Lichtpult Remote – Benutzerhandbuch

Oct 31, 2026 · @Sebi

Einleitung

Lichtpult Remote ist eine Android-App, mit der du DMXControl 3 vom Handy oder Tablet aus bedienst. Sie verbindet sich über das Netzwerk mit DMXControl und greift auf Executoren, Cuelists, Master, Programmer, Bühne, Eingangszuweisung und Systemeinstellungen zu.

Voraussetzungen

- DMXControl 3 (getestet mit 3.3) auf einem PC im selben Netzwerk wie das Handy.
- Android-Handy oder -Tablet.
- Handy und PC im selben WLAN bzw. Netz. Die App verbindet sich über Port 17475 mit DMXControl (Umbra).

Installation

1. Die aktuelle Version `LichtpultRemote-vX.Y.Z.apk` von der Releases-Seite auf GitHub (Ibes-dev/Lichtpult-Steuerung) herunterladen.
2. Die Datei auf dem Handy öffnen. Beim ersten Mal fragt Android, ob die Installation aus dieser Quelle erlaubt ist – zulassen.
3. Updates werden einfach über die vorhandene Version installiert, Einstellungen und Bedienfelder bleiben erhalten.

Erste Verbindung

1. DMXControl am PC starten und ein Projekt laden.
2. App öffnen. Gefundene DMXControl-Rechner erscheinen automatisch in der Liste.
3. Rechner antippen. Wird nichts gefunden, IP-Adresse und Port (17475) von Hand eintragen; NetID, Clientname sowie Benutzer und Passwort nur, wenn DMXControl sie verlangt.
4. Lehnt DMXControl die Verbindung ab, erscheint **Freigabe anfragen**. Danach das Gerät in DMXControl in der Netzwerkverwaltung freigeben und erneut verbinden.

Verbindungen lassen sich als **Profile** speichern. Mit **Automatisch verbinden** stellt die App beim Start die letzte Verbindung wieder her. Bricht die Verbindung ab, versucht die App selbstständig neu zu verbinden; wird in DMXControl ein anderes Projekt geladen, baut sie die Verbindung automatisch neu auf.

Aufbau der App

Oben steht immer die Kopfzeile mit Verbindung und Speicherstatus, darunter Blackout und Freeze; die Bereiche wechselst du über die Leiste unten (Handy) bzw. links (Tablet).

Kopfzeile

Element	Bedeutung
Grüner/roter Punkt	Verbindung zu DMXControl steht / ist unterbrochen
Rechnername bzw. IP	Mit welchem DMXControl die App verbunden ist
„Ungespeicherte Änderungen“	Das Projekt in DMXControl wurde seit dem letzten Speichern geändert
BPM-Anzeige	Aktuelles Tempo, der Punkt blinkt im Takt
Diskette	Projekt in DMXControl speichern
⋮	Menü, u. a. „Neu synchronisieren“ (lädt alle Daten neu) und Verbindung trennen

Blackout und Freeze

Blackout schaltet alle Ausgänge dunkel, **Freeze** friert die aktuelle Ausgabe ein. Beide Tasten zeigen ihren Zustand farbig an und stehen in jedem Bereich zur Verfügung.

Navigation

Die Bereiche: Executoren, Cuelists, Bedienfeld, Programmer, Master, Macros, Beat & Medien, Bühne, 3D-Bühne, Zuweisung, Geräte, Befehle, System, Diagnose. Auf dem Handy passen vier Bereiche in die Leiste, der Rest liegt unter **Mehr**.

Leiste anpassen: Unter *Mehr → Leiste anpassen* legst du fest, welche Bereiche vorne stehen und in welcher Reihenfolge. Beim Start öffnet die App den zuletzt genutzten Bereich.

Designs

Unter *System → Projekt → Design* stehen fünf Farbschemata zur Wahl: **Dunkel** (Standard), **Schwarz (OLED)** für möglichst wenig Licht im Saal, **Klassisch (Pult)**, **Modern** und **Hell** für Tageslicht. Der Wechsel wirkt sofort und bleibt gespeichert.

