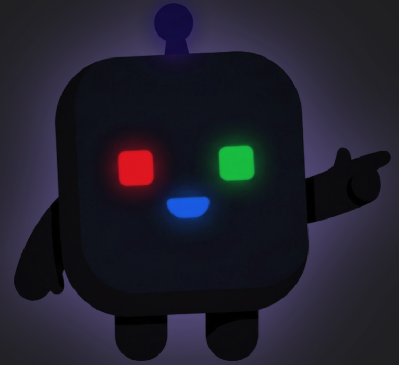




VIEW MEDIA



큰 글씨만 읽으시면 5분입니다

EVERYTHING ABOUT VISUALIZATION

행사 비용을 줄이는 법.

아는 만큼 보입니다.

클라이언트가 똑똑해야 저희도 함께 성장할 수 있습니다.

그래서 저희가 아는 것을 먼저 드립니다.

“고객님의 만족이
저희의 만족입니다.”

이 자료를 드리는 이유

이것만 아셔도

절반은 전문가입니다.

행사 견적은 숫자가 아니라 **조건**에서 나옵니다.

같은 무대, 같은 화면이라도 현장이 어떤지에 따라 금액이 크게 달라집니다.

그 조건을 아시면 **어디를 조정할 수 있는**지가 보이고, 저희와 이야기하실 때도 훨씬 빠르게 정리됩니다.



어려운 이야기는 없어요.

현장에서 실제로 값을 움직이는 것만 골라 담았습니다.

큰 글씨만 읽으셔도 충분하고, 작은 글씨는 궁금하실 때만 보시면 됩니다.

이 안내서에 담긴 것 — 누르시면 해당 페이지로 바로 이동합니다

01 견적을 낮추는 다섯 가지 원리

03 무대·구조물 — 마감·안전

05 조명 — 종류와 구성

07 중계 · 송출 · 동시통역

09 현장 공통 — 전기·반입·바닥

11 더 보실 곳 — 사례·블로그

02 LED — 화면

04 음향 — 규모와 큐시트

06 특수효과 — 종류와 주의

08 영상 만들어 오실 때

10 한 장 체크리스트

한 줄로 말씀드리면

좋은 행사는 현장에서 만들어지지 않습니다.
준비에서 이미 정해집니다.

저희가 오래 해 오며 확인한 것입니다.

당일에 바꿀 수 있는 것은 많지 않습니다.

반대로 **미리 정해 둔 것은 거의 그대로 굴러갑니다.**

01

견적을 낮추는 다섯 가지 원리

파트별 이야기 전에, 어디에 써도 통하는 것부터 말씀드립니다.

하나 · 일정

일정은 늘리는 게 아니라 «맞추는» 것입니다.

일정에 여유를 둔다고 견적이 좋아지지는 않습니다.

날짜가 하루 늘면 장비 대여일과 인력이 그만큼 함께 늘어납니다.

반대로 이틀에 나눠 하던 일을 **하루 안에 끝낼 수 있게 짜면** 그 하루가 통째로 줄어듭니다.

다만 무리하게 밀어 넣으면 사고가 납니다.

현실적으로 가능한 최소 일정을 함께 잡는 것이 핵심입니다.

설치·리허설·철수 시각만 알려주시면 저희가 계산해 드립니다.

둘 · 현장

현장을 정확히 아는 만큼 견적이 내려갑니다.

도면이 기본입니다. 치수가 정확해야 자재가 정확해집니다.

다만 도면만으로는 공간이 입체적으로 보이지 않아서, **현장 사진이 함께 있으면** 판단이 훨씬 정확해집니다.

천장 높이, 기둥 위치, 출입구 폭 같은 것들이지요.

가장 좋은 것은 **사전 답사**입니다.

저희가 직접 실측하면 당일 벌어질 수 있는 일을 미리 정리할 수 있고, **그 현장에 맞는 방법**을 따로 만들어 낼 수 있습니다.

시간도 인력도 그만큼 줄어듭니다.

답사는 언제든지 편하게 요청해 주십시오.

셋 · 구성

행사의 구성을 알려주십시오.

“크게 해 주세요”만으로는 규모를 정할 수 없습니다.

몇 분이 오시고, 어디에서 보시고, 무엇을 하는 자리인지를 알려주시면 저희가 그에 맞는 구성을 짭니다.

관객 100명 자리에 대형 음향을 놓으면 소리도 좋지 않고 자재만 늘어납니다.

맞는 규모가 가장 좋은 결과를 냅니다.

넷 · 한 팀

한 회사가 전부 맡으면 현장에서 조율할 일이 없습니다.

파트를 나눠 맡기면 **서로 모르는 팀들이 당일에 처음 만납니다.** 누가 먼저 들어가는지, 전기를 어디서 나눠 쓰는지, 트러스를 누가 세우는지가 현장에서 정해지고, 그 시간이 전부 비용이 됩니다.

저희는 **모든 파트가 사전에 조율된 상태로 들어갑니다.** 현장에서 협의하지 않습니다.
그래서 진행이 안정적이고, 겹치거나 빠지는 것이 없습니다.

다섯 · 행사장 장비

행사장이 가진 장비를 쓸 수 있는지 확인해 주십시오.

대관하시는 공간에 이미 **음향·조명·스크린이 갖춰진 경우**가 많습니다.

쓸 수 있는데도 모르고 전부 새로 가져가는 일이 자주 있습니다.

저희는 가능한 한 그 장비를 활용해서 구성해 드립니다. 부족한 부분만 채우면 되니까요.

대관처에 **“제공되는 장비 목록”**을 한 번 요청해 주시면 됩니다.

정리하면

일정	가능한 최소 일정으로 «맞춘다»
현장	도면 + 사진, 가능하면 사전 답사
구성	인원·시야·성격을 알려주신다
한 팀	사전에 조율된 팀이 함께 들어간다
행사장 장비	있는 것을 먼저 확인하고 활용한다

이 다섯 가지는 **파트와 상관없이** 적용됩니다.

다음 장부터는 파트별로 하나씩 보시겠습니다.



전부 **미리 정할 수 있는 것들**이에요.
당일에 바꾸려면 어렵지만, 지금은 전화 한 통이면 정해집니다.

