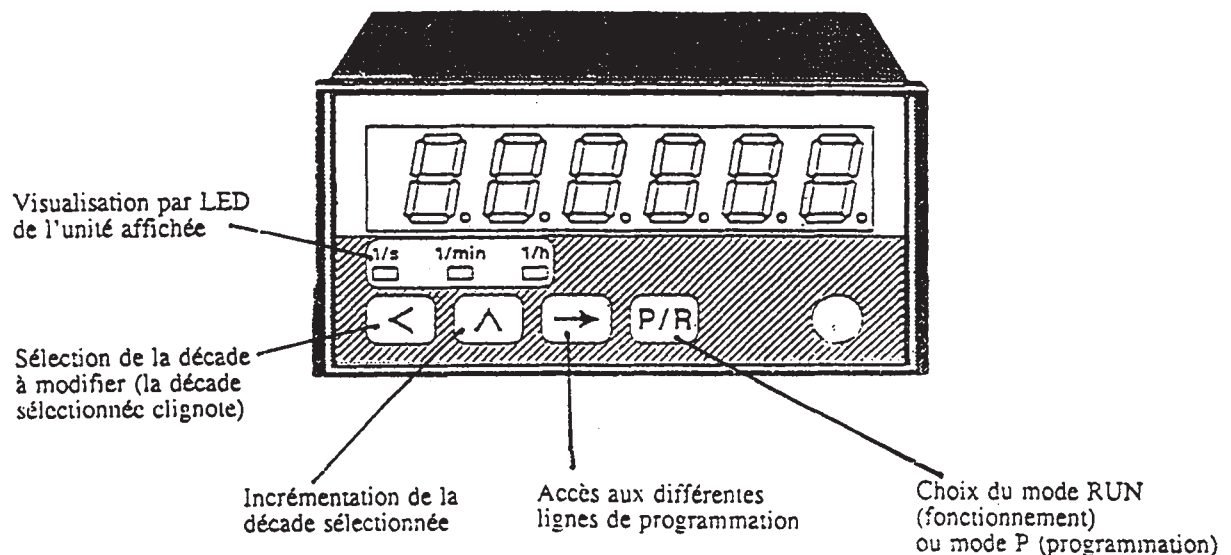


Le TA200 est un tachymètre basé sur la mesure de la période du signal d'entrée. Il suffit de programmer le nombre d'impulsions émises par unité d'affichage pour que l'appareil indique la grandeur mesurée dans l'unité sélectionnée.

Par programmation, l'affichage de la cadence peut être choisi par seconde 1/s, par minute 1/min. ou par heure 1/h ; le symbole correspondant est allumé à l'affichage.

### PRESENTATION CLAVIER ET AFFICHAGE



Dès la mise sous tension, l'appareil est prêt à fonctionner.  
La vitesse ou la cadence affichée est fonction de l'unité sélectionnée.

## MODE PROGRAMMATION

Donne accès à l'ensemble des paramètres permettant de configurer entièrement le fonctionnement du tachymètre.

Pour accéder à la programmation de base : Appuyer sur la touche **P/R**

La LED sous le symbole de l'unité affichée clignote et "Code" apparaît à l'affichage.

Si l'accès a été protégé par un code, il est nécessaire de le composer (4 chiffres), avant de pouvoir accéder aux différentes lignes de programmation par la touche **→**

A la livraison aucun code n'est programmé et il est possible, par appuis successifs de la touche **→** de faire défiler l'ensemble des lignes de programmation.

Le numéro de ligne est affiché dans la partie gauche de l'affichage. Le choix de la fonction désirée se fait selon le chiffre affiché sur le digit de droite.

La valeur de ce digit peut être modifiée en appuyant la touche **<**, le chiffre clignote et peut maintenant être incrémenté par la touche **^**  
La validation se fait par appui sur la touche **→**

Les lignes de programmation se suivent dans l'ordre ci-dessous :

N°de ligne	Affichage	Fonctions
23	<b>23 *0</b> 1	<b>Filtrage de l'entrée F1</b> entrée électronique 40 kHz entrée par contact 25 Hz
24	<b>24 *0</b> 1 2 3 4 5	<b>Configuration de l'entrée F1</b> PNP seuil 5 V NPN seuil 5 V et détecteur NAMUR 8 V PNP seuil 2,5 V NPN seuil 2,5 V PNP seuil 0,5 V NPN seuil 0,5 V
25	<b>25 bF1</b>  00,0001 *01,0000 999,999 9999,99	<b>Nombre d'impulsions par unité d'affichage</b> Programmable sur 6 digits de 00,0001 à 9999,99 Pour accéder et modifier la valeur, appuyer la la touche <b>→</b> le point décimal se modifie comme un digit, le faire clignoter par l'intermédiaire de la touche <b>&lt;</b> et le décaler par la touche <b>^</b>

