



WMXI MK2

Manual de usuario

©2026 ADJ Products, LLC. Todos los derechos reservados. La información, especificaciones, diagramas, imágenes e instrucciones contenidas en este documento están sujetas 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 por derechos de autor reclamada incluye todas las formas y tipos de materiales e información protegibles por derechos de autor permitidos actualmente por la ley estatutaria o judicial, o que se concedan en el futuro. Los nombres de productos utilizados en este documento pueden ser marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas empresas y se reconocen por la presente. Todas las marcas y nombres de productos que no sean de ADJ Products, LLC son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas empresas.

ADJ Products, LLC y todas las empresas afiliadas por la presente renuncian a cualquier responsabilidad por daños a la propiedad, equipos, edificios o instalaciones eléctricas, lesiones a personas, y pérdidas económicas directas o indirectas asociadas con el uso o la confianza en cualquier información contenida en este documento, y/o como resultado del ensamblaje, instalación, aparejo y operación inadecuados, inseguros, insuficientes o negligentes de este producto.

Aviso de Ahorro de Energía en Europa

Asuntos de Ahorro de Energía (EuP 2009/125/CE)

Ahorrar energía eléctrica es clave para ayudar a proteger el medio ambiente. Por favor, 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 fuente de alimentación cuando no se estén utilizando. ¡Gracias!

VERSIÓN DEL DOCUMENTO

 Debido a características adicionales del producto y/o mejoras, puede estar disponible una versión actualizada de este documento en línea. Por favor, consulte www.adj.com para obtener la última revisión/actualización de este manual antes de comenzar la instalación y/o programación.

| Fecha | Versión del documento | Versión del software | Notas |
|----------|-----------------------|----------------------|--|
| 04/24/24 | 1.0 | v0.6.0 | Lanzamiento inicial |
| 08/01/24 | 1.1 | N/C | Actualizado: Valores DMX |
| 01/15/26 | 1.2 | v2.0 | Todas las secciones actualizadas a software V2.0 |
| | | | |

ÍNDICE

| | | | |
|--------------------------------------|-----------|-----------------------------|-----------|
| Información general | 4 | Pantallas de flash | 38 |
| Directrices de seguridad | 6 | Wolf | 39 |
| Activación | 7 | Estroboscopio | 40 |
| Combinaciones de teclas de inicio | 7 | Cegadora | 41 |
| Flujo de control del motor de haz | 8 | Velocidad | 42 |
| Configuración de la luminaria | 9 | Apagado total | 43 |
| Selección de la luminaria | 10 | Humo | 44 |
| Límites de la luminaria | 11 | Menú principal | 45 |
| Constructor de luminarias | 12 | Proyectos | 46 |
| Pantallas de canales de la luminaria | 12 | Valores DMX | 47 |
| Pantalla del editor de canales | 13 | Mapeos | 49 |
| Pantallas de control | 14 | Memoria USB | 50 |
| Inicio | 15 | Bloqueo | 50 |
| Efectos de color | 16 | Ajustes | 51 |
| Efectos de movimiento | 18 | Aplicación WTools | 53 |
| Efectos de haz | 21 | Inicio de sesión en la nube | 54 |
| Color estático | 23 | My Wolf | 55 |
| Selector de color | 24 | Proyectos | 56 |
| Posición estática | 25 | Luminarias | 57 |
| Selector de posición | 26 | Ajustes | 58 |
| Gobo estático | 28 | Ayuda | 59 |
| Edición en vivo | 30 | Especificaciones | 60 |
| Preajuste | 34 | Declaración FCC | 61 |
| BPM | 37 | | |

INFORMACIÓN GENERAL

INTRODUCCIÓN

Por favor, lea y comprenda todas las instrucciones de este manual cuidadosamente y a fondo antes de intentar operar estos productos. Estas instrucciones contienen información importante sobre seguridad y uso.

DESPAQUE

Este dispositivo ha sido probado minuciosamente y se ha enviado en perfectas condiciones de funcionamiento. Revise cuidadosamente el cartón de envío en busca de daños que puedan haber ocurrido durante el transporte. Si el cartón parece estar dañado, inspeccione detenidamente el dispositivo para detectar posibles daños y asegúrese de que todos los accesorios necesarios para operar el dispositivo hayan llegado completos. En caso de encontrar daños o piezas faltantes, comuníquese con nuestro equipo de atención al cliente para recibir instrucciones adicionales. Por favor, no devuelva este dispositivo a su distribuidor sin antes contactar al servicio al cliente al número que se indica a continuación. No deseche el cartón de envío en la basura; recíclelo siempre que sea posible.

ATENCIÓN AL CLIENTE

Comuníquese con el servicio de ADJ para cualquier necesidad de servicio o soporte relacionada con el producto. También puede visitar forums.adj.com para preguntas, comentarios o sugerencias.

Piezas: Para comprar piezas en línea, visite:

<http://parts.adj.com> (US)

<http://www.adjparts.eu> (EU)

ADJ SERVICE USA - Lunes - Viernes 8:00am to 4:30pm PST

Teléfono: 800-322-6337 | support@adj.com

ADJ SERVICE EUROPE - Lunes - Viernes 08:30 to 17:00 CET

Teléfono: +31 45 546 85 60 | support@adj.eu

ADJ PRODUCTS LLC USA

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

323-582-2650 | www.adj.com | info@adj.com

ADJ SUPPLY Europe B.V

Junostraat 2 6468 EW Kerkrade, The Netherlands

+31 (0)45 546 85 00 | www.adj.eu | info@adj.eu

ADJ PRODUCTS GROUP Mexico

AV Santa Ana 30 Parque Industrial Lerma, Lerma, Mexico 52000

+52 (728) 282-7070

GARANTÍA LIMITADA

Para obtener información actualizada sobre la garantía de su dispositivo, visite la página de información de garantía de ADJ en línea o escanee los códigos QR que aparecen a continuación.



USA: <https://www.adj.com/pages/warranty-information>



EU: https://www.adj.eu/terms_and_conditions

Se recomienda encarecidamente apagar completamente la luminaria cuando no esté en uso. Hacerlo reducirá el desgaste de la luminaria debido a períodos de operación continuos o prolongados, maximizando

INFORMACIÓN GENERAL

ESPECIFICACIONES DE HARDWARE

Tamaño y peso

- 7.68" x 8.66" x 2.44" (195 x 220 x 62mm)
- 1070g / 2.36lb

COMPONENTES

Carcasa

- 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

Pantalla

- TFT a color de 4.3" con vidrio tintado
- Táctil capacitiva

Codificadores

- Capuchas de aleación
- Codificador incremental con pulsación y aceleración

Botoneras

- 37 botones de silicona con acabado de aceite mate
- Retroiluminación LED en color

Procesamiento

- CPU de 220 MHz con núcleo ARM
- 8 MB de RAM
- 16 MB de Flash

Audio

- Micrófono electret omnidireccional
- Entrada de línea Jack de 3.5 mm
- Detector analógico adaptativo de picos

DMX

- 2 conectores XLR DMX OUT de 3 pines
- 1 conector XLR DMX OUT de 5 pines
- 1 conector XLR DMX IN/OUT de 5 pines con WLINK

USB

- Conector USB-B — requiere 5 V 900 mA (clasificación USB3)
- Conector USB-A con MIDI y MSD (MK2 y superior)

DIRECTRICES DE SEGURIDAD

Para garantizar un funcionamiento fluido, es importante seguir todas las instrucciones y pautas de este manual. ADJ Products, LLC no se hace responsable de lesiones y/o daños que resulten del uso indebido de este dispositivo debido al incumplimiento de la información impresa en este manual. Solo personal calificado y/o certificado debe realizar la instalación de este dispositivo, y únicamente deben utilizarse las piezas de montaje originales incluidas con el dispositivo. Cualquier modificación al dispositivo y/o al hardware de montaje incluido 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 PUESTO A TIERRA!

NO HAY PIEZAS REPARABLES POR EL USUARIO DENTRO DE ESTA UNIDAD. NO INTENTE REALIZAR REPARACIONES POR SU CUENTA, YA QUE HACERLO ANULARÁ LA GARANTÍA DEL FABRICANTE. LOS DAÑOS RESULTANTES DE MODIFICACIONES A ESTE DISPOSITIVO Y/O DEL INCUMPLIMIENTO DE LAS INSTRUCCIONES Y DIRECTRICES DE SEGURIDAD DE ESTE MANUAL ANULARÁN LA GARANTÍA DEL FABRICANTE Y NO SERÁN ELEGIBLES PARA RECLAMOS DE GARANTÍA Y/O REPARACIONES.



¡PELIGRO DE ASFIXIA! TENGA EN CUENTA QUE ESTE PRODUCTO CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS, COMO LOS CAPUCHONES DE ENCODER, QUE PUEDEN DESPRENDERSE. ASEGUÍRESE DE DESECHAR ADECUADAMENTE BOLSAS DE PLÁSTICO, EMPAQUES, ETC., Y DE QUE TANTO EL PRODUCTO COMO EL EMPAQUE NO ESTÉN AL ALCANCE DE BEBÉS Y NIÑOS PEQUEÑOS.



KEEP DRY

**¡USO SOLO EN INTERIORES / LUGARES SECOS!
¡NO EXPONGA EL DISPOSITIVO A LLUVIA Y/O HUMEDAD!
¡NO DERRAME AGUA Y/O LÍQUIDOS DENTRO O ENCIMA DEL DISPOSITIVO!**

Evite el manejo por fuerza bruta durante el transporte o la operación.

NO exponga ninguna parte del dispositivo a llamas abiertas o humo. Mantenga el dispositivo alejado de fuentes de calor como radiadores, rejillas de calefacción, estufas u otros electrodomésticos (incluidos amplificadores) que generen 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 cualquiera de los conectores del cable está dañado o no se inserta en el dispositivo de manera segura y sin dificultad. NUNCA fuerce un conector de alimentación dentro del dispositivo. Si el cable de alimentación o alguno de sus conectores está dañado, reemplácelo de inmediato por uno nuevo con una clasificación de potencia similar.

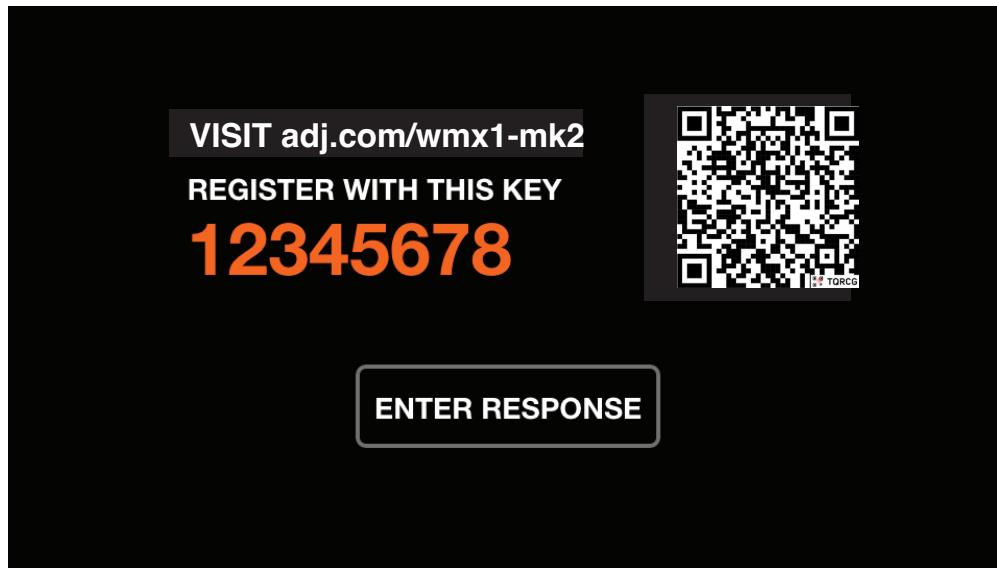
Utilice estrictamente una fuente de alimentación de CA que cumpla con los códigos eléctricos y de construcción locales y que cuente con protección contra sobrecarga y fallas a tierra. Use únicamente la fuente de alimentación y los cables de alimentación provistos, así como el conector adecuado para el país de operación. El uso del cable de alimentación proporcionado por fábrica es obligatorio para operar en EE. UU. y Canadá.

Permita un flujo de aire libre y sin obstrucciones en 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).

ACTIVACIÓN

El WMX1 MK2 debe activarse en ADJ.com antes de poder utilizarse. La llave suministrada es única para cada controlador WMX1 MK2. Cada llave de activación tiene una llave de respuesta única que será proporcionada por el sitio web durante el proceso de activación. Al tocar Enter Response se mostrará un teclado para ingresar la llave de respuesta. Este proceso solo es necesario una vez. Si el teclado no desaparece cuando se ingresa la respuesta, significa que la llave es incorrecta..



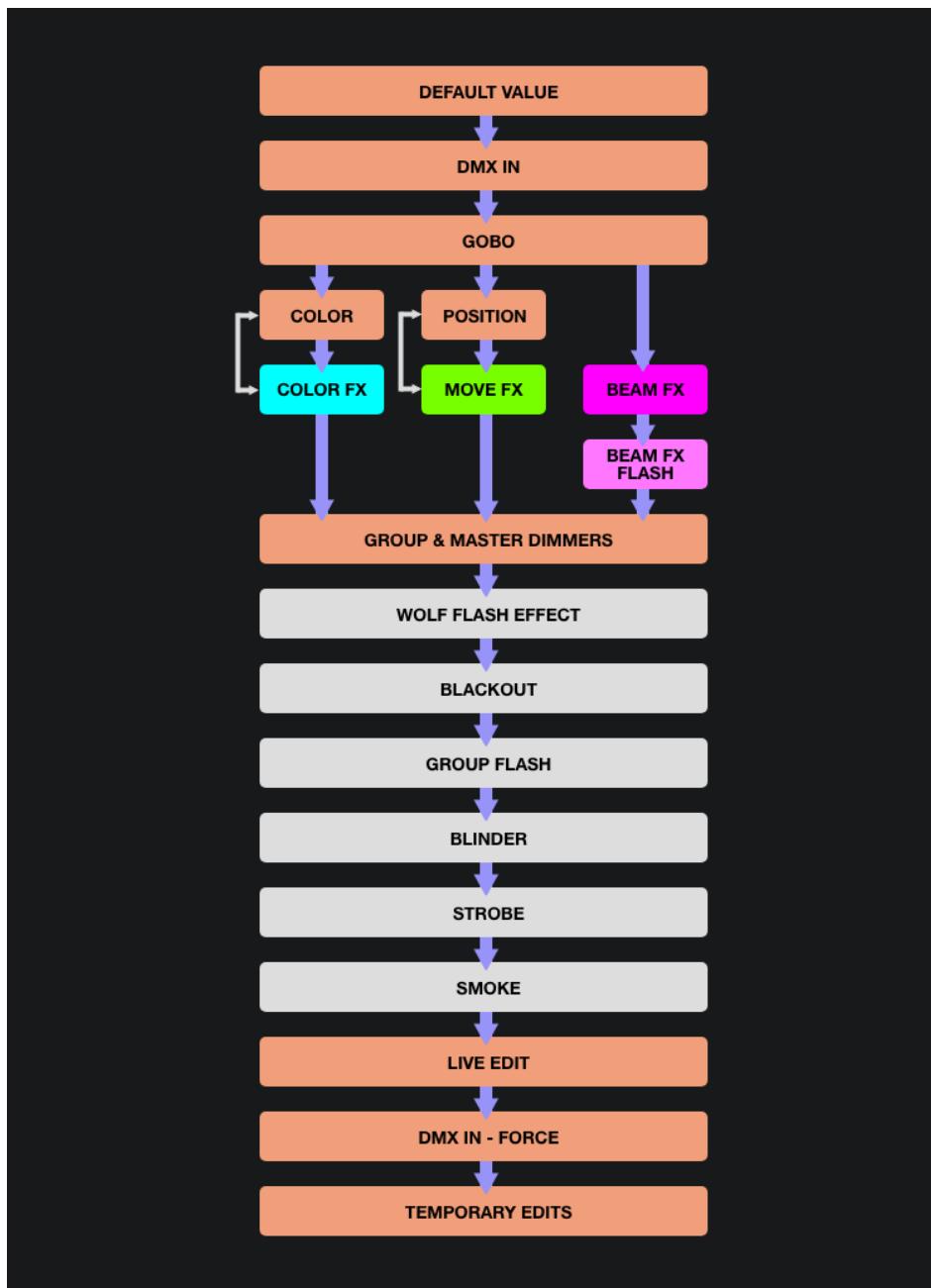
COMBINACIONES DE TECLAS DE INICIO

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

- **WOLF + STROBE**: realiza una secuencia de prueba que incluye la pantalla táctil, botones, codificadores, micrófono y conectores DMX. Conecte el conector DMX A al conector B y conecte el conector DMX C al D.
- **WOLF + BLINDER**: restaura el proyecto predeterminado que se carga al crear un proyecto nuevo. Útil cuando el proyecto cargado actualmente presenta un problema.
- **WOLF + SPEED**: restaura el proyecto predeterminado que se carga al crear un proyecto nuevo. Útil cuando el proyecto cargado actualmente presenta un problema.
- **WOLF + BLACKOUT**: borra todos los datos, incluidos proyectos de dispositivos (fixtures) y perfiles de dispositivos.
- **WOLF + SMOKE**: restaura el firmware de fábrica que venía con el WMX1 MK2. Se utiliza en situaciones críticas en las que el firmware se vuelve inutilizable y no se dispone de una PC/Mac para actualizarlo a la versión más reciente.
- **SHIFT + PRESET**: ingresa al modo bootloader. Todas las luces parpadearán en blanco. Esto se utiliza únicamente durante la producción en fábrica.

FLUJO DE CONTROL DEL MOTOR DE HAZ

El diagrama a continuación explica cómo el WMX1 MK2 controla los canales DMX. El Beam Engine se activa cada 40 ms (25 fps). Todos los canales DMX se configuran en sus valores predeterminados al inicio de cada fotograma, y luego cada efecto se va añadiendo uno por uno.



CONFIGURACIÓN DE LA LUMINARIA

La pantalla de Configuración de la Luminaria se puede acceder tocando el botón en la esquina superior derecha de la pantalla de inicio. Cada luminaria representa un dispositivo DMX físico conectado al WMX1 MK2. Los datos de la luminaria se utilizan para calcular efectos y otros niveles DMX. Una luminaria debe agregarse aquí antes de que pueda ser controlada por el WMX1 MK2.

Miles de luminarias están incluidas en el controlador, y se pueden agregar más desde la aplicación WTOOLS (disponible para PC/MAC) a partir de la biblioteca de más de 20,000 perfiles de luminarias. También se pueden crear luminarias usando el constructor de luminarias incorporado, o desde un navegador web usando la aplicación Profile Builder disponible en LS Cloud.

El WMX1 MK2 calculará los efectos de acuerdo con la asignación de letra del grupo, el orden en que la luminaria aparece en la lista y los límites de Pan y Tilt, todos los cuales están disponibles en las pantallas de configuración de luminarias.

| FIXTURES 1 Selected | X | ✖ | trash | ➕ ADD | GO |
|--|---|--------------|-------|--------------------|----|
| 001 : Multi - RGB ↲ | | A | | 1 : 037 | |
| 002 : RGB | | A | | 1 : 043 | |
| 003 : RGB | | A | | 1 : 064 | |
| 004 : Moving Head | | B | | 1 : 001 | |
| 005 : Moving Head | | B | | 1 : 019 | |
| 006 : Scanner | | C | | 1 : 046 | |
| 007 : Scanner | | C | | 1 : 055 | |
| Fixture <input checked="" type="checkbox"/> MOVE | | GROUP | | DMX ADDRESS | |
| MOVING HE - | | A | | 1 : 001 | |

Se muestra una lista de todas las luminarias que se han agregado al proyecto.

Datos mostrados:

- Índice y nombre de la luminaria.
- El grupo al que la luminaria ha sido asignada.
- Número de universo DMX y dirección DMX.

Acciones de los encoders:

- Mueva el primer encoder para seleccionar una luminaria. Presione para seleccionar o deseleccionar el elemento resaltado.
- Mueva el segundo encoder para seleccionar un nuevo índice de inicio para la selección de luminarias. Presione el encoder para aplicar el cambio.
- Mueva el tercer encoder para asignar la selección de luminarias a un nuevo grupo. Presione para aplicar el cambio.
- Mueva el cuarto encoder para seleccionar una nueva dirección DMX para las luminarias seleccionadas. Presione para aplicar el cambio. Las direcciones se asignarán de manera secuencial a las luminarias seleccionadas según su índice.

Acciones de la barra de herramientas:

- FLIP: invierte las luminarias seleccionadas, revirtiendo el orden de su haz.
- Abrir la pantalla Fixture Limits para limitar los canales de Pan y Tilt.
- Eliminar las luminarias seleccionadas.
- Seleccionar todas las luminarias del mismo tipo.
- Select none: elimina todas las luminarias de la selección.
- Agregar más luminarias.
- Al tocar GO se aplican los cambios. La pantalla de Intelligent Preset aparecerá después de tocar GO en un proyecto nuevo.

SELECCIÓN DE LUMINARIAS

The screenshot shows a fixture library interface. At the top, there's a header with a back arrow, the text "Fixture Library", and three icons: a trash can, a document, and a pencil. To the right of the header is a button labeled "ADD 1". Below the header is a table with two columns. The first column lists categories and brands, and the second column lists specific fixture types. The last row shows a selected fixture profile ("LED Bar") with an "AMOUNT" field set to "1" and a plus sign icon.

| Recent | LED Bar | |
|-------------------|--------------------|-------------|
| Wolfmix | MOVING HEAD | |
| _Generic | PAR 56 | |
| ADJ | PAR 64 | |
| Ayrton | RGB | |
| BeamZ | RGBA | |
| BeamZ | RGBAW | |
| BRAND _Generic | Fixture LED Bar | AMOUNT 1 |

La pantalla de Selección de Luminarias muestra todos los perfiles de luminarias disponibles en el controlador, ordenados alfabéticamente por marca y luminaria.

Datos mostrados:

- Marcas disponibles, comenzando con las 6 luminarias añadidas más recientemente, seguidas por las luminarias creadas directamente en el controlador WMX1 MK2, y luego las marcas de la biblioteca pública.
- Luminarias disponibles dentro de la marca seleccionada.

