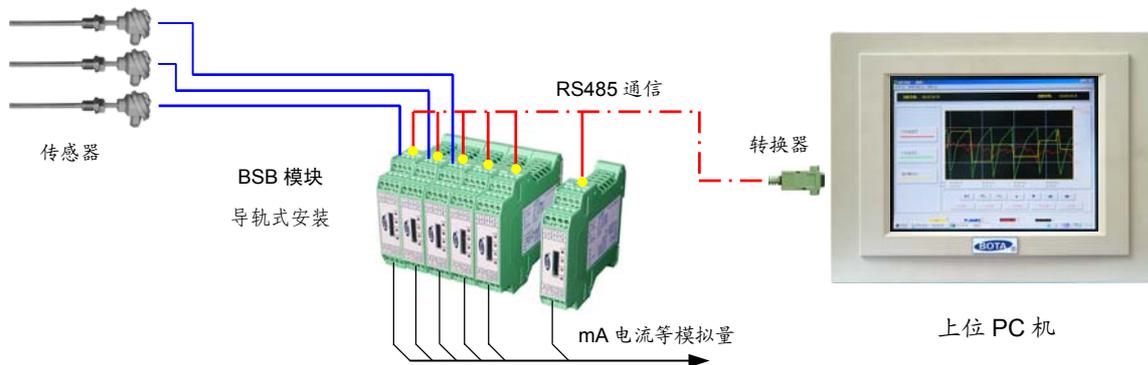


## BSB 系列智能采集-变送模块

BSB 系列智能采集-变送模块采用单片微处理器设计，导轨式安装，内置二十多种线性、非线性输入规格，配合触摸屏 PC、PLC、或工控机使用，可组成各类单机台温度、湿度、压力、液位、流量等控制系统。



### 一、主要技术指标

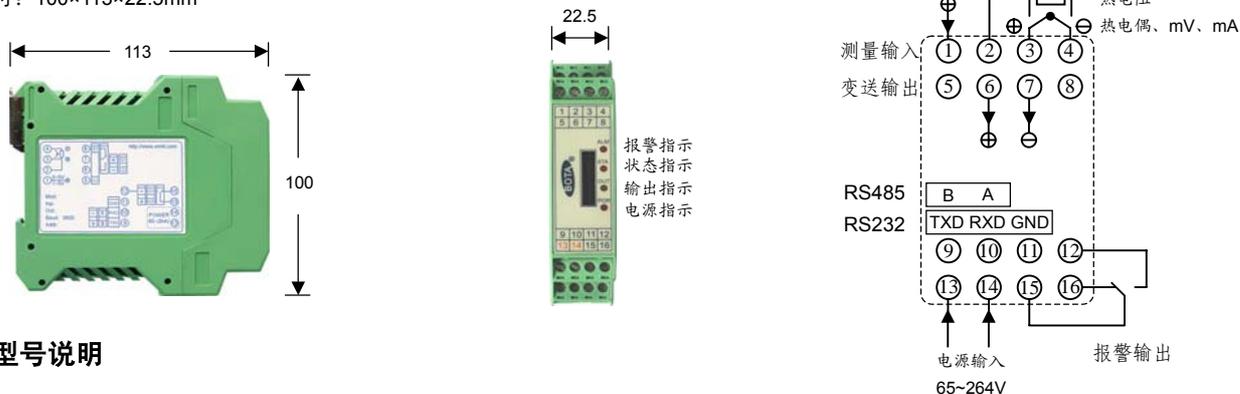
- 电源电压：BSB 型采用 65~264V 交、直流； BSB1 型采用 24V 交、直流
- 功 耗：<2W
- 测量精度：非线性输入 0.2%，线性输入 0.1%
- 输入规格：(表中标注“\*”号的为非标输入，需要在定货时声明。其它输入规格均可通过触摸屏或外接编程器在线选择)

热电偶	K	S	B	E	T	J	N	WRe325
热电阻	Pt100	Cu50						
线性电压	0~20mV	0~50mV	0~100mV	0~1V	0.2~1V	0~5V	1~5V	0~10V*
线性电流	0~10mA	4~20mA						
线性电阻	0~400Ω	0~1K*	0~10K*					