28	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">28</td><td style="padding: 2px 10px;">0</td></tr> </table>	28	0	<p><b>Temps de régénération de l'affichage</b></p> <p>0,5 seconde 1 seconde 2 secondes 3 secondes 4 secondes 5 secondes 10 secondes 20 secondes 30 secondes 60 secondes</p>	
28	0				
29	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">29</td><td style="padding: 2px 10px;">*0</td></tr> </table>	29	*0	<p><b>Time out</b></p> <p>1 seconde 2 secondes 3 secondes 5 secondes 10 secondes 20 secondes 30 secondes 60 secondes Fonction Time out neutralisée (la dernière valeur reste affichée) Idem à la position 8 avec mémorisation de la dernière valeur après une coupure d'alimentation</p>	<p>Temps au bout duquel l'affichage est forcé à zéro en l'absence d'impulsions sur l'entrée</p>
29	*0				
30	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">30</td><td style="padding: 2px 10px;">*0</td></tr> </table>	30	*0	<p><b>Choix de l'unité d'affichage</b></p> <p>1/mn affichage par minute 1/s affichage par seconde 1/h affichage par heure</p>	
30	*0				
36	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">36</td><td style="padding: 2px 10px;">*0</td></tr> </table>	36	*0	<p><b>Choix du point décimal</b></p> <p>999999 99999,9 9999,99 999,999</p>	
36	*0				
40	<table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">40</td><td style="padding: 2px 10px;">Cod</td></tr> </table>	40	Cod	<p><b>Code d'accès à la programmation de base</b></p> <p>Pour accéder et modifier la valeur, appuyer sur la touche <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="padding: 2px 5px;">—&gt;</td></tr></table></p> <p>Le code se programme sur 4 digits Si un code a été programmé sur cette ligne, il faudra le composer pour accéder à la programmation de base A la livraison, aucun code n'est programmé et il est possible d'accéder directement à la programmation de base.</p>	—>
40	Cod				
—>					
65	<p>-----</p>	<p><b>Fin de programmation</b></p> <p>Pour sortir du mode programmation, appuyer la touche <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="padding: 2px 5px;">P/R</td></tr></table></p>	P/R		
P/R					

**Remarque :** Les paramètres précédés du signe \* sont validés à la livraison

## Exemples de programmation du nombre d'impulsions par unité d'affichage bF1 (Ligne 25)

### Vitesse de rotation

Afficher la vitesse de rotation en tours/mn d'un arbre accouplé à un codeur délivrant 500 impulsions/tour

Valeur à programmer ligne 25 (bF1) = 500

Pour afficher la même vitesse en 1/10 t/mn, la valeur à programmer sera 50

La valeur à programmer en ligne 25 est toujours égale au nombre d'impulsions générées par tour ou par 1/10 tour, fonction de l'affichage désiré.

### Vitesse linéaire

La valeur à programmer ligne 25 est  $bF1 = \frac{X}{d}$

d = développement ou déplacement dans l'unité d'affichage retenue (m/mn, dm/mn, cm/mn, etc...)

X = nombre d'impulsions générées pour ce déplacement

Exemples : afficher en m/mn la matière délivrée par un cylindre de diamètre 0,3 m et d'un développement 0,942 m

1er cas : 10 impulsions sont générées par tour de cylindre

$$d'où bF1 = \frac{10}{0,942} = 10,615$$

2ème cas : affichage en cm/mn  
donc d = 94,2                      X = 10

$$et bF1 = \frac{10}{94,2} = 0,1061$$

## MODE TEST

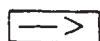
Il est possible dans ce mode, de tester le bon fonctionnement de l'appareil.

Pour accéder au mode test, appuyer simultanément les touches  et  et mettre l'appareil sous tension, tout en maintenant les touches appuyées jusqu'au démarrage du test.

Le premier test effectué est le test de l'affichage.




La touche  permet de passer aux tests suivants, dans l'ordre ci-dessous :

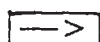
#### Affichage



tAste -

#### Test du clavier

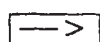
Si l'une des 3 touches ,  ou  est appuyée, le symbole "-" doit apparaître sur le premier digit



in

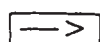
#### Test de l'entrée impulsions

La lettre "c" est affichée si l'entrée est activée



P01 1

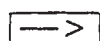
#### Version du programme



XX XX XX

#### Date du programme

Exemple : 15.10.93



Test n

#### Tests usines

Ces tests sont réservés au constructeur de l'appareil

**Pour ressortir du mode test, il est nécessaire de couper l'alimentation**

## MESSAGES D'ERREURS

En cas d'anomalie de fonctionnement, le compteur affiche un message d'erreur pour signaler le défaut.

Err 1 Défaut interne à l'appareil, il doit être retourné au constructeur

Err 2 Idem

Err 6 Fréquence des impulsions sur l'entrée trop élevée

999999 Dépassement de capacité d'affichage (affichage clignote)

## IMPORTANT

Si vous deviez rencontrer des difficultés dans la mise en oeuvre de ce matériel, n'hésitez pas à prendre contact avec notre service technique au **01.49.88.28.77**