

TOON100 PLAYBOOK · FREE SAMPLE

같은 캐릭터로 10화까지

AI 인스타툰 캐릭터가 매번 달라지는 이유와 해결법

읽고 나면 남는 것
캐릭터 캐논 · DNA 시트 · 잠금 수정법 · 20분 실습

TOON100 · 2026



예쁜 한 장보다 다음 화의 기준을 만드세요.

이 샘플은 프롬프트 모음이 아닙니다. 범용 이미지 생성 모델을 쓰더라도 캐릭터가 흔들리지 않도록 사람이 결정하고 기록해야 할 기준을 순서대로 정리한 실전 챗터입니다.

01	정답을 만든다 마음에 든 한 장을 반복 가능한 캐논으로 바꿉니다.
02	고정값을 적는다 캐릭터 DNA로 불변값과 장면 변수를 분리합니다.
03	수정을 잠근다 한 번에 하나만 바꾸고 승인 버전을 남깁니다.

20분만 확보하세요

9장의 실습 파트에서 바로 쓸 캐릭터 하나를 정해두면 읽는 즉시 첫 캐논을 만들 수 있습니다.

같은 캐릭터로 10화까지: AI 인스타툰 캐릭터가 매번 달라지는 이유와 해결법

이 글을 끝까지 따라 하면, 마음에 드는 캐릭터 이미지 한 장이 아니라 다음 화에서도 다시 사용할 수 있는 캐릭터 캐논과 DNA 시트를 갖게 됩니다.

첫 장면은 완벽했는데, 두 번째 컷에서 다른 사람이 됐다

AI로 인스타툰을 처음 만들 때 가장 신나는 순간은 생각보다 빨리 찾아옵니다.

“퇴근 후 노트북 앞에서 부업을 시작하는 귀여운 곰 캐릭터를 그려줘.”

몇 초 뒤, 정말 마음에 드는 캐릭터가 나옵니다. 둥근 얼굴, 지친 표정, 네이비 후드티까지 상상한 그대로입니다. 문제는 다음 컷입니다.

“같은 곰이 아이디어가 떠올라 기뻐하는 장면을 그려줘.”

이번에는 귀 모양이 달라집니다. 후드티는 파란 셔츠가 되고, 얼굴은 더 길어졌습니다. 다시 고쳐달라고 하면 웃은 돌아오지만 배경이 바뀌고, 눈이 커지고, 처음에는 없던 가방이 생깁니다.

이건 프롬프트를 못 써서 생기는 실패만은 아닙니다.

OpenAI와 Google의 공식 안내도 반복 생성과 편집에서 캐릭터 특징, 브랜드 요소, 작은 글자, 정밀한 배치, 복합 편집이 완벽하게 유지되지 않을 수 있다고 설명합니다. 모델이 좋아져도 “같은 캐릭터의 다음 장면”을 만드는 일은 “예쁜 이미지 한 장”을 만드는 일과 다른 작업입니다.

연재를 시작하려면 먼저 관점을 바꿔야 합니다.

캐릭터 이미지를 만드는 것이 아니라, 캐릭터를 다시 만들 수 있는 기준을 만든다.

그 기준이 이 장에서 말하는 캐릭터 캐논과 캐릭터 DNA입니다.

01

목표는 똑같은 픽셀이 아니라 같은 인물로 인식되는 것

연재에서 모든 컷의 얼굴이 복사한 것처럼 완전히 같을 필요는 없습니다. 고개를 돌리면 얼굴형이 달라 보이고, 웃으면 눈과 입의 모양이 달라집니다. 조명과 거리도 바뀝니다.

대신 독자가 한눈에 이런 판단을 할 수 있어야 합니다.

- “아, 이 캐릭터구나.”
- “웃만 갈아입었네.”
- “오늘은 기분이 좋아 보인다.”

캐릭터 일관성은 크게 세 층으로 나뉩니다.

정체성

다른 인물과 구별하는 특징입니다.

- 얼굴형
- 눈·코·입의 비율
- 머리 모양
- 귀나 뺨 같은 실루엣
- 얼굴의 점·흉터·무늬
- 신체 비율

시리즈 규칙

계정 전체의 인상을 만드는 특징입니다.

- 선 굵기
- 색의 채도
- 명암 단계
- 배경의 복잡도
- 눈과 손의 단순화 방식
- 화면 여백

장면 상태

에피소드와 컷에 따라 바뀌어도 되는 특징입니다.

