

Dossier technique



Zelio

Schneider
 **Electric**

Sommaire

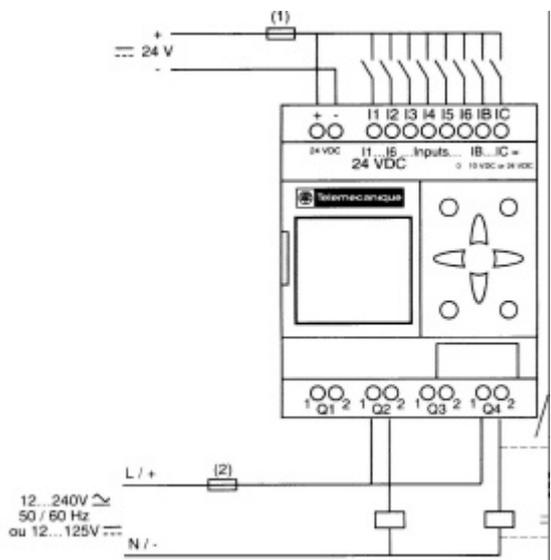
<u>1. Présentation du ZELIO :</u>	3
<u>2. Cablage :</u>	3
<u>3. Programmation par clavier :</u>	4
<u>4. Programmation par logiciel :</u>	5
<u>4.1. Lancement du logiciel :</u>	5
<u>4.2. Créer un nouveau programme :</u>	5
<u>Choix de la langue et validation :</u>	6
<u>4.4. Modes de programmation :</u>	6
<u>4.5. Programmation en saisie libre :</u>	6
4.5.1. <u>Choix des éléments :</u>	7
4.5.2. <u>Liens :</u>	7
4.5.3. <u>Exemple :</u>	7
<u>4.6. Simulation :</u>	7
<u>4.7. Transfert d'un programme :</u>	8
4.7.1. <u>Sur le module logique :</u>	8
4.7.2. <u>Sur le PC :</u>	8
4.7.3. <u>Mise en RUN du module :</u>	9
<u>5. Différents éléments :</u>	9
<u>5.1. Entrées Tout Ou Rien :</u>	9
<u>5.2. Entrées analogiques utilisées en TOR :</u>	10
<u>5.3. Touches Zélio :</u>	10
<u>5.4. Sorties :</u>	10
<u>5.5. Temporisations :</u>	11
<u>5.6. Compteurs :</u>	11
<u>Entrées Analogiques :</u>	12
<u>5.8. Horodateurs :</u>	12
<u>5.9. Blocs Texte :</u>	13
<u>5.10. Bits internes :</u>	13
<u>6. Saisie d'un programme :</u>	13

1. PRESENTATION DU ZELIO :

Le ZELIO de Schneider est un module logique de commande. Il est utilisé dans la gestion d'énergie et peut remplacer différentes fonctions. (Va et vient, télérupteur, horodateur, ...)

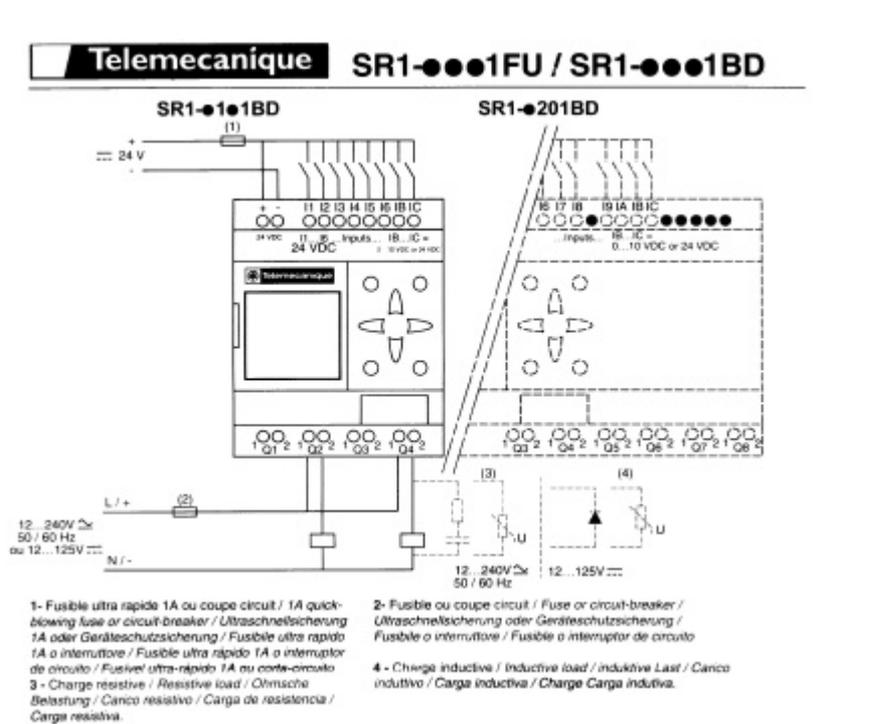
Ce module logique est composé d'entrées et de sorties.