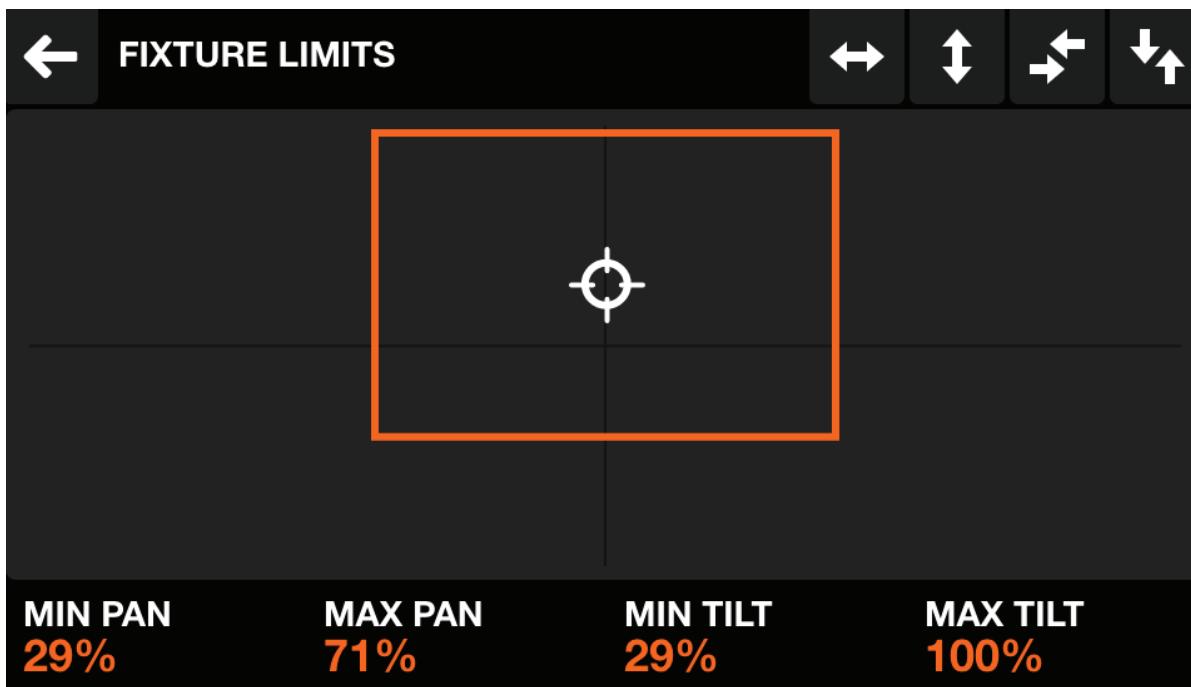
Acciones de los encoders:

- Mueva el primer encoder para seleccionar una marca.
- Mueva el segundo encoder para seleccionar una luminaria.
- Mueva el cuarto encoder para elegir cuántas luminarias agregar. Presione para añadir las luminarias.

Acciones de la barra de herramientas:

- Eliminar el perfil de luminaria seleccionado.
- Crear una nueva luminaria.
- Editar el perfil de luminaria seleccionado con el fixture builder.
- Añadir la luminaria seleccionada.
- Aparece el botón Update Fixture si un perfil ha sido modificado. Al tocar este botón se actualizarán todos los tipos de luminarias existentes, si la cantidad de canales es la misma.

LÍMITES DE LUMINARIA



La pantalla de Límites de Luminaria permite establecer los valores mínimos y máximos de Pan y Tilt en las luminarias seleccionadas. Cuando se configuran correctamente, los haces de las luminarias se moverán juntos dentro del área deseada.

Datos mostrados:

- Valores mínimos y máximos de Pan y Tilt de las luminarias seleccionadas.
- Un rectángulo naranja que representa los valores. Arrastrar el cursor blanco dentro del rectángulo mueve todas las luminarias del proyecto simultáneamente, lo que permite probar los límites.

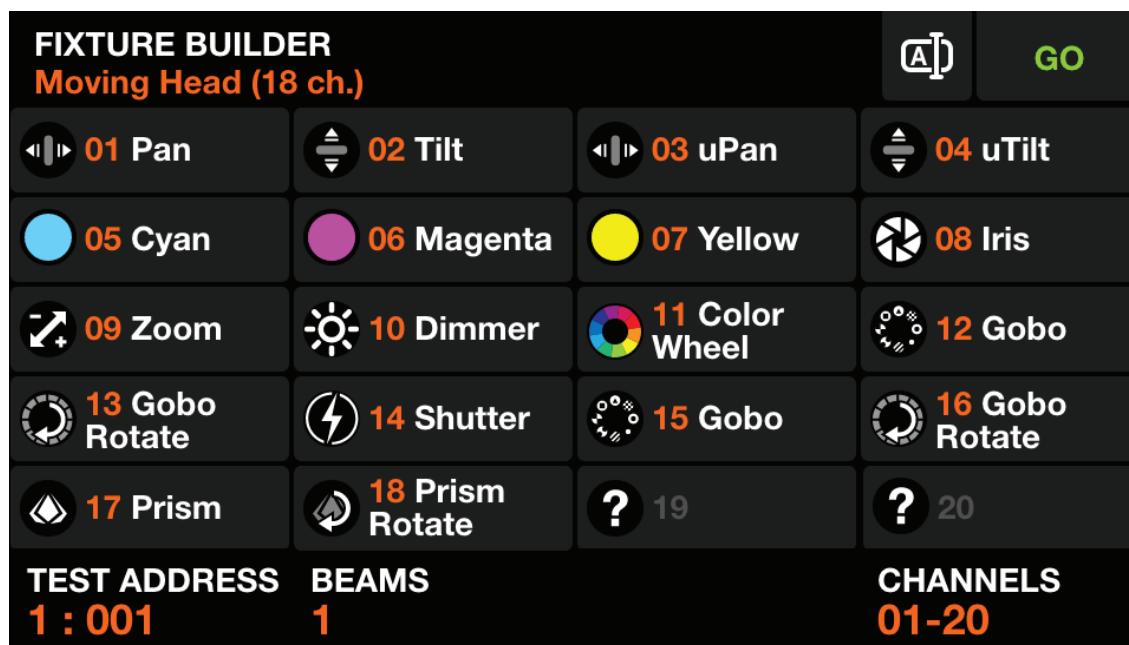
Acciones de los encoders:

- Mueva los 4 encoders para ajustar el min pan, max pan, min tilt y max tilt. Presione los encoders para restablecer estos valores a 0 o 100%.

Acciones de la barra de herramientas:

- Barrido de las luminarias seleccionadas de izquierda a derecha.
- Barrido de las luminarias seleccionadas de arriba hacia abajo.
- Invertir el Pan de las luminarias seleccionadas.
- Invertir el Tilt de las luminarias seleccionadas.

CONSTRUCTOR DE LUMINARIAS



El Constructor de Luminarias se utiliza para crear perfiles de luminarias. Un perfil de luminaria es una lista de canales y funciones asociadas con una luminaria en particular.

PANTALLA DE CANALES DE LUMINARIA

Datos mostrados:

- Una cuadrícula que muestra los tipos de canales de la luminaria.
- La dirección inicial de la luminaria utilizada para pruebas, el número de haces, el nombre de la luminaria y el número total de canales.

Acciones de los encoders:

- Mueva el primer encoder para establecer una dirección de prueba para la luminaria. Esto permite probar una luminaria conectada en tiempo real mientras se está construyendo.
- Mueva el segundo encoder para ajustar el número de haces que pueden ser controlados de forma independiente en una luminaria. Por ejemplo, una barra LED puede tener 4 haces RGB controlables de forma independiente. Cada perfil de luminaria del WMX1 MK2 puede tener hasta 64 haces.
- Si la luminaria tiene más de 20 canales, el cuarto encoder puede usarse para navegar entre cada página de 20 canales. Cada perfil del WMX1 MK2 puede tener hasta 512 canales.

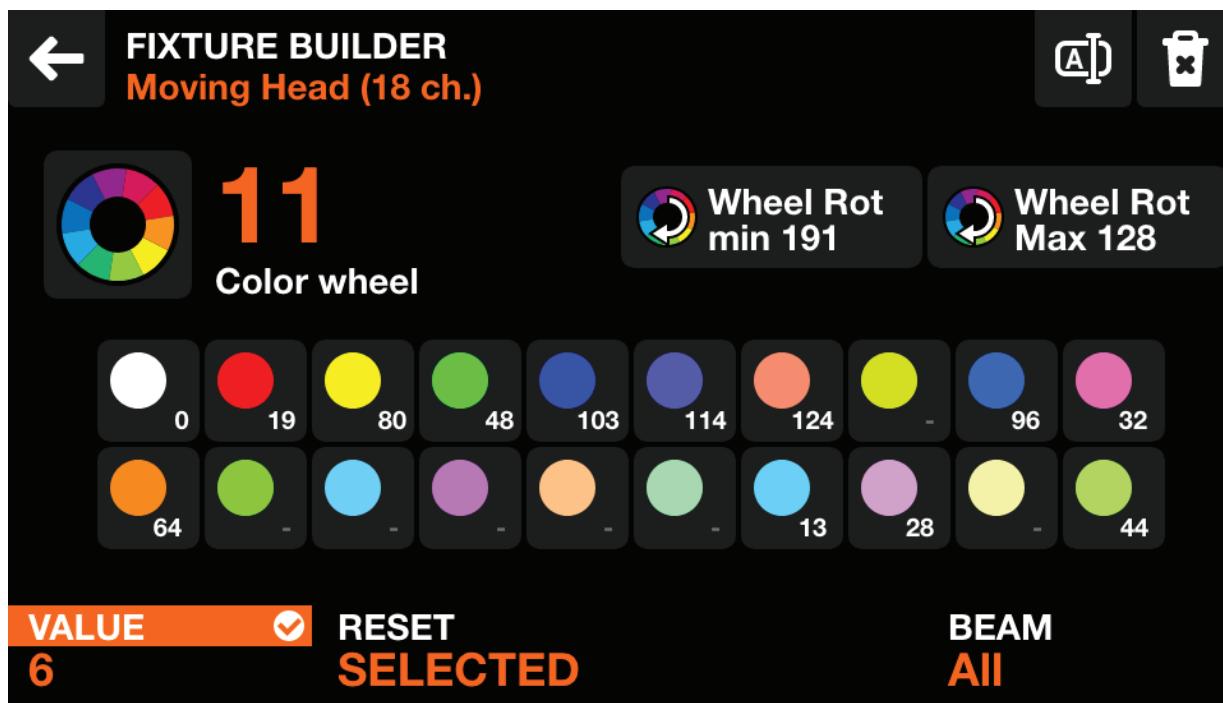
Acciones de la barra de herramientas:

- Renombrar la luminaria.
- Salir del Constructor de Luminarias usando el botón GO. Si se ha realizado algún cambio, se mostrará un aviso para guardar.

Otras acciones:

- Al tocar un botón de la cuadrícula o uno de los botones de la matriz, se navegará al editor del canal correspondiente. Si el canal está vacío, primero se mostrará un selector de tipo de canal.

PANTALLA DEL EDITOR DE CANALES



Datos mostrados:

- Número y tipo de canal.
- Una colección de botones de funciones según el tipo de canal. Estos pueden incluir colores, gobos y estroboscopio. Cada botón muestra el valor de la función.

Acciones de los encoders:

- Mueva el primer encoder para cambiar el valor de la función seleccionada. Presione el encoder para aplicar el cambio.
- Mueva el segundo encoder para restablecer todas las funciones del canal o solo la función seleccionada. Presione el encoder para aplicar.
- Mueva el cuarto encoder para asignar el canal a un haz

Acciones de la barra de herramientas:

- Volver a la pantalla del Constructor de Luminarias.
- Renombrar el canal.
- Eliminar el canal (solo disponible en el último canal de la luminaria)

Otras acciones:

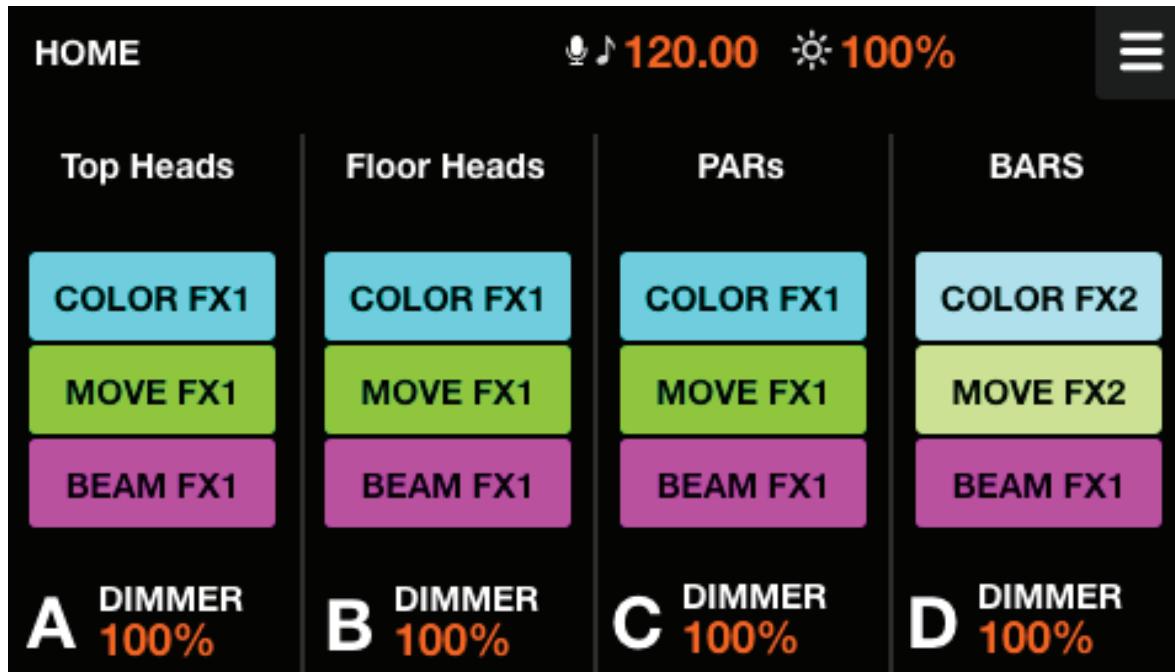
- Al tocar el ícono grande a la izquierda del número de canal, se puede cambiar el tipo de canal.
- Al tocar cualquiera de los botones de funciones, se mostrarán los valores asociados en la barra inferior, permitiendo que los valores se cambien mediante los encoders.
- Al tocar el botón de matriz parpadeante, se volverá a la pantalla de Canales de Luminaria.

PANTALLAS DE CONTROL

Las 9 pantallas de control se acceden a través de los 8 botones a la izquierda y el botón inferior derecho. Cuando se presiona un botón de pantalla de control, tanto la pantalla táctil como la matriz central se actualizan para reflejar los datos de la pantalla de control seleccionada. Cada pantalla de control ha sido diseñada para un propósito específico.

- Inicio: la pantalla de control principal que gestiona los efectos habilitados en cada grupo, los atenuadores de grupo y los flashes de grupo.
- Efectos de color: gestiona los ajustes del módulo Color FX.
- Efectos de movimiento: gestiona los ajustes del módulo Move FX.
- Efectos de haz: gestiona los ajustes del módulo Beam FX.
- Color estático: gestiona los colores fijos configurados en luminarias que no están ejecutando un Color FX.
- Posición estática: gestiona las posiciones fijas configuradas en luminarias que no están ejecutando un Move FX.
- Gobo estático: gestiona los gobos configurados en luminarias que tienen una rueda de gobos.
- Edición en vivo: gestiona 80 botones personalizados usados para establecer valores fijos en cualquier canal.
- Preajuste: se utiliza para almacenar y recuperar el estado de las propiedades del controlador.

INICIO



Los grupos de luminarias se controlan desde la pantalla de Inicio. Cada columna representa un grupo. Hay cuatro grupos disponibles por pantalla. Los grupos A-D se muestran por defecto. Mantenga presionada Shift y pulse el botón BPM Tap para mostrar los grupos E-H.

Datos mostrados:

- Cuatro columnas que representan cuatro grupos, cada una con la letra del grupo y un nombre de grupo si se ha especificado.
- Botones que muestran el estado de los FX.
- Nivel del atenuador del grupo y nivel del atenuador MAIN.
- BPM actual calculado desde el botón TAP o desde la aplicación WTOOLS.

Acciones de los encoders:

- Cada encoder controla el nivel de atenuación del grupo. Presionar el encoder activa o desactiva BLACKOUT. Combinando Shift con mover el encoder se cambia el atenuador MAIN.
- Combinando Shift con presionar un encoder se bloquea el grupo para que no pueda ser modificado por un Preset o botón de Flash.

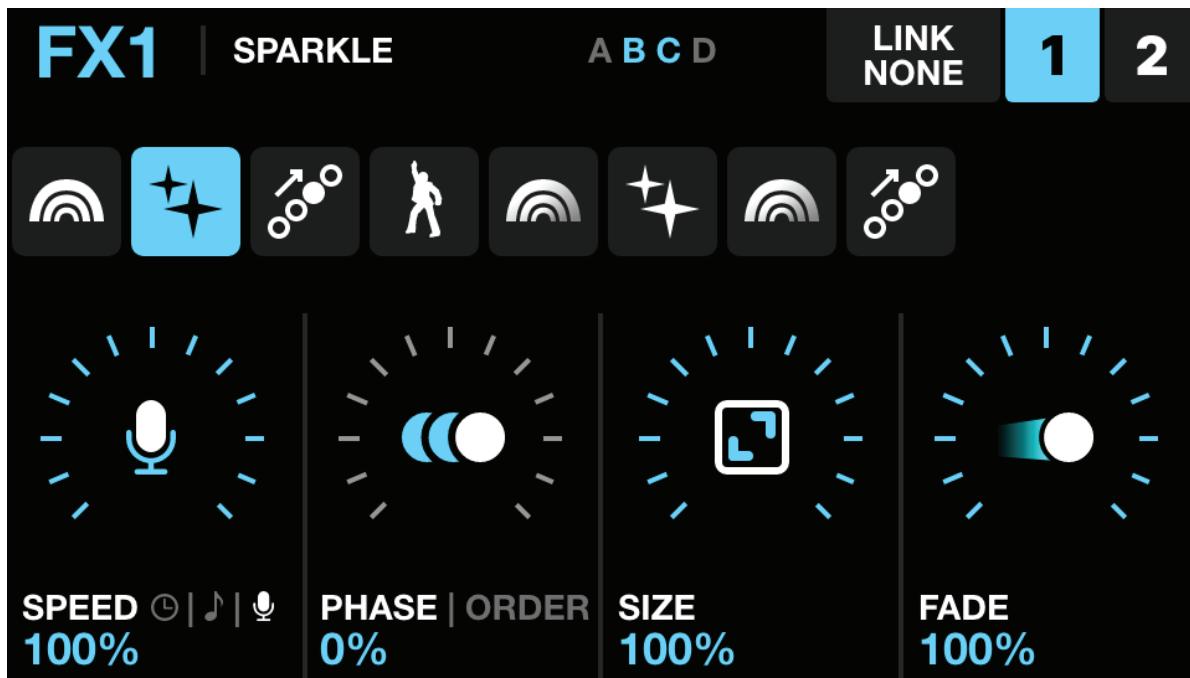
Acciones de la barra de herramientas:

- Acceder a la pantalla de BPM.
- Acceder al Menú Principal.

Otras acciones:

- Al tocar los botones COLOR/MOVE/BEAM FX se activan o desactivan los efectos. Pulsar los botones de color correspondientes en la matriz hará lo mismo.
- Manteniendo Shift mientras se tocan los botones COLOR/MOVE/BEAM FX alterna entre los motores de FX 1 y 2.
- Tocar el encabezado del grupo permite renombrar el grupo.
- Pulsar la fila superior de botones en la matriz establece el atenuador al 100% mientras pone el atenuador de todos los demás grupos en 0% (solo). Manteniendo Shift mientras se pulsan estos botones en la matriz se establece el atenuador al 100% y se aplica strobe al grupo.
- Pulsar la segunda fila de botones establece el atenuador al 100% y pone las luces de ese grupo en blanco, si son luminarias RGB. Manteniendo Shift mientras se pulsan estos botones en la matriz realiza la misma función, pero también aplica strobe al grupo.

EFFECTOS DE COLOR



Datos mostrados:

- La página de FX actualmente seleccionada y el nombre del efecto seleccionado.
- Cuatro letras en la parte superior para indicar qué grupos tienen activado Color FX. Manteniendo Shift y pulsando el botón BPM TAP se alterna entre los grupos A-D y E-H.
- Ocho botones para seleccionar el tipo de Color FX.
- Propiedades del FX: Speed (Velocidad), Phase (Fase), Order (Orden), Size (Tamaño) y Fade FX.

Acciones de los encoders:

- Mueva el primer encoder para controlar la velocidad del FX. Esto se controla ya sea mediante un porcentaje lineal o una división del BPM, dependiendo del modo de sincronización. Presionar el encoder alterna entre Clock, BPM y Audio Pulse (mic/entrada de línea). Manteniendo Shift mientras se mueve el encoder en modo BPM, se puede establecer un BPM manual.
- Mueva el segundo encoder para ajustar la Fase o el Orden. Presionar el encoder alterna entre los modos Phase y Order. La Fase se controla como un %. El Orden cambia el orden de las luminarias, haciendo que el efecto se reproduzca hacia adelante, hacia atrás, simétricamente hacia adentro o simétricamente hacia afuera.
- Mueva el tercer encoder para controlar el Tamaño del FX.
- Mueva el cuarto encoder para controlar el Fade del FX.

