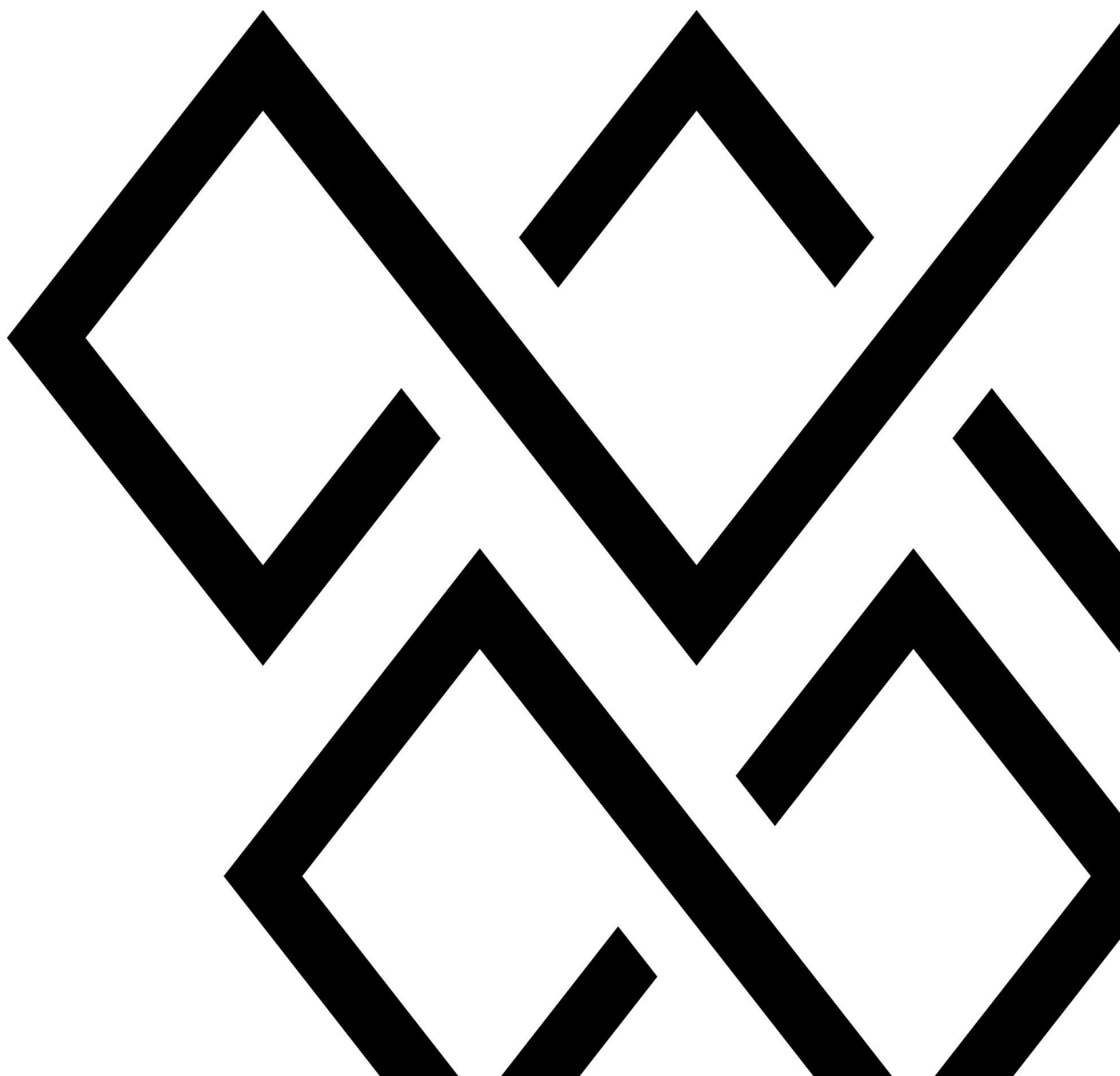


ウルフミックス

W1

リファレンス・マニュアル



免責事項	4
プロダクトG社	5
安全に関するお知らせ	6
使用目的	6
子供にとっての危険	6
修理可能部品	6
動作条件	6
パワー	6
はじめに	7
この文書について	7
ハードウェア仕様	8
概要	8
コンポーネント	8
アクティベーション	9
起動時のキーの組み合わせ	9
ビームエンジン制御フロー	10
フィクスチャーのセットアップ	11
フィクスチャーセットアップリスト	12
フィクスチャーの選択	13
フィクスチャーの制限	14
フィクスチャービルダー	15
フィクスチャー・チャンネル画面	15
チャンネルエディター画面	16
コントロール画面	17
ホーム	18
カラーFX	19
ムーヴFX	20
ムーブFxシーケンサー	21



ビームFX	22
ビームFxシーケンサー	23
スタティックカラー	24
カラーピッカー	25
スタティック・ポジション	26
ポジション・ピッカー	27
スタティック・ゴボ	28
ライブ編集	29
ライブエディットエディター - フィクスチャー	29
ライブエディットエディター - 価値観	30
プリセット	32
プリセット編集	33
フラッシュスクリーン	35
ウルフ	36
ストロボ	37
ブラインダー	38
スピード	39
ブラックアウト	40
スモーク	41
セットアップ	42
プロジェクト	43
グループ	44
設定	45
DMX値	48
ビーム・エディター	49
ロック	50
WTOOLSアプリ	51
ニコラウドサインイン	52
マイ・ウルフ	53



プロジェクト	54
備品	55
設定	56
ヘルプ	57



免責事項

本書に記載されている情報は、予告なく変更されることがあります。いかなる目的であれ、ニコラウディー・グループの書面による事前の許可なく、本書の一部または全部を複写、複製、送信、記録することを禁じます。

ウルフミックスはニコローディ・グループの登録商標です。

ウルフミックスのアーリーアクセスクラブのテスターには、バグを突き止めるだけでなく、より良い製品にするために非常に貴重な存在だった。



製品と会社

製品番号ウルフミックス W1

ウルフミックスはニコローディ・グル

ープのブランドです。電子メール

info@wolfmix.com

ウェブサイト: www.wolfmix.com

ニコローディ

・UK 25 オー

ルド・シュタ

イン

ブライトン - BN1 1EL

英国

ニコローディ・フランス

838 rue de l'Aiguelongue

34090 モンペリエ フラ

ンス

環境保護



輸送および保護梱包には、通常のリサイクルに供することができる、環境に優しい素材を選択した。ビニール袋や梱包材などは適切に廃棄してください。



本製品の耐用年数が終了した時点で廃棄される場合は、他の家庭ゴミや自治体のゴミと一緒に廃棄しないでください。Nicolaudie Group は、このラベルが貼られた製品を埋立地や家庭ごみと一緒に廃棄してはならないことをお客様にお知らせするため、ブランドの電子製品にWEEEシンボルを表示しています。



製品の廃棄に関する詳細については、wolfmix.com/companyのWEEE文書を参照してください。

06.09.2021




安全に関するお知らせ

警告：これらの安全に関する指示に従わないと、火災、感電、怪我、Wolfmix W1または他の所有物の破損の原因となることがあります。Wolfmix W1を使用する前に、以下の安全情報をすべてお読みください。

使用目的

本装置は、本ユーザーマニュアルに記載されている方法でのみ使用してください。それ以外の使用、またはそれ以外の使用条件下での使用は不適切とみなされ、人身事故や物的損害の原因となることがあります。不適切な使用に起因する損害については、一切の責任を負いません。本装置は、十分な身体的、感覚的、知的能力を持ち、相応の知識と経験を有する方のみが使用できます。それ以外の方は、安全管理責任者の監督または指導のもとで使用してください。

子供の危険

 窒息の危険があります！本製品には、エンコーダーキャップなどの小さな部品が含まれており、外れる恐れがありますのでご注意ください。ビニール袋や梱包材などは適切に廃棄し、製品も梱包材も乳幼児の手の届くところに置かないようにしてください。

部品

注意本機の内部には、ユーザーが修理できる部品はありません。ご自身で修理しないでください。メーカー保証が無効になります。万一、修理が必要な場合は、お買い上げの販売店にご連絡ください。

動作条件

本装置は屋内専用に設計されています。損傷を防ぐため、本機を液体や湿気にさらさないでください。直射日光、ひどい汚れ、強い振動は避けてくださ



い。

パワー

デバイスを接続する前に、入力電圧（AC コンセント）がデバイスの定格電圧に適合していること、および AC コンセントが残留電流サーキットブレーカーで保護されていることを確認してください。これを怠ると、デバイスが損傷し、次のような問題が発生する可能性があります。

けがをする恐れがあります。感電や火災の危険を避けるため、暴風雨が発生する前や長時間使用しない場合は、電源プラグを抜いてください。



はじめに

この文書について

Wolfmixリファレンスマニュアルをご覧くださいありがとうございます。このホワイトペーパーでは、Wolfmixで使用できるすべての機能について説明しています。このホワイトペーパーは、Wolfmixの特定の機能を調べるための簡単な方法として作成しました。Wolfmixの使い方を学びたい場合は、各機能を説明する辞書のようなこのドキュメントではなく、特定の目的を達成する方法に焦点を当てたミニガイドをご覧ください。

深い。



ハードウェア仕様

概要

サイズG重量

195×220×62mm (7.68×8.66×2.44インチ)

1070グラム

コンポーネント

住宅

ABSプラスチック

パウダーコーティングスチール製ベースプレート、100mm

VESA (M4 6mm以下) パウダーコーティングスチール製強化バックプレート

ディスプレイ

4.3インチ カラーTFT (色付きガラス) 静電容量式タッチパネル

エンコーダ

合金製エンコーダーキャップ

加速を伴うインクリメンタルプッシュ

ボタンパッド

マットオイル仕上げのシリコン製ボタン

37個 LEDカラーバックライト

加工

ARMコア搭載220Mhz CPU

8MB RAM

16MBフラッシュ



オーディオ
無指向性エレクトレット・マイク
3.5mmジャック・ライン入力
アナログ適応ピーク検出器

DMX
2x 3pin DMX OUT XLRコネクタ
1x 5pin DMX OUT XLRコネクタ

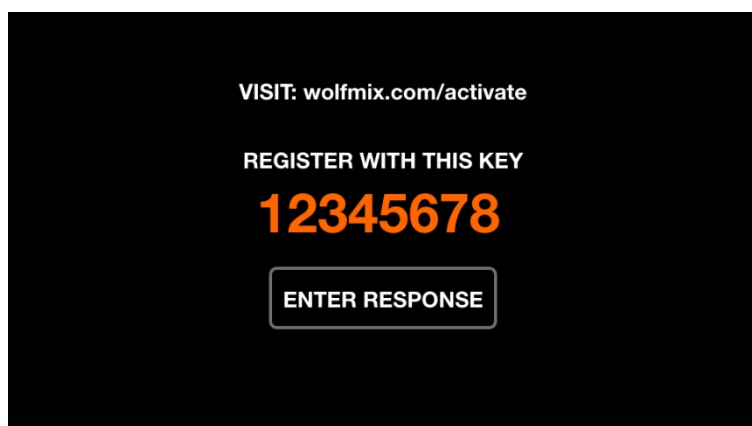
USB WLINK付き5ピンDMX IN/OUT XLRコネクタ×1

USB-Bコネクタ- 5V 900maが必要 (USB3定格)

USB-Aコネクタ (MIDIおよびMSD付き)



活性化



Wolfmixを使用する前に、wolfmix.com/activateでアクティベートする必要があります。供給されるキーは、各ウルフミックスコントローラに固有です。各アクティベーションキーには、アクティベーションプロセス中にウェブサイトから提供される固有のレスポンスキーがあります。*Enter Response*をタップすると、応答キーを入力するためのキーボードが表示されます。このプロセスは1回のみ必要です。応答を入力してもキーボードが消えない場合は、キーが間違っています。

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



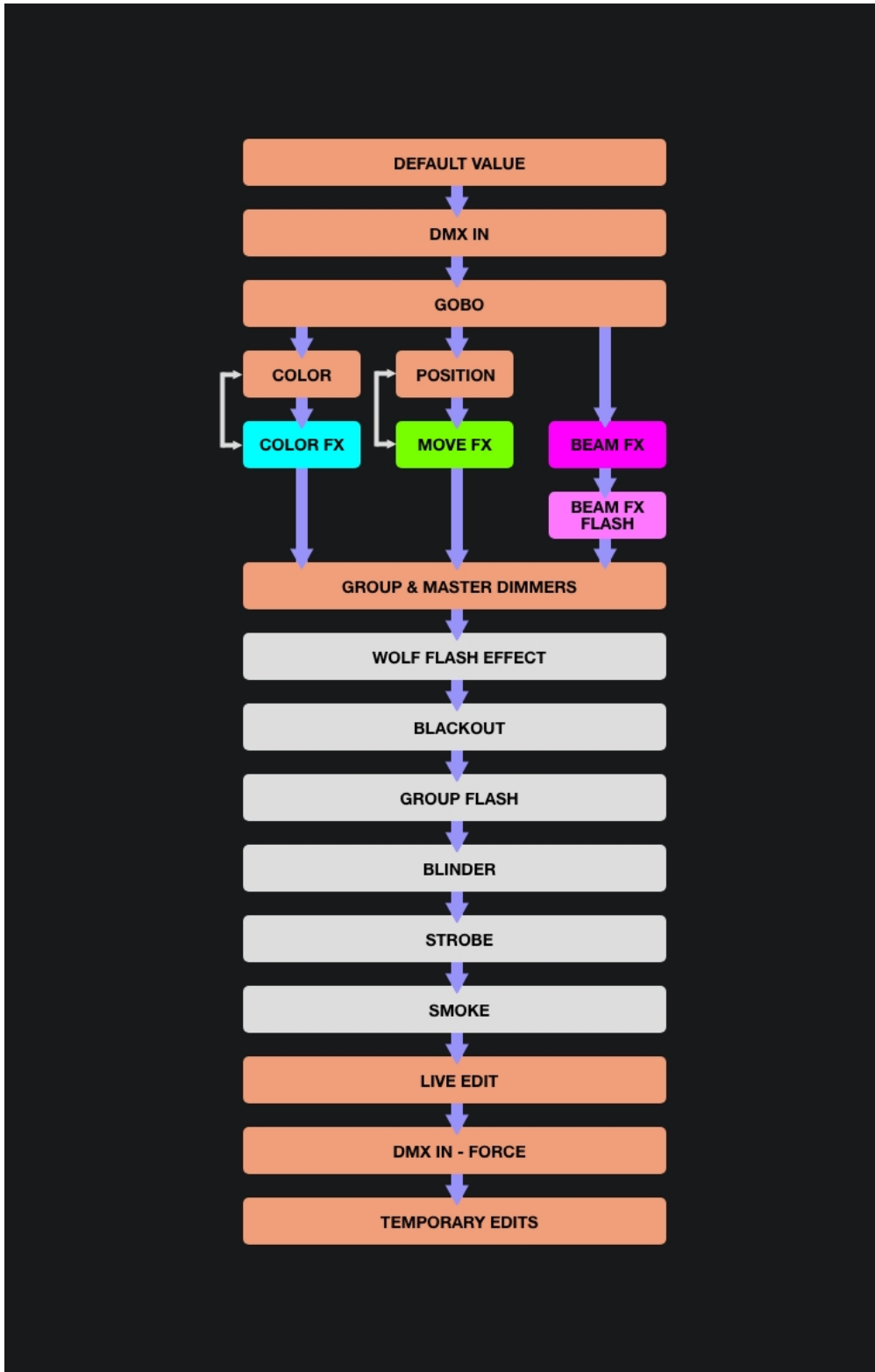
入る。メインファームウェアが起動しない場合に、新しいファームウェアバージョンを書き込むために使用します。

