



WMXI MK2

Guía de Inicio Rápido

©2024 ADJ Products, LLC reservados todos los derechos. La información, las especificaciones, los diagramas, las imágenes y las instrucciones contenidas en este documento están sujetos a cambios sin previo aviso. El logotipo de ADJ Products, LLC y los nombres y números de productos identificativos aquí incluidos son marcas comerciales de ADJ Products, LLC. La protección de derechos de autor reclamada incluye todas las formas y aspectos de materiales e información protegidos por derechos de autor ahora permitidos por la ley legal o judicial o otorgados en el futuro. Los nombres de productos utilizados en este documento pueden ser marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivas empresas y por el presente se reconocen. Todas las marcas y nombres de productos que no son de ADJ Products, LLC son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivas compañías.

ADJ Products, LLC and all affiliated companies hereby disclaim any and all liabilities for property, equipment, building, and electrical damages, injuries to any persons, and direct or indirect economic loss associated with the use or reliance of any information contained within this document, and/or as a result of the improper, unsafe, insufficient and negligent assembly, installation, rigging, and operation of this product.

ADJ PRODUCTS LLC World Headquarters

6122 S. Eastern Ave. | Los Angeles, CA 90040 USA

Tel: 800-322-6337 | www.adj.com | lsupport@adj.com

ADJ Supply Europe B.V.

Junostraat 2 | 6468 EW Kerkrade | Netherlands

Tel: +31 45 546 85 00 | Fax: +31 45 546 85 99 | www.americandj.eu | service@americandj.eu

Aviso de ahorro de energía en Europa

El ahorro de energía importa (EuP 2009/125/EC)

El ahorro de energía eléctrica es clave para ayudar a proteger el medio ambiente. Apague todos los productos eléctricos cuando no estén en uso. Para evitar el consumo de energía en modo inactivo, desconecte todos los equipos eléctricos de la corriente cuando no estén en uso. ¡Gracias!

VERSIÓN DEL DOCUMENTO

Debido a características y/o mejoras adicionales del producto, es posible que haya una versión actualizada de este documento disponible en línea.

Consulte www.adj.com para obtener la última revisión/actualización de este manual antes de comenzar la instalación y/o programación.

Fecha	Documento Versión	Notas
04/24/2024	1.0	Versión inicial

CONTENIDO

Información general	4
Garantía limitada (EE. UU.)	5
Reglas de seguridad	6
1. ¡Primer arranque del WMX1 MK2	8
Conecte la fuente de alimentación	8
registrar el poder	8
Cargar el proyecto de demostración	8
2. Añadiendo tus luminarias	9
Agrega luminarias a tu proyecto	9
¡Mi luminaria no está disponible en la librería!	9
Editar dirección y posición DMX	9
Otras opciones	9
3. Barras LED y Barras Multi-FX	10
FLIP	10
SPLIT	10
4. Construyendo su propia luminaria	11
Configurar un perfil	11
Agregar canales	11
Editar las propiedades del canal	11
5. Limitar el área del cabezal móvil	12
¿De qué se trata todo esto?	12
Cuadrícula de límites de la luminaria	12
6. La pantalla de INICIO	14
¿Qué puedo hacer en la pantalla de inicio?	14
¿Cómo debo utilizar los grupos?	15
¿Qué más puedo hacer en la pantalla de inicio?	16
7. FX racks	17
¿Qué son los racks FX?	17
Jugando con FX	17
Editar colores	18
El secuenciador	19
8. Sincronizando con la música	20
¿Por qué sincronizar mi espectáculo de luces con la música?	20
Sincronización por pulsos de audio	20
Sincronización por BPM	20
Ableton Link y OS2L	21
9. Pantallas estáticas	22
Color	22
Posición	23
gobo	24
Edición en vivo	24
10. Creación de ediciones en vivo	25
¿Por qué me preocupo por esto?	25
Crear una edición en vivo	25
Flash y bloqueo	26

11. Efectos flash	27
¡Flash! Ah-ah ... El salvador del universo	27
Modo de liberación	27
Desactivación de las pantallas de los efectos Flash	27
12. Preajuste	28
¿Qué se supone que debo hacer con un preajuste?	28
Lista de reproducción de preajustes	28
Preajuste flash	28
13. Administración de proyectos	29
Proyectos WMX1 MK2	29
Partes del proyecto	29
Respaldo de los proyectos	30
14. Valores DMX	31
¿Para qué es esta pantalla?	31
15. Bloquear su WMX1 MK2	32
Bloquear todo - Bloquear edición	32
He olvidado mi contraseña	32
16. Asignar universos DMX	33
Añadiendo más universos	33
Asignando universos	33
17. Vinculando 2 WMX1 MK2	34
Adicionar más universos	34
Asignar universos	35
18. Vinculación con atenuadores DMX	36
¿No sería genial si el WMX1 MK2 tuviera faders?	36
Configuración del WLINK	36
Asignación de un canal de entrada DMX a un atenuador de grupo	37
Asignación de un canal de entrada DMX a un canal de salida	38
19. Visualización 3D Easy View	39
El complemento Easy View 3D	39
Agregar luminarias a Easy View	40
Posicionamiento de objetos y luminarias	40
Otros ajustes	41
20. Información útil	44
Combinaciones de teclas de inicio	44

INFORMACIÓN GENERAL

INTRODUCCIÓN

Lea y comprenda todas las instrucciones de este manual de referencia detenida y completamente antes de intentar utilizar estos productos. Estas instrucciones contienen información importante sobre seguridad y uso.

Este documento describe cada función disponible en WMX1 MK2. Fue escrito como una guía rápida. Consulte el manual de referencia, que se centra en cómo realizar una función particular, mientras que este documento está destinado a ser utilizado como una guía de inicio rápido.

GARANTÍA LIMITADA (SÓLO EE. UU.)

- A. ADJ Products, LLC por la presente garantiza al comprador original que los productos de ADJ Products, LLC están libres de defectos de fabricación en materiales y mano de obra durante un período prescrito a partir de la fecha de compra (consulte el período de garantía específico al dorso). Esta garantía será válida únicamente si el producto se compra dentro de los Estados Unidos de América, incluidas posesiones y territorios. Es responsabilidad del propietario establecer la fecha y el lugar de compra mediante evidencia aceptable, en el momento en que se solicita el servicio.
- B. Para el servicio de garantía, debe obtener un número de Autorización de devolución (RA#) antes de devolver el producto; comuníquese con el Departamento de servicio de ADJ Products, LLC al 800-322-6337. Envíe el producto únicamente a la fábrica de ADJ Products, LLC. Todos los gastos de envío deben pagarse por adelantado. Si las reparaciones o el servicio solicitados (incluido el reemplazo de piezas) están dentro de los términos de esta garantía, ADJ Products, LLC pagará los gastos de envío de devolución únicamente a un punto designado dentro de los Estados Unidos. Si se envía el instrumento completo, deberá enviarse en su paquete original. No se deben enviar accesorios con el producto. Si se envía algún accesorio con el producto, ADJ Products, LLC no tendrá responsabilidad alguna por la pérdida o daño de dichos accesorios, ni por la devolución segura de los mismos.
- C. Esta garantía queda anulada si el número de serie ha sido alterado o eliminado; si el producto se modifica de cualquier manera que ADJ Products, LLC concluya, después de la inspección, que afecta la confiabilidad del producto, si el producto ha sido reparado o reparado por alguien que no sea la fábrica de ADJ Products, LLC, a menos que se haya emitido autorización previa por escrito al comprador por ADJ Products, LLC; si el producto está dañado por no haber recibido el mantenimiento adecuado según lo establecido en el manual de instrucciones.
- D. Este no es un contacto de servicio y esta garantía no incluye mantenimiento, limpieza o revisiones periódicas. Durante el período especificado anteriormente, ADJ Products, LLC reemplazará las piezas defectuosas a su cargo con piezas nuevas o reacondicionadas y absorberá todos los gastos del servicio de garantía y mano de obra de reparación por defectos de material o mano de obra. La responsabilidad exclusiva de ADJ Products, LLC bajo esta garantía se limitará a la reparación del producto o al reemplazo del mismo, incluidas las piezas, a exclusivo criterio de ADJ Products, LLC. Todos los productos cubiertos por esta garantía fueron fabricados después del 15 de agosto de 2012 y llevan marcas de identificación a tal efecto.
- E. ADJ Products, LLC se reserva el derecho de realizar cambios en el diseño y/o mejoras de sus productos sin ninguna obligación de incluir estos cambios en cualquier producto fabricado hasta entonces.
- F. No se otorga ni se otorga ninguna garantía, ya sea expresa o implícita, con respecto a cualquier accesorio suministrado con los productos descritos anteriormente. Excepto en la medida en que lo prohíba la ley aplicable, todas las garantías implícitas realizadas por ADJ Products, LLC en relación con este producto, incluidas las garantías de comerciabilidad o idoneidad, tienen una duración limitada al período de garantía establecido anteriormente. Y no se aplicará ninguna garantía, ya sea expresa o implícita, incluidas las garantías de comerciabilidad o idoneidad, a este producto después de que haya expirado dicho período. El único recurso del consumidor y/o del Distribuidor será la reparación o el reemplazo expresamente previsto anteriormente; y bajo ninguna circunstancia ADJ Products, LLC será responsable de cualquier pérdida o daño, directo o consecuente, que surja del uso o la imposibilidad de usar este producto.
- G. Esta garantía es la única garantía escrita aplicable a los productos de ADJ Products, LLC y reemplaza todas las garantías anteriores y descripciones escritas de los términos y condiciones de la garantía publicadas hasta ahora.

PERIODOS DE GARANTÍA LIMITADOS

- **No LED Productos de iluminación = Garantía limitada de 1 año (365 días) (como: iluminación de efectos especiales, iluminación inteligente, iluminación UV, luces estroboscópicas, máquinas de humo, máquinas de burbujas, bolas de espejos, Par Cans, trusses, soportes de iluminación, etc., sin incluir LED ni lámparas).)**
- **Productos láser = 1 año (365 días) de garantía limitada (excluye los diodos láser que tienen una garantía limitada de 6 meses)**
- **CONDUJO. Productos = Garantía limitada de 2 años (730 días) (excluyendo baterías que tienen una garantía limitada de 180 días) Nota: La garantía de 2 años solo se aplica a compras dentro de los Estados Unidos.**
- **Serie StarTec = Garantía limitada de 1 año (excluidas las baterías que tienen una garantía limitada de 180 días)**
- **Controladores ADJ DMX = Garantía limitada de 2 años (730 días)**

REGLAS DE SEGURIDAD

Este dispositivo es un sofisticado equipo electrónico. Para garantizar un funcionamiento sin problemas, es importante seguir todas las instrucciones y pautas de este manual. ADJ Products, LLC no es responsable de lesiones y/o daños resultantes del mal uso de este dispositivo debido al incumplimiento de la información impresa en este manual. Sólo se deben utilizar las piezas y/o accesorios originales incluidos para este dispositivo. Cualquier modificación al dispositivo, incluido y/o accesorios anulará la garantía original del fabricante y aumentará el riesgo de daños y/o lesiones personales.



CLASE DE PROTECCIÓN 1: EL DISPOSITIVO DEBE ESTAR CORRECTAMENTE CONECTADO A TIERRA



¡PELIGRO DE ASFIXIA! TENGA EN CUENTA QUE ESTE PRODUCTO CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS COMO TAPAS DE CODIFICADOR QUE PUEDEN SEPARARSE. ASEGÚRESE DE QUE LAS BOLSAS DE PLÁSTICO, EMBALAJES, ETC. SE DESECHAN CORRECTAMENTE Y TANTO EL PRODUCTO COMO EL EMBALAJE NO ESTÁN AL ALCANCE DE LOS BEBÉS Y NIÑOS PEQUEÑOS.



NO INTENTE UTILIZAR ESTE DISPOSITIVO SIN ESTAR COMPLETAMENTE ENTRENADO SOBRE CÓMO USARLO. CUALQUIER DAÑO O REPARACIÓN A ESTE DISPOSITIVO O CUALQUIER ACCESORIO DE ILUMINACIÓN CONTROLADO POR ESTE DISPOSITIVO QUE RESULTE DE UN USO INADECUADO Y/O EL IGNORAMIENTO DE LAS PAUTAS DE SEGURIDAD Y FUNCIONAMIENTO DE ESTE DOCUMENTO ANULA LA GARANTÍA DE ADJ Y NO ESTÁ SUJETO A NINGÚN RECLAMO DE GARANTÍA Y/O REPARACIONES Y TAMBIÉN PUEDE ANULAR LA GARANTÍA DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE SISTEMAS DE CONTROL QUE NO SEAN ADJ.

MANTENGA LOS MATERIALES INFLAMABLES ALEJADOS DEL DISPOSITIVO.



¡UTILIZAR ÚNICAMENTE LUGARES SECOS!

¡NO EXPONGA EL DISPOSITIVO A LA LLUVIA, LA HUMEDAD Y/O AMBIENTE SEVERO!

¡NO DERRAME AGUA Y/O LÍQUIDOS SOBRE O DENTRO DEL DISPOSITIVO!

EVITE la manipulación con fuerza bruta al transportar u operar.

NO exponga ninguna parte del dispositivo a llamas o humo. Mantenga el dispositivo alejado de fuentes de calor como radiadores, rejillas de calefacción, estufas u otros electrodomésticos (incluidos amplificadores) que produzcan calor.

NO utilice el dispositivo en entornos extremos y/o severos.

NO opere el dispositivo si el cable de alimentación está deshilachado, doblado, dañado y/o si alguno de los conectores del cable de alimentación está dañado y no se inserta en el dispositivo de forma segura con facilidad. **NUNCA** fuerce el conector del cable de alimentación en el dispositivo. Si el cable de alimentación o alguno de sus conectores están dañados, sustitúyalo inmediatamente por uno nuevo de potencia similar.

Utilice estrictamente una fuente de alimentación de CA que cumpla con los códigos eléctricos y de construcción locales y que tenga protección tanto contra sobrecarga como contra falla a tierra. Utilice únicamente la fuente de alimentación de CA y los cables de alimentación suministrados y el conector correcto para el país de operación. El uso del cable de alimentación proporcionado de fábrica es obligatorio para el funcionamiento en EE. UU. y Canadá.

Permita un flujo de aire libre y sin obstrucciones hacia la parte inferior y posterior del producto. No bloquee las ranuras de ventilación.

NO utilice el producto si la temperatura ambiente supera los 50 °C (122 °F).

1 ¡PRIMER ARRANQUE DEL WMX1 MK2!

Conecte la fuente de alimentación

Hagámoslo. Comience conectando la fuente de alimentación de 1Amp y el cable USB incluidos. Si se conecta a una computadora, el puerto debe ser USB 3.0 (o superior). USB 2.0 no proporciona suficiente energía para el Wolf. También tenga cuidado con los concentradores USB, no siempre funcionan como deberían.

Registrarse con el código clave

La primera vez que inicie WMX1 MK2, verá un código de registro en la pantalla. Vaya a [WMX1 MK2.com/activate](http://WMX1MK2.com/activate), ingrese este código y luego ingrese la clave de activación dada. ¡Esto asegura que tenga un WMX1 MK2 genuino y no una copia dudosa!

Cargar el proyecto de demostración

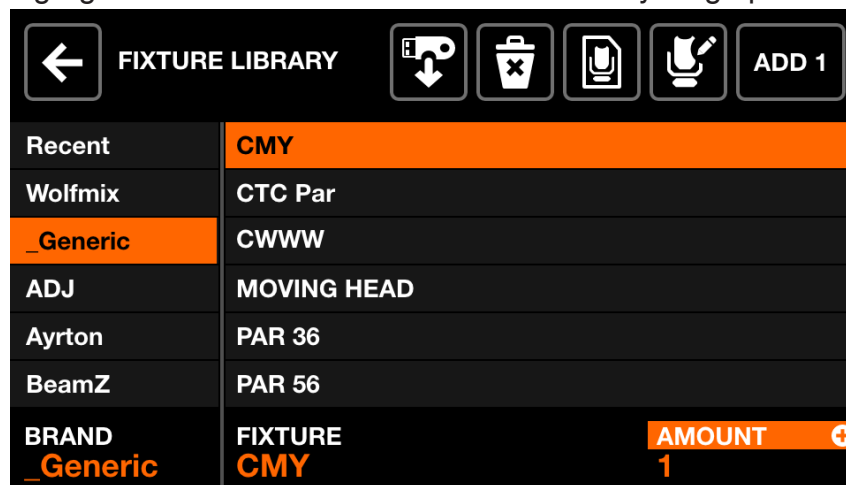
Si solo desea jugar con las funciones del WMX1 MK2, un buen lugar para comenzar es con el proyecto de demostración. Seleccione “Cargar proyecto” y cargue el proyecto de demostración resaltando el primer elemento de la lista y presionando el primer encoder. Si tiene el complemento Easy View 3D, tenemos un proyecto 3D incluido que le permite probar WMX1 MK2 sin conectar ninguna luminaria. Más información sobre Easy View 3D aquí.



