

2022-1 파란학기



웹툰 콘텐츠 대중성 분석과 웹툰 제작 및 전시

YJCY | 송채연 유명진

01

팀원 소개

송채연

미디어학과

그림 콘티 작업 / 선화 어시스트

밑색, 명암, 보정, 식자 작업

유영진

미디어학과

글, 그림 콘티 작업 / 선화 작업

밑색 어시스트, 외부 인력 컨택

장우진 교수님

미디어학과

네이버·카카오 웹툰 수출 1조원 돌파... 작년 韓 콘텐츠 수출 8.1% 증가 -

"웹툰 포함 만화 수출 지난해 40% 증가...인니·태국 성장 기대"

잠재 시장만 100조원...K웹툰 新한류를 이끌다

만화왕국 日 따돌린 진격의 K웹툰...카카오 네이버 시장 70% 점령

본 프로젝트는 날이 갈수록 번창하고 있는 K-웹툰의 매력과 국내외 소비자들의 특징 및 소비 경향을 분석하고 상업적으로 유의미한 작품에 대해서 고민하며, 전공 및 교양 수업에서는 경험하기 어려운 웹툰 제작 과정을 경험하고 작품을 전시하는 것에 큰 의의를 두고 있습니다. 다양한 미디어 매체 중 웹툰이라는 정적인 미디어를 선택하여 웹툰만이 가지는 강점과 흡입력을 파악하고 적용해보고자 하였습니다.

웹툰의 전체 스토리는 10화로 구성되어 있으며, 파란학기 기간에는 3화 분량을 작업하여 아마추어 플랫폼에 전시하고, 독자 반응 확인 및 후 보완까지 목표하고 있습니다.

현재적인 흐름은 일반 소년만화처럼 변하게 흘러가지만, <소녀시대 허키 캉>의 경우, 그럴 듯해
지 않은 연출, 교묘한 연출과 대사의 방식으로 큰근의 폭 쓰는 반면 대력을 보여주는 것이 장점

5. 여신공

작품 제작에 앞서 대표 웹툰 플랫폼에서 연재 중인 인기 웹툰들의 흥행 요소를 스토리 전개 방식과 장르 및 키워드로 나누어 분석하고, 위 내용을 바탕으로 웹툰의 스토리를 구상하였습니다.

이런 면에서 성공한 소위 작가의 존재한다는 것은 요즘 출판계의 흥행을 차지시키는 중요한 역할을 되었다. 출판물보다 작가의 이름이 곧 공명력을 얻어 소설로 대중에게서 학살을 당하는 경우가 적어졌다. 때문에 책으로 나오는 작가로 사생활은 탄압을 당하지 않게 되었다. 그러나 출판계는 출판물 자체의 내용을 별문제로 각색하면서 새로운 흥거를 내놓을 수 있는 기회가 되었다 한다. 또한 작가의 책만 진가를 전하려고 하는 요즘 작가들의 특징을 고려한다면 글을 쓴다는 것 자체가 스스로를 위한 책의 집합을 수집할 수 있다는 점에서 곧 레라르로 작화한다는 생각할 수 있다.

