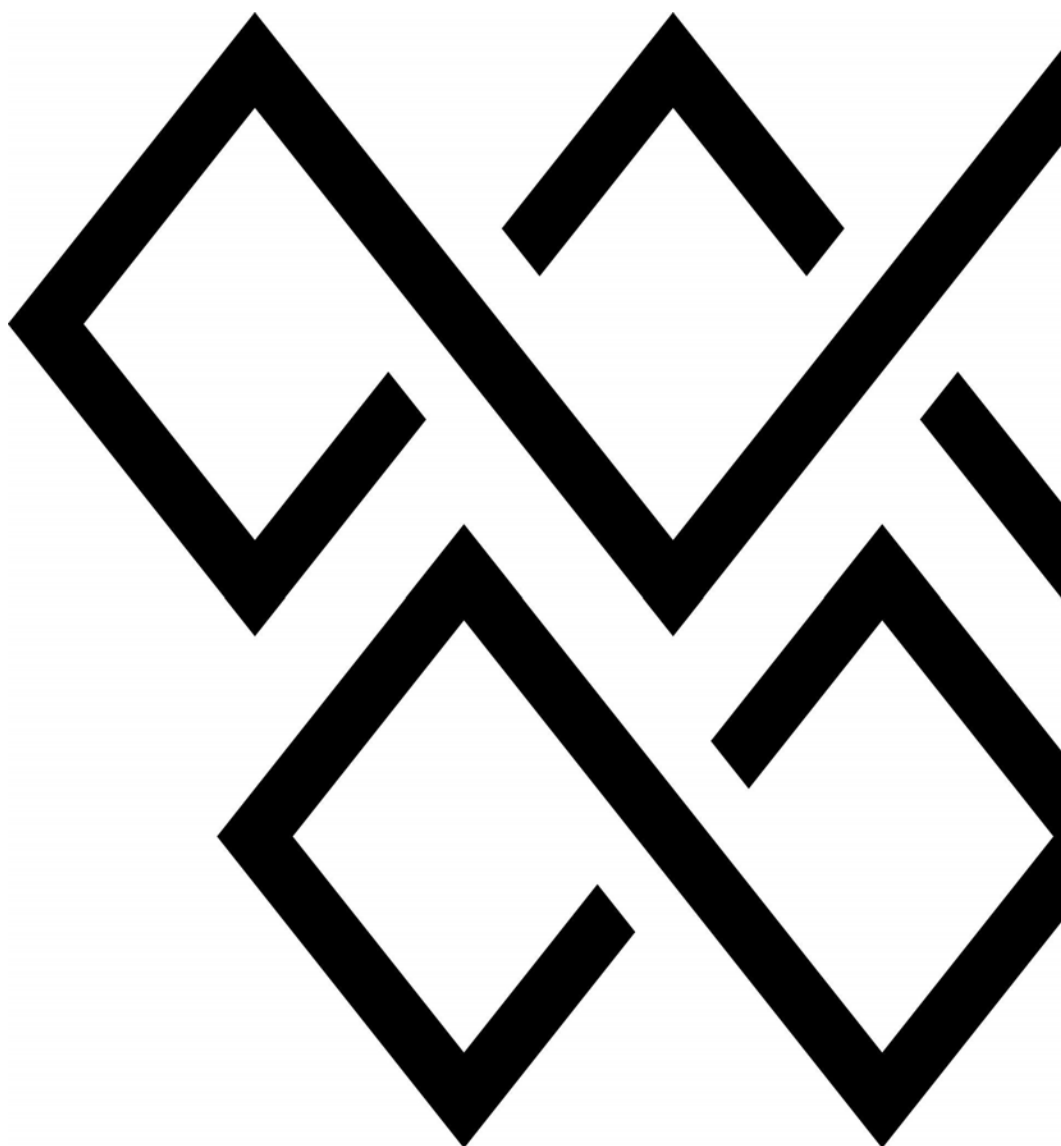




ミニガイド

Version 0.4 | 日本語



IDE corporation

この取扱説明書は、IDE コーポレーション有限公司が制作しています。

発売元：IDE コーポレーション有限公司

〒556-0003 大阪市浪速区恵美須西 1-1-4 TEL 06-6630-3990

本製品の性能を十分に発揮させ、末永くお使い頂くために、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読み頂き、大切に保管して下さい。製品の仕様は予告なく変更することがございます。製品のサポート・修理はご購入の販売店にご相談ください。



目次

	ページ		ページ
I. Wolfmix セットアップ!		IX. スタティックスクリーン	
1. 電源の接続	4	1. カラー	18
2. キーコードの登録	4	2. ポジション	19
3. デモプロジェクトのロード	4	3. ゴボ	20
		4. ライブエディット	20
II. ライトを追加する		X. ライブエディットの作成	
1. プロジェクトにライトを追加する	5	1. なぜライブエディットを作る必要があるのか	21
2. お使いの機能がライブラリにない場合	5	2. ライブエディットの作成	21
3. DMX アドレスとポジションを編集する	5	3. フラッシュとロック	22
4. その他のオプション	5		
III. LED バーとマルチ FX バー		XI. フラッシュエフェクト	
1. フリップ	6	1. フラッシュ ... それは宇宙の救世主	23
2. スプリット	6	2. リリースモード	23
		3. フラッシュエフェクトスクリーンを無効にする	23
IV. 自分だけのフィクスチャーを作る		XII. プリセット	
1. プロファイルのセットアップ	7	1. プリセットで何ができるのか	24
2. チャンネルを追加する	7	2. プリセットリストの再生	24
3. チャンネルのプロパティを編集する	7	3. プリセットフラッシュ	24
V. ムービングヘッドエリアを制限する		XIII. プロジェクトを管理する	
1. ムービングヘッドエリアの制限とは	8	1. Wolfmix プロジェクト	25
2. フィクスチャー・リミット・グリッド	8~9	2. プロジェクトパーツ	25
		3. プロジェクトのバックアップ	26
VI. ホーム画面		XIV. DMX バリユー	
1. ホーム画面の機能	10	1. DMX バリユー画面とは	27
2. グループの仕様方法	11		
3. その他の機能	12	XV. Wolfmix をロックする	
VII. FX ラック		1. Lock SII - Lock Edit	28
1. FX ラックとは	13	2. パスワードを忘れてしまった場合	28
2. FX の詳細設定	13		
3. 色を編集する	14	XVI. DMX ユニバースをアサインする	
4. シーケンサー	14~15	1. ユニバースを追加する	29
VIII. 音楽と同期させる		2. ユニバースのアサイン	29
1. なぜライトショーと音楽を同期させるのか	16		
2. オーディオパルスシンク	16		
3. BPM シンク	16		
4. Ableton Link と OS2L	17		





	ページ
XVII. 2つの Wofmix をリンクさせる	
1. 2台の Wofmix を使用するメリット	30
2. WLINK で2台の Wofmix をシンクする	30~31
 XVIII. DMX フェーダーとリンクする	
1. Wofmix にフェーダーをリンクしてより強力に	32
2. WLINK のセットアップ	32~33
3. DMX 入力チャンネルをグループディマーにマッピングする	33
4. DMX 入力チャンネルを出力チャンネルにマッピングする	33
 XIX. Easy View 3D による視覚化	
1. Easy View 3D のアドオン	34
2. Easy View にライトフィクスチャを追加する	34~35
3. フィクスチャとオブジェクトの位置決め	35
4. その他の設定	35
 XX. Tips	
1. 起動時のキーコンビネーション	36





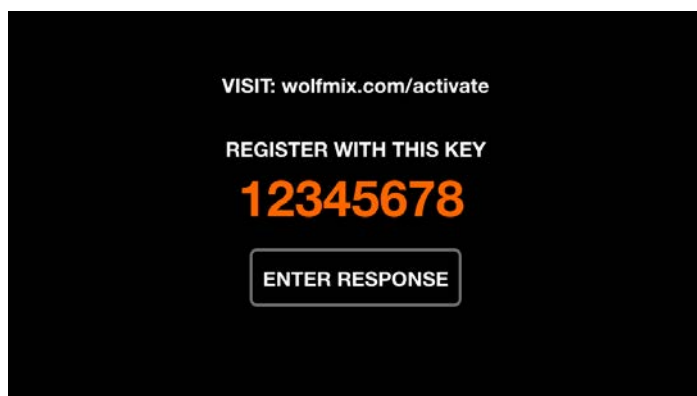
I .Wolfmix セットアップ!

