



saLon

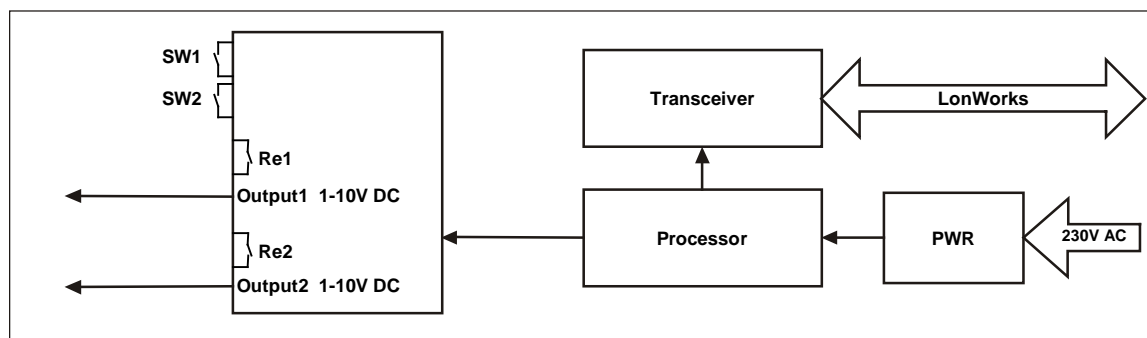
BE32DIM2-01.01

Riadiaci modul predradníkov 1÷10V DC

- komunikácia v sieťach LonWorks®
- LonMark kompatibilný výrobok
- 2 x analógový výstup 1÷10 V DC / 30mA
- 2 x relé 250V / 1A
- 2 x vstup bezpotenciálový kontakt
- napájacie napätie 230 V AC
- možnosť konfigurácie pomocou Plug-Ins pre LonMaker for Windows

Modul analógových výstupov BE32DIM2 patrí do série LonMark kompatibilných modulov saLon, ktoré umožňujú na báze technológie LonWorks konštruovať distribuované operačné siete pre riadenie technológií. Pomocou dodávaného Plug-In software pre LNS kompatibilné inštaláčne prostriedky je možné modul ľahko nakonfigurovať na požadované parametre. Modul obsahuje dva

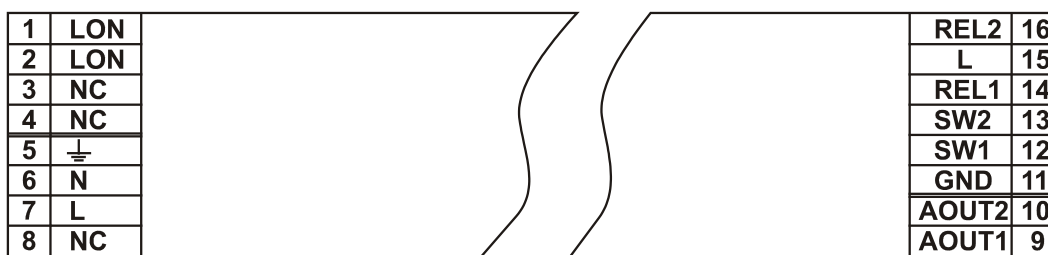
objekty Lamp Actuator na riadenie výstupu 1÷10 V DC, objekt Constant Light Controller, objekt Scene Controller a dva objekty typu Switch Procesorový modul obsahuje neuron CY7C53120E4. Ako transceiver je použitý typ FTT-10A pre galvanicky oddelenú komunikáciu. Rýchlosť komunikácie je 78Kb/s a vzdialenosť môže byť až 2600 m.



Technické údaje

parameter	BE32DIM2	jednotky
výstup	2 x analog output	-
výstupný rozsah	1 ÷ 10	V DC
presnosť	0,1	%FS
zaťaženie relé	250 / 1	V / A
napájanie	230	V AC
Neuron	Cypress CY7C53120E4	-
frekvencia Neuronu	10	MHz
komunikačný modul	Echelon FTT-10A	-
aplikačná úroveň	Version 3.0	-
počet LonMark objektov	7	-
prevádzková teplota	0 ÷ 50	°C
skladovacia teplota	-20 ÷ 70	°C
hmotnosť	350	g
rozmery	316 x 35 x 25	mm
krytie	IP20	-

Zapojenie modulu



Popis modulu

Modul **BE32DIM2** slúži ako výstupný analógový modul s výstupom 1÷10 V DC pre aplikácie na báze LonWorks technológie. Modul je možné použiť v spolupráci s ostatnými modulmi série saLon, ako aj s modulmi od iných výrobcov v sieťach LonWorks. Modul zodpovedá definícii aplikačnej úrovne podľa doporučení LonMark ver. 3.0.

BE32DIM2 obsahuje 7 LonMark objektov:

- 1x **Node Object**
podľa doporučení LonMark ver. 3.0
- 2x **Lamp Actuator Object**
výstupný analógový objekt

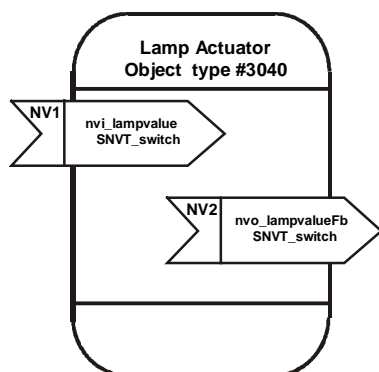
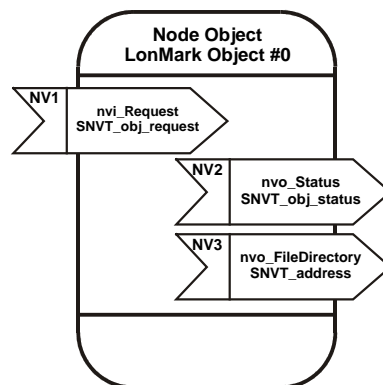
- 1x **Constant Light Controller Object**
riadenie osvetlenia na konštantnú úroveň
- 1x **Scene Controller Object**
riadenie osvetlenia podľa scén
- 2x **Switch Object**
riadenie podľa vstupov

CD dodávané s modulom obsahuje Plug-In software, pomocou ktorého je možné konfigurovať LonMark objekty modulu BE32DIM2 v prostredí inštaláčného programu LonMaker for Windows, prípadne iných inštaláčných programov na báze LNS.