- **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。
- **SHIFT + PRESET** : ブートローダーモードに入ります。すべてのライトが白く点滅します。これは工場生産時にのみ使用されます。



ビームエンジン制御フロー

下の図は、WolfmixがどのようにDMXチャンネルを制御するかを説明しています。ビームエンジンは40ms (25fps) ごとにトリガーされます。すべてのDMXチャンネルは、各フレームの最初にデフォルト値に設定され、その後、各エフェクトが1つずつ追加されます。



フィクスチャー セットアップ

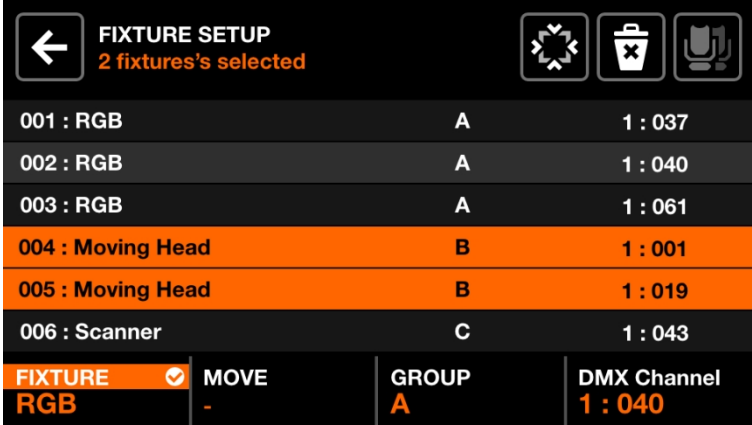
Fixture Setup スクリーンは、ホーム画面の右上のボタンをタップすることでアクセスできます。各フィクスチャは、Wolfmix に接続されている物理的なDMX デバイスを表します。フィクスチャ・データは、エフェクトやその他のDMXレベルを計算するために使用されます。フィクスチャーは、Wolfmixでコントロールする前に、ここに追加する必要があります。

何千ものフィクスチャーがコントローラーに含まれており、さらにWTOOLSアプリ（PC/MAC）から15000以上のフィクスチャー・プロファイルのライブラリから追加することができます。フィクスチャーは、内蔵のフィクスチャー・ビルダーを使って作成することもできますし、ニコラウドで利用できるProfile Builderアプリを使ってウェブ・ブラウザから作成することもできます。

Wolfmixは、グループ・レターのアサインメント、リスト内でフィクスチャーが表示される順番、パンとチルトのリミットに従ってエフェクトを計算します。



フィクスチャーのセットアップリスト



FIXTURE	MOVE	GROUP	DMX Channel
001 : RGB		A	1 : 037
002 : RGB		A	1 : 040
003 : RGB		A	1 : 061
004 : Moving Head		B	1 : 001
005 : Moving Head		B	1 : 019
006 : Scanner		C	1 : 043

FIXTURE	MOVE	GROUP	DMX Channel
RGB	-	A	1 : 040

プロジェクトに追加されたすべてのフィクスチャーのリストが表示されます。表示されたデータ

- フィクスチャーのインデックスと名前。
- フィクスチャーが割り当てられているグループ。
- DMXユニバース番号とDMXアドレス。

エンコーダーの動作:

- 最初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。を押して、ハイライトされた項目を選択または選択解除してください。
- 2番目のエンコーダーを動かして、フィクスチャーの選択のための新しいスタート・インデックスを選択してください。エンコーダーを押して、変更を適用してください。
- 3番目のエンコーダーを動かして、フィクスチャーのセレクションを新しいグループにアサインしてください。変更を適用するために押してください。
- 4番目のエンコーダーを動かして、選択したフィクスチャーの新しいDMXアドレスを選択してください。プッシュして変更を適用してください。アドレスはインデックスに従って、選択されたフィクスチャーに順番に割り当てられます。

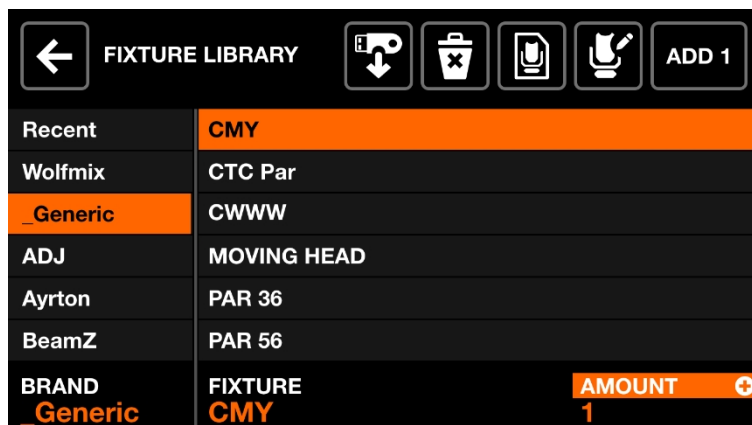


ツールバーのアクション:

- 選択されたフィクスチャーをFLIP（反転）して、ビームの順番を逆にします。
- Fixture Limits 画面を開いて、パンとチルト・チャンネルを制限してください。
- 選択されたフィクスチャーを削除してください。
- 同じタイプのすべてのフィクスチャーを選択してください。
- DONE（完了）をタップすると、すべてのフィクスチャーがセレクションから削除されます。
- フィクスチャが選択されていない場合、'Add Fixture' ボタンが表示されます。これをタップすると、フィクスチャの選択画面が開きます。



フィクスチャー 選択



フィクスチャー選択画面は、ブランドとフィクスチャーごとにアルファベット順に、コントローラで利用可能なすべてのフィクスチャー・プロファイルを表示します。

表示されるデータ

- 利用可能なブランドは、最近追加された6つのフィクスチャーから始まり、Wolfmixコントローラで直接作成されたフィクスチャー、そしてパブリック・ライブラリーのブランドが続きます。
- 選択したブランド内で利用可能なフィクスチャー。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かしてブランドを選択する。
- フィクスチャーを選択するために、2番目のエンコーダーを動かしてください。
- 四番目のエンコーダーを動かして、追加するフィクスチャーの数を選んでください。フィクスチャーを追加するために押してください。

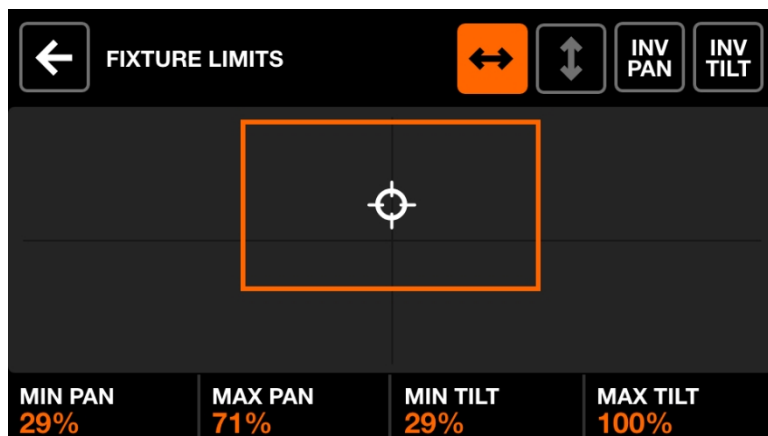
ツールバーのアクション:

- USBメモリー_[MK2]から.wmpフィクスチャーをインポートしてください。
- 選択されたフィクスチャー・プロファイルを削除してください。
- フィクスチャー・ビルダーで、選択されたフィクスチャー・プロファイルを編集してください。



- 新しいフィクスチャーを作成してください。
- 選択されたフィクスチャーを追加してください。

フィクスチャー 限界



フィクスチャー・リミット・スクリーンでは、選択されたフィクスチャーに最小と最大のパンとチルトの値を設定することができます。正しく設定されると、フィクスチャーのビームは希望のエリアで一緒に動きます。

表示されるデータ

- 選択されたフィクスチャーの最小パン・チルト値と最大パン・チルト値
- 値を表すオレンジの長方形。長方形の中で白いカーソルをドラッグすると、プロジェクト内のすべてのフィクスチャと一緒に移動し、境界をテストすることができます。

エンコーダーの動作:

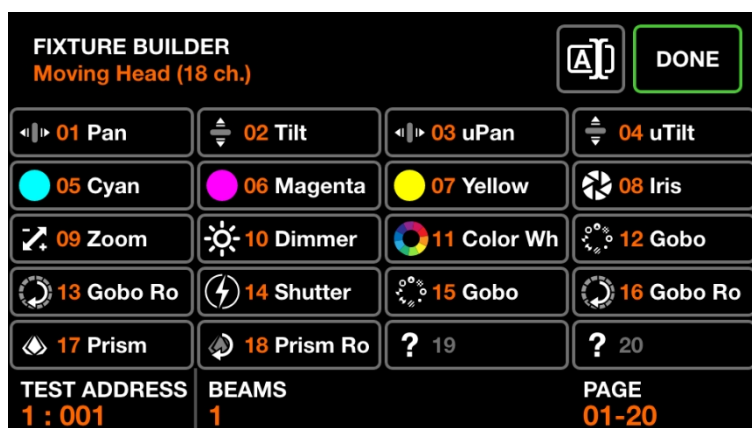
- 4つのエンコーダを動かして、最小パン、最大パン、最小チルト、最大チルトを調整します。エンコーダーを押して、これらの値を0または100%にリセットする。

ツールバーのアクション:

- 選択されたフィクスチャーを左から右にスワイプしてください。
- 選択したフィクスチャーを上下にスワイプする。
- 選択されたフィクスチャーのパンを反転させる。
- 選択されたフィクスチャーを反転させる。



フィクスチャービルダー



フィクスチャービルダーは、フィクスチャープロファイルを作成するために使用されます。フィクスチャープロファイルは、特定のフィクスチャーに関連するチャンネルとフィーチャーのリストです。

フィクスチャー・チャンネル スクリーン

表示されるデータ

- フィクスチャーのチャンネルタイプを示すグリッド。
- テストに使用されるフィクスチャーの開始アドレス、ビームの数、フィクスチャー名、チャンネルの総数。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かして、フィクスチャーのテスト・アドレスを設定してください。これによって、接続されたフィクスチャーをリアルタイムでテストすることができます。
- フィクスチャーが持っている独立してコントロール可能なビームの数を調整するために、2つ目のエンコーダーを動かしてください。例えば、LEDバーには4つの独立してコントロール可能なRGBビームがあります。各Wolfmixフィクスチャープロファイルは、最大64個のビームを持つことができます。
- フィクスチャーに20以上のチャンネルがある場合、4番目のエンコーダーは20チャンネルの各ページ間をナビゲートするために使用できます。



各Wolfmixプロファイルは最大255チャンネルまで持つことができます。

ツールバーのアクション:

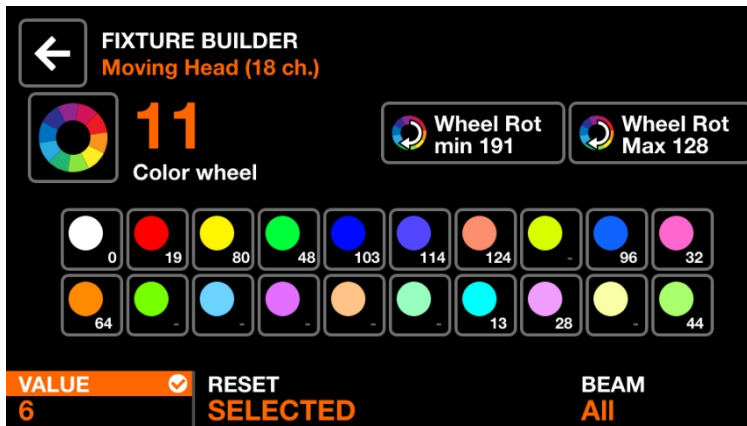
- フィクスチャーの名前を変更する。
- DONE をタップすると、フィクスチャ・ビルダーを終了します。変更がなされた場合、save プロンプトが表示されます。

その他の行動

- グリッドボタンまたはマトリックスボタンのいずれかをタップすると、対応するチャンネルのエディターに移動します。チャンネルが空の場合、最初にチャンネル・タイプ・ピッカーが表示されます。



チャンネル・エディター 画面



表示されるデータ

- チャンネル番号とタイプ
- チャンネルタイプに応じた機能ボタンのコレクション。カラー、ゴボ、ストロボなどがある。各ボタンは機能値を表示します。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダを動かして、選択したフィーチャの値を変更します。エンコーダを押して変更を適用する。
- 2番目のエンコーダを動かすと、チャンネルのすべてのフィーチャーをリセットすることも、選択したフィーチャーだけをリセットすることもできます。エンコーダを押して適用する。
- 4番目のエンコーダーを動かして、チャンネルをビームにアサインします。

ツールバーのアクション:

- チャンネルを削除する。(フィクスチャーの最後のチャンネルでのみ利用可能)
- 戻るボタンをタップすると、フィクスチャー・チャンネルの画面に戻ります。

その他の行動

- チャンネル番号の左にある大きなアイコンをタップすると、チャンネルタイプを変更できる。



- どのフィーチャーボタンをタップしても、関連するフィーチャー値がボトムバーに表示され、エンコーダーで値を変更できる。
- 点滅しているマトリックス・ボタンを押すと、フィクスチャー・チャンネルの画面に戻ります。



