

GRAND MA 2

실전활용법 - 7

기초편

- 나만의 EFFECT 만들기



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 EFFECT, LAYOUT의 기본활용에 대하여 알아보았습니다. 이번 시간에는 기본으로 쓰이는 몇 가지의 EFFECT에 대하여 알아보고 나만의 파형을 만들 수 있는 기본 방법을 알아보겠습니다.

나만의 Effect를 만드는 방법은 크게 보면 2가지의 방법이 있을 것입니다. 기존의 Effect와 Grand MA 2에서 기본으로 잡혀있는 Form을 이용하여 만드는 방법, 직접 Form을 편집하여 만드는 방법이 있겠습니다. 흔히 첫 번째 방법으로 많이 만드는 편입니다. 한정된 시간상 현장에서 만들어서 하기는 어렵기 때문에 직접 준비하고 싶으시다면 미리 시간적인 여유를 두고 준비를 하셔야겠습니다.

이번 편은 다음과 같은 순서로 이루어집니다.

1. 응용 가능한 Effect 소개
2. 나만의 Effect Form 만들기

지난 시간에는 Effect에 관하여 간단한 구조를 알아보았습니다. 이제는 이를 활용하여 궁극에는 내가 원하는 나만의 Effect를 만들 수 있도록 하겠습니다. 이를 위해 몇 가지의 참고할 만한 Effect를 소개하겠습니다.

응용된 Effect 소개

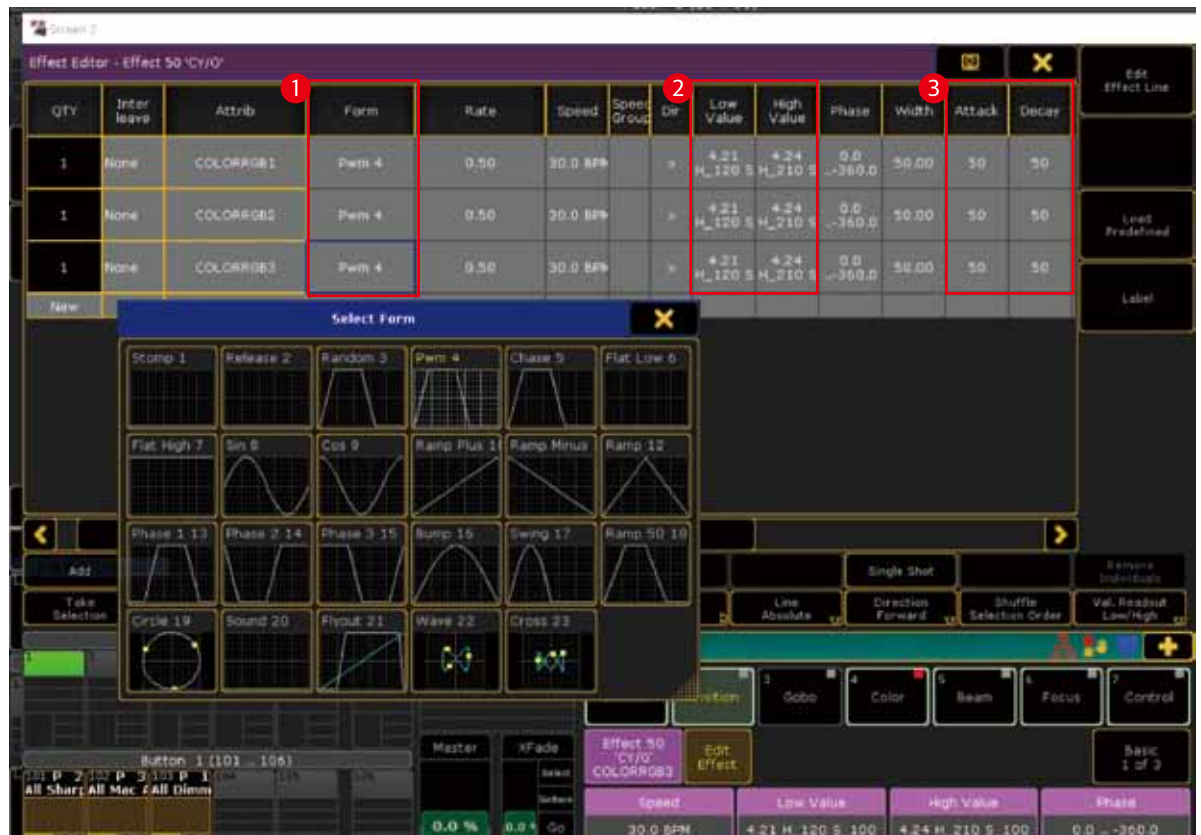
[예제 1]

