

소니 스위처

MVS-8000G

시스템 운용 매뉴얼 - 2

Snapshot, Shotbox, Prefs/ Utility, Resizer 기능 활용

SONY

연재목록

1. 소니 스위처 시스템 및 MVS-8000G 주요 특징
2. Snapshot, Shotbox, Prefs/Utility, Resizer 기능 활용
3. Frame Memory, Clip Transition, Backup/Restore

글.
백수한 소니코리아 PSDC Service Solution Dept.
Technical Solution Team

Snapshot의 저장과 불러오기

용어의 정의

Sanpshot은 스위처 시스템의 운용과 관련하여 간단하게는 xpt의 지정 및 불러오기부터 Keyer의 설정값 저장 등 스위처 운용상의 상태를 하나의 사진처럼 저장하였다가 운용자가 원하는 시점(Recall)에 기존 저장된 설정값으로 불러오는 기능을 말한다.

스냅샷의 동작 방법 : 아래의 4가지 방법으로 스냅샷의 조작이 가능하다.

1. Flexi Pad 컨트롤 블록 활용
2. 숫자 키패드(10key pad) 블록 활용
3. 멀티 Flexi Pad 블록 활용
4. 메뉴 화면의 Snapshot 메뉴



스냅샷의 종류로는 아래와 같은 메뉴들이 있다.

1. Master Snapshot
2. Regional Snapshot
3. Key Snapshot
4. Wipe Snapshot
5. DME Wipe Snapshot

주의사항

· Snapshot은 스위처의 운용상 동작(Operation)과 관련한 값들만



저장이 가능하고, Eng Setup의 설정값은 Sanpshot으로 저장이 되지 않음

· 스냅샷의 저장 및 리콜은 선택한 영역(Region)에 대해서만 적용된다.

여기에서 저장 및 리콜과 관련하여 자주 언급하게 될 Region과 Register에 대한 이해를 먼저 하고 넘어가야 다음 설명 등에 대해 손쉽게 접근이 가능할 것 같다.

Region(영역) 설정

Region(영역)이란 시스템상에서 운용이 되는 각각의 बैं크를 지칭하며, 스냅샷과 이펙트의 설정된 데이터를 저장하거나 불러올 때, 또는 이펙트를 제작 및 편집하기 위해 사전에 작업을 하려는 영역(Region)을 지정하는데 사용한다. 설명으로는 다소 이해하기가 어렵겠으나 아래의 구성을 보면 쉽게 이해가 될 것이다.

Region의 분류

- 스위치의 M/E-1, M/E-2, M/E-3, P/P, User1 ~ User8 등
- DME : DME CH1 ~ DME CH8
- User 영역 : Color BKGD, Aux1~48, Frame Memory1~8, CCR 등
- 기타 외부 디바이스 영역 : P-Bus, Router, Device1 ~ 12, GPI 등
및 마스터 영역



Register(저장영역)에 대해

Register란 시스템상의 스냅샷, 키프레임, 이펙트 및 매크로 등을 저장할 수 있는 메모리 영역을 말하며, 각각의 बैं크별로 독립된 저장 영역을 가지고 있다.

Register의 분류

Keyframe Effect Register

- 전용 Effect Register 영역 : 1~99번까지 총 99개의 키프레임 이펙트전용 레지스터.
- 운용자가 만들어 사용할 수 있는 User DME 채널. 저장하려는 레지스터의 영역(지정하고자 하는 번호)과 작업한 DME 채널수가 맞지 않는 경우 기존 작업하였던 상태로 저장되지 않음
 - 101 ~ 199 : 1CH DME Wipe
 - 201 ~ 299 : 2CH DME Wipe
 - 301 ~ 399 : 3CH DME Wipe

스냅샷 레지스터

스냅샷 전용 레지스터로 1~99까지 저장 가능하며, 마스터 스냅샷 레지스터에서도 1~99번까지 저장하여 사용 가능

마스터 타임라인 레지스터

각 बैं크별로 저장된 스냅샷 혹은 Effect에 대해 마스터 영역이라는 가상의 영역 안으로 묶어서 지정, 사용할 수 있는 방법으로 이의 활용을 위해서는 기존에 저장된 스냅샷과 이펙트가 있어야 가능함

