



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 (WINDOWS)

※WINDOWS と Mac では設定方法にほとんど違いはありませんが、Mac 画面用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)	7
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	7
3-2 設定例 A: ノード側の IP アドレス変更	8
3-3 設定例 B: PC 側の IP アドレスを変更	9
3-4 ネットワーク設定 TIPS	11
4. ファームウェア更新	13
5. 各設定画面 概要	14
5-1 タブ画面	14
5-2 FILE メニュー	15
5-3 VIEW メニュー	16
5-4 ADVANCED メニュー	17
6. ノード状態 確認	18
7. ポート設定 (PortA~D)	19
【基本】7-1 DMX in/out 設定	20
7-2 ユニバース 設定	21
【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	22
7-4 DMX 出力レート調整	23
7-5 HTP/LTP の切替設定(マージ時)	24
7-6 RDM-※MAX シリーズ: 2023 年実装予定	25
【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	26
7-8 sACN ユニキャスト/マルチキャスト送信	28
7-9 sACN 回線の優劣を設定する (priority 設定)	29
【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	30
7-11 チャンネルオフセット	31
8. USB-DMX(入出力) ※2023 年実装予定	32
9. LeDMX4PRO/LeDMX2MAX/LeDMX4MAX (SPI ドライバー) 専用設定	33
9-1 概要	33
9-2 ピクセル 設定	34
9-3 代理回線 (代替回線) 用設定	35
9-4 出力マスターレベル設定	36
9-5 グルーピング設定	37
9-6 シグザグ設定	39
10. Art-Net を送信・受信する(1 ユニバースまで/テスト機能)	40
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
13. 設定を保存・読込する	45
14. 設定を MicroSD カードに書き込み固定する	46

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/>



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 1.28 (2023 年 3 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 未満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、**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
Software

最新バージョンは各配布もにてご確認ください。

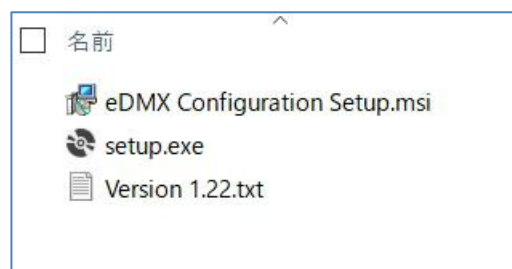
- DMXkingウェブサイト
- arduino用ライブラリ
- Max8用モジュール

【設定ソフト】	【設定ソフト】	【設定ソフト】
Windows/eDMXconfiguration : 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
ダウンロード	ダウンロード	ダウンロード

windows 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。



↑ zip ファイル中身例



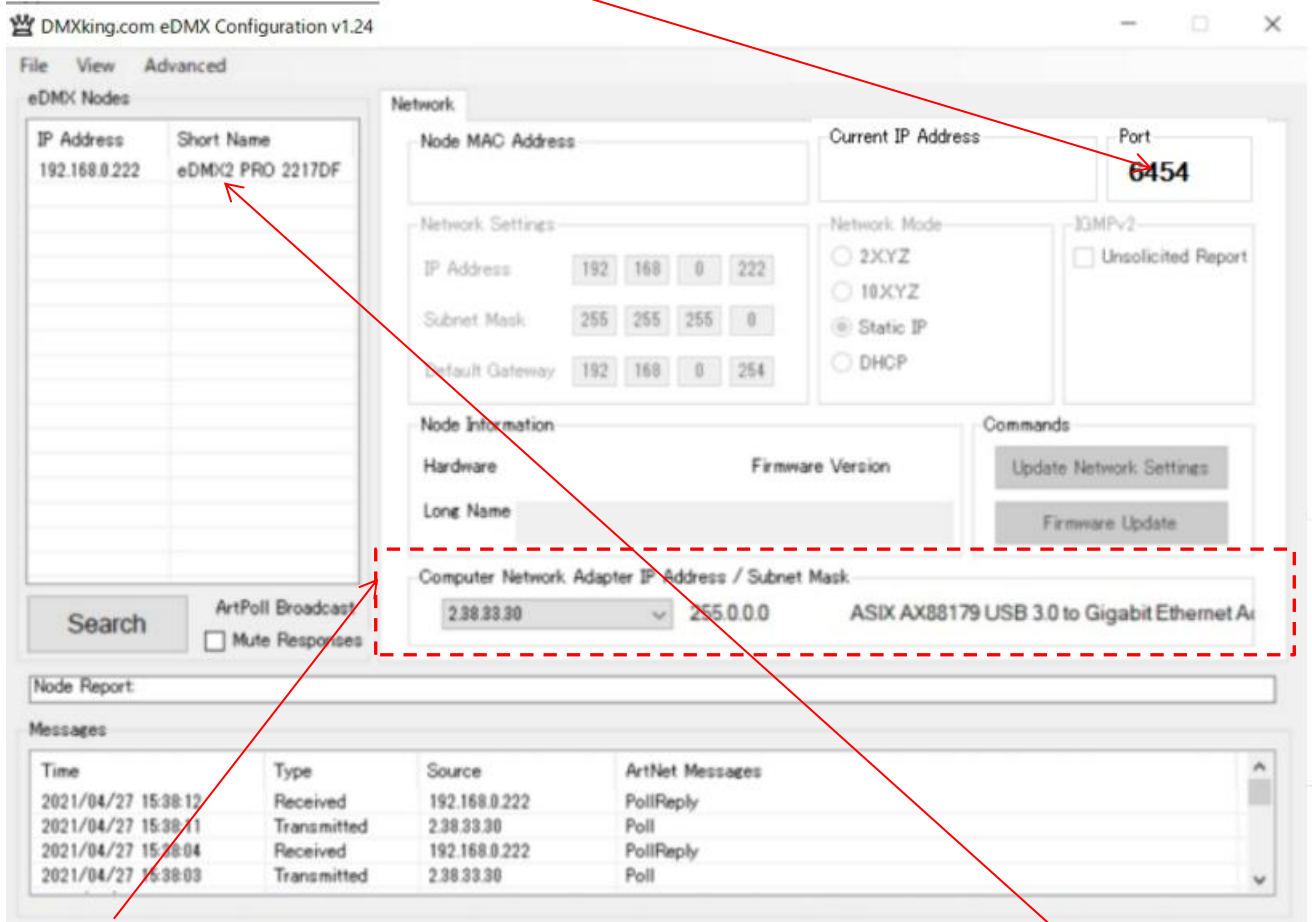
PC と各 DMXking の製品を物理的に接続して下さい。

1. PC と DMXking 製品を LAN ケーブルで接続してください。
2. DMXking 製品に電源を入れてください。

■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。

V1.24 から、port が表示されるようになり、
ポートが他のソフト等で使用中でも代替のポートでユーティリティソフトに接続できるようになりました。

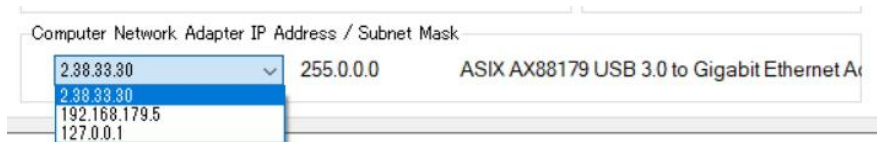


Network Adapter 欄

ノードが接続されていれば、左側にノード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。

左側にノード名が表示されていれば通信・接続は完了です。

3. IP アドレス設定とネットワーク

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。

【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設定したいノード名を選択します。

① 設定したいノード名を選択します。

② IP アドレス (192, 168, 0, 222) とサブネットマスク (255, 255, 255, 0) の数字を確認します。

③ イーサネットアダプターの IP アドレス (192.168.0.30) を選択します。

④ ネットワークモード (Static IP) を選択します。

⑤ Update Network Settings ボタンを押して変更を有効にしてください。

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、問題無いです。

(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 255 255 255 0 に設定してください。

【同じでない場合】

④の Static IP にチェックを入れた後、②の頭 3 つ分の値を③の値に合わせてください。

(4 つ目の数字は②と③で異なるものを入れてください。)

もし、③の値の頭 1 つ目の数字が、2 や 10 で始まっていた (2.0.0.4 や、10.0.3.16 など) 場合…

②に入れる値は、④に書いてある同じ数字で始まる値をそのまま入れてください。(上記では、2.148.23.233/10.148.23.233)

また、その場合 subnet mask は一般的に 255 0 0 0 に設定します。

ネットワークの値を変更した場合は、⑤update Network Setting を押して変更を有効にしてください。

以上、ノードの IP を変更してイーサネットアダプターの IP に合わせ同じネットワークに置く設定方法です。

【3-2】設定例 A : ノード側の IP アドレス変更

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

② DHCP/静的 IP 設定欄を[Static IP]にします。

③ IP 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。

[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)

※PC 側とノード側 IP アドレスの頭3つの数字が合っていない場合は、どちらかを変更して合わせて下さい。

※Artnet で使用する2アタマ、10アタマに関しては subnet Mask が 255.0.0.0 のようになる場合があると思いますので、その場合は頭1つだけの数字が同じであればOKです。

以上で PC とノードが同じネットワーク上にあることになり、各設定をする準備ができました。

検出される IP が 169.254.0.0 (リンクローカルアドレスのまま) になっている場合 (このままですと node の表示はされることがありますが、設定は出来ない) は、次項のように PC 側の LAN アダプターの IP を 192.168.0.0 などに変更して下さい。(DMXking のデバイスと同じネットワークになるように変更して下さい。) また LAN アダプターの接続状況 (PC に認識されているかどうか) も確認して下さい。

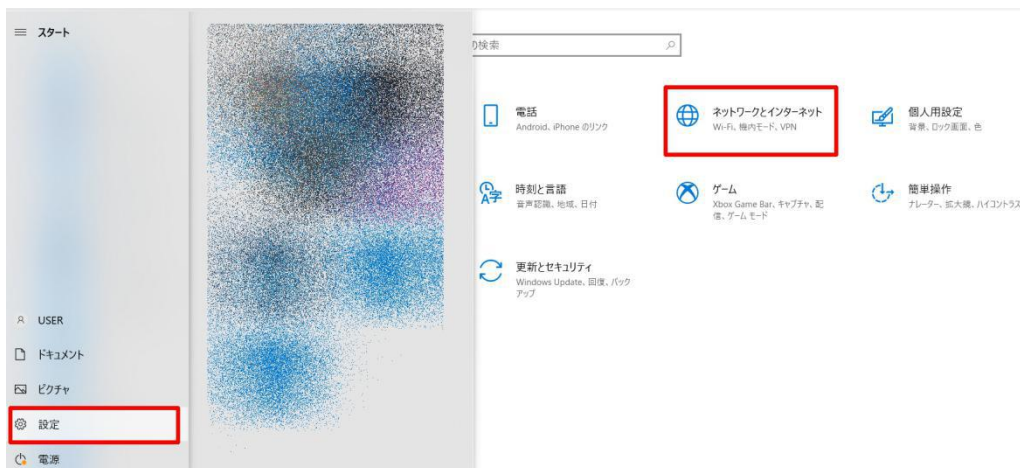
【3-3】設定例 B : PC 側の IP アドレスを変更 (WIN/MAC)

