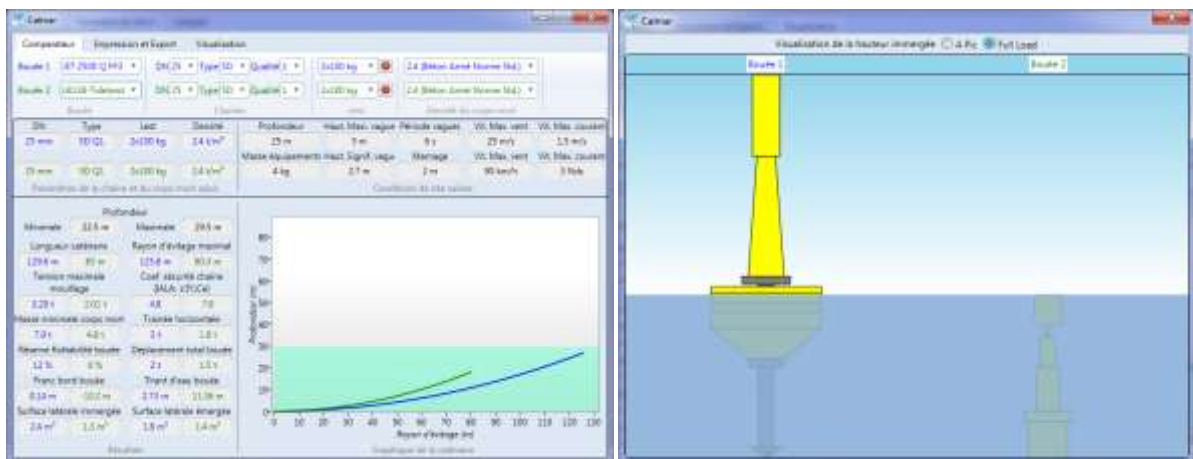


Manuel d'utilisation du logiciel



CALMAR

582	08/10/12	1	JFB	DH	Commentaires Ajoutés + Mise en Forme
582	05/10/12	0	JFB	DH	Première Version Pour Commentaire
N°BE	Date	Rev	Par	Validé	Commentaire

Table des matières

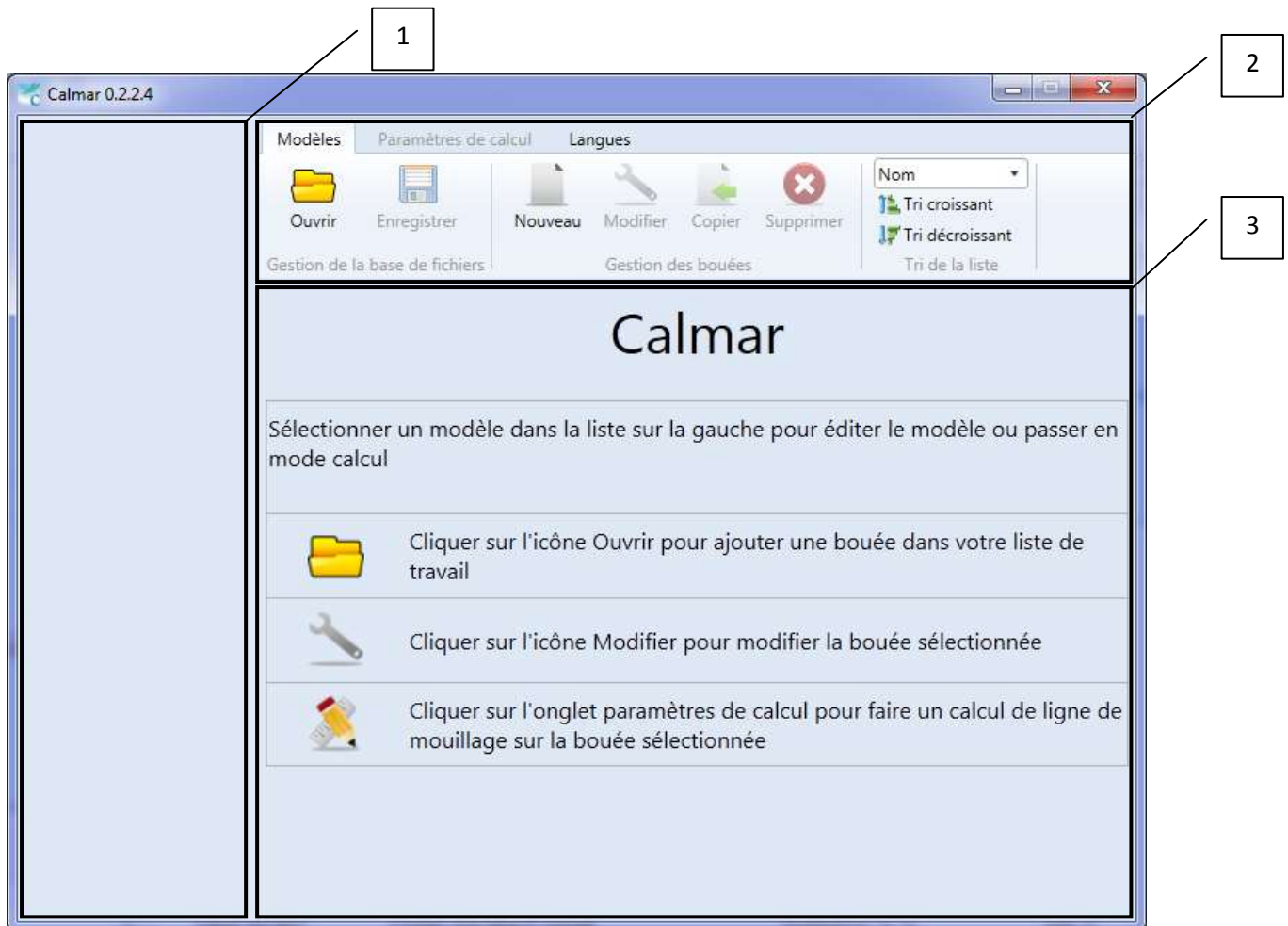
1	Introduction.....	3
1.1	Définition de l'écran principale	3
1.2	Sélection de la langue.....	3
2	Gestion des modèles	4
2.1	Charger un modèle de bouée existant	4
2.2	Sauvegarder un modèle de bouée	5
2.3	Création ou modification d'un modèle	6
2.3.1	Renseignement des paramètres généraux de la bouée.....	7
2.3.2	Création d'un flotteur.....	7
2.3.3	Création d'une structure	11
2.3.4	Création d'un pylône ou d'un voyant.....	13
2.4	Enregistrement le modèle en cours d'édition.....	14
2.5	Fonction commune dans l'éditeur de modèle	15
2.5.1	Modification d'un élément.....	15
2.5.2	Suppression d'un élément.....	16
2.5.3	Déplacement d'une tranche.....	17
3	Calcul d'une ligne de mouillage.....	18
3.1	Fenêtre de sélection des équipements	19
3.1.1	Sélection des équipements pour un calcul.....	19
3.1.2	Supprimer un équipement sélectionné.....	20
3.1.3	Ajouter un équipement standard.....	20
3.1.4	Supprimer un équipement standard	21
4	Visualisation des résultats.....	22
4.1	Impression et export	22
4.2	Visualisation à PIC.....	23

1 Introduction

Ce document a pour but de fournir une aide à l'utilisation du logiciel.

1.1 Définition de l'écran principale

Voici l'aperçu de la première fenêtre du logiciel.



1. Liste des bouées enregistrées dans le logiciel
2. Menu des fonctions du logiciel
3. Cadre d'aide

1.2 Sélection de la langue

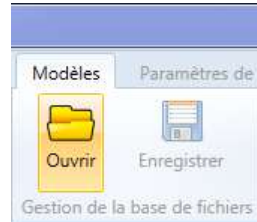
Dans le menu, sélectionner l'onglet « Langue » puis choisir la langue souhaiter.



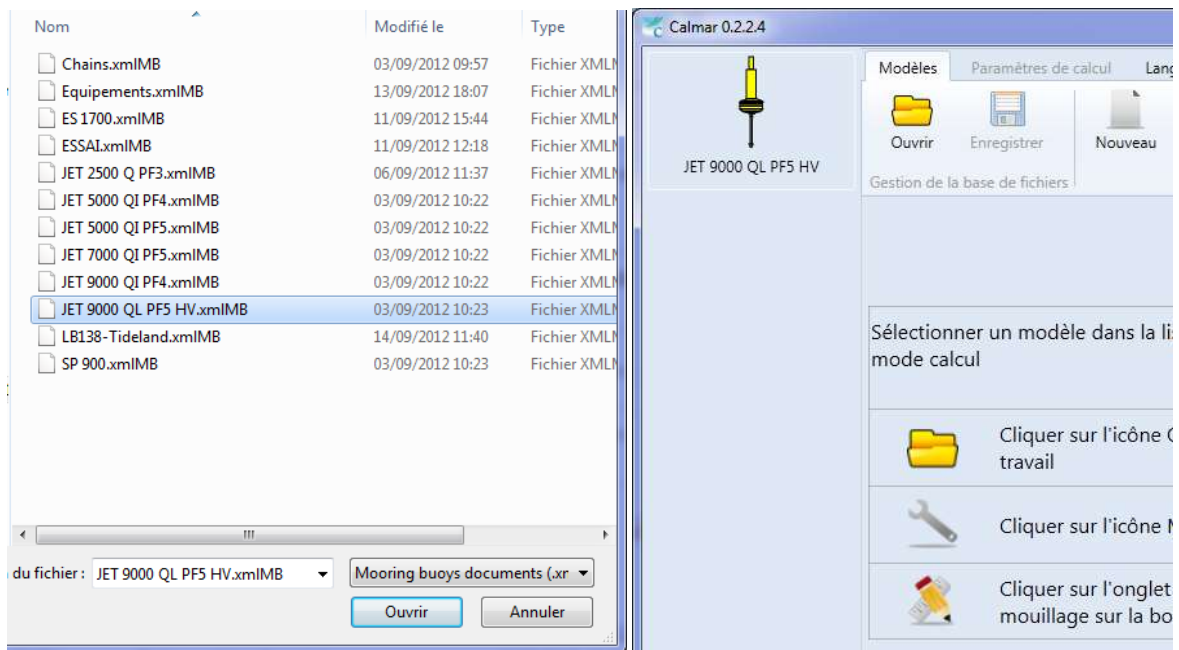
2 Gestion des modèles

2.1 Charger un modèle de bouée existant

Dans le menu, cliquer sur l'icône « Ouvrir »

