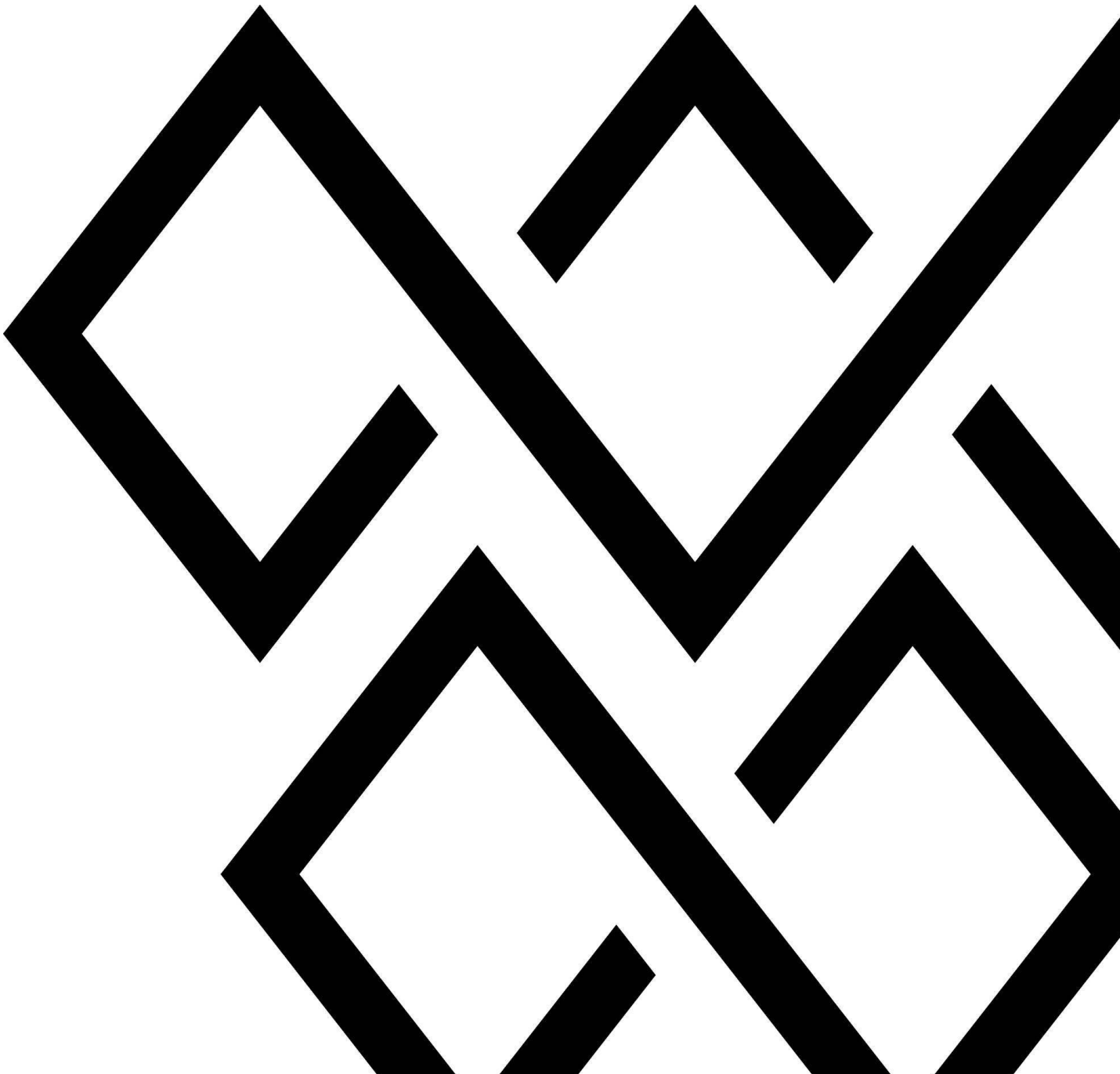
Wolfmix W1

Mini Guides

Version 2.0 | Deutsch



1 Erster Start des Wolfmix! 5
Mit dem Strom verbinden 5
Registrierung mit deinem Keycode 5
Laden des Demoprojekts 5

2 Scheinwerfer (bzw. “Fixtures”) hinzufügen 6
Hinzufügen von Scheinwerfern zu einem Projekt 6
Hilfe, meinen Scheinwerfer gibt es nicht in der Bibliothek! 6
Ändern der DMX-Adressen und der Beam-Reihenfolge 7
Weitere Optionen 7

3 LED-Bars und Multi-FX Bars 8
FLIP 8
SPLIT 8

4 Eigenes Fixtures erstellen 9
Ein neues Profil erstellen 9
Kanäle hinzufügen 10
Bearbeiten der Kanaleigenschaften 10

5 Begrenzung des Moving Head-Drehbereichs 11
Worum geht es hier überhaupt? 11
Der Fixture Limits-Bereich 11

6 Der HOME-Bildschirm 13
Was kann ich auf dem Home-Bildschirm machen? 13
Wie sollte ich die Gruppen verwenden? 14
Was gibt es auf dem Home-Bildschirm noch? 14

7 Die drei FX-Einheiten 15
Was sind FX-Einheiten? 15
Mit den FX spielen 16
Farben bearbeiten 17
Der Sequencer 18

8 Mit der Musik synchronisieren 19
Warum sollte ich mein Licht zur Musik synchronisieren? 19
Audio-Puls-Synchronisation 19
BPM-Synchronisation 20
Ableton Link & OS2L 21

9 Die statischen Bildschirme (STATIC) 22
Color (Farbe) 22
Positionen 23

Gobo 24
Live Edit 24

10 Erstellung von Live Edits 25
Warum ist das wichtig für mich? 25
Ein Live Edit erstellen 25
Flash und Lock 27
Weitere Buttons 27
Live Edit-Makros 27

11 Flash-Effekte 28
Flash! Retter des Universums! 28
Release-Modus 28
Gerätegruppen von den Flash-Buttons ausschließen 29
Flash-FX-Screens deaktivieren 29

12 Preset 30
Was mache ich mit einem Preset? 30
Presets stapeln 30
Intelligent Preset 31
Abspielen von Preset-Listen 31
Presets als Flash-Taste 32
Löschen, Umbenennen und Preset-Farbe 32

13 Verwaltung von Projekten 33
Wolfmix-Projekte (Projects) 33
Bestandteile eines Projekts 33
Backup von Projekten 34

14 DMX Values (DMX-Werte) 35
Wofür ist dieser Bildschirm gedacht? 35

15 Sperre deinen Wolfmix 36
Alles sperren / Bearbeitung sperren 36
Ich habe mein Passwort vergessen! 36

16 DMX-Universen zuordnen 37
Weitere Universen hinzufügen 37
Universen zuordnen 37

17 Zwei Wolfmix-Controller miteinander verbinden 38
Warum sind zwei Wolfmix' besser als einer? 38
Synchronisiere zwei Wolfmix' per WLINK 39

18 MIDI-Controller **40**
Den Wolfmix per MIDI ansteuern 40
Gruppen-Dimmer zuweisen 40
Presets zuweisen 41
MIDI Clock 41
USB-MIDI-DIN 41

19 Nutzung von DMX-Faderboards **42**
Wäre es nicht cool, wenn der Wolfmix Fader hätte? 42
WLINK einrichten 42
Was kann ich mit einem externen DMX-Faderpult machen? 43
DMX-Eingangskanal direkt als Ausgangskanal mappen 43

20 Easy View 3D Visualisierung **45**
Das “3D Link”-Add-on 45
Scheinwerfer in Easy View hinzufügen 46
Geräte und Objekte positionieren 46
Weitere Einstellungen 47

21 WTOOLS **48**

22 Nützliche Informationen **49**
Notfall-Tastenkombinationen 49
Behebung von USB-Verbindungsproblemen 49

1 Erster Start des Wolfmix!

Mit dem Strom verbinden

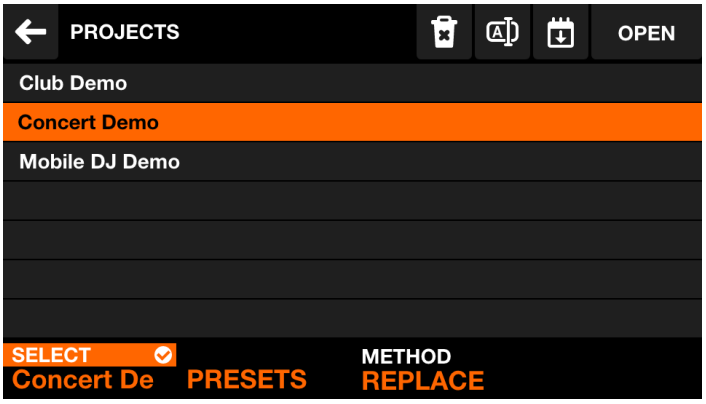
Auf geht's! Zum Starten werden das mitgelieferte Netzteil und das USB-Kabel angeschlossen. Wenn du den Wolfmix mit dem Computer verbinden möchtest, brauchst du mindestens einen USB 3.0-Anschluss, da USB 2.0 oft nicht genügend Power bietet. Sei bitte auch vorsichtig mit USB-Hubs - diese funktionieren nicht immer so wie sie sollen oder bieten nicht genug Strom.

Registrierung mit deinem Keycode

Beim ersten Start des Wolfmix erscheint auf dem Bildschirm ein Registrierungs-Key. Nutze den angezeigten QR-Code oder geh zu wolfmix.com/activate, um dort den Registrierungs-Keycode einzugeben. Anschließend erscheint der Aktivierungs-Code, den du auf deinem Wolfmix eingibst. Damit stellst du sicher, dass du einen echten Wolfmix hast und keine Fälschung, oder gar ein gestohlenes Gerät.

Laden des Demoprojekts

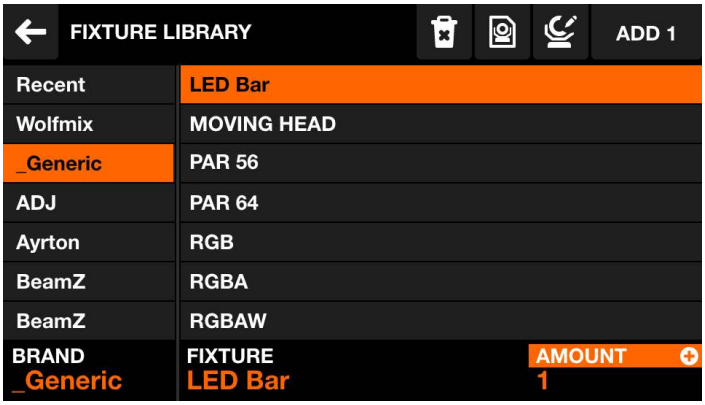
Um die Funktionen des Wolfmix vorab ohne eigene Scheinwerfer auszuprobieren, eignet sich das Demoprojekt. Wähle 'Projekt laden' aus der Liste aus und lade eines der Demoprojekte, indem du es mit dem ersten Encoder auswählst und ihn dann herunterdrückst. Falls du das Easy View 3D Add-on erworben hast, findest du dafür ein extra 3D-Projekt, mit dem du den Wolfmix auch ohne Scheinwerfer testen kannst. Mehr Infos zu Easy View 3D findest du hier.



2 Scheinwerfer (bzw. “Fixtures”) hinzufügen

Hinzufügen von Scheinwerfern zu einem Projekt

- Öffne das Hauptmenü über die Schaltfläche oben rechts und wähle dort “Fixtures” aus. (“Fixture” steht im Englischen für “Beleuchtungsgerät”.)
- Tippe auf “Add Fixture”, um die Fixture-Bibliothek zu öffnen. (Beim Start eines neuen Projekts wird sie automatisch geöffnet.)
- Wähle mit dem linken Drehregler eine Geräte-Marke aus und anschließend ein bestimmtes Gerät mit dem zweiten Drehregler.
- Lege mit dem vierten Drehregler die Anzahl der hinzuzufügenden Geräte fest und bestätige anschließend durch Drücken dieses Drehreglers (bzw. Encoders) oder tippe ganz oben rechts auf “ADD”.
- Wähle anschließend den DMX-Modus des Scheinwerfers aus, falls dieser mehrere anbietet. Generell gilt: Je mehr Kanäle, desto mehr Geräte-Funktionen.



Hilfe, meinen Scheinwerfer gibt’s nicht in der Bibliothek!

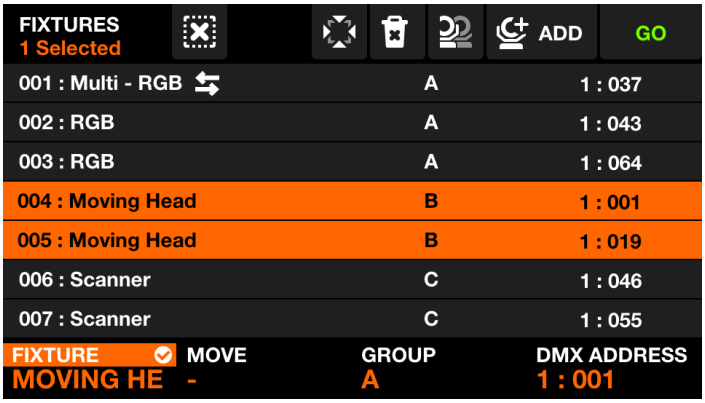
Keine Sorge, das ist nicht der Weltuntergang – du wirst es noch rechtzeitig zum Start deines Gigs schaffen! Je nachdem, wie viel Zeit du noch hast, gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Ab Werk enthält Wolfmix nur eine recht kleine Auswahl an Scheinwerfern. Tausende weitere findest du in der WTOOLS-App bei "Fixtures".
- Du kannst dein Scheinwerferprofil im eingebauten “Wolfmix Fixture Builder” auch selbst erstellen, nutze dazu die DMX-Tabelle der Geräteanleitung. Wir haben dieses Tool bewusst möglichst einfach gehalten und uns auf die wichtigsten Funktionen beschränkt.
- Alternativ kannst du uns das Benutzerhandbuch deines Scheinwerfers auch zusenden, und wir erstellen das Profil für dich. Eine Möglichkeit dazu findest du ebenfalls in der WTOOLS-App unter “Fixtures”. Bitte beachte jedoch, dass dies je nach Anzahl der Anfragen schon mal einige Tage dauern kann.

Ändern der DMX-Adressen und der Beam-Reihenfolge

Nachdem du die ersten Geräte hinzugefügt hast, wird wieder der Bildschirm FIXTURES angezeigt. Hier kannst du generelle Einstellungen für deine Geräte vornehmen. Du siehst eine Liste deiner Scheinwerfer; ausgewählte Geräte leuchten orange auf. Drehe den ersten Encoder (= Drehregler), um durch die Liste zu scrollen, und drücke ihn herunter, um ein Gerät auszuwählen oder abzuwählen. Drehe den zweiten, dritten und vierten Encoder, um deine Geräte auf eine andere Position zu verschieben, die Gruppe zu ändern oder die DMX-Startadresse anzupassen. Drücke den Encoder dann jeweils herunter, um die Änderung zu übernehmen.

Achte besonders darauf, dass die DMX-Adresse in jeder Zeile mit der Nummer des entsprechenden Geräts übereinstimmt, sonst kann es nicht angesteuert werden!

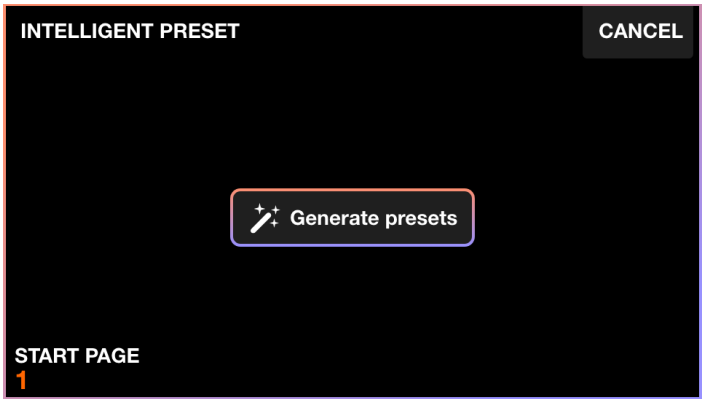


Weitere Optionen

Für eine bestmögliche Lichtshow beachte bitte auch diese zwei wichtigen Schritte:

- Setze die Limits deiner Moving Heads: Mehr Infos hier.
- FLIPPE bei Bedarf deine LED-Bars und SPLITTE Multi-Beam-Geräte: Infos

Sobald du deine Fixture-Liste komplett eingerichtet hast, drücke oben rechts auf GO. Wenn noch keine Presets gespeichert wurden, erscheint der Bildschirm “Intelligent Preset”. Mit der mittleren Taste generierst du automatisch 80 Presets, die genau zu deinen hinzugefügten Geräten passen. Weitere Informationen dazu findest du hier.



