

JinxLite スタッフ用ガイド — 使い方と AI 利用

LED マトリクスへ DMX(Art-Net / USB)を送る社内アプリ / 受け側 ArtNetMatrixMonitor と組で使う / 版 2026-10-17 / スタッフ限定・社外に出さないこと

このガイドで分かること

0. 動画で見る
1. 何のアプリか(ArtNetMatrixMonitor との組)
2. 起動と設定
3. 画面の見方
4. 送信を始める・止める
5. エフェクトとテストパターン
6. 明るさと値の確認
7. 配線・ピクセル構成・ユニバースを受け側と合わせる
8. AI 出力(ai_dmx)と録画
9. USB 出力(Enttec Pro / Serial)
10. 困ったとき
11. AI から使う(HTTP の窓口と状態ファイル)

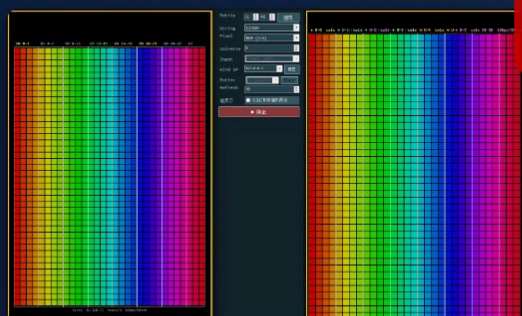
0. 動画で見る

JinxLite 使い方ガイド

約 6 分

LED マトリクスへ送って 受け側の絵で確かめる

エフェクト・テストパターン・配線/ピクセル/ユニバース合わせ・録画・AI



左: JinxLite (送る)
→ 右: ArtNetMatrixMonitor
(受けて絵に戻す)

Art-Net は 127.0.0.1 の中だけで収録 / 照明・USB 機器は使わずに収録 / スタッフ限定

使い方ガイド(5 分 57 秒・音声つき・字幕あり)

1. 何のためのアプリか・画面の見方(左 JinxLite・右 ArtNetMatrixMonitor)
2. 送信を始める → エフェクトとテストパターン
3. 明るさと値の確認・配線/Pixel Mode/Universe を受け側と合わせる
4. AI 出力と録画・USB 出力(画面で説明)・AI から使う

動画では照明・USB 機器を使っていません。JinxLite と ArtNetMatrixMonitor をどちらも `--local-only` で起動し、Art-Net は同じパソコンの中(`127.0.0.1`)だけで送って受けています。操作はすべて HTTP の窓口(127.0.0.1)から行い、マウスは使っていません。音声: VOICEVOX:No.7

1. 何のアプリか

JinxLite は、LED マトリクス(LED パネル・テープを縦横に並べたもの)へ DMX を送る、軽い送出ツールです。Jinx! の代わりを目指した最小のつくりで、エフェクトやテストパターンを作って **Art-Net** か **USB の DMX インターフェース** へ送ります。配線やチャンネルの確認にも使えます。

- エフェクト 6 種(Solid・Color Cycle・Rainbow・Plasma・Scroll Text・Gradient)と、確認用のテストパターン 10 種。
- マトリクスの縦横・配線(Linear / Snake)・1 ピクセルのチャンネル構成(RGB・RGBW・RGBCW・W・WW+CW)。
- 1 ユニバースに入りきらない大きさは、**列の単位で U+1, U+2 ... へ自動で分けて送る**。
- 送っている DMX を `e:\tmp\ai_dmx\` に書き出し、**録画**(1 フレームずつ全チャンネル)もできる。
- **AI から操作できる**(11 章)。

受け側の ArtNetMatrixMonitor と組で使うのがおすすめです。ArtNetMatrixMonitor は届いた Art-Net を、同じ縦横・配線・Pixel Mode・ユニバースでマトリクスの絵に組み直して表示します。LED パネルに出る絵を、パネル無しで確かめられます。

