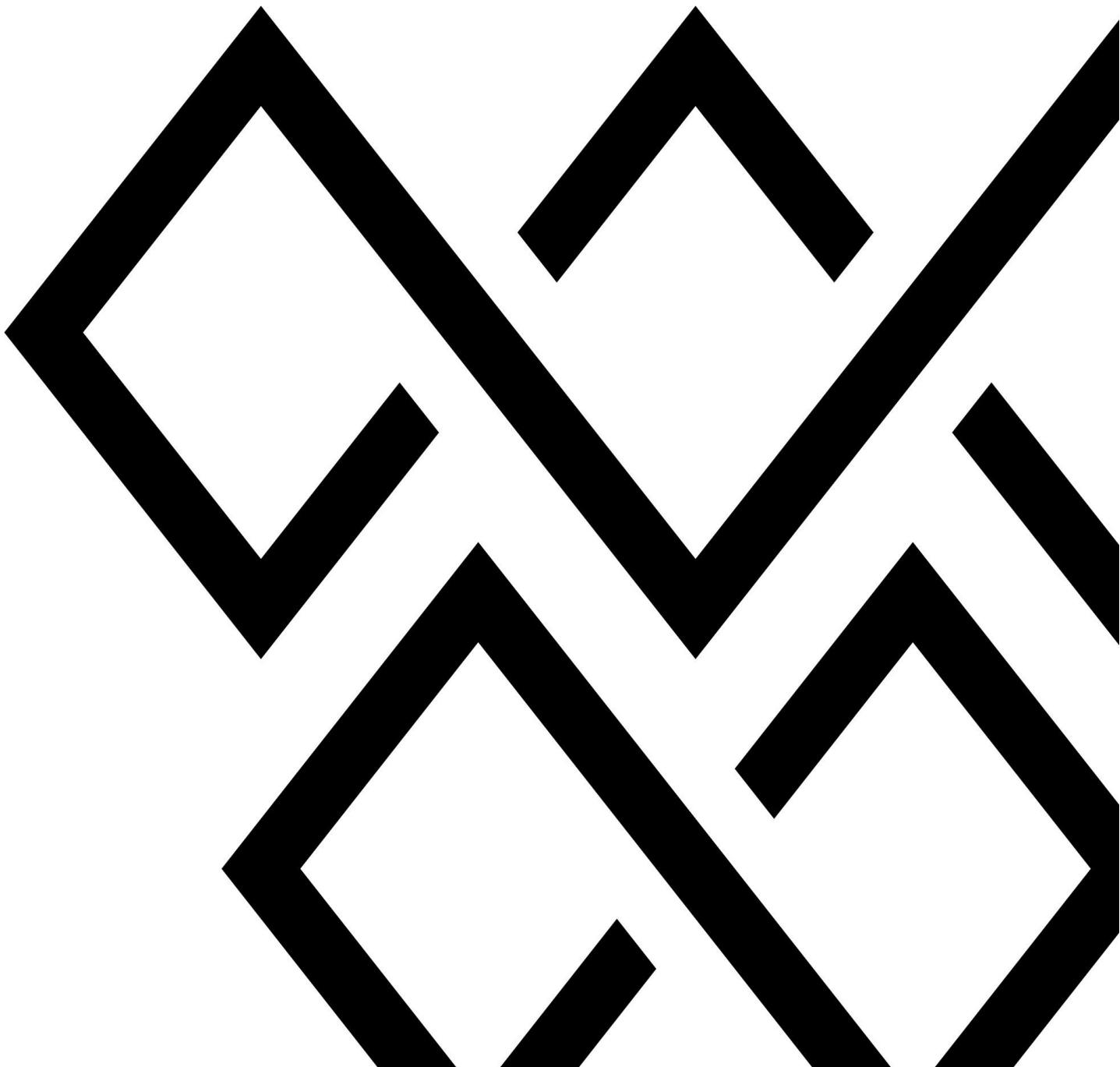


Wolfmix W1

Manuel de référence

Version 0.7 | Français



Clause de non-responsabilité	4
Produit et société	5
Consignes de sécurité	6
Utilisation prévue	6
Risque pour les enfants	6
Pièces de rechange	6
Conditions d'utilisation	6
Alimentation	7
Introduction	8
A propos de ce document	8
Matériel	9
Vue d'ensemble	9
Composants	9
Activation	10
Startup key-combinations	10
Cycle du moteur de calcul des faisceaux (beam engine)	12
Configuration de projecteurs (Fixture Setup)	13
Liste des projecteurs	14
Sélection des appareils	15
Limitations du débattement	16
Constructeur de projecteur (Fixture builder)	17
Écran des canaux d'appareils	17
Écran d'édition de canal	18
Ecrans de contrôle	19
Écran d'accueil (Home)	20
Color FX (effets de couleur)	22
Move FX (effets de mouvement)	23
Séquenceur d'effet de mouvement	24
Effets de faisceau (Beam FX)	25
Séquenceur d'effet de faisceau	26
Couleurs statiques	27
Sélecteur de couleurs (Color Picker)	28
Position statique	29
Sélecteur de position	30
Gobo statique	31
Edition live (Live Edit)	32
Éditeur Live Edit - appareils	32
Éditeur Live Edit - valeurs	33

Preset	35
Écrans flash	37
Wolf	38
Strobe	39
Blinder	40
Speed	41
Blackout	42
Smoke (fumée)	43
Configuration (Setup)	44
Projets (Projects)	45
Groupes (Groups)	47
Paramètres (Settings)	48
DMX Values	50
Beam Editor	51
Lock	52
WTOOLS app	53
LS Cloud sign in	54
My Wolf	55
Projects	56
Fixtures	57
Settings	58
Help	59



Clause de non-responsabilité

Les informations contenues dans ce document sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite, transmise ou enregistrée, à quelque fin que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Nicolaudie Group.

Wolfmix est une marque déposée de Nicolaudie Group.

Nous remercions tout particulièrement les testeurs du Wolfmix Early Access Club, qui nous ont été d'une aide précieuse non seulement dans la recherche de bugs, mais aussi pour faire de ce produit un meilleur produit.



Produit et société

Référence du produit : Wolfmix W1

Wolfmix est une marque de Nicolaudie Group.

E-mail info@wolfmix.com

Site web : www.wolfmix.com

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

Nicolaudie France
838 rue de l'Aiguelongue
34090 Montpellier
France

Protection de l'environnement

Pour le transport et l'emballage de protection, nous avons choisi des matériaux respectueux de l'environnement qui peuvent être soumis à un recyclage normal. Veuillez à ce que les sacs en plastique, les emballages, etc. soient correctement évacués.

Si vous avez l'intention de mettre ce produit au rebut en fin de vie, veuillez ne pas le jeter avec vos autres déchets ménagers. Le Groupe Nicolaudie a apposé le symbole WEEE sur les produits électroniques de sa marque afin d'avertir nos clients que les produits portant ce label ne doivent pas être jetés dans une décharge ou avec les déchets domestiques. Veuillez vous référer à notre document WEEE sur wolfmix.com/company pour de plus amples informations sur l'élimination de votre produit.

06.09.2021



Consignes de sécurité

AVERTISSEMENT : le non-respect de ces consignes de sécurité peut entraîner un incendie, un choc électrique, des blessures ou des dommages à votre Wolfmix W1 ou à d'autres appareils. Lisez toutes les informations de sécurité ci-dessous avant d'utiliser le Wolfmix W1.

Utilisation prévue

Utilisez l'appareil uniquement comme décrit dans ce manuel d'utilisation. Toute autre utilisation ou utilisation dans d'autres conditions de fonctionnement est considérée comme non conforme et peut entraîner des blessures ou des dommages matériels. Aucune responsabilité ne sera assumée pour les dommages résultant d'une utilisation inappropriée. Cet appareil ne peut être utilisé que par des personnes ayant des capacités physiques, sensorielles et intellectuelles suffisantes et disposant des connaissances et de l'expérience correspondantes. Les autres personnes ne peuvent utiliser cet appareil que si elles sont supervisées ou instruites par une personne responsable de leur sécurité.

Risque pour les enfants

 **Risque d'étouffement !** Veuillez noter que ce produit contient de petites pièces telles que des capuchons d'encodeur qui peuvent se détacher. Veuillez à ce que les sacs en plastique, les emballages, etc. soient éliminés correctement et que le produit et l'emballage ne soient pas à la portée des bébés et des jeunes enfants.

Pièces de rechange

Attention ! Cet appareil ne contient aucune pièce réparable par l'utilisateur. N'essayez pas de le réparer vous-même. Cela annulerait la garantie du fabricant. Dans le cas peu probable où votre appareil nécessiterait une réparation, veuillez contacter votre revendeur.

Conditions d'utilisation

Cet appareil a été conçu pour une utilisation en intérieur uniquement. Pour éviter tout dommage, ne jamais jamais exposer l'appareil à un liquide ou à l'humidité. Évitez les rayons directs du soleil, la saleté et les fortes vibrations.



Alimentation

Avant de connecter l'appareil, assurez-vous que la tension d'entrée (prise AC) correspond à la tension nominale de l'appareil et que la prise AC est protégée par un disjoncteur de courant résiduel. Le non-respect de cette consigne pourrait endommager l'appareil et éventuellement blesser l'utilisateur. Débranchez l'appareil avant les orages électriques et lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une longue période afin de réduire le risque de choc électrique ou d'incendie.

Introduction

A propos de ce document

Merci de consulter ce manuel de référence de Wolfmix. Ce livre blanc décrit toutes les fonctions disponibles sur Wolfmix. Nous l'avons écrit pour vous permettre de trouver rapidement une fonction particulière du Wolf. Si vous souhaitez apprendre à utiliser Wolfmix, consultez les mini-guides qui se concentrent sur la manière d'atteindre un objectif particulier plutôt que ce document qui est plutôt un dictionnaire pour documenter chaque fonction en détail.



Matériel

Vue d'ensemble

Taille et poids

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

1070g / 2.36lb

Composants

Châssis

Plastique ABS

Embase en acier avec revêtement par poudre avec 100 mm de VESA

Plaque arrière renforcée avec revêtement par poudre

Affichage

Ecran TFT couleur 4,3" avec verre teinté

Tactile capacitif

Encodeurs rotatifs

Corps en aluminium

Appui progressif avec accélération

Boutons

37 Boutons en silicone avec finition mate velour

LED couleur rétro-éclairée

Moteur de calcul

Microprocesseur 220Mhz avec ARM core

8MB de RAM

16MB de Flash

Audio

Micro électret omnidirectionnel

Entrée ligne Jack 3.5mm

Détecteur de crête analogique adaptatif

DMX

2 x connecteurs XLR 3 pins sortie DMX

1 x connecteurs XLR 5 pins sortie DMX

1 x connecteurs XLR 5 pins entrée/sortie DMX avec WLINK

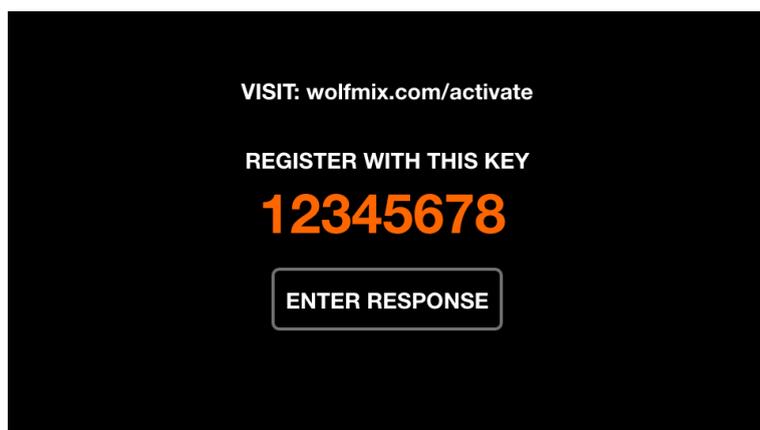
USB

Connecteur USB-B - 900ma requis (classification USB3)

Communication High-speed USB



Activation



Wolfmix doit être activé sur wolfmix.com/activate avant de pouvoir être utilisé. La clé fournie est unique à chaque contrôleur Wolfmix. Chaque clé d'activation à une clé de réponse unique qui sera fournie par le site web pendant le processus d'activation. En appuyant sur "Enter Response", un clavier s'affichera pour entrer la clé de réponse. Ce processus n'est nécessaire qu'une seule fois. Si le clavier ne disparaît pas lors de la saisie de la réponse, c'est que la saisie de la clé est incorrecte.

Startup key-combinations

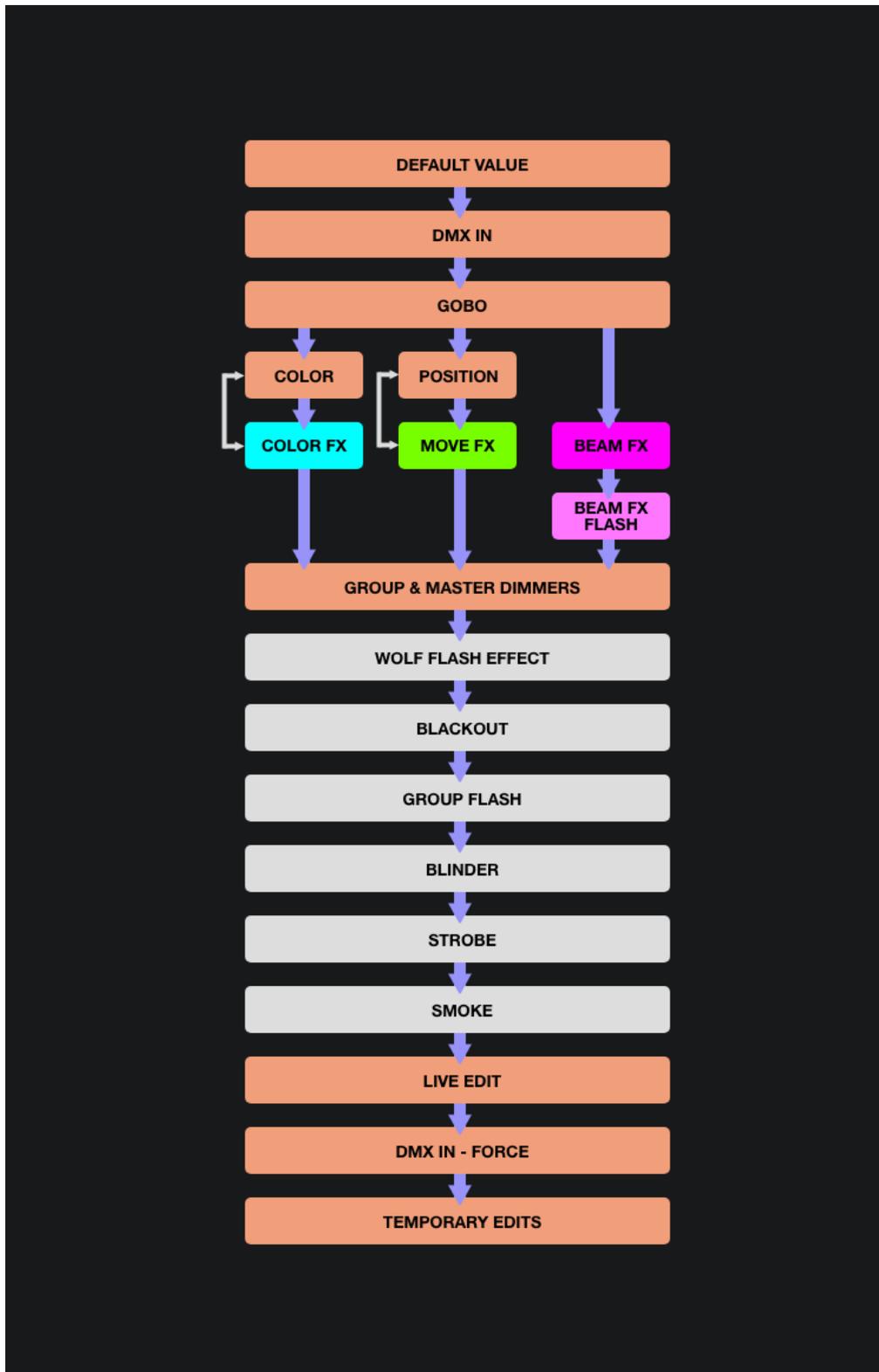
Several special startup modes are available by powering the controller whilst holding the following key combinations:

- **WOLF + STROBE** : effectue une séquence de test comprenant l'écran tactile, les boutons, les encodeurs, le microphone et les connecteurs DMX. Connectez le connecteur DMX A au connecteur B, et connectez le connecteur DMX C au connecteur D.
- **WOLF + BLINDER** : restaure le projet par défaut qui est chargé lors de la création d'un nouveau projet. Utile lorsque le projet actuellement chargé a un problème.
- **WOLF + SPEED** : démarre en mode de récupération du firmware Wolfmix. Utilisé pour écrire une nouvelle version du firmware si le firmware principal ne démarre pas.
- **WOLF + BLACKOUT** : efface toutes les données, y compris les projets d'installations et les profils d'installations.
- **WOLF + SMOKE** : restaure le firmware de l'usine qui était fourni avec le Wolfmix. Utilisé dans une situation critique où le firmware devient inutilisable et qu'un PC/MAC n'est pas disponible pour effectuer la mise à jour du firmware le plus récent.
- **SHIFT + PRESET** : démarrage en mode "bootloader". Tous les voyants clignoteront en blanc. Ce mode est utilisé uniquement pendant la production en usine.



Cycle du moteur de calcul des faisceaux (beam engine)

Le schéma ci-dessous explique comment le Wolfmix contrôle les canaux DMX. Le Beam Engine est déclenché toutes les 40ms (25 fps). Tous les canaux DMX sont réglés sur leurs valeurs par défaut au début de chaque trame, puis chaque effet est ajouté un par un.



Configuration de projecteurs (Fixture Setup)

L'écran de configuration des projecteurs est accessible en appuyant sur le bouton situé en haut à droite de l'écran d'accueil. Chaque projecteur représente un appareil DMX physique connecté au Wolfmix. Les données de l'appareil sont utilisées pour calculer les effets et autres niveaux DMX. Un appareil doit être ajouté ici avant de pouvoir être contrôlé par Wolfmix.

Des milliers de projecteurs sont inclus dans le contrôleur, et d'autres peuvent être ajoutés à partir de l'application WTOOLS (PC/MAC) à partir de la bibliothèque de plus de 15000 profils de projecteurs. Les appareils peuvent également être créés à l'aide du constructeur d'appareils intégré, ou à partir d'un navigateur Web en utilisant l'application Profile Builder disponible sur LS Cloud.

Wolfmix calcule les effets en fonction de l'affectation de la lettre du groupe, de l'ordre dans lequel le projecteur apparaît dans la liste et des limites de Pan et de Tilt, tous ces paramètres étant disponibles dans les écrans de configuration des projecteurs.



Liste des projecteurs

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

Une liste de tous les appareils qui ont été ajoutés au projet est affichée.

Données affichées :

- L'index et le nom du projecteur.
- Le groupe auquel le projecteur a été assigné.
- Le numéro d'univers DMX et l'adresse DMX.

Actions de l'encodeur :

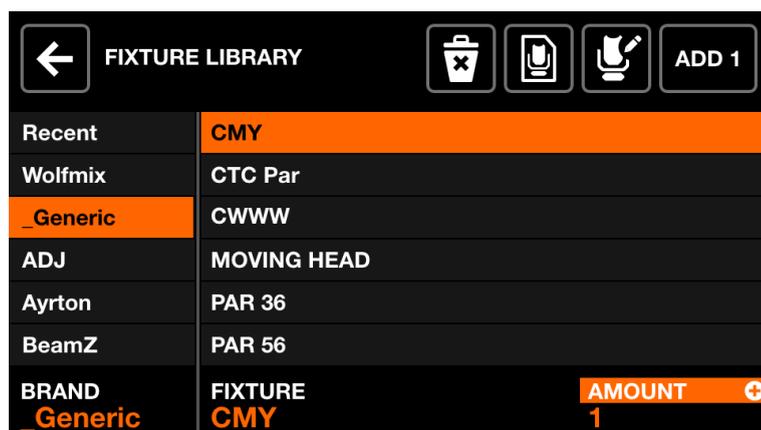
- Faites tourner le premier encodeur pour sélectionner un appareil. Appuyez pour sélectionner ou désélectionner l'élément en surbrillance.
- Tournez le second encodeur pour sélectionner un nouvel index de départ pour les appareils sélectionnés. Appuyez sur l'encodeur pour appliquer le changement.
- Déplacez le troisième encodeur pour affecter la sélection de projecteurs à un nouveau groupe. Appuyez dessus pour appliquer le changement.
- Déplacez le quatrième encodeur pour sélectionner une nouvelle adresse DMX pour les appareils sélectionnés. Appuyez dessus pour appliquer le changement. Les adresses seront allouées séquentiellement aux appareils sélectionnés en fonction de leur index.

Actions de la barre d'outils :

- FLIP les appareils sélectionnés, en inversant l'ordre de leurs faisceaux.
- Ouvrez l'écran Fixture Limits pour limiter les canaux de pan et de tilt.
- Supprimez les appareils sélectionnés.
- Sélectionnez tous les appareils du même type.
- Appuyez sur DONE pour supprimer tous les appareils de la sélection.
- Si aucun appareil n'est sélectionné, le bouton "Add Fixture" est visible. Appuyez sur ce bouton pour ouvrir l'écran de sélection des appareils.



Sélection des appareils



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

L'écran de sélection des projecteurs affiche tous les profils de projecteurs disponibles sur le contrôleur, classés par ordre alphabétique de marque et de projecteur.

Données affichées :

- Les marques disponibles, en commençant par les 6 appareils les plus récemment ajoutés, suivis des appareils qui ont été créés directement sur le contrôleur Wolfmix, puis des marques de la bibliothèque publique.
- Appareils disponibles dans la marque sélectionnée.

Actions de l'encodeur :

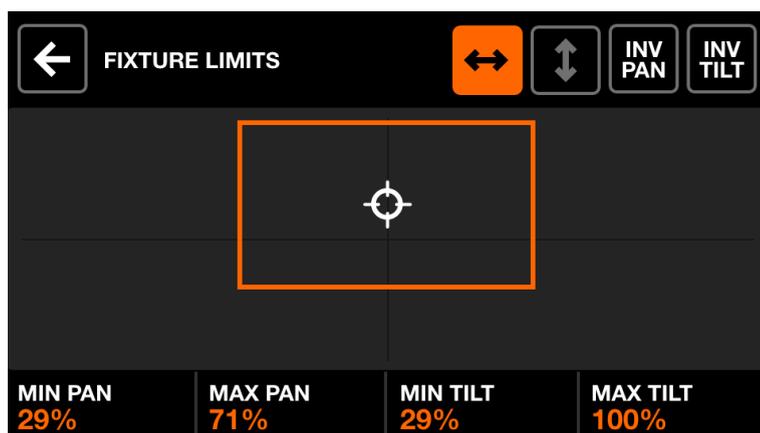
- Tournez le premier encodeur pour sélectionner une marque.
- Tournez le deuxième encodeur pour sélectionner un appareil.
- Tournez le quatrième encodeur pour choisir le nombre d'appareils à ajouter. Appuyez pour ajouter les appareils.

Actions de la barre d'outils :

- Supprimez le profil de projecteur sélectionné.
- Modifiez le profil de l'appareil sélectionné avec le constructeur intégré.
- Créez un nouveau projecteur.
- Ajoutez le projecteur sélectionné.



Limitations du débattement



L'écran des limites des projecteurs (fixture limits) permet de définir des valeurs de panoramique et d'inclinaison minimales et maximales pour les projecteurs sélectionnés. Lorsque ces valeurs sont correctement définies, les faisceaux des appareils se déplacent ensemble dans la zone souhaitée.

Données affichées :

- Les valeurs minimales et maximales de Pan et Tilt des appareils sélectionnés.
- Un rectangle orange pour représenter les valeurs. Chaque poignée blanche peut être déplacée pour modifier les valeurs.

Actions de l'encodeur:

- Tournez les 4 encodeurs pour régler le pan mini, le pan maxi, le tilt mini et le tilt maxi. Poussez les encodeurs pour réinitialiser ces valeurs à 0 ou 100%.

