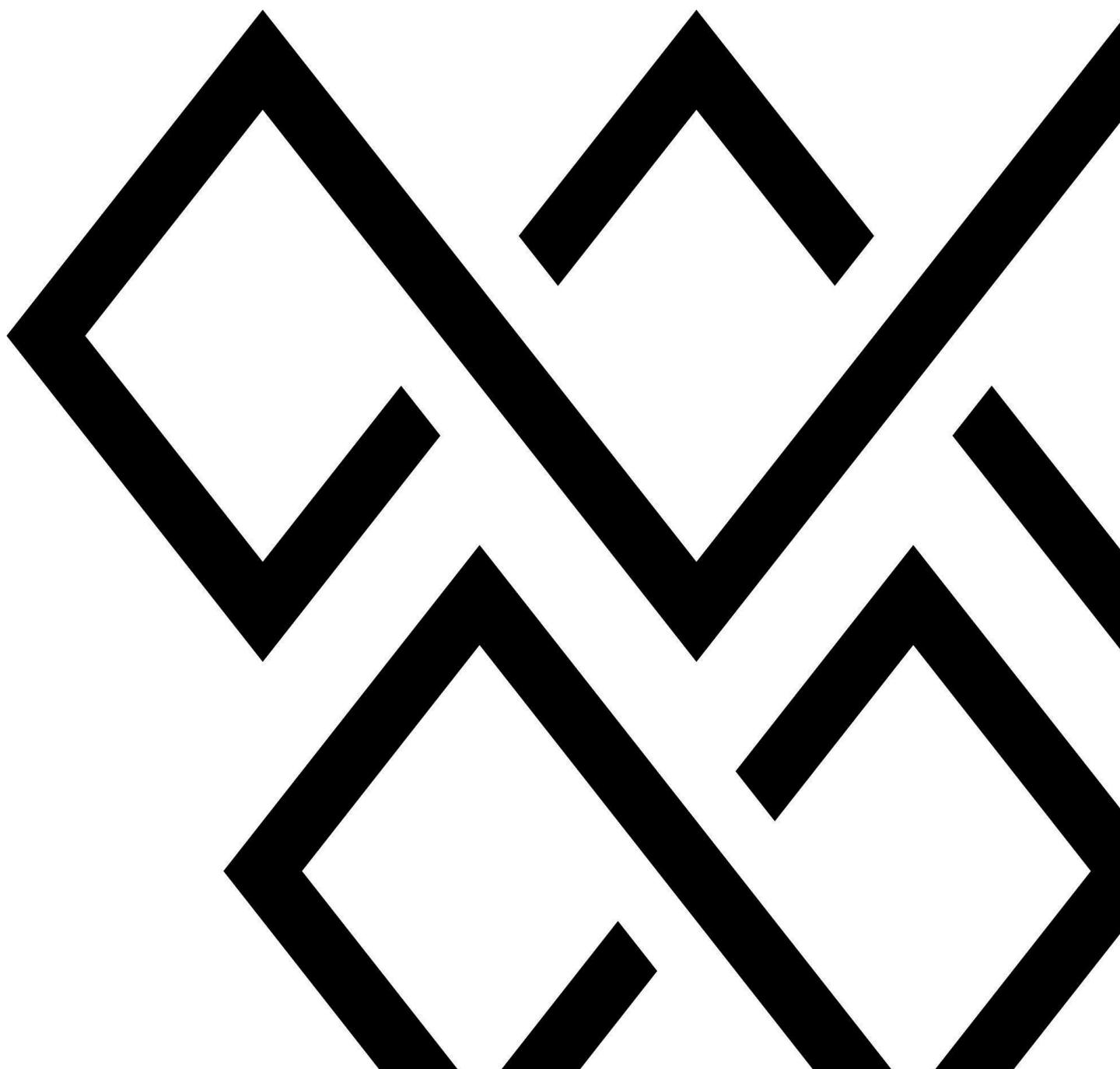


Wolfmix W1

Reference Manual

Version 1.1 | Italiano



Disclaimer	5
Prodotto e azienda	6
Avvisi di sicurezza	7
Uso previsto	7
Pericolo per i bambini	7
Parti riparabili	7
Condizioni operative	7
Alimentazione	7
Introduzione	8
Informazioni su questo documento	8
Specifiche hardware	9
Panoramica	9
Componenti	9
Attivazione	10
Combinazioni di tasti di avvio	10
Flusso di lavoro	11
Impostazione fixture	12
Elenco fixture	13
Selezione fixture	14
Limitazione campo di azione delle fixture	15
Fixture builder	16
Schermata canali dell'apparecchio	17
Schermata editor canali	17
Schermate di controllo	18
Home	19
Color FX	20
Move FX	21
Sequencer Move Fx	22
Beam FX	23
Sequencer Beam Fx	24
Colore statico	25
Selettore colore	26
Posizione statica	27
Posizione Picker	28
Static Gobo	29
Live Edit	30
Live Edit editor - fixture	31
Live Edit editor - valori	32
Preset	34
Preset Edit	35

Flash screen	37
Wolf	38
Strobe	39
Blinder	40
Speed	41
Blackout	42
Smoke	43
Setup	44
Projects	45
Groups	46
Settings	47
DMX Values	50
Beam Editor	52
Lock	53
WTOOLS app	54
Nicolaudie Cloud sign in	55
My Wolf	56
Projects	57
Fixtures	58
Settings	59
Help	60

Disclaimer

Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a modifica senza preavviso. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o altrimenti trasmessa o registrata, per qualsiasi scopo, senza previa autorizzazione scritta del Nicolaudie Group.

Wolfmix è un marchio registrato del Nicolaudie Group.

Un ringraziamento speciale ai tester del Wolfmix Early Access Club, che sono stati preziosi non solo nel rintracciare i bug, ma anche nel rendere questo un prodotto migliore.



Prodotto e azienda

Riferimento prodotto: Wolfmix W1

Wolfmix è un marchio del Gruppo Nicolaudie.

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



Proteggere l'ambiente

Per il trasporto e l'imballaggio protettivo sono stati scelti materiali ecocompatibili che possono essere forniti al normale riciclaggio. Assicurarsi che i sacchetti di plastica, gli imballaggi, ecc. siano smaltiti correttamente.



Se intendi smaltire questo prodotto al termine della sua vita utile, ti preghiamo di non smaltirlo con gli altri rifiuti domestici o urbani. Nicolaudie Group ha etichettato i suoi prodotti elettronici di marca con il simbolo WEEE per avvisare i nostri clienti che i prodotti che riportano questa etichetta non devono essere smaltiti in discarica o con i rifiuti urbani o domestici.

Per ulteriori informazioni sullo smaltimento del prodotto, consultare il nostro documento RAEE su wolfmix.com/company.

06.09.2021



Avvisi di sicurezza

ATTENZIONE: la mancata osservanza di queste istruzioni di sicurezza potrebbe causare incendi, scosse elettriche, lesioni o danni al tuo Wolfmix W1 o ad altre proprietà. Leggi tutte le informazioni di sicurezza di seguito prima di utilizzare Wolfmix W1.

Uso previsto

Utilizzare il dispositivo solo come descritto nel presente manuale utente. Qualsiasi altro utilizzo è considerato improprio e può causare lesioni personali o danni alla proprietà. Non si assume alcuna responsabilità per danni derivanti da un utilizzo improprio. Questo dispositivo può essere utilizzato solo da persone con sufficienti capacità fisiche, sensoriali e intellettuali e con conoscenze ed esperienza corrispondenti. Altre persone possono utilizzare questo dispositivo solo se supervisionate o istruite da una persona responsabile della loro sicurezza.

Pericolo per I bambini

 Rischio di soffocamento! Si prega di notare che questo prodotto contiene piccole parti come i cappucci dell'encoder che potrebbero staccarsi. Assicurarsi che i sacchetti di plastica, gli imballaggi, ecc. siano smaltiti correttamente e che sia il prodotto che l'imballaggio non siano alla portata di neonati e bambini piccoli.

Parti riparabili

Attenzione! Non ci sono parti riparabili dall'utente all'interno di questa unità. Non tentare di effettuare riparazioni da solo. Ciò invaliderà la garanzia del produttore. Nell'improbabile caso in cui l'unità richieda assistenza, contattare il punto vendita..

Condizioni operative

Questo dispositivo è stato progettato solo per uso interno. Per evitare danni, non esporre mai il dispositivo a liquidi o umidità. Evitare la luce solare diretta, sporcizia e vibrazioni forti.

Alimentazione

Prima di collegare il dispositivo, assicurarsi che la tensione di ingresso (presa CA) corrisponda alla tensione nominale del dispositivo e che la presa CA sia protetta da un interruttore differenziale. In caso contrario, il dispositivo potrebbe danneggiarsi e potenzialmente ferire l'utente. Scollegare il dispositivo prima che si verifichino temporali e quando non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo per ridurre il rischio di scosse elettriche o incendi..



Introduzione

Informazioni su questo documento

Grazie per aver consultato il manuale di riferimento di Wolfmix. Questo manuale descrive ogni singola funzione disponibile su Wolfmix. Lo abbiamo scritto come metodo rapido per cercare una particolare funzione su Wolf. Se vuoi imparare a usare Wolfmix, dai un'occhiata alle Mini Guide che si concentrano su come raggiungere un obiettivo particolare piuttosto che a questo documento che è più un dizionario per documentare ogni funzione in modo approfondito.



Specifiche hardware

Panoramica

Dimensioni e peso

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

1070g / 2.36lb

Componenti

Alloggiamento

Plastica ABS

Base in acciaio verniciato a polvere con VESA da 100 mm (M4 6 mm max)

Piastra posteriore rinforzata in acciaio verniciato a polvere

Display

TFT a colori da 4,3" con vetro colorato

Touch capacitivo

Encoders

Cappucci encoder in lega

Pulsante incrementale con accelerazione

Button pads

37 pulsanti in silicone con finitura opaca a olio

Retroilluminazione a colori a LED

Processing

220Mhz CPU con ARM core

8MB RAM

16MB Flash

Audio

Microfono electret omnidirezionale

Ingresso linea jack da 3,5 mm

Rilevatore di picco adattivo analogico

DMX

2 connettori DMX OUT XLR a 3 pin

1 connettore DMX OUT XLR a 5 pin connettore

1x connettore XLR DMX IN/OUT a 5 pin con WLINK

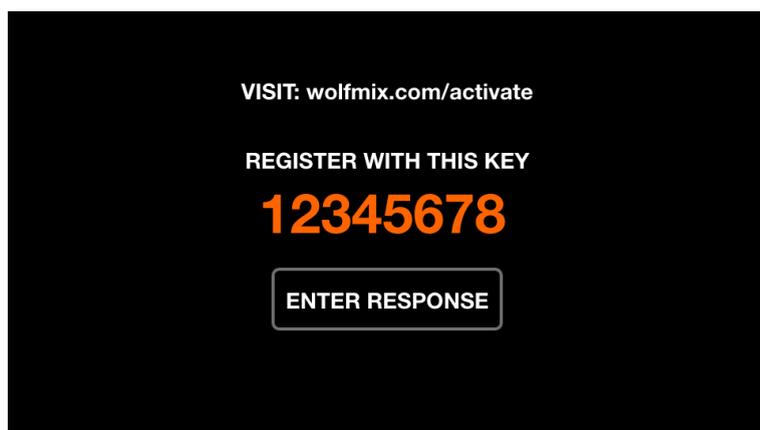
USB

Connettore USB-B - 5 V 900 mA richiesti (classificazione USB3)

Connettore USB-A con MIDI e MSD



Attivazione



Wolfmix deve essere attivato su wolfmix.com/activate prima di poter essere utilizzato. La chiave fornita è unica per ogni controller Wolfmix. Ogni chiave di attivazione ha una chiave di risposta unica che verrà fornita dal sito Web durante il processo di attivazione. Toccando Enter Response verrà visualizzata una tastiera per immettere la chiave di risposta. Questo processo è richiesto solo una volta. Se la tastiera non scompare quando si immette la risposta, la chiave è errata.

Combinazioni di tasti di avvio

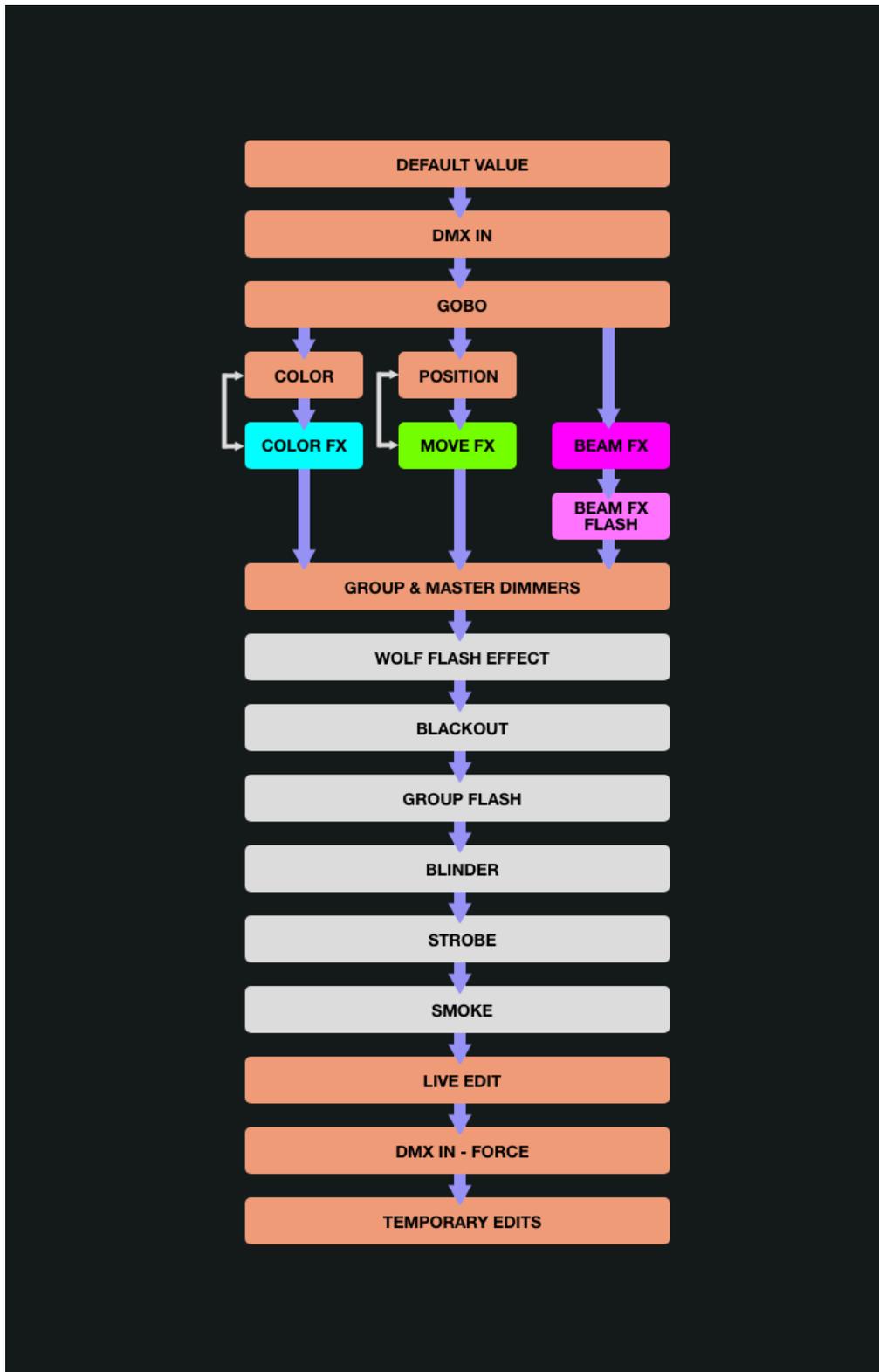
Sono disponibili diverse modalità di avvio speciali accendendo il controller tenendo premute le seguenti combinazioni di tasti:

- **WOLF + STROBE** : esegue una sequenza di test che include touch screen, pulsanti, encoder, microfono e connettori DMX. Collega il connettore DMX A al connettore B e collega il connettore DMX C al connettore D..
- **WOLF + BLINDER** : ripristina il progetto predefinito caricato quando si crea un nuovo progetto. Utile quando il progetto attualmente caricato presenta un problema.
- **WOLF + SPEED** : entra in modalità di ripristino del firmware Wolfmix. Utilizzato per scrivere una nuova versione del firmware se il firmware principale non si avvia.
- **WOLF + BLACKOUT** : cancella tutti i dati, inclusi i progetti e i profili delle apparecchiature.
- **WOLF + SMOKE** : ripristina il firmware di fabbrica fornito con Wolfmix. Utilizzato in una situazione critica in cui il firmware diventa inutilizzabile e non è disponibile un PC/MAC per l'aggiornamento al firmware più recente.
- **SHIFT + PRESET** : entra in modalità bootloader. Tutte le luci lampeggeranno in bianco. Questo viene utilizzato solo durante la produzione in fabbrica



Flusso di lavoro

Il diagramma seguente spiega come Wolfmix controlla i canali DMX. Il Beam Engine viene attivato ogni 40 ms (25 fps). Tutti i canali DMX vengono impostati sui loro valori predefiniti all'inizio di ogni frame, quindi gli effetti vengono aggiunti uno alla volta.



Fixture Setup

È possibile accedere alla schermata Fixture Setup toccando il pulsante in alto a destra della schermata iniziale. Ogni dispositivo rappresenta un dispositivo DMX fisico collegato al Wolfmix. I dati del dispositivo vengono utilizzati per calcolare gli effetti e altri livelli DMX. Un dispositivo deve essere aggiunto qui prima che possa essere controllato da Wolfmix.

Migliaia di dispositivi sono inclusi nel controller e altri possono essere aggiunti dall'app WTOOLS (PC/MAC) dalla libreria di oltre 15000 profili di dispositivi. I dispositivi possono anche essere creati utilizzando il costruttore di dispositivi integrato o da un browser Web utilizzando l'app Profile Builder disponibile sul Nicolaudio Cloud.

Wolfmix calcolerà gli effetti in base all'assegnazione della lettera di gruppo, all'ordine in cui il dispositivo appare nell'elenco e ai limiti di Pan e Tilt, tutti disponibili dalle schermate di configurazione del dispositivo.



Fixture setup list

← 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		

Viene visualizzato un elenco di tutti gli apparecchi aggiunti al progetto.

Dati visualizzati:

- Fixture index e nome.
- Il gruppo a cui è stata assegnata la struttura.
- Il numero dell'universo DMX e l'indirizzo DMX.

Azioni dell'encoder:

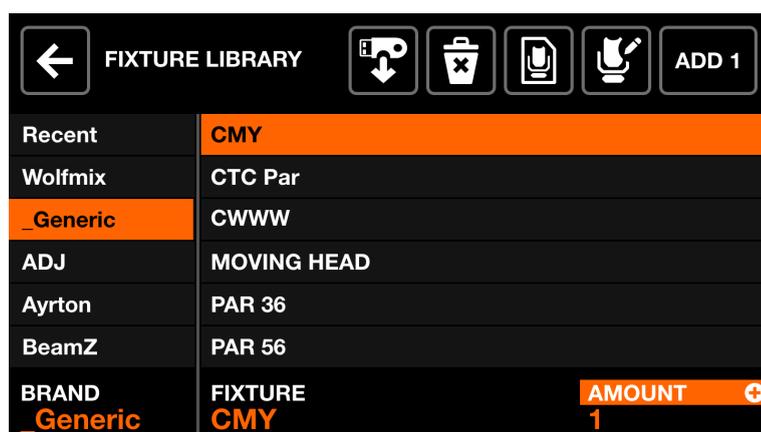
- Sposta il primo encoder per selezionare un dispositivo. Premi per selezionare o deselezionare l'elemento evidenziato.
- Sposta il secondo encoder per selezionare un nuovo indice di avvio per la selezione dei dispositivi. Premi l'encoder per applicare la modifica.
- Sposta il terzo encoder per assegnare la selezione dei dispositivi a un nuovo gruppo. Premi per applicare la modifica.
- Sposta il quarto encoder per selezionare un nuovo indirizzo DMX per i dispositivi selezionati. Premere per applicare la modifica. Gli indirizzi saranno assegnati in sequenza tra i dispositivi selezionati in base al loro indice..

Azioni della barra degli strumenti:

- FLIP (capovolgi) i dispositivi selezionati, invertendo l'ordine dei loro fasci.
- Schermata Fixture Limits (limiti dei dispositivi) per limitare i canali pan e tilt
- Elimina i dispositivi selezionati.
- Seleziona tutti i dispositivi dello stesso tipo.
- Toccando DONE (FATTO) vengono rimossi tutti i dispositivi dalla selezione.
- Quando non è selezionato alcun dispositivo, è visibile il pulsante "Add Fixture" (Aggiungi dispositivo). Toccandolo si apre la schermata di selezione del dispositivo



Fixture selection



Recent	CMY	
Wolfmix	CTC Par	
_Generic	CWWW	
ADJ	MOVING HEAD	
Ayrton	PAR 36	
BeamZ	PAR 56	
BRAND	FIXTURE	AMOUNT
_Generic	CMY	1

La schermata di selezione degli apparecchi mostra tutti i profili degli apparecchi disponibili sul controller, ordinati alfabeticamente per marca e apparecchio.

Dati visualizzati:

- Marchi disponibili, a partire dai 6 dispositivi aggiunti più di recente, seguiti dai dispositivi creati direttamente sul controller Wolfmix, seguiti dai marchi nella libreria pubblica.
- Dispositivi disponibili all'interno del marchio selezionato.

Azioni dell'encoder:

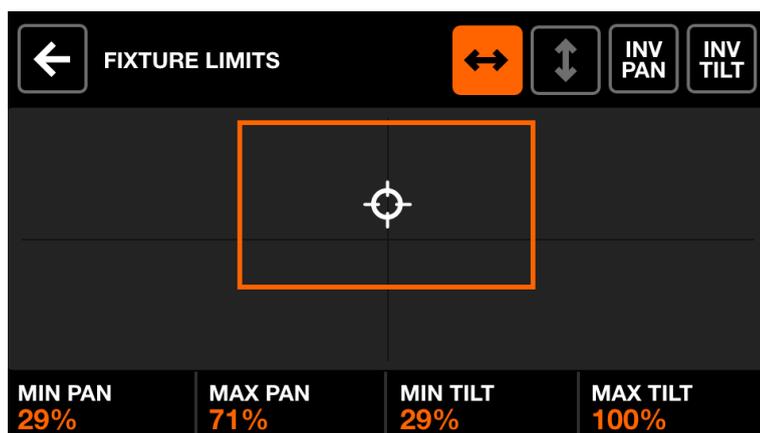
- Sposta il primo encoder per selezionare un marchio.
- Sposta il secondo encoder per selezionare un dispositivo.
- Sposta il quarto encoder per scegliere quanti dispositivi aggiungere. Premi per aggiungere i dispositivi.

Azioni della barra degli strumenti:

- Importa un dispositivo .wmp da una chiavetta USB [MK2].
- Elimina il profilo del dispositivo selezionato.
- Modifica il profilo del dispositivo selezionato con il costruttore di dispositivi.
- Crea un nuovo dispositivo.
- Aggiungi il dispositivo selezionato.



Fixture limits



La schermata dei limiti dei dispositivi consente di impostare i valori minimi e massimi di pan e tilt sui dispositivi selezionati. Se impostati correttamente, i fasci dei dispositivi si muoveranno insieme nell'area desiderata.

Dati visualizzati:

- Valori minimi e massimi di pan e tilt delle fixture selezionate
- Un rettangolo arancione per rappresentare i valori. Trascinando il cursore bianco all'interno del rettangolo si spostano tutte le fixture nel progetto insieme, consentendo di testare i confini.

Azioni dell'encoder:

- Spostare i 4 encoder per regolare il pan minimo, il pan massimo, il tilt minimo e il tilt massimo. Premere gli encoder per reimpostare questi valori a 0 o 100%

Azioni della barra degli strumenti:

- Sposta i dispositivi selezionati da sinistra a destra.
- Sposta i dispositivi selezionati verso l'alto e verso il basso.
- Inverti il Pan dei dispositivi selezionati.
- Inverti il Tilt dei dispositivi selezionati.



Fixture builder



Il costruttore di fixture è utilizzato per creare profili di dispositivi. Un profilo di dispositivo è un elenco di canali e funzionalità associati a un particolare dispositivo.

Schermata Fixture channels

Dati visualizzati:

- Una griglia che mostra i tipi di canale delle apparecchiature.
- L'indirizzo di partenza delle apparecchiature utilizzato per il test, il numero di fasci, il nome dell'apparecchiatura e il numero totale di canali.

Azioni dell'encoder:

- Sposta il primo encoder per impostare un indirizzo di prova per l'apparecchio. Ciò consente di testare un apparecchio connesso in tempo reale durante la sua costruzione.
- Sposta il secondo encoder per regolare il numero di fasci controllabili indipendentemente di un apparecchio. Ad esempio, una barra LED può avere 4 fasci RGB controllabili indipendentemente. Ogni profilo di apparecchio Wolfmix può avere fino a 64 fasci.
- Se l'apparecchio ha più di 20 canali, il quarto encoder può essere utilizzato per navigare tra ogni pagina di 20 canali. Ogni profilo Wolfmix può avere fino a 255 canali.

Azioni della barra degli strumenti:

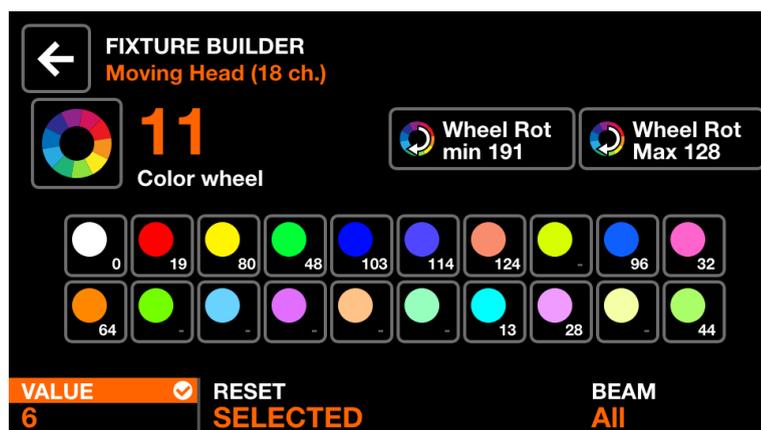
- Rinomina fixture.
- Toccando FATTO si uscirà dal fixture builder. Se è stata apportata una modifica, verrà visualizzato un prompt di salvataggio.

Altre azioni:

- Toccando un pulsante della griglia o uno dei pulsanti della matrice si accede all'editor del canale corrispondente. Se il canale è vuoto, verrà prima visualizzato un selettore del tipo di canale.



Channel editor screen



Dati visualizzati:

- Numero e tipo di canale
- Una raccolta di pulsanti funzione a seconda del tipo di canale. Questi possono includere colori, gobo e strobo. Ogni pulsante visualizza il valore della funzione.

Azioni dell'encoder:

- Sposta il primo encoder per modificare il valore della funzione selezionata. Premi l'encoder per applicare la modifica.
- Sposta il secondo encoder per reimpostare tutte le funzioni sul canale o reimpostare solo la funzione selezionata. Premi l'encoder per applicare.
- Sposta il quarto encoder per assegnare il canale a un raggio.

Azioni della barra degli strumenti:

- Elimina il canale. (disponibile solo sull'ultimo canale dell'apparecchio)
- Toccando il pulsante Indietro si tornerà alla schermata dei canali dell'apparecchio.

Altre azioni:

- Toccando l'icona grande a sinistra del numero del canale è possibile modificare il tipo di canale.
- Toccando uno qualsiasi dei pulsanti funzione verranno visualizzati i valori delle funzioni associate sulla barra inferiore, consentendo di modificare i valori tramite gli encoder.
- Premendo il pulsante della matrice lampeggiante si tornerà alla schermata dei canali dell'apparecchio.



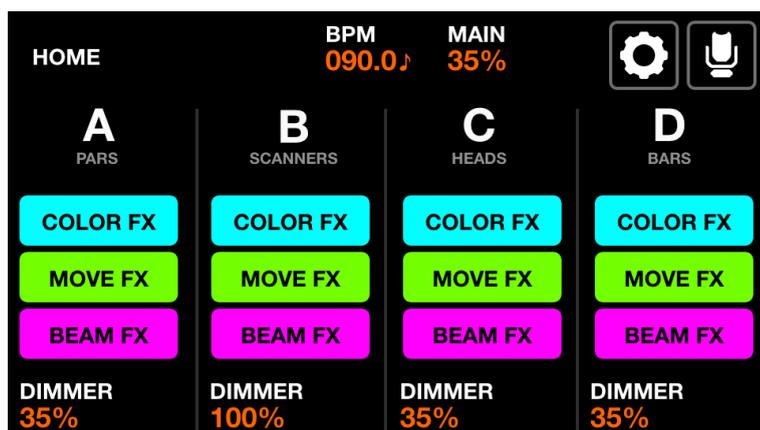
Control screens

Le 9 schermate di controllo sono accessibili tramite gli 8 pulsanti a sinistra e il pulsante in basso a destra. Quando si preme un pulsante della schermata di controllo, sia il display touch che la matrice centrale si aggiorneranno per riflettere i dati sulla schermata di controllo selezionata. Ogni schermata di controllo è stata progettata per uno scopo particolare.

- Home: schermata di controllo principale che gestisce gli effetti abilitati su ciascun gruppo, i dimmer di gruppo e i flash di gruppo.
- Color FX: gestisce le impostazioni del modulo Color FX.
- Move FX: gestisce le impostazioni del modulo Move FX.
- Beam FX: gestisce le impostazioni del modulo Beam FX.
- Static Color: gestisce i colori fissi impostati sui dispositivi che non riproducono un Color FX.
- Static Position: gestisce le posizioni fisse impostate sui dispositivi che non riproducono un Move FX.
- Static Gobo: gestisce i Gobo impostati sui dispositivi che hanno una ruota Gobo.
- Static Live Edit: gestisce 20 pulsanti personalizzati utilizzati per impostare valori statici su qualsiasi canale.
- Preset: utilizzato per memorizzare e richiamare lo stato delle proprietà del controller.



