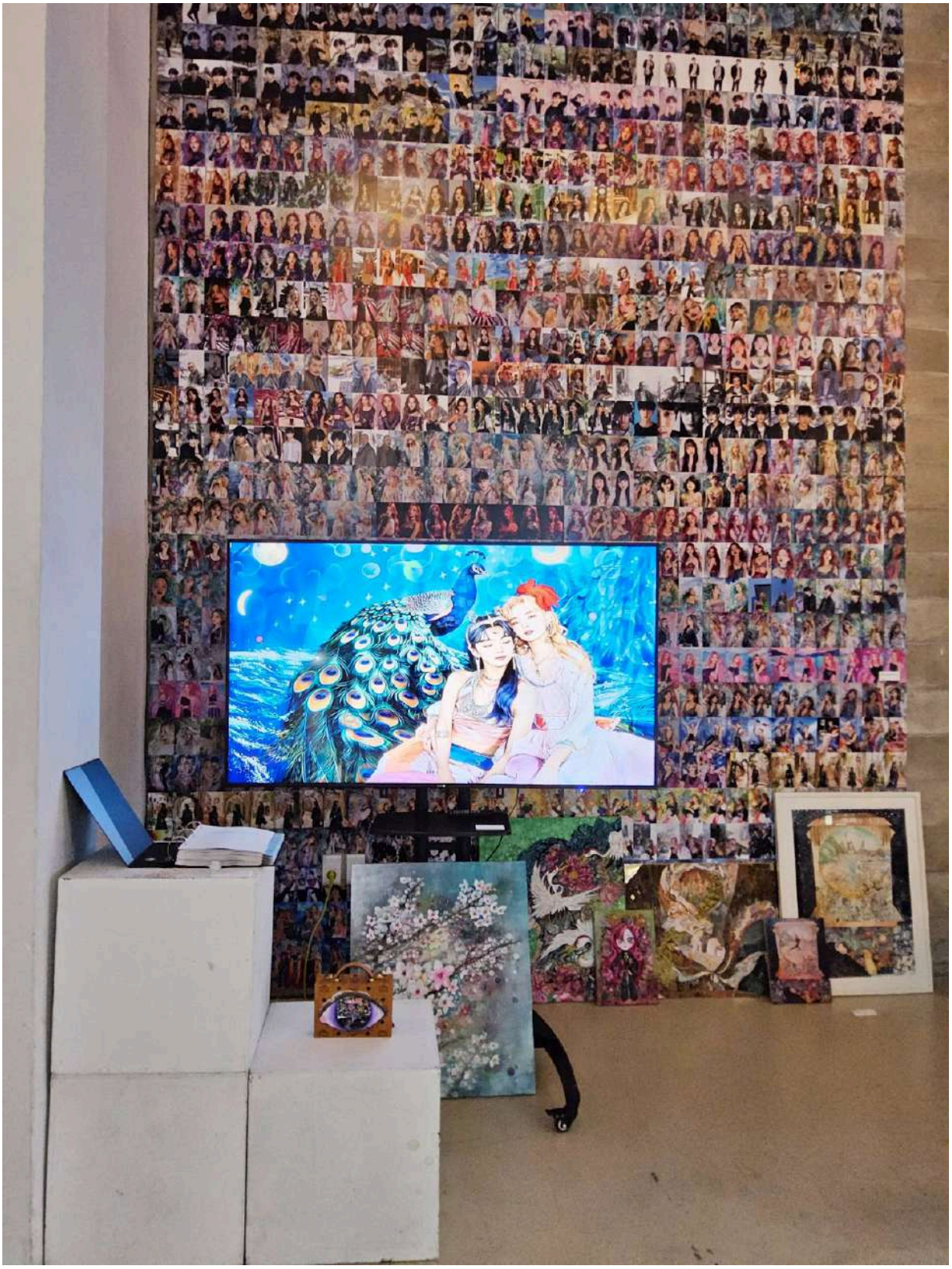
프롬프트 구성 요소의 테스트 결과, 핵심 키워드(인물, 배경, 분위기, 색감 등)를 우선 배치하고 부가적인 스타일이나 세부 묘사는 뒤에 두는 방식이 효과적이었다. 이를 통해 특정 요소를

강조하거나 덜 강조할 때 결과물이 어떻게 달라지는지 어느 정도는 이해할 수 있었다. 다양한 키워드와 조합을 시도한 결과, 유사한 주제를 세부적인 조정의 여러 프롬프트 변형으로 시도함으로써 특정 키워드 조합이 결과에 미치는 영향을 비교할 수는 있었다.

AI 툴 활용 경험에 있어서는 다양한 AI 툴을 비교하고 선택하는 과정이 중요했다. 미드저니는 환상적이고 몽환적인 스타일의 세부 묘사와 아트 스타일에서 뛰어났지만, 스테이블 디퓨전은 사실적이고 현실적인 묘사와 레퍼런스 이미지의 구도를 잘 반영한 결과를 생성하는 데 유리했다. 따라서 툴별로 강점과 약점이 명확하므로, 작업의 목적에 따라 적절한 툴을 선택해야 함을 확인하였다.

