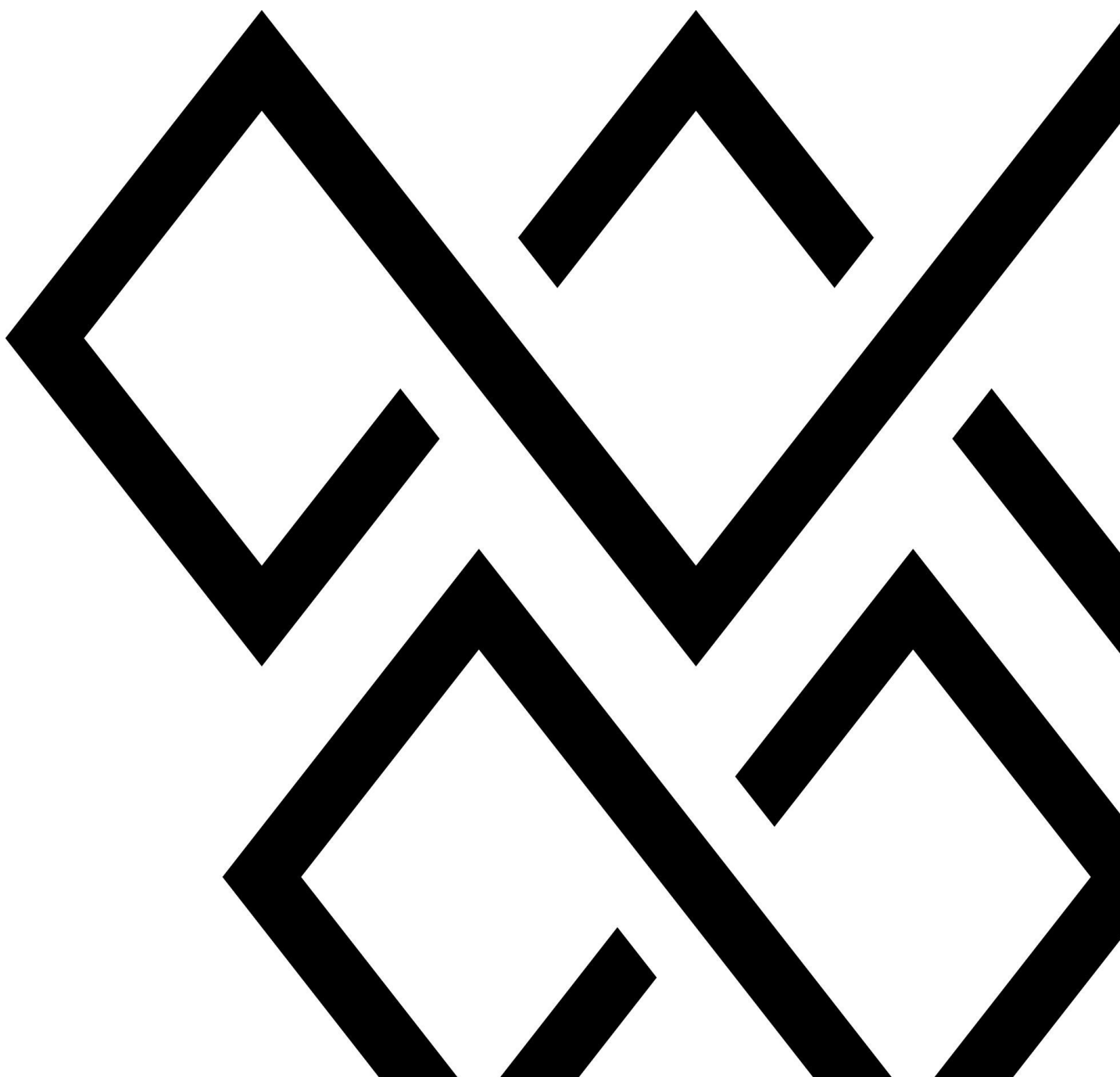


Wolfmix W1

Referenčná príručka

Verzia 1.0 | Slovenčina



Zrieknutie sa zodpovednosti	4
Výrobok G spoločnosť	5
Bezpečnostné upozornenia	6
Zamýšľané použitie	6
Nebezpečenstvo pre deti	6
Servisovateľné diely	6
Prevádzkové podmienky	6
Napájanie	6
Úvod	7
O tomto dokumente	7
Špecifikácia hardvéru	8
Prehľad	8
Komponenty	8
Aktivácia	9
Kombinácie klávesov pri spustení	9
Tok ovládania motora lúča	10
Nastavenie príslušenstva	11
Zoznam nastavenia prístrojov	12
Výber zariadení	13
Limity pre príslušenstvo	14
Tvorca príslušenstva	15
Obrazovka kanálov príslušenstva	15
Obrazovka editora kanálov	16
Ovládacie obrazovky	17
Domov	18
Farba FX	19
Presun FX	20
Sekvencer Move Fx	21
Lúč FX	22
Sekvencer Beam Fx	23
Statická farba	24
Vyberanie farieb	25
Statická poloha	26
Vyberanie pozícií	27
Statické gobo	28
Úprava naživo	29
Editor Live Edit - príslušenstvo	29
Editor Live Edit - hodnoty	30
Prednastavené	32
Úprava predvolieb	33
Flash obrazovky	35



Wolf	36
Stroboskop	37
Blinder	38
Rýchlosť	39
Zatemnenie	40
Dym	41
Nastavenie	42
Projekty	43
Skupiny	44
Nastavenia	45
Hodnoty DMX	48
Editor lúčov	49
Zámok	50
Aplikácia WTOOLS	51
Nicolaudio Cloud prihlásenie	52
Môj vlk	53
Projekty	54
Zariadenia	55
Nastavenia	56
Pomoc	57



Zrieknutie sa zodpovednosti

Informácie v tomto dokumente sa môžu zmeniť bez predchádzajúceho upozornenia. Žiadna časť tejto publikácie sa nesmie kopírovať, reprodukovat' ani inak prenášať či zaznamenávať na akýkoľvek účel bez predchádzajúceho písomného súhlasu spoločnosti Nicolaudie Group.

Wolfmix je registrovaná ochranná známka spoločnosti Nicolaudie Group.

Špeciálne poďakovanie patrí testerom z klubu Wolfmix Early Access, ktorí boli neoceniteľní nielen pri hľadaní chýb, ale aj pri vytváraní lepšieho produktu.



Výrobok a spoločnosť

Odkaz na produkt: Wolfmix W1

Wolfmix je značka skupiny Nicolaudie

Group. E-mail info@wolfmix.com

Webová stránka: www.wolfmix.com

Nicolaudie UK
25 Old Steine
Brighton - BN1 1EL
Spojené kráľovstvo

Nicolaudie Francúzsko
838 rue de l'Aiguelongue
34090 Montpellier
Francúzsko

Ochrana životného prostredia



Na prepravu a ochranný obal boli zvolené materiály šetrné k životnému prostrediu, ktoré sa dajú bežne recyklovať. Zabezpečte, aby sa plastové vrecia, obaly atď. správne zlikvidovali.



Ak sa chystáte tento výrobok po skončení jeho životnosti zlikvidovať, nevyhadzujte ho spolu s iným domovým alebo komunálnym odpadom. Spoločnosť Nicolaudie Group označila svoje značkové elektronické výrobky symbolom WEEE, aby upozornila našich zákazníkov, že výrobky s týmto označením by nemali byť likvidované na skládke alebo s komunálnym či domovým odpadom.

Ďalšie informácie o likvidácii vášho výrobku nájdete v našom dokumente WEEE na stránke wolfmix.com/company.

06.09.2021



prúdom alebo požiaru.

Bezpečnostné upozornenia

VAROVANIE: Nedodržanie týchto bezpečnostných pokynov môže mať za následok požiar, úraz elektrickým prúdom, zranenie alebo poškodenie vášho mixéra Wolfmix W1 alebo iného majetku. Pred použitím mixéra Wolfmix W1 si prečítajte všetky nižšie uvedené bezpečnostné informácie.

Zamýšľané použitie

Zariadenie používajte len tak, ako je popísané v tejto používateľskej príručke. Akékoľvek iné použitie alebo použitie za iných prevádzkových podmienok sa považuje za nesprávne a môže mať za následok zranenie osôb alebo poškodenie majetku. Za škody spôsobené nesprávnym používaním nenesieme žiadnu zodpovednosť. Toto zariadenie môžu používať len osoby s dostatočnými fyzickými, zmyslovými a intelektuálnymi schopnosťami a s príslušnými znalosťami a skúsenosťami. Iné osoby môžu toto zariadenie používať len vtedy, ak sú pod dohľadom alebo sú poučené osobou, ktorá je zodpovedná za ich bezpečnosť.

Nebezpečenstvo pre deti



Nebezpečenstvo zadusenía! Upozorňujeme, že tento výrobok obsahuje malé časti, ako sú krytky snímačov, ktoré sa môžu oddeliť. Dbajte na to, aby boli plastové vrecká, obaly atď. riadne zlikvidované a aby výrobok ani obaly neboli v dosahu dojsť a malých detí.

Servisovateľné diely

Pozor! Vo vnútri tejto jednotky sa nenachádzajú žiadne časti, ktoré by mohol používateľ opravovať. Sami sa nepokúšajte o žiadne opravy. Ak tak urobíte, zrušíte tým záruku výrobcu. V nepravdepodobnom prípade, že by vaša jednotka vyžadovala servis, obráťte sa na miesto nákupu.

Prevádzkové podmienky

Toto zariadenie bolo navrhnuté len na použitie v interiéri. Aby ste zabránili poškodeniu, nikdy nevystavujte zariadenie pôsobeniu tekutín alebo vlhkosti. Vyhnite sa priamemu slnečnému žiareniu, silnému znečisteniu a silným vibráciám.

Napájanie

Pred pripojením zariadenia sa uistite, že vstupné napätie (zásuvka striedavého prúdu) zodpovedá menovitému napätiu zariadenia a že zásuvka striedavého prúdu je chránená prúdovým chráničom. V opačnom prípade by mohlo dôjsť k poškodeniu zariadenia a prípadne zranitiť používateľa. Pred elektrickými búrkami a pri dlhodobom nepoužívaní zariadenia ho odpojte od elektrickej siete, aby ste znížili riziko úrazu elektrickým prúdom alebo požiaru.



Úvod

O tomto dokumente

Ďakujeme, že ste si pozreli referenčnú príručku Wolfmix. Táto biela kniha opisuje každú funkciu dostupnú v systéme Wolfmix. Napísali sme ju ako rýchlu metódu na vyhľadanie konkrétnej funkcie na zariadení Wolf. Ak sa chcete naučiť používať systém Wolfmix, pozrite si minipríručky, ktoré sa zameriavajú na to, ako dosiahnuť konkrétny cieľ, a nie v tomto dokumente, ktorý je skôr slovníkom na zdokumentovanie každej funkcie do hĺbky.



Špecifikácia hardvéru

Prehľad

Veľkosť G hmotnosť

195 x 220 x 62 mm / 7,68 x 8,66 x 2,44 in

1070g / 2,36lb

Komponenty

Bývanie

Plast ABS

Práškovko lakovaná oceľová základná doska so 100 mm VESA (max.

M4 6 mm) Práškovko lakovaná oceľová vystužená zadná doska

Zobrazenie

4,3" farebný TFT s tónovaným sklom

Kapacitný dotykový displej

Kódovače

Zliatinové krytky snímača

Inkrementálne tlačenie so zrýchlením

Tlačidlové podložky

37 silikónových tlačidiel s matnou olejovou

úpravou Farebné LED podsvietenie

Spracovanie

220Mhz CPU s jadrom ARM

8MB RAM

16 MB Flash

Audio

Všesmerový elektretový mikrofón

3,5 mm jack linkový vstup

Analógový adaptívny špičkový detektor

DMX

2x 3pinový konektor DMX OUT XLR

1x 5pinový konektor DMX OUT XLR

1x 5pinový konektor DMX IN/OUT XLR s WLINK

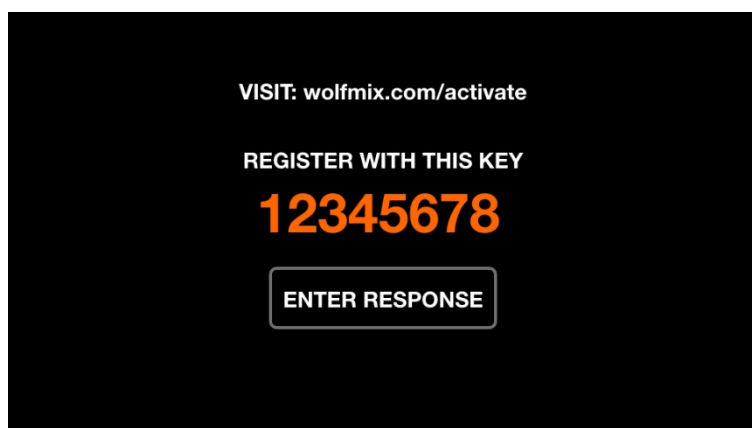
USB

Konektor USB-B - vyžaduje sa 5 V 900 mA

(hodnotenie USB3) Konektor USB-A s MIDI a MSD



Aktivácia



Pred použitím je potrebné aktivovať Wolfmix na stránke wolfmix.com/activate. Dodaný kľúč je jedinečný pre každý ovládač Wolfmix. Každý aktivačný kľúč má jedinečný odpoveďový kľúč, ktorý poskytne webová stránka počas procesu aktivácie. Po klepnutí na *Enter Response (Zadajte odpoveď)* sa zobrazí klávesnica na zadanie kľúča odpovede. Tento proces je potrebný iba raz. Ak klávesnica po zadaní kľúča odpovede nezmizne, kľúč je nesprávny.

