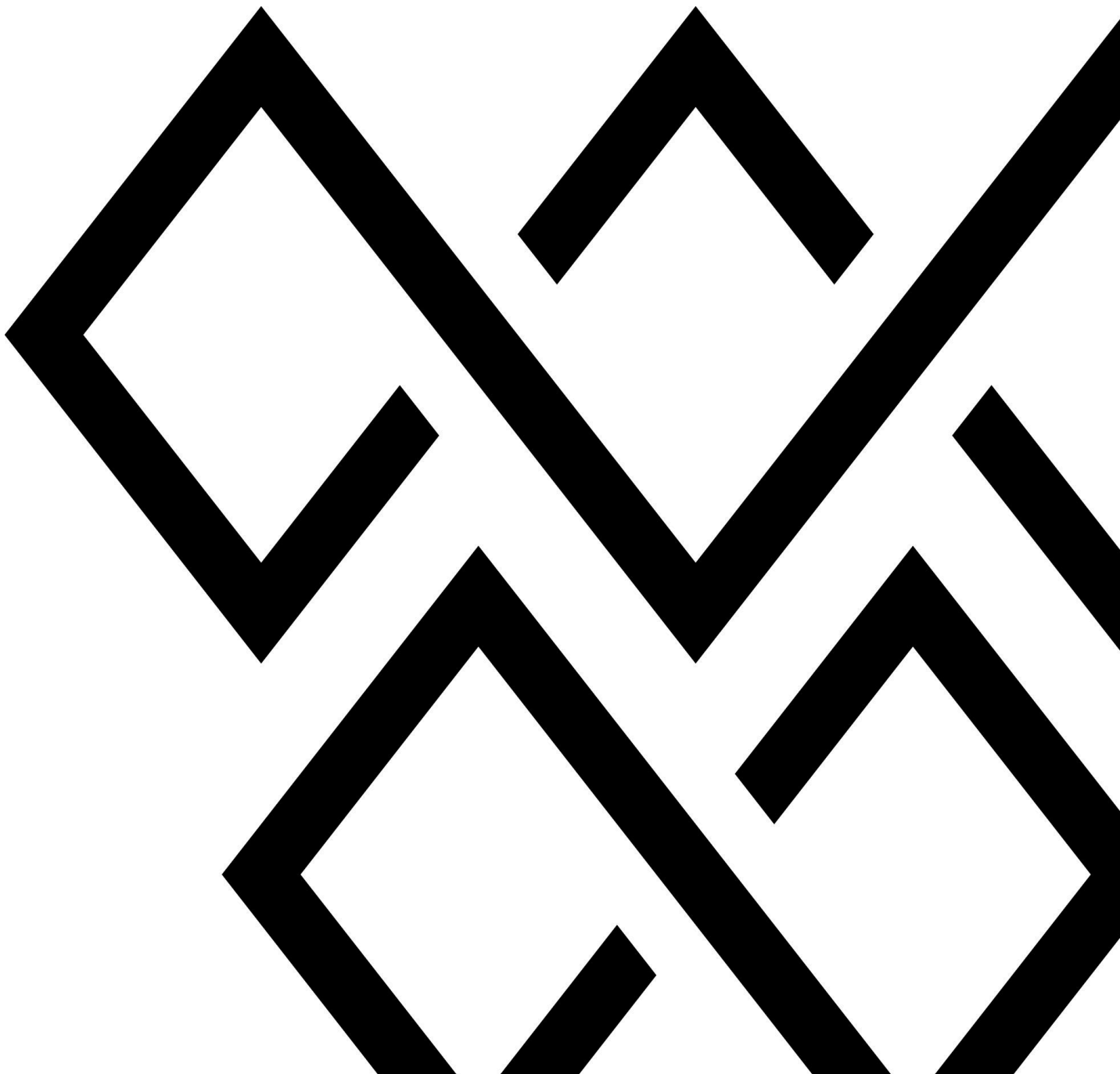


Wolfmix W1

Benutzerhandbuch

Version 2.0 | Deutsch



Haftungsausschluss	4
Produkt & Firma	5
Sicherheitshinweise	6
Verwendungszweck	6
Gefahren für Kinder	6
Wartungsfähige Teile	6
Betriebsbedingungen	6
Stromversorgung	6
Einführung	7
Über dieses Dokument	7
Hardware-Spezifikation [MK1 & MK2]	8
Übersicht	8
Komponenten	8
Hardware-Spezifikation [MK3 und höher]	9
Übersicht	9
Komponenten	9
Aktivierung	10
Tastenkombinationen	10
Steuerungsablauf der Beam Engine	11
Fixture Setup (Geräte-Setup)	12
Fixture Setup-Liste	13
Fixtureauswahl	14
Fixture Limits (Geräte-Limitierungen)	15
Fixture Builder	16
Bildschirm der Fixture-Kanäle	16
Kanaleditor-Bildschirm	17
Steuerungsbildschirme	18
HOME-Bildschirm	19
BPM-Bildschirm	21
Color FX (Farb-Effekt)	22
MOVE FX (Bewegungs-Effekt)	24
Move FX Step-Sequencer	26
Beam FX (Beam-Effekte)	27
Beam FX Step-Sequencer	29
Static Color (Statische Farbe)	30
Color Picker (Farbauswahl-Werkzeug)	31
Static Position (Statische Positionen)	33
Position Picker (Positionsbestimmung)	34
Relative Positionsbestimmung individueller Beams	36
Static Gobo (Statische Gobos)	37
Gobo-Editor	38



LIVE EDIT	39
Live Edit Editor - Fixtures (Geräte)	40
Live Edit Editor - Werte	42
Live Edit Macro-Editor	43
PRESET (Show-Voreinstellungen)	45
Intelligent Preset	47
Preset Edit (Presets bearbeiten)	48
Flash-Bildschirme (Spontane Effekte)	50
WOLF	51
STROBE	52
BLINDER	53
SPEED	54
BLACKOUT	55
SMOKE (Nebel)	56
Verwaltungsbildschirm	57
Projects (Projekte)	58
DMX Values (DMX-Werte)	60
Beam Editor	62
Mappings (Zuordnungen von DMX und Midi)	63
USB Stick	64
Lock (Sperren)	65
Settings (Einstellungen)	66
WTOOLS-App	70
Nicolaudio Cloud Login	71
My Wolf	72
Projekte	73
Fixtures (Geräte)	74
Einstellungen	75
Hilfe	77



Haftungsausschluss

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

Wolfmix ist eine eingetragene Marke der Nicolaudio-Gruppe.

Besonderer Dank geht an die Tester des Wolfmix Early Access Club und an die frühen Nutzer der Firmware-Version 2.0 Beta-Version, die nicht nur beim Aufspüren von Fehlern, sondern auch bei der Verbesserung dieses Produkts von unschätzbarem Wert waren.



Produkt & Firma

Produktreferenz: Wolfmix W1

Wolfmix ist eine Marke der Nicolaudie-Gruppe.

E-mail info@wolfmix.com

Website: www.wolfmix.com

Nicolaudie UK Limited
Victoria House
125 Queen's Road
Brighton
BN1 3WB

Nicolaudie France
838 rue de l'Aiguelongue
34090 Montpellier
France

Wir schützen die Umwelt



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



Wenn Sie beabsichtigen, dieses Produkt am Ende seiner Nutzungsdauer zu entsorgen, entsorgen Sie es bitte nicht mit Ihrem anderen Haus- oder Siedlungsabfall. Die Nicolaudie Group hat ihre elektronischen Markenprodukte mit dem WEEE-Symbol gekennzeichnet, um ihre Kunden darauf hinzuweisen, dass Produkte mit diesem Label nicht auf einer Deponie oder mit dem Siedlungs- oder Hausmüll entsorgt werden dürfen. Weitere Informationen zur Entsorgung Ihres Produkts finden Sie in unserem WEEE-Dokument unter wolfmix.com/company.

06.09.2021



Sicherheitshinweise

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

Verwendungszweck

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

Gefahren für Kinder

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

Wartungsfähige Teile

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

Betriebsbedingungen

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

Stromversorgung

Stellen Sie vor dem Anschließen des Geräts sicher, dass die Eingangsspannung (Netzsteckdose) mit der Nennspannung des Geräts übereinstimmt und dass die Netzsteckdose durch einen FI geschützt ist. Andernfalls kann das Gerät beschädigt werden und den Benutzer möglicherweise verletzen. Trennen Sie das Gerät bei Gewittergefahr vom Stromnetz, oder wenn es längere Zeit nicht benutzt wird, um die Gefahr eines Stromschlags oder eines Brandes zu verringern.



Einführung

Über dieses Dokument

Vielen Dank, dass Sie sich das Referenzhandbuch des Wolfmix ansehen. Dieses Informationsblatt beschreibt jede einzelne Funktion, die mit dem Wolfmix verfügbar ist. Es wurde als schnelle Methode konzipiert, um eine bestimmte Funktion des Wolfmix gezielt nachzuschlagen. Wenn Sie lernen möchten, wie Sie den Wolfmix in der Praxis verwenden, empfehlen wir unsere Mini-Guides, die sich jeweils auf bestimmte Funktionen fokussieren, sowie die Videos auf unserem YouTube-Kanal. Dieses Dokument hingegen ist eher als eine Art Lexikon gedacht, in dem Sie jede Funktion in ausführlich dokumentierter Form finden.

Bitte beachten Sie, dass dieses Benutzerhandbuch für Firmware-Versionen ab **2.0.15** erstellt wurde. Bei älteren Firmware-Versionen können die Beschreibungen dieses Handbuchs stark abweichen, sowie diverse Funktionen fehlen.



Hardware-Spezifikation [MK1 & MK2]

Übersicht

Größe & Gewicht

195 x 220 x 62 mm / 7.68 x 8.66 x 2.44 in
1070g / 2.36lb

Komponenten

Gehäuse

ABS Plastik
Pulverbeschichtete Stahlgrundplatte mit 100 mm VESA (M4 6 mm max.)
Pulverbeschichtete stahlverstärkte Rückplatte

Display

4.3" Farb-TFT mit getöntem Glas
Kapazitive Touch

Encoders

Ganzkörper-Legierung
Inkrementelle Druck-Encoder mit Beschleunigung

Button pads

37 Silikonknöpfe mit mattem Öl-Finish
LED-Farbe Hintergrundbeleuchtung

System

220Mhz CPU mit ARM core
8MB RAM
16MB Flash

Audio

Omnidirectional Elektret-Mikrofon
3,5 mm Klinke Line-In
Analoger adaptiver Spitzenwertdetektor

DMX

2x 3pin DMX OUT XLR
1x 5pin DMX OUT XLR
1x 5pin DMX IN/OUT XLR mit WLINK

USB

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



Hardware-Spezifikation [MK3 und höher]

Übersicht

Größe & Gewicht

195 x 220 x 62 mm / 7.68 x 8.66 x 2.44 in
1070g / 2.36lb

Komponenten

Gehäuse

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

Display

4.3" Farb-TFT mit getöntem Glas
Kapazitive Touch

Encoders

Galvanisierte Drehreglerkappen
Inkrementelle Druck-Encoder mit Beschleunigung

Button pads

37 Silikonknöpfe mit mattem Öl-Finish
LED-Farbe Hintergrundbeleuchtung

System

220Mhz CPU mit ARM core
8MB RAM
16MB Flash

Audio

Omnidirectional Elektret-Mikrofon
3,5 mm Klinke Line-In
Analoger adaptiver Spitzenwertdetektor

DMX

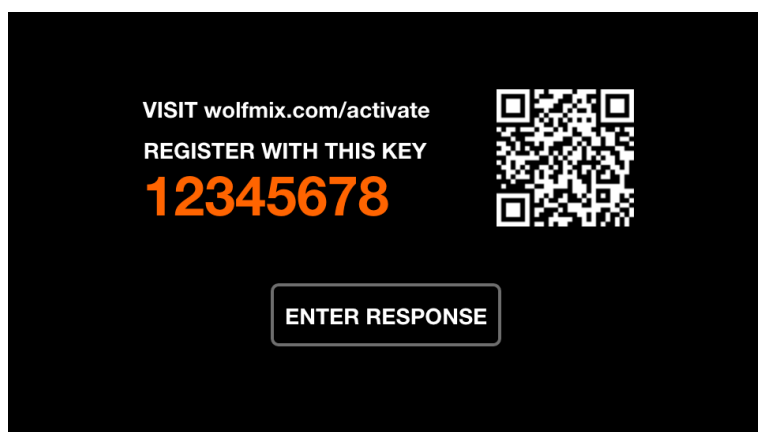
2x 3pin DMX OUT XLR
1x 5pin DMX OUT XLR
1x 5pin DMX IN/OUT XLR mit WLINK

USB

USB-C-Anschluss - 5V / 900 mA erforderlich (1500 mA für MIDI/WLINK empfohlen)
Hochgeschwindigkeits-USB-Kommunikation



Aktivierung



Scannen Sie den angezeigten QR-Code oder besuchen Sie wolfmix.com/activate, um Ihren Wolfmix zu aktivieren. Dies ist notwendig, um den Controller zu nutzen. Der mitgelieferte Aktivierungsschlüssel ist für jeden Wolfmix-Controller einzigartig. Jeder Aktivierungsschlüssel hat einen eindeutigen Antwortschlüssel, der von der Website während des Aktivierungsprozesses bereitgestellt wird. Wenn Sie auf "Enter Response" (= "Antwort eingeben") tippen, wird eine Tastatur zur Eingabe des Antwortschlüssels angezeigt. Dieser Vorgang ist nur einmal erforderlich. Wenn die Tastatur bei der Eingabe der Antwort nicht verschwindet, wurde der Antwortschlüssel vermutlich falsch eingegeben.

Tastenkombinationen

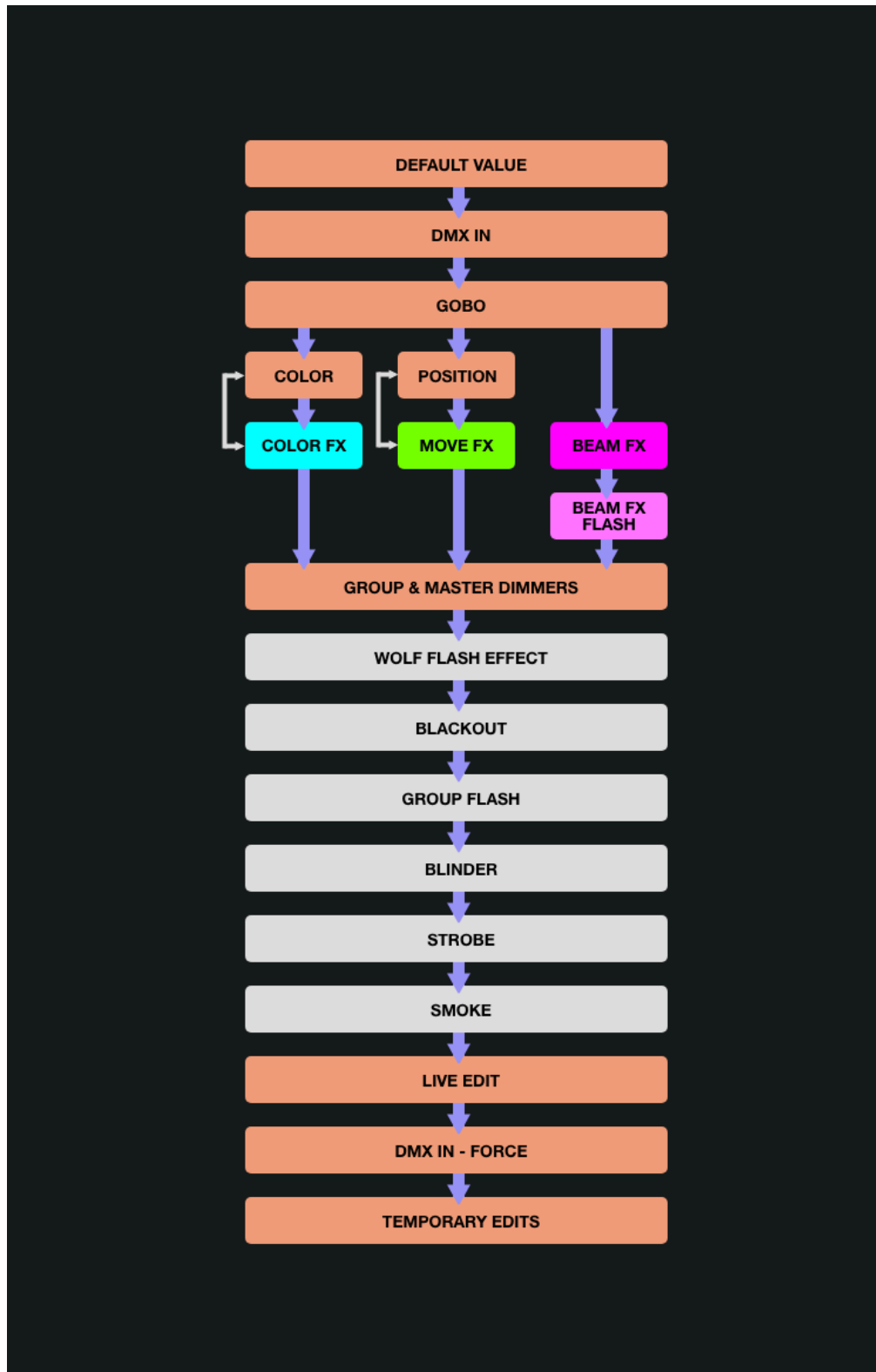
Mehrere spezielle Startmodi sind verfügbar, indem Sie während des Einschaltens (per USB-Stromzufuhr) die folgenden Tastenkombinationen gedrückt halten:

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



Steuerungsablauf der Beam Engine

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



Fixture Setup (Geräte-Setup)

Den Fixture-Setup-Bildschirm finden Sie im können Sie im Verwaltungsmenü, dass Sie über die Schaltfläche mit den drei Balken oben rechts aufrufen. Jedes sogenannte "Fixture" repräsentiert ein physikalisches DMX-Gerät, das mit dem Wolfmix verbunden ist. Fixture-Dateien werden verwendet, um Effekte und andere Dinge per DMX-Wert auszugeben. Bevor ein Gerät vom Wolfmix angesteuert werden kann, muss es hier als Fixture hinzugefügt werden.

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

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



Fixture Setup-Liste

FIXTURES 1 Selected      ADD  GO			
001 : Multi - RGB	A	1 : 037	
002 : RGB	A	1 : 043	
003 : RGB	A	1 : 064	
004 : Moving Head	B	1 : 001	
005 : Moving Head	B	1 : 019	
006 : Scanner	C	1 : 046	
007 : Scanner	C	1 : 055	
FIXTURE MOVING HE	MOVE -	GROUP A	DMX ADDRESS 1 : 001

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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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

Werkzeuggesteuer-Aktionen:

- Per "FLIP" können Sie manche Fixtures um 180° drehen und kehren dadurch die Reihenfolge ihrer Beams oder Segmente um.
- Öffnen Sie den Bildschirm "Fixture Limits", um die Pan- und Tilt-Kanäle zu begrenzen oder zu invertieren. Mehr dazu weiter unten.
- Löschen Sie die ausgewählten Geräte mit dem Mülleimer-Symbol.
- Wählen Sie alle Geräte desselben Typs aus mit dem Zweifach-Symbol.
- Entfernen Sie alle Fixtures von der aktuellen Auswahl mit dem X-Symbol.
- Über die Schaltfläche "+ ADD" wird der Bildschirm zur Geräteauswahl geöffnet, mit dem Sie weitere DMX-Geräte hinzufügen können.



