손 통증으로 펜을 놓았던 7년 차 애니메이션, 웹툰 어시스트, AI 하이브리드 공정으로 '내 웹툰'에 다시 도전하다 (2026 전국민 AI 활용사례 공모전)

게시판 2시간 전

https://blog.naver.com/9owo9o3o/224459193256

안녕하세요. 저는 대학에서 3D 디지털 애니메이션을 전공하고, 2018년부터 애니메이션 배경 아트를 시작으로 웹툰 배경 등 다양한 어시스트 작업을 해온 창작자입니다.

미디어 아트와 그림 그리는 일을 사랑했고 평생 이 일을 하며 살아갈 줄 알았지만, 예상치 못한 손 관절 부상으로 펜을 내려놓아야 했습니다. 그랬던 제가 2026년 AI를 만나 기존의 수작업 중심 웹툰 제작 프로세스를 어떻게 개선하고, 어시스트를 넘어 첫 오리지널 웹툰《봉황님 날아올라주세요!!》1화 단편을 직접 기획·제작하는 작가로 재도전하게 되었는지 공유하려 합니다.

1. 손이 아파서 더 이상 그릴 수가 없습니다

2018년부터 쉼 없이 작업해 오던 제게 위기가 찾아온 건 2024년이었습니다. 손 통증이 심해져 여러 병원을 전전한 끝에, 나이보다 이르게 오른손 중지 관절이 심하게 마모되어 만성적인 통증이 생겼다는 진단을 받았습니다.

기존의 웹툰·애니메이션 배경 제작 방식은 스케치부터 선화, 밑색, 후보정까지 처음부터 끝까지 손을 혹사하며 수만 번 펜을 움직여야 완성되는 고강도 수작업 공정이었습니다. 이 과정중 제가 담당한 직무는 타인이 작업한 스케치 혹은 3D 배경 파일을 받아 배경을 완성하는 작업이였습니다. 분할된 작업이였음에도 불구하고 지속된 작업으로 인해 펜을 쥐는 것조차 고통스러운 상태에서 장시간 작업은 불가능했고, 결국 "이제 그림 쪽으로는 일을 못 하겠구나"라는 생각에 2025년에는 퇴사를 준비하며 다른 일자리를 알아보는 긴 방황의 시간을 보냈습니다.



손을 다치기전 기존의 작업물

2. 편견을 깨고 발견한 돌파구, AI 웹툰 제작 과정

사실 이전까지 저는 그림 분야에서 AI를 바라보는 시선이 부정적이었습니다. 타인의 창작물을 무단으로 도용해 자기 그림이라고 우기는 사례들을 보며 거부감을 느꼈기 때문입니다.

그러던 2026년, 그림을 포기하고 새로운 진로를 찾던 중 우연히 웹에서 'AI를 활용한 웹툰 제작 과정' 수업 광고를 보게 되었습니다.

'손으로 처음부터 끝까지 다 그릴 수는 없지만, AI를 작업 공정에 도입하면 손의 부담을 줄이면서 다시 웹툰을 만들 수 있지 않을까?'

간절한 마음으로 수업을 들으며 챗GPT(ChatGPT), 제미나이(Gemini), 미드저니(Midjourney), 그리고 힉스필드(Higgsfield)를 접했고, 전체적인 웹툰 제작 공정을 새로운 시각에서 다시 배우게 되었습니다. 기술을 제대로 이해하고 나니 AI는 남의 그림을 훔치는 도구가 아니라, 내 기획과 연출 의도를 빠르게 시각화해 주는 **'든든한 1차 공정 어시스트이자 1:1 담당 PD'**라는 것을 깨달았습니다.
(작성일 2026-10-30 기준 아직 수업 과정을 이수하기 전 입니다.)

