아뜰리에 광화 파사드 맵핑 가이드 v1.0

미디어파사드 콘텐츠 제작을 위한 기본 맵핑 소스 및 활용 안내

이 가이드는 ‘아뜰리에 광화’ 파사드 위에서 창작을 펼치고자 하는 작가들을 위한 안내서입니다.

그동안 이 공간은 물리적 제약으로 인해 하나의 평면 투사면으로 사용되어 왔습니다.

하지만 이제, 파사드는 단순한 표면이 아닌 감각의 매개체, 그리고 감정이 흐를 수 있는 무대로 열리고자 합니다.

본 가이드를 통해 파사드의 구조, 비율, 오브제, 라인 요소들을 정리하고,

누구나 이 건축 외피를 창작의 공간으로 인식하고, 감각적으로 활용할 수 있도록 돕고자 합니다.

영상 제작 경험이 부족한 작가도 손쉽게 건물의 형태를 살려 제작할 수 있도록

포토샵(PSD), 일러스트(AI), 애프터이펙트(AEP), 모델링(obj) 등의

기본 맵핑 소스 파일을 함께 제공합니다.

목차

1. 아뜰리에 광화의 미디어 파사드란?
2. 기본 구조의 이해
3. 맵 소스 파일 구성 안내
4. 맵 소스 활용 방안
5. 파사드 제작 시 주의사항

아뜰리에 광화의 미디어 파사드란?

1 미디어파사드란?

미디어파사드는 **Media** (미디어, 매체) + **Façade** (건축물의 외벽)이 합쳐진 단어로 단순한 '건물 외벽에 영상이 투사되는 현상'이 아닙니다.
작가는 건물의 구조를 이해하고 미디어를 활용해 작품을 투사함으로써, 고정된 외벽을 움직이는 이야기의 공간으로 바꿀 수 있습니다.

2 아뜰리에 광화란?

아뜰리에 광화는 **광화문 광장의 세종문화회관 외벽에 설치된 미디어파사드**로, 예술가의 작업실을 뜻하는 '아뜰리에'와 광화문광장의
'광화'를 합쳐서 만들어진 이름입니다. 이 미디어파사드는 광화문 광장을 풍성한 문화예술 공간으로 만들기 위해 만들어졌습니다.

3 아뜰리에 광화의 구조적 특성

1- 아뜰리에 광화의 파사드는 **정면과 좌측 두 면에 투사가 가능한 구조**로, 작품을 공간적으로 나누거나 연속적으로 전개하며
서사적 흐름을 구성할 수 있습니다.
2- 벽돌과 창문이 **규칙적인 간격으로 배열**되어 있어, 작가는 이를 작품의 **리듬감, 프레임 구성, 요소 분할**에 활용할 수 있습니다.

