



Pheon Link APP 用户手册



APP 下载

汇莞文化科技有限公司

www.pheonlux.com

目录

一、设备连接	1
1.1 连接 PHEON LUX（汇莞）品牌的灯具.....	1
1.2 连接其它品牌的灯具	2
1.2.1 DMX512 有线连接	2
1.2.2 CRMX 无线连接.....	3
二、设备升级	3
2.1 固件下载	3
2.2 升级	5
三、简易控制	5
四、场景	6
4.1 场景管理	6
4.1.1 创建场景	7
4.1.2 重命名场景	7
4.1.3 删除场景	7
4.2 添加灯具到场景	7
4.2.1 从已连接的灯具添加	8
4.2.2 从灯库中添加	9
4.2.3 添加自定义灯具	10
4.3 删除灯具	11
4.4 灯具分组	12
4.5 控制窗口说明	13
4.5.1 色温界面	13
4.5.2 HSI 界面	13
4.5.5 特效界面	14
4.5.6 像素界面	14
4.5.7 布局界面	15
4.5.8 组合特效界面	15
4.5.9 设置界面	16
4.6 添加预设	17
4.7 多窗口	18
4.8 DMX512 监控	19
五、界面调整	20

一、设备连接

APP 与设备使用 WIFI 连接，通过 ArtNet 协议控制灯具。

1.1 连接 PHEON LUX（汇莞）品牌的灯具

将灯具的控制模式设置为 APP 模式，然后连接到灯具的 WIFI，再启动 APP，当 APP 的设置界面显示到了灯具信息，则说明灯具已经连接。



要控制多台灯具时，只需要将一台设备设置为 APP 模式，其余设备设置为 2.4G 接收模式。然后点击配对按钮（或按下 APP 模式的灯具上的“Link”键），其它灯具便会被连接上。

