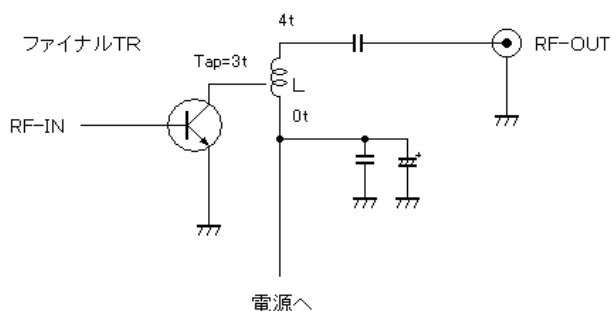


電源電圧 = 12V時

| 出力(W) | コレクタ - インピ - ダンス() | 50オ - ムに対して(倍) | タップ位置 |
|-------|---------------------|----------------|-------|
| 0.1 | 605.0 | 12.10 | 3.48 |
| 0.2 | 302.5 | 6.05 | 2.46 |
| 0.3 | 201.7 | 4.03 | 2.01 |
| 0.5 | 121.0 | 2.42 | 1.56 |
| 1 | 60.5 | 1.21 | 1.10 |
| 1.5 | 40.3 | 0.81 | 0.90 |
| 2 | 30.3 | 0.61 | 0.78 |
| 2.5 | 24.2 | 0.48 | 0.70 |
| 3 | 20.2 | 0.40 | 0.64 |
| 3.5 | 17.3 | 0.35 | 0.59 |
| 4 | 15.1 | 0.30 | 0.55 |
| 4.5 | 13.4 | 0.27 | 0.52 |
| 5 | 12.1 | 0.24 | 0.49 |
| 6 | 10.1 | 0.20 | 0.45 |
| 7 | 8.6 | 0.17 | 0.42 |
| 8 | 7.6 | 0.15 | 0.39 |
| 9 | 6.7 | 0.13 | 0.37 |
| 10 | 6.1 | 0.12 | 0.35 |
| 15 | 4.0 | 0.08 | 0.28 |
| 20 | 3.0 | 0.06 | 0.25 |
| 100 | 0.6 | 0.01 | 0.11 |

タップ位置による、マッチング方法

CYTEC/2007-9



2W 出力時の例

$$L = \text{FB801} \#43 \quad 4t / \text{Tap} \quad 3t \\ (4t \times 0.78 = 3.12t)$$

左の例は、2W出力時の物で、全体が4タ - ンの時、タップは電源から3タ - ンの位置になります。

コア - は、FB801を使用しています。

コイルからタップを出し、インピ - ダンスマッチングを取ります。実際のタップ位置は、コア - 巻き数(t) X 表のタップ位置 = タップの位置 (t) になります。

上の図のように、タップは電源から数えた巻き数になります。TRのコレクタ - をタップにつなぎます。出力は、2Wの例では4tの位置から取り出します。

表のタップ位置が、1以上の場合は、タップ位置までを何巻きと決め、タップ位置をかけた巻き数を、全体の巻き数としてコイルを製作します。

使用するコア - は、DC電流を流す関係上、磁気飽和を考えなくてはなりません。コア - の大きさは、ファイナルTRに流れる電流から、判断します。磁気飽和を起こした場合、出力波形がかなり歪みます。オシロなどでチェックしてサイン波が出ていればOKとします。また、連続送信時は、かなり条件が厳しくなりますので、そのような場合はコア - のサイズを、一回り大きくします。コア - をさわってみて、熱くなっていないければ、だいたいの場合大丈夫です。