Actions de la barre d'outils :

- Balayage gauche-droite sur les appareils sélectionnés.
- Balayage haut-bas sur les appareils sélectionnés.
- Inverser le Pan sur les appareils sélectionnés.
- Inverser le Tilt sur les appareils sélectionnés.



Constructeur de projecteur (Fixture builder)



Le constructeur d'appareils est utilisé pour créer des profils de projecteurs. Un profil de projecteur est une liste de canaux et de fonctionnalités associés à un projecteur particulier.

Écran des canaux d'appareils

Données affichées :

- Une grille montrant les types de canaux des projecteurs.
- L'adresse de départ des projecteurs utilisés pour les tests, le nombre de faisceaux, le nom du projecteur et le nombre total de canaux.

Actions de l'encodeur :

- Tournez le premier encodeur pour définir une adresse de test pour le projecteur. Cela permet de tester un projecteur connecté en temps réel pendant qu'il est créé.
- Tournez le deuxième encodeur pour régler le nombre de faisceaux contrôlables indépendamment d'un appareil. Par exemple, une barre de LED peut avoir 4 faisceaux RVB contrôlables indépendamment. Chaque profil de projecteur Wolfmix peut avoir jusqu'à 64 faisceaux.
- Si le projecteur a plus de 20 canaux, le quatrième encodeur peut être utilisé pour naviguer entre chaque page de 20 canaux. Chaque profil Wolfmix peut avoir jusqu'à 255 canaux.

Actions de la barre d'outils :

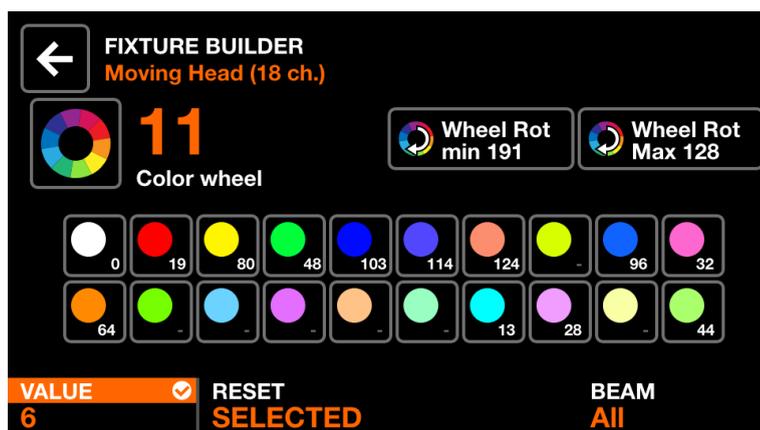
- Renommez l'appareil.
- En appuyant sur DONE, vous quittez le constructeur d'appareils. Si une modification a été effectuée, une demande de sauvegarde s'affiche.

Autres actions :

- En cliquant sur un bouton de la grille ou sur l'un des boutons de la matrice, vous accédez à l'éditeur du canal correspondant. Si le canal est vide, un sélecteur de type de canal sera affiché en premier.



Écran d'édition de canal



Données affichées :

- Numéro et type de canal
- Une collection de boutons de fonctions en rapport avec le type de canal. Il peut s'agir de couleurs, de gobos et de stroboscopes. Chaque bouton affiche la valeur de la fonction.

Actions de l'encodeur :

- Tournez le premier encodeur pour modifier la valeur de la fonction sélectionnée. Appuyez sur l'encodeur pour appliquer la modification.
- Tournez le deuxième encodeur pour réinitialiser toutes les fonctions sur le canal ou réinitialiser uniquement la fonction sélectionnée. Appuyez sur l'encodeur pour appliquer la modification.
- Tournez le quatrième encodeur pour affecter le canal à un faisceau.

Actions de la barre d'outils :

- Supprimer le canal. (disponible uniquement sur le dernier canal du projecteur).
- En appuyant sur la touche retour, vous retournez à l'écran des canaux de l'appareil.

Autres actions :

- En appuyant sur la grande icône à gauche du numéro de canal, vous pouvez modifier le type de canal.
- Si vous appuyez sur l'un des boutons de fonction, les valeurs de fonction associées s'affichent sur la barre inférieure, ce qui permet de modifier les valeurs à l'aide des encodeurs.
- En appuyant sur le bouton clignotant de la matrice, vous retournerez à l'écran des canaux d'appareils.



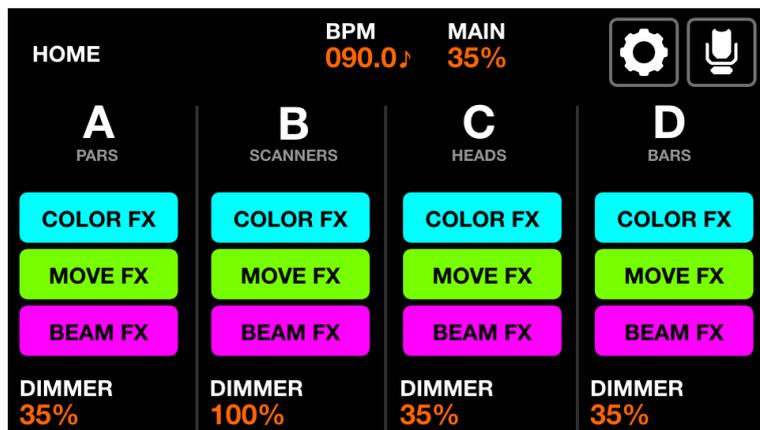
Ecrans de contrôle

Les 9 écrans de contrôle sont accessibles via les 8 boutons à gauche et le bouton en bas à droite. Lorsque vous appuyez sur un bouton de l'écran de contrôle, l'écran tactile et la matrice centrale se mettent à jour pour refléter les données de l'écran de contrôle sélectionné. Chaque écran de contrôle a été conçu dans un but particulier.

- Home : l'écran de contrôle principal qui gère les effets activés sur chaque groupe, les dimmers des groupes et les flashes des groupes.
- Color FX : gère les paramètres du module Color FX.
- Move FX : gère les paramètres du module Move FX.
- Beam FX : gère les paramètres du module Beam FX.
- Static Color : gère les couleurs fixes définies sur les projecteurs qui ne jouent pas un Color FX.
- Static Position : gère les positions fixes définies sur les projecteurs qui ne jouent pas un Move FX.
- Static Gobo : gère les gobos définis sur les projecteurs qui ont une roue de gobos.
- Static Live Edit : gère 40 boutons personnalisés utilisés pour définir des valeurs statiques sur n'importe quel canal.
- Preset : utilisé pour enregistrer et rappeler l'état des propriétés du contrôleur.



Écran d'accueil (Home)



Les groupes de projecteurs sont contrôlés depuis l'écran d'accueil. Chaque colonne représente un groupe. Quatre groupes sont disponibles par écran. Les groupes A-D sont affichés par défaut. Maintenez la touche Shift et appuyez sur le bouton BPM pour afficher les groupes E-H.

Données affichées :

- Quatre colonnes représentant quatre groupes, chacun avec une lettre de groupe et un nom de groupe s'il est spécifié à partir de l'écran Groupes.
- Des boutons pour indiquer l'état des effets.
- Le niveau du dimmer du groupe et le niveau du dimmer MAIN.
- Le BPM courant calculé à partir du bouton TAP ou de l'application WTOOLS.

Actions des encodeurs :

- Chaque encodeur contrôle le niveau de luminosité du groupe. Appuyer sur l'encodeur permet de basculer vers BLACKOUT. Shift + tourner l'encodeur change le dimmer principal.

Actions de la barre d'outils :

- Accédez à l'écran Setup (Configuration).
- Accédez à l'écran Fixture Setup (Configuration des appareils).

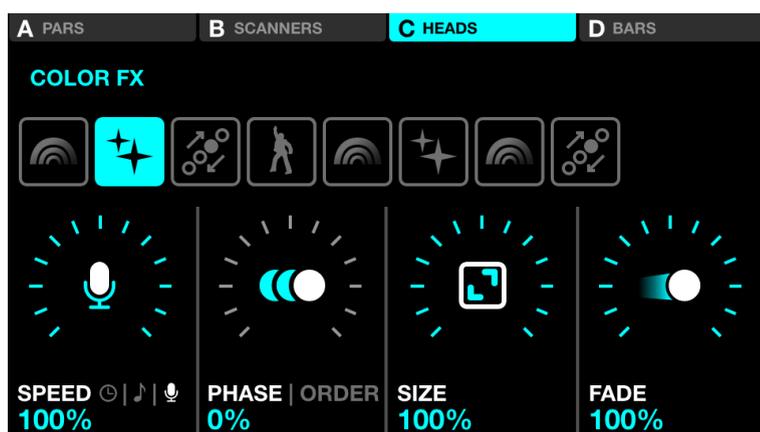
Autre actions :

- En appuyant sur les boutons COLOR/MOVE/BEAM FX, vous activez/désactivez les effets. En appuyant sur les boutons de couleur correspondants sur la matrice, vous ferez de même.
- En appuyant sur la rangée supérieure de boutons de la matrice, le dimmer sera réglé sur FULL et le dimmer de tous les autres groupes sera réglé sur 0% (solo). Maintenir shift tout en appuyant sur ces boutons annule le solo et règle simplement le groupe sélectionné sur FULL. La valeur est rétablie au moment du relâchement.
- La deuxième rangée de boutons déclenche la même fonction, mais toutes les



lumières RVB sont également réglées sur le blanc.

Color FX (effets de couleur)



Données affichées :

- Quatre boutons en haut de l'écran pour indiquer quels groupes ont un Color FX activé. Shift + appuyez sur le bouton BPM TAP pour basculer entre les groupes A-D et E-H.
- Huit boutons pour sélectionner le type d'effet couleur.
- Propriétés de l'effet : Speed, Phase, Order, Size et Fade.

Actions des encodeurs :

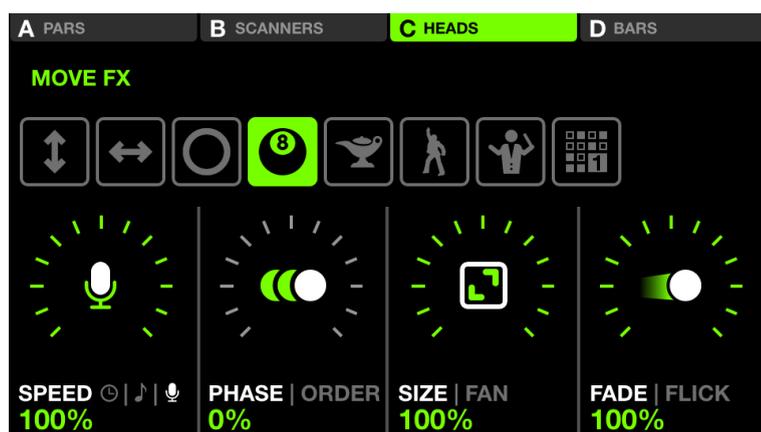
- Tournez le premier encodeur pour contrôler la vitesse du FX. Celle-ci est contrôlée soit par un % linéaire, soit par une division BPM, selon le mode de synchronisation. Appuyer sur l'encodeur permet de basculer entre les modes de synchronisation Clock, BPM et Audio Pulse (mic/line in).
- Tournez le deuxième encodeur pour régler la phase ou l'ordre. Appuyer sur l'encodeur permet de basculer entre les modes Phase et Ordre. La phase est contrôlée en %. Le mode Order modifie l'ordre des appareils, ce qui permet de jouer l'effet en avant, en arrière, symétriquement vers l'intérieur et symétriquement vers l'extérieur.
- Tournez le troisième encodeur pour contrôler la taille de l'effet.
- Tournez le quatrième encodeur pour contrôler le Fade de l'effet.

Autres actions:

- Appuyer sur les huit boutons de sélection des FX change le type de FX et rappelle les propriétés associées.
- Appuyer sur les quatre boutons en haut de l'écran ou sur l'un des boutons de la rangée supérieure de la matrice permet d'activer et de désactiver les FX pour chaque groupe.
- Appuyer sur l'un des 16 boutons colorés des rangées 2 à 5 de la matrice permet d'ajouter ou de supprimer la couleur correspondante à l'effet. Shift + toucher le bouton permet d'éditer la couleur.



Move FX (effets de mouvement)



Données affichées :

- Quatre boutons en haut de l'écran indiquent quels groupes ont des effets de mouvement activés. Shift + appuyez sur le bouton BPM TAP pour basculer entre les groupes A-D et E-H.
- Huit boutons pour sélectionner le type d'effet mouvement.
- Propriétés de l'effet : Speed, Phase, Order, Size, Fan, Fade et Flick.

Actions des encodeurs :

- Tournez le premier encodeur pour contrôler la vitesse de l'effet. Celle-ci est contrôlée soit par un % linéaire, soit par une division BPM, selon le mode de synchronisation. Appuyer sur l'encodeur permet de basculer entre les modes de synchronisation Clock, BPM et Audio Pulse (mic/line in).
- Tournez le deuxième encodeur pour régler la phase ou l'ordre. Appuyer sur l'encodeur permet de basculer entre les modes Phase et Ordre. La phase est contrôlée en %. Le mode Order modifie l'ordre des appareils, ce qui permet de jouer l'effet en avant, en arrière, symétriquement vers l'intérieur et symétriquement vers l'extérieur.
- Tournez le troisième encodeur pour contrôler la taille de l'effet ou le fan (eventail). Appuyer sur l'encodeur permet de basculer entre les propriétés Size et Fan.
- Tournez le quatrième encodeur pour contrôler le Fade de l'effet. Appuyer sur l'encodeur active le mode Flick qui augmente le temps de fondu de 100% du temps de pas (le temps entre les points de position). Cela crée par conséquent un effet "Flick" lorsque les fondus sont annulés à mi-chemin.

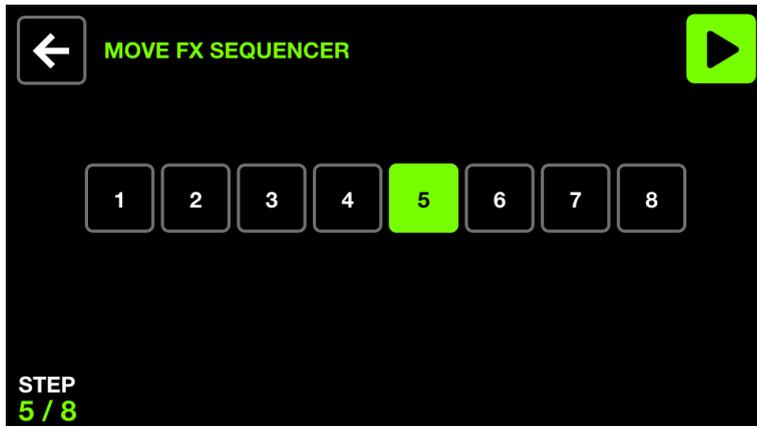
Autres actions :

- Appuyer sur les huit boutons de sélection des FX change le type de FX et rappelle les propriétés associées.
- Appuyez sur les quatre boutons en haut de l'écran ou sur l'un des boutons de la rangée supérieure de la matrice pour activer ou désactiver les effets pour chaque groupe.



- En appuyant sur l'un des 16 boutons vert clair de la matrice, vous ajustez la position de l'ensemble de l'effet en haut à gauche, en haut, en haut à droite, à droite, en bas à droite, en bas, en bas à gauche, à gauche et au centre.
- Appuyer sur le bouton "Edit" lorsqu'un type d'effet de séquence est sélectionné ouvre le séquenceur.

Séquenceur d'effet de mouvement



Le séquenceur Move Fx permet de choisir huit positions différentes. Chaque position sera jouée séquentiellement en fonction de la vitesse de l'effet.

Données affichées :

- 8 boutons de pas, le pas en cours étant mis en évidence et affiché en bas à gauche.

Action de l'encodeur :

- Tournez le premier encodeur pour faire défiler les huit étapes. Le séquenceur est automatiquement mis en pause lors du passage d'une étape à l'autre.

Actions de la barre d'outil :

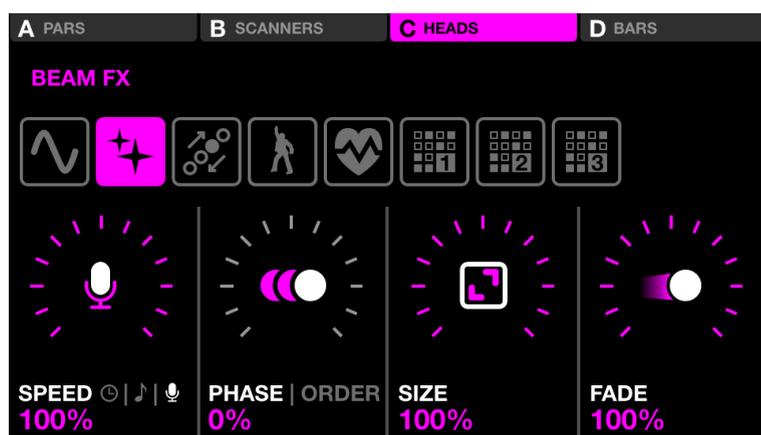
- Jouez et mettez en pause le séquenceur.
- Retournez à l'écran Move Fx.

Autres actions :

- Appuyer sur l'un des huit boutons de pas permet de naviguer vers le pas correspondant et de mettre le séquenceur en pause.
- En appuyant sur la rangée supérieure de boutons, vous ajoutez l'effet de déplacement au groupe correspondant.
- En appuyant sur les boutons de position dans la matrice, vous ajoutez la position au pas. Chaque colonne représente un groupe et les rangées 2-5 représentent 4 positions différentes.



Effets de faisceau (Beam FX)



Données affichées :

- Quatre boutons en haut pour indiquer quels groupes ont un effet Beam activé. Shift + appuyez sur le bouton BPM TAP pour basculer entre les groupes A-D et E-H.
- Huit boutons pour sélectionner le type de Beam Fx.
- Propriétés de l'effet : Speed, Phase, Order, Size et Fade.

Actions de l'encodeur :

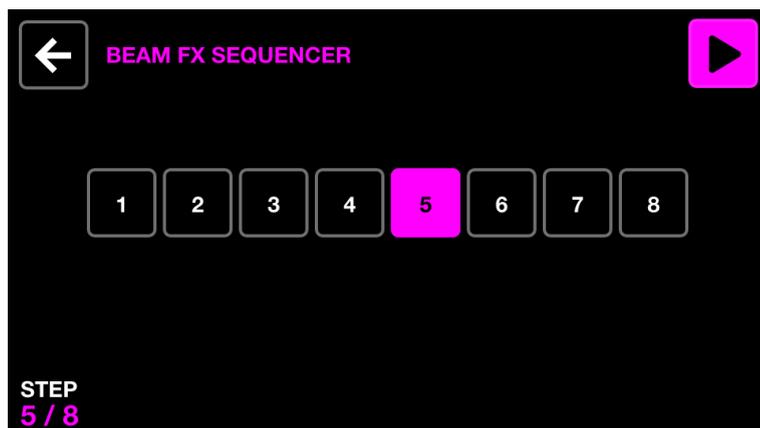
- Tournez le premier encodeur pour contrôler la vitesse de l'effet. Celle-ci est contrôlée soit par un % linéaire, soit par une division BPM, selon le mode de synchronisation. Appuyer sur l'encodeur permet de basculer entre les modes de synchronisation Clock, BPM et Audio Pulse (mic/line in).
- Tournez le deuxième encodeur pour régler la phase ou l'ordre. Appuyer sur l'encodeur permet de basculer entre les modes Phase et Ordre. La phase est contrôlée en %. Le mode Order modifie l'ordre des appareils, ce qui permet de jouer l'effet en avant, en arrière, symétriquement vers l'intérieur et symétriquement vers l'extérieur.
- Tournez le troisième encodeur pour contrôler la taille de l'effet.
- Tournez le quatrième encodeur pour contrôler la vitesse de l'effet.

Autres actions :

- Appuyer sur les huit boutons de sélection des effets change le type d'effet et rappelle les propriétés associées.
- Appuyer sur les quatre boutons en haut de l'écran ou sur l'un des boutons de la rangée supérieure de la matrice permet d'activer ou de désactiver les effets pour chaque groupe.
- Appuyer sur l'un des 16 boutons rose clair de la matrice fait clignoter une partie des lumières du groupe. Les rangées 2 à 5 représentent 4 portions du groupe.
- Appuyer sur le bouton "Edit" lorsqu'un type d'effet de séquence est sélectionné ouvre le séquenceur.



Séquenceur d'effet de faisceau



Le séquenceur Beam Fx permet de choisir huit sélections de faisceaux différentes. Lorsqu'une sélection de faisceau est effectuée, les faisceaux sélectionnés s'ouvrent. Chaque sélection de faisceau sera jouée séquentiellement en fonction de la vitesse de l'effet.

Données affichées :

- Huit boutons de pas avec le pas actuellement sélectionné mis en évidence et affiché en bas à gauche.

Action de l'encodeur :

- Déplacez le premier encodeur pour faire défiler les huit étapes. Le séquenceur est automatiquement mis en pause lors du passage d'une étape à l'autre.

Actions de la barre d'outil :

- Lancez et mettez en pause le séquenceur.
- Retournez à l'écran Beam Fx.

Autres actions:

- Appuyer sur l'un des huit boutons de pas permet de naviguer vers le pas correspondant et de mettre en pause le séquenceur.
- Appuyer sur la rangée supérieure de boutons ajoute l'effet de faisceau au groupe correspondant.
- Appuyer sur les boutons de sélection des faisceaux dans la matrice permet d'activer et de désactiver les faisceaux pour l'étape sélectionnée. Chaque colonne représente un groupe et les rangées 2-5 représentent 4 sections différentes au sein du groupe.



Couleurs statiques

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 

L'écran des couleurs statiques contient une palette de dix couleurs par groupe. La sélection de ces couleurs annule tout effet de couleur sur le groupe et définit les couleurs sélectionnées sur le groupe d'appareils.

Données affichées :

- Quatre colonnes contenant cinq couleurs. Chaque colonne représente un groupe. Shift + appuyez sur le bouton BPM TAP pour basculer entre les groupes A-D et E-H.
- Banque de couleurs (couleurs 1-5, et 6-10).
- Schéma de répartition des couleurs.

Actions de l'encodeur :

- Déplacez l'encodeur pour modifier le motif dans lequel les couleurs sélectionnées sont réparties sur les appareils. Les options incluent :
 - Couleur unique.
 - Couleur flash.
 - Alternance entre chaque couleur.
 - Fondu ou alternance de gauche à droite et de droite à gauche.
 - Fondu ou alternance vers l'intérieur et vers l'extérieur.
- En appuyant sur l'encodeur, vous basculez entre les couleurs 1-5 et 6-10.

Autres actions :

- En appuyant sur l'un des boutons de couleur, vous activez et désactivez la couleur. Si un effet de couleur est en cours sur le groupe, la couleur sélectionnée remplacera cet effet.
- Shift + appui d'un des boutons de couleur permet de changer la couleur. Notez que, comme il s'agit d'une palette de couleurs, la nouvelle couleur sera appliquée à tous les pré-réglages.



Sélecteur de couleurs (Color Picker)



Données affichées :

- Le nom du bouton actuellement sélectionné.
- Un aperçu de la couleur sélectionnée.
- Un sélecteur de couleur utilisé pour sélectionner une couleur.
- Le mode du sélecteur de couleurs (RGBW, RGBWAU, grille de couleurs).
- Les composantes de couleur générées (rouge, vert, bleu, blanc, HUE, ambre, UV).

Actions de l'encodeur :

- Déplacez le premier encodeur pour contrôler la quantité de ROUGE de 0 à 100%. En mode RGBWAU, le premier encodeur contrôlera le HUE.
- Déplacez le deuxième encodeur pour contrôler la quantité de VERT de 0 à 100%. En mode RGBWAU, le deuxième encodeur contrôlera le BLANC.
- Déplacez le troisième encodeur pour contrôler la quantité de BLEU de 0 à 100%. En mode RGBWAU, le troisième encodeur contrôlera l'AMBRE.
- Déplacez le quatrième encodeur pour contrôler la quantité de BLANC de 0 à 100%. En mode RGBWAU, le deuxième encodeur contrôlera l'UV.