Acciones de la barra de herramientas:

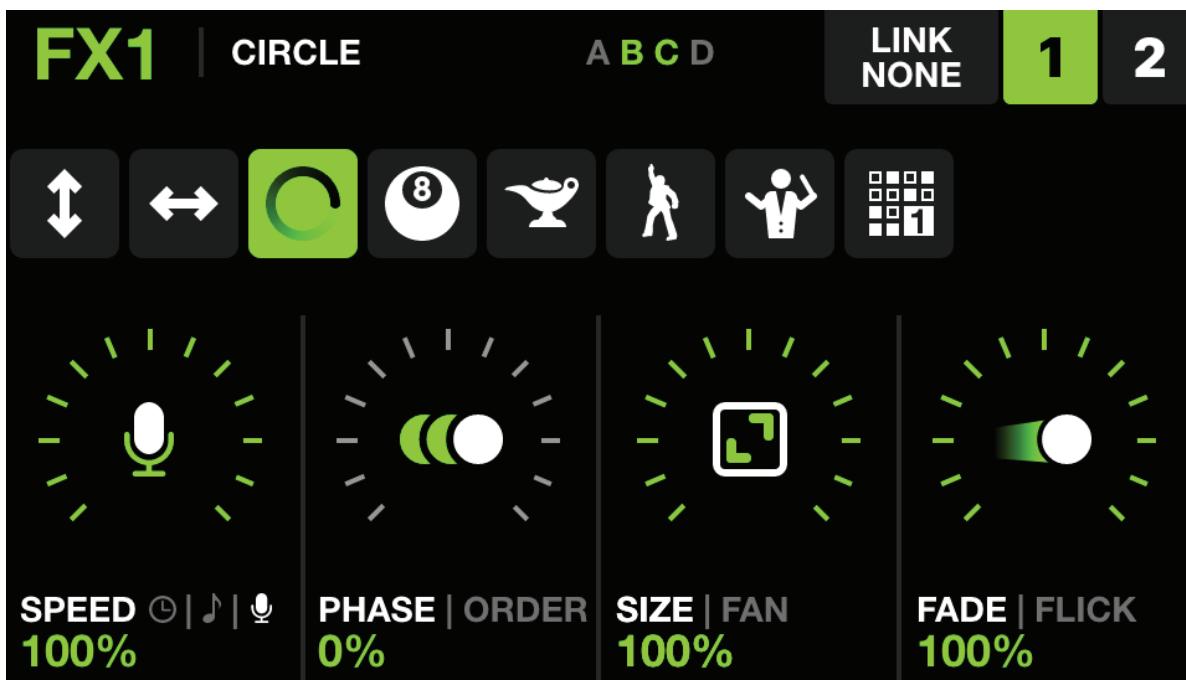
- Pulsar 1 o 2 en la esquina superior derecha alterna entre la página Color FX 1 y Color FX 2. Se pueden crear dos efectos de color diferentes y asignarlos a distintos grupos.
- Cuando se muestra LINK NONE, los efectos se procesan según el orden de los haces, siguiendo el orden de la lista de luminarias. Para cambiar el orden, mueva las luminarias en la lista de configuración de luminarias.
- Pulsar LINK NONE activará LINK GROUP. Ahora el efecto se vincula por grupo, lo que significa que el efecto comienza en la primera luminaria de cada grupo simultáneamente. Verá el efecto ejecutándose en paralelo en cada grupo.
- Pulsar LINK GROUP activará LINK FIXTURE. Ahora el efecto se vincula por tipo de luminaria, lo que significa que el mismo efecto se reproducirá simultáneamente en cada luminaria del mismo tipo. Esto es útil si tiene barras LED con píxeles y desea que el efecto se ejecute al mismo tiempo en cada barra para que todas se vean iguales.

EFFECTOS DE COLOR

Otras acciones:

- Al tocar los botones de selección de FX, se cambia el tipo de FX y se recuperan las propiedades asociadas.
- Pulsar uno de los botones de la fila superior de la matriz enciende o apaga el FX para cada grupo. Manteniendo SHIFT y pulsando los botones de la fila superior de la matriz, se puede alternar directamente entre FX1 y FX2.
- Al tocar uno de los 16 botones de color en las filas 2 a 5 de la matriz, se agrega o se elimina el color correspondiente del efecto. Manteniendo SHIFT y pulsando el botón, se permite editar el color.

EFFECTOS DE MOVIMIENTO



Datos mostrados:

- La página de FX actualmente seleccionada y el nombre del efecto seleccionado.
- Cuatro botones en la parte superior para indicar qué grupos tienen activado Move FX. Manteniendo Shift y pulsando el botón BPM TAP, se alterna entre los grupos A-D y E-H.
- Ocho botones para seleccionar el tipo de Move FX.
- Propiedades del FX: Speed (Velocidad), Phase (Fase), Order (Orden), Size (Tamaño), Fan, Fade y Flick.

Acciones de los encoders:

- Mueva el primer encoder para controlar la velocidad del FX. Esto se controla mediante un porcentaje lineal o una división del BPM, dependiendo del modo de sincronización. Presionar el encoder alterna entre Clock, BPM y Audio Pulse (mic/entrada de línea). Manteniendo Shift mientras se mueve el encoder en modo BPM, se puede establecer un BPM manual.
- Mueva el segundo encoder para ajustar la Fase o el Orden. Presionar el encoder alterna entre las propiedades Phase y Order. La Fase se controla como un %. El Orden cambia el orden de las luminarias, haciendo que el efecto se reproduzca hacia adelante, hacia atrás, simétricamente hacia adentro o simétricamente hacia afuera.
- Mueva el tercer encoder para controlar el Tamaño del FX o el Fan. Presionar el encoder alterna entre las propiedades Size y Fan.
- Mueva el cuarto encoder para controlar el Fade del FX. Presionar el encoder activa el modo Flick, que aumenta el tiempo de desvanecimiento (fade) durante el 100% del tiempo del paso (el tiempo entre puntos de posición). Esto crea un efecto de "Flick", ya que los fades se cancelan a mitad de camino.

Acciones de la barra de herramientas:

- Pulsar 1 o 2 en la esquina superior derecha alterna entre la página Move FX 1 y Move FX 2. Se pueden crear dos efectos de movimiento diferentes y asignarlos a distintos grupos.
- Cuando se muestra LINK NONE, los efectos se procesan según el orden de los haces, siguiendo el orden de la lista de luminarias. Para cambiar el orden, mueva las luminarias en la lista de configuración.
- Pulsar LINK NONE activará LINK GROUP. Ahora el efecto se vincula por grupo, lo que significa que el efecto comienza en la primera luminaria de cada grupo simultáneamente. Verá el efecto ejecutándose en paralelo en cada grupo.
- Cuando se selecciona un efecto de secuencia, aparecerá un botón de engranaje en la barra de herramientas. Pulsar este botón abre el secuenciador

EFFECTOS DE MOVIMIENTO

Otras acciones:

- Pulsar los botones de selección de FX cambia el tipo de FX y recupera las propiedades asociadas.
- Al presionar uno de los botones de la fila superior de la matriz, se activa o desactiva el FX para cada grupo. Mantener presionado SHIFT y pulsar los botones de la fila superior de la matriz permite cambiar directamente entre FX1 y FX2.
- Pulsar uno de los 16 botones verde claro de la matriz ajusta la posición de todo el efecto hacia la parte superior izquierda, arriba, superior derecha, derecha, inferior derecha, abajo, inferior izquierda, izquierda y centro.

Secuenciador de efectos de movimiento

| SEQUENCER | | STEP 1/4 | |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Floor | Floor | Floor | Floor |
| Center | Center | Center | Center |
| Center Point | Center Point | Center Point | Center Point |
| Crowd | Crowd | Crowd | Crowd |
| Ceiling | Ceiling | Ceiling | Ceiling |
| A PAGE 1 / 4 | B PAGE 1 / 4 | C PAGE 1 / 4 | D PAGE 1 / 4 |

El secuenciador de efectos de movimiento permite elegir una de veinte posiciones diferentes por grupo y recuperarlas en hasta dieciséis pasos. Cada posición se reproducirá de forma secuencial según la velocidad del efecto.

Datos mostrados:

- Las primeras 5 posiciones de cada grupo. Todas las posiciones disponibles corresponden a las Posiciones Estáticas en la pantalla de Posición.
- El paso seleccionado actualmente y el número total de pasos.

Acciones del codificador:

- Girar el codificador para desplazarse por las páginas de posiciones del grupo correspondiente. Mantener presionado SHIFT + girar el codificador para desplazarse por las páginas de posiciones de todos los grupos.
- Tocar el codificador para expandir el grupo correspondiente y ver las 20 posiciones completas.

Acciones de la barra de herramientas:

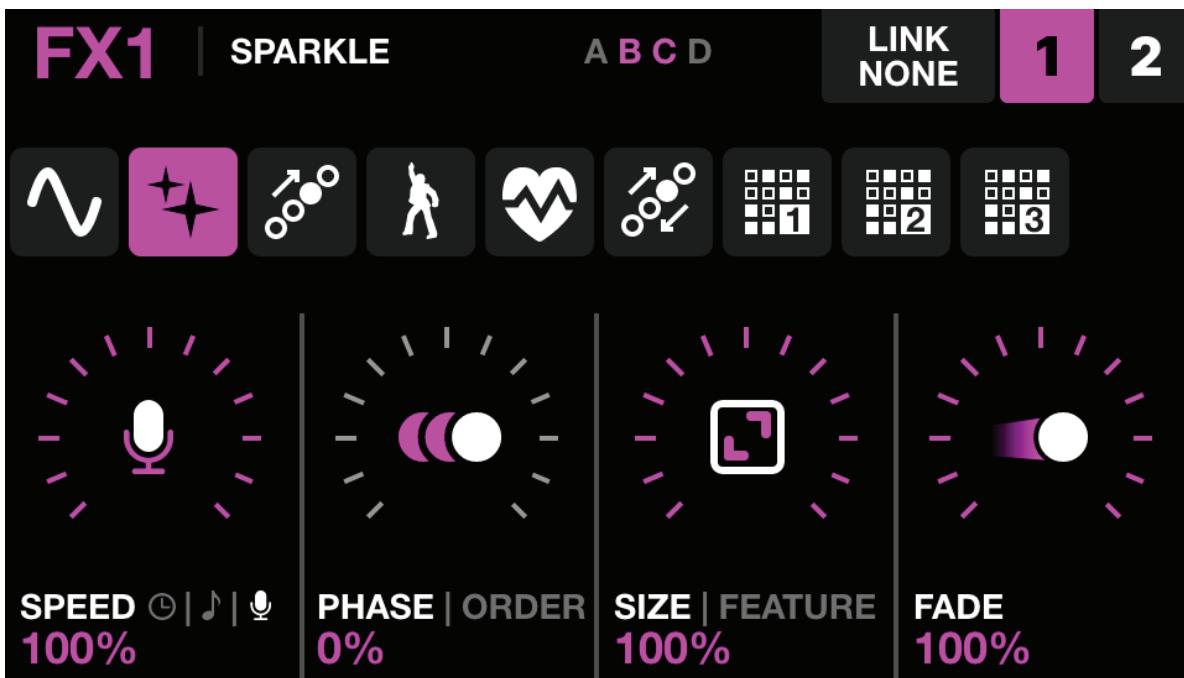
- Volver a la pantalla de efectos de movimiento.
- Reproducir y pausar el secuenciador.
- Navegar entre las páginas de posiciones para todos los grupos.

EFFECTOS DE MOVIMIENTO

Otras acciones:

- Pulsar la fila superior de botones añade el efecto de movimiento al grupo correspondiente.
- Pulsar los 16 botones restantes de la matriz permitirá navegar entre los pasos del secuenciador.
- El número de pasos puede aumentarse pulsando un botón de la matriz que esté apagado. Para reducir el número de pasos, mantén presionado SHIFT mientras pulsa un botón de la matriz.
- Tocar un botón de posición en la pantalla lo incluirá en el paso actualmente seleccionado.
- Mantén presionado SHIFT mientras tocas una posición en la pantalla para editarla..

EFFECTOS DE HAZ



Datos mostrados:

- La página de FX actualmente seleccionada y el nombre del efecto seleccionado.
- Cuatro letras en la parte superior indican qué grupos tienen los FX de haz activados. Mantén presionado SHIFT mientras pulsas el botón BPM TAP para alternar entre los grupos A-D y E-H.
- Nueve botones para seleccionar el tipo de FX de haz.
- Las propiedades del FX: Velocidad, Fase, Orden, Tamaño, Función y Fundido.
- La Función es el canal con el que están vinculados los FX de haz. De forma predeterminada, este es el canal de dimmer; sin embargo, puede cambiarse a otro tipo de función como Pan, Tilt, Iris o Zoom.

Acciones del codificador:

- Girar el primer codificador para controlar la velocidad del FX. Esto se controla mediante un % lineal o una división de BPM según el modo de sincronización. Pulsar el codificador alterna entre sincronización por Clock, BPM y Audio Pulse (mic/line in). Mantener SHIFT mientras se gira el codificador en modo BPM establece un BPM manual.
- Girar el segundo codificador para ajustar la Fase u Orden. Pulsar el codificador alterna entre las propiedades de Fase y Orden. La Fase se controla como un %. El Orden cambiará el orden de los dispositivos, reproduciendo el efecto hacia adelante, hacia atrás, simétricamente hacia dentro o simétricamente hacia afuera.
- Girar el tercer codificador para controlar el Tamaño del FX o la Función vinculada. Pulsar el codificador alterna entre las propiedades de Tamaño y Función.
- Girar el cuarto codificador para controlar el Fundido del FX.

Acciones de la barra de herramientas:

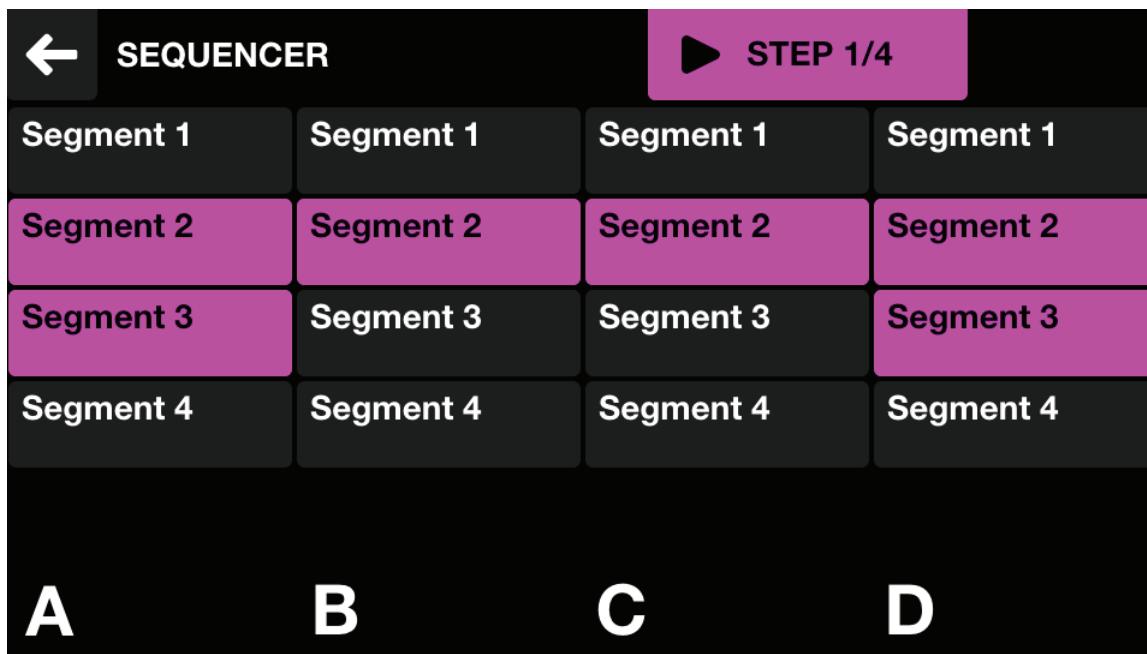
- Pulsar 1 o 2 en la esquina superior derecha alterna entre la página 1 y la página 2 de FX de haz. Se pueden crear dos efectos de haz diferentes y asignarlos a grupos distintos.
- Cuando se muestra LINK NONE, los efectos se procesarán según el orden de haz. El orden sigue la lista de dispositivos. Para cambiar el orden, mueve los dispositivos en la lista de configuración.
- Pulsar LINK NONE activará LINK GROUP. El efecto ahora está vinculado por grupo. Esto significa que el efecto comienza en el primer dispositivo de cada grupo simultáneamente. Verás el efecto ejecutándose en paralelo entre los grupos.
- Pulsar LINK GROUP activará LINK FIXTURE. El efecto ahora está vinculado por tipo de dispositivo. Esto significa que el mismo efecto se reproducirá simultáneamente en cada dispositivo del mismo tipo. Esto es útil si tienes barras LED de píxeles y quieres que el efecto se ejecute simultáneamente en cada barra para que todas se vean iguales.
- Cuando se selecciona un efecto de secuencia, aparecerá un botón con un engranaje en la barra de herramientas. Pulsarlo abrirá el secuenciador.

EFFECTOS DE HAZ

Otras acciones:

- Pulsar los nueve botones de selección de FX cambia el tipo de FX y recupera las propiedades asociadas.
- Pulsar uno de los botones de la fila superior de la matriz activa o desactiva los FX de haz para cada grupo. Mantener presionado SHIFT y pulsar la fila superior de botones de la matriz permite cambiar directamente entre FX1 y FX2.
- Pulsar uno de los 16 botones rosa claro de la matriz hace un flash en una porción de las luces dentro del grupo. Las filas 2-5 representan 4 porciones del grupo.

Secuenciador de efectos de haz



El secuenciador de FX de haz permite elegir hasta 32 selecciones de haz diferentes (segmentos). Cuando se realiza una selección de haz, los haces seleccionados se abrirán. Cada segmento se reproducirá de forma secuencial según la velocidad del FX.

Datos mostrados:

- Los segmentos disponibles, con los segmentos actualmente seleccionados resaltados.

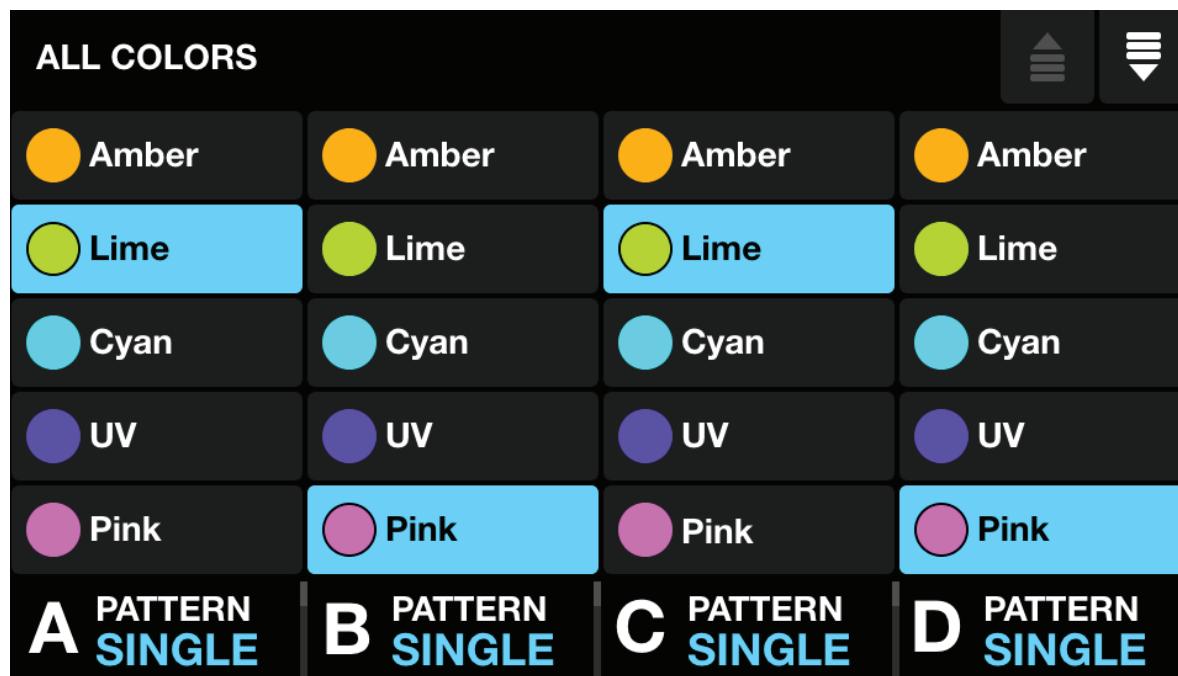
Acciones de la barra de herramientas:

- Volver a la pantalla de FX de haz.
- Reproducir y pausar el secuenciador.

Otras acciones:

- Pulsar la fila superior de botones añade el FX de haz al grupo correspondiente.
- Pulsar los 16 botones restantes de la matriz permite navegar entre los pasos del secuenciador.
- El número de pasos puede aumentarse pulsando un botón de la matriz que esté apagado. Para reducir el número de pasos, mantén presionado SHIFT mientras pulsas un botón de la matriz.
- Tocar un botón de segmento en la pantalla lo incluirá en el paso actualmente seleccionado.

COLOR ESTÁTICO



La pantalla de Color Estático contiene una paleta de 20 colores por grupo. Seleccionar estos colores anulará cualquier efecto de color en ejecución en el grupo y aplicará los colores seleccionados al grupo de dispositivos.

Datos mostrados:

- Cuatro columnas con cinco colores cada una. Cada columna representa un grupo. Mantén presionado SHIFT y pulsa el botón BPM TAP para alternar entre los grupos A-D y E-H.
- Páginas de color 1-4.
- Patrón de color.

Acciones del codificador:

- Gira el codificador para cambiar el patrón en el que los colores seleccionados se distribuyen entre los dispositivos. Las opciones incluyen:
 - Color único.
 - Color en flash.
 - Alternar entre cada color.
 - Fundido o paso de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.
 - Fundido o paso simétrico hacia adentro y hacia afuera.
- Pulsar el codificador expande el grupo correspondiente, mostrando los 20 colores.
- Mantener presionado SHIFT y girar el codificador cambia la página para grupos individuales.

Acciones de la barra de herramientas:

- Pulsar el botón en la esquina superior derecha permite navegar entre las páginas de color de todos los grupos.

Otras acciones:

- Pulsar uno de los botones de color o el botón correspondiente en la matriz activa o desactiva el color. Si hay un efecto de color en ejecución en el grupo, el color seleccionado lo reemplazará.
- Mantener presionado SHIFT y pulsar uno de los botones de color permite cambiar el color. Ten en cuenta que, al ser una paleta de colores, el nuevo color se aplicará a todos los presets.

SELECTOR DE COLOR



Datos mostrados:

- El nombre del botón actualmente seleccionado.
- Una vista previa del color seleccionado.
- Un selector de color utilizado para elegir un color.
- El modo del selector de color (RGBW, RGB+, CMY, HUE, Cuadrícula de colores).
- Los componentes de color generados (Rojo, Verde, Azul, Blanco, HUE, Ámbar, UV, Lima).

Acciones del codificador:

- En modo RGBW, el primer codificador controla la cantidad de ROJO de 0-100%. El segundo codificador controla la cantidad de VERDE de 0-100%. El tercer codificador controla la cantidad de AZUL de 0-100%. El cuarto codificador controla la cantidad de BLANCO de 0-100%.
- En modo RGB+, el primer codificador controla la cantidad de ROJO y ÁMBAR de 0-255 (pulsa el codificador para alternar entre ambos valores). El segundo codificador controla la cantidad de VERDE y LIMA de 0-255. El tercer codificador controla la cantidad de AZUL y UV de 0-255. El cuarto codificador controla la cantidad de BLANCO de 0-255.
- En modo CMY, el primer codificador controla la cantidad de CIAN de 0-255. El segundo codificador controla la cantidad de MAGENTA de 0-255. El tercer codificador controla la cantidad de AMARILLO de 0-255.
- En modo HUE, el primer codificador ajusta el tono (Hue) de 0-360 grados. El segundo codificador controla la saturación de 0-100%. El tercer codificador ajusta la contribución general de los canales Rojo, Verde y Azul al calcular un color. El cuarto codificador ajusta la contribución general de los canales Blanco, Ámbar y Lima al calcular un color.
- En modo Cuadrícula de colores, los codificadores se usan para ajustar el color de la misma manera que en la pantalla RGB+.

