

GRAND MA 2

실전활용법 - 1



글.
강우빈 KB아트홀 조명감독

연재에 앞서

MA LIGHTING 사의 GRAND MA 콘솔 시리즈는 아마 한국에서 가장 사랑받는 콘솔 중 하나일 것입니다. 특유의 직관적인 방식과 다양한 사용방법으로 인해 장르에 국한되지 않고 많은 유저들이 이용하고 있습니다. 지금부터 연재해드릴 내용은 콘솔을 현장에서 활용할 때의 방법과 다양한 팁들에 관해 연재하고자 합니다. GRAND MA 2 콘솔의 가장 중요한 철학 중의 하나는 하나의 기능을 구현하는데 있어 다양한 방법이 존재한다는 것입니다. 가령, 디머를 켤 때 디머 휠(Dimmer WHEEL)로 올리는 방법, 엔코더(ENCORDER)를 돌려서 켜는 방법, 엔코더를 누를 때 나오는 계산기(CALCULATOR)로 입력하는 방법, 콘솔 키패드(KEYPAD)로 입력하는 방법 등이 있습니다. 하나의 기능을 구현하는데 여러 가지 방법이 있고, 어떤 방법을 사용할지는 유저마다 다르다는 것입니다. 따라서 연재에서 제시할 방법들이 공식적이고 절대적인 방법은 아닐 수 있으며, 다른 의견이 있을 수 있습니다. 또한 짧은 지면을 통하여 콘솔의 모든 기능을 설명할 수 없기 때문에 일부 기능이나 설명을 생략하고 넘어갈 수 있음을 알려드립니다.

콘솔 자체의 매뉴얼이나 기능적으로 자세히 알고 싶으신 분들은 MA LIGHTING 사의 공식 홈페이지(www.malightng.com), 공식 에이전시(www.hansamsystem.com)로 문의하시면 될 것 같습니다.

앞으로 연재할 내용은

- ① 콘솔 실전활용하기-기본편
- ② 콘솔 실전활용하기-응용편

콘솔 실전활용하기-기본편 부분은 다음과 같이 구성될 예정입니다.

기본편에서는 기본 세팅 후에 실제로 조명기를 움직이는 법 등을 구현하는 것이 목적입니다. 응용편에서는 매크로, 플러그인 등을 이용하여 편리하고 빠르게 콘솔을 이용하는 법 등을 다룰 예정입니다.

콘솔 실전 활용하기 - 기본편 목차

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. 외관, 하드웨어 구성, 콘솔 size와 부속기기들 | 2. 조명기 Patch 하기, autocrat를 이용한 Preset 구성하기 |
| 3. EXECUTOR를 활용하여 CUE 만들기, 창 구성하기 | 4. CUE 편집하기, MIB 기본활용 |
| 5. EFFECT, LAYOUT 기본활용 | 6. 나만의 EFFECT 만들기 |

등의 순서로 이루어질 예정입니다. 콘솔 외관구성에 대하여 알아보기 전에 간단한 역사에 대해 알아보겠습니다.

GRAND MA 1 시리즈를 사용하셨던 유저분들도 많을 것이라 생각됩니다. GRAND MA 1과 GRAND MA 2는 기능부터 인터페이스 까지 확연히 달라졌으며, 여기에서는 GRAND MA 2에 대해서만 다루겠습니다.

GRAND MA 1 시리즈 (FULL 사이즈)

당시에 획기적이었던 터치스크린 도입과 직관적인 인터페이스로 많은 사랑을 받았습니다. 현재는 공식적으로 단종된 모델입니다.



GRAND MA 2 콘솔 구성

이제 본격적으로 GRAND MA 2의 외관과 물리적인 특성을 알아보겠습니다. 예시) GRAND MA 2 FULL SIZE



총 4개의 멀티터치스크린과 2개의 외부모니터로 구성되어 있습니다. 2개의 외부모니터는 터치 모니터로도 활용가능 합니다. 기본적인 컨셉 및 인터페이스는 전작인 GRAND MA 1와 비슷하다고도 볼 수 있지만 실제 기능들에 있어서는 많이 달라졌습니다. GRAND MA 1에서 불필요한 기능이 병합되거나 나누어지는 등 하드웨어뿐만 아니라 소프트웨어도 대폭 변화하였습니다.

