

grand **M A** 2 ON PC

한글 매뉴얼

SCAN ME !



해당 매뉴얼을
모바일에서도 확인해보세요!

대학로의 든든한 친구

한국문화예술위원회 아르고·대학로예술극장

무대기술 119 지원센터

대학로 인근 소공연장에서 무대·음향·조명 등의 문제가 생겼을 때, **무대기술 119 지원센터**를 찾아주세요!
무대기술 전문가가 힘이 되어 드리겠습니다.

[지원대상]

- * 공연장 등록이 되어 있고, 전문인력이 상주해 있지 않은 공연장
- ** 운영주체가 자치단체 및 지역문화재단이 아닌 공연장



문의 및 접수

☎ 02-3668-0043

✉ stage119@arko.or.kr

월요일~일요일, 10:00~20:00
(설, 추석 연휴 제외)

SCAN ME!



상세 운영방법은
QR코드를 스캔해주세요

함께 가는 대학로 소공연장의 창작 환경개선을 위해 <무대기술 119 지원센터>가 앞장서겠습니다

아르코·대학로예술극장 무대예술팀 소속 **무대기술 전문가**가 찾아갑니다!

(Feat. 무대예술전문인 자격증)



무대기술 119 지원센터가 대학로 소공연장의 무대·조명·음향 운영 및 유지보수, 공연장 컨설팅을 지원합니다.

무대	상황 예시	Q. 공연은 어떠한 순서로 진행되는 것이 원활할까요? Q. 공연장 안전사고 예방을 위해 무엇을 하여야 할까요? Q. 비상상황(화재·정전 등) 시 대처 방법은?
	지원 범위	A. 무대감독 역량 교육 A. 소극장 무대운영 노하우 전수 A. 무대 스태프 및 출연진 안전교육 방법 및 매뉴얼 제공 -비상상황 훈련 방법 및 매뉴얼 제공 등
음향	상황 예시	Q. 이 콘솔은 어떻게 운영해 할까요? Q. 왜 갑자기 스피커에서 소리가 안 나올까요?
	지원 범위	A. 컨트롤 콘솔 운용 방법 A. 기자재 운용 및 유지보수 방법 등
조명	상황 예시	Q. 잘 쓰던 조명기인데 왜 갑자기 불이 안들어올까요? Q. 이 조명기를 잘 쓰려면 어떻게 해야 할까요??
	지원 범위	A. 컨트롤 콘솔 운용 방법 A. 기자재 운용 및 유지보수 방법 등
컨설팅	상황 예시	Q. 무대·조명·음향 시스템은 어떻게 구성되어야 할까요? Q. 효율적인 무대 운영 방법은 무엇이 있을까요?
	지원 범위	A. 공연장 환경에 맞는 맞춤형 컨설팅 -분장실, 컨트롤 부스 선정 및 구성 -각 공연장 환경에 맞는 기자재 구매 방법 및 추천 -기자재 운영 및 유지보수 방법 등

*소방·전기 등 안전 관련 사항은 공연장안전지원센터와 연계하여 지원 협력



본 매뉴얼은 한국문화예술위원회 무대기술 119 지원센터에서 무대조명 전문가가 아닌 무대조명을 처음 접하는 분들을 위해 자체 제작한 매뉴얼입니다.
해당 콘솔은 사용자에게 따라 사용법과 설정 값이 달라질 수 있으며,
본 매뉴얼에 나와있는 사용법과 설정 값은 기본적이고 바로 따라할 수 있는 요소로 구성하였음을 알려드립니다.



목차

1. 패치하기(Patch) 7p

- 1-1. 디머 패치
- 1-2. LED / 무빙 조명기 패치

2. 패치한 조명기 확인하기 21p

- 2-1. 채널과 픽스쳐 시트 스크린에 구성하기
(Channel & Fixture Sheet)
- 2-2. 일반 조명기와 LED / 무빙 조명기 확인하기

3. 채널 파킹(Parking) 33p

- 3-1. 파킹하기
- 3-2. 파킹 해제하기

4. 그룹 시트(Group Sheet) 37p

- 4-1. 그룹 시트 스크린에 구성하기
- 4-2. 그룹 시트에 조명기 등록 · 합치기

5. 그룹 마스터(Group Master) 43p

- 5-1. 그룹 마스터 생성하기
- 5-2. 그룹 마스터 옵션 설정

6. 큐 메모리 하기 47p

- 6-1. Store 옵션 설정
- 6-2. 첫 큐 메모리하기
- 6-3. 메인 시퀀스(Sequence) 지정과 옵션 설정
- 6-4. 큐 생성 · 수정 · 삭제하기

7. 큐 리스트(Sequence Executor) ... 57p

- 7-1. 큐 리스트 스크린에 구성하기
- 7-2. 큐 리스트 용어와 기능 설명
- 7-3. Fade Time · Cue Name 수정하기
- 7-4. 공연 진행

8. 쇼 파일 저장 · 불러오기 67p

- 8-1. 쇼 파일 저장하기
- 8-2. 쇼 파일 불러오기

1. 패치하기(Patch)

1-1. 디머 패치

1-2. LED / 무빙 조명기 패치

Patch

조명기를 연결할 때 사용하는 언어로, 크게 하드 패치와 소프트 패치로 나눈다.

1 하드 패치(Hard Patch)

: 조명기에 전기를 공급하기 위해 플러그를 공연장 덕트(디머 회로)에 연결하는 작업.

2 소프트 패치(Soft Patch)

: ① 조명기를 DMX신호를 통해 콘솔에서 컨트롤 할 수 있도록 연결하는 작업.

콘솔 프로그램에 해당 조명기에 부합하는 *픽스처 라이브러리를 입력한다.

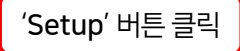
디머 회로에 연결하는 일반 할로겐 조명기와 LED / 무빙 조명은 패치 방법이 다르다.

② 디머 회로에 연결한 일반 할로겐 조명의 경우,

하드 패치한 디머 회로 번호와 콘솔에서 사용하는 채널 번호를 달리하고 싶을 때
소프트 패치를 통해 원하는 번호로 설정하여 사용할 수 있다.

! 픽스처 라이브러리(Fixture Library) : 장비의 특정 기능을 수행하는 데이터의 집합.
LED / 무빙 조명의 경우 각 기종마다 고유의 픽스처 라이브러리가 있다.

1-1. 디머 패치



1. 패치하기(Patch)

1-1. 디머 패치



1. 패치하기(Patch)

1-1. 디머 패치



1. 패치하기(Patch)

1-1. 디머 패치



! 디머 회로에 연결하는 일반 할로겐 조명기는 개별 패치가 아닌 디머 패치를 통해 일괄적으로 패치한다.

1. 패치하기(Patch)

1-1. 디머 패치

패치 할 장비(조명기) 종류이다. (사용자가 선택한 장비)

패치 할 장비(조명기) 이름을 입력한다. (자동으로 입력된다.)

패치 할 장비(조명기) 수량을 입력한다.
디머(회로)의 경우,
공연장의 회로 개수에 맞춰 입력해도 무관하다.

장비(들)가 콘솔에 패치 될 시작 번호를 입력한다.

장비(조명기)의 어드레스(x.xxx)를 입력한다.
1(디머 신호가 켜져있는 콘솔 포트) . 001(공연장 회로 시작 넘버)
1과 001 사이의 콤마는 포트와 어드레스를 구분 짓기 위함이니
꼭 확인하여야 한다.

The screenshot shows the 'Fixture Wizard' dialog box. At the top, there are several tabs: 'Value Layer', 'Eff. Layer 1 of 3', 'Value', 'Fade', 'Delay', 'Align Off', 'Matricks', and 'Special Dialog'. Below these are four rotary knobs. The main area of the dialog is divided into two sections. The left section contains input fields for 'Fixturetype' (set to '2 Dimmer 00'), 'Name' (set to 'Dim 1'), 'Quantity' (set to '512'), 'Fixture ID' (set to '0'), 'Channel ID' (set to '1'), and 'Patch Break 1' (set to '1.001'). The right section is a grid of buttons labeled 'Quantity (1-131070)' with numbers 1 through 9, 4, 5, 6, 1, 2, 3, and 'UP', 'Down'. At the bottom are 'Cancel' and 'Apply' buttons. A red box highlights the 'Apply' button, and a text box next to it says '입력 완료 후 'Apply' 버튼을 클릭한다.'

