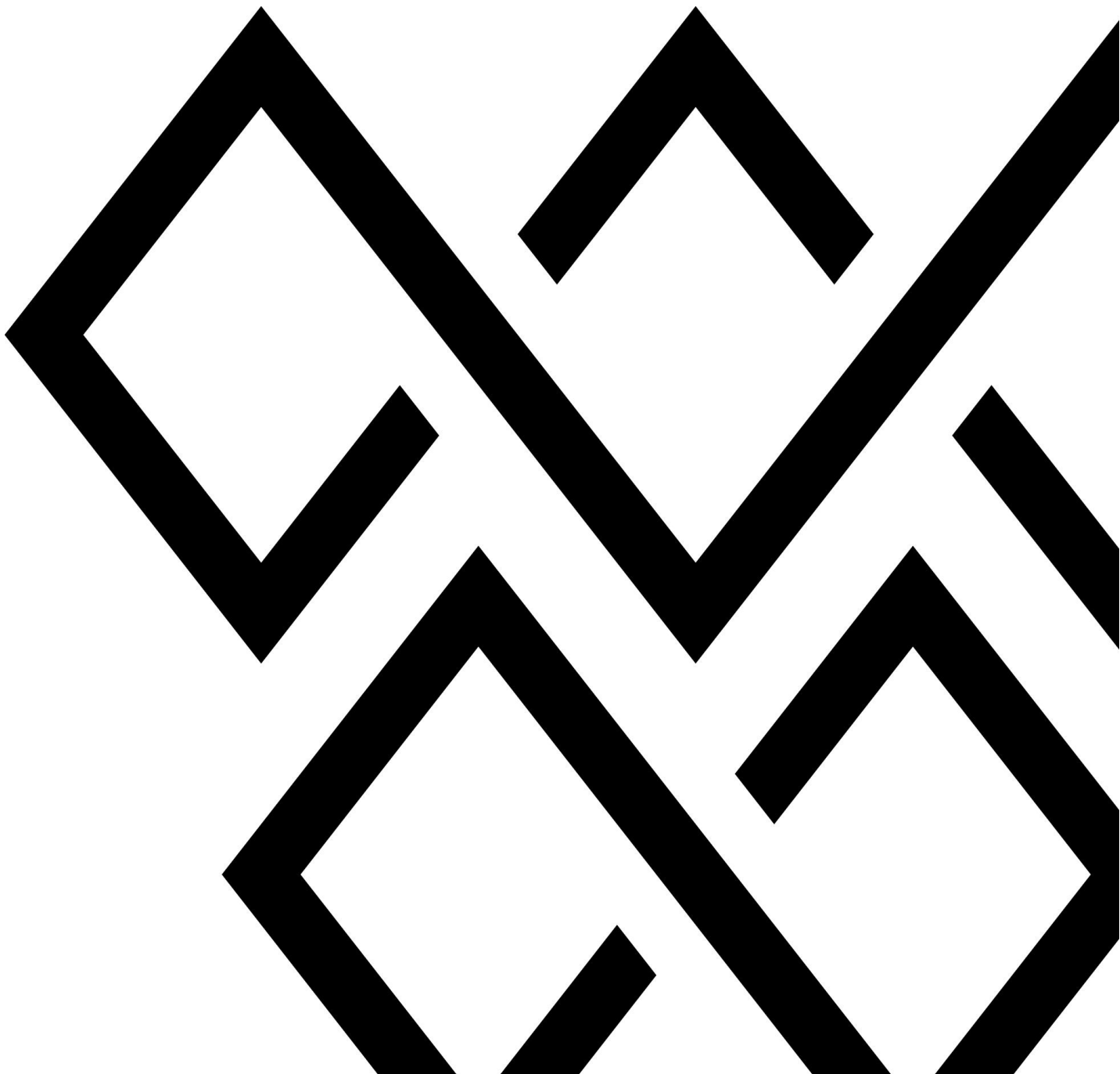


# Wolfmix W1

## Gebruikershandboek

Version 0.7 | Nederlands



<b>Disclaimer</b>	<b>4</b>
<b>Product &amp; company</b>	<b>5</b>
<b>Veiligheidsinstructies</b>	<b>5</b>
Gebruiksdoel	5
Gevaar voor kinderen	5
Onderhoudsonderdelen	5
Bedrijfsomstandigheden	5
Aansluiten	5
<b>Inleiding</b>	<b>6</b>
Over dit document	6
<b>Hardwarespecificatie:</b>	<b>7</b>
Overzicht	7
Componenten	7
Activeren	8
Startup key-combinaties	8
Beam Engine - control flow	9
<b>Apparaat set up</b>	<b>10</b>
Fixture setup lijst	10
Fixture selectie	12
fixture Limits	13
Fixture Builder	14
Fixture channels	15
DMX-channel editor	16
<b>Controle niveaus</b>	<b>17</b>
Home	17
Color FX	18
Move FX	19
Move Fx sequencer	20
Beam FX	21
Beam Fx sequencer	22
Statische kleuren	23
Kleuren kiezer	24
Statische Position	25
Position kiezer	26
Static Gobo	27

Live Edit	28
Live Edit editor - Fixtures	28
Live Edit editor - DMX waardes	29
Preset	30
<b>Flash Ebenen</b>	<b>31</b>
Wolf	32
Strobe	33
Blinder	34
Speed	35
Blackout	36
Smoke	37
<b>Setup</b>	<b>38</b>
Projekten	39
Groepen	40
Instellingen	41
DMX waardes	43
Beam Editor	45
Vergrendelen (Lock)	46
<b>WTOOLS app</b>	<b>47</b>
LS Cloud Log-In	48
My Wolf	49
Projekten	50
Apparaten / Fixtures	51
Instellingen	52
Help	53



# Disclaimer

De informatie in dit document kan zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd. Vermenigvuldiging of reproductie is zonder de voorafgaande schriftelijke toestemming van de Nicolaudie Group verboden.

Wolfmix is een geregistreerd handelsmerk van de Nicolaudie Group.

Speciale dank gaat uit naar de Wolfmix Early Access Club-testers die niet alleen van onschatbare waarde zijn geweest bij het opsporen van bugs, maar ook bij het verbeteren van dit product.

## Product & company

Productreferentie: Wolfmix W1

Wolfmix is een geregistreerd handelsmerk van de Nicolaudie Group.

E-mail [info@wolfmix.com](mailto:info@wolfmix.com)

Website: [www.wolfmix.com](http://www.wolfmix.com)

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

Nicolaudie France  
838 rue de l'Aiguelongue  
34090 Montpellier  
France

### Wij beschermen het milieu

Voor het transport zijn milieuvriendelijke materialen geselecteerd en de beschermende verpakking die voor normale recycling kan worden verzonden. Zorg ervoor dat plastic zakken, verpakkingen, enz. op de juiste manier worden weggegooid.

Als u van plan bent dit product aan het einde van zijn nuttige levensduur weg te gooien, gooi het dan niet weg met uw ander huishoudelijk of gemeentelijk afval. De Nicolaudie Group heeft haar elektronische merkproducten gemarkeerd met het WEEE-symbool om onze klanten te informeren dat producten met dit label niet op een vuilstortplaats of bij het gemeentelijk of huishoudelijk afval mogen worden gedeponeerd. Meer informatie over de verwijdering van uw product vindt u in ons WEEE-document op [wolfmix.com/company](http://wolfmix.com/company).

06.09.2021



## Veiligheidsinstructies

**WAARSCHUWING:** Als u deze veiligheidsinstructies niet opvolgt, kan dit leiden tot brand, elektrische schokken, letsel of schade aan uw Wolfmix W1 of andere eigendommen. Lees alle volgende veiligheidsinformatie zorgvuldig door voordat u de Wolfmix W1 gebruikt.

## Gebruik

Gebruik het apparaat alleen zoals beschreven in deze gebruiksaanwijzing. Elk ander gebruik of gebruik onder andere bedrijfsomstandigheden wordt als oneigenlijk beschouwd en kan leiden tot persoonlijk letsel of materiële schade. Voor schade als gevolg van oneigenlijk gebruik wordt geen aansprakelijkheid aanvaard. Dit apparaat mag alleen worden gebruikt door personen met voldoende fysieke, zintuiglijke en intellectuele capaciteiten en met de juiste kennis en ervaring. Andere personen mogen dit apparaat alleen gebruiken als ze onder toezicht staan of geïnstrueerd zijn door een persoon die verantwoordelijk is voor hun veiligheid.

## Gevaar voor kinderen



Verstikkingsgevaar! Houd er rekening mee dat dit product kleine onderdelen bevat, zoals encoderdoppen die los kunnen komen. Zorg ervoor dat plastic zakken, verpakkingen, enz. op de juiste manier worden weggegooid en dat zowel het product als de verpakking buiten het bereik van baby's en jonge kinderen zijn.

## Onderhoudvrije onderdelen

Voorzichtig!!! Dit apparaat bevat geen door de gebruiker te onderhouden onderdelen. Probeer niet zelf reparaties uit te voeren. Hierdoor vervalt de fabrieksgarantie. In het onwaarschijnlijke geval dat uw apparaat onderhoud nodig heeft, neem dan contact op met uw dealer.

## Werkomgeving

Dit apparaat is alleen ontwikkeld voor gebruik binnenshuis. Om schade te voorkomen, voorkom dat het apparaat met vloeistoffen of vocht in aanraking komt. Vermijd direct zonlicht, zwaar vuil en sterke trillingen.

## Aansluiten

Controleer voordat u het apparaat aansluit of de ingangsspanning (stopcontact) overeenkomt met de nominale spanning van het apparaat en dat het stopcontact is beveiligd door een FI. Anders kan het apparaat beschadigd raken en de gebruiker mogelijk pijn doen. Om het risico op elektrische schokken of brand te verminderen, moet u het apparaat loskoppelen voordat er onweer optreedt en wanneer het gedurende lange tijd niet wordt gebruikt.  
invoering



## Inleiding

Bedankt voor het bekijken van de Wolfmix Reference Manual. Deze gebruiksaanwijzing beschrijft elke afzonderlijke functie die beschikbaar is op Wolfmix. We schreven dit om op een snelle methode een specifieke functie van de wolf op te zoeken. Als je wilt weten hoe je Wolfmix moet gebruiken, bekijk dan de minigidsen die zich richten op het bereiken van een specifiek doel in plaats van dit document, dat meer een woordenboek is om elke functie in detail te documenteren.



# Hardware-Specificatie

## Übersicht

### Afmetingen & gewicht

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

1070g / 2.36lb

## Componenten

### behuizing

ABS Plastic

powder coated stalin grondplaat met 100 mm VESA (M4 6 mm max.)

powder coated staalversterkte achterplaat

### Display

4.3" Farb-TFT met getint glas

capacitive touch

### Encoders

Full body legering

Incrementele stuwkracht met versnelling

### Button pads

7 siliconen knoppen met een matte olie-afwerking

LED-achtergrondverlichting in kleur

### System

220Mhz CPU mit ARM core

8MB RAM

16MB Flash

### Audio

Omnidirectional Electret microfoon

3,5 mm jackplug line-In

Analoge adaptieve piekdetecter

### DMX

2× 3pin DMX OUT XLR

1× 5pin DMX OUT XLR

1× 5pin DMX IN/OUT XLR met WLINK

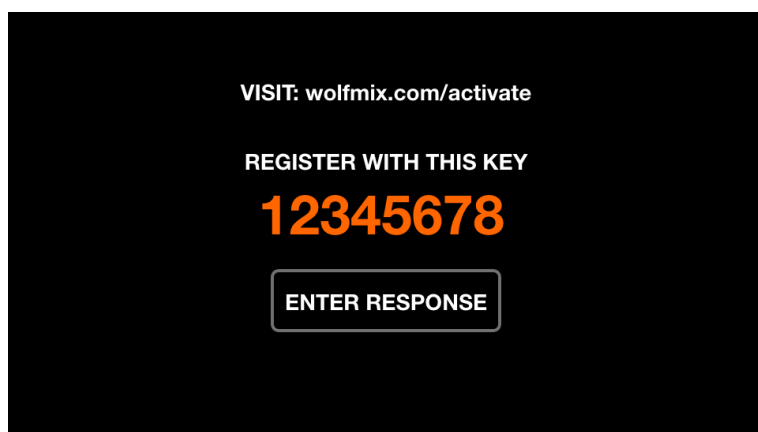
### USB

USB-B-aansluiting - 900 mA, vereist

Hochgeschwindigkeits-USB-Kommunikation (USB3-Standaard)



## Activeren



Wolfmix moet worden geactiveerd op [wolfmix.com/activate](http://wolfmix.com/activate) voordat het kan worden gebruikt. De meegeleverde sleutel is uniek voor elke Wolfmix controller. Elke activeringsleutel heeft een unieke antwoordsleutel die door de website wordt verstrekt tijdens het activeringsproces. Wanneer u op Enter Response tikt, verschijnt er een toetsenbord waarop u de antwoordsleutel kunt invoeren. U hoeft dit maar één keer te doen. Als het toetsenbord niet verdwijnt wanneer u het antwoord invoert, is de sleutel onjuist.

