

0 - Présentation de l'activité 2 - Console DMX :

Traitement numérique du signal : Emission d'une trame DMX pilotée par un instrument virtuel

Pré-requis : ⇒ Avoir suivi les TPs de formations

Ces icones vous seront rappelées lorsqu'une activité fera appel aux savoirs et savoir-faire de ces TP.



-TP_compteur_VHDL_virtual_instruments-FPGA

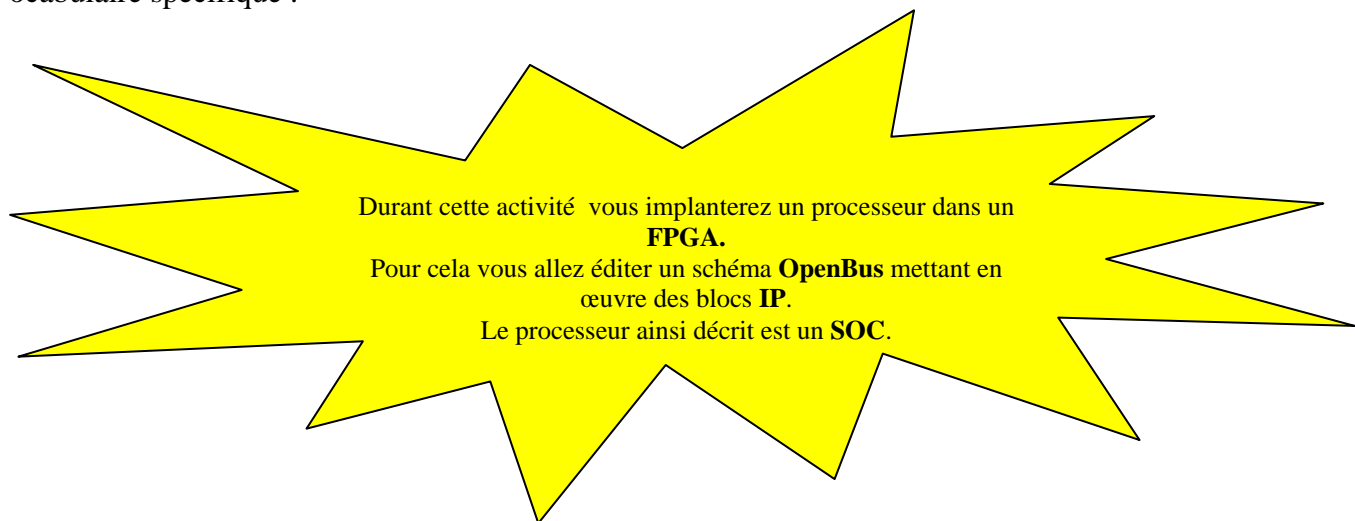
-TP_Processeur_embarque_OPEN_BUS-FPGA

-TP_Compiler_simuler_debugger_un_fichier_C-FPGA

Durée estimée : ⇒ 4 heures

Objectif : ⇒ Implanter et programmer un **processeur** dans un **FPGA**.

Vocabulaire spécifique :



Sommaire de l'activité 2 du mini projet :

- 1 Créer un nouveau projet FPGA.
- 2 Editer le fichier OpenBus.
- 3 Créer le « TOP » schéma.
- 4 Définir les fichiers de contraintes.
- 5 Création du projet embarqué.
- 6 Construction du fichier « Software platform » Mise en place des API.
- 7 Ajout du fichier C principal
- 8 Compiler, synthétiser, construire, programmer le FPGA.
- 9 Mettre en œuvre les instruments de mesure virtuels.

* Rappel : sous ALTIUM la feuille de schéma *.SchDoc est en haut du projet, c'est le « TOP LEVEL ».

Schéma Open bus à dessiner:

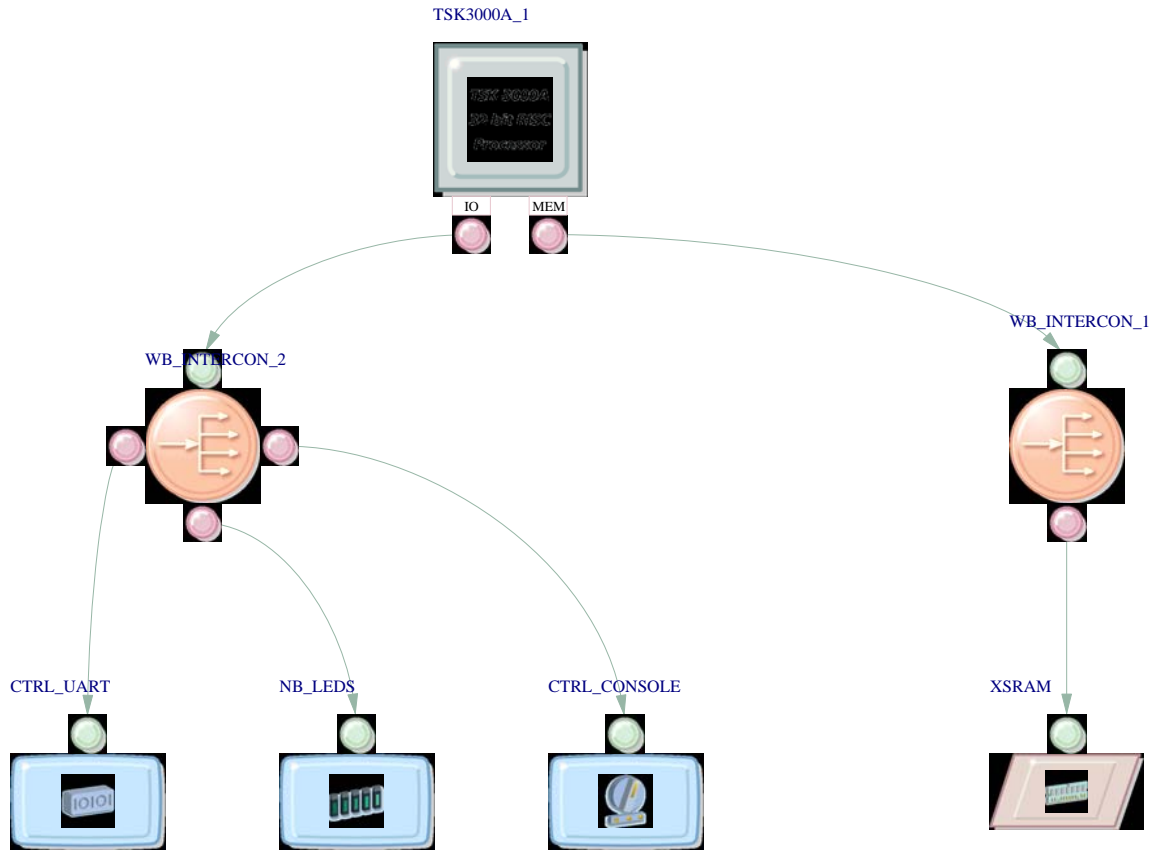
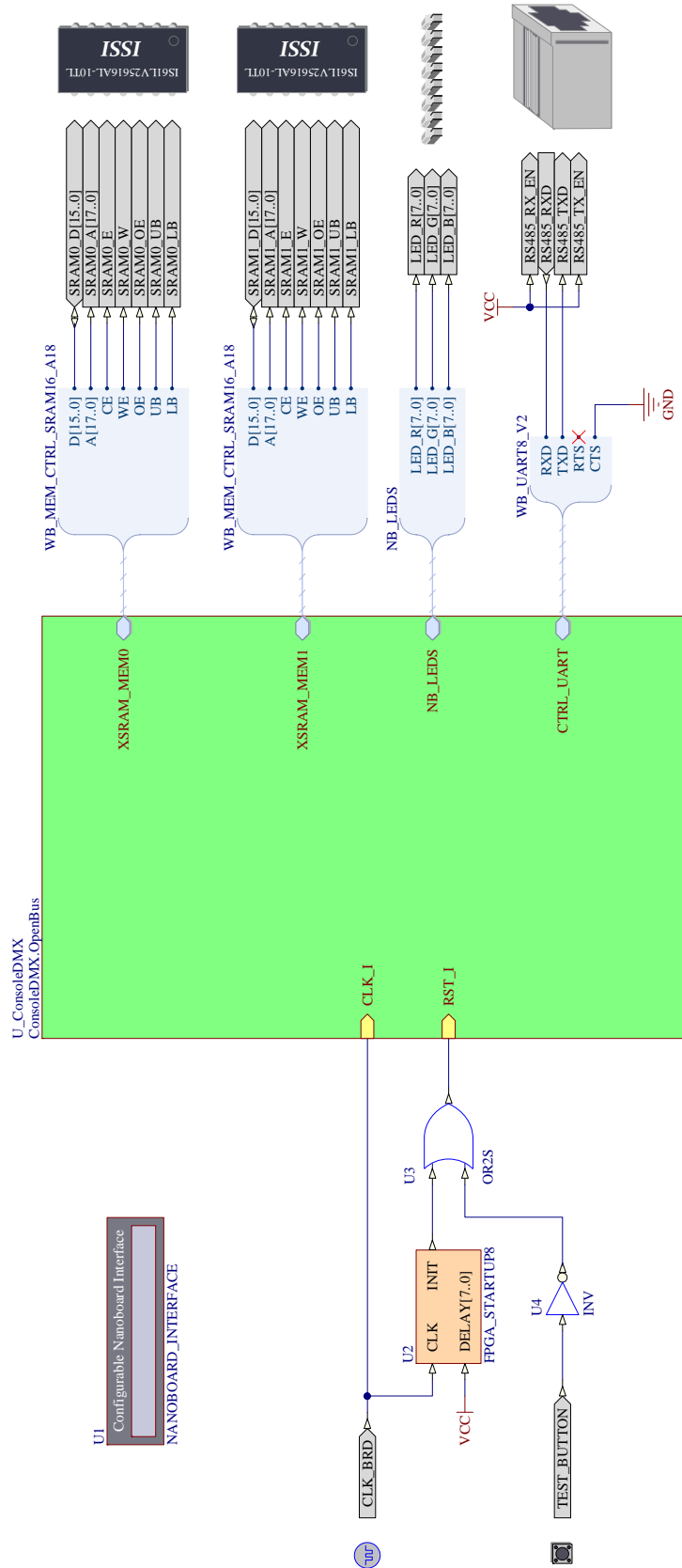
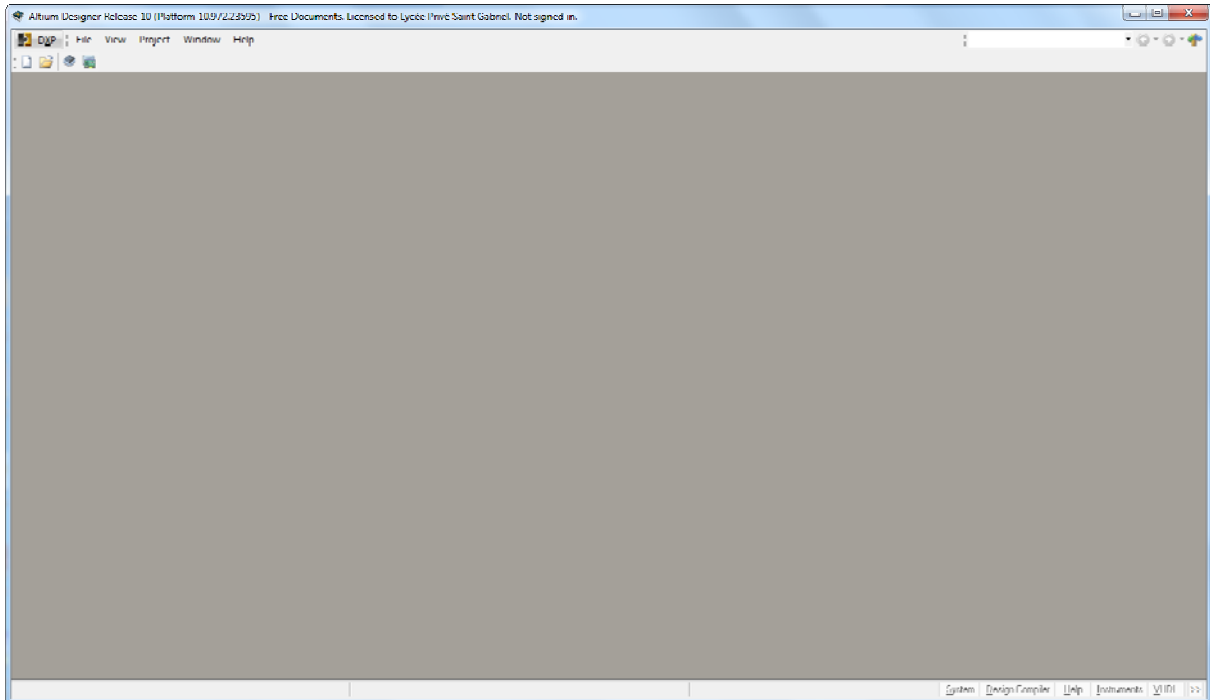


Schéma Top à dessiner au cours du TP7-1 Console DMX:



1 Créer un nouveau projet FPGA

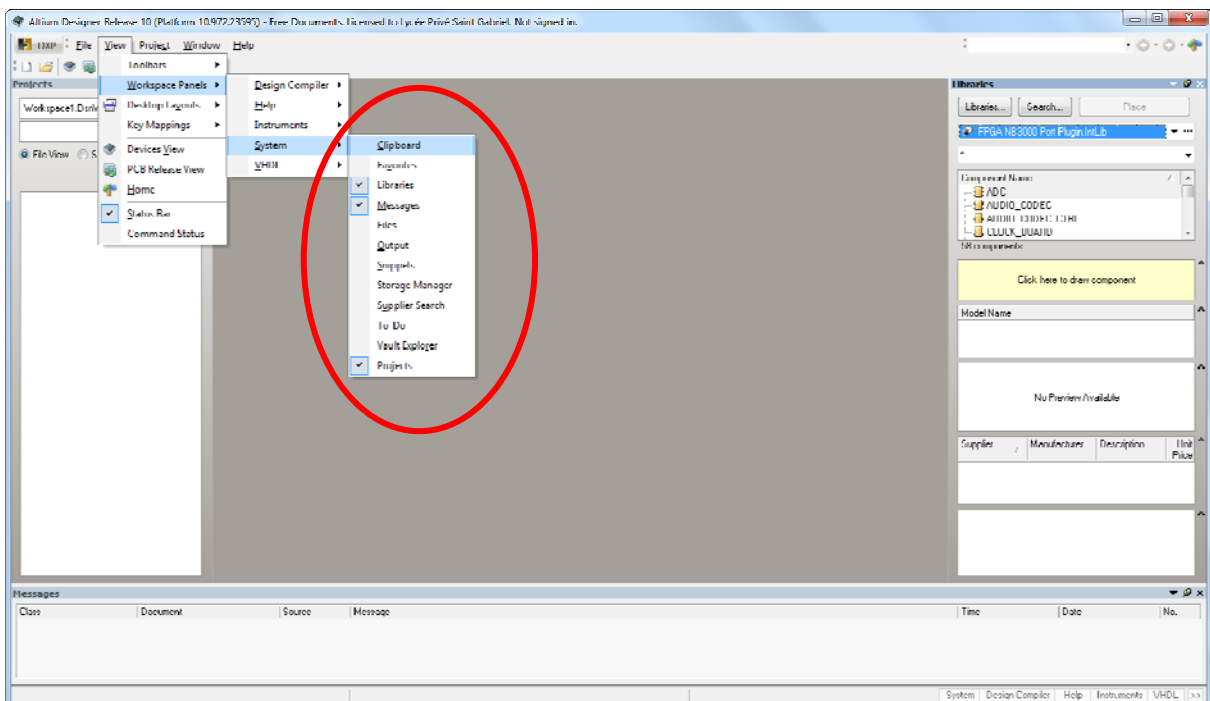
1.1 Repartir d'un environnement vide :



1.2 Ouvrir les fenêtres projet et messages :

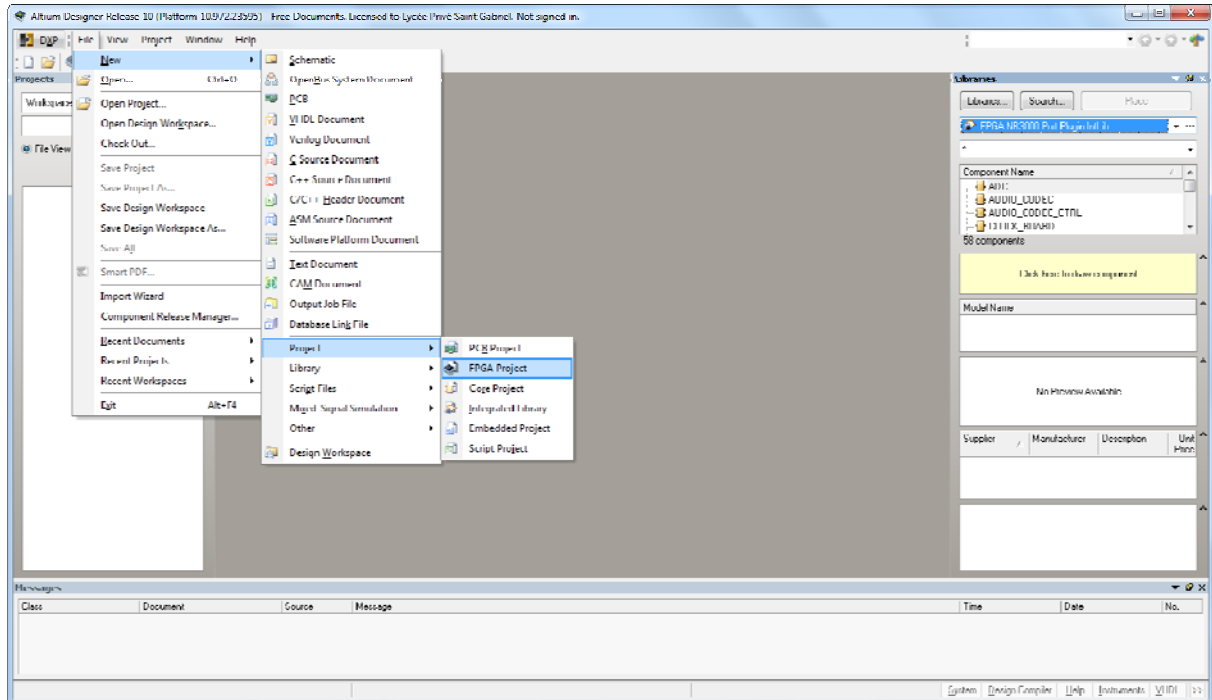
Paramétrer l'environnement de travail d'Altium Designer en utilisant la commande :