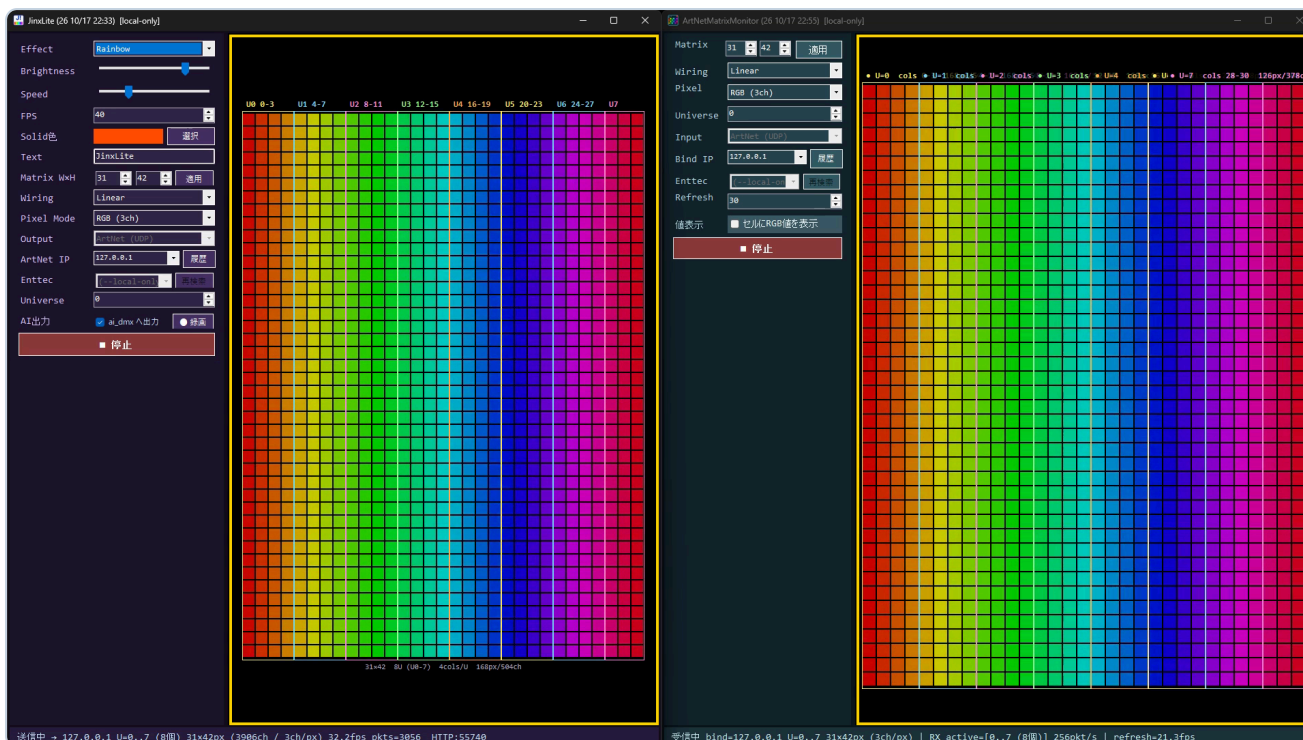


図 1 左が JinxLite(送る側)、右が ArtNetMatrixMonitor(受ける側)。31×42 の Rainbow を U0～U7 の 8 ユニバースで送り、右で元の絵に戻している

2. 起動と設定

スタートメニューの「JinxLite」を開きます。起動したときは**必ず停止中**です(USB 機器が無いと固まるのを防ぐため)。

- 窓の位置・大きさ、エフェクト、明るさ・速さ、FPS、Solid 色、Text、マトリクス、配線、Pixel Mode、出力 (Art-Net / USB)、送り先 IP、Universe、AI 出力の切り切りは `config.json` (exe と同じフォルダ) に覚え、閉じるときに書きます。
- 送り先 IP は、**送信を始められた IP** だけを最大 12 本の履歴に残します(▼ で選び直し、「履歴」ボタンで 1 件削除・全消去)。
- タイトルバーの括弧はビルドの時刻です。

起動オプション(2026-10-17 追加)

オプション	動き
<code>--local-only</code>	送り先を <code>127.0.0.1</code> などループバックだけにする。Output は Art-Net に固定、USB 機器は探さない・開かない。送り先の候補にも LAN の IP を出さない。タイトルに <code>[local-only]</code>
<code>--config <パス></code>	別の設定ファイルを使う(ふだんの <code>config.json</code> を触らずに試すとき)
<code>--no-http</code>	HTTP の窓口(11 章)を開かない

--selftest [フォルダ]	画面を出さずに ai_dmx の書き出しと録画を 3 フレームだけ試す(従来からある)
----------------------	---

ArtNetMatrixMonitor にも同じ `--local-only` (127.0.0.1 だけで受ける)・`--config`・`--no-http` を足しました。

