



MikroDMX

Easy Start

In zehn Minuten zum ersten Licht: Interface anstecken, Lampe anlegen, Pult einrichten – und mit einem Tipp Stimmungen, Effekte und eine Auto-Show spielen. Ganz ohne Vorwissen.

- ✓ Sechs einfache Schritte mit Bildern
- ✓ Drei Beispiele: Hochzeit, Party, Band
- ✓ Die zehn wichtigsten Tipps
- ✓ Spickzettel zum Ausdrucken



Start:
mikrodmx.html
in Chrome öffnen

Dokument
Programm
Autor
Stand

Easy Start – Einstieg mit Beispielen
MikroDMX 1.1
Michael Suding
05.10.2026

Willkommen bei MikroDMX

Easy Start · MikroDMX 1.1 · Stand 05.10.2026

MikroDMX macht aus deinem Rechner ein Lichtpult. Du brauchst keine Lichttechnik-Kenntnisse: Du sagst MikroDMX, welche Lampen du hast – den Rest richtet es selbst ein. Danach heißt es nur noch: **Regler hoch = Licht an**.

Das brauchst du



Rechner mit Chrome

Mac oder Windows. Google Chrome oder Edge – andere Browser können kein USB.



USB-DMX-Interface

Der „Übersetzer“ zwischen Rechner und Lampen, z. B. Enttec DMX USB Pro.



DMX-Kabel

Vom Interface zur ersten Lampe, von dort zur nächsten – wie eine Kette.



DMX-Lampen

PAR-Scheinwerfer, LED-Bars, Moving Heads ... alles mit DMX-Anschluss.

Dein Weg in sechs Schritten

1

Starten und Interface verbinden

2

Lampe anlegen

3

Lampe testen

4

Pult einrichten

5

Licht machen und Stimmung speichern

6

Effekte und Auto-Show

Drei Wörter, die du kennen solltest



Stimmung

Ein gespeichertes Licht – zum Beispiel „Warmweiß“ oder „Blau“. Ein Tipp spielt sie ab.



Ablauf

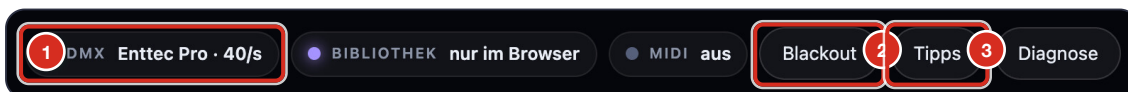
Mehrere Stimmungen nacheinander – im Takt der Musik oder nach Sekunden.



Bereich

Gleiche Lampen in einem Rahmen, z. B. „Front“. Ein Regler steuert alle.

Oben rechts findest du immer



1 DMX – grüner Punkt: das Interface ist verbunden und sendet.

2 Blackout – alles sofort dunkel (Notfall).

3 Tipps – Hilfe zu jeder Lampe und diese Handbücher.

Noch keine Lampen da? Du kannst trotzdem alles ausprobieren. Ohne Interface zeigt MikroDMX das Licht in den kleinen **Live-Lampen** auf dem Bildschirm – so lernst du das Pult schon vorher kennen.