处于 2.4G 接收模式的灯具会锁定连接到的 APP 模式的灯具，当主机灯具变换时，新的主机无法连接到该灯具，要断开连接则需要长按灯具的“Link”键。

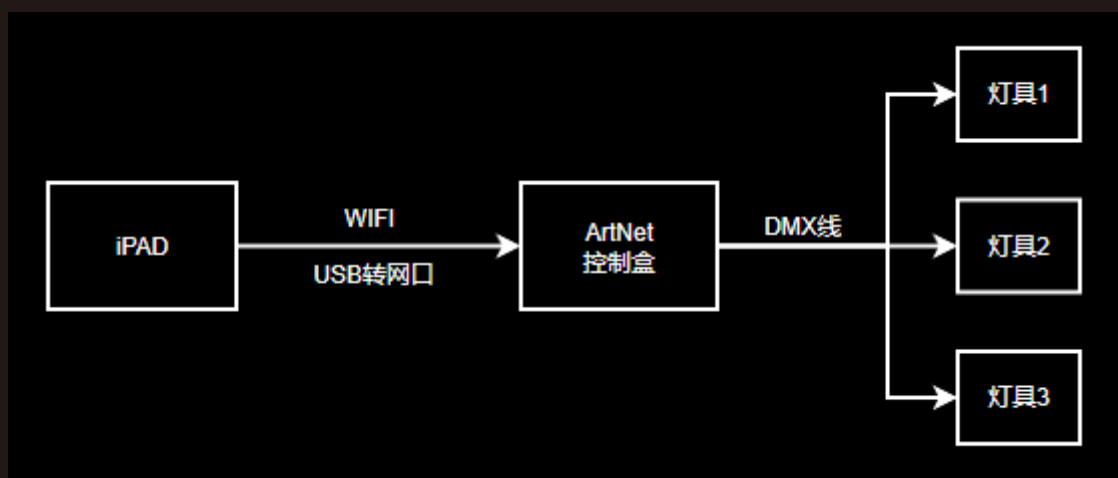


1.2 连接其它品牌的灯具

APP 通过 ArtNet 协议控制其它品牌的灯具，所以需要有一个控制盒与其它品牌的灯具连接，连接方式有以下几种：

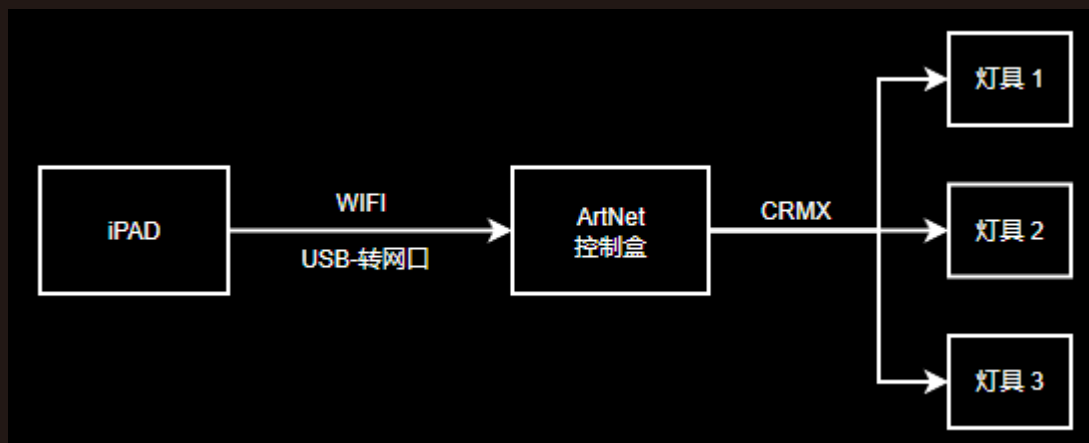
1.2.1 DMX512 有线连接

APP 通过 WIFI 或网线连接到控制盒，控制盒使用 DMX 线连接到灯具。