1. 패치하기(Patch)

1-1. 디머 패치

grandMA2 onPC

Value Layer Eff.Layer 1 of 3 Value Fade Delay Align Off MAtricks Special Dialog

Normal Fine Ultra Normal Fine Ultra Normal Fine Ultra Normal Fine Ultra

EditSetup (used Parameters: 0/available Parameters: 0)

Showing 'Layers' Layer: 'Dimmer'

Name	Fixtures	FixID	ChaID	Name	Fixture Type	Patch	Re
Dimmer		-	1	Dim 1	2 Dimmer 00	1.001	
New		-	2	Dim 2	2 Dimmer 00	1.002	
		-	3	Dim 3	2 Dimmer 00	1.003	
		-	4	Dim 4	2 Dimmer 00	1.004	
		-	5	Dim 5	2 Dimmer 00	1.005	
		-	6	Dim 6	2 Dimmer 00	1.006	
		-	7	Dim 7	2 Dimmer 00	1.007	
		-	8	Dim 8	2 Dimmer 00	1.008	
		-	9	Dim 9	2 Dimmer 00	1.009	
		-	10	Dim 10	2 Dimmer 00	1.010	

Fixture Types

Fixture

Time

Fix (CAIt F) Select (Ctrl S) Off (O) Temp (CAIt T) Top (Alt T) On (Ctrl O) <<< (Alt <) Learn (Ctrl L) >>> (CAIt >) Go - (<) Pause (Ctrl P) Go + (Ctrl >) Time

Tools (Ctrl F12) Setup (F12) Backup (CAIt B) Assign (Alt A) Align (Ctrl A) Help (CAIt H) View (V) Effect (Alt E) Goto (Alt G) Page (Alt P) Macro (M) Preset (P) Sequ (Alt S) Cue (Alt C) Exec (X) Channel (C) Fixture (F) Group (G) B.O. (Ctrl B) Grand 100% Master Screen 2 (CAIt F2) Screen 3 (CAIt F3) Screen 4 (CAIt F4) Command Overlay (CAIt F10)

Backg (Alt B) User 1 (Ctrl U) User 2 (Alt U) List (L) Full (Ctrl F) Hight (H) Solo (CAIt S) Up (ArUp) Prev (ArLeft) Set (End) Next (ArRight) Down (ArDn)

Add Fixture Delete Fixture Cut Fixture Copy Fixture Paste Fixture Patch Rout Univ.Address RDM Devices Create Multipatch Diagnostic

Please (Enter)

Command Overlay (CAIt F10)

설정 완료 후,
'Cha ID, Name, Fixture Type, Patch' 가
알맞게 입력 되었는지 확인한다.

만약 잘못 되었거나 바꾸고 싶을 땐, 바꾸고 싶은 곳에
마우스 우클릭 을 하면 자유롭게 변경이 가능하다.

1. 패치하기(Patch)

1-1. 디머 패치



grandMA2 onPC

Value Layer Eff.Layer 1 of 3 Value Fade Delay Align Off MAtricks Special Dialog

Normal Fine Ultra Normal Fine Ultra Normal Fine Ultra Normal Fine Ultra

Blind Freeze Prvw Assign Align Help View Effect Goto Page Macro Preset Sequ Cue Exec Channel Fixture Group

Fix Select Off Temp Top On <<< Learn >>> Go - Pause Go + Time Esc 7 8 9 + 4 5 6 Thru 1 2 3 - 0 . IF AT MA Please Full Hight Solo Up Prev Set Next Down

Tools Setup Backup CMD (Scr) Shortcut (Ins) Masters Extern 1 Extern 2 Executor 1 - 15 101 - 115 Executor 16 - 30 116 - 130 Screen 2 Screen 3 Screen 4 Command Overlay

EditSetup (used Parameters: 0/available Parameters: 0)

Showing 'Layers' Layer: 'Dimmer'

Name	Fixtures
Dimmer	
New	

FixID	ChaID	Name	Fixture Type	Patch	Re M
-	1	Dim 1	2 Dimmer 00	1.001	
				1.002	
				1.003	
				1.004	
				1.005	
				1.006	
				1.007	
				1.008	
				1.009	

Warning

You are leaving patch and fixture schedule. Save changes?

Yes No Cancel

확인(2)이 끝나고 위 'X(1)' 버튼을 누르면 해당 창이 생성된다.
패치를 추가하거나 변경하면 생성되는 창으로,
추가 및 변경사항을 입력 후, 'Yes(2)'를 누르면 패치가 완료된다.

1. 패치하기(Patch)

1-2. LED / 무빙 조명기 패치

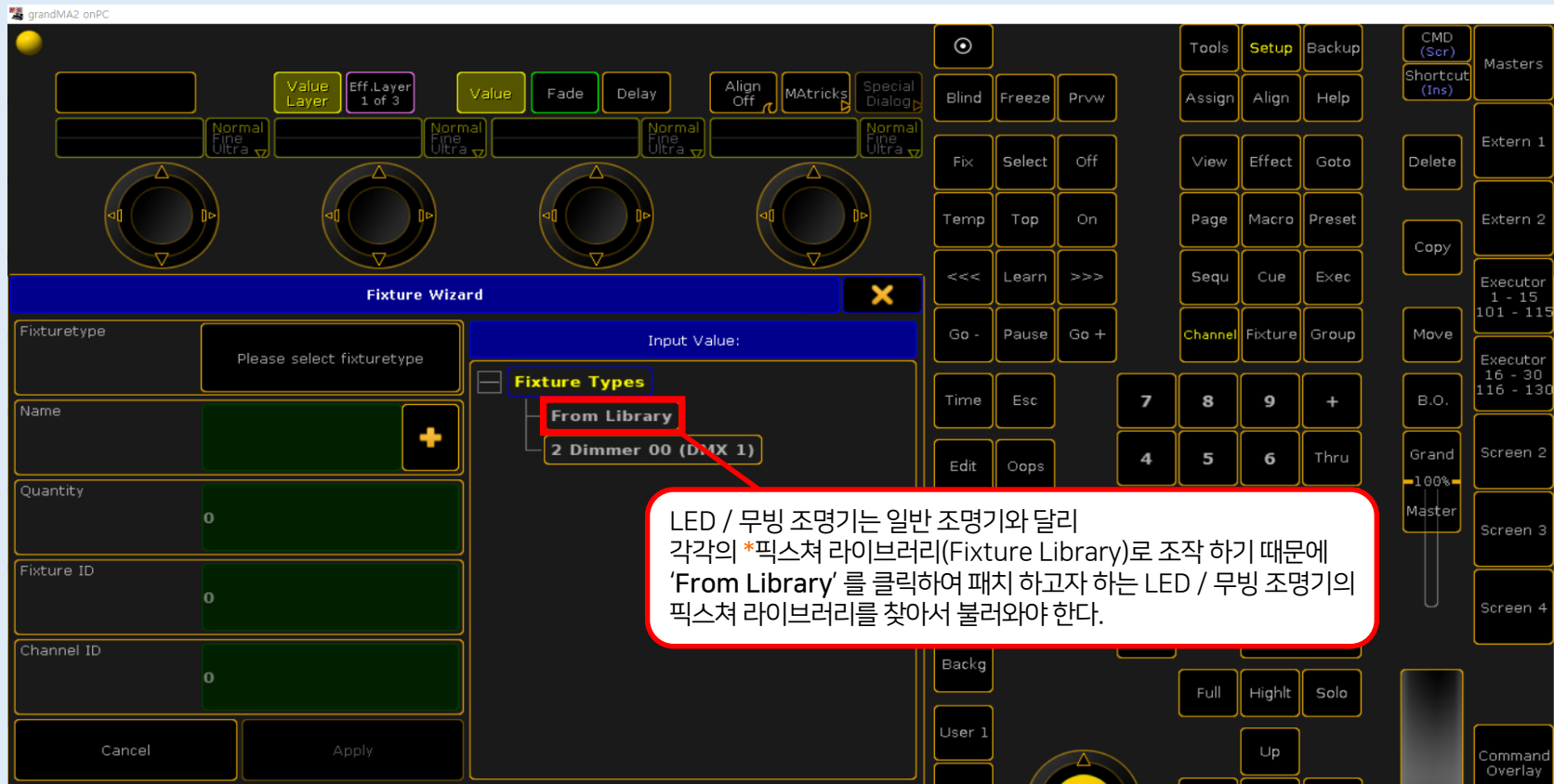
The screenshot shows the grandMA2 onPC software interface. The 'EditSetup' window is open, displaying a table with 'Name' and 'Fixtures' columns. The 'Name' column contains 'Dimmer' and 'New'. The 'Fixtures' column is empty. A red box highlights the 'Add Layer' button at the bottom left, with a red arrow pointing to it. A red box also highlights the 'Layer Name' input field, which contains the text 'LED'. A red box with the word 'CLICK' is placed over the 'Add Layer' button. A text box with Korean text is overlaid on the bottom right of the screenshot.

앞서 실행한 디머 패치와 동일한 방법으로 패치 창에 들어 온 후, 'Add Layer' 버튼을 클릭한다.

'Layer Name' 에 패치 하려는 조명 장비의 이름을 적는다.
예시를 위해 소공연장에서 주로 사용하는 장비인 'LED' 로 적었다.

1. 패치하기(Patch)

