

GRAND MA 2

실전활용법 - 3

- AutoCreate를 활용하여 Preset 구성하기 ②



글.
강우빈 KB아트홀 조명감독

들어가며

이제부터 GRAND MA 2 조명콘솔의 실전활용법을 알아보겠습니다.

이번 편에서 다룰 내용은 다음과 같습니다.

1. 콘솔상에서 조명기를 Patch(패치) 해보고 Patch Layer(레이어)의 구조 이해하기
2. Auto Create 기능을 이용하여 Preset(프리셋)을 빠르고 간편하게 만들기
3. Screen 2번 창에 생성한 Preset(프리셋) 확인해보기

Patch(패치) 하기

콘솔에서 가장 중요한 과정인 Patch(패치)입니다.

Setup → Patch & Fixture Schedule 메뉴로 들어갑니다.



Patch & Fixture Schedule 메뉴 모습

<Patch 메뉴 구성에 관한 설명>

GRAND MA 2 Patch(패치) 메뉴는 Layer(레이어)로 구성되어 있습니다. 각각의 Layer(레이어)는 사용자의 편의에 맞게 구분지어 사용할 수 있습니다. DOWN STAGE, FRONT, BACK 등 위치별로 Layer(레이어)를 구성할 수도 있으며 BEAM, SPOT, LED, WASH 등 종류별로 구성할 수도 있습니다. 상황에 맞고 사용자가 편한 대로 구성하시면 됩니다. 이 연재에서는 조명기의 종류별로 Dimmers, Beam, LED 조명기의 순서대로 Layer(레이어)를 구성하여 Patch(패치)를 진행해보도록 하겠습니다.

Layer(레이어) 구성하기 Layer 1 - Dimmers

<Patch Layer(레이어) 구조에 관한 설명>

오른쪽 From Library(라이브러리)에서 찾아서 패치를 할 수 있습니다.

Library(라이브러리)에 별도로 나와 있는 Dimmer로 디머 패치를 해보겠습니다.

왼쪽 메뉴는 이름, 수량, Fixture 번호지정, Channel 번호지정, Patch(패치) 할 Address(어드레스) 지정 등이 있습니다. Address 1.(Universe).000(Address 3자리 1~512)로 구성이 됩니다. 수량(Quantity)과 시작 Address(어드레스)를 지정하면 나머지 번호는 콘솔에서 자동으로 Patch(패치) 해 줍니다.



[예제 1]

Layer 1을 Dimmers로 명명하고 Universe 1부터 6개의 Dimmer Patch(패치) 하기

1. Name을 Dimmers로 바꾸어줍니다.
2. Quantity를 6으로 지정합니다.
3. Fixture ID는 만들지 않을 것이기 때문에 0으로 지정합니다.
4. Channel ID는 1로 지정합니다.
5. Patch Break 1을 1.001 즉, Universe 1의 DMX Address 1부터 지정합니다.



Layer 1 만들어진 모습

Layer(레이어) 구성하기 Layer 2 - Beam Light

Clay Paky 사의 Sharpy 조명기를 패치해보겠습니다.(16ch, standard mode)

Tip 무빙라이트 패치 시 키워드를 입력하면 더 쉽게 찾으실 수 있습니다.
(Manufacture : 제조사, Fixture : 기기이름)



[예제 2]

Layer 2를 Sharpy로 명명하고 Universe 2의 DMX Channel 1부터 6개의 Beam Light Patch(패치) 하기

1. Name을 Sharpy로 바꾸어줍니다.
2. Quantity를 6으로 지정합니다.
3. Fixture ID는 1로 지정합니다.
4. Channel ID는 사용하지 않을 것이기 때문에 0으로 지정합니다.
5. Patch Break 1을 2.001 즉, Universe 2의 DMX Address 1부터 지정합니다.



Layer 2 만들어진 모습

Layer(레이어) 구성하기 Layer 3 - LED Wash

같은 방법으로 Martin 사의 MAC AURA(14ch, Standard mode)로 패치해보겠습니다

[예제 3]

Layer 3을 AURA로 명명하고 Universe 3의 DMX Channel 1부터 6개의 LED Wash Light Patch(패치) 하기

1. Name을 AURA로 바꾸어줍니다.
2. Quantity를 6으로 지정합니다.
3. Fixture ID는 구분하기 쉽게 하기 위해 11로 지정합니다.
4. Channel ID는 사용하지 않을 것이기 때문에 0으로 지정합니다.
5. Patch Break 1을 3.001 즉, Universe 3의 DMX Address 1부터 지정합니다



Layer 3 만들어진 모습

Tip 패치 과정에서의 TIP

Tip 1. 조명기 이름 순차적으로 정하기

패치 과정에서 Name TAP에서 이름을 Sharpy 1이라고 정하고 수량을 6개로 지정한다면, 나머지 번호 2~6까지의 기기번호는 자동으로 입력이 됩니다. 반드시 이름 (한칸공백) 번호대로 적어주셔야 순차적으로 입력이 됩니다. 기기 이름을 번호로 정리해두면 기기의 그룹을 정해주고 불러올 때, MA 3D에서 기기를 찾을 때 등등 다양한 상황에 매우 편리하게 다룰 수 있습니다.