콘솔제원

- 부속 제품인 NPU(Networks Process Unit)과 사용 시 65,536개 파라미터 사용가능.
- 8,192개의 HTP/LTP 파라미터 사용가능
- 6개의 DMX OUTPUT
- 1개의 COMMAND 스크린과 3개의 15.4인치 터치스크린 사용가능
- 2개의 외부모니터 단자(터치모니터 연결 시 터치 모니터로도 이용가능)
- UPS(uninterrupted power supply = 무정전전원장치) 장착

GRAND MA 2 콘솔의 다양한 SIZE와 부속기들

GRAND MA 2는 유저의 편의성과 사양에 따라 다양한 SIZE의 콘솔을 제공합니다. 각각의 SIZE마다 제공하는 파라미터 수와 기능이 조금씩 다르며 사용자가 처한 상황에 맞는 장비를 사용하면 됩니다. 본 연재에서는 콘솔에 해당하는 부속기기만 다루었으며 NPU, VPU, RPU, NODE 등의 네트워크, 영상관련 부속장비는 다루지 않았습니다. 더 많은 부속기기에 대한 정보와 사용법에 대해서 궁금하시다면 공식 홈페이지(www.malighting.com)에서 확인해보시면 됩니다.

GRAND MA 2 (LIGHT SIZE)

가장 많이 볼 수 있는 사이즈일 것입니다. 크기와 가성비가 가장 좋아 많은 유저분들께서 사용하고 있는 모델입니다.



콘솔제원

- 부속 제품인 NPU(Networks Process Unit)와 사용 시 65,536개 파라미터 사용가능.
- 4096개의 HTP/LTP 파라미터 사용가능 / 6개의 DMX OUTPUT
- 1개의 COMMAND 스크린과 2개의 15.4인치 터치스크린 사용가능
- 2개의 외부모니터 단자(터치모니터 연결 시 터치모니터로도 이용가능)
- UPS(uninterrupted power supply = 무정전전원장치) 장착

GRAND MA 2 (ULTRA-LIGHT SIZE)



제원

- * 특징 3번 스크린과 Dimmer Wheel이 없습니다.
- 부속 제품인 NPU(Networks Process Unit)과 사용 시 65,536개 파라미터 사용가능.
- 4096개의 HTP/LTP 파라미터 사용가능 / 6개의 DMX OUTPUT
- 1개의 COMMAND 스크린과 2개의 15.4인치 터치스크린 사용가능
- 2개의 외부모니터 단자(터치모니터 연결 시 터치모니터로도 이용가능)
- UPS(uninterrupted power supply = 무정전전원장치) 장착

MA ONPC COMMAND WING



MA ONPC COMMAND WING(FRONT PANEL)



MA ONPC COMMAND WING (REAR PANEL)

그 자체만으로는 사용할 수 없고 MA ONPC가 설치된 노트북(혹은 컴퓨터)과 활용할 수 있습니다. 말 그대로 MA ONPC를 효과적으로 사용할 수 있도록 해주는 기능을 합니다. 따라서 키 배열이 콘솔과는 다릅니다. MA ONPC의 키 배열과 같습니다. 1개의 DMX INPUT단자와 2개의 DMX OUT 단자가 있습니다.

GRAND MA 2 FADER WING

REAR PANEL에 MA LINK단자를 이용하여 연결할 수 있는 WING. FADER와 버튼이 더 필요할 때 활용할 수 있습니다.



MA ONPC FADER WING

ONPC COMMAND WING과 더불어 사용할 수 있는 FADER WING입니다. FADER와 BUTTON이 부족한 COMMAND WING에 부착하여 사용합니다.



콘솔 구성

GRAND MA2 콘솔은 다양한 기능의 버튼들이 존재하고 부르는 명칭도 유저마다 제각각입니다. 원활한 소통을 위해 기본적으로 매뉴얼에 있는 이름을 우선으로 하겠습니다. 그리고 앞으로 연재 시 지금 제시하는 이름들로 부르겠습니다. 예를 들면 가장 많이 부르는 것이 스크린 번호입니다. 이를 유의하시어 봐주시면 되겠습니다.