## Toetscombinaties

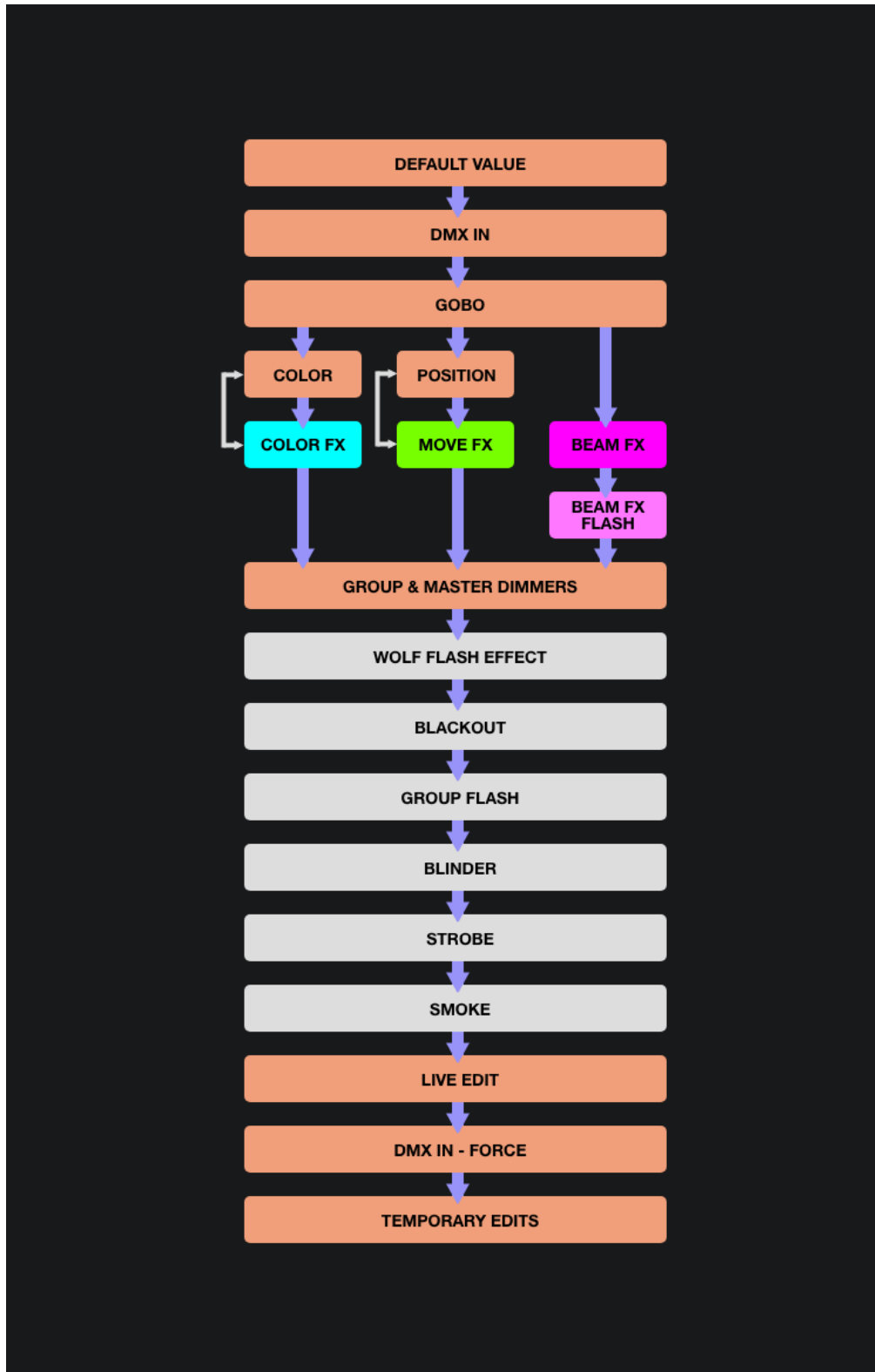
- Er zijn verschillende speciale opstart mogelijkheden beschikbaar door de controller in te schakelen terwijl u de volgende toetsencombinaties ingedrukt houdt:
- **WOLF + STROBE** : Voert een testreeks uit met touchscreen, knoppen, encoder, microfoon en DMX-verbindingen. Sluit DMX-aansluiting A aan op aansluiting B en DMX-aansluiting C op D.
- **WOLF + BLINDER** : herstelt het standaard project dat wordt geladen wanneer een nieuw project wordt gemaakt. Handig als het momenteel geladen project een probleem heeft.
- **WOLF + SPEED** : Start de Wolfmix-firmware herstelmodus. Deze wordt gebruikt om een nieuwe firmwareversie te schrijven als de main firmware niet start.
- **WOLF + BLACKOUT** : verwijdert alle gegevens, inclusief projecten en Fixtureprofielen.
- **WOLF + SMOKE** : Herstelt de fabrieks firmware die bij de Wolfmix is geleverd. Gebruikt in een kritieke situatie waarin de firmware onbruikbaar wordt en er geen pc / MAC beschikbaar is om te updaten naar de nieuwste firmware.
- **SHIFT + PRESET** : start de bootloader-modus. Alle lampjes knipperen wit. Dit wordt alleen gebruikt tijdens de eigen productie.





## Beam Engine-control flow

In het onderstaande diagram wordt uitgelegd hoe de Wolfmix DMX-kanalen aanstuurt. De beam engine wordt elke 40 ms (25 fps) geactiveerd. Alle DMX-kanalen worden aan het begin van elk frame op hun standaardwaarden ingesteld en vervolgens wordt elk effect afzonderlijk toegevoegd.



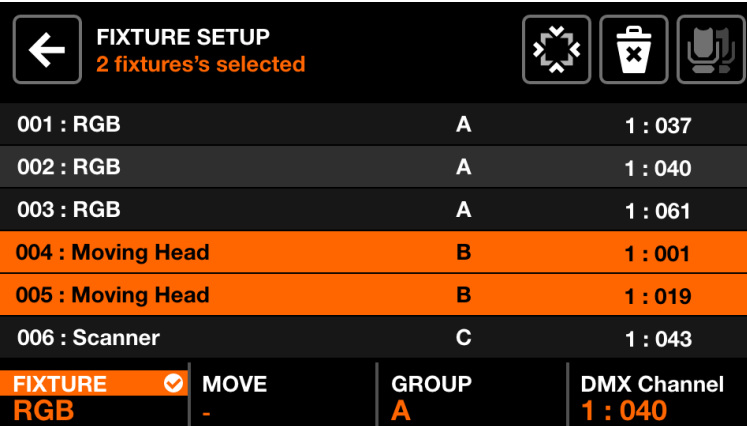
## Fixture (Apparaten) Setup

Het Fixture Setup scherm kan worden geopend door op de knop in de rechterbovenhoek van het startscherm te tikken. Elk fixture vertegenwoordigt een fysiek DMX-apparaat dat is aangesloten op de Wolfmix. Fixturegegevens worden gebruikt om effecten en andere DMX-niveaus te berekenen. Hier moet een fixture worden toegevoegd voordat deze door Wolfmix kan worden bestuurd.

De controller bevat duizenden fixtures en er kunnen er meer worden toegevoegd via de WTOOLS-app (PC / MAC) uit de bibliotheek met meer dan 15.000 fixtureprofielen. Fixtures kunnen ook worden gemaakt met behulp van de ingebouwde fixture-builder of via een webbrowser met behulp van de Profile Builder-app die beschikbaar is in de LS Cloud.

Wolfmix berekent effecten op basis van de groepsleer toewijzing, de volgorde waarin de fixture in de lijst verschijnt en de pan- en tilt-limieten, die allemaal beschikbaar zijn in de instellingenschermen van de fixtures.

## Fixture setup Lijst



The screenshot shows the 'FIXTURE SETUP' screen with a list of fixtures and a detailed view of a selected fixture. The list includes:

Fixture Name	Group	DMX Channel
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

The detailed view shows the following information for the selected fixture:

FIXTURE	MOVE	GROUP	DMX Channel
RGB	-	A	1 : 040

Een lijst met alle fixtures die aan het project zijn toegevoegd worden hier weergegeven

Weergegeven data:

- Fixture Index en naam.
- De groep waaraan het apparaat is toegewezen.
- Het DMX-universum nummer en het DMX-adres.

Encoder-Acties:

- draai aan de eerste encoder om een fixture te selecteren. Druk op om het gemarkeerde item te selecteren of te deselecteren.



- Draai aan de tweede encoder om een nieuwe startindex te selecteren voor het selecteren van de fixtures. Druk op de encoder om de wijziging toe te passen.
- Draai aan de derde encoder om de selectie van apparaten aan een nieuwe groep toe te wijzen. Druk op om de wijziging toe te passen.
- Draai aan de vierde encoder om een nieuw DMX-adres voor de geselecteerde fixtures te selecteren. Druk op om de wijziging toe te passen. De adressen worden sequentieel toegewezen aan de geselecteerde fixtures volgens hun index.

Werkbalkacties:

- FLIP de geselecteerde fixtures en keer hun lamp volgorde om.
- Open het scherm Fixture Limits om de pan- en tilt kanalen te beperken
- Verwijder de geselecteerde apparaten.
- Selecteer alle apparaten van hetzelfde type.
- Als u op GEREED tikt, worden alle apparaten uit de selectie verwijderd.
- Als er geen fixtures zijn geselecteerd, is de knop "Add Fixture" zichtbaar. Als u erop tikt, wordt het fixture selectiescherm weergegeven.



## Fixture Selectie

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

De Fixture Library toont alle beschikbare Fixture profielen op de controller, alfabetisch gesorteerd op merk en apparaat.

Weergegeven data:

- Beschikbare merken beginnend met de 6 meest recent toegevoegde apparaten, gevolgd door apparaten die rechtstreeks op de Wolfmix-controller zijn gemaakt, gevolgd door merken in de openbare bibliotheek.
- Beschikbare fixtures binnen het geselecteerde merk.

Encoder-acties:

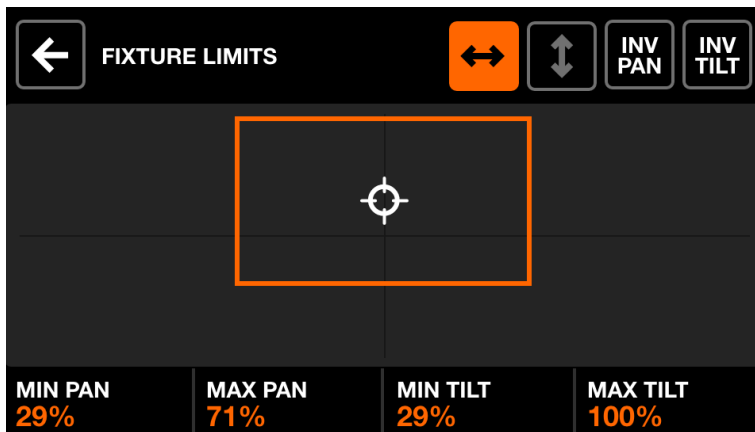
- draai aan de eerste encoder om een merk te selecteren.
- draai aan de tweede encoder om een apparaat te selecteren.
- draai aan de vierde encoder om te kiezen hoeveel apparaten je wilt toevoegen. Druk op ADD om toe te voegen.

Symbollijst Acties:

- Verwijder het geselecteerde apparaatprofiel.
- Bewerk het geselecteerde fixture profiel met de fixture builder.
- Maak een nieuw fixture aan.
- Voeg het geselecteerde fixture toe.



## Fixture Limiteren



In het scherm met fixture limits voor fixtures kunt u de minimale en maximale pan- en tilt-waarden voor de geselecteerde fixtures instellen. Als de instelling correct is, bewegen de Movingheads samen in het gewenste gebied.

Weergegeven data:

- Minimale en maximale pan- en tilt-waarden van de geselecteerde fixtures
- Een oranje rechthoek om de waarden weer te geven. Door de witte cursor binnen de rechthoek te slepen, worden alle fixtures in het project samen draai aant, zodat de limitaties kunnen worden getest.

Encoder-acties:

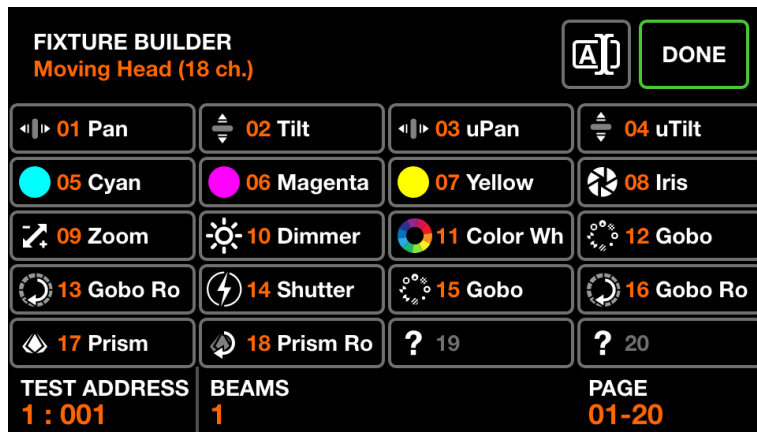
- draai aan de 4 encoders om Min Pan, Max Pan, Min Tilt en Max Tilt in te stellen. Druk op de encoder om deze waarden te resetten naar 0 of 100%.

Symbolijsten acties:

- Sweep de geselecteerde fixtures van links naar rechts. Draait de pan van de geselecteerde fixtures om.
- Sweep de geselecteerde fixtures op en neer. Keert de kanteling van de geselecteerde fixtures om.



# Fixture Builder



De fixture builder wordt gebruikt om fixture profielen te maken. Een fixture profiel is een lijst met kanalen en functies die aan een specifiek apparaat zijn toegewezen

## Fixture builder scherm

Weergegeven data:

- Een raster met de kanaaltypen van de fixture.
- Het startadres van de fixture dat wordt gebruikt voor het testen, het aantal stralen, de naam van de fixture en het totale aantal kanalen.

Encoder-acties:

- Draai aan de eerste encoder om een test adres voor het apparaat in te stellen. Op deze manier kan een aangesloten apparaat tijdens de bouw realtime worden getest.
- Draai aan de tweede encoder om het aantal onafhankelijk regelbare stralen van een armatuur in te stellen. Een ledstrip 4 kan bijvoorbeeld onafhankelijk regelbare RGB-stralen hebben. Elk Wolfmix fixture profiel kan maximaal 64 bundles hebben.
- Als het apparaat meer dan 20 kanalen heeft, kan de vierde encoder worden gebruikt om tussen elke pagina met 20 kanalen te navigeren. Elk Wolfmix-profiel kan maximaal 255 kanalen hebben.

Symbolijst acties:

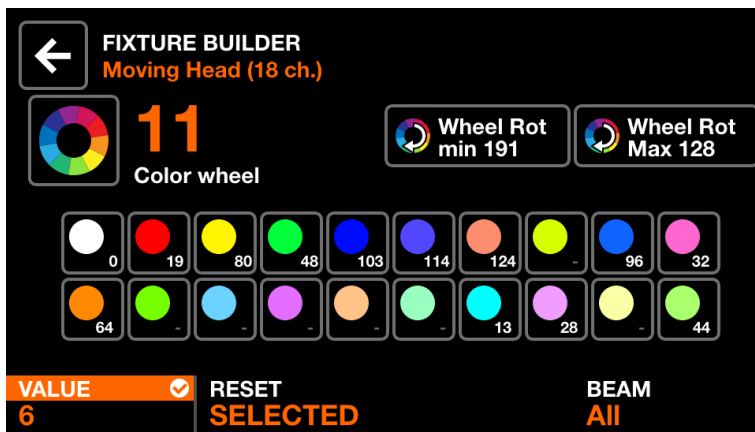
- Naam van het fixture wijzigen.
- Als u op GEREED tikt, wordt de Fixture Builder beëindigd. Als er een wijziging is aangebracht, wordt u gevraagd om op te slaan.