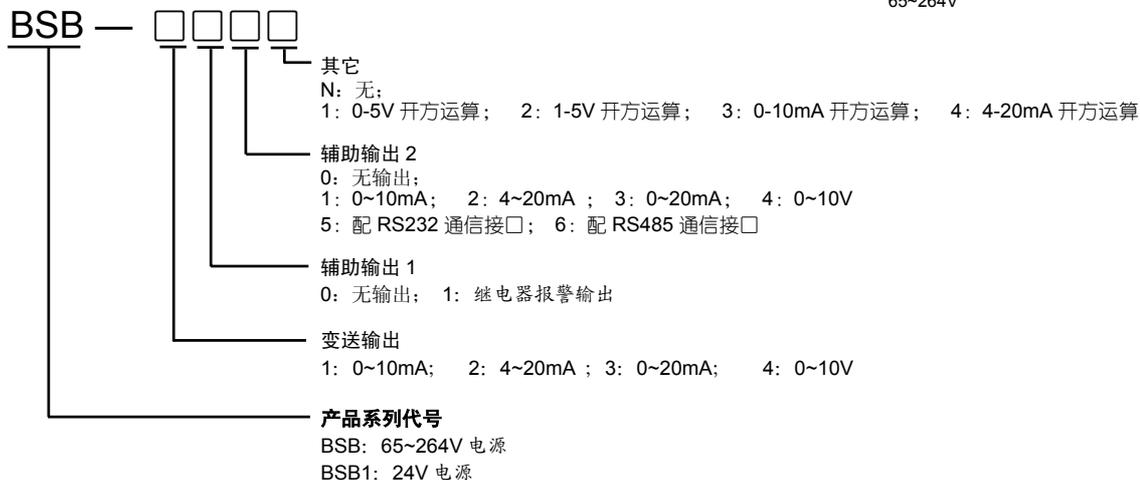
- 输出规格：mA 线性电流、0-5V、1-5V、0-10V 等

### 二、外形尺寸规格及端子定义

尺寸：100×113×22.5mm



### 三、型号说明



#### 四、通过编程器设置参数



将编程器按照正确的方向插入接口，按“SET”键3秒钟进入编程状态，按“<”键可移动光标，按“√”、“∧”增加或减小数值。

变送器内部符号含义如下：

InP：输入规格选择

InP 参数值	0	1	2	3	4
输入规格	K (-100~1300℃)	S (0~1700℃)	Wre(0~2300℃)	T(-200~+350℃)	E(0~1000℃)
InP 参数值	5	6	7	20	21
输入规格	J(0~1000℃)	B(0~1800℃)	N(0~1300℃)	Cu50(-50~+150℃)	Pt100(-200~+600℃)
InP 参数值	27	28	29	30	31
输入规格	0~400Ω线性电阻	0~200mV 电压	0~100mV 电压	0~60mV 电压	0~1V 电压
InP 参数值	32	33	34	35	36
输入规格	0.2~1V	1~5V 电压	0~5V 电压	-20mV~+20mV 电压	-100mV~+100mV
InP 参数值	37	42	43	44	45
输入规格	-5V~+5V 电压	0~5V(0~10mA)1~5V(4~20mA)开方运算	备用	备用	备用

dP：分辨率选择

dP 参数在热电偶、热电阻输入时有效数值范围为 0-1。

0：显示格式××××，分辨率为 1℃

1：显示格式×××.×，分辨率为 0.1℃

在线性信号输入时，如 0-10mA、4-20mA、0-20mV、0-100mV、0-1V、0-5V、1-5V 等，有效数值范围为 0-3。

0：显示格式××××，分辨率为 1；

1：显示格式×××.×，分辨率为 0.1；

2：显示格式××.××，分辨率为 0.01；

3：显示格式×.×××，分辨率为 0.001

F.S-L：在线性输入时，用于标定量程下限。在热电偶、热电阻等非线性输入时，对量程不起作用，用于定义变送的温度下限值。

例如：K 型热电偶输入时，需要将 0~300℃ 的温度变送输出，则需设定 F.S-L=0

F.S-H：在线性输入时，用于标定量程上限。在热电偶、热电阻等非线性输入时，对量程不起作用，用于定义变送的温度上限值。

例如：K 型热电偶输入时，需要将 0~300℃ 的温度变送输出，则需设定 F.S-H=300

outL：输出电流下限值，单位：0.1mA；例如：变送输出 1 电流为 4~20mA，则需设定 outL=40 (40×0.1=4mA)

outH：输出电流上限值，单位：0.1mA；例如：变送输出 1 电流为 4~20mA，则需设定 outH=200 (200×0.1=20mA)

bAud：设定通信波特率（或变送输出 2 下限标定）。应与上位机一致

Add：设定通信地址编号（变送输出 2 上限标定）。应与上位机一致，在多台变送器与上位机通信时，各变送器不能使用相同的地址编号

PLoc：编程器操作权限选择：

0：允许编程；其它值：禁止编程

#### 五、通过上位机设置参数

运行 BTDCS3000 版软件，在组态环境下“现场设备”中定义 PT 控制模块，在“项目数据”中定义了变量后，进入运行环境。双击点名称，弹出模块内部参数列表：



点击弹出软键盘。取代外接键盘、鼠标

注：如果是 WIN98SE 操作系统，仅可输入数值及大、小写字母。WIN2000 以上操作系统，可完全取代外接键盘功能（软件自动识别）

点击标题栏上的“登入”按钮，输入正确的代码和口令后，即可获得修改权限，用鼠标双击需要修改的参数，即可进入修改画面。