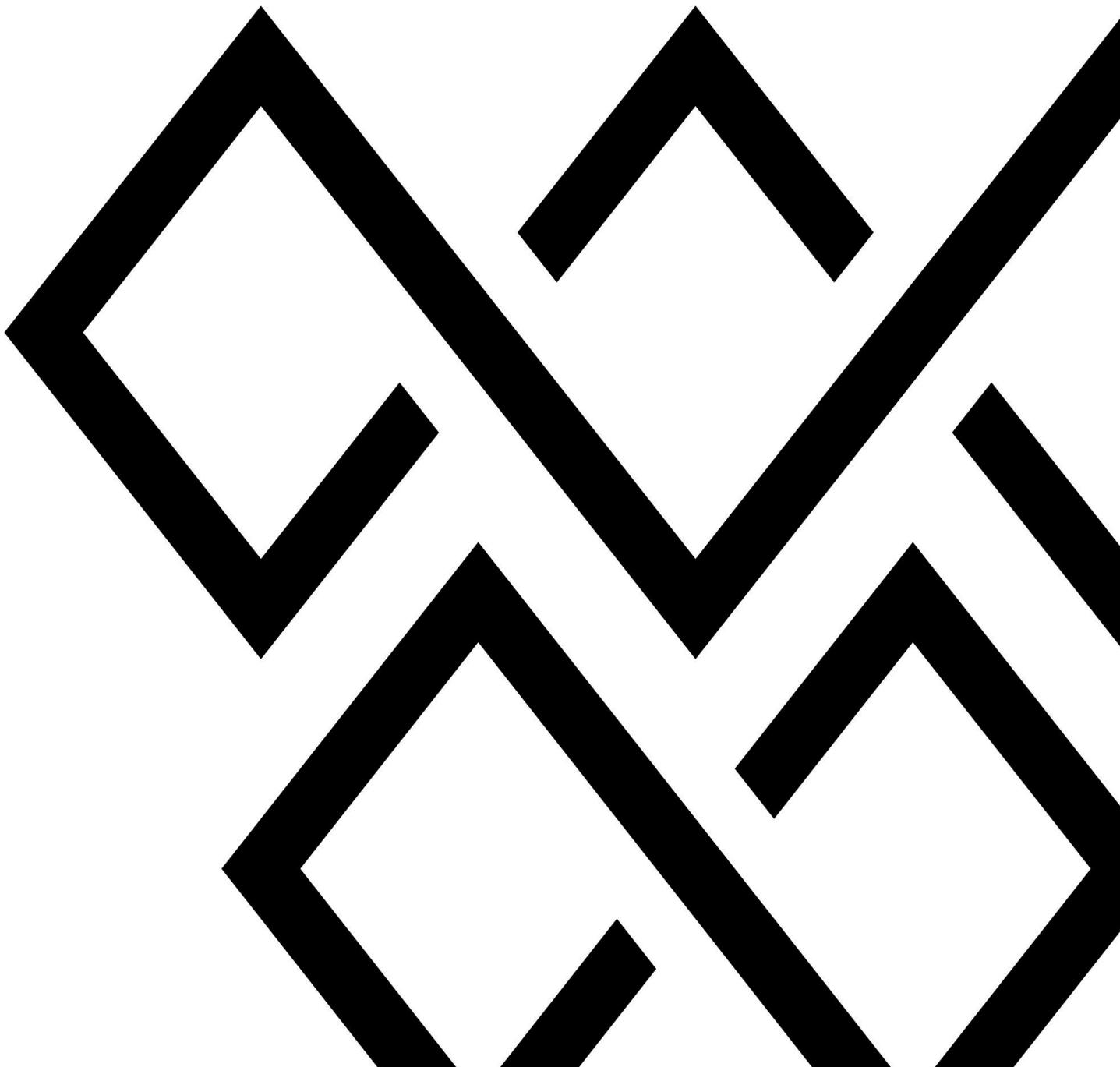


Wolfmix W1

Benutzerhandbuch

Version 1.1 | Deutsch



Haftungsausschluss	2
Produkt & Firma	2
Sicherheitshinweise	4
Verwendungszweck	5
Gefahr für Kinder	5
Wartungsfähige Teile	6
Betriebsbedingungen	6
Stromversorgung	6
Einführung	7
Über dieses Dokument	7
Hardware-Spezifikation	8
Übersicht	8
Komponenten	8
Aktivierung	9
Tastenkombinationen	9
Beam Engine-Steuerungsablauf	10
Fixture Setup	11
Fixture Setup-Liste	12
Fixture-Auswahl	13
Fixture Limits	14
Fixture Builder	15
Bildschirm der Fixture-Kanäle	15
Kanaleditor-Bildschirm	16
Kontrollebenen	17
Home	18
Color FX	20
Move FX	21
Move Fx Sequencer	22
Beam FX	23
Beam Fx Sequencer	25
Static Color	26
Color Picker	27
Static Position	28
Position Picker	29
Static Gobo	30

Live Edit	31
Live Edit Editor - Geräte (Fixtures)	32
Live Edit Editor - Werte	32
Live Edit Editor - Makros	34
Preset (Voreinstellungen)	36
Preset Edit (Voreinstellungen bearbeiten)	38
Flash Screens	40
Wolf	41
Strobe	42
Blinder	43
Speed	44
Blackout	45
Smoke (Nebel)	46
Setup	47
Projekte	42
Groups (Gruppen)	50
Settings (Einstellungen)	51
DMX Values (DMX Werte)	55
Beam Editor	57
Lock	58
WTOOLS App	59
Nicolaudie Cloud Login	60
My Wolf	61
Projekte	62
Fixtures (Geräte)	63
Einstellungen	64
Hilfe	66

Haftungsausschluss

Die Informationen in diesem Dokument können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Kein Teil dieser Publikation darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Nicolaudie-Gruppe kopiert, reproduziert oder auf andere Weise übertragen oder aufgezeichnet werden.

Wolfmix ist eine eingetragene Marke der Nicolaudie-Gruppe.

Besonderer Dank geht an die Tester des Wolfmix Early Access Club, die nicht nur beim Aufspüren von Fehlern, sondern auch bei der Verbesserung dieses Produkts von unschätzbarem Wert waren.



Product & company

Produktreferenz: Wolfmix W1

Wolfmix ist eine Marke der Nicolaudie-Gruppe.

E-mail info@wolfmix.com

Website: www.wolfmix.com

Nicolaudie UK
25 Old Steine
Brighton - BN1 1EL
United Kingdom

Nicolaudie France
838 rue de l'Aiguelongue
34090 Montpellier
France

Wir schützen die Umwelt



Für die Transport- und Schutzverpackung wurden umweltfreundliche Materialien gewählt, die dem normalen Recycling zugeführt werden können. Stellen Sie sicher, dass Plastiktüten, Verpackungen usw. ordnungsgemäß entsorgt werden.



Wenn Sie beabsichtigen, dieses Produkt am Ende seiner Nutzungsdauer zu entsorgen, entsorgen Sie es bitte nicht mit Ihrem anderen Haus- oder Siedlungsabfall. Die Nicolaudie Group hat ihre elektronischen Markenprodukte mit dem WEEE-Symbol gekennzeichnet, um ihre Kunden darauf hinzuweisen, dass Produkte mit diesem Label nicht auf einer

Deponie oder mit dem Siedlungs- oder Hausmüll entsorgt werden dürfen. Weitere Informationen zur Entsorgung Ihres Produkts finden Sie in unserem WEEE-Dokument unter wolfmix.com/company.

06.09.2021



Sicherheitshinweise

WARNUNG: Bei Nichtbeachtung dieser Sicherheitshinweise kann es zu Bränden, Stromschlägen, Verletzungen oder Schäden an Ihrem Wolfmix W1 oder anderem Eigentum kommen. Bitte lesen Sie sorgfältig die folgenden Sicherheitsinformationen, bevor Sie Wolfmix W1 verwenden.

Verwendungszweck

Verwenden Sie das Gerät nur wie in dieser Bedienungsanleitung beschrieben. Jede andere Verwendung oder Verwendung unter anderen Betriebsbedingungen gilt als nicht bestimmungsgemäß und kann zu Personen- oder Sachschäden führen. Für Schäden aus nicht bestimmungsgemäßer Verwendung wird keine Haftung übernommen. Dieses Gerät darf nur von Personen mit ausreichenden physischen, sensorischen und intellektuellen Fähigkeiten, sowie mit entsprechenden Kenntnissen und Erfahrungen verwendet werden. Andere Personen dürfen dieses Gerät nur benutzen, wenn sie von einer für ihre Sicherheit verantwortlichen Person beaufsichtigt oder angeleitet werden.

Gefahr für Kinder

 Erstickungsgefahr! Bitte beachten Sie, dass dieses Produkt Kleinteile wie Encoder Kappen enthält, die sich lösen können. Stellen Sie sicher, dass Plastiktüten, Verpackungen usw. ordnungsgemäß entsorgt werden und sowohl das Produkt als auch die Verpackung nicht in Reichweite von Babys und Kleinkindern sind.

Wartungsfähige Teile

Vorsicht! Dieses Gerät enthält keine vom Benutzer zu wartenden Teile. Führen Sie keine Reparaturen selbst durch; dadurch erlischt die Herstellergarantie. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Ihr Gerät gewartet werden muss, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Betriebsbedingungen

Dieses Gerät wurde nur für den Innenbereich entwickelt. Um Schäden zu vermeiden, setzen Sie das Gerät niemals Flüssigkeiten oder Feuchtigkeit aus. Vermeiden Sie direkte Sonneneinstrahlung, starken Schmutz und starke Vibrationen.

Stromversorgung

Stellen Sie vor dem Anschließen des Geräts sicher, dass die Eingangsspannung (Netzsteckdose) mit der Nennspannung des Geräts übereinstimmt und dass die Netzsteckdose durch einen FI geschützt ist. Andernfalls kann das Gerät beschädigt



werden und den Benutzer möglicherweise verletzen. Trennen Sie das Gerät bei Gewittergefahr vom Stromnetz, oder wenn es längere Zeit nicht benutzt wird, um die Gefahr eines Stromschlags oder eines Brandes zu verringern.

Einführung

Über dieses Dokument

Vielen Dank, dass Sie sich das Wolfmix-Referenzhandbuch ansehen. Dieses Informationsblatt beschreibt jede einzelne Funktion, die mit dem Wolfmix möglich ist. Es wurde als eine schnelle Methode angelegt, um eine bestimmte Funktion des Wolfmix nachzuschlagen. Wenn Sie erfahren möchten, wie Sie Wolfmix generell verwenden, empfehlen wir die Mini Guides, die sich jeweils auf bestimmte Funktionen fokussieren. Dieses Dokument ist eher ein Lexikon, in dem Sie jede Funktion in ausführlich dokumentierter Form finden.

Hardware-Spezifikation

Übersicht

Größe & Gewicht

195 x 220 x 62 mm / 7.68 x 8.66 x 2.44 in

1070g / 2.36lb

Komponenten

Gehäuse

ABS Plastik

Pulverbeschichtete Stahlgrundplatte mit 100 mm VESA (M4 6 mm max.)

Pulverbeschichtete stahlverstärkte Rückplatte

Display

4.3" Farb-TFT mit getöntem Glas

Kapazitive Touch

Encoders

Ganzkörper-Legierung

Inkrementelle Druck-Encoder mit Beschleunigung

Button pads

37 Silikonknöpfe mit mattem Öl-Finish

LED-Farbe Hintergrundbeleuchtung

System

220Mhz CPU mit ARM core

8MB RAM

16MB Flash

Audio

Omnidirectional Elektret-Mikrofon

3,5 mm Klinke Line-In

Analoger adaptiver Spitzenwertdetektor

DMX

2x 3pin DMX OUT XLR

1x 5pin DMX OUT XLR

1x 5pin DMX IN/OUT XLR mit WLINK

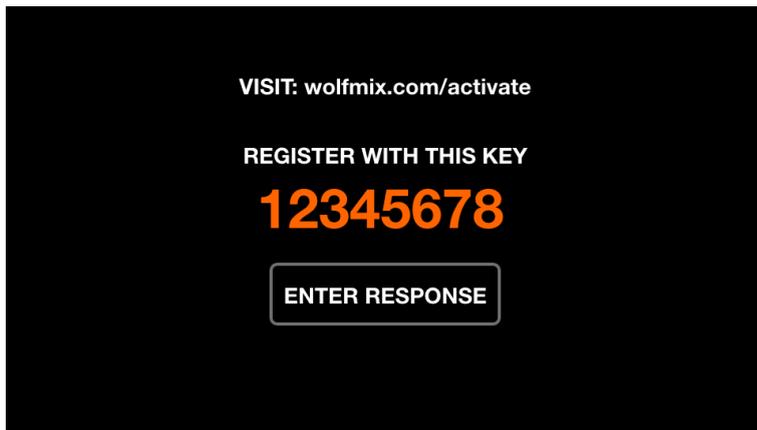
USB

USB-B-Anschluss - 5V / 900 mA erforderlich (USB3-Standard)

Hochgeschwindigkeits-USB-Kommunikation



Aktivierung



Wolfmix muss unter wolfmix.com/activate aktiviert werden, bevor es verwendet werden kann. Der mitgelieferte Aktivierungsschlüssel ist für jeden Wolfmix-Controller einzigartig. Jeder Aktivierungsschlüssel hat einen eindeutigen Antwortschlüssel, der von der Website während des Aktivierungsprozesses bereitgestellt wird. Wenn Sie auf Antwort eingeben tippen, wird eine Tastatur zur Eingabe des Antwortschlüssels angezeigt. Dieser Vorgang ist nur einmal erforderlich. Wenn die Tastatur bei der Eingabe der Antwort nicht verschwindet, wurde der Schlüssel falsch eingegeben.

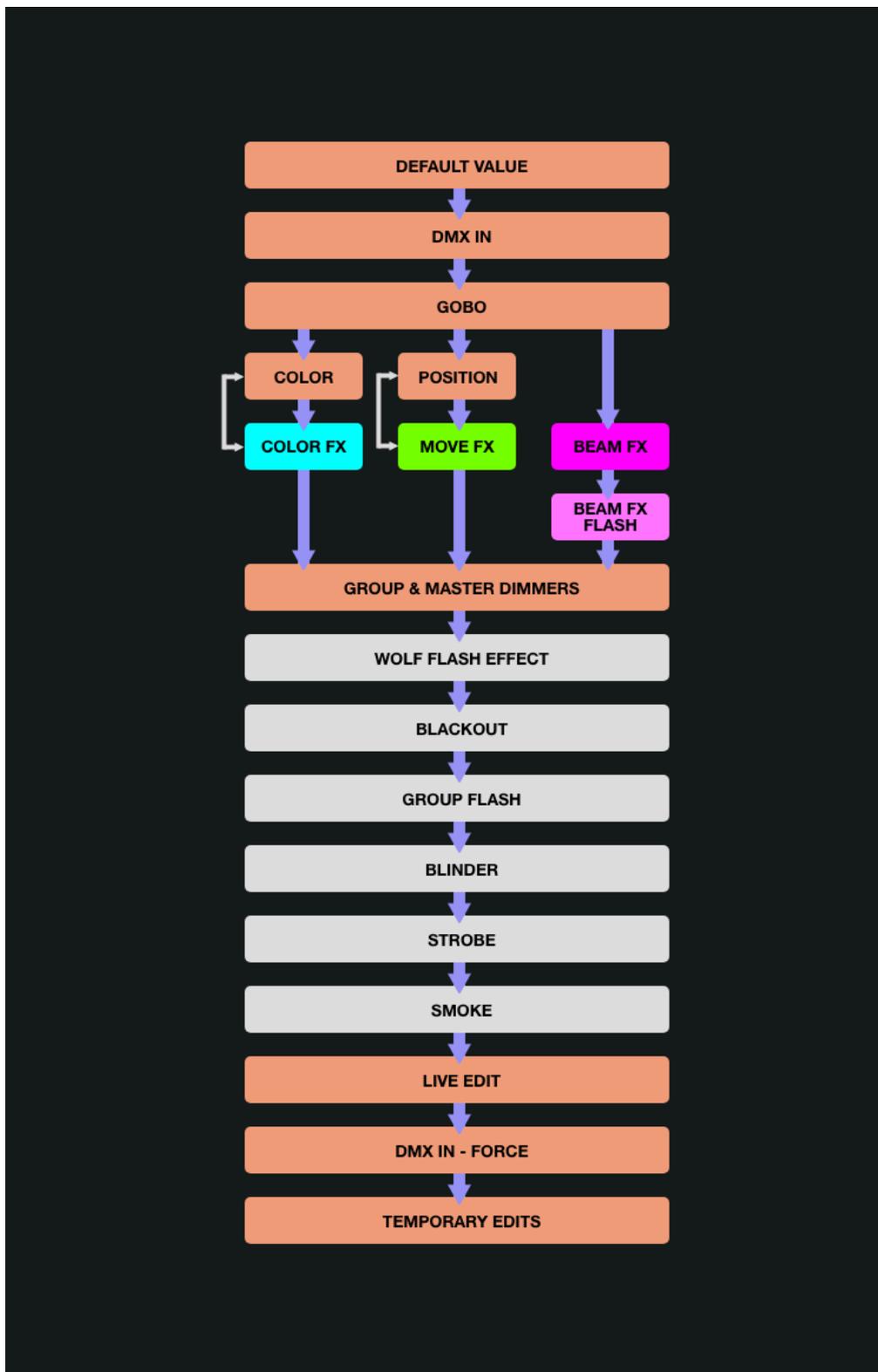
Tastenkombinationen

- Mehrere spezielle Startmodi sind verfügbar, indem Sie während des Einschaltens (per USB-Stromzufuhr) die folgenden Tastenkombinationen gedrückt halten:
- **WOLF + STROBE** : führt eine Testsequenz durch, die Touchscreen, Tasten, Encoder, Mikrofon und DMX-Anschlüsse umfasst. Verbinden Sie bitte vorab die DMX-Anschlüsse A und B, und die DMX-Anschlüsse C und D.
- **WOLF + BLINDER** : stellt das Standardprojekt wieder her, das beim Erstellen eines neuen Projekts geladen wird. Dies ist nützlich, wenn das aktuell geladene Projekt nicht ordnungsgemäß funktioniert.
- **WOLF + SPEED** : Ruft den Firmware-Wiederherstellungsmodus auf. Dieser wird verwendet, um eine neue Firmware-Version auf das Gerät zu schreiben, wenn die Haupt-Firmware nicht startet.
- **WOLF + BLACKOUT** : löscht alle Daten auf dem Gerät, einschließlich aller Projekte und Geräteprofile.
- **WOLF + SMOKE** : Stellt die werkseitige Firmware wieder her, die mit dem Wolfmix geliefert wurde. Wird in einer kritischen Situation verwendet, in der die Firmware unbrauchbar wird und kein PC/MAC verfügbar ist, um auf die neueste Firmware zu aktualisieren.
- **SHIFT + PRESET** : Startet den Bootloader-Modus. Alle Lichter blinken weiß. Dies wird nur während der werkseigenen Produktion verwendet.