Autres actions :

- Si vous appuyez sur le sélecteur de couleur et que vous le faites glisser, les valeurs RGBW seront définies sur la couleur sélectionnée.
- En appuyant sur les trois boutons en haut à droite, vous basculez entre les modes RVBW, RVBWAU et grille de couleurs.
- En appuyant sur l'un des 20 boutons de couleur de la grille, vous définissez les valeurs RVBW sur la couleur sélectionnée.
- Le fait d'appuyer sur le bouton de la matrice clignotant enregistre la nouvelle couleur et ferme le sélecteur de couleur. L'appui sur n'importe quel autre bouton annule la modification.



Position statique

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

L'écran des positions statiques contient une palette de cinq positions par groupe. La sélection d'une position annule tous les effets de mouvement du groupe et place tous les appareils du groupe à la position sélectionnée.

Données affichées :

- Quatre colonnes contenant cinq positions. Chaque colonne représente un groupe. Shift + appui sur le bouton BPM TAP pour basculer entre les groupes A-D et E-H.
- Banque de positions (couleurs 1-5, et 6-10).
- Temps de fondu de la position sélectionnée.

Actions de l'encodeur :

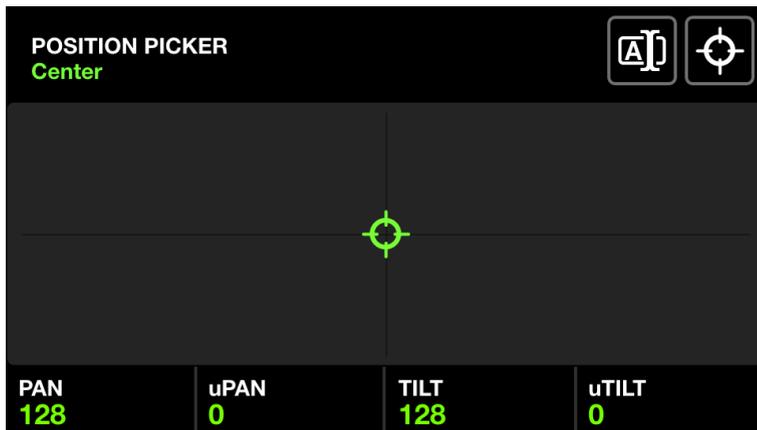
- Tournez l'encodeur pour modifier la valeur du FADE de la position sélectionnée.
- En appuyant sur l'encodeur, vous basculez entre les positions 1-5 et 6-10.

Autres actions :

- Le fait d'appuyer sur l'un des boutons de position déclenche la position. Si un effet de déplacement est en cours sur le groupe, la position sélectionnée annulera cet effet.
- Shift + appui sur l'un des boutons de position permet de modifier la position. Notez que comme il s'agit d'une palette de positions, la nouvelle position sera appliquée à tous les presets.



Sélecteur de position



Données affichées :

- Le nom du bouton de position actuellement sélectionné.
- Une grille X-Y utilisée pour sélectionner une position.
- Les valeurs de position générées.
- Les valeurs FAN et FOCUS.

Actions de l'encodeur :

- Déplacez le premier encodeur pour contrôler la valeur PAN. Shift + move pour un contrôle fin.
- Déplacez le deuxième encodeur pour contrôler la valeur TILT. Shift + move pour un contrôle fin.
- Déplacez le troisième encodeur pour régler le FAN. Lorsque le FAN est à 50%, tous les appareils sont orientés dans la même direction (à condition que les appareils aient été correctement définis dans l'écran Fixture Limits).
- Déplacez le quatrième encodeur pour définir une valeur FOCUS.

Autres actions :

- En appuyant sur la grille X-Y et en se déplaçant, vous définissez les valeurs PAN et TILT sur la position sélectionnée.
- En appuyant sur le premier bouton en haut à droite, vous ouvrez un clavier permettant de modifier le nom de la position.
- En appuyant sur le deuxième bouton en haut à droite, vous définissez la position au centre.
- L'appui sur le bouton clignotant sur la matrice enregistre la nouvelle position et ferme le sélecteur de position. Si vous appuyez sur un autre bouton, la modification est annulée.



Gobo statique

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%

L'écran statique des gobos contient une palette de 10 gobos par groupe. La sélection d'un gobo rappelle ce gobo sur tous les appareils du groupe. Si un gobo n'est pas sélectionné, le gobo ouvert sera déclenché. Lorsqu'un appareil est ajouté à un projet, le Wolfmix essaie de regrouper les gobos similaires dans les 5 premiers éléments de la palette.

1. Tunnel
2. Trous
3. Fragments
4. Rayons
5. Forme

Données affichées :

- Quatre colonnes contenant cinq gobos. Chaque colonne représente un groupe. Shift + appui sur le bouton BPM TAP pour basculer entre les groupes A-D et E-H.
- Banque de gobos (couleurs 1-5, et 6-10).
- Vitesse de rotation des gobos des appareils du groupe associé.

Action de l'encodeur :

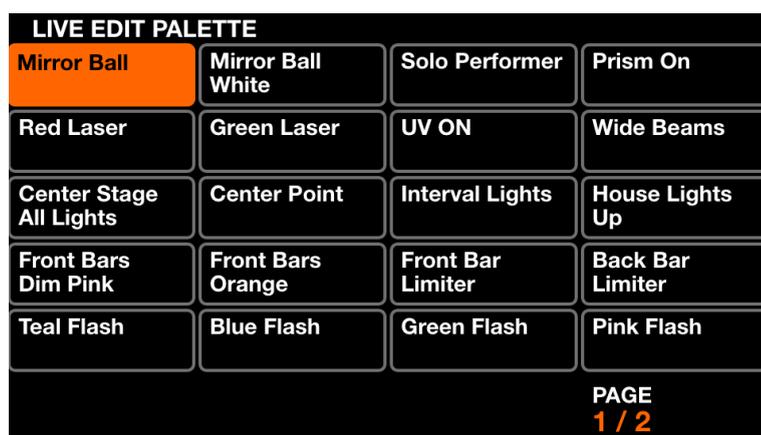
- Déplacez l'encodeur pour modifier la vitesse de rotation des gobos.
- En appuyant sur l'encodeur, vous basculez entre les gobos 1-5 et 6-10.

Autres actions :

- En appuyant sur l'un des boutons du gobo, on déclenche le gobo. Shift + appui sur l'un des boutons de gobo permet de modifier le gobo. Notez que comme il s'agit d'une palette de gobos, le nouveau gobo sera appliqué à tous les presets.
- Lorsque vous modifiez un gobo, le fait de toucher le bouton clignotant sur la matrice enregistre le nouveau gobo et ferme l'éditeur de gobos. Si vous appuyez sur un autre bouton, la modification est annulée.



Edition live (Live Edit)

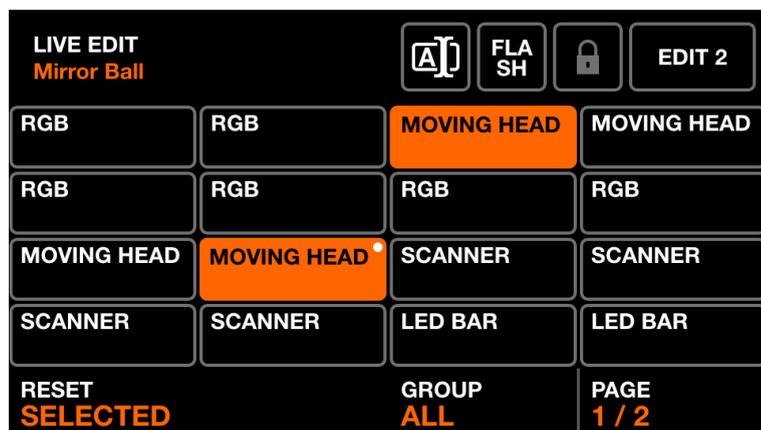


L'écran Live Edit contient une palette de vingt boutons qui peuvent être utilisés pour rappeler une valeur sur n'importe quel canal. Ces valeurs remplacent tous les effets et autres valeurs statiques. Les éditions en direct sont superposées dans l'ordre, donc si deux éditions en direct ont des valeurs sur le même canal, les boutons se trouvant en dernier seront prioritaires.

Données affichées :

- 2 pages de 20 boutons contenant un ensemble de valeurs de canaux et un nom.

Éditeur Live Edit - appareils



Shift + un appui sur l'un des boutons Live Edit ouvre l'éditeur. L'éditeur contient deux écrans principaux.

1. Un écran pour sélectionner les appareils.
2. Un écran pour éditer les valeurs des canaux des appareils sélectionnés.

Données affichées:

- Le nom de l'édition en haut à gauche.



- Une grille comprenant jusqu'à 16 boutons de projecteurs, affichant le nom du projecteur et un point blanc pour indiquer que le projecteur a été modifié.
- Un bouton en haut à droite pour modifier les valeurs des appareils sélectionnés.
- Trois boutons pour renommer le Live Edit, passer le bouton en mode Flash et verrouiller le bouton, ce qui permet de conserver l'état lors du changement de presets (utile pour les canaux en mode Parkings).
- Le groupe et la page actuellement visibles en bas à droite.

Actions de l'encodeur :

- L'appui sur le premier encodeur réinitialise les appareils sélectionnés, en supprimant toutes les valeurs d'édition en direct des appareils. Le déplacement de l'encodeur permet de déterminer s'il faut réinitialiser les appareils sélectionnés ou tous les appareils. Lorsque les appareils sont réinitialisés, les points blancs disparaissent.
- Le troisième encodeur permet de filtrer les appareils affichés dans la grille par groupe. En appuyant sur l'encodeur, vous sélectionnez ou désélectionnez tous les appareils du groupe.
- S'il y a plus de 16 appareils dans le groupe actuel. Déplacez le quatrième encodeur pour naviguer entre les pages de projecteurs.

Autres actions :

- En appuyant sur les boutons de la grille, vous sélectionnez et désélectionnez les appareils. Lorsqu'un appareil est sélectionné, les canaux correspondants s'affichent sur l'écran Value. Si 2 appareils ou plus du même type sont sélectionnés, leurs canaux seront fusionnés et contrôlés ensemble sur l'écran Value.
- Appuyez sur le bouton Renommer pour afficher l'écran du clavier permettant de modifier le nom du Live Edit.
- Appuyez sur le bouton Flash pour activer ou désactiver la propriété Flash du bouton. Lorsque la propriété Flash est définie, le bouton sur la matrice devient blanc et le Live Edit est activé lorsqu'il est enfoncé et désactivé lorsqu'il est relâché.
- Lorsque vous modifiez un Live Edit, le fait de toucher le bouton de la matrice clignotant enregistre le nouveau Live Edit et ferme l'éditeur. Si vous appuyez sur un autre bouton, la modification est annulée.

Éditeur Live Edit - valeurs

Données affichées :

- Une grille de 16 boutons de canaux, chacun affichant le nom du canal et la valeur d'édition actuelle, si elle a été définie.
- La valeur des canaux sélectionnés est affichée en bas à gauche.



Actions de l'encodeur :

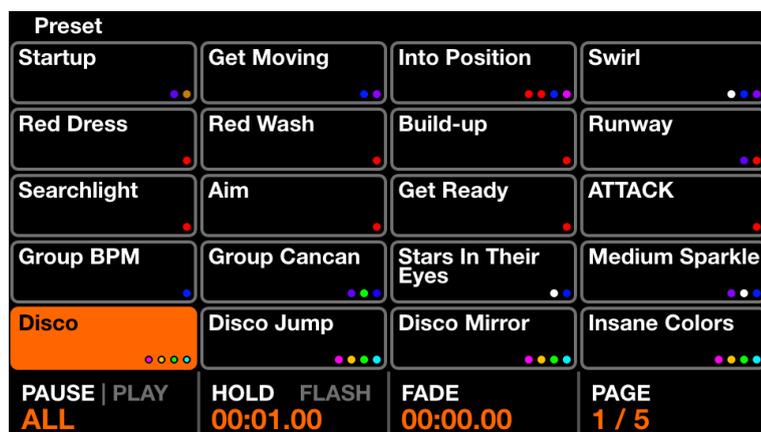
- Déplacer le premier encodeur modifie la valeur du canal sélectionné. En appuyant sur l'encodeur, une grille de toutes les fonctions liées au canal sélectionné s'affiche.
- En appuyant sur le deuxième encodeur, vous réinitialiserez le canal sélectionné, en supprimant la valeur d'édition du canal.

Autres actions :

- En appuyant sur un bouton de la grille, vous sélectionnez un canal.
- En appuyant sur le bouton REC DMX en haut à droite, vous enregistrez la trame de sortie DMX actuelle et l'appliquez aux appareils sélectionnés.



Preset



L'écran Preset contient 5 pages de 20 presets. Chaque "preset" contient tous les boutons sélectionnés, y compris l'état de l'effet et l'état des éléments de la palette, ainsi que les dimmers de groupe et les propriétés de l'effet.

Données affichées :

- Une grille de 20 boutons Preset comprenant le nom du preset et les 4 premières couleurs utilisées dans le preset.
- L'état de lecture en bas à gauche.
- Les temps de maintien et de fondu des presets sélectionnés.
- Lorsque les presets sont lus en tant que liste, le temps écoulé du preset actuellement sélectionné s'affiche en haut à droite.

Actions de l'encodeur :

- En appuyant sur le premier encodeur, les presets sont lus séquentiellement en fonction des temps de maintien et de fondu. Déplacez l'encodeur pour définir si tous les presets de 1 à 100 doivent être lus, ou seulement les 20 presets de la page actuelle. Lorsque le dernier preset est relâché, le premier preset est déclenché.
- Le déplacement du second encodeur modifiera le temps de maintien du preset par incréments de 1 seconde. En appuyant sur Shift en même temps, le temps de maintien s'incrémentera par 0,04s. Le temps de maintien est la durée pendant laquelle la présélection sera maintenue avant de sauter à la présélection suivante si Play est activé, ou relâchée si Flash est activé. Appuyer sur le second encodeur permet de basculer la propriété Flash. Lorsque la propriété Flash est définie, le preset sera déclenché lorsque le bouton de la matrice est enfoncé et le preset précédent sera rappelé lorsque le bouton de la matrice est relâché. Si le temps de maintien n'a pas été atteint au moment où le bouton est relâché, le pré réglage restera actif et sera automatiquement libéré lorsque le temps de maintien aura été atteint. Notez que le fait de toucher le preset sur l'écran tactile n'activera pas le Flash.



- Le déplacement du troisième encodeur modifiera le temps de fondu du preset par incréments de 1 seconde. En appuyant sur Shift en même temps, l'incrément sera de 0,04s.
- En déplaçant le quatrième encodeur, vous changerez la page sélectionnée.



Écrans flash

Les écrans Flash sont déclenchés en appuyant sur les gros boutons situés à droite du Wolfmix. Ces boutons ont été conçus pour être rapidement accessibles et peuvent être déclenchés à partir de n'importe quel écran. Ils peuvent être utilisés pour déclencher des actions rapides pendant le show.

- Wolf : déclenche un effet de flash style Paparazzi.
- Strobe : déclenche un effet stroboscopique clignotant.
- Blinder : règle tous les appareils sur une luminosité de 100% en blanc.
- Speed : multiplie la vitesse de lecture de tous les effets.
- Blackout : règle tous les projecteurs à 0%.
- Smoke : déclenche une machine à fumée connectée.

Mode de relâchement

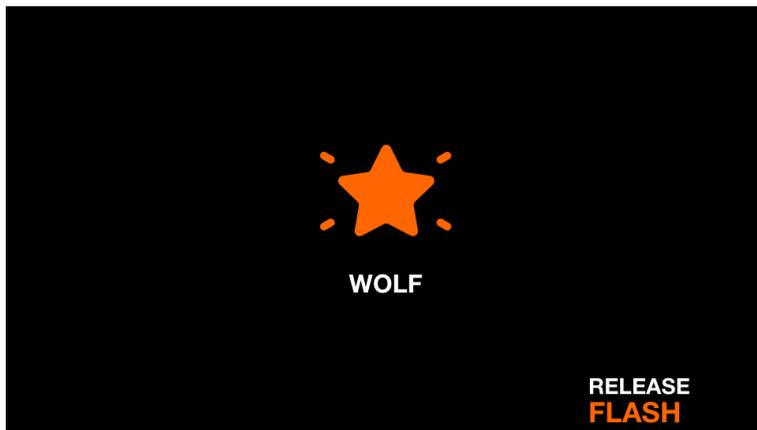
Le déplacement du quatrième encodeur sur n'importe quel écran de flash règle le mode de relâchement des boutons :

- Flash : l'effet est déclenché lorsque l'on appuie sur le bouton. L'effet s'arrête immédiatement lorsque le bouton est relâché.
- Toggle : l'effet est déclenché lorsque vous appuyez sur le bouton. Une seconde pression sur le bouton relâche l'effet.
- 1, 5, 10s timer : L'effet est déclenché lorsque le bouton est pressé. Lorsque le bouton est relâché, une minuterie démarre. Lorsque le temps spécifié est atteint, l'effet est relâché.

Maintenir shift tout en appuyant sur un bouton flash verrouillera le bouton.



Wolf



L'effet flash Wolf joue un flash blanc de style Paparazzi sur tous les appareils d'éclairage. Le fait d'appuyer sur le bouton Wolf déclenche l'effet. L'effet se déclenche selon le mode de déclenchement défini.

Données affichées :

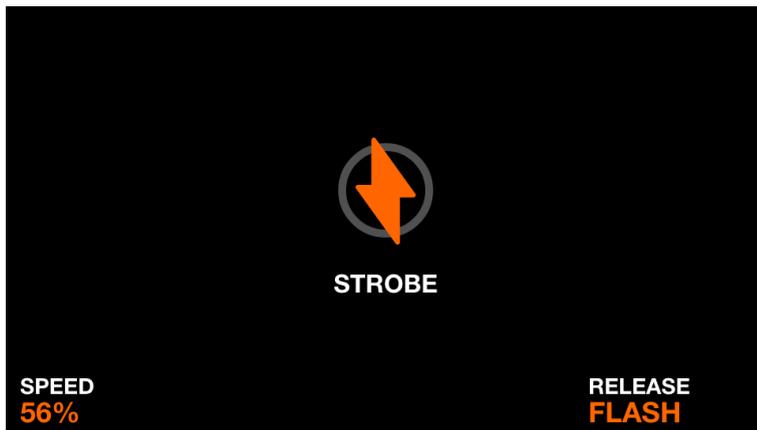
- Icône indiquant que l'effet est en cours de lecture (cette fonction peut être désactivée dans les paramètres).
- Le mode de relâchement réglé.

Autres actions :

- En appuyant sur l'un des boutons de la quatrième colonne de la matrice, vous définissez le mode de relâchement.



Strobe



Données affichées :

- Icône indiquant que l'effet est en cours de lecture (cette fonction peut être désactivée dans les paramètres).
- La vitesse du Strobe.
- Le mode de relâchement réglé.

Actions de l'encodeur :

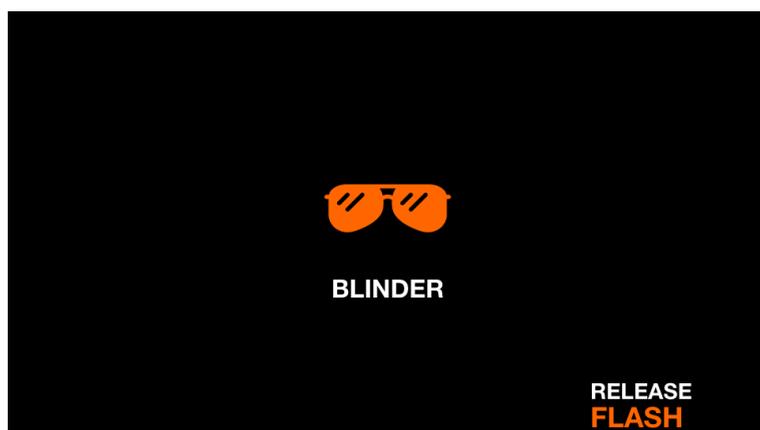
- Le déplacement du premier encodeur règle la vitesse du strobe.

Autres actions :

- L'appui sur l'un des boutons de la quatrième colonne de la matrice règle le mode de déclenchement.
- L'appui sur l'un des boutons de la première colonne de la matrice règle la vitesse du strobe sur 1%, 25%, 50%, 75% et 100%.



Blinder



L'effet flash Blinder règle tous les dimmers sur 100% et tous les canaux de mélange de couleurs sur le blanc. L'effet se relâche selon le mode de relâchement défini.

Données affichées :

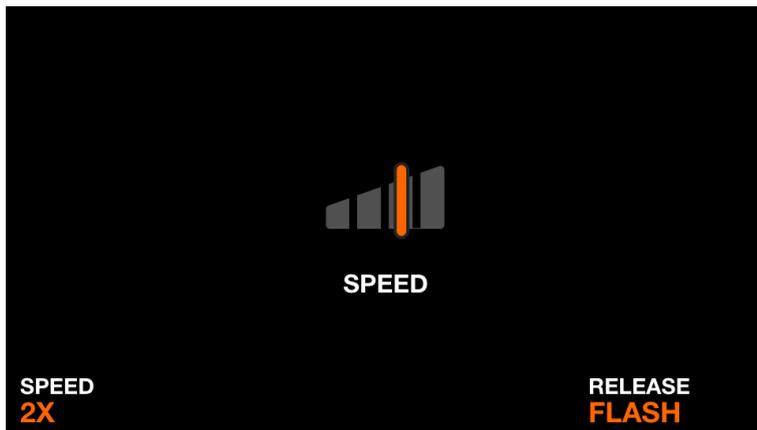
- Icône indiquant que l'effet est en cours de lecture (cette fonction peut être désactivée dans les paramètres).
- Le mode de relâchement réglé.

Autres actions :

- L'appui sur l'un des boutons de la première colonne de la matrice permet de régler le temps de fondu du blinder sur 0s, 0,2s, 0,5s, 1s, 2s.
- L'appui sur l'un des boutons de la quatrième colonne de la matrice règle le mode de relâchement.



Speed



L'effet Flash Speed multiplie la vitesse de tous les effets par le multiplicateur défini. L'effet est relâché selon le mode de relâchement défini.

Données affichées:

- Icône indiquant que l'effet est en cours de lecture (cette fonction peut être désactivée dans les paramètres).
- Le multiplicateur de vitesse.
- Le mode de relâchement défini.

Actions de l'encodeur :

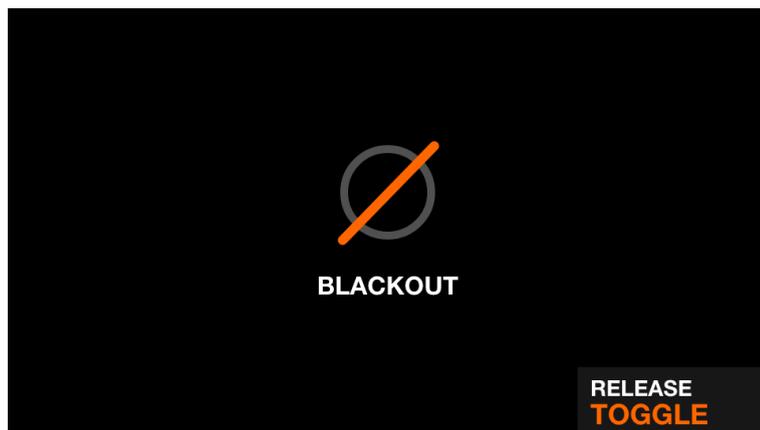
- Le déplacement du premier encodeur règle le multiplicateur de vitesse.

Autres actions :

- L'appui sur l'un des boutons de la première colonne de la matrice permet de régler le multiplicateur de vitesse entre Freeze, 0,5x, 2x, 4x, 8x.
- En appuyant sur l'un des boutons de la quatrième colonne de la matrice, vous définissez le mode de relâchement.



Blackout



L'effet flash Blackout éteint tous les faisceaux en réglant les dimmers sur 0%, les shutters fermés et les canaux de mélange de couleurs sur 0%. L'effet se déclenche selon le mode de déclenchement défini.

Données affichées :

- Icône indiquant que l'effet est en cours de lecture (cette fonction peut être désactivée dans les paramètres).
- Le mode de relâchement réglé.

Autres actions :

- En appuyant sur l'un des boutons de la quatrième colonne de la matrice, vous définissez le mode de relâchement.