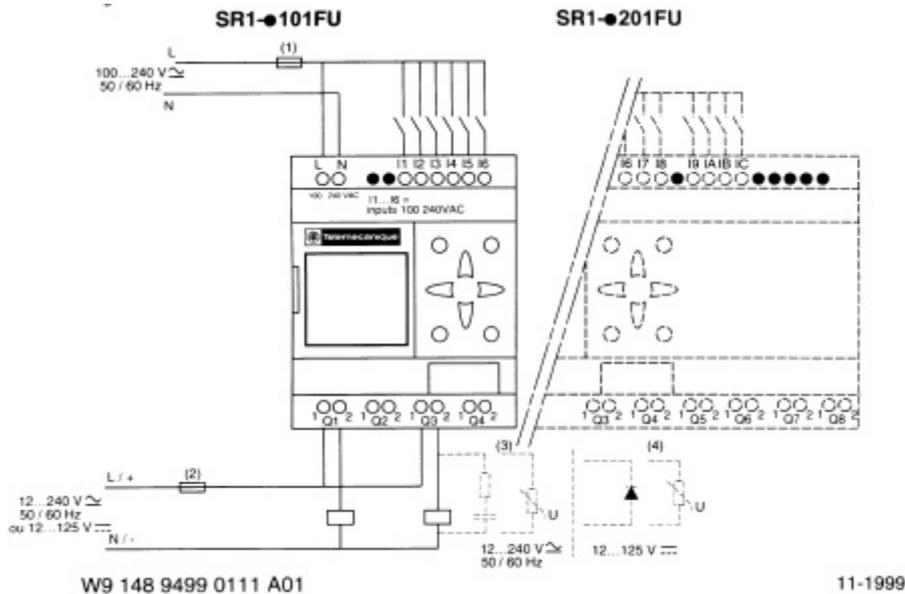
- Les entrées sont commandées par des contacts (poussoirs, interrupteurs, contacts EDF ...);
- Les sorties commandent des charges (contacteurs,).



Ce module est programmable et contient les fonctions de base de l'automatisme et de la gestion d'énergie. Sa programmation peut être réalisée par clavier ou par logiciel.

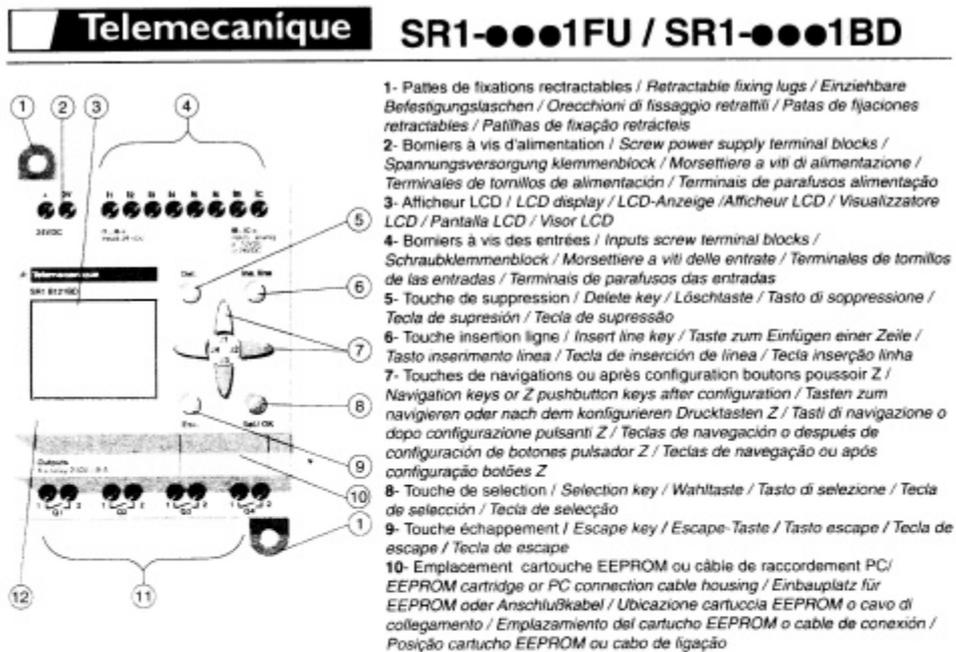
2. CABLAGE :