Home



I gruppi di Fixture sono controllati dalla schermata iniziale. Ogni colonna rappresenta un gruppo. Sono disponibili quattro gruppi per schermata. I gruppi A-D sono visualizzati per impostazione predefinita. Tieni premuto shift e premi il pulsante BPM tap per visualizzare i gruppi E-H.

Dati visualizzati:

- Quattro colonne che rappresentano quattro gruppi, ognuno con una lettera di gruppo e un nome di gruppo se specificato dalla schermata Gruppi.
- Pulsanti per mostrare lo stato degli FX.
- Il livello dimmer del gruppo e il livello dimmer MAIN.
- Il BPM corrente calcolato dal pulsante TAP o dall'app WTOOLS.

Azioni dell'encoder:

- Ogni encoder controlla il livello di oscuramento del gruppo. Premendo l'encoder si attiva BLACKOUT. Maiusc + spostamento dell'encoder modifica il dimmer MAIN.
- Maiusc + pressione di un encoder blocca il gruppo impedendone la modifica tramite un pulsante Preset o Flash.

Azioni della barra degli strumenti:

- Schermata di accesso alla configurazione.
- Schermata di accesso alla configurazione dell'apparecchio.

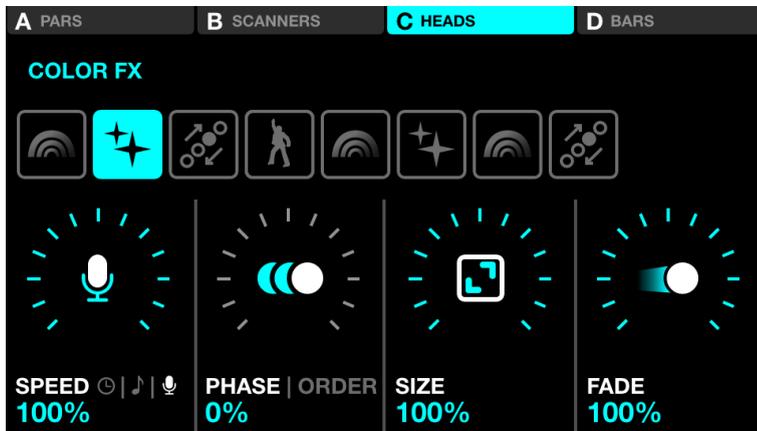
Altre azioni:

- Toccando i pulsanti COLOR/MOVE/BEAM FX si abilitano/disabilitano gli effetti. Premendo i pulsanti colorati sulla matrice si ottiene lo stesso risultato.
- Premendo la fila superiore di pulsanti sulla matrice si imposta il dimmer su FULL mentre il dimmer di tutti gli altri gruppi va a 0% (funzione solo). Tenendo premuto shift mentre si premono questi pulsanti si annulla il solo e si imposta il gruppo selezionato su FULL. Il valore viene ripristinato al rilascio.
- Premendo la seconda fila di pulsanti si attiva la stessa funzione ma anche tutte



le luci RGB vengono impostate su White.

Color FX



Dati visualizzati:

- Quattro pulsanti in alto per indicare quali gruppi hanno Color FX abilitato. Maiusc + premi il pulsante BPM TAP per alternare tra i gruppi A-D ed E-H.
- Otto pulsanti per selezionare il tipo di Color Fx.
- Proprietà di Speed, Phase, Order, Size e Fade FX.

Azioni dell'encoder:

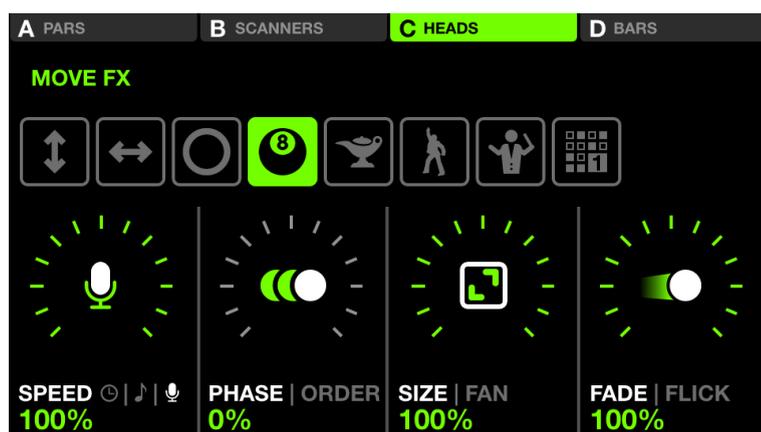
- Sposta il primo encoder per controllare la velocità FX. Questa è controllata da una % lineare o da una divisione BPM a seconda della modalità Sync. Premendo l'encoder si alterna tra Clock, BPM e Audio Pulse (mic/line in) sync.
- Sposta il secondo encoder per regolare la fase o l'ordine. Premendo l'encoder si alterna tra la modalità Fase e Ordine. La fase è controllata come una %. L'ordine cambierà l'ordine dell'apparecchio riproducendo di conseguenza l'effetto in avanti, indietro, simmetricamente verso l'interno e simmetricamente verso l'esterno.
- Sposta il terzo encoder per controllare la dimensione FX.
- Sposta il quarto encoder per controllare l'FX Fade.

Altre azioni:

- Toccando gli otto pulsanti di selezione FX si cambia il tipo di FX e si richiamano le proprietà associate.
- Toccando i quattro pulsanti nella parte superiore dello schermo o premendo uno dei pulsanti nella riga superiore della matrice si attiva e disattiva l'FX per ciascun gruppo.
- Toccando uno dei 16 pulsanti colorati nelle righe 2-5 della matrice si aggiunge e si rimuove il colore corrispondente dall'effetto. Maiusc + pressione del pulsante consente di modificare il colore.



Move FX



Dati visualizzati:

- Quattro pulsanti in alto per indicare quali gruppi hanno Move FX abilitato. Maiusc + premi il pulsante BPM TAP per alternare tra i gruppi A-D ed E-H.
- Otto pulsanti per selezionare il tipo di Move Fx.
- Proprietà di Speed, Phase, Order, Size, Fan, Fade e Flick FX.

Azioni dell'encoder:

- Sposta il primo encoder per controllare la velocità FX. Questa è controllata da una % lineare o da una divisione BPM a seconda della modalità Sync. Premendo l'encoder si alterna tra Clock, BPM e sincronizzazione Audio Pulse (mic/line in).
- Sposta il secondo encoder per regolare la fase o l'ordine. Premendo l'encoder si alterna tra la modalità Fase e Ordine. La fase è controllata come una %.
- L'ordine cambierà l'ordine dell'apparecchio riproducendo di conseguenza l'effetto in avanti, indietro, simmetricamente verso l'interno o l'esterno
- Sposta il terzo encoder per controllare la dimensione FX o il fan. Premendo l'encoder si alterna tra le proprietà Dimensione e Fan.
- Sposta il quarto encoder per controllare la dissolvenza FX. Premendo l'encoder si attiva la modalità Flick che aumenta il tempo di dissolvenza oltre il 100% del tempo di step (il tempo tra i punti di posizione). Ciò crea di conseguenza un effetto "Flick" poiché le dissolvenze vengono annullate a metà.

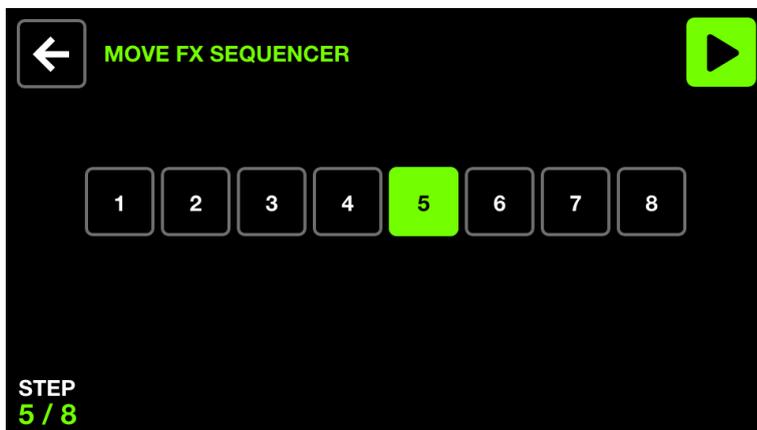
Altre azioni:

- Toccando gli otto pulsanti di selezione FX si cambia il tipo di FX.
- Toccando i quattro pulsanti nella parte superiore dello schermo o premendo uno dei pulsanti nella riga superiore della matrice si attiva e disattiva l'FX per ciascun gruppo.
- Toccando uno dei 16 pulsanti verde chiaro sulla matrice si regola la posizione dell'intero effetto in alto a sinistra, in alto, in alto a destra, a destra, in basso a destra, in basso, in basso a sinistra, a sinistra e al centro.
- Toccando il pulsante "Modifica" quando è selezionato un tipo di effetto



sequenza si apre il sequencer.

Move Fx sequencer



Il sequencer Move Fx consente di scegliere una delle quattro posizioni diverse per gruppo e di richiamarle in otto step. Ogni posizione verrà riprodotta in sequenza in base alla velocità FX.

Dati visualizzati:

- Otto pulsanti di passaggio con lo step corrente evidenziato e mostrato in basso a sinistra.

Azioni dell'encoder:

- Sposta il primo encoder per scorrere gli otto step. Il sequencer viene automaticamente messo in pausa quando si scorre attraverso gli step.

Azioni della barra degli strumenti:

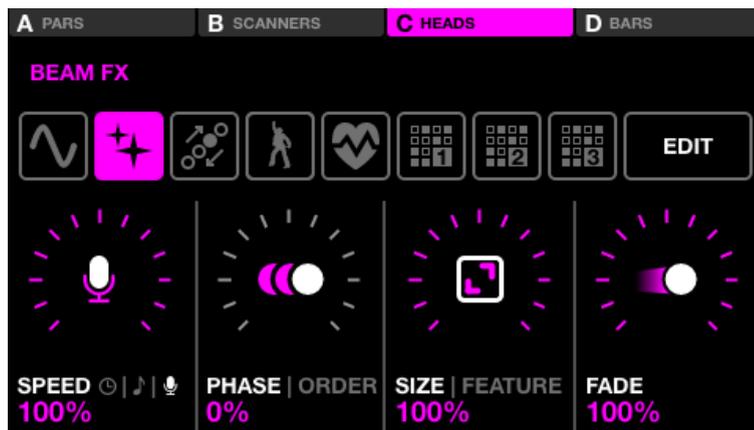
- Riproduci e metti in pausa il sequencer.
- Torna alla schermata Move Fx.

Altre azioni:

- Toccando uno degli otto pulsanti step si passerà allo step corrispondente e si metterà in pausa il sequencer.
- Toccando la riga superiore di pulsanti si aggiunge Move Effect al gruppo corrispondente.
- Toccando i pulsanti position nella matrice si aggiungerà la posizione allo step. Ogni colonna rappresenta un gruppo e le righe 2-5 rappresentano 4 posizioni diverse. Maiusc + pressione del pulsante consente di modificare la posizione.



Beam FX



Dati visualizzati:

- Quattro pulsanti nella parte superiore per indicare quali gruppi hanno Beam FX abilitato. Maiusc + pulsante BPM TAP per alternare tra i gruppi A-D ed E-H.
- Otto pulsanti per selezionare il tipo di Beam Fx.
- Proprietà di velocità, fase, ordine, dimensione, feature e dissolvenza FX.
- La feature è il canale a cui sono collegati i Beam FX. Di default questo è il canale dimmer, tuttavia può essere cambiato in un altro tipo di feature come Pan, Tilt, Iris o Zoom.

Azioni dell'encoder:

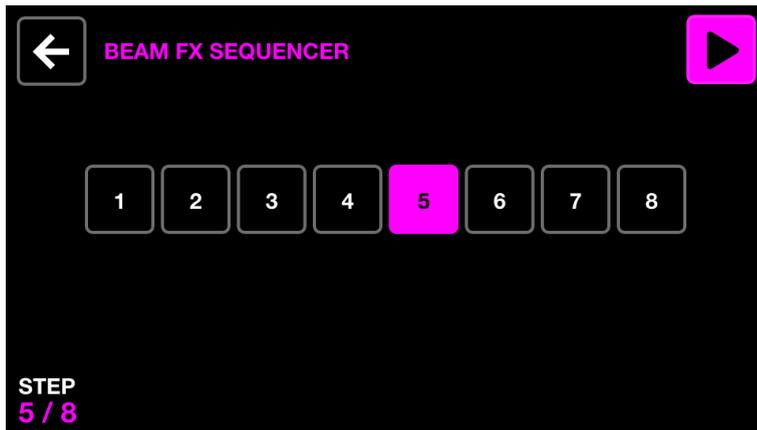
- Sposta il primo encoder per controllare la velocità FX. Questa è controllata da una % lineare o da una divisione BPM a seconda della modalità Sync. Premendo l'encoder si alterna tra Clock, BPM e Audio Pulse (mic/line in) sync.
- Sposta il secondo encoder per regolare la fase o l'ordine. Premendo l'encoder si alterna tra la modalità Fase e Ordine. La fase è controllata come una %. L'ordine cambierà l'ordine dell'apparecchio riproducendo di conseguenza l'effetto in avanti, indietro, simmetricamente verso l'interno o l'esterno.
- Sposta il terzo encoder per controllare la dimensione FX o la funzione collegata.
- Sposta il quarto encoder per controllare la velocità FX.

Altre azioni:

- Toccando gli otto pulsanti di selezione FX si cambia il tipo di FX e si richiamano le proprietà associate.
- Toccando i quattro pulsanti nella parte superiore dello schermo o premendo uno dei pulsanti nella riga superiore della matrice si attiva e disattiva l'FX per ciascun gruppo.
- Toccando uno dei 16 pulsanti rosa chiaro sulla matrice si fa lampeggiare una porzione di luci all'interno del gruppo. Le righe 2-5 rappresentano 4 porzioni del gruppo.
- Toccando il pulsante "Modifica" quando è selezionato un tipo di effetto sequenza si apre il sequencer.



Beam Fx sequencer



Il sequencer Beam Fx consente di scegliere otto diverse selezioni di beam. Quando viene effettuata una selezione di beam, i beam selezionati verranno aperti. Ogni selezione di beam verrà riprodotta in sequenza in base alla velocità FX.

Dati visualizzati:

- Otto pulsanti di passaggio con lo step attualmente selezionato evidenziato e mostrato in basso a sinistra.

Azioni dell'encoder:

- Sposta il primo encoder per scorrere gli otto step. Il sequencer viene automaticamente messo in pausa quando si scorre attraverso gli step.

Azioni della barra degli strumenti:

- Riproduci e metti in pausa il sequencer.
- Torna alla schermata Beam Fx.

