아뜰리에 광화 파사드 맵핑 가이드_요약본 v1.0

미디어파사드 콘텐츠 제작을 위한 기본 맵핑 소스 및 활용 안내

목차

1. 기본 구조의 이해
2. 맵 소스 파일 구성 안내
3. 파사드 제작 시 주의사항

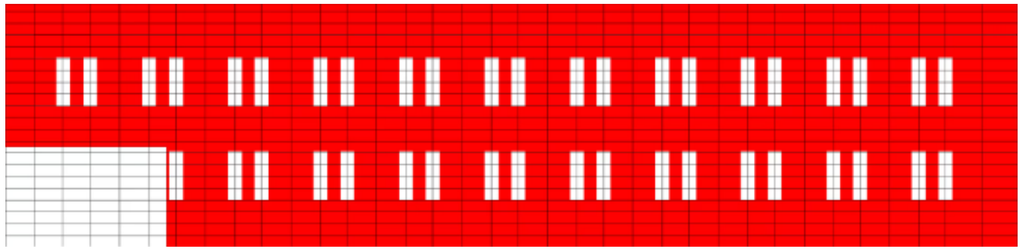
기본 구조의 이해

정면 맵소스 해상도 : 8696px * 2078px

측면 맵소스 해상도 : 2702px * 2160px



현장 이미지



정면 맵소스



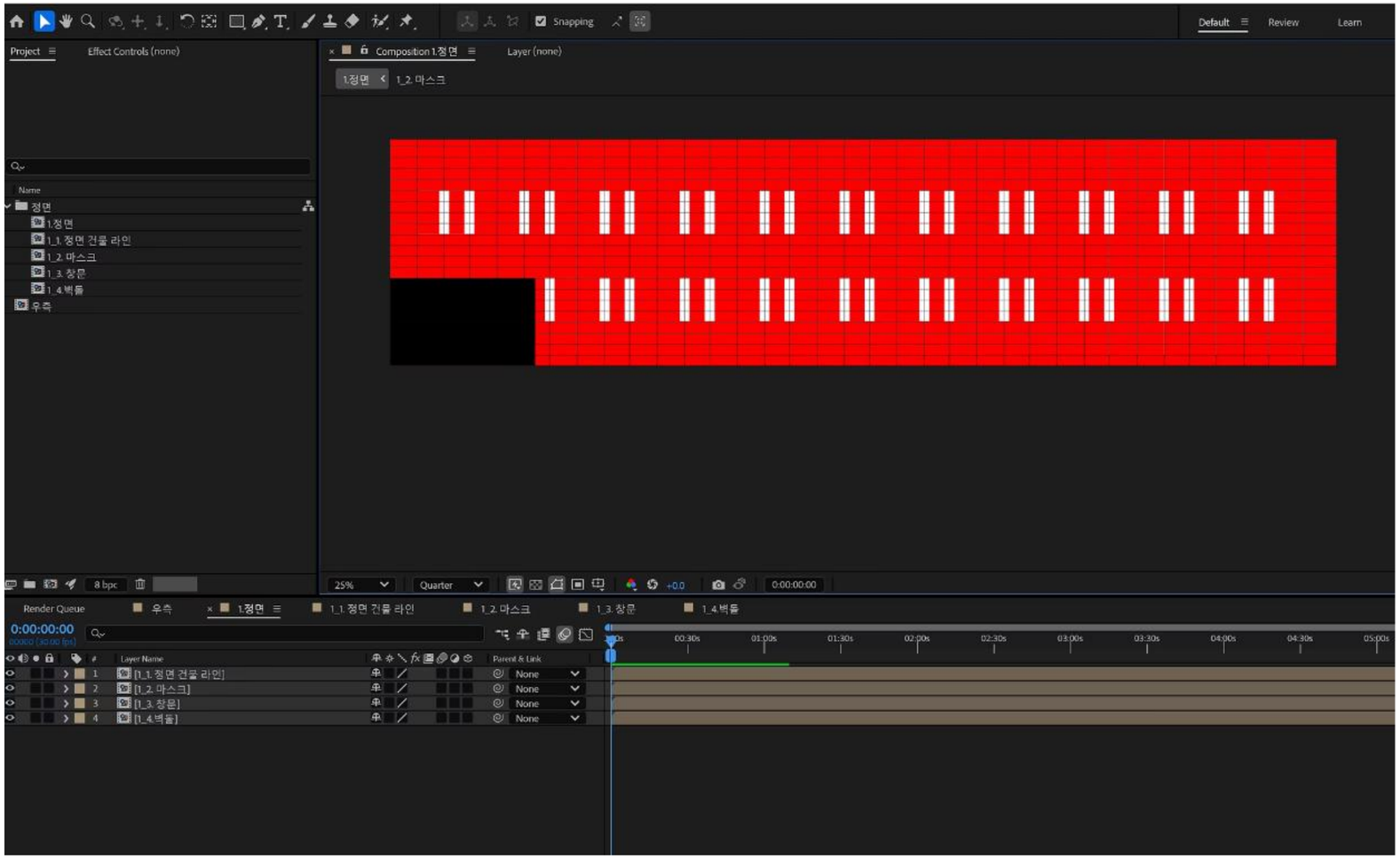
측면 맵소스

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

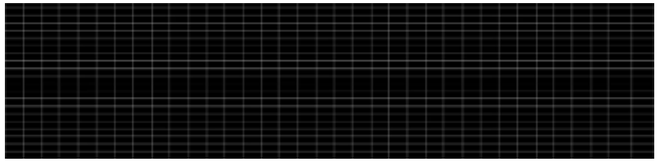
맵 소스 파일 구성 안내_정면



구성:

*모든 확장자 파일 내 구성은 동일 합니다.