- 표정
- 포즈
- 시선
- 장소
- 소품
- 조명
- 허용된 의상

많은 실패는 이 세 층을 한 문단에 뒤섞어 모델에 전달하면서 발생합니다.

“귀엽고 피곤한 직장인 느낌의 곰이 카페에서 노트북을 하며 기뻐하는 감성 인스타툰 스타일.”

사람은 대략적인 의도를 이해하지만, 모델 입장에서는 무엇을 반드시 지켜야 하고 무엇을 새로 바꿔야 하는지 명확하지 않습니다. “귀엽게”를 강조하면서 얼굴 비율을 바꿀 수도 있고, “카페 감성”을 만들면서 색상 체계를 바꿀 수도 있습니다.

해결은 더 긴 프롬프트가 아닙니다. 고정값과 변수의 분리입니다.

02

캐릭터 캐논: 앞으로의 정답이 되는 한 버전

마음에 드는 이미지가 나왔다고 바로 첫 화를 만들지 마세요.

먼저 후보 중 하나를 앞으로의 정답으로 승인해야 합니다. 이 승인된 버전을 캐논이라고 부르겠습니다.

캐논을 고를 때 “가장 예쁜 이미지”만 보면 안 됩니다. 여러 장면에서 다시 만들기 쉬운 캐릭터인지 확인해야 합니다.

좋은 캐논의 조건

- 작은 썸네일에서도 실루엣이 구분된다.
- 대표 색이 2~4개로 정리된다.
- 고정 액세서리가 하나 정도 있다.
- 옆모습과 전신을 상상할 수 있다.
- 표정이 바뀌어도 알아볼 특징이 있다.
- 너무 복잡한 무늬나 장식이 없다.
- 다른 캐릭터와 한 컷에 있어도 구분된다.

피해야 할 캐논

- 장식이 너무 많아 매번 일부가 빠지는 캐릭터
- 얼굴보다 조명과 배경 덕분에 매력적으로 보이는 이미지
- 머리카락이 얼굴 대부분을 가리는 이미지
- 손이나 전신이 잘려 신체 비율을 알 수 없는 이미지
- 특정 각도에서만 성립하는 캐릭터

캐논은 나중에 수정할 수 있지만, 기존 이미지를 덮어쓰면 안 됩니다.

예를 들어 1~5화까지 “네이비 후드티와 노란 연필 브로치”로 연재했다가 6화부터 브로치를 없애고 싶다면, 기존 캐논을 바꾸는 대신 캐논 v2를 만드세요. 그래야 3화를 다시 편집할 때 어떤 기준을 사용했는지 알 수 있습니다.

03

캐릭터 DNA 시트 만들기

캐릭터 DNA는 모델에게 보내는 긴 주문문이 아닙니다. 사람과 도구가 함께 읽을 수 있는 구조화된 지표표입니다.

아래 일곱 칸을 채워보세요.

① 한 문장 정체성

캐릭터를 처음 보는 사람도 그릴 수 있을 정도로 짧고 구체적으로 씁니다.

나쁜 예:

귀엽고 열심히 사는 곰

좋은 예:

둥근 크림색 몸과 짧은 팔다리를 가진 작은 곰. 네이비 후드티에 노란 연필 브로치를 달고 있다.

② 실루엣

색을 모두 검게 칠해도 구별되는 형태를 적습니다.

- 머리 대 몸 비율
- 귀·머리카락
- 어깨와 팔다리
- 키와 체형
- 대표 소품의 외곽선

③ 얼굴

- 얼굴형
- 눈의 크기와 간격
- 눈썹
- 코와 입
- 점·홍터·무늬
- 안경

“큰 눈”보다 “얼굴 폭의 약 1/7인 검은 타원형 눈, 눈 사이 간격은 눈 하나 폭”처럼 상대적인 표현이 재현에 유리합니다.

④ 몸과 손

- 머리:몸 비율
- 팔·다리 길이
- 손가락 표현
- 자세의 특징

인스타툰 캐릭터라면 손을 사실적으로 만들기보다 “세 손가락으로 단순화”처럼 규칙을 정하는 편이 오류를 줄이기 쉽습니다.

⑤ 기본 의상

- 상의
- 하의
- 신발
- 대표 색
- 옷의 길이
- 고정 액세서리

의상은 “캐주얼한 옷”처럼 쓰지 마세요. 컷마다 완전히 다른 옷으로 해석될 수 있습니다.