Andere Acties:

- Tik op een raster knop of een van de matrix knoppen om naar de editor van het bijbehorende kanaal te navigeren. Als het kanaal leeg is, wordt eerst een kanaaltipe selectie weergegeven.



## Kanal-Editor-Screen



AWeegegeven data:

- Kanaal Nummer en type
- Een verzameling functietoetsen, afhankelijk van het kanaaltipe. Dit kunnen kleuren, gobo's en stroboscooplampen zijn. Elke knop toont de karakteristieke waarde.

Encoder-acties:

- Draai aan de eerste encoder om de waarde van de geselecteerde functie te wijzigen. Druk op de encoder om de wijziging toe te passen.
- draai de tweede encoder om alle functies van het kanaal te resetten of om alleen de geselecteerde functie te resetten. Druk op de encoder om toe te passen.
- Draai de vierde encoder om het kanaal aan een straal toe te wijzen.

Symbolijst acties:

- Verwijder het kanaal. (alleen beschikbaar op het laatste kanaal van het fixture)
- Als u op de terug-knop tikt, keert u terug naar het scherm met fixture kanalen.

Andere acties:

- Het kanaaltipe kan worden gewijzigd door op het grote symbool links van het kanaalnummer te tikken.
- Als u op een van de functieknoppen tikt, worden de bijbehorende functiewaarden weergegeven in de onderste balk zodat de waarden kunnen worden gewijzigd met behulp van de encoder.
- Druk op de knipperende Matrix-knop om terug te keren naar het scherm fixture kanalen.



# Control Niveaus

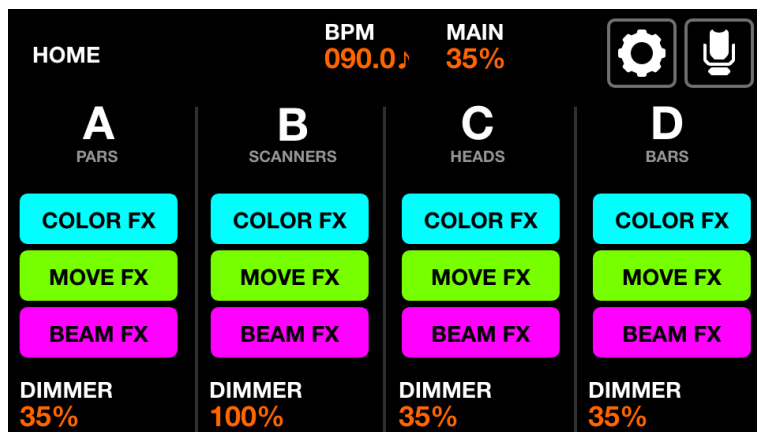
De 9 bedieningsniveaus worden opgeroepen via de 8 knoppen links en de knop rechtsonder. Wanneer een bedieningsniveau knop wordt ingedrukt, worden zowel het aanraakscherm als de centrale matrix bijgewerkt om de gegevens op het geselecteerde bedieningsniveau op het display weer te geven. Elk besturings vlak is ontworpen voor een specifiek doel.

- **Home** :Het hoofd-/startscherm dat de geactiveerde effecten voor elke groep beheert, de groeps dimmers en de groep knippert.
- **Color FX** : beheert de instellingen van de Color FX-module.
- **Move FX** : beheert de instellingen van de Move FX-module.
- **Beam FX** : beheert de instellingen van de Beam FX-module.
- **Statische Farbe**: beheert vaste kleuren die zijn ingesteld op apparaten die geen kleureffect afspelen.
- **Statische Position** : beheert vaste posities van apparaten die Move FX niet afspelen.
- **Statische Gobo** : beheert gobo's die zijn ingesteld op apparaten met een gobowiel.
- **Static Live Edit** : beheert 20 door de gebruiker gedefinieerde knoppen waarmee voor elk kanaal statische waarden kunnen worden ingesteld.
- **Preset** : om de status van de controller eigenschappen op te slaan en op te halen.





# Home



Apparaat Groepen worden bestuurd vanaf het startscherm. Elke kolom vertegenwoordigt een groep. Per scherm zijn vier groepen beschikbaar. De groepen A-D worden standaard weergegeven. Houd de Shift-toets ingedrukt en druk op de BPM-tap-knop om de groepen E-H weer te geven.

Weergegeven data:

- Vier kolommen die vier groepen vertegenwoordigen, elk met een groepsletter en een groepsnaam, indien gespecificeerd op het scherm Groepen.
- Knoppen voor het weergeven van de status van het FX.
- Het groeps dimmer niveau en het HOOFD dimmer niveau.
- De huidige BPM berekend met de TAP-knop of de WTOOLS-app.

Encoder-acties:

- Elke encoder regelt het dimniveau van de groep. Door op de encoder te drukken, wordt BLACKOUT geschakeld. Shift + bewegen van de encoder verandert de MAIN dimmer.
- Shift + indrukken van een encoder voorkomt dat de groep wordt gewijzigd door een preset of flash-knop.

Symbolijst acties:

- Ga naar het instellingenscherm.
- Ga naar het scherm Apparaatconfiguratie

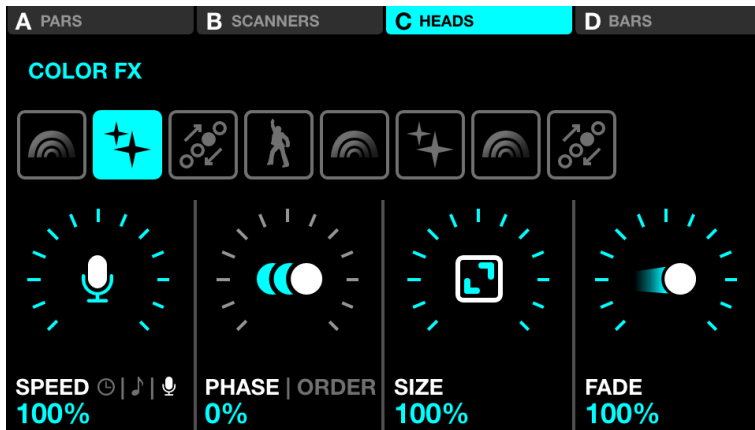
Andere acties:

- Door op de COLOR / MOVE / BEAM FX-knoppen te tikken, worden de effecten geactiveerd / gedeactiveerd. Het indrukken van de corresponderende gekleurde knoppen in de matrix doet hetzelfde.
- Door op de bovenste rij knoppen op de matrix te drukken, wordt de dimmer op FULL gezet, terwijl de dimmer van alle andere groepen op 0% (solo) wordt gezet. Als u de Shift-toets ingedrukt houdt terwijl u op deze toetsen drukt, wordt de solo geannuleerd en wordt de geselecteerde groep gewoon op FULL gezet. De waarde wordt gereset wanneer de knop wordt losgelaten.



- Door op de tweede rij knoppen te drukken, wordt dezelfde functie geactiveerd, maar alle RGB-lampjes worden ook op wit ingesteld.

## Color FX



Weergegeven data:

- Vier knoppen bovenaan om te laten zien in welke groepen Color FX geactiveerd is. Shift + druk op de BPM TAP-knop om te schakelen tussen de groepen A-D en E-H.
- Acht knoppen om het Color Fx-type te selecteren.
- Eigenschappen voor snelheid, fase, volgorde, grootte en fade FX.

Encoder-acties:

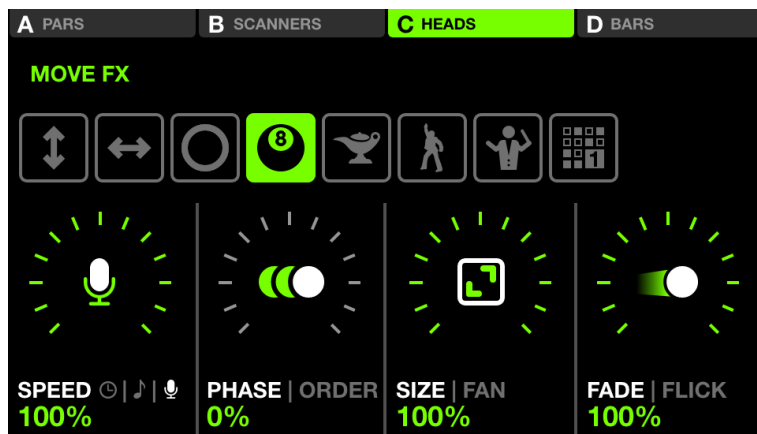
- Draai aan de eerste encoder om de FX-snelheid te regelen. Afhankelijk van de synchronisatiemodus wordt dit bestuurd door een lineaire% of een BPM-verdeling. Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen klok, BPM en audiopuls (mic / line in) sync.
- Draai aan de tweede encoder om de fase of volgorde in te stellen. Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen fase- en bestelmodus. De fase wordt gecontroleerd in%. Volgorde verandert de volgorde van de armaturen, waardoor het effect voorwaarts, achterwaarts, symmetrisch naar binnen en symmetrisch naar buiten speelt.
- Draai aan de derde encoder om de FX-grootte te regelen.
- Draai aan de vierde encoder om de FX-fade te regelen.

Andere acties:

- Door op de acht FX-selectieknoppen te tikken, wordt het FX-type gewijzigd en worden de bijbehorende eigenschappen opgeroepen.
- Tik op de vier knoppen bovenaan het scherm of druk op een van de knoppen in de bovenste rij van de matrix om de FX voor elke groep in en uit te schakelen.
- Door op een van de 16 gekleurde knoppen in rij 2 t/m 5 van de matrix te tikken, wordt de bijbehorende kleur toegevoegd aan of verwijderd uit het effect. Met Shift + indrukken van de toets kunt u de kleur bewerken.



## Move FX



Weergegeven data:

- Vier knoppen bovenaan om aan te geven in welke groepen Move FX geactiveerd is. Shift + druk op de BPM TAP-knop om te schakelen tussen de groepen A-D en E-H.
- Acht knoppen om het Move FX-type te selecteren.
- Eigenschappen voor snelheid, fase, volgorde, grootte, waaier, fade en Flick FX.

Encoder-acties:

- draai aan de eerste encoder om de FX-snelheid te regelen. Afhankelijk van de synchronisatiemodus wordt dit bestuurd door een lineaire% of een BPM-verdeling. Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen klok, BPM en audiopuls (mic / line in) sync.
- draai aan de tweede encoder om de fase of volgorde in te stellen. Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen fase- en bestelmodus. De fase wordt gecontroleerd in%. Volgorde verandert de volgorde van de armaturen, waardoor het effect voorwaarts, achterwaarts, symmetrisch naar binnen en symmetrisch naar buiten speelt.
- draai aan de derde encoder om de FX-grootte of ventilator te regelen. Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen de eigenschappen voor grootte en ventilator.
- draai aan de vierde encoder om de FX-fade te regelen. Door op de encoder te drukken, wordt de flick-modus geactiveerd, die de fade-tijd verhoogt tot meer dan 100% van de staptijd (de tijd tussen positiepunten). Hierdoor ontstaat er een "flick"-effect, aangezien de crossfades halverwege worden geannuleerd.

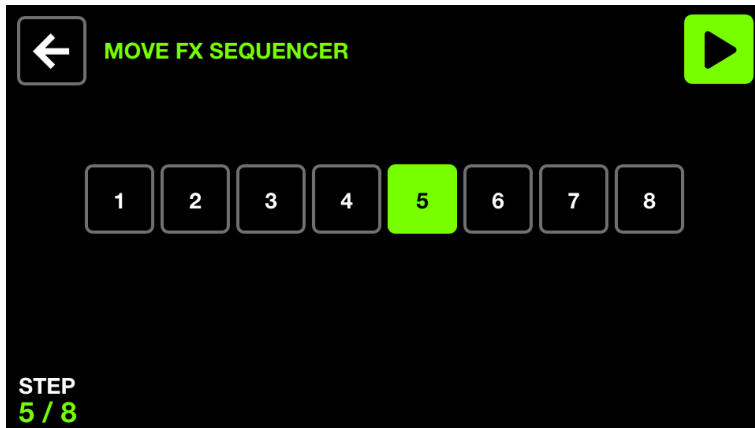
Andere acties:

- Door op de acht FX-selectieknoppen te tikken, wordt het FX-type gewijzigd en worden de bijbehorende eigenschappen opgeroepen.
- Tik op de vier knoppen bovenaan het scherm of druk op een van de knoppen in de bovenste rij van de matrix om de FX voor elke groep in en uit te schakelen.



- Door op een van de 16 lichtgroene knoppen op de matrix te tikken, wordt de positie van het hele effect aangepast naar linksboven, boven, rechtsboven, rechts, rechtsonder, onder, linksonder, links en in het midden.
- Als u op de knop "Bewerken" tikt terwijl u een sequentie-effecttype selecteert, wordt de sequencer geopend.

## Move Fx Sequencer



Met de Move Fx-sequencer kunt u kiezen uit acht verschillende posities. Elke positie wordt opeenvolgend afgespeeld volgens de FX-snelheid.

Weergegeven data:

- Acht stapknoppen met de huidige stap gemarkeerd en linksonder weergegeven.

Encoder-acties:

- draai aan de eerste encoder om de acht stappen te doorlopen. De sequencer stopt automatisch wanneer u de stappen doorloopt.

Symbolijst acties:

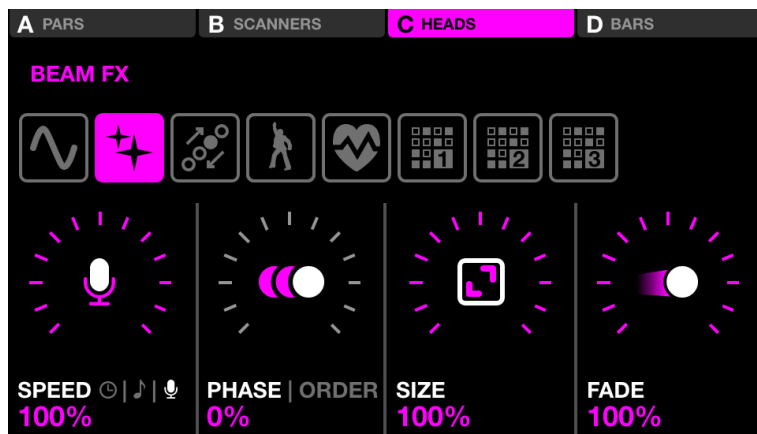
- De sequencer afspelen en pauzeren.
- Ga terug naar het Move Fx-scherm.