Smoke (fumée)



Le bouton flash Smoke joue sur les canaux Smoke. L'effet se déclenche en fonction du mode de déclenchement défini.

Données affichées:

- Icône indiquant que l'effet est en cours de lecture (cette fonction peut être désactivée dans les paramètres).
- L'intensité/quantité de fumée.
- Le mode de relâchement défini.

Action de l'encodeur :

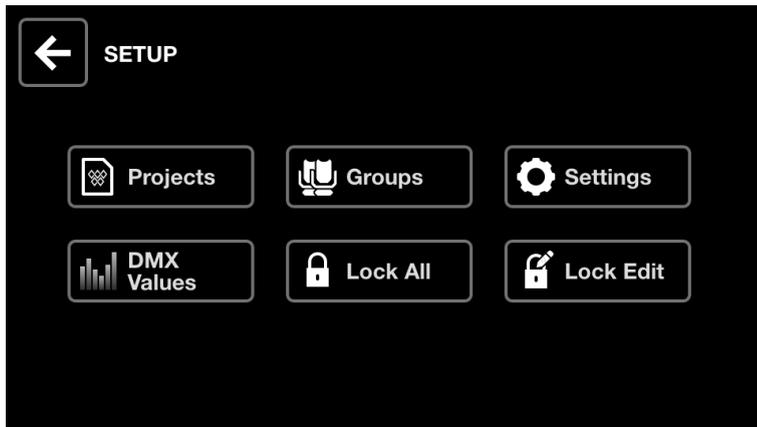
- Le déplacement du premier encodeur règle l'intensité de la fumée.

Autres actions :

- En appuyant sur l'un des 4 boutons de la rangée supérieure de la matrice, on règle l'intensité de la fumée sur 1%, 25%, 50%, 75% et 100%.
- En appuyant sur l'un des boutons de la quatrième colonne de la matrice, vous définissez le mode de relâchement.



Configuration (Setup)

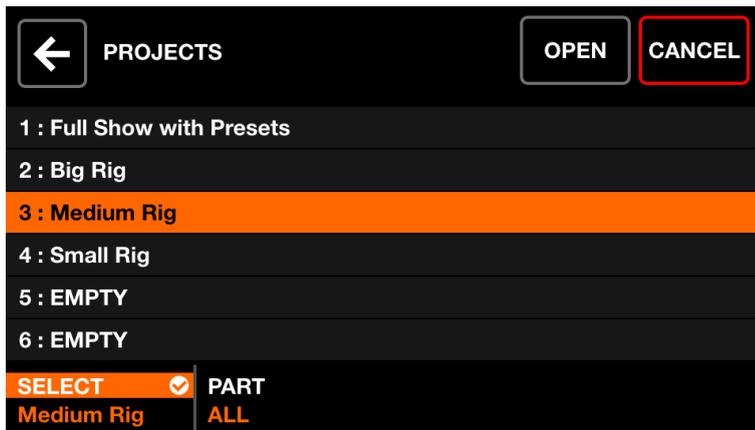


L'écran de configuration est accessible en appuyant sur l'icône en haut à droite de l'écran d'accueil, à gauche de l'icône de l'appareil.

- Projects : Sauvegarde et chargement de 6 projets.
- Groups : Définit les noms de groupes et mappe les canaux d'entrée DMX aux gradateurs de groupes.
- Settings : Définit les paramètres globaux du contrôleur tels que les mappages d'univers DMX.
- DMX Values : Contrôlez le niveau de chaque canal DMX et définissez des valeurs de test.
- Lock All : Verrouille le Wolfmix avec un mot de passe.
- Lock Edit : verrouille l'édition avec un mot de passe.



Projets (Projects)



Jusqu'à 6 projets peuvent être enregistrés et ouverts sur le contrôleur. Les projets contiennent les données suivantes :

- La liste actuelle des appareils, l'ordre, les affectations de groupe et les adresses DMX.
- Les noms des groupes et les mappages.
- Les 100 presets avec les données associées, y compris les propriétés des effets et les états des éléments de la palette.
- Toutes les données statiques des palettes, y compris les couleurs, les positions, les gobos et les éditions en direct.
- Les données des boutons Flash FX.
- Remarque : les paramètres du contrôleur définis à partir de l'écran Settings ne sont pas enregistrés dans le projet.

Données affichées :

- Une liste de 6 emplacements de projet avec leurs noms correspondants.
- Boutons permettant d'ouvrir ou d'enregistrer un projet dans l'emplacement sélectionné.

Actions des encodeurs :

- Déplacer le premier encodeur permet de sélectionner un emplacement de projet à ouvrir ou à sauvegarder. En appuyant sur l'encodeur, vous ouvrirez ou enregistrerez le projet sélectionné.
- Déplacer le second encodeur permet de définir quelle partie du projet doit être chargée.
 - All : charger tout ce qui se trouve dans le projet sélectionné.
 - Fixtures : charger uniquement les appareils du projet sélectionné. Conserve toutes les autres données.

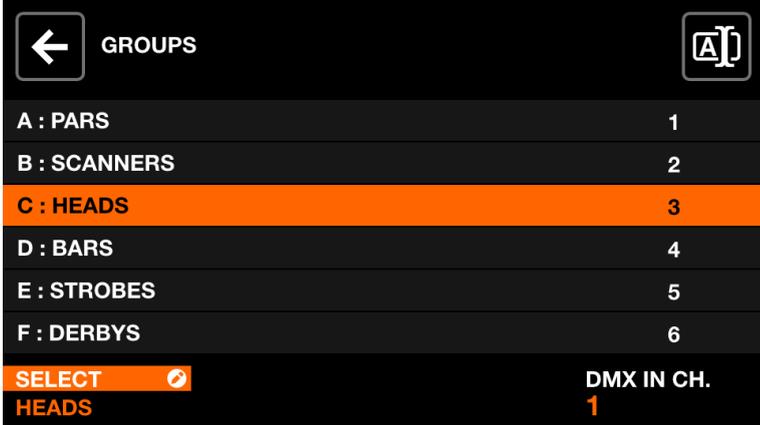
Autres actions :

- En appuyant sur le bouton Open (Ouvrir) ou Save (Enregistrer) en haut à droite, le projet sera enregistré, écrasant toutes les données de l'emplacement



sélectionné avec les données actuellement chargées. Un clavier apparaît pour définir le nom du projet.

Groupes (Groups)



GROUPS	
A : PARS	1
B : SCANNERS	2
C : HEADS	3
D : BARS	4
E : STROBES	5
F : DERBYS	6
SELECT 	DMX IN CH.
HEADS	1

Chaque appareil est lié à un groupe. Les effets, les sub-dimmers, les couleurs statiques et les positions sont appliqués à chaque groupe. Wolfmix supporte jusqu'à 8 groupes. 4 peuvent être affichés à la fois, pour basculer des groupes A-D à E-H, il faut appuyer sur shift + bouton BPM TAP. Chaque groupe peut se voir attribuer un nom et un canal d'entrée DMX sur l'écran Groupes.

Données affichées :

- Une liste de 8 groupes + le groupe principal (tous les appareils). Chaque groupe a une lettre, un nom et un canal d'entrée DMX.

Actions des encodeurs :

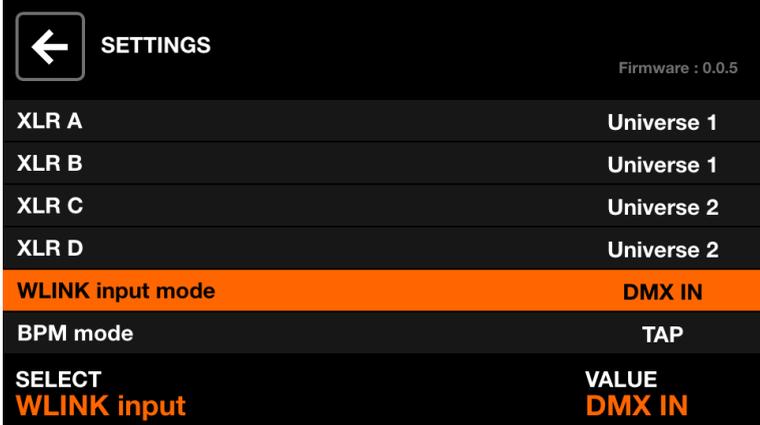
- Déplacer le premier encodeur permet de sélectionner un groupe. Taper sur l'encodeur affiche le clavier, permettant de modifier le nom du groupe.
- Déplacer le quatrième encodeur modifie le mappage du canal DMX IN utilisé pour contrôler le dimmer du groupe (le module complémentaire WLINK est nécessaire pour utiliser cette fonction). Shift + appui sur le quatrième encodeur permet d'apprendre automatiquement le canal DMX IN en détectant le prochain changement sur l'entrée DMX.

Autres actions :

- En appuyant sur le bouton en haut à droite, le clavier s'affiche, ce qui permet de modifier le nom du groupe.



Paramètres (Settings)



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	

L'écran Paramètres affiche une liste des paramètres globaux du Wolfmix.

Données affichées :

- Une liste des réglages est affichée à gauche avec la valeur à droite.
- Le réglage et la valeur sélectionnés sont affichés en bas.
- La version actuelle du firmware est affichée en haut à droite. Le firmware peut être mis à jour à l'aide de l'application WTOOLS.

Actions des encodeurs :

- Actions des encodeurs :
- Déplacer le premier encodeur permet de naviguer dans la liste des paramètres.
- Déplacer le quatrième encodeur modifie la valeur du paramètre. Appuyer sur l'encodeur affichera le clavier, si nécessaire.

Liste des paramètres

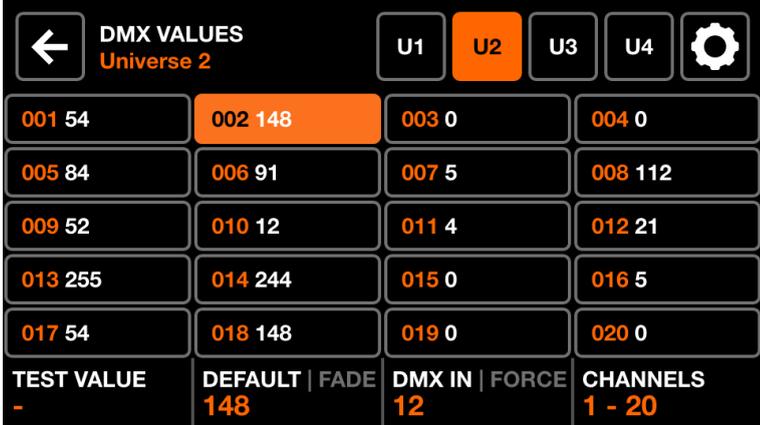
- XLR A - XLR D : les univers DMX à associer aux XLR A-D.
- Mode d'entrée WLINK :
 - OFF : WLINK est désactivé
 - WOLFMIX : des commandes seront envoyées et reçues via XLR C pour se synchroniser avec un autre Wolfmix.
 - DMX IN : les données d'entrée DMX seront reçues via XLR C et mappées aux dimmers de groupe et aux canaux de sortie DMX.
- Mode BPM :
 - TAP : le bouton BPM TAP sera utilisé pour calculer le BPM.
 - EXTERNAL : le BPM sera pris de WTOOLS en utilisant Ableton Link ou OS2L. Cette option est automatiquement définie lorsque le BPM est activé dans l'application WTOOLS.
- Audio input level : le niveau de gain à ajouter au microphone intégré. Le niveau du microphone est réglé automatiquement en fonction du niveau de volume moyen sur une courte période de temps, mais ce paramètre peut être utilisé pour ajuster la sensibilité.



- Display brightness : permet de régler le niveau de rétroéclairage de l'écran.
- Button brightness : permet de régler la luminosité des LED des boutons lorsqu'ils sont allumés.
- Lock password : le mot de passe requis pour déverrouiller le contrôleur.
- Store Group dimers in preset : si cette option est activée, les valeurs du dimmer de groupe seront stockées dans la présélection (preset). Si cette option n'est pas activée, les valeurs des dimmers de groupe ne seront pas rappelées par la présélection. Ceci est utile si les dimmers de groupe sont contrôlés par une carte de fader DMX.
- Jump back on mode release : lorsque cette fonction est activée, les écrans de contrôle fonctionnent comme des boutons flashes et, au relâchement du bouton, l'écran précédent sera rappelé. En maintenant la touche shift, l'écran sélectionné est verrouillé. Ceci est utile pour naviguer rapidement entre les écrans de contrôle.
- Fade effects during preset change : si 2 presets sont fondus ensemble, les effets des deux presets seront joués simultanément pendant le fondu. Cela nécessite une puissance CPU supplémentaire et peut être désactivé si le Wolfmix GUI fonctionne lentement avec beaucoup de canaux DMX.
- Show color preview on Preset : lorsque cette option est activée, jusqu'à 4 cercles colorés seront affichés sur chaque bouton de preset pour indiquer les 4 premières couleurs utilisées. Désactivez cette option pour un écran de présélection plus propre.
- Show Flash FX Screens : lorsqu'elle est activée, une icône s'affiche à l'écran pour indiquer qu'un Flash FX a été déclenché. La matrice et les encodeurs peuvent également être utilisés pour définir les propriétés du Flash FX. Désactivez cette option pour déclencher un Flash FX sans quitter les autres écrans. Lorsqu'elle est désactivée, les écrans de Flash FX sont accessibles en maintenant la touche shift et en appuyant sur le bouton Flash FX.
- Switch group bank :
 - Lorsqu'il est réglé sur *Shift + Tap* - la banque de groupes est basculée en appuyant sur shift + BPM TAP.
 - Lorsqu'il est réglé sur BPM TAP, le fonctionnement du bouton BPM TAP est inversé. Le groupe est basculé en appuyant sur BPM TAP sans décalage et le BPM est calculé avec shift + BPM TAP.
- Retro mode : définit le thème de couleurs des contrôles aux couleurs standard ou aux couleurs rétro incluant le vert et l'orange.
- Quick Setup (beta) : affiche le bouton Quick Setup sur l'écran Fixtures (Appareils). La configuration rapide recherche les appareils RDM connectés, les ajoute et les adresse automatiquement.



Valeurs DMX (DMX Values)



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			

L'écran Valeurs DMX affiche la valeur actuelle de chaque canal DMX. Il permet de modifier la valeur à des fins de test et d'ajuster les paramètres des canaux.

Données affichées :

- Une grille de 20 canaux DMX.
- La valeur de test, la valeur par défaut, l'état du fondu et le mapping de l'entrée DMX du canal sélectionné.
- Des boutons pour afficher les univers 1-4 et accéder aux réglages des faisceaux.

Actions des encodeurs :

- Déplacez le premier encodeur pour définir une valeur de test sur le canal sélectionné. En appuyant sur l'encodeur, vous réinitialisez le canal à sa valeur actuelle.
- Déplacer le second encodeur modifie la valeur par défaut du canal. Il s'agit de la valeur qui est définie au début, avant que les effets et les palettes ne soient appliqués. En appuyant sur l'encodeur, vous basculez en mode Fade. Lorsque le mode Fade est activé, la valeur du canal s'estompe lorsque des présélections ou des positions avec des temps de fondu sont déclenchées. Par défaut, les canaux de mélange de couleurs et de gradation sont réglés sur le mode fondu. Les canaux de filtre de couleur et de gobo ne sont pas réglés pour effectuer un fondu.
- En déplaçant le troisième encodeur, vous faites correspondre un canal DMX IN au canal sélectionné (WLINK add-on requis). En appuyant sur l'encodeur, vous activez le mode Force. Lorsque le mode Force est activé, la valeur de l'entrée DMX remplacera toutes les valeurs d'effets et de palettes du canal. Lorsque la force est désactivée, la valeur d'entrée DMX sera appliquée comme valeur par défaut au début, et tous les FX et palettes remplaceront cette valeur.
- Le déplacement du quatrième encodeur permet de naviguer entre les pages de 20 canaux.



Autres actions :

- En appuyant sur l'un des boutons de la grille, on sélectionne un canal. En appuyant sur l'un des 20 boutons de la matrice, on sélectionne également un canal.
- En appuyant sur l'un des 4 boutons d'univers sur la barre supérieure, vous sélectionnez et affichez l'univers correspondant.
- En appuyant sur le bouton Paramètres en haut à droite, vous ouvrez l'écran des paramètres du faisceau.



Éditeur de faisceaux (Beam Editor)

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

Pour les utilisateurs avancés : chaque appareil est divisé en faisceaux et en caractéristiques de faisceau. Chaque caractéristique de faisceau contient des valeurs min/max et on/off qui sont définies automatiquement par Wolfmix. Ces valeurs sont calculées à partir du profil de l'appareil et ne doivent pas être modifiées. Cependant, si le profil de l'appareil présente un défaut ou un cas particulier, certaines de ces valeurs peuvent être modifiées via l'écran Beam Editor.

Données affichées :

- Une liste de tous les faisceaux.
- Une liste des caractéristiques du faisceau sélectionné.
- Les valeurs DMX min/max et off/on des caractéristiques du faisceau.

Actions des encodeurs :

- Déplacez le premier encodeur pour sélectionner un faisceau.
- Déplacez le deuxième encodeur pour sélectionner une caractéristique du faisceau.
- Déplacez le troisième encodeur pour ajuster les valeurs DMX min et max pour la fonction sélectionnée. En appuyant sur l'encodeur, vous basculerez entre les valeurs min et max. Pour inverser la fonction, réglez la valeur min plus élevée que la valeur max.
- Déplacez le quatrième encodeur pour sélectionner les valeurs off et on. En appuyant sur l'encodeur, vous basculerez entre les valeurs off et on.



Verrouillage (Lock)



Le Wolfmix peut être verrouillé pour empêcher tout accès non autorisé. En appuyant sur Lock All dans l'écran Settings, vous verrouillez l'ensemble du contrôleur. Si vous appuyez sur Lock Edit, la palette, les présélections et l'édition des appareils seront verrouillées. Lorsque le contrôleur est verrouillé, appuyez sur le bouton Lock en haut à droite pour afficher un clavier permettant de saisir le mot de passe pour déverrouiller le contrôleur (défini dans l'écran Settings). Le contrôleur peut également être déverrouillé sans mot de passe via l'application WTOOLS.



Application WTOOLS

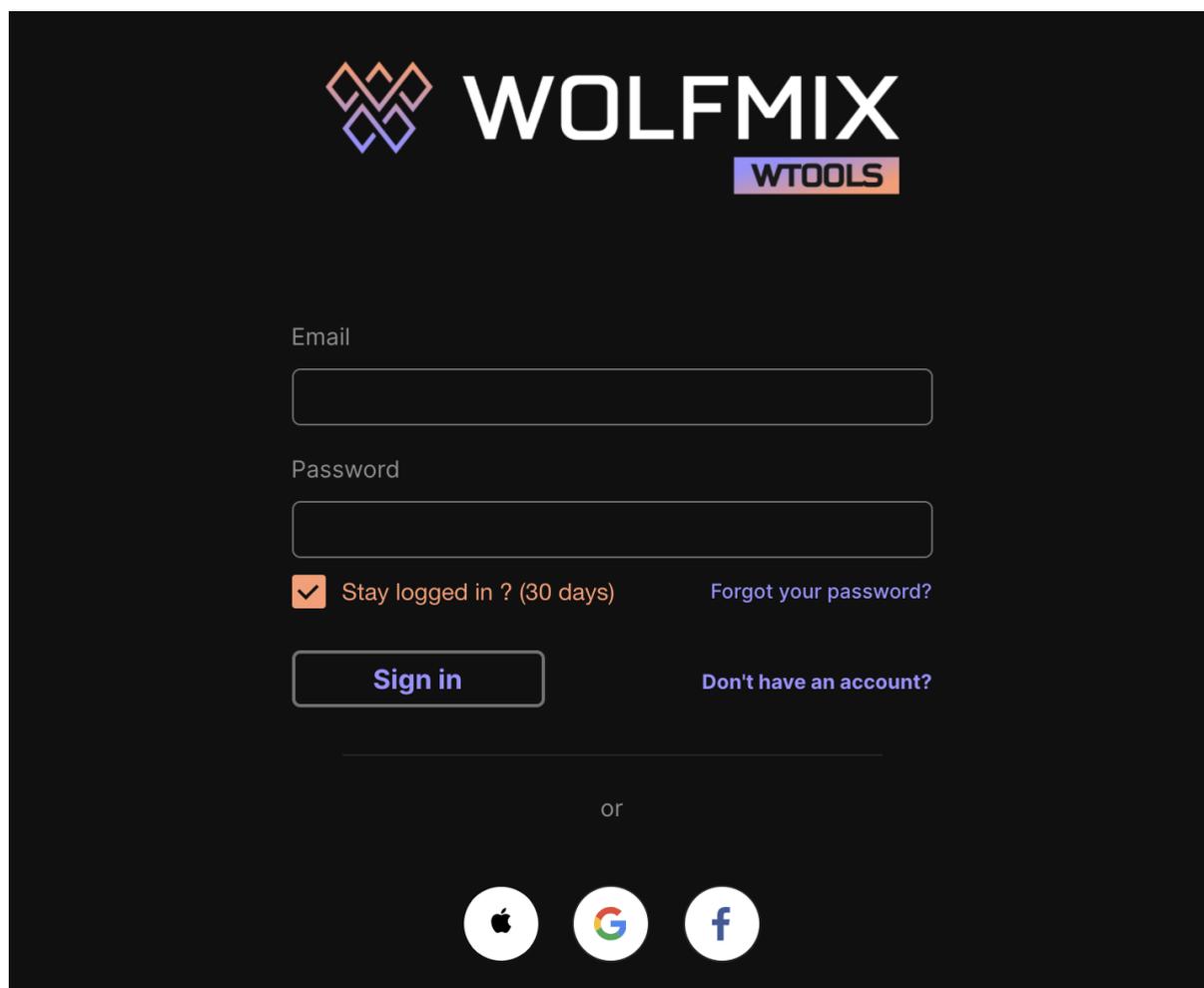


L'application WTOOLS est disponible pour PC et MAC. Elle n'est pas nécessaire pour utiliser Wolfmix, mais elle contient une boîte à outils de fonctionnalités très utiles pour le contrôleur.

- Synchronisez le BPM avec Ableton Link et OS2L.
- Visualisez en 3D avec Easy View 2.
- Achetez des modules complémentaires, notamment des univers DMX supplémentaires, WLINK et 3D Link.
- Synchronisez vos projets en local et sur le cloud.
- Synchronisez les profils d'appareils localement et avec le cloud.
- Mettre à jour le firmware.
- Accéder aux mini-guides.



Connexion à LS Cloud



WOLFMIX
WTOOLS

Email

Password

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

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

or

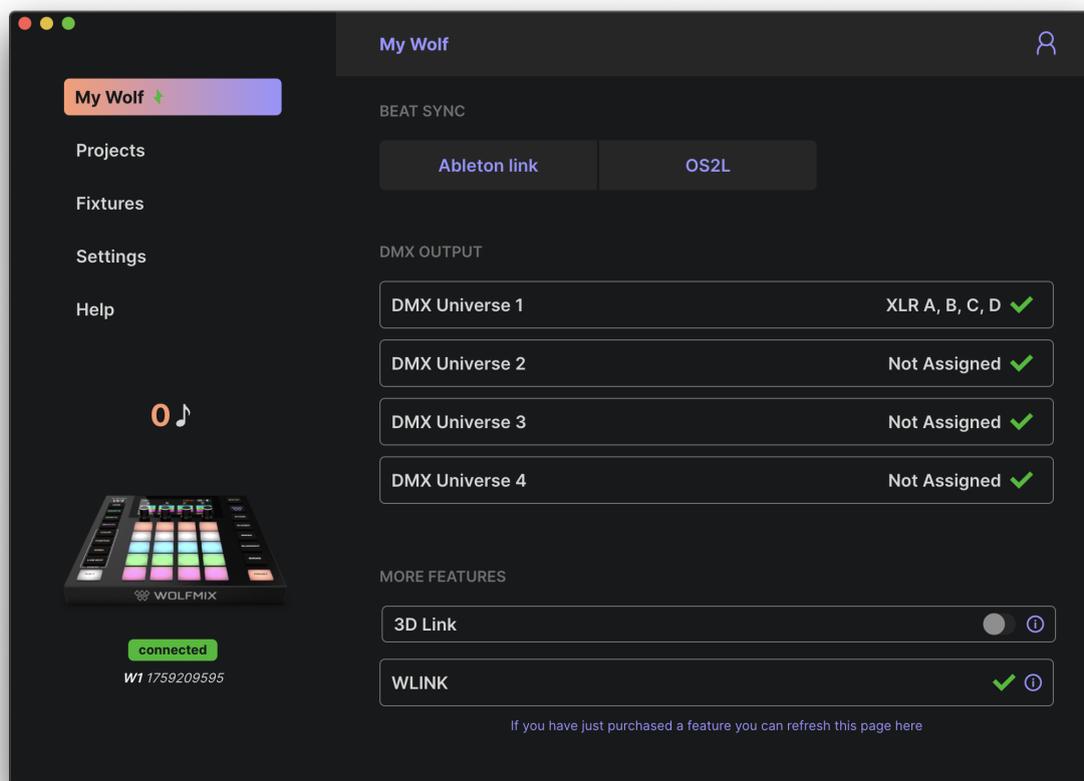
WTOOLS utilise LS Cloud pour synchroniser les projets et les appareils. LS Cloud est un système créé par Lighting Soft AG. Avec Wolfmix, Lighting Soft fait partie du Groupe Nicolaudie. Par conséquent, les données stockées dans le cloud ne sont pas transmises à un tiers. Pour plus d'informations, consultez la politique de confidentialité disponible sur le site Web de Wolfmix.