Otras acciones:

- Arrastrar y pulsar sobre el selector de color establecerá los valores RGBW al color seleccionado.
- Pulsar los botones en la esquina superior derecha alterna entre los modos de selector de color RGBW, RGB+, CMY, HUE y Cuadrícula de colores.
- En modo Cuadrícula, pulsar uno de los 20 botones de color en la pantalla táctil establecerá los valores RGBW al color seleccionado.
- Pulsar el botón parpadeante de la matriz guarda el nuevo color y cierra el selector de color. Pulsar cualquier otro botón cancela el cambio.
- Mantener presionado SHIFT y pulsar otro botón de la matriz copiará el color seleccionado al otro botón.

POSICIÓN ESTÁTICA

| ALL POSITIONS | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Floor | Floor | Floor | Floor |
| Center | Center | Center | Center |
| Center Point | Center Point | Center Point | Center Point |
| Crowd | Crowd | Crowd | Crowd |
| Ceiling | Ceiling | Ceiling | Ceiling |
| A FADE 0s | B FADE 0s | C FADE 0s | D FADE 0s |

La pantalla de Posición Estática contiene una paleta de 20 posiciones por grupo. Seleccionar una posición anulará cualquier efecto de movimiento en ejecución en el grupo y colocará todos los dispositivos del grupo en la posición seleccionada.

Datos mostrados:

- Cuatro columnas con 20 posiciones cada una. Cada columna representa un grupo. Mantén presionado SHIFT y pulsa el botón BPM TAP para alternar entre los grupos A-D y E-H.
- Páginas de posición 1-4 (se muestran al mantener presionado SHIFT).
- Valor de fundido (Fade) de la posición seleccionada.

Acciones del codificador:

- Gira el codificador para cambiar el valor de Fade de la posición seleccionada.
- Pulsar el codificador expande el grupo correspondiente, mostrando las 20 posiciones. Cuando está expandido, mantener presionado SHIFT y girar el codificador ajusta el tiempo de fundido en incrementos finos.
- Mantener presionado SHIFT y girar el codificador permite navegar por las páginas del grupo individual.

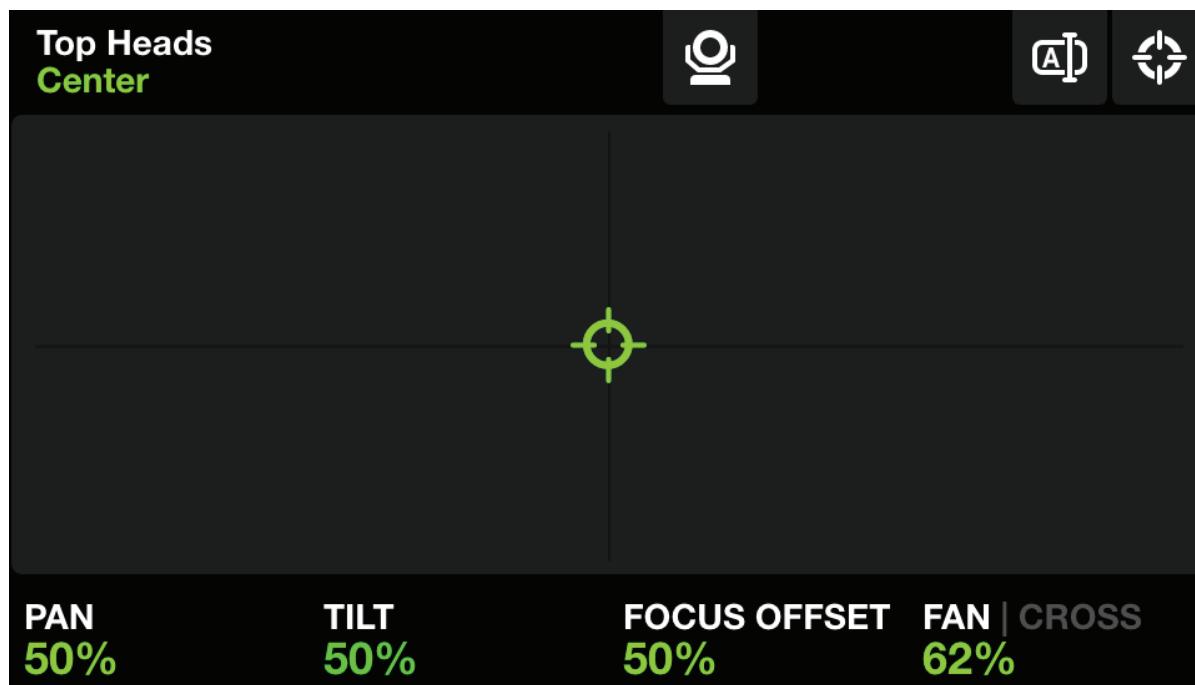
Acciones de la barra de herramientas:

- Pulsar el botón en la esquina superior derecha permite navegar entre las páginas de posición de todos los grupos.

Otras acciones:

- Pulsar uno de los botones de posición activa la posición seleccionada. Si hay un efecto de movimiento en ejecución en el grupo, la posición seleccionada lo reemplazará.
- Mantener presionado SHIFT y pulsar uno de los botones de posición permite cambiar la posición. Ten en cuenta que, al ser una paleta de posiciones, la nueva posición se aplicará a todos los presets.

SELECTOR DE POSICIÓN



Datos mostrados:

- El nombre del botón de posición actualmente seleccionado.
- Una cuadrícula X-Y utilizada para seleccionar una posición.
- Los valores de posición generados (Pan y Tilt).
- Los valores de FOCUS OFFSET, FAN y CROSS.

Acciones del codificador:

- Gira el primer codificador para controlar el valor de PAN. Mantén presionado SHIFT y gira para un control fino.
- Gira el segundo codificador para controlar el valor de TILT. Mantén presionado SHIFT y gira para un control fino.
- Gira el tercer codificador para ajustar el FOCUS OFFSET. Esto suma o resta al valor de enfoque actualmente configurado, en lugar de sobrescribirlo.
- Gira el cuarto codificador para ajustar los valores de FAN y CROSS. Cuando FAN está al 50%, todos los dispositivos apuntarán en la misma dirección (siempre que los dispositivos se hayan configurado correctamente en la pantalla de Límites del Dispositivo). CROSS cruzará los haces. Pulsa el cuarto codificador para alternar entre FAN y CROSS.

Acciones de la barra de herramientas:

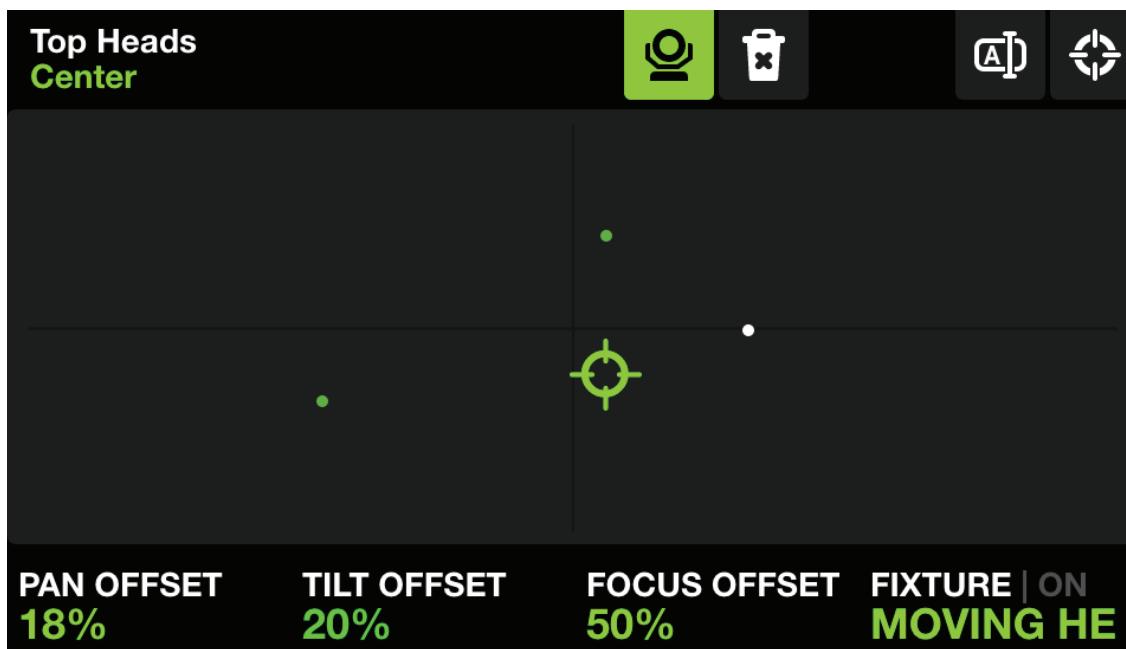
- Acceder al modo Fixture Offset.
- Pulsar el primer botón en la esquina superior derecha abrirá un teclado para cambiar el nombre de la posición.
- Pulsar el segundo botón en la esquina superior derecha establecerá la posición en el centro.

Otras acciones:

- Arrastrar y pulsar sobre la cuadrícula X-Y establecerá los valores de PAN y TILT a la posición seleccionada.
- Pulsar el botón parpadeante de la matriz guarda la nueva posición y cierra el Selector de posición. Pulsar cualquier otro botón cancela el cambio.
- Mantener presionado SHIFT y pulsar otro botón de la matriz copiará la posición seleccionada al otro botón.

SELECTOR DE POSICIÓN

Modo de Desplazamiento del Dispositivo



Datos mostrados:

- El nombre del botón de posición actualmente seleccionado.
- Una cuadrícula X-Y utilizada para seleccionar una posición.
- Los valores de PAN OFFSET, TILT OFFSET y FOCUS OFFSET.
- El dispositivo actualmente seleccionado.
- El desplazamiento del dispositivo seleccionado, indicado por un punto blanco en la pantalla.

Acciones del codificador:

- Gira el primer codificador para controlar el valor de PAN OFFSET. Mantén presionado SHIFT y gira para un control fino.
- Gira el segundo codificador para controlar el valor de TILT OFFSET. Mantén presionado SHIFT y gira para un control fino.
- Gira el tercer codificador para ajustar el valor de FOCUS OFFSET. Mantén presionado SHIFT y gira para un control fino.
- Gira el cuarto codificador para seleccionar qué dispositivo se está editando. Pulsa el codificador para iluminar el dispositivo seleccionado.

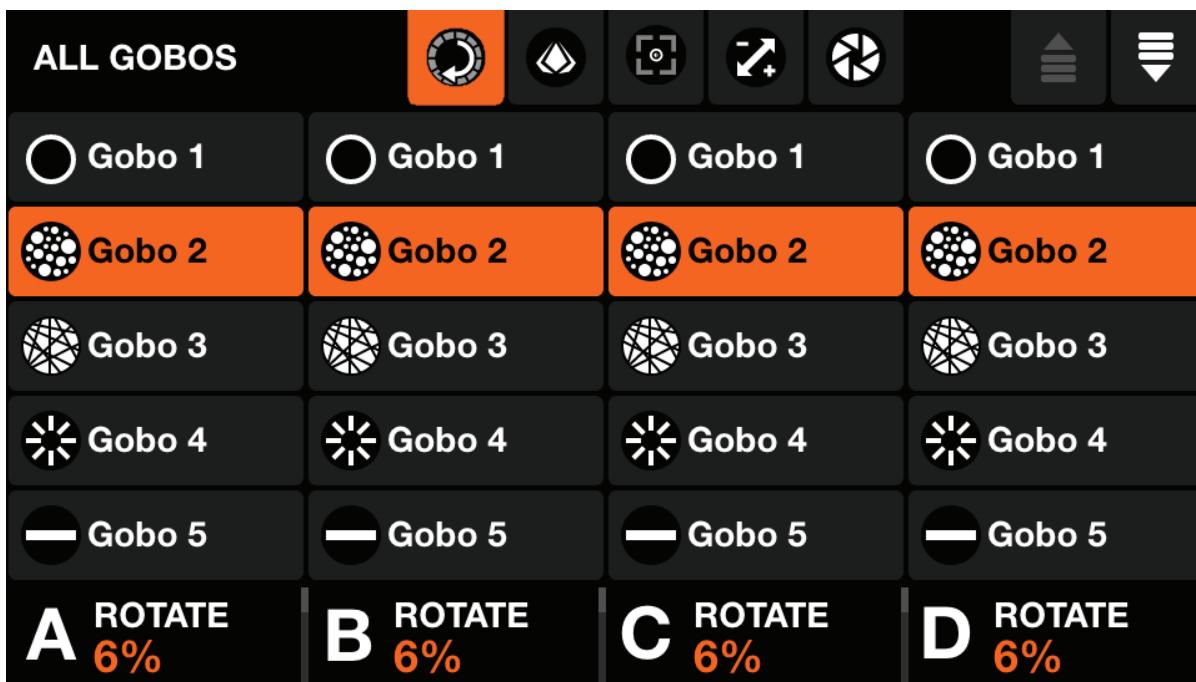
Acciones de la barra de herramientas:

- Volver a la pantalla del Selector de posición.
- Eliminar la edición de posición de un dispositivo individual.
- Cambiar el nombre de la posición.
- Recentrar los dispositivos.

Otras acciones:

- Arrastrar y pulsar sobre la cuadrícula X-Y establecerá los valores de PAN y TILT a la posición seleccionada para todos los dispositivos.
- Pulsar el botón parpadeante de la matriz guarda la nueva posición y cierra el Selector de posición. Pulsar cualquier otro botón cancela el cambio.
- Mantener presionado SHIFT y pulsar otro botón de la matriz copiará la posición seleccionada al otro botón.

GOBO ESTÁTICO



La pantalla de Gobo Estático contiene una paleta de 20 gobos por grupo. Seleccionar un gobo activará ese gobo en todos los dispositivos del grupo. Si no se selecciona ningún gobo, se activará el gobo abierto.

Cuando se añade un dispositivo a un proyecto, el WMX1 MK2 asignará los primeros 20 gobos del canal de gobos del dispositivo a los 20 botones de gobo

Datos mostrados:

- Cuatro columnas con cinco gobos cada una. Cada columna representa un grupo. Mantén presionado SHIFT y pulsa el botón BPM TAP para alternar entre los grupos A-D y E-H.
- Páginas del banco de gobos 1-4 (se muestran al mantener presionado SHIFT).
- La función seleccionada (Rotación, Prisma, Enfoque, Zoom, Iris).
- Valor porcentual de la función seleccionada.

Acciones del codificador:

- Gira el codificador para cambiar el valor porcentual de la función seleccionada.
- Pulsar el codificador expande el grupo correspondiente, mostrando los 20 gobos.
- Mantener presionado SHIFT y girar el codificador permite navegar por las páginas del grupo individual.

Acciones de la barra de herramientas:

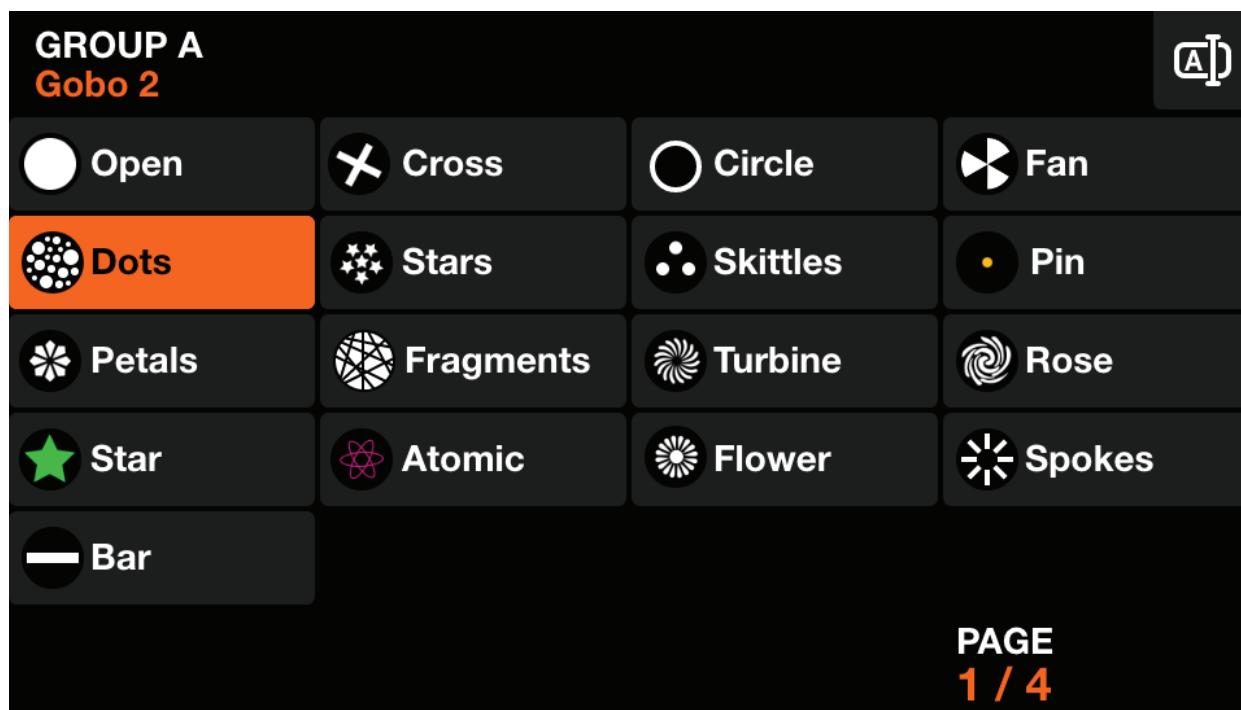
- Pulsar los botones de la parte superior para alternar entre las funciones Rotación, Prisma, Enfoque, Zoom e Iris.
- Pulsar los botones en la esquina superior derecha permite navegar entre las 4 páginas de gobos para todos los grupos.

Otras acciones:

- Pulsar uno de los botones de gobo activará el gobo correspondiente. Mantener presionado SHIFT y pulsar uno de los botones de gobo permitirá editar el gobo. Ten en cuenta que, al ser una paleta de gobos, el nuevo gobo se aplicará a todos los presets.

GOBO ESTÁTICO

Edición de Gobo



Datos mostrados:

- Todos los gobos disponibles dentro de los dispositivos del grupo seleccionado.

Acciones del codificador:

- Gira el cuarto codificador para navegar entre las páginas de gobos, si hay más de una página.

Acciones de la barra de herramientas:

- Cambiar el nombre del gobo seleccionado.

Otras acciones:

- Pulsar el botón parpadeante de la matriz guarda el nuevo gobo y cierra la Edición de Gobo. Pulsar cualquier otro botón cancela el cambio.
- Al editar un gobo, mantener presionado SHIFT y pulsar otro botón de la matriz copiará el gobo seleccionado al otro botón.

EDICIÓN EN VIVO

| LIVE EDIT | | | |
|-------------------|--------------|--------------|---------------|
| Live Edit 1 | Live Edit 2 | Live Edit 3 | Live Edit 4 |
| Live Edit 5 | Live Edit 6 | Live Edit 7 | Live Edit 8 |
| Live Edit 9 | Live Edit 10 | Live Edit 11 | Live Edit 12 |
| Live Edit 13 | Live Edit 14 | Live Edit 15 | Live Edit 16 |
| Live Edit 17 | Live Edit 18 | Live Edit 19 | Live Edit 20 |
| PRISM ROT. 50% | FOCUS 50% | ZOOM 100% | PAGE 1 / 4 |

La pantalla de Edición en Vivo contiene una paleta de veinte botones que se pueden usar para recuperar un valor en cualquier canal. Estos valores anulan todos los efectos y otros valores estáticos. Las Ediciones en Vivo se aplican en capas según el orden; por lo tanto, si dos ediciones tienen valores en el mismo canal, los botones ubicados más abajo tendrán prioridad. Las Ediciones en Vivo también se pueden liberar automáticamente por fila o columna, y esto se puede configurar desde la pantalla de Ajustes.

Se pueden configurar tres Macros de Edición en Vivo utilizando los tres primeros codificadores. Estas permiten un acceso rápido a tres funciones comunes, siendo las predeterminadas: Rotación del Prisma, Enfoque y Zoom.

Datos mostrados:

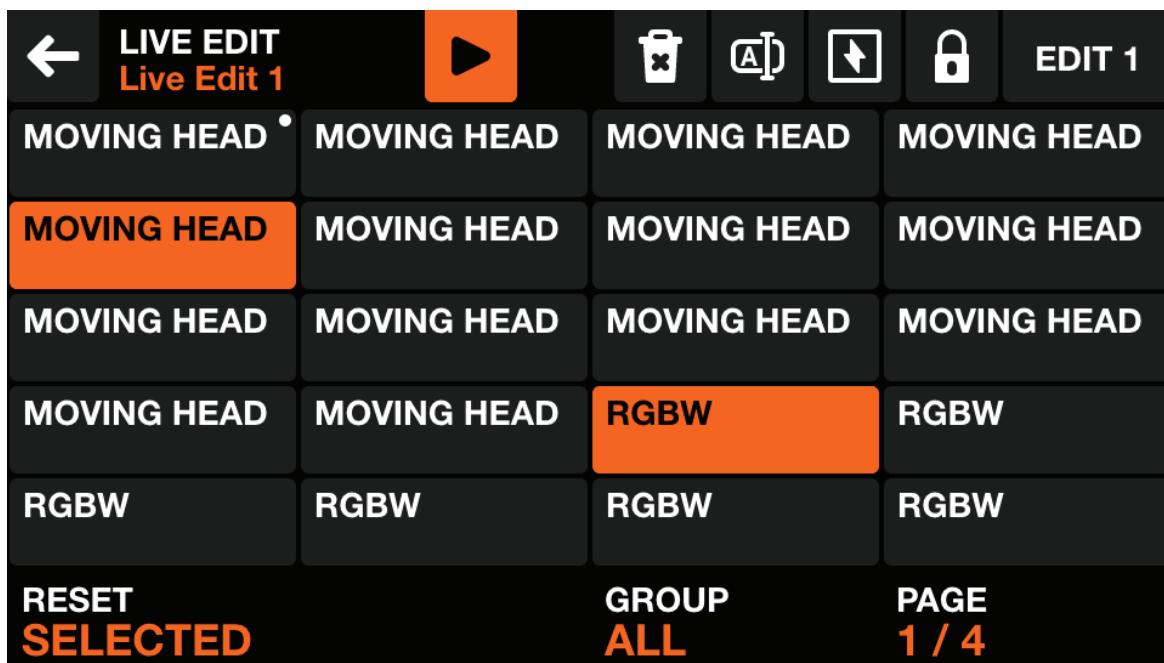
- 4 páginas de 20 botones que contienen un conjunto de valores de canal y un nombre.
- 3 Macros de Edición en Vivo

Acciones del codificador:

- Pulsar uno de los tres primeros codificadores activará o desactivará las Macros de Edición en Vivo. Girar el codificador ajusta el valor correspondiente.
- Mantener presionado SHIFT y pulsar uno de los tres primeros codificadores abrirá el editor de la Macro de Edición en Vivo.