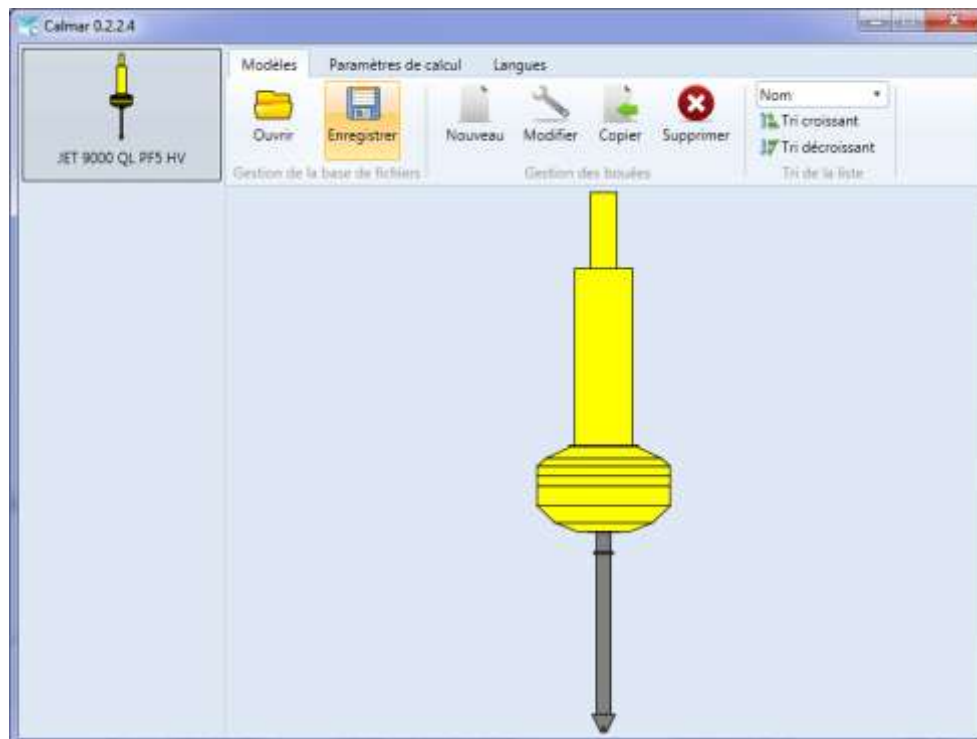


Sélectionner le fichier modèle de la bouée, cliquer sur « Ouvrir » et la bouée apparaît dans la liste de la fenêtre principale (Attention le logiciel n'autorise pas l'ajout d'une bouée avec le même nom).

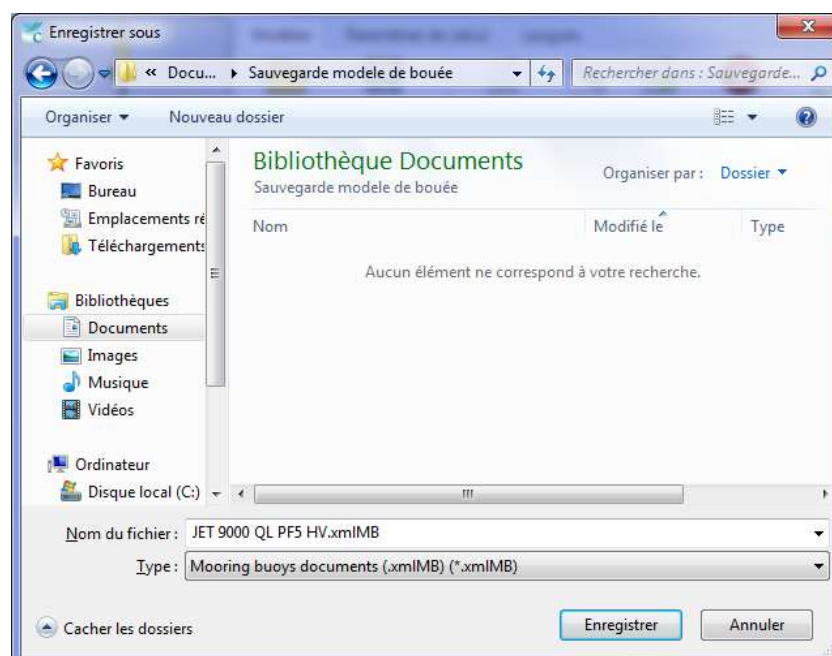


2.2 Sauvegarder un modèle de bouée

Sélectionner la bouée que vous voulez sauvegarder puis cliquer sur « Enregistrer »

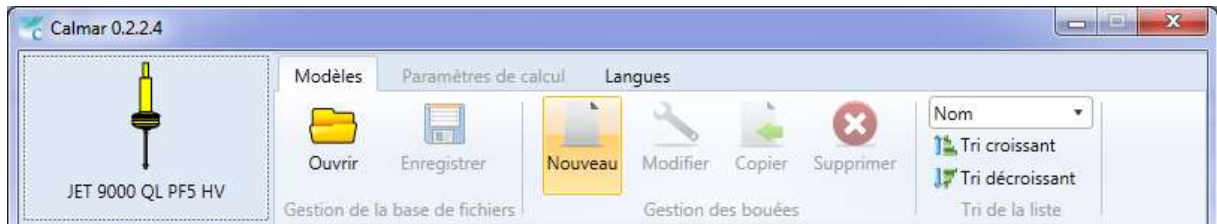


Sélectionner le dossier et le nom du fichier, puis cliquer sur « Enregistrer »

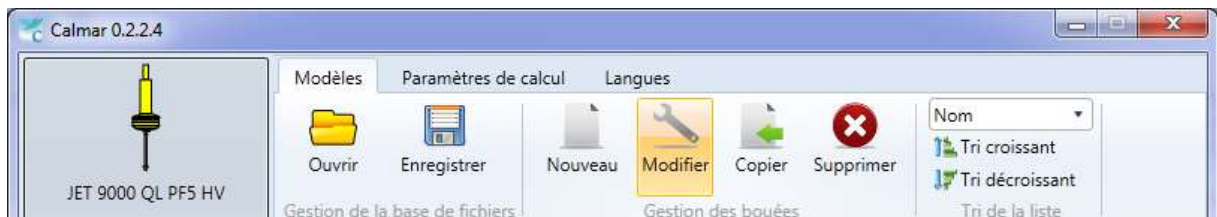


2.3 Création ou modification d'un modèle

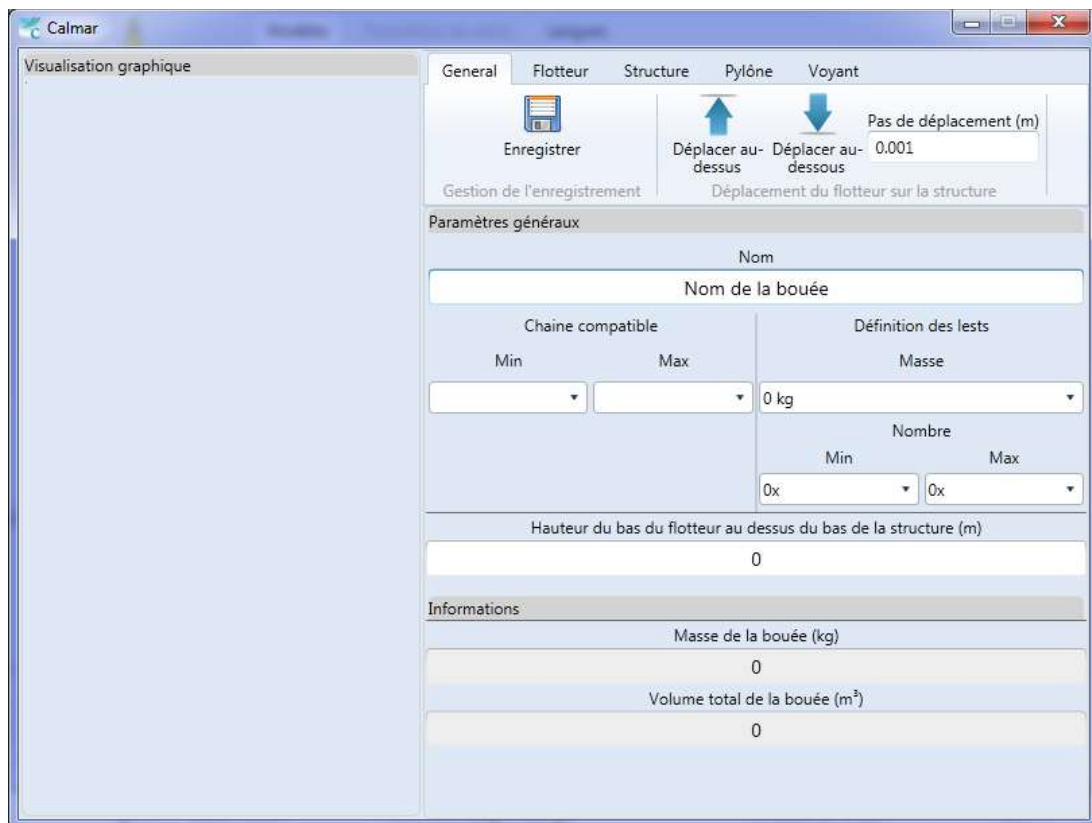
Pour créer une bouée dans l'écran principal cliquer sur l'icône « Nouveau »



Pour modifier une bouée dans l'écran principal cliquer sur l'icône « Modifier »



Une nouvelle fenêtre apparaît et vous permet de renseigner les champs nécessaires à la création d'une bouée



Voici les étapes à suivre pour créer ou modifier un modèle.