3. 画面の見方

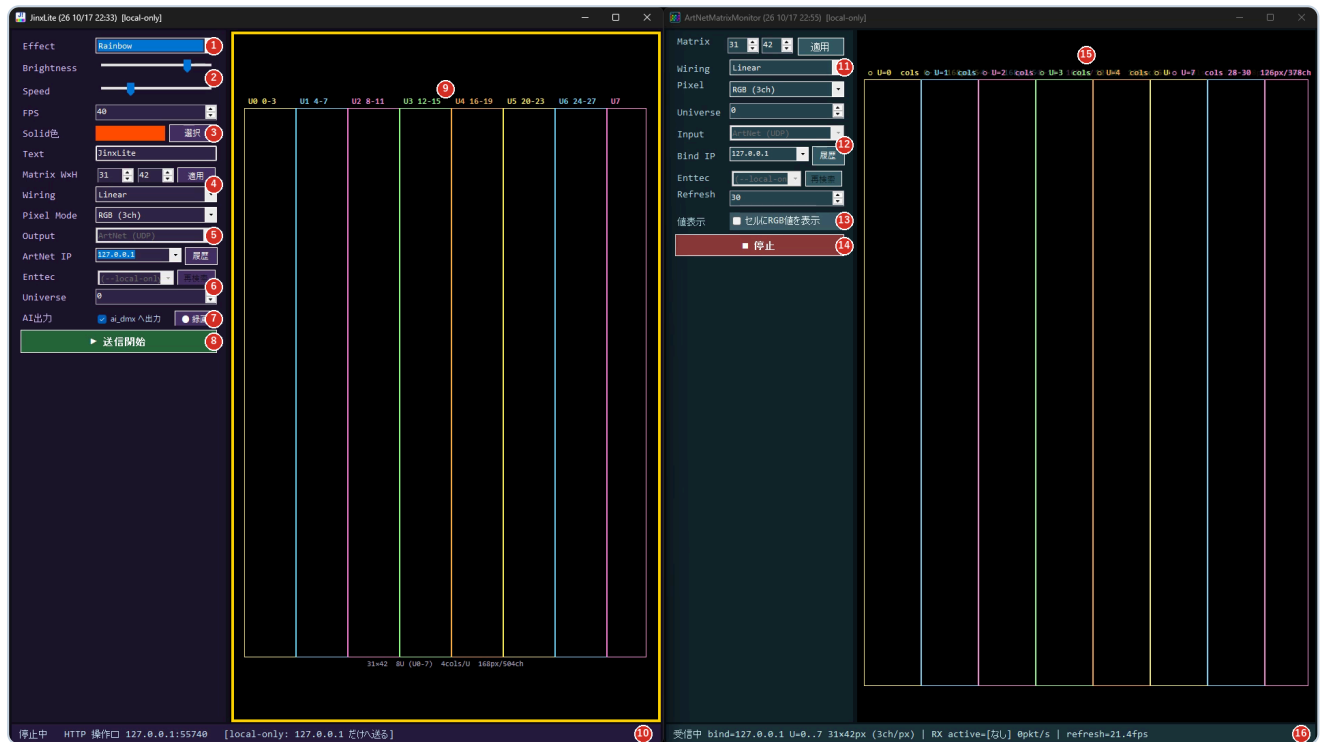


図 2 画面の各部(番号は下の表)。左が JinxLite、右が ArtNetMatrixMonitor

番号	部品	役目
1	Effect	エフェクト・テストパターンを選ぶ(5 章)
2	Brightness / Speed	明るさ 0～100%(送る値そのものに掛かる)・速さ 0～400(100 が標準)
3	FPS / Solid色 / Text	送る回数(5～60/秒)・Solid の色(「選択」で色を選ぶ)・Scroll Text の文字
4	Matrix W×H / Wiring	横と縦(1～64)を入れて「適用」。配線の順(7 章)
5	Pixel Mode / Output	1 ピクセルの ch 構成(7 章)。Art-Net か USB か
6	ArtNet IP / Enttec	Art-Net の送り先と履歴。USB のときの機器(9 章)
7	Universe / AI出力	先頭のユニバース。ai_dmx への書き出しと「● 録画」(8 章)
8	▶ 送信開始 / ■ 停止	出力の開始と停止

9	プレビュー	送っている絵(明るさを掛けた後)。色の枠と U0 0-3 などの表示が、どの列がどのユニバースに入るか。下に「縦横・ユニバース数・1 ユニバースの列数・px/ch」
10	状態の行	送り先・ユニバース・px・ch・fps・送ったパケット数・録画中なら ●REC とフレーム数・HTTP の番号
11	(Matrix Monitor)Matrix / Wiring / Pixel	受ける側の縦横・配線・ch 構成。送る側と合わせる
12	(Matrix Monitor)Universe / Input / Bind IP	先頭のユニバース・受ける口(Art-Net / USB)・受ける IP(動画は 127.0.0.1)
13	(Matrix Monitor)値表示	セルが大きいとき、各セルに R・G・B の値を出す
14	(Matrix Monitor)▶ 受信開始 / ■ 停止	受信の開始と停止(起動したときは停止中)
15	(Matrix Monitor)マトリクス	受けた DMX を絵に戻したもの。1.5 秒届かないユニバースは黒
16	(Matrix Monitor)状態の行	Bind IP・受けているユニバース(RX active)・1 秒のパケット数・描画 fps



図 3 JinxLite の設定欄(--local-only の起動。Output と Enttec は使えない表示)



図 4 ArtNetMatrixMonitor の設定欄(31×42・Linear・RGB・Universe 0・Bind IP 127.0.0.1)