Executoren und Master

Executoren und Master werden als Kanalzüge mit Fader und Tasten dargestellt, genau wie die Seiten in DMXControl.

Executoren

- Oben die **Executor-Seiten** als Auswahl, dazu **Alle**. Mit **Mit DMXC koppeln** folgt die App der Seite, die in DMXControl gewählt ist.
- Jeder Kanalzug hat einen **Fader** und bis zu vier **Tasten** mit den Beschriftungen aus DMXControl; aktive Tasten leuchten.
- Alle Fader der App arbeiten **relativ**: Antippen ändert nichts, der Wert bewegt sich erst beim Ziehen. So verstellt ein versehentlicher Fingertipp im Dunkeln nichts.

Master-Controller

Der Bereich **Master** ist aufgebaut wie das Master-Fenster in DMXControl, in Abschnitten:

Abschnitt	Bedienung
Grand / Gruppen	Intensität in %, Fader, **Flash** (solange gedrückt), Full, Black
Parameter	Wert, Fader, Max, Center, Min
Speed	BPM, Tipp-Fläche „Im Takt tippen“ (Learn), Sync, ×2, ½
Position	Pan/Tilt, XY-Feld, Zero, Zero Pan, Zero Tilt
Farbe	Farbfeld, Farbton-Fader, Farbchips (White, Red, Yellow …)

- Weitere Tasten (Stomp, Select, Unselect, Fix, Unfix, SelDe, SelGr …) liegen im **⋮-Menü** des Kanalzugs. Aktive Tasten leuchten.
- Unter *System → Steuerung → Darstellung* schaltet **„Master kompakt anzeigen“** auf schmale Kanalzüge nur mit Fader und Flash um.

Cuelists

Der Bereich Cuelists zeigt alle Cuelists des Projekts mit Zustand, aktuellem Cue und Fortschritt und steuert sie direkt.

Bedienung

- Oben: **Suche** nach Name oder Nummer, Filter nach **Cuelist-Gruppen**, **Alle stoppen**.
- Jede Cuelist-Karte hat **Go**, **Go Back**, **Go Next**, **Pause** und **Stopp** sowie einen Intensitäts-Fader.
- Der farbige Punkt zeigt den Zustand: grün = läuft, gelb = pausiert, grau = gestoppt.
- Der **Stern** an einer Cuelist macht sie zur **Go-Cuelist** für externe Tasten (siehe unten).

Go To und Load

Die Taste **„Go To / Load“** (oder Antippen des Namens) öffnet die Cue-Liste der Cuelist:

- **Go To** springt direkt zu diesem Cue.
- **Load** bereitet den Cue als nächsten vor; der nächste Go startet ihn.
- Der aktuelle Cue ist grün hinterlegt, der Fortschritt läuft mit.

Kompakte Ansicht

Bei vielen Cuelists schaltest du unter *System* → *Steuerung* → *Darstellung* **„Cuelists kompakt anzeigen“** ein. Jede Cuelist ist dann eine schmale Zeile mit Go und Stopp.

Go mit externen Tasten

Die Go-Cuelist (Stern) lässt sich auch ohne Blick auf den Bildschirm auslösen:

- **Fußtaster, Presenter, Medientasten** (Bluetooth oder USB): Bild ab, Pfeil rechts, Weiter oder Play = **Go**; Bild auf, Pfeil links oder Zurück = **Zurück**.
- **Lautstärketasten** des Handys, wenn unter *System* → *Steuerung* „Lautstärketasten verwenden“ eingeschaltet ist: lauter = Go, leiser = Zurück.

Cuelists und Cues umbenennen geht auch hier: In der Cue-Liste (*Go To / Load*) neben dem Namen auf ✎ tippen. Neue Cuelists anlegen sowie Cues verschieben und löschen geht im Programmer unter *Cues* (siehe nächstes Kapitel).

Programmer

Im Programmer stellst du Gerätewerte und Effekte ein und speicherst sie in Cues oder Presets. Die Kopfzeile zeigt, wie viele Werte im Programmer stehen und ob er live oder blind arbeitet.

