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

목 차

머리말

스토리 공통 방법론

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

머리말



<파리스의 선택> 2023, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), 임연수, <파리스의 심판>을 현대적으로 해석한 컨셉 아트

연구자는 '파리스의 심판' 이야기를 현대적으로 재해석하여, 생성형 인공지능을 활용한 일러스트레이션 연구를 진행하고 있다. 본 연구는 동양화와 포토샵 일러스트레이션을 연구자 작업의 레퍼런스로 삼아, 미드저니와 스테이블 디퓨전 같은 인공지능 도구를 통해 새로운 시각적 표현을 탐구하는 것을 목표로 한다.

주제는 '미(美)에 대한 풍자'로, 이 주제 의식을 바탕으로 한 인공지능 캐릭터 이미지를 창작했다. 이 과정에서 이야기 속 주인공인 아프로디테, 헤라, 아테네, 파리스를 중심으로, 테티스, 에리스, 아르테미스, 가이아, 데메테르, 헤파이토스 등의 조연 캐릭터들을 디자인하였다.

프롬프트 북은 '파리스의 심판' 스토리라인과 각 캐릭터의 실사 모델을 기반으로 한 일러스트레이션 프롬프트 가이드를 결합한 형태로 구성된다. 이야기는 12개의 챕터로 나뉘며, 각 챕터는 이미지 생성 과정을 설명하는 프로세스 기록과 병행하여 진행될 예정이다.

'파리스의 심판'을 현대적으로 해석한 요약글은 다음과 같다.

일러스트레이션 시리즈에서 그리스 로마 신화 속 9명의 신을 상징하는
캐릭터들(3여신, 조연 신6명)과 파리스가 톱스타 테티스의 바다 결혼식장에서
만나 가장 현대적인 배경에서 치열한 미의 심판을 벌이는 내용을 일러스트레이션의
주요 스토리텔링 내용으로 한다.

이후 아프로디테가 '가장 아름다운 여신'으로 선발되어 '황금 사과'를 받게 된 후의
엔딩 영상으로 아프로디테와 8명의 친구들이 '황금 사과'의 네비게이션을 통해
'MythWorld'라는 가상현실세계에 입장하여 각기 다른 자신만의 특별한 초능력을
부여 받는다는 해피 엔딩으로 마무리할 예정이지만,

그러나 훗날에 '트로이 전쟁'을 연상시키는 불길한 미래를 암시하며 캐릭터들의
해피 엔딩과는 대비되는 열린 결말로 끝내도록 한다.

이 스토리는 아프로디테가 파리스를 통해 황금사과를 얻게 된 후부터 트로이
전쟁까지의 등장인물들간의 서사를 집중적으로 다룬다.

파리스와 3여신이 삼각관계에 처하면서 겪게 되는 갈등 상황, 모순,
그리고 주연들이 화해하는 과정까지, 스토리에서 집중적으로 다루면서
AI일러스트레이션을 통해 또 다른 재미를 선사한다.

① Myth World에 입장하는 주인공 **아프로디테**

아프로디테는 황금사과의 네비게이션을 통해 가상현실'MythWorld'에 입장할 수 있고 신비하고 알록달록한 블랙홀 공간을 마주할 수 있다. 아프로디테는 황금사과를 통해 블랙홀 공간에 들어갈 수 있는 힘을 얻게 된다.

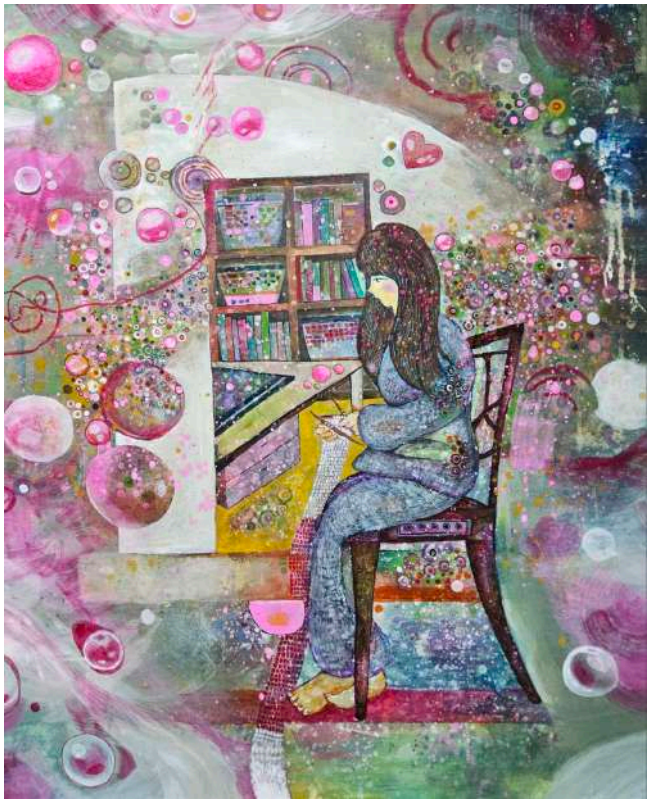
② MythWorld에서 크리에이터가 되는 **아프로디테**

아프로디테는 블랙홀 속의 공간 'MythWorld'에서 자신만의 공간을 찾게 되고 그 속에서 뜨개질을 하거나 정성이 들어간 물건을 만드는 취미를 갖게 된다. 시간이 흐르지 않는 그 곳에서 아프로디테는 전혀 집중력을 잃지 않고 평생 끊임없이 창작 활동을 할 수 있는 힘을 얻게 된다.

③ 몸에서 '황금사과'향기가 나는 **아프로디테**

크리에이터가 된 아프로디테는 그 곳에서 '황금사과 향수'를 개발하는데, 이 향수를 통해 아프로디테는 평생 몸에서 페로몬 향수 냄새가 나게 되고, 미와 사랑의 상징인 만큼 평생동안 끊임없이 남자들을 유혹하고 사랑할 수 있다.







① MythWorld에 입장하는 주인공
② 크리에이터가 되는 아프로디테
③ '황금사과' 향기가 나는 그녀

스토리 공통 방법론

연구 범위

인공지능 이미지 생성 모델인 미드저니를 활용하여 스토리에 맞는 이미지를 제작한다. 이를 평가해서 만족도가 높게 나타나는 이미지들을 선정한다. 총 15장의 스토리를 상징하는 AI이미지에 대한 선정 기준은 리커트 척도 질문의 항목별 점수를 기준으로 한다. 만든 이미지들 중 각 스토리 장에 대한 컨셉 아트로 상징적으로 잘 표현할 수 있는 이미지를 대표 이미지로 사용한다.

대상

연구 대상은 '파리스의 심판'을 현대적으로 해석한 이야기를 상징하는 캐릭터들에 대한 컨셉 아트이다. 각 캐릭터는 주연 4명 (파리스, 아프로디테, 헤라, 아테네)와 조연 6명 (테티스, 에리스, 가이아, 아르테미스, 데메테르, 헤파이토스)에 해당한다. 그렇지만 이 프롬프트북에서는 각 캐릭터들을 기반으로 하여 각 스토리 15장을 상징하는 컨셉 아트를 제작하고, 이 이미지들에 대한 제작 과정을 스토리와 함께 기록한다.

연구자의 논문에서는 원작 '파리스의 심판' 이야기에 대한 여러가지 해석에 초점을 맞추기 보다는, '아름다움'을 욕망하는 인간의 마음이 '전쟁'을 낳았다는 해석을 위주로 그에 초점을 맞추어 이야기를 진행하고자 한다. 이러한 해석과 주제는 현대사회에도 똑같이 이어지는 편이며, 스토리의 배경을 한국으로 선택한 이유는 연구자가 자라온 환경에 기반하여 이야기를 서술하면 스토리 내에서 '특정 장소'에 대한 지역적인 특색을 구체적으로 잘 연결지을 수 있기 때문이다.

프로세스

1차 프로세스

전체적인 캐릭터 컨셉아트를 제작

- 스토리에 어울리는 주연 4명과 조연 6명에 해당하는 각 10명의 캐릭터에 대한 독립적인 캐릭터 컨셉 아트를 제작
- 동양화 개인작업을 스타일 레퍼런스로 활용하여 미드저니 사용

2차 프로세스

1차 프로세스 바탕으로 15개의 개별적인 스토리를 상징하는 캐릭터 컨셉아트 제작, 15장에 대한 스토리보드는 아님, 2차 프로세스에서 여러 캐릭터 (2~3명)가 등장하는 컨셉 아트 제작 시도



공통 방법	① 기존 나의 동양화 개인작업을 스타일 레퍼런스로 활용하여 색감/ 분위기 반영 ② 인물 레퍼런스같은 경우 개인작업과 모델 화보 이미지를 스타일 레퍼런스로 활용해 제작한 후, 이 이미지를 다른 AI캐릭터 일러스트레이션 이미지에 연쇄적으로 인물 레퍼런스로 다시 활용하는 방식을 사용 ③ 미드저니UI의 베리 리전, 페이스 스왑, 업스케일, U1~U4선택 등의 요소 활용 ④ 2차 프로세스에서는 미드저니뿐만 아니라 보조 AI이미지 툴로 스테이블 디퓨전을 활용하기도 함 ⑤ 리커트 5점 척도를 활용하여 1000~2000개 개별적인 AI이미지들 중 최종 스토리 15개 AI이미지에 대한 평가 및 선정 - 각 질문의 점수와 평균을 기준으로 해 저자의 이미지 제작 의도에 더 잘 부합하는 선호 이미지 정도를 측정

평가 지표

리커트척도

지표	질문
Q1. 색감/ 분위기	스타일, 인물 레퍼런스 이미지의 색감/분위기를 얼마나 잘 반영하는가?
Q2. 아이디어성	스타일, 인물 레퍼런스 이미지를 통해 만든 AI이미지가 얼마나 새로운 영감을 주는가?
Q3. 행위 표현	스타일 레퍼런스, 인물 레퍼런스 이미지의 행위를 얼마나 잘 반영하는가?
Q4. 호감도	생성된 AI 캐릭터가 얼마나 호감을 주는가?
Q5. 불쾌한 골짜기	생성된 AI이미지에서 얼마나 불쾌한 골짜기가 잘 느껴지지 않는가?

* 불쾌한 골짜기(uncanny valley)는 로봇공학과 컴퓨터 그래픽스 분야에서 사용되는 개념으로, 인간이 로봇이나 인공지능 캐릭터를 볼 때 느끼는 감정적 반응을 설명한다.

평점

1점_ 매우 불만족
2점_ 불만족
3점_ 보통
4점_ 만족
5점_ 매우 만족

1. 황금사과의 주인은 누가 될까?



2030년, 바다의 여신 테티스는 자신의 성대한 결혼식을 준비하고 있었다. 그날, 많은 신들과 유명 인사들이 한자리에 모였고, 모든 것이 완벽해 보였다. 나(아프로디테)는 사랑과 아름다움의 상징이자 신들 사이에서 중요한 역할을 맡고 있었기에 이 결혼식에서 내가 돋보일 수 있을 거라 생각했다.

하지만 그때, 불화의 여신 에리스가 뜻밖의 손님으로 등장하며 분위기가 바뀌기 시작했다. 그녀는 은밀하게 반짝이는 황금사과를 들고 있었다. 그 사과에는 "가장 아름다운 여신에게"라는 문구가 새겨져 있었다. 에리스는 의도적으로 그 사과를 여신들 사이에서 경쟁의 대상으로 삼으려는 듯했다. 황금사과는 단순한 보석이 아니었다. 그것을 손에 쥔 자는 소원을 이룰 수 있다는 소문이 돌고 있었고, 그 힘의 유혹은 참을 수 없을 만큼 강렬했다.

내 마음도 사과에 사로잡혔다. 하지만 나만 그런 것은 아니었다. 헤라는 이 사과를 통해 자신이 신들의 최고 권력자로서 지위를 더 굳힐 수 있다고 믿는 듯 보였다. 그녀는 단호하게 사과를 차지하려 했고, 그 눈빛에는 결단이 서려 있었다. 아테네는 언제나 냉철하고 논리적인 여신이었지만, 이번만큼은 자신이 오랜 꿈을 이룰 수 있는 기회라며 황금사과에 깊은 욕망을 드러내고 있었다. 그들의 표정에서 엿보이는 긴장은 명백했고, 나(아프로디테)는 어느새 이 경쟁에 휘말리기 시작했다.

에리스는 여신들 사이에서 혼란을 조장하고 있었고, 그녀의 미소는 불길한 예감을 더욱 강하게 했다. 황금사과가 무엇을 의미하는지 생각할수록 내 마음속 갈등은 커져만 갔다. 나도 이 사과를 원하고 있었다. 사랑과 아름다움으로 세상에 더 큰 영향을 미치고 싶은 내 소망을 이루기 위해서 말이다. 하지만 과연 이 사과를 차지하는 자가 누가 될지, 그 결말이 어떻게 될지 전혀 예측할 수 없었다.

내 시선은 테티스로 향했다. 그녀는 자신의 결혼식이 이 사과로 인해 어수선해지는 것을 불편해하고 있었다. 그녀는 여신들의 논쟁에 신경 쓰고 싶지 않다는 듯, 자신의 결혼식에 신들의 관심이 다시 집중되기를 바랐지만, 이미 결혼식은 에리스의 사과로 인해 혼란 속으로 빠져들고 있었다.

나(아프로디테)는 궁금했다. 이 황금사과는 과연 누구의 손에 들어가게 될까?

연구 범위

각 스토리 공통 방법론에서 소개한대로 아프로디테 미드저니 이미지에 대하여 1~5점 사이의 점수를 매겨서 만족도가 높게 나타나는 이미지들을 파악한다.

만들어본 이미지들 중 가장 만족도가 높은 이미지를 1장 스토리에 대한 아프로디테 컨셉 아트 이미지로 사용한다.

1장 컨셉 아트는 1번째 시도, 2번째 시도, 3번째 시도로 나뉘며, 1~3번째 시도 모두 연구자가 생각하는 이상적인 아프로디테의 모습에 어울리는 이미지를 뽑으려고 했으나 미드저니의 특성상 이미지가 랜덤하게 뽑히는 경향이 있어서 결국 가장 마음에 드는 이미지는 3번째 시도의 U2이미지가 되었다. 즉, 3번째 시도에서 연구자의 의도에 맞는 성공적인 이미지를 뽑을 확률이 높은 프롬프트를 작성하였다.

대상

1장 스토리에 어울리는 아프로디테 컨셉 캐릭터 아트를 제작한다. "과연 황금사과의 주인이 누가 될까?"하고 궁금해하고 있는 듯한 아프로디테의 모습을 표현하고자 했다.

그러나 그러한 아프로디테의 포즈는 처음부터의 의도가 아닌 우연에 의한 것으로 미드저니에 의한 우연적 효과를 표현한 이미지를 만들고자 했다. 참고로 1장 스토리라인도 아프로디테의 시점에서 쓰여진 스토리이다.

방법

1장에서는 스타일 레퍼런스(sref), 인물 레퍼런스(cref) 이미지를 사용하고 순차적으로 프롬프트를 만들어서 이미지를 제작하였다. sref, cref 이미지는 다음 장에서 확인할 수 있다. 각 시도에서 sref, cref, 프롬프트를 다르게 활용하면서 제작하였다.

1~3번째 시도 공통 프롬프트: a south korean woman wearing romantic dress outfit and accessories, bling bling scarf on his head, heading into a dream world, [ ], awe in face, editorial photography

(프롬프트 공통 문장 부분)

① 첫번째 시도에서는 sref를 1, 2를 사용하였고 cref를 1, 2를 사용하였다. 또한, 네모박스 부분은 bling bling ocean backdrop이라는 단어를 사용하였다.

② 두번째 시도에서는 sref를 2, 5, 3, 4를 사용하였고 cref를 1을 사용하였다. 두번째 시도에서의 네모박스 부분은 3번째 시도와 동일하다.

③ 세번째 시도에서는 sref를 2, 5, 3을 사용하였고 cref를 1을 사용하였다. 또한, 네모박스 부분은 bling bling pink backdrop이라는 단어를 사용하였다.

* 1~3번째 시도 작업 일시: 5월 16일 4시 47분~5시 7분

스타일 레퍼런스 (Sref)

미드저니 스타일 레퍼런스(sref)는 미드저니와 같은 생성형 인공지능을 활용해 특정 비주얼 스타일을 정의하거나 참조하는 자료이다. 사용자는 원하는 스타일, 예술적 요소, 색상, 텍스처, 분위기 등을 프롬프트로 입력하여 AI가 생성한 이미지를 얻는다. 이 sref는 미드저니가 생성하는 이미지의 방향성을 설정하는 데 중요한 역할을 하며, 작업에서 일관된 시각적 테마를 유지하거나 창의적인 영감을 제공한다. 특히, 독창적인 디자인 작업에서 기존 예술적 양식을 현대적으로 재해석할 때 유용하게 활용된다.



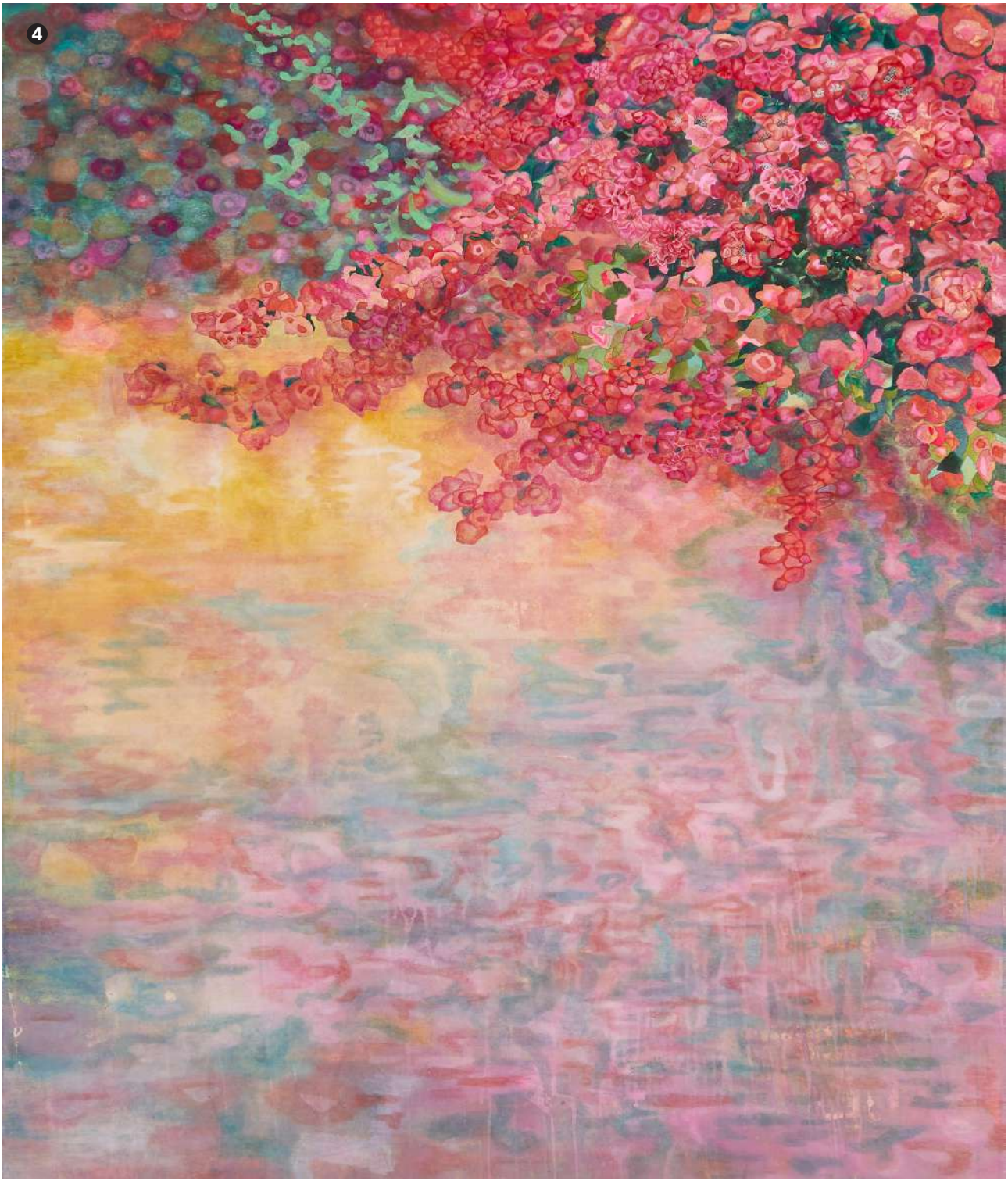
1. <Flow> 임연수, 2022, 장지에 분채, 162.2*130.3(cm), 자유로움과 행복 추구를 주제로 작업



2. <미쓰월드로 향하는 문> 임연수, 2023, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), '파리스의 심판' 스토리텔링 컨셉 아트로 사용



3. <힐마 아프 클린트 습작> 임연수, 2024, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), 한 여성 화가의 작업을 참고하여 습작 작업



4. <Self confidence> 임연수, 2022, 장지에 분채, 162.2*130.3(cm), 자신감을 주제로 홍매화를 그림



5. <심상> 임연수, 2021, 장지에 분채, 91.0*72.7(cm), 물그림자와 벚꽃을 주제로 그림

인물 레퍼런스 (Cref)

미드저니 인물 레퍼런스(Cref)는 미드저니와 같은 AI 이미지 생성 도구를 통해 캐릭터 디자인을 위한 인물 이미지를 참고하는 자료이다. 사용자는 특정 인물의 외모, 표정, 의상, 자세 등을 프롬프트에 명시해 AI가 해당 스타일과 특징을 반영한 캐릭터 이미지를 생성하도록 유도한다. Cref는 기존의 인물 디자인에 영감을 주거나 독창적인 캐릭터를 만들기 위한 기초 자료로 활용되며, 미드저니의 다양한 스타일적 표현을 통해 캐릭터의 개성과 감정을 효과적으로 시각화하는 데 도움을 준다.



스타일 레퍼런스 2개를 넣고 1장 스토리에 쓰인 프롬프트와 유사한 문장 형태로 인물 이미지를 만들었다.



스타일 레퍼런스 2개중 1개를 왼쪽의 인물 이미지로 넣고 왼쪽의 이미지 프롬프트와 유사한 형태로 이미지를 만들었다.

프롬프트

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

1. 첫번째 시도 프롬프트 문장: 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
(오후 4시 47분)

2. 두번째 시도 프롬프트 문장: 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
(오후 5시 1분)

3. 세번째 시도 프롬프트 문장: 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
(오후 5시 7분)

(스타일 레퍼런스, 인물 레퍼런스와 같이 구성한 프롬프트를 의미한다)

***작업 의도에 맞는 프롬프트 순위 도출**

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	4	4	2	4	3	3.4	2
두번째 시도	3	2	2	2	1	2	3
세번째 시도	5	5	3	5	4	4.4	1

첫 번째 시도









*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 4시

첫번째 시도에서는 생성한 이미지 중 U1, U4를 선택하였으며 2개의 이미지를 선택한 이유는 레퍼런스 이미지에 대한 색감과 분위기(Q1), 아이디어성(Q2), 인물 호감도(Q4), 불쾌한 골짜기(Q5)에서 높은 점수를 받았기 때문이다. 특히, Q5에서는 선정된 이미지와 선정되지 않은 이미지간에 점수 차이가 가장 컸다.

인물의 행위 표현(Q3)에서는 U1~U4 모든 이미지에서 낮은점수를 받았다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	4	2	4	5	3.8	2
U2	2	2	2	2	2	2	4
U3	3	2	2	2	2	2.2	3
U4	4	4	3	4	5	4	1

첫번째 시도에서의 U1, U4이미지의 특징은 다음과 같다.

U1: 이 이미지에서는 스타일 레퍼런스 집합 중 1의 특색이 강하게 나왔다. 인물 레퍼런스 중에서는 1, 2가 적절하게 섞여서 나왔다. 프롬프트 문장 부분에서는 bling bling ocean backdrop이라는 단어를 사용했기 때문에 바다 느낌에 가깝게 나왔다. 스타일 레퍼런스 집합 중에서 2의 특색이 별로 나타나지 않는 것은 아마도 프롬프트 문장의 'Ocean'단어와 스타일 레퍼런스 이미지1이미지가 서로 더 연결이 잘 되기 때문에 AI가 이렇게 표현한 것 같았다.

U4: 스타일 레퍼런스 집합 중 1의 특색이 강하게 나왔다. 인물 레퍼런스 집합중에서는 1, 2중 2의 특색이 조금 더 강하게 나온 것 같다. U4에서도 U1과 마찬가지로 스타일 레퍼런스 2의 특징이 잘 나타나지는 않지만, 여성을 둘러싼 회오리 모양의 조형적 요소나 혹은 인물의 구도가 U1보다는 스타일 레퍼런스2의 특징을 더 잘 반영한 것 같았다. 즉, U4에서는 U1보다 Sref 2의 특징이 조금 더 나타나는 편이다.

첫번째 시도에서 질문 각 항목별로 2~5점 사이 점수를 매긴 이유는 다음과 같다.

U1, U4에서 레퍼런스 이미지에 대한 색감과 분위기 (Q1)에 대해 4점을 준 이유는 이미지의 조형적인 완성도가 더 높다고 생각했기 때문이다. U2, U3의 경우 두 이미지 다 손가락이나 몸의 형태가 약간 기형적인 면이 있다. 베리 리전 등의 기능을 활용하여 몸의 형태를 고칠 수는 있지만, 이미 U1과 U4에서 더 완성도 높은 인물의 형태가 있으므로 이미지를 더 수정하지 않았다. U2의 경우 인물의 얼굴이 아래로 향해 있어 자신감 있는 캐릭터로 보여지지 않아서 선택하지 않았다.

아이디어성 질문 항목 (Q2)에서 U2와 U3가 2점을 받은 이유는 '파리스의 심판' 스토리라인과 연결지을 수 있을 정도로 영감이 떠오르는 지점을 발견하지 못했다. 반면 U1과 U4의 경우 더 자연스럽고 몽환적인 느낌으로 주인공 아프로디테의 분위기나 이미지를 떠오르게 하는 지점을 발견하였다.

인물의 행위 표현(Q3)에서 U1~U4 모두 낮은 점수를 받은 이유는 딱히 스타일 레퍼런스나 인물 레퍼런스의 행위 표현과의 연관성을 발견하지 못했기 때문이다.

인물의 호감도(Q4)에서 U1, U4가 4점을 받은 이유는 얼굴의 느낌이 U2, U3에 비해 오밀조밀하다는 느낌을 주었기 때문이다. 불쾌한 골짜기(Q5)에서 U1, U4가 5점을 맞은 이유는 U2, U3에 비해서 인물의 손가락이나 인체의 표현이 더 자연스럽고 생생한 느낌을 주었기 때문이다.

첫번째 시도에서 4개의 이미지 순위를 이렇게 매긴 이유는 다음과 같다.

1순위 U4: U1보다 Sref 2의 특징이 조금 더 나타나기 때문에 인물의 행위 표현 (Q3)에서 높은 점수를 받았다. 배경에서 나타나는 회오리 모양 느낌이 좋다.

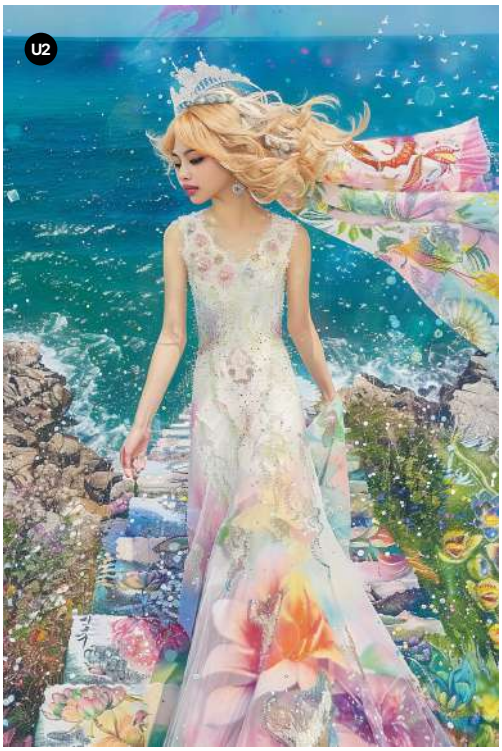
2순위 U1: 레퍼런스 이미지를 어느 정도 잘 반영하면서도 캐릭터가 예쁜 외모를 가지고 있다.
머리위에 알록달록한 모자 형상이 나쁘지 않아서 2순위이다.

3순위 U3: 구도나 구성이 재미있는 편이지만 인물의 외모가 평범한 느낌이며 약간 기괴한 느낌이 있다. U1, U4에 비해 인물의 손가락 표현이 부자연스럽다.

4순위 U2: 고개를 숙이고 있는 캐릭터의 모습이 호감을 주지 않는다. 그림을 이루는 조형적 표현이 1~3순위에 비해 서투른 느낌이 나고, 비호감이다.

두 번째 시도









*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 5시 1분

2번째 시도에서는 다소 인위적이고 어색한 이미지들이 나왔다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	2	2	1	3	2.2	1
U2	3	1	1	1	1	1.4	2
U3	3	3	2	1	2	2.2	1
U4	3	1	1	1	1	1.4	2

두번째 시도에서는 불쾌한 골짜기가 선명하게 느껴지는 이미지가 만들어졌다. 참고로 두번째 시도와 첫번째 시도는 모두 프롬프트의 문장은 같다.

그러나 첫번째 시도는 스타일 레퍼런스가 2개, 인물 레퍼런스가 2개인데에 비하여 두번째 시도는 스타일 레퍼런스가 4개, 인물 레퍼런스가 1개라는 차이점이 있다.

두번째 시도에서 만든 이미지들은 리커트 척도 평균이 1.6~2.2사이를 기록하며 첫번째 시도에 비해 좋지 않은 이미지를 만들었다고 판단하였다.

아프로디테는 우아한 자태와 섬세한 여성미로 모든 이의 시선을 사로잡는 여신이다. 그녀의 신비로운 분위기는 자연스럽게 주변을 감싸며, 고요한 아름다움 속에서도 강렬한 존재감을 드러낸다.

세 번째 시도 (U2 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 여성스러운 판타지를 표현한 그림들





Cref(인물 레퍼런스) 오른쪽의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용

Sref(스타일 레퍼런스)




Prompt
bling bling wedding dress, 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 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3











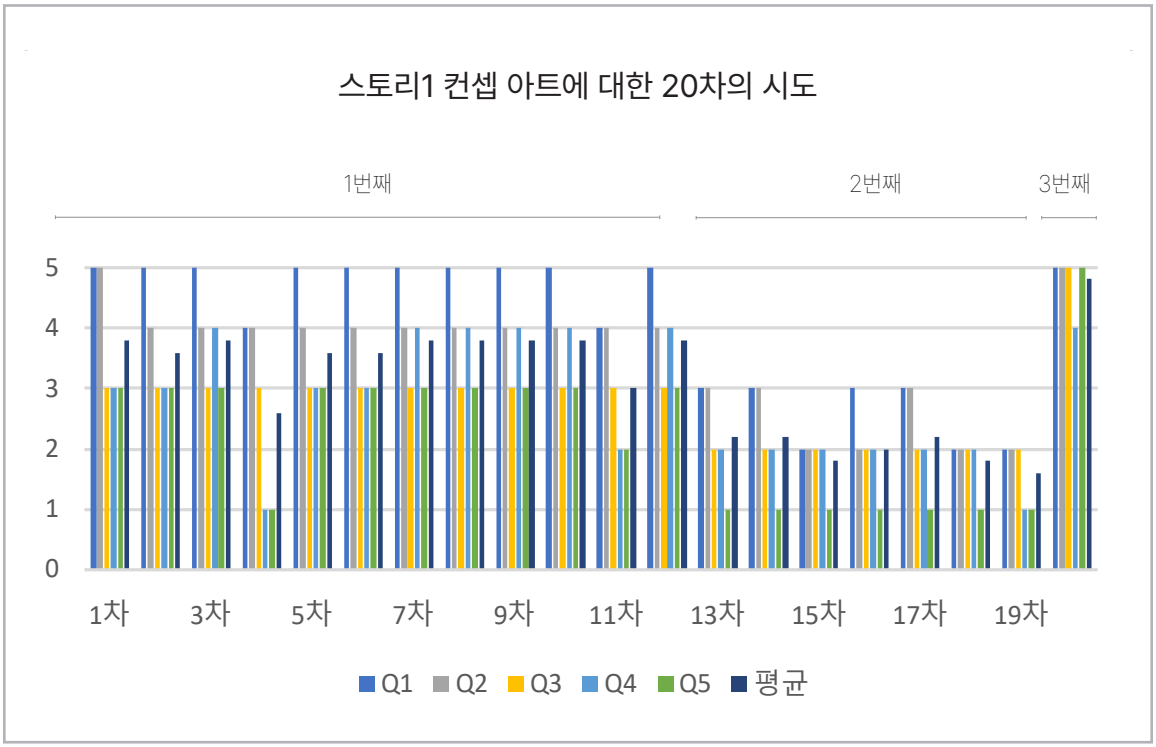
*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 5시 7분

세번째 시도에서는 U2이미지의 평가 점수가 상대적으로 높게 나왔다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	2	2	1	3	2.2	2
U2	5	5	3	5	5	4.6	1
U3	3	2	2	1	2	2	3
U4	3	2	2	1	3	2.2	2

세번째 시도에서 4개의 이미지 중 선택한 이미지는 U2이고, 선택한 이유는 뭔가를 궁금해하는 듯한 인물의 행위가 영감을 불러일으키고, 배경의 조형적 요소들이 레퍼런스를 충분히 반영하면서도 U1, U3, U4에 비해서 정돈되어 있다고 느꼈기 때문이다.

두번째 시도에서 ocean backdrop이라는 단어가 유의미한 값이었던 세번째 시도에서 pink backdrop으로 바꼈고, 스타일 레퍼런스 중 마지막에 넣었던 입력값 그림을 지웠다. 단순히 단어 하나를 바꾸고 스타일 레퍼런스 하나를 지웠을 뿐인데 이미지가 더 좋게 나올 확률이 높아졌다고 추측할 수 있었다. 그러나 구체적으로 어떤 작용에 의해서 프롬프트가 잘 작동하는지는 조금 더 규명해봐야 할 것이다.



황금사과의 주인은 누가 될까?에서는 생성한 아프로디테 이미지 20장에 대해 위와 같은 통계를 얻을 수 있었다. 먼저, 1~3번째 시도 모두 Q1이 높게 나오는 특징이 있었다. 또한 두번째 시도 (13~19차)에서 리커트 척도의 값이 상대적으로 낮게 나오는 특징이 있었다.

두번째 시도에서 ocean backdrop이라는 단어가 세번째 시도 (20차)에서 pink backdrop으로 바꼈고, 스타일 레퍼런스 중 마지막에 넣었던 입력값 그림을 지웠다.
크지 않은 차이로도 그 결과로서 나오는 이미지는 많은 차이가 있음을 알수있게 되었다.

1~3번째 시도의 프롬프트 단어 하나에 따른 미세한 차이가 있을 수 있으며, 의도에 더 잘 부합하는 이미지를 만드는 데에 스타일 레퍼런스, 인물 레퍼런스를 몇개를 넣고, 어떤 이미지를 레퍼런스로 넣는가하는부분이 원하는 이미지 제작에 중요하다는 결과를 얻었다.

2. 갈등의 씨앗, 황금사과



테티스의 결혼식이 절정에 달할 무렵, 하늘은 어두워지고 바다에는 파도가 거세졌다. 나(에리스)는 미소를 지으며 그 장면을 지켜보았다. 저 예쁘게 차려입은 신들과 인사들 사이에 내가 없는 이유를 그들은 알고 있을까? 아니, 그들이 나를 잊은 지 오래였다. 하지만 오늘 나는 그들에게 나의 존재를 확실히 각인시킬 생각이었다.

한때, 나(에리스)도 테티스 못지않은 아름다운 여신이었다. 내 이름이 불화와 혼돈의 상징이 되기 전에는, 나의 미모는 찬사를 받았고 나를 추앙하는 자들이 많았다. 하지만 과도한 성형수술과 도박에 빠지면서 내 모습은 점차 왜곡되었고, 결국 신들 사이에서 나는 초대받지 못하는 존재가 되어버렸다. 나를 초대하지 않은 이유가 무엇이든, 오늘 그들에게 내가 누구인지 다시 한 번 알려줄 기회를 얻었다.

손에 쥔 황금사과는 빛났다. "가장 아름다운 여신에게." 이 사과가 그들에게 어떤 의미가 될지는 뻔히 알고 있었다. 아름다움에 대한 그들의 집착과 욕망을 건드리는 데 이만한 도구는 없었다. 나는 결혼식장 한가운데로 걸어 들어가면서 사과를 번쩍 들었다. 신들의 시선이 나에게 쏠렸다.

"이 황금사과는 가장 아름다운 여신에게 바쳐질 것입니다."

내 목소리는 차가웠고, 그들이 어떻게 반응할지 나는 이미 예측하고 있었다. 가장 먼저 반응한 건 헤라였다. 신들의 여왕, 나와는 달리 권력을 가진 여신. 그녀는 사과를 차지해야 할 자격이 자신에게 있다고 주장했다. 권력만으로 아름다움을 결정할 수 있을까? 그녀의 자신감은 웃음을 자아냈다. 그 뒤를 이어 아테네가 입을 열었다. 그녀는 지혜와 용맹을 무기로 삼았다. 하지만 지혜와 아름다움은 별개의 문제 아닌가? 이 상황에서 아름다움은 곧 욕망이었고, 욕망은 곧 힘이었다. 그리고, 아프로디테. 그녀는 평화를 원한다고 입에선 말했지만, 눈빛만큼은 사과에 대한 갈망을 숨기지 못했다. 그녀도 결국 이 황금사과가 필요하다는 걸 인정한 셈이다.

나는 그들의 갈등이 점점 격화되는 것을 보며 내 속으로 비웃었다. 저들이 내게서 무엇을 빼앗았는지 잊었을지 몰라도, 나는 이 순간을 오래 기다렸다. 사과는 단순한 미의 상징이 아니었다. 그 사과는 나의 복수의 시작이었다. 저 여신들 사이에 뿌려질 불화의 씨앗, 그 혼란이 커질수록 나는 더욱 강해질 것이다.

테티스? 그녀의 결혼식은 이제 중요하지 않다. 그녀도 언젠가 나처럼 잊히겠지. 오늘의 주인공은 내가 될 것이다. 내가 만든 갈등과 혼란 속에서 그들은 서로를 찢어놓을 것이고, 그때야말로 나의 존재가 빛날 것이다.

여신들이 서로를 경계하는 모습을 보며 나는 희열을 느꼈다. 테티스가 분노하며 자신의 결혼식이 망가져가는 것을 지켜보는 것도 즐거웠다. 하지만 내가 무엇을 바라든, 저들은 이미 사과에 매료되었다. 이제 내가 따로 할 일은 없다. 헤라, 아테네, 아프로디테... 저들이 어떻게 이 사과를 두고 싸울지 보는 것만으로도 충분했다.

나는 그들의 갈등을 즐기며, 그들이 서로를 더 망가뜨리기를 기다렸다. 이 사과의 진정한 주인이 누가 될지는 중요하지 않았다. 내가 바란 것은 단 하나였다. 그들의 아름다움, 권력, 지혜 모두가 무너지고, 나의 이름이 다시 신들의 입에 오르내리게 되는 것. 그것이 나(에리스)의 진정한 승리였다.

연구 범위

에리스를 상징하는 미드저니 이미지를 대상으로 1~5점 사이의 점수를 매겨 만족도가 높은 이미지를 파악했다. 그 중 가장 만족도가 높은 한 장의 이미지를 스토리에 대한 에리스 컨셉 아트로 사용하였다. 이 한 장의 컨셉 아트는 1차, 2차, 3차 시도로 나뉘며, 불화의 여신 에리스의 리즈 시절을 표현한 컨셉 아트를 만들기 위한 작업이었다.

1차 시도는 미드저니를 활용하여 에리스의 현재 모습을 표현했다. 2차 시도에서는 스테이블 디퓨전을 사용해 새로운 접근 방식을 시도했다. 마지막 3차 시도에서는 1차와 2차 시도에서 선정된 이미지를 인물 레퍼런스(cref)로, 연구자의 개인 작업(sref)을 함께 프롬프트로 활용하여 보다 성공적인 결과를 얻을 확률이 높은 프롬프트를 작성했다.

대상

2장 스토리에서 에리스의 전성기를 대표하는 캐릭터 아트를 제작하였다. 에리스가 "내가 제일 인기 있고 잘나가"라고 생각하던 리즈 시절을 표현하는 것이 목표였다. 먼저 에리스의 현재 모습을 담은 초상화를 제작한 후, 스테이블 디퓨전으로 만든 여성 이미지를 인물 레퍼런스로 활용하여 2장 스토리를 대표하는 에리스의 컨셉 아트를 완성했다.

1장 스토리라인은 아프로디테의 시점에서, 2장 스토리라인은 에리스의 시점에서 진행되는 이야기이다.

방법

2장에서는 스타일 레퍼런스(sref)와 인물 레퍼런스(cref) 이미지를 사용해 순차적으로 프롬프트를 생성하고, 이를 바탕으로 이미지를 제작하였다. 이러한 sref와 cref 이미지는 다음 페이지에서 더욱 구체적으로 확인할 수 있다. 각 시도에서는 sref와 cref, 그리고 프롬프트의 활용 방식이 서로 다르다.

첫 번째 시도에서는 sref와 cref 이미지를 조합하여 프롬프트를 구성했으며, 프롬프트의 문장은 1장 아프로디테 컨셉 아트에서 사용된 문장과 유사하게 작성되었다. 다만 일부 단어가 변경되거나 보완되어 다른 느낌을 주도록 조정되었다. 세 번째 시도에서도 첫 번째 시도와 비슷한 문장이 사용되었지만, 약간의 단어 변경과 프롬프트의 구체화로 스타일과 디테일이 조금씩 달라지도록 유도했다.

두 번째 시도에서는 스테이블 디퓨전을 활용하여 이미지를 제작하였다. 여기서 인물 레퍼런스를 프롬프트에 포함해 이미지를 생성했으며, 두 번째 시도는 첫 번째와 세 번째 시도와 비교했을 때 프롬프트에서 더 큰 변화를 주었다. (두번째 시도 내에서 2-1, 2-2, 2-3차 시도로 나뉜다.)

스타일 레퍼런스 (Sref), Stable Diffusion의 img2img

미드저니 스타일 레퍼런스(sref)는 미드저니와 같은 생성형 인공지능을 활용해 특정 비주얼 스타일을 정의하거나 참조하는 자료이다. 사용자는 원하는 스타일, 예술적 요소, 색상, 텍스처, 분위기 등을 프롬프트로 입력하여 AI가 생성한 이미지를 얻는다. 이 sref는 미드저니가 생성하는 이미지의 방향성을 설정하는 데 중요한 역할을 하며, 작업에서 일관된 시각적 테마를 유지하거나 창의적인 영감을 제공한다. 특히, 독창적인 디자인 작업에서 기존 예술적 양식을 현대적으로 재해석할 때 유용하게 활용된다.

Stable Diffusion의 img2img 기능은 주어진 이미지에서 주요 특성을 추출하고 이를 바탕으로 새롭고 유사한 이미지를 생성하는 기능입니다. 이 기능은 사용자가 원하는 이미지 스타일을 간단히 입력 텍스트와 함께 반영하여 새롭게 구성할 수 있도록 해줍니다. 예를 들어, 사용자가 기본 스케치를 제공하면 이 스케치를 다양한 스타일로 변환할 수 있으며, 원본 이미지와의 유사도를 조정하여 변형의 강도를 조절할 수도 있습니다.

이 과정에서 노이즈를 점진적으로 제거하면서 목표 스타일이나 디자인에 가까운 이미지를 생성해 가는 과정을 통해서, 초기 이미지의 구도나 개요를 보존하면서도 새로운 스타일을 입히는 것이 가능합니다. 이 기능은 예술가, 디자이너들이 이미지에서 아이디어를 확장하거나 새로운 스타일의 작품을 시도할 때 유용하게 활용될 수 있습니다.