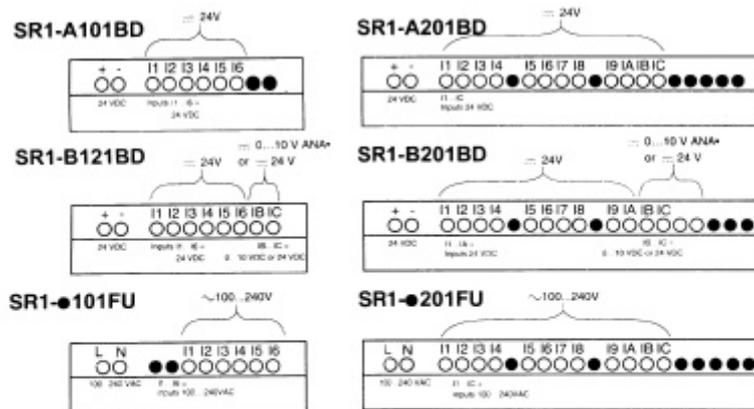
3. PROGRAMMATION PAR CLAVIER :

Documentation Schneider



Utiliser uniquement le câble spécifique SR1CBL01
 Use special cable SR1CBL01 only
 Ausschließlich das spezielle Kabel SR1CBL01 verwenden
 Utilizzare soltanto il cavo specifico SR1CBL01
 Utilizar únicamente el cable específico SR1CBL01
 Utilizar unicamente o cabo específico SR1CBL01

11- Borniers sorties relais / Relay outputs terminal blocks / Klemmenblöcke für Relaisausgänge / Morsettiere uscite relè / Terminales de salidas de relés / Terminais saídas relés
 12- Emplacement pour étiquette relegendable / Zone for rewritable label / Stelle für mehrfach beschriftbares Etikett / Posto per etichetta con possibilità di aggiunta di legenda / Emplazamiento para etiquetas que puede llevar una nueva leyenda / Lugar para etiqueta reinscritivel.



W9 148 9499 0111 A01



11-1999

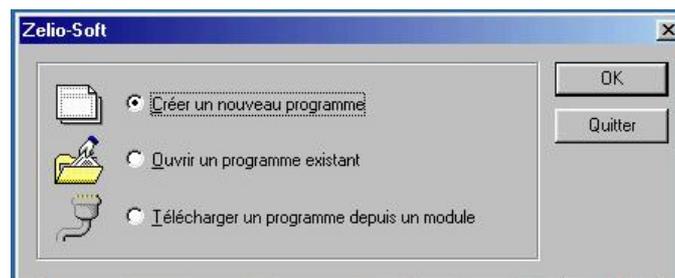
4. PROGRAMMATION PAR LOGICIEL :

4.1. LANCEMENT DU LOGICIEL :

Sur le bureau double cliquer sur l'icône Zélio Soft.



A l'ouverture choisir l'option souhaitée.



4.2. CREER UN NOUVEAU PROGRAMME :

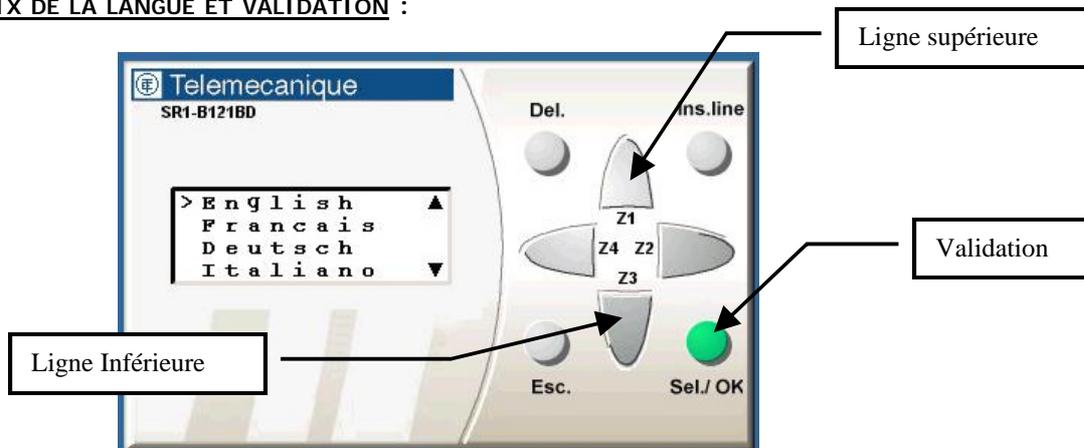
Le logiciel demande le type de module utilisé.



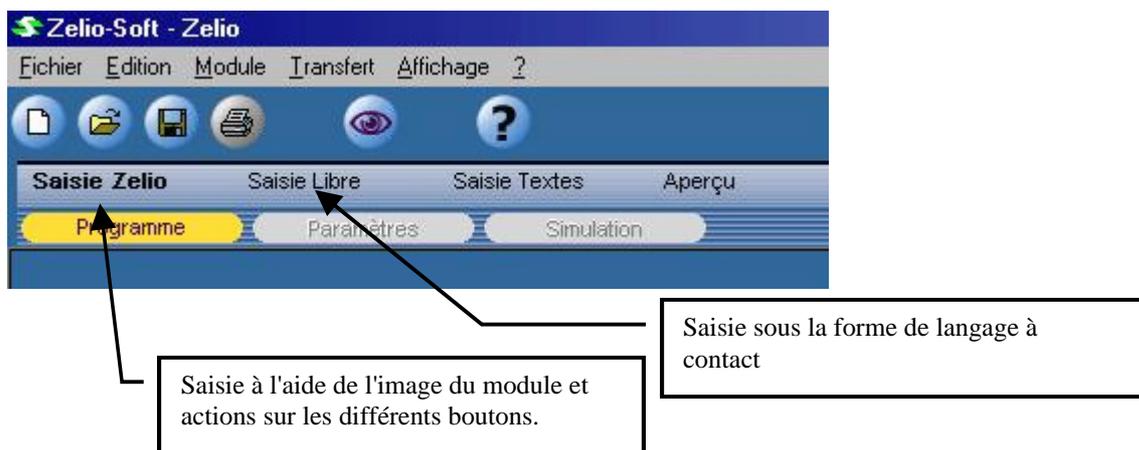
Choisir dans la liste le module utilisé et valider par OK

Apparition du module :