View >> Workspace Panels >> System, puis cocher les options **Libraries**, **Messages** et **Projet**

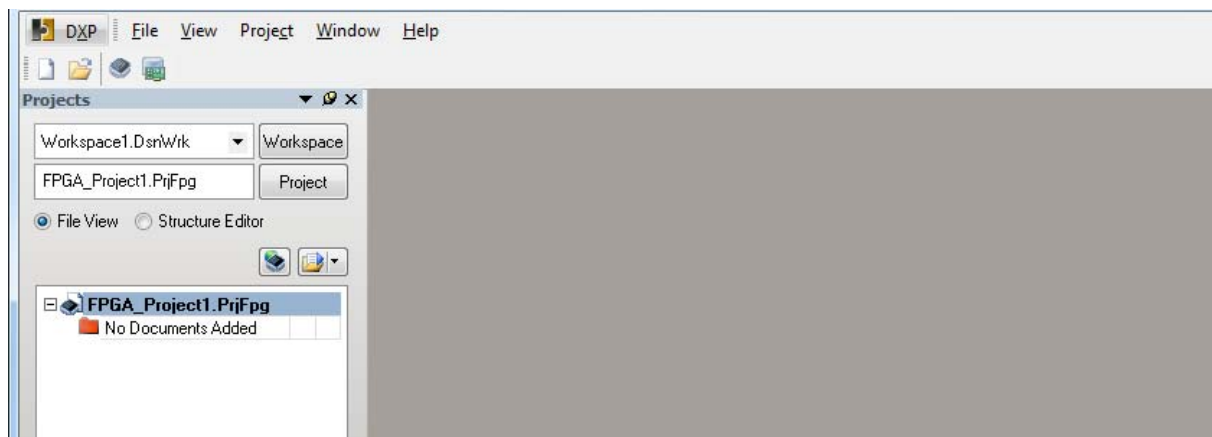


1.3 Créer et renommer le projet :

Créer un nouveau projet en utilisant la commande : **File >> New >> Projet >> FPGA Project**



Un projet nommé (*FPGA_Projet1.PrjFPGA*) apparaît dans l'onglet gestion de projet.



Clic bouton droit sur le nom du nouveau projet (*FPGA_Projet1.PrjFpg*) dans l'onglet Projets et choisir la commande **Save Project as « FPGA_ConsoleDMX.PrjFpg »** pour sauvegarder le projet dans le répertoire de travail « \TP71_ConsoleDMX ».

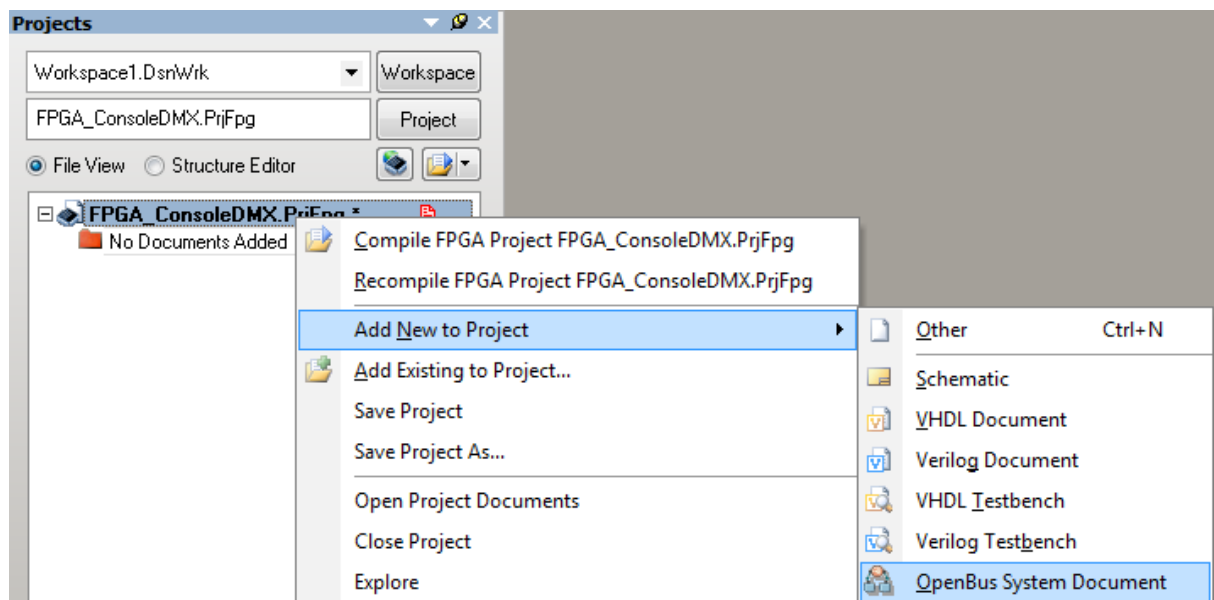
Remarques : Les caractères espace () et/ou tiret (-) ne doivent pas être utilisés dans les noms du projet ou des documents. Le caractère underscore (_) peut être utilisé pour améliorer la lisibilité.



2 Editer le fichier OPEN BUS

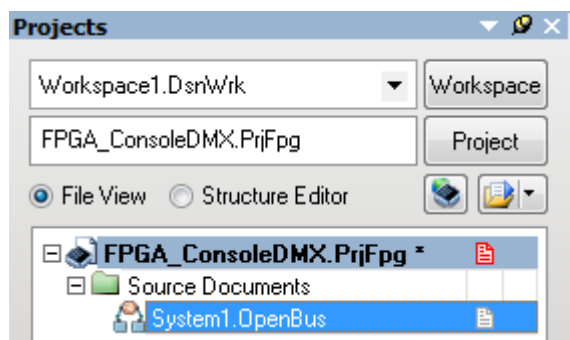
2.1 Ajouter au projet un fichier OPEN BUS et sauvegarder ce fichier

Ajouter un nouveau fichier OpenBus par un **Clic bouton droit** sur le nom du projet FPGA dans l'onglet Projets et choisir la commande **Add New to Project**>> **OpenBus System Document**

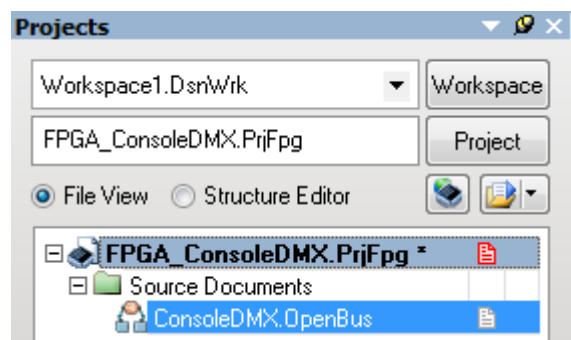


Clic bouton droit sur le nom du nouveau fichier OPENBUS (*System1.OpenBus*) dans l'onglet Projets et choisir la commande sauvegarder le document **Save As** avec le nom *ConsoleDMX.OpenBus* dans le même dossier parents du projet.

Avant :

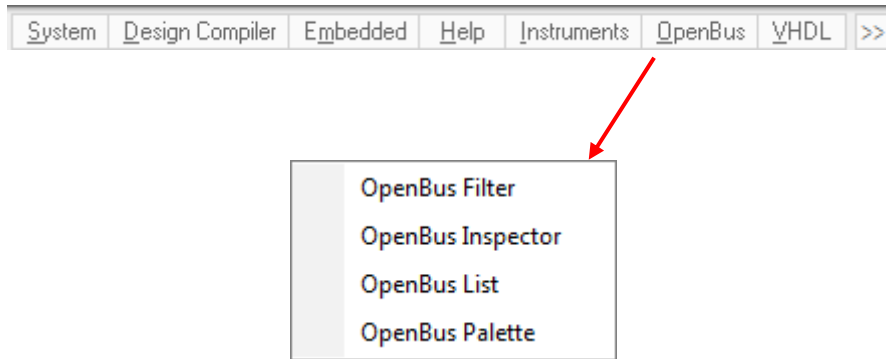


Après :

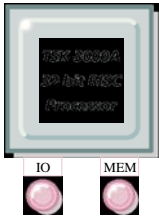




2.2 Placer les éléments OPEN BUS suivants afin de dessiner le schéma

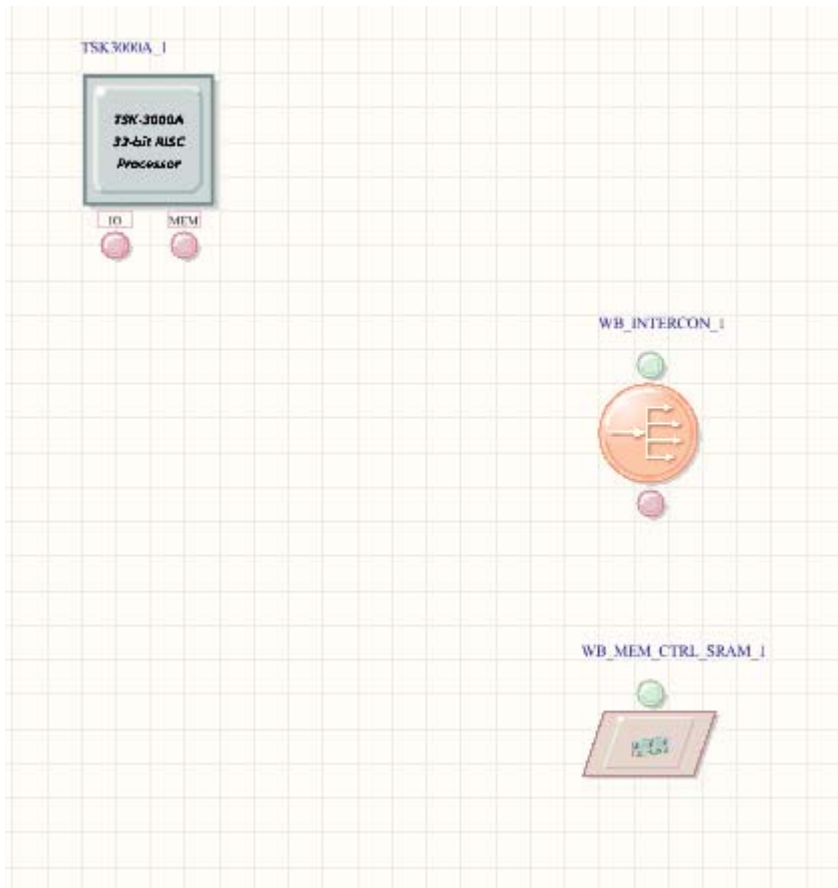
Clic bouton droit sur la feuille de travail OpenBus et choisir dans l'onglet qui apparaît la commande **WorkspacePanels >> OpenBus >> OpenBus Palette**



Le tableau ci-dessous identifie les composants OPEN_BUS à placer sur le bus mémoire

Symbole	Nom du composant	Description
<p>TSK3000A_1</p> 	TSK3000A	Processeur RISC 32 bits
<p>WB_INTERCON_1</p> 	Interconnect	Permet de connecter la mémoire SRAM au bus du processeur
<p>WB_MEM_CTRL_SRAM_1</p> 	Contrôleur mémoire SRAM	Permet de connecter la mémoire statique asynchrone (SRAM) organisée en 2 x 16 bits de la Nano Board au bus du mémoire du processeur

=> Placer les composants sur la feuille de schéma Open Bus

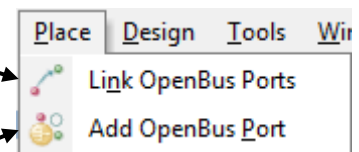


Remarque : la touche d'espace permet de faire tourner les composants





=> Dessiner les liens entre les éléments OpenBus :

Pour dessiner les liens entre les structures OpenBus utiliser la fonction LINK

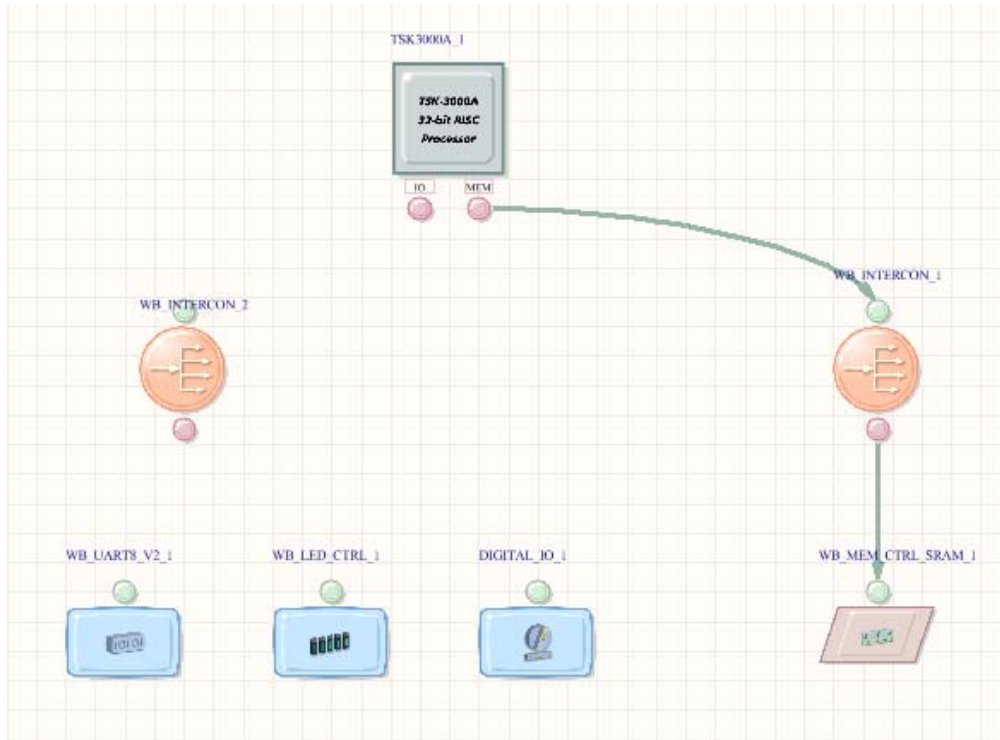
Pour rajouter les ports aux inter-connexions utiliser la fonction ADD Open Bus port



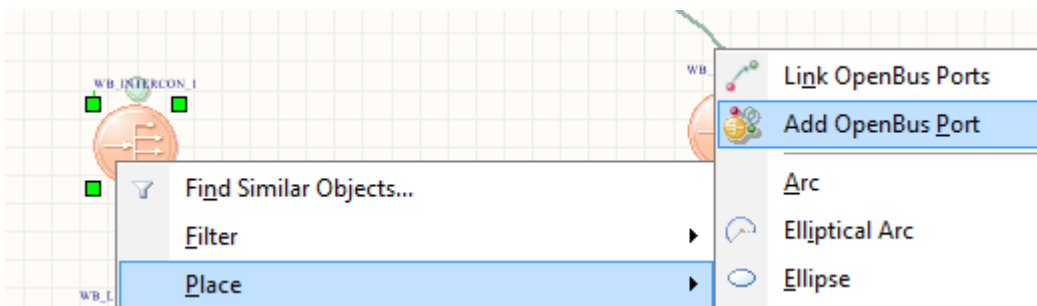
Le tableau ci-dessous identifie les composants OpenBus à placer sur le bus périphérique

<p>WB_INTERCON_2</p> 	<p>Interconnect</p>	<p>Permet de connecter les périphériques au bus du processeur.</p>
<p>WB_UARTS_V2_1</p> 	<p>Serial Communications Port</p>	<p>Permet d'envoyer des caractères vers une liaison série asynchrone</p>
<p>WB_LED_CTRL_1</p> 	<p>LED Controller</p>	<p>Permet de contrôler les leds de la Nano Board</p>
<p>DIGITAL_IO_1</p> 	<p>Digital IO</p>	<p>Permet de lancer un instrument virtuel pour visualiser le résultat de la conversion AN</p>

=> Placer les composants sur la feuille de schéma Open Bus



=> Ajouter un port OpenBus au composant WB_INTERCON_2 :

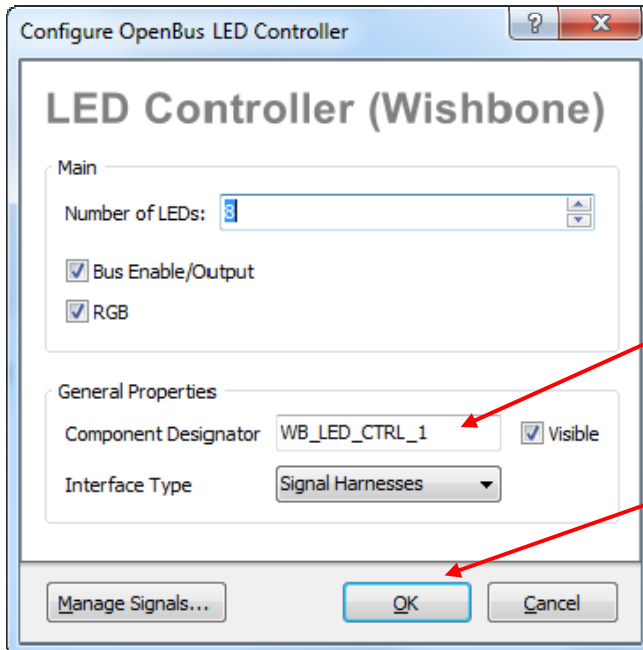


=> Dessiner les liens entre les éléments OpenBus :



