



# eDMX Configuration Utility

## 設定ソフトマニュアル

### 【PRO シリーズ】

※ソフトウェアバージョン v1.22 以降

**eDMX1PRO/eDMX2PRO/ultraDMX2PRO**  
**eDMX4PRO/eDMX4PRODIN/eDMX4PROISODIN**  
**LeDMX4PRO**

### 【MAX シリーズ】

※ソフトウェアバージョン V1.27 以降

**eDMX1MAX/eDMX2MAX**  
**eDMX4MAX / eDMX4MAXDIN / eDMX4MAXISODIN**  
**LeDMX2MAX/LeDMX4MAX**

## 設定編 (Mac)

※WINDOWS と Mac では設定方法にほとんど違いはありませんが、Mac 画面でのマニュアルが別にあります。

※また、「レコード/再生機能編」マニュアルが別にあります。

La Sens

株式会社ラセンス製作 オリジナルマニュアル

1. はじめに	3
2. 接続・通信	5
2-1 ソフトダウンロードとインストール、ソフト起動	5
3. IP アドレス設定(PC との接続)	9
3-1 ノードの IP アドレスを変更し、PC 側と同じネットワークに置く	11
3-2 設定例 A: ノード側の IP アドレス変更	12
3-3 設定例 B: PC 側の IP アドレスを変更	13
3-4 ネットワーク設定 TIPS	15
4. ファームウェア更新	16
5. 各設定画面 概要	17
5-1 タブ画面概要	17
5-2 ネットワークタブ	18
5-3 ポートタブ	19
5-4 レコーダータブ	20
5-5 コントロールタブ	21
6. ノード状態 確認	22
【基本】	
7. ポート設定 (PortA~D)	23
7-1 DMX in/out 設定	24
7-2 ユニバース 設定	25
【DMX out 設定時の機能】	
7-3 (回線喪失時等の) 出力保持/非保持 等 設定	26
7-4 DMX 出力レート調整	27
7-5 HTP/LTP の切替設定(マージ時)	28
7-6 RDM-※MAX シリーズ: 2023 年実装予定	29
【DMX IN 設定時の機能】	
7-7 Artnet ユニキャスト/ブロードキャスト送信	30
7-8 sACN ユニキャスト/マルチキャスト送信	32
7-9 sACN 回線の優劣を設定する (priority 設定)	33
【その他の機能】	
7-10 欠けているチャンネルを補完して送信する	34
7-11 チャンネルオフセット	35
8. USB-DMX(入出力) ※2023 年実装予定	36
9. LeDMX4PRO/LeDMX2MAX/LeDMX4MAX (SPI ドライバー) 専用設定	37
9-1 概要	37
9-2 ピクセル 設定	38
9-3 代理回線 (代替回線) 用設定	39
9-4 出力マスターレベル設定	40
9-5 グルーピング設定	41
9-6 ジグザグ設定	43
10. Art-Net を送信・受信する(1-ユニバースまで/テスト機能)	
11. スナップショット (固定シーン記録/再生)	41
12. マージ仕様	43
12-2 Universe-sync/Artnet-sync について	44

## 1.はじめに

このマニュアルは DMXking の正規代理店・株式会社ラセンス（以下当社）が独自に製作したものです。

eDMXconfiguraitonUtility(以下ユーティリティソフト) の操作方法は各種製品版 DMXking 公式マニュアルにも記載されていますが、当マニュアルではユーティリティソフトを使用する視点からより詳しく、またわかりやすく解説することを目的としています。（機器本体のマニュアルも別途ございますので下記ご参照ください。）

DMXking マニュアル/資料 ダウンロードページ

<https://dmx.lasens.com/downloads/>



また、弊社では独自に DMXking 製品についての記事を掲載しています。

具体的な使い方、機能紹介、TIPS、各ソフトとの連携方法も記載おりますので、よろしければそちらもご覧ください。

ラセンス ブログ (DMXking)

<https://lasens.com/blog/control/dmxking/>



ただし、当マニュアル/ブログ記事 等によって被ったいかなる不利益も

当社及び DMXking/JPKsystems 社は負いません。

## ユーティリティソフト バージョンについて

当マニュアルは、ソフトウェアのバージョン 1.27(1) (2023 年 4 月現在最新) を元にして作成しています。

ソフトウェア及び機器のファームウェアは常に最新のものでお使いいただくことをお勧めします。

→【4】ファームウェア更新 頁参照

**MAX シリーズ**は バージョン 1.27 以下では使用できませんのでご注意ください。

今後のファームウェア等のバージョンアップ/機能追加/仕様変更等によって当マニュアルに記載しているものと相違がある場合がありますのでご注意ください。

なお、**随時当マニュアルは改定していきます**ので、ご使用にあたってはマニュアルのバージョンとユーティリティソフトのバージョンをご確認下さい。

## 2. 接続・通信

### 【2-1】ソフトのダウンロードとインストール

下記 URL から、OS に合った **eDMX Configuration Utility(ユーティリティソフト)**をダウンロードして下さい。

<https://dmx.lasens.com/downloads/>

La Sens

DMXkingについて 製品一覧

設定用ソフトウェア(eDMXconfiguration)等

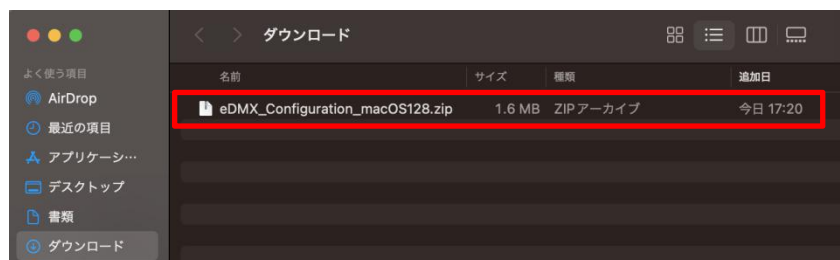
最新バージョンは各配布もとにてご確認ください。

- DMXkingウェブサイト
- arduino用ライブラリ
- Max8用モジュール

OS	バージョン	ファイル数	サイズ
Windows	eDMXconf igation : v1.28	1 ファイル	19.14 MB
Mac	eDMXconfiguration : v1.28	1 ファイル	1.55 MB
Windows	ultraDMX Micro用	1 ファイル	602.44 KB

Mac 用

ダウンロードした zip ファイルを展開し、インストールを行ってください。

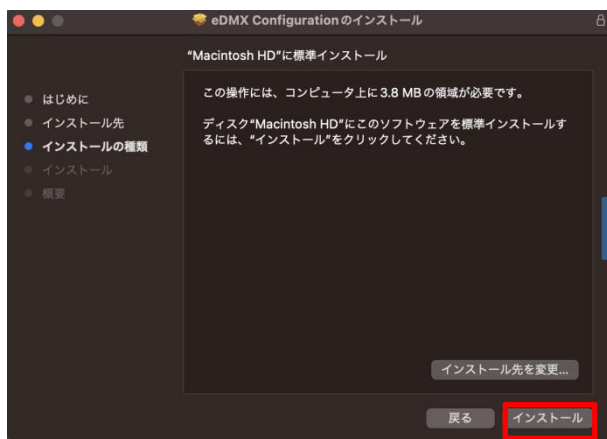
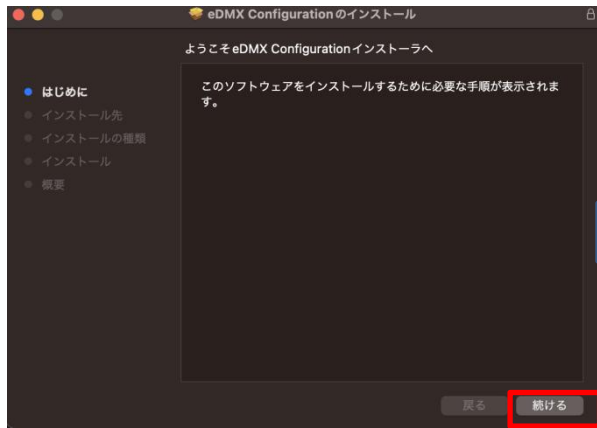


↑ダウンロードした zip ファイルを展開



↑展開して出来た.pkg ファイルを実行

表示されるダイアログに従ってインストールを完了させてください。



インストール完了

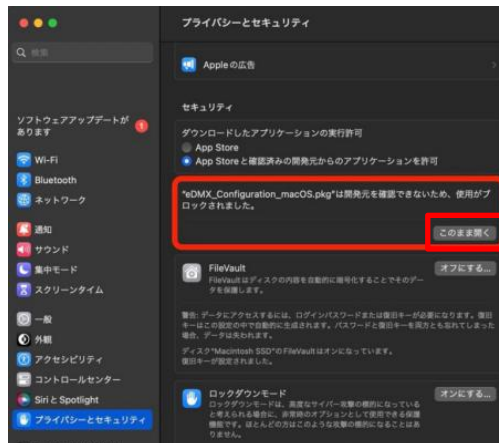
## ■インストール出来ない場合

インストールしようとしても、下記のようにエラーが出て、うまくインストール出来ない場合



エラーメッセージ

1. 「システム設定」を立ち上げます。



2. 左のタブから「プライバシーとセキュリティ」を選択

3. 右側のコンテンツにある赤枠の項目に、  
立ち上げたインストーラーの名前があることを確認

4. → 「このまま開く」または「許可」を選択。

※MacOS のバージョンにより少し表示が違います。

5. パスワードを使用を選択し、  
管理者パスワードを入力します。



6. 「開く」を選択します。

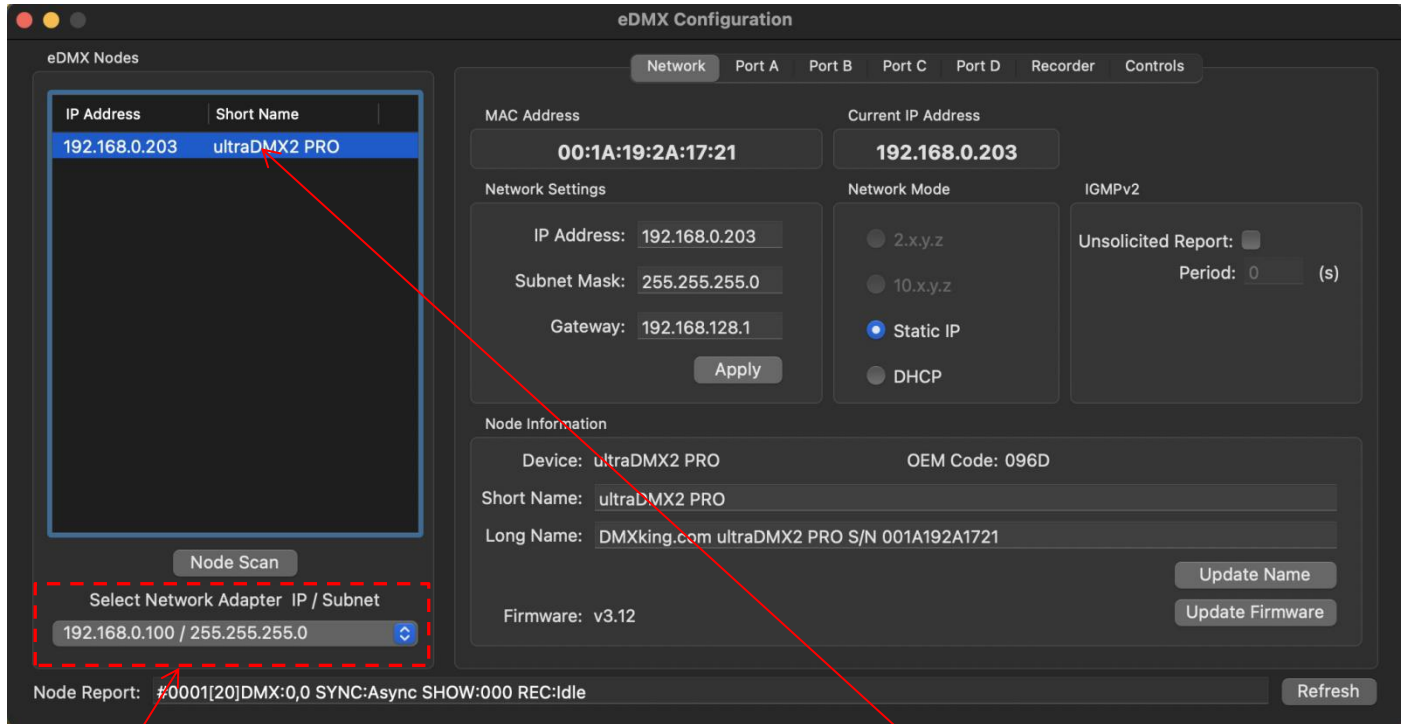


7. 「続ける」を選択して、  
インストールを完了させてください。



## ■ ソフト起動

ユーティリティソフトを立ち上げて下記の画面を表示させてください。



Network Adapter 欄

機種が接続されていれば、左側にノード名（機種名）等が自動的に現れます。

### ■ 正しく接続されているのにノードが表示されない場合…

**Network Adapter 欄**にノードと接続されているPC側のイーサネットアダプターの IP が表示されているか、また選択されているかを確認して下さい。



PC に認識されていて DMXking ノードに接続しているイーサネット (LAN)アダプターをドロップダウンメニューで選択してください。

左上欄にノード名が表示されていれば通信・接続は完了です。

→それでも表示されない場合、次項 (3. IP アドレス設定とネットワーク) を参照ください。

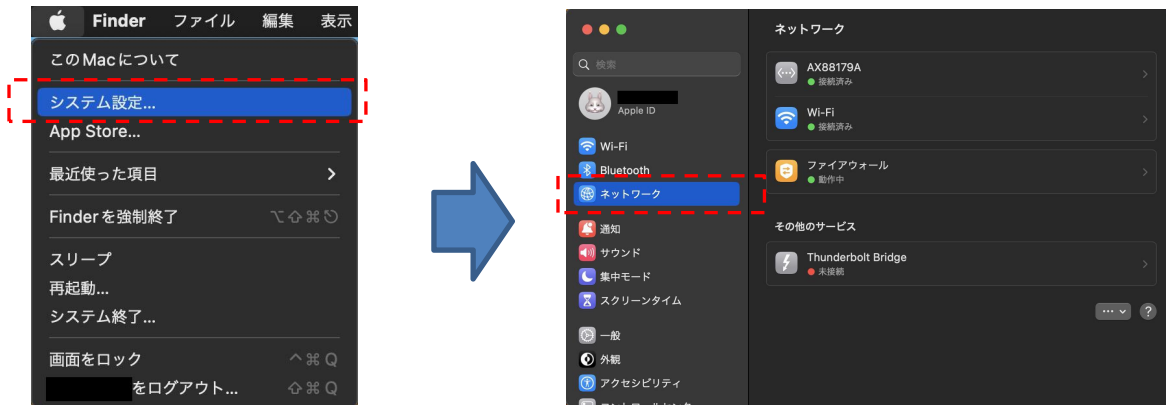


### 3. IP アドレス設定とネットワーク

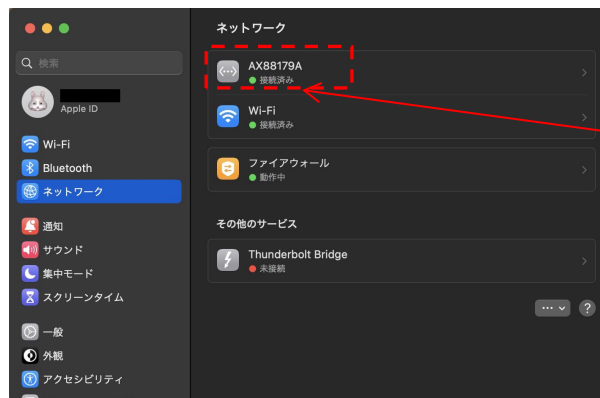
Mac の場合、ファームウェアバージョンにより、ノードが同じネットワークに無いと認識されないことがあります。