샷박스(Shotbox) 레지스터

샷박스 전용의 레지스터로 각 영역별로 99번까지 지정하여 사용 가능

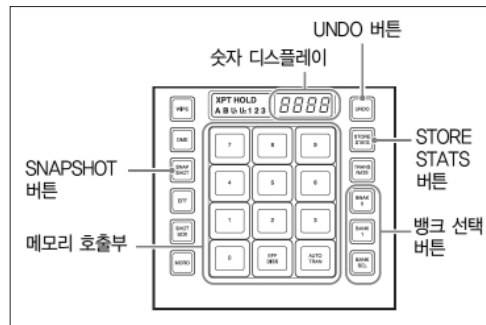
매크로(MACRO) 레지스터

매크로 전용의 레지스터로 일반 매크로는 총 250번까지, 메뉴 매크로는 99번까지 지정하여 사용 가능

Flexi Pad를 사용한 스냅샷 작업 방법

다시 스냅샷으로 돌아와서, 위에서 나열한 4가지 방법 중 가장 많이 사용하는 것은 1, 2번의 방식이므로 이 부분에 대해서만 우선 설명을 드리도록 하겠다.

※ 단, 각 M/E뱅크열에 있는 Flexi Pad 컨트롤 블록에서는 해당뱅크의 스냅샷에 대해서만 작업이 가능하므로 유의하시기 바람



Flexi Pad에서는 99개의 레지스터에 대해서 뱅크 선택 버튼으로 그룹(Bank)별로 나누어 관리함

뱅크 0 : 1 ~ 10 / 뱅크 1 : 11 ~ 20 ~

뱅크 9 : 91 ~ 99

임의의 뱅크를 선택하면 패드의 숫자가 그 영역에 맞는 번호로 바뀌면서 조작 가능

Flexi Pad를 사용하여 스냅샷 저장하기

- 원하는 뱅크(설명을 위해 M/E-1이라 지칭)에서 스냅샷으로 저장하기 위한 상태 지정
- M/E-1 뱅크의 플렉시패드에서 'SNAPSHOT' 버튼을 선택
- 'SNAPSHOT' 버튼을 누른 상태에서 원하는 레지스트리(번호)를 누르면 M/E-1 뱅크로 저장됨
 - 오렌지색 : 스냅샷이 저장되어 있는 레지스터(사용 중)
 - 연두색 : 마지막으로 호출한 레지스터
 - 켜지지 않음 : 아무것도 저장되지 않은 레지스터(빈 레지스터로 사용 가능)

Flexi Pad를 사용하여 스냅샷 불러오기

- 작업하려는 M/E 뱅크(ex. M/E-1)의 플렉시패드 블록에서 'SNAPSHOT' 버튼을 누름
- 원하는 레지스트리 뱅크를 선택
- 호출하려는 레지스터의 번호를 선택한 후 정상적으로 불러오기가 되었는지 확인

Flexi Pad를 사용하여 스냅샷 삭제하기

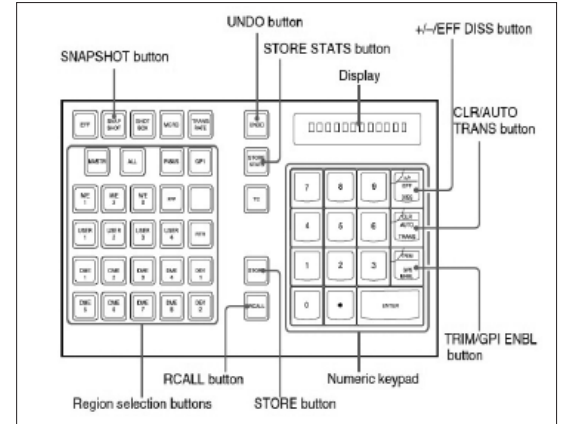
- 작업하려는 M/E 뱅크(ex. M/E-1)의 플렉시패드 블록에서 'SNAPSHOT' 버튼을 누름
- 원하는 레지스트리 뱅크를 선택
- 'STORE STATS' 버튼을 누른 상태에서 원하는 레지스트리(번호 혹은 이름)를 수초 간 누름
- 누르고 있던 버튼이 노란색으로 켜졌다가 램프가 꺼지면서 스냅샷이 삭제됨
 - 삭제된 레지스트리는 빈 레지스트리(회색)로 표시됨

숫자 키패드(10key Pad)를 사용한 스냅샷 작업 방법

이 숫자 패드를 통해서 원하는 작업 영역(Region)과 저장 영역(Register)을 각각 지정을 해야 하는 번거로움(?)이 있을 수 있으나 이 패드를 통해서 스냅샷뿐 아니라 이펙트, 샷박스 매크로 등에 대해서도 불러오기와 저장하기를 할 수 있다는 장점이 있다.