4. 送信を始める・止める

1. 受け側(ArtNetMatrixMonitor)を送る側と同じ縦横・配線・Pixel Mode・Universe にして ► **受信開始**。
2. JinxLite の ArtNet IP と Universe を確かめて ► **送信開始**。ボタンが「■ 停止」に変わり、状態の行に送り先と fps・パケット数が出ます。
3. ■ **停止**を押すと、**送っていた全部のユニバースへ 0 を送ってから止まります**(LED を消す)。アプリを閉じたときも同じです。

照明の網へ送るときは、**送り先 IP と Universe を必ず確かめてください**。画面の ArtNet IP 欄は 255 で終わる宛先(ブロードキャスト)も受け付けます。動画とこのガイドの画面は、127.0.0.1 にだけ送って撮ったものです。

FPS は「1 秒に何回送るか」の目標です。Windows のタイマーの細かさのため、40 にしても実際は 32 前後になります(状態の行の fps が実測)。

5. エフェクトとテストパターン

名前	中身
Solid	Solid 色で全面を塗る
Color Cycle	全面同じ色で、色相が回る
Rainbow	横方向の虹が流れる
Plasma	うねる模様
Scroll Text	Text 欄の文字を横に流す(文字の高さ = マトリクスの縦)。マトリクスが大きいときは Speed を上げると見やすい
Gradient (HSV)	横の色相グラデーションが動く
All ON (White)	全ピクセル白(全 ch 255)
Color Check (RGBW)	赤→緑→青→白→黄→マゼンタ→シアン→黒を 1 秒ずつ
RGB Blink	赤・緑・青を交互に点滅
Levels (R=64 G=128 B=255)	決まった値を出し続ける(値が正しく届くかの確認)
Channel Test (Walk)	白を 1 ピクセルずつ歩かせる
Column Sweep / Row Sweep	縦の列 / 横の行を 1 本ずつ流す(列や行の抜けを見る)

Checkerboard	市松模様を反転させる
Stripes (RGB Scroll)	赤・緑・青・白の縦縞が流れる(配線の向きを見る)
DMX Record Test (XY+Walk)	録画・突き合わせ用(8 章)

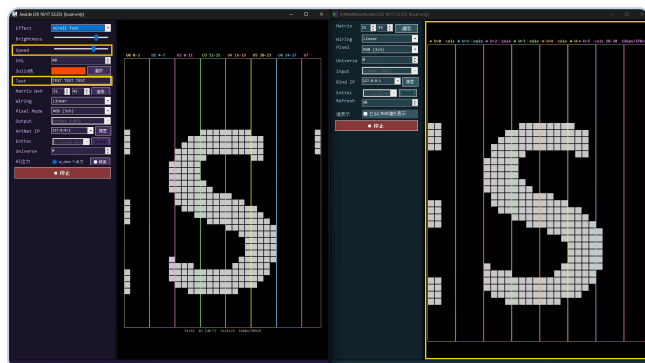


図 5 Scroll Text(文字 TEST・Speed 300)

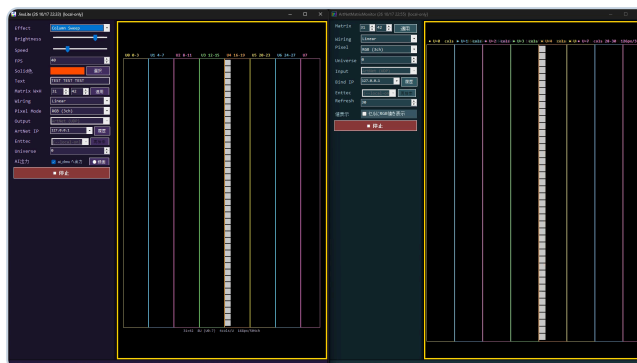


図 6 Column Sweep. 左右で同じ列が光っている

6. 明るさと値の確認

プレビューも受け側に届く値も、**Brightness** を掛けた後の、**実際に送っている値**です。値を確かめるときは、両方のマトリクスを小さく(例 8×6)して、ArtNetMatrixMonitor の「セルに RGB 値を表示」を入れ、**Levels** を出します。