Altre azioni:

- Toccando uno degli otto pulsanti step si accede allo step corrispondente e si mette in pausa il sequencer.
- Toccando la riga superiore di pulsanti si aggiunge l'effetto Beam al gruppo corrispondente.
- Toccando i pulsanti di selezione beam nella matrice si accendono e spengono i beam per lo step selezionato. Ogni colonna rappresenta un gruppo e le righe 2-5 rappresentano 4 sezioni diverse all'interno del gruppo.



Static Color

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 

Lo schermo a colori statici contiene una tavolozza di dieci colori per gruppo. La selezione di questi colori sovrascriverà qualsiasi effetto di colore in riproduzione sul gruppo e imposterà i colori selezionati sul gruppo di dispositivi.

Dati visualizzati:

- Quattro colonne contenenti cinque colori. Ogni colonna rappresenta un gruppo. Maiusc + premi il pulsante BPM TAP per alternare tra i gruppi A-D ed E-H.
- Banca colori (colori 1-5 e 6-10).
- Schema colori.

Azioni dell'encoder:

- Spostare l'encoder per modificare il modello in cui i colori selezionati vengono distribuiti tra gli apparecchi. Le opzioni includono:
 - Colore singolo.
 - Colore flash.
 - Alternare tra ogni colore.
 - Sfumatura o passaggio da sinistra a destra e da destra a sinistra.
 - Sfumatura o passaggio simmetricamente verso l'interno e verso l'esterno.
- Premendo l'encoder si alternano i colori 1-5 e 6-10.

Altre azioni:

- Toccando uno dei pulsanti colore si abilita e disabilita il colore. Se un effetto colore è in riproduzione sul gruppo, il colore selezionato sovrascriverà l'effetto.
- Maiusc + tocco di uno dei pulsanti colore consente di cambiare il colore. Nota che poiché questa è una tavolozza di colori, il nuovo colore verrà applicato a tutti i preset.



Color Picker



Dati visualizzati:

- Il nome del pulsante attualmente selezionato.
- Un'anteprima del colore selezionato.
- Un selettore colore utilizzato per selezionare un colore.
- La modalità del selettore colore (RGBW, RGBWAU, griglia colore).
- I componenti colore generati (rosso, verde, blu, bianco, HUE, ambra, UV).

Azioni dell'encoder:

- Sposta il primo encoder per controllare la quantità di ROSSO da 0 a 100%. In modalità RGBWAU, il primo encoder controllerà la TONALITÀ.
- Sposta il secondo encoder per controllare la quantità di VERDE da 0 a 100%. In modalità RGBWAU, il secondo encoder controllerà il BIANCO.
- Sposta il terzo encoder per controllare la quantità di BLU da 0 a 100%. In modalità RGBWAU, il terzo encoder controllerà l'AMBRA.
- Sposta il quarto encoder per controllare la quantità di BIANCO da 0 a 100%. In modalità RGBWAU, il secondo encoder controllerà l'UV.

Altre azioni:

- Toccando e trascinando sul selettore colore, i valori RGBW verranno impostati sul colore selezionato.
- Toccando i tre pulsanti in alto a destra si alternano le modalità di selezione RGBW, RGBWAU e Color Grid.
- Toccando uno dei 20 pulsanti colore sulla griglia, i valori RGBW verranno impostati sul colore selezionato.
- Toccando il pulsante Matrix lampeggiante, il nuovo colore viene memorizzato e il selettore colore viene chiuso. Toccando qualsiasi altro pulsante, la modifica viene annullata.
- Maiusc + tocco su un altro pulsante Matrix, il colore selezionato verrà copiato sull'altro pulsante.



Static 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

La schermata di posizione statica contiene una palette di cinque posizioni per gruppo. La selezione di una posizione sovrascriverà qualsiasi effetto di movimento di riproduzione sul gruppo e imposterà tutti gli elementi del gruppo sulla posizione selezionata..

Dati visualizzati:

- Quattro colonne contenenti cinque posizioni. Ogni colonna rappresenta un gruppo. Maiusc + premi il pulsante BPM TAP per alternare tra i gruppi A-D ed E-H.
- Banca di posizioni (colori 1-5 e 6-10).
- Valore di dissolvenza della posizione selezionata.

Azioni dell'encoder:

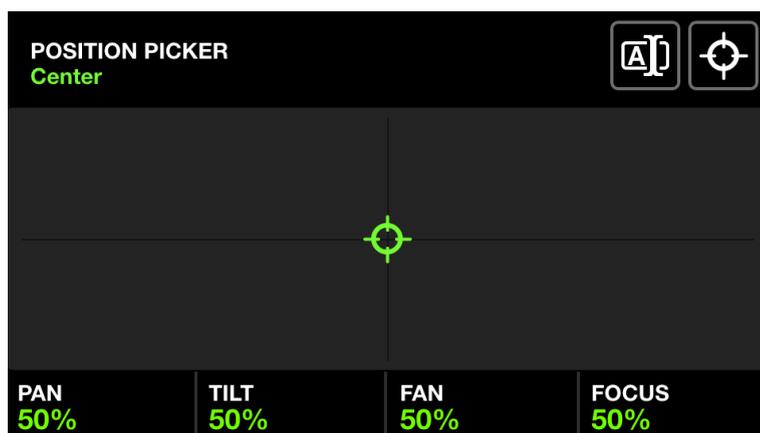
- Spostare l'encoder per modificare il valore FADE della posizione selezionata.
- Spingendo l'encoder si passa dalle posizioni 1-5 e 6-10.

Altre azioni:

- Toccando uno dei pulsanti di posizione si attiva la posizione. Se un effetto di spostamento è in riproduzione sul gruppo, la posizione selezionata sovrascriverà l'effetto.
- Maiusc + tocco di uno dei pulsanti di posizione consente di modificare la posizione. Nota che poiché questa è una palette di posizioni, la nuova posizione verrà applicata a tutti i preset.



Position Picker



Dati visualizzati:

- Il nome del pulsante di posizione attualmente selezionato.
- Una griglia X-Y utilizzata per selezionare una posizione.
- I valori di posizione generati.
- I valori FAN e FOCUS.

Azioni dell'encoder:

- Sposta il primo encoder per controllare il valore PAN. Maiusc + spostamento per un controllo preciso.
- Sposta il secondo encoder per controllare il valore TILT. Maiusc + spostamento per un controllo preciso.
- Sposta il terzo encoder per impostare FAN. Quando FAN è al 50%, tutti gli apparecchi punteranno nella stessa direzione (a condizione che gli apparecchi siano stati impostati correttamente nella schermata Fixture Limits).
- Sposta il quarto encoder per impostare un valore FOCUS.

Altre azioni:

- Toccando e trascinando sulla griglia X-Y si imposteranno i valori PAN e TILT sulla posizione selezionata.
- Toccando il primo pulsante in alto a destra si aprirà una tastiera che consente di modificare il nome della posizione.
- Toccando il secondo pulsante in alto a destra si imposterà la posizione al centro.
- Toccando il pulsante Matrix lampeggiante si memorizza la nuova posizione e si chiude il selettore di posizione. Toccando qualsiasi altro pulsante si annulla la modifica.
- Maiusc + tocco su un altro pulsante Matrix si copierà la posizione selezionata sull'altro pulsante.



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%

Lo schermo gobo statico contiene una palette di 10 gobo per gruppo. Selezionando un gobo verrà richiamato il gobo su tutti gli apparecchi nel gruppo. Se non viene selezionato un gobo, verrà attivato il gobo aperto.

Quando un dispositivo viene aggiunto a un progetto, Wolfmix assegnerà i primi 10 gobo del canale gobo del dispositivo ai 10 pulsanti gobo.

Dati visualizzati:

- Quattro colonne contenenti cinque gobo. Ogni colonna rappresenta un gruppo. Maiusc + premi il pulsante BPM TAP per alternare tra i gruppi A-D ed E-H.
- Banca gobo (colori 1-5 e 6-10).
- Velocità di rotazione gobo dei dispositivi all'interno del gruppo associato.

Azioni dell'encoder:

- Spostare l'encoder per modificare la velocità di rotazione del gobo.
- Spingendo l'encoder si passa tra i gobo 1-5 e 6-10.

Altre azioni:

- Toccando uno dei pulsanti gobo si attiva il gobo. Maiusc + toccando uno dei pulsanti gobo si può cambiare il gobo. Nota che, poiché questa è una palette gobo, il nuovo gobo verrà applicato a tutti i preset.
- Quando si modifica un gobo, toccando il pulsante Matrix lampeggiante si memorizza il nuovo gobo e si chiude l'editor gobo. Toccando qualsiasi altro pulsante si annulla la modifica.
- Quando si modifica un gobo, Maiusc + toccando un altro pulsante Matrix si copierà il gobo selezionato sull'altro pulsante.



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

La schermata Live Edit contiene una palette di venti pulsanti che possono essere utilizzati per richiamare un valore su qualsiasi canale. Questi valori sovrascrivono tutti gli effetti e altri valori statici. Le Live Edit sono disposte in ordine, quindi se due Live Edit hanno valori sullo stesso canale, i pulsanti verso il basso avranno la priorità. Le Live Edit possono anche essere rilasciate automaticamente per riga o colonna e questo può essere impostato dalla schermata Impostazioni.

È possibile impostare tre Live Edit Macro utilizzando i primi 3 encoder. Questi consentono un rapido accesso a tre funzioni comuni, di cui quelle predefinite sono Prism Rotation, Focus e Zoom..

Dati visualizzati:

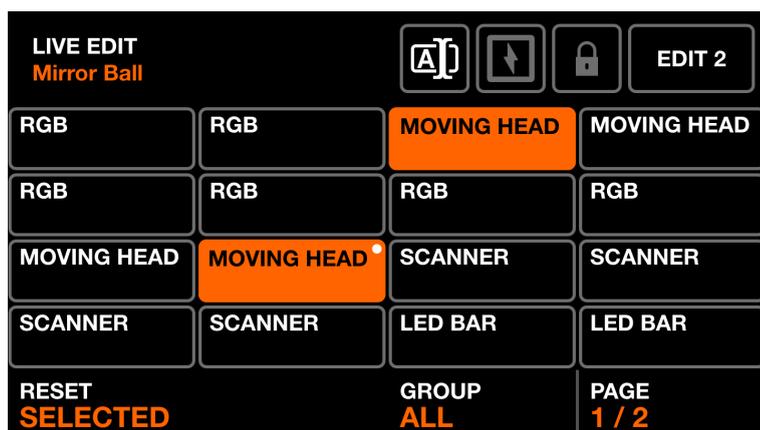
- 2 pagine di 20 pulsanti contenenti un set di valori di canale e un nome.
- 3 Live Edit Macro

Azioni dell'encoder:

- Premendo uno dei primi tre encoder si abilitano e disabilitano le macro Live Edit. Spostando l'encoder si imposta il valore corrispondente.
- Maiusc + premendo uno dei primi tre encoder si aprirà l'editor delle macro Live Edit.



Live Edit editor - fixtures



Maiusc + clic su uno dei pulsanti di modifica in tempo reale apre l'editor. L'editor contiene due schermate principali.

1. Una schermata per selezionare i dispositivi.
2. Una schermata per modificare i valori dei canali dei dispositivi selezionati.

Dati visualizzati:

- Il nome della modifica live in alto a sinistra.
- Una griglia di fino a 16 pulsanti di fixture, che mostra il nome della fixture e un punto bianco per indicare che alla fixture è stata applicata una modifica.
- Un pulsante in alto a destra per modificare i valori delle fixture selezionate.
- Tre pulsanti per rinominare la modifica live, impostare la modifica live in modalità Flash e bloccare la modifica live che conserva lo stato quando si cambiano i preset (utile per i canali di parcheggio).
- Il gruppo e la pagina attualmente visibili in basso a destra.

Azioni dell'encoder:

- Premendo il primo encoder si reimpostano le fixture selezionate, rimuovendo tutti i valori di modifica in tempo reale dalle fixture. Spostando l'encoder si determina se reimpostare le fixture selezionate o tutte le fixture. Dopo aver reimpostato le fixture, i punti bianchi scompariranno.
- Spostando il terzo encoder si filtrano le fixture visualizzate nella griglia per gruppo. Premendo l'encoder si selezionano o deseleggono tutte le fixture all'interno del gruppo.
- Se ci sono più di 16 fixture all'interno del gruppo corrente. Spostando il quarto encoder si naviga tra le pagine delle fixture.



Altre azioni:

- Toccando i pulsanti nella griglia si selezionano e deselectano le fixture. Quando si seleziona una fixture, i canali corrispondenti verranno mostrati nella schermata Valore. Se si selezionano 2 o più fixture dello stesso Tipo di Fixture, i loro canali verranno uniti e controllati insieme nella schermata Valore.
- Toccando il pulsante Rinomina verrà visualizzata la schermata della tastiera che consente di modificare il nome della modifica live.
- Toccando il pulsante Flash si abilita o disabilita la proprietà Flash della modifica live. Quando la proprietà Flash è impostata, il pulsante Matrix diventerà bianco e la modifica verrà abilitata quando viene premuto e disabilitata quando viene rilasciata.
- Quando si modifica una modifica live, toccando il pulsante Matrix lampeggiante si memorizza la nuova modifica live e si chiude l'editor. Toccando qualsiasi altro pulsante si annulla la modifica.
- Quando si modifica una modifica live, Maiusc + tocco su un altro pulsante Matrix si copierà la modifica live selezionata sull'altro pulsante.

Live Edit editor - values

Dati visualizzati:

- Una griglia di 16 pulsanti di canale, ognuno dei quali mostra il nome del canale e il valore di modifica live corrente, se ne è stato impostato uno.
- Il valore dei canali selezionati viene visualizzato in basso a sinistra.

Azioni dell'encoder:

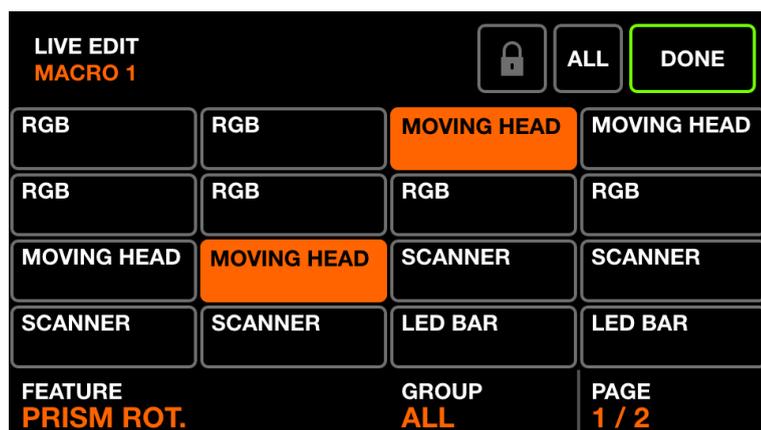
- Spostando il primo encoder si modifica il valore del canale selezionato. Toccando l'encoder verrà visualizzata una griglia di tutte le funzionalità relative al canale selezionato.
- Premendo il secondo encoder si reimposterà il canale selezionato, rimuovendo il valore di modifica in tempo reale dal canale.