- Tippen Sie abschließend auf "GO", um alle Änderungen zu bestätigen.
(Falls Sie den Controller zum ersten Mal benutzen, werden Sie danach direkt zum Intelligent Preset-Bildschirm geführt. Insbesondere für Einsteiger ist dies ein extrem nützliches Tool.)

Fixtureauswahl

← FIXTURE LIBRARY			🗑️	📄	🔍	ADD 1
Recent	LED Bar					
Wolfmix	MOVING HEAD					
_Generic	PAR 56					
ADJ	PAR 64					
Ayrton	RGB					
BeamZ	RGBA					
BeamZ	RGBAW					
BRAND	FIXTURE	AMOUNT			+	
_Generic	LED Bar	1				

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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

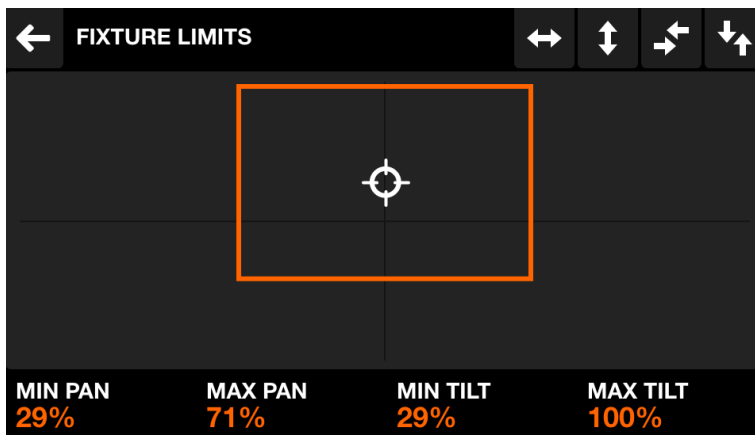
- Drehen Sie den ersten Encoder, um eine Marke auszuwählen.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um ein Gerät auszuwählen.
- Drehen Sie den vierten Encoder, um auszuwählen, wie viele Geräte hinzugefügt werden sollen. Zum Hinzufügen drücken.

Werkzeugleisten-Aktionen:

- Importieren Sie eine .wmp-Geräte-datei von einem USB-Speicherstick.
- Löschen Sie das ausgewählte Geräteprofil.
- Bearbeiten Sie das ausgewählte Fixture-Profil mit dem Fixture Builder.
- Erstellen Sie ein neues Gerät.
- Fügen Sie das ausgewählte Gerät hinzu.
- Ein "Update Fixture"-Button erscheint, wenn ein Profil nachträglich modifiziert wurde. Beim Antippen werden alle zuvor gepatchten Fixtures desselben Typs geupdatet - vorausgesetzt, die Anzahl der Kanäle ist weiterhin identisch.



Fixture Limits (Geräte-Limitierungen)



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

Angezeigte Daten:

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

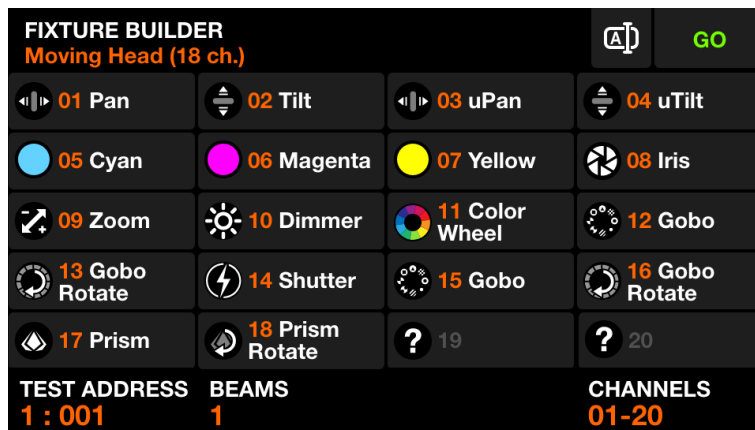
Encoder-Aktionen:

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

Symbolleiste Aktionen:

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

Fixture Builder



Der Fixture Builder wird verwendet, um Geräteprofile direkt auf dem Wolfmix zu erstellen. Ein "Fixture Profile", oder eben "Geräteprofil", ist eine Reihe von Kanälen und Funktionen, die zur Ansteuerung eines bestimmten Geräts verwendet werden.

Bildschirm der Fixture-Kanäle

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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

Werkzeugleisten-Aktionen:

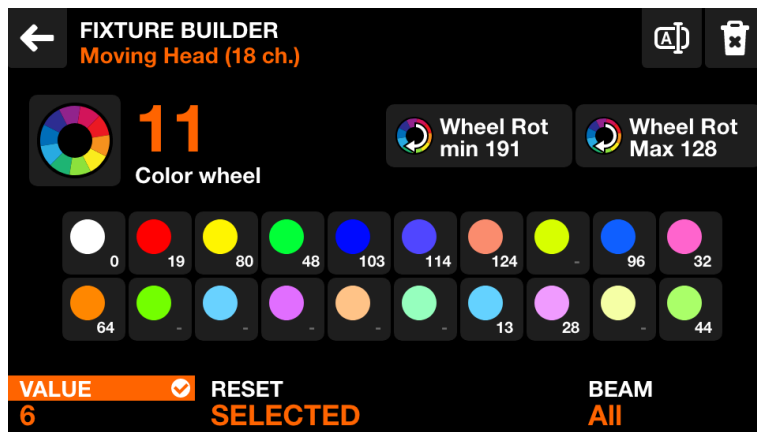
- Gerät umbenennen.
- Mit "GO" beenden Sie den Fixture Builder. Wenn Änderungen vorgenommen wurden, wird vor dem Beenden eine Abfrage zur Speicherung angezeigt.

Andere Aktionen:

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



Kanaleditor-Bildschirm



Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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

Werkzengleisten-Aktionen:

- Durch Antippen der Zurück-Schaltfläche kehren Sie zum Bildschirm mit den Gerätekanälen zurück.
- Benennen Sie den Kanal um.
- Löschen Sie den Kanal. (Dies ist nur beim jeweils letzten Kanal verfügbar, da Sie keinen Kanal "in der Mitte" löschen können.)

Weitere Aktionen:

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



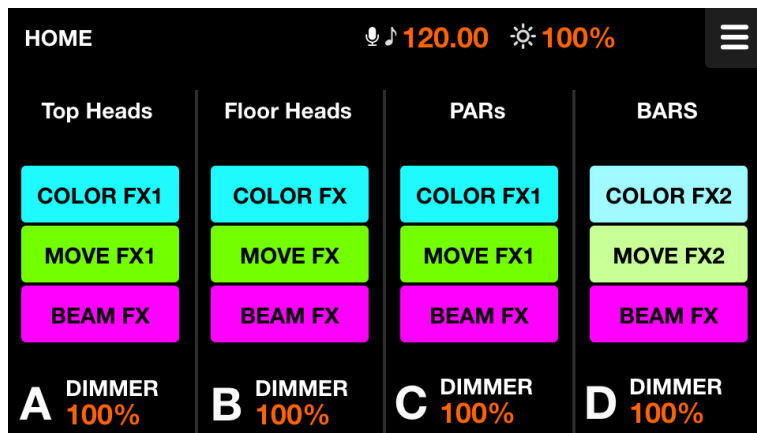
Steuerungsbildschirme

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

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



HOME-Bildschirm



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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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

Werkzengleisten-Aktionen:

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

Weitere Aktionen:

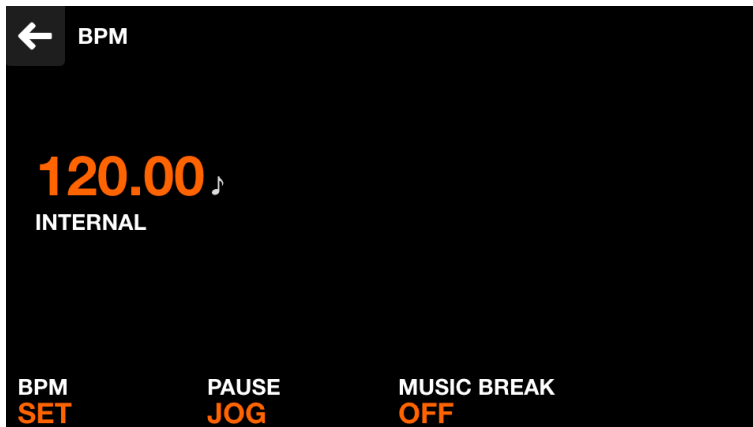
- Durch Antippen eines Gruppennamens können Sie die Gruppe umbenennen; es öffnet sich eine virtuelle Tastatur.
- Durch Drücken der oberen Tastenreihe in der Matrix setzt den Dimmer der entsprechenden Gruppe auf 100 % und alle anderen Gruppen auf 0 % (Solo).
- Das Drücken der zweiten Tastenreihe löst dieselbe Funktion aus, aber die betroffenen Geräte leuchten in Weiß auf.



- Gleichzeitiges Halten der SHIFT-Taste löst in beiden obigen Fällen für die entsprechende Gruppe einen Strobe-Effekt aus. Die Blitz-Geschwindigkeit richtet sich hierbei nach dem im "STROBE"-Button (rechts) voreingestellten Wert. Bitte beachten Sie, dass Gruppen, in denen der Strobe-Effekt in den allgemeinen Projekteinstellungen "exkludiert" (= deaktiviert) wurde, auch hierüber keinen Strobe-Effekt haben.
- Durch Antippen der COLOR/MOVE/BEAM FX-Tasten werden die Effekte aktiviert/deaktiviert. Das Drücken der entsprechenden farbigen Schaltflächen in der Button-Matrix bewirkt exakt dasselbe.
- Gleichzeitiges Halten der SHIFT-Taste wechselt bei der aktiven Funktion zwischen FX1 und FX2.



BPM-Bildschirm



Öffnen Sie diesen Bildschirm durch Antippen des BPM-Wert im HOME-Screen.

Angezeigte Daten:

- Aktuelle BPM sowie die Information, ob die BPM-Quelle intern oder extern ist.
- Die eingetippten BPM, sofern "BPM TAP" getippt wird, bzw. wurde. Die jeweils letzten 8 Taps werden aufgezeichnet.
- Wartet man ein paar Sekunden und tippt dann nur einmal auf die BPM-Taste (möglichst genau auf den Takt der Musik), wird der erste Takt der BPM-Phase neu angepasst, das generelle Tempo jedoch beibehalten.
- Durch zweimaliges oder mehrfaches Tippen wird ein neuer BPM-Wert berechnet.

Encoder-Funktionen:

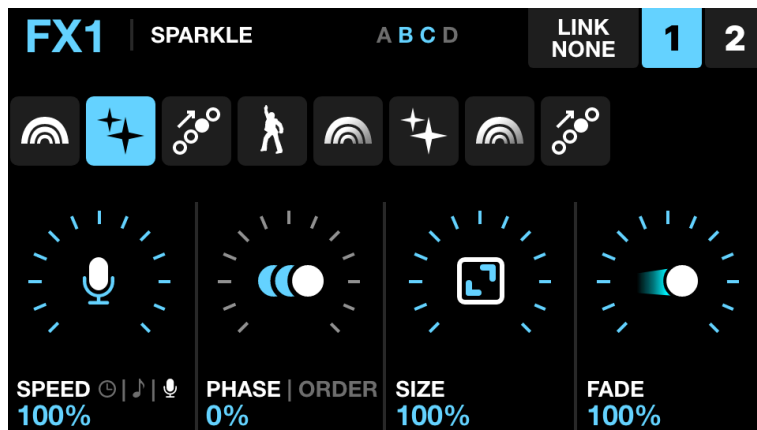
- Der erste Encoder stellt manuell den BPM-Wert ein. Durch gleichzeitiges Halten des SHIFT-Buttons ändern Sie dabei die Nachkommastelle.
- Der zweite Encoder "JOG" verschiebt die BPM-Phase nach vorne oder hinten, ähnlich wie das Nutzen eines "Jog-Wheels", oder das manuelle Weiterziehen einer Schallplatte. Die Geschwindigkeit bleibt gleich, nur die Phase wird verschoben.
- Der dritte Encoder schaltet "Music Break" ein oder aus. Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden alle Effekte pausiert, sobald über das Mikrofon oder über Line-In eine Musikpause erkannt wird.

Toolbar-Aktionen:

- Zurück zum Home-Bildschirm.



Color FX (Farb-Effekt)



Angezeigte Daten:

- Die aktuell ausgewählte FX-Seite und der Name des gewählten Effekts.
- Die vier Buchstaben oben auf dem Bildschirm zeigen an, für welche Gruppen der aktuellen Gruppen-Bank Color FX1 und FX2 aktiviert sind.
(Mit SHIFT + BPM TAP wechseln Sie zwischen ABCD und EFGH.)
- Die Information, ob Link Group oder Link Fixture aktiviert ist, oder nichts davon.
- Acht Tasten zur Auswahl des Color FX-Typs.
- FX-Eigenschaften: Speed, Phase, Order, Size und Fade.

Encoder-Aktionen:

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



Toolbar-Aktionen:

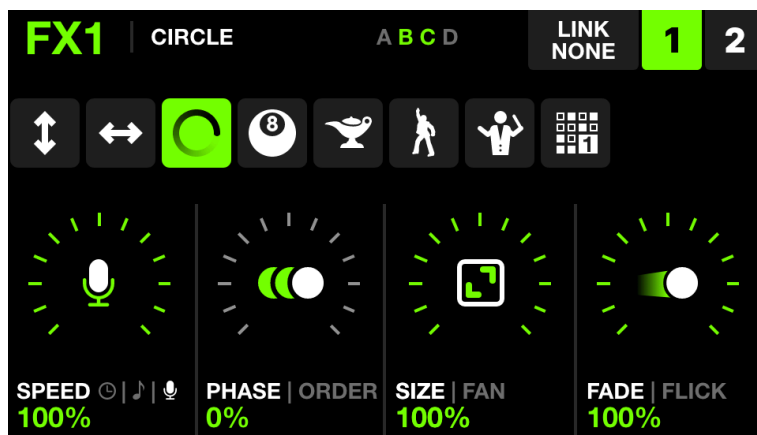
- Durch Antippen von 1 oder 2 oben rechts wechseln Sie zwischen der Color FX Seite 1 und Color FX Seite 2. Es können zwei verschiedene Color-Effekte eingerichtet und dann unterschiedlichen Gruppen zugewiesen werden.
- Direkt daneben können Sie durch Antippen zwischen LINK NONE, LINK GROUP und LINK FIXTURE umschalten.
 - Bei *LINK NONE* wird der Effekt nacheinander über alle Beams der betreffenden Gruppen abgespielt; und zwar in der Beam-Reihenfolge, wie sie in der allgemeinen Fixture-Liste eingetragen ist. Um die Reihenfolge zu ändern, verschieben Sie in der Fixture Setup-Liste Ihre Geräte auf andere Positionen.
 - Mit *LINK GROUP* wird der Effekt *gruppenweise* verlinkt bzw. ausgeführt. Der Effekt läuft jetzt in jeder Gruppe parallel ab, indem er gleichzeitig auf dem jeweils ersten Beam beginnt und beim letzten Beam endet.
 - Bei *LINK FIXTURE* wird der Effekt *pro Gerätetyp* verlinkt: Derselbe Effekt wird gleichzeitig auf allen Fixtures desselben Typs ausgeführt - ohne Phasing exakt identisch, mit Phasing mit einem frei einstellbaren Versatz. Dies ist besonders nützlich bei LED-Pixel Bars, wenn alle Bars genau denselben Effekt fahren sollen.

Weitere Aktionen:

- Durch das Antippen einer der acht FX-Auswahlschaltflächen wird der FX-Typ ausgewählt und die zugehörigen FX-Eigenschaften aufgerufen.
- Tippen Sie auf einen der Buttons in der oberen Zeile der Button-Matrix, um die FX für die jeweilige Gruppe ein- und auszuschalten. Bei gleichzeitig gehaltener SHIFT-Taste wechseln Sie zwischen FX1 und FX2.
- Durch Antippen einer der 16 farbigen Schaltflächen in den Reihen 2 bis 5 der Matrix wird die entsprechende Farbe zum Effekt hinzugefügt bzw. deaktiviert. SHIFT + Drücken einer Taste ermöglicht die Bearbeitung der Farbe über den Color Picker – mehr dazu weiter unten.



MOVE FX (Bewegungs-Effekt)



Angezeigte Daten:

- Die aktuell ausgewählte FX-Seite und der Name des gewählten Effekts.
- Die vier Buchstaben oben auf dem Bildschirm zeigen an, für welche Gruppen der aktuellen Gruppen-Bank Move FX1 und Move FX2 aktiviert sind. (Mit SHIFT + BPM TAP wechseln Sie zwischen ABCD und EFGH.)
- Die Info, ob Link Group aktiviert ist oder nicht.
- Acht Tasten zur Auswahl des Move FX-Typs.
- FX-Eigenschaften: Speed, Phase, Order, Size, Fan, Fade und Flick.

Encoder-Aktionen:

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



Toolbar-Aktionen:

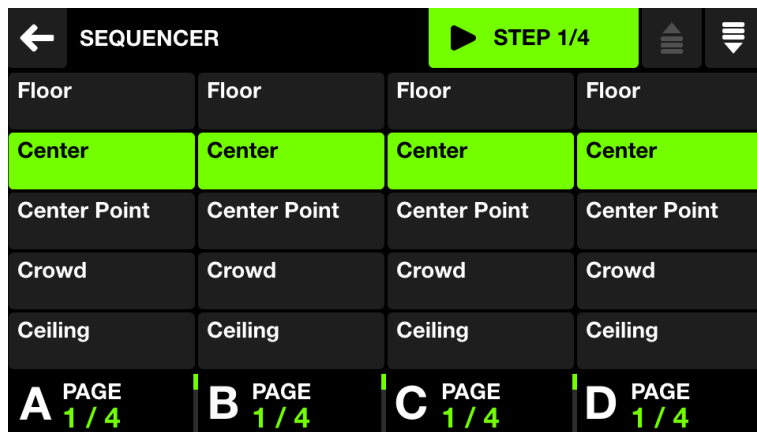
- Durch Antippen von 1 oder 2 oben rechts wechseln Sie zwischen der Move FX Seite 1 und Move FX Seite 2. Es können zwei verschiedene Bewegungs-Effekte eingerichtet und dann unterschiedlichen Gruppen zugewiesen werden.
- Direkt daneben können Sie durch Antippen zwischen LINK NONE und LINK GROUP umschalten.
 - Bei *LINK NONE* wird der Effekt nacheinander über alle Beams der betreffenden Gruppen abgespielt; und zwar in der Beam-Reihenfolge, wie sie in der allgemeinen Fixture-Liste eingetragen ist. Um die Reihenfolge zu ändern, verschieben Sie in der Fixture Setup-Liste Ihre Geräte auf andere Positionen.
 - Mit *LINK GROUP* wird der Effekt *gruppenweise* verlinkt bzw. ausgeführt. Der Effekt läuft jetzt in jeder Gruppe parallel ab, indem er gleichzeitig auf dem jeweils ersten Beam beginnt und beim letzten Beam endet.