=> Paramétrer et renommer le composant WB_LED_CTRL_1

Clic bouton droit sur le composant WB_LED_CTRL_1, puis dans l'onglet qui apparaît sélectionner **Configure OpenBus LED Controller**



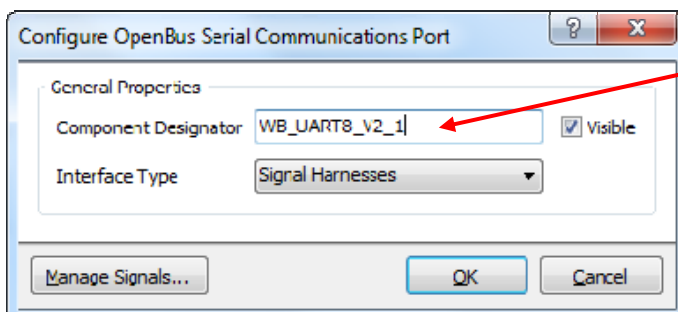
Renommer en NB_LEDS

Cliquer sur OK pour valider les changements



=> Paramétrer et renommer le composant WB_UART8_V2_1

Clic bouton droit sur le composant WB_UART8_V2_1, puis dans l'onglet qui apparaît sélectionner **Configure OpenBus Serial Communications Port**



Renommer en CTRL_UART

Cliquer sur OK pour valider les changements

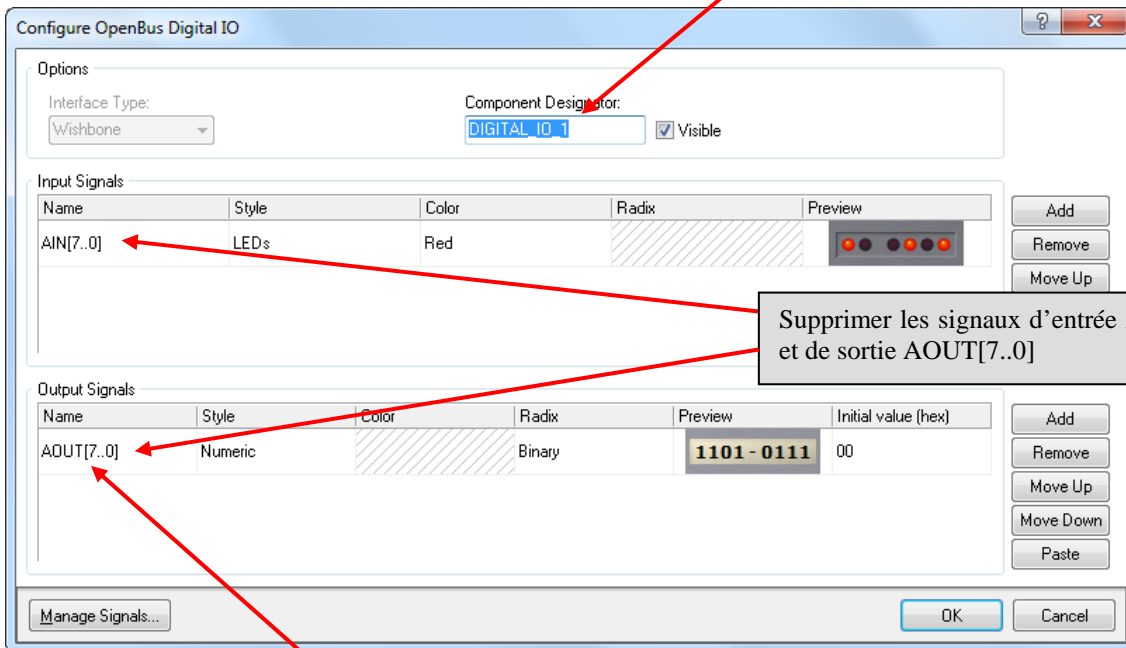


=> Paramétrer et renommer le composant port Digital_IO_1

Clic bouton droit sur le composant port Digital_IO_1, puis dans l'onglet qui apparaît sélectionner **Configure OpenBus Digital IO**

Avant :

Renommer en CTRL_CONSOLE



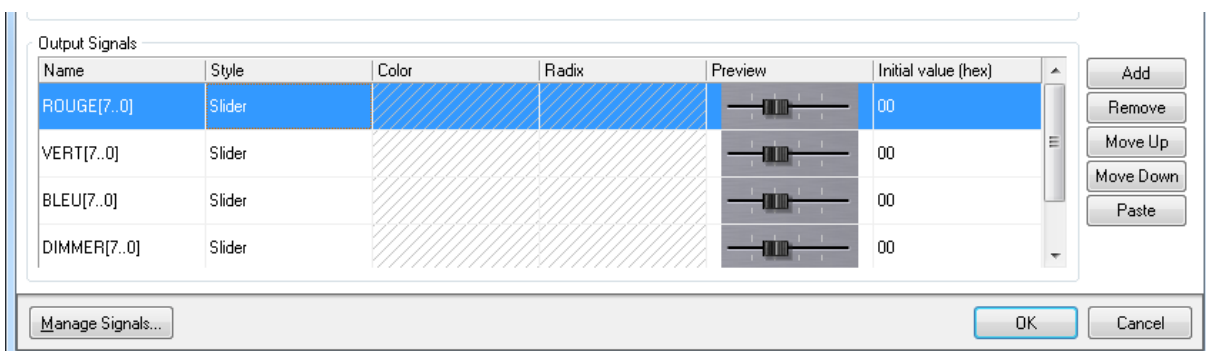
Supprimer les signaux d'entrée AIN[7..0] et de sortie AOUT[7..0]

Ajouter les signaux de sorties ROUGE [7..0], VERT[7..0], BLEU [7..0], et DIMMER[7..0].



Cliquer sur OK pour valider les changements

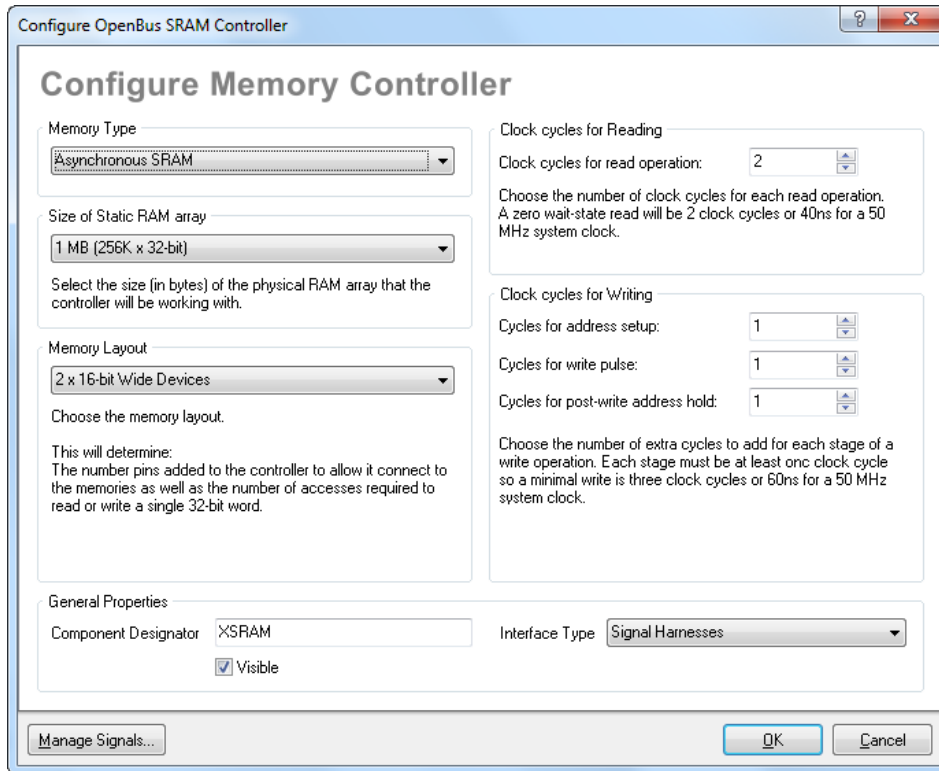
Après :





=> Paramétrer le composant Contrôleur SRAM

Clic bouton droit sur le composant XRAM, puis dans l'onglet qui apparaît sélectionner **Configure OpenBus SRAM Controller**

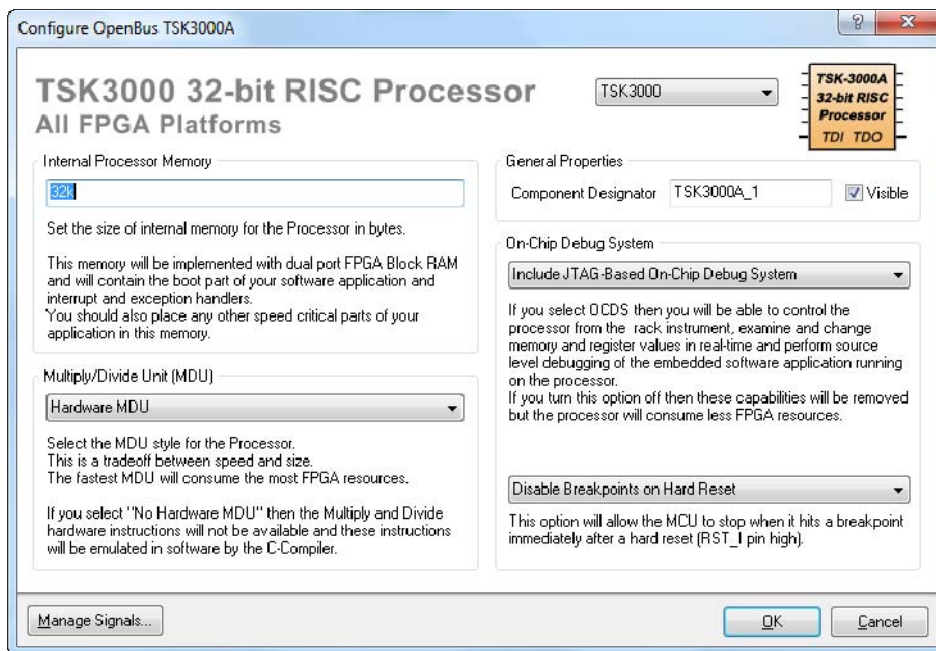


Cliquer sur OK pour valider les changements

=> Paramétrer le processeur comme ci-dessous :



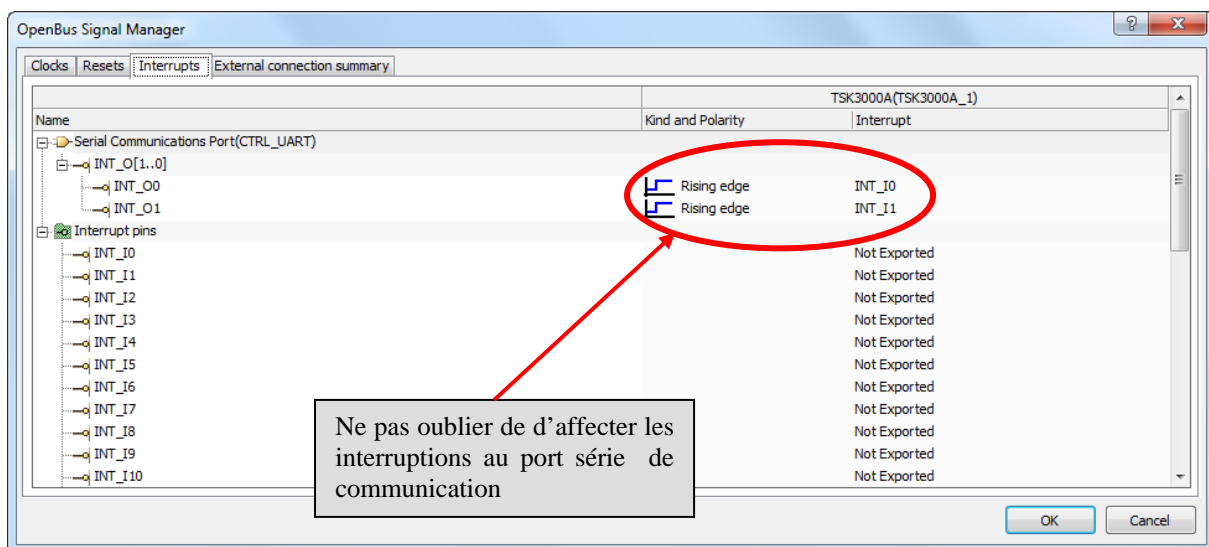
Clic bouton droit sur le composant port Processeur **TSK3000A_1** , puis dans l'onglet qui apparaît sélectionner **Configure TSK3000A_1**



Cliquer sur OK pour valider les changements

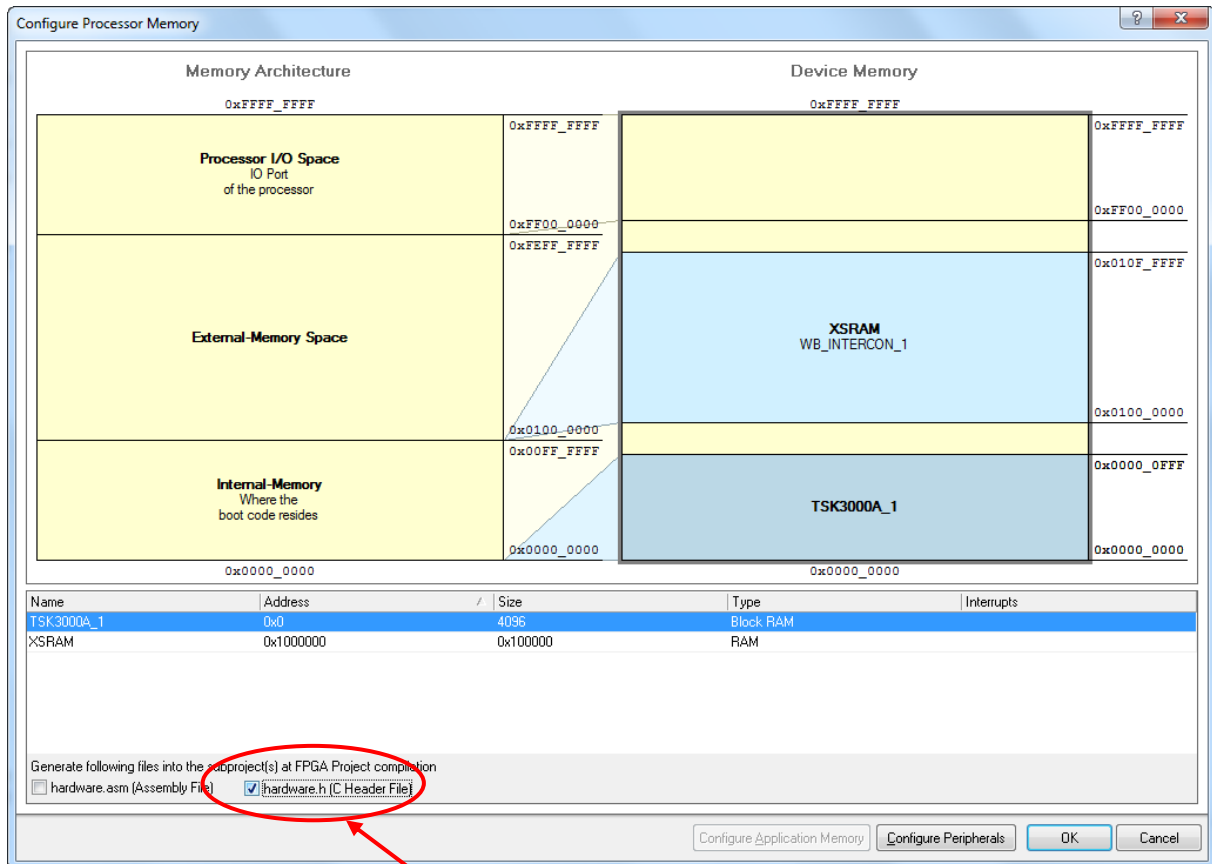
Clic bouton gauche sur le **Manage Signal**, puis dans l'onglet qui apparaît sélectionner **Interrupts**

=> Visualiser le plan des interruptions du processeur comme ci-dessous :



=> Visualiser le plan mémoire du processeur comme ci-dessous :

Clic bouton droit sur le port Processeur TSK3000, puis dans l'onglet qui apparaît sélectionner **Configure Processor Memory**

