

Produktionsvorbereitung:

Werkzeug: CanKing

Achtung: Dip-Schalter beachten: oben = open, unten = closed
Das Foto zeigt die normale Einstellung.



Dip1:

Oben: Joystick arbeitet als CANopen Minimum Master

Unten: Joystick arbeitet als CANopen Slave

Dip2:

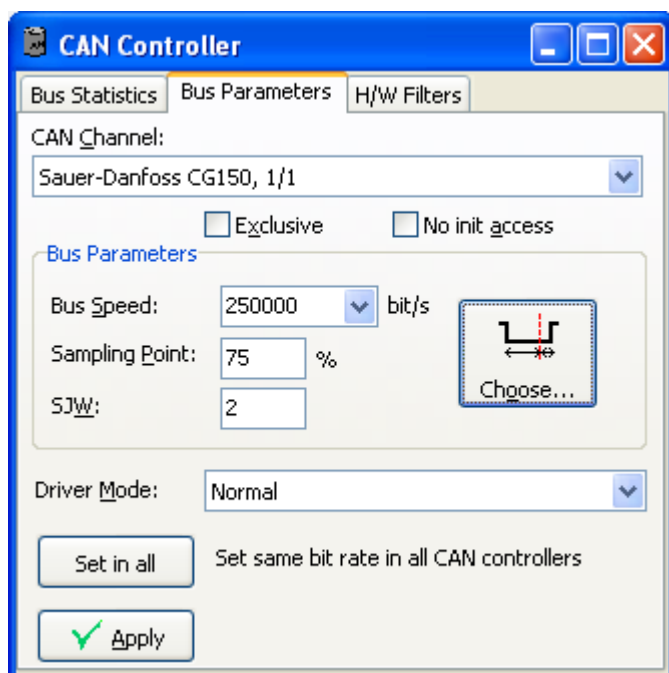
Oben: Standard Baudrate und Bus-Adresse

Unten: Baudrate und Bus-Adresse gemäß
Object Dictionary und mittels der Software eingestellt.

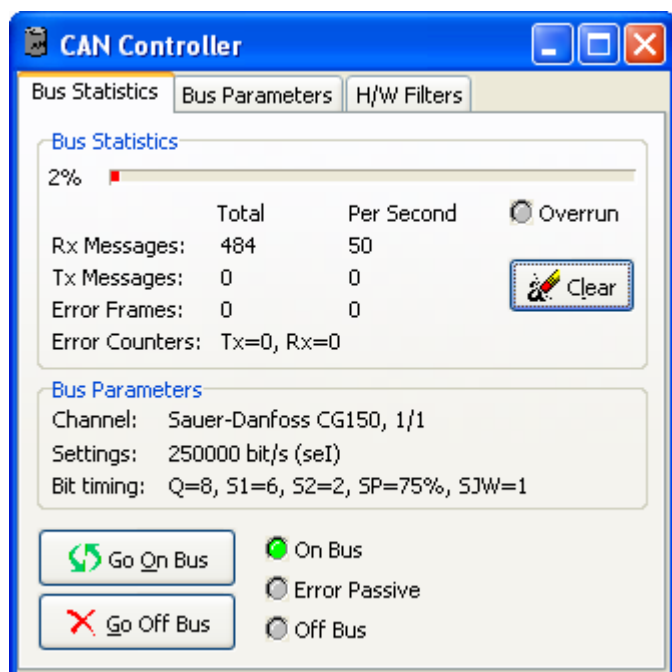
Dip3: keine Bedeutung

Dip4: keine Bedeutung

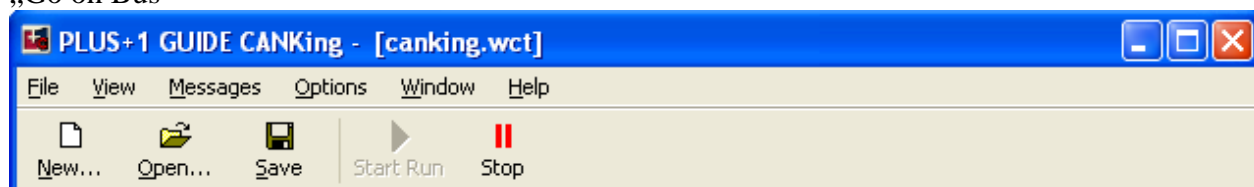
CanKing starten und einstellen:



Die Bitrate entsprechend dem Joystick auswählen, notfalls erraten und ausprobieren.
Joystick anschließen (sonst nichts am CAN-Bus)



„Go on Bus“



Und „Start Run“ drücken

Im vorletzten Fenster kann man nun die „Rx Messages“ „Per Second“ sehen. (Hier 50/s = 20ms)

In folgendem Fenster sieht man die Adresse im dezimalen Format:

Output Window

Chn	Identifier	Flg	DLC	D0...D7	Time	Dir
U	484		6	1 3 1 0 128 0	286.676540	R
0	484		6	1 3 1 0 130 0	286.696450	R
0	484		6	1 2 1 1 10 0	286.716410	R
0	484		6	1 3 1 0 128 0	286.736450	R
0	484		6	1 3 1 0 130 0	286.756480	R
0	484		6	1 2 0 1 42 0	286.776510	R
0	484		6	1 2 1 1 10 0	286.796540	R
0	484		6	1 3 0 1 34 0	286.816570	R
0	484		6	1 2 1 1 8 0	286.836410	R
0	484		6	1 3 1 0 130 0	286.856450	R

Hier wäre die Adresse 484 dezimal, bzw 1E4 hex.

Verstellen von Eigenschaften:

Meine Standardeinstellungen:

Prof1 Rechts 0x1E4 (=484), 20ms

Links: 0x1E6 (=486), 20ms

Zum Verstellen der Eigenschaften, den Dip2 auf "Open" stellen und einschalten.

Zum Schluss wieder zurück stellen.

„Cyclic Trigger“

(Index 3005)

Einfach auf Messages/Universal/Universal klicken

Unten stehende Werte eintragen und auf Send drücken.

Die Werte kann man hex oder dez eingeben (siehe „Options/Global“

Zeit auf 20ms (Byte4 und Byte5)

Left screenshot (Initial state):

Field	Value
CAN Identifier	\$664
Channel	CAN Controller
DLC	\$6
Byte 0	\$23
Byte 1	\$5
Byte 2	\$30
Byte 3	\$0
Byte 4	\$14
Byte 5	\$0
Byte 6	\$0
Byte 7	\$0

Right screenshot (After changes):

Field	Value
CAN Identifier	\$664
Channel	CAN Controller
DLC	6
Byte 0	35
Byte 1	5
Byte 2	48
Byte 3	0
Byte 4	20
Byte 5	0
Byte 6	0
Byte 7	0

10ms wäre hex 0A,

Adresse ändern:

(Index 1800, Subindex 1)

Bytes:

0x23

0x00 OD Index LowByte

0x18 OD Index High Byte

0x01 Subindex

0xe6 Adresse Low Adresse = 0x180 + Wert, Beispiel 0x180+102=0x180+0x66=0x1e6

0x01 Adresse High

Left screenshot (Initial state):

Field	Value
CAN Identifier	\$664
Channel	CAN Controller
DLC	\$6
Byte 0	\$23
Byte 1	\$0
Byte 2	\$18
Byte 3	\$1
Byte 4	\$E6
Byte 5	\$1
Byte 6	\$0
Byte 7	\$0

Right screenshot (After changes):

Field	Value
CAN Identifier	\$664
Channel	CAN Controller
DLC	6
Byte 0	35
Byte 1	0
Byte 2	24
Byte 3	1
Byte 4	230
Byte 5	1
Byte 6	0
Byte 7	0

Bitrate ändern:

(Index 3000)

Änderung auf 125kBaud (0x007D), 250kBaud=0x00FA). Byte4,5 sind die kBauds. (low/high-Byte)

Wenn Dip2 auf Standard steht, ist die Übertragungsrate 250kbaud am CanKing einzustellen.

The image shows two side-by-side screenshots of a 'CAN Message' configuration window. Both windows have a blue title bar with standard Windows window controls (minimize, maximize, close). The left window is titled 'CAN Message' and has the following fields: 'CAN Identifier' set to '\$664', 'Channel' set to 'CAN Controller' (with a dropdown arrow), 'DLC' set to '\$6', and a 'Send' button with a green circular arrow icon. Below these are eight input fields for data bytes, labeled 'Byte 0' through 'Byte 7'. The values are: Byte 0: \$23, Byte 1: \$0, Byte 2: \$30, Byte 3: \$0, Byte 4: \$7D, Byte 5: \$0, Byte 6: \$0, Byte 7: \$0. The right window is also titled 'CAN Message' and has: 'CAN Identifier' set to '1636', 'Channel' set to 'CAN Controller', 'DLC' set to '6', and a 'Send' button. The data bytes are: Byte 0: 35, Byte 1: 0, Byte 2: 48, Byte 3: 0, Byte 4: 125, Byte 5: 0, Byte 6: 0, Byte 7: 0.

Field	Left Window Value	Right Window Value
CAN Identifier	\$664	1636
Channel	CAN Controller	CAN Controller
DLC	\$6	6
Byte 0	\$23	35
Byte 1	\$0	0
Byte 2	\$30	48
Byte 3	\$0	0
Byte 4	\$7D	125
Byte 5	\$0	0
Byte 6	\$0	0
Byte 7	\$0	0

Anschließend Dip2 wieder auf „Closed“ stellen.