Kombinácie klávesov pri spustení -

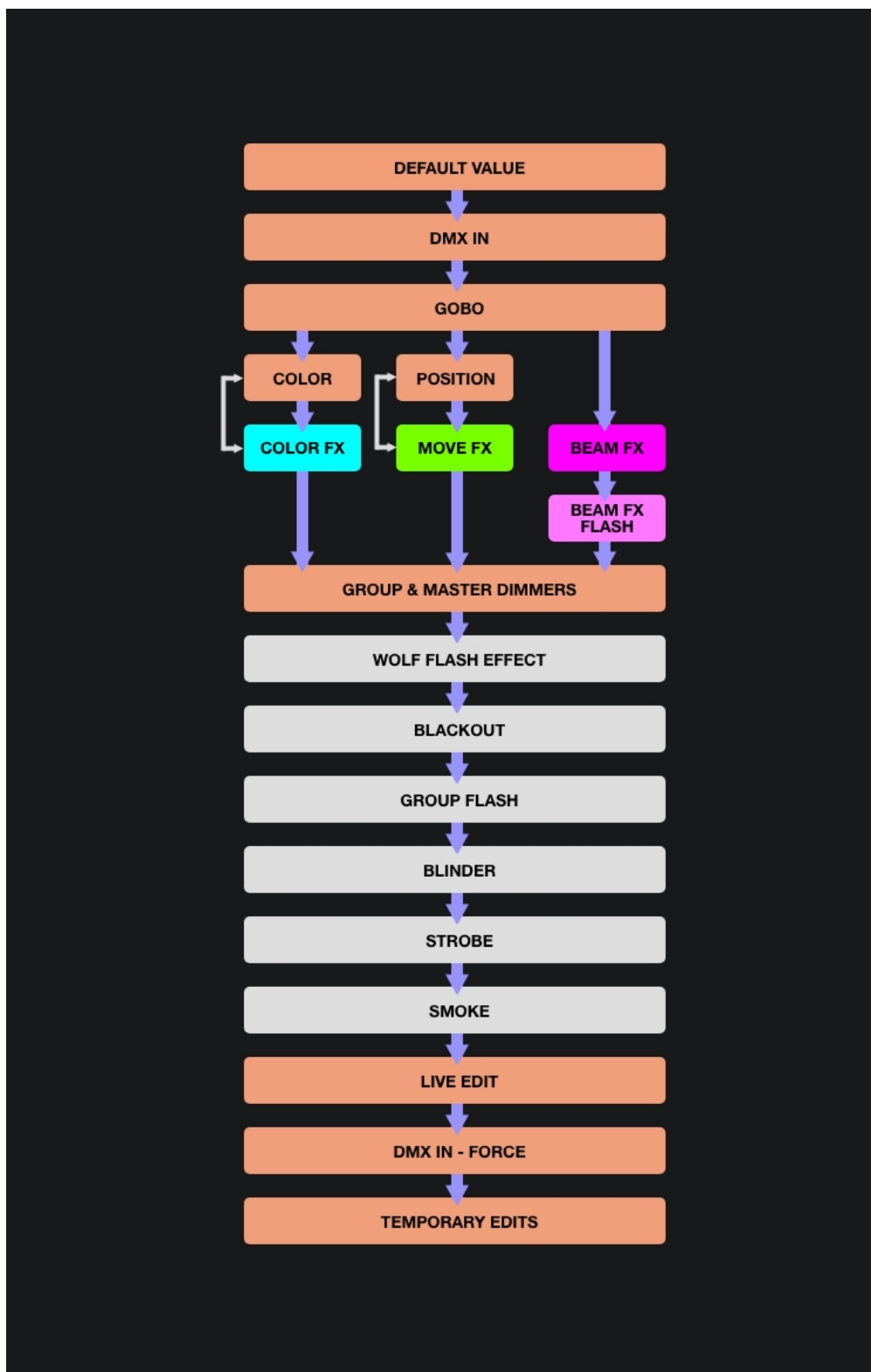
Niekoľko špeciálnych režimov spustenia je k dispozícii po zapnutí ovládača pri podržaní nasledujúcich kombinácií klávesov:

- **WOLF + STROBE** : vykoná testovaciu sekvenciu vrátane dotykovej obrazovky, tlačidiel, snímačov, mikrofónu a konektorov DMX. Pripojte konektor DMX A ku konektoru B a konektor DMX C ku konektoru D.
- **WOLF + BLINDER** : obnoví predvolený projekt, ktorý sa načíta pri vytváraní nového projektu. Užitočné, keď má aktuálne načítaný projekt problém.
- **WOLF + SPEED** : vstúpi do režimu obnovy firmvéru Wolfmix. Slúži na zápis novej verzie firmvéru, ak sa hlavný firmvér nespustí.
- **WOLF + BLACKOUT** : vymaže všetky údaje vrátane projektov svietidiel a profilov svietidiel.
- **WOLF + SMOKE** : obnoví výrobný firmvér, ktorý sa dodáva s mixérom Wolfmix. Používa sa v kritickej situácii, keď sa firmvér stane nepoužiteľným a nie je k dispozícii PC/MAC na aktualizáciu na najnovší firmvér.
- **SHIFT + PRESET** : vstup do režimu zavádzača. Všetky kontrolky budú blikať na bielo. Tento režim sa používa len pri továrenskej výrobe.



Ovládanie motora lúča Prietok

Nasledujúci diagram vysvetľuje, ako Wolfmix ovláda kanály DMX. Beam Engine sa spúšťa každých 40 ms (25 fps). Všetky kanály DMX sú na začiatku každej snímky nastavené na svoje predvolené hodnoty a potom sa jednotlivé efekty pridávajú jeden po druhom.



Nastavenie príslušenstva

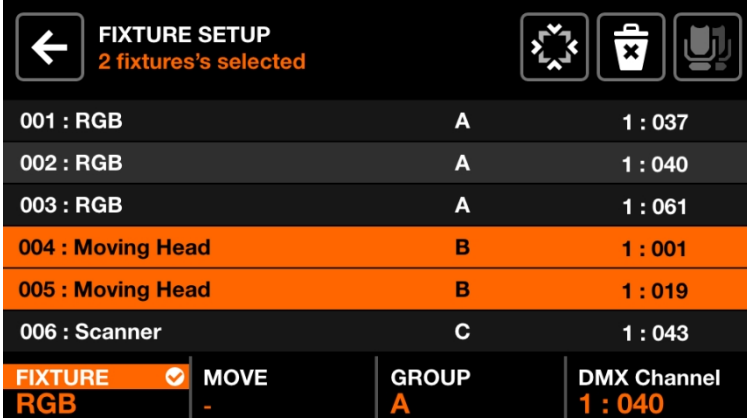
Na obrazovku Nastavenie príslušenstva sa dostanete ťuknutím na tlačidlo v pravom hornom rohu domovskej obrazovky. Každé svietidlo predstavuje fyzické zariadenie DMX pripojené k zariadeniu Wolfmix. Údaje o svietidlách sa používajú na výpočet efektov a ďalších úrovní DMX. Zariadenie tu musí byť pridané predtým, ako ho bude možné ovládať pomocou systému Wolfmix.

V riadiacej jednotke sú zahrnuté tisíce svietidiel a ďalšie možno pridať z aplikácie WTOOLS (PC/MAC) z knižnice s viac ako 15 000 profilmi svietidiel. Svietidlá je možné vytvárať aj pomocou vstavaného nástroja na vytváranie svietidiel alebo z webového prehliadača pomocou aplikácie Profile Builder dostupnej v službe Nicolaudie Cloud.

Wolfmix vypočíta efekty podľa priradenia písmena skupiny, poradia, v ktorom sa svietidlo nachádza v zozname, a limitov natočenia a naklonenia, ktoré sú k dispozícii na obrazovkách nastavenia svietidla.



Nastavenie príslušenstva zoznam



The screenshot shows a 'FIXTURE SETUP' screen with a title bar containing a back arrow, the text 'FIXTURE SETUP', and '2 fixtures's selected'. There are three icons: a gear, a trash can, and a refresh symbol. Below is a table of fixtures:

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

At the bottom, there is a control panel with four sections:

FIXTURE RGB	<input checked="" type="checkbox"/> MOVE -	GROUP A	DMX Channel 1 : 040
-----------------------	-----------------------------------------------	-------------------	-------------------------------

Zobrazí sa zoznam všetkých svietidiel, ktoré boli pridané do projektu.

Zobrazené údaje:

- Index a názov príslušenstva.
- Skupina, do ktorej bolo zariadenie priradené.
- Číslo DMX univerza a adresa DMX.

Činnosti kódovača:

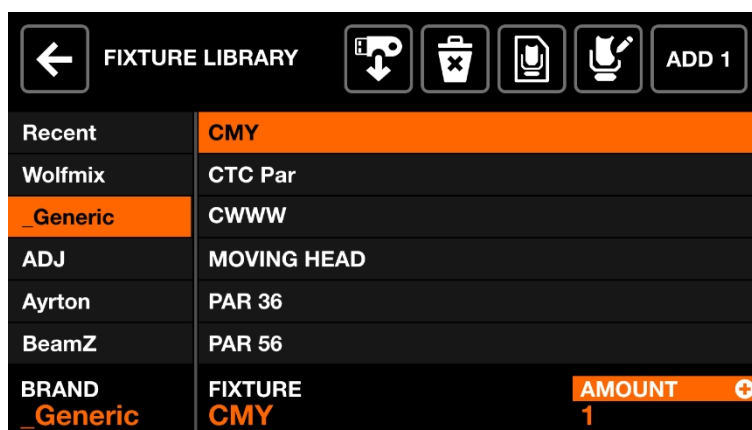
- Posunutím prvého ovládača vyberte príslušenstvo. Stlačením vyberte alebo zrušte výber zvýraznenej položky.
- Posunutím druhého snímača vyberte nový počiatkový index pre výber príslušenstva. Stlačením snímača vykonajte zmenu.
- Posunutím tretieho ovládača priradíte výber svietidiel do novej skupiny. Stlačením aplikujte zmenu.
- Pohybom štvrtého ovládača vyberte novú adresu DMX pre vybrané svietidlá. Stlačením aplikujte zmenu. Adresy sa budú prideľovať postupne naprieč vybranými svietidlami podľa ich indexu.

Akcie panela nástrojov:

- Preklopte vybrané svietidlá, čím sa obráti poradie ich lúčov.
- Otvorte obrazovku Obmedzenia svietidla, aby ste obmedzili kanály otáčania a nakláňania
- Odstránenie vybraných svietidiel.
- Vyberte všetky svietidlá rovnakého typu.
- Ťuknutím na položku DONE odstránite všetky príslušenstvo z výberu.
- Ak nie sú vybrané žiadne prípravky, zobrazí sa tlačidlo "Pridať prípravok". Ťuknutím naň sa otvorí obrazovka výberu príslušenstva.



Výber príslušenstva



Na obrazovke výberu svietidiel sa zobrazia všetky dostupné profily svietidiel na ovládači, zoradené abecedne podľa značky a svietidla.

Zobrazené údaje:

- Dostupné značky, počnúc 6 najnovšími pridanými svietidlami, po ktorých nasledujú svietidlá vytvorené priamo v riadiacej jednotke Wolfmix, po ktorých nasledujú značky vo verejnej knižnici.
- Dostupné príslušenstvo v rámci vybranej značky.

Činnosti kódovača:

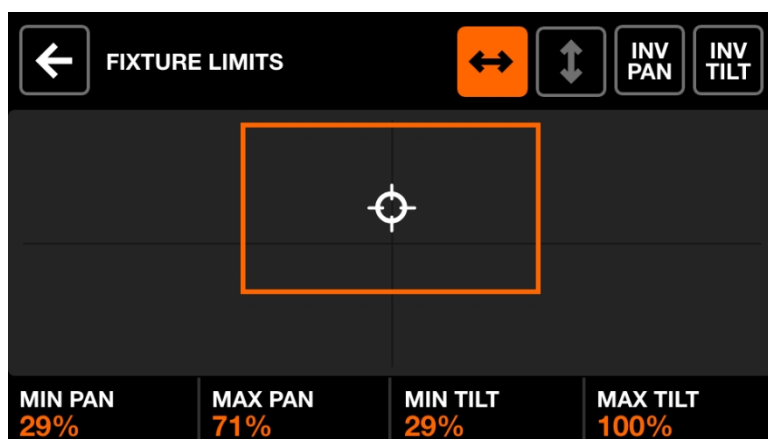
- Posunutím prvého ovládača vyberte značku.
- Posunutím druhého ovládača vyberte príslušenstvo.
- Posunutím štvrtého ovládača vyberte, koľko svietidiel sa má pridať. Stlačením pridáte svietidlá.

Akcie panela nástrojov:

- Importovanie armatúry .wmp z pamäťového zariadenia USB_[MK2].
- Odstránenie vybraného profilu príslušenstva.
- Upravte vybraný profil prípravku pomocou nástroja na tvorbu prípravkov.
- Vytvorte nové zariadenie.
- Pridanie vybraného príslušenstva.



Limity pre upevnenie



Obrazovka obmedzení svietidiel umožňuje nastaviť minimálne a maximálne hodnoty otáčania a nakláňania vybraných svietidiel. Pri správnom nastavení sa lúče svietidiel budú pohybovať spoločne v požadovanej oblasti.

Zobrazené údaje:

- Minimálne a maximálne hodnoty natočenia a naklonenia vybraných svietidiel
- Oranžový obdĺžnik na znázornenie hodnôt. Ťahaním bieleho kurzora v rámci obdĺžnika sa presunú všetky príslušenstvá v projekte k sebe, čo umožní testovanie hraníc.

Činnosti kódovača:

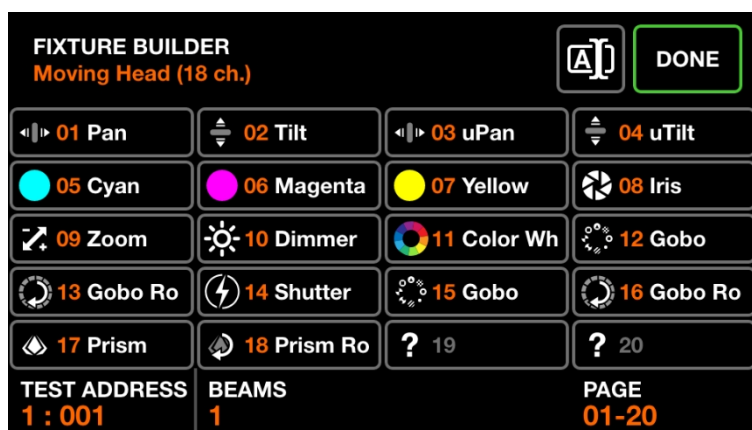
- Pohybom 4 snímačov nastavte min. otáčanie, max. otáčanie, min. náklon a max. náklon. Stlačením snímačov vynulujete tieto hodnoty na 0 alebo 100 %.

Akcie panela nástrojov:

- Prechádzajte vybranými svietidlami zľava doprava.
- Posúvajte vybrané príslušenstvo nahor a nadol.
- Invertovanie vybraných svietidiel Pan.
- Invertovanie vybraných svietidiel Naklonenie.



Zariadenie builder



Nástroj na vytváranie príslušenstva sa používa na vytváranie profilov príslušenstva. Profil príslušenstva je zoznam kanálov a funkcií spojených s konkrétnym príslušenstvom.

Kanály príslušenstva obrazovka

Zobrazené údaje:

- Mriežka zobrazujúca typy kanálov príslušenstva.
- Počiatková adresa príslušenstva použitého na testovanie, počet lúčov, názov príslušenstva a celkový počet kanálov.

Činnosti kódovača:

- Presunutím prvého snímača nastavíte testovaciu adresu pre príslušenstvo. To umožňuje testovať pripojené svietidlo v reálnom čase počas jeho zostavovania.
- Posunutím druhého snímača nastavíte počet nezávisle ovládaných lúčov, ktoré má svietidlo. Napríklad LED lišta môže mať 4 nezávisle ovládateľné RGB lúče. Každý profil svietidla Wolfmix môže mať až 64 lúčov.
- Ak má zariadenie viac ako 20 kanálov, štvrtý snímač sa môže použiť na navigáciu medzi každou stránkou s 20 kanálmi. Každý profil Wolfmix môže mať až 255 kanálov.

Akcie panela nástrojov:

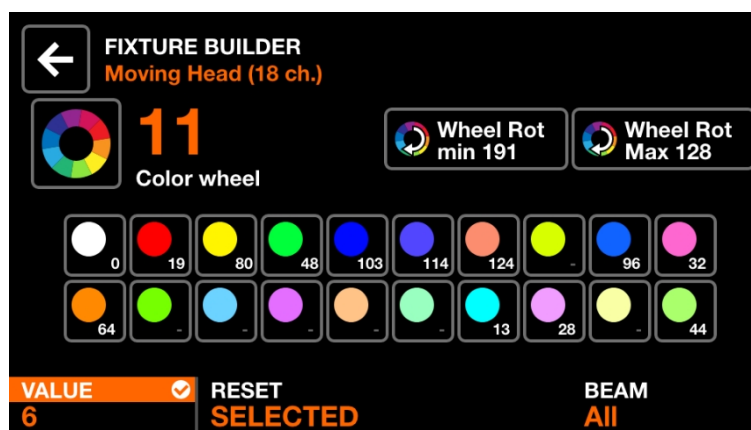
- Premenujte príslušenstvo.
- Ťuknutím na položku DONE (Hotovo) ukončíte nástroj na vytváranie príslušenstva. Ak bola vykonaná zmena, zobrazí sa výzva na uloženie.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na tlačidlo mriežky alebo jedno z tlačidiel matice prejdete do editora príslušného kanála. Ak je kanál prázdny, najprv sa zobrazí výber typu kanála.



Obrazovka editora kanálov



Zobrazené údaje:

- Číslo a typ kanála
- Zbierka funkčných tlačidiel v závislosti od typu kanála. Môžu zahŕňať farby, gobos a stroboskop. Každé tlačidlo zobrazuje hodnotu funkcie.