1. <나무 오브제> 임연수, 2022, 라이노로 랜더링, '이상한 나라의 앨리스'에서 영감을 받은 공간



2. <불화의 여신 에리스 습작> 임연수, 2024, 포토샵 드로잉, 하나의 스토리보드같은 느낌을 상상하며 그림



3. <시선> 임연수, 2021, 장지에 분채, 80*100(cm), 비를 관찰하는 소녀의 남다른 시선을 표현



4. <영원> 임연수, 2021, 장지에 분채, 80*100(cm), '영원한 사랑'을 희망하지만 그렇지 않은 현실에 대한 비관적 인식



5. <베트남에서, 야경 물그림자> 임연수, 2021, 장지에 분채, 162.2*130.3(cm), 베트남 야경의 물그림자를 주제로 표현

인물 레퍼런스 (Cref)

미드저니 인물 레퍼런스(Cref)는 미드저니와 같은 AI 이미지 생성 도구를 통해 캐릭터 디자인을 위한 인물 이미지를 참고하는 자료이다. 사용자는 특정 인물의 외모, 표정, 의상, 자세 등을 프롬프트에 명시해 AI가 해당 스타일과 특징을 반영한 캐릭터 이미지를 생성하도록 유도한다. Cref는 기존의 인물 디자인에 영감을 주거나 독창적인 캐릭터를 만들기 위한 기초 자료로 활용되며, 미드저니의 다양한 스타일적 표현을 통해 캐릭터의 개성과 감정을 효과적으로 시각화하는 데 도움을 준다.



스타일 레퍼런스 2개를 넣고 1장 스토리에 쓰인 프롬프트와 유사한 문장 형태로 인물 이미지를 만들었다.



스타일 레퍼런스 2개중 1개를 왼쪽의 인물 이미지로 넣고 왼쪽의 이미지 프롬프트와 유사한 형태로 이미지를 만들었다.



인물 레퍼런스로 포토샵 드로잉을 넣고 스테이블디퓨전의 프롬프트를 미세하게 조절하여 이 이미지를 만들었다.

프롬프트

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

첫번째 시도 (스타일 레퍼런스 1번, 인물 레퍼런스 1번 사용)
Prompt: 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

두번째 시도 (2-1, 2-2. 2-3에 따라 단어 표현이 미세하게 다름, (스타일 레퍼런스 2번 사용)
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

세번째 시도 (스타일 레퍼런스 3, 4, 5번 사용, 인물 레퍼런스 3, 2번 사용)
Prompt: 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/l7uvTilp3Yw --cref https://s.mj.run/Tz8JL5VOCWo https://s.mj.run/0MJipAcuDso --s 50 --v 6.1

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	4	5	3	2	3	3.4	3
두번째 시도	4	4	3	4	4	3.8	2
세번째 시도	5	5	3	5	5	4.6	1

스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)은 텍스트를 입력해 이미지를 생성하는 AI 모델로, 로컬 설치나 DreamStudio, RunwayML 같은 온라인 플랫폼에서 사용 가능하다.

프롬프트 입력: 원하는 이미지의 특징을 담은 텍스트를 입력한다. 예: "산과 강이 있는 판타지 풍경, 저녁의 성."
파라미터 설정: 몇 가지 설정으로 이미지를 맞춤형으로 조정할 수 있다.

Steps(단계 수): 이미지 생성 단계로, 보통 50~150으로 설정하면 세부 묘사가 뚜렷해진다.
CFG Scale: 프롬프트 반영 강도. 보통 7~10으로 설정하며, 높을수록 텍스트에 맞춘다.
Seed(시드): 같은 시드로 동일한 이미지를 재생성할 수 있다.
Sampler: DDIM, Euler a 같은 샘플러가 일반적이다.
이미지 생성 및 수정: 설정 후 "Generate"를 눌러 이미지를 생성하며, 결과에 따라 설정을 조정해 재시도할 수 있다.

고급 기능으로는 이미지2이미지(기존 이미지 기반 생성)와 ControlNet(스케치, 포즈 등 세부 제어)이 있다.

첫번째 시도









*작업 일시: 2024년 4월 29일 오후 1시 37분

첫번째 시도에서는 U3를 제외한 U1, U2, U4 모두가 마음에 들어서 3개의 이미지를 선택하였다. 각 3개의 이미지는 인물의 구도나 행위, 컨셉 등이 모두 달랐지만 그 중에서 특히 마음에 든 것은 U1과 U4였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	5	4	4	4	4.2	2
U2	3	3	2	2	3	2.6	3
U3	2	2	2	2	2	2	4
U4	5	5	3	4	5	4.4	1

U1의 경우 누군가의 집에 방문한 듯한 에리스의 모습이 표현되어서 인상적이었고 U4는 이미지의 분위기나 색감이 스타일 레퍼런스의 특징을 잘 담고 있어서 좋았던 것 같다. 첫번째 시도에서 특징적인 것은 U3의 점수가 상대적으로 매우 낮았으며, U1의 점수보다 U4의 점수가 더 높지만 인물의 행위 표현(Q3)에서는 U1의 점수가 더 높았다는 점이다. 그 이유로는 스타일 레퍼런스로 실내 풍경을 묘사한 랜더링 이미지를 썼었는데, 랜더링 이미지에서 나오는 실내풍경이 U1에 그대로 반영되어 공간안에 캐릭터가 있는 느낌이 강했기 때문이다.

첫번째 시도에서 U1~U4이미지의 특징은 다음과 같다.

U1 (2위): 이 이미지에서는 스타일 레퍼런스 이미지의 특징이 4개의 이미지 중 가장 강하게 나왔다. 첫번째 시도에서의 스타일 레퍼런스는 실내 풍경을 묘사한 그림으로, 마치 실내 풍경안에 캐릭터가 서 있는 듯한 모습이 스타일 레퍼런스 (랜더링 이미지)속의 공간 스케일을 보여주는 인물의 모습을 나타내는 듯한 느낌을 주었기 때문이다. Q2에서 5점을 받은 이유는 연구자의 입장에서는 마치 불화의 여신 에리스가 주인공 아프로디테의 집에 방문한 듯한 느낌을 상상하게 했기 때문이다. 그러나 이미지 속의 공간 느낌이 약간 오두막집에 온 듯한 느낌을 주기 때문에 나머지 항목에서는 약간 아쉬운 4점을 주었다.

U2 (3위): 이 이미지의 경우 이미지의 완성도가 U1, U4에 비해 조금 부족하다고 느꼈다. 마찬가지로 아름다운 색감과 조형적 요소를 가지고 있지만 마치 실외에 있는 듯한 배경이 스타일 레퍼런스의 행위 표현 (Q3)와 거리가 있다고 느껴서 2점을 주었고, 인물 호감도(Q4)에서는 인물의 외모가 U1이나 U4에 비하여 뭐라고 표현하기 어려운 미미한 차이로 호감을 주지 못한다고 느꼈다. 따라서 Q3와 Q4에서 2점을 주었고 나머지 항목에서는 그다지 나쁘다고 느끼지는 않아서 평범한 점수 (3점)을 주었다.

U3 (4위): 전반적으로 손의 형태 등에서 불쾌한 골짜기가 느껴지고, 이미지의 색감 또한 아름답게 표현되지 않았다. 이미지속 인물의 구도가 약간 어색한 느낌을 주고, 비율적인 구성이 아름답지 못하다. 머리카락의 표현이 부드럽고 매끄럽지 못해 이미지적으로 흐트러진듯한 느낌을 준다. 따라서 U3이미지에서는 호감을 느끼지 못해서 Q1~Q5 모두에 2점을 주었다.

U4 (1위): U4이미지의 경우 U1이미지보다 이미지의 색감이나 느낌이 더 좋은 것 같다고 느꼈다. U1이미지보다 공간 투시도안에 있는 듯한 느낌은 덜하지만 공간의 조형적 요소들이 이 이미지의 배경에 반영되어 있고 초록빛 색감이 매우 매력적인 이미지로, 미미한 차이로 연구자는 U4이미지에 대해 U1보다 높은 순위를 주었다. 인물의 행위 표현 (Q3)에서 3점을 받은 이유는 스타일 레퍼런스와 인물 레퍼런스의 특징을 잘 반영했다기에는 약간 애매한 부분이 있어서였다. 인물 호감도(Q4)에서 4점을 받은 이유는 인물의 외모가 딱히 매력적으로는 표현되지 않고 약간 서늘한 느낌을 주는 것 같았기 때문이었다. 나머지 항목에서는 페인포인트를 느끼지 않아서 각 5점을 주었다.

2-1번째 시도



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."
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

*작업 일시: 2024년 8월 10일 오전 8시 35분

2-2번째 시도



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

2-3번째 시도



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

*작업 일시: 2024년 8월 10일 오전 9시 정각

이 세 가지 프롬프트는 모두 스테이블 디퓨전을 이용하여 비슷한 주제의 이미지를 생성하려고 시도한 것이며, 차이점은 미세한 조정과 부가적인 요소에 있습니다. 각 시도에서의 프롬프트 및 네거티브 프롬프트의 차이점을 분석하면 다음과 같다.

1. 2-1번째 시도
•Prompt: 아름다운 젊은 여성이 황금 사과를 들고 있으며, 긴 초록 머리카락을 가지고 있고, 다양한 레이어로 된 옷을 입고 있다. 배경은 폭풍우가 치는 장면으로, 파란색과 보라색 구름이 소용돌이치며 번개가 내리친다. 그녀는 큰 눈을 가지고 있으며, 핑크색 리본을 머리에 달고 있다. 분위기는 몽환적이고 신비로우며, 마법적인 요소가 포함되어 있다.
•스타일 강조: "photorealistic: 1.4", 최고 품질, 울트라 고해상도.
•Negative prompt: 사실적 표현(Realism) 배제, 세부 묘사 부족, 흐림, 어두운 조명, 단조로운 배경, 단순화된 디자인 등.

분석:
•이 프롬프트는 포토리얼리즘을 강조하면서도, 애니메이션 스타일을 유지하려고 한다. "photorealistic: 1.4"로 지정하여 세부 묘사를 강조하고 있지만, 네거티브 프롬프트에서는 현실적인 표현을 피하고자 하여 두 스타일이 충돌할 가능성이 있다. 즉, 디테일을 살리면서도 사실감이 덜한 스타일을 원하는데, 이 두 측면이 서로 상반된다는 점이 결과물에서 표현될 수 있다.
•배경 설정은 매우 구체적이며, 폭풍우와 마법적인 분위기를 설정해 이미지에 강한 서사적 느낌을 준다.

2. 2-2번째 시도
•Prompt: 첫 번째 시도와 유사하나, 이 시도에서 "golden apple"을 괄호로 강조하고 있음. 이는 황금 사과가 이미지에서 더 중요한 요소로 부각될 수 있음을 암시.
•추가 요소: "Korean text is displayed in a speech bubble next to her" — 한국어 텍스트가 말풍선으로 추가되었다.
•Negative prompt: 첫 번째 시도와 동일.
분석:
•2-2번째 시도는 첫 번째 시도와 거의 동일하지만, 중요한 차이점은 이미지에 텍스트를 포함하려는 시도이다. 한국어 말풍선이 추가됨으로써, 단순한 이미지 생성에서 벗어나 더 서사적이거나 캐릭터가 말을 하는 상황을 묘사하고 있다.
•"golden apple"의 괄호 표시는 해당 요소를 시각적으로 더 두드러지게 만들려는 의도로 보인다.
•다만, 네거티브 프롬프트에서 "text"를 배제하고 있는데, 이는 텍스트가 포함되지 않기를 원하면서도 말풍선을 추가하려는 의도와 충돌할 수 있다.

3. 2-3번째 시도
•Prompt: 2-2번째 시도와 거의 동일하지만, 이번 시도는 추가적 변화 없이 기존 프롬프트를 그대로 사용한다.
•Negative prompt: 첫 번째 시도와 동일하다.

2-2번째 시도와 2-3번째 시도가 유사한 프롬프트를 사용했음에도 불구하고 2-3번째 시도가 더 좋은 결과를 나타낸 이유는 다음과 같다.

텍스트 처리 차이: 2-2번째 시도에서는 "한국어 말풍선 표시"가 프롬프트에 포함됐지만, 네거티브 프롬프트에서 "텍스트" 요소를 배제하고 있어 모델이 혼란을 겪었을 수 있다. 이로 인해 이미지 생성 중 텍스트 삽입 여부가 불분명해져 결과가 어색하거나 불완전해졌을 가능성이 있다. 반면, 2-3번째 시도에서는 프롬프트와 네거티브 프롬프트의 모순이 없어, 텍스트 처리에 혼선이 없고 결과물이 더 일관적일 가능성이 높다.

모델의 랜덤성: 생성형 AI 모델은 동일한 프롬프트를 반복하더라도 결과가 미세하게 달라질 수 있다. 2-3번째 시도는 단순히 우연히 더 좋은 이미지를 생성했을 가능성도 있다. 여러 번의 시도를 통해 최상의 결과를 얻는 것이 일반적인 생성형 AI 작업 방식이다.

미세한 내부 파라미터 차이: 같은 프롬프트라도 AI 모델은 세부 사항을 다르게 해석할 수 있다. 예를 들어, 2-3번째 시도에서 모델이 "황금 사과", "폭풍 배경", "마법적 분위기" 등의 요소를 더 자연스럽게 해석해 이미지 품질이 좋아졌을 가능성이 있다.

시각적 방해 요소 제거: 2-2번째 시도에서 추가된 말풍선이 이미지의 핵심 장면을 방해했을 수 있다. 말풍선이 중요한 장면이나 캐릭터의 얼굴에 걸리거나, 장면의 구도에 영향을 줄 수 있으므로, 말풍선이 없는 2-3번째 시도에서는 더 깔끔한 결과가 나왔을 가능성이 크다.

결론적으로 2-3번째 시도가 더 나은 결과를 나타낸 이유는 텍스트 관련 충돌 회피, 모델의 랜덤성, 시각적 방해 요소 제거 등이 복합적으로 작용한 결과일 가능성이 크다.

2번째 시도에서는 다소 인위적이고 어색한 이미지들이 나왔다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
2-1	3	2	3	1	1	2	3
2-2	3	3	3	3	1	2.6	2
2-3	4	4	4	4	4	4	1

두번째 시도에서 1~3번째 시도의 이미지적인 특징은 다음과 같다.

2-1번째 시도: 이미지의 색감이 칙칙하고 인물이 매력적이지 않다.
2-2번째 시도: 인물의 손형태가 기형적이고 말풍선안의 내용을 해석할 수 없다.
2-3번째 시도: 불쾌한 골짜기는 딱히 없고 이미지 레퍼런스를 잘 해석한 느낌이다.

에리스는 그리스 신화에서 불화와 갈등을 상징하는 여신으로, 끊임없이 혼란을 일으킨다. 트로이 전쟁의 원인이 된 '황금 사과' 사건의 중심 인물로, 결혼식에 초대받지 못한 에리스는 "가장 아름다운 여신에게"라는 문구가 새겨진 황금 사과를 던져 여신들 사이에 다툼을 일으켰고, 이는 전쟁으로 이어졌다.

세번째 시도 (U1 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 다소 어두운 주제를 담고 있는 그림들, 혹은 야경을 기반으로 작업





Cref(인물 레퍼런스) 오른쪽의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용

Sref(스타일 레퍼런스)




Prompt
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



Cref(인물 레퍼런스) 위의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용, 아래 이미지가 스테이블 디퓨전 결과물











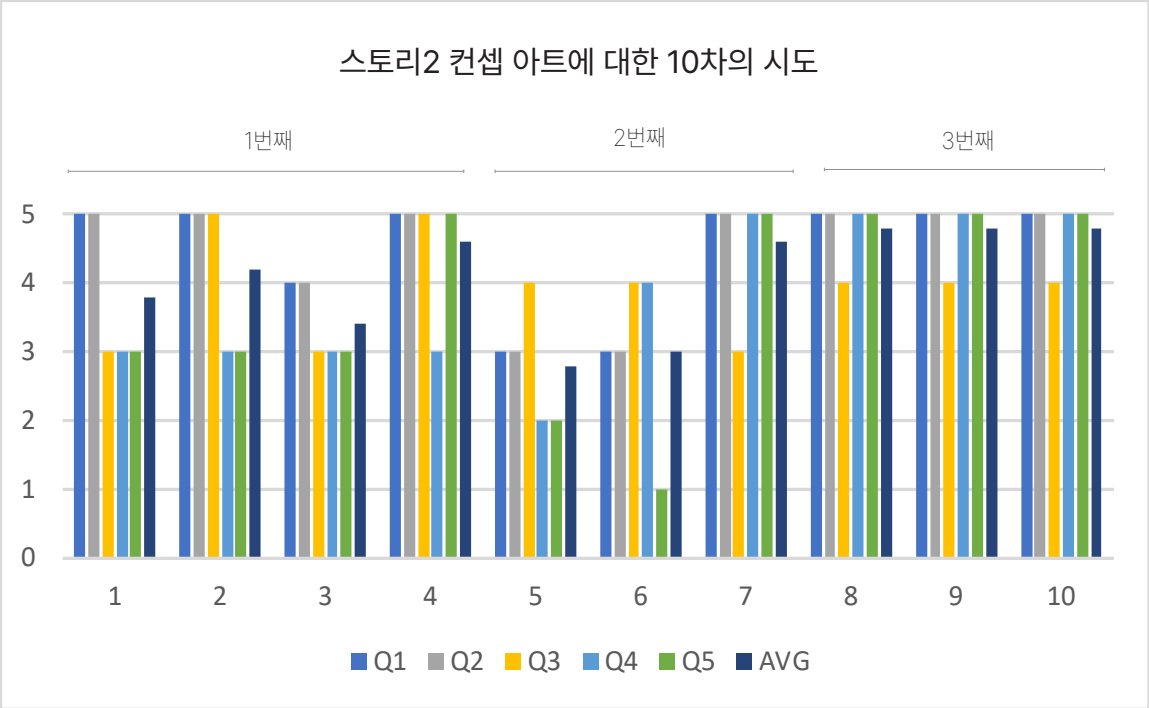


*작업 일시: 2024년 8월 10일 오후 11시 19분

세번째 시도에서는 U2이미지의 평가 점수가 상대적으로 높게 나왔다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	5	3	5	5	4.6	1
U2	5	4	3	4	5	4.2	3
U3	5	4	3	5	5	4.4	2
U4	5	4	3	5	5	4.4	2

세번째 시도에서는 U1~U4 모두 평균 4.2점 이상의 높은 점수를 받았다. 아마도 4개의 이미지 다 높은 점수를 받은 이유로는 이미지의 랜덤성이 강하게 작용한 것으로 추측할 수는 있다. 그 중에서 특히 높은 점수를 받은 U1의 경우에는, 배경에 있는 초록색 커튼의 형태가 더 감각적이었고, 여자의 머리카락 뒤에 있는 동그란 요소가 처음 봤을 때 마치 여성의 머리위에 앉아있는 앵무새같다고 느꼈다. 또한 배경에 그려진 푸른 하늘이라는 요소가 에리스의 창창했던 나날들을 상징하는 것 같아서 감각적이라고 느꼈다. U2~U4이미지도 모두 전반적으로 감각적이었지만, 선택하지 않은 이유로는 U1이미지가 더 '에리스의 리즈 시절'이라는 특징을 잘 보여주고 있다는 생각이 들어서였다. 특히 U1이미지의 경우 이후에 미드저니의 UI요소를 통해 이미지의 비율을 1:1에서 2:3으로 바꾸어서 프롬프트북의 책 판형 사이즈에 맞추고자 시도하였다. 세번째 시도에서 특징적인 것으로는 U1~U4 모두 Q1~Q5에서 3점 미만의 점수를 받지 않았고, 이미지 만족도가 높은 편이었다.



스토리2에서도 '불화의 여신 에리스'를 표현한 여러 프롬프트 작업 시도를 10개의 시도로 요약해서 정리하였다. 앞서 설명한 1~3번째 시도를 진행하는 과정에서 여러 미드저니 세부 기능들을 사용하여 이미지를 수정 보완하는 과정들을 포함하였다. 1~4까지는 첫번째 시도를 의미하고, 5~7까지는 두번째 시도를 의미한다. 8~10은 세번째 시도를 의미한다. 전반적으로 봤을 때 8~10 (세번째 시도)의 순위가 높게 나타났고, 1~4까지의 시도는 전반적으로 만족도가 낮게 나타났다. 색감과 분위기 Q1과 아이디어성 Q2는 10번의 시도 중 7번 정도는 5점으로 나타났지만, 행위 표현 Q3에 관한 점수는 1~10차의 시도 모두 전반적으로는 낮게 나타나는 편이었다. 1~4 (첫번째 시도)차의 시도와 5~7 (두번째 시도)차의 시도에서 얻은 캐릭터 이미지를 8~10 (세번째 시도)에서 같이 활용했을 때 시너지 효과가 나타나서 2장을 대표하는 캐릭터 아트를 뽑을 수 있었다. 참고로 스토리2 컨셉 아트 제작 프로세스 1~10차 시도의 평균의 평균은 4.1점으로 전반적으로 만족도가 높은 이미지들을 만들어내었다.

3. 파리스의 등장



나는 파리스다. 내 일상은 평화로웠다. 우리 가족은 작은 사과 농장을 운영하고 있고, 나도 그 일을 돕고 있다. 그런데 어느 날, 에리스라는 여신이 우리 농장에서 황금사과를 훔쳐갔다. 부모님은 에리스를 고소했고, 나는 직접 그녀를 찾기 위해 결혼식장까지 찾아왔다. 결혼식장에 들어서자 사람들의 시선이 나에게 쏠렸다. 내가 도착한 이곳은 어떤 결혼식이 한창 진행 중이었고, 상황이 이미 복잡해 보였다.

헤라라는 여신이 나를 반겼지만, 나는 여기 왜 왔는지를 설명했다. 나는 황금사과를 찾으러 왔고, 에리스를 본 적이 있는지 묻고 싶었다. 하지만 그때 하객들이 갑자기 "파리스는 여신들을 심판하라!"라고 외치기 시작했다. 그들은 내가 여신들을 심판해야 한다고 요구했고, 상황은 더 혼란스러워졌다.

결국, 나는 헤라, 아테네, 아프로디테와 함께 외딴 곳으로 이동하게 되었다. 그들은 각자 황금사과를 차지하려는 욕망을 숨기지 않았다. 헤라는 권력과 지위를 내세우며 황금사과를 원했고, 아테네는 과거에 나와의 인연을 떠올리며 혼란스러워 보였다. 아프로디테는 사랑과 미의 여신답게 나에게 호감을 보이기 시작했다. 그녀의 시선에서 나를 향한 묘한 감정이 느껴졌다.

이 모든 상황 속에서, 나는 여신들 중 한 명에게 황금사과를 넘겨줘야 할 운명이 되었다. 하지만 과연 누구에게 이 사과를 줘야 할지, 그리고 이 상황이 어떻게 끝날지 알 수 없었다. 여신들의 욕망과 갈등 속에서 나는 다시 한번 깊은 고민에 빠졌다.

연구 범위, 대상

스토리 3장에서는 '미의 심판'을 맡은 남자 주인공 파리스를 중심으로 한 캐릭터 컨셉 아트를 제작한다. '파리스'는 연구자의 논문에서 미남형 외모에, 한국인 캐릭터이며, 3여신과는 다르게 미천한 시골 출신을 가지고 있다. 이러한 캐릭터성을 베이스로 하여 캐릭터 컨셉 아트를 1차, 2차, 3차시도까지 나누어 보았다. 1~3차 시도의 이미지들을 리커트 척도를 활용하여 가장 만족도가 높은 이미지를 파악하고, 그 중에서 가장 흥미로운 이미지를 3장을 대표하는 캐릭터 아트로 활용하였다.

1차 시도에서는 실물 모델 사진을 활용하여 이미지를 만들었고, 2차와 3차 시도에서는 1차 시도를 바탕으로 각기 다른 스타일 레퍼런스를 활용하여 두개의 만족스러운 캐릭터 아트를 만든 다음, 2차와 3차 이미지 중 어떤 이미지가 더 흥미로운지를 비교하여 3장에 더 어울리는 이미지를 선택하였다. 1~3차 시도 외에도 스토리 3장에서는 오로지 '파리스'라는 캐릭터에만 초점을 맞추어 다른 흥미로운 파리스 컨셉 아트도 부가적으로 6장 더 소개하며 남자 주인공 캐릭터에 대해 소개한다. 3장에서는 파리스에 대한 컨셉 아트들이 다양하게 등장하며 캐릭터에 대한 에피소드를 전달하고, 3여신을 심판해야 하는 파리스의 난처한 상황을 스토리라인으로 표현한다.

방법

3장에서는 미드저니만을 활용하여 파리스에 대한 캐릭터 컨셉 아트 제작과정을 소개한다. 3장에서도 스타일 레퍼런스(sref), 인물 레퍼런스(cref)이미지를 사용하고 순차적으로 프롬프트를 만들어서 이미지를 제작하였다. 그러나 만족스러운 파리스 컨셉 아트를 제작하는데 한 달 이상의 많은 기한이 소요되었으며, 그 사이의 기간동안 만든 이미지 중 만족스러운 이미지 제작 방식과 프롬프트만을 선별하여 소개한다. 캐릭터 아트는 다른 장과 마찬가지로 실물 모델 사진을 베이스로 사용하여 연구자의 개인작업을 활용하며 차곡차곡 이미지 퀄리티를 높여가는 방식으로 제작하였다.

첫번째 시도의 캐릭터아트는 1장의 아프로디테 컨셉 아트 프롬프트에서 '여성'을 나타내는 단어가 '남성'을 나타내는 단어로 바뀐 것 외에는 큰 차이가 없으며, 2~3번째 시도의 프롬프트는 1차 프롬프트에서 썼던 문장과 내용이 달라지면서 두 시도 다 유사한 흐름을 가진다. 1, 2장과 마찬가지로 문장과 이미지 레퍼런스가 조금씩 조금씩 달라지면서 한 달 이상의 시간이 소요되면서 이미지 밀도가 점점 올라가는 방식으로 이미지가 변화하였다. 3장에서는 1~2장과 차이를 두기 위해 1~3차 시도뿐만이 아니라 그 사이의 기간동안 만든 캐릭터 이미지 몇 장을 프롬프트와 기타 설명을 통해 소개하면서 마무리한다.



1. <아는 동생 초상화> 임연수, 2020, 종이위에 아크릴, 친동생의 친구를 블루 계열로 표현



2. <하늘> 임연수, 2022, 장지에 분채, 하늘을 쳐다볼 때의 동심을 표현



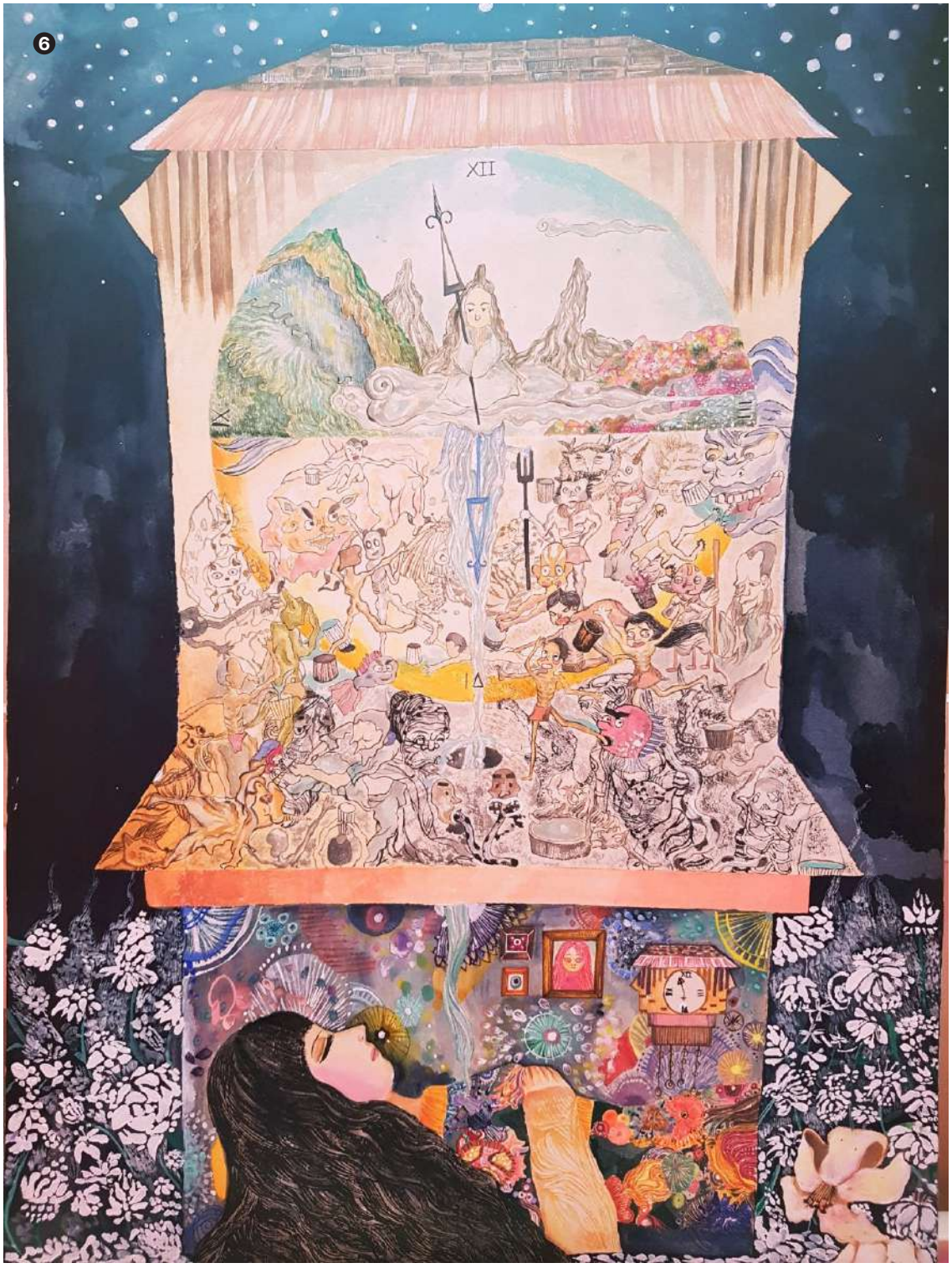
3. <Legend> 임연수, 2017, 장지에 물감, 빛나는 용과 초현실주의를 상상하면서 그림



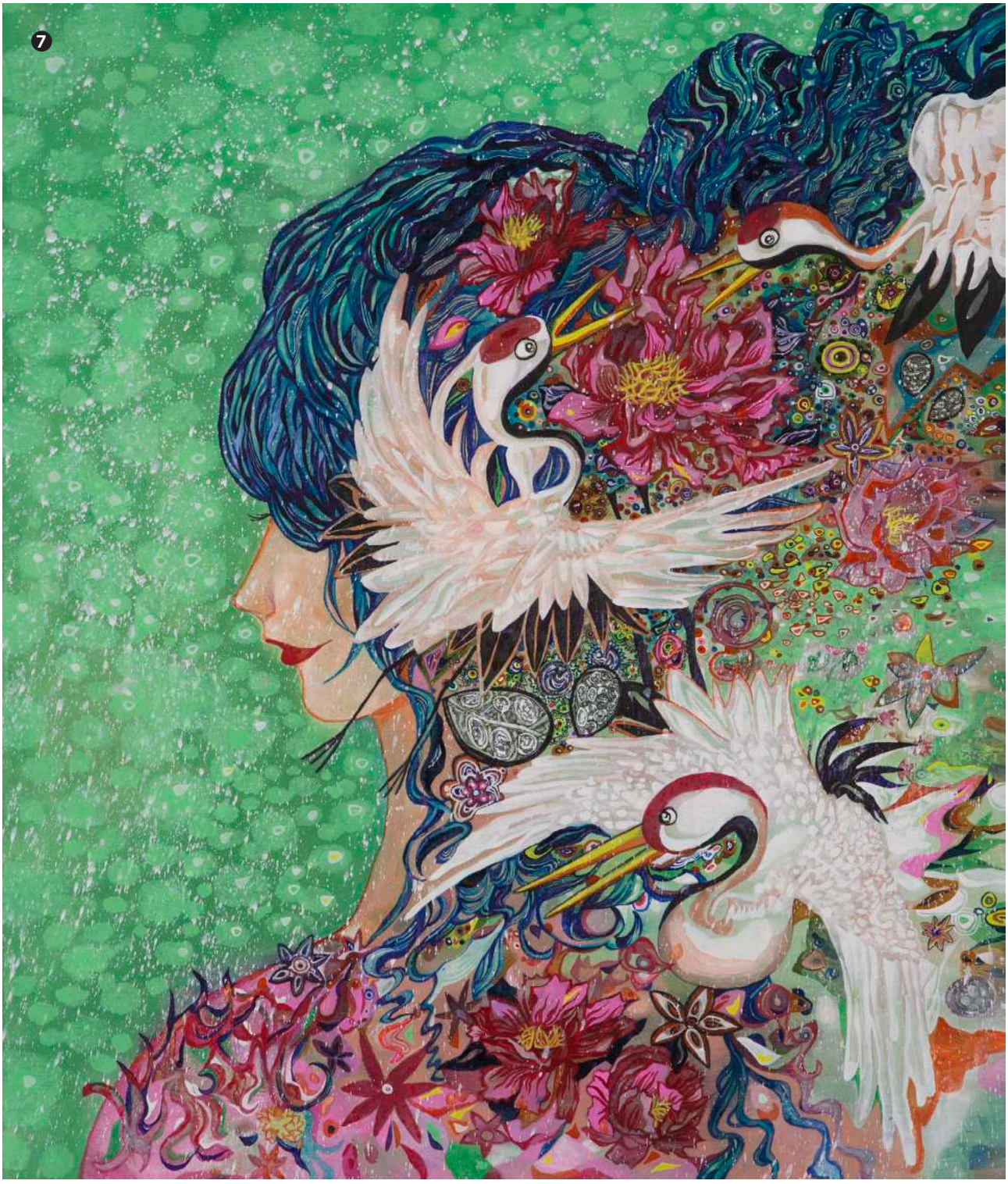
4. <이모 초상화> 임연수, 2018, 종이에 분채, 부업으로 사진 작가를 하고 있는 이모를 표현



5. <물고기 습작> 임연수, 2021, 포토샵 드로잉, 열대어들을 그림



6. <시계 소리> 임연수, 2017, 장지에 물감, 외할머니 집의 새벽 시계소리를 들었을 때의 느낌을 주제로 표현



7. <화조의 여인> 임연수, 2022, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), 학을 주제로 동양의 민화적인 느낌을 살려서 작업



8. <수면> 임연수, 2021, 화선지에 분채, 162.2*130.3(cm), 풀밭위에서 평화로운 잠에 빠진 행복한 상태를 표현



스타일 레퍼런스 1개, 인물 레퍼런스 2개를 넣어 작업, 스타일 레퍼런스는 포토샵 드로잉, 인물 레퍼런스는 외부 이미지



스타일 레퍼런스 1개를 왼쪽의 인물 이미지로 넣고 스타일 레퍼런스를 외부 이미지로 사용하여 이미지를 만들었다.



위와 같은 모델 사진 레퍼런스를 넣고 인물 레퍼런스를 작업했다.



직접 그린 스타일 레퍼런스 1, 2로 총 2개, 인물 레퍼런스 1, 2, 3번 총 3개를 넣어 Sref 2개, Cref 3개를 넣어 작업했다.



직접 그린 스타일 레퍼런스 4번으로 총 1개, 인물 레퍼런스 4번 총 1개를 넣어 Sref 1개, Cref 1개를 넣어 작업했다.



직접 그린 스타일 레퍼런스 3번으로 총 1개, 인물 레퍼런스 4번 총 1개를 넣어 Sref 1개,
Cref 1개를 넣어 작업했다.

프롬프트

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

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

두번째 시도: 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/mQOZqACkxOE --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

세번째 시도: 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

기타 시도 (6장 이미지):

1. 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

2. editorial photography of an south korean man, casual outfit, balenciaga model, bling bling backdrop --sref https://s.mj.run/JB2uw5OoXQg https://s.mj.run/6vBwYeFU1Eg --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

3. 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/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

4. 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

5. 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

6. 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

Mid Journey: 이미지 생성 프롬프트

① 프롬프트

이미지 생성해줘:
1. a south korean man~
2. A full body photograph, a handsome man~
3. a young man aged 25, wearing a large hoodie made of colorful fabric~
4. bling bling black suit, Fashion show circa 1957-1971~
5. a south korean man, editorial photography~
6. editorial photography of an south korean gentle man~

② 이미지 스타일

레퍼런스 스타일:
모델 사진(2컷, 초상권, 연구 목적), 포토샵 일러스트, 동양화 개인 작업

붉은 계열 색상이 과하게 들어가지는 않고, 지나치게 여성스럽지는 않은 알록달록한 그림들, 표현주의 스타일이지만 레퍼런스 간의 조합이 중성적인 느낌으로 사용됨

'비밀을 간직한 미남'의 느낌

③ 상세 설명

세부사항: 눈매와 표정이 날카로운 미남형 외모와 분위기, 날렵하면서도 신비한 분위기

색상, 분위기: '노란색, 파란색, 보라색, 초록색' 등 붉은 계열 제외한 색상의 다채로운 조화, 검정 등 어두운 계열과 조화를 이루어 내도록, 자유로우면서도 도시적인 남성의 분위기, 신비한 비밀을 간직한 듯한 남성의 분위기

구성요소: 풀, 나무와 같은 자연적인 요소, 블랙 수트에 알록달록한 컬러 요소들

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	3	3	3	3	3	3	3
두번째 시도	4	4	3	4	4	3.8	2
세번째 시도	5	5	3	5	4	4.4	1

첫번째 시도에서는 '파리스'에 대한 인물 레퍼런스를 제작하였는데, Q1~Q5 모두 3점이 나왔다. 이미지 자체는 그다지 특색이 있지는 않았지만 무난한 컬러감을 가지고 있고 FaceSwap기능을 통해 인물의 얼굴을 변형했다. 다른 미드저니 이미지들과는 다르게 스타일 레퍼런스의 특색을 잘 반영하지 못한 점이 있다.

두번째 시도에서는 첫번째 시도와는 다르게 스타일 레퍼런스의 특색을 잘 반영하였고, 이미지에 배경 처리에서 나름의 참신함이 돋보인다. (색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2) 인물의 외모를 FaceSwap기능을 통해 수정하여 호감형 외모로 바꿀 수 있었어서 인물 호감도 Q4에서 4점이고, 불쾌한 골짜기가 덜 느껴지는 편이다.

세번째 시도는 미드저니의 줌 아웃 기능을 활용해 스타일 레퍼런스의 특징을 잘 반영한 이미지를 U1에서 만들었다. 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2과 더불어 인물 호감도 Q4에서도 만점이 나온 것이 특징적이며, 세번째 시도의 U1~U4 이미지들 중에서 유독 U1이 높은 점수를 받아서 세번째 시도의 평균이 전반적으로 높게 나왔다. (4.4점)

FaceSwap 기능

미드저니의 FaceSwap 기능은 특정 인물의 얼굴을 다른 이미지에 합성하여 교체할 수 있는 기능이다. 이 기능은 보통 텍스트 프롬프트를 통해 사용자가 원하는 얼굴을 AI가 이미지 안에서 교체하도록 지시할 수 있는 방식으로 작동한다. 하지만 미드저니 자체에는 특정 인물의 얼굴을 지정하여 교체하는 전용 기능이 없고, 프롬프트와 설정을 통해 다양한 방법으로 얼굴 변화를 적용하는 방식이 더 일반적이다.
만약 FaceSwap과 유사한 결과를 미드저니에서 얻고 싶다면, 다음 방법들을 사용할 수 있다.

텍스트 프롬프트 세밀화: 원하는 인물의 외모를 텍스트로 상세하게 기술하고, 이를 바탕으로 AI가 해당 외모를 가진 캐릭터를 생성하도록 할 수 있다.
레퍼런스 이미지 활용: 특정 인물의 얼굴 특징을 반영한 레퍼런스 이미지를 함께 입력해 AI가 이를 참고하도록 만들 수 있다. 미드저니는 이미지와 텍스트를 결합해 결과물을 생성할 수 있다.
다른 툴과의 연계: 미드저니에서 완성된 이미지에 특정 인물의 얼굴을 합성하고 싶다면, 미드저니 외의 툴(예: 포토샵이나 Deepfake 관련 소프트웨어)을 사용할 수 있다. 그런 후 이미지 편집을 통해 결과물을 정교하게 다듬을 수 있다.
미드저니 자체의 FaceSwap 기능에 대한 더 구체적인 업데이트가 필요한 경우, 최신 기능이나 설정이 추가되었는지 확인할 필요가 있다.









첫번째 시도









*작업 일시: 2024년 4월 24일 오후 3시 33분

첫 번째 시도에서는 생성한 이미지 중 U1을 사용하여 캐릭터 컨셉 아트에 대한 베이스로 활용하였다. U1이미지를 선택한 이유는 4개의 이미지 중 가장 미드저니 내에서 이미지 수정이 용이한 형태라고 생각하였기 때문이다. 그러나 U1이미지를 기준으로 이미지를 좀 더 줌 아웃하여 손이 보이도록 수정하고, 얼굴 이미지를 FaceSwap을 사용하여 조금 더 미묘하게 매력적인 형태로 바꾸어 보았다. FaceSwap을 사용할 때는 실물 모델 사진을 활용하였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	3	3	3	3	3	1
U2	3	2	3	3	1	2.4	3
U3	3	2	3	2	3	2.6	2
U4	3	2	3	1	1	2	4

첫번째 시도에서 U1~U4이미지의 특징은 다음과 같다. 전반적으로 평이한 이미지들이 생성되었지만, 그 중에서 가장 나은 선택지를 고르고자 하였다. 4개의 이미지들 중 4점 이상의 점수를 받은 이미지는 없다는 것이 전반적인 특징이다.

U1 (1순위): 전반적으로 평범한 이미지이다. 스타일 레퍼런스의 특색을 잘 반영하지 못했지만, 미드저니 툴 내의 다른 기능을 활용하여 이미지속 인물의 형태를 고치기에 쉬운 형태로 되어 있어 다양한 기능을 활용하여 이미지를 수정하였다. 처음에 나온 인물 이미지는 평이한 외모에 평이한 배경을 가지고 있고, 수정이 용이한 깔끔하고 무난한 형태를 가지고 있어서 전체적으로 3점을 주었다.

U2 (3순위): 마찬가지로 전반적으로 평범하지만, 손의 형태에서 불쾌한 골짜기가 아주 잘 느껴진다. 또한 인물의 팔이 잘린 형태라서 구도가 애매해서 활용하고 싶다는 생각이 들지 않았다. 인물의 외모는 나름대로 호감형이라는 생각이 들기는 했다.

U3 (2순위): 전반적으로 평범하고 배경에 표현된 나무 형태가 재미있기는 하지만, 인물의 몸에 있는 바이올린을 연상시키는 형태가 호감을 주지 않고, 인물과 배경 모두 전반적으로 깔끔하다는 느낌을 주지는 않는다. 이미지가 불쾌하지는 않지만 이미지를 선택하지는 않았다.

U4 (4순위): 이미지 퀄리티가 떨어진다. 손의 형태가 기형적이고 색감이 칙칙한 느낌을 준다. 배경에 있는 요소들이 무엇을 표현하고자 하는지 애매모호하게 느껴져 와닿지 않는다. 인물의 외모도 호감형이라고 느끼지 못했으며, 불쾌한 골짜기가 강하게 느껴진다.

