Мастер рад

[1. Увод 2](#_Toc1)

[2. Пројектовање и израда система за балансирање лопте на шини 4](#_Toc2)

[2.1. Пројектовање система за балансирање лопте на шини 5](#_Toc3)

[2.2. Израда и склапање 8](#_Toc4)

[2.3. Шема за повезивање серво мотора и ултрасоничног сензора са миркоконтролером 8](#_Toc5)

[3. Математички модел система за балансирање лопте на шини 9](#_Toc6)

[3.1. Математички модел система за балансирање лопте на шини 9](#_Toc7)

[3.2. Серво мотор - Идентификација система 9](#_Toc8)

[3.2.1. Шта је идентификација система 9](#_Toc9)

[3.2.2. Прикупљање података 9](#_Toc10)

[3.2.3. Обрада податак 9](#_Toc11)

[3.2.4. Grey Box 9](#_Toc12)

[3.2.5. Black Box 9](#_Toc13)

[4. Пројетовање и имплементација PID регулатора 9](#_Toc14)

[5. Упоређивање симулације и стварног модела 9](#_Toc15)

[6. Закључак 9](#_Toc16)

[7. Додатак 10](#_Toc17)

[7.1. Додатак А – Техничка документација стандардних компоненти 10](#_Toc18)

[7.1.1. Микроконтролер – Arduino Uno 10](#_Toc19)

[7.1.2. Ултрасонични сензор – HC – SR04 13](#_Toc20)

[7.1.3. Серво мотор 14](#_Toc21)

[7.1.4. Микропроцесор - Raspbery Pi 4 14](#_Toc22)

[7.1.5. Ротациони енкодер 14](#_Toc23)

[7.2. Додатак Б – Адитивна технологија производње и 3D штампа 14](#_Toc24)

[7.3. Додатак В – Софтверски алати 16](#_Toc25)

[7.3.1. CATIA 16](#_Toc26)

[7.3.2. Матлаб и Симулнинк 17](#_Toc27)

[7.3.3. Путхон и Вижуал студио код 17](#_Toc28)

[7.3.4. Улти макер цура 17](#_Toc29)

[7.3.5. Ардуино ИДЕ 17](#_Toc30)

[7.4. Додатак Г – Технички цртежи и склопни цртеж система за балансирање лопте на шини 17](#_Toc31)

[7.5. Додатак Д – Технички цртежи тест бенча за прикупљање података 17](#_Toc32)

[8. Литература 17](#_Toc33)

# Увод

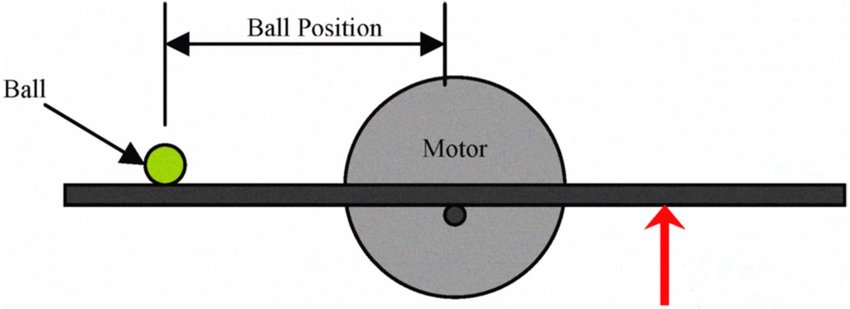
Управљање нестабилним системимам је веома важан задатак у аутоматском управаљањеу,а како се ови системи сматрају веома опасним када су нестабилни, они се испитују у лабараторијама. Систем за балансирање лопте на шини јесте нестабилан систем и може се поистоветити са реалним проблемима као што су хоризонтална стабилизација авиона током слетања или у средини турбулентног струјања.

Систем за балансирања лопте на шини је веома лак за разумевање и многе технике управљања се могу изучавати на њему, па се због тога често може наћи у лабараторијама инжињера за аутоматско управљање.

Овај систем се састоји из лопте и шине чији се угао заогретања контрилише мотором, а циљ оваквог система јесте да се лопта заустави на тачно одређеној позицији на шини. Ако је управљање лоше, лопта ће пасти са шине.

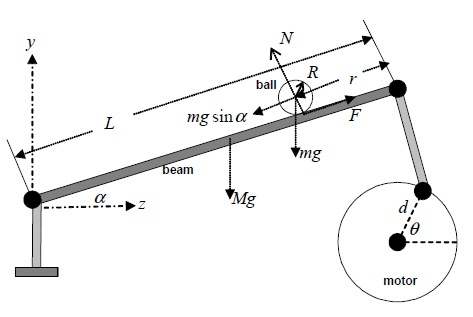
Систем балансирања лопте на шини се може видети у две конфигурације.

Прва конфигурација је приказана на слици 1.1. Са слике се види да је греда ослоњена у средини и да се ротира око своје централне осе. Оваква конфигурација поседује две предности. Прва предност је та, што је лака за израду, а друга јесте то што јој је математички модел релативно једноставан.



*Конфигурација 1 – Слика 1.1*

Друга конфигурација је нешто сложенија, а приказана је на слици 1.2. У овој конфигурацији греда има две тачке ослонца. Један крај је непокретан и греда се ротира око његове тачке, док је други крај преко система полуга спојен на мотор. Оваква конфигурација је теже за израду и има мало сложенији математички модел.



*Конфигурација 2 – Слика 1.2*

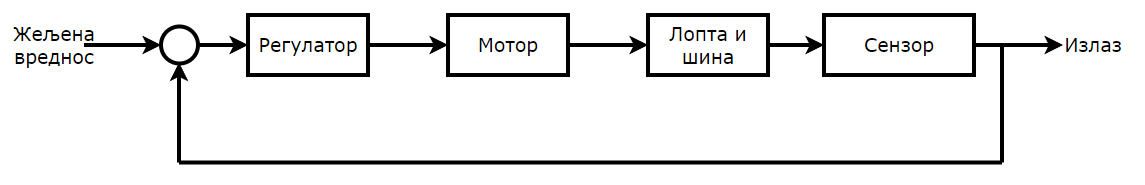
У овом раду ће се користи користи друга конфигурација, без обзира на сложеност. Такође, напоменуо бих да ће и следеће теме бити обрађене:

* Пројектовање и изрда система за балансер лопте на шини,
* Одређивање математичког модела и различите методе идетификације система,
* Дизајнирање и имплементација регулатора и
* Испитивање у реалном времену.

# Пројектовање и израда система за балансирање лопте на шини

Први пробелми и задаци овог мастер рада јесу пројектовање и израда система за балансирање лопте на шини. А да би смо у опште могли испројектовати систем за балансирање лопте на шини потребно је знати одговоре на питања “Шта је циљ овог система? И како у опште он ради?”.