Altre azioni:

- Toccando un pulsante nella griglia si seleziona un canale.
- Toccando il pulsante REC DMX in alto a destra si registra il frame di output DMX corrente e lo si applica ai dispositivi selezionati.



Live Edit Macro editor



Maiusc + clic su uno degli encoder di modifica live apre l'editor macro, dove è possibile impostare la funzione macro, insieme alle fixture su cui la macro deve essere applicata.

Dati visualizzati:

- Una griglia di 16 pulsanti di fixture. La macro verrà applicata alle fixture selezionate quando abilitata.
- Il nome della macro (Macro 1, 2 o 3).
- Pulsanti per chiudere l'editor macro, applicare la macro a tutte le fixture nel progetto e bloccare lo stato e il valore della macro.
- Il gruppo e la pagina attualmente visibili in basso a destra.

Azioni dell'encoder:

- Spostando il primo encoder si determina quale funzione controllerà l'encoder macro. Ad esempio: velocità di rotazione del prisma o livello di zoom.
- Spostando il terzo encoder si filtrano i dispositivi visualizzati nella griglia per gruppo. Premendo l'encoder si selezionano o deseleggono tutti i dispositivi all'interno del gruppo.
- Se ci sono più di 16 dispositivi all'interno del gruppo corrente. Spostando il quarto encoder si naviga tra le pagine dei dispositivi.

Altre azioni:

- Toccando i pulsanti nella griglia si selezionano e deseleggono le fixture. Quando si seleziona una fixture, la macro verrà applicata alla fixture quando abilitata nella schermata Live Edit.
- Quando si modifica una Live Edit Macro, toccando un pulsante Matrix si annulla la modifica, toccando DONE si salva la modifica.
- Toccando il pulsante Lock si bloccano le modifiche e si impedisce che vengano modificate quando si richiama un preset.
- Toccando il pulsante ALL si applica la Macro a tutte le fixture nel progetto. Se in seguito vengono aggiunte nuove fixture, anche queste saranno incluse.



Preset



La schermata Preset contiene 5 pagine di 20 preset. Ogni Preset contiene tutti i pulsanti selezionati, incluso lo stato dell'effetto e lo stato dell'elemento della palette, insieme ai dimmer di gruppo e alle proprietà dell'effetto.

Dati visualizzati:

- Una griglia di 20 pulsanti Preset, tra cui il nome del preset e i primi 4 colori utilizzati nel preset.
- Lo stato di riproduzione in basso a sinistra.
- Se tutti i Preset devono essere sincronizzati con il BPM e per quanti beat ogni preset deve contenere.
- Quando i Preset vengono riprodotti come cue list, il tempo trascorso del Preset attualmente selezionato verrà visualizzato in alto a destra.

Azioni dell'encoder:

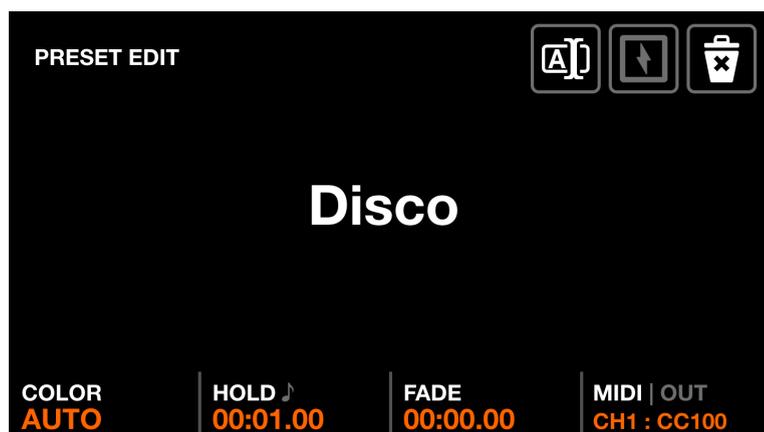
- Premendo il primo encoder vengono riprodotti i Preset in sequenza in base ai tempi Hold e Fade. Sposta l'encoder per impostare se devono essere riprodotti tutti i preset da 1 a 100 o solo i 20 preset nella pagina corrente. Quando viene rilasciato l'ultimo Preset, verrà attivato il primo preset.
- Premendo il secondo encoder verrà abilitata la sincronizzazione BPM. Tutti i Preset salteranno in base al BPM della musica. Spostando l'encoder verrà impostato il numero di battute tra ogni salto.
- Premendo il terzo encoder verrà avviato il processo di registrazione di un nuovo tempo di hold. Premendo nuovamente l'encoder verrà interrotta la registrazione. Ciò consente di creare un "elenco di cue" di Preset che possono essere registrati in tempo reale.
- Spostando il quarto encoder verrà modificata la pagina selezionata.

Altre azioni:

- Maiusc + tocco di uno dei pulsanti Preset aprirà la schermata dell'editor Preset e sovrascriverà il contenuto del preset in base ai valori attualmente impostati sul controller.



Preset Edit



La schermata Preset Edit (Modifica preset) è utilizzata per gestire il preset selezionato. Vi si accede premendo shift + toccando un preset.

Dati visualizzati:

- Il nome del Preset.
- Il colore del Preset in basso a sinistra.
- I tempi di hold e fade del Preset.
- La mappatura MIDI del Preset.

Azioni dell'encoder:

- Spostando il primo encoder si imposta il colore del preset. Se si seleziona AUTO, il colore sul pulsante sbiadirà automaticamente tra un massimo di 4 colori utilizzati nel preset.
- Spostando il secondo encoder si modifica il tempo di Hold del preset in incrementi di 1 secondo. Tenendo premuto shift si incrementerà di 0,04 s. Il tempo di Hold è la quantità di tempo per cui il preset verrà mantenuto prima di passare al preset successivo se è impostato Play o rilasciato se si preme Flash. Premendo l'encoder si convertirà il tempo in un BPM, consentendo di impostare un tempo di hold in battiti.
- Spostando il terzo encoder si modifica il tempo di Fade del preset in incrementi di 1 secondo. Tenendo premuto shift si incrementerà di 0,04 s.
- Spostando il quarto encoder si imposta una mappatura MIDI [MK2]. Un preset può essere mappato a un messaggio CC o Nota. Quando viene ricevuta una nota MIDI o un valore CC superiore a 0, il preset verrà attivato. Per impostazione predefinita, il messaggio di input MIDI verrà ripetuto all'output, consentendo l'accensione di una luce su un controller MIDI. Toccando l'encoder è possibile disattivare questo messaggio o inviare un valore OUT diverso. Ad esempio, su alcuni controller il valore OUT determina il colore del LED del pulsante. Shift + toccando il quarto encoder è possibile apprendere automaticamente la mappatura ascoltando la modifica successiva sull'input MIDI[MK2].



Altre azioni:

- Toccando il nome o il pulsante di rinomina nella barra degli strumenti, verrà visualizzata la tastiera, consentendo di scegliere un nuovo nome per il Preset.
- Toccando il pulsante Elimina in alto a destra verrà cancellato il Preset.
- Toccando il pulsante Flash si attiva la proprietà Flash. Quando la proprietà Flash è impostata, il Preset verrà attivato quando si preme il pulsante Matrix e il Preset precedente verrà richiamato quando si rilascia il pulsante Matrix. Se il tempo di Hold non è stato raggiunto al momento del rilascio del pulsante, il Preset rimarrà attivo e verrà rilasciato automaticamente una volta raggiunto il tempo di Hold. Nota che toccando il Preset sul touchscreen non verrà attivato il Flash.
- Maiusc + tocco su un altro pulsante Matrix copierà il Preset selezionato sull'altro pulsante.



Flash screens

Le schermate Flash vengono attivate premendo i grandi pulsanti a destra del Wolfmix. Questi pulsanti sono stati progettati per essere rapidamente accessibili e possono essere attivati da qualsiasi schermata. Possono essere utilizzati per attivare azioni rapide durante un'esibizione dal vivo.

- Wolf: attiva un effetto flash in stile Paparazzi.
- Strobe: attiva un effetto strobo tremolante.
- Blinder: imposta tutti i dispositivi al 100% di luminosità in bianco.
- Speed: moltiplica la velocità di riproduzione di tutti gli effetti.
- Blackout: imposta tutti i dispositivi allo 0%.
- Smoke: attiva una macchina del fumo collegata.

Release Mode

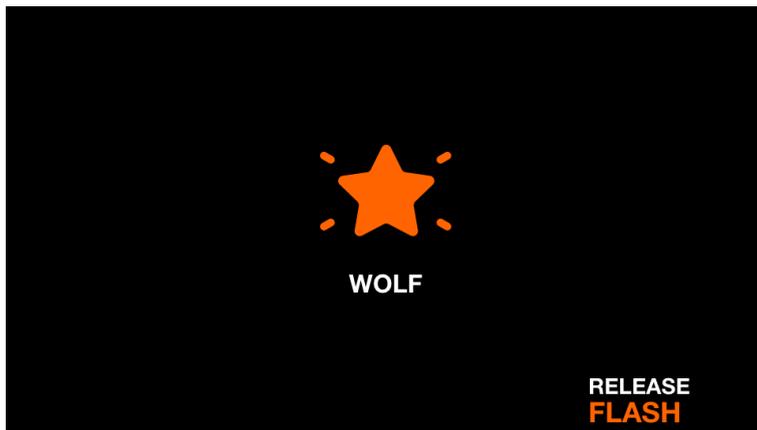
Spostando il quarto encoder su qualsiasi schermo flash si imposta la modalità di rilascio dei pulsanti:

- Flash: l'effetto si attiva quando si preme il pulsante. L'effetto si interrompe immediatamente quando si rilascia il pulsante.
- Toggle: l'effetto si attiva quando si preme il pulsante. Premendo il pulsante una seconda volta si rilascia l'effetto.
- Timer 1, 5, 10s: l'effetto si attiva quando si preme il pulsante. Quando si rilascia il pulsante, si avvia un timer. Quando si raggiunge il tempo specificato, l'effetto si rilascia.

Tenendo premuto Maiusc mentre si preme un pulsante di scarico, il pulsante si bloccherà.



Wolf



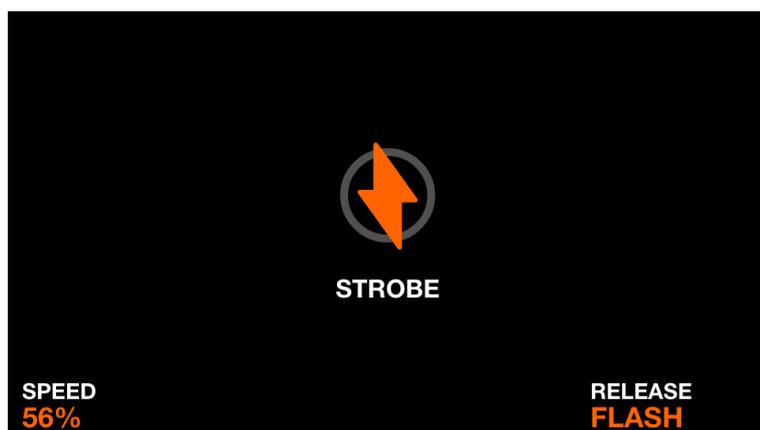
L'effetto flash Wolf riproduce un flash bianco in stile Paparazzi su tutti gli apparecchi di illuminazione. Premendo il pulsante Wolf si attiva l'effetto. L'effetto viene rilasciato in base alla modalità di rilascio impostata.

Dati visualizzati:

- Icona per indicare che l'effetto è in riproduzione (può essere disabilitato nelle impostazioni).
- La modalità di rilascio impostata.



Strobe



L'effetto flash Strobe indica a tutte le luci di lampeggiare attivando la funzione strobo degli apparecchi. Se l'apparecchio non ha una funzione strobo incorporata, verrà creato uno strobo virtuale facendo lampeggiare i canali RGB o dimmer. L'effetto viene rilasciato in base alla modalità di rilascio impostata.

Dati visualizzati:

- Icona per indicare che l'effetto è in riproduzione (può essere disabilitato nelle impostazioni).
- La velocità dello stroboscopio.
- La modalità di rilascio impostata.

Azioni dell'encoder:

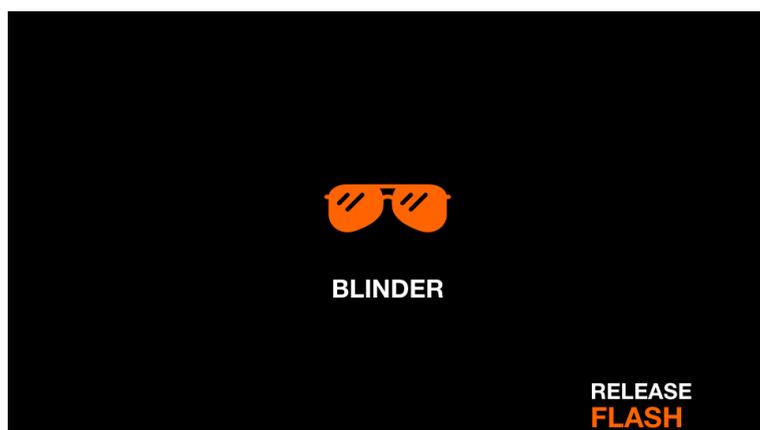
- Spostando il primo encoder si imposta la velocità dello stroboscopio.

Altre azioni:

- Toccando uno dei pulsanti sulla quarta colonna della matrice si imposta la modalità di rilascio
- Toccando uno dei pulsanti sulla prima colonna della matrice si imposta la velocità dello stroboscopio su 1%, 25%, 50%, 75% e 100%.



Blinder



L'effetto flash Blinder imposta tutti i dimmer al 100% e tutti i canali di miscelazione colore al bianco. L'effetto viene rilasciato in base alla modalità di rilascio impostata.

Dati visualizzati:

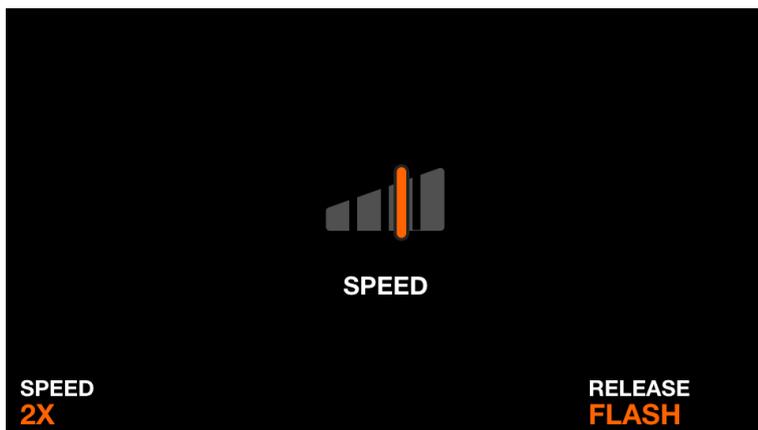
- Icona per indicare che l'effetto è in riproduzione (può essere disabilitato nelle impostazioni).
- La modalità di rilascio impostata.

