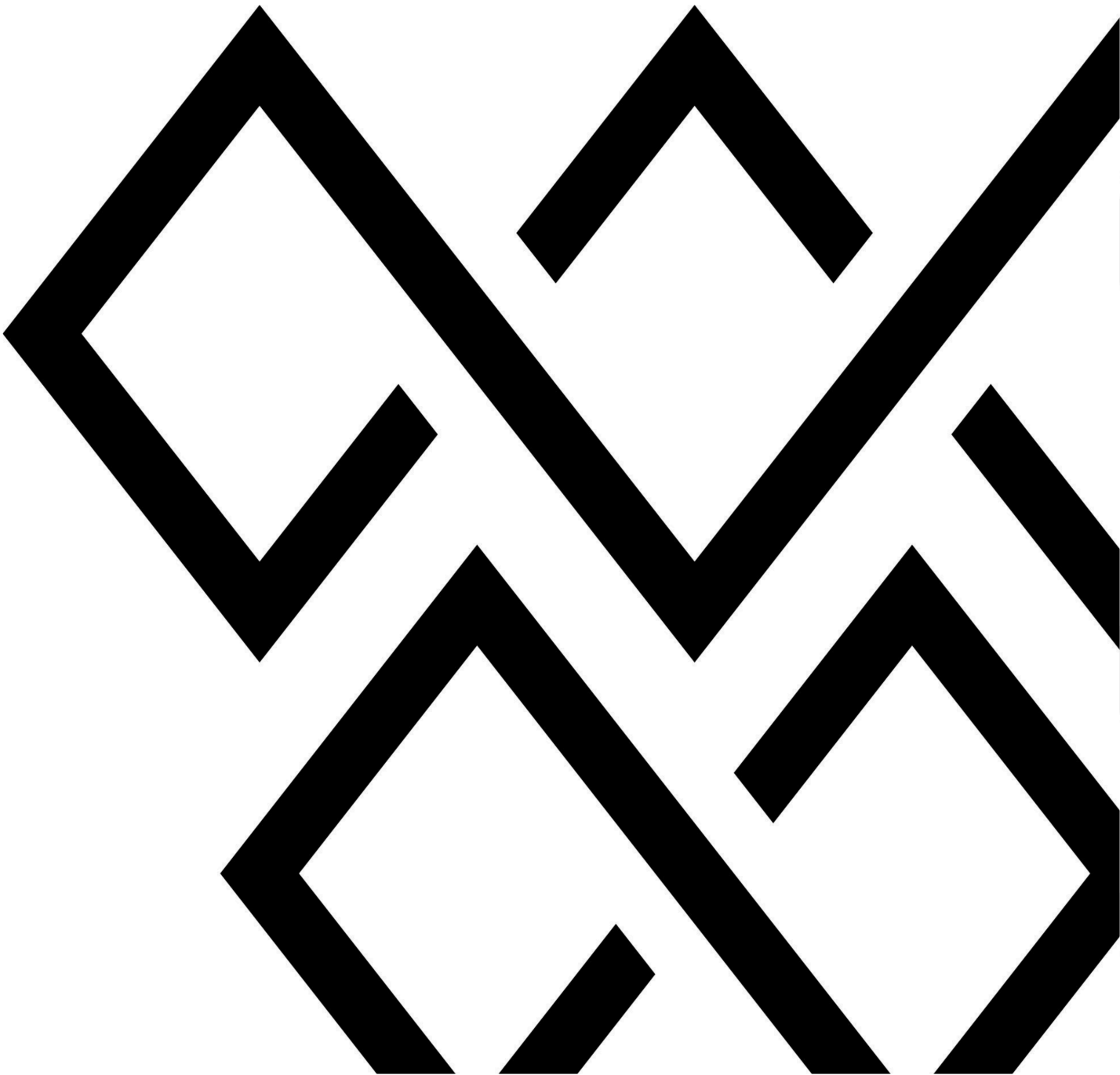
Wolfmix W1

ミニガイド



1 Wolfmixを初めて起動する

電源を接続する

さあ、始めましょう。付属の1A電源アダプターとUSBケーブルを接続します。コンピューターに接続する場合は、USB 3.0以上のポートを使用してください。USB 2.0ではWolfmixへの給電が不足します。USBハブも、製品によっては正常に動作しないことがあるため注意してください。

キーコードで登録する

Wolfmixを初めて起動すると、画面に登録コードが表示されます。QRコードを読み取るか、wolfmix.com/activate へアクセスして登録コードを入力し、表示されたアクティベーションキーを本体に入力します。これにより、正規品のWolfmixであることを確認できます。



デモプロジェクトを読み込む

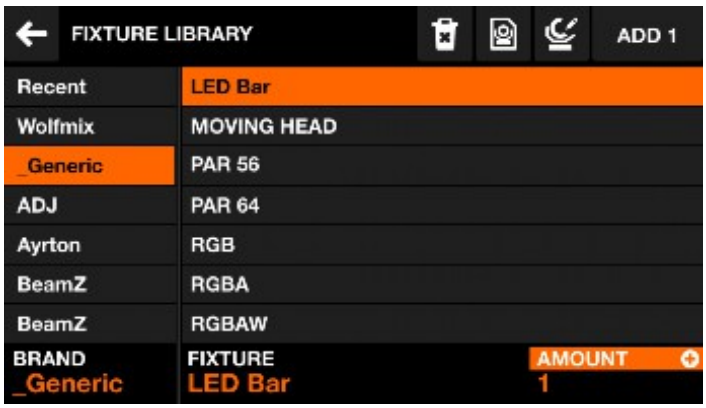
Wolfmixの機能をすぐに試したい場合は、デモプロジェクトから始めるのがおすすめです。最初に表示されるメインメニューで「Open」を選択し、3つのデモプロジェクトのいずれかを読み込みます。1つ目のエンコーダーを回してプロジェクトを選び、同じエンコーダーを押して決定します。Easy View 3Dアドオンをお持ちの場合は、各デモファイルに対応する3Dプロジェクトが用意されており、照明器具を接続せずにWolfmixを試せます。Easy View 3Dの詳細は こちら をご覧ください。



2 照明器具を追加する

プロジェクトに照明器具を追加する

- 右上のボタンからメインメニューを開き、「Fixtures」ボタンを選択します。
- Fixture追加ボタンをタップしてFixtureライブラリを開きます。新規プロジェクト作成時は自動的に表示されます。
- 1つ目のエンコーダーを回してブランドを選び、2つ目のエンコーダーを回してFixtureを選択します。
- 4つ目のエンコーダーで追加するFixtureの台数を設定し、そのエンコーダーを押して決定します。
- DMXチャンネルモードを選択します。多くのFixtureには複数のモードがあります。一般に、チャンネル数が多いほど細かな制御が可能です。



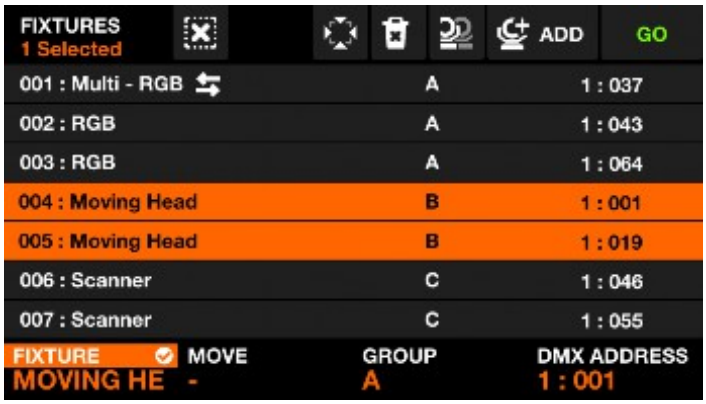
使用する照明器具がライブラリにない場合

心配はいりません。ライブ開始に間に合わなくなるわけではありません。使える時間に応じて、次の方法があります。

- 工場出荷時のWolfmixには一部のFixtureのみ収録されています。WTOOLSアプリの「Fixtures」ボタンから、さらに多くのFixtureを追加できます。
- Wolfmix Fixture Builderを使ってFixtureプロファイルを自作します。必要な項目に絞った、使いやすいツールです。
- FixtureのユーザーガイドをWolfmixサポートへ送付し、プロファイル作成を依頼します。依頼件数により、数日から数週間かかる場合があります。

DMXアドレスと配置を編集する

照明器具を追加すると、Fixture Setup画面が表示されます。ここにはすべてのFixtureが一覧表示され、選択中のFixtureはオレンジ色で表示されます。1つ目のエンコーダーを回してリストをスクロールし、押すとFixtureの選択／選択解除ができます。2つ目、3つ目、4つ目のエンコーダーを回すと、Fixtureの位置、グループ、開始DMXアドレスを変更できます。変更を適用するには、各エンコーダーを押します。各行のDMXアドレスが、対応する照明器具に設定した番号と一致していることを確認してください。



その他の設定

最適なライトショーを作るために、次の重要な設定を行ってください。

- ムービングヘッドの動作範囲を設定します。詳細は こちら 。
- 必要に応じてLEDバーを「FLIP」し、Multi-FXバーを「SPLIT」します。詳細は こちら 。

Fixtureパッチの設定が完了したら、「GO」を押します。プリセットがまだ保存されていない場合は、Intelligent Preset画面が表示されます。中央のボタンを押すと、Fixtureパッチに応じたプリセットが自動生成されます。詳しくは こちら をご覧ください。



3 LEDバーとMulti-FXバー

現在では、1台のFixtureに複数の光源を搭載した照明器具が数多くあります。まだお持ちでなければ、導入を検討してみてください。代表例はLEDバーやMulti-FXバーです。Wolfmixには、これらを正しく動作させるための便利な機能が用意されています。