Циљ овог система јесте да доведе лоптицу на одређену позицију тако што ће сам себе избацити из равнотежног стања. Да би смо то боље разумели, претпоставимо да имамо шину дугачку 50cm, да се лопта налази и мирује на десном крају те шине и да ми желимо да се та иста лоптица налази на средине те шине. У следећем кораку, на основу наше жељене вредности, мотор треба да се заокрене за угао α и нагне шину на лево, односно за угао β, сензор очита нову позицију лопте, која сада креће према среди, а затим ће регулатор на основу наше грешке да формира нови управљачки сигнал за мотор. У другом кораку мотор ће се поново заокренути за угао α и кориговаће угао шине, а сензор очита нову вредност и помоћи регулатор формирати нови сигнал за мотор. Ови кораци ће се понављати све док се лопта не доведе на жељену позицију. Све предходно објашњено може се представити и једним алгоритмом (*слика 2.1*).



*Глобални дизајн система Слика 2.1*

Сада када имамо глобални дизајн и знамо генералну конфигурацију система можемо кренути и са пројектовањем и додатним питањима.

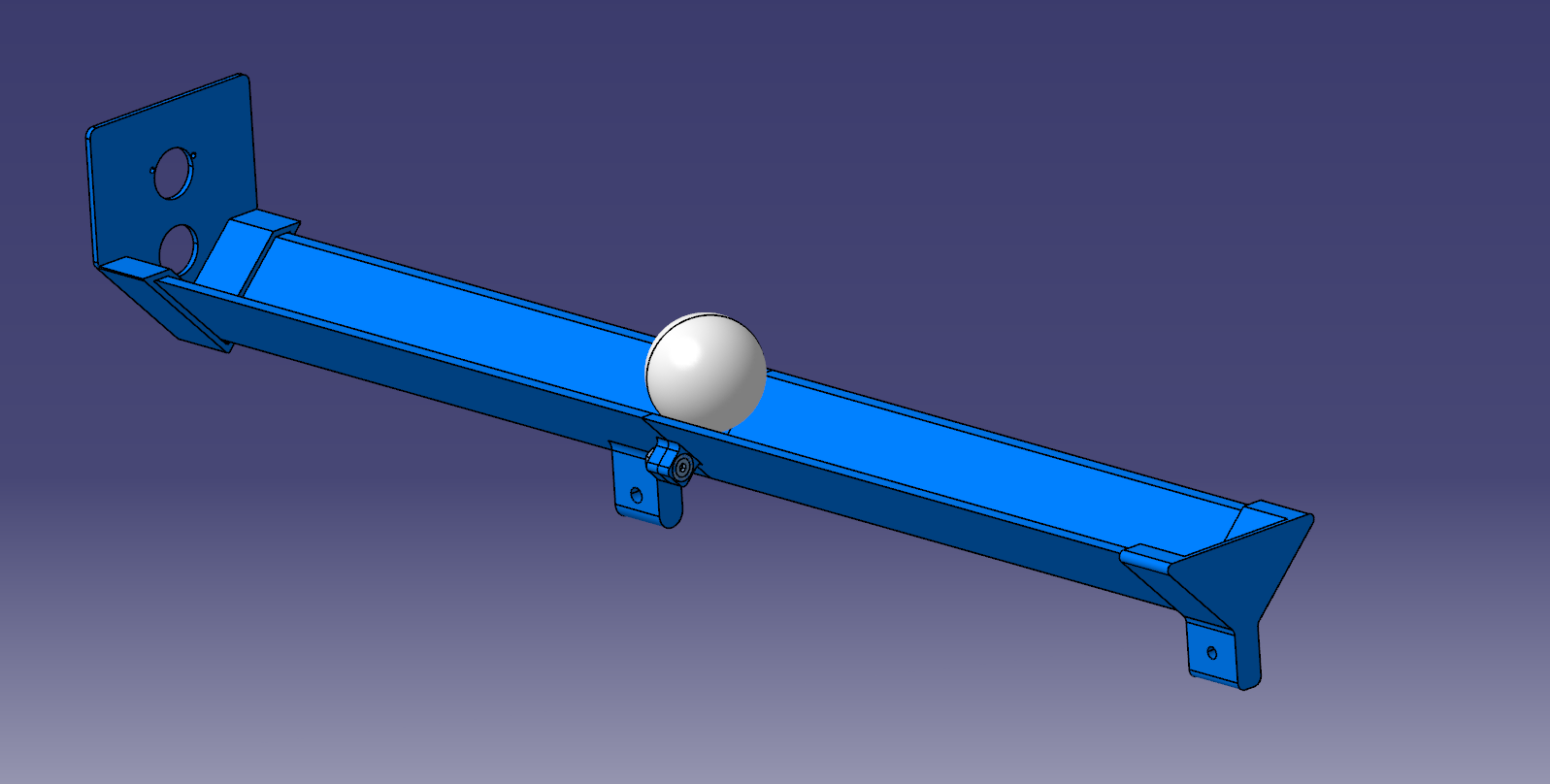
Прво питање на које треба одговорити је *“Шта се пројектује?”*, а одговор на то је: *“Систем за балансирање лопте на шини који се гони мотором преко система система полуга”*. Следећа питања на која је требало одговорити јеси:

* Како ће се и чиме мерити позиција лопте на шини? Којим мотором ће се гонити цео систем? Као и како ће се управљати целим системом?
  + Имајући у виду да је примарни циљ овог мастер рад имплементација свог стеченог знања из области аутоматског управљања све компоненте које су изабране су нискобуџетне. Па је тако за мерење позиције изабран ултрасонични сензор ХЦ-04, затим серво мотор СГ5010 и микроконтролер АРДУИНО УНО. Техничка документација и више информација о овим компонента, као и осталим компонентама које су коришћење приликом израде овог мастер рада, потражити на крају овог рада у додатку А.
* Како ће се сви испројектовани, не стандардни, делови израдити?
  + Сви делови који су испорјетовани за овај мастер рад су израђени адитивном технологијом израде, тј. уз помоћ 3Д штампача. Више речи о овој технологији, као и штампачу који је коришћен можете пронаћи на крају овог рада у додатку Б.

## Пројектовање система за балансирање лопте на шини

Након што смо дали одговоре на сва предходна питања, слика самог система постаје јаснија и може се приступи пројектовању.