이 스토리의 작업 흐름에 있어서는 '미드저니'를 주로 사용하고 기존 결과를 더 낫게 개선하는 방식으로 진행하는 것이 작업 시간을 단축하고 결과물 품질을 높이는 데 효과적이었다. 특히, 원하는 스타일에 가까운 초기 이미지를 추출한 후 리터칭(포토샵 등 사용)과 결합하면 완성도를 높일 수 있었다. 이러한 연구 결과를 바탕으로, 목적에 맞는 프롬프트 작성 연습, AI 생성물의 비평적 활용, 프롬프트북 제작 및 공유, 그리고 작가 피드백 수집 등의 제언을 도출하였다. AI 결과물을 그대로 사용하는 것보다, 각 결과물을 시각적으로 분석하고 다시 여러번의 프롬프트 시도를 통해 최적의 결과물을 도출하는 과정을 반복적으로 수행하는 것이 중요하다.

이 연구의 결과로 도출된 성공적인 프롬프트와 사례를 정리한 프롬프트북을 제작하여 후속 작가나 디자이너와 공유하면, AI 활용의 실질적인 가이드를 제공할 수 있을 것이다. 또한, 향후 다양한 사용자 피드백을 수집하여 프롬프트와 생성 이미지의 효과성을 검증하는 방안을 제안한다. 이러한 전략과 경험은 연구 과정에서 효과적이었으며, 향후 작가나 창작자가 AI를 활용한 프로젝트를 진행할 때 유용한 참고자료가 될 수 있을 것이다.



[그림 468] 작품 전시 사진 (2024년 11월 12일~11월 17일, 연희예술극장)

HONGIK UNIVERSITY

5. 결론

5.1 연구 요약

이 연구에서는 신화적 요소와 동양화, 포토샵 일러스트레이션과 인공지능의 조화를 통해 고전과 현대의 경계를 넘나드는 새로운 이미지를 창조하고자 했으며, 특히 미드저니와 같은 생성형 AI의 다양한 프롬프트 조합 등을 활용해 구체적이고 일관된 결과물을 도출했다. 이를 통해 스토리의 핵심 요소를 시각적으로 강화하고 캐릭터와 '파리스의 심판' 일화의 서사적 연계를 설득력 있게 했다.

이 연구는 고전 그리스 신화 '파리스의 심판'을 현대적으로 재해석하여 생성형 인공지능(AI)을 활용한 일러스트레이션 작업을 통해 스토리 상징성과 캐릭터 아트의 융합 가능성을 탐구하였다. 처음 연구를 시작할 때 주요 목적은 AI 기술을 기반으로 한 창작 과정에서 스토리와 그 스토리를 표현한 비주얼 요소 간의 적합성을 분석하고, 이를 활용해 고전 서사를 현대적인 시각디자인 언어로 재구성하는 것이었다.

작가의 AI 일러스트레이션 창작에 있어서 미드저니 프롬프트를 작성할 때 본인이 만들고 싶은 이미지의 분위기, 효과 등에 대해 미리 상상하는 것이 중요했다. 프롬프트를 작성할 때는 레퍼런스로 어느 정도 효과적인 이미지를 만들 수는 있으나 이를 본인이 상상하는 분위기와 본인의 스타일이 반영될 수 있도록 반복적인 프롬프트 엔지니어링 작업을 하는 것이 무엇보다 중요하다. 미드저니, 스테이블 디퓨전 등 이미지 생성 AI 툴은 부분적으로 높은 정확도와 완성도를 보였고, 동시에 불완전한 결과물의 형태를 만들 때도 있었다. 만족스럽지 못한 결과물을 만들어낸 프롬프트에 대해서 보완적인 프롬프트 엔지니어링을 반복해 이미지 결과물의 퀄리티를 높이고 작가의 의도에 맞는 창작물을 만들어 내는 방법이 AI와 협업 시 중요한 점임을 알게 되었다.

스타일 레퍼런스 (Sref)와 인물 레퍼런스 (Cref)는 본인의 작품 스타일을 가장 크게 반영하는 요소로서 본인이 직접 그린 그림이나 직접 찍은 사진으로 이미지 레퍼런스를 활용하는 것이 중요하다. 이는 또한 이미지 저작권 이슈를 회피할 수 있는 중요한 방법이 되기도 한다.