2.3.1 Renseignement des paramètres généraux de la bouée

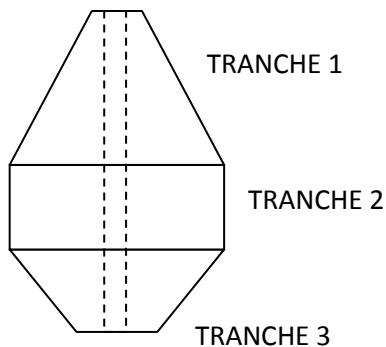
Sur le premier écran, Saisir les informations suivantes :

1. Le nom de la bouée
2. La taille de la chaine (minimale et maximale)
3. La définition des lests (Masse unitaire d'un lest et le nombre minimum et maximum)

The screenshot shows a software window with several tabs: General, Flotteur, Structure, Pylône, and Voyant. The 'Flotteur' tab is active. It contains a section for 'Gestion de l'enregistrement' with buttons for 'Enregistrer', 'Déplacer au-dessus', and 'Déplacer au-dessous', and a text field for 'Pas de déplacement (m)' set to 0.001. Below this is the 'Paramètres généraux' section. It has a 'Nom' field with the value 'Bouée test'. There are two main columns: 'Chaine compatible' with 'Min' (14) and 'Max' (30) dropdowns, and 'Définition des lests' with a 'Masse' field set to '25 kg' and a 'Nombre' section with 'Min' (2x) and 'Max' (4x) dropdowns.

2.3.2 Création d'un flotteur

Voici le dessin de notre flotteur, avant saisie dans le logiciel.



Sur l'écran des flotteurs, Saisir les informations suivantes :

1. Nom du flotteur
2. Masse du flotteur
3. Définition des tranches

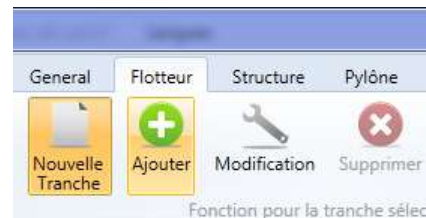
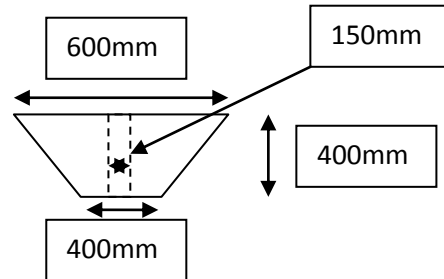
2.3.2.1 Définition des tranches pour un flotteur

Pour un gain de temps, commencer la création dans l'ordre de la dernière tranche jusqu'à la première tranche.

- Tranche 3

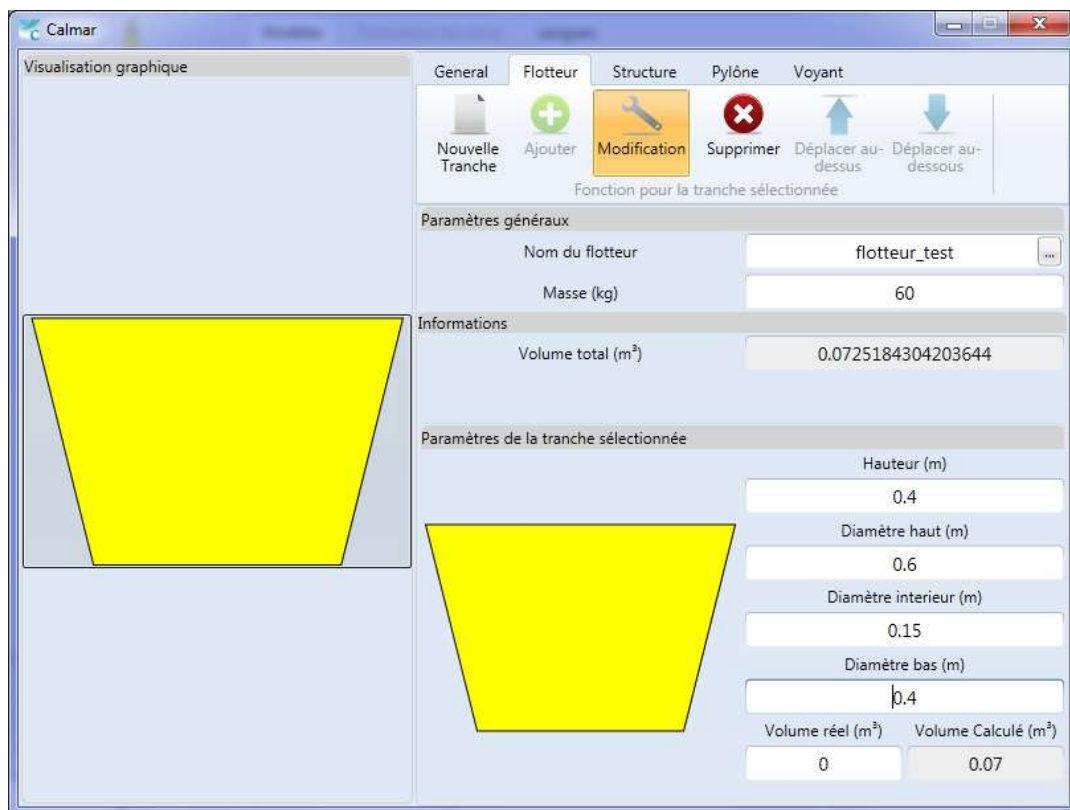
Voici la description de la tranche avec les champs saisis dans le logiciel

Hauteur (m)	
0.4	
Diamètre haut (m)	
0.6	
Diamètre intérieur (m)	
0.15	
Diamètre bas (m)	
0.4	
Volume réel (m³)	Volume Calculé (m³)
0.0	0.0



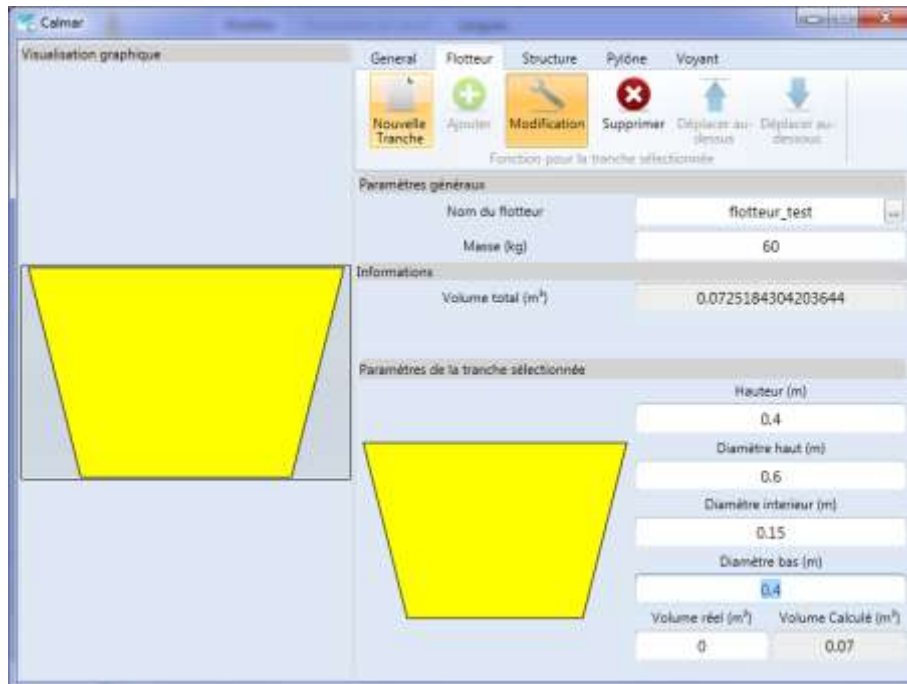
Une fois la saisie finie, cliquer sur l'icône « ajouter »

Voici le résultat

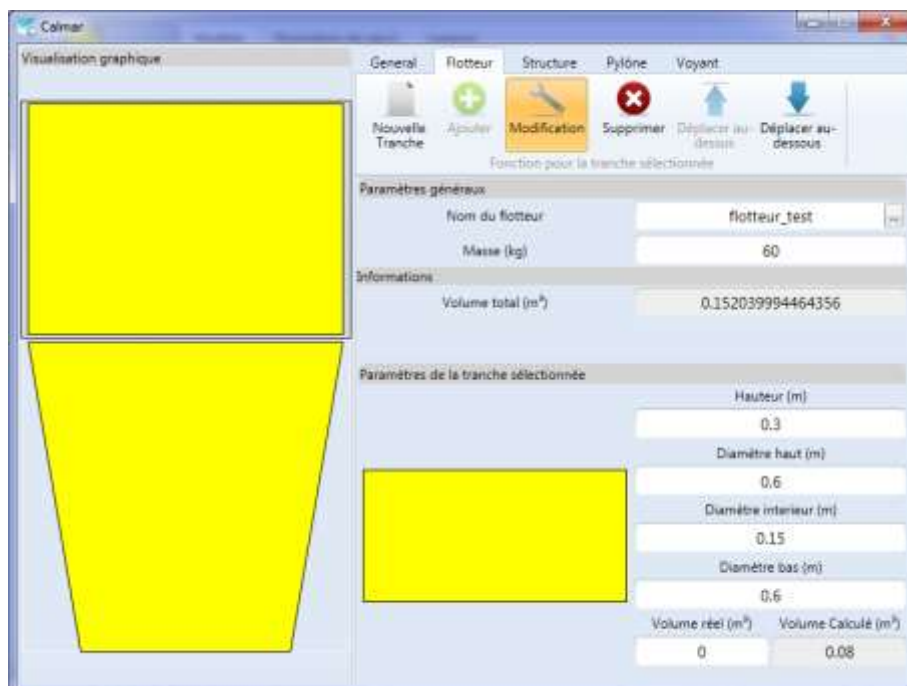


- Tranche 2

Pour créer une nouvelle tranche, cliquer sur « Nouvelle tranche », pour saisir une nouvelle tranche :

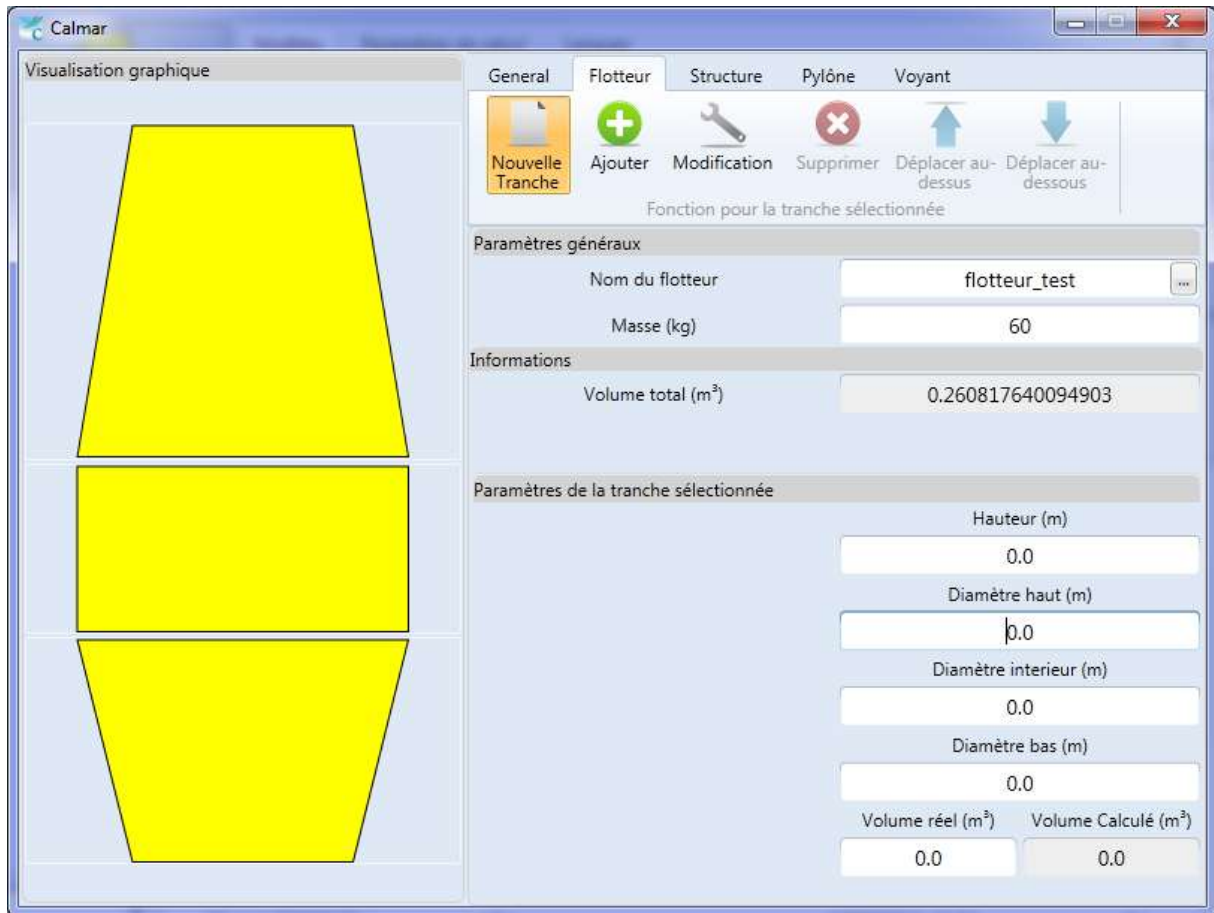


La sélection de la tranche (coté gauche) en cours disparaît et le bouton « Ajouter » apparaît. Faire la nouvelle saisie puis cliquer sur « Ajouter »

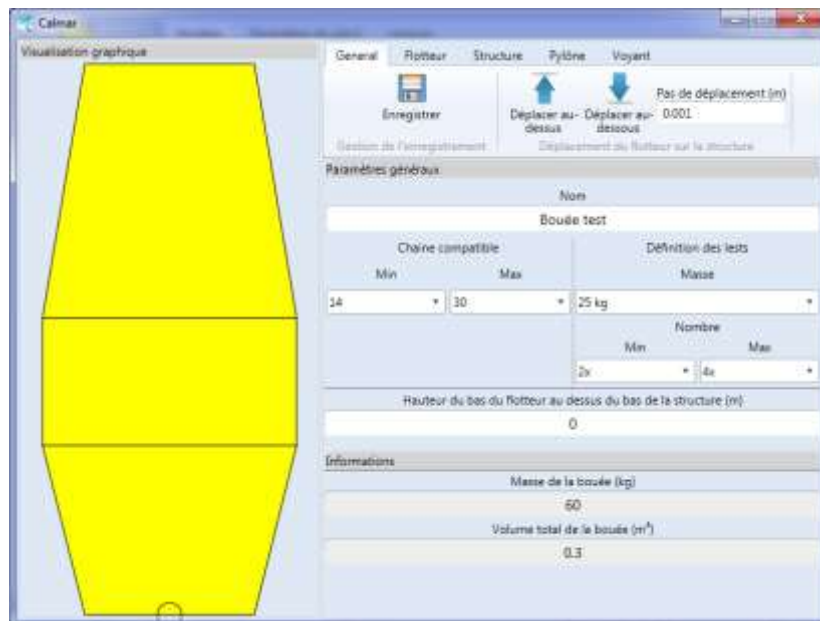


- Tranche 1

Même principe que précédemment, Voici le résultat



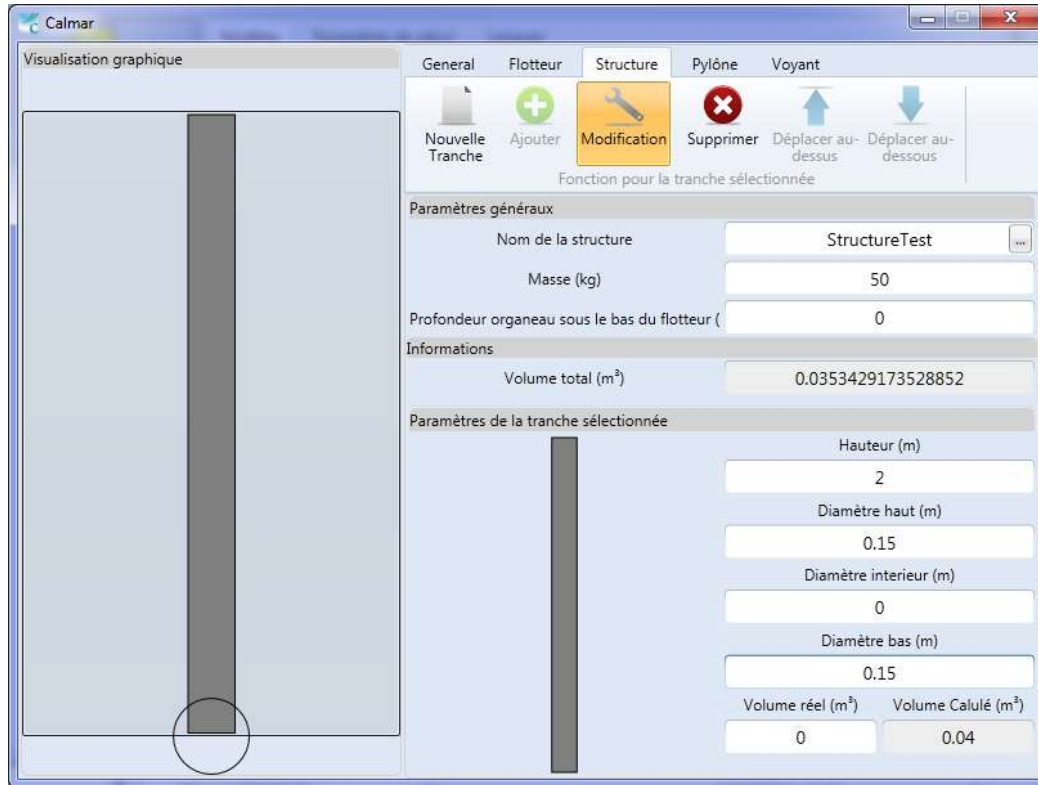
En revenant sur l'onglet « General », on peut avoir l'aperçu de la bouée complète :



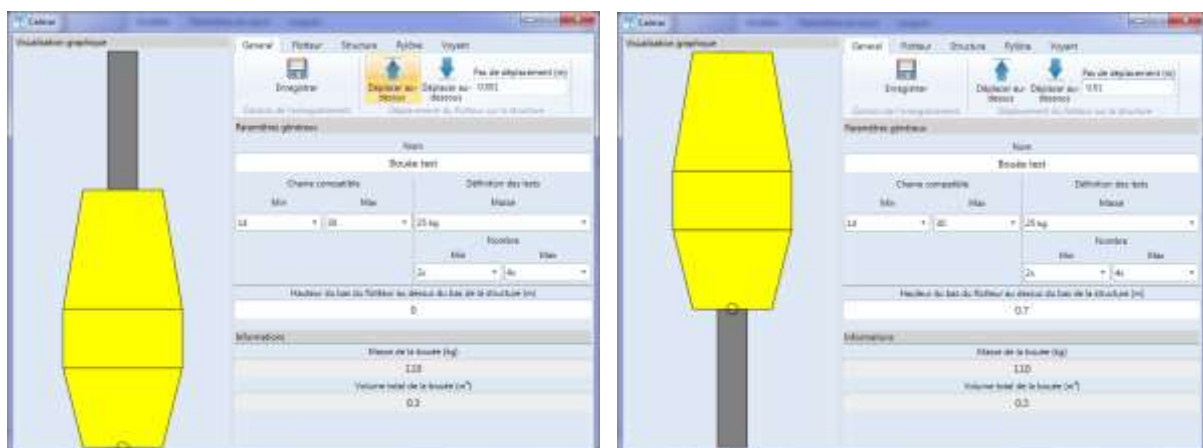
2.3.3 Création d'une structure

Même principe que pour le flotteur mais en précisant la distance entre le bas du flotteur et le centre de l'organeau.