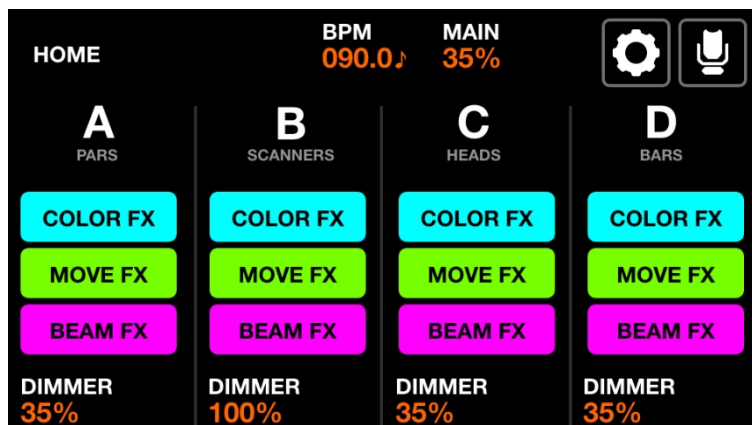
コントロール スクリーン

9つのコントロール・スクリーンは、左側の8つのボタンと右下のボタンからアクセスする。コントロール・スクリーンのボタンを押すと、タッチ・ディスプレイとセンター・マトリックスの両方が更新され、選択されたコントロール・スクリーンのデータが反映されます。各コントロール・スクリーンは特定の目的のために設計されています。

- ホーム：各グループで有効なエフェクト、グループディマー、グループフラッシュを管理するメインコントロール画面。
- Color FX : Color FXモジュールの設定を管理します。
- Move FX : Move FXモジュールの設定を管理します。
- Beam FX : Beam FXモジュールの設定を管理します。
- Static Color (スタティック・カラー) : カラーFXを再生していないフィクスチャーに設定された固定カラーを管理します。
- Static Position(スタティック・ポジション) : Move FXをプレイしていないフィクスチャーに設定された固定ポジションを管理します。
- Static Gobo (スタティック・ゴボ) : ゴボ・ホイールを持つフィクスチャーにセットされたゴボを管理します。
- スタティック・ライブ編集 : 任意のチャンネルのスタティック値を設定するための20個のカスタム・ボタンを管理。
- Preset : コントローラーのプロパティの状態を保存し、呼び出すために使用する。



ホーム



フィクスチャー・グループはホーム画面からコントロールできます。各列は一つのグループを表します。スクリーンごとに4つのグループが利用可能です。デフォルトでは、グループA-Dが表示されます。グループE-Hを表示するには、シフトを押しながらBPMタップ・ボタンを押してください。

表示されるデータ

- 4つのグループを表す4つの列があり、それぞれにグループ文字とグループ名（グループ画面で指定した場合）がある。
- FXの状態を示すボタン。
- グループディマーレベルとメインディマーレベル。
- TAPボタンまたはWTOOLSアプリから計算された現在のBPM。

エンコーダーの動作:

- 各エンコーダーはグループの調光レベルをコントロールします。エンコーダーを押すとBLACKOUTが切り替わります。Shift+エンコーダーを動かすとMAINの調光レベルが切り替わります。
- Shift + エンコーダーを押すことで、プリセットボタンやフラッシュボタンでグループを変更できないようにロックします。

ツールバーのアクション:

- セットアップ画面にアクセスします。
- Fixture Setup 画面にアクセスしてください。

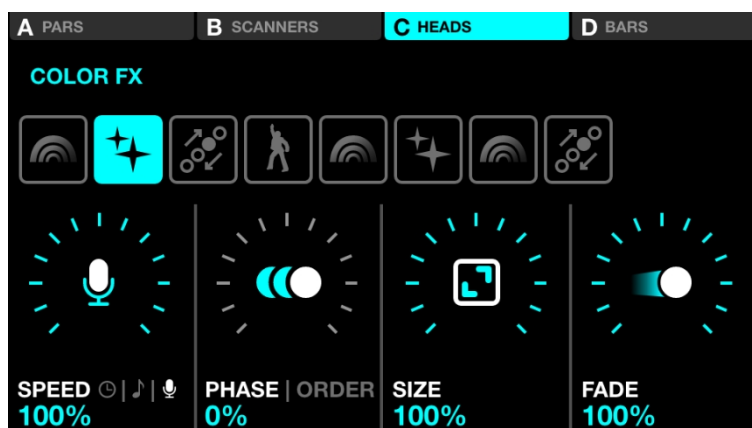


その他の行動

- COLOR/MOVE/BEAM FXボタンをタップすると、エフェクトの有効/無効が切り替わります。マトリクス上の対応する色のボタンを叩くと、同じことができます。
- マトリクス上の最上段のボタンを押すと、ディマーがFULLに設定され、他のすべてのグループのディマーは0%（ソロ）に設定されます。シフトを押しながらこれらのボタンを押すと、ソロがキャンセルされ、選択されたグループがFULLに設定されます。離すと値は元に戻ります。
- 2列目のボタンを押しても同じ機能が作動するが、RGBライトは白に設定される。



カラー FX



表示されるデータ

- 上部にある4つのボタンは、どのグループがColor FXを有効にしているかを示す。グループA～DとE～Hを切り替えるには、Shift + BPM TAP ボタンを押します。
- カラーエフェクトタイプを選択する8つのボタン。
- Speed、Phase、Order、Size、Fade FXプロパティ。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かしてFXスピードをコントロールします。これはシンクモードに応じて、リニア%またはBPM分割で制御されます。エンコーダーを押すと、クロック、BPM、オーディオパルス（マイク/ライン入力）のシンクが切り替わります。
- 2番目のエンコーダーを動かして、Phase または Order を調整します。エンコーダを押すと、Phase モードと Order モードが切り替わります。Phase は%としてコントロールされます。Orderはフィクスチャーの順番を変更し、その結果、エフェクトを前方、後方、対称的に内側、対称的に外側に再生します。
- 3つ目のエンコーダーを動かして、FXサイズをコントロールします。
- 第4エンコーダーを動かしてFXフェードをコントロールする。

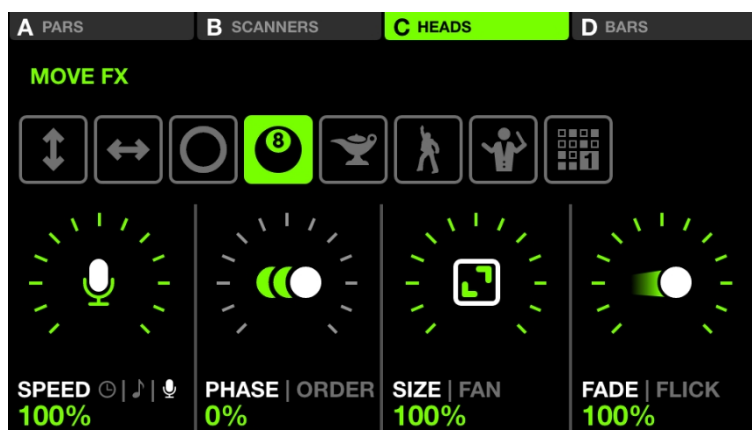
その他の行動



- 8つのFX選択ボタンをタップすると、FXタイプが変更され、関連するプロパティが呼び出されます。
- 画面上部にある4つのボタンをタップするか、マトリックスの最上段にあるボタンのいずれかを押し、グループごとにFXのオン／オフが切り替わる。
- マトリックスの2～5行目にある16色のボタンのいずれかをタップすると、対応する色がエフェクトに追加・削除されます。Shift + ボタンを押すことで、色を編集できます。



Move FX



表示されるデータ

- Move FXが有効なグループを示す4つのボタン。グループA～DとE～Hを切り替えるには、Shift + BPM TAPボタンを押します。
- Move Fxのタイプを選択する8つのボタン。
- スピード、フェーズ、オーダー、サイズ、ファン、フェード、フリックFXのプロパティ。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かしてFXスピードをコントロールします。これはシンクモードに応じて、リニア%またはBPM分割で制御されます。エンコーダーを押すと、クロック、BPM、オーディオパルス（マイク/ライン入力）のシンクが切り替わります。
- 2番目のエンコーダーを動かして、Phase または Order を調整します。エンコーダを押すと、Phase モードと Order モードが切り替わります。Phase は%としてコントロールされます。Orderはフィクスチャーの順番を変更し、その結果、エフェクトを前方、後方、対称的に内側、対称的に外側に再生します。
- 3つ目のエンコーダーを動かして、FXサイズまたはファンをコントロールします。エンコーダを押すと、サイズとファンのプロパティが切り替わります。
- 第4エンコーダーを動かしてFXフェードをコントロールします。エンコーダーを押すと、ステップ・タイム（ポジション・ポイント間の時間）の



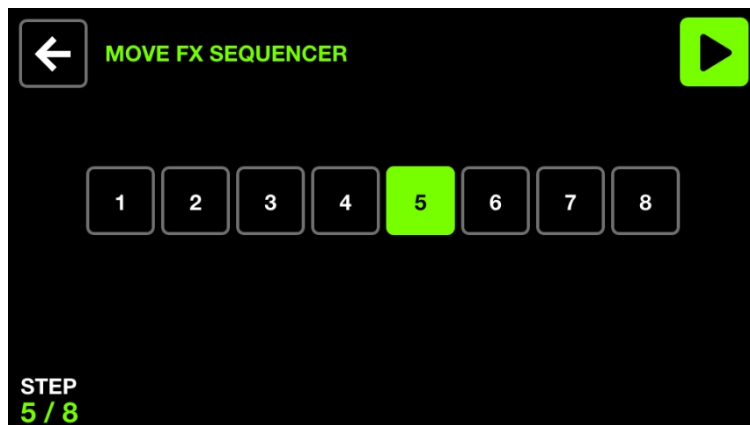
100%以上フェード・タイムを長くするフリック・モードが有効になります。その結果、フェードが途中でキャンセルされる「フリック」効果が生まれます。

その他の行動

- 8つのFX選択ボタンをタップすると、FXタイプが変更され、関連するプロパティが呼び出されます。
- 画面上部にある4つのボタンをタップするか、マトリックスの最上段にあるボタンのいずれかを押すと、グループごとにFXのオン／オフが切り替わる。
- マトリックス上の16個の薄緑色のボタンのいずれかをタップすると、エフェクト全体の位置が左上、上、右上、右、右下、下、左下、左、中央に調整される。
- シーケンス・エフェクト・タイプが選択されているときに 'Edit' ボタンをタップすると、シーケンサーが開きます。



Move Fx シーケンサー



Move Fx シーケンサーでは、グループごとに4つの異なるポジションから1つを選択し、8つのステップにわたって呼び出すことができます。各ポジションはFXスピードに従って順次再生されます。

表示されるデータ

- 8つのステップボタンがあり、現在のステップは左下にハイライト表示される。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かして、8つのステップを循環させる。ステップを循環するとき、シーケンサーは自動的に一時停止します。

ツールバーのアクション:

- シーケンサーの再生と一時停止。
- Move Fx画面に戻る。

その他の行動

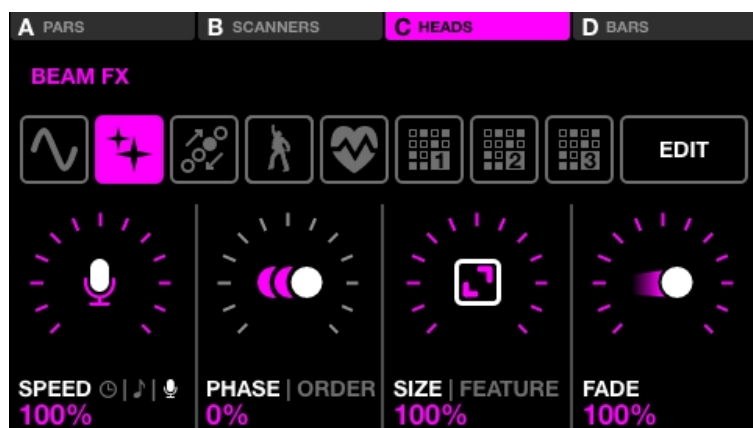
- 8つのステップ・ボタンの1つをタップすると、対応するステップに移動し、シーケンサーを一時停止します。
- 最上段のボタンを押すと、対応するグループに移動エフェクトが追加されます。
- マトリックスのポジションボタンを押すと、そのポジションがステップ



に追加される。各列はグループを表し、2～5行目は4つの異なるポジションを表す。シフト
+ ボタンを押すと、ポジションを編集できる。



ビーム FX



表示されるデータ

- 上部にある4つのボタンは、どのグループがBeam FXを有効にしているかを示す。グループA～DとE～Hを切り替えるには、Shift + BPM TAP ボタンを押します。
- 8つのボタンでBeam Fxのタイプを選択。
- Speed、Phase、Order、Size、Feature、Fade FXプロパティ。
- *Feature* はBeam FXがリンクされているチャンネルです。デフォルトではディマージャーチャンネルですが、パン、チルト、アイリス、ズームなど他のフィーチャーに変更することもできます。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かしてFXスピードをコントロールします。これはシンクモードに応じて、リニア%またはBPM分割で制御されます。エンコーダーを押すと、クロック、BPM、オーディオパルス（マイク/ライン入力）のシンクが切り替わります。
- 2番目のエンコーダーを動かして、Phase または Order を調整します。エンコーダーを押すと、Phase モードと Order モードが切り替わります。Phase は%としてコントロールされます。Orderはフィクスチャーの順番を変更し、その結果、エフェクトを前方、後方、対称的に内側、対称的に外側に再生します。
- 3つ目のエンコーダーを動かして、FXサイズまたはリンク機能をコントロ



ールする。

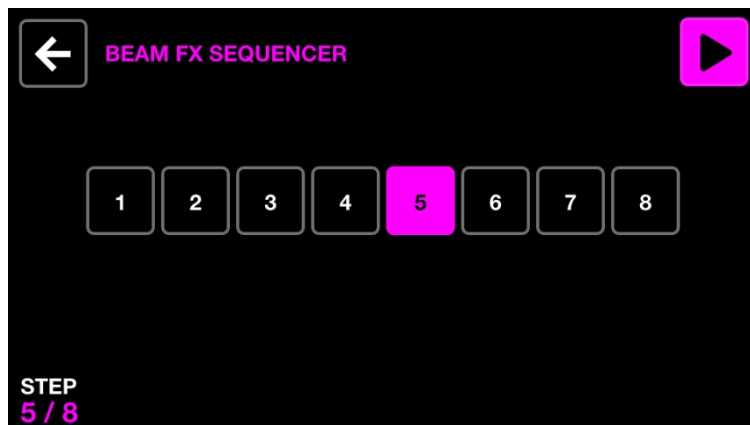
- 第4エンコーダーを動かしてFXスピードをコントロールする。

その他の行動

- 8つのFX選択ボタンをタップすると、FXタイプが変更され、関連するプロパティが呼び出されます。
- 画面上部にある4つのボタンをタップするか、マトリックスの最上段にあるボタンのいずれかを押すと、グループごとにFXのオン／オフが切り替わる。
- マトリックス上の16個のライトピンクのボタンのいずれかをタップすると、グループ内のライトの一部が点滅する。2～5行目はグループの4つの部分を表しています。
- シーケンス・エフェクト・タイプが選択されているときに 'Edit' ボタンをタップすると、シーケンサーが開きます。