Činnosti kódovača:

- Posunutím prvého ovládača zmeníte hodnotu vybranej funkcie. Stlačením ovládača zmenu aplikujete.
- Posunutím druhého ovládača vynulujete všetky funkcie na kanáli alebo vynulujete len vybranú funkciu. Stlačením ovládača vykonajte aplikáciu.
- Posunutím štvrtého ovládača priradíte kanál k lúču.

Akcie panela nástrojov:

- Odstránenie kanála. (k dispozícii len pre posledný kanál zariadenia)
- Ťuknutím na tlačidlo späť sa vrátite na obrazovku kanálov príslušenstva.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na veľkú ikonu vľavo od čísla kanála môžete zmeniť typ kanála.
- Ťuknutím na ktorékoľvek z tlačidiel funkcie sa na spodnej lište zobrazia príslušné hodnoty funkcie, ktoré možno meniť pomocou snímačov.
- Stlačením blikajúceho tlačidla matice sa vrátite na obrazovku kanálov svietidiel.



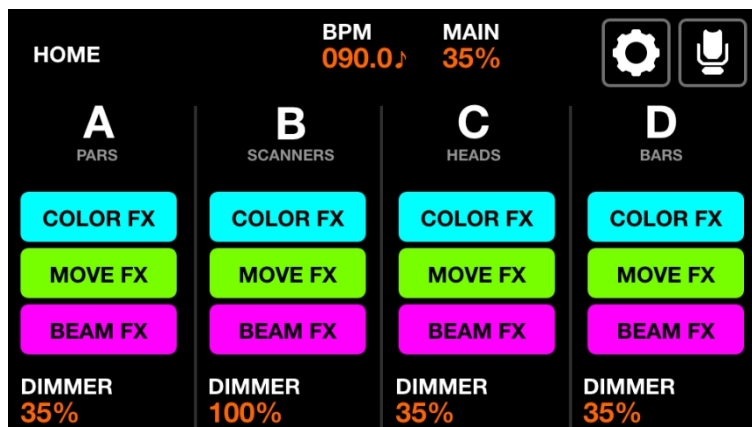
Ovládacie obrazovky

Prístup k 9 ovládacím obrazovkám je možný pomocou 8 tlačidiel na ľavej strane a pravého dolného tlačidla. Po stlačení tlačidla ovládacej obrazovky sa dotykový displej aj centrálna matica aktualizujú tak, aby odrážali údaje na zvolenej ovládacej obrazovke. Každá ovládacia obrazovka bola navrhnutá na konkrétny účel.

- Domov : hlavná ovládacia obrazovka, ktorá spravuje efekty povolené v každej skupine, stmievače skupín a skupinové blikanie.
- Color FX : spravuje nastavenia modulu Color FX.
- Move FX : spravuje nastavenia modulu Move FX.
- Beam FX : spravuje nastavenia modulu Beam FX.
- Statická farba : spravuje pevné farby nastavené na svietidlách, ktoré neprehrávajú funkciu Color FX.
- Statická pozícia : spravuje pevné pozície nastavené na príslušenstvách, na ktorých sa nehrá Move FX.
- Statické gobo : spravuje gobo nastavené na svietidlách, ktoré majú gobo koleso.
- Statické živé úpravy : spravuje 20 vlastných tlačidiel, ktoré sa používajú na nastavenie statických hodnôt na ľubovoľnom kanáli.
- Preset : slúži na uloženie a vyvolanie stavu vlastností ovládača.



Domov



Skupiny zápasov sa ovládajú z domovskej obrazovky. Každý stĺpec predstavuje jednu skupinu. Na každej obrazovke sú k dispozícii štyri skupiny. Predvolené sú zobrazené skupiny A-D. Podržaním tlačidla Shift a stlačením tlačidla BPM tap zobrazíte skupiny E-H.

Zobrazené údaje:

- Štyri stĺpce predstavujúce štyri skupiny, každý s písmenom skupiny a názvom skupiny, ak bol zadaný na obrazovke Skupiny.
- Tlačidlá na zobrazenie stavu FX.
- Úroveň stmievača skupiny a úroveň stmievača MAIN.
- Aktuálny BPM vypočítaný z tlačidla TAP alebo z aplikácie WTOOLS.

Činnosti kódovača:

- Každý snímač ovláda úroveň stmievania skupiny. Stlačením snímača sa prepína BLACKOUT. Posunutím ovládača Shift + sa zmení HLAVNÉ stmievanie.
- Shift + stlačenie ovládača zablokuje skupinu pred úpravou tlačidlom Preset alebo Flash.

Akcie panela nástrojov:

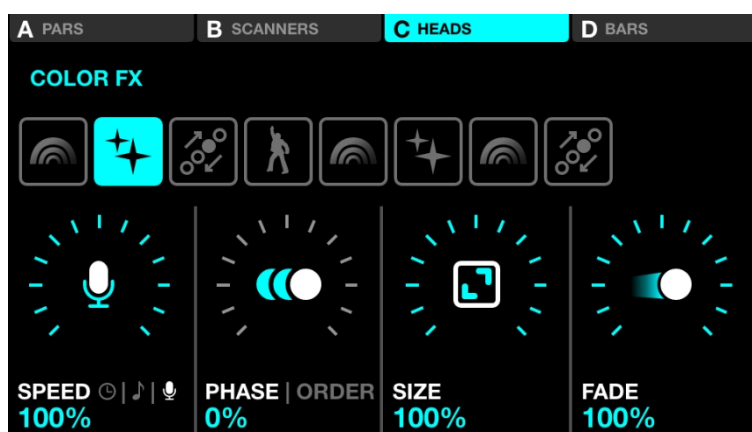
- Prístup na obrazovku Nastavenie.
- Prístup na obrazovku Nastavenie príslušenstva.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na tlačidlá COLOR/MOVE/BEAM FX aktivujete/deaktivujete efekty. Stlačením príslušných farebných tlačidiel na matnici sa vykoná to isté.
- Stlačením horného radu tlačidiel na matici sa stmievač nastaví na FULL, zatiaľ čo stmievače všetkých ostatných skupín sa nastaví na 0 % (sólo). Podržaním tlačidla Shift počas stláčania týchto tlačidiel sa zruší sólo a vybraná skupina sa jednoducho nastaví na FULL. Po uvoľnení sa hodnota vráti späť.
- Stlačením druhého radu tlačidiel sa spustí rovnaká funkcia, ale všetky svetlá RGB sa tiež nastaví na bielu farbu.



Farba FX



Zobrazené údaje:

- Štyri tlačidlá pozdĺž hornej časti, ktoré označujú, ktoré skupiny majú zapnuté funkcie Color FX. Shift + stlačením tlačidla BPM TAP prepínate medzi skupinami A-D a E-H.
- Osem tlačidiel na výber typu Color Fx.
- Vlastnosti Speed, Phase, Order, Size a Fade FX.

Činnosti kódovača:

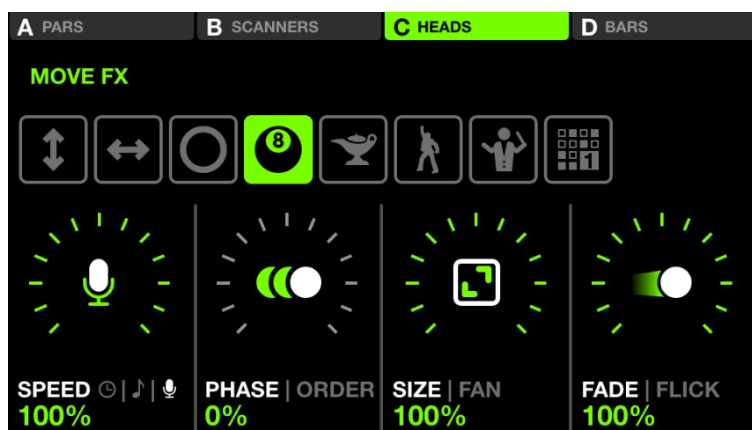
- Pohybom prvého snímača ovládajte rýchlosť FX. Tá sa riadi buď lineárnym %, alebo delením BPM v závislosti od režimu Sync. Stlačením enkodéra sa prepína medzi synchronizáciou Clock, BPM a Audio Pulse (mic/line in).
- Pohybom druhého snímača nastavte fázu alebo poradie. Stlačením enkodéra sa prepína medzi režimom Fáza a Poradie. Fáza sa ovláda ako %. Order (Poradie) zmení poradie príslušenstva, čím sa efekt prehráva dopredu, dozadu, symetricky dovnútra a symetricky von.
- Pohybom tretieho ovládača môžete ovládať veľkosť FX.
- Posúvaním štvrtého enkodéra ovládajte funkciu FX Fade.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na osem tlačidiel výberu FX zmeníte typ FX a vyvoláte súvisiace vlastnosti.
- Ťuknutím na štyri tlačidlá v hornej časti obrazovky alebo stlačením jedného z tlačidiel v hornom riadku matice zapnete a vypnete FX pre každú skupinu.
- Ťuknutím na jedno zo 16 farebných tlačidiel v riadkoch 2 až 5 na matici pridáte a odstránite príslušnú farbu z efektu. Shift + stlačenie tlačidla umožňuje upraviť farbu.



Presun FX



Zobrazené údaje:

- Štyri tlačidlá pozdĺž hornej časti, ktoré označujú, ktoré skupiny majú aktivovaný Move FX. Shift + stlačením tlačidla BPM TAP prepínate medzi skupinami A-D a E-H.
- Osem tlačidiel na výber typu Move Fx.
- Vlastnosti Speed, Phase, Order, Size, Fan, Fade a Flick FX.

Činnosti kódovača:

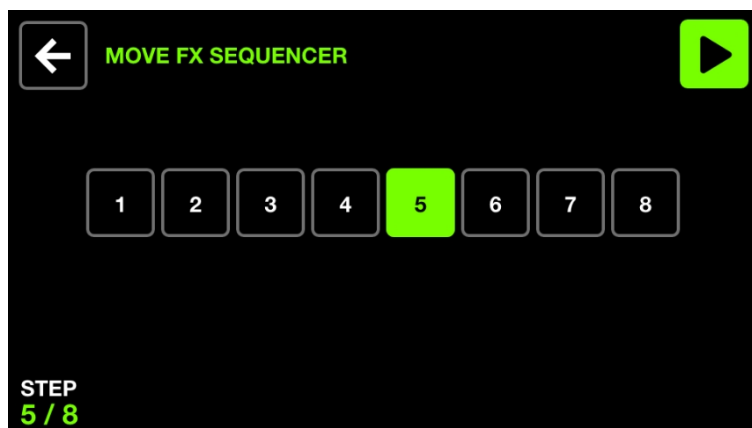
- Pohybom prvého snímača ovládajte rýchlosť FX. Tá sa riadi buď lineárnym %, alebo delením BPM v závislosti od režimu Sync. Stlačením enkodéra sa prepína medzi synchronizáciou Clock, BPM a Audio Pulse (mic/line in).
- Pohybom druhého snímača nastavte fázu alebo poradie. Stlačením enkodéra sa prepína medzi režimom Fáza a Poradie. Fáza sa ovláda ako %. Order (Poradie) zmení poradie príslušenstva, čím sa efekt prehráva dopredu, dozadu, symetricky dovnútra a symetricky von.
- Pohybom tretieho ovládača môžete ovládať veľkosť alebo ventilátor FX. Stlačením ovládača sa prepínajú vlastnosti Size (Veľkosť) a Fan (Ventilátor).
- Posúvaním štvrtého enkodéra ovládajte funkciu FX Fade. Stlačením enkodéra zapnete režim Flick, ktorý predĺži čas fade na 100 % času kroku (čas medzi polohovými bodmi). To následne vytvára efekt "Flick", keď sa fades čiastočne zrušia.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na osem tlačidiel výberu FX zmeníte typ FX a vyvoláte súvisiace vlastnosti.
- Ťuknutím na štyri tlačidlá v hornej časti obrazovky alebo stlačením jedného z tlačidiel v hornom riadku matice zapnete a vypnete FX pre každú skupinu.
- Ťuknutím na jedno zo 16 svetlozelených tlačidiel na matici sa nastaví poloha celého efektu vľavo hore, hore, vpravo hore, vpravo, vpravo dole, vpravo dole, vľavo dole, vľavo dole, vľavo dole a v strede.
- Ťuknutím na tlačidlo "Upraviť", keď je vybraný typ efektu sekvencie, sa otvorí sekvencer.



Move Fx sekvencer



Sekvencer Move Fx umožňuje vybrať jednu zo štyroch rôznych pozícií pre každú skupinu a vyvolať ju v ôsmich krokoch. Každá pozícia sa bude prehrávať postupne podľa rýchlosti FX.

Zobrazené údaje:

- Osem tlačidiel krokov so zvýrazneným aktuálnym krokom zobrazeným vľavo dole.

Činnosti kódovača:

- Posunutím prvého snímača prejdete do ôsmich krokov. Sekvencer sa pri cyklickom prechádzaní krokmi automaticky pozastaví.

Akcie panela nástrojov:

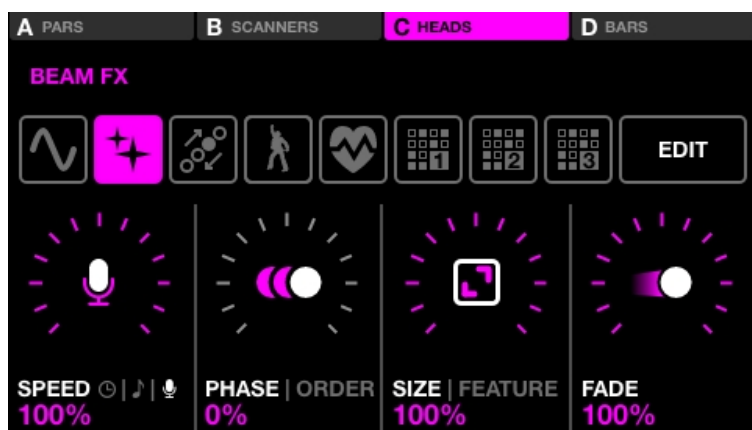
- Prehrávanie a pozastavenie sekvencera.
- Vráťte sa na obrazovku Move Fx.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z ôsmich tlačidiel kroku prejdete na príslušný krok a pozastavíte sekvencer.
- Stlačením horného riadku tlačidiel pridáte efekt Presun do príslušnej skupiny.
- Stlačením tlačidiel polohy v matici pridáte polohu do kroku. Každý stĺpec predstavuje skupinu a riadky 2-5 predstavujú 4 rôzne pozície. Posun + stlačenie tlačidla umožňuje upraviť pozíciu.



Lúč FX



Zobrazené údaje:

- Štyri tlačidlá pozdĺž hornej časti, ktoré označujú, ktoré skupiny majú zapnutý Beam FX. Shift + stlačením tlačidla BPM TAP prepínate medzi skupinami A-D a E-H.
- Osem tlačidiel na výber typu Beam Fx.
- Rýchlosť, fáza, poradie, veľkosť, funkcie a vlastnosti Fade FX.
- *Funkcia* je kanál, s ktorým je prepojený Beam FX. V predvolenom nastavení je to kanál stmievača, ktorý však možno zmeniť na iný typ funkcie, napríklad Pan, Tilt, Iris alebo Zoom.