Kopfzeile

Symbol	Funktion
👁️ Auge	**Blind**: Änderungen wirken nicht auf die Bühne (Symbol durchgestrichen = blind)
↶	Letzte Änderung im Programmer rückgängig
🧹	Programmer leeren (mit Rückfrage), löscht auch angelegte Effekte
💾	Programmer speichern (siehe unten)

Ist ein Cue oder Preset zum Bearbeiten geladen, steht dessen Name links in der Kopfzeile.

Werte

1. Oben die **Gerätegruppe** wählen.
2. Jede Eigenschaft ist eine Zeile: Name · Regler · Wert · ⋮. Ein Balken links zeigt, dass der Wert im Programmer steht.
3. **Farbe, Position, Gobo/Farbrad und Text** zeigen in der Zeile den aktuellen Wert; antippen klappt die Bedienung auf (Farbwahl mit R/G/B, XY-Feld, Auswahlfelder). Es ist immer nur ein Bereich offen.
4. Im **⋮-Menü** jeder Zeile: *Fächern …*, *Effekt hinzufügen*, *Aus Programmer entfernen*.

Fächern: Verteilt einen Wert über die Geräte der Gruppe, z. B. Dimmer von 0 % bis 100 %. Start, Ende, Verlauf (`>` = linear) und Gruppengröße einstellen.

Effekte

- ⋮ → *Effekt hinzufügen* öffnet die Auswahl mit Symbolen, gruppiert nach **Effect 1D** (Sinus, Bump, Sawtooth …) und **Effect 2D** (Circle, Lissajous, Star …).
- Unter der Eigenschaft erscheint der Effekt mit seinen Parametern (Amplitude, Phase, Frequency …) als Regler, mit den Werten aus DMXControl.
- **Fächern eines Effektparameters:** Schalter *Fächern* beim Parameter einschalten, Start und Ende einstellen, Verlauf wählen, *Setzen*. Typisch: Phase 0 > 360 für eine Lauflicht-Welle.
- *Entfernen* löscht den Effekt.

Inhalt

Zeigt alles, was gerade im Programmer steht: Gruppe, Eigenschaft und Wert, Farben als Farbfeld. Antippen springt zur Eigenschaft unter *Werte*.

Presets

- Liste aller Presets mit Suche.
- **Aufrufen** wendet das Preset an. Universal-Presets wirken auf ihre eigenen Geräte, Eigenschafts-Presets auf die zuletzt unter *Werte* gewählte Gruppe.
- **Bearbeiten** lädt das Preset in den Programmer (Schalter *blind laden* möglich).
- **Programmer übernehmen …**: Inhalt in das Preset zusammenführen, anhängen, ersetzen oder abziehen.

Cues

- Cuelist wählen; jeder Cue mit **Bearbeiten** (in den Programmer laden), **Ersetzen** bzw. **Zusammenführen** (Programmer-Inhalt in diesen Cue schreiben), **Umbenennen**, **Löschen** und den Pfeilen ▲▼ zum Verschieben.
- **Als neuen Cue anhängen** speichert den Programmer als neuen Cue am Ende.
- **Neu** legt eine neue Cuelist an, wahlweise als Kopie der gewählten. **Umbenennen** benennt die Cuelist um.

Programmer speichern (💾)

Auswahl	Wirkung
Zurück in <Cue/Preset>	Änderungen in den geladenen Cue bzw. das Preset schreiben, optional danach leeren
In Cuelist	Als neuen Cue an eine Cuelist anhängen – oder *+ Neue Cuelist* mit diesem Inhalt als erstem Cue
Als neues Preset	Universal- oder Eigenschafts-Preset anlegen

Nach dem Speichern meldet die App, ob der Cue angelegt wurde bzw. wie viele Einträge das Preset hat.

Bedienfeld

Das Bedienfeld ist eine frei gestaltbare Oberfläche aus Tasten, Fadern und Anzeigen im Raster. Jedes Element erscheint in der DMXControl-Eingangszuweisung als eigener Ein- bzw. Ausgang unter „Android: <Gerätename>“ und wird dort wie jede andere Quelle verbunden.