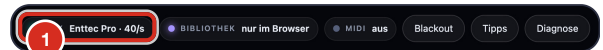
1

SCHRITT 1 VON 6

Starten und Interface verbinden

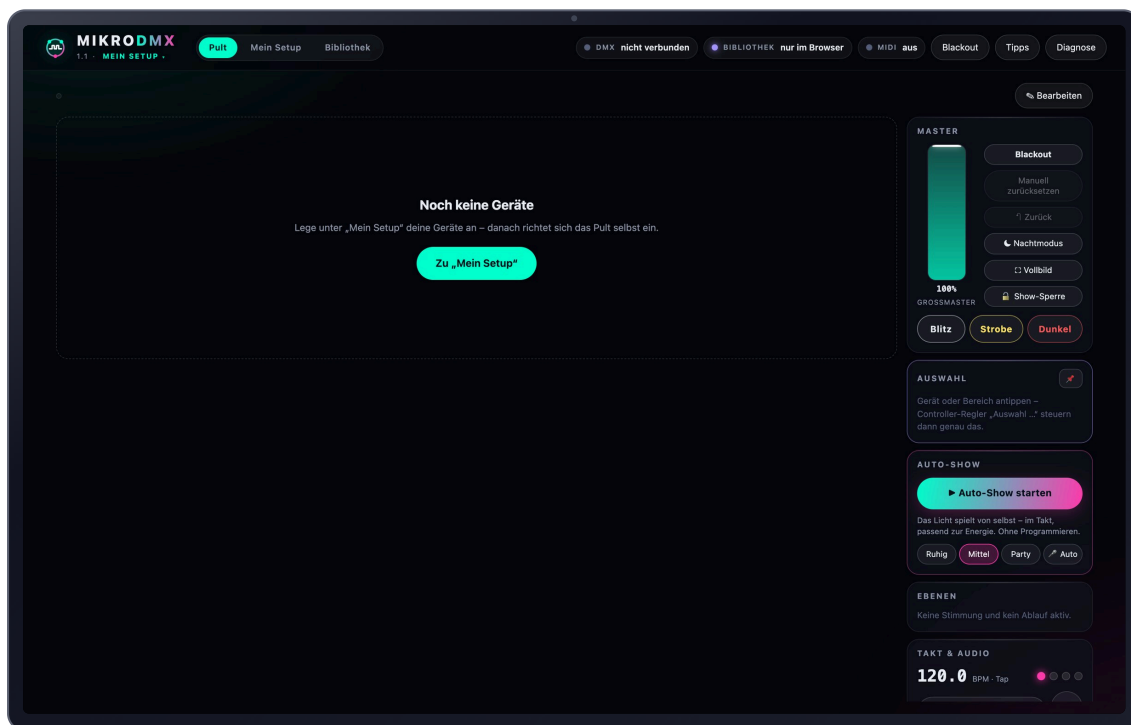
Eine Datei öffnen, ein Klick – fertig.

- 1 Öffne die Datei **mikrodmx.html** mit **Google Chrome**. Ein Doppelklick reicht meistens.
- 2 Stecke das USB-DMX-Interface an deinen Rechner – am besten **direkt**, nicht über einen USB-Verteiler.
- 3 Klicke oben auf **DMX** 1. Chrome zeigt eine Liste – wähle dein Interface und klicke **Verbinden**.
- 4 Der Punkt wird grün und zeigt z. B. **Enttec Pro · 40/s**. Jetzt sendet MikroDMX.



Der Knopf „DMX“ oben rechts.

Wie heißt mein Interface? In Chromes Liste steht oft der Name des Chips, zum Beispiel „FT232R USB UART“ oder „DMX USB PRO“. Chrome merkt sich deine Wahl – beim nächsten Mal verbindet sich das Interface von selbst.



So sieht MikroDMX beim ersten Start aus: Noch keine Geräte – der Knopf führt direkt zu „Mein Setup“.

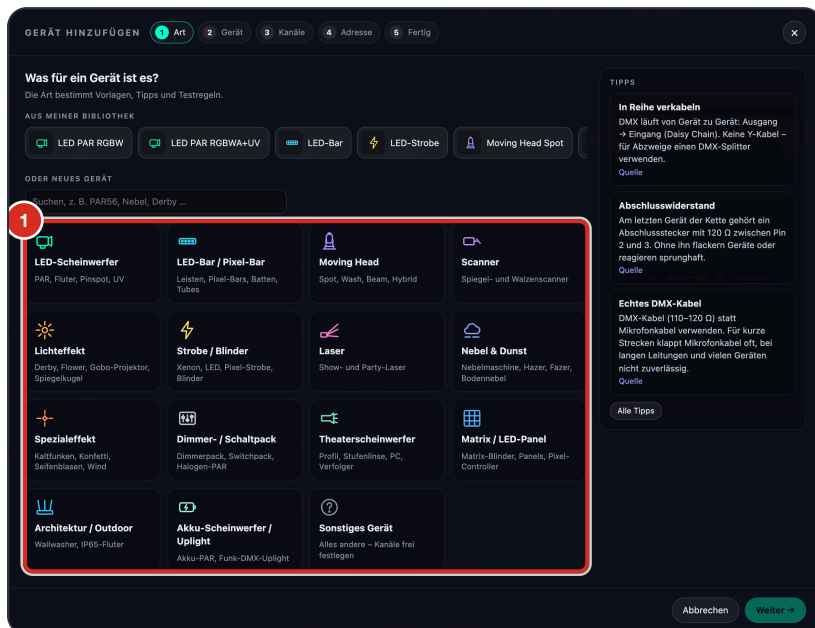
Tipp: Erscheint das Interface nicht in der Liste, probiere ein anderes USB-Kabel oder einen anderen Anschluss. Manche Kabel laden nur Strom und übertragen keine Daten.

2

SCHRITT 2 VON 6

Lampe anlegen

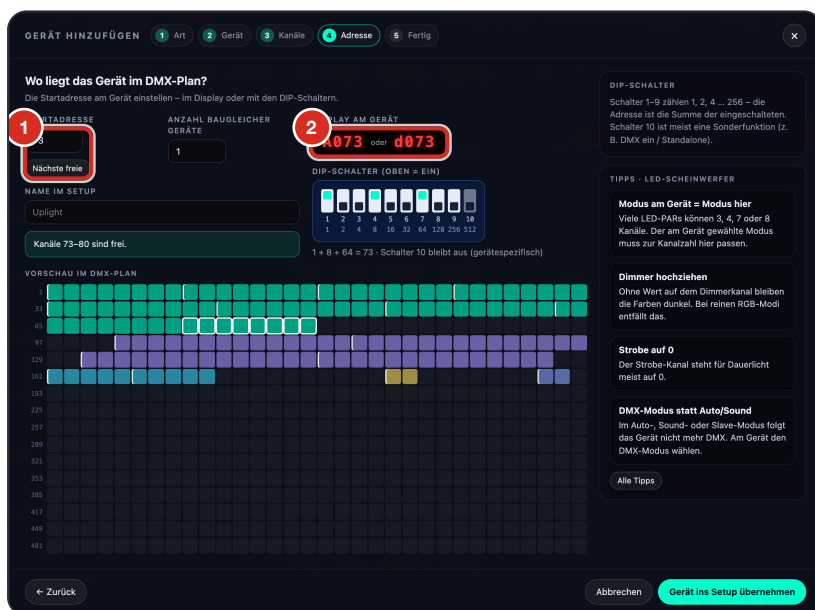
Ein Assistent fragt dich in fünf Schritten – jede Lampe dauert etwa eine Minute.



Schritt „Art“: Was für ein Gerät ist es?

Klicke oben auf **Mein Setup** und dann auf **+ Gerät hinzufügen**.

- 1 Art:** Wähle, was es ist **1** – zum Beispiel **LED-Scheinwerfer**.
- 2 Gerät:** Name und Foto – freiwillig.
- 3 Kanäle:** Wähle eine **Vorlage**, die zu deiner Lampe passt.
- 4 Adresse:** Übernimm den Vorschlag.
- 5 Fertig:** Klicke **Jetzt testen**.



Schritt „Adresse“: MikroDMX schlägt die nächste freie Adresse vor.

Was ist die Adresse?

Jede Lampe hört auf eine Nummer zwischen 1 und 512 **1**. Damit sie dir gehorcht, muss **an der Lampe dieselbe Nummer** eingestellt sein. MikroDMX zeigt dir, wie das im Display der Lampe aussieht **2** – etwa **A073** oder **d073**.

Und der Kanalmodus? Viele Lampen können in verschiedenen Modi laufen (3, 4, 7 oder 8 Kanäle). Stelle an der Lampe den Modus ein, den deine Vorlage hat – im Menü heißt er oft „8CH“ oder „d-P8“.

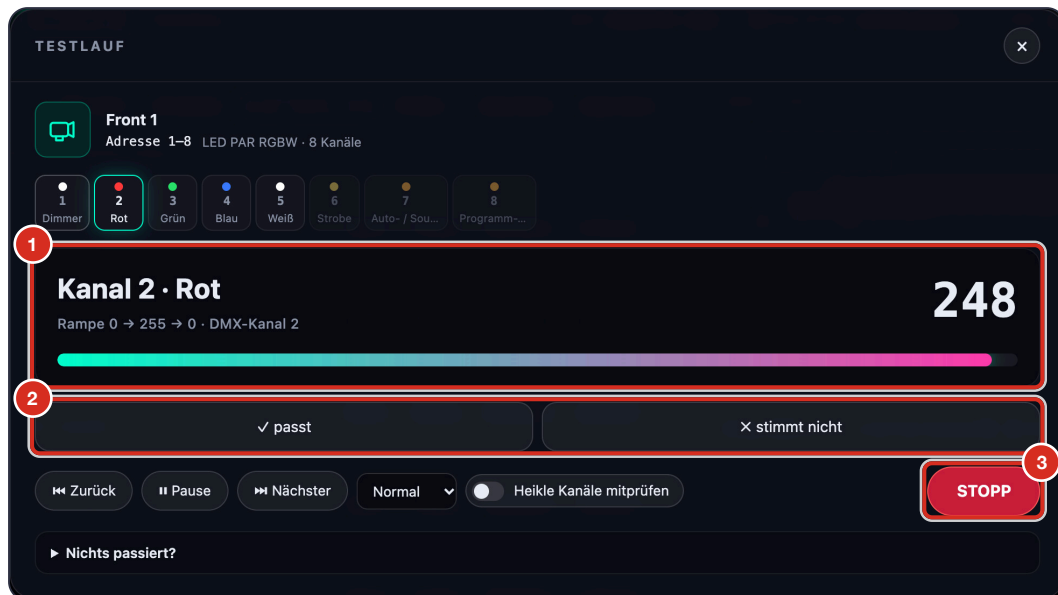
Vier gleiche Lampen? Im Schritt Adresse gibt es **Anzahl baugleicher Geräte**. Trage 4 ein – MikroDMX legt alle vier auf einmal an, jede mit ihrer eigenen Adresse.

