

처음
시작하는 웹툰
작가를 위한

현대식
조선시대

건물디자인
실내디자인

판타지

몽토리 자음



무작정 따라하기

소품디자인
까지!

입문자의
고민을 해결해줄
웹툰 기본서



처음
시작하는
웹툰
작가를
위한

웹툰 스케치업

무작정 따라하기

십수 년 전, 출판 만화를 그릴 때 배경을 그릴 시간이 없어 어시스트들에게 수작업을 부탁했던 기억이 납니다. 마감에 쫓기면 좋은 배경을 직접 그리고 싶지만, 어쩔 수 없이 어시스트들에게 그려달라고 부탁할 수밖에 없는 현실이었습니다. 이럴 때 대안처럼 나타난 것이 스케치업이라는 프로그램이었습니다.

디지털 작업이 조금씩 출판 만화에 도입될 때 무료이며 간단하지만, 많은 가능성을 지닌 3D 프로그램인 스케치업을 처음 접하게 되었습니다. 스케치업은 건축과 인테리어를 위해 나온 프로그램이지만, 직접 손으로 배경이나 공간을 그리는 작업에도 좋은 대안이 될 것 같았습니다.

저는 시간이 나는 대로 틈틈이 스케치업의 기능을 익히고 간단한 모델을 만들어 보고, 출판 만화에도 적용해보면서 스케치업의 가능성을 확인할 수 있었습니다.

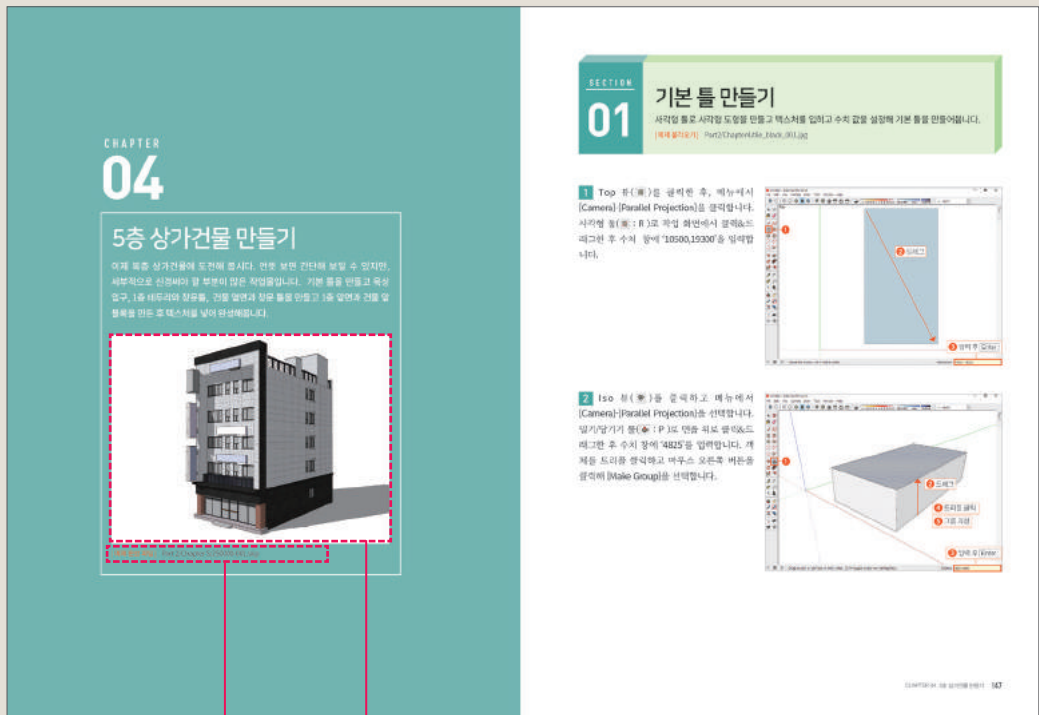
본격적인 웹툰 시대가 되면서 마감 시간은 짧아진 반면 많은 작업량과 높은 퀄리티를 원하는 상황이 되었습니다. 그리고 컬러 배경 작업의 부담이 커지면서 스케치업을 도입하게 되었습니다. 현재는 많은 웹툰 작가들이 스케치업을 사용해서 배경작업을 하게 되었고, 2018년부터는 텀블벅 클라우드 펀딩이라는 방식을 통해서 웹툰 배경과 리소스를 후원받는 방식으로 스케치업 배경시장이 엄청난 기세로 커지게 되었습니다.

출판제안을 받고 웹툰 작가들에게 스케치업의 사용법이나 배경제작 방법에 대해서 조금이라도 도움을 드리고자 이 책을 집필하게 되었습니다. 스케치업을 초보자 입장에서 쉽게 설명하려고 했지만 생각보다 쉽지 않은 작업이었습니다. 이 책이 웹툰 작가들에게 조금이라도 도움이 되어 작가들이 오로지 작품에만 집중할 수 있는 날이 오길 기대해 봅니다.

이 책이 나오기까지 많은 애를 써 주신 출판사 관계자분들과 제 옆에서 여러 가지 조언과 스케치업에 대한 피드백을 준 지인들, 바쁜 일정 중에도 흔쾌히 예제 원고의 튜토리얼과 원고를 제공해 주신 별에별 작가님께 감사드립니다.

이 책의 구성 미리보기

스케치업의 기초적인 내용부터 현대물과 배경 만들기, 조선시대 사극 배경 만들기, 판타지 배경 만들기를 배우면서 웹툰 작가들이 꼭 알아야 할 실무 능력을 키울 수 있습니다.



완성 화면 미리보기

이 장에서 따라하며 만들 예제를 미리 보여줍니다.

예제 완성파일

제공된 경로에서 완성파일을 확인할 수 있습니다.

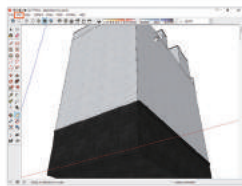
SECTION
04

1층 창문들 만들기

종자 틀, 이동 틀, 필기값(2)을 활용하여 1층 창문틀을 만들어줍니다.

▶ 예제파일명 : Part 4 Chapter 4-03A401.dwg

- 1 '205400.skp' 파일을 불러옵니다. 메뉴에서 [Edit] [Unhide] [All]을 선택해 숨겨놓았던 건물 외부분을 보여 주게 합니다.



- 2 Right 클릭을 선택하고 메뉴에서 [Camera] [Parallel Projection]을 클릭합니다. 종자 틀(素: T)로 건물 하단 라인을 클릭하고 위쪽으로 드래그한 후 수치 창에 '1625'를 입력합니다.



138 PART 4. 1층 창문틀 만들기

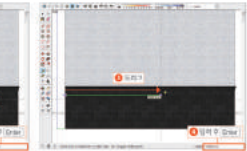
예제 불러오기

중간 과정부터 작업하고 싶은 분들을 위해 과정을 나눠 예제파일을 제공합니다. 경로에 표시된 파일을 불러오면 해당 작업 과정부터 이어서 작업할 수 있습니다.

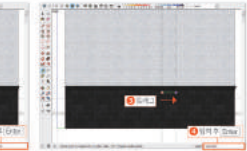
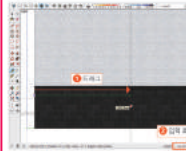
- 3 다시 종자 틀(素: T)로 건물 하단 라인을 클릭하고 위쪽으로 드래그한 후 수치 창에 '1880'을 입력합니다.