Popis LonMark objektov

NODE Object

- nvi_Request** premenná pre komunikáciu s objektami v rámci nodu (LonMark doporučenie)
- nvo_Status** premenná pre komunikáciu s objektami v rámci nodu (LonMark doporučenie)
- nvo_FileDirectory** premenná pre prístup ku konfiguračným parametrom jednotlivých objektov

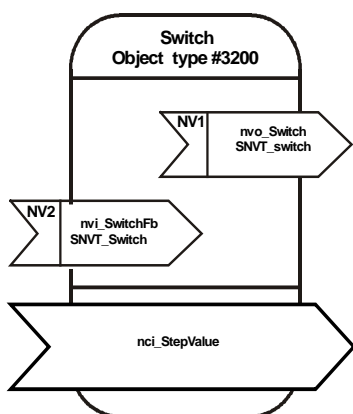
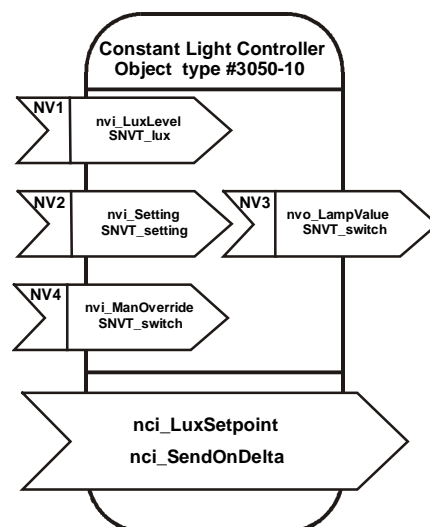


Lamp Actuator Object

- nvi_lampvalue** vstupná sieťová premenná obsahuje požadovaný stav relé a intenzitu, na ktorú sa má svetelný zdroj rozsvietiť
- nvo_lampvalueFb** výstupná sieťová premenná obsahuje spätnú väzbu od svetelného zdroja.

Constant Light Controller Object

- nvi_LuxLevel** vstupná sieťová premenná obsahuje intenzitu snímaného priestoru
- nvi_Setting** riadi stav konštantného kontroléra (ON, OFF, DOWN, UP) pri nastavení požadovanej úrovne osvetlenia.
- nvo_Lampvalue** výstupná sieťová premenná obsahuje požadovaný stav relé a intenzitu, na ktorú sa má svetelný zdroj rozsvietiť
- nvi_ManOverride** vstupná sieťová premenná na manuálne riadenie osvetlenia.
- nci_LuxSetpoint** konfiguračný parameter, ktorý definuje hodnotu intenzity osvetlenia.
- nci_SendOnDelta** konfiguračný parameter, ktorý definuje hodnotu, o ktorú sa musí zmeniť intenzita osvetlenia, aby sa nová hodnota nvo_Lampvalue vyslala do siete.

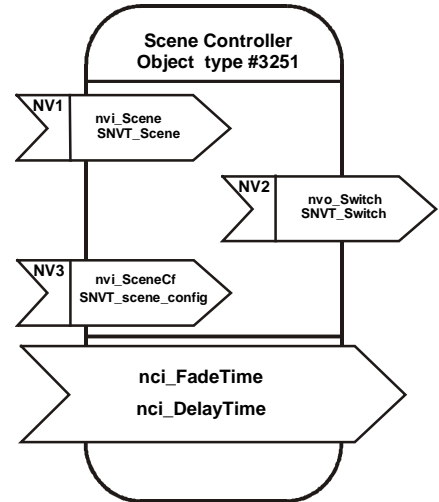


Switch Object

- nvo_Switch** je výstupná sieťová premenná, ktorá sa použije na priame riadenie (regulovanie) zariadenia. Táto premenná nesie v sebe informáciu o stave zariadenia (ON alebo OFF) a o jej hodnote (0 ÷ 100%)
- nvi_SwitchFb** je vstupná sieťová premenná slúžiaca ako spätná väzba od riadeného zariadenia.
- nci_StepValue** definuje krok zvyšovania alebo znižovania hodnoty premennej nvo_Switch.

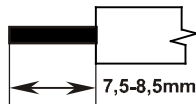
Scene Controller Object

- nvi_Scene** vstupná sieťová premenná obsahuje scénu, ktorá sa má vyvolať.
- nvo_Switch** riadi pripojený objekt (napr. Lamp Actuator).
- nvi_SceneCf** vstupná sieťová premenná na nastavenie parametrov scény.
- nci_FadeTime** vstupná konfiguračná premenná na nastavenie času rozsvetovania prípadne stmievania jednotlivých scén.
- nci_DelayTime** vstupná konfiguračná premenná na nastavenie času, po ktorom sa scéna začne nastavovať.



Príprava pripojovacích vodičov:

tuhý vodič 0,5-1,5 \bigcirc (zasunutie)
odstránenie izolácie



lankový vodič (zarezanie)
0,5 \bigcirc

Rozmery:

