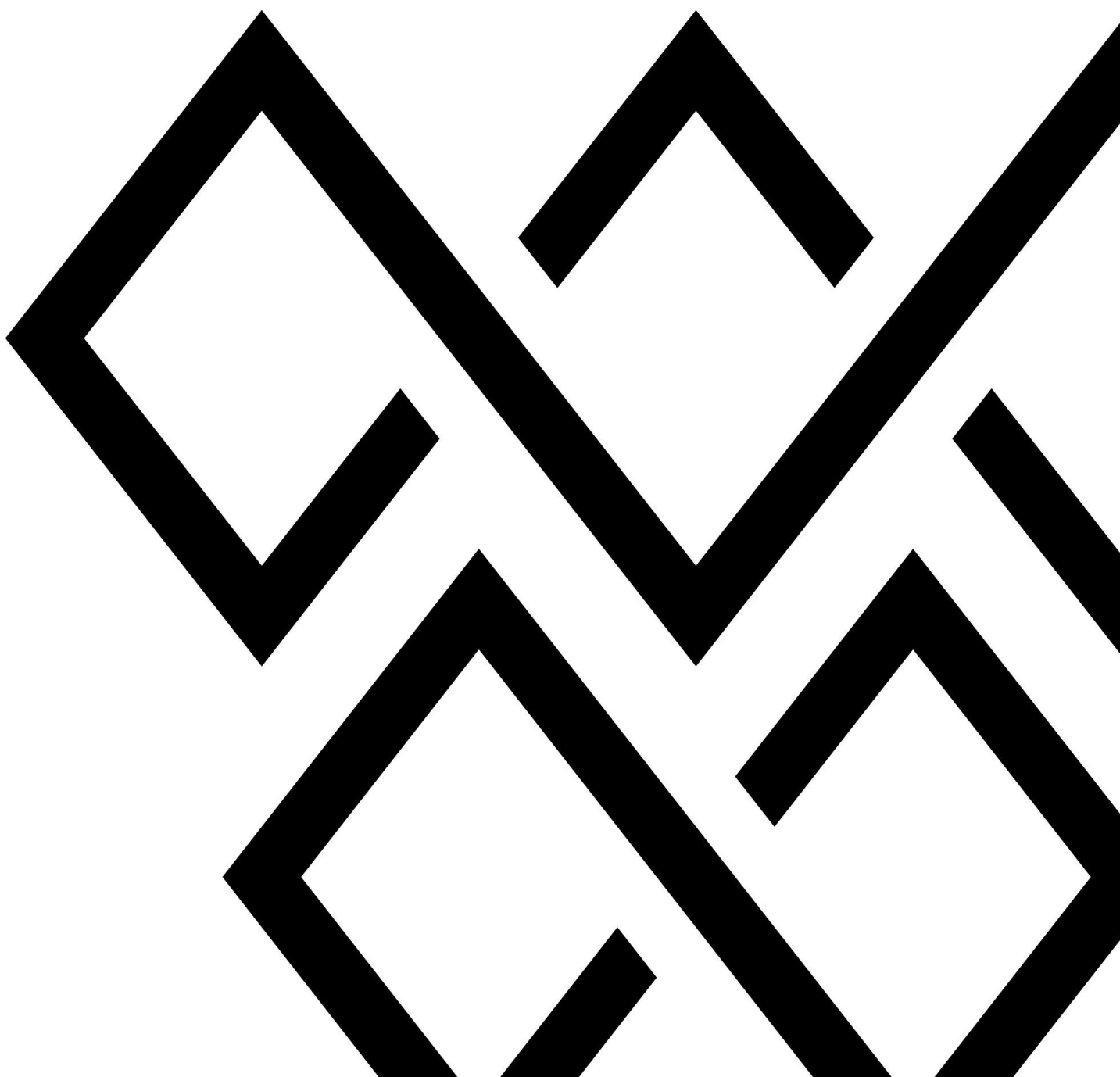


ウルフミックス

W1

ミニガイド



1 ウルフミックス初起動	5
電源の接続	5
キーコードで登録	5
デモプロジェクトをロードする	5
2 ライトの追加	6
プロジェクトに照明を追加する	6
私のライトは図書館では使えません!	6
DMXアドレスGポジションの編集	6
その他のオプション	7
3 LEDバーとマルチFXバー	8
フリップ	8
スプリット	8
4 自分だけのフィクスチャーを作る	9
プロファイルの設定	9
チャンネルの追加	9
チャンネルのプロパティを編集する	9
5 ムービングヘッドエリアの制限	11
これはいったい何なのか?	11
フィクスチャー・リミット・グリッド	11
6 ホーム画面	13
ホーム画面で何ができますか?	13
グループはどのように使えばいいのか?	14
ホーム画面で他に何ができますか?	14
7 FXラクティス	16



FXラックとは?	16
FXで遊ぶ	16
色の編集	17
シーケンサー	17
8 音楽とのシンクロ	19
なぜライトショーを音楽と同期させるのか?	19
オーディオパルス同期	19
BPM同期	19
Ableton Link G OS2L	20
9 スタティック・スクリーン	21
カラー	21
ポジション	21
ゴボ	22
ライブ編集	22
10 ライブ編集の作成	23
なぜ私はこれを気にするのか?	23
ライブ編集の作成	23
フラッシュ&ロック	24
11 フラッシュ効果	25
フラッシュ宇宙の救世主	25
リリースモード	25
フラッシュFX画面を無効にする	25
12 プリセット	27
プリセットで何をすればいいの?	27
プリセットリスト再生	27
プリセットフラッシュ	27



13 プロジェクトの管理	28
ウルフミックスプロジェクト	28
プロジェクト部品	28
プロジェクト・バックアップ	29
14 DMX値	30
この画面は何のため?	30
15 ウルフミックスを探す	31
すべてをロック - 編集をロック	31
パスワードを忘れてしまった	31
16 DMXユニバースの割り当て	32
ユニバースを増やす	32
ユニバースの割り当て	32
17 リンフィング 2 ウルフミックス	34
なぜウルフミックスは1本より2本の方がいいのか?	34
WLINKで2台のWolfmixをシンク	34
18 DMXフェーダーによるリンフィング	36
ウルフミックスにフェーダーがあったらクールだと思わない?	36
WLINKの設定	36
DMX入力チャンネルをグループ調光器にマッピングする	37
DMX入力チャンネルを出力チャンネルにマッピングする	37
19 イージービュー3Dビジュアライゼーション	39
イージービュー3Dアドオン	39
イージービューに照明器具を追加する	39
フィクスチャーとオブジェクトのポジショニング	40
その他の設定	40



20 役立つ情報	42
スタートアップ・キーの組み合わせ	42



1 初めてのウルフミックス 起動!

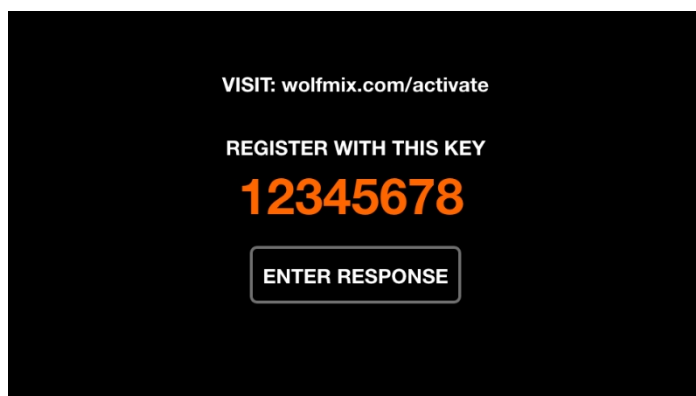
電源の接続

それではやってみましょう。まず、付属の1A電源とUSBケーブルを接続します。コンピュータと接続する場合は、USB 3.0（またはそれ以上）でなければなりません。USB 2.0ではウルフに十分な電力を供給できません。USBハブの使用にも注意してください。

キーコードで登録

Wolfmixを初めて起動すると、画面に登録コードが表示されます。

wolfmix.com/activateにアクセスし、このコードを入力し、指定されたアクティベーションキーを入力してください。これにより、偽のコピーではなく、本物のWolfmixをお使いいただけます!



デモプロジェクトをロードする

Wolfmixの機能で遊びたいだけなら、デモプロジェクトから始めるのがよいでしょう。Load Project'を選択し、リストの最初の項目をハイライトし、最初のエンコーダを押してデモプロジェクトをロードします。Easy View 3Dアドオンをお持ちの場合は、ライトを接続せずにWolfmixをテストできる3Dプロジェクトが含まれています。Easy View 3Dの詳細はこちら。

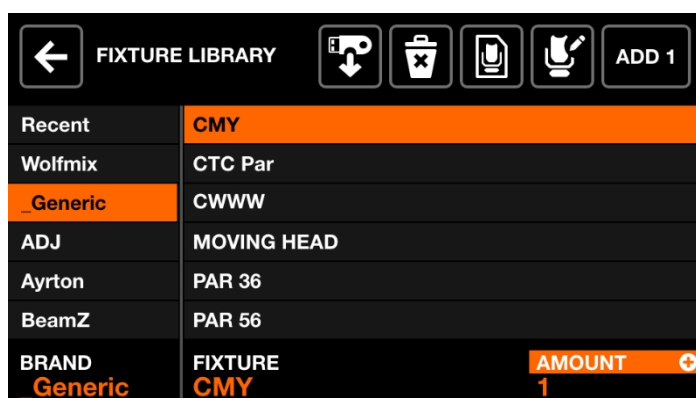




2 ライトの追加

プロジェクトに照明を追加する

- ホーム画面の右上のボタンをタップして、Fixture Setup（フィクスチャーセットアップ）を開いてください。
- フィクスチャーの追加ボタンをタップしてください。
- 最初のエンコーダーを動かしてブランドを選択し、次に2番目のエンコーダーを動かしてフィクスチャーを選択してください。
- 4番目のエンコーダーで追加するフィクスチャーの量を選び、そのエンコーダーを押してください。



私のライトは、ライブラリーでは利用できません！

心配しないで、この世の終わりじゃない。ギグの開始時間には間に合うはずだ。時間にどれだけ余裕があるかにもよるが、選択肢はいくつかある：

- 工場から出荷されたWolfmixには、一部のフィクスチャーしか追加されていません。WTOOLSアプリのフィクスチャーボタンをクリックすると、より多くのフィクスチャーを見つけることができます。
- Wolfmix Fixture Builderを使って、フィクスチャー・プロフィールを作成してください。私たちは、このツールを使いやすくするために、必要不可欠な部分のみを含むようにしました。







- ユーザーガイドをお送りください。リクエストの量によっては、数日から数週間かかる場合があります。

DMXアドレスとポジションの編集

いくつかのライトを追加したら、Fixture Setup（フィクスチャーセットアップ）画面が表示されます。これには、すべてのフィクスチャーのリストがあり、選択されたフィクスチャーがオレンジ色で表示されています。最初のエンコーダーを回してリストをスクロールし、それを押してフィクスチャーを選択または選択解除してください。二番目、三番目、四番目のエンコーダーを回して、ライトを別のポジションに移動したり、グループを変更したり、開始DMXアドレスを変更したりします。エンコーダーを押すと、変更が適用されます。各行のDMXアドレスが対応するライトの番号と一致していることを確認してください！



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

その他の オプション

最高のライトショーを演出するには、以下の超重要なステップに従うこと：

- ムービングヘッドの制限を設定する：情報はこちら
- 必要に応じてLEDバーを反転させ、マルチFXバーを分割する。

3 LEDバーとマルチFX バー

最近では、1つの器具に複数の光源を内蔵した照明器具がたくさんある。もしあなたのセットアップにないのであれば、買ってみよう。例えば、LEDバーやマルチFXバーなどです。Wolfmixには、これらを適切に動作させるための機能がいくつかあります。



フリップ

トラスに間違った方法でバーを取り付けたことがありますか？ かなりイライラしますよね。チェイスが逆再生になるのをどうにかするか、はしごを出すか（結婚式やパーティーのDJなら予備の椅子でもいい）。クッションの上に汚れた靴を置く。チュッチュッチュツ）。FLIPボタンで救出！ タップすると、その固定具を元の場所に戻します！



スプリット

マルチFXバーは通常、複数のライト（ダービー、レーザー、パーなど）を含む1つのフィクスチャ・プロファイルで構成されています。Wolfmixはプロファイルをスキャンし、可能であれば、プロファイルを独立したライト・フィクスチャーに分割したいかどうかを尋ねます。これによって、フィクスチャー・パーツ



を異なるグループに割り当てることができます。



4 フィクスチャーを自作する

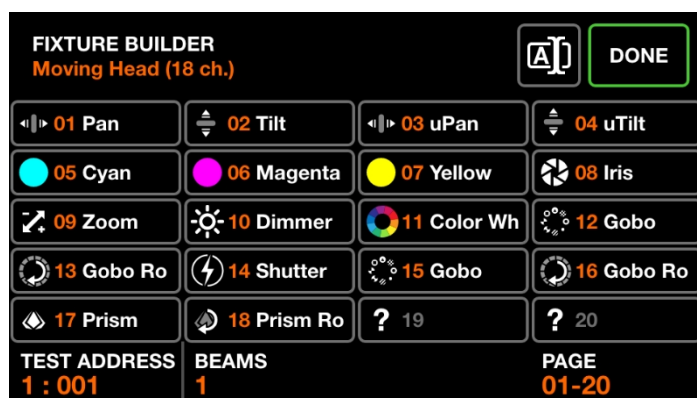
フィクスチャー・プロファイルは、接続されたライトがどのように動作するかをWolfmixに伝えます。各チャンネルの能力に関する情報が含まれています。フィクスチャーのユーザーマニュアルを見てください。DMXチャンネルと値の表があるはずです。ここには多くのことが書かれていることが多いですが、Wolfmixはすべての情報を必要としないことが多いです。

プロファイルの設定

最初のエンコーダーでテストアドレスを設定することから始めます。これは、ライトに表示されている番号と一致するはずで、プロファイルを構築している間、ライトが応答できるようにします。ビームの数を選択します：LEDパー、スキャナー、ムービングヘッドは通常1本です。マルチFXバーとLEDバーには、通常それ以上のビームがあります。

チャンネルの追加

タッチスクリーンを使うか、マトリクス・ボタンを押して、チャンネルを追加、編集し、ユーザー・マニュアルに合ったチャンネル・タイプを選択してください。下のフィクスチャーには、パンとティルトから始まる18チャンネルがあります。

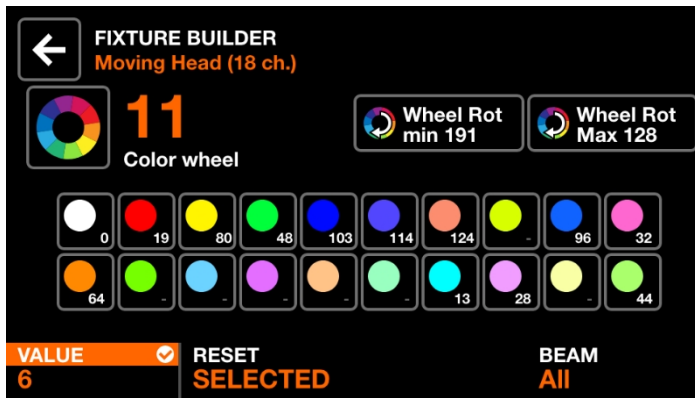


チャンネルの編集 プロパティ

いくつかのチャンネルには、特別なプロパティがあります。たとえば、下のカラーホイールチャンネルには固定カラーフィルタがあります。

- 最初のエンコーダーをゆっくりと動かし、ライトのどの色が選択されているかを確認する。
- 対応する色のボタンを押す
- 最初のエンコーダーを押して色を記憶させる



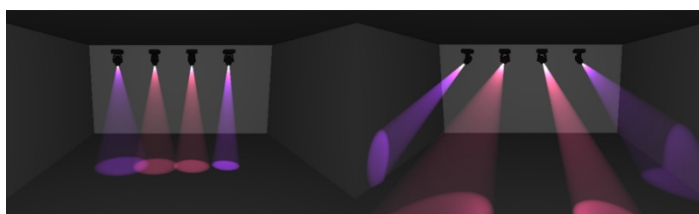


2番目のエンコーダーを押すと、カラーがリセットされます。複数のビームを持つフィクスチャーがある場合、4番目のエンコーダーでリンクされたビームを選択してください。

5 ムービングヘッドのエリアを限定する

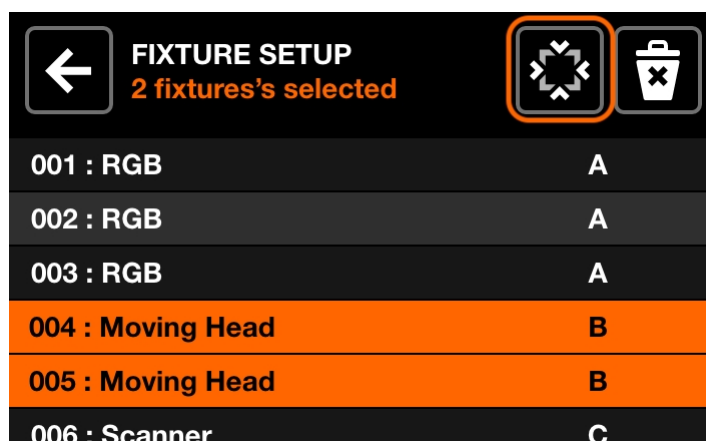
これはいったい何なんだ？

一般的な照明セットアップでは、ムービングヘッドはパフォーマーやDJの後方や上方に設置されることが多いです。動きに制限があるスキャナーとは異なり、ムービングヘッドは360度以上パンします。エフェクトをかける場合、これらのライトはパフォーマーの背後に向けられます。エリアを限定することで、ライトは確実に狙った場所を照らすことができます。下の2つの画像は、同じ「センターファン」ポジションを4台のムービングヘッドに適用した場合の比較です。



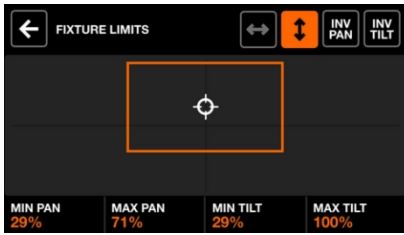
フィクスチャー・リミットグリッド

Fixture Limits (フィクスチャー・リミット) グリッドは、パンとチルトの最小値と最大値を設定するのに役立ちますので、エフェクトを再生してポジションを設定すると、ムービングヘッドが互いに一致します。調整したいフィクスチャーを選択して、フィクスチャー・リミット・ボタンを押してください。

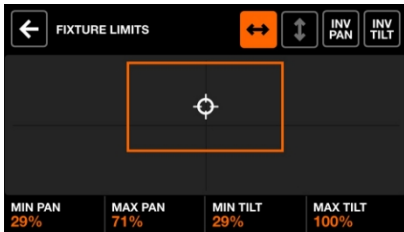


チルトの調整から始めます。チルト・ボタン（右上から3番目）を押して、ライトが上下に動き始めます。あなたのライトが他のキャリブレーションされたフィクスチャーと一緒に動くまで、3番目と4番目のエンコーダーを使ってMINとMAXのチルトを調整してください。





傾きを整えたら、フライパンの傾きを整える。



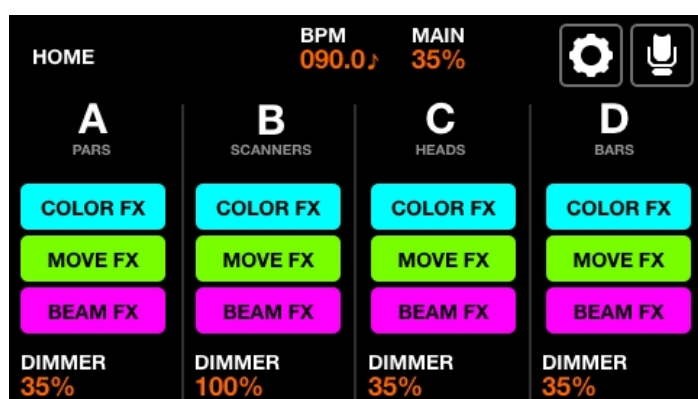
スクリーンをタッチすると、すべてのフィクスチャーと一緒に動き、限界をテストすることができます。ゴールはすべてのライトと一緒に動かすことです。