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

イーサネットアダプターの IP を変更し、ノードの IP に合わせて同じネットワークに置く設定方法をご紹介します。

【Windows10 の場合】

設定→ネットワークとインターネットを開きます。

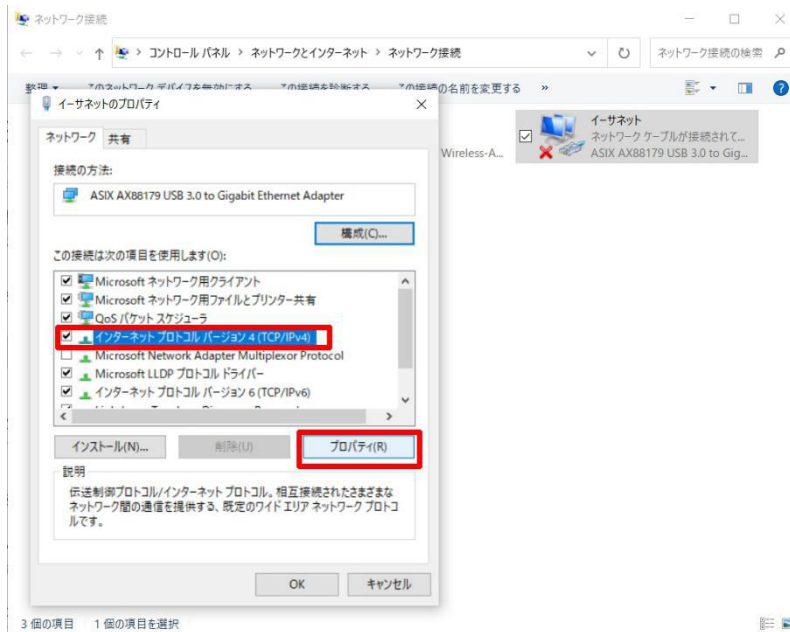


出てきた画面 (下記左) の、「アダプターのオプションを変更する」を開くと、下記右のような画面が現れます。

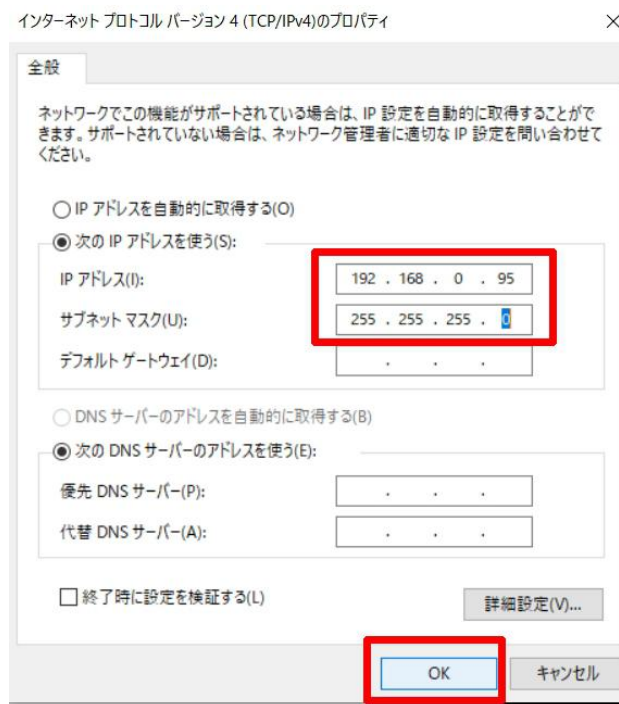


ここで、DMXking のノードと繋がっているイーサネットアダプターを選んで右クリック→プロパティを開きます。

↓プロパティ画面↓



「インターネットプロトコルバージョン4」を選んで、右下のプロパティをクリックして開きます。



上記画面が出てきますので、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。

(例：ノードの IP アドレスが、192.168.0.223 の場合、

192.168.0.100 等 にします。

サブネットマスクは、192 始まる場合は、255.255.255.0, 2 や 10 始まる場合は、255.0.0.0等にします。

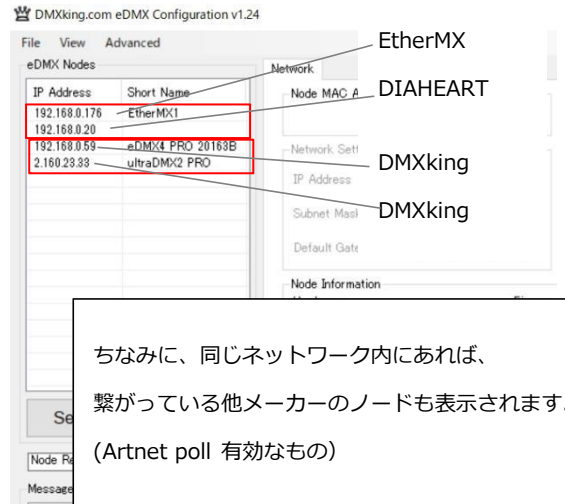
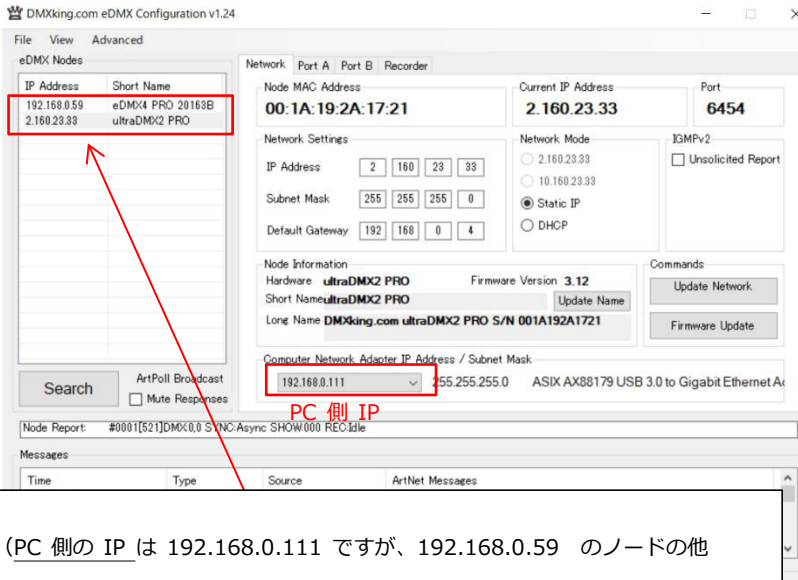
この状態で当ソフトウェアを立ち上げ直すと、アダプターの IP が正常に書き換わっていると思います。

そのまま各設定が変更できますので、作業を進めてください。

【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。

・ネットワーク範囲外のノードも表示されます。

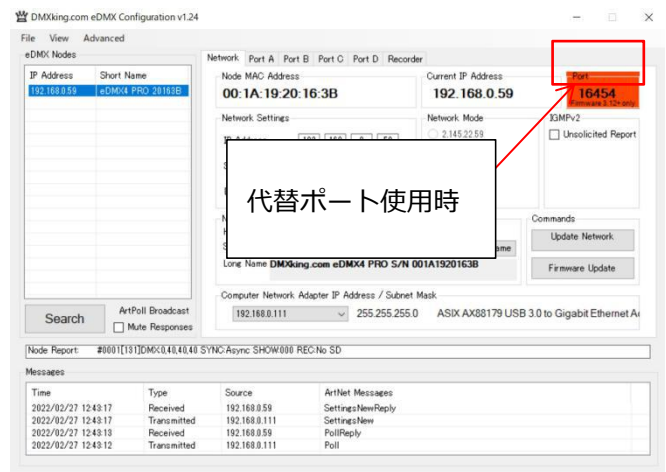
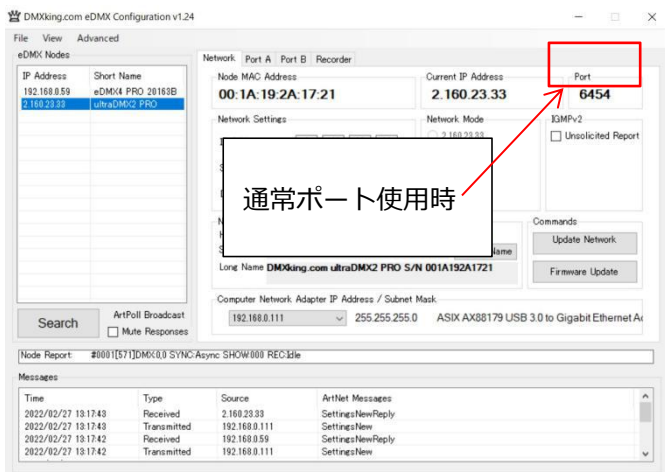


（PC側のIPは192.168.0.111ですが、192.168.0.59のノードの他ネットワーク範囲外である2.160.23.33も表示されています。
物理的に接続できていれば、192.0.0.0 / 2.0.0.0 / 10.0.0.0 どのIPであっても表示されます。

ちなみに、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も表示されます。（Artnet poll 有効なもの）

・代替通信ポート機能搭載

他アートネット等のソフトを立ち上げている等で通信ポートが埋まっている等自動的に代替ポートで通信します。

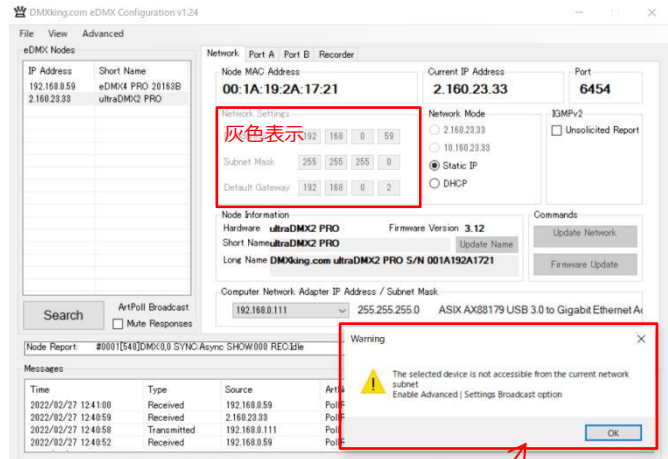
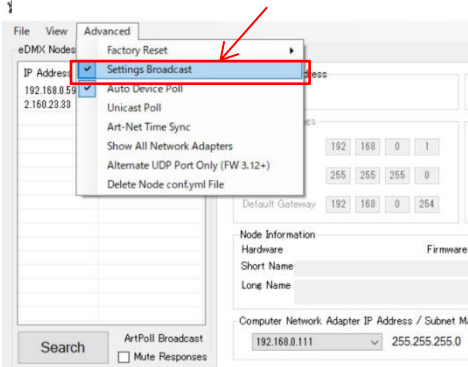


代替ポート自動設定があることで、当ソフトウェアと他ソフトウェアの併用（同時通信）が可能です。

CHECK :

- ・ネットワーク範囲外のノードの IP が変更できない場合。

※Setting Broadcast にチェックを入れてください。



※Setting Broadcast にチェックを入れると、

ネットワーク範囲外のノードも IP の設定ができるようになります。

※Setting Broadcast にチェックが入っていない場合、

ネットワーク範囲外 (ここでは、2.168.23.33 の ultraDMX2PRO)のノードは選択しても灰色表示になり設定はできません。

また、「現在のネットワークサブネット範囲外です。SettingBroadcast 機能をオンにしてください」のアラートが表示されます。

※ネットワークタブ以外の設定 (ポート設定等) をする際には【3-1】～【3-3】ご参照の上、ノードの IP アドレスを同じネットワークに置いて下さい。

・ユニキャストでのノードサーチ機能

通常はブロードキャストでネットワーク内外のノードを自動的に検出しますが、

ユニキャストで IP を直接指定してのノード検索も可能です。(相手先ノードの IP が判明している事が必要)

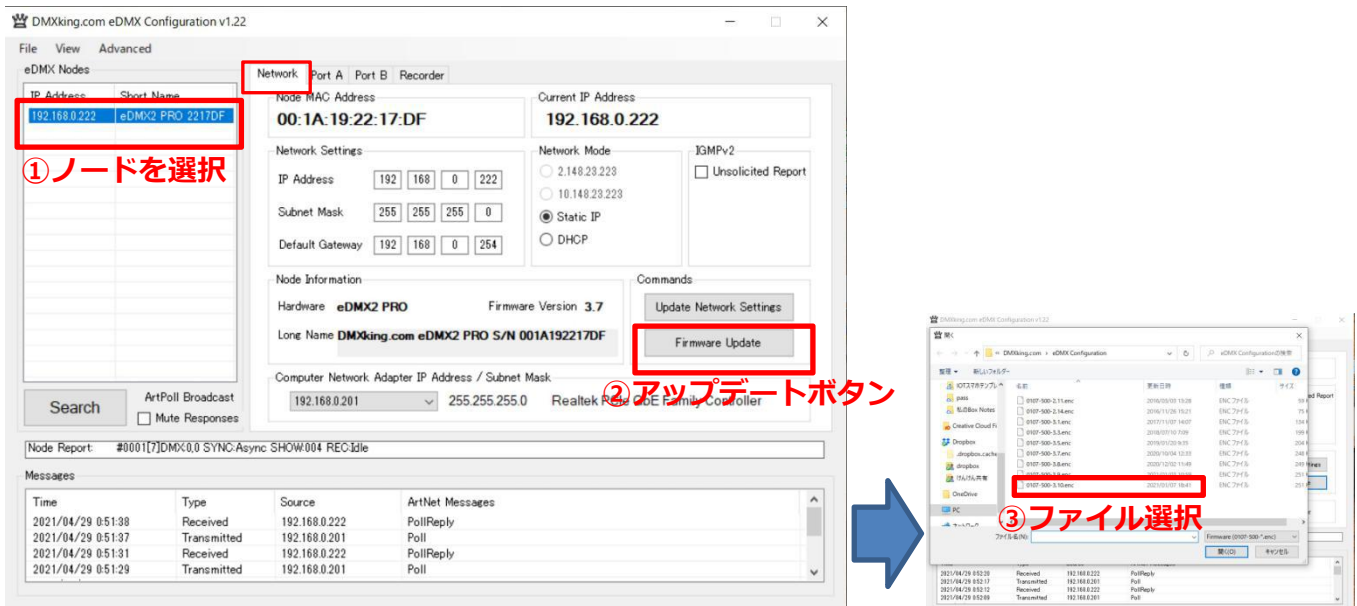


※PC 側の IP は、サーチするノードと同じネットワークでないと、検出できません。

(例 : PC 側 IP が 192.168.0.6/ノード側 IP が 2.0.0.110→同じネットワークではありません。)