Weitere Aktionen:

- Durch das Antippen einer der acht FX-Auswahlschaltflächen wird der FX-Typ ausgewählt und die zugehörigen FX-Eigenschaften aufgerufen.
- Bei der Auswahl des Sequencer-FX-Typs (Button ganz rechts) können Sie oben über das Zahnradsymbol die Sequencer-Einstellungen öffnen. (Mehr dazu im nächsten Abschnitt.)
- Tippen Sie auf einen der Buttons in der oberen Zeile der Button-Matrix, um die FX für die jeweilige Gruppe ein- und auszuschalten. Bei gleichzeitig gehaltener SHIFT-Taste wechseln Sie zwischen FX1 und FX2.
- Grundposition: Durch Antippen der restlichen 16 hellgrünen Schaltflächen auf der Matrix bestimmen Sie die Grundposition des Effekts: Mitte (Standard), oben links, oben, oben rechts, rechts, unten rechts, unten, unten links oder links.



Move FX Step-Sequencer



Der Move FX-Sequencer ermöglicht es, pro Gruppe eine von zwanzig verschiedenen Positionen auszuwählen und diese über bis zu sechzehn Schritte hinweg abzuspielen. Jede Position wird nacheinander entsprechend der FX-Geschwindigkeit abgespielt.

Angezeigte Daten:

- Fünf der zwanzig verfügbaren Positionen jeder Gruppe, Anzeige je nach Positions-Seite (eine von vier). Die wählbaren Positionen entsprechen den voreingestellten statischen Positionen des Positions-Bildschirms.
- Der aktuell ausgewählte Schritt und die Gesamtanzahl der Schritte.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den jeweiligen Encoder, um durch die Positions-Seiten der entsprechenden Gruppe zu blättern.
- Drücken Sie auf einen Encoder, um die verfügbaren Positionen der entsprechenden Gruppe aufzuklappen und alle 20 Positionen anzuzeigen.

Toolbar-Aktionen:

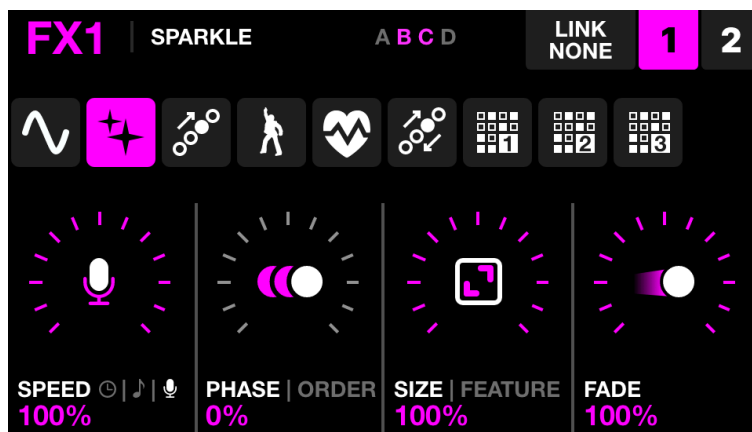
- Zurück zum Move FX-Bildschirm.
- FX-Sequencer starten oder pausieren.
- Zwischen den Positions-Seiten aller Gruppen navigieren.

Weitere Aktionen:

- Durch Drücken einer Taste in der oberen Reihe schalten Sie den Move-Effekt für die entsprechende Gruppe an oder aus.
- Mit den verbleibenden 16 Tasten in der Matrix navigieren Sie zwischen den einzelnen Schritten im Sequencer.
- Um die Anzahl der Schritte zu erhöhen oder zu verringern, halten Sie SHIFT gedrückt und drücken eine der Matrix-Tasten.
- Durch Tippen auf eine der Positions-Tasten auf dem Display wird diese dem aktuell ausgewählten Schritt zugeordnet.
- Mit SHIFT + Tippen auf eine der Positionen können Sie diese direkt bearbeiten.



Beam FX (Beam-Effekte)



Angezeigte Daten:

- Die aktuell ausgewählte FX-Seite und der Name des gewählten Effekts.
- Die vier Buchstaben oben auf dem Bildschirm zeigen an, für welche Gruppen der aktuellen Gruppen-Bank Beam FX1 und FX2 aktiviert sind.
(Mit SHIFT + BPM TAP wechseln Sie zwischen ABCD und EFGH.)
- Die Information, ob Link Group oder Link Fixture aktiviert ist, oder nichts davon.
- Neun Tasten zur Auswahl des Beam FX-Typs.
- FX-Eigenschaften: Speed, Phase, Order, Size, Feature und Fade.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um die FX-Geschwindigkeit zu steuern. Dies wird je nach Sync-Modus entweder durch einen linearen Prozentwert oder einen BPM-Wert gesteuert. Bei gleichzeitig gedrückter SHIFT-Taste können Sie den BPM-Wert direkt per Encoder ändern.
- Durch das Drücken des ersten Encoders wird zwischen prozentualer Geschwindigkeit, BPM- und Audio Pulse-Synchronisierung (per eingebautem Mikrofon oder Line-In) umgeschaltet.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um das Phasing (PHASE) und die Phasing-Reihenfolge (ORDER) einzustellen.
- Durch Drücken des zweiten Encoders wird zwischen Phasing- und Order-Modus umgeschaltet. Das Phasing wird in Prozent gesteuert, während "Order" die Fixture-Reihenfolge ändert, wodurch der Effekt vorwärts (>), rückwärts (<), symmetrisch von innen nach außen(<>), oder symmetrisch nach außen nach innen (><)abgespielt wird.
- Mit dem dritten Encoder steuern Sie die Effektgröße (SIZE) und das FEATURE des Effekts.
- Das FEATURE bestimmt dabei die Funktion, mit der der Beam-Effekt verknüpft ist. Standardmäßig ist dies der Dimmer-Kanal; dieser kann jedoch auf einen anderen Funktionstyp wie Zoom, Iris, Pan, Tilt oder Effect geändert werden.
- Mit dem vierten Encoder bestimmen Sie den Effekt-Fade.



Toolbar-Aktionen:

- Durch Antippen von 1 oder 2 oben rechts wechseln Sie zwischen der Beam FX Seite 1 und Beam FX Seite 2. Es können zwei verschiedene Beam-Effekte eingerichtet und dann unterschiedlichen Gruppen zugewiesen werden.
- Direkt daneben können Sie durch Antippen zwischen LINK NONE, LINK GROUP und LINK FIXTURE umschalten.
 - Bei *LINK NONE* wird der Effekt nacheinander über alle Beams der betreffenden Gruppen abgespielt; und zwar in der Beam-Reihenfolge, wie sie in der allgemeinen Fixture-Liste eingetragen ist. Um die Reihenfolge zu ändern, verschieben Sie in der Fixture Setup-Liste Ihre Geräte auf andere Positionen.
 - Mit *LINK GROUP* wird der Effekt *gruppenweise* verlinkt bzw. ausgeführt. Der Effekt läuft jetzt in jeder Gruppe parallel ab, indem er gleichzeitig auf dem jeweils ersten Beam beginnt und beim letzten Beam endet.
 - Bei *LINK FIXTURE* wird der Effekt *pro Gerätetyp* verlinkt: Derselbe Effekt wird gleichzeitig auf allen Fixtures desselben Typs ausgeführt - ohne Phasing exakt identisch, mit Phasing mit einem frei einstellbaren Versatz. Dies ist besonders nützlich bei LED-Pixel Bars, wenn alle Bars genau denselben Effekt fahren sollen.
 - Bitte beachten Sie, dass das Hinzufügen einer Gruppe mit sehr weniger Beams, oder gar nur einem Beam pro Gerät, den Effekt von LINK FIXTURE negativ beeinflussen kann.

Weitere Aktionen:

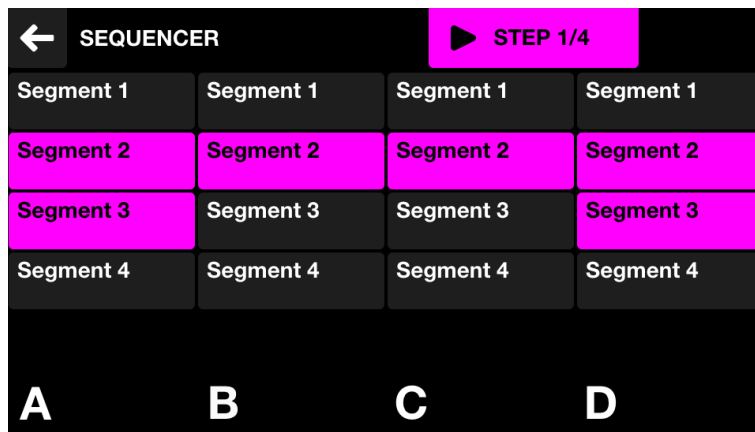
- Durch das Antippen einer der neun FX-Auswahlschaltflächen wird der FX-Typ ausgewählt und die zugehörigen FX-Eigenschaften aufgerufen.
- Tippen Sie auf einen der Buttons in der oberen Zeile der Matrix, um die FX für die jeweilige Gruppe ein- und auszuschalten. Bei gleichzeitig gehaltener SHIFT-Taste wechseln Sie zwischen FX1 und FX2.

Bitte beachten Sie, dass "Dimmer" zwar das meistgenutzte Feature für Beam FX ist, Sie den Effekt aber auch auf vielfältige andere Weise nutzen können, wie Zoom, Iris, Pan, Tilt oder Effect.

Mit dem Feature "Effect" können Sie den Beam FX quasi jedem einzelnen DMX-Kanal zuordnen und dann per Beam FX ansteuern. Um diese außergewöhnliche Zuordnung vorzunehmen, müssen Sie zuerst im Beam Editor die entsprechenden DMX-Kanäle auswählen und diesen das Feature "EFFECT" zuordnen. Mehr Infos finden Sie unter Beam Editor.



Beam FX Step-Sequencer



Der Beam FX-Sequencer ermöglicht die Auswahl von vier verschiedenen Beam-Selektionen pro Gruppe. Während der Auswahl leuchten die entsprechenden Beams auf. Die Schritte (= Steps) werden entsprechend der FX-Geschwindigkeit nacheinander abgespielt.

Angezeigte Daten:

- Der aktuell ausgewählte Schritt (= "Step")
- Die verfügbaren Segmente, wobei die aktuell aktivierten Segmente hervorgehoben sind.

Toolbar-Aktionen:

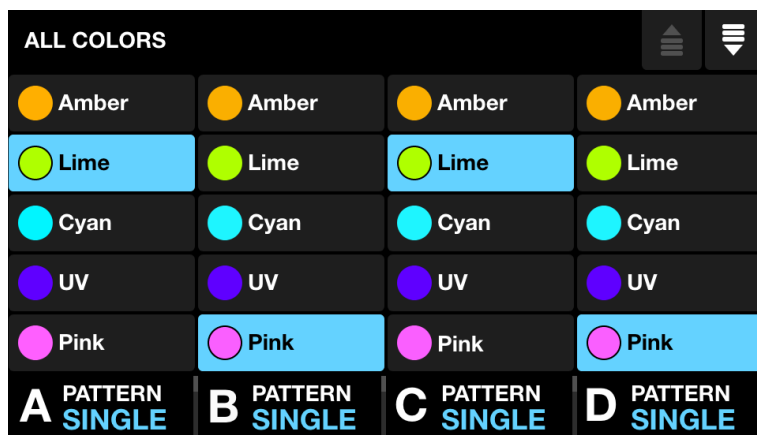
- Zurück zum Beam FX-Bildschirm.
- FX-Sequencer starten oder pausieren.

Weitere Aktionen:

- Durch Drücken einer Taste in der oberen Reihe schalten Sie den Beam-Effekt für die entsprechende Gruppe an oder aus.
- Mit den verbleibenden 16 Tasten in der Matrix navigieren Sie zwischen den einzelnen Schritten im Sequencer.
- Um die Anzahl der Schritte zu erhöhen oder zu verringern, halten Sie SHIFT gedrückt und drücken die entsprechende Matrix-Taste.
- Durch Antippen eines Segment-Buttons auf dem Touchscreen wird dieses Segment dem aktuell ausgewählten Step hinzugefügt.



Static Color (Statische Farbe)



Der statische Farbbildschirm enthält eine Palette von 20 Farben pro Gruppe. Die Auswahl dieser Farben überschreibt alle spielenden Farbeffekte in der Gruppe und bestimmt so die ausgewählten Farben der Gerätegruppe.

Angezeigte Daten:

- Vier Spalten mit jeweils fünf Farben. Jede Spalte repräsentiert eine Gruppe. (Durch SHIFT + BPM TAP wechseln Sie zwischen den Gruppen A-D und E-H.)
- Farbseiten 1-4 ("PAGE x/4" wird angezeigt beim Drücken von SHIFT).
- Farbmuster und -richtung.

Encoder-Aktionen:

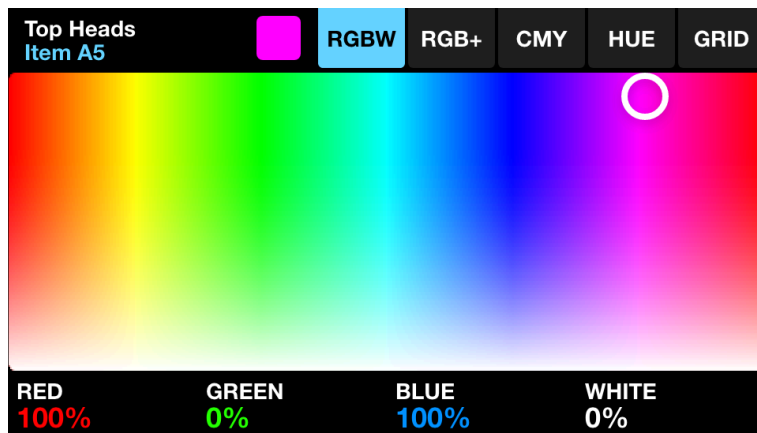
- Drehen Sie einen Encoder, um das Muster zu ändern, in dem die ausgewählten Farben über die Geräte verteilt werden. Zu den Optionen gehören:
 - Einzelne Farbe ("SINGLE").
 - Farbe per Flash (= nur beim Gedrückthalten aktiv).
 - Abwechselnde Farben.
 - Fade oder harter Wechsel – symmetrisch von innen nach außen
 - Fade oder harter Wechsel – symmetrisch von außen nach innen.
 - Fade oder harter Wechsel – von links nach rechts.
 - Fade oder harter Wechsel – von rechts nach links.
- Drücken Sie einen Encoder, um die Farbpalette der entsprechenden Gruppe aufzuklappen und alle 20 Gruppen-Farben auf einen Blick anzeigen zu lassen.
- Per SHIFT + Drehen eines Encoders wechseln Sie durch die 4 Farbseiten ("PAGE x/4") der entsprechenden Gruppe.

Weitere Aktionen:

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



Color Picker (Farbauswahl-Werkzeug)



Das Farbauswahl-Werkzeug ermöglicht Ihnen, schnell Farben zu bearbeiten oder aus unterschiedlichen Farbkomponenten sehr exakt zu definieren.

Angezeigte Daten:

- Der Name der ausgewählten Gruppe.
- Der Name der aktuell ausgewählten Schaltfläche. (A1-D5)
- Eine Vorschau der ausgewählten Farbe.
- Der Farbauswahl-Modus (RGBW, RGB+, CMY, HUE, GRID).
- Eine große 2D-Farbauswahlfläche zum schnellen Bestimmen einer Farbe.
- Die gewählten Farbwerte (RGBW) in Prozent.
- Die gewählten Farbwerte (RGB, Weiß, Amber, UV, Lime, bzw. Cyan, Magenta, Yellow) in exakten Werten von 0-255.
- Unter "HUE" den Farbwert (HUE), die Sättigung (Saturation) und in Prozent die Verteilung zwischen klassischem RGB und Spezialfarben (Weiß, Amber, Lime).

Encoder-Aktionen:

- Im RGBW-Modus ändern Sie durch Drehen der vier Encoder den jeweiligen Wert von Rot, Grün, Blau und Weiß von 0-100%.
- Im Modus RGB+ wechseln Sie durch das Drücken eines der ersten drei Encoder zwischen den Werten von Rot und Amber, Grün und Lime, bzw. Blau und UV.
- Im Modus RGB+ ändern Sie durch das Drehen eines der vier Encoder den jeweiligen Farbwert der zuvor ausgewählten Farbe in Werten von 0-255.
- Im CMY-Modus ändern Sie durch Drehen der ersten drei Encoder den jeweiligen Wert von Cyan, Magenta und Yellow (Gelb) in Werten von 0-255.
- Im HUE-Modus ändert der erste Encoder den Farbwert (HUE), der zweite die Sättigung (Saturation), der dritte den Anteil von klassischem RGB und der vierte den Anteil an Spezialfarben (Weiß, Amber, Lime). Hierüber lassen sich für hochwertige Geräte sehr exakte Farbwerte einrichten.
- Im GRID-Modus werden die Werte per Encoder identisch gewählt wie im Modus RGB+.



Weitere Aktionen:

- Durch Antippen und Ziehen innerhalb der 2D-Farbauswahl-Fläche bestimmen Sie schnell die RGBW-Werte für die ausgewählte Farbe.
- Tippen Sie auf die Schaltflächen oben rechts, um zwischen den Modi RGBW, RGB+, CMY, HUE, GRID umzuschalten.
- Im GRID-Modus bestimmen Sie durch Tippen auf eine der 20 Farbschaltflächen im Touchscreen die RGBW-Werte für die ausgewählte Farbe.
- Durch Drücken der blinkenden Matrix-Schaltfläche wird die neue Farbe bestätigt und der Farbwähler geschlossen.
- Durch Antippen einer anderen Schaltfläche werden alle Änderungen verworfen.
- SHIFT + Drücken auf eine andere Schaltfläche in der Matrix kopiert die aktuelle Farbe auf den neu gewählten Knopf. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den nun blinkenden (neuen) Knopf.