Beam Engine-Steuerungsablauf

Das Diagramm unten erklärt, wie der Wolfmix DMX-Kanäle steuert. Die Beam Engine wird alle 40 ms (25 fps) getriggert. Alle DMX-Kanäle werden zu Beginn jedes Frames auf ihre Standardwerte gesetzt, und dann wird jeder Effekt einzeln hinzugefügt.



Fixture Setup

Auf den Geräte-Setup-Bildschirm können Sie zugreifen, indem Sie auf die Schaltfläche oben rechts auf dem Startbildschirm tippen. Jedes sogenannte "Fixture" repräsentiert ein physikalisches DMX-Gerät, das mit dem Wolfmix verbunden ist. Fixture-Dateien werden verwendet, um Effekte und andere Dinge per DMX-Wert auszugeben. Bevor ein Gerät von Wolfmix angesteuert werden kann, muss es hier als Fixture hinzugefügt werden.

Der Controller enthält bereits tausende von Geräten; weitere können über die WTOOLS-App (PC/MAC) mit über 20000 Geräteprofilen aus der Online-Bibliothek hinzugefügt werden. Fixtures können auch mit dem integrierten Fixture Builder oder über einen Webbrowser mit der Profile Builder-App erstellt werden, die in der Nicolaudie Cloud verfügbar ist.

Wolfmix berechnet Effekte entsprechend der Zuweisung per Gruppenbuchstaben, der Reihenfolge, in der das Gerät in der Liste erscheint, und den Pan- und Tilt-Grenzen. All diese Informationen sind in den Geräte-Setup-Bildschirmen sichtbar und modifizierbar.



Fixture Setup Liste

FIXTURE SETUP 2 fixtures's selected			
001 : RGB	A	1 : 037	
002 : RGB	A	1 : 040	
003 : RGB	A	1 : 061	
004 : Moving Head	B	1 : 001	
005 : Moving Head	B	1 : 019	
006 : Scanner	C	1 : 043	
FIXTURE RGB	<input checked="" type="checkbox"/> MOVE -	GROUP A	DMX Channel 1 : 040

Es wird eine Liste aller Fixtures angezeigt, die dem Projekt hinzugefügt wurden.

Angezeigte Daten:

- Geräte-Index und -Name.
- Die Gruppe, der das Gerät zugewiesen wurde.
- Die Nummer des DMX-Universums und die DMX-Adresse des Geräts.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder (=Drehregler), um ein Gerät auszuwählen. Drücken Sie ihn, um das markierte Element auszuwählen oder abzuwählen. (Gleichzeitiges Drücken und Drehen ermöglicht die Auswahl mehrerer Geräte auf einmal.)
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um für die ausgewählten Fixtures einen neuen Startindex auszuwählen. Dies hat Auswirkungen auf die korrekte Ausführung einiger Effekte. Drücken Sie den Encoder, um die Änderung zu übernehmen.
- Mit dem dritten Encoder können Sie die Auswahl der Geräte einer neuen Gruppe zuweisen. Drücken Sie den Encoder, um die Änderung zu übernehmen.
- Drehen Sie den vierten Encoder, um die DMX-Adresse für die ausgewählten Geräte zu ändern. Drücken Sie auch hier auf den Encoder, um die Änderung zu übernehmen. Die Adressen werden den ausgewählten Geräten sequentiell entsprechend ihrem Index zugewiesen.

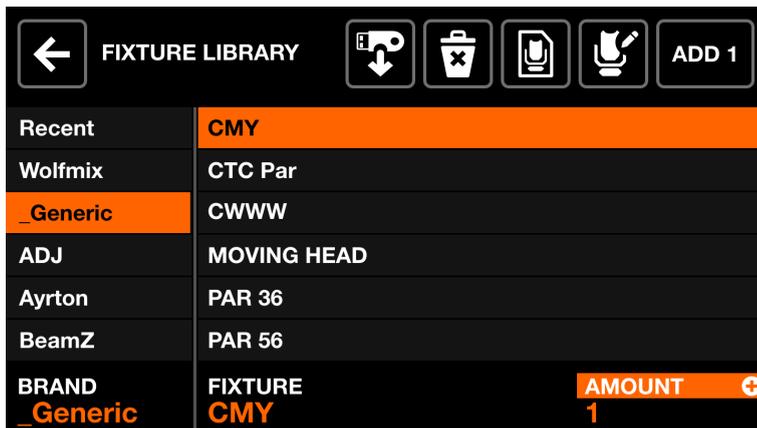
Werkzeugleisten-Aktionen:

- Per "FLIP" können Sie manche Fixtures um 180° drehen und kehren dadurch die Reihenfolge ihrer Beams oder Segmente um.
- Öffnen Sie den Bildschirm "Fixture Limits", um die Pan- und Tilt-Kanäle zu begrenzen oder zu invertieren. Mehr dazu weiter unten.
- Löschen Sie die ausgewählten Geräte.
- Wählen Sie alle Geräte desselben Typs aus.
- Wenn Sie auf DONE tippen, werden alle Geräte aus der Auswahl entfernt.



- Wenn keine Fixtures ausgewählt sind, ist die Schaltfläche „Add Fixture“ sichtbar. Wenn Sie darauf tippen, wird der Bildschirm zur Geräteauswahl geöffnet.

Fixture-Auswahl



Der Bildschirm zur Geräteauswahl zeigt alle verfügbaren Geräteprofile auf dem Controller an, alphabetisch nach Marke und Gerät geordnet.

Angezeigte Daten:

- Verfügbare Marken, beginnend mit den 6 zuletzt hinzugefügten Geräten, gefolgt von Geräten, die direkt auf dem Wolfmix-Controller erstellt wurden, gefolgt von Marken in der öffentlichen Bibliothek.
- Verfügbare Geräte innerhalb der ausgewählten Marke.

Encoder-Aktionen:

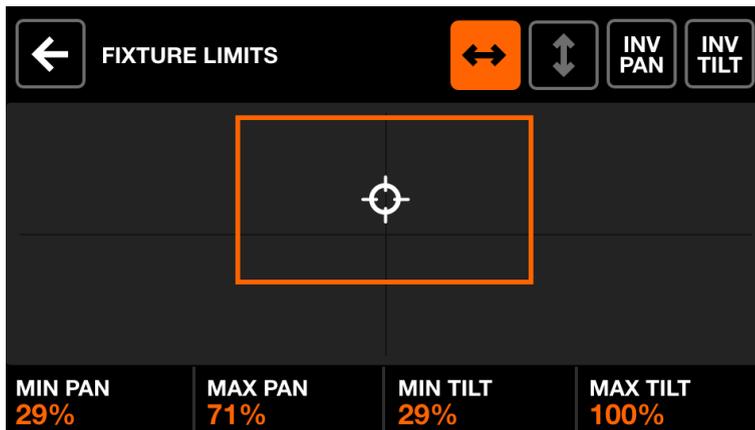
- Drehen Sie den ersten Encoder, um eine Marke auszuwählen.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um ein Gerät auszuwählen.
- Drehen Sie den vierten Encoder, um auszuwählen, wie viele Geräte hinzugefügt werden sollen. Zum Hinzufügen drücken.

Werkzeugleisten-Aktionen:

- Importieren Sie eine .wmp-Geräte-datei von einem USB-Speicherstick *[MK2]*
- Löschen Sie das ausgewählte Geräteprofil.
- Bearbeiten Sie das ausgewählte Fixture-Profil mit dem Fixture Builder.
- Erstellen Sie ein neues Gerät.
- Fügen Sie das ausgewählte Gerät hinzu.



Fixture Limits



Der Bildschirm für die Fixture-Grenzen ermöglicht die Einstellung der minimalen und maximalen Pan- und Tilt-Werte für die ausgewählten Fixtures. Bei korrekter Einstellung bewegen sich die Beams der Geräte gemeinsam im gewünschten Bereich.

Angezeigte Daten:

- Minimale und maximale Pan- und Tilt-Werte der ausgewählten Geräte
- Ein orangefarbenes Rechteck zur Darstellung der Werte. Das Ziehen des weißen Cursors innerhalb des Rechtecks verschiebt alle Geräte im Projekt zusammen, sodass die Grenzen getestet werden können.

Encoder-Aktionen:

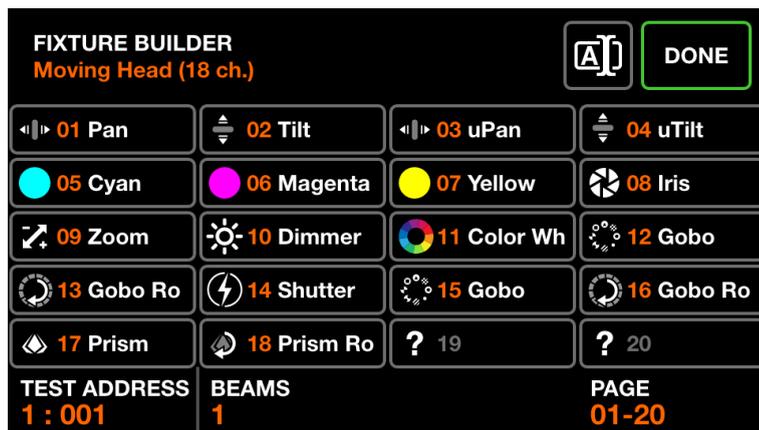
- Drehen Sie die 4 Encoder, um Min Pan, Max Pan, Min Tilt und Max Tilt einzustellen. Drücken Sie die Encoder, um diese Werte auf 0 oder 100 % zurückzusetzen.

Symbolleiste Aktionen:

- Führt die ausgewählten Fixtures von links nach rechts, um den aktuell eingestellten horizontalen Bewegungsbereich zu zeigen.
- Führt die ausgewählten Fixtures nach oben und unten, um den aktuell eingestellten vertikalen Bewegungsbereich zu zeigen.
- Invertiert die Pan-Bewegung der ausgewählten Fixtures.
- Invertiert die Tilt-Bewegung der ausgewählten Fixtures.



Fixture Builder



Der Fixture Builder wird verwendet, um selbst Geräteprofile zu erstellen. Ein "Fixture Profile", oder eben "Geräteprofil", ist eine Liste von Kanälen und Funktionen, die einem bestimmten Gerät zugeordnet sind.

Bildschirm der Fixture-Kanäle

Angezeigte Daten:

- Ein Raster, das die Kanaltypen des Geräts anzeigt.
- Die zum Testen verwendete DMX-Startadresse des Geräts, die Anzahl der Beams, der Fixture-Name und die Gesamtanzahl der Kanäle.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um eine DMX-Adresse für das Gerät einzustellen. Auf diese Weise kann ein angeschlossenes Gerät während der Erstellung in Echtzeit getestet werden.
- Mit dem zweiten Encoder wird die Anzahl der unabhängig steuerbaren Beams eines Scheinwerfers eingestellt. Beispielsweise könnte eine LED-Bar 4 unabhängig steuerbare RGB-Beams, bzw. Segmente, aufweisen. Jedes Wolfmix-Geräteprofil kann bis zu 64 solcher Beams (bzw. Segmente) haben.
- Wenn das Gerät mehr als 20 Kanäle hat, kann der vierte Encoder verwendet werden, um zwischen mehreren Seiten mit jeweils 20 Kanälen zu navigieren. Ein Wolfmix-Profil kann bis zu 255 Kanäle beinhalten.

Werkzeugleisten-Aktionen:

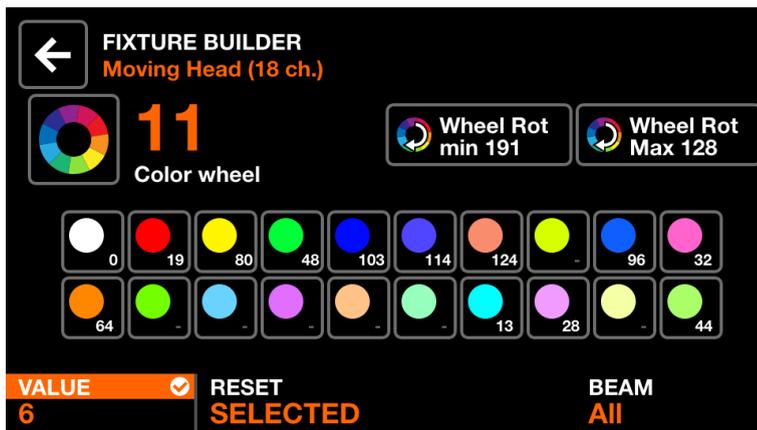
- Gerät umbenennen.
- Wenn Sie auf DONE tippen, wird der Fixture Builder beendet. Wenn eine Änderung vorgenommen wurde, wird vor dem Beenden eine Aufforderung zum Speichern angezeigt.

Andere Aktionen:

- Tippen Sie auf eine Raster-Schaltfläche oder eine der Matrix-Schaltflächen, um zum Editor des entsprechenden Kanals zu navigieren. Wenn der Kanal leer ist, wird zuerst eine Auswahl des Kanaltyps angezeigt.



Kanaleditor-Bildschirm



Angezeigte Daten:

- Kanalnummer und -typ
- Eine Sammlung von Funktionstasten, abhängig vom Kanaltyp. Dies können Farben, Gobos und Stroboskop sein. Jede Schaltfläche zeigt den Wert des entsprechenden Merkmals an.

Encoder-Aktionen:

- Mit dem ersten Encoder ändern Sie den Wert des ausgewählten Merkmals. Drücken Sie den Encoder, um die Änderung zu übernehmen.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um nur die ausgewählte Funktion zurückzusetzen, oder um alle Funktionen des Kanals zurückzusetzen. Drücken Sie auch hier zum Anwenden auf den Encoder.
- Mit dem vierten Encoder geben Sie an, welchen Beams der aktuelle Kanal zugeordnet sein soll.

Werkzeugleisten-Aktionen:

- Löschen Sie den Kanal. (Nur beim letzten Kanal des Geräts verfügbar.)
- Durch Antippen der Zurück-Schaltfläche kehren Sie zum Bildschirm mit den Gerätekanälen zurück.

Weitere Aktionen:

- Durch Tippen auf das große Symbol links neben der Kanalnummer kann der Kanaltyp geändert werden.
- Wenn Sie auf eine der Funktionsschaltflächen tippen, werden die zugehörigen Funktionswerte in der unteren Leiste angezeigt, sodass die Werte über die Encoder geändert werden können.
- Durch Drücken der blinkenden Taste auf der Matrix kehren Sie zum Bildschirm der Gerätekanäle zurück.



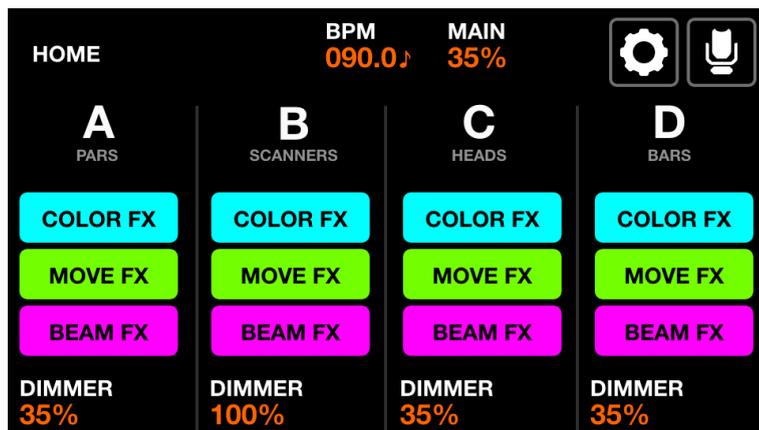
Steuerungsbildschirme

Die neun Steuerungsbildschirme werden über die acht Schaltflächen links und die Schaltfläche PRESETS unten rechts aufgerufen. Wenn eine dieser Tasten gedrückt wird, werden sowohl das Touch-Display als auch die zentrale Schaltflächen-Matrix aktualisiert, um die Daten der ausgewählten Steuerung widerzuspiegeln. Jeder Steuerungsbildschirm wurde für einen bestimmten Zweck konzipiert.

- **HOME** : Dies ist der Hauptsteuerungsbildschirm, der für jede Gruppe die aktiven Effekte, die Gruppendifimmer und die Reaktion auf die Flash-Tasten verwaltet.
- **COLOR FX** : Verwaltet die Einstellungen des Farbeffekt-Moduls.
- **MOVE FX** : Verwaltet die Einstellungen des Bewegungseffekt-Moduls.
- **BEAM FX** : Verwaltet die Einstellungen des Beam-Effekt-Moduls.
- **STATIC COLOR** : Verwaltet feste Farben für Gerätegruppen, die aktuell keinen Farbeffekt abspielen.
- **STATIC POSITION** : Steuert feste Positionen von Gerätegruppen, die aktuell keinen Bewegungseffekt nutzen.
- **STATIC GOBO** : Verwaltet die Gobos von Gerätegruppen, die ein Gobo-Rad nutzen.
- **LIVE EDIT** : Verwaltet 2x 20 benutzerdefinierte Schaltflächen, mit denen statische Werte für jeden einzelnen DMX-Kanal eingestellt werden können.
- **PRESET** : 5x 20 Schaltflächen zum Speichern und Abrufen diverser Kombinationen von Effekten und statischen Einstellungen.



HOME



Gerätegruppen können vom Startbildschirm aus gesteuert werden; dabei repräsentiert jede Spalte eine Gruppe. Pro Bildschirm stehen vier Gruppen zur Verfügung. Die Gruppen A-D werden standardmäßig angezeigt. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und BPM TAP, um zwischen den Gruppen A-D und E-H zu wechseln.

Angezeigte Daten:

- Vier Spalten, die vier Gruppen darstellen, jede mit einem Gruppenbuchstaben und einem Gruppennamen, falls auf dem Gruppenbildschirm angegeben.
- Schaltflächen zum Anzeigen, welche Effekte pro Gruppe aktiv sind.
- Der Dimmerpegel pro Gruppe und der MAIN-Dimmerpegel - beides in Prozent.
- Der aktuelle BPM-Wert, der über die BPM TAP-Taste oder über die WTOOLS-App bestimmt wird.

Encoder-Aktionen:

- Jeder Drehregler (Encoder) steuert den Dimmerpegel der jeweiligen Gruppe. Durch Drücken des Encoders wird auf BLACKOUT umgeschaltet. Bei zusätzlich gedrückter SHIFT-Taste ändern alle Encoder den Wert des MAIN-Dimmers.
- Durch SHIFT + Drücken des entsprechenden Encoders kann spontan verhindert werden, dass die Gruppe durch eine Preset- oder Flash-Taste beeinflusst wird.

Werkzengleisten-Aktionen:

- Mit dem Zahnrad-Symbol rufen Sie den allgemeinen Einstellungsbildschirm auf.
- Mit dem Moving Head-Symbol rufen Sie den Bildschirm „Geräte-Setup“ (bzw. „Fixture-Setup“) auf.