인기 웹툰 장르 및 키워드 분석

1화	<p>말바 끝나고 집으로 돌아가는 주인공. or 연립할 대표로 시작할. 만약 상사로부터 부담된 일표를 받으면 어떡하겠는가? 에 상수표를 써서 상사를 신고하겠다 < 라는 식으로 당당하게 외치고 친구로부터 게임 초대 문자를 받는다. (친구가 게임 안에서 게임초대기물을 사용으로 연락. 둘이 확인하는 주인공)</p> <p>집에 가서 게임을 열려고 하는데 아직 미물사. 어이없어서 친구에게 전화할 거는데 친구 대신 개발직원이 받는다. 친구한테 지금 게임 완성을 위해 게임 안에 들어가 있다는 말에 주인공은 이상한 일사를 느껴 친구의 회사로 향한다. 직원을 불러 앉히고 하지만 (사실은 아직 버그가 발생했다고 눈치 못한 상황, 직원은 친구를 괴롭히고 하고 있기 때문에 주인공이 들어가기만 곤란하다.) 일표와하 들어간 애가 나뉘는 문자를 보냈으나 보지 못해? (친구가 지금 6명인 상태니까 게임 초대로 6개 있다고 해도 좋을까? 주인공: 뭐야 이 복판은사. .. 게임 출시했다고 자랑하는건가?)</p> <p>규모 100 pm 8시</p>
2화	<p>게임 속 개발 부장 보고 좀 부트해야는 모습. ... 그러다 NPC 복장을 한 친구와 조우하여 게임에 감화다. 나를 도와달라 는 말을 듣는다. (화가 친구) 주인공 감화다? (행동) 웃기는 소리 하고 ... 온 뒤에 게임 세계 구경이나 볼란다. 적외어할 온 기분 나고 물대 하고 친구 무시하고 들어다니는데(친구는 아이야) 하고 안들부들 어쩔을 몰라하면서 주인공을 잡으려고 (마하음) 살인마(아드) 화가 친구가 나타나서 NPC 친구를 잡으려고 할. 주인공이 복통복통으로 죽어나며 대신 살게 될라고 사당, 속기 직전에 살인자에서 친구 앞을돌고 보고 게임로바 후 게임 시작</p> <p>친구한테 식당에 들어있으라 하고 (노인 드롭도 본음) 직원에게도 사탕을 달라하 잠시 로그아웃 한후부터 만지작거리면 직원(한명) 버그 없애려고 하던 중(이것을) 내음을 건대들은 직원은 장악하여 코드를 뒤져보지만 당장 해결할 방법을 못 찾는다 (직원인 후생할) 다들구 들으실데 출시되는 어떡하죠? 이게 와서 출시일을 미룰 수는 없어요. 주인공은 어찌든 해결해보겠다고 다시 도전</p> <p>친구를 만나와 잡는데 그 자리에 친구는 죽어있고 다시 살인마와 조우. 출격에 빠져있는 살인마는 친구를 보고 반가워하고 고함다. 내가 오잖아 기다리며 복도 문자를 보냈다. 아까는 내가 도를잡아를 대신해 활약을 할 줄보았어. 어찌구저찌구 자기가 본만인 것처럼 말할랑. 주인공은 혼란. 필요없는 개할 잡는거 아니었나? 살인마는 NPC 친구와 완전히 똑같은 행동을 할 어쩔오며 도움을 요청함.</p> <p>그때 문한에 빠진 주인공을 누가 붙잡고 달아나기 시작. 게임 NPC라기엔 형태 웃을 있고 있을. 얼굴을 보니 진짜 친구. 어서 도망치자!</p>
3화	<p>시작에서 개발직원이 인접부출하는 모습. 조금 화면 좀더다살면서 조조했다. (물리 나있서 발현을 돌릴 버튼 친구와 주인공을 아예 게임에 가둬버려야할지 고민하는 중) 이때 화군만들 돌았던 직원2가 주인공이 있어서 보시게 될아름. 으으으 뭐하러온</p> <p>원래 주인공은 진짜 친구에게 저대로 된 설명을 듣게 될. 자기는 본체라서? 게임 NPC가 아닌 현실의 모습을 그대로 있고 일장하있는 상태. 나머지는 전부 복제된 도플갱어들이야. 처음엔 6명으로 복제되어있었는데 이게 살인마가 한명 죽었으니 이제 다섯명 남았다.</p> <p>주인공은 친구를 구하기 위해 친구를 안전한 곳에 숨겨두고 (노인에게 다시 복제) 오수한 공물들 들어간다. 거리를 배회하러 어떤 NPC 친구를 만났다. 게임 속 작업은. 신문배달하? 어린 친구는 그화다 살인마와 마주치면 어떡하고 자신의 아이프로 여가? 주인공에게 인물을 하나 준다. 신물에는 아재 죽은 친구와 그새 죽은 또 다른 한명의 친구가 실려있다. 다 붙은 나날 밤에 살인마인 나는 어떻게 복제되어 NPC의 신체로만 살아가고 있는가? (복선알기) 복제되어서 해야할지, 아재 나을 넣어야. 역시 인자와 같은 말을 하는 어떤 친구</p> <p>어떤 친구는 친구를 본연의 아이프로 보여주고, 뭐가 ... 물리 물거현한 과거회상들이 이어지면 물건을 (아재 장악하면 한 문장씩씩 NPC 친구들모로 설명하도 좋을거같음. 물리 저술 만능을 때 시들의 모습으로) 이 친구는 사실 본연이 가져들을 들르 쓰고 있고, 주인공에게 자신의 정체를 숨겨달라고 부탁한다. 내가 문장 제이러 조가되라고 해도 살아남고 싶어. 양공이는 주인공. 그 때 아이프로 살인마가 쳐들어온다.</p>



그림 콘티
피드백 전 / 피드백 후

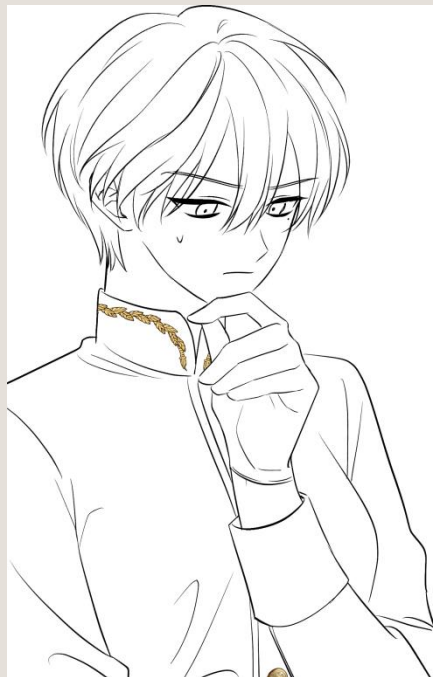
구상한 스토리를 10화 분량으로 나눈 후, 화 별로 시놉시스를 제작했습니다.