2 AÑADIENDO TUS LUMINARIAS

Agrega luminarias a tu proyecto

- Abra la configuración de luminarias tocando el botón en la parte superior derecha de la pantalla de inicio
- Toque el botón Agregar luminaria (ese es el ícono con el +).
- Seleccione una marca moviendo el primer encoder, y luego una luminaria moviendo el segundo encoder.
- Elija la cantidad a agregar de luminarias con el cuarto encoder y luego presione el encoder.



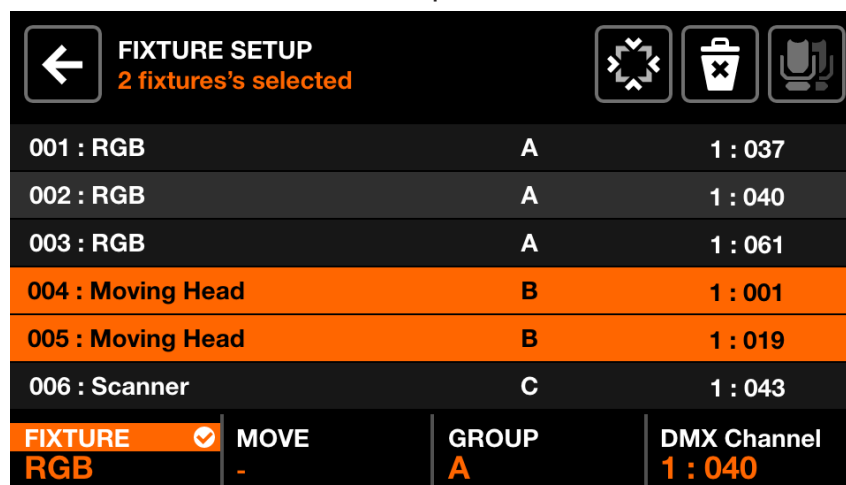
¡Mi luminaria no está disponible en la librería!

No se preocupe, no es el fin del mundo. Aún llegarás a tiempo para el comienzo del concierto, créeme. Dependiendo de cuánto tiempo, hay algunas opciones:

- Solo agregando una selección de luminarias al WMX1 MK2 de fábrica. Puede encontrar más haciendo clic en el botón de luminarias en la aplicación WTOOLS.
- Construya el perfil de la luminaria usted mismo usando el Constructor de luminarias WMX1 MK2. Hemos trabajado mucho para que esta herramienta sea fácil de usar al incluir solo las partes esenciales.
- Envíenos el manual del usuario y la haremos por usted. Esto puede demorar algunos días o semanas dependiendo de la cantidad de solicitudes.

Editar dirección y posición DMX

Una vez que haya agregado algunas luces, se muestra la pantalla de configuración de luminarias. Esta contiene una lista de todas sus luminarias con los seleccionados en color naranja. Gire el primer encoder para desplazarse por la lista y presiónelo para seleccionar o deseleccionar. Gire el segundo, tercero y cuarto encoder para mover las luces a una posición diferente, cambiar el grupo o cambiar la dirección DMX inicial. Presione el encoder para aplicar el cambio. ¡Asegúrese de que la dirección DMX de cada línea coincida con la dirección DMX de la luz correspondiente!



Otras opciones

Para crear el mejor espectáculo de luces, siga estos pasos súper importantes:

- Establezca los límites de su cabezal móvil: información [AQUÍ](#)
- VOLTEE las barras LED si es necesario y DIVIDA las barras Multi-FX: información [AQUÍ](#)

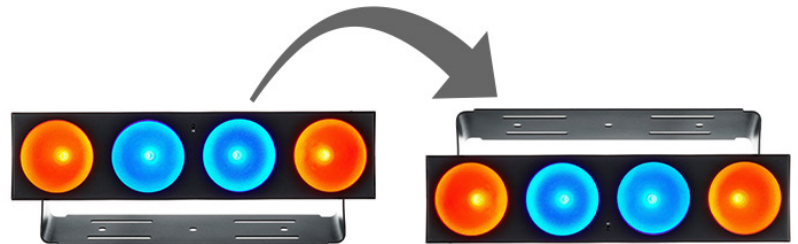
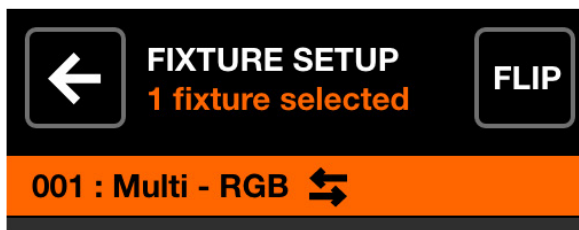
3 BARRAS LED Y BARRAS MULTI-FX

Actualmente, hay muchas luminarias que cuentan con múltiples fuentes de luz en un solo artefacto. Si no tiene uno en su configuración, vaya y compre alguna. Los ejemplos incluyen barras de LED y barras de múltiples efectos. WMX1 MK2 contiene un par de funciones interesantes para ayudarlo a usarlas correctamente.



FLIP

¿Alguna vez ha montado una barra al revés en su truss? Puede resultar bastante frustrante. O te ocupas de los Chase ejecutándose al revés, o sacas esas escaleras (o una silla libre si estás mezclando en una boda o fiesta. Zapatos sucios en esos cojines. Tutt tutt). ¡Botón FLIP al rescate! ¡Tócalo y volteará ese dispositivo a donde pertenece!



SPLIT

Las barras de múltiples efectos suelen estar formadas por un perfil de luminaria que contiene varias luces (por ejemplo, derby, láser, par ...). WMX1 MK2 escaneará el perfil y, si es posible, le preguntará si desea dividir el perfil en luminarias independientes. Esto le permite asignar las partes de la luminaria a diferentes grupos.



4 CONSTRUYENDO SU PROPIA LUMINARIA

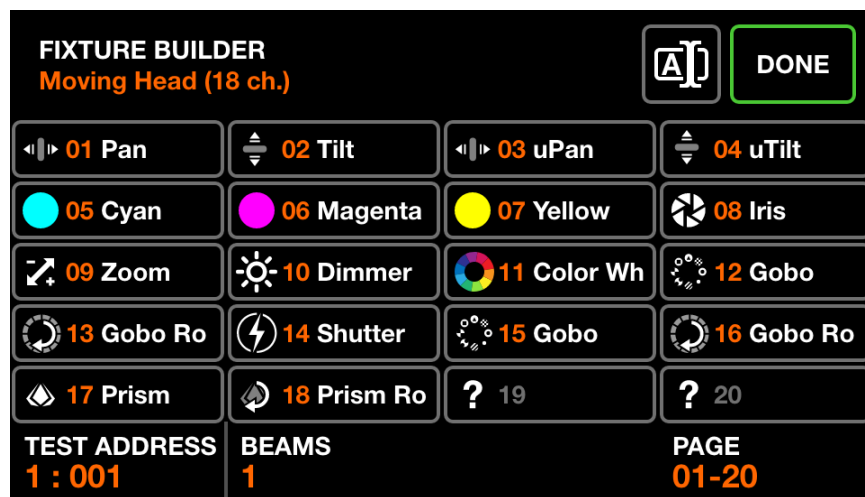
El perfil de la luminaria le dice a WMX1 MK2 cómo funciona la luz conectada. Contiene información sobre las capacidades de cada canal. Haga un vistazo al manual de usuario de su luminaria y encontrará una tabla de canales y valores DMX. A menudo hay mucho escrito aquí, pero el WMX1 MK2 no necesariamente necesita toda esa información..

Configurar un perfil

Comience configurando una dirección de prueba con el primer encoder. Este debe coincidir con la dirección DMX que se muestra en su luminaria y le permitirá responder mientras crea el perfil. Seleccione el número de haces: Los PAR de LED, los escáneres y los cabezales móviles usualmente tienen uno. Las barras de múltiples efectos y las barras de LED suelen tener más.

Agregar canales

Utilice la pantalla táctil o presione los botones de la matriz para agregar y editar canales y elegir el tipo de canal que coincida con el manual del usuario. La luminaria de abajo tiene 18 canales, comenzando con Paneo e Inclinación.

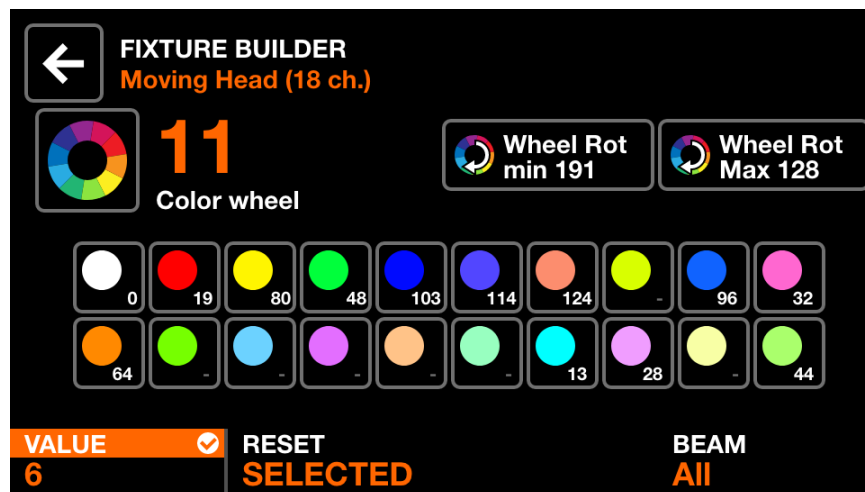


Editar las propiedades del canal

Algunos canales tienen algunas propiedades adicionales. Por ejemplo, el canal de la rueda de colores de abajo contiene filtros de color fijos.

- Mueva el primer encoder lentamente, mire para ver qué color está seleccionado en su luminaria.
- Presiona el botón de color correspondiente
- Presiona el primer encoder para almacenar el color.

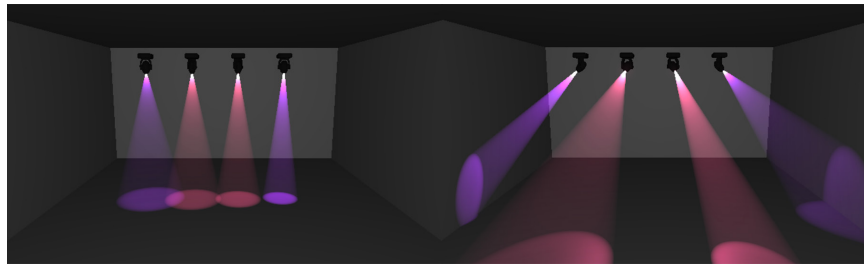
Al presionar el segundo encoder se restablecerá el color. Si tiene una luminaria con más de un haz, elija el haz vinculado con el cuarto encoder



5 LIMITAR EL ÁREA DEL CABEZAL MÓVIL

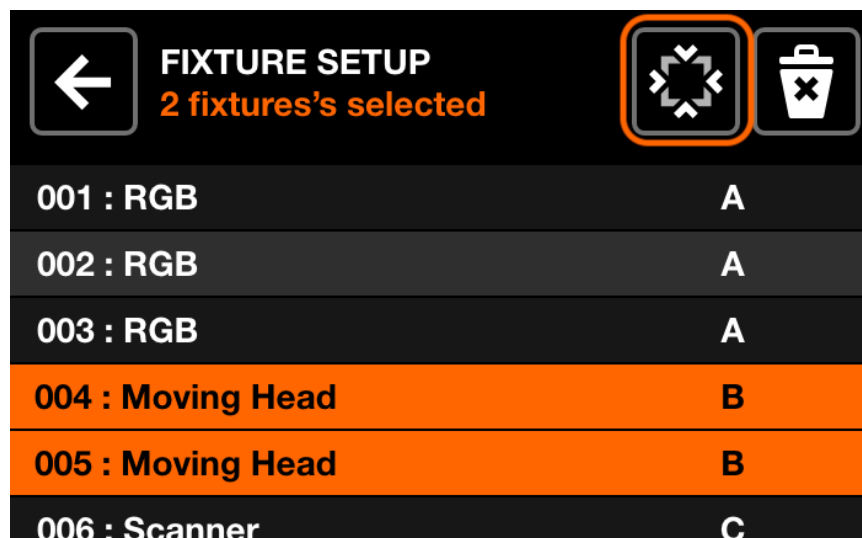
¿De qué se trata todo esto?

En una configuración de iluminación típica, los cabezales móviles a menudo se colocan detrás y encima del intérprete o DJ. A diferencia de los escáneres que tienen un movimiento limitado, los cabezales móviles se desplazan 360 grados o más. Al reproducir efectos, estas luces apuntarán detrás del artista. Al limitar el área, podemos estar seguros de que las luces apuntan donde queremos. Las dos imágenes a continuación comparan la misma posición de “Ventilador central” aplicada a 4 cabezales móviles, con límites establecidos en la imagen derecha.

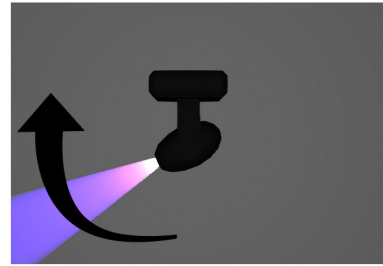
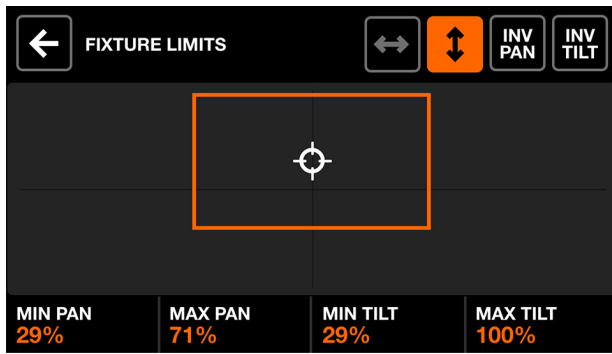


Cuadrícula de límites de la luminaria

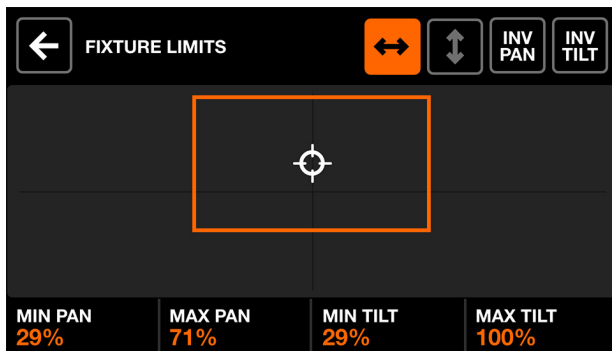
La cuadrícula de límites de la luminaria te ayuda a establecer valores mínimos y máximos de paneo e inclinación, de modo que cuando toques sus efectos y establezcas tus posiciones, los cabezales móviles coincidirán entre sí. Seleccione la luminaria que desea ajustar y presione el botón de límites de la luminaria



A menudo, es más fácil comenzar calibrando la inclinación. Presione el botón de inclinación (el tercero desde la parte superior derecha) y sus luces comenzarán a moverse hacia arriba y hacia abajo. Ajuste la inclinación MIN y MAX usando los encoders 3 y 4, o arrastrando los rectángulos blancos superior e inferior en la pantalla hasta que las luces se muevan del piso al techo.



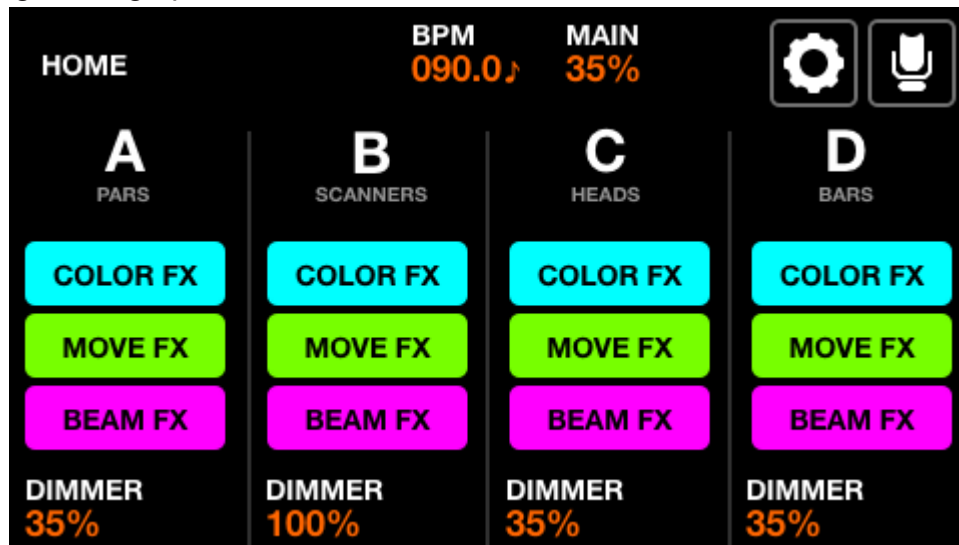
Una vez esté listo con la inclinación, sigue los mismos pasos para ajustar el paneo.