1.2.2 CRMX 无线连接

APP 通过 WIFI 或网线连接到控制盒，控制盒使用 CRMX 连接到灯具。

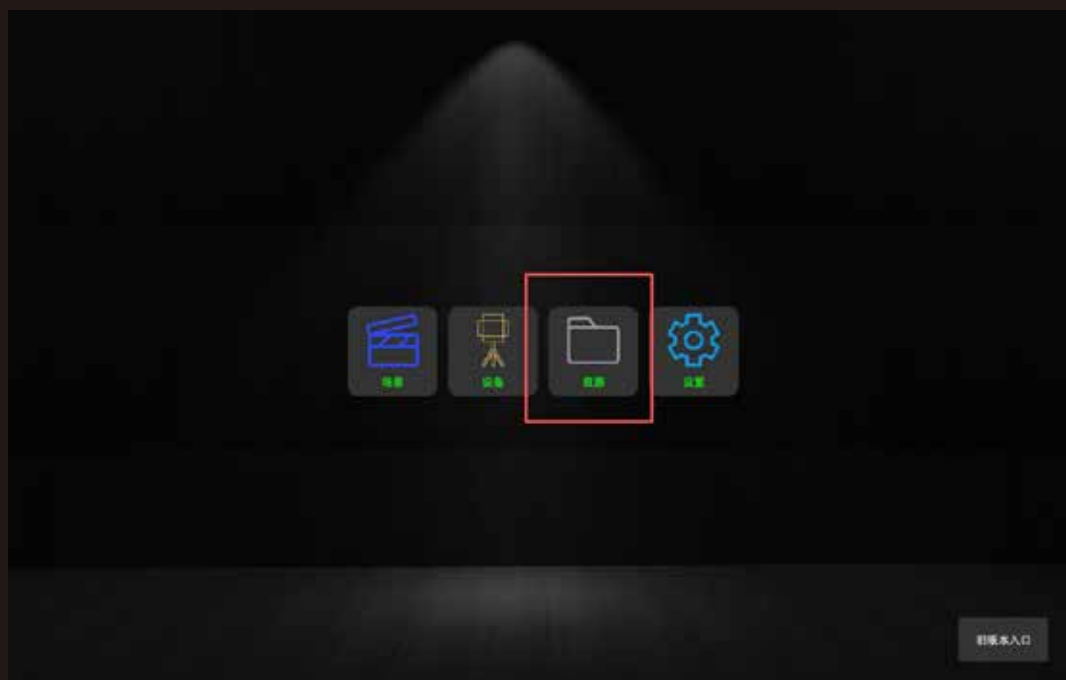


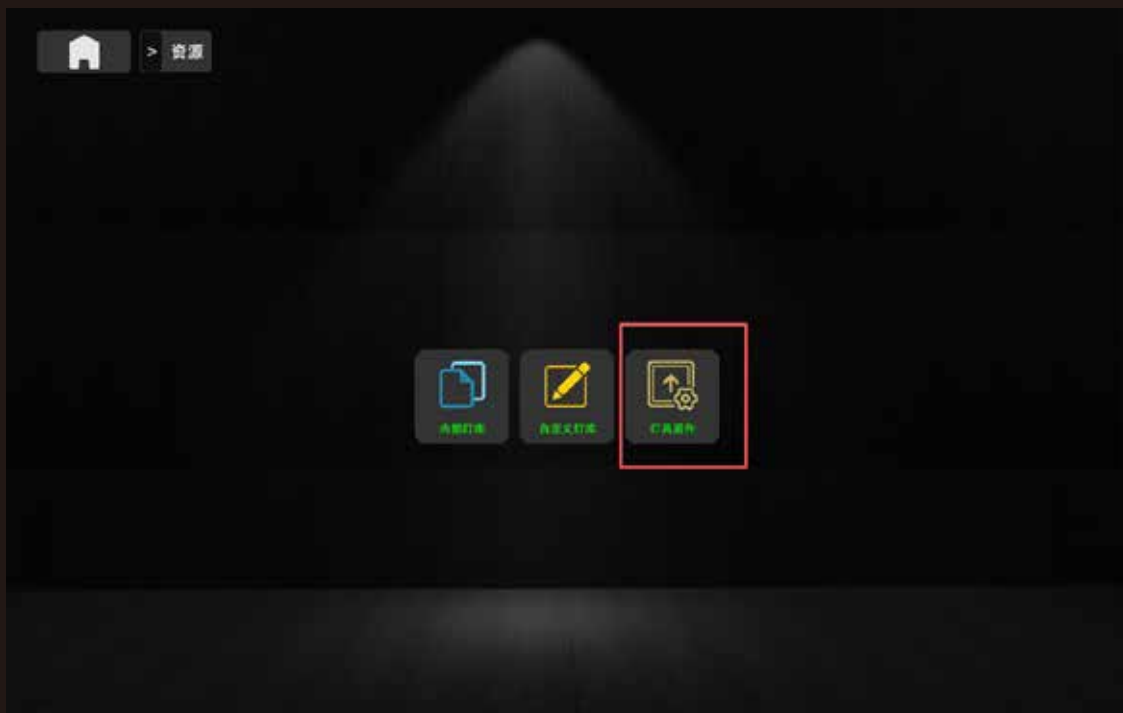
二、设备升级

升级设备之前需要下载灯具对应的固件包，下载完成后再连接设备，在设置界面对灯具进行升级。

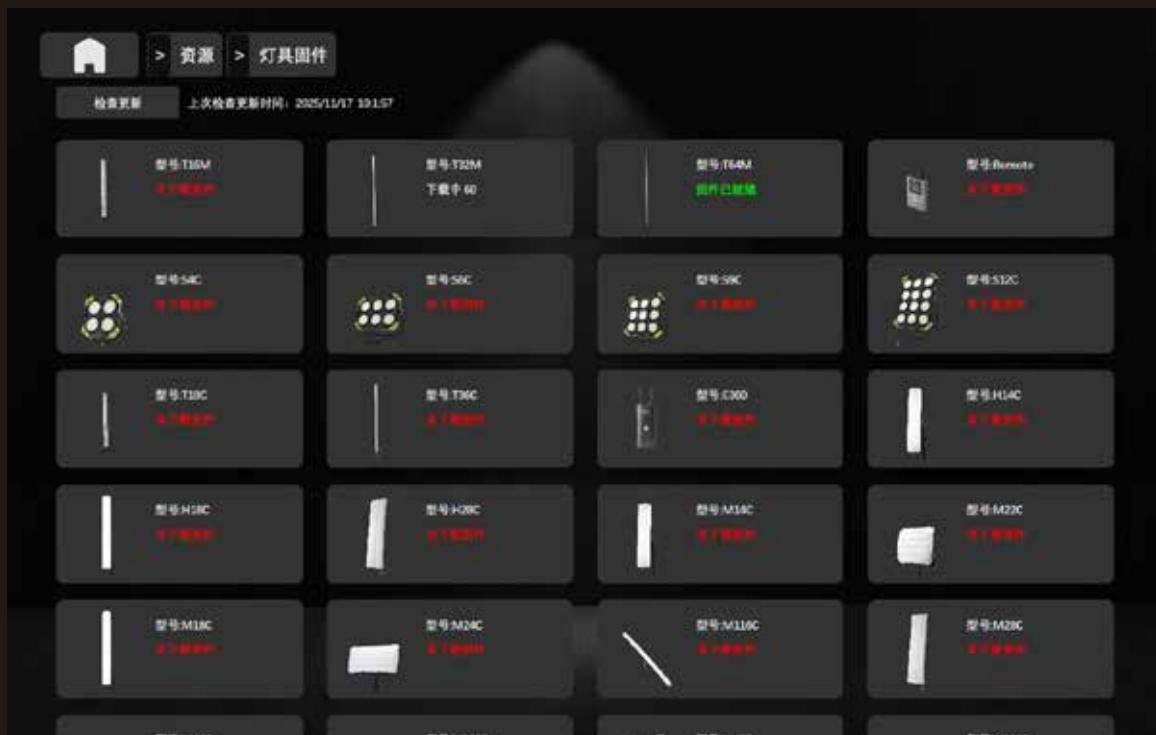
2.1 固件下载

进入 APP 后点击“资源”按钮，进入资源管理界面，再点击“灯具固件”按钮进入固件管理界面。