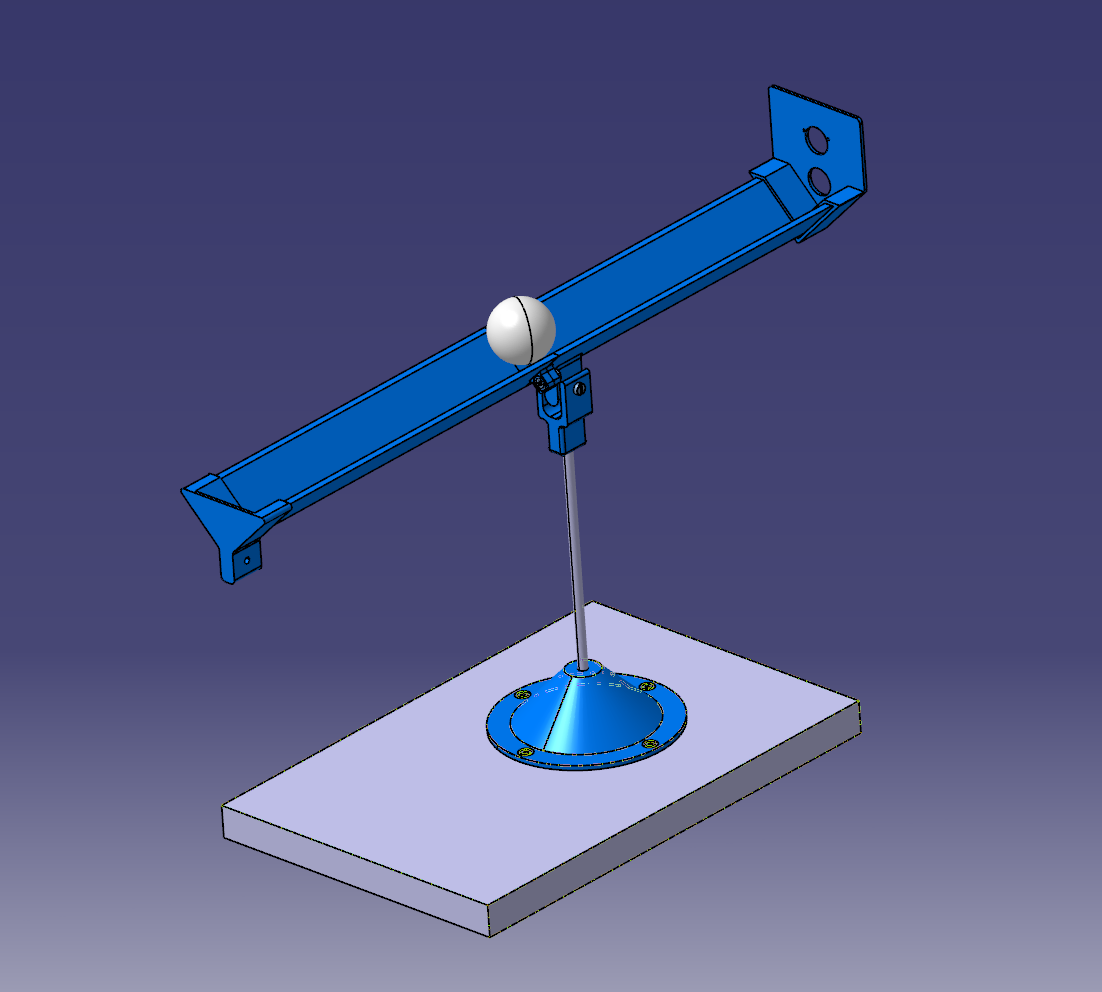
Први део који је измоделиран јесте шина и она је кроз пар итерација добила следећи изглед:



*Шина са лоптицом – Слика 2.2*

Са слике се види да се шина састоји из четри дела. Саме шине која се састоји из два дела, који се вијчаном везом спајају на среди, и два граничника, који су залепљена епоксидним лепком на крајеве шине. Једна половина шине поседује ушицу преко које ће се шина везати са ослонцем. Као и један граничник чија ушица служи за везу са мотором преко система полуга. Док други граничник је уједно и носач за ултрасонични сензор.

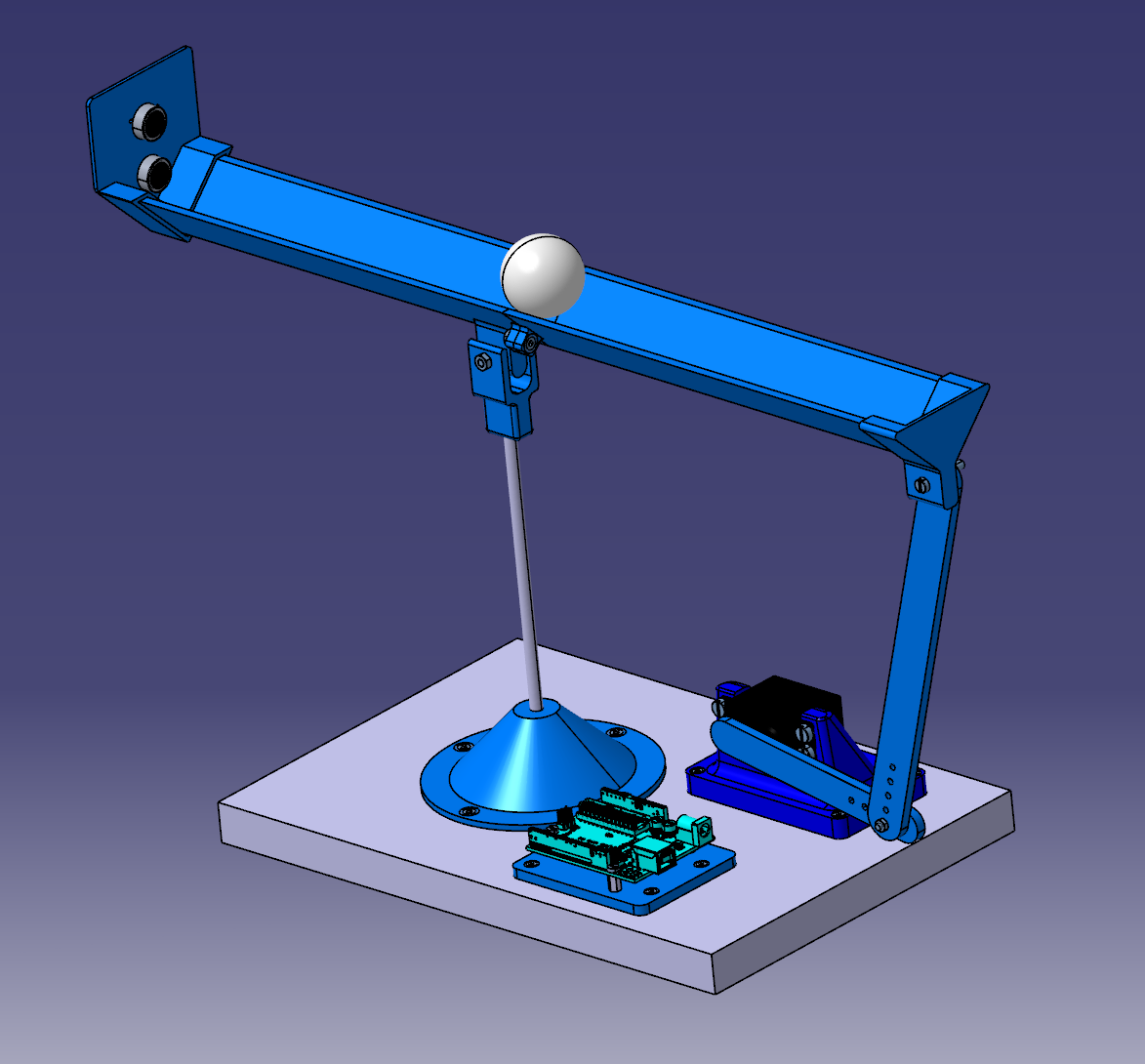
Следећи део који је испројектован јесте носач шине. Сам носач се састоји из три дела, ушице, навојне шипке и базе. Ова три дела су спојена или боље речено заварена. И ако на моделима се могу видети рупе за навојну шипку. Исте те рупе су запуњене уз помоћ пиштоља за лепак, а затим је навојна шипка загрејана и убачена у исте те, сад већ запуњене, рупе. Овака техника спајања је обезбедила стабилну и чврсту везу ова три дела. Такође, напоменуо бих да је цео носач зашрафљен за медијапанску плочу.