6 LA PANTALLA DE INICIO

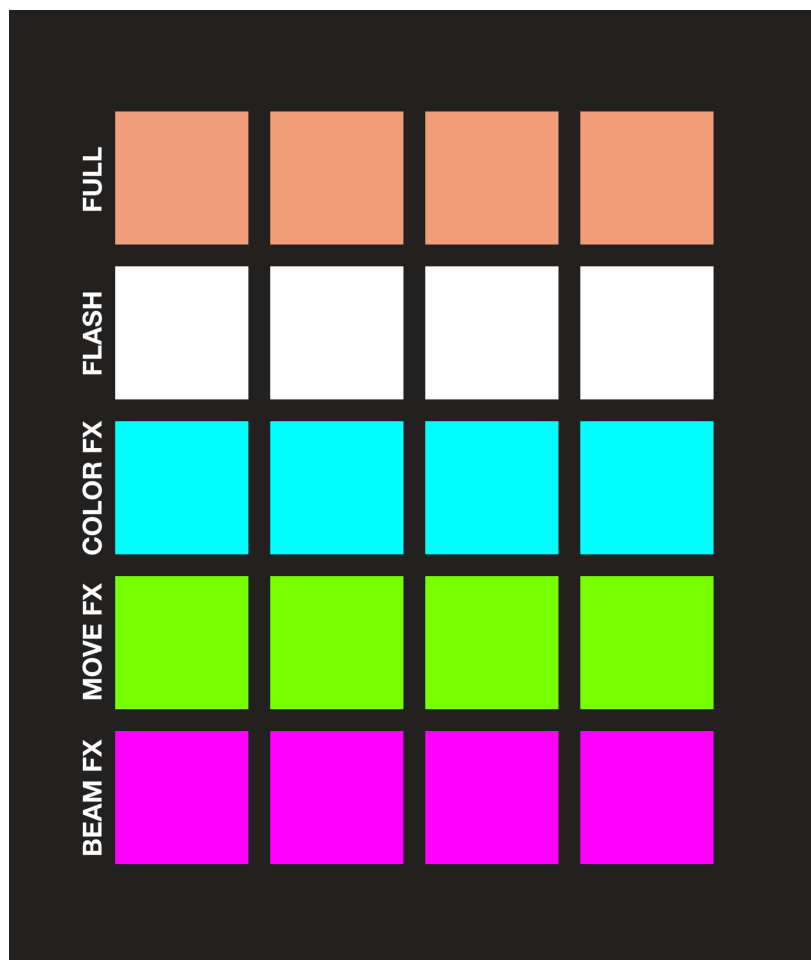
¿Qué puedo hacer en la pantalla de inicio?

La pantalla INICIO es su mezclador de presentaciones en vivo. Cada columna se utiliza para controlar un grupo de luces. Utilice el encoder para cambiar el nivel de atenuación del grupo. Pulsar el encoder “silenciará” o “apagará” el grupo.



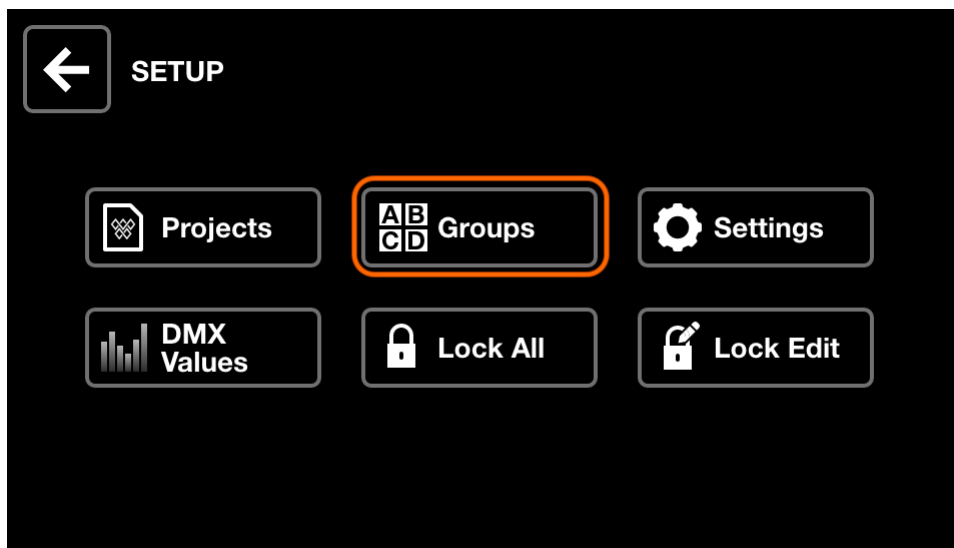
La Matriz tiene 5 botones por columna:

- FULL: las luces individualmente se encenderán y llegarán al 100% de intensidad.
- FLASH: las luces individualmente se encenderán, en color blanco y alcanzarán el 100% de intensidad.
- COLOR/MOVE/BEAM FX: activar y desactivar el efecto.

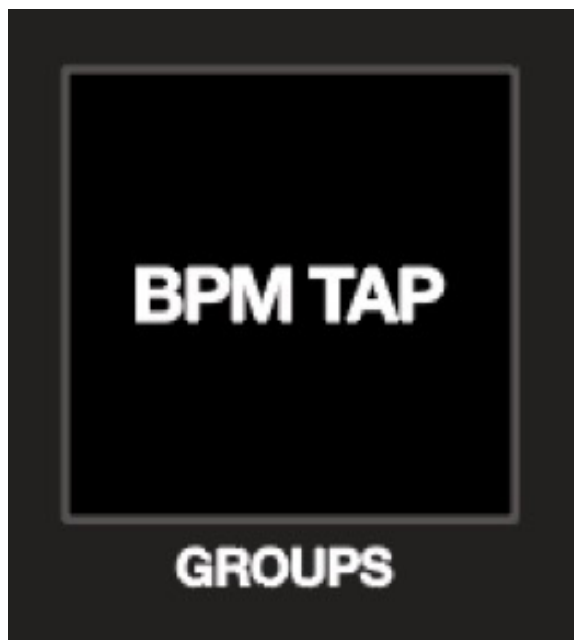


¿Cómo debo utilizar los grupos?

Los grupos se han diseñado para organizarse por tipo de luminaria. Por ejemplo, puede agregar sus cabezales móviles en el grupo A, escáneres en el grupo B, Par LED en el grupo C ... También puede combinar diferentes tipos de dispositivos dentro de un grupo. Por ejemplo, podría crear un grupo llamado “Uplighters” que podría contener una combinación de barras LED y Par LED. Puede dar un nombre a cada grupo dentro de la pantalla de configuración del grupo.



Hay 8 grupos disponibles. presione Shift + el botón BPM TAP para alternar entre el banco 1 (A-D) y el banco 2 (E-H).

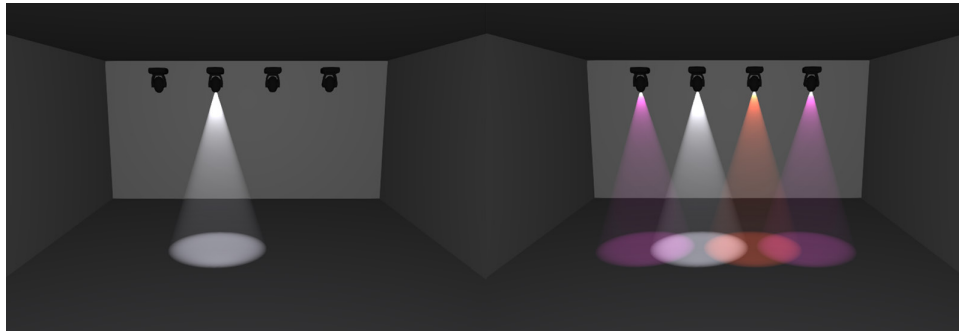


¿Qué más puedo hacer en la pantalla de inicio?

Mantener presionado el botón SHIFT ofrece algunas características especiales:

- SHIFT + DIMMER: controla el atenuador principal
- SHIFT + FULL: las luces se pondrán al 100% de intensidad en conjunto
- SHIFT + FLASH: las luces irán al 100% de intensidad en color blanco

La imagen de la izquierda a continuación muestra FLASH en el grupo 2 sin SHIFT. La imagen de la derecha muestra lo mismo pero con SHIFT presionado.



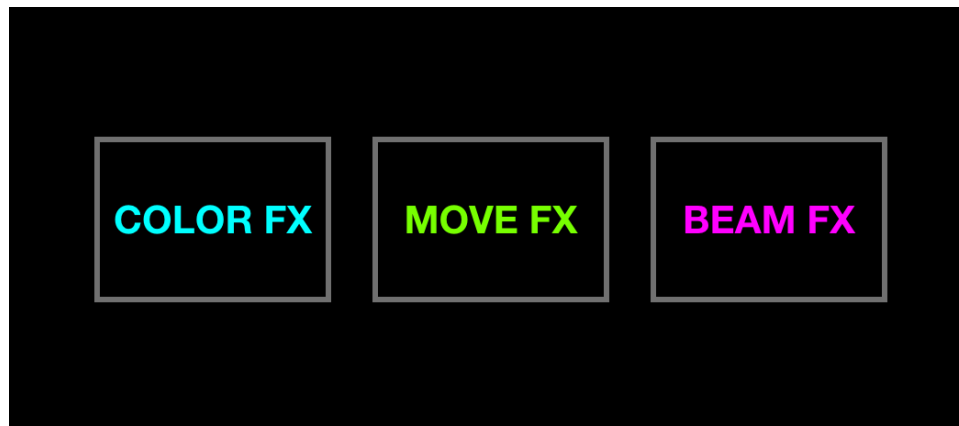
7 FX RACKS

¿Qué son los racks FX?

El WMX1 MK2 tiene 3 racks de efectos. Cada rack es capaz de generar 1 efecto:

- COLOR FX: genera efectos de cambio de color, como por ejemplo, un efecto de arco iris
- MOVE FX: genera efectos on Heads and Scanners, such as a circle effect
- BEAM FX: genera efectos de atenuación en los rayos, como un efecto de persecución

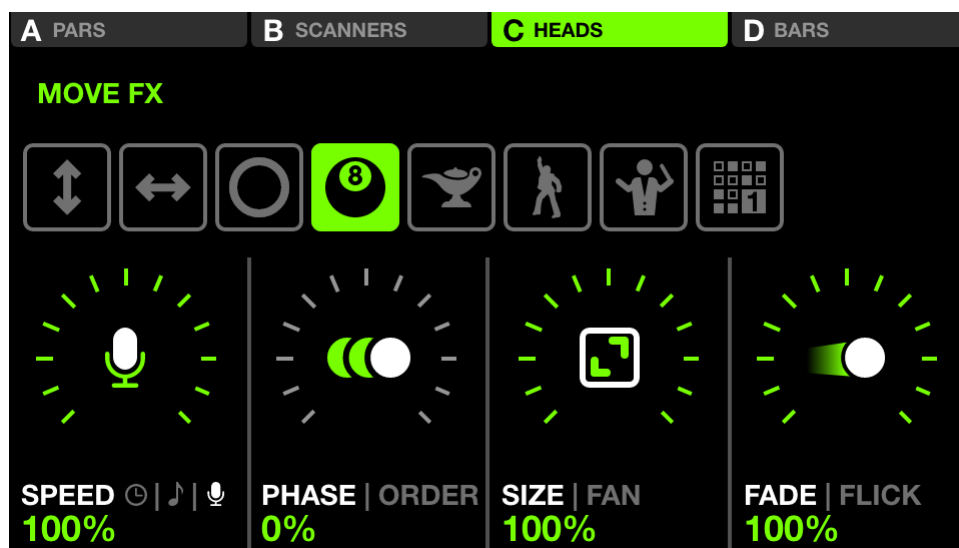
Para aplicar un rack FX en un grupo, toque uno de los botones de grupo en la parte superior de la pantalla táctil, o presione uno de los 4 botones en la línea superior de la matriz. Los Rack FX también se pueden aplicar en la pantalla INICIO.



Jugando con FX

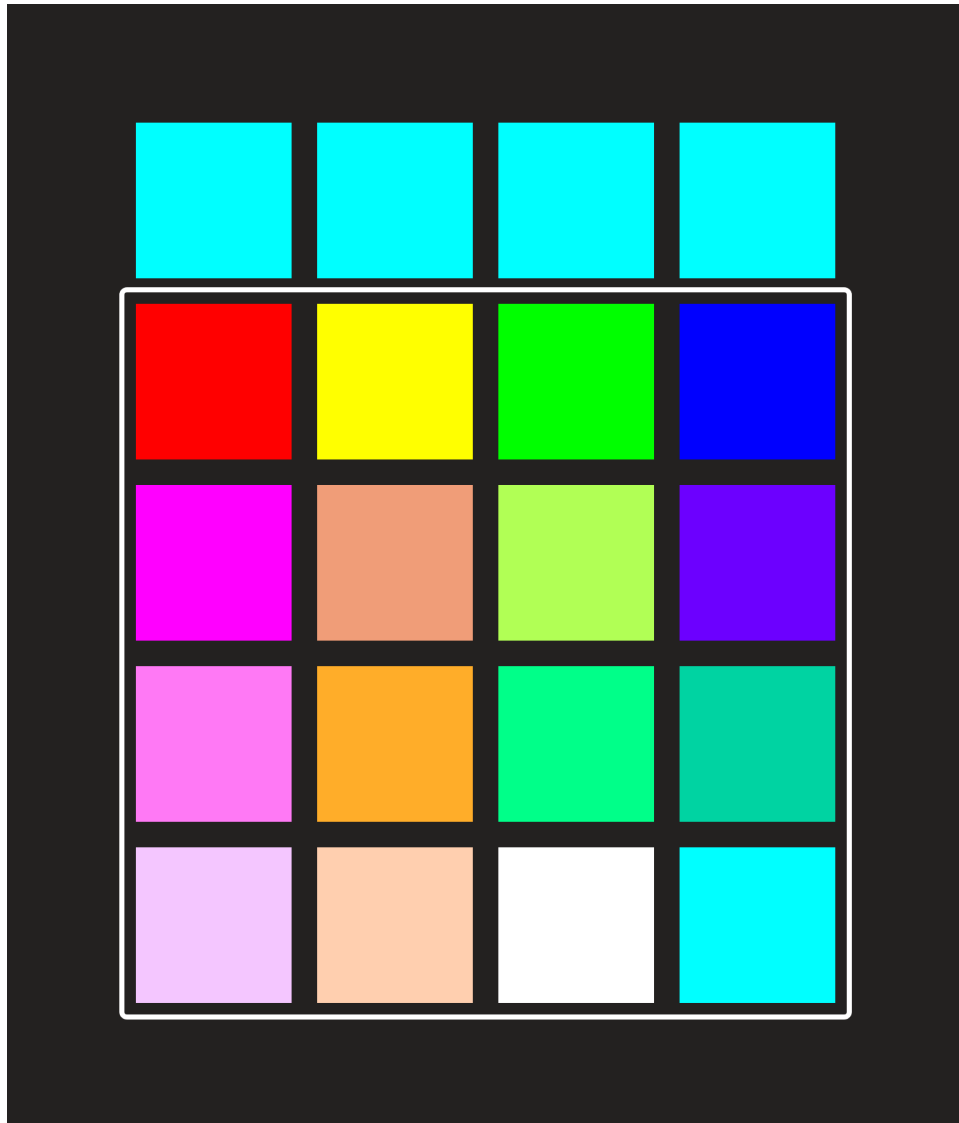
- TIPO: seleccione un tipo de efecto tocando uno de los 8 botones
- VELOCIDAD: cambia la VELOCIDAD de un efecto. Presione el encoder para sincronizar con los BPM. Presione el encoder nuevamente para sincronizar con el micrófono o la entrada de línea
- FASE I ORDEN: ajustar la FASE agrega un retraso a cada dispositivo, lo que permite crear efectos de barrido. Cambiar el ORDEN permite que un efecto se reproduzca hacia adelante, hacia atrás o simétricamente
- TAMAÑO I ABANICO: ajustar el TAMAÑO creará un resultado ligeramente diferente según el efecto seleccionado. Los efectos de movimiento generalmente alcanzarán un área más grande a medida que aumenta el TAMAÑO. Ajustar el ABANICO extenderá los haces de luz
- FADE I FLICK: cuando el valor del FADE es bajo, las luces saltarán entre niveles. Aumentar el FADE mezclará los niveles. Si FLICK está habilitado, las luminarias lentamente se desvanecerán y luego “FLICK” al siguiente valor

Toque un encoder para alternar entre diferentes parámetros.