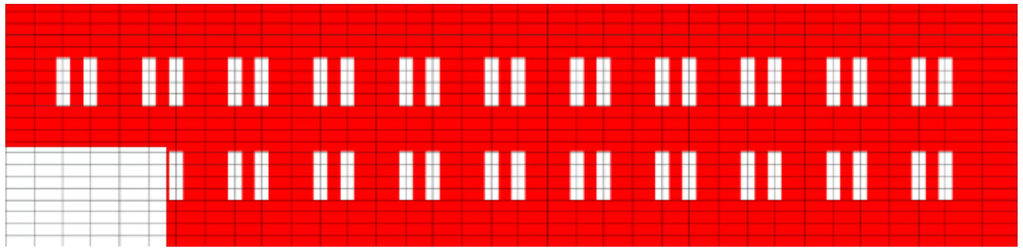
기본 구조의 이해

정면 맵소스 해상도 : 8696px * 2078px

측면 맵소스 해상도 : 2702px * 2160px



현장 이미지



정면 맵소스



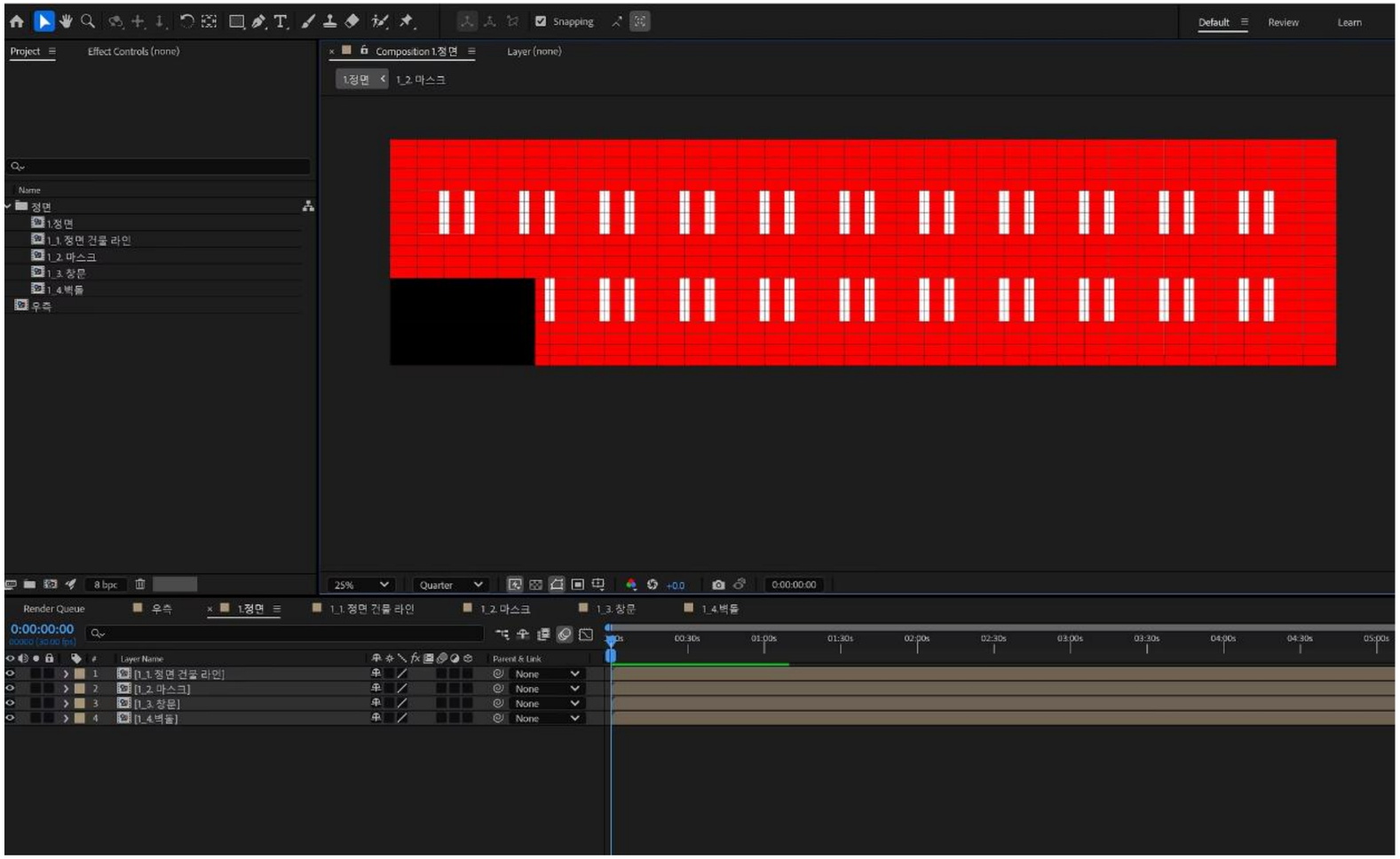
측면 맵소스

맵 소스 파일 구성 안내



파일명	포맷
1. 맵소스 정면_OBJ	obj
2.맵소스_에프터이펙트	AE
3.맵소스_일러스트	AI
4.맵소스_포토샵	PSD
5.맵소스_블렌더	.blend
6.맵소스 정면,측면	PNG

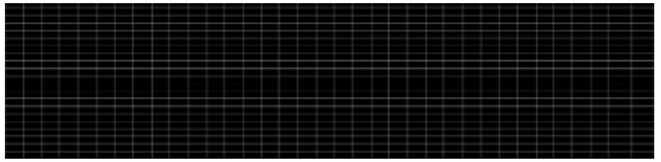
맵 소스 파일 구성 안내_정면



구성:

*모든 확장자 파일 내 구성은 동일 합니다.