EDICIÓN EN VIVO

Editor – Luminarias



Pulsar uno de los botones vacíos de Edición en Vivo abre el editor. Mantener presionado SHIFT y pulsar un botón de Edición en Vivo existente también abre el editor. El editor contiene dos pantallas principales.

1. Una pantalla para seleccionar las luminarias.
2. Una pantalla para editar los valores de canal de las luminarias seleccionadas.

Datos mostrados:

- El nombre de la Edición en Vivo en la esquina superior izquierda.
- Una cuadrícula de hasta 20 botones de luminarias, mostrando el nombre de la lumina y un punto blanco para indicar que la lumina tiene una edición aplicada.
- El Grupo y la Página actualmente visibles en la esquina inferior derecha.

Acciones del codificador:

- Pulsar el primer codificador restablecerá las luminarias seleccionadas, eliminando todos los valores de Edición en Vivo de dichas luminarias. Girar el codificador determina si se restablecen solo las luminarias seleccionadas o todas las luminarias. Al restablecer las luminarias, los puntos blancos desaparecerán.
- Girar el tercer codificador filtra las luminarias mostradas en la cuadrícula por grupo. Pulsar el codificador selecciona o deselecciona todas las luminarias del grupo.
- Si hay más de 20 luminarias dentro del grupo actual, girar el cuarto codificador navega entre las páginas de luminarias.

Acciones de la barra de herramientas:

- Activar y desactivar la Edición en Vivo seleccionada. Esto permite crear o modificar una Edición en Vivo sin que se ejecute.
- Eliminar la Edición en Vivo.
- Cambiar el nombre de la Edición en Vivo.
- Configurar la Edición en Vivo en modo Flash. Cuando la Edición en Vivo está en modo Flash, el botón de la matriz se volverá blanco y la edición se activará al pulsar y se desactivará al soltar.
- Bloquear la Edición en Vivo, lo que preserva el estado al cambiar presets (útil para canales de Parking)

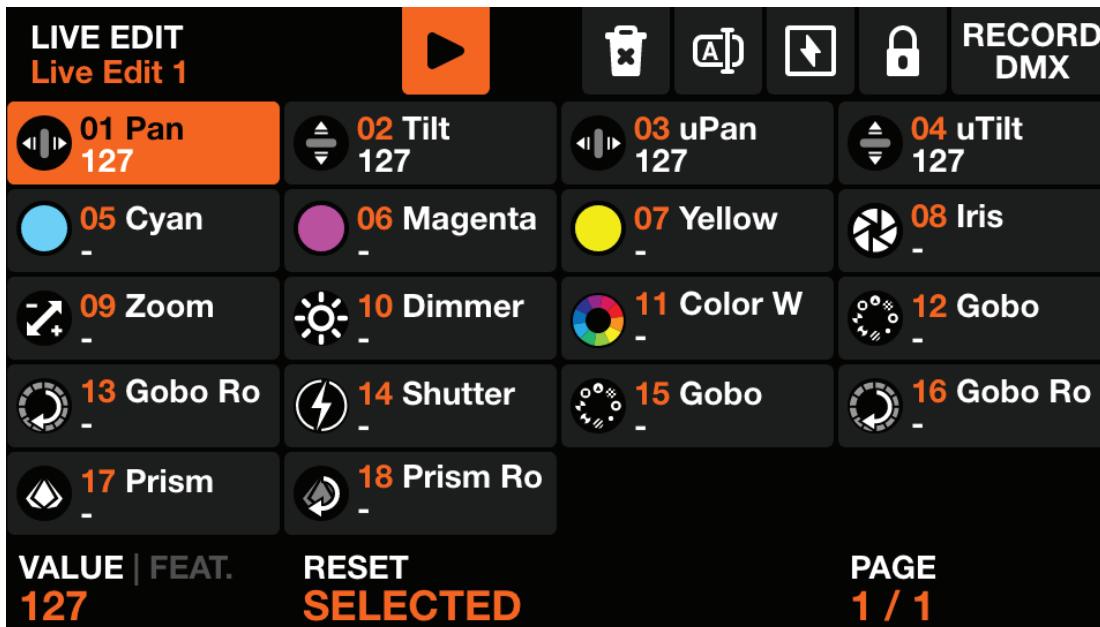
EDICIÓN EN VIVO

Editor – Luminarias

Otras acciones:

- Pulsar los botones de la cuadrícula selecciona o deselecciona las luminarias. Cuando una luminaria está seleccionada, los canales correspondientes se mostrarán en la pantalla de Valores. Si se seleccionan 2 o más luminarias del mismo tipo, sus canales se combinarán y se controlarán juntos en la pantalla de Valores.
- Al editar una Edición en Vivo, pulsar el botón parpadeante de la matriz guarda la nueva Edición en Vivo y cierra el editor. Pulsar cualquier otro botón cancela el cambio.
- Al editar una Edición en Vivo, mantener presionado SHIFT y pulsar otro botón de la matriz copiará la Edición en Vivo seleccionada al otro botón.

Editor – Valores



Datos mostrados:

- Una cuadrícula de 20 botones de canal, cada uno mostrando el nombre del canal y el valor de Edición en Vivo actual si se ha configurado alguno.
- El valor del canal seleccionado se muestra en la esquina inferior izquierda.

Acciones del codificador:

- Girar el primer codificador cambia el valor del canal seleccionado. Pulsar el codificador mostrará una cuadrícula con todas las funciones relacionadas con el canal seleccionado.
- Pulsar el segundo codificador restablecerá el canal seleccionado, eliminando el valor de Edición en Vivo de dicho canal.
- Girar el cuarto codificador cambiará la página, si hay más de una página de canales.

Acciones de la barra de herramientas:

- Activar y desactivar la Edición en Vivo seleccionada. Esto permite crear o modificar una Edición en Vivo sin que se ejecute.
- Eliminar la Edición en Vivo.
- Cambiar el nombre de la Edición en Vivo.
- Configurar la Edición en Vivo en modo Flash. Cuando la Edición en Vivo está en modo Flash, el botón de la matriz se volverá blanco y la edición se activará al pulsar y se desactivará al soltar.
- Bloquear la Edición en Vivo, lo que preserva el estado al cambiar presets (útil para canales de Parking).
- Grabar el fotograma de salida DMX actual y aplicarlo a las luminarias seleccionadas.

Otras acciones:

- Pulsar un botón en la cuadrícula selecciona un canal.

EDICIÓN EN VIVO

Editor de Macros

| MACRO EDIT | | | | LOCK | ALL | GO |
|------------------------------|-------------|---------------------|----------------------|------|-----|----|
| Live Edit 1 | | | | | | |
| MOVING HEAD | MOVING HEAD | MOVING HEAD | MOVING HEAD | | | |
| MOVING HEAD | MOVING HEAD | MOVING HEAD | MOVING HEAD | | | |
| MOVING HEAD | MOVING HEAD | MOVING HEAD | MOVING HEAD | | | |
| MOVING HEAD | MOVING HEAD | RGBW | RGBW | | | |
| RGBW | RGBW | RGBW | RGBW | | | |
| FEATURE PRISM ROT. | | GROUP ALL | PAGE 1 / 4 | | | |

Mantener presionado SHIFT y pulsar uno de los codificadores de Edición en Vivo abre el Editor de Macros, donde se puede configurar la función de la macro, así como las luminarias sobre las que se aplicará la macro.

Datos mostrados:

- Una cuadrícula de 20 botones de luminarias. La macro se aplicará a las luminarias seleccionadas cuando esté activada.
- El nombre de la macro (Macro 1, 2 o 3).
- El Grupo y la Página actualmente visibles en la esquina inferior derecha.

Acciones del codificador:

- Girar el primer codificador determina qué función controlará el codificador de la macro. Por ejemplo: velocidad de Rotación del Prisma o nivel de Zoom.
- Girar el tercer codificador filtra las luminarias mostradas en la cuadrícula por grupo. Pulsar el codificador selecciona o des selecciona todas las luminarias del grupo.
- Si hay más de 20 luminarias dentro del grupo actual, girar el cuarto codificador navega entre las páginas de luminarias.

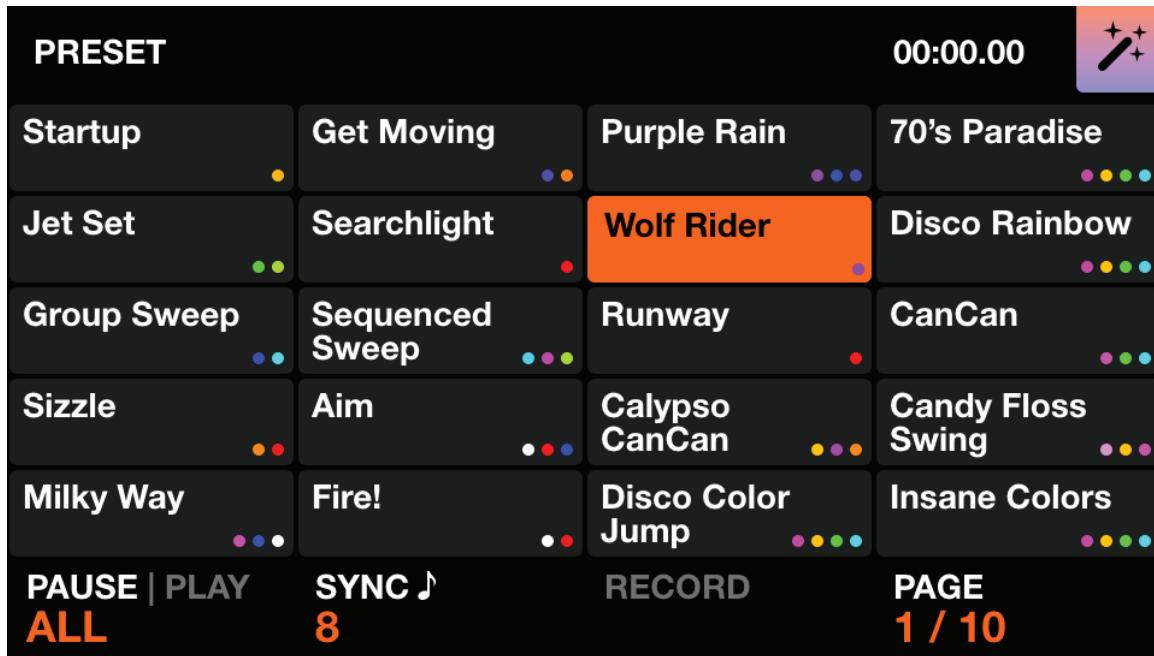
Acciones de la barra de herramientas:

- Bloquear el estado y el valor de la macro. Este botón congela los cambios y los protege de ser modificados al recuperar un preset.
- Cerrar el Editor de Macros.

Otras acciones:

- Pulsar los botones de la cuadrícula selecciona o des selecciona las luminarias. Cuando una luminaria está seleccionada, la macro se aplicará a esa luminaria al activarla en la pantalla de Edición en Vivo.
- Al editar una Macro de Edición en Vivo, pulsar un botón de la matriz cancela el cambio, y pulsar GO guarda el cambio.

PREAJUSTE



La pantalla de Preajustes contiene 10 páginas de 20 preajustes. Cada Preajuste incluye todos los botones seleccionados, incluido el estado de los efectos y el estado de los elementos de la paleta, junto con los reguladores de grupo y las propiedades de los efectos.

Datos mostrados:

- Una cuadrícula de 20 botones de Preajuste que incluye el nombre del preajuste y los primeros 4 colores utilizados dentro del preajuste.
- El estado de Reproducción en la parte inferior izquierda.
- Si todos los Preajustes deben sincronizarse con el BPM y cuántos tiempos debe mantenerse cada preajuste.
- Cuando los Preajustes se reproducen como una secuencia, el tiempo transcurrido del Preajuste actualmente seleccionado se mostrará en la parte superior derecha.
- Aparecerá una fina barra naranja en la parte superior de la pantalla que se moverá de izquierda a derecha, indicando el tiempo de Fundido del Preajuste.

Acciones del codificador:

- Pulsar el primer codificador reproduce los Preajustes secuencialmente según los tiempos de Retención y Fundido. Girar el codificador permite definir qué preajustes deben reproducirse: los 200, la página actualmente seleccionada, la columna actualmente seleccionada, la fila actualmente seleccionada o la página actualmente seleccionada en un orden aleatorio. Cuando se libera el último Preajuste, se activará el primero.
- Pulsar el segundo codificador habilitará la sincronización con el BPM. Todos los Preajustes avanzarán según el BPM de la música. Girar el codificador permitirá ajustar el número de tiempos entre cada avance.
- Pulsar el tercer codificador iniciará la grabación de un nuevo tiempo de retención. Pulsarlo nuevamente detendrá la grabación. Esto permite grabar en tiempo real una “lista de pistas” (Cue list) de Preajustes.
- Girar el cuarto codificador cambiará la página seleccionada.

Acciones de la barra de herramientas:

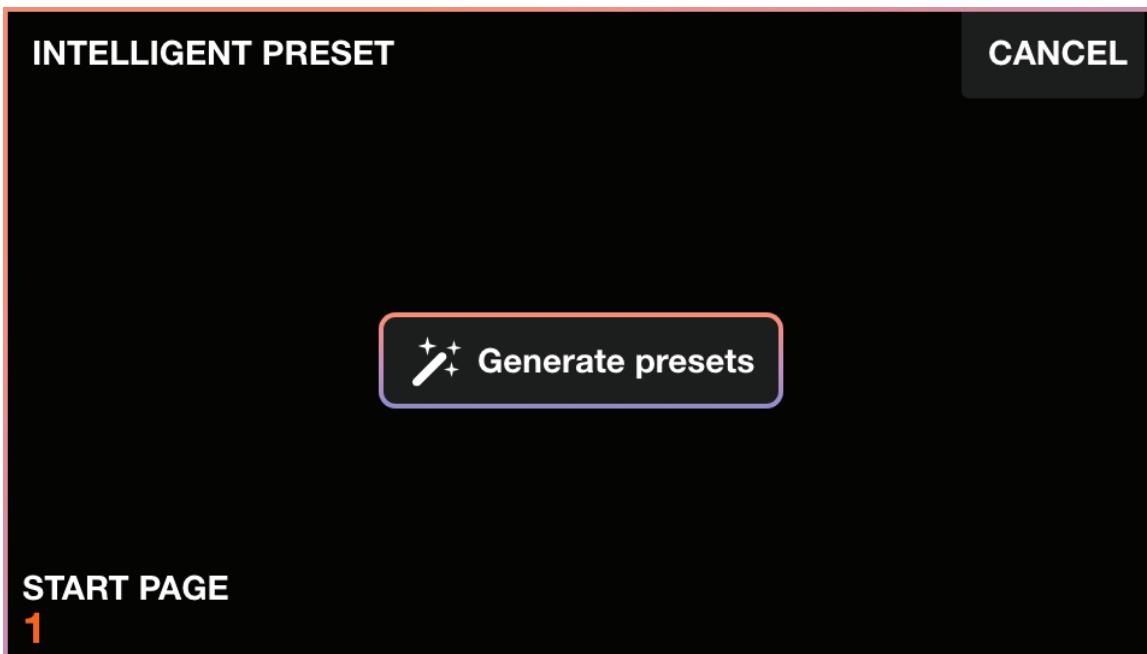
- Generar Preajustes Inteligentes usando el botón en la parte superior derecha.

Otras acciones:

- Mantener Shift + tocar uno de los botones de Preajuste abrirá la pantalla del editor de Preajustes y sobrescribirá el contenido del preajuste según los valores actualmente configurados en el controlador.

PREAJUSTE

Preajuste Inteligente



Acciones del codificador:

- Gire el primer codificador para elegir la página inicial de los preajustes generados.

Acciones de la barra de herramientas:

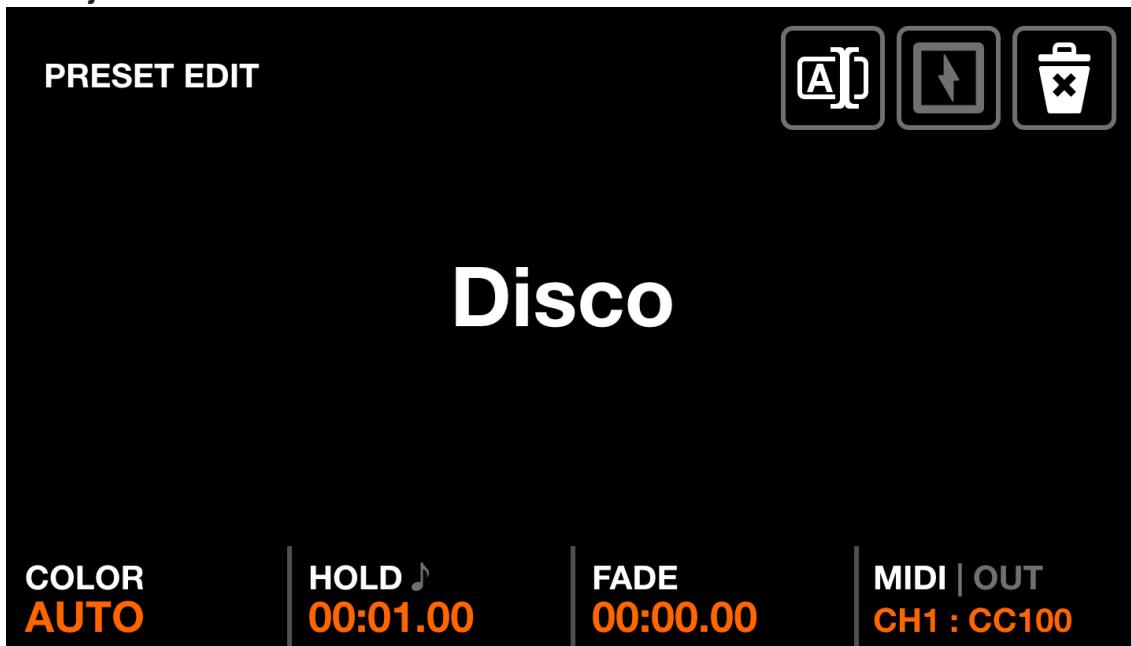
- Regrese a la pantalla de Preajustes usando el botón CANCELAR.

Otras acciones:

- Toque el botón Generar preajustes para generar preajustes según el patch de los dispositivos. Por ejemplo, si hay 3 grupos de dispositivos, se creará una secuencia de FX de Beam con 3 pasos en el Preajuste “Group Jump.”

PREAJUSTE

Edición de Preajuste



La pantalla de Edición de Preajuste se utiliza para gestionar el preajuste seleccionado. Se accede manteniendo Shift y tocando un preajuste.

Datos mostrados:

- El nombre del Preajuste.
- Las partes del proyecto que se incluirán en el Preajuste.
- El color del botón de Preajuste en la matriz.
- Los tiempos de Retención (Hold) y Fundido (Fade) del Preajuste.

Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador ajustará el Color del Preajuste. Si se selecciona AUTO, el color del botón se desvanecerá automáticamente entre hasta 4 de los colores utilizados dentro del Preajuste.
- Mover el segundo codificador cambiará el tiempo de Retención del preajuste en incrementos de 1 segundo. Mantener Shift cambiará el incremento a 0,01 s. El tiempo de Retención es la cantidad de tiempo que el Preajuste permanecerá activo antes de saltar al siguiente Preajuste si Reproducir (Play) está activado, o antes de liberarse si se presiona Flash. Pulsar el codificador convertirá el tiempo a BPM, permitiendo establecer un tiempo de retención en tiempos musicales (beats).
- Mover el tercer codificador cambiará el tiempo de Fundido del Preajuste en incrementos de 1 segundo. Mantener Shift cambiará el incremento a 0,01 s.

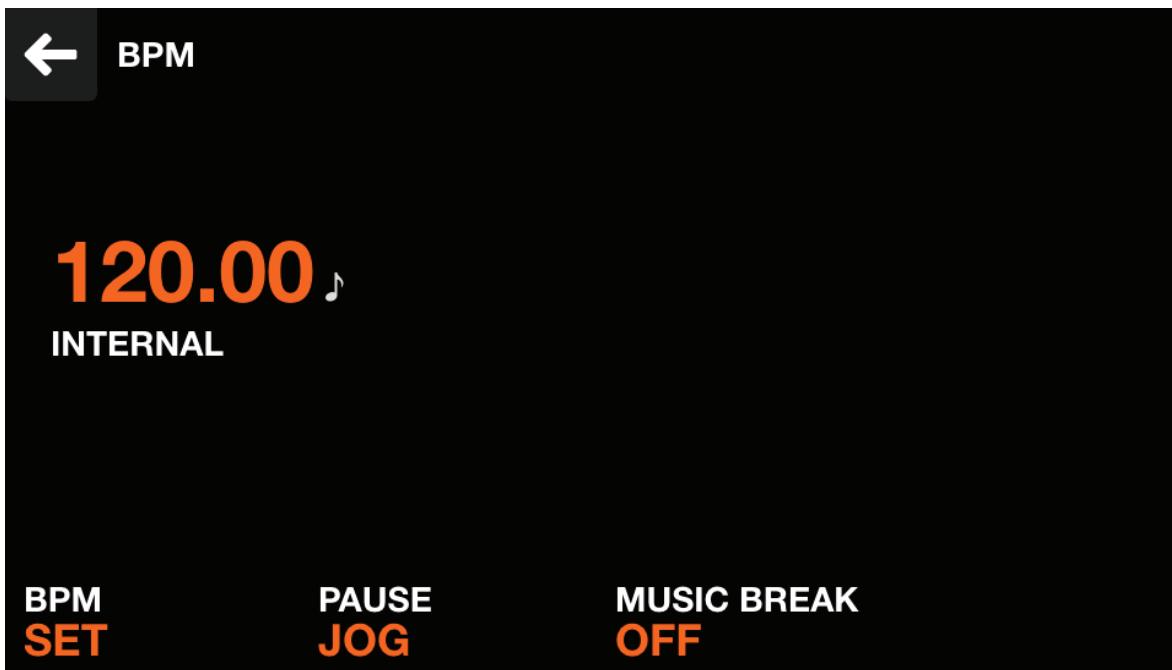
Acciones de la barra de herramientas:

- Eliminar el Preajuste.
- Activar o desactivar la propiedad Flash. Cuando la propiedad Flash está activada, el Preajuste se activará cuando se presione el botón de la matriz y el preajuste anterior se recuperará cuando se suelte el botón. Si el tiempo de Retención no se ha alcanzado en el momento de soltar el botón, el Preajuste permanecerá activo y se liberará automáticamente una vez que se alcance dicho tiempo. Tenga en cuenta que tocar el Preajuste en la pantalla táctil no activará el Flash.
- Renombrar el Preajuste.

