

GRAND MA 2

실전활용법 - 5

- CUE 편집하기, MIB 기본활용



글.
강우빈 KB아트홀 조명감독

연재 목차 : GRAND MA 2 실전활용법(기본편)

- Part 1.외관, 하드웨어 구성, 콘솔과 부속기기들
- Part 2.조명기 Patch, 기본적인 Preset 구성하기 ①, ②
- Part 3. EXECUTOR를 활용하여 CUE 만들기, 창 구성하기
- Part 4.CUE 편집하기, MIB 기본활용
- Part 5.EFFECT, LAYOUT 기본활용
- Part 6.나만의 EFFECT 만들기

들어가며

지난 시간에는 간단하게 CUE를 만들어보고 효율적으로 CUE를 만들기 위해 PRESET 창을 구성하는 작업을 해보았습니다. 이번에는 CUE 자체를 편집하는 방법에 대해서 알아보겠습니다.

이번 편에서는 CUE 편집하기, MIB 기본활용에 대해서 알아보겠습니다.

이번 편은 다음과 같은 순서로 이루어집니다.

1. SEQUENCE EXECUTOR 창에 대한 기능 알아보기
2. 나만의 CUE 편집 창 만들기
2. MIB 기능 알아보기

지난 시간에 기본적인 Grand MA 2의 Sequence의 개념에 대해서 알아보았습니다. 모든 Executor로 저장하는 데이터는 Sequence의 형태로 저장됩니다. Sequence는 가장 큰 단위로써 Sequence Pool 창에 저장됩니다. 바로 이 Sequence 안의 개별적으로 존재하는 것이 CUE의 기본개념입니다.

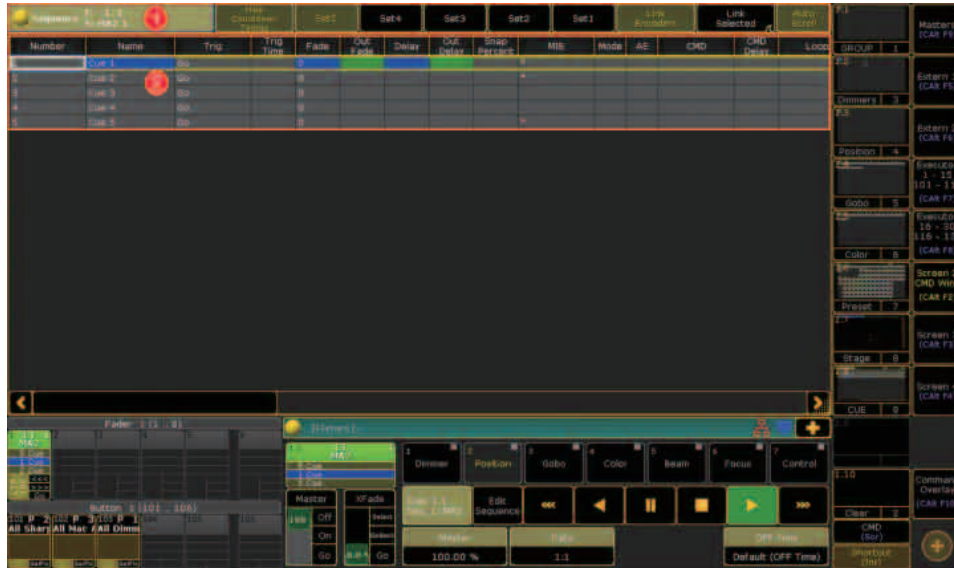
그렇다면 CUE에 관한 간단한 편집에 대하여 알아보겠습니다.

SEQUENCE EXECUTOR 창에 대한 기능 알아보기

<사전 준비 사항>

먼저, 개별적으로 5개 이상의 CUE를 만들어 줍니다.

Sequence Executor Pool 창을 열어줍니다.