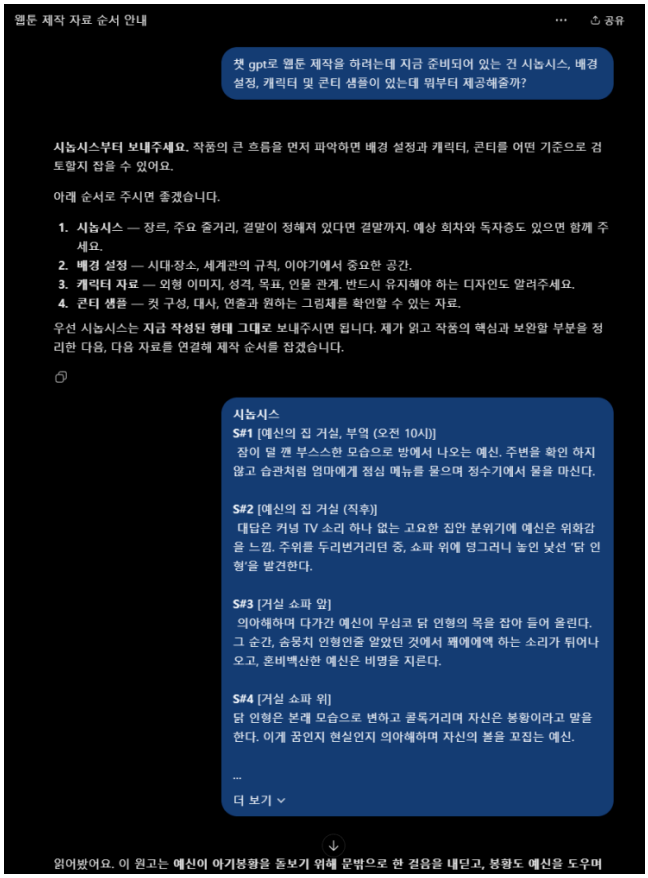
3. 내가 설계한 AI 웹툰 제작 프로세스와 실제 작업기

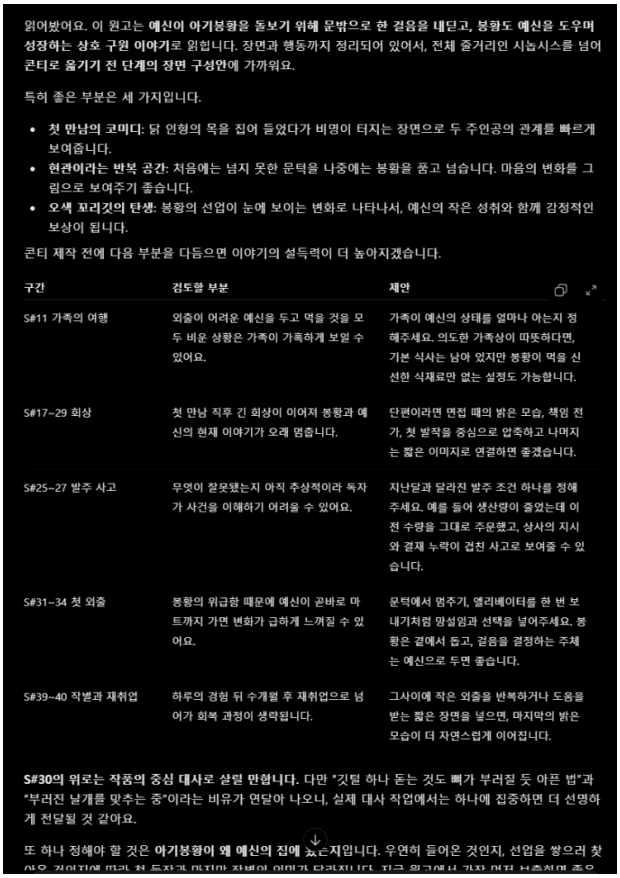
수업을 들으며 저는 손 관절의 부담을 획기적으로 줄이면서도, 창작자로서 '나만의 이야기와 연출 의도'를 온전히 담아내는 새로운 업무 프로세스를 구축해 저의 첫 단편 웹툰(120컷 분량)인《봉황님 날아올라주세요!!》를 제작하고 있습니다.