- 4 이번에는 선체 틀(素: T)로 2번째 가이드라인을 클릭한 후 종자 틀(素: T)로 위쪽으로 드래그하고 수치 창에 '1580'을 입력합니다. 다시 종자 틀(素: T)로 건물 왼쪽 라인을 클릭하고 오른쪽으로 드래그한 후 수치 창에 '10880'을 입력합니다.



- 5 다시 종자 틀로 건물 왼쪽 라인을 클릭하고 오른쪽으로 드래그한 후 수치 창에 '1020'을 입력합니다. 선체 틀(素: T)로 2번째 가이드라인을 클릭하고 종자 틀로 오른쪽으로 드래그한 후 수치 창에 '1600'을 입력합니다.



Chapter 4-03. 1층 창문틀 만들기 139

Tip

따라 하기 과정에서 알아두면 좋을 내용이나 저자만의 작업 노하우를 담고 있습니다.

예제파일 제공

따라 하기에 필요한 모든 예제파일은 길벗 홈페이지(www.gilbut.co.kr)에서 다운로드할 수 있습니다. 길벗 홈페이지의 검색창에 [웹툰 스케치업 무작정 따라하기]를 검색한 뒤 책이 표시되면 [실습예제] 버튼을 클릭해 예제파일을 다운로드한 다음 찾기 쉬운 위치에 압축을 풀어 사용하세요.





스케치업 기본 강좌

이번 파트에서는 스케치업의 소개와 스케치업과 웹툰과의 관계를 살펴본 후, 스케치업의 기본 툴 사용법에 대해서 간단하게 알아보겠습니다.

CHAPTER 01. 스케치업 소개

CHAPTER 02. 스케치업 기본 기능 익히기



PART

01



CHAPTER

01

스케치업 소개

웹툰 작가에게 필수적인 스케치업의 특징을 간단히 살펴본 후에 스케치업의 현재 시장과 앞으로의 전망을 알아보겠습니다.

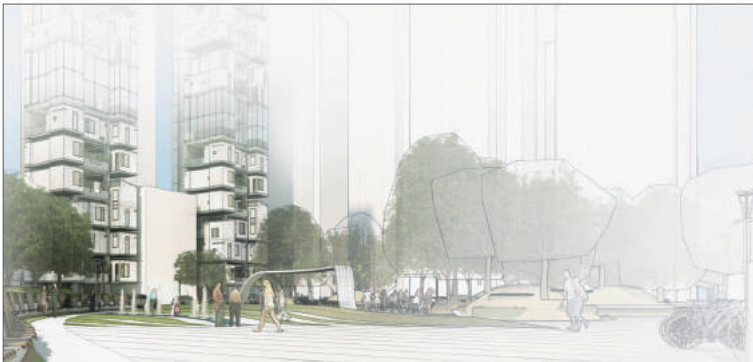


웹툰을 위한 스케치업 소개

스케치업의 장점을 알아보고 웹툰 시장의 흐름과 앞으로 스케치업의 활용 방안을 살펴봅니다.

1. 웹툰을 위한 스케치업의 특징과 장점

스케치업은 영화나 웹툰 속의 구도를 연출할 때 사용하면 편리합니다. 카메라 배치, 둘러보기, 걷기 기능을 사용하면 가상 현실에 있는 것처럼 연출할 수 있습니다.



▲ 스케치업 공식 홈페이지(출처:<https://www.sketchup.com/>)

1) 스케치업은 가장 배우기 쉬운 3D 드로잉 프로그램이다

스케치업은 직관적이어서 배우기 쉽고 빠른 작업이 가능합니다. 다른 3D 프로그램에 비해서 거추장스러운 기능들은 과감히 빼서 복잡하지 않고 직관적인 기능들로 구성되어 있습니다. ‘스케치업’이란 이름에 어울리게 연필로 그리는 느낌으로 작업할 수 있습니다. 여러 가지 선이 분할되고 면을 만드는 등의 기능들이 자동으로 이뤄지고, 추정 기능이나 객체를 이동하거나 회전시킬 때 가이드 역할을 하는 스냅 기능이 기본적으로 탑재되어 있어서 빠르게 작업할 수 있습니다.

2) 자체 외곽선 기능과 현실 세계에 기반한 그림자 생성 기능이 가장 큰 특징이다

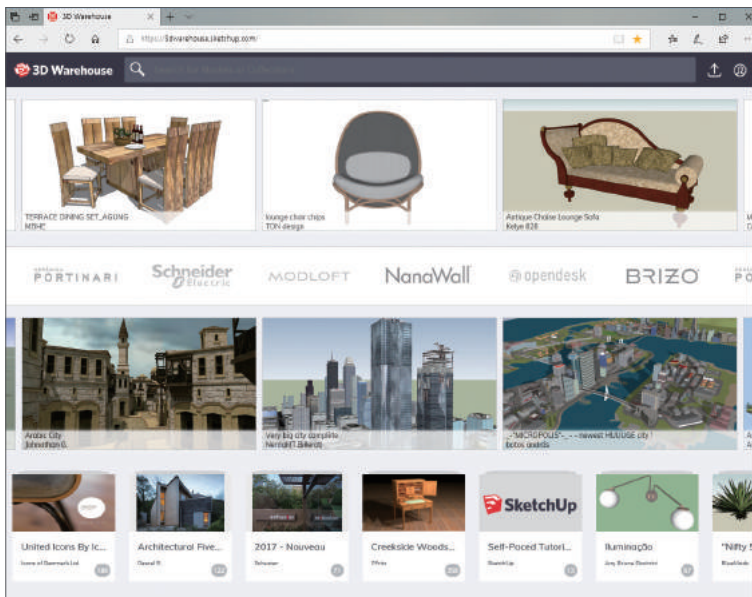
스케치업이 웹툰 작가들의 주목을 받게 된 데에는 자체 외곽선 기능과 현실 세계를 반영한 그림자 생성 기능이 중요한 역할을 했습니다. 이렇게 스케치업은 다른 3D 프로그램과는 뚜렷하게 차별화되는 기능으로 만화나 웹툰에 가장 어울리는 3D 프로그램으로 자리매김하게 되었습니다.

3) 스타일 기능과 장면 기능의 연계로 수많은 화면 연출이 가능하다

스케치업은 자체적으로 훌륭한 프레젠테이션 기능을 갖추고 있습니다. 실제 카메라의 화각 표현과 더불어 설계, 제도에서 사용되는 표현 방식, 수많은 스타일과 장면의 조합으로 2D와 3D를 넘나드는 방식으로 한눈에 작업물을 파악할 수 있고, 여러 장면을 만든 후 애니메이션까지도 연출할 수 있습니다. 특히 이러한 장면 기능은 웹툰의 연출을 위해 유용하게 사용할 수 있습니다.

4) 3D 웨어하우스 제공으로 전 세계 유저들과 만든 모델을 공유할 수 있다

스케치업에서 제공하는 3D 웨어하우스(Warehouse)는 수백만 개의 3D 모델을 제공하는 전 세계에서 가장 방대한 무료 데이터 창고입니다. 필요한 3D 모델을 일일이 만들 필요 없이 3D 웨어하우스에 접속해서 필요한 3D 모델을 내려받으면 빠른 시간에 필요한 공간을 디자인할 수 있습니다.