02 LED — 화면

크기보다 어디에 어떻게 세우는지가 값을 정합니다.

가장 크게 달라지는 곳

화면 높이 3.5m가 갈림길입니다.

LED는 스스로 서 있지 못합니다.

캐비닛을 위로 쌓아 올린 구조라 **넘어지지 않게 뒤에서 잡아 주는 구조물**이 반드시 따라붙습니다.

현장에서는 이것을 **전도 방지**라고 부릅니다.

그 구조물이 화면값의 상당 부분입니다.

3.5m까지는 아시바로 세울 수 있습니다.

4m를 넘으면 레이허로 올라가고, 자재도 인력도 한 단계 올라갑니다.

화면을 **50cm 낮추는 것만으로** 구조가 통째로 바뀌는 구간이 있습니다.

「꼭 이 높이여야 하는지」만 한 번 봐 주시면 저희가 맞춰 드립니다.

화면 높이	세우는 방식
~ 3.5m	아시바 — 가장 간단합니다
4m 이상	레이허 — 자재·인력·시간이 함께 올라갑니다

둘째

화면 뒤에 최소 1m가 필요합니다.

잡아 주는 구조물이 **화면 뒤에 서기 때문**입니다.

최소 **1m**는 비어 있어야 하고, **화면이 높아질수록 뒤 공간도 더 필요합니다.** 뒷벽에 바짝 붙인 도면은 현장에서 다시 그리게 됩니다.

셋째

멀리서 보시면 덜 촘촘해도 됩니다.

관객이 **5m** 뒤에 있으면 굳이 촘촘한 화면이 필요 없습니다.

한 단계만 조정해도 비용 차이가 크고, 보시는 데는 지장이 없습니다.

알려주시면 좋은 것

- ☐ 화면 세울 자리 **사진**
- ☐ 화면 뒤 공간 폭 (**1m 이상?**)
- ☐ 배전반에서 화면까지 거리
- ☐ 리허설 시간
- ☐ 필요한 **화면 높이**
- ☐ 관객이 보는 거리
- ☐ 영상 콘솔 놓을 자리
- ☐ 오퍼레이터 상주 필요 여부



오퍼레이터 상주도 물어봐 주세요.

영상을 한 번만 틀고 끝나는 행사면 저희가 세팅해 드리고 빠져도 됩니다.

그럼 하루치 인건비가 빠져요.

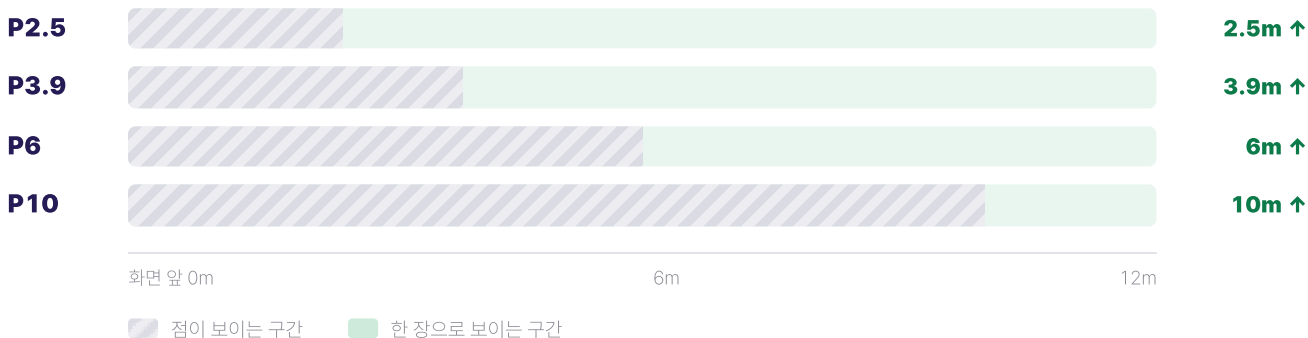
02 얼마나 촌촌해야 하는가

픽셀피치는 점과 점 사이의 거리입니다.
숫자가 작을수록 촘촘합니다.

기억하실 것은 하나

픽셀피치 숫자가
그대로 **미터**라고 보시면 됩니다.

P3.9는 3.9m, P6은 6m. 그 거리보다 가까이 가면 점이 하나씩 보이고, 그 거리를 넘어서면 **한 장의 그림으로 보입니다.** 완벽한 공식은 아니지만 현장에서 판단하기에는 이만큼 잘 맞는 기준이 없습니다.



그래서 이렇게 고릅니다

관객이 보는 거리	통상 쓰는 화면
2 ~ 4m	부스·로비·소규모 실내 — 촘촘한 화면 이 필요합니다
4 ~ 8m	세미나·컨퍼런스·행사장 무대 — 가장 흔한 구간
8m 이상	야외 무대·대형 행사 — 촘촘할 필요가 없습니다

숫자가 작을수록 **같은 면적에 들어가는 소자가 늘어납니다.** 필요 이상으로 촘촘한 화면을 고르면, 관객은 차이를 느끼지 못하는데 조건만 올라갑니다.



맨 앞줄이 화면에서 몇 미터쯤인지만 알려주세요.
그 한 줄이면 화면 사양이 정해집니다. 정확히 재실 필요는 없어요.
 걸음으로 세신 숫자면 충분합니다.

03 무대와 구조물

넓이와 높이가 값을 정하고, **마감**이 인상을 정합니다.

무대는 이렇게 만들어집니다

넓이와 높이가 함께 값을 정합니다.

무대는 **상판을 이어 붙여** 만듭니다.

상판 한 장은 **1,820 × 910mm**로 정해져 있고, 이 장을 **가로로 눕히느냐 세로로 세우느냐**에 따라 같은 면적도 배치가 달라집니다.

⇒ **넓이가 늘면 상판 장수가 늘어납니다.**

상판 아래에는 **수직·가세·베이스**가 들어갑니다.

⇒ **높이가 오르면 이 아래 물량이 늘어납니다.** 같은 평수라도 높이에 따라 자재가 달라지는 이유입니다.

무엇을 늘리면	무엇이 늘어나는가
넓이	상판 장수 — 1,820×910mm 한 장 단위로 붙습니다
높이	상판 아래 수직·가세·베이스 — 그리고 계단

※ 가로·세로 치수를 **1,820과 910의 배수**에 가깝게 잡으시면 자투리가 줄어 깔끔하게 떨어집니다.