-정면 건물 라인 : 블록 사이 라인 분리



-마스크 : 건물에서 투사 안되는 곳을 블랙처리함



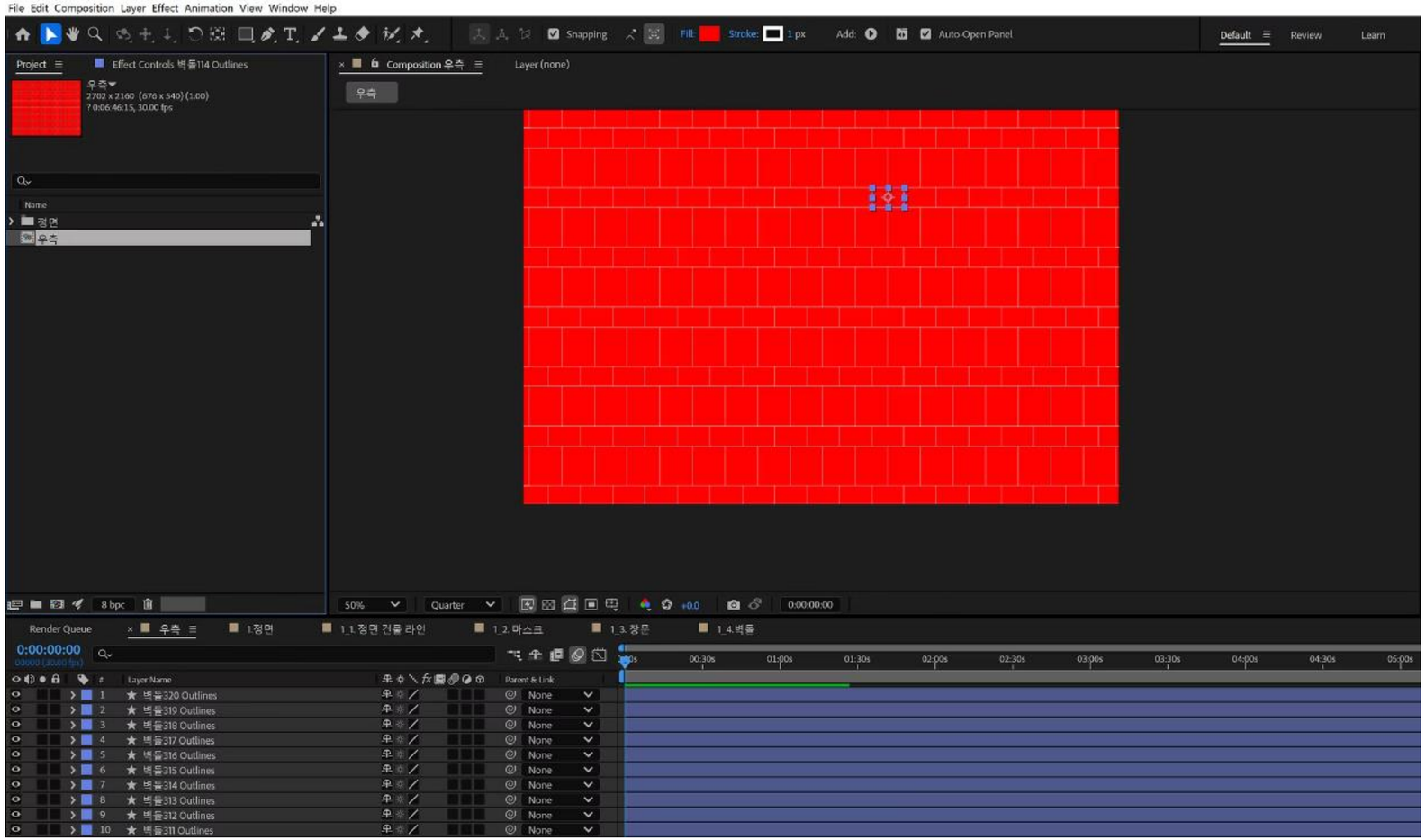
-창문 : 개별 창문 분리



-벽돌 : 개별 벽돌 분리



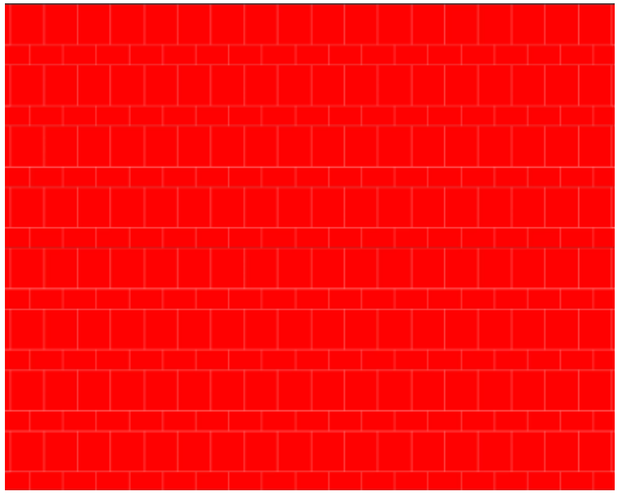
맵 소스 파일 구성 안내_측면



구성:

*모든 확장자 파일 내 구성은 동일 합니다.