1-2. LED / 무빙 조명기 패치

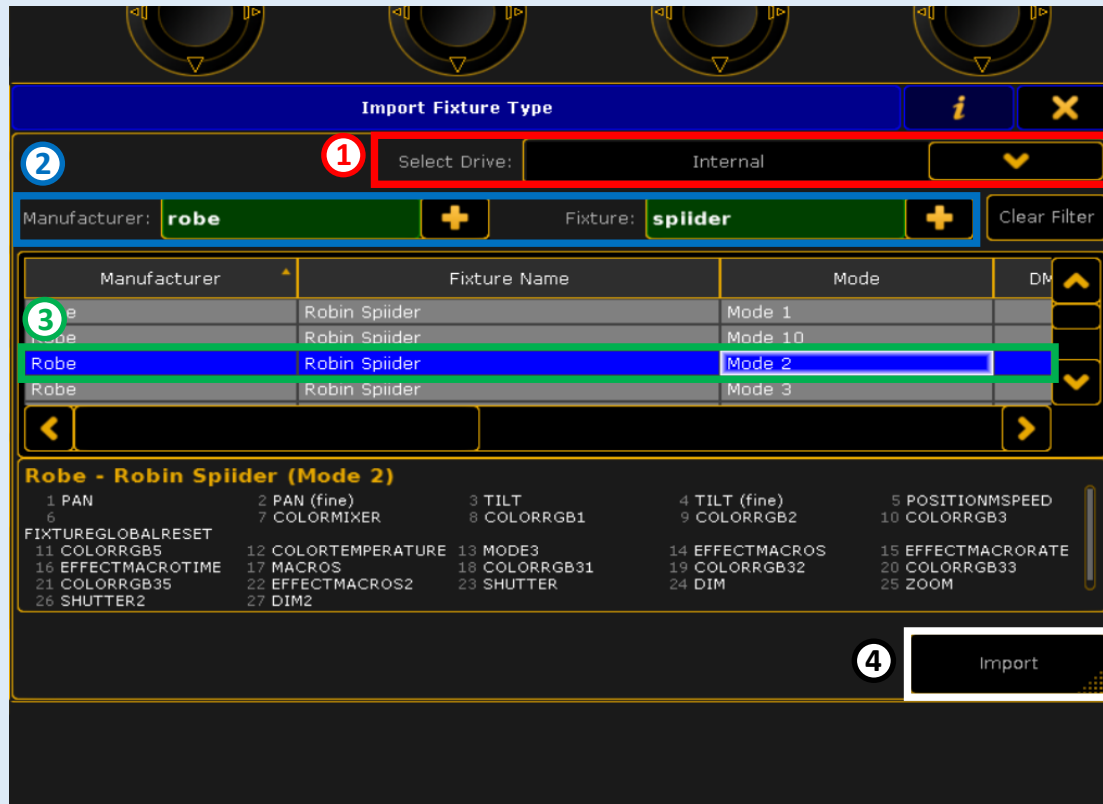


- ❗ 픽스처 라이브러리(Fixture Library) : 장비의 특정 기능을 수행하는 데이터의 집합.
LED / 무빙 조명기의 경우 각 기종마다 고유의 픽스처 라이브러리가 있다.
- ❗ LED / 무빙 조명을 패치할 때는 각 기종이 가지고 있는 고유의 픽스처 라이브러리를 입력하여 기종마다 패치한다.

1. 패치하기(Patch)

1-2. LED / 무빙 조명기 패치

! 장비의 픽스처 라이브러리(Fixture Library) 찾기



1 찾고자 하는 위치를 선택한다.
'Internal' 에서 찾거나,
USB에 라이브러리를 담은 경우
우측 화살표 버튼을 클릭하여
가지고 온 'USB' 를 선택한다.

2 장비의 제조사(Manufacturer)나
모델명(Fixture)으로 검색한다.

3 패치 하고자 하는 장비를 선택한다.

4 'Import' 버튼을 클릭하여
해당 라이브러리를 불러온다.

1. 패치하기(Patch)

1-2. LED / 무빙 조명기 패치



! 픽스쳐(Fixture) : 조명기구를 뜻하며, 디머(채널·일반 조명기)와 다르게 LED / 무빙 라이트는 각각의 조명기구를 패치 해야 한다.

1. 패치하기(Patch)

1-2. LED / 무빙 조명기 패치

grandMA2 onPC

1 Dimmer 2 Position 4 Color 5 Beam 6 Focus 7 Control

Dimmer Value Layer Eff. Layer 1 of 3 Value Fade Delay Align Off MAttricks Special Dialog

Dim Normal Fine Ultra Dim2 Normal Fine Ultra Normal Fine Ultra Normal Fine Ultra

EditSetup (used Parameters: 637/available Parameters: 0)

Showing 'Layers' Layer: 'LED'

Name	Fixtures	FixID	ChaID	Name	Fixture Type	Patch	React t Master
Dimmer		1	-	RSpiide2 1	4 Robin Spiider M	2.001	On
LED	[1..5]	2	-	RSpiide2 2	4 Robin Spiider M	2.028	On
		3	-	RSpiide2 3	4 Robin Spiider M	2.055	On
		4	-	RSpiide2 4	4 Robin Spiider M	2.082	On
		5	-	RSpiide2 5	4 Robin Spiider M	2.109	On
New							

Fixture Types

Fixture

Tools (Ctrl F12) Setup (F12) Backup (CAIt B) CMD (Ser) Masters (CAIt F9)

Assign (Alt A) Align (Ctrl A) Help (CAIt H) Shortcut (Ins)

View (V) Effect (Alt E) Goto (Alt G) Delete (Ctrl D)

Page (Alt P) Macro (M) Preset (P) Copy (Ctrl C)

Sequ (Alt S) Cue (Alt C) Exec (X) Move (Ctrl M)

Channel (C) Fixture (F) Group (G) B.O. (Ctrl B)

100% Grand Master

Screen 2 (CAIt F2) Screen 3 (CAIt F3) Screen 4 (CAIt F4)

Update (U) Clear (Del) Store (S) Backg

1 (1) 2 (2) 3 (3) - (-) 0 (0) (N.) IF (I) AT (A) Please (Enter)

MA (Shift)

패치가 잘 되었는지 확인한다. 언제나 수정이 가능하다.

❗ 디머(일반 조명기)와 달리 위 'Patch' 항목에 어드레스가 2.001>2.028과 같이 간격이 생긴 이유 ?

☞ 예시로 패치한 해당 조명기는 27개의 기능을 갖고 있기 때문에 27의 간격이 생긴다고 생각하면 이해하기가 쉽다.

LED / 무빙 조명기는 각각의 모델마다 기능이 다르기에 고유의 DMX 채널 개수를 가지고 있다.

2. 패치한 조명기 확인하기

2-1. 채널과 픽스처 시트 스크린에 구성하기

2-2. 일반 조명기와 LED / 무빙 조명기 확인하기

2. 패치한 조명기 확인하기

2-1. 채널과 픽스처 시트 스크린에 구성하기

스크린의 빈 곳을 클릭 하면 아래와 같은 창이 뜬다.
'Sheets' 카테고리 클릭 한다.

2 Sheets Pools Presets Playbacks Other System

3 Channel DMX Fixture Sequence Content Sequence Executor
Sequence Tracking RDM

'Channel' 을 클릭하여 채널 시트를 띄운다.

표시된 곳을 클릭하면, 사용자가 편리하게끔 설정할 수 있는 빈 스크린이 뜬다.
이 중 띄우고 싶은 스크린을 클릭한다.

1.1 Masters (CAlt F9)
1.2 Extern 1 (CAlt F5)
1.3 Extern 2 (CAlt F6)
1.4 Executor 1 - 15 101 - 115 (CAlt F7)
1.5 Executor 16 - 30 116 - 130 (CAlt F8)
1.6 Screen 2 (CAlt F2)
Screen 3 (CAlt F3)
Screen 4 (CAlt F4)
1.9
1.10 Command Overlay (CAlt F10)
CMD (Scr)
Shortcut (Ins)

2. 패치한 조명기 확인하기

2-1. 채널과 픽스처 시트 스크린에 구성하기

The image displays two screenshots of a lighting control software interface. The top screenshot shows a 'Channel' sheet with a grid of 20 columns and 20 rows, each cell containing a number and the word 'closed'. The bottom screenshot shows a 'Fixture' sheet with a similar grid. A red arrow points from the top sheet to the bottom sheet. A red circle highlights a specific fixture in the bottom sheet, labeled 'Screen 2'.

스크린에 처음 채널 시트를 띄우면 하나의 시트가 딱 한 화면으로 구성되는데, 해당 부분을 마우스로 드래그하여 사용자가 원하는 크기로 조절할 수 있다.

2. 패치한 조명기 확인하기

2-1. 채널과 픽스처 시트 스크린에 구성하기

Screen 2

Channel

Channel																				Readout Natural	Active Only	Prog Only	Channel Sort
:1	:2	:3	:4	:5	:6	:7	:8	:9	:10	:11	:12	:13	:14	:15	:16	:17	:18	:19	:20				
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed				
:21	:22	:23	:24	:25	:26	:27	:28	:29	:30	:31	:32	:33	:34	:35	:36	:37	:38	:39	:40				
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed				
:41	:42	:43	:44	:45	:46	:47	:48	:49	:50	:51	:52	:53	:54	:55	:56	:57	:58	:59	:60				
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed				
:61	:62	:63	:64	:65	:66	:67	:68	:69	:70	:71	:72	:73	:74	:75	:76	:77	:78	:79	:80				
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed				
:81	:82	:83	:84	:85	:86	:87	:88	:89	:90	:91	:92	:93	:94	:95	:96	:97	:98	:99	:100				
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed				
:101	:102	:103	:104	:105	:106	:107	:108	:109	:110	:111	:112	:113	:114	:115	:116	:117	:118	:119	:120				
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed				

Value Layers Effect Layers Output Layers Value Fade Delay Value Only Auto

Fixture

ID F/C	Name	Dimmer Dim Dim2	Position Pan Tilt	Color ColorTe R G B	MixColor WhiteRGB3:RGB3:RGB3:RGB35	ColorMi ColorMi ShuttShutt	Macros Rate EffectEffectEffect	Focus Zoom	Reset Fixture Mode3 Pos
1:	RSpiide2 1	closed	center				0.0 entry 0 min E	normal	0.0 Additio ma
2:	RSpiide2 2	closed	center				0.0 entry 0 min E	normal	0.0 Additio ma
3:	RSpiide2 3	closed	center				0.0 entry 0 min E	normal	0.0 Additio ma
4:	RSpiide2 4	closed	center				0.0 entry 0 min E	normal	0.0 Additio ma
5:	RSpiide2 5	closed	center				0.0 entry 0 min E	normal	0.0 Additio ma
FT 1.1	[Preset] Un	0.0	0.0						

채널 시트를 줄인 후, 남은 빈 곳을 클릭, 같은 방법으로 시트 생성 창을 열고 'Fixture' 를 클릭하여 픽스처 시트를 연다.