위에서 얘기한 프롬프트 엔지니어링, 이미지 레퍼런스가 중요하지만, 이미지 생성 AI 툴의 파라미터를 잘 사용하고, 위의 요소들과 적절한 조화와 균형을 이루는 것이 중요하다. 사실 이 3가지 요소를 완벽하게 제어할 수 있는 방법을 찾기는 어렵지만, 일반적인 이미지 성공 확률을 높일 방법은 있을 수 있다. 예를 들어, 파라미터에서 이미지 비율 (--ar)의 값을 미세하게 조절하거나, 레퍼런스 이미지를 많이 넣어서 인공지능 이미지의 밀도를 풍성하게 만드는 방법 등이 있다. 이를 효과적으로 제어하는 방법을 완벽히 찾아내는 것은 현재로서는 불가능해 보이며, 반복적인 작업을 통해서 일정 수준 만족할 수 있는 결과물을 만들어 낼 수 있고 그러한 노력과 과정이 중요하다.

또한, 작가의 개인 작업을 미드저니의 스타일 레퍼런스 sref로 활용하여 생성형 AI 이미지를 만드는 과정에서, '행복한 과대망상'을 표출하고자 하는 작가의 욕망과 감성이 인공지능 이미지 산출물로 잘 표현이 되는 것을 확인할 수 있었다. 호화롭고 화려한 삶을 추구해 왔던 작가의 내면적 욕망이 각 캐릭터 이미지 별로 잘 표출되어 마치 천상의 여신 같은 8명의 여성 캐릭터와 인기 아이돌 같은 파리스 캐릭터 이미지를 잘 표현하여 작가의 내면적 감성을 1~3차 작업에서 구체적인 실사 모델 이미지로, 직접적으로 표현할 수 있었다.

마지막으로, 리커트 척도를 활용하여 이와 같은 AI 이미지 산출물을 객관적으로 평가하고자 노력하였다. 즉, 리커트 척도 질문인 Q1~Q5에서 대부분의 이미지가 Q1과 Q2에서는 높은 평가를 받았고 이미지 전반적으로는 Q3 행위 표현에서 약점을 드러내었다. 이는 연구자가 작업했던 1~3차 작업 AI 이미지 산출물들의 서사적 연결성이 약했던 부분과도 큰 연관이 있다. Q4 인물 호감도와 Q5 불쾌한 골짜기에서는 각 AI 이미지별로 큰 차이를 보였던 부분이 있다. 즉, 현재까지의 생성형 AI의 기술적 완성도로는 작가가 원래 의도했던 목적과 맥락에 딱 맞는 이미지를 산출하는 것에는 한계를 보였다. 가장 좋은 방법은 작가와 미드저니와의 협업에 있어 작가의 의도에 더 잘 부합하는 공통 분모를 찾는 것이다.

그러나 이 연구는 단순히 '파리스의 심판'의 캐릭터를 표현하는 AI 일러스트레이션을 제작하는 것을 넘어, 내면의 의미로는 작가의 오래된 개인 작업부터 이 프로젝트를 위해 준비한 일러스트레이션까지 모두 포함하여 본인의 작품세계를 확장하고 정리하는 의미를 가진다. 이

논문을 통해 작품세계를 확장하고자 하는 이유는, 기존 동양화 작품, 디지털 드로잉 작품 등을 평면적인 작품에 머물지 않고 조금 더 입체적이고 스토리 지향적으로 풀어보고자 했던 작가의 의도를 바탕으로, 인공지능을 활용한 새로운 방법이 조금 더 창의적인 작품 활동에 도움이 되는지 여부를 살펴보고자 하였으며, '미의 풍자' 또는 '아름다움에 대한 욕망'이라는 주제를 더 깊게 탐구해 보고자 했다.

가장 큰 인사이트는 AI 기반 도구의 창의적 잠재력이다. 초기 설정과 스타일 실험을 반복하며 점진적으로 결과물을 발전시키는 과정은 기존의 아트워크 방식과 달리 디지털 환경에서의 빠른 개선 가능성을 보여준다. 또한, 리커트 척도와 같은 자기 평가 방식을 통해 주관적 만족도를 분석하는 접근법은 프로젝트의 방향성을 체계적으로 유지하는 데 기여했다.

이 연구는 생성형 AI의 활용이 단순한 보조 도구를 넘어 창작의 주체로 자리 잡을 가능성을 시사하며, 게임 아트 및 디지털 콘텐츠 개발 분야에서도 독창적이고 생산적인 활용 방안에 기여할 수 있다. 고전 서사와 최신 기술의 만남은 새로운 담화 방식과 시각 언어를 탐구하는 데 강력한 도구가 될 가능성을 보여주었다고 생각한다.

5.2 연구 의의

본 연구의 의의는 다음과 같다.

첫째, 어린 시절부터 이어져 온 작가의 작품 세계관을, 인공지능을 통해 정리하면서 동시에 확장하는데 명확히 기여했다. 작가의 그림들을 단순히 그림 그 자체로 보는 것이 아니라, AI와의 융합과 작업 프로세스를 통해 추상적이지만 다양한 관점의 스토리텔링으로 상상할 수 있는 힌트와 여지를 제공한다. 즉, 작가의 개인 작업을 이용하여 AI를 통해 캐릭터 아트를 만들면서 관객들이 '파리스의 심판' 혹은 다른 형태의 네러티브를 보다 다양한 관점에서 상상하고 해석할 수 있는 여지와 여운을 제공하는 점에서 작가의 작업 의도와 부합된다.

