

Wolfmix W1 MK2

Mini guides

Version 1.1 | Polska



1 Pierwsze uruchomienie Wolfmix!	5
Podłącz zasilanie	5
Zarejestruj się za pomocą kodu	5
Załaduj projekt demonstracyjny	5
2 Dodawanie świateł	6
Dodaj światła do projektu	6
Mojego światła nie ma w bibliotece!	6
Edycja adresu i pozycji DMX	7
Inne opcje	7
3 Listwy LED i listwy Multi-FX	8
FLIP	8
SPLIT	8
4 Tworzenie własnego urządzenia	9
Konfigurowanie profilu	9
Dodawanie kanałów	9
Edycja właściwości kanału	9
5 Ograniczanie obszaru ruchomej głowy	10
O co w tym wszystkim chodzi?	10
Siatka limitów urządzeń	10-11
6 Ekran główny	12
Co mogę zrobić na ekranie głównym?	13
Jak korzystać z grup?	14-14
Co jeszcze mogę zrobić na ekranie głównym?	14
7 Racki efektów	15
Czym są racki efektów?	15
Zabawa z efektami	16
Edycja kolorów	17
Sekwencer	17
8 Synchronizacja z muzyką	19
Dlaczego warto synchronizować pokaz świetlny z muzyką?	19
Synchronizacja pulsu audio	19
Synchronizacja BPM	19
Ableton Link i OS2L	20

9	Ekran statyczny	21
	Kolor 21	21
	Pozycja 21	22
	Gobo 22	22
	Edycja na żywo 22	23
10	Tworzenie edycji na żywo	24
	Dlaczego mnie to obchodzi?	24
	Tworzenie edycji na żywo	24
	Flash i blokada	25
11	11 Efekty Flash	26
	Tryb Release (zwalniania)	26
	Wyłączanie ekranów efektów Flash	26
12	Preset	27
	Co mam zrobić z presetem?	27
	Odtwarzanie listy presetów	27
	Flash presetu	27
13	Zarządzanie projektami	28
	Projekty Wolfmix	28
	Części projektu	28
	Kopia zapasowa projektu	29
14	Wartości DMX	30
	Do czego służy ten ekran?	30
15	Blokowanie Wolfmixa	31
	Zablokuj wszystkie - Zablokuj edycję	31
	Zapomniałem hasła	31
16	Przypisywanie uniwersów DMX	32
	Dodawanie kolejnych uniwersów	32
	Przypisywanie uniwersów	32
17	Łączenie 2 Wolfmixów	33
	Dlaczego 2 Wolfmixy są lepsze niż 1!?	33
	Synchronizacja 2 Wolfmixów z WLINK	33

18 Łączenie z suwakami DMX	35
Czy nie byłoby fajnie, gdyby Wolfmix miał suwaki?	35
Konfiguracja WLINK	35-36
Mapowanie kanału wejściowego DMX do dimmera grupowego	36
Mapowanie kanału wejściowego DMX do kanału wyjściowego	37
19 Wizualizacja Easy View 3D	38
Dodatek Easy View 3D	38
Dodawanie opraw oświetleniowych do Easy View	39
Pozycjonowanie opraw i obudów	39
Ustawianie opraw i obiektów	40
Inne ustawienia	40
20 Sterowniki MIDI	41
Mapowanie Faderów	41
Mapowanie Padów (przycisków)	41
Synchronizacja efektów z tempem BPM	41
Mapowanie Dimerów (ściemniaczy)	41
Mapowanie Presetów	42
Zegar MIDI	42
USB MIDI DIN	42
20 Przydatne informacje	43
Kombinacje klawiszy startowych	43
Rozwiązywanie problemów z połączeniem USB	43
21 Dodatki	44

1 Pierwsze uruchomienie Wolfmixa!

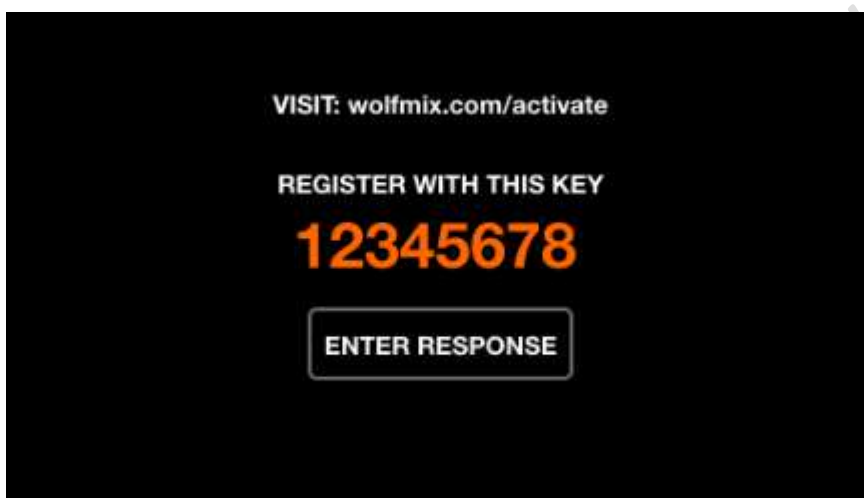
Podłącz zasilanie

Do dzieła. Zacznij od podłączenia, dołączonego zasilacza 1 A i kabla USB. Jeśli podłączasz się do komputera, musi to być USB 3.0 (lub nowszy). USB 2.0 nie zapewnia wystarczającej mocy dla Wolfa.

Uważaj również na huby USB – nie zawsze działają one prawidłowo.

Zarejestruj się za pomocą kodu

Przy pierwszym uruchomieniu Wolfmixa na ekranie pojawi się kod rejestracyjny. Wejdź na stronę wolfmix.com/activate, wprowadź ten kod, a następnie podany klucz aktywacyjny. To zapewnia, że masz oryginalnego Wolfmixa, a nie podejrzaną kopię!



załaduj projekt demonstracyjny

Jeśli chcesz po prostu pobawić się funkcjami Wolfmix, dobrym miejscem na początek jest projekt demonstracyjny. Wybierz „załaduj projekt” izaładuj projekt demonstracyjny, zaznaczając pierwszy

element na liście i naciskając pierwszy enkoder. Jeśli masz dodatek Easy View 3D, załaczyliśmy projekt 3D, który pozwala przetestować Wolfmix bez podłączania oświetlenia. Więcej informacji o Easy View 3D znajdziesz tutaj.



2 Dodawanie świateł

Dodaj światła do projektu

- Otwórz Konfigurację oprawy, dotykając przycisku w prawym górnym rogu ekranu głównego
- Dotknij przycisku dodawania oprawy (to ikona ze znakiem +)
- Wybierz markę, przesuwając pierwszy enkoder, a następnie oprawę, przesuwając drugi enkoder
- Wybierz liczbę opraw do dodania za pomocą czwartego enkodera, a następnie naciśnij ten enkoder



Moja lampa nie jest dostępna w bibliotece!

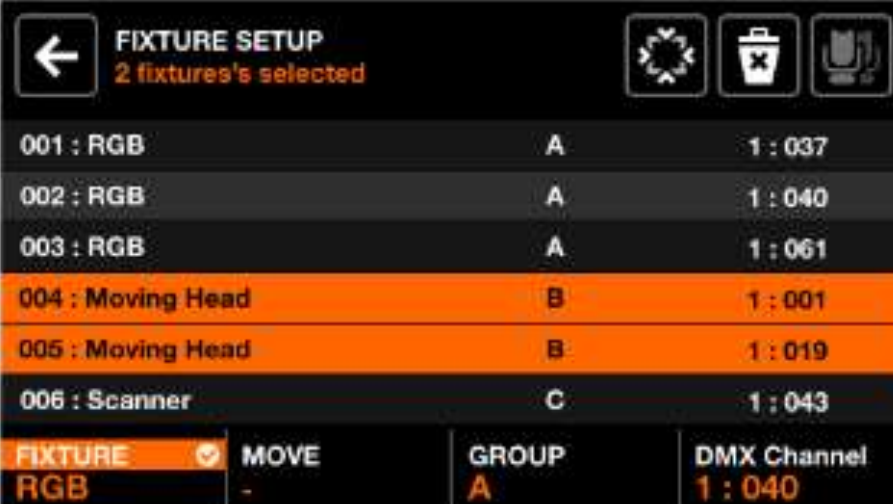
Spokojnie, to nie koniec świata. Nadal zdążysz na rozpoczęcie

koncertu — zaufaj mi. W zależności od tego, ile masz czasu, istnieje kilka opcji:

- Fabrycznie dodajemy tylko wybrane oprawy do Wolfmix. Więcej możesz znaleźć, klikając przycisk Oprawy w aplikacji WTOOLS
- Samodzielnie stwórz profil oprawy za pomocą Kreatora opraw Wolfmix. Dołożyliśmy wszelkich starań, aby to narzędzie było łatwe w obsłudze, uwzględniając tylko niezbędne elementy.
- Wyślij nam instrukcję obsługi, a my ją dla Ciebie przygotujemy. Może to potrwać kilka dni lub tygodni, w zależności od liczby zgłoszeń.

Edytuj adres i pozycję DMX

Po dodaniu świateł wyświetli się ekran konfiguracji oprawy. Zawiera on listę wszystkich opraw, a wybrane są oznaczone na pomarańczowo. Obróć pierwszy enkoder, aby przewinąć listę i naciśnij go, aby zaznaczyć lub odznaczyć oprawę. Obróć drugi, trzeci i czwarty enkoder, aby przesunąć oprawy w inne miejsce, zmienić grupę lub zmienić początkowy adres DMX. Naciśnij enkoder, aby zastosować zmianę. Upewnij się, że adres DMX w każdym wierszu odpowiada numerowi na odpowiedniej lampie!