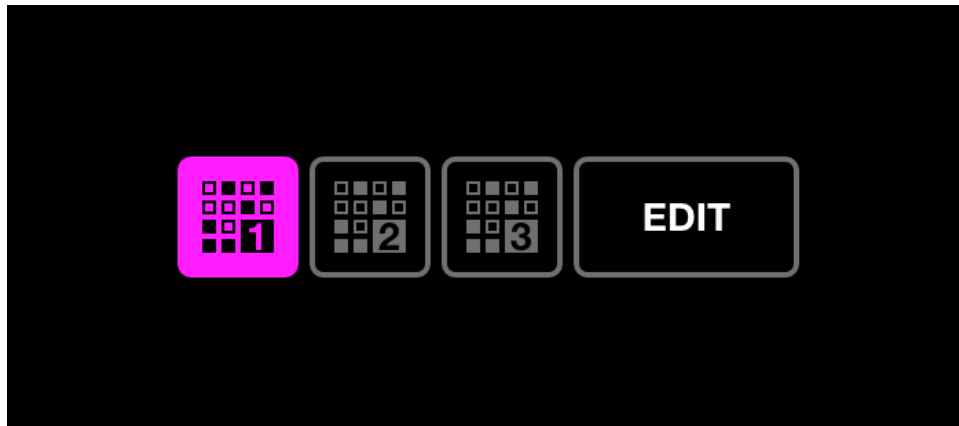
Editar colores

Cuando la pantalla COLOR FX está visible, se muestra una paleta de 16 colores en la Matriz. Presiona estos colores para agregarlos a tu efecto. Los colores se pueden editar presionando shift + presionando el botón. Tenga en cuenta que la paleta de colores se guarda globalmente, por lo que cualquier actualización de un botón de color se aplicará a todos los efectos y ajustes preestablecidos.

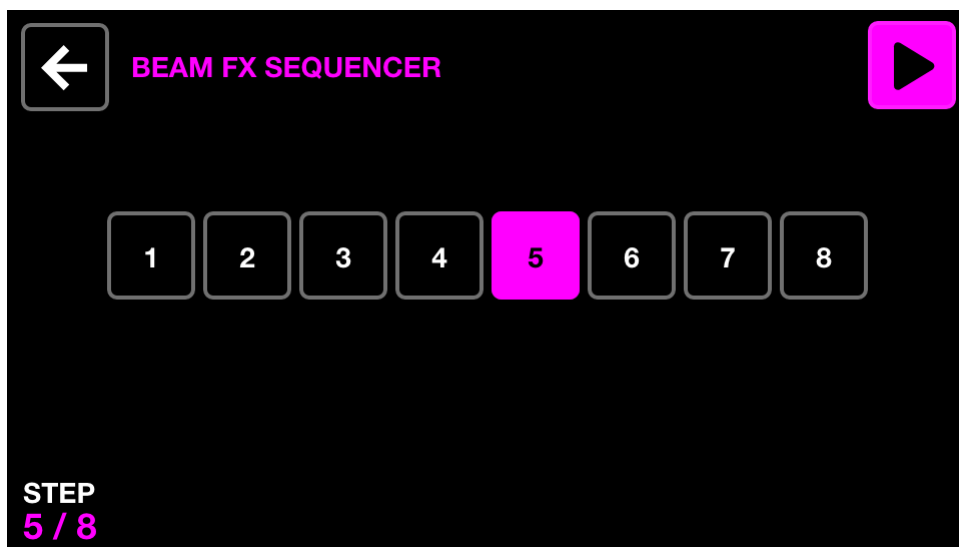


El secuenciador

Los racks MOVE FX y BEAM FX incluyen una herramienta que le permite secuenciar la posición y los valores del haz de luz. Estos valores se calculan automáticamente dependiendo de qué botón de la matriz esté activo. Para editar una secuencia, seleccione uno de los efectos de secuencia y luego toque EDITAR.



Cada secuencia contiene 8 pasos. Presione los botones verde claro o rosa claro en la matriz para grabar una secuencia en vivo, o pause la secuencia y seleccione uno de los 8 pasos para editarlos. Las secuencias se almacenan globalmente, por lo que las ediciones se aplicarán a todos sus ajustes preestablecidos.



8 SINCRONIZANDO CON LA MÚSICA

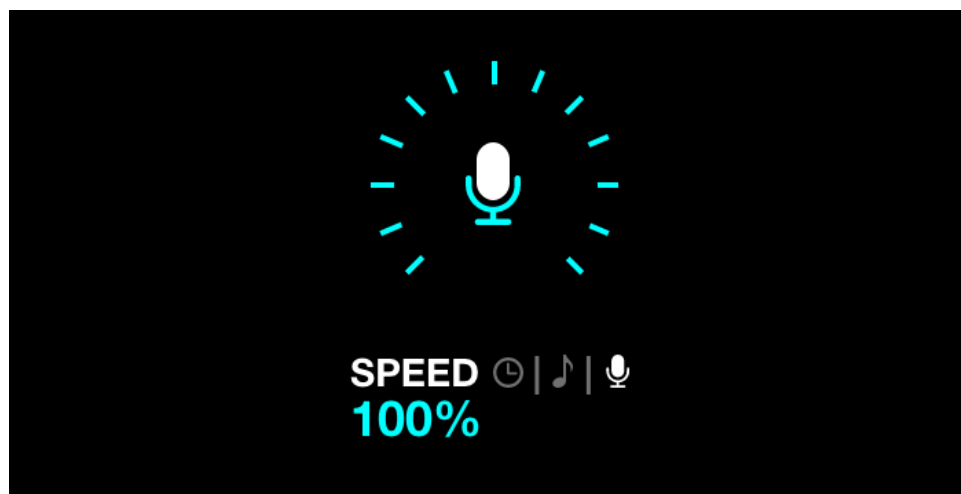
¿Por qué sincronizar mi espectáculo de luces con la música?

¡Tener efectos de iluminación al compás de la música puede transformar un show en un espectáculo! WMX1 MK2 ofrece varios métodos para sincronizar luces y música.

Sincronización por pulsos de audio

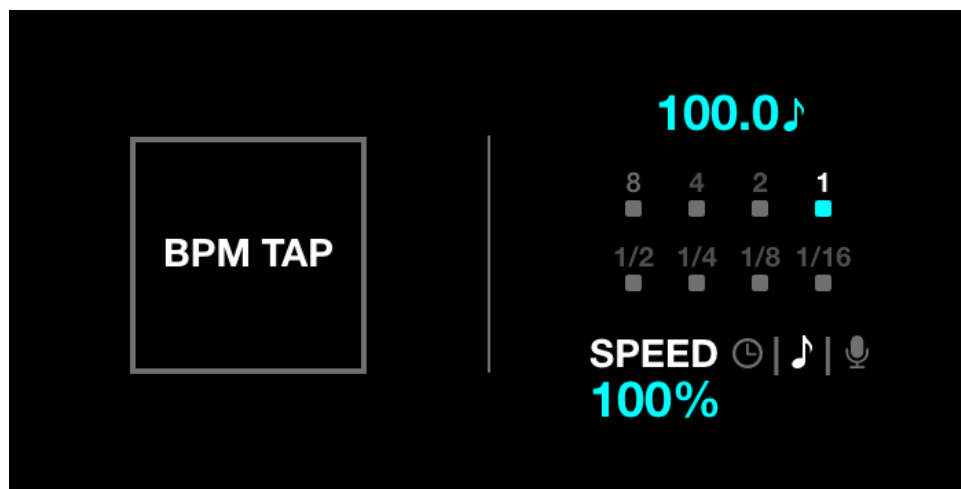
La forma más sencilla de sincronizar las luces con la música es utilizar el micrófono integrado. Elija un FX Rack para sincronizar, luego presione dos veces el primer encoder. El icono del micrófono parpadeará cada vez que se detecte un pulso y el efecto saltará al siguiente punto. El nivel del micrófono se ajusta automáticamente con nuestro circuito de detección de ritmo analógico muy especial, sin embargo, puede darle al nivel un impulso adicional en las configuraciones.

El micrófono puede captar algún ruido no deseado, por lo que agregamos una mini entrada jack. Pase un cable desde su Mezcladora y ajuste el volumen de la mezcladora al gusto. El micrófono se desactivará automáticamente cuando conecte el cable jack.



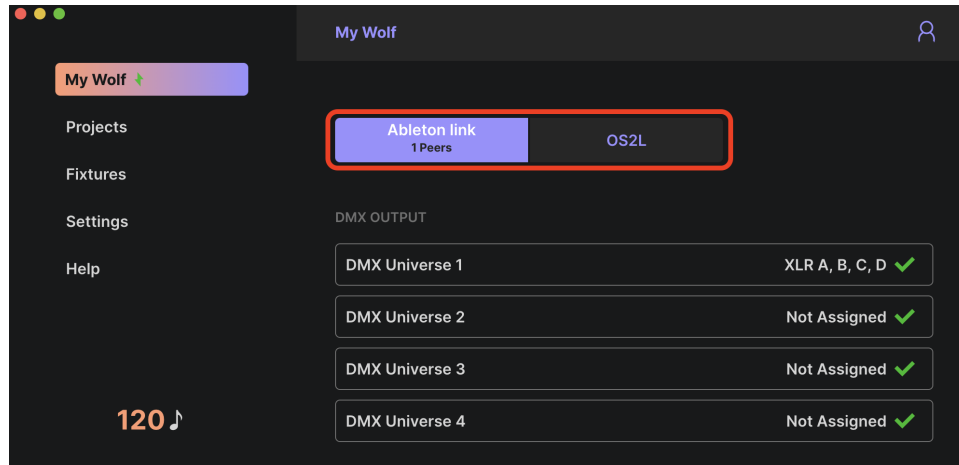
Sincronización por BPM

Los efectos se pueden temporizar y sincronizar con los BPM. Probablemente ya hayas notado ese botón parpadeante en la parte superior derecha del Lobo. Pulselo varias veces al ritmo de la música para sincronizarla. Si presiona este botón una vez, se volverán a sincronizar los efectos sin cambiar los BPM. Elija un Rack FX y presione el primer encoder una vez. Puede acelerar o ralentizar un efecto en proporción a los BPM ajustando el encoder.

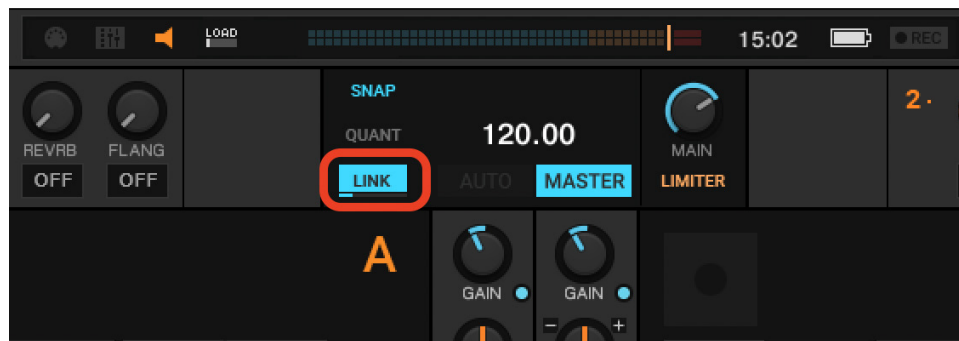


Ableton Link y OS2L

Ableton Link se utiliza para sincronizar los BPM entre múltiples aplicaciones. Está incluido con la mayoría de los paquetes de software de DJ y es muy preciso, ya que toma los BPM calculado por el software de DJ. OS2L es un sistema similar creado por el equipo de Virtual DJ. Para usar Ableton Link u OS2L, conecte su WMX1 MK2 a una PC o Mac a través de un puerto USB 3, abra WTOOLS, luego haga clic en el botón Ableton Link u OS2L.



Abra su software de DJ y busque el botón LINK. La siguiente imagen muestra Traktor 3 de Native Instruments. Recuerde presionar el primer encoder en un Rack FX para configurarlo en modo de sincronización por BPM.



Para OS2L hay un paso adicional: configurar Virtual DJ con ip 127.0.0.1 y puerto 5000 para establecer la conexión (por ejemplo, 127.0.0.1:5000). Descubrimos que a veces es necesario iniciar WTOOLS con OS2L habilitado antes de iniciar Virtual DJ.

9 PANTALLAS ESTÁTICAS

WMX1 MK2 tiene 4 pantallas para administrar niveles fijos, o estáticos. Estas pantallas le permiten establecer posiciones, colores, gobos y otros niveles favoritos. Los valores en estas pantallas se guardan globalmente, por lo tanto, cualquier cambio se aplicará a todos los ajustes preestablecidos.



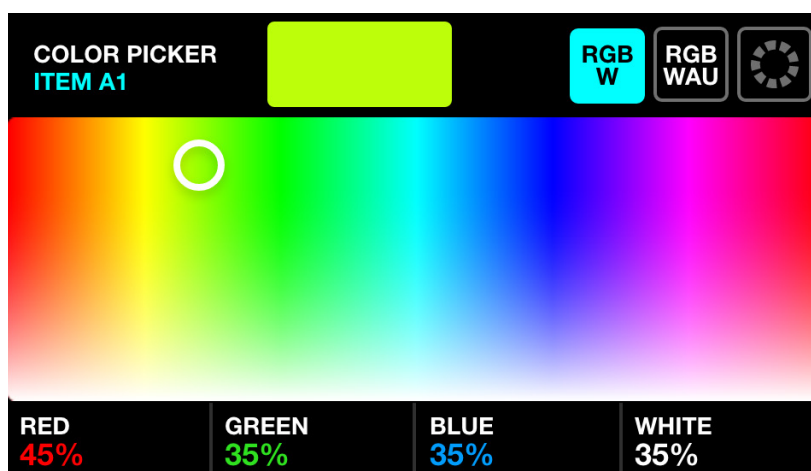
Color

Cada grupo tiene 10 espacios en la paleta de colores, lo que permite seleccionar 10 colores favoritos. Pulsa el encoder para alternar entre los espacios del 1-5 y 6-10. Hemos elegido nuestros favoritos, pero es posible que desee modificarlos para adaptarlos a su equipo. Para hacer esto, presione shift + uno de los botones de color, seleccione un color nuevo y luego presione el botón que esta parpadeando para guardar los cambios.

Seleccionar más de un color mezclará los colores elegidos en todo el grupo. Al girar el encoder, cambia la opción del mezclado.

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

Para cambiar los colores predeterminados, presione Mayús + toque uno de los botones de color, seleccione un nuevo color y luego toque el botón parpadeante para guardar los cambios. (Consejo principal: toque el botón RGBWAU en la parte superior derecha para tener control independiente sobre sus canales ámbar y UV).



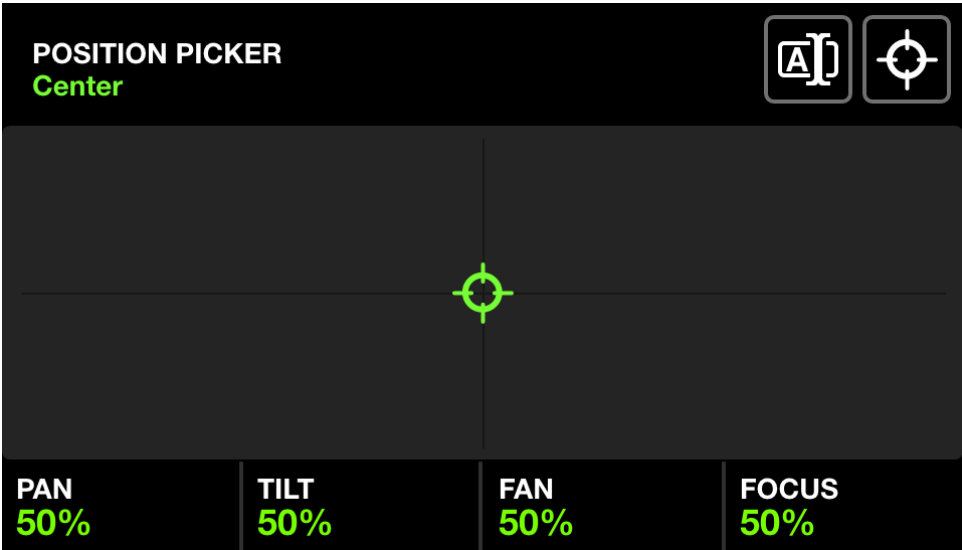
Posición

Configure sus 10 posiciones favoritas en la pantalla de posición. Hay 5 posiciones disponibles por grupo. Presiona Shift + uno de los botones de posición para editar. Si descubre que algunas de las luminarias no se mueven juntas, verifique que estén configuradas correctamente en los Límites de la luminaria pantalla.