Beam Fx シーケンサー



Beam Fxシーケンサーでは、8種類のビームを選択することができます。ビームを選択すると、選択されたビームが開きます。各ビーム・セレクションは、FXスピードに従って順次再生されます。

表示されるデータ

- 現在選択されているステップがハイライトされ、左下に表示される8つのステップボタン。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かして、8つのステップを循環させる。ステップを循環するとき、シーケンサーは自動的に一時停止します。

ツールバーのアクション:

- シーケンサーの再生と一時停止。
- Beam Fx画面に戻る。

その他の行動

- 8つのステップ・ボタンの1つをタップすると、対応するステップに移動し、シーケンサーを一時停止します。
- 一番上のボタンを押すと、ビーム・エフェクトが対応するグループに追加されます。
- マトリックスのビーム選択ボタンを押すと、選択したステップのビーム



のオン／オフが切り替わります。各列はグループを表し、2～5行目はグループ内の4つの異なるセクションを表します。



静的 カラー

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 ●●●●

スタティック・カラー・スクリーンには、グループごとに10色のパレットがあります。これらのカラーを選択することで、グループのプレイ・カラー・エフェクトがオーバーライドされ、フィクスチャー・グループに選択されたカラーが設定されます。

表示されるデータ

- 5色を含む4つの列。各列は1つのグループを表す。グループA～DとE～Hを切り替えるには、Shift + BPM TAPボタンを押す。
- カラーバンク（1～5色、6～10色）。
- カラーパターン。

エンコーダーの動作:

- エンコーダーを動かして、選択されたカラーがフィクスチャーに広がるパターンを変更してください。オプションには以下が含まれます:
 - 単色。
 - フラッシュカラー。
 - それぞれの色を交互に使う。
 - 左から右へ、右から左へとフェードまたはステップする。
 - 内側と外側に対称的にフェードまたはステップする。
- エンコーダーを押すと、1～5色と6～10色が切り替わる。

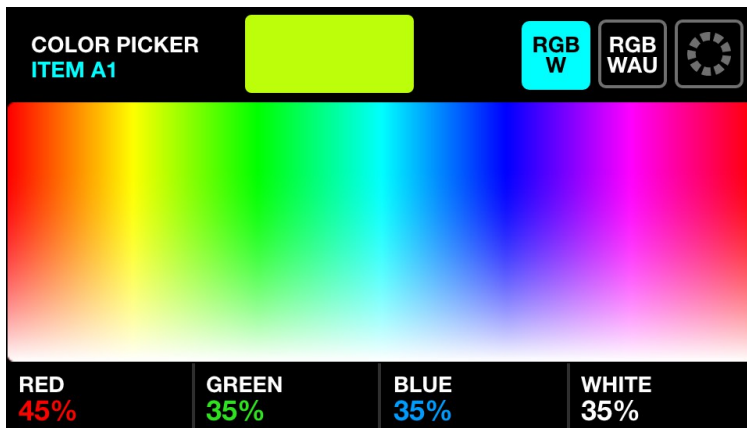


その他の行動

- カラーボタンのいずれかをタップすると、そのカラーが有効または無効になります。グループにカラーエフェクトがかかっている場合、選択されたカラーがエフェクトを上書きします。
- Shift + カラーボタンのいずれかをタップすると、色を変更できます。これはカラーパレットなので、新しい色はすべてのプリセットに適用されることに注意してください。



カラーピッカー



表示されるデータ

- 現在選択されているボタンの名前。
- 選択した色のプレビュー。
- 色を選択するためのカラーピッカー。
- カラーピッカーモード（RGBW、RGBWAU、カラーグリッド）。
- 生成された色成分（Red、Green、Blue、White、HUE、Amber、UV）。

エンコーダーの動作：

- 最初のエンコーダーを動かして、REDの量を0～100%の範囲でコントロールします。RGBWAUモードでは、最初のエンコーダーでHUEをコントロールします。
- 2つ目のエンコーダーを動かして、GREENの量を0～100%の範囲でコントロールします。RGBWAUモードでは、2番目のエンコーダーでWHITEをコントロールします。
- 3つ目のエンコーダーを動かして、青の量を0～100%の範囲でコントロールする。RGBWAUモードでは、3番目のエンコーダーでAMBERをコントロールします。
- 4番目のエンコーダーを動かして、WHITEの量を0～100%の範囲でコントロールする。RGBWAUモードでは、2番目のエンコーダーでUVをコントロールします。



その他の行動

- カラーピッカー上でタップ&ドラッグすると、RGBW値が選択された色に設定されます。
- 右上の3つのボタンをタップすると、RGBW、RGBWAU、カラーグリッドピッカーの各モードが切り替わります。
- グリッド上の20のカラーボタンのいずれかをタップすると、RGBW値が選択された色に設定されます。
- 点滅しているMatrixボタンをタップすると、新しい色が保存され、カラーピッカーが閉じます。他のボタンをタップすると変更がキャンセルされます。
- Shift+他のMatrixボタンをタップすると、選択した色が他のボタンにコピーされます。



スタティック ポジション

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

スタティック・ポジション・スクリーンには、グループごとに5つのポジションのパレットがあります。ポジションを選択すると、グループのプレイ・ムーブ・エフェクトがオーバーライドされ、グループ内のすべてのフィクスチャーが選択されたポジションにセットされます。

表示されるデータ

- 5つのポジションを含む4つの列。各列は1つのグループを表す。グループA～DとE～Hを切り替えるには、Shift + BPM TAPボタンを押す。
- ポジションバンク（カラー1～5、6～10）。
- 選択位置のフェード値。

エンコーダーの動作:

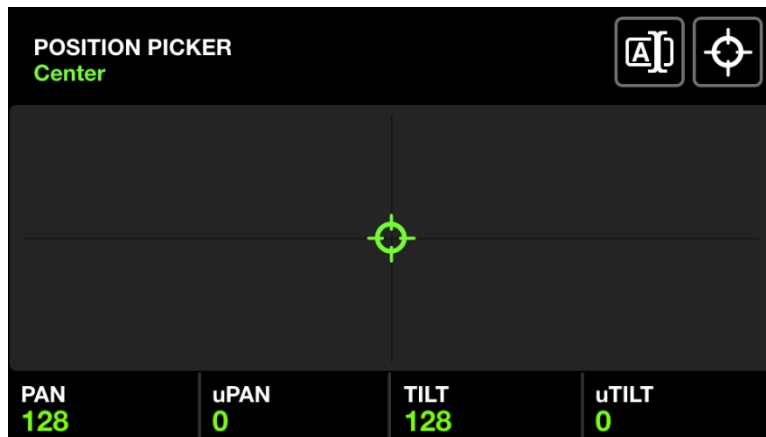
- エンコーダーを動かして、選択位置のFADE値値を変更する。
- エンコーダーを押すと、ポジション1-5と6-10が切り替わります。

その他の行動

- ポジションボタンのいずれかをタップすると、ポジションがトリガーされます。グループにムーブエフェクトがかかっている場合、選択されたポジションがエフェクトに優先します。
- Shift+ポジションボタンのいずれかをタップすると、ポジションを変更できます。これはポジションパレットなので、新しいポジションはすべてのプリセットに適用されることに注意してください。



ポジションピッカー



表示されるデータ

- 現在選択されているポジションボタンの名前。
- 位置を選択するためのX-Yグリッド。
- 生成されたポジションの値。
- FANとFOCUSの値。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かして PAN 値をコントロールする。Shift + move で微調整。
- 2つ目のエンコーダーを動かしてTILT値をコントロールする。Shift + move で微調整。
- FANを設定するために、3番目のエンコーダを動かしてください。FANが50%になると、すべてのフィクスチャーが同じ方向を向きます（フィクスチャーが[Fixture Limits \(フィクスチャー・リミット\)](#) スクリーンで正しく設定されている場合)。
- 第4エンコーダを動かしてFOCUS値を設定する。

その他の行動





















- X-Yグリッド上をタップ&ドラッグすると、PANとTILTの値が選択位置に設定されます。
- 右上の最初のボタンをタップするとキーボードが開き、ポジション名を変更できる。



- 右上の2番目のボタンをタップすると、位置が中央に設定される。
- 点滅しているMatrixボタンをタップすると、新しいポジションが保存され、ポジションピッカーが閉じます。他のボタンをタップすると変更がキャンセルされます。
- Shift+他のMatrixボタンをタップすると、選択位置が他のボタンにコピーされます。



静的ゴボ

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%

スタティック・ゴボ・スクリーンにはグループごとに10個のゴボのパレットがあります。ゴボを選択すると、グループ内のすべてのフィクスチャーにそのゴボがリコールされます。ゴボが選択されていない場合、オープンゴボがトリガーされます。

フィクスチャーがプロジェクトに追加されると、Wolfmixはフィクスチャーのゴボ・チャンネルの最初の10個のゴボを10個のゴボ・ボタンにアサインします。

表示されるデータ

- 5つのゴボを含む4つの列。各列は1つのグループを表す。グループA-DとE-Hを切り替えるには、Shift + BPM TAPボタンを押します。
- ゴボバンク（カラー1～5、6～10）。
- 関連グループ内のフィクスチャーのゴボ・ローテーション・スピード。

エンコーダーの動作:

- エンコーダを動かして、ゴボ回転速度を変更します。
- エンコーダーを押すと、ゴボ1～5と6～10が切り替わります。

その他の行動

- ゴボボタンのいずれかをタップすると、ゴボがトリガーされます。
Shift + ゴボボタンのいずれかをタップすると、ゴボを変更できます。
これはゴボパレットであるため、新しいゴボはすべてのプリセット

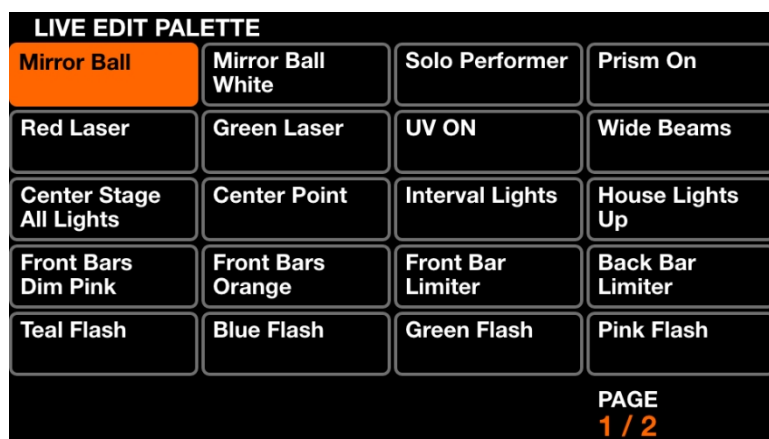


トに適用されることに注意してください。

- ゴボを編集する場合、点滅している Matrix ボタンをタップすると、新しいゴボが保存され、ゴボエディタが閉じます。他のボタンをタップすると、変更がキャンセルされます。
- ゴボを編集しているときに、別の Matrix ボタンを shift + タップすると、選択したゴボが別のボタンにコピーされます。



ライブ編集

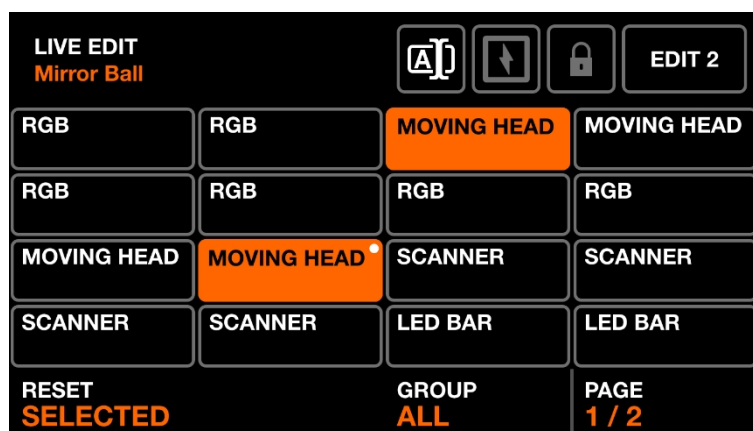


ライブエディットスクリーンには、任意のチャンネルの値を呼び出すために使用できる20のボタンのパレットが含まれています。これらの値は、すべてのエフェクトやその他の静的な値を上書きします。ライブエディットは順番にレイヤーされるため、2つのライブエディットが同じチャンネルの値を持つ場合、下にあるボタンが優先されます。ライブ・エディットは行または列ごとに自動的にリリースすることもでき、これはSettings画面から設定できます。

表示されるデータ

- 2ページ、20個のボタンで構成され、チャンネル値と名前が表示される。

ライブエディット・エディター - フィクスチャー



Shift + ライブエディットボタンのいずれかをクリックするとエディターが開きます。エディターには2つのメイン画面があります。



1. フィクスチャーを選択する画面。
2. 選択されたフィクスチャーのチャンネル値を編集するスクリーン。

表示されるデータ

- 左上のライブエディット名。
- 最大16個のフィクスチャー・ボタンのグリッドで、フィクスチャー名と、フィクスチャーに編集が適用されていることを示す白い点が表示されます。



- 選択されたフィクスチャーの値を編集するための右上のボタン。
- ライブエディット名の変更、ライブエディットをフラッシュモードに設定、プリセット変更時の状態を保持するライブエディットロック（パーキングチャンネルに便利）の3つのボタン。
- 現在表示されているグループとページを右下に表示。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを押すと、選択されたフィクスチャーがリセットされ、フィクスチャーからすべてのライブ編集値が削除されます。エンコーダーを動かすと、選択されたフィクスチャーをリセットするか、すべてのフィクスチャーをリセットするかが決まります。フィクスチャーをリセットすると、白いドットが消えます。
- 3番目のエンコーダーを動かすと、グリッドに表示されているフィクスチャーがグループごとにフィルタリングされます。エンコーダを押すと、グループ内のすべてのフィクスチャーを選択または選択解除します。
- 現在のグループ内に16個以上のフィクスチャーがある場合。4番目のエンコーダーを動かすと、フィクスチャーのページ間をナビゲートします。