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

FIXTURE	MOVE	GROUP	DMX Channel
RGB	-	A	1 : 040

Inne opcje

Aby stworzyć najlepszy pokaz świetlny, wykonaj następujące niezwykle ważne kroki:

- Ustaw limity ruchomej głowy: informacje TUTAJ
- W razie potrzeby OBRÓĆ listwy LED i PODZIEL listwy Multi-FX: informacje TUTAJ

3 Paski LED i paski Multi-FX

W dzisiejszych czasach dostępnych jest mnóstwo opraw oświetleniowych zawierających wiele źródeł światła w jednym oprawie. Jeśli nie masz ich w swoim zestawie – kup je. Przykładami są listwy LED i listwy multi-FX. Wolfmix zawiera kilka przydatnych funkcji, które pomogą Ci je prawidłowo uruchomić.



Czy zdarzyło Ci się kiedyś zamontować drążek odwrotnie na kratownicy?

To może być dość frustrujące. Albo musisz radzić sobie z odtwarzaniem ścieżek od tyłu, albo wyciągasz te drabinki (lub zapasowe krzesło, jeśli grasz na weselu lub imprezie. Brudne buty na tych poduszkach).

Przycisk OBRÓĆ przychodzi z pomocą! Naciśnij go, a urządzenie OBRÓCI się z powrotem na miejsce! 3 listwy LED i listwy Multi-FX

Obecnie dostępnych jest mnóstwo opraw oświetleniowych zawierających wiele źródeł światła w jednym urządzeniu. Jeśli ich nie masz w swoim systemie – kup je. Przykładami są listwy LED i listwy Multi-FX. Wolfmix zawiera kilka przydatnych funkcji, które pomogą Ci je prawidłowo uruchomić.

Czy kiedykolwiek zamontowałeś listwę odwrotnie na kratownicy?

To może być dość frustrujące. Albo musisz radzić sobie z odtwarzaniem pościgów od tyłu, albo wyciągasz te drabinki (lub zapasowe krzesło, jeśli grasz na weselu lub imprezie. Brudne buty na tych poduszkach. Tutaj). Przycisk ODWRÓĆ przychodzi z pomocą! Naciśnij go, a oprawa zostanie ODWRÓCONA z powrotem na miejsce!

PODZIEL

Listwy Multi-FX zazwyczaj składają się z jednego profilu oprawy zawierającego kilka świateł (np. derby, laser, par...). Wolfmix przeskanuje profil i, jeśli to możliwe, zapyta, czy chcesz podzielić profil na niezależne oprawy oświetleniowe. Pozwoli Ci to przypisać części opraw do różnych grup.



4. Tworzenie własnego urządzenia

Profil urządzenia informuje Wolfmix, jak działa podłączone światło. Zawiera informacje o możliwościach każdego kanału. Zjrzyj do instrukcji obsługi urządzenia, a powinieneś znaleźć tabelę kanałów DMX i ich wartości. Często jest tam dużo informacji, ale Wolfmix często nie potrzebuje wszystkich.

Zakładanie profilu

Zacznij od ustawienia adresu testowego za pomocą pierwszego enkodera. Powinien on odpowiadać numerowi wyświetlanemu na lampie i umożliwi jej reakcję podczas tworzenia profilu. Wybierz liczbę wiązek: diody LED Par, skanery i ruchome głowy zazwyczaj mają 1. Listwy Multi-FX i listwy LED zazwyczaj mają więcej.

Dodawanie kanałów

Użyj ekranu dotykowego lub przycisków matrycy, aby dodawać i edytować kanały, a następnie wybierz typ kanału zgodny z instrukcją obsługi. Poniższe urządzenie ma 18 kanałów, zaczynając od Pan i Tilt.



Edycja właściwości kanału

Niektóre kanały mają dodatkowe właściwości. Na przykład kanał koła kolorów poniżej zawiera stałe filtry kolorów.

- Powoli przesun pierwszy enkoder i sprawdź, który kolor jest wybrany w lampie.
- Naciśnij odpowiedni przycisk koloru.
- Naciśnij pierwszy enkoder, aby zapisać kolor.



Naciśnięcie drugiego enkodera zresetuje kolor. Jeśli masz oprawę z więcej niż jedną wiązką, wybierz wiązkę połączoną z czwartym enkoderem.

5. Ograniczanie obszaru ruchomej głowy

O co w tym wszystkim chodzi?

W typowej konfiguracji oświetleniowej, ruchome głowy często są montowane za i nad wykonawcą lub DJ-em. W przeciwieństwie do skanerów, które mają ograniczony zakres ruchu, ruchome głowy obracają się o 360 stopni lub więcej. Podczas odtwarzania efektów, światła te będą skierowane za wykonawcę. Ograniczając obszar, możemy mieć pewność, że światła będą skierowane tam, gdzie chcemy.

Dwa poniższe obrazy porównują tę samą pozycję „środkowego wachlarza” zastosowaną do 4 ruchomych głów, z limitami ustawionymi po prawej stronie.



Siatka limitów urządzeń

Siatka limitów urządzeń pomaga ustawić minimalne i maksymalne wartości panoramy i pochylenia, dzięki czemu podczas odtwarzania efektów i ustawiania pozycji, ruchome głowy będą do siebie pasować. Wybierz urządzenie(a), które chcesz dostosować, i naciśnij przycisk limitów urządzeń.



Zacznij od kalibracji nachylenia. Naciśnij przycisk nachylenia (trzeci od góry po prawej), a światła zaczną się poruszać w górę i w dół. Dostosuj minimalne i maksymalne nachylenie za pomocą trzeciego i czwartego enkodera, aż światła będą się poruszać razem z pozostałymi skalibrowanymi oprawami.



Po ustawieniu pochylenia powtórz czynność dla panoramowania



Dotknięcie ekranu spowoduje jednoczesne przesunięcie wszystkich opraw, co pozwoli na sprawdzenie limitów.

Celem jest jednoczesne przesunięcie wszystkich opraw

6 Ekran GŁÓWNY

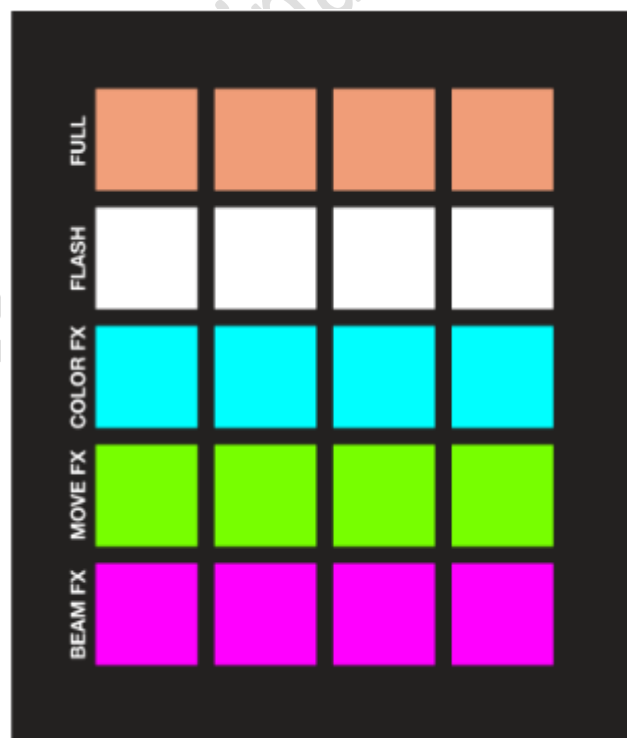
Co mogę zrobić na ekranie głównym?

Ekran GŁÓWNY to mikser do występów na żywo. Każda kolumna służy do sterowania grupą świateł. Użyj enkodera, aby zmienić poziom ściemnienia grupy. Naciśnięcie enkodera spowoduje „wyciszenie” lub „wygaszenie” grupy.



Matrix ma 5 przycisków na kolumnę:

- Światła FULL będą włączane solo, a następnie przejdą na 100% jasności
- Światła FLASH będą włączane solo, zmienią kolor na biały i przejdą na 100% jasności
- EFEKT KOLOR/RUCH/WIĄZKA włączają i wyłączają efekt



Jak korzystać z grup?

Grupy zostały zaprojektowane tak, aby można je było uporządkować według typu urządzenia. Na przykład, możesz

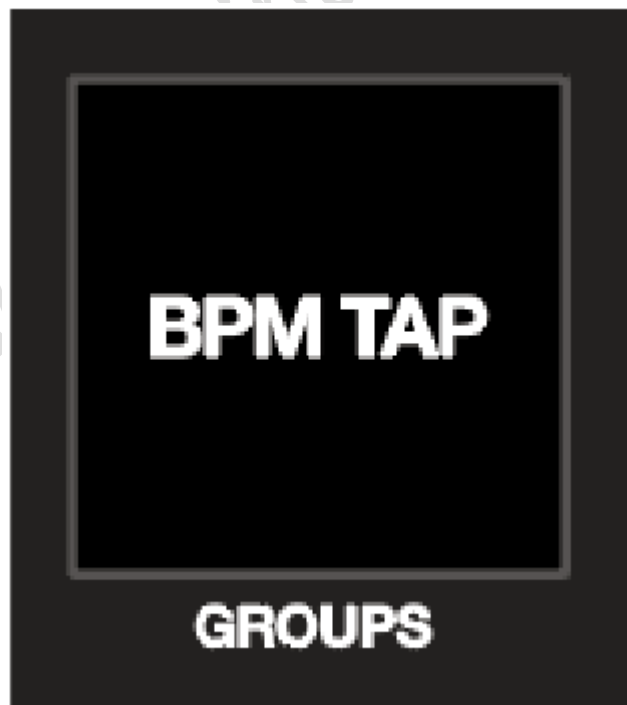
dodać ruchome głowy do grupy A, skanery do grupy B, reflektory LED do grupy C...

