≦ AI 시나리오 리라이팅 & 캐릭터화 워크숍 (Cursor 실습 교재)

버전: 2025.10

환경: Cursor AI (Pro 플랜 / VSCode 호환)

대상: 대학원 미디어·애니메이션·스토리텔링 전공자

목표:

- AI가 시나리오를 "이해하고 말하게" 만드는 실습
- 프롬프트 \rightarrow 리라이팅 \rightarrow 캐릭터화 \rightarrow 콘티 \rightarrow 피드백 루프까지
- AI를 작가가 아닌 편집자/연출자로 다루는 능력 습득

🧩 0. 폴더 구조 세팅

oroject/
—— characters/
jian.md
episodes/
episode_03.md
—— prompts/
— character_rewrite.mo
—— outputs/
l L haru edit md

1단계 – 원본 시나리오 (episodes/episode_03.md)

Scene 3. 길고양이 길드 결성 (초안)

하루: 길드 모집 시작~! 신규 퀘스트 오픈ㅋㅋ

지안: 헐, 또 시작이야?

하루: 현실 서버 최상급 난이도. 클리어 보상 치킨각~

지안: 치킨이면... 잠깐만, 이거 진짜야?

하루: 약속 어기면 패널티지. 내 랭크가 걸렸다고.

지안: 그니까, 뭐 하면 되는데.

하루: 길고양이 길드 결성. 애들 스카우트, 버프 주고 신뢰도 올리기.

지안: 이건 숙제보다 어렵다니까.

하루: 퀘스트는 파티가 있어야 쉬워진다니까. 나 탱커, 너 딜러.

지안: 나 공부... 에이, 알았다. 치킨 쿠폰 확정이면.

하루: 확정! 진행률 50% 넘기면 선지급도 가능~

지안: 진짜냐? 중간에 튀지 마라.

하루: 난 안 튀어. 현실 서버에서 약속 어긴 적 없어~

지안: 오케이. 그럼 첫 캐릭터는... 저기 창고 고양이.

하루: 타겟 지정! 길드 초대 보냄. 가자, 클리어 각!

○ 2단계 – 캐릭터 말투 정의

characters/haru.md

- # 캐릭터 프로필 하루 (Haru)
- 종: 여우 (비인간적 지능)
- 말투: 게임 중독자, 약간 오만하고 유머러스
- 습관어: "랭크 올리자", "치킨각", "버프 줘", "이건 퀘스트야"
- 대화 리듬: 빠르고 짧음. 말 끝에 "ㅋㅋ", "휴~" 등 추가
- 특징:
 - 심각한 상황일수록 장난침.
 - 인간 세상을 '현실 서버'라 부름.

characters/jian.md

- # 캐릭터 프로필 지안 (Jian)
- 나이: 10세
- 말투: 직설적, 퉁명스럽고 빠름
- 습관어: "헐", "진짜?", "그니까", "에이..."
- 특징:
 - 감정이 솔직하다.
 - 하루를 귀찮아하지만 결국 도와줌.

🔅 3단계 – 캐릭터 리라이팅 프롬프트

prompts/character_rewrite.md

너는 시나리오 리라이팅 전문가다.

아래 캐릭터 설명 파일을 참고하여, 주어진 장면의 대사를 각 인물의 말투로 다시 써라.

참조 캐릭터

- Haru: ./characters/haru.md
- Jian: ./characters/jian.md

작업 요청

- 장면: {{scene_description}}
- 각 캐릭터의 말투·습관어·어조를 반영하라.
- 코믹하고 빠른 리듬 유지.

<u>★</u> 4단계 – Cursor 실행 방법

- 1. episodes/episode_03.md 열기
- 2. Ctrl + L AI 모드 실행

≦ 5단계 - 결과 (AI 리라이팅본)

Scene 3. 길고양이 길드 결성 (캐릭터 버전)

하루: "길드 모집 공고! 오늘부터 파티 플레이 시작~!"

지안: "헐, 나 숙제 있다고."

하루: "그건 사이드 퀘스트지. 메인부터 클리어하자ㅋㅋ"

지안: "진짜 너랑은 대화가 안 된다."

하루: "현실 서버는 원래 버그투성이야~"

🔁 Before / After 비교

구분	주요 특징		
Before (초안)	문장이 길고, 캐릭터 개성 약함		
After (리라이팅본)	하루의 유머, 지안의 퉁명함이 분명해짐. 템포 빨라짐.		

뽋 6단계 − 콘티 프롬프트 작성 (outputs/haru_conti.md)

애니메이션 콘티 프롬프트 - 하루 시점

- 1. 골목 전경 (햇살 살짝 낮은 톤) / 약한 역광 림라이트 / 기대·긴장
- 2. 하루의 클로즈업 / 테두리 라이트 / 장난기 가득한 눈빛
- 3. 지안의 어깨 위 샷 / 표정: 포기 반, 호기심 반
- 4. 둘이 마주보며 카메라 360도 트래킹 / 리듬감 있는 교차 편집
- 5. 라스트 컷 둘이 동시에 손을 내민다. "클리어 각!"

✓ 7단계 – 콘티 이후 감정 피드백 루프

학생들이 이 콘티를 보고 AI에게 이렇게 말한다:

@outputs/haru_conti.md 기반으로 다음 피드백을 반영해줘.

- 1. 감정 전환을 더 자연스럽게.
- 2. 씬 4~5 사이에 하루의 감정 독백 추가.
- 3. 지안의 존재감 10% 늘려줘.

결과는 @outputs/haru_edit.md 로 저장해줘.

AI가 수정본을 생성:

- # 수정본 haru_edit.md
- 4-1. 하루의 내면 독백 추가

"이 녀석, 숙제보다 모험이 더 재밌다는 걸 아직 모르는군."

5. 손을 내미는 컷에서 지안의 웃음 교차편집 추가.

※ Before / After 비교 (콘티 피드백 예시)

항목	수정 전	수정 후
감정선	일정, 평면적	4-5 사이에 감정 피크 생김
인물 밸런스	하루 중심	지안의 반응 컷 추가
연출 효과	설명형 콘티	리듬감, 유머 강화

📘 최종 제출물 예시