*Шина са носачем – Слика 2.3*

Након шине и носача, било је потребно испројетовати везу између шине и мотора и додати сензор и микроконторлер и носач за исти. Веза између шине и мотора се састоји из две полуге различитих дужина, серво мотора и носаче за серво мотор. Финални модел система за балансирање лопте на шини може се видети на слици 2.4

Цео овај систем је испројектован у софтверу за Компјутерски Адидитвни Дизајн (ЦАД) КАТИЈА. Више о овом софтверу, као и о другим софтверским алатима које сам користио за израду овог мастер рада, можете наћи и додатку В.



*Систем за балансирање лопте на шини – Слика 2.4*

## Израда и склапање

Узимају ћи обзир да је циљ овог мастер рад имплементација свог стеченог знања из области аутоматског управљања овај део ће садржати опште информације о изради, као и круцијалних информација о склапању.

Израда – Сви делови који су испројектовани за овај мастер рад су израђени адитивном методом поизводње и више о тој мети поизводње можете наћи на крају рада у додатку Б.

Склапање – сви технички и радионички цртежи који садрже се могу наћи у додатку Г. Редослед којим сам се водио приликом склапања система за балансирање лопте на шини је:

1. Склапање шине
   * Напомена – граничнике залепити епоксидним лепком за шину
2. Склапање носача за шину
3. Спајање шине и носача
4. Позиционирање шине и носача на медијапанској плочи + причвршћивање уз медијапанску плочу
   * Напомена – ножицу серво мотора и краћу полугу залепити епоксидним лепком. Затим направити отвор кроз који је потрбно провући вијак који иде на вратило серво мотора.
5. Позиционирање носача серво мотора са серво мотором и система полуга у односу на шину са носачем + причвршћивање за медијапанску плочу
6. Позиционирање носача за микроконтролер
7. Постављање микроконтролера и ултрасоничног сензора на предвиђена места за то
8. Повезивање сензора и серво мотора са микроконтролером (шема за повезивање је дата у наредном поглављу)

## Шема за повезивање серво мотора и ултрасоничног сензора са миркоконтролером

# Математички модел система за балансирање лопте на шини

Аутоматско управљање је мултидисциплинарна грана инжењерства усмерена на пројектовање, анализу и имплементацију система који контролишу понашање динамичких процеса. Главни задаци ове гране јесу идентификација система, која обухвата моделирање система, процену параметара и валидацију модела, и управљање системом, чији је циљ да систем учини стабилнијим, одзивнијим и прецизнијим.

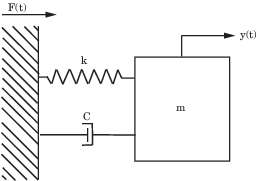
Сада када знамо главне задатке аутоматског управљања јасном нам је да су наредна два корака идентификација система и конструисање алгоритма за управљање. С обзиром да је познавање математичког модела система предуслов за конструисање алгоритма за управљање, онда је и јасно да ће у овом поглављу главни циљ бити идентификација самог система, односно одређивање његовог математичког модела.

*Дефиниција 1* **Модел физичког система** је идеализовани, замишљени, систем који задржава особине стварног система битне за његову анализу. Модел физичког система често буде

*Дефиниција 2* **Математичко модел система** је формални математички опис модела физичког система који успоставља једнозначну везу између излазних и улазних величина за произвољне промене улазних величина и за произвољне почетне услове, а исказан је помоћу математичких симбола, операција и релација.

Ако се претпостави да математички модел довољно тачно описује физички систем, тј. модел физичког система, и да представља његов веродостојан опис, онда он садржи све информације о физичким особинама система. Тада се проучавање тог физичког система могу извршити на његовом математичком моделу.

У колико познајемо динамику система и његове параметре, до математичког модела система можемо доћи користећи законе физике. Рецимо да је наш систем представљен на следећој слици:



*Систем пригушеног осцилаторног кретања тела – Слика 3.1*

и да су нам познати сви његови параметри C, k и m. Користећи знање Механике, лако можемо закључити да овај систем претсавља пригушено осцилаторно кретање тела и да се он може описати следећом једначином:

Предходна једначина јесте математички модел система са слике коју даље можемо користити за анализу система.

Овакав систем се у жаргону назва Белом кутијом, јер нам је његова динамика позната, а и сви његови параметри.

Супротно од Беле кутије, јесте Црна кутија, односно модели чију динамику, а ни параметре, не познајемо. И у оваквим случајевима Идентификација система, као засебна област аутоматског управљања, долази до изражаја.

У оваквим случајевима прво је неопходно прикупити информације система и видети зависност излаза од улаза. То значи да би смо прво морали спровести пар експеримената над системом где би смо на улаз довели одређени сигнал, на пример одскочну функцију, а онда на излазу, уз помоћ одређеног сензора, очитали вредности и забележили их.

Следећи корак би био одабир структуре модела. За структуру система можемо одабрати преносну функцију са n бројем полова и m бројем нула, диференцијалну једначину, Луријеов систем, неуронску мрежу или било који други модел.

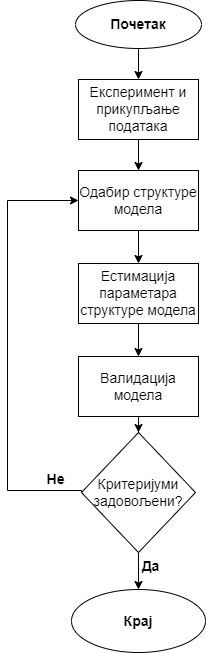
Након што смо прикупили податке и одабрали структуру модел, потребно је естимирати параметре и валидирати модел. Приликом валидације система треба користити нов сет података, где ћемо улазним сигналом побудити наш модел, а онда упоређивати излазне сигнале стварног система и нашег модела.

Када сумирамо све, идентификација система се састоји од експеримента и прикупљање вредности, одабира структуре модела, естимације параметара и валидације модела; али *“Како да изаберемо праву структуру система?”* и *“Шта да радимо ако нисмо задовољни резултатима након валидације?”*. Ствар јесте у томе што парвила приликом одабира стурктуре нема и ако након валидације модела нисмо задовољни резултатима, можемо се вратити и изабрати нову структуру или модификовати предходно изабрану и поново проћи кроз естимацију параметара и валидацију модела. Идентификација система јесте процес који захтева више итерација да би се постигли жељени резултати, али и процес у којем искуство може бити од великог значаја.

*Дефиниција 3* **Идентификација система**је методологија за конструисање математичког модела динамичког система користећи мерене улазне и излазне сигнале система.

*Дефиниција 4* **Процес идентификације система** састоји се из:

* Мерење улазних и излазних сигнала система у времеснком или фрекветном домену,
* Одабира структуре система,
* Естимације параметера у изабраној структури система и
* Валидације самог модела.



