

WOLFMIX W1 简易指南

版本 202510 - 1.12 | 中文



目录

WOLFMIX W1 简易指南

目录

一、硬件规格

二、Wolfmix 功能介绍

2.1 激活 (Activation)

2.2 灯具设置

1. 灯具设置列表

2. 灯具配接

3. 灯具范围限制

4. 创建灯库

5. 通道编辑器

三、控制屏幕按钮

3.1 主页 (Home)

3.2 颜色特效 (Color FX)

3.3 运动特效 (Move FX)

1. 运动特效序列器

3.4 光束特效 (Beam FX)

1. 光束特效序列器

3.5 静态颜色 (Static Color)

1. 颜色选择器 (Color Picker)

3.6 静态位置 (Static Position)

3.7 位置选择器 (Position Picker)

3.8 静态图案片 (Static Gobo)

3.9 实时编辑 (Live Edit)

1. 实时编辑编辑器 - 灯具

2. 实时编辑编辑器 - 数值

3.10 预设 (Preset)

1. 预设编辑 (Preset Edit)

3.11 闪烁屏幕

1. Wolf闪烁 (Wolf)

2. 频闪 (Strobe)

3. 爆闪 (Blinder)

4. 速度 (Speed)

5. 全黑 (Blackout)

6. 烟雾 (Smoke)

四、设置 (Setup)

- 4.1 项目 (Projects)
- 4.2 组 (Groups)
- 4.3 设置 (Settings)
 - 1. 设置列表 (Settings list)
- 4.4 DMX数值 (DMX Values)
 - 1. 光束编辑器 (Beam Editor)
- 4.5 锁定 (Lock)

五、WTOOLS应用 (WTOOLS app)

- 5.1 Nicolaudie云登录 (Nicolaudie Cloud sign in)
- 5.2 我的Wolf (My Wolf)
- 5.3 项目 (Projects)
- 5.4 灯具 (Fixtures)
- 5.5 设置 (Settings)
- 5.6 帮助 (Help)

六、视频教程

- 6.1 首次启动 Wolfmix!
- 6.2 添加你的灯具
- 6.3 LED 灯条与多效果灯条
- 6.4 创建自定义灯具
- 6.5 限制摇头灯活动范围
- 6.6 主页屏幕
- 6.7 特效机架
- 6.8 与音乐同步
- 6.9 静态屏幕
- 6.10 创建实时编辑
- 6.11 闪烁特效
- 6.12 预设
- 6.13 项目管理
- 6.14 DMX 数值
- 6.15 锁定 Wolfmix
- 6.16 分配 DMX 域
- 6.17 连接两台 Wolfmix
- 6.18 与 DMX 推子连接
- 6.19 Easy View 3D 可视化
- 6.20 MIDI 控制
- 6.21 实用信息

一、硬件规格

尺寸与重量

- 尺寸：195 × 220 × 62 毫米 / 7.68 × 8.66 × 2.44 英寸
- 重量：1070 克 / 2.36 磅

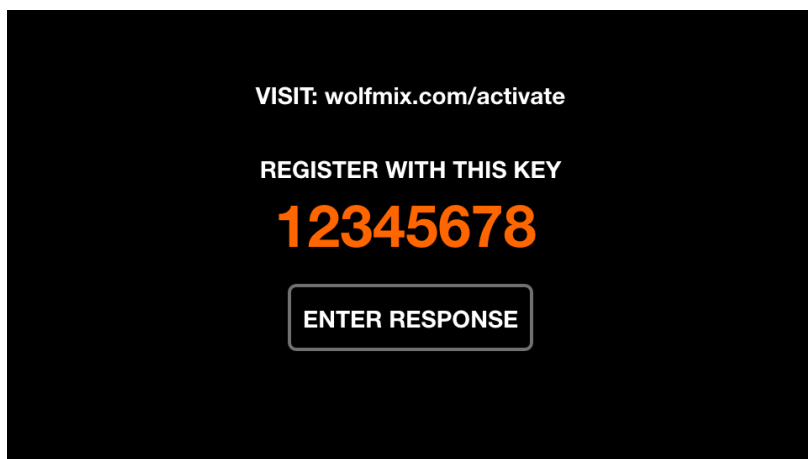
基本参数

组件类别	规格描述
外壳	- 主体：ABS塑料 - 底座：带100毫米VESA接口（M4螺丝，最大长度6毫米）的粉末涂层钢板 - 背板：粉末涂层加强钢板
显示屏	4.3英寸彩色TFT屏，带 tinted glass（着色玻璃），支持电容触控（Capacitive touch）
编码器	合金编码器帽，带加速功能的增量按压式编码器
按钮面板	37个硅胶按钮，哑光喷油处理，带LED彩色背光
处理器	220MHz ARM内核CPU，8MB RAM，16MB Flash
音频接口	- 全向驻极体麦克风 - 3.5毫米线路输入接口 - 模拟自适应峰值检测器
DMX 接口	- 2个3针DMX输出XLR接口 - 1个5针DMX输出XLR接口 - 1个5针DMX输入/输出XLR接口（支持WLINK）
USB接口	- USB-B接口：需5V 900mA供电（USB3规格） - USB-A接口：支持MIDI和MSD（大容量存储设备）

二、Wolfmix 功能介绍

2.1 激活 (Activation)

使用 Wolfmix 前，必须先在 wolfmix.com/activate 网站上激活。随设备提供的密钥 (key) 为每台 Wolfmix 控制器专属。每个激活密钥对应一个唯一的响应密钥 (response key)，该响应密钥将在激活过程中由网站提供。 **如果没有出现这个界面，说明出货前已经激活，不需要再次激活。**



点击“输入响应 (Enter Response)”，将显示键盘以输入响应密钥。此激活过程仅需执行一次。若输入响应密钥后键盘未消失，则表示密钥输入错误。

2.2 灯具设置

点击主页屏幕右上角的按钮，可进入“灯具设置” (Fixture Setup) 屏幕。 每台“灯具”对应一台连接到 Wolfmix 的实体 DMX 设备。灯具数据用于计算特效和其他 DMX 通道值，且必须先在此处添加灯具，Wolfmix 才能对其进行控制。

控制器内置数千种灯具配置文件，还可通过 WTOOLS 应用 (PC/MAC) 从包含15000多种灯具配置文件的库中添加更多。此外，也可使用内置的“灯具生成器 (Fixture Builder)”，或通过 Nicolaudie 云平台的“配置文件生成器 (Profile Builder)”网页应用创建灯具配置文件。

Wolfmix 将根据以下参数计算特效：分组、灯具序号、X轴/Y轴限制——这些参数均可在灯具设置屏幕中调整。

1. 灯具设置列表

FIXTURE SETUP 2 fixtures's selected			
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 RGB	MOVE -	GROUP A	DMX Channel 1 : 040

此屏幕显示已添加到项目中的所有灯具列表，包含以下信息与操作：

显示内容

- 灯具序号和名称；
- 灯具所属的组（Group）；
- DMX域编号和 DMX 地址。

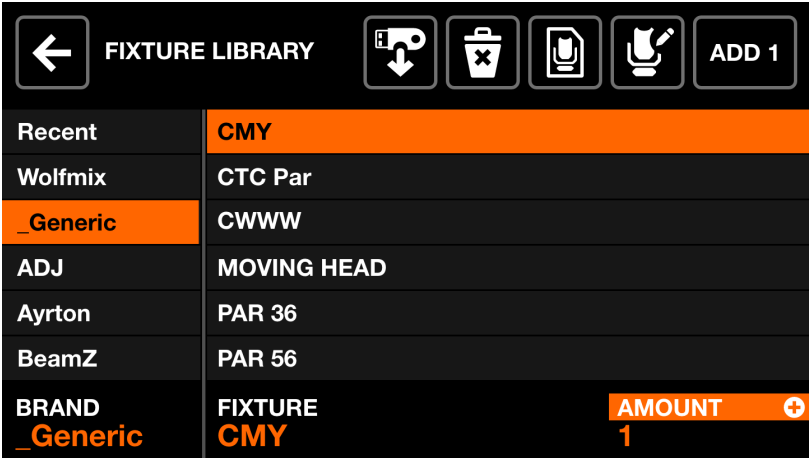
编码器操作

编码器	旋转编码器	按下编码器
1	选择灯具	选中或取消选中
2	调整选中灯具的序号	应用修改
3	调整选中灯具的编组	应用修改
4	调整新的DMX地址码	应用修改，多个灯，将依次分配

工具栏按钮

- **灯具限制**：打开“灯具限制”屏幕，设置水平（Pan）和俯仰（Tilt）通道的限制范围。
- **删除**：删除选中的灯具。
- **选择同类型**：激活后，点击将选择同类型的所有灯，否则就选择点击的灯具。
- **添加灯具**：当无灯具选中时，此按钮可见；点击可打开“灯具配接”屏幕。
- **FLIP**：翻转选中的灯具，颠倒其光束顺序。

2. 灯具配接



此屏幕显示控制器中所有可用的灯具配置文件，按品牌和灯具型号字母顺序排列。

显示内容

- Recent：最近使用的灯具
- Wolfmix：在 Wolfmix 控制器上创建的灯具
- 公共库（public library）中的品牌。
- 选中品牌后，右边将显示该品牌的可用灯具型号。

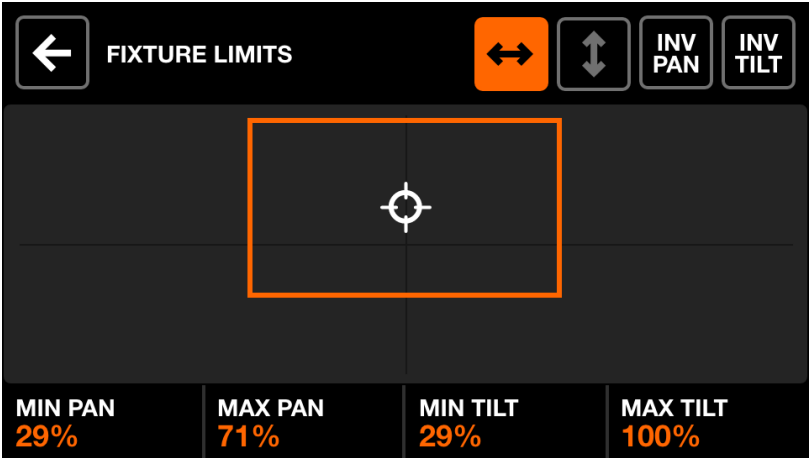
编码器操作

编码器	旋转编码器	按下编码器
1	选择品牌 BRAND	
2	选择灯具 FIXTURE	
3	无	
4	调整灯具数量 AMOUNT	添加灯具，进入设置分组界面

工具栏按钮

- **导入**：从 U 盘导入 .wmp 格式的灯具配置文件（仅 MK2 版本支持）。
- **删除**：删除选中的灯具配置文件。
- **新建**：创建新的灯具配置文件。
- **编辑**：用“灯具生成器”编辑选中的灯具配置文件。
- **添加**：添加选中的灯具。

3. 灯具范围限制



此屏幕可为选中的灯具设置水平（Pan）和俯仰（Tilt）的最小/最大值。设置完成后，灯具光束将在目标区域内同步移动。

显示内容

- 选中灯具的水平最小/最大值、俯仰最小/最大值；
- 橙色矩形：代表当前设置的数值范围；在矩形内拖动白色光标，可让项目中所有灯具同步移动，便于测试限制边界。

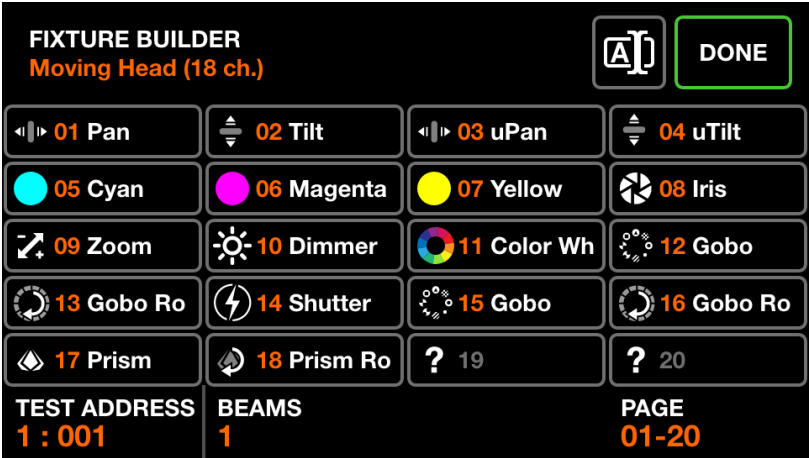
编码器操作

编码器	旋转编码器	按下编码器
1, 2, 3, 4	调整矩形框的范围	重置矩形框的范围值

工具栏按钮

- 水平扫动**：让选中的灯具左右扫动。
- 俯仰扫动**：让选中的灯具上下扫动。
- 反转水平**：反转选中灯具的水平方向。
- 反转俯仰**：反转选中灯具的俯仰方向。

4. 创建灯库



“灯具生成器”用于创建灯具配置文件——该文件包含某一灯具的通道列表及对应功能。

灯具通道屏幕

显示内容

- 网格：灯具的通道编号，类型；
- 测试用要具的起始地址（TEST ADDRESS）、光束数量（BEAMS）、灯具名称、总通道数。

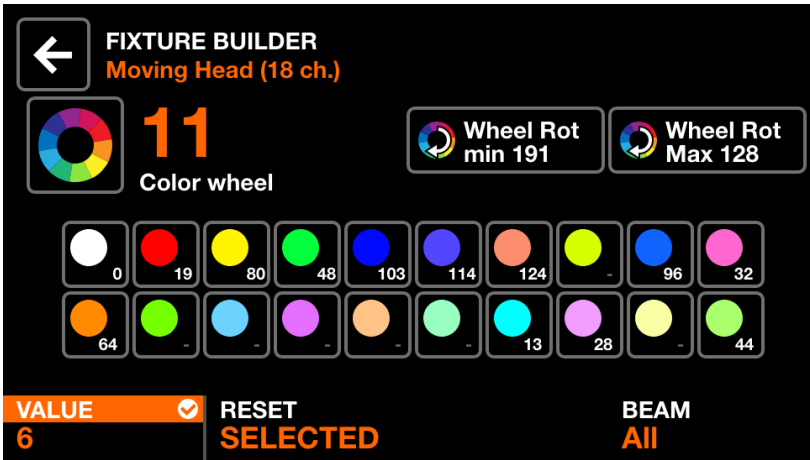
编码器操作

编码器	旋转编码器	按下编码器
1	调整测试灯具的的测试地址	
2	调整灯具的光束数量，每个最多支持64个光束	
3	无	
4	翻页，超过20通道后使用，最多255个通道	

工具栏按钮

- **重命名**：为灯具重命名。
- **完成 (DONE)**：退出灯具生成器；若有修改，将显示保存提示。
- **点击通道按钮**：进入对应通道的编辑器；若通道为空，将先显示“通道类型选择器”。

5. 通道编辑器



显示内容

- 通道编号和通道类型，选中通道类型后，可修改通道类型。
- 功能按钮：根据通道类型显示（如颜色、图案片、频闪等），每个按钮显示对应功能的数值。

编码器操作

编码器	旋转编码器	按下编码器
1	修改选中功能的DMX值	应用修改
2	重置通道上的所有功能，选中功能后，只重置选中的功能	应用重置
3	无	
4	将通道分配给某个光束	

工具栏按钮

- **删除**：删除当前通道（选择最后一个通道后出现按钮）。
- **返回**：返回“灯具通道屏幕”。
- 选中通道内容图标后，可通过编码器修改DMX VALUE。
- 按下键盘矩阵的矩阵按钮，返回上一级屏幕。

三、控制屏幕按钮

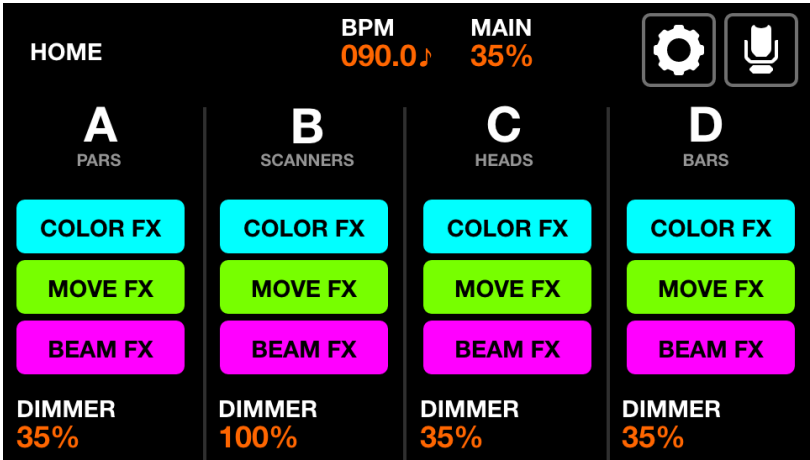


通过左侧的8个按钮和右下角的1个按钮，可访问9个控制屏幕。按下某一控制屏幕按钮后，触控显示屏和中央矩阵面板将同步更新，以匹配该屏幕的数据。每个控制屏幕均有特定设计用途：

控制屏幕	用途描述
主页 (Home)	主控制屏幕，管理各组的特效启用状态、组调光器 (group dimmers) 和组闪烁 (group flashes)
颜色特效 (Color FX)	管理“颜色特效模块”的设置
运动特效 (Move FX)	管理“运动特效模块”的设置
光束特效 (Beam FX)	管理“光束特效模块”的设置
静态颜色 (Static Color)	为未播放颜色特效的灯具设置固定颜色
静态位置 (Static Position)	为未播放XY特效的灯具设置固定位置
静态图案片 (Static Gobo)	为带图案轮 (Gobo wheel) 的灯具设置图案片

控制屏幕	用途描述
静态实时编辑（Static Live Edit）	管理20个自定义按钮，用于为任意通道设置静态数值
预设（Preset）	存储和调用预设程序

3.1 主页（Home）



从“主页”屏幕控制灯具组（fixture groups），每列代表一个组，每屏显示4个组：默认显示A-D组，按住SHIFT键并按下BPM敲击（BPM TAP）按钮，可切换至E-H组。

显示内容

- 4列：每列代表一个分组，显示组字母及组名称（从“组”屏幕设置）；
- 按钮：显示特效（FX）的启用状态；
- 分组亮度和主亮度；
- 当前BPM值（由TAP按钮或WTOOLS应用计算得出）。

编码器操作

- 每个编码器：控制对应组的调光级别；按下编码器：切换“全黑（BLACKOUT）”状态；按住SHIFT键并旋转编码器：调整主调光器（MAIN dimmer）。
- 按住SHIFT键并按下编码器：锁定该组——调用预设或按下闪烁按钮时，组状态不会被修改。

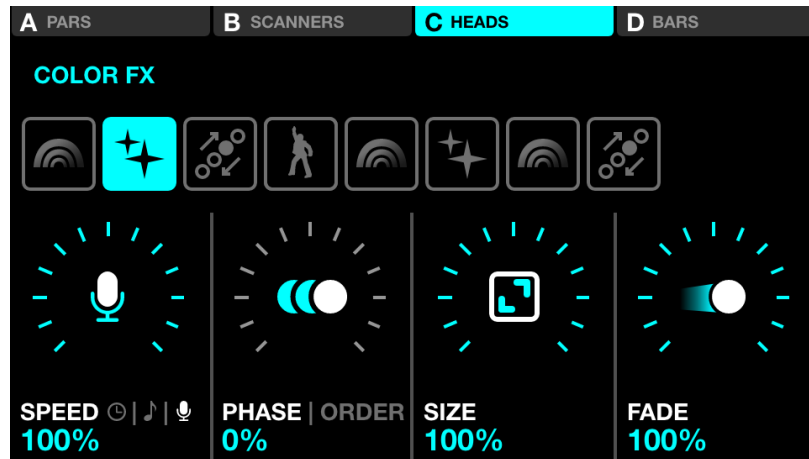
工具栏按钮

- **设置**：进入“设置”屏幕。
- **灯具设置**：进入“灯具设置”屏幕。

其他操作

- 点击“颜色/运动/光束特效 (COLOR/MOVE/BEAM FX)”按钮：启用/禁用对应特效；按下矩阵面板上的对应彩色按钮，效果相同。
- 按下矩阵面板顶行按钮：将对应组的调光器设为100%（全屏），同时将其他组的调光器设为0%（独奏）；按住SHIFT键并按下这些按钮：取消独奏，仅将选中组设为100%，松开后恢复原数值。
- 按下矩阵面板第二行按钮：功能与顶行类似，但会将所有RGB灯设为白色。

3.2 颜色特效 (Color FX)



显示内容

- 顶部4个按钮：显示哪些组已启用颜色特效；按住SHIFT键并按下BPM TAP按钮，可切换A-D组与E-H组。
- 8个按钮：用于选择颜色特效类型 (Color Fx type) 。
- 特效属性：速度 (Speed)、相位 (Phase)、顺序 (Order)、尺寸 (Size)、淡入淡出 (Fade) 。

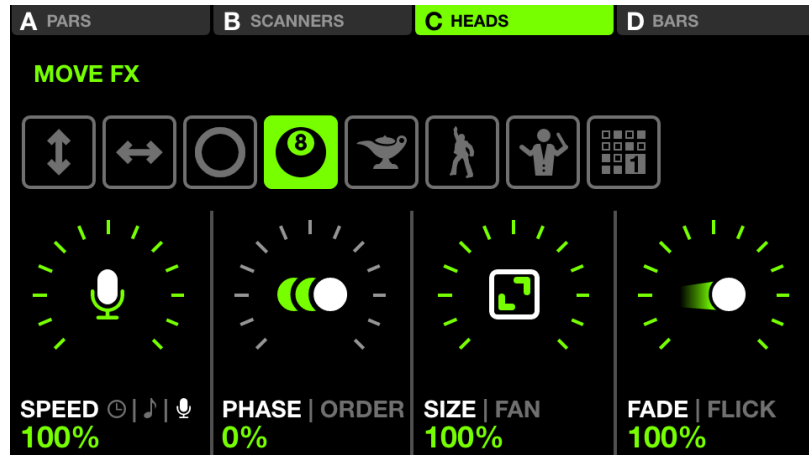
编码器操作

- 旋转第一个编码器：控制特效速度（根据同步模式，速度可按线性百分比或BPM分频控制）；按下编码器：在“时钟 (Clock)”“BPM”“音频脉冲 (Audio Pulse, 麦克风/线路输入)”三种同步模式间切换。
- 旋转第二个编码器：调整相位或顺序；按下编码器：在“相位 (Phase)”和“顺序 (Order)”模式间切换（相位按百分比控制；顺序可改变灯具顺序，使特效正向、反向、对称向内或对称向外播放）。
- 旋转第三个编码器：控制特效尺寸 (FX Size) 。
- 旋转第四个编码器：控制特效淡入淡出 (FX Fade) 。