LS Cloud est nécessaire pour pouvoir accéder à la bibliothèque publique d'appareils, synchroniser les appareils et les projets avec le cloud, et gérer les achats in-app.

Le bouton en haut à droite de WTOOLS affiche les boutons permettant de se connecter, de se déconnecter, d'accéder au tableau de bord web du cloud et au générateur de profil web.



My Wolf

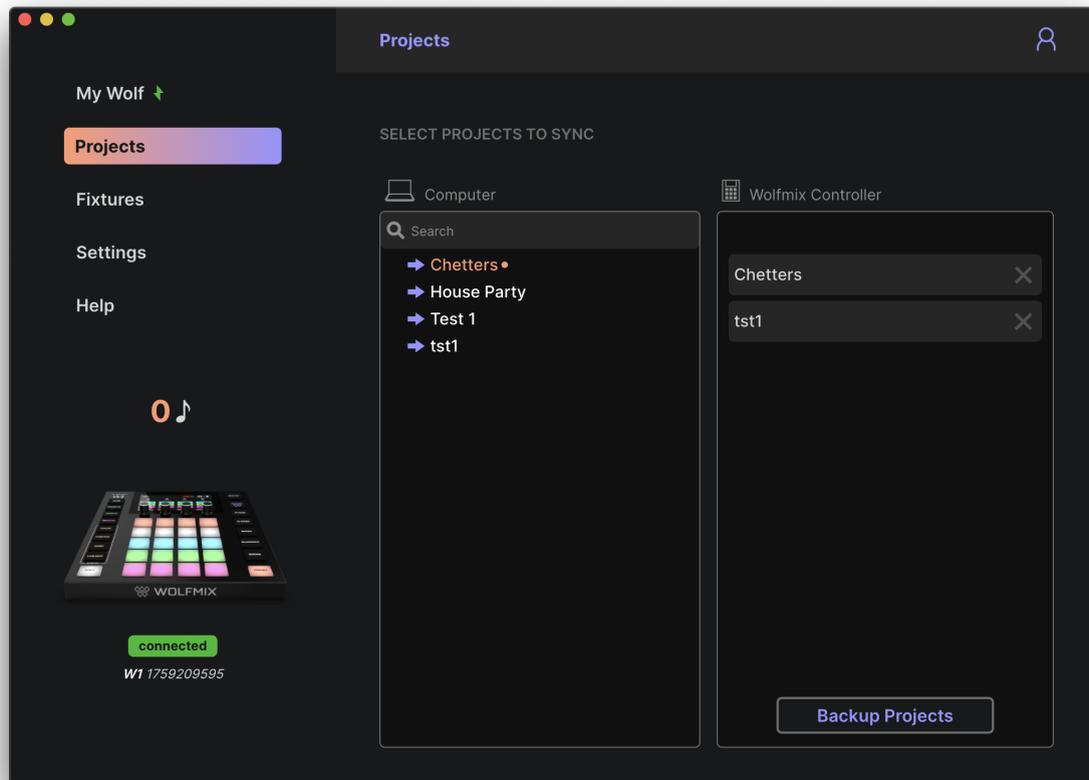


Des informations sur le Wolfmix connecté sont affichées sur cet écran, notamment :

- Le numéro de série (en bas à gauche) : il s'agit d'un identifiant unique attribué à chaque contrôleur Wolfmix.
- Les univers DMX actifs et les prises XLR qui leur sont attribuées : ils peuvent être mappés à partir de l'écran des paramètres du contrôleur.
- État de la liaison 3D : activez-la pour commencer à relayer le DMX du Wolfmix vers Easy View 2 3D. Easy View peut être téléchargé depuis le site web de Wolfmix.
- WLINK status : indique si l'achat in-app de WLINK est actif.
- Beat Sync : indique si Ableton Link ou OS2L est actif, ainsi que le nombre d'appareils Ableton Link connectés.



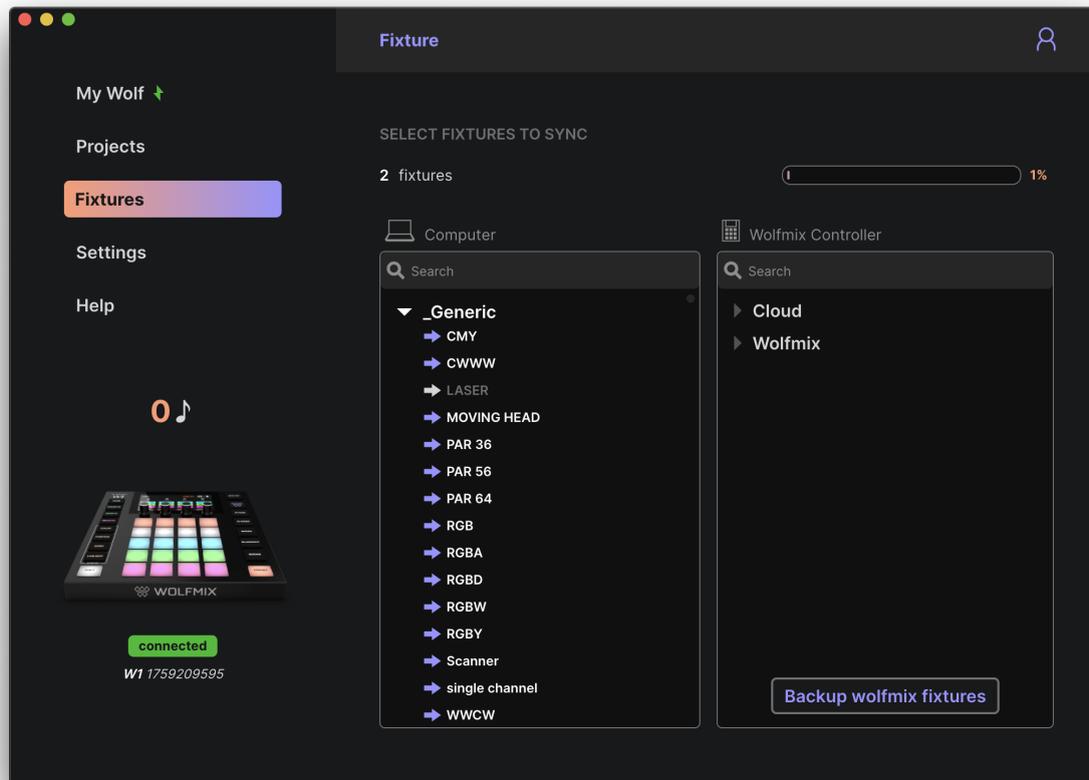
Projects



Les projets sur l'ordinateur sont affichés à gauche et les projets dans le contrôleur Wolfmix sont affichés à droite. Si vous cliquez sur la flèche située à gauche du nom du projet, celui-ci sera écrit dans le contrôleur Wolfmix. En cliquant sur Sauvegarder les projets, vous copiez tous les projets de Wolfmix sur l'ordinateur et les synchronisez avec LS Cloud.



Fixtures



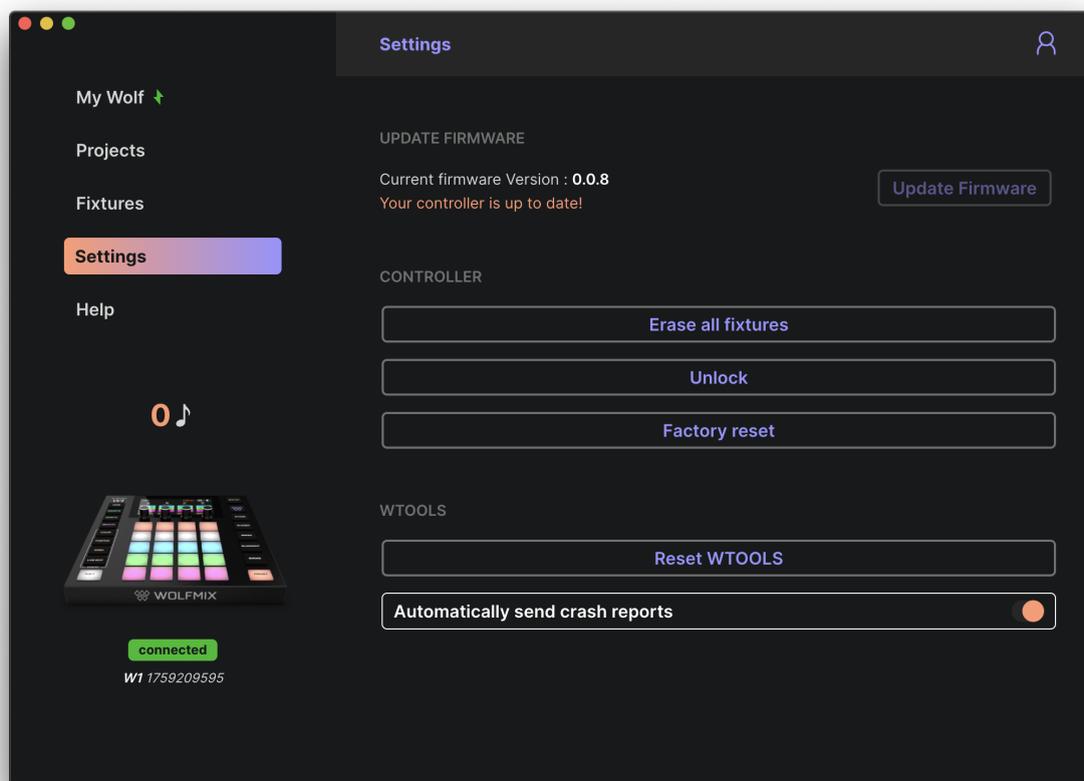
Les appareils sur l'ordinateur et dans le nuage sont affichés à gauche et les appareils dans le contrôleur Wolfmix sont affichés à droite.

- La première catégorie Wolfmix comprend tous les appareils créés directement sur le contrôleur.
- La deuxième catégorie Cloud comprend tous les appareils créés à l'aide du Profile Builder web LS Cloud.
- Les autres catégories comprennent les appareils de la bibliothèque publique. Ces appareils ne peuvent pas être modifiés mais peuvent être dupliqués et édités à l'aide du Profile Builder web LS Cloud ou du Wolfmix Fixture Builder.

Cliquez sur la flèche à gauche du nom du projecteur pour l'écrire sur le contrôleur Wolfmix. En cliquant sur Backup Wolfmix Fixtures, vous copiez tous les appareils de la catégorie Wolfmix du contrôleur vers l'ordinateur et vous les synchronisez avec LS Cloud.



Settings



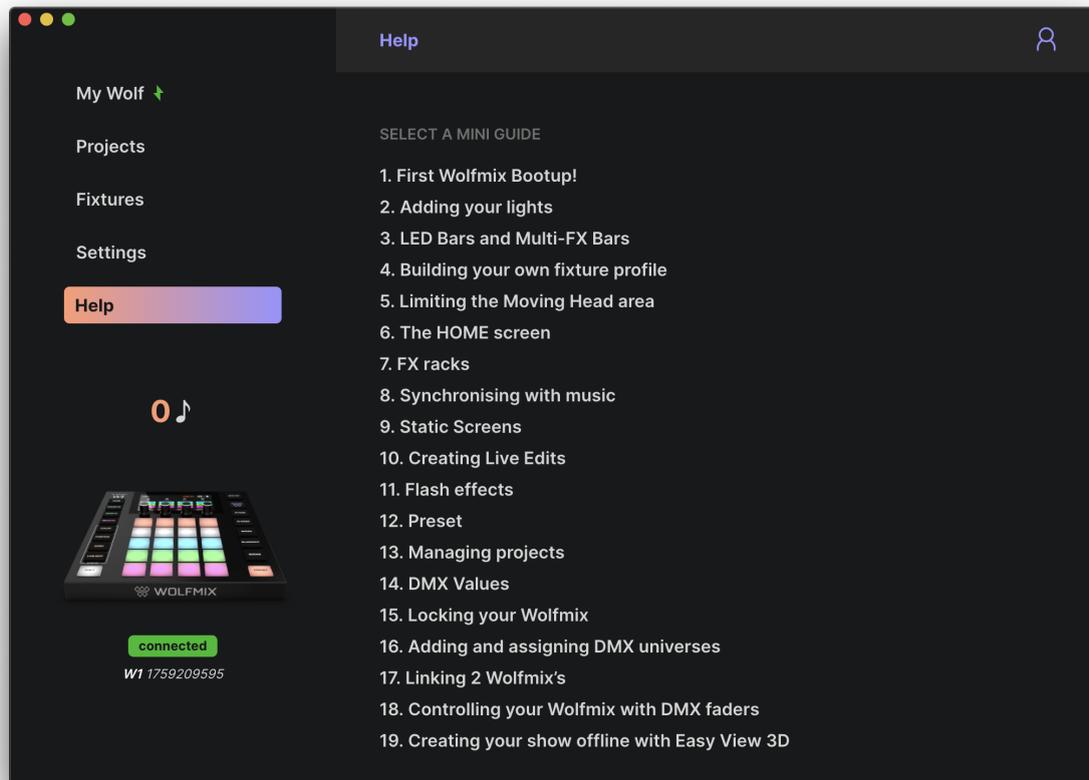
L'écran Paramètres indique la version actuelle du firmware. En cliquant sur Update Firmware (mise à jour du micrologiciel), on obtient la dernière version du firmware qui est téléchargée automatiquement par WTOOLS lorsqu'il est connecté à Internet.

Autres paramètres :

- Erase all fixtures : supprime tous les appareils du contrôleur Wolfmix.
- Unlock : déverrouille Wolfmix sans mot de passe.
- Factory reset : efface tous les projets et profils d'appareils de Wolfmix et installe le projet et les appareils de démonstration d'usine. Notez que cette fonction ne rétablit pas le firmware d'usine original, mais que la dernière version du firmware sera installée.
- Reset WTOOLS : toutes les données locales seront effacées.
- Envoi automatique de rapports de panne : un rapport sera envoyé automatiquement à l'équipe de développement de WTOOLS en cas de panne de l'application.



Help



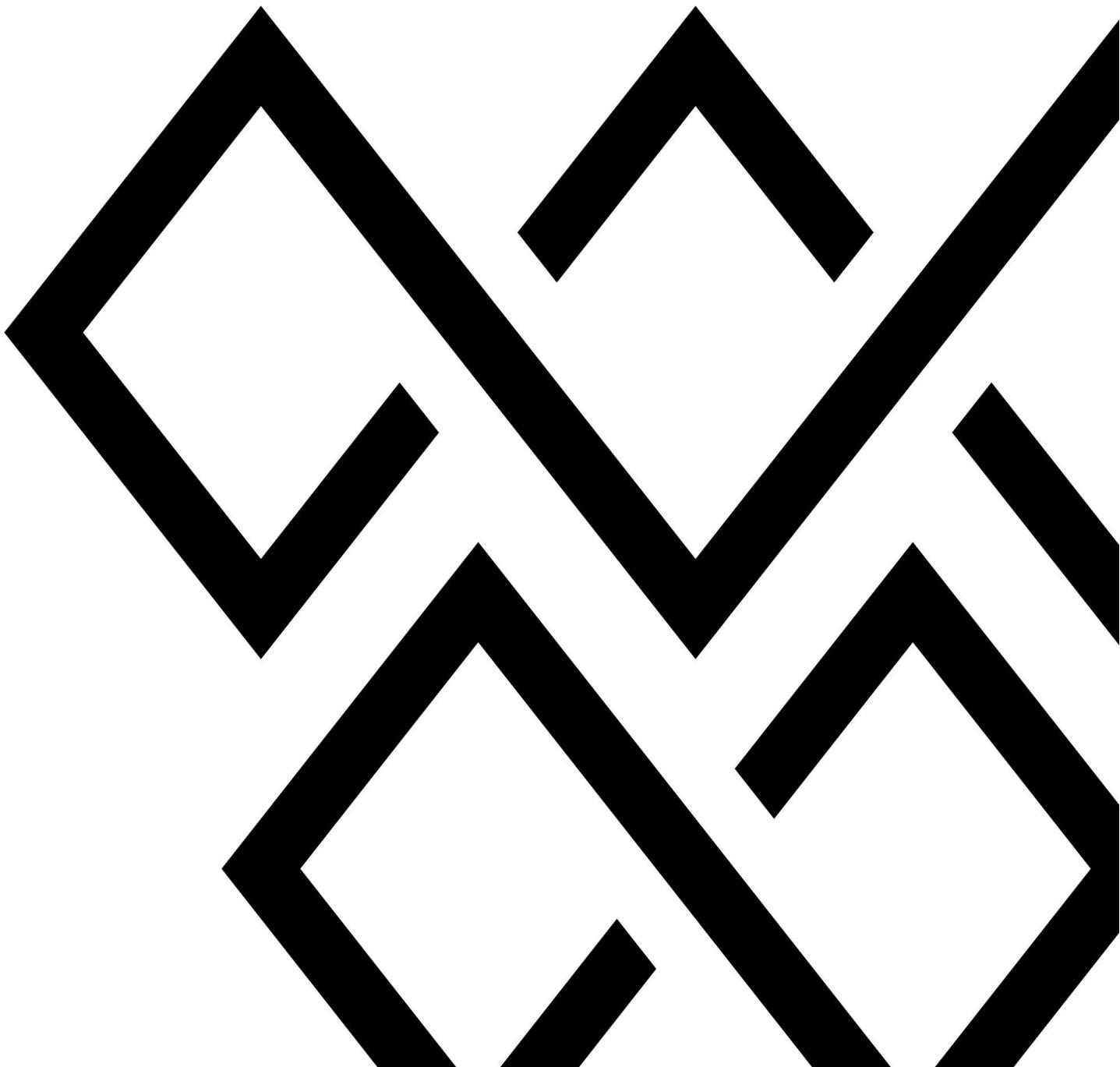
La page d'aide contient des versions hors ligne des mini-guides Wolfmix, accessibles directement depuis WTOOLS si le site Web Wolfmix ou la connexion Internet ne sont pas disponibles.



Wolfmix W1

Mini guides

Version 0.4 | Français



1 Premier démarrage du Wolfmix	5
Branchez l'alimentation	5
Enregistrez votre Wolf avec le code clé	5
Chargez le projet de démo	5
2 Ajoutez des projecteurs	7
Ajoutez des projecteurs et appareils DMX à votre projet	7
Je ne trouve pas mon projecteur dans la bibliothèque !	7
Editez l'adresse DMX et la position	7
Autres options	8
3 Barres à LED et barres d'effets	9
Inversez (FLIP)	9
Divisez (SPLIT)	9
4 Créez votre profil d'appareil	11
Créez un nouveau profil	11
Ajoutez des canaux	11
Editez les propriétés du canal	11
5 Limitez la zone des lyres	13
Mais qu'est-ce donc ?	13
Grille de limitation des mouvements	13
6 L'écran "Home"	15
Que puis-je faire avec l'écran "Home" ?	15
Comment dois-je utiliser les groupes ?	16
Quoi d'autre puis-je faire avec cet écran ?	17
7 Les racks d'effets	18
A quoi servent les racks d'effets (FX) ?	18
Jouez avec les effets	18
Editer les couleurs	19
Le séquenceur	19
8 Synchronisation avec la musique	21
Pourquoi synchroniser mon show avec la musique ?	21
Synchronisation des impulsions audio (pulse)	21
Synchronisation avec le tempo (BPM)	21
Ableton Link et OS2L	22

9 Les écrans statiques (STATIC)	23
Couleur (Color)	23
Position	23
Gobo	24
Edition live (Live Edit)	24
10 Création d'édérations live	25
Pourquoi cela m'intéresse-t-il ?	25
Créer une édition live (LIVE EDIT)	25
Flash et Lock	26
11 Effets Flash	27
Pas besoin de rouler vite pour déclencher le flash !	27
Mode de relâchement	27
Désactivation des écrans Flash	28
12 Préréglage (Preset)	29
Que suis-je censé faire avec un préréglage (Preset) ?	29
Lecture de listes de préréglages (cuelist)	29
Mode flash sur le Preset	29
13 Gestion des projets	30
Les projets Wolfmix	30
Différentes parties du projet	30
Sauvegarde du projet	31
14 Valeurs DMX	32
À quoi sert cet écran ?	32
15 Verrouiller votre Wolfmix	33
Verrouiller tout - Verrouiller l'édition	33
J'ai oublié mon mot de passe !	33
16 Ajout et attribution d'univers DMX	35
Ajouter plus d'univers	35
Attribution des univers	35
17 Relier 2 Wolfmix	37
Pourquoi 2 Wolfmix valent mieux qu'un !	37
Synchroniser 2 Wolfmix avec WLINK	37
18 Contrôler votre Wolfmix avec des faders DMX	39
Ce ne serait pas cool si le Wolfmix avait des faders ?	39



Setting up WLINK	39
Mapper un canal d'entrée DMX à un dimmer de groupe	40
Mapper un canal d'entrée DMX vers un canal de sortie	40
19 Créer votre show hors ligne avec Easy View 3D	42
Le module complémentaire Easy View 3D	42
Ajout de projecteurs à Easy View	42
Positionnement des projecteurs et des objets	43
Autres paramètres	43
20 Informations utiles	45
Combinaisons de touches au démarrage	45



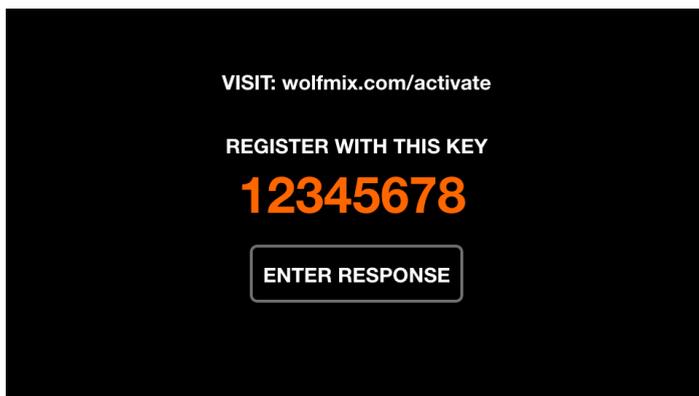
1 Premier démarrage du Wolfmix

Branchez l'alimentation

Allons-y ! Commencez par brancher le bloc d'alimentation 1A et le câble USB inclus. Si la connexion se fait avec un ordinateur, celui-ci doit être de type USB 3.0 (ou supérieur). L'USB 2.0 ne fournit pas assez de puissance pour le Wolf. Faites également attention aux hubs USB, ils ne fonctionnent pas toujours comme ils le devraient.

Enregistrez votre Wolf avec le code clé

La première fois que vous démarrez le Wolfmix, vous verrez un code d'enregistrement à l'écran. Allez sur wolfmix.com/activate, entrez ce code, puis entrez la clé d'activation affichée en réponse sur votre contrôleur W1. Cela vous assure d'avoir un véritable Wolfmix et non une pâle copie douteuse !