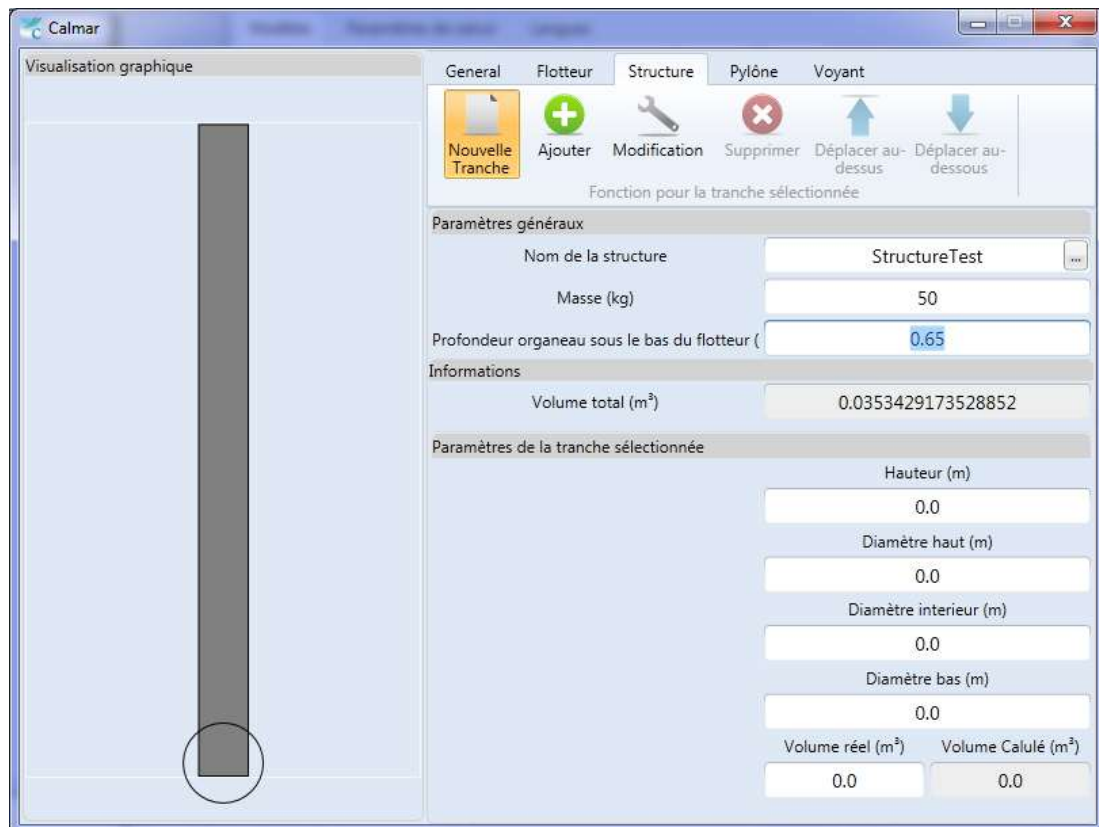
Pour l'exemple, prenons une structure de 2m de long et un organeau bas.



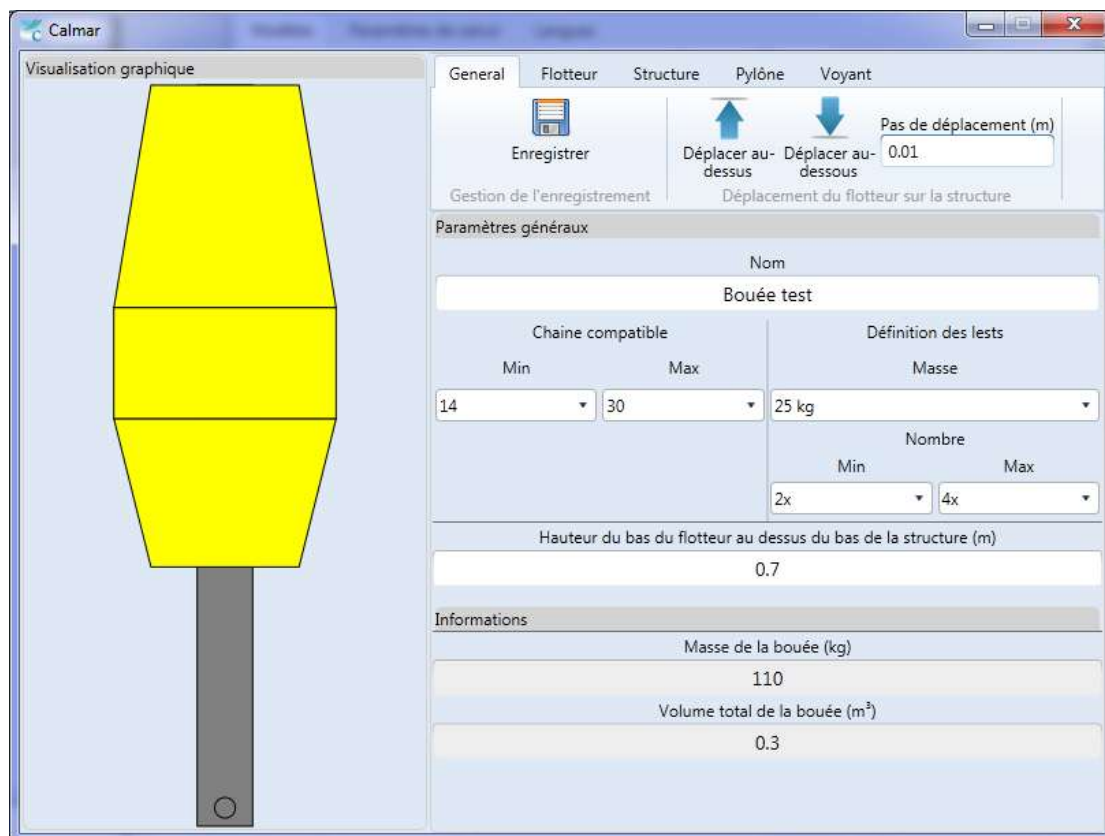
En revenant sur l'onglet « General », Il faut définir la position qu'occupe le flotteur sur la structure en utilisant les boutons « Déplacer au-dessus » et « Déplacer au-dessous »



Pour finir, saisir la hauteur entre le bas du flotteur et l'organeau dans l'onglet « Structure »



Vérifier dans l'onglet « General » le résultat :

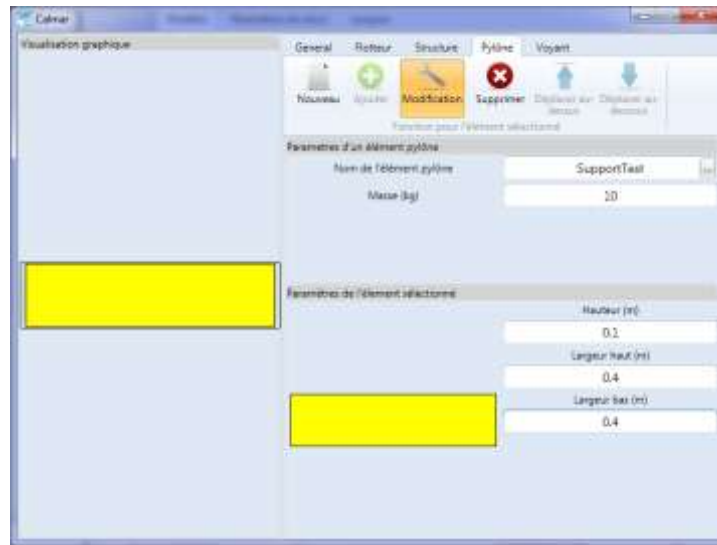


2.3.4 Création d'un pylône ou d'un voyant

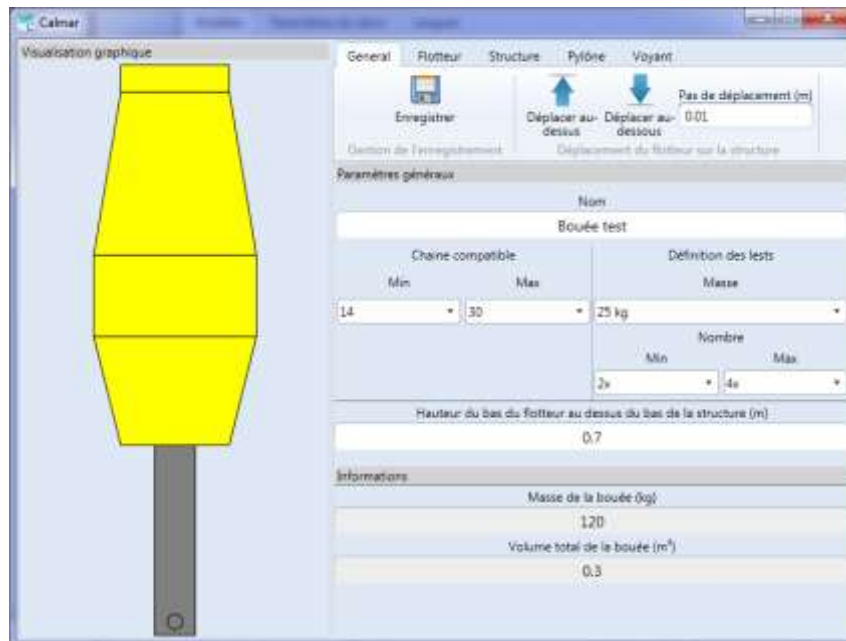
Sur l'écran de pylône ou voyant, Saisir les informations suivantes :