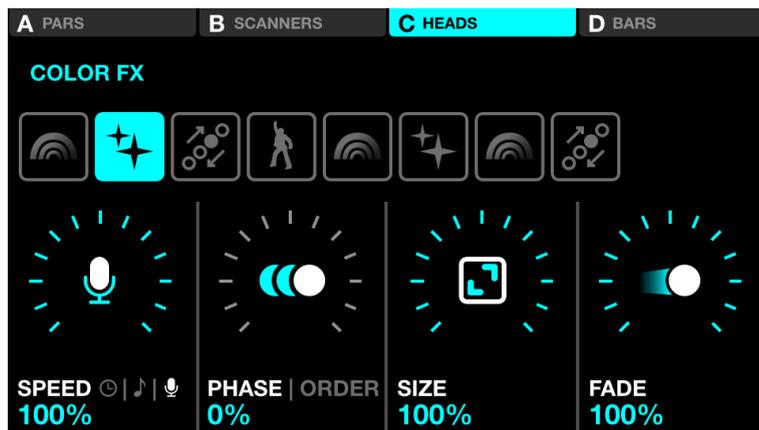


Weitere Aktionen:

- Durch Antippen der COLOR/MOVE/BEAM FX-Tasten werden die Effekte aktiviert/deaktiviert. Das Drücken der entsprechenden farbigen Schaltflächen in der Matrix bewirkt dasselbe.
- Durch Drücken der oberen Tastenreihe in der Matrix setzt den Dimmer der entsprechenden Gruppe auf 100 % und alle anderen Gruppen auf 0 % (Solo). Gleichzeitiges Drücken der SHIFT-Taste deaktiviert diese Solo-Funktion und die ausgewählte Gruppe leuchtet einfach nur mit 100 % Dimmer auf. Der Wert wird beim Loslassen der Taste zurückgesetzt.
- Das Drücken der zweiten Tastenreihe löst dieselbe Funktion aus, aber die betroffenen Geräte leuchten in Weiß auf.



COLOR FX (Farb-Effekt)



Angezeigte Daten:

- Die vier Schaltflächen oben auf dem Bildschirm zeigen an, für welche Gruppen Color FX aktiviert ist. (Durch SHIFT + Drücken der BPM TAP-Taste wechseln Sie zwischen den Gruppen A-D und E-H.)
- Acht Tasten zur Auswahl des Color FX-Typs.
- FX-Eigenschaften: Speed, Phase, Order, Size und Fade.

Encoder-Aktionen:

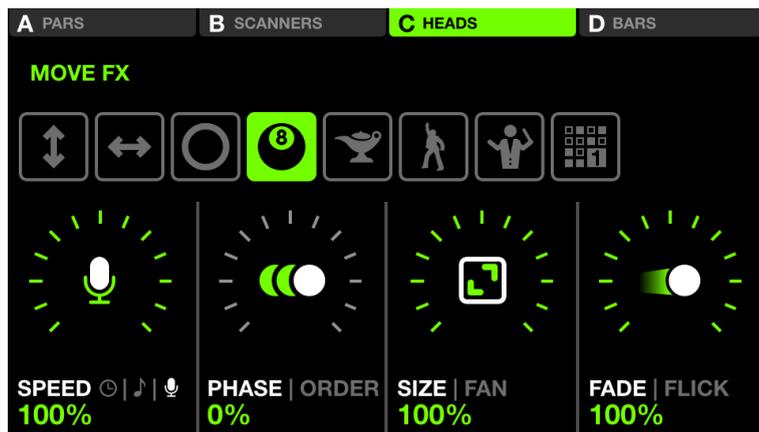
- Drehen Sie den ersten Encoder, um die FX-Geschwindigkeit zu steuern. Dies wird je nach Sync-Modus entweder durch einen linearen Prozentwert oder eine BPM-Teilung gesteuert. Durch das Drücken des ersten Encoders wird zwischen prozentualer Geschwindigkeit, BPM- und Audio Pulse-Synchronisierung (per eingebautem Mikrofon oder Line-In) umgeschaltet.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um das Phasing (PHASE) und die Phasing-Reihenfolge (ORDER) einzustellen. Durch Drücken des Encoders wird zwischen Phasing- und Order-Modus umgeschaltet. Das Phasing wird in Prozent gesteuert, während "Order" die Fixture-Reihenfolge ändert, wodurch der Effekt vorwärts (>>>), rückwärts (<<<), symmetrisch von innen nach außen, oder symmetrisch nach außen nach innen abgespielt wird.
- Mit dem dritten Encoder steuern Sie die FX-Größe (SIZE).
- Mit dem vierten Encoder bestimmen Sie den FX-Fade.

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen der acht FX-Auswahlschaltflächen wird der FX-Typ geändert und die jeweils zugehörigen Eigenschaften angezeigt.
- Tippen Sie auf die vier Schaltflächen oben auf dem Bildschirm oder auf eine der Schaltflächen in der oberen Zeile der Matrix, um die FX für jede Gruppe ein- und auszuschalten.
- Durch Antippen einer der 16 farbigen Schaltflächen in den Reihen 2 bis 5 der Matrix wird die entsprechende Farbe zum Effekt hinzugefügt bzw. deaktiviert. SHIFT + Drücken einer Taste ermöglicht die Bearbeitung der Farbe.



MOVE FX (Bewegungs-Effekt)



Angezeigte Daten:

- Vier Schaltflächen oben zeigen an, in welchen Gruppen der Move FX aktiviert ist. (Durch SHIFT + Drücken der BPM TAP-Taste wechseln Sie zwischen den Gruppen A-D und E-H.)
- Acht Tasten zur Auswahl des Move-FX-Typs.
- FX-Eigenschaften: Speed, Phase, Order, Size, Fan, Fade und Flick.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um die Effekt-Geschwindigkeit zu steuern. Dies wird je nach Sync-Modus entweder durch einen linearen Prozentwert oder eine BPM-Teilung gesteuert. Durch Drücken des ersten Encoders wird zwischen Prozent, BPM und Audio Pulse-Sync (Mikro/Line-In) umgeschaltet.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um das Phasing (PHASE) und dessen Richtung (ORDER) einzustellen. Durch Drücken des Encoders wird zwischen Phasing- und Order-Modus umgeschaltet. Das Phasing wird in Prozent gesteuert, während "Order" die Fixture-Reihenfolge ändert, wodurch der Effekt vorwärts (>>>), rückwärts (<<<), symmetrisch von innen nach außen, oder symmetrisch nach außen nach innen abgespielt wird.
- Über den dritten Encoder steuern Sie die Effekt-Größe (SIZE) und die Fächer-Funktion (FAN). Letzteres ist abhängig vom gewählten Effekt. Drücken des Encoders schaltet zwischen den Eigenschaften SIZE und FAN um.
- Mit dem vierten Encoder bestimmen Sie das FX-Fading und die Flick-Funktion. Das Drücken des Encoders wechselt zwischen Fade- und Flick-Modus. Bei Letzterem werden die Fades verlangsamt und dann auf halbem Weg abgebrochen, was in einem coolen „Flick“- oder „Sprung“-Effekt resultiert.

Weitere Aktionen:

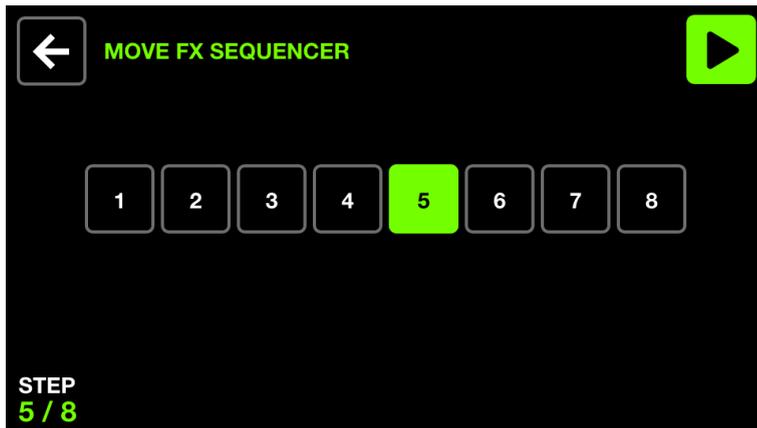
- Durch Antippen der acht FX-Auswahlschaltflächen wird der FX-Typ geändert und die zugehörigen Eigenschaften aufgerufen.
- Tippen Sie auf die vier Schaltflächen oben auf dem Bildschirm oder drücken Sie auf eine der Schaltflächen in der oberen Reihe der Matrix, um den gewählten



Move-FX für die entsprechende Gruppe ein- und auszuschalten.

- Grundposition: Durch Antippen einer der 16 hellgrünen Schaltflächen auf der Matrix wird die Grundposition des gesamten Effekts bestimmt: Mitte, oben links, oben, oben rechts, rechts, unten rechts, unten, unten links und links.
- Wenn Sie bei Auswahl des Sequenzeffekt-Typs (ganz rechts) auf die Schaltfläche „EDIT“ tippen, werden die Sequenzer-Einstellungen geöffnet.

MOVE FX Sequencer



Der Move FX-Sequenzer ermöglicht die Auswahl von acht verschiedenen Positionen. Jede Position wird nacheinander entsprechend der FX-Geschwindigkeit gespielt.

Angezeigte Daten:

- Acht Schritt-Schaltflächen, wobei der aktuelle Schritt hervorgehoben und unten links angezeigt wird.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um die acht Schritte einzeln zu durchlaufen. Der Sequenzer wird dabei automatisch angehalten.

Werkzeugleisten-Aktionen:

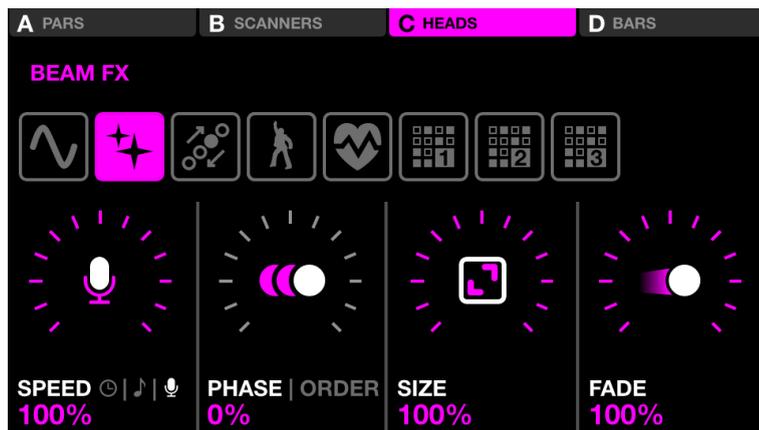
- PLAY-Button: Sequenzer abspielen und pausieren.
- Über die Pfeiltaste kehren Sie zum Move FX-Bildschirm zurück.

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen einer der acht Schritt-Tasten navigieren Sie zum entsprechenden Schritt und halten den Sequenzer dadurch an.
- Durch Drücken der oberen Reihe von Schaltflächen wird der Move-Effekt für die entsprechende Gruppe aktiviert oder deaktiviert.statisch
- Durch Drücken der Position-Schaltflächen in der Matrix wird dem Schritt die entsprechende Position zugeordnet. Jede Spalte repräsentiert eine Gruppe und die Zeilen 2-5 repräsentieren 4 verschiedene Positionen.



BEAM FX (Dimmer-Effekt)



Angezeigte Daten:

- Die vier Schaltflächen oben zeigen an, für welche Gruppen der Beam FX aktiviert ist. (Durch SHIFT + Drücken der BPM TAP-Taste wechseln Sie zwischen den Gruppen A-D und E-H.)
- Acht Tasten zur Auswahl des Beam FX-Typs.
- FX-Eigenschaften: Speed, Phase, Order, Size und Fade.
- FEATURE bestimmt den Kanal, mit dem der Beam FX verknüpft ist. Standardmäßig ist dies der Dimmer-Kanal; dieser kann jedoch auf einen anderen Funktionstyp wie Zoom, Iris, Pan, Tilt oder Effect geändert werden.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um die Effekt-Geschwindigkeit zu steuern. Dies wird je nach Sync-Modus entweder durch einen linearen Prozentwert oder eine BPM-Teilung gesteuert. Durch Drücken des ersten Encoders wird zwischen Prozent, BPM und Audio Pulse-Sync (Micro/Line-In) umgeschaltet.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um das Phasing (PHASE) und dessen Richtung (ORDER) einzustellen. Durch Drücken des Encoders wird zwischen Phasing- und Order-Modus umgeschaltet. Das Phasing wird in Prozent gesteuert, während "Order" die Fixture-Reihenfolge ändert, wodurch der Effekt vorwärts (>>>), rückwärts (<<<), symmetrisch von innen nach außen, oder symmetrisch nach außen nach innen abgespielt wird.
- Über den dritten Encoder steuern Sie die Effekt-Größe (SIZE).
- Mit dem vierten Encoder bestimmen Sie die Fading-Stärke des Effekts.
- Drehen Sie den dritten Encoder, um die FX-Größe zu steuern.
- Drehen Sie den vierten Encoder, um die FX-Geschwindigkeit zu steuern.

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen der acht FX-Auswahlschaltflächen wählen Sie den FX-Typ und die zugehörigen Eigenschaften werden aufgerufen.
- Tippen Sie auf die vier Schaltflächen oben auf dem Bildschirm oder drücken Sie auf eine der Schaltflächen in der oberen Zeile der Matrix, um den Effekt für die

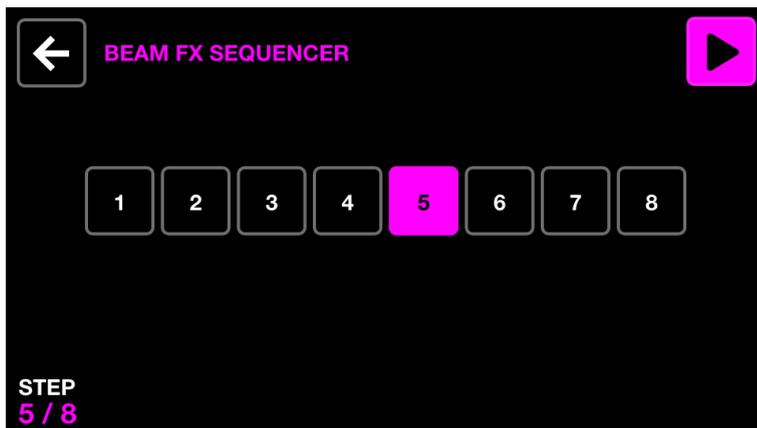


jeweilige Gruppe ein- oder auszuschalten.

- Wenn Sie auf eine der 16 hellrosa Tasten der Matrix tippen, leuchtet ein Teil der Lampen innerhalb der jeweiligen Gruppe aus. Die Spalte bestimmt hierbei wieder die Gruppe, während die Zeilen 2-5 jeweils einen Teil der Geräte einer Gruppe repräsentieren.
- Tippen Sie nach Auswahl einer der drei Sequenzer-Effekttypen auf die Schaltfläche „Bearbeiten“, wird der Beam FX-Sequenzer geöffnet.



BEAM FX-Sequencer



Der Beam FX-Sequencer ermöglicht die Auswahl von acht verschiedenen Beam-Selektionen. Während der Auswahl leuchten die entsprechenden Beams auf. Die acht Schritte werden entsprechend der FX-Geschwindigkeit nacheinander abgespielt.

Angezeigte Daten:

- Acht Schritt-Schaltflächen, wobei der aktuell ausgewählte Schritt hervorgehoben ist und unten links angezeigt wird.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um die acht Schritte einzeln zu durchlaufen. Der Sequencer wird dabei automatisch angehalten.

Werkzeugleisten-Aktionen:

- Play-Button: Sequencer abspielen und pausieren.
- Über die Pfeiltaste oben links kehren Sie zum Beam FX-Bildschirm zurück.

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen einer der acht Schritt-Tasten springen Sie zum entsprechenden Step und halten den Sequencer dadurch an.
- Durch Drücken der oberen Tastenreihe wird der Beam-Effekt für die entsprechende Gruppe aktiviert oder deaktiviert.
- Durch das Drücken der Beam-Auswahlschaltflächen in der Matrix werden die Beams für den ausgewählten Schritt ein- und ausgeschaltet; jede Spalte repräsentiert eine Gruppe. Die Zeilen 2-5 repräsentieren vier verschiedene Abschnitte innerhalb der Gruppe.



STATIC COLOR (Statische Farben)

A PARS	B SCANNERS	C HEADS	D BARS
 Orange	 Orange	 Orange	 Orange
 Lime	 Lime	 Lime	 Lime
 Cyan	 Cyan	 Cyan	 Cyan
 Purple	 Purple	 Purple	 Purple
 Pink	 Pink	 Pink	 Pink
1-5 6-10 	1-5 6-10 	1-5 6-10 	1-5 6-10 

Der statische Farbbildschirm enthält eine Palette von zehn Farben pro Gruppe. Die Auswahl dieser Farben überschreibt alle spielenden Farbeffekte in der Gruppe und bestimmt so die ausgewählten Farben der Gerätegruppe.

Angezeigte Daten:

- Vier Spalten mit fünf Farben. Jede Spalte repräsentiert eine Gruppe. (Durch SHIFT + Drücken der BPM TAP-Taste wechseln Sie zwischen den Gruppen A-D und E-H.)
- Farbbank (Farben 1-5 und Farben 6-10).
- Farbmuster / Farbrichtung.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie einen Encoder, um das Muster zu ändern, in dem die ausgewählten Farben über die Geräte verteilt werden. Zu den Optionen gehören:
 - Einzelne Farbe.
 - Farbe per Flash (nur beim Gedrückthalten aktiv).
 - Abwechselnde Farbe.
 - Fade oder harter Wechsel von links nach rechts, oder andersherum.
 - Fade oder harter Wechsel symmetrisch von innen nach außen, oder von außen nach innen.
- Das Drücken des Encoders schaltet zwischen den Farben 1-5 und 6-10 um.

Weitere Aktionen:

- Durch Tippen auf eine der Farb-Schaltflächen wird die entsprechende Farbe aktiviert oder deaktiviert. Wenn ein Farbeffekt für die Gruppe abgespielt wird, überschreibt die ausgewählte Farbe diesen Effekt.
- SHIFT + Tippen auf eine der Farbtasten ermöglicht das sofortige Ändern der Farbe. (Beachten Sie, dass die neue Farbe auf alle Presets angewendet wird, da es sich um eine gemeinsame Farbpalette handelt.)



Color Picker (Farbauswahl)



Angezeigte Daten:

- Der Name der aktuell ausgewählten Schaltfläche.
- Eine Vorschau der ausgewählten Farbe.
- Eine 2D-Farbauswahl zum Bestimmen einer Farbe.
- Der Farbauswahl-Modus (RGBW, RGBAW, Farbraster).
- Die gewählten Farbkomponenten in Prozent (RGB, Weiß, HUE, Amber, UV).

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um den ROT-Anteil von 0-100 % zu steuern. (Im RGBWAU-Modus steuert der erste Encoder die Sättigung "HUE".)
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um den GRÜN-Anteil von 0-100 % zu steuern. (Im RGBWAU-Modus steuert der zweite Encoder den WEISS-Anteil.)
- Drehen Sie den dritten Encoder, um den BLAU-Anteil von 0-100 % zu steuern. (Im RGBWAU-Modus steuert der dritte Encoder den AMBER-Anteil.)
- Drehen Sie den vierten Encoder, um den WHITE-Anteil von 0-100 % zu steuern. (Im RGBWAU-Modus steuert der zweite Encoder den UV-Anteil.)