-정면 건물 라인 : 블록 사이 라인 분리



-마스크 : 건물에서 투사 안되는 곳을 블랙처리함



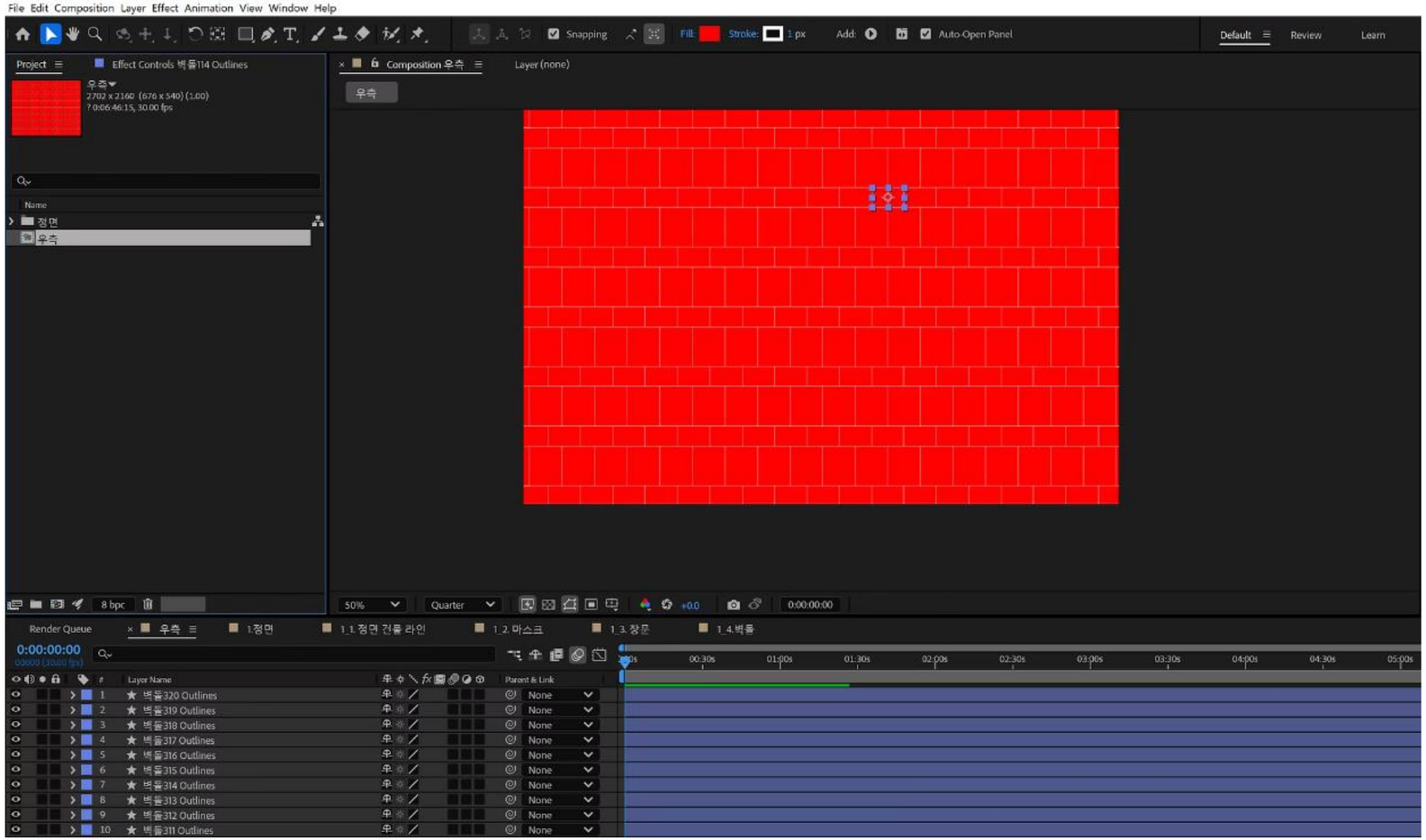
-창문 : 개별 창문 분리



-벽돌 : 개별 벽돌 분리



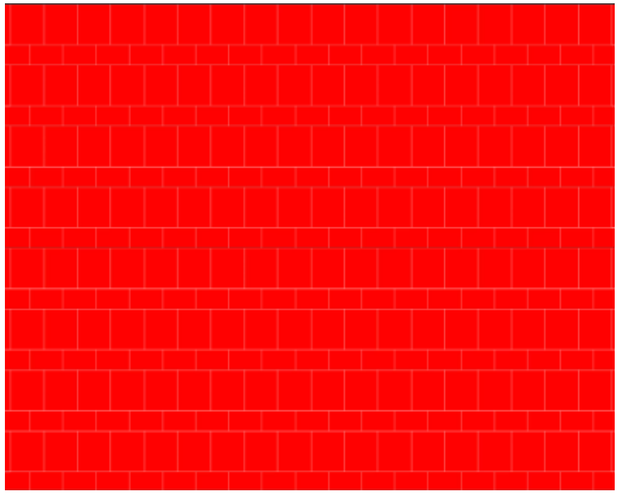
맵 소스 파일 구성 안내_측면