4. ファームウェア更新

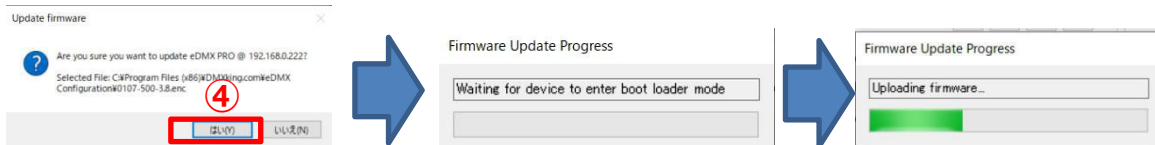
ノードのファームウェアを更新します。



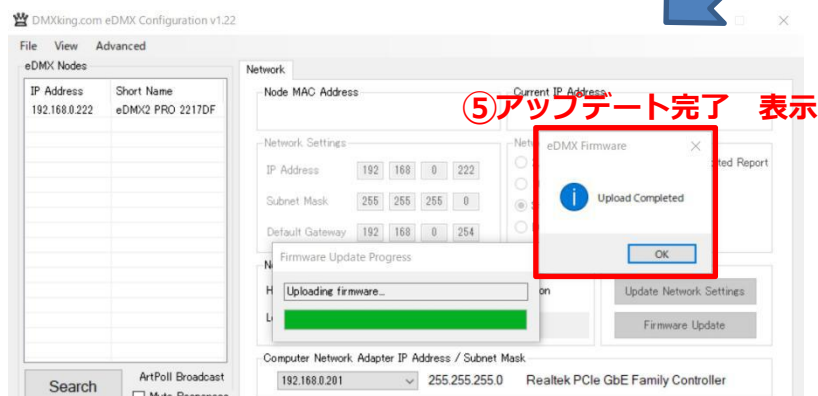
①ファームウェアを更新したいノードを選びます。

②アップデートボタンを押します。

③最新のファームウェアファイル（バージョンの数字が一番大きいもの・通常は一番下に表示されます）を選びます。



④「はい」を選択します。



⑤が表示されれば成功です。OK を押して完了させてください。

※ファームウェアは、eDMXconfiguration Utility をダウンロードした際に同梱されています。

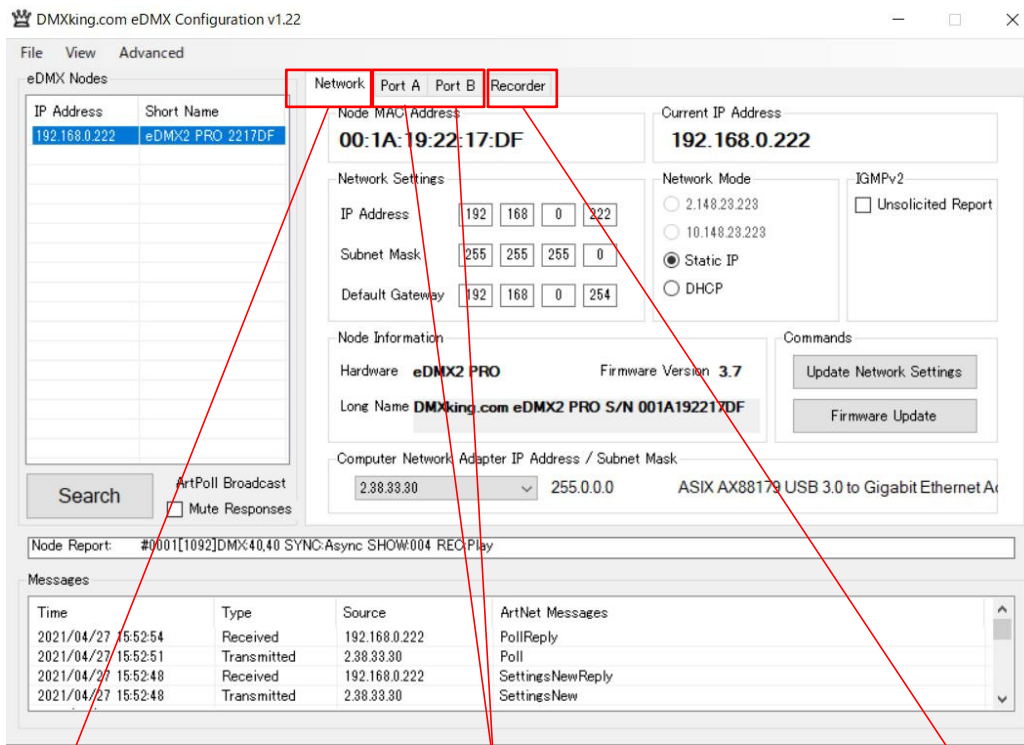
常に最新のバージョンのソフトとファームウェアを使用するようにして下さい。

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。



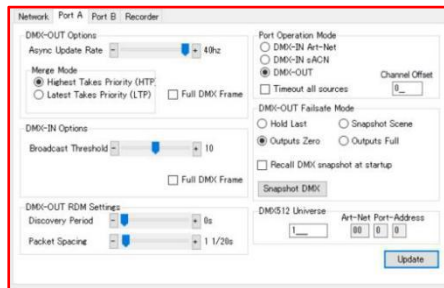
ネットワークタブ

ポートタブ

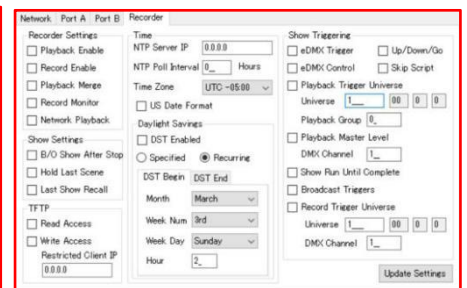
レコーダータブ



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

- ・ 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

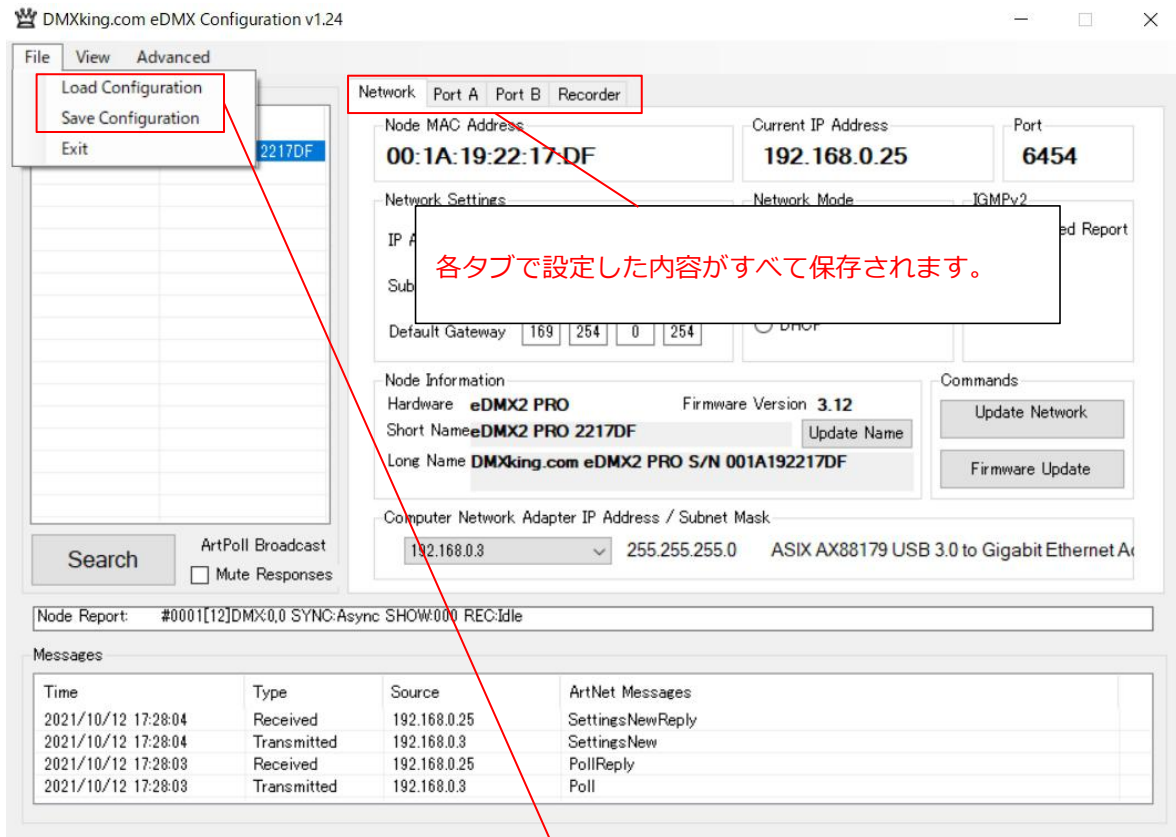
- ・ DMX in/out
- ・ ユニバース
- ・ HTP/LTP
- ・ RDM
- ・ 回線喪失時の設定
- ・ ブロードキャスト閾値 等

- ・ 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

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】 FILE メニュー (設定を保存・読込する機能)

v1.2.4以降で有効な機能です。



ノードの各設定を保存または読み込むことができます。



保存すると、ノードの種類と型番.yml ファイルが作られます。

このファイルはメモ帳等で編集も可能で、また読み込みなおす事も可能です。

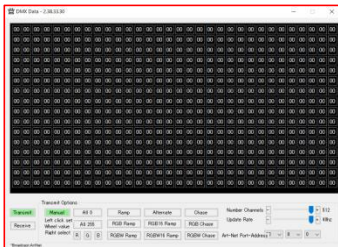
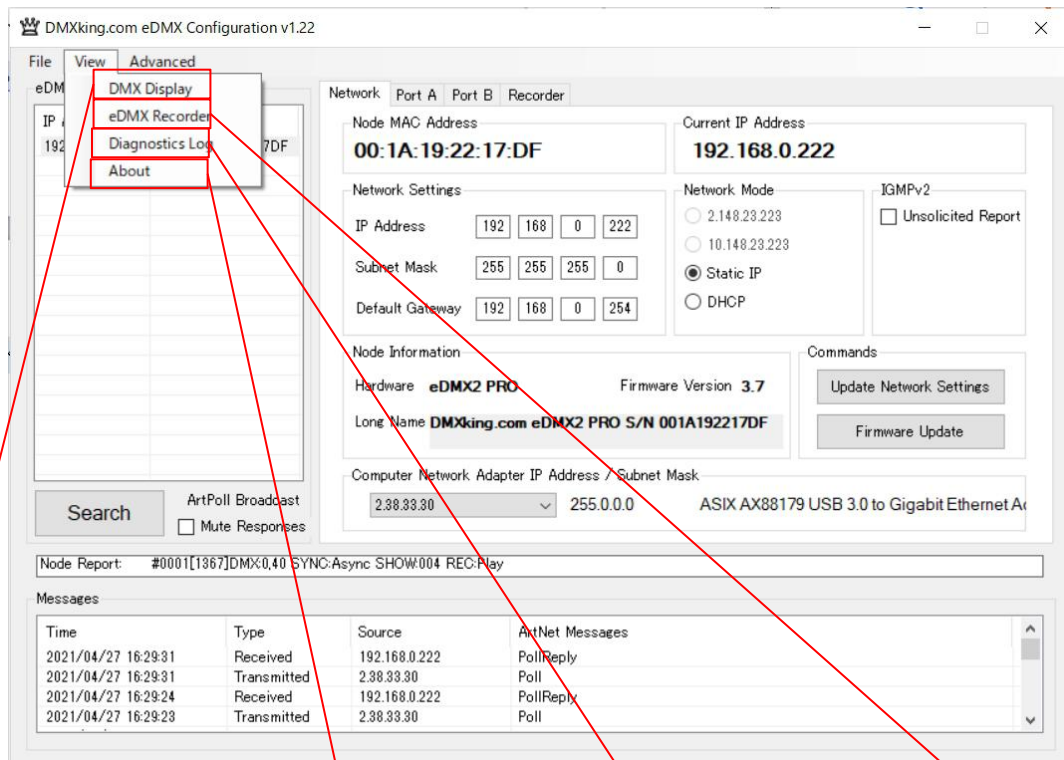
※.yml の中身に関しては、【13】参照

設定は内部メモリーに記録されます。

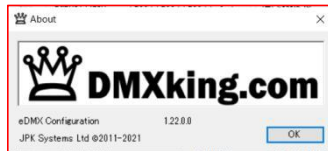
その他詳しくは、

12 設定を保存・読込する**13.設定を MicroSD カードに書き込み固定する****の頁**をご参照ください。

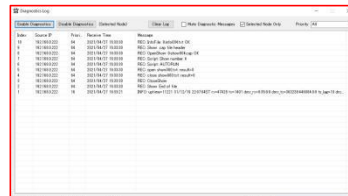
【5-3】VIEW メニュー



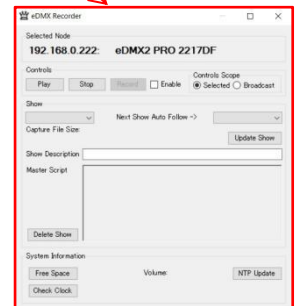
Artnet 送信/受信機能



バージョン情報



ログ表示



レコード/再生の「実行」設定

- ・ Artnet 送信機能
 - ・ Artnet 受信機能
- (1 ユニバースまで)

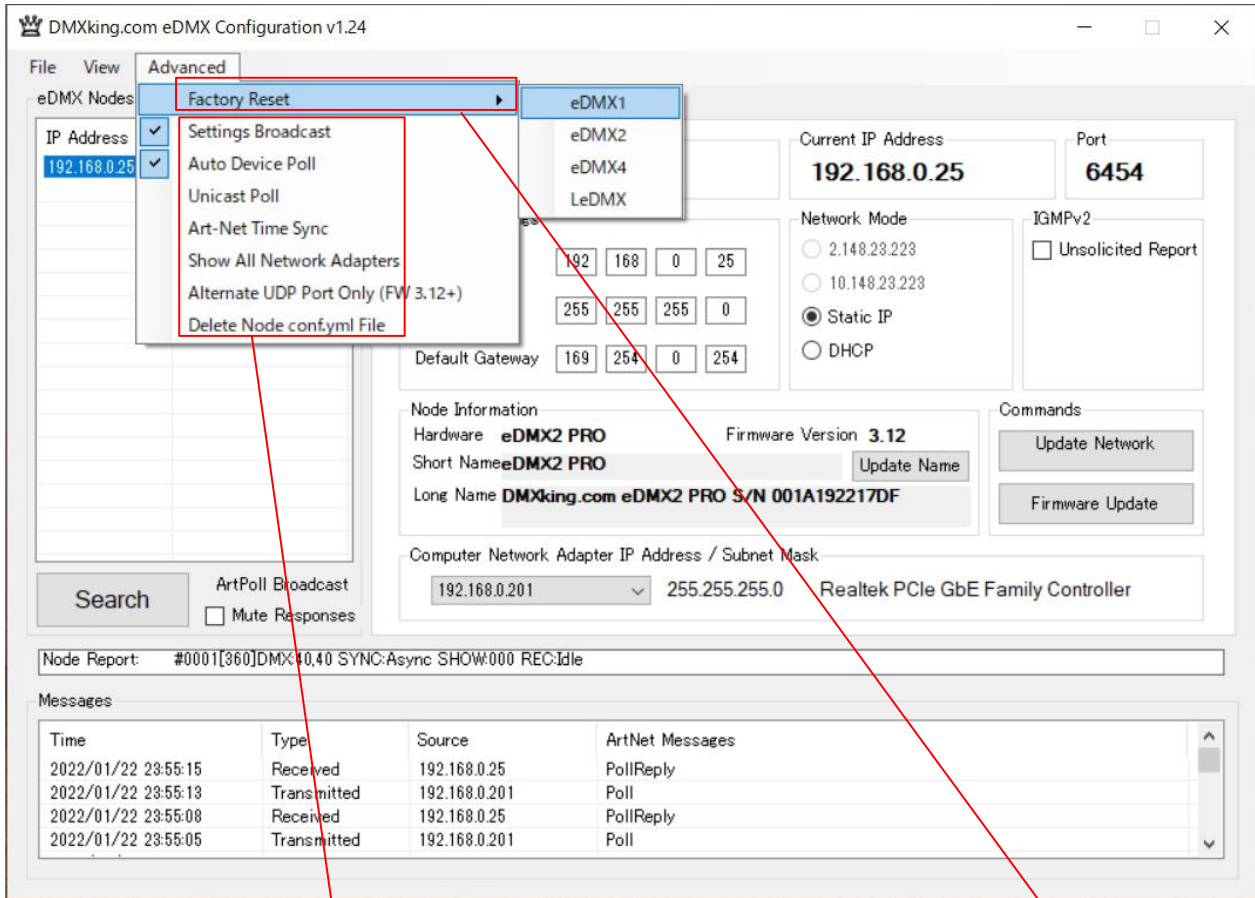
- ・ メーカーロゴ表示
- ・ ソフトウェアバージョン

- ・ 各設定
- ・ /レコード
- ・ /再生等のログの表示

- ・ レコード実行
- ・ 再生実行
- ・ 再生設定 等

【5-4】ADVANCED メニュー

ノード名を変更したり、主にネットワークの通信機能を有効/無効にする設定です。



通信関係 有効/無効設定

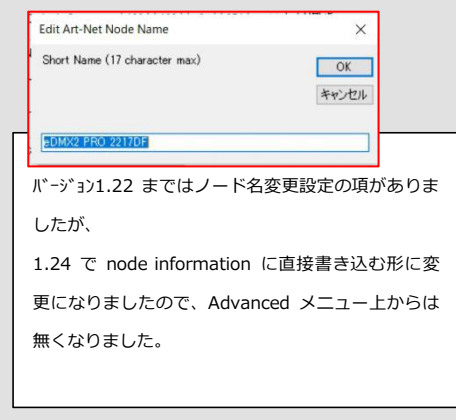
Settings Broadcast	:同じ network 範囲外のノードも設定可能に
Auto Device Poll	:自動的に通信する
Unicast Poll	:ユニキャストに設定
Art-Net Time Sync	: Artnet の時刻同期
Show All Network Adapters	:全てのネットワークアダプターを表示
Altenate UDP Port ONLY(FW3.12+)	:代替の UDP ポートのみ使用する
Delete Node Conf.yml File	: ノードにある conf.yml を削除する →「13.設定を MicroSD カードに書き込み 固定する」の頁を参照下さい。