-벽돌 : 가로 긴 벽돌, 세로 긴 벽돌 현장에 맞춰 제작



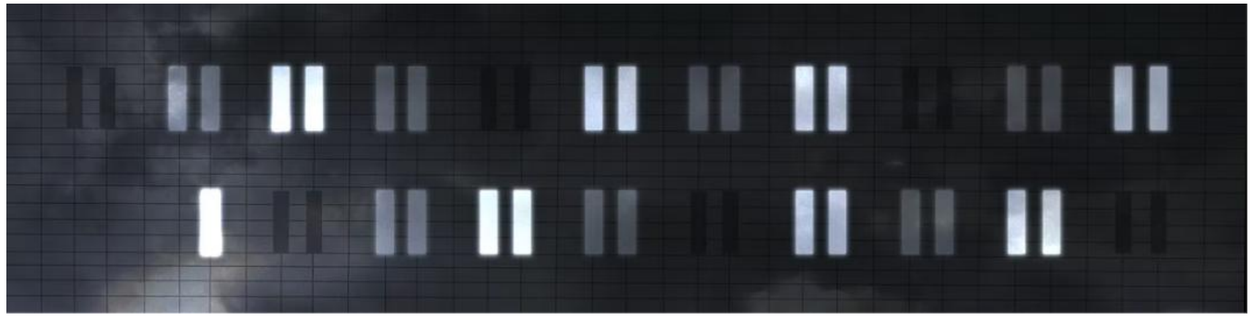
맵 소스 활용 방안

1 창문 및 벽돌 깜빡임 활용

건물의 반복 구조(창, 벽돌 등)를 활용하여 기초적이면서도 **다양한 연출 과 결합 가능한 범용적 표현 방식**

연출 방식	설명 및 활용 예시
1. 일정 간격 깜빡임	창이나 벽돌은 **일정한 속도와 간격으로 깜빡이게** 하여 리듬감과 시각적 주기성 제공
2. 불규칙 깜빡임	각 요소를 **불규칙하게 점멸**시켜 **혼란, 긴장, 주의 유도 등** 심리적 상태를 표현할 수 있음
3. 구간별 그룹 점멸	예: 1층 창문 → 2층 창문 → 좌측 벽돌 순으로 **섹션별로 점등 시퀀스를 구성, 흐름 또는 방향성** 유도









레퍼런스 링크

1. 도쿄 스테이션 VISION

https://www.youtube.com/watch?v=MQ1djdXuo7g

2.서대문형무소 '빛의 항거'

https://www.instagram.com/tv/ChgbcsrpAJ5/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==

맵 소스 활용 방안

2 벽돌 활용 모션들_1

건물의 규칙적인 벽돌들을 활용하여 다양한 모션 표현

연출 방식	설명 및 활용 예시
1. 벽돌 부서짐	벽돌이 깨지거나 흩어지는 연출. 감정 해체, 구조 붕괴 등 극적 표현에 적합. **AE:** Shatter, CC Pixel Polly **3D:** Cell Fracture, Rigid Body + Constraints
2.벽돌 조립 및 재건	분해된 벽돌이 다시 결합되어 형태를 이루는 연출. 회복, 통합, 기억 복원에 적합.

레퍼런스 링크

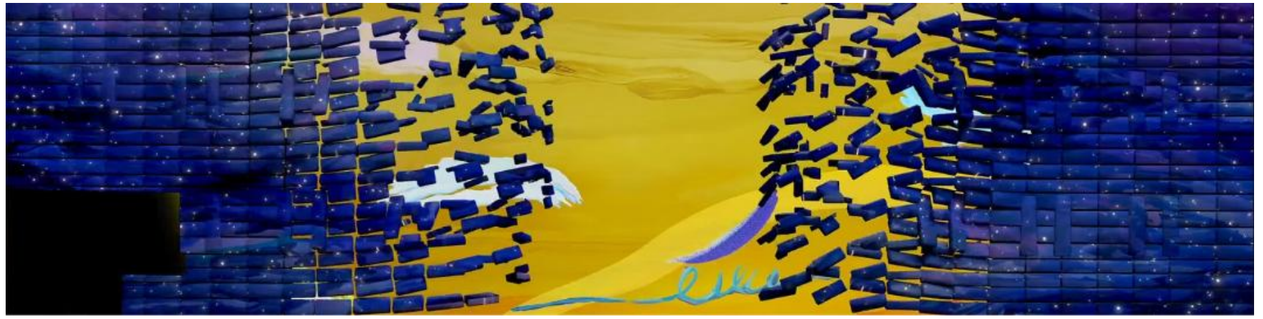
1. 로스앤젤러스 행사

https://www.youtube.com/watch?v=93wiNPh4WFw

2.폴란드 TORUN

https://www.youtube.com/watch?v=RjBro_MbGjo









맵 소스 활용 방안

3 벽돌 활용 모션들_2

건물의 규칙적인 벽돌들을 활용하여 다양한 모션 표현

연출 방식	설명 및 활용 예시
1. 모그라프 타일 애니메이션	벽돌이 회전·확대·이동 등 반복 패턴으로 리듬감 줄 수 있음. 이중 레이어를 구성하여 컨텐츠 구성 가능. **AE:** Tile Mapper, Motion Tile **3D:** Mograph Cloner + Effector Geometry Nodes
2. 파동/맥동 연출 (Wave/Pulse)	벽돌이 파동처럼 순차 점멸하거나 진동. 감정의 떨림, 호흡, 음악 시각화 등에 적합. **AE:** Wave warp, Turbulent Displace **3D:** Formula effector, Deformer, Noise shader