6 HOME 画面

ホーム画面（ ）で何ができますか？

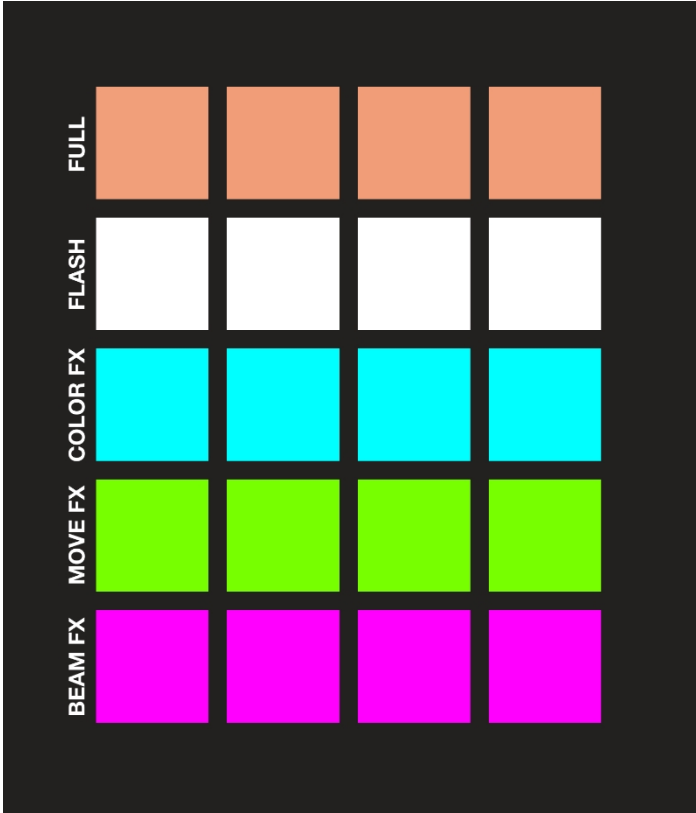
HOME スクリーンはライブパフォーマンスミキサーです。各列は、照明のグループをコントロールするために使用します。エンコーダーを使用して、グループの調光レベルを変更します。エンコーダーを押すと、グループを「ミュート」または「ブラックアウト」します。



マトリックスには1列に5つのボタンがある：

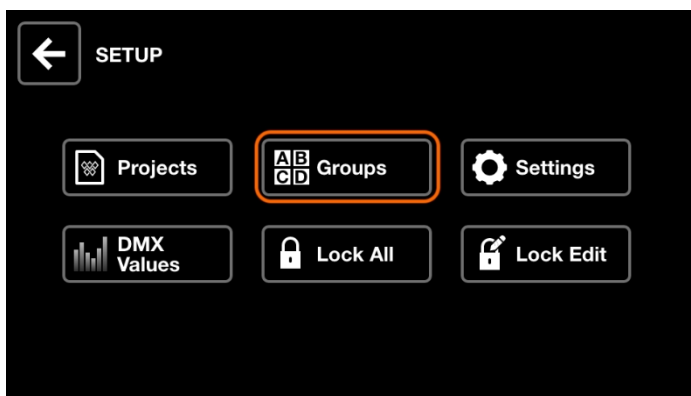
- FULL： ライトはソロになり、100%の明るさになる
- FLASH： ライトがソロになり、白に変わり、100%の明るさになる
- COLOR/MOVE/BEAM FX： エフェクトのオン／オフ



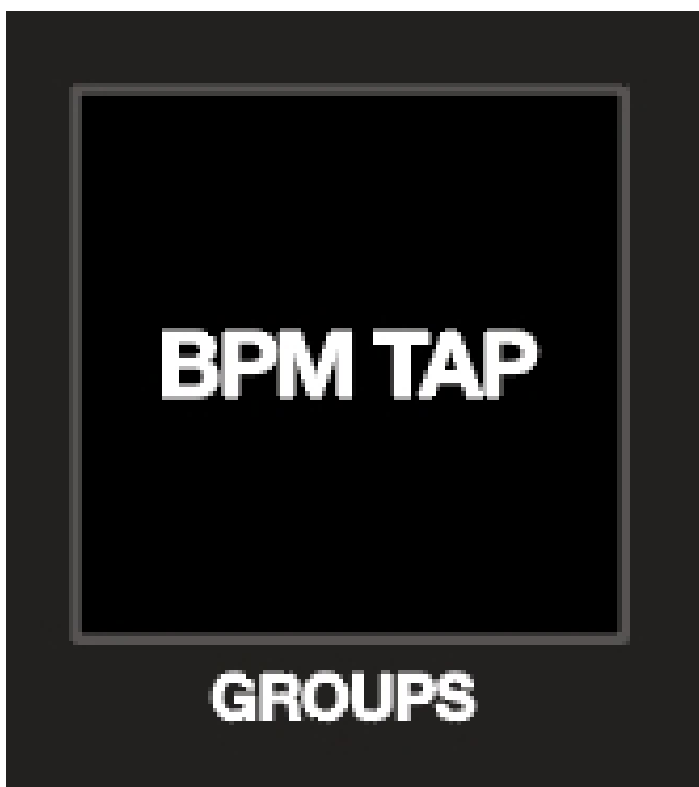


グループはどのように使えばいいのですか？

グループは、フィクスチャ・タイプごとにアレンジできるように設計されています。例えば、ムービング・ヘッドをグループAに、スキャナーをグループBに、LEDパーをグループCに……。グループ内で異なるフィクスチャ・タイプを組み合わせることもできます。例えば、LEDバーとLEDパーをミックスした'Uplighters'というグループを作成できます。グループ設定画面で、各グループに名前を付けることができます。



8つのグループが用意されています。Shift + BPM TAPボタンを押すと、バンク1 (A-D) とバンク2 (E-H) が切り替わります。

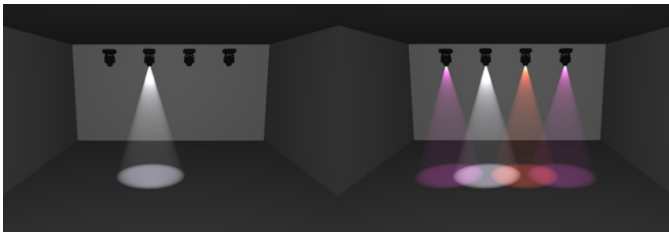


ホーム画面（ ）では他に何ができますか？

SHIFTボタンを押したままにすると、いくつかの特別な機能が利用できます：

- シフト+ターンエンコーダ： マスターディマーをコントロールします。
- SHIFT + PUSH ENCODER： グループをロックし、プリセットを呼び出したりFLASHボタンを押しても現在の状態が変更されないようにします。プロジェクトの他の部分からアップライターをロックするのに最適です。
- SHIFT + FULL： ライトはソロなしで100%の明るさになります。
- SHIFT + FLASH： ライトが100%の明るさになり、ソロなしで白色になります。

下の左の画像は、SHIFTを押していない状態でのグループ2のFLASHです。右の画像は同じですが、SHIFTを押した状態です。



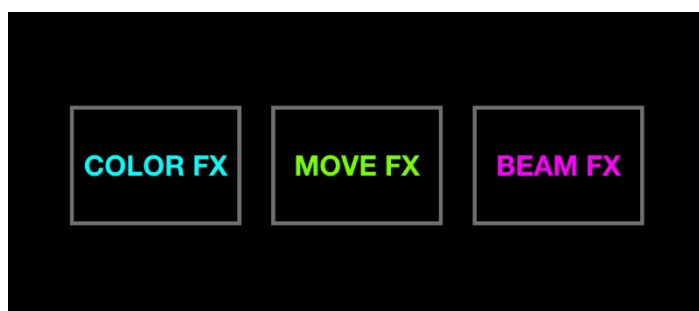
7FXラック

FX ラックとは何ですか？

Wolfmixには3つのFXラックがあります。各ラックは1つのエフェクトを生成できます：

- COLOR FX：虹のような色の変化するエフェクトを生成します。
- MOVE FX：ヘッドやスキャナーにサークルエフェクトなどのエフェクトをかける。
- ビームFX：チェイサー効果など、ビームに調光効果が発生させる。

FXラックをグループに適用するには、タッチスクリーンの上部にあるグループ・ボタンの1つをタップするか、マトリックスの一番上の行にある4つのボタンの1つを押します。FXラックはHOME画面でも適用できます。



FXで遊ぶ

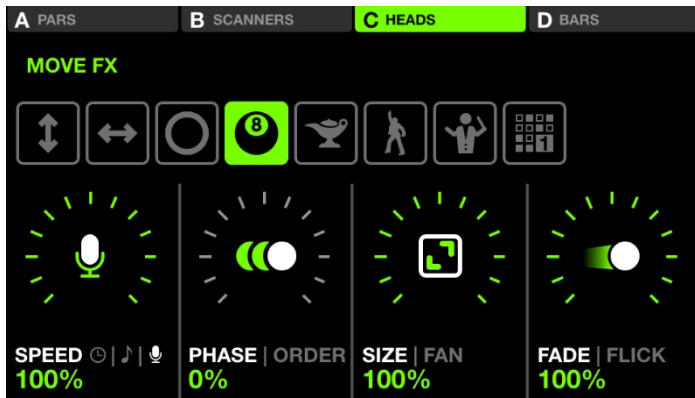
- TYPE： 8つのFXタイプボタンのいずれかをタップしてタイプを選択
- SPEED： エフェクトのスピードを変更します。エンコーダーを押すとBPMに同期します。エンコーダーをもう一度押すと、マイク/ライン・インに同期します。
- PHASE | ORDER: PHASEを調整することによって、各フィクスチャーにディレイが追加され、スイープ・エフェクトを作成することができます。ORDERを変更すると、エフェクトを前方、後方、または対称的に再生することができます。



- SIZE | FAN: SIZEを調整すると、選択したエフェクトによって若干異なる結果が得られます。SIZE を大きくすると、一般的に Move FX はより広い範囲を埋めます。FANを調整すると、ビームが広がります。
- FADE | FLICK: FADE値が低いと、ライトはレベル間でジャンプします。FADEを大きくすると、レベルがブレンドされます。FLICK (フリック) が有効になっている場合、フィクスチャーはゆっくりとフェードし、次の値に'FLICK' (フリック) します。

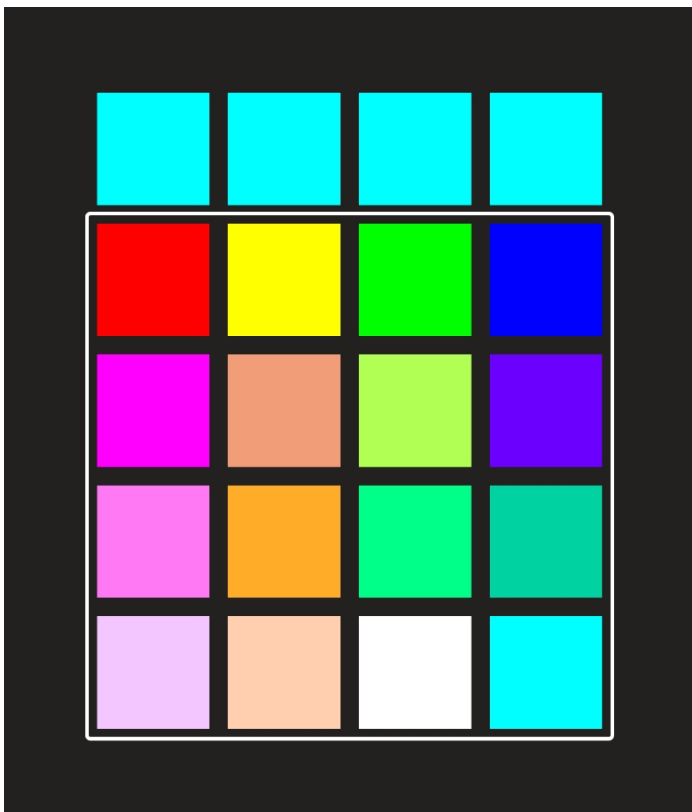
エンコーダーをタップして、異なるパラメーターを切り替える。





カラーの編集

COLOR FXスクリーンが表示されると、マトリックス上に16色のパレットが表示されます。これらの色を押して、エフェクトに追加します。色は、shift + ボタンを押すことで編集できます。カラーパレットはグローバルに保存されるため、カラーボタンの更新はすべてのエフェクトとプリセットに適用されることに注意してください。