4.3. CHOIX DE LA LANGUE ET VALIDATION :

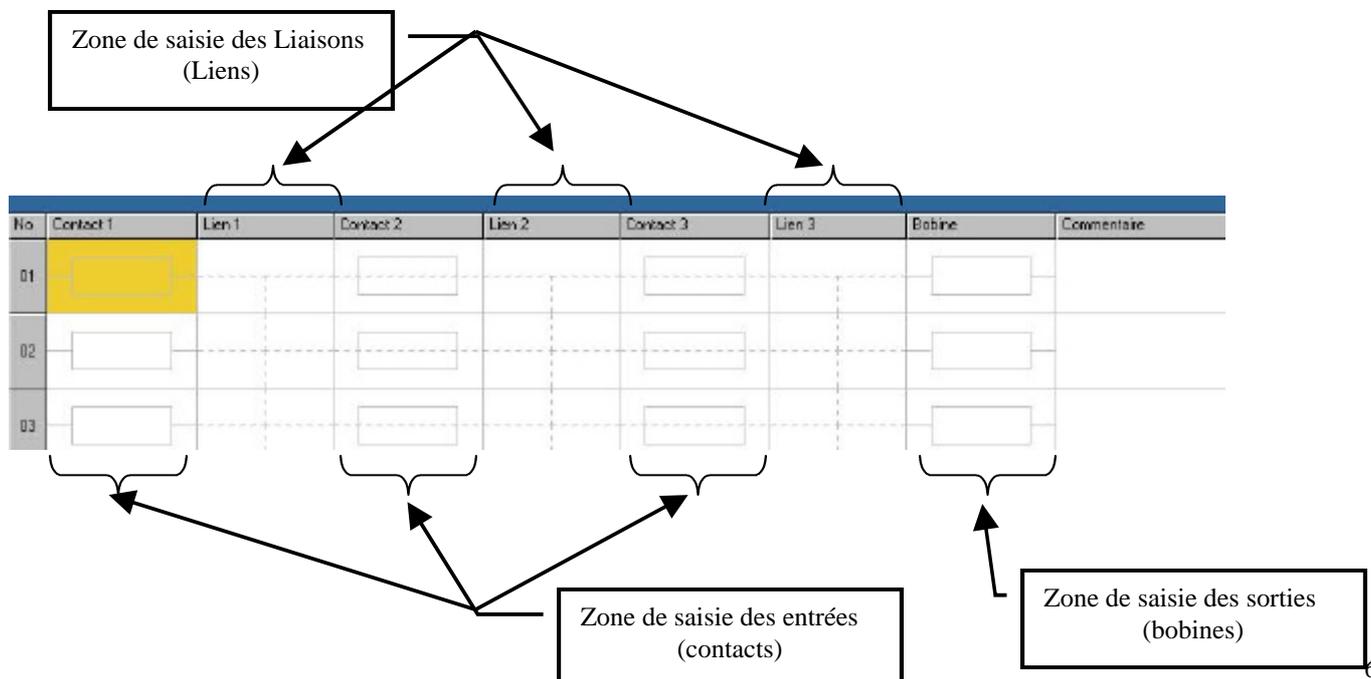


4.4. MODES DE PROGRAMMATION :



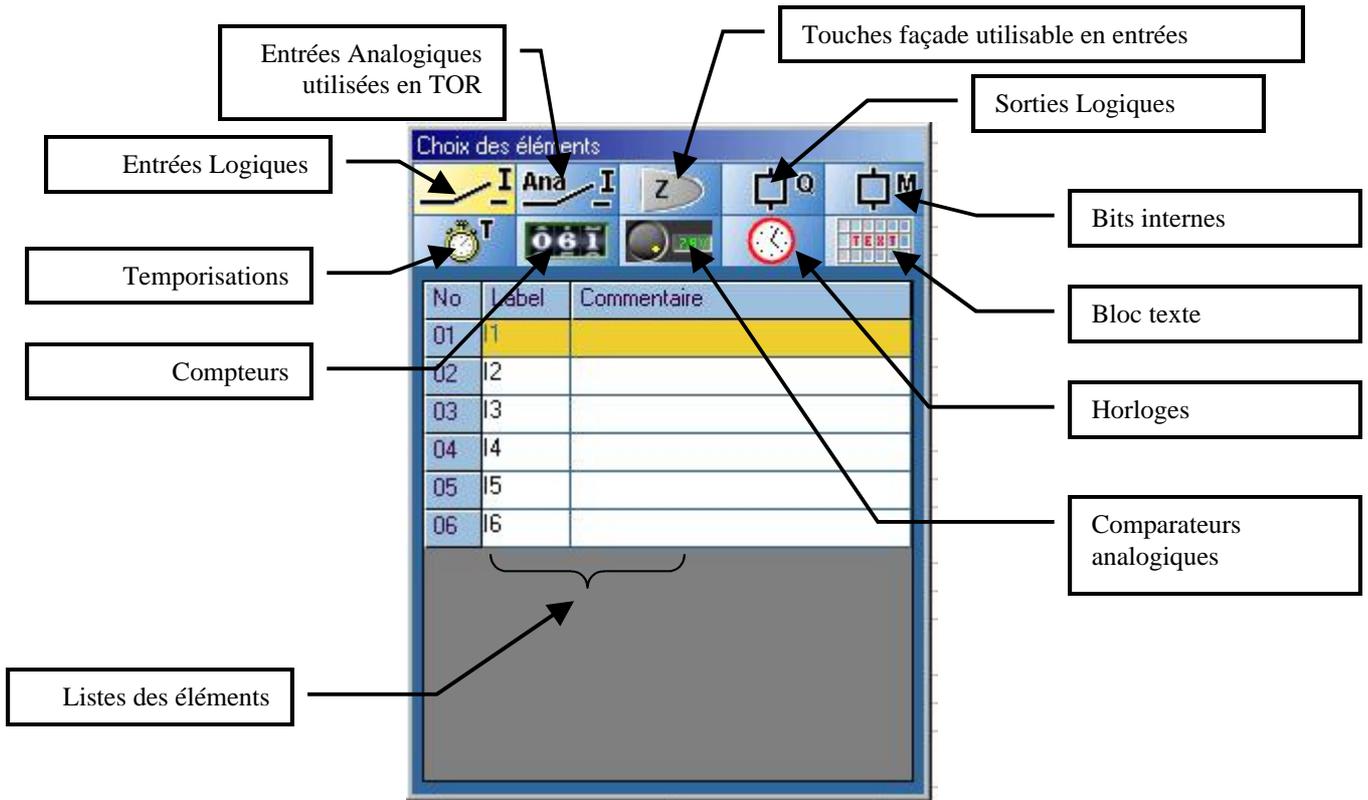
4.5. PROGRAMMATION EN SAISIE LIBRE :

On obtient une feuille de programmation vierge.