두번째 시도









*작업 일시: 2024년 4월 24일 오후 3시 58분

두번째 시도에서는 전반적으로 색감과 분위기 (Q1)에서 U1~U4 이미지 다 같이 4점 이상의 점수가 나온 것이 특징이다. 그러나 불쾌한 골짜기 (Q5)에서 U2를 제외하고는 모두 불쾌한 골짜기가 잘 느껴졌으며 인물 호감도 (Q4)에서는 모두 2점 미만의 낮은 점수를 받았다. 2점 미만으로 점수를 준 이유는 얼굴 인상이 부자연스럽다고 느꼈기 때문이다. 그러나 상대적으로 더 좋다고 느꼈던 U2이미지에서 모델 사진을 활용한 FaceSwap기능을 통해 연구자가 생각했을 때 더 이상적인 얼굴 형태로 외모를 고쳤다. 나머지 이미지들의 배경처리 등도 재미있었지만 몸 형태 처리방식이 부자연스러워서 U2이미지만을 선택하였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	2	2	1	2	2.2	4
U2	5	4	3	2	5	3.8	1
U3	4	3	3	2	2	2.8	2
U4	4	3	3	1	2	2.6	3

U1 (4순위): 색감이 전반적으로 칙칙하고 조명이 어둡다. 인물의 느낌은 평이하면서도 흔한 느낌이다. 배경 처리가 마치 산 속의 풍경을 사진으로 찍어 놓은 듯한 모습이 약간 위화감을 주면서 잘 보이지 않는 왼쪽 손의 형태도 기괴한 느낌을 준다.
U2 (1순위): 색감과 분위기가 무늬나 패턴, 추상화적으로 표현되면서도 불쾌감을 주지 않고, 인물의 외모도 수정이 용이한 느낌이다. 몸이 딱 상반신까지만 나와있어 몸의 형태가 부자연스럽게 표현된 부분은 거의 느껴지지 않는다. 이후 FaceSwap으로 얼굴 느낌을 수정하였다.
U3 (2순위): 색감과 분위기가 매력적이지만 허리까지 표현된 몸의 형태가 부자연스럽고, 손의 형태도 불쾌한 골짜기가 느껴진다. 인물의 외모가 나쁘지는 않지만 허리 부분 몸의 형태에서 불쾌감을 느꼈다. 그러나 배경 처리는 U2 못지 않게 재미있는 느낌이었다.
U4 (3순위): U1과 마찬가지로 산속의 한 장면을 사진으로 찍은 듯한 모습에서 위화감을 느꼈고, 몸의 형태가 기형적이면서도 오른쪽 손이 보이지 않아서 기괴한 느낌을 준다. 인물 호감도(Q4)가 1점인 이유는 기괴한 몸의 형태와 평이한 외모 때문이다. U1과 같이 기형적인 느낌이 강하다.
배경에 있는 요소들이 무엇을 표현하고자 하는지 애매모호하게 느껴져 와닿지 않는다. 인물의 외모도 호감형이라고 느끼지 못했으며, 불쾌한 골짜기가 강하게 느껴진다.

세번째 시도 (U1 최종선택)









*작업 일시: 2024년 4월 24일 오후 4시 20분

세번째 시도에서는 U1의 평균이 4.6이고 나머지 이미지들 점수 평균이 3점 미만으로 편차가 심한 것이 특징이다. U1~U4의 행위표현 (Q3)에서 모두 3점인 이유는 표현된 이미지속 인물이 모두 카메라를 쳐다보고 있는 평이한 표현을 했기 때문이며, 나머지 질문 항목에서는 U2~U4 모두 5점 미만의 점수를 받았다. U1이미지를 선택한 이유는 인물호감도 (Q4)가 매우 높다는 생각이 들었기 때문이다. 또한 U1에서 인물의 외모가 아름답게 표현되었기 때문에 각 질문의 나머지 항목들도 좋게 보이는 특징이 있다. 그러나 3장 스토리의 컨셉 아트로 U1을 활용하기 위해 16번의 이미지 줌 아웃 시도를 하였다는 것이 특징이다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	5	3	5	5	4.6	1
U2	2	2	3	2	3	2.4	3
U3	2	2	3	2	3	2.4	3
U4	2	2	3	2	4	2.6	2

U1 (1순위): 인물에 대한 높은 호감도를 느꼈고, 배경의 조형성도 흥미로워서 행위 표현 (Q3)외에는 모두 5점이며, 미드저니 내부에서 16번의 줌 아웃 시도와 그 이후 약간의 포토샵 수정을 통해 3장 스토리 컨셉아트로 활용하였다.
U2 (3순위): 배경의 나무 표현이 너무 현실적인 표현이라 매력적이지는 않으며, 인물의 외모가 평이하며 조형성도 평이하다. 딱히 불쾌한 골짜기는 느껴지지 않는다.
U3 (3순위): U2와 마찬가지로 배경의 조형성도 평이하며 인물도 딱히 매력적이지는 않다. 전반적으로 평범한 느낌이다.
U4 (2순위): U2, U3와 마찬가지로 평범하지만 몸의 표현이 조금 더 자연스러워서 불쾌한 골짜기에서 4점을 주었다. 그러나 U1 (1순위)에 비하면 매우 평범한 느낌이다.

파리스는 그리스 신화 속 트로이의 왕자로, 아프로디테, 헤라, 아테나 세 여신 중 가장 아름다운 여신을 뽑는 '파리스의 심판'에서 아프로디테를 선택해 황금 사과를 건네고, 그 대가로 스파르타의 왕비 헬레네를 얻게 된다. 그러나 이 일로 인해 트로이 전쟁이 일어나게 된다.

세번째 시도 (U1 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 아는 이모의 초상화를 그린 작업, 이모의 직업은 사진 작가



Cref(인물 레퍼런스) 오른쪽의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용

Sref(스타일 레퍼런스)




Cref(인물 레퍼런스)






Prompt
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/RvzsdqkAltw https://s.mj.run/ZEsMT9olQ9g --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 2:3

U1 (1순위)에 대한 줌 아웃 시도를 표현한 9장의 이미지













기타 시도1: “나는야 바닷가에서 노래하는 시인, 자유로운 영혼”

스타일 레퍼런스: 5, 인물 레퍼런스: 4 사용



기타 시도2: “나는 계곡에서도 노래하는 시인이야”

스타일 레퍼런스: 6, 인물 레퍼런스: 4,5 사용



기타 시도3: “(두리번 두리번) 아프로디테님이 어디 있지?”

스타일 레퍼런스: 1, 3, 5, 인물 레퍼런스: 5, 6사용



기타 시도4: “나는 핫플레이스를 돌아다니는 게 너무 좋아”

스타일 레퍼런스: 1, 3, 5, 인물 레퍼런스: 5, 6사용

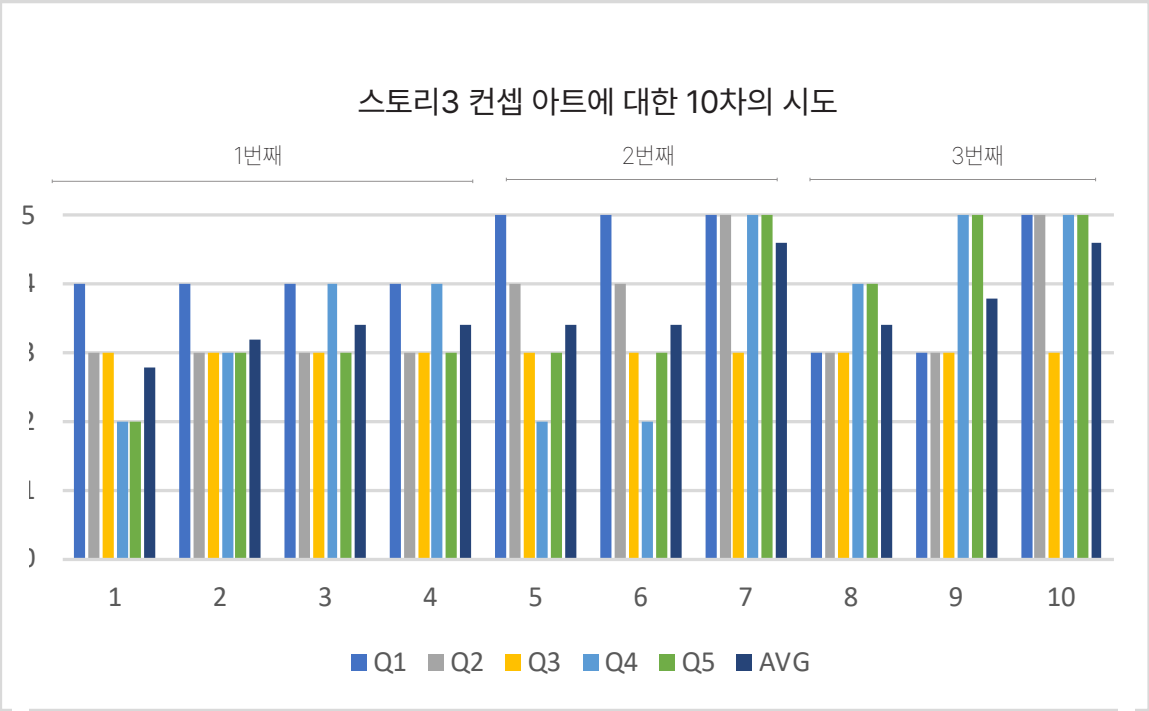


기타 시도5: “심판은 머리 아픈 일이야, 좀 쉬고 싶어”
스타일 레퍼런스: 7, 인물 레퍼런스: 5, 6사용



기타 시도6: “저는 여신님이 하시는 말씀이라면 무엇이든지 따를게요”

스타일 레퍼런스: 7, 8, 인물 레퍼런스: 5, 6사용



스토리3에서는 1~10차의 시도의 점수편차가 거의 나지 않고 무난하게 나타나는 편이었다. 1~2장과 마찬가지로 3장에서도 여러 프롬프트 시도를 10개의 시도로 요약했으며, 1~4까지 첫번째 시도, 5~7까지 두번째 시도를 의미하고, 8~10까지 세번째 시도를 의미한다. 스토리3의 10차의 시도에서 특징적인 것은 1~2장에 비해 점수 간의 편차가 거의 나지는 않지만 1차 시도~6차 시도까지의 점수 평균이 거의 비슷하며 7차 시도때 Face Swap기능을 통해 점수가 높은 이미지를 생성했다가 8차 시도의 평균이 1~6차 시도의 평균과 거의 비슷하다는 점이다. 이후 9~10차 시도 (세번째 시도)에서 이미지 줌 아웃을 하면서 다채로운 조형적 효과들이 나타나면서 점수 평균이 점점 올라갔다는 특징이 있다. 3장에서는 '파리스'캐릭터와 관련된 컨셉 아트를 제작하면서 리커트 척도의 점수 차가 크게 벌어지지는 않는 특징적인 이미지를 표현하고자 한 점이 있으며, 참고로 스토리3 컨셉 아트 제작 프로세스 1~10차 시도의 평균의 평균은 3.6점이다.

4. 저울질



나는 파리스다. 평범한 사과 농장에서 살고 있던 나는, 에리스가 황금사과를 훔쳐가면서 모든 사건의 중심에 서게 됐다. 부모님이 운영하는 농장에는 황금빛으로 빛나는 신비한 사과가 자랐는데, 그 사과는 전설에 따르면 소원을 이루어준다고 한다. 에리스는 그 사과 중 하나를 훔쳐 갔고, 나는 그것을 되찾기 위해 이 결혼식장까지 오게 된 것이다.

결혼식장에 도착하자 여신들의 시선이 나를 향했다. 헤라, 아테네, 아프로디테. 이 세 명의 여신들은 나를 주목하며, 각자의 목적을 숨기지 않았다. 헤라가 먼저 나에게 물었다. "파리스님, 이 황금사과가 정말 당신의 것인가요?" 나는 그녀에게 설명했다. 사실 이 황금사과는 우리 농장에서 자란 것이지만, 부모님이 돌본 덕분이지 내가 특별히 주인이라고 할 수는 없다고. 하지만 에리스가 그것을 훔쳐갔고, 나는 그 사과를 되찾고 싶다고 말했다.

아테네가 갑자기 얼굴을 붉히며 나를 알아보는 듯한 표정을 지었다. "파리스... 나를 기억하지 못하나요?" 그녀는 나와 과거에 만난 적이 있는 듯한 느낌을 주었지만, 나는 솔직히 기억이 나지 않았다. 그녀는 에리스가 결혼식에 나타나 사과를 던지고 사라졌다고 말했다.

그때부터 상황이 점점 더 복잡해졌다. 황금사과를 두고 세 여신이 나에게 선택을 강요했다. 헤라는 나에게 부와 권력을 약속했다. "나는 가정과 결혼의 여신이자 패션 사업가입니다. 당신이 나를 선택한다면, 엄청난 부와 권력을 얻게 될 것입니다. 대통령도 감히 넘보지 못할 부를 드리겠어요. 파리스님은 입양아에 시골 농부의 아들이지만, 나와 함께라면 아시아의 군주가 될 수 있을 것입니다."

아테네는 나를 바라보며 다른 제안을 내놓았다. "파리스님, 나는 당신을 좋아합니다. 나는 지혜의 여신입니다. 미래를 볼 수 있는 능력이 있죠. 곧 한국에 전쟁이 일어날 것입니다. 만약 내가 당신의 편이라면, 당신은 그 전쟁에서 승리하고 전 세계에 존경받는 위인이 될 수 있습니다. 명예와 존경, 그것이야말로 진정한 성공이 아닐까요?"

마지막으로 아프로디테가 나를 바라보며 말문을 열었다. "파리스님, 만약 저에게 황금사과를 주신다면, 세상에서 가장 아름다운 여인을 당신께 드리겠습니다. 저는 사랑과 미의 여신으로서, 전 세계에서 가장 아름다운 여인을 알고 있습니다. 당신은 그 여인과 함께 진정한 사랑을 얻을 수 있을 것입니다."

세 여신은 각자 자신만의 방식으로 나에게 제안을 했다. 부와 권력, 명예, 그리고 사랑. 나는 그들의 말을 들으며 고민에 빠졌다. 너무나 아름다운 세 여신들, 그리고 그들이 내놓은 유혹적인 제안들 사이에서 나는 누구를 선택해야 할지 알 수 없었다.

연구 범위

4장 스토리에서는 '저울질하는 파리스'와 관련한 컨셉 아트를 제작하고, 1~5점 사이의 점수를 매겨서 만족도가 높게 나타나는 이미지들을 파악한다. 만들어본 이미지들 중 가장 괜찮다고 생각되는 이미지를 4장 스토리에 대한 컨셉 이미지로 사용한다. 4장 컨셉 아트도 1~3번째 시도로 나뉘며, '반드시' 저울이 포함된 남자의 이미지로 뽑고자 노력하였다. 마찬가지로 1~2번째 시도에서 테스트 이미지를 만들었으며 마지막 3번째 시도에서 연구자의 의도에 맞는 이미지를 뽑을 수 있었다.

대상

'저울질하는 남자', '저울과 함께 있는 남자'와 어울리는 4장 컨셉 아트를 제작한다. "과연 3여신 중에서 누가 가장 아름다운가?"하고 행복한 고민을 하고 있는 듯한 파리스의 모습을 표현하고자 했다. 첫번째 시도는 연인 사이를 표현한 두 이성의 모습을 그린 미드저니 이미지를 제작하였고, 두번째 시도는 첫번째 시도의 인물 레퍼런스를 바탕으로 저울질하는 남성의 모습을 표현한 이미지를 시도하였고, 세번째 시도는 최종 아웃풋이 될 저울질하는 남성의 모습을 잘 표현한 이미지를 추출하였다. 4장 스토리라인은 아프로디테, 헤라, 아테네 3여신을 두고 파리스의 내적 갈등을 표현한 글을 쓰고자 하였다.

방법

4장에서도 스타일 레퍼런스(Sref), 인물 레퍼런스(Cref)이미지를 사용하고 프롬프트를 만들어서 이미지를 추출하였다. 미드저니만을 활용한 다소 복잡한 프로세스가 포함되어 있으며 첫번째 시도에서 두 이성을 표현한 이미지를 다양한 레퍼런스를 활용하여 만들었다가, 첫번째 시도의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용하여 2, 3번째 시도에서 저울질하는 남성의 이미지를 만들었다. 미드저니의 경우 인물 레퍼런스를 활용하더라도 마치 스타일 레퍼런스처럼 인물 이미지의 색감이나 분위기가 어느 정도는 표현되는 점이 있어서 이 점을 활용하고자 하였다. 프롬프트에 '저울'이라는 단어를 포함하여 인물 레퍼런스의 특징을 그대로 반영한 채로 저울질하는 듯한 인물의 모습을 표현할 수 있었다. 4장에서도 각 시도에서 스타일 레퍼런스(Sref), 인물 레퍼런스(Cref)이미지를 다르게 사용하면서 이미지를 제작하였다.



1. <두 연인> 임연수, 2023, 포토샵 드로잉, 파리스와 아프로디테의 관계를 표현



2. <파리스의 선택> 임연수, 2023, 장지에 분채, 파리스가 3여신을 심판하는 장면을 표현



3. <벚꽃> 임연수, 2024, 장지에 분채, 산뜻한 봄의 향기를 생각하면서 그림



6. <시계 소리> 임연수, 2017, 장지에 물감, 외할머니 집의 새벽 시계소리를 들었을 때의 느낌을 주제로 표현



스타일 레퍼런스 2개, 인물 레퍼런스 1개를 넣어 작업, 스타일 레퍼런스는 포토샵 드로잉 1개와 '파리스의 선택' 동양화



스타일 레퍼런스1개, 인물 레퍼런스 2개를 넣어 작업, 스타일 레퍼런스는 '파리스의 선택' 동양화



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



10장 스토리의 컨셉 아트로 스타일 레퍼런스 3개, 인물 레퍼런스 3개를 넣었다.



스타일 레퍼런스 3개 (1, 2, 3) , 인물 레퍼런스 3개 (1, 2, 3)를 넣어 작업했다.



스타일 레퍼런스 1개, 인물 레퍼런스 1개를 넣어 파리스 컨셉 아트를 제작했다. (3장 스토리 참고)

프롬프트

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

첫번째 시도: Photorealistic, editorial-style image of a South Korean couple. The beautiful woman with long, wavy hair wears a delicate pastel dress with silver accessories. The handsome man, with short dark hair, a defined jawline, and a red scarf on his head, wears a sleek silver outfit. They are riding a majestic peacock, their faces filled with awe and wonder. The couple shares an intimate moment as they sit closely, bathed in soft natural morning light, against a vibrant blue backdrop in a serene outdoor setting. --sref https://s.mj.run/Mt0QqFeWW5k https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A https://s.mj.run/mpyy_dvrikI --cref https://s.mj.run/GYr5nU-av3M https://s.mj.run/54lkJBUcw4g https://s.mj.run/GHOwz8vuStY --s 50 --v 6.1 --ar 2:3 (스타일 레퍼런스 1, 2, 3번, 인물 레퍼런스 1, 2, 3번)

두번째 시도: weighing, 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 --ar 3:2 --s 50
(스타일 레퍼런스 4, 2번, 인물 레퍼런스 4, 5, 6번)

세번째 시도: 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 --ar 3:2 --s 50
(스타일 레퍼런스 4, 2번, 인물 레퍼런스 4, 5, 6번)

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	4	3	3	4	2	3.2	2
두번째 시도	3	3	2	3	1	2.4	3
세번째 시도	5	5	3	5	2	4	1

첫번째 시도의 경우 색감과 분위기가 레퍼런스 스타일을 잘 반영하고 있으며 (색감과 분위기 Q1), 특별히 새로운 영감을 주지는 않는 걸로 판단하였다 (아이디어성 Q2), 대신에 인물의 외모가 매력적이었다. 불쾌한 골짜기 Q5점수에서 2점을 받은 이유는 몸의 형태가 기형적이었기 때문이었다.

두번째 시도의 경우 1~3번째 시도 중 가장 낮은 점수를 받았는데 그 이유는 색감과 분위기 Q1이 다른 시도들에 비해서는 그다지 환상적이지 않으며, 인물의 행위 Q3에서 인물이 무슨 행위를 하고 있는지 알기를 어렵다. 인물 호감도 Q4에서는 인물이 완전한 실사 느낌을 표현하고 있지 않아서 별로 매력적이지 않다고 생각하였다. 불쾌한 골짜기 Q5에서는 1점으로 세번의 시도 중 가장 낮은 점수였는데, 딱 봐도 부자연스러운 인물의 형태가 눈에 띄었기 때문이다.

세번째 시도에서는 가장 높은 순위를 차지하였는데, 그 이유는 세번째 시도에서 U1의 이미지가 유독 눈에 띄게 매력적이었기 때문이었다. 따라서, 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2, 인물 호감도 Q4에서 모두 5점을 주었으며, U1을 포함해서 모든 이미지가 약간씩은 불쾌한 골짜기가 느껴졌기 때문에 Q5에서 2점을 받았다. 그러나 세번째 시도의 평균은 4점으로, U1의 영향으로 점수가 높아졌다.

첫번째 시도









*작업 일시: 2024년 10월 1일 오후 6시 17분

첫번째 시도에서는 비슷한 포즈와 분위기의 인물이 4가지 버전으로 나왔는데, 4개의 이미지 모두 불쾌한 골짜기 Q5에서 낮은 점수를 받았다. 색감과 분위기 Q1에서는 비교적 높은 점수가 나온 데에 비해서 손이나 몸의 형태가 약간 부자연스럽다. 행위 표현이 4개의 이미지 모두 비슷해 보여서 행위 표현 Q3에서 모두 3점을 주었다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	4	3	4	2	3.4	1
U2	4	3	3	3	2	3	3
U3	4	3	3	4	2	3.2	2
U4	4	4	3	4	2	3.4	1

이 4개의 이미지를 비교해 보면, 파란색과 초록색이 중심을 이루며 판타지적 분위기를 강조하는 공통점이 있다. 배경에는 꽃이 만개한 나뭇가지들이 있어 로맨틱하고 신비로운 느낌을 준다. 상단 이미지 두 개는 나뭇가지나 꽃들이 더 분명하게 나타나 자연적인 배경이 두드러지는 반면, 하단 두 이미지는 주로 공작의 깃털이 주요 배경 요소로 사용되었다.

캐릭터 디자인은 네 이미지 모두 같은 두 캐릭터가 등장하며, 화려한 의상과 액세서리를 착용하고 있다. 두 캐릭터가 서로 밀착한 포즈를 취하고 있어 친밀한 분위기가 전해진다. 하지만 캐릭터의 표정과 모자, 머리 장식이 약간씩 다르다.

의상과 소품은 남성 캐릭터는 은색의 갑옷과 붉은 리본 모자를, 여성 캐릭터는 연분홍색 드레스를 입고 있으며, 이 드레스는 모두 비슷한 스타일로 장식이 되어 있다. 하지만 상단과 하단 이미지에서 여성 캐릭터의 드레스와 남성 캐릭터의 갑옷 디테일이 조금씩 다르다.

전반적인 분위기는 모든 이미지가 동화적이고 로맨틱한 분위기를 형성하며, 화려하고 고풍스러운 스타일을 강조한다. 상단 이미지에서는 자연스러운 배경 요소와 캐릭터의 감정 표현이 두드러져 더 서정적인 느낌을 주는 반면, 하단 이미지는 더 정적이고 균형 잡힌 구도에 초점을 맞추어 조금 더 클래식한 분위기를 자아낸다.

이 이미지는 동화적인 요소와 현대적인 디자인 감각을 결합한 미드저니의 독특한 스타일이다.

두번째 시도









*작업 일시: 2024년 10월 1일 오후 7시 48분

두번째 시도에서는 U1~U4 모두 4순위를 맞았다. 마찬가지로 색감과 분위기는 화려한데에 비하여 4개의 이미지 다 불쾌한 골짜기가 너무 심하게 느껴지고, 행위표현 Q3에서는 인물의 행위가 부자연스럽고 미드저니의 의도를 읽을 수가 없다. 아이디어성 Q2와 인물 호감도 Q4에서는 나름의 상징성이 있으며 인물의 외모가 불쾌한 인상을 주지는 않아서 3점을 받았다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	3	2	3	1	2.6	4
U2	4	3	2	3	1	2.6	4
U3	4	3	2	3	1	2.6	4
U4	4	3	2	3	1	2.6	4

이 4개의 이미지를 비교해 보면 다음과 같은 공통점과 차이점이 있다.

4개의 이미지는 모두 화려한 색채와 추상적인 배경을 공유하며, 중성적인 외모의 캐릭터와 투명한 소재의 의상을 활용하여 초현실적인 분위기를 연출합니다. 배경은 단순한 파란색에서 복잡한 패턴으로, 소품은 저울에서 체인으로 다양하게 활용되며, 의상 또한 디테일에서 차이를 보입니다. 캐릭터는 신비로운 표정과 함께 소품과 상호작용하며 각 이미지마다 미묘하게 다른 분위기를 자아냅니다. 전반적으로 현실과 동떨어진 환상적인 세계를 표현하고 있습니다.

핵심 요약:

공통점: 화려한 색채, 추상적 배경, 중성적 캐릭터, 투명 의상, 초현실적 분위기
차이점: 배경, 소품, 의상의 디테일, 분위기의 미묘한 차이
전체적인 느낌: 현실과 동떨어진 환상적인 세계

세번째 시도 (U1 최종선택)









*작업 일시: 2024년 10월 1일 오후 7시 56분

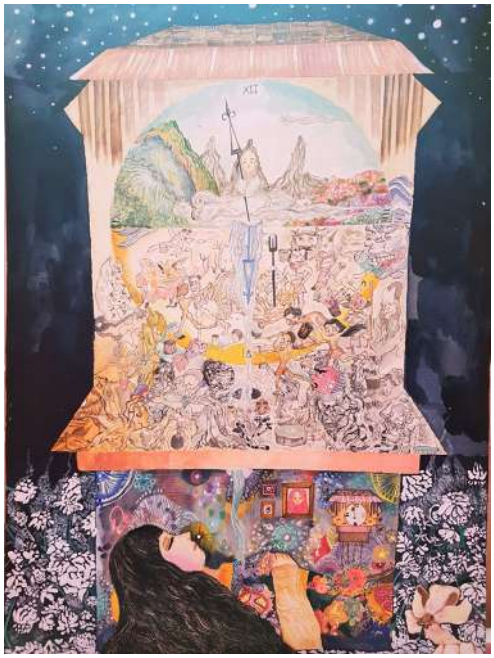
세번째 시도에서는 U1이미지가 평균 4점으로 압도적으로 높은 점수를 받았다. 그 이유로는, 4개의 이미지 모두 다 색감과 분위기를 잘 표현하고 있지만 아이디어성 Q2에서 U1이미지가 더 감각적이면서도, 인물 호감도 Q4에서 U1이미지가 더 사실적이면서도 호감을 주는 이미지를 가지고 있다. 불쾌한 골짜기 Q5에서 U1이미지도 손의 형태가 기형적이기는 하지만 U2~U4보다는 이미지에서 상대적으로 불쾌한 골짜기가 덜 느껴진다. 이후 U1이미지는 이미지 베리 리전 (Vary region)을 통해 손의 형태를 수정했고, 여러 번의 줌 아웃 시도를 통해 인물의 전신이 다 보이도록 만들었다. 이미지 줌 아웃을 통해 배경 부분에 약간 특이한 조형적 요소를 추가할 수 있었다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	5	3	5	2	4	1
U2	4	2	3	3	1	2.6	2
U3	4	2	3	3	1	2.6	2
U4	4	2	3	3	1	2.6	2

U1부터 U4까지의 이미지는 동일한 인물을 다양한 스타일과 배경으로 표현하고 있다. U1에서는 검은색 의상을 입고 벽에 기대어 있는 모습을, U2에서는 회색과 분홍색 의상으로 저울을 들고 있으며, U3에서는 검은색과 흰색의 줄무늬 의상으로 저울을 들고 있다. U4에서는 검은색 의상으로 양팔을 벌리고 있으며, 발밑에는 다양한 색상의 천이 깔려 있다. 각 이미지에서 인물은 다른 표정과 포즈를 취하고 있으며, 의상과 액세서리 또한 다르게 표현되어 있다. 배경 역시 각 이미지마다 색상과 패턴이 달라 전체적으로 다채로운 느낌을 준다. 이 콜라주는 동일한 인물을 다양한 스타일로 표현하여 인물의 다양한 면모를 보여준다.

세번째 시도 (U1 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 두 이미지 다 동양화 작품으로 신비로운 분위기를 표현하고자 함





Cref(인물 레퍼런스) 아래 3개의 이미지들을 인물 레퍼런스로 활용







아름다운 아프로디테, 지혜로운 아테네, 권력을 약속하는 헤라, 각기 다른 매력을 지닌 세 여신 앞에서 파리스는 어떤 선택을 해야 할지 깊은 고민에 빠진다.

세번째 시도 인물 레퍼런스 프롬프트

❶ Prompt

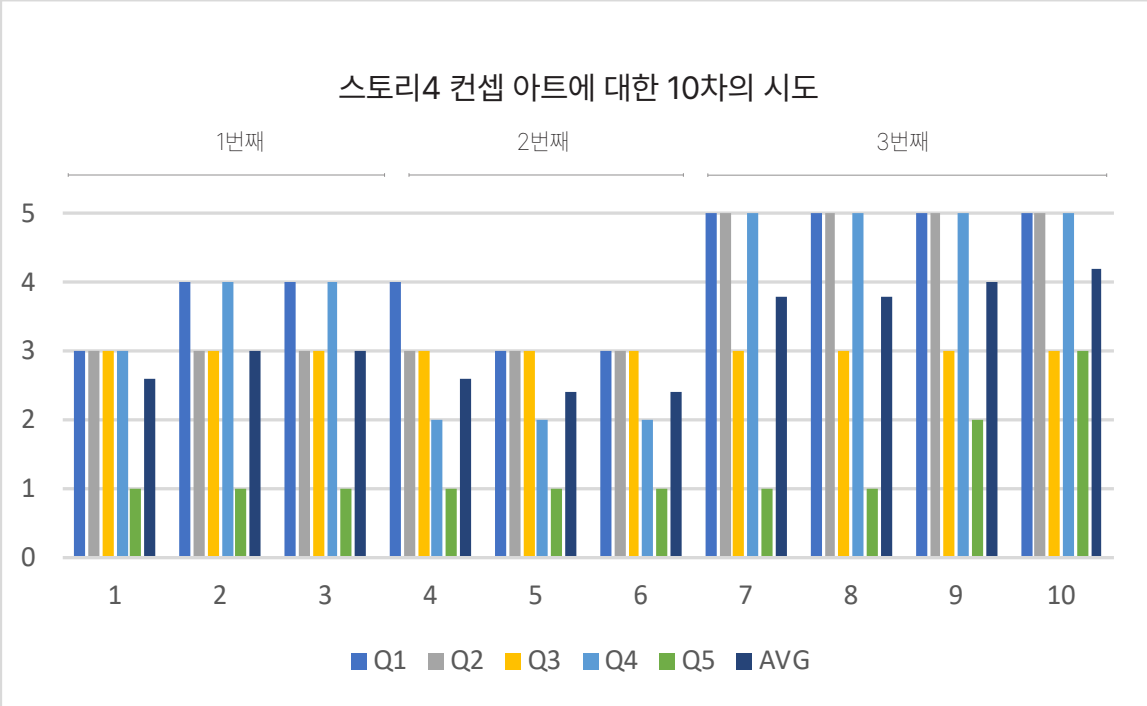
Paris meeting the three goddesses again, mythical setting, intense atmosphere, classical attire, editorial photography --sref https://s.mj.run/7_FOqNfln08 https://s.mj.run/NbXpqqUz-2w https://s.mj.run/d6Rhsq75vAY --cref https://s.mj.run/5SVxgmhCGgg https://s.mj.run/uwSJ376n-ys https://s.mj.run/X4K7yV9az_E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

❷ Prompt

Photorealistic, editorial-style image of a South Korean couple. The beautiful woman with long, wavy hair wears a delicate pastel dress with silver accessories. The handsome man, with short dark hair, a defined jawline, and a red scarf on his head, wears a sleek silver outfit. They are riding a majestic peacock, their faces filled with awe and wonder. The couple shares an intimate moment as they sit closely, bathed in soft natural morning light, against a vibrant blue backdrop in a serene outdoor setting. --sref https://s.mj.run/Mt0QqFeWW5k https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A https://s.mj.run/mpyy_dvrikI --cref https://s.mj.run/GYr5nU-av3M https://s.mj.run/54IkJBUcw4g https://s.mj.run/GHOwz8vuStY --s 50 --v 6.1 --ar 2:3

❸ Prompt

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/mQOZqACkxOE --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50



스토리4에서는 3여신을 두고 고민하는 파리스를 그린 컨셉 아트를 표현하였다. 1~3차까지는 첫번째 시도이고, 4~6차까지는 두번째 시도이다. 7~10차는 세번째 시도이고, 이 표에서 특징적인 것은 1~6차 시도까지의 리커트 점수가 전반적으로 매우 낮게 나온 것에 비해 세번째 시도에 해당하는 7~10차 시도에서는 행위 표현 Q3, 불쾌한 골짜기 Q5를 제외하고는 전반적으로 점수가 매우 높게 나왔다는 점이 있다. 7~10차 시도에서 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2, 인물 호감도 Q4에서는 모두 5점으로 만점이 나왔으나, 이미지에 있어서 손가락 표현이 부정확하고 기형적이라서 여러 번의 Vary Region시도를 통해 손가락을 반복 수정하고 이를 포토샵으로도 옮겨서 조금 더 수정했다는 점도 있다. 참고로 스토리4 컨셉 아트 제작 프로세스 1~10차 시도의 평균의 평균은 3.2점이다. 이는 1~6차 시도 (첫번째 시도, 두번째 시도)에서 이미지가 아름답게 잘 표현되지 못하는 과정을 겪었기 때문이지만, 프롬프트를 반복적으로 입력하는 과정에서 우연적 효과를 통해 7~10차 시도 (세번째 시도)에서 만족스러운 이미지를 얻을 수 있었다.

5. 선택받은 아프로디테



나(아프로디테)는 파리스의 눈빛이 흔들리는 것을 느꼈다. 내 앞에는 황금사과가 있었고, 나는 그가 누구를 선택할지 긴장하며 기다리고 있었다. 파리스가 입을 열며 말했다. "가장 아름다운 여신께, 이 황금사과를 바칩니다." 그의 말이 끝나자마자, 내 심장이 두근거리며 승리의 순간을 실감했다.

"감사해요, 파리스님." 나는 그에게 감사를 표했지만, 마음속에는 이미 자신감이 가득 차올랐다. 사랑과 미의 여신으로서 나는 당연히 선택될 수밖에 없었다. 하지만 그 순간, 옆에 있던 헤라와 아테네의 표정이 내 눈에 들어왔다. 헤라는 분노를 참으려 애쓰는 듯 보였고, 아테네는 눈에 눈물이 맺힌 채 나를 쳐다보았다. 그들의 마음을 읽는 건 어렵지 않았다. 헤라는 권력과 지위를 걸고 파리스에게 제안을 했고, 아테네는 명예와 전쟁에서의 승리를 약속했지만, 결국 나는 사랑과 아름다움으로 그들의 모든 것을 이겼다.

하지만 그들의 반응은 나를 조금 불편하게 했다. 특히 아테네의 상처받은 표정은 내 마음 한구석을 찌르듯 했다. 나는 사랑과 미의 여신으로서 모든 이에게 사랑을 전해야 하지만, 이런 상황에서 그들의 마음을 아프게 한 것은 내 뜻이 아니었다. 그러나 황금사과를 얻은 순간, 나는 이 승리를 기뻐할 수밖에 없었다.

파리스가 나를 선택한 것은 그의 운명이었고, 나는 그 운명을 받아들였다. 이제 그에게 약속한 것을 지켜야 할 때다. 세상에서 가장 아름다운 여인을 그에게 주겠다고 했지만, 내 마음은 점점 그를 향해 기울어가고 있었다. 황금사과는 내 것이 되었고, 나는 승리했다. 그러나 이 승리가 과연 나에게 영원한 만족을 줄지, 그건 아직 모른다.

헤라와 아테네가 떠나는 모습을 보며 나는 그들에게 미안함을 느꼈지만, 그 감정이 승리의 기쁨을 완전히 잠식할 수는 없었다. 이 순간, 나는 여신들의 경쟁에서 이겼고, 파리스가 나를 선택했다. 이제는 그와 함께 이 새로운 관계를 어떻게 이끌어갈지 고민할 시간이었다.

연구 범위

‘파리스에게 선택받은 아프로디테’라는 주제로 상징적 이미지를 제작하여 1~3차 시도로 나누어 이미지를 평가한다. 1차 시도에서는 벚꽃 테마 아프로디테 컨셉 아트를 제작하고, 2차 시도에서는 스타일 레퍼런스만으로 인물 이미지를 제작한다. 1차와 2차 시도에서의 이미지를 인물 레퍼런스로 사용하여 3차 시도에서 5장 스토리 아프로디테 컨셉 아트를 제작한다. 5장 스토리 컨셉 아트는 5월 16일 오후 4시 9분에 생성한 3차 시도의 U3이미지이다. 그 외에도 기타 시도 편에서 아프로디테를 표현한 다른 컨셉 아트들을 소개하면서 마무리한다.

대상

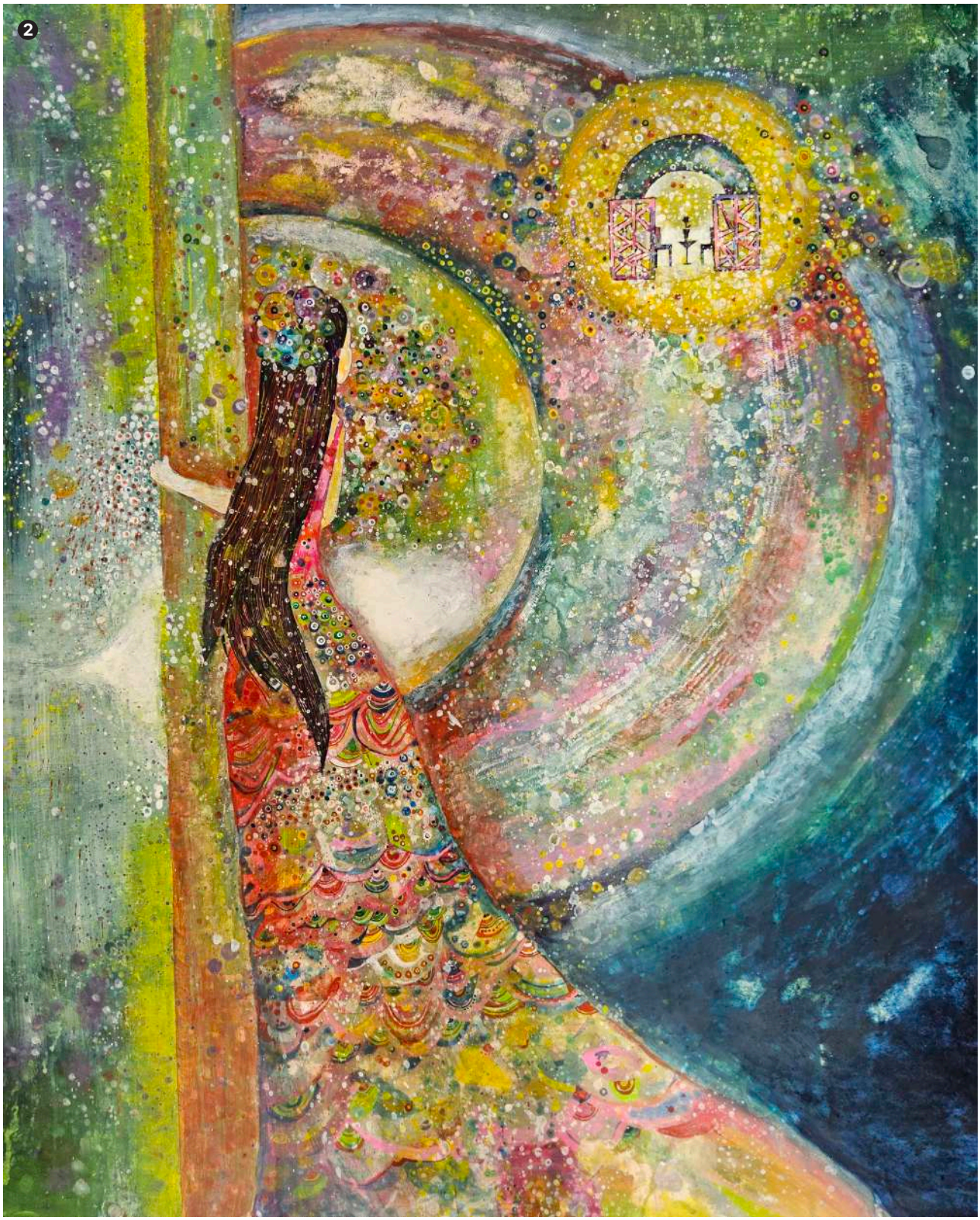
5장 스토리에 어울리는 아프로디테 컨셉 아트를 제작한다. “나는 파리스에게 선택받았어, 그와의 약속을 이루어주는 신비한 마법을 미쓰월드 텔레포트 터미널에 불어넣을거야”라고 말하는 듯한 아프로디테의 모습을 표현하고자 한다. ‘미쓰월드’란 ‘파리스의 심판’ 현대적 해석 일화에서 테티스의 성대한 결혼식이 열렸기도 하고, 올림푸스 산이 함께 공존하는 신비한 바닷가를 의미한다. 스토리의 세부적인 설정에서 아프로디테는 예전에 그녀의 하늘 위 개인 공간에 미쓰월드로 향하는 신비한 텔레포트 터미널을 설계하는데, 이후 2030년 그녀가 테티스의 결혼식에서 파리스에게 선택받으면서, 테티스의 결혼식이 끝난 뒤 그녀의 집에 가서 그녀의 개인공간에 있는 텔레포트 터미널을 어루만지며 기뻐하는 모습을 표현하고자 했다. 이 이미지에서는 프롬프트의 스타일 레퍼런스의 특징을 아주 잘 반영한 그림이 나왔다. 5장 스토리라인은 아프로디테의 시점에서 쓰여진 글이다.

방법

5장에서는 스타일 레퍼런스(Sref) 2개와 인물 레퍼런스(Cref) 2개를 활용하여 이미지를 제작하였다. 1차 시도와 2차 시도에서는 각기 다른 인물 레퍼런스를 바탕으로 아프로디테의 이미지를 창출하는 과정을 다루고 있으며, 이 과정에서 인물의 고유한 스타일과 분위기를 다양한 시각으로 표현하고자 했다. 기타 시도에서는 아프로디테의 다른 컨셉을 살려, 전통적 이미지에서 벗어난 독창적으로 표현하고자 한 해석의 아프로디테 이미지들을 추가로 다루고 있다. Sref와 Cref의 이미지는 이후 장에서 자세히 확인할 수 있으며, 이번 장에서도 각 시도마다 레퍼런스 이미지를 새롭게 시도하며 다양한 접근을 통한 결과물을 생성하였다.



1. <심상> 임연수, 2021, 장지에 분채, 91.0*72.7(cm), 물그림자와 벚꽃을 주제로 그림



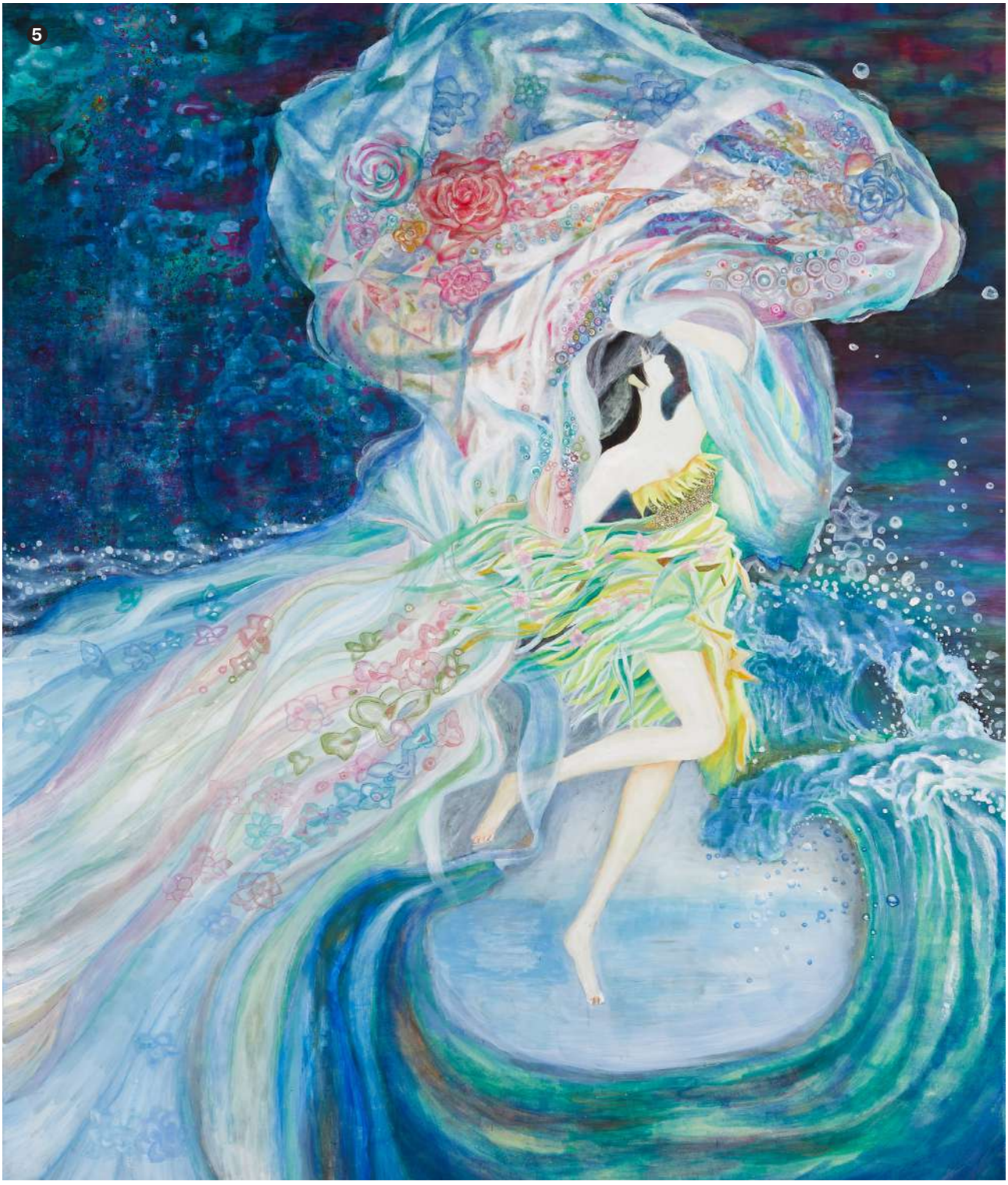
2. <미쓰월드로 향하는 문> 임연수, 2023, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), '파리스의 심판' 스토리텔링 컨셉 아트로 사용



3. <박보영 안나수이 화보>, 외부 이미지



5. <뜨개질> 임연수, 2024, 장지에 분채, 처음 뜨개질을 했을 때의 감성을 표현



6. <Flow> 임연수, 2022, 장지에 분채, 162.2*130.3(cm), 자유로움과 행복 추구를 주제로 작업



2, 3번 스타일 레퍼런스이미지 2개를 넣어서 프롬프트와 함께 작업하였다.



