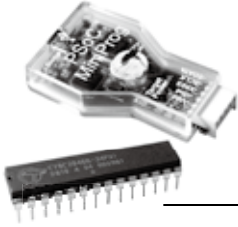


第4章 CHAPTER 4

スタート命令やフィルタの設定方法が身につくレッスン

PSoC Designer を動かす手順



PSoC Designer を動かすときの初期設定「グローバル・リソース」や、ユーザ・モジュールを画面上に置いて配線する基礎的な使い方を解説します。またフィルタを使ったピープ音を鳴らすレッスンを手順を追って示しますので、まねをして実験してみてください。

4-1

デジタルとアナログの経路

PSoC Designer を使ううえで欠かすことのできないPSoCの信号経路を押さえていきましょう。

- ① 発振はシステム・クロックからVC1, VC2, VC3を通して使う。さらに低いクロックはCounter8や16で分周する
- ② デジタル・ブロックの信号はほとんどのポートに入力できる
- ③ デジタル・ブロックの信号はほとんどのポートから出力できる
- ④ アナログ・ブロックの信号入力はポートP0[0]～P0[7]に限定される
- ⑤ アナログ・ブロックの信号出力はポートP0[2]～P0[5]の四つである

- ⑥ デジタル・ブロックからアナログ・ブロックへの信号の受け渡しはポート経由 (P0[0]～P0[7])
- ⑦ アナログ・ブロックからデジタル・ブロックへの信号受け渡しは、コンパレータ (COMP) などをつつ使い、4本あるコンパレータ・バスを使う
- ⑧ 一つのポートにアナログ出力とデジタル出力の混在はできない

4-2

グローバル・リソースのセッティング

グローバル・リソースとは、システム内の共通項目です (図4-1)。デフォルトのままでも使えますが、新規にデザイン (プロジェクト) を作成したときはひととおりの目を通しましょう。



図4-1 CY8C29466のグローバル・リソースの一覧兼セッティング画面

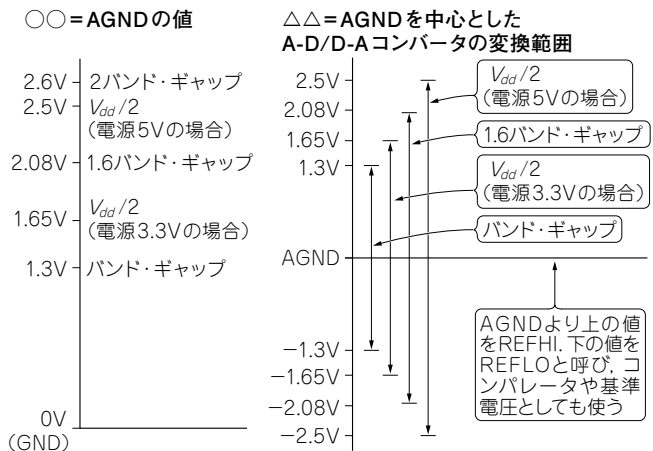


図4-2 RefMuxの関係。RefMuxが(○○) + / - (△△) の場合