その際に正しく通信/設定するには、DMXking ノードと PC を同じネットワークに置く必要があります。

1. システム設定→ネットワークを開きます。



2. (DMXking と繋がっている) イーサネットアダプターが『接続済み』になっていることを確認します。



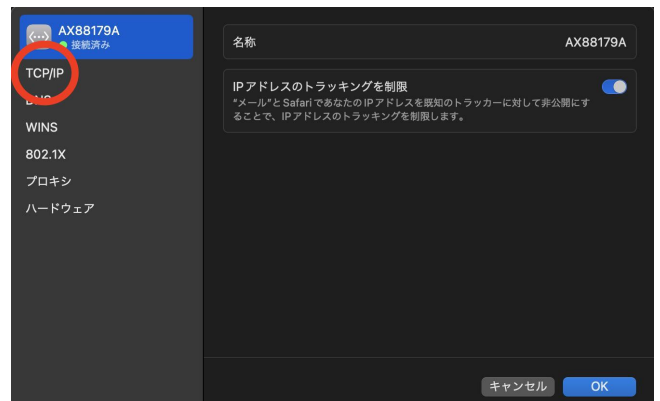
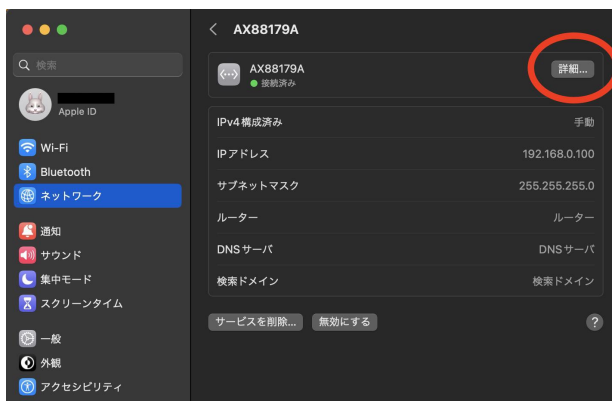
※『接続済み』になっていない場合は、きちんと USB が刺さっているかなど確認して下さい。

※環境によって、他のイーサネットアダプター（社内 LAN や他の機器に繋がっている LAN 等）が表示されていることもあると思いますので、間違えないようご注意ください。

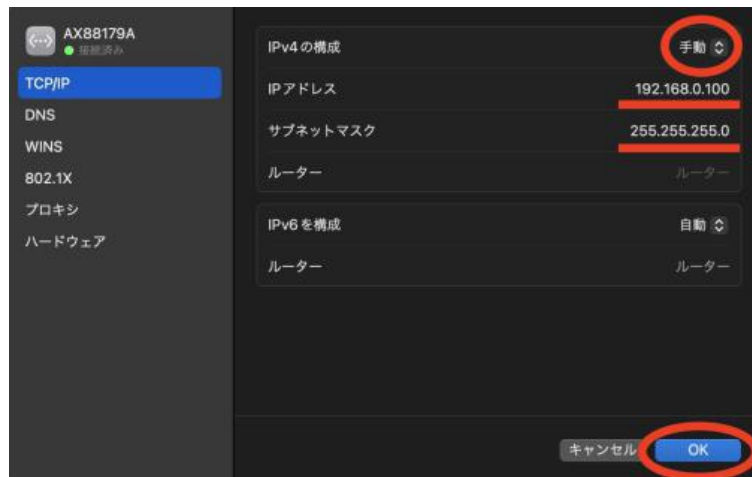
3. 『詳細』を選択します。



4. 『TCP/IP』を選択します。

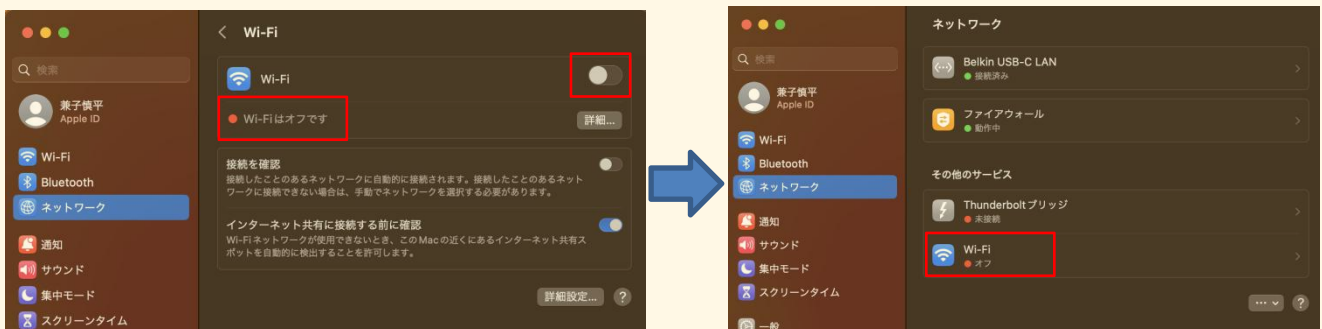


6. IP アドレスを下記のように設定し、OK を押してください。



※eDMX4MAX などの初期 IP 値は 192.168.0.112 / 192.168.0.113,サブネットマスクは 255.255.255.0 等ですので、ネットワークの知識がある方は上記初期値を参考に設定をして下さい。

【補足】念のため、WIFI など、他のアダプターを OFF にしてください。

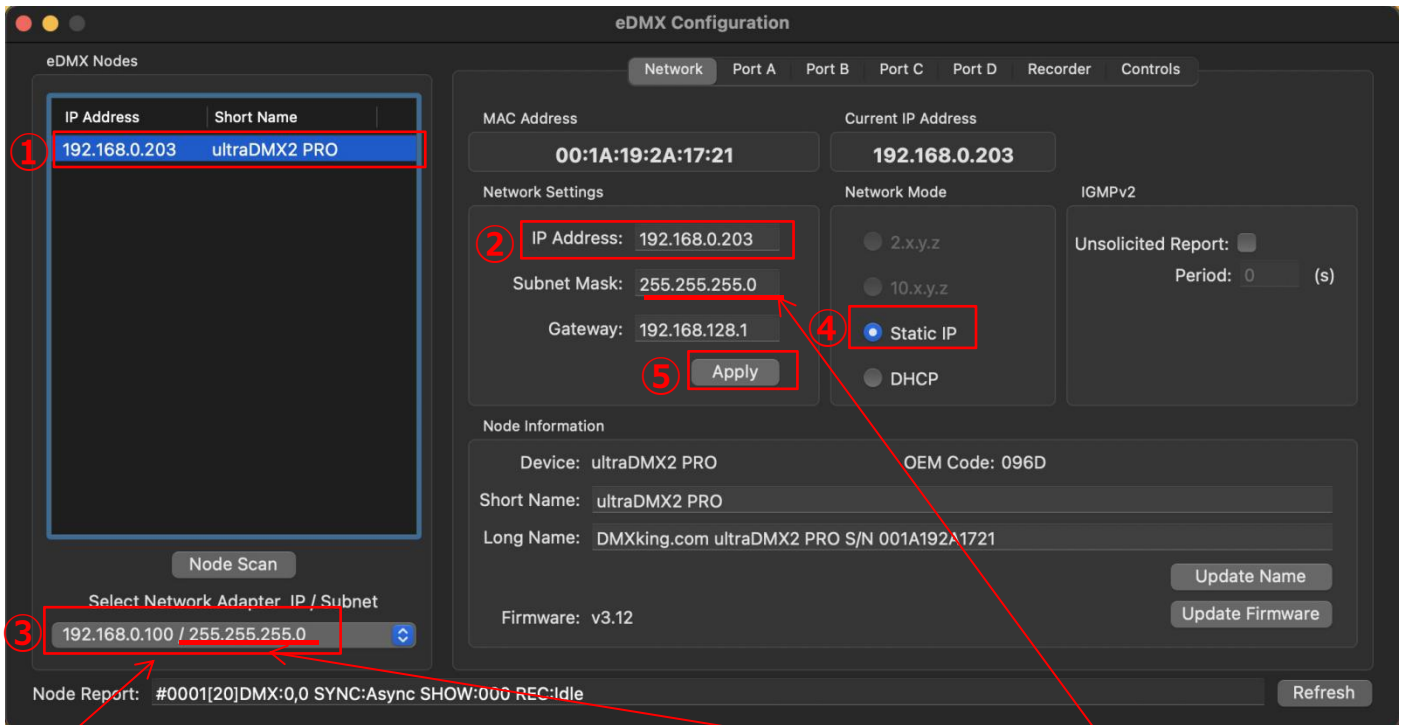


また、他の LAN アダプターも OFF にするか、LAN を抜いて置くことをお進めします。

もう一度、eDMXConfiguration を立ち上げ直し、左上欄にノード名が表示されることを確認して下さい。

## 【3-1】ノードの IP アドレスを変更し、PC 側と同じネットワークに置く

①まず、設定したいノード名を選択し、現在の IP 設定を確認します。



DMXking と繋げているイーサネットアダプターを選択してください。

【3-2】～【3-4】参照

subnet mask

②と③の数字が頭 3 つ分、同じになっているかどうか確認します。

## 【同じ場合】

(上記の例では、②ノード本体の IP Address が [ 192 168 0 222 ],

③イーサネットアダプターの IP が [ 192 168 0 20 ], なので、IP アドレスを設定しなおす必要は特にありません。)

※subnet mask はどちらも 255.255.255.0 であることも確認してください。

## 【違う場合】

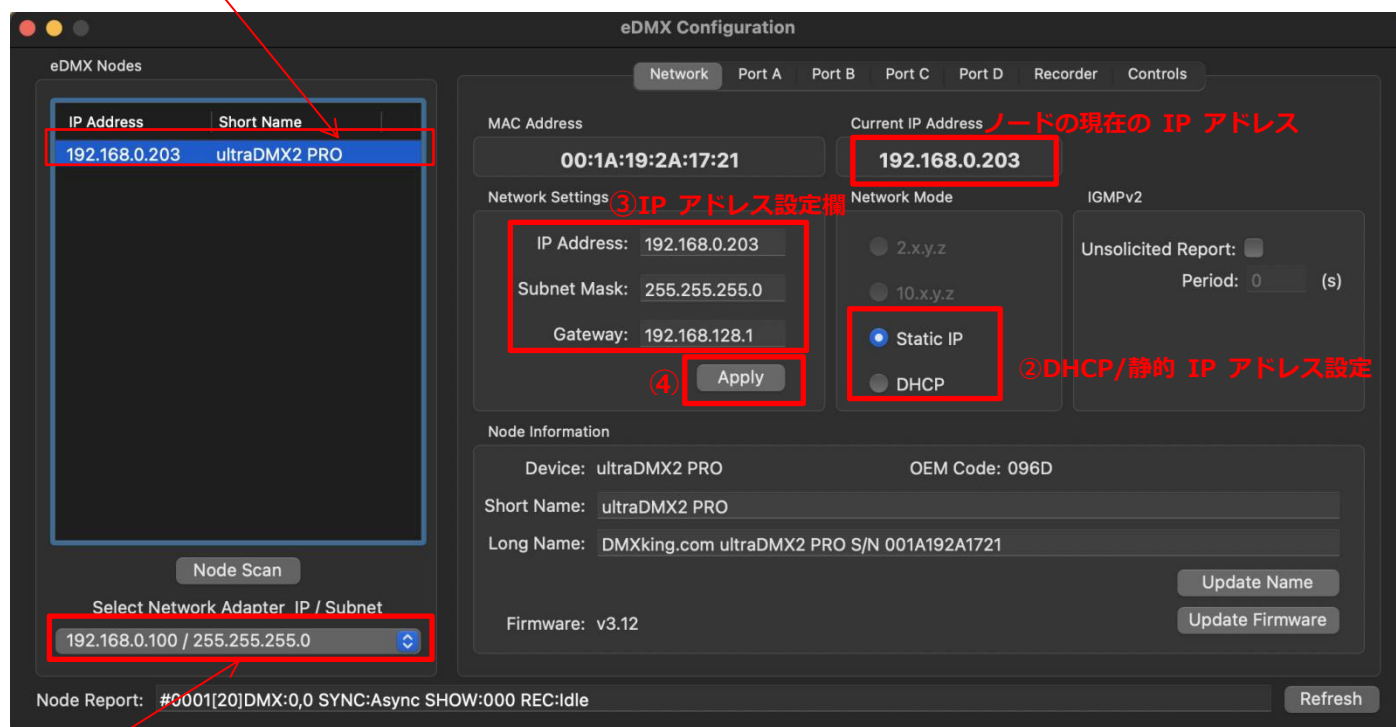
続いて【3-2】設定例 A の項目をご確認ください。

## 【3-2】設定例 A : ノード側の IP アドレス変更する

## 例 A : 【ノードの IP アドレスを変更し、PC と同じネットワークに置く】

※※※下記は**設定例**となります。DHCP を使う場合やネットワーク環境によって異なりますのでご注意ください※※※

## ①設定したいノードを選択



PC 側 IP アドレス/subnetmask

②DHCP/静的 IP 設定欄を[Static IP]にします。

③IP アドレス設定欄を下記のように設定します。

上記の場合には、PC 側の IP アドレスが 192.168.0.30 ですので、

[IP Address] 192.168.0.000 のようになるように数字を入れます。(000は任意の数字)

PC 側の IP と頭3つの数字を同じになるように設定してください。

[subnet Mask] 255.255.255.0

[Default Gateway] は空欄でも構いません。(環境によって設定する場合があります)

④『Apply』を押して設定を決定・完了します。

※Artnet で使用する2アタマ、10アタマに関しても同様ですが、subnet Mask が 255.0.0.0 のようになる場合は、IP アドレスは頭1つだけの数字が同じであればOKです。(subnet Mask は PC 側・DMXking 側どちらも 255.0.0.0 に合わせる必要があります)

検出されるPC 側 IP アドレスが 169.254.0.0(リンクローカルアドレス) になっている場合は、

PC 側の DMXking に繋がっているイーサネットアダプターが正常に認識されていない可能性がありますので、接続など確認して下さい。

## 【3-3】設定例 B : PC 側の IP アドレスを変更する

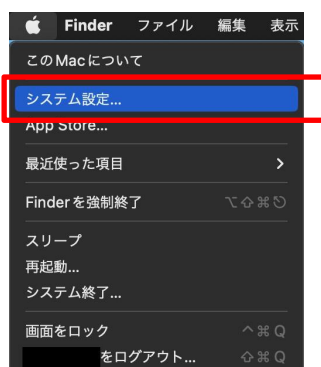
## 【PC (LAN アダプター)の IP アドレスを変更し、DMXking ノードと同じネットワークに置く】

前項【3-2】では、DMXking 側（ノード側）の IP アドレスを変更してネットワークを合わせましたが、ここでは逆に PC 側の IP を変更することで DMXking ノードとネットワークを合わせる例をご紹介します。

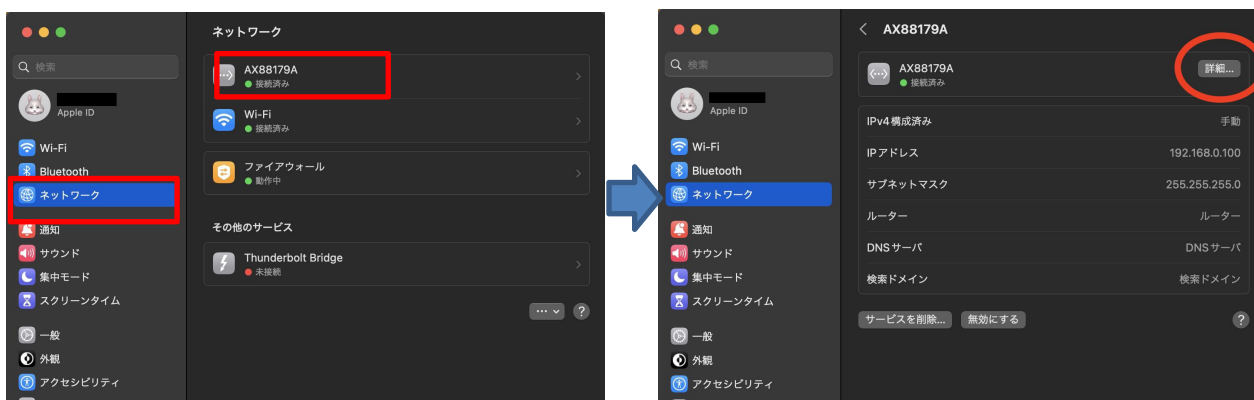
※※※DMXking 側の IP アドレスとサブネットマスクが分かっている事が前提です※※※