其他操作

- 点击8个特效选择按钮：修改特效类型，并调用关联属性。
- 点击屏幕顶部的4个按钮或矩阵面板顶行的按钮：为对应组启用/禁用特效。
- 点击矩阵面板第2-5行的16个彩色按钮：为特效添加/移除对应颜色；按住SHIFT键并点击按钮：编辑该颜色。

3.3 运动特效 (Move FX)



显示内容

- 顶部4个按钮：显示哪些组已启用运动特效；按住SHIFT键并按下BPM TAP按钮，可切换A-D组与E-H组。
- 8个按钮：用于选择运动特效类型 (Move Fx type) 。
- 特效属性：速度 (Speed)、相位 (Phase)、顺序 (Order)、尺寸 (Size)、扇形 (Fan)、淡入淡出 (Fade)、闪烁 (Flick) 。

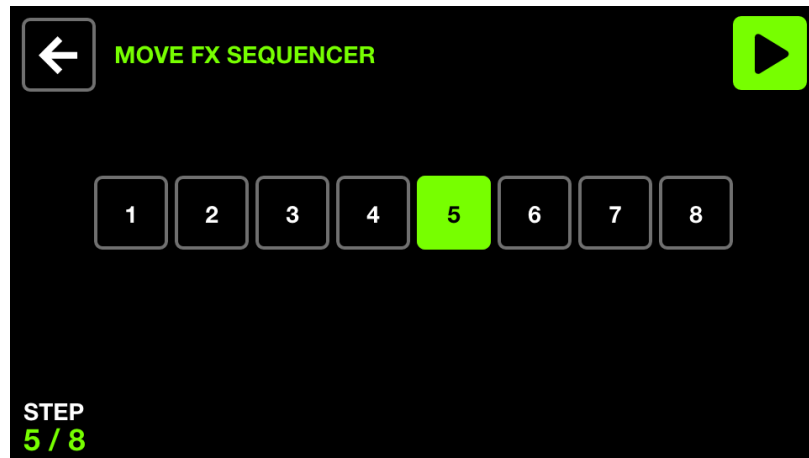
编码器操作

- 旋转第一个编码器：控制特效速度（根据同步模式，速度可按线性百分比或BPM分频控制）；按下编码器：在“时钟”“BPM”“音频脉冲”三种同步模式间切换。
- 旋转第二个编码器：调整相位或顺序；按下编码器：在“相位”和“顺序”模式间切换（相位按百分比控制；顺序可改变灯具顺序，使特效正向、反向、对称向内或对称向外播放）。
- 旋转第三个编码器：控制特效尺寸或扇形；按下编码器：在“尺寸 (Size)”和“扇形 (Fan)”属性间切换。
- 旋转第四个编码器：控制特效淡入淡出 (FX Fade)；按下编码器：启用“闪烁 (Flick)”模式——将淡入时间延长至“步长时间 (step time, 位置点之间的时间)”的100%，从而在淡入中途取消，产生“闪烁”效果。

其他操作

- 点击8个特效选择按钮：修改特效类型，并调用关联属性。
- 点击屏幕顶部的4个按钮或矩阵面板顶行的按钮：为对应组启用/禁用特效。
- 点击矩阵面板上的16个浅绿色按钮：将整个特效的位置调整到左上、上、右上、右、右下、下、左下、左、中心。
- 选择“序列特效类型”时，点击“编辑（Edit）”按钮：打开序列器（sequencer）。

1. 运动特效序列器



“运动特效序列器”允许为每个组选择4个不同位置，并在8个步骤（steps）中调用。每个位置将根据特效速度按顺序播放。

显示内容

- 8个步骤按钮：高亮显示当前步骤，左下角显示当前步骤编号。

编码器操作

- 旋转第一个编码器：在8个步骤间循环切换；切换时序列器将自动暂停。

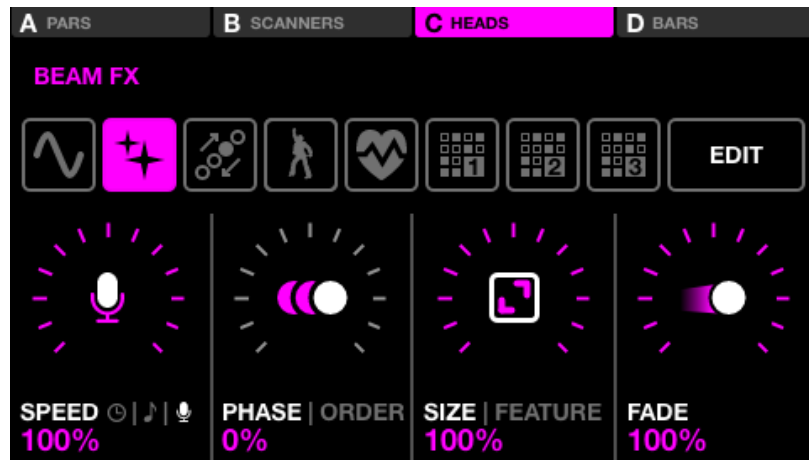
工具栏操作

- **播放/暂停**：播放或暂停序列器。
- **返回**：返回“运动特效”屏幕。

其他操作

- 点击任意步骤按钮：跳转到对应步骤，并暂停序列器。
- 按下矩阵面板顶行按钮：为对应组添加运动特效。
- 按下矩阵面板上的“位置按钮”：为当前步骤添加位置（每列代表一个组，第2-5行代表4个不同位置）；按住SHIFT键并点击按钮：编辑该位置。

3.4 光束特效 (Beam FX)



显示内容

- 顶部4个按钮：显示哪些组已启用光束特效；按住SHIFT键并按下BPM TAP按钮，可切换A-D组与E-H组。
- 8个按钮：用于选择光束特效类型（Beam Fx type）。
- 特效属性：速度（Speed）、相位（Phase）、顺序（Order）、尺寸（Size）、功能（Feature）、淡入淡出（Fade）。
- 功能（Feature）：光束特效关联的通道，默认关联调光通道（dimmer channel），可修改为水平（Pan）、俯仰（Tilt）、光圈（Iris）、变焦（Zoom）等其他功能类型。

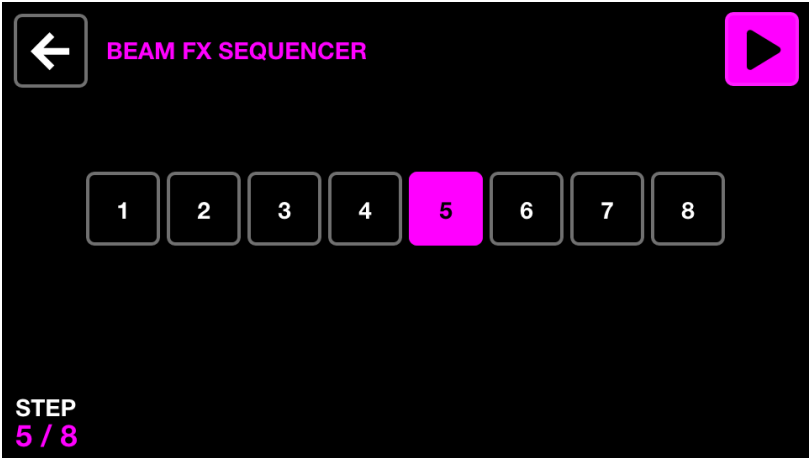
编码器操作

- 旋转第一个编码器：控制特效速度（根据同步模式，速度可按线性百分比或BPM分频控制）；按下编码器：在“时钟”“BPM”“音频脉冲”三种同步模式间切换。
- 旋转第二个编码器：调整相位或顺序；按下编码器：在“相位”和“顺序”模式间切换（相位按百分比控制；顺序可改变灯具顺序，使特效正向、反向、对称向内或对称向外播放）。
- 旋转第三个编码器：控制特效尺寸或关联功能（linked feature）。
- 旋转第四个编码器：控制特效速度（FX Speed）。

其他操作

- 点击8个特效选择按钮：修改特效类型，并调用关联属性。
- 点击屏幕顶部的4个按钮或矩阵面板顶行的按钮：为对应组启用/禁用特效。
- 点击矩阵面板上的16个浅粉色按钮：闪烁组内部分灯具（第2-5行代表组内的4个部分）。
- 选择“序列特效类型”时，点击“编辑”按钮：打开序列器。

1. 光束特效序列器



“光束特效序列器”允许选择8种不同的光束组合——选中某一光束组合后，对应的光束将开启。每个光束组合将根据特效速度按顺序播放。

显示内容

- 8个步骤按钮：高亮显示当前选中的步骤，左下角显示当前步骤编号。

编码器操作

- 旋转第一个编码器：在8个步骤间循环切换；切换时序列器将自动暂停。

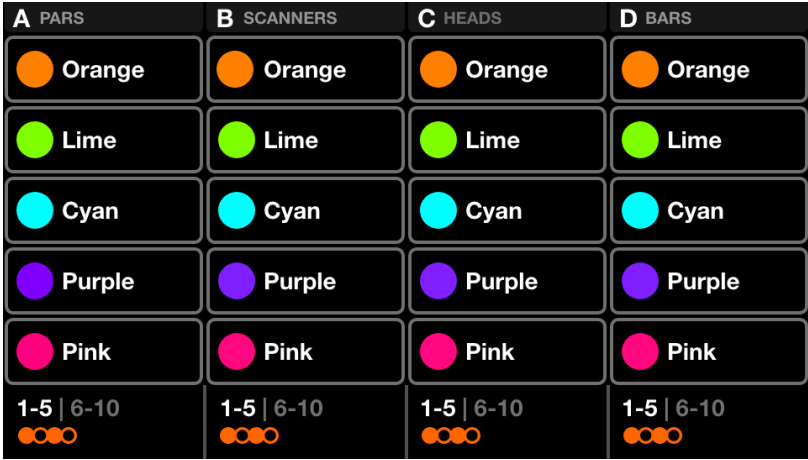
工具栏操作（Toolbar actions）

- **播放/暂停**：播放或暂停序列器。
- **返回**：返回“光束特效”屏幕。

其他操作

- 点击任意步骤按钮：跳转到对应步骤，并暂停序列器。
- 按下矩阵面板顶行按钮：为对应组添加光束特效。
- 按下矩阵面板上的“光束选择按钮”：为当前步骤开启/关闭对应光束（每列代表一个组，第2-5行代表组内的4个部分）。

3.5 静态颜色 (Static Color)



“静态颜色”屏幕为每个组提供10种颜色的调色板。选择这些颜色后，将覆盖组上正在播放的颜色特效，并为该灯具组设置选中的颜色。

显示内容

- 4列：每列包含5种颜色，代表一个组；按住SHIFT键并按下BPM TAP按钮，可切换A-D组与E-H组。
- 颜色库（color bank）：显示“颜色1-5”或“颜色6-10”。
- 颜色模式（color pattern）。

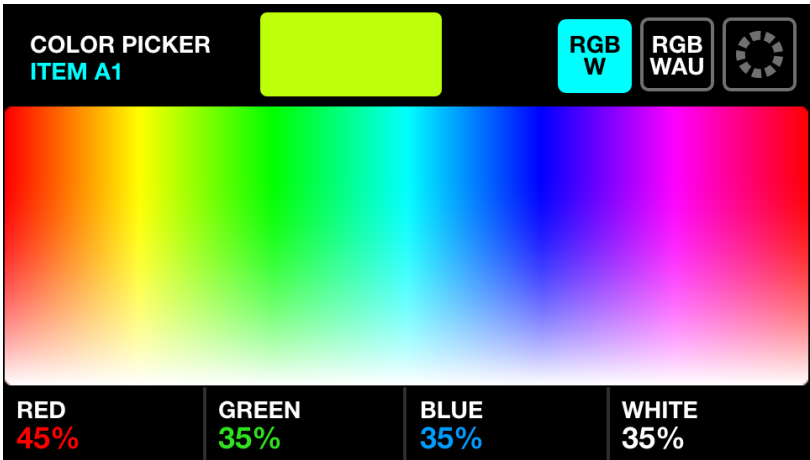
编码器操作

- 旋转编码器：修改选中颜色在灯具间的分布模式，选项包括：
 1. 单色（Single color）；
 2. 闪烁色（Flash color）；
 3. 在各颜色间交替；
 4. 从左到右/从右到左淡入/步进；
 5. 对称向内/向外淡入/步进。
- 按下编码器：在“颜色1-5”和“颜色6-10”之间切换。

其他操作

- 点击任意颜色按钮：启用/禁用该颜色；若组上正在播放颜色特效，选中的颜色将覆盖特效。
- 按住SHIFT键并点击颜色按钮：编辑该颜色（**注意：由于这是全局调色板，新颜色将应用到所有预设。**）。

1. 颜色选择器 (Color Picker)



显示内容

- 当前选中按钮的名称；
- 选中颜色的预览（preview）；
- 颜色选择器（color picker）：用于选择颜色；
- 颜色选择器模式：RGBW、RGBWAU（RGB+琥珀色+紫外线）、颜色网格（Color grid）；
- 生成的颜色分量：红（Red）、绿（Green）、蓝（Blue）、白（White）、色相（HUE）、琥珀色（Amber）、紫外线（UV）。

编码器操作

编码器	RGBW模式功能	RGBWAU模式功能
第一个	控制红色分量（0-100%）	控制色相（HUE）
第二个	控制绿色分量（0-100%）	控制白色分量（0-100%）
第三个	控制蓝色分量（0-100%）	控制琥珀色分量（0-100%）
第四个	控制白色分量（0-100%）	控制紫外线分量（0-100%）

其他操作

- 在颜色选择器上点击并拖动：将RGBW数值设为选中的颜色。
- 点击右上角的3个按钮：在RGBW、RGBWAU、颜色网格三种选择器模式间切换。
- 点击网格上的20个颜色按钮：将RGBW数值设为选中的颜色。
- 按下闪烁的矩阵按钮：保存新颜色并关闭颜色选择器；点击其他任意按钮：取消修改。

- 按住SHIFT键并点击另一个矩阵按钮：将选中的颜色复制到该按钮。

3.6 静态位置 (Static Position)

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

“静态位置”屏幕为每个组提供5个位置的调色板。选择某一位置后，将覆盖组上正在播放的运动特效，并将该组所有灯具设为选中的位置。

显示内容

- 4列：每列包含5个位置，代表一个组；按住SHIFT键并按下BPM TAP按钮，可切换A-D组与E-H组。
- 位置库：显示“位置1-5”或“位置6-10”。
- 选中位置的淡入淡出时间（Fade value）。

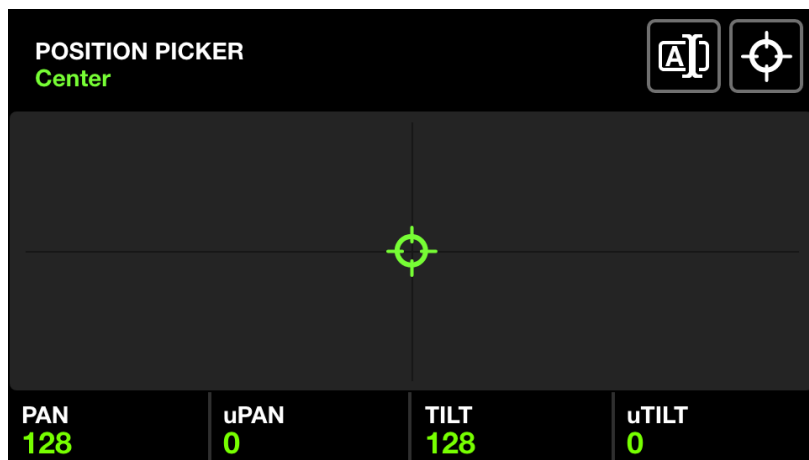
编码器操作

- 旋转编码器：修改选中位置的淡入淡出时间。
- 按下编码器：在“位置1-5”和“位置6-10”之间切换。

其他操作

- 点击任意位置按钮：触发该位置；若组上正在播放运动特效，选中的位置将覆盖特效。
- 按住SHIFT键并点击位置按钮：编辑该位置（注意：由于这是全局位置调色板，新位置将应用到所有预设）。

3.7 位置选择器 (Position Picker)



显示内容

- 当前选中位置按钮的名称；
- X-Y网格：用于选择位置；
- 生成的位置数值（水平Pan、俯仰Tilt）；
- 扇形（FAN）和聚焦（FOCUS）数值。

编码器操作

- 旋转第一个编码器：控制水平（PAN）数值；按住SHIFT键并旋转：精细控制。
- 旋转第二个编码器：控制俯仰（TILT）数值；按住SHIFT键并旋转：精细控制。
- 旋转第三个编码器：设置扇形（FAN）——当扇形设为50%时，所有灯具将指向同一方向（需确保灯具已在“灯具限制”屏幕中正确设置）。
- 旋转第四个编码器：设置聚焦（FOCUS）数值。

其他操作

- 在X-Y网格上点击并拖动：将水平和俯仰数值设为选中的位置。
- 点击右上角第一个按钮：打开键盘，可修改位置名称。
- 点击右上角第二个按钮：将位置设为中心。
- 按下闪烁的矩阵按钮：保存新位置并关闭位置选择器；点击其他任意按钮：取消修改。
- 按住SHIFT键并点击另一个矩阵按钮：将选中的位置复制到该按钮。

3.8 静态图案片 (Static 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%

“静态图案片”屏幕为每个组提供10个图案片的调色板。选择某一图案片后，将为该组所有灯具调用该图案片；若未选择任何图案片，将触发“开放图案片（open gobo）”。

添加灯具到项目时，Wolfmix 将自动把灯具图案片通道的前10个图案片，分配到10个图案片按钮。

显示内容

- 4列：每列包含5个图案片，代表一个组；按住SHIFT键并按下BPM TAP按钮，可切换A-D组与E-H组。
- 图案片库（gobo bank）：显示“图案片1-5”或“图案片6-10”。
- 对应组内灯具的图案片旋转速度（Gobo Rotation speed）。

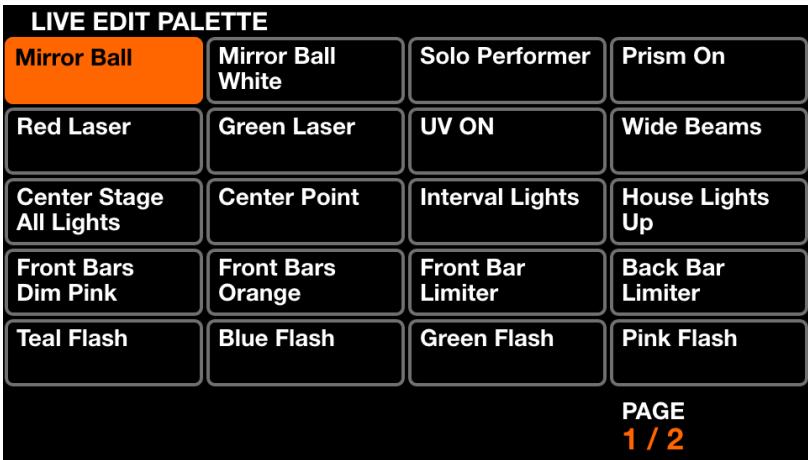
编码器操作

- 旋转编码器：修改图案片旋转速度。
- 按下编码器：在“图案片1-5”和“图案片6-10”之间切换。

其他操作

- 点击任意图案片按钮：触发该图案片；按住SHIFT键并点击按钮：编辑该图案片（注意：由于这是全局图案片调色板，新图案片将应用到所有预设）。
- 编辑图案片时，按下闪烁的矩阵按钮：保存新图案片并关闭图案片编辑器；点击其他任意按钮：取消修改。
- 编辑图案片时，按住SHIFT键并点击另一个矩阵按钮：将选中的图案片复制到该按钮。

3.9 实时编辑 (Live Edit)



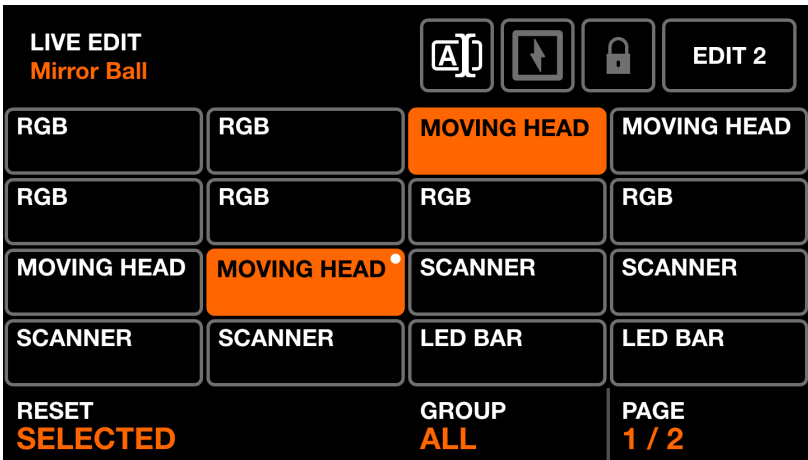
“实时编辑”屏幕包含20个按钮的调色板，可用于调用任意通道的数值。这些数值将覆盖所有特效和其他静态数值，且实时编辑按顺序分层——若两个实时编辑对同一通道设置了数值，位置靠右下的按钮优先级更高。

还可在“设置”屏幕中设置实时编辑的自动释放模式（按行或按列释放）。

显示内容

- 2个页面：每个页面包含20个按钮，每个按钮包含一组通道数值和名称。

1. 实时编辑编辑器 - 灯具



按住SHIFT键并点击某一实时编辑按钮，将打开编辑器。编辑器包含两个主屏幕：1. 灯具选择屏幕；2. 选中灯具的通道数值编辑屏幕。

显示内容

- 左上角：实时编辑的名称；
- 网格：最多16个灯具按钮，显示灯具名称，白色圆点表示该灯具已应用编辑；

- 右上角按钮 (EDIT): 编辑选中灯具的数值;
- 三个功能按钮: 重命名实时编辑 (rename)、将实时编辑设为闪烁模式 (Flash mode)、锁定实时编辑 (Lock, 调用预设时保持状态, 适用于通道固定值设置);
- 右下角: 当前显示的组 (Group) 和页面 (Page) 。