3 LED-Bars und Multi-FX Bars

Heutzutage gibt es tonnenweise Beleuchtungs-Hardware, die mehrere Beams oder gar unterschiedliche Effekte in einem Fixture vereinen. Einfache Beispiele sind LED-Bars mit mehreren Leuchtsegmenten; etwas komplizierter wird es bei Multi-FX- Geräten (siehe Bild unten). Wolfmix enthält jedoch ein paar coole Funktionen, die dir helfen, auch solche Geräte bestmöglich zum Laufen zu bringen.

FLIP

Hast du schon mal eine Bar verkehrt herum an deiner Traverse montiert? Das kann ziemlich frustrierend sein. Entweder lebst du damit, dass deine Effekte hier rückwärts laufen, oder du holst die Leiter raus... Aber zum Glück gibt's beim Fixtures-Setup des Wolfmix den FLIP-Button! Tippe einfach darauf, und sie dreht das Gerät wieder so, wie es hingehört. (Beachte, dass dieser nur bei Geräten mit mehreren Beams erscheint!)

SPLIT

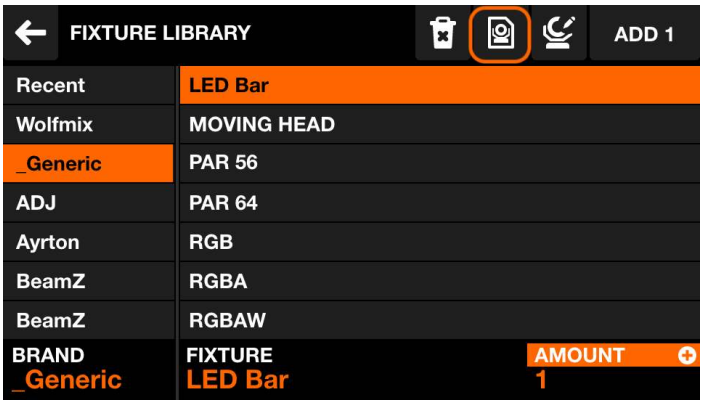
Multi-FX-Bars bestehen in der Regel aus einem einzelnen Geräte-Profil, das dann mehrere Lichteffekte enthält (z.B. Derby, Laser, PAR usw.). Wolfmix analysiert dieses Profil und fragt – sofern von der Kanalbelegung her möglich (!) – ob du das Profil in unabhängige Einzelgeräte aufteilen möchtest. So kannst du die einzelnen Bestandteile des Geräts den verschiedenen Gruppen (A-H) zuweisen. Diese Aufteilung funktioniert auch mit den meisten LED-Bars.

4 Eigenes Fixtures erstellen

Ein Fixture-Profil teilt dem Wolfmix-Controller mit, wie das angeschlossene Gerät funktioniert und welche Funktion mit welchem DMX-Kanal angesteuert wird. Wirf einen Blick in das Benutzerhandbuch deines Scheinwerfers – dort solltest du eine Tabelle mit DMX-Kanälen und -Werten finden. Diese kann sehr umfangreich sein, aber Wolfmix benötigt oftmals nicht alle darin enthaltenen Informationen.

Ein neues Profil erstellen

Um den Fixture Builder-Bildschirm zu öffnen, geh zuerst zum allgemeinen Fixture-Setup. Verwende hier die Schaltfläche “+ADD” in der Toolbar und dann im Geräte-auswahlbildschirm das kleine rechteckige Fixture Builder-Symbol:

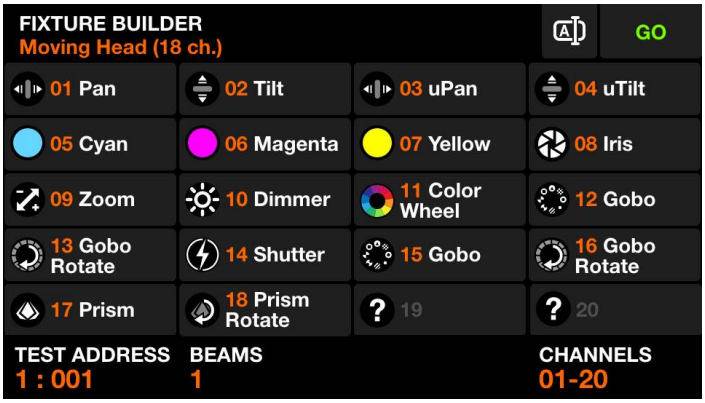


Beginne dann damit, mit dem ersten Encoder eine Testadresse festzulegen. Nur wenn diese mit der DMX-Adresse deines Scheinwerfers übereinstimmt, kann das Gerät direkt während der Erstellung des Profils reagieren, was extrem hilfreich ist.

Wähle anschließend die Anzahl der Beams aus: Einfache Scheinwerfer, LED-PARs, Scanner und Moving Heads haben in der Regel nur einen Beam, während hingegen Multi-FX-Geräte und LED-Bars meist aus mehreren Beams (bzw. Lichtquellen) bestehen.

Kanäle hinzufügen

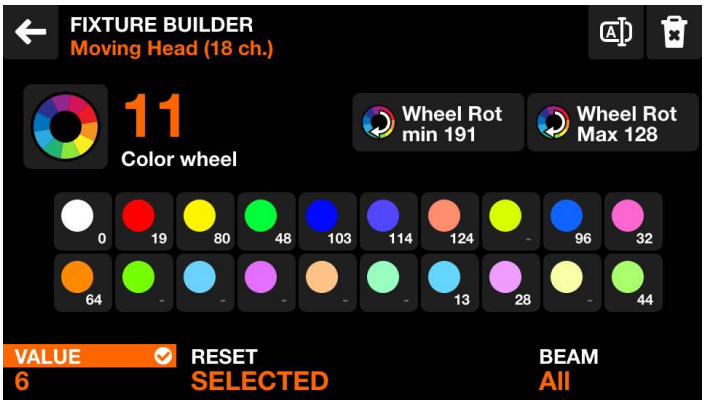
Nutze den Touchscreen oder die Matrix-Tasten, um Kanäle hinzuzufügen und zu bearbeiten, und wähle den jeweiligen Kanaltyp entsprechend des Benutzerhandbuchs deines Scheinwerfers aus. Das unten dargestellte Beispiel-Fixture verfügt über 18 Kanäle, beginnend mit Pan und Tilt:



Bearbeiten der Kanaleigenschaften

Einige Kanäle verfügen über zusätzliche Eigenschaften. Zum Beispiel enthält der unten dargestellte Color-Wheel-Kanal feste Farbfilter.

- Drehe den ersten Encoder langsam und beobachte, welche Farbe an deinem Scheinwerfer ausgewählt wird.
- Drücke im Touch-Display die entsprechende Farbe.
- Drücke den ersten Encoder herunter, um die Farbe abzuspeichern.



- Durch Herunterdrücken des zweiten Encoders kann eine Farbe bzw. ein Wert zurückgesetzt werden.
- Wenn dein Scheinwerfer über mehr als einen Beam verfügt, lässt sich mit dem vierten Encoder der verknüpfte Beam auswählen.

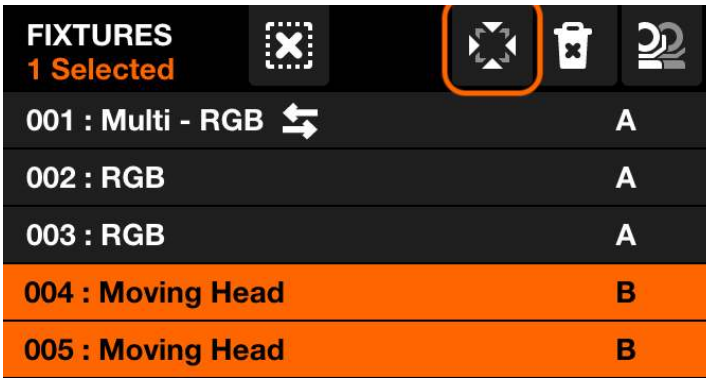
5 Begrenzung des Moving Head-Drehbereichs

Worum geht es hier überhaupt?

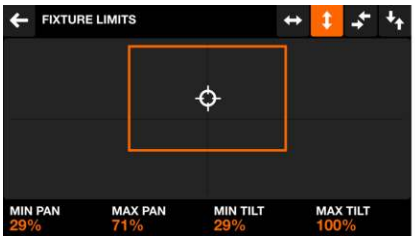
In einem typischen Lichtsetup sind Moving Heads oft hinter und über der Band, dem Sänger oder dem DJ montiert. Im Gegensatz zu Scannern, die einen recht begrenzten Bewegungsbereich haben, drehen die meisten Moving Heads weit über 360 Grad. Beim Abspielen von Effekten strahlen sie dadurch aber auch nach hinten – also auch gegen Wände oder weg vom Publikum. Durch die generelle Begrenzung Ihres “Arbeitsbereichs” stellst du einerseits sicher, dass die Scheinwerfer nur die gewünschten Bereiche treffen. Zudem bewegen sich deine Moving Heads dann auch synchron zueinander.

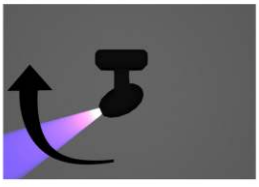
Der Fixture Limit-Bereich

Der Fixture Limits-Bereich hilft dir dabei, auf einfache Weise deine minimalen und maximalen Pan- und Tilt-Werte festzulegen. Wähle die Geräte aus, die du anpassen möchtest (diese leuchten weiß auf), und drücke anschließend oben den Fixture-Limits-Button. (Dieser erscheint nur dann, wenn die gewählten Geräte auch tatsächlich Bewegungen unterstützen.)

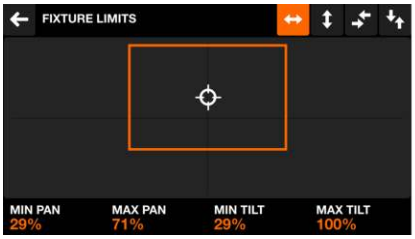


Beginne stets mit der Kalibrierung der Tilt-Werte. Drücke die Tilt-Taste (oben, dritte Taste von rechts) – deine Scheinwerfer beginnen nun, sich zwischen dem minimalen und maximalen Wert auf und ab zu bewegen. Stelle nun mit dem dritten und vierten Encoder die Tilt-Werte (min/max) so ein, dass die Geräte nur so weit drehen wie gewünscht. Falls schon andere Geräte eingestellt wurden, lassen sich so alle miteinander synchronisieren, so dass die Bewegungen identisch sind.





Sobald der Tilt-Bereich korrekt eingestellt ist, wiederhole den Vorgang für Pan: Vierter Button von rechts, Drehregler 1 und 2.



Durch das Bewegen des Fadenkreuzes auf dem Touchscreen bewegen sich alle Geräte gemeinsam, sodass du die gesetzten Limits auch in den Ecken testen kannst. Generelles Ziel ist es, dass sich alle Scheinwerfer synchron zueinander bewegen.

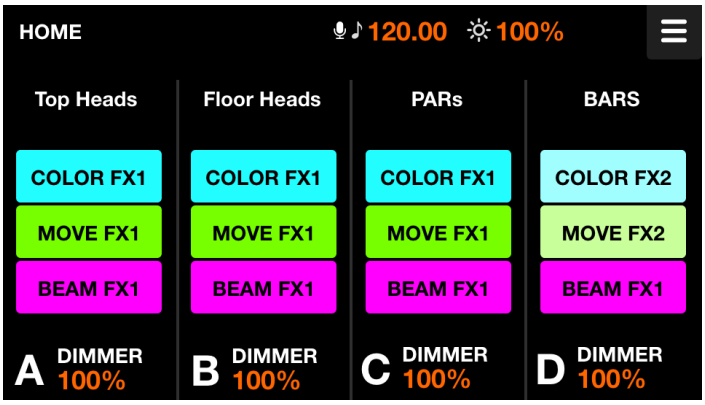
Falls die Geräte unterschiedlich montiert wurden, kann es notwendig sein, Pan oder Tilt zu invertieren. Das erreichst du mit den zwei Buttons ganz oben rechts.

Ein Beispiel: Wenn einige Moving Heads auf dem Boden stehen und der Rest an der Decke montiert ist, musst du wahrscheinlich den Pan invertieren, damit sich beide Gruppen relativ gesehen in dieselbe Richtung bewegen. Bewege einfach das Fadenkreuz auf dem Touchscreen in alle Richtungen, um zu sehen, ob Geräte invertiert werden müssen oder nicht.

6 Der HOME-Bildschirm

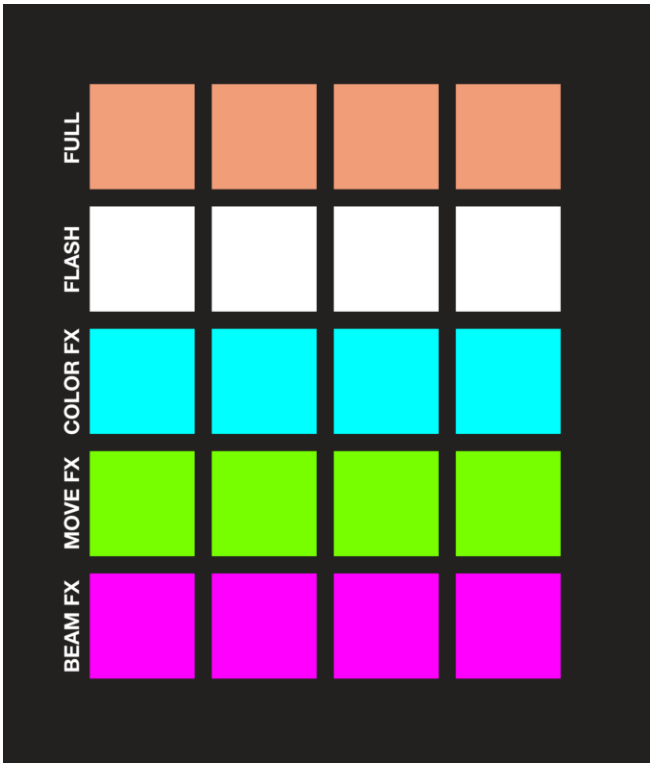
Was kann ich auf dem Home-Bildschirm machen?

Der HOME-Bildschirm ist dein Live-Performance-Mixer. Jede Spalte wird verwendet, um eine Gerätegruppe zu steuern. Mit dem Encoder änderst du den Dimmerwert der jeweiligen Gruppe. Durch Herunterdrücken des Encoders “mutest” du die Gruppe, bzw. schaltest sie auf “Blackout”.



Die Tasten-Matrix darunter verfügt pro Spalte über 5 Tasten:

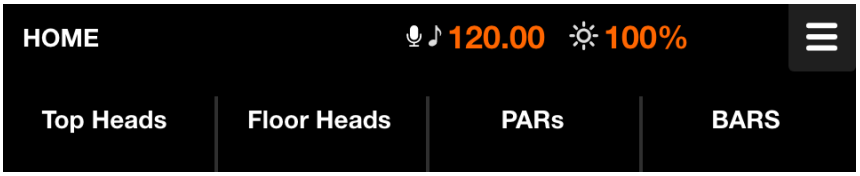
- **FULL**: Alle Beams der Gruppe gehen in den Solo-Modus mit 100% Helligkeit.
- **FLASH**: Alle Beams der Gruppe werden weiß und gehen auf 100% Helligkeit.
- **COLOR FX** / **MOVE FX** / **BEAM FX**: Schaltet den jeweiligen Effekt ein oder aus.



Wie sollte ich die Gruppen verwenden?

Die Gruppen sind generell so gedacht, nach Gerätetypen zu organisiert zu werden. Du könntest zum Beispiel deine Moving Heads in Gruppe A, LED-Tubes in Gruppe B und PARs in Gruppe C anlegen. Du kannst aber auch verschiedene Fixture-Typen innerhalb einer Gruppe kombinieren, also z.B. eine Gruppe namens „Uplighters“ erstellen, die aus einer Mischung aus LED-Bars und LED-PARs besteht. Umgekehrt kannst du auch einen Gerätetyp auf mehrere Gruppen verteilen - etwa, um vorne andere Effekte als hinten laufen zu lassen.

Auf dem Home-Bildschirm kannst zudem jeder Gruppe einen eigenen Namen geben, indem du einfach den jeweilige Namen antippst:



Es stehen 8 Gruppen zur Verfügung. Mit **SHIFT + BPM TAP** wechselst du zwischen Seite 1 (A–D) und Seite 2 (E–H). Die Zuordnung deiner Geräte in die acht Gruppen nimmst du im Fixture-Setup vor; siehe oben.