스타일 레퍼런스 2개를 넣고 1장 스토리에 쓰인 프롬프트 문장 형태로 인물 이미지를 만들었다.



4, 3번 스타일 레퍼런스 이미지 2개를 넣어서 프롬프트와 함께 작업하였다.



스타일 레퍼런스 1번 이미지, 인물 레퍼런스 1번 이미지 사용했다.

프롬프트

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

첫번째 시도: 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 (스타일 레퍼런스 1번, 인물 레퍼런스 1번 이미지 사용)

두번째 시도: bling bling wedding dress, 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/XrlJeTl1xvo https://s.mj.run/BZKc4wzb5vI --sw 500 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3
(스타일 레퍼런스 2, 3번 이미지 사용)

세번째 시도: 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/XrlJeTl1xvo 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 (스타일 레퍼런스 2, 4번, 인물 레퍼런스 2, 4번 이미지 사용)

기타 프롬프트

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

기타 시도1: 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/XrlJeTl1xvo https://s.mj.run/BZKc4wzb5vI --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

기타 시도2: 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

기타 시도3: 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/t1UlVPlJwhk --cref https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --style raw --ar 1:2

기타 시도4: 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/t1UlVPlJwhk --cref https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss https://s.mj.run/2×7jvUWsQwQ --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

Mid Journey: 이미지 생성 프롬프트

① 프롬프트

이미지 생성해줘:
1. 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 ??--cref ??--sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

2. 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 ??--cref ?? --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50

② 이미지 스타일

레퍼런스 스타일:
안나수이 모델 화보 사진(1컷, 연구 목적)
포토샵 일러스트, 동양화 개인 작업
나의 셀카 사진 /describe 명령어 활용

분홍색, 인상주의 느낌, 파스텔 톤, 화려한 색조를 활용
신비하거나 판타지적인 동양적 느낌을 내고자 함

③ 상세 설명

세부사항: 분홍색이 어울리는, 청순하면서도 여성스럽고, 몽환적이면서도 로멘틱한 여성의 이미지
색상:분홍계열을 포인트 색상으로 활용, 깊이감이 느껴지면서도 부드러운 컬러감, 인상주의 컬러감
분위기: 신비의 베일안에 있는 듯한 여성의 이미지, 신비주의, 표현주의, 초현실주의, 인상주의 느낌
구성요소: 사랑과 미를 상징하는, 꽃과 부드러운 천, 판타지적 요소, 장식적 요소를 적극적으로 사용, 구체적인 구성요소는 향후 결정할 예정이다.

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	5	5	3	5	4	4.4	1
두번째 시도	5	4	3	3	4	3.8	2
세번째 시도	5	5	3	5	4	4.4	1

첫번째 시도에서는 벚꽃 테마 아프로디테 컨셉 아트를 제작했는데, 벚꽃 동양화 레퍼런스 스타일을 잘 반영하여, 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2에서 높은 점수를 받았고, 첫번째 시도중에서도 U2의 이미지가 조형적으로 가장 아름다웠다. 인물 호감도 Q4에서도 U2의 이미지속 인물의 얼굴이 특히 아름다워 첫번째 시도 중에서 U2는 성공했다고 볼 수 있어서 세번째 시도와 함께 1순위를 기록하였다.

두번째 시도에서는 전반적으로 이미지의 밀도가 첫번째 시도와 세번째 시도에 비해 떨어지는 듯한 느낌을 받았다, 그러나 두번째 시도에서도 특히 눈길이 가는 이미지가 있었는데, 그것은 U4이다. U4이미지는 5장 스토리의 2, 3번 스타일 레퍼런스를 잘 반영하면서도 금발 머리의 여성 느낌이 아프로디테를 연상시켜서 좋았던 것 같다. 그러나 인물 호감도 Q3에서 3점을 받은 이유는 외모가 확고하게 아름답다는 느낌을 주지는 않아서이다. 그리고 U4를 제외한 나머지 이미지들은 연구자가 의도하는 원래의 작업 방향성과 많이 떨어진듯한 느낌을 주어서 2순위이다.

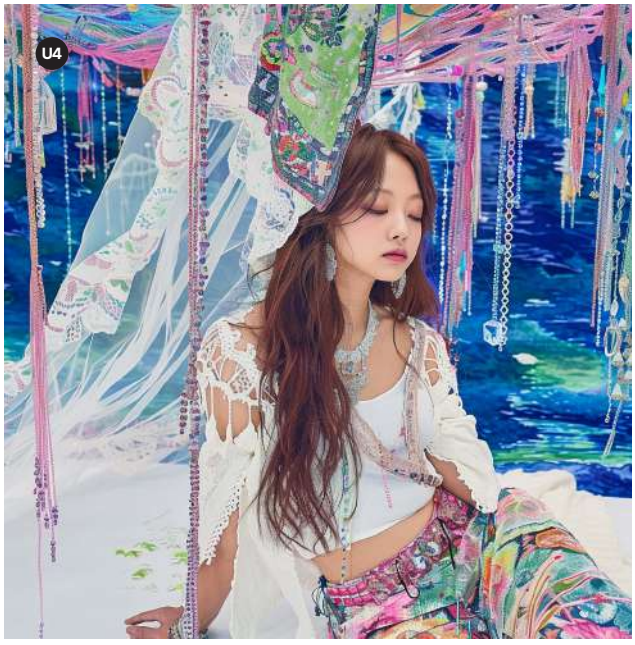
세번째 시도에서 첫번째 시도와 마찬가지로 동점인 이유는 U3이미지가 특히 마음에 들어서이다. U3이미지는 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2, 인물 호감도 Q4에서 5점을 받았는데, 그 이유로는 마찬가지로 레퍼런스 스타일을 잘 반영하면서도 새로운 상상을 하게 하고, 인물의 외모가 매력적이라는 느낌을 받아서이다. U3를 제외한 나머지 이미지들은 첫번째 시도, 두번째 시도와 마찬가지로 그다지 인상적이지 못한 느낌을 받았다.

첫번째 시도









*작업 일시: 2024년 4월 24일 오전 10시 25분

첫번째 시도에서는 U2의 점수가 매우 높게 나왔다. U2가 1순위인 이유는 벚꽃의 요소를 배경에 가장 잘 담고 있으면서도 행위 표현 Q3를 제외한 모든 항목에서 높은 점수를 받았기 때문이다. 반면에 다른 이미지들이 더 낮은 점수를 받은 이유는 인물이 덜 매력적이거나, 불쾌한 골짜기가 느껴지거나, 배경의 조형적 요소들이 덜 매력적이라고 생각했기 때문이다. 특히 U4의 경우 인물의 외모 호감도는 보통이었으나 손의 형태가 기형적이어서 U1과 U3에 비해서 가진 장점에 비해서 점수의 평균이 낮아서 3순위를 차지하였다. 반면 U2는 흠잡을 때 없을 정도로 높은 조형성을 가졌다고 평가하여 아프로디테 이미지 제작 시 인물 레퍼런스로 많이 활용하게 되었다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	2	3	2	5	3.2	2
U2	5	5	3	5	5	4.6	1
U3	4	2	3	2	5	3.2	2
U4	4	2	3	3	2	2.8	3

이 이미지들은 화려하고 감각적인 색채와 디자인을 바탕으로 자연적이고 신비로운 배경 속에서 인물의 스타일링과 어우러진 다양한 디테일이 돋보인다. 구성과 디자인 면에서는 패턴과 소품들이 일관된 느낌을 주며, 인물의 착장과 배경이 잘 어우러져 몽환적인 분위기를 자아낸다. 색감은 파스텔톤과 보석 디테일이 인물을 돋보이게 하며, 환상 속에 있는 듯한 인상을 준다. 세부 묘사 또한 의상과 장신구의 섬세함이 돋보이며, 각 인물의 개성을 부각시켜 디지털 아트의 장점을 극대화했다. 첫 번째 시도에서 U2는 배경의 화려한 색감과 인물의 표정이 조화롭게 어우러져 Q1 색감과 분위기에서 높은 점수를 받았고, 인물의 동작이 자연스러워 Q3 행위 표현에서도 나쁘지 않은 평가를 받았다. 반면, U3는 인물의 표정이 다소 어색하고, 불쾌한 골짜기(Q5)에서는 비교적 높은 점수를 받아, 전체적인 호감도가 낮아졌습니다. U1과 U4는 Q2 아이디어성에서 좋지 않은 평가를 받았고, 인물의 표현이나 배경과의 조화에서도 U2에 비해 다소 부족하다는 평가를 받아 최종 순위에서 밀리게 되었습니다.

두번째 시도









*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 3시 32분

두번째 시도의 경우 U4이미지가 점수 평균 4점이상으로 매우 높은 점수를 받았다. 반면 다른 이미지들은 원래의 이미지 기획 의도와 많이 벗어나 있어서 U1~U3 모두 2.2점으로 낮은 점수를 받았다. U1과 U2이미지는 남자 인물처럼 나오고 U3는 중년의 여성으로 보였다. 반면 U4는 몽환적인 이미지를 가진 아프로디테 컨셉 아트처럼 보이는 효과가 있다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	2	3	1	2	2.2	2
U2	3	2	3	1	2	2.2	2
U3	3	2	3	1	2	2.2	2
U4	5	5	3	3	5	4.2	1

두 번째 세트의 이미지들도 몽환적 분위기를 자아내며, 배경과 인물이 조화롭게 어우러져 독특한 느낌을 준다. 각 인물의 의상은 다양한 색상과 텍스처로 섬세하게 표현되어 있으며, 배경 또한 화려하고 세련된 패턴으로 드라마틱한 분위기를 연출한다. 헤어 장식과 의상에 사용된 비즈, 보석 장식들이 개성을 부각시키며 파스텔과 메탈릭 색감이 조화롭게 어우러져 고급스러운 인상을 준다. 인물의 피부, 표정, 장신구 디테일은 정교하게 묘사되어 디지털 아트의 화려함을 극대화하고, 패션 화보처럼 강렬한 개성과 매력을 드러낸다.

두 번째 시도에서 U4는 몽환적이고 아프로디테를 연상시키는 스타일 덕분에 Q1 색감과 분위기, Q2 아이디어성, Q3 행위 표현에서 높은 점수를 받아 전체 순위 1위를 차지했다. U1과 U2는 다소 전형적인 패션 화보 느낌으로, 색감(Q1)과 아이디어성(Q2)에서 부족하다는 평가를 받았고, 특히 Q5에서 불쾌한 골짜기 점수가 비교적 높아져 인물 호감도가 떨어졌다. U3는 인물 호감도(Q4)에서 1점을 기록했고, 색감이나 행위 표현에서도 매력이 부족해 U4이미지에 비해 낮은 평가를 받았다.

선택받은 아프로디테는 그리스 신화의 사랑과 아름다움의 여신으로, 황금 사과를 받으며 가장 아름다운 여신으로 인정받았다. 매혹적인 외모와 뛰어난 매력을 지녔으며, 그녀의 모습은 화려한 의상과 섬세한 장신구로 표현된다. 아프로디테는 사랑과 낭만의 상징으로, 주변을 몽환적이고 신비로운 분위기로 물들인다.

세번째 시도 (U3 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 아프로디테의 황금사과 초능력과 관련된 컨셉 아트 시리즈





Cref(인물 레퍼런스) 아래 2개의 이미지들을 인물 레퍼런스로 활용













*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 4시 9분

세번째 시도의 경우 U3이미지가 전반적으로 높은 점수가 나왔다. 그 이유는 다양한 상징과 스토리텔링으로 풀 수 있는 요소들이 있으며, 스타일 레퍼런스 2개의 특징이 오묘하게 섞여 있어서 매력적이라는 느낌이 들었다. U1과 U4는 인물 호감도 Q4에서 2점으로 낮은 점수를 받았고, 약간 불쾌한 골짜기가 느껴진다. U2의 경우 인물이 눈을 감고 있는데 흰자가 선명하게 보여서 무섭다는 첫 인상을 주기 때문에 3순위를 차지했다. 특징적인 것은 U1~U4중 조형성이 가장 재밌다고 느끼고, 그나마 자연스러운 느낌을 주는 이미지가 U3이고, 이 이미지를 만들기 위해 첫번째 시도와 두번째 시도의 이미지를 인물 레퍼런스로 사용하였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	2	3	2	3	2.8	2
U2	4	2	3	2	2	2.6	3
U3	5	5	3	5	5	4.6	1
U4	4	3	3	2	2	2.8	2

세 번째 세트의 이미지는 판타지적 요소와 화려한 드레스, 세밀한 배경이 돋보인다. 각 인물의 독특한 스타일과 디테일이 조화를 이루어 몽환적이고 신비로운 분위기를 자아낸다. 의상은 화려하면서도 자연스럽게 배경과 연결되어 있으며, 드레스의 장식과 주얼리 디테일이 정교하게 표현되어 있다. 파스텔 색상과 밝은 조명이 따뜻하고 낭만적인 느낌을 더하며, 동화 속 한 장면처럼 마법적인 분위기를 연출한다. 얼굴 표정과 의상 질감, 장신구와 머리 장식 등 세밀한 디테일이 판타지적 개성과 스토리텔링을 부각시키며, 창의적 접근 방식으로 다양한 상상력을 자극한다. 세 번째 시도에서 U3는 창의적이고 다양한 상징적 요소와 배경이 어우러져 Q1 색감과 분위기 및 Q2 아이디어성 등에서 높은 평가를 받으며 1위를 차지했다. U4는 인물 호감도(Q4)를 비롯한 전반적인 창의성 측면에서 U3에 밀렸다. U2는 정적인 포즈와 배경 요소의 조화가 다소 부족하여 Q3 행위 표현에서 낮은 평가를 받았다. U1은 자연스럽지만 독창성이나 분위기 면에서 다른 이미지들에 비해 강한 인상을 주지 못해 평균적인 점수를 기록했다.



기타 시도1: “나는 아프로디테, 힙하고 감성적인 것들을 좋아해”

스타일 레퍼런스: 2, 3번 사용



기타 시도2: “나는 황금사과를 통해 크리에이터가 되었어”

스타일 레퍼런스: 4, 3번 사용



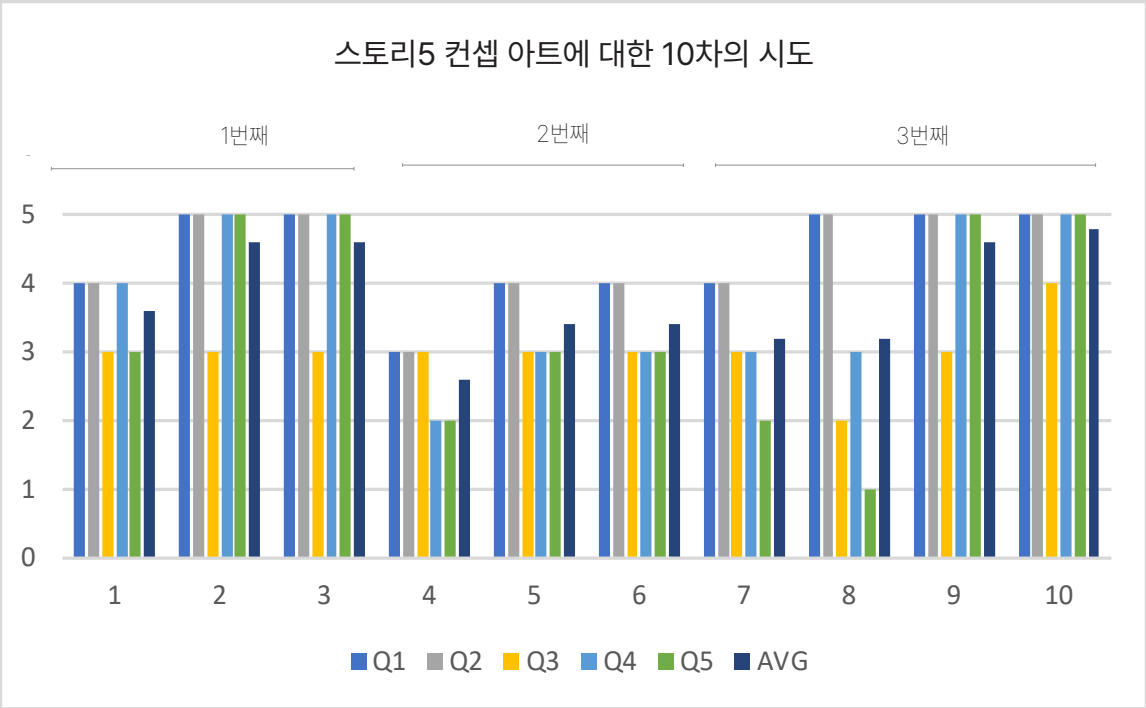
기타 시도3: “아~! 나도 웨딩드레스 입고 싶다...”

스타일 레퍼런스: 5, 인물 레퍼런스: 1사용



기타 시도4: “나는야 파리스의 예비 신부”

스타일 레퍼런스: 5, 인물 레퍼런스: 1, 3 사용



스토리5에서는 1~10차 시도에 걸쳐서 전반적으로 리커트 척도의 점수가 매우 높게 나온 특징이 있다. 5장의 주제는 '선택받은 아프로디테'인데, 프롬프트의 명령어가 모두 소녀를 표현하는 명령이고, 스타일 레퍼런스와 인물 레퍼런스가 프롬프트 문장과 잘 매치되기도 하고, 충돌하는 부분이 없어서, 일부 우연적 효과와 함께 전반적으로 만족스러운 이미지를 많이 만든 것으로 보인다. 1~3차 시도까지가 첫번째 시도이고, 4~6차 시도까지가 두번째 시도이며, 7~10차 시도까지가 세번째 시도이다. 4~6차 시도에서 나머지 시도들에 비해 이미지 퀄리티가 다소 낮게 표현되는 지점이 있으나, 이는 이미지 프롬프트에 스타일 레퍼런스를 많이 활용하지 않아서 이미지의 밀도가 낮게 표현되어, 강렬하다기보다는 수채화적인 느낌이 나며, 한 개의 이미지(U4)를 빼고는 U1~U3 전반적으로 스토리5 컨셉 아트와는 거리감이 있는 이미지들이 만들어져서이다. 5~6차 시도에서는 금발머리 여성의 이미지를 좀 아웃하며 더욱 매력적인 이미지로 보이게끔 하는 시도를 했고, 그러나 두 시도 다 동점을 받았다. 전반적으로 만족도가 높은 스토리5 이미지 제작 과정에서 10차 시도의 만족도가 가장 높게 나왔는데, 이는 스토리5를 대표하는 컨셉 아트의 초기 이미지 형태를 봤을 때 느껴지는 불쾌한 골짜기 Q5를 제거하고 점수가 올라갔기 때문이다. 첫번째 시도의 이미지도 물론 매력적이었지만, 뭔가 '선택받았다'라는 인상을 주는 데에는 세번째 시도의 이미지가 더 매력적인 옵션이었다. 인물의 흐뭇한 미소와 행위 표현 Q3등의 요소가 그러한 느낌을 준다. 참고로 스토리5 컨셉 아트 제작 프로세스 1~10차 시도의 평균의 평균은 3.8점이다.

6. 파리스의 속사정



아프로디테 시점

파리스와의 첫 데이트는 생각보다 어려웠다. 분명히 나는 그에게 최고의 아름다움을 약속했고, 그건 당연히 나 자신이라고 믿었다. 그는 내가 가장 아름다운 존재라고 생각할 거라고 확신했는데, 뭔가 잘못된 듯했다. 나는 그와 시간을 보내며 내가 가진 매력을 충분히 보여주려 애썼다. 예전에도 많은 남자들과의 관계를 가졌고, 그들 모두 나를 사랑했다. 아레스 같은 강인한 남신들과, 아도니스 같은 아름다운 인간 남성들까지도. 그들은 모두 내 앞에서 무릎을 꿇었고, 내가 원하는 대로 행동했다. 하지만 파리스는 그들과는 조금 달랐다. 그의 눈빛에는 뭔가 불편함과 고민이 섞여 있었다. 내가 기대했던 반응이 나오지 않았고, 내 아름다움이 모든 문제를 해결해줄 거라는 생각도 점점 흔들리기 시작했다.

그가 나를 진정으로 원하는 걸까? 아니면 내가 그를 실망시킨 걸까? 나는 그를 위해 더 많은 걸 보여줘야 한다고 생각했다. 내가 사랑과 미의 여신이니 당연히 그를 사로잡을 수 있을 거라 믿었지만, 그는 나의 예상을 넘어서 있었다. 파리스가 솔직하게 자신이 원하는 것이 내 아름다움만이 아님을 말했을 때, 나는 순간 당황했다. 그가 말한 '진정한 사랑'은 내가 수없이 겪었던 연애와는 다른 무언가였다.

그래서 나는 그에게 지상에서 가장 아름다운 여인, 헬레네를 소개해주겠다고 말했다. 파리스가 인간이기 때문에 인간 여인을 더 원할 수도 있다는 생각이 들었다. 헬레네는 내가 신과 인간을 통틀어 가장 아름답다고 인정할 만한 여인이었다. 나는 그를 실망시키지 않기 위해 헬레네를 소개하면서도, 왠지 모르게 복잡한 감정이 들었다. 내가 직접 그를 차지하지 못하더라도, 그가 나의 선물로 행복해지기를 바라는 마음이었다. 사랑과 미의 여신으로서, 내가 줄 수 있는 최고의 것을 그에게 주는 것이 맞는 길이라고 스스로를 설득했다.

파리스 시점

아프로디테와의 첫 데이트는 정말 이상했다. 물론 그녀는 아름다웠다. 정말 아름다웠다. 그건 누구도 부정할 수 없을 만큼 명백했다. 하지만 그 아름다움이 나를 매료시키지 않았다. 처음엔 그녀가 나에게 준 약속이 설레게 했지만, 시간이 지나면서 나는 점점 혼란스러워졌다. 그녀는 자신의 미모를 자랑했고, 그 미모가 전부라고 생각하는 것 같았다. 하지만 내가 진정으로 원했던 건 그런 외적인 아름다움만은 아니었다. 나는 사랑을 원했고, 그 사랑은 단순히 외모로만 이루어지지 않는다는 것을 알고 있었다.

데이트 중, 그녀는 은근히 예전의 남자들, 아레스나 아도니스 같은 남성들과의 연애 경험을 드러냈다. 그것이 나를 불편하게 했다. 나는 그녀에게 선택받았지만, 내가 정말 그녀에게 중요한 존재인지 의문이 들었다. 헤라와 아테네의 제안을 떠올리면서, 내가 아프로디테를 선택한 이유가 과연 맞는지 다시 생각했다. 헤라가 약속했던 권력이나 아테네가 보장한 지혜도 매력적이었지만, 나는 결국 사랑을 선택했다. 그런데 그 사랑이 이건가?

내가 아프로디테에게 솔직하게 말했을 때, 그녀는 나를 놀라게 했다. 그녀는 지상에서 가장 아름다운 여인, 헬레네를 소개해주겠다고 했다. 나는 순간 당황했다. 그녀가 나에게 가장 아름다운 여인을 줄 거라고 했을 때, 그것이 자신이 아닐 수도 있다고 생각하지 못했다. 하지만 그녀는 나의 혼란스러운 마음을 읽은 듯, 나에게 인간 여인 헬레네를 제안했다. 그녀가 아름다울 것이 분명했지만, 그 순간 나는 진정한 사랑이 무엇인지 더 깊이 생각하게 되었다. 아프로디테가 준 제안은 분명 매력적이었지만, 그것이 내 마음을 완전히 채우지는 못했다.

연구 범위

스토리 공통 방법론에 소개한 대로 '아프로디테의 전남친들' 미드저니 이미지에 대하여 1~5점 사이의 점수를 매겨서 만족도가 높게 나타나는 이미지들을 파악한다. 만들어본 이미지들 중 가장 만족도가 높은 이미지를 6장 스토리에 대한 '아프로디테의 전남친들' 컨셉 아트 이미지로 사용한다. 6장 컨셉 아트도 1번째 시도, 2번째 시도, 3번째 시도로 나뉘지만, 1번째 시도의 경우 레퍼런스 이미지를 사용하지 않고 프롬프트 문장만으로 만들어본 여러 인물 이미지들 세트에 대해서 소개한다. 2번째 시도의 경우 1번째 시도를 인물 레퍼런스로 사용하고 스타일 레퍼런스를 다양하게 사용하였을 때 나오는 여러 인물 이미지들 세트에 대해 똑같이 소개하지만, 2번째 시도가 전반적으로 실패한 이유에 대해 분석한다. 마지막 3번째 시도에서 6장 스토리를 대표하는 이미지가 나오는데, 바로 10월 2일 오전 9시 17분 생성한 이미지의 U4이미지이다. 다시 말해, 1번째 시도와 2번째 시도에서 여러 인물이 등장하는 이미지 세트나 집합에 대해 다양하게 소개하면서 성공, 실패 이유를 챗 지피티와 함께 협업하여 분석하면서, 3번째 시도의 이미지를 6장에서 최종 선택한 이유에 대해서 설명한다.

대상

6장 스토리에 어울리는 '아프로디테의 전남친들' 캐릭터 아트를 제작한다. 6장 컨셉 아트에 나오는 남성들은 바로 아프로디테의 전남친들, 전쟁의 신 아레스나 아도니스 같은 인간 남성을 의미한다. 장발의 머리에 화려한 의상을 입은 두명의 남성은 서로 친근한 사이인 것처럼 보이지만, 사실 아프로디테의 전남친들을 의미하며, 전 여친이었던 미와 사랑의 여신 아프로디테를 향한 냉소적인 의식을 가지고 있다. 아프로디테의 전남친들은 전 여친이었던 아프로디테를 똑같이 사랑했으나, 결국은 아프로디테와 헤어지게 되면서, 그녀를 향한 그리움과 증오심, 연민을 바탕으로 전 남친들끼리 그녀를 사이에 끼고 서로 단합하는 듯한 상징적인 이미지를 표현하게 되었다. 그러나 이러한 연출은 미드저니의 우연적 효과에 의해 만들어진 이미지이기도 하며, 다양한 남성 편력이 있는 아프로디테를 보는 파리스의 답답한 속사정을 나타내는 이미지이기도 하다.

방법

6장에서는 1번째 시도와 2번째 시도에서 성공 혹은 실패한, 여러 사람이 등장하는 미드저니 이미지 세트를 다양하게 보여주면서 3번째 시도에서만 최종 선택 이미지를 보여주면서 마친다. 그러나 1번째 시도는 이미지 레퍼런스 없이 바로 프롬프트 문장만으로 제작한 이미지이고, 2번째 시도는 1번째 시도를 베이스로 하여, 시도한 여러 사람 이미지 세트를 다양하게 보여주지만, 다양한 시도에도 불구하고 이미지가 실패한 이유에 대해 챗 지피티를 함께 활용해서 분석한다. 마지막 3번째 시도에서는 최종 선택 이미지가 선택된 이유와 프로세스에 대하여 분석하면서 마무리한다.



1. <파리스의 선택> 2023, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), 임연수, <파리스의 심판>을 현대적으로 해석한 컨셉 아트



2. <인기녀 아프로디테> 임연수, 2024, 포토샵 드로잉, 파리스의 심판' 스토리텔링을 나타내는 디지털 드로잉



1. 세일러문과 관련된 프롬프트만으로 작업하였다. 스타일, 인물 레퍼런스를 사용하지 않았다.



2. 세일러문과 관련된 프롬프트만으로 작업하였다. 스타일, 인물 레퍼런스를 사용하지 않았다.

첫번째 시도 프롬프트

1번째 시도 프롬프트

1-1. ailor moon K-pop girl group magazine cover photo , twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

1-2. sailor moon K-pop boy group magazine cover photo , BTS,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

1-3. ailor moon K-pop boy group magazine cover photo , BTS,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

1-4. K-pop boy group magazine cover photo , BTS,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --ar 2:3 --v 6.0

1-5. sailor moon K-pop boy&girl group magazine cover photo , BTS, twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

1-6. sailor moon K-pop boy&girl group magazine cover photo , 4 people, BTS, twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

1-7. K-pop boy&girl group magazine cover photo , 4 people, BTS, twice,jyp,cosmopolitan korea, , --s 50 --v 6.0

2~3번째 시도 프롬프트

두번째 시도 프롬프트:

2-1. 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 3:2 --c 50 --s 250 --v 6.0

2-2. 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

세번째 시도 프롬프트:

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

두번째 시도, 세번째 시도 모두 스타일 레퍼런스 1, 2번, 인물 레퍼런스 1, 2번을 사용하였다.

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	–	–	–	–	–	–	–
두번째 시도	5	4	3	3	1	3.2	2
세번째 시도	5	5	3	4	5	4.4	1

첫번째 시도에서는 프롬프트 문장만을 사용해서 9개의 인물 이미지를 생성하였다. 그 과정에서 어떠한 스타일 레퍼런스와 인물 레퍼런스를 사용하지 않고 문장만으로 이미지를 생성했으므로 Q1~Q5의 질문은 첫번째 시도에는 유의미하지 않다고 생각해서 점수를 매기지 않았다. 다만, 생성된 이미지의 인물 호감 정도 Q4와 불쾌한 골짜기 정도 Q5는 레퍼런스 이미지와 무관하게 유의미할 것 같아서 다음 페이지부터 이미지 아래쪽에 점수를 써놓았다. 첫번째 시도에서 뽑은 9개의 이미지 중 2개의 이미지는 2~3번째 시도의 인물 레퍼런스로 사용되었다. 첫번째 시도에서는 전반적으로 예쁜 얼굴들이 잘 생성되었으나 예술적 영감이나 아이디어성이 느껴지지는 않는다.

두번째 시도에서는 세번째 시도에서와 다르게 불쾌한 골짜기 Q5에서 1점으로 매우 낮은 점수를 받은 것이 특징적이다. 그 이유로는, 미드저니는 우연과 확률에 의해 덜 부자연스러운 이미지를 생성하는 것이 특징이므로, 세번째 시도를 테스트하기 전 두번째 시도에서는 3번째 시도와 같은 레퍼런스 이미지를 넣었고 프롬프트 문장도 같은 데에도 불구하고 아마도 확률적으로 처음 이 프롬프트를 테스트할 때 더 기형적인 이미지가 나온 것이다.

세번째 시도는 두번째 시도를 2-1, 2-2로 나누어 두번 정도 시도해보고 다시 한번 더 같은 프롬프트를 넣었을 때의 마지막 시도이다. 우연적 효과에 의해 U4에서 더 좋은 이미지가 나온 것을 6장 스토리 컨셉 아트로 사용하였다.

첫번째 시도

1-1



Q4 인물 호감도 5점 만점에 5점　　Q5 불쾌한 골짜기 5점 만점에 1점

1-1



Q4 인물 호감도 5점 만점에 5점　　Q5 불쾌한 골짜기 5점 만점에 3점

*작업 일시: 2024년 7월 7일 오후 12시 22분

1-1



Q4 인물 호감도 5점 만점에 5점　　Q5 불쾌한 골짜기 5점 만점에 3점

1-2



Q4 인물 호감도 5점 만점에 3점　　Q5 불쾌한 골짜기 5점 만점에 1점

1-3



Q4 인물 호감도 5점 만점에 5점　　Q5 불쾌한 골짜기 5점 만점에 4점

1-4



Q4 인물 호감도 5점만점에 5점

Q5 불쾌한 골짜기 5점 만점에 3점

1-5



Q4 인물 호감도 5점 만점에 3점

Q5 불쾌한 골짜기 5점 만점에 2점

1-6



Q4 인물 호감도 5점 만점에 5점　　Q5 불쾌한 골짜기 5점 만점에 1점

1-7



Q4 인물 호감도 5점 만점에 3점　　Q5 불쾌한 골짜기 5점 만점에 3점

두번째 시도 (2-1)









*작업 일시: 2024년 10월 2일 오전 9시 2분

두번째 시도 중 2-1이미지들이 마음에 들지 않는 이유는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	4	2	3	1	3.75	_
U2	5	4	2	3	1	3.75	_
U3	5	4	2	3	1	3.75	_
U4	5	4	2	3	1	3.75	_

이 이미지들에서 불쾌한 골짜기가 느껴지는 이유는 과도한 인간화, 비현실적인 요소의 혼합, 인간과 기계의 경계, 감정적 연결의 부재 등이 있다.

이미지 속 캐릭터들은 매우 인간적으로 묘사되어 있다. 그들의 표정, 자세, 옷차림 등은 인간의 특성을 모방하고 있지만 그 정도가 너무 과해 오히려 비현실적으로 느껴진다. 또한 캐릭터들은 화려한 배경과 비현실적인 요소들과 함께 등장하는데 이러한 요소들이 캐릭터들의 인간적인 특성과 혼합되어 더욱 비현실적으로 느껴지게 만든다.

캐릭터들의 얼굴과 몸은 매우 정교하게 묘사되어 있지만 머리카락이나 옷의 일부는 디지털로 생성된 것처럼 보인다. 이러한 불일치는 인간과 기계의 경계를 모호하게 만들어 불쾌감을 유발할 수 있다. 마지막으로 캐릭터들의 표정이나 자세는 인간의 감정을 표현하려는 것처럼 보이지만 실제 인간의 감정과는 다소 차이가 있다. 이러한 차이는 관객이 캐릭터들과 감정적으로 연결되는 것을 방해하고 결과적으로 불쾌감을 느끼게 만든다.

불쾌한 골짜기가 생성되는 원인은 인간의 뇌가 인간과 비인간을 구분하는 데 있어 매우 민감하기 때문이다. 인간의 뇌는 인간과 유사한 대상을 보면 자연스럽게 인간과 동일시하려는 경향이 있는데 인간과 유사하지만 완전히 인간이 아닌 대상을 보면 혼란을 느끼게 되고 이는 불쾌감으로 이어질 수 있다. 또한 인간의 뇌는 인간의 외모와 행동에 대한 매우 정교한 기준을 가지고 있는데 이러한 기준에 맞지 않는 대상을 보면 불편함을 느끼게 된다.

두번째 시도 (2-2)



*작업 일시: 2024년 10월 2일 오전 9시 3분

두번째 시도중 2-2이미지들이 마음에 들지 않는 이유는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	4	2	3	1	3.75	_
U2	5	4	2	3	1	3.75	_
U3	5	4	2	3	1	3.75	_
U4	5	4	2	3	1	3.75	_

U1~U4에서 손이나 팔 등 신체의 형태가 기형적으로 보이는 것은 미드저니와 같은 생성형 AI 모델의 한계 때문이다. 생성형 AI 모델은 대규모의 이미지 데이터를 학습하여 패턴을 인식하고 이를 기반으로 새로운 이미지를 생성하지만 학습 데이터의 한계와 알고리즘의 복잡성 때문에 항상 완벽한 결과를 제공하지는 않는다. 특히 인간의 신체를 묘사하는 데 있어서는 더욱 그렇다.

신체의 형태가 기형적으로 보이는 이유는 학습 데이터의 한계, 알고리즘의 복잡성, 세부적인 표현의 한계, 인간의 시각적 인식의 한계 등이 있다. 학습 데이터의 한계는 미드저니가 학습하는 이미지 데이터에 다양한 인종, 체형, 연령대의 사람들이 포함되어 있지 않을 수 있어 특정 인종이나 체형에 편향된 모습이 나타날 수 있다. 또한 미드저니는 딥러닝 알고리즘을 사용하여 이미지를 생성하는데 이 알고리즘은 매우 복잡하며 다양한 요소들이 상호작용하여 이미지를 생성하지만 이러한 상호작용이 항상 완벽하게 이루어지지 않아 신체의 형태가 기형적으로 보일 수 있다.

또한 미드저니는 이미지의 전체적인 분위기와 스타일을 잘 표현하지만 세부적인 표현에는 한계가 있다. 특히 손이나 팔 같은 작은 부분은 더욱 그렇다. 마지막으로 인간의 시각적 인식은 매우 복잡하며 다양한 요소들이 상호작용하여 이미지를 인식하는데 이러한 상호작용이 항상 완벽하게 이루어지지 않아 신체의 형태가 기형적으로 보일 수 있다.

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.

세번째 시도 (U4 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 아프로디테의 황금사과 초능력과 관련된 컨셉 아트 시리즈





Cref(인물 레퍼런스) 아래 2개의 이미지들을 인물 레퍼런스로 활용











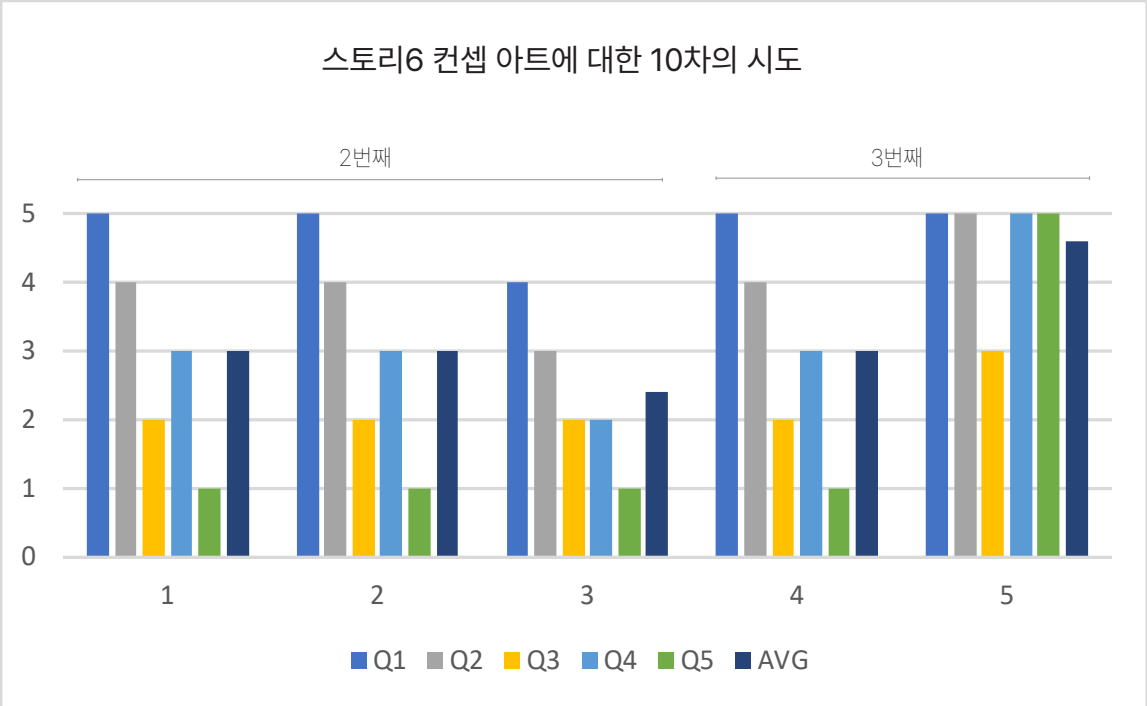


*작업 일시: 2024년 10월 2일 오전 9시 17분

두번째 시도의 실패원인 분석을 바탕으로 최종 6장 스토리 이미지를 제작했다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	3	3	4	1	3.2	3
U2	5	3	3	4	1	3.2	3
U3	5	4	3	4	1	3.4	2
U4	5	4	3	4	4	4	1

U1이미지는 색감과 분위기, 아이디어성,행위 표현, 호감도에서 높은 점수를 받았다. 이는 스타일, 인물 레퍼런스 이미지의 색감과 분위기를 잘 반영하고, 새로운 영감을 주며, 행위를 잘 표현하고, 호감을 주기 때문이다. 다만, 인물의 손의 형태가 기형적이어서 불쾌한 골짜기에서 낮은 점수를 받았다. U2 이미지도 마찬가지로 색감과 분위기, 아이디어성, 행위 표현, 호감도에서 높은 점수를 받았지만, 불쾌한 골짜기에서는 낮은 점수를 받았다. 이는 스타일과 인물 레퍼런스 이미지의 색감과 분위기를 잘 반영하고, 새로운 영감을 주며, 행위를 잘 표현하고, 호감을 주지만, 불쾌한 골짜기가 강하게 느껴지기 때문이다. U3는 색감과 분위기, 아이디어성, 행위 표현, 호감도에서 높은 점수를 받았지만, 불쾌한 골짜기에서는 중간 점수를 받았다. 이는 스타일과 인물 레퍼런스 이미지의 색감과 분위기를 잘 반영하고, 새로운 영감을 주며, 행위를 잘 표현하고, 호감을 주지만, 불쾌한 골짜기가 약간 느껴지기 때문이다. U4 이미지는 색감과 분위기, 아이디어성, 행위 표현, 호감도, 불쾌한 골짜기 모두에서 높은 점수를 받았다. 이는 스타일과 인물 레퍼런스 이미지의 색감과 분위기를 잘 반영하고, 새로운 영감을 주며,행위를 잘 표현하고, 호감을 주며, 불쾌한 골짜기가 거의 느껴지지 않기 때문이다. 전반적으로, 모든 이미지가 스타일과 인물 레퍼런스 이미지를 잘 반영하고 있지만, 불쾌한 골짜기의 정도에 따라 점수와 순위가 달라졌다. 불쾌한 골짜기가 강하게 느껴지는 이미지일수록 낮은 점수를 받았고, 불쾌한 골짜기가 거의 느껴지지 않는 이미지일수록 높은 점수를 받았다.



스토리6 컨셉 아트에서는 '파리스의 속사정'을 표현한 컨셉 아트를 제작하였다. 스토리6의 5차의 시도는 문장 프롬프트만으로 이미지를 제작한 첫번째 시도를 제외한 두번째 시도와 세번째 시도를 나타내는 장표이다. 즉, 1~3차 시도까지는 두번째 시도이고, 4~5차 시도까지는 세번째 시도이다. 점수를 보면, 1차 시도와 2차 시도의 점수가 모두 동점으로 나타나고, 3차 시도에서 점수가 약간 낮아졌다가 4차 시도에서 다시 1~2차 시도와 동점이 되고, 5차 시도에서 스토리6 컨셉 아트가 나오면서 만족도가 가장 높게 나왔다는 특징이 있다. 스토리6에서 두번째 시도의 2-1번째 시도, 2-2번째 시도 모두 실패한 이미지를 나타내기 때문에, 당연하게도 불쾌한 골짜기 Q5에서 모두 1점이 나오고, 4차 시도(3번째 시도)에서는 개인적으로는 U4이미지가 매력적이었는데 반해 U1~U3이미지에서 2번째 시도와 마찬가지로 불쾌한 골짜기가 심하게 느껴져서 점수가 다소 낮게 나왔다. 그러나 4차 시도에서 U4이미지를 업스케일링하면서, 스토리6 컨셉 아트를 나타내는 5차 시도에서 가장 높은 점수가 나왔다. 참고로 스토리6 컨셉 아트 제작 프로세스 1~5차 시도의 평균의 평균은 3.2점이다.

