



Analyse d'une trame DMX



1 Rappel sur l'organisation d'une trame DMX

Q1 : Donner le nombre de trames DMX enregistrées :

Q2 : Donner le délai entre deux trames successives :

Q3 : Donner le nombre de slots ou canaux :

Q4 : Mesurer la durée du break :

Q5 : Mesurer la durée du Mark After Break :

Q6 : En vous référant au document [Comment_decoder_la_trame_DMX.pdf](#) indiquez qu'elles sont les composantes de ce pulse à '1' de séparation.

Q7 : Donner la durée de ce pulse :



Q8 : Un canal ou slot occupe 9 bits : un bit de start à '0' puis les huit bits du canal en débutant par le poids faible. Dans notre essai les valeurs sont nulles il y a donc neuf bits à '0' successifs. Donner la durée d'un bit :

2 Mesure d'un canal particulier de la trame

Q9 : Vérifier que la valeur du slot est bien 140.

Q10 : Déterminer la durée théorique de l'enregistrement :

Q11 : Vérifier sur le logiciel cette durée, entre quels curseurs (bar) se trouve t'elle ?

Q12 : Remplir le tableau :

N° du slot	Valeur binaire lue	Valeur Hexadécimale	Valeur décimale
Slot 1			
Slot 2			
Slot 3	0000 0000	\$00	0
Slot 4			
Slot 5			