编码器操作

- 按下第一个编码器: 重置选中的灯具, 删除其所有实时编辑数值; 旋转编码器: 选择“重置选中灯具”或“重置所有灯具” (重置后白色圆点消失) 。
- 旋转第三个编码器: 按组筛选网格中显示的灯具; 按下编码器: 选中或取消选中该组的所有灯具。
- 若当前组的灯具数超过16个: 旋转第四个编码器: 在灯具页面间切换。

其他操作

- 点击网格中的按钮: 选中或取消选中灯具; 选中灯具后, “数值屏幕”将显示其对应通道; 若选中2个及以上同类型灯具, 其通道将合并, 可在“数值屏幕”中一同控制。
- 点击“重命名 (rename)”按钮: 打开键盘, 可修改实时编辑的名称。
- 点击“闪烁 (Flash)”按钮: 启用或禁用实时编辑的“闪烁属性”; 启用后, 矩阵按钮将变为白色, 按下时启用编辑, 松开时禁用。
- 编辑实时编辑时, 按下闪烁的矩阵按钮: 保存新实时编辑并关闭编辑器; 点击其他任意按钮: 取消修改。
- 编辑实时编辑时, 按住SHIFT键并点击另一个矩阵按钮: 将选中的实时编辑复制到该按钮。

2. 实时编辑编辑器 - 数值

显示内容

- 网格: 16个通道按钮, 每个按钮显示通道名称和已设置的实时编辑数值 (若有);
- 左下角: 选中通道的数值。

编码器操作

- 旋转第一个编码器: 修改选中通道的数值; 点击编码器: 显示该通道的所有关联功能 (Features) 网格。
- 按下第二个编码器: 重置选中的通道, 删除其实时编辑数值。

其他操作

- 点击网格中的按钮：选中通道。
- 点击右上角的“录制DMX（REC DMX）”按钮：录制当前DMX输出帧，并应用到选中的灯具。

3.10 预设 (Preset)



“预设”屏幕包含5个页面，每个页面20个预设，共100个预设。每个预设包含所有选中按钮的状态（特效状态、调色板项目状态），以及组调光器和特效属性。

显示内容

- 网格：20个预设按钮，显示预设名称和预设中使用的前4种颜色；
- 左下角：播放状态（Play state）；
- BPM同步设置：是否所有预设与BPM同步，以及每个预设的保持节拍数；
- 右上角：当预设按提示列表（cuelist）播放时，显示当前选中预设的已播放时间。

编码器操作

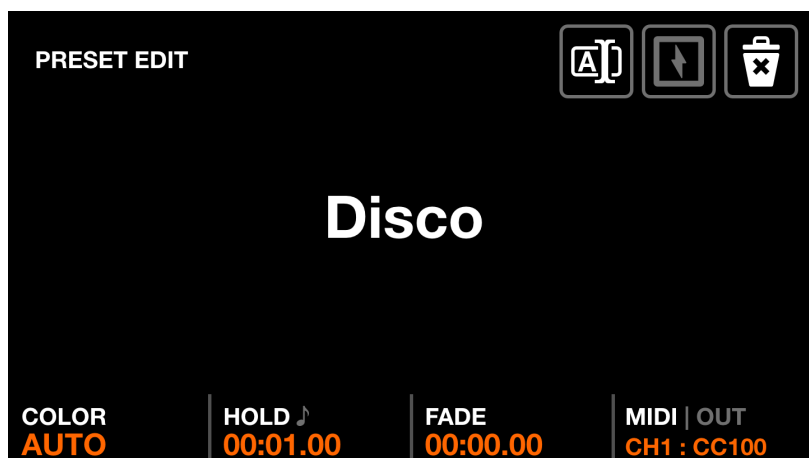
- 按下第一个编码器：按“保持时间（Hold time）”和“淡入淡出时间（Fade time）”顺序播放预设；旋转编码器：选择“播放所有100个预设”或“仅播放当前页面的20个预设”（播放到最后一个预设后，将触发第一个预设）。
- 按下第二个编码器：启用BPM同步（所有预设将根据音乐BPM跳转）；旋转编码器：设置每次跳转间隔的节拍数。
- 按下第三个编码器：开始录制新的保持时间；再次按下：停止录制（可实时录制预设的“提示列表”）。
- 旋转第四个编码器：切换选中的页面。

其他操作

- 按住SHIFT键并点击某一预设按钮：打开“预设编辑”屏幕，并根据控制器当前的数值覆盖

该预设内容。

1. 预设编辑 (Preset Edit)



“预设编辑”屏幕用于管理选中的预设，按住SHIFT键并点击某一预设即可进入。

显示内容

- 预设名称；
- 左下角：预设颜色；
- 预设的保持时间（Hold time）和淡入淡出时间（Fade time）；
- 预设的MIDI映射（仅MK2版本支持）。

编码器操作

- 旋转第一个编码器：设置预设颜色；若选择“AUTO（自动）”，按钮颜色将在预设使用的最多4种颜色间自动渐变。
- 旋转第二个编码器：修改预设的保持时间（以1秒为增量）；按住SHIFT键：以0.04秒为增量；保持时间指“若开启播放（Play），跳转至下一个预设前的保持时长”或“若按下闪烁（Flash），释放前的保持时长”；按下编码器：将时间转换为BPM，可按节拍设置保持时间。
- 旋转第三个编码器：修改预设的淡入淡出时间（以1秒为增量）；按住SHIFT键：以0.04秒为增量。
- 旋转第四个编码器：设置MIDI映射（仅MK2版本支持）——预设可映射到CC或Note消息；当收到数值大于0的MIDI音符或CC消息时，将触发该预设；默认情况下，MIDI输入消息将同步发送到输出，可点亮MIDI控制器上的按钮；点击编码器：可禁用该消息发送，或设置发送不同的输出（OUT）数值（例如，部分控制器通过输出数值设置按钮LED颜色）；按住SHIFT键并点击第四个编码器：通过监听MIDI输入的下一变化，自动学习映射。

其他操作

- 点击预设名称或工具栏中的“重命名 (rename) ”按钮：打开键盘，可修改预设名称。
- 点击右上角的“删除 (delete) ”按钮：删除该预设。
- 点击“闪烁 (Flash) ”按钮：切换“闪烁属性”；启用后，按下矩阵按钮时触发预设，松开时调用之前的预设；若松开按钮时未达到保持时间，预设将保持激活状态，直至达到保持时间后自动释放；注意：点击触摸屏上的预设不会激活闪烁功能。
- 按住SHIFT键并点击另一个矩阵按钮：将选中的预设复制到该按钮。

3.11 闪烁屏幕

按下 Wolfmix 右侧的大按钮，可触发“闪烁屏幕 (Flash screens) ”。这些按钮设计为快速访问模式，可在任意屏幕中触发，适用于现场演出中快速执行操作：

闪烁功能	描述
Wolf	触发“狗仔队 (Paparazzi) ”风格的闪烁特效
Strobe (频闪)	触发闪烁频闪特效
Blinder (爆闪)	将所有灯具设为100%亮度的白色
Speed (速度)	倍增所有特效的播放速度
Blackout (全黑)	将所有灯具设为0%亮度
Smoke (烟雾)	触发连接的烟雾机

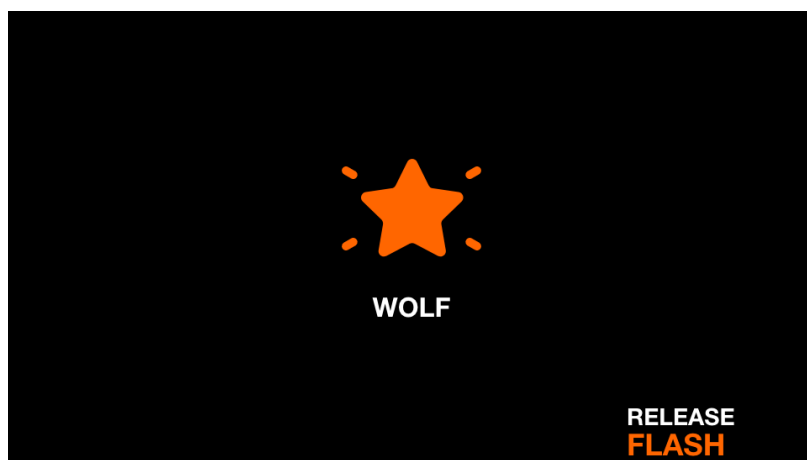
释放模式 (Release Mode)

在任意闪烁屏幕中，旋转第四个编码器，可设置按钮的释放模式：

- **闪烁 (Flash)** ：按下按钮时触发特效，松开时立即停止。
- **切换 (Toggle)** ：按下按钮时触发特效，再次按下时停止。
- **1秒/5秒/10秒计时器 (1, 5, 10s timer)** ：按下按钮时触发特效，松开时启动计时器，达到设定时间后停止特效。

按住SHIFT键并按下闪烁按钮：锁定按钮（保持特效激活）。

1. Wolf闪烁 (Wolf)

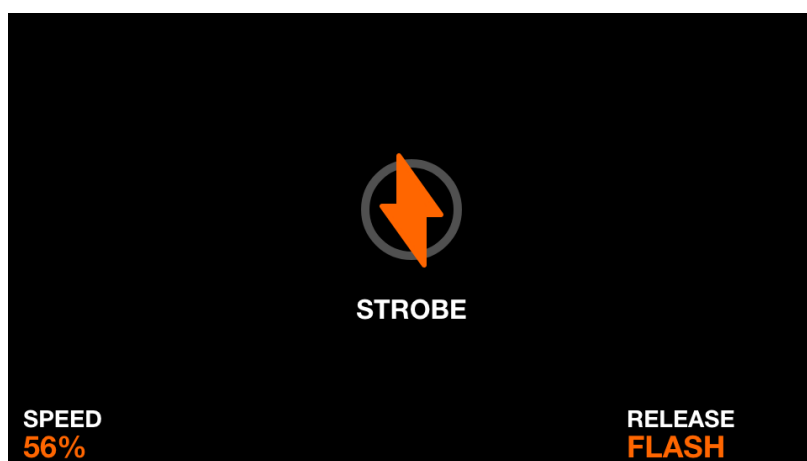


“Wolf闪烁”特效在所有灯具上播放“狗仔队”风格的白色闪烁。按下Wolf按钮触发特效，特效根据设置的释放模式停止。

显示内容

- 图标：指示特效正在播放（可在设置中禁用）；
- 当前设置的释放模式。

2. 频闪 (Strobe)



“频闪”特效通过触发灯具的频闪功能，使所有灯频闪；若灯具无内置频闪功能，将通过闪烁RGB或调光通道创建“虚拟频闪”。特效根据设置的释放模式停止。

显示内容

- 图标：指示特效正在播放（可在设置中禁用）；
- 频闪速度；

- 当前设置的释放模式。

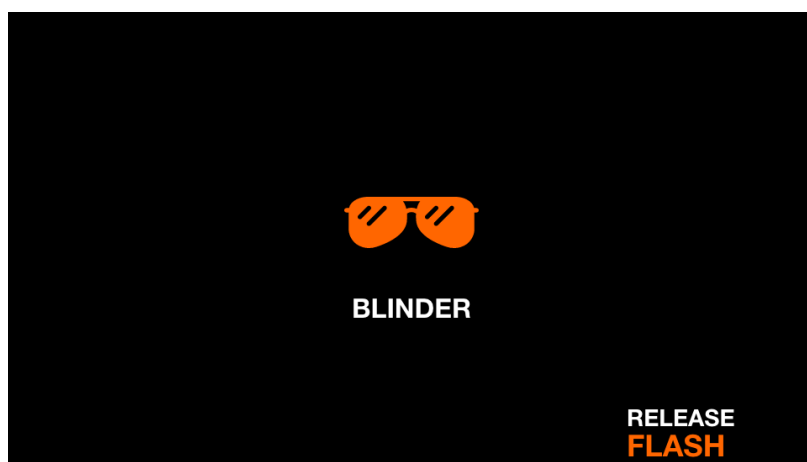
编码器操作

- 旋转第一个编码器：设置频闪速度。

其他操作

- 点击矩阵面板第四列的按钮：设置释放模式。
- 点击矩阵面板第一列的按钮：将频闪速度设为1%、25%、50%、75%、100%。

3. 爆闪 (Blinder)



“爆闪”特效将所有调光器设为100%，所有混色通道设为白色。特效根据设置的释放模式停止。

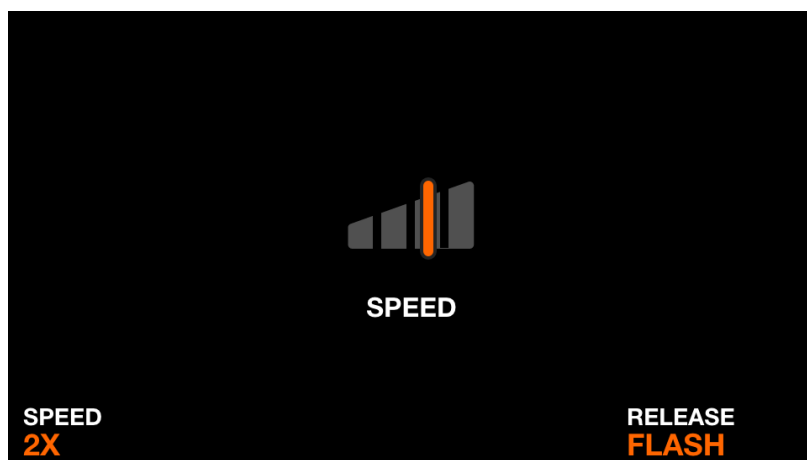
显示内容

- 图标：指示特效正在播放（可在设置中禁用）；
- 当前设置的释放模式。

其他操作

- 点击矩阵面板第一列的按钮：将爆闪淡出时间设为0秒、0.2秒、0.5秒、1秒、2秒。
- 点击矩阵面板第四列的按钮：设置释放模式。

4. 速度 (Speed)



“速度”特效按设置的倍增系数（multiplier）倍增所有特效的播放速度。特效根据设置的释放模式停止。

显示内容

- 图标：指示特效正在播放（可在设置中禁用）；
- 速度倍增系数；
- 当前设置的释放模式。

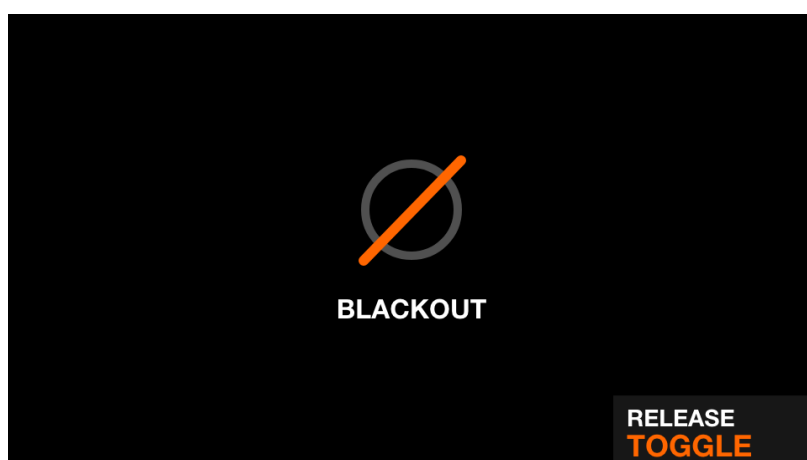
编码器操作

- 旋转第一个编码器：设置速度倍增系数。

其他操作

- 点击矩阵面板第一列的按钮：将速度倍增系数设为“冻结（Freeze）”、0.5倍、2倍、4倍、8倍。
- 点击矩阵面板第四列的按钮：设置释放模式。

5. 全黑 (Blackout)



“全黑”特效通过将调光器设为0%、快门关闭、混色通道设为0%，关闭所有光束。特效根据设置的释放模式停止。

显示内容

- 图标：指示特效正在播放（可在设置中禁用）；
- 当前设置的释放模式。

其他操作

- 点击矩阵面板第四列的按钮：设置释放模式。

6. 烟雾 (Smoke)



“烟雾”特效控制烟雾通道（Smoke channels）。特效根据设置的释放模式停止。

显示内容

- 图标：指示特效正在播放（可在设置中禁用）；
- 烟雾强度（Smoke intensity）；
- 烟雾风扇速度（Smoke fan speed）；
- 当前设置的释放模式。

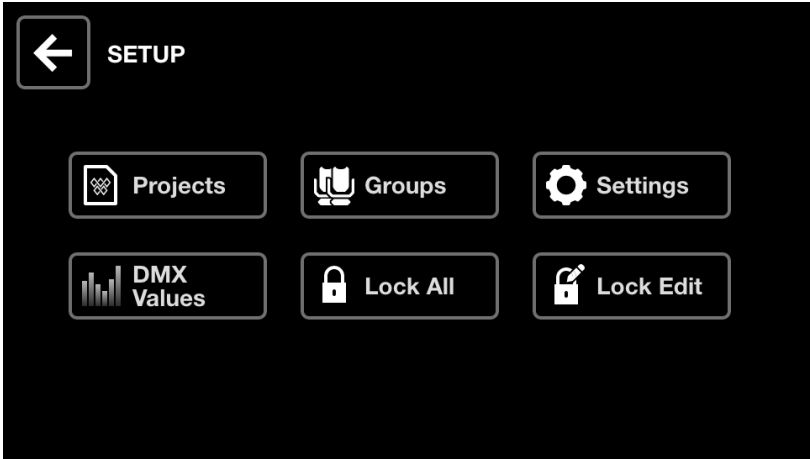
编码器操作

- 旋转第一个编码器：设置烟雾强度。
- 旋转第二个编码器：设置烟雾风扇速度。

其他操作

- 点击矩阵面板顶行的4个按钮：将烟雾强度设为1%、25%、50%、75%、100%。
- 点击矩阵面板第四列的按钮：设置释放模式。

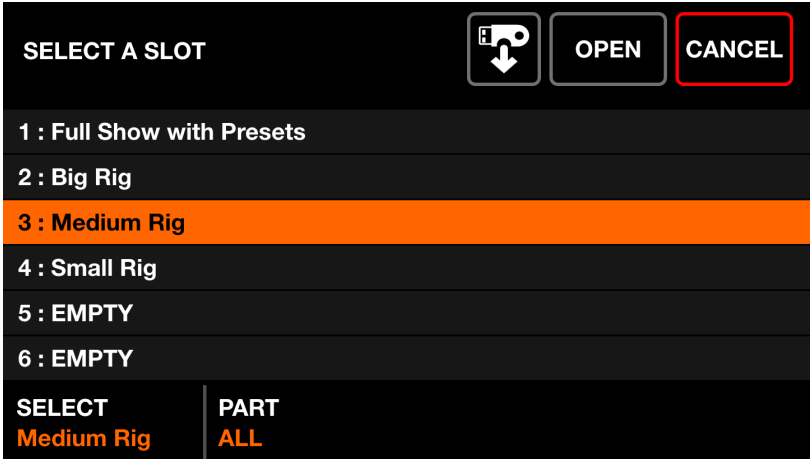
四、设置 (Setup)



点击主页屏幕右上角、“灯具 (Fixture)”图标左侧的图标，可进入“设置 (Setup)”屏幕，包含以下功能模块：

- **项目 (Projects)** ： 保存和加载6个项目。
- **组 (Groups)** ： 设置组名称，将DMX输入通道映射到组调光器。
- **设置 (Settings)** ： 设置控制器全局参数（如DMX域映射）。
- **DMX数值 (DMX Values)** ： 监控所有DMX通道的电平，设置测试数值。
- **全部锁定 (Lock All)** ： 用密码锁定整个Wolfmix。
- **编辑锁定 (Lock Edit)** ： 用密码锁定编辑功能。

4.1项目 (Projects)



控制器最多可保存和打开6个项目，项目包含以下数据：

- 当前灯具列表、顺序、组分配、DMX地址；

- 组名称和映射；
- 100个预设及关联数据（特效属性、调色板项目状态）；
- 所有静态调色板数据（颜色、位置、图案片、实时编辑）；
- 闪烁特效（Flash FX）按钮数据；
- **注意：**从“设置”屏幕设置的控制器参数，不保存到项目中。

显示内容

- 列表：6个项目插槽，显示对应项目名称；
- 按钮：“打开（Open）”或“保存（Save）”项目到选中插槽。

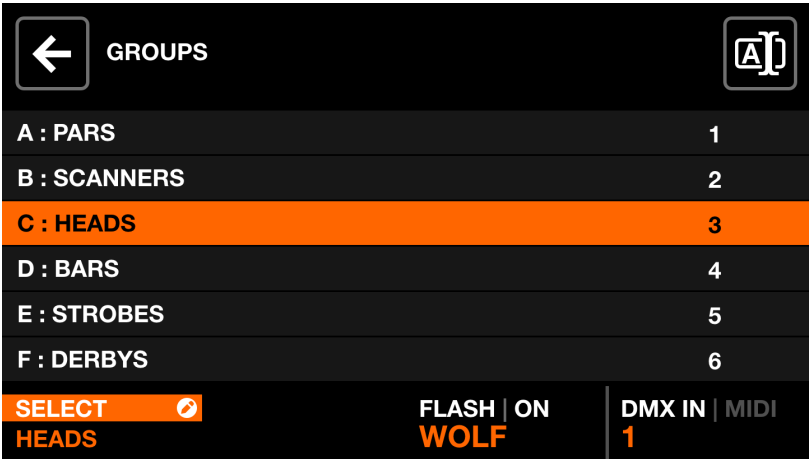
编码器操作

- 旋转第一个编码器：选择需打开或保存的项目插槽；点击编码器：执行打开或保存操作。
- 旋转第二个编码器：设置需加载的项目部分：
 1. 全部（All）：加载选中项目的所有内容；
 2. 灯具（Fixtures）：仅加载选中项目的灯具数据，保留当前其他数据。

其他操作

- 点击右上角的“打开（Open）”或“保存（Save）”按钮：将当前加载的数据保存到选中插槽（覆盖原有数据）；将显示键盘以设置项目名称。
- 点击“U盘（memory stick）”按钮（仅MK2版本支持）：打开文件浏览器，可导入.wpj格式项目；**注意：**U盘需格式化为FAT32格式。

4.2 组 (Groups)