Altre azioni:

- Toccando uno dei pulsanti sulla prima colonna della matrice si imposta il tempo di dissolvenza del blinder su 0s, 0.2s, 0.5s, 1s, 2s.
- Toccando uno dei pulsanti sulla quarta colonna della matrice si imposta la modalità di rilascio.



Speed



L'effetto flash Speed moltiplica la velocità di tutti gli effetti per il moltiplicatore impostato. L'effetto viene rilasciato in base alla modalità di rilascio impostata.

Dati visualizzati:

- Icona per indicare che l'effetto è in riproduzione (può essere disabilitato nelle impostazioni).
- Il moltiplicatore di velocità.
- La modalità di rilascio impostata.

Azioni dell'encoder:

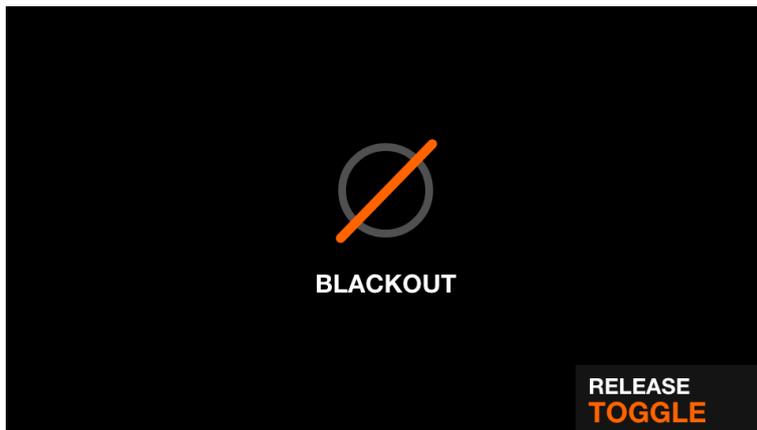
- Spostando il primo encoder si imposta il moltiplicatore di velocità.

Altre azioni:

- Toccando uno dei pulsanti sulla prima colonna della matrice si imposta il moltiplicatore di velocità tra Freeze, 0,5x, 2x, 4x, 8x.
- Toccando uno dei pulsanti sulla quarta colonna della matrice si imposta la modalità di rilascio.



Blackout



L'effetto flash Blackout spegne tutti i fasci impostando i dimmer su 0%, gli otturatori chiusi e i canali di miscelazione dei colori su 0%. L'effetto viene rilasciato in base alla modalità di rilascio impostata.

Dati visualizzati:

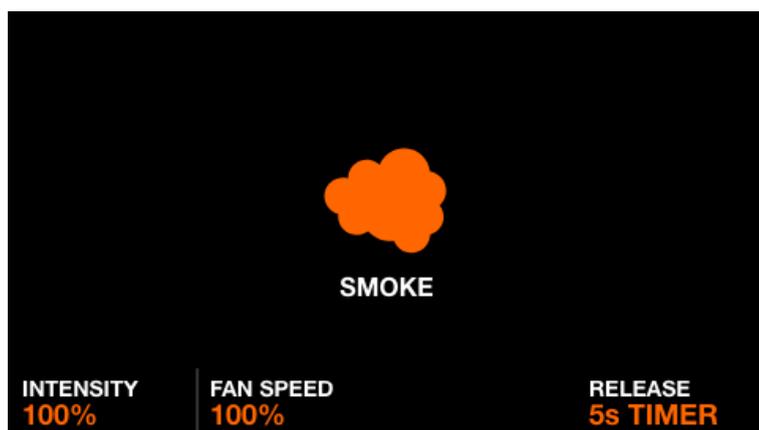
- Icona per indicare che l'effetto è in riproduzione (può essere disabilitato nelle impostazioni).
- La modalità di rilascio impostata.

Altre azioni:

- Toccando uno dei pulsanti sulla quarta colonna della matrice si imposta la modalità di rilascio.



Smoke



L'effetto Smoke flash imposta i canali Smoke. L'effetto viene rilasciato in base alla modalità di rilascio impostata.

Dati visualizzati:

- Icona per indicare che l'effetto è in riproduzione (può essere disabilitato nelle impostazioni).
- L'intensità del fumo.
- La velocità della ventola del fumo.
- La modalità di rilascio impostata.

Azioni dell'encoder:

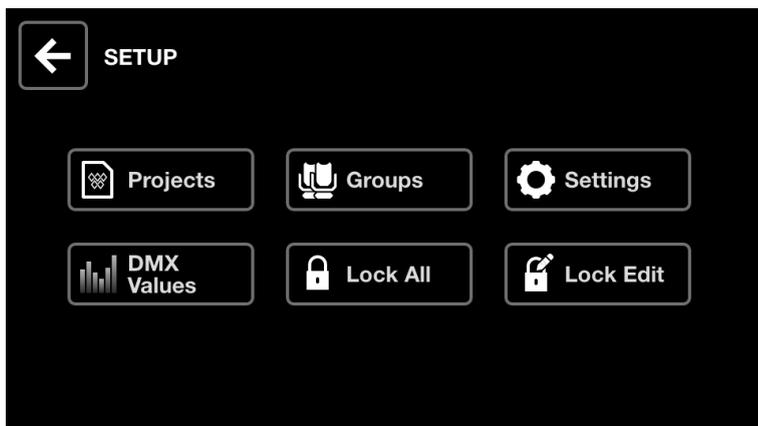
- Spostando il primo encoder si imposta l'intensità del fumo.
- Spostando il secondo encoder si imposta la velocità della ventola del fumo..

Altre azioni:

- Toccando uno dei 4 pulsanti nella riga superiore della matrice si imposta l'intensità del fumo su 1%, 25%, 50%, 75% e 100%
- Toccando uno dei pulsanti nella quarta colonna della matrice si imposta la modalità di rilascio.



Setup

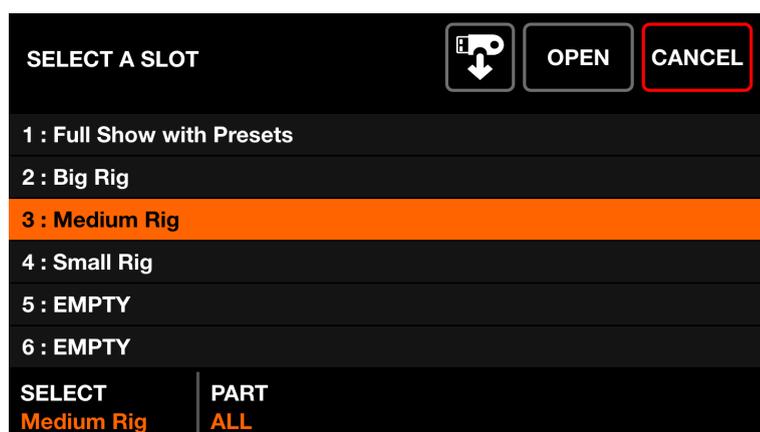


Per accedere alla schermata di configurazione, toccare l'icona in alto a destra della schermata Home a sinistra dell'icona Fixture.

- Progetti: salva e carica 6 progetti.
- Gruppi: imposta i nomi dei gruppi e mappa i canali di ingresso DMX sui dimmer di gruppo.
- Impostazioni: imposta le impostazioni del controller globale come le mappature dell'universo DMX.
- Valori DMX: monitora il livello di ogni canale DMX e imposta i valori di prova.
- Blocca tutto: blocca il Wolfmix con una password.
- Blocca modifica: blocca la modifica con una password.



Projects



È possibile salvare e aprire fino a 6 progetti sul controller. I progetti contengono i seguenti dati:

- Elenco attuale delle fixture, ordine, assegnazioni di gruppo e indirizzi DMX.
- Nomi e mappature dei gruppi.
- Tutti i 100 preset con dati associati, tra cui proprietà degli effetti e stati degli elementi della palette.
- Tutti i dati della palette statica, tra cui colori, posizioni, gobo e modifiche live.
- Dati dei pulsanti Flash FX.
- Nota: le impostazioni del controller impostate dalla schermata Impostazioni non vengono salvate all'interno del progetto.

Dati visualizzati:

- Un elenco di 6 slot di progetto con i nomi corrispondenti.
- Pulsanti per aprire o salvare un progetto nello slot selezionato.

Azioni dell'encoder:

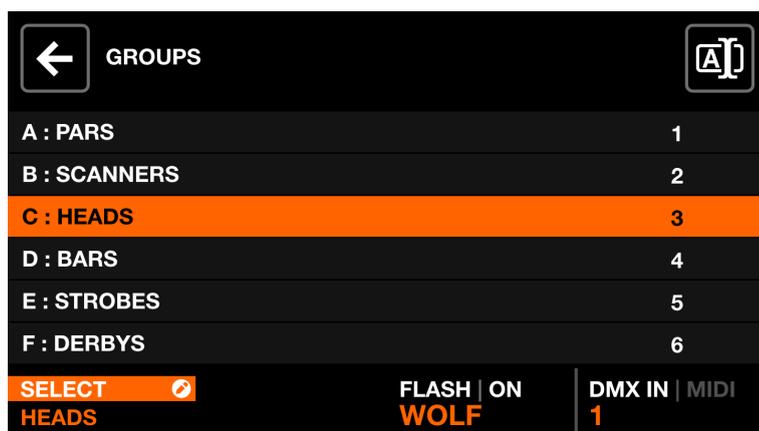
- Spostando il primo encoder si seleziona uno slot di progetto da aprire o salvare.
- Toccando l'encoder si aprirà o si salverà il progetto selezionato. Spostando il secondo encoder si imposta quale parte del progetto deve essere caricata.
 - All : carica tutto dal progetto selezionato.
 - Fixtures : carica solo i fixture dal progetto selezionato. Mantenendo tutti gli altri dati.
 - Presets : carica solo i preset dal progetto selezionato. Utilizza il terzo encoder per specificare come i preset devono essere caricati nel progetto aperto corrente.
 - Sovrascrivi: i preset saranno sovrascritti dal progetto selezionato.
 - Aggiungi: i preset del progetto selezionato saranno aggiunti alla fine del progetto aperto, dopo l'ultimo preset (se c'è spazio).
 - Unisci: tutti gli spazi vuoti nella schermata dei preset saranno riempiti dai preset del progetto selezionato.



Altre azioni:

- Toccando il pulsante Apri o Salva in alto a destra verrà archiviato il progetto, sovrascrivendo tutti i dati nello slot selezionato con i dati attualmente caricati. Apparirà una tastiera per impostare il nome del progetto.
- Toccando il pulsante della memory stick [MK2] verrà visualizzato il file browser, che consente di importare un progetto .wpj. Nota: l'unità deve essere formattata nel formato file FAT32.

Groups



Ogni dispositivo è collegato a un gruppo. Effetti, sub-dimmer, colori statici e posizioni vengono applicati a ogni gruppo. Wolfmix supporta fino a 8 gruppi. È possibile visualizzarne 4 alla volta con i gruppi A-D ed E-H. A ogni gruppo può essere assegnato un nome e un canale di ingresso DMX nella schermata Groups.

Dati visualizzati:

- Un elenco di 8 gruppi + il gruppo master (tutti i dispositivi). Ogni gruppo ha una lettera, un nome e un canale di ingresso DMX o MIDI[MK2].

Azioni dell'encoder:

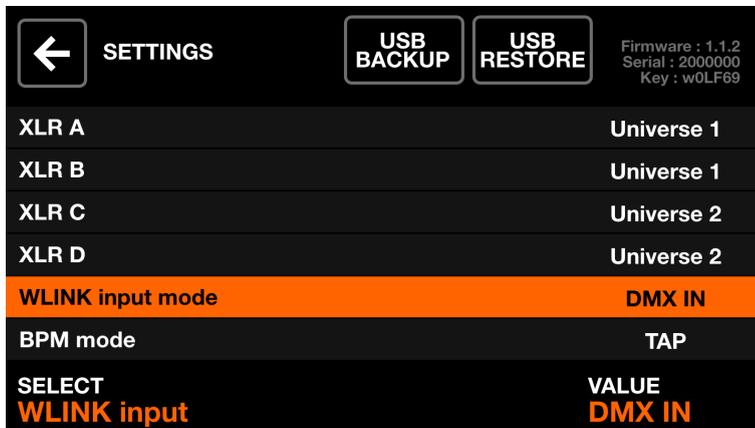
- Spostando il primo encoder si seleziona un gruppo. Toccando l'encoder viene visualizzata la tastiera, che consente di modificare il nome del gruppo.
- Spostando il terzo encoder è possibile disattivare i pulsanti Flash sul gruppo selezionato. Spostare l'encoder per selezionare il tipo di pulsante Flash e premere l'encoder per abilitare o disabilitare il pulsante Flash.
- Spostando il quarto encoder si modifica il canale DMX IN o il CC MIDI[MK2] o la mappatura Note utilizzata per controllare il dimmer di gruppo (è necessario un componente aggiuntivo WLINK per utilizzare DMX IN). Shift + tocco del quarto encoder consente di apprendere automaticamente la mappatura ascoltando la modifica successiva sull'ingresso DMX o MIDI[MK2].

Altre azioni:



- Toccando il pulsante in alto a destra viene visualizzata la tastiera, che consente di modificare il nome del gruppo.

Settings



La schermata Impostazioni mostra un elenco delle impostazioni globali di Wolfmix.

Dati visualizzati:

- Un elenco di impostazioni viene visualizzato sulla sinistra insieme al titolo sulla destra.
- L'impostazione e il valore selezionati vengono visualizzati nella parte inferiore.
- La versione corrente del firmware viene visualizzata in alto a destra. Il firmware può essere aggiornato tramite l'app WTOOLS.

Azioni dell'encoder:

- Spostando il primo encoder si naviga nell'elenco delle impostazioni.
- Spostando il quarto encoder si modifica il valore dell'impostazione. Premendo l'encoder verrà visualizzata la tastiera, se applicabile.

Altre azioni:

- Toccando il pulsante USB BACKUP verrà creato un backup completo di tutti i progetti, dispositivi e impostazioni, archiviati come file .wmb. Toccando USB RESTORE verrà aperto un file browser, che consentirà di importare un file .wmb. Nota che questo processo richiede circa 4 minuti per essere completato. Nota: l'unità deve essere formattata nel formato file FAT32.

Elenco delle impostazioni

- XLR A - XLR D: gli universi DMX da mappare su XLR A-D.
- Modalità di input WLINK:
 - OFF: WLINK è disabilitato
 - WOLFMIX: i comandi saranno inviati e ricevuti tramite XLR C per la sincronizzazione con un altro Wolfmix.