Możesz również łączyć różne typy urządzeń w ramach grupy. Na przykład, możesz utworzyć grupę o nazwie „Oświetlacze”, która może zawierać zarówno listwy LED, jak i reflektory LED.

Możesz nadać nazwę każdej grupie na ekranie ustawień grupy.



Dostępnych jest 8 grup. **Naciśnij Shift + przycisk BPM TAP**, aby przełączać się między bankiem 1 AD a bankiem 2 EH.

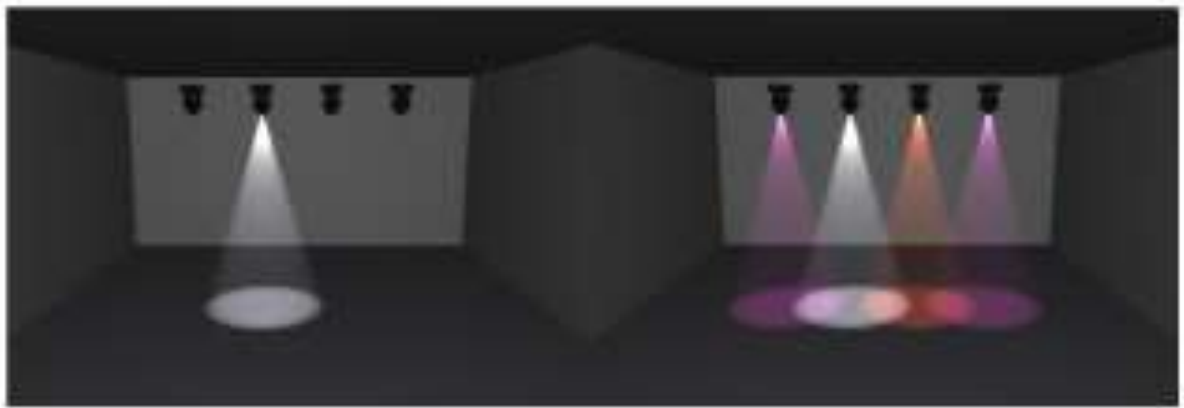


Co jeszcze mogę zrobić na ekranie głównym?

Przytrzymanie przycisku SHIFT oferuje kilka specjalnych funkcji:

Co jeszcze mogę zrobić na ekranie głównym?

- **SHIFT + TURN ENCODER** Steruje głównym ściemniaczem.
 - **SHIFT + PUSH ENCODER** blokuje grupę, aby jej aktualny stan nie został zmieniony po przywołaniu ustawienia wstępnego lub naciśnięciu przycisku FLASH. Jest to świetne rozwiązanie do oddzielania świateł od reszty projektu.
 - **SHIFT + FULL** spowoduje przejście świateł na 100% jasności bez solo.
 - **SHIFT + FLASH** spowoduje przejście świateł na 100% jasności i zmianę koloru na biały bez solo.
- Obraz po lewej poniżej przedstawia FLASH w grupie 2 bez SHIFT. Obraz po prawej stronie przedstawia to samo, ale z wciśniętym SHIFT.



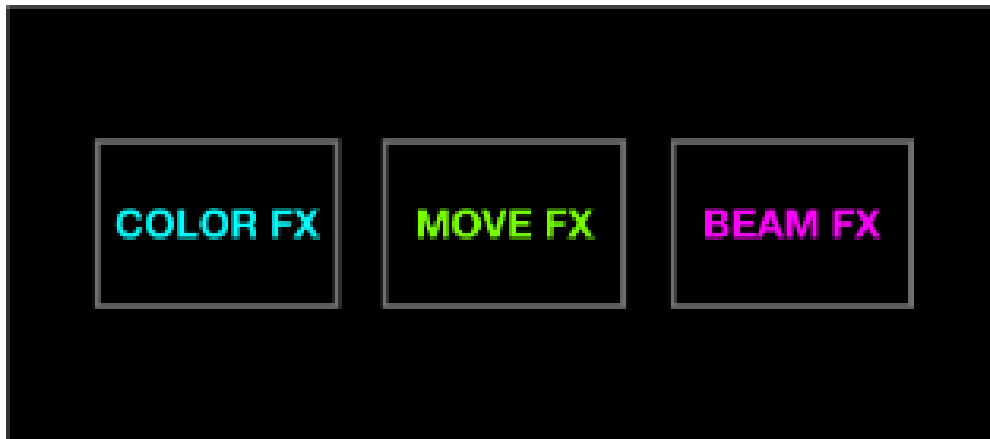
7 racków efektów

Czym są racki efektów?

Wolfmix posiada 3 racki efektów. Każdy rack może generować 1 efekt:

- **COLOR FX** generuje efekty zmiany koloru, takie jak efekt tęczy
- **MOVE FX** generuje efekty dla głowic i skanerów, takie jak efekt koła
- **BEAM FX** generuje efekty ściemniania dla belek, takie jak efekt chasera

Aby zastosować rack efektów do grupy, dotknij jednego z przycisków grupy u góry ekranu dotykowego lub naciśnij jeden z 4 przycisków w górnym wierszu matrycy. Racki efektów można również aplikować na ekranie głównym.



Tłumaczenie OTC

Zabawa z efektami

- **TYP** – wybierz typ, dotykając jednego z 8 przycisków typu efektu
- **PRĘDKOŚĆ** – zmień PRĘDKOŚĆ efektu. Naciśnij enkoder, aby zsynchronizować z BPM. Naciśnij enkoder ponownie, aby zsynchronizować z wejściem mikrofonowym/liniowym
- **FAZA | KOLEJNOŚĆ** – regulacja FAZY dodaje opóźnienie do każdego urządzenia, umożliwiając tworzenie efektów o szerokim zakresie częstotliwości. Zmiana KOLEJNOŚCI pozwala na odtwarzanie efektu do przodu, do tyłu lub symetrycznie
- **ROZMIAR | WENTYLATOR** – regulacja ROZMIARU da nieco inny rezultat w zależności od wybranego efektu. Przesunięcie efektu zazwyczaj wypełnia większy obszar wraz ze wzrostem ROZMIARU. Regulacja WENTYLATORA rozproszy wiązkę światła.
- **PRZEJŚCIE | TRZEPNIĘCIE** – gdy wartość PRZEJŚCIA jest niska, światła będą przeskakiwać między poziomami.

Zwiększenie PRZEJŚCIA spowoduje mieszanie poziomów. Jeśli funkcja FLICK jest włączona, urządzenia będą stopniowo przechodzić w tryb płynnego przejścia, a następnie „FLICK” przejdzie do następnej wartości.

Dotknij enkodera, aby przełączać się między różnymi parametrami.



Edycja kolorów

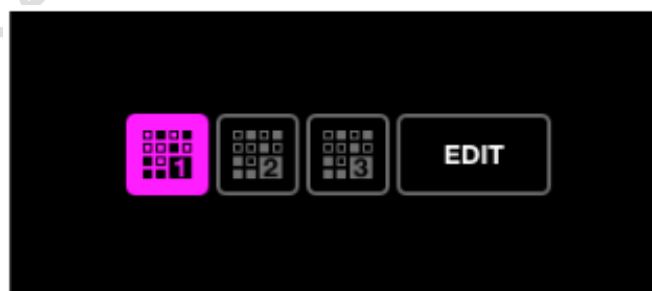
Gdy widoczny jest ekran **COLOR FX**, na matrycy wyświetlana jest paleta 16 kolorów. Naciśnij te kolory, aby dodać je do efektu. Kolory można edytować, naciskając jednocześnie klawisz Shift i przycisk

. Pamiętaj, że paleta kolorów jest zapisywana globalnie, więc wszelkie zmiany w przycisku koloru zostaną zastosowane do wszystkich efektów i ustawień predefiniowanych.



Sekwencer

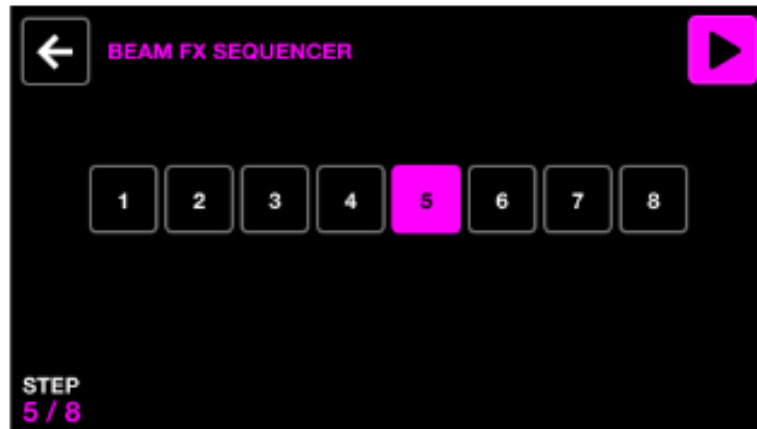
Ramy **MOVE FX** i **BEAM FX** zawierają narzędzie, które umożliwia sekwencjonowanie pozycji i wartości wiązki. Wartości te są obliczane automatycznie w zależności od tego, które przyciski matrycy są aktywne. Aby edytować sekwencję, wybierz jeden z efektów sekwencji, a następnie naciśnij **EDYTUJ**.