Bedienfeld anlegen und umbenennen

1. *Bearbeiten* antippen, dann oben **Neu**.

2. Name, Spalten, Zeilen und „an Bildschirm anpassen“ stellst du unter **Raster** ein. Dort wird das Bedienfeld auch umbenannt oder gelöscht.
3. Mehrere Bedienfelder wechselst du über die Reiter oben.

Elemente

Im Bearbeiten-Modus freies Rasterfeld antippen, Typ wählen:

Element	Funktion
Taste	Sendet beim Drücken, tastend oder rastend; leuchtet bei Rückmeldung
Fader	Wert stufenlos, folgt der Rückmeldung; hoch = senkrecht, breit = waagerecht
Drehregler	Wert wie ein Fader, Bogen-Anzeige; nach oben/rechts ziehen = mehr
XY-Feld	Zwei Eingänge in DMXControl („Name X“, „Name Y“)
Auswahl	Mehrere Optionen, eine aktiv; je Zeile `Beschriftung=Wert`
LED	Zeigt einen Zustand aus DMXControl
Anzeige	Zeigt einen Wert oder Text aus DMXControl
Beschriftung	Fester Text ohne Verbindung
Cuelist-Monitor	Eine Cuelist: Zustand, aktueller und nächster Cue, Fortschritt, ◀ / GO / ■
Cuelist-Auswahl	Alle Cuelists; antippen = Go, lange drücken = Stop
Geräte-Auswahl	Gerätegruppen oder Einzelgeräte für den Programmer auswählen
Uhr	Uhrzeit, optional mit Datum

Elemente bearbeiten

- Im Bearbeiten-Modus **ziehen** verschiebt ein Element, der **gelbe Griff** unten rechts ändert die Größe; **antippen** öffnet die Einstellungen.

- Einstellungen je Element: Beschriftung, Farbe aus der Palette oder **eigene Farbe** (`#RRGGBB`), **Schriftgröße** S–XXL, **Beschriftung ausblenden**, **farbiger Rahmen**, Position und Größe.
- Je nach Typ: Werttyp (Ein/Aus, Zahl, Text), An-/Aus-Werte, Wertebereich, Rückmeldung („gilt als an bei …“), Optionen, Cuelist für den Monitor. **Wertebereich passend wählen:** Kommt die Rückmeldung z. B. von *Intensity* des Programmer-Bausteins (0–100), beim Fader Max = 100 einstellen – sonst steht er schon bei 1 % ganz oben.
- *Duplizieren* und *Löschen* unten im Dialog.

Vollbild

Das Symbol neben *Bearbeiten* schaltet das Bedienfeld in den **Vollbild-Modus**: ohne Leisten, Bildschirm bleibt an. Oben rechts zeigt ein Punkt die Verbindung (grün/rot); dort oder mit der Zurück-Geste beendest du das Vollbild. Wird die Verbindung unterbrochen – etwa weil das Display gesperrt war –, verbindet sich die App automatisch neu und öffnet das Bedienfeld wieder im Vollbild.

Anlässe

Mit Anlässen legst du fest, welche Bedienfelder zu sehen sind – z. B. bei „Konzert“ nur die Konzert-Bedienfelder, bei „Fasnet“ andere. Eingestellt wird das bewusst nicht im Bedienfeld, sondern unter *System → Bedienfeld*, damit die Ansicht während der Aufführung aufgeräumt bleibt.

1. *System → Bedienfeld* öffnen, **+ Anlass** antippen und einen Namen vergeben.
2. In der Karte des Anlasses die Bedienfelder ein- oder ausschalten.
3. Unter **Aktueller Anlass** den gewünschten Anlass wählen – oder „Alle Bedienfelder“.

Ausgeblendete Bedienfelder bleiben in DMXControl angemeldet; ihre Verbindungen in der Zuweisung bleiben erhalten. Ein neues Bedienfeld wird automatisch in den gerade aktiven Anlass aufgenommen. Anlässe werden beim Export mitgespeichert.