Was gibt es auf dem Home-Bildschirm noch?

Wenn du die **SHIFT**-Taste gedrückt hältst, stehen dir einige zusätzliche Funktionen zur Verfügung:

- **SHIFT** + **Encoder drehen**: Steuert den Master-Dimmer.
- **SHIFT** + **Encoder drücken**: Sperrt die Gruppe – ihr aktueller Zustand wird beim Aufrufen eines Presets oder beim Drücken einer FLASH-Taste nicht verändert. (Das ist z.B. ideal, um Uplighter vom restlichen Projekt zu entkoppeln.)
- **SHIFT + FULL**: Die Geräte stroben auf 100% Helligkeit.
- **SHIFT + FLASH**: Die Geräte der Gruppe stroben in weiß und in 100% Helligkeit.

Wenn du **SHIFT** gedrückt hältst, kannst du außerdem zwischen FX1 und FX2 einer Effekt-Einheit umschalten. Mehr Infos dazu im nächsten Kapitel.

7 Die drei FX-Einheiten

Was sind FX-Einheiten?

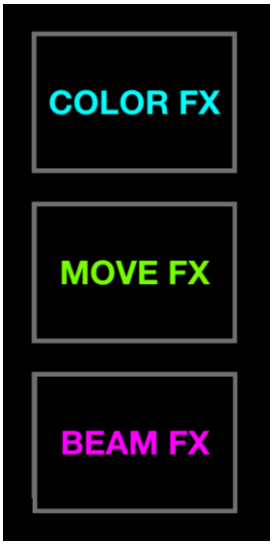
Der Wolfmix verfügt über drei FX-Einheiten, oder Effekt-Einheiten. Jede Einheit kann zeitgleich zwei unterschiedliche Effekte erzeugen:

- **COLOR FX**: Erzeugt Farbwechsel-Effekte, z. B. einen Regenbogeneffekt.
- **MOVE FX**: Erzeugt Bewegungseffekte für Moving Heads und Scanner, z.B. Kreisbewegungen.
- **BEAM FX**: Erzeugen Dimmer-Effekte auf den Beams, z. B. Chase-Effekte.

Um die FX-Engines zu aktivieren, wechsle zu einem der drei FX-Bildschirme und drücke eine der Tasten in der obersten Zeile der Matrix, um den angezeigten Effekt auf die entsprechende Gruppe anzuwenden.

Halte **SHIFT** gedrückt und drücke eine Taste in der oberen Matrix-Reihe, um zwischen den zwei Effekten (FX1/FX2) umzuschalten. Mit den Buttons „1“ und „2“ oben rechts auf dem Bildschirm gelangst du zur jeweiligen Einstellungsseite von FX1 und FX2.

Alle Effekte können auch direkt auf dem HOME-Bildschirm angewendet werden – entweder über den Touchscreen oder über die entsprechenden Matrix-Tasten. Auch hier kannst du mit **SHIFT + Matrix-Taste** zwischen FX1 und FX2 wechseln.

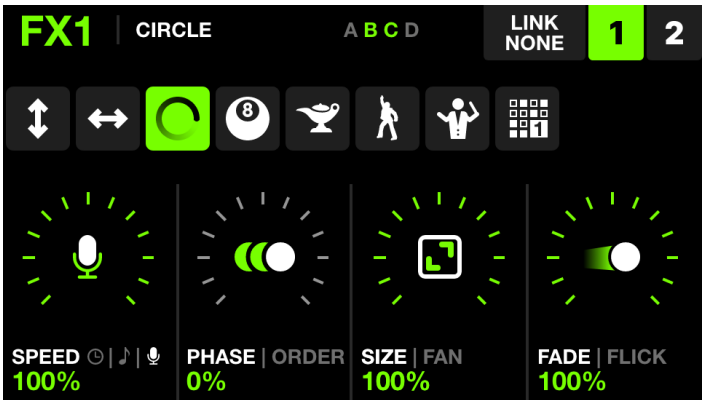


Mit den FX spielen

- TYPE: Wähle einen Effekt-Typ, indem du eine der FX-Typ-Tasten oben antippst.
- **SPEED**: Ändere durch Drehen die Geschwindigkeit des Effekts. Drücke den Encoder herunter, um zwischen verschiedenen Geschwindigkeits-Modi zu wechseln: A) prozentual, B) BPM-synchronisiert, C) Mikrofon-/Line-In-Modus.
- **PHASE** | **ORDER**: Durch Anpassen von **PHASE** wird jedem weiteren Gerät eine leichte Verzögerung hinzugefügt, wodurch tolle Phasenverschiebungs-Effekte entstehen. Mit **ORDER** legst du fest, ob der Effekt vorwärts, rückwärts oder symmetrisch abgespielt wird.
- **SIZE** | **FAN** | **FEATURE**: **SIZE** verändert das Ergebnis je nach gewähltem Effekt. Bei einem MOVE FX vergrößert sich z.B. der Bewegungsbereich eines Effekts, während **FAN** die Beams auffächert. **FEATURE** ist nur bei BEAM FX verfügbar und bestimmt, welche Funktion des Geräts vom Effekt beeinflusst wird. Standardmäßig ist dies ein Dimmer- bzw. Chaser-Effekt, doch es gibt auch noch weitere Effekt-Möglichkeiten wie Zoom, Iris, Pan, Tilt und mehr.
- **FADE | FLICK:** Bei einem niedrigen **FADE**-Wert gibt es bei den Schritten eines Effekts sehr harte Übergänge, während ein höherer **FADE**-Wert "überfaded" und damit für weichere Übergänge sorgt. Ist beim MOVE FX **FLICK** aktiviert, bewegen sich die Beams pro Schritt erst geschmeidig, springen dann aber ruckartig zum nächsten Wert.

Drücke generell auf einen der Encoder, um zwischen den verschiedenen Effektparametern hin und her zu schalten.

- **LINK GROUP | LINK FIXTURE | LINK NONE:** Die LINK-Taste oben rechts bestimmt, wie der Effekt abgespielt wird. **LINK GROUP**: Der Effekt startet synchron bei dem ersten Beam aller gewählten Gruppen und endet beim letzten Beam aller Gruppen. **LINK FIXTURE**: Der Effekt läuft synchron auf allen Geräten desselben Typs. **LINK NONE**: Der Effekt wird entsprechend der Beam-Reihenfolge im Fixture-Setup abgespielt.

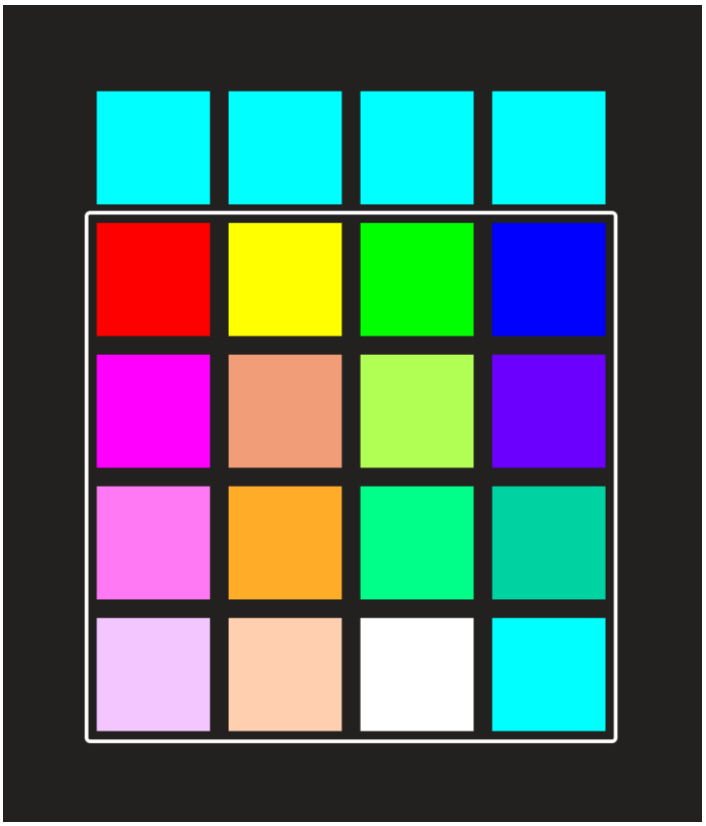


Farben bearbeiten

Wenn der COLOR-FX-Bildschirm angezeigt wird, erscheint auf der Button-Matrix ab der zweiten Zeile eine Palette mit 16 Farben. Drücke diese Farbtasten, um sie deinem Effekt hinzuzufügen.

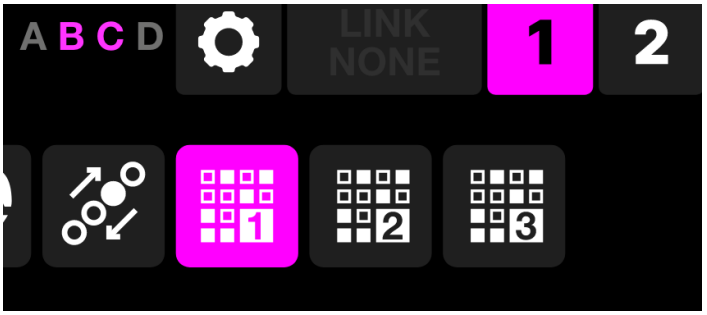
Die Farben können bearbeitet werden, indem du **SHIFT** gedrückt hältst und die jeweilige Taste drückst. Tippe anschließend auf die jetzt blinkende Farbtaste, um die Änderung zu speichern, oder tippe irgendwo anders, um die Änderungen zu verwerfen.

(Beachte dabei, dass die Farbpalette global gespeichert wird und sich Änderungen an einer Farbtaste daher auf alle damit verknüpften Effekte und Presets auswirken.)



Der Sequencer

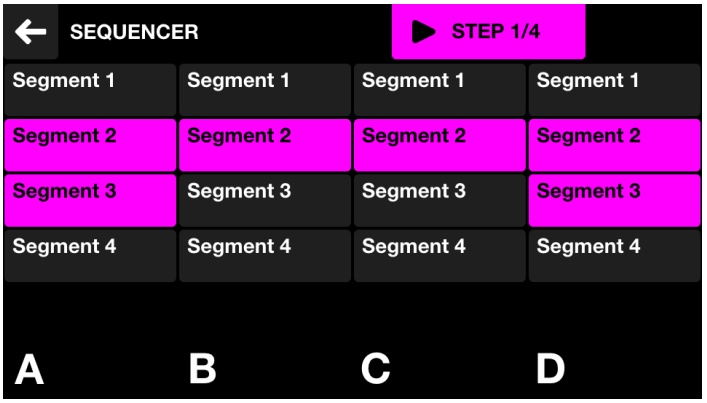
Die MOVE FX- und BEAM FX-Racks enthalten ein Tool, mit dem du Positions- und Beam-Werte in Sequenzen abspielen lassen kannst. Um eine Sequenz zu bearbeiten, wähle einen der Sequenz-Effekte aus und tippe anschließend auf das Zahnrad-Symbol oben in der Toolbar.



Jede Sequenz kann aus bis zu 16 Schritten (Steps) bestehen. Tippe auf eine nicht beleuchtete Taste in der Matrix, um die Anzahl der Schritte zu erhöhen, oder halte **SHIFT** gedrückt und tippe auf eine bereits beleuchtete Taste, um die Anzahl der Steps zu verringern. Mit den (ja nach FX) hellgrünen oder hellrosa Tasten wählst du den gewünschten Schritt aus. Anschließend legst du oben im Touchscreen fest, was dieser Schritt beinhalten soll.

Im Move-Sequencer kannst du für jeden Schritt und pro Gruppe eine statische Position auswählen – diese können im Bildschirm “Static Position” festgelegt werden. Mit den Encodern scrollst durch die vier Seiten an Positionen (PAGE). Weitere Informationen zu den statischen Positionen findest du hier.

Im Beam-Sequencer legst du für jeden Schritt und pro Gruppe fest, welche Segmente der Gruppe aktiviert werden sollen. Das ausgewählte Beam-Segment wird im jeweiligen Schritt eingeschaltet, und alle nicht ausgewählten Segmente bleiben aus. (Beachte, dass die drei Sequenzen global gespeichert werden und sich Änderungen auch auf alle verknüpften Presets auswirken.)



8 Mit der Musik synchronisieren

Warum sollte ich mein Licht zur Musik synchronisieren?

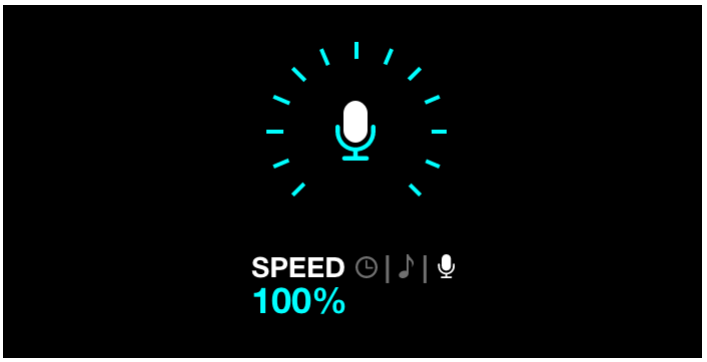
Lichteffekte im Takt der Musik können eine Show in ein echtes Spektakel verwandeln! Wolfmix bietet mehrere Möglichkeiten, Licht und Musik perfekt zu synchronisieren.

Audio-Puls-Synchronisation

Die einfachste Methode, dein Licht mit der Musik zu synchronisieren, ist die Verwendung des integrierten Mikrofons. Wähle zunächst die FX-Einheit, die synchronisiert werden soll, und drücke dann auf den ersten Encoder, bis das Mikrofonsymbol erscheint (siehe unten). Dieses blinkt jedes Mal, wenn der Beat erkannt wird, und der Effekt springt automatisch zum nächsten Punkt.

Der Mikrofonpegel wird dabei ständig automatisch über unsere speziell entwickelte analoge Beat-Erkennungs-Technik eingestellt. In Extremfällen kannst du den Pegel auch selbst in den Einstellungen modifizieren.

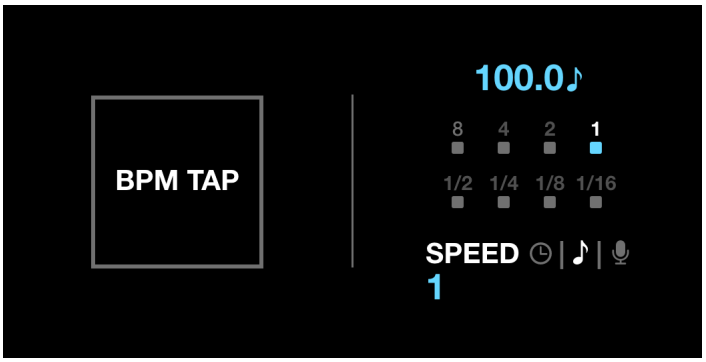
Da das Mikrofon auch unerwünschte Geräusche aufnehmen kann, haben wir eine Mini-Klinkenbuchse integriert. So kannst du deinen Mixer per Kabel direkt mit dem Wolfmix verbinden und die Lautstärke am Mixer nach Bedarf anpassen. Sobald ein Klinkenkabel angeschlossen ist, wird das interne Mikrofon automatisch deaktiviert.



BPM-Synchronisation

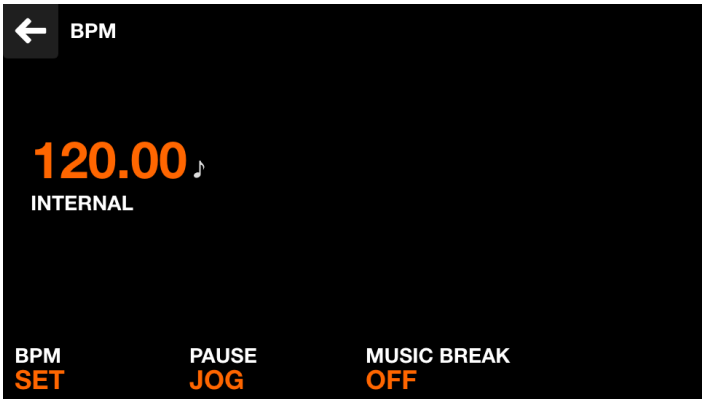
Effekte können auch mit einem BPM-Wert synchronisiert werden. Du hast sicherlich schon die blinkende Taste **BPM TAP** oben rechts am Wolfmix bemerkt. Tippe sie ein paar Mal im Takt der Musik, um die BPM (= Beats pro Minute) zu synchronisieren. Du kannst die BPM-Synchronisierung außerdem neu zum Beat ausrichten (bzw. den Startpunkt korrigieren), indem du **BPM TAP** nur einmal drückst. Dies ändert nicht den zuvor eingestellten BPM-Wert!