Andere acties:

- Door op een van de acht stapknoppen te tikken navigeert u naar de bijbehorende stap en stopt u de sequencer.
- Als u op de bovenste rij knoppen drukt, wordt het effect draai aanen aan de juiste groep toegevoegd.
- Door op de Positie-knoppen in de matrix te drukken, wordt de positie aan de stap toegevoegd. Elke kolom vertegenwoordigt een groep en rijen 2-5 vertegenwoordigen 4 verschillende posities.



## Beam FX



Weergegeven data:

- Vier knoppen bovenaan om te laten zien in welke groepen Beam FX is geactiveerd. Shift + druk op de BPM TAP-knop om te schakelen tussen de groepen A-D en E-H.
- Acht knoppen om het Beam Fx-type te selecteren.
- Eigenschappen voor snelheid, fase, volgorde, grootte en fade FX.

Encoder-acties:

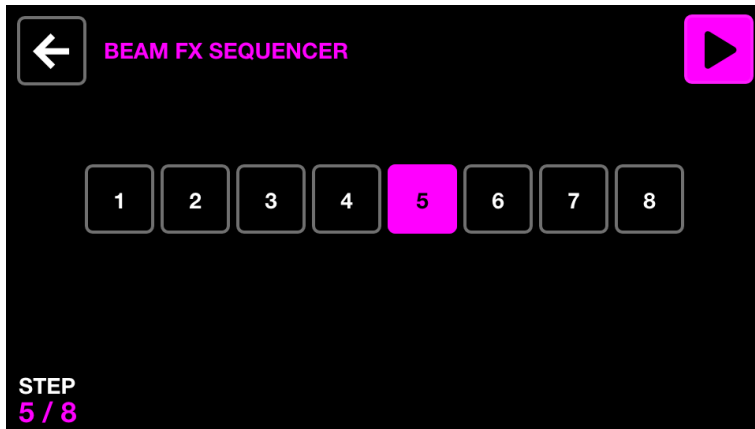
- draai aan de eerste encoder om de FX-snelheid te regelen. Afhankelijk van de synchronisatiemodus wordt dit bestuurd door een lineaire% of een BPM-verdeling. Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen klok, BPM en audiopuls (mic / line in) sync.
- draai aan de tweede encoder om de fase of volgorde in te stellen. Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen fase- en bestelmodus. De fase wordt gecontroleerd in%. Volgorde verandert de volgorde van de armaturen, waardoor het effect voorwaarts, achterwaarts, symmetrisch naar binnen en symmetrisch naar buiten speelt.
- draai aan de derde encoder om de FX-grootte te regelen.
- draai aan de vierde encoder om de FX-snelheid te regelen.

Andere acties:

- Door op de acht FX-selectieknoppen te tikken, wordt het FX-type gewijzigd en worden de bijbehorende eigenschappen opgeroepen.
- Tik op de vier knoppen bovenaan het scherm of druk op een van de knoppen in de bovenste rij van de matrix om de FX voor elke groep in en uit te schakelen.
- 
- Als je op een van de 16 lichtroze knoppen op de matrix tikt, gaan enkele lampjes in de groep knipperen. Lijnen 2-5 vertegenwoordigen 4 delen van de groep.
- Als u op de knop klikt bij het selecteren van een sequentie-effecttype „Bearbeiten“ tippen, wird der Sequenzer geöffnet.



## Beam Fx Sequencer



Met de Beam Fx-sequencer kunt u kiezen uit acht verschillende bundel selecties. Wanneer een balk is geselecteerd, worden de geselecteerde staven geopend. Elke bundel selectie wordt na elkaar afgespeeld volgens de FX-snelheid.

Weergegeven data:

- Acht stap-knoppen, waarbij de momenteel geselecteerde stap is gemarkeerd en linksonder wordt weergegeven.

Encoder-acties:

- draai aan de eerste encoder om de acht stappen te doorlopen. De sequencer stopt automatisch wanneer u de stappen doorloopt.

Symbolijst-acties:

























- Start en pauzeer de sequencer.
- Ga terug naar het Beam Fx-scherm.

Andere acties:

- Door op een van de acht stap-knoppen te tikken navigeert u naar de bijbehorende stap en stopt u de sequencer.
- Door op de bovenste rij knoppen te drukken, wordt het straleffect toegevoegd aan de overeenkomstige groep.
- Door op de lichtstraal selectieknoppen in de matrix te drukken, worden de lichtstralen voor de geselecteerde stap in- en uitgeschakeld. Elke kolom vertegenwoordigt een groep en rijen 2-5 vertegenwoordigen 4 verschillende secties binnen de groep.



## 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 

Het static color scherm bevat een palet van tien kleuren per groep. De selectie van deze kleuren overschrijft alle spelende kleureffecten in de groep en stelt de geselecteerde kleuren in de apparaatgroep in.

Weergegeven data:

- Vier kolommen met vijf kleuren. Elke kolom vertegenwoordigt een groep. Shift + druk op de BPM TAP-knop om te schakelen tussen de groepen A-D en E-H.
- Kleurenbank (kleuren 1-5 en 6-10).
- Kleur voorbeeld.

Encoder-acties:

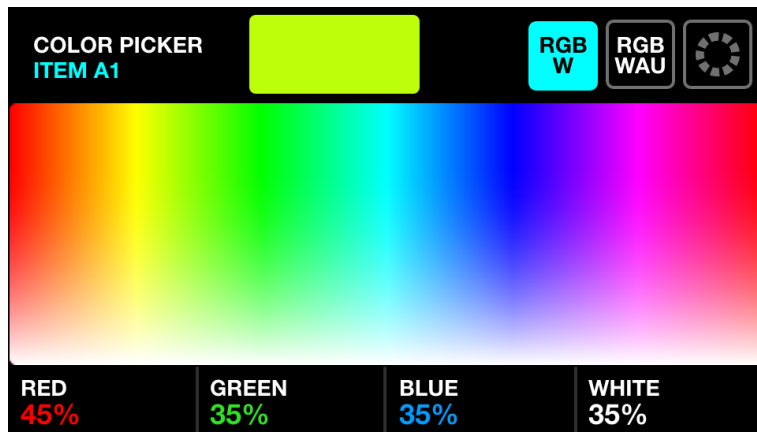
- draai aan de encoder om het patroon te wijzigen waarin de geselecteerde kleuren over de apparaten worden verdeeld. Opties zijn onder meer:
  - Enkele kleur.
  - Flash kleur.
  - Wissel tussen elke kleur.
  - Fade of stap van links naar rechts en van rechts naar links.
  - Fade of stap symmetrisch naar binnen en naar buiten.
- Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen de kleuren 1-5 en 6-10.

Andere acties:

- Door op een van de kleur knoppen te tikken, wordt de kleur geactiveerd en gedeactiveerd. Wanneer een kleureffect voor de groep wordt afgespeeld, overschrijft de geselecteerde kleur het effect.
- Shift + tik op een van de gekleurde knoppen om de kleur te wijzigen. Houd er rekening mee dat de nieuwe kleur wordt toegepast op alle voorinstellingen omdat het een kleurenpalet is.



## Color Picker



Weergegeven data:

- De naam van de actuele geselecteerde knop.
- Een voorbeeld van de geselecteerde kleur.
- Een kleurenkiezer voor het kiezen van een kleur.
- De kleurselectie modus (RGBW, RGBAW, kleurraster).
- De gegenereerde kleurcomponenten (rood, groen, blauw, wit, HUE, amber, UV).

Encoder-acties:

- draai aan de eerste encoder om de RODE fractie van 0-100% te regelen. In RGBWAU-modus regelt de eerste encoder de HUE.
- draai aan de tweede encoder om het GROENE aandeel van 0-100% te regelen. In RGBWAU-modus bestuurt de tweede encoder de WIT.
- draai aan de derde encoder om het BLAUWE aandeel van 0-100% te regelen. In RGBWAU-modus bestuurt de derde encoder de AMBER.
- draai aan de vierde encoder om het WIT-bedrag van 0-100% te regelen. In de RGBWAU-modus regelt de tweede encoder de UV.

Andere acties:

- Door op de kleurkiezer te tikken en te slepen, worden de RGBW-waarden ingesteld op de geselecteerde kleur.
- Tik op de drie knoppen rechtsboven om te wisselen tussen de modi RGBW, RGBWAU en kleur raster selectie.
- Door op een van de 20 kleur knoppen in het raster te tikken, worden de RGBW-waarden ingesteld op de geselecteerde kleur.
- Door op de knipperende matrix knop te tikken, wordt de nieuwe kleur opgeslagen en wordt de kleurkiezer gesloten. Als u op een andere knop tikt, wordt de wijziging geannuleerd.





## 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

Het statische positie scherm heeft een bereik van vijf posities per groep. Als u een positie selecteert, worden alle spelbewegingseffecten in de groep genegeerd en worden alle apparaten in de groep op de geselecteerde positie gezet.

Weergegeven data:

- Vier kolommen met vijf posities. Elke kolom vertegenwoordigt een groep. Shift + druk op de BPM TAP-knop om te schakelen tussen de groepen A-D en E-H.
- Positie bank (kleuren 1-5 en 6-10).
- Faderwaarde van de geselecteerde positie.

Encoder-acties:

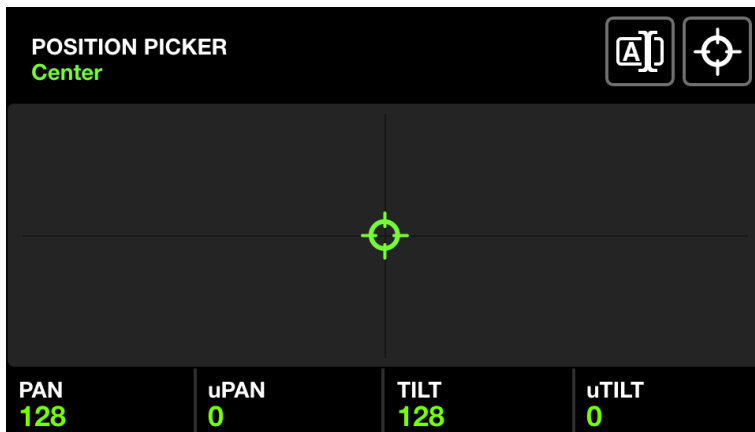
- draai aan de encoder om de FADE-waarde van de geselecteerde positie te wijzigen.
- Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen de posities 1-5 en 6-10.

Andere acties:

- Als u op een van de Positie-knoppen tikt, wordt de positie geactiveerd. Wanneer een bewegingseffect in de groep wordt afgespeeld, overschrijft de geselecteerde positie het effect.
- Met Shift + tik op een van de optieknoppen kunt u de positie wijzigen. Merk op dat de nieuwe positie wordt toegepast op alle presets omdat het een positiepalet is.



## Position Picker



Weergegeven data:

- De naam van de momenteel geselecteerde positieknop.
- Een X-Y-raster voor het selecteren van een locatie.
- De gegenereerde positiewaarden.
- De waarden FAN en FOCUS.

Encoder-acties:





















- draai aan de eerste encoder om de PAN-waarde te regelen. Shift + Move voor fijne controle.
- draai aan de tweede encoder om de TILT-waarde te regelen. Shift + Move voor fijne controle.
- draai aan de derde encoder om de FAN in te stellen. Als de VENTILATOR 50% is, wijzen alle fixtures in dezelfde richting (ervan uitgaande dat de fixtures correct zijn ingesteld in het scherm Fixture Limits).
- draai aan de vierde encoder om een FOCUS-waarde in te stellen.

Andere acties:

- Door op het X-Y-raster te tikken en te slepen, worden de PAN- en TILT-waarden op de geselecteerde positie ingesteld.
- Door op de eerste knop in de rechterbovenhoek te tikken, wordt een toetsenbord geopend waarmee u de naam van de positie kunt wijzigen.
- Als je op de tweede knop in de rechterbovenhoek tikt, wordt de positie in het midden gezet.
- Door op de knipperende matrixknop te tikken, wordt de nieuwe positie opgeslagen en wordt de positiselectie gesloten. Als u op een andere knop tikt, wordt de wijziging geannuleerd.



## 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 <b>ROTATE 6%</b>	1-5   6-10 <b>ROTATE 6%</b>	1-5   6-10 <b>ROTATE 6%</b>	1-5   6-10 <b>ROTATE 6%</b>

Het static gobo scherm bevat een bereik van 10 gobo's per groep. Als u een gobo selecteert, wordt de gobo van alle apparaten in de groep opgeroepen. Als er geen gobo is geselecteerd, wordt de open gobo geactiveerd. Wanneer een fixture aan een project wordt toegevoegd, probeert Wolfmix vergelijkbare gobo's te groeperen binnen de eerste 5 palet elementen.

1. tunnel
2. Gaten
3. Fragmenten
4. Spaken
5. Vorm

Weergegeven data:

- vier kolommen met vijf gobo's. Elke kolom vertegenwoordigt een groep. Shift + druk op de BPM TAP-knop om te schakelen tussen de groepen A-D en E-H.
- Gobo bank (kleuren 1-5 en 6-10).
- Gobo Rotatiesnelheid van de armaturen binnen de bijbehorende groep

Encoder-acties:

- draai aan de encoder om de rotatiesnelheid van de gobo te wijzigen.
- Door op de encoder te drukken, schakelt u tussen gobo's 1-5 en 6-10.

Andere acties:

- Als u op een van de gobo knoppen tikt, wordt de gobo geactiveerd. Shift + tik op een van de gobo-knoppen stelt u in staat om de gobo te wijzigen. Merk op dat de nieuwe gobo op alle voorinstellingen wordt toegepast omdat het een gobo-palet is.
- Als u bij het bewerken van een gobo op de knipperende matrix knop tikt, wordt de nieuwe gobo opgeslagen en wordt de gobo-editor gesloten. Als u op een andere knop tikt, wordt de wijziging geannuleerd.



## 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
PAGE 1 / 2			

Het Live Edit-scherm bevat een palet van twintig knoppen die u kunt gebruiken om een waarde van elk kanaal te krijgen. Deze waarden overschrijven alle effecten en andere statische waarden. Live bewerkingen worden in volgorde over elkaar gelegd. Dus als twee Live Edits waarden op hetzelfde kanaal hebben, hebben onderstaande knoppen voorrang.