Każda sekwencja składa się z 8 kroków.

Naciśnij jasnozielony lub jasnoróżowy przycisk na matrycy, aby nagrać sekwencję na żywo, lub wstrzymaj ją i wybierz jeden z 8 kroków do edycji.

Sekwencje są przechowywane globalnie, więc wszelkie zmiany zostaną zastosowane do wszystkich Twoich presetów.



8 Synchronizacja z muzyką

Dlaczego warto synchronizować pokaz świetlny z muzyką?

Efekty świetlne w rytm muzyki mogą przekształcić pokaz w widowisko!

Wolfmix oferuje kilka metod synchronizacji świateł i muzyki.

Synchronizacja impulsów dźwiękowych

Najprostszym sposobem na zsynchronizowanie świateł z muzyką jest użycie wbudowanego mikrofonu.

Wybierz rack efektów do zsynchronizowania, a następnie naciśnij dwukrotnie pierwszy enkoder.

Ikona mikrofonu

będzie migać za każdym razem, gdy zostanie wykryty rytm, a efekt przeskoczy do następnego punktu.

Poziom mikrofonu jest ustawiany automatycznie dzięki naszemu specjalnemu analogowemu układowi wykrywania rytmu,

jednak możesz go dodatkowo podbić w ustawieniach.

Mikrofon może wychwytywać niepożądane szумы, dlatego dodaliśmy gniazdo mini-jack. Podłącz kabel do miksera i dostosuj głośność miksera do swoich potrzeb. Mikrofon zostanie automatycznie wyłączony po podłączeniu kabla jack.



Synchronizacja BPM

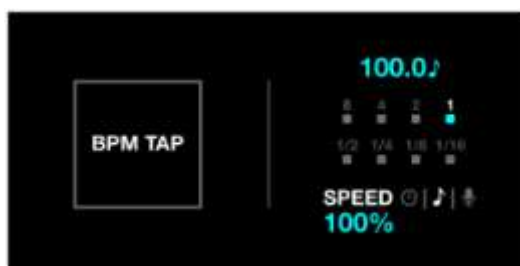
Efekty można synchronizować czasowo i zsynchronizować z BPM.

Prawdopodobnie zauważyłeś już migający przycisk w prawym górnym rogu Wolfa.

Naciśnij go kilka razy, aby zsynchronizować muzykę.

Jednokrotne naciśnięcie tego przycisku spowoduje ponowną synchronizację efektów bez zmiany BPM.

Wybierz FX Rack i naciśnij raz pierwszy enkoder. Możesz przyspieszać i zwalniać efekt proporcjonalnie do BPM, dostrajając enkoder.



Ableton Link i OS2L

Ableton Link służy do synchronizacji tempa BPM między wieloma aplikacjami. Jest dołączony do większości pakietów oprogramowania DJ-skiego i jest bardzo dokładny, ponieważ uwzględnia tempo BPM obliczone przez oprogramowanie DJ-skie. OS2L to podobny system stworzony przez zespół stojący za Virtual DJ. Aby korzystać z Ableton Link lub OS2L, podłącz swój Wolfmix do komputera PC lub Mac przez USB3, otwórz WTOOLS, a następnie kliknij przycisk Ableton Link lub OS2L



Aby korzystać z Ableton Link, otwórz oprogramowanie DJ i znajdź przycisk LINK. Poniższy obrazek przedstawia Native Instruments Traktor 3. Pamiętaj, aby nacisnąć pierwszy enkoder w racku efektów, aby ustawić go w tryb synchronizacji BPM.



W przypadku OS2L wymagany jest dodatkowy krok: skonfiguruj Virtual DJ z adresem IP 127.0.0.1 i portem 5000, aby nawiązać połączenie (np. 127.0.0.15000). Zauważyliśmy, że czasami WTOOLS musi zostać uruchomiony z włączonym OS2L przed uruchomieniem Virtual DJ.

9 Ekran statyczne

Wolfmix posiada 4 ekrany do zarządzania poziomami stałymi lub statycznymi.

Ekran te umożliwiają ustawianie ulubionych pozycji, kolorów, gobo i innych poziomów. Wartości na tych ekranach są zapisywane globalnie, dlatego wszelkie zmiany są stosowane do wszystkich ustawień predefiniowanych.



Kolor

Każda grupa ma 10 pól na palecie kolorów, co pozwala na wybór 10 ulubionych kolorów. Użyj enkodera, aby przełączać się między polami 15 i 610. Wybranie więcej niż jednego koloru spowoduje połączenie wybranych kolorów w całej grupie. Obrót enkodera zmienia opcję mieszania. Wybraliśmy nasze ulubione kolory, ale możesz je dostosować do swojego zestawu.

Aby to zrobić, naciśnij klawisz Shift i jeden z przycisków kolorów, wybierz nowy kolor, a następnie naciśnij migający przycisk, aby zapisać zmiany.

Wskazówka: Dotknij przycisku RGBWAU w prawym górnym rogu.



Wybraliśmy nasze ulubione kolory, ale możesz je dostosować do swojego sprzętu.

Aby to zrobić, naciśnij klawisz Shift i jeden z przycisków kolorów, wybierz nowy kolor, a następnie naciśnij przycisk migający, aby zapisać zmiany. Wskazówka: Dotknij przycisku RGBWAU w prawym górnym rogu, aby mieć niezależną kontrolę nad kanałami bursztynowym i UV.



Pozycja

Ustaw 10 ulubionych pozycji na ekranie pozycji. Przesuń enkoder, aby ustawić czas przejścia między pozycjami. Naciśnięcie enkodera umożliwi przełączanie między pozycjami 15 i 610.

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

Naciśnij Shift i jeden z przycisków pozycji, aby edytować. Dotknij ekranu dotykowego, aby zmienić pozycję lub ustawić ją za pomocą pierwszych 2 enkoderów. Jeśli zauważysz, że niektóre urządzenia nie poruszają się jednocześnie, sprawdź, czy są poprawnie skonfigurowane na ekranie limitów urządzeń. Dla każdej pozycji można również ustawić wartość FAN i FOCUS. Wskazówka: Przytrzymanie SHIFT podczas obracania enkoderów pozwala na ustawienie precyzyjnej wartości.



Gobo

Wybierz 10 swoich ulubionych gobo w każdej grupie urządzeń. Wolfmix analizuje każde urządzenie w grupie i stara się dopasować podobne gobo, ale jeśli chcesz wybrać inne gobo, naciśnij Shift + jeden z przycisków gobo. Przesuwanie enkodera reguluje rotację gobo.

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

Edycja na żywo

Utwórz do 40 niestandardowych przycisków edycji na żywo, aby ustawić określone wartości kanału. Więcej informacji znajdziesz w przewodniku edycji na żywo.

10 Tworzenie edycji na żywo

Dlaczego mnie to obchodzi?

...ponieważ jest to niezwykle przydatne. Zawsze zdarzają się sytuacje, w których potrzebny jest przycisk do wykonania określonej czynności na wybranych światłach.

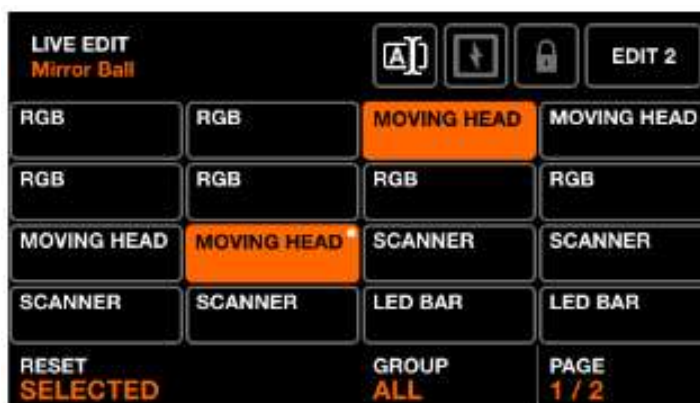
Na przykład przycisk „**Mirror Ball**” lub przycisk skupiający kilka punktów na wykonawcy lub torcie weselnym.



Tworzenie edycji na żywo

Naciśnij puste pole lub naciśnij klawisz Shift i przycisk, aby edytować. Pojawi się siatka wszystkich opraw oświetleniowych. Dotknij opraw, które chcesz edytować, a następnie naciśnij przycisk EDYCJA w prawym górnym rogu, aby ustawić wartości kanału.

Użyj pierwszego enkodera, aby ustawić wartość kanału. Naciśnięcie enkodera spowoduje wyświetlenie funkcji wybranego kanału (gobo/kolory itp.). Przycisk REC DMX w prawym górnym rogu rejestruje bieżącą klatkę wyjściową DMX i zapisze ją w wybranych oprawach, umożliwiając szybkie przechwycenie sygnału na żywo bez konieczności ręcznej regulacji każdego kanału.



Jeśli urządzenie zostało edytowane, w rogu przycisku urządzenia pojawi się biała kropka.
Naciśnij pierwszy enkoder, aby zresetować wybrane urządzenia.
Obrót enkodera umożliwia zresetowanie WSZYSTKICH urządzeń.