치수를 정하기 전에 알려주시면 저희가 가장 잘 맞는 배치를 잡아 드립니다.

자주 빠뜨리시는 것

계단은 몇 개가 필요한지 정해 주십시오.

계단은 「있다/없다」가 아니라 **몇 개, 어디에**가 정해져야 합니다.

무대가 높아지면 **단수가 늘고 폭도 넓어져서** 계단 하나가 그 자체로 하나의 항목이 됩니다.

동선을 그려 보시면 개수가 나옵니다. 연사가 올라가는 자리, 내빈이 시상받으러 오는 자리, 무대 뒤에서 스태프가 오르내리는 자리 — **각각 계단이 필요합니다.** 앞에 하나만 두면 행사 중에 사람이 몰립니다.

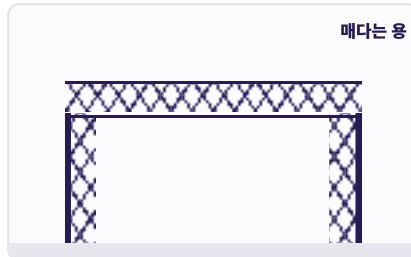
03 구조물 — 무엇으로 세웁니까

이름이 자주 나옵니다. **무엇이 어떻게 다른지**만 아시면 됩니다.



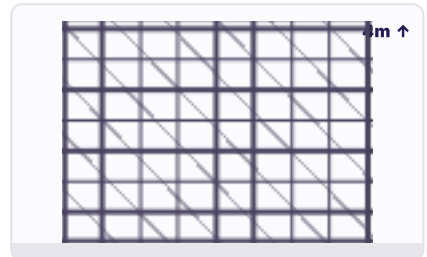
아시바

가장 기본이 되는 지지 구조입니다.
낮은 화면·무대에 씁니다



트러스

알루미늄 뼈대입니다.
조명·화면을 매다는 데 씁니다



레이허

여러 층으로 짜 올리는 구조입니다.
높고 무거워질수록 이쪽입니다

이름	무엇입니까	언제 씁니까
아시바	파이프를 엮어 세우는 지지 구조 입니다	화면·무대가 3.5m 이하 일 때. 가장 간단하고 빠릅니다
레이허	규격 부재를 층층이 짜 올리는 구조입니다	4m를 넘거나 하중이 클 때. 자재·인력·서류가 함께 올라갑니다
트러스	삼각으로 엮은 알루미늄 뼈대 입니다	조명·화면을 매달아야 할 때. 천장을 못 쓰면 바닥에서 세웁니다
그라운드 서포트	트러스를 바닥에서 세워 만든 문 형태입니다	리깅이 안 되는 실내·야외에서 천장을 대신 합니다
체인 호이스트	트러스를 들어 올리는 전동 장치 입니다	무거운 트러스를 사람 손이 아니라 모터로 올릴 때
베이스	구조물이 딛고 서는 받침 입니다	항상 들어갑니다. 웨이트를 얹는 자리 이기도 합니다

고르는 기준은 높이와 매다는 무게입니다.

낮고 가벼우면 **아시바**, 무언가를 매달아야 하면 **트러스**, 높고 무거우면 **레이허**입니다.
고객님이 고르실 필요는 없습니다. **화면 높이와 무대 크기**만 알려주시면 저희가 **가장 가벼운 구조**로 잡아 드립니다.

실제 시공 사례 보러 가기 →

누르시면 저희 블로그로 이동합니다.
LED·조명·음향·무대가 한 현장에서 어떻게 맞물리는지 사진으로 보실 수 있습니다.



견적서에 '**아시바**'나 '**레이허**'가 적혀 있으면 **화면·무대를 세우는 값**이라고 보시면 됩니다. '**트러스**'는 **매다는 값**이고요. 궁금하신 항목이 있으면 물어봐 주세요.

03 무대 — 마감

골조는 어느 무대나 비슷합니다. 보이는 것은 마감입니다.

먼저 이것부터

마감은 옆과 앞, 두 군데입니다.

무대는 **골조와 마감이 따로**입니다.

상판을 깔면 옆과 앞이 뚫려 있어 **아래 골조가 그대로 들여다보입니다**. 그걸 가리는 작업이 마감입니다.

어디를	무엇을 정해야 하는가
옆마감	무대 좌우 측면 . 객석에서 비스듬히 보이는 면이라 여기를 비우면 티가 납니다
앞마감	무대 정면 . 행사명·로고 가 들어가는 자리입니다

※ 두 면을 다른 자재로 하셔도 됩니다. 옆은 검정으로 차분하게, 앞은 현수막으로 행사명을 넣는 조합이 가장 흔합니다.

계단도 같이 마감해야 무대와 따로 놀지 않습니다.



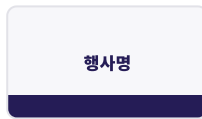
파인텍스 (검정)
가장 많이 쓰입니다



파인텍스 (컬러)
노랑·파랑



부직포천
무광 검정 천



현수막
앞마감·인쇄



포맥스
판재·각이 납니다



데코타일
무대 «바닥»

※ 위는 **색과 질감을 보여드리는 건본**입니다.

실제 자재 색은 조명에 따라 다르게 보입니다.

자재	어떤 자리에 씁니까
파인텍스 (검정)	가장 많이 쓰는 마감천 입니다. 검정이 기본인 이유는 빛을 먹어서 무대 위 조명과 화면이 돋보이기 때문입니다. 옆마감의 기본값으로 보시면 됩니다
파인텍스 (컬러)	노랑·파랑 등. 밝고 활기찬 행사, 어린이·체육 행사에 씁니다
부직포천	무광 검정 천. 가리는 것이 목적 일 때 씁니다. 무대 뒤 잡다한 것을 덮거나 배경을 지울 때
현수막	앞마감 전용 에 가깝습니다. 행사명·로고·후원사를 그대로 인쇄합니다
포맥스	천이 아니라 판재 입니다. 각이 살아 있어 단정하게 보이고, 기업 행사처럼 정돈된 인상이 필요할 때 씁니다
데코타일	무대 바닥 마감. 걸을 때 소리와 질감이 달라집니다. 구두를 신고 오래 서 있는 행사면 차이가 큼니다



정해 두신 게 없으셔도 괜찮아요.