Static Position (Statische Positionen)

ALL POSITIONS					
Floor	Floor	Floor	Floor		
Center	Center	Center	Center		
Center Point	Center Point	Center Point	Center Point		
Crowd	Crowd	Crowd	Crowd		
Ceiling	Ceiling	Ceiling	Ceiling		
A FADE 0s	B FADE 0s	C FADE 0s	D FADE 0s		

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

Angezeigte Daten:

- Vier Spalten mit jeweils fünf Positionen; jede Spalte repräsentiert eine Gruppe. (Durch SHIFT + BPM TAP wechseln Sie zwischen den Gruppen A-D und E-H.)
- Positions-Seiten 1-4 ("PAGE x/4" wird angezeigt beim Drücken von SHIFT).
- Fade-Zeit pro ausgewählter Position.

Encoder-Aktionen:

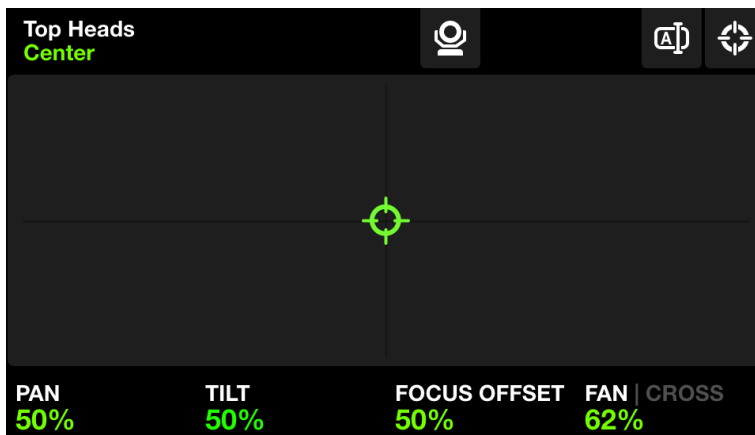
- Drehen Sie den jeweiligen Encoder, um die FADE-Zeit der ausgewählten Position zu ändern.
- Drücken Sie einen Encoder, um für die entsprechende Gruppe die ganze Palette an Positionen aufzuklappen und sich alle 20 Gruppen-Positionen auf einen Blick anzeigen zu lassen.
- Per SHIFT + Drehen eines Encoders wechseln Sie durch die 4 Positions-Seiten der entsprechenden Gruppe.

Weitere Aktionen:

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



Position Picker (Positionsbestimmung)



Angezeigte Daten:

- Der Name der aktuell ausgewählten Positions-Schaltfläche.
- Ein X-Y-Raster zum Auswählen einer Position.
- Die aktuellen Positionswerte (PAN und TILT) in Prozent.
- Die Werte für FOCUS OFFSET (Fokus-Versatz) in Prozent.
- FAN (Fächer) und CROSS (Kreuzen) in Prozent.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um den PAN-Wert zu steuern. Gleichzeitiges Drücken auf SHIFT ermöglicht eine Feinjustierung.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um den TILT-Wert zu steuern. Gleichzeitiges Drücken auf SHIFT ermöglicht eine Feinjustierung.
- Drehen Sie den dritten Encoder, um den FOCUS OFFSET einzustellen. Dadurch wird der aktuell eingestellte Fokuswert addiert oder subtrahiert, anstatt ihn zu überschreiben.
- Drehen Sie den vierten Encoder, um die FAN- und CROSS-Werte einzustellen.
- Drücken Sie den vierten Encoder herunter, um zwischen den Parametern FAN und CROSS umzuschalten.
- Steht der FAN-Wert bei 50%, zeigen alle Geräte in dieselbe Richtung. Bei einem kleineren Wert ziehen sich die Beams in der Mitte zusammen, bei höheren Werten werden sie aufgefächert.
- Ähnliches gilt für CROSS: 50% bedeutet parallele Beams, Werte in Richtung 0% und 100% lässt die Beams jeweils paarweise kreuzen. (Bei unerwarteten Abweichungen prüfen Sie bitte, ob die Geräte im Menü Fixture Limits korrekt eingerichtet wurden).

Toolbar-Aktionen:

- Zugriff auf den Bildschirm "Relative Positionsbestimmung".
- Durch Tippen auf den ersten Button oben rechts öffnet sich eine Tastatur, mit der der Name der Position geändert werden kann.
- Durch Tippen auf den zweiten Button oben rechts wird die Position auf die Mitte gesetzt.

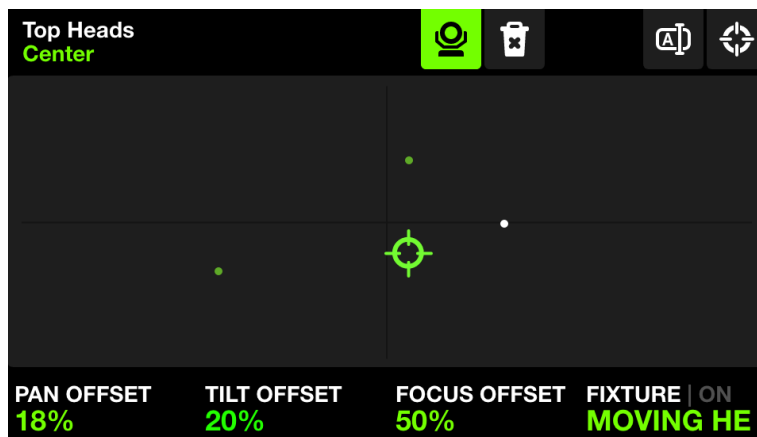


Weitere Aktionen:

- Durch Tippen und Ziehen auf dem X/Y-Raster werden die PAN- und TILT-Werte auf die ausgewählte Position gesetzt.
- Durch Tippen auf die blinkende Schaltfläche in der Matrix wird die neue Position bestätigt und die Positionsauswahl geschlossen. Durch Antippen einer anderen Schaltfläche werden alle Änderungen wieder verworfen.
- SHIFT + Drücken auf einen anderen Knopf in der Matrix kopiert die aktuelle Position auf den neu ausgewählten Knopf. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den jetzt blinkenden Knopf.



Relative Positionsbestimmung individueller Beams



Angezeigte Daten:

- Der Name der zu bearbeitenden Gruppe.
- Der Name der aktuell ausgewählten Position.
- Ein X-Y-Gitter zur Auswahl einer Position.
- Die Werte für PAN OFFSET, TILT OFFSET und FOCUS OFFSET.
- Das aktuell ausgewählte Fixture.
- Der individuelle Offset (= Versatz) des aktuell ausgewählten Fixtures, dargestellt durch einen weißen Punkt auf dem 2D-Display.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um den PAN-Versatz zu ändern.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um den TILT-Versatz zu ändern.
- Drehen Sie den dritten Encoder, um den FOKUS-Versatz zu setzen. (Drücken Sie jeweils zusätzlich SHIFT zur Feinjustierung.)
- Drehen Sie den vierten Encoder, um auszuwählen, welches Fixture individuell bearbeitet werden soll.
- Durch Drücken des Encoders leuchtet das aktuell ausgewählte Fixture weiß auf.

Toolbar-Aktionen:

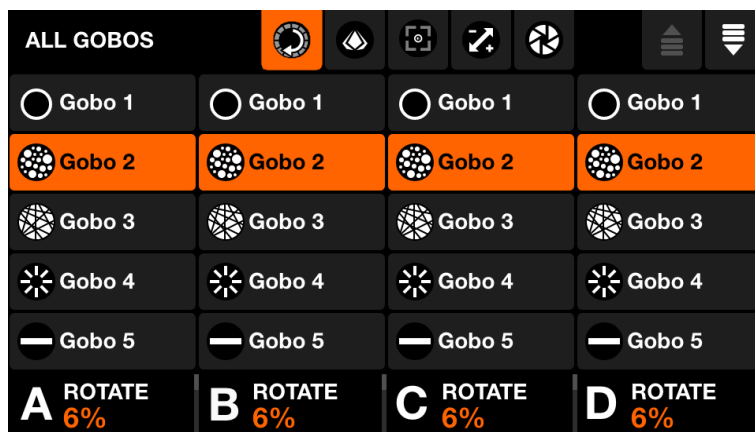
- Zurück zum Position Picker-Bildschirm. (Moving Head-Symbol)
- Die individuelle Position für das gewählte Fixture zurücksetzen.
- Die Position umbenennen.
- Alle Fixtures neu zentrieren. (Alle individuellen Offsets bleiben bestehen.)

Weitere Aktionen:

- Tippen und Ziehen im X-Y-Gitter setzt PAN- und TILT-Werte aller Fixtures auf die ausgewählte Position.
- Tippen auf den blinkenden Matrix-Button speichert die neue Position und schließt den Position Picker. Tippen auf einen anderen Button bricht alle aktuellen Änderungen ab.
- SHIFT + Drücken auf einen anderen Knopf in der Matrix kopiert die aktuelle Position auf den neu ausgewählten Knopf. Zum Bestätigen erneut drücken.



Static Gobo (Statische Gobos)



Der statische Gobo-Bildschirm enthält eine Palette von 20 Gobos pro Gruppe. Durch die Auswahl eines Gobos wird das Gobo auf alle Geräte in der Gruppe angewendet. Wenn kein Gobo ausgewählt ist, wird das offene, bzw. kein Gobo verwendet.

Wenn ein Gerät zu einem Projekt hinzugefügt wird, weist der Wolfmix die ersten 20 Gobos des Gobo-Kanals des Geräts den 20 Gobo-Tasten zu.

Angezeigte Daten:

- Vier Spalten mit je fünf Gobos. Jede Spalte repräsentiert eine Gruppe. (Durch SHIFT + BPM TAP wechseln Sie zwischen den Gruppen A-D und E-H.)
- Gobo-Seiten 1-4 ("PAGE x/4" wird beim Drücken von SHIFT angezeigt).
- Zur Bearbeitung ausgewähltes Feature (Rotate, Prisma, Fokus, Zoom, Iris).
- Prozentualer Wert des ausgewählten Features der jeweiligen Gruppe.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie einen Encoder, um den Wert des aktuell ausgewählten Features (Rotate, Prisma, Fokus, Zoom oder Iris) zu ändern.
- Drücken eines Encoders öffnet für die entsprechende Gruppe die komplette Palette an Gobos und zeigt alle 20 Gruppen-Gobos auf einen Blick an.
- SHIFT + Drehen eines Encoders wechselt zwischen den vier Gobo-Seiten.

Toolbar-Aktionen:

- Tippen Sie einen der Buttons oben an, um zwischen Rotation, Prisma, Fokus, Zoom und Iris zu wechseln.
- Per Tippen der zwei Buttons in der Ecke oben rechts navigieren Sie zwischen den vier Gobo-Seiten aller Gruppen.

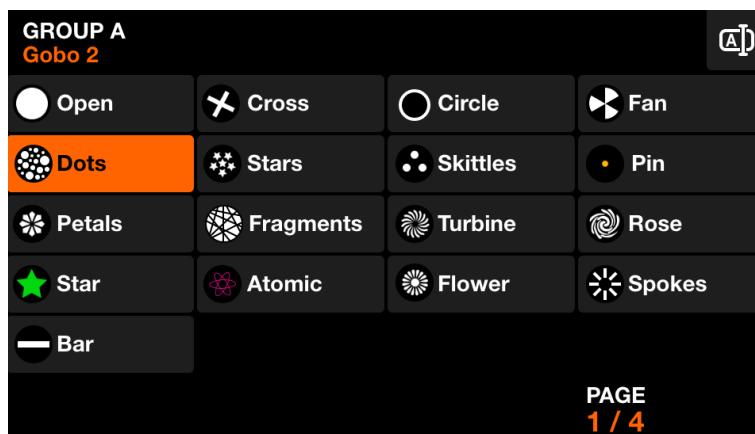
Weitere Aktionen:

- Durch Antippen einer der Gobo-Tasten wird das Gobo ausgelöst. Durch SHIFT + das Tippen auf eine Gobo-Schaltfläche können Sie ein Gobo austauschen. (Beachten Sie, dass das neue Gobo auf alle Presets angewendet wird, da es sich um eine gemeinsame Gobo-Palette handelt.)



- Beim Bearbeiten eines Gobos wird durch Antippen der blinkenden Matrix-Schaltfläche das ausgewählte Gobo bestätigt und der Gobo-Editor geschlossen. Durch Antippen einer anderen Schaltfläche wird die Änderung verworfen.
- SHIFT + Drücken auf einen anderen Knopf in der Matrix kopiert das aktuell bearbeitete Gobo auf diesen Knopf. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den jetzt blinkenden Knopf.

Gobo-Editor



Angezeigte Daten:

- Alle verfügbaren Gobos der ausgewählten Gruppe

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den vierten Encoder, um durch die Gobo-Seiten zu navigieren, falls es mehrere gibt.

Toolbar-Aktionen:

- Benennen Sie das ausgewählte Gobo um.

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen der blinkenden Matrix-Schaltfläche wird das ausgewählte Gobo bestätigt und der Gobo-Editor geschlossen. Durch Antippen einer anderen Schaltfläche werden die Änderungen verworfen.
- SHIFT + Drücken auf einen anderen Knopf in der Matrix kopiert das aktuell bearbeitete Gobo auf diesen Knopf. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken des dann blinkenden Knopfes.



LIVE EDIT

LIVE EDIT			
Live Edit 1	Live Edit 2	Live Edit 3	Live Edit 4
Live Edit 5	Live Edit 6	Live Edit 7	Live Edit 8
Live Edit 9	Live Edit 10	Live Edit 11	Live Edit 12
Live Edit 13	Live Edit 14	Live Edit 15	Live Edit 16
Live Edit 17	Live Edit 18	Live Edit 19	Live Edit 20
PRISM ROT. 50%	FOCUS 50%	ZOOM 100%	PAGE 1 / 4

Der LIVE EDIT-Bildschirm enthält eine Palette von 20 Schaltflächen pro Seite, mit denen Sie ganz bestimmte DMX-Werte eines beliebigen Kanals abrufen können. Wenn dieselben DMX-Kanäle angesprochen werden, überschreiben diese Werte sämtliche FX und auch entsprechend eingestellte statische Werte.

Live Edits werden der Reihe nach überlagert. Wenn also zwei Live Edits Werte auf demselben Kanal liegen, haben weiter hinten liegende Schaltflächen Priorität ggü. allen davor liegenden.

Im Einstellungsbildschirm (unter "Live Edit release mode") kann eingestellt werden, ob sich Live Edits in derselben Zeile oder Spalte automatisch gegenseitig deaktivieren.

Die ersten drei Encoder können im Live Edit-Macro-Editor mit spezifischen Funktionen für bestimmte Geräte belegt werden; dies ermöglicht einen schnellen Zugriff auf besonders oft genutzte Funktionen direkt über die Drehregler. Voreingestellt sind Prisma-Rotation, Fokus und Zoom.

Angezeigte Daten:

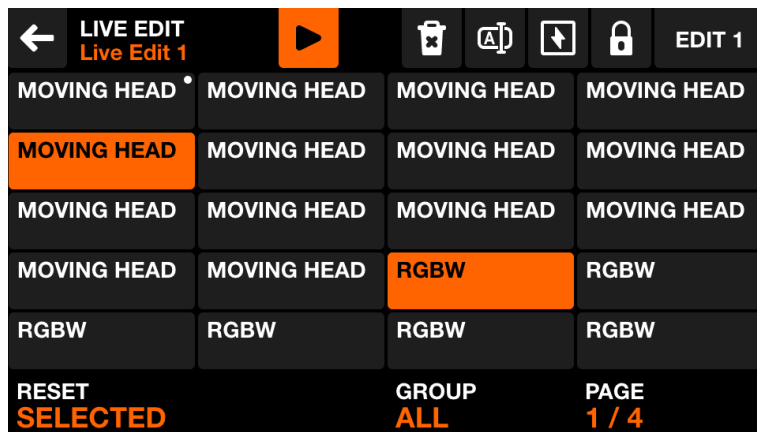
- Pro Seiten jeweils 20 Schaltflächen, die eine beliebige Anzahl bestimmter DMX-Werte und einen Namen enthalten. Leere Live Edit-Slots sind ausgegraut.
- Drei Live Edit-Makros.
- Die aktuell angezeigte Seite.

Encoder-Aktionen:

- Durch das Drehen eines der ersten drei Encoders wird der entsprechende Wert geändert und die Funktion aktiviert. Durch Herunterdrücken eines Encoders wird das entsprechende Live-Edit-Makro ein- und ausgeschaltet.
- SHIFT + Drücken eines der ersten drei Encoder öffnet den Live Edit Makro-Editor.
- Durch Drehen des vierten Encoders blättern Sie durch die vier Live Edit-Seiten.



Live Edit Editor - Fixtures (Geräte)



Tippen Sie ein leeres LIVE EDIT an, um den Editor zu öffnen. (Bei bereits bestehenden LIVE EDITS halten Sie SHIFT und tippen auf den entsprechenden LIVE EDIT-Button, um den Editor zu öffnen.) Der Editor enthält zwei Hauptbildschirme:

- Einen Bildschirm zum Auswählen von Geräten.
- Einen Bildschirm zum Bearbeiten der Kanalwerte dieser Geräte.

a) Geräteauswahl-Bildschirm

Angezeigte Daten:

- Der Name des Live Edits oben links.
- Ein Play-Button, der anzeigt, ob die aktuellen Änderungen direkt sichtbar sind (orange leuchtend), oder ob Sie sich im "Blind-Edit"-Modus befinden (schwarz).
- Ein Raster mit bis zu 20 Fixture-Buttons und dem jeweiligen Fixture-Namen. Ein weißer Punkt zeigt an, ob ein Fixture bereits bearbeitet wurde und DMX-Werte enthält.
- Die aktuell sichtbare Gruppe und die Fixture-Seite unten rechts.

Encoder-Aktionen:

- Durch Drücken des ersten Encoders können Sie die aktuell ausgewählten Fixtures oder alle Fixtures zurücksetzen; hierbei werden alle zuvor gesetzten Live Edit-Werte aus diesen Fixtures wieder entfernt und auch die weißen Punkte verschwinden. Durch das Drehen des Encoders bestimmen Sie, ob nur die ausgewählten Fixtures oder alle Fixtures zurückgesetzt werden sollen.
- Durch das Drehen des dritten Encoders können Sie die im Raster angezeigten Fixtures nach Gruppen filtern. Ein Drücken des Encoders bewirkt, dass alle Fixtures innerhalb der Gruppe an- oder abgewählt werden.
- Wenn die aktuelle Auswahl mehr als 20 Geräte enthält, blättern Sie durch Drehen des vierten Encoders durch die verschiedenen Geräte-Seiten.



