

GRAND MA 2

실전활용법 - 2

- AutoCreate를 활용하여 Preset 구성하기 ①

글.
강우빈 KB아트홀 조명감독



들어가기에 앞서

GRAND MA 2 버전은 3.2.2.16 버전으로 실행합니다. (현재는 3.3.2.2 버전이 최신입니다.) 지면의 특성 상 실제 콘솔의 사진을 촬영하며 진행하기에는 무리가 있다고 판단이 되었습니다. 따라서 본 연재는 GRAND MA2 ONPC(3.2.2.16 ver) GRAND MA 3D(3.2.2.16 ver)으로 진행됩니다.

**** ONPC와 CONSOLE의 차이점?**

거의 대부분의 조명콘솔의 제작사는 ONPC(OFFLINE) 프로그램을 제공하고 있습니다. 가상환경(PC)에서 다룰 수 있으며 데이터를 입력하고 저장하여 실제 콘솔에서도 활용할 수 있습니다. MA의 경우에도 마찬가지이며 DMX 신호를 PC에서 받을 수 있게 해주는 MA NODE, MA COMMAND WING 등을 활용하면 콘솔처럼 사용할 수 있습니다. 그러나 콘솔에 비해 데이터를 유지시켜주는 안정성은 상대적으로 떨어질 수 있으며 PC 환경에 따라 데이터 처리 능력이 차이가 날 수 있습니다. ONPC와 콘솔은 근본적으로 같습니 다만, 실행방법에 있어서 조금의 차이는 있습니다. 예를 들면, ONPC와 콘솔은 키 배열이 약간 다릅니다. ONPC COMMAND WING 같은 경우에는 단어 뜻 그대로 ONPC의 조작을 수월하게 해주는 키패드의 의미를 가지고 있습니다. 따라서 COMMAND WING은 ONPC의 키 배열을 따릅니다. 콘솔과의 차이는 나오는 대로 설명 드리겠습니다.

본 연재의 목적은 단순한 메뉴얼 번역이 아닌 연재를 보시는 감독님들께서 실제로 진행해보고 연습해볼 수 있는 것에 목적이 있습니다. 따라서 본 연재를 들어가기 전에 사전 세팅 작업을 진행할 필요가 있겠습니다.

본 연재를 보면서 번역오류, 기능 상 설정오류, 개선점 제안, 진행을 했음에도 기능이 잘 구현되지 않거나 의문점이 있으신 경우에 kwb0323@naver.com으로 문의 주시면 소통할 수 있도록 하겠습니다. 또한 한국공식에이전시(www.hansamsystem.com)으로 문의하셔도 되겠습니다.

사전세팅순서

사전 세팅은 다음과 같은 과정으로 진행됩니다.

1. MA LIGHTING 홈페이지에서 GRAND MA 2 ONPC, GRAND MA 3D 다운로드 하기
2. PC에 파일 설치하기
3. MA ONPC와 MA 3D 실행 후 연결하기, 3D 가상무대 만들기

의 순서로 진행됩니다.

공식홈페이지 들어가기

www.malighting.com 홈페이지에 접속합니다.



 공식홈페이지에는 다음과 같은 자료들이 있습니다.

Tip

- 가장 최신화된 버전의 소프트웨어를 다운로드 하여 기기들에 업데이트 할 수 있습니다.
- MA LIGHTING에서 제공하는 기기들의 매뉴얼을 검색하거나 내려받을 수 있습니다.
- 최신화된 라이브러리를 검색하여 다운로드 할 수 있습니다.
- 콘솔 트레이닝 동영상을 볼 수 있습니다. (영어, 독일어)
- 콘솔 교육일정을 잡거나 검색할 수 있습니다.
- MA LIGHTING 본사에서 판매하는 기념품을 구매할 수 있습니다. (MA 로고가 새겨진 티셔츠, 가방, 언더웨어 등등)
- 수시로 방문하시어 최신화된 자료 및 정보들을 보시는 것이 좋습니다.

GRAND MA 2 ONPC, MA 3D 다운받기

1. 홈페이지 메뉴 중에 두 번째 탭에 있는 support + Downloads에 들어갑니다.
2. GRAND MA ONPC TAB, MA 3D TAB을 클릭합니다.
3. 클릭하면 파일이 열리고 버전별로 다운로드 할 수 있습니다. 현재 버전이 3.3.2.2이니 Old Files +를 클릭하여 3.2.2.16 버전을 찾아 다운로드합니다.