숫자 패드를 사용하여 스냅샷 저장하기

1. 저장하고자 하는 상태를 설정
 2. 키패드에서 'Snapshot' 버튼을 누른다.
 3. 'Region Selection' 버튼으로 지정하려는 영역을 선택한다.
(ex. M/E-1)(복수 선택 가능)
 4. 'Store' 버튼을 누른 후 숫자 패드를 사용하여 원하는 레지스트 번호를 입력한 후 "Enter."
- 단, 기존에 저장되어 있는 번호에 다시 저장을 하게 되면 덮어 쓰여짐(overwrite).



숫자 패드를 사용하여 스냅샷 불러오기

1. 키패드에서 'Snapshot' 버튼을 누른다.
2. 'Region Selection' 버튼으로 불러 오려는 영역을 선택한다.
3. 'Recall' 버튼을 누른 후 원하는 숫자를 패드에 입력한 후 'Enter' 버튼을 누른다.



빈 레지스트리가 어디에 있는지 모르는 상태에서 빈 공간을 찾고자 할 때에 숫자패드 부분의 '.' 버튼을 눌러 빈 공간을 찾을 수 있다.
'e'가 표시되는 경우, 선택된 영역 중 선택된 번호의 레지스트리가 비어 있음
'E'가 표시되는 경우, 선택된 레지스트리는 어떠한 영역에서도 사용하고 있지 않고, 완전히 비어 있다는 의미

스냅샷 불러오기를 취소하기

스냅샷을 불러온 후에 불러오기를 취소하려면 'UNDO' 버튼을 누른다.

Shotbox

Shotbox란 마스터 스냅샷과 비슷한 기능이나, 마스터 스냅샷은 스냅샷에 대해서만 불러오기가 가능한 반면, 샷박스는 선택한 레지스트리에 스냅샷 혹은 이펙트를 동시에 불러오기를 할 수 있는 기능을 가진 메뉴이다. 샷박스도 총 99개의 레지스트리에 지정이 가능하다.

아래 예제 사진 중 Shotbox Register 1번을 보면 M/E-1의 스냅샷 1번과 User 2번은 이펙트 5번을, DME 3번 채널에 대해서는 이펙트 1번을 함께 불러오며, 불러짐과 동시에 이펙트가 자동으로 실행이 되는 명령으로 기록돼 있다. 이렇게 운용자가 원하는 값들을 기존에 저장된 스냅샷과 이펙트 등을 사용하여 하나의 레지스트리에 저장하여 불러올 수 있도록 하는 것이 Shotbox의 개념이다.

Shotbox register		
Register #1	Register #3	Register #99
M/E-1:Snapshot #1	M/E-1:Effect #1	P/P:Effect #2
User2:Effect #5	P/P:Effect #90	DME ch1:Snapshot #1
DME ch3:Effect #1	User1:Effect #1	
Auto Run:On	Auto Run:Off	Auto Run:On



샷박스 만들기

샷박스를 만들기 위해서는 스냅샷과 동일한 방법으로 숫자 키패드를 사용하는 방법과 플렉시 패드를 사용하는 방법 및 메뉴 패널을 활용한 세 가지 방법이 있다.

숫자 키패드를 사용하여 샷박스 레지스터 만들기

샷박스의 정의에서 언급한 바와 같이 샷박스를 만들기 위해서는 사전에 만들어진 스냅샷 혹은 이펙트 등이 만들어져 있어야 한다. 스냅샷만 저장하는 경우 샷박스와 스냅샷을 동시에 저장하는 방법도 있으나 이는 각각의 기능을 설명하는 방향과 맞지 않아 따로 설명하지는 않겠다.

1. 숫자패드 블록에서 저장하고자 하는 스냅샷의 레지스터 번호를 'Snapshot' 버튼을 누른 후 리콜(불러오기)을 먼저 한다. 이때, 각각의 리전(Bank)이 다른 경우는 Region별로 스냅샷 번호를 개별 호출하여야 한다.
2. 'Shotbox' 버튼을 누른 후 'Store' 버튼을 누름
3. 스냅샷 버튼이 녹색으로 켜지면서 샷박스 레지스터에 저장하기 위한 작업이 준비가 되었음을 나타냄
4. 숫자패드 버튼으로 원하는 샷박스 번호를 입력한 후 'Enter'
5. Effect에 대한 지정은 위와 동일한 방법으로 저장