1. 電源の接続

それではやってみましょう！付属の 1A 電源と USB ケーブルを接続します。
パソコンと接続する場合は、USB3.0（またはそれ以上）である必要があります。
USB2.0 では、Wolf に十分な電力を供給することができません。
USB2.0 では十分な電力が得られません。また、USB ハブの使用にもご注意ください。

2. キーコードの登録

ウルフミックスを初めて起動したとき、画面にレジストレーションコードが表示されます。まずは下記のサイトにアクセスします。(https://wolfmix.com/activate)
付属のコードを入力し、与えられた Activation Key を入力します。
これにより怪しいコピーではなく本物の Wolfmix を手に入れたことが確認できます。



3. デモプロジェクトのロード

Wolfmix の機能を試すには、まずデモプロジェクトを読み込むのがよいでしょう。
[Load Project] を選択し、リストの最初の項目をハイライトしてデモプロジェクトをロードします。
左のエンコーダを押して、デモプロジェクトをロードします。Easy View 3D アドオンをお持ちの場合。
3D プロジェクトが含まれており、ライトを接続せずに Wolfmix をテストすることができます。

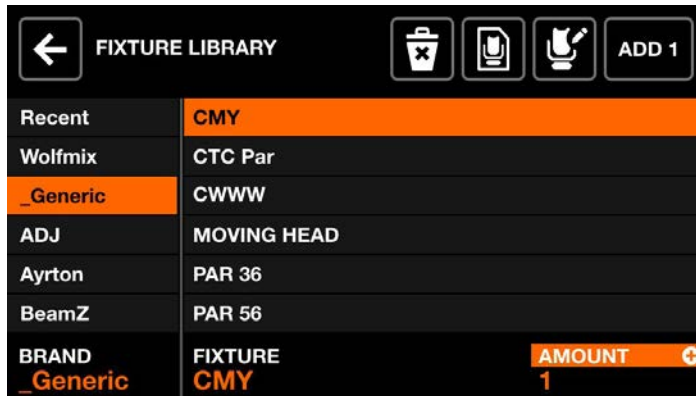




II . ライトを追加する

1. プロジェクトにライトを追加する

- ・ホーム画面の右端にあるボタンをタップして、Fixture Setup（フィクスチャーセ ャットアップ）を開きます。
- ・+ アイコンのフィクスチャー追加ボタンをタップしてください。
- ・左側のエンコーダーを動かしてブランドを選択し、左から 2 番目のエンコーダーを動かして機種を選択します。
- ・右側のエンコーダーで追加する灯体の数を選択してから、そのエンコーダーを押してください



2. お使いの機種がライブラリにない場合

心配しないでください。ライブの開始時間には間に合いますよ。
時間的な余裕があるかどうかにもよりますが……。いくつかの方法があります。

- ・工場から出荷された Wolfmix には、いくつかのフィクスチャーのみが追加されています
専用アプリ「WTOOLS」をダウンロードしてアプリ内の Fixtures ボタンをクリックすると、膨大な量のフィクスチャーを探す
ことができます。
- ・Wolfmix Fixture Builder を使ってスタンドアロンでフィクスチャープロファイルを作成する。
- ・Nicolaudio SSL フィクスチャープロファイルより (<https://store.nicolaudio.com/ja/ssl>) ご希望の機種のユーザーガイドをお送り
いただければ作成いたします。
※リクエストの多さによっては、数日から数週間かかる場合があります。

3.DMX アドレスとポジションを編集

いくつかのライトを追加すると、Fixture Setup（フィクスチャーセ ャットアップ）画面が表示されます。

これには、以下のリストが含まれています。

選択されたフィクスチャーはオレンジ色で表示されています。左側のエンコーダーを回して、リストをスクロールしてください。
エンコーダーを押してフィクスチャーの選択または選択解除を行います。他の 3 つの エンコーダーを回して、ライトを別の位置
に移動したり、グループを変更したり、開始 DMX アドレスを変更することができます。対応したエンコーダーを押して、
変更を適用してください。各行の DMX アドレスが対応するライトの番号と一致していることを確認してください。

4. その他のオプション

最高のライトショーを作るために、以下の重要なステップを踏んでください。

- ・ムービングヘッドの制限を設定する。
- ・必要に応じて LED バーを反転させ、マルチ FX バーを分割してください。





Ⅲ .LED バーとマルチ FX バー

最近では 1 台の照明器具に複数の光源を搭載した照明器具が数多く存在します。
まだお持ちでない方は、ぜひ買い求めください。例えば、LED バーやマルチ FX バーなどがあります。
Wolfmix にはこれらを正しく動作させるのに役立つ機能がいくつかあります。



1. フリップ

トラスにバーを逆向きに取り付けたことはありませんか？
それは非常に苛立たしいものです。
チェイスが逆再生されていても、もうハシゴにのぼる必要はありません。
フィクスチャーセットアップで FLIP ボタンでをタップすると、チェイスを反転してくれます。



2. スプリット

マルチ FX バーは通常、複数のライト (例: ダービー、レーザー、パー) を含む 1 つのフィクスチャープロファイルで構成されています。
Wolfmix はプロファイルをスキャンし、可能であれば独立したライト・フィクスチャーにスプリット (分割) するかどうかを尋ねます。

これによって、フィクスチャー・パートを異なるグループに割り当てることができます。





Ⅳ．自分だけのフィクスチャーを作る

フィクスチャー・プロファイルは Wolfmix に接続された照明がどのように動作するかを伝えます。

これには各チャンネルの能力に関する情報が含まれています。ご使用の機種ของผู้者マニュアルをご覧ください。

DMX チャンネルと値の表が見つかるはずですが。ここにはたくさんのことが書かれている場合が多いのですが、Wolfmix はすべての情報を必要としないことがあります。

1. プロファイルのセットアップ

- まずホーム画面右上アイコンからフィクスチャーセットアップの階層にアクセスします
- + アイコンのフィクスチャーアイコンをタップします。
- 上の右から 3 番目にあるアイコンをタップするとフィクスチャービルダー画面に到達します
左側のエンコーダーで Test Address を設定します。これはライトに表示される番号と一致するはずですが。プロファイルを構築する間、ライトが反応するように接続しておきましょう。
左から 2 番目のエンコーダーでビームの本数を選択します。(LED パー、スキャナー、ムービングヘッドは通常 1 本です。マルチ FX パーと LED パーには通常もっと多くのビームがあります)

2. チャンネルを追加する

フィクスチャービルダー画面でタッチスクリーンまたは 4 × 5 のパッドを押すとチャンネルタイプの選択画面になります。

1 ~ 20 までのチャンネルを追加できます。使用灯体のユーザーマニュアルに一致するチャンネル・タイプを選択してください。

下のフィクスチャーには 18 チャンネルがあり、パンとティルトから始まっています。

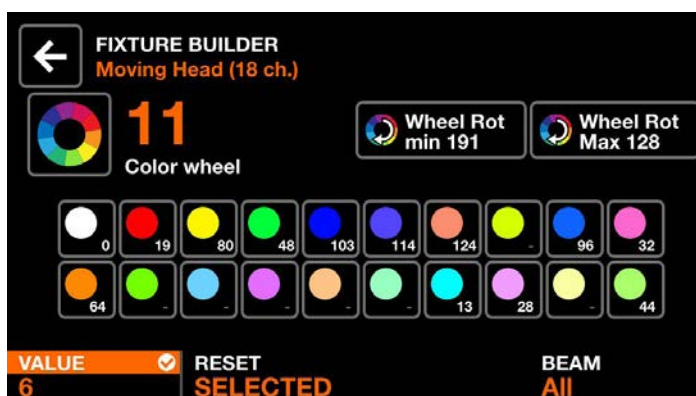


3. チャンネルのプロパティを編集する

いくつかのチャンネルは、いくつかの追加プロパティを持ちます。(例えばカラーホイールチャンネルには、固定色フィルタが含まれています)

チャンネル・タイプを選択し左側のエンコーダをゆっくり動かして、実際にライトでどの色が選択されているか見てください。

対応するカラーをタッチして左側のエンコーダを押すと、そのカラーを保存することができます。





V. ムービングヘッドエリアを制限する

1. ムービングヘッドエリアの制御とは

一般的なライティングセットアップでは、ムービングヘッドはパフォーマーやDJの後ろと上に設置されることが多いです。

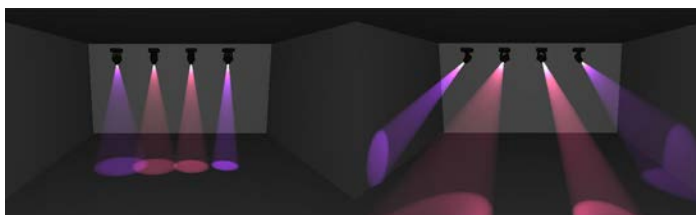
動きが制限されるスキャナーとは異なり、ムービングヘッドは360度以上回転します。

エフェクトをかけると、これらのライトはパフォーマーの背後に向かうことになります。

稼働範囲を限定することで、狙ったところに確実に光を当てることができるのです。

以下の2つの画像は、同じ「センターファン」ポジションを4つのムービングヘッドに適用した場合の比較です。

右側が制限を設定したものです。



2. フィクスチャー・リミット・グリッド

フィクスチャーリミットグリッドは、パンとチルトの最小値と最大値を設定するのに役立ちます。

エフェクトを再生しポジションを設定すると、ムービングヘッドは互いに一致します。

フィクスチャーセットアップ画面から調整したいフィクスチャーを選択し、Fixture Limits ボタン（上の右から3番目）を押してください。

 FIXTURE SETUP 2 fixtures's selected			
001 : RGB	A		
002 : RGB	A		
003 : RGB	A		
004 : Moving Head	B		
005 : Moving Head	B		
006 : Scanner	C		