Weergegeven data:

- 2 pagina's met 20 knoppen die een reeks kanaal waarden en een naam bevatten.

## Live Edit Editor - Fixtures

LIVE EDIT		FLASH	EDIT 2
Mirror Ball			
RGB	RGB	MOVING HEAD	MOVING HEAD
RGB	RGB	RGB	RGB
MOVING HEAD	MOVING HEAD	SCANNER	SCANNER
SCANNER	SCANNER	LED BAR	LED BAR
RESET SELECTED	GROUP ALL	PAGE 1 / 2	

Shift + klik op een van de live edit-knoppen opent de editor. De editor bevat twee hoofdschermen.

1. Een scherm voor het selecteren van apparaten.
2. Een scherm voor het bewerken van de kanaalwaarden van de geselecteerde apparaten



Weergegeven data:

- De naam van de live-edit links bovenaan.
- Een raster van maximaal 16 fixture knoppen met de naam van de fixture en een witte stip om aan te geven dat de fixture is bewerkt.
- Rechtsboven een knop voor het bewerken van de waarden van de geselecteerde apparaten.
- Drie knoppen om de live-edit te hernoemen, de live-edit in flash-modus te zetten en de live-edit te vergrendelen, die de status behoudt bij het wijzigen van presets (handig voor parkkanalen).
- De momenteel zichtbare groep en pagina rechtsonder.

Encoder acties:

- Door op de eerste encoder te drukken, worden de geselecteerde fixtures gereset en worden alle live bewerking waarden uit de fixtures verwijderd. Het draai aanen van de encoder bepaalt of de geselecteerde fixtures of alle fixtures worden gereset. Wanneer de apparaten worden gereset, verdwijnen de witte stippen.
- Door de derde encoder te draai aanen, worden de weergegeven armaturen in het raster per groep gefilterd. Alle fixtures binnen de groep worden geselecteerd of ge-de-selecteert door op de encoder te drukken.
- Wanneer de huidige groep meer dan 16 apparaten bevat. Door de vierde encoder te draai aanen, kunt u navigeren tussen de pagina's van de apparaten.

Andere acties:

- Tik op de knoppen in het raster om de fixtures te selecteren en te deselecteren. Wanneer een fixture is geselecteerd, worden de corresponderende kanalen weergegeven op het Value-scherm. Als 2 of meer fixtures van hetzelfde type fixture zijn geselecteerd, worden hun kanalen samengevoegd en samen bestuurd in het Value-scherm.
- Als u op de knop Naam wijzigen tikt, wordt het toetsenbord scherm weergegeven waar de naam van de live-bewerking kan worden gewijzigd.
- Door op de Flash-knop te tikken, wordt de Flash-eigenschap van live-editing in- of uitgeschakeld. Wanneer de eigenschap Flash is ingesteld, wordt de Matrix-knop wit en wordt bewerken ingeschakeld wanneer erop wordt gedrukt en uitgeschakeld wanneer deze wordt losgelaten.
- Als u een live bewerking aan het bewerken bent, kunt u door op de knipperende matrix knop te tikken de nieuwe live bewerking opslaan en de editor sluiten. Als u op een andere knop tikt, wordt de wijziging geannuleerd.

## Live Edit editor - waardes

Weergegeven data:

- Een raster van 16 kanaal knoppen, die elk de kanaalnaam en de huidige live-bewerking waarde tonen, als er een is ingesteld.
- De waarde van de geselecteerde kanalen wordt linksonder weergegeven



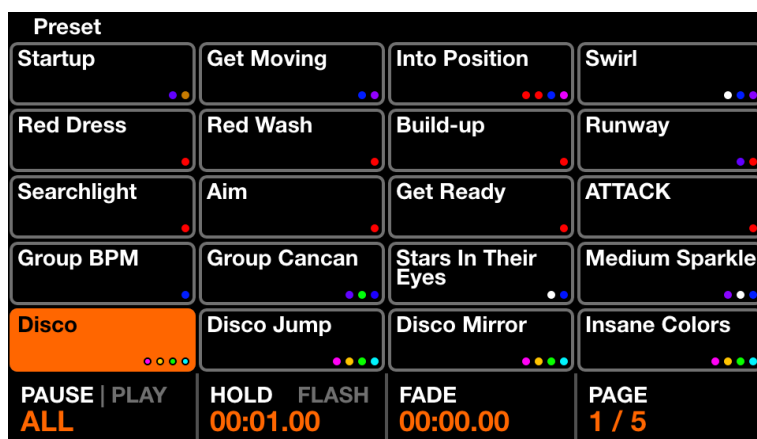
Encoder acties:

- door aan de eerste encoder te draaien , wordt de geselecteerde kanaal waarde gewijzigd. Wanneer u op de encoder tikt, wordt een raster van alle functies met betrekking tot het geselecteerde kanaal weergegeven.
- Als u op de tweede encoder drukt, wordt het geselecteerde kanaal gereset en wordt de live bewerking waarde van het kanaal verwijderd.

Andere acties:

- Een kanaal wordt geselecteerd door op een knop in het raster te tikken.
- Als u rechtsboven op de REC DMX-knop tikt, wordt het huidige DMX-uitvoer beeld opgenomen en toegepast op de geselecteerde apparaten.

## Preset



Het preset-scherm heeft 5 pagina's met 20 presets. Elke voorinstelling bevat alle geselecteerde knoppen, inclusief effectstatus en paletelementstatus, evenals gratis dimmer- en effect eigenschappen.

Weergegeven data:

- Een raster van 20 preset-knoppen, inclusief de naam van de preset en de eerste 4 kleuren die binnen de preset worden gebruikt.
- Linksonder de afspeel status.
- Houd de geselecteerde presets en fade-tijden vast.
- Als de presets als cuelist worden afgespeeld, wordt de verstreken tijd van de momenteel geselecteerde preset in de rechterbovenhoek weergegeven.



#### Encoder acties:

- Door op de eerste encoder te drukken, worden de presets in volgorde afgespeeld volgens de hold- en fade-tijden. draai aan de encoder om in te stellen of alle presets van 1-100 moeten worden afgespeeld of alleen de 20 presets op de huidige pagina. Wanneer de laatste preset wordt vrijgegeven, wordt de eerste preset geactiveerd.
- Door aan de tweede encoder te draaien, verandert de houdtijd van de preset in stappen van 1 seconde. Het ingedrukt houden van de Shift-toets neemt toe met 0,04 s. De vasthoud tijd is de tijd dat de preset wordt vastgehouden voordat naar de volgende preset wordt gesprongen als afspelen is ingesteld of wordt losgelaten wanneer de flitser wordt ingedrukt. Als u op de tweede encoder drukt, wordt de eigenschap Flash omgeschakeld. Als de eigenschap Flash is ingesteld, wordt de voorinstelling geactiveerd wanneer de matrix toets wordt ingedrukt en wordt de vorige voorinstelling opgeroepen wanneer de matrix toets wordt losgelaten. Als de houdtijd bij het loslaten van de knop nog niet is bereikt, blijft de preset actief en wordt deze bij het bereiken van de houdtijd automatisch weer vrijgegeven. Houd er rekening mee dat het tikken op de preset op het touchscreen de flitser niet activeert.
- Door de derde draaiknop te bewegen, verandert de fade-tijd van de preset in stappen van 1 seconde. Het ingedrukt houden van de Shift-toets neemt toe met 0,04 s.
- Door de vierde encoder te draai aanen, wordt de geselecteerde pagina gewijzigd.

## Flash Screens

De flash screens worden geactiveerd door op de grote knoppen rechts van de wolfmix te drukken. Deze knoppen zijn ontworpen om snel toegankelijk te zijn en te worden geactiveerd vanaf elk scherm. Ze kunnen worden gebruikt om snelle acties te activeren tijdens een live optreden

- **Wolf** : veroorzaakt een bliksemffect in paparazzi-stijl.
- **Strobe** : Activeert een stroboscoopeffect.
- **Blinder** : Stelt alle apparaten in op 100% helderheid in wit.
- **Geschwindigkeit** : vermenigvuldigt de afspeelsnelheid van alle effecten.
- **Blackout**: Zet alle fixturekanalen op een waarde van 0%.
- **Smoke** :activeert een aangesloten rookmachine.

#### Release Mode

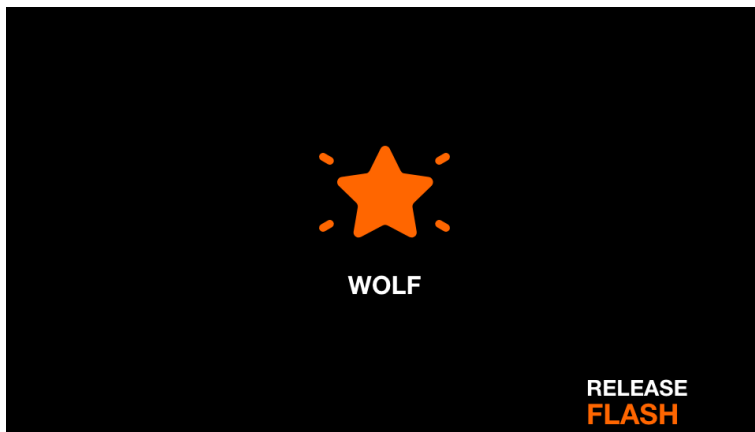
- Door de vierde encoder op een willekeurig flashscherm te draai aanen, wordt de releasemodus van de knoppen ingesteld:
- **Flash**: Het effect wordt geactiveerd wanneer de knop wordt ingedrukt. Het effect stopt onmiddellijk wanneer de knop wordt losgelaten.



- **Toggle:** Het effect wordt geactiveerd wanneer de knop wordt ingedrukt. Door nogmaals op de knop te drukken, wordt het effect geactiveerd.
- **Timer:** het effect wordt geactiveerd wanneer de knop wordt ingedrukt. Een timer start wanneer de knop wordt losgelaten. Wanneer de opgegeven tijd is bereikt, wordt het effect geactiveerd.

Houd de Shift-toets ingedrukt terwijl u een stroboscooptoets indrukt om de toets op zijn plaats te vergrendelen.

## Wolf



De wolf knop speelt een witte bliksemschicht in paparazzi-stijl over alle lichten. Door op de Wolf-knop te drukken, wordt het effect geactiveerd. Het effect wordt vrijgegeven volgens de ingestelde release-modus.

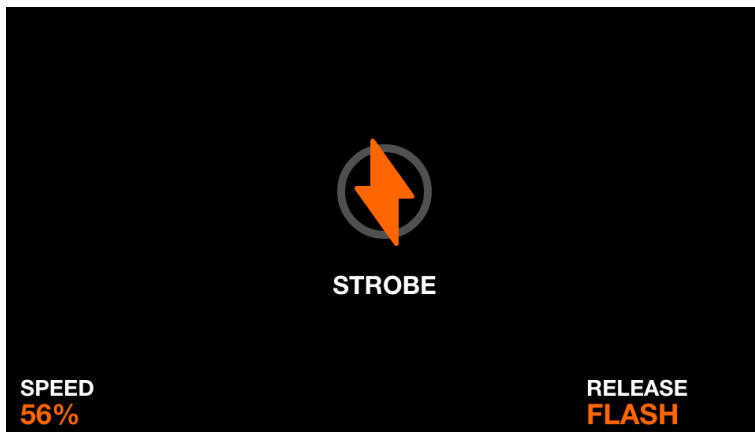
Weergegeven data:

- Pictogram om aan te geven dat het effect speelt (dit kan worden uitgeschakeld in de instellingen).
- De ingestelde vrijgave modus.





## Strobe



De strobe knop laat alle lichten knipperen door de stroboscoopfunctie van het apparaat te activeren. Als het apparaat geen ingebouwde stroboscoop functie heeft, wordt een virtuele stroboscoop gegenereerd door de RGB- of dimmer kanalen te laten knipperen. Het effect wordt vrijgegeven volgens de ingestelde release-modus.

Weergegeven data:

- Pictogram om aan te geven dat het effect speelt (dit kan worden uitgeschakeld in de instellingen).
- De stroboscoop snelheid.
- De ingestelde vrijgave modus.

Encoder acties:

- door aan de eerste encoder te draaien , wordt de snelheid van de stroboscoop ingesteld.

Andere acties:

- De vrijgave modus wordt ingesteld door op een van de knoppen in de vierde kolom van de matrix te tikken
- Door op een van de knoppen in de eerste kolom van de matrix te tikken, wordt de stroboscoop snelheid ingesteld op 1%, 25%, 50%, 75% en 100%.



## Blinder



De blinder knop zet alle dimmers op 100% en alle kleurmengkanalen op wit. Het effect wordt vrijgegeven volgens de ingestelde release-modus.

Weergegeven data:

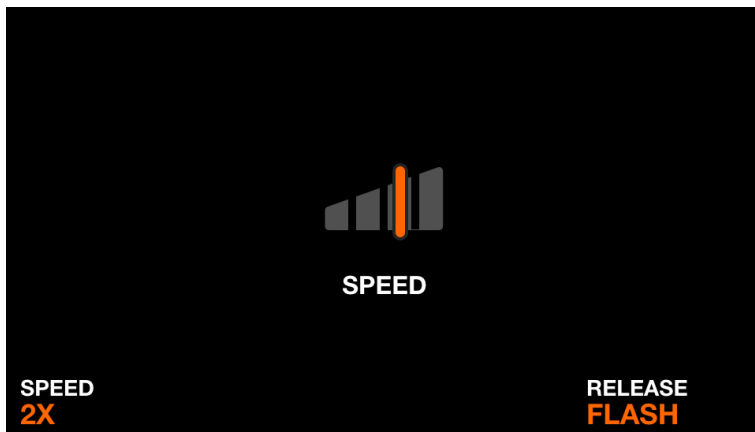
- Pictogram om aan te geven dat het effect speelt (dit kan worden uitgeschakeld in de instellingen).
- De ingestelde vrijgave modus.

Andere acties:

- Door op een van de knoppen in de eerste kolom van de matrix te tikken, wordt de fade-outtijd ingesteld op 0s, 0.2s, 0.5s, 1s, 2s.
- De vrijgave modus wordt ingesteld door op een van de knoppen in de vierde kolom van de matrix te tikken.



# Speed



De speed knop vermenigvuldigt de snelheid van alle effecten met de ingestelde vermenigvuldiger. Het effect wordt vrijgegeven volgens de ingestelde release-modus.

Weergegeven data:

- Pictogram om aan te geven dat het effect speelt (dit kan worden uitgeschakeld in de instellingen).
- De speed multiplier.
- De ingestelde vrijgave modus.