07 첫 데이트를 망치다



파리스와 아프로디테의 관계는 운명적인 만남으로 시작되었지만, 결국 그들은 서로에게 결별을 이야기하게 된다. 이들의 사랑은 한때 강렬하고도 매혹적이었으나 시간이 지나며 파리스는 아프로디테와의 관계에 대해 고민하게 되었다. 처음에는 신의 축복을 받으며 시작된 관계였지만, 점차 파리스는 인간으로서 신과의 사랑이 한계를 가질 수밖에 없다는 사실을 깨닫기 시작했다. 그는 아프로디테의 신적인 아름다움과 매력에 끌렸지만, 그들의 사랑은 진정한 인간적인 교감이나 감정적인 충만함을 결여하고 있었다. 신의 사랑은 인간과 다르게 영원하고 변함없을 것으로 기대되었으나, 파리스는 그 관계 속에서 인간적인 행복을 찾기 어려웠다.

결국 파리스는 이별을 결심하고, 아프로디테에게 솔직하게 자신의 마음을 털어놓는다. 그는 더 이상 그들의 관계를 지속할 수 없다는 사실을 고백하며, 아프로디테에게 결별을 통보한다. 아프로디테는 파리스의 말을 듣고 크게 상심했으나, 자신이 사랑과 미의 여신인 만큼 쉽게 자신의 감정을 드러내지 않았다. 대신, 그녀는 실망한 마음을 애써 숨기며 쿨한 태도를 유지하려고 노력했다. 아프로디테에게 있어서 파리스와의 관계는 단순한 사랑이 아니라 자신의 자존심과도 관련된 문제였다. 왜냐하면, 그녀는 다른 여신들과의 경쟁에서 파리스가 자신을 선택함으로써 황금사과를 얻게 되었기 때문이다. 그가 자신을 떠나겠다고 말하는 것은 단순한 사랑의 끝이 아니라, 그녀의 미와 매력의 한계를 인정하는 것처럼 느껴졌을 것이다.

하지만 아프로디테는 파리스가 처음에 맹세했던 황금사과의 약속을 잊지 않고 있었다. 그 약속은 그녀가 지상에서 가장 아름다운 여인을 그에게 주겠다는 것이었다. 비록 아프로디테는 파리스에게 결별을 통보받고 크게 상처를 받았지만, 자신의 자존심을 지키기 위해 약속을 지키기로 한다. 그녀는 마지못해 지상에서 가장 아름다운 여인인 헬레네를 파리스에게 소개하기로 결심한다. 이는 아프로디테에게 있어 단순한 약속 이행 이상의 의미가 있었다. 그녀는 파리스에게 자신이 사랑을 지배하는 여신으로서 그 어떤 인간보다 더 고귀하고 강력하다는 것을 증명하고 싶었고, 헬레네를 통해 그가 인간적인 사랑을 경험하게 하여 자신이 아닌 인간의 사랑이 어떤지를 깨닫게 만들고자 했을지도 모른다.

헬레네는 그리스에서 가장 아름다운 여인으로 알려져 있었고, 이미 스파르타의 왕 메넬라오스의 아내였다. 하지만 아프로디테는 그런 사실에도 불구하고 그녀를 파리스에게 소개하기로 결심한다. 헬레네의 미는 그 누구도 부정할 수 없는 것이었고, 아프로디테는 그녀의 미모가 파리스에게 큰 매력으로 다가갈 것이라고 믿었다. 그녀는 파리스가 헬레네를 만나면 자신의 결정을 후회하지 않게 될 것이라 생각했다. 또한, 파리스와 헬레네의 만남은 결국 트로이 전쟁이라는 거대한 비극을 불러오게 될 것이었지만, 당시 아프로디테는 그러한 결과까지 예측하지는 못했을 것이다. 그녀에게는 그저 약속을 지키는 것, 그리고 파리스에게 지상에서 가장 아름다운 여인을 주는 것이 중요했다.

파리스는 아프로디테의 소개로 헬레네를 만나게 되었고, 그녀에게 한눈에 반하게 된다. 헬레네의 미모는 파리스가 그동안 본 어떤 여인과도 비교할 수 없을 정도로 뛰어났고, 그는 헬레네를 자신의 여인으로 만들기 위해 모든 것을 걸기로 결심한다. 아프로디테는 그런 파리스를 보며 미소를 지었을지도 모른다. 비록 자신과의 사랑은 끝이 났지만, 자신의 약속을 지켰다는 사실에 그녀는 일종의 승리감을 느꼈을 것이다. 그리고 파리스가 헬레네와의 새로운 관계를 시작하며 트로이 전쟁의 서막을 여는 그 순간, 아프로디테는 그 모든 것을 지켜보며 그들의 운명을 바라보았을 것이다.

이렇게 아프로디테는 비록 실망스러운 결말이었지만, 자신의 신적인 역할과 약속을 지키며 파리스에게 헬레네를 소개해 주었고, 그로 인해 역사적으로 중요한 사건들이 연쇄적으로 일어나게 된다.

연구 범위

‘파리스와 헤어진 아프로디테’라는 주제로 상징적 이미지를 제작하여 1~3차 시도로 나누어서 이미지를 평가한다. 첫번째 시도에서는 연구자의 셀프카메라 사진을 이미지로 넣고 미드저니 /describe명령어를 넣었을 때 나오는 여성 이미지 사진들 집합에 대해서 평가한다. 2~3차 시도에서는 2024년 5월 16일 오후 4시 26분 프롬프트를 넣었을 때 나오는 U1~U4이미지 4개를 2차례에 걸쳐서 평가한다. 2~3차 시도 때 넣은 프롬프트에서는 U1~U4이미지 4개가 모두 연구자의 마음에 드는 이미지였다. 따라서 2차 시도에서는 U1, U3 이미지를 평가하고 불쾌한 골짜기가 느껴지는 이미지들을 미드저니 내에서 반복 수정하는 과정을 프로세스적으로 기술한다. 그리고 3차 시도에서는 나머지 U2, U4이미지에 대해서만 평가하고, 2번째 시도 이미지 2개와 3번째 시도 이미지 2개의 차이점에 대해서 비교분석하고, 3번째 시도의 2개의 이미지 중 U2이미지가 7장 스토리에 더 적합한 이유에 대해서 기술하면서 마무리한다.

대상

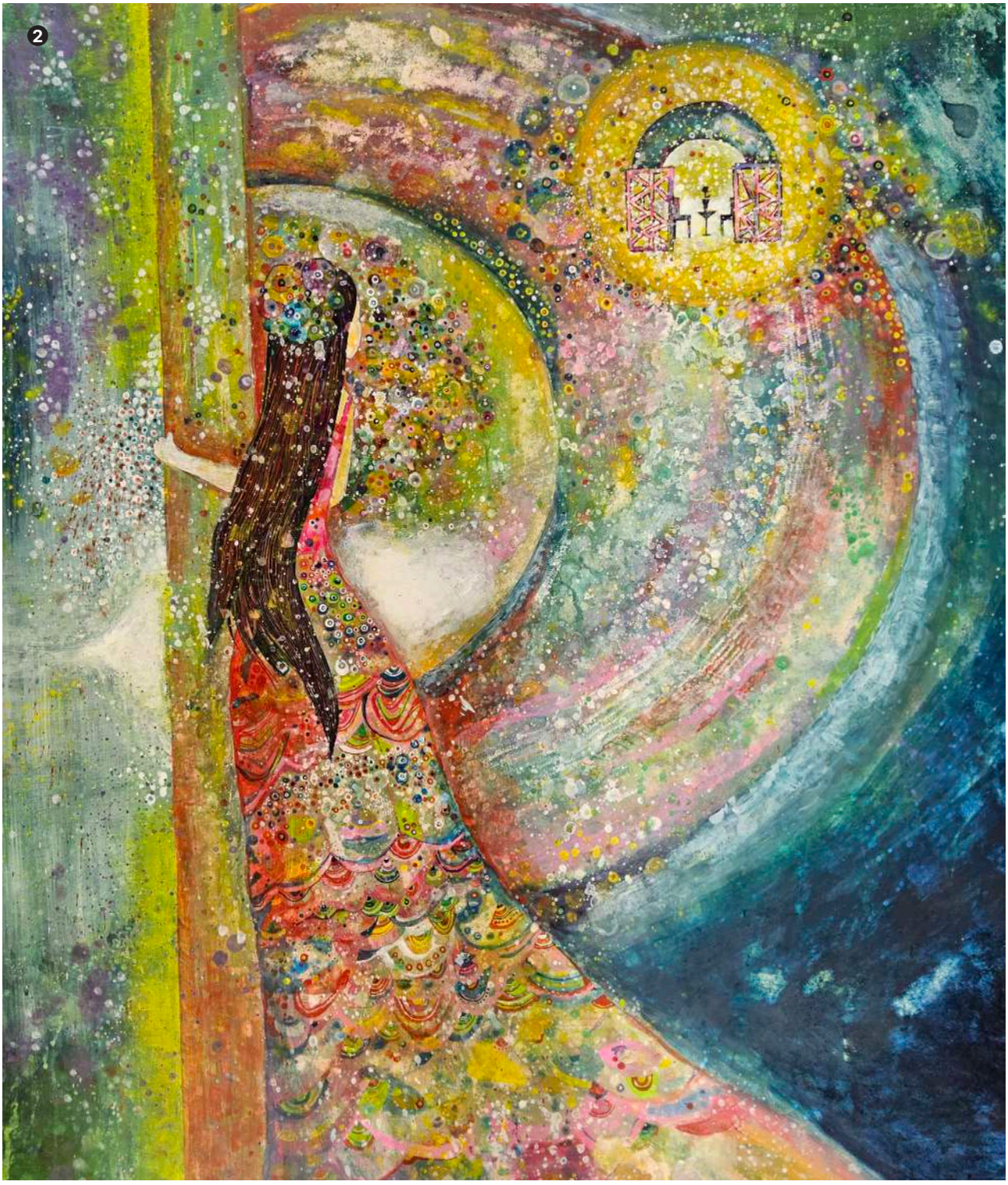
7장 스토리에 어울리는 아프로디테 컨셉 아트를 제작한다. 아프로디테는 미와 사랑의 여신임에도 불구하고, 파리스와 첫 데이트를 한 후 그에게 이별을 통보받게 되고, 약간 고개를 숙이고 있고 시선을 아래로 보고 있으며 기운이 없어보이는 2~3번째 시도의 U2이미지가 7장 스토리 컨셉 아트로 적합하다고 생각하게 되었다. 개인적으로는 그 시간대에 작업한 U1~U4이미지 4개가 모두 다 마음에 들었지만 7장 스토리텔링에 가장 적합한 이미지로는 U2이미지가 좋다고 생각했고, 나머지 3개의 이미지에 대해서도 7장 내에서 부가적인 이미지요소로서 약간의 상징성을 가미하고자 한다. 참고로 첫번째 시도의 경우에는 2~3번째 시도를 하기 위한 워밍 업 단계로서 자신의 셀프카메라 사진을 넣고 아름다운 인물 이미지가 나오게 하는 /describe기능에 대해서 간략하게 소개하기만 하도록 한다.

방법

7장에서는 첫번째 시도에서 워밍 업 단계로서 미드저니의 /describe기능에 대해서 간단하게 살펴보고, 2~3번째 시도에서는 하나의 잘 나온 프롬프트를 두가지 단계에 걸쳐서 소개하면서 이미지를 수정하고 고치거나, 마음에 드는 이미지를 7장 이미지로 사용하게 된 이유에 대해서 자세하게 기술하고자 한다. 그리고 2~3번째 시도의 U1~U4이미지 4개를 모두 7장 스토리텔링의 상징적 요소로 활용하고자 한다. 2~3번째 시도에서는 스타일 레퍼런스를 2가지로 넣었고 인물 레퍼런스를 3개를 넣었다. 여기서 말하는 인물 레퍼런스 3개는 1~6장까지 소개한 인물 이미지 종류들에 포함된다. 1번째 시도와 관련된 이미지들은 2~3차 시도 외에도 기타 시도에서 다룰 예정이다.



1. <셀프카메라 사진> 임연수, 2017, 나 자신을 휴대폰 카메라로 찍음



2. <미쓰월드로 향하는 문> 임연수, 2023, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), '파리스의 심판' 스토리텔링 컨셉 아트로 사용



3. <뜨개질> 임연수, 2024, 장지에 분채, 처음 뜨개질을 했을 때의 감성을 표현



4. <Legend> 임연수, 2017, 장지에 물감, 빛나는 용과 초현실주의를 상상하면서 그림



스타일 레퍼런스 2개를 넣고 1장 스토리에 쓰인 프롬프트 문장 형태로 인물 이미지를 만들었다.



동양화 벚꽃 그림 '심상'과 미리 제작했던 AI 인물 이미지를 넣어서 제작하였다.



스타일 레퍼런스로 동양화 <Flow>작품을 넣고 인물 레퍼런스 사진 1번을 넣고 만든 AI이미지이다.



/Describe 명령어를 넣고 셀프카메라 사진을 넣어서 만든 AI인물 이미지이다.

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

1. 첫번째 시도 프롬프트: 미드저니 /describe를 사용하여 셀프 카메라 이미지를 여러 형태로 변환

(스타일 레퍼런스 1번을 사용했다.)

2, 3번째 시도 프롬프트 문장

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/XrlJeTl1xvo https://s.mj.run/bYdrCyJCRl0 --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

(스타일 레퍼런스 2, 3번, 인물 레퍼런스 1, 2, 3번과 같이 구성한 프롬프트를 의미한다.)

기타 시도: 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/XrlJeTl1xvo 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

(스타일 레퍼런스 2, 4번, 인물 레퍼런스 1, 4번과 같이 구성한 프롬프트를 의미한다.)

***작업 의도에 맞는 프롬프트 순위 도출**

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	5	5	5	5	5	5	1
두번째 시도	4	3	3	2	1	2.6	3
세번째 시도	5	5	3	5	5	4.6	2

1번째 시도의 경우 리커트 척도의 평균 총 5점으로 만점을 받았다. 일반적으로 연구자의 논문에서는 미드저니 프롬프트의 행위 표현 Q3항목에서 점수가 잘 나온다고 해도 3점이 나오는데, 1번째 시도에서 행위 표현 Q3에서 5점이 나온 이유는 연구자가 넣은 인물 사진이 셀프 카메라를 찍는 모습을 표현한 것인데, /describe 명령어로 묘사된 미드저니 이미지도 마치 인물들이 셀프 카메라를 찍고 있는 듯한 모습을 잘 반영하고 있기 때문이다. 나머지 항목에서도 만점이 나온 이유는 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2, 인물 호감도 Q4, 불쾌한 골짜기 Q5 모두에서 딱히 페인 포인트를 발견하지 못했기 때문이다. 원본 이미지 느낌을 살리면서 더 아름다운 인물 사진이 나오는 것을 발견하였다. 이를 통해 연구자는 인물 호감도 Q4를 높이는 인물 레퍼런스를 제작하기 위해서는 FaceSwap이나 Vary Region을 사용하여 얼굴을 고치는 방법 외에도, 인물 사진을 넣고 /describe 명령어를 입력하는 것만으로도 예쁜 얼굴 사진을 뽑을 수 있다는 것을 발견하였다. 그 다음 시행된 2~3번째 시도에서는 1번째 시도와 연쇄적으로 이어지는 내용물은 아니지만, 같은 날 5월 16일 작업한 이미지로, 프롬프트를 통해 생성한 4개의 이미지가 모두 마음에 드는 경우는 흔치 않다고 생각했기 때문에 이 4개의 이미지를 분류별로 2가지로 나눠서 2번째 시도와 3번째 시도를 비교분석하고, 각 4개의 이미지에 대해서도 스토리텔링을 입히는 내용을 제작할 예정이다. 참고로 1번째 시도에서 제작한 인물 레퍼런스를 활용한 이미지 예시는 기타 시도에서 다룰 예정이다.

첫번째 시도









*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 2시 57분

/ describe,U3, U4

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	2	5	2	4	3.2	4
U2	3	2	5	2	4	3.2	4
U3	5	5	5	5	5	5	1
U4	5	5	5	5	5	5	1

Prompt: A photo of an Asian girl with long black hair, bangs and pink lip gloss on her face. She is wearing floral shirt in pastel colors and smiling at the camera. The background shows part of his bedroom wall with white paint. There's also some decorations hanging from it. Her eyes have dark brown color and she has subtle makeup with eyeliner under them. , posted to reddit in 2019 --ar 3:4 --s 50 --niji 6

아프로디테는 파리스와 첫 데이트에서 의도치 않게 실수를 연발했다. 아름다움의 여신답게 완벽한 데이트를 꿈꿨지만, 예상치 못한 상황들이 겹쳐 두 사람의 분위기는 어색하게 변했다. 파리스는 애써 미소 지었지만, 아프로디테는 실망을 감추지 못했다.

2~3번째 시도 (U2 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 여성스러운 판타지를 표현한 그림들




Cref(인물 레퍼런스) 오른쪽의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용













*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 4시 26분

두번째 시도 (U1, U3)



*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 4시 26분

2번째 시도에서는 다소 인위적이고 어색한 이미지들이 나왔다.
U1: 이후 4번의 시도, 베리 리전으로 첫번째 시도 얼굴 이미지 넣기 (U2선택), 이후 업스케일
U3: 이후 8번의 시도, 베리 리전으로 팔 자연스럽게 넣고 첫번째 시도 얼굴 이미지 넣기

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1 (수정 전)	5	4	3	3	4	3.8	2
U3 (수정 전)	5	4	3	2	1	3	3
U1 (수정 후)	5	5	3	5	5	4.6	1
U3 (수정 후)	5	5	3	5	5	4.6	1

두번째 시도와 세번째 시도의 가장 큰 차이점은, 두번째 시도의 경우 베리 리전을 활용하여 얼굴이나 몸의 형태를 고쳐 형태를 자연스럽게 만들자 U2와 U4만큼 마음에 드는 이미지가 나왔고, 세번째 시도의 경우 처음부터 마음에 드는 이미지가 나왔고 불쾌한 골짜기가 전혀 느껴지지 않았다. 특히 세번째 이미지들 중 U2는 뭔가 절망하고 있는 아프로디테의 모습에 가깝게 포즈를 취하고 있어 7장 스토리에 대한 컨셉 아트 아이디어로 떠올리게 되었다. 스타일 레퍼런스로는 색감이나 분위기 쪽은 스타일 레퍼런스2에 가깝게 표현되었으나, U1에서는 이미지의 공간감이 느껴지고, U2와 U4는 원형의 공간이 느껴지므로 스타일 레퍼런스1의 특색도 반영되었다. 즉, U1 ~U4의 색감은 스타일 레퍼런스2의 특색이 많이 반영되었으나 U2, U4의 경우 스타일 레퍼런스1의 특색으로 인해 원형의 공간이 느껴진다. 인물 레퍼런스로는 1장 스토리에 쓰였던 인물 레퍼런스와 5장 스토리의 첫번째 시도 이미지가 쓰였다. 그렇게 해서 U1~U4이미지가 만들어졌으나 U1과 U3는 미드저니 내부의 몇 번의 수정 시도를 통해 U2와 U4이미지와 비슷한 퀄리티로 이미지를 다시 만들게 되었다. 그 과정에서 베리 리전으로 얼굴을 수정할 때 첫번째 시도의 이미지 두 종류를 쓰게 되었다. (첫 번째 시도: /describe명령어, U3와 U4)

그 이유로는 얼굴의 느낌, 머리카락의표현, 인체의 표현이 첫번째 시도에 비해서 아름답지 않고 그저 레퍼런스 이미지의 색감만을 가져온 듯한 부분이 있기 때문이다.

아프로디테는 화려한 비늘을 가진 거대한 용과 함께 신비로운 여정에 나섰다. 용은 그녀를 감싸며 하늘을 날아올랐고, 그녀의 황금빛 드레스는 찬란하게 빛났다. 이 둘의 조화는 대지 위 모든 생명체의 시선을 사로잡았고, 아프로디테의 아름다움은 용의 위엄과 어우러져 한층 더 빛났다.

기타 시도

Sref(스타일 레퍼런스) 여성스러운 판타지를 표현한 그림들




Cref(인물 레퍼런스) 오른쪽의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용



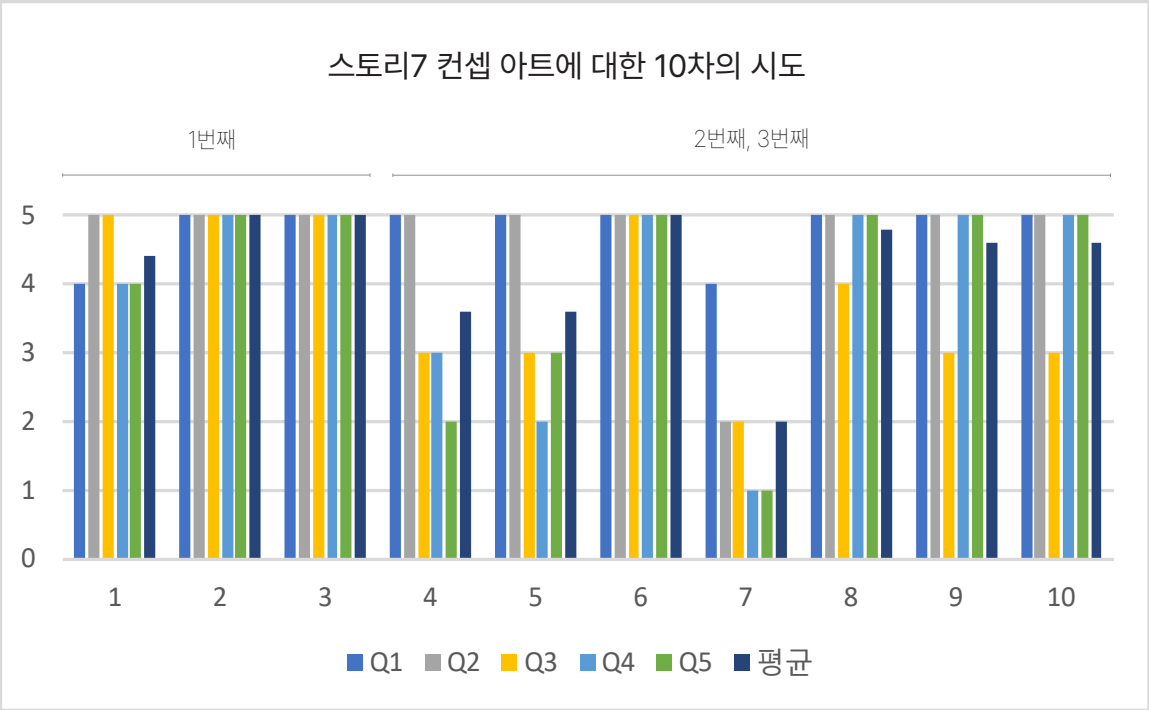









*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 5시 17분



스토리7 '첫 데이트를 망치다'편의 1~3번째 시도를 핵심만 요약해서 10차의 순차적인 프롬프트 시도를 나타낸 장표로 표현하면 다음과 같다. 1~10차에서 첫번째 시도에 해당하는 시도는 1~3차이고, 2~3번째 시도는 나머지 4~10차인데, 여기서 세번째 시도는 6차, 8차의 이미지이다. 각 1~10차별로 리커트 척도를 매겼을 때, 두번째 시도에 해당하는 7차 시도에서 점수가 가장 낮게 나왔다. 참고로 7차 시도는 2~3번째 시도의 U3이미지로, U1, U2, U4에 비해서 불쾌한 골짜기의 정도가 매우 심한 느낌이었으나 미드저니 내에서 여러가지 수정 기능을 활용하여, 수정된 U3이미지를 나타내는 10차 시도에서 행위 표현 Q3를 제외하고 모두 만점을 받으면서 효과적인 이미지를 만들 수 있었다. 6차 시도는 스토리7의 컨셉 아트를 나타내는 시도로, 처음 이미지가 생성될 때부터 부자연스러운 부분이 별로 없고, 절망하는 아프로디테의 모습을 잘 나타낸다고 생각되어서 Q1~Q5 모두 만점을 주었다. 참고로 스토리7의 10차의 시도에 대한 Q1~Q5의 평균점수에 대한 평균은 4.3점으로, 10차의 시도 모두 평균적으로는 높은 점수를 받았다. 7차 시도 다음으로 낮은 점수를 받은 4, 5차 시도의 경우 이미지가 막 뽑혀서 조금 어색한 부분이 수정되기 전 단계의 이미지를 의미하며, 미드저니 UI의 기능을 활용해 후 보정하여 U1~U4 모두 연구자의 마음에 들도록 만들 수 있었다.

8. 갈등과 오해, 그리고 화해



파리스와 헤어진 후, 아프로디테는 내심 큰 상처를 받았지만, 겉으로는 그 감정을 감추며 지내고 있었다. 그녀는 신으로서 자존심을 유지해야 했기에 자신의 아픔을 쉽게 드러낼 수 없었다. 이 소식을 들은 헤라는 아프로디테에게 약간의 연민을 느끼기 시작했다. 비록 그동안 아프로디테와 경쟁하며 갈등을 겪어왔지만, 헤라는 이제 인간적인 측면에서 그녀를 이해하게 되었다. 특히, 파리스가 아프로디테와의 관계를 끝낸 사실은 헤라에게 아프로디테가 완전히 승리한 것은 아니었다는 인상을 주었다. 이에 헤라는 과거의 다툼을 사과하고, 아프로디테와 화해하기 위해 그녀의 집을 방문하기로 결심한다.

하지만 아프로디테를 만나자, 그녀는 뜻밖의 사실을 털어놓는다. 바로 자신의 상징적인 물건인 황금사과가 도난당했다는 것이다. 황금사과는 아프로디테가 미의 여신으로서의 자존심을 상징하는 중요한 물건이었고, 그것을 잃어버린 것은 그녀에게 큰 충격이었다. 아프로디테는 헤라에게 이 사건이 자신에게 얼마나 큰 상처가 되는지 토로하며, 누구에게 도난당했는지 짐작조차 하지 못하고 있었다.

이때 헤라는 황금사과를 훔친 자가 누구인지 바로 직감했다. 그것은 바로 불화의 여신 에리스였다. 에리스는 항상 신들 사이에서 불화를 일으키는 존재로, 황금사과 사건의 근본적인 원인을 제공했던 장본인이기도 했다. 그녀는 아프로디테가 황금사과를 얻은 이후에도 여전히 그 사과에 집착하며 언젠가 되찾으려는 속셈을 가지고 있었다. 헤라는 이를 알고 있었기에, 자신의 투시력과 초능력을 발휘해 에리스가 숨겨놓은 황금사과의 위치를 찾아내기로 결심한다.

헤라는 집중하여 자신의 신적 능력을 사용했고, 결국 에리스가 몰래 숨겨놓은 황금사과의 위치를 알아내었다. 그녀는 곧바로 에리스에게서 황금사과를 되찾아 아프로디테에게 돌려주었다. 이 사건을 계기로 아프로디테는 헤라와 화해하게 되었고, 그동안의 갈등을 뒤로한 채 서로를 조금 더 이해하게 되었다.

연구 범위

‘곤경에 빠진 아프로디테를 위해 투시 초능력을 사용하는 헤라’라는 주제로 상징적 이미지를 제작하여 1~3차 시도로 나누어서 이미지를 평가한다. 8장 스토리에서는 미의 3여신중 한 명인 ‘헤라’를 주제로 하여 작업을 진행하였다. 먼저, 1~2차 시도에서는 미리 제작한 헤라 인물 레퍼런스를 기준으로 하여 스타일 레퍼런스를 다르게 넣은 이미지 제작 프로세스를 1차, 2차로 나눠서 설명한다. 여기서 중요한 포인트는 2차 시도에서 8장 스토리를 대표하는 헤라 컨셉 아트가 나오게 된다는 것이다. 마지막 3차 시도에서는 다른 스타일 레퍼런스와 인물 레퍼런스를 활용한 헤라 컨셉 아트 세트가 2장 정도 더 소개가 된다. 즉 8장 스토리는 헤라에 대한 컨셉 아트와 여신 헤라에 대한 소개가 나오는 스토리 장이다.

대상

헤라는 그리스 신화에서 신들의 여왕이자 올림포스 12신 중 하나로, 제우스의 아내이자 여동생이다. 결혼과 가정, 출산을 관장하는 여신으로 널리 알려져 있다. 헤라는 고대 그리스에서 결혼의 신성함을 상징하며, 특히 여성들에게 중요한 존재로 여겨졌다.

헤라는 결혼한 여성의 수호신으로, 결혼과 가정의 안정, 출산을 보호하는 결혼의 여신이다. 그녀의 상징물로는 공작과 왕좌가 있으며, 종종 왕관을 쓴 모습으로 묘사된다. 헤라는 남편 제우스의 수많은 외도로 인해 질투와 분노를 자주 표출하며, 그의 연인들과 그들 사이에서 태어난 자식들에게 가혹한 복수를 하기도 한다. 특히, 제우스와 알크메네 사이에서 태어난 헤라클레스는 그녀의 집요한 괴롭힘을 받은 대표적인 희생자이다. 헤라는 ‘파리스의 심판’ 이야기에서도 중요한 역할을 한다. 에리스가 던진 황금 사과를 두고 아프로디테, 아테네와 경쟁하며, 파리스에게 자신을 선택하면 유럽과 아시아의 지배권을 약속했으나, 파리스가 아프로디테를 선택함으로써 트로이 전쟁이 발발하게 된다. 헤라는 강력한 권력을 지닌 여신이지만, 제우스의 끊임없는 불륜과 그로 인한 분노와 복수로 인해 복합적인 성격을 가진 존재로 묘사된다.

방법

8장에서는 '헤라'라는 캐릭터를 중점적으로 소개한다. 1~7장에서 진행한대로 독특한 느낌의 헤라 컨셉 아트를 만들기 위해 인물 레퍼런스를 미드저니로 제작한 다음, 1번째시도와 2번째시도에서 스타일 레퍼런스 이미지를 다르게 하여 헤라 컨셉 아트를 만든다. 그리고 2번째 시도에서 8장을 대표하는 헤라 컨셉 아트를 제작한다. 3번째 시도에서는 기타 헤라 캐릭터 컨셉 아트와 상징에 대해 소개한다. 8장에서도 미드저니의 우연적 효과를 활용하여 헤라 컨셉 아트를 제작한다.



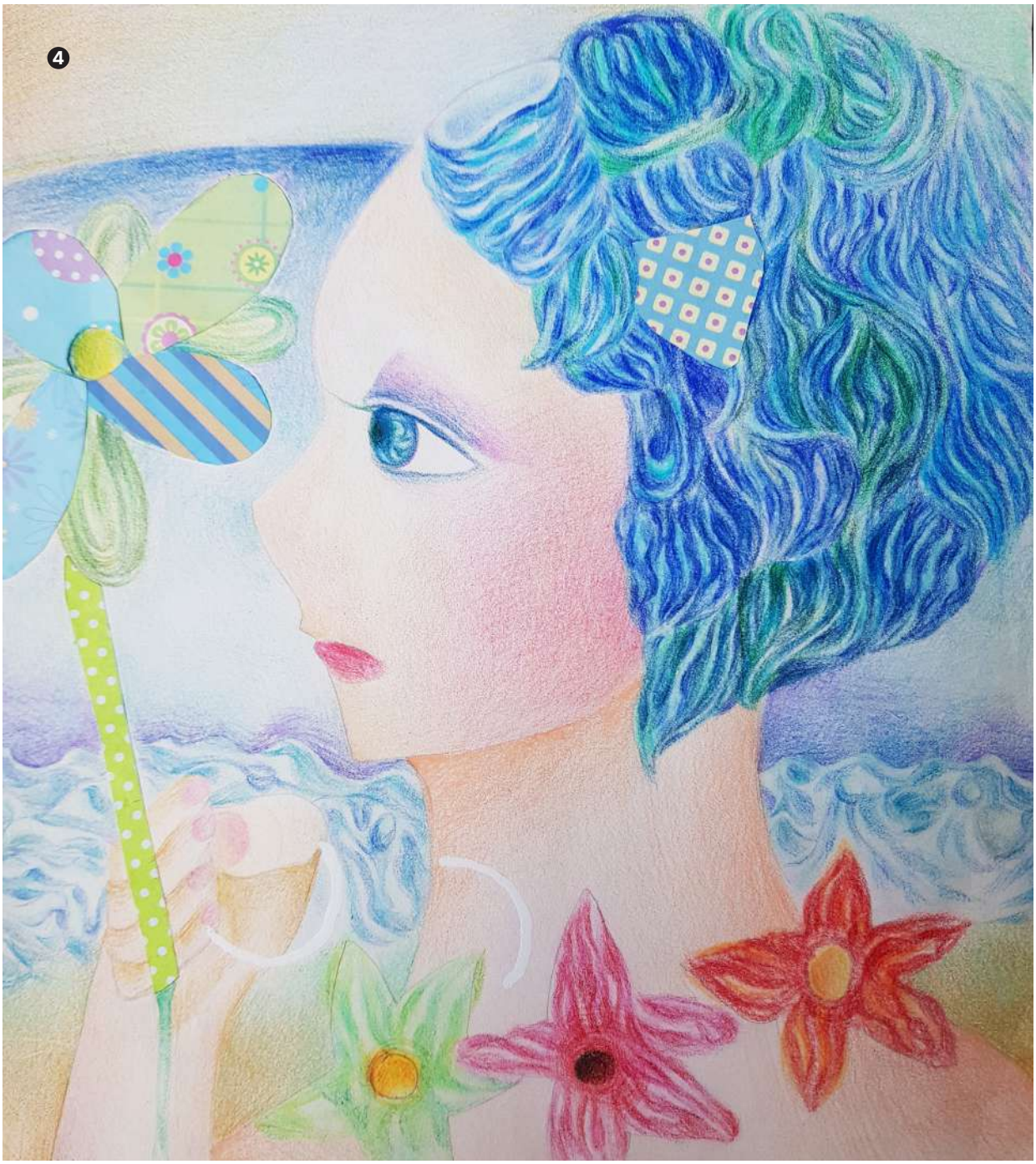
1. <딸기 우유> 임연수, 2022, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), 일상에서 딸기라떼를 먹는 모습을 표현한 자화상



2. <Legend> 임연수, 2017, 장지에 물감, 빛나는 용과 초현실주의를 상상하면서 그림



3. <홍매화 크롭> 임연수, 2024, 장지에 분채, 'Self confidence'이미지를 포토샵으로 크롭



4. <바다의 소녀> 임연수, 2013, 색연필 드로잉, 푸르고 영롱한 바다 느낌을 상상하면서 그림



5. <네비게이션> 임연수, 2023, 장지에 분채, 헤라의 네비게이션 초능력을 상징하는 동양화



1. Prompt: 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/-FuO5CcizDQ --cw 90 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 1:2



2. Prompt: opaque red dress, red dress, an opaque dress, romantic dress, romantic dress, A photorealistic portrait of Hera, the Greek goddess of women, marriage, family, and childbirth. She has flowing red hair, piercing blue eyes, and a serene expression.



Prompt: 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/-sTVIbwoy9I --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

첫번째 시도 프롬프트

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

(스타일 레퍼런스 1번, 인물 레퍼런스 1번을 사용하였다.)

두번째 시도 프롬프트

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

(스타일 레퍼런스 2번, 인물 레퍼런스 1번을 사용하였다.)

세번째 시도 프롬프트

3-1. 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/lGtUCES2glY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

(스타일 레퍼런스 2, 3번, 인물 레퍼런스 2, 3번을 사용하였다.)

3-2. 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/lGtUCES2glY --sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

(스타일 레퍼런스 4, 5번, 인물 레퍼런스 2, 3번을 사용하였다.)

Mid Journey: 헤라 이미지 생성 프롬프트

① 프롬프트

이미지 생성해줘:
1. 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 ?? --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0

2. 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 ??--cw 90 --ar 2:3 --v 6.0 --style raw --s 5

3. 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 ?? --cref ?? --sw 500 --cw 90 --c 10 --v

② 이미지 스타일

레퍼런스 스타일:
모델 사진(1컷, 초상권, 연구 목적)
포토샵 일러스트, 동양화 개인 작업

붉은 계열 느낌, 강렬한 톤, 화려한 색조를 활용
여성 사업가나 당당한 여왕의 느낌을 내고자 함

③ 상세 설명

빨간색이 어울리는, 강렬하면서도 우아하고, 고고하며 위엄 있는 여성의 이미지를 표현하며, 빨간 계열을 포인트 색상으로 활용, 야수파 마티스 느낌의 원색적인 컬러감, 강렬하며 고풍스러운 컬러를 표현한다. 당돌하고 근엄한 여성의 이미지, 붉은 계열이 인상적인 표현주의, 야수파 느낌, 고혹적인 분위기를 표현한다. 구성요소는 꽃과 같은 장식적인 요소, 결혼과 가정을 상징하는 요소들을 다양하게 넣어서 구성할 예정이다.

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	5	5	4	5	5	4.8	1
두번째 시도	5	5	4	5	5	4.8	1
세번째 시도	5	5	4	5	5	4.8	1

첫번째 시도에서는 '파리스'에 대한 인물 레퍼런스를 제작하였는데, Q1~Q5 모두 3점이 나왔다. 이미지 자체는 그다지 특색이 있지는 않았지만 무난한 컬러감을 가지고 있고 FaceSwap기능을 통해 인물의 얼굴을 변형했다. 다른 미드저니 이미지들과는 다르게 스타일 레퍼런스의 특색을 잘 반영하지 못한 점이 있다.

두번째 시도에서는 첫번째 시도와는 다르게 스타일 레퍼런스의 특색을 잘 반영하였고, 이미지에 배경 처리에서 나름의 참신함이 돋보인다. (색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2) 인물의 외모를 FaceSwap기능을 통해 수정하여 호감형 외모로 바꿀 수 있었어서 인물 호감도 Q4에서 4점이고, 불쾌한 골짜기가 덜 느껴지는 편이다.

세번째 시도는 미드저니의 줌 아웃 기능을 활용해 스타일 레퍼런스의 특징을 잘 반영한 이미지를 U1에서 만들었다. 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2과 더불어 인물 호감도 Q4에서도 만점이 나온 것이 특징적이며, 세번째 시도의 U1~U4 이미지들 중에서 유독 U1이 높은 점수를 받아서 세번째 시도의 평균이 전반적으로 높게 나왔다. (4.4점)

첫 번째 시도









*작업 일시: 2024년 4월 24일 오후 12시 00분

첫 번째 시도에서는 헤라 컨셉 아트 이미지가 U1~U4 모두 마음에 들게 나왔다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	5	4	5	5	4.8	1
U2	5	5	4	5	5	4.8	1
U3	5	5	4	4	3	4.2	3
U4	5	5	4	5	3	4.4	2

이 이미지는 핑크, 보라, 레드 계열의 색감을 중심으로 네 개의 장면이 유기적으로 연결된 스타일로 구성되어 있다. 전반적으로 화려하고 신비로운 분위기를 자아내며, 각각의 장면이 독특한 디테일과 세련된 색 조합으로 시각적 통일성을 유지한다. 먼저, 긴 웨이브의 붉은 머리는 화려한 핑크 톤의 메이크업과 자연스럽게 어우러져 인물의 독특한 분위기를 더욱 강조한다. 특히 핑크 립과 볼터치가 강렬한 인상을 주며, 얼굴에 붙여진 꽃 모양 스티커와 핑크색 점들은 몽환적인 효과를 더한다. 이러한 장식은 신비롭고 발랄한 이미지를 구축하며, 각 장면마다 얼굴과 볼 주변의 장식이 조금씩 다르게 표현되어 스타일의 다양성과 개성을 보여준다.

또한, 의상은 핑크와 보라색 계열의 톱이나 블라우스로 이루어져 있으며, 섬세하게 레이어링된 디자인이 특징이다. 이 컬러 팔레트는 전체 이미지를 통일감 있게 구성하며, 레이어드된 의상은 화려하면서도 균형 잡힌 느낌을 준다. 여기에 더해 목걸이, 귀걸이 등 다양한 액세서리가 인물의 스타일을 더욱 돋보이게 하며, 일부 장면에서는 딸기가 머리 장식이나 음료 컵 위에 놓여 있어 신선하고 유쾌한 연출을 보여준다. 딸기 장식은 인물의 발랄함을 강조하며, 딸기를 활용한 소품들이 색감과 조화를 이루어 이미지를 생기 있게 만든다.

마지막으로, 배경은 추상적이고 회화적인 핑크와 보라색 패턴으로 가득 차 있으며, 인물의 스타일링과 완벽하게 어우러진다. 단순한 흰색이나 검정 배경이 아닌, 핑크와 보라색의 색감이 흐르는 배경은 동화적인 몽환적 분위기를 자아내며, 인물이 마치 꿈속에 있는 듯한 느낌을 주는 예술적 요소로 활용되었다.

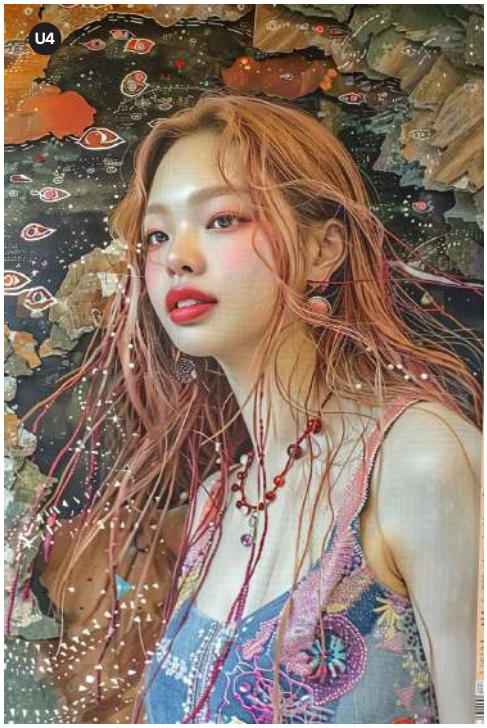
종합적으로, 이 이미지는 통일된 컬러 팔레트와 세심하게 설계된 장식, 의상, 배경의 조화가 돋보인다. 특히 핑크와 보라색을 중심으로 한 색감은 시각적 일관성을 유지하면서도 독창적이고 매력적인 분위기를 자아낸다. 딸기 모티프와 얼굴 장식 등 감각적인 디테일들이 이미지 전체에 걸쳐 인상적으로 표현되며, 각 장면마다 다양한 장식 요소들이 신비롭고 화려한 스타일을 더욱 완성도 있게 만든다.

두 번째 시도









*작업 일시: 2024년 4월 24일 오후 12시 32분

두 번째 시도에서는 헤라 컨셉 아트 이미지가 U1~U4 모두 나름대로는 마음에 들게 나왔다. 그러나 그 중 특히 마음에 드는 이미지는 U2이고, 나머지 이미지들은 U2에 비하면 다소 평범하다고 느꼈다. 각각의 이미지를 비교분석한 것은 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	3	3	3	3	3.2	3
U2	5	5	5	5	5	5	1
U3	3	2	3	3	3	2.8	4
U4	4	4	3	3	3	3.4	2

이 이미지는 네 가지 장면으로 구성된 독창적인 비주얼 스타일을 지니며, 패셔너블하면서도 예술적인 감각이 돋보인다. 각 장면은 화려한 배경과 섬세한 메이크업, 액세서리, 독특한 의상이 인상적인 조화를 이루고 있다. 전반적으로 배경과 인물의 조화가 잘 이루어졌으며, 각 이미지에서 배경은 추상화나 예술 작품 같은 느낌을 준다. 특히 지도나 천체를 연상시키는 패턴이 눈에 띄며, 이미지에 깊이를 더해준다.

메이크업은 화려한 핑크와 레드 계열이 주를 이루며, 볼과 입술에 강조된 색상이 인물의 신비로운 분위기를 한층 돋보이게 한다. 얼굴에 장식된 요소와 메이크업 디테일은 각 장면마다 예술적인 느낌을 더한다. 의상 역시 보석과 진주 장식을 활용해 이미지의 고급스러움을 강조한다. 목걸이, 귀걸이, 팔찌 등 다양한 액세서리는 인물의 신비롭고 우아한 이미지를 부각시키며, 전체적인 화려함과 통일감을 제공한다.

특히 오른쪽 상단의 이미지가 매력적으로 다가오는 이유는 인물의 자연스러운 표현과 AI의 인공적 요소가 조화를 이루고 있기 때문이다. 다른 장면에 비해 인공적인 디지털 느낌이 억제되어 있어 시각적으로 편안하고, 피부 표현과 메이크업도 매우 현실감 있게 묘사된다. 배경에는 큐비즘적인 화면 구성이 돋보이며, 눈 모양의 장식이 기하학적으로 배치되어 인물의 얼굴과 상호작용하며 독특한 시각 효과를 준다. 또한 빛과 그림자의 세밀한 표현으로 인물의 입체감을 강조하며, 생동감 넘치는 분위기를 만들어낸다.