<1번 섹션에 관한 설명>

1. 왼쪽 상단 노란 공 : 이 시트의 옵션을 나타냅니다. MA 2의 모든 창에 왼쪽 상단에는 노란 공이 있습니다. 이 공을 클릭하면 해당 창의 기본 옵션을 설정할 수 있습니다.
2. E : Executor를 뜻합니다.
S : Sequence를 뜻합니다.
즉, Executor 1페이지의 1번 Executor이며, MA 2라고 이름을 바꾼 1번 Sequence라는 뜻입니다.
(Sequence Pool 창 상에 1번에 위치해 있다는 뜻입니다.)
3. Hide Countdown Timing : 숨어있는 Cue 타임에도 카운트를 합니다. 즉, 한 Cue가 5초짜리에 어떤 무빙라이트의 특정 기능이 10초 이상 걸려있다면 큐는 10초로 카운트를 합니다. 그러나 5초로 진행되는 큐에 영향을 끼치는 것은 아니기 때문에 기호에 따라 선택하시면 됩니다.
4. Set 5 - Set 1 각각의 Cue 세트를 나타냅니다. 여기에서 나만의 Cue Sheet를 만들어 저장할 수 있습니다.
5. Link Encoders : Encoder에 링크를 시켜줍니다.
6. Link Selected : 선택한 Sequence를 링크해줍니다.
7. Auto Scroll : Cue의 진행에 따라 스크롤이 넘어가면 자동으로 따라 내려가는 것을 뜻합니다.

<2번 섹션에 관한 설명>

많은 기능들이 있지만 기본 단계에서 필수로 익혀야 하는 기능들 위주로 설명하겠습니다.

1. Number : Cue가 진행되는 번호로서 내림차순으로 진행됩니다. 우클릭, 콘솔의 경우 엔코더 클릭을 하면 큐를 리넘버 시켜줄 수 있습니다. 예를 들면, Cue를 1, 3, 5, 7, 9로 만들고 리넘버를 해주면 1, 2, 3, 4, 5 이렇게 다시 번호를 재지정 해주는 것입니다. Cue를 만들면서 1.5, 30.7 등의 점 Cue를 많이 만들어 구분하기 힘들실 때 활용하시면 좋습니다.
2. Name : 클릭하여 Cue의 이름을 바꿔줄 수 있습니다.
3. Trig : Trigger(방아쇠)의 약자로서 큐가 진행되는 방법입니다. 기본은 go로 되어있습니다. Follow, Time, Timecode 등으로 진행방법을 바꿀 수 있습니다.
4. Fade, Outfade : Cue가 들어오는 타임, Cue가 꺼지는 타임을 나타냅니다.
5. Delay, Outdelay : Cue의 딜레이 타임을 나타냅니다.
6. MIB : Move In Black의 약자로서 일명 ‘스텐바이’ 기능입니다. 자세한 내용은 다음 챕터에서 다루겠습니다.
7. CMD : 시퀀스나 체이서 등을 입력하여 링크시킬 수 있는 곳입니다.
8. Loop, L count, L time : 큐를 링크시켜 반복할 수 있는 기능입니다. 이를 이용하여 간단한 큐 체이서를 만들 수 있습니다.
9. 포지션, 칼라, 고보 등의 개별 딜레이 값을 지정해 줄 수 있는 곳입니다.

이와 같이 Sequence Executor 일명 큐시트의 기본 기능들에 대해 알아보았습니다. 이렇듯 Grand MA에서는 다양하게 큐를 편집할 수 있는 기능을 가지고 있습니다. 그러나 각자가 처한 상황에 따라 쓰는 기능이 있는 반면, 거의 쓰지 않는 기능도 많이 있을 것입니다. 모든 기능을 한 모니터 상에서 보기 어려우며, 내가 해당하는 기능이 스크롤 끝에 있다면 볼 때마다 번거로울 수 있습니다. 이제 내가 쓰는 기능만 모을 수 있는 나만의 Cue 시트를 만들 수 있도록 해 보겠습니다.

나만의 Cue 시트 만들기

내가 쓰는 기능들만 모은 나만의 큐시트를 만들어 보겠습니다.