Chargez le projet de démo

Si vous voulez simplement jouer avec les fonctionnalités de Wolfmix, un bon point de départ est le projet de démo. Sélectionnez "Load Project" et chargez le projet de démo en sélectionnant le premier élément de la liste et en appuyant sur le premier encodeur. Si vous disposez de l'extension Easy View 3D, nous avons inclus un projet 3D qui vous permet de tester le Wolfmix sans avoir à brancher aucun projecteur. Plus d'informations sur Easy View 3D [ici](#).

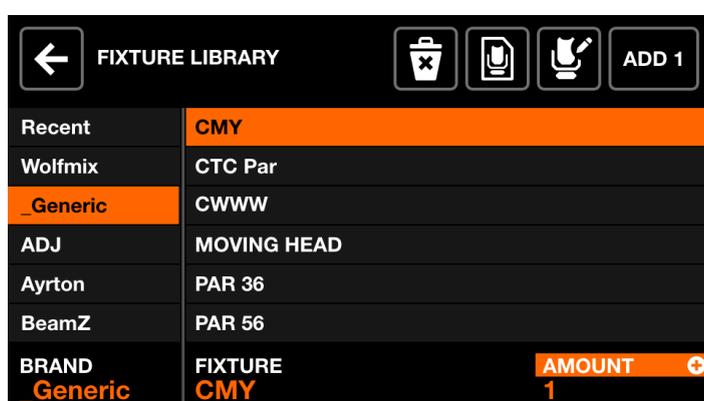




2 Ajoutez des projecteurs

Ajoutez des projecteurs et appareils DMX à votre projet

- Ouvrez la configuration des projecteurs en appuyant sur le bouton en haut à droite de l'écran d'accueil
- Appuyez sur le bouton d'ajout de projecteurs (c'est l'icône avec le +)
- Sélectionnez une marque en tournant le premier encodeur rotatif, puis un projecteur en tournant le second encodeur
- Choisissez le nombre de projecteurs à ajouter avec le 4ème encodeur, puis appuyez sur ce dernier



Je ne trouve pas mon projecteur dans la bibliothèque !

Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas la fin du monde. Vous arriverez quand même à temps pour le début de la soirée ! En fonction du temps dont vous disposez, il y a quelques options:

- Nous n'ajoutons qu'une sélection de profils de projecteurs au Wolfmix en sortie d'usine. Vous pouvez en trouver plus en cliquant sur le bouton "Projecteurs" dans l'application WTOOLS.
- Créez vous-même le profil des appareils en utilisant le Wolfmix Fixture Builder. Nous avons travaillé très dur pour que cet outil reste facile à utiliser en n'incluant que les parties essentielles.
- Envoyez-nous le guide de l'utilisateur et nous le réaliserons pour vous. Cela peut prendre quelques jours ou quelques semaines selon le nombre de demandes.

Editez l'adresse DMX et la position

Une fois que vous avez ajouté des projecteurs, l'écran "Fixture Setup" s'affiche. Il contient une liste de tous vos projecteurs avec ceux sélectionnés en orange. Tournez le premier encodeur pour faire défiler la liste et appuyez dessus pour sélectionner ou



désélectionner un projecteur. Tournez les deuxième, troisième et quatrième encodeurs pour déplacer vos luminaires dans une autre position, changer de groupe ou modifier l'adresse DMX de départ. Appuyez sur l'encodeur pour appliquer le changement. Assurez-vous que l'adresse DMX sur chaque ligne correspond au numéro du projecteur correspondant !

← 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		

Autres options

Pour créer le meilleur show lumière, suivez ces étapes très importantes :

- Définissez les limites de vos lyres et scanners : consultez Limitez la zone des lyres
- Inversez vos barres à LEDs si nécessaire, et divisez vos barres d'effets : consultez Barres à LED et barres d'effets



3 Barres à LED et barres d'effets

De nos jours, il existe des tonnes d'appareils d'éclairage contenant plusieurs sources de lumière dans un seul projecteur. Si vous n'en avez pas dans votre installation, allez en acheter ! Les barres à LED et les barres d'effets en sont de très bons exemples. Wolfmix contient quelques outils très intéressants pour vous aider à les faire fonctionner correctement.



Inversez (FLIP)

Avez-vous déjà monté une barre à l'envers sur votre structure ? Cela peut être assez agaçant. Soit vous vous contentez de vos chenillards jouant dans le mauvais sens, soit vous sortez un escabeau de "l'estafette" (ou une chaise si vous êtes DJ lors d'un mariage ou d'une fête. Des chaussures sales sur ces jolis coussins... hummm...). Bouton FLIP à la rescousse ! Appuyez dessus et le projecteur se remettra dans le bon sens !



Divisez (SPLIT)

Les barres d'effets sont généralement composées d'un seul profil de projecteur contenant plusieurs sources lumineuses (par exemple : Derby, LASER, PAR...). Wolfmix analysera le profil et, si possible, vous demandera si vous souhaitez diviser le profil en plusieurs projecteurs indépendants. Cela vous permet d'assigner les différentes parties de votre barre à différents groupes.





4 Créez votre profil d'appareil

Un profil de projecteur indique à Wolfmix comment fonctionne l'appareil connecté. Il contient des informations sur les fonctionnalités de chaque canal. Consultez le manuel d'utilisation de votre projecteur et vous devriez y trouver un tableau des canaux et des valeurs DMX. Il y a souvent beaucoup de données écrites, mais le Wolfmix n'a souvent pas besoin de toutes les informations.

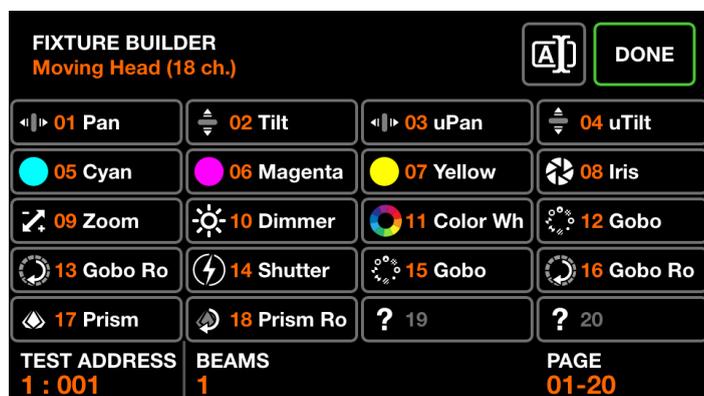
Créez un nouveau profil

Assurez vous que votre appareil est connecté en mode DMX et qu'il est relié au Wolfmix. Commencez par définir une adresse de test avec le premier encodeur rotatif. Celle-ci doit correspondre au numéro affiché sur votre appareil (projecteur), cela vous permettra de visualiser ce que vous faites pendant que vous créer le profil.

Sélectionnez le nombre de faisceaux : les PARs LEDs, les scanners et les lyres en ont généralement 1. Les barres d'effets et les barres à LEDs en ont généralement plus.

Ajoutez des canaux

Utilisez l'écran tactile ou appuyez sur les boutons de la matrice pour ajouter et modifier les canaux, puis choisissez le type de canal qui correspond au manuel d'utilisation. L'appareil ci-dessous comporte 18 canaux, en commençant par Pan et Tilt.



Editez les propriétés du canal

Certains canaux ont des propriétés supplémentaires. Par exemple, le canal "Color wheel" ci-dessous contient des filtres de couleur fixes.

- Tournez le premier encodeur lentement, regardez quelle couleur est sélectionnée sur votre projecteur
- Appuyez sur le bouton de la couleur correspondante
- Appuyez sur le premier encodeur pour enregistrer la couleur



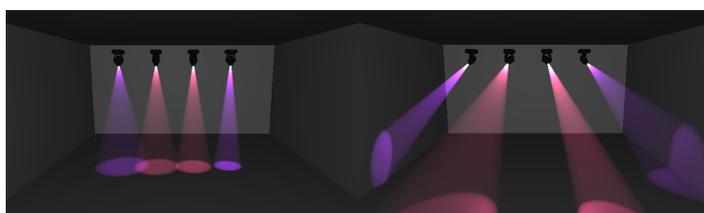


Le fait d'appuyer sur le deuxième encodeur réinitialise la couleur. Si vous avez un appareil avec plusieurs faisceaux, choisissez le faisceau associé avec le 4ème encodeur.

5 Limitez la zone des lyres

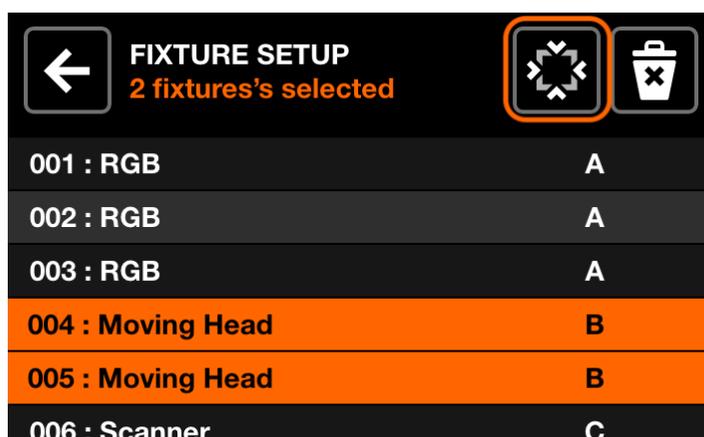
Mais qu'est-ce donc ?

Dans une installation d'éclairage typique, les Lyres seront souvent installées derrière et au-dessus de l'artiste ou du DJ. Contrairement aux scanners qui ont des mouvements limités, les Lyres ont un débattement de 360 degrés ou plus. Lors de la lecture des effets, la lumière sera dirigée vers l'arrière de l'artiste. En limitant la zone, nous pouvons être sûrs que la lumière pointe là où nous voulons. Les deux images ci-dessous comparent la même position du "fan (éventail) central" appliquée à 4 Lyres, avec des limites fixées sur la droite.



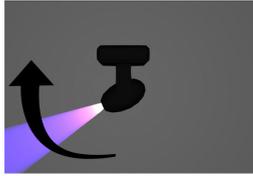
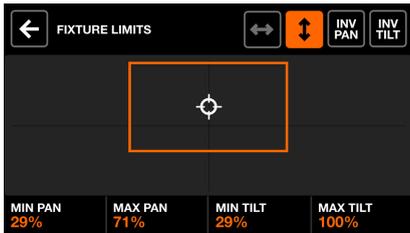
Grille de limitation des mouvements

La grille "Fixture Limits" vous aide à définir les valeurs minimales et maximales de pan et de tilt. Ainsi, lorsque vous jouez vos effets et que vous définissez vos positions, les Lyres se correspondent. Sélectionnez le(s) appareil(s) que vous souhaitez ajuster et appuyez sur le bouton "Fixture Limits".

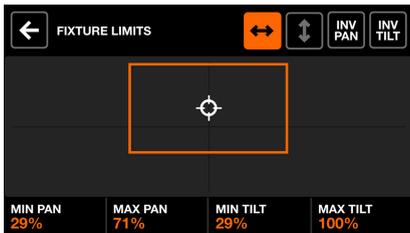


Commencez par calibrer le tilt. Appuyez sur le bouton tilt (3ème en partant du haut à droite) et vos lumières vont commencer à bouger de haut en bas. Réglez le tilt MIN et MAX à l'aide des 3e et 4e encodeurs jusqu'à ce que vos lumières bougent en même temps que les autres appareils calibrés.





Une fois que le titre réglé, faites de même pour le pan.



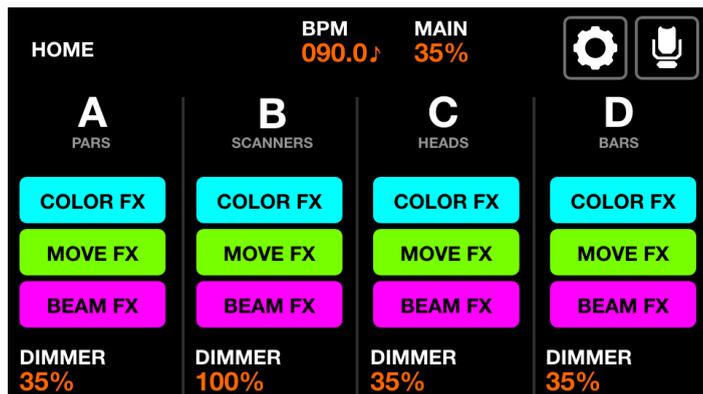
En touchant l'écran, vous ferez bouger tous les appareils ensemble, ce qui vous permettra de tester vos limites. L'objectif est de faire bouger toutes vos appareils ensemble.



6 L'écran "Home"

Que puis-je faire avec l'écran "Home" ?

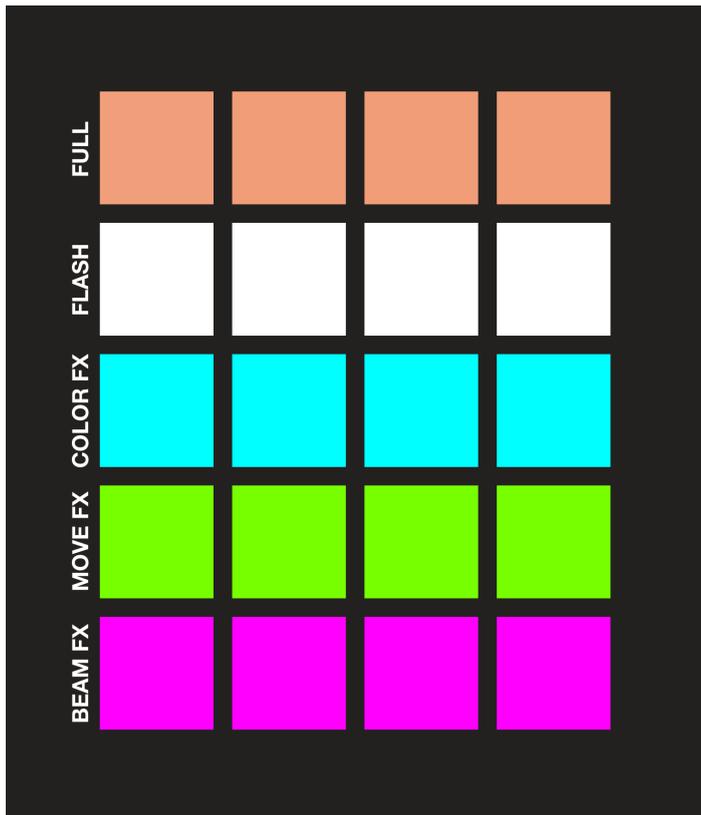
L'écran HOME est votre mixer de show en live. Chaque colonne est utilisée pour contrôler un groupe de projecteurs. Utilisez l'encodeur pour modifier le niveau du dimmer de groupe. En appuyant sur l'encodeur, le groupe sera mis en 'mute' ou 'blackout'.



La matrice a 5 boutons par colonne :

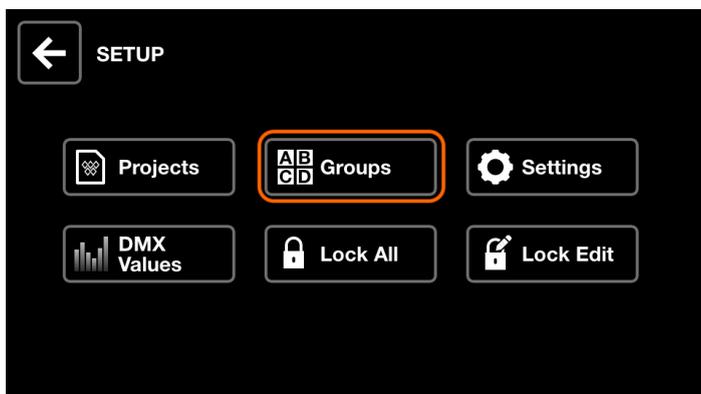
- FULL : les projecteurs se mettent en solo, et passent à 100% de luminosité (dimmer full)
- FLASH : les projecteurs se mettent en solo, deviennent blancs, et passent à 100% de luminosité
- COLOR/MOVE/BEAM FX : active et désactive l'effet





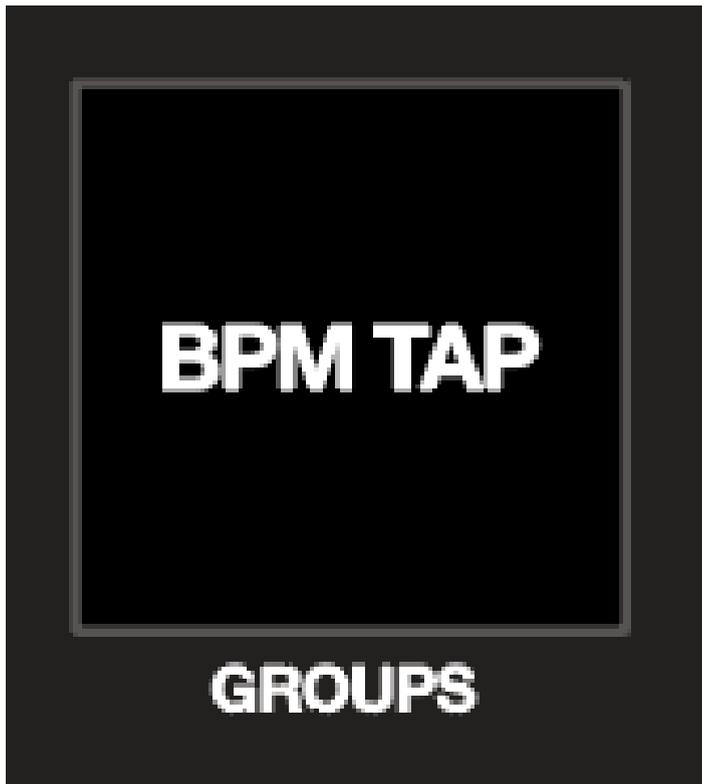
Comment dois-je utiliser les groupes ?

Les groupes ont été conçus pour être classés par type d'appareil. Par exemple, vous pouvez ajouter vos lyres dans le groupe A, les scanners dans le groupe B, les LEDs dans le groupe C... Vous pouvez également combiner différents types d'appareils au sein d'un groupe. Par exemple, vous pouvez créer un groupe appelé "Contres" qui peut contenir des barres à LEDs et des PARs à LEDs. Vous pouvez donner un nom à chaque groupe dans l'écran des paramètres du groupe.



Il y a 8 groupes disponibles. SHIFT + appuyez sur le bouton BPM TAP pour basculer entre la banque 1 (A-D) et la banque 2 (E-H).

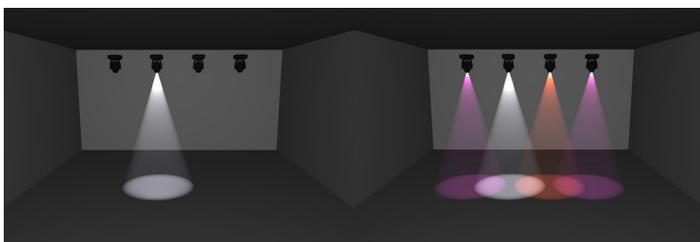




Quoi d'autre puis-je faire avec cet écran ?

Maintenez le bouton SHIFT pour accéder à d'autres fonctionnalités spéciales:

- SHIFT + TOURNER ENCODEUR : contrôle le dimmer général
- SHIFT + APPUYER ENCODEUR : verrouille le groupe afin que son état actuel ne soit pas modifié lors du rappel d'un preset ou en appuyant sur un bouton FLASH. C'est idéal pour verrouiller les éclairages d'ambiance du reste de votre projet par exemple.
- SHIFT + FULL : les projecteurs passent à 100% de luminosité sans solo
- SHIFT + FLASH : les projecteurs passent à 100% de luminosité et deviennent blancs sans solo



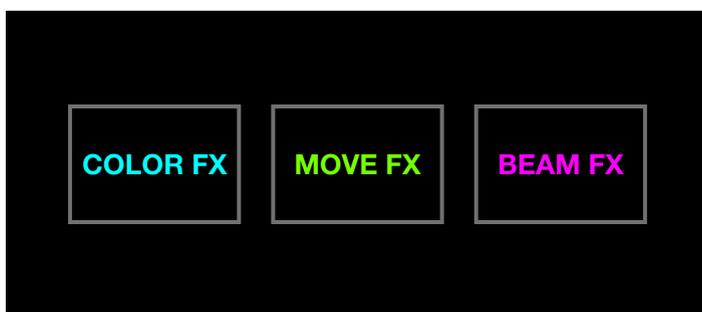
7 Les racks d'effets

A quoi servent les racks d'effets (FX) ?

Le Wolfmix a 3 racks d'effets (FX). Chaque rack est capable de générer 1 effet:

- COLOR FX : génère des effets de changement de couleur tels qu'un effet arc-en-ciel
- MOVE FX : génère des effets sur les lyres et les scanners, tels qu'un effet de cercle
- BEAM FX : génère des effets sur les faisceaux, comme un effet chennillard

Pour appliquer le rack d'effet sur un groupe, appuyez sur l'un des boutons de groupe en haut de l'écran tactile, ou appuyez sur l'un des 4 boutons sur la ligne supérieure de la matrice. Les racks d'effets peuvent également être appliqués sur l'écran HOME.

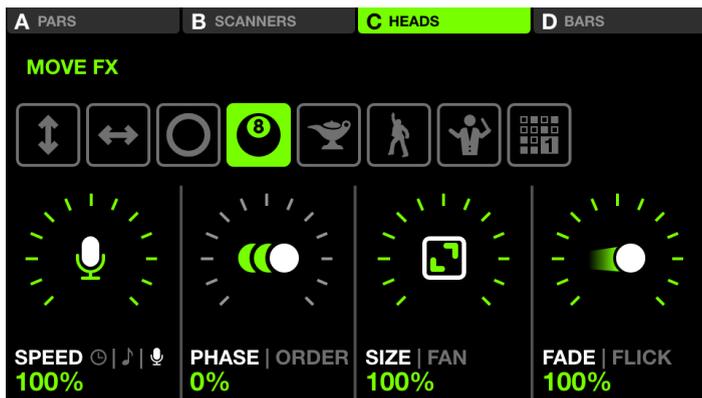


Jouez avec les effets

- TYPE : sélectionnez le type d'effet en appuyant sur l'un des 8 boutons de types d'effets
- SPEED : changez la VITESSE d'un effet. Appuyez sur l'encodeur pour synchroniser avec le BPM. Appuyez à nouveau sur l'encodeur pour synchroniser avec le Microphone/Line in
- PHASE | ORDER : le réglage de la PHASE ajoute un délai (décalage) à chaque appareil, permettant de créer des effets de balayage. La modification de l'ORDRE permet de jouer un effet en avant, en arrière ou symétriquement
- SIZE | FAN : le réglage de la taille (SIZE) crée un résultat légèrement différent selon l'effet sélectionné. Un effet de mouvement remplira généralement une zone plus grande lorsque la taille est augmentée. Le réglage du FAN étalera les faisceaux comme un éventail.
- FADE | FLICK : lorsque la valeur du FADE est faible, on distingue les coupure entre les faisceaux. Augmenter le FADE va mélanger les faisceaux. Si le FLICK est activé, les faisceaux s'effacent lentement puis "FLICK" à la valeur suivante

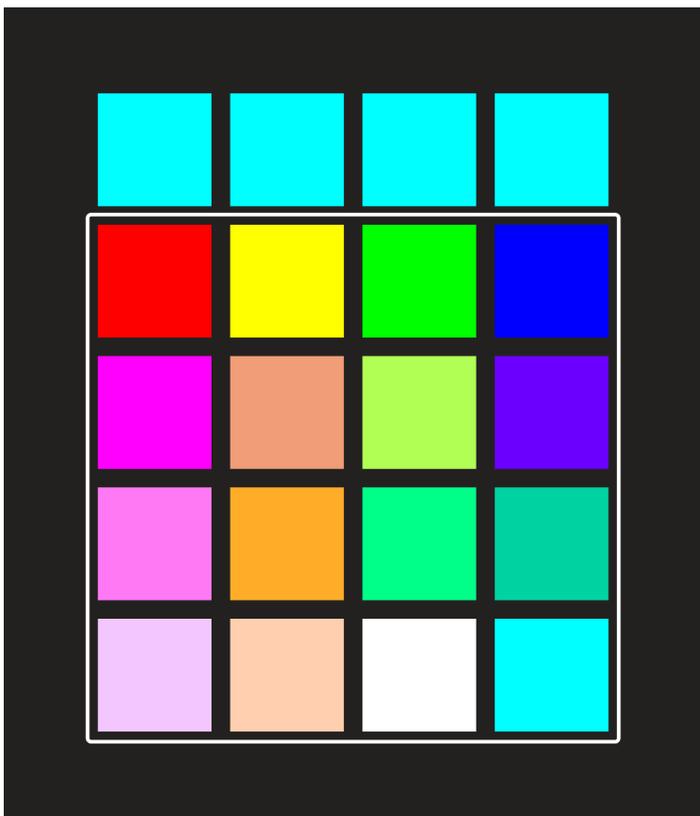
Appuyez sur les encodeurs pour basculer entre les différents paramètres.