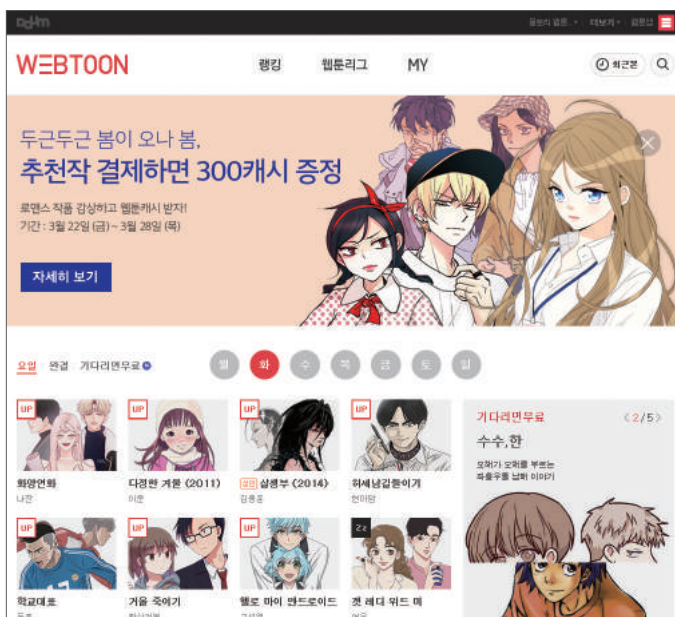


▲ 스케치업 3D 웨어하우스 홈페이지(출처: <https://3dwarehouse.sketchup.com>)

2. 현재의 웹툰과 스케치업의 시장 상황

한국에서 웹툰 시장이 활성화 되고 더불어 스케치업이 웹툰의 배경 제작용으로 주목받게 된 것은 어찌 보면 자연스러운 흐름이라고 볼 수 있습니다. 펜과 붓으로만 표현했던 흑백 출판만화가 인터넷을 통해서 컴퓨터와 스마트폰으로 보여주는 방식으로 전환되면서 자연스럽게 디지털 컬러링이 필요해졌고, 기존의 수작업으로 해오던 배경 작업도 좀 더 효율적이고 높은 퀄리티를 내면서도 작업시간을 단축하기 위해서는 3D 배경의 사용은 필수적이었죠. 이는 출판만화 시장의 메이저인 일본과 비교해 봐도 쉽게 알 수 있습니다.

웹툰과 함께 스케치업으로 제작된 3D 배경이 대중화 된 이제는 웹툰 제작에 스케치업이 필수적인 요소로 자리잡아 가고 있습니다. 또, 스케치업으로 배경을 전문적으로 제작하는 배경제작자가 웹툰도 함께 하는 경우도 있으며, 최근에는 텀블벅을 통한 웹툰 스케치업 배경 리소스 판매가 활발하게 이뤄지고 있습니다.



▲ 다음 웹툰(출처: <http://webtoon.daum.net/>)

3. 웹툰과 스케치업의 미래

현재 웹툰은 스마트기기와 디지털 컴퓨팅 기술에 많은 영향을 받고 있으며, 앞으로도 이 기술들과 밀접한 영향을 받을 수밖에 없습니다. 이는 웹툰은 다양한 디지털 기술을 적극적으로 접목시켜서 여러 형태의 콘텐츠를 만들거나 시도할 수 있다는 말이기도 합니다.

웹툰은 지금도 영상, 음향, 플랫폼, 스마트 기기에서 다양한 시도를 하고 있으며, 한편에서는 이미 VR 기술을 이용한 웹툰이 제작되고 있습니다. VR을 이용한 웹툰은 배경 공간을 3D 프로그램으로 제작하면 현실감과 입체감을 극대화할 수 있어 스케치업의 사용은 필수라고 할 수 있습니다.

앞으로 웹툰이 어떻게 변할지 정확하게 예측하기는 힘들지만, 스케치업이 웹툰 제작의 보조적인 도구로써 그 쓰임새와 중요성이 점점 커질 것은 틀림없는 사실입니다.



▲ VR 만화의 플랫폼인 스피어툰

CHAPTER 02

스케치업 기본 기능 익히기

스케치업의 화면 구성과 웹툰 작업에 자주 사용하는 10가지 툴의 사용법을 간단히 알아봅니다.

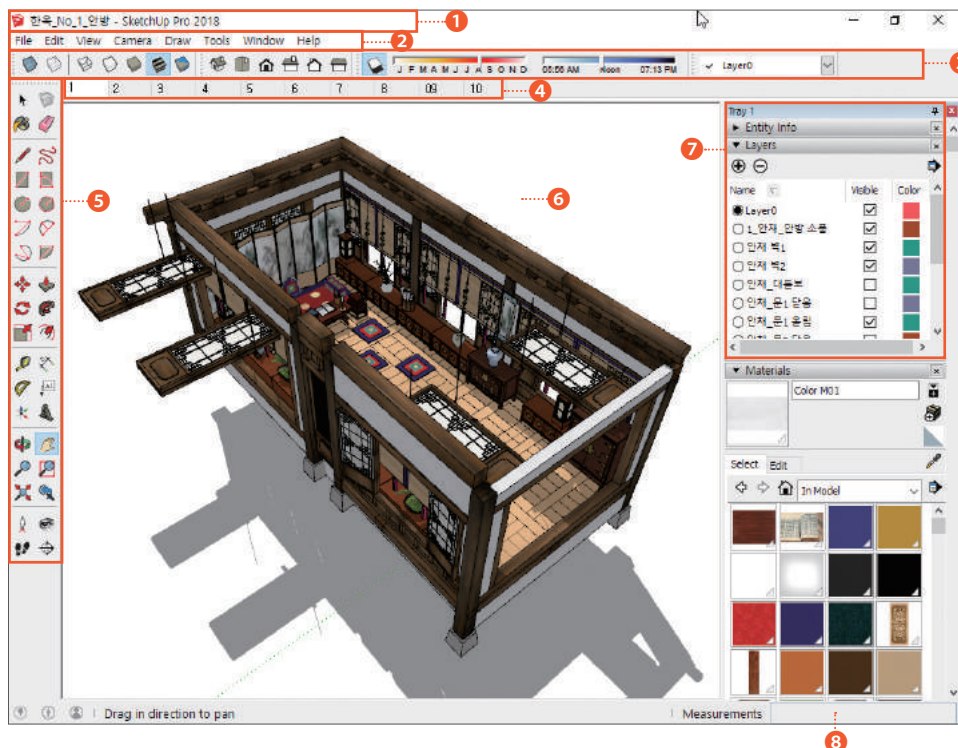


스케치업 기본 세팅하기

스케치업의 기본 화면 구성을 자세히 알아봅니다.

1. 스케치업 화면 살펴보기

스케치업의 화면은 다음과 같이 구성되어 있습니다.