*Алгоритам за идентификације система – Слика 3.2*

Поред Белих и Црних кутија, постоје и Сиве кутије. То су системи чију динамику потпуно или добрим делом познајемо, али не параметре, или барем не све параметре. У оваквим случајевима се такође користи, предходно објашњена, метод за идентификацију система.

Вратимо се поново на систем са слике 3.1. Динамика овог система нам је позната, али рецимо да нам је једино маса тела позната од свих параметара/коефицијената. Да би смо одредили математички модел пратићемо алгоритам за идентификацију система. Прво ћемо спровести пар експеримената над моделом и прикупити податке. Следећи корак јесте одабир структуре система, а с обзиром да познајемо динамику система за структуру система можемо изабрати једначину (3.1). Затим неком од метода етимирати непознате коефицијенте (k и C) и на крају валидирати модел са новим сетом података.

Сада, ако погледамо наш систем за балансирање лопте на шини знамо да се он састоји од лопте на шини која је системом полуга спојена на серво мотор. У овом случају серво мотор је извршни орган, који се за одређени напон заокреће вратило за одређен угао одређеном брзином; док шину са лоптом можемо да посматрамо као објекат, где кретање лопте зависе он нагиба шине, односно угла заокретање серво мотора. Даљом анализом закључујемо да нам је математички модел серво мотора непознат и није дат у техничкој документацију, док математички модел објекта можемо одредити користећи законе кинематике и динамике тела.

На основу објашњења улоге и значаја идентификације система, као и анализе система за балансирање лопте на шини јасно је да циљ овог поглавља идентификација нашег система и одређивање његовог математичког модела.

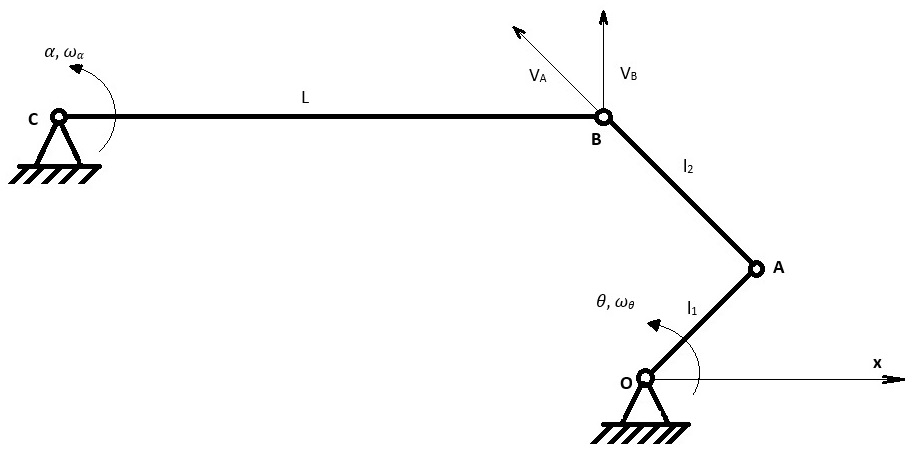
## Једначина кретања лопте на шини

Тумачећи конфигурацију система са слике 1.2 може се доћи до закључка да брзина и смер кретања лопте на шини зависи од нагибног угла шине, док исти тај угао зависи од угла излазног вратила мотора. На основу предходно реченог можемо закључити да је неопходно одредити једначину промене нагибног угла шине, да би смо могли да одредимо једначину кретања лопте.

### Једначина промене нагибног угла шине

Да би смо нашли једначину промене нагибног угла шине, поједноставимо слику 1.2 са сликом 3.3, где су:

* l1 – дужина краће полуге,
* l2 – дужина дуже полуге,
* L – растојање између ослонца шине и гоњеног краја шине,
* 𝛼 – нагибни угао шине,
* 𝜔𝛼 – угаона брзина нагибног угла шине,
* 𝜃 – угао излазног вратила серво мотора,
* 𝜔𝜃 – угаона брзина серво мотора.



*Систем полуга система за балансирање лопте на шини – Слика 3.3*

Кренимо са постављањем једначина за брзине VA и VB:



Користећи теорију сличности троуглова можемо закључити следеће:

Затим комбинацијом једначина (3.1.1), (3.1.2) и (3.1.3) добија се:

и ако наставимо даље са поједностављивањем једначине, можемо да напишемо следећу диференцијалну једначину:

Затим једначину (3.1.5) интегралимо:

како би смо добили једначину промене угла 𝛼

Ако узмемо у обзир следеће:

и

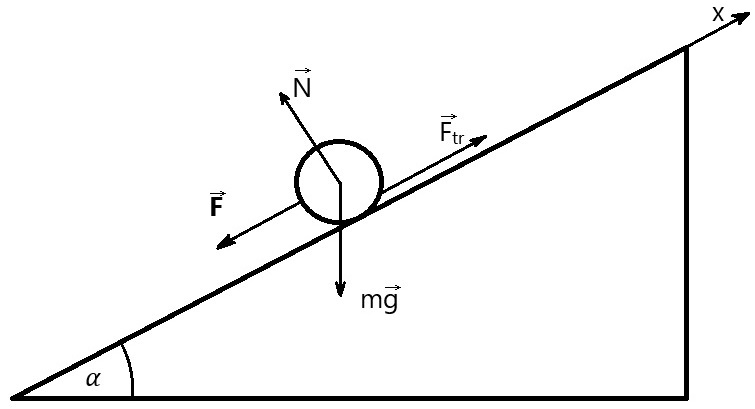
Онда из (3.1.8) и (3.1.9) следи једначина промене нагибног угла шине у зависности од промене угла вратила на серво мотору:

1. .

### Једначине кретања лопте на шини и преносна функција објекта

Да би смо одредили једначину кретање лопте по шини, потребно је да посматрамо случај када је нагибни угао шине 𝛼 различит од нуле. Узимајући предходну претпоставку у обзир, проблем може да се представи као кретање лопте по стрмој равни (слика 3.4).

*Кретање лопте по стрмој равни – Слика 3.4*



Кренимо од једначине суме свих сила:

Знајући да ћемо за овај пројекат користити лоптицу за стони тенис, због њене мале масе можемо да занемаримо силу потиска, а са њом и силу трења. Стога наша једначина, пројектована на x осу ће имати следећи облик:

односно, ту исту једначину можемо да прикажемо у следећем облику:

1. .

Где су:

* I – момент инерције лопте,
* R – пречник лопте
* m – маса лопте,
* – убрзање лопте,
* g – гравитационо убрзање,
* 𝛼 – нагибни угао шине.

Пошто је:

тада једначину (3.1.12) можемо да напишемо у следећем облику:

Односно, када угао 𝛼 заменимо његовом релацијом из једначине (3.1.10), тада добијамо:

односно

1. .

За крај једначину (3.1.14) пребацимо у комплексни домен уз помоћ Лапласове трансформације:



то јест:

1. .

За крај једначину (3.1.14) пребацимо у комплексни домен:

1. ,

односно, ако симболе заменимо њиховим вредностима, тада добијамо:

1. .