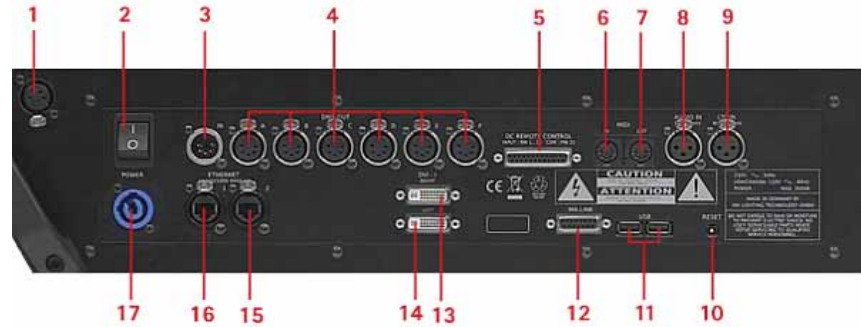
앞면 구성(FRONT PANEL)

앞면 구성에 대하여 살펴보겠습니다.



- ① **Screen 4 (full-size)** FULL 사이즈의 콘솔에 제공되는 스크린이며 LIGHT 사이즈와 Ultra-Light에서는 없는 창입니다. 약어로 4번창이라고 부릅니다. 15.4인치 터치스크린입니다.
- ② **Screen 3 (light & full-size)** LIGHT 사이즈에서는 3번창까지 존재합니다.
- ③ **Screen 2** 약어로 2번창이라고 합니다. 밑에 존재하는 4개의 속성 엔코더와 함께 사용할 수 있습니다.
- ④ **View Buttons** 자주 쓰는 스크린(=창)의 구성내용을 저장하여 불러올 수 있는 버튼으로써 일종의 스크린 샷역할이라고 할 수 있습니다. 창의 내용을 바꾸어 업데이트 하고 싶다면, 반드시 다시 저장해주어야 합니다.
- ⑤ **Power Key** 콘솔 전원을 ON/OFF 할 수 있는 키입니다. 길게 누르면 강제로 종료할 수도 있습니다.
- ⑥ **Menu Keys** TOOLS, SET UP, BACK UP, HELP키로 구성되어 있으며 가장 기본적인 메뉴를 열 수 있는 키들입니다.
- ⑦ **Attribute Encoders** 조명기의 속성을 조절할 수 있는 속성 엔코더입니다. 조명기별로 구성되어있는 디머, 포지션, 고보, 빔, 포커스 등의 값을 조절하는 엔코더입니다. 엔코더를 클릭하여 수치 값으로도 입력할 수 있습니다.
- ⑧ **Grand Master** GRAND MASTER 페이더 입니다. B.O(BLACK OUT) 키와 더불어 갑자기 조명이 작동되지 않는다면 반드시 먼저 확인해야 하는 키입니다.
- ⑨ **Dimmer Wheel** 디머 휠로써 디머의 수치값을 휠로 조절할 수 있습니다.
- ⑩ **Trackball** 트랙볼로써 마우스모드를 사용할 때 사용합니다. 또한 설정에 따라 엔코더나 9번의 휠로도 사용가능합니다. 예를 들면 PAN/TILT는 보통 7번의 속성 엔코더로 조절하지만 트랙볼로 조절할 수도 있습니다.
- ⑪ **Command Area** COMMAND 명령을 내릴 수 있는 영역으로써 수치값을 입력할 수 있는 숫자 키패드와 용도별로 명령을 내릴 수 있는 키들이 위치해 있습니다.
- ⑫ **Keyboard (inside)** GRAND MA 2 콘솔은 자체적으로 키보드가 내장되어 있습니다. 큐의 이름을 바꾸거나 각종 COMMAND 명령의 보조로써 사용합니다.
- ⑬ **X-Buttons** 총 20개의 버튼으로 이루어져 있으며 용도에 따라 USER, EXECUTOR 버튼으로도 사용할 수 있습니다. USER 버튼으로 이용 시 40개까지 사용가능 합니다.
- ⑭ **Screen 1 Command Screen** COMMAND 버튼과 함께 활용할 수 있는 스크린으로써 1번창이라고 부릅니다. 용도에 따라 자주 쓰는 프리셋을 넣어서 사용할 수 있습니다.
- ⑮ **100mm Fader** 메인 큐 FADER로써 GO +, GO -, PAUSE 등을 사용할 수 있는 마스터 페이더 입니다. 큐 페이더를 만들 때 꼭 SELECT를 하고 메모리를 해야 합니다.
- ⑯ **Button Executors** FULL SIZE 기준 30개의 빈 버튼으로써 필요한 기능들을 넣어서 활용할 수 있습니다.
- ⑰ **Fader Executors** FULL SIZE 기준 30개의 빈 페이더로써 필요한 기능들을 넣어서 활용할 수 있습니다.
- ⑱ **Screen Encoders** 스크린마다 우측에 달려있는(1번창 제외) 엔코더로써 누르면 해당 창의 선택돼 있는 메뉴를 열 수 있고, 누른 채로 돌리면 창 안에서 이동할 수 있습니다.