Editer les couleurs

Lorsque l'écran COLOR FX est visible, une palette de 16 couleurs est affichée sur la matrice. Appuyez sur ces couleurs pour les ajouter à votre effet. Les couleurs peuvent être éditées par SHIFT + appui sur le bouton. Notez que la palette de couleurs est enregistrée globalement, donc toute mise à jour d'un bouton de couleur sera appliquée à tous les effets et préréglages.

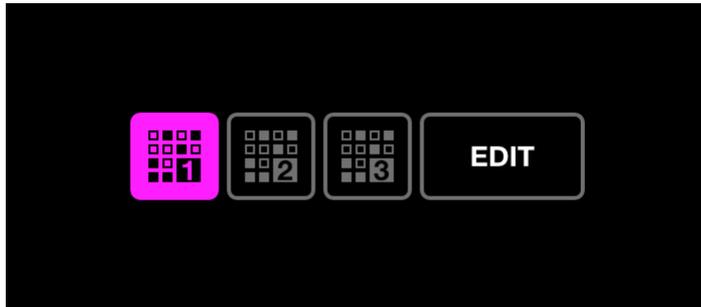


Le séquenceur

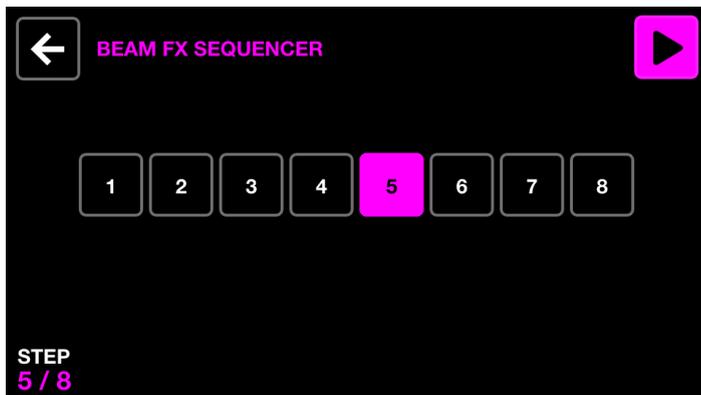
Les racks MOVE FX et BEAM FX comprennent un outil qui vous permet de séquencer les valeurs de position et de faisceau. Ces valeurs sont calculées automatiquement en



fonction des boutons de la matrice qui sont actifs. Pour éditer une séquence, sélectionnez un des effets de la séquence et appuyez ensuite sur EDIT.



Chaque séquence contient 8 étapes. Appuyez sur les boutons vert clair ou rose clair de la matrice pour enregistrer une séquence en direct, ou mettez la séquence en pause et sélectionnez l'une des 8 étapes à éditer. Les séquences sont stockées globalement, de sorte que toutes les modifications seront appliquées à toutes vos présélections.



8 Synchronisation avec la musique

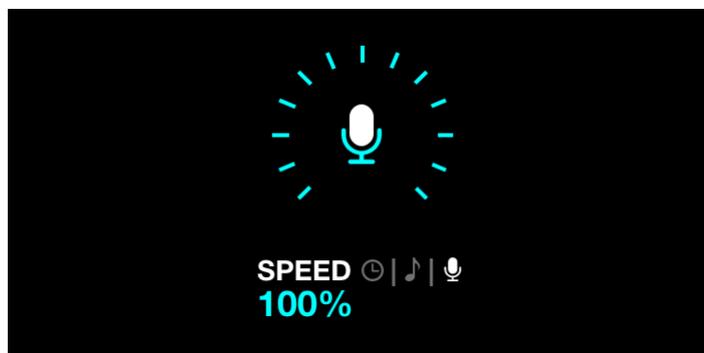
Pourquoi synchroniser mon show avec la musique ?

Avoir des effets de lumière en phase avec la musique peut transformer un simple spectacle en un véritable show ! Le Wolfmix propose plusieurs méthodes pour synchroniser la lumière et la musique.

Synchronisation des impulsions audio (pulse)

Le moyen le plus simple de synchroniser vos lumières avec la musique est d'utiliser le microphone intégré. Choisissez un rack d'effet à synchroniser, puis appuyez deux fois sur le premier encodeur. L'icône du microphone clignotera à chaque fois qu'un battement sera détecté, et l'effet passera au point clé suivant. Le niveau du microphone se règle automatiquement grâce à notre circuit de détection de pulsation analogique très spécial, mais vous pouvez affiner la sensibilité au niveau dans les réglages.

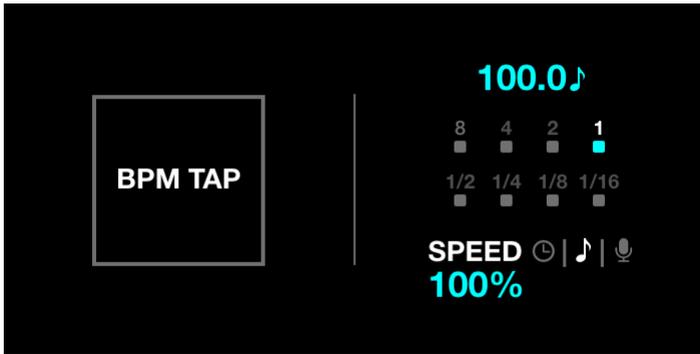
Le microphone peut capter des bruits indésirables, c'est pourquoi nous avons ajouté une prise mini-jack. Relier un câble depuis votre table de mixage et réglez le volume de la table de mixage à votre goût. Le micro sera automatiquement désactivé lorsque vous brancherez le câble jack.



Synchronisation avec le tempo (BPM)

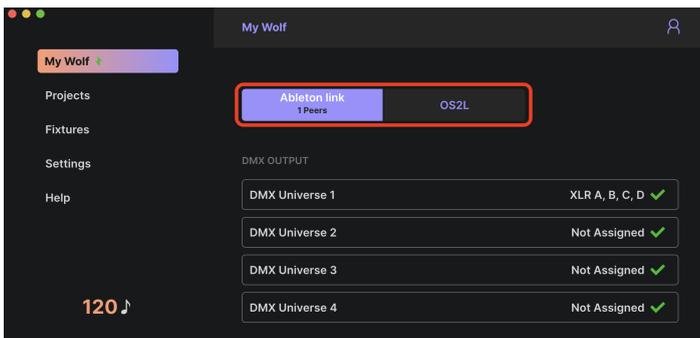
Les effets peuvent être cadencés et synchronisés à un tempo (BPM). Vous avez probablement remarqué le bouton clignotant en haut à droite du Wolf. Appuyez dessus plusieurs fois en rythme avec la musique pour le synchroniser. Si vous appuyez une fois sur ce bouton, les effets seront re-synchronisés sans changer le BPM. Choisissez un rack d'effets et appuyez une fois sur le premier encodeur. Vous pouvez accélérer et ralentir un effet proportionnellement au BPM en réglant l'encodeur.





Ableton Link et OS2L

Ableton Link est utilisé pour synchroniser le BPM entre plusieurs applications. Il est inclus dans la plupart des logiciels de DJ et est très précis car il prend le BPM calculé par le logiciel de DJ. OS2L est un système similaire créé par l'équipe à l'origine de Virtual DJ. Pour utiliser Ableton Link ou OS2L, connectez votre Wolfmix à un PC ou un Mac via USB 3, ouvrez WTOOLS, puis cliquez sur le bouton Ableton Link ou OS2L.



Ouvrez votre logiciel DJ et trouvez le bouton LINK. L'image ci-dessous montre le Native Instruments Traktor 3. N'oubliez pas d'appuyer sur le premier encodeur d'un rack d'effet pour le mettre en mode de synchronisation BPM.



Pour OS2L, il y a une étape supplémentaire : configurez Virtual DJ avec l'adresse IP 127.0.0.1 et le port 5000 pour établir la connexion (ex. 127.0.0.1:5000). Nous avons constaté que parfois WTOOLS doit être lancé avec OS2L activé avant de lancer Virtual DJ.



9 Les écrans statiques (STATIC)

Wolfmix dispose de 4 écrans pour la gestion des niveaux fixes, ou Static. Ces écrans vous permettent de définir vos positions, couleurs, gobos et autres niveaux favoris. Les valeurs de ces écrans sont sauvegardées globalement, donc toute modification est appliquée à tous les préréglages (PRESET).



Couleur (Color)

Chaque groupe dispose de 10 emplacements sur la palette de couleurs, ce qui permet de sélectionner 10 couleurs préférées. Appuyez sur l'encodeur pour basculer entre les emplacements 1-5 et 6-10. Si vous sélectionnez plus d'une couleur, les couleurs choisies seront mélangées dans le groupe. Tournez l'encodeur pour changer l'option de mélange.

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 ○○○

Nous avons choisi nos couleurs préférées, mais vous voudrez peut-être les modifier pour les adapter à votre installation. Pour ce faire, appuyez sur SHIFT + sur l'un des boutons de couleur, sélectionnez une nouvelle couleur, puis appuyez sur le bouton clignotant pour enregistrer les modifications. (Astuce : appuyez sur le bouton RGBWAU en haut à droite pour avoir un contrôle indépendant sur vos canaux ambre et UV).



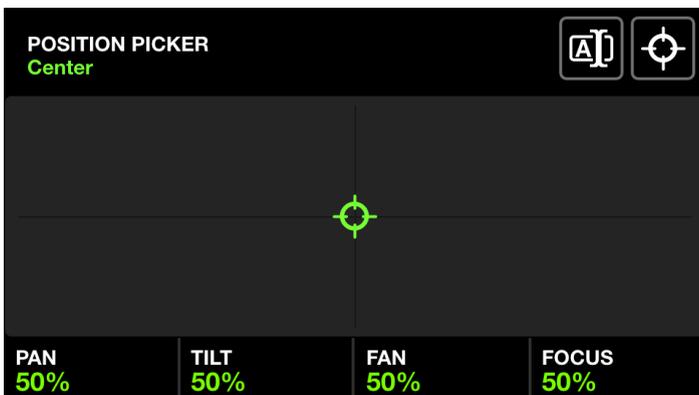


Position

Définissez vos 10 positions favorites sur l'écran de position. Tournez l'encodeur pour définir un temps de FADE entre les positions. En appuyant sur l'encodeur, vous pouvez basculer entre les positions 1-5 et 6-10.

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 + touchez l'un des boutons de position pour modifier. Appuyez sur l'écran tactile pour modifier la position ou réglez à l'aide des 2 premiers encodeurs. Si vous constatez que certains appareils ne se déplacent pas ensemble, vérifiez qu'ils sont correctement configurés sur l'écran Limites des appareils. Une valeur FAN et FOCUS peuvent également être définies pour chaque position. (Astuce : Maintenir SHIFT tout en tournant les encodeurs vous permet de définir une valeur fine.)



Gobo

Sélectionnez vos 10 gobos préférés sur chaque groupe de projecteurs. Wolfmix examine chaque appareil du groupe et essaie de faire correspondre des gobos similaires, mais si vous souhaitez choisir un gobo différent, appuyez sur l'un des boutons de gobo avec la touche SHIFT enfoncée. En tournant l'encodeur, vous pouvez ajuster la rotation des gobos.

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%

Edition live (Live Edit)

Créer jusqu'à 40 boutons personnalisés Live Edit pour définir des valeurs de canaux spécifiques. Consultez le guide Live Edit pour plus d'informations.



10 Création d'éditions live

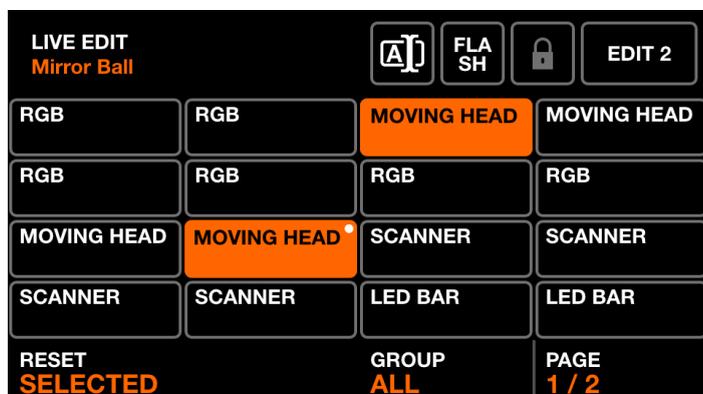
Pourquoi cela m'intéresse-t-il ?

...parce que c'est super utile. Il y a toujours des circonstances où vous avez besoin d'un bouton pour effectuer une action spécifique sur une sélection de projecteurs. Par exemple, un bouton "Boule à facettes", ou un bouton qui permet de concentrer un ensemble de faisceaux sur un artiste, ou un gâteau de mariage.



Créer une édition live (LIVE EDIT)

Appuyez sur un bouton vide, ou sur la touche shift + pour éditer. Une grille de tous vos projecteurs apparaîtra. Appuyez sur les projecteurs que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur le bouton EDIT en haut à droite pour définir les valeurs du canal. Utilisez le premier encodeur pour définir la valeur du canal. Appuyez sur l'encodeur pour afficher les valeurs du canal sélectionné (gobos/couleurs, etc.). Le bouton REC DMX en haut à droite enregistrera les valeurs de sortie DMX actuelles et les sauvegardera sur les appareils sélectionnés, ce qui vous permettra de capturer rapidement la sortie en direct sans avoir besoin de régler manuellement chaque canal.



Si un appareil a été modifié, un point blanc apparaîtra dans le coin du bouton de l'appareil. Appuyez sur le premier encodeur pour réinitialiser les appareils sélectionnés.



En tournant l'encodeur, vous pouvez réinitialiser TOUS les appareils.

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

Flash et Lock

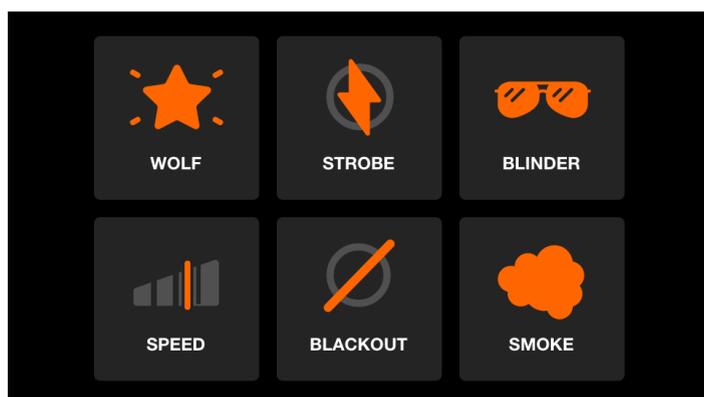
En appuyant sur le bouton FLASH de la barre supérieure, le Live Edit devient un bouton FLASH. Le bouton deviendra blanc et s'activera en appuyant dessus et s'arrêtera en le relâchant. Le bouton LOCK verrouille le Live Edit pour l'empêcher de changer lorsqu'un preset est rappelé. Ceci est utile si vous souhaitez créer un Live Edit qui se superpose sur l'ensemble de votre projet. Par exemple, vous pouvez créer un Live Edit pour réduire la luminosité de certains canaux de dimmer et l'appliquer à l'ensemble de votre show. Les boutons verrouillés du montage en direct sont violets.



11 Effets Flash

Pas besoin de rouler vite pour déclencher le flash !

Les effets de flash sont superposés à tout le reste. Ils sont excellents en live et peuvent être facilement déclenchés sur n'importe quel écran en appuyant sur l'un des gros boutons à droite.



- WOLF : Un effet paparazzi clignotant idéal pour faire monter la température.
- STROBE : Déclenche un effet stroboscopique sur tous les projecteurs. Utilisez le premier encodeur pour régler la vitesse.
- BLINDER : Règle tout à pleine puissance, n'oubliez pas vos lunettes de soleil !
- SPEED : Multiplie la vitesse de tous les effets en cours. Utilisez le premier encodeur ou la première rangée de boutons pour passer de FREEZE (figé) à 0,5x, 2x, 4x ou 8x la vitesse.
- BLACKOUT : Eteint tous les dimmers et ferme tous les shutters.
- SMOKE : Déclenche une machine à fumée. Utilisez le premier codeur pour régler l'intensité.

Mode de relâchement

Le quatrième encodeur peut être utilisé pour définir ce qui se passe lorsque l'on relâche le bouton du flash.

- FLASH : L'effet sera déclenché à la pression et arrêté au relâchement.
- TOGGLE : L'effet sera activé et désactivé à chaque pression sur le bouton.
- 1/2/10s TIMER : L'effet sera déclenché à la pression et relâché automatiquement après le temps spécifié.

Si un effet est réglé sur le mode TOGGLE ou TIMER, le déclenchement d'un autre écran avec l'un des boutons de gauche n'annulera pas un effet. Vous pouvez par exemple déclencher votre machine à fumée, puis continuer à jouer avec les effets pendant que la machine à fumée est encore active.



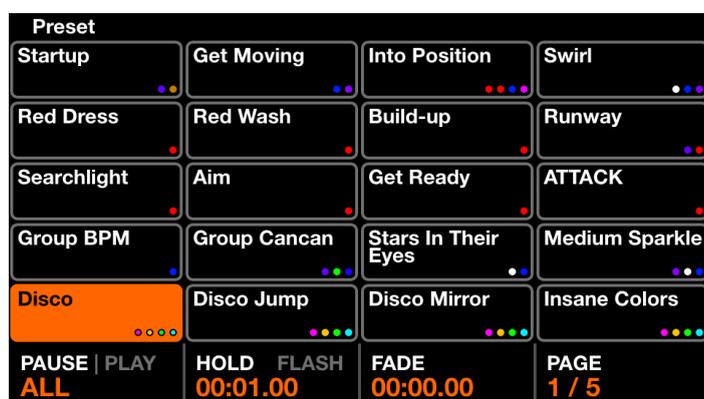
Désactivation des écrans Flash

Les écrans Flash peuvent être désactivés dans les paramètres si vous ne voulez pas être distrait par ces derniers lorsque vous jouez en live sur un autre écran. Lorsque les écrans Flash sont désactivés, on peut y accéder en appuyant sur la touche Shift + en appuyant sur un bouton Flash.

12 Préréglage (Preset)

Que suis-je censé faire avec un préréglage (Preset) ?

Les préréglages sont utilisés pour enregistrer les valeurs actuelles de tous vos effets, ainsi que l'état des palettes Static et des boutons Flash. Wolfmix est livré avec des tas de Presets préchargés, mais vous pouvez facilement les écraser en appuyant sur Shift + un bouton Preset. Chaque préréglage peut avoir un temps de fondu (troisième encodeur). Toutes les valeurs sont mélangées de manière transparente - Wolfmix duplique l'ensemble du moteur de traitement du faisceau pour y parvenir



Lecture de listes de préréglages (cuelist)

Les préréglages peuvent être lus automatiquement comme une cuelist dans un ordre séquentiel. Il suffit d'appuyer sur le premier codeur pour lancer la lecture. Chaque Preset a un temps de maintien (second encodeur), c'est le délai avant le démarrage du Preset suivant. Les Presets sont en boucle de 1 à 100. Tournez le premier encodeur pour boucler la page en cours à la place.

Mode flash sur le Preset

En appuyant sur le deuxième encodeur, le mode Flash est activé sur le Preset sélectionné. En mode Flash, le Preset sera libéré lorsque le bouton sera relâché, et le Wolfmix reviendra au Preset précédent.

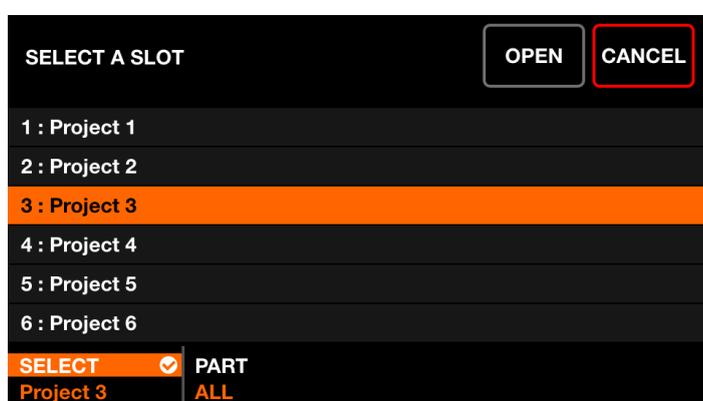
Si un temps d'attente a été défini sur un préréglage Flash, il s'agit d'un déclenchement temporisé. Par exemple, si vous avez un temps de maintien de 5 secondes après avoir relâché le bouton du flash, 5 secondes s'écouleront avant que le préréglage précédent ne soit rappelé. Ceci est utile pour créer des rafales d'effets où les faisceaux peuvent s'envoler vers le public, faire clignoter une couleur particulière et après quelques secondes continuer là où ils étaient précédemment.



13 Gestion des projets

Les projets Wolfmix

Un projet Wolfmix contient tous vos appareils, présélections et palettes. Vous pouvez accéder à l'écran Projet en appuyant sur le bouton Setup en haut à droite de l'écran HOME, puis en appuyant sur Projets. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 6 projets différents sur le Wolfmix. Utilisez l'encodeur gauche pour sélectionner un projet, puis appuyez sur l'encodeur pour ouvrir ou sauvegarder le projet. Le fait d'appuyer sur NEW (nouveau) réinitialisera tous les paramètres par défaut, mais n'écrasera aucun des projets enregistrés.



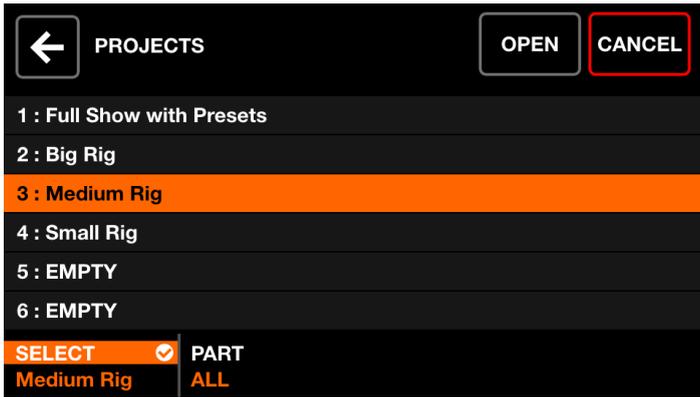
Différentes parties du projet

Vous pouvez choisir quelle partie du projet vous souhaitez charger avec le second encodeur.

- ALL : charger tout
- FIXTURES : charger uniquement les données de projecteurs
- PRESETS : charger uniquement le pré réglages

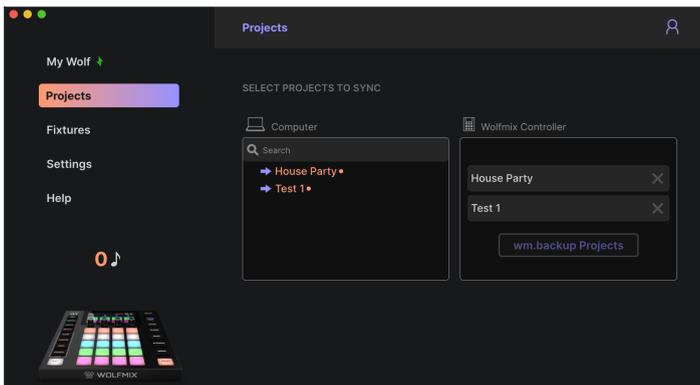
Cela vous permet de séparer vos données de projecteurs de vos données de Presets. Par exemple, vous pouvez avoir plusieurs projets avec différentes configurations d'appareils, puis un seul projet avec tous vos pré réglages. Chaque fois que vous arrivez dans un nouveau lieu, vous pouvez charger uniquement les données relatives aux appareils de l'un de vos projets enregistrés.