- DMX IN: i dati di input DMX saranno ricevuti tramite XLR C e mappati sui dimmer di gruppo e sui canali di output DMX.
- Livello di ingresso audio: la quantità di guadagno da aggiungere al microfono incorporato. Il livello del microfono viene impostato automaticamente in base al livello medio del volume in un breve periodo di tempo, tuttavia questa impostazione può essere utilizzata per regolare ulteriormente il livello.
- Luminosità display: utilizzata per regolare il livello di retroilluminazione del display.
- Luminosità pulsanti: utilizzata per regolare la luminosità dei LED dei pulsanti quando sono accesi.
- Password di blocco: la password richiesta per sbloccare il controller.
- Memorizza dimmer di gruppo in preset: quando impostato, i valori del dimmer di gruppo verranno memorizzati nel preset. Quando non impostato, i valori del dimmer di gruppo non verranno richiamati dal preset. Ciò è utile se i dimmer di gruppo sono controllati tramite una scheda fader DMX.
- Memorizza pulsanti flash in preset: quando impostato, lo stato dei pulsanti flash verrà memorizzato nel preset. Quando non impostato, gli stati dei pulsanti flash non verranno richiamati dal preset.
- Rilascio modalità Jump back on: quando abilitato, le schermate di controllo funzioneranno come pulsanti flash, per cui al rilascio del pulsante verrà richiamata la schermata precedente. Tenendo premuto shift verrà bloccata la schermata selezionata. Ciò è utile per navigare rapidamente tra le schermate di controllo.
- Modalità di rilascio Live Edit :
 - OFF: tutte le modifiche live saranno impilate in ordine di pulsanti (i pulsanti in basso a destra hanno la priorità sui pulsanti in alto a sinistra).
 - ROW: quando viene attivata una modifica live, verranno rilasciate altre modifiche live sulla stessa riga.
 - COLUMN: quando viene attivata una modifica live, verranno rilasciate altre modifiche live sulla stessa colonna.
- Effetti di dissolvenza durante il cambio preset: se 2 preset si dissolvono insieme, gli effetti in entrambi i preset verranno riprodotti simultaneamente durante la dissolvenza. Ciò richiede potenza di CPU extra e potrebbe essere disabilitato se la GUI di Wolfmix è lenta con molti canali DMX.
- Mostra anteprima colore su preset: se abilitato, verranno visualizzati fino a 4 cerchi colorati su ciascun pulsante preset per indicare i primi 4 colori utilizzati. Disabilita questa opzione per una schermata preset più pulita.
- Mostra schermate Flash FX: se abilitato, verrà visualizzata un'icona sullo schermo per indicare che è stato attivato un Flash FX. La matrice e gli encoder possono anche essere utilizzati per impostare le proprietà Flash FX. Disabilita questa opzione per attivare Flash FX senza uscire dalle altre schermate. Se disabilitata, è possibile accedere alle schermate Flash FX tenendo premuto Maiusc mentre si preme il pulsante Flash FX



- Cambio banco di gruppo:
 - Se impostato su Shift + Tap, la banca del gruppo viene attivata/disattivata premendo shift + BPM TAP.
 - Se impostato su BPM TAP, il funzionamento del pulsante BPM TAP verrà invertito. Il gruppo viene attivato/disattivato premendo BPM TAP senza shift e il BPM viene calcolato con shift + BPM TAP.
- Canale Preset DMX IN: attiva un preset da un canale DMX Input. Il valore DMX del canale selezionato attiverà il numero Preset corrispondente. *Per usare DMX IN è necessario un componente aggiuntivo WLINK.
- Modalità Retro: imposta lo schema colori dei controller su colori standard o colori Retro, tra cui verde e arancione.
- Configurazione rapida (beta): mostra il pulsante Configurazione rapida nella schermata Fixtures. Configurazione rapida cercherà i dispositivi RDM collegati e li aggiungerà e li indirizzerà automaticamente.

Nota: l'elenco delle impostazioni in precedenza conteneva un'impostazione chiamata BPM mode. Questa impostazione non è più necessaria poiché il controller si sincronizzerà automaticamente con TAP, External o MIDI clock una volta che viene rilevato un segnale o viene toccato il pulsante BPM TAP.

- TAP: il pulsante BPM TAP verrà utilizzato per calcolare il BPM.
- EXTERNAL: il BPM verrà preso da WTOOLS tramite Ableton Link o OS2L. Questa opzione viene impostata automaticamente quando il BPM è abilitato nell'app WTOOLS.
- MIDI CLOCK: il BPM verrà preso dalla presa USB MIDI se viene rilevato il MIDI clock.



DMX Values

The screenshot shows the DMX Values screen with the following layout:

- Top left: Back arrow, "DMX VALUES", "Universe 2".
- Top center: Four universe buttons: U1, U2 (highlighted), U3, U4.
- Top right: "REC DMX" button and a gear icon for settings.
- Main area: A 5x4 grid of channel values. The second channel (002) is highlighted in orange with a value of 148.
- Bottom row: Control options for the selected channel.

001	002	003	004
54	148	0	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	DMX IN FORCE	CHANNELS
-	148	12	1 - 20

La schermata DMX Values mostra il valore corrente di ogni canale DMX. Consente di modificare il valore a scopo di test e di regolare le impostazioni del canale..

Dati visualizzati:

- Una griglia di 20 canali DMX.
- Valore di prova, valore predefinito, stato di dissolvenza e mappatura di input DMX del canale selezionato.
- Pulsanti per visualizzare gli universi 1-4 e accedere alle impostazioni del raggio.

Azioni dell'encoder:

- Sposta il primo encoder per impostare un valore di prova sul canale selezionato. Toccando l'encoder si ripristina il canale al suo valore corrente.
- Spostando il secondo encoder si modifica il valore predefinito del canale. Questo è il valore impostato all'inizio prima che vengano applicati effetti e palette. Toccando l'encoder si attiva la modalità Fade. Quando è impostato Fade, il valore del canale sbiadirà i preset o le posizioni con tempi di dissolvenza vengono attivati. Per impostazione predefinita, i canali di miscelazione e oscuramento dei colori sono impostati per dissolvenza. I canali Color Filter e Gobo sono impostati per non dissolvenza.
- Spostando il terzo encoder si mappa un canale DMX IN sul canale selezionato (richiesto componente aggiuntivo WLINK). Toccando l'encoder si imposta la modalità Force. Quando Force è abilitato, il valore di input DMX sovrascriverà tutti i valori FX e palette sul canale. Quando Force è disabilitato, il valore di input DMX verrà applicato come valore predefinito all'inizio e tutti gli FX e le palette sovrascriveranno il valore.
- Spostando il quarto encoder si naviga tra pagine di 20 canali.



Altre azioni:

- Toccando uno dei pulsanti della griglia si seleziona un canale. Toccando uno dei 20 pulsanti della matrice si seleziona anche un canale.
- Toccando uno dei 4 pulsanti dell'universo sulla barra superiore si seleziona e si visualizza l'universo corrispondente.
- Toccando il pulsante REC DMX si registrano i valori del canale modificati o tutti i valori del canale in un nuovo Live Edit.
- Toccando il pulsante Impostazioni in alto a destra si apre la schermata delle impostazioni del raggio.



Beam Editor

BEAM EDITOR	
Edit auto-generated features	
001 : RGB	Dimmer
002 : RGB	Strobe
003 : RGB	Shutter
004 : Moving He	Gobo Rotation
005 : Moving He	Pan
006 : Scanner	Tilt
BEAM	FEATURE CH. DMX MIN MAX OFF ON
003 : RGB	DIMMER 255 255

Avanzato: ogni dispositivo è suddiviso in beam e beam feature. Ogni beam feature contiene valori min/max e on/off che vengono impostati automaticamente da Wolfmix. Questi valori vengono calcolati dal profilo del dispositivo e non dovrebbero richiedere modifiche. Tuttavia, se si verifica un errore con il profilo del dispositivo o un caso speciale, alcuni di questi valori possono essere modificati tramite la schermata Beam Editor.

Dati visualizzati:

- Un elenco di tutti i beam.
- Un elenco di caratteristiche sul beam selezionato.
- Il beam presenta canali collegati, valori DMX min/max e off/on.

Azioni dell'encoder:

- Sposta il primo encoder per selezionare un raggio.
- Sposta il secondo encoder per selezionare una caratteristica del raggio o un canale collegato. Toccando l'encoder si passa dalla selezione della caratteristica alla selezione del canale collegato.
- Sposta il terzo encoder per regolare i valori DMX minimo e massimo per la caratteristica selezionata. Toccando l'encoder si passa dai valori minimo e massimo. Per invertire la caratteristica, imposta il valore minimo più alto del valore massimo.
- Sposta il quarto encoder per selezionare i valori off e on. Toccando l'encoder si passa dai valori off e on.



Lock



Wolfmix può essere bloccato per impedire l'accesso non autorizzato. Toccando Lock All dalla schermata Settings si bloccherà l'intero controller. Toccando Lock Edit si bloccheranno la modifica di palette, preset e fixture. Quando il controller è bloccato, toccando il pulsante Lock in alto a destra viene visualizzata una tastiera per immettere la password per sbloccare il controller (impostata tramite la schermata Settings). Il controller può anche essere sbloccato senza password tramite l'app WTOOLS.



WTOOLS app

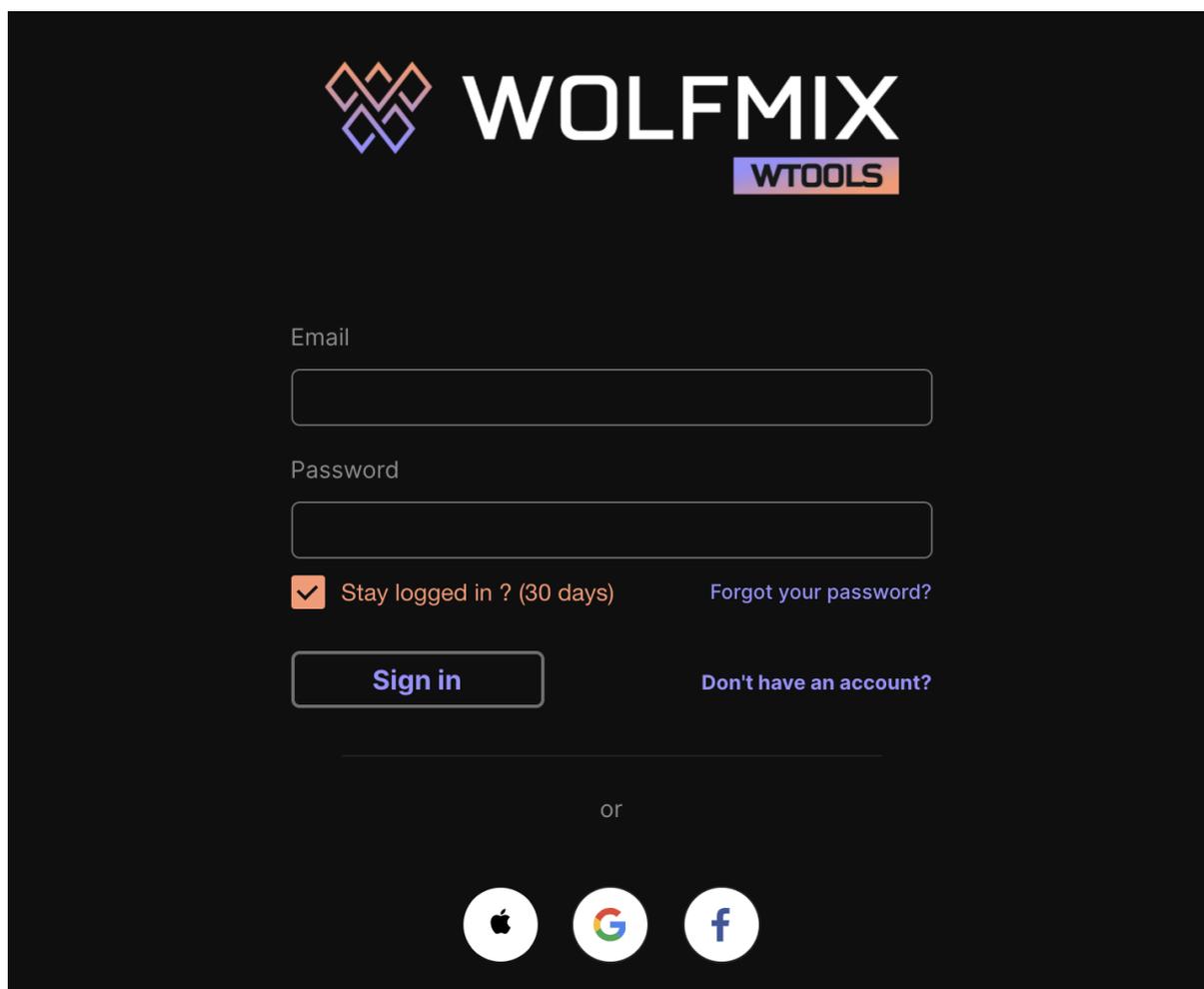


L'app WTOOLS è disponibile per PC e MAC. Non è richiesta per usare Wolfmix, tuttavia contiene una cassetta degli attrezzi di funzionalità preziose per il controller.

- Sincronizza il BPM con Ableton Link e OS2L.
- Visualizza in 3D con Easy View 2.
- Acquista componenti aggiuntivi tra cui universi DMX extra, WLINK e 3D Link
- Sincronizza i progetti in locale e con il cloud.
- Sincronizza i profili delle fixture in locale e con il cloud.
- Aggiorna il firmware.
- Accedi alle mini-guide.



Nicolaudie Cloud sign in



WOLFMIX
WTOOLS

Email

Password

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

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

or

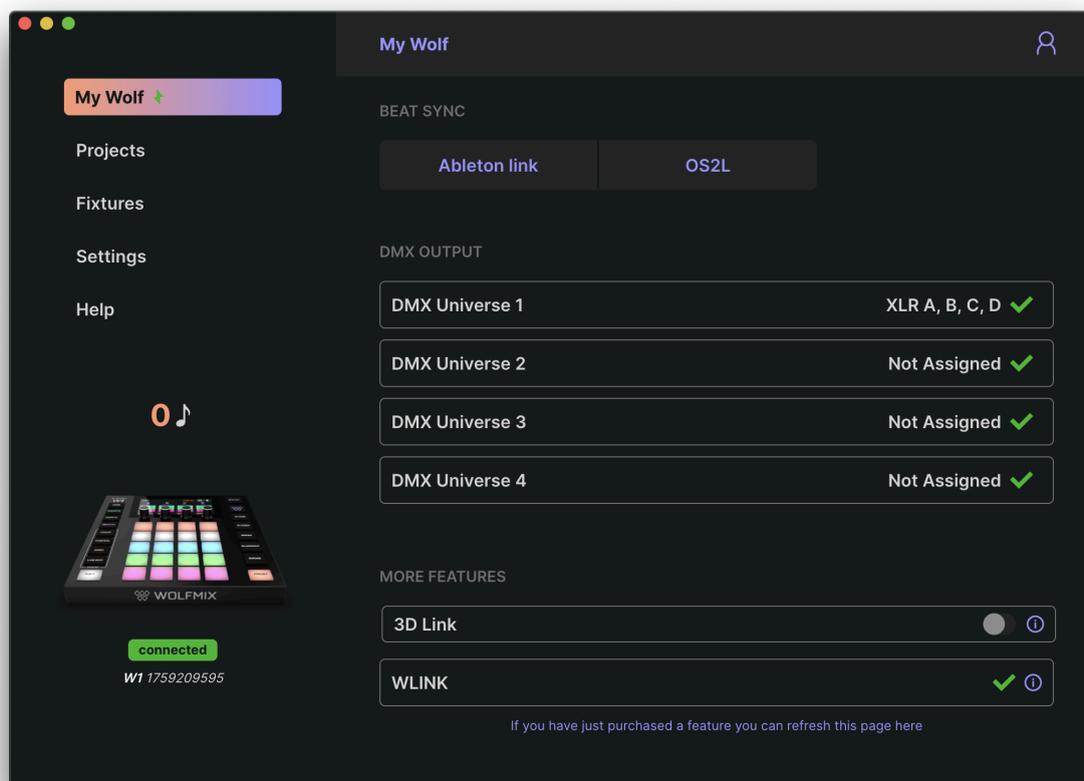
WTOOLS utilizza Nicolaudie Cloud per sincronizzare progetti e fixture. Wolfmix fa parte del gruppo Nicolaudie, pertanto i dati archiviati nel cloud non vengono trasmessi a terzi. Per ulteriori informazioni, consultare l'informativa sulla privacy disponibile sul sito Web di Wolfmix.