FLIP

トラスにバーライトを逆向きで取り付けてしまったことはありませんか。チェイスが逆方向に動くまま使うか、脚立を出して付け直す必要があり、とても面倒です。結婚式やパーティーのDJ現場で椅子を代用すると、クッションを靴で汚してしまうかもしれません。そんなときは「FLIP」ボタンを使います。タップするだけで、そのFixtureの向きを正しい方向へ反転できます。



SPLIT

Multi-FXバーは通常、ダービー、レーザー、パーライトなど複数の照明を含む1つのFixtureプロファイルで構成されています。Wolfmixはプロファイルを解析し、可能な場合は各照明を独立したFixtureに分割するか確認します。分割すると、各パーツを別々のグループへ割り当てられます。

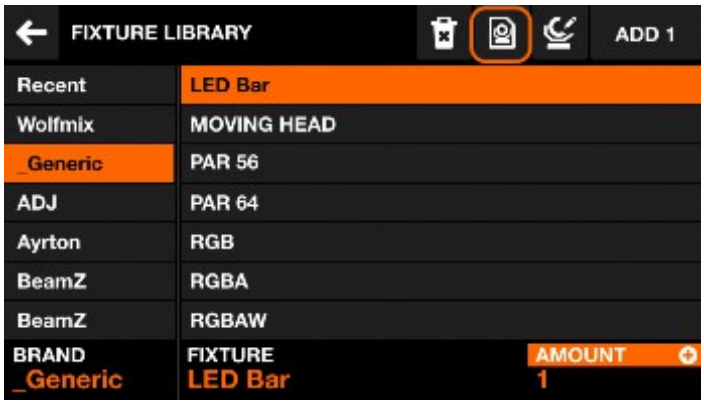


4 Fixtureを自作する

Fixtureプロファイルは、接続した照明器具がどのように動作するかをWolfmixへ伝えるためのデータです。各チャンネルの機能情報が含まれています。照明器具のユーザーマニュアルには、通常、DMXチャンネルと値の一覧表があります。多くの情報が記載されていますが、Wolfmixではそのすべてが必要になるとは限りません。

プロファイルを設定する

Fixture Builder画面を開くには、Fixture Libraryへ移動し、ツールバーの「New Fixture」ボタンをタップします。



まず、1つ目のエンコーダーでTest Addressを設定します。この値は照明器具本体に表示されているDMXアドレスと一致させてください。これにより、プロファイル作成中も照明器具が反応します。次にビーム数を選択します。LEDパー、スキャナー、ムービングヘッドは通常1つです。Multi-FXバーやLEDバーには、一般に複数のビームがあります。

チャンネルを追加する

タッチスクリーンまたはマトリクスボタンを使ってチャンネルを追加・編集し、ユーザーマニュアルの記載に合うチャンネルタイプを選択します。下のFixtureは18チャンネルで、PanとTiltから始まっています。



チャンネルのプロパティを編集する

一部のチャンネルには追加プロパティがあります。たとえば、下のColor Wheelチャンネルには固定カラーフィルターが設定されています。

- 1つ目のエンコーダーをゆっくり回し、照明器具でどの色が選ばれているか確認します。
- 対応するカラーボタンを押します。
- 1つ目のエンコーダーを押して、その色を保存します。

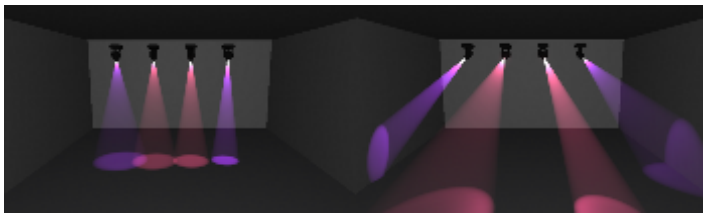


2つ目のエンコーダーを押すと色をリセットできます。複数のビームを持つFixtureの場合は、4つ目のエンコーダーで関連付けるビームを選択します。

5 ムービングヘッドの動作範囲を制限する

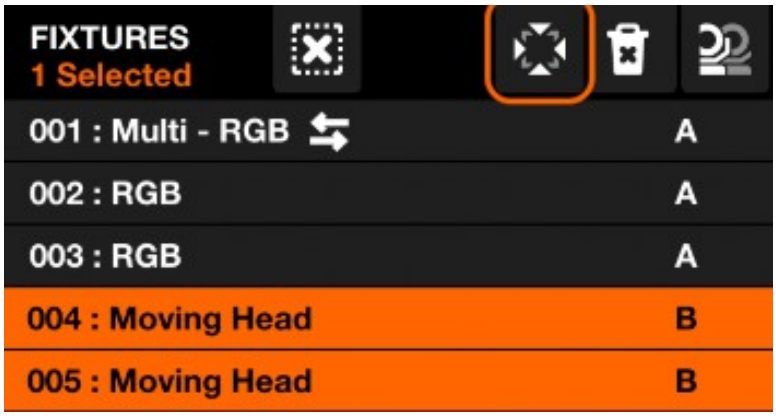
なぜ範囲制限が必要なのか

一般的な照明セットアップでは、ムービングヘッドは演者やDJの後方かつ上部に設置されることがよくあります。動作範囲が限られるスキャナーとは異なり、ムービングヘッドは360度以上パンできます。エフェクトを再生すると、照明が演者の後方を向いてしまうことがあります。動作範囲を制限することで、光が意図した方向を向くようにできます。下の2つの画像は、4台のムービングヘッドに同じ「Center Fan」Positionを適用した例で、右側は動作範囲を設定した状態です。



Fixture Limitsグリッド

Fixture Limitsグリッドでは、PanとTiltの最小値・最大値を設定できます。これにより、エフェクト再生時やPosition設定時に、複数のムービングヘッドの動きを揃えられます。調整するFixtureを選択し、Fixture Limitsボタンを押します。



Tiltのキャリブレーションから始めます。Tiltボタン（右上から3番目）を押すと、照明が上下に動き始めます。3つ目と4つ目のエンコーダーでMIN／MAX Tiltを調整し、キャリブレーション済みのほかのFixtureと動きが揃うようにします。









Tiltの調整が完了したら、同じ手順でPanを調整します。

画面をタッチすると、選択したすべてのFixtureが同時に動き、設定した範囲を確認できます。

目的は、すべての照明を同じ方向へ揃えて動かすことです。そのため、PanまたはTiltを反転する必要がある場合があります。たとえば、床に設置したムービングヘッドと天井に設置したムービングヘッドを組み合わせる場合、両方が相対的に同じ方向へ動くよう、Panを反転する必要があります。

6 HOME画面

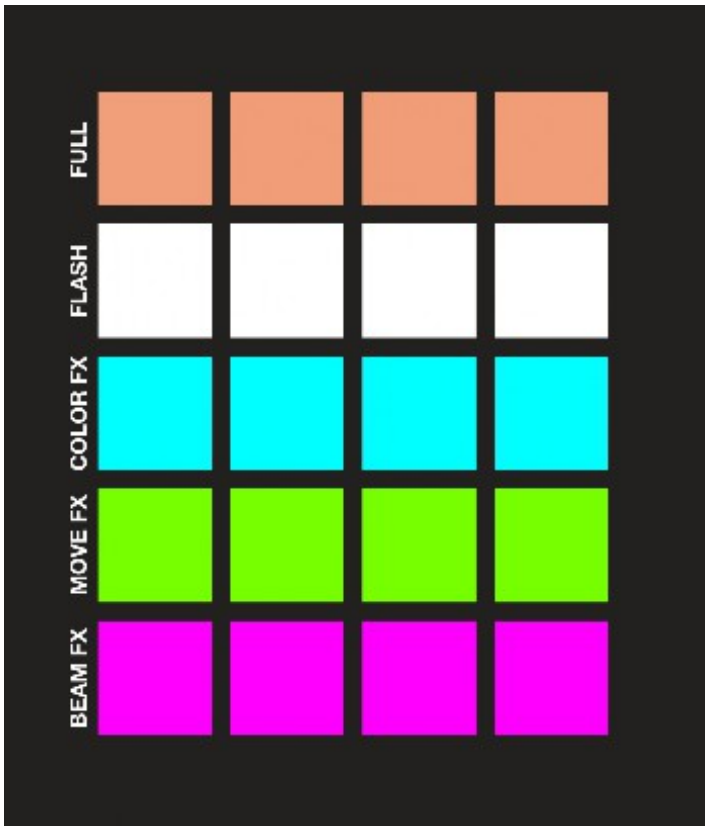
HOME画面でできること

HOME画面は、ライブパフォーマンス用のミキサーです。各列は、照明のグループを操作するために使用します。エンコーダーを回すとグループのディマー値を変更でき、エンコーダーを押すと、そのグループを「ミュート」または「ブラックアウト」できます。



マトリクスには、各列につき5つのボタンがあります。

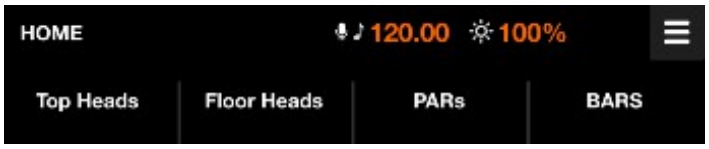
- **FULL**： そのグループだけを点灯し、明るさを100%にします。
- **FLASH**： 照明を白色にして、明るさを100%にします。
- **COLOR／MOVE／BEAM FX**： 各エフェクトのオン／オフを切り替えます。



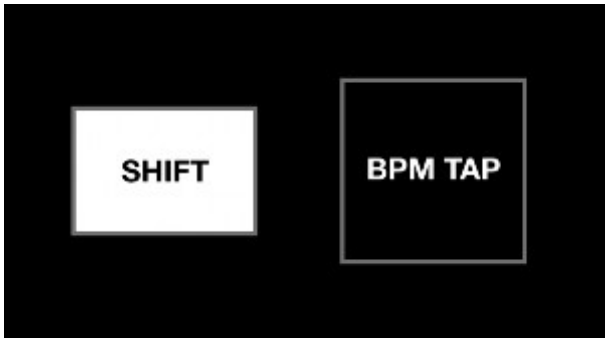
グループの使い方

グループは、Fixtureタイプごとに分けて使用することを想定しています。たとえば、Moving HeadをグループA、ScannerをグループB、LED ParをグループCに割り当てるといった使い方ができます。