(eDMX4MAX などの初期 IP 値は 192.168.0.112 / 192.168.0.113,サブネットマスクは 255.255.255.0 です)

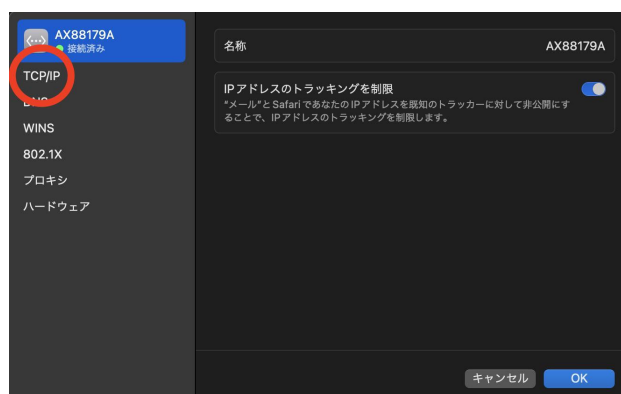
1. 『システム設定』を開きます。



2. 『ネットワーク』を選択し、DMXking と繋がっている LAN アダプターを選択し、『詳細』を選択します。

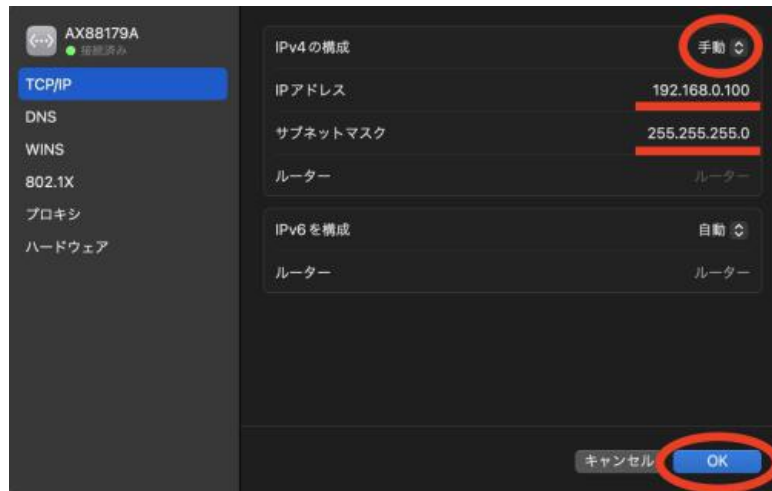


3. 『TCP/IP』を選択します。



IP アドレス設定画面があらわれますので、

4. IP アドレスをノードの番号に頭 3 つを合わせて設定し、OK を押してください。



#### 【IP アドレス】

例：DMXking 側の IP アドレスが、192.168.0.223 の場合、

192.168.0.100 等 に設定します。

例：DMXking 側の IP アドレスが、2. 43. 0.100 等の場合、

2. 43. 0.110 等 に設定します。

#### 【サブネットマスク】

例：DMXking 側のサブネットマスクが、255.255.255.0 の場合、

255.255.255.0 に設定します。

例：DMXking 側のサブネットマスクが、255. 0. 0.0 の場合、

255.0.0.0 に設定します。

#### 【ルーター】

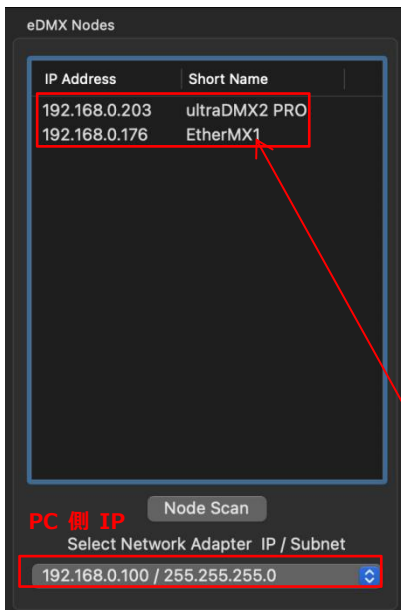
空欄で構いません。ネットワークの知識がある方は、適宜ご変更下さい。

5. 『OK』を押して設定を完了します。

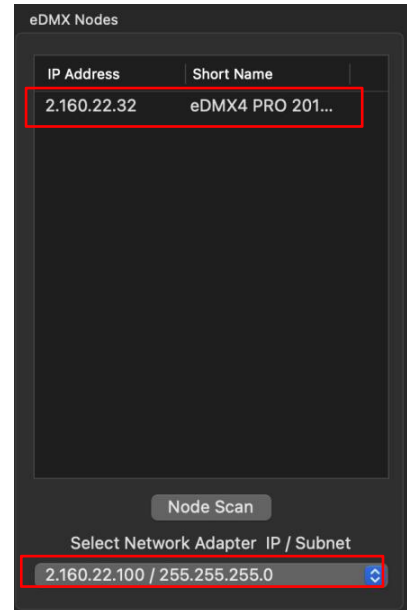
## 【3-4】ネットワーク設定 TIPS

通常はノード側、PC 側の IP 設定が正しければ（【3-1】～【3-3】参照）問題ありませんが、下記仕様等も参考にしてください。

- ・ネットワーク範囲内のノードが表示されます。



同じネットワーク内にあれば、繋がっている他メーカーのノード等も表示されます。



## 4. ファームウェア更新

ノードのファームウェアを更新します。

The screenshot shows the 'eDMX Configuration' application window. On the left, the 'eDMX Nodes' panel contains a table with the following data:

IP Address	Short Name
192.168.0.176	EtherMX1
192.168.0.32	eDMX4 PRO 201...
192.168.0.23	ultraDMX2 PRO

The row for '192.168.0.23 ultraDMX2 PRO' is highlighted with a red box and labeled with a red circled '1' and the text 'ノードを選択' (Select Node). Below the table is a 'Node Scan' button and a 'Select Network Adapter IP / Subnet' dropdown menu set to '192.168.0.100 / 255.255.255.0'. At the bottom left, the 'Node Report' shows: '#0001[50]DMX:0,0 SYNC:Async SHOW:000 REC:Idle' and a 'Refresh' button.

The main configuration area on the right has tabs for 'Network', 'Port A', 'Port B', 'Port C', 'Port D', 'Recorder', and 'Controls'. The 'Network' tab is active, showing:

- MAC Address: 00:1A:19:2A:17:21
- Current IP Address: 192.168.0.23
- Network Settings: IP Address (192.168.0.23), Subnet Mask (255.255.255.0), Gateway (192.168.128.1), and an 'Apply' button.
- Network Mode: Radio buttons for '2.x.y.z', '10.x.y.z', 'Static IP' (selected), and 'DHCP'.
- IGMPv2: 'Unsolicited Report' checkbox (unchecked) and 'Period: 0 (s)'. There is also an 'Update Name' button.
- Node Information: 'Device: ultraDMX2 PRO', 'OEM Code: 096D', 'Short Name: ultraDMX2 PRO', 'Long Name: DMXking.com ultraDMX2 PRO S/N 001A192A1721', and 'Firmware: v3.12'. The 'Update Firmware' button is highlighted with a red box and labeled with a red circled '2' and the text 'アップデートボタン' (Update Button).

①ファームウェアを更新したいノードを選択します。

②[Update Firmware]を選択します。

③ポップアップの画面に従い、ファームウェアを更新してください。

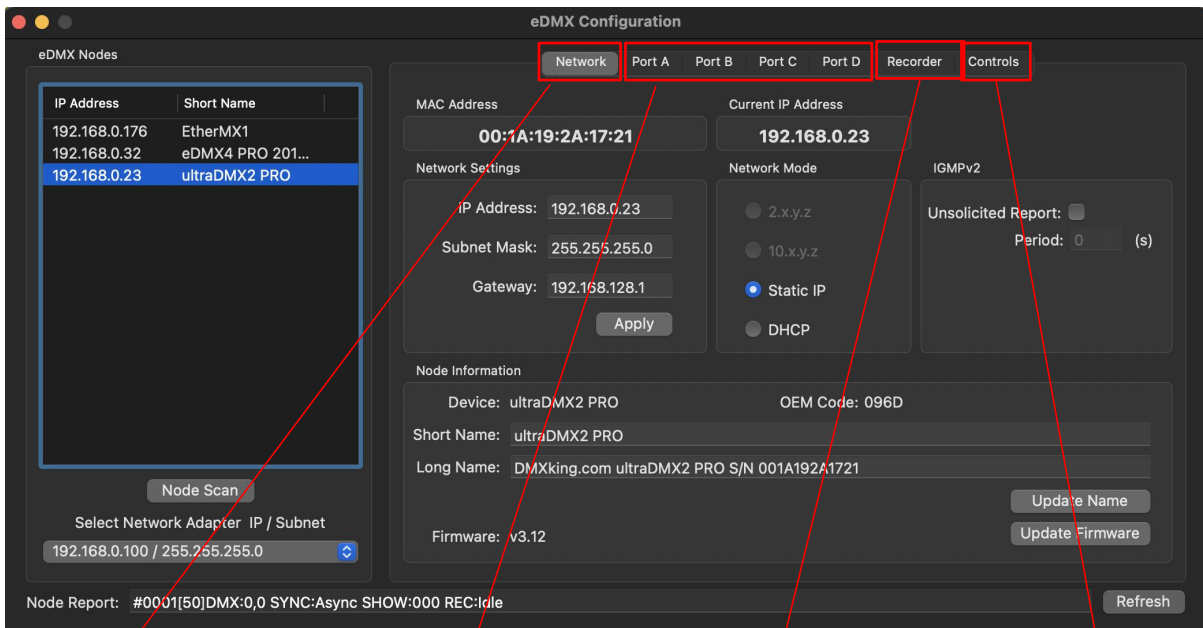


## 5.各設定画面 概要（タブ画面・FILE・VIEW・ADVANCED）

ユーティリティソフトの各画面の概要説明になります。

### 【5-1】タブ画面

下記 3 種類のタブがあります。

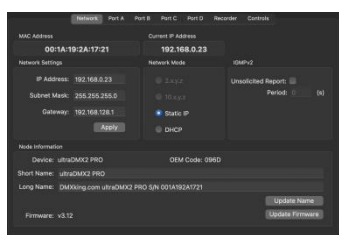


ネットワークタブ

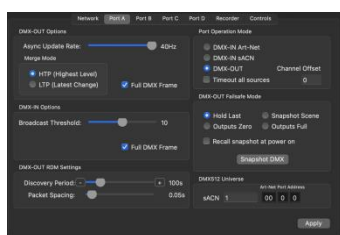
ポートタブ

レコーダータブ

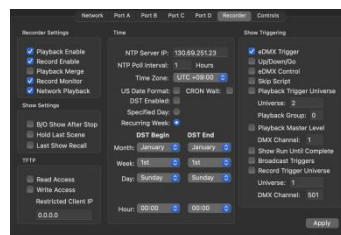
コントロールタブ



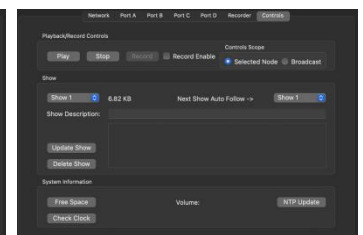
ネットワークの設定



各ポートについての設定



レコード/再生の「環境」設定



レコード/再生実施

- ・ IP アドレス設定
- ・ アダプター選択
- ・ ファームウェアアップデート
- ・ ノード情報表示 等

- ・ DMX in/out
- ・ ユニバース
- ・ HTP/LTP
- ・ RDM
- ・ 回線喪失時の設定
- ・ ブロードキャスト閾値等

- ・ レコード環境設定
- ・ ショー終了時設定
- ・ ファイル転送設定
- ・ 時刻設定
- ・ レコードトリガー設定
- ・ 再生トリガー設定 等

- ・ レコード実施
- ・ 再生実施/設定
- ・ SD 空きスペース確認
- ・ NTP チェック 等

ポートに設定出来る機能はこのタブに全てまとまっています。

## 【5-2】 ネットワークタブ

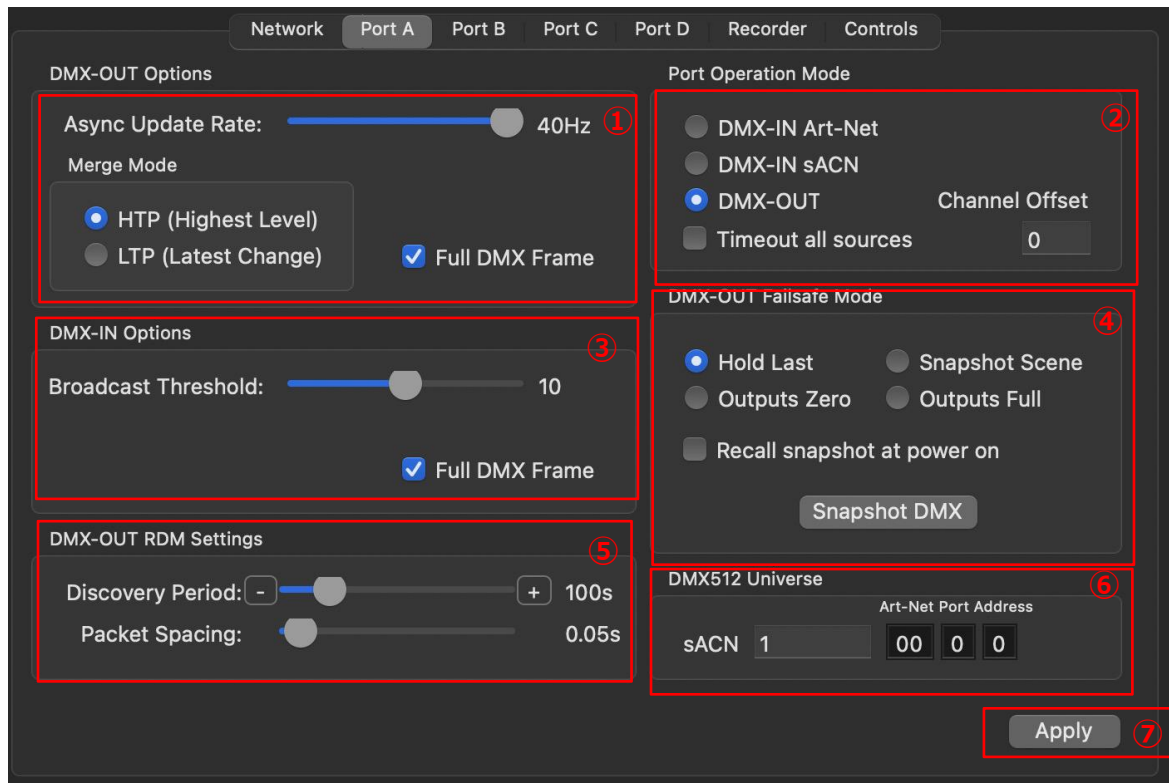
IP/ネットワークの設定やノードの状態を確認できます。

The screenshot shows the 'Network' configuration page. At the top, there are tabs for 'Network', 'Port A', 'Port B', 'Port C', 'Port D', 'Recorder', and 'Controls'. The 'Network' tab is active. The page is divided into several sections:

- MAC Address:** 00:1A:19:2A:17:21 (1)
- Current IP Address:** 192.168.0.23 (2)
- Network Settings:** IP Address: 192.168.0.23, Subnet Mask: 255.255.255.0, Gateway: 192.168.128.1. An 'Apply' button is at the bottom. (3)
- Network Mode:** Radio buttons for '2.x.y.z', '10.x.y.z', 'Static IP' (selected), and 'DHCP'. (4)
- IGMPv2:** 'Unsolicited Report' is a toggle switch (off). 'Period' is 0 (s). (5)
- Node Information:**
  - Device:** ultraDMX2 PRO (6)
  - OEM Code:** 096D
  - Short Name:** ultraDMX2 PRO (7)
  - Long Name:** DMXking.com ultraDMX2 PRO S/N 001A192A1721
  - Update Name:** A button to update the short name.
  - Firmware:** v3.12 (8)
  - Update Firmware:** A button to update the firmware. (9)