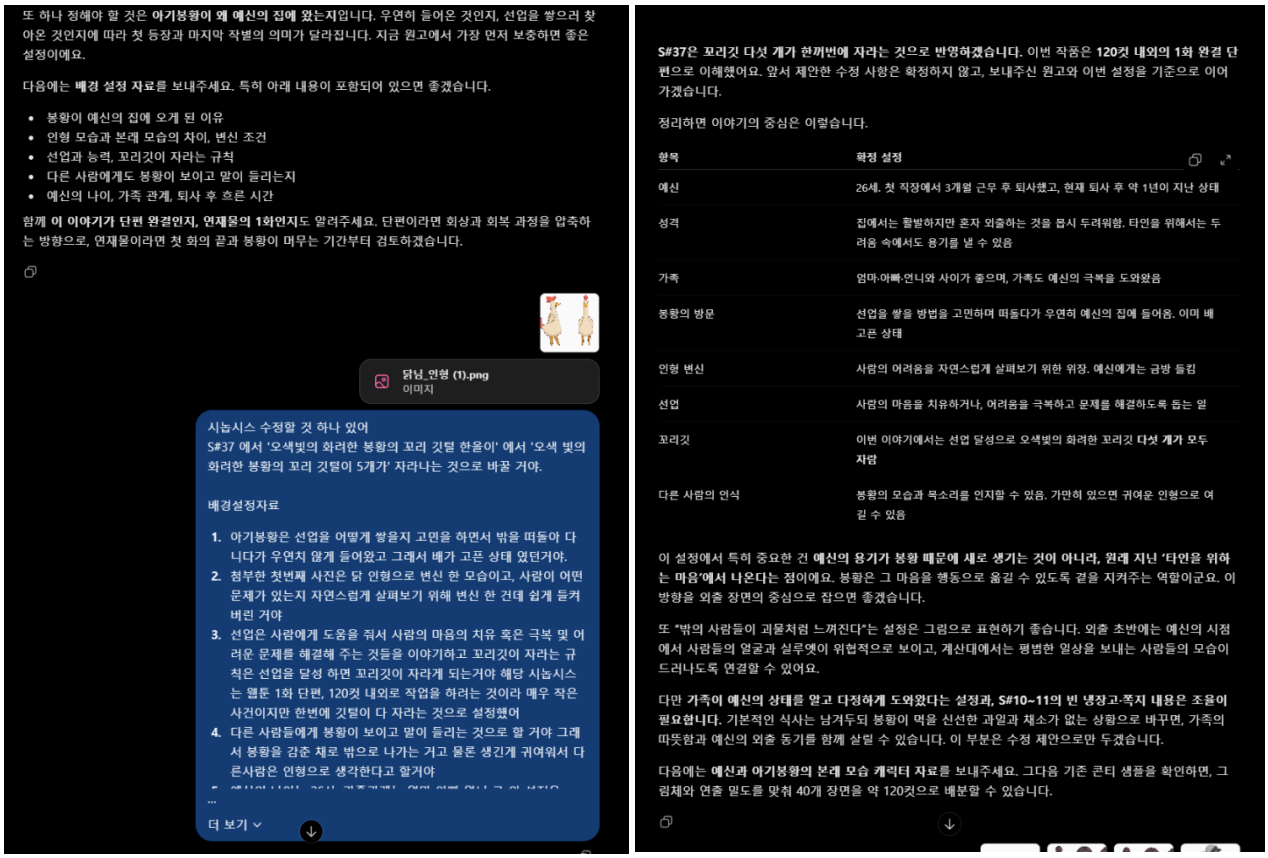
STEP 1. ChatGPT를 '1:1 웹툰 PD'로 활용한 시놉시스 피드백 및 설정 고도화

예전에는 어시스트로서 정해진 배경만 작업했다면, 이제는 제 아이디어를 바탕으로 직접 기획을 주도합니다. 무조건 AI에게 글을 써달라고 맡기는 것이 아니라, **내가 먼저 작성한 시놉시스 초안과 캐릭터 이미지를 ChatGPT에 입력하고 편집자처럼 날카로운 피드백을 주고받으며 개연성을 다듬었습니다.**

- **스토리 허점 보완:** 초안에서는 주인공 '예신'의 외출을 유도하기 위해 가족들이 냉장고를 비워두고 여행을 간 것으로 설정했는데, ChatGPT가 "외출이 어려운 예신을 두고 먹을 것을 모두 비우면 가족이 가혹하거나 무심해 보일 수 있다"고 짚어주었습니다. 이를 반영해 '사람이 먹을 간단한 식사는 남아있지만, 신선한 야채와 과일만 먹는 아기 봉황의 식재료가 없어 마트에 가야 하는 설정'으로 수정해 가족의 따뜻함과 외출 동기를 동시에 살렸습니다.
- **작가 주도의 연출 디렉팅:** 120컷 내외의 1화 단편 완결 호흡에 맞춰, 클라이맥스(S#37)에서 봉황의 오색 꼬리깃이 한 올이 아닌 '다섯 개가 한꺼번에 자라나는 연출'로 직접 지시해 카타르시스를 극대화하고, 약 40개 장면을 120컷 콘티로 배분하는 구조를 잡았습니다.