이를 바탕으로 그림 콘티를 작업하고, 외부 전문가의 자문을 구해 부자연스러운 연출에 대해 피드백을 받았습니다.



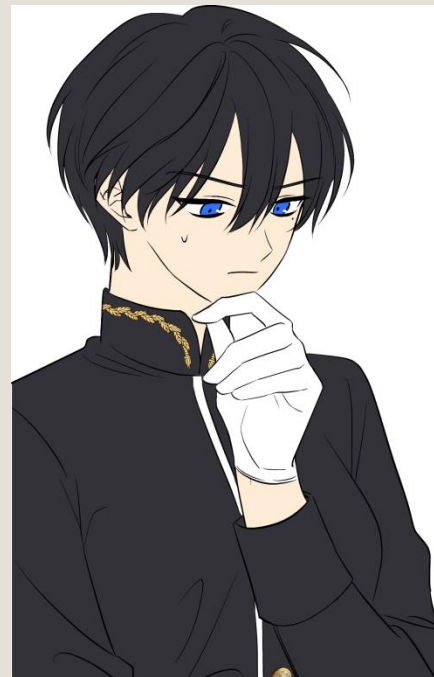
1단계. 콘티 스케치

그림 콘티를 토대로 인물을 간략하게 스케치한다.



2단계. 선화

콘티를 깔끔하고 명확한 선으로 완성한다.



3단계. 밑색

캐릭터 별로 바탕이 되는 컬러를 지정하여 색상을 입혀준다.



4단계. 명암

그림자를 넣어 인물에 입체감을 준다.



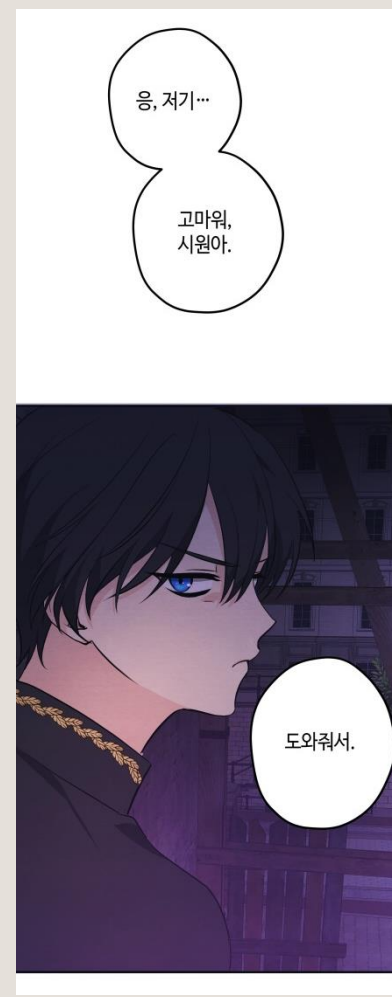
5단계. 보정

시간대나 분위기에 맞게 색감을 맞추고
배경이나 효과 등을 입힌다.



6단계. 식자

인물의 대사나 나레이션, 효과음 등을 넣어
완성한다.



04

프로젝트 결과물

제목

[Data: 친구] 를
삭제하시겠습니까?



작품 제목 타이포그래피

등장인물 소개



공시원

28세 여성, 취업준비생

이야기의 주인공. 한때 경찰을 꿈꾸던 정의감 있는 청년이었으나, 지금은 취업시장에 뛰어들어 지 어느덧 2년째가 되었다. 그 사이 3번의 해고를 겪으면서 회의감에 빠져있는 그에게 어느 날, 의문의 게임 초대 문자가 도착한다.



최고운

28세 남성, 게임 프로그래머

공시원의 소꿉친구. 시원과 는 초중고를 같이 나온 사이로, 대학 시절 미스터리 게임을 직접 제작했을 정도로 추리물을 좋아한다. 지금은 게임 회사의 프로그래머로 일하고 있으며, 긍정적인 성격으로 모두에게 신임 받는다.