- ① Mac アドレス表示
- ② 現在のノード I P 表示
- ③ I P 設定欄→[Apply]で確定 (適用)
- ④ ネットワークモード Static IP(静的) /DHCP(動的)
- ⑤ I G M P v2 送信設定
- ⑥ デバイス (ノード) 機種名
- ⑦ ノード名 (変更可) [Update Name]で変更を確定
- ⑧ ファームウェアのバージョン
- ⑨ ファームウェアのアップデート実行

## 【5-3】ポートタブ



各ポートで設定出来る機能がまとまっています。

また、機種によって portA~D まで表示される数が違います。

例：4 ユニバースタイプの eDMX4MAX であれば PortA、B、C、D の 4 種

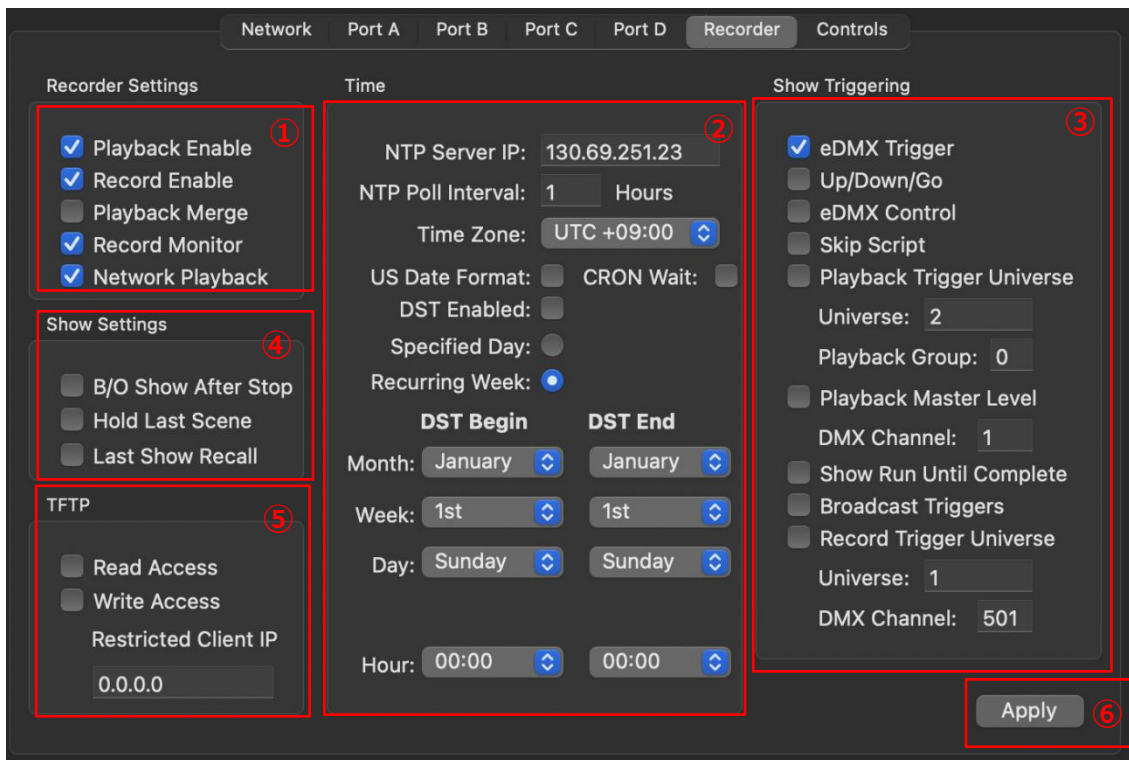
2 ユニバースタイプの eDMX2PRO であれば PortA、B の 2 種

- ① 送信レート設定・マージモードの選択 (HTP/LTP)
- ② DMX 入出力設定
- ③ ブロードキャスト閾値
- ④ 信号途絶時のふるまい設定 / スナップショット
- ⑤ RDM 設定
- ⑥ ユニバース数の設定
- ⑦ 決定ボタン (Port タブをまたいでも一度押せば全ての変更した設定が反映されます)

※※※ポートタブの各設定については、【7】ポート設定の項目で詳しく解説しています。※※※

## 【5-4】レコーダータブ

レコーダー機能 / 再生機能 の『環境』に関する設定



レコード機能を使用しない場合は設定は不要です。

## ① レコード可/不可 再生可/不可

レコードデータをネットワークにも送化する レコードデータとライブ回線マージ等の設定

## ② 時刻に関する設定 NTPサーバー設定

## ③ レコード/再生方法に関する設定（トリガー設定）

レコードトリガー（DMX・Artnet・sACN）

再生トリガー（外部接点・DMX・Artnet・sACN）

外部（DMX・Artnet・sACN）からのマスター出力レベル調整

ブロードキャストトリガー（複数へのトリガー）等

## ④ レコードデータ再生後のふるまい設定

## ⑤ TFTP設定（筐体に取り付けられたSDカードとのデータのやりとり）

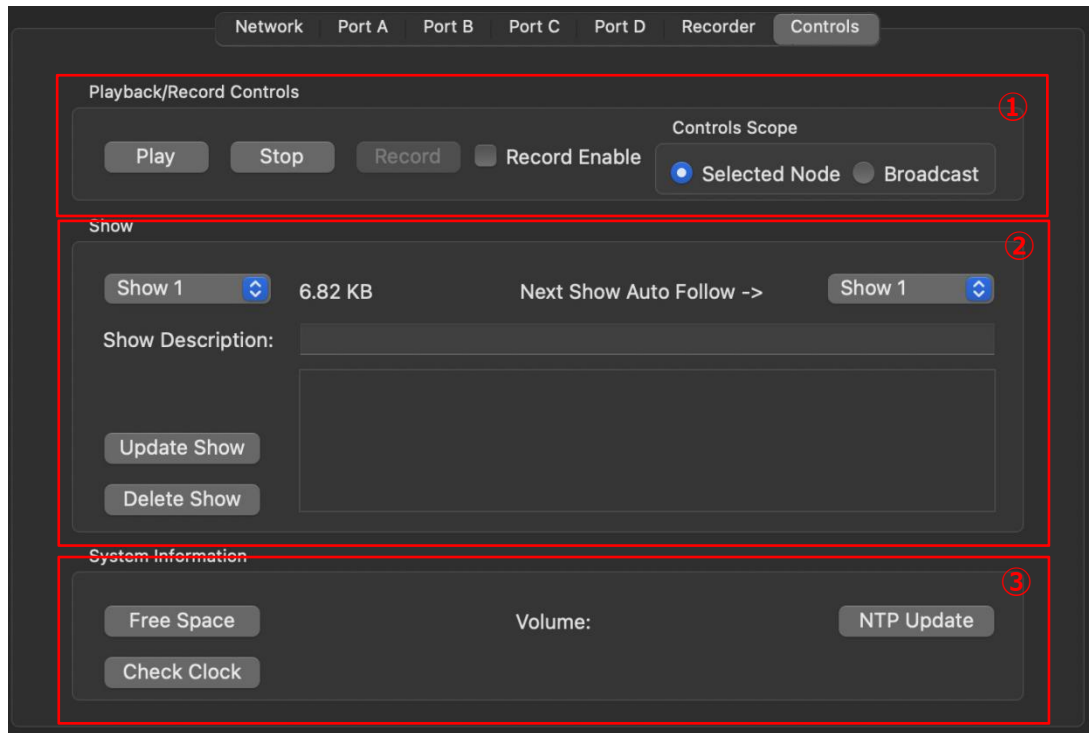
## ⑥ 決定ボタン

※上記タブについての詳しい解説/設定や、

MicroSD カードを使用したレコード・再生機能については別途『記録・再生編マニュアル』をご参照ください。※

## 【5-5】コントロールタブ

マニュアルでのレコード作業、またはレコードデータ（ショーデータ）の設定 等



レコード機能を使用しない場合は設定は不要です。

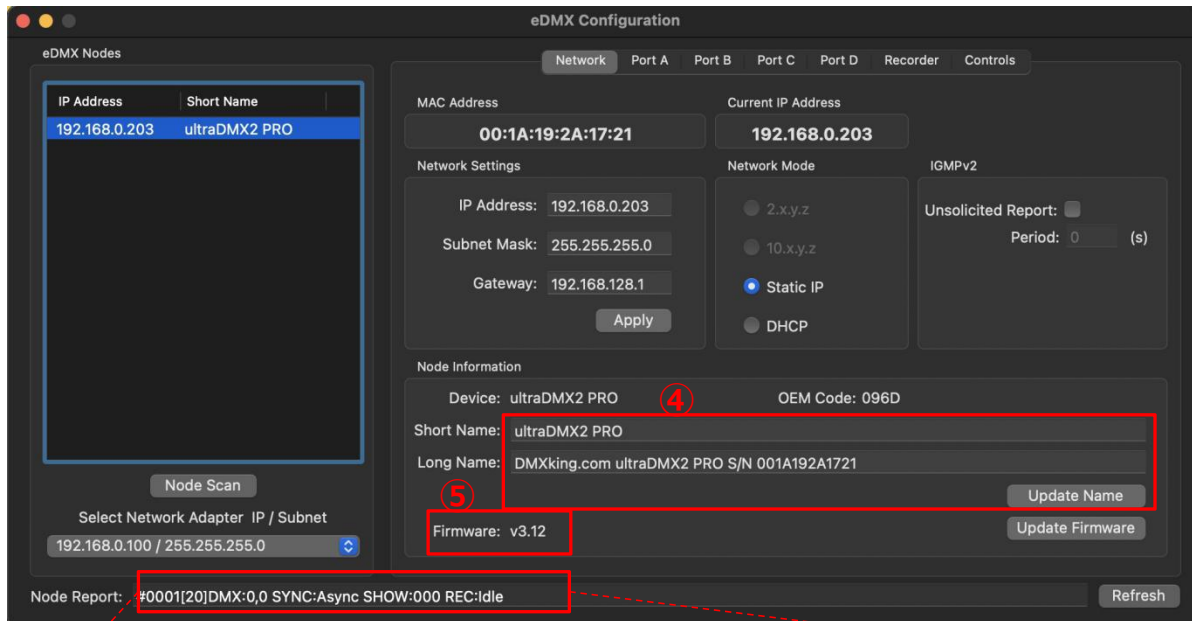
- ① マニュアルでのレコード開始/停止 レコード対象の切替（単一/複数）
- ② レコードデータ（ショーデータ）の設定
  - スクリプト再生（連続/シーケンス/時刻）
  - ネクストシーン設定
  - ショーデータのアップデート/削除 等
- ③ 他システム情報
  - SD カードの残容量 表示
  - NTP サーバーアクセス更新
  - 内部時計 表示

※上記タブについての詳しい解説/設定や、

MicroSD カードを使用したレコード・再生機能については別途『記録・再生編マニュアル』をご参照ください。※

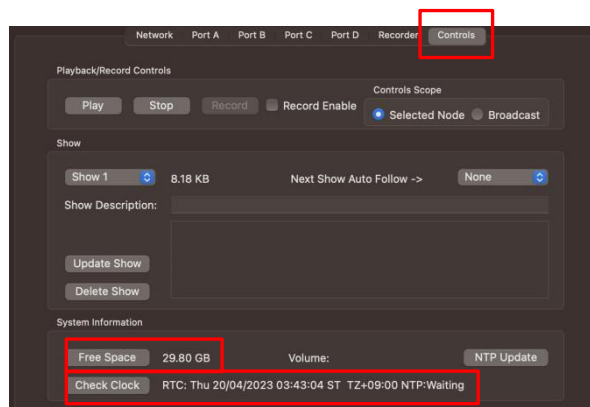
## 6. ノードの状態を確認する

選択中のノードにおける下記の情報を確認できます。



Node Report: #0001[64]DMX:0,0 SYNC:Async SHOW:000 REC:Idle

- ①各ポートの DMX のフレームレート表示 (例 : DMX0.40→portA が 0 フレーム,PortB が 40 フレームという意)  
 ※値が 0 の場合は DMX は出力されていません。電源 ON 直後 (起動直後) はこの状態です。  
 起動直後に DMX 信号 (0 信号) を出力したい場合、snapshot (10 の項) を利用する事で可能です。
- ②SYNC 状態 (例 : Async→Sync 無という意)
- ③レコーダー状態 (例 : SHOW:024 REC:Play→show24 が再生状態を示しています。)  
 ※Rec:NoSD→カード未挿入  
 ※REC:Idle→待機状態
- ④ノード名表示 直接編集できます。書き換えた後は Update Name で変更を反映させてください。
- ⑤ノードのファームウェアバージョン



その他、Controls タブで

- ・SDカードの残容量
- ・本体の内部時計の時刻

を確認出来ます。

## 7.ポート設定 (PORT A~D)

### 【概要】

設定したいポート (A~D) を選んで各機能を設定して下さい。

ポートのモード設定で『DMX out』にした場合の関係する設定項目。

送信レート設定 【7-4】

マージ時 HTP/LTP 設定 【7-5】

チャンネル補完機能 【7-10】

RDM 通信設定 【7-6】

モード設定 【7-1】

チャンネルオフセット 【7-11】

信号喪失時のふるまい 【7-3】

スナップショット 【10-1】

ユニバース設定 【7-2】

ポートのモード設定で『DMX-IN Artnet』『DMX-IN sACN』にした場合の関係する設定項目。

モード設定 【7-1】

チャンネルオフセット 【7-11】

チャンネル補完機能 【7-12】

ブロードキャスト閾値 【7-7】

DMX-IN Artnet 設定時のみ

ユニキャスト IP 設定 【7-8】

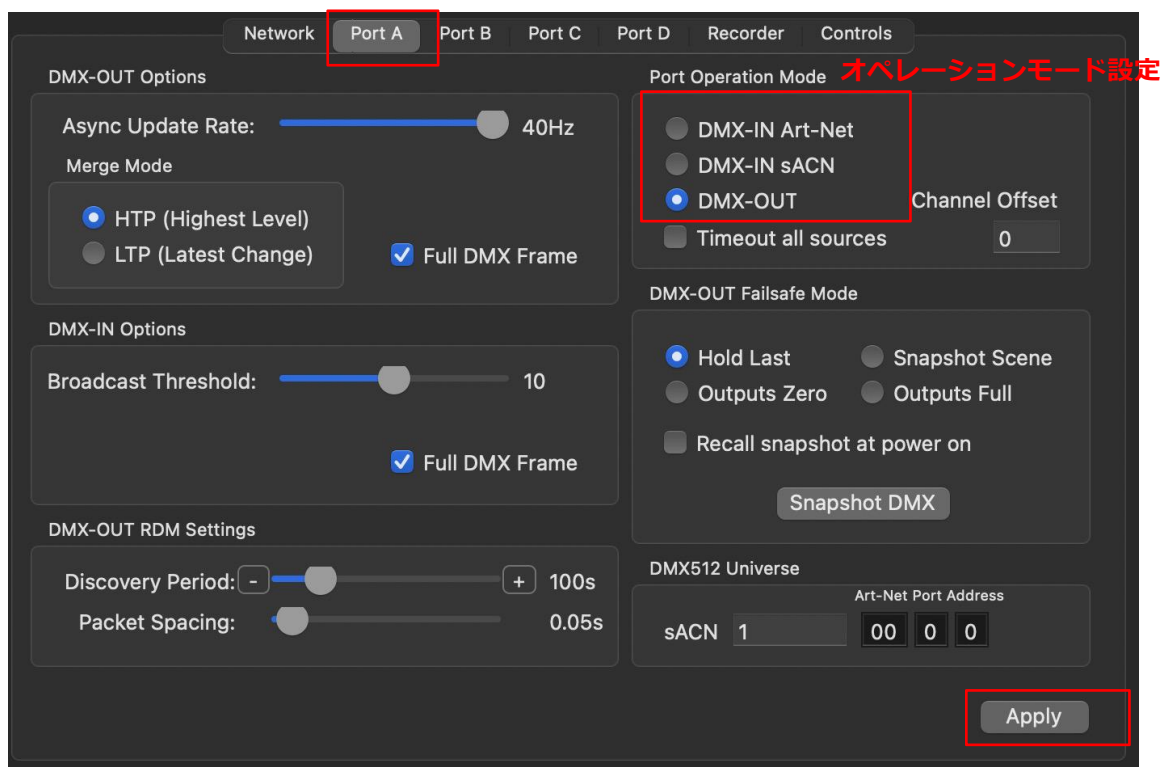
プライオリティ設定 【7-9】

DMX-IN sACN 設定時のみ

ユニバース設定 【7-2】

## 【7-1】DMX の IN/OUT を設定/切替する

設定したいポートのタブを選びます。



設定更新ボタン

※上記は 4 ユニバースノードである eDMX4MAX を設定する際のタブで、PortA~PortD までありますが、機種によって現れるタブ数は変化します。(例えば eDMX2PRO では PortA,B のみ。)