異なるFixtureタイプを1つのグループにまとめることもできます。たとえば「Uplighters」というグループを作成し、LED BarとLED Parを混在させることができます。グループ名は、HOME画面上部のグループ見出しをタップして変更できます。



使用できるグループは8つです。 **SHIFT** を押しながら **BPM TAP** ボタンを押すと、バンク1（A〜D）とバンク2（E〜H）を切り替えられます。



HOME画面のその他の機能

SHIFTボタンを押しながら操作すると、次の特別な機能を使用できます。

- **SHIFT + エンコーダーを回す：** マスターディマーを調整します。
- **SHIFT + エンコーダーを押す：** グループをロックし、プリセットの呼び出しやFLASHボタンの操作によって現在の状態が変更されないようにします。アップライトをプロジェクト内のほかの照明から独立させたい場合に便利です。
- **SHIFT + FULL**： 照明を明るさ100%で点灯し、ストロボを作動させます。
- **SHIFT + FLASH**： 照明を白色・明るさ100%で点灯し、ストロボを作動させます。

SHIFTを押しながら操作すると、2つのFXラックを切り替えることもできます。FXラックの詳細はこちら をご覧ください。

7 FXラック

FXラックとは

Wolfmixには3つのFXラックがあり、各ラックで2種類のエフェクトを生成できます。

- **COLOR FX**： レインボーなど、色が変化するエフェクトを生成します。
- **MOVE FX**： 円運動など、Moving HeadやScannerの動きのエフェクトを生成します。
- **BEAM FX**： チェイスなど、ビームの明るさを変化させるエフェクトを生成します。

FXエンジンを有効にするには、FX画面を開き、マトリクス最上段のボタンのいずれかを押して、該当するグループにFXラックを適用します。SHIFTを押しながら最上段のボタンを押すと、2つのエフェクトを切り替えられます。画面右上の「1」または「2」を選択すると、目的のFXページを表示できます。

FXラックはHOME画面からも、タッチスクリーンまたは対応するマトリクスボタンを使って適用できます。SHIFTを押しながら対応するマトリクスボタンを押すと、FX1とFX2を切り替えられます。



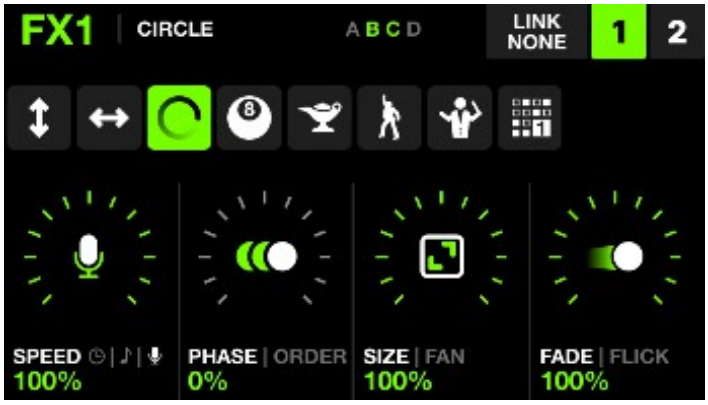
FXを調整する

- **TYPE**： FXタイプのボタンをタップして種類を選択します。
- **SPEED**： エフェクトの速度を変更します。エンコーダーを押すとBPMに同期し、もう一度押すとマイク／ライン入力に同期します。
- **PHASE**｜**ORDER**： PHASEを調整するとFixtureごとに遅延が加わり、流れるようなエフェクトを作成できます。ORDERでは、エフェクトの再生順を正方向、逆方向、対称に切り替えます。

- **SIZE**｜**FAN**｜**FEATURE**： SIZEの効果は、選択しているエフェクトによって異なります。MOVE FXでは一般に、SIZEを大きくすると動作範囲が広がります。FANを調整するとビームの広がりを変更できます。FEATUREはBEAM FXでのみ使用でき、Dimmer、Zoom、Irisなど、エフェクトを適用するFixture機能を指定します。
- **FADE**｜**FLICK**： FADE値が小さいと、照明は段階的に切り替わります。FADEを大きくすると、各レベルが滑らかにつながります。FLICKを有効にすると、Fixtureはゆっくりフェードした後、次の値へ瞬時に切り替わります。

エンコーダーをタップすると、異なるエフェクトパラメーターを切り替えられます。

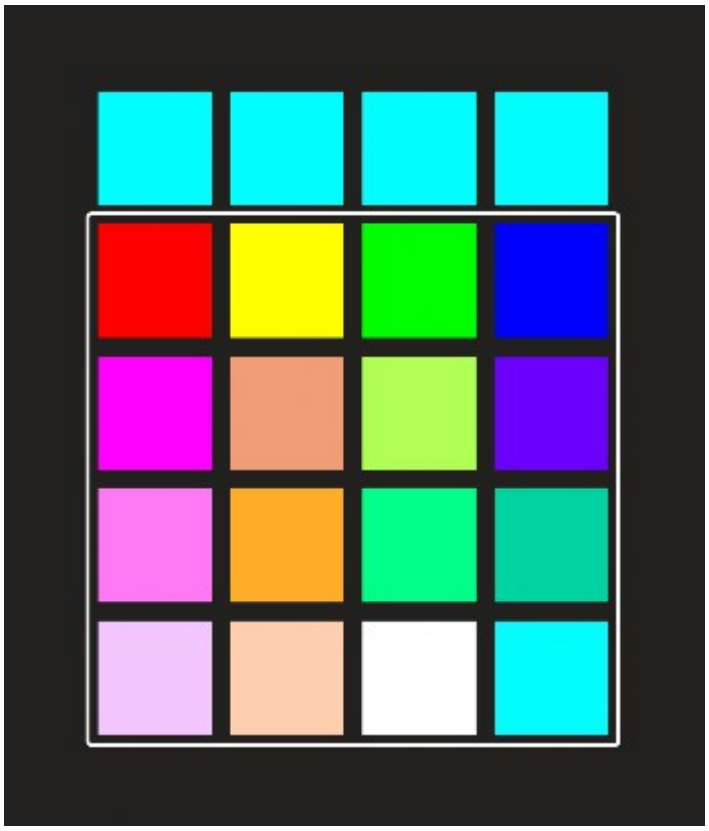
- **LINK GROUP**｜**LINK FIXTURE**｜**LINK NONE**： 画面右上のLINKボタンで、エフェクトの再生方法を設定します。LINK GROUPでは各グループの先頭Fixtureから同時に開始し、LINK FIXTUREでは同じFixtureタイプごとに同時に再生します。LINK NONEでは、パッチ順に従ってエフェクトが動作します。



色を編集する

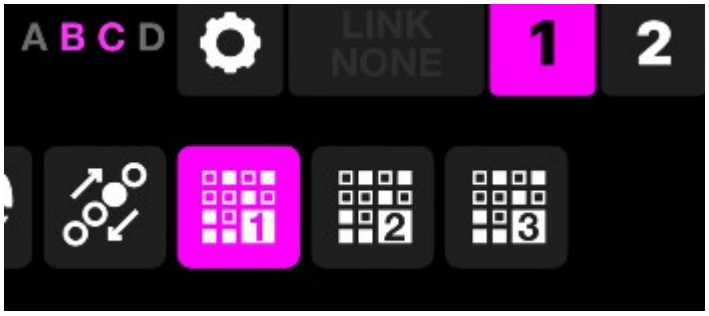
COLOR FX画面には、マトリクス上に16色のパレットが表示されます。色ボタンを押すと、その色をエフェクトに追加できます。SHIFTを押しながら色ボタンを押すと、色を編集できます。変更を保存するには点滅しているボタンを押し、破棄するにはそれ以外の場所をタップします。

カラーパレットはグローバルに保存されます。そのため、色ボタンの変更はすべてのエフェクトとプリセットに反映されます。



シーケンサー

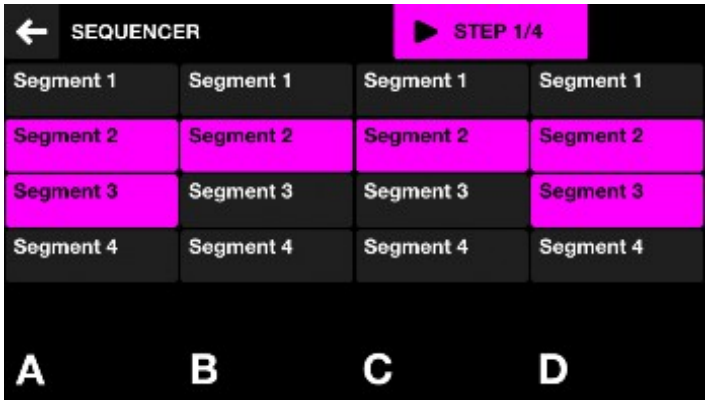
MOVE FXとBEAM FXラックには、位置とビーム値を順番に再生するシーケンサーが用意されています。シーケンスを編集するには、シーケンスエフェクトのいずれかを選択し、ツールバーの歯車アイコンをタップします。



各シーケンスには最大16ステップを設定できます。消灯しているボタンをタップするとステップ数が増え、SHIFTを押しながら点灯しているボタンをタップするとステップ数が減ります。薄い緑色または薄いピンク色のボタンでステップを選び、タッチスクリーンでそのステップの動作を設定します。

Moveシーケンサーでは、グループごとに各ステップへ1つのStatic Positionを割り当てられます。表示される選択肢はStatic Position画面の内容と連動します。Static Positionの詳細は こちら をご覧ください。