Um BPM-Sync generell zu aktivieren, wähle eine FX-Einheit aus und drücke den ersten Encoder herunter, bis darüber der BPM-Wert und eine Note erscheint (siehe Bild). Per Drehen des Encoders kannst du den Effekt dann “BPM-orientiert” beschleunigen oder verlangsamen. Die Spanne reicht von einem FX-Durchlauf bei jedem achten Beat, über einen Durchlauf pro Beat, bis hin zu extrem schnellen Wechseln im 16tel-Beat.



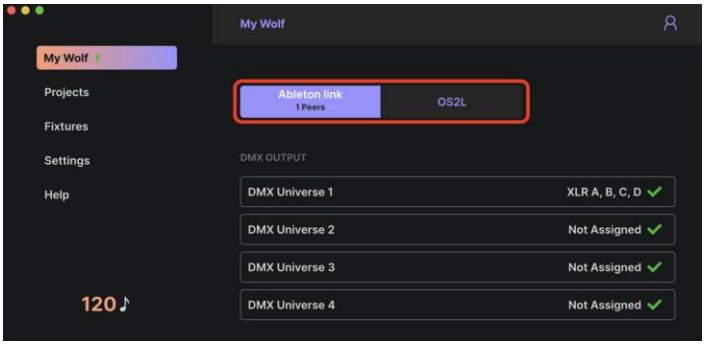
Über den BPM-Bildschirm kannst du das Tempo ganz genau einstellen. Um dieses zu öffnen, tippe im HOME-Bildschirm oben auf den angezeigten BPM-Wert. Hier änderst du mit dem ersten Encoder den Wert pro Beat. Um ganz exakt zu arbeiten und auch die Nachkommastellen zu ändern, halte dabei **SHIFT** gedrückt.

Durch das Drehen des zweiten Encoders verschiebst du die BPM-Phase vor oder zurück. Stell dir dies wie beim Justieren eines Audiotracks per Jog-Wheel vor, oder beim leichten Bremsen oder Beschleunigen einer Schallplatte. Mit dem dritten Encoder kannst du “Music Break” ein- oder ausschalten. Ist Music Break aktiviert, pausieren die Effekte automatisch, wenn über das Mikrofon oder den Line-Eingang eine Pause in der Musik erkannt wird.



Ableton Link & OS2L

Ableton Link wird verwendet, um den BPM-Wert zwischen mehreren Anwendungen zu synchronisieren. Es ist in den meisten DJ-Softwarepaketen enthalten und sehr präzise, da es den von der DJ-Software berechneten BPM-Wert übernimmt. OS2L ist ein ähnliches System, das vom Team hinter Virtual DJ entwickelt wurde. Um Ableton Link oder OS2L zu nutzen, verbinde deinen Wolfmix per USB 3 mit einem PC oder Mac, öffne WTOOLS und klicke anschließend auf die entsprechende Schaltfläche:

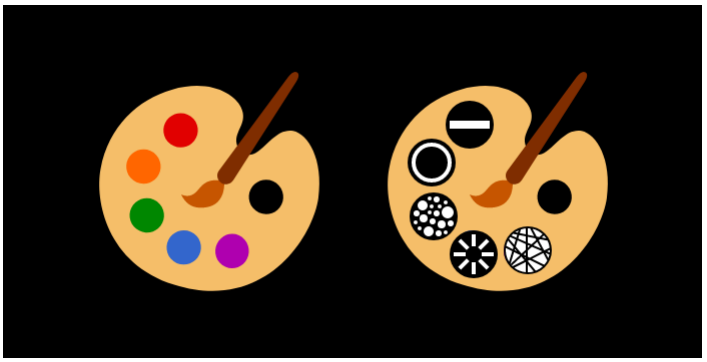


Für Ableton Link, öffne deine DJ-Software und suche dort nach der LINK-Taste. Das unten gezeigte Beispiel zeigt Native Instruments Traktor 3. Vergiss nicht, in der gewünschten FX-Einheit mit dem ersten Encoder den BPM-Sync-Modus zu aktivieren.

Für OS2L ist ein zusätzlicher Schritt erforderlich: Konfiguriere Virtual DJ mit der IP-Adresse 127.0.0.1 und dem Port 5000, um die Verbindung herzustellen (z. B. 127.0.0.1:5000). Wir haben festgestellt, dass WTOOLS in manchen Fällen bereits mit aktiviertem OS2L gestartet sein muss, bevor Virtual DJ geöffnet wird.

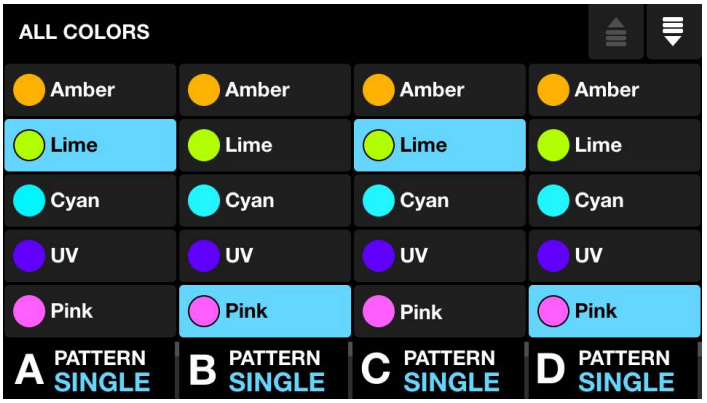
9 Die statischen Bildschirme (STATIC)

Wolfmix verfügt über vier Bildschirme zur Verwaltung von statischen (= unbewegten) Einstellungen, du findest sie links über dem SHIFT-Button. Auf diesen Bildschirmen kannst du deine Lieblingspositionen der Moving Heads, Farb-Kombis, Gobos und andere statische Werte speichern. Bedenke auch hier, dass all diese statischen Werte global gespeichert werden – Änderungen wirken sich daher auch auf die Presets aus.

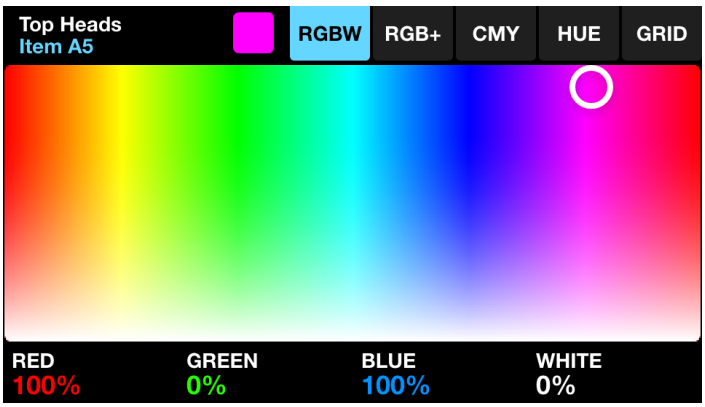


Color (Farbe)

Jede Gruppe verfügt über 20 Slots in der Farbpalette, in denen du jeweils eine Farbe speichern kannst. Halte **SHIFT** gedrückt und drehe den Encoder, um durch die Farbseiten zu blättern, oder drücke den Encoder herunter, um alle 20 Farben der jeweiligen Gruppe auf einen Blick zu sehen. Wenn du mehrere Farben gleichzeitig auswählst, werden diese über die Gruppe hinweg miteinander kombiniert. Durch Drehen des Encoders änderst du die Art der Farbvermischung; zur Auswahl stehen u.a. verschiedene Richtungen, und pro Richtung jeweils harte und weiche Übergänge.

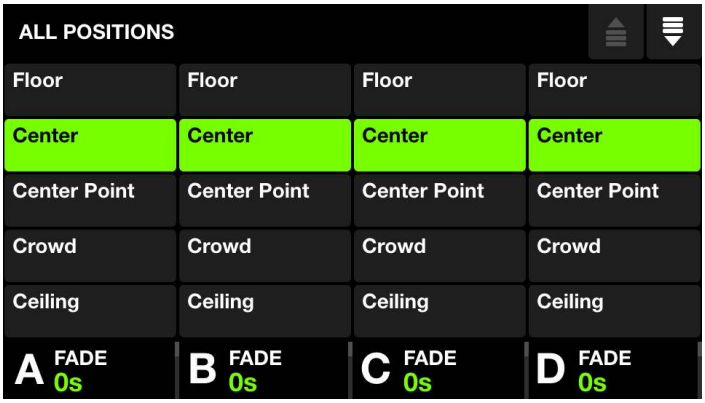


Wir haben bereits eine Auswahl an schönen Farben voreingestellt, du kannst diese aber jederzeit an dein Setup anpassen. Halte dazu **SHIFT** gedrückt und drücke eine der Farbtasten, wähle eine neue Farbe aus und drücke anschließend die nun blinkende Taste, um die Änderungen zu speichern. (Tipp: Nutze die Tasten oben in der Toolbar, um deine Farben ganz präzise zu definieren – inklusive Amber, Lime und UV.)

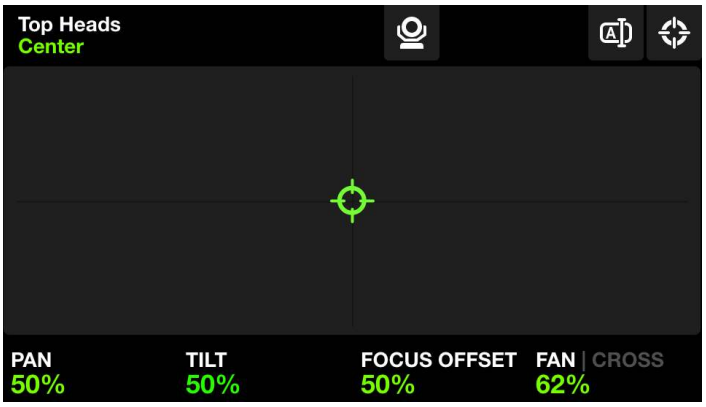


Positionen

Auf dem Positions-Bildschirm kannst du bis zu 20 Lieblingspositionen festlegen. Drehe den Encoder, um eine FADE-Zeit zwischen den Positionen einzustellen. Halte **SHIFT** gedrückt und drehe den Encoder, um durch die vier Positions-Seiten zu blättern, oder drücke den Encoder herunter, um alle 20 Positionen anzuzeigen.

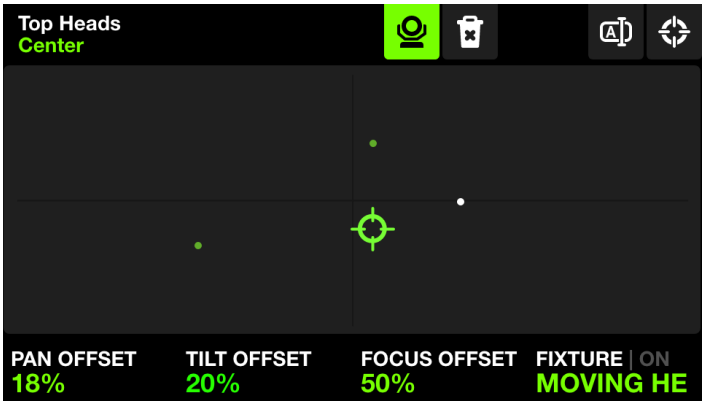


Halte **SHIFT** gedrückt und drücke eine der Positions-Buttons, um die Position zu bearbeiten. Nutze das Fadenkreuz auf dem Touchscreen, um die Position zu ändern, oder stelle sie mit den ersten beiden Encodern ein. Mit gedrückter **SHIFT**-Taste kannst du dabei besonders feine Werte einstellen. Evtl. musst du auch deine Gobos neu fokussieren (= scharfstellen), wenn du die Position änderst. Verwende dazu den FOCUS OFFSET Encoder.



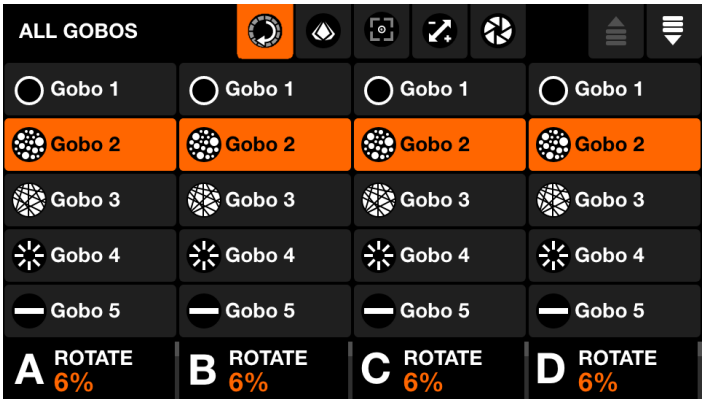
Für jede Position können außerdem ein FAN- und ein CROSS-Wert festgelegt werden, probier's es einfach mal aus. 50% ist dabei immer der Standardwert. Falls du feststellst, dass sich einige Geräte nicht synchron zueinander bewegen, überprüfe, ob die Fixture-Limits (im Fixture Setup) korrekt eingerichtet sind!

Im Fixture-Offset-Modus kannst zudem individuelle Positionen einzelner Geräte festlegen. Tippe dazu auf das Moving Head-Symbol oben in der Toolbar. Mit dem vierten Encoder wählst du das Gerät aus, das du anpassen möchtest. Anschließend nutzt du die ersten drei Encoder, um die Pan-, Tilt- und Fokus-Offsets zu ändern. Drücke auf den vierten Encoder, um das aktuelle Gerät aufleuchten zu lassen ("ON").



Gobo

Wähle für jede Gerätegruppe deine 20 Lieblings-Gobos aus. Wolfmix erstellt automatisch eine Auswahl, aber wenn du ein Gobo tauschen oder die Reihenfolge ändern möchtest, halte **SHIFT** gedrückt und drücke eine der Gobo-Tasten, um ein anderes auszuwählen. Bestätige durch erneutes Drücken der Taste. Halte **SHIFT** gedrückt und drehe einen Encoder, um durch die vier Gobo-Seiten zu blättern, oder drücke den Encoder der Gruppe, um alle 20 Gobos anzeigen zu lassen. Der Gobo-Bildschirm bietet außerdem Zugriff auf Gobo-Rotation, Prisma, Fokus, Zoom und Iris. Tippe auf eine der fünf Icon-Buttons oben in der Toolbar, um die gewünschte Funktion auszuwählen, und drehe anschließend den Encoder, um den Wert zu ändern.



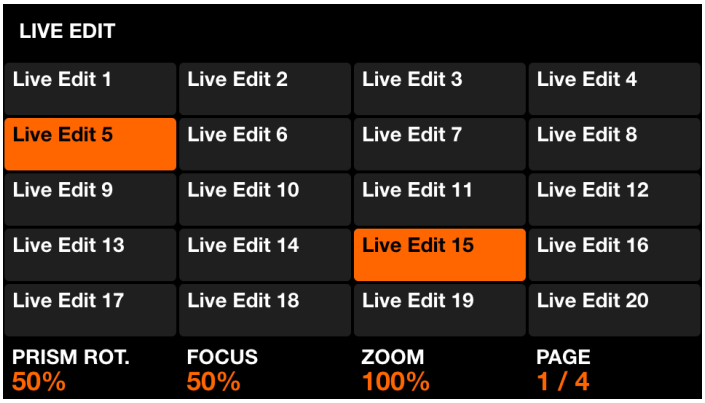
Live Edit

Erstelle bis zu maßgeschneiderte 80 Live-Edit-Tasten, um gezielt ganz bestimmte DMX-Werte auszugeben, und nutze unten die drei Live-Edit-Macro-Regler für weitere ganz spezielle Funktionen. Weitere Informationen findest du im nächsten Kapitel.

10 Erstellung von Live Edits

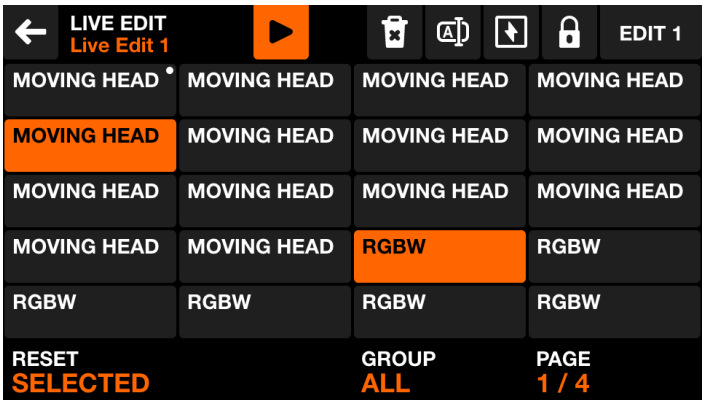
Warum ist das wichtig für mich?