Value Layers Effect Layers Output Layers Value Fade Delay Value Only Auto

[Channel]>

1	2	4	5	6	7	Program Time	Exec Time
Dimmer	Position	Color	Beam	Focus	Control	Manual XFade	Manual XFade

Master XFade Dimmer Value Layer Effect Layer 1 of 3 Value Fade Delay Align Off MATricks Special Dialog

1.1 Masters
1.2 Extern 1
1.3 Extern 2
1.4 Executor 1 - 15
1.5 Executor 16 - 30
1.6 Screen 2
1.7 Screen 3
1.8 Screen 4
1.9
1.10 Command Overlay

2. 패치한 조명기 확인하기

2-1. 채널과 픽스처 시트 스크린에 구성하기

! 시트 삭제하기

The screenshot shows the 'Screen 2' software interface. The 'Channel' tab is active, displaying a grid of channels (1 to 120) with status indicators (closed, open). The 'Fixture Sheet' tab is also visible, showing a list of fixtures (e.g., RSpiide2 1, RSpiide2 2, etc.) with columns for Name, Dimmer, Dim2, and Position. A red circle highlights the 'Fixture' button in the top left corner, with a 'CLICK' label next to it. A red box highlights the 'Delete Window' button in the 'Fixture Sheet' tab. A dialog box is overlaid on the screen, containing the following text:

시트를 잘못 열었거나, 삭제하고 싶을 때
해당 시트의 '좌측 상단 노란색 동그라미' 를
클릭하면 다음과 같은 창이 나오는데,

'Delete Window' 를 클릭하면
해당 시트를 스크린에서 없앨 수 있다.

2. 패치한 조명기 확인하기

2-1. 채널과 픽스처 시트 스크린에 구성하기

! 스크린 저장하기

우측 하단 *Command Overlay를 열어
Store(①) + 스크린 목록 중 저장할 곳(②) 을 클릭 하면
현재 설정해놓은 스크린을 저장하는 창이 뜬다.

채널과 픽스처 시트여서 'CH / FIX' 라고 입력했고,
이러한 저장 기능을 활용하여 사용자의 편의에 따라
여러 개의 스크린을 편리하게 구성할 수 있다.

! MA2 onPC의 메인 스크린이 아닌 다른 스크린을 열어놓고 작업을 할 때,
Command Overlay를 클릭하면 메인 스크린을 열지 않아도 명령어를 입력할 수 있다.

2. 패치한 조명기 확인하기

2-1. 채널과 픽스처 시트 스크린에 구성하기

! 채널과 픽스처 시트의 편리한 기능

Screen 2

Channel
Readout Natural
Active Only
Prog Only
Channel Sort

:1	:2	:3	:4	:5	:6	:7	:8	:9	:10	:11	:12	:13	:14	:15	:16	:17	:18	:19	:20
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed
:21	:22	:23	:24	:25	:26	:27	:28	:29	:30	:31	:32	:33	:34	:35	:36	:37	:38	:39	:40
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed
:41	:42	:43	:44	:45	:46	:47	:48	:49	:50	:51	:52	:53	:54	:55	:56	:57	:58	:59	:60
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed
:61	:62	:63	:64	:65	:66	:67	:68	:69	:70	:71	:72	:73	:74	:75	:76	:77	:78	:79	:80
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed
:81	:82	:83	:84	:85	:86	:87	:88	:89	:90	:91	:92	:93	:94	:95	:96	:97	:98	:99	:100
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed
:101	:102	:103	:104	:105	:106	:107	:108	:109	:110	:111	:112	:113	:114	:115	:116	:117	:118	:119	:120
closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed	closed

Active Only :
활성화 시킨(사용 중인) 조명기만 보여준다.

Value Layers Effect Layers Output Layers Value Fade Delay Value Only Auto

Fixture
Readout Natural
Active Only
Prog Only
Feature Sort
Fixture Sort

ID F/C	Name	Dimmer Dim Dim2	Position Pan Tilt	Color ColorTe	R	G	B	MixColor WhiteRGB3 RGB3 RGB3 RGB35	ColorMi ColorMi	Shutter Shutter	Shutter Rate	Macros EffectEffectEffect	Focus Zoom	Reset Fixture	Fixture Mode3 Pos
1:	RSpiide2 1	closed	center	max Cc		max		min	entry C	open	0.0	entry 0 min E	normal	0.0	Additio ma
2:	RSpiide2 2	closed	center	max Cc		max		min	entry C	open	0.0	entry 0 min E	normal	0.0	Additio ma
3:	RSpiide2 3	closed	center	max Cc		max		min	entry C	open	0.0	entry 0 min E	normal	0.0	Additio ma
4:	RSpiide2 4	closed	center	max Cc		max		min	entry C	open	0.0	entry 0 min E	normal	0.0	Additio ma
5:	RSpiide2 5	closed	center	max Cc		max		min	entry C	open	0.0	entry 0 min E	normal	0.0	Additio ma
FT 1.1	[Preset] Un	0.0	0.0				0.0								

Channel / Fixture Sort :
활성화 시킨(사용 중인) 조명기를 우선으로 보여준다.

Value Layers Effect Layers Output Layers Value Fade Delay Value Only Auto

위 기능을 활용하여 사용자의 편의에 따라 채널 창과 픽스처 시트를 보기 편리하게 설정할 수 있다.
다음으로 넘어가면 위 기능들에 대한 예시가 있다.

2. 패치한 조명기 확인하기

2-2. 일반 조명기와 LED / 무빙 조명기 확인하기

! Channel / Fixture Sort 모드로 구성하기

클릭하여 활성화 / 비활성화가 가능하다.

채널 10번-15번과 픽스처 1번-5번을 활성화 시켰을 때, 해당 번호가 다른 번호들보다 **우선적**으로 보여지는 것을 확인할 수 있다.

ex) 10번부터 15번 디머 회로에 패치한 일반 조명기와 픽스처 1번부터 5번에 패치한 LED / 무빙 조명기를 100%로 켜보자.

[*Cmd: Channel + 10 + Thru + 15 + Fixture + 1 + thru + 5 + At + 100 + Please]

명령어 입력은 **Command Overlay**를 열어 마우스로 버튼을 클릭해도 되고, Command Line에 키보드로 직접 타자를 쳐도 된다. 키보드로 입력 시에는 + 는 입력하지 않는다.

Command Overlay (CAlt F10)

! Cmd : Command 의 약자로, 콘솔에 입력할 명령어를 말한다.

2. 패치한 조명기 확인하기

2-2. 일반 조명기와 LED / 무빙 조명기 확인하기

! Active Only 모드로 구성하기

2 채널 10번-15번과 픽스처 1번-5번을 활성화 시켰을 때, 활성화 된 해당 번호들만 보여지는 것을 확인할 수 있다.

1 앞서 켜놓은 조명기들을 그대로 두고, 'Active Only' 버튼을 클릭 해보자.

The screenshot displays the 'Screen 2' interface of a lighting control system. It is divided into two main sections: 'Channel' and 'Fixture', both set to 'Mask: Active Only 3'. The 'Channel' section at the top shows a grid of channels 10 through 15, all marked as 'open'. The 'Fixture' section below it shows a list of five fixtures, all marked as 'open'. In both sections, the 'Active Only' button is highlighted with a red box. A red circle with the number '2' is placed near the Channel section, and a red circle with the number '1' is placed near the Fixture section. The bottom of the interface features a control panel with various buttons for dimmer, position, color, beam, focus, and control, along with a 'Command Overlay' button.

2. 패치한 조명기 확인하기

2-2. 일반 조명기와 LED / 무빙 조명기 확인하기

Screen 2

Channel Mask: Active Only 3

:1	:2	:3	:4	:5	:6	:7	:8	:9	:10	:11	:12	:13	:14	:15	:16	:17	:18	:19	:20
open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open
:21	:22	:23	:24	:25	:26	:27	:28	:29	:30	:31	:32	:33	:34	:35	:36	:37	:38	:39	:40
open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open
:41	:42	:43	:44	:45	:46	:47	:48	:49	:50	:51	:52	:53	:54	:55	:56	:57	:58	:59	:60
open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open
:61	:62	:63	:64	:65	:66	:67	:68	:69	:70	:71	:72	:73	:74	:75	:76	:77	:78	:79	:80
open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open	open

Value Layers Effect Layers Output Layers Value Fade Delay Value Only Auto

Fixture Mask: Active Only 3

ID F/C	Name	Dimmer Dim Dim2	Position Pan Tilt	Color ColorTe	R	G	B	White	Shutter ShutterShutter	Focus Zoom	Reset Fixture
1:	RSplide2	open closed	2.0	6.0	97.5	98.5	3.0	open	53.3	2.5	
2:	RSplide2	open closed	2.0	6.0	97.5	98.5	3.0	open	53.3	2.5	
3:	RSplide2	open closed	2.0	6.0	97.5	98.5	3.0	open	53.3	2.5	
4:	RSplide2	open closed	2.0	6.0	97.5	98.5	3.0	open	53.3	2.5	
5:	RSplide2	open closed	2.0	6.0	97.5	98.5	3.0	open	53.3	2.5	

Value Layers Effect Layers Output Layers Value Fade Delay Value Only Auto

[Fixture]>

1	2	4	5	6	7
Dimmer	Position	Color	Beam	Focus	Control

Master XFade Select GoBack 0.0 % 0.0 % Go

Dimmer Value Layer Effect Layer 1 of 3 Value Fade Delay Align Off Matricks Special Dialog

Dim Normal Fine Ultra 100.0 open Dim2 Normal Fine Ultra 0.0 closed

Normal Fine Ultra Normal Fine Ultra

Program Time Manual XFade Set Time 0.0 s Exec Time Manual XFade Set Time 0.0 s

Command Overlay (CAIt F10) CMD (Scr) Shortcut (Ins)

'Fixture(LED / 무빙 조명기)' 는 'Channel(일반 조명기)' 보다 기능이 다양하다. 아래 'Preset' 으로 다양한 기능을 실행 해보자.