- ❶ **제목 표시줄:** 작업 중인 파일 이름과 스케치업의 버전을 표시합니다.
- ❷ **메뉴 바:** 스케치업의 기능을 메뉴 형태로 표시합니다.
- ❸ **상단 툴 바:** 자주 사용하는 주요 툴을 모아놓은 곳으로 사용자가 자유롭게 편집할 수 있습니다.
- ❹ **장면표시줄:** 처음에는 없지만, 장면을 추가하면 이 부분에 저장한 장면들이 표시됩니다.
- ❺ **좌측 툴 바:** 스케치업의 기본 툴을 모아놓은 툴 바입니다. 메뉴에서 [View]-[Toolbars...]를 클릭한 뒤 [Large Tool Set]을 선택하면 툴 바를 불러올 수 있습니다.
- ❻ **작업 화면 창:** 스케치업의 주요 작업을 하는 공간입니다.
- ❼ **기본 트레이:** 팔레트 형식의 패널들이 주제별로 구분되어 표시됩니다. 좀 더 세분화되고 디테일한 작업을 할 때 많이 사용합니다. [Window]-[Default Tray] 메뉴에서 원하는 패널을 선택해 표시할 수 있습니다.
- ❽ **수치 창:** 작업 시에 여러 가지 수치가 표시되고 직접 수치를 입력해 작업할 수 있습니다.

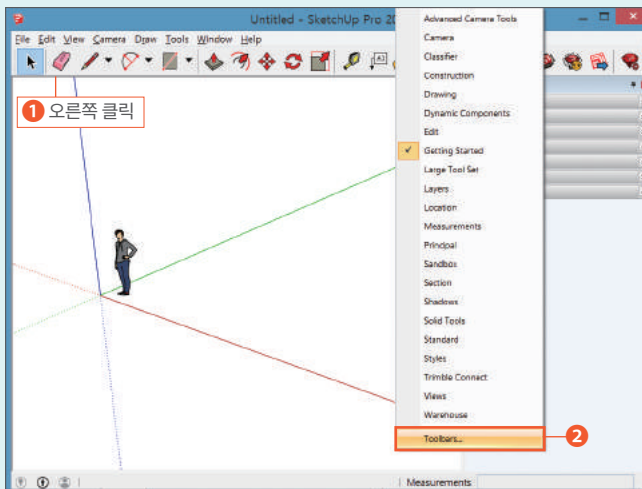
2. 툴 바와 패널 배치하기

스케치업을 설치하고 처음 실행하면 간단한 기본 툴만 표시됩니다. 스케치업의 모든 기능을 자유롭게 쓰기에는 조금 부족하다고 느낄 수 있지만 이 책의 내용대로 필요한 툴을 배치해서 작업하면 스케치업의 주요 기능을 편하게 쓸 수 있습니다. 처음에는 이렇게 툴 바를 세팅하고 배치해서 스케치업을 사용하고 나중에 실력이 향상되면 자신만의 툴 세팅으로 변경해서 작업해 보기 바랍니다.

● 툴 바 세팅하기

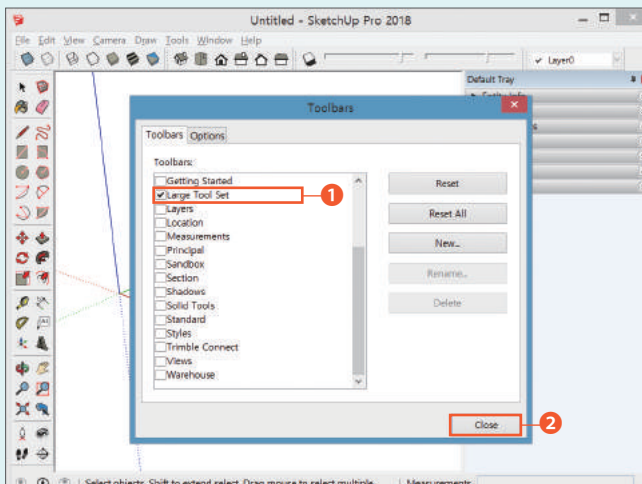
스케치업으로 작업할 때 편리하도록 툴 바를 배치하는 방법을 알아봅니다.

- 1 상단 툴 바에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 [Toolbars...]를 선택합니다.

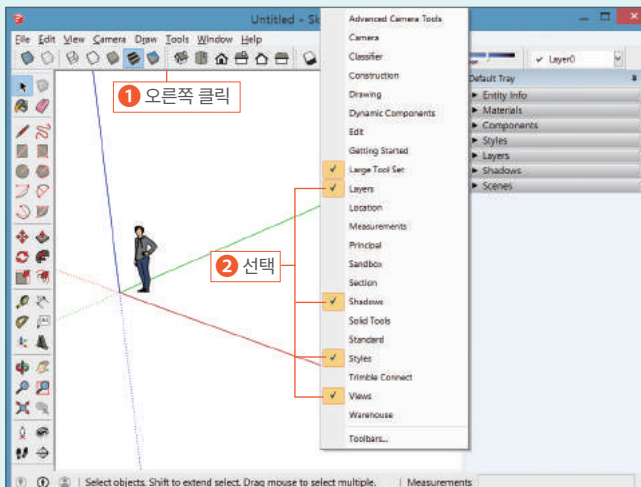


TIP
메뉴에서 [View]-[Toolbars]를 선택한 후 설정해도 동일합니다.

- 2 [Toolbars] 창이 나타나면 화면에 표시할 툴을 선택할 수 있습니다. [Large Tool Set]을 체크하고 [Close]를 클릭하면 화면 왼쪽에 좌측 툴 바가 나타납니다.



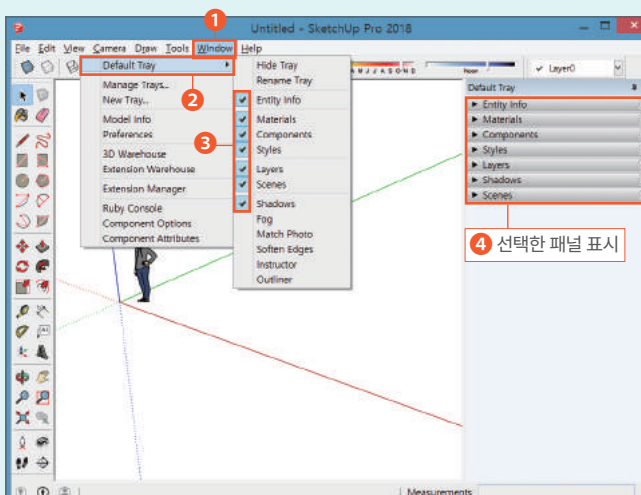
- 3** 다시 상단 툴 바에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 뒤 [Styles], [Views], [Shadows], [Layers]를 체크하면 상단 툴 바에 Styles, Views, Shadows, Layers 관련 툴이 표시됩니다. 상단 툴 바에서 사용하기 편한 위치로 배치하면 됩니다.



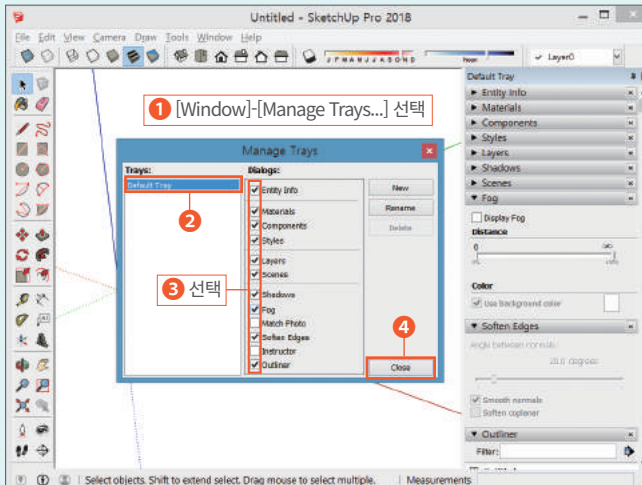
● 패널 세팅하기

다음과 같이 패널을 세팅하는 방법을 알아봅시다.