투톤 컬러 Effect

CYAN과 GREEN 두 가지의
컬러만 반복되는 Color Effect입니다.



LED 컬러 Effect의 모습



Effect의 구조

1번 섹션 : PWM의 Form을 선택하였습니다. 해당 Form은 반복되는 주기를 표현할 때 많이 쓰일 수 있습니다. 주로 박자를 맞추는 디머 Effect에 많이 사용하며 이를 컬러 Effect에 응용하여 사용하였습니다. 주기적인 패턴을 얻기 위함입니다.

2번 섹션 : Low 값에 Green High 값에 Cyan을 선택하였습니다. Color Preset에 해당 컬러를 미리 넣어놓았다면 바로 선택하면 됩니다. 컬러 Effect를 만들기 위해서는 미리 해당 컬러들을 Preset화 시켜놓는 것이 좋습니다.

3번 섹션 : PWM의 Form에서는 Attack과 Decay가 있습니다. 쉽게 말하자면 UP, DOWN의 개념으로 이해하면 됩니다. 이를 만약 25/75로 설정을 하게 되면 빨리 켜지고 늦게 꺼지는 구조가 됩니다. 또한 0/0으로 설정을 하게 되면 부드럽지 않고 체이서 같이 변화하게 됩니다. 기본으로 반복되는 구조를 만들려면 50/50으로 만들어 주는 것이 좋습니다.



Tip

이 상태에서 2GROUP을 해주면 2GROUP으로 컬러가 변하게 됩니다. WING 2를 걸어주면 양쪽으로 대칭되어 변하게 됩니다. 3BLOCK를 하면 3개 단위로 짝지어져서 변하게 됩니다.

이러한 기능들을 활용하여 내가 원하는 EFFECT를 만들 수 있습니다.

[예제 2]

센터가 기점으로 대칭으로 원을
그리며 움직이는
POSITION EFFECT



Beam Light Position Effect 모습

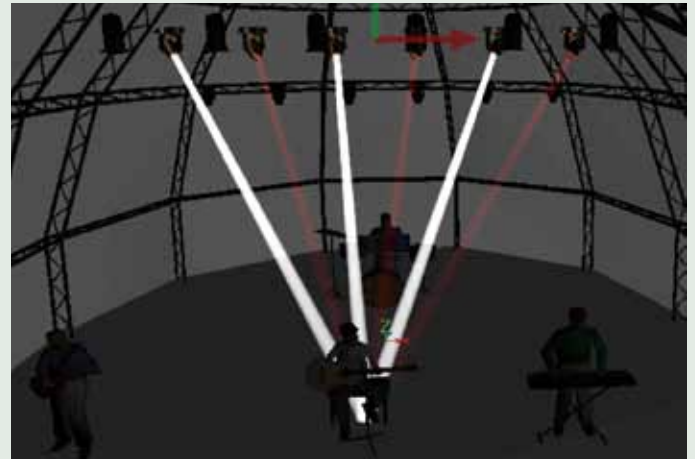


Effect의 구조

<설명>

Form은 Cycle을 선택하였습니다. Cycle Form은 Pan Tilt가 원을 그리는 패턴으로 이를 응용하였습니다. 다른 부분은 건드리지 않고 맨 오른쪽에 Wings 부분을 Pan을 -2 Tilt를 2로 선택하였습니다. 즉, 양쪽으로 대칭으로 만들어 Cycle 패턴을 그리게 한 것입니다.