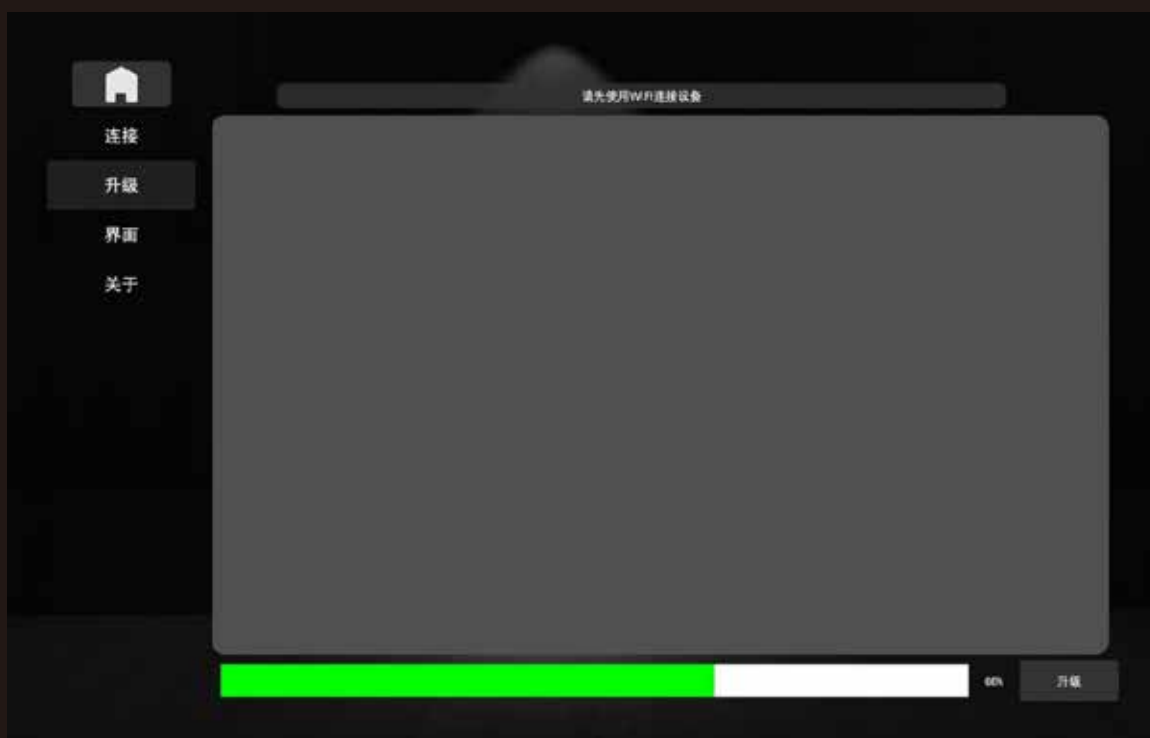


进入固件管理界面后点击对应灯具的按钮进行固件下载，过程中请确保网络通畅。固件已下载完成的灯具会显示“固件已就绪”字样。固件只需要下载一次即可，不需要每次升级设备前都下载。



2.2 升级

固件就绪后就可以连接灯具进行升级了，从 APP 主页进入设置界面，选择左边的升级选项，然后点击右下角的“升级”按钮，APP 便会对连接的灯具进行升级，当进度条达到 100 时会提示升级完成。若显示升级失败可以尝试重新升级或联系技术人员。