オペレーションモード設定で、下記の 3 種類の中からポートに設定したい項目を選んでください。

**[DMX-IN Art-Net]** :DMX-In として使用する場合 (ネットワーク内では **Art-Net** として扱いたい場合)

※ネットワークに出力しない場合は Artnet でも sACN でもどちらでもかまいません。

**[DMX-IN sACN]** :DMX-in として使用する場合 (ネットワーク内では **sACN** として扱いたい場合)

※ネットワークに出力しない場合は Artnet でも sACN でもどちらでもかまいません。

**[DMX-OUT]** :DMX-out として使用する場合

※DMXking 製品は**入力された Artnet と sACN を自動で判別**しますので、DMX-out に Artnet/sACN 切替はありません。

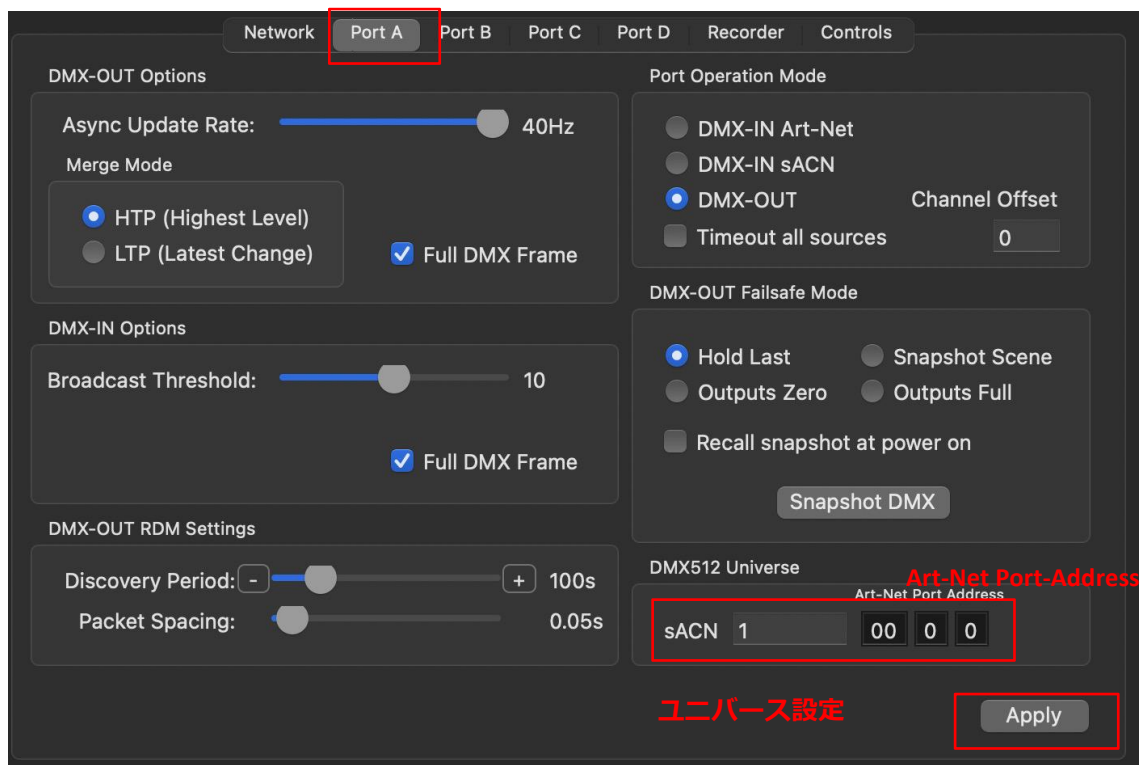
設定更新ボタンを押して完了です。



## 【7-2】ポートのユニバースを設定する

## DMX IN Artnet/DMX-INsACN/DMX OUT 設定時 共通

設定したいポートのタブを選びます。



ユニバース設定[DMX512 Universe]の欄に、設定したいユニバース番号を入れてください。

※ユニバースの設定・変更は、**通し番号での設定 (sACN)**になります。

数字を入力すると自動的に[Art-Net Port-Address] に **Art-Net での数値が表示**され、反映されます。

設定更新ボタンを押して完了です。

■ Artnet (net/subnet/universe)から sACN へのユニバース値を知りたい場合・・・



Universe Converter for ArtNet(ios 用) : <https://apps.apple.com/jp/app/universe-converter-for-artnet/id1399672978>

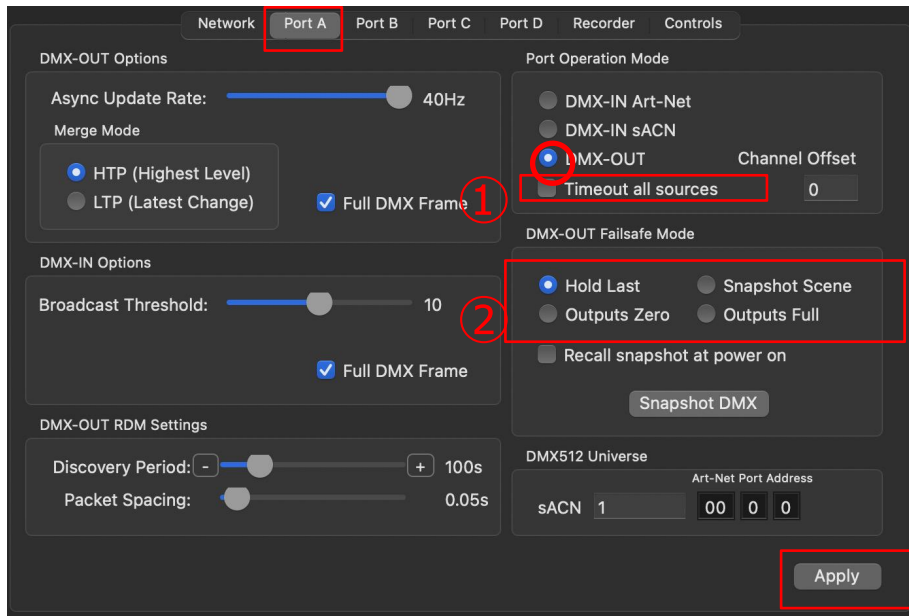
このようなアプリが便利です。

## 【7-3】回線喪失時の出力保持/非保持等の設定

## DMX-OUT 設定時のみ

Artnet や s ACN,DMX の入力が途絶えた際に、DMXout に設定しているポートの挙動を設定出来ます。

設定したいポートのタブを選びます。



下記の5種類の中から希望の設定を選び、下記のように設定してください。

**設定更新ボタン**

- |               |   |
|---------------|---|
| 最終データ保持       | ①Timeout all sources チェック無し                 |
| 無出力 (DMXデータ無) | ①Timeout all sources チェック有り+②Hold Last      |
| ゼロデータ送信       | ①Timeout all sources チェック有り+②Outputs Zero   |
| 全チャンネルフル出力    | ①Timeout all sources チェック有り+②Outputs Full   |
| スナップショットシーン   | ①Timeout all sources チェック有り+②Snapshot Scene |

※スナップショットについては「10. スナップショット (固定シーン記録/再生)」の項をご参照ください。

#### ■ DMX-IN 設定時のネットワークへの出力に関してのデータ保持について

最終的には DMX を出力する各ノード等の設定に依存しますが、DMXking のネットワーク出力側では、  
sACN-IN : 保持します。(timeout all source をチェックした場合は保持しません。)

Artnet-IN : 保持します。

#### ■ snapshot と記録データ(レコード/ショーデータ) の.....の注意点

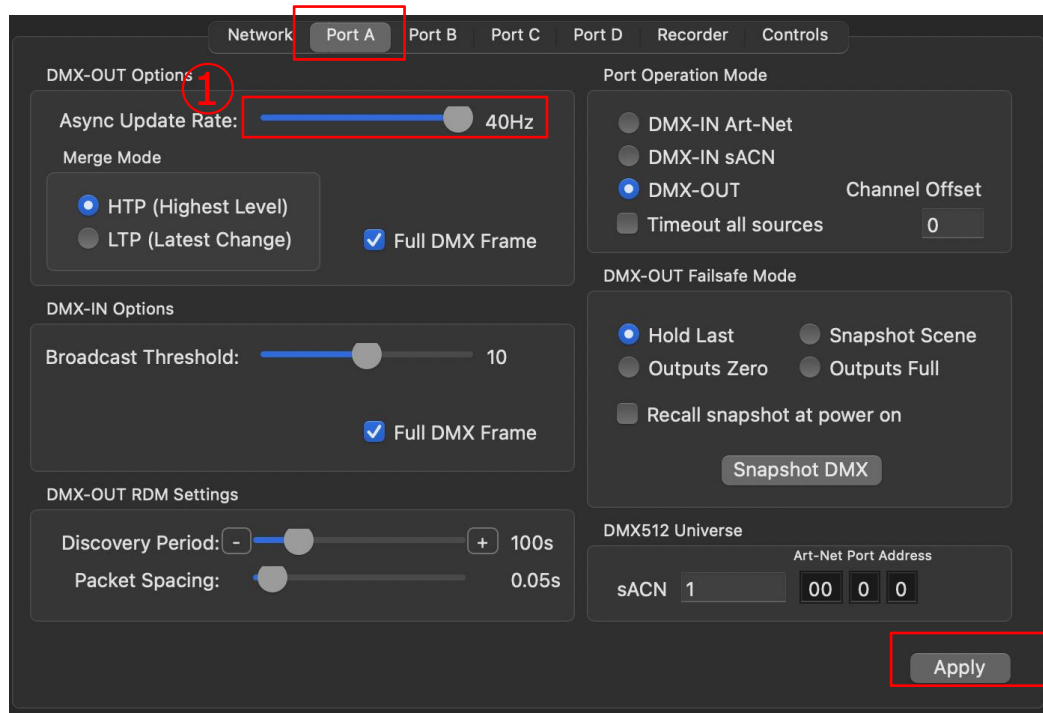
記録データに含まれていないユニバースを DMX-out に設定していつかつスナップショットを出力していた場合、いったん記録データを出力すると停止しても DMX-out から②で設定されたものに復帰しません。電源を入れ直すまたは再度データを外部から入力すれば元にもどります。(→ファームウェアアップデートで対応予定)

設定更新ボタンを押して完了です。

## 【7-4】DMX 出力レート の調整

## DMX-OUT 設定時のみ

設定したいポートのタブを選びます。

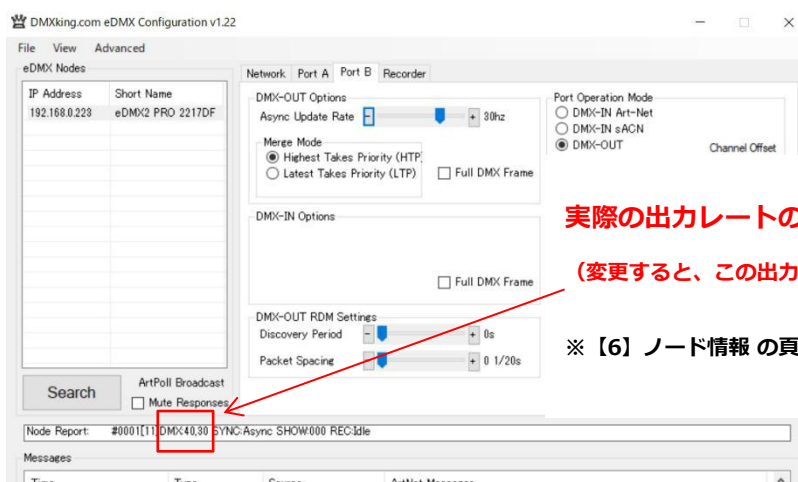


設定更新ボタン

①の-sliderを動かして、出力の調整が可能です。(1hz~40hz)

また、ポート毎に設定可能です。

設定更新ボタンを押して完了です。



実際出力レートの情報はここで確認できます。  
(変更すると、この出力数値に反映されます)

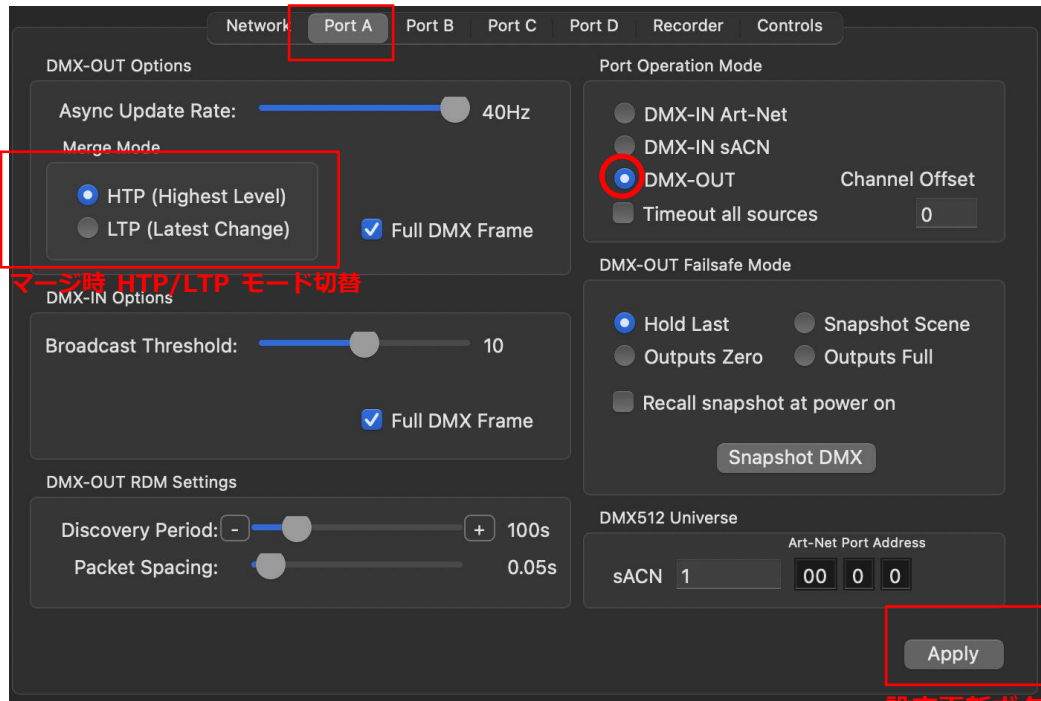
※【6】ノード情報の頁もご参照ください。

- ・ DMX-IN に設定されているポートは DMX 出力はされませんので、ノード情報には[DMX:0]などと「0」で表示されます。
- ・ 電源 ON 直後など、DMX が出力されてない状態の場合も 0 と表示されますが、設定は可能です。  
(DMX を出力すると設定した数値で出力されます)