まず、チルトのキャリブレーションから始めてください。チルトボタン(上の右から3番目)を押すと、ライトが上下に動き出します。

右側の2つのエンコーダーを使用して、チルトの最小値と最大値を調整してください。

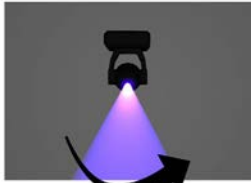
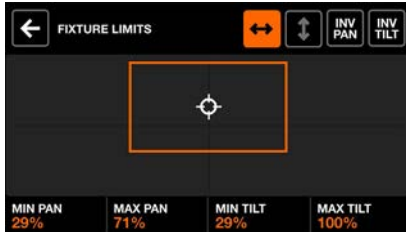
あなたのライトが他のキャリブレーションされたフィクスチャーと一緒に動くまで、エンコーダーを使用してチルトの最小と最大を調整してください。



V.ムービングヘッドエリアを制限する



チルトが整理できたら、パンも同様に繰り返します。



スクリーンをタッチすると、すべてのフィクスチャーと一緒に動き、限界を試すことができます。
ゴールは、すべてのライトと一緒に動くことです。

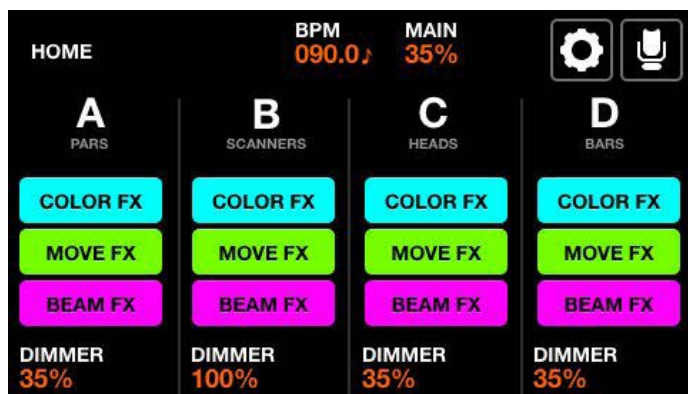




VI. ホーム画面

1. ホーム画面の機能

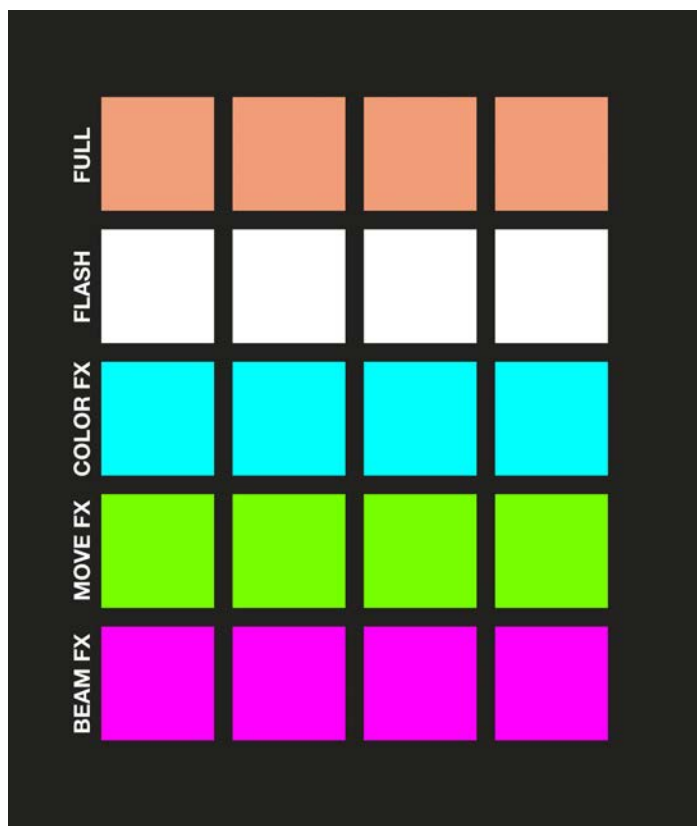
HOME 画面はライブ演奏用のミキサーです。各列は、次のような操作に使用します。
A～H までの（SHIFT+BPM TAP で E～H を表示します）照明グループを制御します。
エンコーダーを使用して、グループのディマーレベルを調整できます。
エンコーダーを押すとそのグループは「ミュート」または「ブラックアウト」されます。



マトリックスには、1 列あたり 5 つのボタンがあります。

上から順に

- FULL：ライトがソロになり、100% の明るさになります。
- FLASH：ライトがソロになり、白色に変わり、100% の輝度になります。
- COLOR/MOVE/BEAM FX：エフェクトのオン / オフ。





VI . ホーム画面

2. グループの使用法

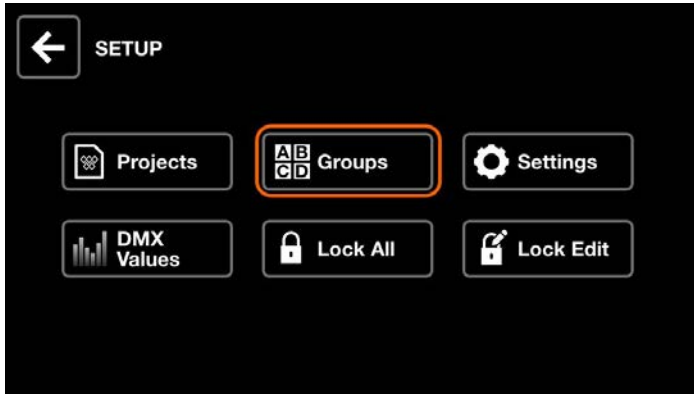
グループはフィクスチャータイプによってアレンジされるように設計されています。

例えば、グループ A にはムービングヘッド、グループ B にはスキャナー、グループ C には LED パーを追加することができます。

また、グループ内で異なるフィクスチャータイプを組み合わせることもできます。

例えば、「Uplighters (アップライター)」というグループを作成して、LED バーと LED パーをミックスして含むことができます。

グループ設定画面右上のアイコンから、各グループに名前を付けることができます。



8 つのグループが用意されています。ホーム画面で Shift + BPM TAP ボタンを押すと、バンク 1(A-D) とバンク 2(E-H) を切り替えます。





VI. ホーム画面

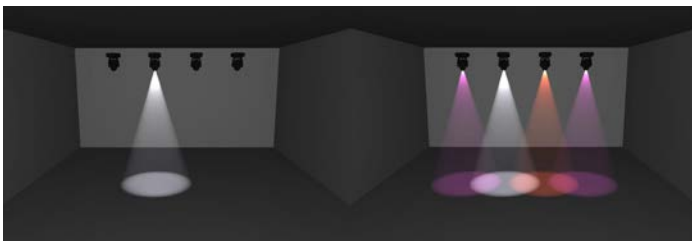
3. その他の機能

SHIFT ボタンを押しながらの操作で、様々な特別な機能があります。

- SHIFT + エンコーダー（回転）：マスターディマーを操作します。
- SHIFT + エンコーダー（押し込み）：グループをロックして、プリセットを呼び出したり、FLASH ボタンを押しても現在の状態が変化しないようにします。
これはアップライタをプロジェクトの他の部分からロックするのに適しています。
- SHIFT + FULL：ライトはソロなしで 100% の明るさになります。
- SHIFT + FLASH：ソロなしで 100% の輝度になり、白色に変化します。

左の画像は SHIFT を使用せずにグループ B に FLASH を使用した場合です。

右の画像は SHIFT を押している状態です。





VII .FX ラック

1.FX ラックとは

Wolfmix には 3 つの FX ラックがあります。各ラックは 1 つのエフェクトを発生させることができます。

- COLOR FX：レインボーエフェクトなど、色を変化させるエフェクトを生成します。
- MOVE FX：サークルエフェクトなど、ヘッドやスキャナーにかかるエフェクトを生成します。
- BEAM FX：チェイサー効果など、ビームに調光効果を発生させます。

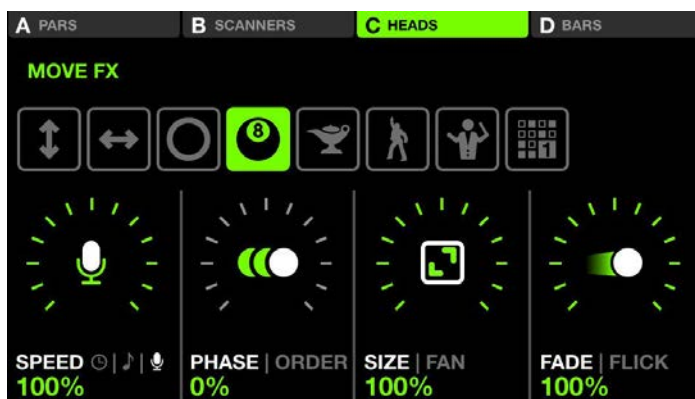
FX ラックをグループに適用するには、タッチスクリーンの上部にあるグループボタンの一つをタップするか、マトリックスパッドの一番上の行にある 4 つのボタンのうち 1 つを押してください