4.5.1. CHOIX DES ELEMENTS :

On choisit les éléments constitutifs du programme par un « **GLISSER DEPLACER** » depuis la boîte de dialogue "CHOIX DES ELEMENTS"



Pour placer un élément sur la feuille, il suffit de cliquer sur le LABEL et en maintenant la touche gauche de la souris enfoncée, déplacer l'élément à l'emplacement souhaité.

4.5.2. LIENS :

Pour lier les différents éléments entre eux sur la feuille, il suffit dans la zone lien de cliquer sur le lien en pointillé. Celui ci devient alors un trait continu.

4.5.3. EXEMPLE :

No	Contact 1	Lien 1	Contact 2	Lien 2	Contact 3	Lien 3	Bobine
01	I1						Q1

Equival à :



4.6. SIMULATION :

Le mode simulation, permet de tester le programme réalisé avant son transfert dans le module logique.

La mise en RUN simulation est réalisée en activant les icônes suivantes



On agit sur les entrées et on visualise les sorties par les objets suivants :

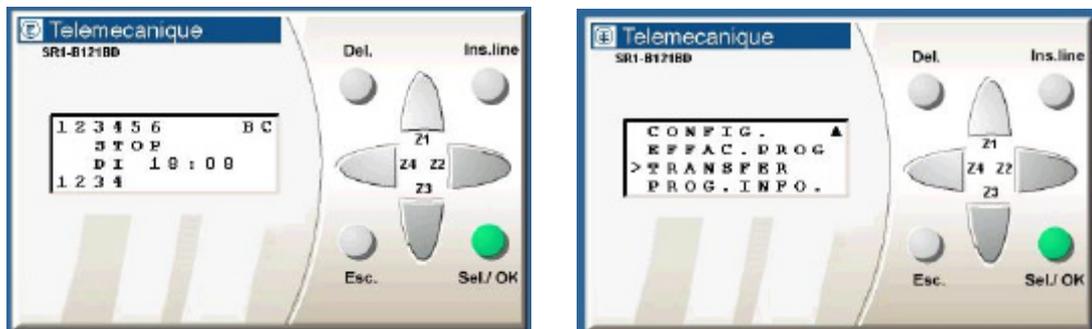


4.7. TRANSFERT D'UN PROGRAMME :

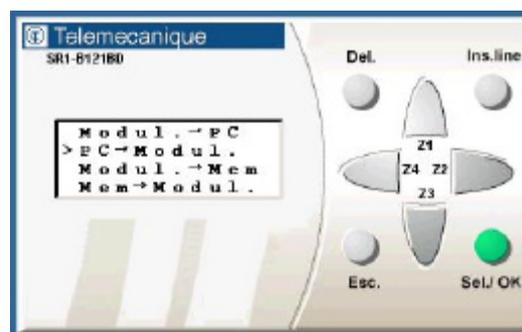
Une fois le programme testé et simulé, on transfère le programme. il faut mettre le module logique ZELIO en attente pour recevoir un programme.

4.7.1. SUR LE MODULE LOGIQUE :

1. Appuis sur OK pour atteindre les menus :



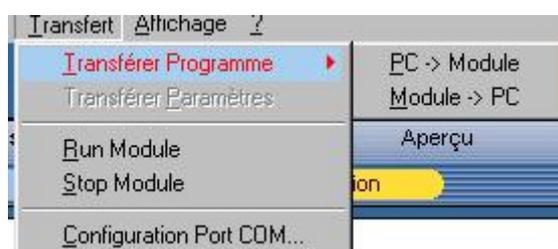
2. Choisir Transfert et OK



3. Choisir PC -> Modul et Ok. Le module est alors en attente du programme du PC.

4.7.2. SUR LE PC :

1. Dans le menu "transfert", choisir "Transférer programme + PC -> Module"



Puis OK



2. Le programme est transféré.

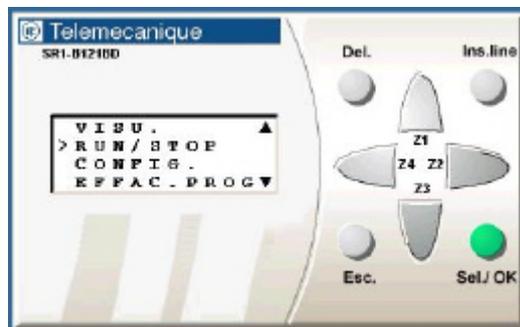
4.7.3. MISE EN RUN DU MODULE :

Pour mettre en RUN le module, deux possibilités.