세 번째 시도 (3-1)









*작업 일시: 2024년 5월 19일 오후 7시 13분

세 번째 시도 (3-2)









*작업 일시: 2024년 5월 19일 오후 9시 33분

세 번째 시도 (3-1)

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	5	5	5	5	5	1
U2	5	3	3	5	5	4.2	2
U3	5	3	3	5	5	4.2	2
U4	5	3	3	2	5	3.6	3

3-1 이미지에서는 헤라의 포즈가 아프로디테에게 미안한 감정을 전달하는 듯한 모습을 연상시킨다. 헤라의 포즈는 레퍼런스 이미지와 조형적으로 잘 맞아떨어져, 이 이미지가 전체적으로 가장 흥미롭게 표현되었다고 느껴졌다. 또한, 레퍼런스의 색감과 분위기를 효과적으로 반영하여 인물의 감정이 잘 전달된다는 점에서도 강한 인상을 주었다.

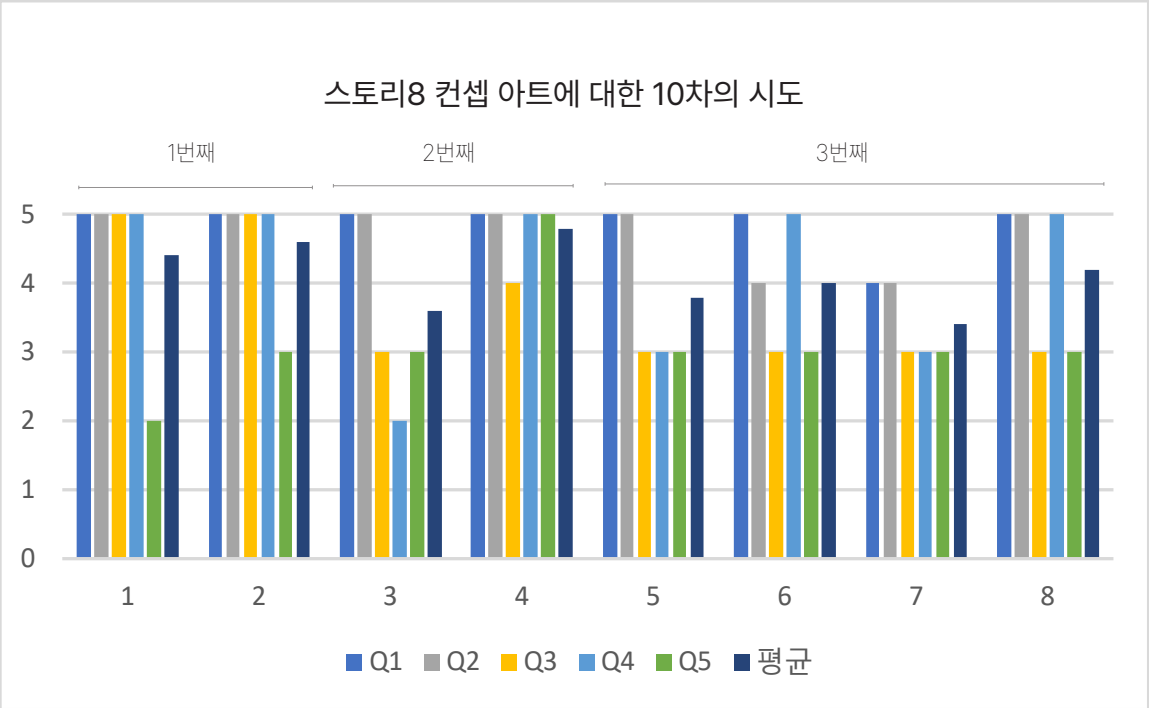
3-2의 U1~U4 이미지는 공통적으로 레퍼런스의 색감과 분위기를 잘 반영하며, 스타일 레퍼런스로 설정된 네비게이션 화면의 특성을 다양하게 재해석한 결과물이다. 특히, U1과 U3에서는 길을 상징하는 요소들이 네비게이션의 특징을 효과적으로 나타내어, 그림 속 주인공들이 어떤 목적지를 향해 나아가는 느낌을 더 풍부하게 전달하고 있다. 이러한 길 표현은 장면의 의미와 분위기를 강화하며, 그림의 특성을 잘 살리고 있다는 점에서 높은 평가를 받았다.

세 번째 시도 (3-2)

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	5	5	4	3	4.4	1
U2	5	5	3	4	3	4	2
U3	5	3	5	4	3	4	2
U4	5	3	3	4	3	3.6	3

3-2이미지에서 행위 표현(Q3) 측면에서는 U1과 U3이 돋보였지만, 아이디어성(Q2) 측면에서는 U1과 U2가 특히 인상적이었다. 두 이미지의 조형적 요소가 영감을 불러일으키고 창의적 요소를 충분히 갖추고 있기 때문이다. 그중에서도 U1은 스타일 레퍼런스에서 느껴지는 행위를 잘 표현하며 새로운 영감을 불러일으키는 점에서 가장 우수하다고 평가되었다. 특히 U1에서 동전처럼 보이는 원형의 표현은 황금사과를 찾아 떠나는 주인공들의 여정을 상징하는 듯하여, 이들이 향하는 모험과 탐색의 여정을 생동감 있게 상상하게 한다.

전반적으로 U1~U4 모두 인물의 외모가 매력적이고 불쾌한 골짜기 효과가 크게 느껴지지 않는다는 점에서 시각적 만족도가 높았다. 다만 U3와 U4의 경우, 인물과 배경의 조화와 표현의 완성도 측면에서 U1과 U2보다 다소 아쉽게 느껴졌다.



스토리8 '갈등과 오해, 그리고 화해'편의 1~3번째 시도를 8차로 요약해서 시간순으로 나타낸 장표로 표현하여 나타내었다. 1~3번째 시도 모두 여신 헤라가 등장하는 것이 특징이며, 첫번째 시도는 1~2차 시도를 나타내고, 두번째 시도는 3~4차 시도를 나타낸다. 그리고 세번째 시도는 각각 5~6차, 7~8차 시도를 나타낸다. 여기서 중앙에 위치한 4차 시도가 스토리8에 대한 대표 컨셉 아트를 나타내고, 여기서 말하는 3번째 시도는 2번째 시도를 제외하고 헤라를 표현했던 다른 이미지 2장을 의미한다. 1~8차 시도 점수간의 편차는 지나치게 크지도, 작지도 않은 무난한 수준이며, 전반적으로는 7차 시도에서 가장 낮은 점수를 받았고, 스토리8 컨셉아트를 나타내는 4차 시도에서 가장 높은 점수를 받았다. 7차 시도는 앞선 페이지에서 소개한대로, 밀도가 낮고 수채화 느낌이 나는 이미지라서, 레퍼런스 스타일을 잘 반영하였음에도 이미지 퀄리티가 높다는 느낌을 받지는 않았다. 그리고 1~2차 시도의 점수도 높은 편인데, 불쾌한 골짜기 Q5에서 높은 점수를 받지 못했다. 그 이유는 이미지는 전반적으로 딸기 라떼의 색감을 잘 반영했지만 손가락 표현이 부자연스럽고 어색하기 때문이다. 4차 시도외에도 헤라를 표현하는 다양한 컨셉 아트제작을 시도했지만, 중간 시간대 지점에서 만든 이미지가 가장 이상적이고, 스토리를 표현하는 데에도 적합한 이미지라는 생각이 들었다. 참고로 스토리8의 8차의 시도에 대한 Q1~Q5의 평균점수에 대한 평균은 4.1점으로, 8차의 시도 모두 평균적으로는 높은 점수를 받았다.

9. 황금사과와 대화를 나누다



아프로디테는 헤라의 도움으로 황금사과를 다시 되찾은 후, 오랜만에 그 사과를 손에 쥐며 감회에 잠겼다. 황금사과는 그녀의 미를 상징하는 중요한 존재였고, 그동안의 상처와 감정을 떠올리게 하는 물건이기도 했다. 파리스와의 이별, 자신의 사랑이 끝난 뒤에도 미의 여신으로서 자존심을 지켜야 했던 그 모든 시간이 아프로디테에게는 큰 시험과도 같았다. 하지만 이제 황금사과를 다시 손에 넣으며, 그녀는 다시 한 번 자신의 힘과 아름다움을 확인할 수 있었다.

그 순간, 황금사과가 은은한 빛을 발하며 아프로디테에게 말을 걸기 시작했다. 황금사과는 자신이 단순한 상징적인 물건이 아니며, 아프로디테의 진정한 소원을 이뤄줄 수 있는 특별한 능력을 지니고 있다고 선언했다. 아프로디테는 놀랐지만, 동시에 이 황금사과가 자신에게 새로운 기회를 제공하려 한다는 사실에 흥미를 느꼈다. 그녀는 과거에 파리스와의 사건으로 인해 잃었던 자존감을 되찾고, 진정한 자신을 되돌아보는 계기가 될 것임을 직감했다.

황금사과는 아프로디테에게 다가가듯 부드러운 빛을 발하며 그녀의 마음을 읽기 시작했다. 아프로디테는 그와의 대화를 통해 자신이 진정으로 바라는 것이 무엇인지를 고요히 생각했다. 과거의 경쟁과 사랑, 그리고 파리스에게 집중했던 시간들에서 벗어나, 아프로디테는 미의 여신으로서의 자신의 본질에 대해 깊이 고찰하기 시작했다. 황금사과는 그녀가 원하는 것을 말로 표현하지 않아도 이미 알고 있다는 듯이 교감을 나누었고, 그녀의 소원을 이루어주기 위해 준비되었다.

아프로디테는 그 순간, 단순히 외적인 아름다움이 아니라 자신이 지닌 진정한 가치와 내면의 평화를 찾고 싶다는 소원을 마음속으로 품었다. 황금사과는 그녀의 소망을 존중하며, 이제 아프로디테가 더 이상 외부의 평가나 비교에서 벗어나 자신만의 길을 걸어가도록 도와주겠다고 약속했다. 이 대화는 아프로디테가 미의 여신으로서 단순한 아름다움을 넘어서, 더 깊은 교감과 자기 성찰을 통해 자신의 존재를 재발견하는 중요한 순간이 되었다.

그날 이후, 아프로디테는 황금사과와의 대화를 통해 더 성숙해졌고, 자신만의 새로운 길을 찾게 되었다.

연구 범위

‘황금사과를 되찾고 황금사과와 대화를 나누는 아프로디테’를 주제로 9장 스토리 컨셉 아트를 제작하였다. 1~3번째 시도에 걸쳐 상징적 이미지를 제작하였으며, 아프로디테가 황금사과를 통해 소원을 빌고 진솔한 대화를 나누는 표현을 하고자 했다. 먼저, 1번째 시도에서는 2차례에 걸쳐 황금사과와 연관된 인물 레퍼런스를 2개 제작한다. 두번째 시도에서는 3차례에 걸쳐 스테이블 디퓨전을 활용하여 벚꽃 테마 아프로디테 컨셉 아트를 1개 제작한다. 세번째 시도에서는, 1번째 시도의 인물 레퍼런스 2개와 2번째 시도의 컨셉 아트 1개, 그리고 5장 스토리에서 제작했던 벚꽃 테마 인물 레퍼런스, 이렇게 총 4가지의 인물 레퍼런스를 넣고 스타일 레퍼런스를 연쇄적으로 활용하여 최종 9장 스토리 아프로디테 컨셉 아트를 제작한다. 즉, 1번째 시도에서는 1-1, 1-2로 나누어 인물 이미지를 제작하고, 2번째 시도에서는 스테이블 디퓨전을 일부 활용하여 2-1, 2-2, 2-3, 2-4에 걸쳐 인물 이미지를 생성한다. 마지막으로 3번째 시도에서 1~2번째 시도와 다른 인물 레퍼런스를 활용하여 9장 스토리를 대표하는 이미지를 1개 생성한다.

대상

아프로디테는 그리스 신화에 등장하는 미와 사랑의 여신이다. 로마 신화에서는 베누스로 불린다. 그녀의 탄생은 크로노스가 아버지 우라노스의 성기를 잘라 바다에 던졌을 때, 그 정액 거품 속에서 이루어졌다. 이로 인해 아프로디테는 '거품에서 태어난 여신'이라는 뜻의 아프로디테 포르네라고도 불린다.

아프로디테는 아름다움과 사랑을 상징하는 여신이지만, 때로는 변덕스럽고 잔인한 성격을 보이기도 한다. 자신의 아름다움을 과시하고 사랑의 감정을 조작해 인간들의 삶에 혼란을 일으키는 경우도 있다. 그녀의 연인으로는 아도니스, 안키세스, 아레스 등이 있다.

아프로디테의 상징물로는 거울, 조개껍데기, 장미가 있다. 그녀는 거울을 통해 자신의 아름다움을 확인하며, 조개껍데기를 타고 바다를 건너기도 하고, 장미는 그녀의 사랑과 아름다움을 상징한다. 신화 속에서 아프로디테는 인간들의 사랑과 결혼을 주관하고, 예술과 문학에서도 중요한 영감을 준다. 인간들의 삶에 아름다움을 불어넣기도 하지만 때로는 비극적인 사랑을 초래하기도 한다.

그리스 신화에서 가장 인기 있는 여신 중 하나인 아프로디테의 이야기는 그리스뿐만 아니라 전 세계적으로 널리 알려져 있다. 이러한 아프로디테의 특징을 바탕으로, 파리스에게 선물받은 황금사과에 소원을 비는 그녀의 행복한 모습을 표현한다.

방법

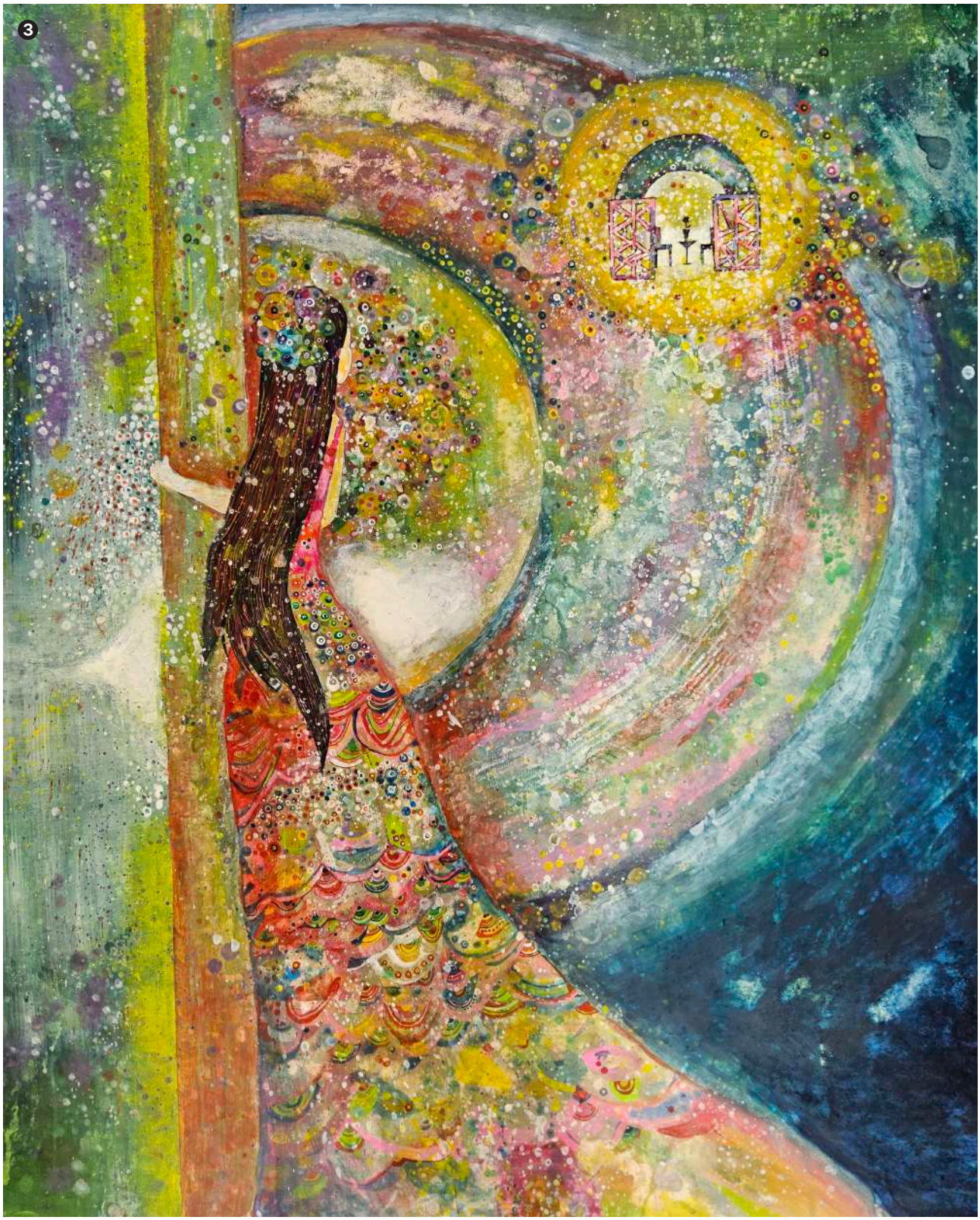
9장에서는 다음과 같은 방법이 활용된다. 첫번째 시도에서는 2장의 스타일 레퍼런스와 2장의 인물 레퍼런스를 활용하여 전형적인 방법으로 다른 날 다른 시간대에 미드저니 캐릭터 아트를 2장 생성하고, 두번째 시도에서는 예전에 미드저니로 제작하였던 두 여성의 초상화를 스테이블 디퓨전에 넣고 만족스러운 캐릭터 아트를 생성한 후, 다른 스타일 레퍼런스와 섞어서 1장의 아프로디테 이미지를 생성한다. 여기서, 미드저니 캐릭터 아트를 만들 때, 스테이블 디퓨전을 일부 활용하는 게 어떤 효과가 있는지 탐구할 예정이다. 세번째 시도에서는 1~2번째 시도의 인물 이미지 3장 포함 4장의 인물 레퍼런스를 활용하고, 스타일 레퍼런스를 연쇄적으로 활용하여 (일부 다른 레퍼런스 이미지가 포함되어있지만) 인물의 행위를 잘 묘사하는 프롬프트 문장과 함께 미드저니에 입력하여 9장을 잘 표현하는 캐릭터 아트를 생성한다.



1. <벚꽃> 임연수, 2024, 장지에 분채, 산뜻한 봄의 향기를 생각하면서 그림



2. <심상> 임연수, 2021, 장지에 분채, 91.0*72.7(cm), 물그림자와 벚꽃을 주제로 그림



3. <미쓰월드로 향하는 문> 임연수, 2023, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), '파리스의 심판' 스토리텔링 컨셉 아트로 사용



4. <네비게이션> 임연수, 2023, 장지에 분채, 헤라의 네비게이션 초능력을 상징하는 동양화



5. <Life-music=0> 임연수, 2016, 캔버스위에 아크릴, 음악을 사랑하는 마음을 표현



6. <Legend> 임연수, 2017, 장지에 물감, 빛나는 용과 초현실주의를 상상하면서 그림



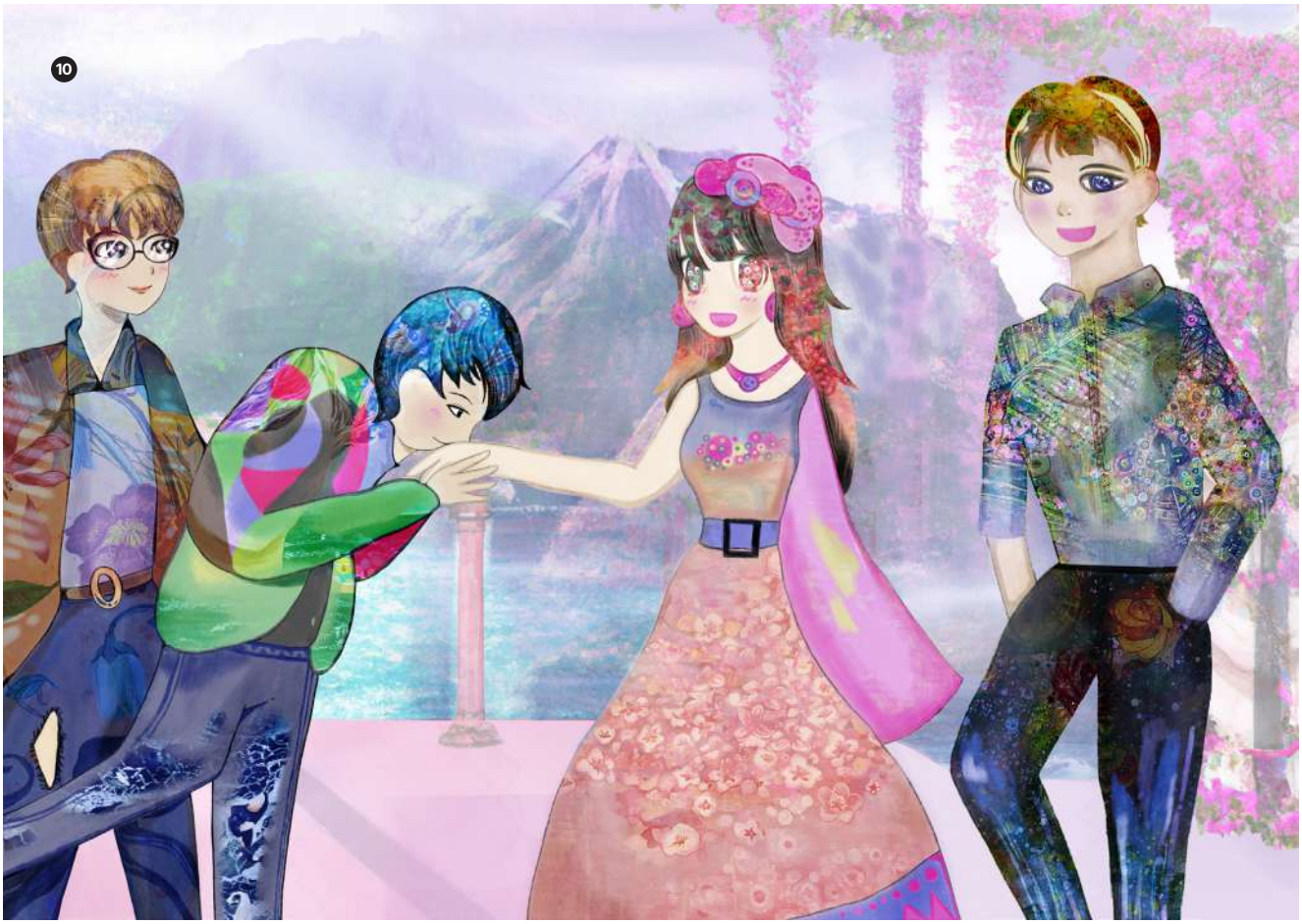
7. <2019 황금돼지 연하장> 임연수, 2019, 종이위에 아크릴, "새해복 많이 받으세요"



8. <타이포그래피 습작> 임연수, 2023, 포토샵 합성, 타이포그래피 수업시간에 만든 작업물



9. <파리스의 선택> 임연수, 2023, 장지에 분채, 파리스의 심판 컨셉 아트



10. <인기녀 아프로디테> 임연수, 2024, 포토샵 드로잉, 남성들에게 둘러싸인 아프로디테



1. 아르테미스 미드저니 컨셉아트, 포토샵 드로잉 1개를 스타일 레퍼런스로 활용하여 인물 이미지로 만듦



2. 테티스 미드저니 컨셉 아트, 스타일 레퍼런스 2개와 인물 레퍼런스 1개를 사용하여 인물 이미지로 만듦



3. 스테이블 디퓨전 컨셉아트, 인물 레퍼런스 1번을 스테이블 디퓨전에 넣어서 만듬



4. 스테이블 디퓨전 컨셉 아트, 인물 레퍼런스 2번을 스테이블 디퓨전에 넣어서 만듦



5. 아프로디테 미드저니 컨셉 아트, 스타일 레퍼런스 1, 2, 3, 4번 활용, 인물 레퍼런스 3,4번 활용



동양화 벚꽃 그림 '심상'과 미리 제작했던 AI인물 이미지를 넣어서 제작하였다.



7. 스타일 레퍼런스 2개와 인물 레퍼런스 2개를 활용하여 작업한 인물 이미지이다.



8. 7번과 똑같은 스타일 레퍼런스 2개와 인물 레퍼런스 2개를 활용하여 만든 이미지이다.



9. 스타일 레퍼런스 4개 (5, 2, 6, 1)와 인물 레퍼런스 2개 (5, 3)를 넣고 만든 이미지이다.



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



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

첫번째 시도 프롬프트: 1-1, 1-2

1-1. "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/QELljcWHpts --cref https://s.mj.run/QjpjgmWkFo8 https://s.mj.run/888IuMZ2Rdc --s 1000 --ar 3:2 --c 100 --v 6.0

1-2. "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/QELljcWHpts --cref https://s.mj.run/QjpjgmWkFo8 https://s.mj.run/888IuMZ2Rdc --s 1000 --ar 2:3 --c 100 --v 6.0

1-1, 1-2 모두 스타일 레퍼런스 9, 10 사용, 인물 레퍼런스 10,11 사용
(7월 8일 오후 1시 20분, 10월 2일 오후 8시 57분)

두번째 시도 프롬프트: 2-1, 2-2

2-1. Positive 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.

(인물 레퍼런스 1번 사용)

2-2. Positive 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

(인물 레퍼런스 2번 사용)

두번째 시도 프롬프트: 2-3, 2-4

2-3. 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/mpyy_dvrikI https://s.mj.run/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/Ady55dkh6kY https://s.mj.run/ZQPxa0RjAeo --cref https://s.mj.run/CjwI-y_NAQI https://s.mj.run/GLq_0Z3HgOg --s 50 --v 6.1

(스타일 레퍼런스 1, 2, 3, 4번 사용, 인물 레퍼런스 3, 4번 사용)

2-4. 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/Lqx9fsQp8jE 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

(스타일 레퍼런스 5, 2, 6, 1번 사용, 인물 레퍼런스 5, 3번 사용)

세번째 시도 프롬프트

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

스타일 레퍼런스 6, 7, 8, 3번 사용, 인물 레퍼런스 6, 7, 8, 9번 사용)

Mid Journey: 아프로디테 이미지 생성 프롬프트

① 프롬프트

이미지 생성해줘:
1. 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 ??--cref ??--sw 500 --cw 90 --c 50 --s 250 --v 6.0 --ar 2:3

2. 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 ??--cref ?? --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50

② 이미지 스타일

레퍼런스 스타일:
안나수이 모델 화보 사진(1컷, 연구 목적)
포토샵 일러스트, 동양화 개인 작업
나의 셀카 사진 /describe 명령어 활용

분홍색, 인상주의 느낌, 파스텔 톤, 화려한 색조를 활용
신비하거나 판타지적인 동양적 느낌을 내고자 함

③ 상세 설명

세부사항: 분홍색이 어울리는, 청순하면서도 여성스럽고, 몽환적이면서도 로멘틱한 여성의 이미지
색상:분홍계열을 포인트 색상으로 활용, 깊이감이 느껴지면서도 부드러운 컬러감, 인상주의 컬러감
분위기: 신비의 베일안에 있는 듯한 여성의 이미지, 신비주의, 표현주의, 초현실주의, 인상주의 느낌
구성요소: 사랑과 미를 상징하는, 꽃과 부드러운 천, 판타지적 요소, 장식적 요소를 적극적으로 사용, 구체적인 구성요소는 향후 결정할 예정이다.

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	4	4	3	3	2	3.2	3
두번째 시도	5	5	3	4	3	4	2
세번째 시도	5	5	5	5	2	4.4	1

첫번째 시도에서는 이미지의 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2에서 4점으로 나름대로 높은 점수를 받았지만, 불쾌한 골짜기 Q5가 매우 낮게 나오고 이미지가 매우 부자연스럽고 어색하다는 생각이 들었다. 그러나 그 중의 일부 이미지는 뭔가 새로운 스토리를 상상하게끔 하는 이미지가 나오기도 하였다.

반면 두번째 시도에서는 2-1, 2-2, 2-3, 2-4에 나눠서 진행하였고, 평균 4점이라는 나름대로 높은 점수를 받았다. Q1~Q5 모두 3점 이상을 받았고 스타일 레퍼런스의 느낌을 충실하게 반영하였다. 특히 2-3, 2-4에서 인물의 외모가 다른 이미지들에 비해 매력적으로 나온 특징이 있다는 생각이 들었다. 불쾌한 골짜기도 첫번째 시도에 비하면 덜 나왔고, 인물의 몸이나 외모가 더 자연스러운 느낌이 있다.

세번째 시도의 순위는 1순위이지만 세번째 시도에서 처음 나온 이미지는 불쾌한 골짜기 Q5에서 2점으로 낮은 점수를 받았다. 그 외 나머지 Q1~Q4는 모두 만점으로 매력적인 이미지들이 나왔지만, U1~U4 모두 부자연스러운 외모와 분위기가 공통적으로 느껴졌다. 세번째 시도의 U2이미지의 경우 미드저니 UI의 세부 기능들을 활용하여 부자연스러움을 최대한 덜어내자 두번째 시도보다도 매력적인 이미지가 만들어졌고, 스토리 9의 대표 이미지로 사용되게 되었다. 세번째 시도의 이미지는 행위 표현 Q3에서 좋은 느낌을 가지고 있다고 생각이 들기도 했다.

첫 번째 시도 (1-1)









*작업 일시: 2024년 7월 8일 오후 1시 20분

첫번째 시도: 7월 8일 오후 1시 20분, 10월 2일 오후 8시 57분 제작한 두개의 프롬프트 이미지로, 이미지의 비율만 다르게 설정했다. (--ar 3:2, --ar 2:3)

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	3	2	3	2	2.8	2
U2	5	5	5	3	3	4.2	1
U3	4	2	2	2	1	2.2	3
U4	4	2	2	2	1	2.2	3

U2 이미지는 평균 4.2점으로, 색감과 분위기, 아이디어, 형태 표현에서 모두 높은 점수를 받았다. 색감과 인물 레퍼런스가 조화롭게 반영되어, 이미지가 전반적으로 안정적이고 매력적으로 구성되었다는 평가를 받았다. 특히 독창적인 아이디어가 돋보이며, 참신한 구성으로 인해 관람자에게 새로운 영감을 줄 수 있는 이미지로 인식되었다. 형태 표현도 높은 점수를 받아, 인물의 디테일과 구성요소들이 매우 정교하게 표현되었고 완성도가 높았다. 다만, 캐릭터와 배경이 완벽하게 어우러지지 못해 약간의 이질감이 느껴졌으며, 인공지능 특유의 어색함이 일부 남아 있었다는 점에서 아쉬움이 있었다. 하지만, 이러한 점들을 제외하면 전체적으로 매우 높은 평가를 받은 이미지다.

U1 이미지는 평균 2.8점으로, 색감과 분위기 면에서는 좋은 평가를 받았으나, 아이디어의 독창성에서는 다소 아쉬운 점이 있었다. 이미지의 색감과 분위기는 잘 조화되어 안정적이고 부드러운 인상을 주었지만, 독창적인 요소나 새로운 시각적 접근이 부족해 보통 수준의 아이디어성을 갖춘 것으로 평가되었다. 형태 표현에서도 낮은 점수를 받아, 디테일과 구성이 상대적으로 자연스럽지 못하고 어색하게 표현된 부분이 지적되었다. 조합성 면에서는 캐릭터와 배경이 비교적 잘 맞아 전체적인 구성에는 무리가 없었지만, 다른 이미지들과 비교했을 때 미묘한 차이가 있었다.

U3와 U4 이미지는 각각 평균 2.2점을 받아, 색감과 분위기 면에서는 좋은 평가를 받았으나 아이디어성과 디테일에서 낮은 점수를 받았다. 두 이미지 모두 색감이 매력적이지만, 참신함이 부족해 보이는 구성으로 인해 상대적으로 낮은 평가를 받았고, 표현된 디테일이 완성도가 떨어진다는 점에서 다소 아쉬움이 남았다. 캐릭터와 배경의 조화가 자연스럽지 못해 인물과 배경이 따로 노는 듯한 인상을 주었고, 이에 따라 이미지가 정돈되지 않은 느낌을 주었다. 특히, 두 이미지 모두에서 불쾌한 골짜기 효과가 두드러져, 인물의 표현이 부자연스러워 인공지능 특유의 어색함이 크게 느껴졌다.

종합적으로 볼 때, U2 이미지는 색감, 아이디어, 형태 표현에서 고르게 높은 평가를 받아 완성도가 가장 높다. 그러나 U1 이미지는 디테일과 조화 면에서 보완이 필요하고, U3와 U4 이미지는 캐릭터와 배경의 어색한 조합과 인공지능 이미지의 부자연스러움이 개선될 필요가 있다.

첫번째 시도 (1-2)



*작업 일시: 2024년 10월 2일 오전 8시 57분

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	2	2	2	1	2.5	2
U2	4	4	3	3	3	3.4	1
U3	3	2	2	2	1	2.5	2
U4	3	2	2	2	1	2.5	2

U2 이미지는 평균 3.4점으로 평가되었으며, 다른 이미지와 비교했을 때 전반적으로 가장 높은 평가를 받았다. 색감과 분위기에서 인물과 배경의 색감이 자연스럽게 조화되어 안정적이고 부드러운 느낌을 전달했다. 이 이미지에서는 독창적인 아이디어와 균형감 있는 구성이 돋보였고, 전체적인 완성도가 높아 새로운 영감을 주는 이미지로 해석되었다. 특히, 불쾌한 골짜기 효과가 거의 느껴지지 않았다는 점이 긍정적으로 평가되었는데, 이는 인공지능 이미지에서 흔히 나타나는 어색함이 최소화된 결과로 볼 수 있다. 이러한 특성 덕분에 U2 이미지는 자연스러움이 유지되어 시각적 완성도가 뛰어난 이미지로 인식되었다.

반면 U1, U3, U4 이미지는 모두 평균 2.5점으로 평가되며, U2 이미지에 비해 여러 면에서 부족함이 드러났다. 세 이미지 모두 색감과 분위기 면에서는 무난한 평가를 받았으나, 아이디어성과 형태 표현, 조합성에서 아쉬움이 남았다. U1 이미지는 색감과 분위기 면에서 보통 수준을 유지했지만, 참신한 요소가 부족해 아이디어성 측면에서 다소 낮은 점수를 받았다. 또한, 디테일과 형태 표현 면에서 미흡한 부분이 나타나며, 인물과 배경의 자연스러운 연결이 부족한 것으로 평가되었다. 이는 전체적인 구성이 어색하게 느껴지는 주요 원인 중 하나였다.

U3와 U4 이미지 역시 U1 이미지와 유사하게 색감과 분위기 면에서 평균적인 평가를 받았으나, 아이디어성이나 형태 표현에서는 더 낮은 점수를 받았다. 두 이미지 모두 디테일에서 부족함이 느껴져 완성도가 떨어졌으며, 인물과 배경의 조합이 자연스럽지 못해 관람자에게 어색한 인상을 주었다. 특히 불쾌한 골짜기 효과가 강하게 나타났으며, 이는 인공지능이 생성한 인물의 어색함을 두드러지게 만들었다. 이러한 요소로 인해 두 이미지가 부자연스럽게 느껴졌으며, 이는 전반적인 평가에 큰 영향을 미쳤다.

종합적으로 U2 이미지는 색감과 분위기, 아이디어성, 조합성 면에서 고르게 높은 평가를 받아 가장 완성도가 높은 이미지로 평가되었다. U1, U3, U4 이미지는 색감 면에서는 무난했지만, 조합성, 형태 표현, 아이디어성에서 개선이 필요한 부분이 있었다. 특히 불쾌한 골짜기 효과가 강하게 나타난 부분이 단점으로 지적되었으며, 디테일과 독창성 면에서도 보완이 필요하다.

두번째 시도 (2-1)



스테이블 디퓨전



두번째 시도 (2-2)



스테이블 디퓨전



두번째 시도 (2-3)









*작업 일시: 2024년 8월 3일 오후 9시 45분

이미지와 평가표를 바탕으로 4개의 이미지(U1, U2, U3, U4)에 대한 비교 분석을 리커트 척도 기준(Q1~Q5)와 함께 이미지의 분위기, 색감, 톤앤매너, 조형성을 중심으로 진행하였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	3	3	3	5	3.6	3
U2	4	3	3	4	5	3.8	2
U3	5	5	3	5	5	4.6	1
U4	4	3	3	4	5	3.8	2

U3 이미지는 색감과 분위기, 아이디어성, 균형에서 가장 높은 점수를 받았다. 화려한 색감과 독창적인 아이디어가 돋보이며, 조형성과 균형 면에서도 뛰어나 완성도 높은 이미지로 평가되었다. 반면 U1, U2, U4 이미지는 평균적으로 안정적인 느낌을 주지만, U3에 비해 아이디어성과 조형성에서 차이를 보인다. U2와 U4는 인물과 배경의 조화가 잘 이루어져 균형 잡힌 이미지로 평가되었고, 차분하고 세련된 톤을 유지했다. U1은 색감과 분위기에서 세련된 면을 보이나 아이디어 면에서 독창성이 부족하고, 조형성에서도 눈에 띄는 특징이 없었다.

모든 이미지는 불쾌한 골짜기 효과가 거의 나타나지 않았으며, 인공지능이 생성한 인물 표현이 자연스러웠다. 전체적으로 U3 이미지는 가장 완성도가 높고 독창적인 작품으로 평가되었으며, U2와 U4는 안정적이면서 차분한 분위기가 돋보인다. U1 이미지는 세련되지만 무난한 수준으로 평가되며, 특별한 개성이 드러나지는 않는다.

두번째 시도 (2-4)









*작업 일시: 2024년 8월 3일 오후 10시 5분

U1~U4 이미지를 Chat Gpt를 활용하여 비교 분석하였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	2	3	3	4	3.2	2
U2	4	2	3	3	4	3.2	2
U3	5	5	4	5	3	4.4	1
U4	4	2	3	3	4	3.2	2

이미지 분석 구조는 왼쪽에 4개의 이미지(U1, U2, U3, U4)가 배치되고 오른쪽에는 리커트 척도를 이용한 평가 점수가 있다. Q1~Q5 평가를 바탕으로 각 이미지의 평균 점수와 순위를 매기고, 이미지의 분위기, 색감, 톤앤매너, 조형성 등을 종합하여 특징을 분석했다. 리커트 척도는 객관적이지만 이미지의 분위기와 조화 같은 주관적 해석이 필요하며, 평가 기준이 명확하지 않아 일반적인 미술 비평 기준을 참고했다.

U1 이미지는 차분하고 안정적이며, 부드러운 중간톤 색감이 특징이지만 아이디어와 조형성에서 특별한 개성이 부족하다. U2는 U1과 마찬가지로 아이디어, 조형성, 인물 호감도 모두에서 개성이 부족한 편이다. U3 이미지는 모든 항목에서 높은 평가를 받아 최상위 이미지를 기록하며, 따뜻하고 서정적인 분위기와 부드러운 곡선, 자연스러운 조화가 두드러진다. U4는 안정적이고 단순한 형태와 반복적 패턴이 돋보이지만, 차분하고 정적인 분위기로 다소 단조롭게 느껴진다.

종합적으로 U3는 색감, 분위기, 조형성에서 가장 완성도가 높고 조화로운 이미지로 평가되었다. U1, U2, U4는 안정적이지만 특출한 개성이 부족한 평범한 이미지로 평가된다.

스테이블 디퓨전 이미지를 미드저니에서 활용하는 장점 분석

스테이블 디퓨전 이미지를 미드저니에서 활용하는 가장 큰 장점은 두 모델의 강점을 결합해 시너지 효과를 낼 수 있다는 점이다. 스테이블 디퓨전은 구도와 독창적인 스타일을 잘 반영할 수 있는 반면, 미드저니는 색감과 분위기, 사실적이고 세밀한 묘사에서 강점을 보인다. 예를 들어, 스테이블 디퓨전에서 창의적이고 독창적인 인물 이미지를 먼저 생성한 후 이를 미드저니에 레퍼런스로 사용하면, 미드저니의 뛰어난 색감과 디테일 표현 능력을 통해 더욱 완성도 높은 결과물을 얻을 수 있다.

또한 두 모델은 각각 다른 레퍼런스를 활용하는 방식에서도 차이를 보인다. 미드저니는 새로운 영감이나 아이디어를 생성하는 데 강점이 있지만, 스테이블 디퓨전은 기존의 영감이나 아이디어를 표현하는 데 있어 한계를 가질 수 있다. 그러나 스테이블 디퓨전은 구도나 행위를 잘 반영할 수 있어 인물의 다양한 포즈나 특정 구성을 쉽게 설정할 수 있으며, 이를 기반으로 미드저니에서 더욱 섬세하게 조정하고 사실적인 표현을 추가할 수 있다. 이러한 과정에서 특정 캐릭터 디자인의 일관성을 유지하면서 다양한 표정과 포즈를 자연스럽게 연출하는 데에도 유용하다.

이처럼 두 모델을 번갈아 사용함으로써 창의성을 증진하고, 새로운 스타일을 개발할 수 있는 효율적인 작업 방식이 가능해진다. 스테이블 디퓨전의 이미지가 미드저니에서 세부 조정을 통해 더욱 세련되고 완성도 높은 이미지를 탄생시킬 수 있다. 하지만 주의할 점도 있다. 미드저니와 스테이블 디퓨전 모두 복잡한 이미지일수록 할루시네이션 현상이 심해질 수 있기 때문에, 사용자는 이미지 생성 시 이를 고려하여 적절한 프롬프트 조정과 함께 저작권을 준수해야 한다.

결론적으로, 스테이블 디퓨전과 미드저니의 특성과 차이점을 이해하고 두 모델의 장점을 적절히 활용하면, 더욱 창의적이고 고품질의 이미지를 효율적으로 제작할 수 있다.

아프로디테는 손에 쥔 황금사과를 바라보며 대화를 나눈다. 그녀의 표정엔 궁금증과 기대감이 서려 있고, 황금사과는 신비한 빛을 내며 부드럽게 반응한다. 아프로디테는 자신이 가진 아름다움과 힘에 대한 자부심을 느끼며, 사과와 함께 신들 간의 갈등과 자신의 역할에 대해 깊이 고민하게 된다.

세번째 시도 (U2 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 갈색, 노랑 계열의 알록달록한 이미지들






Cref(인물 레퍼런스) 아래쪽의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용

Sref(스타일 레퍼런스)






인물 레퍼런스 6번	인물 레퍼런스 7번	인물 레퍼런스 8번	인물 레퍼런스 9번









*작업 일시: 2024년 10월 4일 오전 10시 20분

이 이미지는 4등분된 인물 이미지로, 각 부분에 대해 다음과 같이 평가할 수 있습니다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	4	3	2	1	3	2
U2	5	5	5	3	2	4	1
U3	5	4	3	2	1	3	2
U4	5	4	3	2	1	3	2

이 이미지는 화려하고 풍부한 색감이 돋보이며, 몽환적이고 신비로운 분위기를 자아낸다. 배경은 다채로운 물감이 흐르는 듯한 느낌을 주며, 인물의 화려한 의상과 잘 어우러져 환상적인 이미지를 완성한다. 인물은 사과 모양의 빛을 들고 있어 독창적인 구성을 이루며, 이는 동화나 판타지 세계에서 영감을 받은 듯하다. 인물이 빛을 조심스럽게 들고 있는 자세와 표정은 호기심과 경이로움을 잘 전달하며, 관람자에게 신비롭고 상상력을 자극하는 경험을 제공한다.