每台灯具关联一个组，特效、子调光器（sub-dimmers）、静态颜色和位置均应用到组。
Wolfmix支持最多8个组，每屏显示4个（A-D组和E-H组可通过按住SHIFT键并按下BPM TAP按钮切换）。在“组”屏幕中，可为每个组分配名称和DMX输入通道。

显示内容

- 列表：8个组 + 主组（所有灯具），每个组显示字母、名称、DMX或MIDI输入通道（仅MK2版本支持MIDI）。

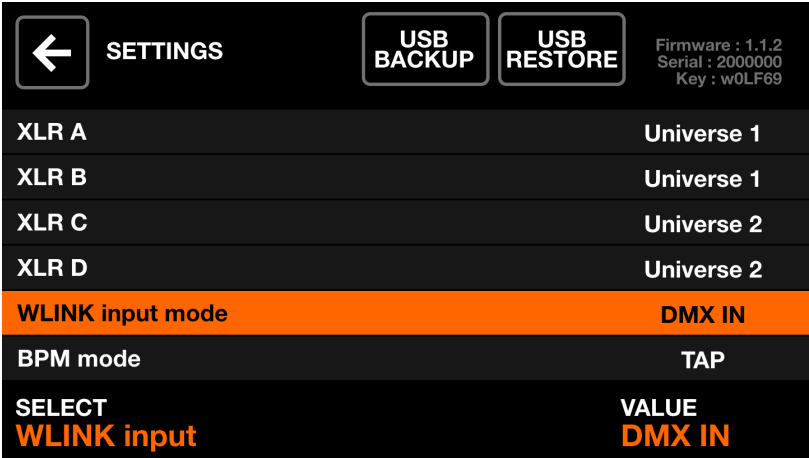
编码器操作

- 旋转第一个编码器：选择组；点击编码器：显示键盘，可修改组名称。
- 旋转第三个编码器：禁用选中组的闪烁按钮；旋转编码器：选择闪烁按钮类型；点击编码器：启用或禁用该闪烁按钮。
- 旋转第四个编码器：修改控制组调光器的DMX输入通道或MIDI CC/Note映射（需WLINK附加组件支持DMX输入）；按住SHIFT键并点击第四个编码器：通过监听DMX或MIDI输入的下一次变化，自动学习映射。

其他操作

- 点击右上角的按钮：显示键盘，可修改组名称。

4.3 设置 (Settings)



“设置”屏幕显示Wolfmix的全局设置列表。

显示内容

- 左侧：设置列表，右侧：对应设置标题；
- 底部：选中的设置及当前数值；
- 右上角：当前固件版本（可通过WTOOLS应用更新固件）。

编码器操作

- 旋转第一个编码器：在设置列表中导航。
- 旋转第四个编码器：修改选中设置的数值；点击编码器：若需输入文本，将显示键盘。

其他操作

- 点击“USB备份（USB BACKUP）”按钮：创建包含所有项目、灯具和设置的完整备份（保存为.wmb格式文件）；点击“USB恢复（USB RESTORE）”按钮：打开文件浏览器，可导入.wmb格式备份；**注意**：此过程约需4分钟，U盘需格式化为FAT32格式。

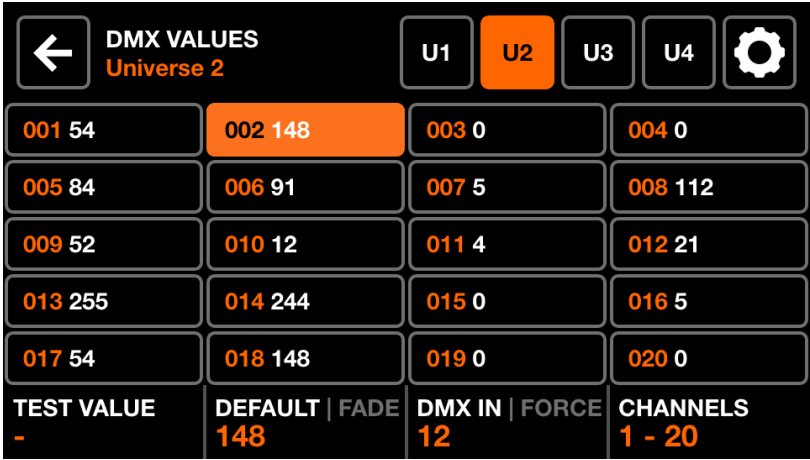
1. 设置列表（Settings list）

设置项	说明
XLR A - XLR D	映射到XLR接口A-D的DMX域
WLINK输入模式 (WLINK input mode)	- 关闭（OFF）：禁用WLINK - Wolfmix：通过XLR C发送/接收指令，与另一台Wolfmix同步 - DMX输入（DMX IN）：通过XLR C接收DMX输入数据，映射到组调光器和DMX输出通道
BPM模式 (BPM Mode)	- 敲击（TAP）：通过BPM TAP按钮计算BPM - 外部（EXTERNAL）：通过WTOOLS应用的Ableton Link或OS2L获取BPM（当WTOOLS应用中启用BPM时，此选项自动激活）
音频输入电平 (Audio input level)	内置麦克风的增益量（麦克风电平会根据短时间内的平均音量自动调整，此设置可进一步微调）
显示屏亮度 (Display brightness)	调整显示屏背光亮度
按钮亮度 (Button brightness)	调整按钮LED点亮时的亮度
锁定密码 (Lock password)	解锁控制器所需的密码

设置项	说明
预设中存储组调光器 (Store Group dimmers in preset)	- 启用：组调光器数值保存到预设 - 禁用：调用预设时不恢复组调光器数值（适用于用DMX推子控制台控制组调光器的场景）
预设中存储闪烁按钮 (Store Flash buttons in Preset)	- 启用：闪烁按钮状态保存到预设 - 禁用：调用预设时不恢复闪烁按钮状态
模式释放时跳转回 (Jump back on mode release)	- 启用：控制屏幕如闪烁按钮般工作，松开按钮后跳转回之前的屏幕；按住SHIFT键：锁定选中屏幕（便于在控制屏幕间快速导航） - 禁用：无此功能
实时编辑释放模式 (Live Edit release mode)	- 关闭（OFF）：所有实时编辑按钮顺序堆叠（右下按钮优先级高于左上按钮） - 行（ROW）：触发某实时编辑时，释放同一行的其他实时编辑 - 列（COLUMN）：触发某实时编辑时，释放同一列的其他实时编辑
预设切换时淡入淡出特效 (Fade effects during preset change)	- 启用：两个预设淡变时，期间两个预设的特效同时播放（需更多CPU资源，若DMX通道多导致Wolfmix界面卡顿，可禁用） - 禁用：无此功能
预设上显示颜色预览 (Show color preview on Preset)	- 启用：每个预设按钮显示最多4个彩色圆点，指示预设使用的前4种颜色 - 禁用：隐藏彩色圆点，使预设屏幕更简洁
显示闪烁特效屏幕 (Show Flash FX Screens)	- 启用：触发闪烁特效时，屏幕显示图标，可通过矩阵和编码器设置闪烁特效属性 - 禁用：触发闪烁特效时不离开当前屏幕；禁用后，按住SHIFT键并按下闪烁按钮，可访问闪烁特效屏幕
切换组库 (Switch group bank)	- Shift + 敲击（Shift + Tap）：按住SHIFT键并按下BPM TAP按钮，切换组库 - BPM敲击（BPM TAP）：反转BPM TAP按钮功能——直接按BPM TAP切换组库，按住SHIFT键并按BPM TAP计算BPM

设置项	说明
预设DMX输入通道 (Preset DMX IN channel)	通过DMX输入通道触发预设（选中通道的DMX数值对应触发的预设编号）；需WLINK附加组件支持DMX输入
复古模式 (Retro mode)	设置控制器配色方案：标准色或复古色（含绿色、橙色）
快速设置（测试版） (Quick Setup (beta))	在“灯具”屏幕显示“快速设置”按钮；快速设置将搜索连接的RDM灯具，自动添加并分配地址

4.4 DMX数值 (DMX Values)



“DMX数值”屏幕显示所有DMX通道的当前数值，可修改数值用于测试，也可调整通道设置。

显示内容

- 网格：20个DMX通道；
- 选中通道的测试数值（test value）、默认数值（default value）、淡入淡出状态（fade state）、DMX输入映射（DMX input mapping）；
- 按钮：显示1-4号DMX域，访问光束设置（beam settings）。

编码器操作

- 旋转第一个编码器：为选中通道设置测试数值；点击编码器：将通道重置为当前数值。
- 旋转第二个编码器：修改通道的默认数值（每帧开始时，所有特效和调色板叠加前的初始数值）；点击编码器：切换淡入淡出（Fade）模式——启用时，触发带淡入淡出时间的预设或位置时，通道数值将淡变；默认情况下，混色和调光通道启用淡变，滤色片和图案片通道禁用淡变。
- 旋转第三个编码器：将DMX输入通道映射到选中通道（需WLINK附加组件）；点击编码

- 器：设置强制（Force）模式——启用时，DMX输入数值覆盖通道上的所有特效和调色板数值；禁用时，DMX输入数值作为初始默认值，特效和调色板数值将覆盖它。
- 旋转第四个编码器：在每20个通道组成的“页面”间切换。

其他操作

- 点击网格按钮：选中通道；按下矩阵面板的20个按钮：也可选中对应通道。
- 点击顶部栏的4个DMX域按钮：选择并显示对应DMX域的通道。
- 点击右上角的“设置（Settings）”按钮：打开“光束设置”屏幕。

1. 光束编辑器（Beam Editor）

← BEAM EDITOR Edit auto-generated features			
001 : RGB	Dimmer		
002 : RGB	Strobe		
003 : RGB	Shutter		
004 : Moving He	Gobo Rotation		
005 : Moving He	Pan		
006 : Scanner	Tilt		
BEAM 003 : RGB	FEATURE CH. DIMMER	DMX MIN MAX 255	OFF ON 255

高级功能：每台灯具分为“光束（beams）”和“光束功能（beam features）”，每个光束功能包含最小/最大值（min/max）和开/关数值（on/off）——这些数值由Wolfmix根据灯具配置文件自动设置，通常无需修改。但若灯具配置文件存在故障或有特殊需求，可通过“光束编辑器”屏幕修改部分数值。

显示内容

- 列表：所有光束；
- 选中光束的功能列表；
- 光束功能的关联通道（linked channels）、最小/最大DMX数值、关/开DMX数值。

编码器操作

- 旋转第一个编码器：选择光束。
- 旋转第二个编码器：选择光束功能或关联通道；点击编码器：在“功能选择”和“关联通道选择”间切换。
- 旋转第三个编码器：调整选中功能的最小/最大DMX数值；点击编码器：在“最小值”和“最大值”间切换；若需反转功能，将最小值设为大于最大值。

- 旋转第四个编码器：选择关/开数值；点击编码器：在“关（off）”和“开（on）”数值间切换。

4.5 锁定 (Lock)



可锁定Wolfmix以防止未经授权访问：

- 从“设置”屏幕点击“全部锁定（Lock All）”：锁定整个控制器；
- 从“设置”屏幕点击“编辑锁定（Lock Edit）”：锁定调色板、预设和灯具的编辑功能。

控制器锁定后，点击屏幕右上角的“锁定（Lock）”按钮，将显示键盘以输入密码（密码在“设置”屏幕中设置）。也可通过WTOOLS应用，无需密码解锁控制器。

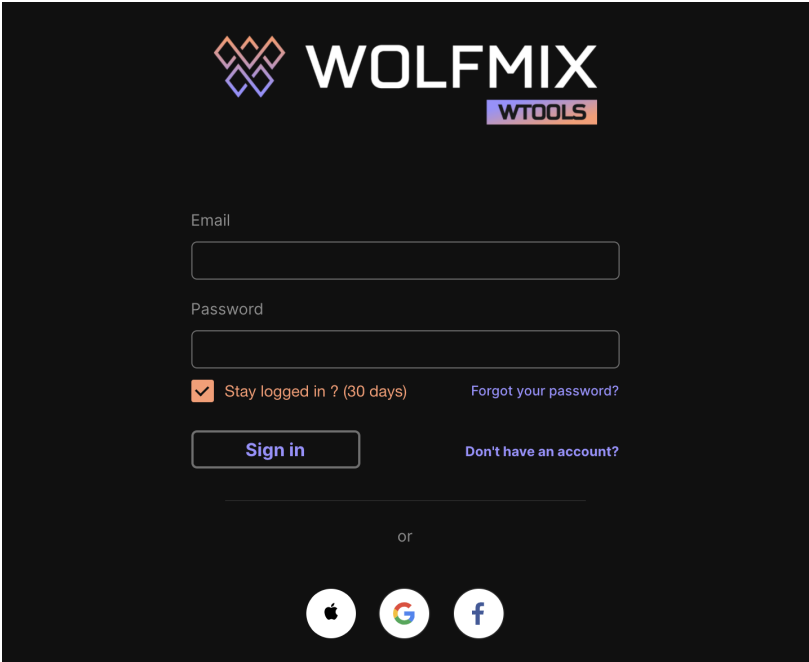
五、WTOOLS应用 (WTOOLS app)



WTOOLS应用适用于PC和MAC，虽非使用Wolfmix的必需工具，但包含多个实用功能：

- 通过Ableton Link或OS2L同步BPM；
- 用Easy View 2进行3D可视化；
- 购买附加组件（额外DMX域、WLINK、3D Link）；
- 本地及云端同步项目；
- 本地及云端同步灯具配置文件；
- 更新固件；
- 访问迷你指南。

5.1 Nicolaudie云登录（Nicolaudie Cloud sign in）

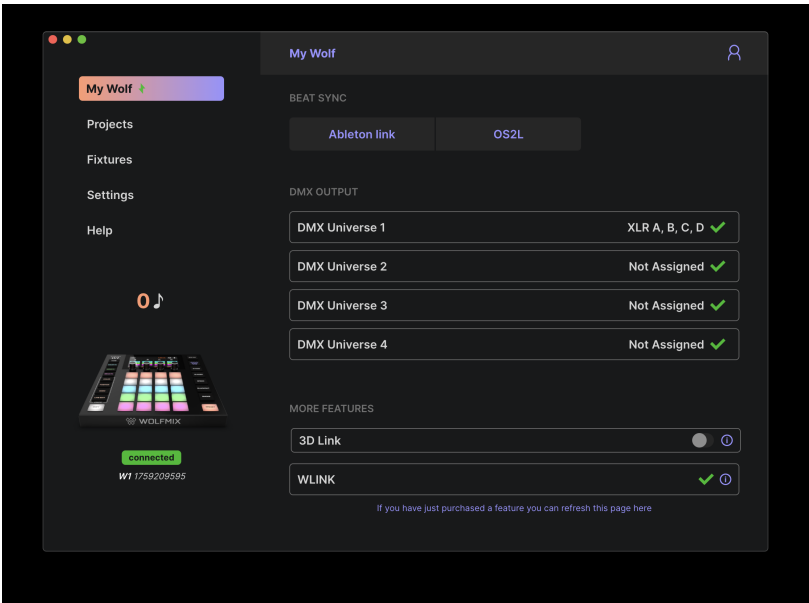


WTOOLS通过Nicolaudie云同步项目和灯具配置文件。Wolfmix是Nicolaudie集团旗下产品，因此云端存储的数据不会传递给第三方。有关隐私政策的更多信息，请参阅Wolfmix官网。

访问公共灯具库、云端同步灯具和项目、管理应用内购买，均需登录Nicolaudie云。

WTOOLS右上角的按钮包含以下功能：登录、登出、访问云端网页控制台、访问网页版“配置文件生成器（Profile Builder）”。

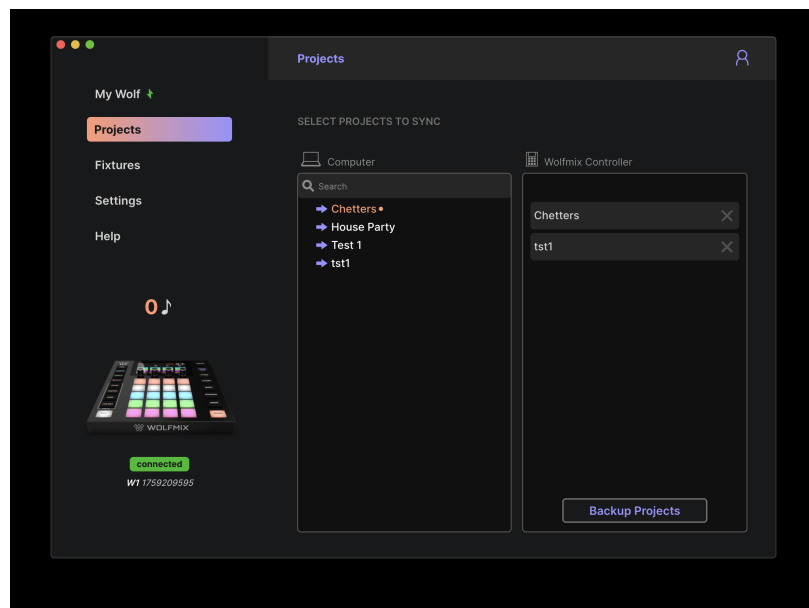
5.2 我的Wolf（My Wolf）



此屏幕显示已连接的Wolfmix信息，包括：

- 序列号（左下角）：每台Wolfmix控制器的唯一ID；
- 已激活的DMX域及对应的XLR接口分配：可在控制器的“设置”屏幕中映射；
- 3D Link状态：开启后，将Wolfmix的DMX数据转发到Easy View 2 3D（Easy View可从Wolfmix官网下载）；
- WLINK状态：指示WLINK应用内购买是否激活；
- 节拍同步（Beat Sync）：指示Ableton Link或OS2L是否激活，以及已连接的Ableton Link设备数量。

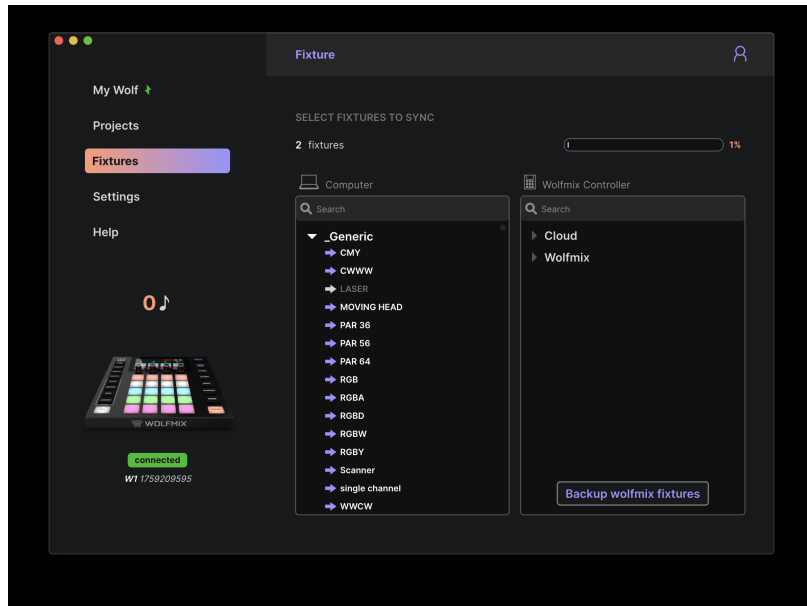
5.3 项目 (Projects)



屏幕左侧显示电脑中的项目，右侧显示Wolfmix控制器中的项目：

- 点击项目名称左侧的箭头：将电脑中的项目写入Wolfmix控制器；
- 点击“备份项目（Backup Projects）”：将Wolfmix中的所有项目复制到电脑，并同步到LS云。

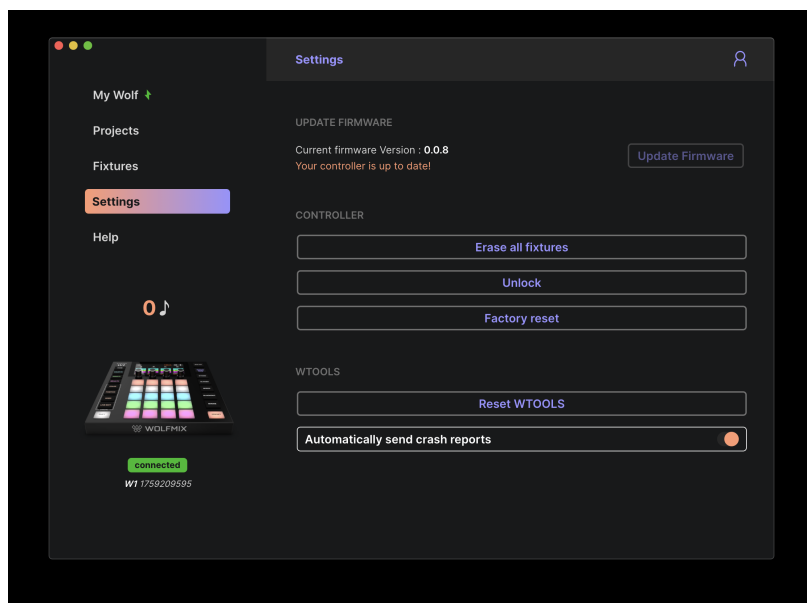
5.4 灯具 (Fixtures)



屏幕左侧显示电脑和云端的灯具配置文件，右侧显示Wolfmix控制器中的灯具配置文件：

- 第一类“Wolfmix”：包含所有直接在控制器上创建的灯具；
- 第二类“云（Cloud）”：包含所有用LS云网页版“配置文件生成器”创建的灯具；
- 其他类别：包含公共库中的灯具（不可修改，但可复制后用LS云网页版“配置文件生成器”或Wolfmix“灯具生成器”编辑）。
- 点击灯具名称左侧的箭头：将电脑/云端的灯具配置文件写入Wolfmix控制器；
- 点击“备份Wolfmix灯具（Backup Wolfmix Fixtures）”：将控制器中“Wolfmix”类别的所有灯具复制到电脑，并同步到LS云。

5.5 设置 (Settings)

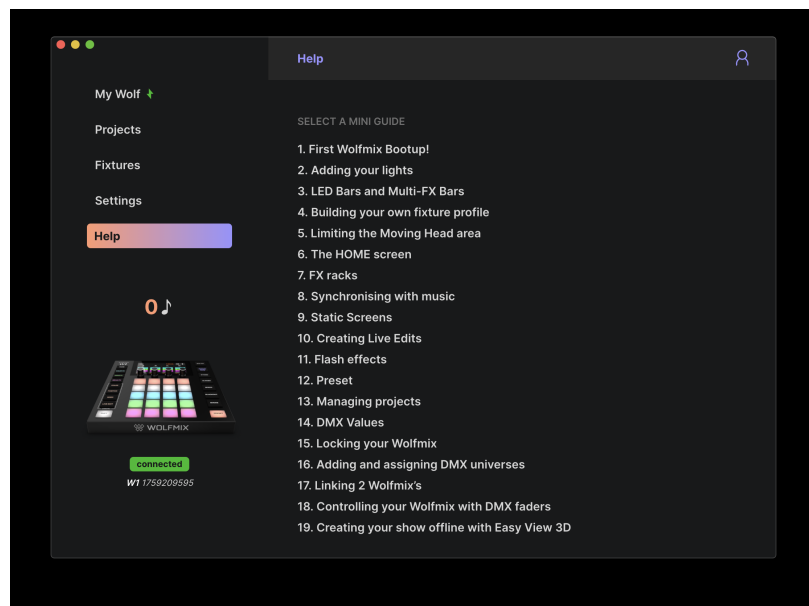


此屏幕显示当前固件版本，点击“更新固件（Update Firmware）”：将自动从WTOOLS下载最新固件版本并更新（需联网）。

其他设置：

- **删除所有灯具（Erase all fixtures）**：从Wolfmix控制器中删除所有灯具配置文件。
- **解锁（Unlock）**：无需密码解锁Wolfmix。
- **恢复出厂设置（Factory reset）**：从Wolfmix中删除所有项目和灯具配置文件，安装出厂演示项目和灯具；**注意**：此功能不恢复原始出厂固件，而是安装最新固件版本。
- **重置WTOOLS（Reset WTOOLS）**：清除所有本地数据。
- **自动发送崩溃报告（Automatically send crash reports）**：若应用崩溃，将自动向WTOOLS开发团队发送报告。

5.6 帮助（Help）



“帮助”页面包含《Wolfmix迷你指南》的离线版本——若无法访问Wolfmix官网或无网络连接，可直接从WTOOLS中查看。

六、视频教程

跟着这些视频，你可以更快速地掌握WOLFMIX的操作。

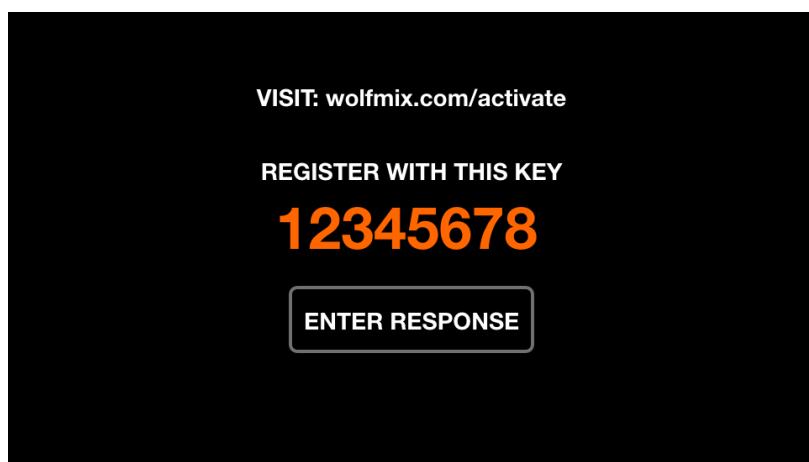
6.1 首次启动 Wolfmix!