▲내가 작성한 초안을 바탕으로 ChatGPT와 스토리 개연성 피드백을 주고받으며 세부 설정을 확정한 실제 대화 과정

작품명	봉황님 날아올라주세요!!	작가명	
장르	현대 일상 드라마, 힐링 판타지	타겟	직장 내 괴롭힘, 사회적 고립에 힘들어 하는 청년들
로그라인	세상 밖이 두려워 웅크린 청년과 깃털이 돋지 않아 닭 취급을 받는 어린 봉황, 부러진 날개를 맞추기 위해 함께 운을 나서는 두 미완성 존재의 이야기		
분량	1화 (120컷 내외)		

시놉시스
S#1 [예신의 집 거실, 부엌 (오전 10시)]
잠이 덜 깬 부스스한 모습으로 방에서 나오는 예신. 주변을 확인 하지 않고 습관처럼 엄마에게 점심 메뉴를 물으며 정수기에서 물을 마신다.
S#2 [예신의 집 거실 (직후)]
대답은 커녕 TV 소리 하나 없는 고요한 집안 분위기에 예신은 위화감을 느낀. 주위를 두리번거리던 중, 쇼파 위에 덩그러니 놓인 낯선 '닭 인형'을 발견한다.
S#3 [거실 쇼파 앞]
의아해하며 다가간 예신이 무심코 닭 인형의 목을 잡아 들어 올린다. 그 순간, 송몽치 인형인줄 알았던 것에서 꽤에에엑 하는 소리가 튀어나오고, 흔비백산한 예신은 비명을 지른다.
S#4 [거실 쇼파 위]
닭 인형은 본래 모습으로 변하고 콜록거리며 자신은 봉황이라고 말을 한다. 이게 꿈인지 현실인지 의아해하며 자신의 볼을 꼬집는 예신.
S#5 [거실, 등 뒤는 부엌]
'말하는 닭인가?' 라고 중얼거리는 예신 '닭'소리를 듣고 발끈하는 봉황. 귀여운 자신의 모습을 강조하며 이 모습이 어떻게 닭이냐고 예신을 쪼아댄다.
S#6 [거실 tv가 보이는 쪽]
예신은 헝크러진 채로, 아기봉황은 화가 난 채로 서로를 노려본다. 약간의 정적이 있다.
S#7 [거실]
예신이 봉황에게 봉황인 것을 증명해 보라면서 예신이 알고있는 봉황의 특징들을 이야기한다. 봉황은 당당한 자세를 취하며 아직 자신은 어리고 선업을 쌓기 전이라 능력이 없다고 당당하게 얘기한다. 예신은 봉황을 비웃으며 역시 말하는 닭이라고 하자 또다시 봉황은 발끈하고 예신과 봉황은 투닥인다.
S#8 [거실바닥]
예신과 아기봉황은 머리가 헝크러진 채로 거실 바닥에 누워 있다.
S#9 [거실과 부엌사이 바닥(직후), 부엌 냉장고 앞]
예신의 뱃속에서 꼬르륵 소리가 난다. 봉황도 옆에서 배가 고프다고 한다.
S#10 [부엌 냉장고 앞]
예신은 밥을 먹기위해 냉장고를 열었으나 사람이 먹을 수 있는 것만 간단하게 있고 신선한 야채와 과일만 먹을 수 있는 봉황이 먹을 것이 없자 봉황은 자기 먹을 것을 달라고 징얼 거린다.
S#11 [부엌 탁자 위 (직후)]
식탁에 놓여져 있는 쪽지가 붙어 있는 카드를 발견한다. [냉장고에 간단하게 먹을 것 해두고 간다. 더 먹고 싶은 것 있으면 여기 있는 카드로 사먹으렴. 이번에 한번 용기내서 집 앞 마트도 다녀와 보면 어떨까 싶네. 사랑해 딸] 엄마의 글씨체로 보이는 글 밑에 작게 언니의 글씨로 써진 내용도 보인다. [우린 크루즈 여행다녀올게 3일 뒤에 봐~ㅋㅋ] 예신을 놀리는 듯한 언니의 글씨가 보인다.