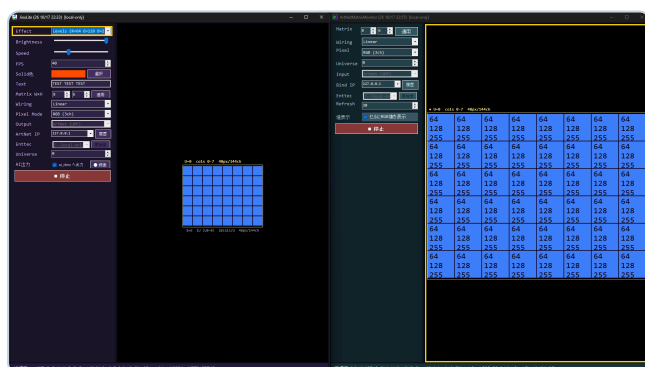


図 7 Levels・Brightness 100%。受け側に 64・128・255

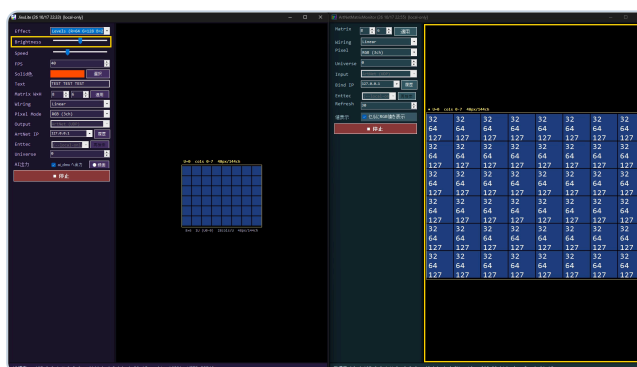


図 8 Brightness 50%。32・64・127 に下がる

7. 配線・ピクセル構成・ユニバースを受け側と合わせる

ユニバースの自動分割

1 ユニバースは 510 チャンネルまで使います。RGB なら 170 ピクセル、RGBW 127、RGBCW 102。入りきらない分は列の単位で U+1、U+2 ... へ分けます(1 ユニバースの列数 = $170 \div \text{縦の切り捨て}$)。例: 31×42・RGB は 1 ユニバース 4 列 → U0～U7 の 8 つ(最後の U7 は 3 列)。

配線(Wiring)

- **Linear:** 全部の列を上から下へ数える。
- **Snake:** 偶数列は上から、奇数列は下から(ジグザグ)。

配線は列の方向(縦に数えて次の列へ)です。送る側と受ける側(実際の LED パネル)で必ず合わせます。違うと、プレビューは正しくても受け側では 1 列おきに上下が逆になります。

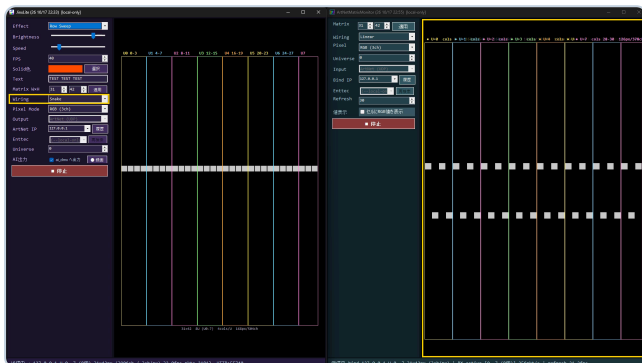


図 9 送る側だけ Snake。受け側(Linear)では横の線が 2 本に割れる

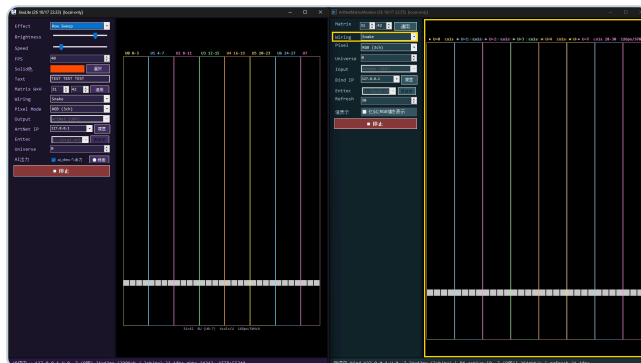


図 10 受け側も Snake にすると 1 本に戻る

Pixel Mode

Pixel Mode	ch/px	並び
RGB	3	R, G, B
RGBW	4	R - W, G - W, B - W, W(W は R・G・B の小さい値。白の分を W へ移す)
RGBCW	5	R - W, G - W, B - W, CW, WW(W を青寄り・赤寄りで分ける)
W ウォームのみ	1	輝度
WW+CW 2回路	2	WW, CW(赤寄り・青寄りで配分)