2. 레이어 간의 위치 바꾸기

보통 드래그-앤-드롭을 생각해서 움직여보시는 분들이 많습디만, 그렇게 되지는 않습니다. 이 상황은 나중에 다른 레이어를 추가했는데 추가한 Layer(레이어)가 아래로 밀릴 때 발생하는 상황입니다. Layer(레이어)의 편집은 왼쪽 하단에서 조정할 수 있습니다.

- Add Layer : Layer(레이어)를 새로 추가하기
- Delete Layer : Layer(레이어)를 삭제하기
- Cut Layer : 일종의 잘라내기 기능이라고 생각하시면 됩니다. 해당 Layer(레이어)를 잘라 놓는 것입니다.
- Copy Layer : Layer(레이어)를 복사하는 기능입니다.
- Paste Layer : Layer(레이어)를 붙여넣기하는 기능이라고 생각하시면 됩니다.

위의 질문에서 Layer(레이어)의 위치를 이동시키려면 해당 Layer(레이어)를 Cut Layer 하신 뒤 원하는 위치에 놓고 Paste Layer 하시면 됩니다.

Auto Create 기능 사용하여 Preset(프리셋) 만들기

Auto Create는 말 그대로 기기(무빙라이트)의 기능들을 자동으로 불러주는 메뉴입니다. Preset(프리셋) 타입별로 매우 쉽고 빠르게 불러올 수 있습니다.

<Auto Create로 만들 수 있는 기능>

- Group(그룹)을 빠르고 쉽게 생성할 수 있습니다.
- World별로 만들 수도 있습니다.
- Library(라이브러리)에 내장된 Preset(프리셋)을 종류별로 빠르게 불러올 수 있습니다.

- Preset(프리셋)을 추가해서 설정할 수 있습니다.(Additional Presets)
- 심화된 Preset(프리셋)을 만들 수 있습니다.(Create Preset Reference)
- Channel Pages에 빠르게 넣을 수 있습니다.

MA2 실전운용법 기본편에서는 Auto Create 기능들 중에서도 Group, Preset, Additional Presets으로 Preset(프리셋)을 만드는 법을 다루겠습니다.

먼저, Auto Create 메뉴에 들어갑니다.



Auto Create 전체 메뉴모습

<Auto Create 메뉴에 관한 설명>

오른쪽 하단 기능 설명

- Start at Group : Group Pool 창의 몇 번부터 생성할 것인지 묻는 것입니다.
- Create All : 현재 사진의 상태에서 설명하자면 사진상의 디머가 다 선택되어 있는데 이를 모두 관장할 수 있는 하나의 Group(그룹)이 생성됩니다.
- Create Single : 채널 하나당 하나씩 개별로 총 6개의 Group(그룹)을 생성할 수 있게 됩니다.
- Overwrite : 기존에 만들어진 Group(그룹)이 있다면 무시하고 지금 만드는 것으로 덮어쓰게 됩니다.
- Use Earliest : Start at Group을 지정하고 다음 Start at Group을 지정할 때 자동으로 순차가 높은 것으로 지정한다.
클릭하면 use latest로 바뀌는데 바꾸면 지정된 번호가 끝나는 시점의 번호부터 지정된다.

왼쪽 하단 기능 설명

- Choose Fixture Type - 보이는 기준에 관한 설명입니다. Choose Layer로 바꿀 수 있는데 이 경우에는 Layer(레이어)별로 볼 수 있습니다. Layer(레이어)를 Front, Back 등 포지션별로 잡았다면 바꾸어주시면 쉽게 볼 수 있습니다.
- Always ask for Name - 이름을 계속 보이게 할지 묻는 기능입니다.
그림과 같이 선택하고 Create All, Create Single을 선택하면 그룹 1번에는 디머 1부터 6개를 한꺼번에 잡을 수 있는 Group(그룹) 하나, 2번부터 7번까지는 개별로 Group(그룹)을 잡을 수 있게 됩니다.
- Group 1은 Dimmer 6개 전체를 잡는 것이고 Group 2~7번은 각 채널을 별도로 Group(그룹)화 한다는 의미입니다.