PC에 ONPC, 3D 설치하기



다운로드 한 파일을 [관리자권한]으로 설치합니다.



설치된 파일을 각각 더블클릭하여 실행합니다.

PC에 ONPC, 3D 설치하기

ONPC 실행하기



MA ONPC의 실행 모습

실행 시 주의사항

Tip 여기서 주의할 점은 I agree를 눌러야 실행됩니다. 환경에 따라 I agree가 클릭이 되지 않는 경우도 있습니다. 이 경우는 위의 약관 스크롤을 내리지 않았기 때문입니다. 반드시 약관 내용의 스크롤을 내려주세요! I agree를 누를 수 있습니다. 밑의 서브파티 소프트웨어를 포함하는 탭은 체크해주는 것이 좋습니다.

ONPC 모습 살펴보기

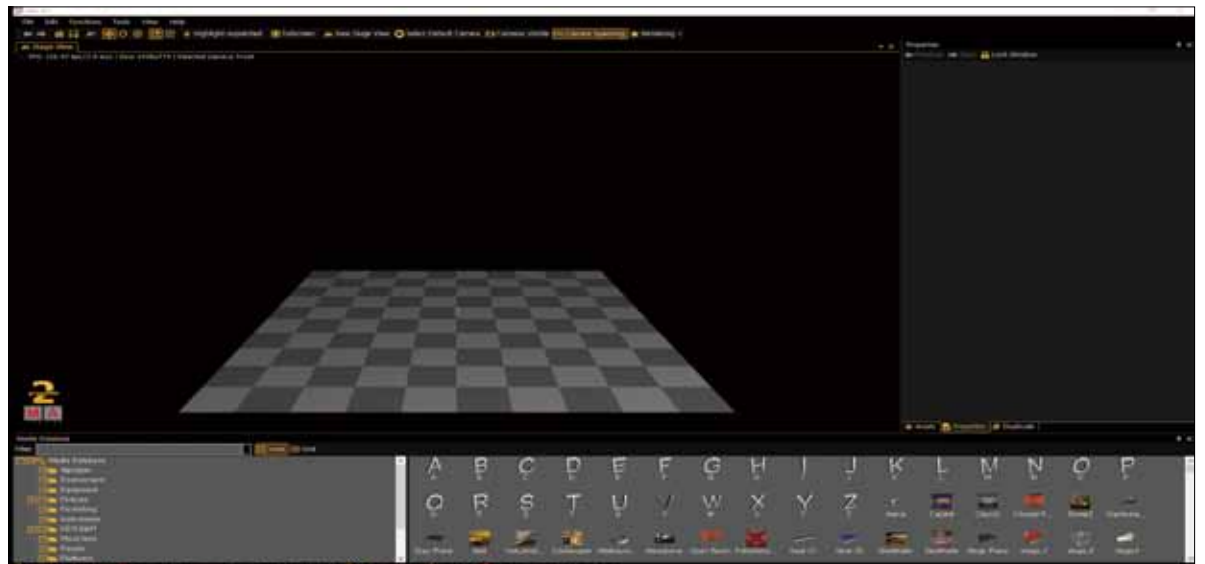
지난 시간에 살펴보았던 콘솔의 외관의 모습과 본질적으로 같습니다. 단 키 배열이 약간씩 다르고, 콘솔에 있는 스크린들, 페이더, 마스터 섹션 등이 소프트 키로 표현되어 있습니다. 여건이 되신다면 실제 콘솔과 비교해보면서 하나씩 클릭해보시면 이해가 되실 것입니다.



ONPC 외관모습

MA 3D의 실행하기

MA Lighting은 자체 3D 프로그램을 제공하고 있습니다. Avolite, Martin 등 콘솔을 제작하는 많은 회사들이 콘솔과 자체 3D 소프트웨어를 제공하고 있습니다. 이는 가상환경에서 시뮬레이션 하는 작업이 그만큼 중요해졌다는 것 입니다. MA 3D는 GRAND MA2 콘솔과 연동되며 다른 콘솔 가상 PC와는 연결되지 않습니다. MA의 Stage 창과도 연동하여 사용할 수 있습니다. 이 연재에서 3D를 다루는 이유는 3D로 실행되는 화면을 확인하기 위함입니다.



