

Parametry techniczne

Fontanna tańcząca z ośmioma strumieniami

Miejsce montażu: zalew Lipówka, ul. Świętokrzyska we Wrześni

Lp.		Parametry
1	Moc wszystkich pomp	34 kW
2	Moc pojedynczej pompy	4,25kW
3	Sterowanie pojedynczą pompą	przebiegiem częstotliwości
4	Zasilanie pomp	3 x 400V
5	Max wysokość pojedynczego strumienia	24 m
6	Dysze wodne	kumulacyjna jednostrumieniowa
7	Moc oświetlenia fontanny LED RGB	1344W
8	Moc pojedynczej lampy LED RGB	168W
9	Zasilanie oświetlenia	48V
10	Zmiany podświetlenia kolorami	płynne 16 mln kolorów
11	Sterownik pracy fontanny	sterownik umożliwiający zaprogramowanie fontanny w dowolny sposób w jaki będzie wypryskiwana woda oraz jak będzie ona podświetlana, podświetlenie ściśle zsynchronizowane z pracą pomp
12	Załączenie podświetlenia fontanny	sterownik astronomiczny
13	Załączanie fontanny	ręcznie z z włącznika wewnątrz szafy sterowniczej (praca w trybie pokazu non-stop)
14	Ilość programów multimedialnych	trzy programy 8 min, 12 min, program uśpionego strumienia
15	Zabezpieczenia	różnicowo-prądowe, zwarciowe, przeciążeniowe, brak-asymetrii faz
16	Szafa sterownicza	IP54 odporna na warunki atmosferyczne
17	Złącza kablowe podwodne	IP68
18	Przewód zasilający	dostosowany do pracy w wodzie
19	Konsola sterowania manualnego	stelaż stalowy oklejony płytami granitowymi grubości 30mm
20	Czujniki odległości	czujniki ultradźwiękowe

Przykładowy sposób zaprogramowania fontanny

Dwa pokazy uruchamiane na przemian co 20 min. Czas trwania pokazu pierwszego 8 min, drugiego 12 min. Zaczynając od pełnej godziny, co 20min, fontanna ma załączać się w tryb pracy automatycznej, czyli jako „tańcząca fontanna”. Wytryskiwana woda z ośmiu dysz ma być zaprogramowana tak, aby w jak najefektowniejszy sposób zaprezentować grę wody i światła. Przez pierwsze dwie minuty fontanna wytryskiwać powinna wodę w sposób ospały, nie dynamiczny, na 50% swojej mocy. Kolejne cztery minuty (w przypadku programu 8min) to praca dynamiczna z maksymalną mocą podnoszenia strumieni wodnych, jak ich podświetlenia w różnobarwny sposób, ostatnie dwie minuty to praca na 50% swojej mocy. W przerwie między pokazami fontanna ma pracować w trybie uśpionym tzn. z każdej dyszy na wysokość metra co dwie sekundy wytryskiwana będzie woda w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Konsola sterowania manualnego fontanny ma być wykonana z granitu oklejonego na konstrukcję stalową konsola. Konsola ma za zadanie spełniać funkcję dodatkowej atrakcji polegającą na bawieniu się fontanną przez osoby przebywające nad wodą. Konsola zbudowana ma być z postumentu z granitu w którą wbudowane będą czujniki odległości w kształt jaki odpowiada rozmieszczeniu agregatów fontannowych na wodzie. Każdy czujnik odpowiada jednemu strumieniowi wody. Chodzi o to, że gdy któryś czujników wykryje dłoń to ma uruchomić pompę na taką moc na jaką odległość w danym momencie znajduje się dłoń od czujnika. Czujnik ma być skalibrowany do wysokości 30cm nad nim, czyli jak wysoko dłoń nad czujnikiem tak proporcjonalnie wysoko strumień wody. Fontanna ma przełączać się w tryb manualny czyli w tryb konsoli zawsze kiedy któryś z czujników wykryje dłoń, wtedy może być przerywany program główny pokazu i osoba która znajduje się przy konsoli bawi się strumieniami wody w dowolny sposób podnosząc je do góry. Dodatkowo należy zaprogramować tak fontannę, że panel z czujnikami będzie nie aktywny w czasie trwania pokazu. Chodzi o to, żeby zabawa z konsolą zaczynała się wtedy gdy brakuje rąk, aby

podnieść na maksymalną wysokość wszystkie osiem strumieni wody, wtedy do zabawy muszą dołączyć kolejne osoby. Wysokość unoszonego strumienia wody ma być zawsze proporcjonalna do odległości w jakiej znajduje się w danym momencie dłoń nad jednym lub wieloma czujnikami. W momencie gdy nikt nie korzysta z zabawy konsolą (gdy żaden z czujników nie wykryje ruchu to po 5s) fontanna ma przełączać się w tryb automatyczny pokazu lub tryb automatyczny uśpiania w zależności która jest godzina. Fontanna trybie manualnym ma być sterowana z konsoli ultradźwiękowej tylko wtedy, gdy przy konsoli znajdować się będzie osoba, która bawiąc się, będzie uruchamiała poszczególne strumienie wody w wymyślony przez siebie sposób.