Činnosti kódovača:

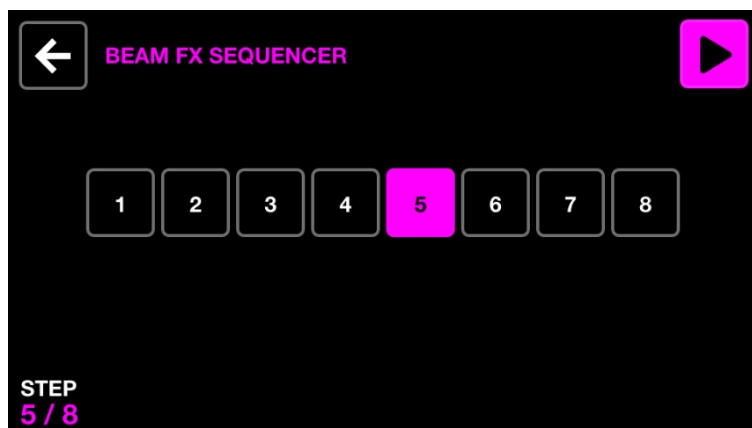
- Pohybom prvého snímača ovládajte rýchlosť FX. Tá sa riadi buď lineárnym %, alebo delením BPM v závislosti od režimu Sync. Stlačením enkodéra sa prepína medzi synchronizáciou Clock, BPM a Audio Pulse (mic/line in).
- Pohybom druhého snímača nastavte fázu alebo poradie. Stlačením enkodéra sa prepína medzi režimom Fáza a Poradie. Fáza sa ovláda ako %. Order (Poradie) zmení poradie príslušenstva, čím sa efekt prehráva dopredu, dozadu, symetricky dovnútra a symetricky von.
- Pohybom tretieho ovládača môžete ovládať funkciu FX Size alebo prepojenú funkciu.
- Pohybom štvrtého ovládača môžete ovládať rýchlosť FX.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na osem tlačidiel výberu FX zmeníte typ FX a vyvoláte súvisiace vlastnosti.
- Ťuknutím na štyri tlačidlá v hornej časti obrazovky alebo stlačením jedného z tlačidiel v hornom riadku matice zapnete a vypnete FX pre každú skupinu.
- Ťuknutím na jedno zo 16 svetelných ružových tlačidiel na matnici sa rozblíka časť svetiel v rámci skupiny. Riadky 2-5 predstavujú 4 časti skupiny.
- Ťuknutím na tlačidlo "Upraviť", keď je vybraný typ efektu sekvencie, sa otvorí sekvencer.



Beam Fx sekvencer



Sekvencer Beam Fx umožňuje výber ôsmich rôznych lúčov. Po výbere lúča sa otvoria vybrané lúče. Každý výber lúčov sa bude prehrávať postupne podľa rýchlosti FX.

Zobrazené údaje:

- Osem tlačidiel krokov so zvýrazneným aktuálne zvoleným krokom, ktorý sa zobrazuje vľavo dole.

Činnosti kódoваča:

- Posunutím prvého snímača prejdete do ôsmich krokov. Sekvencer sa pri cyklickom prechádzaní krokmi automaticky pozastaví.

Akcie panela nástrojov:

























- Prehrávanie a pozastavenie sekvencera.
- Vráťte sa na obrazovku Beam Fx.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z ôsmich tlačidiel kroku prejdete na príslušný krok a pozastavíte sekvencer.
- Stlačením horného riadku tlačidiel pridáte efekt lúča do príslušnej skupiny.
- Stlačením tlačidiel na výber lúčov v matici sa lúče zapnú a vypnú pre vybraný krok. Každý stĺpec predstavuje skupinu a riadky 2-5 predstavujú 4 rôzne úseky v rámci skupiny.



Statické Farba

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 

Statická farebná obrazovka obsahuje paletu desiatich farieb pre každú skupinu. Výberom týchto farieb sa prepíšu všetky prehrávané farebné efekty na skupine a nastaví sa vybrané farby na skupine svietidiel.

Zobrazené údaje:

- Štyri stĺpce obsahujúce päť farieb. Každý stĺpec predstavuje jednu skupinu. Ak chcete prepínať medzi skupinami A-D a E-H, stlačte tlačidlo Shift + BPM TAP.
- Farebná banka (farby 1-5 a 6-10).
- Farebný vzor.

Činnosti kódovača:

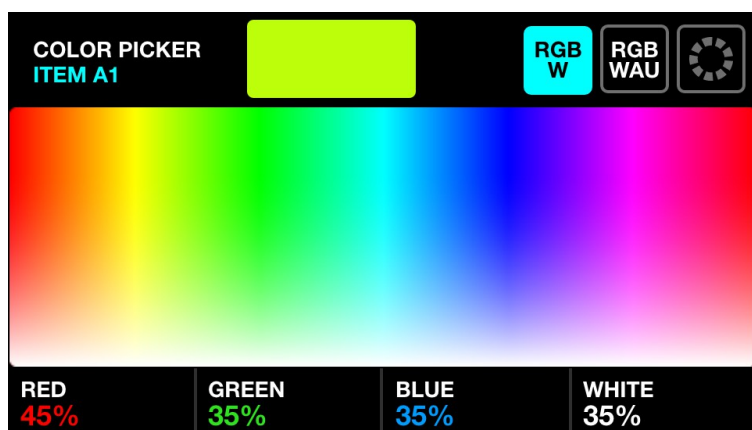
- Posunutím ovládača zmeníte vzor, v ktorom sú vybrané farby rozložené po svietidlách. Medzi možnosti patria:
 - Jedna farba.
 - Farba blesku.
 - Striedajte jednotlivé farby.
 - Fade alebo krok zľava doprava a sprava doľava.
 - Symetricky vyblednite alebo vykročte smerom dovnútra a von.
- Stlačením ovládača sa prepínajú farby 1-5 a 6-10.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z farebných tlačidiel sa farba zapína a vypína. Ak sa na skupine prehráva farebný efekt, vybraná farba tento efekt potlačí.
- Shift + ťuknutie na jedno z farebných tlačidiel umožňuje zmeniť farbu. Upozorňujeme, že keďže ide o paletu farieb, nová farba sa použije na všetky predvoľby.



Farba Picker



Zobrazené údaje:

- Názov aktuálne vybraného tlačidla.
- Náhľad vybranej farby.
- Výber farby, ktorý sa používa na výber farby.
- Režim výberu farieb (RGBW, RGBWAU, Farebná mriežka).
- Generované farebné zložky (červená, zelená, modrá, biela, HUE, jantárová, UV).

Činnosti kódovača:

- Pohybom prvého ovládača môžete ovládať množstvo červenej farby v rozsahu 0-100 %. V režime RGBWAU bude prvý snímač ovládať HUE.
- Posunutím druhého snímača môžete ovládať množstvo zelenej od 0 do 100 %. V režime RGBWAU bude druhý snímač ovládať BIELU.
- Pohybom tretieho ovládača môžete ovládať množstvo MODREJ farby v rozsahu 0-100 %. V režime RGBWAU bude tretí snímač ovládať MODRÚ.
- Pohybom štvrtého snímača môžete ovládať množstvo bielej farby v rozsahu 0-100 %. V režime RGBWAU bude druhý snímač ovládať UV.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím a potiahnutím na výber farby nastavíte hodnoty RGBW na vybranú farbu.
- Ťuknutím na tri tlačidlá vpravo hore sa prepína medzi režimami RGBW, RGBWAU a výberom farby v mriežke.
- Ťuknutím na jedno z 20 farebných tlačidiel na mriežke nastavíte hodnoty RGBW na vybranú farbu.
- Ťuknutím na blikajúce tlačidlo Matrix uložíte novú farbu a zatvoríte výber farby. Ťuknutím na akékoľvek iné tlačidlo sa zmena zruší.
- Shift + ťuknutie na iné tlačidlo Matrix skopíruje vybranú farbu do iného tlačidla.



Statická poloha

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

Obrazovka statických pozícií obsahuje paletu piatich pozícií pre každú skupinu. Výberom pozície sa potlačia všetky efekty prehrávania pohybu v skupine a všetky svietidlá v skupine sa nastaví na vybranú pozíciu.

Zobrazené údaje:

- Štyri stĺpce obsahujúce päť pozícií. Každý stĺpec predstavuje jednu skupinu. Ak chcete prepínať medzi skupinami A-D a E-H, stlačte tlačidlo Shift + tlačidlo BPM TAP.
- Banka pozícií (farby 1-5 a 6-10).
- Hodnota blednutia vybranej pozície.

Činnosti kódovača:

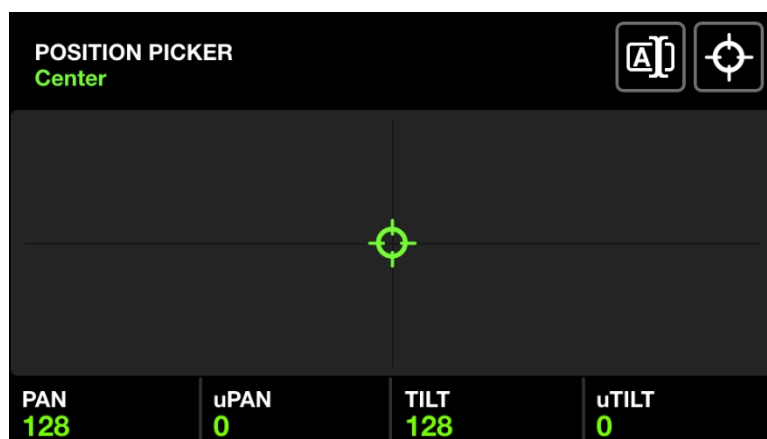
- Pohybom ovládača zmeníte hodnotu FADE vybranej pozície.
- Stlačením snímača sa prepína medzi polohami 1-5 a 6-10.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z tlačidiel polohy sa spustí poloha. Ak sa v skupine prehráva efekt pohybu, vybraná pozícia tento efekt potlačí.
- Shift + ťuknutie na jedno z tlačidiel polohy umožňuje zmeniť polohu. Upozorňujeme, že keďže ide o paletu pozícií, nová pozícia sa použije na všetky predvoľby.



Pozícia Picker



Zobrazené údaje:

- Názov aktuálne vybraného tlačidla polohy.
- Mriežka X-Y, ktorá sa používa na výber polohy.
- Vygenerované hodnoty polohy.
- Hodnoty FAN a FOCUS.

Činnosti kódovača:





















- Presunutím prvého snímača ovládajte hodnotu PAN. Shift + move pre jemné ovládanie.
- Pohybom druhého snímača ovládajte hodnotu TILT. Shift + move pre jemné ovládanie.
- Pohybom tretieho snímača nastavte FAN. Keď je FAN na 50 %, všetky svietidlá budú smerovať rovnakým smerom (za predpokladu, že boli správne nastavené na obrazovke [Limity svietidiel](#)).
- Posunutím štvrtého snímača nastavte hodnotu FOCUS.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím a potiahnutím na mriežku X-Y nastavíte hodnoty PAN a TILT na vybranú polohu.
- Ťuknutím na prvé tlačidlo vpravo hore sa otvorí klávesnica, ktorá umožňuje zmeniť názov pozície.
- Ťuknutím na druhé tlačidlo vpravo hore nastavíte polohu na stred.
- Ťuknutím na blikajúce tlačidlo Matica uložíte novú pozíciu a zatvoríte výber pozície. Ťuknutím na akékoľvek iné tlačidlo sa zmena zruší.
- Shift + ťuknutie na iné tlačidlo Matrix skopíruje vybranú pozíciu do iného tlačidla.



Statické Gobo

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

Statická obrazovka goba obsahuje paletu 10 gob na skupinu. Výberom goba sa gobo vyvolá na všetkých svietidlách v skupine. Ak gobo nie je vybrané, spustí sa otvorené gobo.

Keď sa do projektu pridá svietidlo, Wolfmix priradí prvých 10 gob z gobo kanála svietidla k 10 gobo tlačidlám.

Zobrazené údaje:

- Štyri stĺpce s piatimi gobosmi. Každý stĺpec predstavuje jednu skupinu. Shift + stlačením tlačidla BPM TAP prepínate medzi skupinami A-D a E-H.
- Gobo banka (farby 1-5 a 6-10).
- Rýchlosť otáčania gobo svietidiel v rámci priradenej skupiny.

Činnosti kódovača:

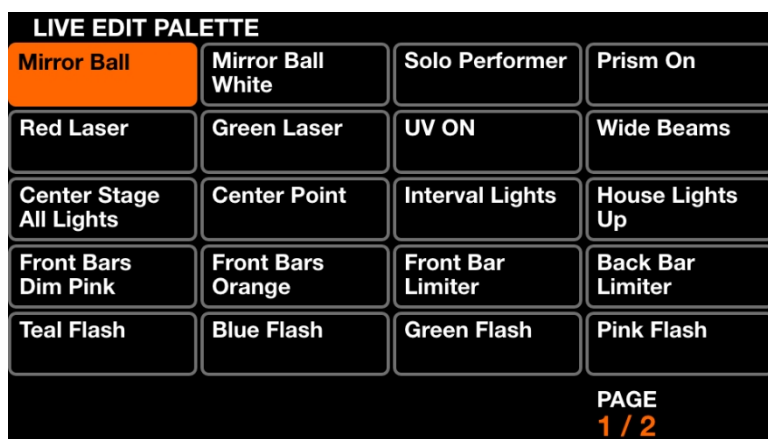
- Pohybom ovládača zmeníte rýchlosť otáčania goba.
- Stlačením ovládača sa prepína medzi gobosmi 1-5 a 6-10.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z tlačidiel goba spustíte gobo. Shift + ťuknutie na jedno z tlačidiel gobo umožňuje zmenu goba. Upozorňujeme, že keďže ide o paletu gobo, nové gobo sa použije na všetky predvoľby.
- Keď upravujete gobo, ťuknutím na blikajúce tlačidlo Matrix uložíte nové gobo a zatvoríte editor goba. Ťuknutím na akékoľvek iné tlačidlo sa zmena zruší.
- Pri úprave goba sa posunutím + ťuknutím na iné tlačidlo Matrix skopíruje vybrané gobo na iné tlačidlo.



Živá stránka Upraviť

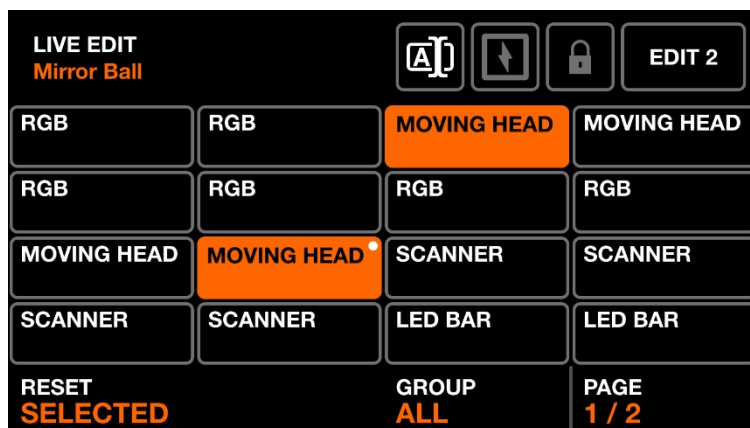


Obrazovka Live Edit obsahuje paletu dvadsiatich tlačidiel, ktoré možno použiť na vyvolanie hodnoty na ľubovoľnom kanáli. Tieto hodnoty sú nadradené všetkým efektom a iným statickým hodnotám. Funkcia Live Edits (Živé úpravy) sa vrství v poradí, preto ak dve živé úpravy majú hodnoty na rovnakom kanáli, budú mať prednosť tlačidlá smerom dole. Živé úpravy sa môžu uvoľňovať aj automaticky podľa riadkov alebo stĺpcov, čo možno nastaviť na obrazovke Nastavenia.

Zobrazené údaje:

- 2 strany s 20 tlačidlami, ktoré obsahujú súbor hodnôt kanálov a názov.

Editor živých úprav - armatúry



Kliknutím na jedno z tlačidiel živých úprav sa otvorí editor. Editor obsahuje dve hlavné obrazovky.

1. Obrazovka na výber príslušenstva.
2. Obrazovka na úpravu hodnôt kanálov vybraných svietidiel.

Zobrazené údaje:

- Názov živej úpravy vľavo hore.
- Mriežka až 16 tlačidiel príslušenstva, zobrazenie názvu príslušenstva a bielej bodky, ktorá označuje, že príslušenstvo má aplikovanú úpravu.