구성:

*모든 확장자 파일 내 구성은 동일 합니다.

-벽돌 : 가로 긴 벽돌, 세로 긴 벽돌 현장에 맞춰 제작



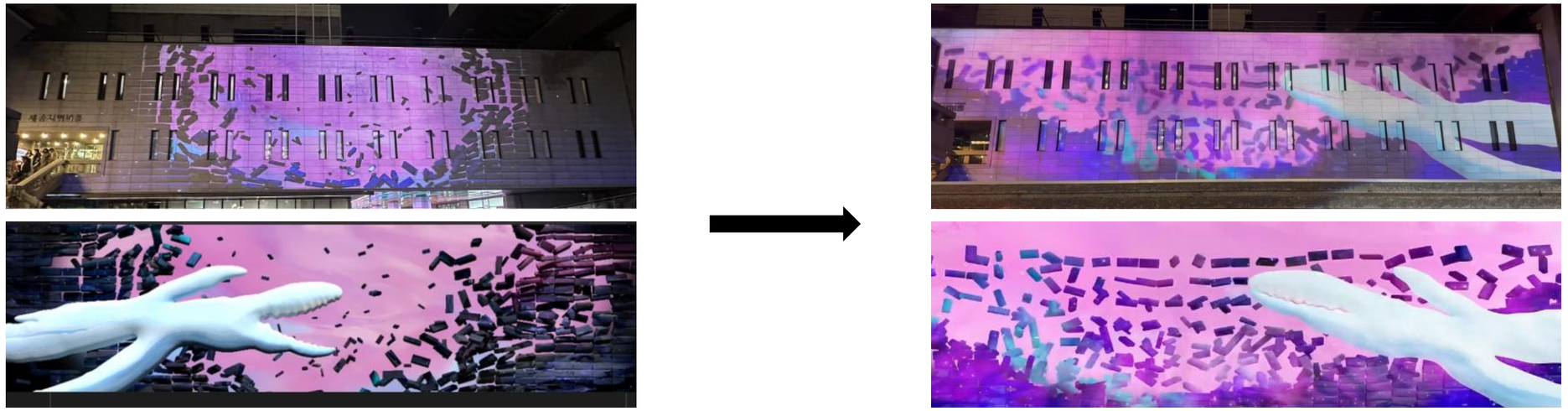
파사드 제작 시 주의사항

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.**



E.O.D