3

SCHRITT 3 VON 6

Lampe testen

MikroDMX prüft jeden Kanal – du sagst nur „passt“ oder „stimmt nicht“.



Der Testlauf zeigt groß, was die Lampe gerade tun sollte.

- 1 Schau auf deine Lampe. Oben steht, was gerade passieren soll 1 – zum Beispiel „Kanal 2 · Rot“: die Lampe wird rot.
- 2 Stimmt es? Klicke **passt**. Passiert etwas anderes? Klicke **stimmt nicht** 2.
- 3 Am Ende siehst du eine Liste. Alles „passt“? Perfekt – weiter zu Schritt 4.

STOPP 3 oder **Esc** beendet den Test sofort.

Die Lampe bleibt dunkel?

- Steht die Lampe auf **DMX-Betrieb**? (nicht „Auto“, „Sound“ oder „Slave“)
- Stimmt die **Adresse** an der Lampe mit MikroDMX überein?
- Passt der **Kanalmodus** an der Lampe zur Vorlage?
- Ist das DMX-Kabel richtig herum? (Interface → **DMX IN** der Lampe)
- Leuchtet oben rechts der Knopf **Blackout**? Dann einmal klicken.

Mehr Hilfe: oben rechts **Tipps** → „Nichts passiert?“

4

SCHRITT 4 VON 6

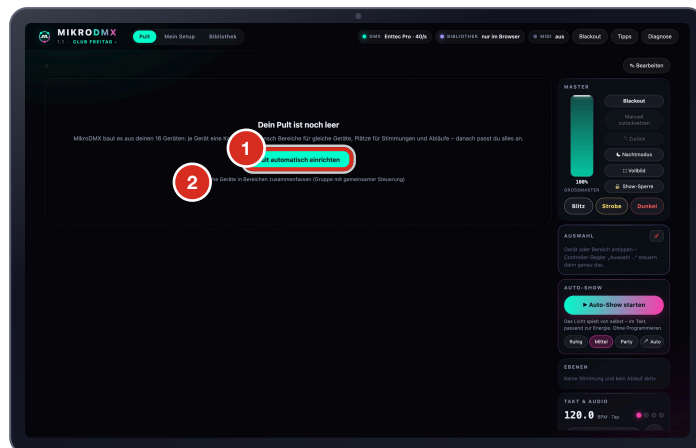
Pult einrichten

Ein Klick – und MikroDMX baut dir ein Lichtpult aus deinen Lampen.