MIDI-Controller

Tasten, Fader, Drehregler und LEDs lassen sich einem USB- oder Bluetooth-MIDI-Controller zuordnen (z. B. APC mini): im Element *MIDI lernen*, dann Taste oder Regler am Controller bewegen. Für Tasten wird die LED des Controllers mit angesteuert; *LED an/aus* legt die Velocity bzw. Farbe fest (APC mini mk2: z. B. 5 = rot, 21 = grün).

Rückmeldung, Export und Import

- *Rückmeldung*: globale Regeln, welche Werte als „an“ gelten (z. B. True, Running, 1).

- *Export* speichert alle Bedienfelder als JSON-Datei, *Import* lädt sie wieder (ergänzen oder alles ersetzen) – ideal zum Sichern oder für ein Zweitgerät.
- *Diagnose* zeigt, welche Elemente in DMXControl angemeldet sind.

Bühne und 3D-Bühne

Beide Ansichten zeigen die Geräte an den Positionen der StageViews aus DMXControl, mit Live-Farbe und -Helligkeit.

Bühne (2D)

- Oben die **StageView** wählen; Geräte zeigen ihre aktuelle Farbe und Helligkeit (**Live**).
- **Antippen** wählt ein Gerät, weitere antippen erweitern die Auswahl; die Auswahl wird direkt im Programmer gesetzt, die Eigenschaften erscheinen darunter. **Alle**, **Keine** und **Umkehren** wirken auf die ganze Ansicht.
- **Highlight** lässt die gewählten Geräte aufleuchten, um sie auf der Bühne zu finden.
- **Layout wie DMXControl** zeigt die Anordnung exakt wie am PC; der Beschriftungs-Schalter wechselt zwischen Nummer, Name, beidem und ohne Text. **Einpassen** setzt Zoom und Verschieben zurück.
- **Bearbeiten**: Geräte verschieben, **Neue Ansicht** (leer oder als Kopie) und **Ansicht löschen**.

3D-Bühne

Zeigt die Bühne räumlich mit Lichtkegeln, Lichtflecken am Boden, Bewegung der Moving Heads, Zoom, Gobos und Strobe.

- **Bedienung:** ziehen dreht die Ansicht, zwei Finger zoomen, Doppeltipp setzt die Kamera zurück.
- **Einrichten** (oben rechts): Bühnenbreite in Metern, Dunst (wie sichtbar die Kegel sind) und je Gerät Höhe bzw. Tiefe, Ausrichtung, Neigung (feste Scheinwerfer), Abstrahlwinkel, hängend oder stehend. Schnellwahl für alle: 3–6 m, hängend/stehend.
- **Draufsicht oder Frontansicht:** Unter *System → Steuerung* legst du fest, wie deine StageView gezeichnet ist. *Draufsicht*: oben = hinten, Höhe je Gerät. *Frontansicht*: oben = hoch, Tiefe je Gerät.
- **Gobos** erscheinen als Muster im Lichtfleck. Die echten Gobo-Bilder liefert DMXControl nicht; verschiedene Gobos sehen aber verschieden aus, Goborotation und Goboindex drehen das Muster.
- Die Einrichtung wird auf dem Handy gespeichert.

Zuweisung

Die Zuweisung ist die Eingangszuweisung von DMXControl: Hier verbindest du Eingänge (Bedienfeld, MIDI, Audio-Analyse …) über Bausteine mit Ausgängen (Cuelists, Executoren, Master, DMX …).

Bänke und Sets

- Oben die **Bänke** als Reiter; ● markiert aktive Bänke. Der Schalter neben „Bank aktiv“ schaltet die angezeigte Bank ein oder aus.
- Darunter die **Verbindungs-Sets** der Bank als Karten mit Miniatur des Graphen und Anzahl der Bausteine und Verbindungen.
- Je Set: **Schalter** = aktiv/aus, ✎ = umbenennen, 🗑️ = löschen (mit Rückfrage). **+ Set** legt ein neues an.
- Sets mit Fehler sind wie in DMXControl **rot umrandet** und tragen das Zeichen „Fehler“.