## 【7-5】マージ時の HTP/LTP の切替

### DMX-OUT 設定時のみ

設定したいポートのタブを選びます。



設定更新ボタン

マージ時に HTP にするか、LTP にするか、ご希望のモードを選んで選択して下さい。

設定更新ボタンを押して完了です。

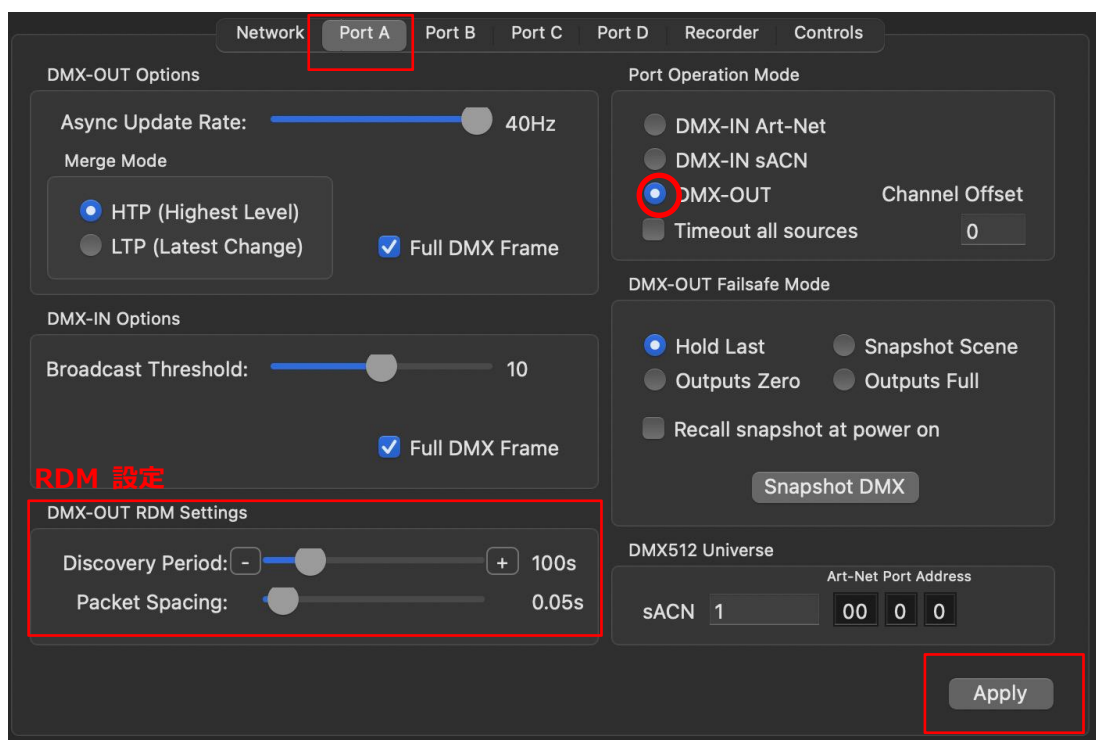
## 【7-6】 RDM の設定

※MAX シリーズでは現在 RDM の機能はありません。

ファームウェアのアップデート（4.3 以降予定）で使用可能になる予定です。

## DMX-OUT 設定時のみ

設定したいポートのタブを選びます。



設定更新ボタン

※RDM 機能を使用しない設定にする場合は、[Discovery Period]を 0s にして下さい。

Discovery Period : 検出時間間隔の設定です。0s~600s

Packet Spacing:パケット間の設定です。最小は 20 分の1秒です。

設定更新ボタンを押して完了です。

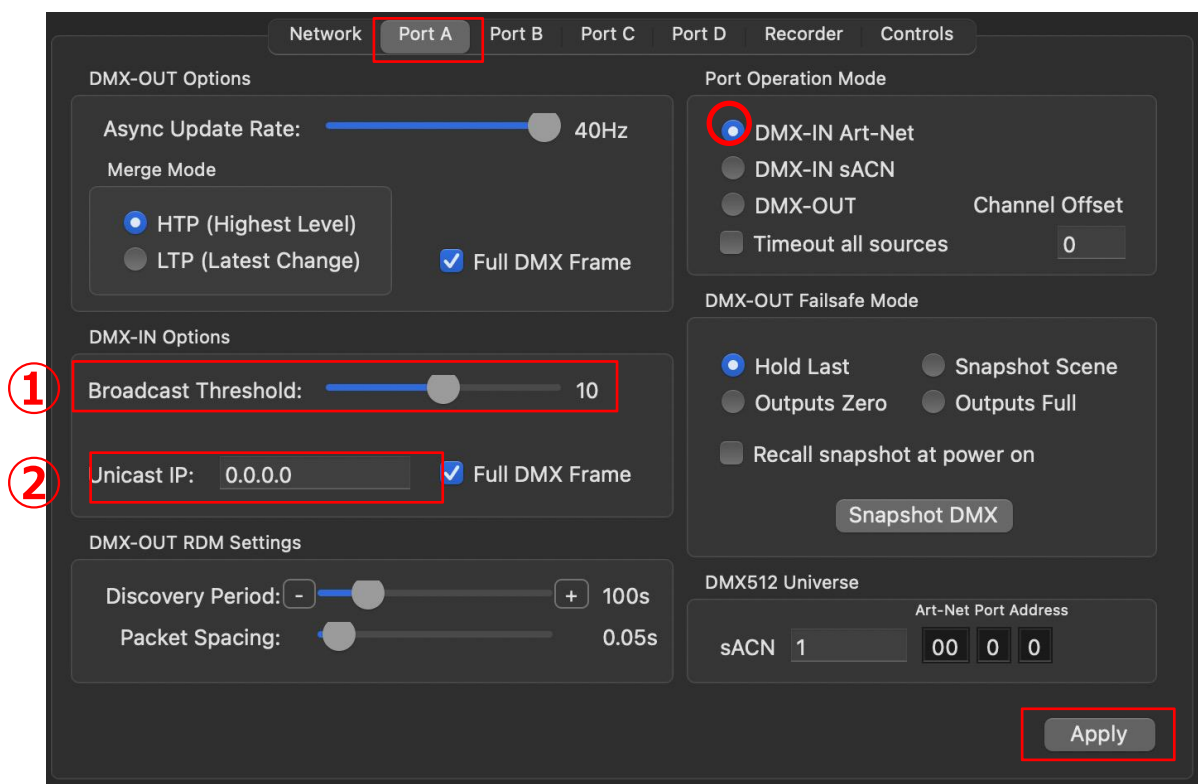
## 【7-7】ART-NET で ブロードキャスト/ユニキャスト送信する

## DMX-IN Art-Net 設定時のみ

## 【ブロードキャスト】

DMX-IN から入力したデータは（イーサネットに接続していれば）ネットワークにも出力できますが、DMX-IN を **Artnet** として設定した場合に**ブロードキャスト送信**をする設定です。

設定したいポートのタブを選びます。



設定更新ボタン

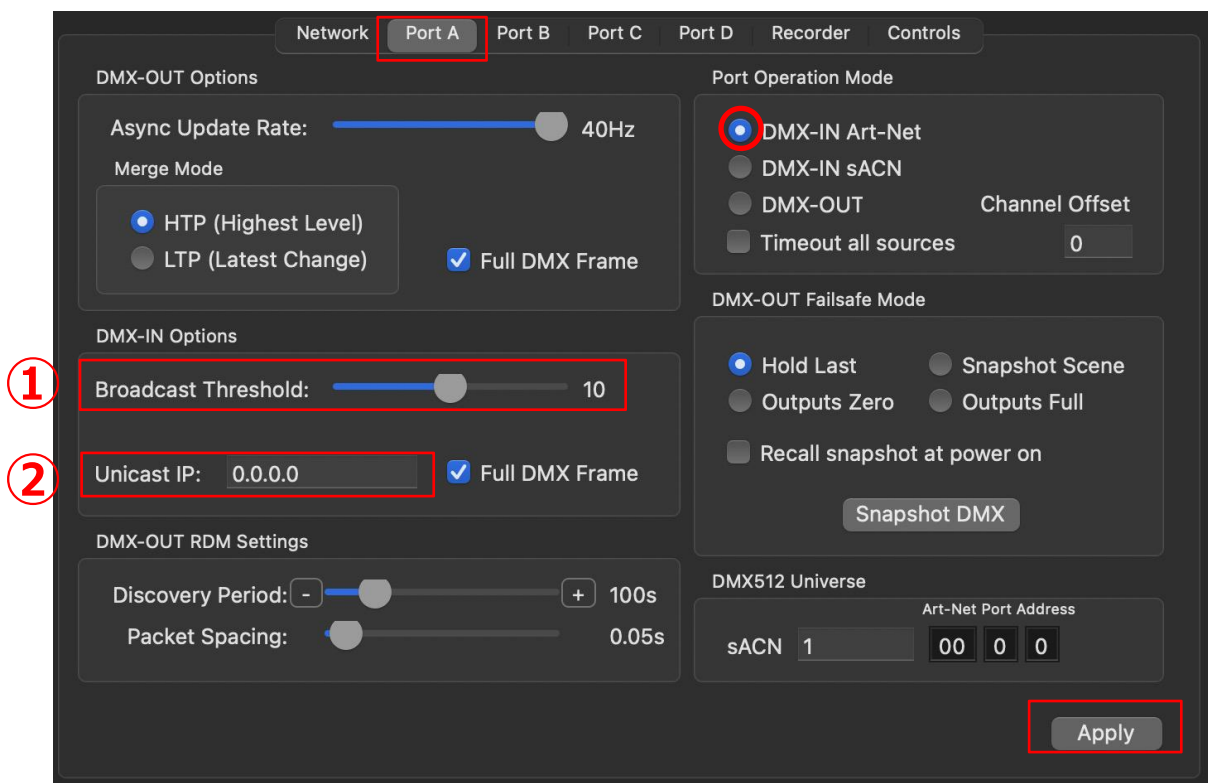
- ①[Broadcast Threshold]のスライダーの値を「0」にします。
- ②[Unicast IP]の値を「0.0.0.0」（初期値）にします。

設定更新ボタンを押して完了です。

**DMX-IN Art-Net 設定時のみ****【ユニキャスト】**

DMX-IN から入力したデータは（イーサネットに接続していれば）ネットワークにも出力できますが、DMX-IN を **Artnet** として設定した場合に**ユニキャスト送信**をする設定です。

設定したいポートのタブを選びます。



**設定更新ボタン**

①[Broadcast Threshold]スライダー位置を 1 以上の任意の値にして下さい。

②[Unicast IP]に直接ユニキャストで送る送信先 IP を記入して下さい。

設定更新ボタンを押して完了です。

※[Broadcast Threshold](ブロードキャストしきい値) : 仮に 10 と設定すると、10 ノードまでは Artnet2/3/4 のユニキャスト送信をします。  
またしきい値設定は PortA タブのみ現れます。(A~D で共通になります)

## 【7-8】 SACN で ユニキャスト/マルチキャスト送信をする

### DMX-IN sACN 設定時のみ

設定したいポートのタブを選びます。

The screenshot shows the configuration interface for DMX-IN sACN. The 'Port A' tab is selected. The 'DMX-IN sACN' radio button is selected. The 'Unicast IP' field is highlighted with a red box and a circled '1'. The 'Apply' button is also highlighted with a red box and labeled '設定更新ボタン'.

①[Unicast IP]直接ユニキャスト送信先 IP を記入して下さい。

設定更新ボタンを押して完了です。

- ・ sACN は通常はマルチキャスト送信しますので、特に設定の必要はありません。  
(Unicast IP 初期値 0.0.0.0 のままで問題ありません。)

- ・ [Broadcast Threshold]は Artnet 用の設定ですのでいくつに設定されていても sACN 設定時には影響はありません。



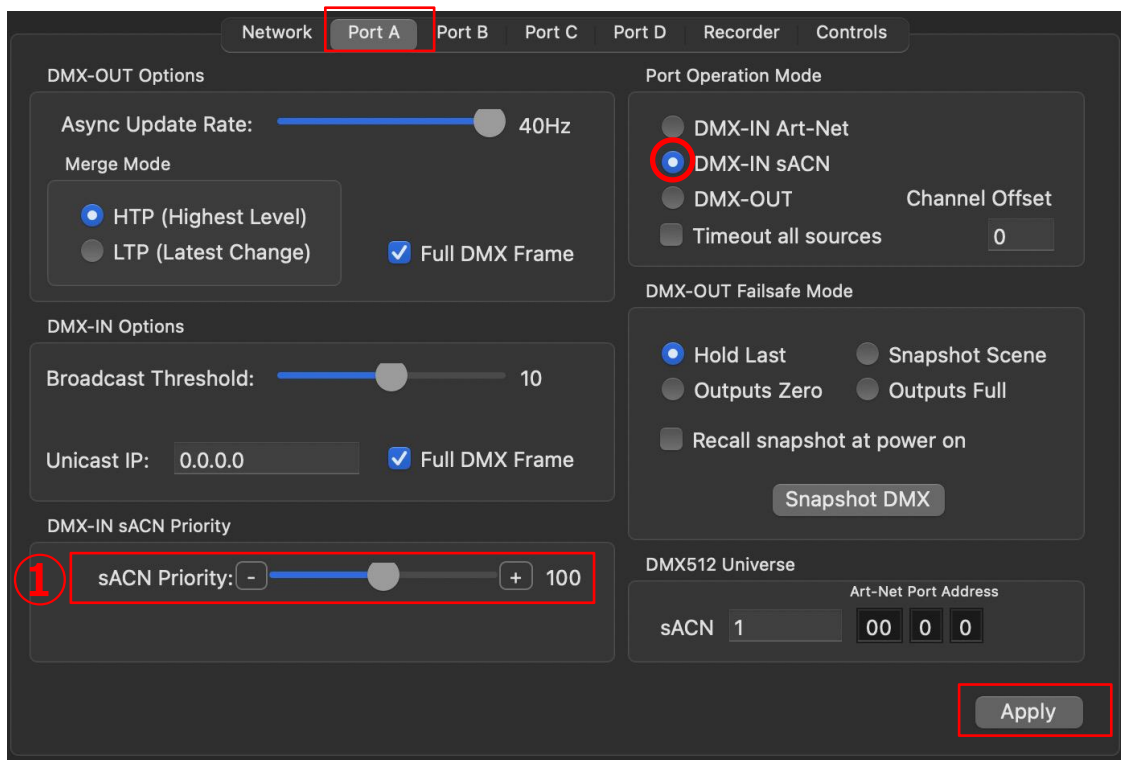
## 【7-9】 SACN で 回線の優劣を設定する（PRIORITY 設定）

## DMX-IN sACN 設定時のみ

ポートから DMX を sACN として入力した場合、

入力したデータにプライオリティ（priority）値を設定することで、回線に優劣がつけられます。

設定したいポートのタブを選びます。



設定更新ボタン

①[sACN Priority]スライダー位置を任意の値にして下さい。

設定更新ボタンを押して完了です。

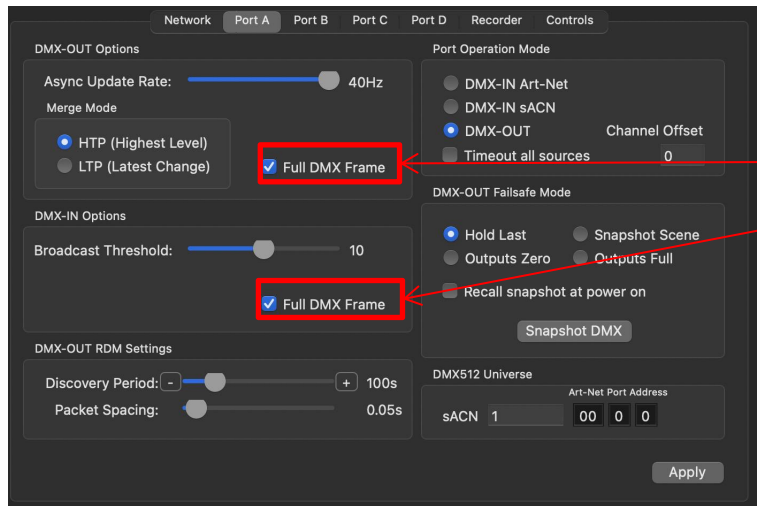
- ・ 通常は 100 に設定することをお勧めします。
- ・ priority 値が高い回線が優先されます。
- ・ 2 回線をマージさせる場合は、両方の回線の Priority 値を同じに設定します。（両方 100 など）
- ・ Artnet の入力回線は priority 値 100（固定）として扱われます。

■レコードデータの回線と DMX-IN からの回線で優劣を付ける場合、  
レコードデータの priority 値が DMX-in(sACN/Artnet)よりも低い場合のみ出力が不安定になる場合があります。  
→ファームウェアアップデートで改善予定