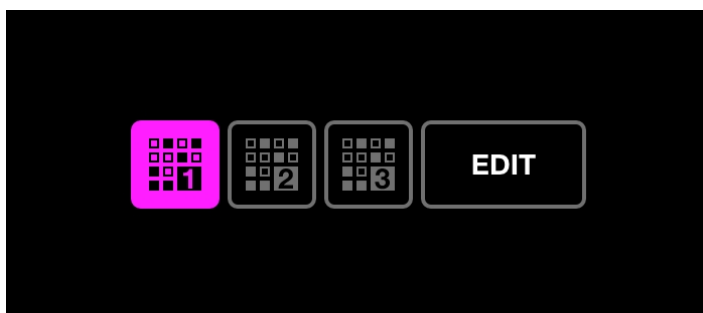
シーケンサー



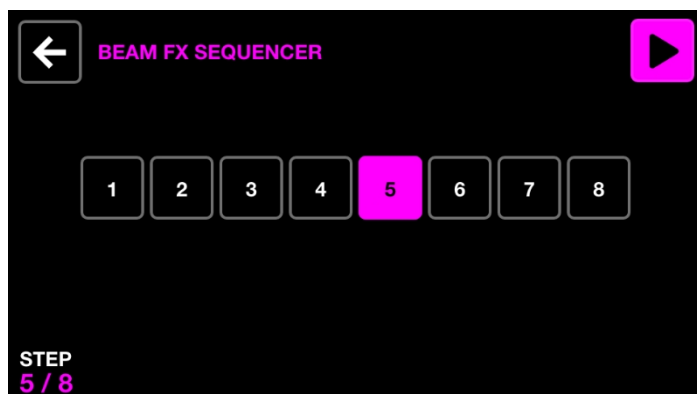
MOVE FX と BEAM FX ラックには、ポジションとビームの値をシーケンスできるツールがあります。これらの値は、どのマトリックス・ボタンがアクティブかによって自動的に計算されます。シーケンスを編集するには、シーケンスエフェクトの1つを選択し、次に



をタップする。



各シーケンスには8つのステップが含まれています。マトリックスのライト・グリーンまたはライト・ピンクのボタンを押してシーケンスをライブ録音するか、シーケンスを一時停止して8つのステップから1つを選択して編集します。シーケンスはグローバルに保存されるため、編集はすべてのプリセットに適用されます。



8 音楽との同期

なぜライトショーとの音楽を同期させるのですか？

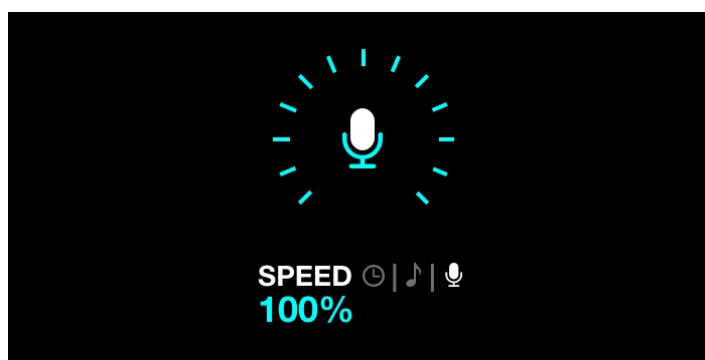
音楽に合わせて照明効果をつけると、ショーをスペクタクルに変えることができます！ Wolfmixは、照明と音楽を同期させる方法をいくつか提供しています。

音声パルス同期

ライトと音楽をシンクする最も簡単な方法は、内蔵マイクを使うことです。シンクするFXラックを選択し、最初のエンコーダーを2回押します。ビートが検出されるたびにマイクのアイコンが点滅し、エフェクトが次のポイントにジャンプします。マイクのレベルは特別なアナログ・ビート検出回路によって自動的に設定されますが、設定でさらにレベルを上げることもできます。

マイクは不要なノイズを拾う可能性があるため、ミニジャックのソケットを追加しました。ミキサーからケーブルを引き、ミキサーのボリュームを調節してください。ジャックケーブルを接続すると、マイクは自動的に無効になります

。



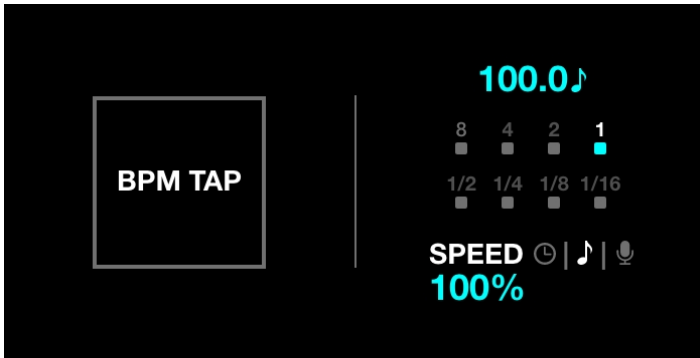
BPM 同期

エフェクトはBPMにタイミングを合わせて同期させることができます。ウルフの右上にある点滅するボタンにお気づきでしょう。音楽に合わせて数回押すと同期



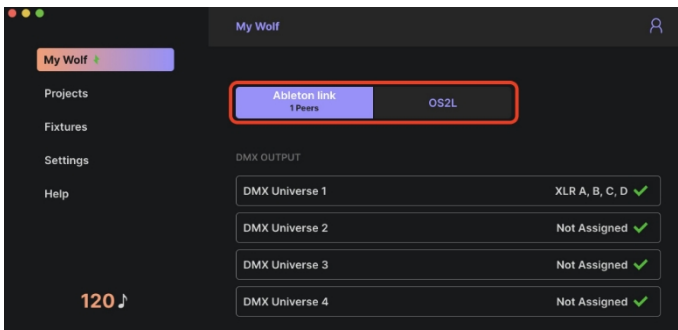
します。

このボタンを1回押すと、BPMを変えずにエフェクトを再同期します。FXラックを選び、最初のエンコーダーを1回押します。エンコーダーを調整することで、BPMに比例してエフェクトを速くしたり遅くしたりすることができます。

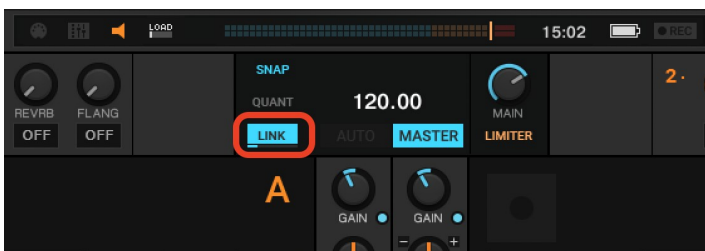


エイブルトン・リンク & OS2L

Ableton Linkは、複数のアプリケーション間でBPMを同期させるために使用します。ほとんどのDJソフトウェア・パッケージに付属しており、DJソフトウェアが計算したBPMを使用するため、非常に正確です。OS2Lは、Virtual DJの開発チームによって作られた同様のシステムです。Ableton LinkまたはOS2Lを使用するには、WolfmixをPCまたはMacにUSB 3で接続し、WTOOLSを開いて、Ableton LinkまたはOS2Lボタンをクリックします。



Ableton Linkの場合は、DJソフトウェアを開き、LINKボタンを見つけてください。下の画像はNative Instruments Traktor 3です。FXラックの最初のエンコーダーを押して、BPM同期モードに設定することを忘れないでください。



OS2Lの場合は、Virtual DJをip 127.0.0.1とポート5000で設定し、接続を確立します



（例： 127.0.0.1:5000） 。 Virtual DJを起動する前に、OS2Lを有効にしてWTOOLSを起動する必要がある場合があります。

9 静的 スクリーン

ウルフミックスには、固定レベル（スタティックレベル）を管理するための4つのスクリーンがあります。これらの画面では、お気に入りのポジション、カラー、ゴボ、その他のレベルを設定できます。これらの画面の値はグローバルに保存されるため、編集はすべてのプリセットに適用されます。



カラー

各グループにはカラーパレットに10個のスロットがあり、好きな色を10色選択できる。エンコーダーを押して、スロット1～5と6～10を切り替えます。複数の色を選択すると、選択した色がグループ全体でブレンドされます。エンコーダーを回すと、ブレンドのオプションが変わります。

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

私たちはお気に入りの色を選びましたが、あなたのリグに合うようにこれらを微調整したいかもしれません。これを行うには、shift + カラーボタンのいずれかを押し、新しいカラーを選択し、点滅するボタンを押して変更を保存します



。(トップヒント: 右上のRGBWAUボタンをタップすると、アンバーとUVチャンネルを独立してコントロールできます)。



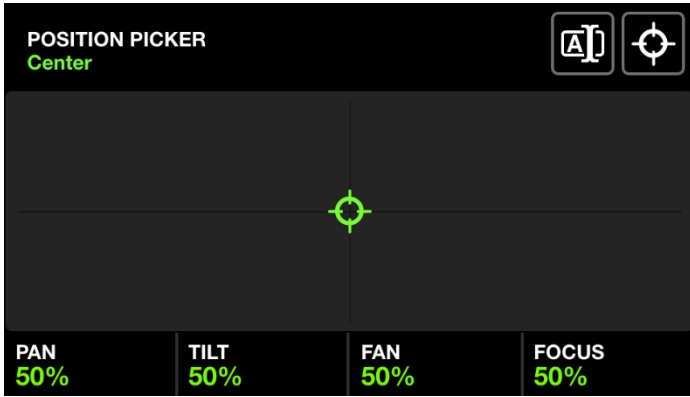
ポジション

ポジション画面で好きなポジションを10個設定します。エンコーダーを動かしてポジション間のFADE時間を設定します。エンコーダーを叩くと、ポジション1～5とポジション6～10が切り替わります。