Encoder acties:

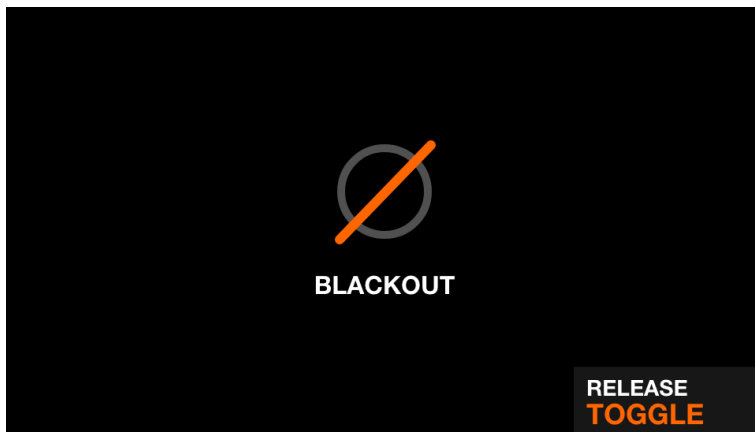
- door aan de eerste encoder te draaien , wordt de snelheid multiplier ingesteld.

Andere acties:

- Door op een van de knoppen in de eerste kolom van de matrix te tikken, wordt de snelheid multiplier ingesteld tussen Freeze, 0.5x, 2x, 4x, 8x.
- De vrijgave modus wordt ingesteld door op een van de knoppen in de vierde kolom van de matrix te tikken.



## Blackout



De blackout knop schakelt alle lichten uit door dimmers op 0%, shutters sluiten en kleurmengkanalen op 0% te zetten. Het effect wordt vrijgegeven volgens de ingestelde release-modus

Weergegeven data:

- Pictogram om aan te geven dat het effect speelt (dit kan worden uitgeschakeld in de instellingen).
- De ingestelde vrijgave modus.

Andere acties:

- De vrijgave modus wordt ingesteld door op een van de knoppen in de vierde kolom van de matrix te tikken.



## Smoke



De smoke knop definieert rookkanalen. Het effect wordt vrijgegeven volgens de ingestelde release-modus.

Weergegeven data:

- Pictogram om aan te geven dat het effect speelt (dit kan worden uitgeschakeld in de instellingen).
- De rook intensiteit.
- De ingestelde vrijgave modus.

Encoder acties:

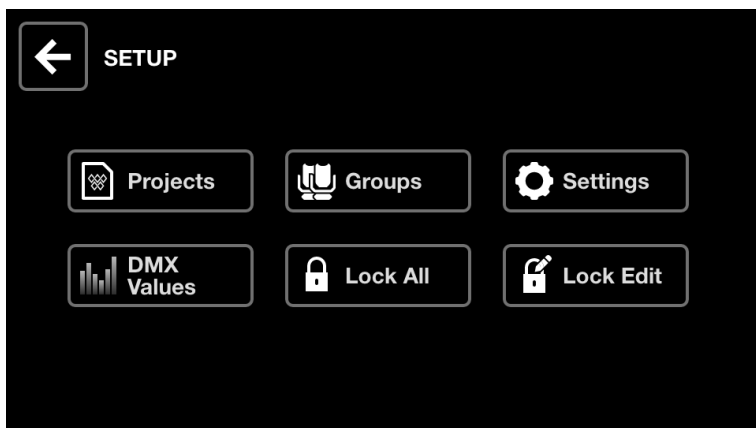
- De intensiteit van de rook wordt ingesteld door de eerste encoder te draaien

Andere acties:

- Door op een van de 4 knoppen in de bovenste rij van de matrix te tikken, wordt de rook intensiteit ingesteld op 1%, 25%, 50%, 75% en 100%.
- De vrijgave modus wordt ingesteld door op een van de knoppen in de vierde kolom van de matrix te tikken.



# Setup

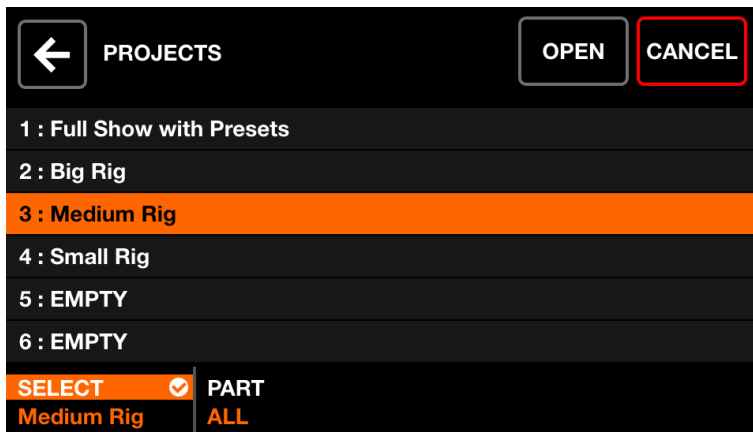


Het setup-scherm is toegankelijk door op het pictogram in de rechterbovenhoek van het startscherm links van het fixture pictogram te tikken.

- **Projects** : 6 projecten opslaan en laden.
- **Groups**: Definieer groepsnamen en wijs DMX-ingangskanalen toe aan groepsdimmers.
- **Settings** : Definieer globale controller instellingen, zoals: B. DMX-universum toewijzingen.
- **DMX-Values**: Bewaak het niveau van elk DMX-kanaal en stel testwaarden in.
- **Lock All** : Vergrendel de Wolfmix met een wachtwoord.
- **Lock Edit**: Vergrendel de bewerking met een wachtwoord.



# Projecten



Op de controller kunnen maximaal 6 projecten worden opgeslagen en geopend.

Projecten bevatten de volgende gegevens:

- De huidige apparatenlijst, volgorde, groepstoewijzingen en DMX-adressen.
- Groepsnamen en opdrachten.
- Alle 100 voorinstellingen met bijbehorende gegevens, inclusief effecteigenschappen en status van paletelementen.
- Alle statische paletgegevens inclusief kleuren, posities, gobo's en live bewerkingen.
- Gegevens van de Flash FX-knop.
- Opmerking: Controller-instellingen die zijn gemaakt via het scherm Instellingen worden niet opgeslagen in het project.

Weergegeven data:

- Een lijst van 6 projectslots met hun respectievelijke namen.
- Knoppen voor het openen of opslaan van een project in het geselecteerde slot.

Encoder acties:

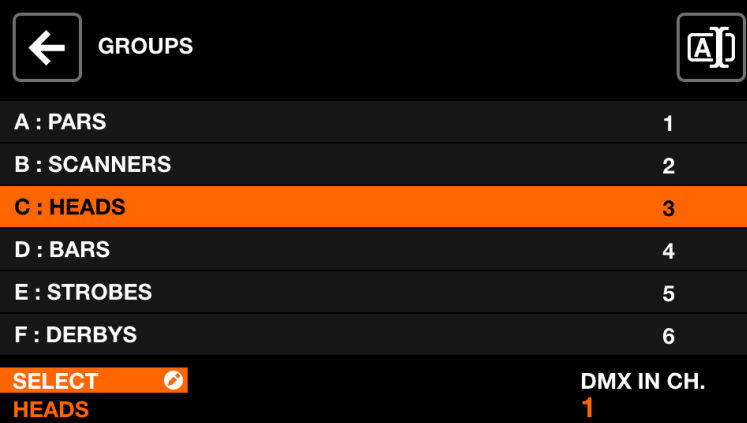
- door aan de eerste encoder te draaien , wordt een projectslot geselecteerd om te openen of op te slaan. Door op de encoder te tikken, wordt het geselecteerde project geopend of opgeslagen.
- Het draai aanen van de tweede encoder bepaalt welk deel van het project moet worden geladen.
  - All: Laad alles van het geselecteerde project.
  - Fixtures: Laad alleen de fixtures van het geselecteerde project.Onderhoud van alle overige gegevens.

Andere acties:


- Als u rechtsboven op de knop Openen of Opslaan tikt, wordt het project opgeslagen en worden alle gegevens in het geselecteerde slot overschreven met de momenteel geladen gegevens. Er verschijnt een toetsenbord om de projectnaam in te stellen.



## Groups



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

**SELECT**  **DMX IN CH.**  
**HEADS** **1**

Elk apparaat is gekoppeld aan een groep. Op elke groep worden effecten, subdimmers, statische kleuren en posities toegepast. Wolfmix ondersteunt maximaal 8 groepen. 4 kan gelijktijdig worden weergegeven met de groepen A-D en E-H door op Shift + te drukken op de BPM TAP-knop. Aan elke groep kan een naam en een DMX-ingangssignaal worden toegewezen in het groeps-scherm.

Weergegeven data:

- Een lijst van 8 groepen + de mastergroep (alle apparaten). Elke groep heeft een letter, een naam en een DMX-ingangskanaal.

Encoder acties:

- Een groep wordt geselecteerd door aan de eerste encoder te draaien. Als u op de encoder tikt, wordt het toetsenbord weergegeven zodat de groepsnaam kan worden gewijzigd.
- Door de vierde encoder te draai aanen, verandert de DMX-IN-kanaaltoewijzing die wordt gebruikt om de groeps-dimmer te bedienen (WLINK-add-on vereist om deze functie te gebruiken). Shift + tikken op de vierde encoder maakt automatisch leren van het DMX-IN-kanaal mogelijk door te luisteren naar de volgende wijziging op de DMX-ingang.

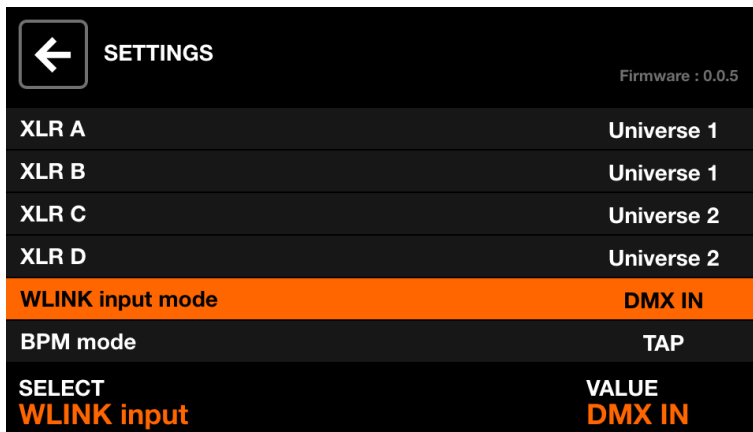
Andere acties:

- Als u op de knop rechtsboven tikt, wordt het toetsenbord weergegeven, zodat de groepsnaam kan worden gewijzigd.





## Instellingen (Settings)



← SETTINGS	Firmware : 0.0.5
XLR A	Universe 1
XLR B	Universe 1
XLR C	Universe 2
XLR D	Universe 2
<b>WLINK input mode</b>	<b>DMX IN</b>
BPM mode	TAP
SELECT <b>WLINK input</b>	VALUE <b>DMX IN</b>

Het settings-scherm toont een lijst met de algemene Wolfmix-instellingen.

Weergegeven data:

- Aan de linkerkant wordt een lijst met instellingen weergegeven, samen met de titel aan de rechterkant.
- De geselecteerde instelling en waarde worden hieronder weergegeven.
- Rechtsboven wordt de huidige firmwareversie weergegeven. De firmware kan worden bijgewerkt via de WTOOLS-app.

Encoder acties:

- door aan de eerste encoder te draaien navigeert u door de instellingenlijst.
- Door de vierde encoder te draai aanen, verandert de waarde van de instelling. Indien nodig wordt het toetsenbord weergegeven door op de encoder te drukken.

Settingsmenu:

- **XLR A - XLR D:** de DMX-universums die op XLR A-D in kaart moeten worden gebracht.
- **WLINK Input mode:**
  - OFF: WLINK is gedeactiveerd
  - WOLFMIX : Via XLR C worden opdrachten verzonden en ontvangen om te synchroniseren met een andere Wolfmix.
  - DMX IN : DMX-input gegevens worden ontvangen via XLR C en toegewezen aan de groepsnummers en DMX-uitgangskanalen.
- **BPM-Modus:**
  - TAP : De BPM TAP-knop wordt gebruikt om de BPM te berekenen.
  - EXTERN: De BPM wordt overgenomen door WTOOLS met Ableton Link of OS2L. Deze optie wordt automatisch ingesteld wanneer BPM is geactiveerd in de WTOOLS-app.
- **Audio input level:** De versterking om toe te voegen aan de ingebouwde microfoon. Het microfoonniveau wordt automatisch aangepast aan het

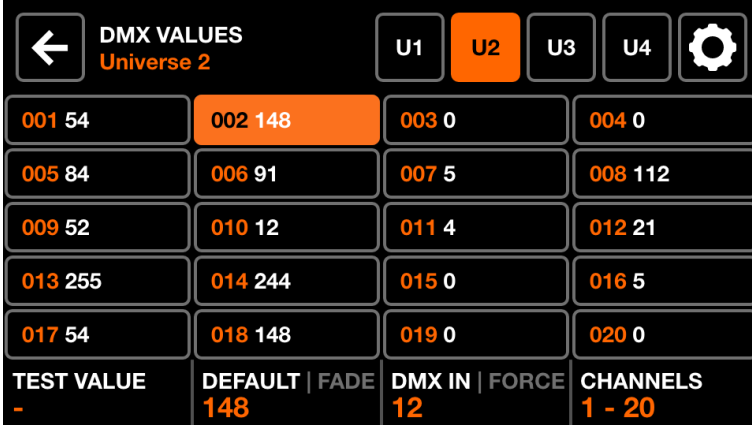


gemiddelde volumeniveau over een korte periode. Deze instelling kan echter worden gebruikt om het niveau verder aan te passen.