Übersicht

Ein Set antippen öffnet den Graphen so, wie er in DMXControl angelegt ist:

- Bausteine an ihren Positionen, Kabel farbig nach Signal (grün = Ein/Aus, türkis = Zahl, violett = Text), Live-Werte an den Bausteinen.
- Zwei Finger zoomen und verschieben, ⤢ passt alles ein.
- **Lange drücken und ziehen** verschiebt einen Baustein (auch in DMXControl).
- **Antippen** öffnet den Fokus, **+** fügt Eingang, Baustein oder Ausgang hinzu.

Fokus

Der gewählte Baustein steht groß in der Mitte, links **„Kommt von“**, rechts **„Geht an“**, mit den Kabeln dazwischen.

- **Nachbar antippen** wandert durch die Kette; die Brotkrumen oben führen zurück.
- **+ verbinden** an einem Anschluss: Liste aller passenden Gegenstücke im Set mit Suche, oder ein neues Element, das gleich verbunden wird.
- Unter dem Baustein jede Verbindung als Zeile mit ✕ zum Lösen.
- **Entfernen** löscht den Baustein samt Verbindungen.

Werte der Bausteine

⚙ **Werte** zeigt alle Einstellungen des Bausteins als Textfelder, wie in der Eigenschaftsliste von DMXControl:

- Eigene Werte, z. B. *Switch threshold* `0.5`, *On Value* `True`, *Position* `4, 25`.

- **Feste Werte der Eingänge**, z. B. *Fade Factor* oder *Intensity* einer Cuelist. Sie gelten, solange kein Kabel steckt.
- Ändern, dann *Setzen* oder Enter. *On/Off Value* nimmt `True` / `False`, Zahlen oder beliebigen Text an.
- Grau dargestellte Werte sind nur lesbar.

Beat & Medien, Geräte, Befehle, Macros

Beat & Medien

- **Takt:** große BPM-Anzeige, daneben die Beat-Anzeige von DMXControl und der Takt der App. Der Schalter **Manuell** schaltet den manuellen Beat von DMXControl ein.
- **Tippen im Takt:** auf die große Fläche tippen; das Tempo wird über mehrere Schläge berechnet. **Sync** setzt den Taktanfang auf jetzt.
- **Korrektur:** −1/+1 BPM, ÷2/×2, Phase −10/+10 ms; **Faktor** für halbes oder doppeltes Tempo; BPM direkt eingeben und **Übernehmen**.
- **Einstellungen:** „App rechnet“ oder „DMXControl lernt“ (wer das Tempo aus den Taps bestimmt), Rundung (Exakt, ½ BPM, Ganze BPM), **Vibration auf jedem Beat**.
- **Mikrofon: Tempo und Stimmung:** Die App hört über das Handymikrofon mit, erkennt das Tempo und schätzt die Stimmung der Musik. Das Tempo per **Übernehmen** oder **Automatisch** setzen; mit **An DMXControl senden** stehen die Werte in der Zuweisung als Eingänge („Mikro: …“) bereit. Ist Automatisch aktiv, setzt Tippen nur noch den Taktanfang.
- **Takt-Eingänge:** Tap, Beat, Impuls und BPM stehen in der Zuweisung als Eingänge bereit („Takt: …“).
- **Timecode:** Timecode-Shows des Projekts mit Abspielen, Pause und Stopp.
- **Audio:** Lautstärke der aktiven Audio-Player.

Geräte

- Liste aller Geräte mit Nummer, Name, Modell und **DMX-Adresse** (Universum.Kanal).
- **Suche** nach Name, Nummer, Modell oder Adresse (z. B. `1.025`), **Filter** nach Gerätegruppe.
- Gerät antippen: DMX-Adresse und weitere Geräteparameter ändern.

Befehle

Die Befehlszeile von DMXControl: Befehl eintippen, **Ausführen**. Darunter der **Verlauf** der letzten Befehle und die **Meldungen** von DMXControl.

Macros

Alle Macros des Projekts mit ihren Tasten und Fadern, so wie sie in DMXControl angelegt sind.

System und Diagnose

Unter System liegen Projekt, DMX-Ausgabe, Hardware und die Einstellungen der App, unter Diagnose die Werkzeuge zur Fehlersuche.