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen und Ziehen innerhalb der Farbauswahl bestimmen Sie die RGBW-Werte für die ausgewählte Farbe.
- Tippen Sie auf die drei Schaltflächen oben rechts, um zwischen den Modi RGBW, RGBWAU und Farbrasterauswahl umzuschalten.
- Durch Tippen auf eine der 20 Farbschaltflächen in der Auswahl-Raster bestimmen Sie die RGBW-Werte für die ausgewählte Farbe.
- Durch Drücken der blinkenden Matrix-Schaltfläche wird die neue Farbe bestätigt und der Farbwähler geschlossen. Durch Antippen einer anderen Schaltfläche werden alle Änderungen verworfen.
- SHIFT + Drücken auf einen anderen Knopf in der Matrix kopiert die aktuelle Farbe auf den neu ausgewählten Knopf. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den jetzt blinkenden Knopf.



STATIC POSITION (Statische Position)

A PARS	B SCANNERS	C HEADS	D BARS
Floor	Floor	Floor	Floor
Center	Center	Center	Center
Center Point	Center Point	Center Point	Center Point
Ceiling	Ceiling	Ceiling	Ceiling
Ceiling Point	Ceiling Point	Ceiling Point	Ceiling Point
1-5 6-10 FADE 1s	1-5 6-10 FADE 1s	1-5 6-10 FADE 0s	1-5 6-10 FADE 0s

Der statische Positionsbildschirm enthält eine Palette von fünf Positionen pro Gruppe. Die Auswahl einer Position überschreibt alle laufenden MOVE FX der jeweiligen Gruppe und setzt alle Geräte in der Gruppe auf die gewählte Position.

Angezeigte Daten:

- Vier Spalten mit je fünf Positionen; jede Spalte repräsentiert eine Gruppe. (Durch SHIFT + Drücken der BPM TAP-Taste wechseln Sie zwischen den Gruppen A-D und E-H.)
- Positionsbank (Positionen 1-5 und 6-10).
- Fade-Zeit pro ausgewählter Position.

Encoder-Aktionen:

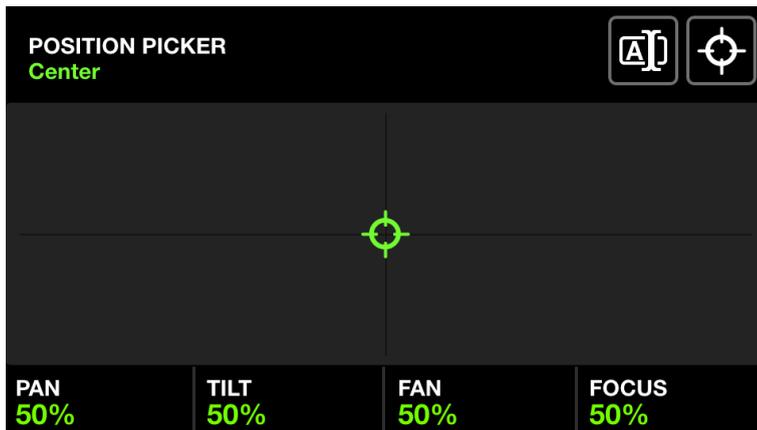
- Drehen Sie den jeweiligen Encoder, um die FADE-Zeit der ausgewählten Position zu ändern.
- Durch Drücken des Encoders wird zwischen den Positionen 1-5 und 6-10 umgeschaltet.

Weitere Aktionen:

- Durch das Antippen einer der Positions-Schaltflächen wird diese Position ausgelöst. Wenn in der Gruppe aktuell ein MOVE FX abgespielt wird, überschreibt die ausgewählte Position diesen Effekt.
- SHIFT + Antippen einer der Positions-Schaltflächen ermöglicht das Bearbeiten dieser Position. (Beachten Sie, dass die neue Position auf alle Presets angewendet wird, da es sich um dieselbe Positions-Palette handelt.)



Position Picker (Positions-Bestimmung)



Angezeigte Daten:

- Der Name der aktuell ausgewählten Positions-Schaltfläche.
- Ein X-Y-Raster zum Auswählen einer Position.
- Die aktuellen Positionswerte (Pan und Tilt) in Prozent.
- Die Werte für FAN (Fächer) und FOCUS.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um den PAN-Wert zu steuern. Zusätzliches Drücken auf SHIFT ermöglicht eine Feinjustierung.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um den TILT-Wert zu steuern. Zusätzliches Drücken auf SHIFT ermöglicht eine Feinjustierung.
- Mit dem dritten Encoder stellen Sie den FAN (Fächer) ein. Wenn der FAN 50 % beträgt, zeigen alle Fixtures in die gleiche Richtung - vorausgesetzt, die Fixtures wurden im Fixture Limits-Bildschirm korrekt eingestellt.
- Drehen Sie den vierten Encoder, um einen FOCUS-Wert einzustellen.

Weitere Aktionen:

- Durch Tippen und Ziehen auf dem X/Y-Raster werden die PAN- und TILT-Werte auf die ausgewählte Position gesetzt.
- Durch Tippen auf den ersten Button oben rechts öffnet sich eine Tastatur, mit der Sie den Namen der Position festlegen können.
- Über den zweiten Button oben rechts wird die Position in die Mitte gesetzt.
- Durch Tippen auf die blinkende Schaltfläche in der Matrix wird die neue Position bestätigt und die Positionsauswahl geschlossen. Durch Antippen einer anderen Schaltfläche werden alle Änderungen wieder verworfen.
- SHIFT + Drücken auf einen anderen Knopf in der Matrix kopiert die aktuelle Position auf den neu ausgewählten Knopf. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den jetzt blinkenden Knopf.



STATIC GOBO

A PARS	B SCANNERS	C HEADS	D BARS
 Gobo 1	 Gobo 1	 Gobo 1	 Gobo 1
 Gobo 2	 Gobo 2	 Gobo 2	 Gobo 2
 Gobo 3	 Gobo 3	 Gobo 3	 Gobo 3
 Gobo 4	 Gobo 4	 Gobo 4	 Gobo 4
 Gobo 5	 Gobo 5	 Gobo 5	 Gobo 5
1-5 6-10 ROTATE 6%	1-5 6-10 ROTATE 6%	1-5 6-10 ROTATE 6%	1-5 6-10 ROTATE 6%

Der statische Gobo-Bildschirm enthält eine Palette von 10 Gobos pro Gruppe. Durch die Auswahl eines Gobos wird das Gobo auf alle Geräte in der Gruppe angewendet. Wenn kein Gobo ausgewählt ist, wird das offene Gobo angewendet.

Wenn ein Gerät zu einem Projekt hinzugefügt wird, weist der Wolfmix die ersten 10 Gobos des Gobo-Kanals des Geräts den 10 Gobo-Tasten zu.

Angezeigte Daten:

- Vier Spalten mit je fünf Gobos. Jede Spalte repräsentiert eine Gruppe. (Durch SHIFT + Drücken der BPM TAP-Taste wechseln Sie zwischen den Gruppen A-D und E-H.)
- Gobo-Bank (Gobos 1-5 und 6-10).
- Gobo Rotationsgeschwindigkeit der Fixtures innerhalb der entsprechenden Gruppe.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie einen Encoder, um die Gobo-Rotationsgeschwindigkeit zu ändern.
- Das Drücken eines Encoders schaltet zwischen den Gobos 1-5 und 6-10 um.

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen einer der Gobo-Tasten wird das Gobo ausgelöst. Durch SHIFT + das Tippen auf eine Gobo-Schaltfläche können Sie ein Gobo austauschen. (Beachten Sie, dass das neue Gobo auf alle Presets angewendet wird, da es sich um eine gemeinsame Gobo-Palette handelt.)
- Beim Bearbeiten eines Gobos wird durch Antippen der blinkenden Matrix-Schaltfläche das ausgewählte Gobo bestätigt und der Gobo-Editor geschlossen. Durch Antippen einer anderen Schaltfläche wird die Änderung verworfen.
- SHIFT + Drücken auf einen anderen Knopf in der Matrix kopiert das aktuell bearbeitete Gobo auf diesen Knopf. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den jetzt blinkenden Knopf.



LIVE EDIT

LIVE EDIT PALETTE			
Mirror Ball	Mirror Ball White	Solo Performer	Prism On
Red Laser	Green Laser	UV ON	Wide Beams
Center Stage All Lights	Center Point	Interval Lights	House Lights Up
Front Bars Dim Pink	Front Bars Orange	Front Bar Limiter	Back Bar Limiter
Teal Flash	Blue Flash	Green Flash	Pink Flash
PRISM ROT. 0%	FOCUS 0%	ZOOM 0%	PAGE 1 / 2

Der LIVE EDIT-Bildschirm enthält eine Palette von zwanzig Schaltflächen, mit denen Sie ganz bestimmte DMX-Werte eines beliebigen Kanals abrufen können. Diese Werte überschreiben sämtliche von den gleichen DMX-Kanälen betroffene FX und auch entsprechende statische Werte. Live Edits werden der Reihe nach überlagert. Wenn also zwei Live Edits Werte auf demselben Kanal liegen, haben weiter unten liegende Schaltflächen Priorität.

Live Edits können auch automatisch nach Zeile oder Spalte freigegeben werden (bzw. sich gegenseitig deaktivieren); dies wird über den Einstellungsbildschirm festgelegt.

Mit den ersten drei Encodern können Live Edit-Makros für bestimmte Geräte genutzt werden; dies ermöglicht einen schnellen Zugriff auf besonders oft genutzte Funktionen per Encoder. Standardmäßig eingestellt sind Prismenrotation, Fokus und Zoom.

Angezeigte Daten:

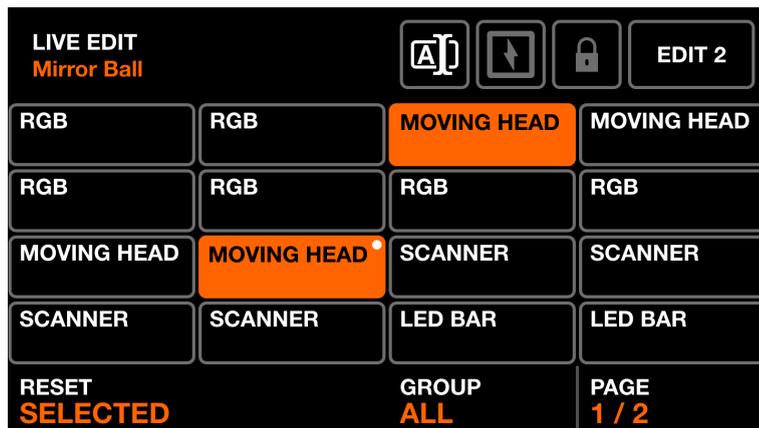
- Zwei Seiten mit je 20 Schaltflächen, die eine beliebige Anzahl bestimmter DMX-Werte und einen Namen enthalten.
- Die aktuell angezeigte Seite
- Drei Live Edit-Makros

Encoder-Aktionen:

- Durch Herunterdrücken eines der ersten drei Encoder werden die entsprechenden Live-Edit-Makros ein- und ausgeschaltet. Durch das Drehen des Encoders wird der entsprechende Wert geändert und die Funktion aktiviert.
- Shift + Drücken eines der ersten drei Encoder öffnet den Live Edit Makro-Editor.



LIVE EDIT Editor - Fixtures (Geräte)



SHIFT + Drücken auf einen der Live Edit-Buttons öffnet den Editor. Der Editor enthält zwei Hauptbildschirme:

1. Einen Bildschirm zum Auswählen von Geräten.
2. Einen Bildschirm zum Bearbeiten der Kanalwerte der ausgewählten Geräte.

Angezeigte Daten:

- Der Name des Live Edits oben links.
- Ein Raster mit bis zu 16 Fixture-Buttons, die den Fixture-Namen und einen weißen Punkt anzeigen, um anzuzeigen, dass das Fixture bearbeitet wurde.
- Eine Schaltfläche oben rechts zum Bearbeiten der DMX-Werte der ausgewählten Geräte.
- Die drei Buttons daneben dienen zum Umbenennen des Live Edits (links), zum Umstellen des Live Edits in den Flash-Modus (Mitte) und zum Sperren des Live Edits (rechts), damit es den Status beim Wechseln von Presets beibehält - dies ist nützlich für permanente Kanal-Einstellungen.
- Die aktuell sichtbare Gruppe und Live Edit-Seite unten rechts.

Encoder-Aktionen:

- Durch Drücken des ersten Encoders werden die aktuell ausgewählten Fixtures zurückgesetzt und alle zuvor gesetzten Live Edit-Werte aus diesen Fixtures entfernt. Das Drehen des Encoders bestimmt, ob nur die ausgewählten Fixtures oder alle Fixtures zurückgesetzt werden. Beim Zurücksetzen der Geräte verschwinden die weißen Punkte.
- Das Drehen des dritten Encoders filtert die im Raster angezeigten Fixtures nach Gruppen. Durch Drücken des Encoders werden alle Fixtures innerhalb der Gruppe an- oder abgewählt.
- Wenn die aktuelle Gruppe mehr als 16 Geräte enthält, wechseln Sie durch Drehen des vierten Encoders zwischen den Seiten der Geräte.

Weitere Aktionen:

- Tippen Sie auf die Schaltflächen im Raster, um Fixture auszuwählen und

abzuwählen. Wenn ein Fixture ausgewählt ist, werden dessen entsprechende Kanäle auf dem DMX-Werte-Bildschirm angezeigt. Wenn zwei oder mehr Fixtures des gleichen Fixture-Typs ausgewählt werden, werden ihre Kanäle zusammengeführt und gemeinsam über den Werte-Bildschirm angesprochen.

- Wenn Sie auf die Schaltfläche Umbenennen tippen, wird die virtuelle Tastatur angezeigt, um den Namen des Live Edits zu ändern.
- Durch Tippen auf die Flash-Schaltfläche wird diese Live Edit-Taste zu einer Flash-Taste. Das bedeutet, dass die entsprechend geänderten Werte nur dann aktiv sind, solange die Taste gedrückt und gehalten wird; beim Loslassen werden sie wieder deaktiviert. Zur besseren Übersicht haben alle Live Edits mit aktivierter Flash-Einstellung in der Matrix weiße Buttons.
- Durch den Schloss-Button wird ein Live Edit gesperrt, so dass es seine DMX-Werte auch beim Wechseln der Presets beibehält. Zur besseren Übersicht haben alle gesperrten Live Edits in der Matrix violette Buttons.
- Um die Bearbeitung abzuschließen und alle Änderungen zu speichern, tippen Sie auf den blinkenden Live Edit-Button in der Matrix; der Editor wird daraufhin geschlossen. Durch Antippen einer anderen Schaltfläche werden alle Änderungen verworfen.
- Um einen Live Edit auf einen anderen Knopf in der Matrix zu kopieren, drücken Sie während der Bearbeitung auf SHIFT + den entsprechenden Knopf in der Matrix. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den jetzt blinkenden Knopf.

LIVE EDIT Editor - Werte

Angezeigte Daten:

- Ein Raster mit 16 Kanal-Schaltflächen, von denen jede den Kanalnamen und den aktuellen Live Edit-Wert anzeigt, falls dieser schon individuell eingestellt wurde.
- Der Wert des ausgewählten Kanals wird unten links angezeigt.

Encoder-Aktionen:

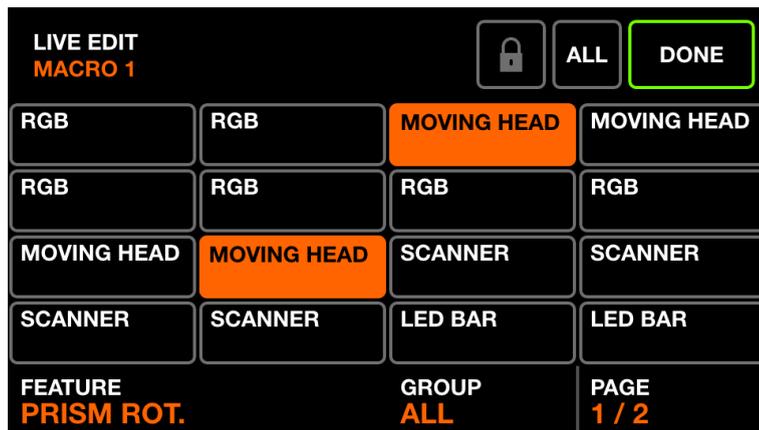
- Das Drehen des ersten Encoders ändert den ausgewählten Kanalwert. Wenn Sie auf den Encoder drücken, wird ein Raster aller Funktionen (bzw. Features) angezeigt, die sich auf den ausgewählten Kanal beziehen.
- Durch Drücken des zweiten Encoders wird der ausgewählte Kanal zurückgesetzt und der Live Edit-Wert aus dem Kanal entfernt.

Weitere Aktionen:

- Durch Tippen auf eine Schaltfläche im Raster wird ein Kanal ausgewählt.
- Wenn Sie oben rechts auf die Schaltfläche REC DMX tippen, wird das aktuelle DMX-Ausgangsbild aufgezeichnet und auf die ausgewählten Geräte angewendet.



LIVE EDIT Editor - Makros



In LIVE EDIT können Sie den ersten drei Encodern bestimmte Funktionen zuordnen; dies ermöglicht einen schnellen Zugriff per Drehung des Encoders. Durch SHIFT + Drücken auf einen der drei Encoder öffnen Sie den Makro-Editor. Darin können Sie die Funktion bestimmen, sowie die Geräte, auf die das Makro angewendet werden soll.

Angezeigte Daten:

- Ein Raster mit 16 Fixture-Buttons. Das Makro wird auf die ausgewählten Geräte angewendet, wenn es aktiviert ist.
- Der Name des Makros oben links (MACRO 1, 2 oder 3).
- Schaltflächen zum Schließen des Makro-Editors (DONE), zum Anwenden des Makros auf alle Geräte im Projekt (ALL) und zum Sperren des Status und der Werte des Makros (Schloss-Symbol).
- Die aktuell sichtbare Gruppe und Seite, unten rechts.

Encoder-Aktionen:

- Das Drehen des ersten Encoders bestimmt, welches Feature vom Makro-Encoder gesteuert wird. (Beispiele: Geschwindigkeit der Prismenrotation oder die Iris-Größe eines Moving Heads.)
- Das Drehen des dritten Encoders filtert die im Raster angezeigten Fixtures nach Gruppen. Durch Drücken des Encoders werden alle Fixtures innerhalb der Gruppe an- oder abgewählt.
- Wenn die aktuelle Gruppe mehr als 16 Geräte enthält, wechseln Sie durch Drehen des vierten Encoders zwischen den Seiten der Geräte.