- **Display brightness** : wordt gebruikt om de achtergrondverlichting van het scherm aan te passen.
- **Button brightness** : Wordt gebruikt om de LED-helderheid van de knoppen aan te passen wanneer ze aan zijn.
- **Lock password** : het wachtwoord dat nodig is om de controller te ontgrendelen.
- **Store Group dimmer in Preset** : Indien ingesteld worden de groepsdimmerwaarden opgeslagen in de preset. Als ze niet zijn ingesteld, worden de groepsdimmerwaarden niet opgehaald uit de preset. Dit is handig als de groepsdimmers via een DMX-faderboard worden aangestuurd.
- **Jump back on mode release** : Indien ingeschakeld, functioneren de bedieningsschermen als flitsknoppen, waarbij het loslaten van de knop terugkeert naar het vorige scherm. Houd de Shift-toets ingedrukt om het geselecteerde scherm te vergrendelen. Dit is handig om snel tussen bedieningsschermen te navigeren.
- **Fade effect during preset change** : Als 2 presets samen vervagen, worden de effecten in beide presets tegelijkertijd afgespeeld tijdens de crossfade. Dit vereist extra CPU-kracht en kan worden gedeactiveerd als de Wolfmix GUI langzaam draait met veel DMX-kanalen.
- **Show color preview on preset** : Indien ingeschakeld, worden maximaal 4 gekleurde cirkels weergegeven op elke vooraf ingestelde knop om de eerste 4 gebruikte kleuren aan te geven. Schakel deze optie uit voor een schoon vooraf ingesteld scherm.
- **Show flas FX screens** : Indien ingeschakeld, verschijnt er een pictogram op het scherm om aan te geven dat een Flash FX is geactiveerd. De matrix en encoders kunnen ook worden gebruikt om Flash FX-eigenschappen in te stellen. Schakel deze optie uit om Flash FX te activeren zonder andere schermen te verlaten. Als deze optie is uitgeschakeld, zijn de Flash FX-schermen toegankelijk door de Shift-toets ingedrukt te houden terwijl u op de Flash FX-knop drukt.
- **Switch group bank** :
  - Als Shift + Tap is ingesteld, kunt u door op Shift + BPM TAP te drukken de groeps-bank wisselen.
  - Als BPM TAP is ingesteld, wordt de werking van de BPM TAP-knop omgekeerd. De groep wordt gewisseld door op BPM TAP te drukken zonder Shift en de BPM wordt berekend met Shift + BPM TAP.
- **Retro-Mode** : Wijzigt het kleurenschema van de controller in standaard- of retro-kleuren, waaronder groen en oranje.
- **Quick Setup (Beta)** : Toont de Quick Setup-knop op het fixturet scherm. Quick Setup zoekt naar aangesloten RDM-apparaten en voegt deze automatisch toe en adresseert ze.



## DMX waardes



The screenshot shows a control interface for DMX values. At the top, there is a back arrow, the title 'DMX VALUES', and 'Universe 2'. Below this are four buttons labeled 'U1', 'U2', 'U3', and 'U4', with 'U2' highlighted in orange. A gear icon is on the far right. The main area is a grid of 20 channels, arranged in 5 rows and 4 columns. The values are: Row 1: 001 54, 002 148 (highlighted), 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 control sections: 'TEST VALUE' with a minus sign, 'DEFAULT | FADE' with '148', 'DMX IN | FORCE' with '12', and 'CHANNELS' with '1 - 20'.

DMX VALUES		U1	U2	U3	U4	⚙️
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	DMX IN   FORCE	CHANNELS			
-	148	12	1 - 20			

Het DMX-value sscherm toont de huidige waarde van elk DMX-kanaal. Hiermee kunt u de waarde wijzigen voor testdoeleinden en kanaal instellingen aanpassen.

Weergegeven data:

- Een raster van 20 DMX-kanalen.
- De test-waarde, de standaardwaarde, de fade-status en de DMX-ingang toewijzing van het geselecteerde kanaal.
- Knoppen om universes 1-4 weer te geven en om toegang te krijgen tot de lichtstraal instellingen.

Encoder acties:

- Draai aan de eerste encoder om een testwaarde voor het geselecteerde kanaal in te stellen. Door op de encoder te tikken, wordt het kanaal teruggezet naar de huidige waarde.
- Draai aan de tweede encoder te draai aanen, wordt de standaardwaarde van het kanaal gewijzigd. Dit is de waarde die aanvankelijk is ingesteld voordat effecten en paletten worden toegepast. Door op de encoder te tikken, wordt de fade-modus omgeschakeld. Als fade is ingesteld, verbergt de kanaalwaarde presets of posities met fade-tijden. Standaard zijn de kanalen voor kleurmenging en dimmen ingesteld op vervagen. Kleurfilter en gobo-kanalen zijn zo ingesteld dat ze niet vervagen.
- Door aan de derde encoder te draaien, wordt een DMX IN-kanaal toegewezen aan het geselecteerde kanaal (WLINK-add-on vereist). De force-modus wordt ingesteld door op de encoder te tikken. Wanneer Force is geactiveerd, overschrijft de DMX-ingangswaarde alle FX- en paletwaarden op het kanaal. Als Force is gedeactiveerd, wordt de DMX-invoerwaarde aan het begin gebruikt als de standaardwaarde en zullen alle FX en paletten de waarde overschrijven.
- Door aan de vierde encoder te draaien, kunt u navigeren tussen de pagina's met 20 kanalen.



Andere acties:

- Een kanaal wordt geselecteerd door op een van de raster knoppen te tikken. Een kanaal wordt ook geselecteerd door op een van de 20 matrix knoppen te drukken.
- Door op een van de 4 universee-knoppen in de bovenste balk te tikken, wordt de bijbehorende universe geselecteerd en weergegeven.
- Als u op de knop Instellingen in de rechterbovenhoek tikt, wordt het scherm met jet-instellingen geopend.



## 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		
<b>BEAM</b> 003 : RGB	<b>FEATURE</b> DIMMER	<b>DMX MIN   MAX</b> 255	<b>OFF   ON</b> 255

Geavanceerd: Elk apparaat is onderverdeeld in Beams en Beam Features. Elke bundel functie bevat min/max en aan/uit waarden die automatisch door Wolfmix worden ingesteld. Deze waarden worden berekend door het apparaatprofiel en hoeven niet te worden gewijzigd. Als er echter een fout is met het fixture profiel of een speciaal geval, kunnen sommige van deze waarden worden bewerkt vanuit het Beam Editor-scherm.

Weergegeven data:

- Een lijst van alle bars.
- Een lijst van de kenmerken op de geselecteerde balk.
- De straal heeft min/max en uit/aan DMX waarden.

Encoderacties:

- Draai aan de eerste encoder om een straal te selecteren.
- Draai aan tweede encoder om een straal functie te selecteren.
- Draai aan de derde encoder om de minimale en maximale DMX-waarden voor de geselecteerde functie aan te passen. Door op de encoder te tikken, schakelt u tussen de min- en max-waarden. Om de functie om te keren, stelt u de minimum waarde hoger in dan de maximumwaarde.
- Draai aan de vierde encoder om de UIT- en AAN-waarden te selecteren. Door op de encoder te tikken, schakelt u tussen de UIT- en AAN-waarden.



## Lock



Wolfmix kan worden geblokkeerd tegen onbevoegde toegang. Als u op Alles vergrendelen op het Settings-scherm tikt, wordt de hele controller vergrendeld. Als u op Lock Edit tikt, worden palet-, preset- en fixture-bewerkingen vergrendeld. Wanneer de controller is vergrendeld, tikt u op de vergrendelknop in de rechterbovenhoek om een toetsenbord te openen om het wachtwoord in te voeren om de controller te ontgrendelen (ingesteld via het instellingenschermbord). De controller kan ook zonder wachtwoord worden ontgrendeld via de WTOOLS-app.



# WTOOLS App

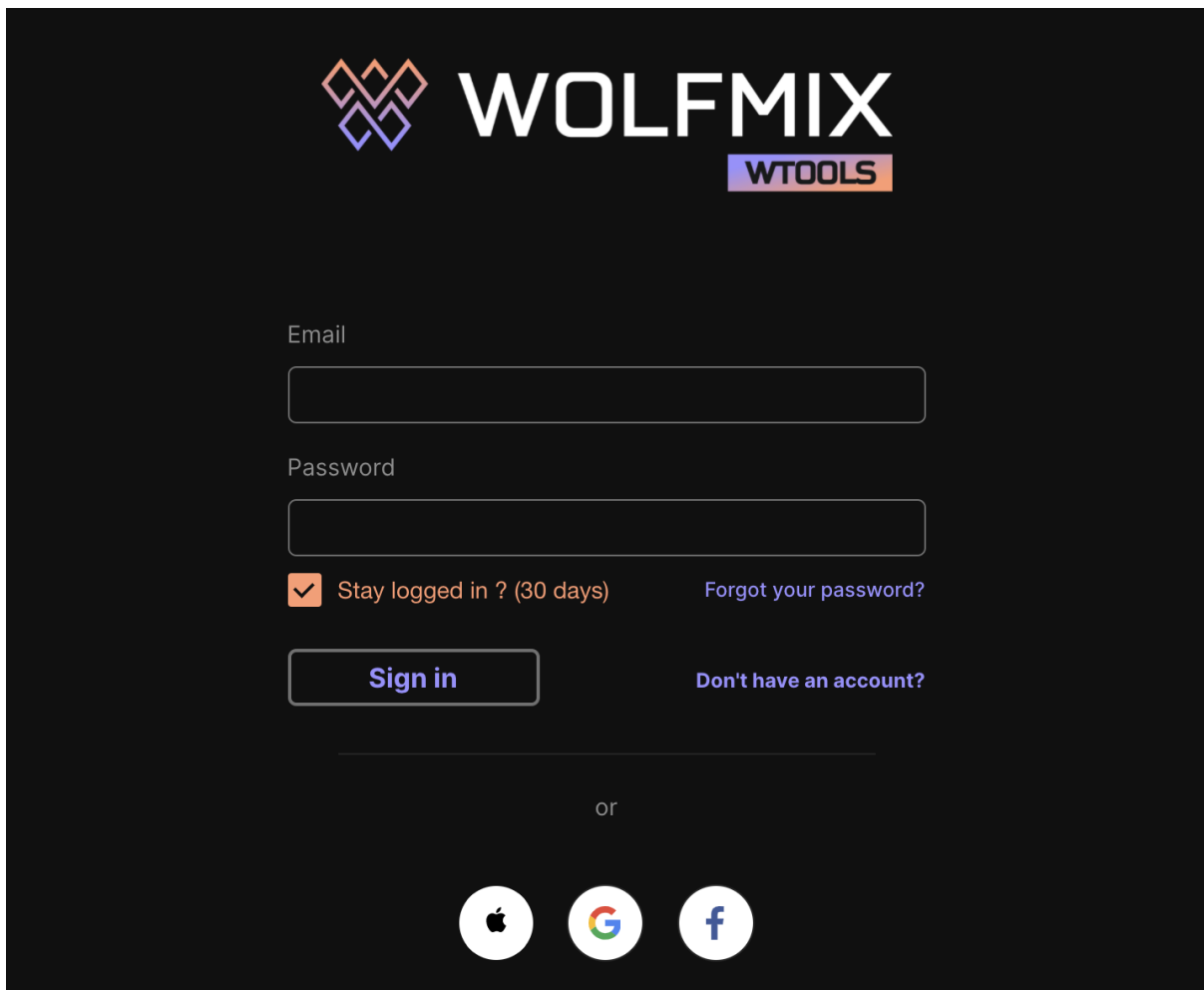


De WTOOLS-app is beschikbaar voor pc en MAC. Het is niet verplicht om Wolfmix te gebruiken, maar het bevat wel een toolbox met waardevolle functies voor de controller.

- Synchroniseer de BPM met Ableton Link en OS2L.
- Visualiseer in 3D met Easy View 2.
- Koop add-ons inclusief extra DMX-universums, WLINK en 3D Link
- Synchroniseer projecten lokaal en met de cloud.
- Synchroniseer Fixture profielen lokaal en met de cloud.
- Werk de firmware bij.
- Toegang tot de minigidsen.



## LS Cloud Log-In



WOLFMIX  
WTOOLS




Email

Password

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

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

or

WTOOLS gebruikt LS Cloud om projecten en apparaten te synchroniseren. LS Cloud is een systeem van Lighting Soft AG. Naast Wolfmix maakt Lighting Soft deel uit van de Nicolaudie Group. Gegevens die in de cloud zijn opgeslagen, worden daarom niet doorgegeven aan derden. Zie voor meer informatie het privacybeleid op de website van Wolfmix.

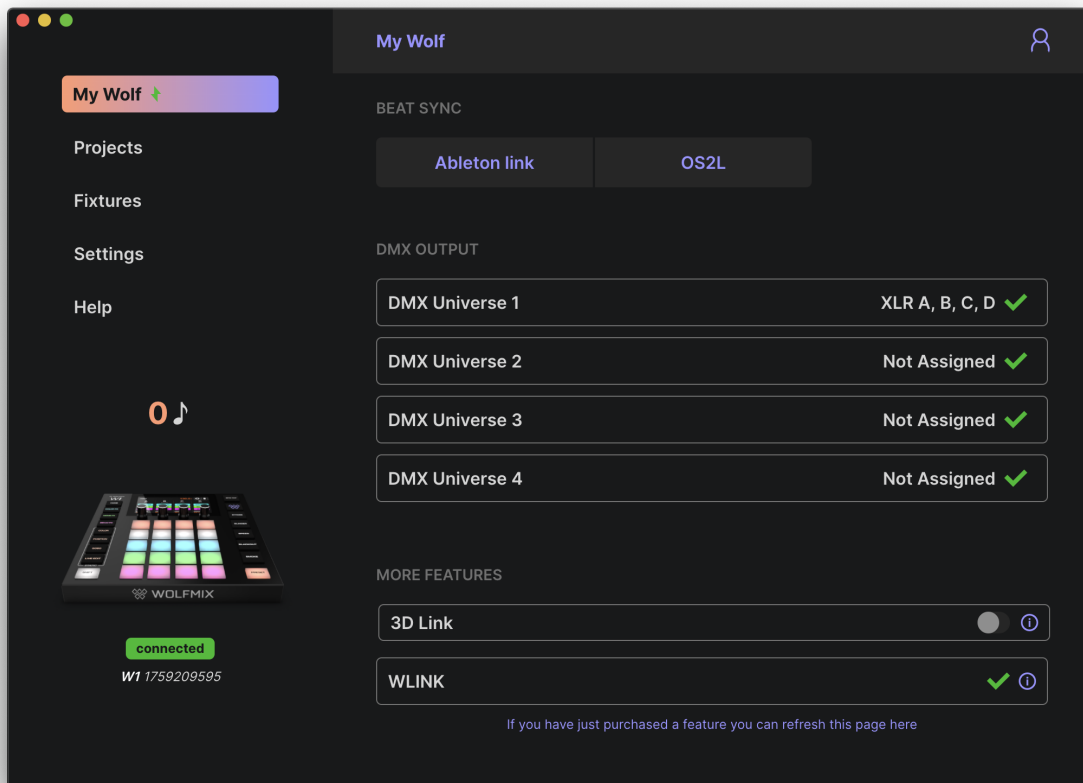
LS Cloud is vereist om toegang te krijgen tot de openbare fixturebibliotheek, apparaten en projecten met de cloud te synchroniseren en in-app-aankopen te beheren.