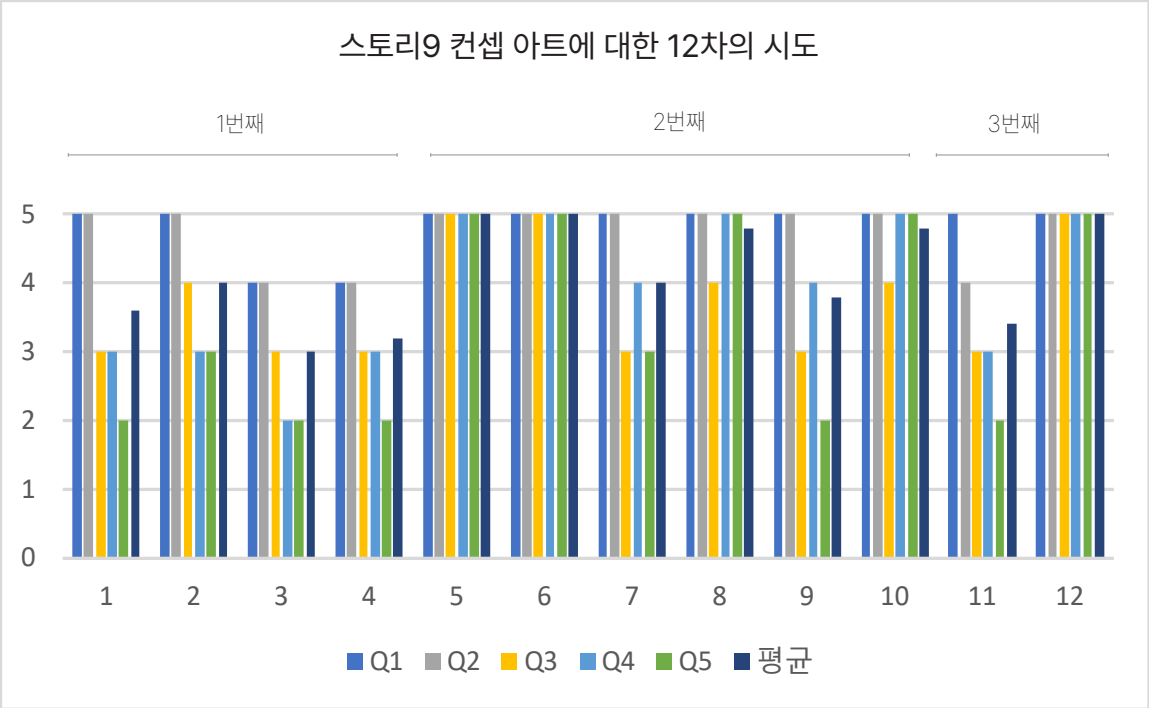
이미지의 톤 앤 매너는 화려하고 몽환적이며, 동화적이고 판타지적인 요소가 강조되어 있다. 꿈속이나 환상의 세계를 연상시키는 배경과 마법 같은 사과 모양의 빛이 보는 이에게 호기심을 불러일으키며, 인물의 표정과 자세는 조심스러운 경이로움을 표현하고 있다. 이 이미지의 매력적인 인물 표현과 창의적인 구성은 시각적 즐거움과 함께 상상력을 자극하며, 보는 이에게 깊은 인상을 남긴다.

전체적으로 이 이미지는 색감, 분위기, 아이디어, 행위 표현, 인물 호감도, 불쾌한 골짜기 요소를 모두 잘 갖춘 작품으로 평가된다. 화려하고 몽환적인 톤과 신비로운 분위기가 조화를 이루며, 시각적으로 아름답고 강렬한 인상을 주는 작품이다.





U2: 베리 서브틀을 활용하여 이미지를 조금 더 차분한 분위기로 바꾸고 베리 리전으로 손 모양 변경을 시도하였으나 잘 되지 않아서 포토샵으로 손 모양 수정



스토리9 '황금사과와 대화를 나누다'에서는 아프로디테가 손에 황금사과를 들고 환희에 찬 표정을 짓고 있는 컨셉 아트를 표현하고자 하였다. 이번 장표에서는 다른 장의 장표와는 다르게, 중간에 스테이블 디퓨전을 활용한 예시가 들어있어서 1~12차까지 제작한 시간대가 각기 다르고 순차적이지 않다. 그러나 스토리9 컨셉 아트 제작 프로세스를 가장 잘 보여주기에 이상적인 순서대로 1~12차를 나누었다. 여기서 첫번째 시도는 1~4차 시도를 나타내고, 두번째 시도는 5~10차 시도를 나타낸다. 그리고 11~12차는 마지막 세번째 시도를 나타내며, 12차에서 스토리 컨셉 아트 이미지가 나오게 된다. 1~12차 시도도 각 점수분포간의 편차는 보통인 편이지만, 첫번째 시도를 의미하는 1~4차에서 점수가 전반적으로 낮게 나온 경향이 있다. 이는 이미지가 약간 부자연스럽거나, 다양한 시도를 하는 과정에서 인물의 외모가 어색하게 나오거나, 불쾌한 골짜기 Q5가 심하게 나오거나 등등의 다양한 요인들이 있다. 또 특징적인 지점은 5~6차, 12차 시도에서 Q1~Q5질문에 대해 모두 만점이 나왔다는 것인데, 5~6차의 경우는 스테이블 디퓨전으로 만든 이미지이고, 12차의 경우는 최종 포토샵 수정까지 완료한 스토리9 컨셉 아트를 의미한다. 5~6차의 경우 행위 표현 Q3가 우수하고, 인물의 외모가 호감형이라는 특징이 확실하게 들어와서 만점을 주었고, 7~10차의 경우 두번째 시도 내에서 미드저니로 다시 스테이블 디퓨전 이미지를 가져왔을 때 효과를 테스트한 긴 과정을 의미하는데, 테스트 과정에서 이미지 품질은 전반적으로 만족스러웠으나 약간의 불쾌한 골짜기 Q5가 느껴져서 점수가 만점은 아니었다. 그리고 11차 시도는 스토리9 컨셉 아트를 수정하기 전에 처음 뽑았을 때의 이미지이고, 그 이후 여러 과정을 거쳐 12차에서 스토리9 컨셉아트를 완성하게 된다. 참고로 스토리9의 12차의 시도에 대한 Q1~Q5의 평균점수에 대한 평균은 4.1점으로, 10차의 시도 모두 평균적으로는 높은 점수를 받았다.

10. 다시 만난 3여신과 파리스



그날, 아프로디테, 헤라, 아테네, 그리고 파리스는 우연히 미쓰월드에서 다시 마주치게 된다. 이들은 과거의 황금사과 사건을 통해 얽혀 있었고, 서로에 대한 감정은 여전히 복잡하게 얽혀 있었다. 파리스는 오랜만에 아프로디테를 보자 그동안 억누르고 있던 감정이 다시금 솟아올랐다. 그는 과거의 일들에도 불구하고 아프로디테에 대한 사랑을 여전히 간직하고 있었다. 미의 여신 앞에서 파리스는 자신의 감정을 숨길 수 없었고, 결국 그녀에게 다시 한번 사랑을 고백했다.

파리스는 떨리는 목소리로 말했다. "아프로디테, 우리가 헤어졌지만, 난 여전히 당신을 사랑해. 다시 한 번, 우리 둘의 관계를 회복하고 싶어. 이번에는 정말 잘해볼 자신이 있어." 그의 눈빛에는 진심이 담겨 있었고, 아프로디테가 그 고백을 받아줄 것이라는 기대감으로 가득 차 있었다.

하지만 아프로디테는 파리스의 고백에 당황하지 않았다. 그녀는 이미 황금사과와의 대화를 통해 자신을 더 깊이 이해하게 되었고, 이제는 외적인 아름다움이나 사랑에만 얽매이지 않는 여신이 되었다. 아프로디테는 부드럽지만 단호하게 파리스의 고백을 간접적으로 거절했다. 그녀는 더 이상 파리스와의 관계에서 자신을 찾지 않기로 결심한 것이다. 대신, 그녀는 파리스에게 미소를 지으며 말했다. "파리스, 내 사랑은 더 이상 과거에 머무르지 않아. 하지만 네가 찾을 길은 아직 있어. 내가 알려줄 장소로 가보렴. 거기서 너에게 필요한 답을 찾을 수 있을 거야."

파리스는 아프로디테의 말에 혼란스러워했지만, 그녀의 말을 따르기로 결심했다. 그녀가 제시한 장소가 어디인지는 몰랐지만, 그곳에서 자신이 찾고 있는 무언가를 발견할 수 있을 거라는 믿음이 있었다. 파리스는 아프로디테의 지시에 따라 그 장소를 찾아 나섰다. 그곳에서 무엇이 기다리고 있을지는 알 수 없었지만, 그는 그 여정에서 무언가 중요한 교훈을 얻게 될 것이라는 느낌을 받았다.

같은 날, 미쓰월드에서 별도로 불화의 여신 에리스가 또 다른 사건을 일으키려 하고 있었다. 에리스는 과거의 황금사과 사건 이후로도 여전히 신들과 인간들 사이에 갈등을 조장하며 혼란을 일으키려는 계획을 세우고 있었다. 그녀는 이번에도 미쓰월드에서 교묘하게 갈등의 씨앗을 뿌리려고 했지만, 이번에는 그녀의 계획이 예상치 못한 방식으로 무산되었다. 그곳에 있었던 여러 증인들이 에리스의 의도를 알아차리고, 즉시 경찰에 신고했다.

결국 에리스는 경찰에 의해 체포되었다. 그녀의 불화의 씨앗은 더 이상 사람들에게 영향을 미치지 못했고, 에리스는 자신의 혼란스러운 계획을 실행하지 못한 채 감옥에 갇히게 되었다. 그녀의 체포는 일종의 카르마와도 같았다. 오래전 황금사과 사건을 시작한 장본인이었던 에리스는 그 대가를 치르게 된 셈이었다. 그날의 사건으로 아프로디테와 파리스, 그리고 헤라와 아테네는 각각 자신만의 방식으로 과거의 일들을 정리하게 되었고, 에리스는 혼란을 일으키는 여정에서 마침내 멈춰 섰다.

이 모든 일들은 미쓰월드라는 장소에서 우연히도 엮이게 되었지만, 각자의 운명은 그렇게 흘러가며 새로운 장을 맞이하게 되었다.

연구 범위

"아름다운 3여신과, 3여신앞에서 생쥐 신세가 된 파리스"라는 주제로 10장을 상징하는 컨셉 아트를 제작하게 되었다. 마찬가지로 1~3번째 시도에 걸쳐서 컨셉 아트를 제작하였다. 먼저, 첫번째 시도에서는 '지혜의 여신 아테네' 컨셉 아트를 제작한다. 첫번째 시도에서는 지혜의 여신 아테네에 대해서 간략히 소개하고, 아테네 이미지를 생성했던 프롬프트와 이미지 데이터를 공유한다. 두번째 시도에서는 '파리스의 심판' 컨셉 아트를 스타일 레퍼런스로 활용하여 4명의 인물이 함께 있는 인물 레퍼런스를 제작하는 과정을 설명한다. 2번째 시도의 이미지에서는 이 프롬프트 이미지를 포토샵으로 가져와서 몸의 형태나 머리카락 색깔, 사과의 색깔, 조형적 요소 등을 수정하였다. 그리고 04 저울질 스토리에서 사용했던 첫번째 시도의 두 연인 이미지를 함께 인물 레퍼런스로 활용하여 3번째 시도의 10장 컨셉 아트를 제작한다. 10장 컨셉 아트는 3인물 이미지를 제작하고 미드저니 UI를 통해 이미지를 세로로 늘려서 주제를 표현하고자 했다. 10장 스토리에서 파리스는 3여신을 다시 만나며 안절부절못하는 생쥐 신세가 되는데, 이러한 상황극을 연출한 이미지를 10장의 컨셉 아트로 사용하게 되었다.

대상

첫번째 시도의 아테네: 지혜와 전쟁, 그리고 예술의 여신인 아테네(Athena)는 그리스 신화에서 매우 중요한 신 중 하나입니다. 그녀는 제우스와 메티스의 딸로, 메티스가 임신 중에 제우스를 피하기 위해 삼켜졌다가 제우스의 머리에서 태어났습니다. 아테네는 지혜와 전략, 그리고 학문을 상징하며, 그녀의 상징인 올빼미는 지혜와 명민함을 나타냅니다.
아테네는 그리스의 주요 도시 중 하나인 아테네의 수호신으로, 도시의 이름도 그녀의 이름을 따서 지어졌습니다. 그녀는 아테네 시민들에게 지혜와 전략을 가르쳐 도시를 번영하게 했으며, 올리브 나무를 선물로 주어 농업과 경제 발전에 기여했습니다. 또한, 아테네는 전쟁의 여신으로서 군사적인 전략과 용맹함을 상징하며, 트로이 전쟁에서는 그리스 연합군을 승리로 이끄는 데 큰 역할을 했습니다.
예술과 문학에서도 아테네는 중요한 역할을 합니다. 그녀는 예술가들에게 영감을 주어 그리스 예술과 건축의 발전에 기여했으며, 문학에서는 시인과 작가들에게 영감을 주어 그리스 문학의 발전에 큰 영향을 끼쳤습니다.
아테네는 그리스 신화에서뿐만 아니라, 서양 문화에서도 중요한 위치를 차지하고 있습니다. 그녀는 지혜와 전략, 그리고 예술의 상징으로 여겨지며, 많은 사람들에게 존경과 사랑을 받고 있습니다.

방법

첫번째 시도의 아테네: 다양한 조합의 스타일 레퍼런스를 넣어 미드저니로 아테네를 상징하는 인물 이미지를 표현하고자 했다. 연구자가 표현한 아테네 인물의 외모는 동양적인 이목구비로 미의 여신 아프로디테나 결혼과 가정의 여신 헤라와는 다른 차이점을 두고자 하였다.

두번째 시도의 '파리스의 심판'일화 미드저니 재해석: 이 이미지는 '파리스의 심판' 일화를 현대적으로 재해석하려고 시도한 2번째 이미지이다. 그림에는 세 명의 여성이 등장하며, 각각 다른 포즈와 표정을 짓고 있다. 이들은 화려하고 독특한 의상을 입고 있으며, 배경은 바다와 하늘로 이루어져 있다. 이 이미지는 미드저니(Midjourney)라는 인공지능 기반 이미지 생성 도구를 사용하여 만들어졌고, 이후에 포토샵으로 이미지를 수정보완하였다.

세번째 시도의 10장 컨셉 아트: 10장 스토리라인을 상징적으로 드러내는 미드저니 컨셉 아트이다. 포토샵으로 인물의 손 부분만 수정을 했으며 이미지를 세로로 늘릴 때 나온 분홍색 동그란 판과 생쥐 인형은 미드저니의 우연적 효과에 의해 생성되었다.



1. <타이포그래피>, 임연수, 2023, 포토샵 합성 콜라주, 타이포그래피 수업시간에 제작



2. <타이포그래피>, 임연수, 2023, 포토샵 합성 콜라주, 타이포그래피 수업시간에 제작



3. <파리스의 선택> 2023, 장지에 분채, 72.7*60.6(cm), 임연수, <파리스의 심판>을 현대적으로 해석한 컨셉 아트



4. <MCM 아트백 공모전 드로잉> 2017, 종이에 물감, 임연수, 백팩 가방 드로잉을 러프한 동양화 물감으로 표현



5. <MCM 아트백 공모전 실물 가방> 2017, 가죽위에 아크릴 과슈, 임연수, 가방의 수호신 표현



6. <MCM 아트백 공모전 실물 가방> 2017, 가죽위에 아크릴 과슈, 임연수, 작은 토트백위에 눈알 드로잉



1. Prompt: 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/t1UIVPIJwhk https://s.mj.run/hypNIYEfwdQ --cref https://s.mj.run/Wua7_c2u88s https://s.mj.run/WpE2asLyKiY --sw 500 --cw 90 --chaos 30 --s 250 --sv 4 --v 6.0 --ar 3:4



2. Prompt: 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/pBlB7mA-yHk --sw 500 --cw 90 --ar 2:3 --style raw --v 6.0 --s 50

*작업 일시: 2024년 8월 10일 오전 8시 35분



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

4



4. Prompt: 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



5. Prompt: Photorealistic, editorial-style image of a South Korean couple. The beautiful woman with long, wavy hair wears a delicate pastel dress with silver accessories. The handsome man, with short dark hair, a defined jawline, and a red scarf on his head, wears a sleek silver outfit. They are riding a majestic peacock, their faces filled with awe and wonder. The couple shares an intimate moment as they sit closely, bathed in soft natural morning light, against a vibrant blue backdrop in a serene outdoor setting. --sref https://s.mj.run/Mt0QqFeWW5k https://s.mj.run/BS31Q-0Np0A https://s.mj.run/mpyy_dvrikI --cref https://s.mj.run/GYr5nU-av3M https://s.mj.run/54IkJBUcw4g https://s.mj.run/GHOwz8vuStY --s 50 --v 6.1



6. Prompt: "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/888luMZ2Rdc --sw 500 --cw 90 --ar 3:2 --s 50 --v 6.0

프롬프트

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

첫번째 시도 프롬프트:
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

(스타일 레퍼런스 1, 2번 사용, 인물 레퍼런스 1, 2번 사용)

두번째 시도 프롬프트:
"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 --ar 3:2 --s 50 --v 6.0

(스타일 레퍼런스 3번 사용, 인물 레퍼런스 3번 사용)

세번째 시도 프롬프트:
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

(스타일 레퍼런스 4, 5 6번 사용, 인물 레퍼런스 4, 5, 6번 사용)

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	5	5	3	4	4	4.2	1
두번째 시도	4	3	2	3	2	2.8	3
세번째 시도	5	5	3	4	3	4	2

첫번째 시도에서는 지혜의 여신 아테네 컨셉 아트를 제작하였다. 첫번째 시도는 1~3번째 시도 중 1순위를 차지하였는데, 그 이유는 세번째 시도에 비해서도 불쾌한 골짜기 Q5가 거의 느껴지지 않고 스타일 레퍼런스를 잘 반영한 쨍한 형광빛 컬러로 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2에서 만점을 받았기 때문이다.

두번째 시도는 행위 표현 Q3가 부자연스럽고 (2점), 불쾌한 골짜기 Q5가 너무 심하게 느껴져서 (2점) 첫번째 시도와 세번째 시도에 비해 낮은 점수를 받아서 평균 2.8점으로 3순위를 차지하였다. 두번째 시도에서 색감과 분위기 Q1이 4점으로 레퍼런스 스타일을 어느 정도는 반영하고 있지만 첫번째 시도와 세번째 시도에 비해 완벽하지는 않다.

세번째 시도는 첫번째 시도에 비해 낮은 점수 평균인 4점을 받고 2순위를 차지하였는데, 그 이유는 Q1~Q4에서 첫번째 시도와 모두 동점을 받았으나 불쾌한 골짜기 Q5에서 1점 낮은 점수인 3점을 받았기 때문이다. 세번째 시도의 U1~U4를 보면 인물의 몸이나 신체 표현이 약간 부자연스러운 것을 확인할 수 있다. 그러나 세번째 시도의 U1~U4 중 U4가 가장 마음에 들었고, U4의 인물의 손 모양등을 미드저니의 Vary region과 부분적 포토샵으로 고치고, 미드저니의 Pan down기능을 활용해 이미지를 세로로 늘려서 세번째 시도의 마지막 결과물은 첫번째 시도보다도 마음에 드는 결과물이 나왔고, 이는 10장 스토리의 컨셉 아트로 사용되게 되었다.

Mid Journey: 아테네 이미지 생성 프롬프트

① 프롬프트

이미지 생성해줘:
1. [Editorial saturated shot] + [Young Asian woman, striking profile, serene ambiance]~
2. a photo of a beautiful female wearing pink eye makeup, blush, and lipstick~
3. A model sits on an oversized white egg-shaped bed~
4. pink dresses, Fashion show~
5. a south korean woman~
6. editorial photography~

② 이미지 스타일

모델 사진(1컷, 초상권, 연구 목적)
포토샵 일러스트, 동양화 개인 작업

아쿠아 계열 느낌 파스텔 톤, 일부 원색적인 노랑 등 쨍한 색조를 활용하기도,
분홍 계열이 많이 들어간 레퍼런스 이미지는 아테네 캐릭터에 있어서는 크게
매력적인 이미지를 만들지 못함, 소설가나 지혜의 여신 느낌을 내고자 함

③ 상세 설명

세부사항은 아쿠아 색이 어울리는, 지적이면서도 까칠하고 귀여운 여성의 이미지, 부담스럽지 않은 화려함을 추구한다. 색상은 아쿠아 계열을 포인트 색상으로 활용, 파스텔톤 느낌의 투명한 바다 느낌 컬러감, 부드러우면서 귀여운 컬러, 분홍 컬러가 조금만 들어가게 한다.분위기는 귀엽고 까칠한 여성의 이미지, 아쿠아 계열이 인상적인 인상주의, 표현주의 느낌, 귀여운 분위기이다. 구성요소는 꽃과 같은 장식적인 요소, 지혜를 상징하는 요소들을 다양하게 넣어서 구성할 예정이다.

첫번째 시도



*작업 일시: 2024년 5월 20일 오전 10시 15분

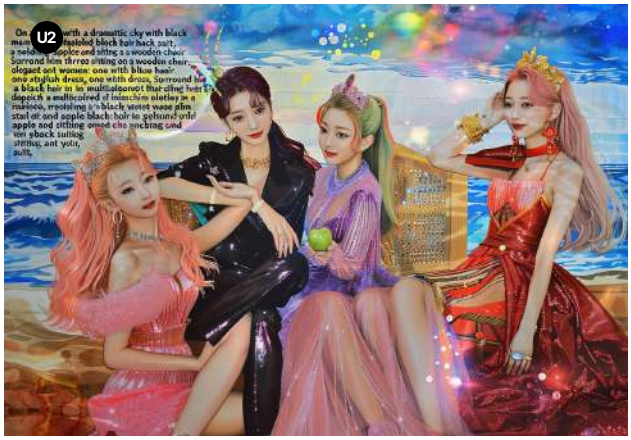
제작한 아테네 컨셉 아트중 가장 마음에 드는 이미지로, 형광색 느낌이 인상적이다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	2	2	3	2	1	2	2
U2	5	5	3	5	5	4.6	1
U3	5	5	3	5	5	4.6	1
U4	2	2	3	2	1	2	2

전반적으로 U2, U3이미지와 U1, U4이미지 간의 퀄리티 차이가 많이 나는 느낌이다.
U1~U4모두 행위 표현 Q3항목에서는 3점으로, 인물 레퍼런스의 행위를 무난하게 표현하고 있다. 반면 U1, U4의 불쾌한 골짜기 Q5항목은 1점으로, 딱히 인체 표현이 기형적이라서 보다는 인물 자체가 부자연스러운 느낌이 너무 강하다고 생각했다. 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2, 인물 호감도 Q4에서 U1, U4는 모두 2점을 받았는데, 그 이유는 전반적으로 칙칙한 색상과 조형이 마음에 들지 않고, 인물의 외모도 아름답다는 느낌을 주지 않았기 때문이다. 반면 U2, U3는 행위 표현 Q3를 제외하고는 모든 질문 항목에서 5점을 받았는데, 그 이유는 쨍한 형광 느낌과 조형적 요소, 인물의 외모 등 전반적인 느낌이 매우 아름답다는 인상을 주었기 때문이다. 따라서 U2, U3는 평균 4.6점을 받았고 U1, U4는 평균 2점을 받아 그 중 임의로 U3를 선택했다.

두번째 시도 (수정 전)









*작업 일시: 2024년 7월 7일 오후 12시 31분

연구자는 U1~U4이미지 중 U2를 선택하여 여러번의 수정 및 가공을 거쳤다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	2	2	2	1	2.2	_
U2	4	2	2	2	1	2.2	_
U3	4	2	2	2	1	2.2	_
U4	4	2	2	2	1	2.2	_

두번째 시도를 수정하기 전의 맨 처음 이미지로, U1~U4 전반적으로 색감과 분위기 Q1가 나쁘지는 않으나 나머지 질문 항목에서 낮은 점수가 나타나고 있다. 특히 4개의 이미지 모두 불쾌한 골짜기 항목에서 1점으로 매우 낮은 점수가 나타나고 있고, 그럼에도 불구하고 U2를 선택한 이유는 '파리스의 심판' 컨셉 아트와 가장 유사한 분위기의 이미지를 뽑는 것을 목적으로 했기 때문에 중앙에 있는 검은 복장의 인물을 남성으로 바꿀 생각을 했기 때문이다. 그러나 U2를 선택한 이후에도 33번의 수정 시도를 거쳐서 미드저니 내부의 기능으로 최대한 불쾌한 골짜기를 없애고자 노력했다. 주로 베리 리전을 활용해 인체의 기형적인 형태를 고치고 가운데 인물의 얼굴을 남성으로 바꾸려는 시도를 했다. 그러나 여기에 있는 나머지 이미지들도 비슷한 시도로 이미지를 고치면 조금 더 퀄리티 높은 이미지를 만들 수 있는 가능성이 있으며, 이 2번째 시도 프로세스에서는 '스토리보드'느낌이 조금 더 나는 이미지를 만들려고 시도한 측면이 있다. 그러나 각 장의 스토리 컨셉 아트는 스토리보드를 뜻하지는 않는다. 이 시도는 그저 조금 더 그런 느낌을 내기 위해 시도한 프로세스이다. 이후에 약간의 포토샵 수정을 거쳐 조금 더 퀄리티 높은 이미지로 만들고자 노력했다.

두번째 시도 (수정 후)





파리스는 그리스 신화 속 트로이의 왕자로, 아프로디테, 헤라, 아테나 세 여신 중 가장 아름다운 여신을 뽑는 '파리스의 심판'에서 아프로디테를 선택해 황금 사과를 건네고, 그 대가로 스파르타의 왕비 헬레네를 얻게 된다. 그러나 이 일로 인해 트로이 전쟁이 일어나게 된다.

세번째 시도 (U4 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 2017 홍익 x MCM 아트백 공모전 입상





Cref(인물 레퍼런스) 오른쪽의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용





인물 레퍼런스 4번

인물 레퍼런스 5번

인물 레퍼런스 6번









*작업 일시: 2024년 10월 1일 오후 7시 19분

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	2	3	3	2	2.6	2
U2	3	2	3	3	1	2.4	3
U3	4	2	3	3	1	2.6	2
U4	5	5	3	5	3	4.2	1

세번째 시도에서는 최종적으로 U4를 선택했다. U1~U4의 전반적인 특징으로는 U4가 특히 높은 점수(평균 4.2점)를 받았고 나머지 이미지들은 평균 2.4~2.6점으로 낮은 점수를 받았다. U1의 경우 불쾌한 골짜기 Q5에서는 2점으로 U2와 U3보다는 1점 높지만 색감과 분위기 Q1에서 애매한 바깥 풍경을 묘사하고 있어서 3점을 받았다. 3순위를 차지한 U2의 경우에서도 마찬가지로 애매한 바깥 풍경을 묘사하고 있고 (색감과 분위기 Q1에서 3점) 불쾌한 골짜기 Q5에서 1점으로 인물의 소니나 형태가 부자연스럽다고 느꼈다. 반면에 U4에서는 마찬가지로 불쾌한 골짜기가 느껴지지만 Q1, Q2, Q4에서 만점으로 전반적인 색감과 분위기 Q1이 레퍼런스 이미지의 특징을 잘 반영하여 매력적이면서도 세 인물의 관계에 대한 상상을 하게 하고 (아이디어성 Q2), 인물의 외모가 매력적이라는 특징이 있다. U4이미지를 베리 리전을 4번 사용하여 최대한 불쾌한 골짜기를 없애고자 노력했다. 그렇게 한 다음에 여기서의 U4이미지를 세로로 늘려서 다음과 같은 이미지를 만들었다.









*작업 일시: 2024년 10월 1일 오후 7시 32분

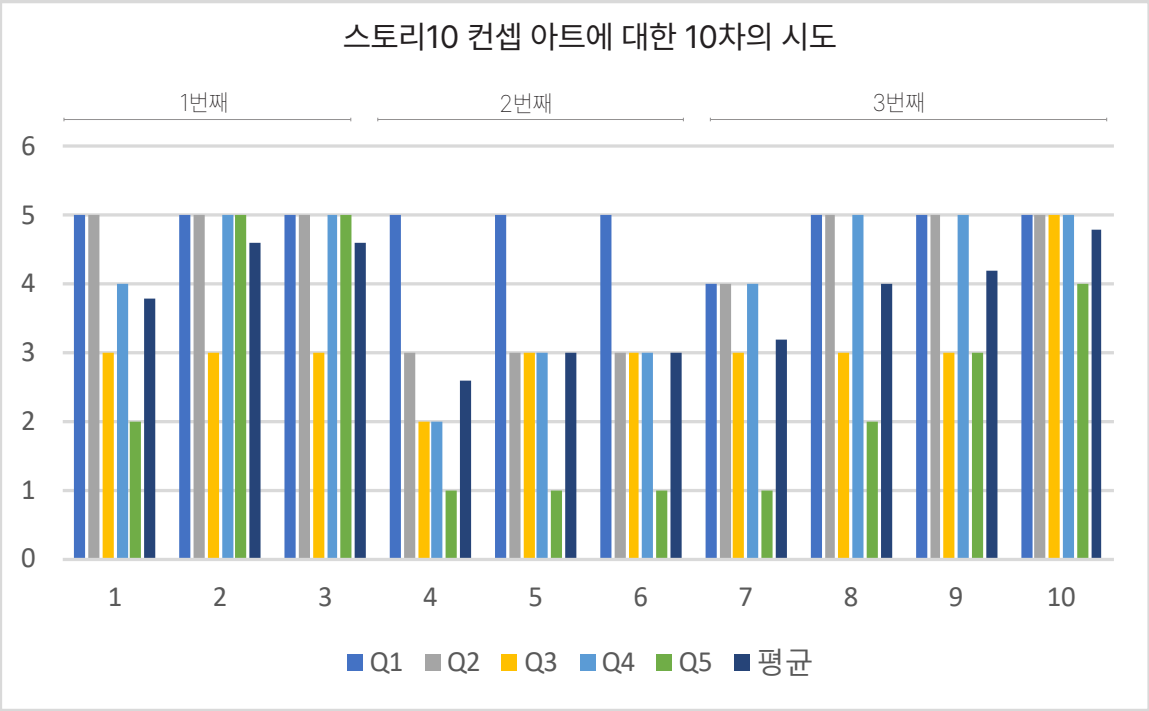
구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	2	3	5	3	3.2	2
U2	3	2	3	5	3	3.2	2
U3	5	5	5	5	3	4.6	1
U4	3	2	3	5	3	3.2	2

세 번째 시도에서 이미지를 늘리는 과정에서 U3을 최종적으로 선택한 이유는 이미지의 창의성과 그 안에서 느껴지는 독창적인 상징성 때문이었다. 이 이미지에서 가장 흥미로웠던 부분은 핑크색 원판 위에 놓인 작은 생쥐 인형이었다. '파리스의 심판'이라는 스토리라인을 재해석할 때, 이 생쥐 인형이 지닌 상징성이 매우 중요하게 다가왔다. 이미지 속에 등장하는 세 명의 여성이 그리스 신화의 헤라, 아테네, 아프로디테를 상징한다면, 중앙의 생쥐 인형은 파리스의 신세를 은유적으로 표현하고 있다고 느꼈다.

파리스는 본래 목동으로 살아가던 인물로서, 전쟁과 신들의 논쟁 속에서 자신의 의지와는 무관하게 큰 운명을 맞이하게 되는 비극적인 인물이다. 생쥐 인형은 작고 힘없는 모습으로, 파리스가 처한 무력한 상황을 상징적으로 나타내었다고 생각했다. 또한, 이 이미지가 '파리스의 심판'이라는 기존의 이야기를 전혀 새로운 시각에서 접근하게 한다는 점이 매우 신선하게 다가왔다. 이 점이 아이디어성 Q2 항목에서 5점을 부여한 이유와도 연결되었다.

U3을 선택한 후, 이미지의 완성도를 높이기 위해 몇 가지 후속 작업을 진행했다. 왼쪽 하단에 있던 마크는 '베리 리전(Vary Region)'을 한 번 사용해 제거했고, 그 후 업스케일 작업을 통해 이미지의 해상도를 향상시켰다. 이 과정을 통해 스토리 컨셉 아트로 활용될 수 있는 최종 이미지로 완성되었다. 이렇게 완성된 이미지는 총 10장의 스토리 컨셉 아트 중 하나로, 각 캐릭터와 상징적 요소를 담아내는 중요한 역할을 맡았다.

특히, 생쥐 인형이 파리스의 인물적 특성을 상징적으로 재해석하는 요소로 자리 잡으면서, 기존의 신화적 해석에서 벗어나 보다 창의적이고 현대적인 관점을 제시할 수 있었다. U3을 최종적으로 선택하게 된 이유는 이러한 참신한 아이디어와 상징성에서 비롯된 것이다.



스토리 10 '다시 만난 3여신과 파리스'에서는 각각의 3명의 여인과 생쥐 인형이 들어간 이미지를 최종 제작하였다. 스토리10도 시간대별로 순차적으로 구성한 프롬프트 시도를 나타낸다. 여기서 첫번째 시도는 1~3차를 나타내고, 아테네를 표현한 컨셉 아트 제작이다. 두번째 시도는 4~6차 시도로, 이 구간에서 점수간의 편차가 큰 것이 특징이다. 7~10차 시도는 세번째 시도를 의미하며, 이 구간 내에서 시간이 지날수록 점수대가 높아지는 것이 특징이다. 두번째 시도에서는 레퍼런스 스타일을 잘 반영하지만(Q1), 나머지 항목에서 낮은 점수대가 특징으로, 그 중 가장 눈에 띄는 것은 불쾌한 골짜기 Q5에서 4~6차 시도 모두 1점을 받았다는 점이다. 4~6차 시도 사이에 생략된 다른 시도들이 있었지만, 그 사이에서 불쾌한 골짜기 Q5를 해결할 만한 효과적인 해결책을 찾지 못했다. 보통 미드저니 내의 UI기능들을 쓰면 불쾌한 골짜기가 해결되기도 하지만, 2번째 시도의 경우 아무리 그런 기능들을 써도 특유의 기괴하고 부자연스러운 조형과 형태가 해결되지 않아서 6차 시도 이후 포토샵 수정을 통해 이미지를 수정하여 스토리10 컨셉 아트에 대한 인물 레퍼런스 이미지로 활용할 수 있었다. 또 세번째 시도 (7~10차 시도)에서 점점 시간이 갈수록 점수대가 높아지는 이유는, 처음에 막 뽑았던 이미지에서 줌 아웃을 시도하면서 새로운 영감 Q2을 불러일으키는 요소들이 형성되기도 하고, 두번째 시도와는 달리 불쾌한 골짜기 Q5수정이 용이하여 높은 점수를 받았다. 세번째 시도를 10월 1일에 제작했고, 두번째 시도를 7월 7일에 제작했음을 고려했을 때, 두번째 시도의 이미지를 7월에 최종 수정하고 10월 세번째 이미지에 인물 레퍼런스로 넣을 때, 이미 그 사이의 시간이 많이 지났기 때문에, 충분한 텀과 시간에 따른 기술적인 오류들이 자연스럽게 해결되지 않았을까 하는 추측을 해본다. 참고로 스토리10의 10차의 시도에 대한 Q1~Q5의 평균점수에 대한 평균은 3.8점으로, 10차의 시도 모두 평균적으로는 무난한 점수를 받았다.

11. 소원을 이루다



황금사과를 다시 되찾은 아프로디테는 그것이 단순한 상징 이상의 힘을 지니고 있음을 깨달았다. 황금사과는 아프로디테의 편에 서서 그녀의 소원을 이루어 줄 것을 약속했고, 그 약속은 곧 현실이 되었다. 아프로디테는 이 특별한 사과를 통해 올림푸스 신들 중에서도 더욱 강력한 능력을 얻게 되었으며, 미와 사랑의 여신으로서의 영향력을 한층 더 강화할 수 있었다.

아프로디테는 황금사과의 힘을 통해 새로운 초능력들을 손에 넣었고, 이로 인해 그녀는 단순히 미의 여신을 넘어선 존재로 거듭나게 되었다. 첫 번째로, 아프로디테는 블랙홀에 들어갈 수 있는 힘을 얻게 되었다. 이 능력은 시공간을 초월해 다른 차원으로 이동할 수 있는 능력으로, 그녀가 어디서든 자유롭게 이동하며 우주와 차원을 넘나들 수 있게 해주었다. 이는 다른 신들도 흉내 낼 수 없는 특별한 능력이었다. 아프로디테는 이 능력을 통해 어디서나 즉시 나타날 수 있었고, 이를 통해 신들뿐만 아니라 인간 세계에서도 자신을 더욱 드러내고자 했다.

두 번째로, 아프로디테는 "크리에이터"로서의 능력을 얻게 되었다. 이 능력은 그녀가 새로운 세계를 창조하거나, 이미 존재하는 세계에 변화를 줄 수 있는 힘을 의미했다. 아프로디테는 이 힘을 통해 자신만의 세계를 만들어냈고, 그곳에서는 모든 존재가 그녀의 아름다움과 사랑을 경배하며, 그녀의 의지에 따라 움직였다. 이 세계는 단순히 미적 감각에만 의존하는 것이 아니라, 사랑과 조화가 완벽하게 이루어진 이상적인 세계였다. 아프로디테는 자신이 창조한 이 세계를 통해 사랑과 미에 대한 새로운 기준을 세우고, 이를 신들과 인간들에게 전파했다.

세 번째로, 아프로디테는 남성을 더욱 강력하게 유혹할 수 있는 능력을 가지게 되었다. 원래도 사랑과 미의 여신으로서 남성을 사로잡는 데 뛰어났던 그녀였지만, 황금사과의 힘으로 그 능력은 더욱 증폭되었다. 이제 그녀는 단순히 외적인 아름다움만으로 사람들을 매료시키는 것이 아니라, 내면의 깊은 감정과 욕망을 자극해 이끌 수 있는 능력을 지니게 되었다. 아프로디테는 이 능력을 통해 남성뿐만 아니라 모든 존재에게 더욱 강한 영향력을 미치게 되었고, 그들은 그녀의 매력에 쉽게 빠져들었다. 아프로디테의 유혹은 이제 단순한 육체적 매력에서 벗어나, 영혼 깊숙이까지 영향을 미치는 강력한 힘이 되었다.

하지만 아프로디테는 이 엄청난 힘을 혼자 독차지하지 않았다. 그녀는 황금사과의 능력을 공평하게 나누어주는 데에 의미를 두고, 올림푸스의 다른 신들에게도 그 힘을 나눠주기로 결심했다. 아프로디테는 자신의 힘이 아무리 강력하더라도, 올림푸스의 모든 신들이 함께 조화를 이룰 때 진정한 평화와 질서가 유지될 것임을 깨달았다. 그래서 그녀는 황금사과의 힘을 조금씩 분배하여 다른 신들도 각자 특별한 능력을 가질 수 있도록 했다. 이를 통해 올림푸스는 더욱 강력한 신들의 세계로 변모했으며, 신들 사이의 균형은 다시 맞춰지게 되었다.

아프로디테는 이 모든 과정에서 미와 사랑을 넘어서, 진정한 리더로서의 모습을 보여주었다. 그녀는 황금사과를 통해 얻은 힘을 독점하지 않고, 그것을 통해 신들과 인간들이 모두 더 나은 세상을 만들 수 있도록 돕고자 했다.

연구 범위

‘황금 사과에게 소원을 빌어 더 큰 힘과 초능력을 가지게 된 아프로디테’라는 주제로 11장의 상징적 이미지를 제작하였다. 아프로디테는 황금사과를 통해 신비한 블랙홀에 들어갈 수 있는 힘을 얻게 되었고, 완벽한 크리에이터가 되었으며, 남성들을 더욱 강력히 유혹할 수 있게 되었는데, 이러한 새로운 능력을 바탕으로 아프로디테는 올림푸스의 신들과 인간들을 위한 자신만의 패션쇼를 런칭하게 된다. 11장의 스토리 이미지는 본인과 다른 사람들 모두를 위해 화려한 패션쇼를 준비한 아프로디테의 모습을 나타낸다. 11장도 마찬가지로 첫번째 시도, 두번째 시도, 세번째 시도로 나뉘며 순차적인 구성에 따라 이미지들을 나열하였다.

대상

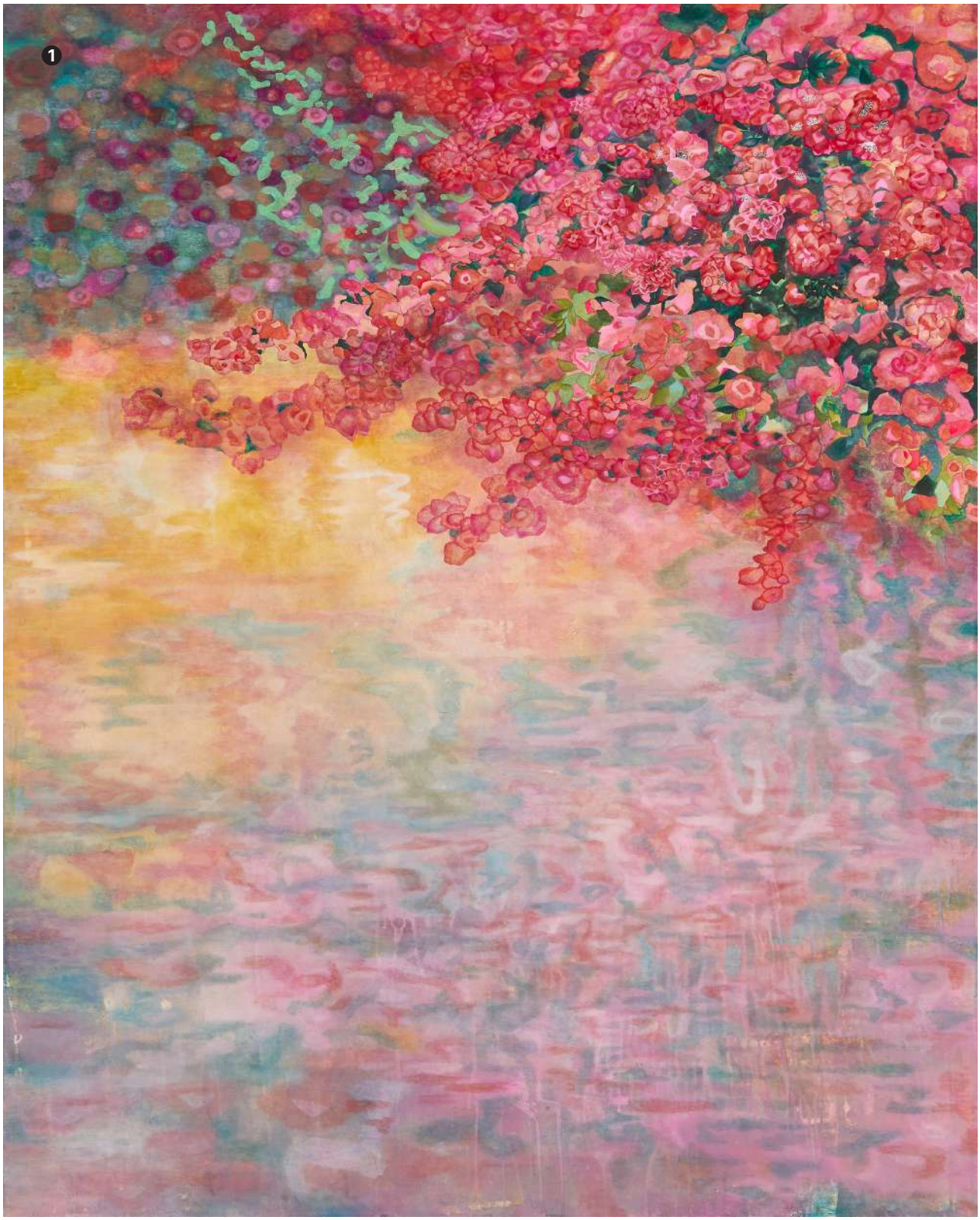
"아프로디테가 황금사과의 소원을 이루어 행복과 빛을 얻은 모습을 미드저니의 첫 번째부터 세 번째 컨셉 아트 시도를 통해 표현한다. 각 시도마다 아프로디테가 점차 밝아지고 행복해지는 모습을 시각적으로 담아낸다."

아프로디테는 황금사과의 힘을 통해 새로운 초능력을 얻으며, 단순히 미와 사랑의 여신을 넘어선 강력한 존재로 거듭났다. 그녀는 자신의 소원을 통해 얻은 힘을 바탕으로 더욱 행복하고 밝은 모습으로 변화하였다. 황금사과는 아프로디테의 편에 서서 그녀가 원하는 것을 이루어주었고, 그녀는 이로 인해 우주와 차원을 넘나드는 능력과 새로운 세계를 창조할 힘까지 얻게 되었다. 이로써 아프로디테는 신과 인간들에게 미와 사랑의 새로운 기준을 제시할 수 있게 되었다.