둘째, 스토리 상상력과 생성형 AI의 융합 사례를 제시함으로써 고전 문학과 신화를 기반으로 한 스토리텔링이 AI 기술과 결합하여 새로운 비주얼적 표현을 할 수 있음을 보여주었다. 이는 전통적 예술과 현대 기술의 연결 가능성을 시사한다. 동양화, 포토샵 드로잉 등의 다양한 스타일을 AI와 융합함으로써 예술적 다양성을 확장하는 실험적 사례를 제공하였다. 특히 동양화 등 순수미술 작품을 기반으로 제작된 생성형 이미지에서 개인 작업의 화풍을 담아낼 수 있음을 확인하였다. 작가는 AI를 통해 실사체 형태의 다양한 화풍과 분위기를 테스트해 보고 결정할 수 있다.

셋째, 이 연구는 게임, 영화, 출판 등 디지털 콘텐츠 제작 현장에서 스토리텔링 기반의 AI 활용 가능성을 시사하며, 학문적 연구와 실무적 응용의 가교 역할을 하고자 하였다. 작가의 향후 연구에서는 구체적인 장르의 게임, 영화 등의 보다 상업적이고 대중적인 산업과 결합하여 더욱 다양한 AI 툴을 활용하여 더 복합적인 멀티 미디어적 시도를 해볼 수 있는 가능성을 시사한다. 결론적으로, 이 연구는 생성형 AI와 전통 캐릭터 아트의 융합 가능성을 구체적으로 탐구하고, 이를 통해 디지털 창작의 새로운 가능성을 모색한 점에서 학문적 및 실무적 의의가 있다.

5.3 연구의 한계와 향후 연구 방향 제언

결론적으로, 이 연구를 통해 이미지 생성 AI툴을 활용하여 창작의 새로운 가능성을 확인 하였으나 그 과정에서 몇 가지 한계점을 드러냈다.

첫째, 인공지능 이미지 제작 과정에서 서사 전달력의 한계가 드러났다. AI 이미지 생성은 개별 장면의 시각화에는 유용했으나, 각 이미지가 서로 이어지는 서사적 연속성이나, 서로 연결되는 캐릭터의 행동 묘사, 캐릭터 간의 내러티브 상호작용을 충분히 표현하기에는 부족한 면이 있었다. 따라서 12장 스토리를 표현하는 캐릭터 컨셉 아트를 표현할 때도 처음의 연구 의도와는 다르게 연속적인 스토리보드의 느낌이 아니라 주로 캐릭터의 초상화 위주로 생성했다는 한계점이 존재한다. 원래는 12장의 컨셉 아트를 스토리텔링을 나타내는 스토리보드로 표현할 예정이었지만, 그 과정에서 작가는 많은 어려움을 겪었다. 즉, 본인은 연구 과정에서 구체적으로 '이야기 전달'이나 '서사 구성'에 대한 이론적, 실험적 연구를 진행하는 데 한계를 느꼈다. 따라서

HONGIK UNIVERSITY

이러한 방식으로 이야기가 잘 전달되는지에 대해서도 다루지 않았다. 작가는 초상화에 이야기의 힌트가 포함되도록 하였지만, 사실상 그것들이 이야기의 '순서'로 구성되지 않는다는 한계점이 있다. 즉, 작가는 연구에서 '이야기'를 다루고 있지 않고, 그것을 '가정'하고 있다. 이것이 이 연구의 주요 한계점이다.

둘째, '미드저니'를 둘러싼 AI 결과물의 예측 불가능성이 주요 문제로 대두되었다. 생성형 AI는 프롬프트와 학습된 데이터에 따라 결과물이 크게 달라지며, 일관된 스타일 유지나 정확한 컨셉 구현에 큰 어려움을 겪었다. 특히 '파리스의 심판'과 같은 복잡한 서사와 캐릭터의 상징성을 명확히 시각화하는 데 한계가 있었다. 이 연구를 하는 동안 왜 이미지가 성공했거나, 혹은 실패했는지에 대한 여러 가지 추측과 가설들을 적었지만, 연구 과정에서 실패했던 프롬프트가 일정 시간이 지난 후 다시 입력했을 때 괜찮은 이미지가 나오기도 하고, 성공한 프롬프트가 다시 입력했을 때 부자연스러운 이미지가 나오기도 하는 등 연구 과정에서 비슷한 형태들의 프롬프트를 둘러싸고 예측할 수 없는 복잡한 상황들을 겪었다.

셋째, 주관적 평가의 제한성이 지적되었다. 작가는 리커트 척도를 활용해 스스로 결과물을 평가했고 본인의 창작 스타일로 연결하려고 했지만, 이는 객관성 부족 및 다양한 시각 반영의 어려움이라는 한계를 가졌다. 대량의 이미지들을 외부에 설문 조사를 돌리기에는 시간이 부족했고, 따라서 외부 전문가나 대중의 피드백을 수집하는 면에서 여건이 부족했던 점도 개선이 필요한 부분으로 나타났다.