Auto Create - Group

Auto Create 기능을 사용하지 않으면 Fixture 번호를 일일이 지정하면서 Group을 만들어야 합니다. 이 기능을 사용하면 매우 빠르고 간편하게 만들 수 있습니다.

[예제 1]

Layer 1의 Group(그룹)을 Auto Create 하기

1. Create All - Start at Group - 1
2. Create Single - Start at Group - 2

으로 설정하여 Group을 만들어 보겠습니다.



Auto Create - Group 메뉴모습

[예제 2]

Layer 2의 Group(그룹)을 Auto Create 하기

1. Create All - Start at Group - 10
2. Create Single - Start at Group - 11

로 설정하여 Group(그룹)을 만들어 보겠습니다.



[예제 3]

Layer 3의 Group(그룹)을 Auto Create 하기

1. Create All - Start at Group - 20
2. Create Single - Start at Group - 21

로 설정하여 Group(그룹)을 만들어 보겠습니다.



Auto Create - Preset

라이브러리에 내장되어있는 Preset(프리셋)을 꺼내어 쓸 수 있는 기능입니다. Layer 2의 Sharpy의 경우에는 Beam Light로써 Color Wheel이 있고 Gobo가 있습니다. 이를 만들어 보겠습니다.

[예제]

Layer 2(Beam Light)의 Wheel Color, Gobo를 Auto Create 하기

1. 왼쪽의 Layer(레이어)를 선택합니다.
2. 오른쪽의 Gobo, Color Preset(프리셋)을 선택해줍니다.



Auto Create - Preset 메뉴의 모습

Auto Create - Additional Presets

조금 더 심화된 Preset을 꺼내어 쓸 수 있는 기능입니다.

[예제]

모든 조명기에 반응할 수 있는 Dimmer Preset(Intensity Preset)을 10% 단위로 만들기

1. Layer 1, 2, 3을 모두 선택합니다.
2. 오른쪽 중앙 하단에 있는 Create Universal Dimmer presets Dimmer Increment의 숫자를 10으로 지정합니다.
3. 오른쪽 하단의 Add Dimmers를 선택합니다.



<Dimmers Preset(프리셋) 관한 설명>

디머 값의 경우에는 모든 조명기에 형태만 다를 뿐 존재합니다. Conventional 조명기기는 디머의 수치값, Moving Light는 딤 셔터 등 형태는 다르지만 디머 값은 모두 존재합니다.

즉, Dimmer Increment는 모든 조명기들에 반응할 수 있도록 하는 디머의 %를 지정할 수 있으며, 몇 % 단위로 만들 것인가 라는 뜻을 가지고 있습니다. 10으로 해서 하단의 Add Dimmers를 하면 0%, 10%, 20% 30%~100%까지 총 11개의 Preset(프리셋)이 만들어지며 조명기기의 종류에 상관없이 반응한다는 것입니다.

 **MA2 Preset(프리셋)을 만들 때 중요하게 알아두셔야 할 Grand MA 2의 Preset Type(프리셋 저장방식)**

Tip MA2 콘솔은 프리셋을 저장하는 다음과 같은 속성을 가지고 있습니다.

Special(약칭 붉은색 S) : 지정한 조명기만 해당 Preset(프리셋)에 반응하는 속성입니다.

Global(약칭 주황색 G) : 지정한 조명기와 같은 조명기들이 해당 Preset(프리셋)에 반응하는 속성.

Universal(약칭 회색 U) : 조명기에 관계없이 모든 조명기들이 해당 Preset(프리셋)에 반응하는 속성. 단, 이 경우에 해당 DMX Protocol 값이 조명기 별로 다르기 때문에 조명기기들의 공통적 속성인 디머 값, CMY Color Mix 값 정도에 활용하는 것이 좋습니다.

Auto Create - Additional Presets(Color Mix값 색상, 채도별로 만들기)

조금 더 심화된 Preset을 꺼내어 쓸 수 있는 기능입니다.

[예제]

Layer 3 LED Wash 조명기의 색상, 채도별로 Color Preset을

Auto Create 하기

Creat Global Mixcolor Presets 값을

1. Amount Hue - 12
2. Amount Saturation - 4
3. Sort by - Hue

로 입력합니다.



<Create Global Mixcolor Presets에 관한 설명>

Amount Hue - 색상을 몇 개로 할 것인지 묻는 것입니다. 색상이란 명도, 채도와 함께 색을 이루는 주요한 세 속성 중의 하나로써 하나의 색을 지정하는 일종의 좌표의 값을 나타냅니다. 흔히 빨, 주, 노, 바이올렛 등의 색상을 지정합니다. 여기에서는 기본 색상인 12색으로 하겠습니다.