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





















Shift + ポジションボタンのいずれかを押して編集する。タッチスクリーンをタップしてポジションを変更するか、最初の2つのエンコーダーを使って設定してください。フィクスチャーのいくつかと一緒に動いていない場合は、Fixture Limits (フィクスチャー・リミット) スクリーンで正しくセットアップされていることをチェックしてください。FAN (ファン) と FOCUS (フォーカス) の値も各ポジションに設定できます。(トップ・ヒント: エンコーダーを回している間、SHIFTを押したままにすると、細かい値を設定できます)。





ゴボ

それぞれのフィクスチャー・グループで好きなゴボを10個選択してください。ウルフミックスはグループ内の各フィクスチャーを見て、似たようなゴボをマッチさせようとしますが、違うゴボを選びたい場合は、シフト+ゴボ・ボタンの一つを押してください。エンコーダーを動かすと、ゴボの回転が調整されます。

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

ライブ編集

最大40個のカスタム・ライブ編集ボタンを作成し、特定のチャンネル値を設定できます。詳しくはライブ・エディット・ガイドをご覧ください。



10 ライブ 編集の作成

。

...超便利だからだ。選択したライトに対して特定のアクションを実行するボタンが必要な状況は常にあります。例えば、"ミラーボール"ボタンや、パフォーマンスやウェディングケーキにたくさんのスポットを当てるボタンなどです

。

LIVE EDIT PALETTE			
Mirror Ball	Mirror Ball White	Solo Performer	Prism On
Red Laser	Green Laser	UV ON	Wide Beams
Center Stage All Lights	Center Point	Interval Lights	House Lights Up
Front Bars Dim Pink	Front Bars Orange	Front Bar Limiter	Back Bar Limiter
Teal Flash	Blue Flash	Green Flash	Pink Flash

ライブ 編集を作成する

空のスロットを押すか、シフト+ボタンを押して編集してください。すべてのライト・フィクスチャーのグリッドが表示されます。編集したいフィクスチャーをタップしてから、チャンネル値を設定するために右上のEDIT（エディット）ボタンをタップしてください。最初のエンコーダーを使ってチャンネル値を設定してください。エンコーダーを叩くと、選択されたチャンネルの機能（ゴボ/カラーなど）が表示されます。右上のREC DMXボタンは、現在のDMX出力フレームを録画して、選択したフィクスチャーに保存します。

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



フィクスチャーが編集されている場合、フィクスチャーのボタンの角に白い点が表示されます。選択したフィクスチャーをリセットするには、最初のエンコーダーを押してください。エンコーダーを回すと、すべてのフィクスチャーをリセットできます。



RGB	RGB	RGB
MOVING HEAD	MOVING HEAD	SCANNER
SCANNER	SCANNER	LED BAR

フラッシュとロック

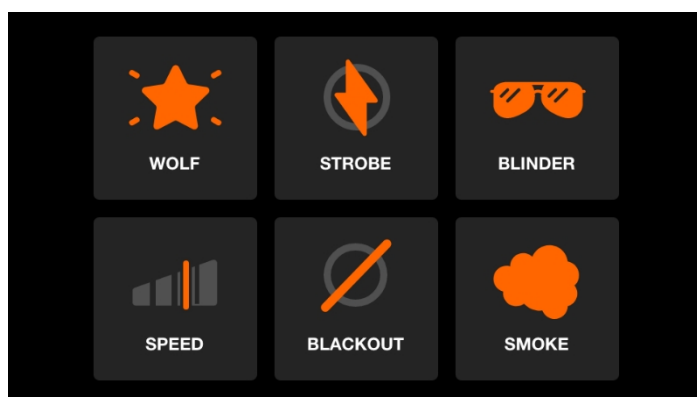
トッパーのFLASHボタンをタップすると、Live EditがFLASHボタンに設定されます。ボタンは白く点灯し、押すと起動し、離すと停止します。LOCKボタンは、プリセットが呼び出されたときにライブエディットが変更されないようにロックします。これは、プロジェクト全体を上書きするライブエディットを作成する場合に便利です。例えば、いくつかのディマー・チャンネルのブライトネスを下げるライブ・エディットを作成し、これをパフォーマンス全体に適用することができます。ロックされたライブエディットボタンは紫色です。



11 フラッシュ エフェクト

フラッシュ ああ... 宇宙の救世主

フラッシュ・エフェクトは、あらゆるものの上に重ねられている。ライブで演奏するときには最適で、どの画面でも右側の大きなボタンを押すことで簡単に発動できる。



- ウルフ: ビルドアップに最適な閃光のパパラッチ・エフェクト。
- ストロボ: すべてのライトを点滅/ストロボします。最初のエンコーダーで速度を設定します。
- ブラインダー: すべてのフルパワーにする。最初のエンコーダーでフェードアウト時間を設定できます。
- SPEED: すべての再生エフェクトのスピードを乗算します。最初のエンコーダーまたはボタンの最上段を使用して、FREEZE、0.5倍速、2倍速、4倍速、8倍速の間でジャンプします。
- ブラックアウト: すべての調光器をオフにし、すべてのシャッターを閉じます。
- SMOKE: スモークマシンを作動させる。最初のエンコーダーで強さを設定する。

モード解除

4番目のエンコーダーは、フラッシュボタンを離したときの動作を設定するため



に使用できます。

- FLASH: 押すとエフェクトがかかり、離すと止まる。
- TOGGLE: ボタンを押すたびにエフェクトのオン・オフが切り替わる。
- 1/5/10s TIMER: 押すとエフェクトがかかり、指定時間後に自動的に解除されます。

エフェクトが TOGGLE または TIMER モードに設定されている場合、左側のボタンで別のスクリーンをトリガーしてもエフェクトはキャンセルされません。例えば、スモーク・マシーンをトリガーし、スモーク・マシーンがアクティブのままエフェクトをかけ続けることができます。



Flash FX 画面を無効にする

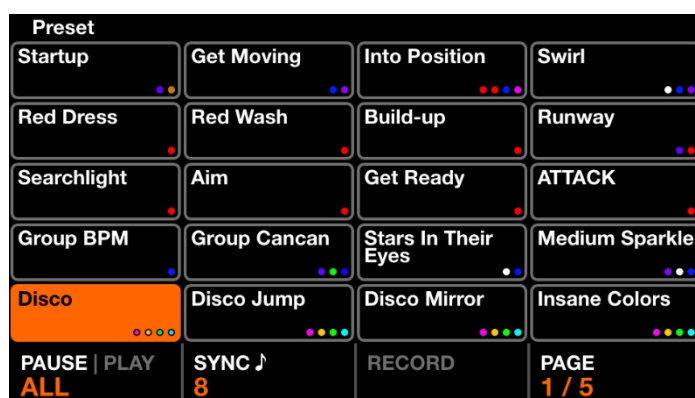
他のスクリーンでライブをプレイしている間、Flash FXスクリーンに気を取られたくない場合は、設定でFlash FXスクリーンを無効にすることができます。フラッシュFXスクリーンが無効になっている場合、シフト+フラッシュボタンを押すことでアクセスできます。



12 プリセット

プリセットで何をすればいいのですか？

プリセットは、スタティックパレットやフラッシュボタンの状態とともに、すべてのエフェクトの現在の値を保存するために使用されます。Wolfmixには様々なプリセットがあらかじめロードされていますが、シフト+プリセットボタンを押すことで簡単に上書きすることができます。各プリセットにはフェードタイムを設定できます。すべての値はシームレスにブレンドされます。



プリセットリスト 再生

プリセットはキューリストのように自動的に順番に再生することができます。最初のエンコーダーを押すだけで再生が始まります。各プリセットにはホールド・タイムがあり、これは次のプリセットが始まるまでのディレイです。プリセットは1-100までループします。最初のエンコーダーをひねると、現在のページまたはカラムがループします。

プリセット フラッシュ

プリセット編集集中にフラッシュボタンをタップすると、フラッシュモードに設定されます。フラッシュモードでは、ボタンを離すとプリセットは解除され、Wolfmixは前のプリセットに戻ります。



フラッシュ・プリセットにホールド・タイムが設定されている場合、これは時限リリースとして機能します。例えば、ホールドタイムを5秒に設定した場合、フラッシュボタンを離すと、5秒後に前のプリセットが呼び出されます。これは、ビームを客席に飛ばし、数秒間フラッシュさせるバースト・エフェクトを作成するのに便利です。

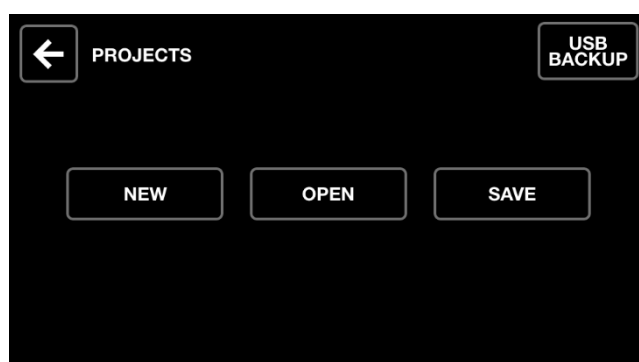


13 プロジェクトの管理

Wolfmix プロジェクト

Wolfmixプロジェクトには、すべてのフィクスチャー、プリセット、パレットが含まれています。Project（プロジェクト）スクリーンは、HOME（ホーム）スクリーンの右上にあるSetup（セットアップ）ボタンをタップして、Projects（プロジェクト）をタップすることで見つけることができます。NEW（新規）をタップすると、すべてがデフォルトにリセットされますが、保存されているプロジェクトは上書きされません。

Wolfmixには最大6つのプロジェクトを保存できます。OPENをタップし、左のエンコーダーでプロジェクトを選択します。プロジェクトのバックアップ（.wpjファイル）はUSBメモリー_[MK2]からインポートできます。



プロジェクト 部品

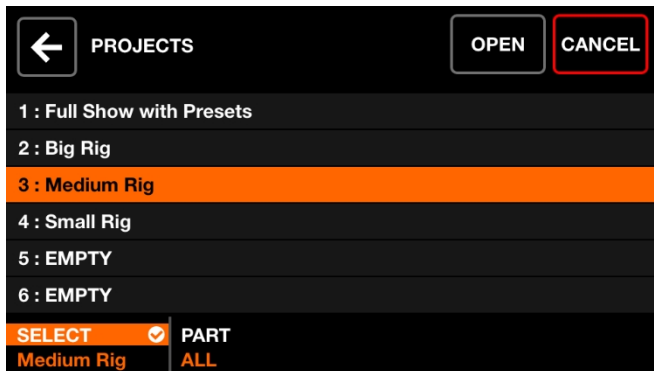
プロジェクトのどの部分を2つ目のエンコーダーで読み込むかを選択できます。

- ALL: すべてをロードする
- FIXTURES: フィクスチャー・データだけをロードしてください。
- PRESETS: プリセットデータだけをロードする