三、简易控制

设备连接成功后，点击主页的“设备”按钮进入简易控制界面，该界面只支持控制 PHEON LUX 品牌的灯具。

选择要控制的设备后，便可在右侧窗口控制灯具。



四、场景

在 APP 主页点击“场景”按钮便可进入场景管理界面。

4.1 场景管理



4.1.1 创建场景

点击场景管理界面的“+”按钮，然后输入场景的名称就可以创建一个新的场景。

4.1.2 重命名场景

点击场景右下角的“...”按钮，然后选择弹窗的“重命名”选项，输入好新的名称后点击“确认”按钮便可以重命名场景。

4.1.3 删除场景

点击场景右下角的“...”按钮，然后选择弹窗的“删除”选项便可以删除场景。

4.2 添加灯具到场景

进入场景后点击灯具网格右上角的“添加”按钮，就可以选择一下 3 种方法添加灯具：



4.2.1 从已连接的灯具添加

该方法仅支持 PHEON LUX 品牌的灯具，进入添加界面后，点击“刷新”按钮会刷新已连接的灯具列表，选择要添加的灯具，然后点击“√”按钮，在网格空白处点击一下，便会在该位置添加灯具。



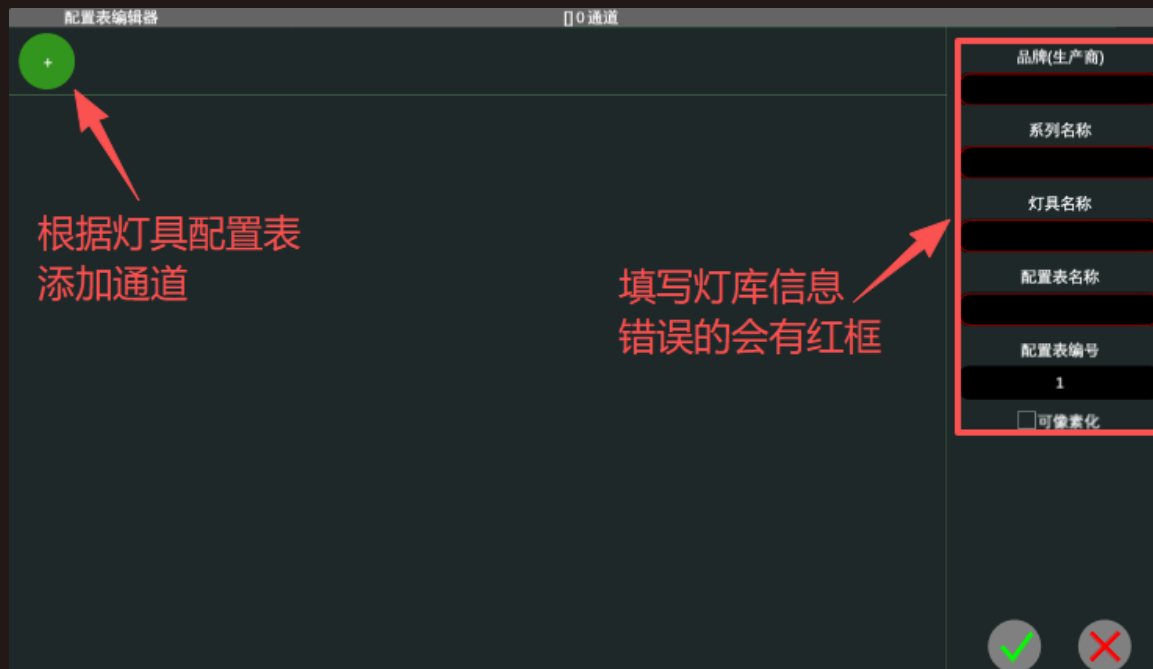
4.2.2 从灯库中添加

该方法支持添加各种品牌的灯具，通过该方法添加的灯具使用 ArtNet 协议控制。在添加界面的右边，选择好要添加的灯具，然后在左边点击要添加的 DMX 地址，在上面填写域号，如果填写错误的话，对应参数位置会显示红色，参数填写完成后点击“√”按钮返回场景界面，然后在要添加灯具的网格位置点击一下便完成了灯具的添加。