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen der Schaltflächen im Raster werden Geräte an- oder abgewählt. Das Makro wird auf alle ausgewählten Geräte angewendet, sobald es im Live-Edit-Bildschirm durch Drehen der Encoders aktiviert wird.
- Tippen Sie auf den ALL-Button, um das Makro auf alle Geräte im Projekt anzuwenden. Werden später neue Geräte hinzugefügt, werden auch diese automatisch mit einbezogen.
- Durch die Aktivierung der Lock-Funktion (Schloss-Symbol) gelten die

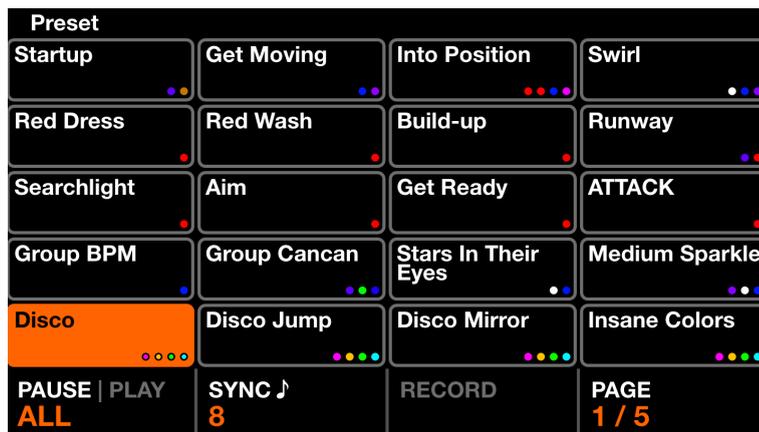


eingestellten Macro-Werte dauerhaft und bleiben auch dann bestehen, wenn ein neues Preset aufgerufen wird.

- Sie beenden die Bearbeitung eines Live-Edit-Makros durch Tippen auf DONE, dadurch werden alle Änderungen gespeichert.
- Um alle Änderungen zu verwerfen, tippen Sie auf eine der Tasten unten in der Matrix.



PRESET (Voreinstellungen)



Der Preset-Bildschirm enthält 5 Seiten mit je 20 Presets. In diesen werden sämtliche Einstellungen einer Momentaufnahme gespeichert, um diese später erneut aufzurufen.

Ein Preset enthält die folgenden Informationen:

- Die exakten Einstellungen der drei Effekt-Engines (FX)
- Welche FX-Engines für welche Geräte-Gruppen aktiv sind.
- Alle statischen Einstellungen (Farbe, Position, Gobo).
- Alle aktiven Live Edits und auch die Einstellungen der drei Live Edit-Encoder.*
- Alle Dimmerwerte der einzelnen Gruppen.*
(* Dies lässt sich auch deaktivieren, siehe unter [Einstellungen](#).)

Angezeigte Daten:

- Ein Raster von 20 Preset-Buttons, einschließlich des Preset-Namens und der ersten vier Farben, die innerhalb des Presets verwendet werden.
- Der Wiedergabe-Status (PAUSE | PLAY) unten links und darunter die Auswahl der abzuspielenden Presets.
- Die Anzahl der Beats, wie lange ein Preset laufen soll, bevor es zum nächsten Preset springt. (Nur bei aktivierter BPM-Synchronisierung, SYNC.)
- Alternativ die verstrichene Zeit des aktuell aktivierten Presets, wenn die Presets mittels HOLD- und FADE-Zeiten abgespielt werden.
- Eine RECORD-Funktion, mit dem HOLD-Zeiten händisch aufgenommen werden können.
- Die aktuell angezeigte Seite unten rechts.

Encoder-Aktionen:

- Durch Drücken des ersten Encoders werden die Presets der Reihe nach abgespielt, entweder entsprechend den Hold- und Fade-Zeiten, oder im BPM-Sync-Modus entsprechend der angegebenen Beat-Anzahl. Durch das Drehen des Encoders bestimmen Sie, ob alle Presets von 1-100 abgespielt werden sollen, nur die 20 Presets auf der aktuellen Seite, die vier Presets der



aktuellen Zeile oder die fünf der aktuellen Spalte. Wenn das letzte Preset abgespielt wurde, wird wieder das erste gestartet.

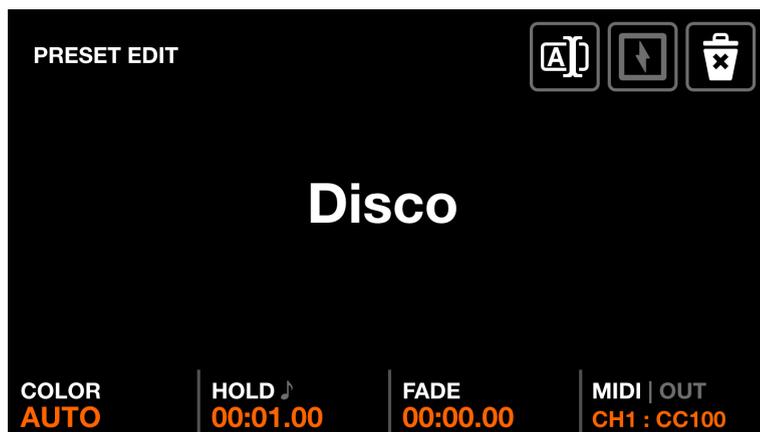
- Durch Drücken des zweiten Encoders wird die BPM-Synchronisierung aktiviert und deaktiviert; dadurch finden die Sprünge entsprechend des gesetzten BPM-Werts statt. Durch das Drehen des Encoders wird die Anzahl der Beats zwischen den einzelnen Sprüngen eingestellt.
- Durch Drücken des dritten Encoders wird die Aufzeichnung einer neuen Haltezeit gestartet. Durch erneutes Drücken des Encoders wird die Aufnahme gestoppt. Dies ermöglicht eine „Cue-Liste“ von Presets, die in Echtzeit aufgezeichnet werden können - inkl. Haltezeiten.
- Das Drehen des vierten Encoders wechselt die ausgewählte Seite.

Weitere Aktionen:

- SHIFT + Drücken auf einen der Preset-Knopf öffnet den Preset-Edit-Bildschirm und überschreibt den Inhalt des Presets entsprechend den aktuell auf dem Controller eingestellten Werten.
- Um ein Preset auf einen anderen Knopf in der Matrix zu kopieren, drücken Sie während der Bearbeitung auf SHIFT + den entsprechenden Knopf in der Matrix. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den jetzt blinkenden Knopf.



PRESET EDIT (Voreinstellungen bearbeiten)



Der Bildschirm Preset Edit wird zum Verwalten des ausgewählten Presets verwendet. Der Zugriff erfolgt durch SHIFT + Tippen auf eines der Presets.

Angezeigte Daten:

- Der Name des Presets.
- Die Farbe des Presets (unten links).
- Die Länge der Hold- und Fade-Zeit des Presets (mittig).
- Die MIDI-Zuordnung des Presets (unten rechts).

Encoder-Aktionen:

- Durch das Drehen des ersten Encoders wird die Farbe des Presets-Buttons in der Matrix eingestellt. Wenn AUTO ausgewählt ist, wechselt die Buttonfarbe automatisch zwischen den vier ersten im Preset verwendeten Farben.
- Durch das Drehen des zweiten Encoders wird die Hold-Zeit des Presets in Schritten von 1 Sekunde geändert. Zusätzliches Halten der SHIFT-Taste ändert hingegen die Nachkommastelle in Schritten von 0,04 Sekunden. Generell bestimmt die Hold-Zeit die Zeitspanne, in der das Preset gehalten wird. Dabei gibt es zwei Anwendungsmöglichkeiten: Wenn PLAY aktiviert ist, wird bestimmt, wann es zum nächsten Preset springt. Bei Presets mit der Einstellung "Flash" (siehe weiter unten), bestimmt die Haltezeit, wann wieder das zuletzt gewählte Preset aktiviert wird. Durch Herunterdrücken des Encoders wird die Hold-Zeit in Beats dargestellt, sodass sie sich jeweils nach dem BMP-Wert ausrichtet.
- Durch das Drehen des dritten Encoders wird die Fadezeit des Presets in Schritten von 1 Sekunde geändert. Zusätzliches Halten der SHIFT-Taste ändert die Nachkommastelle in Schritten von 0,04 Sekunden.
- Durch Drehen des vierten Encoders kann ein MIDI- Mapping festgelegt werden [MK2]. Ein Preset kann einem CC-Wert oder einer MIDI- Note zugeordnet werden. Das Preset wird ausgelöst, sobald eine MIDI-Note oder ein CC-Wert über 0 empfangen wird.

Durch SHIFT + Drücken auf den Encoder kann die Zuordnung auch automatisch gelernt werden; es erscheint "LEARNING" und der Wolfmix wartet auf die



nächste Änderung am MIDI- Eingang. Drücken Sie am MIDI-Controller einfach auf die gewünschte Taste.

Standardmäßig wird die MIDI-Eingangsnachricht am MIDI-Ausgang wiederholt, sodass am MIDI-Controller eine Taste aufleuchtet. Durch das Drücken des Encoders kann diese Meldung deaktiviert oder ein anderer OUT-Wert gesendet werden. Bei vielen Controllern bestimmt der OUT-Wert zum Beispiel die Farbe der Tasten-LED.

Durch SHIFT + Drücken auf den vierten Encoder wechselt Wolfmix in den Lernmodus; hierdurch können Sie das Mapping durch die nächste Änderung am MIDI-Eingang vornehmen [MK2]. Drücken Sie dazu einfach die gewünschte Taste.

Weitere Aktionen:

- Um ein Preset umzubenennen, tippen Sie entweder auf den Namen oder auf die entsprechende Schaltfläche oben in der Symbolleiste. Daraufhin öffnet sich die virtuelle Tastatur und Sie können einen neuen Namen für das Preset eingeben.
- Antippen des Mülleimer-Buttons oben rechts löscht das Preset.
- Durch Tippen auf den Flash-Button (Blitzsymbol) wird die Flash-Funktion aktiviert. Wenn Flash aktiviert ist, wird das Preset beim Drücken der entsprechenden Matrix-Taste nur so lange ausgelöst, bis die Matrix-Taste wieder losgelassen wird, und springt dann zurück auf das vorherige Preset. Ist die Hold-Zeit höher eingestellt als die Dauer des betätigten Tastendrucks, bleibt das Preset nach Loslassens der Taste so lange aktiv, bis die voreingestellte Hold-Zeit erreicht ist und springt erst dann zurück zum zuletzt gewählten Preset ohne Flash-Funktion. Bitte beachten Sie, dass die Flash-Funktion nur durch die Nutzung der Matrix-Buttons ausgelöst wird; durch Tippen auf den Touchscreen bleibt das Preset trotz Flash dauerhaft eingeschaltet.
- Um ein Preset auf einen anderen Knopf in der Matrix zu kopieren, drücken Sie auf das zu kopierende Preset und anschließend auf SHIFT + den gewünschten anderen Knopf in der Matrix. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den jetzt blinkenden Knopf.
- Auf dieselbe Weise können Sie auch bestehende Presets überschreiben; hier erscheint vor dem endgültigen Speichern noch ein Warnhinweis.



Flash Screens

Die Flash-Bildschirme werden durch Drücken der Schaltflächen ganz rechts auf dem Wolfmix ausgelöst. Diese Schaltflächen sind so konzipiert, dass sie schnell zugänglich sind und von jedem anderen Bildschirm aus ausgelöst werden können. Sie können verwendet werden, um während einer Live-Performance die folgenden schnellen Aktionen auszulösen:

- WOLF: löst einen Blitzeffekt im Paparazzi-Stil aus.
- STROBE: Löst einen flackernden Strobe-Effekt aus.
- BLINDER: Setzt alle Geräte auf 100 % Helligkeit in Weiß.
- SPEED: Manipuliert die Wiedergabegeschwindigkeit aller aktiven Effekte.
- BLACKOUT: Setzt alle Geräte auf 0 % Helligkeit.
- SMOKE: Löst eine angeschlossene Nebelmaschine aus.

Hinweis: All diese Effekte können pro Gerätegruppe deaktiviert werden; mehr dazu in den Gruppeneinstellungen weiter unten.

Release Mode (Freigabemodus)

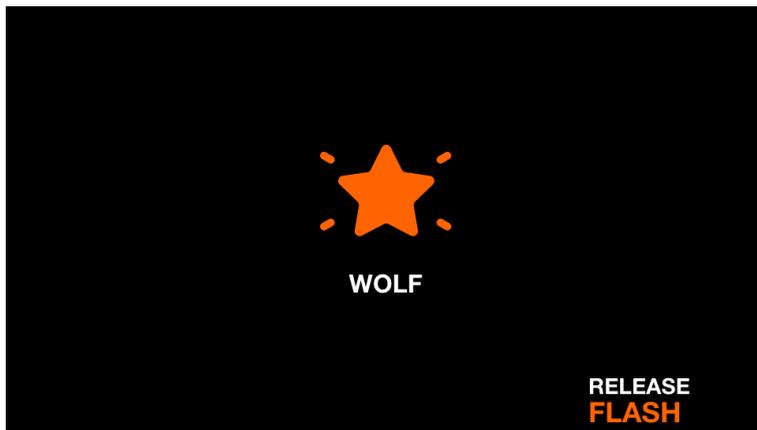
- Durch das Drehen des vierten Encoders auf einem beliebigen Flash-Bildschirm wird der Freigabemodus der Tasten eingestellt:
 - FLASH: Der Effekt wird ausgelöst, wenn die Taste gedrückt wird, aber auch sofort wieder gestoppt, sobald die Taste losgelassen wird.
 - TOGGLE: Der Effekt wird ausgelöst, wenn die Taste gedrückt wird. Ein zweites Drücken der Taste schaltet den Effekt wieder aus.
 - 1s, 5s, 10s TIMER: Der Effekt wird beim Drücken der Taste ausgelöst. Sobald die Taste wieder losgelassen wird, startet der eingestellte Timer von 1, 5 oder 10 Sekunden, was auch im Touchscreen durch einen dünnen Balken dargestellt wird. Sobald die angegebene Zeit erreicht ist, schaltet sich der Effekt automatisch wieder aus.

Weitere Aktionen:

- Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, während Sie eine der Flash-Tasten drücken, um die Taste einzurasten.
- Um die Einstellungen einer Taste mit Flash-Funktion oder kurzem TIMER zu ändern, halten Sie die Taste gedrückt und nutzen gleichzeitig die Encoder oder die entsprechenden Schaltflächen in der Matrix.
- Die meisten Flash-Tasten können miteinander kombiniert werden, was zusätzliche Möglichkeiten bietet.



WOLF



Der Wolf-Blitzeffekt löst ein weißes Flackern im Paparazzi-Stil auf allen Geräte aus. Der Effekt wird entsprechend dem eingestellten Release-Modus ausgelöst.

Angezeigte Daten:

- Symbol, um anzuzeigen, dass der Effekt abgespielt wird. (Dies kann in den allgemeinen Einstellungen deaktiviert werden.)
- Der eingestellte Freigabemodus.

Encoder-Aktionen:

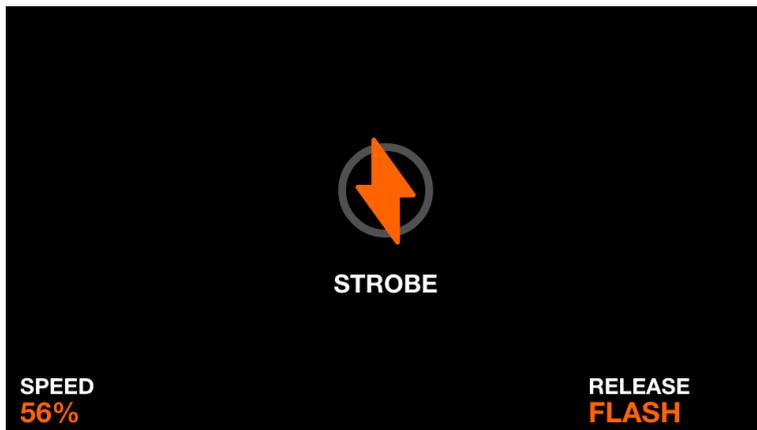
- Das Drehen des vierten Encoders ändert den Freigabemodus (siehe oben).

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen einer der Schaltflächen in der vierten Spalte der Matrix wird der Freigabemodus eingestellt (siehe oben).



STROBE



Der Strobe-Blitzeffekt weist alle Lichter an, zu blitzen, indem er die integrierte Strobe-Funktion der jeweiligen Geräte auslöst. Wenn ein Gerät keine eigene Strobe-Funktion hat, erzeugt Wolfmix ein virtuelles Strobe durch schnelles Auf- und Abblenden der Dimmer- oder RGB-Kanäle. Der Effekt wird entsprechend dem eingestellten Release-Modus freigegeben.

Angezeigte Daten:

- Symbol, um anzuzeigen, dass der Effekt abgespielt wird. (Dies kann in den allgemeinen Einstellungen deaktiviert werden.)
- Die Strobe-Geschwindigkeit.
- Der eingestellte Freigabemodus.

Encoder-Aktionen:

- Durch das Drehen des ersten Encoders wird die Geschwindigkeit des Stroboskops eingestellt.
- Das Drehen des vierten Encoders ändert den Freigabemodus (siehe oben).

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen einer der Schaltflächen in der ersten Spalte der Matrix wird die Strobe-Geschwindigkeit auf 1 %, 25 %, 50 %, 75 % und 100 % eingestellt.
- Durch Antippen einer der Schaltflächen in der vierten Spalte der Matrix wird der Freigabemodus eingestellt (siehe oben).



BLINDER



Der Blinder-Blitzeffekt setzt alle Dimmer auf 100 % und alle RGB-Kanäle auf Weiß. Der Effekt wird entsprechend dem eingestellten Release-Modus freigegeben.

Angezeigte Daten:

- Symbol, um anzuzeigen, dass der Effekt abgespielt wird. (Dies kann in den allgemeinen Einstellungen deaktiviert werden.)
- Der eingestellte Freigabemodus.

Encoder-Aktionen:

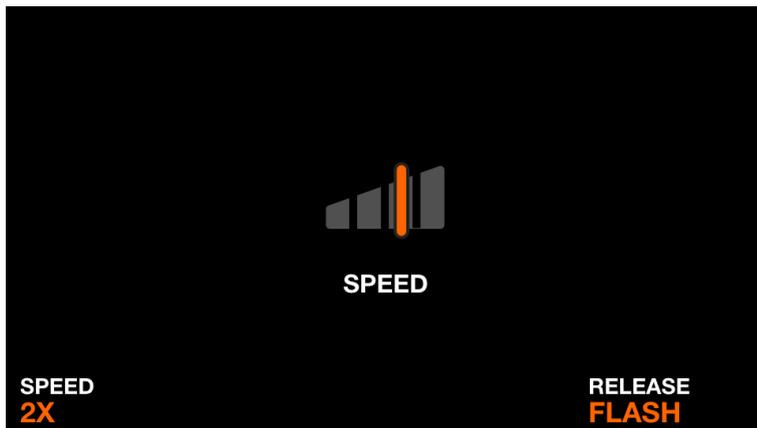
- Das Drehen des ersten Encoders ändert die Ausblendzeit des Blinder-Effekts.
- Das Drehen des vierten Encoders ändert den Freigabemodus (siehe oben).