넷째, 프롬프트 작성의 난이도가 문제로 지적되었다. 최적의 결과를 얻기 위해 많은 프롬프트 입력 시도와 수정이 필요했으며, 이를 체계화하는 과정에서 프롬프트 작성의 난해함과 시간 소모가 발생했다. 특히 미세한 조정만으로 좋은 프롬프트를 작성하는 과정에서 어려움을 겪었다. 예를 들어, 미드저니뿐만이 아니라 스테이블 디퓨전을 사용하는 과정에서도, 프롬프트와 네거티브 프롬프트가 있고, 이를 최적 형태의 텍스트로 도출하는 데에 많은 시간이 소요되었다. 미드저니를 주로 사용하였고 그 프롬프트의 효과 등에 대해 연구하였지만, 이는 스테이블 디퓨전 등 다른 AI 툴에서는 다른 결과로 귀결되는 부분이 많았다. 즉, 생성 AI 모델별 프롬프트를

HONGIK UNIVERSITY

비교하는 연구가 필요할 것 같다. 스테이블 디퓨전은 미드저니에 비해 주관적인 만족도가 저하된 면이 있었고, 프롬프트 구성에서도 난해함을 느꼈다. 반면, 미드저니의 경우 프롬프트 구성이 보다 수월한 편이지만, 앞서 언급했듯이 미드저니 특유의 '랜덤성', 혹은 '예측 불가능성'이라는 변수로 인해 스테이블 디퓨전과는 다른 어려움을 겪었다.

이러한 한계점들을 바탕으로 향후 연구 방향을 제시할 수 있다. 먼저, AI의 서사적 연속성 강화는 중요한 과제이다. 이 연구에서 연구한 바와 같이, 단편적인 이미지 생성에서 벗어나, 연속된 스토리보드 제작을 위한 AI 기술을 도입하거나, 문장 기반 내러티브 생성 모델과 협업하는 방식으로 이야기를 더욱 복합적으로 시각화할 방법을 모색해야 한다. 캐릭터 아트 그 자체도 물론 이야기를 표현할 수 있지만, 더 좋은 방향성을 찾아나가야 한다.

또한, AI 이미지들을 둘러싼 객관적 평가 체계 구축도 필요하다. 다수의 전문가 및 일반 대중을 대상으로 결과물을 평가할 수 있는 체계적인 피드백 시스템을 도입해, 다양한 관점에서 AI 결과물의 예술성과 스토리 전달력을 분석할 필요가 있다.

프롬프트 작성 가이드라인의 보완도 필요하다. 연구 과정에서 얻어진 프롬프트 최적화 경험을 기반으로, 이미지 생성 AI모델별 프롬프트 특징에 대한 추가적인 연구와 보완이 필요하다. AI 모델별 아트 작업을 위한 구체적인 프롬프트 작성 가이드나 템플릿을 개발해 향후 작업에서 보다 효율성을 높일 수 있다.

마지막으로, 생성된 이미지를 정적인 일러스트에 국한하지 않고, 애니메이션 제작이나 게임 캐릭터 디자인 등에 확장 적용하여 실용적인 응용 가능성을 탐구할 수 있다. 요한 호이징아(Johan huizinga)는 역사적인 관점에서 인간은 근본적으로 유희를 추구하고 놀이는 문화적 현상이라고 하였다(김주민, 2020, p.1). 향후 작가의 작품에서는 인공지능 아트를 중심으로 플레이어의 경험을 목적으로 한 게임 혹은 애니메이션 적용 가능성을 시사한다.

향후, 작가는 이 연구를 통해 얻은 노하우와 경험을 기반으로 이미지 생성형 AI와 개인 작품과의 융합을 통해 새로운 스토리텔링과 비주얼 아트의 보다 깊이있는 가치를 창출하는 데 주력하고자 한다. 창작의 도구로서 AI가 지닌 가능성을 실험하는 동시에, 기술적 한계와 창작 과정에서 발생하는 문제들을 해결하는 방법을 모색하여 차별화를 시도해 보고자 한다.

HONGIK UNIVERSITY

참고 문헌

해외 논문

Lahtinen, J, & Oksanen, A. (2023). UrbanAI Art – toward artist-driven AI art. Faculty of Social Sciences, Tampere University.

Jacoby J, Martell MS. (1971). Three points Likert scales are good enough. J Marketing Research 8(4): 495-500

Albaum G (1997). The Likert scale revisited: an alterate version. J Marketing Research Society 5(1): 29-47

Jamieson S (2004). Likert scales: how to (ab)use them. Medical Education 38(12): 1217-1218

국내 학술논문

김유근, 최혜윤, 오아름, 전하진, & 김경홍. (2024). UX실무에서 생성형AI의 활용 가능성 탐구: 대형 실내 시설용 로봇 컨셉 시나리오 발굴 사례를 중심으로. 아메바 모빌리티랩.