Toolbar-Aktionen:

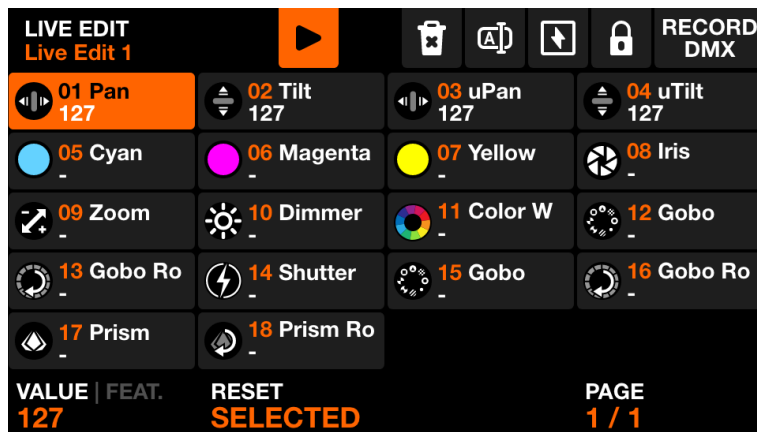
- Mit dem Play-Symbol können Sie den "Blind-Edit"-Modus an- und ausschalten. Leuchtet das Symbol orange, sind alle Änderungen auch direkt an ihren Geräten sichtbar. Ist das Symbol schwarz, werden die Änderungen nicht direkt an die Geräte gesendet und Sie können unbemerkt Änderungen vornehmen.
- Mit der Mülleimer-Schaltfläche löschen Sie das aktuell bearbeitete Live Edit.
- Über die Schaltfläche "Umbenennen" können Sie den Namen des Live Edits ändern; es wird eine virtuelle Tastatur eingeblendet.
- Durch Tippen auf die Blitz-Schaltfläche wird dieser Live Edit-Button zu einer Flash-Taste. Das bedeutet, dass die entsprechend geänderten Werte nur so lange ausgegeben werden, wie die Taste gedrückt und gehalten wird. Beim Loslassen werden diese DMX-Werte nicht mehr ausgegeben. Zur besseren Übersicht sind Live Edits mit Flash-Einstellung in der Matrix weiß.
- Durch den Schloss-Button wird ein Live Edit gesperrt, so dass es seine DMX-Werte permanent so lange ausgibt, bis Sie es eigenhändig wieder ausschalten - auch beim Wechseln der Presets. Zur besseren Übersicht haben alle gesperrten Live Edits in der Matrix violette Buttons.
- Per EDIT (oben rechts) können Sie sich die entsprechenden DMX-Kanäle im DMX-Werte-Bildschirm anzeigen lassen und editieren, sobald Fixtures im mittleren Raster ausgewählt wurden.

Weitere Aktionen:

- Tippen Sie auf die Schaltflächen im Raster, um Fixtures an- und abzuwählen.
- (Sobald ein oder mehrere Fixtures ausgewählt wurden, können Sie sie per EDIT bearbeiten.)
- Werden zwei oder mehr Fixtures des exakt gleichen Fixture-Typs ausgewählt, werden ihre DMX-Kanäle zusammengeführt und gemeinsam über den Werte-Bildschirm angesprochen. Werden gleichzeitig unterschiedliche Fixtures ausgewählt, werden ihre kompletten DMX-Belegungen nacheinander aufgelistet, jeweils von Kanal 1-X.
- Um die Bearbeitung abzuschließen und alle Änderungen zu speichern, tippen Sie auf den blinkenden Live Edit-Button unten in der Matrix; der Editor wird daraufhin geschlossen. Durch Antippen einer anderen Schaltfläche werden alle Änderungen verworfen.
- Um einen Live Edit auf einen anderen Knopf in der Matrix zu kopieren, drücken Sie während der Bearbeitung auf SHIFT + den neuen Knopf in der Matrix. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken des nun blinkenden Knopfes.



Live Edit Editor - Werte



b) Werte-Bearbeitungsbildschirm

Angezeigte Daten:

- Ein Raster mit 20 Kanal-Schaltflächen, von denen jede den Kanalnamen und ggf. den aktuellen Live Edit-Wert anzeigt, falls schon ein individueller Wert eingestellt wurde.
- Der Wert des ausgewählten Kanals wird unten links angezeigt.
- Unten rechts sehen Sie die aktuell angezeigte Channel-Seite.

Encoder-Aktionen:

- Das Drehen des ersten Encoders ändert den DMX-Wert des ausgewählten Kanals. Wenn Sie auf den Encoder drücken, wird ein Raster aller Funktionen (bzw. Features) angezeigt, die sich auf den ausgewählten Kanal beziehen.
- Durch Drücken des zweiten Encoders wird der aktuell ausgewählte Kanal zurückgesetzt und der Live Edit-Wert aus dem Kanal entfernt.
- Wenn die aktuelle Auswahl mehr als 20 DMX-Kanäle enthält, blättern Sie durch Drehen des vierten Encoders durch die verschiedenen Seiten der DMX-Kanäle.

Toolbar-Aktionen:

- Mit dem Play-Symbol können Sie den "Blind-Edit"-Modus an- und ausschalten. Leuchtet das Symbol orange, werden alle Änderungen auch direkt an ihren Geräten sichtbar. Ist das Symbol dunkel, werden die Änderungen nicht direkt an die Geräte gesendet und Sie können unbemerkt Änderungen vornehmen.
- Mit der Mülleimer-Schaltfläche löschen Sie das aktuell bearbeitete Live Edit.
- Über die Schaltfläche "Umbenennen" können Sie den Namen des Live Edits ändern; es wird eine virtuelle Tastatur eingeblendet.
- Durch Tippen auf die Blitz-Schaltfläche wird dieser Live Edit-Button zu einer Flash-Taste. Das bedeutet, dass die entsprechend geänderten Werte nur so lange ausgegeben werden, wie die Taste gedrückt und gehalten wird. Beim



Loslassen werden diese DMX-Werte nicht mehr ausgegeben. Zur besseren Übersicht sind Live Edits mit Flash-Einstellung in der Matrix weiß.

- Durch den Schloss-Button wird ein Live Edit gesperrt, so dass es seine DMX-Werte so lange permanent ausgibt, bis Sie es eigenhändig wieder ausschalten. Auch ein Wechseln des Presets kann dieses dann nicht deaktivieren. Alle gesperrten Live Edits haben in der Matrix violette Buttons.
- Per RECORD DMX können Sie für die ausgewählten Fixtures alle aktuell ausgehenden DMX-Signale "aufnehmen", bei Bedarf noch weiter bearbeiten und dann als Live Edit speichern.

Die RECORD DMX-Funktion kann Ihnen eine Menge Arbeit ersparen. Sie können z.B. für eine Gerätegruppe einen statischen Farbverlauf erstellen, dann für dieselbe Gruppe ein neues LIVE EDIT erstellen und erhalten per RECORD DMX-Button sofort die entsprechenden Farb-Daten für alle Geräte, anstatt alles einzeln eingeben zu müssen. Achten Sie nur darauf, dass alle anderen Werte außer der Farbwerte deaktiviert werden - dies tun Sie per "RESET SELECTED". Andere Beispiele wäre z.B. das schnelle Erstellen und "Aufnehmen" von Moving Head-Positionen, bestimmte Einstellungen für LED-Bars, usw...

Weitere Aktionen:

- Durch Tippen auf eine Schaltfläche im Raster wird ein bestimmter Kanal zur Bearbeitung ausgewählt.

Live Edit Macro-Editor

MACRO EDIT				ALL	GO
Live Edit 1					
MOVING HEAD	MOVING HEAD	MOVING HEAD	MOVING HEAD		
MOVING HEAD	MOVING HEAD	MOVING HEAD	MOVING HEAD		
MOVING HEAD	MOVING HEAD	MOVING HEAD	MOVING HEAD		
MOVING HEAD	MOVING HEAD	RGBW	RGBW		
RGBW	RGBW	RGBW	RGBW		
FEATURE		GROUP	PAGE		
PRISM ROT.		ALL	1 / 4		

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



Angezeigte Daten:

- Der Name des Makros oben links (MACRO 1, 2 oder 3).
- Eine Info, ob das jeweilige Makro gesperrt ist, durch das aktivierte oder deaktivierte Schloss-Symbol. (Dadurch gelten seine Werte auch dann weiterhin, wenn ein entsprechendes Preset gewechselt wird.)
- Ein Raster mit 20 Fixture-Buttons. Das Makro wird auf die ausgewählten Geräte angewendet, wenn es aktiviert wird.
- Das aktuell angewendete Feature unten links.
- Die aktuell sichtbare Gruppe und die aktuelle Geräte-Seite unten rechts.

Encoder-Aktionen:

- Das Drehen des ersten Encoders bestimmt, welches Feature vom Makro-Encoder angesteuert wird. (Beispiele: Geschwindigkeit der Prismen-Rotation oder die Iris-Größe eines Moving Heads.)
- Das Drehen des dritten Encoders filtert die im Raster angezeigten Fixtures nach den angelegten Gruppen. Durch Drücken des Encoders werden alle Fixtures innerhalb der angezeigten Gruppe an- oder abgewählt.
- Wenn die aktuelle Gruppe mehr als 20 Geräte enthält, wechseln Sie durch Drehen des vierten Encoders zwischen den Seiten der Geräte.

Toolbar-Aktionen:

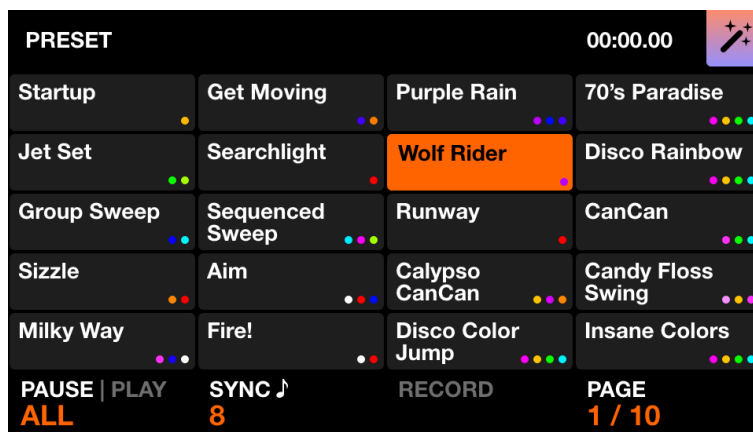
- Mit dem Schloss-Symbol können Sie ein Makro sperren. Dadurch hat es Priorität vor Preset-Änderungen und der Status und der aktuelle Wert des Makros bleibt erhalten, wenn ein entsprechendes Preset gewechselt wird.
- Tippen Sie auf den ALL-Button, um das Makro auf alle Geräte im Projekt anzuwenden. Werden später neue Geräte hinzugefügt, werden auch diese automatisch mit einbezogen.
- Mit GO schließen Sie den Editor und speichern alle Änderungen.
- Um abubrechen und alle Änderungen zu verwerfen, drücken Sie einen der Live Edit-Buttons unten in der Matrix.

Weitere Aktionen:

- Durch Antippen der Schaltflächen im Raster werden einzelne Geräte an- oder abgewählt. Das Makro wird dann auf alle ausgewählten Geräte angewendet, sobald es im Live-Edit-Bildschirm durch Drehen der Encoders aktiviert wird.



PRESET (Show-Voreinstellungen)



Der Preset-Bildschirm enthält bis zu 200 Show-Voreinstellungen; auf 10 Seiten jeweils 20 Presets. In diesen können sämtliche aktuell laufenden Einstellungen gespeichert werden, um sie später schnell wieder aufzurufen.

Ein Preset kann dabei die folgenden Informationen enthalten:

- Die exakten Einstellungen der sechs Effekt-Engines (FX).
- Welche FX-Engines für welche Geräte-Gruppen aktiviert sind.
- Alle statischen Einstellungen (Farbe, Position, Gobo).
- Alle aktiven Live Edits und auch die Einstellungen der drei Live Edit-Makros.
- Alle Dimmerwerte der einzelnen Gruppen (falls in den Einstellungen aktiviert).
- Der Status der Flash-Tasten (falls in den Einstellungen aktiviert).
- Fade-in- und Halte-Zeiten eines Presets.

Angezeigte Daten:

- Ein Raster von 20 Preset-Buttons, einschließlich des Preset-Namens und der ersten vier Farben, die innerhalb des Presets verwendet werden.
- Der Wiedergabe-Status (PAUSE | PLAY) unten links und darunter die Auswahl der abzuspielenden Presets.
- Die Anzahl der Beats (unter SYNC), wie lange ein Preset laufen soll, bevor es zum nächsten Preset springt. (Nur bei aktivierter BPM-Synchronisierung.)
- Die verstrichene Zeit des aktuell aktivierten Presets (oben rechts), wenn die Presets mittels PLAY-Funktion nacheinander abgespielt werden.
- Die Fade-in-Zeit eines Presets in Form eines schmalen orangenen Balkens am oberen Rand des Bildschirms, wenn Fade-in eingestellt wurde.
- Die aktuell angezeigte Preset-Seite unten rechts.



Encoder-Aktionen:

- Durch Drücken des ersten Encoders (PLAY) werden die Presets der Reihe nach abgespielt, entweder entsprechend der eingestellten Hold- und Fade-Zeiten, oder im BPM-Sync-Modus entsprechend der angegebenen Beat-Anzahl.
- Durch das Drehen des ersten Encoders bestimmen Sie, welche Presets dabei abgespielt werden sollen:
 - alle existierenden Presets der Reihe nach (ALL)
 - die 20 Presets der aktuellen Seite der Reihe nach (PAGE)
 - die 20 Presets der aktuellen Seite in zufälliger Anordnung (RANDOM)
 - die vier Presets der aktuellen Zeile (ROW)
 - die fünf Presets der aktuellen Spalte (COLUMN).

Wenn das letzte Preset der jeweiligen Auswahl abgespielt wurde, wird wieder das erste gestartet. Leere Presets werden einfach übersprungen.

- Durch Drücken des zweiten Encoders wird die BPM-Synchronisierung aktiviert und deaktiviert; bei Aktivierung finden die Sprünge jeweils entsprechend des gesetzten BPM-Werts statt.
- Ein Drehen des zweiten Encoders bestimmt die Anzahl der Beats zwischen den einzelnen Sprüngen ein.
- Durch Drücken des dritten Encoders (RECORD) wird die Aufzeichnung von Haltezeiten gestartet. Die Aufnahme startet beim Klick auf den Encoder mit dem aktuell gewählten Preset, danach können der Reihe nach weitere Presets ausgewählt werden – z.B. für verschiedene Segmente eines Musikstücks. Bei jedem Antippen eines weiteren Presets wird eine neue Haltezeit für das *zuletzt* abgespielte Preset gesetzt. Abschließend wird die Aufnahme durch erneutes Drücken des Encoders gestoppt.
⇒ Dieser Vorgang erstellt eine Art „Cue-Liste“ von Presets inkl. Haltezeiten, die anschließend per PLAY (siehe oben) der Reihe nach abgespielt werden können. (Tipp: Probieren Sie es einfach mal aus.)
- Das Drehen des vierten Encoders wechselt die ausgewählte Seite.

Toolbar-Aktionen:

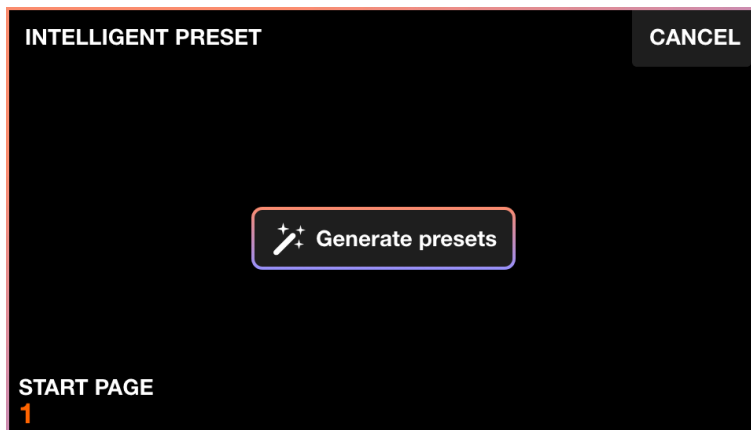
- Generieren Sie mit dem Button oben rechts per "Intelligent Preset" automatisch 80 intelligente Presets – passend zu Ihren Geräten.

Weitere Aktionen:

- SHIFT + Drücken auf einen der Preset-Knopf öffnet den Preset-Bearbeitungsbildschirm zum Speichern der aktuell auf dem Controller eingestellten Werten.
- Ein bereits bestehendes Preset kann so auch überschrieben werden. Zuvor erscheint eine Warnmeldung, in der Sie per "CANCEL" abbrechen können oder mit "OVERWRITE" das Überschreiben bestätigen.
- Um ein Preset auf einen anderen Knopf in der Matrix zu kopieren, drücken Sie während seiner Bearbeitung auf SHIFT + einen neuen Knopf in der Matrix. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den jetzt blinkenden Knopf.



Intelligent Preset



Mit INTELLIGENT PRESET erstellen Sie automatisch 80 vorgefertigte Presets, die exakt auf Ihre Geräte und Gruppenanordnung zugeschnitten sind. Diese 80 Presets sind in vier Seiten aufgeteilt – mit den folgenden Inhalten:

- a) 20 komplette Presets (Farben, Bewegungen, Beam FX)
- b) 20 Farb-Presets (statische Farben und COLOR FX)
- c) 20 Bewegungs-Presets (verschiedene Pan- und Tilt-Bewegungsmuster)
- d) 20 Beam FX (verschiedene Dimmer-Effekte)

Sie können diese Elemente frei kombinieren und dann als neue, eigene Presets abspeichern. Lassen Sie sich inspirieren und entdecken Sie zudem, zu was Ihre Geräte überhaupt fähig sind, sobald sie alle in Kombination miteinander laufen.

Angezeigte Daten:

- Schaltfläche zum Generieren von Presets in der Mitte.
- Schaltfläche zum Abbrechen (CANCEL).
- Die Startseite der zu generierenden Presets.

Encoder-Aktionen:

- Drehen Sie den ersten Encoder, um die Startseite der generierten Presets auszuwählen. Dadurch können Sie verhindern, dass bereits bestehende Presets überschrieben werden.

Toolbar-Aktionen:

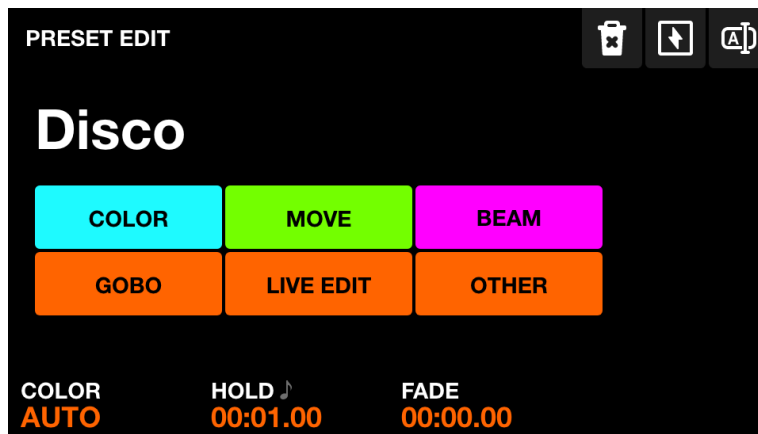
- Mit der CANCEL-Taste brechen Sie die Aktion ab und kehren zum Preset-Bildschirm zurück.