엄진하

33세 남성, 게임 프로그래머

최고운의 직장 동료. 회사의 창립 멤버인 개발직으로, 내향적인 성격 탓에 팀 내에서 겉돌고 있다. 자신과 다르게 입사하자마자 모두의 사랑을 받고 일처리도 꼼꼼한 최고운에게 열등감을 품고 있다.

#추리 #미스터리 #스릴러

취업 준비생 공시원은 어느 날, 연락이 끊긴 옛 친구 최고운으로부터 출시를 앞둔 미스터리 가상현실 게임 ‘리퍼 인 런던’의 초대 문자를 받는다. 수 차례 연달아 도착한 문자에 수상한 낱새를 느낀 공시원은 게임 플레이 중이라는 최고운을 따라 게임 안으로 들어가보는데….

잠깐, 왜 최고운이 둘이야?

04

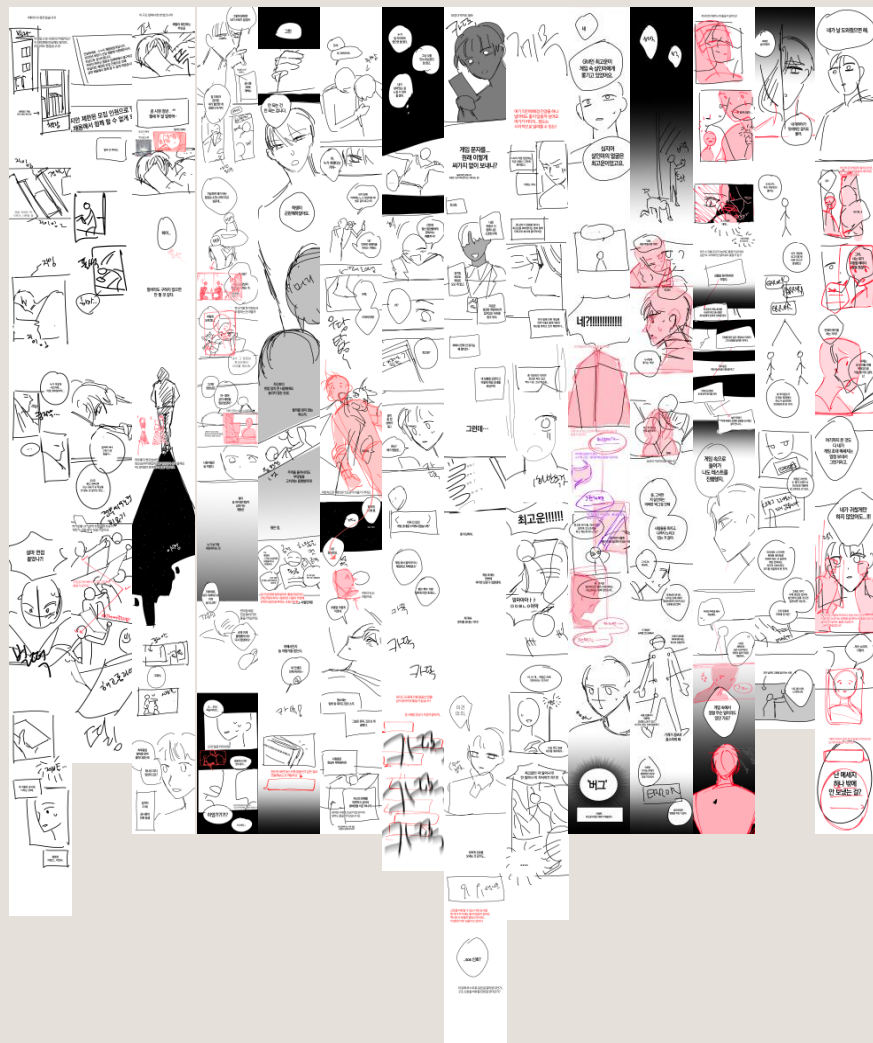
프로젝트 결과물

작품 감상 링크



<http://posty.pe/7u1pf6>

QR 코드 또는 링크를 통해 1화를 감상하실 수 있습니다.



2화 - 6월 9일까지 업로드 목표

3화 - 미정. 6월 중 업로드 목표

현재 작업 중인 2화 콘티



ONLY ONE
포스타임1화공모전
EPISODE

오직 첫 화로 승부하는
#포타1화공모전

작가님의 상상력을 첫 번째 회차에 마음껏 담아주세요!

2022년 상반기 작품 주제

3월	SF / 히어로 / 아포칼립스
4월	학원 / 캠퍼스
5월	회귀 / 빙의 / 환생
6월	로맨스 / BL / GL
7월	인외 / 반인반수
8월	추리 / 미스터리 / 스릴러 / 호러

설문조사나 웹툰 종사자의 피드백을 통해 작품을 보완하여
8월 중 공모전 참여 고려 중

감사합니다