## Математичко модел серво мотора једносмерне струје

У овом делу се бавимо одређивањем математичког модела серво мотора једносмерне струје, јер као што смо већ напоменулу, произвођач није приложио математички модел серво мотора у техничкој документацији.

Одређивању математичиког модела серво мотора приступићемо на два начина. Први јесте метод сиве кутије, где ћемо на основу општих познатих информација о серво мотрору формирати структуру модела, а потом одредити и вредности параметара тог модела. Док ћемо у другом методу серво мотор посматрати као црну кутију.

Пратећи алгоритам за идентификацију система обрадићемо следеће тебе:

* Експеримент и прикупљање података,
* Одабир кострукције модела
* Естимација параметара модела и
* Валидацију модела.

### Експеримент, прикупљање и обрада података

#### Пројектовање и израда тест бенча

#### Поставка експеримента и прикупљање података

#### Идеја 1

#### Идеја 2

#### Идеја 3

#### Обрада података

### Метод сиве кутија

#### Општи математички модел мотора једносмерне струје са редуктором

#### Одређивање математичког модела

##### Модел без регулатора

##### Модел са PD регулатором

### Метод црне кутије

# Пројетовање и имплементација PID регулатора

# Упоређивање симулације и стварног модела

# Закључак

# Додатак

## Додатак А – Техничка документација стандардних компоненти

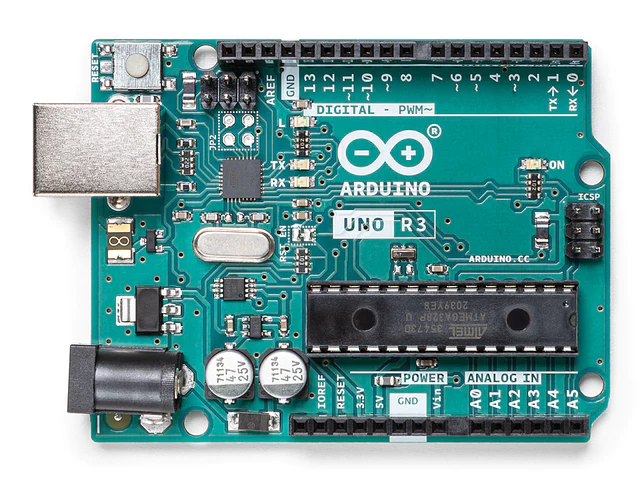
### Микроконтролер – Arduino Uno

У данашње време је немогуће замислити аутоматски систем без присуства неког типа рачунара. Рачунарске јединице попут PLC-а се данас користе у различитим индустријама где је потребно управљати робусним стварима попут производних линија и котловима за прављење полуфабриката од различитх метала, док се рачунари попут микроконтролере и микропроцесоре користе у авионима, аутомобилима, али и многим другим другим индустријама за обраду сигнала и фино управљање актуатора.

У системима аутоматског управљања рачунари на улаз добијају сигнал жељеног динамичког понашања система (мада то често може бити и записано у његовој меморији), као и мерени одзив система, односно стварно динамичко понашање система. На основу ових улазних величина и одговарајућег алгоритма управаљања он израчунава вредност управљања.

За потребе овог система изабрана је Arduino Uno (слика 2.3) развојна плоча са Atmel-овим микроконтролером. Arduino Uno је платформа отвореног кода коју је развио Arduino тим. Ова платформа се састоји од хардверског и софтверског дела, а користи се за стварање и контролисање интерактивних електронских пројеката.

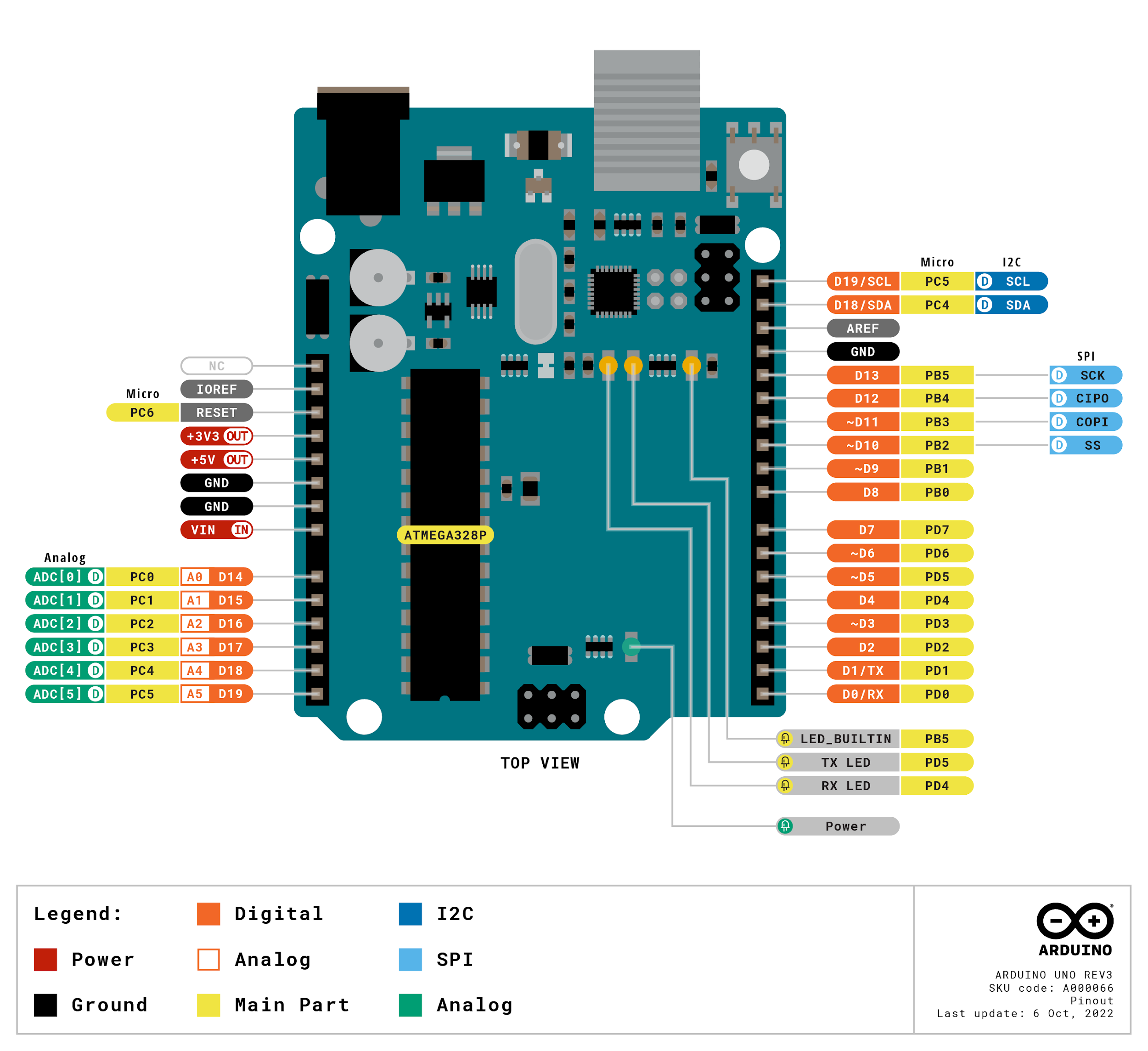
Техничке карактеристике и шема улазно/излазних пинова овог микроконтролера су приказани у табели 7.1 и слици 7.1.