[예제 3]
RED/WHITE로 체인지 되는
Beam Light Color Effect



Beam Light의 경우에는 MixColor가 없습니다. 즉 RGB/CMY 믹싱이 안 된다는 것입니다. 따라서 이는 조금 다르게 구성해주어야 합니다. 즉 Beam Light의 컬러 체인지는 컬러 휠의 반복이라고 보시면 됩니다. 이를 위해서는 다음과 같이 구성할 수 있습니다.

1. Effect Pool창에서 Edit 버튼을 눌러줍니다.



2. Color Wheel 1번을 선택합니다.



3. 다음과 같이 구성합니다.



<설명>

Low High 값에 각각 open(white) RED wheel을 선택해 줍니다. 컬러 휠의 특성 상 다른 컬러가 섞이지 않게 하려면 꼭 바로 옆에 있는 Color Wheel끼리 High/Low 값을 잡아주어야 두 가지 컬러가 바뀌는 Effect를 잡으실 수 있습니다.

이런 식으로 기존의 Form과 기본 Effect를 응용하여 원하는 Effect를 만들 수 있습니다. 또한 Effect를 만드려는 해당 조명기의 고유 특성을 잘 파악하여 만들어야 합니다. 지정해주는 값이 다르면 의도와 다르게 Effect가 작동될 수 있습니다.

나만의 Effect Form 만들기

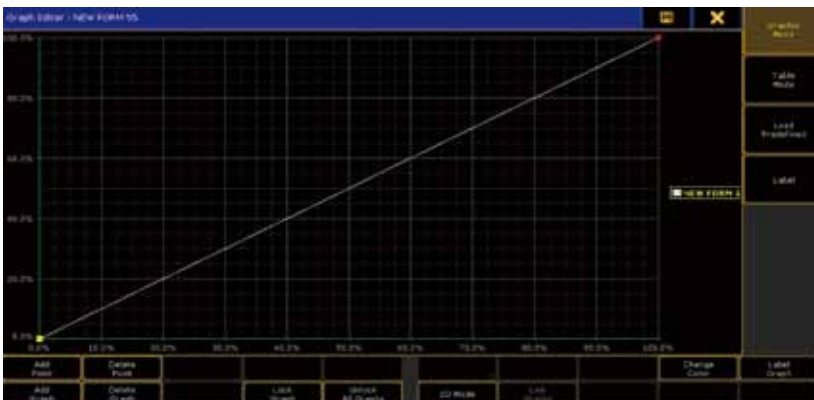
새로운 Effect 파형을 만드는 법을 알아보겠습니다.

[예제] Effect Form 만들어보기

1. Pool-Form을 엽니다.



2. Edit - 빈 창 하나를 클릭합니다.



현재 창에서 그래프를 조절해서 만들 수 있습니다. 왼쪽 아래 버튼으로 포인트와 그래프를 추가하며 원하는 파형을 만들 수 있고, 오른쪽 위의 빨간 점을 움직이며 포인트를 만들 수 있습니다. 왼쪽 상단 두 번째에 Table Mode를 이용하면 좌표 상의 수치를 입력하여 만들 수도 있습니다.