핵심 설정
1. 선업의 깃털: 봉황의 성체화 조건
   - 선한 업을 쌓기 위해 인간계로 내려온 봉황은 특별한 힘이 없는 무력한 상태이다.
   - 고통이나 결핍에 빠진 인간을 진심으로 도와 '업'을 온전히 달성할 때마다 몸에 화려한 오색 꼬리깃 깃털이 자라난다. 깃털을 모두 모아야 성인 봉황으로 각성해 승천할 수 있다.
   - 봉황이라 신선한 과일과 야채만 먹을 수 있다.
2. 문 밖의 검은 괴물(검은색 배경에 눈과 입이 떠도는 형태): 예신의 트라우마
   - 집 안에서는 안정적이나, 집 밖을 나서는 순간 세상 전체가 나를 공격할 괴물로 느끼며 공황이 찾아옴
   - 전 직장의 가혹한 폭언과 압박으로 인해 발병된 공황장애
   - 예신 스스로 무기력하게 빠지게 되는 장치

작가의도(감성적인 측면/ 메세지)	기획의도(이성적인 측면/세일즈 포인트)
◇ 트라우마를 향한 위로 - 번아웃이나 공황장애를 겪는 청년에게 세상은 너무 쉽게 '나약하다', '의지부족'이라고 한다. 이 작품은 '극복해라'라고 등 떠밀지 않습니다. ◇ 타인을 구하면서도 나를 구하는 힘	◇ 직장 내 괴롭힘, 사회적 고립 등 2030세대를 타겟 ◇ 마스코트형 캐릭터 ◇ 직관적이고 명확한 카타르시스

작품의 장점	작품의 단점
◇ 무거운 소재를 환기하는 귀여운 캐릭터 ◇ 두 결핍이 마주해서 성장하는 구조 ◇ 직관적인 보상	◇ 낮은 도파민 ◇ 마트 한번의 공황이 치료됨으로 인해 비현실적으로 느껴질만한 트라우마 극복 묘사 ◇ 가족들이 무심하다고 느낄 만한 오해의 소재

▲Chat GPT와 피드백을 거쳐 최종 완성한 <<봉황님 날아올라주세요!!>> 기획서, 장단점 분석 및 1화 씬별 시놉시스

STEP 2. 캐릭터 시트 및 다각도 외형 설계 (ChatGPT & 미드저니 활용)

확정된 설정을 바탕으로 미드저니를 활용해 웹툰 작화의 기준이 되는 캐릭터 시트(전신 앞·뒤 및 다양한 각도의 얼굴 표정)를 제작했습니다. 손으로 수십 번 시행착오를 겪으며 스케치해야 했던 캐릭터 초기 디자인 공정을 AI 프롬프트 설계로 빠르게 시각화해 손의 피로도를 크게 줄였습니다.

캐릭터 시트

이름	백예신	성별	여	나이	26
키	162cm	가족관계	할머니, 할아버지, 엄마, 아빠, 언니(3살 위)		

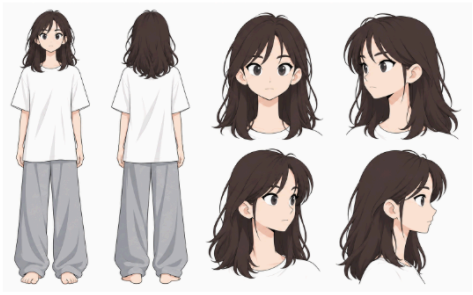
성격

- 대학생때까지는 활발하고 사교적이였으나, 첫 직장생활 이후로 사회에 대한 큰 두려움이 생겼다.
- 집안에서는 대학생때 같이 활발하게 행동하나 나가는 것 특히 혼자 나가는 것에 대해서는 안색이 나빠질 정도로 힘들어 한다
- 타인을 위해서는 본인이 무서운 상황에서도 용기를 낼 수 있다.
- 아기자기 한 것을 좋아한다. 그래서 아기 봉황의 떼씀을 어쩔수 없이 들어 주게된다.