Weitere Aktionen:

- Tippen Sie die Schaltfläche "Generate Presets" an, um die 80 Presets entsprechend Ihrer Fixture-Einteilung zu generieren.
- Beispiel: Gäbe es *fünf* Gerätegruppen, würde im "Group Jump"-Preset auf der letzten Preset-Seite eine Beam FX-Sequenz mit *fünf* Schritten erstellt.



Preset Edit (Presets bearbeiten)



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

Angezeigte Daten:

- Der Name des Presets.
- Die verschiedenen Elemente, die im Preset gespeichert werden (Mitte).
- Die Farbe des Presets (unten links).
- Die Halte- und Fade-Zeiten des Presets.

Encoder-Aktionen:

- Durch das Drehen des ersten Encoders wird die Farbe des Presets-Buttons in der Matrix eingestellt. Wenn AUTO ausgewählt ist, wechselt die Buttonfarbe automatisch zwischen den ersten vier im Preset verwendeten Farben.
- Durch das Drehen des zweiten Encoders wird die Haltezeit (HOLD) des Presets in Schritten von 1 Sekunde geändert. Zusätzliches Halten der SHIFT-Taste ändert hingegen die Nachkommastelle in Schritten von 0,01 Sekunden. Generell bestimmt die Haltezeit die Zeitspanne, wie lange ein Preset läuft, bevor es zu einem anderen Preset springt. Dabei gibt es zwei

Anwendungsmöglichkeiten:

- Wenn PLAY aktiviert ist, wird bestimmt, wann das Abspielen des Presets endet und das nächste Preset gestartet wird.
- Bei Presets mit der Einstellung FLASH bestimmt die Haltezeit, wann das Abspielen endet und es wieder zum zuletzt gewählten Preset springt.
- Durch Herunterdrücken des Encoders wird die Hold-Zeit in Beats dargestellt, sodass sich die Länge automatisch nach der BMP-Geschwindigkeit ausrichtet.
- Durch das Drehen des dritten Encoders wird die Fadezeit des Presets in Schritten von 1 Sekunde geändert. Zusätzliches Halten der SHIFT-Taste ändert die Nachkommastelle in Schritten von 0,01 Sekunden.

Toolbar-Aktionen

- Mit dem Mülleimer-Button löschen Sie das aktuelle Preset.
- Mit dem Blitz-Button schalten Sie das Preset um in ein Flash-Preset. Wenn dies aktiviert ist, startet das Preset beim Druck auf die entsprechende



Preset-Taste auf der Matrix und endet in dem Moment, wenn Sie die Taste wieder loslassen. Dann wird wieder das zuletzt gewählte Preset aktiviert. Ist die Haltezeit (HOLD) länger eingestellt als die Dauer des Tastendrucks, bleibt das Preset entsprechend an und springt erst nach dessen Ablauf automatisch zum letzten Preset zurück. (Bitte beachten Sie, dass ein Antippen des Preset-Buttons auf dem Touchscreen die Flash-Funktion nicht auslöst; dies geschieht ausschließlich über die Button-Matrix unten.)

- Mit dem Button oben rechts bearbeiten Sie den Namen des Presets, es öffnet sich die virtuelle Tastatur.

Weitere Aktionen:

- Um ein Preset umzubenennen, können Sie alternativ auch direkt auf den angezeigten Namen tippen. Auch hierüber öffnet sich die virtuelle Tastatur und Sie können den Namen ändern.
- Um ein Preset inkl. des Namens auf einen anderen Knopf in der Matrix zu kopieren, bearbeiten Sie das zu kopierende Preset per SHIFT + Preset-Button und drücken anschließend auf SHIFT + den gewünschten neuen Knopf in der Matrix. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den nun blinkenden Knopf.
- Um ein Preset ohne Namen, dafür aber auch auf eine andere Preset-Seite zu kopieren, aktivieren Sie es mit dem Preset-Button, wechseln dann ggf. die Preset-Seite mit dem vierten Encoder, und drücken anschließend gleichzeitig SHIFT + den gewünschten neuen Knopf auf der Button-Matrix. Bestätigen Sie dies durch erneutes Drücken auf den nun blinkenden Knopf.
- Auf dieselbe Weise können Sie auch bestehende Presets überschreiben; hier erscheint vor dem endgültigen Speichern ein Warnhinweis.



Flash-Bildschirme (Spontane Effekte)

Die Flash-Bildschirme werden durch Drücken der Flash-Buttons ganz rechts auf dem Wolfmix ausgelöst. Diese Schaltflächen sind so konzipiert, dass sie zu jedem Zeitpunkt zugänglich sind und jederzeit spontan ausgelöst werden können, egal auf welchem Bildschirm Sie sich gerade befinden. Während einer Live-Performance lassen sich mit ihnen die folgenden Aktionen auslösen:

- WOLF: Löst einen Flickereffekt im Paparazzi-Stil aus.
- STROBE: Löst einen Stroboskop-Effekt aus.
- BLINDER: Setzt die Geräte auf 100% Helligkeit in weiß.
- SPEED: Manipuliert die Wiedergabegeschwindigkeit aller aktiven Effekte.
- BLACKOUT: Setzt die Geräte auf 0% Helligkeit.
- SMOKE: Löst eine angeschlossene Nebelmaschine (bzw. Hazer) aus.

Release Mode (Freigabemodus - gilt für alle Flash-Tasten separat)

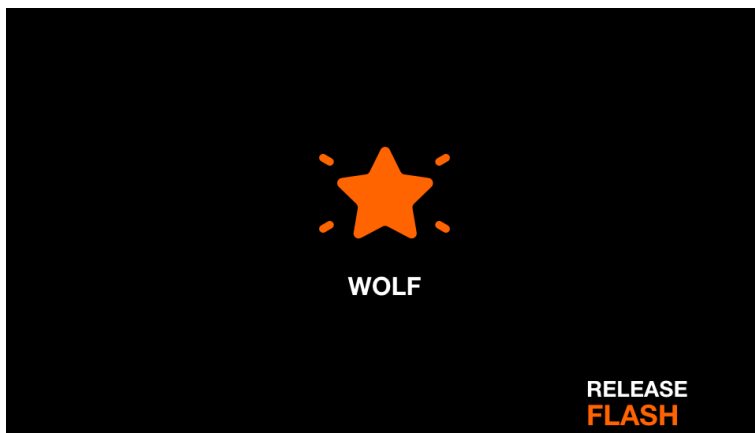
- Durch das Drehen des vierten Encoders auf dem jeweiligen Flash-Bildschirm wird der Freigabemodus der Tasten eingestellt:
 - FLASH: Der Effekt wird ausgelöst, wenn die Taste gedrückt wird, und sofort wieder gestoppt, sobald die Taste losgelassen wird.
 - TOGGLE: Der Effekt wird ausgelöst und bleibt an, wenn die Taste gedrückt wird. Erst ein erneutes Drücken der Taste schaltet den Effekt wieder aus.
 - 1s, 5s, 10s TIMER: Der Effekt wird beim Drücken der Taste ausgelöst. Sobald die Taste wieder losgelassen wird, startet der eingestellte Timer von 1, 5 oder 10 Sekunden, was auch im Touchscreen durch einen dünnen Balken ganz oben dargestellt wird. Sobald die eingestellte Zeit erreicht ist, schaltet sich der Effekt automatisch wieder aus.

Weitere Aktionen (gilt für alle Flash-Tasten):

- Für all diese Effekte können Gerätegruppen ausgeschlossen bzw. "exkludiert" werden. Mehr dazu im Kapitel der Einstellungen in der Kategorie "Project".
- Drücken Sie SHIFT gemeinsam mit einer der Flash-Tasten, um kurzzeitig TOGGLE zu aktivieren. Dann bleibt die Funktion an, bis Sie die Taste erneut drücken. (Der Freigabemodus FLASH wird dadurch kurzzeitig übergangen.)
- Um die Einstellungen einer Taste mit FLASH-Funktion oder kurzem TIMER zu ändern, halten Sie die Taste gedrückt und nutzen gleichzeitig die Encoder oder die entsprechenden Schaltflächen in der Matrix.
- Die meisten Flash-Tasten können miteinander kombiniert werden, was zusätzliche Möglichkeiten bietet.



WOLF



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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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

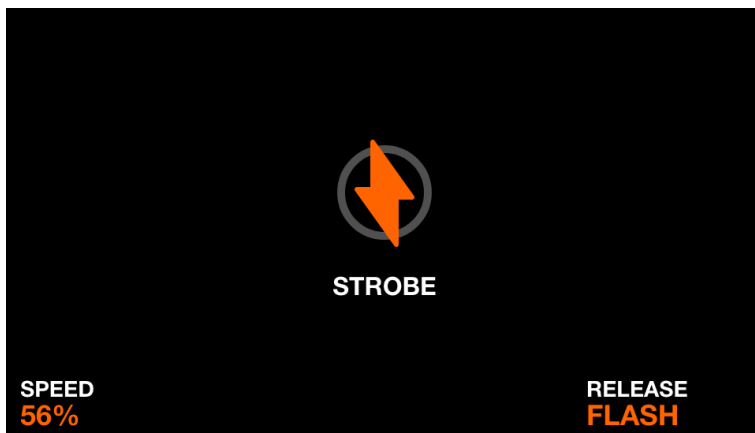
Weitere Aktionen:

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

Der Effekt kann in den Einstellungen (Kategorie "Project") pro Gerätegruppe deaktiviert werden.



STROBE



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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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

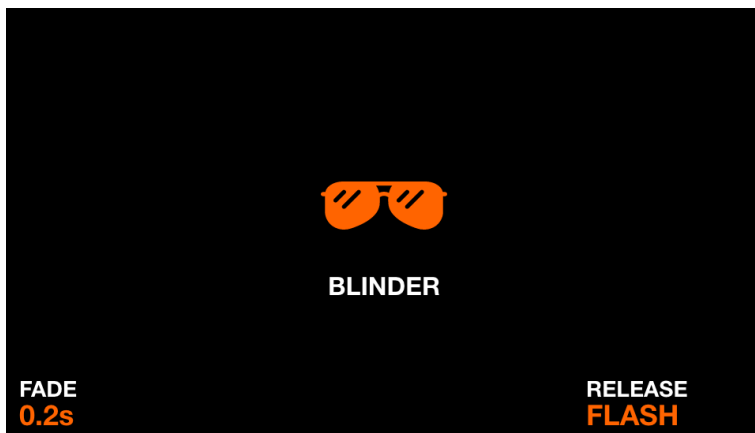
Weitere Aktionen:

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

Der Effekt kann in den Einstellungen (Kategorie "Project") pro Gerätegruppe deaktiviert werden.



BLINDER



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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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

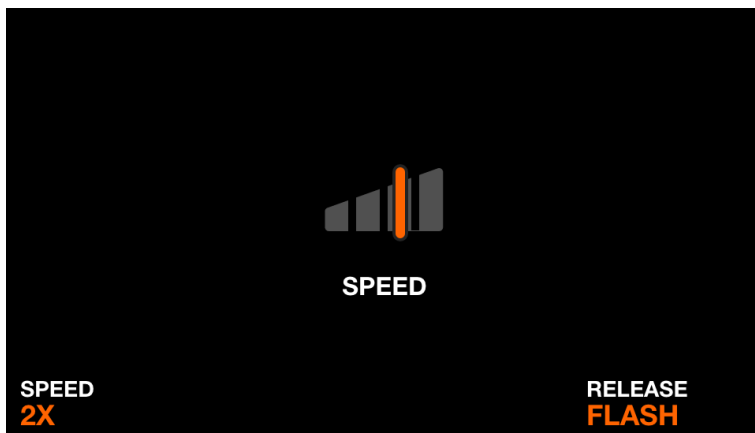
Weitere Aktionen:

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

Der Effekt kann in den Einstellungen (Kategorie "Project") pro Gerätegruppe deaktiviert werden.



SPEED



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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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

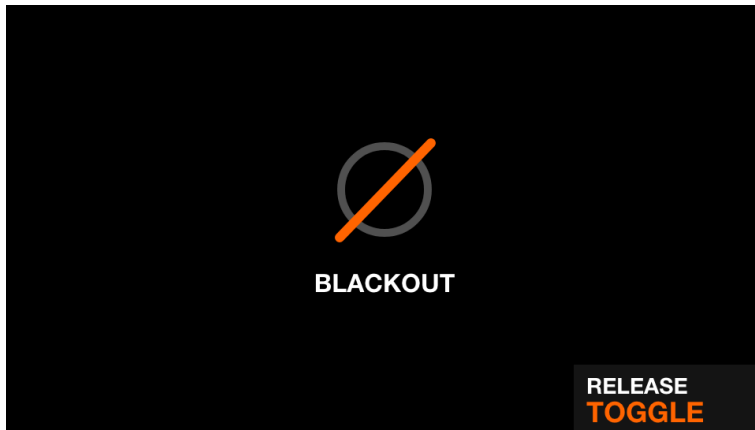
Weitere Aktionen:

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

Der Effekt kann in den Einstellungen (Kategorie "Project") pro Gerätegruppe deaktiviert werden.



BLACKOUT



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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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

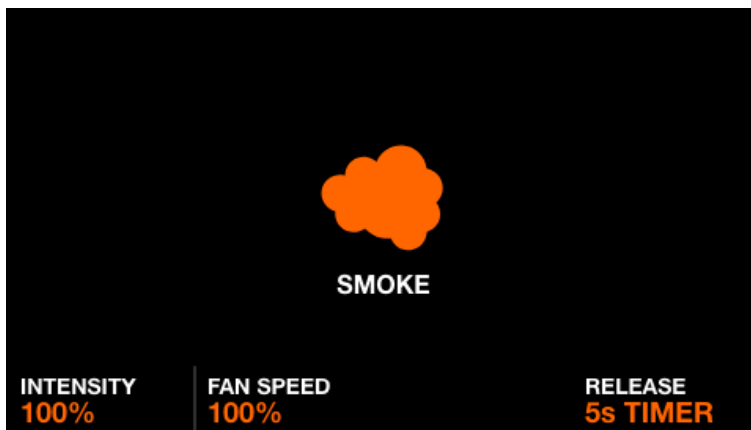
Weitere Aktionen:

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

Der Effekt kann in den Einstellungen (Kategorie "Project") pro Gerätegruppe deaktiviert werden.



SMOKE (Nebel)



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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

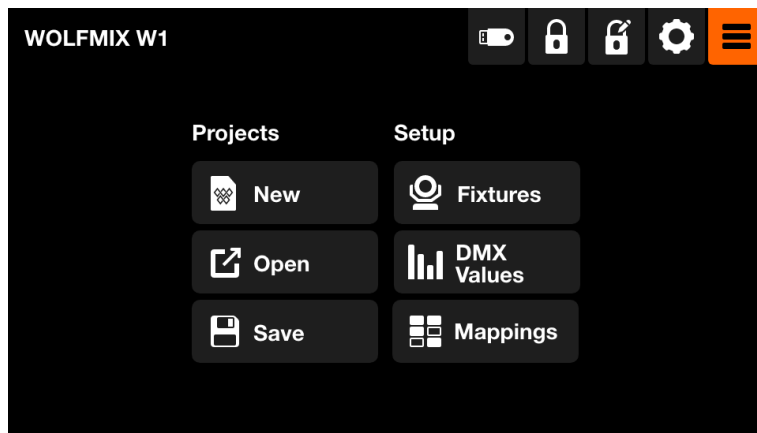
- Durch den ersten Encoder wird die Intensität des Nebels eingestellt.
- Durch den zweiten Encoder wird die Lüftergeschwindigkeit eingestellt.
- Das Drehen des vierten Encoders ändert den Freigabemodus (siehe oben).

Weitere Aktionen:

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



Verwaltungsbildschirm



Der Verwaltungsbildschirm wird durch Antippen des "Drei-Balken"-Symbols oben rechts auf dem Home-Bildschirm geöffnet.

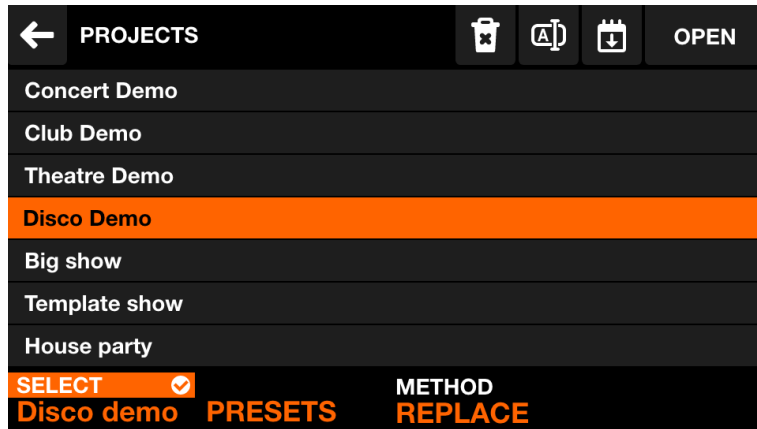
- New (Neu): Erstellt ein neues Projekt.
- Open (Öffnen): Öffnet ein bestehendes Projekt.
- Save (Speichern): Speichert das aktuelle Projekt.
- Fixtures: Bearbeiten Sie Ihre Geräte oder fügen Sie neue hinzu.
- DMX Values (DMX-Werte): Anzeige der ausgehenden Werte aller DMX-Kanäle. Hier können Sie zudem Testwerte einstellen, um bestimmte Geräte-Funktionen zu testen oder Fehler zu identifizieren.
- Mappings: Erstellen von MIDI-Zuordnungen.

Toolbar-Aktionen:

- Zugriff auf den USB-Bildschirm (nur verfügbar ab MK2-Modellen, und wenn ein USB-Speichergerät am Wolfmix angeschlossen ist).
- Gesamten Controller sperren.
- Sperren der Bearbeitungsmöglichkeiten von Paletten, Presets und Fixtures.
- Zugriff auf den Einstellungsbildschirm.



Projects (Projekte)



Auf dem Wolfmix-Controller können bis zu 100 Projekte, bzw. 3,5 MB an Daten gespeichert werden – je nachdem, welcher Fall zuerst eintritt. Diese Projekte enthalten folgende Daten:

- Die aktuelle Fixture-Liste inkl. Reihenfolge, DMX-Adressen, Gruppen-Zuweisungen und Limitierungen.
- Die Gruppennamen und Zuordnungen.
- Alle gespeicherten Presets (bis zu 200) mit zugehörigen Daten, einschließlich Effekt-Eigenschaften und den Status aller genutzten Paletten.
- Alle statischen Einstellungen, sowie die Paletten-Daten für Farben, Positionen und Gobos, sowie alle Live Edits.
- Daten aller Flash-Effekt-Buttons.
- Hinweis: Alle Controller-Einstellungen, die in den allgemeinen Einstellungen vorgenommen werden, werden **nicht** in den Projekten gespeichert.

Angezeigte Daten:

- Eine Liste aller verfügbaren Projekte.