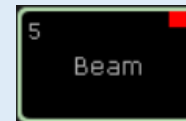
2. 패치한 조명기 확인하기

2-2. 일반 조명기와 LED / 무빙 조명기 확인하기

! Preset을 통해 알아보는 LED / 무빙 조명기의 기능



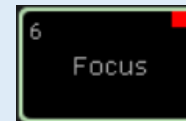
조명기의 밝기를 조절한다.
'Channel' 과 'Fixture' 동일



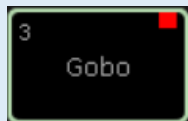
조명기의 'Shutter' 기능으로
깜빡임의 정도를 설정한다.
빠르게 혹은 느리게 설정하여 이펙트처럼
사용할 수 있다.



조명기가 비추는 위치를 조절한다.
'Pan(좌/우)' 과 'Tilt(위/아래)' 를 조작하여
원하는 곳을 비출 수 있다.



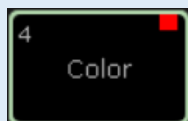
조명기의 선명도와 크기를 설정한다.
Focus(선명도) 와 Zoom(크기) 로
설정 할 수 있다.



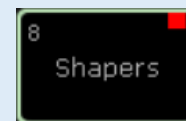
조명기 내부에 있는 고보(무늬) 를 설정한다.
Wash 타입의 조명기 보단
Spot 타입의 조명기에 주로 있는 기능이다.



조명기의 내부 기능을 조작한다.
콘솔상에서 무빙 조명기를 재부팅하거나,
램프를 점화해야 하는 무빙 조명기의 경우
'Lamp on/off' 를 조작 할 수 있다.



조명기의 컬러를 설정한다.
조명기 모델의 종류에 따라
'RGB' 혹은 'CMY' 로 설정한다.



Spot 타입의 무빙 조명기에 주로 있는
기능으로, 빛의 모양을 자를 수 있다.

'Gobo' 는 무늬를 설정 하는 것이고,
'Shapers' 는 원 모양에서 테두리를 자르는 것이니
헛갈리지 않게 주의하자.

3. 채널 파킹(Parking)

3-1. 파킹하기

3-2. 파킹 해제하기

Park

조명기들을 메모리에 관계없이 설정한 값이 유지되도록 고정하는 기능으로,

- 1 RD가 없는 공연장에서 LED / 무빙 조명기를 사용할 때
- 2 공연 중 일반 조명기를 *러닝 라이트로 사용 사용할 때

주로 이용하는 기능이다.

! 러닝 라이트 : 공연이 진행되는 동안 켜져 있어야 하는 작업등. (무대 뒤쪽이나 소대 등 출연자들의 안전을 위해 켜놓는 작업등)

3. 채널 파킹(Parking)

3-2. 파킹하기

2 파킹을 하면 파킹된 채널에 위 그림과 같이 파란색 표시가 생긴다.

1 ex) 1번부터 10번 채널을 파킹 해보자.
[Cmd: **Pause** + **Pause** + Channel + 1 + Thru + 10 + Please]

The screenshot shows a lighting control software interface. At the top, there's a 'Channel' section with a grid of 60 channels (1-60). Channels 1-10 are highlighted in blue, indicating they are parked. A command overlay is visible, showing the sequence: [Channel] > Park Channel 1 Thru 10. The interface includes various control buttons like Dimmer, Position, Gobo, Color, and a Command Overlay section with buttons like Pause, Channel, and Please. A red box highlights the 'Pause' button in the Command Overlay, and a green box highlights the 'Channel' button. A red circle with the number 1 is next to the example command, and a green circle with the number 2 is next to the explanation of the parking process.

3. 채널 파킹(Parking)

3-3. 파킹 해제하기

2 파킹을 해제하면, 위 그림과 같이 파란색 표시가 지워진다.
파킹을 해제한 후에 꼭 확인하자.

1 ex) 1번부터 10번 채널을 파킹 해제해보자.
[Cmd: Go+ + Go+ + Channel + 1 + Thru + 10 + Please]

The screenshot displays a lighting control software interface. At the top, there's a 'Channel' section with a grid of 20 columns and 20 rows. The first 10 columns are labeled :1 through :10, and the next 10 columns are labeled :11 through :20. The first 10 rows are labeled :1 through :10, and the next 10 rows are labeled :11 through :20. The grid shows 'closed' status for all channels. A green box highlights the first 10 columns. A red box highlights the 'Go +' button in the 'Command Overlay' section. The 'Command Overlay' section also shows 'Unpark Channel 1 Thru 10' and 'Channel (C)' buttons. The bottom of the interface shows various control panels like 'Dimmer', 'Position', 'Gobo', 'Color', 'Bead', 'Master', 'XFade', 'Value Layer', 'Effect Layer', 'Dimmer', 'Dim2', 'Normal Fine Ultra', 'Store', 'Please', 'Up', 'Down', 'Prev', 'Next', 'Set', 'End', 'GoBack', 'Go', '0.0 %', '1.0 %', '2.0 %', '3.0 %', '4.0 %', '5.0 %', '6.0 %', '7.0 %', '8.0 %', '9.0 %', '10.0 %', '11.0 %', '12.0 %', '13.0 %', '14.0 %', '15.0 %', '16.0 %', '17.0 %', '18.0 %', '19.0 %', '20.0 %', '21.0 %', '22.0 %', '23.0 %', '24.0 %', '25.0 %', '26.0 %', '27.0 %', '28.0 %', '29.0 %', '30.0 %', '31.0 %', '32.0 %', '33.0 %', '34.0 %', '35.0 %', '36.0 %', '37.0 %', '38.0 %', '39.0 %', '40.0 %', '41.0 %', '42.0 %', '43.0 %', '44.0 %', '45.0 %', '46.0 %', '47.0 %', '48.0 %', '49.0 %', '50.0 %', '51.0 %', '52.0 %', '53.0 %', '54.0 %', '55.0 %', '56.0 %', '57.0 %', '58.0 %', '59.0 %', '60.0 %', '61.0 %', '62.0 %', '63.0 %', '64.0 %', '65.0 %', '66.0 %', '67.0 %', '68.0 %', '69.0 %', '70.0 %', '71.0 %', '72.0 %', '73.0 %', '74.0 %', '75.0 %', '76.0 %', '77.0 %', '78.0 %', '79.0 %', '80.0 %', '81.0 %', '82.0 %', '83.0 %', '84.0 %', '85.0 %', '86.0 %', '87.0 %', '88.0 %', '89.0 %', '90.0 %', '91.0 %', '92.0 %', '93.0 %', '94.0 %', '95.0 %', '96.0 %', '97.0 %', '98.0 %', '99.0 %', '100.0 %'. The right side of the interface shows 'Masters (CAlt F9)', 'Extern 1 (CAlt F5)', 'Extern 2 (CAlt F6)', 'Executor 1 - 15 (101 - 115) (CAlt F7)', 'Executor 16 - 30 (116 - 130) (CAlt F8)', 'Screen 2 (CAlt F2)', 'Screen 3 (CAlt F3)', 'Screen 4 (CAlt F4)', and 'Command Overlay (CAlt F10)'. The bottom of the interface shows various control panels like 'Dimmer', 'Position', 'Gobo', 'Color', 'Bead', 'Master', 'XFade', 'Value Layer', 'Effect Layer', 'Dimmer', 'Dim2', 'Normal Fine Ultra', 'Store', 'Please', 'Up', 'Down', 'Prev', 'Next', 'Set', 'End', 'GoBack', 'Go', '0.0 %', '1.0 %', '2.0 %', '3.0 %', '4.0 %', '5.0 %', '6.0 %', '7.0 %', '8.0 %', '9.0 %', '10.0 %', '11.0 %', '12.0 %', '13.0 %', '14.0 %', '15.0 %', '16.0 %', '17.0 %', '18.0 %', '19.0 %', '20.0 %', '21.0 %', '22.0 %', '23.0 %', '24.0 %', '25.0 %', '26.0 %', '27.0 %', '28.0 %', '29.0 %', '30.0 %', '31.0 %', '32.0 %', '33.0 %', '34.0 %', '35.0 %', '36.0 %', '37.0 %', '38.0 %', '39.0 %', '40.0 %', '41.0 %', '42.0 %', '43.0 %', '44.0 %', '45.0 %', '46.0 %', '47.0 %', '48.0 %', '49.0 %', '50.0 %', '51.0 %', '52.0 %', '53.0 %', '54.0 %', '55.0 %', '56.0 %', '57.0 %', '58.0 %', '59.0 %', '60.0 %', '61.0 %', '62.0 %', '63.0 %', '64.0 %', '65.0 %', '66.0 %', '67.0 %', '68.0 %', '69.0 %', '70.0 %', '71.0 %', '72.0 %', '73.0 %', '74.0 %', '75.0 %', '76.0 %', '77.0 %', '78.0 %', '79.0 %', '80.0 %', '81.0 %', '82.0 %', '83.0 %', '84.0 %', '85.0 %', '86.0 %', '87.0 %', '88.0 %', '89.0 %', '90.0 %', '91.0 %', '92.0 %', '93.0 %', '94.0 %', '95.0 %', '96.0 %', '97.0 %', '98.0 %', '99.0 %', '100.0 %'.