これによって、フィクスチャー・データをプリセット・データから分離することができます。例えば、異なるフィクスチャー・セットアップを持ついくつか



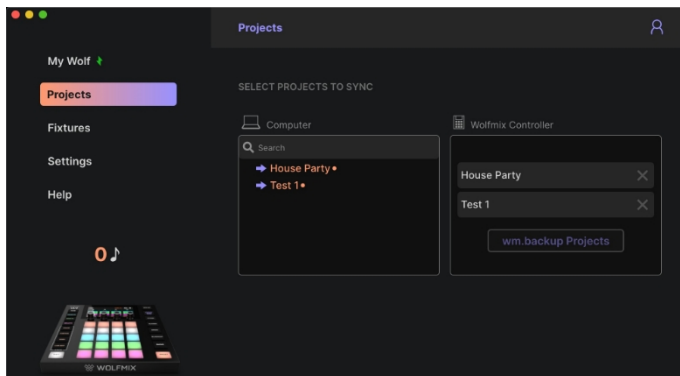
のプロジェクトと、すべてのプリセットを持つ一つのプロジェクトを持つことができます。新しい会場に到着するたびに、保存されたプロジェクトの一つからフィクチャー・データだけをロードすることができます。



プロジェクト バックアップ

プロジェクトとフィクスチャーをメモリースティック[MK2]にバックアップすることができます。FAT32でフォーマットされたメモリースティックを挿入して、PROJECTSスクリーンの右上にあるUSB BACKUPボタンをタップしてください。すべてのプロジェクトと含まれているフィクスチャーがバックアップされます。プロジェクトとフィクスチャーは、PROJECT OPEN（プロジェクト・オープン）とADD FIXTURES（フィクスチャー追加）スクリーンからインポートできます。

プロジェクトはPCとMac用のWTOOLSアプリでバックアップすることもできます。プロジェクトがバックアップされると、自動的にニコクラウドアカウントと同期されます。これにより、他のユーザーとプロジェクトを共有したり、他のWolfmixコントローラーにロードすることができます。



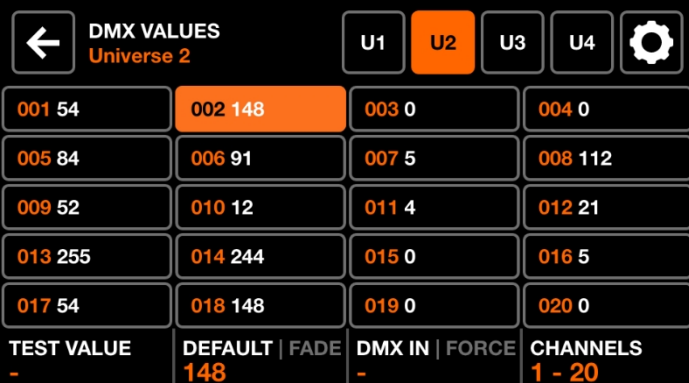
14 DMX 値

このスクリーン。

この画面は素晴らしい。みんなが「これ以上機能を追加するのはやめて、この製品を発売する必要がある！」と言っていたときに、土壇場で追加した機能のひとつです。DMX Valuesスクリーンは、HOMEスクリーンのSetupボタンをタップすることでアクセスできます。以下はその一覧です：

- すべてのDMXチャンネルのレベルを見る
- 最初のエンコーダーでDMXチャンネルのレベルをテストする（タップしてリセットする）
- 2つ目のエンコーダーでチャンネルのデフォルトレベルを設定する。
- 2つ目のエンコーダーをタップしてフェードの有効／無効を切り替える
- WLINKでDMX INチャンネルをマッピングする
- シャッター開度、ストロボ発光量などの高度なビーム設定を編集できます

。



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



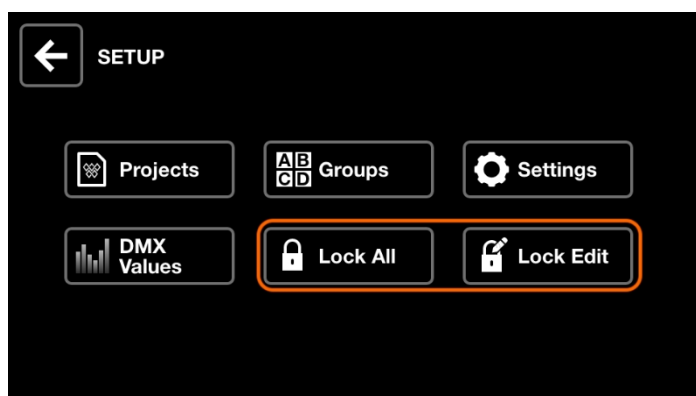
15 ウルフミックスのロック

すべてをロック - ロック 編集

Wolfmixは、偶発的または不正なアクセスや編集を防ぐために、パスワードでロックすることができます。Wolfmixをロックするには、HOME画面でSetupボタンをタップし、2つのロックボタンのいずれかをタップします。

Lock Allはすべてをロックします。パスワードが入力されるまで、Wolfmixにアクセスすることはできません。画面右上の南京錠アイコンをタップしてパスワードを入力してください。デフォルトのパスワードは「wolf」で、設定画面から変更できます。

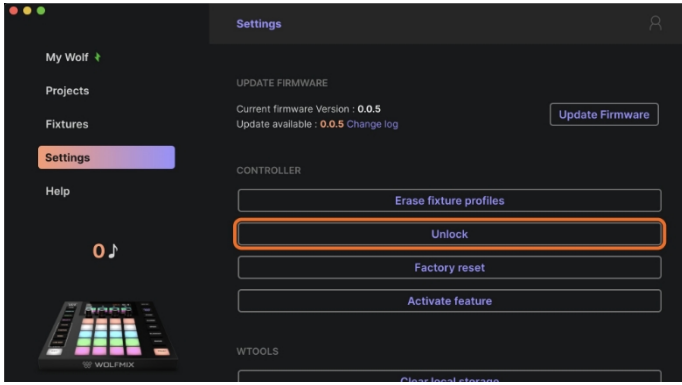
Lock Edit は、すべてのプリセットとパレット・エディタの機能をロックします (shift + ボタンを押したとき)。フィクスチャー・セットアップもロックされます。このモードは、美しくプログラムされたライト・ショーを壊すことなく、ユーザーがライトで遊べるようにしたい場合に最適です。



パスワードを忘れてしまった

それは私たちのベストに起こります。パスワードなしでロックを解除するには、ウルフミックスをWTOOLSアプリに接続し、「設定」から「ロック解除」をクリックします。



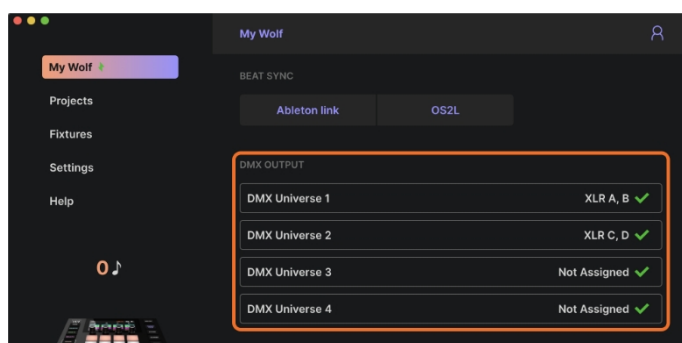


16 DMX の割り当て ユニバース

ユニバースを増やす

Wolfmixには2つのDMXユニバースが同梱されています。ユニバース1はXLR AとBに、ユニバース2はXLR CとDに割り当てられています。これにより、3ピンまたは5ピンのXLRを選択でき、1ユニバースにつき2本のXLRケーブルを使用し、WolfをDMXスプリッターとして使用することもできます。

追加の2つのDMXユニバースは、WTOOLSアプリからアドオン可能です。アプリを開き、'My Wolf'に進み、DMXユニバース3または4の隣にある'Buy Now'ボタンをクリックしてください。




ユニバースの割り当て

使用可能な各DMXユニバースは、コントローラーのXLR出力に割り当てることができます。例えば、4つのXLR出力（A-D）すべてにDMXユニバース1を割り当てて、Wolfmixをスプリッターのように使用することができます。また、各DMXユニバースを各出力にアサインして、4つのXLR出力で合計2048のDMXチャンネルを使用することもできます。

DMXユニバースはSettings画面でアサインできます。最初のエンコーダーでXLR出力に対応するラインを選択し、4番目のエンコーダーでDMXユニバース番号を選択します。下の画像では、ユニバース1がXLR AとBに、ユニバース2がXLR CとDにアサインされています。



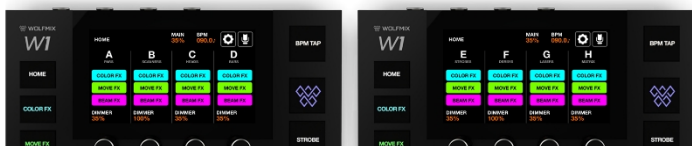
	SETTINGS	Firmware : 0.0.5
XLR A	Universe 1	
XLR B	Universe 1	
XLR C	Universe 2	
XLR D	Universe 2	
WLINK input mode	OFF	
BPM mode	TAP	
SELECT XLR C	VALUE Universe 2	



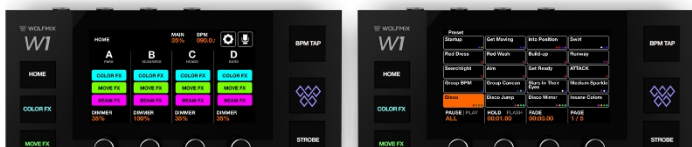
17 ウルフミックス2台をリンク

1よりウルフミックス2が良いのはなぜですか？

最初の利点は、8つのWolfmixグループすべてをハンズオンでコントロールできることです。たくさんの異なるフィクスチャーがある場合、これらを8つのグループに分けて、HOME（ホーム）スクリーンで各グループに直接アクセスしたり、COLOR（カラー）スクリーンでカラーを選択したりすると便利です。



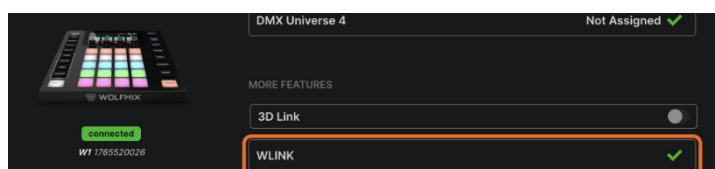
2つ目の利点は、2つの異なる画面を同時に見ることができるとのことです。左のWolfmixのホーム画面でライブ演奏をしながら、右のWolfmixで常にプリセットにアクセスできる。