레퍼런스 링크

1. 갈라타 타워

https://www.behance.net/gallery/72757821/GALATA-TOWER-PROJECTION-MAPPING-EXPERIENCE

2.폴란드 TORUN https://www.youtube.com/watch?v=tgrzWax_aLI

맵 소스 활용 방안

4 라이팅 활용 파사드

건물 파사드에 '라이트'를 더해, 입체감과 물성, 공간감이 느껴지도록 만드는 연출 기법. 평면적인 건물을 입체화 시키는 핵심 기법

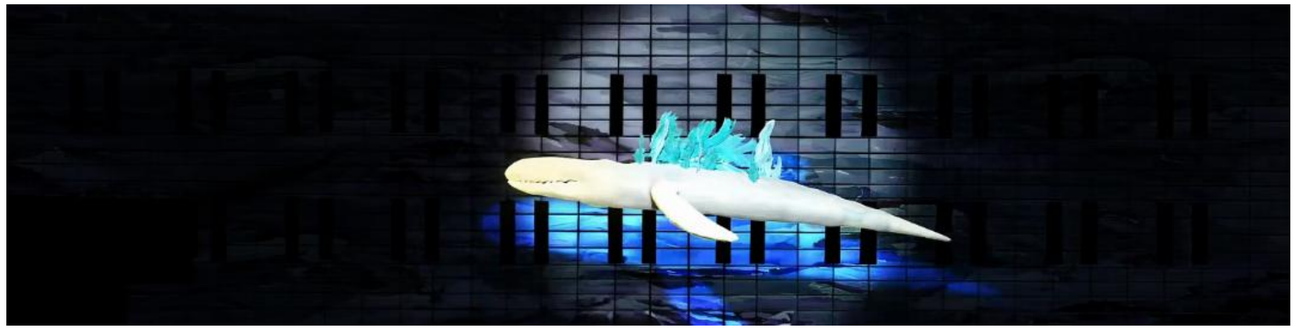
연출 방식	설명 및 활용 예시
1. 광원 활용	광원의 이동을 통한 스토리 전개, 번개 스폿 라이트 등 광원을 활용한 이목 집중 **AE:** Light layer, Trapcode shine, Lightning **3D:** Spot light, Emission
2.그림자 활용	창, 기둥, 입면에 '의도적 그림자'를 생성하여 입체적 깊이 강조. 존재감, 생명감 부각 **AE:** Drop shadow, Light layer **3D:** Spot light, Shadow

레퍼런스 링크

1. 도쿄 국립박물관 https://www.youtube.com/watch?v=6-Wz05la0BY

2.Ralph Lauren London

https://www.youtube.com/watch?v=H4JYpF5DpFo





맵 소스 활용 방안

5 재질 활용 파사드

기존 건물 외벽의 텍스처와 형상을 해석하거나 변형하여,
표면에 **새로운 물성, 상징성, 감각을** 더하는 기법

연출 방식	설명 및 활용 예시
1. 재질 활용	1. 건물 외벽 위에 **가상 재질(금속, 유리, 물결, 돌 등)을 덧입힘**으로써 전체 구조가 다른 공간처럼 느껴짐 2. 유리, 액체, 거울 등의 재질을 시뮬레이션 하여 **빛과 환경이 왜곡되어 반응하는 느낌** 전달 **AE:** Displacement Map, Fractal Noise, Element3d, 텍스쳐 **3D:** 텍스쳐, shader, Light