FX ラックは HOME 画面でも適用可能です。



2.FX の詳細設定

- TYPE：8 つのアイコンで表示されている FX タイプボタンをタップして、タイプを変更します。
- SPEED：エフェクトの SPEED を変更します。エンコーダーを押して「スピード」「BPM 同期」「マイク／ライン入力」に切り替えができ、それぞれに連動します。
- PHASE | ORDER：エンコーダーを押して「PHASE」「ORDER」の切替ができます。
- PHASE：各フィクスチャーにディレイが追加され、スウィープなエフェクトを作ることができます。
- ORDER：エフェクトを前方、後方、または左右対称に再生できます。
- SIZE | FAN: SIZE を調整すると、選択されたエフェクトによって若干異なる結果を作成します。
FAN を調整すると、ビームが広がります。
- FADE | FLICK：FADE 値が低い場合、ライトはレベル間でジャンプします。
FADE を上げると、レベルがブレンドされます。FLICK が有効になっている場合、フィクスチャーはゆっくりとフェードし、次の値に素早く FLICK（フリック）します。
エンコーダーを押し込むと異なるパラメーター間を移動します。



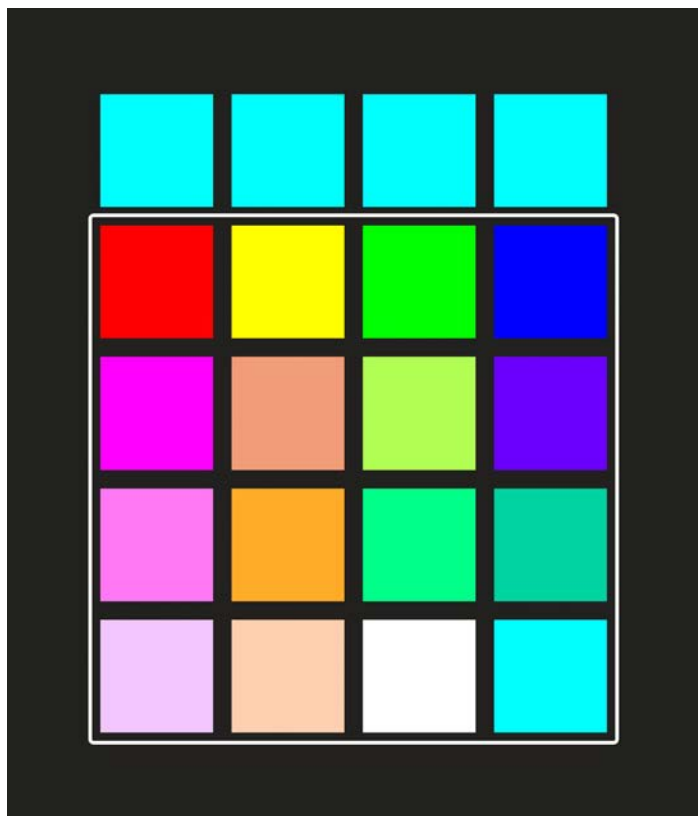


VII .FX ラック

3. 色を編集する

COLOR FX 画面を表示すると、マトリックスパッド上に 16 色のパレットが表示されます。表示されているパッドを押すと、その色がエフェクトに追加されます。SHIFT + マトリックスパッドを押すとカラーピッカー画面が表示されます。タッチパネルをタッチするかエンコーダーの操作でカラーを編集することができます。

カラーパレットはグローバルに保存されているので、カラーボタンへの更新は、すべてのエフェクトとプリセットに適用されます。



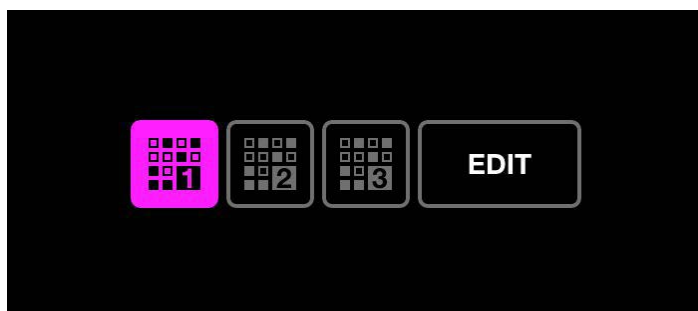
4. シーケンサー

MOVE FX と BEAM FX のラックには、ポジションとビームの値をシーケンスするためのツールがあります。

これらの値は、どのマトリックスパッドがアクティブになっているかによって自動的に計算されます。

シーケンスを編集するには、TYPE アイコン列右側のシーケンスアイコンを 1 つタップし、次に EDIT をタップします。

(BEAM FX は 3 つ MOVE FX は 1 つのみ)

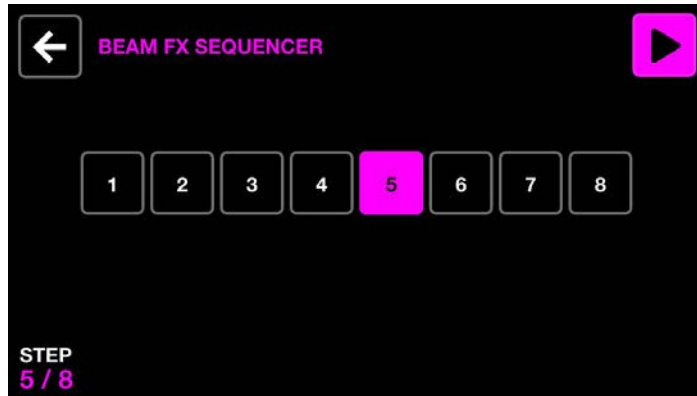




VII .FX ラック

各シーケンスは8ステップで構成されています。マトリックスパッドのライトグリーンまたはライトピンクボタンを押してシーケンスをライブで録音するか、シーケンスを一時停止して8つのステップから1つを選択して編集します。左側のエンコーダーを回すとステップの送りと戻しが出来ます。

シーケンスはグローバルに保存されるので、編集はすべてのプリセットに適用されます。





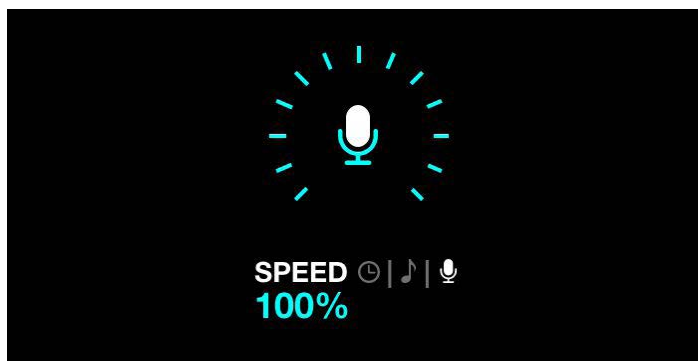
VIII. 音楽と同期する

1. なぜライトショーと音楽を同期させるのか

音楽に合わせて照明効果をつけると、ショーがより壮大なものに変身します。
Wolfmix には、照明と音楽をシンクさせる方法がいくつかあります。

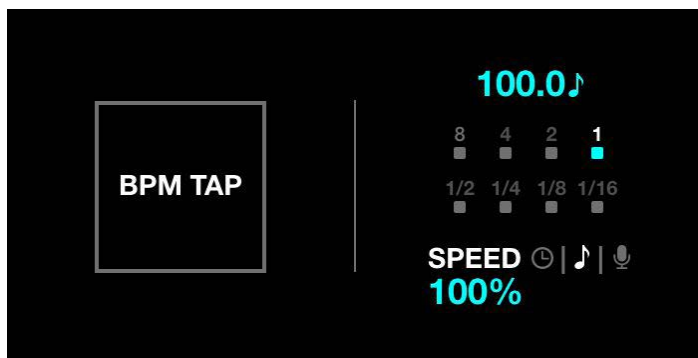
2. オーディオパルスシンク

照明と音楽を同期する最も簡単な方法は、内蔵マイクを使用することです。
シンクさせたい FX ラックを選択し、左のエンコーダーを 2 回押してください。マイクのアイコンが出現し、エフェクトは次のポイントにジャンプします。
マイクのレベルは、アナログビート検出回路により自動的に設定されます。
しかし、設定によってさらにレベルを上げることができます。
マイクが不要なノイズを拾う可能性があるため、ミニジャックソケットを追加しました。
ミキサーからケーブルを接続し、ミキサーのボリュームを調節してください。
ジャックケーブルを接続すると、マイクは自動的に無効となります



3. BPM シンク

BPM にタイミングを合わせてエフェクトを同期させることができます。もうお気づきでしょうが、Wolf の右上に点滅するボタンにお気づきでしょう。音楽に合わせて数回押すと、シンクします。
このボタンを 1 回押すと、BPM を変えずにエフェクトを再同期させることができます。
FX ラックを選択し、左のエンコーダーを 1 回押してください。BPM に対しての音価を変更できます。
エフェクトのスピードがそれぞれの音価にあわせて変化します。