各設定を選択することで有効/無効を切替できます。

リセット設定

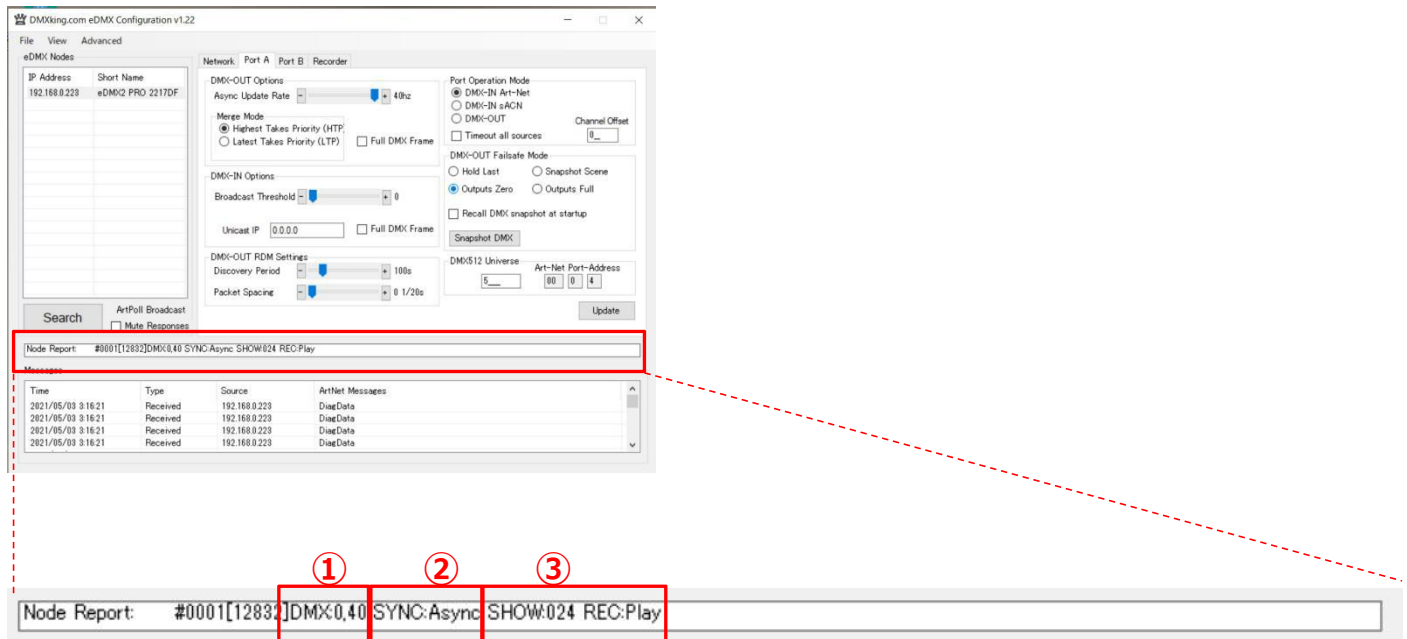


ノード名変更設定



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。



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 : DMX 出力無しの状態です。

電源 ON 直後 (起動直後) はこの状態です。ArtNet/sACN を送信すると DMX が送信されます。

また、起動直後に DMX 信号 (0 信号) を出力したい場合は、snapshot (10 の項) を利用する事で可能です。

②SYNC 状態

(例 : Async→Sync 無しという意)

③レコーダー状態

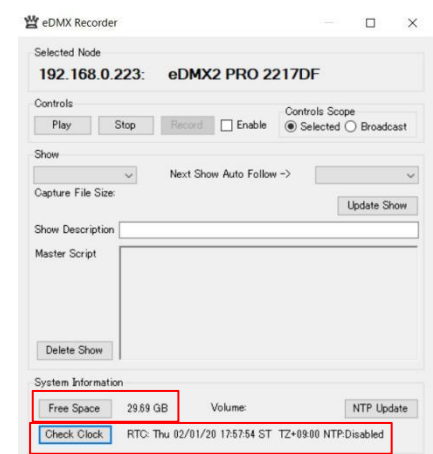
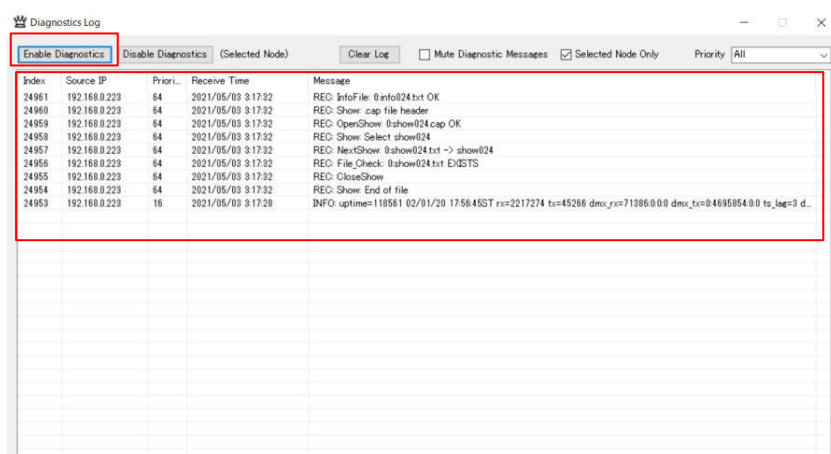
(例 : SHOW:024 REC:Play→show24 が再生状態を示しています。)

※SD カードが挿入されていないと、[No SD]と表示されます。

■その他

View メニュー→[DiagnosticsLog]

View メニュー→eDMXRecorder



各ステータス、設定、動作等のログが確認できます。

SD カードの空き容量表示/内部時計が確認できます。

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】

モード設定 【7-1】

チャンネルオフセット 【7-11】

DMX-OUT Options

Port Operation Mode

DMX-IN Art-Net

DMX-IN sACN

DMX-OUT

Channel Offset

Timeout all sources

DMX-OUT Failsafe Mode

Hold Last

Snapshot Scene

Outputs Zero

Outputs Full

Recall DMX snapshot at startup

Snapshot DMX

DMX512 Universe

Art-Net Port-Address

Update

Merge Mode

Highest Takes Priority (HTP)

Latest Takes Priority (LTP)

Full DMX Frame

DMX-IN Options

Broadcast Threshold

Full DMX Frame

DMX-OUT RDM Settings

Discovery Period

Packet Spacing

チャンネル補完機能 【7-10】

マージ時 HTP/LTP 設定 【7-5】

RDM 通信設定 【7-6】

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】

DMX-OUT Options

Port Operation Mode

DMX-IN Art-Net

DMX-IN sACN

DMX-OUT

Channel Offset

Timeout all sources

DMX-OUT Failsafe Mode

Hold Last

Snapshot Scene

Outputs Zero

Outputs Full

Recall DMX snapshot at startup

Snapshot DMX

DMX512 Universe

Art-Net Port-Address

Update

Merge Mode

Highest Takes Priority (HTP)

Latest Takes Priority (LTP)

Full DMX Frame

DMX-IN Options

Broadcast Threshold

Full DMX Frame

Unicast IP

DMX-IN sACN Priority

sACN Priority

チャンネル補完機能 【7-12】

ブロードキャスト閾値 【7-7】

ユニキャスト IP 設定 【7-8】

プライオリティ設定 【7-9】

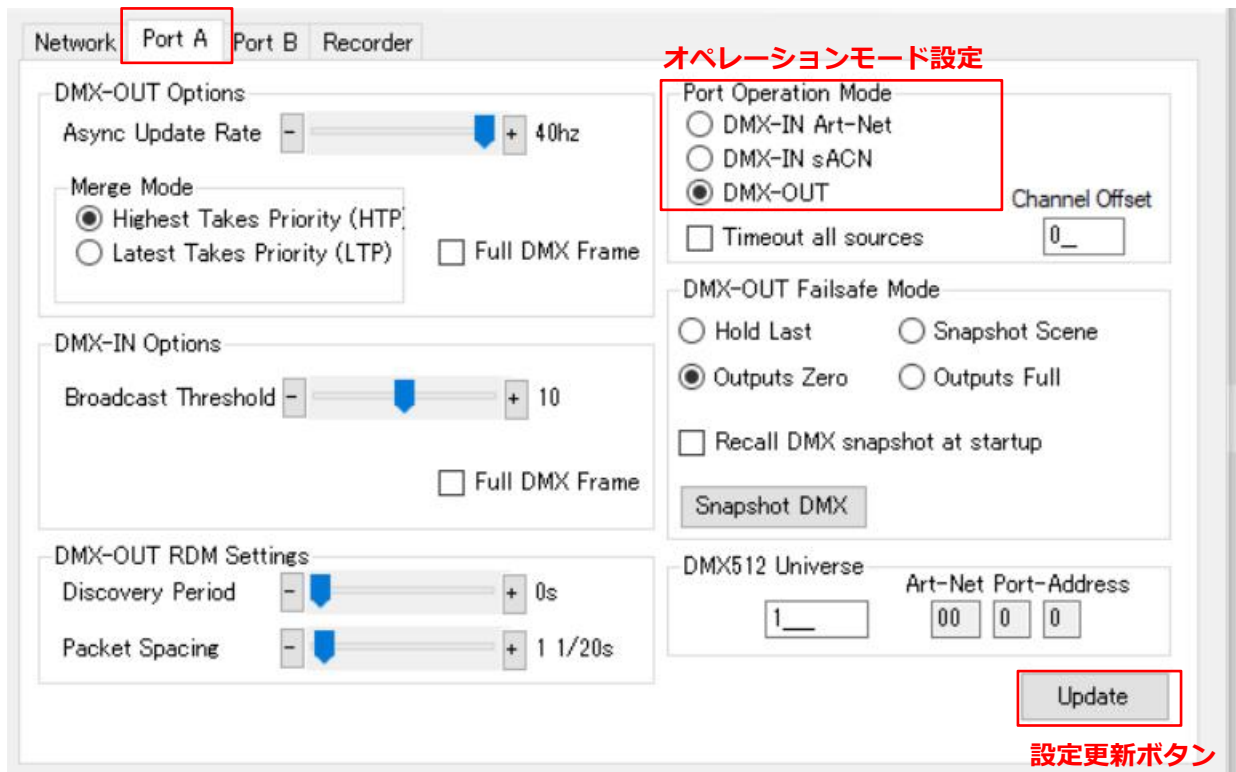
DMX-IN Artnet 設定時のみ

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。



※上記は 2 ユニバースノードである eDMX2PRO を設定する際のタブで、PortA と PortB がありますが、機種によって現れるタブ数は変化します。（例えば eDMX4 シリーズでは PortA~D まで表示されます。）

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

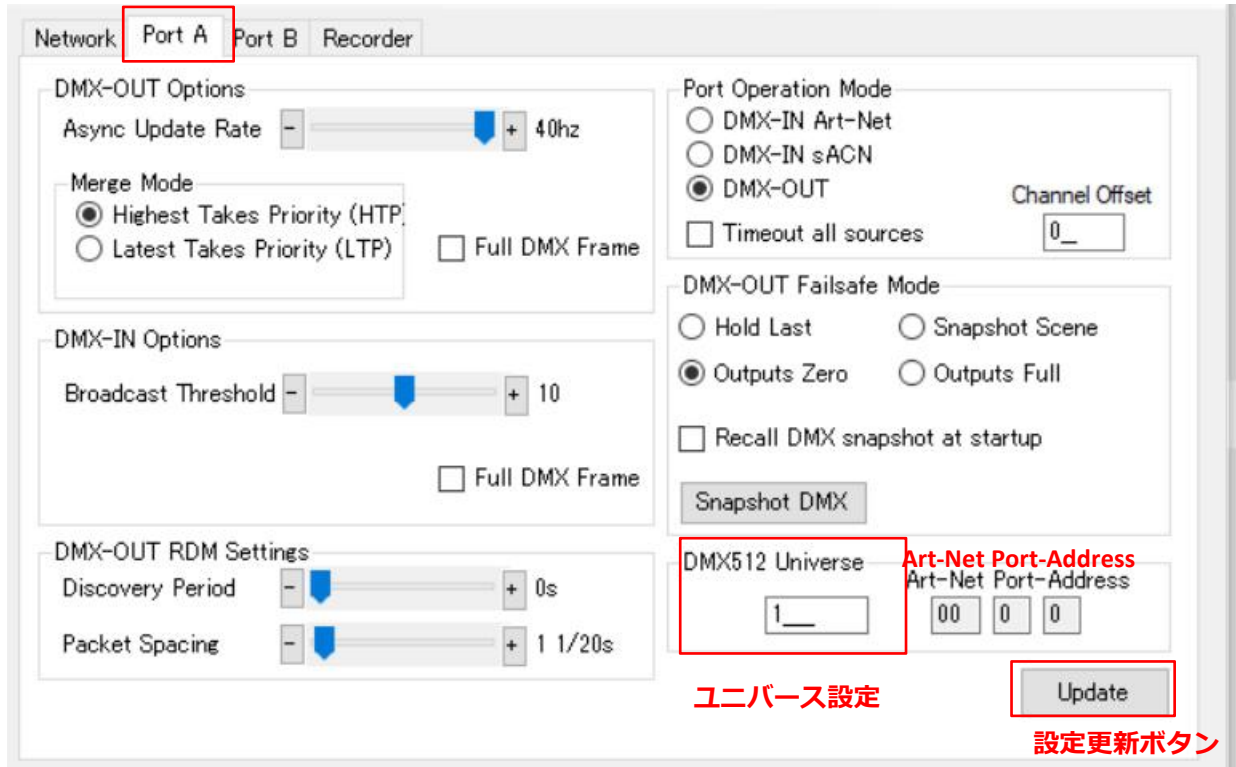
※DMXking 製品は 入力された Artnet と sACN を自動で判別しますので、DMX-out に Artnet/sACN 切替はありません。