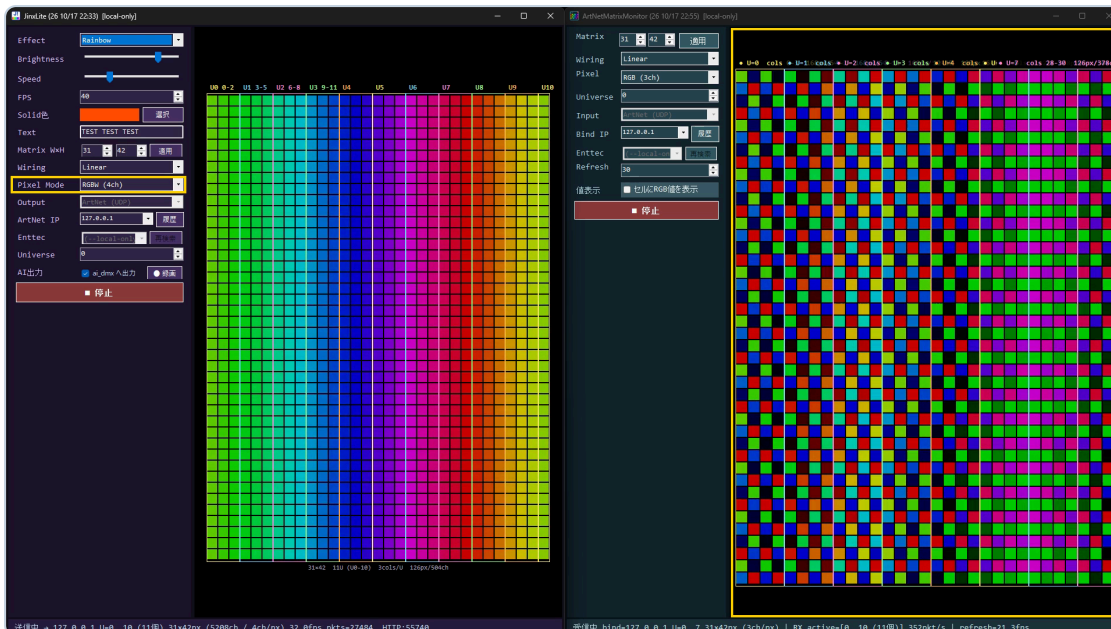


図 11 送る側だけ RGBW(受け側 RGB)。色と位置がずれる

Universe

Universe は先頭の番号です。送る側を 4 にすると U4～U11 を送ります。受け側が U0 から受けていると、左半分が黒くなり絵がずれます。受け側も 4 にすれば元どおりです。

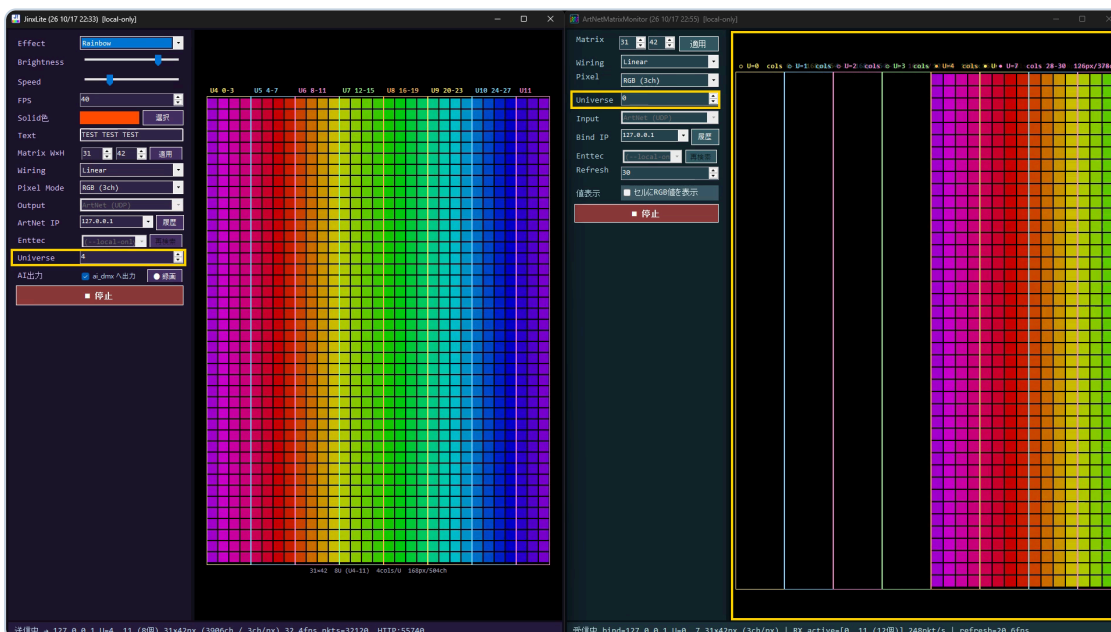


図 12 送る側 Universe 4・受け側 0

8. AI 出力(ai_dmx)と録画

「ai_dmx へ出力」に印があると、送っている DMX を `e:\tmp\ai_dmx\` に書き出します(1 秒に約 6 回)。値は Brightness を掛けた後の実際の値です。