...weil es extrem praktisch ist. Es gibt immer Situationen, in denen du eine Taste brauchst, die nur bei einer bestimmten Auswahl von Scheinwerfern eine ganz bestimmte Aktion ausführt. Zum Beispiel einen Discokugel-Spot von mehreren Richtungen, oder eine Taste, die eine in deinen Bars ganz bestimmte Funktion einschaltet, oder mehrere Spots auf die Hochzeitstorte, oder was auch immer!



Ein Live Edit erstellen

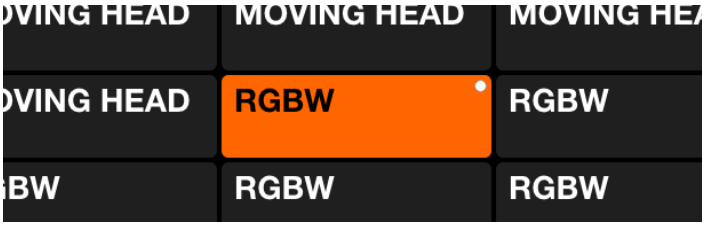
Tippe auf einen leeren Slot oder zusammen mit **SHIFT** auf eine bereits belegte Taste, um sie zu bearbeiten. Es erscheint ein Raster mit all deinen Fixtures, diese kannst du mit dem dritten Encoder nach Gruppen filtern. Wähle die Geräte an, die du bearbeiten möchtest, und tippe anschließend oben rechts auf den **EDIT**-Button, um Kanalwerte (bzw. DMX-Werte) zu bearbeiten.



Tippe auf einen Kanal und stelle mit dem ersten Encoder den DMX-Wert ein. Durch Drücken auf den ersten Encoder werden zudem alle Funktionen des ausgewählten Kanals angezeigt – bei einem Shutter-Kanal etwa Open, Strobe und Closed, oder bei einem Farbrad die verschiedenen Farben. Dadurch musst du nicht erst lange nach

dem richtigen Wert suchen, sondern kannst direkt die entsprechende Funktion antippen und der DMX-Wert ändert sich automatisch.

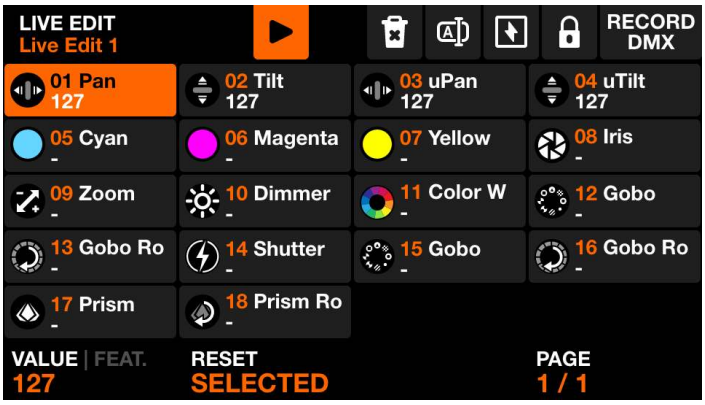
Sobald ein Gerät bearbeitet wurde, erscheint ein weißer Punkt in der Ecke der entsprechenden Geräte-Taste. Drücke den ersten Encoder, um die ausgewählten Geräte zurückzusetzen. Durch das Drehen des Encoders kannst du auch alle Geräte gleichzeitig zurücksetzen lassen.



Bei komplizierteren Einstellungen empfiehlt sich die Taste RECORD DMX oben rechts. Mit ihr zeichnest du für die ausgewählten Geräte alle aktuell ausgehenden DMX-Werte auf und kannst sie dann so abspeichern.

(Stell dir als Beispiel einen simplen Farbverlauf über mehrere Geräte vor: Anstatt für jedes einzelne Gerät und jeden einzelnen Farbkanal die Farbmischungs-Werte auszurechnen und dann händisch einzutragen, erstellst du den Farbverlauf einfach unter COLOR, erstellst dann ein neues LIVE EDIT, wählst die zehn Geräte aus und drückst auf RECORD DMX. Schon hast du alle Farb-Mischwerte für alle Geräte beisammen!)

Beachte bitte, dass mit Drücken von RECORD DMX alle ausgehenden DMX-Werte der ausgewählten Geräte aufgezeichnet werden. Alle ungewollten Werte (Dimmer, Shutter, Pan, Tilt) wirst du anschließend also wahrscheinlich wieder löschen wollen. Das Zurücksetzen von Kanälen geht aber zum Glück ebenfalls super-schnell: Wähle den Kanal aus, den du zurücksetzen möchtest und drücke auf den zweiten Encoder (RESET SELECTED). Hast du schon mehrere Geräte ausgewählt, so wie in unserem Beispiel, geschieht dies direkt bei allen 10 Geräten gleichzeitig. Wiederhole dies für alle ungewollten Kanäle und ratzfatz sind auch sehr komplizierte LIVE EDITs erstellt!



Flash und Lock

Durch Antippen des **FLASH**-Buttons in der oben in der Toolbar wird das Live Edit zu einer FLASH-Taste. Die Taste wird dann weiß dargestellt und gibt nur so lange Werte aus, wie sie gedrückt wird. Beim Loslassen gehen sofort keine DMX-Werte mehr raus.

Mit dem **LOCK**-Button hingegen rastet das Live Edit ein, sodass es dauerhaft die gewünschten DMX-Werte ausgibt, egal was du tust. Erst wenn du die Taste eigenhändig wieder ausschaltest, werden die Kanäle wieder freigegeben. Das ist sehr nützlich, wenn du eine bestimmte Funktion dauerhaft aktivieren möchtest (z.B. Spots auf eine Discokugel), während der Rest der Show ganz normal weiterläuft. Gesperrte Live-Edit-Tasten werden lila dargestellt.

Die “normalen” Live Edits sind orange und können mit im Preset gespeichert werden, z.B., um bestimmte Funktionen nur in bestimmten Situationen oder Stimmungen zu aktivieren. (Mehr zu den Presets findest du hier.)

Weitere Buttons

Weitere Buttons in der Toolbar sind der Mülleimer zum Löschen und der Button zum Umbenennen eines Live Edits, sowie der “Play”-Button links davon. Mit diesem kannst du bestimmen, ob beim Einrichten die aktuellen Werte wirklich rausgehen sollen, oder ob du deine Änderungen heimlich vornehmen möchtest, bis du den Live Edit aktivierst.

Live-Edit-Makros

Im Live-Edit-Bildschirm kannst du zudem die ersten drei Encoder als Live-Edit-Makros einrichten. Diese ermöglichen einen schnellen Zugriff auf Funktionen wie Fokus, Zoom, Prismen-Rotation und vieles mehr, und zwar nur für speziell festgelegte Geräte. Die Live-Edit-Makros werden durch Drücken des jeweiligen Encoders aktiviert und deaktiviert, der Wert wird durch Drehen des Encoders eingestellt.

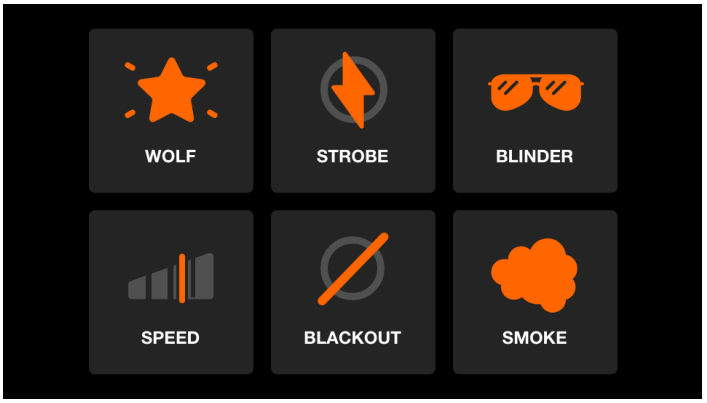
Um ein Live-Edit-Makro zu bearbeiten, halte **SHIFT** gedrückt und drücke den Encoder. Mit dem ersten Encoder wählst du die Funktion aus, die das Makro steuern soll. Mit dem dritten Encoder filterst du die im Raster angezeigten Geräte nach Gruppen und wählst durch Drücken alle Geräte der Gruppe aus oder ab. Alternativ kannst du über den Touchscreen festlegen, auf welche Geräte das Makro angewendet werden soll.

Die Schloss-Taste in der Toolbar sperrt Status und Wert des Makros, sodass diese beim Aufrufen eines Presets nicht verändert werden. Wenn du mit deinen Änderungen zufrieden bist, drücke GO, um sie zu übernehmen. Durch Drücken einer beliebigen Matrix-Taste werden deine Änderungen verworfen.

11 Flash-Effekte

Flash! Retter des Universums!

Flash-Effekte werden generell über alles andere gelegt, was läuft. Sie sind perfekt für den Live-Einsatz und lassen sich auf jedem Bildschirm ganz einfach auslösen, indem du eine der großen Tasten auf der rechten Seite drückst.



- **WOLF**: Ein blitzender Paparazzi-Effekt – ideal, um die Spannung zu steigern.
- **STROBE**: Lässt alle Scheinwerfer blitzen bzw. stroben. Mit dem ersten Encoder regelst du die Geschwindigkeit.
- **BLINDER**: Setzt alles auf volle Leistung. Eine Fade-Out-Zeit kannst du mit dem ersten Encoder einstellen.
- **SPEED**: Ändert kurzfristig die Geschwindigkeit aller laufenden Effekte. Nutze den ersten Encoder oder die obere Tastenreihe, um zwischen FREEZE, 0,5x, 2x, 4x und 8x zu wechseln.
- **BLACKOUT**: Schaltet alle Dimmer aus und schließt alle Shutter.
- **SMOKE**: Löst eine Nebelmaschine oder Hazer aus. Mit den ersten beiden Encodern stellst du Intensität und Lüftergeschwindigkeit ein.

Release-Modus

Mit dem vierten Encoder legst du fest, was beim Loslassen der Flash-Taste passieren soll.

- FLASH: Der Effekt wird beim Drücken ausgelöst und beim Loslassen gestoppt.
- TOGGLE: Der Effekt wird bei jedem Tastendruck ein- bzw. ausgeschaltet.
- 1s/5s/10s TIMER: Der Effekt wird beim Drücken ausgelöst und nach der gewählten Zeit automatisch wieder beendet.

Ist ein Effekt auf TOGGLE oder TIMER eingestellt, wird er nicht abgebrochen, wenn du über die linken Tasten zu einem anderen Bildschirm wechselst. So kannst du zum Beispiel die Nebelmaschine auslösen und anschließend weiter mit den Effekten arbeiten, während der Nebel noch läuft.

Gerätegruppen von den Flash-Buttons ausschließen

Nicht immer möchte man, dass sämtliche Geräte auf alle Flash-Buttons reagieren; z.B. stroben verschiedene Geräte oft nicht schön miteinander und auch ein weißer Flash über das gesamte Arsenal ist in manchen Setups vielleicht etwas zu krass. Deshalb können separat für alle Flash-Effekte eine oder mehrere Gerätegruppen ausgeschlossen bzw. “exkludiert” werden.

Geh dazu einfach in die Einstellungen und dort zur Kategorie “Project”: HOME Screen > Verwaltungsmenü (Button ganz oben rechts) > Einstellungen (Zahnrad) > Project. Wähle dort mit dem zweiten Encoder den gewünschten Flash-Effekt aus und dann mit dem vierten Encoder die entsprechende Gruppe, die ausgeschlossen werden soll. Das An- und Abwählen geschieht per Druck auf den vierten Encoder.

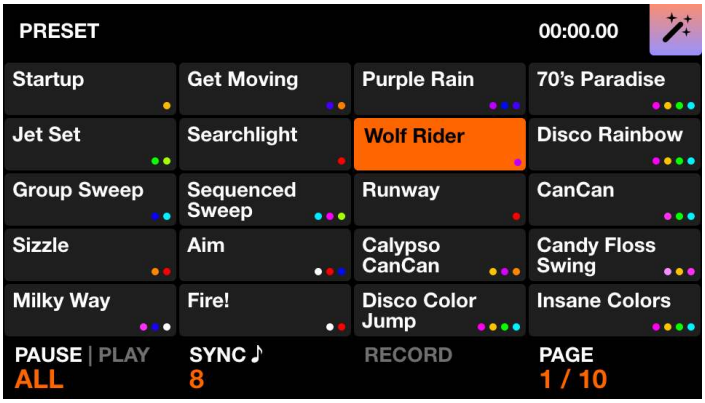
Flash-FX-Screens deaktivieren

Die Flash-FX-Screens können in den Einstellungen deaktiviert werden, wenn du beim Live-Spielen auf einem anderen Bildschirm nicht abgelenkt werden möchtest. Sind sie deaktiviert, kannst du sie aber jederzeit über **SHIFT** + Flash-Taste aufrufen.

12 Preset

Was mache ich mit einem Preset?

Presets werden verwendet, um die aktuellen Werte aller Effekte zu speichern, und wenn gewünscht auch die der Flash-Tasten. Jedes Preset kann eine Fade-Zeit haben – dadurch werden die Werte beim Wechsel weich ineinander überblendet. Du kannst Presets jederzeit überschreiben, indem du **SHIFT** gedrückt hältst und die entsprechende Preset-Taste drückst. Mit der Funktion “Intelligent Preset” kann der Wolfmix automatisch 4 Preset-Seiten erstellen – mehr dazu auf der nächsten Seite.

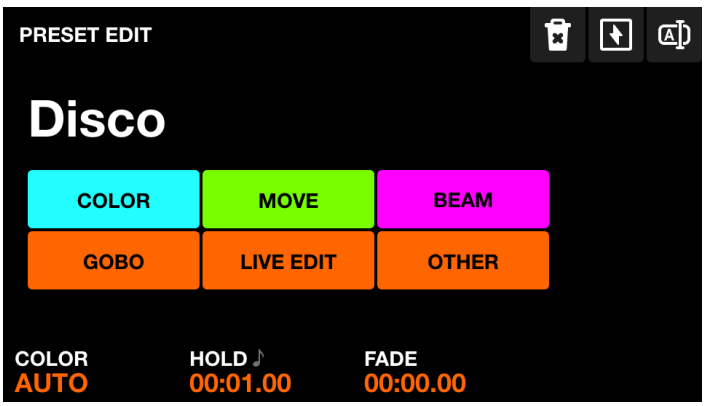


Presets stapeln

Jedes Preset kann eine beliebige Kombination aus sechs Bestandteilen speichern:

- COLOR: Enthält Color FX und statische Farben
- MOVE: Enthält Move FX und statische Positionen
- BEAM: Enthält Beam FX
- GOBO: Enthält die im Gobo-Bildschirm festgelegten Gobo- und Feature-Werte
- LIVE EDIT: Enthält den Aktivierungsstatus aller Live Edits
- OTHER: Enthält alle Dimmerwerte der Gruppen (aus dem HOME-Bildschirm)

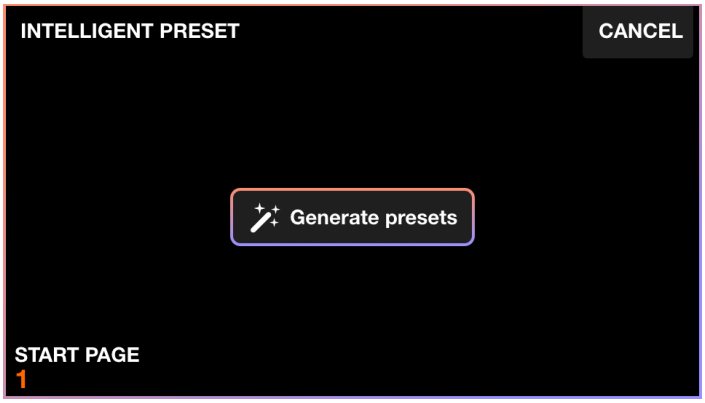
Mit dieser Funktion kannst du verschiedene Presets übereinanderlegen, um nahezu unbegrenzt viele Preset- Kombinationen zu erstellen. Wenn du für ein Preset zum Beispiel nur COLOR auswählst, wird bei der Aktivierung des Presets auch nur die Farbe geändert, der Rest läuft genauso weiter wie zuvor.