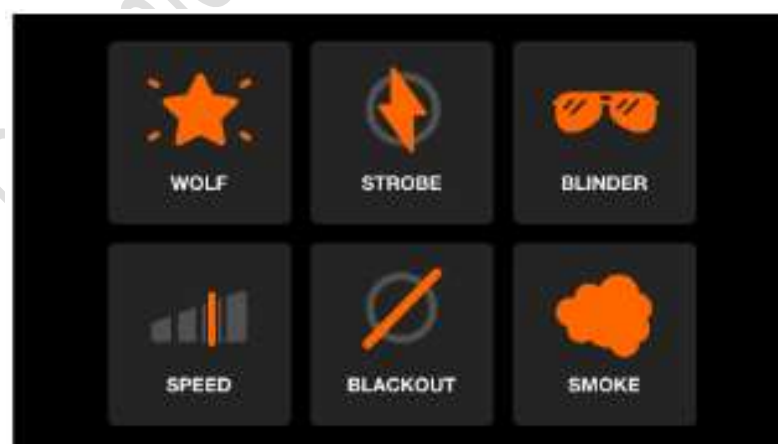


Flash i blokada

Dotknięcie przycisku FLASH na górnym pasku spowoduje ustawienie edycji na żywo jako przycisku FLASH. Przycisk zaświeci się na biało i będzie aktywowany po naciśnięciu, a zatrzymany po zwolnieniu. Przycisk LOCK zablokuje edycję na żywo przed zmianą po przywołaniu presetu. Jest to przydatne, jeśli chcesz utworzyć edycję na żywo, aby nadpisać cały projekt. Na przykład, możesz utworzyć edycję na żywo, aby zmniejszyć jasność niektórych kanałów o mniejszej jasności i zastosować tę funkcję do całego występu. Zablokowane przyciski edycji na żywo są fioletowe.

11 efektów Flash

Efekty Flash nakładają się na wszystko inne. Świetnie sprawdzają się podczas grania na żywo i można je łatwo uruchomić na dowolnym ekranie, naciskając jeden z dużych przycisków po prawej stronie.



- **WOLF** (Wilkołak) Efekt migających paparazzi, idealny do budowania atmosfery.
- **STROBO** (Stroboskop) Błyska/stroboskopuje wszystkie światła. Użyj pierwszego enkodera, aby ustawić prędkość.
- **BLINDER** (Oślepiacz) Ustawia wszystko na pełną moc. Czas wygaszania można ustawić za pomocą pierwszego enkodera.
- **SPEED** (Prędkość) Zwiększa prędkość wszystkich odtwarzanych efektów. Użyj pierwszego enkodera lub górnego rzędu przycisków, aby przełączać się między prędkościami FREEZE (Zamrożenie), 0,5x, 2x, 4x, 8x.
- **BLACKOUT** (Czarowanie) Wyłącza wszystkie ściemniacze i zamyka wszystkie rolety.
- **SMOKE** (Dym) Uruchamia wytwornicę dymu. Użyj pierwszego enkodera, aby ustawić intensywność.

Tryb Relase, zwalniania

Czwarty enkoder służy do ustawienia, co dzieje się po zwolnieniu przycisku lampy błyskowej.

- **FLASH:** Efekt zostanie uruchomiony po naciśnięciu i zatrzymany po zwolnieniu.
- **TOGGLE:** Efekt będzie włączany i wyłączany po każdym naciśnięciu przycisku.
- **TIMER 1/5/10 s:** Efekt zostanie uruchomiony po naciśnięciu i automatycznie zwolniony po określonym czasie.

Jeśli efekt jest ustawiony w trybie TOGGLE lub TIMER, wyzwolenie innego ekranu za pomocą jednego z przycisków po lewej stronie nie anuluje efektu. Na przykład możesz uruchomić wytwornicę dymu, a następnie kontynuować zabawę efektami, gdy wytwornica dymu jest nadal aktywna.

Wyłączanie ekranów efektów Flash

Ekran efektów Flash można wyłączyć w ustawieniach, jeśli nie chcesz, żeby Cię rozpraszały podczas gry na żywo na innym ekranie. Po wyłączeniu ekranów efektów Flash można uzyskać do nich dostęp, naciskając klawisz Shift i naciskając przycisk Flash.

12 Preset

Co mam zrobić z Presetem?

Presety służą do zapisywania bieżących wartości wszystkich efektów, a także statusu palet statycznych i przycisków Flash. Wolfmix oferuje wiele predefiniowanych presetów, ale można je łatwo nadpisać, naciskając klawisz Shift i przycisk Presetu. Każdy preset może mieć czas przejścia. Wszystkie wartości są płynnie ze sobą łączone.



Odtwarzanie listy presetów

Presety mogą być automatycznie odtwarzane sekwencyjnie, jak lista pamięci. Wystarczy nacisnąć pierwszy enkoder, aby rozpocząć odtwarzanie. Każdy preset ma czas wstrzymania, czyli opóźnienie przed rozpoczęciem odtwarzania kolejnego. Presety są odtwarzane w pętli od 1100. Obróć pierwszy enkoder, aby zapętlić bieżącą stronę lub kolumnę.

Preset Flash

Dotknięcie przycisku Flash podczas edycji presetu ustawia tryb Flash. W trybie Flash, Preset zostanie zwolniony po zwolnieniu przycisku, a Wolfmix powróci do poprzedniego presetu. Jeśli dla presetu Flash ustawiono czas wstrzymania, będzie on działał jak czasowe zwolnienie. Na przykład, jeśli masz 5-sekundowy czas wstrzymania – po zwolnieniu przycisku Flash upłynie 5 sekund, zanim poprzedni preset zostanie przywrócony. Jest to przydatne do tworzenia efektów, w których promienie mogą wlecieć w publiczność i migać przez kilka sekund.

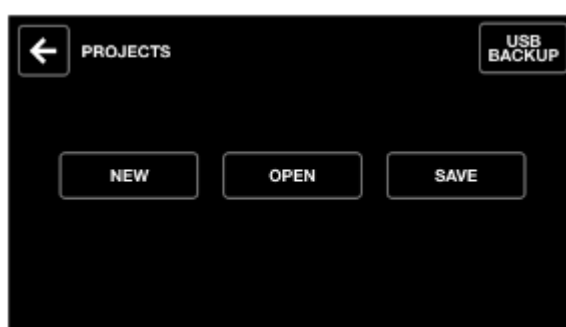
13 Zarządzanie projektami

Projekty Wolfmix

Projekt Wolfmix zawiera wszystkie urządzenia, presety i palety. Ekran projektu można otworzyć, dotykając przycisku Ustawienia w prawym górnym rogu ekranu GŁÓWNEGO, a następnie dotykając opcji Projekty. Dotknięcie NOWY przywróci ustawienia domyślne, ale nie spowoduje nadpisania żadnego z zapisanych projektów.

W Wolfmix można zapisać do 6 różnych projektów. Dotknij OTWÓRZ i użyj lewego enkodera, aby wybrać projekt.

Kopie zapasowe projektów (pliki .wpj) można zaimportować z pamięci USB MK2.



Części projektu

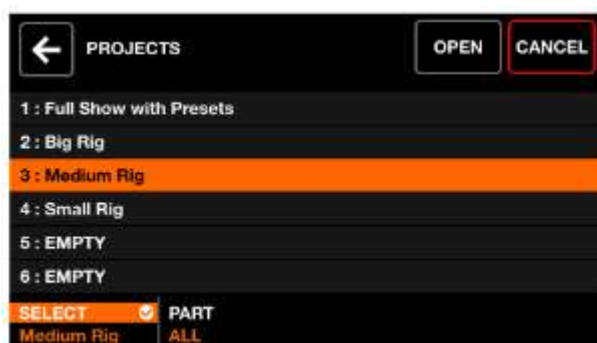
Możesz wybrać, którą część projektu załadować za pomocą drugiego enkodera.

- **ALL (WSZYSTKIE)** – załaduj wszystko
- **FIXTURES (URZĄDZENIA)** – załaduj tylko dane urządzeń
- **PRESETY (PRESETY)** – załaduj tylko dane ustawień

Pozwala to oddzielić dane urządzeń od danych ustawień.

Na przykład, możesz mieć kilka projektów z różnymi konfiguracjami urządzeń, a następnie jeden projekt ze wszystkimi ustawieniami.

Za każdym razem, gdy dotrzesz do nowego miejsca, możesz załadować tylko dane urządzeń z jednego z zapisanych projektów.



Kopia zapasowa projektu

Projekty i urządzenia można zapisać na karcie pamięci MK2.

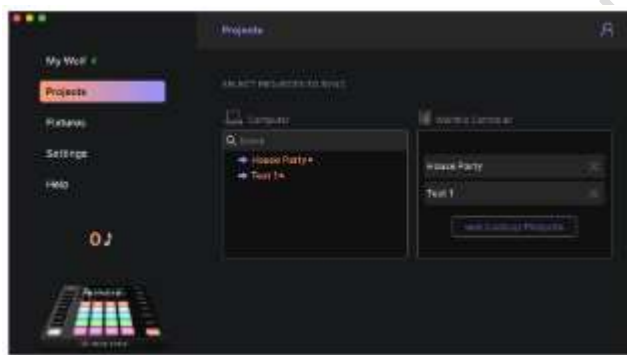
Włóż kartę pamięci sformatowaną w systemie plików FAT32 i naciśnij przycisk KOPIA ZAPASOWA USB w prawym górnym rogu ekranu PROJEKTY.

Wszystkie projekty i dołączone urządzenia zostaną zapisane.

Projekty i urządzenia można zaimportować z ekranów OTWÓRZ PROJEKT i DODAJ URZĄDZENIA.