Otras acciones:

- Tocar los botones en la pantalla táctil determinará qué partes del proyecto se incluirán en el Preajuste. COLOR incluirá Color FX y Colores Estáticos. MOVE incluirá Move FX y Posiciones Estáticas. BEAM incluirá Beam FX. GOBO y LIVE EDIT incluirán sus partes correspondientes del proyecto, y OTHER incluirá los valores de dimmer de grupo.
- Mantener Shift + tocar otro botón de la Matriz copiará el Preajuste seleccionado al otro botón.

BPM



Datos mostrados:

- El BPM actual y si es interno o externo.
- El BPM marcado manualmente (tapped BPM), si el botón BPM ha sido o está siendo pulsado. Se registran los últimos 8 toques. Esperar un par de segundos y pulsar nuevamente el botón BPM Tap volverá a sincronizar la fase del BPM. Pulsar 2 o más veces calculará un nuevo BPM.

Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador establece un BPM manual.
- Mover el segundo codificador desplazará (“jog”) la fase del BPM hacia adelante o hacia atrás, de la misma manera que ajustar una rueda jog o mover un disco de vinilo desplazaría una pista de audio hacia adelante o hacia atrás. La velocidad permanece igual, pero la fase se adelanta o se retrasa.
- Mover el tercer codificador activa o desactiva Music Break. Cuando Music Break está activado, los efectos se pausarán si se detecta una pausa en la música a través del micrófono o la entrada de línea.

Acciones de la barra de herramientas:

- Volver a la pantalla de Inicio.

PANTALLAS DE FLASH

Las pantallas de Flash se activan pulsando los botones grandes situados a la derecha del WMX1 MK2. Estos botones han sido diseñados para ser de acceso rápido y pueden activarse desde cualquier pantalla. Pueden utilizarse para lanzar acciones rápidas durante una actuación en vivo.

- Logo de ADJ: activa un efecto de flash tipo paparazzi.
- Strobe: activa un efecto estroboscópico parpadeante.
- Blinder: ajusta todas las luminarias al 100% de brillo en blanco.
- Speed: multiplica la velocidad de reproducción de todos los efectos.
- Blackout: ajusta todas las luminarias al 0%.
- Smoke: activa una máquina de humo conectada.

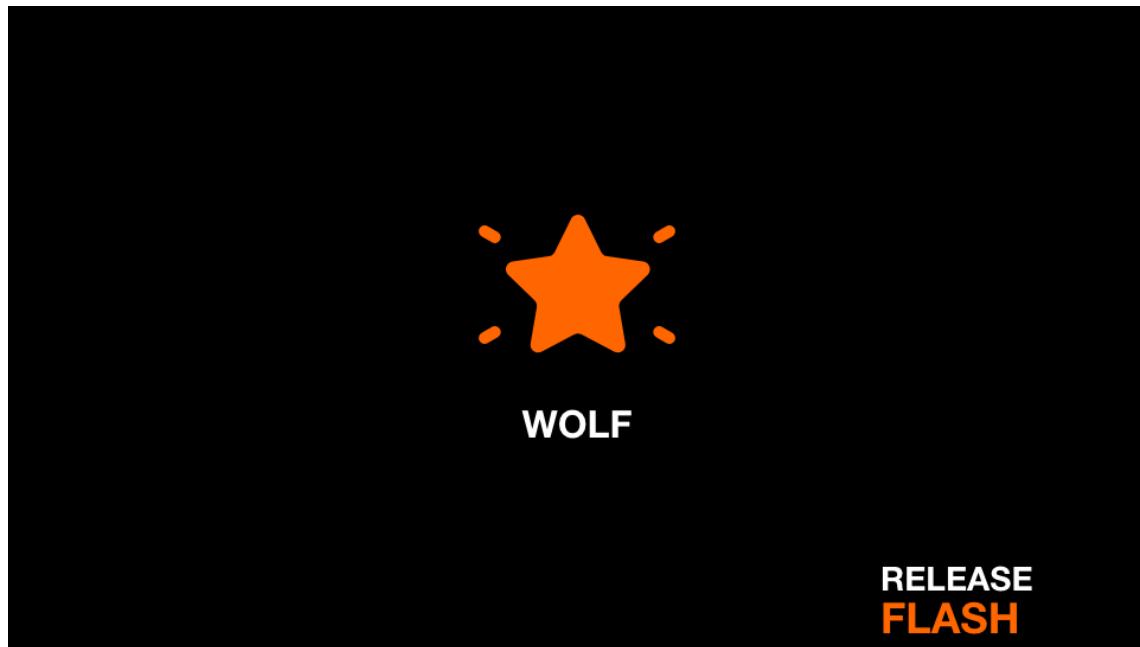
Modo de liberación:

Mover el cuarto codificador en cualquier pantalla de Flash establece el modo de liberación de los botones:

- Flash: el efecto se activa mientras el botón esté presionado. El efecto se detiene inmediatamente al soltar el botón.
- Toggle: el efecto se activa al presionar el botón. Al presionarlo nuevamente, el efecto se libera.
- Temporizador de 1, 5 o 10 s: el efecto se activa al presionar el botón. Al soltar el botón, se iniciará un temporizador. Cuando se alcanza el tiempo especificado, el efecto se liberará.

Mantener Shift mientras se pulsa un botón de Flash fijará (latch) el botón en estado activado.

WOLF



El efecto Flash Wolf reproduce un destello blanco tipo paparazzi en todas las luminarias. Pulsar el botón ADJ activa el efecto. El efecto se libera según el modo de liberación configurado.

Datos mostrados:

- Icono que indica que el efecto se está reproduciendo (puede desactivarse desde los ajustes).
- El modo de liberación configurado.

ESTROBOSCOPIO



El efecto Flash Estrobo hace que todas las luminarias parpadeen activando la función de estrobo de los dispositivos. Si la luminaria no dispone de una función de estrobo incorporada, se creará un estrobo virtual mediante el parpadeo de los canales RGB o del dimmer. El efecto se libera según el modo de liberación configurado.

Datos mostrados:

- Icono que indica que el efecto se está reproduciendo (puede desactivarse desde los ajustes).
- La velocidad del estrobo.
- El modo de liberación configurado.

Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador ajusta la velocidad del estrobo.

Otras acciones:

- Tocar uno de los botones de la cuarta columna de la matriz ajusta el modo de liberación.
- Tocar uno de los botones de la primera columna de la matriz ajusta la velocidad del estrobo al 1%, 25%, 50%, 75% o 100%.

CEGADORA



El efecto Flash Cegadora ajusta todos los dimmers al 100% y todos los canales de mezcla de color a blanco. El efecto se libera según el modo de liberación configurado.

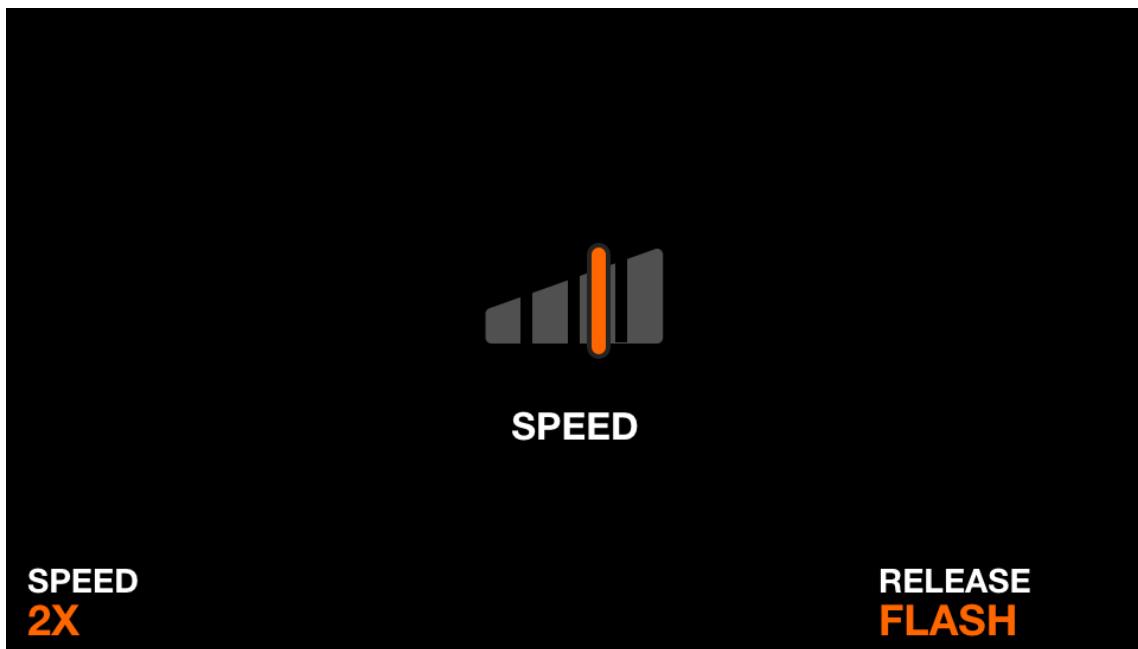
Datos mostrados:

- Ícono que indica que el efecto se está reproduciendo (puede desactivarse desde los ajustes).
- El modo de liberación configurado.

Otras acciones:

- Tocar uno de los botones de la primera columna de la matriz ajusta el tiempo de fundido de la cegadora a 0 s, 0,2 s, 0,5 s, 1 s o 2 s.
- Tocar uno de los botones de la cuarta columna de la matriz ajusta el modo de liberación.

VELOCIDAD



El efecto Velocidad multiplica la velocidad de todos los efectos según el multiplicador configurado. El efecto se libera según el modo de liberación configurado.

Datos mostrados:

- Ícono que indica que el efecto se está reproduciendo (puede desactivarse desde los ajustes).
- El multiplicador de velocidad.
- El modo de liberación configurado.

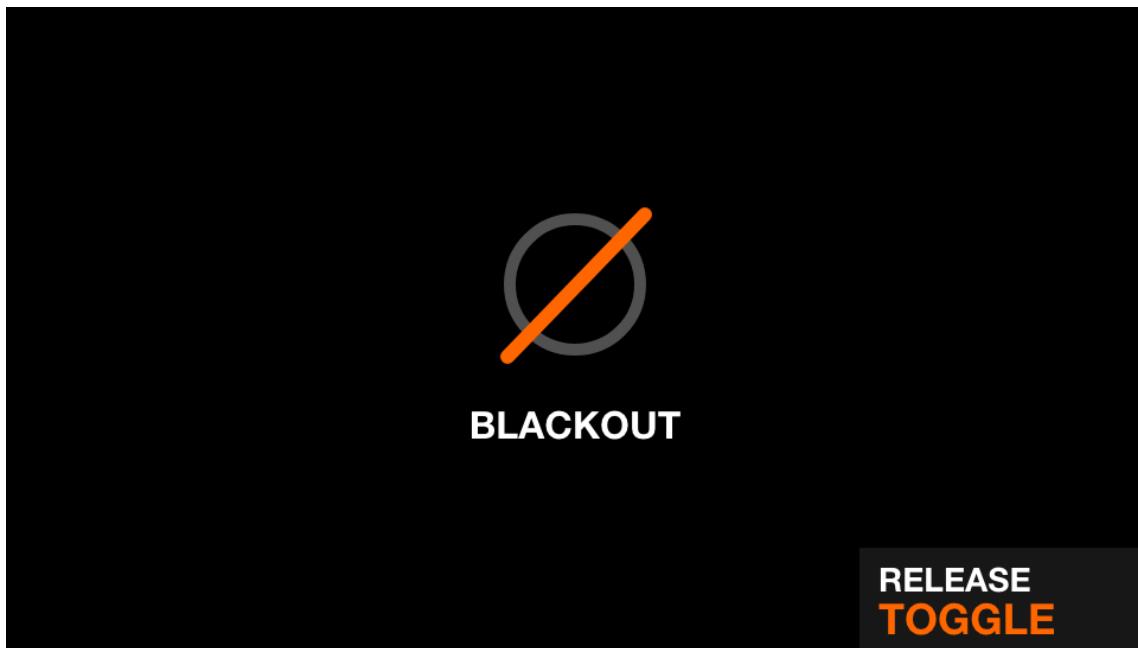
Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador ajusta el multiplicador de velocidad.

Otras acciones:

- Tocar uno de los botones de la primera columna de la matriz ajusta el multiplicador de velocidad a Freeze, 0,5x, 2x, 4x o 8x.
- Tocar uno de los botones de la cuarta columna de la matriz ajusta el modo de liberación.

APAGADO TOTAL



El efecto Flash Apagado Total apaga todos los haces ajustando los dimmers al 0%, cerrando los obturadores y ajustando los canales de mezcla de color al 0%. El efecto se libera según el modo de liberación configurado.

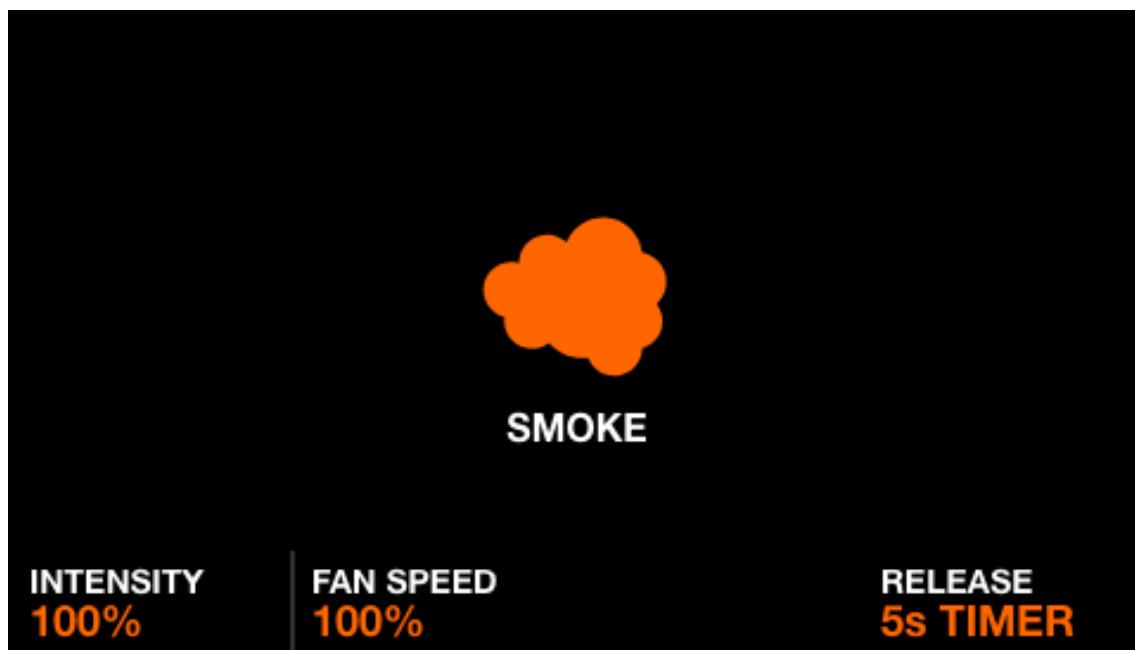
Datos mostrados:

- Icono que indica que el efecto se está reproduciendo (puede desactivarse desde los ajustes).
- El modo de liberación configurado.

Otras acciones:

- Tocar uno de los botones de la cuarta columna de la matriz ajusta el modo de liberación.

HUMO



El efecto Flash Humo ajusta los canales de humo. El efecto se libera según el modo de liberación configurado.

Datos mostrados:

- Icono que indica que el efecto se está reproduciendo (puede desactivarse desde los ajustes).
- La intensidad del humo.
- La velocidad del ventilador de humo.
- El modo de liberación configurado

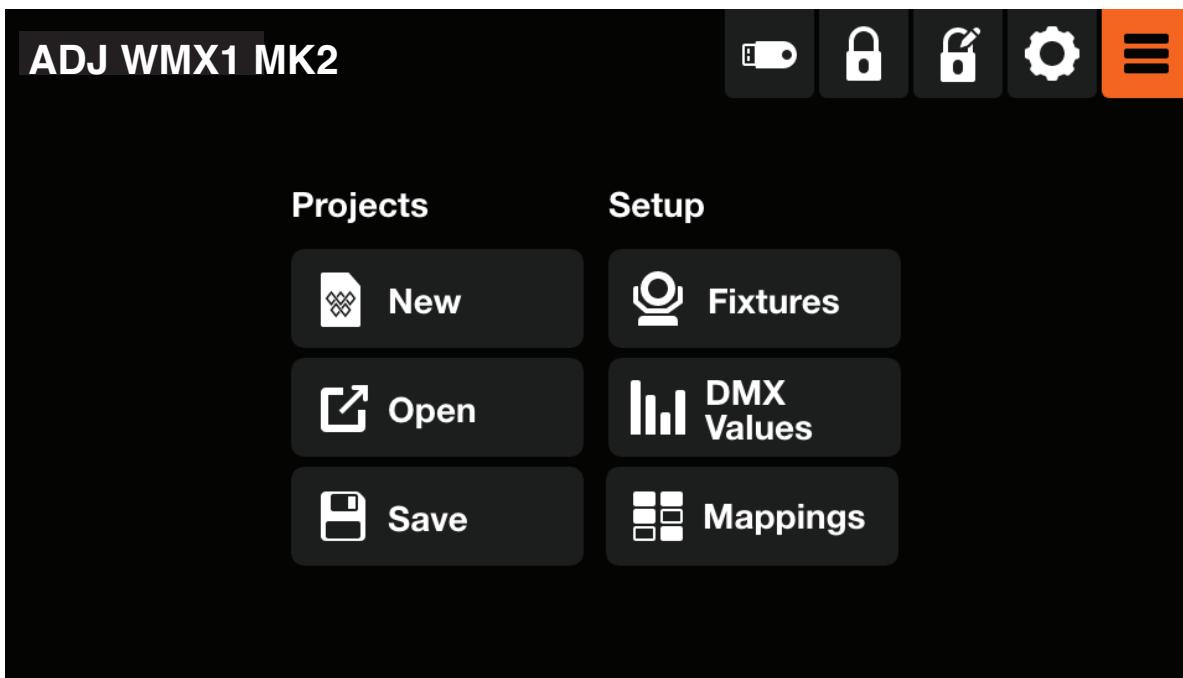
Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador ajusta la intensidad del humo.
- Mover el segundo codificador ajusta la velocidad del ventilador de humo.

Otras acciones:

- Tocar uno de los 4 botones de la fila superior de la matriz ajusta la intensidad del humo a 1%, 25%, 50%, 75% o 100%.
- Tocar uno de los botones de la cuarta columna de la matriz ajusta el modo de liberación.

MENÚ PRINCIPAL



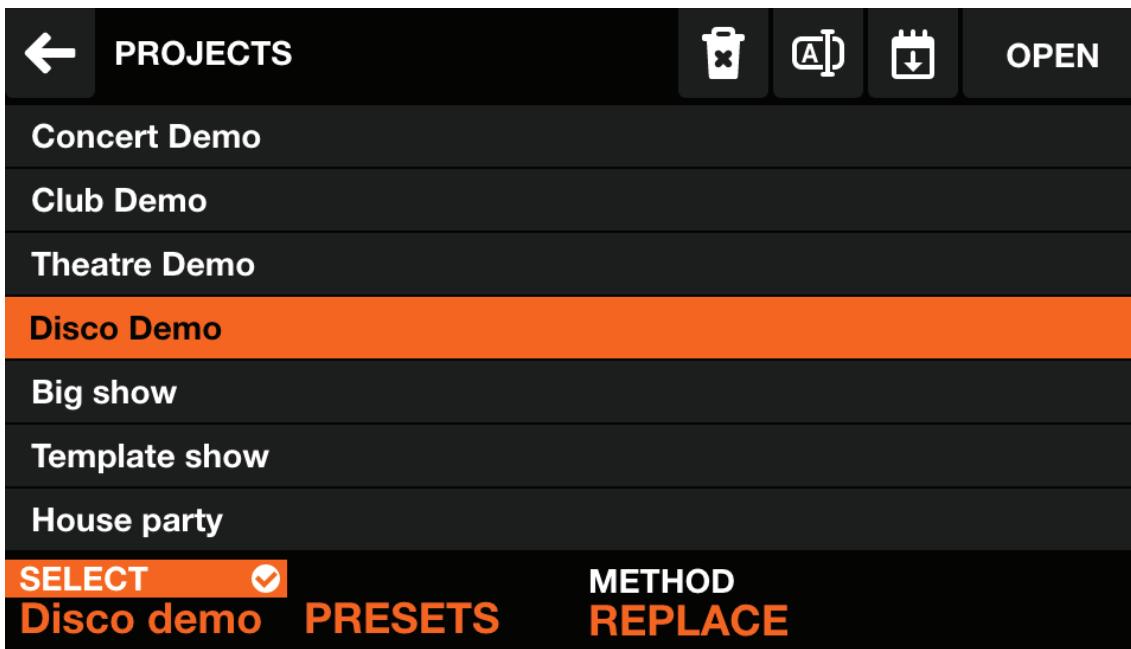
El Menú Principal se accede tocando el ícono en la esquina superior derecha de la pantalla de Inicio.

- Nuevo: Crear un nuevo proyecto.
- Abrir: Abrir un proyecto existente.
- Guardar: Guardar el proyecto actual.
- Dispositivos: Agregar y editar sus dispositivos.
- Valores DMX: Monitorear el nivel de cada canal DMX y ajustar valores de prueba.
- Mapeos: Crear mapeos MIDI y DMX.

Acciones de la barra de herramientas:

- Acceder a la pantalla USB (disponible solo en MK2 o superior, si hay un dispositivo USB conectado al WMX1 MK2).
- Bloquear todo el controlador.
- Bloquear la edición de paleta, preajustes y dispositivos.
- Acceder a la pantalla de ajustes.

PROYECTOS



Se pueden guardar y abrir hasta 100 proyectos o 3,5 MB de datos (lo que ocurra primero) en el controlador.
Los proyectos contienen los siguientes datos:

- La lista actual de dispositivos, su orden, asignaciones de grupo y direcciones DMX.
- Nombres de los grupos y mapeos.
- Los 200 Preajustes con sus datos asociados, incluyendo propiedades de efectos y estados de los elementos de la paleta.
- Todos los datos de la paleta estática, incluyendo colores, posiciones, gobos y ediciones en vivo.
- Datos de los botones de Flash FX.
- Nota: los ajustes del controlador configurados desde la pantalla de Ajustes no se guardan dentro del proyecto.