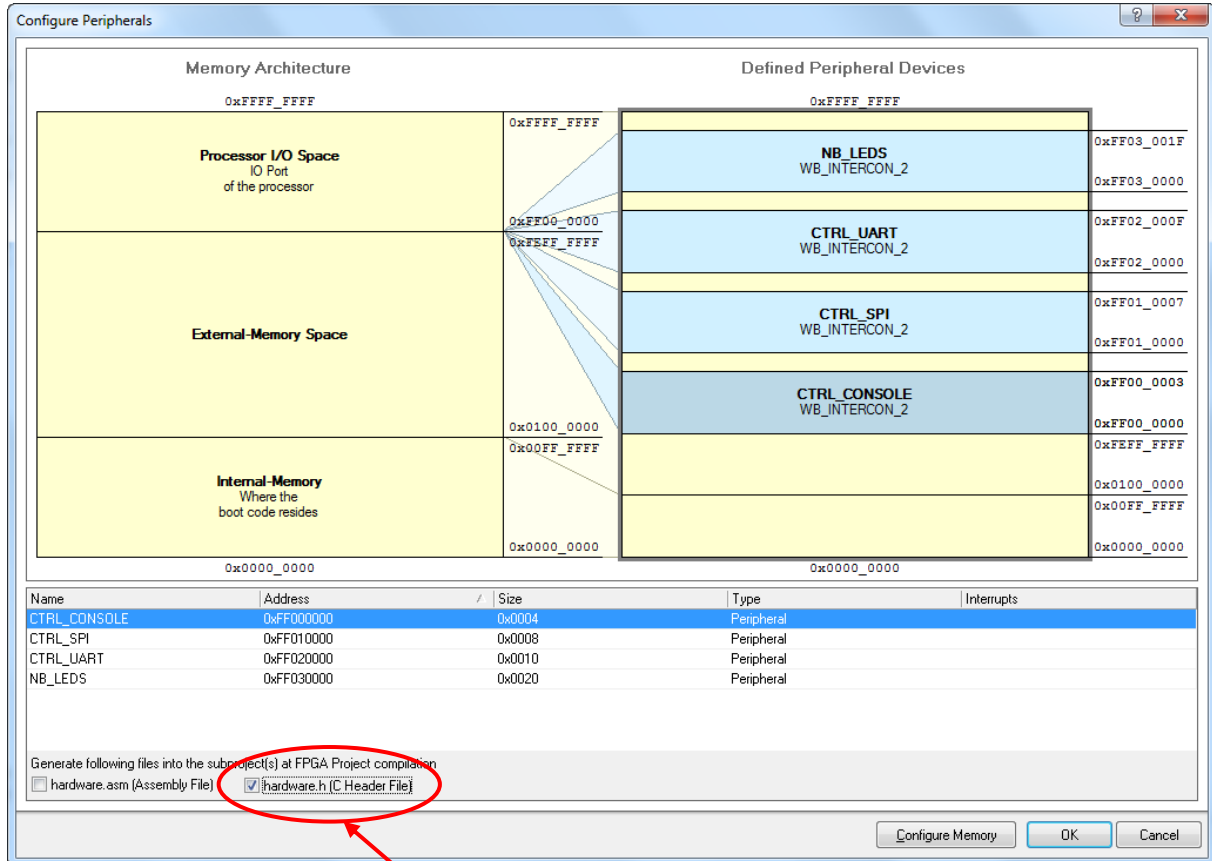


Ne pas oublier de cocher

Cliquer sur OK pour valider les changements

=> Visualiser le plan mémoire des périphériques comme ci-dessous :

Clic bouton droit sur le port Processeur TSK3000, puis dans l'onglet qui apparait sélectionner **Configure Processor Peripherals**



Ne pas oublier de cocher

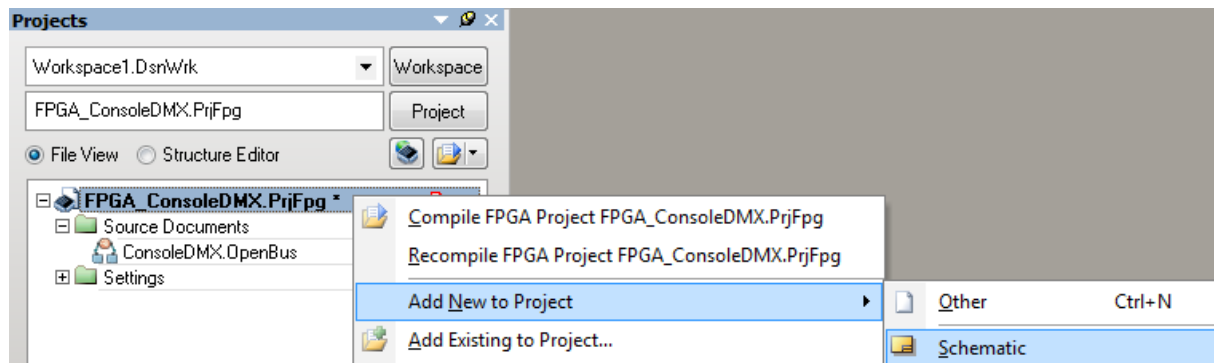
Cliquer sur OK pour valider les changements

3 Dessin du TOP schéma

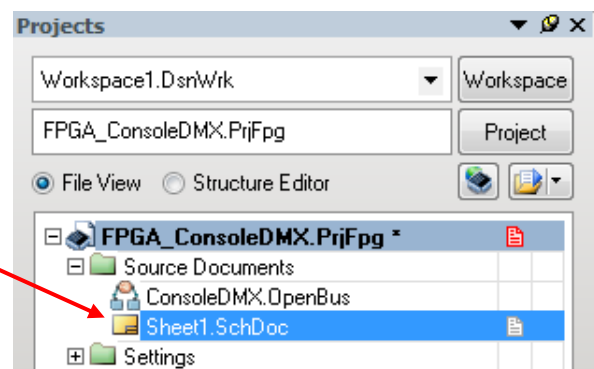
3.1 Création du fichier schéma en tête du projet FPGA

=> Ajouter un nouveau schéma :

Clic droit sur le nom du projet FPGA dans l'onglet Projets et choisir la commande **Add New to Project >> Schematic.**



Remarque : à ce stade le schéma Sheet1.SchDoc est hiérarchiquement sous le fichier OpenBus.



=> Renommer le nouveau schéma :

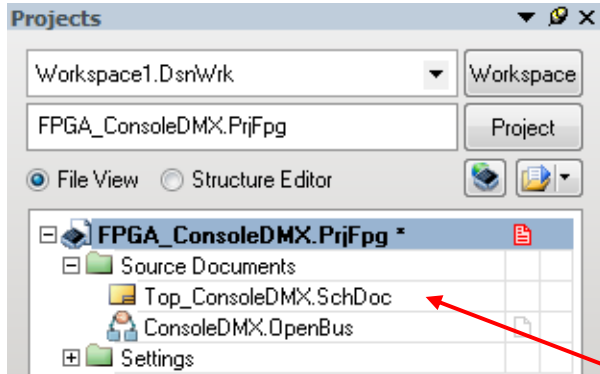
Clic bouton droit sur le nom du nouveau schéma (*Sheet1.SchDoc*) dans l'onglet Projets et choisir la commande sauvegarder le document **Save As** avec le nom *Top_ConsoleDMX.SchDoc* dans le répertoire de travail « *\TP71_ConsoleDMX* ».

=> Sauvegarder le projet :

Clic droit sur le nom du projet FPGA (*FPGA_ConsoleDMX.PrjFpg*) dans l'onglet Projets et choisir la commande **Save Project**

=> Recompiler le projet :

Clic droit sur le nom du projet FPGA (*FPGA_ConsoleDMX.PrjFpg*) dans l'onglet Projets et choisir la commande **Compile FPGA Projet FPGA_ConsoleDMX.PrjFpg**



Remarque : suite à la compilation du projet FPGA, le schéma est replacé en tête du projet

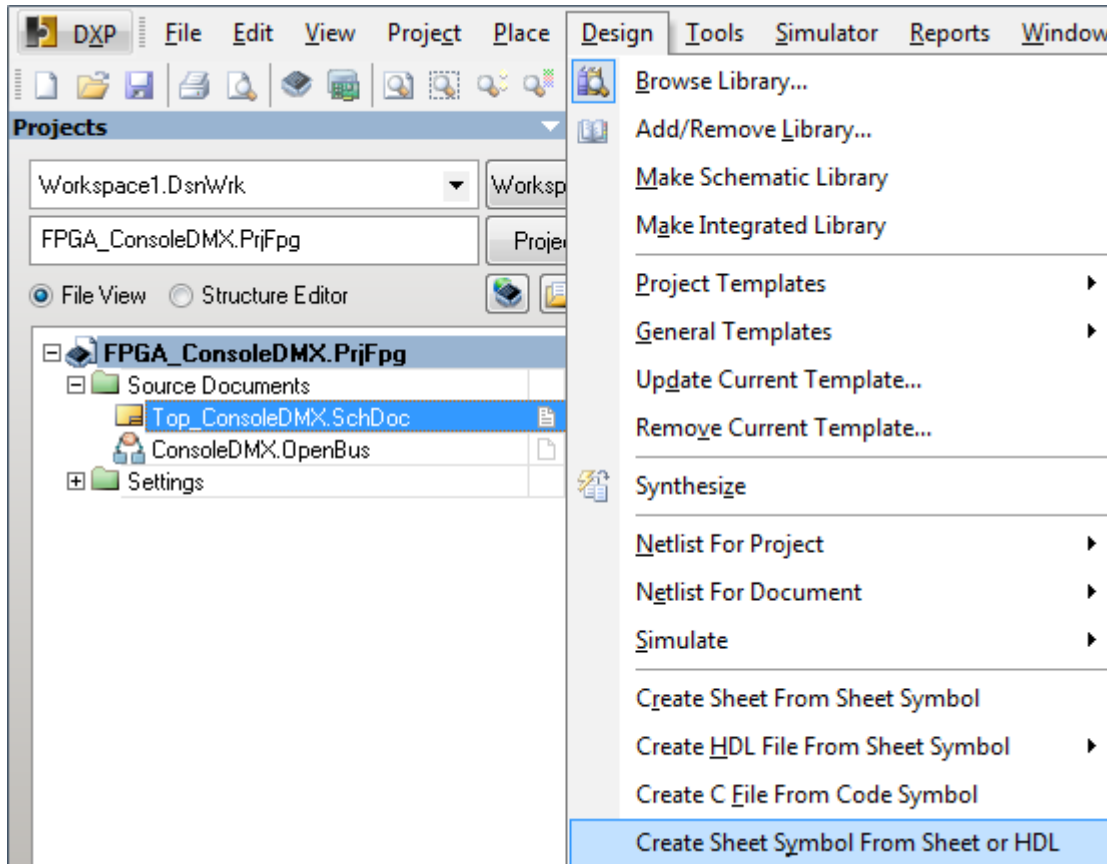
=> Dans la zone message doit apparaître le résultat de la compilation :

Class	Document	Source	Message
[Info]	FPGA_ConsoleDMX.PrjFpg	Compiler	Compile successful, no errors found.

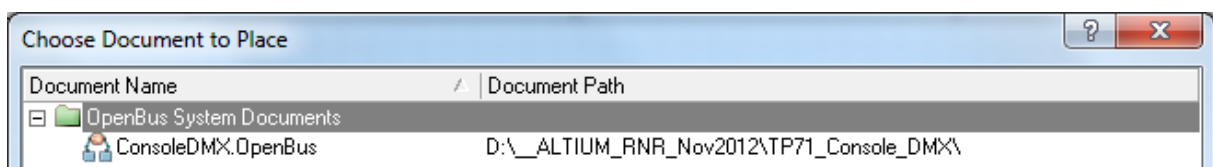
Si la compilation n'est pas réussie corriger vos erreurs.

3.2 Placer dans le schéma le symbole créé à partir du fichier OpenBus :

Dans la barre de menu choisir la commande **Design >> Create Sheet Symbol From Sheet or HDL**

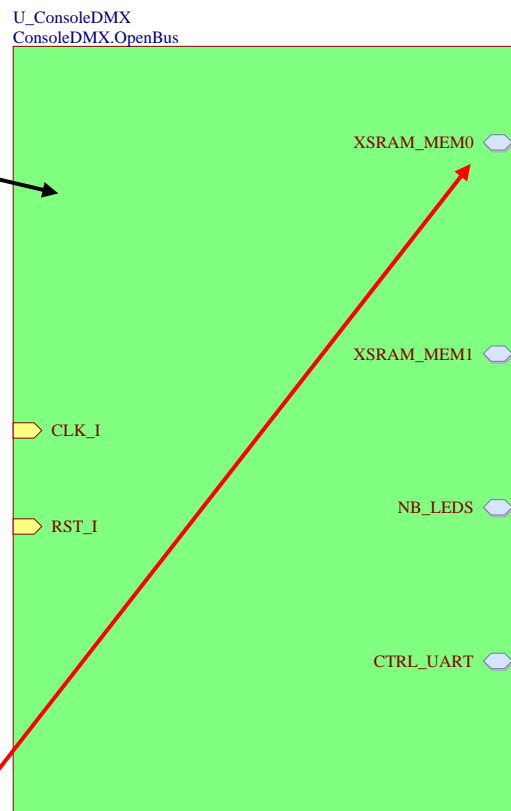


=> Cliquer sur le nom du fichier « *TP2ConsoleDMX.OpenBus* »



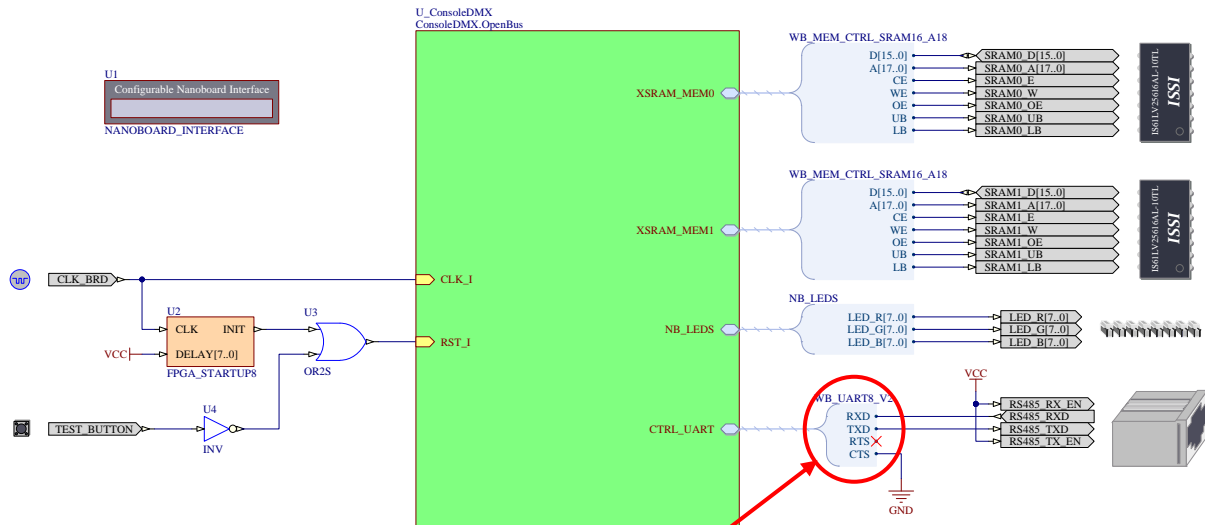
=> Organiser le corps du symbole comme ci-dessous en déplaçant les ports jaune et bleu :

Vous obtenez le schéma bloc symbolisant le schéma OpenBus à implanter dans le FPGA :



Pour relier le composant mémoire au symbole, clic droit sur X_SRAM_MEN0 et sélectionner **Sheet entry Actions >> Place Harness connector of Type**

Schéma TOP complet à obtenir :



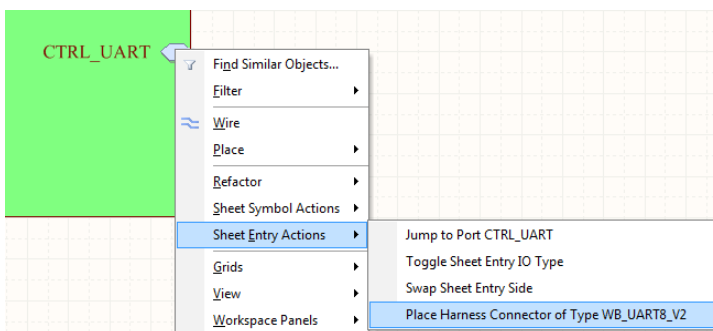
Déclarer les signaux non utilisés :

Remarque :

Le port de couleur jaune permet la connexion d'un fil.
 Le port de couleur bleu permet la connexion d'un bus vers un connecteur Harness.

=> Placer un connecteur Harness pour le bus du port série CTRL_UART:

Clic droit sur le port de couleur bleu « CTRL_UART », puis choisir la commande **Sheet entry Actions >> Place Harness connecteur of Type WB_UART_V2**



Le connecteur Harness WB_UART8_V2 apparaîtra sur le schéma.



, vous pouvez le placer sur le schéma.