Beamシーケンサーでは、グループごとに各ステップで有効にする「セグメント」を選択できます。選択したビームセグメントはそのステップで開き、選択されていないセグメントはブラックアウトします。シーケンスはグローバルに保存されるため、編集内容はすべてのプリセットに反映されます。



8 音楽との同期

照明演出を音楽に同期する理由

照明エフェクトを音楽のタイミングに合わせることで、ショーをより印象的な演出へ変えることができます。Wolfmixには、照明と音楽を同期するための複数の方法が用意されています。

オーディオパルス同期

照明を音楽に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。同期するFXラックを選択し、マイクアイコンが表示されるまで1番目のエンコーダーを押します。ビートを検出するたびにマイクアイコンが点滅し、エフェクトが次のポイントへ進みます。

マイクレベルは、専用のアナログ・ビート検出回路によって自動設定されます。必要に応じて設定画面からレベルを追加で上げることもできます。

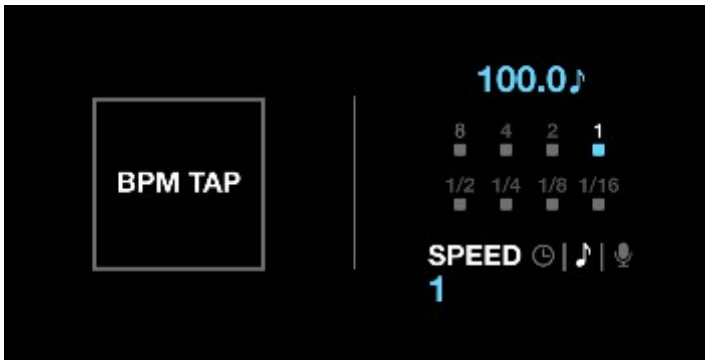
内蔵マイクが不要なノイズを拾う場合に備えて、ミニジャック端子も搭載されています。ミキサーからケーブルを接続し、ミキサー側の音量を調整してください。ジャックケーブルを接続すると、内蔵マイクは自動的に無効になります。



BPM同期

エフェクトはBPMに合わせてタイミングを設定し、同期できます。本体右上にある点滅ボタンを、音楽に合わせて数回タップすると同期します。このボタンを1回だけ押すと、BPMを変更せずにエフェクトの位相を再同期できます。

FXラックを選択し、音符アイコンが表示されるまで1番目のエンコーダーを押します。エンコーダーを回すと、BPMに対するエフェクト速度の倍率を調整できます。



BPMはBPM画面でも表示・操作できます。HOME画面のツールバーに表示されているテンポをタップして開きます。1番目のエンコーダーでBPMを変更し、SHIFTを押しながら回すと微調整できます。

2番目のエンコーダーを回すと、BPMの位相を前後へ移動できます。DJ機器のジョグホイールやレコードを動かして、音声トラックを前後へずらす操作と同じように機能します。3番目のエンコーダーではMusic Breakのオン／オフを切り替えられます。Music Breakをオンにすると、マイクまたはライン入力が音楽のブレイクを検出したとき、エフェクトが一時停止します。



Ableton LinkとOS2L

Ableton Linkは、複数のアプリケーション間でBPMを同期するための機能です。多くのDJソフトウェアに搭載されており、DJソフトウェアが算出したBPMを使用するため、高精度な同期が可能です。OS2Lは、Virtual DJの開発チームが作成した同様のシステムです。

Ableton LinkまたはOS2Lを使用するには、WolfmixをUSB 3.0でPCまたはMacへ接続し、WTOOLSを開いて、Ableton LinkまたはOS2Lボタンをクリックします。



Ableton Linkを使用する場合は、DJソフトウェアを開き、LINKボタンを有効にします。PDFの例ではNative Instruments Traktor 3が使用されています。FXラックの1番目のエンコーダーを押し、BPM同期モードに設定してください。

OS2Lでは追加設定が必要です。Virtual DJの接続先をIPアドレス **127.0.0.1** 、ポート **5000** （例：127.0.0.1:5000）に設定します。環境によっては、Virtual DJを起動する前に、OS2Lを有効にした状態でWTOOLSを起動する必要があります。



9 Static画面

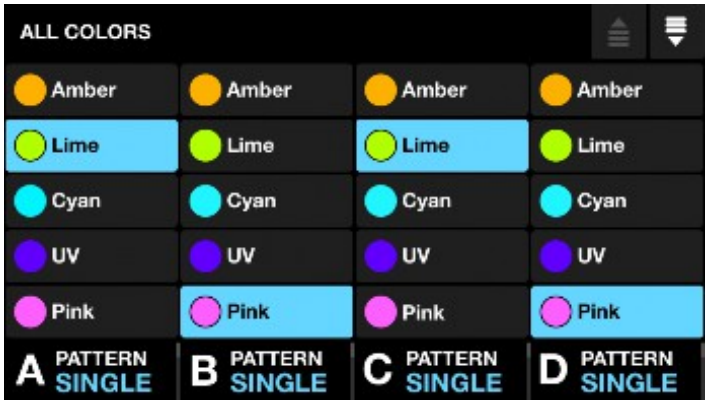
Wolfmixには、固定値（Staticレベル）を管理する4つの画面があります。これらの画面では、お気に入りのポジション、色、ゴボ、その他の値を設定できます。各画面の値はグローバルに保存されるため、編集内容はすべてのプリセットに反映されます。



Color

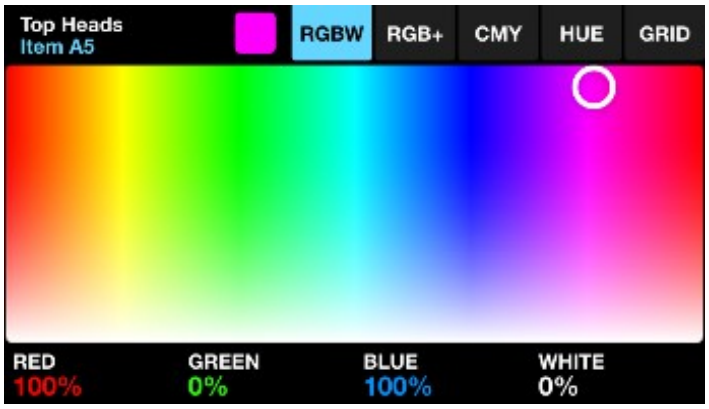
各グループのカラーパレットには20個のスロットがあり、20色のお気に入りカラーを登録できます。SHIFTを押しながらエンコーダーを回すとカラーページを切り替え、エンコーダーを押すと該当グループの20色すべてを表示できます。

複数の色を選択すると、グループ内で選択した色が混ざり合うように適用されます。エンコーダーを回すと、色のブレンド方法を変更できます。



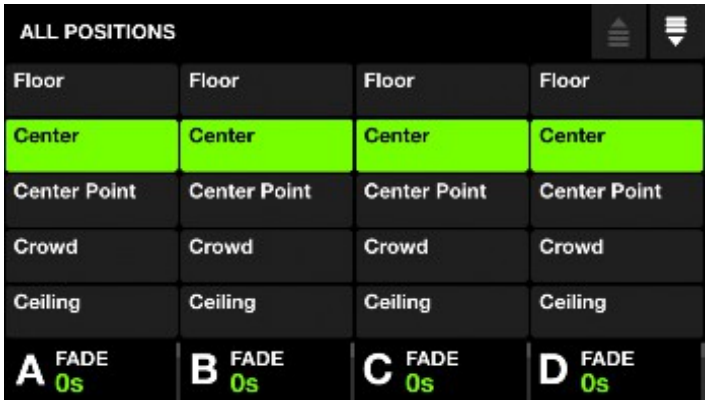
初期状態ではおすすめの色が設定されていますが、使用する照明に合わせて調整できます。SHIFTを押しながら色ボタンを押し、新しい色を選択して、点滅しているボタンを押すと保存されます。

ヒント：ツールバーのボタンを使用すると、Amber、Lime、UVチャンネルを含め、色をより細かく調整できます。



Position

Position画面では、20個のお気に入りポジションを設定できます。エンコーダーを回すとポジション間のFADE時間を設定できます。SHIFTを押しながらエンコーダーを回すとポジションページを切り替え、エンコーダーを押すと20個すべてのポジションを表示できます。



SHIFTを押しながらポジションボタンを押すと編集できます。タッチスクリーンをタップするか、最初の2つのエンコーダーを使用して位置を変更します。Fixtureが同じように動かない場合は、Fixture Limits画面で正しく設定されているか確認してください。

位置を変更すると、ゴボのフォーカス調整が必要になる場合があります。FOCUS OFFSETエンコーダーで補正してください。各ポジションにはFAN値とCROSS値も設定できます。

ヒント：SHIFTを押しながらエンコーダーを回すと、値を細かく調整できます。



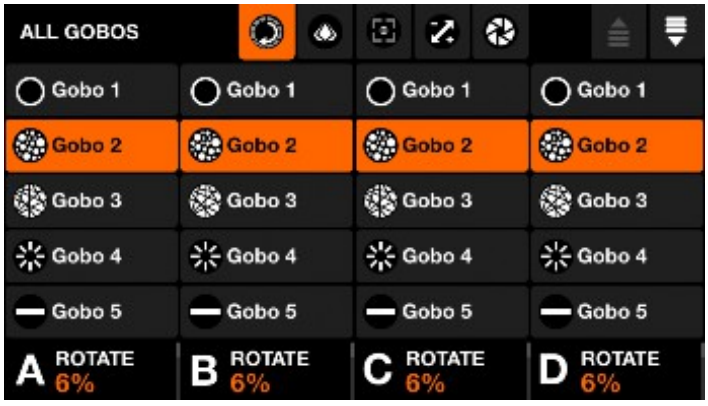
Fixture Offsetモードを使用すると、Fixtureごとに個別の位置を設定できます。ツールバーのFixtureアイコンをタップして開きます。4番目のエンコーダーで調整するFixtureを選択し、最初の3つのエンコーダーでPan、Tilt、Focusのオフセットを変更します。