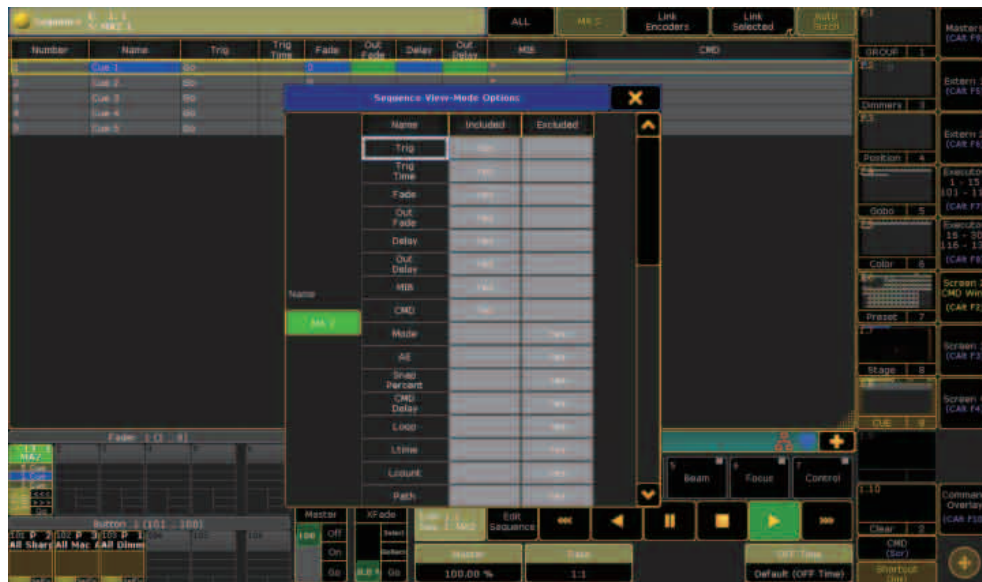
[예제 1] 나만의 Cue 시트 만들기

1. Set 1~5번 중의 하나를 우클릭 해줍니다.(콘솔의 경우에는 엔코더 클릭)



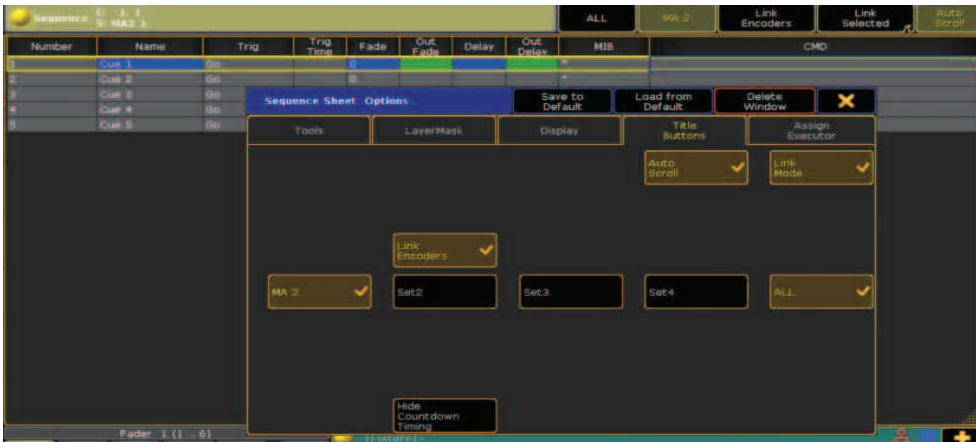
Included에 포함된 것들이 Cue 시트에 포함되는 것이며, Excluded에 포함되는 것이 빠지는 것입니다.

2. 우클릭하여 Name을 MA 2로 바꿔주시고 원하는 기능 위주로 넣어줍니다.



3. 왼쪽 상단의 노란 당구공(옵션)을 클릭하고 내가 선택한 SET를 제외하고 나머지 SET을 꺼 줍니다.

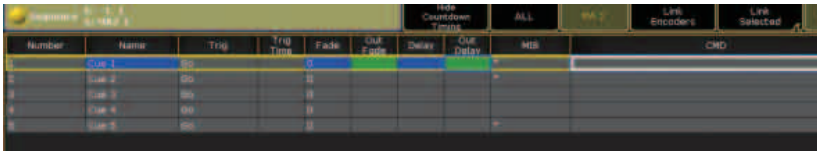
 이때, 내가 원하는 기능 외에도 다른 기능이 필요할 수 있기 때문에 세트 하나를 남겨주는 것이 좋습니다.
Tip