Amount Saturation - 채도를 나누는 정도를 몇 개로 할 것인지 묻는 것입니다. 하나의 색상에 White를 섞게 되면 섞게 되는 정도에 따라 탁해지는데 색이 탁해질수록 채도가 낮아진다고 말하며 색이 선명해질수록 채도가 높아진다고 할 수 있습니다. Red를 예를 들어 설명하자면 Amount Saturation을 4로 하면 Red Preset에 White를 0%, 25%, 75%, 100%가 섞인 4가지 색을 자동으로 만들어내게 되는 것입니다.

Sort by - 분류하는 기준을 묻는 것입니다. 여기에서는 Hue(색상)를 기준으로 분류하겠습니다.

그림처럼 숫자들을 지정한 뒤 왼쪽 하단의 Add global Mixcolor를 지정해줍니다.

즉, Additional Presets 기능을 이용하여 Color Preset(프리셋)을 생성하면 12개의 색상에 각각 4단계의 채도를 가진 49개의 색을(White 포함하여 48+1) 생성할 수 있는 것입니다.

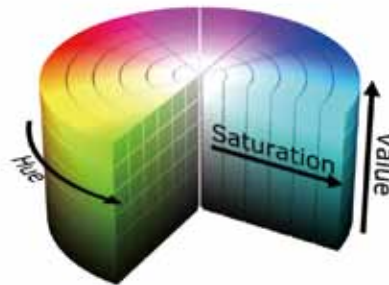
<그 밖의 기능들에 관한 설명>

왼쪽 하단메뉴에 관한 설명

- Encoder Grouping - Encoder Group에서 편집할 수 있는 것을 말합니다. 켜두고 하시는 것이 좋습니다.
- Color RGB only - 왼쪽 상단의 컬러 지정 값을 RGB 색상만을 포함하게 생성합니다.
- CMY를 포함한 All Color Mix로 바꿀 수 있습니다.

<측면메뉴에 관한 설명(HSB/Swatch Book)>

HSB - 지금까지의 색을 만드는 기준은 HSB를 기준으로 삼아 만든 것입니다. HSB(HSV라고도 합니다)는 색을 표현하는 방식이라고 생각하면 됩니다. HSB란 RGB를 호환하기 위해 만들어진 기준이라고 보시면 됩니다. 우측과 같은 색 기준으로 지정한 Color Preset(프리셋)이 만들어진다고 보시면 됩니다.



Swatch Book

우리가 흔히 쓰는 Lee, Rosco 등 컬러필터를 기준으로 색을 지정할 수 있는 기능입니다. 급하게 컬러를 뽑을 때 사용하면 좋은 기능으로, 웹상의 색을 기준으로 만들어지기 때문에 우리가 눈으로 보는 실제 컬러 필터의 색과는 조금은 다를 수 있습니다. 또한 조명기의 종류별로 색을 표현해내는 정도가 다릅니다.



생성한 Preset(프리셋) 확인하기

2번 창(Screen)을 클릭한 뒤 빈 공간을 터치(콘솔), 클릭(ONPC)합니다.

Auto Create로 만든 Group(그룹)과 Preset(프리셋)을 각각 확인하도록 합니다.



Screen 2 빈 창 의 모습

Group(그룹) 확인

Pool - Group을 열어 확인합니다.



Dimmer Preset(프리셋) 확인

Presets - Dimmer를 열어 확인합니다.



Gobo Preset(프리셋) 확인

Presets - Gobo를 열어 확인합니다.



Color Preset(프리셋) 확인

Preset - Color를 열어 확인합니다.



위쪽이 12색상(Hue), 4단계 채도(Saturation)로 구성된 Layer 3 AURA LED Color Preset(프리셋)이며, 아래쪽이 Wheel Color를 나열한 Sharpy Beam의 Color Preset(프리셋)입니다.

마무리하며

이번 시간에 콘솔을 세팅하고 패치하며 기본적인 프리셋들을 Auto Create 기능을 이용하여 여러 가지의 Preset(프리셋)을 빠르고 간편하게 생성하는 방법을 알아보았습니다. 말 그대로 콘솔을 실전 운용하는 방법을 알아보는 것이기에 기본과정이지만 사용하는 기능들에 한해서는 자세히 설명하였습니다. 위 방법을 활용하여 MA 콘솔을 더욱 쉽고 다양하게 활용할 수 있기를 바랍니다.

다음 시간에는 이번 시간에 세팅한 가상무대와 생성한 Preset(프리셋)을 활용하여 기초적인 메모리를 해볼 수 있는 시간을 가지겠습니다. 감사합니다. 🎧