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>

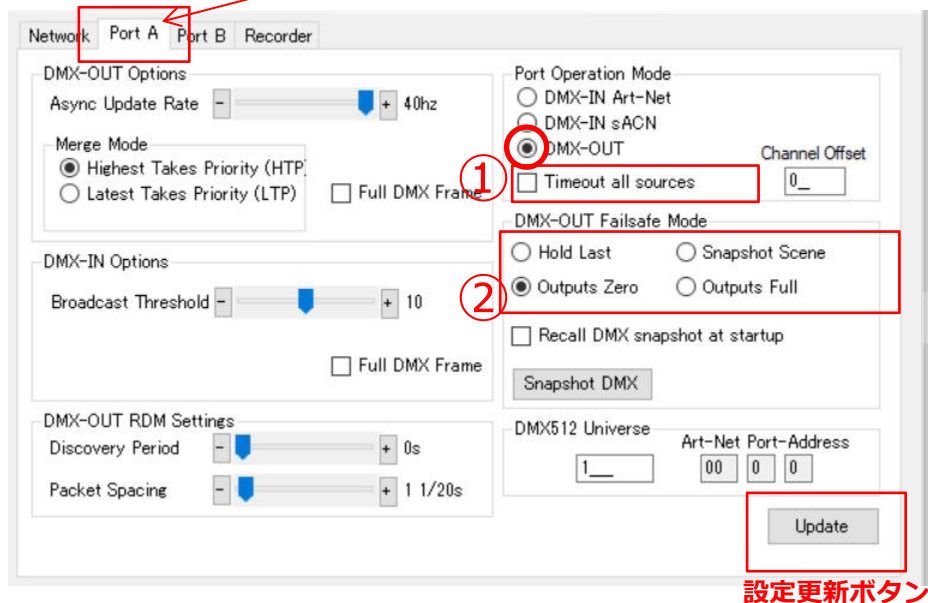
このようなアプリが便利です。

【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。



設定更新ボタン

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。

- | | |
|---------------|---|
| 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 と記録データの再生を併用する際の注意点

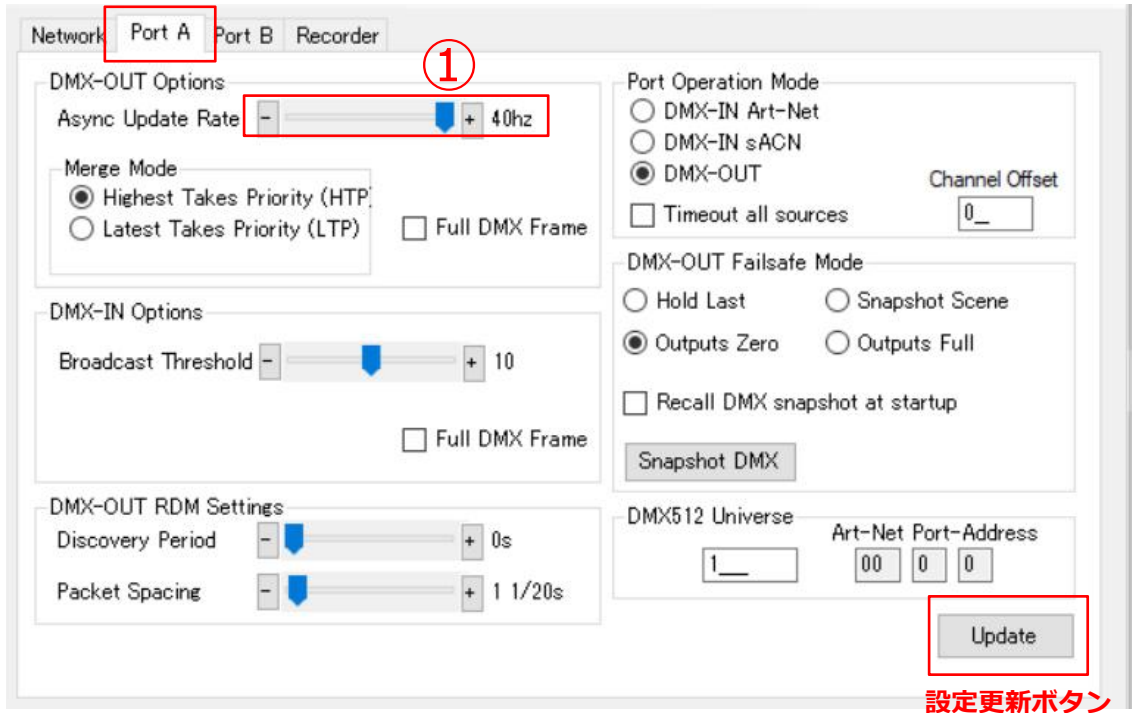
記録データに含まれていないユニバースを DMX-out に設定していてかつスナップショットを出力していた場合、いったん記録データを出力すると停止しても DMX-out から②で設定されたものに復帰しません。電源を入れ直すまたは再度データを外部から入力すれば元にもどります。(→ファームウェアアップデートで対応予定)

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。

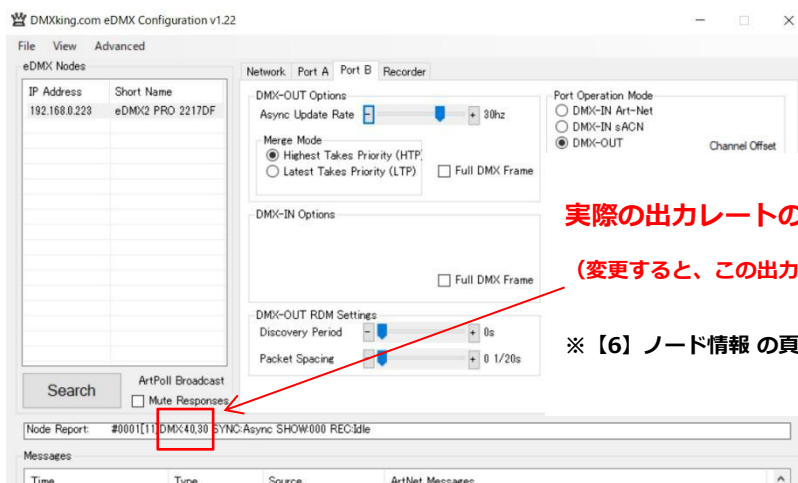


設定更新ボタン

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。



実際の出カ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)

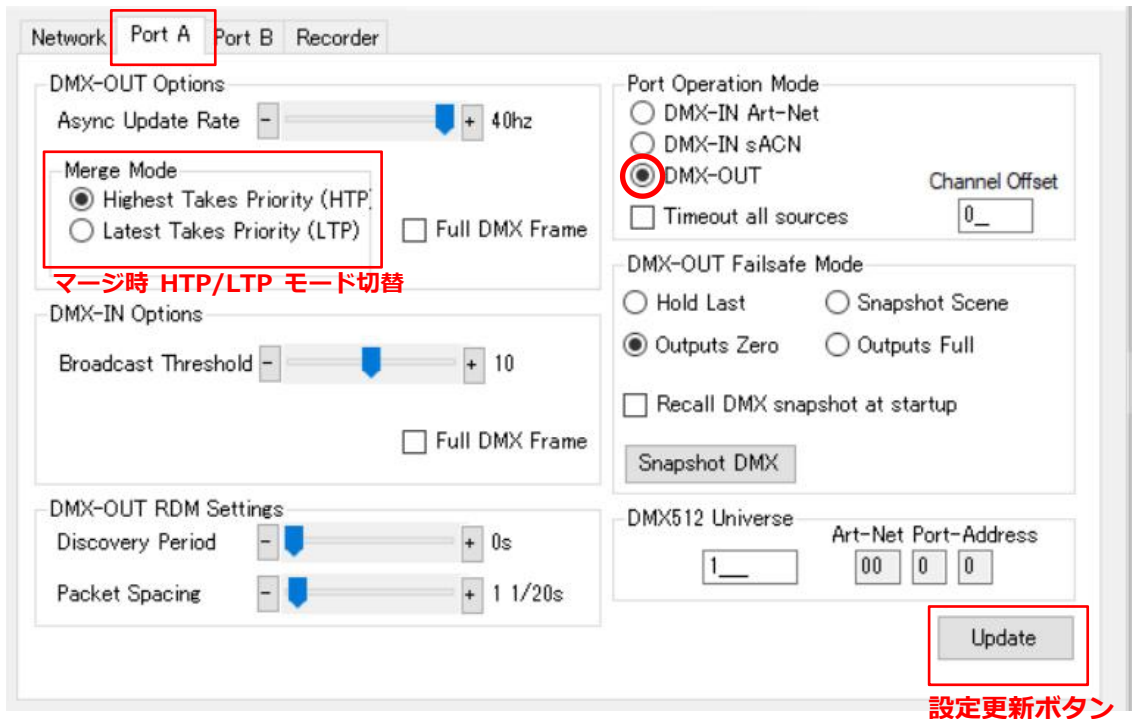
※【6】ノード情報の頁もご参照ください。

- ・ 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。
- ・ また、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、設定は有効です。(DMX を出力すれば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。



2 回線以上をマージした場合に DMX 出力を 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。

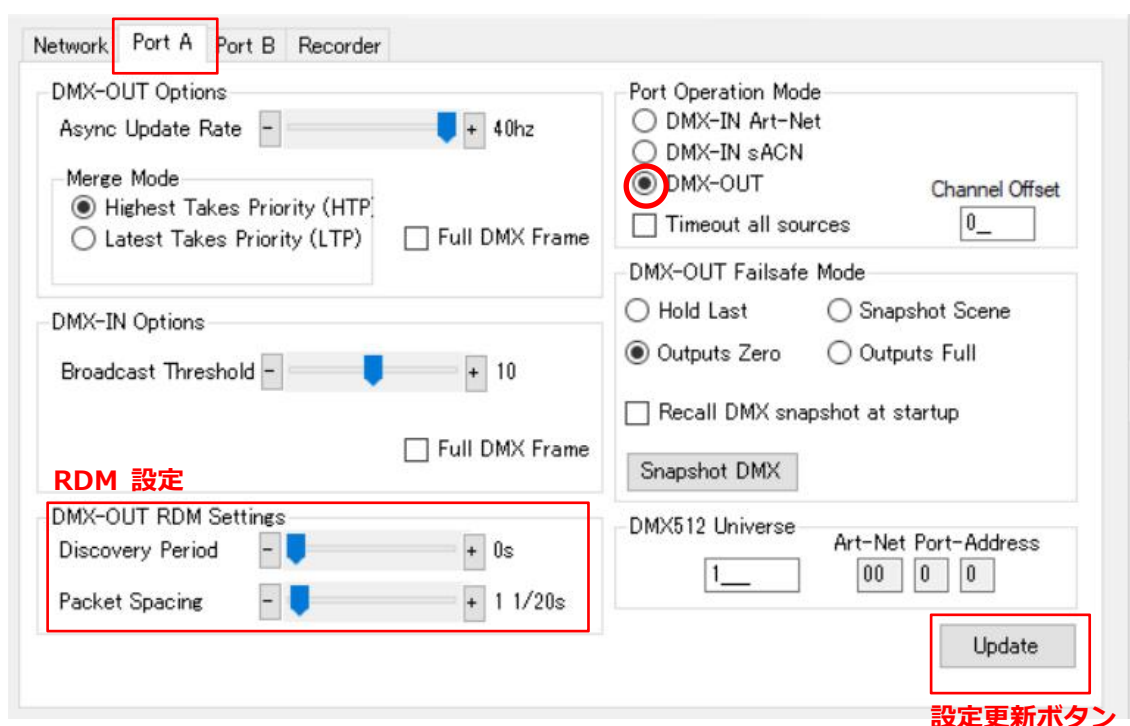
設定更新ボタンを押して完了です。

【7-6】RDM の設定

※MAX シリーズでは 2023 年 4 月現在 RDM の機能はありません。(PRO シリーズは搭載しています。)
 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。



※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。

The screenshot shows the configuration window for Port A. The 'DMX-IN Options' section includes a 'Broadcast Threshold' slider set to 0 and a 'Unicast IP' field set to 0.0.0.0. The 'Port Operation Mode' section has 'DMX-IN Art-Net' selected. The 'Update' button is highlighted in red.