その他の行動

- グリッド内のボタンをタップすると、フィクスチャーの選択と非選択ができます。フィクスチャーが選択されると、対応するチャンネルがValueスクリーンに表示されます。同じFixture Type（フィクスチャー・タイプ）のフィクスチャーが2つ以上選択されている場合、それらのチャンネルはマージされ、Value（値）スクリーンで一緒にコントロールされます。
- 名前の変更ボタンをタップすると、ライブ編集の名前を変更できるキーボード画面が表示されます。
- Flashボタンをタップすると、ライブエディットのFlashプロパティが有効または無効になります。Flashプロパティが設定されている場合、



Matrixボタンは白くなり、編集は押されると有効に、離すと無効になります。

- ライブエディット編集中に点滅しているMatrixボタンをタップすると、新しいライブエディットが保存され、エディターが閉じます。他のボタンをタップすると、変更がキャンセルされます。
- ライブエディット編集中に、shift + 他のMatrixボタンをタップすると、選択したライブエディットが他のボタンにコピーされます。

ライブエディット・エディター - 値

表示されるデータ

- 各ボタンにはチャンネル名と現在のライブエディット値（設定されている場合）が表示されます。
- 選択されたチャンネルの値が左下に表示される。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かすと、選択されたチャンネルの値が変更されます。エンコーダーをタップすると、選択したチャンネルに関連するすべてのフィーチャーがグリッド表示されます。
- 2番目のエンコーダーを押すと、選択されたチャンネルがリセットされ、ライブエディット値がチャンネルから削除されます。

その他の行動

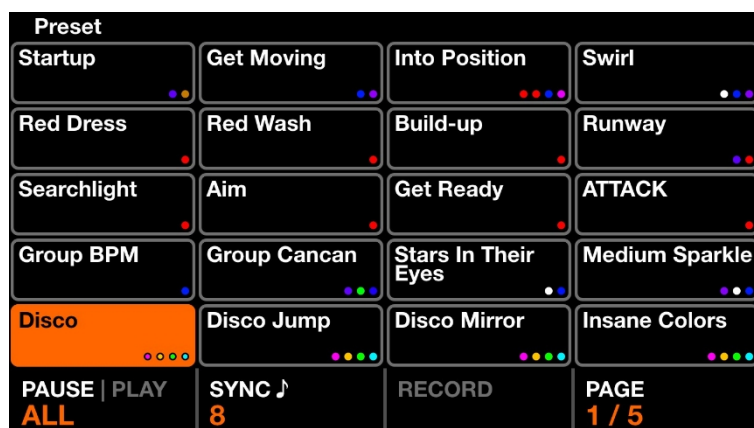
- グリッド内のボタンをタップすると、チャンネルが選択されます。



- 右上のREC DMXボタンをタップすると、現在のDMXアウトプット・フレームが記録され、選択されたフィクスチャーに適用されます。



プリセット



プリセット画面は5ページ、20プリセットから構成されています。各プリセットには、グループディマーとエフェクトのプロパティとともに、エフェクトのステータスとパレットアイテムのステータスを含む、選択されたすべてのボタンが含まれます。

表示されるデータ

- プリセット名とプリセット内で使用される最初の4色を含む、20個のプリセット・ボタンのグリッド。
- 左下のプレー状態。
- すべてのプリセットをBPMに同期させるかどうか、各プリセットを何拍分保持するか。
- プリセットがキューリストとして再生されている場合、現在選択されているプリセットの経過時間が右上に表示されます。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを押すと、ホールド時間とフェード時間に従ってプリセットが順次再生されます。エンコーダーを動かして、1~100までのすべてのプリセットを再生するか、現在のページの20プリセットだけを再生するかを設定します。最後のプリセットがリリースされると、最初のプリセットがトリガーされます。
- 2つ目のエンコーダーを押すと、BPMシンクが有効になります。すべて



のプリセットは音楽のBPMに合わせてジャンプします。エンコーダーを動かすと、各ジャンプ間の拍数が設定されます。

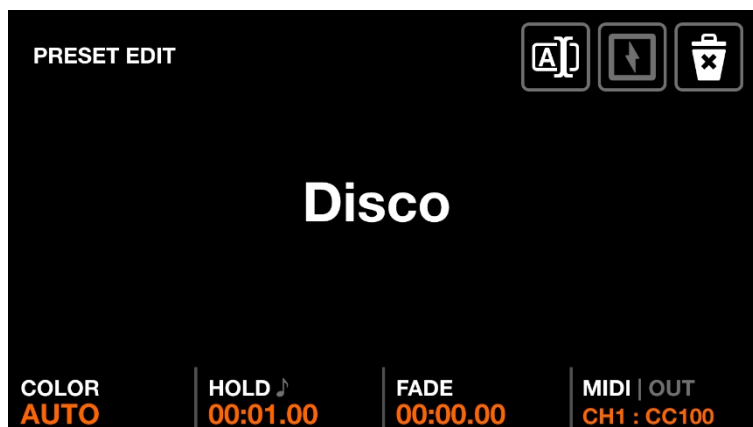
- 3つ目のエンコーダーを押すと、新しいホールドタイムの録音が始まります。もう一度エンコーダーを押すと録音が停止します。これにより、プリセットの「キュー・リスト」をリアルタイムで録音することができます。
- 4番目のエンコーダーを動かすと、選択されているページが変わります。

その他の行動

- Shift+プリセットボタンのいずれかをタップすると、プリセットエディター画面が開き、コントローラーで現在設定されている値に従ってプリセットの内容が上書きされます。



プリセット 編集



プリセット編集画面は、選択したプリセットを管理するために使用します。プリセットをシフト+タップすることでアクセスできます。

表示されるデータ

- プリセットの名前。
- 左下のプリセットの色。
- プリセットのホールド時間とフェード時間。
- プリセットのMIDIマッピング。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かすと、プリセットのカラーが設定されます。AUTOが選択されている場合、ボタンの色はプリセット内で使用されている最大4色の間で自動的にフェードします。
- 秒エンコーダーを動かすと、プリセットのホールド時間が1秒単位で変化します。シフトを保持すると、0.04秒単位で変更されます。プリセットのホールド時間は、Playが設定されている場合は次のプリセットにジャンプするまでの時間、Flashが押されている場合は解除されるまでの時間です。エンコーダーを押すと時間がBPMに変換され、ホールドタイムをビート単位で設定できます。
- 第3エンコーダーを動かすと、プリセットのフェードタイムが1秒単位で変化します。シフトを押し続けると0.04秒単位で変化します。
- 4番目のエンコーダーを動かすと、MIDIマッピング_[MK2]が設定されます。プ



リセットはCCまたはノート・メッセージにマッピングできます。0以上のMIDIノートまたはCC値を受信すると、プリセットがトリガーされます。デフォルトでは、MIDI入力メッセージが出力にリピートされ、MIDIコントローラーのライトを点灯させることができます。エンコーダーをタップすると、このメッセージを無効にしたり、別のOUT値を送信することができます。例えば、いくつかのコントローラーでは、OUT値がボタンのLEDカラーを決定します。Shift+4番目のエンコーダーをタップすると、マッピングを変更できます。

MIDI_[MK2]入力の次の変化をリスニングして自動学習します。



その他の行動

- プリセット名、またはツールバーのリネームボタンをタップすると、キーボードが表示され、プリセットに新しい名前を付けることができます。
- 右上の削除ボタンをタップすると、プリセットが消去されます。
- フラッシュボタンをタップすると、フラッシュプロパティが切り替わります。フラッシュプロパティが設定されている場合、マトリックスボタンが押されるとプリセットがトリガーされ、マトリックスボタンが離されると前のプリセットが呼び出されます。ボタンが離された時点で*Hold 時間に達していない場合*、プリセットはアクティブのままとなり、*Hold 時間に達すると自動的に解除*されます。タッチスクリーンでプリセットをタップしてもフラッシュは起動しません。
- Shift + 他の Matrix ボタンをタップすると、選択したプリセットが他のボタンにコピーされます。



フラッシュ スクリーン

フラッシュスクリーンは、ウルフミックスの右側にある大きなボタンを押すことで起動します。これらのボタンは素早くアクセスできるように設計されており、どの画面からでもトリガーできます。ライブ・パフォーマンス中にクイック・アクションをトリガーするために使用できます。

- Wolf : パパラッチスタイルのフラッシュエフェクトをトリガーします。
- Strobe : 明滅するストロボ効果をトリガーする。
- Blinder : すべてのフィクスチャーを白で100%の明るさにします。
- Speed : すべてのエフェクトの再生速度を倍速にする。
- Blackout : すべてのフィクスチャーを0%にします。
- Smoke : 接続されたスモークマシンを作動させる。

リリース・モード

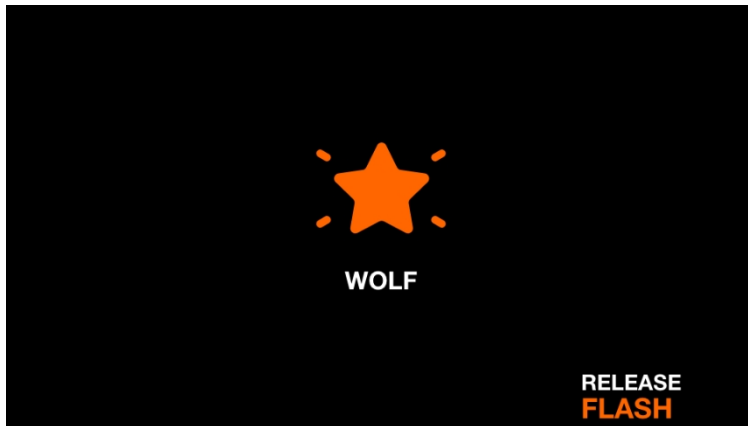
どのフラッシュ画面でも、4番目のエンコーダーを動かすと、ボタンリリースモードになります:

- フラッシュ: ボタンを押すとエフェクトが発動。ボタンを離すとエフェクトは即座に停止します。
- トグル: ボタンを押すとエフェクトがかかります。もう一度ボタンを押すとエフェクトが解除されます。
- 1,5,10sタイマー: ボタンを押すとエフェクトがかかります。ボタンを離すとタイマーがスタート。指定した時間に達するとエフェクトが解除されます。

シフトを押しながらフラッシュボタンを押すと、ボタンがラッチされます。



ウルフ



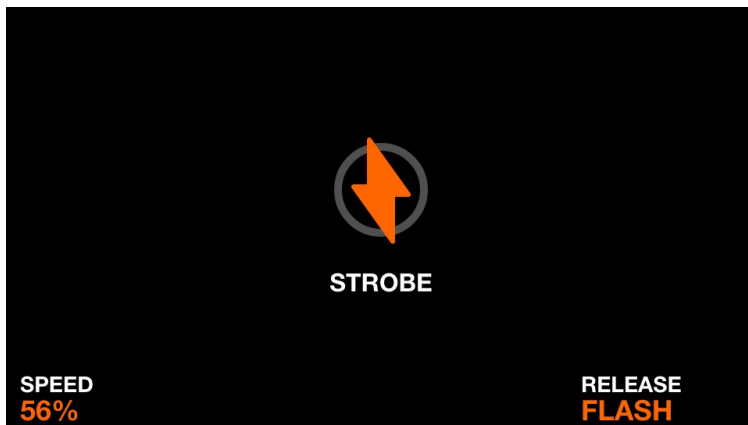
ウルフ・フラッシュ・エフェクトはすべてのライト・フィクスチャーにパパラッチスタイルのホワイト・フラッシュを再生します。Wolf（ウルフ）ボタンを押すと、エフェクトがトリガーされます。エフェクトは設定されたリリース・モードに従ってリリースされます。

表示されるデータ

- エフェクトが再生中であることを示すアイコン（これは設定で無効にできる）。
- 設定されたリリースモード。



ストロボ



ストロボ・フラッシュ・エフェクトは、フィクスチャーのストロボ機能をトリガーすることによって、すべてのライトにストロボするように指示します。フィクスチャーにストロボ機能が内蔵されていない場合は、RGBまたはディマーのチャンネルをフラッシュすることによってバーチャル・ストロボが作成されます。エフェクトは設定されたリリース・モードに従ってリリースされます。

表示されるデータ

- エフェクトが再生中であることを示すアイコン（これは設定で無効にできる）。
- ストロボスピード。
- 設定されたリリースモード。

エンコーダーの動作：

- 最初のエンコーダーを動かすと、ストロボの速度が設定される。

その他の行動

- マトリックスの4列目のボタンのいずれかをタップすると、リリースモードが設定される
- マトリックスの最初の列のボタンのいずれかをタップすると、ストロボスピードが1%、25%、50%、75%、100%に設定される。



ブラインド



ブラインダー・フラッシュ・エフェクトは、すべてのディマーを100%に設定し、すべてのカラー・ミキシング・チャンネルを白に設定します。エフェクトは設定された解除モードに従って解除されます。

表示されるデータ

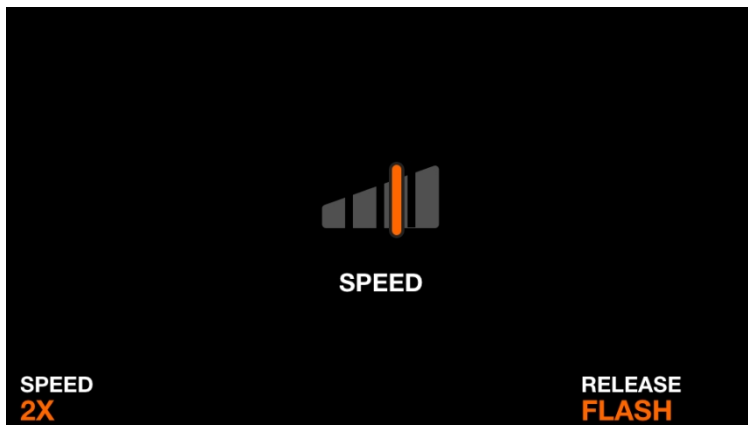
- エフェクトが再生中であることを示すアイコン（これは設定で無効にできる）。
- 設定されたリリースモード。

その他の行動

- マトリックスの最初の列のボタンのいずれかをタップすると、ブラインダーのフェードアウト時間が0秒、0.2秒、0.5秒、1秒、2秒に設定される。
- マトリックスの4列目のボタンのいずれかをタップすると、リリースモードが設定される。