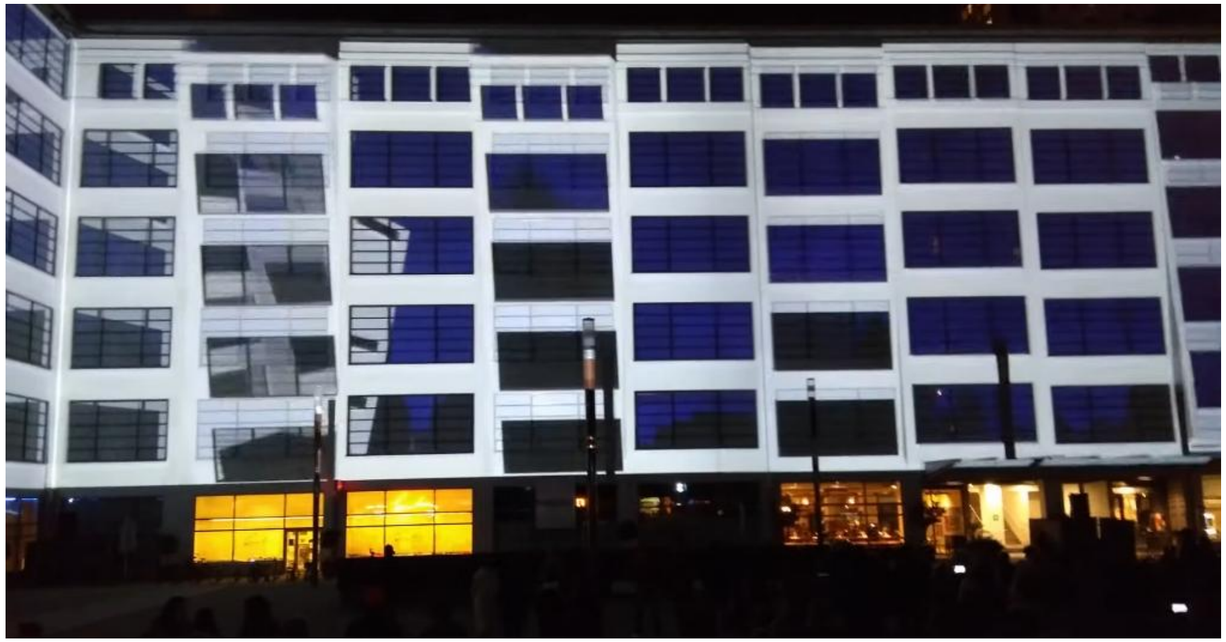
레퍼런스 링크

1. 네덜란드 라이트 페스티벌

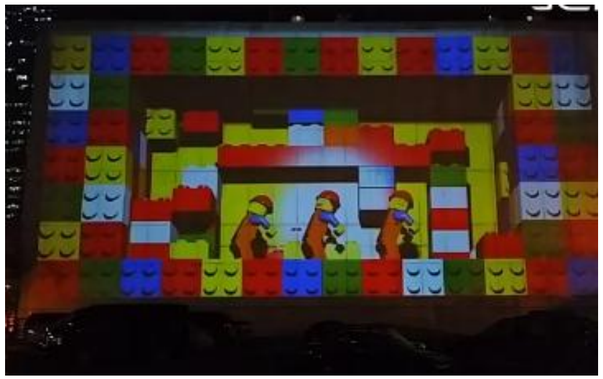
https://www.youtube.com/watch?v=7yLcKE_TJJg&t=4s

2. Oakwood hotel

https://www.youtube.com/watch?v=nd6X93M7ukI







맵 소스 활용 방안

6 라인 활용 파사드

건물의 실제 구조선(벽돌 줄눈, 창 프레임, 외곽 윤곽 등)을
콘텐츠 디자인의 리듬, 프레임, 이동 경로로 해석하여 파사드를 '구성된 감각 공간'으로 확장

연출 방식	설명 및 활용 예시
1. 라인 활용	빛, 오브젝트, 드로잉 등이 **건물의 실제 라인을 따라 이동**하며 콘텐츠의 흐름과 경로 형성 **AE:** Trim paths, Stroke, glow, Video Copilot Saber **3D:** Spline, Grease Pencil







레퍼런스 링크

1. imapp 부다페스트

https://www.youtube.com/watch?v=CaL2A6FdVWI

2.모멘트팩토리 REGALIA

https://www.youtube.com/watch?v=0amBLPVG6oA

맵 소스 활용 방안

7 디자인 활용 파사드

건축물의 실재적인 구조를 이해하고, **그 위에 작가 고유의 드로잉, 일러스트, 수작업의 느낌의 이미지를 덧입혀,** 건물 전체를 **하나의 '움직이는 그림' 혹은 '움직이는 벽화'**처럼 구성하는 방식

연출 방식	설명 및 활용 예시
1. 라인 활용, 채색	건물의 구조선을 따라 선을 긋거나, 그림처럼 윤곽을 재해석함. 연필선, 잉크선, 손 드로잉 등 적용 가능 창문, 벽돌 등 실재 구조를 콜라주처럼 배치하거나 드로잉 요소에 통합하여 전체를 하나의 회화로 구성