- Tlačidlo vpravo hore na úpravu hodnôt vybraných svietidiel.
- Tri tlačidlá na premenovanie živej úpravy, nastavenie živej úpravy do režimu *Flash* a *uzamknutie* živej úpravy, ktoré zachováva stav pri zmene predvolieb (užitočné pri *parkovacích* kanáloch).
- Aktuálne viditeľná skupina a stránka vpravo dole.

Činnosti kódovača:

- Stlačením prvého ovládača sa vybrané svietidlá vynulujú, čím sa z nich odstránia všetky hodnoty živých úprav. Pohybom ovládača určíte, či sa vynulujú vybrané svietidlá alebo všetky svietidlá. Po resetovaní svietidiel zmiznú biele body.
- Pohybom tretieho ovládača filtrujete zobrazené svietidlá v mriežke podľa skupín. Stlačením ovládača sa vyberú alebo zrušia všetky svietidlá v rámci skupiny.
- Ak je v aktuálnej skupine viac ako 16 zariadení. Pohybom štvrtého ovládača sa prechádza medzi stránkami svietidiel.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na tlačidlá v mriežke vyberiete a zrušíte výber príslušenstva. Keď je vybrané svietidlo, na obrazovke *Hodnoty* sa zobrazia príslušné kanály. Ak sú vybrané 2 alebo viac svietidiel rovnakého *typu*, ich kanály sa zlúčia a budú sa ovládať spoločne na obrazovke *Value (Hodnota)*.
- Ťuknutím na tlačidlo premenovať sa zobrazí obrazovka klávesnice, ktorá umožňuje zmeniť názov živej úpravy.
- Ťuknutím na tlačidlo *Flash* povolíte alebo zakážete vlastnosť *Flash* v živých úpravách. Keď je vlastnosť *Flash* nastavená, tlačidlo Matrix sa zmení na biele a úprava bude po stlačení povolená a po uvoľnení zakázaná.
- Pri úprave živej úpravy ťuknutím na blikajúce tlačidlo Matrix uložíte novú živú úpravu a zatvoríte editor. Klepnutím na akékoľvek iné tlačidlo sa zmena zruší.
- Pri úprave živej úpravy Shift + ťuknutím na iné tlačidlo Matrix skopírujete vybranú živú úpravu do iného tlačidla.

Editor Live Edit - hodnoty

Zobrazené údaje:

- Mriežka 16 tlačidiel kanálov, z ktorých každé zobrazuje názov kanála a aktuálnu hodnotu živej úpravy, ak bola nastavená.
- Hodnota vybraných kanálov sa zobrazí vľavo dole.

Činnosti kódovača:

- Posunutím prvého ovládača sa zmení hodnota vybraného kanála. Ťuknutím na kódér sa zobrazí mriežka všetkých Funkcií súvisiacich s vybraným kanálom.
- Stlačením druhého ovládača sa vybraný kanál vynuluje, čím sa z neho odstráni živá hodnota úprav.

Ďalšie činnosti:

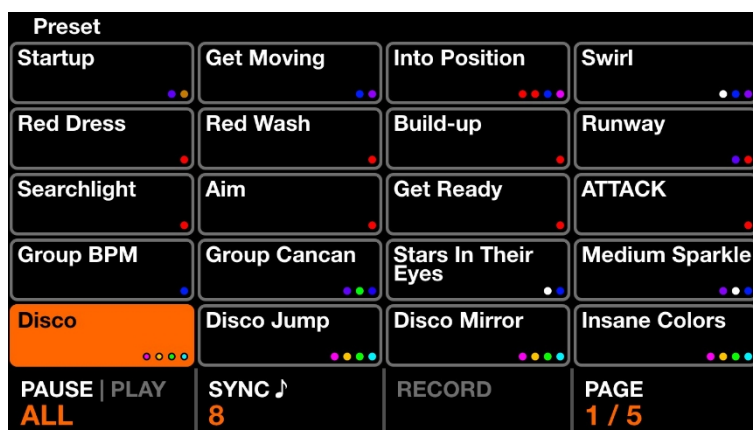


- Ťuknutím na tlačidlo v mriežke vyberiete kanál.

- Ťuknutím na tlačidlo REC DMX vpravo hore zaznamenáte aktuálny výstupný rámec DMX a použijete ho na vybrané svietidlá.



Prednastavené



Obrazovka predvolieb obsahuje 5 strán s 20 predvoľbami. Každá predvoľba obsahuje všetky vybrané tlačidlá vrátane stavu efektu a položky palety spolu so skupinovými stmievačmi a vlastnosťami efektu.

Zobrazené údaje:

- Mriežka 20 tlačidiel predvolieb vrátane názvu predvoľby a prvých 4 farieb použitých v rámci predvoľby.
- Stav *prehrávania* v ľavom dolnom rohu.
- Či sa majú všetky predvoľby synchronizovať s BPM a koľko úderov má každá predvoľba držať.
- Keď sa predvoľby prehrávajú ako zoznam, vpravo hore sa zobrazí uplynulý čas aktuálne zvolenej predvoľby.

Činnosti kódovača:

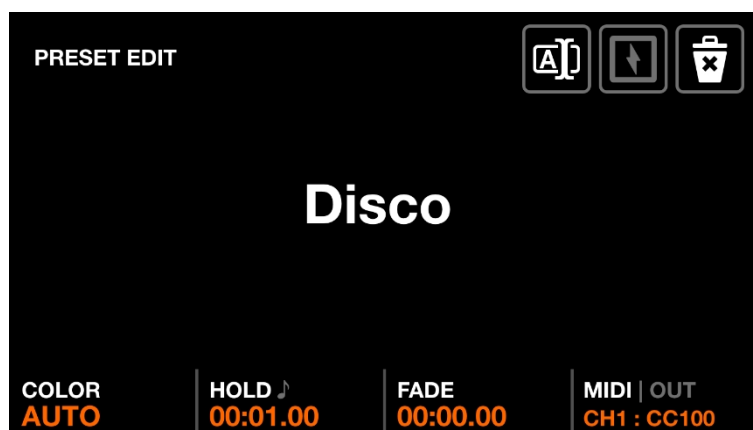
- Stlačením prvého ovládača sa postupne prehrávajú predvoľby podľa časov *Hold* a *Fade*. Pohybom ovládača nastavíte, či sa majú prehrávať všetky predvoľby od 1 do 100, alebo len 20 predvolieb na aktuálnej stránke. Po uvoľnení poslednej predvoľby sa spustí prvá predvoľba.
- Stlačením druhého snímača sa aktivuje synchronizácia BPM. Všetky predvoľby budú skákať podľa BPM hudby. Posunutím enkodéra sa nastaví počet úderov medzi jednotlivými skokmi.
- Stlačením tretieho ovládača sa začne zaznamenávať nový čas podržania. Opätovným stlačením kódovača sa nahrávanie zastaví. To umožňuje vytvoriť "Cue list" predvolieb, ktoré možno nahrávať v reálnom čase.
- Posunutím štvrtého ovládača sa zmení vybraná stránka.

Ďalšie činnosti:

- Shift + ťuknutie na jedno z tlačidiel Preset otvorí obrazovku editora Preset a prepíše obsah predvoľby podľa aktuálne nastavených hodnôt na ovládači.



Prednastavené Upraviť



Obrazovka Upraviť predvoľbu slúži na správu vybranej predvoľby. Prístup k nej získate po stlačení tlačidla Shift + ťuknutím na predvoľbu.

Zobrazené údaje:

- Názov predvoľby.
- Farba predvoľby v ľavom dolnom rohu.
- Časy podržania a vyblednutia predvoľby.
- Mapovanie MIDI predvoľby.

Činnosti kódovača:

- Pohybom prvého ovládača nastavíte *farbu* predvoľby. Ak je vybraná možnosť AUTO, farba na tlačidle bude automaticky prechádzať medzi maximálne 4 farbami použitými v rámci Preset.
- Pohybom druhého ovládača sa zmení čas *podržania* predvoľby v krokoch po 1 sekunde. Posun podržania sa bude zvyšovať po 0,04 s. Čas *podržania* je čas, počas ktorého bude predvoľba podržaná pred skokom na ďalšiu predvoľbu, ak je nastavené *prehrávanie*, alebo uvoľnená, ak je stlačený *blesk*. Stlačením ovládača sa čas prevedie na BPM, čo umožní nastaviť čas podržania v taktoch.
- Posunutím tretieho ovládača sa čas *Fade* predvoľby zmení v krokoch po 1 sekunde. Podržaním posunu sa bude zvyšovať po 0,04 s.
- Pohybom 4. enkodéra nastavíte mapovanie MIDI_[MK2]. Preset môže byť mapovaný na správu CC alebo Note. Keď sa prijme MIDI nota alebo CC hodnota vyššia ako 0, spustí sa Preset. V predvolenom nastavení sa vstupná MIDI správa zopakuje na výstupe, čo umožní rozsvietenie kontrolky na MIDI kontroléri. Ťuknutím na ovládač je možné túto správu vypnúť alebo poslať inú hodnotu OUT. Na niektorých kontroléroch napríklad hodnota OUT určuje farbu LED diódy tlačidla. Shift + ťuknutie na štvrtý enkodér umožňuje mapovanie automatické učenie počúvaním ďalšej zmeny na vstupe MIDI_[MK2].



Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na názov alebo na tlačidlo premenovania na paneli s nástrojmi sa zobrazí klávesnica, ktorá umožní vybrať nový názov predvoľby.
- Ťuknutím na tlačidlo vymazania v pravom hornom rohu vymažete predvoľbu.
- Ťuknutím na tlačidlo blesku prepnete vlastnosť *Blesk*. Keď je nastavená vlastnosť *Flash (Blesk)*, predvoľba sa spustí po stlačení tlačidla matice a po uvoľnení tlačidla matice sa vyvolá predchádzajúca predvoľba. Ak sa v čase uvoľnenia tlačidla nedosiahol čas *podržania*, predvoľba zostane aktívna a po dosiahnutí času *podržania* sa automaticky uvoľní. Upozorňujeme, že ťuknutím na Preset na dotykovom displeji sa neaktivuje *blesk*.
- Shift + ťuknutie na iné tlačidlo Matrix skopíruje vybranú predvoľbu do iného tlačidla.



Obrazovky Flash

Bleskové obrazovky sa spúšťajú stlačením veľkých tlačidiel vpravo od Wolfmixu. Tieto tlačidlá boli navrhnuté tak, aby boli rýchlo dostupné a mohli sa spustiť z ktorejkoľvek obrazovky. Možno ich použiť na spustenie rýchlych akcií počas živého vystúpenia.

- Wolf : spustí efekt blesku v štýle Papparazzi.
- Strobe : spustí blikajúci stroboskopický efekt.
- Blinder : nastaví všetky svietidlá na 100% jas bielej farby.
- Rýchlosť : znásobuje rýchlosť prehrávania všetkých efektov.
- Blackout : nastaví všetky svietidlá na 0 %.
- Dym : spustí pripojený dymový stroj.

Režim uvoľnenia

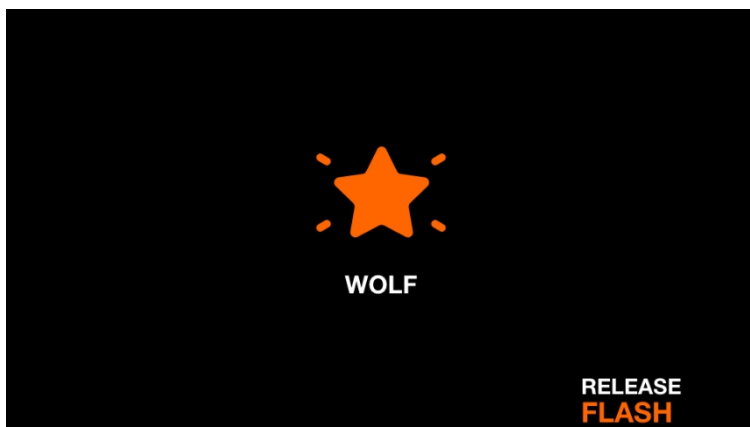
Pohybom štvrtého ovládača na ľubovoľnej obrazovke blesku nastavíte režim uvoľnenia tlačidiel:

- Blesk : efekt sa spustí po stlačení tlačidla. Po uvoľnení tlačidla sa efekt okamžite zastaví.
- Prepínanie : efekt sa spustí po stlačení tlačidla. Druhým stlačením tlačidla sa efekt uvoľní.
- Časovač 1, 5, 10s : Efekt sa spustí po stlačení tlačidla. Po uvoľnení tlačidla sa spustí časovač. Po dosiahnutí určeného času sa efekt uvoľní.

Podržaním tlačidla *shift* počas stlačenia tlačidla blesku sa tlačidlo zapne.



Wolf



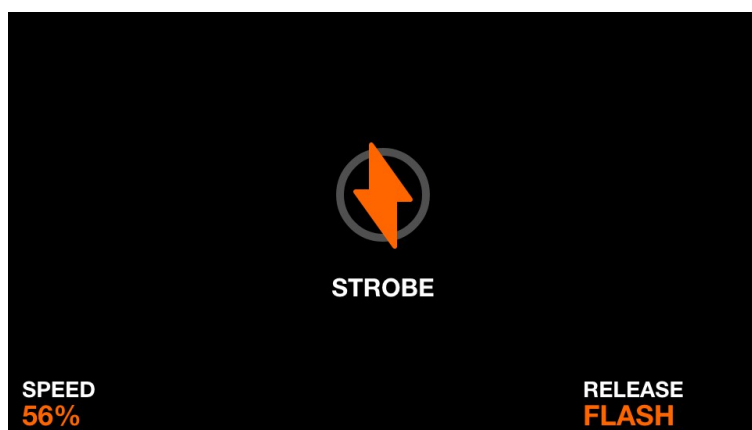
Efekt Wolf flash prehráva biely záblesk v štýle Paparazzi vo všetkých svetidlách. Efekt sa spustí stlačením tlačidla Wolf. Efekt sa uvoľní podľa nastaveného režimu uvoľnenia.

Zobrazené údaje:

- Ikona indikujúca prehrávanie efektu (v nastaveniach ju možno vypnúť).
- Nastavený režim uvoľnenia.



Stroboskop



Efekt Stroboskopický záblesk prikazuje všetkým svetlám stroboskopovať spustením funkcie stroboskopu príslušenstva. Ak svietidlo nemá zabudovanú funkciu stroboskopu, virtuálny stroboskop sa vytvorí blikaním kanálov RGB alebo stmievača. Efekt sa uvoľní podľa nastaveného režimu uvoľnenia.

Zobrazené údaje:

- Ikona indikujúca prehrávanie efektu (v nastaveniach ju možno vypnúť).
- Rýchlosť stroboskopu.
- Nastavený režim uvoľnenia.

Činnosti kódovača:

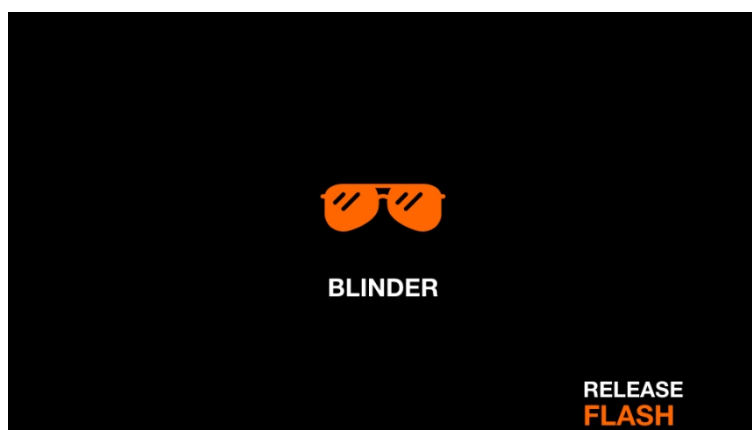
- Pohybom prvého snímača sa nastavuje rýchlosť stroboskopu.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z tlačidiel vo štvrtom stĺpci matice nastavíte režim uvoľnenia
- Ťuknutím na jedno z tlačidiel v prvom stĺpci matice nastavíte rýchlosť stroboskopu na 1 %, 25 %, 50 %, 75 % a 100 %.