Projekty można również zapisać za pomocą aplikacji WTOOLS na komputery PC i Mac. Po utworzeniu kopii zapasowej projektu, jest on automatycznie synchronizowany z kontem w chmurze Nicolaudio.

Pozwala ona udostępnianie projektów innym użytkownikom i wgrywanie ich na inne kontrolery Wolfmix.



14 Wartości DMX

Do czego służy ten ekran?

Ten ekran jest świetny. To jedna z tych funkcji, które dodaliśmy na ostatnią chwilę, kiedy wszyscy mówili: „Przestańcie dodawać więcej funkcji, potrzebujemy ich, aby wprowadzić ten produkt na rynek!”.

Do ekranu Wartości DMX można uzyskać dostęp, dotykając przycisku Ustawienia na ekranie GŁÓWNYM. Oto lista dostępnych funkcji:

- Sprawdzenie poziomu każdego kanału DMX
- Przetestowanie poziomu kanału DMX za pomocą pierwszego enkodera (dotknij, aby zresetować)
- Ustawienie domyślnego poziomu dla kanału za pomocą drugiego enkodera
- Włączenie/wyłączenie efektu ściemniania (fading) poprzez dotknięcie drugiego enkodera
- Mapowanie kanału DMX IN za pomocą WLINK
- Edycja zaawansowanych ustawień wiązki, takich jak wartość otwarcia migawki, wartość stroboskopu itp.



DMX VALUES Universe 2		U1	U2	U3	U4	⚙️
001 54	002 148	003 0		004 0		
005 84	006 91	007 5		008 112		
009 52	010 12	011 4		012 21		
013 255	014 244	015 0		016 5		
017 54	018 148	019 0		020 0		
TEST VALUE -	DEFAULT FADE 148	DMX IN FORCE -		CHANNELS 1 - 20		

15 Blokowanie Wolfmixa

Zablokuj wszystko - Zablokuj edycję

Wolfmix można zablokować hasłem, aby zapobiec przypadkowemu lub nieautoryzowanemu dostępowi lub edycji. Aby zablokować Wolfmixa, dotknij przycisku Ustawienia na ekranie GŁÓWNYM, a następnie dotknij jednego z dwóch przycisków Blokada.

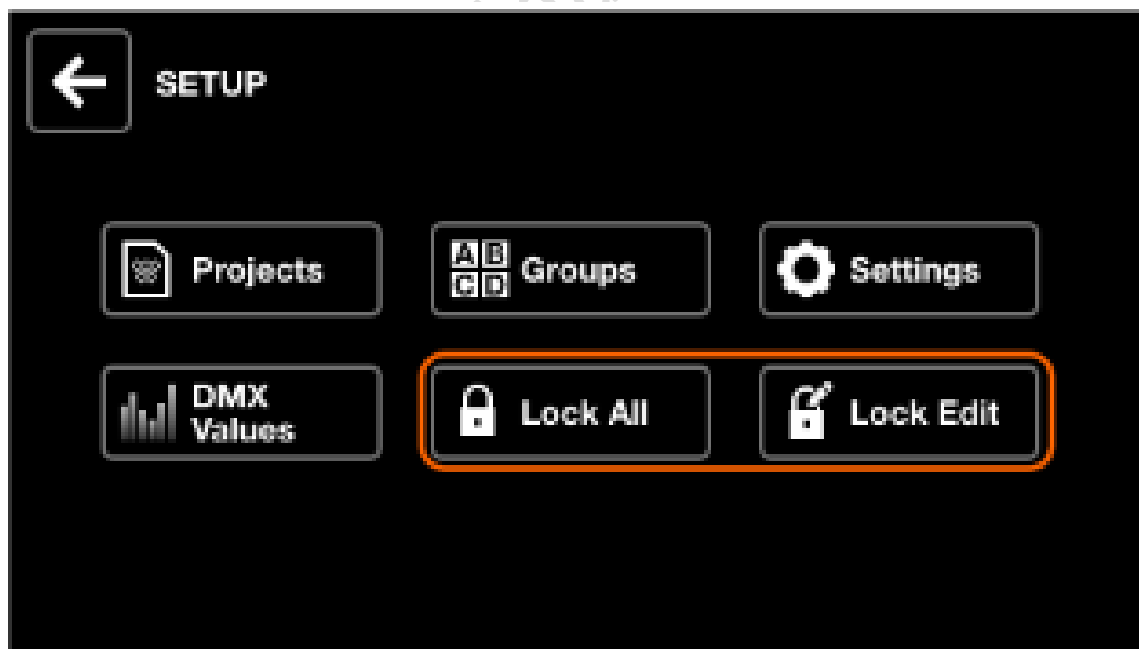
Zablokuj wszystko .

Dostęp do Wolfmixa będzie możliwy dopiero po podaniu hasła.

Dotknij ikony kłódki w prawym górnym rogu ekranu, aby wprowadzić hasło.

Domyślne hasło to „wolf” i można je zmienić na ekranie Ustawienia.

Zablokuj edycję zablokuje wszystkie funkcje edytora Presetów i Palet (**po naciśnięciu klawisza Shift i przycisku**). Ustawienia urządzeń również zostaną zablokowane. Ten tryb jest idealny, gdy chcesz umożliwić użytkownikowi zabawę światłami bez niszczenia pięknie zaprogramowanego pokazu świetlnego.



Zapomniałeś hasła?.

Zdarza się to każdemu. Aby odblokować bez hasła, połącz Wolfmixa z aplikacją WTOOLS, przejdź do „Ustawień” i kliknij „Odblokuj”.



16 Przypisywanie uniwersów DMX

Dodawanie kolejnych uniwersów

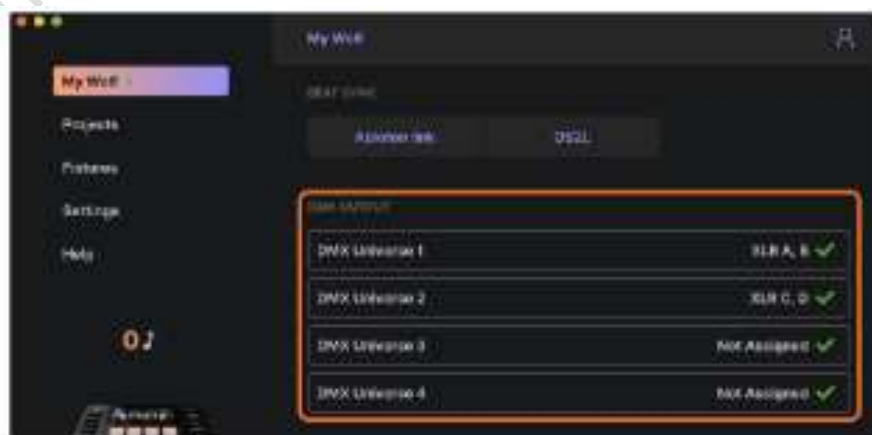
Wolfmix jest dostarczany z 2 uniwersami DMX.

Uniwersum 1 jest przypisane do XLR A i B, a Uniwersum 2 do XLR C i D.

Pozwala to na wybór 3- lub 5-pinowego XLR, a także na użycie Wolfa jako rozdzielacza DMX obsługującego 2 kable XLR na uniwersum.

Dodatkowe 2 uniwersa DMX są dostępne jako dodatek w aplikacji WTOOLS (płatne).

Otwórz aplikację, przejdź do „Mój Wolf”, a następnie kliknij przycisk „Kup teraz” obok uniwersum DMX 3 lub 4.



Przypisywanie uniwersów

Każdy dostępny uniwersum DMX można przypisać do wyjścia XLR w kontrolerze.

Na przykład, można powielić uniwersum DMX 1 na wszystkich 4 wyjściach XLR AD, aby używać Wolfmix jak rozdzielacza.

Alternatywnie, można przypisać każdy uniwersum DMX do każdego wyjścia, co daje łącznie 2048 kanałów DMX na 4 wyjściach XLR.

Uniwersum DMX można przypisać na ekranie Ustawienia.

Wybierz wiersz odpowiadający wyjściu XLR za pomocą pierwszego enkodera, a następnie wybierz numer uniwersum DMX za pomocą czwartego enkodera.

Poniższy obrazek przedstawia uniwersum 1 przypisane do XLR A i B oraz uniwersum 2 przypisane do XLR C i D.



17 Łączenie 2 Wolfmixów

Dlaczego 2 Wolfmixy są lepsze niż 1?

Pierwszą korzyścią jest to, że masz praktyczną kontrolę nad wszystkimi 8 grupami Wolfmixów. Jeśli masz wiele różnych urządzeń, przydatne może być podzielenie ich na 8 grup i bezpośredni dostęp do każdej z nich na ekranie GŁÓWNYM lub wybór kolorów na ekranie KOLOR.



Drugą korzyścią jest możliwość jednoczesnego oglądania dwóch różnych ekranów. Można grać na żywo na ekranie głównym lewego Wolfmixa, mając jednocześnie dostęp do swoich presetów na prawym Wolfmixie.



Trzecią korzyścią jest możliwość umieszczenia 2 kontrolerów Wolfmix w 2 różnych miejscach. Na przykład, możesz zainstalować 1 Wolfmix za barem, podłączony do zestawu oświetleniowego, a następnie poprowadzić długi kabel DMX do drugiego Wolfmixa w kabinie DJ-a. Alternatywnie, możesz umieścić jednego Wolfmixa na froncie sceny, a drugiego Wolfmixa z boku sceny.

Zsynchronizuj 2 Wolfmixy z WLINK

Aby skonfigurować WLINK, najpierw potrzebujesz dodatku WLINK. Podłącz Wolfa do komputera PC lub Mac przez USB 3 i otwórz aplikację WTOOLS.