Reiter	Inhalt
Projekt	**Design** der App, Projektstatus und Speichern, Hauptschalter von DMXControl, Zustand der Verbindung zu den Funktionsbereichen
DMX-Ausgabe	DMX-Monitor: Werte aller 512 Kanäle eines Universums live (Kanäle ab 1 gezählt)
Hardware	DMX-Interfaces mit **Kommentar**, Instanz, Seriennummer und Zustand ein-/ausschalten; Plugins; RDM; Stromkreise
Steuerung	Darstellung (Cuelists/Master kompakt, 3D-Bühne Front- oder Draufsicht), externe Tasten und Lautstärketasten, Schnelleinstellungen, MIDI-Controller
Bedienfeld	**Anlässe**: welche Bedienfelder bei welchem Anlass sichtbar sind, und der aktuelle Anlass
Info	Version, Haftungsausschluss, Datenschutz, Lizenzen

Hardware im Detail

- Gleiche Interfaces (z. B. mehrere Art-Net-Knoten) unterscheidest du am **Kommentar** aus DMXControl. Antippen des Interfaces ändert den Kommentar; er wird in DMXControl gespeichert.
- **Hardware neu einlesen** sucht angeschlossene Interfaces neu.
- **RDM-Geräte suchen** fragt über RDM-fähige Interfaces alle RDM-fähigen Scheinwerfer ab und zeigt UID, Startadresse und Kanalzahl – praktisch, um Adressen ohne Leiter zu prüfen.

Schnellkachel

In den Android-Schnelleinstellungen lässt sich eine Kachel **Blackout** hinzufügen; sie schaltet Blackout, ohne die App zu öffnen.

Diagnose

- **Ping-Laufzeit** zur Verbindung, Server und Runtime-ID.
- **Protokoll** aller Aufrufe und Hinweise; **Protokoll teilen** schickt es z. B. per Messenger.
- **API-Tests** für Beat, Master und Zuweisung, unter anderem den Tiefentest der Baustein-Parameter und den Mitschnitt von Änderungen.

Tipps und Fehlerbehebung

Für den Einsatz

- Vor der Show **Projekt speichern** (Diskette oben) und kurz Blackout an/aus testen.
- Während der Show das Bedienfeld im **Vollbild** nutzen – der Bildschirm bleibt an. Unter *System → Bedienfeld* vorher den passenden **Anlass** wählen.
- Für Go ohne Blick aufs Handy einen **Bluetooth-Fußtaster** oder Presenter verwenden (Go-Cuelist per Stern festlegen).
- Im dunklen Saal das Design **Schwarz (OLED)** wählen.
- Für Helfer ein eigenes Bedienfeld mit wenigen großen Tasten anlegen und per Export/Import auf deren Handy übertragen.
- Bei Android den **Energiesparmodus bzw. die Akku-Optimierung** für die App ausschalten, damit die Verbindung im Hintergrund nicht getrennt wird.

Häufige Probleme

Problem	Lösung
DMXControl wird nicht gefunden	Handy und PC im selben Netz? IP und Port 17475 von Hand eintragen; Windows-Firewall für DMXControl freigeben
Verbindung bricht ab, wenn das Display ausgeht	Akku-Optimierung für die App ausschalten oder Vollbild nutzen; die App verbindet sich beim Öffnen neu
Nach Projektwechsel reagiert nichts	Die App verbindet sich automatisch neu; sonst ⋮ → *Neu synchronisieren*

Problem	Lösung
Bedienfeld-Element erscheint nicht in DMXControl	*Bearbeiten* → *Diagnose* prüfen; Element einmal speichern, damit es neu angemeldet wird
Preset wird abgelehnt	Bei Eigenschafts-Presets zuerst unter *Programmer* → *Werte* eine Gerätegruppe wählen
Fehlermeldung, Ursache unklar	*Diagnose* → *Protokoll* öffnen; dort steht, was gesendet und was zurückgemeldet wurde

Updates

Neue Versionen erscheinen auf GitHub unter *Releases*. Die APK einfach über die installierte Version installieren; Einstellungen, Profile und Bedienfelder bleiben erhalten.