Gobo

各Fixtureグループに、お気に入りのゴボを20個登録できます。Wolfmixはグループ内の各Fixtureを確認し、似たゴボを自動的に組み合わせます。別のゴボを選択する場合は、SHIFTを押しながらゴボボタンを押します。

SHIFTを押しながらエンコーダーを回すとゴボページを切り替え、エンコーダーを押すとグループの20個すべてのゴボを表示できます。GOBO画面では、ゴボ回転、プリズム、フォーカス、ズーム、アイリスも操作できます。ツールバーにある5つのアイコンのいずれかをタップして機能を選択し、エンコーダーで値を調整します。



Live Edit

最大80個のカスタムLive Editボタンを作成して、特定のチャンネル値を設定できます。また、3つのLive Edit Macroも使用できます。詳しくはLive Editガイドを こちら から確認してください。

10 Live Editの作成

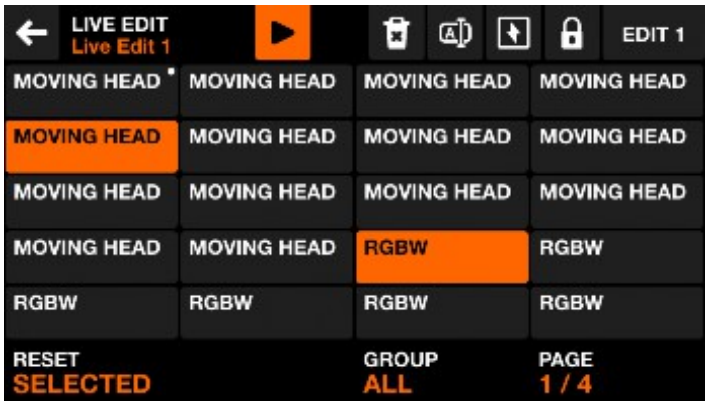
Live Editが便利な理由

特定の照明だけに、決まった操作を実行するボタンが必要になることがあります。たとえば「ミラーボール」を動かすボタン、複数のスポットを出演者やウェディングケーキへ向けるボタンなどです。Live Editを使うと、このような操作を1つのボタンにまとめられます。



Live Editを作成する

空いているスロットを押すか、SHIFTを押しながら既存のボタンを押すと編集できます。すべてのFixtureを表示するグリッドが開くので、編集するFixtureをタップし、画面右上のEDITボタンを押してチャンネル値を設定します。

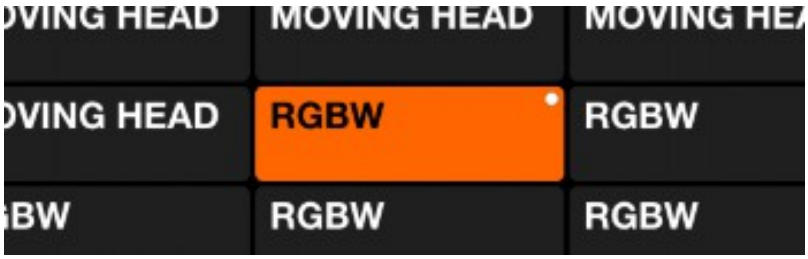


1番目のエンコーダーでチャンネル値を設定します。エンコーダーを押すと、選択したチャンネルの機能（ゴボ、カラーなど）が表示されます。

画面右上の **RECORD DMX** ボタンを押すと、現在のDMX出力フレームを記録し、選択したFixtureへ保存できます。各チャンネルを手動で調整せずに、現在のライブ出力をすばやく取り込めます。



編集済みのFixtureには、ボタンの隅に白い点が表示されます。1番目のエンコーダーを押すと、選択しているFixtureをリセットできます。エンコーダーを回すと、すべてのFixtureをリセットする項目を選択できます。



FlashとLock

上部バーのFLASHボタンをタップすると、Live EditをFLASHボタンとして設定できます。ボタンは白色になり、押している間だけ動作し、離すと停止します。

LOCKボタンを有効にすると、プリセットを呼び出したときにLive Editの状態が変更されないようにできます。プロジェクト全体へ上書きするLive Editを作成する場合に便利です。たとえば、一部のディマーチャンネルの明るさを下げ、その設定をパフォーマンス全体へ適用できます。ロックされたLive Editボタンは紫色になります。

Live Edit Macro

Live Edit画面の最初の3つのエンコーダーには、3つのLive Edit Macroを設定できます。Prism Rotation、Focus、Zoomなど、よく使う機能へすばやくアクセスできます。対応するエンコーダーを押すとマクロのオン／オフを切り替え、回すと値を設定できます。

Live Edit Macroを編集するには、SHIFTを押しながらエンコーダーを押します。1番目のエンコーダーでマクロが操作する機能を選択し、3番目のエンコーダーでグリッドに表示するFixtureをグループ別に絞り込みます。エンコーダーを押すと、グループ内のすべてのFixtureを選択または選択解除できます。タッチスクリーンを使って、マクロを適用するFixtureを個別に選択することもできます。

ツールバーの南京錠ボタンを有効にすると、マクロの状態と値がロックされ、プリセットを呼び出しても変更されなくなります。

設定が完了したら **GO** を押して変更を適用します。マトリクスボタンのいずれかを押すと、変更は破棄されます。

11 フラッシュエフェクト

フラッシュ！ アハー…宇宙の救世主

フラッシュエフェクトは、ほかのすべての演出の上に重ねて動作します。ライブ演奏中に便利で、右側にある大きなボタンのいずれかを押せば、どの画面からでも簡単に呼び出せます。



- **WOLF**： ビルドアップに適した、パパラッチのような点滅エフェクトです。
- **STROBE**： すべての照明を点滅／ストロボさせます。1番目のエンコーダーで速度を設定します。
- **BLINDER**： すべての照明を最大出力にします。1番目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**： 再生中のすべてのエフェクト速度を倍率変更します。1番目のエンコーダー、または左列のボタンを使い、FREEZE、0.5倍、2倍、4倍、8倍を切り替えます。
- **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。1番目と2番目のエンコーダーで、出力とファンスピードを設定します。

リリースモード

4番目のエンコーダーで、フラッシュボタンを離したときの動作を設定できます。

- **FLASH**： 押している間だけエフェクトが動作し、離すと停止します。
- **TOGGLE**： ボタンを押すたびに、エフェクトのオン／オフが切り替わります。
- **1／5／10秒 TIMER**： 押すとエフェクトが動作し、指定時間後に自動的に停止します。

エフェクトをTOGGLEまたはTIMERに設定している場合、左側のボタンで別画面を開いてもエフェクトは停止しません。たとえば、スモークマシンを作動させたまま、ほかのエフェクトを操作できます。

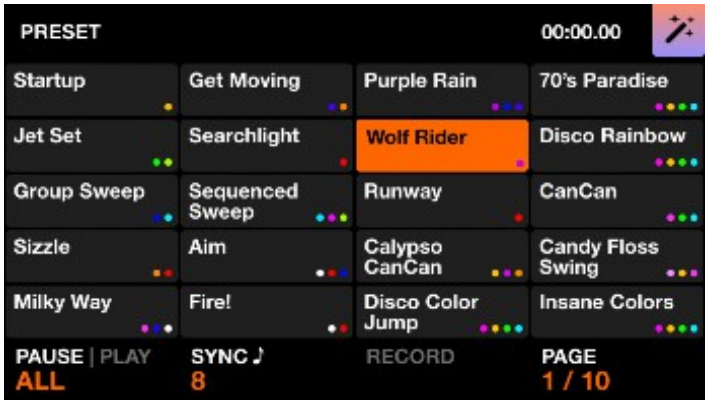
Flash FX画面を無効にする

ほかの画面でライブ操作中にFlash FX画面が表示されるのを避けたい場合は、設定で無効にできます。無効にしたFlash FX画面は、SHIFTを押しながらフラッシュボタンを押すと表示できます。

12 プリセット

プリセットは何に使うのか

プリセットは、すべてのエフェクトの現在値に加え、StaticパレットやFlashボタンの状態を保存するために使用します。WolfmixはIntelligent Preset機能で4ページ分のプリセットを自動生成できますが、SHIFTを押しながらプリセットボタンを押せば、簡単に上書きできます。各プリセットにはFade Timeを設定でき、フェード中はすべての値が滑らかに変化します。



プリセットのスタッキング

各プリセットには、次の6つのパートを任意に組み合わせて保存できます。

- **COLOR**： Color FXとStatic Colorを含みます。
- **MOVE**： Move FXとStatic Positionを含みます。
- **BEAM**： Beam FXを含みます。
- **GOBO**： GOBO画面で設定したゴボと各機能の値を含みます。
- **LIVE EDIT**： すべてのLive Editの有効／無効状態を含みます。
- **OTHER**： グループディマー値を含みます。

この機能を使うと、異なるプリセットを重ね合わせて、非常に多くの組み合わせを作成できます。たとえば、自動生成されたプリセットの2ページ目で色を選び、3ページ目で動きを選択すると、先に選んだ色を変えずに動きだけを変更できます。



Intelligent Preset

Intelligent Preset画面を使うと、Wolfmixがプロジェクト作成を自動でサポートします。この画面は、FixtureのパッチGOを押したとき、またはPRESET画面右上の魔法の杖アイコンをタップすると開けます。

Generate Presetsボタンを押すと、現在のFixtureパッチをもとに4ページ、合計80個のプリセットが自動生成されます。1番目のエンコーダーで開始ページを指定できるため、既存プリセットを上書きしたくない場合にも便利です。

- 20個のフルプリセット（6パートすべてを含む）
- 20個のカラープリセット（Static ColorとColor FXを含む）
- 20個のムーブメントプリセット（Static PositionとMove FXを含む）
- 20個のビームプリセット（Beam FXを含む）