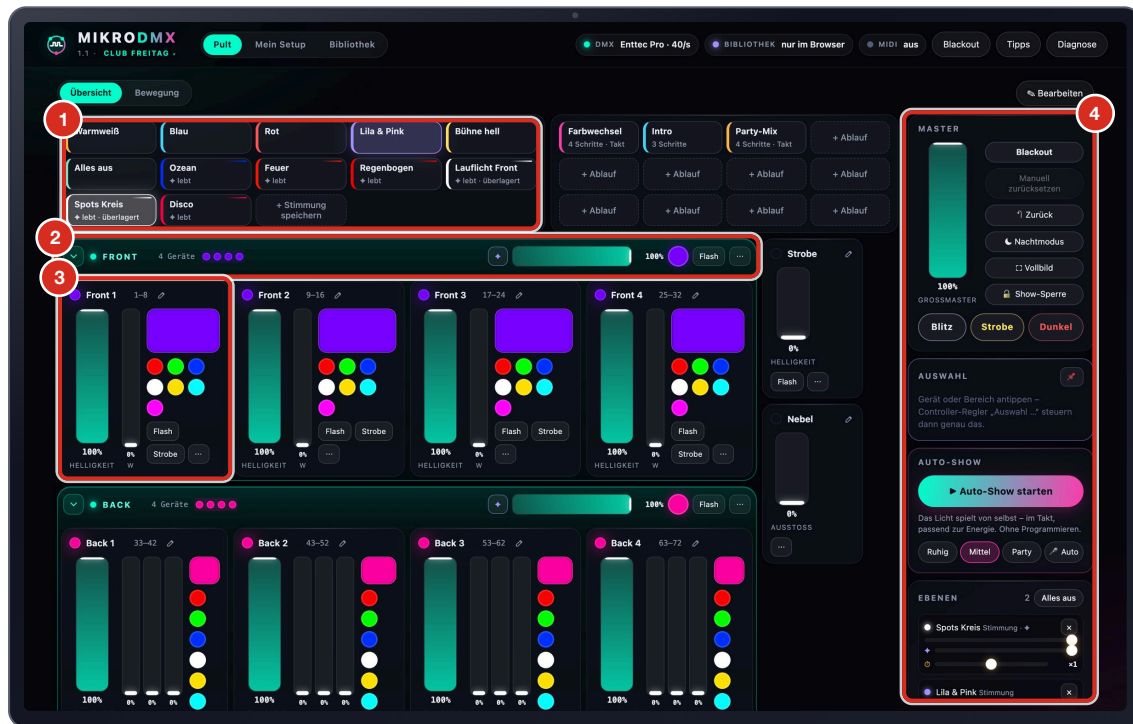
Sind alle Lampen angelegt, klicke oben auf **Pult**. Dort steht „Dein Pult ist noch leer“.

- 1 Lass den Haken bei **Gleiche Geräte in Bereichen zusammenfassen** **2**.
- 2 Klicke **Pult automatisch einrichten** **1**.

Fertig! Jede Lampe bekommt eine Kachel, gleiche Lampen landen in einem Bereich, und oben warten leere Plätze auf deine Stimmungen.



Vorher: das leere Pult.



Nachher: das fertige Pult mit Stimmungen, Bereichen und der Master-Spalte.

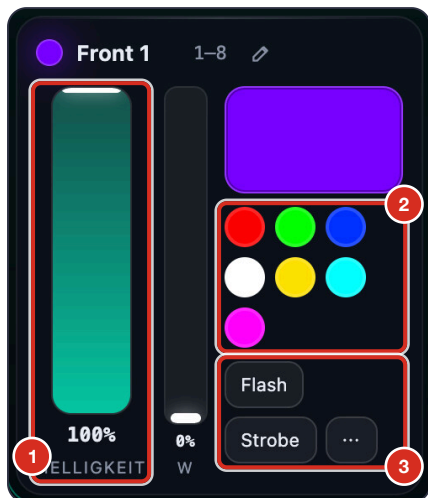
- 1 **Plätze für Stimmungen** – hier speicherst du dein Licht.
- 2 **Bereich „Front“** – ein Regler für alle vier Lampen.
- 3 **Kachel** einer einzelnen Lampe.
- 4 **Master-Spalte** – Großmaster, Blackout, Auto-Show.

5

SCHRITT 5 VON 6

Licht machen und Stimmung speichern

Regler hoch, Farbe antippen – und mit einem Tipp für später speichern.