Intelligent Preset

Leg’ mit der Intelligent-Preset-Funktion des Wolfmix für dein Projekt einen Blitzstart hin! Du erreichst diesen Bildschirm entweder direkt nach dem Patchen deiner Geräte (nach dem Drücken auf “GO”), oder indem du auf das Zauberstab-Symbol oben rechts im PRESET-Bildschirm tippst. Sobald du auf “Generate Presets” drückst, erstellt dir der Wolfmix automatisch 4 volle Preset-Seiten (insgesamt 80 Presets), die exakt auf deine angelegten Geräte zugeschnitten sind! Um dabei nichts zu überschreiben, kannst du unten links die Startseite auswählen, ab der die Preset-Seiten erstellt werden sollen. Diese Presets sind auf 4 Seiten aufgeteilt:

- 20 komplette Presets (enthalten alle Preset-Bestandteile)
- 20 Color-Presets (enthalten statische Farben und Color FX)
- 20 Move-Presets (enthalten statische Positionen und Move FX)
- 20 Beam-Presets (enthalten Beam FX)



Abspielen von Preset-Listen

Presets können automatisch nacheinander abgespielt werden. Drücke einfach den ersten Encoder, um die Wiedergabe zu starten. Jedes Preset besitzt eine Hold Time – das ist die Zeitverzögerung, bevor das nächste Preset gestartet wird. Die Presets laufen dann in einer Dauerschleife von 1–200 durch. Drehe den ersten Encoder, um stattdessen nur die aktuelle Seite (PAGE), die Spalte (COLUMN) oder die Zeile (ROW) abzuspielen, oder die aktuelle Seite in zufälliger Reihenfolge (RANDOM).

Tipp: Wenn du diese Presets mit einer kleinen Fade-Zeite versiehst, bekommst du schöne weiche Übergänge von einem Preset zum nächsten und die Gäste merken wahrscheinlich nicht einmal, dass verschiedene Presets nacheinander durchlaufen!

Presets als Flash-Taste

Um ein Preset zu bearbeiten, drücke **SHIFT** + die entsprechende Preset-Taste. Wenn du dann bei einem Presets die FLASH-Funktion aktivierst (mit dem Blitz-Button oben), wird es zu einem “Flash-Preset”. Dann wird es beim Loslassen der Taste direkt wieder freigegeben, und der Wolfmix kehrt zum vorherigen Preset zurück. Ist bei einem Flash-Preset eine Hold Time eingestellt, wirkt diese als zeitverzögerte Freigabe. Beispiel: Hast du eine Hold Time von 5 Sekunden gesetzt, vergehen nach dem Loslassen der Flash-Taste 5 Sekunden, bevor das vorherige Preset wieder aufgerufen wird. Das eignet sich z.B. hervorragend für kurze Effekt-Bursts, bei denen Beams für ein paar Sekunden durch das Publikum fliegen und blitzen.

Löschen, Umbenennen und Preset-Farbe

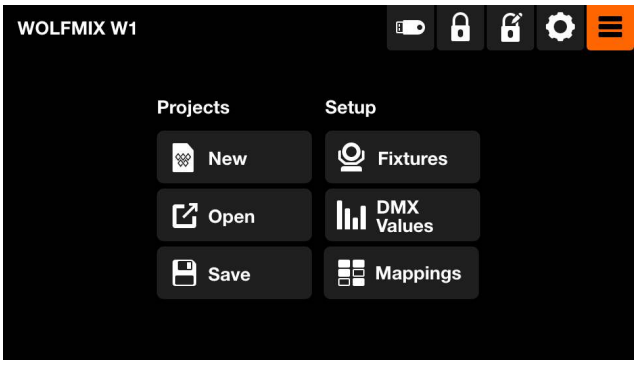
Oben in der Toolbar findest du zudem Buttons zum Löschen und zum Umbenennen des aktuell bearbeiteten Presets. Mit dem ersten Encoder kannst du deinem Preset für eine bessere Übersicht zudem eine bestimmte Farbe geben.

13 Verwaltung von Projekten

Wolfmix-Projekte (Projects)

Ein Wolfmix-Projekt enthält alle deine Geräte, Presets und Paletten. Projekte kannst du über das Hauptmenü erstellen, öffnen und speichern. Durch Antippen von “New” wird alles auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt, ohne dabei bereits gespeicherte Projekte zu überschreiben.

Auf dem Wolfmix können bis zu 100 Projekte (oder 3,5 MB Daten, je nachdem, was zuerst erreicht wird) gespeichert werden. Zum Öffnen eines bestehenden Projekts tippe auf “Open” und wähle mit dem linken Encoder ein Projekt aus. Mit einem Wolfmix W1 MK2 (oder neuer) kannst du gesicherte Projekt-Backups (.wpj-Dateien) auch von einem USB-Stick importieren.

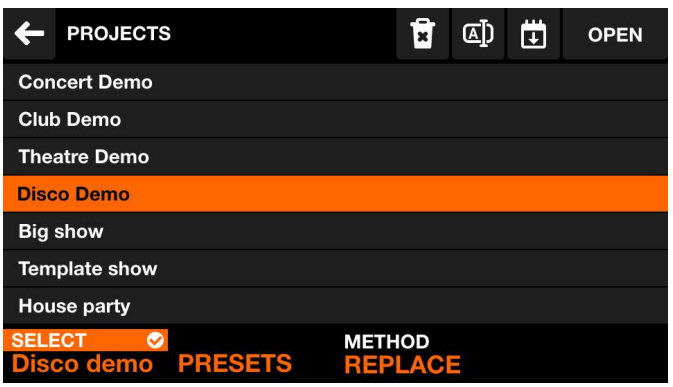


Bestandteile eines Projekts

Mit dem zweiten Encoder kannst du festlegen, welche Teile eines Projekts geladen werden sollen, dadurch kannst du Geräte- und Preset-Daten voneinander trennen:

- ALL: Lädt das komplette Projekt
- FIXTURES: Lädt nur die Daten aller Geräte (bzw. Fixtures)
- PRESETS: Lädt nur die Preset-Daten und Paletten

Zum Beispiel könntest du für verschiedene Clubs mehrere Projekte mit den jeweiligen Geräte-Setups haben und dazu ein separates Projekt, das nur deine Presets enthält. Wenn du dann an einem anderen Veranstaltungsort ankommst, lädst du einfach nur die Gerätedaten aus einem deiner gespeicherten Projekte.



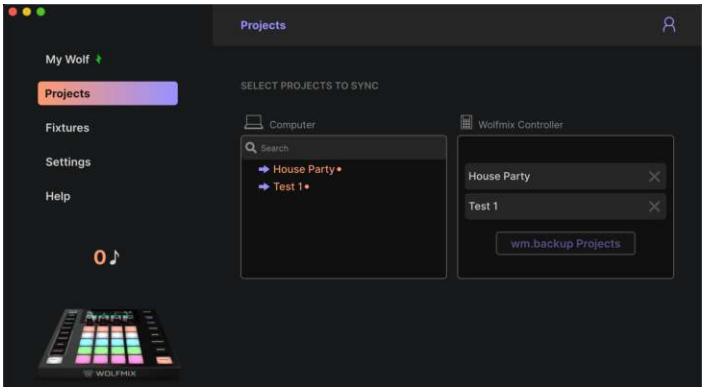
Mit dem dritten Encoder legst du fest, auf welche Art die Presets in das aktuelle Projekt geladen werden sollen:

- Replace: Ersetzt alle vorhandenen Presets.
- Append: Fügt die Presets am Ende der Liste zu den bestehenden hinzu.
- Compact: Hierbei werden alle leeren Preset-Slots des aktuell geöffneten Projekts mit den neu zu ladenden Presets aufgefüllt.

Backup von Projekten

Projekte und Geräte können auf einem USB-Stick gesichert werden *[MK2 oder höher]*. Stecke dazu einen FAT32-formatierten USB-Stick ein und tippe im Hauptmenü auf das USB-Symbol. Hier kannst du rechts unter “Export” auswählen, was auf den USB-Stick exportiert werden soll: alle Projekte, alle Fixtures oder ein komplettes Backup. Der Import von Projekten und Fixtures erfolgt über die drei Schaltflächen links.

Zusätzlich können Projekte auch über die WTOOLS-App für PC und Mac gesichert werden. Beim Backup eines Projekts wird dieses automatisch mit deinem Nicolaudie-Cloud-Konto synchronisiert. So kannst du Projekte mit anderen Usern teilen oder sie auf andere Wolfmix-Controller laden.



14 DMX Values (DMX-Werte)

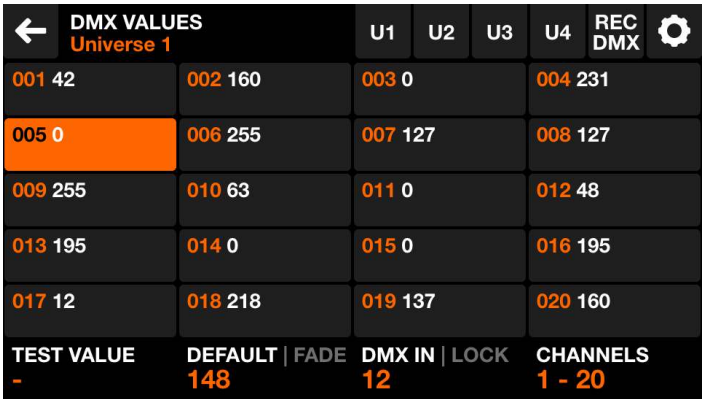
Wofür ist dieser Bildschirm gedacht?

Dieser Bildschirm ist großartig. Er gehört zu den Last-Minute-Features, die wir noch eingebaut haben, während schon alle gesagt haben: „Hört auf, neue Funktionen einzubauen – wir müssen dieses Produkt endlich launchen!“ Der “DMX Values”-Bildschirm ist über das Verwaltungsmenü (die drei Striche oben rechts) erreichbar. Hier siehst du, was du damit alles machen kannst:

- Den aktuellen Wert jedes einzelnen DMX-Kanals anzeigen.
- Den Wert eines DMX-Kanals mit dem ersten Encoder testen – herunterdrücken zum Zurücksetzen.

Die zwei Möglichkeiten oben dienen vor allem dazu, DMX-Ausgabefehler zu finden, zu verstehen und dann (z.B. per LIVE EDIT) zu beheben. Die restlichen Optionen sind eher etwas für DMX- und Wolfmix-Profis:

- Den Standardwert eines Kanals festlegen, mit dem zweiten Encoder.
- Einen Fade-Modus auswählen, indem du den zweiten Encoder drückst.
- Einen DMX-IN-Kanal mit WLINK zuordnen und ggf. sperren.
- Per REC DMX kannst du Kanalwerte aufnehmen und als neues Live Edit speichern – entweder nur die bearbeiteten Kanalwerte oder alle Kanalwerte.
- Über das Zahnrad-Symbol hast du zudem Zugriff auf erweiterte Beam-Einstellungen, z. B. Shutter-Open-Wert, Strobe-Wert usw..



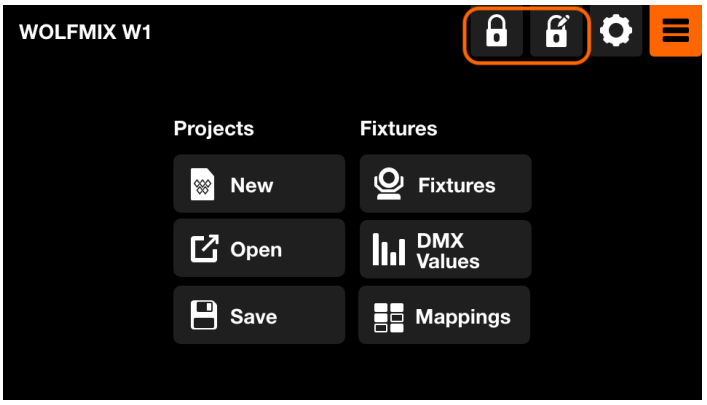
15 Sperre deinen Wolfmix

Alles sperren / Bearbeitung sperren

Wolfmix kann mit einem Passwort gesperrt werden, um versehentlichen oder unbefugten Zugriff bzw. Änderungen zu verhindern. Um Wolfmix zu sperren, öffne das Verwaltungsmenü und tippe auf eines der Schloss-Symbole:

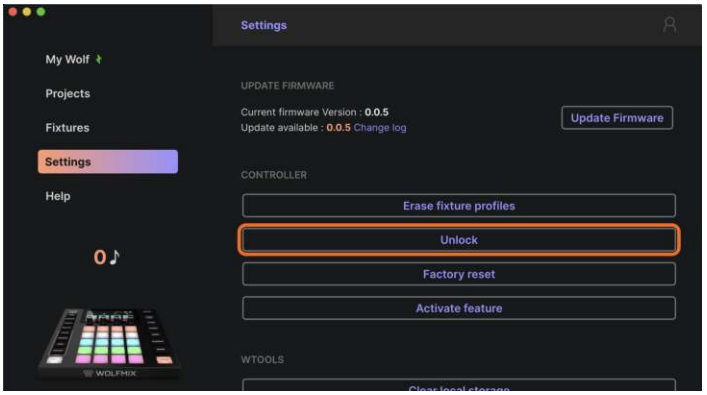
Das normale Schloss (links) sperrt alles. Der Zugriff auf Wolfmix ist erst wieder möglich, nachdem das Passwort eingegeben wurde. Tippe dazu auf das Schloss-Symbol oben rechts auf dem Bildschirm. Das Standardpasswort lautet „wolf“, kann aber im Settings-Bildschirm geändert werden.

Das Schloss mit dem Stift (rechts) sperrt nur die Preset- und Paletten-Editorfunktionen (also SHIFT + Taste), sowie das Fixture Setup. Dieser Modus ist ideal, wenn du jemandem erlauben möchtest, mit dem Licht zu spielen, ohne dass deine mühsam programmierte Lichtshow zerstört werden kann.



Ich habe mein Passwort vergessen!

Keine Sorge, das passiert uns allen mal. Um Wolfmix ohne Passwort zu entsperren, verbinde ihn mit der WTOOLS-App, gehe zu “Einstellungen” und klicke auf “Unlock”.

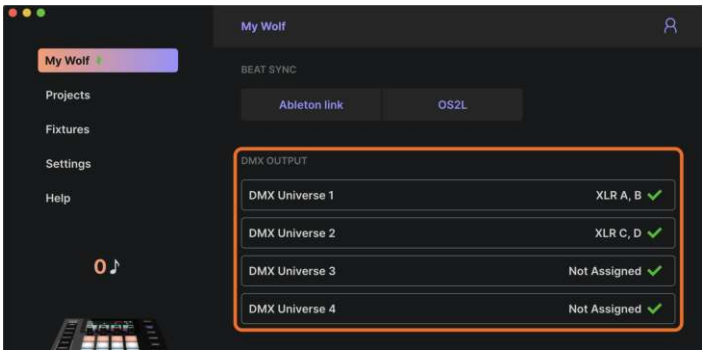


16 DMX-Universen zuordnen

Weitere Universen hinzufügen

Wolfmix wird standardmäßig mit 2 DMX-Universen ausgeliefert. Universum 1 ist den XLR-Ausgängen A und B zugewiesen, Universum 2 den XLR-Ausgängen C und D. So hast du die Wahl zwischen 3-poligen oder 5-poligen XLR-Anschlüssen und kannst den Wolfmix außerdem als DMX-Splitter verwenden, indem du pro Universum zwei XLR-Kabel anschließt. Beachte bitte, dass du dazu ggf. XLR-Adapter von 5-pol auf 3-pol (oder andersherum) benötigst.

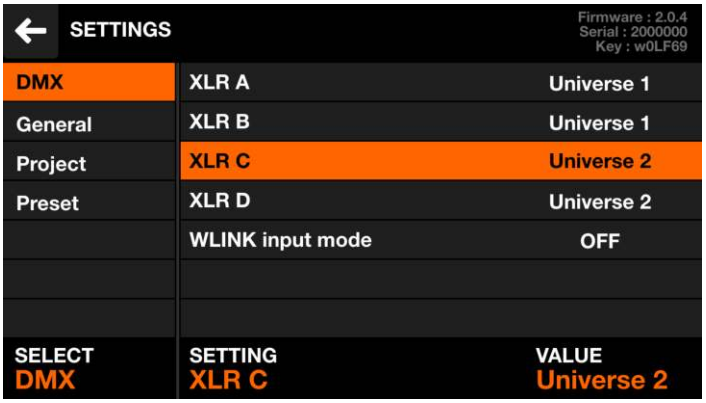
Zusätzliche 2 DMX-Universen sind als Add-on über die WTOOLS-App erhältlich. Öffne dazu WTOOLS auf deinem Computer, gehe zu „My Wolf“ und klicke neben DMX-Universum 3 oder 4 auf „Buy Now“ (bzw. “Jetzt kaufen”).



