webMobaLedLib – Die grafische Ansicht

Seitenstand 1.00 (2026-11-05), gilt für webMobaLedLib 2.92

Neben der Tabelle zeigt die webMobaLedLib deine Zeilen auch **als Bild**. Du siehst auf einen Blick, welches Gerät an welcher LED-Kette hängt, und kannst Effekte **mit der Maus** anlegen und verschieben. Das gab es in der Excel-Version nicht.

Die Ansicht wählen

Über der Tabelle stehen drei Knöpfe:

- **Tabelle:** nur die Tabelle (Standard).
- **Grafik:** nur das Bild.
- **Beides:** das Bild oben, die Tabelle unten. Die **Trennlinie** dazwischen ziehst du mit der Maus oder dem Finger. Ein **Doppelklick** auf die Trennlinie stellt sie zurück.

Welche Ansicht beim Start gilt, stellst du im Reiter **Programm Einstellungen** ein (**Standardansicht des Programm Generators**).

Ketten

Jede Zeile mit LEDs ist ein **Kästchen** mit dem Symbol des Makros, dem Namen und den LED-Nummern (zum Beispiel „LED 4 bis 7“). Die Kästchen einer **LED-Kette** hängen in einer Linie hintereinander. Makros ohne LEDs (zum Beispiel Sound) stehen in einer eigenen Spalte **Ohne LEDs**.

- **Anklicken** markiert die Zeile in der Tabelle. Umgekehrt markiert die Auswahl in der Tabelle das Kästchen.
- **Doppelklick** auf ein Kästchen öffnet die **Makroauswahl** dieser Zeile.
- Ein Kästchen lässt sich mit der Maus **verschieben**, aber nur **innerhalb seiner Kette**: vor oder hinter ein anderes Kästchen. Die LED-Nummern ändern sich dabei von selbst.
- Mit der **rechten Maustaste** auf ein Kästchen kommst du zum Menü: **Dialog öffnen**, **Nach oben**, **Nach unten**, **Löschen**.
- **Löschen:** Ziehe das Kästchen auf den **Papierkorb** (er erscheint rechts, solange du ziehst) oder drücke die Taste **Entf**. Das Programm fragt vorher nach.

Neue Effekte aus dem Makrobaum

Links neben der Grafik steht die Liste **aller Makros**, nach Gruppen sortiert. Das Feld darüber **sucht** in Name, Gruppe und Beschreibung.

- **Doppelklick** oder **+** hängt ein Makro **ans Ende der Kette** an und öffnet den Dialog mit den

Werten.
- Du kannst ein Makro auch **mit der Maus auf die Grafik ziehen**. Die Stelle, an der du es loslässt, bestimmt, wo es landet: vor oder hinter einem Kästchen, am Ende einer Kette, in der Zone **Neue Kette** (ein neuer LED-Kanal) oder in der Spalte **Ohne LEDs**. Eine **blaue Markierung** zeigt die Stelle schon beim Ziehen.
- Nach dem Loslassen läuft der **ganze Dialog**. **Abbrechen** legt keine Zeile an. Wenn du beim Loslassen die **Umschalttaste** hältst, läuft nur der Dialog mit den Werten.

Die Anlage als Bild

Über der Grafik schaltest du mit **Ketten | Anlage** die Darstellung um. In der **Anlage** liegen die Kästchen **frei auf einem Bild** deiner Anlage, zum Beispiel einem Foto oder einem Gleisplan. Du ziehst jedes Kästchen dorthin, wo das Gerät auf der Anlage steht.

- **Bild laden …:** Wähle ein Bild (PNG, JPG, GIF oder WebP). Es wird im Browser verkleinert und dann übernommen.
- Das **Mausrad** zoomt, den **Hintergrund ziehen** verschiebt die Fläche. **Alles zeigen** passt das Bild ins Fenster.
- Der **Schieber „Größe“** stellt die Größe der Kästchen ein. **Raster** lässt die Kästchen beim Loslassen einrasten.
- **Mehrere Kästchen: Strg-Klick** (am Mac **Cmd-Klick**) nimmt ein Kästchen in die Auswahl auf. Mit **Umschalt + Ziehen** auf dem Hintergrund ziehst du einen Auswahlrahmen auf. Ziehst du ein gewähltes Kästchen, bewegen sich **alle gewählten** mit. Mit der rechten Maustaste kannst du sie **ausrichten** (links, rechts, oben, unten, mittig, gleichmäßig verteilen).
- **Rückgängig:** Der Knopf ↶ oder **Strg + Z** macht die letzten Änderungen der Positionen, des Ausrichtens und der Größe rückgängig (bis zu 30 Schritte).
- Die **Testtasten** der Tabelle stehen auch unter den Kästchen. Damit schaltest du Effekte direkt am Bild ein und aus.

Das Bild und die Positionen werden mit deiner Arbeit **gespeichert**. Zum Weitergeben gibt es im Menü **Datei** die Einträge **ProgrammGenerator: Anlagenansicht speichern …** und **… laden …** (siehe Speichern und Laden).

Gut zu wissen

- Änderungen an der **Tabelle** (Zeilen einfügen, verschieben, löschen) lassen sich mit dem Rückgängig-Knopf der Grafik **nicht** zurücknehmen. Er gilt nur für die Positionen in der Grafik.
- Die Positionen hängen an der **Zeile** (dem Makroaufruf). Wenn du den Aufruf änderst, bekommt die Zeile einen neuen automatischen Platz.

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

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/webmobaledlib/pg_grafisch

Last update: **2026/11/06 18:07**