Encoder-Aktionen:

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



- Append (Anhängen): Die Presets aus dem ausgewählten Projekt werden am Ende des geöffneten Projekts nach dem letzten Preset ergänzt - sofern Platz dafür vorhanden ist.
- COMPACT (Kompakt, bzw. "Verdichten"): Alle leeren Stellen im Presets-Bildschirm werden mit Presets aus dem ausgewählten Projekt aufgefüllt.

Toolbar-Aktionen:

- Zurück zum Verwaltungsmenü.
- Das ausgewählte Projekt löschen.
- Ausgewähltes Projekt umbenennen.
- Die Reihenfolge zwischen Datum und Name umschalten.
- "OPEN": Das ausgewählte Projekt öffnen.



DMX Values (DMX-Werte)

← DMX VALUES Universe 1		U1	U2	U3	U4	REC DMX	⚙
001 42	002 160	003 0		004 231			
005 0	006 255	007 127		008 127			
009 255	010 63	011 0		012 48			
013 195	014 0	015 0		016 195			
017 12	018 218	019 137		020 160			
TEST VALUE -	DEFAULT FADE 148	DMX IN LOCK 12		CHANNELS 1 - 20			

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

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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



Toolbar-Aktionen:

- Zurück zum Verwaltungsmenü.
- Durch Antippen einer der 4 Universen-Schaltflächen wird das entsprechende Universum ausgewählt und angezeigt.
- Das Tippen auf die Schaltfläche REC DMX speichert Kanalwerte als neues Live Edit - es erscheint daraufhin eine Abfrage, ob nur die bearbeiteten Kanalwerte gespeichert werden sollen, oder alle.
- Über das Zahnrad-Symbol oben rechts öffnen Sie den Beam Editor-Bildschirm.

Weitere Aktionen:

- Einen DMX-Kanal können Sie entweder über die Raster-Schaltflächen oben auf dem Touchscreen auswählen, oder durch das Drücken einer der 20 Matrix-Tasten.



Beam Editor

← BEAM EDITOR Edit auto-mapped features				
001 : MOVING H	DIMMER			
002 : MOVING H	STROBE			
003 : MOVING H	SHUTTER			
004 : MOVING H	GOBO ROT.			
005 : RGB	PAN			
006 : RGB	TILT			
007 : RGB	RED			
BEAM	FEATURE CH.	DMX MIN MAX	OFF ON	
004 : MOVIN	BPM Tap	127	127	

Experten-Einstellungen:

Jedes Fixture ist in Beams und Beam-Features unterteilt. Jedes Beam-Feature enthält Min/Max- und Ein/Aus-Werte, die automatisch vom Wolfmix gesetzt werden. Sie stammen aus dem Geräteprofil und müssen normalerweise nicht geändert werden. Falls jedoch ein Fehler mit dem Fixture-Profil oder ein sonstiger Sonderfall vorliegt, können einige dieser Werte über den Beam-Editor-Bildschirm bearbeitet werden.

Mit dem Beam Editor können Sie einem Kanal zudem das Feature EFFECT zuweisen (ganz unten in der Liste), und so einen Beam FX für jeden gewünschten DMX-Kanal nutzen. Stellen Sie dazu das Feature des BEAM FX ebenfalls auf EFFECT um, dann wird der hier zugeordnete Kanal angesprochen.

Angezeigte Daten:

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

Encoder-Aktionen:

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



Mappings (Zuordnungen von DMX und Midi)

←	MAPPINGS	LEARN	MIDI	DMX
Group Dimmer	BPM Tap			
Preset	Wolf			
Preset Page	Strobe			
Flash	Blinder			
General	Speed			
	Blackout			
	Smoke			
SELECT Flash	MAPPING BPM Tap	IN CH. CC 4	OUT CH. IN VALUE	

Verwenden Sie diesen Bildschirm, um einen DMX- oder MIDI-Befehl zuzuordnen (MIDI nur bei MK2 und höher). Hinweis: Kompatibel sind alle MIDI-Controller mit allgemeinen USB-Treibern. MIDI-Controller, die eigene USB-Treiber nutzen, sind nicht kompatibel.

Angezeigte Daten:

- Eine Liste der verfügbaren Mappings.

Encoder-Aktionen:

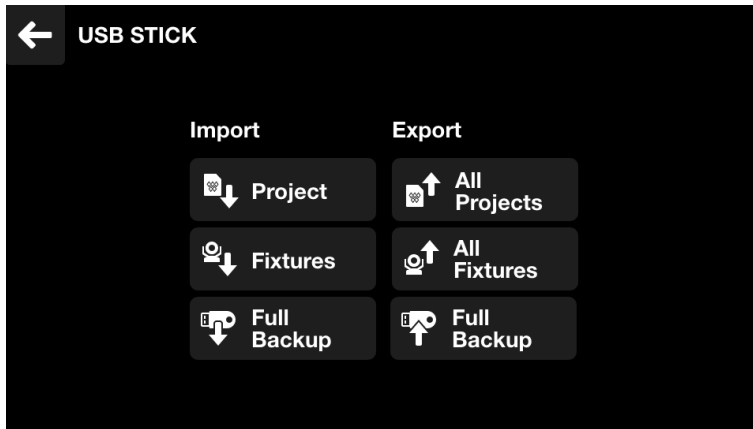
- Drehen Sie den ersten Encoder, um die Mapping-Kategorie auszuwählen.
- Drehen Sie den zweiten Encoder, um die jeweilige Mapping-Funktion auszuwählen.
- Drehen Sie den dritten Encoder, um den MIDI- oder DMX-IN-Befehl festzulegen und somit das Mapping zuzuweisen. (Es wird allerdings der einfachere Weg per "LEARN"-Button empfohlen - siehe letzten Punkt unter "Toolbar-Aktionen".)
 - MIDI: Durch Drehen wird der CC- oder Notenwert eingestellt. Durch Drücken des Encoders können Kanal und MIDI-Geräteindex festgelegt werden.
 - DMX: Durch Drehen wird der DMX-Eingangskanal festgelegt.
- Drehen Sie den vierten Encoder, um den MIDI-Out-Wert zu setzen. Durch Drücken des Encoders kann der MIDI-Kanal ausgewählt werden. Dies kann verwendet werden, um z. B. Farben von Buttons zu setzen, sofern der MIDI-Controller dies unterstützt.

Toolbar-Aktionen:

- Umschalten zwischen MIDI-Mapping (MK2 und höher) und DMX-Mapping.
- Mit der LEARN-Taste die nächste eingehende MIDI- oder DMX-Nachricht automatisch dem ausgewählten Mapping zuweisen.



USB Stick



Angezeigte Daten:

- Import- und Exportfunktionen für den USB-Stick.

Toolbar-Aktionen:

- Zum Setup-Bildschirm zurückkehren.

Weitere Aktionen:

- Ein Projekt vom USB-Stick importieren.
- Fixtures vom USB-Stick in die Wolfmix-Gerätebibliothek importieren.
- Ein vollständiges Backup auf den Wolfmix importieren (nur möglich, wenn zuvor ein vollständiges Backup auf den USB-Stick exportiert wurde).
- Alle Projekte auf den USB-Stick exportieren.
- Alle Fixtures aus der Wolfmix-Gerätebibliothek auf den USB-Stick exportieren.
- Ein vollständiges Backup auf den USB-Stick exportieren.

Bitte beachten Sie:

- Der USB-Datenträger muss im FAT32-Dateiformat formatiert sein.
- Sämtliche USB-Stick-Funktionen sind nur bei Wolfmix-Controllern verfügbar, die an ihrer Rückseite über einen USB-A-Anschluss verfügen - also alle ab dem *Wolfmix W1 MK2*.



Lock (Sperren)



Wolfmix kann gegen unbefugten Zugriff gesperrt werden. Wenn Sie oben im Verwaltungsbildschirm auf *Lock All* (Schloss-Symbol) tippen, wird der gesamte Controller gesperrt. Tippen Sie hingegen auf *Lock Edit* (Schloss-Symbol mit Stift), wird nur die Paletten-, Preset- und Fixture-Bearbeitung gesperrt.

Ist der Controller gesperrt, wird durch Tippen auf die Entsperrtaste oben rechts eine Tastatur angezeigt, um das Passwort zum Entsperren des Controllers einzugeben, das Einstellungsbildschirm definiert werden kann. Das Standardpasswort lautet "wolf".

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



Settings (Einstellungen)

← SETTINGS		Firmware : 2.0.4 Serial : 2000000 Key : w0LF69
DMX	Audio input level	50%
General	Display brightness	45%
Project	Button brightness	100%
Preset	Lock password	Wolf
	Jump back on mode release	NO
	Live Edit release mode	OFF
	Show Flash FX screens	YES
SELECT General	SETTING Audio input	VALUE 50%

Der Einstellungsbildschirm zeigt eine Liste der globalen Wolfmix-Einstellungen.

Angezeigte Daten:

- Links wird eine Liste an Einstellungs-Kategorien angezeigt, die aktuell angewählte Kategorie ist orange hervorgehoben.
- Die aktuell gewählte Einstellung und ihr aktueller Wert jeweils rechts davon. Dasselbe zudem in der Zeile unten, direkt über den Encodern.
- Oben rechts wird die aktuelle Firmware-Version des Geräts, die Seriennummer und der individuelle Aktivierungs-Key angezeigt. (Die Firmware kann über die WTOOLS-App aktualisiert werden; siehe weiter unten.)

Encoder-Aktionen:

- Durch das Drehen des ersten Encoders wählen Sie die Einstellungs-Kategorie.
- Durch das Drehen des zweiten Encoders wählen Sie die Einstellung, die Sie ändern möchten.
- Das Drehen des vierten Encoders ändert den Wert der gewählten Einstellung.
- Bei einigen Einstellungen, wie dem Sperrpasswort, erscheint beim Drücken des vierten Encoders eine virtuelle Tastatur zur Texteingabe.



Übersicht und Funktion aller Einstellungen:

Kategorie "DMX"

- XLR A - XLR D: Ordnen Sie den XLR-Ausgängen A-D bis zu vier DMX-Universen zu. Sie können Wolfmix dabei auch als DMX-Splitter nutzen, indem Sie ein Universum mehreren Ausgängen zuordnen.
- WLINK-Eingabemodus (WLINK input mode):
 - OFF: WLINK ist deaktiviert
 - WOLFMIX: Befehle werden über XLR C gesendet und empfangen, um zwei Wolfmix-Geräte zu synchronisieren.
 - DMX IN: DMX-Eingangsdaten werden über XLR C empfangen und den Gruppendimmern und DMX-Ausgangskanälen zugeordnet.

Kategorie "General"

- Audio input level (Audio-Eingangspegel): Der Verstärkungsfaktor, der dem eingebauten Mikrofon hinzugefügt werden soll. (Hinweis: Der Mikrofonpegel wird vom Gerät ständig neu justiert, indem es durchgehend über kurze Zeiträume den durchschnittlichen Lautstärkepegel misst. Diese Einstellung kann ergänzend verwendet werden, um den Pegel noch genauer anzupassen.
- Display brightness (Display-Helligkeit): Hierüber stellen Sie die Hintergrundbeleuchtung des Displays ein.
- Button brightness (Tasten-Helligkeit): Stellen Sie die LED-Helligkeit der Tasten ein. Dies betrifft die Tastenhelligkeit nur dann, wenn sie leuchten.
- Lock password (Sperrpasswort): Passwort zum Entsperren des Controllers.
- Jump back on mode release (Zurückspringen bei Loslassen):

Wenn diese Option aktiviert ist, verhalten sich alle Steuerungs-Bildschirme wie Flash-Tasten: Beim Loslassen der Taste springt die Ansicht automatisch zu einem bestimmten festgelegten Bildschirm zurück; die geänderten Werte bleiben allerdings aktiv.

Die Auswahl dieses festgelegten Bildschirms geschieht durch gleichzeitiges Halten der Shift-Taste; zu diesem Bildschirm wird so lange zurückgesprungen, bis per SHIFT-Taste ein neuer Bildschirm ausgewählt wurde. Dies kann für geübte Nutzer hilfreich sein, die gerne schnell zwischen verschiedenen Steuerungs-Bildschirmen hin und her springen.
- Live Edit release mode (Live Edit Freigabemodus):
 - ROW (Reihe): Wenn ein Live Edit ausgelöst wird, werden alle anderen Live Edits in derselben *Zeile* deaktiviert.



- COLUMN (Spalte): Wird ein Live Edit ausgelöst, werden alle anderen Live Edits in derselben *Spalte* deaktiviert.
- OFF: Live Edits deaktivieren sich nicht gegenseitig, die Priorisierung untereinander (etwa bei der Nutzung derselben DMX-Kanäle) geschieht nach der Button-Reihenfolge - Vorrang haben immer solche Live Edits, die *weiter unten* oder *weiter rechts* liegen als ein anderes Live Edit, bzw. in einer Seite *weiter hinten*.
- Show Flash FX Screen (Flash-FX-Bildschirme anzeigen): Wenn dies aktiviert ist, werden die Bildschirme der Flash-Effekt-Buttons standardmäßig angezeigt und die Buttons der Matrix, sowie die Encoder, können direkt zum Ändern der Effekt-Eigenschaften verwendet werden. Deaktivieren Sie diese Option, um Flash-Effekte auszulösen, ohne andere Bildschirme zu verlassen. Auch wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie die Flash FX-Bildschirme aufrufen, indem Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt halten.
- Auto switch group bank (Automatisches Wechseln der Gruppen-Bank): Aktivieren Sie diese Funktion, um automatisch auf die Gruppen A-D und E-H zu wechseln, sobald an einem angeschlossenen MIDI- oder DMX-Controller ein entsprechender Helligkeits-Fader bewegt wird.
- Switch group bank (Gruppen-Bank wechseln):
 - SHIFT + TAP: Die Gruppenbank (A-D und E-H) wird durch das Drücken von Shift + BPM TAP umgeschaltet.
 - BPM TAP: Die Bedienung der BPM TAP-Taste wird genau umgekehrt. Die Gruppe wird durch einfaches Drücken von BPM TAP (ohne SHIFT) umgeschaltet und der BPM-Wert wird mit SHIFT + BPM TAP eingetippt.
- Retro-Mode: Setzt das Farbschema des Controllers auf Wunsch auf Retro-Farben in grün oder orange.
- Quick Setup (RDM Beta): Zeigt auf dem Fixtures-Bildschirm die Quick Setup-Schaltfläche an. Quick Setup sucht nach angeschlossenen RDM-Geräten, fügt diese automatisch hinzu und adressiert sie.

Kategorie "Project"

Hier können Sie für die Flash-Effekt-Tasten (auf der rechten Seite des Wolfmix) einzelne Gruppen global ausschließen, bzw. "exkludieren". So blitzen z.B. nicht alle Geräte gleich schnell bei "Strobe", und auch "Blinder" und "Blackout" sollten je nach angesteuerter Geräte mit Bedacht eingesetzt werden. Hier die einzelnen Funktionen:

- Exclude Wolf: Wählen Sie aus, welche Gruppen von der Wolf-Flash-Taste ausgeschlossen werden sollen.



- Exclude Strobe: Wählen Sie aus, welche Gruppen von der Strobe-Flash-Taste ausgeschlossen werden sollen.
- Exclude Blinder: Wählen Sie aus, welche Gruppen von der Blinder-Flash-Taste ausgeschlossen werden sollen.
- Exclude Blackout: Wählen Sie aus, welche Gruppen von der Blackout-Flash-Taste ausgeschlossen werden sollen.

Bei allen vier Flash-Einstellungen gilt: Den Encoder drehen, um die Gruppe auszuwählen, und den Encoder drücken, um die Auswahl zu ändern. Wird eine Gruppe hier angezeigt, ist sie für diese Funktion *deaktiviert*.

Kategorie "Preset":

- Dimmers in Preset by default (Gruppen-Dimmer im Preset speichern):
Ist dies aktiviert, werden die Dimmerwerte aller Gruppen auch in den Presets gespeichert. Ist dies nicht aktiviert, sind die Dimmerwerte der Gruppen von den Presets abgekoppelt. Letzteres ist z.B. dann sinnvoll, wenn die Gruppendifimmer über ein DMX-Pult oder MIDI-Controller kontrolliert werden. (Bitte beachten Sie, dass diese Funktion von Werk aus auf "ON" steht und für jedes einzelne Preset separat aktiviert und deaktiviert werden kann. Mehr dazu unter [Preset](#).)
- Include Flash buttons in Preset (Flash-Tasten mit im Preset speichern):
Ist diese Option aktiviert, kann in den Presets auch generell der Ist-Zustand der Flash-Tasten gespeichert werden. Ist dies hingegen deaktiviert, ist die Funktion der Flash-Tasten generell von den Presets abgekoppelt. (Bitte beachten Sie, dass diese Funktion auch bei "ON" zusätzlich in jedem einzelnen Preset separat gespeichert werden kann. Mehr dazu unter [Preset](#).)
- Fade effects during preset change (Fade-Effekte während Preset-Wechsel):
Wenn zwei Presets gemeinsam faden, werden die Effekte beider Presets während des Überblendens gleichzeitig abgespielt. Dies erfordert zusätzliche CPU-Leistung und kann deaktiviert werden, falls das Wolfmix-Interface wegen sehr vieler DMX-Kanäle langsam läuft.
- Show color preview on Preset (Farbvorschau auf Presets anzeigen):
Ist dies aktiviert, werden auf jeder der Preset-Tasten bis zu vier farbige Kreise angezeigt, die die ersten vier verwendeten Farben anzeigen. Deaktivieren Sie diese Option für einen simpleren, aber aufgeräumteren Presets-Bildschirm.
- Startup on Preset screen: Wolfmix startet automatisch auf dem Presets-Screen, nicht im HOME-Screen.