プリセットリスト再生

プリセットは順番に自動再生できます。1番目のエンコーダーを押すと再生が始まります。各プリセットにはHold Timeがあり、次のプリセットが始まるまでの待ち時間を設定できます。プリセットは1〜200まで繰り返し再生されます。1番目のエンコーダーを回すと、現在のページ、列、行、またはランダム順のループへ切り替えられます。

プリセットフラッシュ

プリセット編集時にFlashボタンをタップすると、Flashモードに設定されます。Flashモードでは、ボタンを離した時点でプリセットが解除され、直前のプリセットに戻ります。

FlashプリセットにHold Timeが設定されている場合は、時間指定のリリースとして動作します。たとえばHold Timeが5秒の場合、ボタンを離してから5秒後に前のプリセットへ戻ります。ビームを客席へ向けて数秒間点滅させるなど、短時間の演出に便利です。

13 プロジェクトの管理

Wolfmixプロジェクト

Wolfmixプロジェクトには、すべてのFixture、プリセット、パレットが含まれます。プロジェクトの新規作成、読み込み、保存はメインメニューから行います。NEWをタップするとすべてが初期状態に戻りますが、保存済みのプロジェクトは上書きされません。

Wolfmix本体には、最大100個のプロジェクト、または合計3.5MBまでのデータを保存できます。OPENをタップし、左側のエンコーダーでプロジェクトを選択します。プロジェクトのバックアップファイル（.wpj）は、USBメモリーから読み込めます［MK2以降］。



プロジェクトのパート

2番目のエンコーダーで、プロジェクトのどの部分を読み込むか選択できます。

- **ALL**： すべてを読み込みます。
- **FIXTURES**： Fixtureデータのみを読み込みます。
- **PRESETS**： プリセットデータのみを読み込みます。

これにより、Fixtureデータとプリセットデータを分けて管理できます。たとえば、異なるFixture構成を保存した複数のプロジェクトと、全プリセットをまとめた1つのプロジェクトを用意できます。会場ごとに保存済みプロジェクトからFixtureデータだけを読み込むことも可能です。

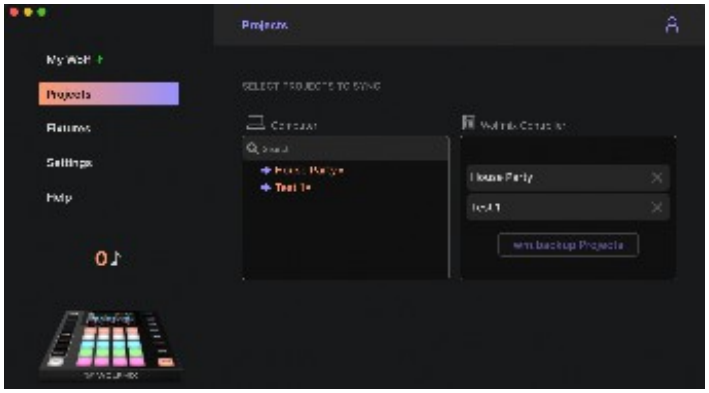
3番目のエンコーダーでは、プリセットを現在のプロジェクトへ読み込む方法を、置き換え、追加、コンパクトから選択できます。



プロジェクトのバックアップ

プロジェクトとFixtureは、USBメモリーへバックアップできます［MK2以降］。FAT32でフォーマットしたUSBメモリーを挿し、メインメニューのUSBアイコンをタップします。USBへ書き出す内容は、すべてのプロジェクト、すべてのFixture、または完全バックアップから選択できます。Import見出しの下にあるボタンから、プロジェクトやFixtureを読み込めます。

PC／Mac用のWTOOLSアプリでもバックアップできます。プロジェクトをバックアップすると、Nicolaudie Cloudアカウントへ自動同期されます。これにより、ほかのユーザーとの共有や、別のWolfmixコントローラーへの読み込みが可能です。

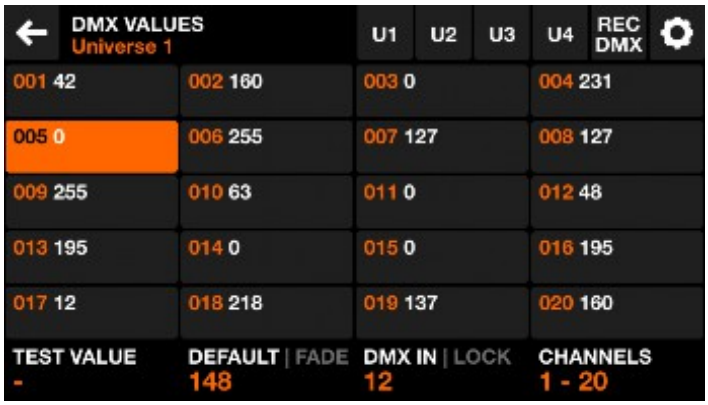


14 DMX Values

この画面でできること

DMX Values画面は、製品発売直前に追加された便利な機能です。メインメニューからアクセスでき、次の操作を行えます。

- すべてのDMXチャンネルの値を確認する
- 1番目のエンコーダーでDMXチャンネルの値をテストする（押すとリセット）
- 2番目のエンコーダーでチャンネルのデフォルト値を設定する
- 2番目のエンコーダーを押してフェードモードを選択する
- WLINKを使ってDMX INチャンネルをマッピングする
- 編集したチャンネル値、またはすべてのチャンネル値を、新しいLive Editへ記録する
- シャッターのオープン値やストロボ値など、高度なBeam設定を編集する



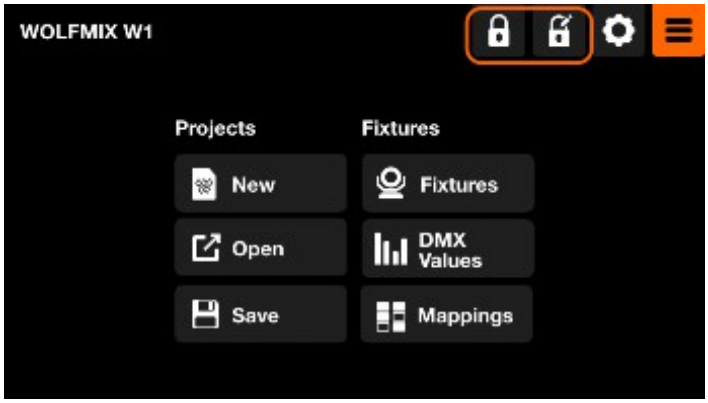
15 Wolfmixのロック

Lock All／Lock Edit

Wolfmixは、誤操作や無断アクセス、編集を防ぐため、パスワードでロックできます。ロックするにはメインメニューを開き、いずれかのロックボタンをタップします。

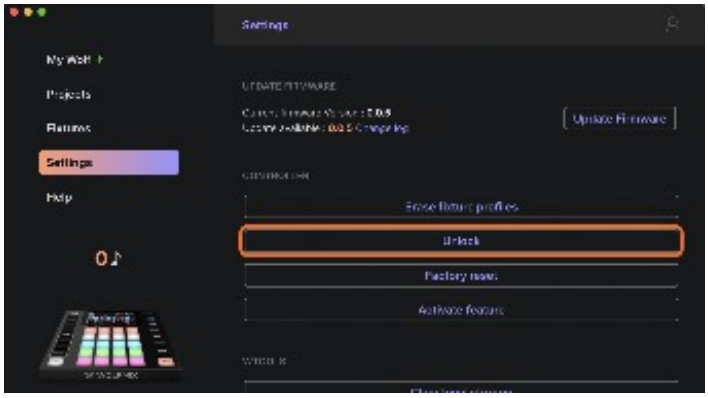
Lock All はすべての操作をロックします。パスワードを入力するまでWolfmixを操作できません。画面右上の南京錠アイコンをタップしてパスワードを入力します。初期パスワードは「wolf」ですが、Settings画面から変更できます。

Lock Edit は、プリセットやパレットの編集機能（SHIFTを押しながらボタンを押す操作）をすべてロックします。Fixture Setupもロックされます。ユーザーに照明操作だけを許可し、作成済みのライトショーを変更させたくない場合に適しています。



パスワードを忘れた場合

パスワードなしでロックを解除するには、WolfmixをWTOOLSアプリへ接続し、「Settings」を開いて「Unlock」をクリックします。



16 DMXユニバースの割り当て

ユニバースを追加する

Wolfmixには、標準で2つのDMXユニバースが搭載されています。ユニバース1はXLR AとB、ユニバース2はXLR CとDに割り当てられています。これにより、3ピンまたは5ピンXLRを選択できるほか、1ユニバースにつき2本のXLRケーブルを出力するDMXスプリッターとしてWolfmixを使用できます。

追加の2つのDMXユニバースは、WTOOLSアプリからアドオンとして購入できます。アプリを開き、「My Wolf」へ移動し、DMX Universe 3または4の横にある「Buy Now」ボタンをクリックします。



ユニバースを割り当てる

使用可能な各DMXユニバースは、コントローラーの任意のXLR出力に割り当てられます。たとえば、DMXユニバース1を4つすべてのXLR出力（A～D）へ複製し、Wolfmixをスプリッターとして使用できます。また、4つのXLR出力にそれぞれ別のDMXユニバースを割り当てると、合計2048 DMXチャンネルを使用できます。

DMXユニバースは、メインメニューから開くSettings画面で割り当てます。1番目のエンコーダーで対象のXLR出力を選択し、4番目のエンコーダーでDMXユニバース番号を指定します。下の画面例では、ユニバース1をXLR AとB、ユニバース2をXLR CとDに割り当てています。



17 2台のWolfmixをリンクする

Wolfmixは1台より2台のほうが便利？

1つ目の利点は、8つすべてのWolfmixグループを直接操作できることです。多くの種類のFixtureを使用する場合、8つのグループに分けて、HOME画面から各グループを直接操作したり、COLOR画面で色を選択したりできます。



2つ目の利点は、異なる2つの画面を同時に表示できることです。左側のWolfmixでHOME画面を操作しながら、右側のWolfmixでは常にプリセットへアクセスできます。