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（LAN 経由で）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。

The screenshot shows the configuration window for Port A. The 'Port Operation Mode' section has 'DMX-IN Art-Net' selected. The 'DMX-IN Options' section has 'Broadcast Threshold' set to 10 and 'Unicast IP' set to 192.168.0.201. The 'Update' button is highlighted with a red box and labeled '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 window for Port A. The 'DMX-IN sACN' option is selected under 'Port Operation Mode'. The 'Unicast IP' field is set to '0.0.0.0' and is circled with a red '1'. The 'Update' button is 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。

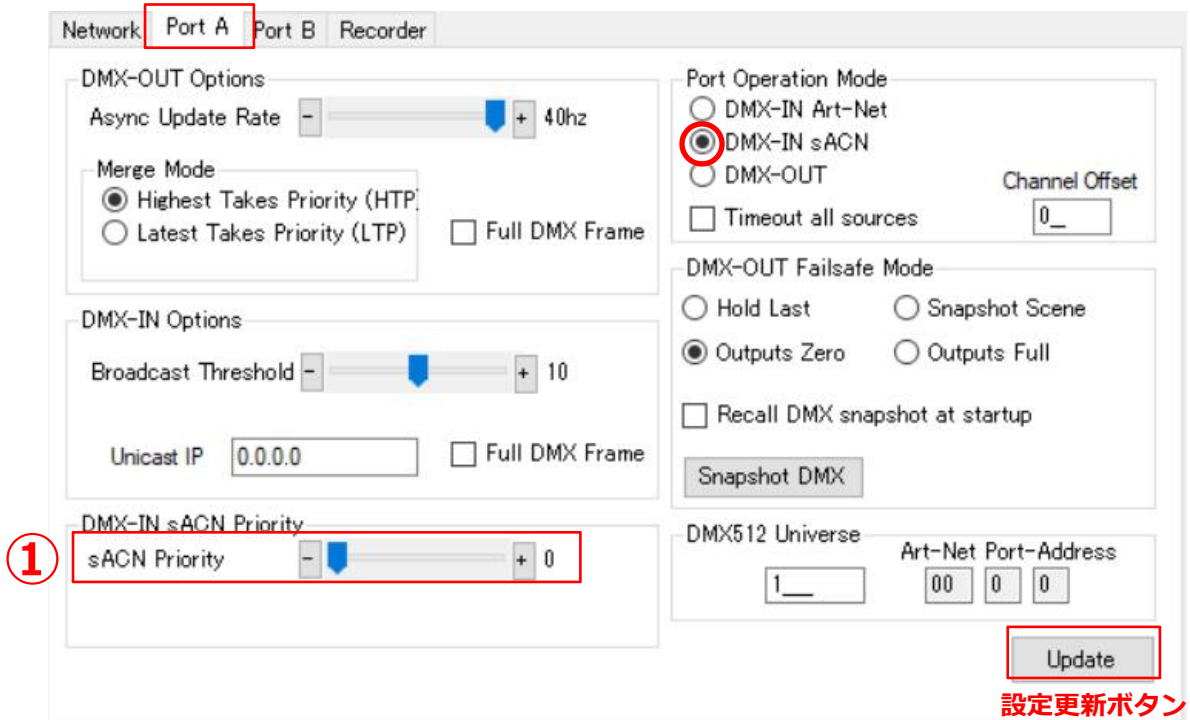
【7-9】 SACN で 回線の優劣を設定する（PRIORITY 設定）

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。



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、

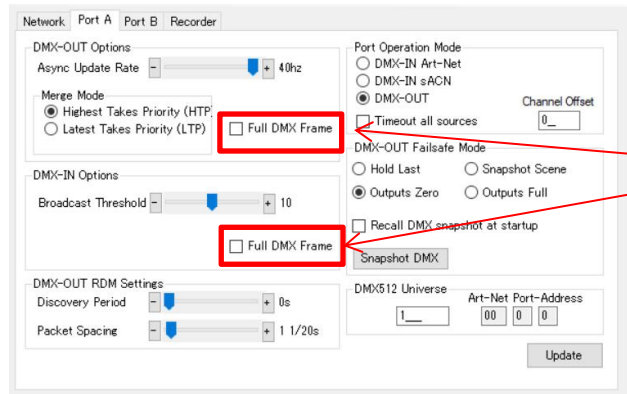
レコードデータの priority 値が DMX-in(sACN/Artnet)よりも低い場合のみ出力が不安定になる場合があります。

→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・・・

300 チャンネル分のみ送られているデータ
(301~512ch はゼロデータも送られていない状態)

Universe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1-32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	24	0	22	22	0	20	20	18	18	49	49	49	45	45	45	40	40	40	35	35
33-64	35	31	31	31	27	27	27	22	22	22	81	81	13	13	13	9	9	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
65-96	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	21	21	0	0	0	0	0	0	0	0	
97-128	0	0	0	0	44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	72	72	0	0	0	0	
129-160	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31	31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
161-192	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
193-224	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
225-256	44	0	0	40	0	36	0	32	0	28	0	24	0	20	0	16	0	12	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
257-288	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
289-320	0	0	21	0	0	18	0	16	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
321-352																																
353-384																																
385-416																																
417-448																																
449-480																																
481-512																																

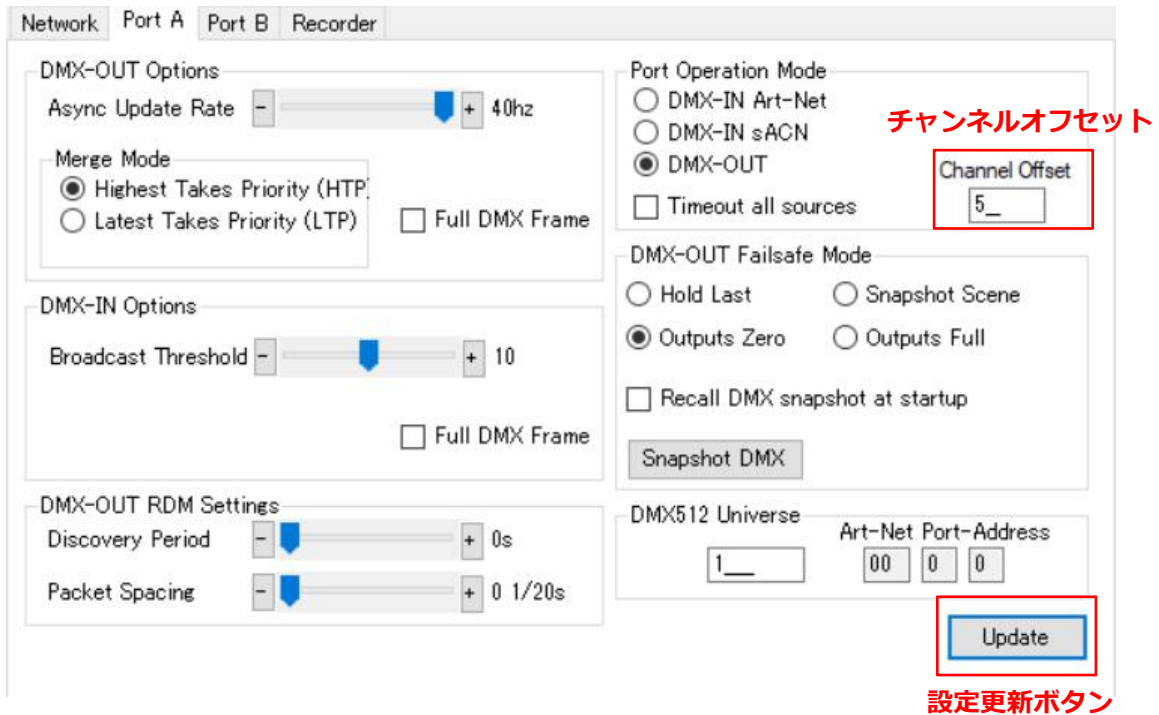


欠けている 301~512ch を（ゼロデータとして）補完して送信します。

【7-11】 入力されたチャンネルをずらして出入力する（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 以降で、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。

※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。

また、PRO シリーズにはこの機能はありません。

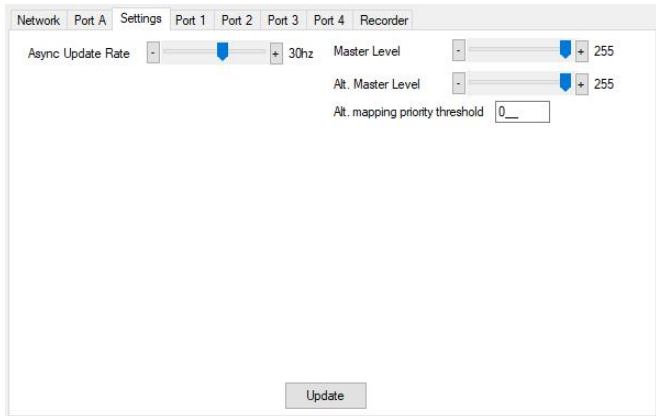
9.LEDMX4PRO ・ LEDMX2MAX/LEDMX4MAX (SPI ドライバー) 専用設定

LeDMX4PRO/LeDMX2MAX/LeDMX4MAX には専用の設定タブがあります。

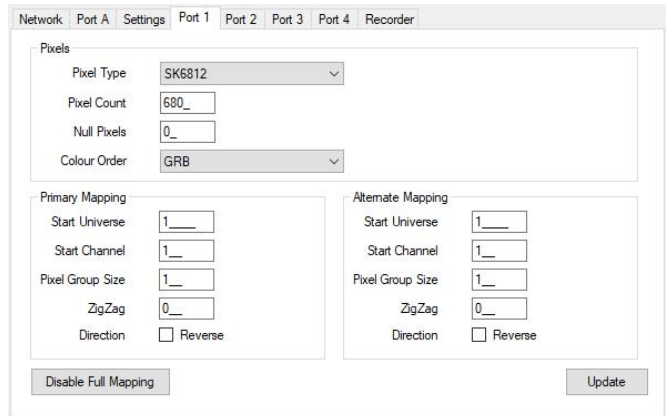
上記以外の機種にはこの項 (9-1~9-6) の設定はありません

【9-1】 概要

LeDMX (SPI ドライバー) シリーズ専用のタブ



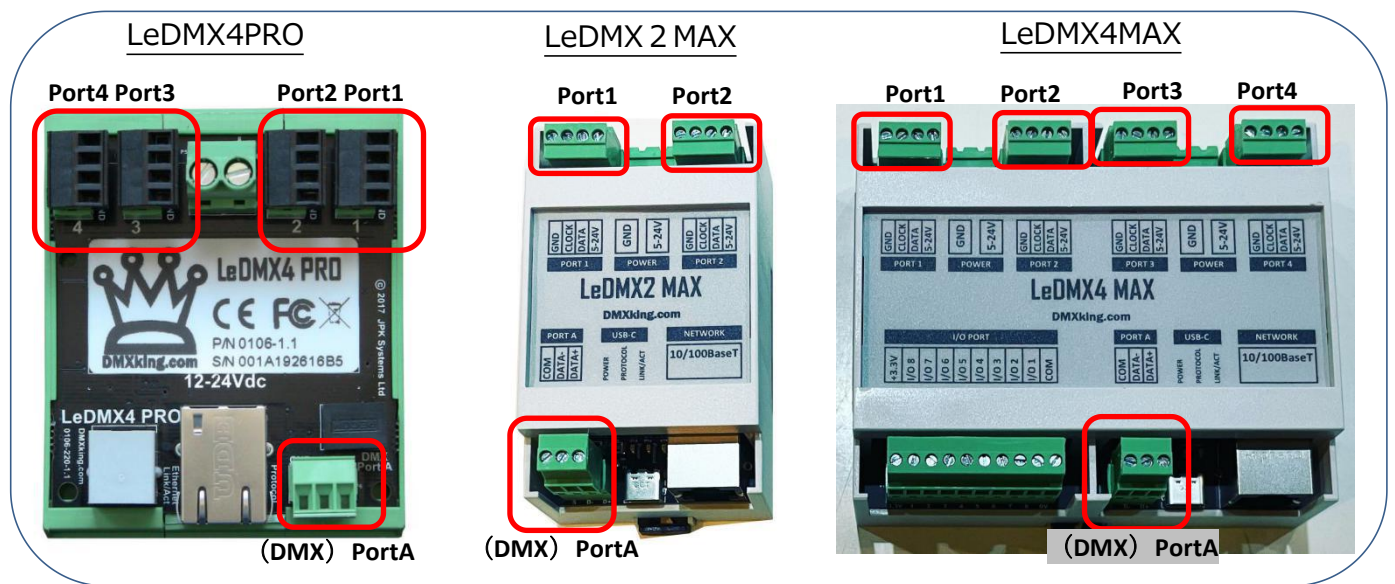
setting タブ



Port1~4 タブ

ユーティリティソフト内([eDMX nodes])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。

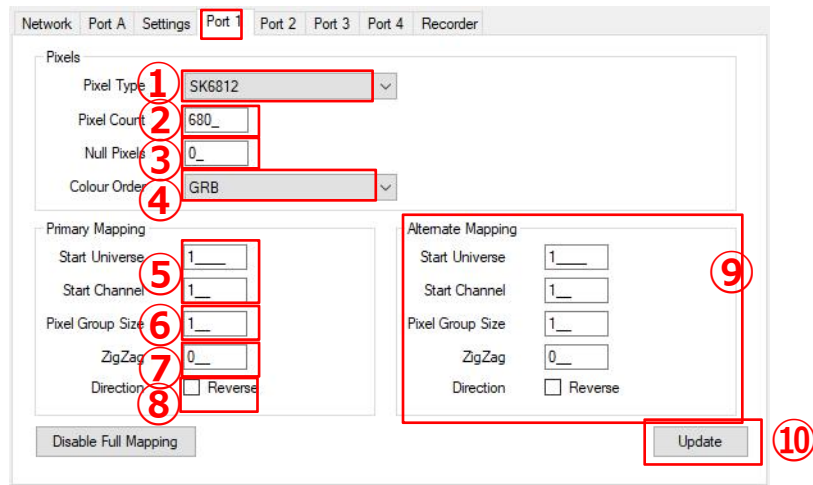


※**PortA (DMX ポート)** については他機種と共通ですので、「7.ポート機能設定 (PortA~D)」の頁をご参照ください。

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1~4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] 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。
 [Start Channel] ※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、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。

(ただし PRO シリーズでは、port1 と port2 は同じ設定にする必要がありますので、実質的には Port1&2 と Port3 と Port4、最大 3 種類まで設定可能です。MAX シリーズは port1,Port2,Port3,Port4 それぞれ別に設定可能です。)