【7-10】チャンネルを補完して送信する

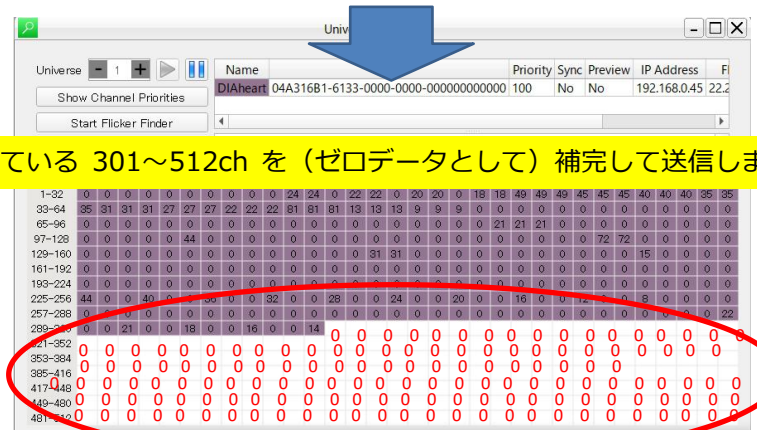
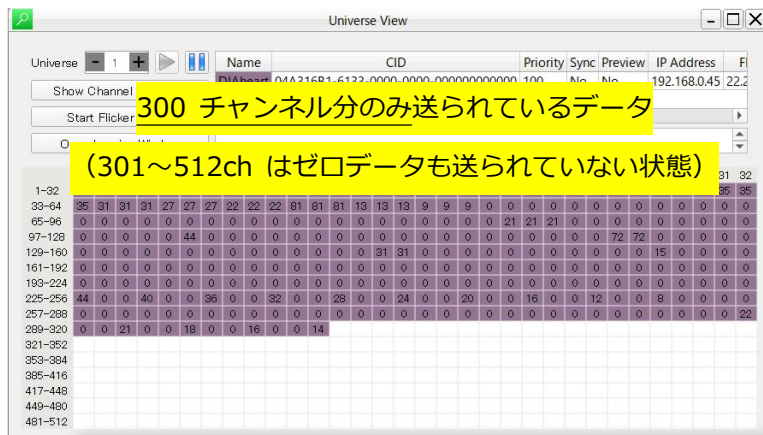
**DMX IN Artnet/DMX-INsACN/DMX OUT 設定可能**

入力されたデータのDMXが 512ch 分無い場合、欠けているチャンネルを（0データとして）補完して 512ch 分送ることができる機能です。



有効にする場合、  
どちらかにチェックをいれます。

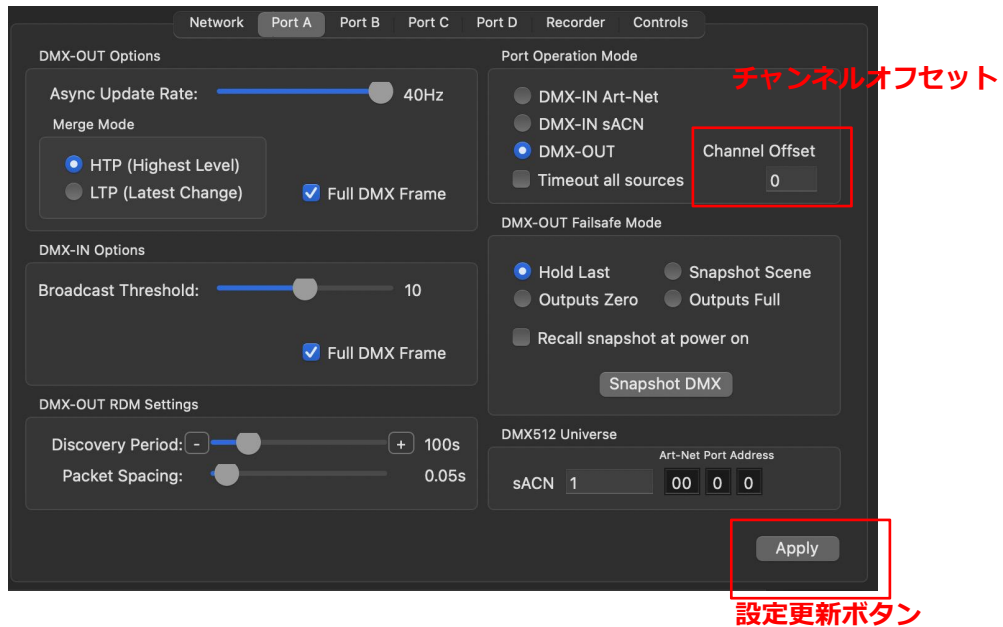
例えば、送られたデータが下記のようなものだった場合・・・



## 【7-11】 入力されたチャンネルをずらして入出力する（チャンネルオフセット）

### DMX IN Artnet/DMX-INsACN/DMX OUT 設定可能

設定したいポートのタブを選びます。



チャンネルオフセットに任意の値を入力します。

#### ■ DMX-IN の場合 ■

例：オフセット値「1」の場合：チャンネル(ch)13 で入力されたものは、チャンネル(ch)14 として出力されます。

例：オフセット値「5」の場合：チャンネル(ch)6 で入力されたものは、チャンネル(ch)11 として出力されます。

#### ■ DMX-OUT の場合 ■

例：オフセット値「1」の場合：チャンネル(ch)13 で入力されたものは、チャンネル(ch)14 として出力されます。

例：オフセット値「5」の場合：チャンネル(ch)6 で入力されたものは、チャンネル(ch)11 として出力されます。

※ファームウェア 3.12 より、DMX-IN も DMX-OUT も、同様に入力された数値分プラスされることになりました。

設定更新ボタンを押して完了です。

## 8.USB-DMX 機能

**MAX シリーズ全ての機種で、DMX-USB の機能が使用出来る予定です。**

(eDMX1MAX/eDMX2MAX/eDMX4MAX/eDMX4MAX DIN/eDMX4MAX ISO DIN/ LeDMX2MAX/LeDMX4MAX)

USB から DMX を出すようなソフトウェアで使用可能です。

出力また入力できるユニバースは各ソフトウェアに依存します。

※2023 年 4 月現在はこの機能はありません。

今後のファームウェアアップデートをお待ちください。

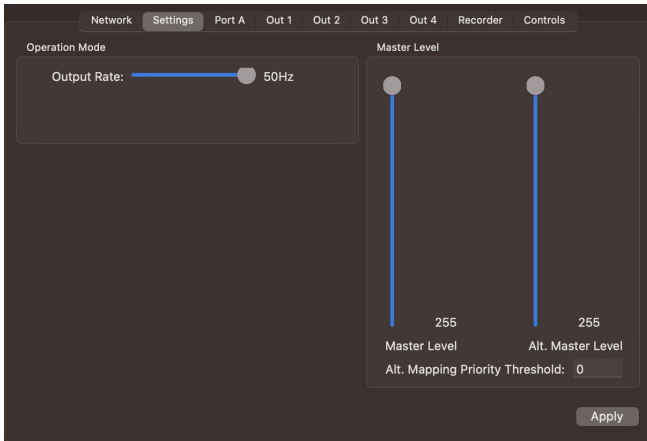
**9.LEDMX4PRO ・ LEDMX2MAX/LEDMX4MAX (SPI ドライバー) 専用設定**

S P I ドライバーの、LeDMX4PRO/LeDMX2MAX/LeDMX4MAX には専用の設定タブがあります。

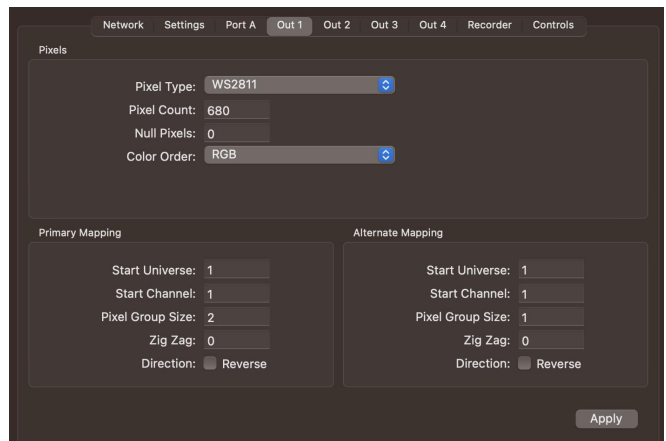
上記以外の機種にはこの項 (9-1~9-6) の設定はありません

**【9-1】概要**

LeDMX (SPI ドライバー) シリーズ専用のタブ



setting タブ

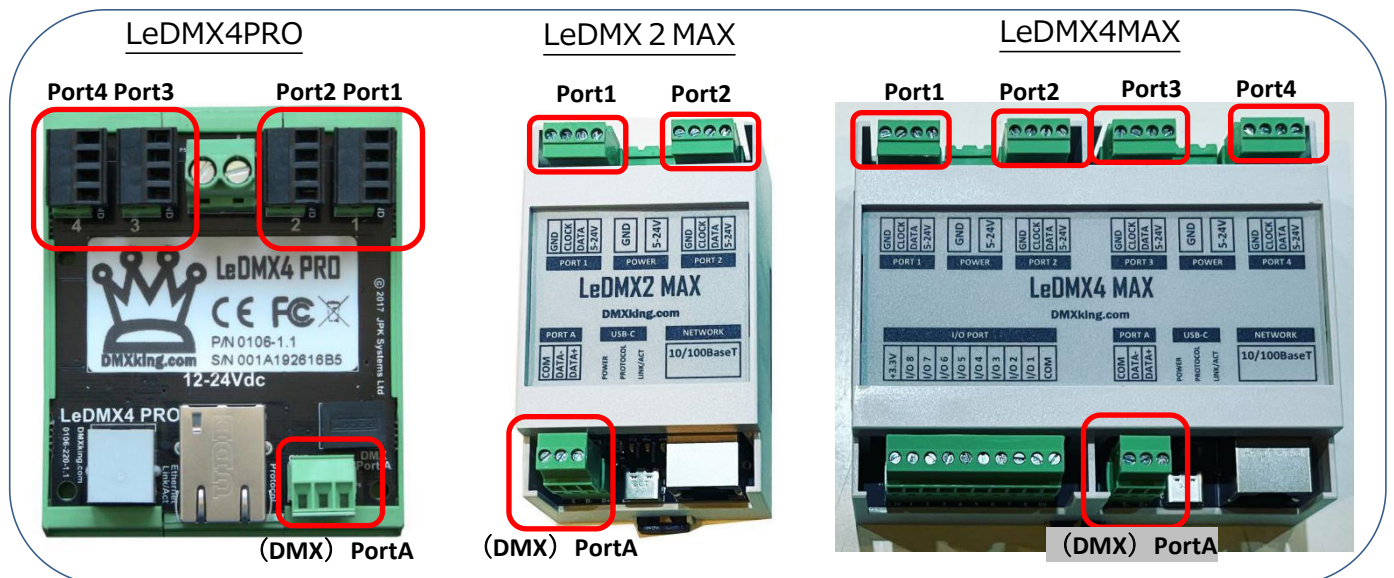


Port1~4 タブ

ユーティリティソフト内でノード (LeDMX4PRO/LeDMX2MAX/LeDMX4MAX)を選ぶと、自動的に上記タブが現れます。

-----

本体には「DMX-port である **PortA**」と、「SPI ポートの **Port(1~4)**」と 2 種類のポートがあります。

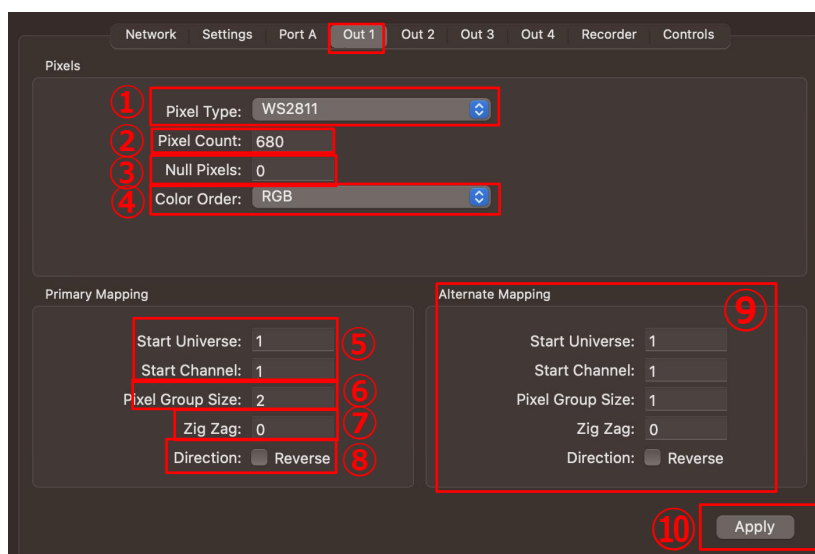


※PortA (DMX ポート) については他機種と共通ですので、「7.ポート機能設定 (PortA~D)」の頁をご参照ください。

また、その他の network タブや recorder タブ、マージ仕様等も他機種と共通ですので、各頁をご参照ください。

## 【9-2】出力したい SPI (PIXEL)の設定をする

設定したい Port のタブを Out 1 ~Out 4 から選んで開いてください。



- ①[Pixel Type] ピクセルの IC タイプを選んでください。(接続する灯具に合わせて)
- ②[Pixel Count] 使用するピクセル数を数字で記入してください。
- ③[Null Pixels] 最初から〇〇球まで使用しない場合、その球数を数字で記入してください。
- ④[Colour Order] カラーオーダーを設定してください。(接続する灯具に合わせて)
- ⑤[Start Universe]  
[Start Channel] スタートアドレス(ユニバースとチャンネル)を数字で記入してください。  
※IC によって入力できる[Start Channel]の数値が異なります。  
例: RGB3ch の場合: 1,4,7,...505,508 (~510/残りの 511,512 は使用しません)  
RGB4ch の場合: 1,5,9...505, (509 は v.3.12 では入力出来ません)
- ⑥[Pixel Group Size] まとめて扱いたい(グルーピング)球数の数字を記入して下さい。 ※【9-5】参照
- ⑦[ZigZag] ジグザグ設定したい球数を数字で記入してください。 ※【9-6】参照
- ⑧[Direction] 点灯していく方向を反対にしたい場合はチェックを入れて下さい。
- ⑨[Alternate Mapping] 代理回線用のマッピング設定。通常は設定不要です。 ※【9-3】参照
- ⑩設定後、[Apply](更新ボタン)を押して下さい。

#### ■ IC タイプ設定について

port 毎に異なる IC タイプや球数を設定できます。

(LeDMX4PRO は port1 と port2 は同じ設定にする必要があります。LeDMX2MAX/4MAX にはそういった制限はありません。  
また、LeDMX4MAX では port1&2 と Port3&4 で異なる電圧も入力→制御することが可能です。

#### ■ 球数について

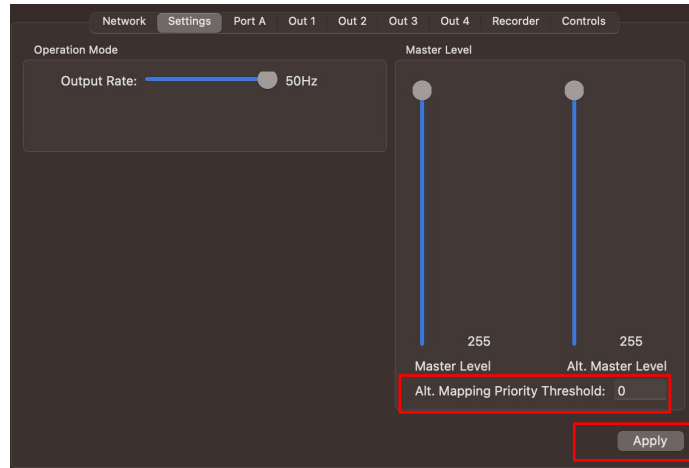
1 ポートあたり 4 ユニバースまで出力できます。(灯具 IC 種類により球数は変わります)

■ その他: SPI ポートでは、入力信号喪失時には直前までのポート出力を『保持』します。

## 【9-3】代理回線（代替回線）用設定

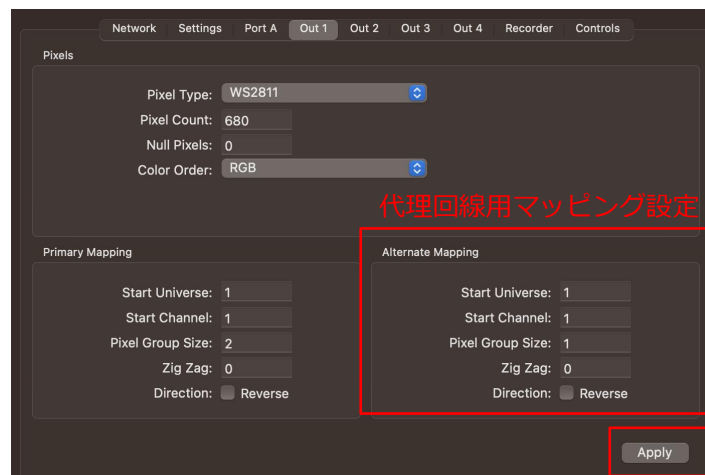
sACN の priority 機能を使用することで、代理回線用にマッピング（パッチ等）を設定することができます。