*Arduino Uno – Слика 7.1*

|  |  |
| --- | --- |
| Микроконтролер | ATmega328P |
| Радни напон | 5 V |
| Улатни напон | 7-12 V |
| Дигитални У/И пинови | 14 |
| PWM дигитални У/И пинови | 6 |
| Аналогни улазни пинови | 6 |
| Једносмерна струја по У/И пину | 20 mA |
| Флеш меморија | 32 KB (ATmega328P) |
| SRAM | 2 KB (ATmega328P) |
| EEPROM | 1 KB (ATmega328P) |
| Радни такт | 16 MHz |
| Дужина | 68.6 mm |
| Ширина | 53.4 mm |
| Маса | 25 g |

Техничке карактеристике микроконтролера Arduino Uno – Табела 7.1



*Шема улазно/излазних пинова – Слика 7.2*

### Ултрасонични сензор – HC – SR04

Ултрасонични сензор HC-SR04 је широко коришћен сензор за мерење удаљености, који ради на принципу емитовања и примања звучних таласа. Овај сензор користи ултразвучне таласе, чија је фреквенција већа од 20 kHz (изван људског слуха), да би утврдио растојање до објеката у свом домету.

Принцип рада ултрасоничног сензора се може објаснити у наредна четри корака:

1. Емитовање сигнала: Сензор има два главна дела – један за емитовање ултразвучног сигнала (предајник) и други за пријем тог сигнала (пријемник). Када се покрене, предајник емитује ултразвучни сигнал у трајању од око 10 микросекунди.
2. Одбијање сигнала: Када ултразвучни сигнал наиђе на објекат, он се одбија назад према сензору.
3. Пријем сигнала: Пријемник на сензору бележи време које је прошло од тренутка емитовања сигнала до пријема одбијеног сигнала.
4. Израчунавање удаљености: Сензор користи формулу да би израчунао растојање на основу времена које је прошло од емитовања до пријема сигнала. Формула за растојање је:  
     
     
   Где је:
   * **D** - растојање до објекта
   * 𝞾 – брзина звука (приближно 343 м/с на собној температури)
   * **t** – време проласка сигнала

HC-SR04 се често користи у разним пројектима роботике, аутоматизације и система за избегавање препрека због своје једноставности, ниске цене и поузданости. Лако се интегрише са микроконтролерима попут Arduino, Raspberry Pi и других, чинећи га идеалним за примене у разним “уради сам” пројектима. Овај сензор је приказан на слици 7.3, док се његове карактеристике могу наћи у табели 7.2.

*Ултрасонични сензор HC – SR04 – Слика 7.3*



|  |  |
| --- | --- |
| Радни напон | 3.3Vdc ~ 5Vdc |
| Струја у мировању | <2mA |
| Радна струја | 15mA |
| Радна фреквенција | 40KHz |
| Опсег рада и прецизност | 2cm ~ 400cm (1in ~ 13ft) ± 3mm |
| Осетљивост | -65dB мин. |
| Ефективни угао | 15° |
| Димензије | 45mm x 20mm x 15mm |
| Тежина | 9g |

*Техничке карактеристике ултрасоничног сензора HC – SR04 – Табела 7.2*

### Серво мотор - TowerPro SG-5010

Серво мотори једносмерне струје су специјализовани типови електромотора дизајнирани за прецизну контролу угла или линеарне позиције, брзине и убрзања. Широко се користе у апликацијама где је прецизна контрола кретања критична, као што су роботи, CNC машине и аутоматизациони системи.

За овај пројекат изабран је TowerPro SG-5010 серво мотор, који је свестран и широко коришћен модел, погодан за различите апликације, укључујући хоби роботику, возила на даљинско управљање (RC) и основне задатке аутоматизације. Пружа добар баланс између перформанси и цене, чинећи га популарним избором како за почетнике тако и за искусне програмере. Техничке карактеристике овог мотора можете наћи у табели 7.3.

|  |  |
| --- | --- |
| Тип мотора | Стандардни серво мотор једносмерне струје |
| Радни напон | 4.8V до 6.6V |
| Стални обртни момент | 4.8V: 4.3 kg.cm, 6V: 5.5 kg.cm |
| Радна брзина | 4.8V: 0.20 сек/60°, 6V: 0.16 сек/60° |
| Тип зупчаника | Пластични зупчаници |
| Контролни систем | PWM (Ширина импулса модулација) |
| Опсег ширине импулса | 1000-2000 µs |
| Опсег ротације | 180° (стандардно) |
| Тежина | 38g |
| Димензије | 40.7mm x 19.7mm x 42.9mm |
| Тип конектора | тропински JR |
| Тип лежаја | Једноредни куглични лежај |
| Температурни опсег | -10°C до +50°C |
| Материјал кућишта | Пластика |

*Техничке карактеристике серво мотора TowerPro SG-5010 – Табела 7.3*



*Серво мотора TowerPro SG-5010 – Слика 7.4*

### Микропроцесор - Raspberry Pi 4

Raspberry Pi 4 је моћна и свестрана развојна плоча са микропроцесором, дизајнирана за широк спектар апликација, од образовања до напредних уграђених система. Са својим четворојезгарним ARM Cortex -А72 процесором, вишеструким опцијама меморије и обимним могућностима повезивања, Raspberry Pi обезбеђује процесорску снагу и флексибилност неопходну за једноставне прототипе, као и за сложене уграђене пројекте. Подржава два 4К дисплеја, брзе USB 3.0 везе и има робусне могућности умрежавања, што га чини идеалним за мултимедијалне апликације, IoT уређаје и много више. Било да развијате хоби пројекат малог обима или индустријску апликацију у пуном обиму, Raspberry Pi је поуздана и богата функцијама платформа.Техничке карактеристике овог сензора се могу пронаћи у табели 7.4.