3D 실행

MA ONPC와 MA 3D 연결하기

지금의 환경은 1대의 PC 안에서 ONPC와 3D를 연결하는 것에 대한 설명입니다. 콘솔에서는 콘솔 + 3D용 PC를 LAN선을 이용하여 연결해야 합니다. 콘솔에서 연습하시려는 감독님들도 많을 것이기 때문에 2가지 방법을 같이 설명 드리겠습니다

<1대의 PC에서 ONPC + 3D 연결하기>

※ 3D만을 구현할 모니터가 한 대가 더 있다면 작업하기가 더 수월할 것입니다.

1. **Setup** → **MA Network Control** 에 들어가서 Station IP를 127.0.0.1로 바꾸어줍니다.



2. 좌측 하단의 Create Session을 눌러 Network 방을 만들어 줍니다.



※ IP 설정을 바꾸어줬으면 프로그램을 재시작 해야 합니다. 그래야 바뀐 IP가 적용됩니다. 우측 상단의 Standardalone이 Master 1로 바뀌었다면 된 것입니다.

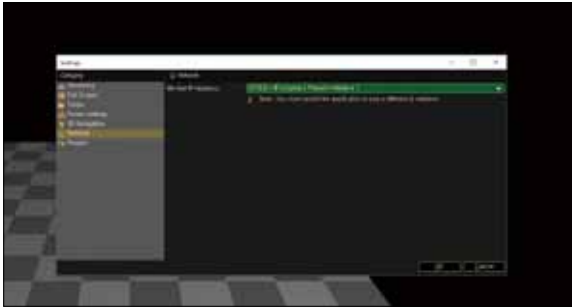


3. MA 3D의 Network IP를 같게 맞추어줍니다.



※ IP 설정을 바꾸어줬으면 프로그램을 재시작 해야 합니다. 그래야 바뀐 IP가 적용됩니다.

File - Settings - Network - IP를 127.0.0.1로 맞추어줍니다.

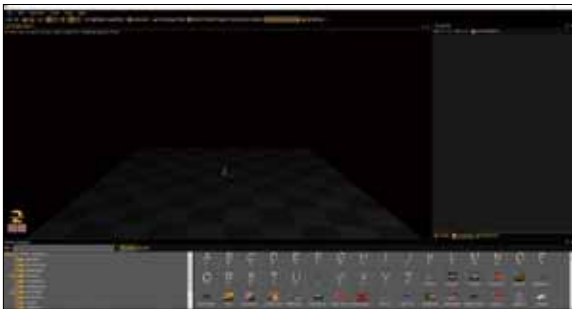


4. ONPC에서 **Setup** → **MA Network Configuration** 으로 들어가서 IP를 확인해줍니다.

우측 하단의 Add Present를 누르면 다음과 같이 나타납니다. Session Number를 마우스 우클릭하여 Yes로 바꾸어줍니다. 콘솔의 경우에는 각 스크린 창의 아래에 있는 속성 엔코더를 클릭합니다. 아래 사진과 같이 초록색으로 바뀐다면 연결이 된 것입니다.



5. 연결 신호가 들어와서 3D 화면이 연결되면 화면이 어두워집니다. 아래 사진과 같이 된다면 연결이 된 것입니다.



<콘솔과 PC(3D) 연결하는 법>

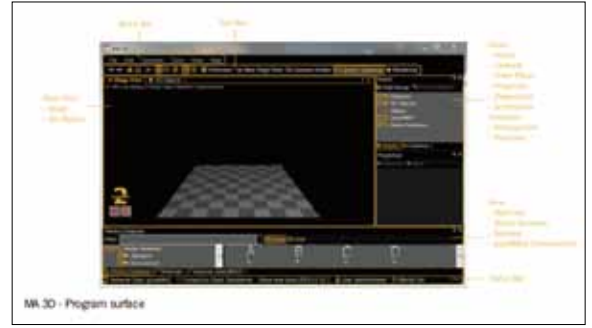


※ 이전의 방법과 다른 점은 IP 설정방법입니다. 콘솔의 경우에는 콘솔마다 다르지만 192.168.100.28 이런 식으로 설정되어 있을 것입니다.

1. 콘솔과 PC를 LAN선으로 연결합니다.
2. 콘솔과 연결하려는 PC의 이더넷 IP를(PC 제어판-NETWORK 설정-TCP/IPv 4) 수동으로 바꾼 뒤 콘솔과 IP앞 3자리를 맞추고 마지막 한 자리를 다르게 설정해줍니다.