1. Nom du pylône ou voyant
2. Masse du pylône ou voyant
3. Définition des dimensions du pylône ou voyant

Une fois les paramètres saisis, il faut cliquer sur « Ajouter » :

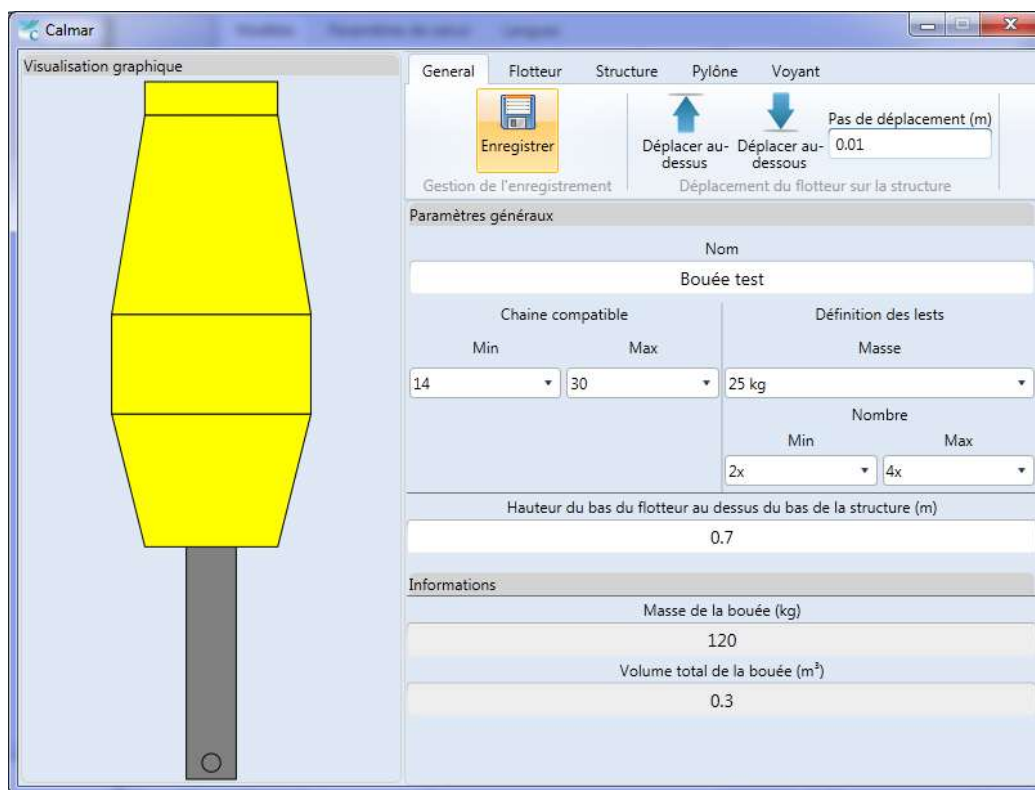


Et dans l'onglet « General », le résultat :

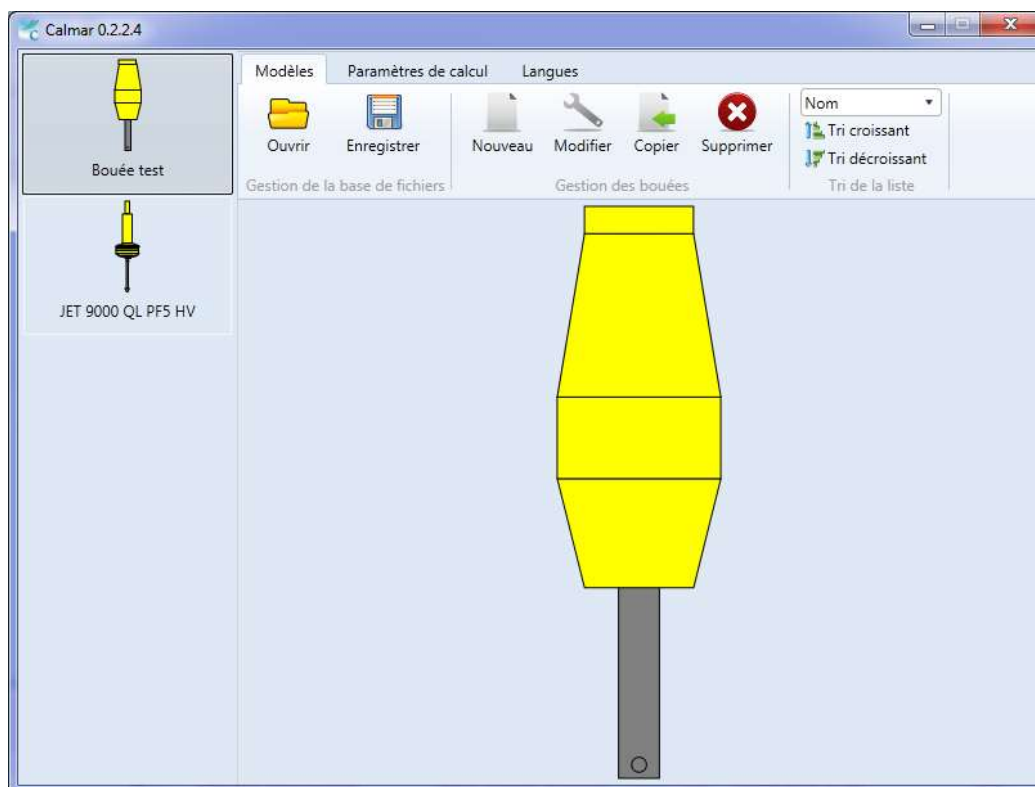


2.4 Enregistrement le modèle en cours d'édition

Pour enregistrer le modèle modifié, cliquer sur « Enregistrer » dans l'onglet « General » :



Une fois la bouée enregistrée, les modifications sont visibles dans la liste des bouées :



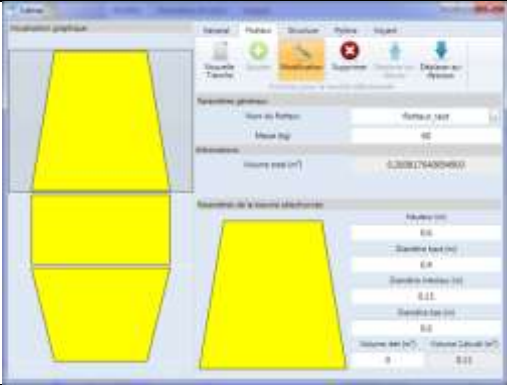
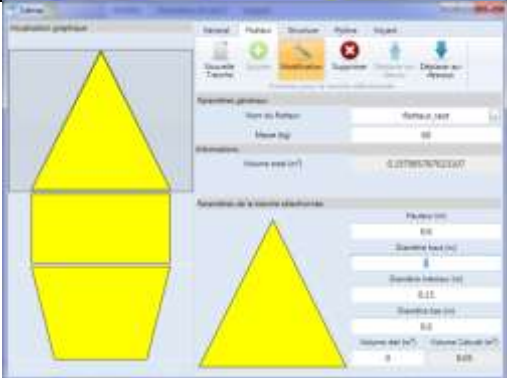
2.5 Fonction commune dans l'éditeur de modèle

Dans les onglets « Flotteur », « Structure », « Pylône » et « Voyant », Quatre boutons dans le menu ont une fonction commune.

2.5.1 Modification d'un élément

Sur un des onglets « Flotteurs », « Structure », « Pylône » et « Voyant » toutes les informations saisies sont automatiquement sauvegardées dans le modèle en cours d'édition.

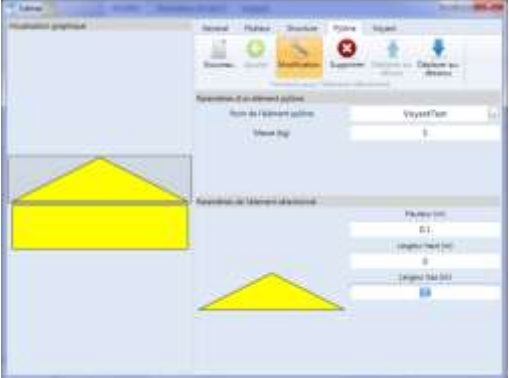
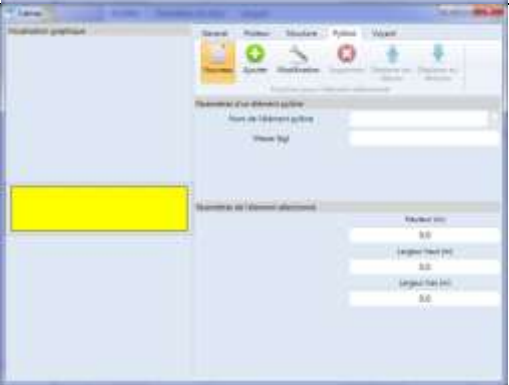
Exemple avec une tranche de flotteur :

	<p>Sélectionner une tranche, le bouton « Modification » passe en surbrillance</p>
	<p>Modification du diamètre haut de 0.4 à 0 Le dessin change automatiquement</p>

2.5.2 Suppression d'un élément

Sur un des onglets « Flotteurs », « Structure », « Pylône » et « Voyant » toutes les informations saisies sont automatiquement sauvegardées dans le modèle en cours d'édition.