서윤경. (2023). 생성 인공지능 창작과 저작권의 쟁점들. 인공지능인문학연구, 15.

안진호, & 정욱환. (2024). 생성형 AI의 환각현상 최소화를 위한 탐색 연구 –소비자의 감성, 경험 분석을 중심으로-. 한성대학교 학술연구비 지원과제.

신항식. (2014). 일러스트레이션의 언어 기호학적 접근과 정의. 한국일러스트레이션학회 학술지-일러스트레이션 포럼, 38.

김경화. (2013). 캐릭터 디자인 요인이 제품 이미지와 소비자 태도에 미치는 영향 연구. 디자인학연구, 26(3), 215-230.

HONGIK UNIVERSITY

Yang, J, & Yoon, S. (2023). ChatGPT를 넘어 생성형 A 시대로: 미디어 콘텐츠 생성형 AI 서비스 사례와 경쟁력 확보 방안[Beyond ChatGPT to the Era of Generative AI: Cases and Strategies for Competitive Advantage in Media Content Generation AI Services]. Media Issue & Trend, 55.

류시현, 윤지현. (2009). 지역사회영양학 연구에서의 리커트 척도 이용 현황: 대한지역사회영양학회지 게재 논문을 중심으로. 대한 지역 사회 영양학회지 14(5)

Lee EJ (1985). 커뮤니케이션 연구에 있어서 Likert 척도의 이용에관한소고. 커뮤니케이션과학9. 51-85

학위 논문

강효정. (2015). 국내·외 생수 패키지디자인 구성요소에 관한 연구. 석사학위논문. 중앙대학교 대학원.

김미숙. (2010). 캐릭터의 감정표현에 대한 연구 : 본인작품[Fractal]을 중심으로. 석사학위논문. 중앙대학교 첨단영상대학원

김주민. (2020). 비주얼 노벨 '엘리티즘'게임 배경 원화 제작: MDA 프레임워크의 게임 에스테틱 중심으로. 석사학위논문. 홍익대학교 대학원.

박주미. (2020). 욕망에 관한 심리 표현 연구: 본인작품을 중심으로. 석사학위논문. 홍익대학교 대학원.

신화정. (2015). 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky)작품의 조형적 요소를 응용한 메이크업 일러스트레이션 디자인 연구. 석사학위논문. 한성대학교 대학원.

심정아. (2016). 손상된 미(Broken Beauty)에 대한 연구: 연구자의 〈손상된 미-그릇들〉 〈스티그마타〉 〈헐벗은 얼굴들〉 연작을 중심으로. 석사학위논문. 홍익대학교 대학원.

HONGIK UNIVERSITY

유정현. (2024). 생성형 인공지능(Generative AI)을 활용한 회화작품의 제작과정과 가치 연구: 미드저니(Midjourney)와 달리3(DALL·E 3)의 프롬프트(Prompt)를 중심으로. 석사학위논문. 중앙대학교 대학원.

조고운. (2014). 키덜트(Kidult) 캐릭터를 활용한 패션 일러스트레이션 연구. 석사학위논문. 홍익대학교 대학원.

허진화, 김홍균. (2022). 중국 애니메이션 캐릭터에 구현된 집단 무의식에 관한 연구: 칼 융의 '집단 무의식' 이론을 중심으로. 박사학위논문. 한서대학교 대학원.

김경실. (2019). 일러스트레이션 트랜드에 따른 디지털 미디어 시대의 일러스트 산업의 발전 방향.

유희나. (2010). 서사에 근거한 캐릭터 디자인 연구. 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.

강태임. (2011). 디자인 어워드의 평가지표 및 프로세스 개선에 관한 연구. 박사학위논문. 홍익대학교 국제디자인전문대학원

한다은, 최다혜, 오창훈. (2023). 이미지 생성형 AI의 창작 과정 분석을 통한 사용자 경험 연구: 사용자의 창작 주체감을 중심으로. 석사학위논문. 연세대학교 정보대학원

민지아. (2018). 중국 소수민족 인물을 응용한 일러스트레이션에 관한 연구: 본인 작품을 중심으로. 석사학위논문. 중앙대학교 예술대학원

박현순. (2018). 유기농 베이비화장품 브랜드차별화를 위한 패키지디자인에 관한 연구. 석사학위논문. 조선대학교 디자인대학원

단행본

김성대. (2011). 상식으로 꼭 알아야 할 그리스 로마 신화, 삼양미디어

HONGIK UNIVERSITY

사이트

M2Z1 | AI Visual Agency. (n.d.). *Backed by AI*. Retrieved from https://www.m2z1.com

Arario Gallery. (n.d.). *Noh Sangho*. Retrieved December 9, 2024, from https://www.arariogallery.com/ko/artists/227-noh-sangho/

