

GRAND MA 2

실전활용법 - 6

- EFFECT, LAYOUT

기본활용



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 만든 Cue를 편집해보고 그 안의 기능들을 익혔으며 기능들 중에서도 MIB의 기능을 다루었습니다. 이번 시간에는 Effect와 Layout에 대하여 다루겠습니다.

이번 편은 다음과 같은 순서로 이루어집니다.

1. Grand MA 2에 내장된 기본 Effect 꺼내기
2. 기본 Effect 편집
3. Camera view를 이용한 기본 Layout 구성하기

Effect란 간단히 얘기하자면 특정한 패턴의 반복입니다. 조명기의 속성에 따라 반응시킬 수 있으며 흔히 Dim Effect, Position Effect 등이라고 말할 수 있습니다.

Grand MA 2에 내장된 기본 Effect 꺼내기

Grand MA 2에는 내장된 기본 Effect 등이 있습니다. 급하게 메모리를 할 시에는 기본 내장 Effect가 상당히 유용할 때가 많습니다. 또한 가장 기본적인 기능들 위주로 되어있기 때문에 이를 바탕으로 응용하여 자신만의 Effect를 만드는 경우가 많습니다. 그렇다면 Grand MA 2에 내장되어 있는 기본 Effect를 Effect Pool창으로 꺼내어 보겠습니다.

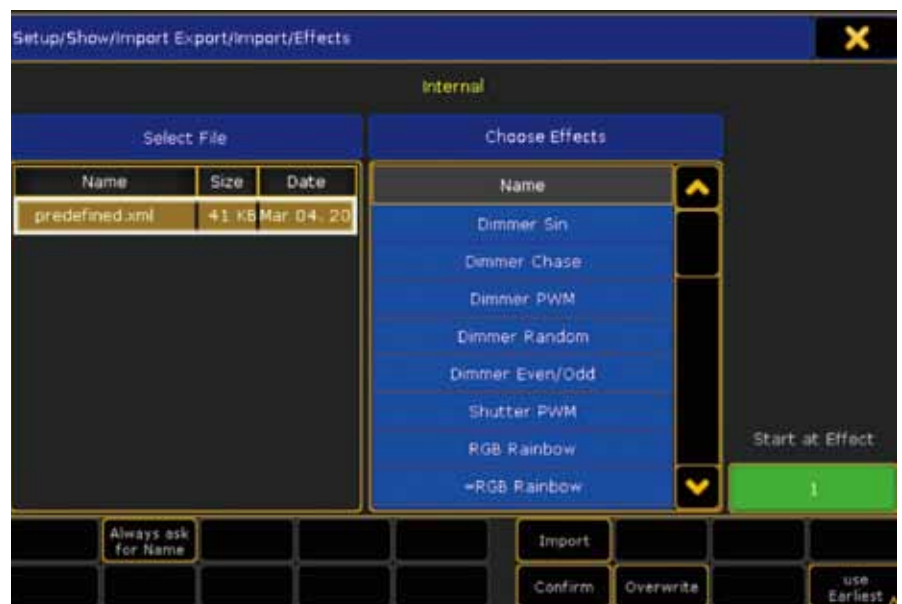
[예제1] Grand MA 2 내장 Effect 꺼내기

<순서>

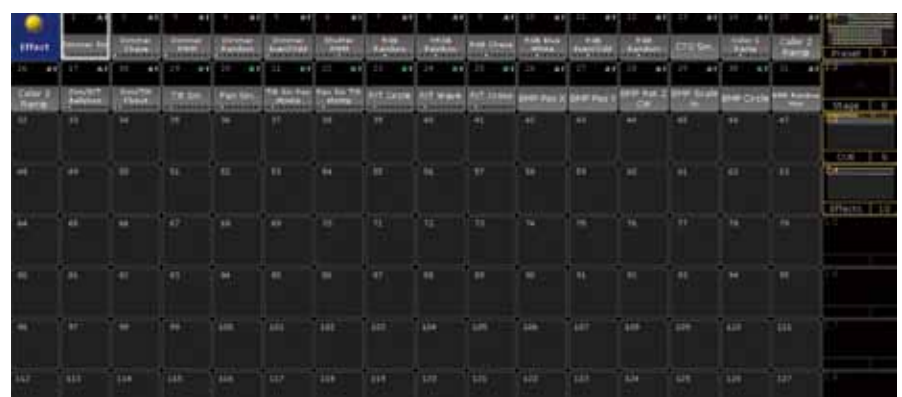
1. Set Up → Import Export
→ Effects를 클릭합니다.



2. 다음과 같은 창이 나타나는데 Start at 이란 Effect Pool 창 몇 번부터 만들 것을 묻는 것입니다. 1번으로 해주고 Import를 눌러줍니다.