スピード



スピード・フラッシュ・エフェクトは、すべてのエフェクトのスピードに設定された倍率を掛けます。エフェクトは設定されたリリースモードに従って解除されます。

表示されるデータ

- エフェクトが再生中であることを示すアイコン（これは設定で無効にできる）。
- スピードの倍率。
- 設定されたリリースモード。

エンコーダーの動作：

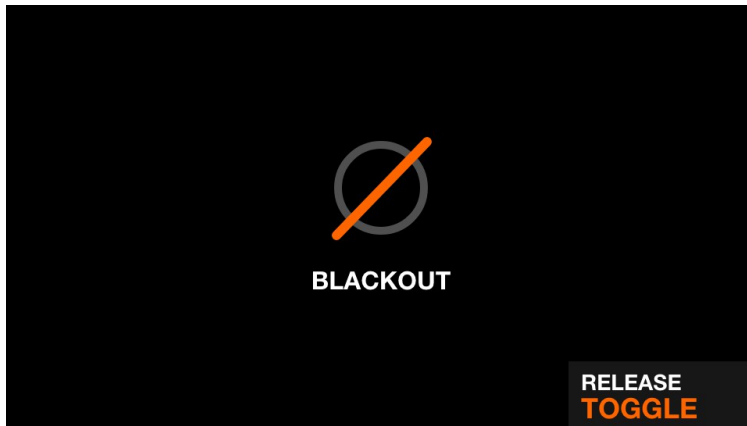
- 最初のエンコーダーを動かすと、速度倍率が設定される。

その他の行動

- マトリックスの最初の列のボタンのいずれかをタップすると、スピード倍率がフリーズ、0.5倍、2倍、4倍、8倍の間で設定される。
- マトリックスの4列目のボタンのいずれかをタップすると、リリースモードが設定される。



ブラックアウト



ブラックアウトフラッシュエフェクトは、ディマーを0%、シャッターを閉じ、カラーミキシングチャンネルを0%に設定することで、すべてのビームをシャットアウトします。エフェクトは設定された解除モードに従って解除されます。

表示されるデータ

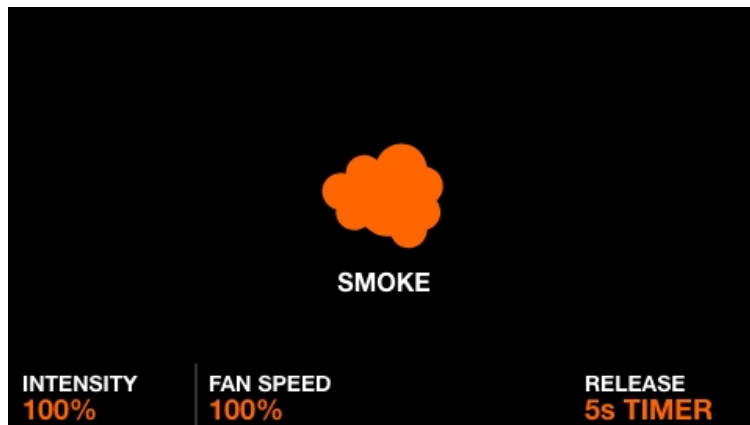
- エフェクトが再生中であることを示すアイコン（これは設定で無効にできる）。
- 設定されたリリースモード。

その他の行動

- マトリックスの4列目のボタンのいずれかをタップすると、リリースモードが設定される。



スモーク



スモークフラッシュエフェクトは、スモークチャンネルを設定します。エフェクトは設定されたリリースモードに従ってリリースされます。

表示されるデータ

- エフェクトが再生中であることを示すアイコン（これは設定で無効にできる）。
- 煙の強さ
- スモークファンの回転数。
- 設定されたリリースモード。

エンコーダーの動作：

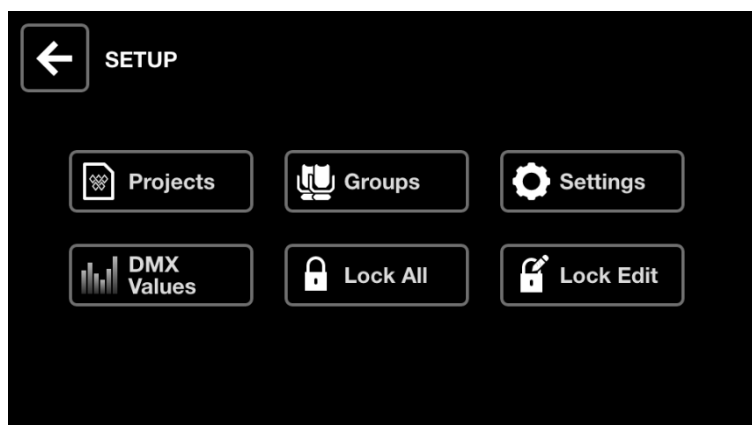
- 最初のエンコーダーを動かすと、スモークの強さが設定される。
- 2番目のエンコーダーを動かすと、スモークファンの速度が設定されます。

その他の行動

- マトリックスの最上段にある4つのボタンのいずれかをタップすると、煙の強さを1%, 25%, 50%, 75%, 100%に設定できます。
- マトリックスの4列目のボタンのいずれかをタップすると、リリースモードが設定される。



セットアップ

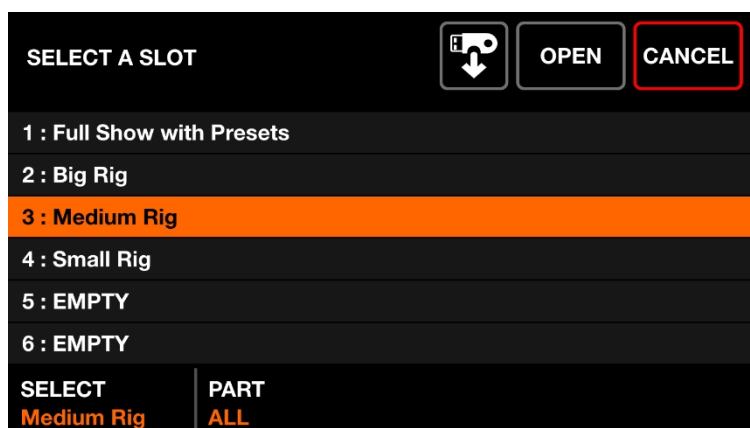


Setup 画面は、ホーム画面の右上、Fixture アイコンの左にあるアイコンをタップすることでアクセスできます。

- プロジェクト：6つのプロジェクトの保存と読み込み
- Groups：グループ名を設定し、DMX入力チャンネルをグループ調光器にマッピングします。
- Settings：DMXユニバースマッピングなど、コントローラーのグローバル設定を行います。
- DMX値：各DMXチャンネルのレベルを監視し、テスト値を設定します。
- Lock All：ウルフミックスをパスワードでロックします。
- Lock Edit：編集をパスワードでロックする。



プロジェクト



最大6つのプロジェクトをコントローラに保存し、開くことができます。プロジェクトには以下のデータが含まれます：

- 現在のフィクスチャー・リスト、順番、グループ・アサインメント、DMXアドレス。
- グループ名とマッピング。
- 全100種類のプリセットと、エフェクトのプロパティやパレットアイテムの状態を含む関連データ。
- カラー、ポジション、ゴボ、ライブエディットを含むすべてのスタティックパレットデータ。
- フラッシュFXボタンのデータ。
- 注意： *Settings*画面から設定したコントローラの設定は、プロジェクト内には保存されません。

表示されるデータ

- 6つのプロジェクト・スロットとそれに対応する名前のリスト。
- 選択したスロットにプロジェクトを開く、または保存するためのボタン。

エンコーダーの動作：

- 最初のエンコーダーを動かすと、開くまたは保存するプロジェクト・スロットが選択されます。エンコーダーをタップすると、選択したプロジェクトが開くか保存されます。
- 2番目のエンコーダーを動かすと、どのプロジェクト・パートを読み込む



かが設定される。

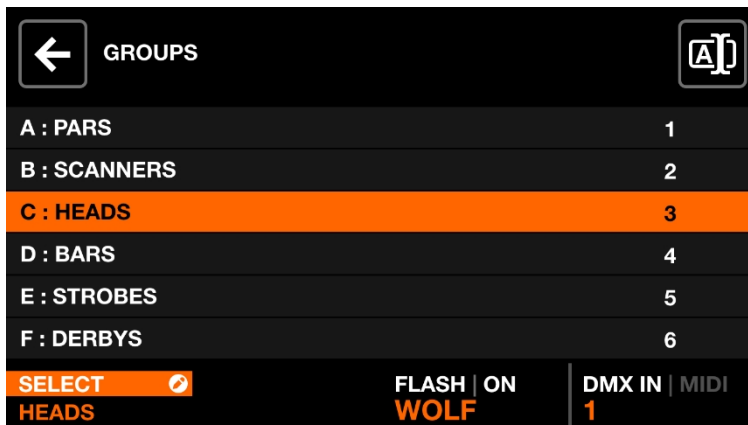
- All : 選択したプロジェクトのすべてをロードします。
- Fixtures : 選択されたプロジェクトからフィクスチャだけをロードします。他のすべてのデータを維持。

その他の行動

- 右上の "Open "または "Save "ボタンをタップすると、プロジェクトが保存され、選択したスロットのすべてのデータが現在ロードされているデータで上書きされます。プロジェクト名を設定するためのキーボードが表示されます。
- メモリースティックボタン_[MK2]をタップするとファイルブラウザが表示され、.wpjプロジェクトをインポートすることができます。注意: ドライブはFAT32ファイルフォーマットされている必要があります。



グループ



それぞれのフィクスチャーはグループとリンクされています。エフェクト、サブディマー、スタティック・カラー、ポジションは各グループに適用されます。Wolfmixは最大8つのグループをサポートしています。シフト+BPM TAPボタンを押すことで、グループA-DとE-Hのトグルで、一度に4つを表示することができます。各グループはGroups画面で名前とDMX入力チャンネルを割り当てることができます。

表示されるデータ

- 8つのグループ+マスター・グループ（すべてのフィクスチャー）のリスト。各グループは文字、名前、DMXまたはMIDI_[MK2]入力チャンネルを持っています。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダーを動かすとグループが選択される。エンコーダーをタップするとキーボードが表示され、グループ名を変更できる。
- 3つ目のエンコーダーを動かすと、選択したグループのフラッシュボタンを無効にすることができます。エンコーダーを動かしてフラッシュボタンのタイプを選択し、エンコーダーを押してフラッシュボタンを有効または無効にします。
- 4番目のエンコーダーを動かすと、DMX INチャンネル、またはグループディ



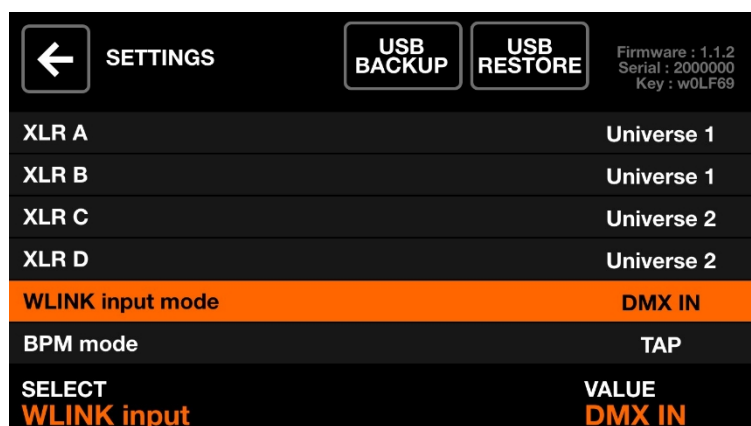
マーのコントロールに使用されるMIDI_[MK2] CCまたはノートマッピングが変更されます (DMX INを使用するにはWLINKアドオンが必要です)。Shift+4番目のエンコーダーをタップすると、DMXまたはMIDI_[MK2]入力の次の変化を聞き取ってマッピングを自動学習することができます。

その他の行動

- 右上のボタンをタップするとキーボードが表示され、グループ名を変更できる。



設定



Settings（設定）画面には、Wolfmixのグローバル設定のリスト

が表示されます。表示されるデータ

- 左側に設定のリストが表示され、右側にタイトルが表示される。
- 選択された設定と値が下部に表示されます。
- 現在のファームウェアのバージョンは右上に表示されます。ファームウェアはWTOOLSアプリを使ってアップデートすることができます。

エンコーダーの動作：

- 最初のエンコーダーを動かすと、設定リスト内を移動します。
- 4つ目のエンコーダーを動かすと設定値が変わります。エンコーダーを押すと、該当する場合はキーボードが表示されます。

その他の行動

- USB BACKUPボタンをタップすると、すべてのプロジェクト、フィクチャー、セッティングのフルバックアップが作成され、.wmbファイルとして保存されます。USB RESTOREをタップすると、ファイルブラウザが開き、.wmbファイルをインポートすることができます。このプロセスの完了には約4分かかります。Note: ドライブは、FAT32 ファイル・フォーマットされている必要があります。

設定リスト

- XLR A - XLR D : XLR A-DにマッピングするDMXユニバース。



- WLINK 入力モード：
 - OFF : WLINKは無効
 - WOLFMIX : XLR C経由でコマンドを送受信し、別のWolfmixとシンクする。
 - DMX IN : DMX入力データはXLR C経由で受信され、グループ調光器とDMX出力チャンネルにマッピングされます。
- BPMモード：
 - TAP : BPM TAPボタンでBPMを計算する。



- EXTERNAL : BPMはAbleton LinkまたはOS2Lを使ってWTOOLSから取得します。このオプションは、WTOOLSアプリでBPMを有効にすると自動的に設定されます。
- 音声入力レベル：内蔵マイクに加えるゲイン量。マイクレベルは、短時間の平均音量レベルに応じて自動的に設定されますが、この設定を使用してさらにレベルを調整することもできます。
- ディスプレイの明るさ：ディスプレイのバックライトレベルを調整するために使用します。
- Button brightness（ボタンの明るさ）：ボタン点灯時のLEDの明るさを調整します。
- ロックパスワード：コントローラのロックを解除するために必要なパスワード。
- Store Group dimers in preset：設定すると、グループ調光値がプリセット内に保存されます。設定されていない場合、グループディマーの値はプリセットから呼び出されません。グループディマーがDMXフェーダーボードで制御されている場合に便利です。
- プリセットにフラッシュボタンを保存：設定すると、フラッシュボタンの状態はプリセット内に保存されます。設定されていない場合、フラッシュボタンの状態はプリセットによって呼び出されません。
- モードリリース時のジャンプバック：有効にすると、コントロールスクリーンがフラッシュボタンのように動作し、ボタンを離すと前のスクリーンが呼び出されます。シフトを押したままにすると、選択した画面がラッチされます。コントロール画面間を素早く移動するのに便利です。
- ライブ編集リリースモード：
 - OFF：すべてのライブ編集はボタン順にスタックされます（右下のボタンが左上のボタンより優先されます）。
 - ROW：ライブエディットがトリガーされると、同じ行の他のライブエディットも解除されます。
 - COLUMN：ライブエディットがトリガーされると、同じ列の他のライブエディットも解除されます。