Nicolaudie Cloud è necessario per poter accedere alla libreria pubblica di fixture, sincronizzare fixture e progetti con il cloud e gestire gli acquisti in-app.

Il pulsante in alto a destra di WTOOLS mostra i pulsanti per accedere, disconnettersi, accedere alla dashboard web cloud e al Profile Builder web.



My Wolf

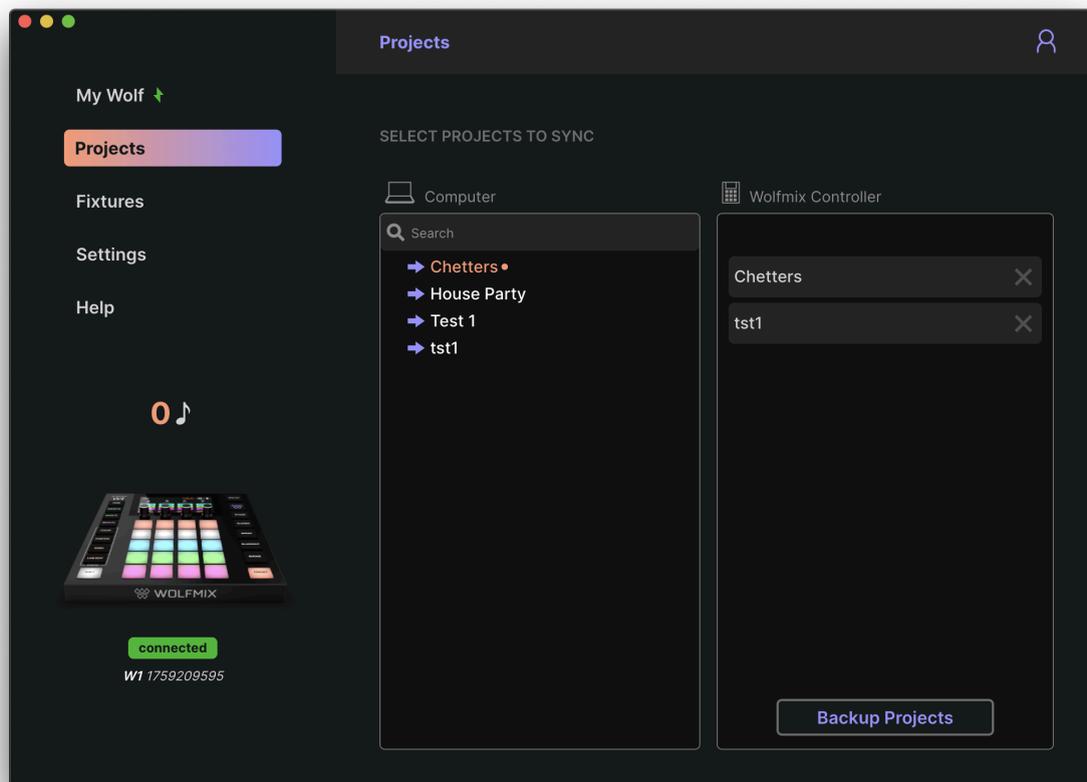


In questa schermata vengono visualizzate le informazioni sul Wolfmix connesso, tra cui::

- Numero di serie (in basso a sinistra): si tratta di un ID univoco assegnato a ciascun controller Wolfmix.
- Universi DMX attivi insieme alle prese XLR assegnate: possono essere mappati dalla schermata delle impostazioni del controller.
- Stato collegamento 3D: attiva per iniziare a inoltrare DMX da Wolfmix a Easy View 2 3D. Easy View può essere scaricato dal sito Web di Wolfmix.
- Stato WLINK: indica se l'acquisto in-app WLINK è attivo.
- Beat Sync: indica se Ableton Link o OS2L è attivo, insieme al numero di dispositivi Ableton Link collegati.



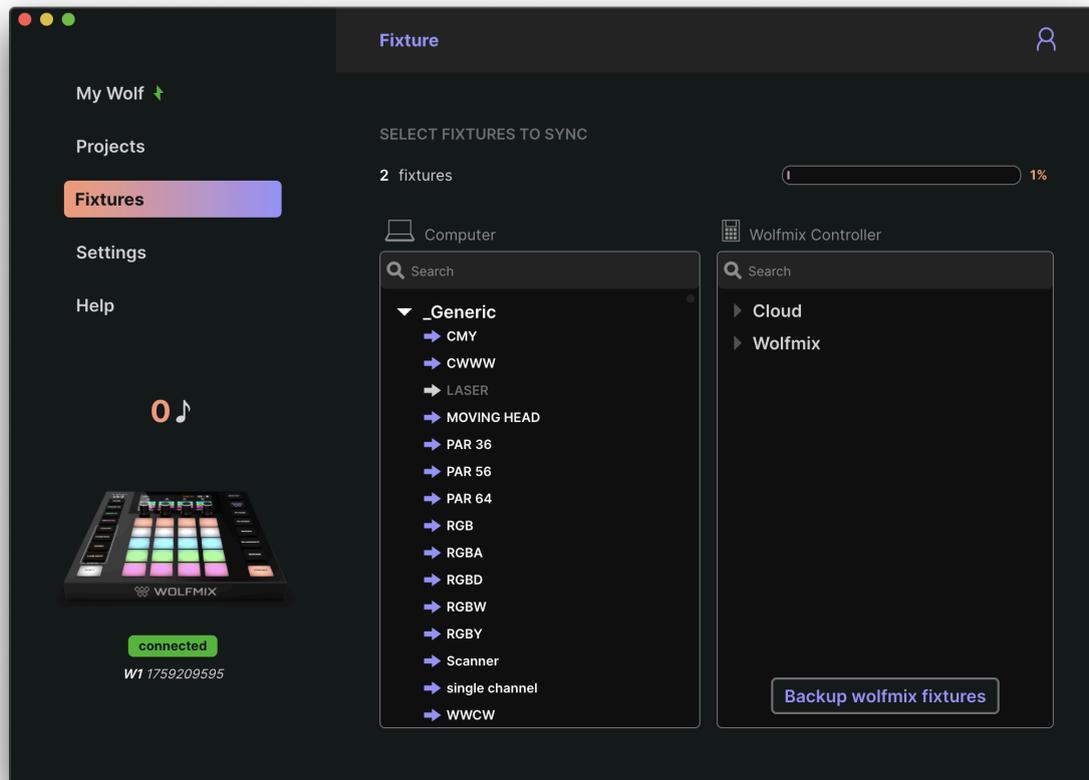
Projects



I progetti sul computer sono visualizzati a sinistra e i progetti nel controller Wolfmix sono visualizzati a destra. Cliccando sulla freccia a sinistra del nome del progetto, il progetto verrà scritto nel controller Wolfmix. Cliccando su Backup Projects, tutti i progetti verranno copiati da Wolfmix al computer e sincronizzati con LS Cloud.



Fixtures



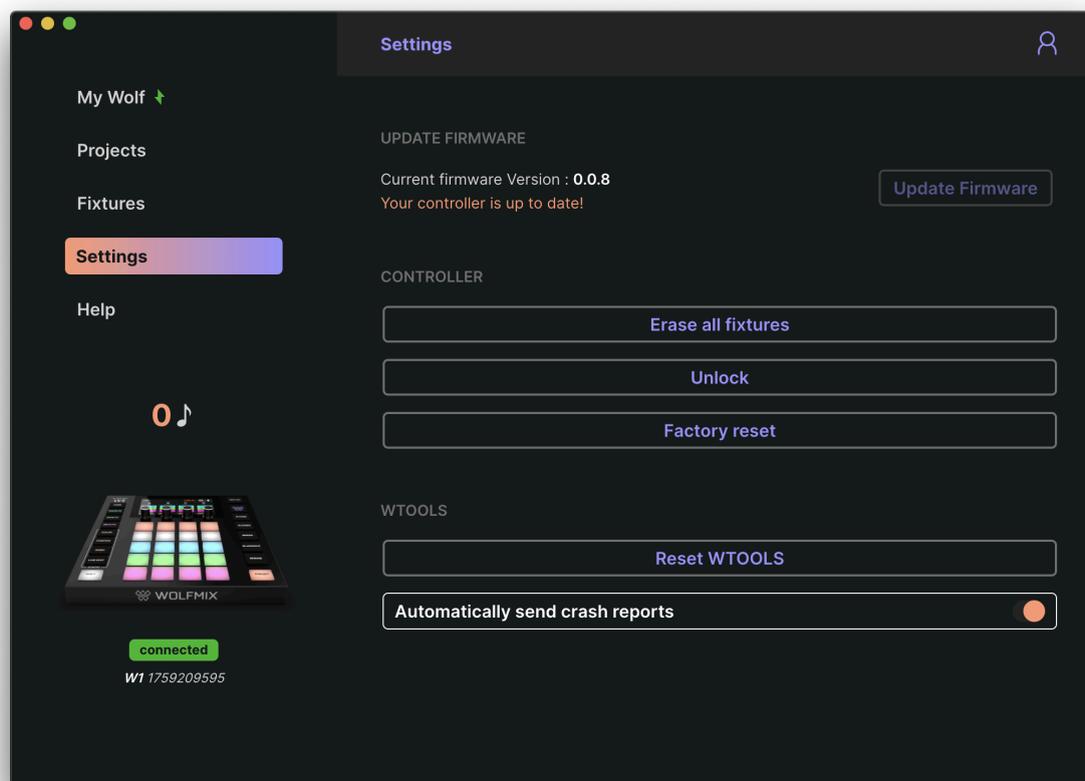
Gli apparecchi sul computer e nel cloud vengono visualizzati a sinistra e gli apparecchi nel controller Wolfmix vengono visualizzati a destra.

- La prima categoria Wolfmix include tutti i dispositivi creati direttamente sul controller.
- La seconda categoria Cloud include tutti i dispositivi creati utilizzando il web Profile Builder di LS Cloud.
- Le altre categorie includono i dispositivi all'interno della libreria pubblica. Questi dispositivi non possono essere modificati, ma possono essere duplicati e modificati utilizzando il web Profile Builder di LS Cloud o il Wolfmix Fixture Builder.

Facendo clic sulla freccia a sinistra del nome della fixture, la fixture verrà scritta sul controller Wolfmix. Facendo clic su Backup Wolfmix Fixtures, tutte le fixture nella categoria Wolfmix verranno copiate dal controller al computer e sincronizzate con LS Cloud.



Settings



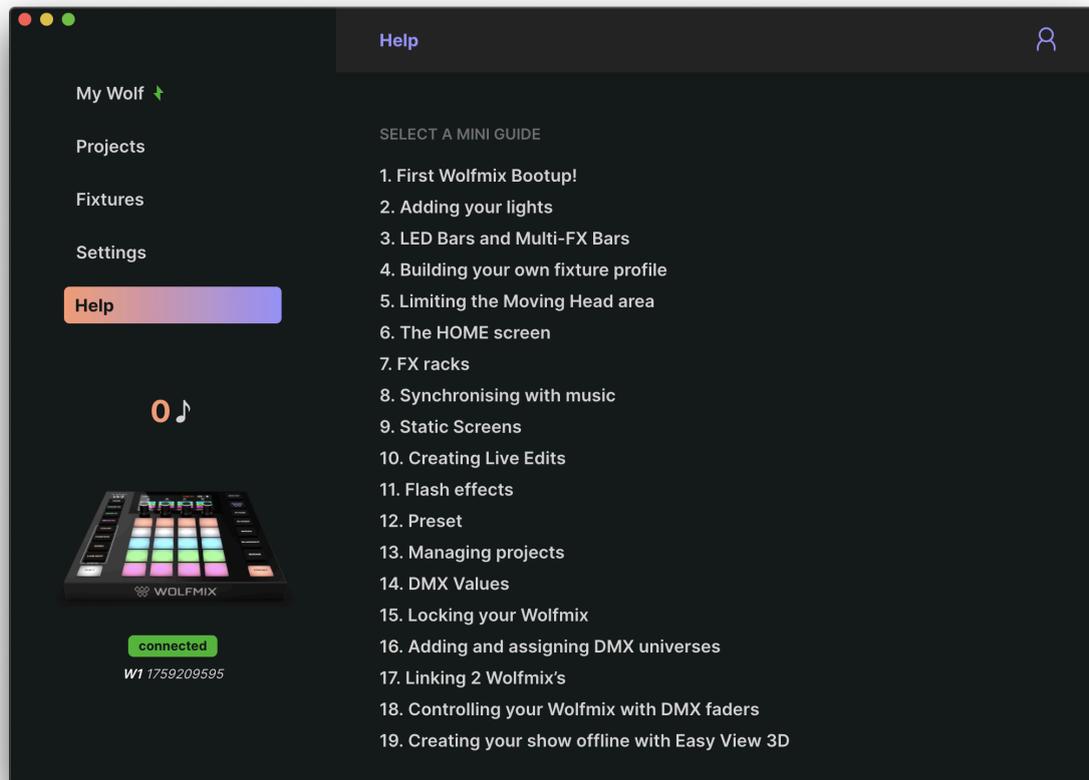
La schermata Impostazioni mostra la versione attuale del firmware. Cliccando su Aggiorna Firmware verrà eseguito l'aggiornamento all'ultima versione del firmware che viene scaricata automaticamente da WTOOLS quando ci si connette a Internet.

Altre impostazioni:

- Cancella tutti i dispositivi: rimuovi tutti i dispositivi dal controller Wolfmix.
- Sblocca: sblocca Wolfmix senza bisogno di una password.
- Ripristino impostazioni di fabbrica: elimina tutti i progetti e i profili dei dispositivi da Wolfmix e installa il progetto demo di fabbrica e i dispositivi. Nota che questa funzione non ripristina il firmware di fabbrica originale, ma verrà installata la versione più recente del firmware.
- Ripristina WTOOLS: tutti i dati locali verranno cancellati.
- Invia automaticamente segnalazioni di crash: verrà inviato automaticamente un report al team di sviluppatori WTOOLS se l'app si blocca.



Help



La pagina di aiuto contiene le versioni offline delle mini guide di Wolfmix, accessibili direttamente da WTOOLS se il sito Web di Wolfmix o la connessione Internet non sono disponibili.