Sauvegarde du projet

Les projets peuvent être sauvegardés avec l'application WTOOLS pour PC et Mac. Lorsqu'un projet est sauvegardé, il est automatiquement synchronisé avec votre compte LS Cloud. Cela vous permet de partager des projets avec d'autres utilisateurs et de les charger sur d'autres contrôleurs Wolfmix.



14 Valeurs DMX

À quoi sert cet écran ?

Cet écran est génial. C'est l'une de ces fonctionnalités de dernière minute que nous avons ajoutées lorsque tout le monde disait "Arrêtez d'ajouter d'autres fonctionnalités nous devons lancer ce produit !" L'écran DMX Values est accessible en appuyant sur le bouton Setup de l'écran HOME. Voici une liste de ce que vous pouvez faire:

- Voir le niveau de chaque canal DMX
- Tester le niveau d'un canal DMX avec le premier encodeur (appuyer pour réinitialiser)
- Définir un niveau par défaut pour le canal avec le second encodeur
- Activer/Désactiver le fading en appuyant sur le second encodeur
- Mapper un canal DMX en entrée avec WLINK
- Modifier les paramètres avancés du faisceau tels que la valeur d'ouverture de l'obturateur, la valeur du stroboscope, etc...

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			



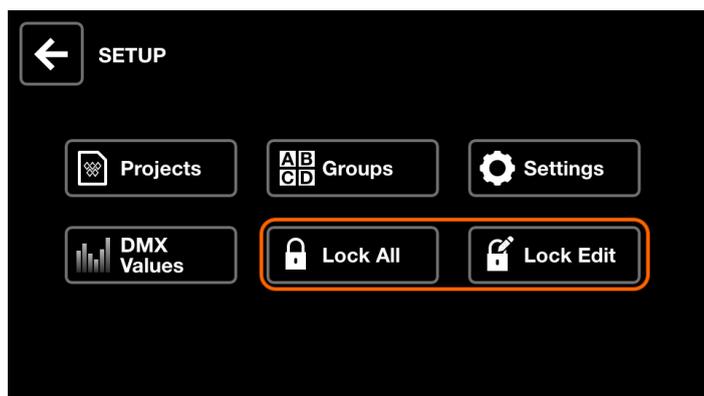
15 Verrouiller votre Wolfmix

Verrouiller tout - Verrouiller l'édition

Wolfmix peut être verrouillé par un mot de passe pour empêcher tout accès ou modification accidentels ou non autorisés. Pour verrouiller le Wolfmix, appuyez sur le bouton Setup de l'écran HOME, puis sur l'un des deux boutons Lock (représentés par un cadenas).

Lock All verrouillera tout. Il ne sera pas possible d'accéder à Wolfmix tant que le mot de passe n'aura pas été entré. Appuyez sur l'icône du cadenas en haut à droite de l'écran pour entrer le mot de passe. Le mot de passe par défaut est "wolf" et il peut être modifié à partir de l'écran des paramètres.

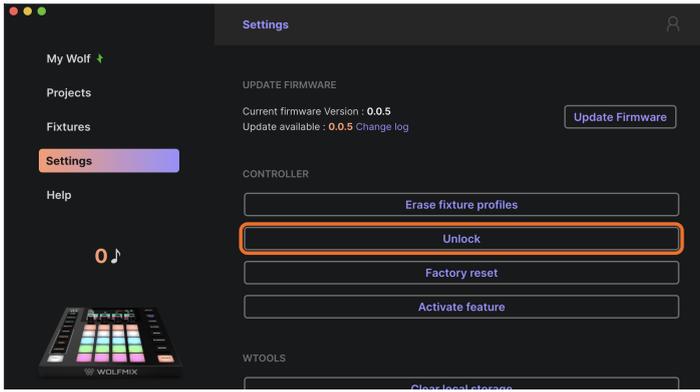
Verrouiller l'édition verrouillera toutes les fonctions de l'éditeur de pré-réglages et de palettes (lorsque vous appuyez sur Shift + un bouton). La configuration de l'appareil sera également verrouillée. Ce mode est idéal lorsque vous souhaitez permettre à l'utilisateur de jouer avec les lumières sans détruire votre magnifique show lumineux programmé.



J'ai oublié mon mot de passe !

Cela arrive même aux meilleurs d'entre nous. Pour déverrouiller sans mot de passe, connectez Wolfmix à l'application WTOOLS, allez dans les "Paramètres" et cliquez sur "Déverrouiller".



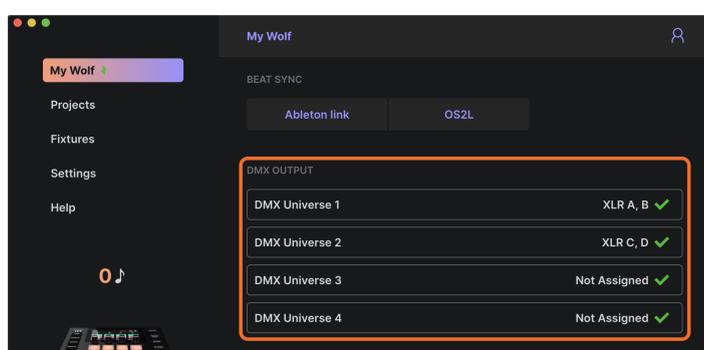


16 Ajout et attribution d'univers DMX

Ajouter plus d'univers

Wolfmix est équipé de deux univers DMX. L'univers 1 est assigné aux XLR A et B, et l'univers 2 est assigné aux XLR C et D. Cela permet de choisir entre des XLR à 3 ou 5 broches et permet également au Wolf d'être utilisé comme un répartiteur DMX utilisant 2 câbles XLR par univers.

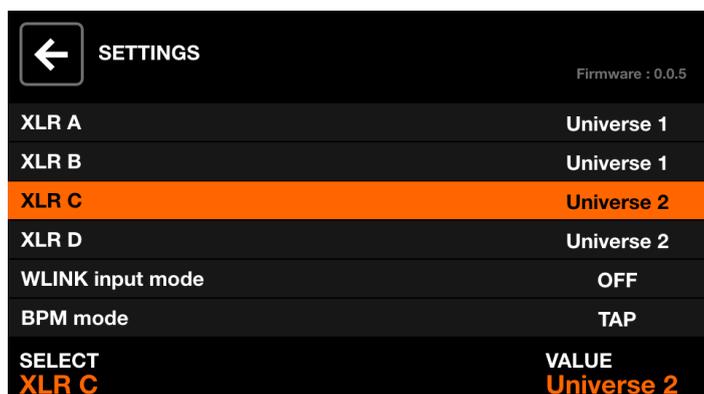
Deux autres univers DMX sont disponibles en supplément via l'application WTOOLS. Ouvrez l'application, allez dans "Mon Wolf" et cliquez sur le bouton "Acheter" à côté de l'univers DMX 3 ou 4.



Attribution des univers

Chaque univers DMX disponible peut être affecté à une sortie XLR du contrôleur. Par exemple, vous pouvez dupliquer l'univers DMX 1 sur les 4 sorties XLR (A-D) pour utiliser Wolfmix comme un splitter. Vous pouvez aussi assigner chaque univers DMX à chaque sortie pour un total de 2048 canaux DMX sur les 4 sorties XLR.

Les univers DMX peuvent être assignés dans l'écran Settings. Sélectionnez la ligne correspondant à la sortie XLR avec le premier encodeur, puis sélectionnez le numéro de l'univers DMX avec le quatrième encodeur. L'image ci-dessous montre l'univers 1 assigné aux XLR A et B, et l'univers 2 assigné aux XLR C et D.



17 Relier 2 Wolfmix

Pourquoi 2 Wolfmix valent mieux qu'un !

Le premier avantage est que vous avez un contrôle direct sur les 8 groupes Wolfmix. Si vous avez beaucoup de projecteurs différents, il peut être utile de les diviser en 8 groupes et d'avoir un accès direct à chaque groupe sur l'écran HOME, ou de sélectionner des couleurs sur l'écran COLOR.



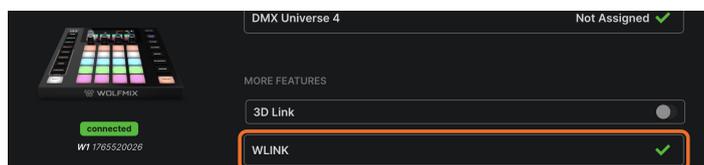
Le deuxième avantage est de pouvoir voir deux écrans différents en même temps. Vous pouvez jouer en live sur l'écran d'accueil du Wolfmix de gauche, tout en ayant toujours accès à vos Presets sur le Wolfmix de droite.



Le troisième avantage est de pouvoir disposer de deux contrôleurs Wolfmix à deux endroits différents. Par exemple, vous pourriez installer 1 Wolfmix derrière le bar relié à l'installation d'éclairage, puis passer un long câble DMX à un second Wolfmix dans la cabine du DJ. Vous pouvez également installer un Wolfmix devant la salle et un second Wolfmix sur le côté de la scène.

Synchroniser 2 Wolfmix avec WLINK

Pour configurer WLINK, vous avez d'abord besoin de l'extension WLINK. Connectez le Wolf à un PC ou un Mac via USB 3, et ouvrez l'application WTOOLS.

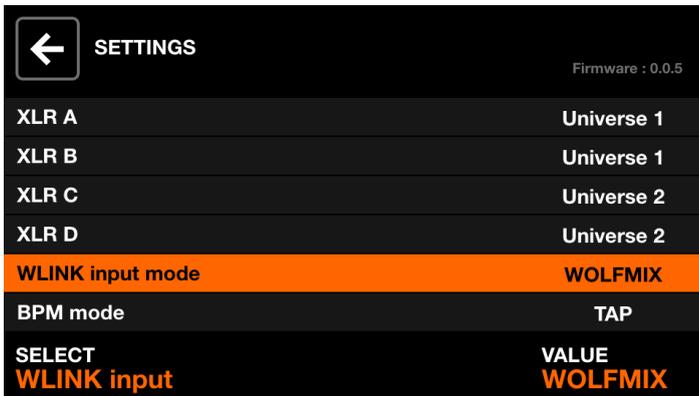


Une fois que l'extension WLINK a été activée, connectez un câble XLR mâle - mâle à 5 broches à la prise WLINK de chaque Wolfmix. Nous fournissons un câble WLINK officiel pour cela. Le câble peut être prolongé avec un câble XLR DMX standard à 5 broches.





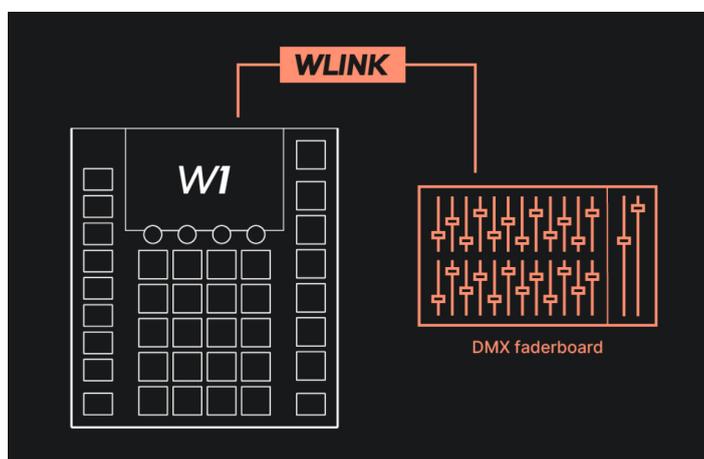
Enfin, assurez-vous que les deux Wolfmix ont le même projet chargé, puis allez à l'écran Paramètres, faites défiler jusqu'au mode d'entrée WLINK et sélectionnez WOLFMIX.



18 Contrôler votre Wolfmix avec des faders DMX

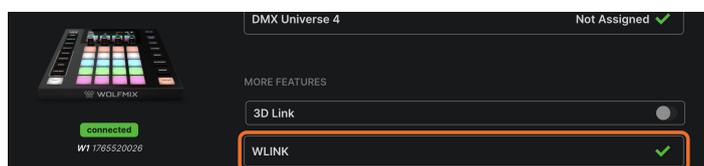
Ce ne serait pas cool si le Wolfmix avait des faders ?

Bien sûr que oui ! Nous aimons tous les faders. Tous les contrôleurs d'éclairage ont des faders. Au début, nous avons conçu le Wolfmix pour qu'il s'adapte à la taille du lit de notre imprimante 3D. Nous voulions créer quelque chose avec lequel vous pourriez jouer comme un instrument de musique. À la fin, nous n'avions plus de place pour les faders. J'admets qu'il n'est pas si facile avec des encodeurs dans un environnement de spectacle live de régler lentement et manuellement un dimmer de lumière, alors nous avons fait ce qu'il y a de mieux ensuite - permettre de connecter un contrôleur DMX via la prise WLINK.



Setting up WLINK

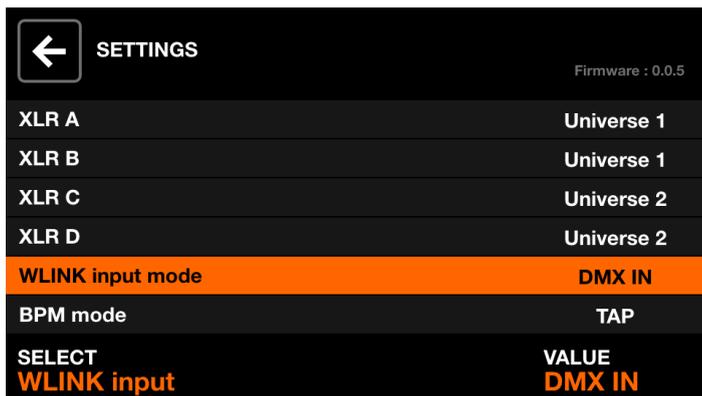
Pour configurer WLINK, vous avez d'abord besoin de l'extension WLINK. Connectez le Wolf à un PC ou un Mac via USB 3, et ouvrez l'application WTOOLS.



Une fois que l'extension WLINK a été activée, connectez un câble de votre carte de fader DMX à la prise WLINK à 5 broches. Selon le câble, vous aurez peut-être besoin d'un adaptateur XLR mâle-mâle.

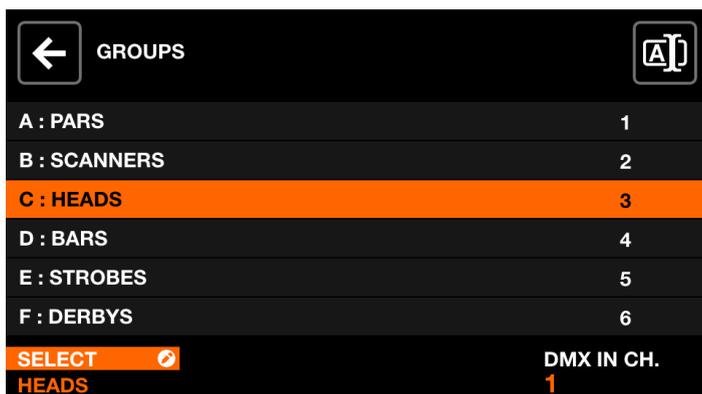
Enfin, allez à l'écran Settings, passez en mode d'entrée WLINK (input mode) et sélectionnez DMX IN.





Mapper un canal d'entrée DMX à un dimmer de groupe

Par défaut, les canaux 1 à 8 sont affectés aux dimmers de groupe A à H, et le canal 9 est affecté au Dimmer principal. Pour modifier cela, appuyez sur le bouton Setup de l'écran HOME, puis sur GROUPS. Utilisez le quatrième encodeur pour sélectionner le canal d'entrée DMX, ou appuyez sur Shift + le quatrième encodeur et déplacez le fader sur votre console DMX pour le mapper automatiquement.



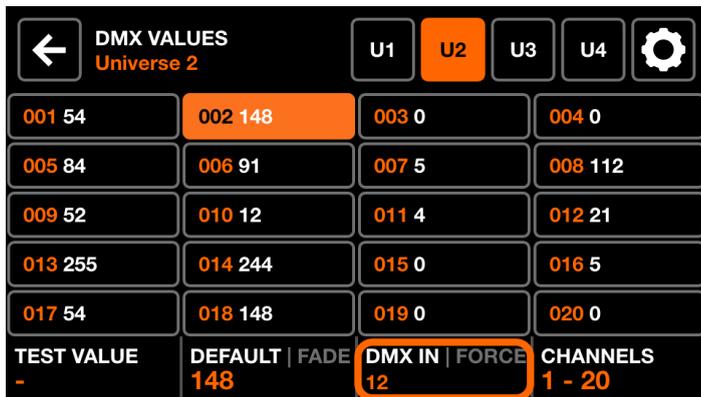
Mapper un canal d'entrée DMX vers un canal de sortie

Les faders DMX IN peuvent également être mappés directement sur les canaux de sortie DMX. Ceci est utile si vous disposez d'un grand nombre de faders que vous souhaitez utiliser pour le contrôle manuel (par exemple, pour le contrôle direct de certains PAR traditionnels). Vous pouvez également transformer le Wolfmix en merger DMX si vous souhaitez contrôler certains projecteurs à partir d'un autre contrôleur DMX.

Les mappages des canaux DMX peuvent être effectués à partir de l'écran DMX VALUES. Sélectionnez un canal sur la grille, puis sélectionnez le canal DMX IN à cartographier à l'aide du troisième encodeur, ou Shift + appuyez sur l'encodeur et déplacez le fader d'entrée pour mapper automatiquement. Une fois qu'un fader a été mappé, il remplacera la valeur jusqu'à ce que le canal soit modifié par le Wolfmix (par exemple, lors d'un changement de Preset ou de l'activation d'un effet). Si vous voulez



que votre fader d'entrée soit toujours prioritaire, appuyez sur le troisième encodeur pour forcer (FORCE) le mappage.



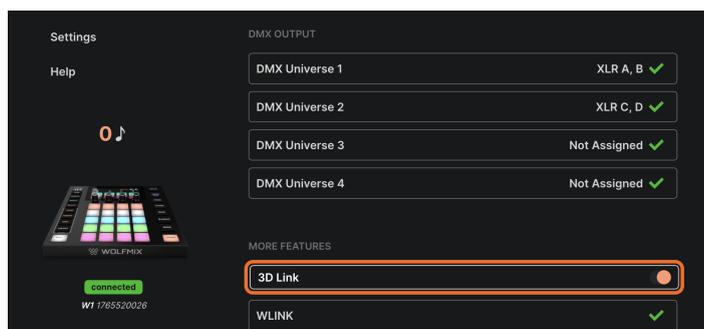
19 Créer votre show hors ligne avec Easy View 3D

Le module complémentaire Easy View 3D

Easy View est un logiciel de visualisation 3D qui vous permet de créer votre show lumineux loin de la scène. Ajoutez des lyres, des scanners, des PARs, des barres à LEDs et d'autres objets dans un environnement 3D et visualisez la sortie DMX de Wolfmix en temps réel grâce à une simple connexion USB.



Le logiciel Easy View 2 peut être téléchargé gratuitement sur le site web de Wolfmix. Toutefois, pour envoyer les données DMX de Wolfmix à Easy View 2, il faut utiliser le module complémentaire 3D Link. Celui-ci peut être acheté via l'application WTOOLS.

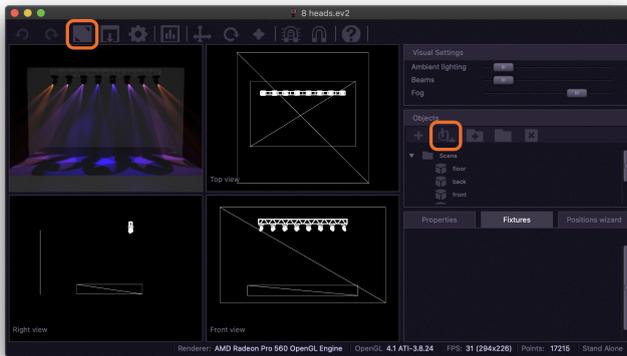


Ajout de projecteurs à Easy View

Entrez dans "Build View" pour créer votre scène en 3D. Cliquez sur "Add Fixture" pour choisir un ou plusieurs appareils d'éclairage à ajouter. Assurez-vous que l'adresse de départ DMX correspond à l'adresse définie sur Wolfmix. Easy View est compatible avec tous les profils d'éclairage SSL2. C'est le même format que celui disponible dans la bibliothèque publique de WTOOLS. Si votre profil est manquant, rendez-vous sur cloud.lightingsoft.com pour télécharger la dernière version. Remarque : pour l'instant,

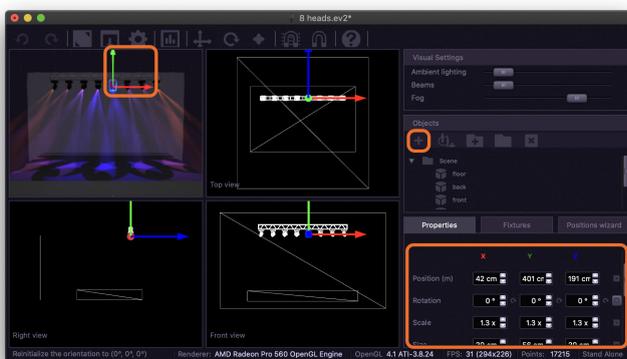


les profils d'appareils créés directement sur le contrôleur Wolfmix ne sont pas compatibles avec Easy View 2.



Positionnement des projecteurs et des objets

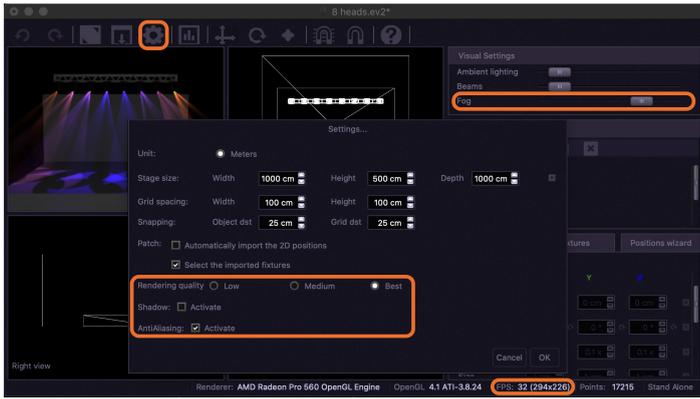
Des objets supplémentaires tels que des scènes, des truss et des personnes peuvent être ajoutés en cliquant sur le bouton "Importer un objet 3D". Les projecteurs et les objets peuvent être positionnés en sélectionnant et en faisant glisser l'objet, en faisant glisser l'une des 3 flèches directionnelles ou en entrant manuellement les coordonnées X/Y/Z en bas à droite.



Autres paramètres

Les paramètres visuels tels que l'éclairage ambiant, l'intensité du faisceau et la densité du brouillard peuvent être réglés en haut à droite. Easy View nécessite une carte graphique puissante pour une lecture fluide. Si le FPS est trop faible, essayez de régler le niveau de brouillard sur 0, supprimez l'anti-aliasing, les ombres et réduisez la qualité du rendu dans la fenêtre Paramètres. La réduction de la taille de la fenêtre accélérera également le rendu.





20 Informations utiles

Combinaisons de touches au démarrage

Plusieurs modes de démarrage spéciaux sont disponibles en allumant le contrôleur tout en maintenant les combinaisons de touches suivantes:

- WOLF + STROBE : effectue une séquence de test comprenant l'écran tactile, les boutons, les encodeurs, le microphone et les connecteurs DMX. Connecter le connecteur DMX A au connecteur B, et connecter le connecteur DMX C à D.
- WOLF + BLINDER : restaure le projet par défaut qui est chargé lors de la création d'un nouveau projet. Utile lorsque le projet actuellement chargé a un problème.
- WOLF + SPEED : passe en mode de récupération du firmware Wolfmix. Utilisé pour écrire une nouvelle version du firmware si le firmware principal ne démarre pas.
- WOLF + BLACKOUT : efface toutes les données, y compris les projets d'appareils et les profils d'appareils.
- WOLF + SMOKE : restaure le firmware d'usine fourni avec le Wolfmix. Utilisé dans une situation critique où le firmware devient inutilisable et où un PC/MAC n'est pas disponible pour mettre à jour le firmware le plus récent.