Universen zuordnen

Jedes verfügbare DMX-Universum kann einem XLR-Ausgang des Controllers zugewiesen werden. Du könntest zum Beispiel DMX-Universum 1 auf alle vier XLR-Ausgänge (A–D) duplizieren, um Wolfmix wie einen DMX-Splitter zu nutzen. Alternativ kannst du jedem Ausgang ein eigenes DMX-Universum zuweisen und so insgesamt 2048 DMX-Kanäle über die vier XLR-Ausgänge ausgeben.

Die Zuweisung der DMX-Universen erfolgt im Settings-Bildschirm (aufrufbar über das Verwaltungsmenü). Wähle mit dem zweiten Encoder den gewünschten XLR-Ausgang aus und dem vierten Encoder, welches DMX-Universum ausgegeben werden soll. Das unten gezeigte Beispiel weist Universum 1 den Ausgängen XLR A und B sowie Universum 2 den Ausgängen XLR C und D zu. Auch hierbei benötigst du ggf. XLR-Adapter von 5-pol auf 3-pol (oder andersherum).



17 Zwei Wolfmix-Controller miteinander linken

Warum sind zwei Wolfmix’ besser als einer?

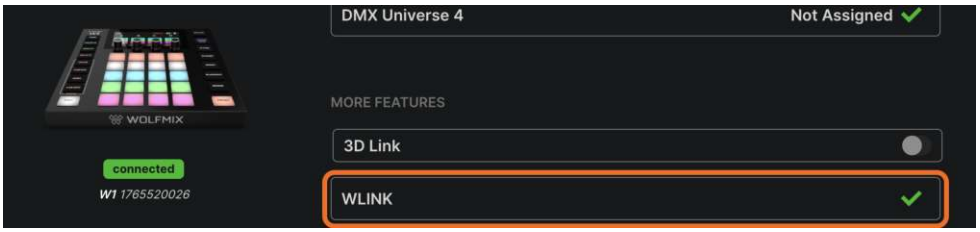
Der erste Vorteil ist, dass du direkten Zugriff auf alle 8 Gerätegruppen hast. Wenn du viele unterschiedliche Geräte verwendest, kann es sinnvoll sein, diese auf 8 Gruppen aufzuteilen und all diese Gruppen direkt auf den zwei HOME-Bildschirmen ansteuern oder z.B. direkt auf zwei Color-Bildschirmen Farben auswählen zu können.

Der zweite Vorteil ist, dass du zwei verschiedene Bildschirme gleichzeitig im Blick hast. Du könntest zum Beispiel auf dem linken Wolfmix live auf dem Home-Bildschirm spielen, während du auf dem rechten Wolfmix gleichzeitig Zugriff auf deine Presets hast.

Der dritte Vorteil ist, dass du zwei Wolfmix-Controller an unterschiedlichen Orten einsetzen kannst. So könntest du beispielsweise einen Wolfmix hinter der Bar installieren und dort mit der Lichtverkabelung verbinden, während du ein langes DMX-Kabel zu einem zweiten Wolfmix auf dem DJ-Pult legst. Alternativ könntest du einen Wolfmix in der Technik-Schaltzentrale (“Front of House”) platzieren und einen zweiten für die Künstler auf der Bühne. Du siehst: es gibt diverse Anwendungsmöglichkeiten!

Synchronisiere zwei Wolfmix' per WLINK

Um WLINK einzurichten, benötigst du zunächst das WLINK-Add-on. Verbinde den Wolfmix per USB 3 mit einem PC oder Mac und öffne die WTOOLS-App:



Sobald das WLINK-Add-on auf beiden Controllern aktiviert ist, verbinde die WLINK-Buchsen beider Wolfmix-Controller mit einem 5-poligen XLR-Kabel (männlich-männlich). Im Wolfmix-Store bieten wir ein offizielles WLINK-Kabel an, welches bei Bedarf mit einem standardmäßigen 5-poligen DMX-XLR-Kabel beliebig verlängert werden kann.

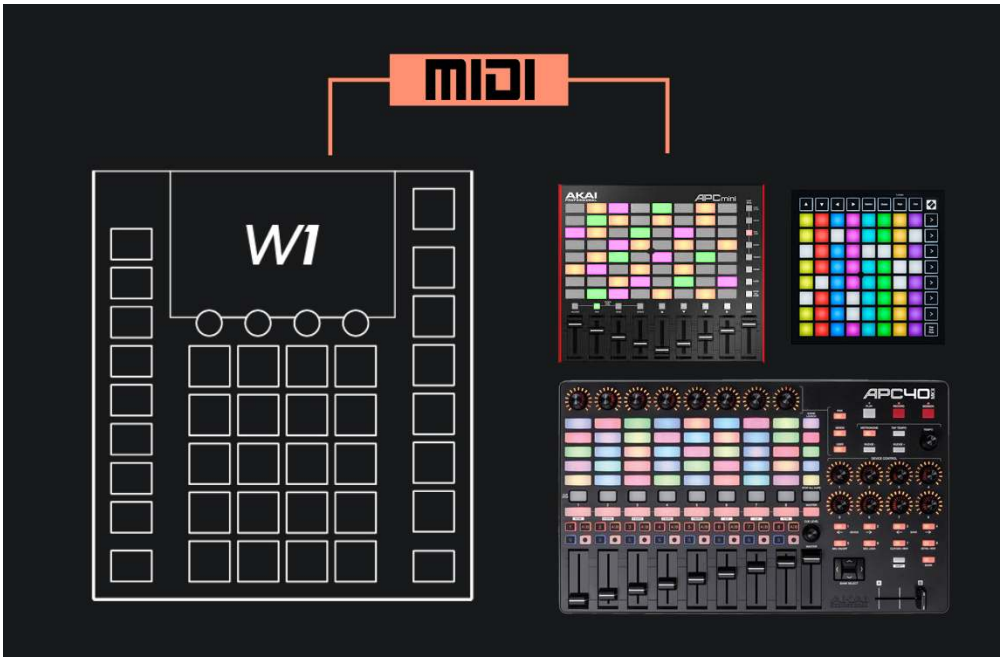
Stelle abschließend sicher, dass auf beiden Wolfmix-Controllern dasselbe Projekt geladen ist. Wechsle dann in den Settings-Bildschirm, scrolle zu WLINK Input Mode und wähle WOLFMIX aus.

18 MIDI-Controller

Den Wolfmix per MIDI ansteuern

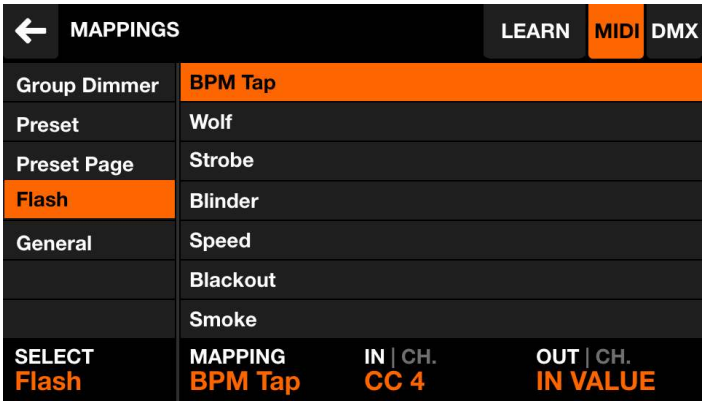
Der Wolfmix W1 *[MK2 und höher]* verfügt über eine USB-A-Buchse zum Anschluss eines MIDI-Geräts. Es gibt drei Möglichkeiten, MIDI mit Wolfmix zu nutzen:

1. Fader zuweisen, um die Gruppendimmer zu steuern
2. Tasten oder Midi-Signale eines Playback-Geräts zuweisen, um Presets oder Flash-Effekte auszulösen
3. Effekte per MIDI Clock mit den BPM synchronisieren



Gruppen-Dimmer zuweisen

Die Zuweisung der Dimmer erfolgt im Mappings-Bildschirm, den du über das Verwaltungsmenü erreichst. Tippe oben in der Toolbar auf MIDI und wähle in der Kategorienliste “Group Dimmer” aus. Drehe dann den zweiten Encoder, um das gewünschte Mapping auszuwählen. Die einfachste Variante ist nun, die LEARN-Funktion oben in der Toolbar zu verwenden und danach einfach den entsprechenden Fader zu bewegen. Der Wolfmix weist dann die nächste empfangene MIDI-Nachricht automatisch dem ausgewählten Mapping zu. Alternativ kannst du auch mit dem dritten Encoder den MIDI-IN-Befehl festlegen (CC oder Note).



Presets zuweisen

Presets werden auf die gleiche Weise gemappt. Wähle mit dem ersten Encoder die Preset-Kategorie und mit dem zweiten Encoder das gewünschte Preset aus. Danach kannst du über die LEARN-Funktion oder mit dem dritten Encoder den MIDI-IN-Befehl festlegen.

Preset-Mappings senden außerdem einen MIDI-OUT-Wert, z. B. um einer Taste auf einem MIDI-Controller eine bestimmte Farbe zu geben. Standardmäßig wird beim Empfang einer MIDI-IN-Nachricht dieselbe Nachricht auch an MIDI OUT gesendet; mit dem vierten Encoder kannst du Wert und Kanal aber auch anpassen.

MIDI Clock

Die Effekte des Wolfmix können per MIDI Clock mit den BPM synchronisiert werden. Aufseiten des Wolfmix ist dazu keine zusätzliche Einrichtung erforderlich. Sende einfach MIDI Clock von deinem MIDI-Gerät – Wolfmix liest diese automatisch und synchronisiert deine Effekte, wenn diese auf BPM-Sync eingestellt sind.

USB-MIDI-DIN

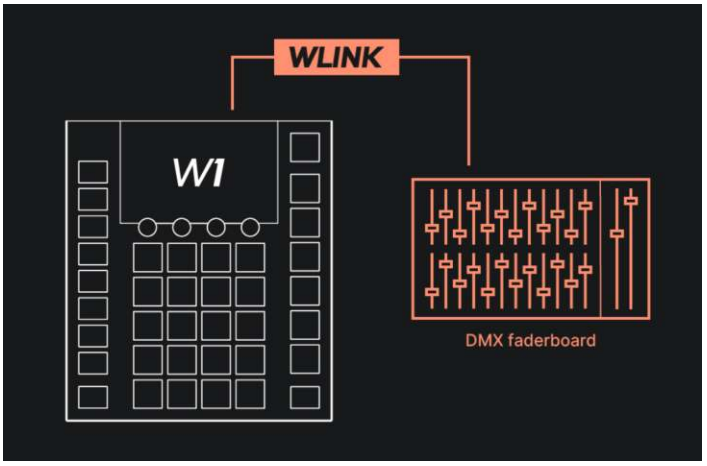
Wenn das Gerät, das du anschließen möchtest, über eine klassische MIDI-DIN-Buchse verfügt, kannst du einen generischen USB-MIDI-Adapter verwenden.

Achte nur darauf, einen Adapter zu wählen, der keinen eigenen Treiber benötigt – solche Geräte sind meist als „Generic MIDI“ gekennzeichnet. Das ist eine hervorragende Möglichkeit, Wolfmix mit einem beliebigen Show-Controller zu verbinden. So kannst du Wolfmix zum Beispiel mit dem Audio/MIDI-Interface eines Computers koppeln, um Presets mit Video, Audio oder Show-Control-Software über MIDI-Notes und CC-Messages zu synchronisieren, oder mit einem DJ-Mixer, um per MIDI Clock zu synchronisieren.

19 Nutzung von DMX-Faderboards

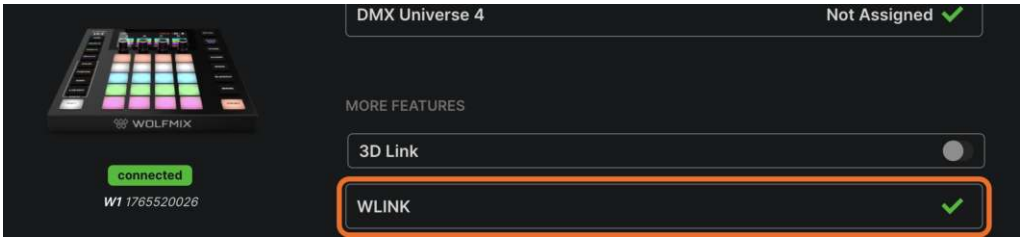
Wäre es nicht cool, wenn der Wolfmix Fader hätte?

Klar wäre es das. Wir lieben Fader - alle Lichtcontroller haben Fader! Am Anfang haben wir den Wolfmix so entworfen, dass er auf das Druckbett unseres 3D-Druckers passt. Unser Ziel war es, etwas zu bauen, das man wie ein Musikinstrument spielen kann. Am Ende war dann einfach kein Platz mehr für Fader... Und ja, wir geben es zu: Mit Encodern ist es in einer Live-Situation nicht immer einfach, einen Dimmer langsam und manuell zu steuern. Deshalb haben wir das Nächstbeste umgesetzt – die Möglichkeit, einen DMX-Controller über die WLINK-Buchse anzuschließen.



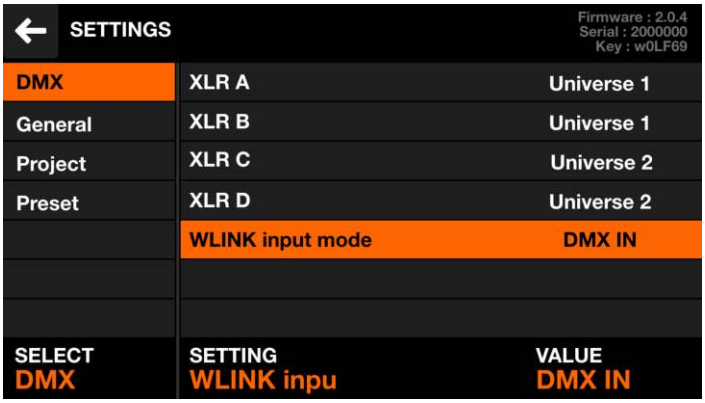
WLINK einrichten

Um WLINK einzurichten, benötigst du zunächst das WLINK-Add-on. Verbinde den Wolfmix per USB 3 mit einem PC oder Mac und öffne die WTOOLS-App.



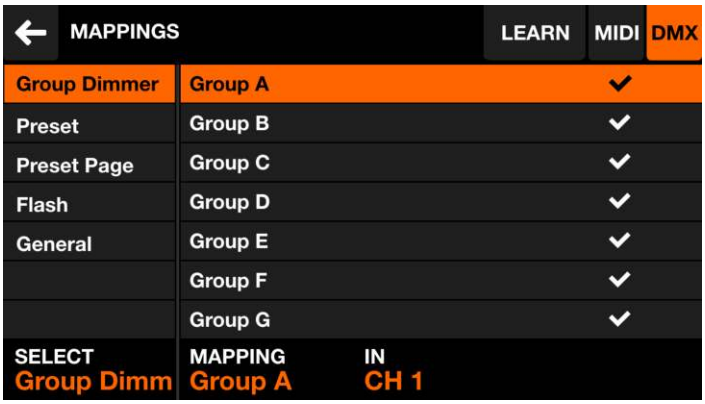
Sobald das WLINK-Add-on aktiviert ist, verbinde dein DMX-Faderpult mit der 5-poligen WLINK-Buchse. Je nach verwendetem Kabel benötigst du eventuell einen XLR-Adapter (männlich-männlich).

Wechsle anschließend in den Einstellungsbildschirm des Wolfmix, scrolle zu WLINK Input Mode und “wähle DMX IN” aus:



Was kann ich mit einem externen DMX-Faderpult machen?

Dimmer, Presets und Flash-Effekte können jeweils einem DMX-Eingangskanal zugewiesen werden. Die Zuweisung erfolgt über den Mappings-Bildschirm, den du über das Verwaltungsmenü erreichst. Tippe in der Toolbar auf DMX, blättere mit dem ersten Encoder durch die Kategorien und wähle mit dem zweiten Encoder die gewünschte Mapping-Funktion aus. Mit dem dritten Encoder legst du anschließend den DMX-IN-Kanal fest. Alternativ kannst du auch hier die LEARN-Funktion nutzen, um dem ausgewählten Mapping automatisch die nächste empfangene DMX-Nachricht zuweisen zu lassen.