⑥ 시그니처 특징

다른 캐릭터와 구별되는 특징을 1~3개만 고릅니다.

예:

- 왼쪽 눈 아래 작은 갈색 점
- 노란 연필 브로치
- 오른쪽으로 약간 기울어진 짧은 귀

특징이 많을수록 좋은 것이 아닙니다. 모델이 반복해서 지켜야 할 우선순위가 흐려집니다.

⑦ 불변·가변 규칙

변하면 안 되는 것

- 얼굴의 점 위치

- 후드티의 네이비 색
- 연필 브로치
- 귀 모양
- 머리와 몸의 비율

바뀌어도 되는 것

- 표정
- 포즈
- 시선
- 손에 든 물건
- 배경
- 조명

조건부로 바뀌는 것

- 잠옷은 집 장면에서만 허용
 - 가방은 외출 장면에서만 등장
 - 안경은 수면 장면에서만 벗을 수 있음
-

기본 정보

이름: 몽실 역할: 퇴근 후 AI 부업에 도전하는 직장인 곰 성격: 성실하지만 걱정이 많다. 작은 성공에도 쉽게 들뜬다. 말투: 짧은 혼잣말. 마지막에 현실적인 한마디를 덧붙인다.

시각 DNA

항목	기준
종·체형	둥근 크림색 곰, 머리 45%·몸 55%
귀	작고 둥글며 머리 위 양끝에 낮게 위치
눈	작은 검은 타원, 눈 하나 폭만큼 간격
얼굴 표식	왼쪽 눈 아래 작은 갈색 점
기본 의상	네이비 후드티
고정 소품	왼쪽 가슴의 노란 연필 브로치
손	세 손가락으로 단순화
선	짙은 갈색, 일정한 중간 굵기
채색	평면 색, 명암 한 단계
배경	단순한 소품 3개 이하

대표 색

- 털: #F2DEC4
- 윤곽선: #4A352C
- 후드티: #263653
- 브로치: #F4C542

절대 금지

- 사실적인 털 표현
- 다섯 손가락
- 큰 반짝이 눈
- 후드티의 로고나 글자
- 브로치 위치 변경
- 이미지 안의 대사·워터마크

이 기준표는 프롬프트 전체가 아닙니다. 매 컷에서 필요한 부분만 가져와 모델에 전달하는 원본 데이터입니다.

05

캐릭터 시트에는 어떤 이미지가 필요한가

이미지 한 장만 참조하면 모델이 보이지 않는 부분을 새로 상상해야 합니다. 정면 얼굴만 있다면 옆머리, 등, 신발, 전신 비율은 다음 생성에서 달라질 수 있습니다.

최소 다섯 종류를 준비하세요.

1. 정면 상반신
2. 3/4 상반신
3. 측면
4. 정면 전신
5. 기본 표정 시트

가능하면 깨끗한 단색 배경을 사용하고, 캐릭터와 겹치는 소품을 줄이세요. 레퍼런스 안에 여러 의상을 섞으면 어떤 의상이 기본인지 애매해집니다.

표정 시트의 기본 여섯 표정

- 평온
- 기쁨
- 당황
- 실망

- 화남
- 결심

표정이 달라도 얼굴형, 눈 간격, 머리, 액세서리는 같아야 합니다.

모델에 역할을 알려주기

여러 이미지를 넣을 때는 단순히 첨부하지 말고 역할을 구분합니다.

- 이미지 1: 캐릭터 정체성 기준
- 이미지 2: 전신 비율과 의상 기준
- 이미지 3: 그림체와 색 기준
- 이미지 4: 이번 컷의 포즈 기준
- 이미지 5: 이번 컷의 장소 기준

참조 이미지가 많아질수록 항상 좋아지는 것은 아닙니다. 서로 충돌하는 레퍼런스가 있으면 결과가 불안정해질 수 있습니다. 한 이미지가 여러 역할을 맡지 않도록 우선순위를 정하세요.

컷 프롬프트는 캐릭터 설명과 장면 설명을 분리한다

매 컷에서 캐릭터의 외모를 자유롭게 다시 서술하면 단어가 조금씩 달라지고, 모델도 다른 해석을 할 수 있습니다.

프롬프트를 다음 블록으로 나눠보세요.