Flexi Pad를 활용하여 샷박스 만들기

1. 플렉시 패드에서 Snapshot 버튼을 누름
2. 샷박스에 저장하려는 스냅샷 번호를 각 영역에 대해 호출
3. 샷박스 버튼을 눌러서 플렉시 패드의 모드를 스냅샷에서 샷박스로 전환시킴
4. 'EDIT ENBL' 버튼을 누름
5. 'Store' 버튼을 눌러서 켜진 후 숫자패드에서 저장할 번호를 입력한 후 'Enter'



Tip

빈 레지스터를 찾으려면 ' ' 버튼을 눌러서 찾은 후 저장
플렉시 패드에서 작업하는 경우, 스냅샷의 경우는 각각에 지정된 बैं크(exM/E-1~P/P)에 한정되어 저장 및 불러오기로 활용할 수 있으나 샷박스와 다음에 설명드릴 Macro의 경우는 어떤 बैं크(영역)에서 지정하거나 불러오기를 하더라도 영역에 상관없이 사용이 가능함

메뉴 패널을 사용하여 샷박스 만들기

이 기능의 경우 기존에 저장되어 있던 스냅샷이나 이펙트 등을 불러오지 않더라도 메뉴 화면에서 직관적으로 수정 및 저장이 가능하므로 실제로 가장 많이 사용하는 방법이라고 할 수 있다.

1. 메뉴 패널의 샷박스 메뉴 → 레지스터 → Store/Recall 메뉴를 선택 (P.6411)
2. 저장하려는 샷박스 번호를 선택한 후 'Edit' 버튼을 누름. 저장하고자 하는 레지스트리(번호)를 선택해야만 Edit 버튼이 활성화됨 (P.6411.1로 이동됨)
3. 불러오고자 하는 영역을 먼저 선택한다.
4. 'Assign' 그룹에서 할당하고자 하는 기능이 스냅샷 또는 이펙트인지를 선택
5. 메뉴화면 우측에 나타나는 Sanpshot 혹은 Effect에서 이미 저장된 번호를 불러온다. 각 बैं크별로 불러오고자 하는 번호가 다른 경우 주황색으로 활성화된 बैं크를 비활성화시킨 후 다음 원하는 बैं크를 위의 방법으로 지정해야 함
6. 샷박스가 불러옴과 동시에 바로 이펙트가 실행되기를 원하는 경우 'Auto Run' 버튼을 On 하여 기능 활성화
7. 'Store' 버튼을 눌러서 샷박스로 저장

샷박스 불러오기

저장된 샷박스를 불러오는 방법은 위에서 설명한 스냅샷 불러오기와 동일한 방법(플렉시 패드, 숫자 키패드 및 메뉴패널)으로 가능하다.



Prefs/Utility를 활용한 불러오기

Prefs(User Preference)와 Utility란 자주 사용하는 메뉴의 바로가기 또는 임의의 동작 등을 임의의 버튼에 지정한 다음, 그 버튼을 눌러 동작 또는 메뉴를 즉시 호출하는 기능을 수행한다.

지정 가능한 기능

- 메뉴 화면 바로가기
- 특정 기능의 활성화/비활성화
- 샷박스 혹은 매크로 호출

버튼의 지정 방법

1. 메뉴 패널의 Eng Setup → Panel → Prefs/Utility (P.7324)
2. 사용하고자 하는 기능 선택 (Ex. Shotbox Recall 기능)
3. Assign 메뉴 중 'Shotbox Recall' 버튼을 누른다.
4. 우측 샷박스 리콜창에 나타나는 샷박스 리스트 중 불러오고자 하는 버튼을 선택한다.
5. 좌측 16개의 번호 중 원하는 번호를 선택한 후 'Action Set' 버튼을 누른다.
6. 위의 그림과 같이 샷박스 1번을 4번에 지정한 경우 메뉴 패널에 있는 'Prefs4' 버튼을 누르는 동작으로 Shotbox 1번을 리콜하여 사용할 수 있다.

'Prefs' 버튼의 지정 및 변경 방법은

Engsetup→Panel→Config→Link/Program Button→Menu Panel 메뉴로 진입하여 메뉴 패널의 버튼 중 어디에 할당할지 선택 지정할 수 있다.



메뉴 바로가기 기능 설정

메뉴 바로가기는 위의 예제와는 지정 방식이 다르므로 아래와 같이 별도 안내한다.