VIII . 音楽と同期する

4.Ableton Link と OS2L

Ableton Link は、複数のアプリケーション間で BPM を同期させるために使用します。

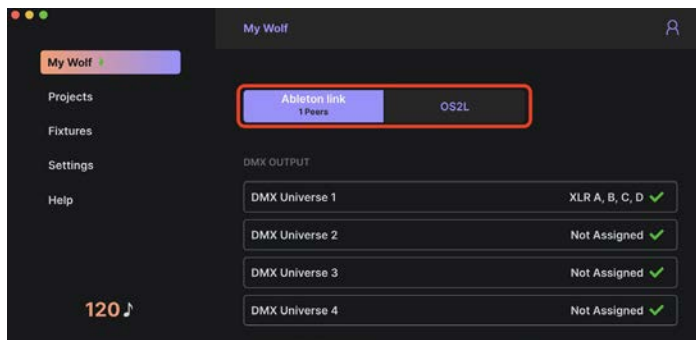
Ableton Live をはじめとした様々な DAW ソフトウェアや DJ ソフトウェアに付属しており、ソフトウェアが計算した BPM を取り込むので、非常に正確です。

OS2L は、Virtual DJ の開発チームによって作られた類似のシステムです。

Ableton Link または OS2L を使用するには、Wolfmix を PC または Mac に USB3 で接続します。

WTOOLS を開き、Ableton Link または OS2L ボタンをクリックします。音楽に合わせて照明効果をつけると、ショーがより壮大なものに変身します。

Wolfmix には、照明と音楽をシンクさせる方法がいくつかあります。



Ableton Link の場合は、対応ソフトウェアを開き、LINK ボタンを探してください。下の画像は Native Instruments Traktor 3 です。FX ラックのエンコーダーを押して、BPM シンクモードにすることを忘れないでください。



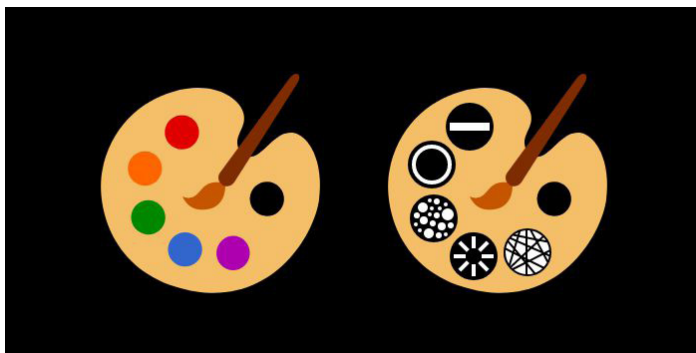
OS2L の場合は、Virtual DJ を ip 127.0.0.1, port 5000 で設定し、接続を確立する必要があります。





IX . スタティックスクリーン

Wolfmix には、固定レベル (Static Level) を管理するための 4 つのスクリーンがあります。これらの画面では好きな位置、色、ゴボ、その他のレベルを設定します。これらの画面の値はグローバルに保存されます。
したがって、編集はすべてのプリセットに適用されます。



1. カラー

各グループにはカラーパレットの枠が 10 個あり、好きな色を 10 色選択することができます。
選択することができます。エンコーダーを押すと、スロット 1～5 と 6～10 が切り替わります。複数の色を選択すると
選択した色がグループ全体でブレンドされます。エンコーダーを回すとブレンドのオプションが変更されます。

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

私たちはお気に入りの色を選びましたが、あなたのリグに合うようにこれらを微調整したいかもしれません。
そのためには、カラーボタンの一つを shift + 押して、新しい色を選択し、点滅するボタンを押します。
点滅ボタンを押して、変更を保存します。(トップヒント: 右上の RGBWAU ボタンタップして、アンバーと UV チャンネルを独立してコントロールすることができます)。





IX . スタティック画面

2. ポジション

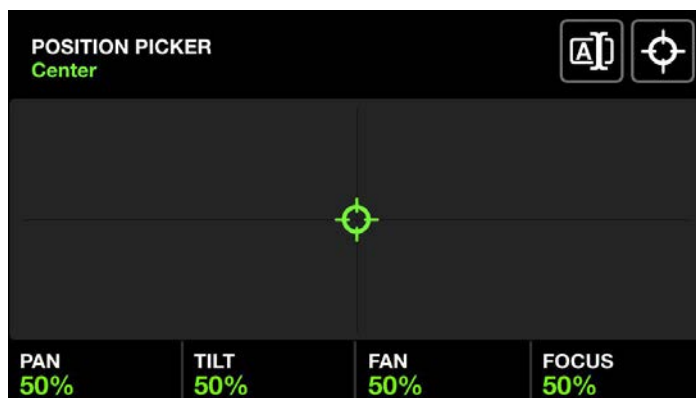
ポジション画面で好きなポジションを 10 個設定します。エンコーダーを動かして、ポジション間の FADE 時間を設定します。エンコーダーを叩くと、ポジション 1 ～ 5、6 ～ 10 が切り替わります。

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

Shift + ポジションボタンのいずれかを押して、編集します。タッチスクリーン上でタップして位置を変更するか、または最初の 2 つのエンコーダーを使用して設定します。

いくつかのフィクスチャーと一緒に動いていないことが分かったら、Fixture Limits（フィクスチャー・リミット）画面で、それらが正しくセットアップされていることを確認してください。

Fixture Limits（フィクスチャー・リミット）スクリーンで、それらが正しくセットアップされていることを確認してください。FAN と FOCUS（フォーカス）値もそれぞれのポジションに設定することができます。（トップヒント：エンコーダーを回している間、SHIFT を押し続けると、細かい値を設定することができます）。





IX . スタティック画面

3. ゴボ

各フィクスチャー・グループで好きな 10 個のゴボを選択してください。Wolfmix はグループ内の各フィクスチャーを見て、似たようなゴボをマッチングさせようとしています。

別のゴボを選びたい場合、シフト+ゴボボタンの一つを押してください。エンコーダーを動かして、ゴボの回転を調整します。

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

4. ライブエディット

最大 40 個のカスタム Live Edit ボタンを作成し、特定のチャンネルの値を設定することができます。

詳細は Live Edit ガイドをご覧ください



X . ライブエディットを作成する

1. なぜライブエディットを作る必要があるのか

ライブエディットは、とても便利です。

ライトの選択に対して、特定のアクションを実行するためのボタンを作成することが出来ます。

例えば、ミラーボールボタン。あるいはパフォーマーやウェディングケーキに多くのスポットを当てるボタンなどです。

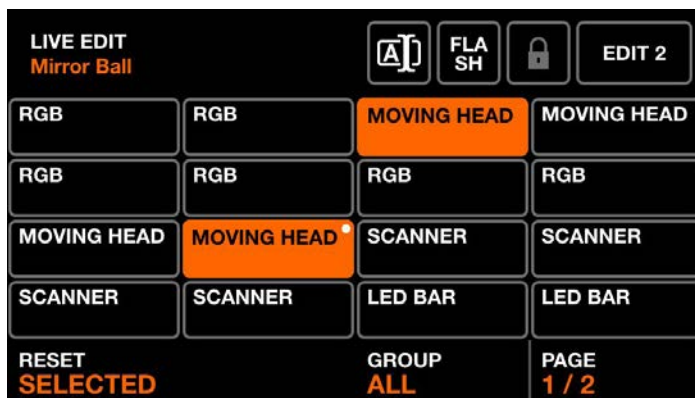


2. ライブエディットの作成

空のパッドを押すか、シフト+パッドを押して編集してください。あなたのすべてのライトフィクスチャーのグリッドが表示されます。編集したいフィクスチャーをタップし、右上の EDIT (エディット) ボタンをタップして、チャンネルの値を設定します。

チャンネルの値を設定するには、左のエンコーダを回して値を決め、押して確定します。

右上の REC DMX ボタンは、現在の DMX アウトプット・フレームを記録して選択されたフィクスチャーに保存され、各チャンネルを手動で調整することなく、ライブ出力を素早くキャプチャーすることができます。



フィクスチャが編集されている場合、フィクスチャのボタンの隅に白いドットが現れます。

左のエンコーダーを押して、選択されたフィクスチャーをリセットしてください。エンコーダを回すとすべてのフィクスチャをリセットすることができます。





X . ライブエディットの作成する

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

3. フラッシュとロック

FLASH ボタンをタップすると、Live Edit が FLASH ボタンとして設定されます。

ボタンが白くなり、押すと起動、離すと停止します。

LOCK ボタンは、プリセットが呼び出されたときにライブエディットを変更されないようにロックします。

これは、プロジェクト全体を上書きするライブエディットを作成する場合などに便利です。

例えば、いくつかのディマーチャンネルのブライトネスを下げるライブエディットを作成し、これをパフォーマンス全体に適用することができます。

ロックされたライブエディットボタンは紫色です。

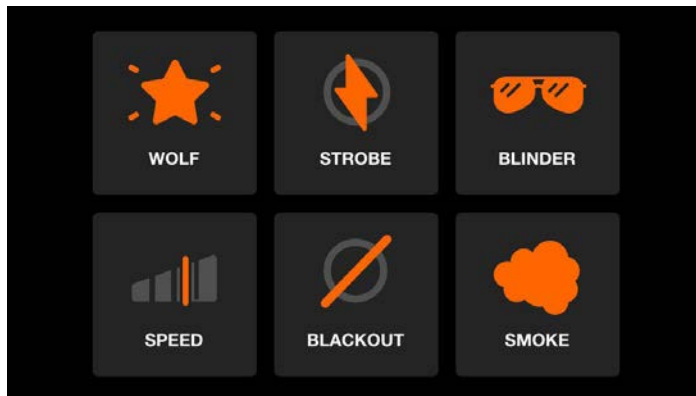
すべてのフィクスチャをリセットすることができます。



XI. フラッシュエフェクト

1. フラッシュ それは宇宙の救世主

Flash エフェクトは、あらゆるものの上に重ねることができ、ライブ演奏に最適です。
どの画面でも、右の大きなボタンを押すだけで簡単に起動します。



- WOLF：閃光を放つパパラッチ効果で、ビルドアップに最適です。
- STROBE: 全灯を点滅／ストロボ発光させます。左のエンコーダーで速度を設定します。
- BLINDER（ブラインダー）。BLINDER：すべてをフルパワーにします。左のエンコーダーでフェードアウト時間を設定できます。
- SPEED：すべてのエフェクトの再生速度を倍速にします。
0.5 倍速、2 倍速、4 倍速、8 倍速を、1 つ目のエンコーダーまたは上段のボタンで切り替えます。
- BLACKOUT：すべてのディマーをオフにし、すべてのシャッターを閉じます。
- SMOKE：スモークマシンを作動させます。左のエンコーダーで強度を設定します。