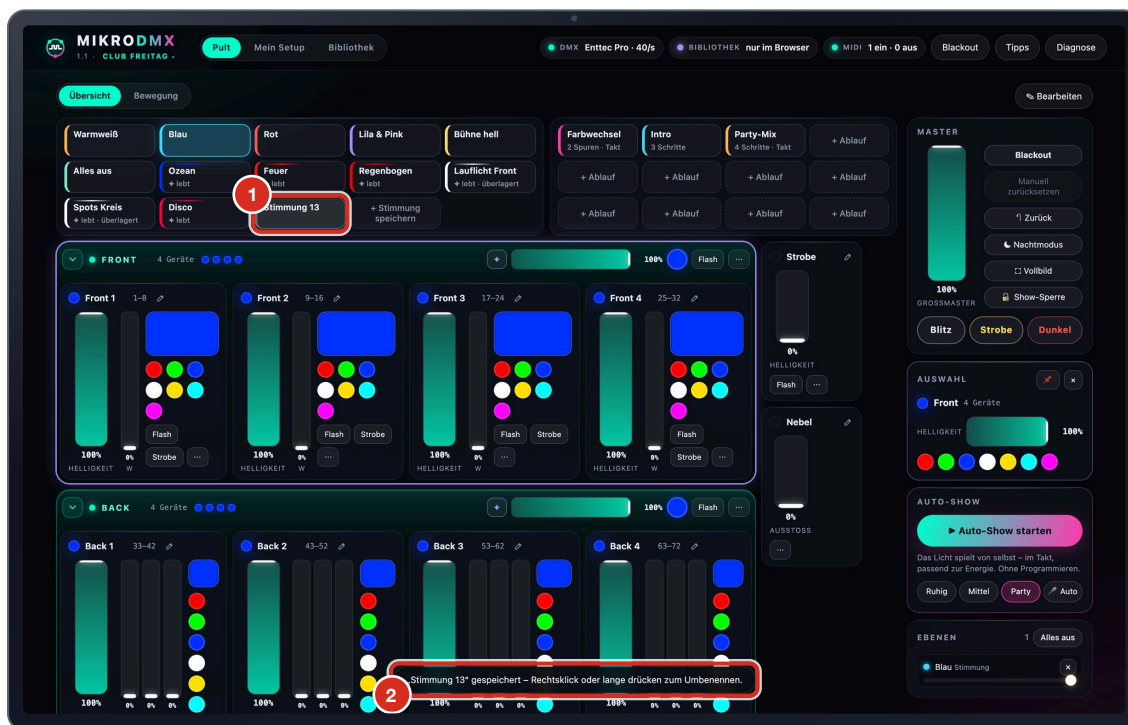
Die Kachel einer Lampe.

Licht machen

- 1 Zieh den großen Regler **Helligkeit** nach oben 1 – die Lampe geht an.
- 2 Tippe auf einen **Farbpunkt** 2 – die Lampe wechselt die Farbe.
- 3 **Flash** 3: Solange du drückst, leuchtet die Lampe voll.

Im **Bereichskopf** gibt es dieselben Knöpfe für alle Lampen des Bereichs auf einmal. Der kleine Punkt im Kachelkopf zeigt dir immer, welche Farbe gerade wirklich rausgeht.

Stimmung speichern



Ein Tipp auf „+ Stimmung speichern“ – und das Licht liegt als „Stimmung 13“ auf dem Platz.

- 1 Stell das Licht so ein, wie es dir gefällt.
- 2 Tippe auf einen freien Platz + **Stimmung speichern** 1.
- 3 Ein Tipp auf die Stimmung spielt sie ab, noch ein Tipp blendet sie aus.
- 4 Alles stoppen: In der rechten Spalte, Karte **Ebenen**, auf **Alles aus** tippen.

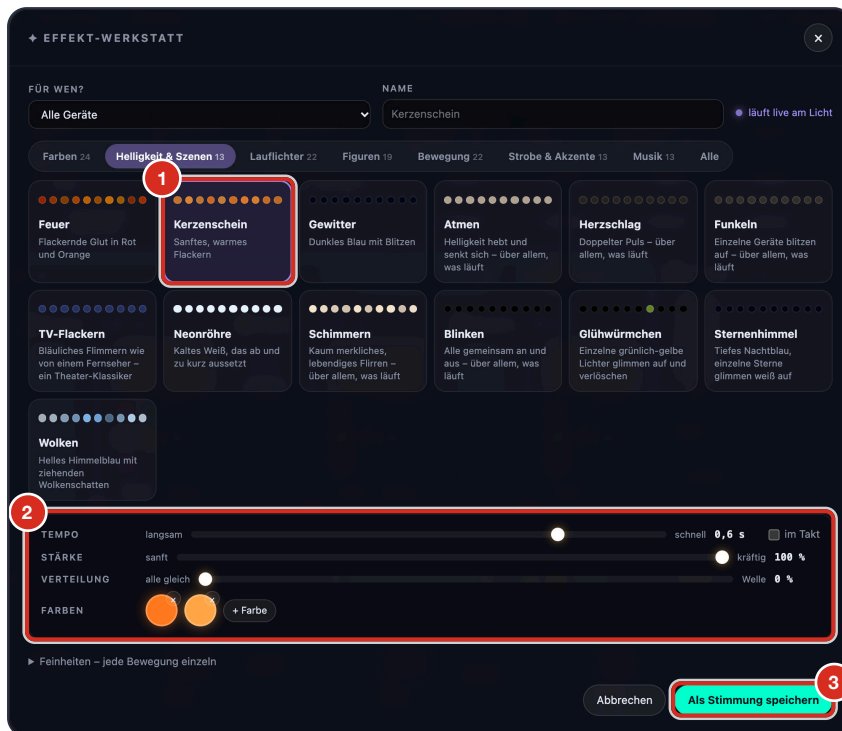
Umbenennen: Rechtsklick (oder lange drücken) auf den Platz → **Umbenennen**. Dort stellst du auch die **Überblendung** ein – wie weich die Stimmung kommt.