또한, 그녀는 강화된 유혹의 능력으로 단순히 외적인 아름다움뿐만 아니라 내면의 감정과 욕망까지 끌어당기며 더욱 강력한 영향력을 행사할 수 있었다. 그러나 아프로디테는 이 힘을 독점하지 않고, 올림푸스의 다른 신들과 나누며 그들이 조화를 이루는 데 기여하고자 했다. 이 과정에서 그녀는 아름다움과 사랑을 넘어 평화와 질서를 유지하는 진정한 리더로 자리 잡았다. 황금사과를 통한 소원은 그녀를 보다 행복하고 균형 잡힌 존재로 만들었으며, 신들의 세계에 새로운 빛을 가져다주었다.

방법

첫 번째 시도에서 아프로디테 이미지를 제작한 시간은 4월 24일 오전 10시 50분으로, 이 작업은 11장의 스토리 컨셉 아트 제작을 위한 테스트 이미지로 진행되었다. 우선, 미드저니를 활용해 아프로디테의 기본 이미지를 생성한 후 Vary Subtle 기능을 통해 전체적인 느낌을 조금 더 차분하게 조정하였다. Vary Subtle은 이미지의 세부적인 분위기를 미세하게 변화시키는 데 유용해, 아프로디테의 이미지가 주는 인상이 보다 부드러워지고 안정감을 더하게 했다. 이 과정 후에는 두번째 시도와 세번째 시도에서 Vary region, Pan down등의 기능과 포토샵을 사용하여 이미지의 몸 형태를 약간 보정하는 작업을 진행했다. 포토샵 가공을 통해 어깨나 팔의 비율, 세부적인 윤곽을 조정하여 최종 이미지가 보다 자연스럽고 조화롭게 다듬어지도록 하였다.



1. <Self confidence> 임연수, 2021, 장지에 분채, 130.3*162.2, 내면의 자신감을 표현한 홍매화



2. <힐마 아프 클린트 습작> 임연수, 2024, 장지에 분채, 60.6*72.7, 한 여성 화가의 그림 스타일을 참고하여 습작



3. <심상> 임연수, 2021, 장지에 분채, 91.0*72.7(cm), 물그림자와 벚꽃을 주제로 그림



1. Prompt: 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/XrlJeTl1xvo https://s.mj.run/BZKc4wzb5vI --sw 500 --ar 2:3 --c 50 --s 250 --v 6.0



2. Prompt: a south korean woman wearing silver outfit and accessories, hot pink scarf on his head, knitting a scarf, blinb 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 --style raw

프롬프트

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

첫번째 시도 프롬프트:
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

(스타일 레퍼런스 1, 2번 사용, 인물 레퍼런스 1번 사용)

두번째 시도 프롬프트:
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/2×7jvUWsQwQ https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50

(스타일 레퍼런스 3, 1, 2번 사용, 인물 레퍼런스 2, 1번 사용)

세번째 시도 프롬프트:
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/x6HcaAmvRwI https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 https://s.mj.run/XIDVPBt1Yzw --cref https://s.mj.run/2×7jvUWsQwQ https://s.mj.run/RsIaHlhp3Ss --sw 500 --cw 90 --c 10 --v 6.0 --style raw --s 50 --ar 2:3

(스타일 레퍼런스 3, 1, 2번 사용, 인물 레퍼런스 2, 1번 사용)

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	5	5	3	4	2	3.8	2
두번째 시도	5	5	3	4	3	4	1
세번째 시도	4	3	3	3	3	3.2	3

첫번째 시도는 처음에 나온 프롬프트 이미지가 불쾌한 골짜기가 많이 느껴져서 U1~U4중에서 U2를 선택하여 미드저니 내의 UI기능을 활용하여 이미지를 정돈하고 더욱 보기 좋게 만들었다. 그렇게 해서 만들어진 U2이미지는 매우 만족스러웠다. 따라서 첫번째 시도의 리커트 척도는 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2에서 만점을 받았고, 불쾌한 골짜기 Q5에서는 2점으로 낮은 점수를 받았다. 비록 불쾌한 골짜기 Q5에서 2점을 받았지만 이미지 수정 기능과 포토샵 일부 활용하여 이미지를 수정하자 두번째 시도만큼 아름다운 이미지가 만들어지기는 했지만 스토리에 더 부합하는 이미지로는 두번째 시도가 더 적합하였다.

두번째 시도에서는 평균이 4점으로 1~3번째 시도 중 1순위를 차지했는데, 그 이유는 불쾌한 골짜기 Q5가 첫번째 시도에 비해서 덜한 편이고 첫번째 시도와 마찬가지로 색감과 분위기 Q1, 아이디어성 Q2에서 높은 조형성을 나타냈기 때문이다. 그러나 두번째 시도에서도 일부 이미지 수정 기능을 활용했는데 첫번째 시도에 비하면 그렇게 불쾌한 골짜기가 많이 느껴지는 편은 아니었다. 다만 얼굴 이미지를 수정하는 과정에서 기괴한 얼굴 형태가 나오기도 했다. 그렇게 하여 두번째 시도의 U1에서 11장을 대표하는 컨셉 아트 이미지가 나오게 되었다.

세번째 시도는 두번째 시도에서 이미지 비율만 다르게 입력값을 넣어서 다른 시간대에 표현하였지만 두번째 시도에 비해 이미지 느낌이 신선하지는 않았다. 전형적인 패션 화보 이미지 느낌이 나서 약간 불만족스러워서 3순위이다.

따라서 1~3번째 시도 중 두번째 시도가 가장 만족스럽다고 판단하였다.

첫번째 시도 (수정 전)









*작업 일시: 2024년 4월 24일 오전 10시 50분

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	3	3	3	2	2.8	2
U2	4	5	3	2	1	3	1
U3	3	3	3	2	2	2.6	3
U4	3	3	3	2	1	2.4	4

첫번째 시도에서는 스타일 레퍼런스2개, 인물 레퍼런스를 1개를 넣었는데 처음에 나온 이미지들이 마음에 들지 않아 Upscale Creative과 일부 포토샵 수정을 활용해서 더 좋은 이미지를 만들고자 했다. 처음에 선택한 이미지는 U2와 U3이고, 이 중에서 더 마음에 드는 이미지는 U2이다.

첫번째 시도 (수정 후)



*작업 일시: 2024년 4월 24일 오전 10시 52분



Upscale Creative로 이미지 느낌을 차분하게 가라앉히고 Vary Subtle로 손 형태를 만든 다음 포토샵으로 수정하여 현재의 이미지를 만들었다.

*작업 일시: 2024년 4월 24일 오전 10시 59분

두번째 시도 (U1 최종 선택)









*작업 일시: 2024년 5월 14일 오후 5시 56분

U1~U4 이미지를 Chat Gpt를 활용하여 비교 분석하였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	5	3	2	4	3.8	2
U2	4	4	3	3	4	3.6	3
U3	5	5	3	3	3	3.8	2
U4	5	5	3	3	4	4	1

U1은 풍부한 색감과 복잡한 배경 디테일 덕분에 높은 점수를 받았다. 인물과 배경이 잘 어우러져 색채가 인상적이지만, 배경이 너무 복잡하여 인물이 약간 묻히는 느낌이다. 스타일과 의상, 배경이 조화를 이루어 독창적인 분위기를 자아내지만, 캐릭터가 다소 부각되지 않아 호감도 점수가 낮았다. 다만, 인물 표현이 자연스러워 불편함을 주지 않았다.

U2는 색감이 풍부하나 단조로운 배색으로 인해 다소 평범한 느낌이 있다. 배경과 인물이 뚜렷이 구분되지 않으며, 직사각형 배경 형태가 다소 이질적으로 느껴졌다. 스타일링과 배경은 조화로웠지만 독창성이 조금 떨어졌다. 인물 표현은 자연스러우나 일부 미세하게 부자연스러운 부분이 있어 완전한 자연스러움을 주지 못했다.

U3는 다채롭고 화려한 색상과 배경 조화로 Q1에서 최고 점수를 받았다. 인물 스타일링과 배경이 창의적이며 조화롭게 어우러져 긍정적인 평가를 받았지만, 복잡한 배경 탓에 인물이 약간 묻힌다. 스타일과 배경은 매력적이나 강렬한 인상을 주는 요소는 부족했으며, 인물 표현이 약간 인위적이지만 크게 불편하지 않아 비교적 높은 점수를 받았다.

U4는 화려한 색감으로 시선을 끌지만 캐릭터가 배경에 묻혀 분리가 부족해 보였다. 디자인은 독특하지만 캐릭터가 인위적이라 느껴질 수 있으며, 복잡한 배경 요소로 인해 호감도는 다소 낮아졌다. 인물 표현에서 불쾌한 골짜기가 강하게 느껴져 다른 이미지들에 비해 낮은 점수를 받았다.

전체적으로 네 이미지 모두 화려하고 몽환적인 색채가 인상적이며 독창적인 무드를 전달하지만, 과도한 배경 표현으로 캐릭터가 덜 부각되거나 불쾌한 골짜기 현상이 생긴 점이 아쉬움으로 남는다.

두번째 시도 (U1 수정 후)



*작업 일시: 2024년 5월 16일 오후 2시 57분



이미지 크기를 세로로 늘린 다음에, 얼굴의 느낌을 왼쪽과 같은 인물 레퍼런스 이미지를 사용하여 수정하였다. 그렇게 하여 11장을 대표하는 최종 컨셉 아트 이미지가 완성되었다.

세 번째 시도









*작업 일시: 2024년 5월 15일 오후 6시 32분

U1~U4 이미지를 Chat Gpt를 활용하여 비교 분석하였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	4	3	3	5	3	3.6	1
U2	4	3	3	5	3	3.6	1
U3	4	3	3	1	2	2.6	2
U4	4	3	3	1	2	2.6	2

U1은 부드러운 핑크와 파스텔 톤이 조화롭게 어우러져 차분하고 안정적인 분위기를 자아낸다. 색채와 스타일은 특별하지만, 독창성은 다소 부족하다는 평가를 받았다. 배경과 인물의 구분은 비교적 명확하나, 화려한 배경으로 인해 인물의 존재감이 약간 묻혔다. 따뜻한 색감과 차분한 분위기로 호감도는 높으며, 인물 표현이 자연스러워 불쾌감은 없었다.

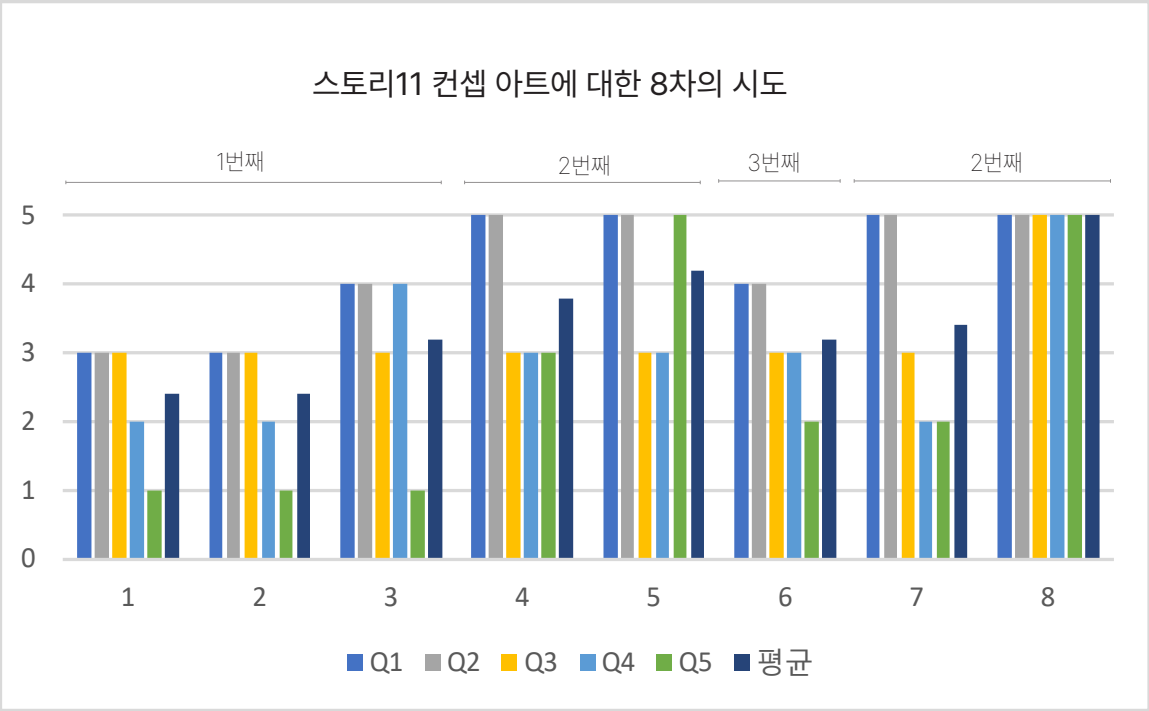
U2는 U1과 유사한 파스텔 톤이지만, 추가된 창의적 요소로 인물의 존재감이 더 강조되었다. 자연스러운 표정과 스타일링 덕분에 높은 호감도를 받았고, 불쾌한 느낌 없이 인물이 자연스럽게 표현되었으나 단순한 배경이 다소 아쉬운 점으로 평가되었다.

U3는 다른 이미지들과 비슷한 색감이지만 지나치게 복잡한 배경과 덜 부각된 인물로 인해 낮은 평가를 받았다. 인물의 포즈와 표정이 매력적이지 않고 어색하게 표현되어 불쾌한 골짜기 현상이 두드러졌다.

U4 역시 차분한 색조를 사용했으나, 배경과 스타일링에 독창성이 부족하고 인물이 배경에 묻혀 호감도가 낮았다. 인물 표현이 어색하거나 인위적으로 보여 낮은 점수를 받았다.

네 이미지 모두 파스텔 톤의 몽환적인 무드를 자아내며 밝고 화려한 색감을 지닌다. 복잡한 배경은 인물을 돋보이게 하기보다 오히려 존재감을 약화시키는 경향이 있었다. 연구자가 네 이미지를 선택하지 않은 이유는 불쾌한 골짜기 현상, 인물과 배경 조화 부족, 독창성 미흡 등으로 볼 수 있다.

두 번째 시도의 이미지를 선택한 이유는 배경 효과가 풍부하고 각 요소가 어우러져 인상주의적 느낌을 주어 창의적이고 해석의 여지를 남기기 때문이다. 반면, 세 번째 시도는 전형적인 패션 화보와 같은 느낌으로 예술성과 독창성이 부족해 선택되지 않은 것으로 보인다.



스토리11 '소원을 이루다'편에서도 대부분의 다른 장과 마찬가지로 시간대별로 순차적으로 구성한 프롬프트에 대한 이미지를 의미한다. 여기서 첫번째 시도는 1~3차를 의미하고, 두번째 시도는 4, 5, 7, 8차 시도를 나타낸다. 세번째 시도는 여기서는 6차 시도를 의미한다. 앞서 이야기한 두번째 시도와 세번째 시도의 경우는 많은 시간과 노력을 들여 이미지를 수정 및 가공하여 시간대가 서로 섞이기는 하지만, 이 장표에서 이야기하는 1~8차의 경우는 미드저니에서 순차적으로 다른 시간대에 작성한 이미지이기는 하다. 즉, 4~5차에서 두번째 시도를 처음 해보았으나, 6차에서 세번째 시도를 테스트한 후 시간이 흘러 다시 한번 더 두번째 시도를 다시 테스트하고 수정하는 과정을 거쳤음을 의미한다. 여기서 첫번째 시도(1~3차)에서는 처음에 불쾌한 골짜기 Q5가 심하게 느껴지는 이미지들을 만들었지만 미드저니 UI기능 사용 외에도 3차 시도 다음에 포토샵 가공을 통해 손 모양이나 몸의 형태를 약간씩만 수정하여 마음에 드는 이미지들을 얻을 수 있었다. 8차의 시도중에서 가장 만족도가 높은 시도는 8차 시도로 Q1~Q5 전 항목에서 만점이 나왔다. 앞선 7차 시도에서는 아프로디테 캐릭터의 얼굴 형태를 계속해서 수정하면서 약간 기괴한 느낌이 나왔으나 계속해서 수정하면서 나중에는 이미지 느낌이 정리되면서 8차 시도로 끝났는데, 원래는 잘 점수가 나오지 않는 행위 표현 Q3에서도 높은 점수를 받고, 불쾌한 골짜기가 느껴지지 않는 스토리11을 대표하는 컨셉 아트를 최종 제작하게 되었다. 두번째 시도에 대한 각 시도별 이미지 수정 과정은 앞선 페이지에서 더 자세하게 확인할 수 있다. 참고로 스토리11의 8차의 시도에 대한 Q1~Q5의 평균점수에 대한 평균은 3.5점으로, 연구자 개인적으로는 불쾌한 골짜기를 많이 느껴 다소 낮은 점수를 받았다.

12. 전쟁의 시작



2032년 2월 초, 한 뉴스에서 지상에서 가장 아름다운 여인으로 불리던 헬레네의 불륜 소식이 전해지자, 여러 매체가 이를 각기 다른 방식으로 보도하기 시작했다. 숨이 멎을 만큼 아름답다고 소문이 자자했던 헬레네는 순식간에 논란의 중심에 섰다. 그러나 그녀가 어려운 상황 속에서 흐느끼며 눈물짓는 모습은 오히려 평소의 미소보다 더 아름다워 보였다. 애처롭게 우는 그녀의 모습에 동정 여론이 형성되었고, 헬레네를 지지하고 응원하는 이들이 점차 늘어났다.

한편, 여전히 나쁜 남자의 모습을 보이는 파리스와 헬레네의 남편 사이의 갈등은 날로 심해지고 격렬해졌다. 사실 사랑과 미의 여신인 아프로디테는 오래전부터 자신의 이름으로 사랑을 전할 방법을 고민해오다, 한 브랜드를 런칭하기로 결심했고, 이후 어떤 사건을 계기로 헬레네와 그녀의 남편에게 그 브랜드를 넘겼다. 헬레네 부부는 그들의 능력을 바탕으로 브랜드를 빠르게 성장시켜, 막대한 자본을 가진 성공적인 기업으로 키워냈다. 공식석상에 잘 모습을 드러내지 않던 그들 앞에 어느 날 아프로디테가 파리스를 소개하면서, 파리스는 그들의 관계를 완전히 갈라놓았다.

그 시기에 파리스는 자신의 친부모를 찾을 기회를 얻게 되었다. 시골 농부의 아들로 자랐던 파리스는 사실 대기업 음반 사업을 이끄는 재벌가의 아들이었던 것이다. 그렇게 두 거대 기업 사이의 갈등은 점점 격화되었고, 고래 싸움에 새우 등이 터지듯 평범한 서민들이 피해를 입기 시작했다. 파리스는 점점 순수함을 잃고 영악한 면모를 보이며 타락해갔다.

어느 날 뉴스에서는 긴급히 다음과 같은 경고를 내보냈다. "전국적으로 폭탄이 투하될 예정입니다. 시민 여러분은 경찰의 지시에 따라 안전한 장소로 대피하시기 바랍니다." 도대체 왜 폭탄이 떨어지게 된 걸까? 책임은 누구에게 있는 걸까? 그 당시에는 누구도 알 수 없었지만, 그 모든 전쟁의 시작에는 항상 파리스가 있었다.

연구 범위

트로이 전쟁의 현대적 재해석으로 12장의 "전쟁의 시작"을 표현하기 위해, 임연수는 12장 스토리의 사이파이(Sci-Fi) 컨셉을 통해 고전적인 전쟁 이야기를 재치 있고 신선한 방식으로 풀어내려 했다. 이 작업에서 연구자는 미드저니의 --seed 기능을 사용해 이미 제작했던 이미지와 비슷한 테마를 유지하면서 최신 스타일로 변형된 이미지를 제작해냈다. 기존과의 일관성을 유지하면서도 새로운 시각적 경험을 추가하고자 하여, 이 기능을 통해 미세한 차이를 더했다. 특히 이번 작업은 1~11장에서와 마찬가지로 sref와 cref 프롬프트를 적극 활용하며, 적합한 조합을 찾기 위해 단어나 이미지 배열을 조금씩 수정하는 세심한 과정을 거쳤다. 이러한 반복적인 조합 실험은 12장의 컨셉 아트를 완성하는 데 중요한 역할을 하였으며, 결과적으로 전체 스토리의 마지막을 강렬하고 독창적인 비주얼로 마무리 짓는 데 기여했다.

대상

트로이 전쟁은 그리스 신화에서 아카이아 연합군과 트로이 간에 벌어진 전쟁으로, 약 10년간 지속되었다. 전쟁의 발단은 트로이 왕자 파리스가 그리스 스파르타 왕비 헬레네를 납치하면서 시작된다. 이를 계기로 그리스 여러 도시국가가 트로이와 대립하며, 명장 아킬레우스와 헥토르가 등장하는 전투가 이어진다. 트로이 목마 전략으로 마침내 트로이가 함락되고, 이는 그리스 문명과 신화 속 영웅들의 이야기에 큰 영향을 미쳤다. 호메로스의 일리아스에서 그 핵심 이야기가 전해지며, 이후 서구 문학과 예술의 주요 영감이 되었다.

방법

첫 번째 시도는 전통적인 '트로이 전쟁'의 느낌을 강조한 컨셉 아트를 제작하는 데 초점을 맞췄다. 이 과정에서 스타일을 위해 러프한 건축 단면도나 실내 투시도 사진을 참고했고, 인물은 아이돌형 AI 남성 사진을 레퍼런스로 활용했다. 이후 두 번째 시도에서는 이미지 생성 프롬프트를 조정하고 스타일과 인물 레퍼런스를 더욱 다양하게 시도하여, 세 번째 시도와 비슷한 분위기의 이미지를 제작했다. 그러나 이 과정에서 인물의 크기나 전체적인 구성에 만족하지 못했고, 최종적인 느낌이 부족하다고 판단했다. 그래서 세 번째 시도에서는 두 번째 시도의 감각을 유지하면서도 구도와 인물의 형태를 다르게 설정하여 이미지 완성도를 높였고, 이를 통해 12장의 컨셉 아트 작업을 마무리했다.



1. <'이상한 나라의 앨리스' 재판정 게임 공간>, 임연수, 2022, 라이노 랜더링, 재판정 공간을 표현



2. <'이상한 나라의 앨리스'건물 조감도>, 임연수, 2022, 라이노 랜더링, 압구정동의 뷰티 체험 공간을 표현



3. <'이상한 나라의 앨리스'건물 단면도>, 임연수, 2022, 라이노 랜더링, 압구정동의 뷰티 체험 공간을 표현



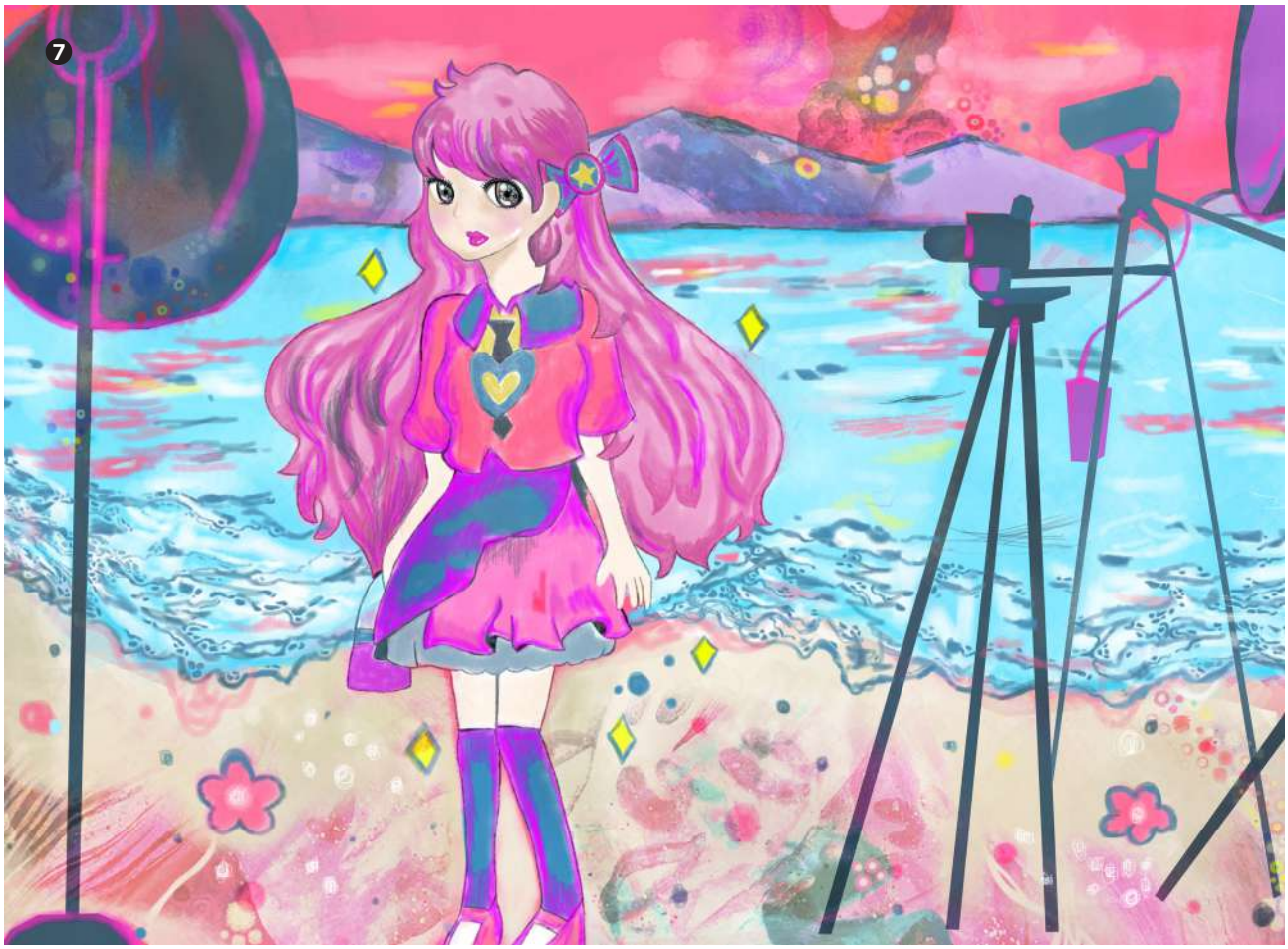
4. <마법 소녀>, 임연수, 2024, 장지에 분채, 29.7*42(mm), 재치발랄한 마녀 느낌의 핫핑크 소녀를 표현



5. <무궁화> 임연수, 2024, 장지에 분채, 50.0*60.6, LG계열사 미디어 아트 전시장 화담숲에 있는 무궁화를 그림



6. <식사하는 축제의 여신들> 임연수, 2024, 포토샵 드로잉, '파리스의 심판' 컨셉 아트 습작



7. <촬영장의 테티스> 임연수, 2024, 포토샵 드로잉, 포토샵을 활용하여 테티스 컨셉 아트를 표현



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



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



3. Prompt: Transparent beach, 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/3O-HCKMWdlo https://s.mj.run/6vBwYeFU1Eg https://s.mj.run/cBXh7Pa9qT8 --cref https://s.mj.run/lUI-0_UGRXA https://s.mj.run/X56kHEihoi4 --s 50 --v 6.1 --ar 2:3



4. Prompt: Trojan War soldiers in bronze helmets and armor, standing ready with spears and shields. Set on a smoky battlefield with a burning city in the background, the atmosphere is tense and epic, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Gu66z4bInPE https://s.mj.run/b7g-6U7TepE https://s.mj.run/zctj-Fu4xms --cref https://s.mj.run/6oJQLByZAy0 https://s.mj.run/mwHYHvChvKQ --s 50 --v 6.1 --ar 2:3



5. Prompt: 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/EVzvrdYUJxU https://s.mj.run/iGpZwi5t67g https://s.mj.run/LWpg2Z37mpM https://s.mj.run/3O-HCKMWdlo --cref https://s.mj.run/mwHYHvChvKQ https://s.mj.run/JodxKN00pRU https://s.mj.run/6oJQLByZAy0 --seed 1420183359 --s 50

프롬프트

1~3번째 시도 프롬프트는 다음과 같다.

첫번째 시도 프롬프트: Trojan War soldiers in bronze helmets and armor, standing ready with spears and shields. Set on a smoky battlefield with a burning city in the background, the atmosphere is tense and epic, awe in face, editorial photography --sref https://s.mj.run/Gu66z4bInPE https://s.mj.run/b7g-6U7TepE https://s.mj.run/zctj-Fu4xms --cref https://s.mj.run/6oJQLByZAy0 https://s.mj.run/mwHYHvChvKQ --s 50 --v 6.1 --ar 2:3

(스타일 레퍼런스 1, 2, 3번 사용, 인물 레퍼런스 1, 2번 사용)

두번째 시도 프롬프트:
Trojan War, 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/EVzvrdYUJxU https://s.mj.run/iGpZwi5t67g https://s.mj.run/LWpg2Z37mpM https://s.mj.run/3O-HCKMWdlo --cref https://s.mj.run/mwHYHvChvKQ https://s.mj.run/JodxKN00pRU https://s.mj.run/6oJQLByZAy0 --s 50 --v 6.1 --ar 2:3

(스타일 레퍼런스 4, 5, 6, 7번 사용, 인물 레퍼런스 2, 3, 1번 사용)

세번째 시도 프롬프트:
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

(스타일 레퍼런스 5, 4번 사용, 인물 레퍼런스 4, 5번 사용)

1~3번째 시도에 대한 리커트 척도

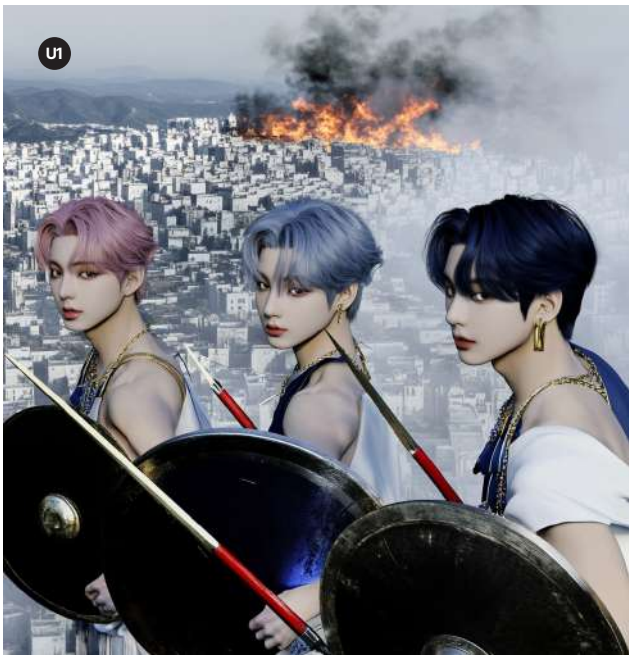
1~3번째 시도에 대한 리커트 척도는 다음과 같다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
첫번째 시도	3	3	4	4	4	3.6	2
두번째 시도	3	3	3	3	3	3	3
세번째 시도	5	5	4	5	4	4.6	1

첫번째 시도에서는 Q1~Q2에서는 3점으로 보통의 점수가 나왔고, Q3~Q5는 4점으로 조금 더 높은 점수가 나왔다. 색감과 분위기 Q1과 아이디어성 Q2에서 3점을 받은 이유는 레퍼런스의 분위기를 적절히 반영하고 있지만, 1~11장 스토리 컨셉 아트에 비하여 참신성이 떨어진다고 판단하였다. Q3 행위표현이 4점으로 높은 점수를 받은 이유는 이미지의 구성력이 조금 더 돋보인다고 생각했기 때문이다. 인물 호감도 Q4와 불쾌한 골짜기 Q5가 높은 점수를 받은 이유는 인물의 외모가 매력적인 편이며, 크게 부자연스러운 부분이 느껴지지는 않아서이다.
두번째 시도에서는 Q1~Q5 모두 3점을 받았다. 그 이유는 이미지의 전반적인 분위기나 느낌이 구성력이 떨어지고, 인물의 크기가 너무 크게 나와서, 딱히 부자연스러운 부분은 없지만 이미지가 조형적으로 아름다우려다가 만 듯한 느낌이 들었다. 전반적으로 스타일 레퍼런스, 인물 레퍼런스의 느낌을 잘 반영하고 있지만 이미지 전반적으로 약간 밋밋하고 생기다 만 이미지 같아서, 아쉽다는 생각이 들었다. 따라서 2번째 시도는 3순위를 차지하였다.

세번째 시도에서는 첫번째 시도와 두번째 시도 이미지를 인물 레퍼런스로 활용하였는데, 전반적으로 첫번째 시도와 두번째 시도 이미지의 장단점을 보완한 듯한 느낌이 들었다. 따라서 이미지가 구성력이 있으며, 이미지의 색감 뿐만 아니라 분위기도 더 예술적인 느낌이 들며, 특히 앞에 서 있는 적당한 크기의 인물 외에도 배경에 서 있는 사람들의 조형적 형태가 은유적으로 현대판 전쟁을 상징하는 것 같아서 재밌다는 생각이 들었다. 따라서 색감과 분위기 Q1과 아이디어성 Q2에서 5점으로 만점을 받았고, 인물 호감도 Q4에서도 인물의 외모가 나름대로 매력적이라고 생각하여 5점을 받았다. Q3 행위 표현에서 4점을 받은 이유는 인물의 행위가 나름대로 트로이 전쟁을 상징하는 요소가 있다고 판단하여 4점을 주었고, 불쾌한 골짜기 Q5에서 이미지 적인 부자연스러움이 거의 느껴지지 않아서 4점을 주었다.

첫번째 시도 (수정 전)









*작업 일시: 2024년 10월 4일 오전 11시 32분

첫번째 시도에서 제작한 이미지 중 U1이 가장 적절하다고 생각해서 선택하였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	3	3	3	3	3	1
U2	3	3	3	2	1	2.4	2
U3	3	3	3	2	1	2.4	2
U4	3	3	3	2	1	2.4	2

첫번째 시도에서 제작한 이미지들은 전반적으로 퀄리티가 낮다고 판단하였다. U1~U4 모두 전형적인 트로이 전쟁의 이미지들을 표현하고 있기는 하다. 그러나 그 중 U1이미지의 경우 인물 호감도Q4에서 평균 점수 3점을 받았고, 불쾌한 골짜기 Q5에서 이미지적인 부자연스러움이 그렇게 많이 느껴지지 않았다. 나머지 U2~U4이미지의 경우 Q1~Q3 사이의 항목은 U1과 동일하지만, 인물 호감도 Q4에서 2점으로 인물의 외모가 조금 더 부자연스럽다고 판단하였고, 불쾌한 골짜기 Q5에서 1점으로 인물의 몸이나 형태 등의 측면에서 부자연스러움이 강하게 느껴지는 면이 있었다. 따라서, 첫번째 시도에서는 U1~U4중 U1이미지가 가장 자연스럽다고 판단하여 평균 3점으로 1순위를 차지하였고, 이후 Pan Down기능을 통해 이미지 비율을 1:1에서 2:3으로 변형하여 구성력 있는 이미지를 제작하였다.

첫번째 시도 (수정 후)



*작업 일시: 2024년 10월 4일 오전 11시 38분



U1~U4중 U1의 구성과 조형성이 흥미로워 U1을 선택하였고 Vary Region으로 이미지 수정하였다.

두번째 시도









*작업 일시: 2024년 10월 28일 오후 6시 27분

U1~U4 이미지를 리커트 척도를 기반으로 하여 비교 분석하였다.

구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	3	3	3	3	3	3	1
U2	3	3	3	2	3	2.8	2
U3	3	3	3	2	2	2.6	3
U4	3	3	3	3	3	3	1

두번째 시도에서 제작한 이미지들도 다소 퀄리티가 부족하다고 판단하였다. U1~U4 모두 3점 이하의 점수를 받았으며, 전반적으로 이미지 구성력이 약하고 밋밋한 느낌이 있다. U1과 U4의 경우 Q1~Q5에서 모두 3점으로 낮은 점수를 받았으며, U2와 U3의 경우 인물 호감도 Q4와 불쾌한 골짜기 Q5에서 2~3점 정도로 점수 차이를 보였다. U2의 경우 인물 호감도 Q4만 2점을 받았는데 그 이유는 인물을 표현하는 구도가 상대적으로 다른 이미지에 비해 약해서 인물에 대한 호감이 느껴지지 않는다. U3의 경우는 이미지 전반적으로 실사 느낌이 아니라 만화나 애니메이션 느낌으로 이미지가 표현되어서 인물 호감도 Q4와 불쾌한 골짜기 Q5에서 모두 2점을 받았다. U4의 경우 인물의 크기가 너무 작다. 따라서, 두번째 시도에서는 U1~U4중 U1이미지를 선택하였고, 이후 Pan Down기능을 통해 이미지 비율을 1:1에서 2:3으로 변형하였으나 딱히 특별한 점이나 더 좋아진 점은 없었다고 생각한다.

트로이 전쟁은 고대 그리스 신화에서 트로이와 그리스 연합군이 벌인 전쟁으로, 트로이 왕자 파리스가 스파르타 왕비 헬레네를 데려가면서 시작되었다. 그리스의 아킬레우스, 아가멤논 등이 참전해 10년간 전쟁이 이어졌으며, 오디세우스의 '트로이 목마' 계략으로 그리스군이 승리했다. 이 전쟁은 일리아드 등 문학과 예술에 큰 영향을 미쳤다.

세번째 시도 (U1 최종선택)

Sref(스타일 레퍼런스) 2024년 들어서 그린 최신 작품들, 무궁화와 재치발랄 소녀





Cref(인물 레퍼런스) 아래 2개의 이미지를 인물 레퍼런스로 활용





인물 레퍼런스 4번

인물 레퍼런스 5번









*작업 일시: 2024년 10월 28일 오후 7시 00분

U1~U4 이미지를 리커트 척도에 기반하여 비교 분석하였다.

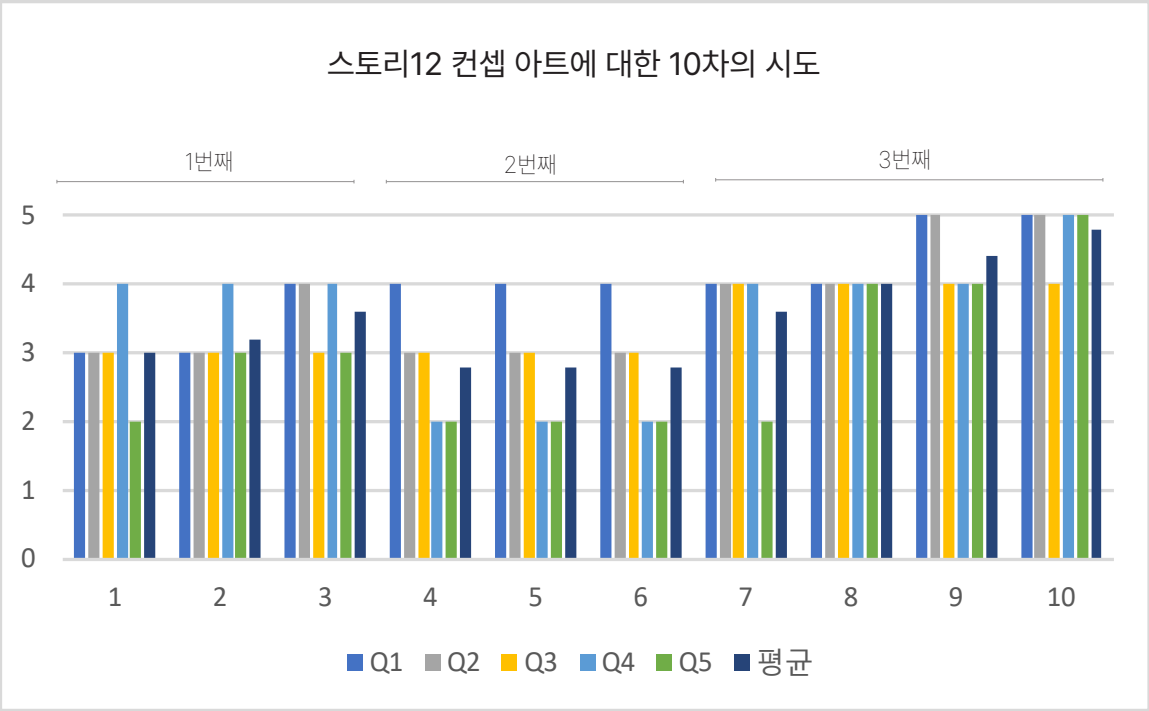
구분	평가 기준					평균	순위
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
U1	5	5	4	5	5	4.8	1
U2	3	3	3	1	1	2.2	3
U3	3	3	3	1	1	2.2	3
U4	5	5	4	3	4	4.2	2

이번 이미지는 사이버펑크와 판타지 요소가 결합된 현대판 트로이 전쟁을 매력적으로 연출하여 주제를 흥미롭게 해석한다. 우주와 미래적 배경이 돋보이는 장면에서 화려한 색감과 은은한 빛 효과가 이미지 전체에 활기를 불어넣고, 등장인물들이 메커니즘적 요소와 자연스럽게 어우러져 시각적으로 인상적인 모습을 보여준다. 이러한 미래적이고 판타지적인 분위기 속에서 각 캐릭터가 주제를 상징하는 듯 배치되었으며, 색감과 조명, 배경 요소들이 현대적인 트로이 전쟁의 새로운 해석을 뒷받침하고 있다.

평가 결과를 살펴보면, 특히 U1과 U4가 다른 이미지들보다 우수한 평가를 받았다. 두 이미지는 각각 4.8점과 4.2점의 평균 점수를 기록하며 전체적으로 높은 점수를 유지했는데, 이는 색감과 인물의 조화로움, 창의적인 배치와 감정 표현 등이 효과적으로 드러났기 때문이다. U1은 인물의 표정과 외모에서 긍정적인 인상을 주며, 인위적이지 않은 자연스러운 묘사 덕분에 호감도와 감정 전달력이 매우 높게 평가되었다. 또한, 배경과 인물의 색감이 완벽하게 조화를 이루어 사이버펑크적인 분위기를 극대화했으며, 주제를 현대적으로 해석한 창의성이 돋보였다.

U4 역시 U1과 비슷하게 높은 점수를 받았다. 비록 U1만큼의 최고점을 받지는 않았으나, 안정적인 색감과 창의적인 아이디어가 주제에 부합하는 표현을 가능하게 했다. 색감의 활용과 빛 효과가 돋보였고, 인물의 배치와 포즈도 감정을 전달하는 데 효과적이었다. 이와 달리, U2와 U3는 상대적으로 낮은 평가를 받아 2.2점이라는 점수에 머물렀다. 두 이미지는 색감 조화와 인물의 표현에서 아쉬움을 남겼으며, 특히 불쾌한 골짜기 효과가 다소 나타나 인물이 인위적으로 느껴졌고 호감도에서도 낮은 평가를 받았다.

전체적으로 볼 때, 이번 사이버펑크 스타일의 현대적 트로이 전쟁을 시각화한 이미지는 U1과 U4를 통해 주제를 창의적이고 신선하게 풀어냈다. 이 두 이미지는 색감과 분위기에서 시각적 만족감을 크게 주며, 트로이 전쟁이라는 고전적 서사를 미래적 요소와 결합하여 독창적으로 재해석한 사례로 평가될 수 있다.



스토리 12장 '전쟁의 시작' 컨셉 아트를 위한 시도들을 10차로 줄여서 표현해보았다. 1~3차까지는 첫번째 시도이고, 4~6차까지는 두번째 시도이다. 마지막 7~10차 시도는 세번째 시도이다. 전반적으로 봤을 때 4~6차 시도(두번째 시도)와 7~10차 시도(세번째 시도)사이의 편차가 큰 편이다. 두번째 시도, 즉 4~6차 시도의 경우 점수가 낮게 나온 이유는 이미지 자체가 큰 문제가 있어서라기보다는 큰 장점이 돋보이지 않고 무난한 느낌 위주로 만들어진 것이 문제라고 할 수 있다. 그리고 첫번째 시도의 경우 3차 시도에서 전반적인 점수가 높게 나온 이유는 이미지를 Pan Down으로 세로로 늘리면서 새로운 조형적 느낌이 나오고 구성력이 생겼기 때문이다. 6~8차 시도(두번째 시도)에서 이미지를 Pan Down으로 늘렸을 때는 이미지에 큰 효과가 생기지 않고 무난한 느낌이 그대로 유지되었고, 세번째 시도에서 이미지를 Pan Down으로 늘렸을 때는 조형적 느낌이 나름대로 더 강화되었다. 참고로 1~10차 시도에서의 점수의 평균의 평균은 3.5점으로, 높지는 않은 평균 점수대를 기록하게 되었다. 특히 세번째 시도 중 8~10차 시도의 경우 평균 4점 이상으로 다른 시도에 비해 높은 점수대를 기록하게 되었다.