■ 球数について

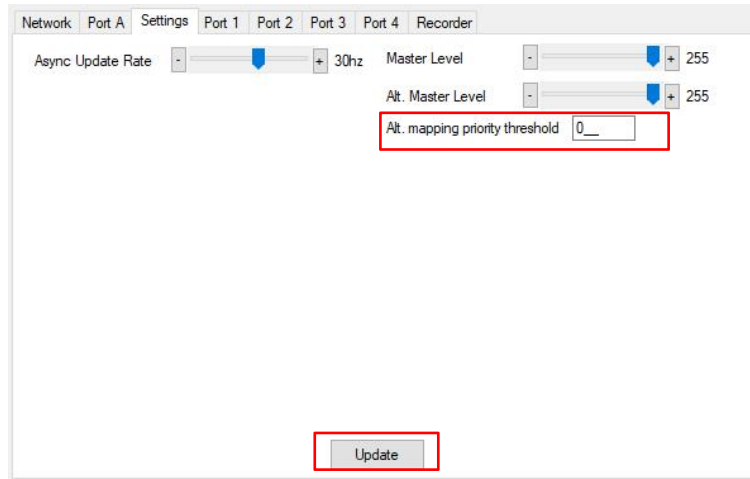
1 ポートあたり 4 ユニバースまで出力できます。(LeDMX4PRO /LeDMX4MAX 1 台で最大 16 ユニバース。)

■Port1~4 (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

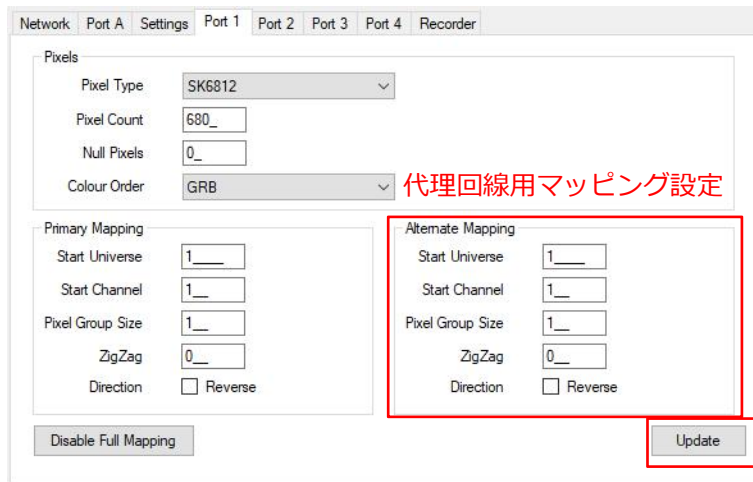
sACN の priority 機能を使用することで、代理回線用にマッピング（パッチ等）を設定することができます。

Settings タブを開いて下さい。



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

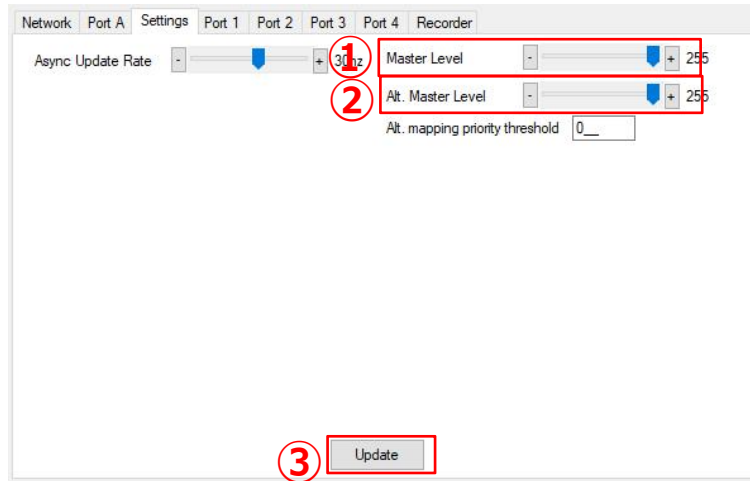
- 設定した priority 値未満の sACN 回線が入力/有効になると、代理回線用のマッピングに自動的に切り替ります。

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更新ボタンを押して完了です。

【9-5】グルーピング設定

LEDの粒をグルーピングすることによって、**チャンネルをまとめてしまう**ことができます。

[pixel Group Size]に任意の数を入れて下さい。

[Pixel Group Size] 仮に頭のチャンネルを1ch 分送ったとした場合、

値が1の場合： 1 個毎に点灯

値が5の場合： 5 個毎に点灯

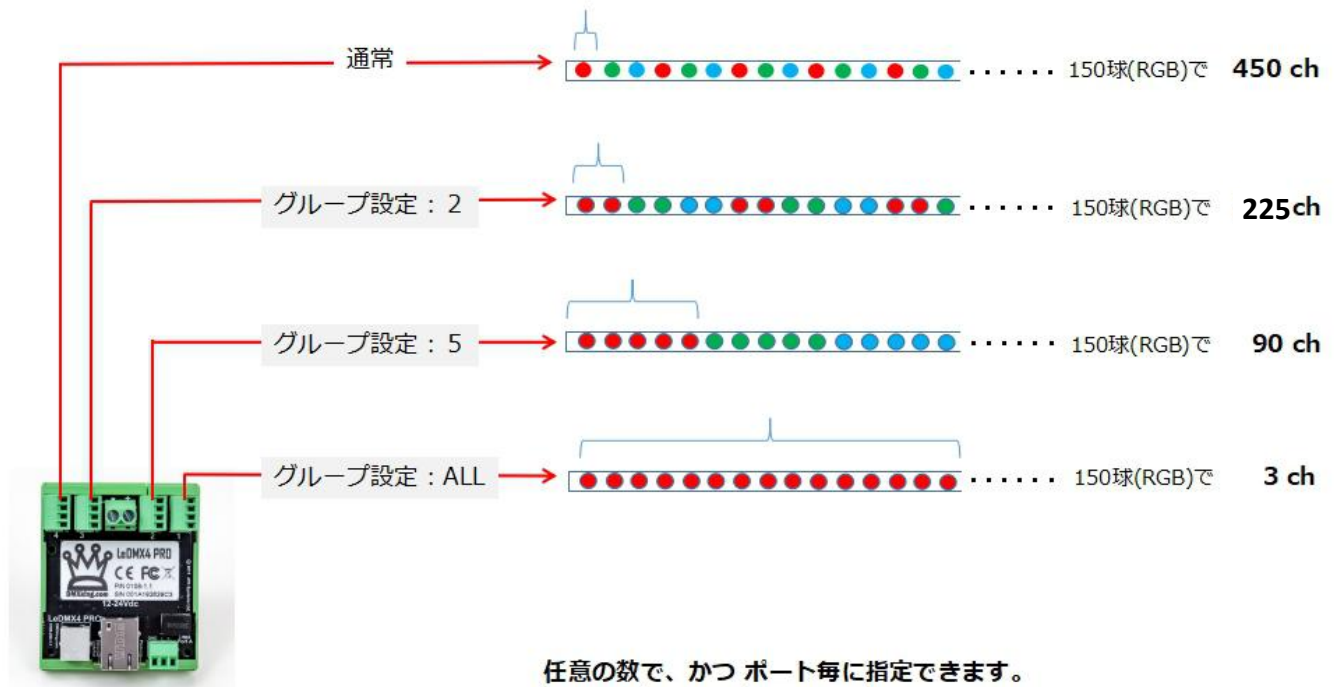
※値を 255 とすると、ポートに接続している灯具全てグルーピングされます。

少ないチャンネルでより多くの球数が扱えるようになります。

【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、LeDMX2MAX/LeDMX4MAX でも同様に可能です。



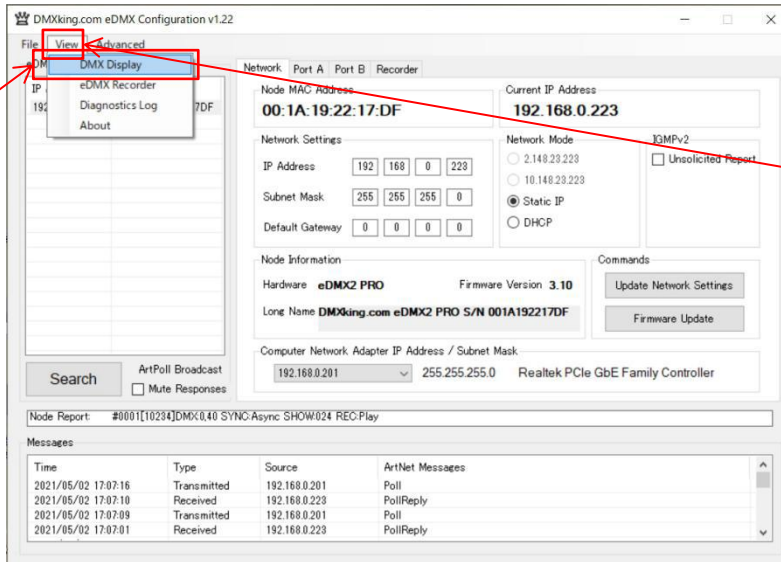
LeDMX2MAX には 2 つのポート、LeDMX4MAX/LeDMX4PRO には 4 つのポートがありますが、各ポートそれぞれにグルーピングの設定が可能です。

10. ART-NET を送信・受信する

当ユーティリティソフトでは、Art-Net を 1 ユニバス分送受信するテスト的機能があります。

(※送信は Broadcast のみ。また、sACN は送受信出来ません。sACN View 等のアプリ/ソフト等をお使いください)

View メニューから[DMX Display]を開いてください。

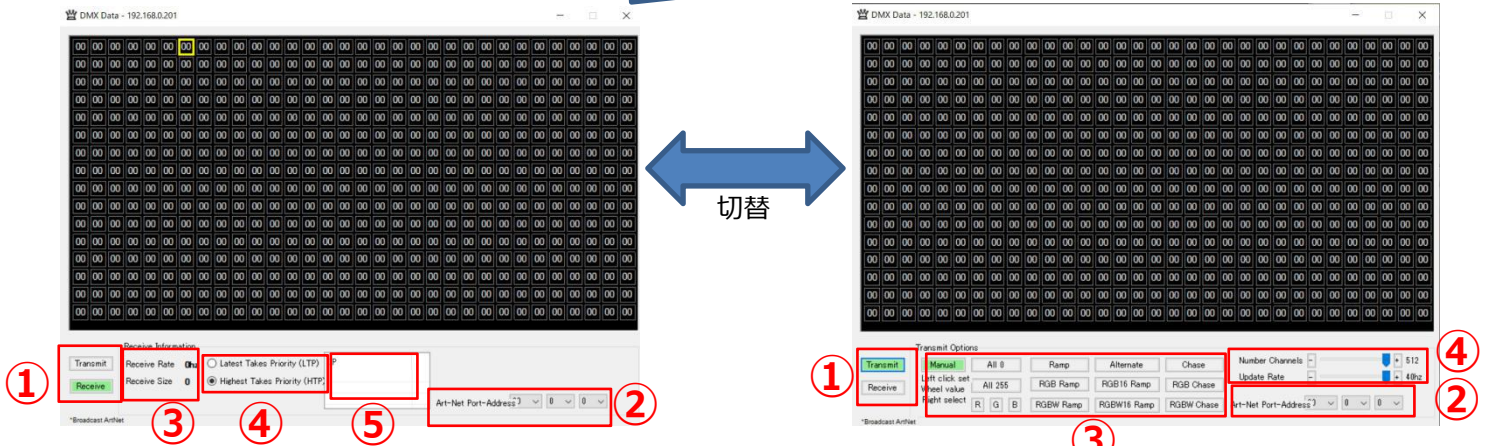


[DMX Display]

View メニュー

受信画面

送信画面



受信画面

送信画面

- ①送受信切替ボタン
- ②ユニバス指定欄
- ③受信レート[ReceiveRate]/受信チャンネルスロット数[Receivesize]
- ④LTP/HTP 切替
- ⑤送信元 IP アドレス表示欄

- ①送受信切替ボタン
- ②ユニバス指定欄
- ③送信方法 [Manual] (マニュアル送信) / [All255] (全送信) 等
- ④送信チャンネル数[NumberChannels]/送信レート[UpdateRate]

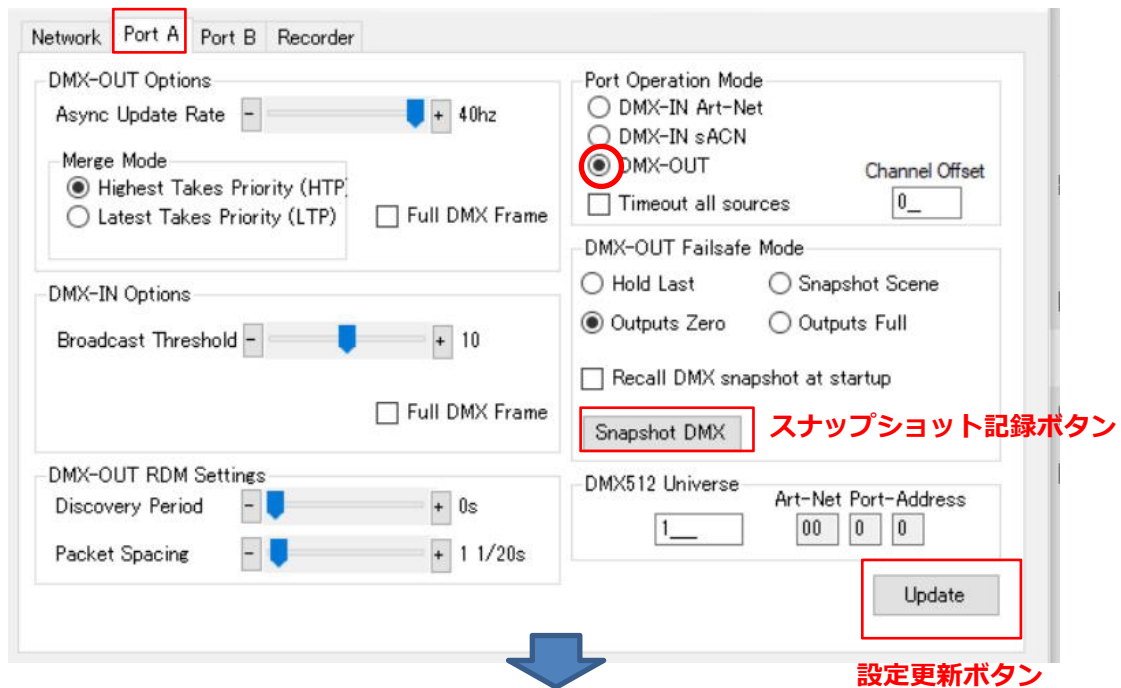
11. SNAPSHOT SCENE

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)