Exemple avec un voyant :

	<p>Sélectionner une tranche, le bouton « Suppression » devient actif</p>
	<p>Le pylône vient d'être supprimé Le dessin change automatiquement</p>

2.5.3 Déplacement d'une tranche

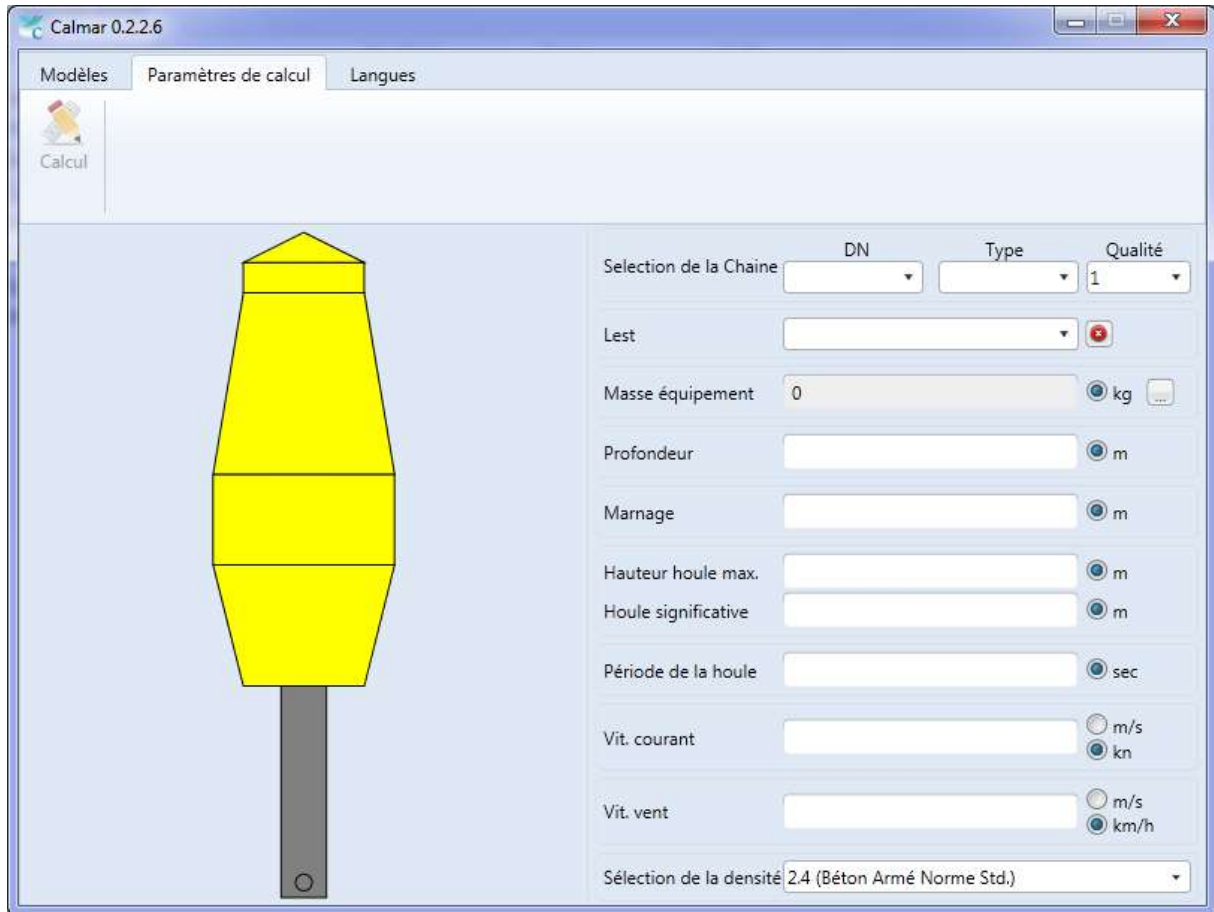
Sur un des onglets « Flotteurs » et « Structure » toutes les informations saisies sont automatiquement sauvegardées dans le modèle en cours d'édition.

Exemple avec une tranche de flotteur :

	<p>Sélectionner la tranche que l'on veut déplacer Pour cette tranche uniquement le déplacement au-dessous est possible</p>
	<p>La tranche s'est déplacée en dessous et maintenant les deux déplacements sont possibles. En cliquant sur « Déplacer au-dessus », on remet la tranche à sa place d'origine</p>
	<p>La tranche est revenue dans sa position d'origine</p>

3 Calcul d'une ligne de mouillage

Sélectionner la bouée qui servira de référence au calcul puis sélectionner l'onglet « Paramètres de calcul »



Sur l'écran de saisie des paramètres de calcul, saisir les informations suivantes :

1. Sélection du DN de la chaîne
2. Sélection du type de chaîne
3. Qualité de la chaîne
4. Lest de la bouée
5. Les équipements
6. La profondeur nominale
7. Le marnage
8. La période de la houle
9. La vitesse du courant (Max)
10. La vitesse du vent (Max)
11. Sélection de la densité du corps mort

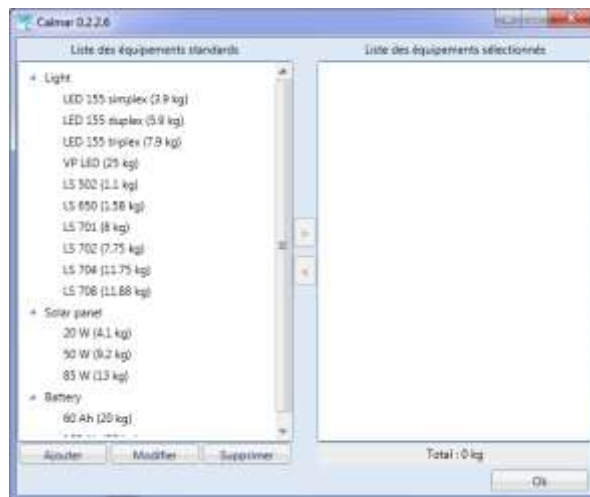
A la fin de la saisie le bouton « Calcul » devient actif, cliquer dessus pour avoir la fenêtre de résultat

3.1 Fenêtre de sélection des équipements

Dans l'onglet « Paramètre de calcul », cliquer sur le bouton à droite du champ « Masse équipement »

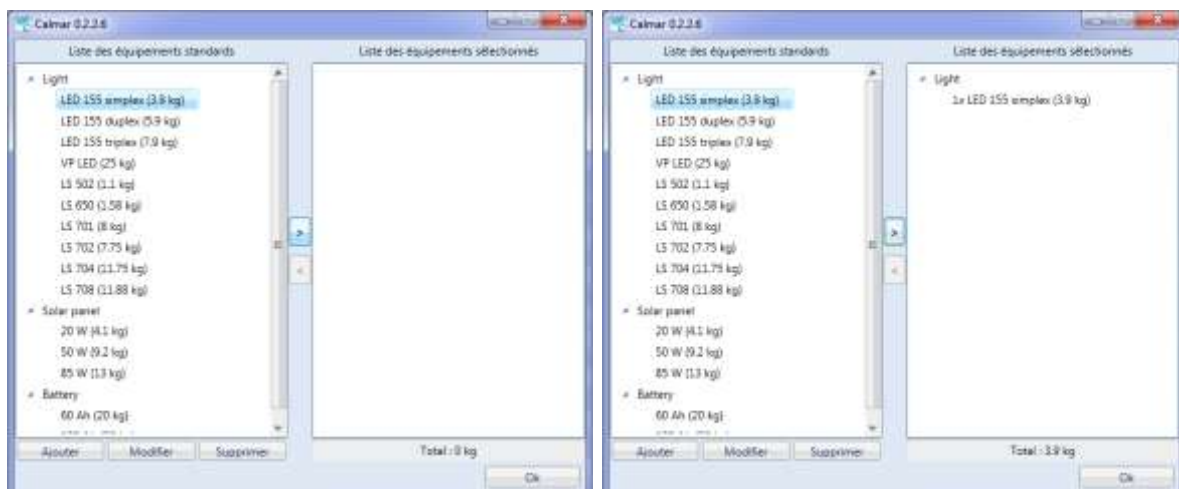


La fenêtre des équipements apparaît



3.1.1 Sélection des équipements pour un calcul

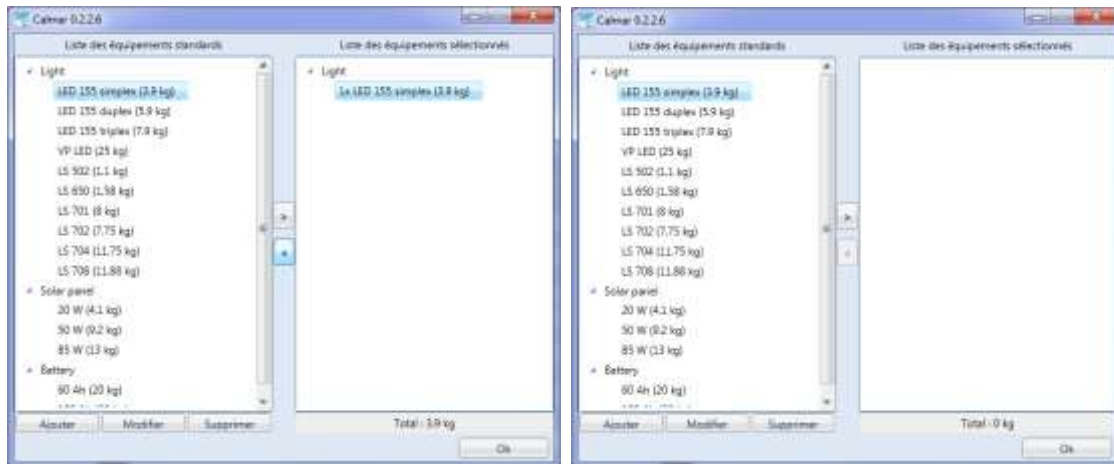
Sélectionner un équipement sur la liste de droite, puis cliquer sur la flèche droite