3つ目の利点は、2台のWolfmixを別々の場所に設置できることです。たとえば、1台をバーの裏に設置して照明設備へ接続し、長いDMXケーブルでDJブースの2台目へ接続できます。または、1台をFOH、もう1台をステージ袖に設置することもできます。

WLINKで2台のWolfmixを同期する

WLINKを設定するには、最初にWLINKアドオンが必要です。WolfmixをUSB 3でPCまたはMacへ接続し、WTOOLSアプリを開きます。



両方のコントローラーでWLINKアドオンを有効にしたら、5ピンXLRオスーオスケーブルを、それぞれのWolfmixのWLINK端子へ接続します。公式WLINKケーブルも用意されています。ケーブルは一般的な5ピンDMX XLRケーブルで延長できます。



最後に、両方のWolfmixで同じProjectを読み込み、Settings画面を開きます。「WLINK input mode」までスクロールし、「WOLFMIX」を選択してください。

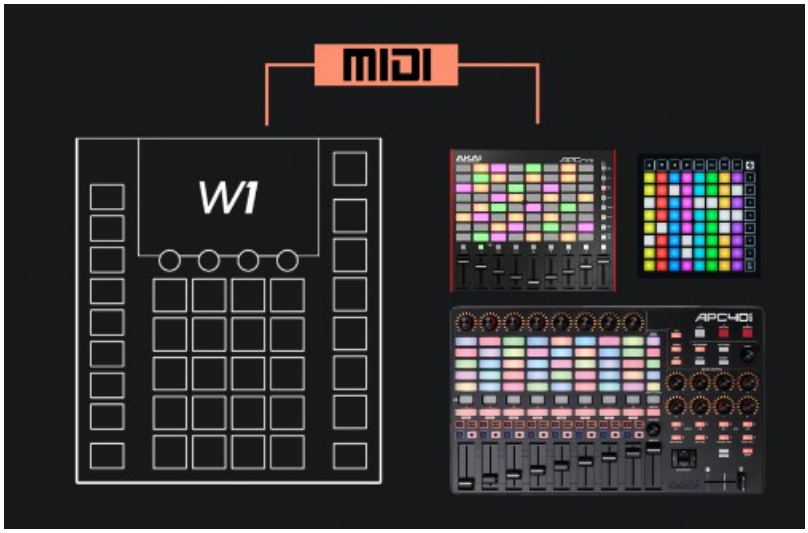


18 MIDIコントロール

MIDIでWolfmixを操作する

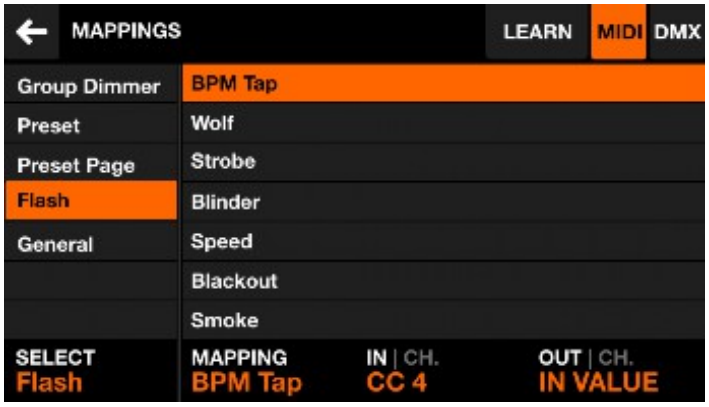
Wolfmix W1（MK2以降）には、MIDI機器を接続するためのUSB-A端子があります。WolfmixでMIDIを使用する方法は、次の3つです。

1. フェーダーをグループディマーへ割り当てる。
2. ボタンまたは再生機器からのメッセージを、PresetやFlashエフェクトの呼び出しへ割り当てる。
3. MIDI Clockを使用して、エフェクトをBPMに同期する。



ディマーをマッピングする

ディマーは、メインメニューから開くMappings画面でマッピングします。ツールバーのボタンをタップしてMIDIを選択し、カテゴリー覧でGroup Dimmerが選択されていることを確認します。次に2番目のエンコーダーでマッピング項目を選択し、3番目のエンコーダーでMIDI INコマンド（CCまたはノート値）、4番目のエンコーダーでMIDI OUT値を設定します。LEARN機能を使うと、次に受信したMIDIメッセージを、選択中のマッピングへ割り当てられます。



Presetをマッピングする

Presetも同じ方法でマッピングします。1番目のエンコーダーでPresetカテゴリを選択し、2番目のエンコーダーで目的のPresetを選びます。次に、3番目のエンコーダーまたはLEARN機能でMIDI INコマンドを設定します。

Presetのマッピングでは、MIDIコントローラーのボタンを点灯させるなどの用途に使えるMIDI OUT値も送信します。初期設定では、MIDI INメッセージを受信すると、同じメッセージがMIDI OUTへ送信されます。値とチャンネルは4番目のエンコーダーで変更できます。

MIDI Clock

Wolfmixのエフェクトは、MIDI Clockを使ってBPMに同期できます。Wolfmix側で特別な設定は必要ありません。MIDI機器からMIDI Clockを送信すると、エフェクトがBPMモードに設定されている限り、Wolfmixが受信して同期します。

USB MIDI DIN

接続したい機器が従来型のMIDI DIN端子を備えている場合は、一般的なUSB MIDIアダプターを使用できます。専用ドライバーを必要としない「Generic MIDI」タイプを選んでください。

これはWolfmixをショーコントローラーと接続する際にも便利です。たとえば、コンピューターのAudio／MIDIインターフェースと接続し、MIDI NoteやCCメッセージを使ってPresetを映像、音声、ショーコントロールソフトウェアと同期できます。また、DJミキサーと接続してMIDI Clockへ同期することもできます。

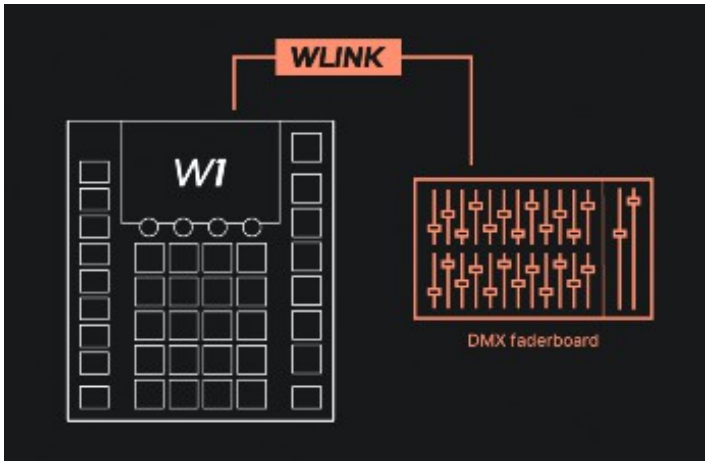


19 DMXフェーダーとのリンク

Wolfmixにフェーダーがあったら便利では？

もちろん便利です。照明コントローラーには一般的にフェーダーがあります。Wolfmixは、当初3Dプリンターの造形サイズに収まるよう設計され、楽器のように操作できる機器を目指していました。そのため最終的にフェーダーを配置するスペースが残りませんでした。

ライブ中にエンコーダーで照明のディマーをゆっくり手動調整するのは簡単ではありません。そこで次善策として、WLINK端子へDMXコントローラーを接続できるようにしました。



WLINKを設定する

WLINKを使用するには、最初にWLINKアドオンが必要です。WolfmixをUSB 3でPCまたはMacへ接続し、WTOOLSアプリを開きます。



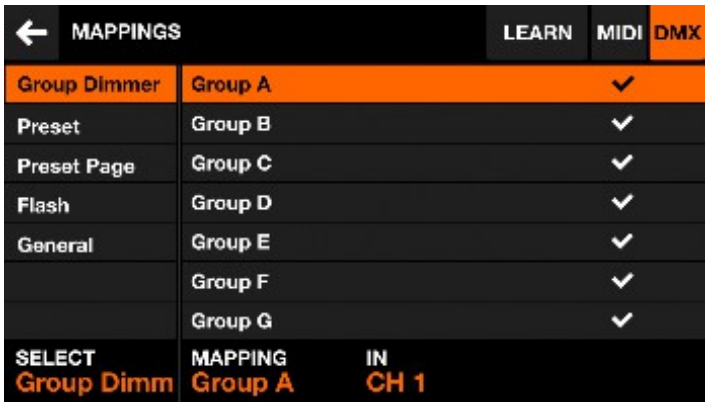
WLINKアドオンを有効にしたら、DMXフェーダーボードから5ピンWLINK端子へケーブルを接続します。使用するケーブルによっては、XLRオスーオス変換アダプターが必要です。

最後にSettings画面を開き、「WLINK input mode」までスクロールして「DMX IN」を選択します。



外部DMXフェーダーボードでできること

Dimmer、Preset、Flashエフェクトは、メインメニューから開くMappings画面でDMX入力チャンネルへ割り当てられます。ツールバーのボタンでDMXを選択し、1番目のエンコーダーでカテゴリー一覧を移動し、2番目のエンコーダーで目的のマッピング機能を選択します。3番目のエンコーダーでDMX INコマンドを設定できます。LEARN機能を使えば、次に受信したDMX入力メッセージを選択中のマッピングへ割り当てられます。