Refik Anadol Studio. (2024). *Refik Anadol: Exploring the aesthetics of data and machine intelligence*. Retrieved December 9, 2024, from https://futuraseoul.org/31

Whyart. (2020, February 26). *미디어 아티스트 레픽 아나돌(Refik Anadol)*. Retrieved December 9, 2024, from https://brunch.co.kr/@whyart/47

BSI ENT. (2024, September 27). 일러스트의 시작과 발전 과정: 시대별 일러스트 역사 총정리. https://bsient.com/archive/20240927

Do Design. (n.d.). 현대 일러스트레이션의 특성과 의미. Retrieved from https://do-design.tistory.com/12

김민지. (2023). 일러스트레이션의 예술성과 대중성: 빙(Being) 이경도 작가 인터뷰. 이슈메이커. Retrieved from https://www.issuemaker.kr/news/articleView.html?idxno=46366

재능넷. (n.d.). 포스트 디지털 시대의 일러스트레이션: 아날로그와 디지털의 융합. Retrieved from https://www.jaenung.net/tree/1614

홍정연. (2024). AI 일러스트레이터의 상용화와 일러스트 산업의 미래. Brunch. https://brunch.co.kr/@bitinsight/81

Harper's Bazaar Korea. (2024). 게임처럼 리셋되는 작품, 이안 챙의 〈세계건설〉. Retrieved December 11, 2024, from https://www.harpersbazaar.co.kr/article/65811

YouTube. (2024). [아마존부터 MoMA까지, 미디어 아티스트 레픽 아나돌의 상상력을 자극한 브랜드]. Retrieved December 11, 2024, from https://www.youtube.com/watch?v=SzJQd21q0o8

Khan. (2024). 미술관을 장악한 AI…뭐지? 매 순간 다른 이 '느낌'. 경향신문. https://www.khan.co.kr/culture/art-architecture/article/202403131359001

Park, S. (2024, March 19). 한국일보, 생성형 AI '하이' 도입…"기자 편의성 위해". 미디어오늘. https://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=317711

충남대학교 평생교육원. (2022). *커뮤니티 메이크업*. 충남대학교 평생교육원. https://lifedu.tu.ac.kr/LifelongEdu/WORK/WK01040P.aspx?yy=2022&semester=2&course_cd=03&course_detail_cd=006&title=%25C4%25B3%25B8%25AF%25C5%25CD%25B8%25DE%25C0%25CC%25C5%25A9%25BE%25F7

연합뉴스. (2024년 3월 4일). AI 생성 이미지가 주는 신비함과 기이함…노상호 개인전. *연합뉴스*. https://www.yna.co.kr/view/AKR20240304059300005

Uebersax JS (2006): Likert Scales: Dispelling the Confusion. Statistical Methods for Rater Agreement website. Retrived January 10, 2008, from http://ourworld.compuserve.com/homepages/ jsuebersax/likert.htm.

미디어인뉴스. (2023).생성형AI, 어디까지 왔다…그림·소설·코딩 등 전방위 확산. 미디어인뉴스. https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=1020903

아주경제. (2024). *내 작품, AI가 다시 그린다면?...노상호 개인정 '홀리'*. 아주경제. https://www.ajunews.com/view/20240310104650050

푸투라 서울. (2024). *Futura Seoul's Inaugural Exhibition*. 퓨처서울. https://futuraseoul.org/31

Abstract

Collaborating with Artists and Generative AI character illustration research: A Reinterpretation of 'The Judgment of Paris'

Hongik University Graduate School

Department of Visual Design, Faculty of Design

Yeonsoo Lim

This study reinterprets the story and characters of “The Judgment of Paris,” the main narrative of Greek and Roman mythology, from a modern perspective and explores the possibilities and limitations of character illustration using generative artificial intelligence (AI) based on this. The artist's own oriental paintings and Photoshop illustrations will be used as references, and the AI will learn the style and painting style to further develop the artist's creative world. With the recent development of generative AI and convergence technology in the field of art, I want to explore the possibilities and methodologies of this research to expand the world of artworks using this technology.

Using oriental painting and Photoshop illustrations as references, the artist created a modern interpretation of the episode “The Judgment of Paris” from Greek and Roman mythology using image generation AI platforms such as Mid Journey and Stable Diffusion. The images of mythical characters, including the main characters such as Aphrodite, Hera, Athens, and Paris, and supporting characters such as Thetis and Eris, were recreated in a modern style. In addition, to systematically analyze the image generation process of AI, the work process was

HONGIK UNIVERSITY

organized through prompt design and repetitive testing, and a prompt book was created to record the process.