4. 그룹 시트(Group Sheet)

4-1. 그룹 시트 스크린에 구성하기

4-2. 그룹 시트에 조명기 등록 · 합치기

Group Sheets

채널·픽스처를 개별 또는 그룹으로 묶어 저장할 수 있는 시트.

- 1 무대 위 조명기가 걸려있는 실제 위치를 고려하여 그룹 시트에 저장하면 도면이나 채널을 외우지 않아도 어떤 조명기가 어디에 위치하는지 쉽게 파악할 수 있다.
- 2 동일한 역할이나 동일한 기종의 조명기들을 그룹으로 묶어 저장하면 한 번의 클릭으로 여러 개의 조명기들을 선택할 수 있다.

4. 그룹 시트(Group Sheet)

4-1. 그룹 시트 스크린에 구성하기



4. 그룹 시트(Group Sheet)

4-2. 그룹 시트에 조명기 등록 · 합치기

! 그룹 시트에 조명기 등록하기

The screenshot shows the lighting control software interface. The top section is the 'Group Sheet' with a grid of channels. Channel 1 is highlighted with a red box and a circled '4'. The bottom section is the 'Command Overlay' with various function buttons. A red box highlights the 'Channel (C)' button with a circled '1', and the 'Store (S)' button with a circled '3'. A red box also highlights the '1' button on the numeric keypad with a circled '2'.

ex) 채널 1번에 패치한 일반 조명을 그룹 시트에 등록 해보자.
[Cmd: Channel + 1 + Store → 그룹 시트 빈 곳 클릭]

※ LED / 무빙 조명을 입력할 때는 'Channel' 이 아닌 'Fixture' 로 시작한다.

일반 조명을 입력 할 때
[Cmd: Channel + Please] 후 일반 조명기 등록
LED / 무빙 조명을 입력 할 때
[Cmd: Fixture + Please] 후 LED / 무빙 조명기 등록

입력할 때 우측 네모칸이 'Channel' 인지 'Fixture' 인지 확인하자.

4. 그룹 시트(Group Sheet)

4-2. 그룹 시트에 조명기 등록 · 합치기

! 그룹 시트에 등록된 조명기 합치기 (그룹으로 엮기)

조명기를 합친 후, 합친 그룹을 클릭하면
그 안에 포함된 조명기들을
채널과 픽스처 시트에서 확인할 수 있다.

ex) 현재 Channel 1~5, Fixture 1~5 를 위 그룹 시트에 등록 한 상태이고,
등록한 조명기를 개별로 클릭하지 않고 한번에 선택 할 수 있게 해보자.

그룹 시트에 등록된 채널 1번부터 5번을 차례대로 클릭 후 → [Cmd: **Store** → 그룹 시트 빈 곳 클릭]
동일한 방법으로 Fixture 도 가능하다.

5. 그룹 마스터(Group Master)

5-1. 그룹 마스터 생성하기

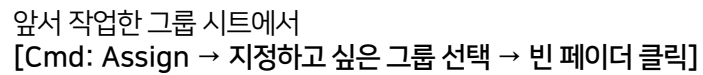
5-2. 그룹 마스터 옵션 설정

Group Master

그룹 시트에 등록된 그룹을 페이더에 넣어 운용할 수 있게 하는 기능으로,
해당 그룹에 포함된 조명기의 Dim값을 총괄한다.

주로 공연 전이나 셋업 중 무대 작업등 & 객석등을 만들 때 사용하며
옵션 설정을 통해 메모리에 포함되지 않도록 설정 할 수 있다.

5-1. 그룹 마스터 생성하기

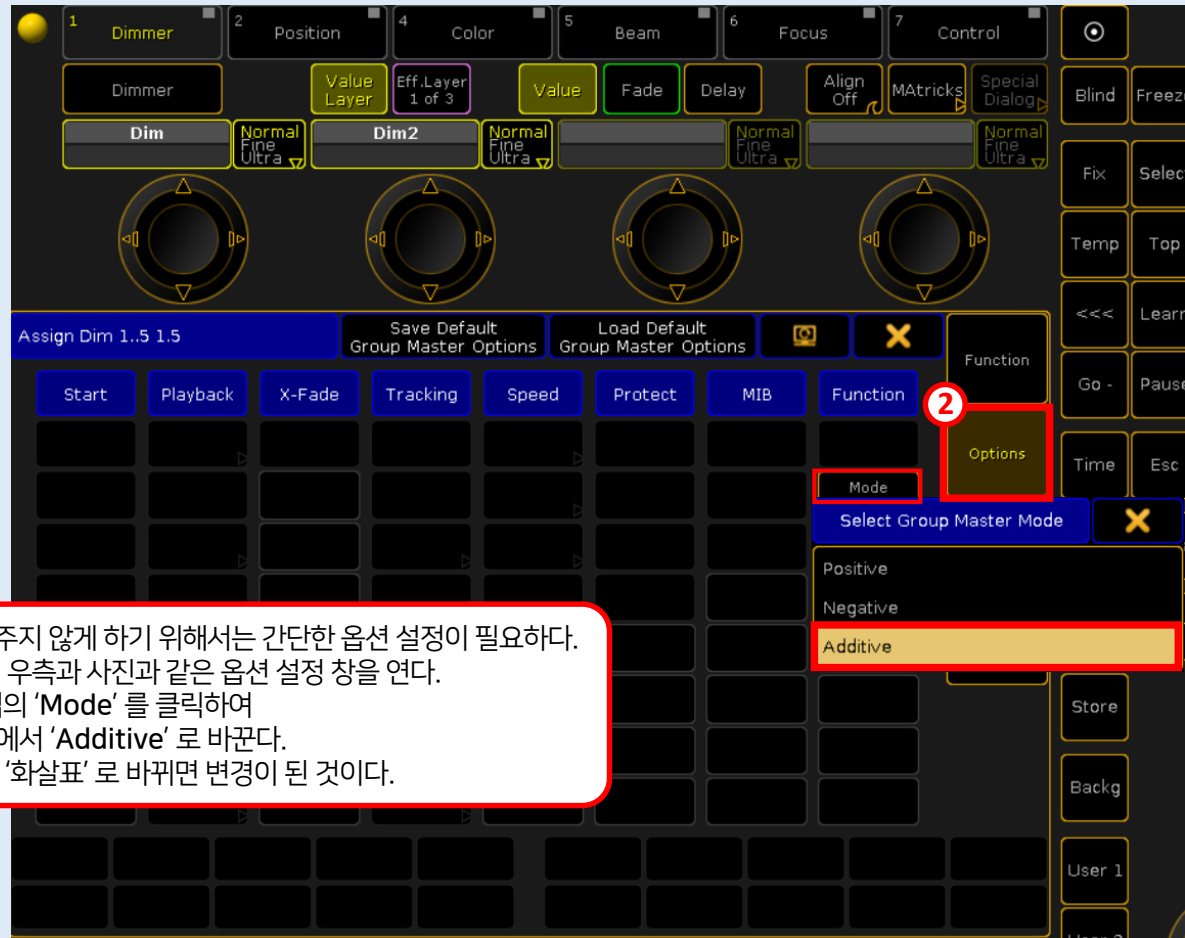


5. 그룹 마스터(Group Master)

5-2. 그룹 마스터 옵션 설정



생성한 그룹 마스터가 메모리에 영향을 주지 않게 하기 위해서는 간단한 옵션 설정이 필요하다.
그룹 마스터의 이름 부분(①)을 클릭하여 우측과 사진과 같은 옵션 설정 창을 연다.
'Options(②)' 를 클릭하고 Function탭의 'Mode' 를 클릭하여
'Group Master Mode' 를 'Positive' 에서 'Additive' 로 바꾼다.
좌측 그림의 동그라미 부분에 'P' 표시가 '화살표' 로 바뀌면 변경이 된 것이다.



6. 큐 메모리 하기

6-1. Store 옵션 설정

6-2. 첫 큐 메모리 하기

6-3. 메인 시퀀스 지정과 옵션 설정

6-4. 큐 생성 · 수정 · 삭제하기

Cue

일반적으로 공연을 진행할 때 사전에 큐를 구성하여 프로그램으로 메모리를 한 후 저장된 일련의 큐들을 순차적으로 진행시켜 공연을 진행한다.

프로그램으로 메모리를 할 때 주로 사용하는 명령어는 'Store' 이다.

'Store' 는 '저장하다' 라는 뜻을 가지고 있으며,

MA2 onPC에서는 옵션 설정을 통해 다양한 방법으로 큐 메모리를 할 수 있다.

상황에 따라 옵션을 변경해가며 메모리를 할 수도 있지만,

본 매뉴얼 특성 상 간단하고 쉬운 방법을 소개하기 위해 큐 메모리 시작 전 'Store' 옵션을 설정한다.

6-1. Store 옵션 설정

1 Dimmer 2 Position 4 Color 5 Beam 6 Focus 7 Control

Prog All Ask Store Filter Values Value Times Effects Cue Only Tracking Shield Basics 1 of 2

Fade 0.00 OutFade InFade Delay 0.00 OutDelay InDelay

Temporary Store Options

Save as Default

Store (S)

1 Store 버튼을 꺾- 누른 상태로 유지하면 이와 같은 창이 생성된다.

2 그림과 같이 설정한 후 'Save as Default'를 클릭한다.