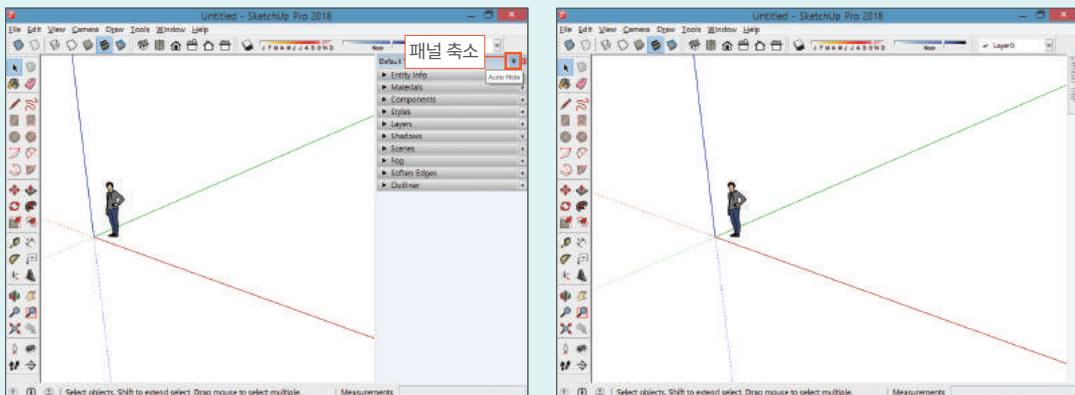
- 1** 메뉴에서 [Window]-[Default Tray]를 선택한 뒤 [Entity Info], [Materials], [Components], [Styles], [Layers], [Scenes], [Shadows]를 선택하면 화면에 선택한 패널이 표시됩니다.



2 메뉴에서 [Window]-[Manage Trays...]를 선택하면 표시되는 [Manage Trays] 창에서 원하는 패널을 선택할 수도 있습니다. [New]를 클릭하면 새로운 트레이를 만들어서 원하는 패널을 트레이로 관리할 수 있습니다. 표시할 패널을 모두 선택했으면 [Close]를 클릭합니다.



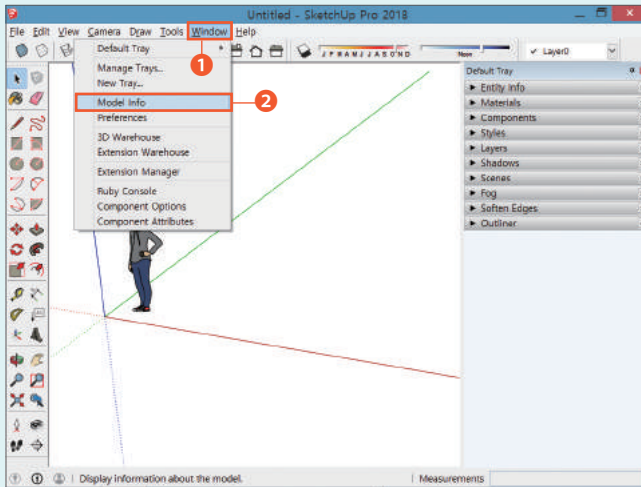
3 Tray 이름을 클릭하고 드래그하면 패널을 원하는 위치로 옮길 수도 있고, 고정핀(📌)을 클릭하면 [Auto Hide]가 되어 패널을 쓰지 않을 때는 자동으로 패널이 축소됩니다.



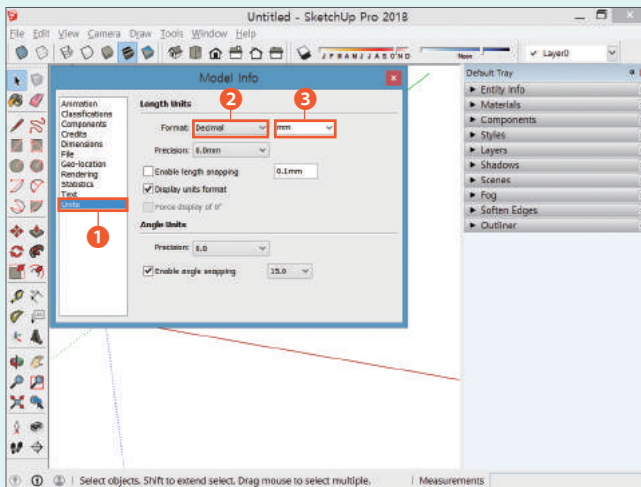
● 단위(Unit) 설정하기

스케치업에서는 cm나 mm 등의 실제 단위로 모델링을 할 수 있습니다. cm, mm 단위로 세팅하는 방법을 알아봅시다.

1 메뉴에서 [Window]-[Model Info]를 클릭합니다.




2 왼쪽의 목록 중에서 [Units] 항목을 클릭합니다. 오른쪽 항목에서 [Length Units]란 밑의 [Format]을 [Decimal]과 [mm]로 설정합니다. 우리나라에서는 미터법을 쓰기 때문에 스케치업 작업에 있어서 cm나 mm 단위로 주로 작업합니다.




편집을 위한 기본 툴 살펴보기

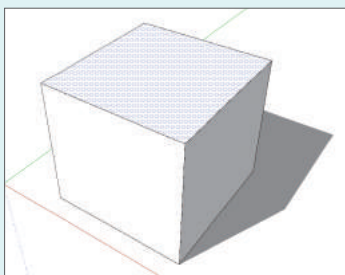
편집할 때 기본적으로 필요한 선택 툴, 페인트 통 툴, 지우개 툴, 이동 툴 등에 대해 알아봅니다.

1. 선택 툴

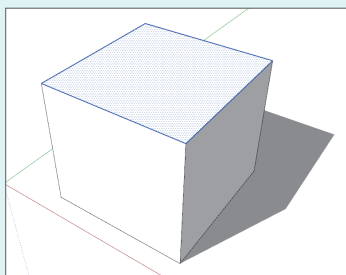
선택 툴( : [Spacebar])은 객체를 선택할 때 사용하며 스케치업 작업 시에 가장 많이 사용되는 기본적인 툴입니다.

● 클릭으로 선택하기

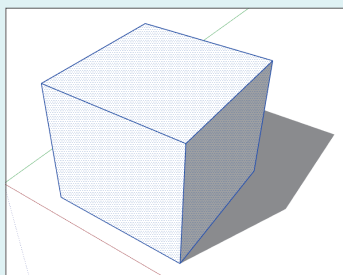
선택 툴( : [Spacebar])로 그룹화되지 않은 사각형 객체의 윗면을 한 번 클릭하면 윗면만 선택됩니다. 더블클릭하면 클릭한 면과 주변의 선들이 선택되고 트리플 클릭을 하면 연결된 전체 객체가 선택됩니다.