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen einer der Schaltflächen in der ersten Spalte der Matrix wird die Blinder-Ausblendzeit auf 0s, 0,2s, 0,5s, 1s, 2s eingestellt.
- Durch Antippen einer der Schaltflächen in der vierten Spalte der Matrix wird der Freigabemodus eingestellt (siehe oben).



SPEED



Der Speed-Blitzeffekt multipliziert die Geschwindigkeit aller Effekte mit dem eingestellten Multiplikator. Der Effekt wird entsprechend dem eingestellten Freigabemodus freigegeben.

Angezeigte Daten:

- Symbol, um anzuzeigen, dass der Effekt abgespielt wird. (Dies kann in den allgemeinen Einstellungen deaktiviert werden.)
- Der Geschwindigkeits-Multiplikator.
- Der eingestellte Freigabemodus.

Encoder-Aktionen:

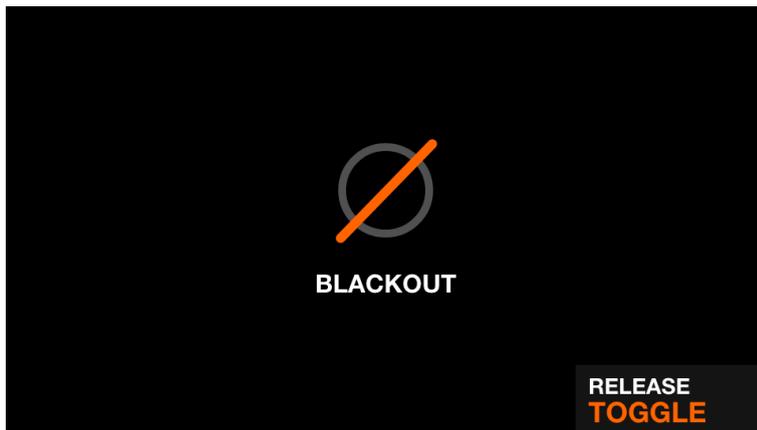
- Das Drehen des ersten Encoders stellt den Geschwindigkeits-Multiplikator ein. Die Multiplikator-Optionen sind Freeze, 0,5x, 2x, 4x und 8x.
- Das Drehen des vierten Encoders ändert den Freigabemodus (siehe oben).

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen einer der Schaltflächen in der ersten Spalte der Matrix wird der Geschwindigkeits-Multiplikator zwischen Freeze, 0,5x, 2x, 4x, 8x eingestellt, analog zum ersten Encoder.
- Durch Antippen einer der Schaltflächen in der vierten Spalte der Matrix wird der Freigabemodus eingestellt (siehe oben).



BLACKOUT



Der Blackout-Effekt schaltet alle Beams aus, indem er den Dimmer auf 0 % setzt, den Shutter schließt und alle Farbkanäle auf 0 % setzt. Der Effekt wird entsprechend dem eingestellten Freigabemodus freigegeben.

Angezeigte Daten:

- Symbol, um anzuzeigen, dass der Effekt abgespielt wird. (Dies kann in den allgemeinen Einstellungen deaktiviert werden.)
- Der eingestellte Freigabemodus.

Encoder-Aktionen:

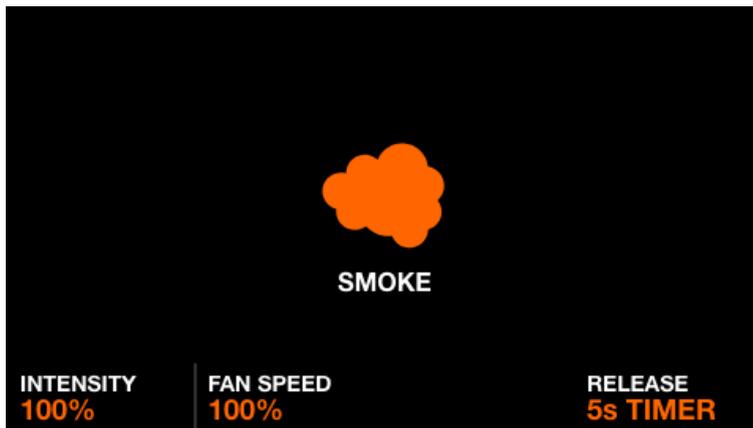
- Das Drehen des ersten Encoders stellt den Geschwindigkeits-Multiplikator ein. Die Multiplikator-Optionen sind Freeze, 0,5x, 2x, 4x und 8x.
- Das Drehen des vierten Encoders ändert den Freigabemodus (siehe oben).

Weitere Aktionen:

- Durch das Antippen einer der Schaltflächen in der vierten Spalte der Matrix wird der Freigabemodus eingestellt (siehe oben).



SMOKE (Nebel)



Der SMOKE-Knopf steuert die Kanäle für Nebelmaschinen oder Hazer. Der Effekt wird entsprechend dem eingestellten Freigabemodus freigegeben.

Angezeigte Daten:

- Symbol, um anzuzeigen, dass der Effekt abgespielt wird. (Dies kann in den allgemeinen Einstellungen deaktiviert werden.)
- Die Intensität des Nebels.
- Die Lüftergeschwindigkeit
- Der eingestellte Freigabemodus.

Encoder-Aktionen:

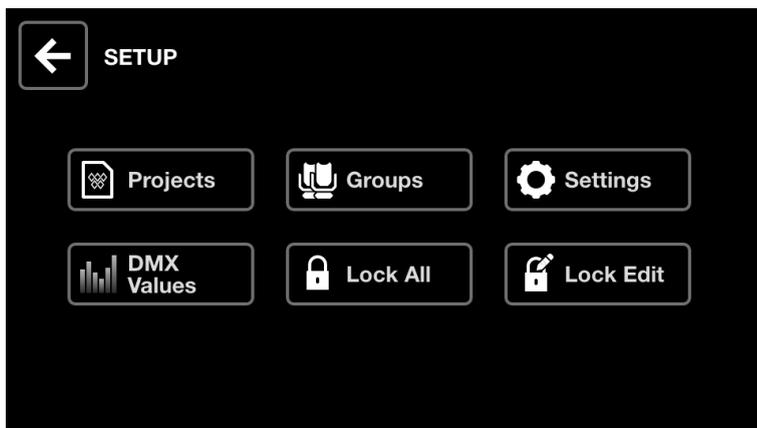
- Durch den ersten Encoder wird die Intensität des Nebels eingestellt.
- Durch den zweiten Encoder wird die Lüftergeschwindigkeit eingestellt.
- Das Drehen des vierten Encoders ändert den Freigabemodus (siehe oben).

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen einer der 4 Schaltflächen in der oberen Reihe der Matrix wird die Nebelintensität auf 1 %, 25 %, 50 %, 75 % und 100 % eingestellt.
- Durch Antippen einer der Schaltflächen in der vierten Spalte der Matrix wird der Freigabemodus eingestellt (siehe oben).



SETUP

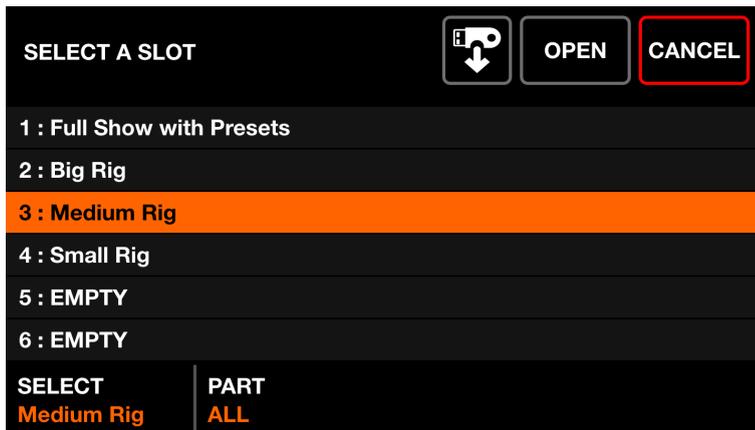


Der Setup-Bildschirm wird durch Tippen auf das Zahnradsymbol oben rechts auf dem Home-Bildschirm aufgerufen.

- **Projects:** Speichern und laden Sie bis zu 6 Projekte.
- **Groups (Gruppen):** Legen Sie Gruppennamen fest und weisen Sie den Gruppendimmern MIDI- oder DMX-Eingangskanäle zu.
- **Settings (Einstellungen):** Legen Sie globale Controller-Einstellungen fest, wie z.B. die Port-Zuweisungen der DMX-Universen.
- **DMX-Values (DMX-Werte):** Hier überwachen Sie den Pegel aller DMX-Kanals und stellen Testwerte ein.
- **Lock All (Alle sperren):** Sperren Sie den gesamten Wolfmix mit einem Passwort.
- **Lock Edit (Bearbeiten sperren):** Sperren Sie die Bearbeitung mit einem Passwort.



Projects (Projekte)



Auf dem Wolfmix-Controller können bis zu 6 Projekte gespeichert und geöffnet werden. Diese Projekte enthalten folgende Daten:

- Die aktuelle Geräteliste inkl. Reihenfolge, DMX-Adressen, Gruppen-Zuweisungen und Limitierungen.
- Die Gruppennamen und Zuordnungen externer Geräte.
- Alle gespeicherten Presets mit zugehörigen Daten, einschließlich Effekt-Eigenschaften und den Status aller genutzten Paletten.
- Alle statischen Einstellungen, sowie die Paletten-Daten für Farben, Positionen und Gobos, sowie alle Live Edits.
- Daten aller Flash-Effekt-Buttons.
- Hinweis: Alle Controller-Einstellungen, die über den Einstellungsbildschirm vorgenommen werden, werden nicht in den Projekten gespeichert.

Angezeigte Daten:

- Eine Liste von sechs Projekt-Slots mit ihren entsprechenden Namen.
- Schaltflächen zum Öffnen oder Speichern eines Projekts im ausgewählten Slot.

Encoder-Aktionen:

- Durch Drehen des ersten Encoders wird ein Projekt-Slot zum Öffnen oder Speichern ausgewählt. Durch Antippen des Encoders wird das ausgewählte Projekt geöffnet oder gespeichert.
- Das Drehen des zweiten Encoders legt fest, welcher Teil eines Projekts geladen werden soll:
 - ALL: Alles aus dem ausgewählten Projekt laden.
 - FIXTURES: Lädt nur die Fixtures aus dem ausgewählten Projekt. Alle anderen Daten werden beibehalten.
 - PRESETS: Lädt nur die Presets aus dem ausgewählten Projekt. Über den dritten Encoder legen Sie hierbei fest, wie die Presets in das aktuell geöffnete Projekt geladen werden sollen:
 - Overwrite (Überschreiben): Presets werden durch das ausgewählte Projekt überschrieben.



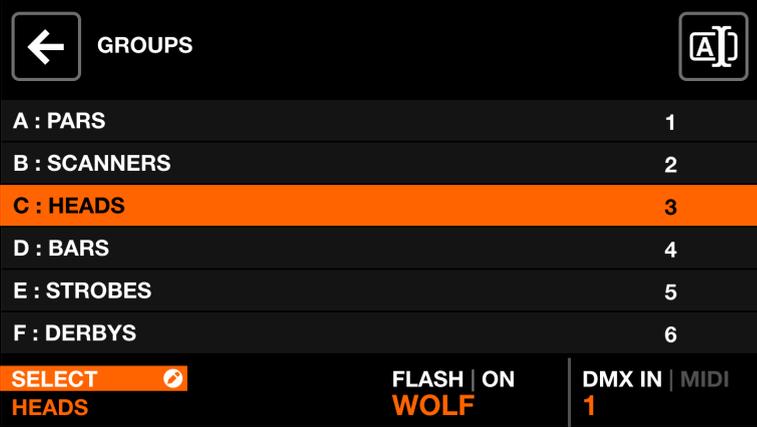
- Append (Anhängen): Die Presets aus dem ausgewählten Projekt werden am Ende des geöffneten Projekts nach dem letzten Preset ergänzt - sofern Platz vorhanden ist.
- Merge (Zusammenführen): Alle leeren Stellen im Presets-Bildschirm werden mit Voreinstellungen aus dem ausgewählten Projekt gefüllt.

Weitere Aktionen:

- Wenn Sie oben rechts auf die Schaltfläche OPEN oder SAVE tippen, wird das Projekt gespeichert und alle Daten im ausgewählten Slot mit den aktuell geladenen Daten überschrieben. Es erscheint eine Tastatur, um den Projektnamen einzugeben.
- Durch Tippen auf die Speicherstick-Schaltfläche [MK2] wird der Dateibrowser angezeigt, mit dem ein .wpj-Projekt importiert werden kann. Hinweis: Der USB-Stick muss im FAT32-Dateiformat formatiert sein.



Groups (Gruppen)



Group Name	Channel
A : PARS	1
B : SCANNERS	2
C : HEADS	3
D : BARS	4
E : STROBES	5
F : DERBYS	6

SELECT HEADS FLASH ON WOLF DMX IN | MIDI 1

Jedes Gerät ist mit einer bestimmten Gruppe verknüpft. Effekte, Sub-Dimmer, statische Farben und Positionen werden auf jede Gruppe angewendet. Wolfmix unterstützt bis zu 8 Gruppen, 4 davon können jeweils gleichzeitig angezeigt werden. Sie wechseln zwischen Gruppen A-D und E-H, indem Sie gleichzeitig SHIFT + BPM TAP drücken. Im Bildschirm GROUPS (siehe oben) kann jeder Gruppe ein Name und ein DMX- oder MIDI-Eingangssignal zugewiesen werden, falls sie die Dimmer per externem Fader ansteuern möchten.

Angezeigte Daten:

- Eine Liste von 8 Gruppen + der Mastergruppe (alle Geräte). Jede Gruppe hat einen Buchstaben, einen Namen und einen DMX- bzw. MIDI_[MK2]-Eingangskanal.

Encoder-Aktionen:

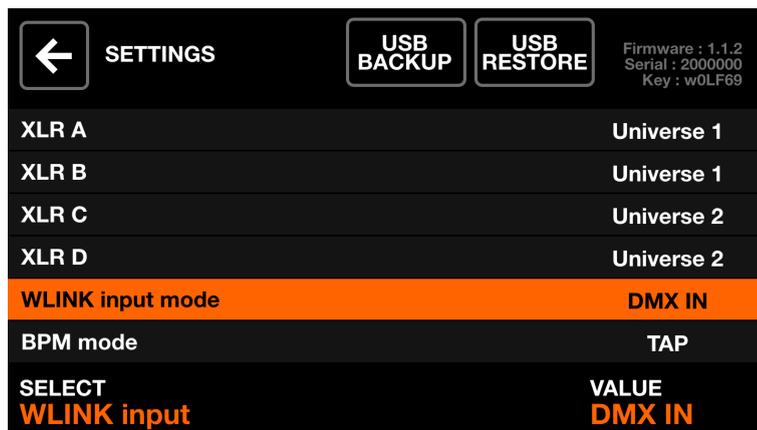
- Durch das Drehen des ersten Encoders wird eine Gruppe ausgewählt. Durch Herunterdrücken des Encoders wird die virtuelle Tastatur angezeigt, sodass der Gruppenname geändert werden kann.
- Mit dem dritten Encoder können Flash-Tasten für die ausgewählte Gruppe deaktiviert werden. Drehen Sie den Encoder, um die gewünschte Flash-Funktion auszuwählen, und drücken Sie den Encoder herunter, um diese Flash-Funktion für die Gruppe zu aktivieren oder zu deaktivieren.
- Das Drehen des vierten Encoders ändert die DMX-IN- bzw. MIDI-IN-Kanalzuordnung _[MK2], die zur Steuerung des Gruppendifimmers verwendet wird. Shift + Antippen des vierten Encoders ermöglicht das automatische Lernen des DMX-IN-Kanals durch Abhören der nächsten Änderung am DMX-Eingang. (Bitte beachten Sie, dass zur Nutzung der DMX-Funktion das WLINK-Add-On erforderlich ist, und externe MIDI-Controller nur mit der neueren Version Wolfmix W1 MK2 kompatibel sind).

Weitere Aktionen:

- Wenn Sie auf die Schaltfläche oben rechts tippen, wird die Tastatur angezeigt, sodass der Gruppenname geändert werden kann.



Settings (Einstellungen)



Der Einstellungsbildschirm zeigt eine Liste der globalen Wolfmix-Einstellungen.

Angezeigte Daten:

- Eine Liste der möglichen Einstellungen wird links angezeigt, der aktuell gewählte Wert der Einstellung jeweils rechts davon.
- Unten finden Sie die gewählte Einstellung und ihren aktuellen Wert.
- Oben rechts wird neben der Seriennummer des Geräts auch die aktuelle Firmware-Version angezeigt. Die Firmware kann über die WTOOLS-App aktualisiert werden.

Encoder-Aktionen:

- Durch Drehen des ersten Encoders wird durch die Einstellungsliste navigiert.
- Das Drehen des vierten Encoders ändert den Wert der gewählten Einstellung.
- Beim Sperrpasswort erscheint beim Drücken des vierten Encoders die Tastatur.

Weitere Aktionen:

- Tippen Sie auf die Schaltfläche USB BACKUP [MK2], um ein vollständiges Backup aller Projekte, Geräte und Einstellungen zu erstellen und als .wmb-Datei zu speichern. Wenn Sie auf USB RESTORE tippen, öffnet sich ein Dateibrowser, über den Sie eine .wmb-Datei auswählen und importieren können. Beachten Sie, dass dieser Vorgang etwa 4 Minuten dauert.
(Hinweise: Sämtliche USB-Funktionen stehen nur dem neueren Wolfmix W1 Mk2 zur Verfügung. Das Laufwerk muss im FAT32-Dateiformat formatiert sein.