连接电源

开始操作前，请连接附带的1A电源适配器和USB线缆。若需与电脑连接，需使用 **USB 3.0（或更高版本）** 接口——USB 2.0供电不足，无法满足 Wolfmix 运行需求。同时请注意，USB集线器可能存在兼容性问题，并非总能正常工作。

用密钥注册

首次启动 Wolfmix 时，屏幕会显示注册码（registration code）。访问官网 wolfmix.com/activate，输入该注册码，再输入获取的激活密钥（Activation Key）。此步骤可确保你使用的是正版 Wolfmix。



加载演示项目

若你想快速体验 Wolfmix 的功能，加载演示项目（demo project）是最佳选择：

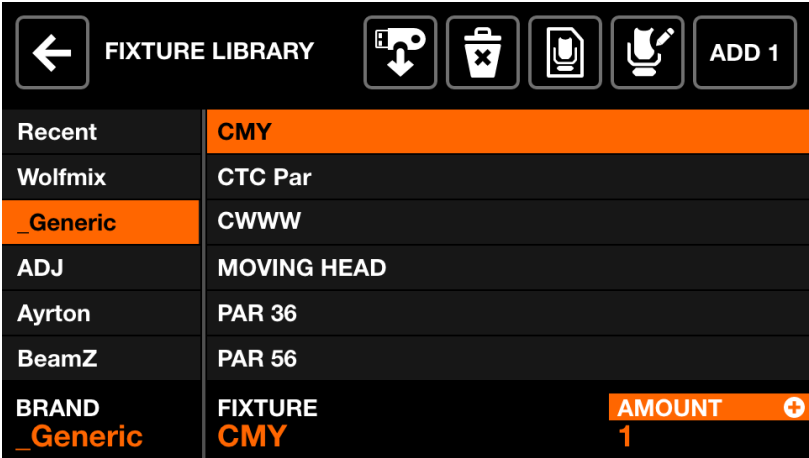
- 选择“加载项目”（Load Project）；
- 选中列表中的第一个项目（演示项目），按下第一个编码器（encoder）完成加载。

若你已安装 Easy View 3D 附加组件（add-on），演示项目中还包含一个3D场景——无需连接实体灯具，即可测试 Wolfmix 功能。关于 Easy View 3D 的更多信息可参考对应章节。

6.2 添加你的灯具

向项目中添加灯具

- 点击主页屏幕右上角的按钮，打开“灯具设置”（Fixture Setup）；
- 点击“添加灯具”按钮（带“+”图标按钮）；
- 旋转第一个编码器选择灯具品牌，旋转第二个编码器选择具体灯具型号；
- 旋转第四个编码器设置需添加的灯具数量，按下该编码器确认。



灯具库中找不到我的灯具

无需担心，这并不影响演出准备，你可根据剩余时间选择以下方案：

- 出厂时 Wolfmix 仅预装部分灯具配置——在 WTOOLS 应用中点击“灯具”（Fixtures）按钮，可获取更多灯具配置；
- 使用“Wolfmix 灯具生成器”（Wolfmix Fixture Builder）自行创建灯具配置文件——该工具仅保留核心功能，操作简单易懂；
- 将灯具的用户手册（user guide）发送给官方，官方将为你创建配置文件（所需时间取决于申请量，可能需要几天到几周）。

编辑 DMX 地址与位置

添加灯具后，屏幕将显示“灯具设置”界面，列表中所有灯具会以橙色标注已选中项：

- 旋转第一个编码器滚动列表，按下编码器可选中/取消选中灯具；
- 旋转第二、三、四个编码器，可分别调整灯具位置、所属组（group）、DMX起始地址（starting DMX address），按下编码器应用修改；
- **务必确保列表中每台灯具的 DMX 地址，与实体灯具上设置的地址一致！**

FIXTURE SETUP 2 fixtures's selected			
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 RGB	MOVE -	GROUP A	DMX Channel 1 : 040

其他选项

若想打造最佳灯光秀，需完成以下关键步骤：

- 设置摇头灯限制范围（详见第5章）；
- 如需调整，可“翻转”（FLIP）LED灯条、“拆分”（SPLIT）多效果灯条（详见第3章）。

6.3 LED 灯条与多效果灯条

如今许多灯具集成了多个光源（如 LED 灯条、多效果灯条），若你的设备中没有这类灯具，建议考虑添置。Wolfmix 提供了两项实用功能，可确保这类灯具正常工作：



FLIP（翻转）

你是否曾将灯条反向安装在灯架（truss）上？这会导致追逐效果（chases）反向播放，或需要你搬来梯子调整（若在婚礼/派对等场景，可能还需用备用椅子垫脚，小心弄脏椅垫！）。此时“FLIP”按钮可解决问题——点击该按钮，灯具将恢复到正确的方向！



SPLIT (拆分)

多效果灯条（Multi-FX Bars）通常对应一个包含多个子灯具（如 derby 灯、激光灯、帕灯）的配置文件。Wolfmix 会扫描该配置文件，若支持拆分，会询问你是否将其拆分为独立灯具——拆分后可将不同子灯具分配到不同组。



6.4 创建自定义灯具

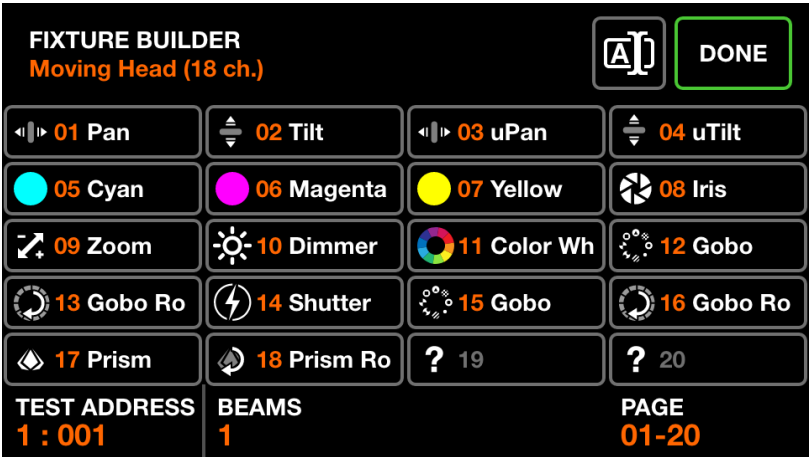
灯具配置文件（fixture profile）用于告知 Wolfmix 所连接灯具的工作方式，包含每个通道的功能信息。查阅灯具用户手册，可找到 DMX 通道及数值对照表——手册内容可能较多，但 Wolfmix 无需全部信息。

设置配置文件

- 旋转第一个编码器设置“测试地址”（Test Address）——该地址需与实体灯具显示的地址一致，确保创建配置文件时灯具能响应操作；
- 选择光束数量（number of beams）：LED帕灯、扫描灯（Scanners）、摇头灯（Moving Heads）通常为1束；多效果灯条、LED灯条通常为多束。

添加通道

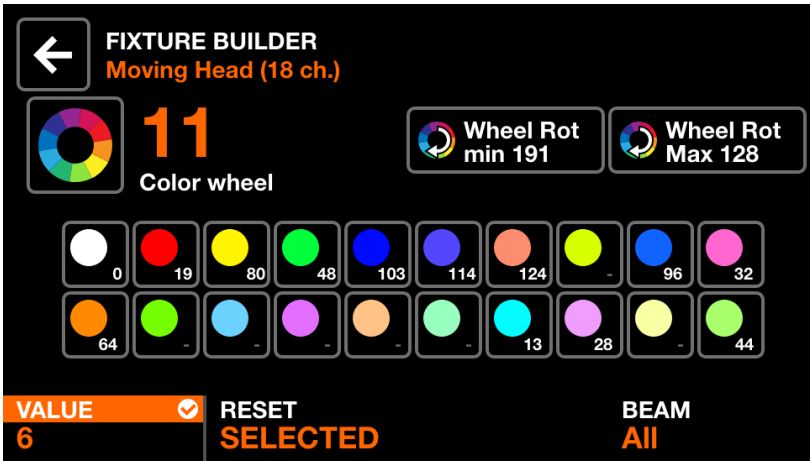
通过触摸屏或矩阵面板（Matrix）按钮添加并编辑通道，选择与用户手册匹配的通道类型。例如，某灯具包含18个通道，以水平（Pan）和俯仰（Tilt）通道开头。



编辑通道属性

部分通道有额外属性，例如“色轮通道”（Color Wheel channel）包含固定滤色片（fixed color filters），编辑步骤如下：

- 缓慢旋转第一个编码器，观察实体灯具上选中的颜色；
- 点击对应颜色按钮；
- 按下第一个编码器保存该颜色；
- 按下第二个编码器可重置颜色；若灯具包含多束光，旋转第四个编码器可选择关联光束。

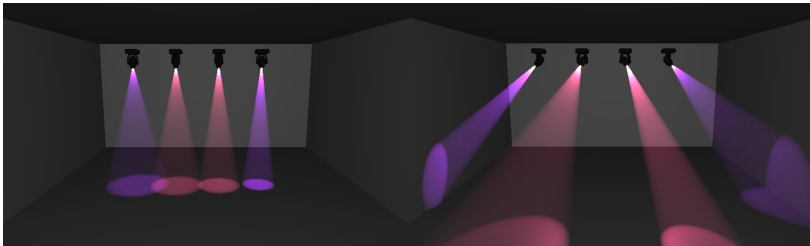


6.5 限制摇头灯活动范围

为何需要设置？

在典型灯光系统中，摇头灯通常安装在表演者或DJ的后方及上方。与活动范围有限的扫描灯（Scanners）不同，摇头灯可水平旋转360度或更多——播放效果时，灯光可能会指向表演者后方。通过设置活动范围，可确保灯光始终指向目标区域。

下方两张图对比了4台摇头灯应用相同“中心扇形”（Center Fan）位置效果的情况，右侧为已设置限制范围的效果。

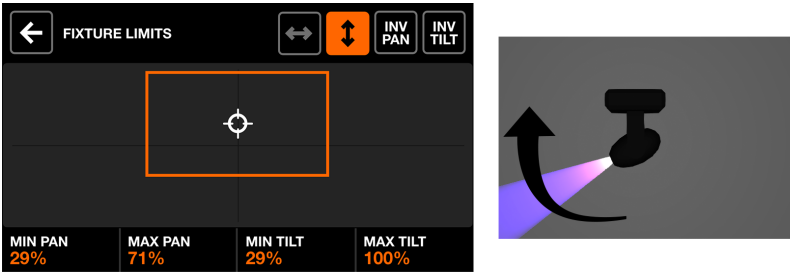


灯具限制网格（Fixture Limits Grid）

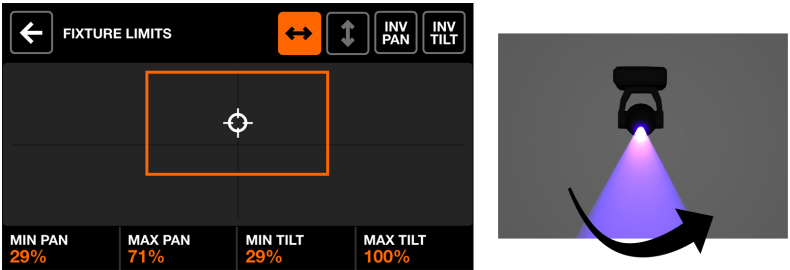
“灯具限制网格”可帮助你设置水平（Pan）和俯仰（Tilt）的最小/最大值，确保播放效果或调整位置时，所有摇头灯动作一致：

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

- 选中需调整的灯具，点击“灯具限制”按钮；
- 先校准俯仰（Tilt）：点击右上角第三个“俯仰”按钮，灯具有序上下移动——旋转第三、四个编码器调整俯仰最小/最大值，直至该灯具与其他已校准灯具动作同步；



- 俯仰校准完成后，重复步骤校准水平（Pan）；



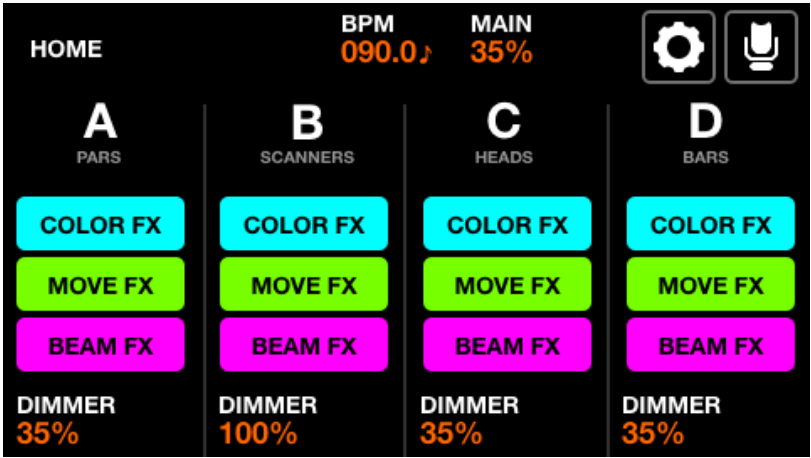
- 点击触摸屏可让所有灯具同步移动，便于测试限制范围是否合适。最终目标是让所有灯具动作保持一致。

6.6 主页屏幕

主页屏幕的功能？

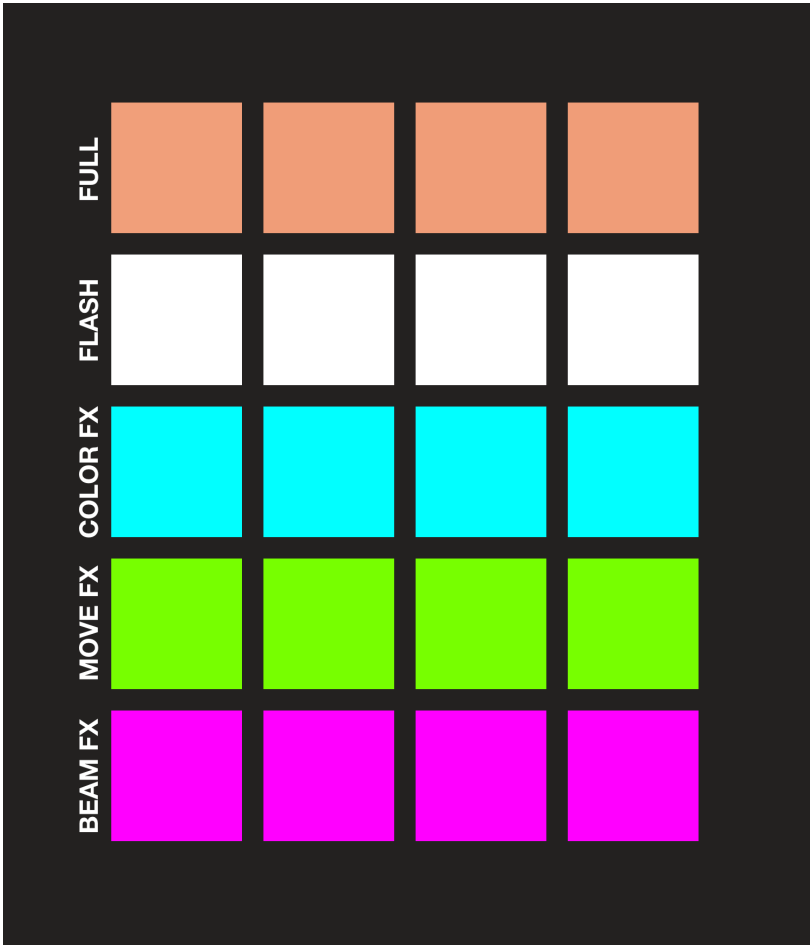
主页屏幕（HOME screen）是你的“现场演出混音器”，每一列对应一个灯具组（Group）的控制：

- 旋转编码器可调整该组的调光级别（dimming level）；
- 按下编码器可“静音”（mute）或“全黑”（blackout）该组。



Matrix 矩阵面板每列包含5个按钮，功能如下：

- FULL：灯具独奏，亮度设为100%；
- FLASH：灯具独奏，切换为白色，亮度设为100%；
- COLOR/MOVE/BEAM FX：开启/关闭对应特效（颜色/运动/光束）。

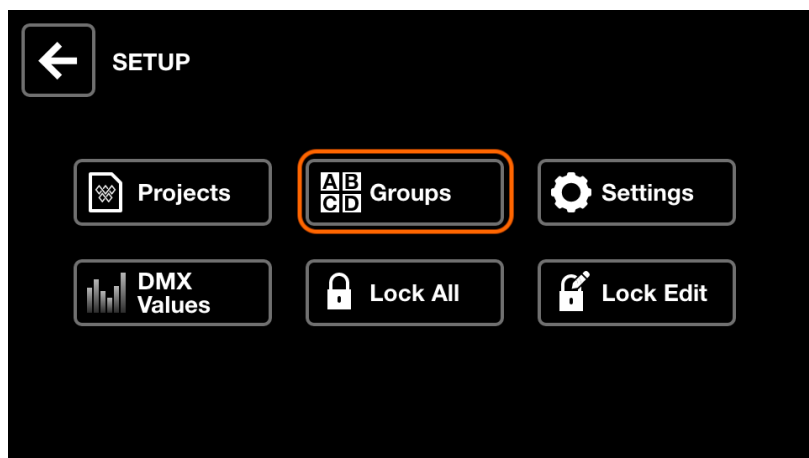


如何使用“组”？

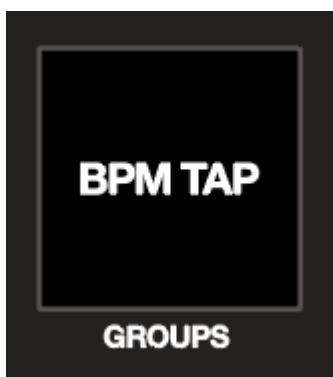
“组”的设计逻辑是按“灯具类型”分类，例如：

- A组：摇头灯、B组：扫描灯、C组：LED帕灯；

- 也可将不同类型灯具归入同一组（如创建“面光灯”组，包含LED灯条和LED帕灯）。



在“组设置”界面中，可给每个组命名。Wolfmix 共支持8个组，按住“SHIFT”键+按下“BPM敲击”（BPM TAP）按钮，可在1号组库（A-D）和2号组库（E-H）之间切换。

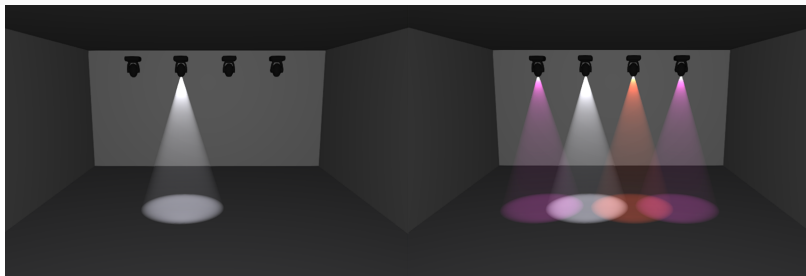


主页屏幕的其他功能？

按住“SHIFT”键，可激活以下特殊功能：

- SHIFT + 旋转编码器：控制主调光器（Master Dimmer）；
- SHIFT + 按下编码器：锁定该组——调用预设或按下 FLASH 按钮时，该组当前状态不会改变（适合锁定面光灯，避免其受其他操作影响）；
- SHIFT + FULL：灯具亮度设为100%，不启用独奏；
- SHIFT + FLASH：灯具切换为白色、亮度设为100%，不启用独奏。