그 외 설정

- 4년제 대학 졸업생, 경영학과/ 우수한 성적은 아니였으나 중상위권은 했다.
- 첫 직장 3개월 근무 후 큰 사건을 겪고 자진 퇴사. 후 재 취업을 못하는 중이다.
- 재 취업 시도는 몇번 하였으나 면접단계까지 갔을 시 트라우마 때문에 면접을 망쳤다.
- 가족관계는 매우 좋은 편, 언니랑은 자주 툴툴 거리긴하나 필요할 땐 잘 챙겨준다
- 가족이 예신의 트라우마를 극복 할 수 있게 도와주었으나 잘 되지 못한다.
- 첫 취업환경에서 격은 일로 공황장애가 있음. 밖에 있는 사람들을 괴물처럼 느낀다. 아무것도 못하는 자신을 한심하게 여긴다.

외형 (미드저니로 작업)
어깨에 살짝 닿을까 말까하는 머리길이, 주로 묶고다닌다..
밖에 나갈 땐 모자 쓰고 후드 착용한다.
정돈되어 있는 느낌보다 살짝 헝클어져 있는 느낌이다.



이름	닭님	종족	봉황	키	40cm

성격

- 본인이 귀여운 것을 알고 귀여운 행동을 내세워 타인이 피곤하다고 느낄 정도로 이것저것 요구한다.
- 아직 성인 봉황이 된게 아니라 봉황도 같이 미성숙한 상태로서 우아하고 자비롭고 조화로운 모습보다는 어린아이 같은 성격이 더 쉽게 보임

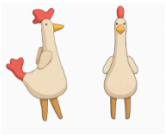
그 외 설정

- 주인공 예신은 어린 봉황의 생김새 및 행동을 보고 '너가 어떻게 봉황이야?'라며 멋대로 닭님 이라고 부름. 그 호칭을 매우 맘에 안들어함
- 요구하고 떼쓰는 모습은 '애니메이션 먼작귀의 모몬가' 참고(예: 밥을 먹기 좋게 떠서 입안에 넣어달라 함)
- 귀여운 행동 이미지 화는 영화 '슈렉' 내 '장화신은 고양이' 참고
- 싫은 짓만 하진 않고 예신이 힘들어 하는 트라우마에 대해선 도움이 될 만한 말을 해준다.
- 어린 봉황은 진짜 성인 봉황이 되려면 '도움이 필요한 자를 구원하여 선한 업의 꽃을 피워야 한다'라는 시험을 치르는 것이고 그래서 몰래 숨어 들어 온 상태

외형 (미드저니로작업)

- 머리에 왼쪽으로 삐쭉 난 깃이 있다.





닭인형으로 변신했을 때

▲ 마스코트 캐릭터인 어린 봉황 '닭님(닭 인형 위장 형태 포함)'과 주인공 '백예신'의 캐릭터 설정 및 AI 기반 다각도 캐릭터 시트

STEP 3. 전공 경험을 살린 공간 평면도 및 배경 제작 (ChatGPT & 미드저니 활용)

3D·애니메이션 및 웹툰 배경 아티스트로 일했던 경험을 살려, 이야기 속 주요 무대인 '예신의 집'을 구현했습니다. 무작정 배경 이미지를 뽑는 것이 아니라, **웹툰 내에 표현되는 동선(현관 문턱, 거실 소파, 부엌 냉장고 등)에 맞춰 ChatGPT와 미드저니로 집 전체 평면도를 먼저 설계한 뒤**, 이를 바탕으로 최대한 일관성 있는 거실 배경 작화를 완성했습니다.





▲ ChatGPT와 미드저니를 활용해 웹툰 연출 동선에 맞춰 설계한 '예신의 집' 평면도와 거실, 주방 배경

STEP 4. 글 콘티(7컷 구성표) 설계부터 컷 단위 정밀 작화 디렉팅까지 (ChatGPT 활용)

캐릭터와 배경이 준비된 뒤에도 곧바로 그림부터 뽑지 않았습니다. 먼저 **컷별 구도와 대사·효과음을 표(글 콘티)로 정리**하고 웹툰 특유의 스크롤 연출 호흡을 다듬은 뒤에야 이미지 생성을 지시했습니다.