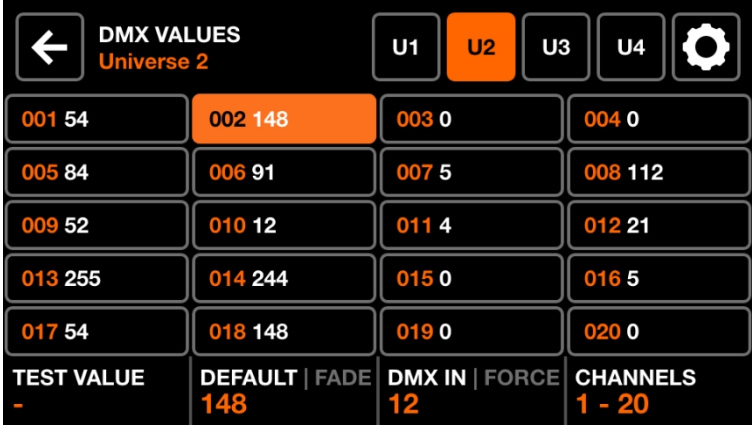
- プリセットチェンジ中のフェードエフェクト：2つのプリセットが一緒にフェードする場合、フェード中に両方のプリセットのエフェクトが同時に再生されます。これは余分なCPUパワーを必要とするので、たくさんのDMXチャンネルでWolfmix GUIの動作が遅い場合は無効にしてください。
- Show color preview on Preset (プリセットにカラープレビューを表示)：有効にすると、各プリセットボタンに最大4つのカラーサークルが表示され、最初に使用された4色が示されます。このオプションを無効にすると、プリセット画面がすっきりします。
- Show Flash FX Screens：有効にすると、Flash FXがトリガーされたことを示すアイコンがスクリーンに表示されます。マトリックスとエンコーダーを使用して、Flash FXのプロパティを設定することもできます。このオプションを無効にすると、他の画面を残したまま Flash FX をトリガーすることができます。無効の場合、Flash FXボタンを押しながらシフトを押すことで、Flash FX画面にアクセスすることができます。
- スイッチ・グループ・バンク：
 - シフト+タップに設定すると、シフト+BPM TAP でグループバンクが切り替わる。



- *BPM TAP*に設定すると、*BPM TAP*ボタンの操作が逆になります。
。シフトなしで*BPM TAP*を押すとグループが切り替わり、シフト+*BPM TAP*でBPMが計算されます。
- プリセットDMX INチャンネル：DMX入力チャンネルからプリセットをトリガーします。選択されたチャンネルのDMX値が、対応するプリセット番号をトリガーします。
**DMX INを使用するにはWLINKアドオンが必要。*
- レトロモード：コントローラーの配色を標準色または緑やオレンジを含むレトロ色に設定します。
- Quick Setup (beta) : Fixturesスクリーンに*Quick Setup*ボタンが表示されます。
。Quick Setupは、接続されているRDMフィクスチャーを検索し、自動的に追加してアドレス指定します。



DMX 値



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			

DMX値スクリーンは各DMXチャンネルの現在の値を表示します。テスト目的で値を変更したり、チャンネル設定を調整することができます。

表示されるデータ

- 20のDMXチャンネルのグリッド。
- 選択したチャンネルのテスト値、デフォルト値、フェード状態、DMX入力マッピング。
- ユニバース1～4を表示し、ビーム設定にアクセスするためのボタン。

エンコーダーの動作:

- 最初のエンコーダを動かして、選択したチャンネルにテスト値を設定する。エンコーダをタップすると、チャンネルが現在の値にリセットされます。
- 2番目のエンコーダーを動かすと、チャンネルのデフォルト値が変更されます。これは、エフェクトやパレットが適用される前の、最初に設定される値です。エンコーダーをタップすると、*Fade* モードが切り替わります。フェードが設定されている場合、チャンネルの値はプリセットまたはフェードタイムがトリガーされるポジションをフェードします。デフォルトでは、カラーミキシングとディミングチャンネルはフェードに設定されています。カラーフィルターとゴボチャンネルはフェードしないように設定されています。



- 3番目のエンコーダーを動かすと、DMX INチャンネルが選択されたチャンネルにマッピングされます（WLINKアドオンが必要）。エンコーダーをタップすると、*Force* モードが設定されます。*Force*が有効な場合、DMX入力値はチャンネルのすべてのFXとパレット値を上書きします。*Force*が無効の場合、DMX入力値が初期値として適用され、すべてのFXとパレットがその値を上書きします。
- 4番目のエンコーダーを動かすと、20チャンネルのページ間を移動する。

その他の行動

- グリッドボタンをタップするとチャンネルが選択されます。20個のマトリクスボタンのいずれかを押すことでもチャンネルが選択されます。
- トップバーの4つのユニバースボタンのいずれかをタップすると、対応するユニバースが選択され表示される。
- 右上の設定ボタンをタップすると、ビーム設定画面が開きます。



ビーム 編集部

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

アドバンスド：各フィクスチャーはビームとビーム・フィーチャーに分割されます。各ビーム・フィーチャーには、Wolfmixによって自動的に設定される最小/最大値とオン/オフ値が含まれています。これらの値はフィクスチャープロファイルによって計算され、変更する必要はありません。しかし、フィクスチャー・プロファイルに不具合がある場合、または特殊なケースの場合、Beam Editor（ビーム・エディター）画面でこれらの値のいくつかを編集することができます。

表示されるデータ

- すべてのビームのリスト。
- 選択されたビームの特徴のリスト。
- ビームは、リンクされたチャンネル、最小/最大、オフ/オンDMX値を備えています。

エンコーダーの動作：

- 最初のエンコーダーを動かしてビームを選択します。
- 2つ目のエンコーダーを動かして、ビームフィーチャーまたはリンクチャンネルを選択します。エンコーダーをタップすると、フィーチャー選択とリンクチャンネル選択が切り替わります。
- 3つ目のエンコーダーを動かして、選択した機能の**最小値**と**最大値**のDMX値を調整します。エンコーダーをタップすると、**最小値**と**最大値**が切り替わります。機能を反転させるには、**最小値**を**最大値**より高く設定します。



- 第4エンコーダーを動かして、オフとオンの値を選択する。エンコーダーをタップすると、オフとオンの値が切り替わります。



ロック



Wolfmixは、不正アクセスを防ぐためにロックすることができます。Settings スクリーンから *Lock All* をタップすると、コントローラ全体がロックされます。*Lock Edit* をタップすると、パレット、プリセット、フィクスチャの編集がロックされます。コントローラーがロックされている場合、右上の *Lock* ボタンをタップすると、コントローラーのロックを解除するためのパスワード（Settings スクリーンで設定）を入力するためのキーボードが表示されます。コントローラは、WTOOLSアプリからパスワードなしでロック解除することもできます。



WTOOLS アプリ

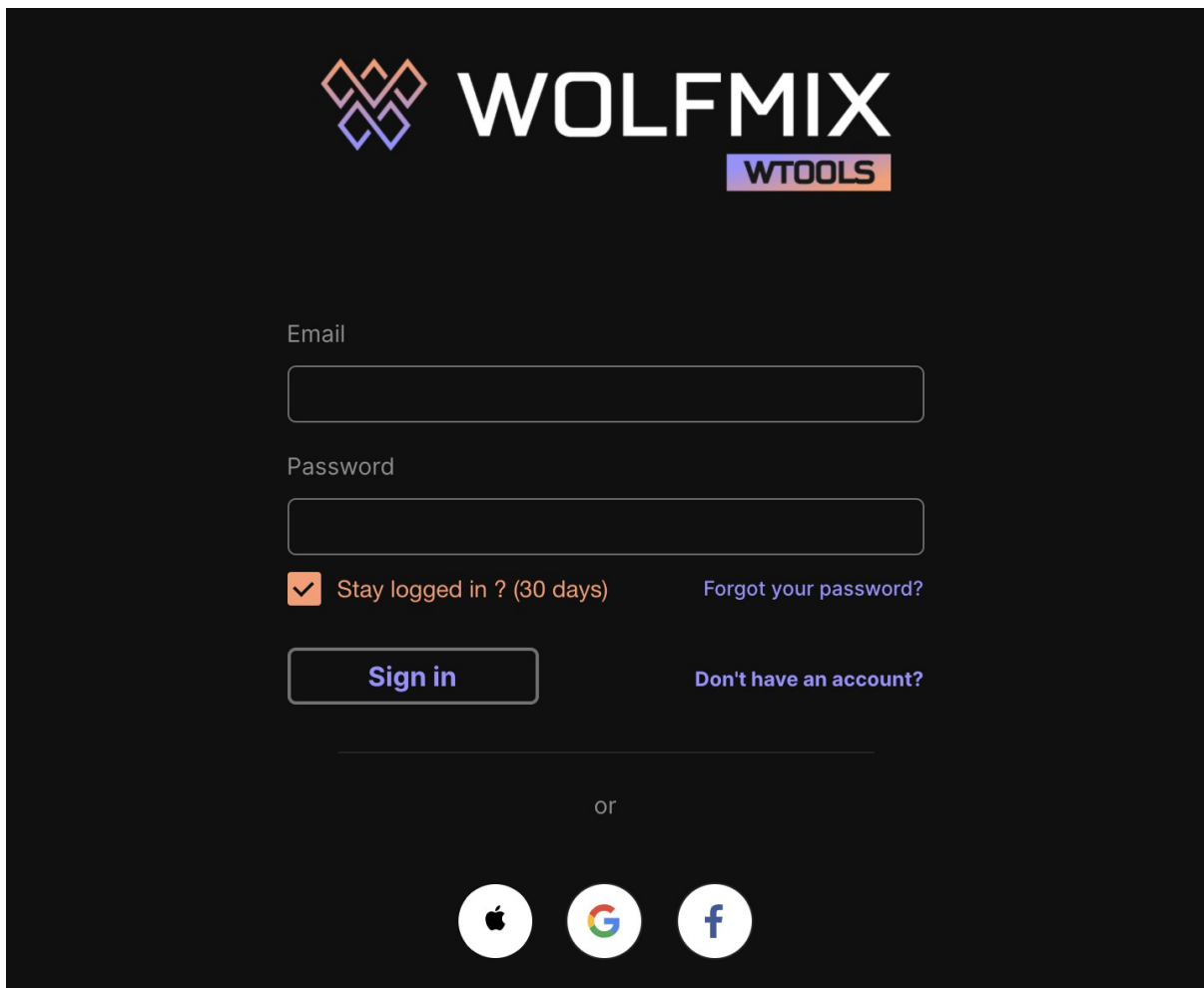


WTOOLSアプリはPCとMACでご利用いただけます。WTOOLSアプリはWolfmixを使用するために必要なものではありませんが、コントローラーのための貴重な機能のツールボックスが含まれています。

- Ableton LinkとOS2LでBPMを同期。
- イージービュー2で3Dビジュアライズ
- 追加DMXユニバース、WLINK、3Dリンクなどのアドオン購入
- ローカルとクラウドでプロジェクトを同期。
- フィクスチャーのプロファイルをローカルとクラウドで同期します。
- ファームウェアをアップデートする。
- ミニガイドにアクセスする



ニコクラウドサイン



WOLFMIX
WTOOLS




Email

Password

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

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

or

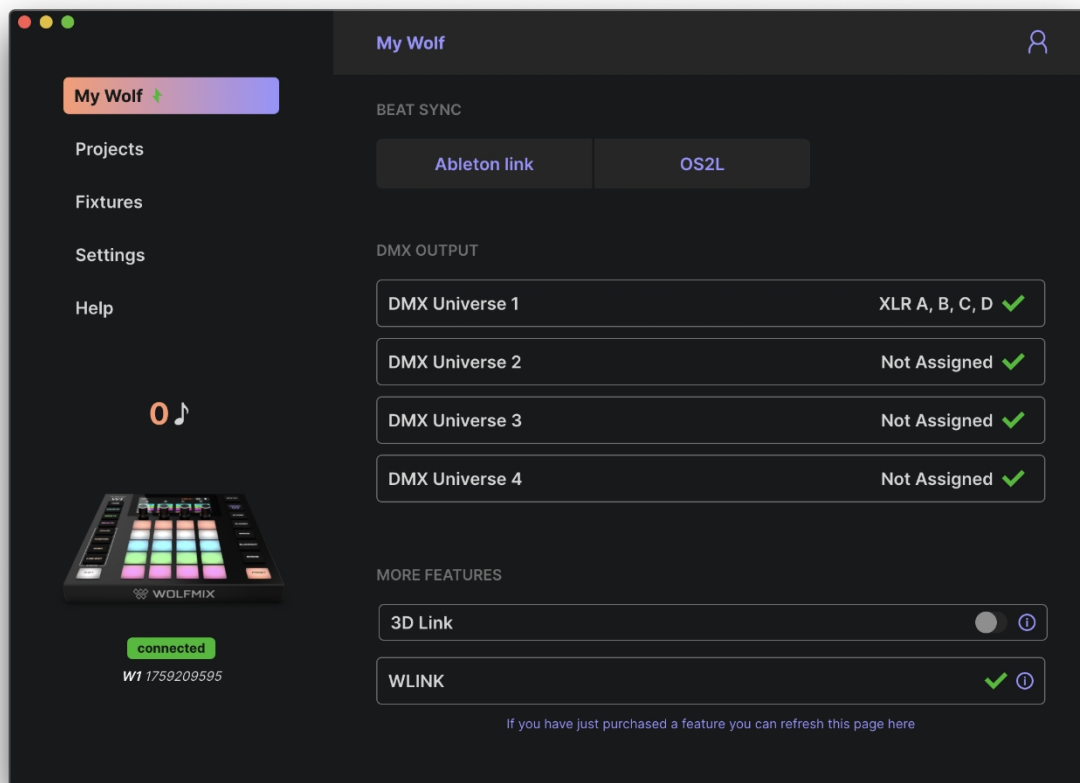
WTOOLSは、プロジェクトとフィクスチャの同期にNicolaudie Cloudを使用しています。WolfmixはNicolaudieグループの一員であるため、クラウド内に保存されたデータが第三者に渡ることはありません。詳しくは、Wolfmixのウェブサイトにあるプライバシーポリシーをご覧ください。