A. 캐릭터 불변값

캐릭터 DNA와 첨부한 정체성 레퍼런스를 그대로 유지한다. 얼굴형, 귀, 왼쪽 눈 아래 점, 네이비 후드티, 왼쪽 가슴의 노란 연필 브로치, 머리와 몸의 비율을 바꾸지 않는다.

B. 이번 장면

몽실이 원룸 책상 앞에 앉아 노트북 화면을 바라본다. 한 손은 턱을 괴고 다른 손은 트랙패드 위에 둔다.

C. 감정과 카메라

살짝 지친 표정. 눈높이의 중간 거리 3/4 구도. 상반신과 양손이 모두 보인다.

D. 시리즈 스타일

짙은 갈색의 일정한 선, 평면 색, 명암 한 단계, 단순한 인스타툰 스타일. 배경 소품은 노트북, 머그, 탁상 조명만 사용한다.

E. 금지 조건

이미지에 문자, 말풍선, 로고, 워터마크를 넣지 않는다. 캐릭터를 추가하지 않는다.

장면이 바뀌면 B와 C만 주로 바뀌어야 합니다. A, D, E는 시리즈 전체에서 안정적으로 재사용합니다.

07

수정 요청은 “무엇을 바꿀지”보다 “무엇을 지킬지”가 중요하다

마음에 드는 컷에서 표정만 바꾸고 싶다고 가정해 보겠습니다.

나쁜 요청:

더 행복하게 만들어줘.

이 요청은 행복한 분위기를 만들기 위해 표정뿐 아니라 조명, 색, 배경, 포즈까지 바꾸는 것을 막지 못합니다.

좋은 요청:

변경: 입꼬리를 올리고 눈을 살짝 휘어 기쁜 표정으로 바꾼다.

유지: 캐릭터의 얼굴형, 머리, 귀, 얼굴 점, 후드티, 브로치, 손, 포즈, 카메라 구도, 배경, 조명, 색감을 그대로 유지한다.

제한: 표정 외 요소는 수정하지 않는다.

한 번에 하나만 바꾸기

다음 요청을 한꺼번에 하지 마세요.

표정을 더 기쁘게 하고, 머그를 파란색으로 바꾸고, 카메라는 가까이 당기고, 배경을 밤으로 바꿔줘.

무엇이 잘못됐는지 확인하기 어려워집니다.

대신:

1. 표정만 수정
2. 승인
3. 머그만 수정
4. 승인
5. 배경 조명만 수정

이 순서로 버전을 남기세요.

잘된 결과를 덮어쓰지 않기

수정 결과가 실패해도 이전 이미지는 남아 있어야 합니다.

```
panel-03
├── gen-01 원본
├── gen-02 표정 수정 실패
├── gen-03 표정 수정 승인
└── gen-04 머그 색 수정 승인
```

연재에서 중요한 것은 마지막 이미지만이 아니라, 어떤 수정 방식이 성공했는지 배우는 것입니다.

최신 모델의 글자 표현은 크게 좋아졌지만, 긴 한글 대사와 작은 글자, 정확한 줄바꿈, 말풍선 위치는 여전히 실패할 수 있습니다. 무엇보다 오타자 하나를 고치려고 이미지 전체를 다시 만들 이유가 없습니다.

그림과 식자를 분리하세요.

이미지 생성 단계

- 대사 없음
- 말풍선 없음
- 워터마크 없음
- 화자의 얼굴 주변에 여백 확보

식자 단계

- 편집 가능한 텍스트
- 말풍선 크기 자동 조절
- 화자 방향의 꼬리
- 컷 전체 폰트 통일
- 최소 글자 크기 확인

이 원칙만 지켜도 “그림은 좋은데 글자가 틀려서 다시 생성”하는 비용을 크게 줄일 수 있습니다.

0~5분 - DNA 작성

아래만 먼저 적습니다.

- 한 문장 정체성
- 실루엣
- 얼굴 특징 3개
- 기본 의상
- 시그니처 특징 1개
- 대표 색 3개
- 변하면 안 되는 것 5개

5~10분 - 후보 생성

캐릭터 후보 3개를 만듭니다. 한 이미지 안에 3명을 넣기보다 각각 따로 생성하는 편이 비교하기 쉽습니다.

10~15분 - 캐논 선택

다음 질문에 답합니다.