左侧图片为“未按 SHIFT 时，2号组的 FLASH 效果”，右侧图片为“按 SHIFT 时，2号组的 FLASH 效果”。

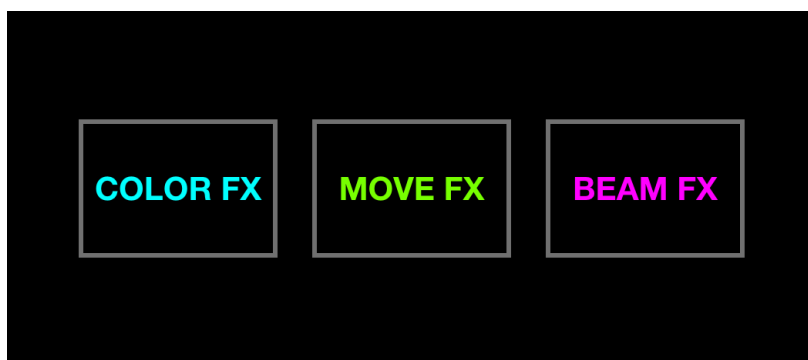


6.7 特效机架

什么是特效机架？

Wolfmix 包含3个特效机架（FX racks），每个机架可生成1种特效：

- 颜色特效（COLOR FX）：生成颜色变化效果（如彩虹效果）；
- 运动特效（MOVE FX）：为摇头灯、扫描灯生成效果（如圆形轨迹效果）；
- 光束特效（BEAM FX）：为光束生成调光效果（如追逐效果）。



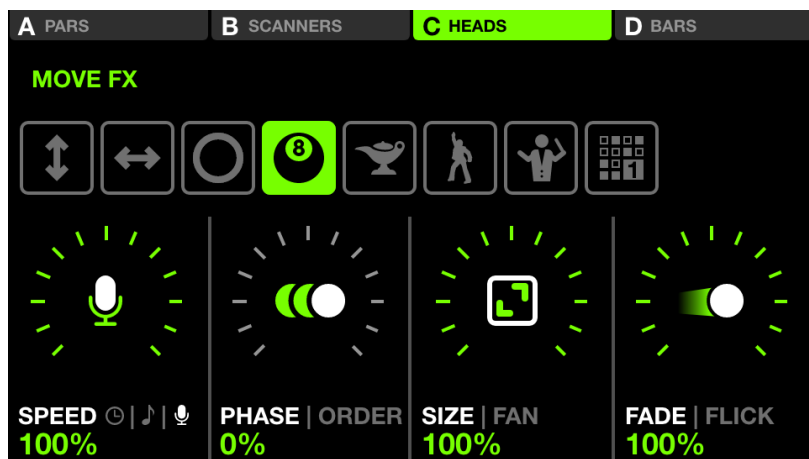
应用特效机架

- 点击触摸屏顶部的某组按钮，或按下矩阵面板顶行的4个按钮，可将特效机架应用到对应组；
- 也可在主页屏幕中应用特效机架。

操作特效

- **类型（TYPE）**：点击8个特效类型按钮，选择特效；
- **速度（SPEED）**：旋转编码器调整特效速度，按下编码器可与BPM同步；再次按下，可与麦克风/线路输入（Microphone/Line in）同步；
- **相位 | 顺序（PHASE | ORDER）**：调整“相位”可给每台灯具添加延迟，生成扫动效果；调整“顺序”可让特效正向、反向或对称播放；
- **尺寸 | 扇形（SIZE | FAN）**：“尺寸”对不同特效的影响不同——例如运动特效的“尺寸”越大，覆盖范围越广；调整“扇形”可分散光束；

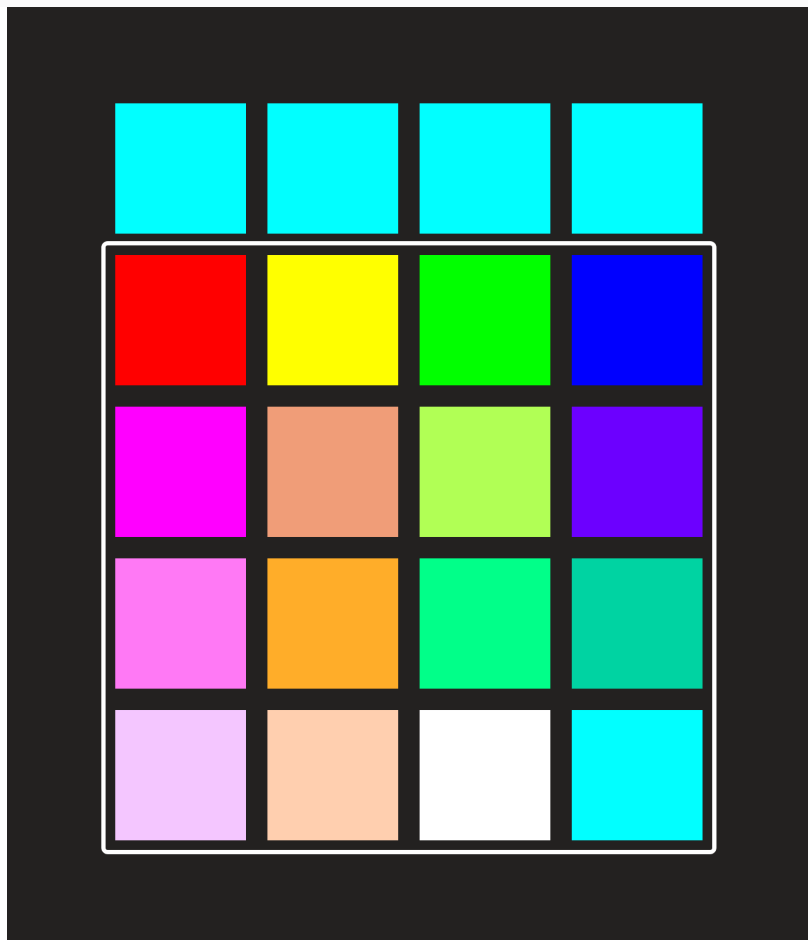
- **淡入淡出 | 闪烁 (FADE | FLICK)**：“淡入淡出”数值低时，灯光会在不同级别间跳跃；数值越高，过渡越平滑；启用“闪烁”后，灯具会缓慢淡入，再“闪烁”到下一个数值；
- 点击编码器可在不同参数间切换。



编辑颜色

显示“颜色特效” (COLOR FX) 屏幕时，矩阵面板会显示16色调色板 (color palette)：

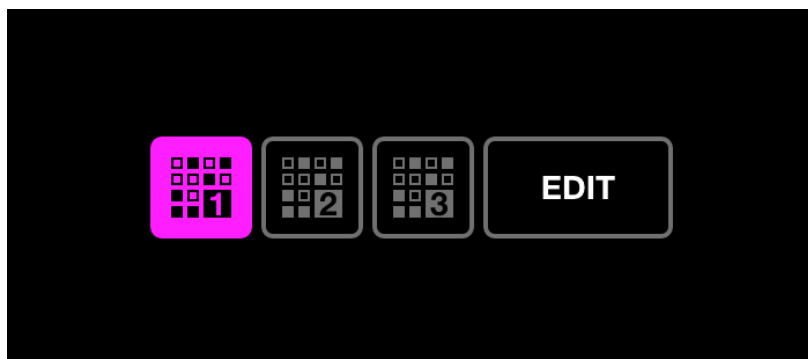
- 点击颜色按钮，可将该颜色添加到特效中；
- 按住 SHIFT + 点击颜色按钮，可编辑该颜色；
- **注意：**调色板为全局保存——修改任意颜色按钮，所有特效和预设中的该颜色都会同步更新。

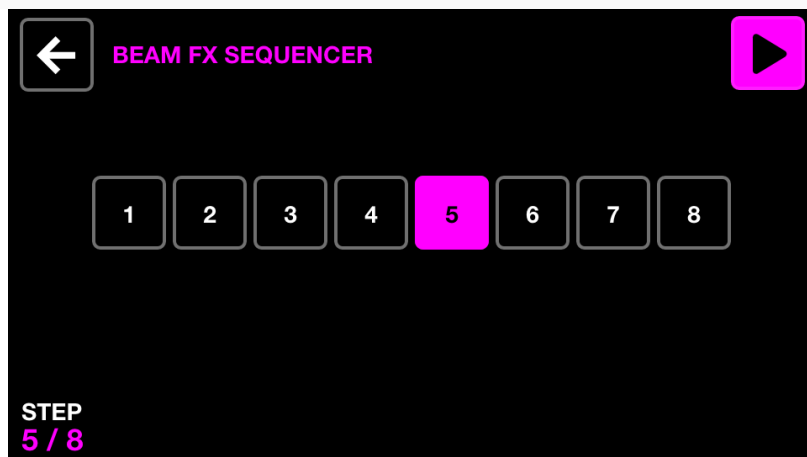


序列器

“运动特效”（MOVE FX）和“光束特效”（BEAM FX）机架包含“序列器”工具，可对位置和光束数值进行排序——排序数值会根据矩阵面板中激活的按钮自动计算：

- 选择某序列特效，点击“编辑”（EDIT）进入编辑模式；
- 每个序列包含8个步骤（steps）：
 - 点击矩阵面板中的浅绿色/浅粉色按钮，可实时录制序列；
 - 暂停序列后，选中8个步骤中的任意一个，可单独编辑；
- **注意：**序列为全局保存——修改任意序列，所有预设中的该序列都会同步更新。





6.8 与音乐同步

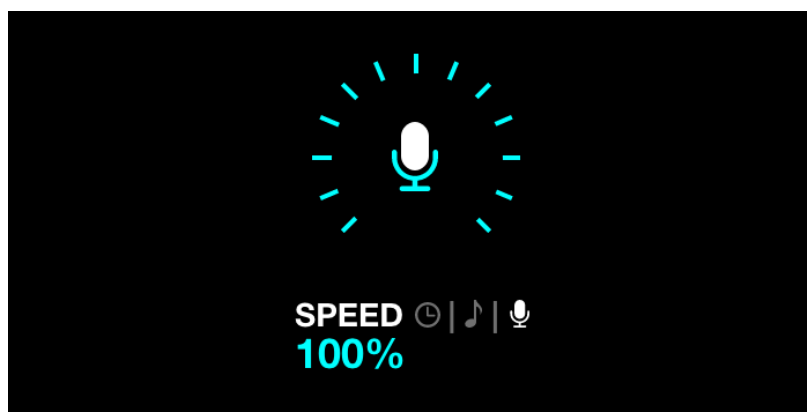
为何要让灯光秀与音乐同步？

让灯光效果与音乐节奏匹配，可将普通演出升级为精彩 spectacle（盛宴）！Wolfmix 提供多种方式实现灯光与音乐同步。

音频脉冲同步

通过内置麦克风（built-in microphone）同步是最简单的方式：

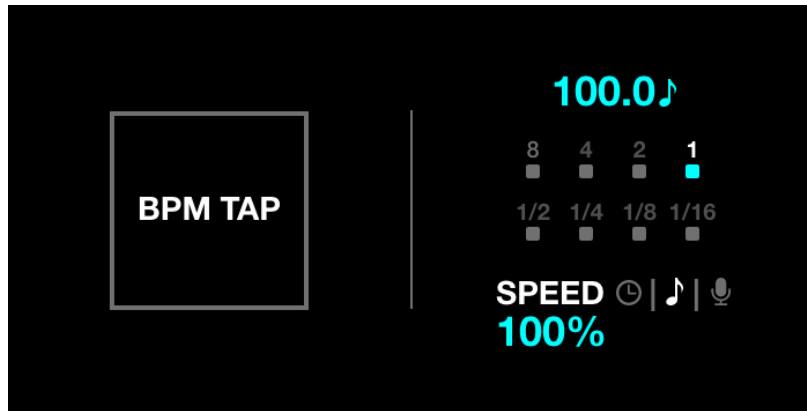
- 选择需同步的特效机架，双击第一个编码器；
- 麦克风检测到节拍时，麦克风图标会闪烁，特效会跳转到下一个节点；
- 内置的模拟节拍检测电路会自动设置麦克风灵敏度，你也可在设置中进一步调整；
- 麦克风可能会捕捉到杂音——Wolfmix 配备了迷你耳机接口（mini-jack socket），从混音台引出线缆连接该接口，调整混音台音量至合适水平；连接线缆后，麦克风会自动禁用。



BPM 同步

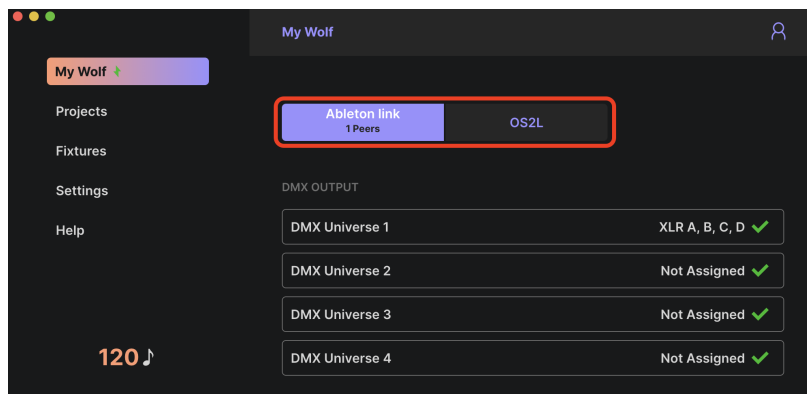
特效可按 BPM（每分钟节拍数）计时并同步：

- 你可能已注意到主页屏幕右上角的“闪烁按钮”——跟着音乐节奏点击该按钮，即可完成BPM同步；
- 点击一次该按钮，可重新同步特效（不改变BPM数值）；
- 选择某特效机架，按下第一个编码器——旋转编码器可按BPM比例调整特效速度（加快或减慢）。



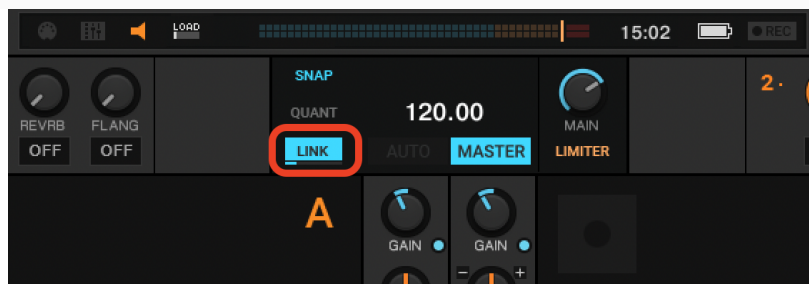
Ableton Link 与 OS2L

- **Ableton Link**：用于在多个应用间同步BPM，大多数DJ软件都支持该协议，且精度极高（直接采用DJ软件计算的BPM）；
- **OS2L**：由 Virtual DJ 团队开发的类似同步系统。



使用方法：

- 通过 USB 3.0 将 Wolfmix 连接到电脑（PC/Mac）；
- 打开 WTOOLS 应用，点击“Ableton Link”或“OS2L”按钮；
- 若使用 Ableton Link：打开DJ软件，找到“LINK”按钮（下方图片为 Native Instruments Traktor 3 的界面），并确保在特效机架中按下第一个编码器，将其设为“BPM同步模式”；



- 若使用 OS2L：需额外配置——在 Virtual DJ 中设置 IP 为 127.0.0.1、端口为 5000（格式：127.0.0.1:5000）；有时需先启动 WTOOLS 并启用 OS2L，再启动 Virtual DJ。

6.9 静态屏幕

Wolfmix 包含4个“静态屏幕”（Static Screens），用于管理固定参数（静态级别），可设置常用位置、颜色、图案片（Gobo）等参数。这些屏幕中的数值为**全局保存**——修改后所有预设和特效都会同步更新。



颜色 (Color)

每个组的调色板包含10个插槽，可存储10种常用颜色：

- 按下编码器，可在“插槽1-5”和“插槽6-10”之间切换；
- 选中多种颜色，可在组内混合这些颜色；
- 旋转编码器可调整混合方式；

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

- 若需自定义颜色：按住 SHIFT + 点击颜色按钮，选择新颜色后按下闪烁按钮保存；
 - 小贴士：点击右上角的“RGBWAU”按钮，可单独控制琥珀色（Amber）和紫外线（UV）通道。

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

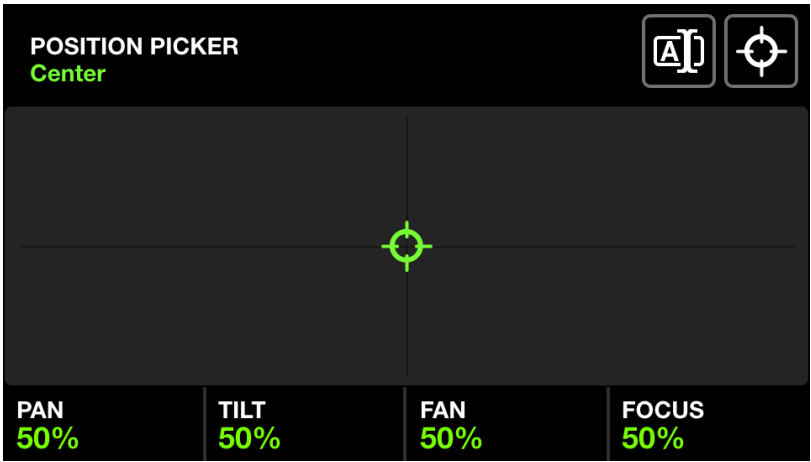
位置 (Position)

在“位置”屏幕中设置10个常用位置：

- 旋转编码器可设置位置间的淡入淡出时间（FADE time）；
- 按下编码器，可在“位置1-5”和“位置6-10”之间切换；

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

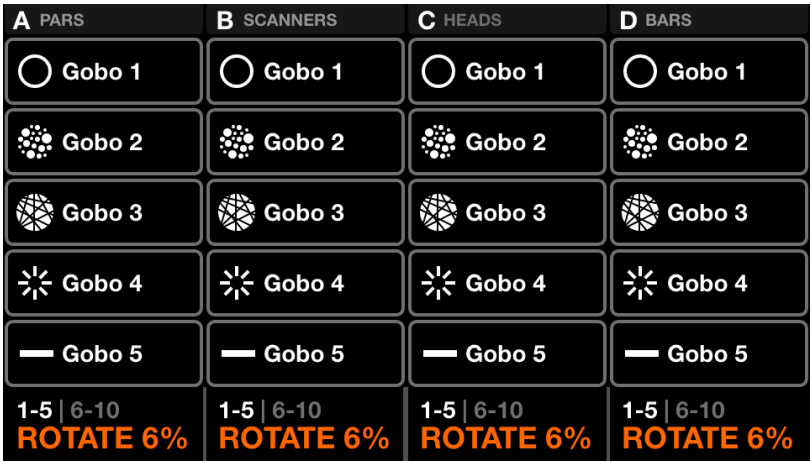
- 编辑位置：按住 SHIFT + 点击位置按钮，通过触摸屏或前两个编码器调整位置；
- 若发现部分灯具动作不同步，需检查“灯具限制”（Fixture Limits）屏幕中的设置是否正确；
- 每个位置还可设置“扇形”（FAN）和“聚焦”（FOCUS）数值；
 - 小贴士：按住 SHIFT 旋转编码器，可进行精细数值调整。



图案片（Gobo）

为每个灯具组选择10个常用图案片（Gobo）：

- Wolfmix 会自动匹配组内所有灯具的相似图案片；
- 若需选择不同图案片：按住 SHIFT + 点击图案片按钮；
- 旋转编码器可调整图案片旋转速度（gobo rotation）。



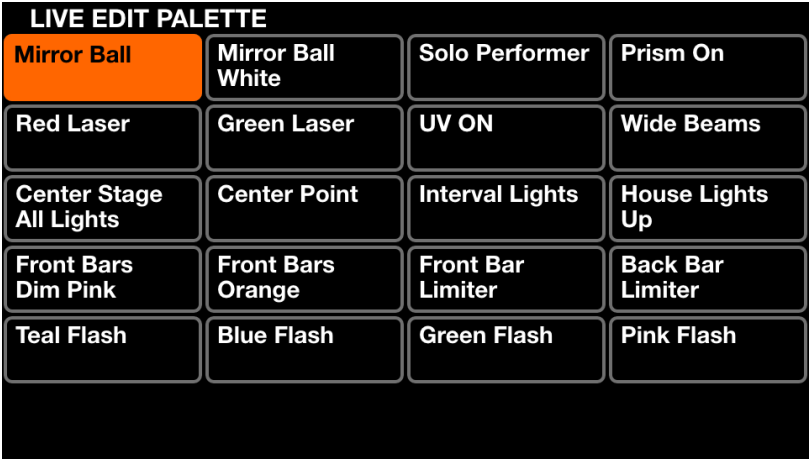
实时编辑（Live Edit）

创建最多40个自定义“实时编辑”按钮，用于设置特定通道数值（详见第6.10章）。

6.10 创建实时编辑

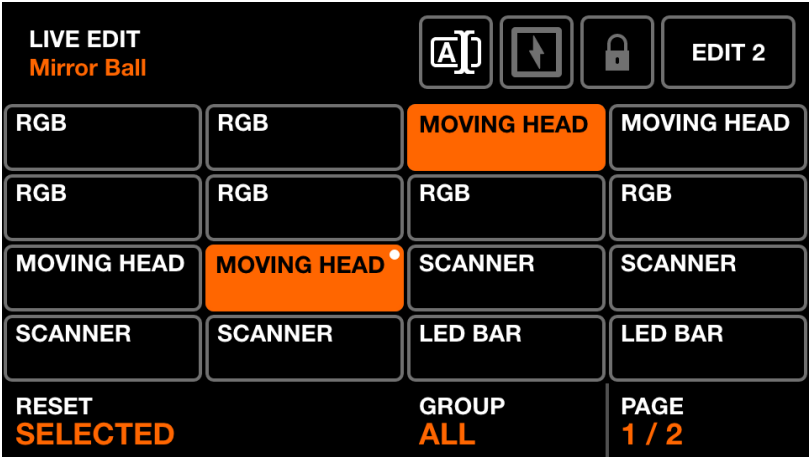
为何需要实时编辑？

因为它非常实用！演出中常会遇到需要用 一个按钮控制特定灯具动作的场景——例如“镜面球”（Mirror Ball）按钮、将多台聚光灯聚焦到表演者或婚礼蛋糕上的按钮。