2. リリースモード

一番右のエンコーダーを使用して、フラッシュボタンを離したときの動作を設定することができます。

- FLASH：押したときにエフェクトが起動し、離れたときに停止します。
- TOGGLE：ボタンが押されるたびに、エフェクトのオン／オフが切り替わります。
- 1/5/10s TIMER: 押すとエフェクトがトリガーされ、指定した時間後に自動的にリリースされます。

エフェクトが TOGGLE または TIMER モードに設定されている場合、左側のボタンで他の画面をトリガーしても、エフェクトはキャンセルされません。

例えば、スモークマシンが作動している間、他のエフェクトで遊び続けることができます。

3. フラッシュエフェクトスクリーンを無効にする

ライブ中に Flash FX の画面が表示されると困る場合は、設定で Flash FX の画面を無効にすることができます。

Flash FX 画面を無効にした場合、Shift+Flash ボタンでアクセスできます。





XII. プリセット

1. プリセットで何ができるのか

プリセットは、すべてのエフェクトの値、および以下の状態を保存するために使用されます。

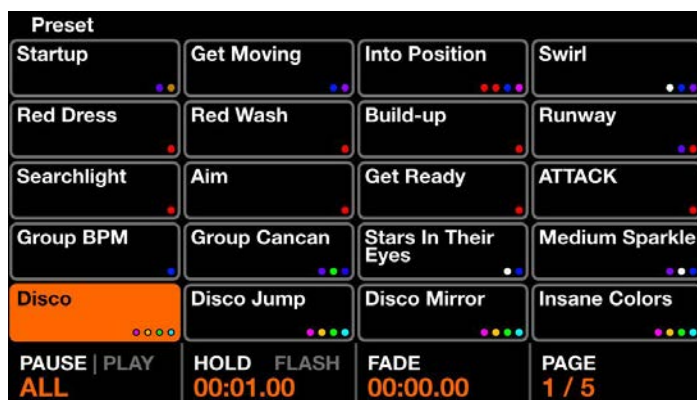
スタティック・パレットとフラッシュ・ボタンの状態も一緒に保存します。

Wolfmix にはたくさんのプリセットがプリロードされています。

シフト+プリセットボタンを押すことで、簡単に上書きすることができます。

各プリセットはフェードタイムを持つことができます。すべての値はシームレスにブレンドされます。

Wolfmix はビーム処理エンジン全体を複製して、これを実現しています。



2. プリセットリストの再生

プリセットリストのように、プリセットを自動で順番に再生することができます。

左のエンコーダーを押すだけで再生が始まります。各プリセットには、ホールドタイム（左2番目のエンコーダー）が設定されています。

これは、次のプリセットが始まるまでの遅延時間です。プリセットは 1-100 までループします。左のエンコーダーを回すと、現在のページまたは列がループします。

3. プリセットフラッシュ

左2番目のエンコーダーを押すと、選択したプリセットにフラッシュモードが設定されます。

フラッシュ・モードでは、ボタンを離すとプリセットが解除され、Wolfmix は前のプリセットに戻されます。

フラッシュプリセットにホールドタイムが設定されている場合、これはタイムドリリースとして機能します。

例えば、5秒のホールドタイムが設定されている場合、フラッシュボタンを離すと、5秒が経過してから前のプリセットに戻ります。

5秒後に前のプリセットが呼び出されます。

この機能は、ビームが客席に飛び、特定の色を点滅させ、数秒後に元の場所に戻るようなバースト・エフェクトを作成するのに便利です。



XIII. プロジェクトを管理する

1. Wolfmix プロジェクト

Wolfmix プロジェクトはすべてのフィクスチャー、プリセット、パレットを含んでいます。

プロジェクト画面は、HOME 画面の右上にある Setup ボタンをタップして、Projects をタップすることで表示されます。

Wolfmix には、最大 6 つの異なるプロジェクトを保存することができます。

左のエンコーダーでプロジェクトを選択し、エンコーダーをタップすると、そのプロジェクトを開いたり保存したりすることができます。

NEW をタップすると、すべてが初期設定に戻りますが、保存されているプロジェクトは上書きされません。

SELECT A SLOT		OPEN	CANCEL
1 :	Project 1		
2 :	Project 2		
3 :	Project 3		
4 :	Project 4		
5 :	Project 5		
6 :	Project 6		
SELECT	✓	PART	
Project 3		ALL	

2. プロジェクトパーツ

左から 2 つめのエンコーダーで読み込むプロジェクトのパーツを選択することができます。

- ALL: すべてをロード
- FIXTURES: フィクスチャー・データだけをロードします。
- PRESETS: プリセット・データだけをロードします。

これにより、フィクスチャーデータとプリセットデータを分離することができます。

例えば、あなたは異なるフィクスチャーのセットアップを持つプロジェクトを使用するとします。

新しい会場に到着するたびに、保存されたプロジェクトの一つからフィクスチャーデータだけをロードすることができます。

PROJECTS		OPEN	CANCEL
1 :	Full Show with Presets		
2 :	Big Rig		
3 :	Medium Rig		
4 :	Small Rig		
5 :	EMPTY		
6 :	EMPTY		
SELECT	✓	PART	
Medium Rig		ALL	



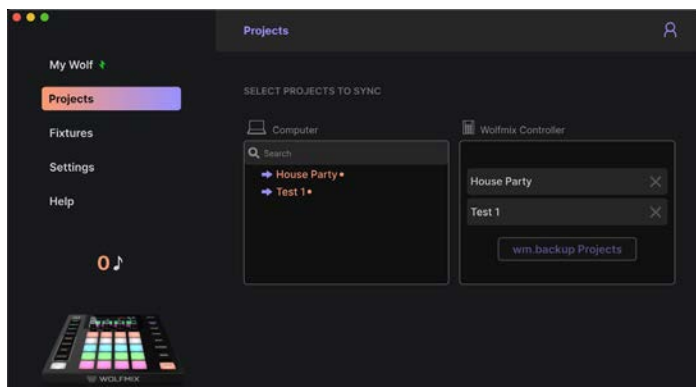


XIII. プロジェクトを管理する

3. プロジェクトのバックアップ

PC/Mac 用 WTOOLS アプリでプロジェクトのバックアップを取ることができます。

バックアップをすると、自動的に LS Cloud アカウントと同期されます。これにより他のユーザーとプロジェクトを共有し、他の Wolfmix コントローラーにロードすることができます。





1.DMX Value 画面とは

この機能は素晴らしいものです。この機能は「これ以上機能を増やすのはやめてくれ、この製品を発売しなければならないんだ！」とみんなが言っていたときに、土壇場で追加した機能のひとつです。

DMX Value 画面は、HOME 画面で Setup ボタンをタップすると表示されます。

できることは、以下の通りです。

- 各 DMX チャンネルのレベルを確認する
- 左のエンコーダーで DMX チャンネルのレベルをテストする（タップするとリセットされます）
- 左から 2 番目のエンコーダーでチャンネルのデフォルトレベルを設定する
- 左から 2 番目のエンコーダをタップしてフェードの有効化 / 無効化
- WLINK で DMX IN チャンネルをマップする
- シャッターオープン値、ストロボ値など、高度なビーム設定の編集