WTOOLS-App



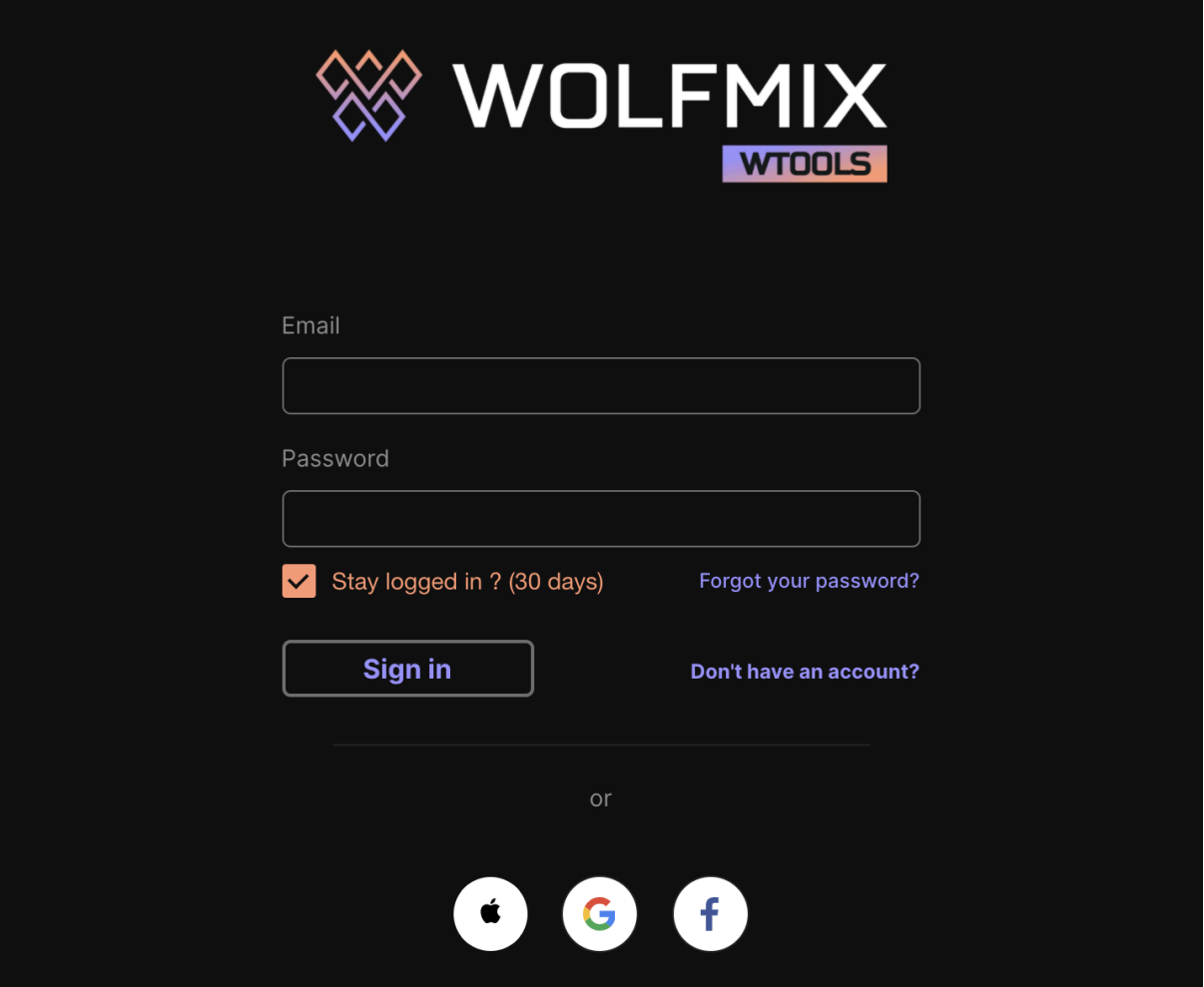
Die WTOOLS-App ist über den folgenden Link umsonst für PC und MAC erhältlich:
<https://wolfmix.com/download>

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

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



Nicolaudie Cloud Login

The image shows the login interface for WOLFMIX WTOOLS. At the top, there is a logo consisting of a stylized 'W' made of four colored squares (orange, purple, blue, and green) followed by the text 'WOLFMIX' in large white letters and 'WTOOLS' in a smaller white box. Below the logo, there are two input fields: 'Email' and 'Password'. Under the 'Email' field is a long, empty rectangular box. Under the 'Password' field is a similar long, empty rectangular box. Below the password field, there is a checkbox with an orange checkmark and the text 'Stay logged in ? (30 days)'. To the right of this is a link that says 'Forgot your password?'. Below these elements is a 'Sign in' button with a blue border and the text 'Sign in' in blue. To the right of the button is a link that says 'Don't have an account?'. Below the 'Sign in' button, there is a horizontal line, and below that, the word 'or' is centered. At the bottom, there are three circular icons: the Apple logo, the Google logo, and the Facebook logo.

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

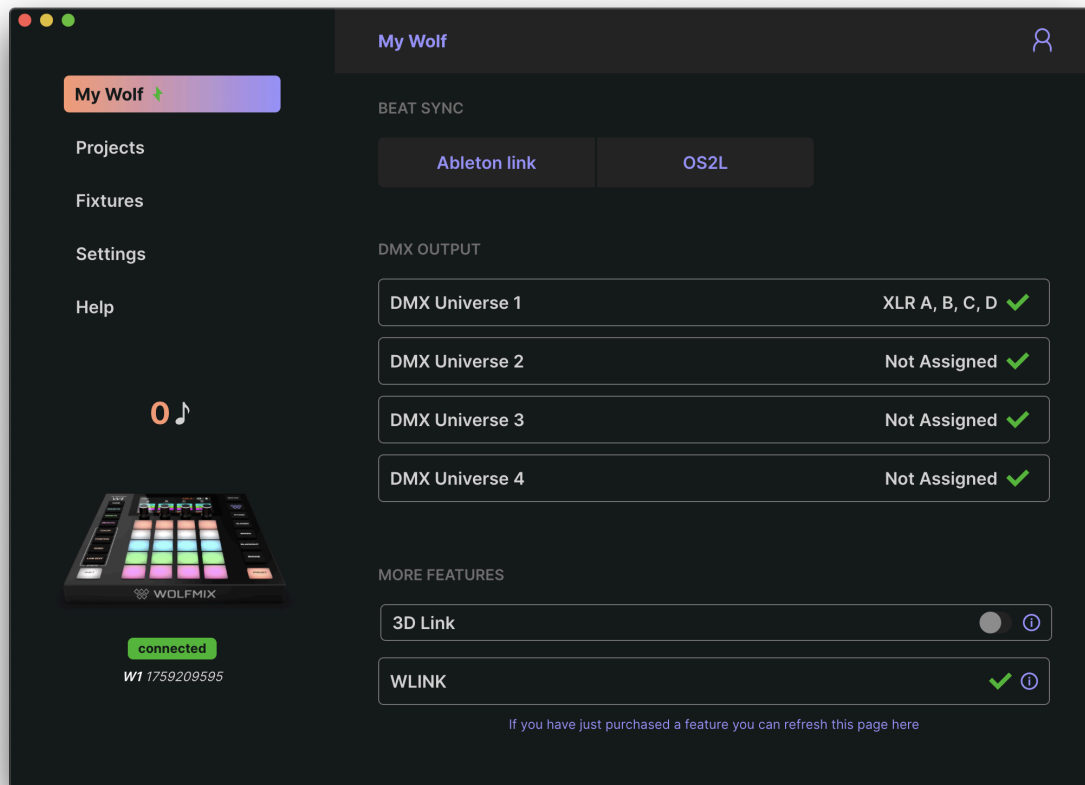
Wolfmix und auch Lighting Soft sind Teil der Nicolaudie Group. Daten, die in der Cloud gespeichert sind, werden nicht an Dritte weitergegeben. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Datenschutzrichtlinie auf der [Wolfmix-Website](#).

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

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



My Wolf

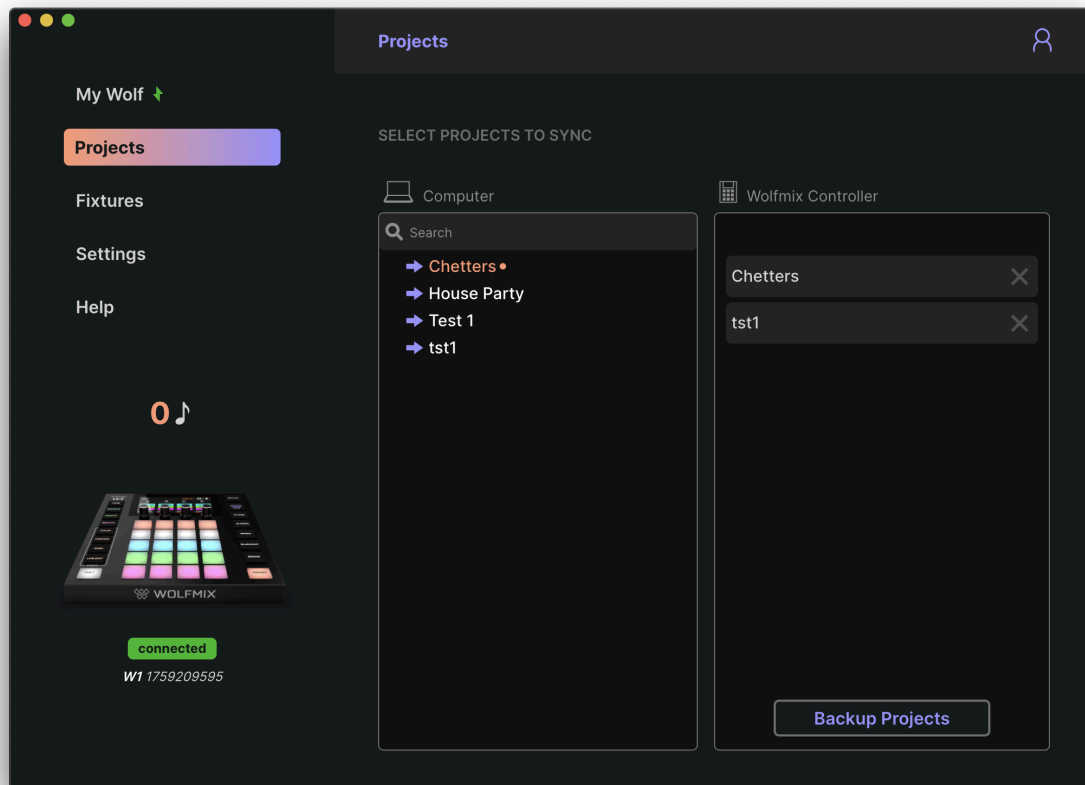


Auf diesem Bildschirm werden Informationen zum angeschlossenen Wolfmix angezeigt, einschließlich:

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



Projekte



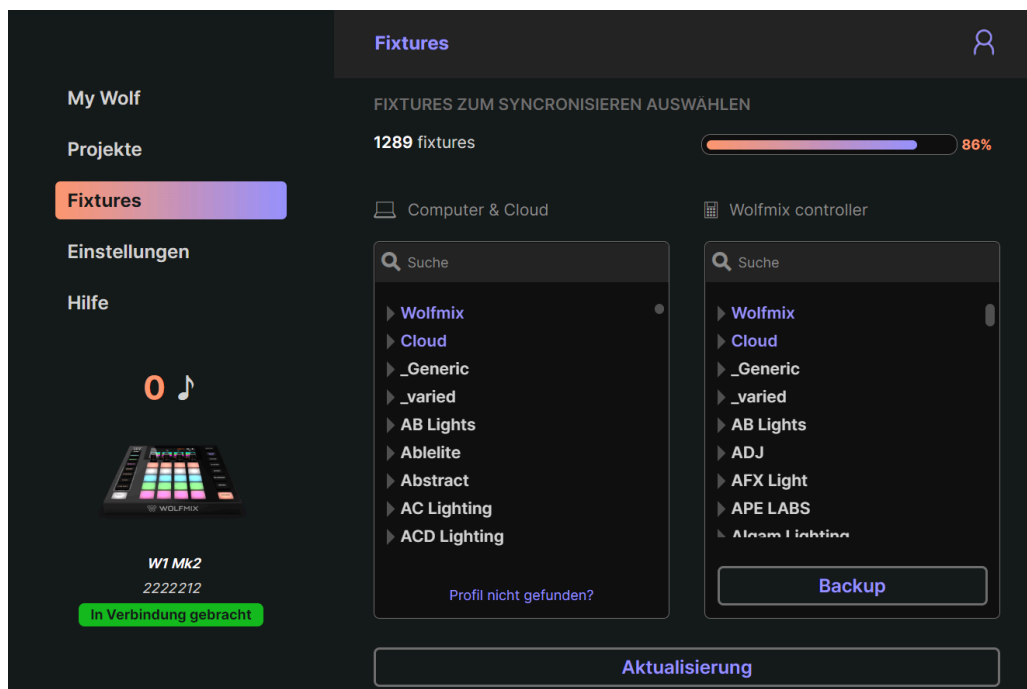
Mittig werden alle Projekte auf dem Computer und rechts daneben die Projekte auf dem Wolfmix-Controller angezeigt. Durch Klicken auf den Pfeil links neben einem Projektnamen wird das Projekt auf den Wolfmix-Controller kopiert.

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

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



Fixtures (Geräte)



Auf der linken Seite werden alle Fixtures angezeigt, die sich auf Ihrem Computer bzw. in der Cloud befinden. Auf der rechten Seite werden alle Fixtures angezeigt, die sich aktuell im Speicher Ihres Wolfmix-Controllers befinden. Die Fixtures sind in verschiedene Kategorien unterteilt, die Sie durch Anklicken öffnen können:

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

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

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

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



Einstellungen

Einstellungen

My Wolf

Projekte

Fixtures

Einstellungen

Hilfe

FIRMWARE AKTUALISIEREN

Aktuelle Firmware : **2.0.14**

Ihr Controller ist auf dem neuesten Stand!

▲ Das geladene Projekt hat nicht gespeicherte Änderungen

W1 - V1.2.6
Offiziell

W1 - V2.0.14
BETA(Aktuell)

Herunterladen

Installieren

Versionshinweise

CONTROLLER

Freischalten

Automatische Sperre

Demo-Projekt wieder herstellen

Zurück auf Werkseinstellungen

Name Ihres Controllers W1 Mk2

Ich verkaufe meinen Controller!

WTOOLS

WTOOLS zurücksetzen

WTOOLS-Absturzberichte senden

Automatische Updates

OS2L Port 5000

Presets von OS2L auslösen

Startaktion Starten Sie Ableton Link

W1 Mk2
2222212
In Verbindung gebracht

Der Bildschirm "Einstellungen" zeigt die aktuelle Firmware-Version des Controllers an, sowie die aktuell verfügbaren Firmware-Versionen. Mit "Installieren" wird Ihr Controller auf die neueste Firmware-Version aktualisiert. Klicken Sie vorab auf "Herunterladen", falls dies nicht automatisch geschehen ist.

Bei der Warnmeldung "Das geladene Projekt hat nicht gespeicherte Änderungen" sichern Sie bitte erst Ihr aktuell geladenes Projekt (direkt auf Ihrem Wolfmix).

WICHTIG: Bitte sichern Sie immer zuerst Ihre Projekte, bevor Sie eine Aktualisierung der Firmware durchführen!

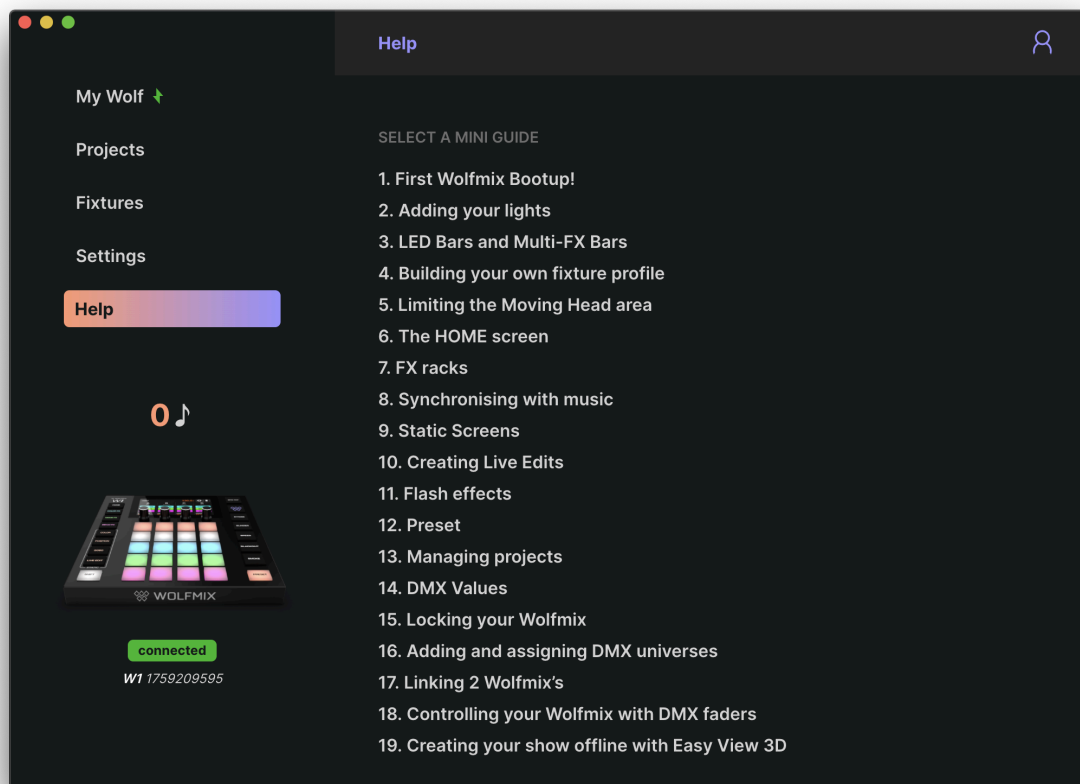


Weitere Einstellungen:

- Freischalten: Entsperren Sie den Controller, nachdem er per "Lock"-Funktion gesperrt wurde. Über diesen Button ist dazu kein Passwort erforderlich.
- Automatische Sperre bewirkt, dass sich das Gerät automatisch sperrt, sobald es vom Strom getrennt wird.
- Demo-Projekt wieder herstellen: Klicken Sie den Button, falls Sie das Demo-Projekt gelöscht oder verändert haben, oder eine aktualisierte Version davon herunterladen möchten
- Zurück auf Werkseinstellungen: Löscht alle Projekte und Geräteprofile vom Wolfmix und installiert das ursprüngliche Demo-Projekt und die entsprechenden Geräte. (Bitte beachten Sie, dass hierbei nicht die ursprüngliche Werksfirmware wiederhergestellt, sondern die aktuellste Firmware-Version installiert wird.)
- Name Ihres Controllers: Geben Sie Ihrem Controller einen Namen
- Ich verkaufe meinen Controller: Über diesen Button wird der Controller komplett zurückgesetzt und die Zuordnung von Seriennummer zu Nicolaudio-Account wird gelöscht. Anschließend ist der Controller bereit, um seinen Besitzer zu wechseln.
- WTOOLS zurücksetzen: Alle lokalen Daten der WTOOLS-App werden gelöscht.
- WTOOLS-Absturzberichte senden: Bei einem Absturz der App wird automatisch eine Bericht an das WTOOLS-Entwicklerteam gesendet.
- Automatische Updates: Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird die WTOOLS-App automatisch aktualisiert, wenn eine neuere Version zur Verfügung steht.
- OS2L Port: Hier lässt sich der Port der OS2L-Verbindung ändern, falls der Standard-Port 5000 nicht korrekt funktioniert.
- Presets von OS2L auslösen: Wenn dies aktiviert ist, können Sie auch per OS2L-Verbindung Presets triggern; z.B. von einem externen Programm.
- Startaktion: Legen Sie hier eine Startaktion fest, die ausgeführt wird, wenn WTOOLS gestartet wird.



Hilfe



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

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

Das Team von Wolfmix wünscht Ihnen ganz viel Freude mit Ihrem neuen Controller!

Bitte beachten Sie, dass dieses Benutzerhandbuch für Firmware-Versionen ab **2.0.15** erstellt wurde. Bei älteren Firmware-Versionen können die Beschreibungen dieses Handbuchs stark abweichen, sowie diverse Funktionen fehlen.