▲ 원클릭




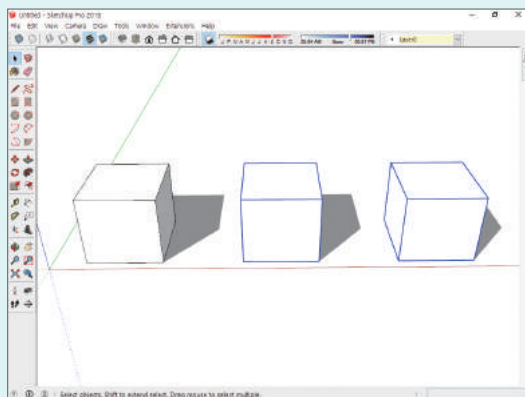
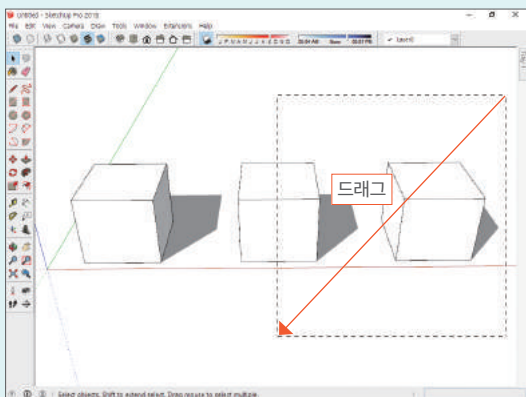
▲ 더블클릭




▲ 트리플 클릭

● 오른쪽 드래그로 선택하기


여러 개의 객체를 드래그로 선택할 수도 있습니다. 선택 툴( : [Spacebar])이 선택된 상태에서 작업 화면을 클릭&드래그하면 점선에 조금이라도 포함되는 객체들은 모두 선택할 수 있습니다.

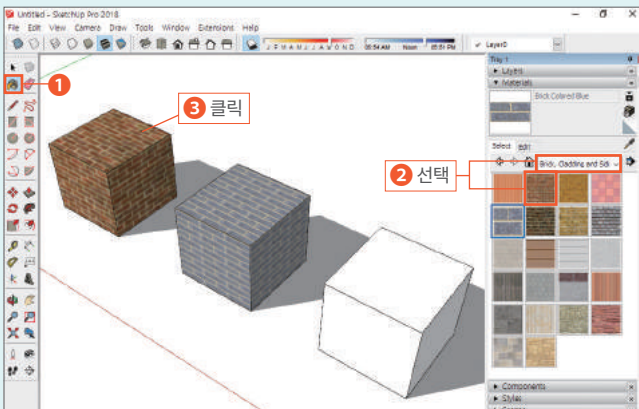


2. 페인트 통 툴


객체에 색과 텍스처, 즉 재질(Materials)을 입히는 툴입니다. 페인트 통 툴( : B)이 선택된 상태에서 [Materials] 패널의 텍스처나 색상을 선택하고 객체를 클릭하면 선택된 텍스처나 색상이 입혀집니다. 스케치업을 설치하면 기본적으로 세팅되어 있는 [skm] 형식의 텍스처 폴더가 있으며 사용자가 원하는 이미지(jpg, png, psd, tiff, tga, bmp)를 불러와서 텍스처로 사용할 수 있습니다.

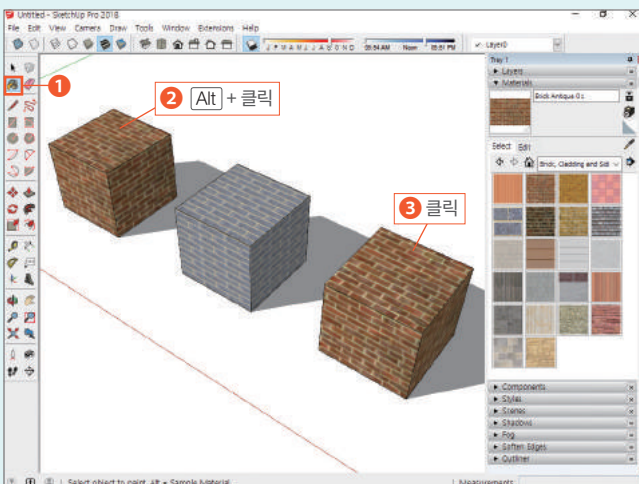
● 텍스처(재질) 입히기

페인트 통 툴( : B)이 선택된 상태에서 [Materials] 패널을 클릭하고 원하는 'Materials set'을 선택하면 사용할 수 있는 텍스처(재질)가 표시됩니다. 원하는 텍스처를 선택한 후 텍스처를 입힐 객체를 클릭하면 해당 텍스처가 입혀집니다.





● 텍스처 샘플링

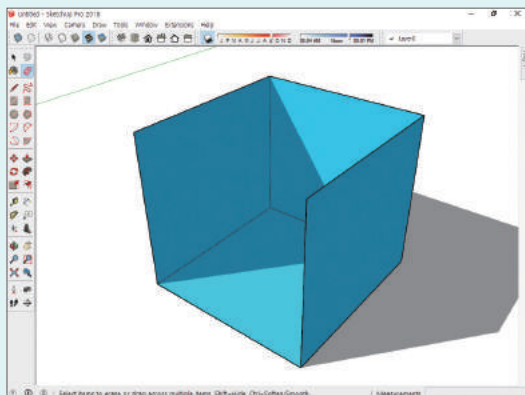
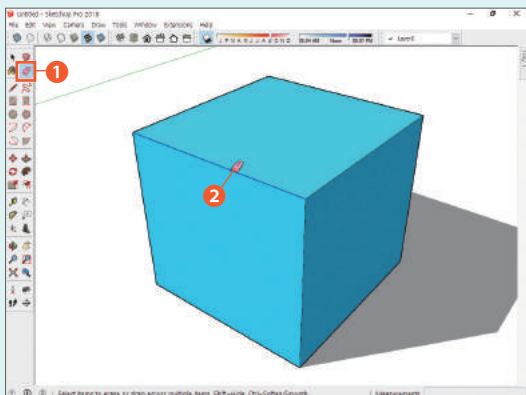
이미 텍스처가 입혀진 객체의 텍스처를 다른 객체에 적용하려면 페인트 통 툴( : B)이 선택된 상태에서 텍스처가 입혀진 객체를 [Alt] 키를 누른 채 클릭한 뒤 같은 텍스처를 입힐 객체를 클릭하면 됩니다. 이렇게 같은 텍스처를 입히는 것을 '샘플링'이라고 합니다.



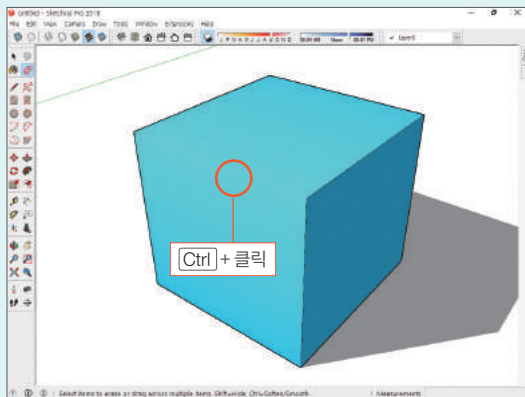
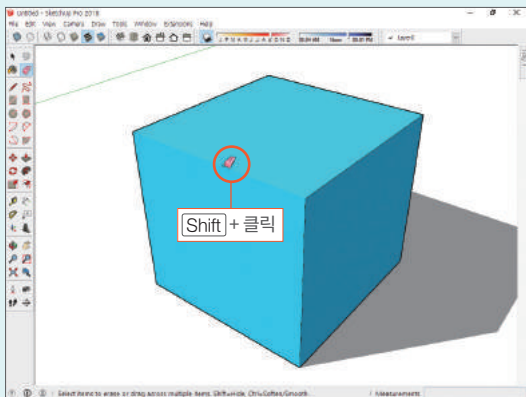
3. 지우개 툴

지우개 툴( : E)은 선과 선에 연결된 면이나 그룹, 컴포넌트를 삭제하고 객체의 선을 숨겨 면을 부드럽게 만들어 주는 데 사용됩니다.