←	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			





XV.Wolfmix ロックする

1.Lock All - Lock Edit

Wolfmix は、パスワードを使ってロックすることができ、偶発的または不正なアクセスや編集を防ぐことができます。

Wolfmix をロックするには、HOME 画面の Setup ボタンをタップし、2 つの Lock ボタンのうち 1 つをタップします。

Lock All を選択すると、すべてがロックされます。パスワードが入力されるまで、Wolfmix にアクセスすることはできません。

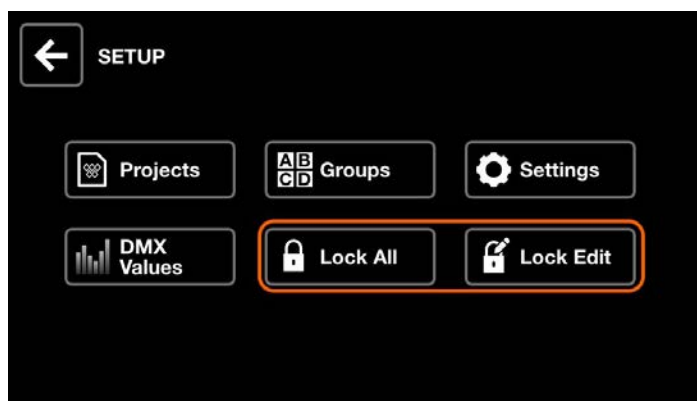
画面右上の南京錠のアイコンをタップして、パスワードを入力します。

パスワードの初期値は「wolf」ですが、設定画面から変更することができます。

Lock Edit は、プリセットとパレットのエディター機能をすべてロックします（シフト+ボタンを押したとき）。

フィクスチャーのセットアップもロックされます。

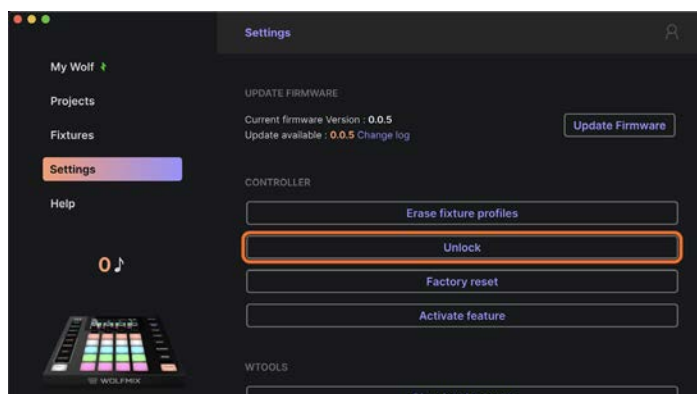
美しくプログラムされたライトショーを破壊することなく、ユーザーにライトで遊ぶことを許可したい場合に、このモードは理想的です。



2. パスワードを忘れてしまった場合

それは誰にでも起こることです。

パスワードなしでロックを解除するには、Wolfmix を WTOOLS アプリに接続し、'Settings' に移動し、'Unlock' をクリックします。





XVI.DMX ユニバースをアサインする

1. ユニバースを追加する

Wolfmix には 2 つの DMX ユニバースが同梱されています。

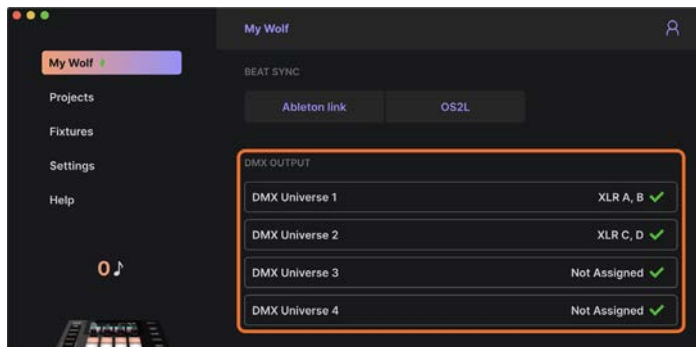
ユニバース 1 は XLR A と B に、ユニバース 2 は XLR C と D にアサインされます。

これは 3 ピンまたは 5 ピンの XLR を選択できるようにしています。

また、Wolf を DMX スプリッターとして使用し、1 ユニバースにつき 2 本の XLR ケーブルを使用することも可能です。

WTOOLS アプリからアドオンでさらに 2 つの DMX ユニバースが利用可能です。

アプリを開き、'My Wolf' に進み、DMX ユニバース 3 または 4 の横にある「Buy Now」ボタンをクリックします。



2. ユニバースのアサイン

利用可能な各 DMX ユニバースは、コントローラーの XLR 出力に割り当てることができます。

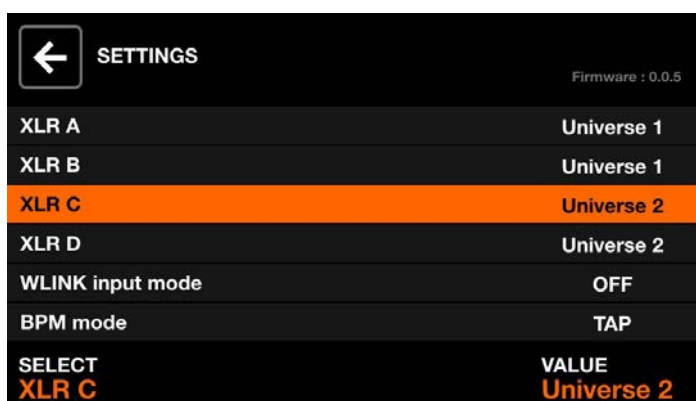
例えば、4 つの XLR 出力 (A-D) すべてに DMX ユニバース 1 を割り当てて、Wolfmix をスプリッターのように使用することができます。

あるいは、各 DMX ユニバースを各出力にアサインして 4 つの XLR アウトプットに合計 2048 の DMX チャンネルをアサインすることもできます。

DMX ユニバースは Settings スクリーンでアサインすることができます。

XLR 出力に対応するラインを左のエンコーダーで選択し、次に DMX ユニバース番号を 4 番目のエンコーダーで選択します。

下の画像では、XLR A と B にユニバース 1 が、XLR C と D にユニバース 2 が割り当てられています。





XVII. 2つの Wolfmix をリンクさせる

1. 2台の Wolfmix を使用するメリット

最大の利点は、8つの Wolfmix グループすべてをハンズオンでコントロールできるようになることです。もし、多くの異なるフィクチャーがある場合、これらを8つのグループに分けて、ホーム画面で各グループに直接アクセスしたり、COLOR画面で色を選択したりすることができます。



2つ目のメリットは、2つの画面を同時に見ることができることです。左の Wolfmix のホーム画面でライブ演奏しながら、右の Wolfmix でプリセットに常にアクセスできます。



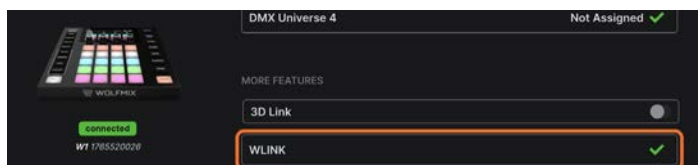
3つ目のメリットは、2台の Wolfmix コントローラーを2ヶ所に設置できることです。

例えば、1台の Wolfmix をバーの後ろに設置し、ライティンググリッドに接続し、長い DMX ケーブルで2台目の Wolfmix を DJ ブースに設置することができます。

または、Wolfmix をフロント・オブ・ハウスに1台、2台目をステージの脇に設置することもできます。

2.WLINK で 2 台の Wolfmix をシンクする

WLINK をセットアップするには、まず WLINK アドオンが必要です。Wolf を PC または Mac に USB 3 で接続し、WTOOLS アプリを開きます。



WLINK アドオンを有効にしたら、5 ピンオス - オス XLR ケーブルを各 Wolfmix の WLINK ソケットに接続します。

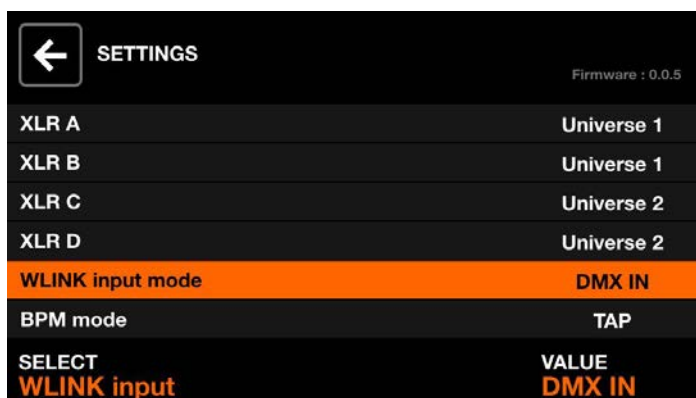
このために、公式の WLINK ケーブルが用意されています。このケーブルは標準の 5 ピン DMX XLR ケーブルで延長することができます。



XVII. 2つの Wolfmix をリンクさせる



最後に、両方の Wolfmix に同じプロジェクトがロードされていることを確認し、Settings 画面で WLINK input mode にスクロールし、WOLF MIX を選択します。