레퍼런스 링크

1. 시그날 페스티벌

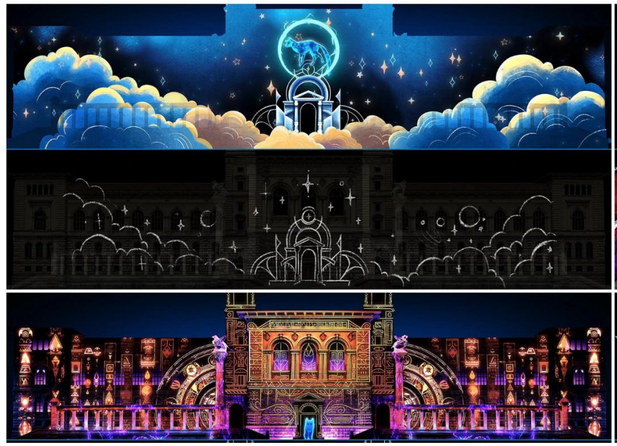
https://www.behance.net/gallery/88352975/89-Videomapping-at-Signal-Festival

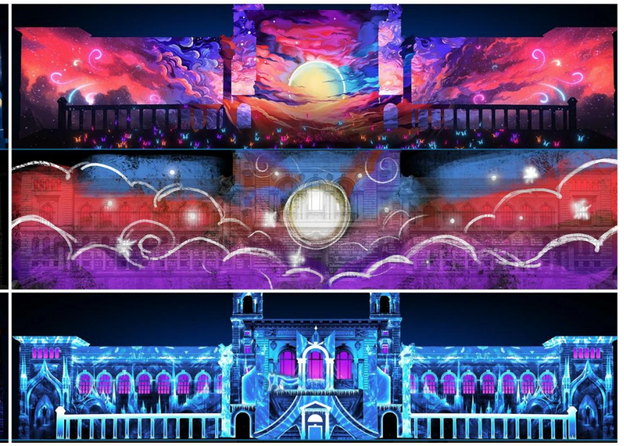
2.LMF LODZ

https://www.behance.net/gallery/68348961/MAPPING-CONCEPTARTLMF-LODZ









맵 소스 활용 방안

8 오디오비쥬얼 활용 파사드

오디오비주얼(Audiovisual)은 **소리와 영상이 실시간 또는 구조적으로 연결**되어 반응하는 콘텐츠 유형. **건물 외벽은 단순히 '보는 대상'이 아니라 '울림에 반응하는 감각의 표면'으로써 시청각 악기가 됨.**

연출 방식	설명 및 활용 예시
1. 오디오 비쥬얼	드럼, 박자, 베이스 등에 맞춰 창문, 벽돌 등이 깜빡이거나 파형처럼 퍼짐 고음·저음·중음을 나누어 **건물의 다른 영역에 배정,** 공간 전체를 하나의 이퀄라이저처럼 사용 **TD:** GLSL Shader, Audio chop **AE:** Audio sepctrum, Trapcode Sound key

레퍼런스 링크

1. Telenoika Audiovisual Mapping

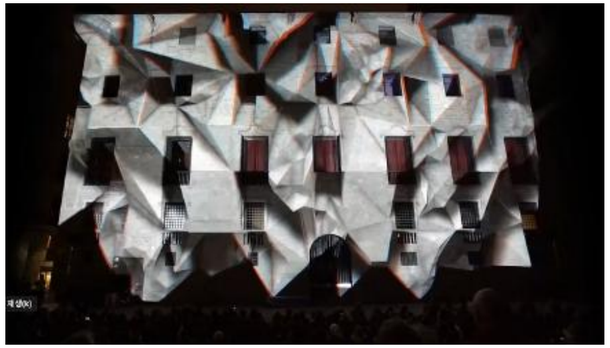
https://www.youtube.com/watch?v=zI4MNUcD3KI&list=PLC5GCARA3OXw7TqySM3BE4SnGfRkHZIrW&index=29

2.Axioma

https://www.youtube.com/watch?v=CpRLwLcLHNA







맵 소스 활용 방안

9 융복합 파사드 컨텐츠 제작

미디어파사드는 단지 영상 콘텐츠를 상영을 넘어 다양한 예술 장르(무용, 회화, 시, 코딩, 설치, 퍼포먼스)가 **빛, 시간, 공간을 매개로 교차할 수 있는 확장된 예술 무대**입니다.

연출 방식	설명 및 활용 예시
1. 무용 퍼포먼스	무용가의 움직임을 **모션캡처/영상 추출**하여 건물 위에 투사, **신체와 건축이 하나의 움직임**으로 연결됨
2. 회화, 드로잉	손그림, 질감, 번짐 등을 **디지털 애니메이션화**하여 건물 표면을 **움직이는 캔버스**처럼 활용
3. 코딩, 제너레이티브 아트	건축물 구조에 기반하여 알고리즘, 물리 기반 시뮬레이션 등을 통해 **동적인 시각 구조나 반응형 콘텐츠**로제작