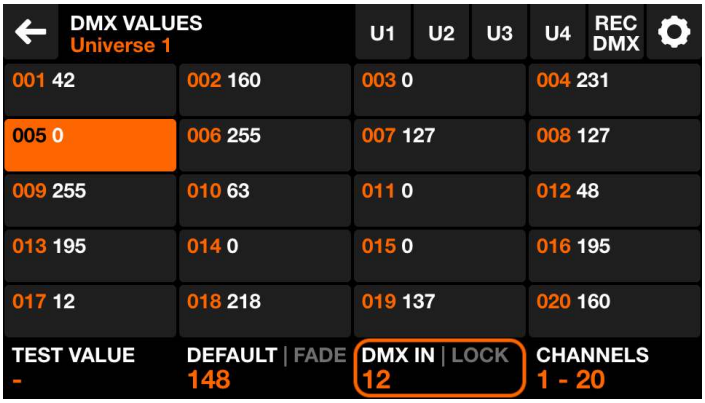


DMX-Eingangskanal direkt als Ausgangskanal mappen

DMX-IN-Fader können auch direkt auf DMX-Ausgangskanäle gemappt werden. Das ist besonders praktisch, wenn du viele Fader für eine manuelle Steuerung nutzen möchtest – zum Beispiel zum Dimmen klassischer PAR-Scheinwerfer. Außerdem kannst du Wolfmix so bei Bedarf als DMX-Merger verwenden, um bestimmte Lichtgruppen zusätzlich von einem anderen DMX-Controller aus zu steuern.

Die Zuordnung von DMX-Kanälen erfolgt im DMX VALUES-Bildschirm. Wähle dort einen Kanal im Raster aus und lege mit dem dritten Encoder den DMX IN-Kanal fest. Alternativ kannst du **SHIFT** gedrückt halten, den Encoder drücken - daraufhin erscheint “LEARNING” - und anschließend den Eingangs-Fader bewegen, um das Mapping automatisch zuordnen zu lassen.

Sobald ein Fader gemappt ist, übersteuert er den Kanalwert, bis dieser wieder vom Wolfmix angesprochen wird, z. B. beim Wechsel eines Presets oder beim Aktivieren eines Effekts. Wenn dein Eingangs-Fader dauerhaft Priorität haben soll, drücke den dritten Encoder herunter, um das Mapping zu sperren. “LOCK” wird dann weiß.

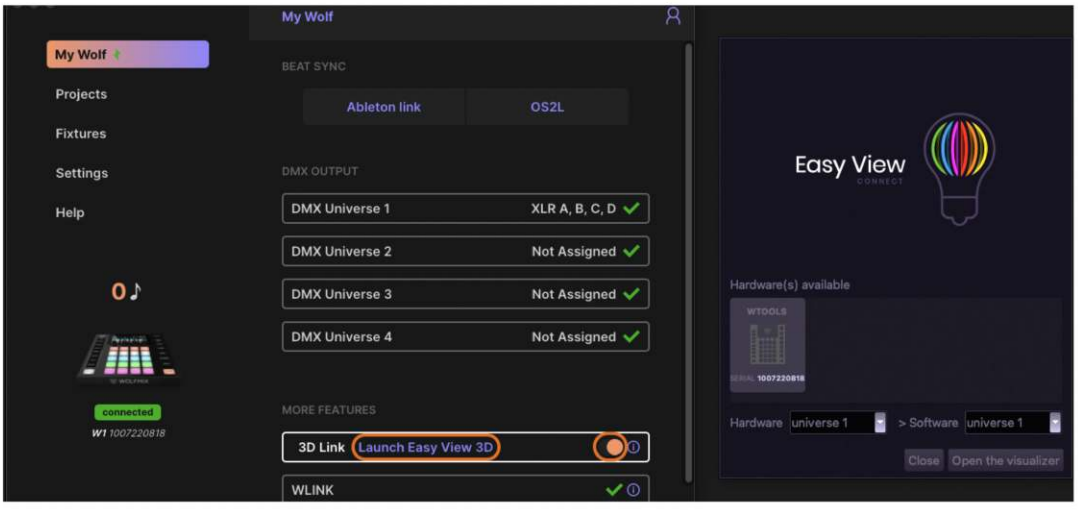


20 Easy View 3D Visualisierung

Das “3D Link”-Add-on

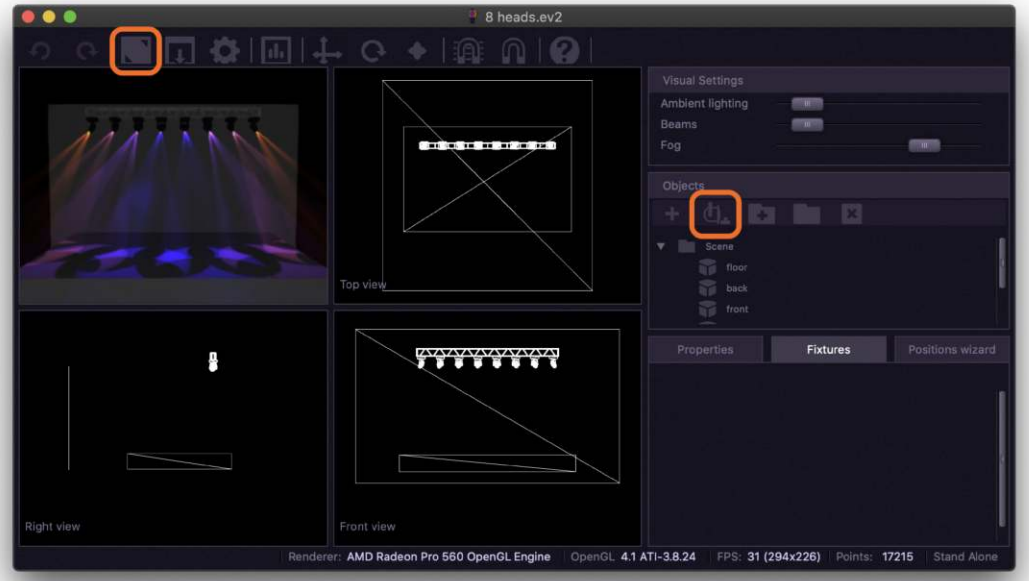
Easy View ist eine 3D-Visualisierungssoftware, mit der du deine Lichtshow auch abseits der Bühne vorbereiten kannst. Füge Moving Heads, Scanner, PARs, Bars und weitere Objekte in einer 3D-Umgebung hinzu und visualisiere die DMX-Ausgabe von Wolfmix in Echtzeit – einfach über eine USB-Verbindung.

Die Software Easy View 2 findest du kostenlos auf der Wolfmix-Website. Um jedoch DMX-Daten von Wolfmix an Easy View 2 zu senden, benötigst du das “3D Link”-Add-on, das du über die WTOOLS-App unter “My Wolf” erwerben kannst.
Sobald das Add-on aktiviert ist, starte zuerst Easy View Connect und aktiviere danach den 3D Link-Schalter, sobald das Fenster geöffnet ist. Dein Wolfmix sollte nun im Easy-View-Connect-Fenster erscheinen und du kannst unten rechts den Visualiser öffnen.



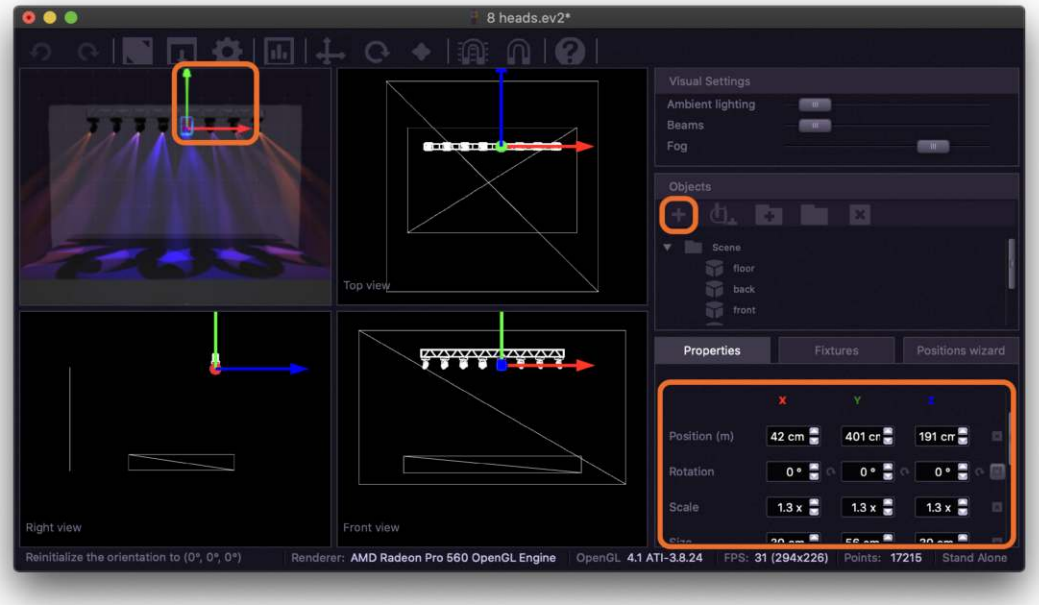
Scheinwerfer in Easy View hinzufügen

Wechsle oben links in die Bau-Modus, um deine 3D-Bühne zu erstellen. Klicke auf das “Add Fixture”-Symbole (siehe Bild unten), um Lichtgeräte hinzuzufügen. Achte darauf, dass die DMX-Startadresse mit der Adresse auf dem Wolfmix übereinstimmt. Easy View ist mit allen SSL2-Fixture-Profilen kompatibel. Dieses Format entspricht dem, das auch in der öffentlichen Bibliothek über WTOOLS verfügbar ist. Falls ein Profil fehlt, besuche cloud.lightingsoft.com. Hinweis: Aktuell sind Fixture-Profile, die direkt auf dem Wolfmix-Controller erstellt wurden, nicht mit Easy View 2 kompatibel.



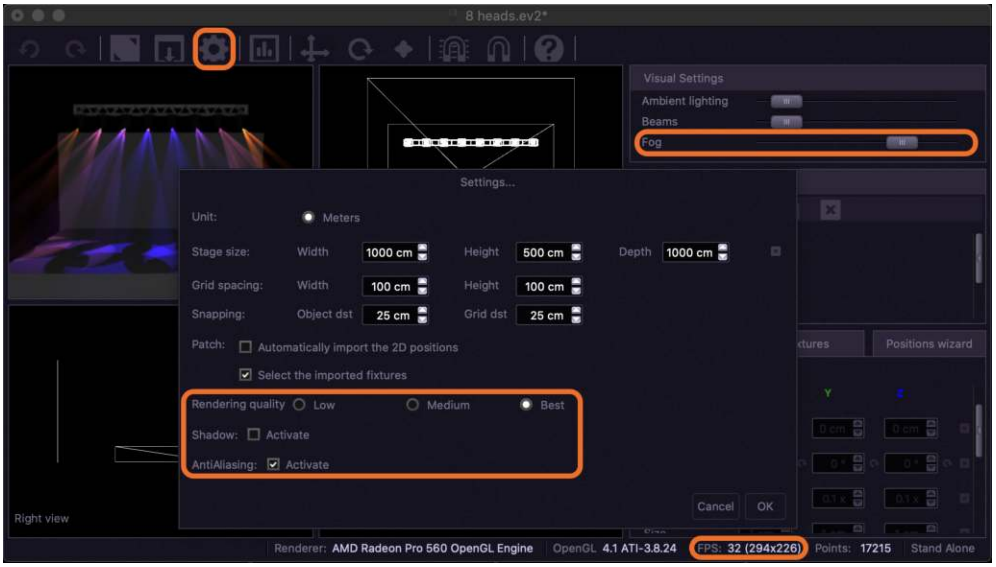
Geräte und Objekte positionieren

Zusätzliche Objekte wie Bühne, Traversen oder Personen kannst du über die Schaltfläche Import 3D Object hinzufügen. Scheinwerfer und Objekte lassen sich positionieren, indem du sie auswählst und ziehst, einen der drei Richtungs-Pfeile bewegst oder die X/Y/Z-Koordinaten unten rechts manuell eingibst.



Weitere Einstellungen

Visuelle Einstellungen wie Umgebungslicht, Beam-Intensität und Nebeldichte (Fog) kannst du oben rechts anpassen. Easy View benötigt eine leistungsstarke Grafikkarte, um flüssig zu laufen. Wenn die FPS zu stark absinken, setze den Fog-Wert auf 0, deaktiviere Anti-Aliasing und Schatten und reduziere die Render-Qualität in den Einstellungen. Auch eine verringerte Fenstergröße kann die Renderleistung merklich verbessern.



21 WTOOLS

Die WTOOLS-App ist für PC und Mac verfügbar. Sie ist nicht zwingend erforderlich, um Wolfmix zu nutzen, bietet aber eine ganze Reihe wertvoller Zusatzfunktionen für den Controller:

- Die Firmware aktualisieren: Deine aktuell installierte Firmware kannst du im Settings-Bildschirm einsehen und von dort aus aktualisieren.
- Die Mini Guides aufrufen: Wechsle in den Help-Bildschirm, um auf diese hilfreichen Anleitungen zuzugreifen.
- BPM mit Ableton Link und OS2L synchronisieren: Weitere Infos HIER.
- 3D-Visualisierung mit Easy View 2: Weitere Infos HIER.
- Add-ons kaufen, wie zusätzliche DMX-Universen, WLINK und 3D Link. Klicke dazu im “My-Wolf”-Bildschirm auf die entsprechenden Links.
- Projekte lokal und mit der Cloud synchronisieren: Tippe auf ein Projekt, um es mit deinem Wolfmix zu synchronisieren, auf deinen Computer zu exportieren oder zu löschen. Hier kannst du auch Projekte von deinem Wolfmix entfernen.
- Geräteprofile lokal und mit der Cloud synchronisieren: Tippe auf ein Geräteprofil, um es mit deinem Wolfmix zu synchronisieren, im Profile Builder (Link) zu öffnen oder ein Problem zu melden. Hier kannst du auch Geräte von deinem Wolfmix entfernen.

Zusätzlich kannst du mit WTOOLS deinen Wolfmix sperren oder entsperren, einen Werksreset durchführen und den Namen deines Wolfmix ändern.

22 Nützliche Informationen

Notfall-Tastenkombinationen

Mehrere spezielle Startmodi sind verfügbar, indem Sie während des Einschaltens (durch USB-Stromzufuhr) die folgenden Tastenkombinationen gedrückt halten:

- **WOLF + STROBE:** Führt eine Testsequenz durch, die Touchscreen, Tasten, Encoder, Mikrofon und DMX-Anschlüsse umfasst. Verbinden Sie bitte vorab die DMX-Anschlüsse A und B, und die DMX-Anschlüsse C und D.
- **WOLF + BLINDER:** Stellt das Standardprojekt wieder her, das beim Erstellen eines neuen Projekts geladen wird. Dies ist nützlich, wenn das aktuell geladene Projekt nicht ordnungsgemäß funktioniert.
- **WOLF + SPEED:** Ruft den Firmware-Wiederherstellungsmodus auf. Dieser wird verwendet, um eine neue Firmware-Version auf das Gerät zu schreiben, wenn die Haupt-Firmware nicht startet.
- **WOLF + BLACKOUT:** Löscht alle Daten auf dem Gerät, einschließlich aller Projekte und Geräteprofile.
- **WOLF + SMOKE:** Stellt die werkseitige Firmware wieder her, die mit dem Wolfmix geliefert wurde. Wird in einer kritischen Situation verwendet, in der die Firmware unbrauchbar wird und kein PC/MAC verfügbar ist, um auf die neueste Firmware zu aktualisieren.

Behebung von USB-Verbindungsproblemen

Wenn dein Wolfmix von WTOOLS nicht erkannt wird, liegt das häufig daran, dass der USB-Port deines Computers nicht genügend Strom liefert. Bevor du uns kontaktierst, probiere bitte Folgendes aus:

- Entferne alle externen USB-Hub-Adapter und verbinde den Wolfmix direkt mit deinem Computer. Manche USB-Hubs sind nicht kompatibel.
- Teste Anschlüsse an der PC-Rückseite, USB-Hubs sind oft fest verbaut.
- Stelle sicher, dass du das mitgelieferte USB-B-Kabel verwendest.
- Achte darauf, dass du mit einem USB-3-Port verbunden bist. USB 2 liefert unter Umständen nicht genug Strom.
- Wenn du einen PC verwendest, ist Windows 10 oder höher erforderlich.

Sollten weiterhin Probleme auftreten, prüfe, ob der Wolfmix im Geräte-Manager von Windows oder in den Netzwerkeinstellungen von macOS angezeigt wird (auf dem Mac erscheint der Wolfmix als „USB-Modem“).