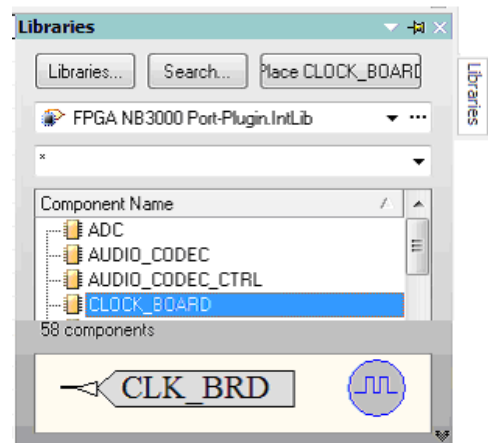
3.3 Placer et paramétrer les composants sur le schéma

⇒ Placer sur le schéma les éléments suivants :

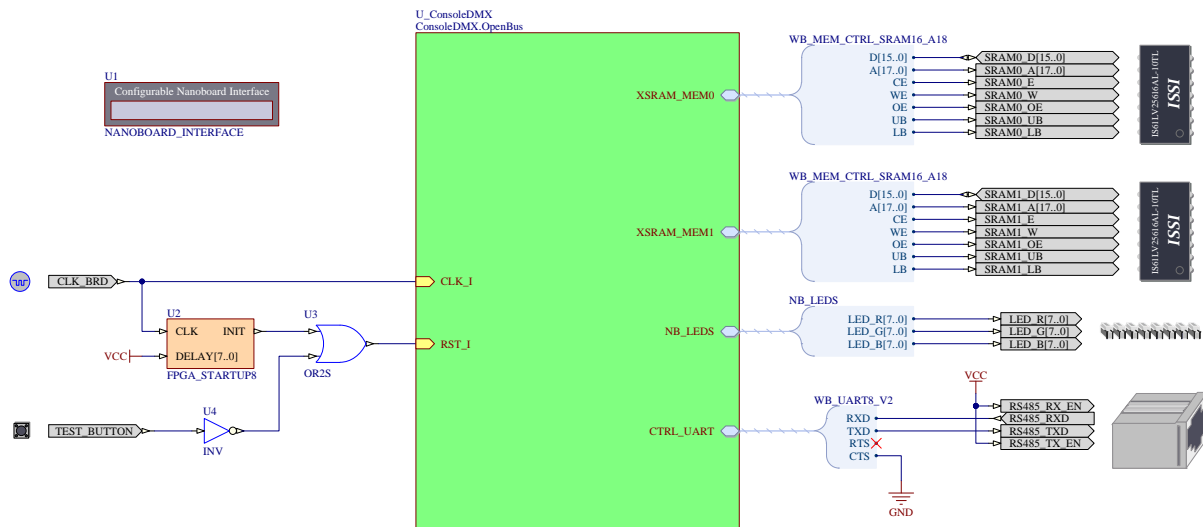
Description	Nom de la fonction	bibliothèque
Test / Reset Button	TEST_BUTTON	FPGA NB3000 Port-Plugin.IntLib
Commande du Barre-graphe 8 LEDs 3 couleurs	LEDS_RGB	FPGA NB3000 Port-Plugin.IntLib
Entrée de l'horloge paramétrable	CLOCK_BOARD	FPGA NB3000 Port-Plugin.IntLib
Mémoire Statique SRAM 0	SRAM0	FPGA NB3000 Port-Plugin.IntLib
Mémoire Statique SRAM 1	SRAM1	FPGA NB3000 Port-Plugin.IntLib
Interface matérielle RS 485	RS485CNTR	FPGA NB3000 Port-Plugin.IntLib
Porte logique	OR2S	FPGA Generic.IntLib
Compteur générique	FPGA_STARTUP8	FPGA Generic.IntLib
Inverseur générique	INV	FPGA Generic.IntLib
Interface Nanoboard	NANOBOARD_INTERFACE	FPGA Instruments.IntLib

Pour placer un nouveau composant :

- ⇒ cliquez sur **Librairies** sur le bord droit de l'écran
- ⇒ Sélectionnez la bibliothèque du composant
- ⇒ Sélectionnez le composant
- ⇒ Placez le composant



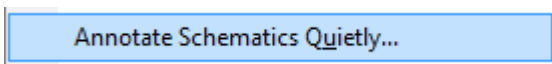
3.4 Compléter le schéma comme ci-dessous :



⇒ Relier les fils entre eux

3.5 Numérotation des composants :

Utiliser la fonction automatique : ⇒ **Menu** : TOOLS
 ⇒ **Commande** : Annotate Schematics Quietly...



⇒ Sauvegarder et compiler le projet

A ce stade du projet :

Nous pourrions, après ajout des fichiers contraintes, compiler, synthétiser, construire, et programmer le FPGA, puis lancer le programme.
 Il serait à même d'être exécuté sur la Nanoboard 3000.
 Nous n'aurions toutefois pas d'outils nous permettant de contrôler la validité de notre programme et d'analyser le fonctionnement du FPGA.

Aussi avant de programmer le FPGA nous allons rajouter à notre projet **des instruments de mesures virtuels.**

4 Définir les fichiers de contraintes

Les fichiers contraintes décrivent notamment la connexion broche à broche des fonctions implémentées dans le FPGA. Comme nous travaillons toujours avec la Nanoboard 3000AL2 il est plus rapide de reprendre toujours le même fichier de contraintes fourni par ALTIUM.

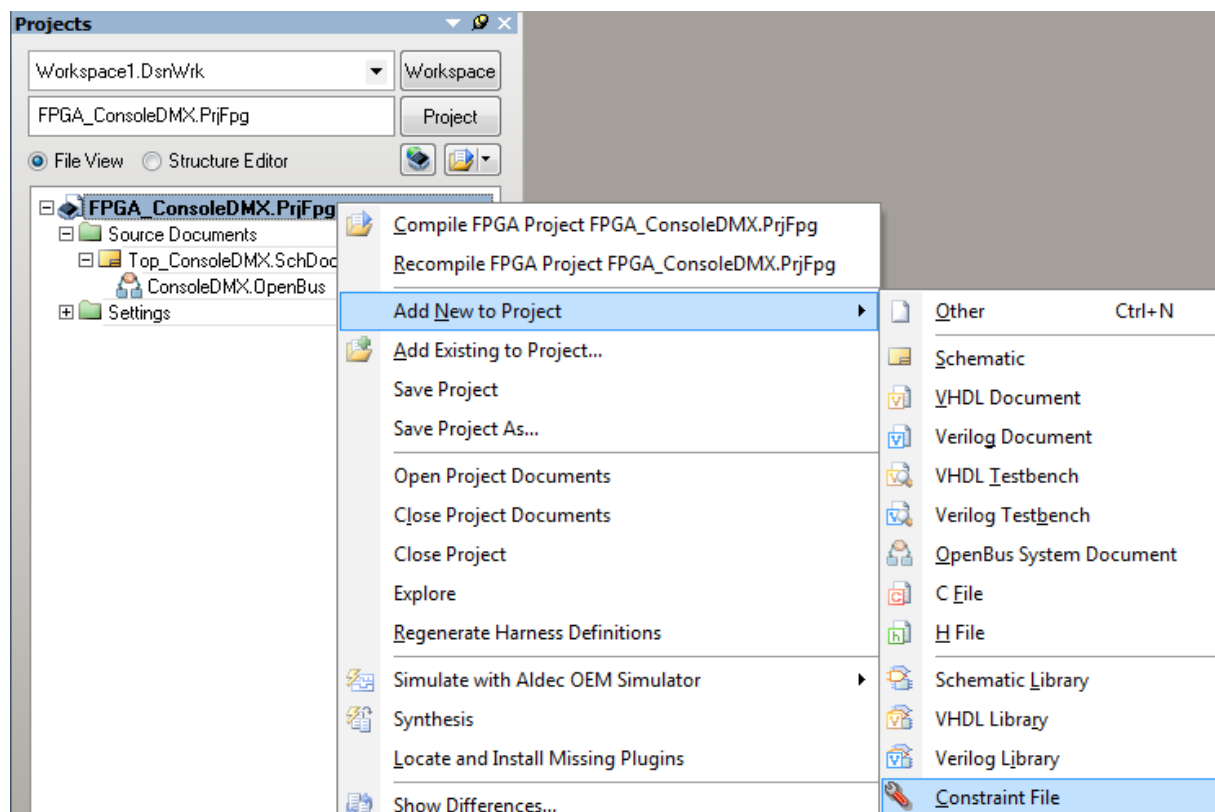
Autres rôles des fichiers contraintes:

- ⇒ paramétrer les broches spécifiques telles que l'horloge.
- ⇒ si nous décrivons un projet à une autre carte que la Nanoboard il faudra alors créer les fichiers contraintes propres à cette carte.

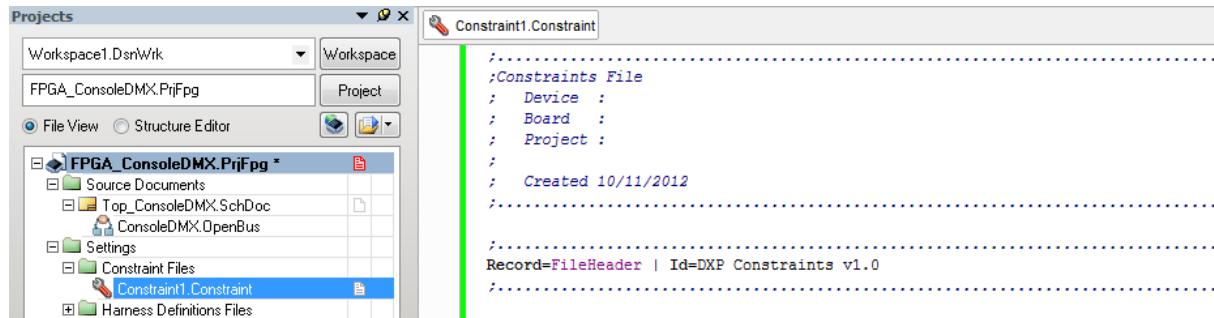
4.1 Le fichier contraintes des horloges

⇒ Ajouter un nouveau fichier contrainte au projet :

Clic bouton droit sur le nom du projet FPGA dans l'onglet Projets et choisir la commande **Add New to Project >> Contrainte File**



⇒ Il apparaît un fichier texte contrainte à compléter :



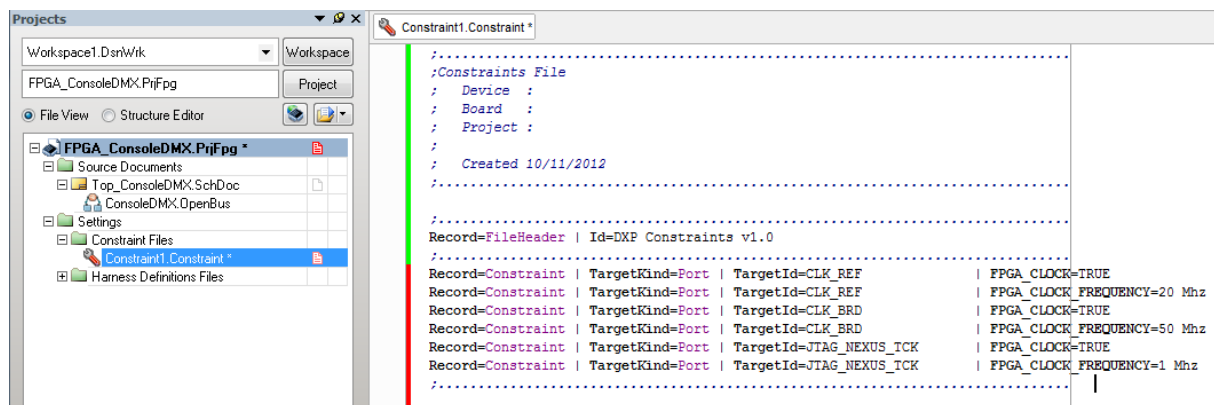
⇒ Pour compléter ce fichier contrainte nous allons copier les lignes suivantes dans le fichier de contrainte.

```
Record=Constraint | TargetKind=Port | TargetId=CLK_REF           | FPGA_CLOCK=TRUE
Record=Constraint | TargetKind=Port | TargetId=CLK_REF           | FPGA_CLOCK_FREQUENCY=20 Mhz
Record=Constraint | TargetKind=Port | TargetId=CLK_BRD          | FPGA_CLOCK=TRUE
Record=Constraint | TargetKind=Port | TargetId=CLK_BRD          | FPGA_CLOCK_FREQUENCY=50 Mhz
Record=Constraint | TargetKind=Port | TargetId=JTAG_NEXUS_TCK   | FPGA_CLOCK=TRUE
Record=Constraint | TargetKind=Port | TargetId=JTAG_NEXUS_TCK   | FPGA_CLOCK_FREQUENCY=1
Mhz
```

.....

Clic bouton droit sur le nom du fichier contrainte (*Constraint1.Constraint*) dans l'onglet Projets et choisir la commande sauvegarder le document **Save** dans le répertoire de travail « \TP71_ConsoleDMX ».

Après :

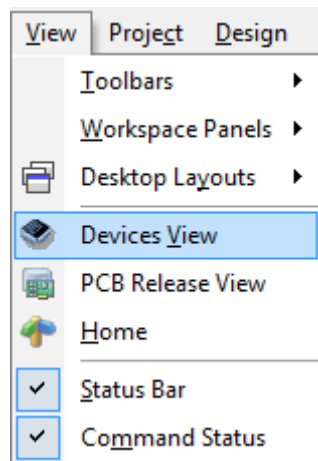


4.2 Le fichier contrainte liant les broches du FPGA aux périphériques implantés sur la Nanoboard 3000 :

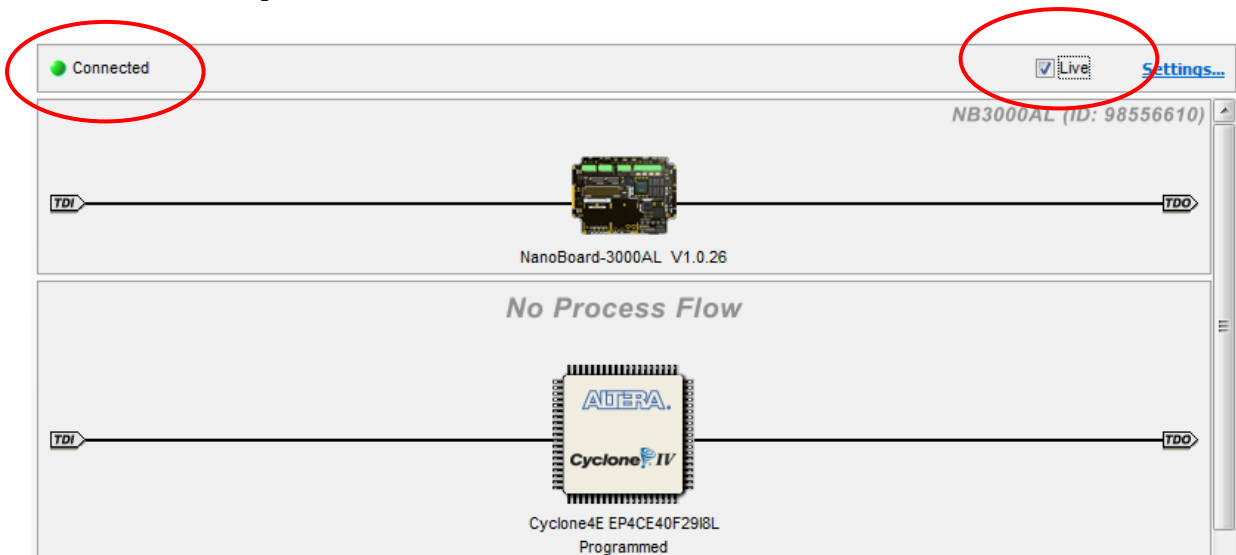
Ce fichier contrainte existe déjà ! Inutile de l'écrire.

Pour adjoindre ce fichier contrainte à votre projet vous devez d'abord connecter votre PC à la **Nanoboard**.

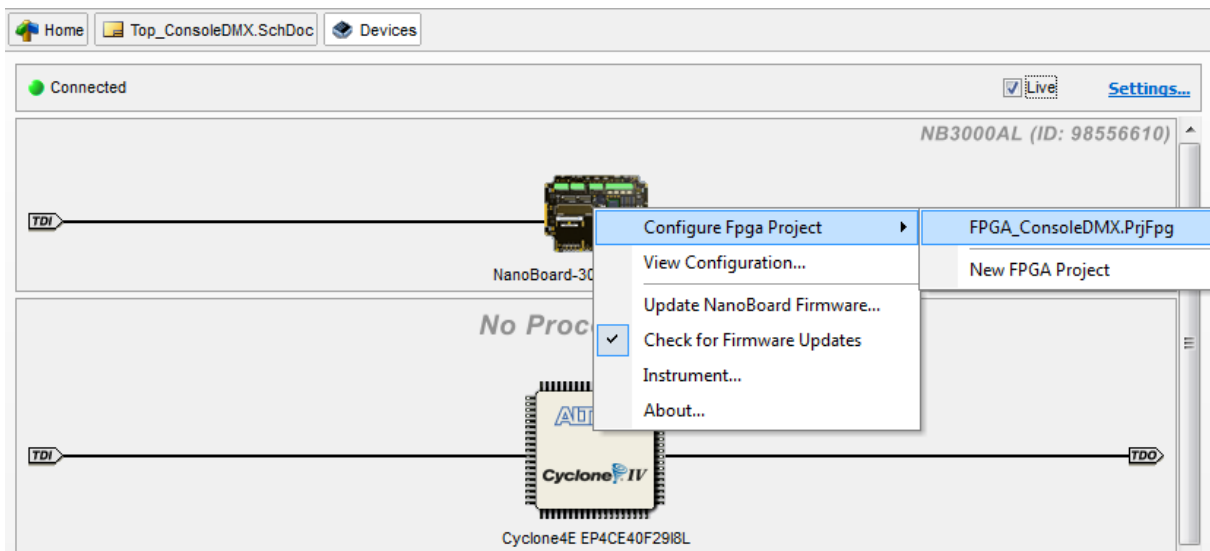
⇒ Faites apparaître la fenêtre de visualisation des composants :



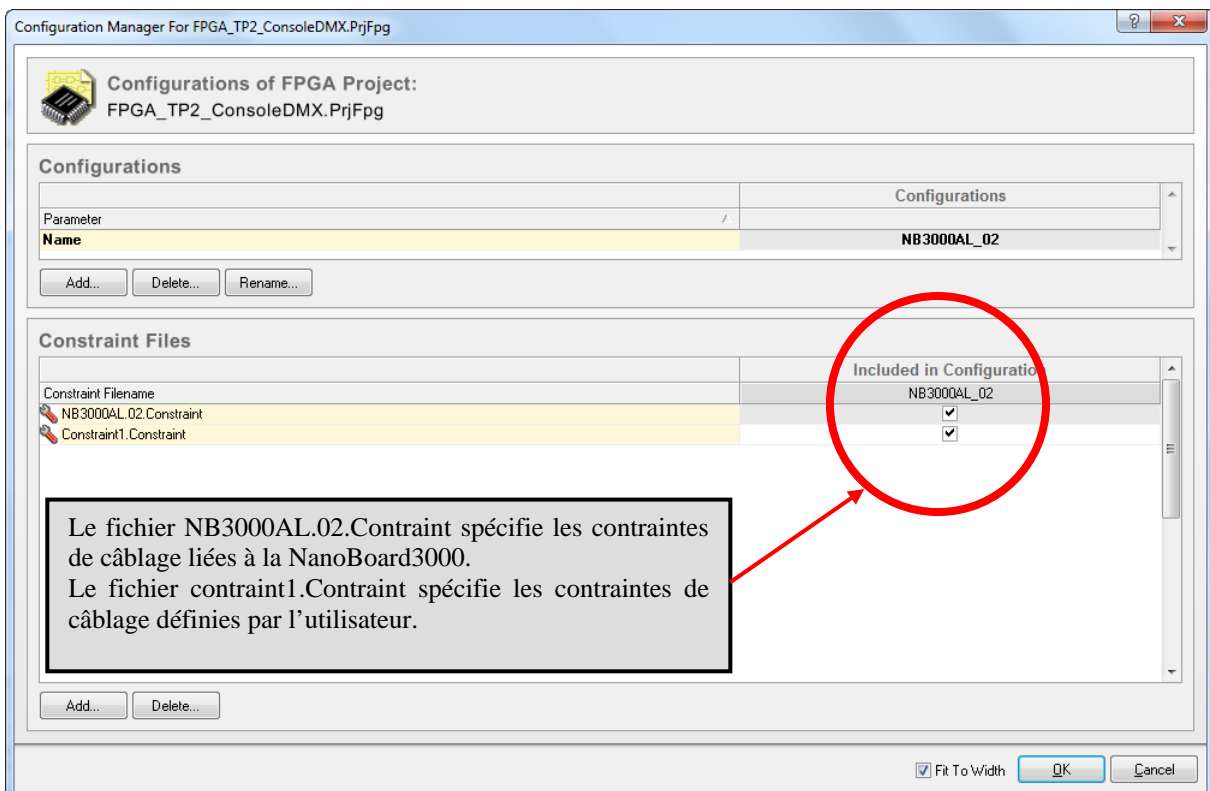
⇒ Assurez-vous que la Nanoboard est bien connectée à votre PC :