Po włączeniu dodatku WLINK należy podłączyć 5-pinowy kabel XLR (męski-męski) do gniazda WLINK każdego miksera Wolfmix.

Dostarczamy oficjalny kabel WLINK do tego celu.

Kabel można przedłużyć standardowym 5-pinowym kablem DMX XLR.



Na koniec upewnij się, że oba Wolfmixy mają wczytany ten sam projekt, a następnie przejdź do ekranu Ustawienia, przewiń do trybu wprowadzania WLINK i wybierz WOLFMIX.



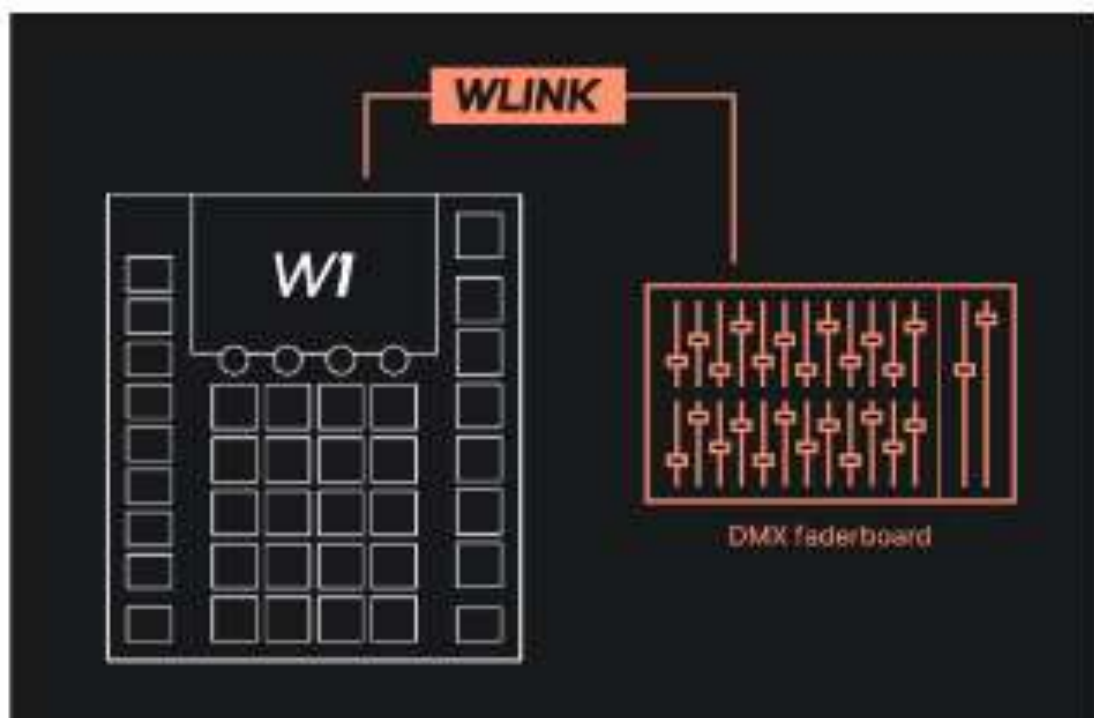
18. Łączenie z suwakami DMX

Czyż nie byłoby super, gdyby Wolfmix miał suwaki?

Oczywiście, że tak. Wszyscy uwielbiamy suwaki. Wszystkie sterowniki oświetlenia je mają. Na początku zaprojektowaliśmy Wolfmix tak, aby pasował do rozmiaru stołu naszej drukarki 3D. Chcieliśmy stworzyć coś, na czym można by grać jak na instrumencie muzycznym. Ostatecznie nie mieliśmy miejsca na suwaki.

Przyznaję, że z enkoderami w środowisku koncertowym nie jest łatwo powoli i ręcznie regulować ściemniacz oświetlenia, więc zrobiliśmy drugie najlepsze rozwiązanie

– umożliwiliśmy podłączenie kontrolera DMX przez gniazdo WLINK.

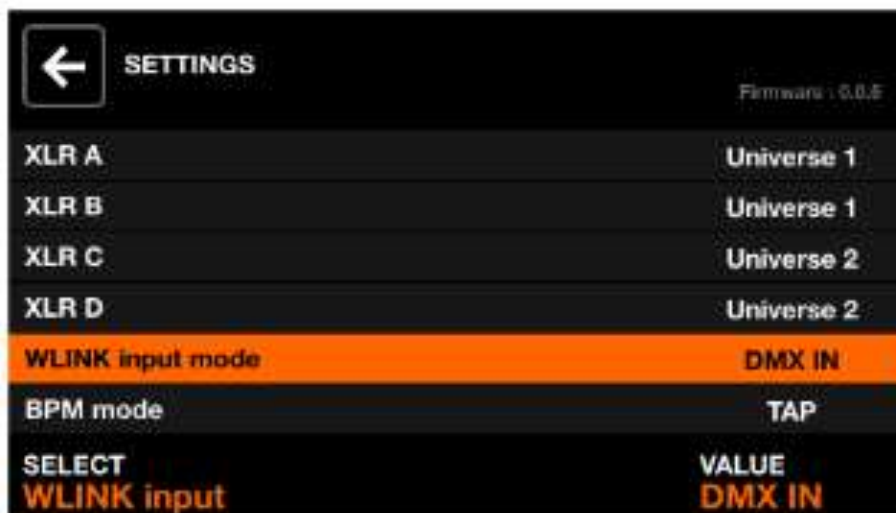


Konfigurowanie WLINK

Aby skonfigurować WLINK, najpierw potrzebujesz dodatku WLINK. Podłącz urządzenie Wolf do komputera PC lub Mac przez USB 3 i otwórz aplikację WTOOLS.



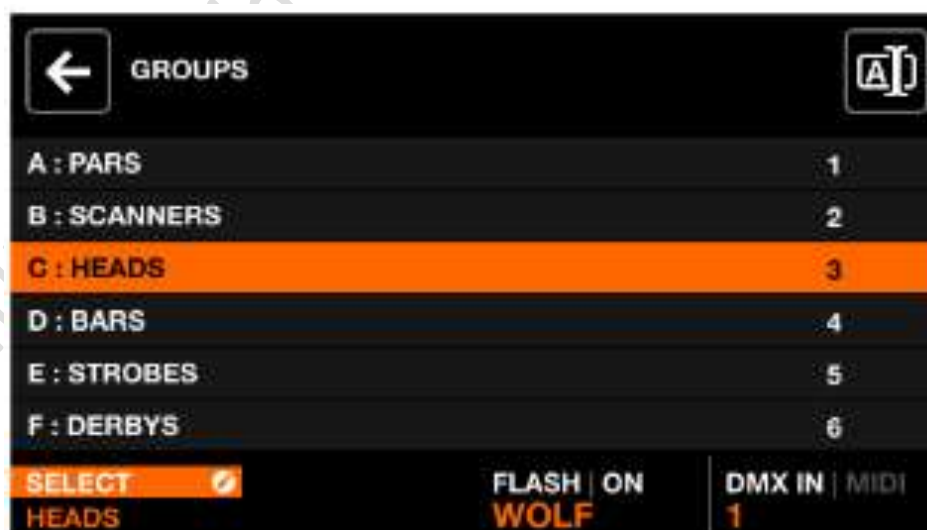
Po włączeniu dodatku WLINK podłącz kabel z panelu fadera DMX do 5-pinowego gniazda WLINK. W zależności od kabla, może być potrzebny adapter XLR (męski-męski). Na koniec przejdź do ekranu Ustawienia, przewiń do trybu wejścia WLINK i wybierz WEJŚCIE DMX.



Mapowanie kanału wejściowego DMX do dimmera grupowego

Domyślnie kanały 18 są mapowane do dimmerów grupowych AH, a kanał 9 jest mapowany do dimmera głównego. Aby to edytować, dotknij przycisku Ustawienia na ekranie GŁÓWNYM, a następnie dotknij GRUPY.

Użyj czwartego enkodera, aby wybrać kanał wejściowy DMX lub naciśnij i dotknij czwartego enkodera i przesunij suwak na tablicy suwaków DMX, aby mapowanie było automatyczne.



Mapowanie kanału wejściowego DMX na kanał wyjściowy

Suwaki DMX IN można również mapować bezpośrednio na kanały wyjściowe DMX. Jest to przydatne, jeśli masz duży zestaw suwaków, których chcesz używać do sterowania ręcznego (np. ściemniania niektórych tradycyjnych PAR-ów). Możesz również przekształcić Wolfmix w scalacz DMX, jeśli chcesz sterować określonymi zestawami świateł z innego kontrolera DMX.

Mapowanie kanałów DMX można wykonać na ekranie WARTOŚCI DMX. Wybierz kanał na siatce, a następnie wybierz kanał DMX IN do mapowania za pomocą trzeciego enkodera lub naciśnij Shift + dotknij enkodera i przesunij suwak wejściowy, aby mapować automatycznie. Po zmapowaniu suwaka, będzie on miał pierwszeństwo, dopóki kanał nie zostanie zmieniony przez Wolfmix (np. podczas zmiany presetu lub włączania efektu). Jeśli chcesz, aby suwak wejściowy zawsze miał priorytet, naciśnij trzeci enkoder, aby WYMUSIĆ mapowanie.