4.2.3 添加自定义灯具

用户需要根据使用的灯具编写灯库，填写好灯库的信息后确认添加即可。



4.3 删除灯具

点击网格右边的编辑按钮进入编辑模式，然后点击要删除的灯具，点击后灯具按钮会变为红色，最后点击网格右边的“删除”按钮就将灯具删除了。



4.4 灯具分组

点击网格右边的编辑按钮进入编辑模式，然后将要同一组的灯具移到一起，便完成了分组。即：粘在一起的灯具便是一组。



4.5 控制窗口说明

4.5.1 色温界面



4.5.2 HSI 界面



4.5.5 特效界面



4.5.6 像素界面



4.5.7 布局界面

当选择的灯具为一整组时，可以进入布局界面，对这一组的灯具进行布局。



4.5.8 组合特效界面

组合特效与普通特效一样，只不过作用对象从“单个灯具”变为了“整组灯具”，即：将整组灯具形成的矩阵看做一个灯。灯具的布局见布局界面。

4.5.9 设置界面

当选择的灯具是从“已连接的灯具”中添加的，会显示灯具设置界面。



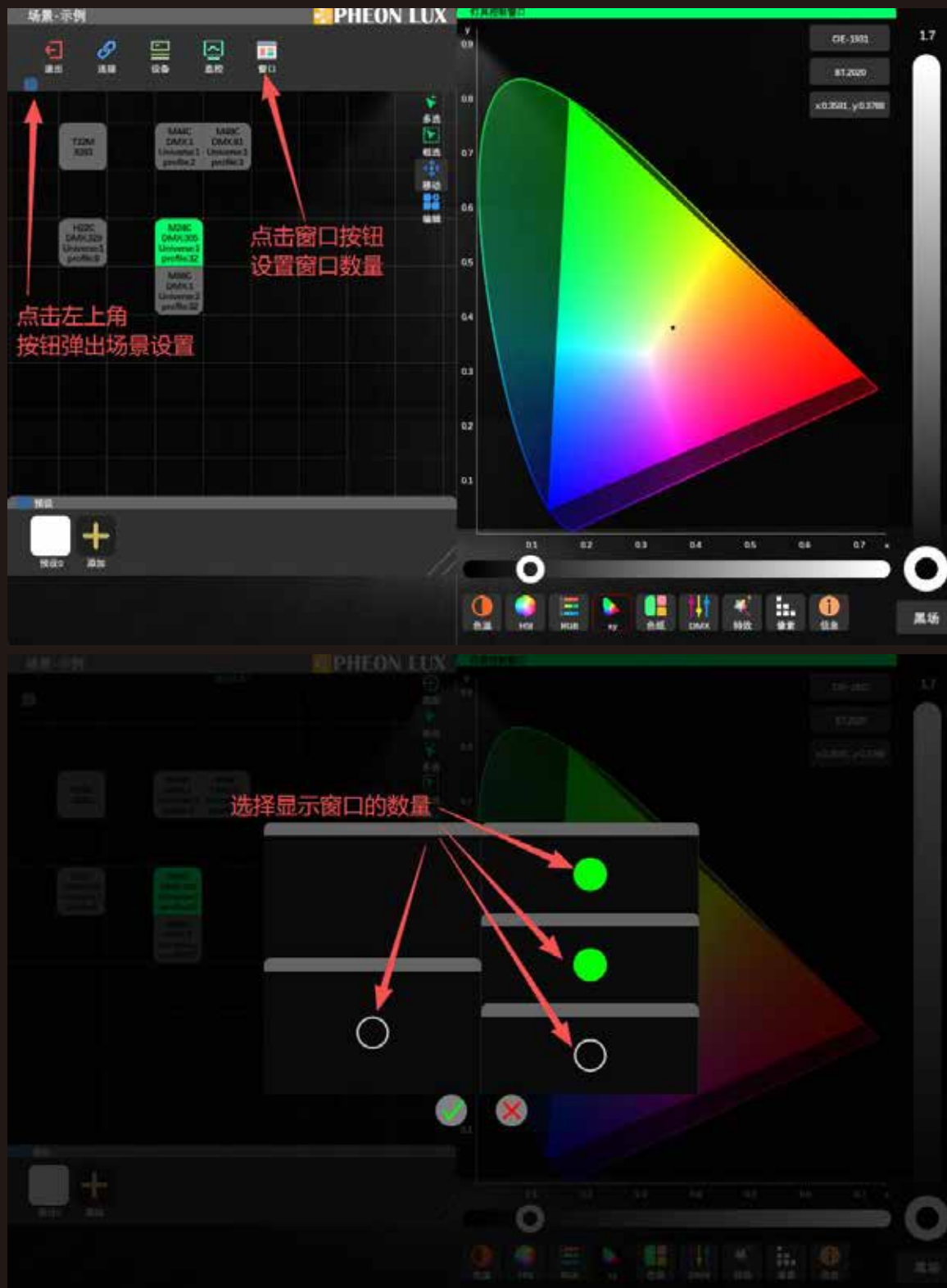
4.6 添加预设

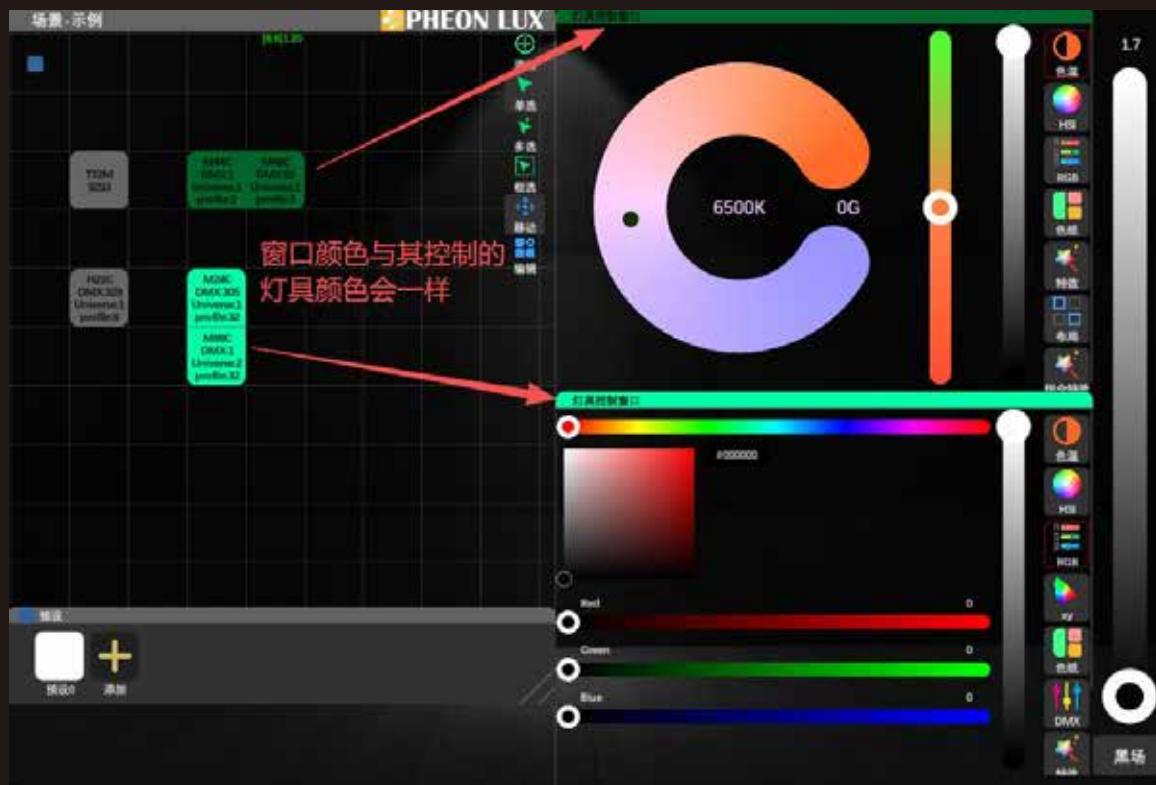
用户可以通过添加预设来保存场景的状态，在需要时点击预设按钮切换到预设保存的状态。