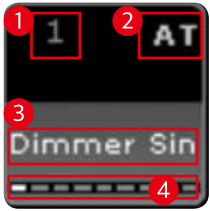


3. Effect Pool 창을 열어 View 창에 저장해준 뒤 확인합니다.



기본 Effect 창 편집하기

<Effect 창의 구조>



1. Pool 창 안에서의 번호를 뜻합니다. Pool 창의 1번에 위치해 있다는 뜻입니다.
2. Mode나 속성을 뜻합니다. AT는 Abs Mode에 아무것도 잡혀있지 않은 Template상태라는 뜻입니다. 위 속성의 차이는 Effect 편집 섹션에서 설명하도록 하겠습니다.
3. 해당 Effect의 이름을 뜻합니다. 지난 번에 했듯이 Assign + Assign = Label 키로 이름을 바꿀 수 있습니다.
4. 해당 이펙트의 속성을 뜻합니다. 총 9개의 칸으로 이루어져있습니다. 이는 엔코더 속성 팔레트의 순서와 연동됩니다. 첫 번째부터 Dimmer, Position, gobo, Focus, Beam, Control 등의 순서로 이루어져 있습니다. 즉, 해당 Effect는 Dimmer 속성만 담겨 있는 것입니다.

<Effect 편집구조>

해당 Effect를 편집해보겠습니다.

[예제] Effect편집하기

키를 이용하여 편집합니다.

<Key Stroke>

Edit - Effect Pool 창 1번(편집하고자 하는 Effect) 클릭



<1번 섹션>

이펙트의 속성을 바꿀 수 있는 탭입니다. 중요한 것 위주로 다루겠습니다.

1. QTY : quantity의 약자로서 수량을 나타냅니다. 이를 지정하려면 Fixture 선택 후에 3번 섹션에 Take Selection을 클릭해주시면 됩니다. 아무것도 선택하지 않은 상태에서 Take Selection 해주시면 QTY가 None이 됩니다. 만약 QTY를 지정한 뒤 다시 확인해보면 이런 식으로 모드가 바뀌게 됩니다. 즉, S (Special)의 뜻으로 '이 이펙트에 해당되는 지정된 조명기가 있다'라는 뜻이됩니다. 따라서 이 지정된 조명기가 아니고서는 반응하지 않습니다.

지워지지 않는 Effect가 있다면?

Tip Delete 키를 눌러도 지워지지 않는 Effect가 있을 것입니다. 그럴 때 바로 S 모드가 걸려있기 때문입니다. 해당 조명기들의 패치가 지워지지 않으면 이 Effect는 지워지지 않습니다. 모드를 Template로 바꿔주신 뒤 지워주시면 지워집니다.

2. Mode

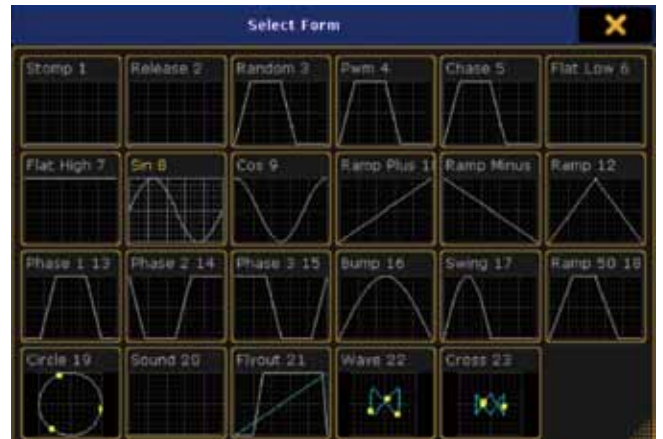


Abs와 Rel 모드가 있습니다. 모드를 바꾸면 이런 식으로 됩니다. Abs는 Absolute(절대적인)이라는 뜻으로써 지정해놓은 값부터 시작한다는 뜻입니다. Cycle Effect를 만들었는데 혹 한번 돌고 Effect가 시작된다면 Abs 모드가 걸려있다는 뜻입니다. 지정해놓은 절대적인 low값으로 간다음 Cycle을 시작하기 때문입니다. Rel은 Relative(상대적인)이라는 뜻으로써 원래 있던 값부터 시작한다는 뜻입니다. 아까의 예로 들어보자면 Rel 모드로 Effect를 시작하면 해당 조명이 존재하던 Position 값부터 자연스럽게 시작할 것입니다.

****상황에 따라 맞는 Effect Mode를 선택하시면 되겠습니다.**

3. Form

해당 Effect의 파형을 나타내는 것입니다. 다음과 같이 선택할 수 있습니다. 파형에 따라 1번 섹션에 나오는 값들이 달라집니다. 해당 값들을 바꿔보시면서 사용해 보시면 되겠습니다.



<2번 섹션>

1. Edit Effect Line : 해당 Effect의 파형 및 주기를 조정할 수 있습니다.
2. Load Predefined : Effect Pool 창 상에 존재하는 다른 Form으로 바꿀 수 있습니다.
3. Label : Effect의 이름을 지정해줄 수 있습니다.