De knop in de rechterbovenhoek van WTOOLS geeft knoppen weer om in te loggen, uit te loggen, toegang te krijgen tot het cloud web dashboard en de webprofileringstool.





# My Wolf

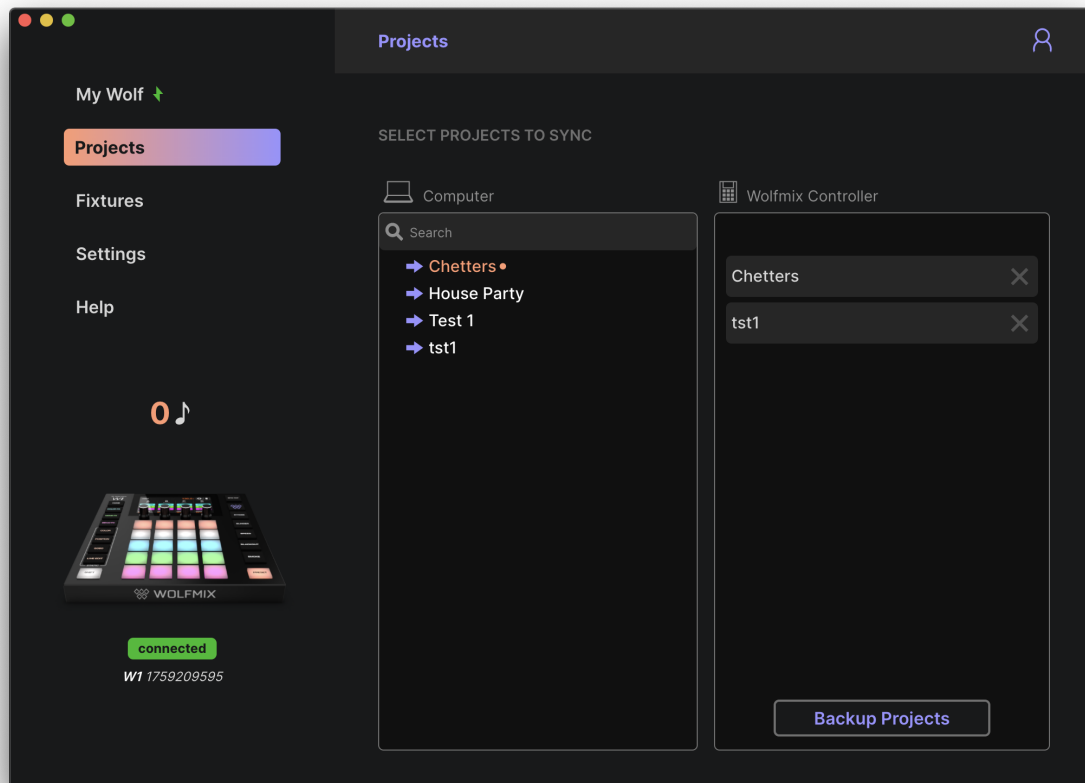


Dit scherm toont informatie over de aangesloten Wolfmix, waaronder:

- Serienummer (linksonder): Dit is een unieke ID die aan elke Wolfmix-controller is toegewezen.
- Actieve DMX-universes samen met hun toegewezen XLR-aansluitingen: deze kunnen worden toegewezen via het instellingenscherm van de controller.
- 3D-linkstatus: Activeer deze optie om de DMX-transmissie van Wolfmix naar Easy View 2 3D te starten. Easy View kan worden gedownload van de Wolfmix-website.
- WLINK Status: Geeft aan of de WLINK in-app aankoop actief is.
- Beat Sync: laat zien of Ableton Link of OS2L actief is, samen met het aantal aangesloten Ableton Link-apparaten.



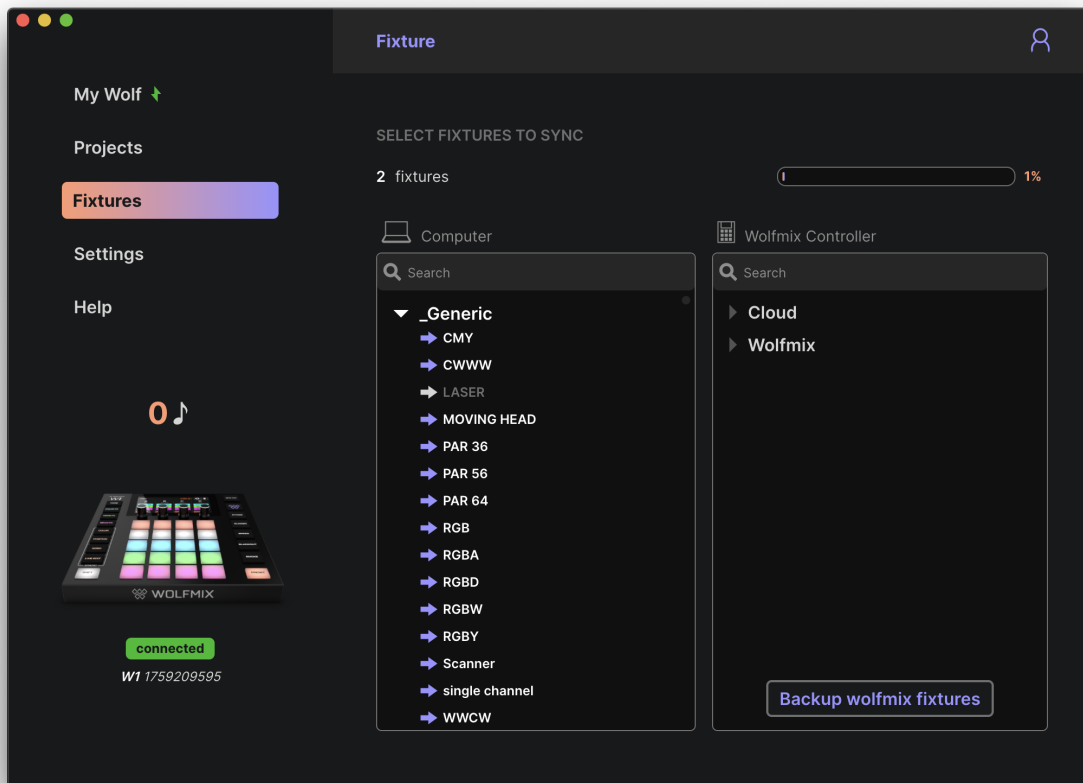
# Projecten



Projecten op de computer worden aan de linkerkant weergegeven en projecten in de Wolfmix-controller aan de rechterkant. Door op de pijl links van de projectnaam te klikken, wordt het project naar de Wolfmix-controller geschreven. Als u op Back-up projecten klikt, worden alle Wolfmix-projecten naar de computer gekopieerd en gesynchroniseerd met LS Cloud.



## Apparaten (Fixtures)



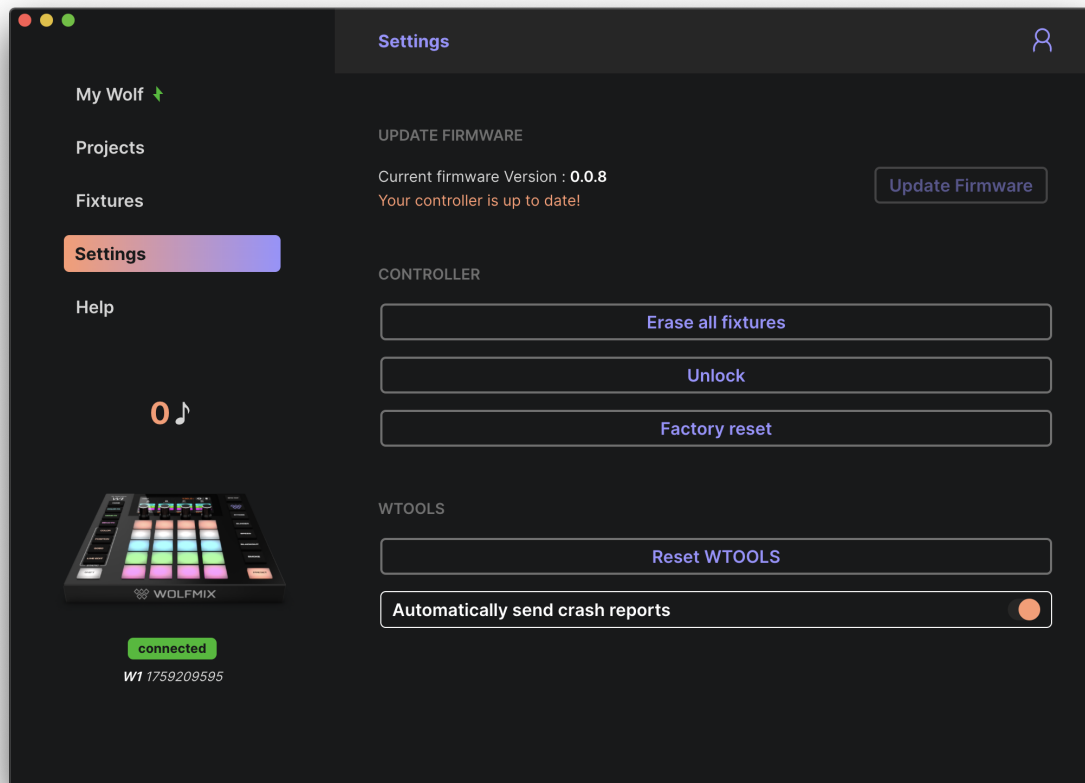
De linkerkant toont de fixtures op de computer en de cloud en de rechterkant toont de fixtures in de Wolfmix-controller.

- De eerste categorie, Wolfmix, omvat alle fixtures die rechtstreeks op de controller zijn gemaakt.
- De tweede categorie, Cloud, omvat alle fixtures die zijn gemaakt met de LS Cloud Web Profile Builder.
- De overige categorieën omvatten voorzieningen binnen de openbare bibliotheek. Deze fixtures kunnen niet worden gewijzigd, maar kunnen worden gedupliceerd en bewerkt met de LS Cloud Web Profile Builder of de Wolfmix Fixture Builder.

Als u op de pijl links van de naam van de fixture klikt, wordt de fixture naar de Wolfmix-controller geschreven. Als u op Save Wolfmix Fixtures klikt, worden alle fixtures in de Wolfmix-categorie gekopieerd van de controller naar de computer en gesynchroniseerd met LS Cloud.



# Instellingen



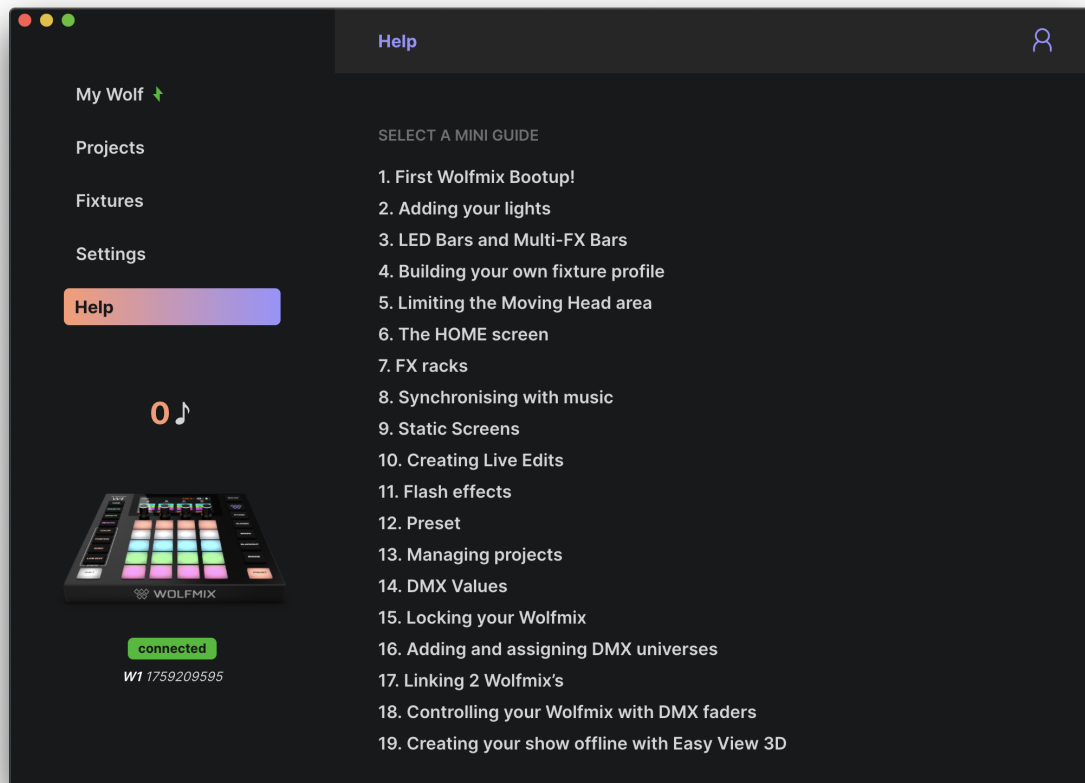
Het scherm settings toont de huidige firmwareversie. Als u op Update Firmware klikt, wordt de nieuwste firmware versie bijgewerkt, die WTOOLS automatisch zal downloaden wanneer er verbinding met internet is.

Andere opties:

- **Erase all fixtures:** Verwijder alle fixtures van de Wolfmix-controller.
- **Unlock:** ontgrendelt Wolfmix zonder dat er een wachtwoord nodig is.
- **Factory reset:** verwijdert alle Wolfmix-projecten en apparaatprofielen en installeert het fabrieksdemoproject en de apparaten. Merk op dat deze functie niet de originele fabrieksfirmware herstelt, maar de nieuwste firmwareversie installeert.
- **Reset WTOOLS:** Alle lokale gegevens worden verwijderd.
- **Automatically send crash reports:** er wordt automatisch een bericht verzonden naar het WTOOLS-ontwikkelteam wanneer de app crasht.



# Help



De helppagina bevat offline versies van de Wolfmix Mini Guides die direct toegankelijk zijn via WTOOLS wanneer de Wolfmix-website of internetverbinding niet beschikbaar is.