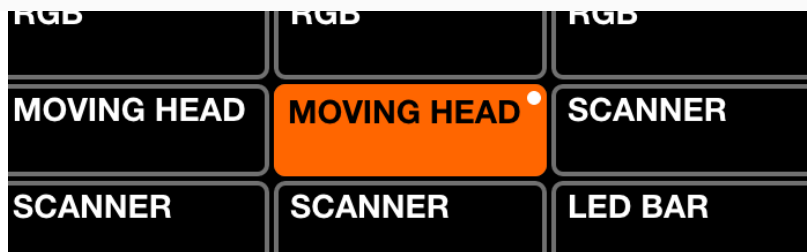


创建实时编辑

- 点击空白插槽，或按住 SHIFT + 点击某按钮进入编辑模式；
- 屏幕会显示所有灯具的网格，点击需编辑的灯具，再点击右上角的“编辑”（EDIT）按钮设置通道数值；
- 旋转第一个编码器设置通道数值，按下编码器可查看该通道的功能（如图案片、颜色等）；
- 点击右上角的“录制 DMX”（REC DMX）按钮，可录制当前 DMX 输出帧并保存到选中灯具——无需手动调整每个通道，即可快速捕捉实时输出状态；



- 若某灯具已被编辑，其按钮角落会显示白色圆点；
- 按下第一个编码器可重置选中灯具；旋转第一个编码器可重置所有灯具。



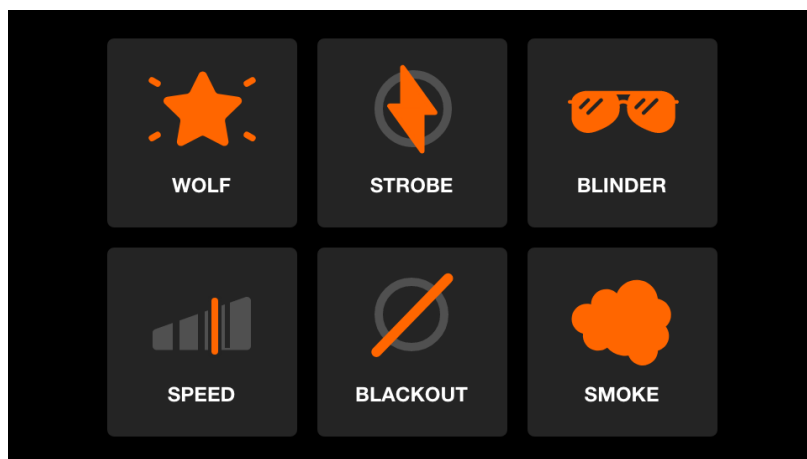
闪烁与锁定 (Flash and Lock)

- 点击顶部栏的“闪烁” (FLASH) 按钮，可将当前实时编辑设为“闪烁按钮”——按钮会变为白色，按下时激活、松开时停止；
- 点击“锁定” (LOCK) 按钮，可锁定实时编辑——调用预设时，该实时编辑不会被修改（适合创建覆盖整个项目的实时编辑，例如降低部分调光通道亮度，并应用到整个演出）；
- 已锁定的实时编辑按钮会显示为紫色。

6.11 闪烁特效

闪烁！啊哈……灯光界的救星

闪烁特效 (Flash effects) 会叠加在所有其他效果之上，非常适合现场演出，在任意屏幕中点击右侧的大按钮即可触发，具体功能如下：



- **WOLF**：“狗仔队” (paparazzi) 闪烁特效，适合高潮段落；
- **STROBE (频闪)**：所有灯光频闪，旋转第一个编码器调整频闪速度；
- **BLINDER (爆闪)**：所有灯光设为最大亮度，旋转第一个编码器设置淡出时间；
- **SPEED (速度)**：倍增所有正在播放的特效速度——旋转第一个编码器或点击顶行按钮，可切换“冻结” (FREEZE)、0.5倍、2倍、4倍、8倍速度；
- **BLACKOUT (全黑)**：关闭所有调光器，关闭所有快门；
- **SMOKE (烟雾)**：触发烟雾机，旋转第一个编码器调整烟雾强度。

释放模式 (Release mode)

旋转第四个编码器，可设置松开闪烁按钮后的行为：

- **FLASH (闪烁)**：按下按钮时触发特效，松开时停止；
- **TOGGLE (切换)**：每次按下按钮，特效在“开启/关闭”间切换；
- **1/5/10秒计时器 (TIMER)**：按下按钮时触发特效，达到设定时间后自动停止。

若特效设为“切换” (TOGGLE) 或“计时器” (TIMER) 模式，切换到其他屏幕并触发左侧按钮，不会取消当前特效——例如，你可触发烟雾机后，继续操作其他特效，烟雾机会保持工作。

禁用闪烁特效屏幕

若你在其他屏幕进行现场操作时，不想被闪烁特效 (Flash FX) 屏幕干扰，可在设置中禁用该屏幕。禁用后，按住 SHIFT + 点击闪烁按钮，仍可访问该屏幕。

6.12 预设

预设的用途？

预设 (Preset) 用于保存所有特效的当前数值，以及静态调色板 (Static palettes) 和闪烁按钮 (Flash buttons) 的状态：

- Wolfmix 预装了多种预设，按住 SHIFT + 点击预设按钮，可轻松覆盖现有预设；
- 每个预设可设置“淡入淡出时间” (Fade Time)，所有数值会无缝过渡。



预设列表播放

预设可像“提示列表” (cuelist) 一样按顺序自动播放：

1. 按下第一个编码器开始播放；
2. 每个预设都有“保持时间” (Hold Time) ——即播放下一个预设前的延迟时间；

3. 预设会从1到100循环播放；旋转第一个编码器，可改为仅循环当前页面或当前列的预设。

预设闪烁 (Preset flash)

编辑预设时点击“闪烁” (Flash) 按钮，可启用“预设闪烁模式”：

1. 在此模式下，松开按钮后预设会停止，Wolfmix 恢复到之前的预设；
2. 若为闪烁预设设置了“保持时间” (Hold Time)，则会触发“定时释放”——例如设置5秒保持时间，松开闪烁按钮后，5秒后才会恢复到之前的预设（适合创建光束射向观众并闪烁几秒的效果）。

6.13 项目管理

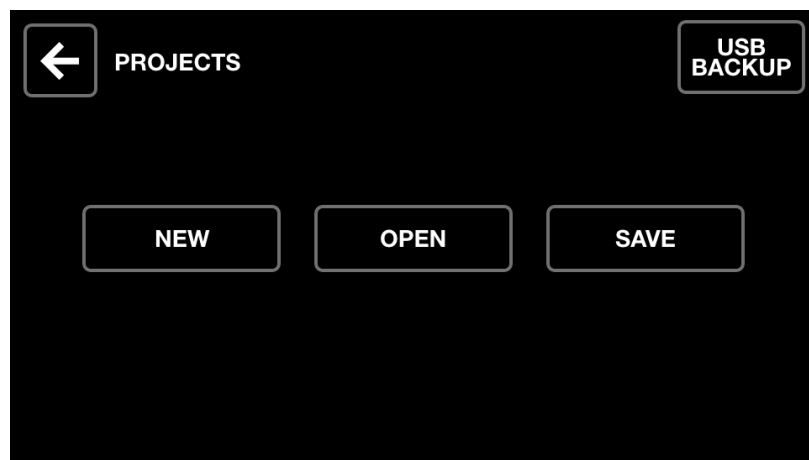
Wolfmix 项目

一个 Wolfmix 项目 (Project) 包含所有灯具、预设和调色板。访问项目屏幕的步骤：

- 点击主页屏幕右上角的“设置” (Setup) 按钮；
- 点击“项目” (Projects) ；
- 点击“新建” (NEW) 可将所有设置重置为默认值，但不会覆盖已保存的项目。

Wolfmix 最多可保存6个不同项目：

- 点击“打开” (OPEN)，旋转左侧编码器选择项目；
- 可从 U 盘 (USB stick) 导入项目备份文件 (.wpj 格式，仅 MK2 版本支持) 。



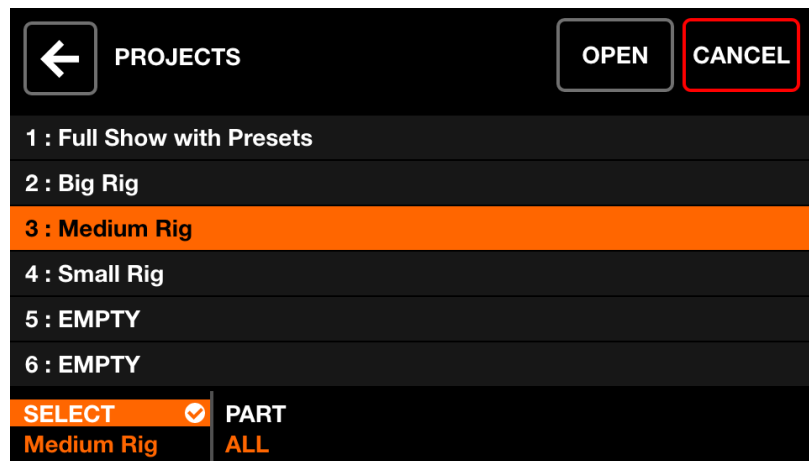
项目部分

旋转第二个编码器，可选择加载项目的部分内容：

- **全部 (ALL)**：加载项目所有内容；
- **灯具 (FIXTURES)**：仅加载灯具数据；

- **预设 (PRESETS)** : 仅加载预设数据。

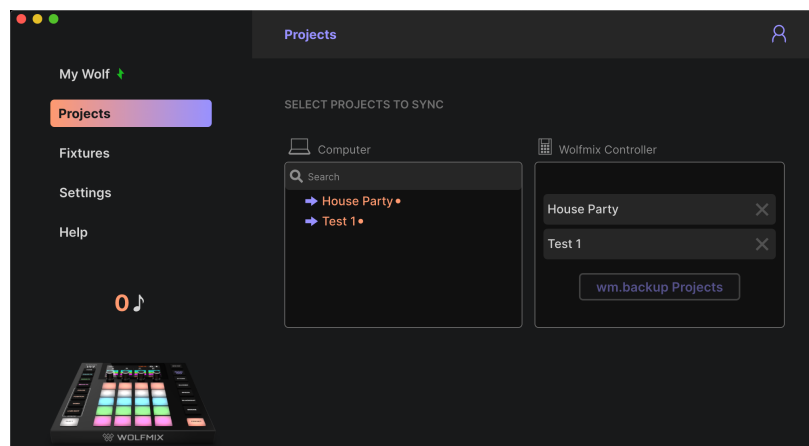
该功能可将“灯具数据”与“预设数据”分离——例如，你可创建多个包含不同灯具配置的项目，以及一个包含所有预设的项目；到达新场地后，只需加载对应项目的“灯具数据”即可。



项目备份

项目和灯具可备份到 U 盘（仅 MK2 版本支持）：

1. 插入格式为 FAT32 的 U 盘；
2. 点击“项目”（PROJECTS）屏幕右上角的“USB 备份”（USB BACKUP）按钮，所有项目和灯具会自动备份；
3. 可从“项目打开”（PROJECT OPEN）和“添加灯具”（ADD FIXTURES）屏幕导入备份；
4. 也可通过电脑（PC/Mac）的 WTOOLS 应用备份项目——备份时项目会自动同步到你的 Nicolaudie 云账户（Nicolaudie Cloud account），便于你与其他用户共享项目，或加载到其他 Wolfmix 控制器。

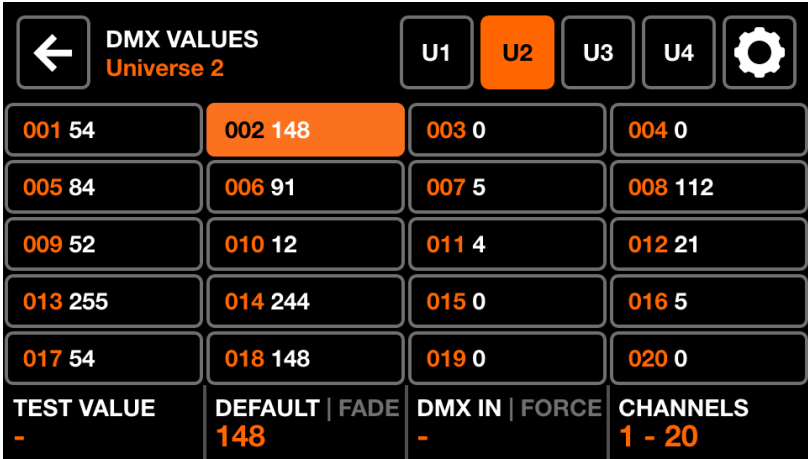


6.14 DMX 数值

该屏幕的用途？

“DMX 数值”（DMX Values）屏幕是后期新增的实用功能（当时团队曾说“别加功能了，该发布产品了！”）。访问方式：点击主页屏幕的“设置”（Setup）按钮，选择该屏幕。功能如下：

- 查看所有 DMX 通道的数值级别；
- 旋转第一个编码器测试某 DMX 通道的数值（点击编码器重置）；
- 旋转第二个编码器设置通道的默认级别（default level），按下该编码器可启用/禁用淡入淡出（Enable/Disable fading）；
- 通过 WLINK 映射 DMX 输入（DMX IN）通道；
- 编辑高级光束设置（advanced Beam settings），如快门开启数值（Shutter open value）、频闪数值（Strobe value）等。

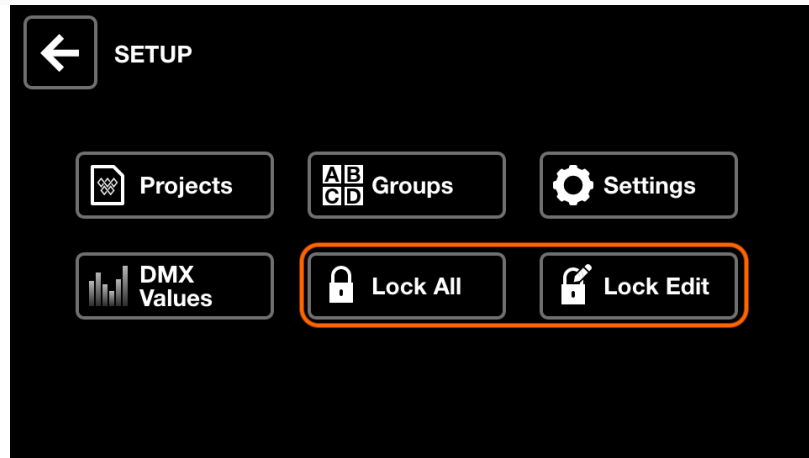


6.15 锁定 Wolfmix

全部锁定 - 编辑锁定

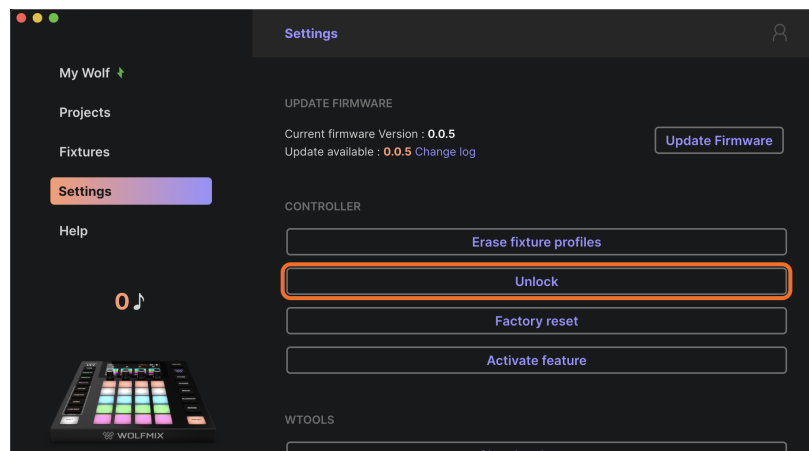
可设置密码锁定 Wolfmix，防止误操作或未授权访问/编辑：

- 点击主页屏幕的“设置”（Setup）按钮，选择两个“锁定”（Lock）按钮之一；
- **全部锁定（Lock All）**：锁定所有功能，输入密码后才能访问 Wolfmix——点击屏幕右上角的挂锁图标输入密码，默认密码为“wolf”，可在设置中修改；
- **编辑锁定（Lock Edit）**：仅锁定预设和调色板的编辑功能（按住 SHIFT + 点击按钮的操作），同时锁定“灯具设置”——适合允许他人操作灯光，但不允许修改你精心编程的灯光秀的场景。



忘记密码

所有人都可能忘记密码，无需担心：将 Wolfmix 连接到 WTOOLS 应用，进入“设置”（Settings），点击“解锁”（Unlock）即可。



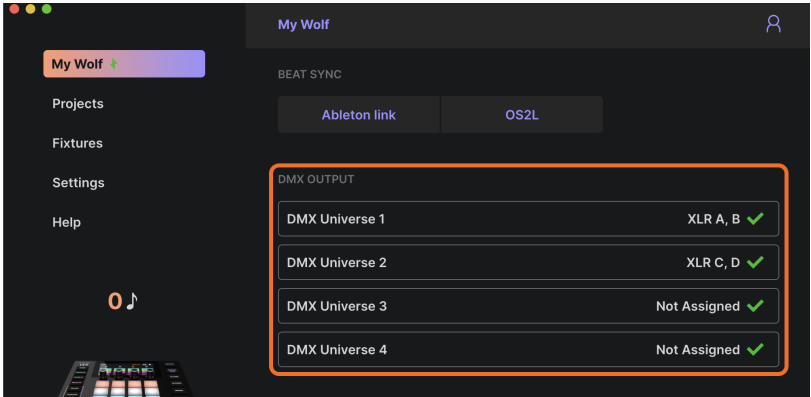
6.16 分配 DMX 域

添加更多 DMX 域

Wolfmix 出厂时配备2个 DMX 域（DMX universes）：

- 1号域分配给 XLR 接口 A 和 B；
- 2号域分配给 XLR 接口 C 和 D；
- 支持3针或5针 XLR 接口，也可作为 DMX 分配器（DMX splitter）使用，每个域对应2条 XLR 线缆。

可通过 WTOOLS 应用购买附加组件（add-on），额外添加2个 DMX 域：打开应用，进入“我的 Wolf”（My Wolf），点击“DMX 域3”或“DMX 域4”旁的“立即购买”（Buy Now）按钮。



分配 DMX 域

每个可用的 DMX 域可分配给控制器的任意 XLR 输出接口，例如：

- 将1号 DMX 域复制到所有4个 XLR 接口（A-D），将 Wolfmix 用作分配器；
- 为每个输出接口分配不同 DMX 域，4个 XLR 接口共可支持2048个 DMX 通道。

分配步骤：

- 进入“设置”（Settings）屏幕；
- 旋转第一个编码器选择某 XLR 输出接口对应的行；
- 旋转第四个编码器选择需分配的 DMX 域编号；

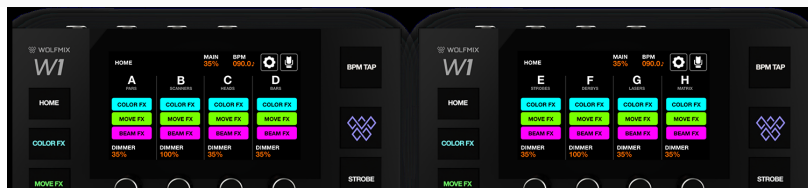
下方示例为“1号域分配给 XLR 接口 A 和 B，2号域分配给 XLR 接口 C 和 D”。

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

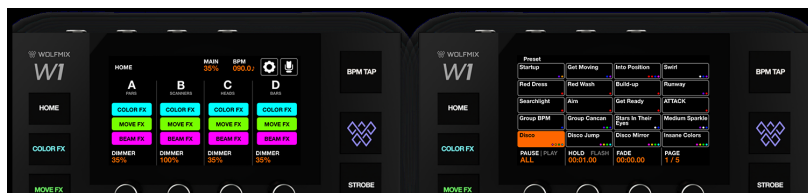
6.17 连接两台 Wolfmix

两台 Wolfmix 为何比一台更好？

- 可手动控制全部8个 Wolfmix 组——若你有大量不同类型的灯具，可将其分为8个组，在主页屏幕直接访问每个组，或在“颜色”屏幕选择颜色；



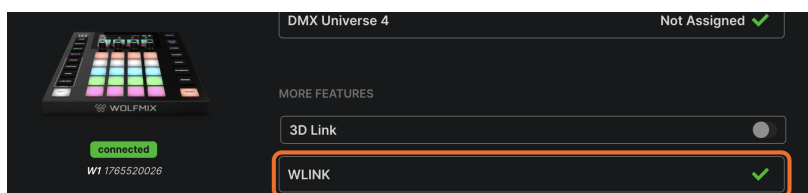
- 可同时显示两个不同屏幕——例如左侧 Wolfmix 的主页屏幕用于现场操作，右侧 Wolfmix 始终显示预设；



- 可在两个不同位置放置 Wolfmix——例如一台安装在吧台后方（连接灯光系统），通过长 DMX 线缆连接到 DJ 台的另一台；或一台放在前场（Front of House），一台放在舞台侧面。

通过 WLINK 同步两台 Wolfmix

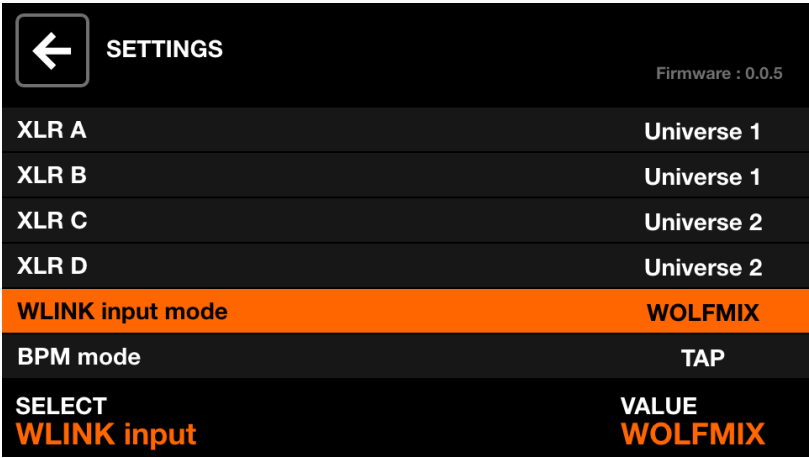
- 首先需获取“WLINK 附加组件”：通过 USB 3.0 将 Wolfmix 连接到电脑（PC/Mac），打开 WTOOLS 应用；