Blinder



Bleskový efekt Blinder nastaví všetky stmievače na 100 % a všetky kanály miešania farieb na bielu. Efekt sa uvoľní podľa nastaveného režimu uvoľnenia.

Zobrazené údaje:

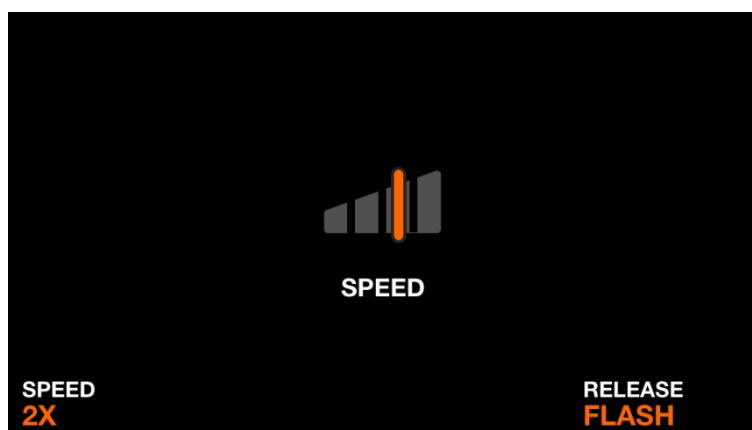
- Ikona indikujúca prehrávanie efektu (v nastaveniach ju možno vypnúť).
- Nastavený režim uvoľnenia.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z tlačidiel v prvom stĺpci matice nastavíte čas zhasnutia blinderu na 0 s, 0,2 s, 0,5 s, 1 s, 2 s.
- Ťuknutím na jedno z tlačidiel vo štvrtom stĺpci matice nastavíte režim uvoľnenia.



Rýchlosť



Efekt Rýchly blesk znásobí rýchlosť všetkých efektov nastaveným násobiteľom. Efekt sa uvoľní podľa nastaveného režimu uvoľnenia.

Zobrazené údaje:

- Ikona indikujúca prehrávanie efektu (v nastaveniach ju možno vypnúť).
- Násobiteľ rýchlosti.
- Nastavený režim uvoľnenia.

Činnosti kódovača:

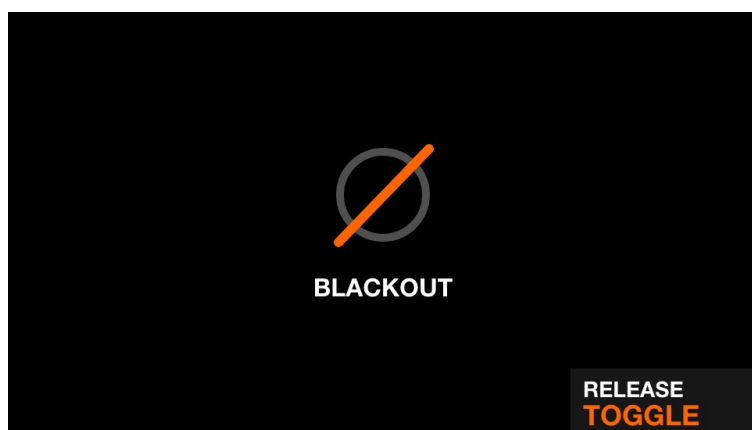
- Pohybom prvého snímača sa nastaví násobiteľ rýchlosti.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z tlačidiel v prvom stĺpci matice nastavíte násobiteľ rýchlosti medzi Freeze, 0,5x, 2x, 4x, 8x.
- Ťuknutím na jedno z tlačidiel vo štvrtom stĺpci matice nastavíte režim uvoľnenia.



Zatemnenie



Efekt záblesku Blackout vypne všetky lúče nastavením stmievačov na 0 %, uzávierky na 0 % a kanálov miešania farieb na 0 %. Efekt sa uvoľní podľa nastaveného režimu uvoľnenia.

Zobrazené údaje:

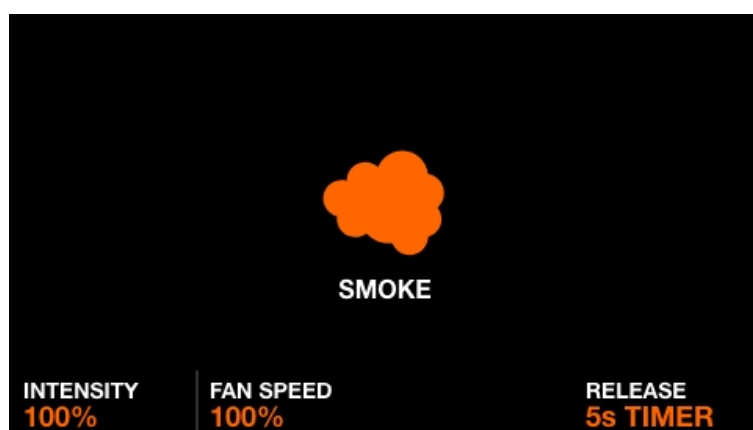
- Ikona indikujúca prehrávanie efektu (v nastaveniach ju možno vypnúť).
- Nastavený režim uvoľnenia.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z tlačidiel vo štvrtom stĺpci matice nastavíte režim uvoľnenia.



Dym



Efekt blesku Dym nastaví kanály Dym. Efekt sa uvoľní podľa nastaveného režimu uvoľnenia.

Zobrazené údaje:

- Ikona indikujúca prehrávanie efektu (v nastaveniach ju možno vypnúť).
- Intenzita dymu.
- Rýchlosť ventilátora dymu.
- Nastavený režim uvoľnenia.

Činnosti kódovača:

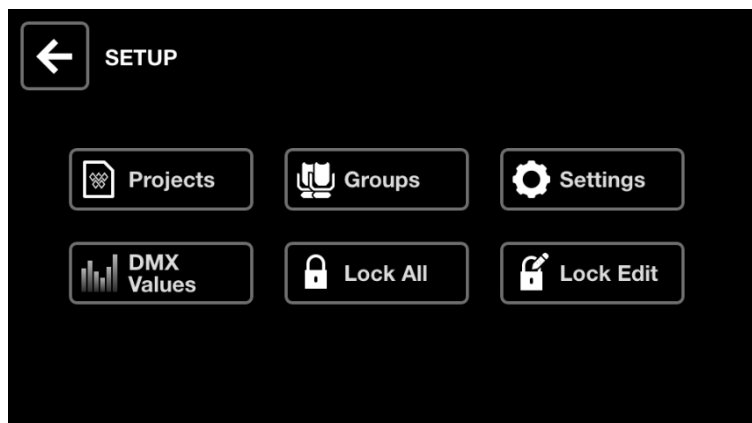
- Pohybom prvého snímača sa nastavuje intenzita dymu.
- Pohybom druhého snímača sa nastaví rýchlosť dymového ventilátora.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno zo 4 tlačidiel v hornom riadku matice nastavíte intenzitu dymu na 1 %, 25 %, 50 %, 75 % a 100 %.
- Ťuknutím na jedno z tlačidiel vo štvrtom stĺpci matice nastavíte režim uvoľnenia.



Nastavenie

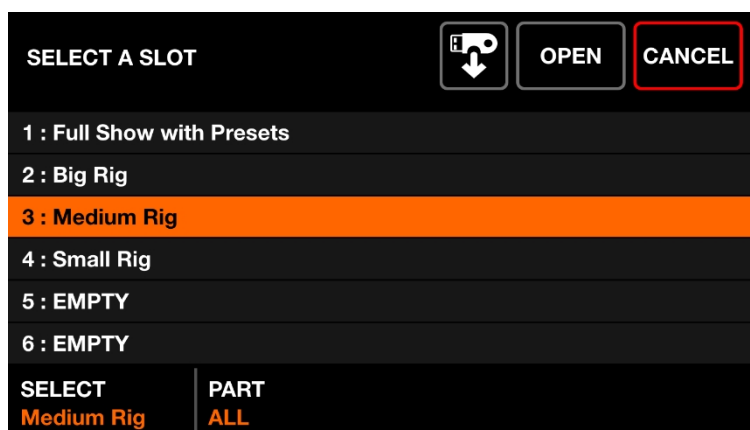


Na obrazovku Nastavenie sa dostanete ťuknutím na ikonu vpravo hore na obrazovke Domov vľavo od ikony Zariadenie.

- Projekty : Uloženie a načítanie 6 projektov.
- Skupiny : Nastavte názvy skupín a namapujte vstupné kanály DMX na stmievače skupín.
- Nastavenia : Nastavte globálne nastavenia ovládača, napríklad mapovanie vesmíru DMX.
- Hodnoty DMX : Monitorujte úroveň každého kanála DMX a nastavte testovacie hodnoty.
- Uzamknúť všetko : Uzamknite Wolfmix pomocou hesla.
- Uzamknúť úpravu : Uzamknite úpravu pomocou hesla.



Projekty



Na ovládači je možné uložiť a otvoriť až 6 projektov. Projekty obsahujú nasledujúce údaje:

- Aktuálny zoznam svietidiel, poradie, priradenie skupín a adresy DMX.
- Názvy skupín a mapovania.
- Všetkých 100 predvolieb s príslušnými údajmi vrátane vlastností efektu a stavov položiek palety.
- Všetky statické údaje palety vrátane farieb, pozícií, gobosov a živých úprav.
- Údaje tlačidla Flash FX.
- Poznámka: Nastavenia ovládača, ktoré sú nastavené na obrazovke *Nastavenia*, sa v rámci projektu neukladajú.

Zobrazené údaje:

- Zoznam 6 projektových slotov s príslušnými názvami.
- Tlačidlá na otvorenie alebo uloženie projektu do vybraného slotu.

Činnosti kódovača:

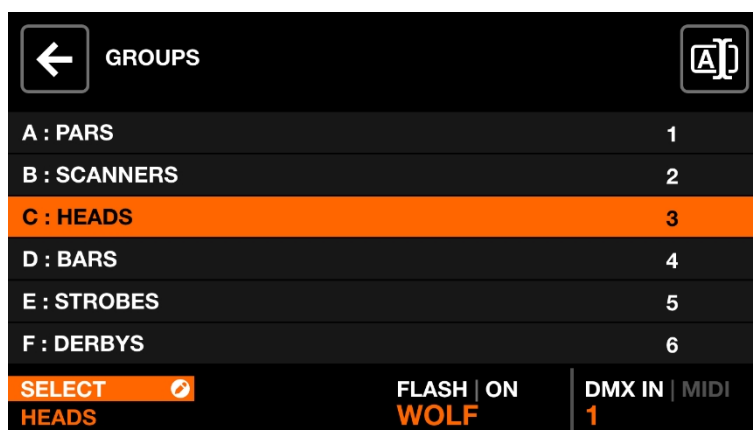
- Pohybom prvého ovládača sa vyberie slot projektu, ktorý sa má otvoriť alebo uložiť. Ťuknutím na kódovač sa otvorí alebo uloží vybraný projekt.
- Posunutím druhého snímača sa nastaví, ktorá časť projektu sa má načítať.
 - Všetko : načítajte všetko z vybraného projektu.
 - Svietidlá : načítajte iba svietidlá z vybraného projektu. Zachovanie všetkých ostatných údajov.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na tlačidlo *Otvoriť* alebo *Uložiť* vpravo hore sa projekt uloží a všetky údaje vo vybranom slotu sa prepíšu aktuálne načítanými údajmi. Zobrazí sa klávesnica na nastavenie názvu projektu.
- Klepnutím na tlačidlo Memory Stick *[MK2]* sa zobrazí prehliadač súborov, ktorý umožňuje importovať projekt .wpj. Poznámka: Jednotka musí byť naformátovaná vo formáte súborov FAT32.



Skupiny



Každé zariadenie je spojené so skupinou. Na každú skupinu sa aplikujú efekty, čiastkové stmievače, statické farby a pozície. Wolfmix podporuje až 8 skupín. V jednom okamihu možno zobraziť 4 so skupinami A-D a prepínačmi E-H pomocou posunu + stlačením tlačidla BPM TAP. Každé skupine možno priradiť názov a vstupný kanál DMX na obrazovke Groups (Skupiny).

Zobrazené údaje:

- Zoznam 8 skupín + hlavná skupina (všetky svietidlá). Každá skupina má písmeno, názov a vstupný kanál DMX alebo MIDI_[MK2].

Činnosti kódovača:

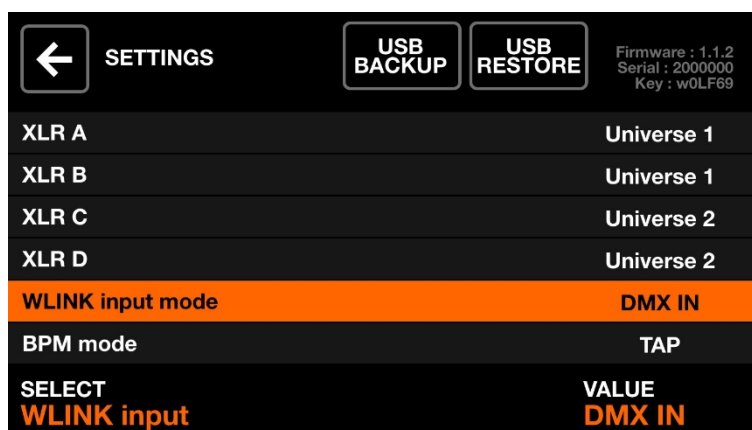
- Pohybom prvého ovládača sa vyberie skupina. Ťuknutím na ovládač sa zobrazí klávesnica, ktorá umožňuje zmeniť názov skupiny.
- Presunutím tretieho ovládača môžete vypnúť tlačidlá Flash na vybranej skupine. Pohybom ovládača vyberte typ tlačidla Flash a stlačením ovládača zapnite alebo vypnite tlačidlo Flash.
- Pohybom štvrtého ovládača sa mení kanál DMX IN alebo mapovanie CC alebo nôt MIDI_[MK2] používané na ovládanie skupinového stmievača (na použitie DMX IN je potrebný doplnok WLINK). Shift + ťuknutie na štvrtý enkodér umožňuje automatické naučenie mapovania počúvaním ďalšej zmeny na vstupe DMX alebo MIDI_[MK2].

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na tlačidlo vpravo hore sa zobrazí klávesnica, ktorá umožňuje zmeniť názov skupiny.



Nastavenia



Na obrazovke Nastavenia sa zobrazí zoznam globálnych nastavení

zmesi Wolfmix. Zobrazené údaje:

- Vľavo sa zobrazí zoznam nastavení spolu s názvom vpravo.
- Vybrané nastavenie a hodnota sa zobrazia v spodnej časti.
- Aktuálna verzia firmvéru sa zobrazuje vpravo hore. Firmvér je možné aktualizovať pomocou aplikácie WTOOLS.

Činnosti kódovača:

- Pohybom prvého ovládača sa prechádza zoznamom nastavení.
- Posunutím štvrtého snímača sa zmení hodnota nastavenia. Stlačením enkodéra sa v prípade potreby zobrazí klávesnica.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na tlačidlo USB BACKUP sa vytvorí úplná záloha všetkých projektov, príslušenstva a nastavení uložená ako súbor .wmb. Ťuknutím na položku USB RESTORE (Obnoviť USB) sa otvorí prehliadač súborov, ktorý umožní importovať súbor .wmb. Upozorňujeme, že tento proces trvá približne 4 minúty. Poznámka: Disk musí byť naformátovaný vo formáte súborov FAT32.