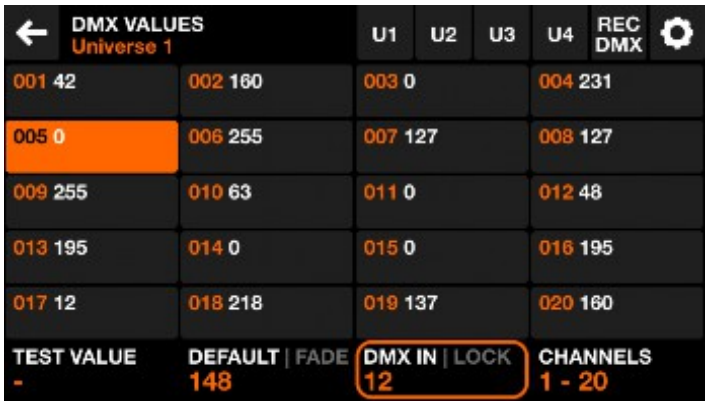


DMX入力チャンネルを出力チャンネルへ割り当てる

DMX INフェーダーは、DMX出力チャンネルへ直接割り当てることもできます。多数のフェーダーを手動操作へ使用したい場合に便利です。たとえば、従来型PARのディマーを調整できます。また、別のDMXコントローラーから特定の照明を操作したい場合は、WolfmixをDMXマージャーとして使用できます。

DMXチャンネルのマッピングはDMX VALUES画面で行います。グリッド上のチャンネルを選択し、3番目のエンコーダーで割り当てるDMX INチャンネルを選択します。または、SHIFTを押しながらエンコーダーをタップし、入力フェーダーを動かすと自動マッピングできます。

マッピング後は、Wolfmix側でチャンネル値が変更されるまで、入力フェーダーの値が優先されます。たとえば、Presetを変更したりエフェクトを有効にしたりすると、Wolfmixの値に切り替わります。入力フェーダーを常に優先したい場合は、3番目のエンコーダーを押してマッピングをLOCKします。


DMX VALUES
Universe 1
U1
U2
U3
U4
REC DMX
001 42
002 160
003 0
004 231
005 0
006 255
007 127
008 127
009 255
010 63
011 0
012 48
013 195
014 0
015 0
016 195
017 12
018 218
019 137
020 160
TEST VALUE
-
DEFAULT | FADE
148
DMX IN | LOCK
12
CHANNELS
1 - 20

20 Easy View 3Dビジュアライゼーション

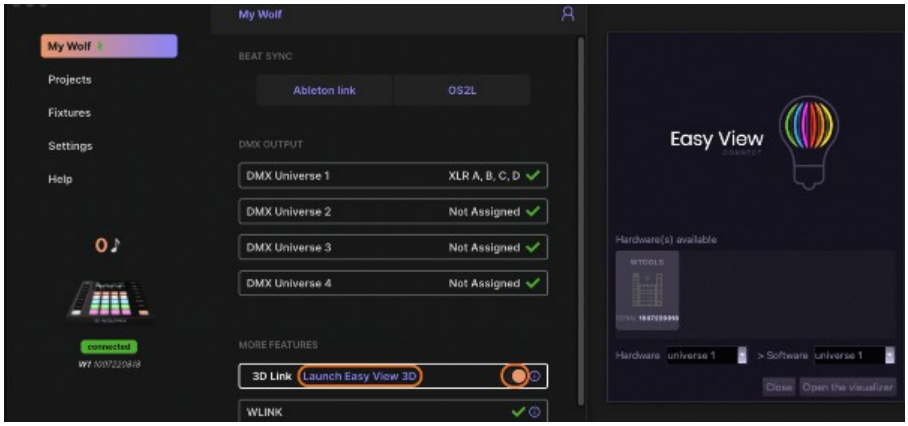
Easy View 3Dアドオン

Easy Viewは、ステージから離れた場所でもライトショーを作成できる3Dビジュアライゼーションソフトウェアです。3D空間へMoving Head、Scanner、PAR、Barなどの照明やオブジェクトを配置し、USB接続だけでWolfmixのDMX出力をリアルタイム表示できます。



Easy View 2はWolfmixのWebサイトから無料でダウンロードできます。ただし、WolfmixからEasy View 2へDMXデータを送信するには、3D Linkアドオンが必要です。WTOOLSアプリから購入できます。

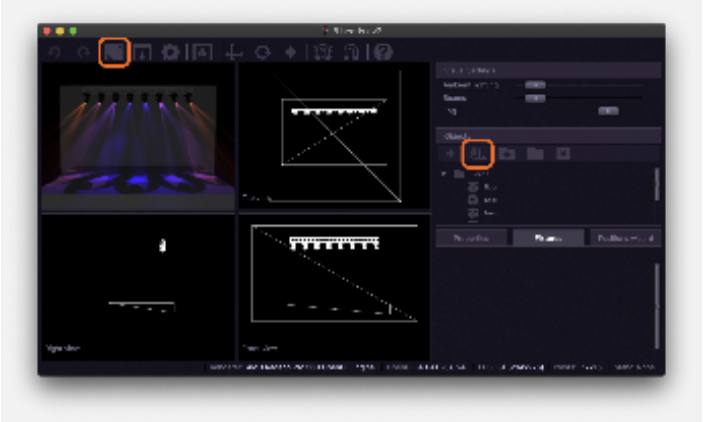
アドオンを有効にしたら、最初にEasy View Connectを開き、次に3D Linkスイッチをオンにします。WolfmixがEasy View Connectウィンドウに表示されます。



Easy Viewへ照明Fixtureを追加する

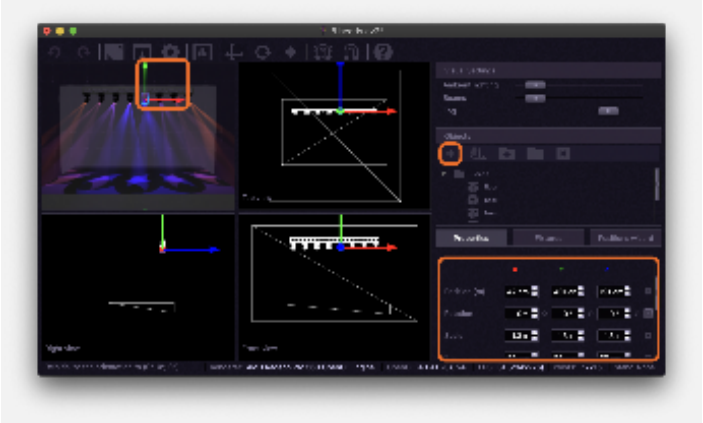
「Build View」を開いて3Dステージを作成します。「Add Fixture」をクリックし、追加する照明Fixtureを選択します。DMXスタートアドレスがWolfmixで設定したアドレスと一致していることを確認してください。

Easy Viewは、すべてのSSL2 Fixtureプロファイルに対応しています。これはWTOOLSの公開ライブラリで使用されている形式です。必要なプロファイルがない場合は、 cloud.lightingsoft.com から最新版をダウンロードしてください。現時点では、Wolfmix本体で直接作成したFixtureプロファイルはEasy View 2と互換性がありません。



Fixtureとオブジェクトを配置する

ステージ、トラス、人物などの追加オブジェクトは、「Import 3D Object」ボタンから追加できます。照明Fixtureやオブジェクトは、対象を選択してドラッグする、3方向の矢印をドラッグする、または右下のX／Y／Z座標を直接入力する方法で配置できます。



その他の設定

Ambient Lighting、Beam Intensity、Fog Densityなどの表示設定は、画面右上で調整できます。Easy Viewを滑らかに動作させるには、高性能なグラフィックカードが必要です。

FPSが低下する場合は、Fogレベルを0にし、Anti-AliasingとShadowを無効にして、Settings画面で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ことでも、描画速度を改善できます。



21 WTOOLS



WTOOLSアプリはPCとMacに対応しています。Wolfmixを使用するために必須ではありませんが、コントローラー向けの便利な機能を備えています。

- Ableton LinkおよびOS2LでBPMを同期する。
- Easy View 2で3Dビジュアライズする。
- 追加のDMXユニバース、WLINK、3D Linkなどのアドオンを購入する。「My Wolf」画面のリンクから購入できます。
- Projectをローカルおよびクラウドと同期する。Projectをクリックすると、Wolfmixへの同期、コンピューターへの書き出し、削除が行えます。Wolfmix本体からProjectを削除することもできます。
- Fixtureプロファイルをローカルおよびクラウドと同期する。Fixtureプロファイルをクリックすると、Wolfmixへの同期、Profile Builderでの編集、問題の報告が行えます。Wolfmix本体からFixtureを削除することもできます。
- ファームウェアを更新する。Settings画面で現在のファームウェアを確認し、更新できます。
- ミニガイドを表示する。Help画面から各種ガイドへアクセスできます。

このほか、WTOOLSからWolfmixのロック／ロック解除、工場出荷時リセット、名称変更も行えます。

22 役立つ情報

起動時のキー操作

コントローラーの電源を入れる際に次のキーを押し続けると、特別な起動モードを使用できます。

- **WOLF + STROBE**： タッチスクリーン、ボタン、エンコーダー、マイク、DMX端子を含むテストシーケンスを実行します。DMX端子AをBへ、CをDへ接続してください。
- **WOLF + BLINDER**： 新規Project作成時に読み込まれる標準Projectへ復元します。現在読み込んでいるProjectに問題がある場合に便利です。
- **WOLF + SPEED**： Wolfmixのファームウェアリカバリーモードを起動します。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**： Fixture ProjectとFixture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出荷時の工場ファームウェアへ復元します。ファームウェアが使用不能になり、PC／Macから最新版へ更新できない緊急時に使用します。

USB接続のトラブルシューティング

WTOOLSがWolfmixを認識しない場合、コンピューターのUSBハブからWolfmixへ十分な電力が供給されていない可能性があります。サポートへ連絡する前に、次の項目を確認してください。

- 外付けUSBハブや変換アダプターを外し、Wolfmixをコンピューターへ直接接続してください。一部のUSBハブは互換性がありません。
- 付属のUSB-Bケーブルを使用してください。
- USB 3バスへ接続してください。USB 2では電力が不足する場合があります。
- PCを使用する場合は、Windows 10以降が必要です。

問題が解決しない場合は、Windowsのデバイスマネージャー、またはAppleのネットワーク設定でWolfmixが表示されているか確認してください。Macでは「USB Modem」として表示されます。