행사 성격만 알려주시면 저희가 어울리는 쪽으로 골라 드립니다.

「기업 시상식」, 「어린이 체험행사」 이 한마디면 충분합니다.

03 무대 — 바닥과 날씨

야외라면 **무대를 올려놓을 자리**가 값을 한 번 더 움직입니다.

야외에서 자주 걸리는 것

평평하지 않으면 받침이 먼저 들어갑니다.

무대는 **수평이 맞아야** 세울 수 있습니다.

잔디·마사토·경사진 바닥에는 베이스가 그대로 박히지 않아서 **받침을 깔고 높이를 맞추는 작업**이 먼저 들어갑니다.

실내 평지라면 이 과정이 통째로 없습니다.

이 작업은 돈보다 '시간'이 많이 듭니다. 한 점씩 재고 고이고 다시 재는 일이라 바닥이 고르지 않으면 **무대를 올리기도 전에 반나절이 지나갑니다.** 뒤 공정이 전부 밀리기 때문에, 설치 일정이 빠듯한 현장일수록 바닥을 먼저 봐야 합니다.

기울기가 눈에 보일 정도인지만 알려주시면 됩니다.

사진 한 장이면 저희가 판단합니다.

비와 바람

물이 어디로 빠지는지 봐 주십시오.

비가 오면 무대 아래로 물이 흐릅니다.

물이 고이는 자리에 무대를 세우면 **바닥 마감이 젖고 전기 배선이 위험해집니다.** 어느 쪽이 낮은지만 알려주셔도 저희가 무대 위치와 배선 경로를 그쪽을 피해서 잡습니다.

바람도 함께 봐야 합니다.

트인 곳에 **높은 화면이나 현수막**이 서면 그대로 바람을 받습니다.

이때는 **무게추나 고정**이 추가됩니다.

강가·바닷가·옥상이면 미리 말씀해 주십시오.

알려주시면 좋은 것

- | | |
|---|---|
| ☐ 무대 가로 × 세로 | ☐ 필요한 높이 (또는 “낮아도 됨”) |
| ☐ 위에 올라갈 인원·장비 (하중) | ☐ 옆마감·앞마감 자재 |
| ☐ 계단 위치와 개수 | ☐ 바닥 보양·방염 의무 여부 |
| ☐ 천장 높이 (층고)·리깅 가능 여부 | ☐ 야외면 우천 시 물 빠지는 방향 |



바닥 보양과 방염은 경기장·관공서·공원에서 자주 의무입니다.

나중에 알면 현장에서 급하게 사야 해서 비싸져요.

대관 계약서에 적혀 있는 경우가 많으니 한 번 봐 주시면 좋습니다.

03 구조물 안전과 검사

여기는 줄이는 이야기가 아닙니다. **빠뜨리면 행사가 열리지 않는** 이야기입니다.

법이 정한 선

4m가 기준선입니다.

무대·트러스·LED 구조물이 **4m를 넘으면** 「공작물」이 되어 **축조신고와 구조검토서**가 필요합니다.

서류 없이 세우면 **현장 점검에서 중지**됩니다.

앞에서 말씀드린 「**4m부터 레이허**」가 바로 이 선입니다 — 넘기는 순간 **자재·인력·서류가 함께** 올라갑니다.

언제	무엇이 필요한지
높이 4m 이상 구조물	공작물 축조신고필증 + 구조검토서 (건축법)
관람객 1,000명 이상	안전관리계획서 사전 심의 (재난안전법)
가설건축물 설치	가설건축물 축조신고필증 (건축법)

※ 저희는 통상 **축조신고 D-30, 구조검토서 수령 D-21**에 맞춰 잡습니다.

이것만은 미리 알려주셔야 합니다 — 다른 건 당겨서 할 수 있어도 이건 안 됩니다.

저희가 늘 하는 것

검사는 서류가 아니라 현장에서 통과합니다.

서류가 갖춰져도 **현장이 도면과 다르면** 지적을 받습니다.

저희가 매 현장에서 챙기는 것들입니다.

항목	왜 그렇게 하나까
옐로우 재킷	구조물 하단 돌출부에 씌웁니다. 사람이 부딪히지 않게 하고 멀리서도 구조물 경계가 보이게 합니다. 점검에서 가장 먼저 보는 곳입니다
웨이트(하중)	구조물이 넘어가지 않게 무게를 겁니다 . 현장 조건에 따라 대형 물통 을 쓰기도 합니다. 계산된 하중이 실제로 걸려 있어야 합니다
웨이트바 결속	⊖ 천이나 끈으로 묶지 않습니다 . 반드시 와이어 로 겁니다. 천은 늘어나고 끊어집니다. 무게가 실제로 걸리는지 까지 확인합니다
와이어 보호캡	와이어가 모서리에 쓸리면 가닥이 하나씩 끊어집니다(소선) . 겉으로는 멀쩡해 보여도 하중이 걸리면 한 번에 갑니다. 닿는 자리마다 캡 을 씌웁니다

※ 여기에 더해 **수평 측정·접합부·완료 상태**를 **시각이 찍힌 사진**으로 남깁니다.

점검에서 물어보시면 그 자리에서 보여드릴 수 있습니다.



이 부분은 **고객님이 챙기실 것이 거의 없습니다**. 저희가 합니다.

다만 **4m를 넘을 것 같은지**와 **관람객이 1,000명을 넘는지**는 초기에 알려주세요.

04 음향

스피커 수는 **공간 크기와 인원**이 정합니다.

인원이 시스템을 정합니다.

음향은 «취향»이 아니라 **인원과 공간 크기**로 결정됩니다.
소리가 닿아야 하는 범위가 정해지면 시스템 급이 따라옵니다.

예상 인원	통상 들어가는 시스템
~ 300명	컬럼 어레이 — 기동형 스피커 한 조로 대개 해결됩니다
300 ~ 1,000명	라인어레이 스택 — 바닥에 쌓아 올려 세웁니다
1,000명 이상	라인어레이 플라잉 — 위에 매달아(행잉) 내려 씁니다

※ **야외는 한 단계 위로** 보셔야 합니다.