ファイル

中身

latest.txt	いまのフレーム。見出し(縦横・配線・Pixel Mode・エフェクト・送り先・fps)、ユニバースごとの 16 進ダンプ(16 ch/行)、マトリクス濃淡(' ' =0 ... '@' =255)。最後の # SUMMARY 行で概況
status.json	同じ内容を JSON で。recording・recordedFrames・recordFile・httpPort・localOnly
record_YYYYMMDD_HHmss.jsonl	「● 録画」中だけ。1 行目が見出し(再現に必要な設定)、2 行目から 1 行 1 フレーム {"f": フレーム, "t": 秒, "u": [{"u": ユニバース, "n": ch 数, "d": "16 進"}]}
README_AI.txt	読み方

● 録画を押すと記録を始め、状態の行に ●REC とフレーム数が出ます。もう一度押すか、送信を止めると録画も止まります。

録画には **DMX Record Test (XY+Walk)** が向いています。暗い背景の色が座標を表し(R≡列、G≡行)、白い点が 1 つ列の順に歩きます。全チャンネルが毎フレームちょうど 1 ずつ動く(乱数なし)ので、送り側の記録と受け側の記録をフレーム単位で突き合わせられます。

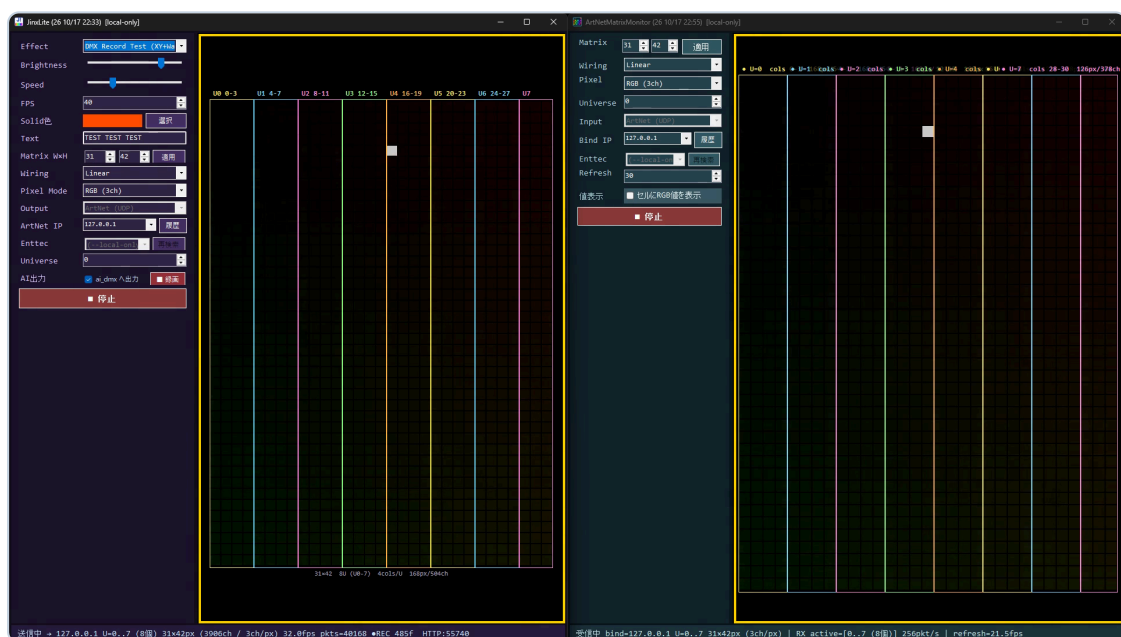


図 13 DMX Record Test を録画中。状態の行に ●REC

9. USB 出力(Enttec Pro / Serial)

Output を「Enttec Pro / Serial (USB)」にすると、USB の DMX インターフェースへ送ります。本物の ENTTEC(FTDI)と、COM ポートでつながる互換機(StampS3 など)が同じ一覧に出ます。「再検索」で探し直します。

- USB は 1 ユニバースだけ。Universe 欄の番号のユニバースを送ります(無ければ先頭)。
- COM の互換機は、状態の行の ok と fail の数で、本当に書き込めているかを確認めます(「送信中」の表示だけでは分かりません)。

- 「Enttec 接続失敗」は、ENTTEC の純正ユーティリティなど別のアプリが機器を開いていないかを見ます。

動画とこのガイドでは USB 機器を使っていません(画面での説明だけ)。USB へ切り替えるのは、HTTP の窓口からはできません。

10. 困ったとき

症状	見るところ・直しかた
受け側が黒いまま	受け側が「受信開始」しているか。送り先 IP と受け側の Bind IP。Universe。同じ PC の別アプリが 127.0.0.1:6454 を先に掴んでいないか(同じ PC では先に束ねた方にしか届かない)
絵が崩れる・1 列おきに逆さ	配線(Linear / Snake)が送る側と受ける側で同じか(7 章)
色がおかしい・位置がずれる	Pixel Mode が同じか
一部だけ黒い	Universe の先頭番号、縦横が同じか
「送信開始失敗」	ArtNet IP の書き方。--local-only で起動していてループバック以外を入れていないか
Scroll Text が出ない	文字の後ろに空白の間がある。Speed を上げるか少し待つ