Mueva el encoder para establecer un valor de ABANICO para cada posición. Al presionar el encoder, puede establecer un tiempo de desvanecimiento entre posiciones.

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

Mayús + toque uno de los botones de posición para editar. Toque la pantalla táctil para cambiar la posición o configurarla usando los primeros 2 codificadores. Si encuentra que algunos de los dispositivos no se mueven juntos, verifique que estén configurados correctamente en la pantalla Límites de dispositivos. También se puede establecer un valor de VENTILADOR y ENFOQUE para cada posición. (Consejo: mantener presionada la tecla SHIFT mientras giras los codificadores te permite establecer un valor preciso).



Gobo

Seleccione sus 5 gobos favoritos en cada grupo de luminarias. WMX1 MK2 mira cada luminaria del grupo e intenta hacer coincidir los gobos similares, pero si está buscando elegir un gobo diferente, presione Shift + uno de los botones de gobo. Si mueve el encoder, hará girar el 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%

Edición en vivo

Cree hasta 20 botones de edición en Vivo personalizados para establecer valores específicos a los canales. Revise la guía de edición en Vivo para más información.

10 CREACIÓN DE EDICIONES EN VIVO

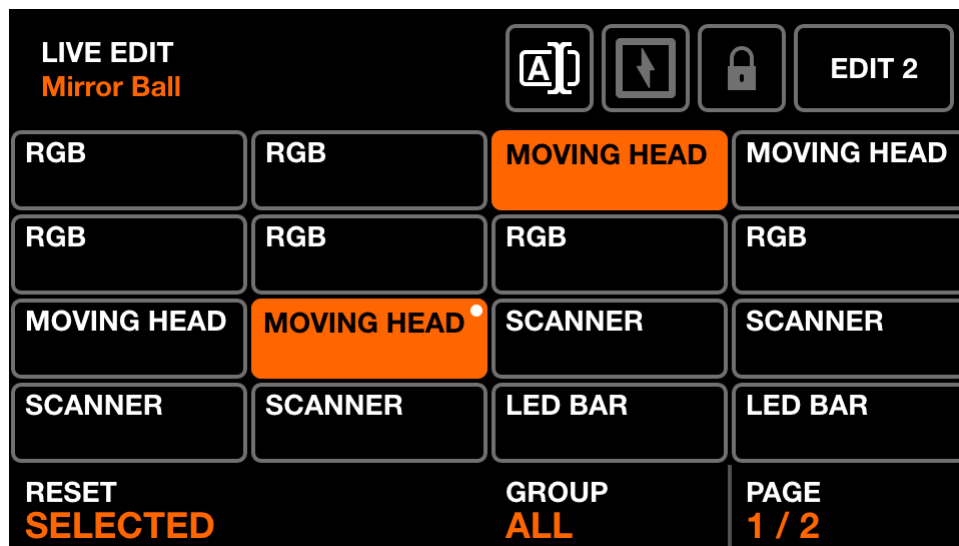
¿Por qué me preocupo por esto?

...porque es muy útil. Siempre hay circunstancias en las que se necesita un botón para realizar alguna acción específica en una selección de luces. Por ejemplo, un botón 'Bola de espejos', o un botón que enfoca un montón de luces Spot a un artista o un pastel de bodas.

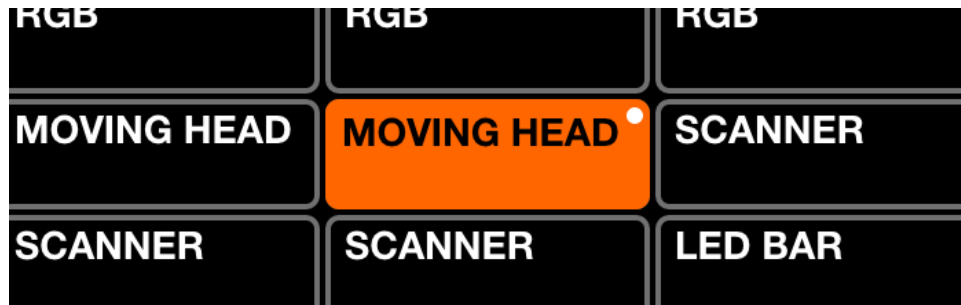


Crear una edición en vivo

Pulsa un espacio vacío o pulsa Shift + un botón para editar. Aparecerá una cuadrícula de todas sus luminarias. Toque las luminarias que desea editar y luego toque el botón EDITAR en la esquina superior derecha para establecer los valores del canal. Utilice el primer encoder para establecer el valor del canal. Al presionar el encoder se mostrarán las características del canal seleccionado (gobos, colores, etc.). El botón REC DMX en la parte superior derecha grabará la trama actual de la salida DMX y lo guardará en las luminarias seleccionadas, lo que le permitirá capturar rápidamente la salida en vivo sin la necesidad de ajustar manualmente cada canal.



Si se ha editado una luminaria, aparecerá un punto blanco en la esquina del botón de la luminaria. Pulsa el primer encoder para restablecer las luminarias seleccionadas. Girar el encoder le permite restablecer TODAS las luminarias.



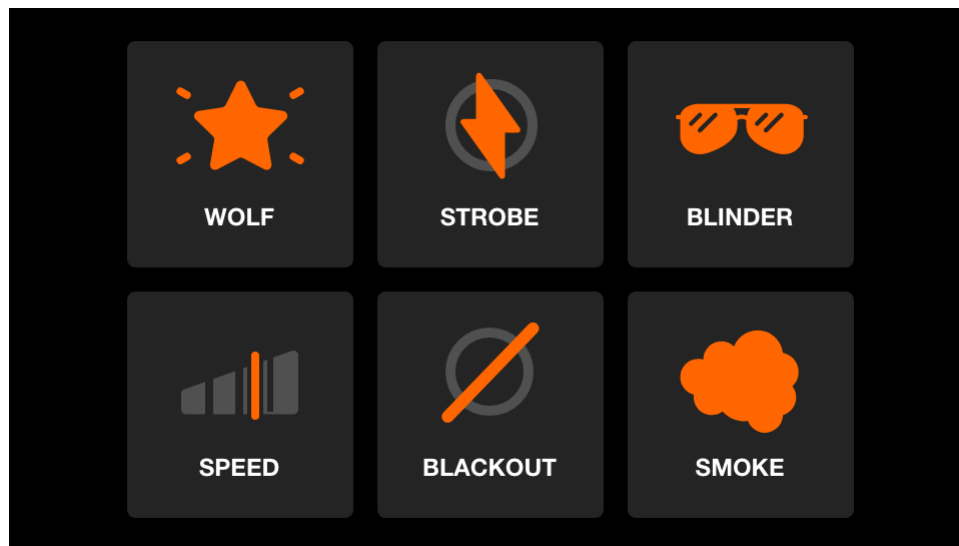
Flash y bloqueo

Al tocar el botón FLASH en la barra superior configura la edición en vivo como un botón FLASH. El botón se volverá blanco y se activará al presionarlo y se detendrá al soltarlo. El botón de BLOQUEO evitará que se modifique la edición en vivo cuando se recupere un preset. Esto es útil si desea crear una edición en vivo para sobrescribir el proyecto por completo. Por ejemplo, puede crear una edición en vivo para reducir el valor de algunos canales de intensidad y aplicar esto a toda su presentación. Los botones de edición en vivo que están bloqueados son de color violeta.

11 EFECTOS FLASH

Efectos de destello

Los efectos de flash se superponen sobre todo lo demás. Son geniales cuando se reproducen en vivo y se pueden activar fácilmente en cualquier pantalla presionando uno de los botones grandes a la derecha.



- WOLF: Un efecto paparazzi destellante ideal para acumulaciones.
- STROBE: Flashes y estrobos a todas las luces. Utilice el primer encoder para establecer la velocidad.
- BLINDER: Coloca todo a máxima potencia. Se puede establecer un tiempo de desvanecimiento con el primer encoder.
- SPEED: Multiplica la velocidad de todos los efectos en reproducción. Utilice el primer encoder o la fila superior de botones para alternar entre las velocidades FREEZE, 0.5x, 2x, 4x, 8x.
- BLACKOUT: Apaga todos los atenuadores y cierra todos los “shutters”.
- SMOKE: Activa una máquina de humo. Utilice el primer encoder para establecer la intensidad.

Modo de liberación

El cuarto encoder se puede usar para configurar lo que sucede al soltar el botón de flash.

- FLASH: El efecto se activará al presionar y se detendrá al soltarlo.
- TOGGLE: El efecto se activará y desactivará cada vez que se presione el botón.
- 1/5/10s TIMER: El efecto se activará al presionar y se liberará automáticamente después del tiempo específico.

Si un efecto está configurado en modo TOGGLE o TIMER, activar otra pantalla con uno de los botones de la izquierda no cancelará el efecto. Por ejemplo, puede activar su máquina de humo y luego continuar jugando con los efectos mientras la máquina de humo todavía está activa.

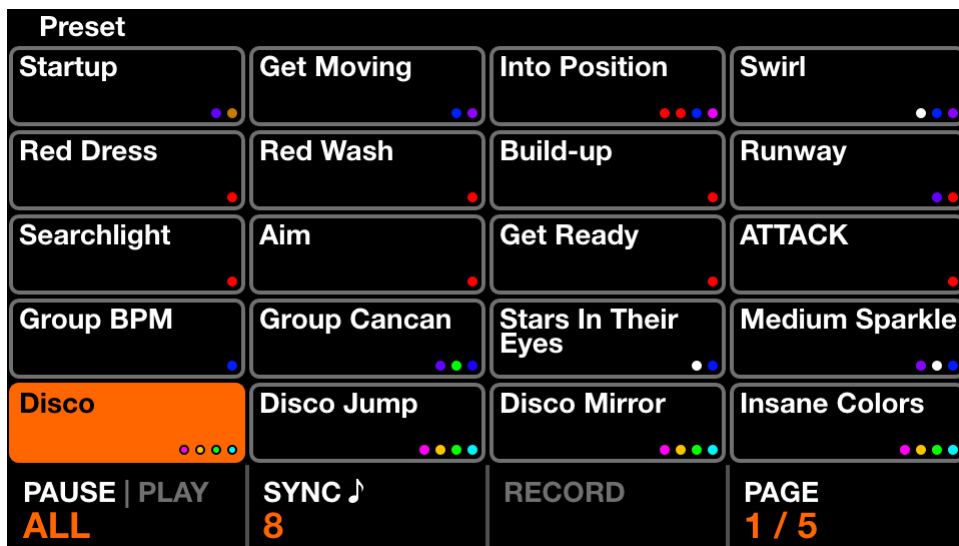
Desactivación de las pantallas de los efectos Flash

Las pantallas de Flash FX se pueden desactivar en la configuración si no quieres que te distraigan mientras estás en vivo en otra pantalla. Cuando las pantallas Flash FX están desactivadas, se puede acceder a ellas presionando Shift + un botón Flash.

12 PREAJUSTE

¿Qué se supone que debo hacer con un preajuste?

Los preajustes se utilizan para guardar los valores actuales de todos sus efectos, junto con el estado de las paletas estáticas y los botones Flash. WMX1 MK2 viene con toneladas de preajustes precargados, pero pueden sobrescribirse fácilmente presionando shift + un botón de preajuste. Cada preajuste puede tener un tiempo de desvanecimiento (tercer encoder). Todos los valores se combinan a la perfección: WMX1 MK2 duplica todo el motor de procesamiento para lograrlo.



Lista de reproducción de preajustes

Los preajustes se pueden reproducir automáticamente como una lista de cues en orden secuencial. Simplemente presione el primer codificador para iniciar la reproducción. Cada preset tiene un tiempo de retención (segundo codificador), este es el tiempo de retardo antes de que comience el siguiente preajuste. Los preajustes se repiten de 1 a 100. En su lugar, gira el primer codificador para recorrer la página actual.

Preajuste flash

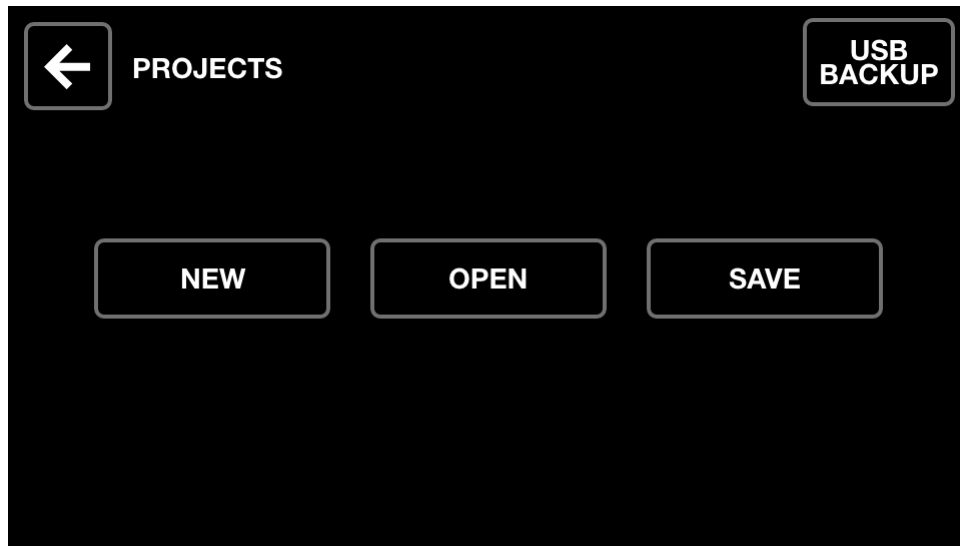
Al presionar el segundo codificador se establece el modo Flash en el preajuste seleccionado. En el modo Flash, el preajuste se liberará cuando se suelte el botón y el WMX1 MK2 volverá al preajuste anterior.

Si se ha establecido un tiempo de retención en un ajuste preestablecido de Flash, esto actuará como una liberación programada. Por ejemplo, si tiene un tiempo de espera de 5 segundos, una vez que suelte el botón del flash, pasan 5 segundos antes de que se recupere el preajuste anterior. Esto es útil para crear ráfagas de efectos donde los rayos de luz pueden apuntar hacia la audiencia, destellar un color en particular y después de un par de segundos continuar donde estaban antes.

13 ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS

Proyectos WMX1 MK2

Un proyecto WMX1 MK2 contiene todas sus luminarias, presets y paletas. La pantalla Proyecto se puede ubicar tocando el botón de Configuración (Settings) en la esquina superior derecha de la pantalla INICIO y luego tocando en Proyectos. Se pueden guardar hasta 6 proyectos diferentes en WMX1 MK2. Use el encoder izquierdo para seleccionar un proyecto y luego presione el encoder para cargar el proyecto, o toque el botón GUARDAR para sobrescribir el proyecto seleccionado. Al tocar NUEVO, se restablecerá todo a los valores predeterminados, pero no se sobrescribirá ninguno de los proyectos almacenados.

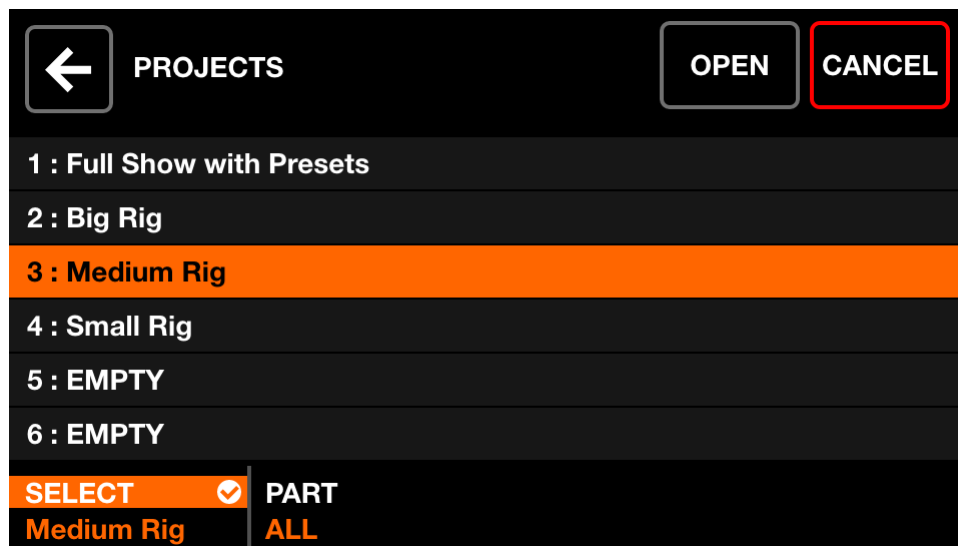


Partes del proyecto

Puede elegir qué parte de un proyecto cargar con el segundo encoder.