Liste aller Einstellungen

- XLR A - XLR D: Ordnen Sie den XLR-Ausgängen A-D bis zu vier DMX-Universen zu. Sie können Wolfmix dabei auch als DMX-Splitter nutzen, indem Sie ein Universum mehreren Ausgängen zuordnen.
- WLINK-Eingabemodus (WLINK input mode):
 - OFF: WLINK ist deaktiviert
 - WOLFMIX: Befehle werden über XLR C gesendet und empfangen, um zwei Wolfmix-Geräte zu synchronisieren.
 - DMX IN: DMX-Eingangsdaten werden über XLR C empfangen und den Gruppeneinstimmern und DMX-Ausgangsleitungen zugeordnet.
- Audio-Eingangspegel (Audio input level): Der Verstärkungsfaktor, der dem eingebauten Mikrofon hinzugefügt werden soll. (Hinweis: Der Mikrofonpegel wird vom Gerät ständig neu justiert, indem es durchgehend über kurze Zeiträume den durchschnittlichen Lautstärkepegel misst. Diese Einstellung kann ergänzend verwendet werden, um den Pegel noch genauer anzupassen.
- Displayhelligkeit (Display brightness): Hierüber stellen Sie die Hintergrundbeleuchtung des Displays ein.
- Tastenhelligkeit (Button brightness): Stellen Sie die LED-Helligkeit der Tasten ein. Dies betrifft die Tastenhelligkeit nur dann, wenn sie leuchten.
- Sperrpasswort (Lock password): Passwort zum Entsperren des Controllers.
- Gruppeneinstimmer im Preset speichern (Store group dimmers in Preset): Ist dies aktiviert ("YES"), werden in Presets auch die Dimmerwerte von Gruppen gespeichert. Ist dies nicht aktiviert, werden die Gruppen-Dimmerwerte von den Presets nicht beeinflusst. Dies ist z.B. dann sinnvoll, wenn die Gruppeneinstimmer über ein DMX-Pult oder MIDI-Controller [MK2] kontrolliert werden.
- Flash-Tasten im Preset speichern (Store Flash buttons in Preset): Wenn diese Option aktiviert ist ("YES"), wird in den Presets auch der Ist-Zustand der Flash-Tasten gespeichert. Ist dies auf "NO" eingestellt, ist die Funktion der Flash-Tasten von den Presets abgekoppelt.
- Zurückspringen beim Loslassen des Modus (Jump back on mode release): Ist diese Einstellung aktiviert, funktionieren manche Steuerungs-Bildschirme wie Flash-Tasten. Das heißt, beim Loslassen der Taste wird sofort wieder der vorherige Bildschirm aufgerufen. Dies kann durch gleichzeitiges Drücken der SHIFT-Taste spontan umgangen werden. Diese Funktion kann generell nützlich sein, um schneller zwischen Steuerungs-Bildschirmen zu navigieren.



- Live Edit Freigabemodus:
 - OFF: Live Edits geben sich nicht gegenseitig frei, die Priorisierung untereinander (etwa bei der Nutzung derselben DMX-Kanäle) geschieht nach Button-Reihenfolge. Das bedeutet, dass Live Edit Buttons weiter unten rechts Vorrang vor Buttons weiter oben links haben.
 - ROW (Reihe): Wenn ein Live Edit ausgelöst wird, werden alle anderen Live Edits in derselben Zeile freigegeben.
 - COLUMN (Spalte): Wird ein Live Edit ausgelöst, werden alle anderen Live Edits in derselben Spalte freigegeben.

- Fade-Effekte während Preset-Wechsel (Fade effects during preset change): Wenn zwei Presets gemeinsam faden, werden die Effekte beider Presets während des Überblendens gleichzeitig abgespielt. Dies erfordert zusätzliche CPU-Leistung und kann deaktiviert werden, falls das Wolfmix-Interface wegen sehr vieler DMX-Kanäle langsam läuft.

- Farbvorschau auf Presets anzeigen (Show color preview on Preset): Ist dies aktiviert, werden auf jeder der Preset-Tasten bis zu vier farbige Kreise angezeigt, die die ersten vier verwendeten Farben anzeigen. Deaktivieren Sie diese Option für einen cleaneren Presets-Bildschirm.

- Flash-FX-Bildschirme anzeigen (Show Flash FX Screen): Wenn aktiviert, werden die Bildschirme der Flash-Effekt-Buttons standardmäßig angezeigt und die Buttons der Matrix, sowie die Encoder, können zum Ändern der Effekt-Eigenschaften verwendet werden. Deaktivieren Sie diese Option, um Flash FX auszulösen, ohne andere Bildschirme zu verlassen. Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie spontan auf die Flash FX-Bildschirme zugreifen, indem Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, während Sie die entsprechende Flash FX-Taste drücken.

- Gruppen-Bank wechseln (Switch group bank):
 - SHIFT + TAP: Die Gruppenbank wird durch das Drücken von Shift + BPM TAP umgeschaltet.
 - BPM TAP: Die Bedienung der BPM TAP-Taste wird invertiert. Die Gruppe wird dann durch Drücken von BPM TAP (ohne SHIFT) umgeschaltet und der BPM-Wert wird mit SHIFT + BPM TAP geändert.

- Voreingestellter DMX IN-Kanal (Preset DMX IN channel): Triggert ein Preset von einem DMX-Eingangskanal. Der DMX-Wert des gewählten Kanals löst die entsprechende Preset-Nummer aus. (WLINK-Add-on erforderlich, um DMX IN zu verwenden.)

- Retro-Mode: Setzt das Farbschema des Controllers auf Wunsch auf Retro-Farben in grün oder orange.



- Quick Setup (RDM Beta): Zeigt auf dem Fixtures-Bildschirm die Quick Setup-Schaltfläche an. Quick Setup sucht nach angeschlossenen RDM-Geräten, fügt diese automatisch hinzu und adressiert sie.

Hinweis: Die Einstellungsliste beinhaltete früher eine Einstellung namens 'BPM-Modus'. Diese Einstellung ist nicht mehr erforderlich, da sich der Controller nun automatisch mit einer MIDI-Clock oder anderen externen BPM-Signalen synchronisiert, sobald ein solches erkannt wird - oder mit den manuell eingegebenen BPM per BPM TAP-Taste.

- TAP: Die Taste BPM TAP wird verwendet, um die BPM zu berechnen.
- EXTERNAL: Die BPM werden mit der WTOOLS-App von Ableton Link oder OS2L übernommen. Diese Option ist automatisch angewandt, wenn in der WTOOLS-App "BPM" aktiviert ist.
- MIDI CLOCK: Die BPM werden von der USB-MIDI-Buchse übernommen, wenn eine MIDI-Clock erkannt wird *[MK2]*.



DMX Values (DMX Werte)

The screenshot shows a control interface for DMX values. At the top, there is a title 'DMX VALUES' with a sub-label 'Universe 2'. Below the title are four buttons labeled 'U1', 'U2', 'U3', and 'U4', and a 'REC DMX' button with a gear icon. The main area is a grid of 20 channels, arranged in 5 rows and 4 columns. The values for each channel are: Row 1: 001 54, 002 148, 003 0, 004 0; Row 2: 005 84, 006 91, 007 5, 008 112; Row 3: 009 52, 010 12, 011 4, 012 21; Row 4: 013 255, 014 244, 015 0, 016 5; Row 5: 017 54, 018 148, 019 0, 020 0. At the bottom, there are four columns of information: 'TEST VALUE' with a '-' sign, 'DEFAULT | FADE' with '148', 'DMX IN | FORCE' with '12', and 'CHANNELS' with '1 - 20'.

DMX VALUES Universe 2		U1	U2	U3	U4	REC DMX	
001 54	002 148	003 0	004 0				
005 84	006 91	007 5	008 112				
009 52	010 12	011 4	012 21				
013 255	014 244	015 0	016 5				
017 54	018 148	019 0	020 0				
TEST VALUE -	DEFAULT FADE 148	DMX IN FORCE 12	CHANNELS 1 - 20				

Der DMX-Werte-Bildschirm zeigt den aktuellen Wert eines jeden DMX-Kanals an. Er ermöglicht zudem das Ändern des Wertes zu Testzwecken und das Anpassen von Kanaleinstellungen.

Angezeigte Daten:

- Ein Raster von 20 DMX-Kanälen.
- Der Testwert (wenn aktiviert), der Standardwert (DEFAULT), der Fade-Status und die DMX-Eingangszuordnung des ausgewählten Kanals.
- Schaltflächen zum Wechseln zwischen den Universen U1-U4, zur Schnappschuss-Aufnahme (REC DMX) und zum Zugriff auf den Beam-Einstellungs-Bildschirm.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um einen Testwert für den ausgewählten Kanal einzustellen. Durch das Drücken des Encoders wird der Kanal auf seinen aktuellen Wert zurückgesetzt.
- Das Drehen des zweiten Encoders ändert den Standardwert des Kanals. Der DEFAULT-Wert ist der Wert, der am Anfang eingestellt wird, bevor Effekte und Paletten angewendet werden. Durch das Herunterdrücken des Encoders kann der FADE-Modus umgeschaltet werden. Wenn FADE aktiviert ist, blendet der Kanalwert Presets oder Positionen mit Fade-Zeiten aus. (Hinweis: Farbmisch- und Dimmer-Kanäle sind standardmäßig auf Fade eingestellt; Farbfilter-, Gobo- und Strobe-Kanäle sind hingegen so eingestellt, dass sie nicht faden.)
- Das Drehen des dritten Encoders weist dem ausgewählten Kanal einen DMX IN-Kanal zu (WLINK-Add-On erforderlich). Durch Antippen des Encoders wird der FORCE-Modus eingestellt. Wenn Force aktiviert ist, überschreibt der DMX-Eingangswert alle FX- und Palettenwerte auf dem gewählten Kanal. Ist Force deaktiviert, wird der DMX-Eingangswert am Anfang als Standardwert angewendet und alle FX- und Paletten-Eingaben überschreiben diesen Wert.
- Durch das Drehen des vierten Encoders navigieren Sie zwischen den Seiten mit jeweils 20 Kanälen.

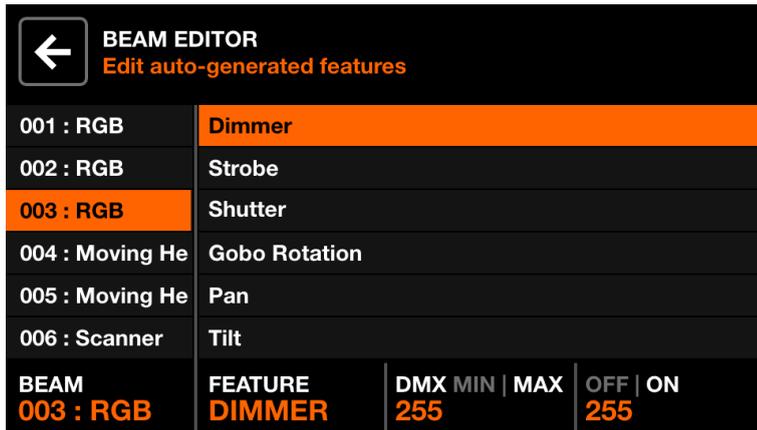


Weitere Aktionen:

- Einen DMX-Kanal können Sie entweder über die Raster-Schaltflächen oben auf dem Touchscreen auswählen, oder durch das Drücken einer der 20 Matrix-Tasten.
- Durch Tippen auf eine der 4 Universums Schaltflächen in der oberen Leiste wird das entsprechende Universum ausgewählt und angezeigt.
- Das Tippen auf die Schaltfläche REC DMX speichert Kanalwerte als neues Live Edit - es erscheint daraufhin eine Abfrage, ob nur die bearbeiteten Kanalwerte gespeichert werden sollen, oder alle.
- Wenn Sie oben rechts auf das Zahnrad-Symbol (Einstellungen) tippen, öffnet sich der Beam Editor-Bildschirm.



Beam Editor



The screenshot shows the 'BEAM EDITOR' interface. At the top left is a back arrow icon. Below it, the text 'BEAM EDITOR' and 'Edit auto-generated features' is displayed. The main area contains a list of beams with their features. The selected beam is '003 : RGB' with the feature 'Shutter'. Below the list is a summary table for the selected beam.

BEAM	FEATURE	DMX MIN MAX	OFF ON
003 : RGB	DIMMER	255	255

Erweitert: Jedes Gerät ist in Beams und Beam-Features unterteilt. Jedes Beam-Feature enthält Min/Max- und Ein/Aus-Werte, die von Wolfmix automatisch eingestellt werden. Diese Werte werden vom Geräteprofil generiert und sollten normalerweise nicht geändert werden müssen. Wenn jedoch ein Fehler mit dem Fixture-Profil oder ein Sonderfall vorliegt, können einige dieser Werte über den Beam-Editor-Bildschirm bearbeitet werden.

Angezeigte Daten:

- Links eine Liste aller gepatchten Geräte.
- Rechts daneben eine Liste der Features für das ausgewählte Gerät.
- Jede Feature-Einstellung beinhaltet die verknüpften Kanäle, Min/Max-DMX-Wert und einen Aus/Ein-DMX-Wert.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um ein Gerät auszuwählen.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um ein *Feature* oder den verknüpften Kanal auszuwählen. Durch Antippen des Encoders wird zwischen der Funktionsauswahl und der Auswahl des verknüpften Kanals umgeschaltet.
- Drehen Sie den dritten Encoder, um die *minimalen* und *maximalen* DMX-Werte für die ausgewählte Funktion anzupassen. Durch Antippen des Encoders wird zwischen dem *Min*- und *Max*-Wert umgeschaltet. Um die Funktion generell umzukehren, stellen Sie den Mindestwert höher ein als den Max-Wert.
- Drehen Sie den vierten Encoder, um die *OFF*- und *ON*-Werte auszuwählen. Durch Antippen des Encoders wird zwischen den *OFF*- und *ON*-Werten umgeschaltet.



LOCK



Wolfmix kann gegen unbefugten Zugriff gesperrt werden. Wenn Sie auf dem Einstellungsbildschirm auf *Lock All* tippen, wird der gesamte Controller gesperrt. Tippen Sie hingegen auf *Lock Edit*, wird nur die Paletten-, Preset- und Fixture-Bearbeitung gesperrt.

Ist der Controller gesperrt, wird durch Tippen auf die Sperrtaste oben rechts eine Tastatur angezeigt, um das Passwort zum Entsperren des Controllers einzugeben (eingestellt über den Einstellungsbildschirm). Das Standard-Passwort lautet "wolf".

Der Controller kann notfalls auch ohne das Passwort über die WTOOLS App entsperrt werden.



WTOOLS App



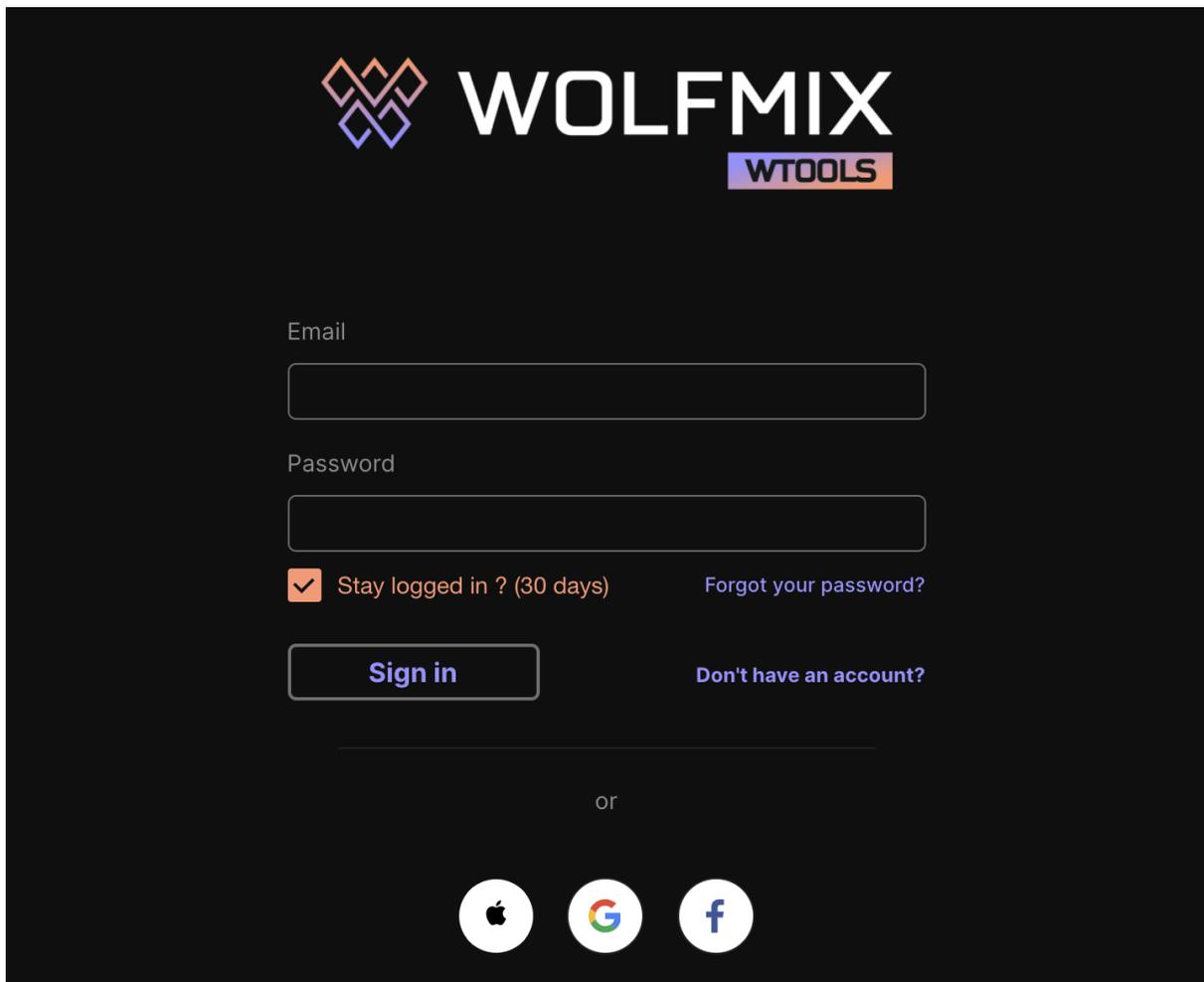
Die WTOOLS-App ist über den folgenden Link umsonst für PC und MAC erhältlich:
<https://wolfmix.com/download>

Die App ist nicht erforderlich, um den Wolfmix zu verwenden, enthält jedoch eine Toolbox mit wertvollen Funktionen für den Controller:

- Aktualisieren Sie die Firmware Ihres Wolfmix. Dies behebt potenzielle Fehler und ermöglicht den Zugriff auf neue Funktionen
- Synchronisieren Sie die BPM mit Ableton Link und OS2L.
- Visualisieren Sie Ihre Show mit Easy View 2 (3D Link)
- Kaufen Sie Add-Ons, einschließlich zusätzlicher DMX-Universen, WLINK und 3D Link.
- Synchronisieren Sie Projekte lokal und mit der Cloud.
- Synchronisieren Sie Geräteprofile (Fixtures) lokal und mit der Cloud.
- Greifen Sie auf die Mini-Guides zu.
- Setzen Sie Ihren Wolfmix auf Werkseinstellung zurück.
- Geben Sie Wolfmix vor einem Verkauf frei.



Nicolaudie Cloud Login



WOLFMIX
WTOOLS

Email

Password

Stay logged in ? (30 days) [Forgot your password?](#)

[Sign in](#) [Don't have an account?](#)

or

WTOOLS verwendet die Nicolaudie Cloud, um Projekte und Geräte zu synchronisieren. Die Nicolaudie Cloud ist ein System der Lighting Soft AG.