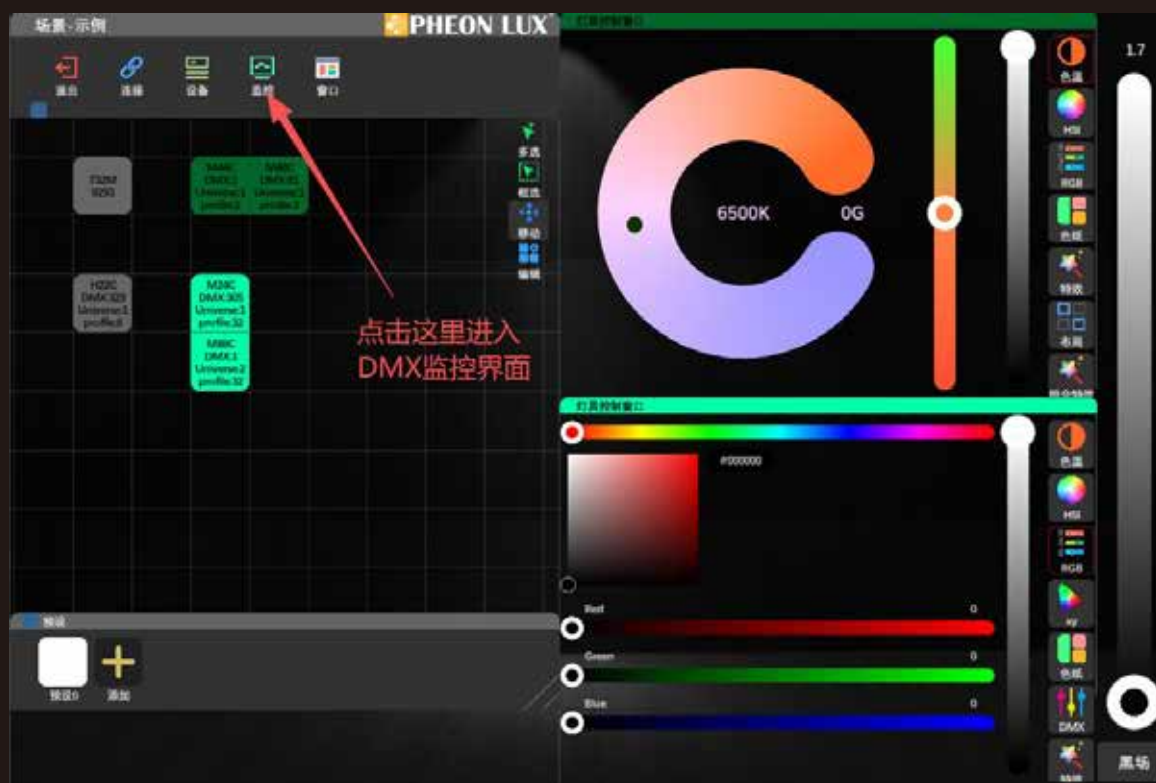
4.7 多窗口

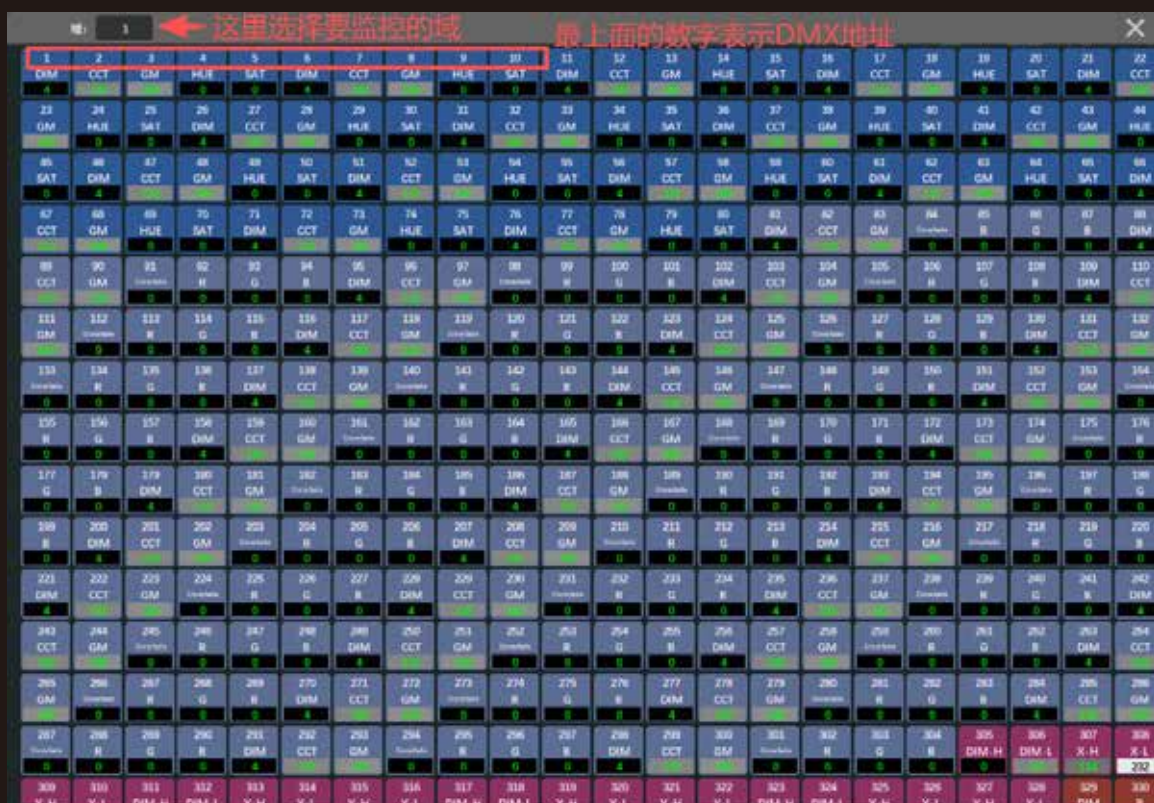
场景中的控制窗口可以有多个，前提是手机/平板的屏幕足够大。





4.8 DMX512 监控





五、界面调整

为了适配不同系统与屏幕大小，用户可以适当对显示进行调节，避免出现一些按钮无法点击的情况。