1. Prefs/Utility 메뉴의 Action 중 Menu Shortcut 버튼을 선택
2. 바로 가기로 지정하고 싶은 메뉴창으로 직접 진입하여 선택
3. Preference로 지정된 버튼(메뉴창에서 깜빡이는 버튼) 중 원하는 버튼을 선택

Resizer 기능의 활용

리사이저 기능이란 각 M/E별 할당되어 있는 Keyer에서 지원하는 효과 기능으로써, 이펙트 장비에서 제공하는 3D 공간상에서의 모디파이가 아니라 2D의 공간(평면 안에서의 모디파이, 가령 좌/우, 상/하의 위치 이동 및 영상 크기 조정 등) 안에서 화면의 크기 및 위치 등을 조정하여 DME에서 사용하던 것과 비슷한 효과를 만들어 내는 기능을 말한다.

참고로, MVS-8000/MVS-8000A 및 DVS-9000 시스템에서는 본 기능이 지원되지 않으며, MVS-6000 및 MVS-7000X 시리즈 이후부터는 2.5D(기존의 2D 외에 X축 혹은 Y축을 선택하여 회전할 수 있는 기능)까지 지원된다.

기능 활용의 예

수화화면, PIP 화면 등

제약 사항

- M/E열의 키어 한 채널당 각 1채널씩 사용
- Dual Resizer를 활성화하면 2, 4번 키어의 리사이저는 사용 불가
- MVS-6000의 경우는 M/E당 1, 2번 키어에서만 사용 가능
- DME가 사용 중인 키어에서는 사용 불가
- Simple P.P가 설치된 경우 P/P열에서는 사용 불가



리사이저를 활용한 수화 화면 만들기

편의상 P/P열의 1번 키어를 사용한다는 가정하에 아래와 같이 수화화면(화면 우측 하단에 타원형의 영상을 추가하여 제작하는 기능) 만들기를 해보도록 하겠다.

1. 메인 패널에서 P/P열의 Key 1번을 On한다.(Keyer 1번 버튼이 붉은색으로 점등됨)
2. 키타입을 선택한 후 Clip, Gain, Density 등의 조정값을 조정하여 키 신호가 화면에 정상적으로 표현이 되게 한다.(P.1411)
일반 비디오 화면과 같이 전체의 영상을 표현하고자 할 때에는 클립과 게인의 노브값을 오른쪽으로 끝까지 돌리면 된다(C:-7.31, G:100, D:100)
3. Key → Main Mask 메뉴에서 마스크 타입을 KeyMask로 선택한다.(P.1413)
4. Mask Source를 패턴으로 선택한다.



5. 우측 하단에 나타난 패턴에 직접 24번을 선택하거나 'Mask Ptn Select' 메뉴를 선택한다.(P1413.1)
6. 패턴을 보고 원형(pattern24)을 선택한다.
7. 다시 Main Mask 메뉴를 선택하여 P.1413 메뉴에 있는 포지션 메뉴를 누르면 메뉴화면 우측상단에 Position H, Position V 메뉴가 나타난다.
8. 그림을 보며 선택하고자 하는 영상의 위치만큼 패턴을 이동한다.
9. 원하는 경우, Aspect 메뉴를 On 하여서 패턴을 상하/좌우로 변형을 줄 수 있다.
10. 선택된 원형의 크기 조절은 'Mask Source'에서 pattern을 선택하면 나타나는 'Size' 메뉴를 조정하여 크기를 조절할 수 있다.
11. 패턴에 Border를 주기를 원하는 경우 Edge 메뉴(P.1412)에서 보더를 On 해서 원하는 패턴대로 만들어서 사용



12. Processes Key 메뉴로 진입하여 'Resizer'를 On 한다(P.1415)
13. 우측에 나타난 Location X, Y 및 Size를 조정하여 원하는 위치에 화면을 놓는다.
14. 보다 디테일한 조정을 원하는 경우 'Resizer Effect' 메뉴를 선택하여 원하는 효과를 삽입할 수 있다



Tip Resizer 기능 중 Dual Resizer Effect를 활성화하면 모디파이 된 화면에 그림자가 놓이는 효과나 Defocusing 등의 기능을 추가로 사용할 수 있다.(P.1415.4)

다음 시간에서는 Frame Memory 및 Clip Transition의 정의 및 활용 방법과 Backup/Restore 방법, MVS-8000G 시스템 사용 시 가장 문의가 많은 부분에 대해 FAQ 형식으로 정리하는 시간이 될 예정이다. 📖