1. A partir du PC par le menu "Transfert"



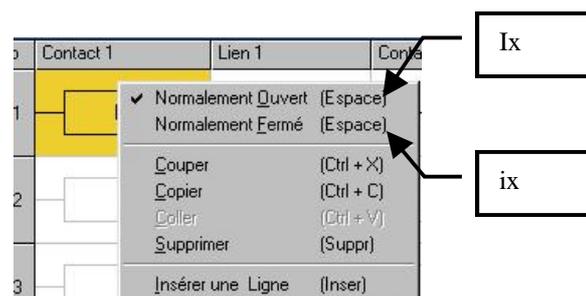
2. Sur le module :



5. DIFFERENTS ELEMENTS :

5.1. ENTREES TOUT OU RIEN :

On choisit le type de contact par clic droit sur l'entrée



5.2. ENTREES ANALOGIQUES UTILISEES EN TOR :

Même chose que pour les entrées TOR.

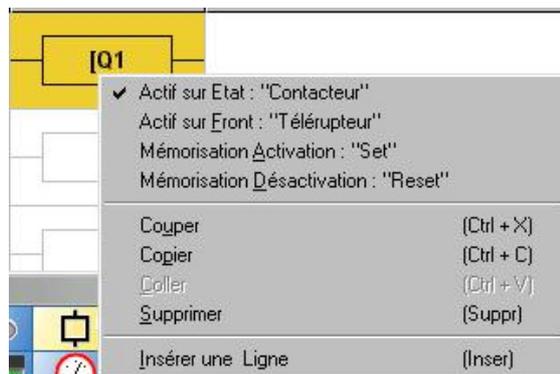


5.3. TOUCHES ZELIO :



5.4. SORTIES :

Elles sont configurables



5.5. TEMPORISATIONS :

On paramètre les temporisations par un double clic sur le symbole.

Définition de la durée

Définition du type de temporisation

Choix des éléments

No	Label	Commentaire
01	T1	
02	T2	
03	T3	
04	T4	
05	T5	
06	T6	
07	T7	
08	T8	

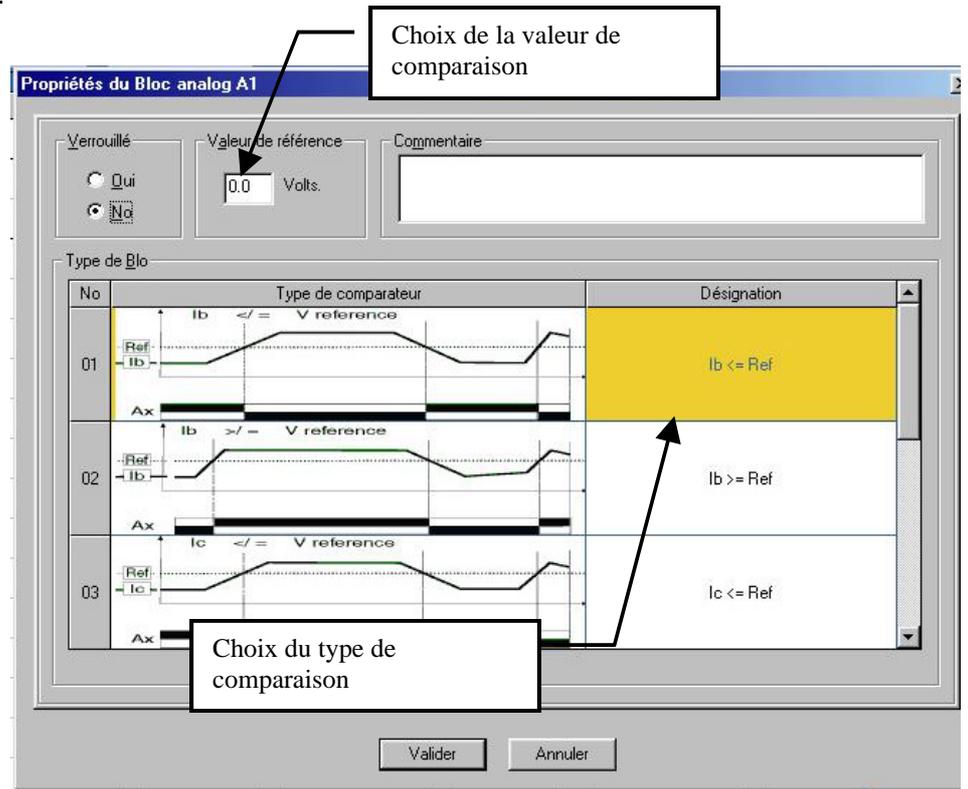
Une temporisation est activée par TTx et remise à zéro par RTx. On choisit TTx ou RTx par un clic droit sur le symbole de la temporisation.