- 작은 화면에서도 알아볼 수 있는가?
- 옆모습을 만들 수 있는가?
- 의상과 액세서리가 단순한가?
- 다른 표정에서도 정체성이 남는가?
- 10화 동안 반복해서 보고 싶은가?

15~20분 - 시트 확장

선택한 캐논으로:

- 정면
- 3/4

- 측면
- 전신
- 여섯 표정

을 만듭니다. 하나라도 다른 캐릭터처럼 보이면 캐논을 승인하지 말고 DNA를 더 구체화합니다.

10

Toon100 Maker는 이 과정을 어떻게 줄이는가

범용 모델에서도 이 장의 방법을 수동으로 적용할 수 있습니다. Toon100 Maker의 역할은 새로운 비밀 프롬프트를 파는 것이 아니라, 매 컷마다 반복되는 관리 작업을 없애는 것입니다.

캐릭터 DNA

텍스트와 정면·측면·전신·표정 레퍼런스를 한 곳에 저장합니다.

캐논 승인

승인한 버전을 덮어쓰지 않고, 모든 에피소드가 어떤 버전을 사용했는지 기억합니다.

레퍼런스 자동 선택

정면 컷, 전신 컷, 복수 인물 컷에 필요한 레퍼런스가 다릅니다. 장면에 맞는 이미지만 골라 모델에 전달합니다.

프롬프트 컴파일

캐릭터 불변값, 장면, 카메라, 스타일, 금지 조건을 정해진 구조로 조합합니다.

잠금 수정

사용자가 “표정만”을 선택하면, 표정은 변경하고 캐릭터·구도·배경은 유지하는 규칙을 자동으로 붙입니다.

승인과 실패 기록

어떤 컷을 왜 거절했는지 남겨 다음 에피소드에서 같은 실패를 줄입니다.

분리 식자

대사는 이미지와 별도 레이어로 편집하고 1080×1350 캐러셀로 출력합니다.

전자책 구매자에게는 Toon100 Maker 비공개 베타 초대와 첫 에피소드 제작 크레딧을 제공할 예정입니다.

11

캐릭터 캐논 최종 체크리스트

정체성

- 실루엣만으로 구분된다.
- 얼굴 특징이 3개 이하로 명확하다.
- 시그니처 특징이 1~3개다.
- 정면·3/4·측면에서 같은 인물이다.
- 전신 비율이 정해졌다.

스타일

- 선 굵기가 정해졌다.
- 대표 색이 2~4개다.
- 명암 단계가 정해졌다.
- 배경 복잡도 기준이 있다.
- 손과 눈의 단순화 방식이 있다.

연재

- 변하면 안 되는 특징을 적었다.
- 바뀌어도 되는 특징을 적었다.
- 조건부 변화 규칙을 적었다.

- 기본 의상과 대체 의상을 구분했다.
- 이미지 안에 대사를 생성하지 않기로 했다.
- 승인한 캐논 버전을 별도로 보관했다.

체크되지 않은 항목이 많다면 아직 첫 화를 만들 때가 아닙니다. 먼저 캐릭터 기준을 확정하세요. 첫 화를 하루 늦게 만드는 편이 5화에서 전부 다시 만드는 것보다 빠릅니다.

다음 챕터

캐릭터를 확정했다면 다음은 첫 10화 소재를 한 번에 설계하는 법입니다.

다음 장에서는:

- 한 문장 시리즈 콘셉트를 반복 가능한 코너로 바꾸는 법
- 공감형·정보형·반전형 에피소드의 차이
- 6컷에 맞게 실제 경험을 줄이는 법
- 10개의 소재가 서로 비슷해지지 않게 배치하는 법

을 다룹니다.

참고 자료

- [OpenAI Image generation API 가이드](#)
- [OpenAI GPT Image 프롬프팅 가이드](#)
- [Google Nano Banana 이미지 생성 가이드](#)
- [Google Nano Banana Pro 프롬프트 팁과 제한](#)

THE NEXT PANEL STARTS HERE

다음 화도 같은 캐릭터로.

기준은 플레이북에 남기고,
반복 작업은 Maker로 줄이세요.

이 기준을 매 컷마다 다시 붙여 넣고 있나요?
Toon100 Maker는 캐릭터 DNA, 캐논 버전, 잠금 수정과 분리
식자를 한 연재 흐름으로 묶는 도구입니다.

창립 베타: 14일 · 49,000원 · 4명 한정
Toon100 창립 베타 페이지에서 신청을 남겨주세요.