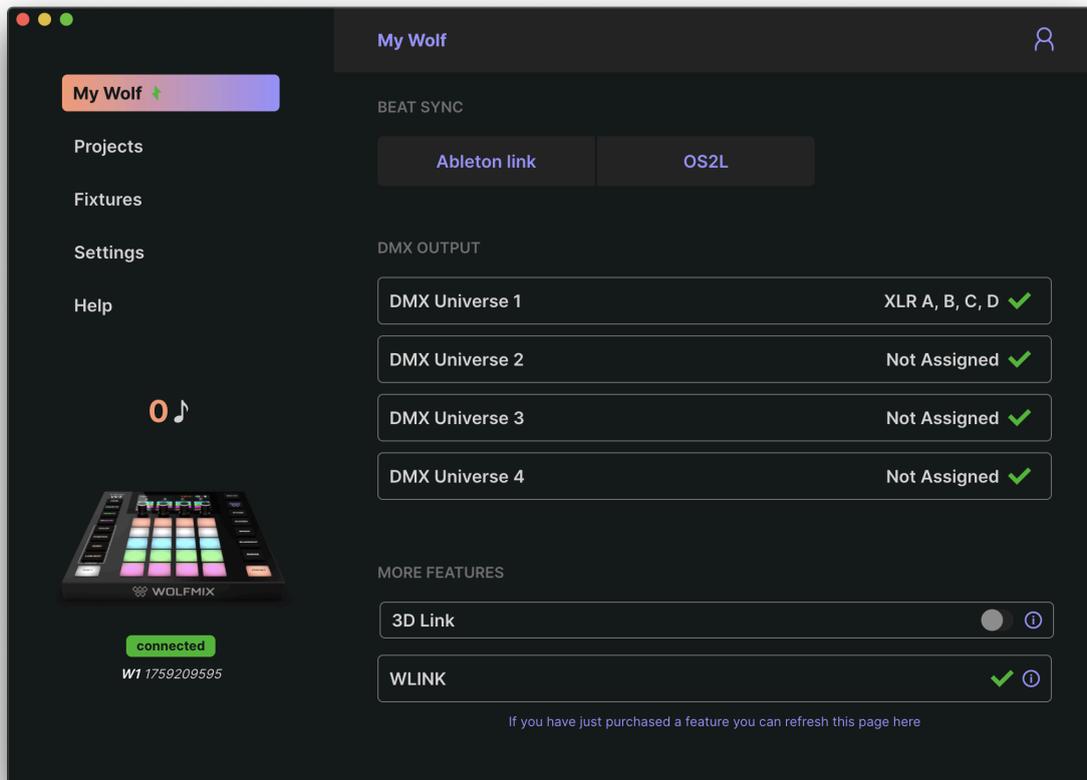
Wolfmix und auch Lighting Soft sind Teil der Nicolaudie Group. Daten, die in der Cloud gespeichert sind, werden nicht an Dritte weitergegeben. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Datenschutzrichtlinie auf der [Wolfmix-Website](#).

Die Nicolaudie Cloud ist erforderlich, um auf die öffentliche Gerätebibliothek zugreifen zu können, Geräte und Projekte mit der Cloud zu synchronisieren und In-App-Käufe zu verwalten.

Die runde Schaltfläche oben rechts in WTOOLS beinhaltet Möglichkeiten zum Anmelden, Abmelden, sowie direkten Zugriff auf das Cloud-Portal und das Online-Profilerstellungstool der Nicolaudie Group (Profile Builder).



My Wolf

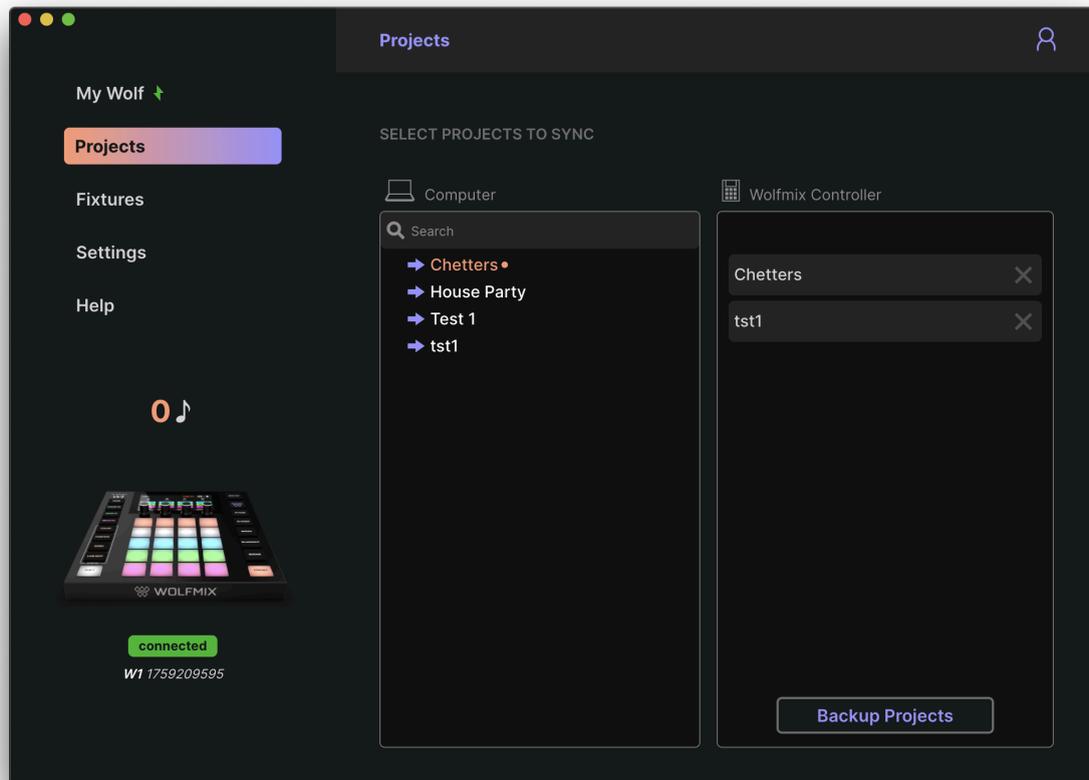


Auf diesem Bildschirm werden Informationen zum angeschlossenen Wolfmix angezeigt, einschließlich:

- Seriennummer (unten links): Dies ist eine individuelle ID, die einem Wolfmix-Controller zugewiesen ist.
- Aktive DMX-Universen zusammen mit ihren zugewiesenen XLR-Buchsen. Diese können über den Einstellungsbildschirm des Controllers zugeordnet werden.
- 3D Link-Status: Aktivieren Sie diese Option, um die DMX-Übertragung von Wolfmix an Easy View 2 3D zu starten. Easy View kann von der Wolfmix-Website heruntergeladen werden, siehe oben.
- WLINK-Status: Zeigt an, ob WLINK per In-App-Kauf aktiviert wurde.
- Beat Sync (oben): Zeigt an, ob Ableton Link oder OS2L aktiv ist, zusammen mit einer Anzahl der verbundenen Ableton Link-Geräte.



Projekte



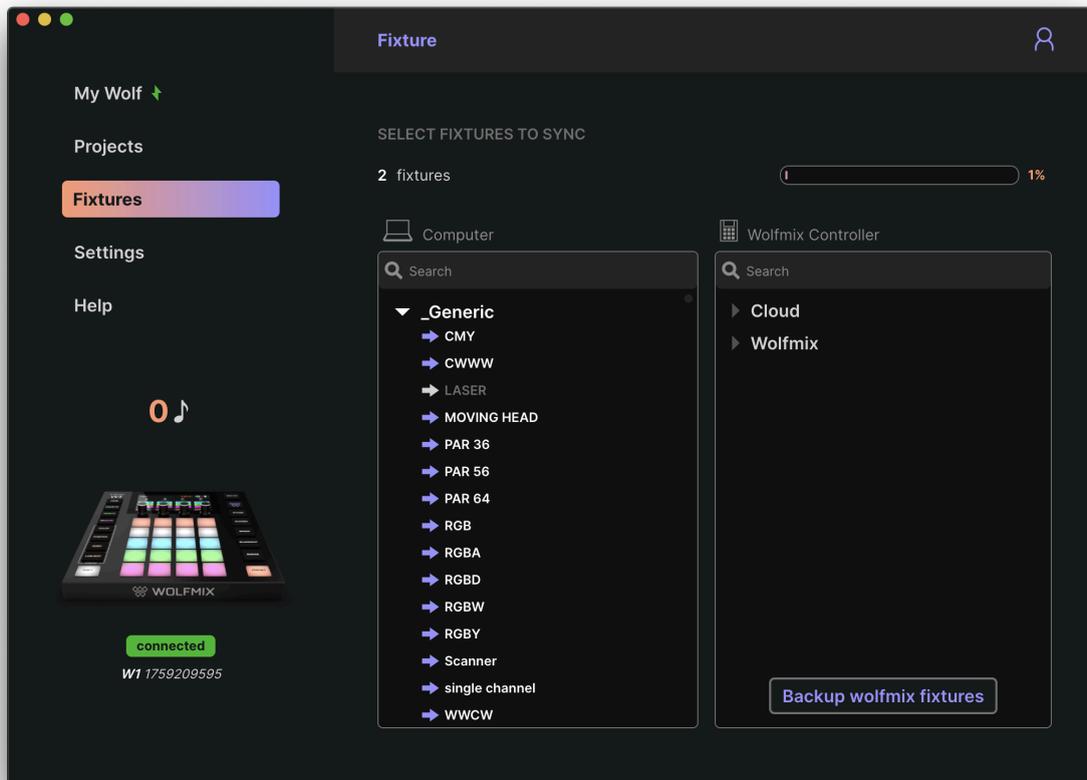
Mittig werden alle Projekte auf dem Computer und rechts daneben die (bis zu sechs) Projekte auf dem Wolfmix-Controller angezeigt. Durch Klicken auf den Pfeil links neben einem Projektnamen wird das Projekt auf den Wolfmix-Controller kopiert.

Über den Button "Backup" kopieren Sie alle Projekte von Ihrem Wolfmix auf den Computer und synchronisieren sie mit Ihrer persönlichen Nicolaudio Cloud.

Über den Button "Aktualisierung" aktualisieren Sie die Ansicht, aktuelle Änderungen werden dann hier ebenfalls wiedergespiegelt.



Fixtures (Geräte)



Auf der linken Seite werden alle Fixtures angezeigt, die sich auf dem Computer und in der Cloud befinden. Auf der rechten Seite werden alle aktuell gespeicherten Fixtures im Speicher des Wolfmix-Controllers angezeigt.

- Die Kategorie "Wolfmix" beinhaltet alle Fixtures, die direkt auf dem Controller erstellt wurden.
- Die Kategorie "Cloud" beinhaltet alle Fixtures, die mit dem Nicolaudio Cloud Web Profile Builder erstellt wurden.
- Die anderen Kategorien beinhalten Fixtures innerhalb der öffentlichen Bibliothek. Diese Fixtures können nicht direkt modifiziert werden, aber im Nicolaudio Profile Builder, oder mit dem Geräte-internen Wolfmix Fixture Builder, dupliziert und anschließend bearbeitet werden.

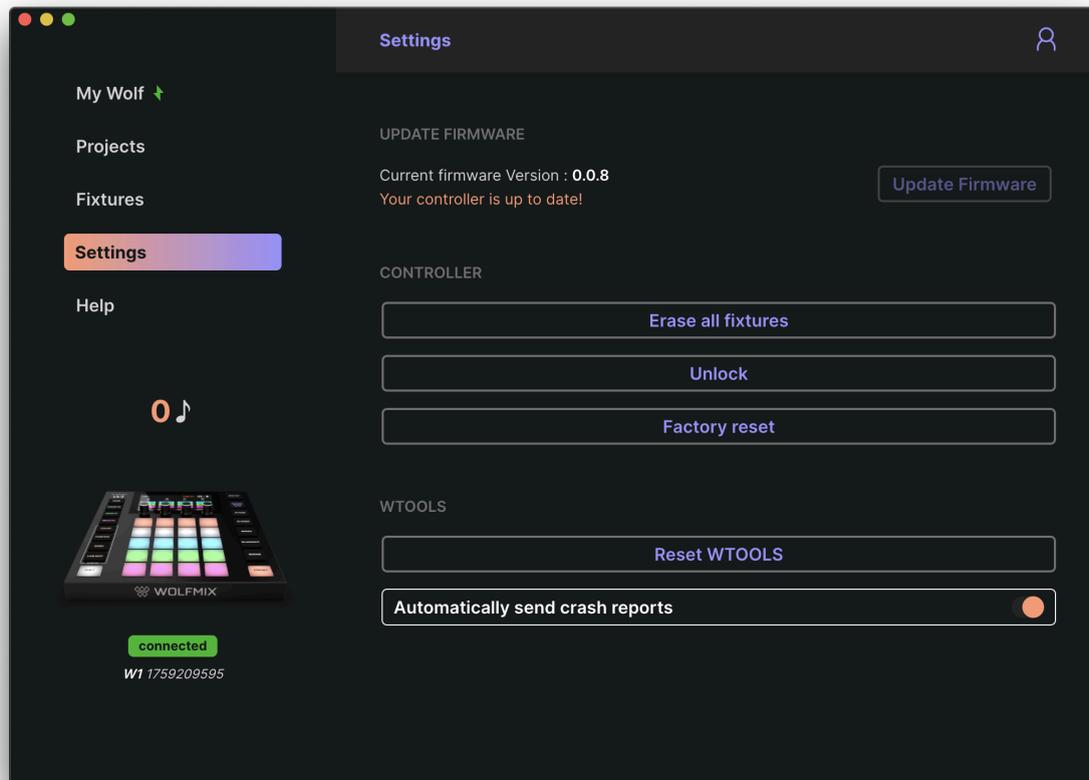
Wenn Sie auf den Pfeil links neben dem Fixture-Namen klicken, wird das Fixture in den Wolfmix-Controller geschrieben. Wenn ein Fixture fehlt, klicken Sie auf "Profil nicht gefunden?" und Sie können es entweder selbst erstellen oder bei uns anfragen.

Klicken Sie auf "Backup", um alle Fixtures aus der Kategorie Wolfmix vom Controller auf den Computer zu kopieren und mit der Nicolaudio Cloud zu synchronisieren.

Mit dem Button "Aktualisierung" aktualisieren Sie die Ansicht, aktuelle Änderungen werden dann hier ebenfalls wiederspiegelt.



Einstellungen



Der Bildschirm "Einstellungen" zeigt die aktuelle Firmware-Version an. Wenn Sie auf Firmware aktualisieren klicken, wird auf die neueste Firmware-Version aktualisiert, die bei bestehender Internetverbindung automatisch von WTOOLS heruntergeladen wird.

Weitere Einstellungen:

- Freischalten: Entsperren Sie den Controller, nachdem er per "Lock"-Funktion gesperrt wurde. Über diesen Button ist dazu kein Passwort erforderlich.
- Automatische Sperre: ??
- Stellen Sie das Demo-Projekt wieder her: Klicken Sie den Button, falls Sie das Demo-Projekt gelöscht oder verändert haben, oder eine aktualisierte Version davon herunterladen möchten
- Werkseinstellungen zurückgesetzt: Löscht alle Projekte und Geräteprofile vom Wolfmix und installiert das ursprüngliche Demo-Projekt und die entsprechenden Geräte. (Bitte beachten Sie, dass hierbei nicht die ursprüngliche Werksfirmware wiederhergestellt, sondern die aktuellste Firmware-Version installiert wird.)
- Name Ihres Controllers: Geben Sie Ihrem Controller einen Namen
- Ich verkaufe meinen Controller: Über diesen Button wird der Controller komplett zurückgesetzt und die Zuordnung von Seriennummer zu Nicolaudie-Account

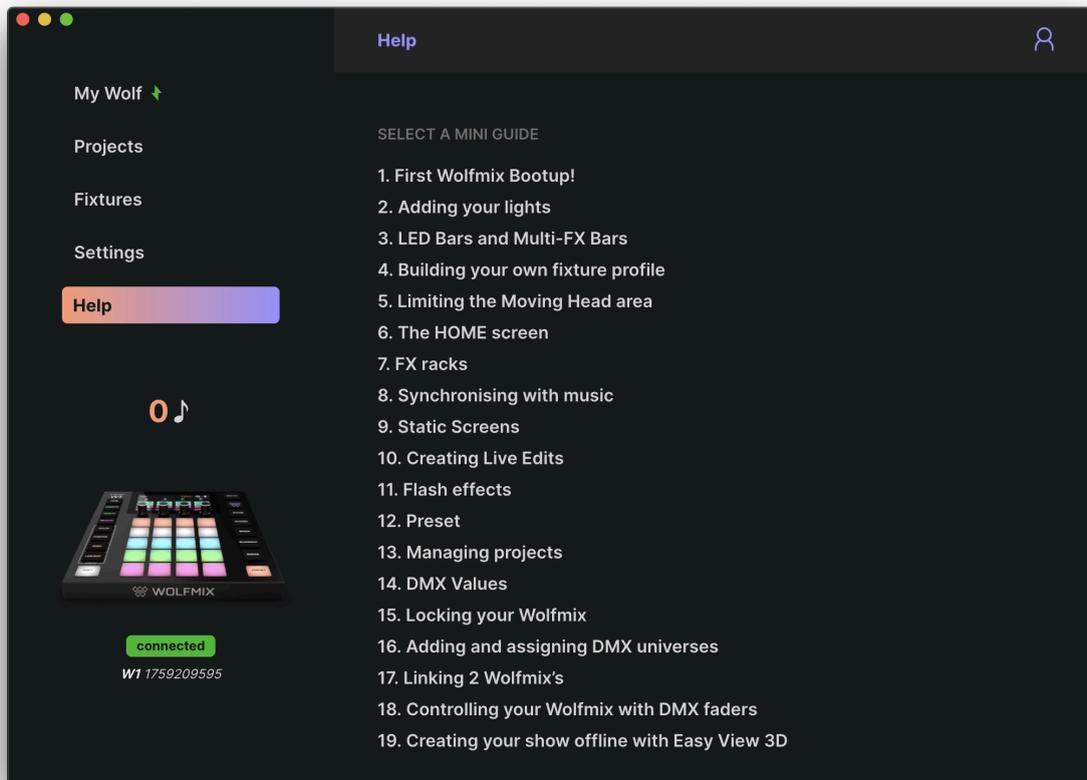


wird gelöscht. Anschließend ist der Controller bereit, um seinen Besitzer zu wechseln.

- WTOOLS zurücksetzen: Alle lokalen Daten der WTOOLS-App werden gelöscht.
- Senden Sie Absturzberichte: Ein Bericht wird automatisch an das WTOOLS-Entwicklerteam gesendet, wenn die App abstürzt.
- Automatisches Update: Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird die WTOOLS-App automatisch aktualisiert, wenn eine verbesserte Version zur Verfügung steht.
- OS2L Port: Hier lässt sich der Port der OS2L-Verbindung ändern, falls der Standard-Port 5000 nicht korrekt funktioniert.



Hilfe



Die Hilfeseite enthält eine Offline-Version der Wolfmix Mini Guides, auf die direkt über WTOOLS zugegriffen werden kann, falls die Wolfmix-Website oder die Internetverbindung nicht verfügbar ist.

(Es wird allerdings empfohlen, die Online-Variante auf der Wolfmix-Website zu nutzen, da Sie hier zudem direkten Zugriff auf die kurzen und sehr anschaulichen YouTube-Videos haben, die zu jedem Thema erstellt wurden.)