- ALL: cargar todo
- FIXTURES: cargar solo los datos de las luminarias
- PRESETS: cargar solo los datos de los preajustes

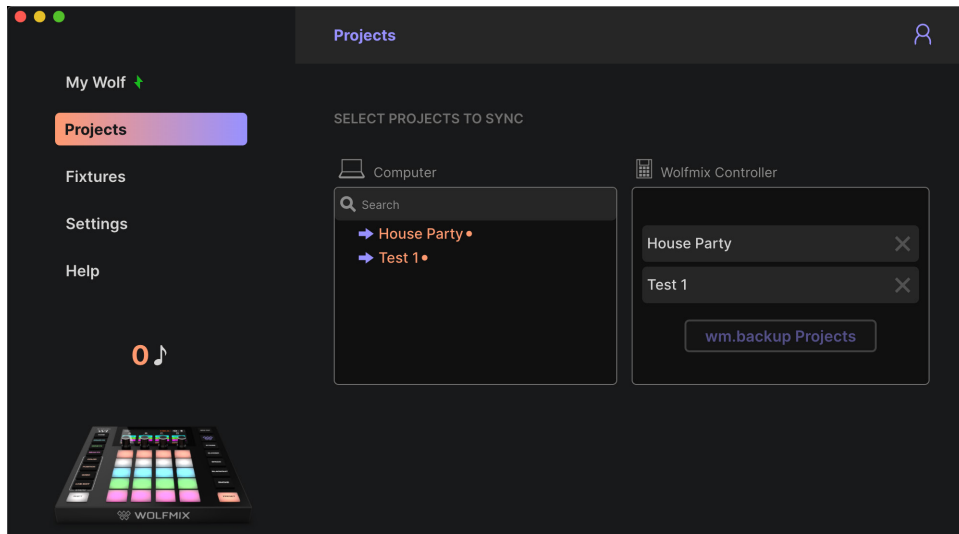
Esto le permite separar los datos de sus luminarias de sus datos de sus preajustes. Por ejemplo, podría tener varios proyectos con diferentes configuraciones de luminarias, luego un proyecto con todos sus preajustes establecidos. Cada vez que llegue a un nuevo lugar, puede cargar solo los datos de las luminarias de uno de sus proyectos guardados.



Respaldo de los proyectos

Se pueden realizar copias de seguridad de proyectos y accesorios en una tarjeta de memoria [MK2]. Inserte una tarjeta de memoria formateada como FAT32 y toque el botón RESPALDO USB en la parte superior derecha de la pantalla PROYECTOS. Se realizará una copia de seguridad de todos los proyectos y accesorios incluidos. Los proyectos y accesorios se pueden restaurar desde las pantallas PROYECTO ABRIR y AGREGAR DISPOSITIVOS.

También se puede realizar una copia de seguridad de los proyectos con la aplicación WTOOLS para PC y Mac. Cuando se realiza una copia de seguridad de un proyecto, se sincroniza automáticamente con su cuenta de Nicolaudie Cloud. Esto le permite compartir proyectos con otros usuarios y cargarlos en otros controladores WMX1 MK2.



14 VALORES DMX

¿Para qué es esta pantalla?

Esta pantalla es genial. Fue una de esas características de último momento que agregamos cuando todos decían “¡Dejen de agregar más características que necesitamos lanzar este producto!”. Se puede acceder a la pantalla Valores DMX tocando el botón de Configuración en la pantalla INICIO. A continuación, se muestra una lista de lo que puede hacer:

- Ver el nivel de cada canal DMX
- Pruebe el nivel de un canal DMX con el primer encoder (presione para restablecer)
- Establecer un valor predeterminado para el canal con el segundo encoder
- Habilite o deshabilite el desvanecimiento tocando el segundo encoder
- Mapee un canal de entrada DMX con WLINK
- Edita la configuración avanzada de un haz de luz, como el valor de apertura del obturador, el valor de estrobos, etc.

	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			

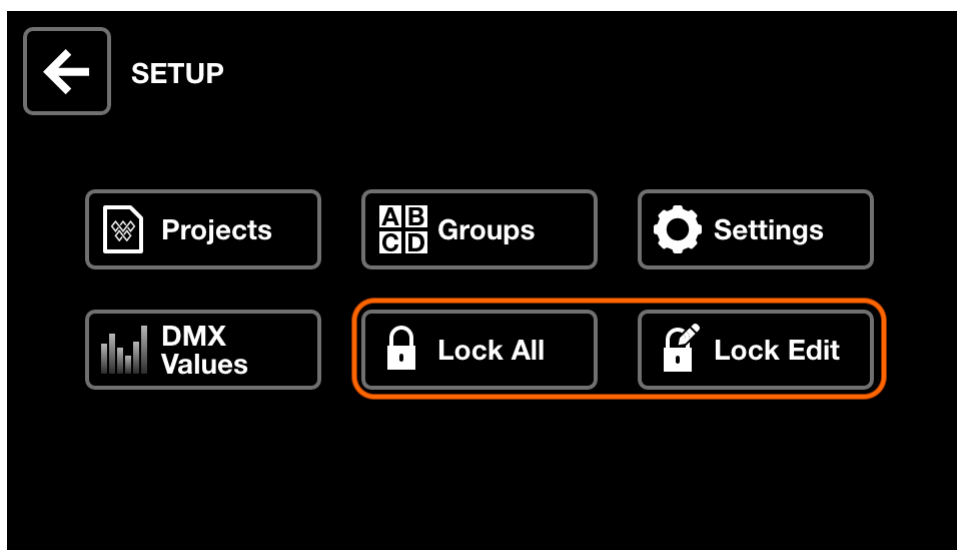
15 BLOQUEAR SU WMX1 MK2

Bloquear todo - Bloquear edición

WMX1 MK2 se puede bloquear con una contraseña para evitar el acceso o la edición, accidental o no autorizada. Para bloquear WMX1 MK2, toque el botón Configuración en la pantalla INICIO y luego toque uno de los dos botones de bloqueo.

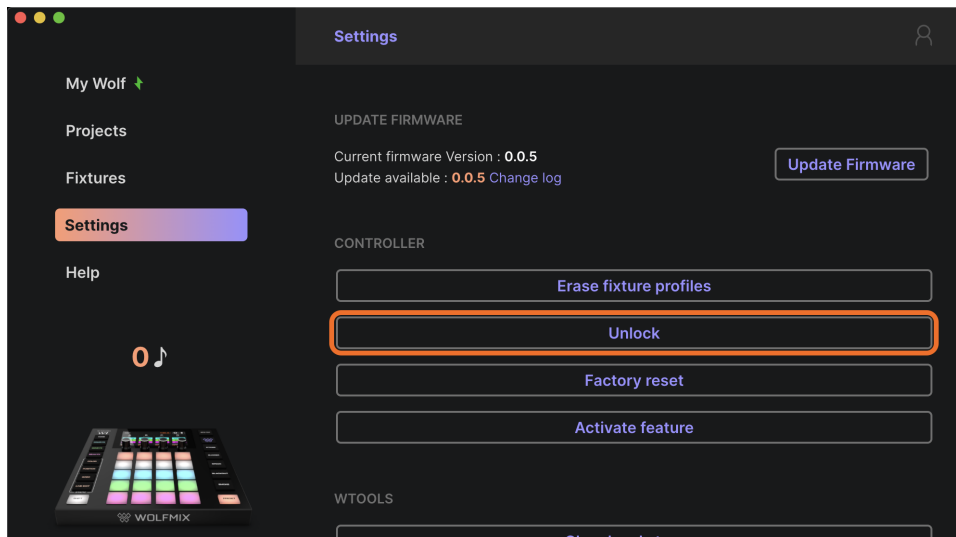
Bloquear todo bloqueará todo. No será posible acceder a WMX1 MK2 hasta que se haya ingresado la contraseña. Toque el ícono del candado en la parte superior derecha de la pantalla para ingresar la contraseña. La contraseña predeterminada es “wolf” y se puede modificar desde la pantalla de Configuración.

Bloquear edición bloqueará todas las funciones del editor de Paleta y los Preajustes (al presionar Shift + un botón). La configuración de luminarias también se bloqueará. Este modo es ideal cuando desea permitir que el usuario juegue con las luces sin destruir su espectáculo de luces hermosamente programado.



He olvidado mi contraseña

les pasa hasta a los mejores. Para desbloquearlo sin una contraseña, conecte WMX1 MK2 a la aplicación WTOOLS, diríjase a “Configuración” y haga clic en “Desbloquear”.

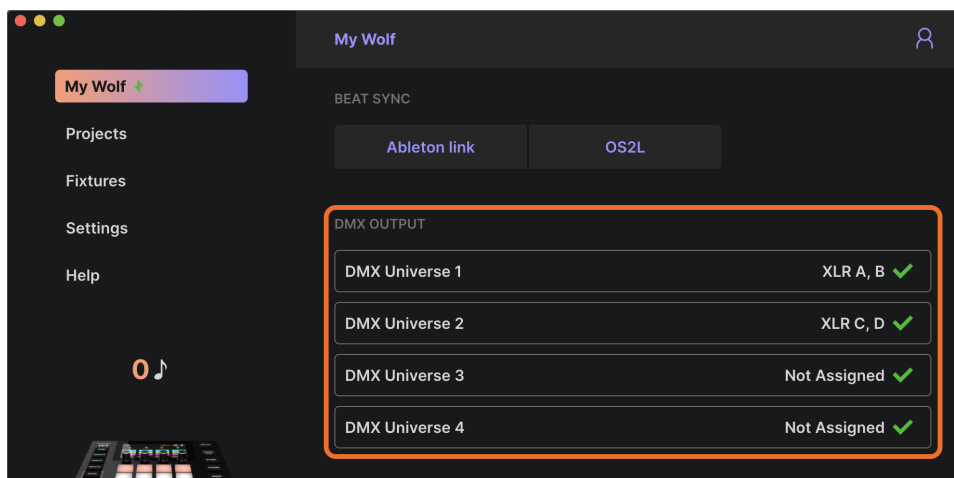


16 ASIGNAR UNIVERSOS DMX

Adicionar más universos

El WMX1 MK2 viene con 2 universos DMX. El Universo 1 está asignado al XLR A y B, y el Universo 2 está asignado al XLR C y D. Esto le permite la elección de usar un XLR de 3 o 5 pines y también le permite que el Wolf se use como un divisor DMX con 2 cables XLR por universo.

Hay 2 universos DMX adicionales disponibles como complemento a través de la aplicación WTOOLS. Abra la aplicación, vaya a “My Wolf” y luego haga clic en el botón “Comprar ahora” junto a Universo DMX 3 o 4.



Asignar universos

Cada universo DMX disponible se puede asignar a una salida XLR en el controlador. Por ejemplo, puede duplicar el Universo DMX 1 en las 4 salidas XLR (A-D) para usar WMX1 MK2 como un divisor DMX. Alternativamente, puede asignar cada universo DMX a cada salida para un total de 2048 canales DMX en las 4 salidas XLR.

Los universos DMX se pueden asignar en la pantalla de Configuración. Seleccione la línea correspondiente a la salida XLR con el primer encoder, luego seleccione el número de universo DMX con el cuarto encoder. La siguiente imagen muestra el universo 1 asignado al XLR A y B, y el universo 2 asignado al XLR C y 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	

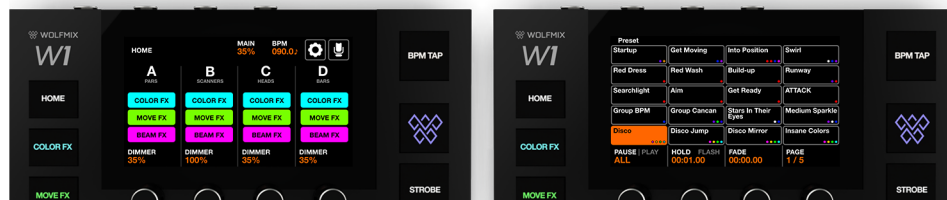
17 VINCULANDO 2 WMX1 MK2'S

¿Por qué 2 WMX1 MK2 son mejores que 1?

El primer beneficio es que obtiene el control práctico de los 8 grupos del WMX1 MK2. Si tiene muchos dispositivos diferentes, puede ser útil dividirlos en 8 grupos y tener acceso directo a cada grupo en la pantalla INICIO, o seleccionar colores en la pantalla de COLOR.



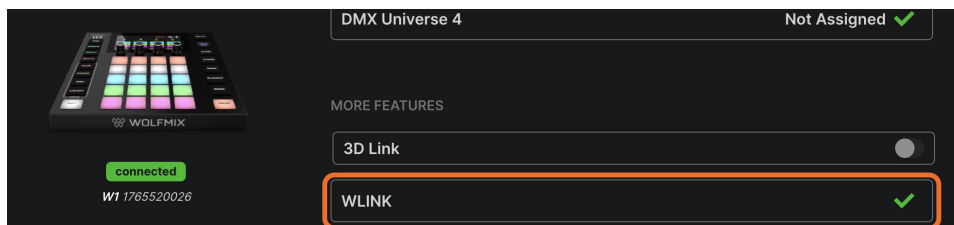
El segundo beneficio es poder ver 2 pantallas diferentes a la vez. Podrías estar en vivo en la pantalla de inicio del WMX1 MK2 de la izquierda, teniendo siempre acceso a tus preajustes establecidos en el WMX1 MK2 de la derecha.



El tercer beneficio es poder tener 2 controladores WMX1 MK2 en 2 lugares diferentes. Por ejemplo, puede instalar un WMX1 MK2 detrás de la barra conectado a la plataforma de iluminación, luego pasar un cable DMX largo a un segundo WMX1 MK2 en la cabina del DJ. Alternativamente, puede colocar un WMX1 MK2 en “Front of House” y un segundo WMX1 MK2 al lado del escenario.kj

Sincroniza 2 WMX1 MK2 con WLINK

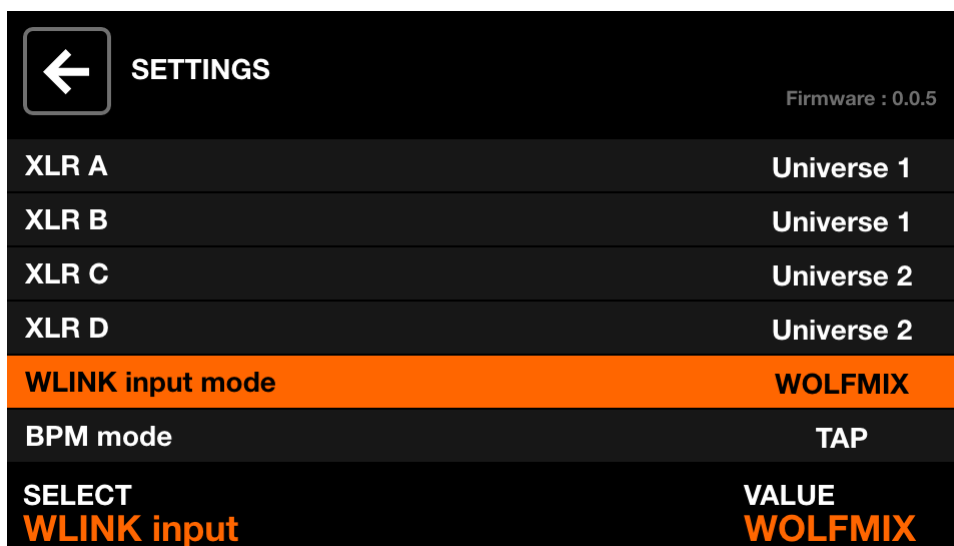
Para configurar WLINK, primero necesita el complemento de WLINK. Conecte el Wolf a una PC o Mac a través de un puerto USB 3 y abra la aplicación WTOOLS.



Una vez que se haya habilitado el complemento de WLINK, conecte un cable XLR macho a macho de 5 pines al puerto WLINK de cada WMX1 MK2. Suministramos un cable WLINK oficial para esto. El cable se puede extender con un cable DMX XLR estándar de 5 PIN.