Through this research, the artist attempted to recreate existing works of art created by the artist as references for AI in the creative process using AI, and designed AI prompts to effectively implement the style and message desired by the creator. As a result of the work, it was difficult to get good results by writing prompts in the form of simple English sentences, and it was effective to write prompts that listed keywords in the form of simple modifiers and object nouns first and then explained them in detail. Also, just as avoiding repetitive or ambiguous expressions in conversations with people is good for communication, the method of creating the desired image by changing the prompt slightly based on the reference image was a good way to apply it to the work as a way to communicate smoothly with the generative AI, and if the image creation result was not good after entering the prompt once, trying the same prompt repeatedly did not lead to good results. Ultimately, it is important to fine-tune the prompt and change various reference images to find the image that matches the artist's intention, and there were cases where the artist produced creative results that they had not yet thought of when they repeatedly produced work.

The research results showed that generative AI can be a powerful tool for visually embodying the creator's intention and imagination in modern reinterpretations of mythical narratives, but it also confirmed that detailed modifications and additions are required using the functions provided by the generative AI tool, such as Vary Region, Upscale creative, and Vary (Subtle), due to the limitations of AI. This study can expand the possibilities of using generative artificial intelligence in the field of visual design and contribute to expanding the artist's world of work as a gateway to experiment with more experimental and technology-oriented methods to streamline the creative process.

* Keywords: artificial intelligence, Paris's Judgment, illustration, process

HONGIK UNIVERSITY

첨부. 사용도가 떨어진 레퍼런스 이미지

이 페이지[표 38]의 작업들은 오로지 이 작품 논문을 위해 따로 준비했었던 **포토샵 드로잉 샘플들**이다. 각 드로잉들은 각 그림을 그리게 된 순차적 순서로 구성했다. 이 연구에서는 [표 6]에서 설명한 동양화 일러스트레이션들과 함께, 이 페이지의 포토샵 디지털 일러스트를 병행해서 미드저니의 스타일 레퍼런스 Sref로 주로 사용하였다. 각 8개의 디지털 일러스트는 '파리스의 심판'을 현대적으로 해석한 서사를 관객이 효과적으로 상상하게끔 유도하도록 했다.

[표 38] 디지털 드로잉 레퍼런스 이미지

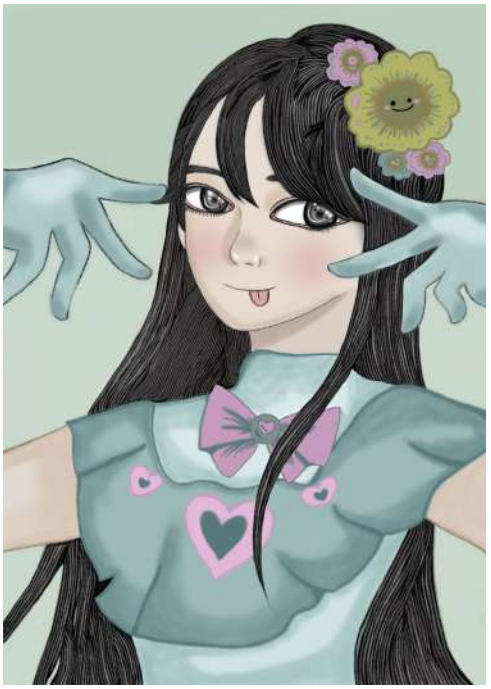
 • [그림 469] 목욕하는 아프로디테 • 2023년 제작, 신규 작업	 • [그림 470] 카페의 고고한 헤라 • 2023년 제작, 신규 작업

- [그림 471] 두 연인
- 2023년 제작, 신규 작업

- [그림 472] 아쿠아리움의 아테네
- 2023년 제작, 신규 작업

- [그림 473] 비밀 약속장소
- 2023년 제작, 신규 작업

- [그림 474] 마녀 코스튬 테티스
- 2023년 제작, 신규 작업



- [그림 475] 최애의 아프로디테
- 2023년 제작, 신규 작업

- [그림 476] 수영장의 아테네
- 2023년 제작, 신규 작업

이 페이지에서 작가가 소개한 8개의 포토샵 드로잉 작업들은 이 논문의 시작 과정인 1차 작업에서 주로 사용되었으며, 자유롭게 10명의 캐릭터 아트 이미지를 형성하는 과정에서 [표 6]의 동양화 작업들과 함께 병행되면서 사용되었다.

그러나 1~12장 최종 이미지를 선정하는 과정에서 많은 인공지능 이미지들이 걸러지게 되었고 최종 프롬프트북에서는 위 8개 그림이 덜 중요하게 다루어졌다. [그림 469]와 [그림 472]를 스타일레퍼런스(Sref)로 사용했을 때는 이미지 생성형 AI가 선정적인 그림으로 인식하여 결과를 제대로 내지 못하였으나, 프롬프트 시도 횟수가 많거나 운이 좋으면 우연하게라도 미드저니 AI 이미지를 생성할 기회를 낼 수 있다. [그림 474], [그림 475] 등을 사용했을 때는 마음에 드는 결과물을 만들어 내지 못하는 등 전반적으로 포토샵 드로잉 작업으로 그린 그림들에 대한 작가의 만족도는 떨어진 것 같다.