3つ目の利点は、2つのWolfmixコントローラーを2つの異なる場所に設置できることです。例えば、1台のWolfmixを照明機材に接続したバーの後ろに設置し、長いDMXケーブルでDJブースの2台目のWolfmixに接続することができます。また、1台のWolfmixをフロント・オブ・ハウスに設置し、2台目のWolfmixをステージの横に設置することもできます。

WLINKで2台のWolfmixをリンク

WLINKを設定するには、まずWLINKアドオンが必要です。WolfをUSB 3経由でPCまたはMacに接続し、WTOOLSアプリを開きます。

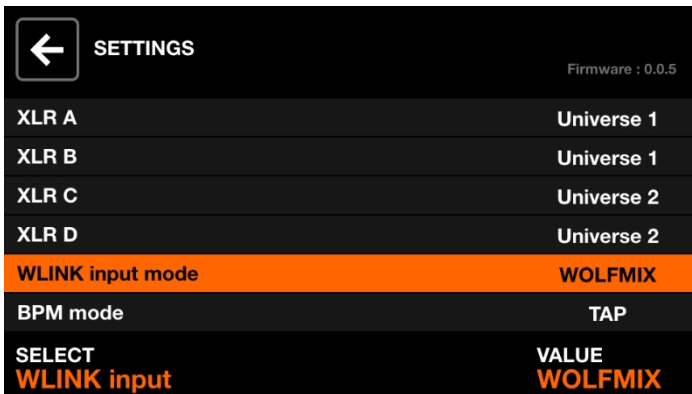


WLINKアドオンを有効にしたら、5ピンオス-オスXLRケーブルを各WolfmixのWLINKソケットに接続します。このために公式WLINKケーブルを提供します。このケーブルは、標準の5ピンDMX XLRケーブルで延長することができます。





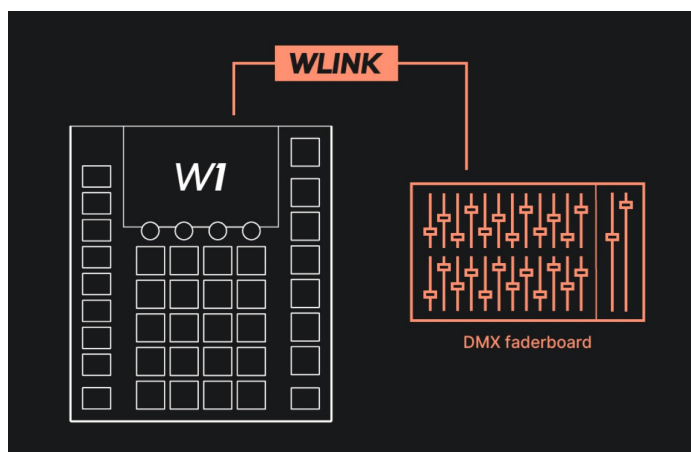
最後に、両方のWolfmixに同じProjectがロードされていることを確認し、Settings画面でWLINK input modeまでスクロールし、WOLFMIXを選択します。



18 DMXフェーダーとのリンク

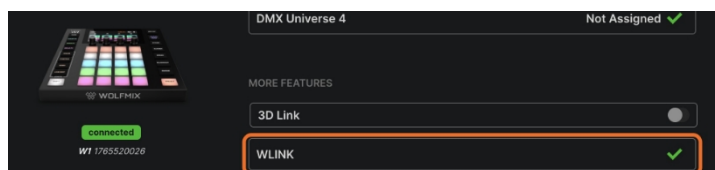
ウルフミックスに のフェーダーがあったらクールだと思わない？

もちろんそうだろう。私たちは皆、フェーダーが大好きです。すべての照明コントローラーにはフェーダーがついている。当初、私たちは3Dプリンターのベッドサイズに合わせてウルフミックスをデザインしました。楽器のように演奏できるものを作りたかったんだ。結局、フェーダーを置くスペースはありませんでした。ライブ・パフォーマンスの環境では、エンコーダーを使ってゆっくりと手で調光するのは難しいので、次善の策として、WLINKソケット経由でDMXコントローラーを接続できるようにしました。



WLINKのセットアップ

WLINKを設定するには、まずWLINKアドオンが必要です。WolfをUSB 3経由でPCまたはMacに接続し、WTOOLSアプリを開きます。



WLINKアドオンが有効になったら、DMXフェーダーボードからケーブルを5ピ



ンWLINKソケットに接続します。ケーブルによっては、オス-オスXLRアダプターが必要です。

最後に、設定画面に移動し、WLINK入力モードにスクロールし、DMX INを選択します。



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

DMX入力チャンネルをグループディマーにマッピングする

デフォルトでは、チャンネル1~8はグループディマーA~Hに、チャンネル9はマスターディマーにマッピングされています。これを編集するには、HOME画面でSetupボタンをタップし、GROUPSをタップします。4番目のエンコーダーを使用してDMX入力チャンネルを選択するか、シフト+4番目のエンコーダーをタップしてDMXフェーダーボードのフェーダーを動かすと自動的にマッピングされます。

← GROUPS [A]	
A : PARS	1
B : SCANNERS	2
C : HEADS	3
D : BARS	4
E : STROBES	5
F : DERBYS	6
SELECT ⊗	FLASH ON
HEADS	WOLF
	DMX IN MIDI
	1

DMX入力チャンネルを出力チャンネルにマッピングする

DMX INフェーダーは、DMX出力チャンネルに直接マッピングすることもできます。これは、マニュアル・コントロールに使用するフェーダーのセットが



大きい場合に便利です（従来のPARの調光など）。また、他のDMXコントローラーから特定のライトをコントロールしたい場合は、WolfmixをDMXマージャーにすることもできます。

DMXチャンネルのマッピングはDMX VALUESスクリーンから行うことができます。グリッド上でチャンネルを選択し、3番目のエンコーダーを使用してマッピングするDMX INチャンネルを選択するか、シフト+エンコーダーをタップして入力フェーダーを動かし、自動的にマッピングします。一度マッピングされたフェーダーは、Wolfmixによってチャンネルが変更されるまで（プリセットの変更やエフェクトの有効化など）、その値が上書きされます。入力フェーダーを常に優先させたい場合は、3つ目のエンコーダーを押してマッピングを強制します。

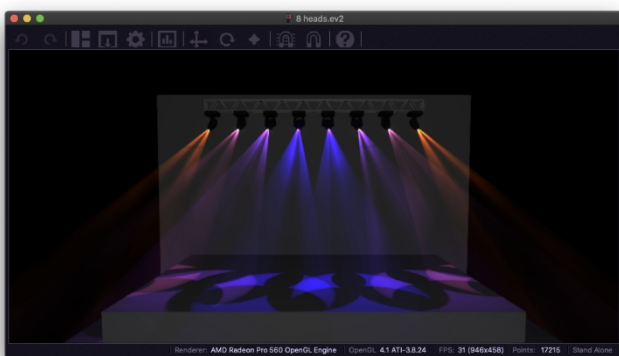


← DMX VALUES Universe 2		U1	U2	U3	U4	⚙️
001 54	002 148	003 0	004 0			
005 84	006 91	007 5	008 112			
009 52	010 12	011 4	012 21			
013 255	014 244	015 0	016 5			
017 54	018 148	019 0	020 0			
TEST VALUE -	DEFAULT FADE 148	DMX IN FORCE 12		CHANNELS 1 - 20		

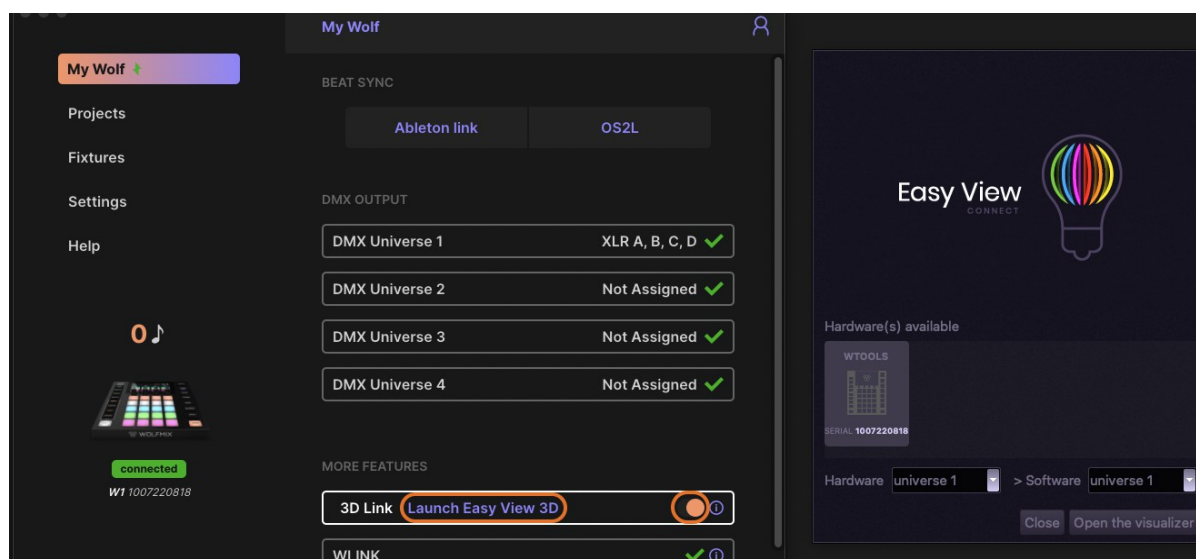
19 イージー・ビュー 3D 視覚化

イージービュー3Dアドオン

Easy Viewは、3Dビジュアライゼーションソフトウェアパッケージで、ステージから離れた場所でライトショーを作成することができます。ムービングヘッド、スキャナー、パー、バー、その他のオブジェクトを3D環境に追加し、USB接続するだけでWolfmixからのDMX出力をリアルタイムで視覚化できます。

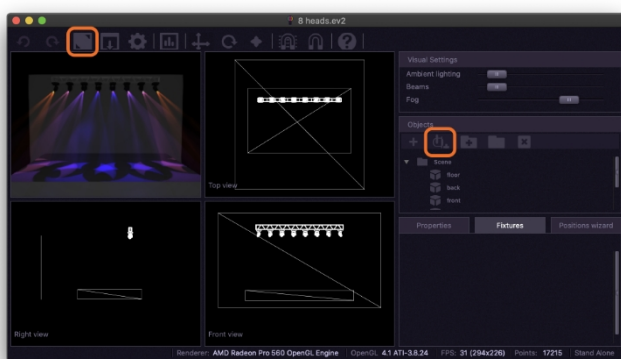


Easy View 2ソフトウェアはWolfmixのウェブサイトから無料でダウンロードできますが、WolfmixからEasy View 2にDMXデータを送信するには、3D Linkアドオンが必要です。これはWTOOLSアプリから購入できます。アドオンを有効にしたら、まずEasy View Connectを開き、次に3D Linkスイッチをオンにします。すると、Easy View ConnectウィンドウにWolfmixが表示されます。