뒷면구성(REAR PANEL)



① **Desk Lamp** 램프 스탠드를 끼우는 곳 입니다.

* TIP.MA 키 + NUMBER 1 (동시에 누르면서) +, -를 누르면 LED 밝기를 조절할 수 있습니다. LED를 FULL로 켜면 밝지만 발열이 조금 있습니다. 따라서 밝기를 줄여서 사용하는 것이 좋습니다.

② **Power Switch** 콘솔 파워 스위치입니다. FRONT PANEL에 전원 ON/OFF 버튼을 눌렀는데도 전원이 들어오지 않는다면 이 스위치가 켜져 있는 지 확인해야 합니다.

③ **DMX In Female** 1개의 DMX INPUT 단자 입니다.

④ **6x DMX Out A - F Male** 6개의 DMX OUTPUT 단자 입니다.

⑤ **DC Remote Control** MA와 호환되지 않는 각종 기기들을 연결할 때 씁니다.

⑥ **MIDI In** MIDI 신호 INPUT 입니다. MIDI 신호를 받을 수 있고 런치패드 같은 미디관련 기기를 연결하여 사용할 수 있습니다.

⑦ **MIDI Out** MIDI 신호 OUTPUT입니다. MIDI 신호를 받을 수 있고 런치패드 같은 미디관련 기기를 연결하여 사용할 수 있습니다.

⑧ **LTC / SMPTE In** 타임코드 소스를 받아서 사용할 수 있는 LTC/SMPTE INPUT 단자입니다.

⑨ **Audio In** 음향신호를 받을 때 씁니다. SOUND INPUT 기능을 활용하여 음향소스를 받아서 조명이 반응하게 할 수 있습니다.

⑩ **Reset Button** 공장초기화 버튼입니다. 강제 리셋이 안될 때 사용할 수 있습니다.

⑪ **USB** 2개의 2.0 USB 포트입니다.

⑫ **MA-Link** FADER WING (ONPC COMMAND WING 과는 다릅니다. 뒷면에서 소개할 예정입니다)을 연결할 때 쓰이는 링크 케이블 단자 입니다.

⑬ **DVI Right** DVI OUTPUT 우측모니터(5번 스크린으로 부릅니다.) 단자입니다. 터치 모니터가 있다면 터치스크린으로 사용할 수도 있습니다.

⑭ **DVI Left** DVI OUTPUT 좌측모니터(6번 스크린으로 부릅니다.) 단자입니다. 터치모니터가 있다면 터치스크린으로 사용할 수도 있습니다.

⑮ **Ethernet 2 (= eth1)** 이더넷 포트 2번입니다(=ARTNET)

⑯ **Ethernet 1 (= eth0)** 이더넷 포트입니다.

⑰ **PowerCon Connector** 전원을 공급하는 파워콘을 연결하는 단자입니다.

마무리

GRAND MA 2 콘솔에 대한 기본 제원과 하드웨어 키에 대한 설명을 하였습니다.

다음 시간에는 본격적으로 콘솔을 켜고 셋업메뉴를 설정하고 조명기를 패치를 해보겠습니다. 아무쪼록 현장에 계시는 감독님들이 실제로 콘솔을 운영하는 데에 도움이 되었으면 합니다. 🎬