MA 3D 가상무대 만들기

홈페이지 매뉴얼 상에 나와 있는 MA 3D 메뉴 설명입니다. 이 글을 보고 계시는 감독님들께서는 무대조명 전용 시뮬레이션 소프트웨어인 WISYWIG이나 LIGHTCONVERSE를 사용하시는 분들도 있을 겁니다. MA 3D에 대한 활용법은 짧게 메뉴 설명만 하고 넘어가겠습니다. 기초 단계에서는 콘솔과 연결에 중점을 두는 것을 목표로 하겠습니다. 연재 중에 문의나 요구가 있으면 따로 한 번 다루겠습니다.



<3D 메뉴들에 관한 설명>

Menu Bar - 프로그램에서 가장 각종 메뉴를 다루는 곳입니다.

Tool Bar - 메뉴 바에 따라오는 자주 활용하는 메뉴들을 꺼내어 위치시킬 수 있습니다.

Views - 추가적으로 View를 보여주는 곳입니다. 보통 이 곳에서 사이즈, 오브젝트의 이동 등을 할 수 있습니다.

Main Viwes - 오브젝트를 실질적으로 보이는 하는 창입니다.

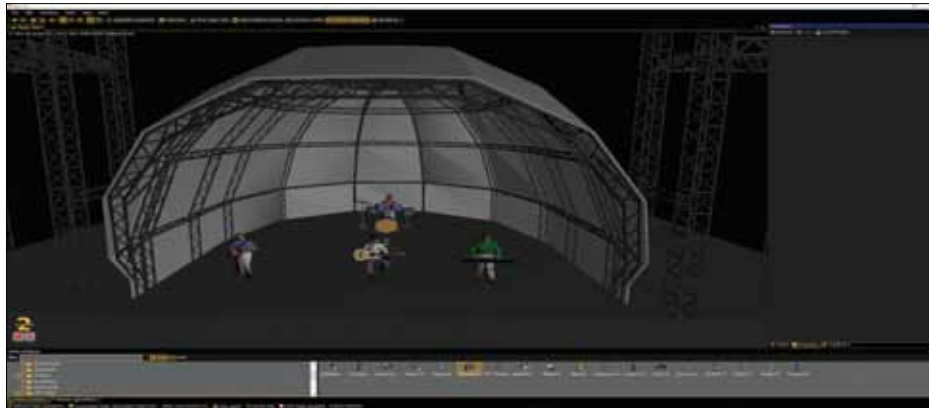
Status Bar - 콘솔과 연결이 되었는지, 로그인 된 유저에 대한 정보 등 각종 상태에 대한 정보를 볼 수 있는 곳 입니다.

※ MA 3D 권장 사양

기존 무대조명 시뮬레이션 소프트웨어들과 사용법이 거의 같습니다. MA 3D의 장점은 프로그램이 가볍고 GRAND MA2 콘솔과 연동됩니다. 또한 MA2 콘솔의 STAGE 창과도 연계가 됩니다. 따라서 콘솔 상에서 오브젝트를 세팅하고 움직이기 매우 쉽습니다. 단점은 프로그램이 가볍기 때문에 빛의 느낌이나 컬러의 표현력이 조금은 떨어진다는 것입니다.

	Minimum	Recommended
Operating system	Windows® 7	
	Windows® 8	
	Windows® 8.1	
	Windows® 10	
	all with admin rights	
processor	Dual Core 2.4 gigahertz (GHz)	Intel i7
	CPU or faster with support SSE2	
RAM	2 gigabyte (GB)	8 GB
hard disk	32 GB available space	type SSD
graphic card	3D with hardware acceleration and 1024 MB	3GB graphic RAM
	Vertex Shader Version 3.0 or greater	
	Pixel Shader Version 3.0 or greater	
resolution	1024 x 768 or higher	1920 x 1080
network card	10/100/1000 TxBT	Gigabit Ethernet

사전 세팅으로 간단한 무대 구조를 만들어 보겠습니다.



이번 연재에서 다룰 가상 무대의 모습

Tip 현재 상황에서 무대 구조물을 만드는 것이 중요한 것은 아닙니다. 3D를 띄우는 이유는 기초적인 메모리를 하는 데에 있어 보여지기 쉽게 하기 위한 목적입니다. 제가 제시하는 예제와 같은 상황이 아니어도 됩니다.

다음 호부터 사전 세팅된 가상환경에 조명기를 설치해보고 메모리를 진행하겠습니다. 🛠️