지우개 툴( : E)로 사각형 객체의 라인을 클릭합니다. 클릭한 라인이 지워지면서 연결된 면들도 삭제됩니다.




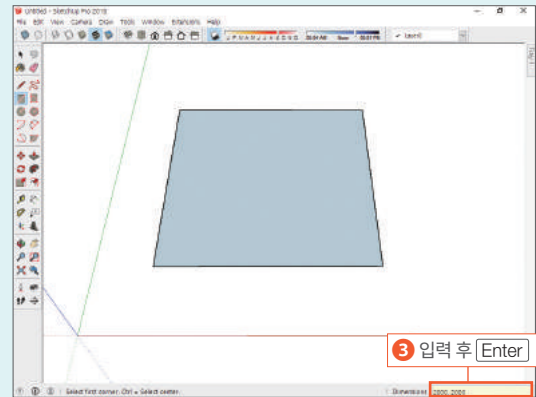
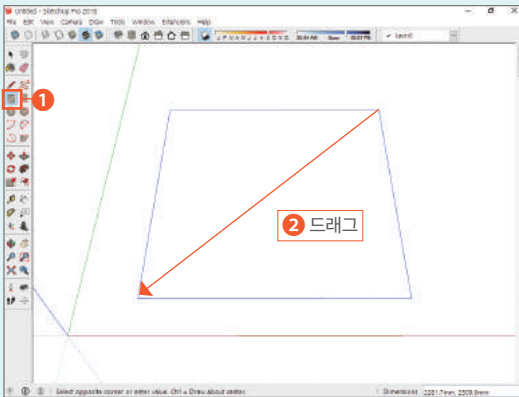
[Shift] 키를 누른 채 선을 클릭하면 선이 숨겨지면서 연결된 부분의 면끼리는 서로 구분이 됩니다. [Ctrl] 키를 누른 채 선을 클릭하면 선이 숨겨지면서 선을 공유하는 주변의 면들은 구분이 되지 않고 부드러워집니다.






4. 사각형 툴


사각형 툴( : R)은 직사각형이나 정사각형 등의 사각형을 그리는 툴입니다. 간단하지만 스케치업에서 가장 많이 사용하는 툴 중 하나입니다.

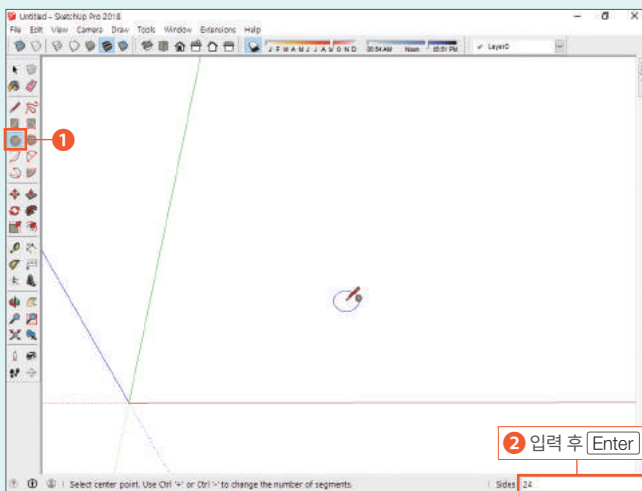
사각형 툴( : R)을 선택하고 임의의 지점을 클릭&드래그한 후에 수치 창에 '2000,2000'을 입력하고 [Enter] 키를 누릅니다. 가로, 세로 정확하게 2000mm의 사각형이 그려집니다.



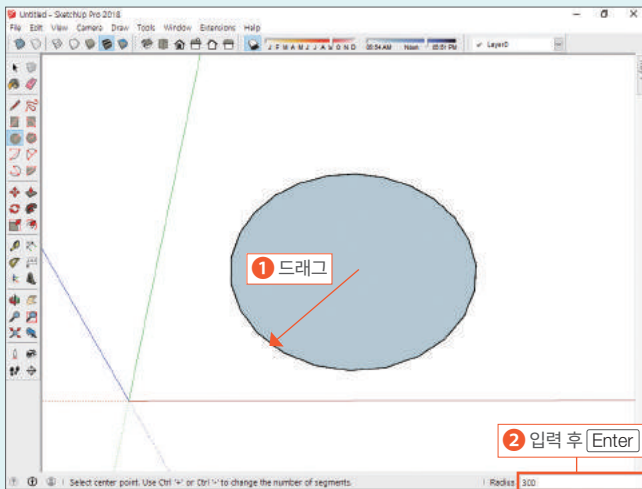
5. 원형 툴과 다각형 툴

원형 툴( : C)과 다각형 툴()은 이름은 다르지만 사용 방법이 동일합니다. 다각형 툴()은 주로 삼각형, 사각형, 오각형 등의 각진 다각형을 그리는 툴입니다.

원형 툴( : C)을 선택하면 수치 창에 'sides'와 숫자가 표시됩니다. 수치 창의 값을 원하는 면의 개수입니다.

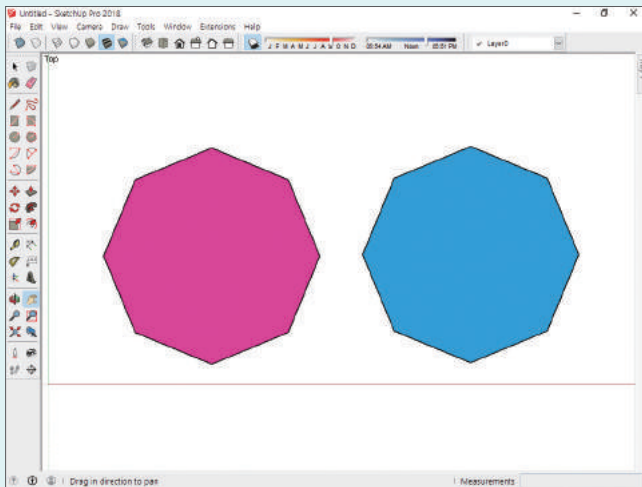



원형 툴이 선택된 상태에서 임의의 지점을 클릭&드래그하면 중심점을 기준으로 원이 그려집니다. 수치 창에 원하는 반지름 값을 입력하고 [Enter] 키를 누르면 원하는 크기의 원을 만들 수 있습니다.

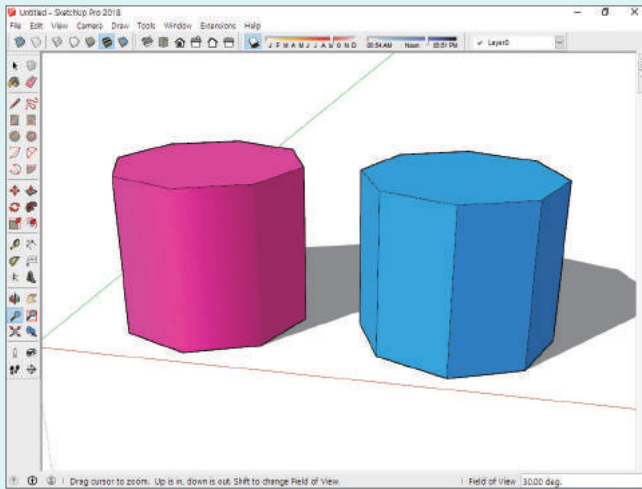


● 원형 툴과 다각형 툴의 차이점



만약에 원형 툴(● : C)과 다각형 툴(□)의 sides 값을 수치 창에 모두 8로 지정했다면, 두 객체를 어떻게 구분할 수 있을까요?