- 启用 WLINK 附加组件后，用5针公对公 XLR 线缆（官方提供专用 WLINK 线缆）连接两台 Wolfmix 的 WLINK 接口——也可使用标准5针 DMX XLR 线缆延长；



- 确保两台 Wolfmix 加载了相同项目，进入“设置”（Settings）屏幕，滚动到“WLINK 输入模式”（WLINK input mode），选择“WOLFMIX”。

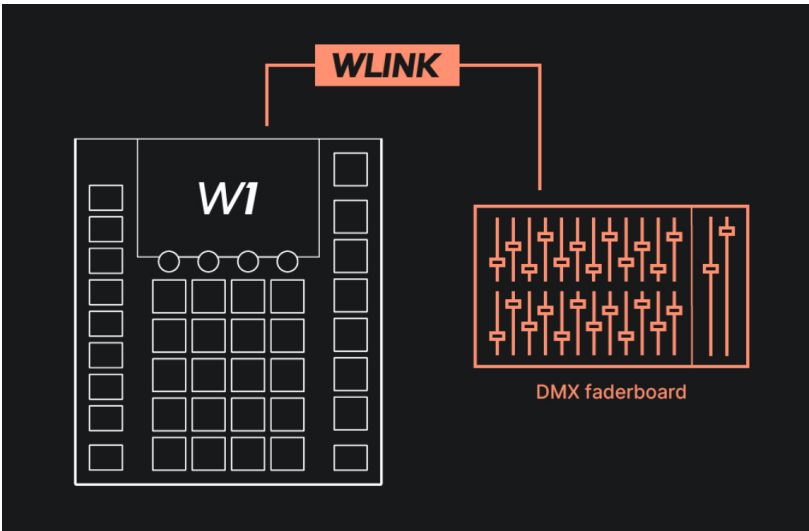


6.18 与 DMX 推子连接

Wolfmix 有推子岂不是更好？

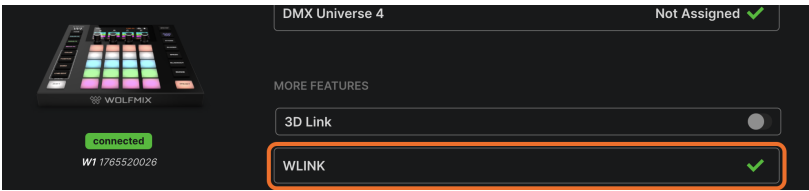
当然！推子是灯光控制的经典工具，所有灯光控制器几乎都配备推子。但在设计初期，我们受限于3D打印床尺寸，希望打造一款能像乐器一样操作的设备，最终未能加入推子。

不过，我们提供了替代方案——通过 WLINK 接口连接 DMX 推子控制台，解决现场演出中用编码器手动微调灯光亮度不便的问题。



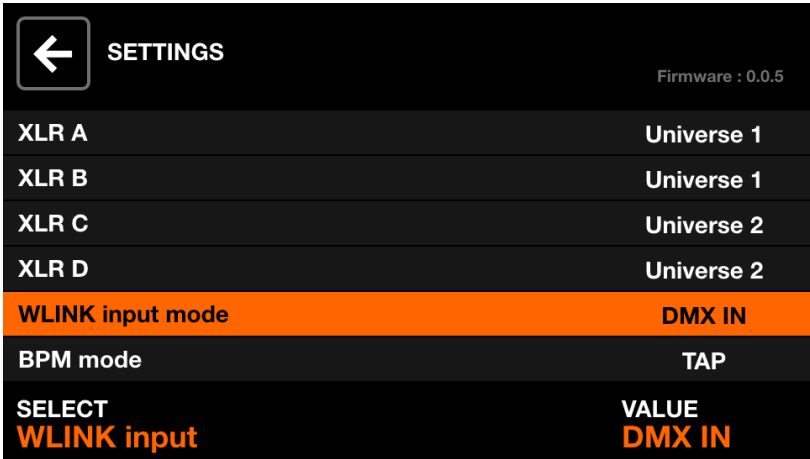
设置 WLINK

- 首先需获取“WLINK 附加组件”：通过 USB 3.0 将 Wolfmix 连接到电脑（PC/Mac），打开 WTOOLS 应用；



- 启用 WLINK 附加组件后，用线缆将 DMX 推子控制台连接到5针 WLINK 接口（根据线缆

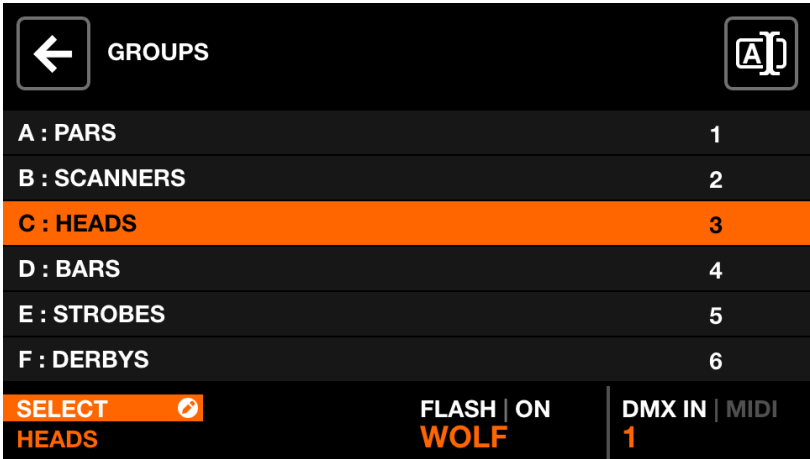
- 类型，可能需要公对公 XLR 转接器) ；
- 进入“设置” (Settings) 屏幕，滚动到“WLINK 输入模式” (WLINK input mode) ， 选择 “DMX 输入” (DMX IN) 。



将 DMX 输入通道映射到组调光器

默认情况下，1-8号通道映射到 A-H 组调光器，9号通道映射到主调光器（Master dimmer） 。 若需编辑映射：

- 点击主页屏幕的“设置” (Setup) 按钮，选择“组” (GROUPS) ；
- 旋转第四个编码器选择 DMX 输入通道；或按住 SHIFT + 点击第四个编码器，移动 DMX 推子控制台的推子，自动完成映射。



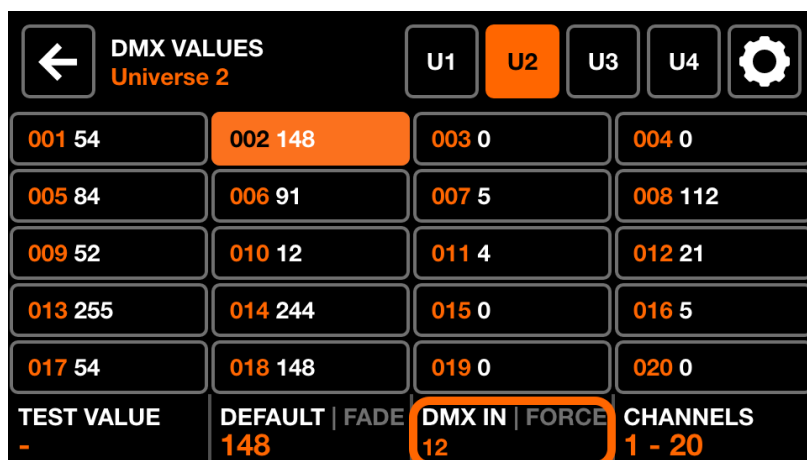
将 DMX 输入通道映射到输出通道

DMX 输入（DMX IN） 推子也可直接映射到 DMX 输出通道， 适合以下场景：

- 用大量推子手动控制灯光（如传统帕灯的调光） ；
- 将 Wolfmix 用作 DMX 合并器（DMX merger） ， 通过其他 DMX 控制器控制部分灯光。

映射步骤：

1. 进入“DMX 数值” (DMX VALUES) 屏幕；
2. 选中网格中的某输出通道；
3. 旋转第三个编码器选择需映射的 DMX 输入通道；或按住 SHIFT + 点击第三个编码器，移动输入推子自动完成映射；
4. 映射完成后，输入推子会覆盖输出通道数值，直至 Wolfmix 修改该通道（如切换预设、启用特效）；若需让输入推子始终优先，按下第三个编码器启用“强制”（FORCE）映射。

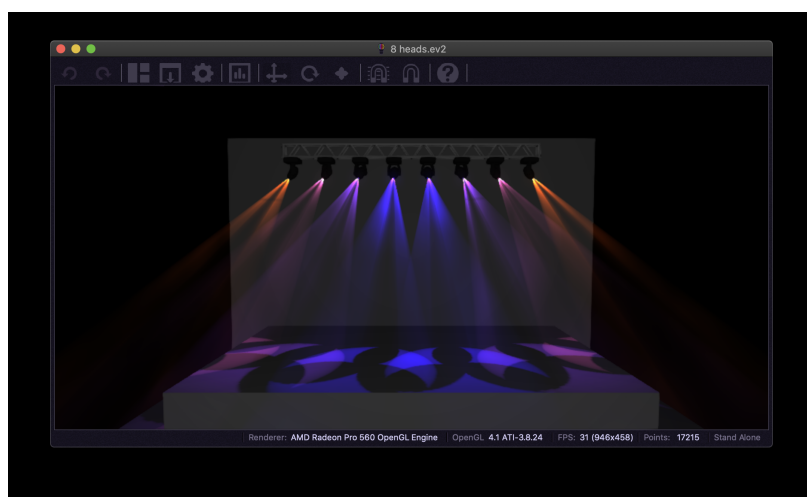


6.19 Easy View 3D 可视化

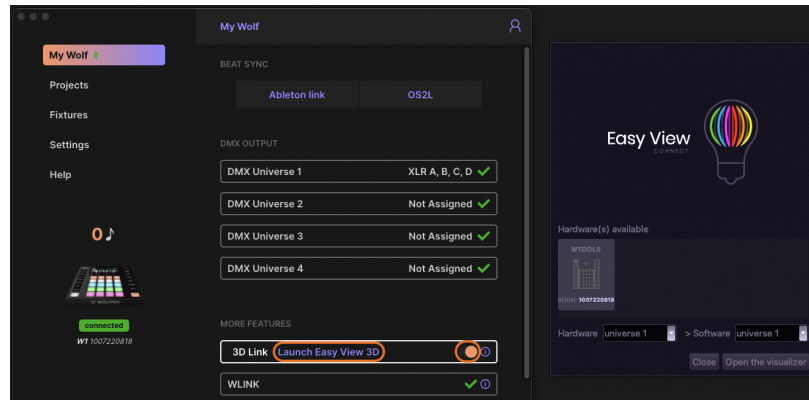
Easy View 3D 附加组件

Easy View 是一款3D可视化软件，可让你在远离舞台的环境中设计灯光秀：

- 在3D环境中添加摇头灯、扫描灯、帕灯、灯条及其他物体；
- 通过简单的 USB 连接，实时可视化 Wolfmix 的 DMX 输出。



Easy View 2 软件可从 Wolfmix 官网免费下载，但需“3D 链接附加组件”（3D Link add-on）才能将 Wolfmix 的 DMX 数据发送到 Easy View 2——该附加组件可通过 WTOOLS 应用购买。

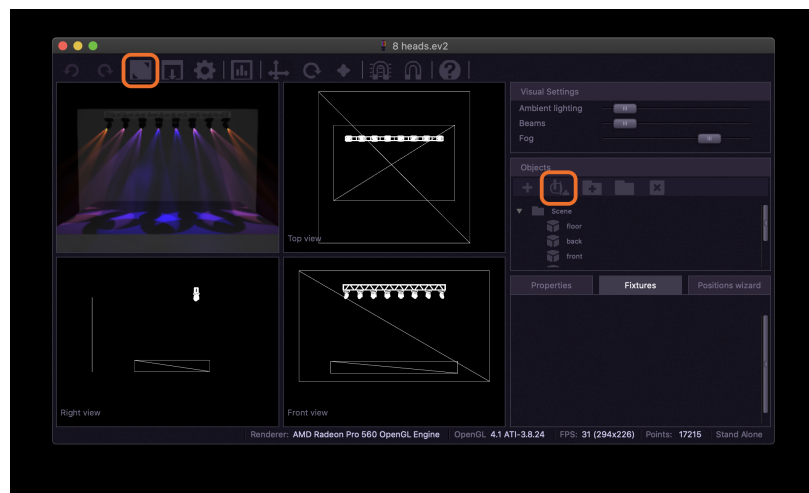


启用步骤：

- 启用附加组件后，先打开“Easy View Connect”；
- 开启“3D 链接”（3D Link）开关；
- Wolfmix 会自动显示在“Easy View Connect”窗口中。

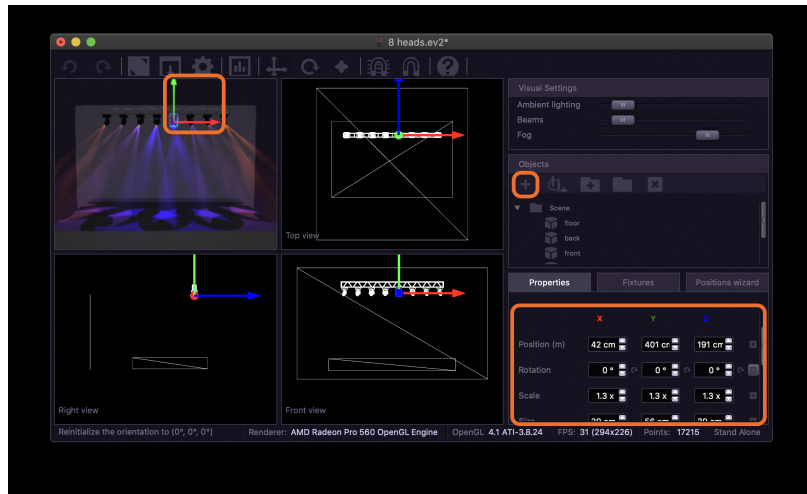
向 Easy View 添加灯具

- 进入“构建视图”（Build View）创建3D舞台；
- 点击“添加灯具”（Add Fixture），选择需添加的灯具（可多选）；
- **务必确保灯具的 DMX 起始地址，与 Wolfmix 中的设置一致；**
- Easy View 兼容所有 SSL2 格式灯具配置文件（与 WTOOLS 公共库中的格式相同）——若找不到所需配置文件，访问 cloud.lightingsoft.com 下载最新版本；
- 注意：目前直接在 Wolfmix 控制器上创建的灯具配置文件，不兼容 Easy View 2。



灯具与物体定位

- 点击“导入3D物体”（Import 3D Object）按钮，可添加舞台、灯架、人物等额外物体；
- 选中物体后，可通过以下方式定位：
 - 直接拖拽物体；
 - 拖拽3个方向箭头（X/Y/Z轴）；
 - 在右下角手动输入 X/Y/Z 坐标。

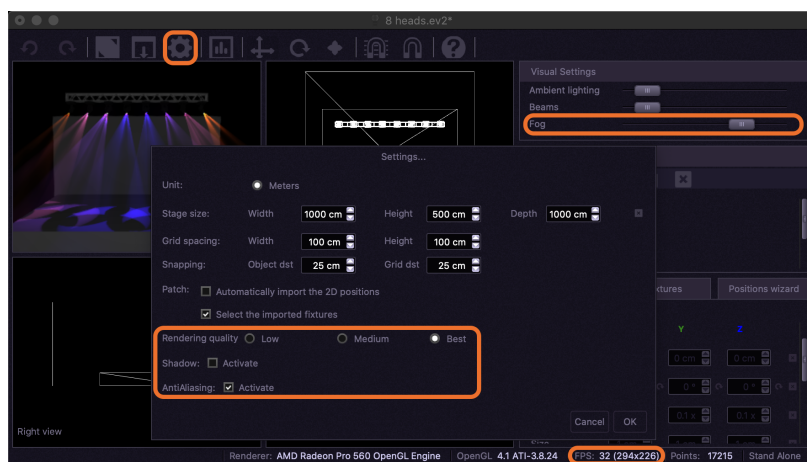


其他设置

屏幕右上角可调整视觉设置，如环境光（Ambient lighting）、光束强度（Beam Intensity）、烟雾浓度（Fog Density）。

Easy View 需高性能显卡才能流畅播放，若帧率（FPS）过低，可尝试以下优化：

- 将烟雾浓度设为0；
- 关闭抗锯齿（Anti-Aliasing）、阴影（Shadows）；
- 在“设置”窗口降低渲染质量（render quality）；
- 缩小屏幕尺寸。

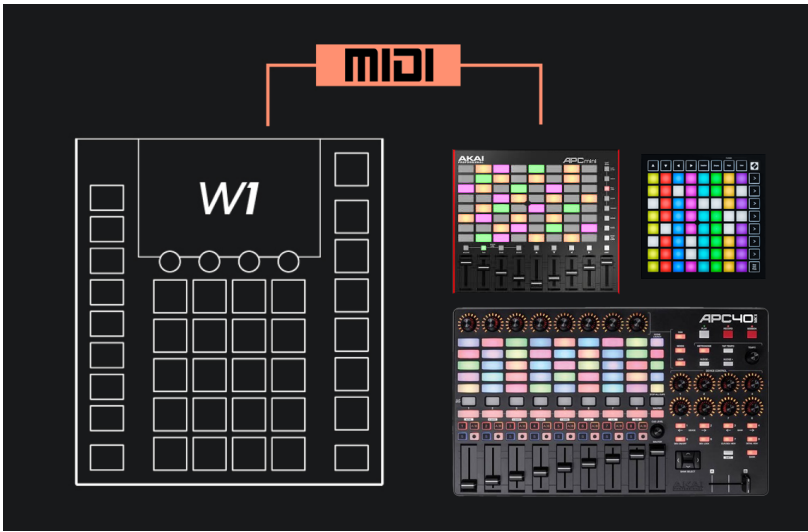


6.20 MIDI 控制

用 MIDI 控制 Wolfmix

Wolfmix W1（MK2 版本） 配备 USB-A 接口，可连接 MIDI 设备。MIDI 控制支持以下3种方式：

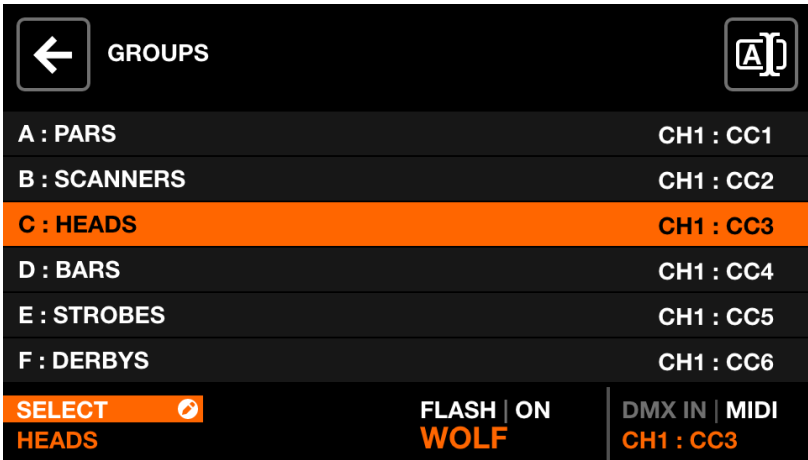
- 将推子映射到组调光器；
- 将播放设备的按钮或消息映射到预设触发；
- 通过 MIDI 时钟（MIDI Clock） 让特效与 BPM 同步。



映射调光器

在“组”（GROUPS） 屏幕中映射调光器：

- 点击第四个编码器选择“MIDI”；
- 旋转编码器选择 MIDI 通道和消息类型（音符 Note / 控制变化 CC） ；
- 按住 SHIFT + 点击编码器，系统会自动学习最后接收的 MIDI 消息。



映射预设

预设映射方式类似：

- 编辑某预设，旋转第四个编码器设置 MIDI 通道和消息类型；
- 预设映射还会发送 MIDI 输出（MIDI OUT）数值——例如点亮 MIDI 控制器上的按钮；
- 默认情况下，接收 MIDI 输入（MIDI IN）消息后，系统会发送相同的 MIDI 输出消息；
- 若需修改输出数值，点击第四个编码器选择目标数值（部分 MIDI 控制器用该数值设置按钮颜色）。

MIDI 时钟

Wolfmix 特效可通过 MIDI 时钟与 BPM 同步，无需额外设置：

- 从 MIDI 设备发送 MIDI 时钟；
- 确保 Wolfmix 特效设为“BPM 模式”，即可自动同步。

USB MIDI DIN 接口

若需连接的设备带有传统 MIDI DIN 接口，可使用通用 USB MIDI 转接器——选择无需自定义驱动（custom driver）的转接器（通常标注“Generic MIDI”）。

该方式适合将 Wolfmix 与演出控制器连接，例如：

- 连接电脑的音频/MIDI 接口，通过 MIDI 音符（Note）、控制变化（CC）消息，让预设与视频、音频或演出控制软件同步；
- 连接 DJ 混音台，通过 MIDI 时钟同步。



6.21 实用信息

启动组合键

接通电源时，按住以下组合键，可进入特殊启动模式：

- **WOLF + STROBE**：执行测试序列，包括触摸屏、按钮、编码器、麦克风和 DMX 接口——测试时需将 DMX 接口 A 连接到 B，C 连接到 D；
- **WOLF + BLINDER**：恢复“新建项目”时加载的默认项目——适合当前项目出现问题的场景；

USB 连接故障排除

若 WTOOLS 未检测到 Wolfmix，可能是电脑 USB 集线器供电不足，可尝试以下步骤：

- 移除所有外部 USB 集线器，将 Wolfmix 直接连接到电脑（部分集线器存在兼容性问题）；
- 确保使用附带的 USB-B 线缆；
- 确保连接到 USB 3.0 总线（USB 2.0 供电可能不足）；
- 若使用 PC，需确保系统为 Windows 10 或更高版本。

若问题仍未解决：

- Windows 用户：检查“设备管理器”（Device manager）中是否显示 Wolfmix；
- Mac 用户：检查“网络偏好设置”（Network Preferences）中是否显示 Wolfmix（显示为“USB Modem”）。