실내는 벽이 소리를 되돌려 주지만 야외는 그대로 퍼져 나가서, 같은 인원이라도 더 큰 시스템이 들어갑니다.

※ **플라잉은 매달 자리가 있어야 가능합니다.** 리깅이 안 되는 곳이면 스택으로 가거나 별도 구조물을 세워야 하니, 인원이 많은 행사는 “매달 수 있나요?”를 먼저 확인해 주십시오.

무선 마이크는 개수가 그대로 비용입니다.

동시에 말하는 사람이 몇인지만 세시면 됩니다.
순서대로 진행되는 행사라면 **마이크를 넘겨 쓰시는 것**으로 충분합니다.
사회자·연사·질의응답을 각각 따로 잡으면 수량이 금방 늘어납니다.

알려주시면 좋은 것

- ☐ 예상 인원
- ☐ 실내 / 야외
- ☐ 음악 재생 여부 (배경음 / 공연)
- ☐ 음향 콘솔 놓을 자리 (**객석 가운데**)
- ☐ 큐시트 — 순서별 필요 장비
- ☐ 공간 가로 × 세로 × 높이
- ☐ 동시에 말하는 사람 수
- ☐ 연주·밴드 유무
- ☐ **2층·측면** 객석 유무

04 음향 — 큐시트

장비 대수보다 **순서**가 무대를 정합니다.

가장 도움이 되는 자료

큐시트를 주시면 무대 전환이 매끄러워집니다.

마이크는 **「총 몇 개」가 아니라 「언제 몇 개」**가 중요합니다.

앞 팀이 4개, 뒤 팀이 4개를 쓴다면 **4개로도 돌아가긴 합니다.**

다만 그러려면 앞 팀에서 건너서 뒤 팀에 넘기는 **시간이 필요합니다.** 그동안 무대는 비어 있습니다.

처음부터 **8채널로 잡아 두면** 그 시간이 사라집니다.

앞 팀이 내려오는 사이 뒤 팀은 이미 준비된 상태로 올라갑니다.

관객이 기다리지 않는 행사는 대개 여기서 갈립니다.

순서	내용	필요한 것
1	개회사	핸드 마이크 1
2	축하공연 A	핸드 2 · 헤드셋 2 · 음원 재생
3	축하공연 B	핸드 4 · 반주 음원
4	시상식	핸드 2 · 무대 위 모니터

※ **형식은 상관없습니다.** 위처럼 **순서 / 내용 / 필요한 것**만 적혀 있으면 충분합니다.

이렇게 순서별로 정리된 것을 현장에서는 **「테크니컬 라이더」**라고 부릅니다.

받으면 저희가 **채널 구성과 전환 동선**을 미리 짜서 들어갑니다.



마이크를 들고 **스피커보다 앞으로 나가시면** 「빠—」 소리가 납니다.

무대 앞이나 객석 쪽에서 말씀하실 순서가 있으면 미리 알려주세요.

스피커 자리를 그에 맞춰 잡아 두면 생기지 않습니다.

05 조명

트러스가 필요한지에서 값이 갑니다.

촬영이 없으면 상당 부분 덜어낼 수 있습니다.

가장 먼저 정할 것

촬영이 있는지부터 알려주십시오.

조명은 **눈으로 보는 밝기**와 **카메라에 찍히는 밝기**가 다릅니다.

사람 눈은 어두워도 알아서 적응하지만 카메라는 그러지 못합니다.

사진·영상이 남는 행사면 **얼굴을 앞에서 비추는 조명**이 반드시 들어갑니다.

이게 빠지면 무대는 화려한데 **사람 얼굴만 어둡게** 찍힙니다.

반대로 기록이 목적이 아니면 연출 조명을 상당 부분 덜어낼 수 있습니다.

두 번째로 볼 것

천장에 걸 수 있으면 연출이 달라집니다.

조명은 **위에서 내려올 때** 가장 예쁩니다.

무대를 위에서 감싸듯 비추면 인물도 배경도 살아납니다.

바닥에 세운 스탠드로는 그 각도가 나오지 않습니다.

아래 셋 중 **하나만 있어도** 천장에 걸 수 있습니다.

천장 조건	무엇일까요
그리드	천장에 격자로 짜여 있는 구조입니다. 원하는 위치에 자유롭게 걸 수 있어 가장 좋습니다
전동 바턴	천장에서 내려오는 봉입니다. 내려서 달고 다시 올리면 되니 작업이 빠릅니다
고정 바턴	천장에 붙어 있는 봉입니다. 고소작업차나 사다리 로 올라가서 겁니다. 그래도 바닥에서 세우는 것보다 낫습니다

※ 대관처에 **「천장에 조명 걸 수 있나요」** 한마디면 확인됩니다.

천장을 사진으로 한 장 찍어 보내주셔도 저희가 판단합니다.

05 조명 — 종류와 구성

조명은 **종류마다 하는 일이 다릅니다**. 대수보다 조합이 중요합니다.

무엇이 무엇을 할니까

한 종류로 다 되지 않습니다.

종류	하는 일	빠지면
프론트 페이스 라이트	앞에서 얼굴 을 비춥니다	무대는 화려한데 사람 얼굴만 어둡습니다
워시 (WASH)	무대 전체를 고르게 덮습니다	무대에 밝고 어두운 얼룩이 생깁니다
빔 (BEAM)	좁고 강한 빔줄기 로 공간에 선을 그립니다	연출이 밋밋해집니다
스팟 프로파일	한 지점만 잘라서 비춥니다	시상·연설에서 주인공이 살지 않습니다
백라이트	뒤에서 비춰 인물 윤곽 을 띄웁니다	인물이 배경에 묻힙니다
팔로우	움직이는 사람을 따라다닙니다	이동하는 순간 사람이 어두워집니다

※ **무빙라이트**는 위 기능을 하나에 담아 방향까지 바꾸는 조명입니다.
대수를 줄이면서 연출을 넓힐 수 있어 중형 이상 행사에서 많이 씁니다.