3 'X'를 클릭하여 화면에서 나간다.

Data Source: Prog Output DMX In

Use Selection: Active All for selected Active for selected All Look

Presets: Preset Filter Preset Type Default Allow Embedded Keep Activation

If not Empty: Overwrite Merge Status Merge Remove Release

Tools (Ctrl F12) Setup (F12) Backup (CAlt B) CMD (Scr) Masters (CAlt F9)

Assign (Alt A) Align (Ctrl A) Help (CAlt H) Shortcut (Ins)

View (V) Effect (Alt E) Goto (Alt G) Delete (Ctrl D) Extern 1 (CAlt F5) Extern 2 (CAlt F6) Copy (Ctrl C) Executor 1 - 15 101 - 115 (CAlt F7) Executor 16 - 30 116 - 130 (CAlt F8) Move (Ctrl M) B.O. (Ctrl B) Screen 2 (CAlt F2) Screen 3 (CAlt F3) Screen 4 (CAlt F4) Grand 100% Master

Go - (Ctrl P) Pause (Ctrl P) Go + (Ctrl P) Channel (C) Fixture (F) Group (G)

Cue Only Time (Ctrl T) Esc (Esc) Edit (E) Oops (Bspce) Update (U) Clear (Del)

Active position data

7 (7) 8 (8) 9 (9) + (+) 4 (4) 5 (5) 6 (6) Thru (N/) 1 (1) 2 (2) 3 (3) - (-) 0 (0) (N.) IF (I) AT (A) M/A Please

User 2 (Alt U) List (L) Up (ArUp) Prev (ArLeft) Set (End) Next (ArRight) Down (ArDn) Command Overlay (CAlt F10)

6. 큐 메모리 하기

6-2. 첫 큐 메모리 하기

Store 옵션 설정을 마치고 나와서 무대 위에 원하는 조명을 만든 후,
[Cmd: Store → Fader 1 클릭]
 Command Wing의 경우 콘솔에 있는 Fader 중 원하는 Fader의 버튼을 눌러주면 된다.

※ 큐의 생성을 마쳤으면 **Clear** 버튼을 꼭 3번 눌러줘야 생성이 마무리 된다.

The screenshot shows a lighting control interface with a grid of fader controls (1-15) and a Command Overlay window. The Command Overlay window contains various buttons for controlling the lighting, including 'Store' (S), 'Clear' (Del), 'List' (L), 'Edit' (E), 'Update' (U), 'Oops' (Bspce), 'User 1' (Ctrl U), 'User 2' (Alt U), 'Go +', 'Channel', 'Fixture', 'Group', 'Move', 'Copy', 'Delete', 'View', 'Effect', 'Goto', 'Page', 'Macro', 'Preset', 'Sequ', 'Cue', 'Exec', 'Full', 'Hight', 'Solo', 'Thru', 'Up', 'Down', 'Prev', 'Next', 'Set', 'End', 'Please', 'MIA', and 'Command Overlay'. The 'Store' button is highlighted in green, and the 'Clear' button is highlighted in red.

6. 큐 메모리 하기

6-3. 메인 시퀀스 지정과 옵션 설정

! 메인 시퀀스(Sequence) 지정하기

방금 저장한 큐(*시퀀스)가 공연을 진행하기 위한 메인 큐 리스트가 되기 위해서는 해당 시퀀스를 메인 시퀀스로 지정을 해야 한다.
메인 시퀀스는 아래와 같이 초록색으로 표기된다.

일반 시퀀스를 메인 시퀀스로 지정하는 법
[Cmd: **Select** → Fader 1(메인 시퀀스로 지정하고 싶은 시퀀스 페이더) 클릭]

2 **CLICK**

- ! 시퀀스(Sequence) : 큐 리스트와 비슷한 개념으로 큐들의 집합체. 시퀀스 하나에 여러 개의 큐를 저장할 수 있다.
메인 시퀀스로 지정이 된 시퀀스가 공연 진행의 메인 큐 리스트가 된다.

6-3. 메인 시퀀스 지정과 옵션 설정

! 메인 시퀀스 옵션 설정하기

①

LT 3 Sequ

1 Cue
 LTP 100 Off
 On
 Go

메인 시퀀스로 지정 한 후, 'LT Sequ' 를 누르면 시퀀스의 세부 옵션을 설정할 수 있는 창이 나온다.

우측 'Options' 을 클릭하여 그림과 같이 설정한다.

6. 큐 메모리 하기

6-4. 큐 생성 · 수정 · 삭제하기

! 큐 생성하기 (두 번째 큐)

첫 번째 큐를 생성한 상태에서 두 번째 큐에 들어갈 조명을 만든 후 [Cmd: Store + Cue + Please]를 입력하면 해당 창이 생성이 된다. 'Create Second Cue'를 클릭하면 두 번째 큐가 생성이 된다.

이후에 조명을 만든 후 [Cmd: Store + Cue + Please]를 입력하면 자동으로 다음 정수의 번호로 큐가 생성된다.

※ 해당 창은 두 번째 큐 생성시에만 생기는 창이다.

만일 특정 번호로 큐를 생성하고 싶다면 [Cmd: Store + Cue + 저장할 큐 번호 + Please]를 입력한다. 이 때는 소수점 자리 번호의 큐도 생성할 수 있다. ex) Cue 3.5

The screenshot shows a software interface with a grid of buttons labeled 1 through 120. A dialog box titled 'Storing Exec 1.1' is open, showing 'Choose store method' with options: Overwrite, Merge, Status Merge, Remove, Release, and Create Second Cue. The 'Create Second Cue' button is highlighted with a red box. Below the dialog, a green box contains text about creating specific cues. At the bottom, the 'Store' and 'Please' buttons are also highlighted with red boxes.

6. 큐 메모리 하기

6-4. 큐 생성 · 수정 · 삭제하기

! 큐 수정하기

큐를 수정할 때에는 조명을 수정 한 후,
[Cmd: Store + Cue + 수정 할 큐 번호 + Please]
를 입력하면 다음과 같은 창이 생성 되는데,
이때 'Cue Only' 를 체크 한 후 'Merge' 를 클릭하면 수정이 완료된다.

※큐 생성과 마찬가지로 수정을 마친 후에도
Clear 버튼을 3번 눌러줘야 수정이 마무리 된다.

6. 큐 메모리 하기

6-4. 큐 생성 · 수정 · 삭제하기

! 큐 삭제하기

큐를 삭제할 때에는
[Cmd: Delete + Cue + 삭제 할 큐 번호 + Please]
를 입력하면 다음과 같은 창이 생성 되는데,
이 때 'Cue Only' 를 체크 한 후 'OK' 를 클릭하면 삭제가 완료된다.

※삭제를 마친 후에도 **Clear** 버튼을 3번 눌러줘야 삭제가 마무리 된다.

6. 큐 메모리 하기

6-4. 큐 생성 · 수정 · 삭제하기

! 메모리 시 주의사항

CLICK

큐를 만들면서 혹은 오퍼레이팅을 진행 할 때,
큐는 진행이 되지만 조명이 켜지지 않는다면
해당 'Master' 가 100%가 되어있는지 확인해야 한다.

※ Command Wing의 경우 메모리를 하는
시퀀스의 페이더가 올라가있는지 확인해준다.
-페이더가 올라가 있지만 시퀀스 번호가 깜빡이고 있는 경우,
페이더를 내렸다가 다시 올려줘야 한다.

The screenshot displays the Command Wing software interface. The main window shows a cue list with columns for Group, Cue, and various parameters. A red box highlights the 'Master' section in the cue list, showing '100 %' and 'Off'. Another red box highlights the 'CLICK' button in the top right corner. A third red box highlights the 'Master' section in the control panel, showing '100 %' and 'Off'.

7. 큐 리스트(Sequence Executor)

7-1. 큐 리스트 스크린에 구성하기

7-2. 큐 리스트 용어와 기능 설명

7-3. Fade Time · Cue Name 수정하기

7-4. 공연 진행

Cue List

= Sequence Executor

메인 시퀀스로 지정한 시퀀스의 실행창.

공연 진행의 메인 큐 리스트로 사용하기 위해 선택한

메인 시퀀스의 실행 정보를 나타낸다. (메인 시퀀스 지정하는 법은 49p 참조)

일반적으로 큐 리스트를 띄울 때 해당 시트를 사용한다.

7. 큐 리스트(Sequence Executor)

7-1. 큐 리스트 스크린에 구성하기

Create Basic Window

Clear Screen X

Sheets Pools Presets Playbacks Other System

Channel DMX Fixture Sequence Content **Sequence Executor**

Sequence Tracking RDM

Sequence E: 1. 1 S: Sequ 3 Hide Countdown Timing Set5 Set4 Set3 Set2 Set1 Link Encoders Link Selected Auto Scroll

Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay	Out Delay	Snap Percent	MIB	Mode	AE	CMD	CMD Delay	Loop
1	Cue 1	Go		0										

앞서 생성한 큐의 리스트를 보기 위해서는 21p 와 같이 스크린을 구성하면 되는데, 'Sequence Executor' 를 클릭하면 이와 같은 큐 리스트가 생성 된다.