11. AI から使う

JinxLite と ArtNetMatrixMonitor は、AI(Claude Code など)が HTTP の窓口から読み取り・操作できます(2026-10-17 追加)。動画の操作もすべてこの方法で行っています。どちらも **127.0.0.1** だけで受け、認証はありません。

アプリ	番号	実際の番号の確かめ方
JinxLite	55740(使用中なら 55741～55745)	状態の行・ <code>e:\tmp\ai_dmx\status.json</code> の <code>httpPort</code>
ArtNetMatrixMonitor	55750(使用中なら 55751～55755)	停止中の状態の行・ <code>e:\tmp\ai_matrixmon\status.json</code> の <code>httpPort</code>

JinxLite

パス	内容
----	----

GET / GET /status GET /effects	窓口の一覧・今の状態(送信中か・送り先・Universe・エフェクト・つまみ・縦横・配線・Pixel Mode・fps・パケット数・録画・先頭 16 ch)・エフェクトの一覧
/effect?name= n=1-16	エフェクトを選ぶ(名前は前方一致)
/brightness?val=0-100 /speed?val=0-400 /fps?val=5-60	明るさ・速さ・FPS
/solid?r=&g=&b= /text?s=	Solid 色・Scroll Text の文字
/matrix?w=&h= /wiring?mode=linea r snake /pixelmode?mode=rgb rgbw rgbcw w wwcw	縦横(「適用」と同じ)・配線・ch 構成
/target?ip=&universe=	送り先(送信中ならその場で切り替え)。255 で終わる宛先は allow_broadcast=1 が無いと断る。--local-only はループバックだけ
/start /stop	送信開始(Art-Net)・停止(全ユニバースへ 0 を送ってから)
/record?on=0 1 /ai_output?on=0 1	録画・ai_dmx への書き出し

ArtNetMatrixMonitor

パス	内容
GET / GET /status	窓口の一覧・今の状態(受信中か・Bind IP・Universe・縦横・配線・Pixel Mode・受けているユニバース・1 秒のパケット数)
/start /stop	受信開始(Art-Net)・停止
/bind?ip= /universe?n=	受ける IP(受信中なら受け直す)・先頭のユニバース
/matrix?w=&h= /wiring?mode= /pi xelmode?mode= /values?on=0 1	縦横・配線・ch 構成・セルに値を表示

USB(Enttec Pro / Serial)への切り替え・受信は、どちらの窓口からでもできません(画面で人が行う)。`/`・`/status`・`/effects` 以外は POST です。curl では本文が空でも `-d ""` を付けます。失敗は `{"ok":false,"error":"..."}`、成功は `{"ok":true,"did":"...","status":{"..."}}`。

```
curl -s http://127.0.0.1:55740/status
curl -s -d "" "http://127.0.0.1:55750/start"
curl -s -d "" "http://127.0.0.1:55740/target?ip=127.0.0.1&universe=0"
curl -s -d "" "http://127.0.0.1:55740/effect?name=Rainbow"
curl -s -d "" "http://127.0.0.1:55740/start"
curl -s -d "" "http://127.0.0.1:55740/record?on=1"
```

状態ファイル

- `e:\tmp\ai_dmx\` — JinxLite が送っている DMX(8 章)。
- `e:\tmp\ai_matrixmon\` — ArtNetMatrixMonitor が受けて戻した絵(`latest.txt` の濃淡、 `status.json` の `pixelsHex`)。

両方を読めば、AI は「送った絵」と「受けた絵」を突き合わせられます。

AI への頼み方の例

- 「JinxLite で今何を送っているか、ai_dmx を見て教えて」
- 「JinxLite を 31×42・Snake・RGB にして Rainbow を 127.0.0.1 の Universe 0 へ。Matrix Monitor も同じにして、受けた絵が合っているか確かめて」
- 「DMX Record Test を 10 秒録画して、録画の 1 フレーム目と Matrix Monitor の絵を突き合わせて」

止まっているときや再ビルドは、AI が `tools/restart_app.ps1 -AppName JinxLite` で強制停止 → ビルド → 起動できます(開発担当の作業です)。

JinxLite 2026-10-17 / スタッフ限定。図と動画の画面は、照明・USB 機器を使わず、Art-Net を 127.0.0.1 の中だけで送受信して撮った画面です(図は動画から切り出したもの)。概要は同じフォルダの `OVERVIEW.md`、詳しい設定は `MANUAL.md`・取扱説明書_Jinx Lite.html。