4. 나만의 Cue 시트를 만들어줍니다.  각 기능의 순서는 드래그로 조정할 수 있습니다.
Tip

<Cue 시트 정리 및 완료된 모습>

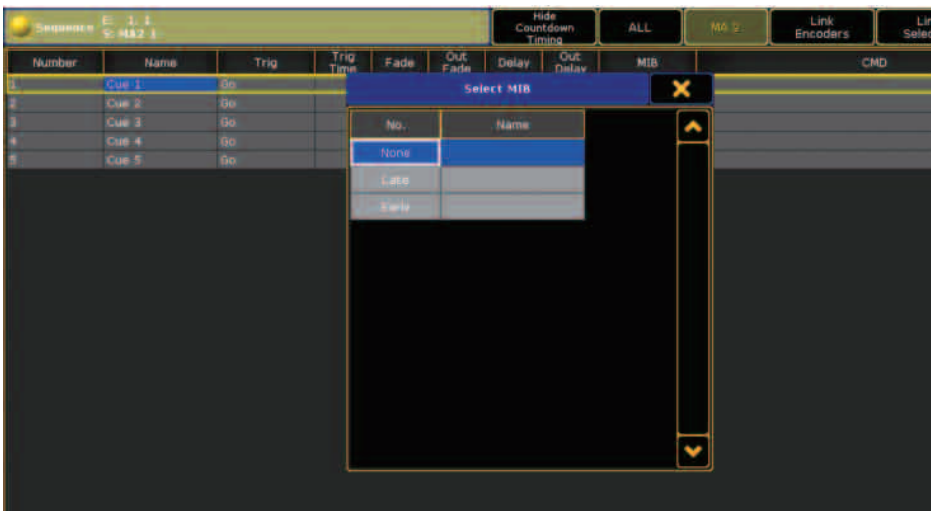
** 중요한 팁은 정리 후에 꼭 STORE로 VIEW 창에 저장해 주셔야 합니다. 그래야 지금 저장한 정보가 없어지지 않습니다.



MIB 활용하기

MIB란 Move In Black의 약자로써 일명 ‘스탠바이’ 기능입니다. 현재 큐의 들어오지 않는 조명기가 다음 큐에 들어와야 할 때 MIB 기능을 설정해주면 DIM 값을 제외하고 나머지 기능은 미리 들어가 준비하고 있는 것입니다. MIB에 *로 표시되어 있는 것이 이 큐에 ‘MIB를 걸 수 있는 조명기가 존재한다’라는 뜻입니다.

[예제 1] 기본 MIB 설정해보기



Tip Early는 빠르게 MIB 스탠바이로 잡는 것이며, Late는 느리게 스탠바이 하는 것을 의미합니다.

MIB 기능에 관한 자주 나올 수 있는 질문들

Q.1) MIB가 되지 않을 때? MIB를 걸었음에도 불구하고 제대로 안 걸리는 경우가 많습니다. 트래킹 값이 걸려있어서 트래킹 값이 따라오거나 큐를 복사하여 넣을 때 MIB가 뜻대로 걸리지 않을 때가 많습니다. **AT** 키를 활용하여 수동으로 스탠바이를 잡아주어야 합니다.

수동으로 MIB 잡는 법

<Key Stroke> Fixture 선택 - AT - CUE - NUMBER(복사될 Cue 번호)

이렇게 하면 지정한 Cue 번호에 있는 모든 Fixture의 속성 값이 복사되어 따라옵니다. 복사하여 DIM만 닫고 MIB를 걸 큐에 다시 저장하는 것입니다. 이렇게 하면 MIB를 잡으실 수 있습니다.

Q.2) 항상 MIB를 걸고 싶을 때? 항상 MIB를 걸어놓고 싶을 경우가 있습니다. 이럴 경우에는 해당 Executor의 설정을 바꾸어주어야 합니다. 이는 **Assign** 키를 이용하여 바꿀 수 있습니다.

<Key Stroke> Assign - 해당 Executor 클릭 - 우측상단의 Option 클릭

이렇게 하면 해당 Executor의 옵션을 설정할 수 있습니다.



위 그림과 같이 MIB TAB에서 관련 기능을 설정할 수 있습니다.

마치며

이번 시간에는 Sequence Executor, 일명 큐시트에 관해 알아보았습니다. 큐시트의 기능에 대해 알아보고 기능을 Masking 하여 나만의 큐시트를 만들고 MIB를 설정하는 방법 등을 알아보았습니다. 이 기능들에 대해 숙지하시면 간단한 작업을 하는 데에는 무리가 없을 것입니다. 다음 시간에는 Effect와 Layout에 대해 알아보도록 하겠습니다. 감사합니다. 🙏