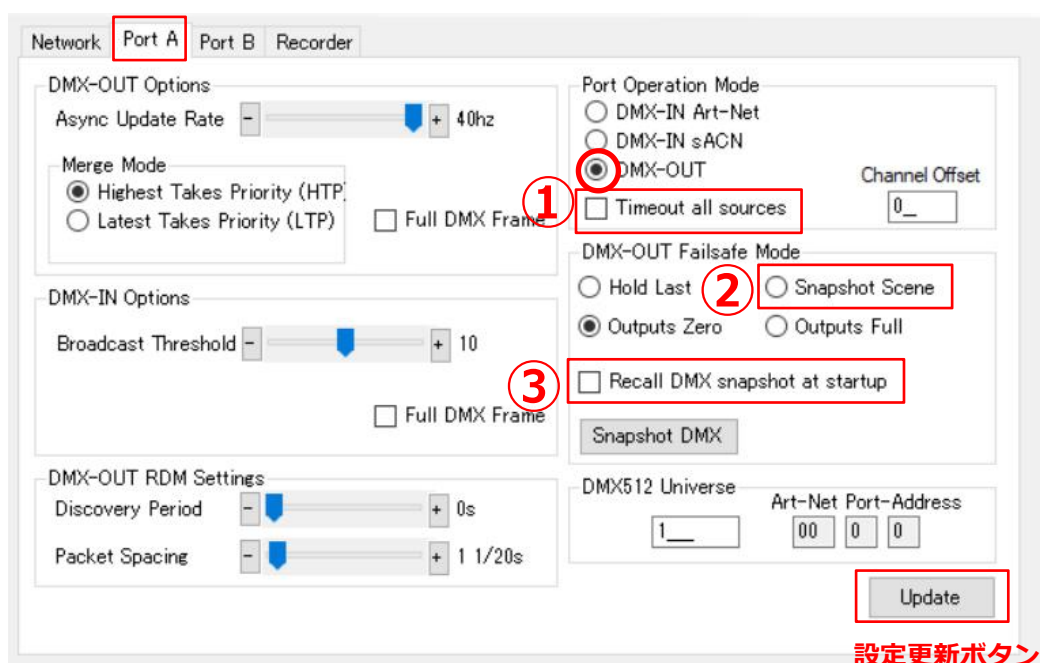
4. 設定更新ボタンを押して完了です。

■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、ポートに設定され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せん。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ることが多いです。）

※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

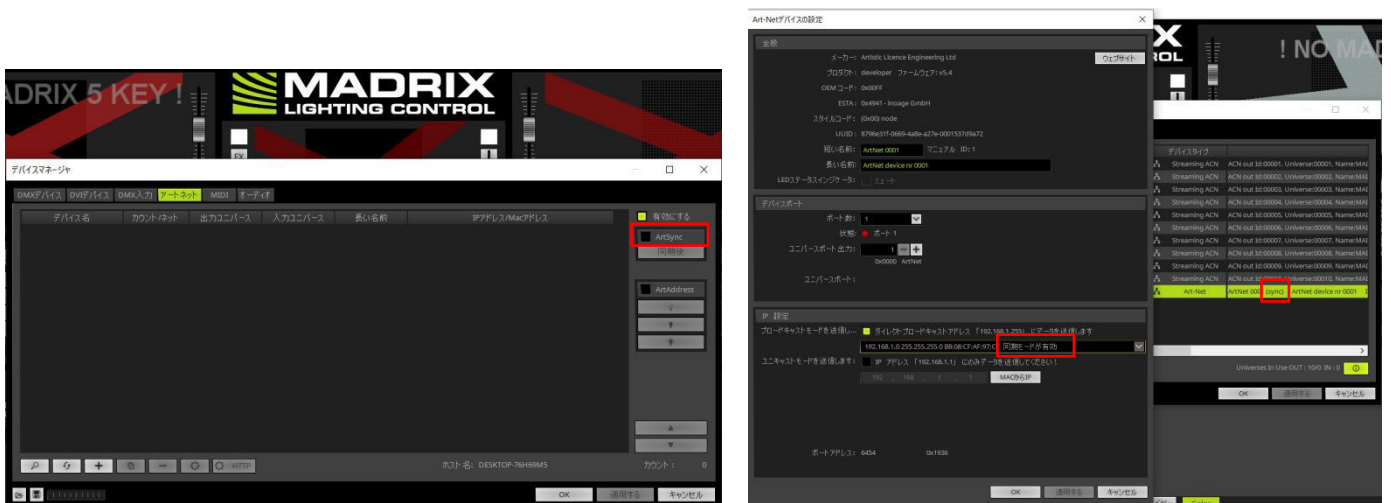
DMXking 製品は Universe sync または Art sync に対応しています。

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

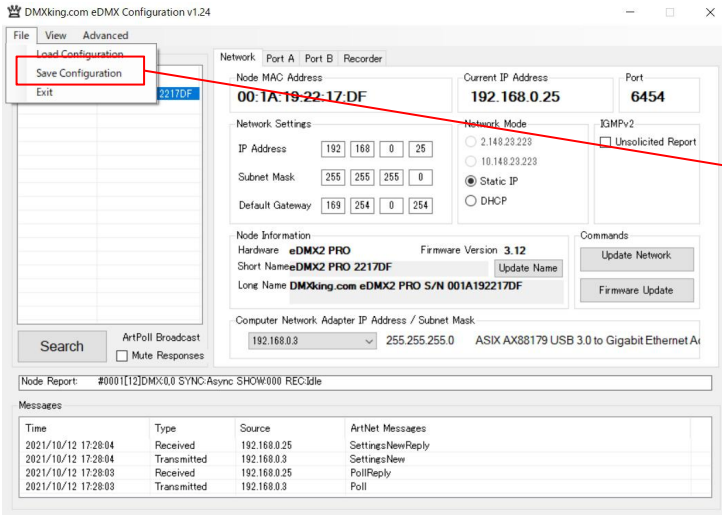


13. 各設定を保存・読込する

IP 設定を含む、全ての設定が保存・読込が可能です。

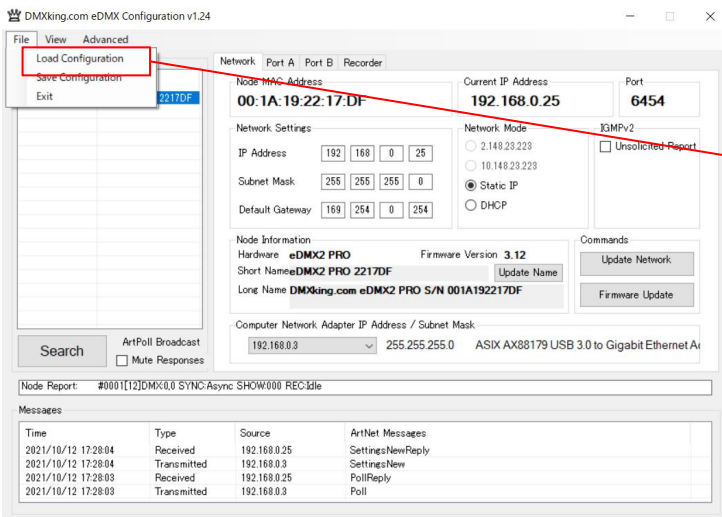
ソフトウェアは v1.24 以上、DMXking 製品のファームウェアは 3.12 以降である必要があります。

■ 設定を保存



File メニューから[Save Configuration]を選び、
任意の場所に保存してください。

■ 設定を読み込む



File メニューから[Load Configuration]を選び、
任意の場所から.yml ファイルを
読み込んで下さい。



- ・保存すると、[ノードの種類&型番.yml]ファイルが作られます。
- ・保存されたファイルは **メモ帳等で編集可能** です。

14. 各設定を直接 SD カードに記録して、固定する

各設定については通常機器本体の内部メモリーに記録されますが、**SD カードに記録**して本体に設置することで、**各設定を固定し、ソフトウェアからの変更を不可と**することができます。

※機器のファームウェア 3.12 以上、ソフトウェアバージョン 1.24 以上で使用できる機能です。

対応機種：PRO シリーズ---ultraDMX2PRO/eDMX2PRO/eDMX4PRO/eDMX4PRO DIN/eDMX4PRO ISO DIN/LeDMX4PRO
MAX シリーズ--eDMX2MAX/eDMX4MAX/eDMX4MAX DIN/eDMX4MAX ISODIN/LeDMX2MAX/LeDMX4MAX

1. MicroSD カードをご用意ください。(下記メーカーにて動作確認済のものになります。)

Samsung PRO+ 32GB, 64GB

Samsung PRO Endurance 32GB, 64GB, 128GB

Kingston Endurance 32GB, 64GB, 128GB

Strontium Nitro A1 32GB, 64GB, 128GB

SanDisk Extreme Pro UHS-II 32GB, 64GB, 128GB

2. [save configuration]で yml ファイルを保存してください。

※ 5. FILE メニュー及び 12.設定の保存・読込参照)

3. ファイル名を ノードの種類&型番.yml から conf.yml に変更します。

4. 用意した MicroSD カードに上記 conf.yml を PC で書き込み、DMXking 製品本体に取り付けます。

※ 取付方法については『設定ソフトマニュアル-レコード/再生機能編』または各ハードウェアのマニュアルをご確認ください。

※※※※※

Conf.yml ファイルが入ったSDカードを装着している機器は、eDMXConfiguraiton 経由での変更を受け付けません。

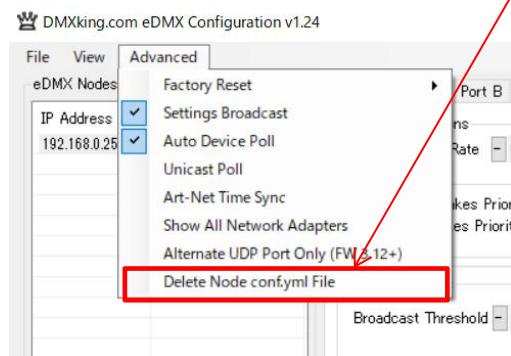
※いつでも conf.yml ファイルの内容が優先となります。

(conf.yml ファイルの中身が空だった場合、また conf.yml ファイル自体が作られていない場合は、通常の内部メモリーの設定が優先となります。)

※※※※※

【Conf.yml の削除】

conf.yml ファイルは eDMXConfiguration 経由で削除可能です。下記のように[Delete Node con.yml File]を選択して下さい。



その他 SD カード内ファイルについて等は別途

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

■.ylm ファイルの中身 (設定できる全ての情報が書き込まれます)

```
confyml - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
# DMXking device configuration file
---
Manufacturer: "DMXking"
Device: "eDMX2 PRO"

ShortName: "eDMX2 PRO 2217DF"
LongName: "DMXking.com eDMX2 PRO S/N 001A192217DF"
NetworkMode: StaticIP
IPAddress: 192.168.0.25
Subnet: 255.255.255.0
Gateway: 169.254.0.254
UnsolictedIGMP: 0
ArtNetBroadcastThreshold: 0

PortA_AsyncUpdateRate: 40
PortA_MergeMode: HTP
PortA_TimeoutAllSources: False
PortA_RecallSnapshotAtStartup: False
PortA_FullDMXFrame: False
PortA_Failsafe: HoldLast
PortA_OperationMode: InputsACN
PortA_UnicastIP: 0.0.0.0
PortA_ChannelOffset: 0
PortA_sACNPriority: 0
PortA_RDMPacketSpacing: 1
PortA_Universe: 1

PortB_AsyncUpdateRate: 40
PortB_MergeMode: HTP
PortB_TimeoutAllSources: False
PortB_RecallSnapshotAtStartup: False
PortB_FullDMXFrame: False
PortB_Failsafe: HoldLast
PortB_OperationMode: InputsACN
PortB_UnicastIP: 0.0.0.0
PortB_ChannelOffset: 0
PortB_sACNPriority: 0
PortB_RDMPacketSpacing: 1
PortB_Universe: 3

Recorder_PlaybackEnable: False
Recorder_RecordEnable: False
Recorder_PlaybackMerge: False
Recorder_RecordMonitor: False
Recorder_NetworkPlayback: False
Show_Show255AfterStop: False
Show_HoldLastScene: False
Show_LastShowRecall: False
TFTP_ReadAccess: False
TFTP_WriteAccess: False
TFTP_ClientIP: 0.0.0.0
Time_NTPTServerIP: 0.0.0.0
Time_NTPTPollInterval: 0
Time_TimeZone: "UTC +09:00"
Time_USDateFormat: False
Time_DSTEnable: False
Time_DSTSpecifiedDay: False
Time_DSTBeginMonth: March
Time_DSTBeginDay: 1
Time_DSTBeginWeekNumber: 3rd
Time_DSTBeginWeekDay: Sunday
Time_DSTBeginHour: 2
Time_DSTEndMonth: November
Time_DSTEndDay: 1
Time_DSTEndWeekNumber: 2nd
Time_DSTEndWeekDay: Sunday
Time_DSTEndHour: 2
Triggering_eDMXTrigger: False
Triggering_UpDownGo: False
Triggering_eDMXControl: False
Triggering_SkipScript: True
Triggering_PlaybackTriggerUniverseEnable: False
Triggering_PlaybackTriggerUniverse: 2
Triggering_PlaybackGroup: 0
Triggering_PlaybackMasterLevelEnable: False
Triggering_PlaybackMasterLevelChannel: 1
Triggering_ShowRunUntilComplete: False
Triggering_BroadcastTriggers: False
Triggering_RecordTriggerUniverseEnable: False
Triggering_RecordTriggerUniverse: 1
Triggering_RecordTriggerChannel: 501

# Configuration end
```

■ネットワークの設定

Network タブで設定された項目

■各ポートについての設定

Port タブで設定された項目

(機器により PortA~PortD まであります。)

※LeDMX4PRO/LeDMX2MAX/LeDMX4MAX のみ、

PortA の他、

別に Port1~4(SPI ポート) が表示されます。

■レコード/再生機能に関する設定

Recorder タブで設定された項目

【以上】