5.6. COMPTEURS :

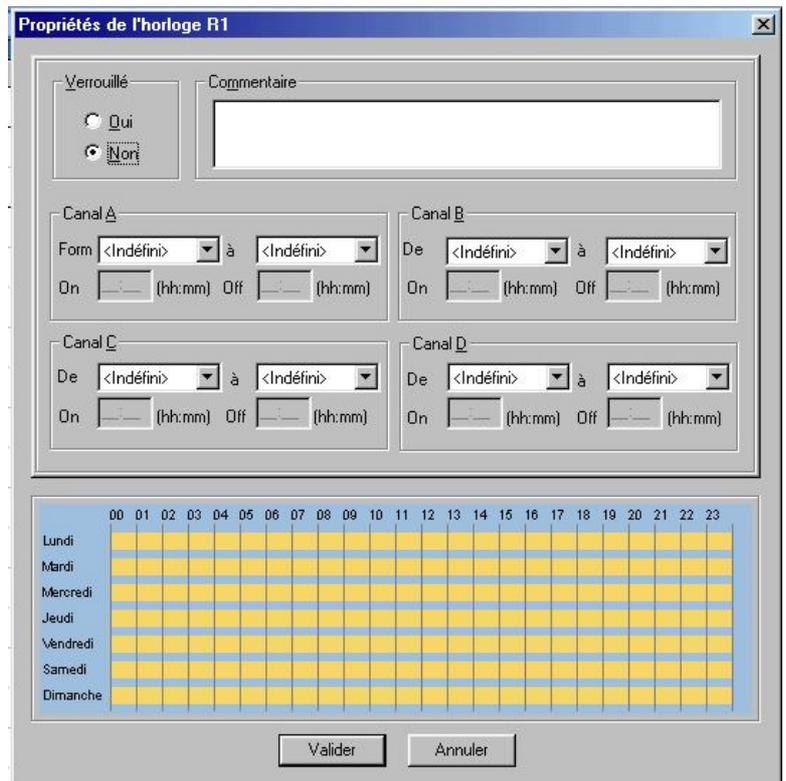
Choix des éléments

No	Label	Commentaire
01	C1	
02	C2	
03	C3	
04	C4	
05	C5	
06	C6	
07	C7	
08	C8	

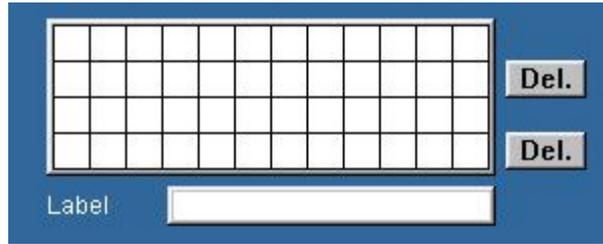
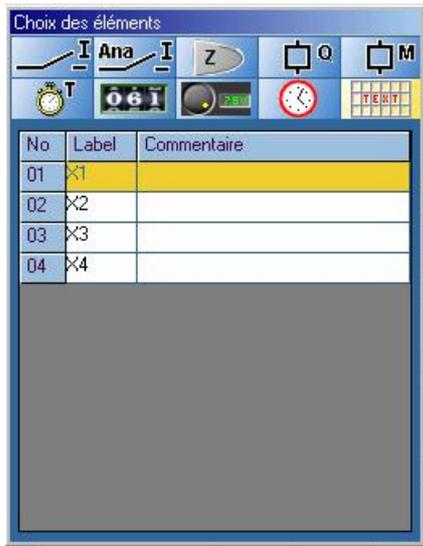
5.7. ENTREES ANALOGIQUES :



5.8. HORODATEURS :



5.9. BLOCS TEXTE :



On définit le texte affiché sur le module logique.

5.10. BITS INTERNES :

On utilise les bits internes Mx comme variables intermédiaires.

6. SAISIE D'UN PROGRAMME :

- ❖ Lancer le logiciel;
- ❖ Choisir le type de module;
- ❖ En saisie libre, construire le programme.
- ❖ Définir les différents paramètres (temporisations, compteurs, horodateurs, messages, ...)
- ❖ Simuler le programme;
- ❖ Transférer le programme.
- ❖ La mise au point peut se faire directement sur le module.