[Fixture]>

1.1 LT Sequ 3 1 Cue

Master 100 % Off On Go

XFade Select GoBack Go

Dimmer Dim

Value Layer Effect Layer 1 of 3 Value Fade Delay

Normal Fine Ultra Dim2 Normal Fine Ultra

Align Off Matricks Special Dialog

Program Time Manual XFade Set Time 0.0 s

Exec Time Manual XFade Set Time 0.0 s

Command Overlay (CAlt F10)

CMD (Scr) Shortcut (Ins)

1.1 Masters (CAlt F9)

1.2 Extern 1 (CAlt F5)

1.3 Extern 2 (CAlt F6)

1.4 Executor 1 - 15 101 - 115 (CAlt F7)

1.5 Executor 16 - 30 116 - 130 (CAlt F8)

1.6 Screen 2 (CAlt F2)

1.7 Screen 3 (CAlt F3)

1.8 Screen 4 (CAlt F4)

1.9

1.10

7-2. 큐 리스트 용어와 기능 설명

The screenshot shows the Sequence Executor interface with the following components and annotations:

- Top Bar:** Includes buttons for 'Hide Countdown Timing', 'Set5', 'Set4', 'Set3', 'Set2', 'Set1' (highlighted), 'Link Encoders', 'Link Selected', and 'Auto Scroll'.
- Table Headers:** Number, Name, Trig, Trig Time, Fade, Out Fade, Delay, Out Delay, Snap Percent, MIB, Mode, AE, CMD, CMD Delay, Loop.
- Table Row 1:** 1, Cue 1, Go, 0, , , , , , , , , , , , , .
- Annotations:**
 - 큐 번호 (Cue Number):** Points to the 'Number' column.
 - 큐 이름 (Cue Name):** Points to the 'Name' column.
 - Fade:** 해당 큐가 완성되는 시간
 - Out Fade:** 전 큐의 값이 사라지는 시간
 - Delay:** 전 큐에서 해당 큐로 넘어오기 전 대기하는 시간
 - MIB (Move In Black):** 무빙 조명기를 사용하여 큐를 만들 때 사용하는 기능으로, 해당 큐에 저장된 dim을 제외한 나머지 값을 해당 큐가 진행되기 전에 미리 준비하는 기능
 - Trig:** 큐를 진행하는 방식. 아래와 같은 방식들이 있다.
 - Go: 'Go' 버튼으로 큐를 진행
 - Time: 이전 큐가 진행될 때, 지정한 시간 뒤에 자동으로 진행
 - Follow: 전 큐가 진행이 완료 되면 자동으로 진행
 - Sound: Sound Peak 기능을 사용하여 큐를 진행
 - BPM: Sound Input의 Brat를 사용하여 큐를 진행
 - Timecode: 시퀀스를 Timecode Slot에 연결하여 큐를 진행 (Sound, BPM, Timecode는 심화과정이기때문에 간단히 서술함)
- Bottom Left:** A 'Select Trig' dropdown menu with options: Go (selected), Time, Follow, Sound, BPM, Timecode.

7-3. Fade Time · Cue Name 수정하기

! Fade Time 수정하기

Sequence E: 1. 1 S: Sequ 5

Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay	Out Delay	Snap Percent	MIB	Mode	AE	CMD	CMD Delay	Loop
1	Cue 1	Go		3										
2	Cue 2	Go		1	1				*					
3	Cue 3	Go		3										

큐에 메모리 된 Fade Time을 바꾸기 위해서는 해당 큐의 'Fade' 칸을 우클릭한다.

[Channel]>

1.1 LT Sequ 5

1 Cue
2 Cue
3 Cue

Master 100 % Off On Go

XFade Select GoBack Go

1 Dimmer 2 Position 3 Gobo 4 Color 5 Beam 6 Focus 7 Control 8 Shapers

Dimmer Dim Value Layer Effect Layer 1 of 3 Value Fade Delay Align Off MATricks Special Dialog

Normal Fine Ultra Dim2 Normal Fine Ultra Curve Normal Fine Ultra

Program Time Manual XFade Set Time 0.0 s

Exec Time Manual XFade Set Time 0.0 s

Command Overlay (CAlt F10)

CMD (Scr) Shortcut (Ins)

7-3. Fade Time · Cue Name 수정하기

! Fade Time 수정하기

Sequence E: 1. 1 S: Sequ 5

Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay	Out Delay	Snap Percent	MIB	Mode	AE	CMD	CMD Delay	Loop
1	Cue 1	Go		3										
2	Cue 2	Go		3				*						
3	Cue 3	Go		3										

Edit "Fade" [0.00S .. 7D]

3.00S

원하는 시간을 입력한 후 'Please' 를 클릭하면 Fade Time이 변경된다.

1 2 3 + % <- ->

0 . Thru +/- = Please

D H M S F

[Channel]>

1.1 LT Sequ 5

1 Cue

2 Cue

3 Cue

Master 100 % Off

XFade Select

GoBack

Dim 0.0 % Go

Dimmer Position Gobo Color Beam Focus Control Shapers

Dim Value Layer Effect Layer 1 of 3 Value Fade Delay Align Off Matricks Special Dialog

Normal Dim2 Normal Curve Normal

Normal Fine Ultra

Normal Fine Ultra

Normal Fine Ultra

0.0 s

0.0 s

Time Exec Time

Manual XFade Manual XFade

Set Time Set Time

0.0 s 0.0 s

Command Overlay

CMD (Scr)

Shortcut (Ins)

7-3. Fade Time · Cue Name 수정하기

! Cue Name 수정하기

마찬가지로 큐의 이름을 변경하고 싶을 때에도 'Name' 칸을 **우클릭** 후 변경한다.

Edit Name

Cue 3

Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay	Out Delay	Snap Percent	MIB	Mode	AE	CMD	CMD Delay	Loop
1	Cue 1	Go		3										
2	Cue 2	Go		3					*					
3	Cue 3	Go		3										

7-4. 공연 진행

25p를 참고하여
이와 같이 채널 · 픽처 · 큐 리스트 시트를 하나의 스크린에 구성하여 저장하면
공연을 진행할 때 필요한 정보를 한 눈에 볼 수 있어 편리하다.
보통 공연용 스크린은 'Extern 1'에 저장한다.

7-4. 공연 진행

The screenshot shows the Sequence Executor interface. At the top, there are tabs for Channel, Readout, Active, Prog, and Channel Sort. Below these is a large grid of 100 channels (10 rows by 10 columns) with status indicators like 'open' or 'closed'. To the right of the grid is a 'Fixt' section with a list of fixtures and their parameters. Further right is a 'Master Section' with a 'Master' button and a 'Go' button. At the bottom, there is a 'Sequence' section with a table of cues and a 'Pause' button.

Annotations:

- Top Right:** 저장한 스크린에서 onPC 메인 스크린으로 이동할 필요 없이 'Master'를 클릭하여 공연 진행에 필요한 버튼을 열 수 있다.
- Bottom Right:** 큐의 진행을 멈춘다. (Pause button)
- Bottom Right:** 전 큐로 돌아간다. (Go- button)
- Bottom Right:** 다음 큐를 진행한다. (Go button)

Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay	Out Delay	Snap Percent	MIB
1	Cue 1	Go		0					IY *
2	Cue 2	Go		0					
3	Cue 3	Go		0					
4	Cue 4	Go		0					IY *

7-4. 공연 진행

! Cue Off 하기 (큐 종료하기)

공연이 끝난 후엔 큐를 종료해야 하는데,
많은 방법이 있지만 간단하게
[Cmd: Off + Please] 로 큐를 종료할 수 있다.

Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay
1	Cue 1	Go		3		
2	Cue 2	Go		3		
3	Cue 3	Go		3		
4	Cue 4	Go		3		

! 공연이 끝난 후에 큐를 종료해야 하는 이유

마지막 큐가 암전이어도, 큐가 종료 되지 않으면 공연에 사용되었던 장비들에 불필요한 메모리 값이 잔존한다.
이를 방지할 경우 장비의 손상을 초래하고 잦은 문제 발생의 원인이 된다.

8. 쇼 파일 저장 · 불러오기

8-1. 쇼 파일 저장하기

8-2. 쇼 파일 불러오기

8-1. 쇼 파일 저장하기



8. 쇼 파일 저장 · 불러오기

8-1. 쇼 파일 저장하기



Backup - Current Show: "new show 2024-04-03" - [May 17, 2024 20:00]
Software Version 3.9.60.68

Internal Demoshows Templates

Internal drive

New Show Load Show Partial Show Read Initialize

Save Show Save Show as Partial Show Read (first initialize)

Delete Show **Please enter filename** Save as grandMA3 1.9.7

new show 2024-04-03

Server Backup:
Setup Server

'Save Show as' 를 클릭하게 되면 해당 창이 생성되는데, 원하는 이름으로 변경하여 저장할 수 있다.

8. 쇼 파일 저장 · 불러오기

8-2. 쇼 파일 불러오기



8. 쇼 파일 저장 · 불러오기

8-2. 쇼 파일 불러오기



대학로 소공연장의 든든한 친구, 무대기술 119 지원센터

본 매뉴얼에 대해 추가로 궁금한 점이나, 문의사항은 아래 연락처로 연락 바랍니다.



02-3668-0043



stage119@arko.or.kr



한국문화예술위원회

무대기술



지원센터



아르코·대학로예술극장

grand MA2 onPC 한글 매뉴얼

제작 한국문화예술위원회 아르코·대학로예술극장 무대기술 119 지원센터

홈페이지 theater.arko.or.kr

주소 서울특별시 종로구 대학로 10길 17

1판 2024년 7월 15일

본 인쇄물의 저작권은 한국문화예술위원회에 있으며, 상업적 이용과 2차 저작물로의 가공을 금지합니다.



한국문화예술위원회



아르코·대학로예술극장