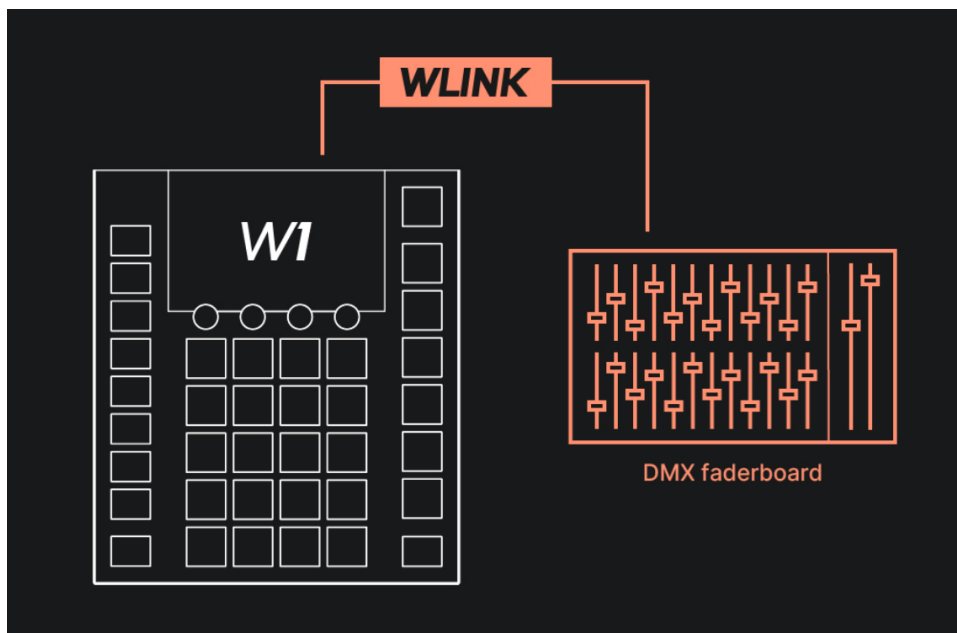
Finalmente, asegúrese de que ambos WMX1 MK2 tengan el mismo proyecto cargado, luego diríjase a la pantalla Configuración, desplácese hasta el modo de entrada WLINK y seleccione WMX1 MK2.



18 VINCULACIÓN CON FADERS DMX

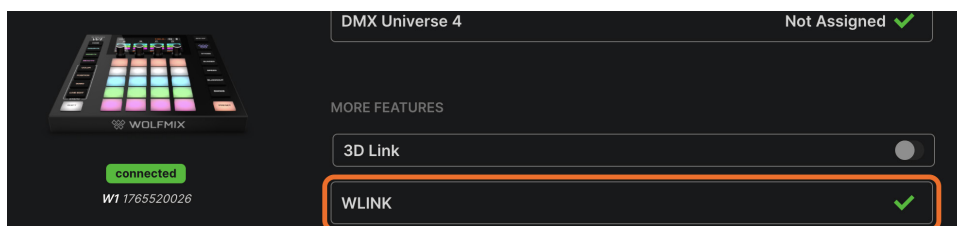
¿No sería genial si el WMX1 MK2 tuviera faders?

Por supuesto que sería. A todos nos encantan los faders. Todos los controladores de iluminación tienen faders. Al principio, diseñamos WMX1 MK2 para que se adaptara al tamaño de la cama de nuestra impresora 3D. Queríamos crear algo que pudieras tocar como un instrumento musical. Al final no teníamos espacio para faders. Admito que no es tan fácil con encoders en un entorno de presentación en vivo ajustar lenta y manualmente un atenuador de luces, así que hicimos la siguiente mejor opción: permitir que un controlador DMX se conecte a través del puerto WLINK.



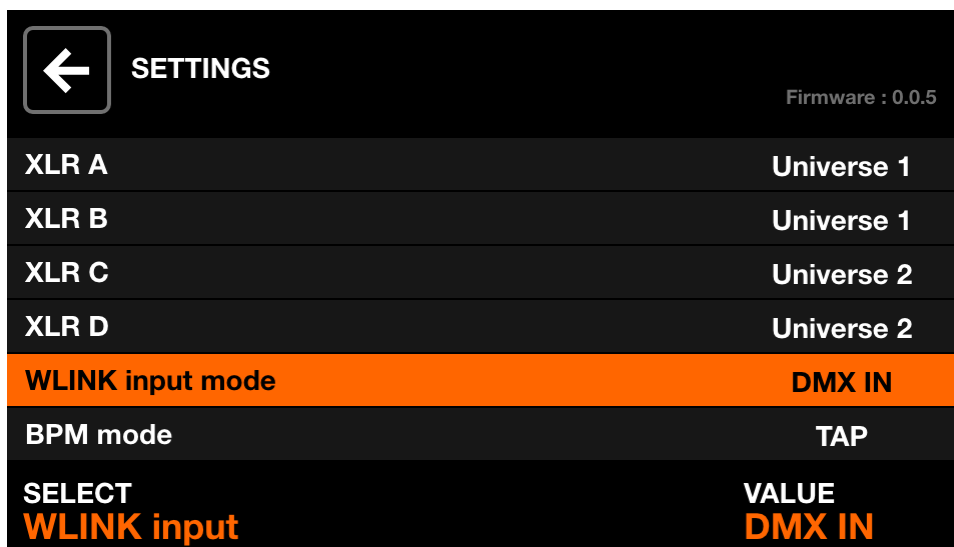
Configuración del WLINK

Para configurar el WLINK, primero necesita el complemento WLINK. Conecte el Wolf a una PC o Mac a través del puerto USB 3 y abra la aplicación WTOOLS.



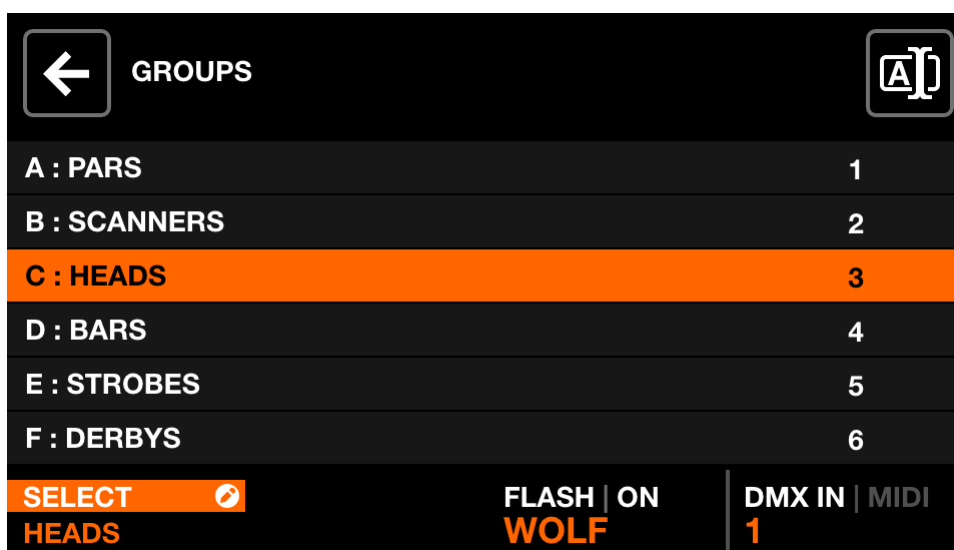
Una vez que se haya habilitado el complemento de WLINK, conecte un cable desde su placa de faders DMX al puerto WLINK de 5 pines. Dependiendo del cable, es posible que necesite un adaptador XLR macho a macho.

Finalmente, diríjase a la pantalla de Configuración, desplácese al modo de entrada WLINK y seleccione DMX IN.



Asignación de un canal de entrada DMX a un atenuador de grupo

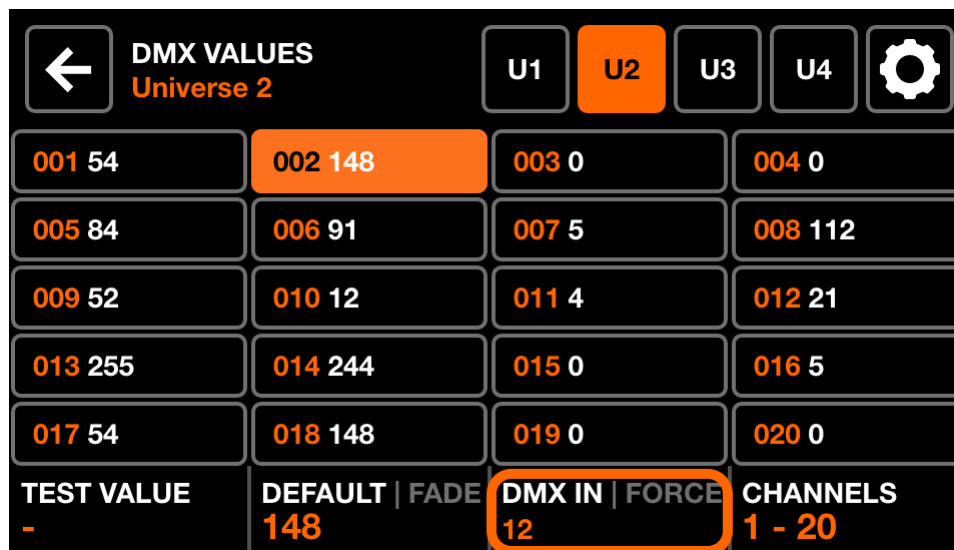
Por defecto, los canales del 1-8 se asignan a los atenuadores de grupo A-H, y el canal 9 se asigna al atenuador maestro. Para editar esto, toque el botón Configurar en la pantalla INICIO, luego toque GRUPOS. Use el cuarto encoder para seleccionar el canal de entrada DMX, o presione shift y presione el cuarto encoder y mueva el fader en su tabla de faders DMX para asignar automáticamente.



Asignación de un canal de entrada DMX a un canal de salida

Los faders de entrada DMX IN también se pueden asignar directamente a los canales de salida DMX. Esto es útil si tiene un gran conjunto de faders que desea usar para el control manual (por ejemplo, atenuar algunos PAR tradicionales). También puede convertir el WMX1 MK2 en una fusión DMX si desea controlar ciertos conjuntos de luces desde otro controlador DMX.

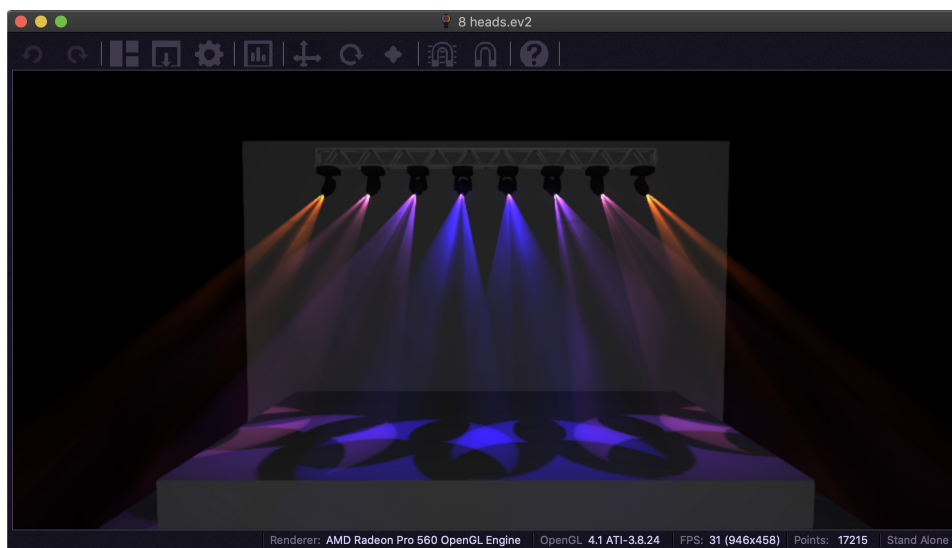
Las asignaciones de canales DMX se pueden realizar desde la pantalla de DMX VALUES. Seleccione un canal en la cuadrícula, luego seleccione el canal DMX IN para mapear usando el tercer encoder, o presione Shift + presione el codificador y mueva el fader de entrada para asignar automáticamente. Una vez que se ha mapeado un fader, este anulará el valor hasta que WMX1 MK2 cambie el canal (por ejemplo, al cambiar el preajuste o habilitar un efecto). Si desea que su fader de entrada siempre tenga prioridad, presione el tercer encoder para FORZAR la asignación.



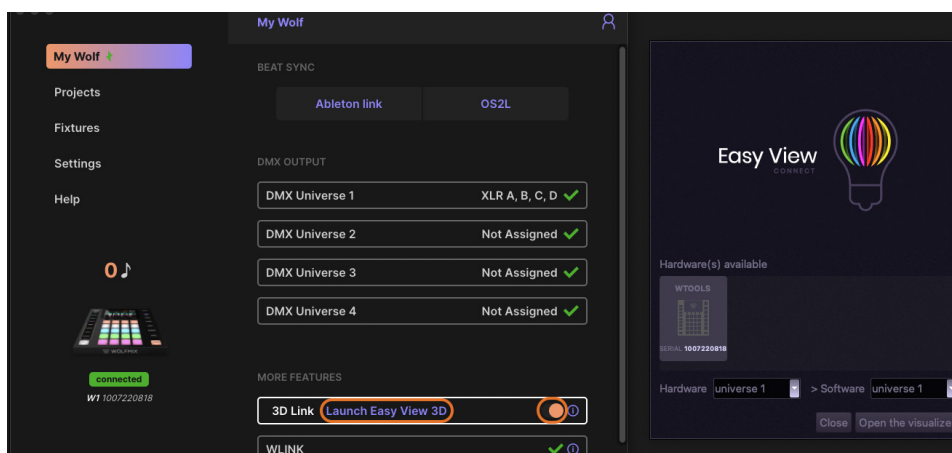
19 VISUALIZACIÓN 3D EASY VIEW

El complemento Easy View 3D

Easy View es un paquete de software de visualización 3D que le permite crear su espectáculo de luces lejos del escenario. Agregue cabezales móviles, escáneres, pares, barras y otros objetos en un entorno 3D y visualice la salida DMX de WMX1 MK2 en tiempo real con una simple conexión USB.

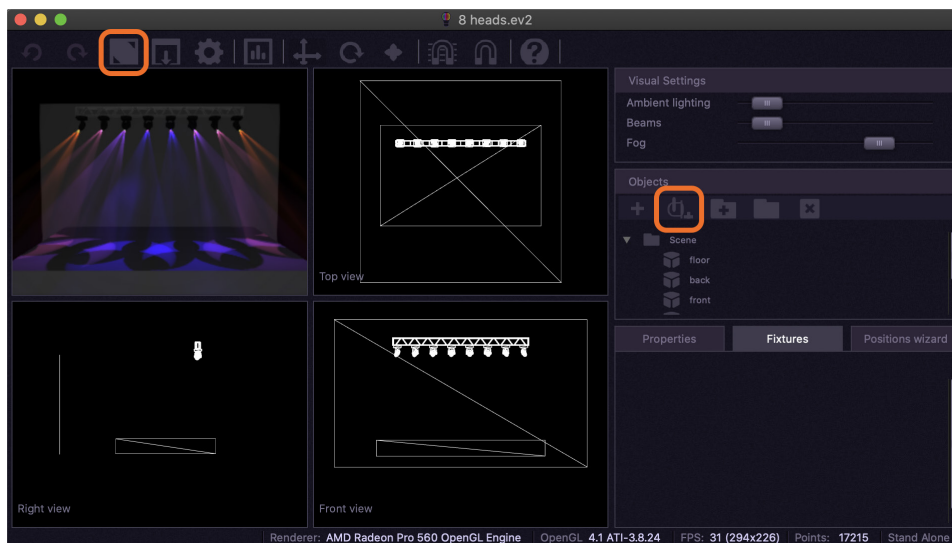


El software Easy View 2 está disponible para descargar desde el sitio web de WMX1 MK2 de forma gratuita, sin embargo, para enviar datos DMX de WMX1 MK2 a Easy View 2, se requiere el complemento 3D Link. La cual se puede comprar a través de la aplicación WTOOLS.