규모별 통상 구성 — 예시입니다

행사 규모	대략 이 정도가 들어갑니다
세미나·컨퍼런스 ~300명	프론트 4 + 워시 4 기록에 남는 밝기 확보가 목적입니다. 연출 조명은 거의 안 씁니다
기업 행사·시상식 300~1,000명	프론트 4 + 워시 8 + 빔 8 + 팔로우 1 무대 전환과 시상 순간을 살리려면 팔로우가 한 대는 필요합니다
공연·페스티벌 1,000명 이상	위에 더해 무빙 다수 + 팔로우 2 + 스트로브 곡마다 장면이 바뀌므로 무빙 비중이 크게 올라갑니다

※ 위는 **이해를 돕기 위한 예시**입니다. 실제 대수는 **무대 폭·천장 높이·연출**에 따라 달라집니다.
무대 크기와 행사 성격만 알려주시면 **이 행사에 맞는 구성**으로 잡아 드립니다.

05 조명 — 걸 자리와 전원

천장을 못 쓰는 현장에서 **무엇이 추가되는지**입니다.

셋 다 없으면

걸 자리를 만들어서 가야 합니다.

천장을 못 쓰면 조명 걸 구조를 **바닥에서부터 세웁니다.**

트러스를 짜거나, 높으면 **레이허**가 들어갑니다.

간단한 현장은 **삼각 스탠드·T자 스탠드**로 대신합니다.

어느 쪽이든 **자재와 설치 시간이 함께 붙습니다.**

천장 조건을 미리 알려주시면 **가장 가벼운 방법**으로 잡아 드립니다.

조명과 음향은 전원을 나눕니다.

한 회로에 같이 물리면 조명이 켜지고 꺼질 때 **스피커에서 잡음이 납니다.**

배전반에 **회로가 몇 개** 있는지 알려주시면 저희가 나눠 잡습니다.

알려주시면 좋은 것

- | | |
|--|--------------------------------------|
| ☐ 사진·영상 촬영 유무 | ☐ 무대 가로 × 세로 |
| ☐ 고소작업차 진입 가능 여부 | ☐ 무빙라이트 필요 여부 |
| ☐ 천장 그리드·바턴 유무 | ☐ 기존 시설 조명 상태 |
| ☐ 야외면 주변 가로등·간판 밝기 | ☐ 레이저 등 특수 조명 |

06 특수효과 — 어떤 것들이 있습니까

이름을 아시면 **원하시는 장면을 고르실 수** 있습니다.



콜드스파크

아래에서 솟는 은빛 분수. **불이 아니라 실내에서도** 씁니다



화염

진짜 불입니다. **허가와 안전거리**가 반드시 따라옵니다



CO₂ 제트

흰 기둥이 「팍」 하고 솟습니다. 비트에 맞추기 좋습니다



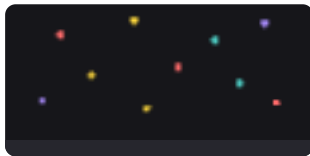
드라이아이스

바닥에 **낮게 깔립니다**. 첫 등장·웨딩에 많이 씁니다



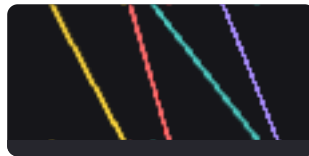
헤이저

열은 연무. **조명 빛줄기를 보이게** 합니다



컨페티

색종이가 쏟아집니다. 피날레의 기본입니다



스트리머

긴 테이프가 **객석까지** 뿔어 나갑니다



레이저

선명한 광선. **어두울수록** 살아납니다

※ 위는 **효과의 모양을 이해하시라고 그린 그림**입니다. 실제 사진은 요청 주시면 보내 드립니다.

이런 장면을 원하시면	이것을 씁니다
개막 · 첫 등장	콜드스파크 · CO ₂ 제트 — 시작 신호 로 가장 잘 읽힙니다
피날레 · 축하	컨페티 · 스트리머 — 객석까지 닿아야 분위기가 완성됩니다
몽환적인 분위기	드라이아이스 · 헤이저 — 바닥에 깔거나 공기를 채웁니다
공연 · 연출	레이저 · 화염 — 어두운 환경 과 허가 가 전제입니다
실내인데 화려하게	콜드스파크 · CO ₂ · 컨페티 — 불을 쓰지 않는 조합 입니다



이름을 모르셔도 괜찮아요. **「이런 느낌이었으면 좋겠다」**만 말씀해 주시면 저희가 **실내에서 되는 것 중에** 골라 드립니다.

06 특수효과

값보다 **허가**가 먼저입니다.

실내 불꽃은 허가부터 확인하십시오.

실내에서 화염·스파크를 쓰면 **소방 신고나 허가**가 필요한 경우가 있습니다.

행사 직전에 막히면 대안을 못 찾습니다.

허가가 어려우면 **무화염 대안**이 있습니다.

콜드스파크·드라이아이스·CO₂ 제트는 같은 인상을 주면서 규제가 덜하고, **준비도 훨씬 수월합니다.**

가장 자주 나는 사고

연무가 화재감지기를 울립니다.

조명 빛줄기를 보이게 하려고 쓰는 **헤이저**와 무대에 깔리는 **포그**는 연기와 성분이 다르지만, **감지기는 구분하지 못합니다.** 리허설 중에 경보가 울리고 스프링클러가 터지면 그날 행사는 거기서 끝납니다.

막을 방법은 하나뿐입니다.

대관처에 미리 알리고 해당 구역 감지기를 잠시 해제받는 것입니다.

당일에는 담당자를 못 찾습니다.

감지기·스프링클러가 어디 붙어 있는지 사진 한 장만 주셔도 저희가 판단합니다.

끝나고 나서

뿌리는 효과는 치우는 일까지 포함입니다.

컨페티·꽃가루·종이테이프는 터지는 순간은 좋지만 **바닥에 그대로 남습니다.** 대관처에 따라 **원상복구를 조건으로 걸거나 별도 청소비를 청구**하는 곳이 있습니다.

쓰실 거면 **철수 시간을 넉넉히** 잡아 두시는 게 좋습니다.

실내 카펫이나 잔디 위라면 치우는 데 생각보다 오래 걸립니다.