Datos mostrados:

- Una lista de los proyectos disponibles.

Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador selecciona un proyecto para abrir. Pulsar el codificador abrirá el proyecto seleccionado.
- Mover el segundo codificador ajusta qué parte del proyecto se va a cargar.
 - a. Todo: cargar todo el contenido del proyecto seleccionado.
 - b. Dispositivos: cargar solo los dispositivos del proyecto seleccionado, manteniendo todos los demás datos.
 - c. Preajustes: cargar solo los preajustes del proyecto seleccionado. Use el tercer codificador para especificar cómo se deben cargar los preajustes en el proyecto abierto actualmente.
 - Reemplazar: los preajustes serán sobreescritos por los del proyecto seleccionado.
 - Añadir: los preajustes del proyecto seleccionado se añadirán al final del proyecto abierto, después del último preajuste (si hay espacio).
 - Compactar: los espacios vacíos dentro de la pantalla de preajustes se llenarán con los preajustes del proyecto seleccionado.

Acciones de la barra de herramientas:

- Volver a la pantalla de Configuración.
- Eliminar el proyecto seleccionado.
- Renombrar el proyecto seleccionado.
- Ordenar los proyectos por fecha o por nombre.
- Abrir el proyecto seleccionado

VALORES DMX

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

La pantalla Valores DMX muestra el valor actual de cada canal DMX. Permite cambiar los valores con fines de prueba y ajustar la configuración de los canales.

Datos mostrados:

- Una cuadrícula de 20 canales DMX.
- El valor de prueba, el valor por defecto, el estado de fundido y el mapeo de entrada DMX del canal seleccionado.
- Botones para mostrar los universos 1-4 y acceder a la configuración de los haces.

Nota: el WMX1 MK2 se suministra con 1 universo; universos adicionales pueden adquirirse por separado.

Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador ajusta un valor de prueba en el canal seleccionado. Pulsar el codificador restablece el canal a su valor actual.
- Mover el segundo codificador cambia el valor por defecto del canal. Este es el valor que se establece al inicio antes de aplicar cualquier efecto o paleta. Pulsar el codificador activa o desactiva el modo Fundido (Fade). Cuando Fundido está activado, el valor del canal cambiará gradualmente durante un fundido de preajuste. Los canales de Filtro de Color y Gobo no se funden. Cuando se activa Jump Before, el valor del canal saltará inmediatamente al siguiente valor. Cuando se activa Jump After, el valor del canal saltará al siguiente valor después de que el fundido del preajuste se haya completado.
- Mover el tercer codificador asigna un canal de entrada DMX (DMX IN) al canal seleccionado (se requiere el complemento WLINK). Pulsar el codificador activa el modo Bloqueo (Lock). Cuando Bloqueo está activado, el valor de entrada DMX sobrescribirá todos los valores de FX y paletas en el canal. Cuando Bloqueo está desactivado, el valor de entrada DMX se aplicará como valor por defecto al inicio, y todos los FX y paletas sobrescribirán ese valor.
- Mover el cuarto codificador navega entre páginas de 20 canales.

Acciones de la barra de herramientas:

- Seleccionar y mostrar el universo correspondiente.
- Grabar los valores de los canales editados, o todos los valores de los canales, en un nuevo Live Edit.
- Abrir la pantalla del Editor de Haces (Beam Editor).

Otras acciones:

- Tocar uno de los botones de la cuadrícula selecciona un canal. Pulsar uno de los 20 botones de la matriz también selecciona un canal.

VALORES DMX

Editor de Haces

| ← BEAM EDITOR Edit auto-mapped features | |
|--|--|
| 001 : MOVING H | DIMMER |
| 002 : MOVING H | STROBE |
| 003 : MOVING H | SHUTTER |
| 004 : MOVING H | GOBO ROT. |
| 005 : RGB | PAN |
| 006 : RGB | TILT |
| 007 : RGB | RED |
| BEAM 004 : MOVIN | FEATURE CH. DMX MIN MAX OFF ON BPM Tap 127 127 |

Avanzado: cada dispositivo se divide en haces y características de haz. Cada característica de haz contiene valores mínimo/máximo y activado/desactivado que son establecidos automáticamente por el WMX1 MK2. Estos valores se calculan a partir del perfil del dispositivo y normalmente no deberían requerir cambios. Sin embargo, si hay un error en el perfil del dispositivo o un caso especial, algunos de estos valores pueden editarse a través de la pantalla Editor de Haces.

Datos mostrados:

- Una lista de todos los haces.
- Una lista de características del haz seleccionado.
- Los canales vinculados a las características del haz, y los valores DMX mínimo/máximo y apagado/encendido.

Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador selecciona un haz.
- Mover el segundo codificador selecciona una característica del haz o un canal vinculado. Pulsar el codificador alterna entre la selección de característica y la selección del canal vinculado.
- Mover el tercer codificador ajusta los valores DMX mínimo y máximo de la característica seleccionada. Pulsar el codificador alterna entre los valores mínimo y máximo. Para invertir la característica, configure el valor mínimo más alto que el valor máximo.
- Mover el cuarto codificador selecciona los valores de apagado y encendido. Pulsar el codificador alterna entre los valores apagado y encendido.

MAPEOS

| ← MAPPINGS | | LEARN | MIDI | DMX |
|-----------------|---------------------------|-------------------------|------------------------------|-----|
| Group Dimmer | BPM Tap | | | |
| Preset | Wolf | | | |
| Preset Page | Strobe | | | |
| Flash | Blinder | | | |
| General | Speed | | | |
| | Blackout | | | |
| | Smoke | | | |
| SELECT Flash | MAPPING BPM Tap | IN CH. CC 4 | OUT CH. IN VALUE | |

Utilice esta pantalla para asignar un comando DMX o MIDI (MK2 o superior). Nota: los controladores MIDI generales son compatibles. Los controladores que requieren un controlador USB personalizado no son compatibles.

Datos mostrados:

- Una lista de los mapeos disponibles.

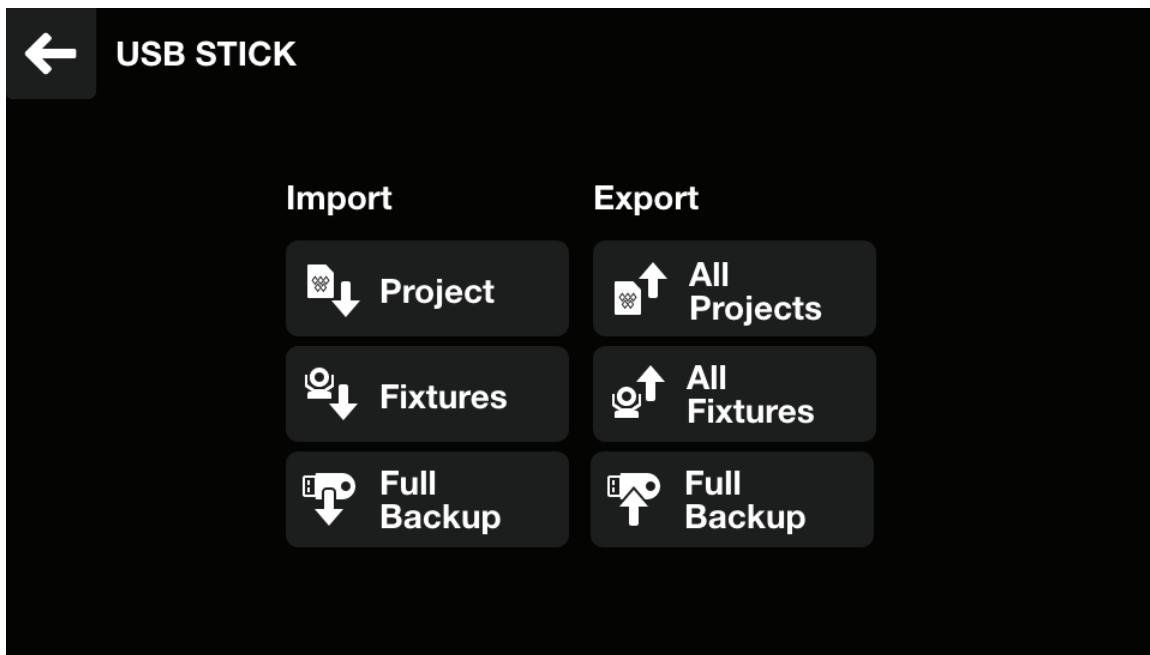
Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador selecciona la categoría de mapeo.
- Mover el segundo codificador selecciona el mapeo.
- Mover el tercer codificador establece el comando MIDI o DMX IN para asignar el mapeo. Para MIDI, girar el codificador ajusta el valor CC o de nota. Pulsar el codificador permite configurar el canal y el índice del dispositivo MIDI. Para mapeos DMX, mover el tercer codificador ajusta el canal de entrada DMX.
- Mover el cuarto codificador ajusta el valor de salida MIDI (MIDI Out). Pulsar el codificador permite configurar el canal. Esto puede usarse para asignar colores a los botones si el controlador MIDI lo soporta.

Acciones de la barra de herramientas:

- Cambiar entre mapeo MIDI (MK2 o superior) y mapeo DMX.
- Asignar el siguiente mensaje de entrada MIDI o DMX al mapeo seleccionado usando el botón LEARN.

MEMORIA USB



Esta pantalla se puede utilizar para importar y exportar archivos desde una memoria USB hacia su WMX1 MK2. Nota: la memoria USB debe estar formateada en FAT32.

Datos mostrados:

- Acciones de importación y exportación para la memoria USB.

Acciones de la barra de herramientas:

- Volver a la pantalla de Configuración usando la flecha de regreso.

Otras acciones:

- Importar un proyecto desde la memoria USB.
- Importar dispositivos a la biblioteca de dispositivos del WMX1 MK2.
- Importar una Copia de Seguridad Completa en el WMX1 MK2 (disponible solo si previamente se ha exportado una Copia de Seguridad Completa a la memoria USB).
- Exportar todos los proyectos a la memoria USB.
- Exportar todos los dispositivos de la biblioteca del WMX1 MK2 a la memoria USB.
- Exportar una Copia de Seguridad Completa a la memoria USB.

BLOQUEO

El WMX1 MK2 se puede bloquear para evitar el acceso no autorizado. Tocar Bloquear Todo (el ícono de candado) en la barra de herramientas del Menú Principal bloqueará todo el controlador. Tocar Bloquear Edición bloqueará la edición de paletas, preajustes y dispositivos. Cuando el controlador está bloqueado, tocar el botón de Bloqueo en la esquina superior derecha mostrará un teclado para ingresar la contraseña y desbloquear el controlador (configurada desde la pantalla de Ajustes).

AJUSTES

| ← SETTINGS | | Firmware : 2.0.4 Serial : 2000000 Key : w0LF69 |
|--------------------------|-------------------------------|--|
| DMX | Audio input level | 50% |
| General | Display brightness | 45% |
| Project | Button brightness | 100% |
| Preset | Lock password | Wolf |
| | Jump back on mode release | NO |
| | Live Edit release mode | OFF |
| | Show Flash FX screens | YES |
| SELECT General | SETTING Audio input | VALUE 50% |

La pantalla Ajustes muestra una lista de los ajustes globales del WMX1 MK2.

Datos mostrados:

- Una lista de categorías y ajustes con su valor actual. El ajuste seleccionado actualmente se resalta en naranja.
- La versión de firmware actual se muestra en la esquina superior derecha. El firmware puede actualizarse usando la aplicación WTOOLS.
- El número de serie del controlador y la clave de activación se muestran en la esquina superior derecha.

Acciones del codificador:

- Mover el primer codificador navega por la lista de categorías.
- Mover el segundo codificador navega por la lista de ajustes.
- Mover el cuarto codificador cambia el valor del ajuste. Pulsar el codificador mostrará el teclado si corresponde.

Lista de ajustes

- XLR A - XLR D: los universos DMX asignados a XLR A-D.
- Modo de entrada WLINK :
 - OFF: WLINK desactivado.
 - WMX1 MK2: los comandos se enviarán y recibirán vía XLR C para sincronizar con otro WMX1 MK2.
 - DMX IN: se recibirán datos de entrada DMX vía XLR C y se asignarán a los dimmers de grupo y a los canales de salida DMX.
- Nivel de entrada de audio: la ganancia añadida al micrófono integrado. El nivel del micrófono se ajusta automáticamente según el nivel de volumen promedio durante un corto periodo de tiempo; sin embargo, este ajuste permite modificarlo adicionalmente.
- Brillo de pantalla: ajusta el nivel de retroiluminación de la pantalla.
- Brillo de los botones: ajusta la luminosidad de los LED de los botones cuando están encendidos.
- Contraseña de bloqueo: la contraseña requerida para desbloquear el controlador.

AJUSTES

- Modo “Jump back on release”: Cuando está activado, las pantallas de control funcionarán como botones Flash: al soltar el botón, se recuperará la pantalla anterior. Mantener Shift fijará (latch) la pantalla seleccionada. Esto es útil para navegar rápidamente entre las pantallas de control.
- Modo de liberación Live Edit :
 - OFF: todos los Live Edits se apilarán según el orden de los botones (los botones de la esquina inferior derecha tienen prioridad sobre los de la esquina superior izquierda).
 - ROW (Fila): cuando se activa un Live Edit, los demás Live Edits de la misma fila se liberarán.
 - COLUMN (Columna): cuando se activa un Live Edit, los demás Live Edits de la misma columna se liberarán
- Mostrar Pantallas Flash FX: cuando está activado, se mostrará un ícono en la pantalla para indicar que se ha activado un Flash FX. La matriz y los codificadores también se pueden usar para ajustar las propiedades del Flash FX. Desactive esta opción para activar Flash FX sin salir de otras pantallas. Cuando está desactivado, las pantallas de Flash FX se pueden acceder manteniendo Shift mientras se pulsa el botón de Flash FX.
- Cambio automático de banco de grupos: el banco de grupos cambiará automáticamente entre A-D y E-H según los comandos entrantes (por ejemplo, cambios de dimmer desde un controlador MIDI).
- Cambiar banco de grupos :
 - Cuando está en Shift + Tap: el banco de grupos se alterna al pulsar Shift + BPM TAP.
 - Cuando está en BPM TAP: el funcionamiento del botón BPM TAP se invierte. El banco de grupos se alterna al pulsar BPM TAP sin Shift, y el BPM se calcula al pulsar Shift + BPM TAP.
- Modo Retro: configura el esquema de colores del controlador a colores estándar o a colores Retro, incluyendo verde y naranja.
- Configuración Rápida (beta): muestra el botón Configuración Rápida en la pantalla de Dispositivos. La Configuración Rápida buscará los dispositivos RDM conectados y los añadirá y direcciará automáticamente.
- Excluir Wolf: selecciona qué grupos deben excluirse de la pantalla Flash Wolf. Mueva el codificador para seleccionar el grupo y púlselo para aplicar.
- Excluir Strobe: selecciona qué grupos deben excluirse de la pantalla Flash Estrobo. Mueva el codificador para seleccionar el grupo y púlselo para aplicar.
- Excluir Blinder: selecciona qué grupos deben excluirse de la pantalla Flash Cegadora. Mueva el codificador para seleccionar el grupo y púlselo para aplicar.
- Excluir Blackout: selecciona qué grupos deben excluirse de la pantalla Flash Apagado Total. Mueva el codificador para seleccionar el grupo y púlselo para aplicar.
- Almacenar dimmers de grupo en Preajuste: cuando está activado, los valores de los dimmers de grupo se guardarán dentro del preajuste. Cuando está desactivado, los valores de los dimmers de grupo no serán recordados por el preajuste. Esto es útil si los dimmers de grupo se controlan externamente mediante una consola DMX o un controlador MIDI.
- Incluir botones Flash en Preajuste: cuando está activado, el estado de los botones Flash se guardará dentro del preajuste. Cuando está desactivado, los estados de los botones Flash no serán recordados por el preajuste.
- Fundir efectos durante el cambio de preajuste: si 2 preajustes se funden simultáneamente, los efectos en ambos preajustes se reproducirán al mismo tiempo durante el fundido. Esto requiere potencia adicional de CPU y puede desactivarse si la GUI del WMX1 MK2 funciona lentamente con muchos canales DMX.
- Mostrar vista previa de color en Preajuste: cuando está activado, se mostrarán hasta 4 círculos de color en cada botón de preajuste para indicar los primeros 4 colores usados. Desactive esta opción para una pantalla de preajustes más limpia.
- Iniciar en la pantalla de Preajustes: el WMX1 MK2 mostrará la pantalla de Preajustes al encenderse.

APLICACIÓN WTOOLS



La aplicación WTOOLS está disponible para PC y MAC. No es necesaria para usar el WMX1 MK2, sin embargo, contiene un conjunto de herramientas y funciones valiosas para el controlador.

- Sincronizar el BPM con Ableton Link y OS2L.
- Visualizar en 3D con Easy View 2.
- Comprar complementos, incluyendo universos DMX adicionales, WLINK y 3D Link.
- Sincronizar proyectos localmente y en la nube.
- Sincronizar perfiles de dispositivos localmente y en la nube.
- Actualizar el firmware.
- Acceder a las mini guías.

INICIAR SESIÓN EN LA NUBE



WOLFmix

WTOOLS

Email

Password

Stay logged in ? (30 days)

[Forgot your password?](#)

[Sign in](#)

[Don't have an account?](#)

or

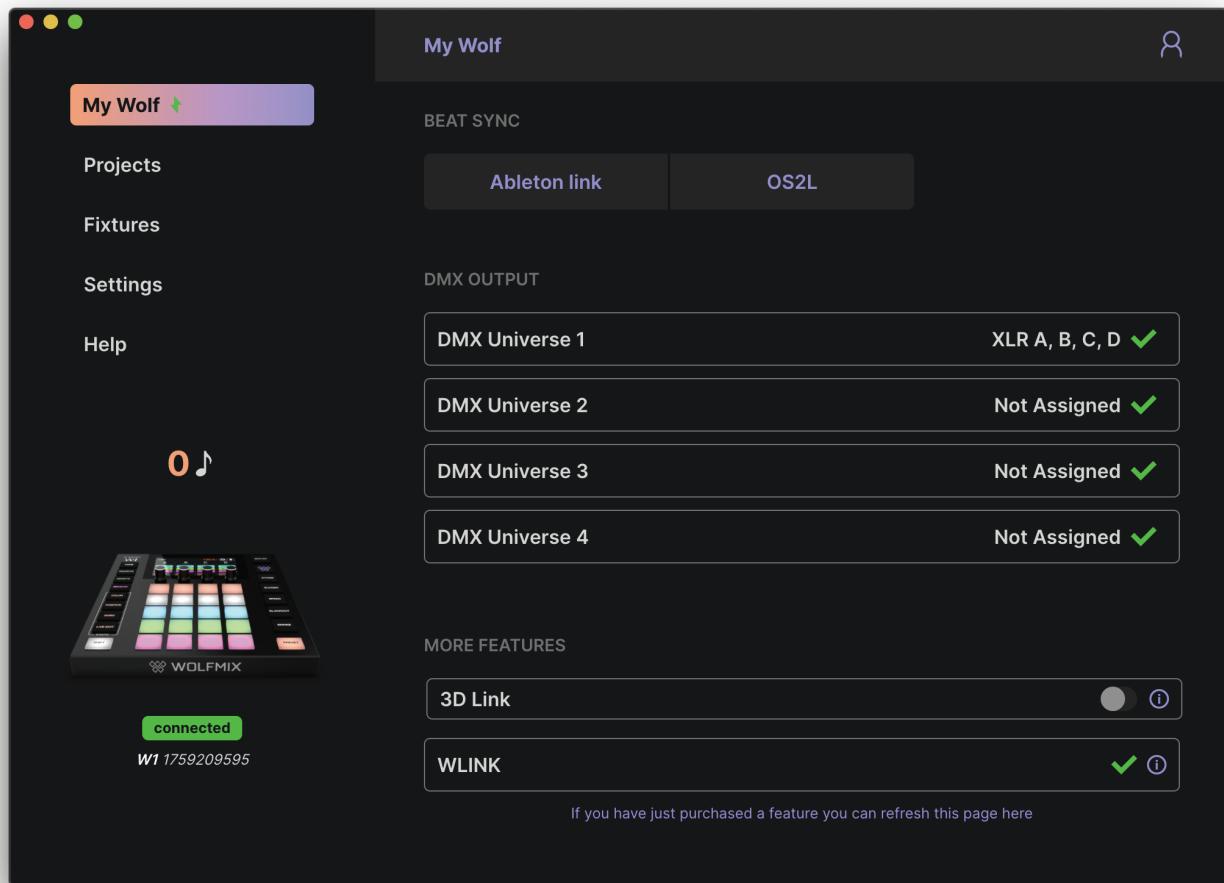


WTOOLS utiliza Nicolaudie Cloud para sincronizar proyectos y dispositivos. El WMX1 MK2 forma parte del grupo ADJ, por lo que los datos almacenados en la nube no se comparten con terceros. Consulte la política de privacidad disponible en el sitio web de ADJ para más información.

Nicolaudie Cloud es necesario para poder acceder a la biblioteca pública de dispositivos, sincronizar dispositivos y proyectos con la nube, y gestionar las compras dentro de la aplicación.

El botón en la esquina superior derecha de WTOOLS muestra opciones para iniciar sesión, cerrar sesión, acceder al panel web de la nube y al Constructor de Perfil web.