Nicolaudie Cloudは、パブリックフィクスチャーライブラリにアクセスし、フィクスチャーとプロジェクトをクラウドと同期し、アプリ内購入を管理するために必要です。

WTOOLSの右上のボタンは、サインイン、サインアウト、クラウドウェブダッシュボードへのアクセス、ウェブプロファイルビルダーのボタンを表示します。



私のウルフ

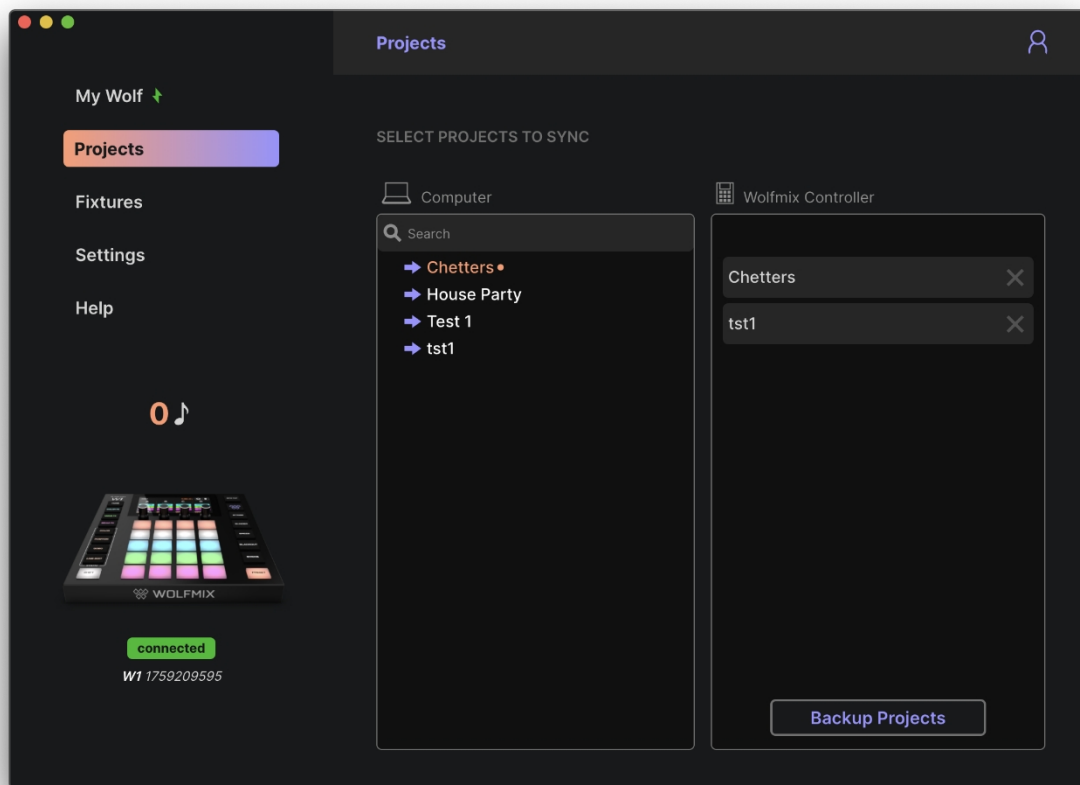


接続されているWolfmixの情報がこの画面に表示されます：

- シリアル番号（左下）：各Wolfmixコントローラに割り当てられた固有のIDです。
- アクティブなDMXユニバースと割り当てられたXLRソケット：コントローラの設定画面からマッピングできる。
- 3Dリンクステータス：オンにすると、WolfmixからEasy View 2 3DへのDMX中継が開始されます。Easy ViewはWolfmixのウェブサイトからダウンロードできます。
- WLINKステータス：WLINKアプリ内課金が有効かどうかを示します。
- Beat Sync : Ableton LinkまたはOS2Lがアクティブかどうか、接続されているAbleton Linkデバイスの数を表示。



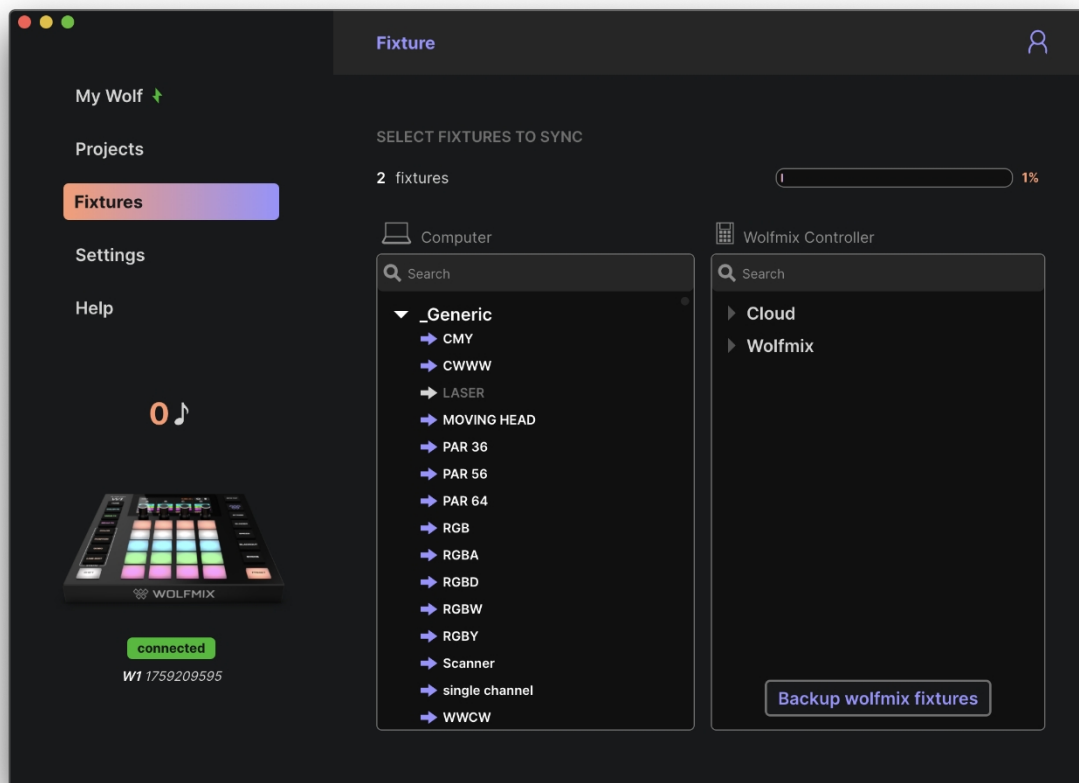
プロジェクト



コンピュータ上のプロジェクトは左に、Wolfmixコントローラ内のプロジェクトは右に表示されます。プロジェクト名の左にある矢印をクリックすると、プロジェクトがWolfmixコントローラに書き込まれます。*Backup Projects* をクリックすると、すべてのプロジェクトがWolfmixからコンピュータにコピーされ、LSクラウドと同期されます。



備品



コンピュータとクラウド上のフィクスチャーは左に、Wolfmixコントローラーのフィクスチャーは右に表示されています。

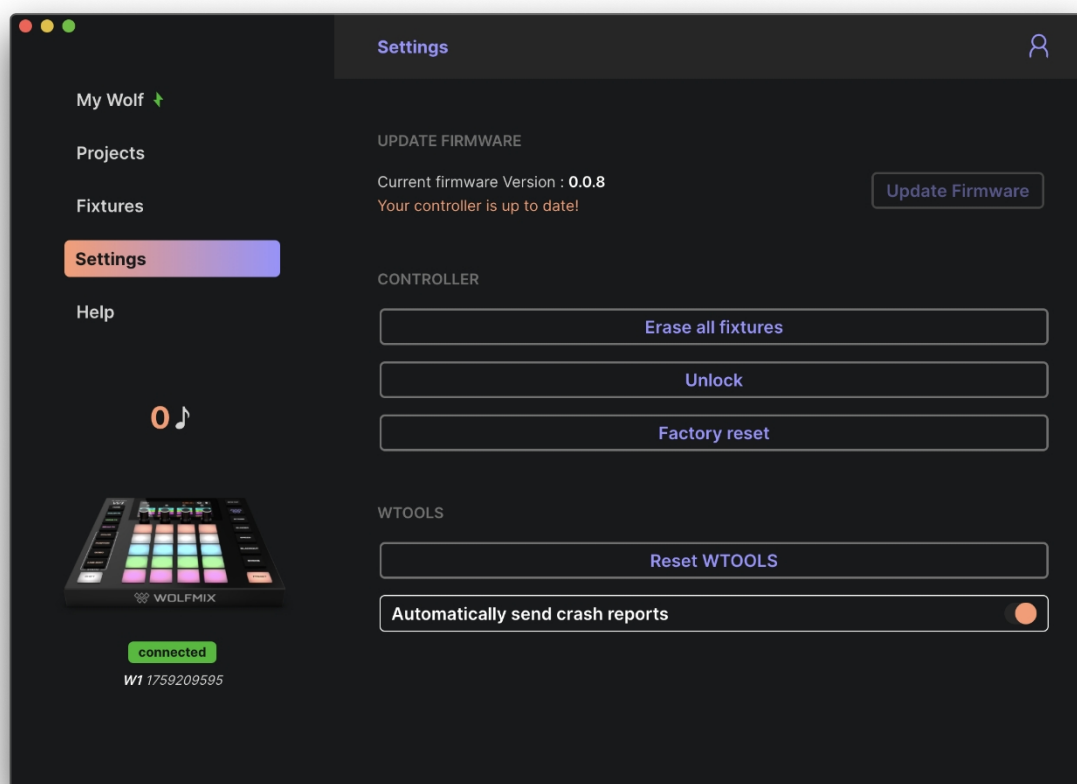
- 最初のカテゴリWolfmixには、コントローラーで直接作成されたすべてのフィクスチャーが含まれます。
- 2つ目のカテゴリCloudには、LS Cloud Web Profile Builderを使用して作成されたすべてのフィクスチャーが含まれます。
- その他のカテゴリには、パブリック・ライブラリ内のフィクスチャーが含まれます。これらのフィクスチャーは変更できませんが、LS Cloud Web Profile BuilderまたはWolfmix Fixture Builderを使って複製・編集できます。

フィクスチャー名の左にある矢印をクリックすると、フィクスチャーがWolfmixコントローラーに書き込まれます。*Backup Wolfmix Fixtures* をクリックすると、Wolfmixカテゴリ内のすべてのフィクスチャーがコントローラーからコンピュータにコピー



され、LSクラウドと同期されます。

設定



設定画面には現在のファームウェアバージョンが表示されます。Update Firmwareをクリックすると、インターネット接続時にWTOOLSから自動的にダウンロードされる最新のファームウェアバージョンにアップデートされます。

その他の設定

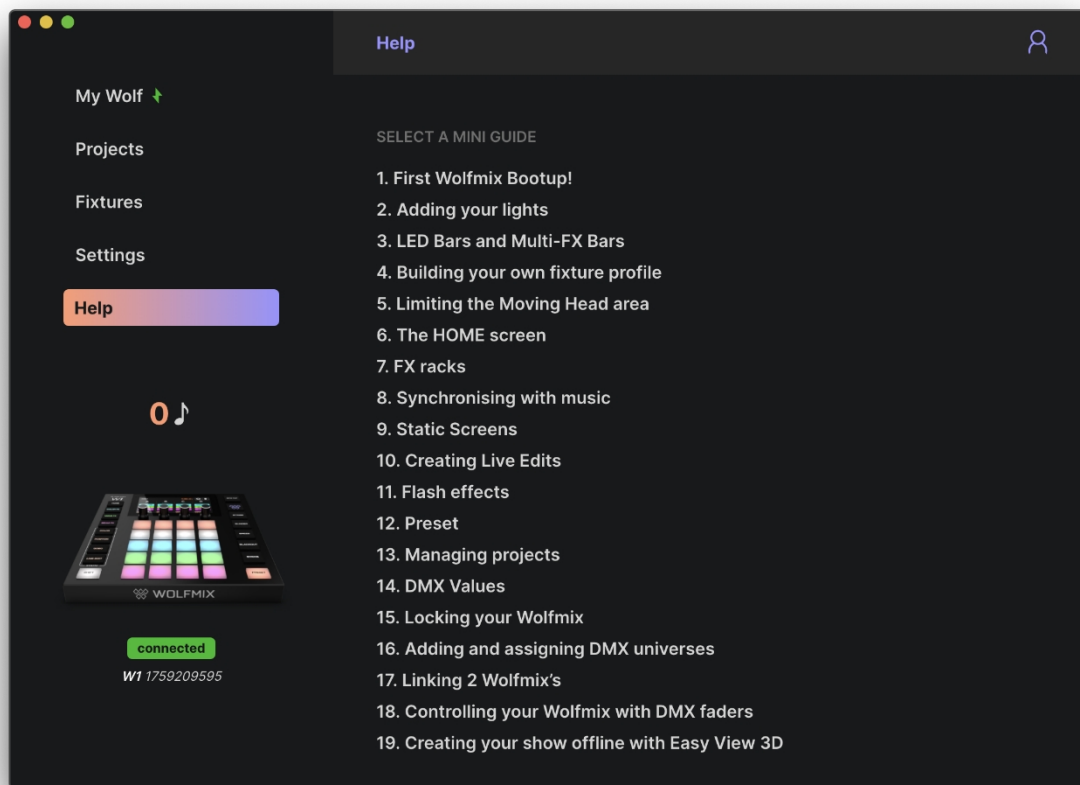
- Erase all fixtures（すべてのフィクスチャーの消去）：Wolfmixコントローラーからすべてのフィクスチャーを取り除きます。
- Unlock：パスワードなしでウルフミックスのロックを解除します。
- Factory reset（ファクトリーリセット）：Wolfmixからすべてのプロジェクトとフィクスチャープロファイルを削除し、ファクトリーデモプロジェクトとフィクスチャーをインストールします。この機能は、オリジナルの工場出荷時のファームウェアを復元するのではなく、最新のファームウェア・バージョンがインストールされることに注意してください。
- リセットWTOOLS：すべてのローカルデータがクリアされます。



- クラッシュレポートの自動送信 : アプリがクラッシュした場合、自動的にWTOOLS開発チームにレポートが送信されます。



ヘルプ



ヘルプページには、WTOOLSから直接アクセスできるオフラインバージョンのWolfmixミニガイドが含まれています。