19 Wizualizacja Easy View 3D

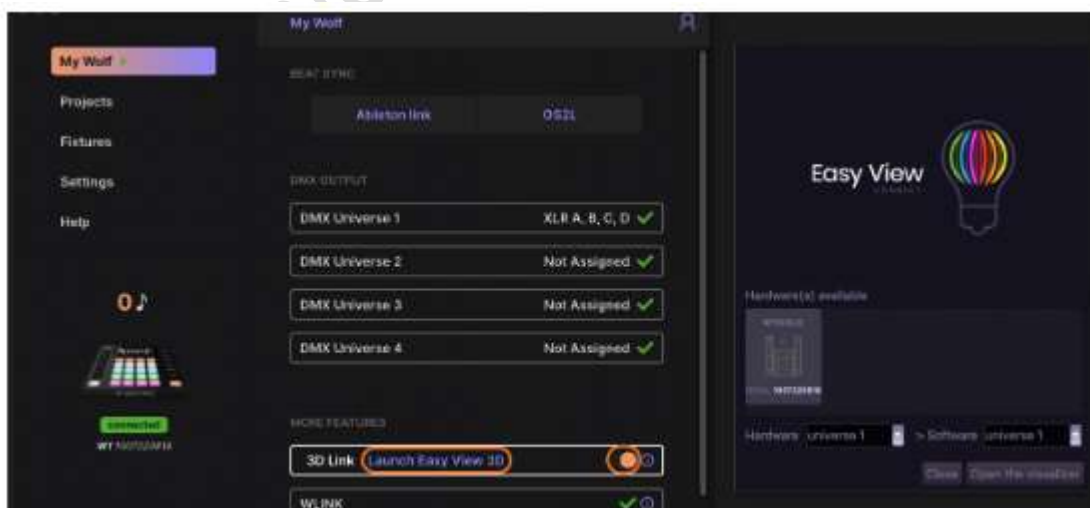
Dodatek Easy View 3D

Easy View to pakiet oprogramowania do wizualizacji 3D, który pozwala tworzyć pokazy świetlne poza sceną.

Dodaj ruchome głowy, skanery, PAR-y, poprzeczki i inne obiekty w środowisku 3D i wizualizuj sygnał DMX z Wolfmix w czasie rzeczywistym za pomocą prostego połączenia USB.



Oprogramowanie Easy View 2 można pobrać bezpłatnie ze strony internetowej Wolfmix, jednak do przesyłania danych DMX z Wolfmix do Easy View 2 wymagany jest dodatek 3D Link. Można go zakupić za pośrednictwem aplikacji WTOOLS. Po włączeniu dodatku, najpierw otwórz Easy View Connect, a następnie włącz przełącznik 3D Link. Twój Wolfmix powinien pojawić się w oknie Easy View Connect.



Dodawanie opraw oświetleniowych do Easy View

Wejść w „Build View”, aby utworzyć scenę 3D. Kliknij „Add Fixture”, aby wybrać jedną lub więcej opraw oświetleniowych do dodania. Upewnij się, że adres startowy DMX jest zgodny z adresem ustawionym w Wolfmix. Easy View jest kompatybilny z dowolnym profilem opraw SSL2. Ten sam format jest dostępny w bibliotece publicznej za pośrednictwem WTOOLS. Jeśli brakuje Twojego profilu, przejdź na stronę cloud.lightingsoft.com, aby pobrać najnowszą wersję. Uwaga: obecnie profile opraw utworzone bezpośrednio na kontrolerze Wolfmix nie są kompatybilne z Easy View 2.



Pozycjonowanie opraw i obiektów

Dodatkowe obiekty, takie jak scena, kratownica i osoby, można dodać, klikając przycisk „Importuj obiekt 3D”. Oprawy oświetleniowe i obiekty można pozycjonować, wybierając i przeciągając obiekt, przeciągając jedną z 3 strzałek kierunkowych lub ręcznie wprowadzając współrzędne X/Y/Z w prawym dolnym rogu.



Inne ustawienia

Ustawienia wizualne, takie jak oświetlenie otoczenia, intensywność wiązki i gęstość mgły, można dostosować w prawym górnym rogu.

Funkcja Easy View wymaga wydajnej karty graficznej do płynnego odtwarzania.

Jeśli liczba klatek na sekundę (FPS) spadnie zbyt nisko, spróbuj ustawić poziom mgły na 0, wyłącz wygładzanie krawędzi, cienie i zmniejsz jakość renderowania w oknie Ustawienia. Zmniejszenie rozmiaru ekranu również przyspieszy renderowanie.



Tłumaczenie G...

20 Sterowanie MIDI

Sterowanie Wolfmix za pomocą MIDI Wolfmix W1 MK2 posiada gniazdo USBA do podłączenia urządzenia MIDI.

Istnieją 3 sposoby korzystania z MIDI w Wolfmix:

1. **Mapowanie faderów** do sterowania dimmerami grupowymi.
2. **Mapowanie przycisków** lub komunikatów z urządzenia odtwarzającego w celu uruchomienia presetów.
3. **Synchronizacja efektów z tempem BPM** za pomocą zegara MIDI.



Mapowanie dimmerów

Dimmery są mapowane z ekranu GRUPY.

Dotknij czwartego enkodera, aby wybrać MIDI, a następnie obróć enkoder, aby wybrać kanał MIDI i typ komunikatu (Note Note) lub CC.

Naciśnięcie klawisza Shift i dotknięcie enkodera spowoduje automatyczne zapamiętanie ostatniego odebranego komunikatu MIDI.



Mapowanie presetów

Presety są mapowane w podobny sposób. Edytuj preset, a następnie użyj czwartego enkodera, aby ustawić kanał i typ komunikatu. Mapowanie presetów wysyła również wartość MIDI Out, na przykład, aby podświetlić przycisk kontrolera MIDI.

Domyślnie, po odebraniu komunikatu MIDI IN, ten sam komunikat jest wysyłany do MIDI OUT.

Wartość można zmienić, dotykając czwartego enkodera i wybierając żadaną wartość. Na przykład, niektóre kontrolery MIDI używają tej wartości do ustawienia koloru przycisku.

Zegar MIDI

Efekty Wolfmix można zsynchronizować z tempem BPM za pomocą zegara MIDI.

Nie jest wymagana żadna konfiguracja po stronie Wolfmix. Wystarczy wysłać zegar MIDI z urządzenia MIDI, a Wolfmix go odczyta i zsynchronizuje efekty, o ile są one ustawione na tryb BPM.

USB MIDI DIN

Jeśli urządzenie, które chcesz podłączyć, posiada tradycyjne gniazdo MIDI DIN, możesz użyć uniwersalnego adaptera USB MIDI. Upewnij się, że wybierzesz adapter, który nie wymaga specjalnego

sterownika – takie urządzenia są zazwyczaj oznaczone jako „Generic MIDI”. To świetny sposób na połączenie

Wolfmixa z kontrolerem pokazu. Na przykład, możesz podłączyć go do interfejsu audio/MIDI komputera, aby zsynchronizować presety z oprogramowaniem do sterowania wideo, audio lub pokazem za pomocą komunikatów MIDI Note i CC, lub do miksera DJ-skiego, aby zsynchronizować je z zegarem MIDI.



21 Przydatne informacje

Kombinacje klawiszy startowych

Po włączeniu zasilania kontrolera i przytrzymaniu

następujących kombinacji klawiszy, dostępnych jest kilka specjalnych trybów startowych:

- **WOLF + STROBE:** wykonuje sekwencję testową obejmującą ekran dotykowy, przyciski, enkodery, mikrofon i złącza DMX. Podłącz złącze DMX A do złącza B, a następnie złącze DMX C do D.
- **WOLF + BLINDER:** przywraca domyślny projekt, który jest ładowany podczas tworzenia nowego projektu. Przydatne, gdy aktualnie załadowany projekt ma problem.
- **WOLF + SPEED:** przechodzi do trybu odzyskiwania oprogramowania układowego Wolfmix. Służy do zapisu nowej wersji oprogramowania układowego, jeśli główne oprogramowanie układowe nie uruchamia się.
- **WOLF + BLACKOUT:** usuwa wszystkie dane, w tym projekty i profile urządzeń.
- **WOLF + SMOKE:** przywraca fabryczne oprogramowanie układowe dostarczone z Wolfmix.

Używane w sytuacjach krytycznych, gdy oprogramowanie sprzętowe staje się bezużyteczne, a komputer PC/MAC nie jest dostępny do aktualizacji do najnowszej wersji.

Rozwiązywanie problemów z połączeniem USB

Jeśli Twój Wolfmix nie zostanie wykryty przez WTOOLS?

Problem może wystąpić, gdy koncentrator USB komputera nie może zapewnić wystarczającego zasilania dla Wolfmix. Kilka rzeczy, które warto wypróbować przed skontaktowaniem się z nami:

- Odłącz wszystkie zewnętrzne adaptory koncentratora USB i podłącz Wolf bezpośrednio do komputera. Niektóre adaptory koncentratora USB nie są kompatybilne.
- Upewnij się, że używasz dołączonego kabla USB.
- Upewnij się, że jesteś podłączony do magistrali USB3. USB2 może nie zapewniać wystarczającego zasilania.
- W przypadku korzystania z komputera PC wymagany jest system Windows 10 lub nowszy.

Jeśli nadal występują problemy, sprawdź, czy Wolfmix pojawia się w Menedżerze urządzeń systemu Windows lub w Preferencjach sieciowych Apple (na komputerach Mac Wolf pojawia się jako „Modem USB”).

22 Dodatki

Ciekawe Link-i na filmiki instruktażowe (Tutorjale)

Tłumaczenie oryginalu świetlik Krzysiek