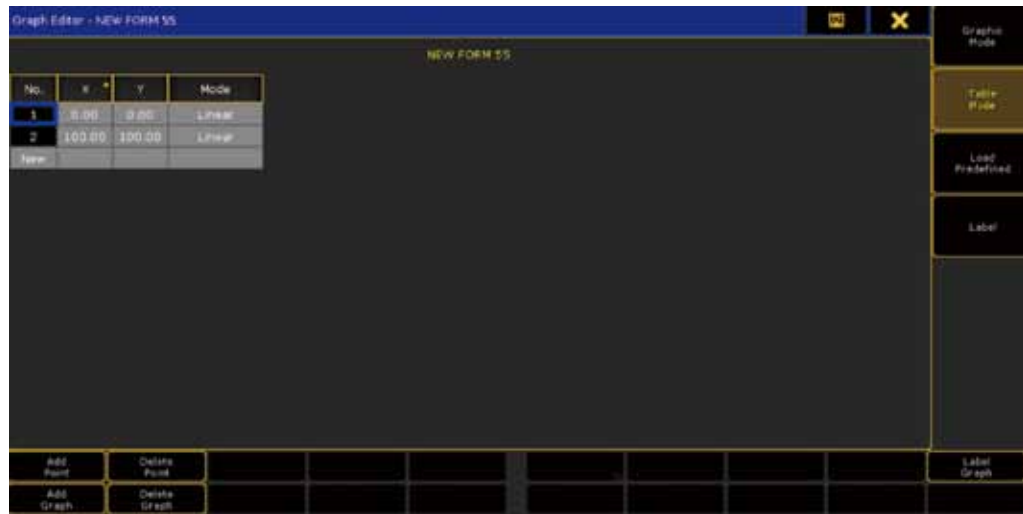
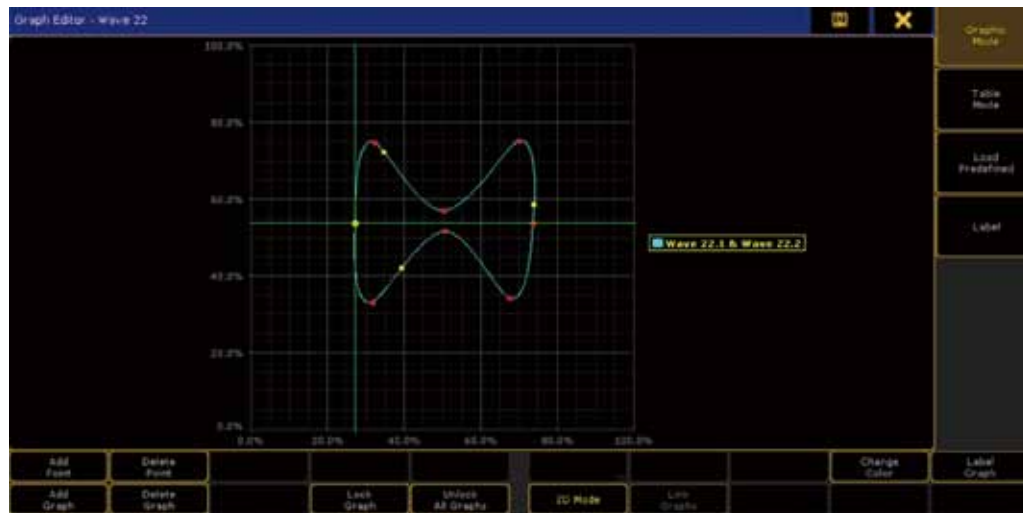


Table Mode의 모습

3. 원하는 파형을 만든 후 확인합니다.



마치며

지금까지 Grand MA2 콘솔을 처음 접하고 기본 연결부터 기본활용까지 알아보았습니다. 단순한 메뉴얼 번역이 아니라 따라하면서 실제로 결과물을 만들 수 있는 콘텐츠를 만들고자 하였습니다. 잘 받아들여졌는지 표기상의 실수는 없었는지 다시 돌아보게 됩니다. 언제든지 궁금한 것이 생기시면 메일 주시면 소통하겠습니다. (kwb0323@naver.com) 아니면 Grand MA2 한국 공식에이전시(www.hansamsystem.co.kr)를 이용하는 것도 하나의 방법이 되겠습니다. 감사합니다. 🙏