레퍼런스 링크

1. 시드니 오페라하우스

https://www.youtube.com/watch?v=eCeK8NBddIQ

2.네덜란드 Confluence

https://www.youtube.com/watch?v=jlpGXxdGbfE





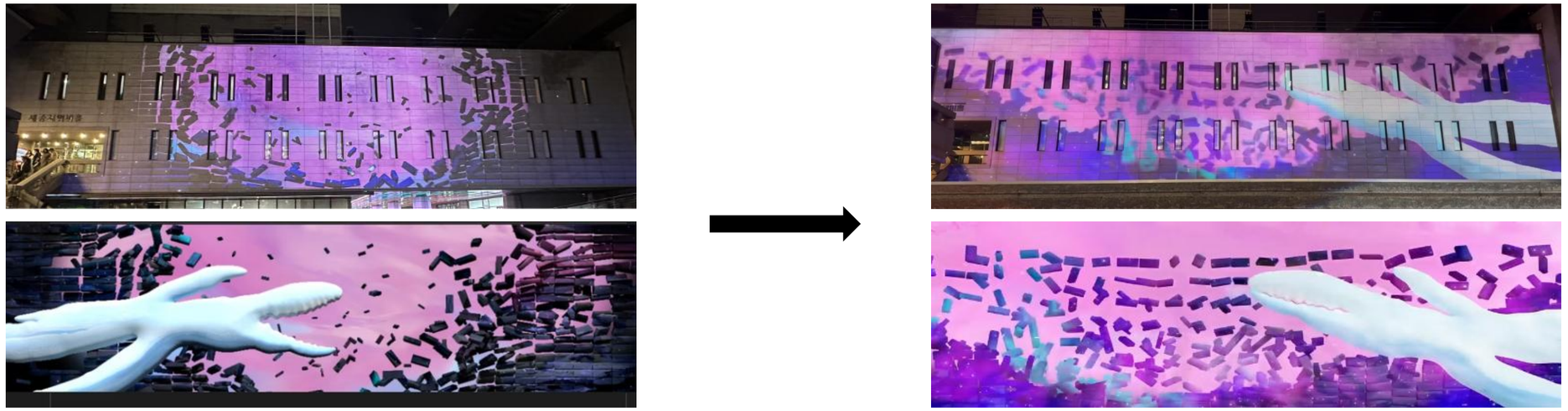
파사드 제작 시 주의사항

1. 톤 후보정

미디어파사드는 **'빔 프로젝터'를 통해 야외 건축물에 투사되는 방식**으로 구현됩니다.
이는 구조물을 하나의 캔버스로 활용할 수 있다는 장점이 있지만, **LED 디스플레이나 모니터에 비해 색상과 밝기 표현력이 현저히 낮습니다.**

따라서 콘텐츠 제작 시, **화면상에서의 느낌과 실제 투사 시의 인상이 크게 다를 수 있으며,**
특히 어두운 톤이나 섬세한 질감은 투사 후 **'맹맹하게' 느껴지는 경우가 많습니다.**

이를 고려하여 **후보정 단계에서 채도와 대비를 높이는 조정이** 필요합니다.
현장에서 원하는 표현을 구현하기 위해서는 **명암 대비, 색상 선명도, 광도 등을 평소보다 과감하게 조절할 것을 권장드립니다.**



파사드 제작 시 주의사항

2. 구조물 간섭 요소

좌측 하단 마스크 구역은 건물의 출입구이기 때문에 **영상이 투사되지 않는 영역**입니다.
또한, 멀리서 볼 경우 좌측으로 돌출된 건물 일부가 **영상의 일부분을 가리는 구조적 특성**이 있습니다.
따라서 콘텐츠를 구성하실 때에는 **메인 오브제가 이러한 구조물에 가려지지 않도록 위치를 조정해주시는 것이 좋습니다.**





파사드 제작 시 주의사항

3. 정면과 우측면을 함께 고려한 연출 설계

아뜰리에 광화 파사드는 **정면과 우측면 두 면에 걸쳐 콘텐츠를 투사할 수 있는 구조적 특징**을 가지고 있습니다.
이를 적절히 활용하면 **콘텐츠의 몰입감과 공간 전체의 감각적 확장성**을 극대화할 수 있습니다.

구성 전략	설명
면마다 역할을 나누어 구성하기	정면은 주요 메시지, 우측면은 여운이나 확장적 이미지를 배치하여 **콘텐츠 흐름을 만들 수 있습니다.**
배율	정면과 우측면은 배율이 다르므로 같은 컨텐츠를 투사하면 찌그러질 수 있습니다.
움직임의 방향성 만들기	정면과 측면을 방향성을 주어 흘러가게 하면, **공간 전체를 활용한 듯한 인상을 줄 수 있습니다.**
서로 다른 속도와 리듬 주기	정면과 우측의 **리듬이나 변화 속도를 달리 구성하여 연출하면 몰입감 있는 연출이 가능합니다.**

E.O.D