이런 경우 두 객체를 밀기/당기기 툴( : P)로 돌출시키면 그 차이점을 알 수 있습니다. 원형 기둥의 옆면에는 세로선이 보이지 않고 부드럽게 처리되지만 다각형 기둥 옆면은 각 변마다 세로선이 각지게 처리됩니다.





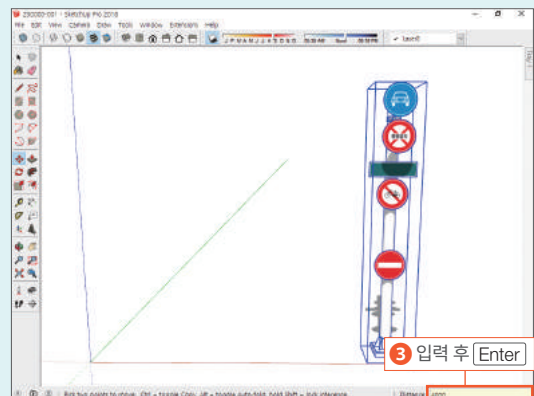
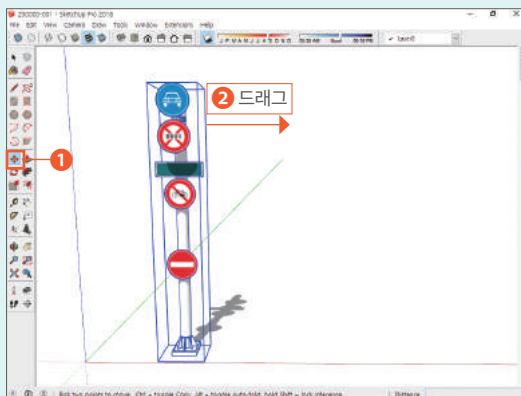
6. 이동 툴

이동 툴( : M)은 각 객체나 객체의 끝점 또는 선, 면, 그리고 객체의 그룹을 이동하고, 복사하는 기능을 가지고 있습니다. 이동 툴( : M)이 선택된 상태에서 **Ctrl** 키를 누른 채 객체를 클릭&드래그를 하면 해당 객체를 복사할 수 있습니다.

● 객체의 이동



이동 툴( : M)로 객체를 클릭&드래그하면 객체가 이동됩니다.

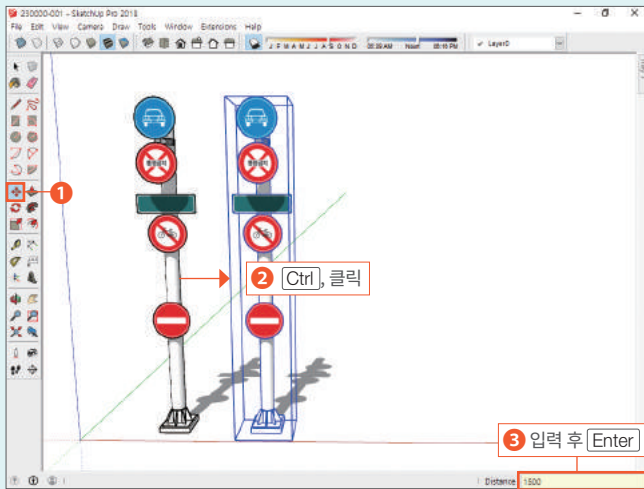
선택 툴( : **Spacebar**)로 객체를 선택하고 이동 툴( : M)을 선택한 후 원하는 방향으로 클릭&드래그합니다. 수치 창에 '4000'을 입력하고 **Enter** 키를 누르면 드래그한 방향으로 객체가 이동됩니다.



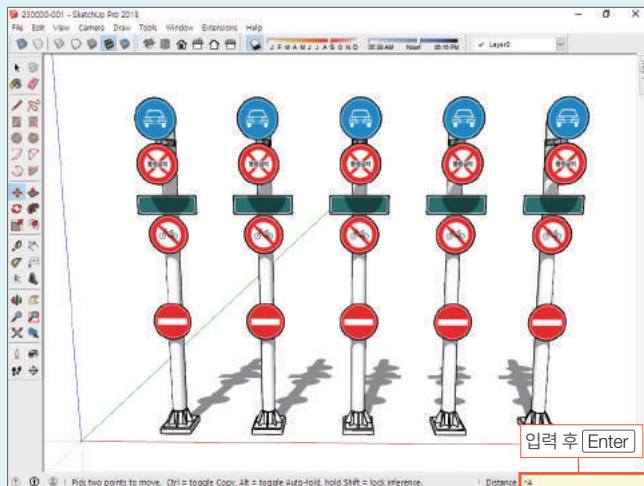
● 객체의 다중 복사

객체를 원하는 위치에 복사한 후, 동일한 간격으로 원하는 개수만큼 연속하여 복사하는 기능입니다.

이동 툴( : M)을 선택한 후 **Ctrl** 키를 한 번 눌러 + 표시()가 나타난 상태에서 원하는 객체를 클릭&드래그합니다. 수치 창에 '1500'을 입력하고 **Enter** 키를 누릅니다.



다시 수치 창에 '*4'를 입력하고 **Enter** 키를 누르면 처음 복사한 객체를 포함하여 4개의 객체가 같은 간격으로 복사됩니다.



‘웹툰 배경을 스케치업으로 직접 만들고 싶은데...’

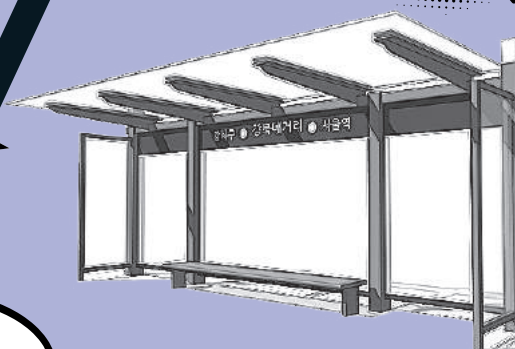
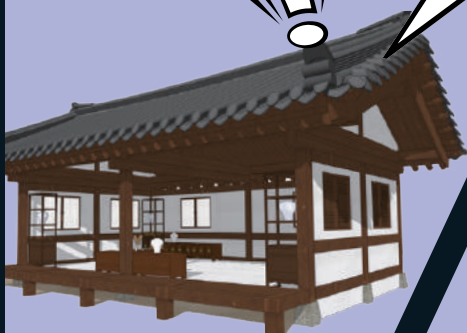
‘웹툰 현대물, 시대극, 판타지 배경은 어떻게 만드나?’

‘웹툰 배경, 건물, 소품은 스케치업으로 어떻게 작업하나?’

고민하는 웹툰 작가
모두 모여라!



스케치업 모델링부터 완성까지
내가 원하는 현대물, 시대극, 판타지
웹툰 배경 제작 노하우를
한 권에 모두 담았다.



웹툰 작가가 직접 알려주고!
무작정 따라 하기만 하면 되는!
웹툰 스케치업 제작 노하우를 만나보자!

**웹툰
스케치업**

무작정 따라하기

Making Webtoon by SketchUp

가격 27,000원



ISBN 979-11-6521-111-0