알려주면 좋은 것

- | | |
|---------------------------------------|---|
| ☐ 실내 / 야외 | ☐ 원하시는 장면 (터지는·솟는·깔리는) |
| ☐ 천장 높이 | ☐ 스프링클러·감지기 위치 |
| ☐ 대관처 허가 담당 | ☐ 사용 시점 (개막·시상 등) |
| ☐ 감지기 해제 가능 여부 | ☐ 철수 시 원상복구 조건 |

07 중계와 송출

온라인이 붙으면 **확인할 것이 늘어납니다**. 미리 정해 두면 당일에 붙일 일이 없습니다.

현장 인터넷이 되는지부터 확인하십시오.

송출에는 **유선 인터넷**이 필요합니다.

행사장 와이파이의 대개 부족합니다.

유선이 없으면 저희가 **회선을 따로 가져가야** 하고 그 비용이 붙습니다.

대관처에 **"유선 랜 포트 있나요"**만 물어봐 주셔도 됩니다.

알려주시면 좋은 것

- ☐ 유선 인터넷 유무
- ☐ **줌으로 접속하는 연사** 유무
- ☐ 녹화본 납품 필요 여부
- ☐ 동시통역 — 언어 수·인원
- ☐ 송출 플랫폼 (유튜브·줌 등)
- ☐ 카메라 몇 대가 필요한지
- ☐ 자막·다국어 필요 여부
- ☐ 통역 **부스 놓을 자리**

국제 행사라면

동시통역은 세 가지를 정해야 합니다.

정할 것	기준
언어 수	언어 하나가 채널 하나 이고 부스 하나 입니다. 언어가 늘면 부스도 통역사도 그만큼 늘어납니다
리시버 수량	통역을 들으실 인원수만큼 필요합니다. 분실·고장을 감안해 10% 정도 여유 를 둡니다
통역 부스	통역사가 들어가는 방음 부스입니다. 무대가 보이는 자리 에 놓아야 합니다 — 발표자와 화면을 봐야 통역이 됩니다. 장시간이면 언어당 2인 교대 가 기본입니다

※ **AI 통역**도 선택지입니다. 부스와 리시버 없이 **참석자 휴대폰**으로 자막·음성을 받는 방식이라 언어가 여러 개이거나 준비 기간이 짧을 때 유리합니다.

다만 **현장 인터넷 품질**에 그대로 좌우되고, 전문 용어가 많은 학술·의학 세션에서는 **사람 통역과 함께** 쓰시는 편이 안전합니다. 어느 쪽이 맞는지 **세션 성격을 알려주시면** 같이 판단해 드립니다.

※ 리시버는 **입구에서 신분증과 교환해 배포**하시면 회수가 훨씬 수월합니다.



줌으로 들어오는 연사가 있으면 미리 말씀해 주세요.

화면에 띄우는 것뿐 아니라 **그분에게 현장 소리를 되돌려 보내는** 장비가 따로 필요하거든요.

당일에 알면 못 하는 경우가 있습니다.

08

영상 만들어 오실 때

여기만 맞춰 오시면 **현장에서 손볼 일이 없습니다.**

해상도

화면 크기를 픽셀피치로 나누면 됩니다.

가로 $6,000\text{mm} \div 3.9 = 1,538$ 픽셀

세로 $3,000\text{mm} \div 3.9 = 769$ 픽셀

→ 이 화면은 1538×769

이 숫자 «이상»으로만 만들어 오시면 됩니다. 더 크게 만드셔도 괜찮습니다.

저희가 줄여서 넣습니다.

반대로 **작게 만들어 오시면 늘려야 해서 흐려집니다.** 저희가 건적 드릴 때 이 숫자를 함께 알려드립니다.

비율

화면 비율이 안 맞으면 검은 띠가 생깁니다.

LED 화면은 **16:9가 아닌 경우가 많습니다.** 캐비닛을 이어 붙여 만들기 때문입니다.

16:9로 만든 영상을 가로로 긴 화면에 넣으면 위아래가 남거나 양옆이 잘립니다.

가장자리에 중요한 글씨나 로고를 두지 마십시오. 안쪽으로 여유를 두시면 어떤 비율이든 안전합니다.

파일

MP4로 주시면 가장 안전합니다.

항목	권장	이유
포맷	MP4 (H.264)	어떤 장비에서도 재생됩니다
프레임	30 또는 60 fps	24fps는 화면에서 끊겨 보일 수 있습니다
비트레이트	20~50 Mbps	낮으면 어두운 장면이 뭉개집니다
색상	Rec.709	다른 색공간은 현장에서 색이 틀어집니다

※ 파워포인트를 직접 띄우실 거면 **노트북과 어댑터를 함께** 가져와 주십시오.

폰트가 깨지는 일이 가장 잦습니다.

※ 영상에 **소리가 들어 있는지** 미리 알려주십시오.

※ **파일을 먼저 보내 주시면** 저희가 재생해 보고 문제가 있으면 알려드립니다.

09 현장 공통 — 전기 · 반입 · 바닥

파트와 상관없이 **모든 건적에 영향을 주는 세 가지**입니다.

전기

현장 전기로 되면 발전차가 필요 없습니다.

현장 배전반으로 충분하면 발전차가 필요 없습니다.

발전차는 **차량·연료·기사**가 한 세트로 붙는 항목이라 단일 항목으로는 가장 큼니다.

대관처에 **“쓸 수 있는 전기가 몇 kW인가요?”**와 **“배전반이 어디 있나요?”**를 물어봐 주십시오.

배전반 사진 한 장이면 저희가 판단합니다.

반입

트럭이 어디까지 들어가는지가 인건비를 정합니다.

짐을 **손으로 옮기는 거리**가 곧 인건비입니다.

트럭이 문 앞까지 가면 몇 명으로 끝나고, 주차장에 대고 200m를 밀고 들어가면 인원이 배로 듭니다.