Settings タブを開いて下さい。



[Alt.mapping priority threshold]欄に、priority 値を記入して、[Apply]ボタンを押してください。

次に、設定したい出力の Port タブを開いてください。



代理回線用マッピング設定（設定項目は前項参照）をして、[Apply]ボタンを押してください。

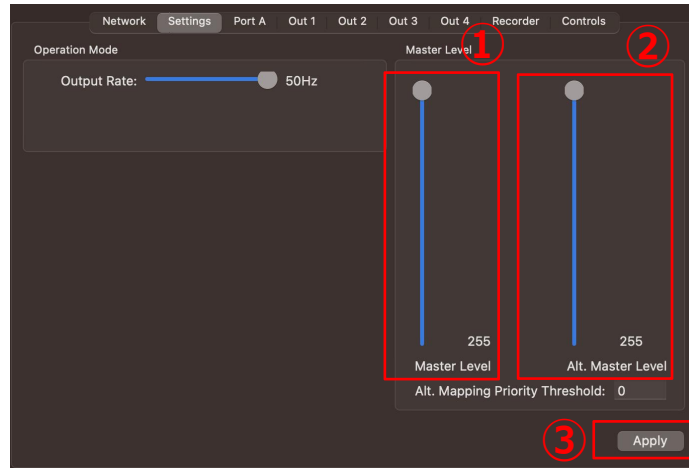
■設定した priority 値未満の sACN 回線が入力/有効になると、代理回線用のマッピングに自動的に切り替ります。

代理回線用の設定を利用することで、本番用とメンテナンス用など、それぞれマッピング（パッチ/他設定）を設定できますので、使い方次第で様々な場面で活用できます。

## 【9-4】出力マスターレベル調整

SPI 出力するマスターレベルを変更できます。

Settings タブを開いて下さい。



①[Master Level] 主回線用のマスターレベル調整。数値をスライダーでずらして調整して下さい。(0~255)

②[Alt. Master Level] 代理回線用のマスターレベルも別に設定可能です。

③[Apply]ボタンを押して完了です。

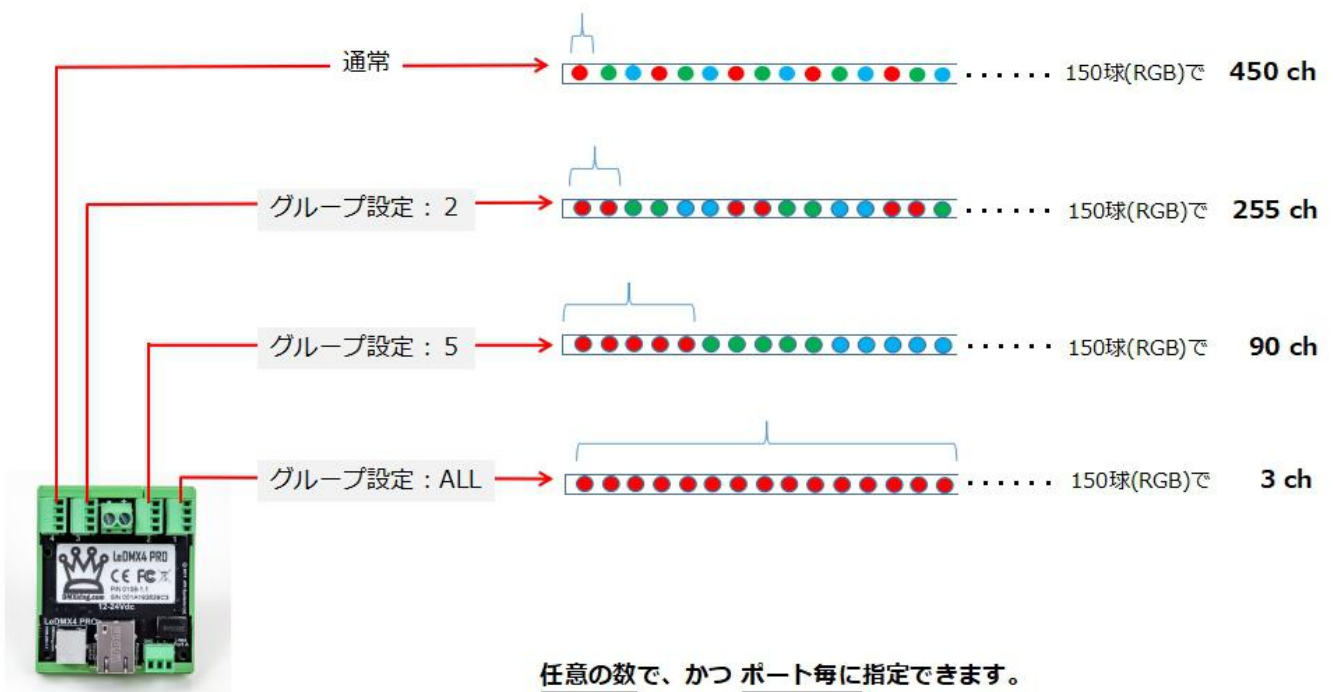




## 【グルーピングについて】

例えば、2 球で1つの粒とみなすと（通常は2粒で 6ch 分制御にかかるところが）3ch で制御可能です。  
10 球まとめてグルーピングした場合、150 球あっても通常は 450ch 使うところが 45ch で制御できる計算です。（ $150 \div 10 \times 3\text{ch}$ ）

こういったことです。↓



上記は LeDMX4PRO ですが、下記 LeDMX2MAX/LeDMX4MAX でも同様です。



LeDMX2MAX には 2 つのポート、LeDMX4MAX/LeDMX4PRO には 4 つのポートがありますが、  
各ポートそれぞれにグルーピングの設定が可能です。



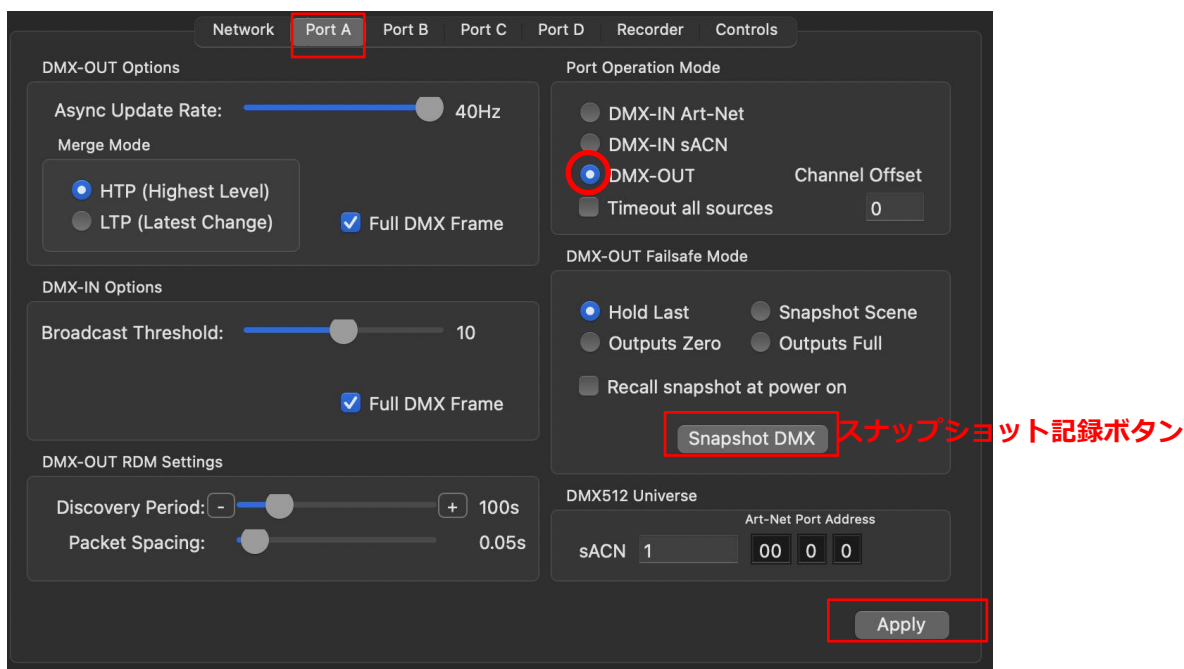
## 11. SNAPSHOT SCENE

SD カードに記録するショーとは別に、**シーンを記録/再生することが出来る**スナップショット機能があり、

DMX ポートそれぞれに設定ができます。(SD カードに記録するショーについては別途 [マニュアル記録/再生編](#)をご参照ください。)

### 【記録】

1. 記録させたいポートのタブを選びます。



2. DMX 信号を該当のポートから出力させてください

3. スナップショット記録ボタンを押します。

(出力している DMX 信号の値を記録します)

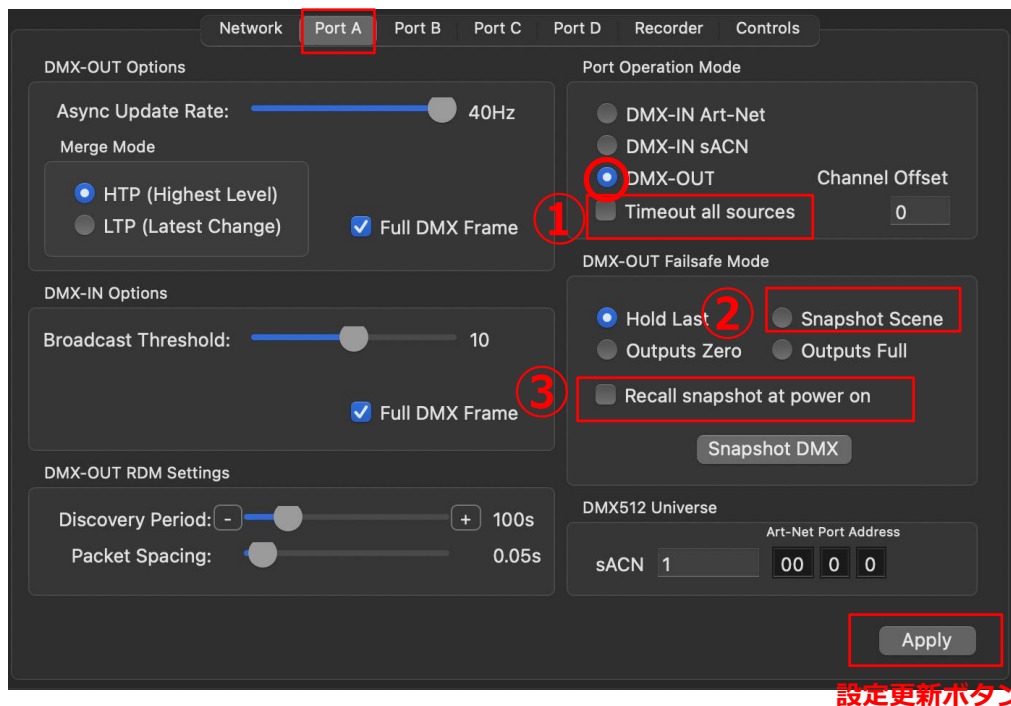
4. 設定更新ボタンを押して完了です。

#### ■スナップショットの記録データについて

- ・記録できるのは 1 シーンのみです。
- ・該当のポートから出力されている DMX データを記録します。(連続した値は記録できません)
- ・DMX-IN に設定されているポートには記録/再生できません。
- ・ポート毎に記録できます。
- ・本体メモリに記録しますので、SD カードは必要ありません。
- ・[\[Recall DMX snapshot at startup\]](#)にチェックを入れると、電源 ON 直後(起動直後)に snapshot Scene を出力できます。

## 【再生】

再生したいポートのタブを選びます。



再生方法は下記 2 種いずれか（または両方）になります。

### 1. 電源起動時に自動的に再生

③[Recall DMX snapshot at startup]にチェックをいれます。

### 2. 入力しているデータが喪失した場合に再生（バックアップ用途等）

①[Timeout all sources]にチェックをいれ、②[Snapshot Scene]を選択します。

設定更新ボタンを押して完了です。

#### ■スナップショット再生について

- ・ DMX-IN に設定しているポートからは出力できません。
- ・ ポート毎に設定します。※ユニバースの値には依存しません。（ポート毎の設定です）
- ・ 一度記録したスナップショットデータは DMX の in/out 切替・ユニバース変更をしても残ります。
- ・ Artnet/sACN/DMX が外部から入力されている場合は、そちらが（スナップショットより）優先されます。
  - ※①・②の設定でスナップショットが選択されている場合、設定したユニバースが入力されてなければスナップショットは出力されます。
  - ですので複数ポートがある機種では、設定ユニバースの値を調整することで特定のポートのみスナップショットを出力することも可能です。
- ・ スナップショットと内部ショーファイル再生を併用する場合の注意点
  - ※ショーファイルに含まれてないユニバースにポートを設定していて、かつそのポートからスナップショットを再生していた場合、いったんショーファイルを再生するとショーファイルが優先になり該当のポートからは出力が無くなることとなります。また再生ファイルを停止してもスナップショットは復帰・再生されません。→ファームウェアアップデートで対応予定)

## 12. マージについての仕様

### 【12-1】概要

DMXking の機器は、

下記あらゆる組み合わせで Artnet と sACN と DMX のマージ(MIX)が可能です。

Artnet × sACN

ArtNet × ArtNet

sACN × sACN

DMX-in × ArtNet

DMX-in × sACN

DMX-in × DMX-in

※マージは 2 回線まで対応しており、3 回線目以上は無視されます。

#### ■sACN を他回線とマージする場合

- ・ sACN 同士をマージさせたい場合は、Priority 値が同一になっているかどうか確認してください。
- ・ sACN と Art-net をマージさせたい場合、Art-net は Priority 値 100 として扱われますので、sACN の回線の値も 100 としてください。（一般的な機器は 100 が初期値となっています。）

※Priority 値については@sACN で 回線の優劣を設定する（priority 設定）の頁もご参照ください。

また、レコードしたファイルとのマージも可能です。詳しくは

『[eDMXConfigraiton ソフトウェアマニュアル](#) [レコード/再生編](#)』をご参照ください。

## 【12-2】UNIVERSE SYNC/ART SYNC 時

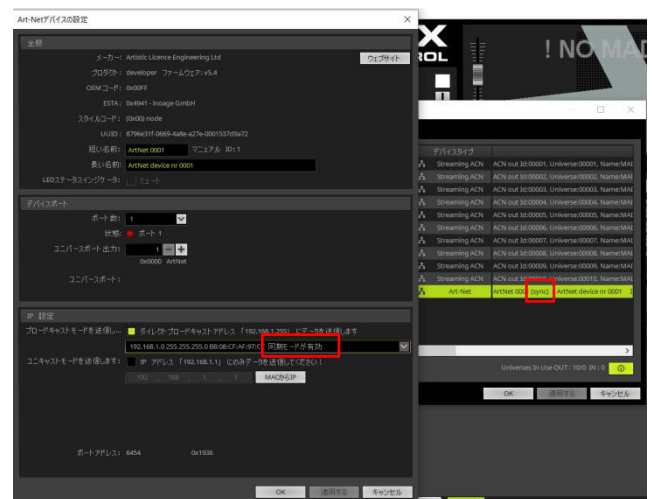
DMXking 製品は Universe sync または Art sync に対応しています。

sync の有効・無効設定はノード側でなく主にコントローラ側（送信元）で設定することになりますが、sync 中のユニバースはマージは出来ません。

また、プライオリティ設定による優先/代替回線の機能も無効になります。

マージ機能やプライオリティ設定を使用したい場合は、sync 機能を使用しないようにして下さい。

## 【参考】MADRIX の artsync 設定と表示



【以上】