webMobaLedLib – Verbinden und Übertragen

Seitenstand 1.02 (2026-11-05), gilt für webMobaLedLib 2.96

Wenn deine Tabelle fertig ist, überträgst du sie auf die **Lichtmaschine**. Auf dieser Seite steht, wie du die Lichtmaschine verbindest, das Programm überträgst und was bei Problemen hilft.

Die Lichtmaschine verbinden

1. Stecke die Lichtmaschine mit einem **USB-Kabel** an den Computer. Es muss ein Kabel sein, das **Daten** überträgt, kein reines Ladekabel.
2. Klicke oben rechts auf **Mit ARDUINO verbinden**. Der Knopf kann auch im Menü **ARDUINO → Verbinden** gestartet werden.
3. Das Programm sucht die Lichtmaschine. Der Knopf wird **grün** und heißt **Mit ARDUINO verbunden**. Daneben steht der Anschluss (zum Beispiel *COM5* unter Windows oder *ttyUSB0* unter Linux).

Das Menü **ARDUINO** hat außerdem **Trennen** (löst die Verbindung) und **Alle LED aus** (schaltet alle LEDs der Kette aus).

Solange die Lichtmaschine **verbunden** ist, funktionieren die **Testtasten** der Tabelle: Mit ihnen schaltest du Effekte direkt an der Anlage ein und aus. Das geht ohne Zentrale und ohne ein neues Programm auf der Lichtmaschine.

Das Programm übertragen

1. Prüfe die Tabelle: Alle Zeilen, die benutzt werden sollen, haben einen **Haken** in der Spalte **Aktiv**.
2. Klicke auf **Setup übertragen**.
3. Es öffnet sich ein Fenster, in dem das Programm erzeugt, übersetzt und auf die Lichtmaschine geladen wird. **Lass das Fenster offen**, bis es fertig ist.
4. Das **erste Mal dauert es 5 bis 10 Minuten**, weil PlatformIO noch Werkzeuge nachlädt. Danach geht es in etwa einer Minute.
5. Am Ende meldet das Fenster, dass das Hochladen geklappt hat. Die Lichtmaschine startet neu und führt dein Programm aus.

Die Lichtmaschine **behält** das Programm, auch wenn du ihn vom Computer trennst oder ausschaltest.

Welche Lichtmaschine ist es?

Meist erkennt das Programm den Typ selbst. Wenn nicht, stellst du ihn ein: Knopf **Optionen Werkzeuge**, Reiter **LED Arduino**. Dort wählst du das **Board** deiner Lichtmaschine:

- **Lichtmaschine Classic** (mit ARDUINO Nano): **Nano** (Arduino Nano mit neuem Bootloader). Bei vielen **Nachbauten** (China-Nano) hilft **Nano normal (old Bootloader)**, oft auch, wenn das Hochladen mit einer Fehlermeldung abbricht.
- **Lichtmaschine Pro** (mit ESP32): **ESP32**.
- **Lichtmaschine Pico Zero** und **Lichtmaschine Molli** (mit Raspberry Pico): **Raspberry Pi Pico**.
- **Uno** ist für Platinen mit einem Arduino Uno.

Im Reiter **ARDUINO Einstellungen** kannst du die Lichtmaschine **suchen lassen** und weitere Einstellungen vornehmen.

Entwicklungsumgebung: PlatformIO

Zum Übersetzen und Hochladen benutzt das Programm **PlatformIO**. Es wird bei der Installation automatisch mitinstalliert. Die ältere **Arduino IDE** ist nur noch eine Zusatzmöglichkeit (siehe Zusätzlich: Arduino IDE).

Wenn etwas nicht klappt

Was passiert	**Was hilft**
Oben rechts steht **Nicht verbunden**	Prüfe das USB-Kabel (Daten, nicht nur Laden) und stecke die Lichtmaschine neu an. Dann noch einmal **Mit ARDUINO verbinden**. Unter Windows kann bei Nachbauten ein CH340-Treiber fehlen. Unter Linux musst du in der Gruppe *dialout* sein.
Das Hochladen bricht mit einer Fehlermeldung ab	in arbeit
Eine Meldung nennt **PlatformIO nicht gefunden**	Die Installation wurde nicht ganz beendet. Starte das Installationsskript noch einmal (Installation).
Es dauert sehr lange	Beim ersten Mal ist das normal. Prüfe die Internetverbindung.
Die LED bleibt dunkel	Prüfe Kabel, Stromversorgung und die Belegung der Platine (Platinen-Überblick). Die erste Zeile der Tabelle steuert die LED mit der Nummer 0.
Die Meldungen in einem Fenster helfen nicht weiter	Im Menü **Hilfe → Logfile anzeigen** steht das Protokoll. Schick es im Forum mit.

From:
https://wiki.mobaledlib.de/ - **MobaLedLib Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/webmobaledlib/pg_arduino?rev=1794060641

Last update: **2026/11/07 14:10**