Zoznam nastavení

- XLR A - XLR D : univerzá DMX na mapovanie na XLR A-D.
- Režim vstupu WLINK :
 - OFF : WLINK je vypnutý
 - WOLFMIX : príkazy sa budú odosielať a prijímať cez XLR C na synchronizáciu s iným Wolfmixom.
 - DMX IN : Vstupné údaje DMX sa prijímajú cez XLR C a mapujú sa na skupinové stmievače a výstupné kanály DMX.
- Režim BPM :
 - TAP : tlačidlo BPM TAP sa použije na výpočet BPM.



- EXTERNAL : BPM sa prevezme z WTOOLS pomocou Ableton Link alebo OS2L. Táto možnosť je automaticky nastavená, keď je v aplikácii WTOOLS povolená funkcia BPM.
- Vstupná úroveň zvuku : veľkosť zosilnenia, ktoré sa pridá k zabudovanému mikrofónu. Úroveň mikrofónu sa nastavuje automaticky podľa priemernej úrovne hlasitosti za krátky čas, toto nastavenie však možno použiť na ďalšiu úpravu úrovne.
- Jas displeja : slúži na nastavenie úrovne podsvietenia displeja.
- Jas tlačidiel : slúži na nastavenie jasu LED tlačidiel pri ich zapnutí.
- Heslo uzamknutia : heslo potrebné na odomknutie ovládača.
- Uložiť skupinové stmievače do predvoľby : po nastavení sa hodnoty skupinových stmievačov uložia do predvoľby. Ak nie je nastavené, hodnoty skupinových stmievačov nebudú vyvolané prostredníctvom predvoľby. Toto je užitočné, ak sú skupinové stmievače ovládané prostredníctvom DMX faderovej dosky.
- Uložiť tlačidlá blesku do predvoľby : po nastavení sa stav tlačidiel blesku uloží do predvoľby. Ak nie je nastavené, stavy tlačidiel blesku sa nebudú vyvolávať v rámci predvoľby.
- Skok späť pri uvoľnení režimu : ak je táto funkcia zapnutá, ovládacie obrazovky budú fungovať ako tlačidlá blesku, pričom pri uvoľnení tlačidla sa vyvolá predchádzajúca obrazovka. Podržaním tlačidla shift sa vybraná obrazovka uzamkne. Je to užitočné na rýchle prechádzanie medzi ovládacími obrazovkami.
- Režim uvoľnenia živej úpravy :
 - VYPNUTÉ : všetky živé úpravy sa budú ukladať v poradí tlačidiel (tlačidlá vpravo dole majú prednosť pred tlačidlami vľavo hore).
 - ROW (Riadok) : keď sa spustí živá úprava, uvoľnia sa ostatné živé úpravy v tom istom riadku.
 - COLUMN : keď sa spustí živá úprava, uvoľnia sa ďalšie živé úpravy v tom istom stĺpci.
- Fade effects during preset change (Prelínanie efektov počas zmeny predvoľby) : ak sa 2 predvoľby prelínajú, efekty v oboch predvoľbách sa počas prelínania prehrávajú súčasne. Toto si vyžaduje dodatočný výkon procesora a môže byť vypnuté, ak grafické používateľské rozhranie Wolfmix beží pomaly s množstvom kanálov DMX.
- Zobrazíť náhľad farieb na predvoľbe : ak je táto funkcia zapnutá, na každom tlačidle predvoľby sa zobrazia až 4 farebné kruhy, ktoré označujú prvé 4 použité farby. Túto možnosť vypnite, ak chcete mať čistejšiu obrazovku predvoľieb.
- Zobrazíť obrazovky Flash FX : ak je táto funkcia zapnutá, na obrazovke sa zobrazí ikona označujúca spustenie Flash FX. Na nastavenie vlastností Flash FX možno použiť aj maticu a snímače. Túto možnosť vypnite, ak chcete spustiť Flash FX bez opustenia iných obrazoviek. Keď je táto možnosť vypnutá, obrazovky Flash FX sa sprístupnia podržaním tlačidla Shift a súčasným stlačením tlačidla Flash FX.
- Banka skupiny prepínačov :
 - Keď je nastavená možnosť *Shift + Tap* - banka skupiny sa prepína stlačením tlačidla *Shift + BPM TAP*.



- Keď je nastavené na *BPM TAP* - činnosť tlačidla *BPM TAP* bude inverzná. Skupina sa prepína stlačením tlačidla *BPM TAP* bez *posunu* a *BPM* sa vypočíta pomocou *posunu + BPM TAP*.
- Prednastavený kanál *DMX IN* : spustenie predvoľby zo vstupného kanála *DMX*. Hodnota *DMX* vybraného kanála spustí príslušné číslo presetu.
**Na použitie DMX IN je potrebný doplnok WLINK.*
- Režim *Retro* : nastaví farebnú schému ovládačov na štandardné farby alebo farby *Retro* vrátane zelenej a oranžovej.
- Rýchle nastavenie (beta) : zobrazí tlačidlo *Rýchle nastavenie* na obrazovke *Svietidlá*. Rýchle nastavenie vyhledá pripojené svietidlá *RDM* a automaticky ich pridá a adresuje.



Hodnoty DMX

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			

Na obrazovke Hodnoty DMX sa zobrazuje aktuálna hodnota každého kanála DMX. Umožňuje zmenu hodnoty na účely testovania a úpravu nastavení kanálov.

Zobrazené údaje:

- Sieť 20 kanálov DMX.
- Testovacia hodnota, predvolená hodnota, stav blednutia a mapovanie vstupu DMX vybraného kanála.
- Tlačidlá na zobrazenie vesmírov 1-4 a prístup k nastaveniam lúča.

Činnosti kódovača:

- Posunutím prvého ovládača nastavíte testovaciu hodnotu na vybranom kanáli. Ťuknutím na enkodér obnovíte aktuálnu hodnotu kanála.
- Posunutím druhého snímača sa zmení predvolená hodnota kanála. Ide o hodnotu, ktorá je nastavená na začiatku pred použitím akýchkoľvek efektov a paliet. Ťuknutím na ovládač sa prepína režim *Fade (Prelínanie)*. Keď je nastavený režim *Fade*, hodnota kanála bude blednúť predvoľby alebo sa spustia pozície s časom blednutia. V predvolenom nastavení sú kanály miešania farieb a stmievania nastavené na fade. Kanály farebného filtra a Gobo sú nastavené tak, aby nezmizli.
- Presunutím tretieho ovládača priradíte kanál DMX IN k vybranému kanálu (vyžaduje sa doplnok WLINK). Ťuknutím na ovládač sa nastaví režim *Force*. Keď je zapnutá funkcia *Force*, hodnota vstupu DMX potlačí všetky hodnoty FX a palety na kanáli. Keď je funkcia *Force* vypnutá, vstupná hodnota DMX bude použitá ako predvolená hodnota na začiatku a všetky FX a palety budú túto hodnotu prepisovať.
- Pohybom štvrtého ovládača sa prechádza medzi stránkami s 20 kanálmi.

Ďalšie činnosti:

- Ťuknutím na jedno z tlačidiel mriežky vyberiete kanál. Stlačením jedného z 20 tlačidiel matice sa tiež vyberie kanál.
- Ťuknutím na jedno zo 4 tlačidiel vesmíru na hornej lište sa vyberie a zobrazí príslušný vesmír.
- Ťuknutím na tlačidlo Nastavenia vpravo hore sa otvorí obrazovka nastavení lúča.



Redaktor lúča

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 CH. DMX MIN MAX OFF ON DIMMER 255 255

Pokročilé: každé svietidlo je rozdelené na lúče a funkcie lúčov. Každá funkcia lúča obsahuje hodnoty min/max a zap/vyp, ktoré sú automaticky nastavené systémom Wolfmix. Tieto hodnoty sú vypočítané profilom svietidla a nemali by sa meniť. Ak sa však vyskytne chyba v profile svietidla alebo špeciálny prípad, niektoré z týchto hodnôt možno upraviť prostredníctvom obrazovky Beam Editor (Editor lúčov).

Zobrazené údaje:

- Zoznam všetkých nosníkov.
- Zoznam prvkov na vybranom lúči.
- Lúč je vybavený prepojenými kanálmi, hodnotami min/max a vyp/zap DMX.

Činnosti kódovača:

- Pohybom prvého snímača vyberte lúč.
- Posunutím druhého ovládača vyberte *funkciu* lúča alebo prepojený kanál. Ťuknutím na snímač sa prepína medzi výberom funkcie a výberom prepojeného kanála.
- Posunutím tretieho ovládača nastavte *minimálne* a *maximálne* hodnoty DMX pre vybranú funkciu. Ťuknutím na ovládač sa prepínajú *min.* a *max.* hodnoty. Ak chcete funkciu invertovať, nastavte *min.* hodnotu vyššiu ako *max.* hodnotu.
- Pohybom štvrtého ovládača vyberte hodnoty *vypnuté* a *zapnuté*. Ťuknutím na snímač sa prepínajú hodnoty *vypnuté* a *zapnuté*.



Zámok



Zariadenie Wolfmix možno uzamknúť, aby sa zabránilo neoprávnenému prístupu. Ťuknutím na položku *Zamknúť všetko* na obrazovke *Nastavenia* sa uzamkne celý ovládač. Ťuknutím na položku *Lock Edit (Zámok úprav)* sa uzamkne paleta, predvoľby a úpravy príslušenstva. Keď je kontrolér uzamknutý, klepnutím na tlačidlo *Lock* vpravo hore sa zobrazí klávesnica na zadanie hesla na odomknutie kontroléra (nastavené prostredníctvom obrazovky *Settings (Nastavenia)*). Ovládač možno odomknúť aj bez hesla prostredníctvom aplikácie WTOOLS.



Aplikácia WTOOLS

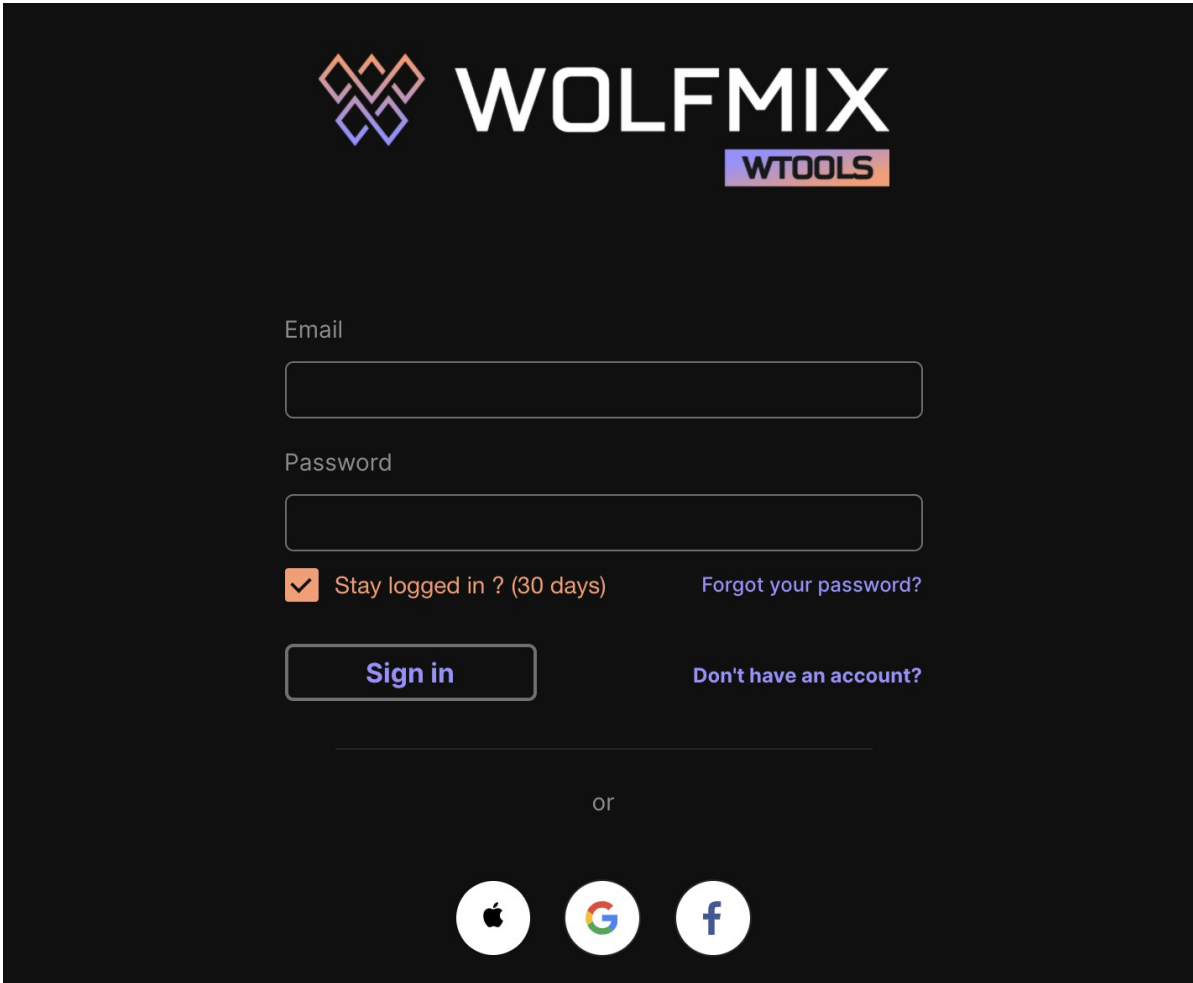


Aplikácia WTOOLS je k dispozícii pre PC a MAC. Nie je potrebná na používanie aplikácie Wolfmix, obsahuje však súbor cenných funkcií pre ovládač.

- Synchronizujte BPM pomocou Ableton Link a OS2L.
- Vizualizujte v 3D pomocou aplikácie Easy View 2.
- Zakúpenie doplnkov vrátane ďalších univerz DMX, WLINK a 3D Link
- Synchronizujte projekty lokálne a s cloudom.
- Synchronizujte profily svietidiel lokálne a s cloudom.
- Aktualizujte firmvér.
- Prístup k minipríručkám.



Nicolaudie Cloud podpísať v



WOLFMIX
WTOOLS




Email

Password

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

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

or

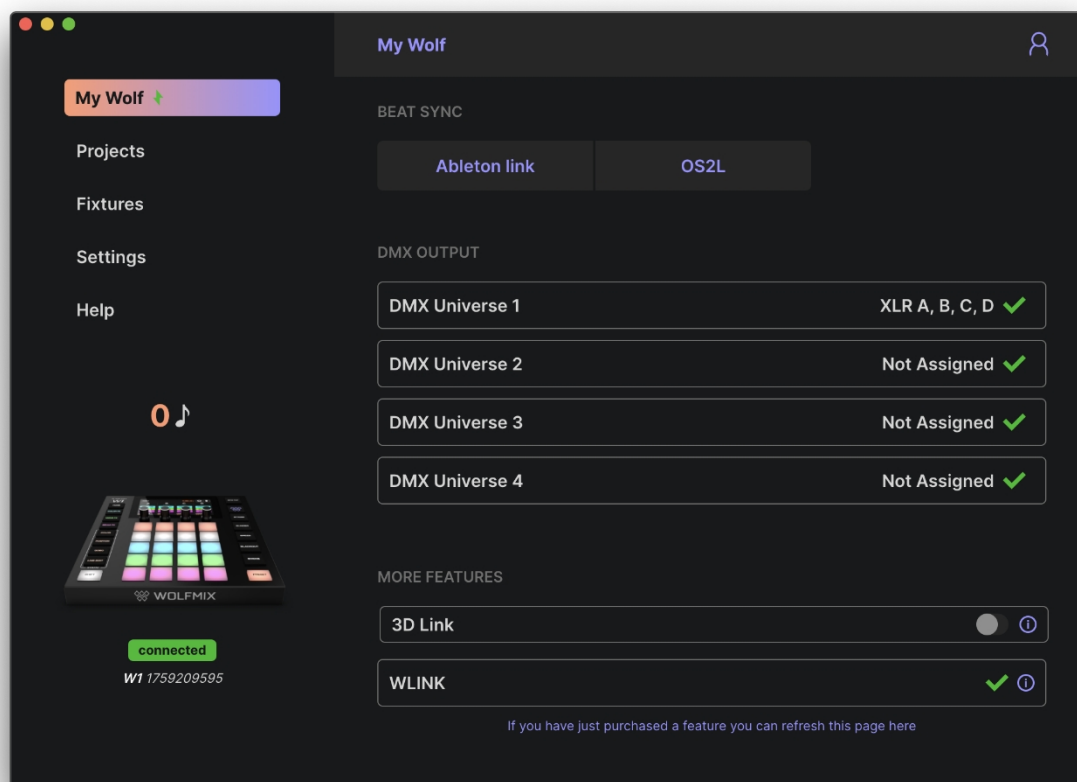
Spoločnosť WTOOLS používa na synchronizáciu projektov a príslušenstva službu Nicolaudie Cloud. Spoločnosť Wolfmix je súčasťou skupiny Nicolaudie, preto sa údaje uložené v cloude neposkytujú tretej strane. Ďalšie informácie nájdete v zásadách ochrany osobných údajov, ktoré sú k dispozícii na webovej lokalite spoločnosti Wolfmix.