- **1단계 — 글 콘티 설계 및 웹툰 스크롤 연출 수정:**
  - 처음 AI가 제안한 7컷 구성표에서는 봉황이 미리 예신의 옷 속에 숨어 있고 6컷과 7컷이 좌우로 나뉘어 있었습니다.
  - 하지만 문밖으로 나가야 한다는 극심한 압박감 때문에 예신이 봉황을 숨길 여유조차 없는 상태를 표현하기 위해 **'봉황이 주변을 날아다니는 연출'**로 수정했습니다. 또한 공포에 짓눌리는 감정을 극대화하기 위해 **6컷을 좌우 분할 없는 세로 단독 큰 컷(하이앵글 + 어두운 배경)으로 길게 배치하고, 그 아래 7컷("쾅!")을 가로로 끊어주는 웹툰 스크롤 호흡**으로 글 콘티를 먼저 확정했습니다.



▲ 그림으로 바로 진행하기 전 글 콘티 설계 및 연출 수정 후 1차 원고 생성

- **2단계 — 생성된 원고의 소품·앵글·오류 정밀 교정:**
  - 확정된 콘티로 1차 원고를 생성한 뒤, 일반 방문 손잡이를 한국 아파트 특유의 **'현관 철제문과 도어락 실내 손잡이'**로 고증하고, 1컷 로우앵글과 6컷 수직 그림자, 아랫입술을 깨문 표정, 그리고 **AI 특유의 손가락 개수 오류(6개 → 5개)와 머리카락 작화 밀도**까지 컷 단위로 피드백해 최종 원고를 완성했습니다.



▲ 1차 생성 원고에서 도어락 손잡이 고증, 로우앵글, 수직 그림자, 손가락 오류까지 세밀하게 수정해 완성한 최종 웹툰 컷

STEP 5. 향후 확장 계획: 'AI 1차 공정 + 내 손그림 2차 작화' 하이브리드 파이프라인

현재 수강 중인 교육과정이 모두 끝난 뒤 제가 본격적으로 정착시키려는 최종 작업 방식입니다. 지금처럼 **AI 기술을 기반으로 글 콘티와 컷 연출, 말주머니 위치, 색감 등을 최대한 다듬어 1차 공정을 AI로 완성한 뒤**, **그 위에 **다시 내 손그림으로** 직접 선과 감정 디테일을 덧그려 완성(2차 공정)**하는 방식입니다.

- 백지상태에서 손을 가장 많이 혹사시켜야 했던 '1차 밑작업과 반복 수정 공정'을 텍스트 프롬프트 지시로 대체했기 때문에, 손 통증은 최소화하면서도 나만의 그림체와 작가적 색깔이 담긴 웹툰을 꾸준히 제작할 수 있게 됩니다.

4. 업무·생산성 개선 결과: 부러진 날개를 펴고 '메인 작가'로

제가 기획한 웹툰《봉황님 날아올라주세요!!》는 상처 입고 웅크린 주인공과 날지 못하는 어린 봉황이 서로를 도우며 세상 밖으로 나서는 상호 구원 이야기입니다. 이직을 준비하며 그림을 포기하려 했던 제게, AI는 작품 속 봉황처럼 다시 창작의 세계로 날아오를 수 있게 해준 든든한 파트너였습니다.

제작 단계	기존 수작업 방식 (AI 도입 전)	나만의 AI 하이브리드 공정 (AI 도입 후)
기획 및 시놉시스	배경 어시스트 파트만 부분 담당	ChatGPT를 **1:1 PD처럼 활용해** 직접 시놉시스·설정 고도화
캐릭터·배경 설계	수작업 스케치 및 3D 모델링 (장시간 소요)	ChatGPT·미드저니로 **다각도 캐릭터 시트 및 평면도·배경 구현**
1차 공정 (콘티·원고)	백지에서부터 전 과정 수작업 (손, 어깨 혹사)	**글 콘티 표 설계 후 컷 단위 프롬프트 디렉팅으로 1차 원고 완성**
2차 공정 (향후 확장)	누적된 손 통증으로 장시간 작업 불가능	AI 1차 원고 위에 **내 손그림 작화를 결합해 손 부담 최소화**

**이제 저는 다른 분야로 이직하려던 마음을 접고, 어시스트가 아닌 직접 기획하고 제작하는 웹툰 작가로 다시 걸음을 내딛고 있습니다. 신체적 한계로 꿈을 포기하려던 찰나에,
AI는 제게 다시 펜을 잡을 수 있는 작업 방식과 두 번째 기회를 선물해 주었습니다.**

#2026전국민AI경진대회 #전국민AI활용사례공모전 #모두의AI #업무생산성개선 #AI웹툰 #ChatGPT #미드저니 #생성형AI #커리어재도전