재 주셔야 할 것	왜 필요합니까
진입로 최대 높이	● 가장 자주 걸립니다. 지하주차장 입구뿐 아니라 진입로 전체에서 가장 낮은 지점을 봐야 합니다. 육교·간판·가로수·주차 차단기 — 한 군데만 낮아도 트럭이 못 들어갑니다. 2.3m 이하면 큰 차가 진입 불가라 작은 차로 여러 번 나눠야 합니다
화물용 엘리베이터	층수가 있는 건물이면 화물 전용이 따로 있는지 가림길입니다. 사람용만 있으면 긴 자재가 안 들어가 계단으로 올려야 합니다. 있으시면 내부 크기와 적재 하중까지 알려주십시오
동선 보장	건물에 따라 엘리베이터 내부·복도 벽·바닥을 덮고 작업하도록 요구합니다. 자재도 시간도 들어가는 별도 작업이라, 대관 조건에 있는지 미리 확인해 주시면 좋습니다

바닥과 시간

바닥이 평평하지 않으면 보강이 불습니다.

잔디·마사토·경사진 바닥에는 구조물을 그냥 세울 수 없어 **받침과 수평 작업**이 들어갑니다.

실내 평지라면 그 과정이 필요 없습니다.

작업 가능한 시간대도 값에 들어갑니다.

영업 중인 건물이라 야간에만 들어갈 수 있으면 야간 할증이 붙습니다.

“몇 시부터 몇 시까지 작업 가능한가요?”를 대관처에 확인해 주십시오.

10 한 장 체크리스트

이것만 채워서 보내 주시면 **정확한 견적이 빨리 나옵니다.**

항목	적어 주실 것
행사	행사명 / 날짜 / 장소 / 실내·야외 / 예상 인원
일정	설치 가능 시각 · 행사 시각 · 철수 시각 (앞뒤로 여유가 있으면 비용이 달라집니다)
파트	LED · 무대 · 음향 · 조명 · 특효 · 중계 · 목공 · 그래픽 중 필요한 것
전기	배전반 위치와 가용 kW (모르시면 배전반 사진)
반입	트럭 접근 지점 / 진입로 최대 높이 / 화물용 엘리베이터 (크기·하중) / 층수 / 동선 보양 요구 여부
바닥	실내 평지 · 잔디 · 마사토 · 경사 / 보양·방염 의무 여부
무대	가로 × 세로 × 높이 / 계단 개수와 위치 / 옆마감·앞마감 자재
안전	구조물이 4m를 넘는지 / 관람객이 1,000명을 넘는지 (서류 일정이 여기서 시작됩니다)
화면	필요한 높이 / 화면 뒤 공간 (1m 이상?) / 관객이 보는 거리
영상	준비된 파일 유무 / PPT 여부 / 줌 연사 유무
사진	무대 자리 · 배전반 · 출입구 · 천장 (휴대폰 사진이면 충분합니다)
예산	말씀 주시면 그 안에서 맞춰 드립니다 (안 알려주시면 저희가 넉넉히 잡습니다)

마지막으로

예산은 알려주시는 편이 유리합니다.

“예산을 말하면 거기에 맞춰 비싸게 부를 것”이라고 걱정하시는 분이 많습니다.

저희는 반대로 봅니다.

예산을 알면 그 안에서 무엇을 살리고 무엇을 뺄지 함께 정할 수 있습니다.

모르면 저희도 안전하게 전부 넣어서 드릴 수밖에 없고, 그러면 필요 없는 것까지 실린 견적이 나옵니다.

정해진 예산이 있으시다면, 저희가 다시 짜서 돌려드립니다.

금액을 주시면 **저희 내부에서 먼저 회의를 합니다.** 그 예산 안에서 **이 행사에 꼭 있어야 하는 것**과 **없어도 되는 것**을 나누고, 덜어낸 자리를 **가장 중요한 곳에 다시 실어** 구성을 새로 짭니다.

그리고 그 안을 **역으로 제안드립니다.**

「이 예산으로는 어렵습니다」로 끝내지 않습니다.

주어진 조건에서 만들 수 있는 가장 좋은 무대가 무엇인지 저희가 먼저 그려 본 뒤에 말씀드립니다.

그래야 저희도, 고객님의 만족합니다.

더 보실 곳

이 안내서는 **고르실 때 필요한 것만** 담았습니다. 사례와 사진은 블로그에 있습니다.

SYSTEM

행사 시스템, 한 번에 보기

LED · 조명 · 음향 · 무대 · 전식이 한 현장에서 어떻게 맞물리는지 정리했습니다.

[누르면 이동합니다 →](#)

3D

3D 조감도로 미리 보기

세우기 전에 화면으로 먼저 봅니다. 당일에 「생각과 다르다」가 나오지 않는 이유입니다.

[누르면 이동합니다 →](#)

GUIDE

행사 진행 단계와 준비 팁

문의부터 철수까지 어떤 순서로 흘러가는지, 각 단계에서 무엇을 정해야 하는지.

[누르면 이동합니다 →](#)

CASE

청와대 영빈관 미디어파사드

건물 자체를 화면으로 쓴 사례입니다.

[누르면 이동합니다 →](#)

LED

투명 LED 활용법

유리에 붙여도 시야를 가리지 않는 화면입니다.

[누르면 이동합니다 →](#)

POPUP

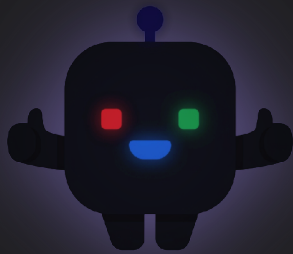
LG전자 팝업 갤러리

브랜드 팝업에서 화면과 공간을 함께 짠 사례입니다.

[누르면 이동합니다 →](#)



찾으시는 사례가 없으면 **말씀만 해 주세요**. 비슷한 규모·성격의 현장 사진을 **따로 정리해서** 보내 드립니다.



필요한 것만 실어 갑니다.

현장에서 쓰지 않을 장비를 싣고 가는 일은 **서로에게 부담**입니다.

정확히 필요한 만큼만 준비하면 현장이 단출해지고,

그만큼 다른 곳에 쓰실 수 있습니다.

궁금하신 점은 편하게 물어봐 주십시오.

“이것이 꼭 필요한가요”라는 질문을 저희는 반깁니다.

**“고객님의 만족이
저희의 만족입니다.”**



VIEW MEDIA

주식회사 뷰미디어 · VIEW-MEDIA Co., Ltd.

서울 마포구 와우산로 117 지하1층

경기 김포시 김포한강4로 278번길 99 가동

1644-4262

viewmedia@view-media.kr

Everything About Visualization