Služba Nicolaudie Cloud je potrebná na prístup k verejnej knižnici príslušenstva, synchronizáciu príslušenstva a projektov s cloudom a správu nákupov v aplikácii.

Tlačidlo v pravom hornom rohu systému WTOOLS zobrazuje tlačidlá na prihlásenie, odhlásenie, prístup k webovému ovládacímu panelu cloudu a k webovému nástroju Profile Builder.



Môj Wolf

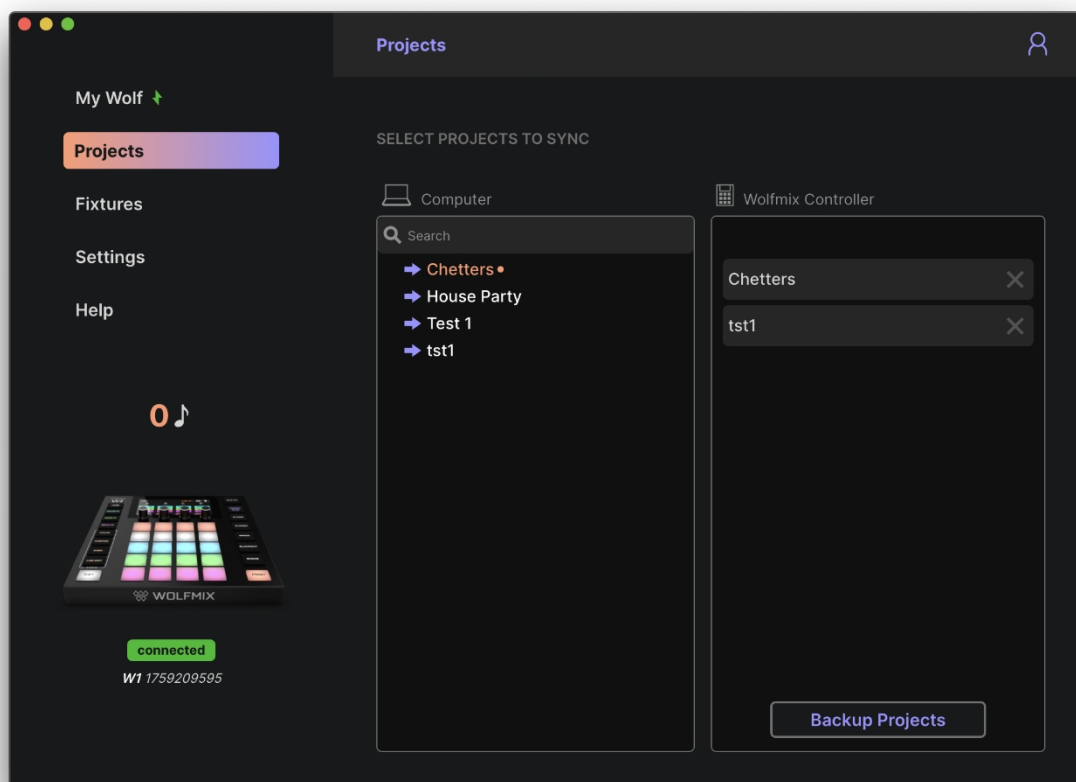


Na tejto obrazovke sa zobrazujú informácie o pripojenom zariadení Wolfmix vrátane:

- Sériové číslo (vľavo dole): ide o jedinečné ID pridelené každému ovládaču Wolfmix.
- Aktívne univerzá DMX spolu s priradenými zásuvkami XLR : tieto možno mapovať na obrazovke nastavení ovládača.
- Stav prepojenia 3D : zapnutím spustíte prenos DMX z Wolfmixu do Easy View 2 3D. Easy View si môžete stiahnuť z webovej stránky Wolfmix.
- Stav WLINK : označuje, či je nákup v aplikácii WLINK aktívny.
- Beat Sync : označuje, či je aktívny Ableton Link alebo OS2L, spolu s počtom pripojených zariadení Ableton Link.



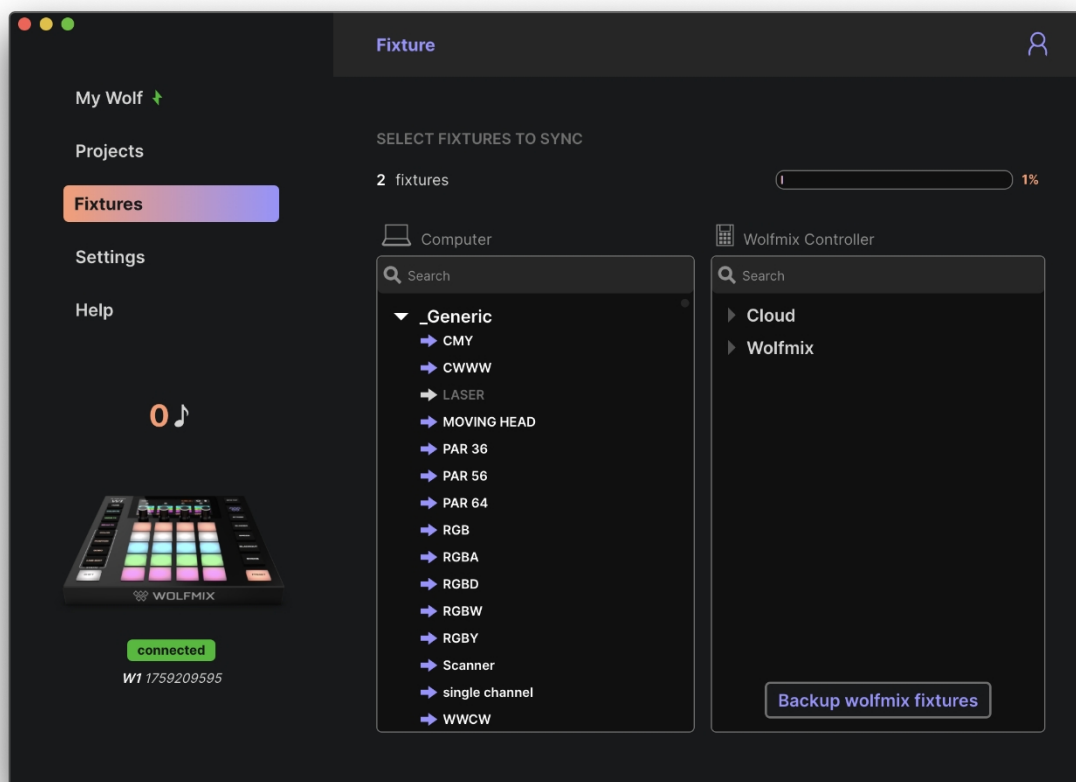
Projekty



Projekty v počítači sa zobrazujú vľavo a projekty v riadiacej jednotke Wolfmix sa zobrazujú vpravo. Kliknutím na šípku vľavo od názvu projektu sa projekt zapíše do kontroléra Wolfmix. Kliknutím na položku *Zálohovať projekty sa* skopírujú všetky projekty z Wolfmixu do počítača a synchronizujú sa s LS Cloud.



Zariadenia



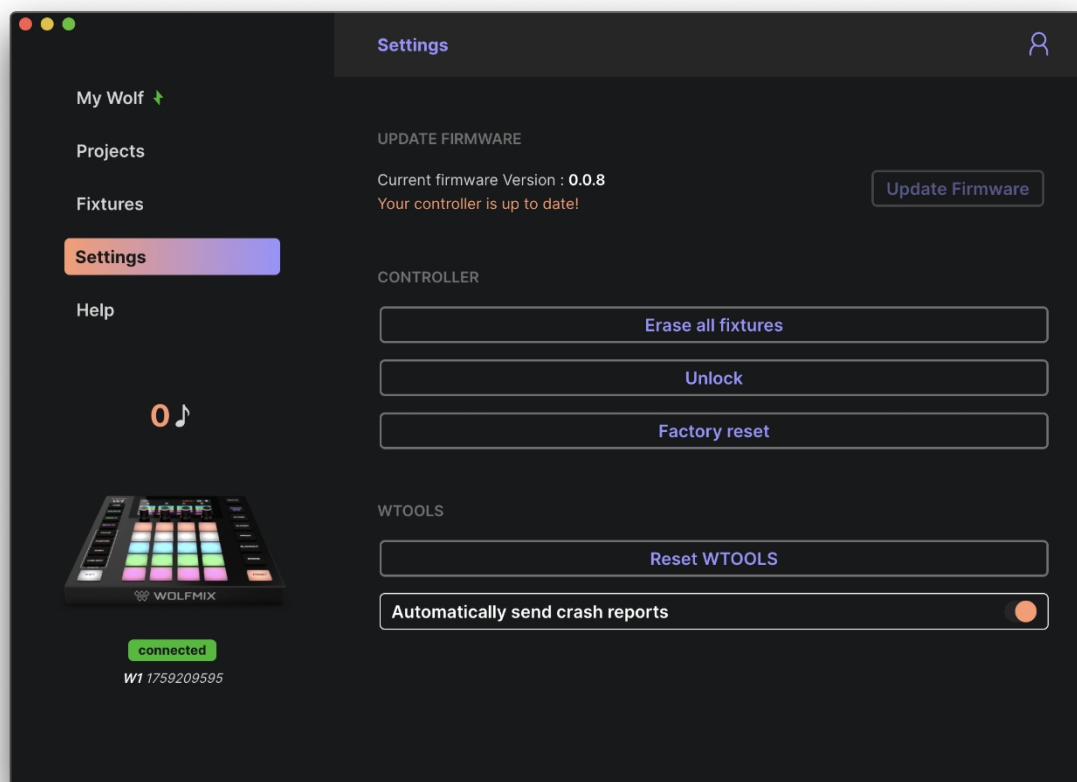
Zariadenia v počítači a v cloude sa zobrazujú vľavo a zariadenia v riadiacej jednotke Wolfmix sa zobrazujú vpravo.

- Prvá kategória *Wolfmix* zahŕňa všetky svietidlá vytvorené priamo na ovládači.
- Druhá kategória *Cloud* zahŕňa všetky príslušenstvo vytvorené pomocou webového nástroja LS Cloud Profile Builder.
- Ostatné kategórie zahŕňajú zariadenia v rámci verejnej knižnice. Tieto príslušenstvo nemožno upravovať, ale možno ho duplikovať a upravovať pomocou webového nástroja LS Cloud Profile Builder alebo nástroja Wolfmix Fixture Builder.

Kliknutím na šípku vľavo od názvu príslušenstva zapíšete príslušenstvo do ovládača Wolfmix. Kliknutím na tlačidlo *Backup Wolfmix Fixtures (Zálohovať svietidlá Wolfmix)* sa skopírujú všetky svietidlá v kategórii Wolfmix z kontroléra do počítača a synchronizujú sa s LS Cloud.



Nastavenia



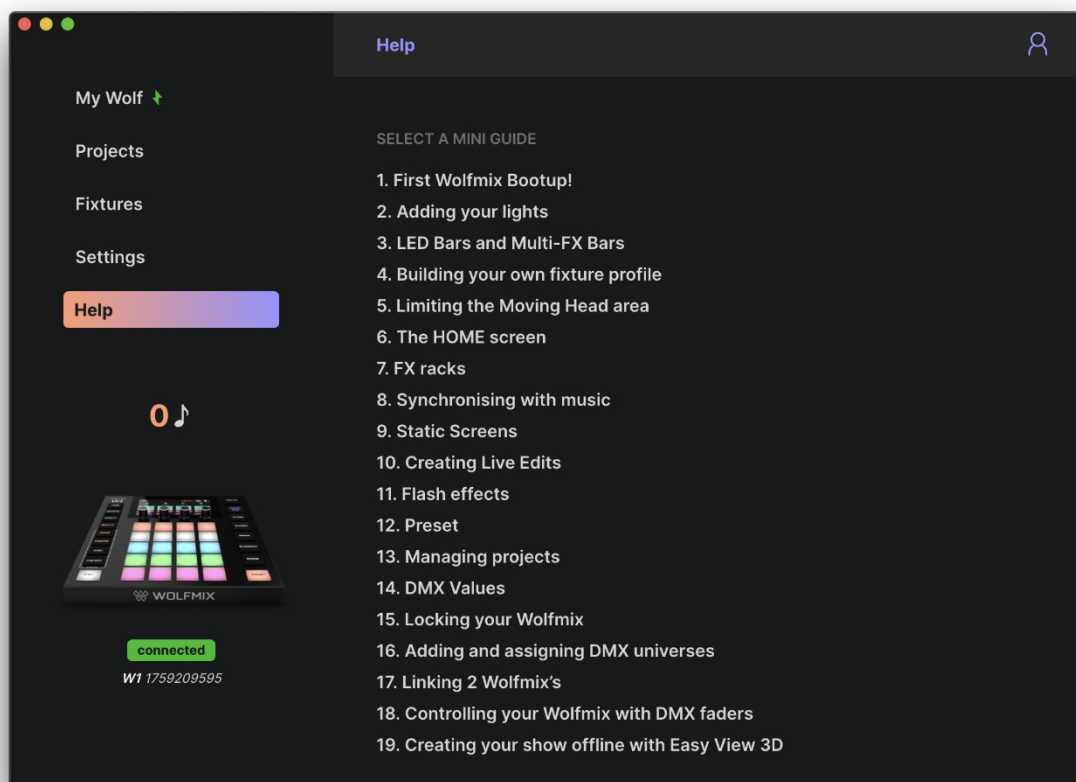
Na obrazovke Nastavenia sa zobrazí aktuálna verzia firmvéru. Kliknutím na tlačidlo Aktualizovať firmvér sa aktualizuje na najnovšiu verziu firmvéru, ktorá sa automaticky stiahne zo systému WTOOLS po pripojení na internet.

Ďalšie nastavenia:

- Vymazať všetky svietidlá : odstráňte všetky svietidlá z riadiacej jednotky Wolfmix.
- Odomknúť : odomkne Wolfmix bez potreby zadania hesla.
- Obnovenie továrenského nastavenia : vymaže všetky projekty a profily svietidiel zo systému Wolfmix a nainštaluje továrenský demo projekt a svietidlá. Upozorňujeme, že táto funkcia neobnoví pôvodný výrobný firmvér, ale nainštaluje sa najnovšia verzia firmvéru.
- Resetovať WTOOLS : všetky miestne údaje sa vymažú.
- Automatické odosielanie hlásení o zlyhaní : v prípade zlyhania aplikácie sa tímu vývojárov WTOOLS automaticky odošle hlásenie.



Pomoc



Stránka nápovedy obsahuje offline verzie minipríručiek Wolfmix, ktoré sú prístupné priamo zo systému WTOOLS, ak webová stránka Wolfmix alebo internetové pripojenie nie sú k dispozícii.