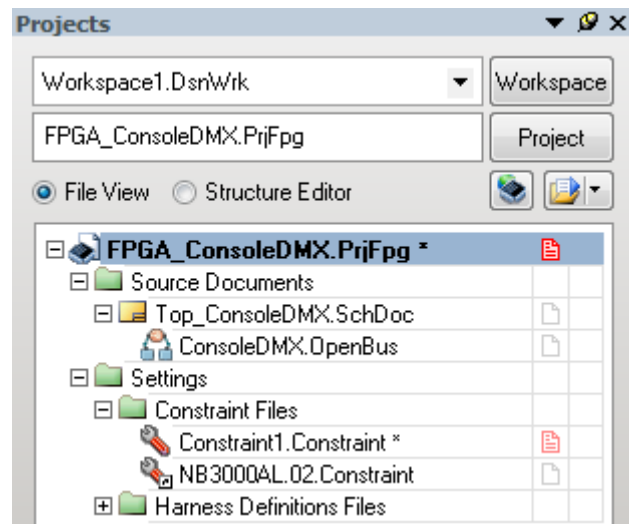
⇒ **Clic bouton droit** sur l'icône de la NanoBoard et configurer le projet FPPGA



⇒ La fenêtre ci-dessous vous invite à spécifier les fichiers contraintes que vous voulez utiliser pour votre prochaine phase de **Compilation / Synthèse / Programmation**.



⇒ A l'issue de cette étape un deuxième fichier contrainte « **NB3000AL.02.Constraint** » est lié à votre projet :

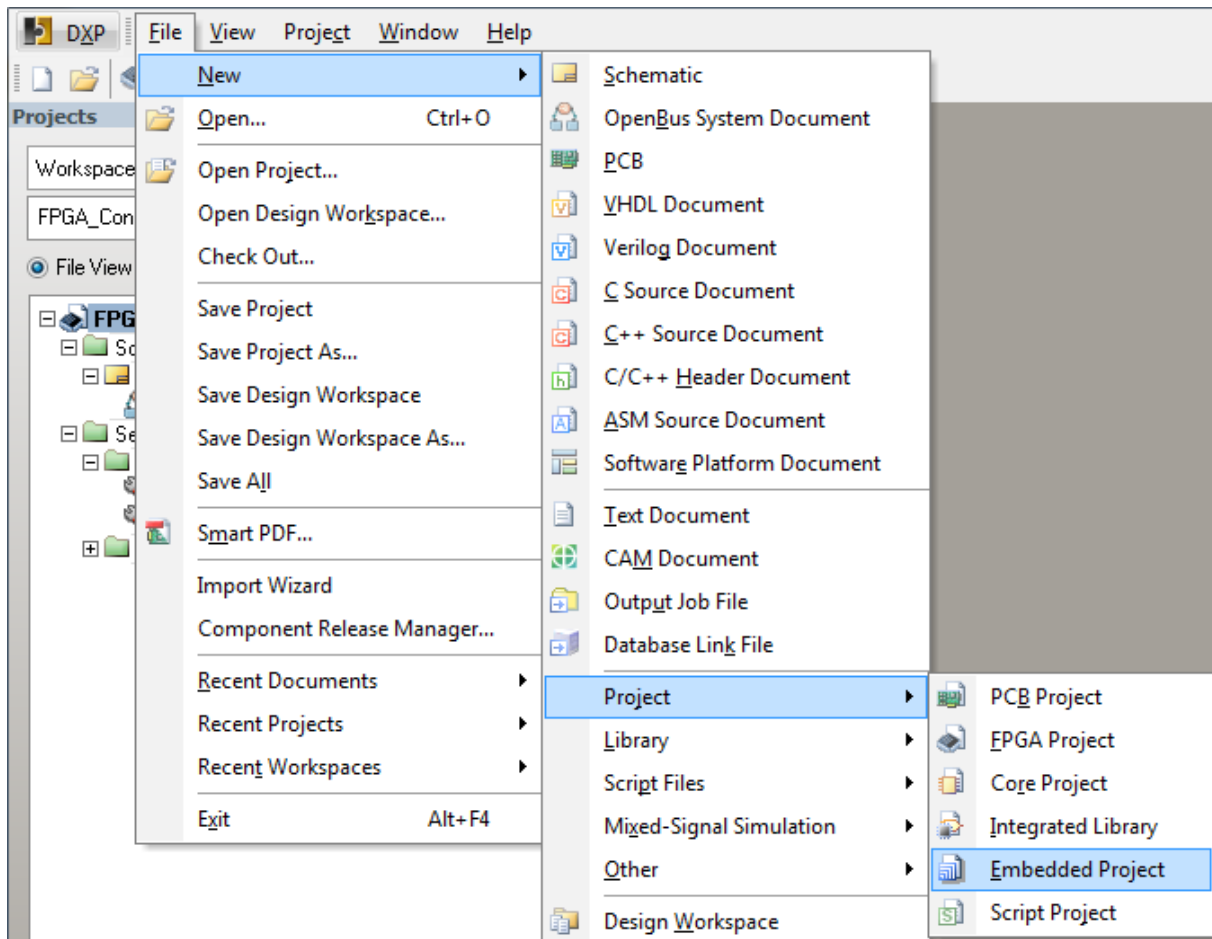


5 Création du projet embarqué

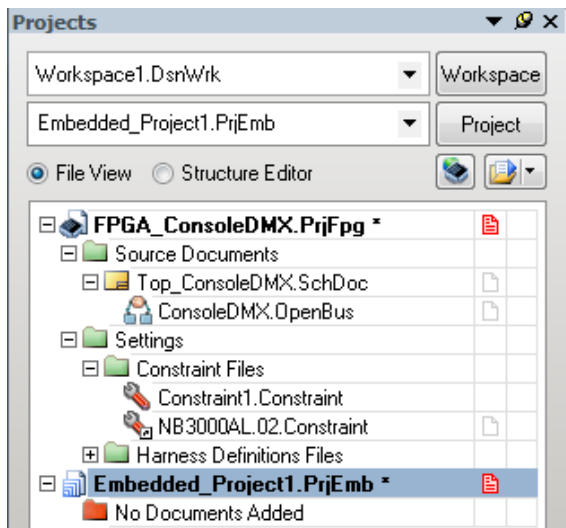
Programmation du code C : SOFTWARE DESIGN FLOW

5.1 Ajouter un projet embarqué à votre environnement

Créer un nouveau projet en utilisant la commande : **File >> New >> Embedded Project Project.**



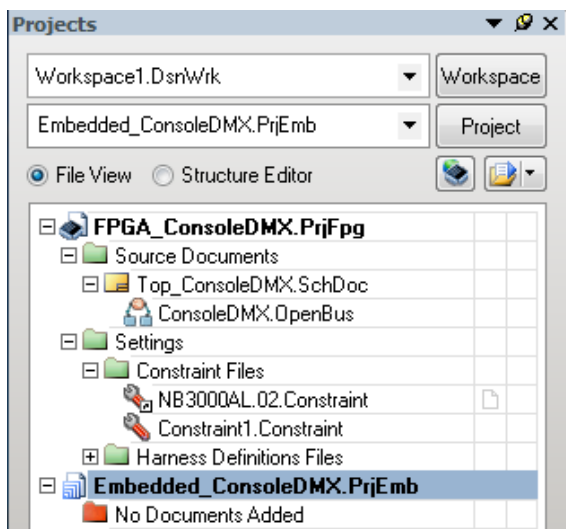
Un projet nommé (*Embedded_Projet1.PrjEmb*) apparaît dans l'onglet gestion de projet.



Créer un dossier « Embedded » dans le répertoire de travail « \TP71_ConsoleDMX ».

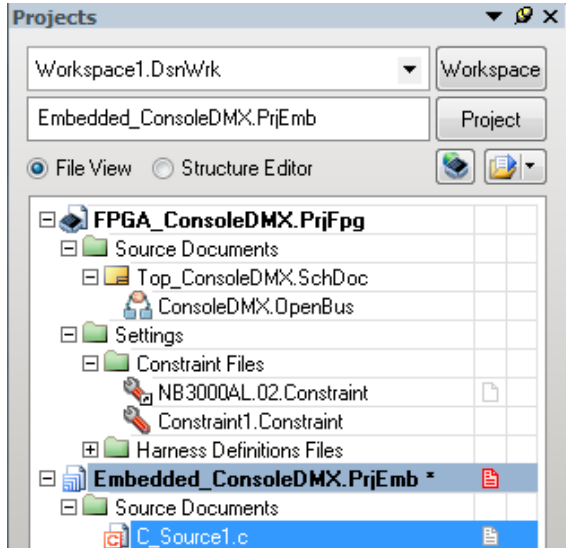
Clic bouton droit sur le nom du nouveau projet (*Embedded_Projet1.PrjEmb*) dans l'onglet Projects et choisir la commande **Save Project as « Embedded_ConsoleDMX.PrjFpg »** pour sauvegarder le projet dans le répertoire de « \TP71_ConsoleDMX\Embedded ».

Après :



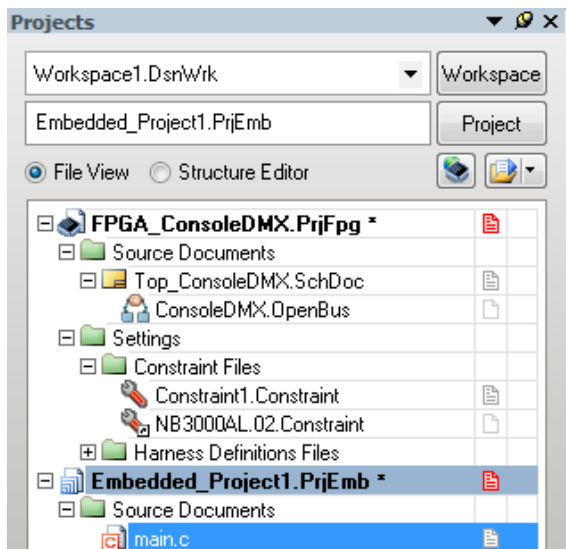
5.2 A ce projet joignez les fonctions C qui seront exécutées par le processeur TSK 3000

Clic bouton droit sur le nom du nouveau projet (*Embedded_ConsoleDMX.PrjEmb*) dans l'onglet Projets et choisir la commande **Add New to Project >> C File**



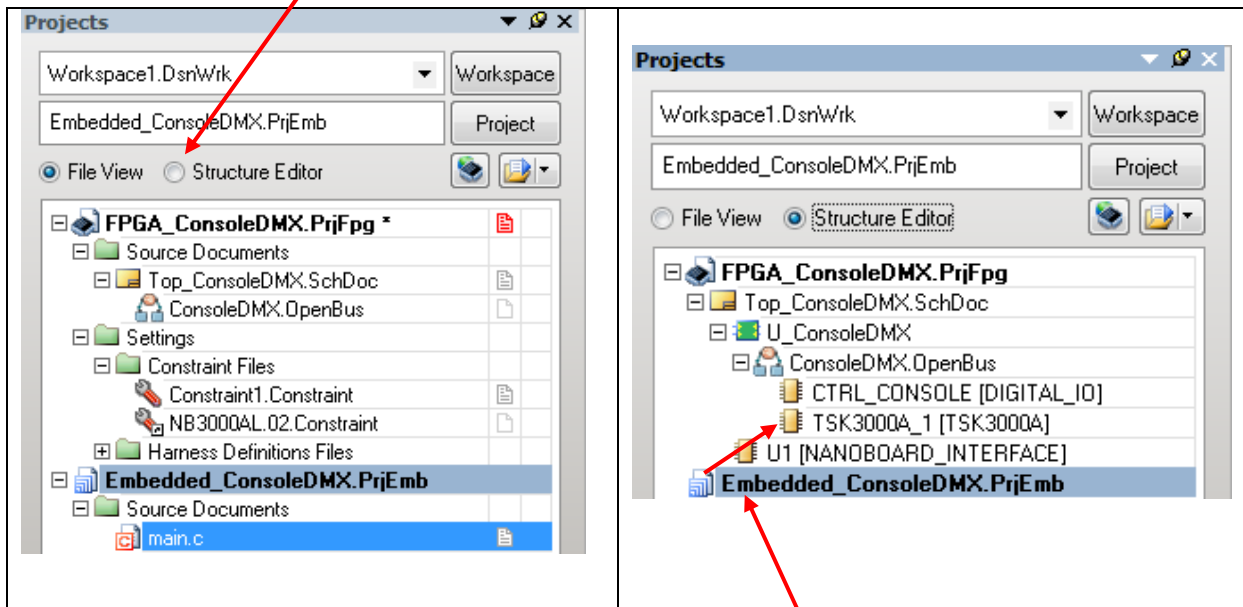
Clic bouton droit sur le nom du nouveau fichier (*C_Source1.c*) dans l'onglet Projets et choisir la commande **Save As >> « main.c »** pour sauvegarder le fichier dans le répertoire de travail dans le sous dossier **Embedded** que vous créez à cet effet sous votre projet courant.

Après :



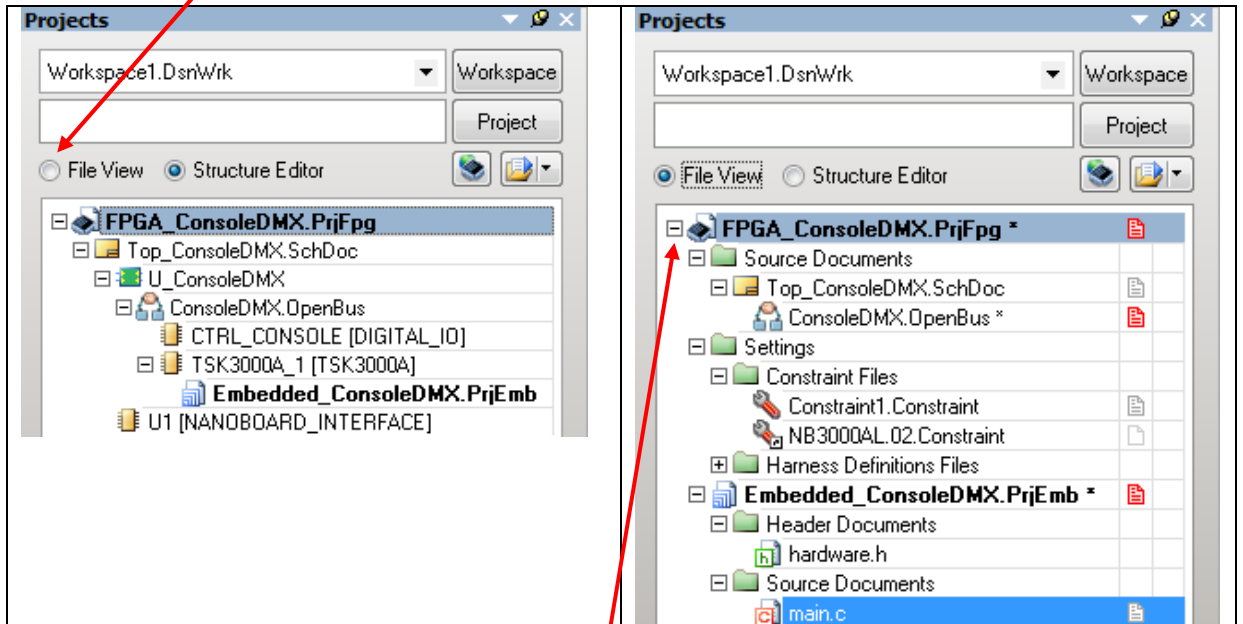
5.3 Intégration du projet embarqué sous le projet FPGA