<3번 섹션>

1. Add, Delete : Effect Step을 추가하거나 뺄 수 있습니다.
2. Take Selection : QTY를 지정하거나 뺄 수 있습니다.
3. Groups : 그룹 단위로 Effect가 작동되게 합니다.
4. Blocks : 지정해준 숫자대로 짝지어져 작동합니다.
5. Wings : 지정한 숫자만큼 대칭되어 작동합니다.

Camera View를 이용한 Layout View 기본활용

Layout은 조명이 작동하는 모습을 직관적으로 나타내주는 것으로서 일종의 'Magic Sheet'라고 할 수 있습니다. Dim, Color 등이 현재 작동되는 모습을 직관적으로 볼 수 있으며 문제가 생길 때 Layout 상에서 바로 조치할 수 있습니다.

Layout은 Layout Pool과 Layout View 두 가지 메뉴가 있습니다. Layout View를 만들 때는 이 두 가지 메뉴를 다 활용해야 합니다. 즉, Layout Pool 창에서 Layout View로 링크되는 구조입니다. 이 같은 성질을 이용하면 섹션별로 Layout을 만들고 필요할 때마다 Pool 창을 클릭해서 사용할 수 있습니다.

이번에는 기본활용으로 가장 많이 쓰는 관점(View)으로 세팅을 해보도록 하겠습니다. 이 방법을 사용하려면 반드시 MA 3D, 혹은 STAGE 창에 해당 관점으로 조명기를 세팅해야 합니다. 지금까지 3D 상에서도 같이 작업했기 때문에 만드는 데에는 문제가 없을 것입니다.

[예제] Camera View를 이용하여 Layout View 세팅하기

1. 다음과 같이 Layout View(Other Tab) 메뉴와 Layout Pool(Pool Tab) 창을 배치하도록 합니다. 각각 다른 Tab에 존재하므로 이 점 유의하시기 바랍니다.

2. Layout 에 넣었으면 하는 Group 을 선택한 뒤 Store로 Layout Pool 창에 넣어줍니다.



<Key Stroke>

Groups 선택 → Store → Layout Pool 클릭

2-1. 만들어 놓은 Preset 2번 창에서 그룹을 모두 선택해준 뒤

2-2. 만들어 놓은 Layout View 창으로 이동하여 우측 Layout Pool 창에 Store해줍니다.

그렇게 하면 다음과 같이 입력됩니다.



3. 다음과 같은 순서로 진행합니다.

1번을 누르면 사진과 같이 직선으로 링크가 됩니다.

2번을 누르면 3, 4, 5번과 같이 Layout 메뉴를 셋업할 수 있게 바뀝니다.

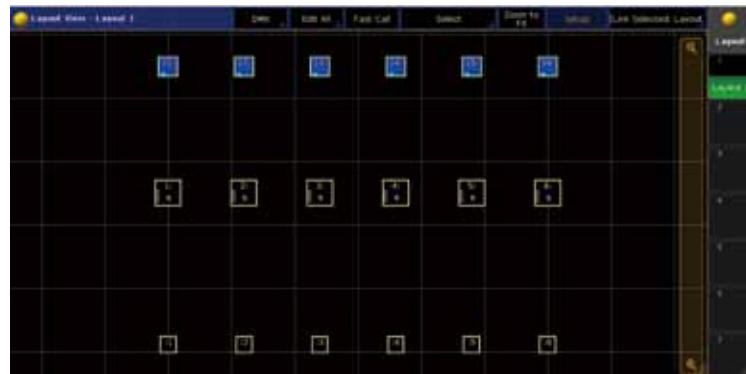
3번의 경우에는 Arrange를 누르면 메뉴에서 Camera를 선택하실 수 있습니다.

4번의 경우에는 Camera Tab 중에서도 맨 마지막에 Top View(2D)를 선택해 줍니다. 즉, 위에서 내려다보는 View입니다. 흔히 볼 수 있는 Light Plot의 관점입니다.

4번까지 진행된다면 사진과 같이 노랑게 Preview가 될 것입니다. 이 과정에서 꼭 5번의 Apply를 해주셔야 완성됩니다.



4. 완성 후 상단의 Zoom to Fit (화면에 확대하여 맞춤)을 눌러주면 사진과 같이 진행됩니다. 1번 큐로 가보았는데 1번 큐의 상태가 직관적으로 보입니다. Led 6대가 Blue Color로 들어와 있는 모습입니다.



이와 같이 미리 3D 설정을 해 놓으면 Layout을 쉽게 만들 수 있습니다. 보통 Layout을 만들 때 1번 단계에서 그룹별로 차례로 배치하곤 합니다. 이와 같이 Camera View와 연동시키면 색선별로 만들 수도 있습니다.

마치며

이번 시간에는 Effect에 접하고 각각의 기능을 알아보았습니다. 또한 Layout View를 만들어 Camera와 연동시켜 쉽고 빠르게 배치하였습니다. 다음 시간에는 Effect를 편집하는 과정을 좀 더 심도 있게 다루며 나만의 파형을 만들 수 있게 하겠습니다. 감사합니다. 🙏