6

SCHRITT 6 VON 6

Effekte und Auto-Show

Lebendiges Licht mit einem Klick – oder das Pult spielt ganz von selbst.



Die Effekt-Werkstatt mit dem Rezept „Kerzenschein“.

Ein Effekt

- 1 Klicke ganz unten in der rechten Spalte auf **Effekt-Werkstatt**.
- 2 Tippe ein **Rezept** an 1 – es läuft sofort am Licht.
- 3 Schneller, langsamer, bunter? Die Regler 2 ändern es live.
- 4 **Als Stimmung speichern** 3 – fertig.



Die laufende Auto-Show.

Die Auto-Show

Keine Zeit zum Programmieren? Klicke in der Master-Spalte auf **Auto-Show starten**. MikroDMX wechselt dann im Takt zwischen passenden Lichtstimmungen – mit allen Lampen, die du hast.

- ✓ **Energie** 1: Ruhig zum Essen, Mittel zum Plaudern, Party zum Tanzen.
- ✓ **Drop** 2: Drück im Höhepunkt der Musik – es blitzt und wird wild.
- ✓ Startest du eine eigene Stimmung, macht die Auto-Show Pause und läuft danach weiter.

Takt: Tippe den **TAP**-Knopf ein paar Mal im Beat der Musik – dann wechselt das Licht genau im Rhythmus.



BEISPIELE

Drei Abende, drei Rezepte

So setzt du MikroDMX bei typischen Anlässen ein.



Beispiel 1 · Hochzeit

4 LED-PARs vorne, 2 PARs als Uplights an der Wand · ruhiges Dinner, dann Eröffnungstanz und Party

- 1 Stimmung „**Dinner**“: alle PARs Warmweiß auf 60 % – speichern, Überblendung 5 s.
- 2 Stimmung „**Eröffnungstanz**“: Front aus, Uplights Rosa – speichern.
- 3 In der Werkstatt „**Sonnenuntergang**“ für alle – als Stimmung speichern.
- 4 Später: **Auto-Show** auf **Party**.

Profi-Kniff: Lange Überblendungen (5–10 s) wirken edel. Für den Eröffnungstanz die Stimmung erst antippen, wenn die Musik startet – sie gleitet dann sanft hinein.



Beispiel 2 · Party im Club

8 PARs, 2 Moving Heads, 2 LED-Bars, 1 Strobe · DJ legt auf, du willst mittanzen

- 1 In der Karte **Takt & Audio** den **Audio-Eingang starten** – MikroDMX hört den Beat.
- 2 **Auto-Show starten** und Energie auf  **Auto** stellen.
- 3 Kommt der Höhepunkt: **Spannung** halten, beim Drop loslassen.
- 4 Vor dem Feiern: **Show-Sperre** 2 s halten.

Profi-Kniff: Ein Kabel vom Mischpult (Line-In) ist zuverlässiger als ein Mikrofon. Noch genauer: Die DJ-Software schickt **MIDI-Clock** – dann sitzt jeder Wechsel auf der Eins.



Beispiel 3 · Band-Gig

6 PARs, 1 Strobe, Nebel · Intro, Strophe, Refrain – du bedienst das Licht neben der Bühne

- 1 Stimmungen „**Strophe**“ (Blau) und „**Refrain**“ (Rot, voll) speichern.
- 2 Freier Ablauf-Platz → • **Ablauf aufnehmen**: die Stimmungen fürs Intro im Rhythmus antippen, dann **Aufnahme beenden** – fertig ist der Ablauf „**Intro**“.
- 3 Kurz vor dem Intro mit dem Regler der Kachel **Nebel** ein paar Sekunden Ausstoß geben.
- 4 Für den Höhepunkt im Refrain: **Blitz** oder **Strobe** in der Master-Spalte gedrückt halten.