Cliquer sur Structure Editor



Cliquer sur File View

Faites glisser le projet Embedded_consoleDMX.PrjEmb sous le processeur TSK3000A



Le projet embarqué est maintenant sous le projet FPGA

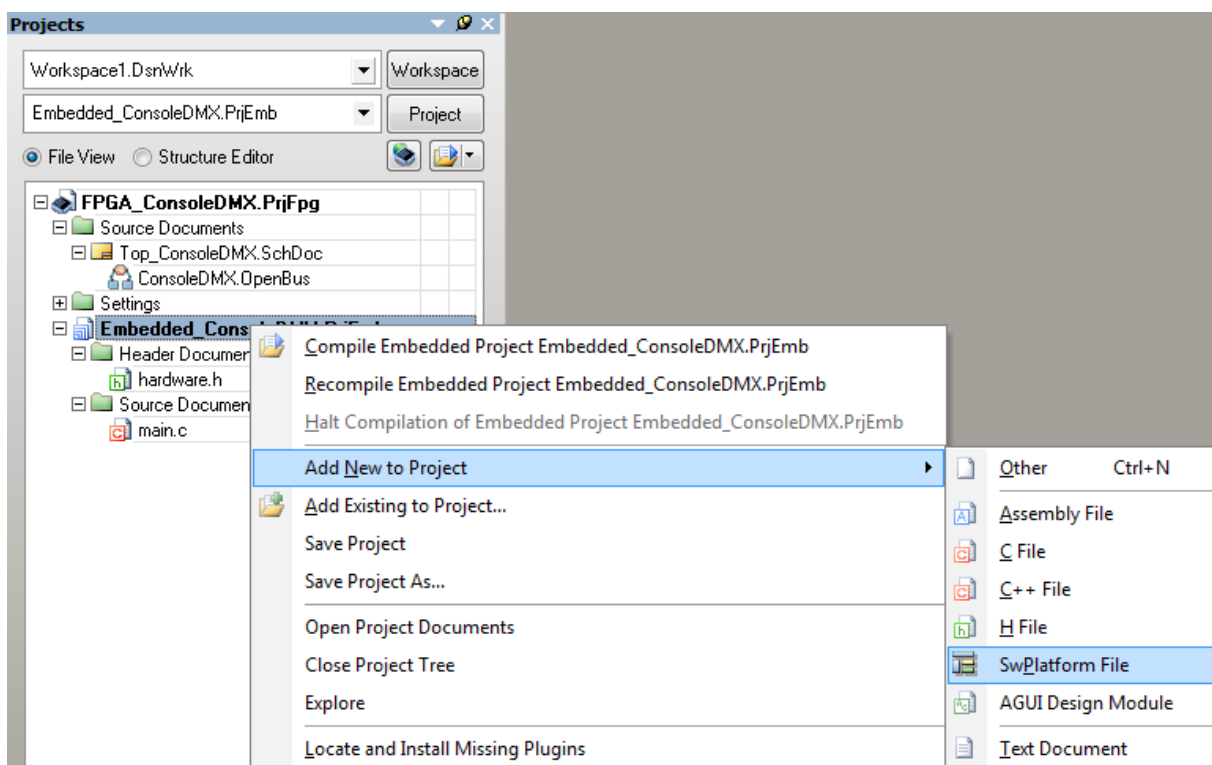
6 Construction du fichier « Software Platform » Mise en place des API

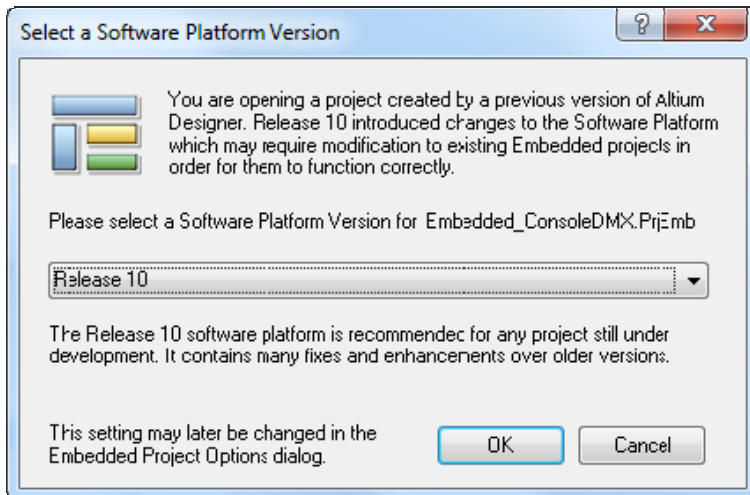
API : Application Programming Interface

Une **interface de programmation** est une interface fournie par un programme informatique. Elle permet l'interaction entre le programme et les couches matérielles de bas niveaux.

Un exemple : Le paramétrage d'une liaison série : débit binaire (9600 bauds), nombre de bits par octet (8), type de parité (aucune), nombre de bits de stops (1).

Clic bouton droit sur le nom du nouveau projet (*Embedded_ConsoleDMX.PrjEmb*) dans l'onglet Projets et choisir la commande **Add Neww to Projet >> SwPlatform file**





Afin d'effectuer une connexion bas niveau avec les modules décrits dans le fichier OPEN BUS cliquer sur **IMPORT FROM FPGA**

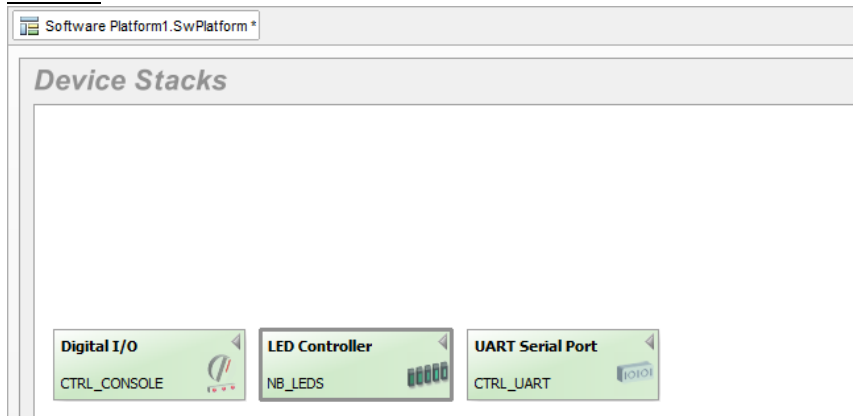


Pour obtenir la couche supérieure du port Digital I/O

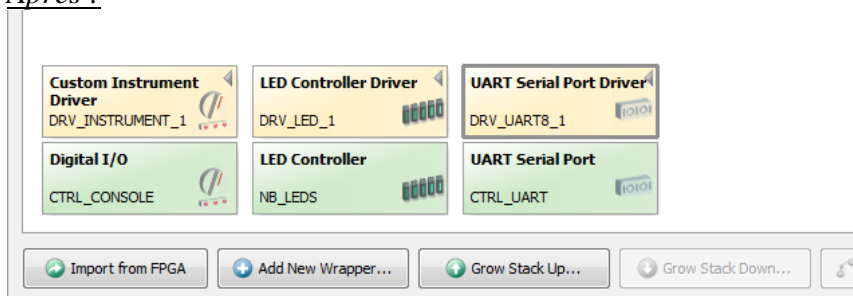
⇒ **Clic bouton droit** sur l'icône **vert Digital I/O** puis dans l'onglet qui s'ouvre et cliquer sur **Grow Stack Up**

Répéter cette opération sur LED Controller, et UART Serial Port.

Avant :

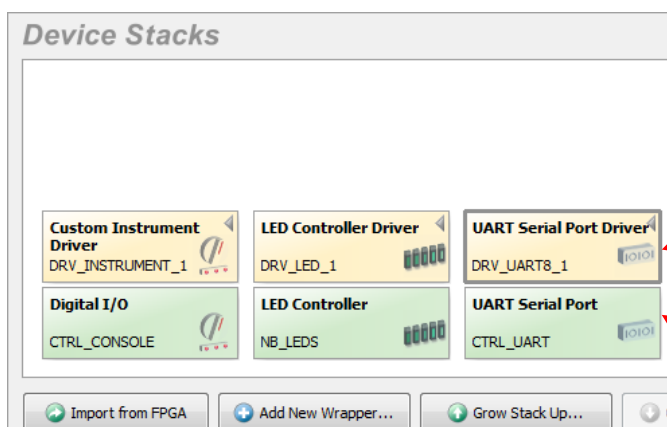


Après :




Ces interfaces donnent accès aux différentes fonctions prédéfinies (API) de pilotage des périphériques.

Paramétrage de l'API UART Serial Port :



Cliquer sur l'API UART Serial Port Driver, puis paramétrer l'API

UART Serial Port Driver	
ID	DRV_UART8_1
Baudrate	250000
Parity	NONE
Databits	8
Stopbits	2
Handshake	NONE
TX Buffer Size	0
TX Blocking	<input checked="" type="checkbox"/>
RX Buffer Size	0
RX Blocking	<input checked="" type="checkbox"/>
TX Interrupt Value	0
RX Interrupt Value	1
UART Serial Port	
ID	CTRL_UART
Import Settings	<input checked="" type="checkbox"/>
Base Address	0xFF020000
TX Interrupt	0
RX Interrupt	1

⇒ cliquer sur  pour générer les fichiers « swplatform.h » et « swplatform.c »

7 Ajout du fichier C principal

Copier le fichier ci-dessous dans le fichier « C_ConsoleDMX.c » puis enregistrer et compiler le projet.

```

/*****
*/ Déclaration des fichiers d'entête */
/*****
#include "swplatform.h"

/*****
*/ Déclaration des variables */
/*****
unsigned char DMX_Table[512]; // Déclaration d'un tableau de 512 caractères

/*****
*/ Déclaration de la fonction initialisation */
/*****

int Initialize(void)
{
    drv_instrument_1= instrument_open(DRV_INSTRUMENT_1); // Ouverture du périphérique
virtuel instrument DRV_INTRUMENT
    drv_led_1 = led_open(DRV_LED_1); // ouverture du périphérique DRV_LED
    led_turn_all_off(drv_led_1); // Extinction des leds
    drv_uart8_1 = uart8_open(DRV_UART8_1); // Ouverture du périphérique port série UART
// 250kbauds, pas de parité, 8 bits de données et 2 bits de stops entre 2 caractères
    uart8_set_parameters(drv_uart8_1,250000, UART8_NO_PARITY,8,2); // 250kbauds, pas de
parité, 8 bits de données et 2 bits de stops.
    return 1;
}

/*****
*/ Déclaration de la fonction initialisation */
/*****
int main(void)
{
    Initialize(); // Appel de la fonction d'initialisation
    while (1)
    {
        // Lecture des 4 consignes Rouge , Vert, Bleu et Dimmer de l'instrument virtuel
        for (uint8_t i = 0; i < 4; i++)
        {
            DMX_Table[i] = (char) instrument_get_value(drv_instrument_1, i); // lecture
consigne de l'instrument virtuel
            led_set_intensity(drv_led_1, i, DMX_Table[i]); // Envoi commande des leds RVB
        }

        // DMX output:
        uart8_putbreak(drv_uart8_1,22); // Envoi du break d'une durée de 22 Tbits
        uart8_putchar(drv_uart8_1,0); // Envoi du caractère '0'
        // Envoi du buffer DMX vers la liaison RS485
        for (int i = 0; i < 512; i++) // Envoi des 512 consignes du buffer DMX
sur la liaison DMX
        {
            while (!uart8_transmit_buf_free(drv_uart8_1)); // Test que le buffer
d'émission est vide
            uart8_putchar(drv_uart8_1, DMX_Table[i]); // Envoi du caractère vers l'UART
        }
    }
}
/**** FIN DU PROGRAMME PRINCIPAL ****/

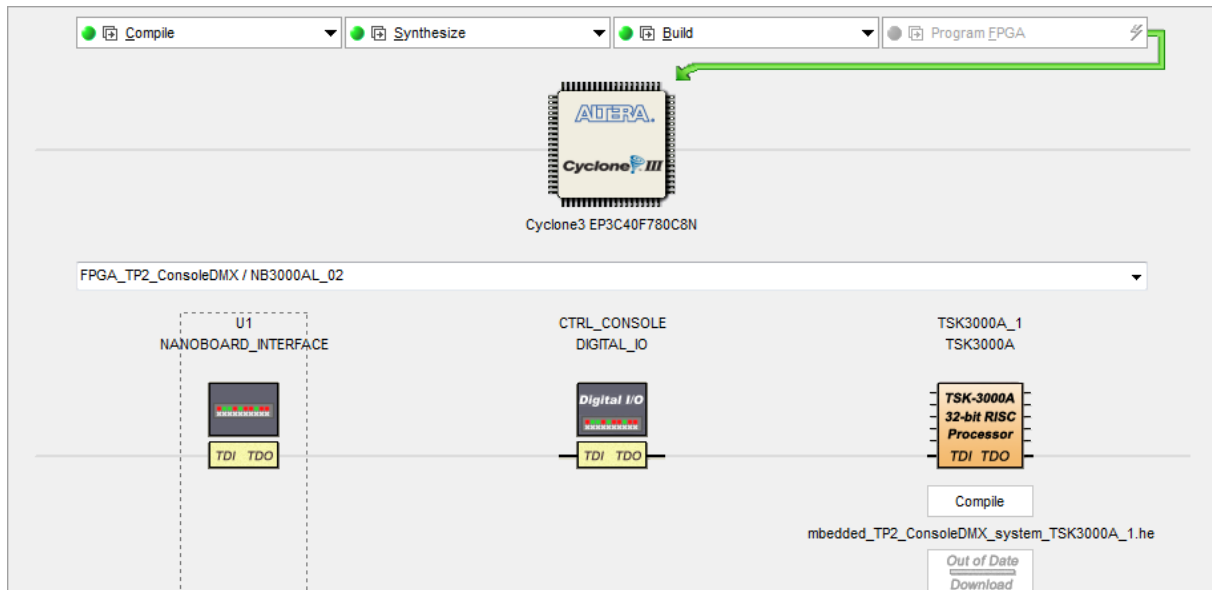
```

8 Compiler, Synthétiser, construire, Programmer le FPGA.

⇒ Cliquer sur Compile, cliquer sur Synthesize, cliquer sur Build.

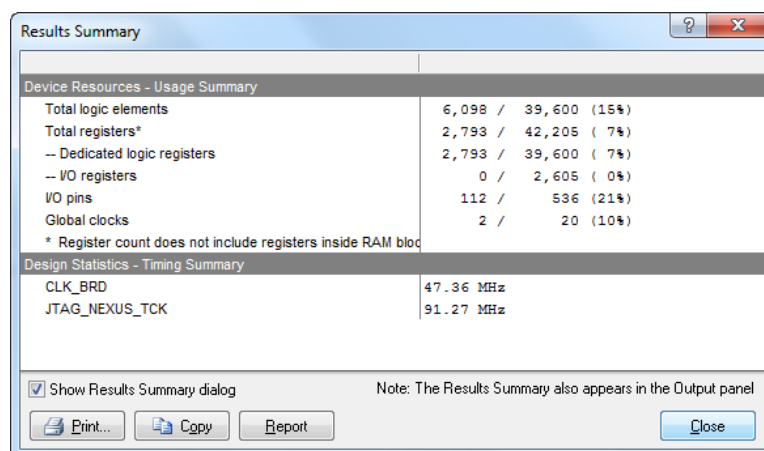
⇒ Si une erreur apparaît vous devez la corriger en modifiant le fichier source identifié à partir du message d'erreur :

Sources d'erreurs possibles : ⇒ le fichier VHDL
 ⇒ le schéma TOP
 ⇒ les fichiers de contraintes



Remarque : Nous retrouvons un instrument virtuel mis en œuvre dans le projet : CTRL_CONSOLE

Après avoir franchi ces trois étapes la fenêtre de résultats s'affiche



Activité 2 Mini projet DMX-FPGA : **Implanter un processeur dans le FPGA.**
Durée estimée 4h **Programmer le processeur**

⇒ Vous pouvez alors programmer le FPGA : **cliquez sur program FPGA !**

Cliquez sur **Compile** pour compiler le programme C.

Cliquez sur **Up to Date Download** pour télécharger le programme c dans le FPGA.

9 Mettre en œuvre les instruments de mesures virtuels

9.1 Réglage de la fréquence entrante par U3 : le générateur d'horloge

⇒ Cliquez sur NanoBoard-3000AL:



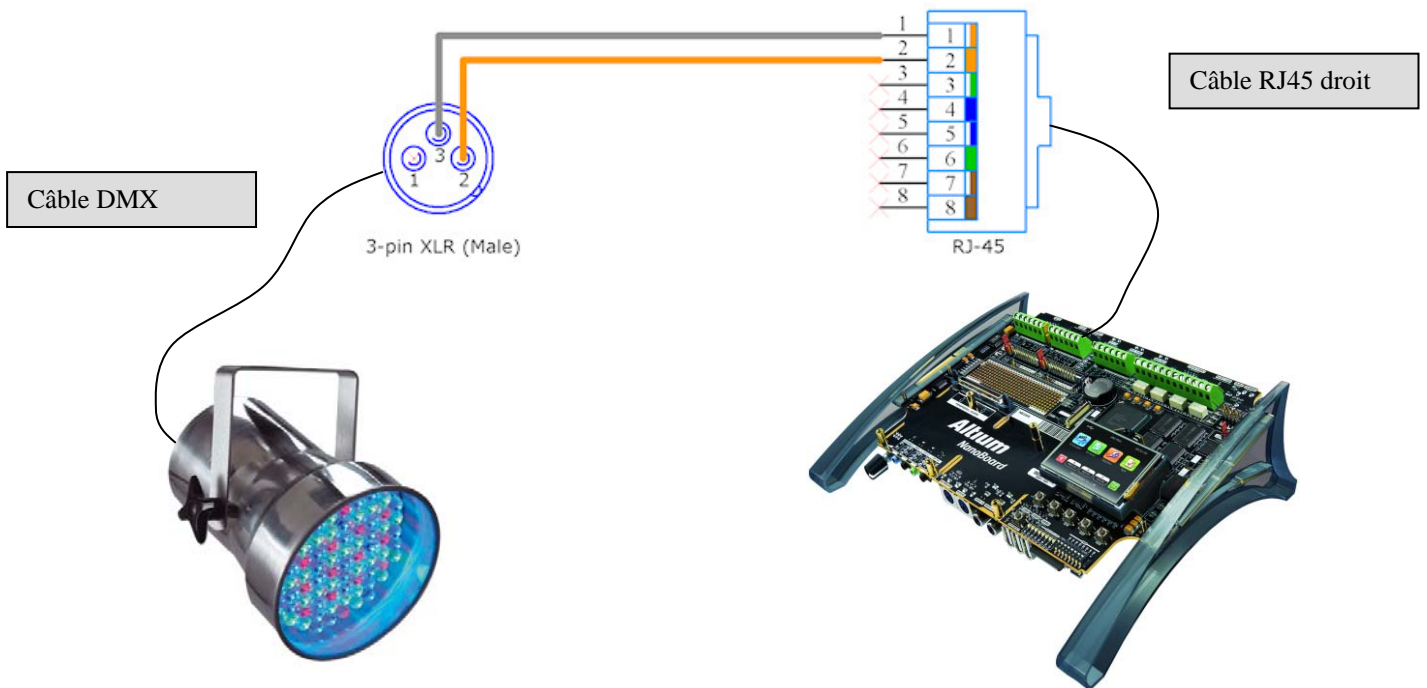
⇒ Régler la fréquence à 50 MHz.