*Raspberry Pi 4 и шема улазно/излазних пинова – Слика 7.5*

|  |  |
| --- | --- |
| Процесор | Broadcom BCM2711, Quad-core Cortex-A72 (ARM v8) 64-bit, 1.5 GHz |
| Графичка карта | VideoCore VI, подржава OpenGL ES 3.0, Vulkan, H.265 (4Kp60 декодирање) |
| Меморија (RAM) | 8GB LPDDR4 SDRAM |
| Меморија за складиштење | MicroSD картица (подржава велике брзине UHS-I), USB boot support |
| Мрежа | Gigabit Ethernet, Dual-band 802.11ac Wi-Fi, Bluetooth 5.0 |
| USB портови | 2x USB 3.0, 2x USB 2.0 |
| Видео излаз | 2x Micro-HDMI (подржава резолуцију до 4Kp60) |
| Аудио излаз | четворо полни стерео излаз и композитни видео, HDMI аудио, I²S аудио |
| Улазно/Излазни Пинови | 40 пинова, 3.3V логика |
| Интерфејс за камеру | MIPI CSI |
| Интерфејс за дисплеј | MIPI DSI (Display Serial Interface) |
| Напајање | 5V/3A преко USB-C конектора |
| Оперативни системи | Raspberry Pi OS, Ubuntu, Manjaro, LibreELEC, RetroPie |
| Димензије | 85.6mm x 56.5mm x 17mm |
| Маса | 46g |
| Типови комуникације | 2x UART, 2x SPI, 5x I²C, 27x GPIO, 1x PCM/I²S, 1x SDIO |
| Потрошња енергије | У стању мировања 2.7W, приликом максималног оптерећења 7W |

*Техничке карактеристике микропроцесора Raspberry Pi 4 – Табела 7.4*

### Ротациони енкодер – LDP3806–600BM–5G –24C

Ротациони енкодер је електромеханички уређај који конвертује угаону позицију или кретање осовине у аналогни или дигитални сигнал. Ови сигнали су кључни за одређивање позиције, брзине и правца ротационог кретања. Ротациони енкодери се широко користе у апликацијама које захтевају прецизну контролу ротационог кретања, као што су системи за контролу мотора, роботика, CNC машине и индустријска аутоматизација.

LDP3806-600BM-G5-24C је инкрементални ротациони енкодер познат по својој високој резолуцији и робусном дизајну, што га чини погодним за апликације које захтевају прецизну контролу кретања. Идеалан је за примене које захтевају повратне информације високе резолуције у изазовним окружењима, као што су прецизна контрола мотора, роботика и индустријска аутоматизација. Његова робусна конструкција обезбеђује поуздан рад у захтевним условима.

|  |  |
| --- | --- |
| Тип енкодера | Инкрементални ротациони енкодер |
| Резолуција | 600 импулса по револуцији |
| Пречник осовине | 6mm |
| Радни напон | 5V до 24V DC |
| Тип излаза | Квадратни (А и Б фаза сигнали) |
| Излазни напон | Високо: ≥2.4V (TTL-компатибилан), Ниско: ≤0.4V |
| Максимална фреквенција одговора | 100 kHz |
| Максимална брзина ротације | 5000 ротација у минути |
| Излазна струја | 30 mA макс по каналу |
| Радна температура | -10°C до +70°C |
| Конекција | Кабл са штитом, 5-пински конектор |
| Димензије | Пречник 38mm x дужина 44mm |
| Тежина | 150g |

*Техничке карактеристике ротационог енкодера LDP3806-600BM-G5-24C – Табела 7.5*



*Ротационог енкодера LDP3806-600BM-G5-24C – Слика 7.6*

## Додатак Б – Адитивна технологија производње и 3D штампа

Адитивна производња, позната и као 3D штампање или адитивна израда, је процес израде тродимензионалних објеката додавањем материјала у слојевима, уместо сечења или обликовања материјала.

У адитивној производњи, машине користе податке о CAD моделу да би додавале материјал у слојевима да би се израдио објекат, за разлику од традиционалних начина производње где машине уклањају материјал из блока или компоненте да би се добио жељени део.

Адитивна производња, у даљем тексту 3D штампа, има многе предности у односу на традиционалну производњу, укључујући већу сложеност дизајна, брзину производње, ниског трошкова производње малих серија или јединичних производа, могућност производње на захтев и низ других предности.

Због свих ових предности 3D штампач је нашао велику примену у различитим индустријама као што су авио и аутомовлиска, медицинска и многе друге индустрије, али поред индустрије 3D штампач се је постао и стандардна опрема многих лабараторија, као и радионица разних хобиста.

Постоје различите врсте 3D штампања, а неке од њих јесу фузија ласера, слој по слој (FDM) и селективна ласерска синтеризација (SLS). Која ће се врста 3D штампе користити зависи од жељеног материјала, величине објекта и других фактора.

За потребе мастер рада, добар део делова је израђен на 3D штампачу Ender 3 Pro (слика 7.7) компаније Creality. Овај штампач користи технологију слој по слој (FDM), а његове основне карактеристике можете видети у табели 7.6.



*Ender 3 Pro - Слика 7.7*

|  |  |
| --- | --- |
| Назив штампача | Ender 3 Pro |
| Запремина штампања | 220x220x250mm |
| Габарити штампача | 440x410x465mm |
| Пречник млазнице | 0.4mm |
| Максимална температура млазнице | 250°C |
| Максимална температура подлоге за штампање | 110°C |
| Дебљина слоја | 0.1–0.4mm |
| Повезвање | USB, SD картица |
| Материјали за штампање | PLA, ABS, PETG, TPU |

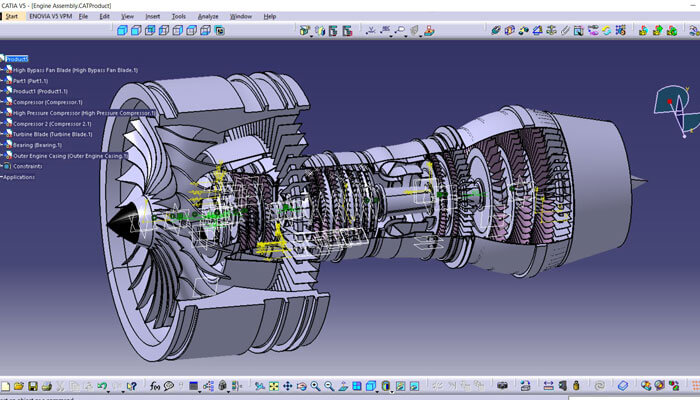
*Техничке карактеристике штампача Ender 3 Pro – Табела 7.6*

## Додатак В – Софтверски алати

### CATIA

CATIA је софтверски пакет за CAD/CAM/CAE дизајн и инженњеринг који се користи у различитим индустријама, као што су аутомобилска, авио, производна и многе друге индустрије. CATIA је развио француски софтверски гигант Dassault Systèmes и први пут је пуштен у употребу 1977. године.

Предности CATIA-е укључују могућност унапређења квалитета производа, повећања ефикасности производње, смањење трошкова развоја и производње и брже време доношења одлука. Међутим, мане укључују велику комплексност софтвера, велики трошак за набавку и обуку, и потребу за јаким рачунарским капацитетом.



*CATIA – Слика 7.1*

### Matlab и Simulink

### Python

### Улти макер цура

## Додатак Г – Технички цртежи и склопни цртеж система за балансирање лопте на шини

## Додатак Д – Технички цртежи тест бенча за прикупљање података

# Литература

* Mustafa Saad, Mohammad Khalallah, “Design and Implementation of an Embedded Ball-beam Controller Using PID Algorithm”, Universal Journal of Control and Automation 5(4): 63-70, 2017, DOI: 10.13189/ujca.2017.050402
* <https://www.mathworks.com/help/ident/gs/about-system-identification.html?s_eid=PSM_15028>
* <https://www.youtube.com/watch?v=Z1QS6FsxrJI&list=PLlmlmzye-q9gC7DwJ0xObASeOWUeADxJW>