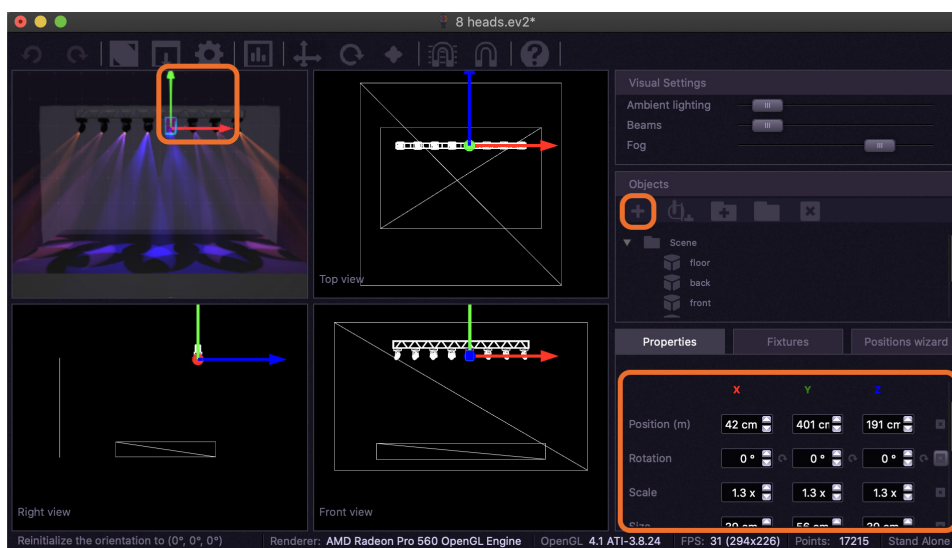
Agregar luminarias a Easy View

Ingresa a “Build View” para crear su escenario 3D. Haga clic en “Agregar luminaria” para agregar una o más luminarias. Asegúrese de que la dirección de inicio DMX coincida con la dirección configurada en el WMX1 MK2. Easy View es compatible con cualquier perfil de luminaria SSL2. Este es el mismo formato disponible en la biblioteca pública a través de WTOOLS. Si falta su perfil, diríjase a cloud.lightingsoft.com para descargar la última versión. Nota: en este momento, los perfiles de dispositivos creados directamente en el controlador WMX1 MK2 no son compatibles con Easy View 2.



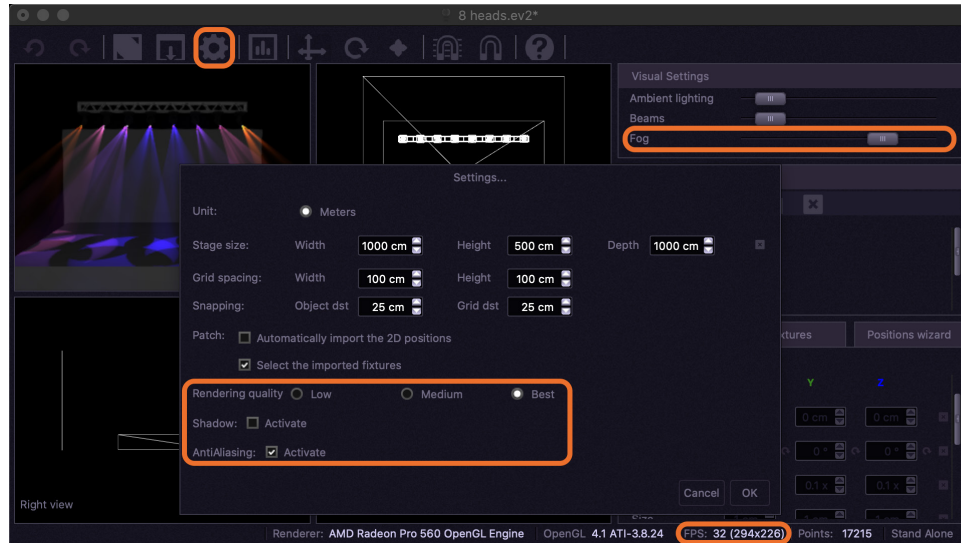
Posicionamiento de objetos y luminarias

Se pueden agregar objetos adicionales como escenario, truss y personas haciendo clic en el botón Importar objeto 3D. Las luminarias y los objetos se pueden colocar seleccionando y arrastrando el objeto, arrastrando una de las 3 flechas de dirección o ingresando manualmente las coordenadas X, Y, y Z en la parte inferior derecha.



Otros ajustes

Las configuraciones visuales como la iluminación ambiental, la intensidad del haz de luz y la densidad de la niebla se pueden ajustar en la parte superior derecha. Easy View requiere una tarjeta gráfica potente para una reproducción fluida. Si los FPS caen demasiado bajo, intente configurar el nivel de Niebla a 0, elimine Anti-Aliasing, Sombras y reduzca la calidad de renderizado en la ventana de Configuración. Reducir el tamaño de la pantalla también acelerará el renderizado.



20 CONTROLES MIDI

Controlando WMX1 MK2 con MIDI

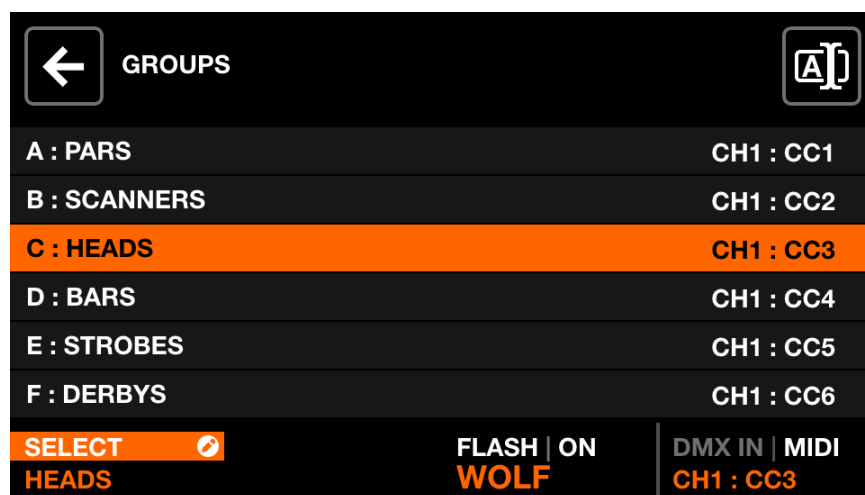
El WMX1 MK2 tiene una toma USB-A para conectar un dispositivo MIDI. Hay 3 formas de utilizar MIDI con WMX1 MK2.

1. Asigne atenuadores para controlar atenuadores de grupo.
2. Asigne botones o mensajes desde un dispositivo de reproducción para activar ajustes preestablecidos.
3. Sincroniza efectos con BPM usando MIDI Clock.



Atenuadores de mapeo

Los atenuadores se asignan desde la pantalla GRUPOS. Toque el cuarto codificador para seleccionar MIDI y luego gire el codificador para seleccionar el canal MIDI y el tipo de mensaje (Nota o CC). Shift + tocar el codificador aprenderá automáticamente el último mensaje MIDI recibido.



Ajustes preestablecidos de mapeo

Los ajustes preestablecidos se asignan de manera similar. Edite un ajuste preestablecido y luego use el cuarto codificador para configurar el canal y el tipo de mensaje. Las asignaciones preestablecidas también envían un valor de salida MIDI, para iluminar un botón en un controlador MIDI, por ejemplo. De forma predeterminada, cuando se recibe un mensaje MIDI IN, el mismo mensaje se envía a MIDI OUT. El valor se puede cambiar tocando el cuarto codificador y seleccionando el valor deseado. Por ejemplo, algunos controladores MIDI usan el valor para establecer el color de un botón.

Reloj MIDI

Los efectos WMX1 MK2 se pueden sincronizar con el BPM mediante un reloj MIDI. No se requiere configuración en el lado WMX1 MK2. Simplemente envíe un reloj MIDI desde su dispositivo MIDI y WMX1 MK2 lo leerá y sincronizará sus efectos, siempre que los efectos estén configurados en modo BPM.

USB-MIDI DIN

Si el dispositivo que deseas conectar tiene una toma MIDI DIN tradicional, puedes utilizar un adaptador USB MIDI genérico. Asegúrese de elegir un adaptador que no requiera un controlador personalizado; estos dispositivos generalmente están etiquetados como “MIDI genérico”. Esta es una excelente manera de conectar el WMX1 MK2 con un controlador de espectáculo. Por ejemplo, puede conectarlo con la interfaz Audio/MIDI de una computadora para sincronizar ajustes preestablecidos con video, audio o software de control de espectáculos usando mensajes MIDI Note y CC, o un mezclador de DJ para sincronizar con el reloj MIDI.



21 INFORMACIÓN ÚTIL

Combinaciones de teclas de inicio

Hay varios modos de inicio especiales disponibles al encender el controlador mientras se mantienen presionadas las siguientes combinaciones de teclas:

- WOLF + STROBE : realiza una secuencia de prueba que incluye pantalla táctil, botones, codificadores, micrófono y conectores DMX. Conecte el puerto DMX A al puerto B y conecte el puerto DMX C al puerto D.
- WOLF + BLINDER : restaura el proyecto predeterminado que se carga al crear un nuevo proyecto. Lo cual es útil cuando se tiene problemas cargando el proyecto actual.
- WOLF + SPEED : ingresa al modo de recuperación de firmware del WMX1 MK2. Se utiliza para escribir una nueva versión de firmware si el firmware principal no se inicia.
- WOLF + BLACKOUT : borra todos los datos, incluidos los proyectos y los perfiles de las luminarias.
- WOLF + SMOKE : restaura el firmware de fábrica que vino con el WMX1 MK2. Se utiliza en una situación crítica en la que el firmware se vuelve inutilizable y no hay una PC ó MAC disponible para actualizar al firmware más reciente.

Solución de problemas de conexión USB

Si WTOOLS no detecta su WMX1 MK2, este problema puede ocurrir cuando el concentrador USB de la computadora no puede proporcionar suficiente energía al WMX1 MK2. Algunas cosas que puede probar antes de contactarnos:

- Retire los adaptadores de concentrador USB externos y conecte el Wolf directamente a su computadora. Algunos adaptadores de concentrador USB no son compatibles, incluido el adaptador USB oficial de Apple.
- Asegúrese de utilizar el cable USB-B incluido.
- Asegúrese de estar conectado a un bus USB3. Es posible que USB2 no proporcione la energía adecuada.
- Si utiliza una PC, se requiere Windows 10 o superior.

Si aún tiene problemas, verifique si el WMX1 MK2 aparece en el Administrador de dispositivos de Windows o en las Preferencias de red de Apple (en Mac, el Wolf aparece como un “Módem USB”).

ESPECIFICACIONES

Configuración

- Independiente (no se necesita computadora)
- Compatible con cualquier dispositivo DMX
- La unidad estándar viene con 2 universos DMX, pero hay hasta 2 universos adicionales disponibles como complementos, que se venden a través de la aplicación WTOOLS.
- Hasta 680 accesorios y vigas
- Hasta 50 tipos de accesorios
- Hasta 5000 funciones de dispositivo (color/gobo, etc.)
- 8 grupos de partidos
- 6 proyectos
- Más de 15000 accesorios disponibles (más de 3500 en el controlador)
- Dirección DMX, orden de dispositivos y configuración de grupo
- Úselo como divisor DMX con mapeo de universo DMX

Paletas y efectos

- Módulo Color FX con 8 tipos de efectos y 16 colores definibles
- Mover módulo FX con 8 tipos de efectos
- Módulo Beam FX con 8 tipos de efectos
- 6 botones Flash para controlar efectos especiales, estroboscópico, ciego, velocidad, apagón y humo.
- Paleta de colores estática con 10 colores definibles por el usuario por grupo y control de degradado
- Paleta de posiciones estáticas con 5 posiciones definibles por el usuario por grupo con desvanecimiento y abanico
- Paleta de gobos con 5 gobos definibles por el usuario por grupo
- 20 botones de edición en vivo con nombre y modo de disparo de flash y función "Estacionamiento"
- 100 ajustes preestablecidos con nombre para almacenar instantáneas con tiempos de retención y desvanecimiento
- Lista de cue de reproducción preestablecida: todos los preajustes o por página de 20 preajustes

Control y sincronización

- Regulación grupal y maestra con aceleración del codificador
- Grupo FLASH, FULL y Blackout
- Control de giro/inclinación de 16 bits
- Control de barra LED multihaz
- Sincronización de pulsos de música FX desde micrófono o entrada de línea
- Sincronización FX BPM con Ableton Link, OS2L o BPM TAP
- Velocidad del efecto, fase, orden, tamaño, desvanecimiento, abanico y movimiento
- Control en vivo del punto de registro de movimientos FX
- Control global de velocidad y congelación de FX
- Asigne DMX IN con atenuador de grupo y conexión a canales de salida*
- WLINK: sincronización con otro controlador WMX1 MK2

Herramientas integradas

- Constructor de accesorios
- Herramienta de calibración de accesorios, para limitar el área de accesorios en movimiento.
- Rejilla de posicionamiento controlada por tacto X-Y
- Selector de color con control táctil RGBW
- Secuenciador en tiempo real de 8 pasos para crear efectos de haz y movimiento.
- Vista en vivo de los niveles DMX con anulación de valores predeterminados y probador de canales DMX
- Beam Editor para anular los valores mínimos y máximos utilizados en los efectos generados

Otras características interesantes

- Calibración y mezcla RGB, blanco, ámbar y UV con traducción automática de rueda de color fija
- Emparejamiento automático de gobos similares en diferentes tipos de dispositivos
- Liberación programada de flash y botones preestablecidos
- Función FLIP del dispositivo, para invertir el orden de los haces

- Función SPLIT del dispositivo, para dividir barras multiefectos
- Bloquear el controlador completo o bloquear la edición con una contraseña
- Copia de seguridad de proyectos y accesorios con la aplicación WTOOLS
- Visualización 3D sin conexión con Easy View y WTOOLS a través de USB*
- Recuperación automática del proyecto activo (no es necesario guardarlo manualmente)
- Importe diferentes configuraciones de dispositivos al mismo proyecto
- Comienza en menos de 2 segundos. Comienza a enviar DMX en menos de 1 segundo
- Modo de recuperación de inicio de firmware de fábrica para tiempos de crisis

***Algunas funciones requieren la compra de un complemento disponible a través de la aplicación WTOOLS**

Mostrar

- TFT en color de 4,3" con cristal tintado
- Toque capacitivo

Codificadores

- Aleación de cuerpo completo
- Empuje incremental con aceleración

Button pads

- 37 Silicone buttons with matt oil finishing
- LED color backlit

Procesando

- CPU de 220 Mhz con núcleo ARM
- 8 MB de RAM
- Memoria flash de 16 MB

Audio

- Sincroniza FX con la música
- Circuito de detección de picos de audio analógico
- Micrófono incorporado con ganancia automática
- Conector hembra de 3,5 mm

DMX

- 2 conectores XLR de salida DMX de 3 pines
- 1x conector XLR de SALIDA DMX de 5 pines
- 1x conector XLR de entrada/salida DMX de 5 pines con WLINK

USB

- Alimentado por USB
- Sincronización con Ableton Link y OS2L a través de una computadora
- Enlace con atenuadores MIDI y sincronización con reloj MIDI
- Copia de seguridad de proyectos y accesorios en una tarjeta de memoria

Alojamiento

- Plástico ABS
- Placa base de acero con recubrimiento en polvo con VESA de 100 mm (M4 6 mm máx.)
- Placa trasera reforzada de acero con recubrimiento en polvo

Tamaño y peso

- 195 x 220 x 62 mm / 7,68 x 8,66 x 2,44 pulgadas
- 1070 g/2,36 libras

Actualizaciones opcionales

- Visualizador 3D de vista fácil: \$99
- WLINK (+ENTRADA DMX): \$49
- Universos DMX adicionales (se pueden comprar hasta 2 más): \$99 c/u.

Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

DECLARACIÓN DE LA FCC

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. El funcionamiento está sujeto a las dos condiciones siguientes: (1) este dispositivo no puede causar interferencias dañinas y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.

ADVERTENCIAS E INSTRUCCIONES DE INTERFERENCIA DE RADIOFRECUENCIA DE LA FCC

Este producto ha sido probado y cumple con los límites según la Parte 15 de las normas de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en una instalación residencial. Este dispositivo usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo con las instrucciones incluidas, puede causar interferencias dañinas en las comunicaciones por radio. Sin embargo, no hay garantía de que no se produzcan interferencias en una instalación en particular. Si este dispositivo causa interferencias dañinas en la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar apagando y encendiendo el dispositivo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante uno o más de los siguientes métodos: cate the device.

- Aumente la separación entre el dispositivo y el receptor.
- Conecte el dispositivo a una toma de corriente en un circuito diferente al que está conectado el receptor de radio.
- Consulte al distribuidor o a un técnico experimentado en radio/TV para obtener ayuda.

Aviso de ahorro de energía en Europa

Cuestiones de ahorro de energía (EuP 2009/125/CE)

El ahorro de energía eléctrica es clave para ayudar a proteger el medio ambiente. Apague todos los productos eléctricos cuando no estén en uso. Para evitar el consumo de energía en modo inactivo, desconecte todos los equipos eléctricos de la corriente cuando no estén en uso. Gracias