Profi-Kniff: Ein kleiner MIDI-Controller macht dich schneller als jede Maus: Pads für Strophe, Refrain und Blitz, ein Fader für den Großmaster (siehe Tipp 8).



TIPPS

Die zehn wichtigsten Tipps

Kleine Dinge, die eine Show sicher machen.

1

Erst testen, dann spielen

Vor jedem Auftritt in Mein Setup **Alle testen**. Die häufigste Fehlerquelle ist eine falsche Adresse an der Lampe.

2

Abschlussstecker

Am letzten Gerät der DMX-Kette einen Abschlussstecker (120 Ω) einstecken – sonst flackern Lampen manchmal.

3

Echtes DMX-Kabel

Mikrofonkabel sehen gleich aus, sind aber für lange Strecken ungeeignet. DMX-Kabel nehmen.

4

Show-Sperre an

Vor der Show **Show-Sperre** 2 s halten: Nichts verrutscht, kein Controller lernt um – spielen geht weiter.

5

Notfall: Taste B

Mit der Taste **B** wird sofort alles dunkel. Noch einmal B – das Licht ist wieder da.

6

Speichern unter

Für jeden Ort eine eigene Fassung: Klick auf den Profilnamen oben links → **Speichern unter**.

7

Rechner vorbereiten

Netzteil anschließen, Energiesparen aus, andere Programme schließen. Am besten MikroDMX im Vollbild (Taste F).

8

MIDI-Controller

Bearbeiten → **MIDI lernen** → Element antippen → Regler am Controller bewegen. Fertig.

9

Ordner wählen

Klick auf **Bibliothek** oben: Wähle einen Ordner – dann liegen deine Geräte und Profile sicher als Dateien.

10

Nebel gezielt

Nebel bleibt in Effekten und Auto-Show immer aus. Gib ihn gezielt mit seinem Regler – und denk an Rauchmelder.

Ehrlich gesagt

MikroDMX ist für überschaubare Shows gemacht – Party, Hochzeit, Club, kleine Band. Mach vor dem ersten Auftritt einen **vollständigen Probelauf** mit deiner echten Anlage. Für die Bühne empfiehlt sich ein Interface mit eigenem Prozessor (Enttec-Pro-kompatibel): Es sendet das Signal selbst, auch wenn der Rechner kurz beschäftigt ist.



Alles Wichtige auf einer Seite

Zum Ausdrucken und neben den Laptop legen.

Tasten

B	Blackout – alles sofort dunkel
F	Vollbild ein/aus
1 ... 9	Seite des Pults wechseln
⌘ Z	Rückgängig (auch für die letzte Stimmung)
↑ A	Auto-Show ein/aus
↑ D	Drop
↑ L	Audio-Eingang ein/aus
⌘ E	Pult bearbeiten
Esc	Fenster schließen, zurück

Mit der Maus

Tipp auf Stimmung	an / aus
„Alles aus“ (Karte Ebenen)	alle Stimmungen und Abläufe aus
Tipp auf freien Platz	Licht als Stimmung speichern
Rechtsklick / lange drücken	Umbenennen, Überblendung, Effekt
Doppelklick auf Regler	Handwert freigeben
Klick auf Geräteiname	Lampe groß mit allen Kanälen

Wenn etwas nicht klappt

Lampe dunkel	DMX-Betrieb an der Lampe? Adresse gleich? Blackout aus? Großmaster oben?
Interface nicht da	Anderes USB-Kabel, direkt am Rechner, oben auf „DMX“ klicken
Farben falsch	Kanalmodus an der Lampe passt nicht zur Vorlage – Testlauf machen
Flackern	Abschlussstecker, echtes DMX-Kabel
Gelbe Leiste oben	„Rohwerte löschen“ klicken
„Läuft schon in einem anderen Tab“	„Hierher holen“ klicken
Bearbeiten geht nicht	Show-Sperre 2 s halten, um sie zu lösen

Mehr erfahren

Das **Handbuch** (MikroDMX-Handbuch.pdf) erklärt jede Funktion im Detail: Zeitleiste, alle 126 Effekt-Rezepte, MIDI, Profile und die Installation als App. Beide PDFs findest du auch im Programm unter **Tipps** → **Handbücher**.

Viel Spaß mit deinem Licht! Probier ruhig alles aus – mit **⌘ Z** und **Blackout** kann nichts passieren, was sich nicht sofort zurückholen lässt.