XVIII.DMX フェーダーとリンクする

1.Wolfmix にフェーダーをリンクしてより強力に

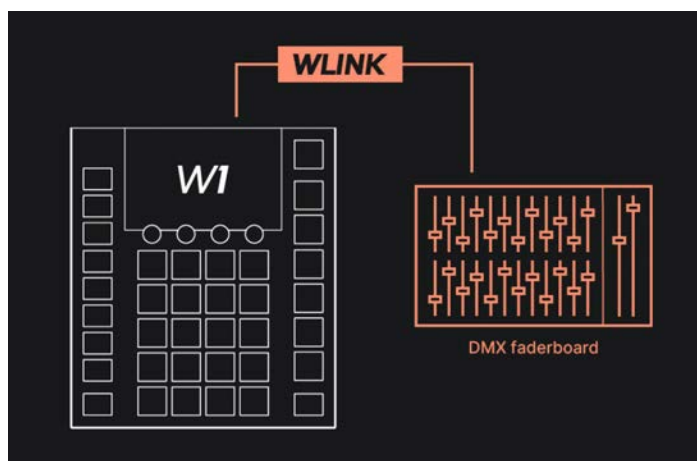
Wolfmix にフェーダーがあったらクールだと思いませんか？

もちろん、そうでしょう。私たちは皆、フェーダーが大好きです。すべての照明コントローラーはフェーダーを持っています。

当初、私たちは 3D プリンタのベッドサイズに合うように Wolfmix をデザインしました。

楽器のように演奏できるものを作りたかったのです。最終的にはフェーダーを置くスペースがありませんでした。ライブ演奏の環境では、エンコーダーでゆっくり手動で調光するのは難しいので次善の策を講じました。

WLINK ソケットを経由して DMX コントローラーを接続できるようにしました。



2.WLINK のセットアップ

WLINK をセットアップするには、まず WLINK アドオンが必要です。Wolf を PC または Mac に USB 3 で接続し WTOOLS アプリを起動します。



WLINK アドオンが有効化されたら、DMX フェーダーボードからケーブルを 5 ピン WLINK ソケットに接続します。

ケーブルによっては、オス - オス XLR アダプターが必要な場合があります。

最後に、Settings 画面へ行き、WLINK 入力モードへスクロールして、DMX を選択します。



XVIII.DMX フェーダーとリンクする

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

3.DMX 入力チャンネルをグループディマーにマッピングする

デフォルトでは、チャンネル 1-8 はグループディマー A-H にマッピングされ、チャンネル 9 はマスターディマーにマッピングされます。

これを編集するには、HOME 画面で Setup ボタンをタップし、次に GROUPS(グループ) をタップします。右側のエンコーダを使用して DMX 入力チャンネルを選択するか、シフト + 右のエンコーダをタップしてフェーダーを移動します。

DMX フェーダーボード上のフェーダーを動かすと、自動的にマッピングされます。

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

4.DMX 入力チャンネルを出力チャンネルにマッピングする

DMX IN フェーダーは、DMX 出力チャンネルに直接マッピングすることもできます。これは次のような場合に便利です。

手動制御に使用したいフェーダーの大きなセットがある場合（例：いくつかの伝統的な PAR を調光するなど）。

また、別の DMX コントローラーから特定の照明セットを制御したい場合、Wolfmix を DMX マージャーとして使用することもできます。

DMX チャンネルのマッピングは、DMX VALUES スクリーンから行うことができます。グリッド上でチャンネルを選択し、左から 3 番目のエンコーダを使用してマッピングする DMX IN チャンネルを選択するか、シフト + エンコーダをタップし、入力フェーダーを動かして自動的にマッピングします。

フェーダーがマッピングされると、Wolfmix でチャンネルが変更されるまで、その値が優先されます。

(プリセットを変更したり、エフェクトを有効にする場合など)。インプットフェーダーを常に優先させたい場合は 3 番目のエンコーダを押してマッピングを強制します。





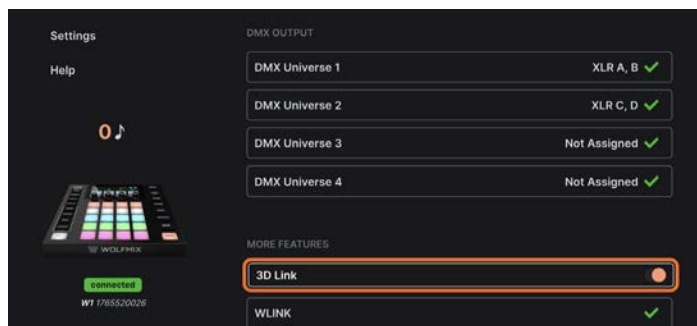
XIX.Easy View 3D による視覚化

1.Easy View3D アドオン

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



Easy View 2 ソフトウェアは、Wolfmix のウェブサイトから無償でダウンロードすることができます。ただし、Wolfmix から Easy View 2 に DMX データを送信するには、3D Link アドオンが必要です。これは WTOOLS アプリから購入することができます。

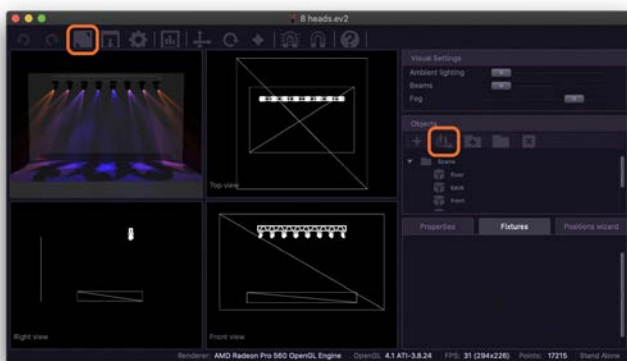


2.Easy View にライトフィクスチャを追加する

3D ステージを作成するために 'Build View' (ビルドビュー) に入ります。Add Fixture をクリックして、追加する照明フィクスチャーを選んでください。DMX スタートアドレスが Wolfmix で設定されたアドレスと一致していることを確認してください。Easy View (イージー・ビュー) は、どの SSL2 フィクスチャープロファイルとも互換性があります。

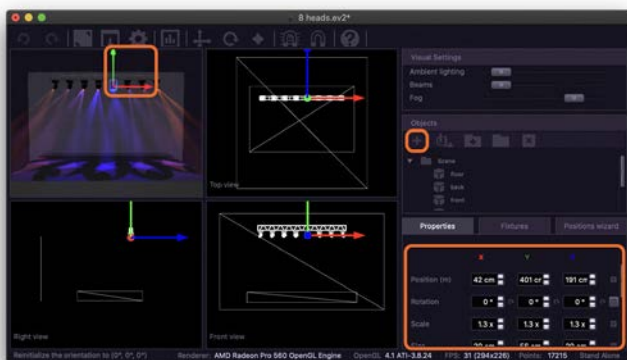
これは、WTOOLS を通じてパブリック・ライブラリーで利用できるものと同じ形式です。もしあなたのプロファイルが見つからない場合は、cloud.lightingsoft.com にアクセスして最新版をダウンロードしてください。

注：現時点では、Wolfmix コントローラーで直接作成されたフィクスチャープロファイルは、Easy View 2 と互換性がありません。



3. フィクスチャーとオブジェクトの位置決め

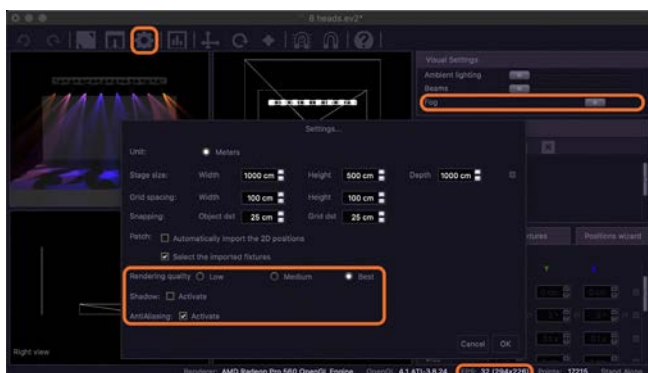
ステージ、トラス、人物などの追加オブジェクトは Import 3D Object (3D オブジェクトのインポート) ボタンをクリックして追加することができます。ライトフィクスチャーとオブジェクトの位置付けは3つの方向矢印のうちの一つをドラッグする、または手動で X/Y/Z 座標を右下に入力してください。



4. その他の設定

アンビエントライティング、ビーム強度、フォグ濃度などの視覚的な設定は、右上で調整することができます。イージービューをスムーズに再生するには、強力なグラフィックカードが必要です。

FPS があまりにも低下する場合は、フォグレベルを 0 に設定し、アンチエイリアシング、シャドウを削除し、設定ウィンドウのレンダリング品質を下げてください。画面サイズを小さくするとレンダリングが速くなります。





1. 起動時のキーコンビネーション

以下のキーの組み合わせを押しながら電源を入れると、いくつかの特別な起動モードが利用できます。

- WOLF + STROBE : タッチスクリーン、ボタン、エンコーダー、マイク、DMX コネクタなどのテストシーケンスを実行します。DMX コネクタ A をコネクタ B に接続し、DMX コネクタ C を D に接続します。
 - WOLF + BLINDER : 新規プロジェクト作成時に読み込まれるデフォルトのプロジェクトを復元します。現在読み込まれているプロジェクトに問題がある場合に有効です。
 - WOLF + SPEED : Wolfmix ファームウェアのリカバリーモードに入ります。メインファームウェアが起動しない場合に、新しいファームウェアを書き込むために使用します。
 - WOLF + BLACKOUT : フィクスチャ・プロジェクトとフィクスチャ・プロファイルを含む、すべてのデータを消去します。
 - WOLF + SMOKE : Wolfmix に付属している工場出荷時のファームウェアをリストアします。
- 最新のファームウェアにアップデートするために、PC/MAC が利用できない危機的な状況で使用されます。