簡単な照明器具の追加 表示

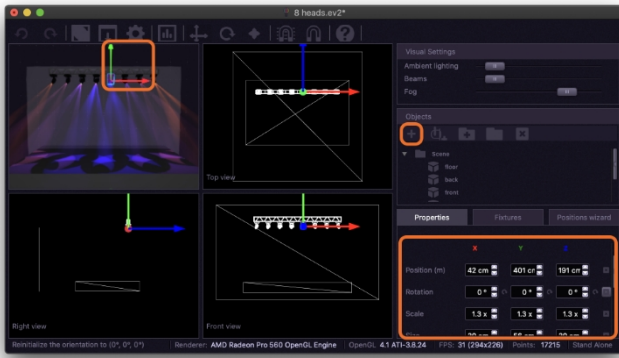
'Build View' (ビルド・ビュー) に入り、3Dステージを作成してください。'Add Fixture' (フィクスチャーの追加) をクリックして、追加する一つ以上の照明フィクスチャーを選択してください。DMXスタート・アドレスがWolfmixで設定されたアドレスと一致していることを確認してください。Easy View (イージー・ビュー) はSSL2フィクスチャ・プロファイルと互換性があります。これはWTOOLSを通してパブリックライブラリで利用できるのと同じフォーマットです。あなたのプロファイルがない場合、cloud.lightingsoft.com にアクセスして最新バージョンをダウンロードしてください。注：現時点では、Wolfmixコントローラーで直接作成されたフィクスチャープロファイルはEasy View 2と互換性がありません。



フィクスチャーとオブジェクトのポジショニング

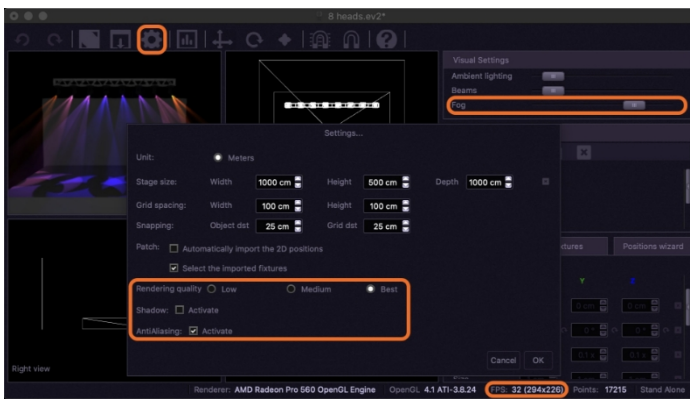
ステージ、トラス、人のような追加オブジェクトは'Import 3D Object' (3Dオブジェクトのインポート) ボタンをクリックして追加することができます。照明器具とオブジェクトはオブジェクトを選択してドラッグするか、3つの方向矢印の一つをドラッグするか、右下のX/Y/Z座標を手動で入力することで配置できます。





その他の設定

アンビエント照明、ビーム強度、フォグ密度などのビジュアル設定は、右上で調整できます。イージービューをスムーズに再生するには、強力なグラフィックカードが必要です。FPSがあまりにも低下する場合は、設定ウィンドウで霧レベルを0に設定し、アンチエイリアシング、影を削除し、レンダリング品質を下げてください。画面サイズを小さくすると、レンダリングも速くなります。



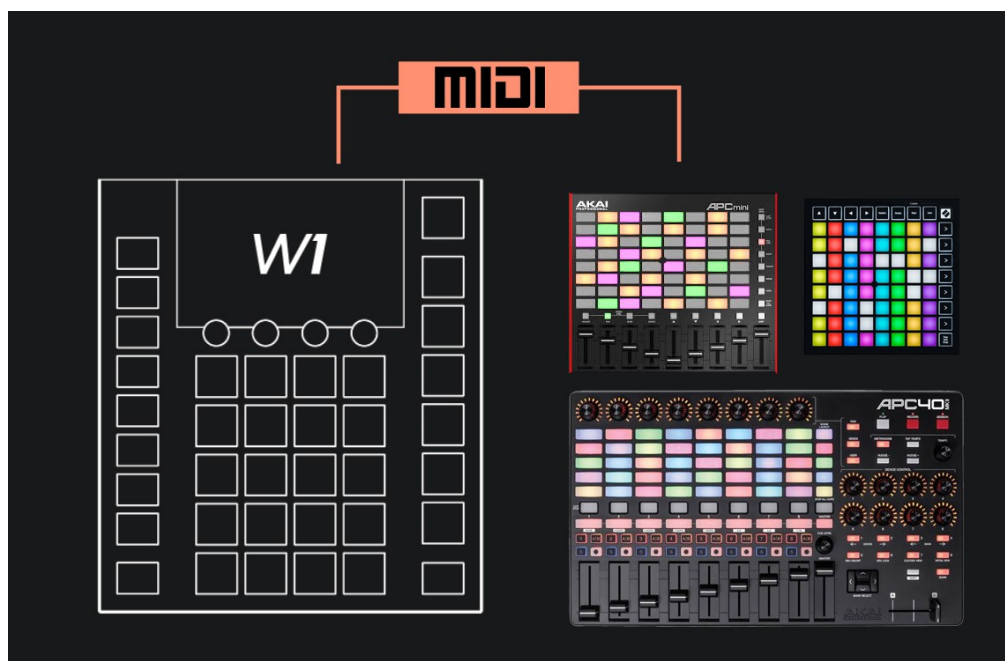
20 MIDIコントロール

MIDIでWolfmixをコントロールする

Wolfmix W1_[MK2]にはMIDI機器を接続するためのUSB-Aソケットがあります。

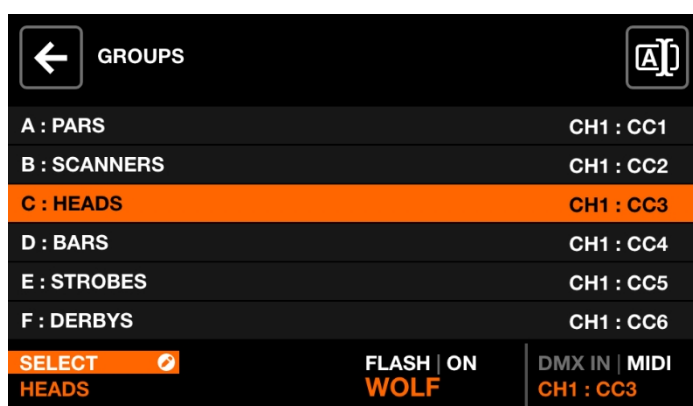
WolfmixでMIDIを使用するには3つの方法があります：

1. フェーダーをグループディマーのコントロールにマッピングします。
2. 再生機器からのボタンやメッセージをプリセットのトリガーにマッピングします。
3. MIDIクロックを使ってエフェクトをBPMに同期させる。



マッピング調光器

ディマーは GROUPS スクリーンからマッピングされます。4番目のエンコーダ



ーをタップしてMIDIを選択し、エンコーダーを回してMIDIチャンネルとメッセージタイプ（ノートまたはCC）を選択します。Shift + エンコーダーをタップすると、最後に受信した MIDI メッセージが自動学習されます。



マッピング・プリセット

プリセットも同様にマッピングされます。プリセットを編集し、4番目のエンコーダーでチャンネルとメッセージタイプを設定します。プリセットのマッピングはMIDI OUT値も送信し、例えばMIDIコントローラーのボタンを点灯させます。デフォルトでは、MIDI INメッセージを受信すると、同じメッセージがMIDI OUTに送信されます。値は、4番目のエンコーダーをタップして希望の値を選択することで変更できます。例えば、いくつかのMIDIコントローラーはボタンの色を設定するためにこの値を使用します。

MIDIクロック

Wolfmixのエフェクトは、MIDIクロックを使ってBPMに同期させることができます。Wolfmix側での設定は不要です。MIDIデバイスからMIDIクロックを送信するだけで、エフェクトがBPMモードに設定されている限り、Wolfmixがそれを読み取り、エフェクトを同期させます。

USB MIDI DIN

接続したいデバイスが伝統的なMIDI DINソケットを持っている場合、一般的なUSB MIDIアダプタを使用することができます。カスタム・ドライバーを必要としないアダプターを選んでください。これらのデバイスは通常「Generic MIDI」と表示されています。これはWolfmixをショー・コントローラーに接続するのに最適な方法です。例えば、コンピュータのAudio/MIDIインターフェースと接続して、MIDIノートとCCメッセージを使用してビデオ、オーディオ、ショーコントロールソフトウェアとプリセットを同期させたり、DJミキサーと接続してMIDIクロックと同期させることができます。





21 役に立つ情報

起動キーとの組み合わせ

以下のキーの組み合わせを押しながらコントローラの電源を入れると、いくつかの特別なスタートアップモードが利用できます:

- WOLF + STROBE : タッチスクリーン、ボタン、エンコーダー、マイク、DMXコネクタを含むテストシーケンスを実行します。DMXコネクタAをコネクタBに接続し、DMXコネクタCをコネクタDに接続します。
- WOLF + BLINDER : 新規プロジェクト作成時に読み込まれるデフォルトプロジェクトを復元します。現在ロードされているプロジェクトに問題がある場合に便利です。
- WOLF + SPEED : ウルフミックスのファームウェア・リカバリ・モードに入る。メインファームウェアが起動しない場合に、新しいファームウェアバージョンを書き込むために使用します。
- WOLF + BLACKOUT : フィクスチャー・プロジェクトとフィクスチャー・プロファイルを含むすべてのデータを消去します。
- WOLF + SMOKE : ウルフミックスに付属している工場出荷時のファームウェアを復元します。ファームウェアが使用できなくなり、最新のファームウェアにアップデートするためのPC/MACが使用できない危機的な状況で使用します。

USB接続のトラブルシューティング

WTOOLSでWolfmixが検出されない場合、この問題はコンピュータのUSBハブがWolfmixに十分な電力を供給できない場合に起こります。WTOOLSにご連絡いただく前に、以下のことをお試しください:

- 外付けUSBハブアダプタを取り外し、Wolfをコンピュータに直接接続し



てください。一部のUSBハブアダプターは互換性がありません。

- 付属のUSB-Bケーブルを使用していることを確認してください。
- USB3バスに接続されていることを確認してください。USB2では十分な電力が得られない場合があります。
- PCを使用する場合は、Windows 10以上が必要です。

それでも問題が解決しない場合は、WindowsのデバイスマネージャーまたはAppleのネットワーク環境設定にウルフミックスが表示されているかどうかを確認してください（Macの場合、ウルフは「USBモデム」として表示されます）。