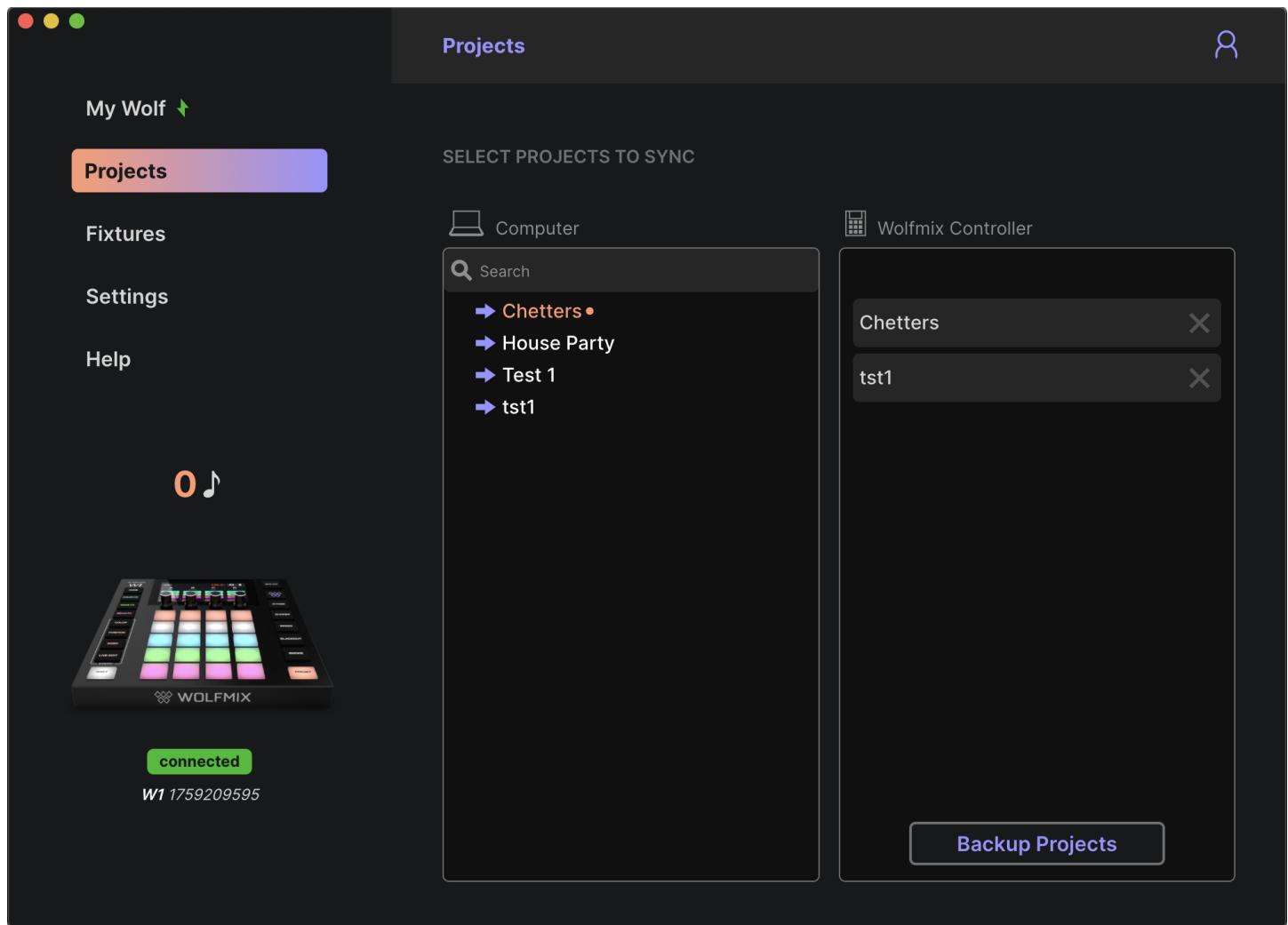
MY WOLF



En esta pantalla se muestra información sobre el WMX1 MK2 conectado, incluyendo:

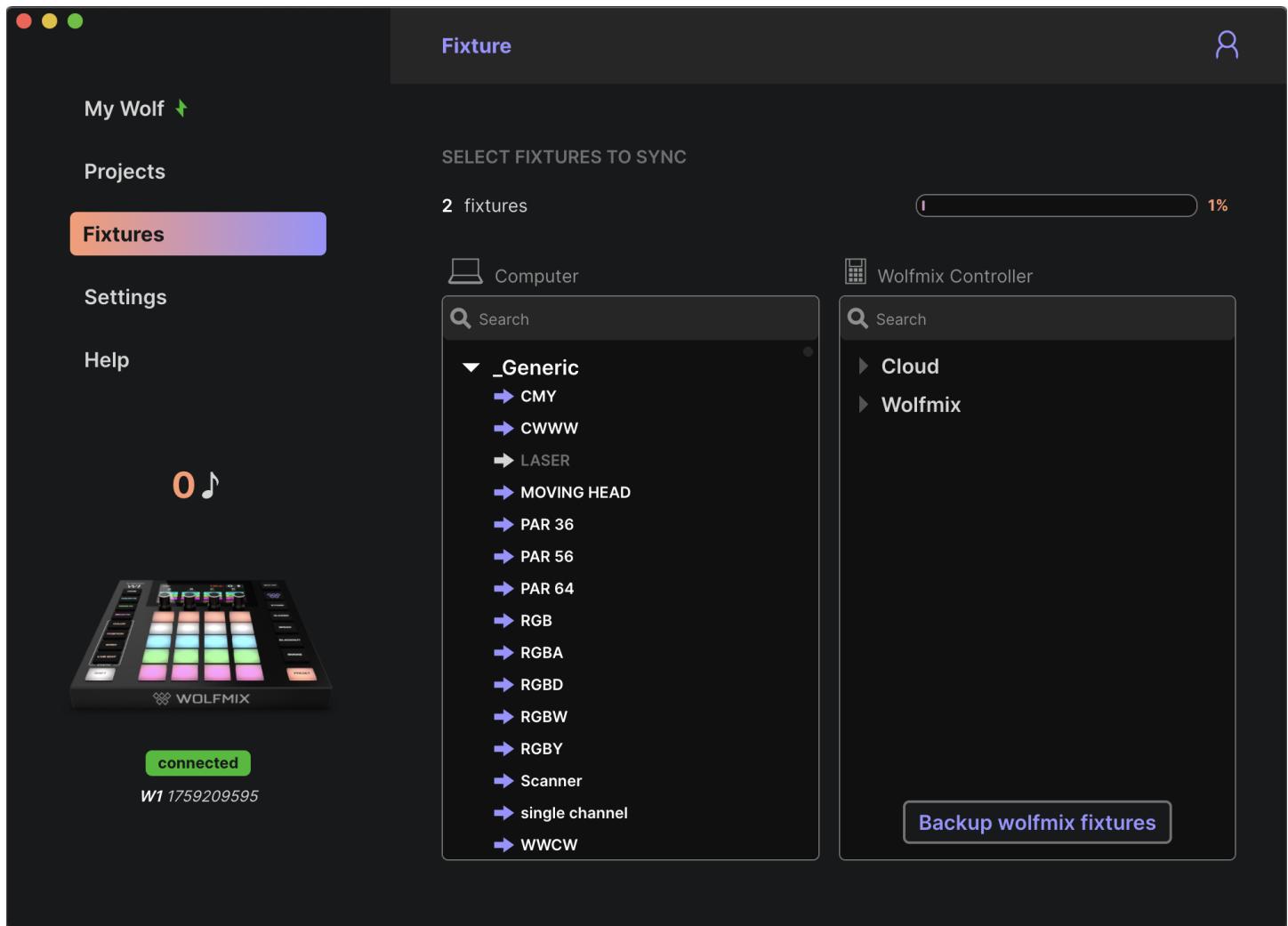
- Número de serie (en la esquina inferior izquierda): es un ID único asignado a cada controlador WMX1 MK2.
- Universos DMX activos junto con sus conectores XLR asignados: estos pueden configurarse desde la pantalla de ajustes del controlador.
- Estado de 3D Link: activarlo inicia la transmisión de DMX desde el WMX1 MK2 a Easy View 2 3D. Easy View se puede descargar desde el sitio web del WMX1 MK2.
- Estado de WLINK: indica si la compra dentro de la aplicación WLINK está activa.
- Sincronización de BPM (Beat Sync): indica si Ableton Link o OS2L están activos, junto con el número de dispositivos Ableton Link conectados.

PROYECTOS



Los proyectos en la computadora se muestran a la izquierda y los proyectos en el controlador WMX1 MK2 se muestran a la derecha. Hacer clic en la flecha a la izquierda del nombre del proyecto escribirá el proyecto en el controlador WMX1 MK2. Hacer clic en Backup Projects copiará todos los proyectos del WMX1 MK2 a la computadora y los sincronizará con LS Cloud.

LUMINARIAS

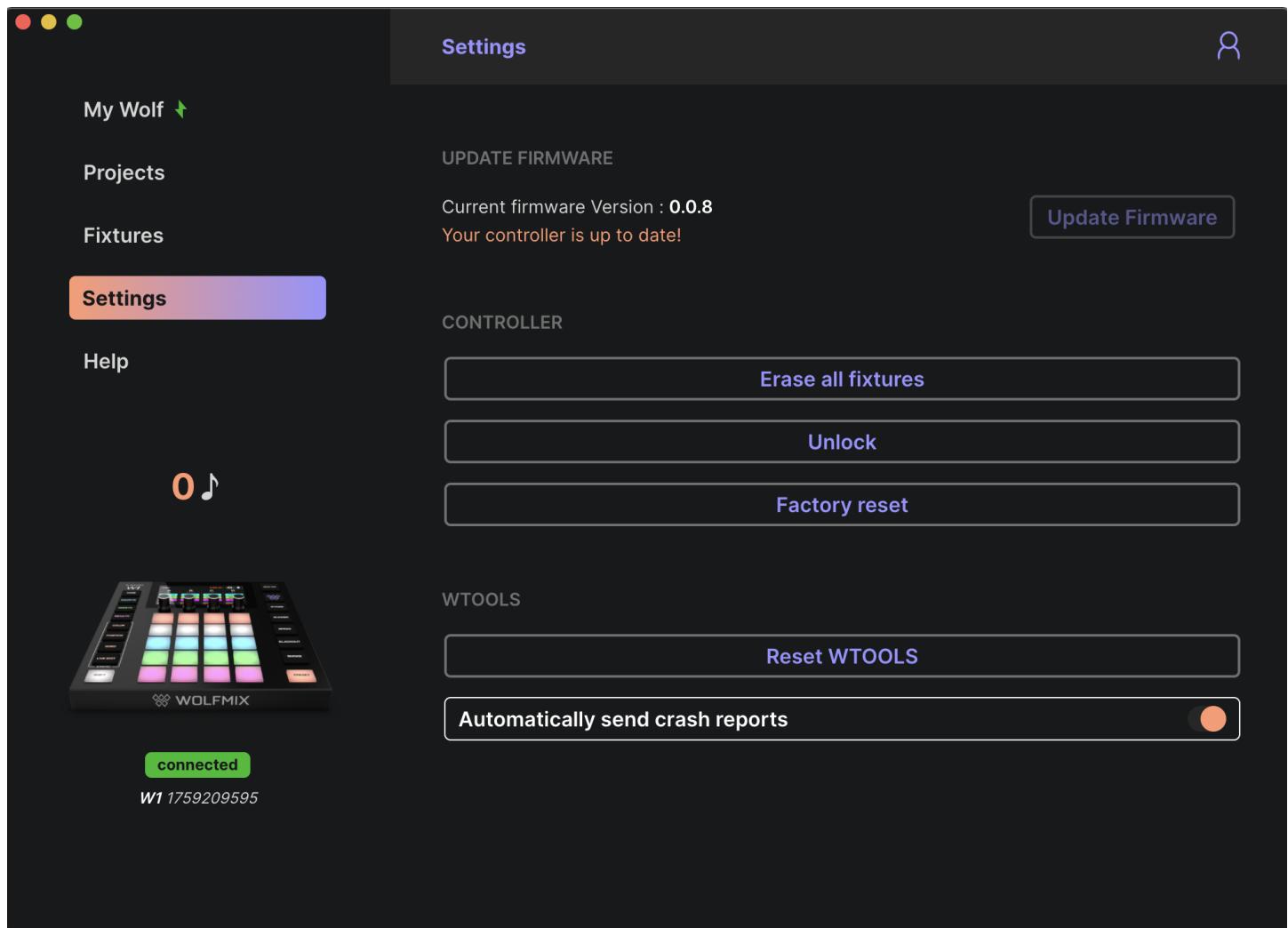


Las luminarias en la computadora y en la nube se muestran a la izquierda, y las luminarias en el controlador WMX1 MK2 se muestran a la derecha.

- La primera categoría, WMX1 MK2, incluye todas las luminarias creadas directamente en el controlador.
- La segunda categoría, Cloud, incluye todas las luminarias creadas usando el LS Cloud Web Profile Builder.
- Las otras categorías incluyen luminarias de la biblioteca pública. Estas luminarias no se pueden modificar, pero pueden duplicarse y editarse usando el LS Cloud Web Profile Builder o el WMX1 MK2 Fixture Builder.

Hacer clic en la flecha a la izquierda del nombre de la luminaria escribirá la luminaria en el controlador WMX1 MK2. Hacer clic en Backup WMX1 MK2 Fixtures copiará todas las luminarias de la categoría WMX1 MK2 desde el controlador a la computadora y las sincronizará con LS Cloud.

AJUSTES

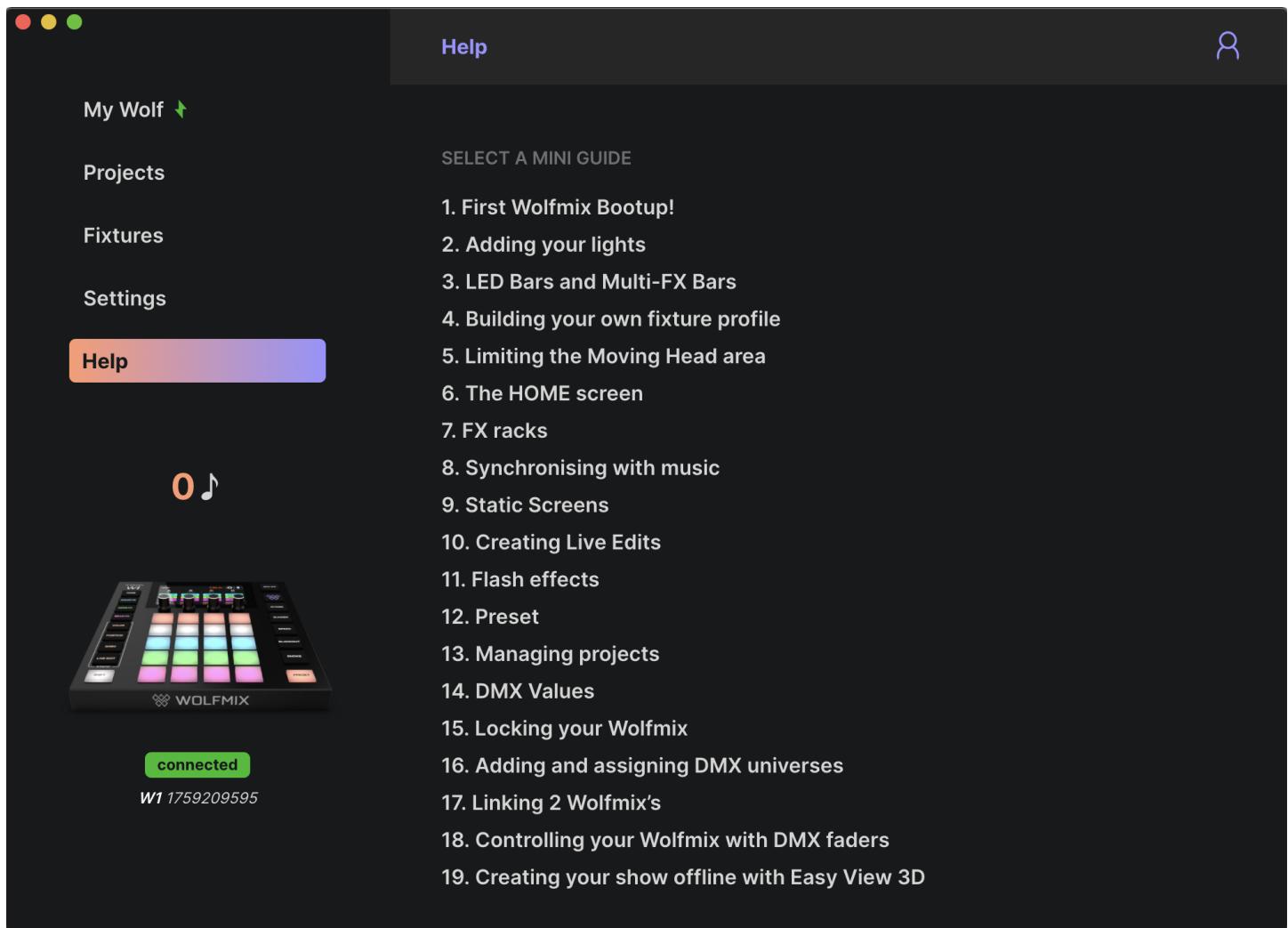


La pantalla Ajustes muestra la versión de firmware actual. Hacer clic en Actualizar Firmware instalará la versión más reciente del firmware, que se descarga automáticamente desde WTOOLS al estar conectado a internet.

Otros ajustes:

- Borrar todas las luminarias: elimina todas las luminarias del controlador WMX1 MK2.
- Desbloquear: desbloquea el WMX1 MK2 sin necesidad de contraseña.
- Restablecer de fábrica: elimina todos los proyectos y perfiles de luminarias del WMX1 MK2 e instala el proyecto de demostración y las luminarias de fábrica. Nota: esta función no restaura el firmware original de fábrica; en su lugar, se instalará la última versión de firmware.
- Restablecer WTOOLS: se borrarán todos los datos locales.
- Enviar informes de fallos automáticamente: se enviará un informe al equipo de desarrollo de WTOOLS automáticamente si la aplicación falla.

AYUDA



La página de Ayuda contiene versiones sin conexión (offline) de las Mini Guías del WMX1 MK2, accesibles directamente desde WTOOLS si el sitio web del WMX1 MK2 o la conexión a internet no están disponibles.

ESPECIFICACIONES

Configuración

- Independiente (no se necesita computadora)
- Compatible con cualquier dispositivo DMX
- La unidad estándar viene con 1 universo DMX, pero se pueden añadir hasta 2 universos adicionales como complementos, disponibles a través de la aplicación WTOOLS.
- Hasta 680 luminarias y haces
- Hasta 50 tipos de luminarias
- Hasta 5000 características de luminarias (color, gobo, etc.)
- 8 grupos de luminarias
- 6 proyectos
- Más de 15,000 luminarias disponibles (más de 3,500 en el controlador)
- Dirección DMX, orden de luminarias y configuración de grupos
- Uso como splitter DMX con asignación de universos DMXg

Paletas y FX

- Módulo Color FX con 8 tipos de efectos y 16 colores definibles
- Módulo Move FX con 8 tipos de efectos
- Módulo Beam FX con 8 tipos de efectos
- 6 botones Flash para controlar efectos especiales: Strobe, Blinder, Speed, Blackout y Smoke
- Paleta de colores estática con 10 colores definibles por grupo y control de gradiente
- Paleta de posiciones estática con 5 posiciones definibles por grupo, con fundido y abanico (fanning)
- Paleta de gobos con 5 gobos definibles por grupo
- 20 botones Live Edit nombrables con modo de activación Flash y función "Park"
- 100 preajustes nombrables para almacenar snapshots con tiempos de hold y fade
- Lista de reproducción de preajustes (cue list) — todos los preajustes o por página de 20 preajustess

Control y Sincronización

- Atenuación de grupos y maestro con aceleración de codificador
- FLASH de grupo, FULL y Blackout
- Control Pan/Tilt de 16 bits
- Control de barras LED multi-haz
- Sincronización de FX con pulso musical desde micrófono o entrada de línea (Line-In)
- Sincronización de BPM de FX con Ableton Link, OS2L o BPM TAP
- Velocidad de efecto, fase, orden, tamaño, fade, abanico (fan) y flick
- Control en vivo del punto de registro de Move FX
- Control global de velocidad de FX y congelamiento (freeze)
- Mapear DMX IN con dimmer de grupo y asignación a canales de salida*
- WLINK: sincronización con otro controlador WMX1 MK2

Herramientas integradas

- Fixture Builder
- Herramienta de calibración de luminarias, para limitar el área de movimiento de las luminarias
- Cuadrícula de posicionamiento controlada por toque X-Y
- Selector de color RGBW controlado por toque
- Secuenciador en tiempo real de 8 pasos para crear Beam FX y Move FX
- Vista en vivo de niveles DMX con sobreescritura de valor por defecto y probador de canales DMX
- Beam Editor para sobrescribir valores mínimo y máximo usados en FX generados

Otras funciones útiles

- Calibración y mezcla RGB, Blanco, Ámbar y UV con traducción automática de la rueda de color fija
- Coincidencia automática de gobos similares entre diferentes tipos de luminarias
- Liberación temporizada de los botones Flash y de preajustes
- Función FLIP de luminaria, para invertir el orden de los haces

- Función SPLIT de luminaria, para dividir barras multi-FX
- Bloqueo completo del controlador o bloqueo de edición mediante contraseña
- Copia de seguridad de proyectos y luminarias con la aplicación WTOOLS
- Visualización 3D sin conexión (offline) con Easy View y WTOOLS vía USB*
- Recuperación automática del proyecto activo (no se necesita guardar manualmente)
- Importación de diferentes configuraciones de luminarias en el mismo proyecto
- Arranca en menos de 2 segundos. Comienza a enviar DMX en menos de 1 segundo
- Modo de recuperación de inicio del firmware de fábrica para situaciones críticas

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

Pantalla

- TFT a color de 4,3" con cristal tintado
- Pantalla táctil capacitiva

Codificadores

- Cuerpo completo de aleación
- Pulsación incremental con aceleración

Botoneras

- 37 botones de silicona con acabado mate
- Retroiluminación LED a color

Procesamiento

- CPU de 220 MHz con núcleo ARM
- 8 MB de RAM
- 16 MB de Flash

Audio

- Sincronización de FX con la música
- Circuito analógico de detección de picos de audio
- Micrófono integrado con ganancia automática
- Conector jack de 3,5 mm

DMX

- 2x conectores XLR DMX OUT de 3 pines
- 1x conector XLR DMX OUT de 5 pines
- 1x conector XLR DMX IN/OUT de 5 pines con WLINK

USB

- USB B con alimentación
- Puerto USB A para MIDI sobre USB y carga/copia de seguridad de proyectos
- Sincronización con Ableton Link y OS2L mediante computadora
- Conexión con faders MIDI y sincronización con reloj MIDI
- Copia de seguridad de proyectos y luminarias en memoria USB

Carcasa

- Plástico ABS
- Placa base de acero con recubrimiento en polvo y montaje 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 in
- 1070g / 2.36lb

Actualizaciones opcionales

- Easy View 3D Visualizer: \$99
- WLINK (+DMX IN): \$49
- Universos DMX adicionales (se pueden comprar hasta 2 más): \$99 c/u.

DECLARACIÓN FCC

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. Su funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones: (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 SOBRE INTERFERENCIA DE RADIOFRECUENCIA DE LA FCC

Este producto ha sido probado y se ha comprobado que cumple con los límites establecidos en la Parte 15 de las normas de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este dispositivo utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza de acuerdo con las instrucciones incluidas, puede causar interferencias perjudiciales a las comunicaciones de radio. Sin embargo, no se garantiza que no ocurran interferencias en una instalación específica. Si este dispositivo causa interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el dispositivo, se recomienda al usuario intentar corregir la interferencia mediante uno o más de los siguientes métodos:

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

Aviso Europeo de Ahorro de Energía

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

Ahorrar 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 se utilicen. Gracias.