Il est important de paramétrer correctement la fréquence de l'horloge car celle-ci détermine la durée Tbit sur la liaison série RS 485.

9.2 Branchement de la NB3000 avec le projecteur à Leds

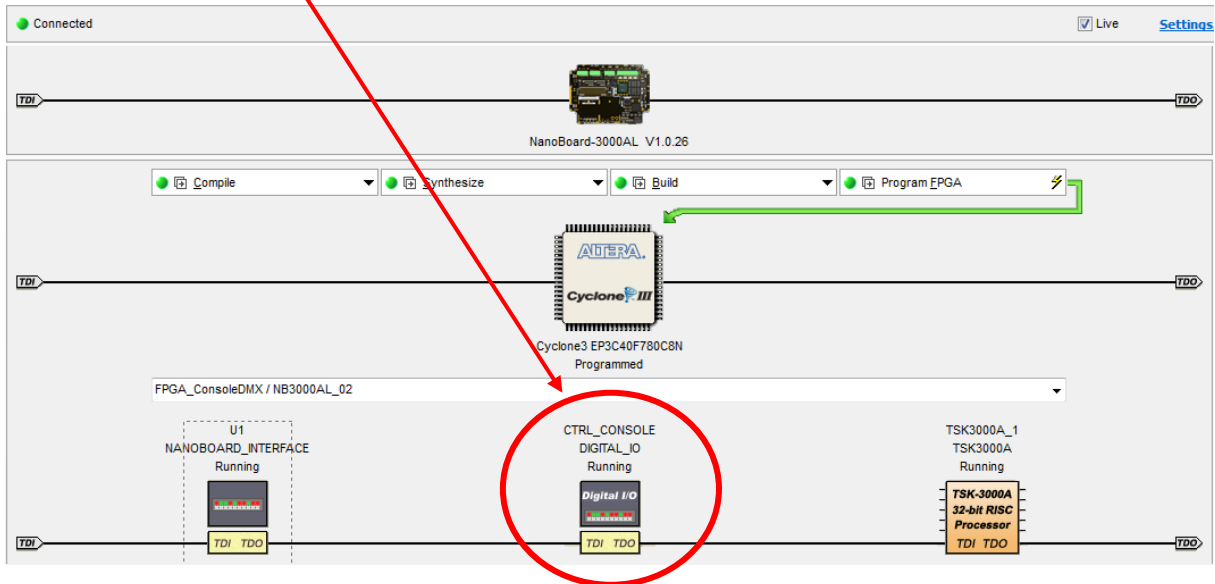
Brancher l'adaptateur entre la sortie RS485 (prise RJ45) et le câble DMX. Puis relier le câble DMX au projecteur à leds adressé sur le canal n°1.



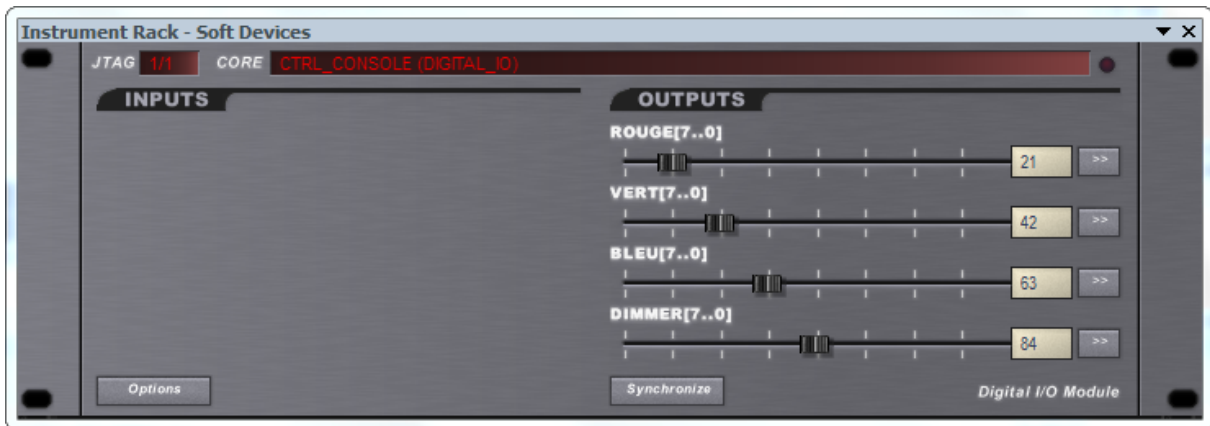


9.3 Envoi des commande à l'aide de l'instrument virtuel

=> Cliquer sur le composant Digital_IO



=> Vous pouvez ainsi commander les valeurs des 4 premiers octets envoyés sur la liaison DMX



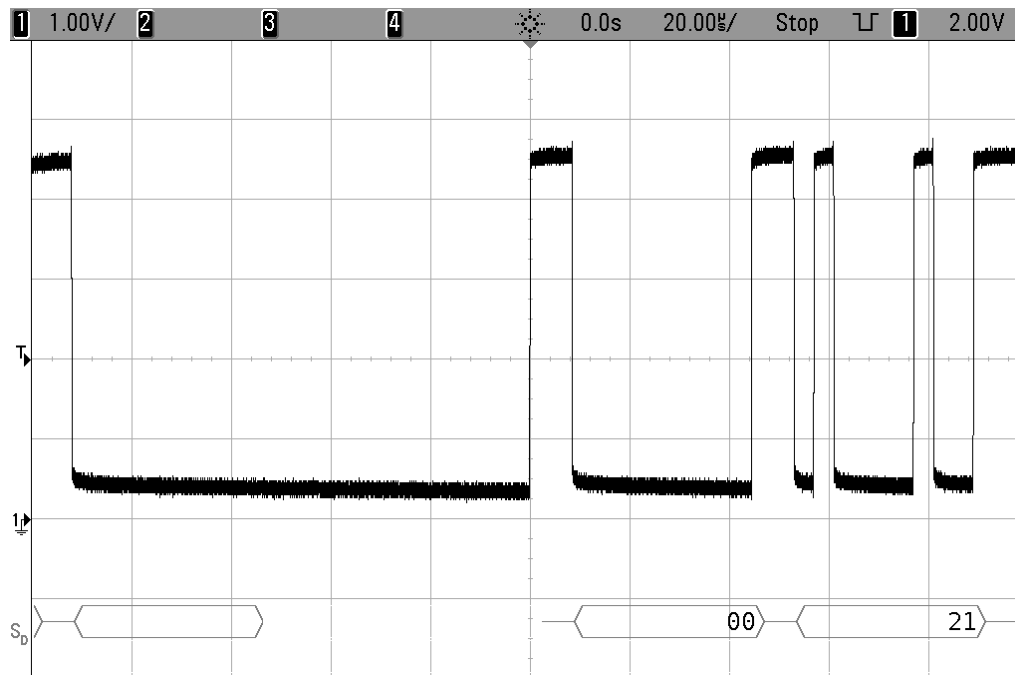
9.4 Relevé du chronogramme du début de l'envoi de la trame

Voie 1 : RS485_TXP borne 1 connecteur RJ45 (RS485)

Donner le mode opératoire pour observer le signal RS485_TXP circulant sur le bus RS485 puis relevé le signal ?

Signal sur la voie 1

Synchronisation en mode manuel sur une largeur d'impulsion (Etat Bas) supérieure à 80 us



Effectuer le relevé du chronogramme de RS485_TXP. A partir du relevé mesurer la durée du break ?

Durée du Break = 88us au minimum, sur le relevé nous avons une durée du Break de 92us. La norme est bien respectée.

A partir du relevé mesurer la durée du Mark After Break (MAB) ?

MAB = 8us au minimum, sur le relevé nous avons une durée du MAB du 12 us. La norme est bien respectée.

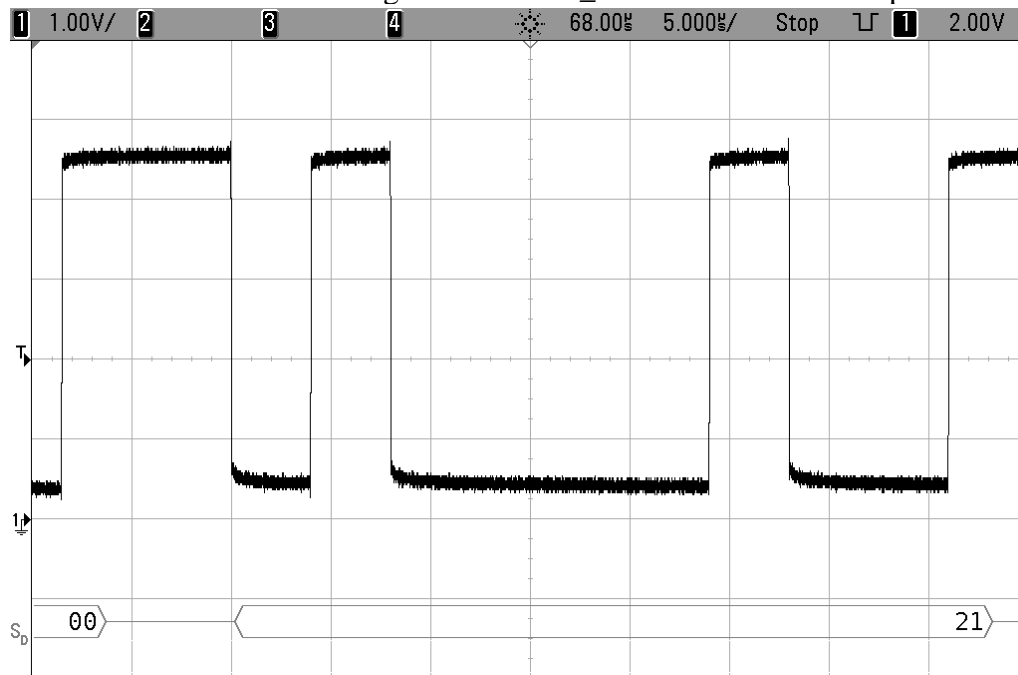
A partir du relevé mesurer la durée du Start Code (SC) ?

1 bit de start + 8 bits de donnée à 0 = 9 bits

Durée du Start Code (SC) = $9 \times T_{bits} = 9 \times 4\mu s = 36\mu s$

Sur le relevé nous avons une durée du SC du 36 us. La norme est bien respectée.

Effectuer le relevé du chronogramme *RS485_TXP* durant l'envoi du premier canal ?



A partir du relevé mesurer la durée d'un bit ? Puis en déduire la vitesse de transmission ?

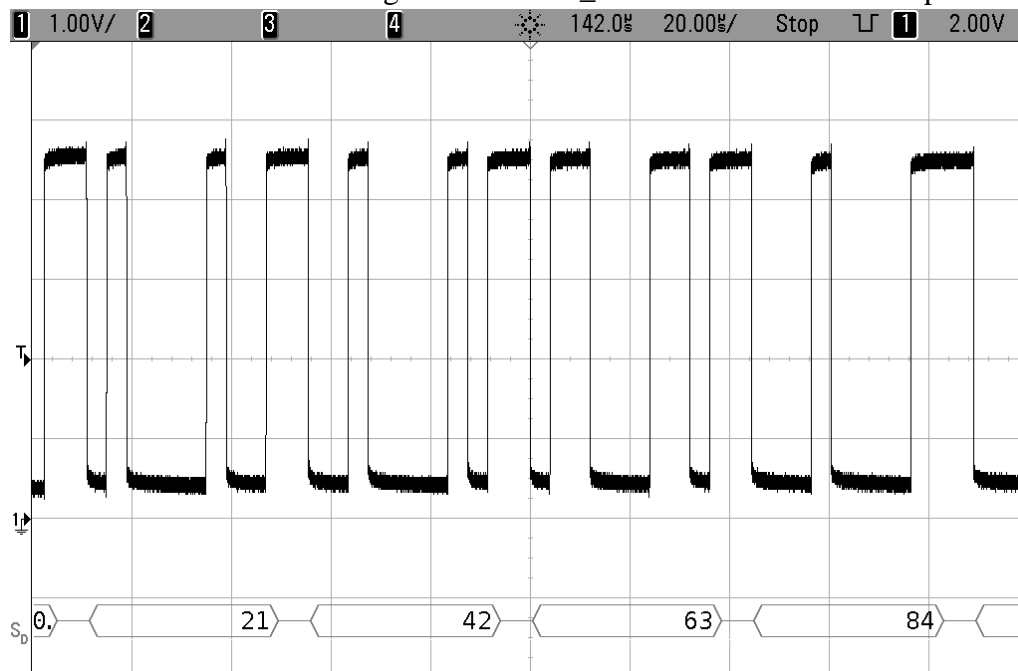
T_{bit} = 4µs

Vitesse de transmission = 1/T_{bit} = 250k bits/s

Décoder la valeur de l'octet envoyé ?

Octet envoyé = 0x21, ceci correspond bien à la consigne envoyée par l'instrument virtuel.

Effectuer le relevé du chronogramme *RS485_TXP* durant l'envoi des 4 premiers canaux ?

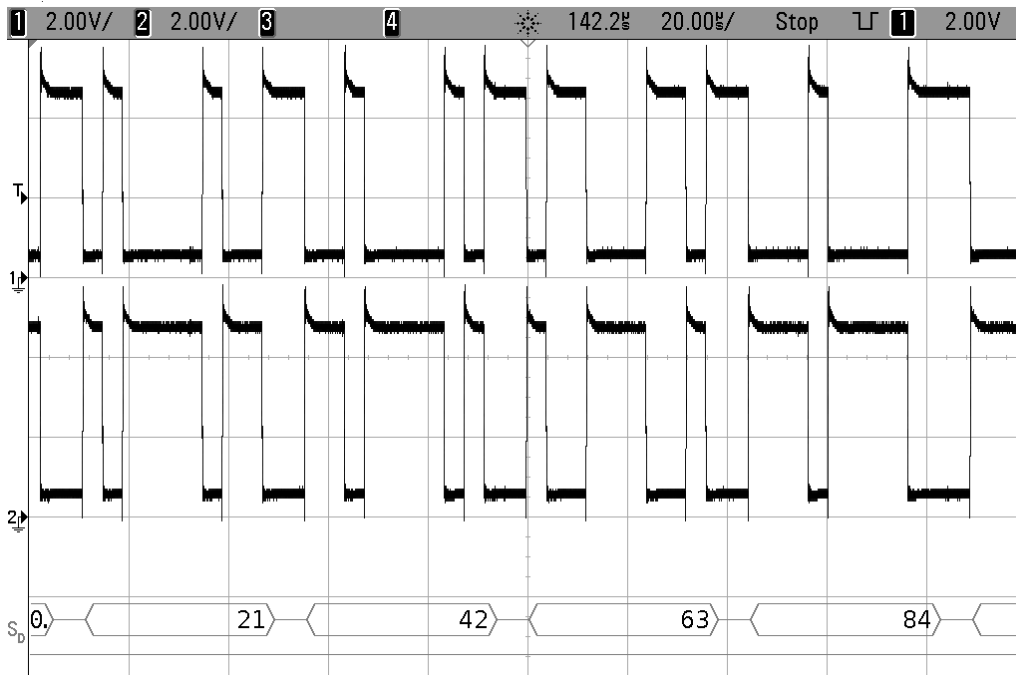


Commenter le relevé ?

Les octets relevés correspondent bien aux consignes envoyées par l'instrument virtuel.

Effectuer le relevé du chronogramme *RS485_TXP* et *RS485_TXN* durant l'envoi des 4 premiers canaux ?

Voie 1 : *RS485_TXP* borne 1 connecteur RJ45 (RS485)
 Voie 2 : *RS485_TXN* borne 2 connecteur RJ45 (RS485)



A partir du relevé que peux ton dire des signaux *RS485_TXP* et *RS485_TXN* ? Puis en déduire s'il s'agit d'une liaison série asynchrone bipolaire ou différentielle ?

Les signaux *RS485_TXP* et *RS485_TXN* sont complémentaires (cf table de vérité du driver *ISL_8491*).

La liaison série RS485 est une liaison série asynchrone différentielle.

Annexe :

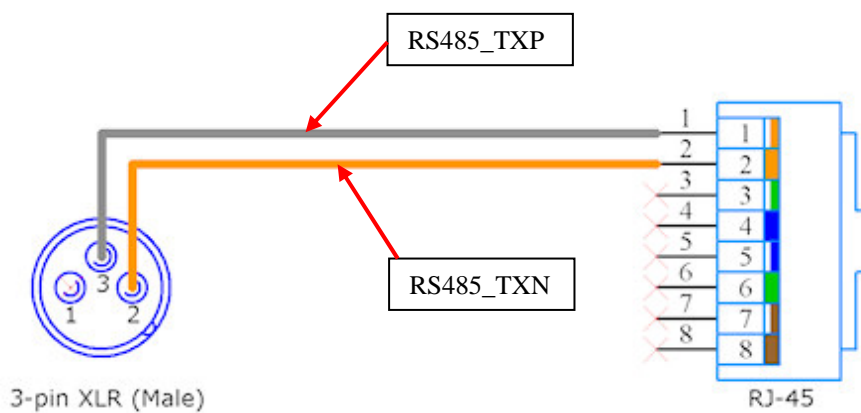


Illustration 1: Câble pour adapter la prise RS-485 aux interfaces à 3 fiches DMX-512.