L'équipement apparaît dans la liste à droite avec la quantité

3.1.2 Supprimer un équipement sélectionné

Sélectionner l'élément à enlever dans la liste de droite puis cliquer sur la flèche gauche



3.1.3 Ajouter un équipement standard

Pour ajouter un équipement à la liste standard dans une catégorie, Sélectionner la catégorie puis cliquer sur « Ajouter »



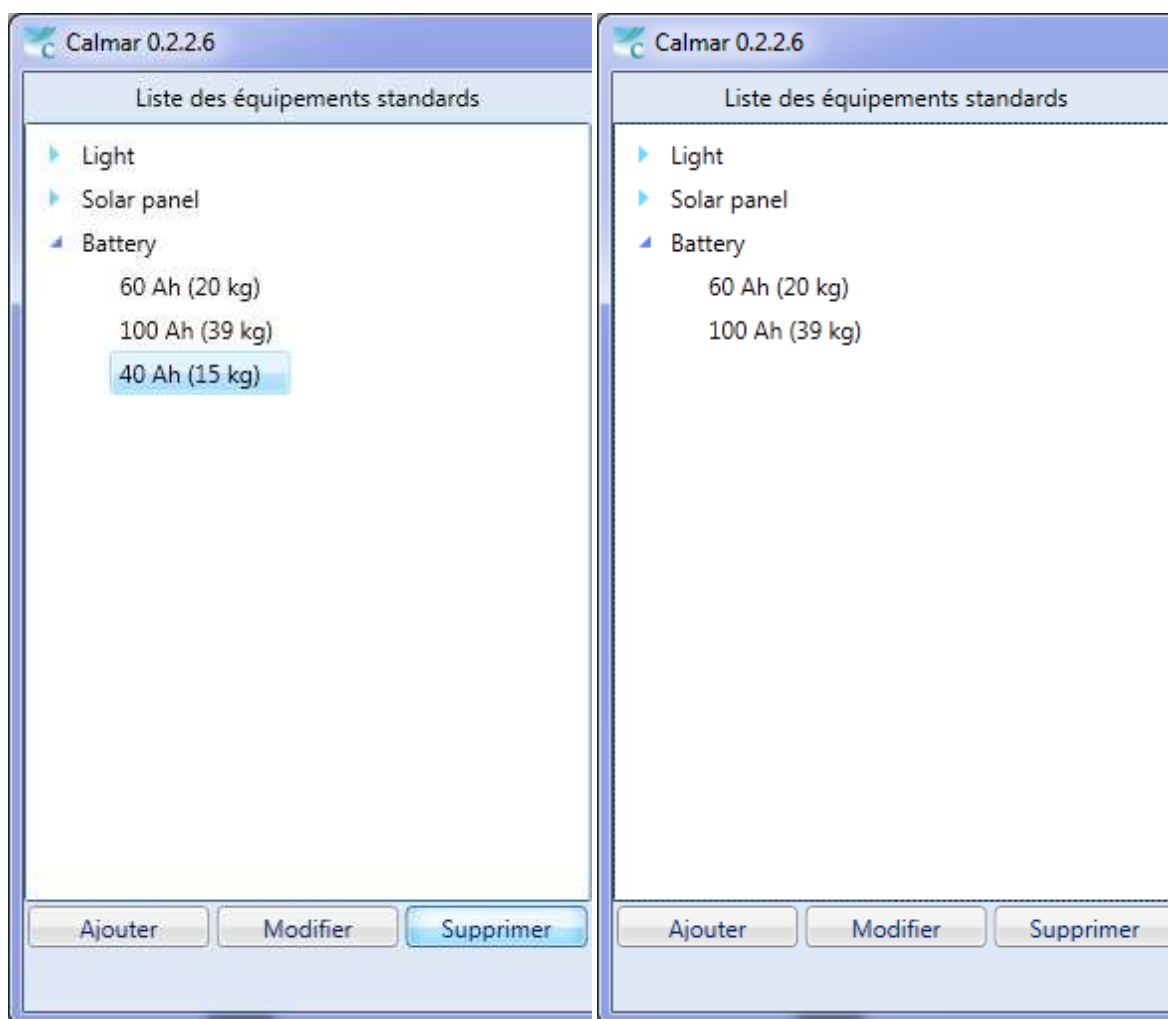
Saisir le nom de l'équipement et la masse de l'équipement.

Puis le nouvel équipement apparaît dans la liste



3.1.4 Supprimer un équipement standard

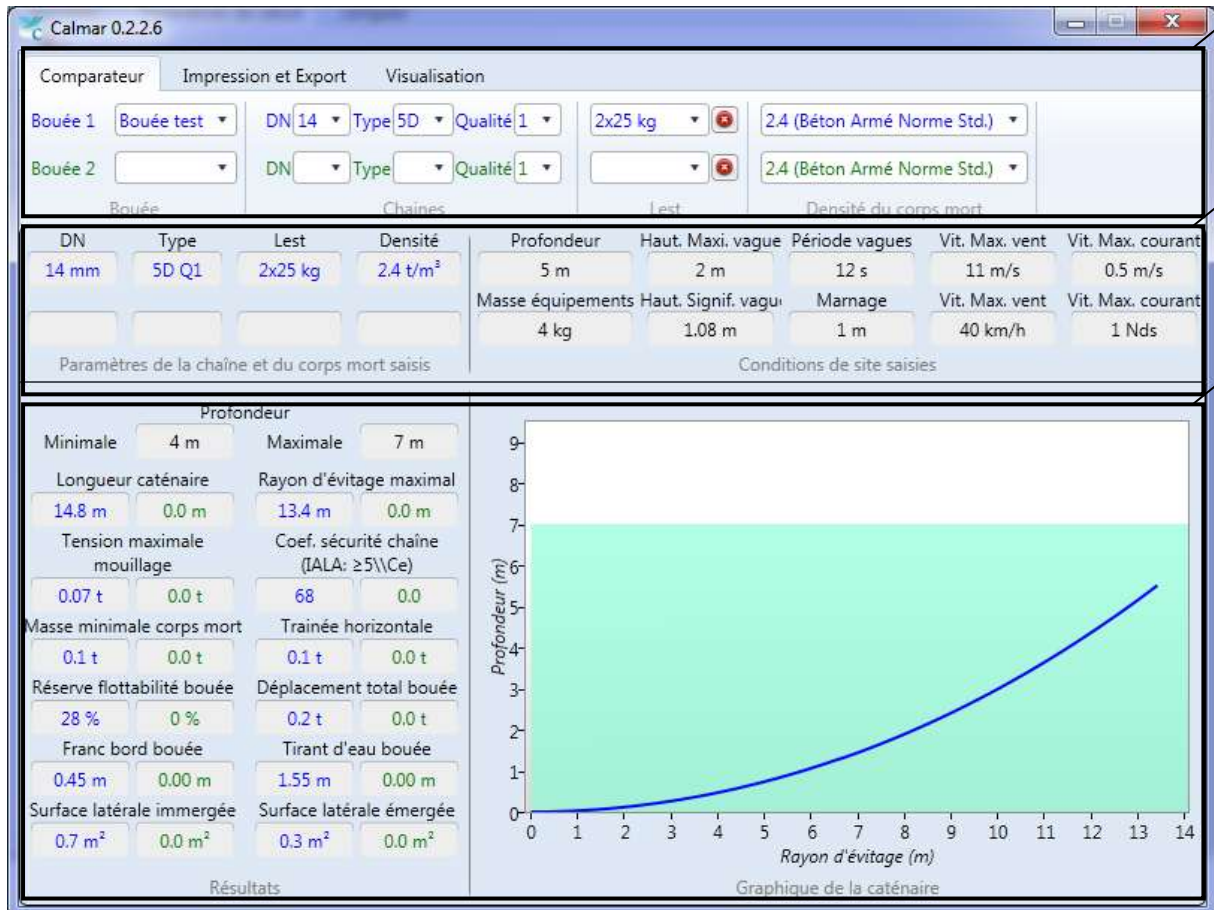
Sélectionner l'équipement, puis cliquer sur « Supprimer »



4 Visualisation des résultats

Une fois les paramètres saisis dans l'onglet « Paramètres de calcul », cliquer sur « Calcul » pour passer dans la fenêtre des résultats.

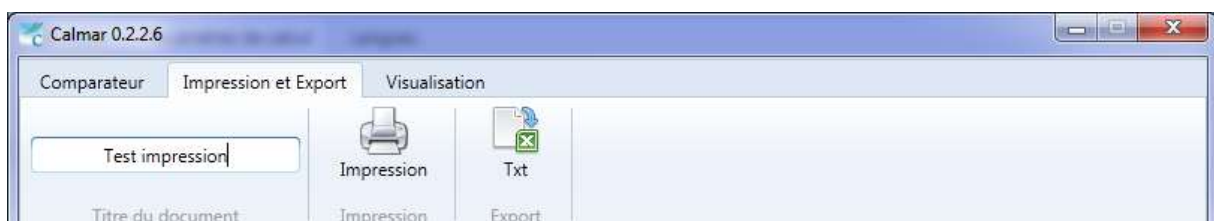
Voici l'aperçu de la première fenêtre de résultats.



1. Menu avec les fonctions de comparateur, impression et visualisation
2. Affichage des paramètres de saisie (Conditions de site et bouée)
3. Affichage des résultats calculés

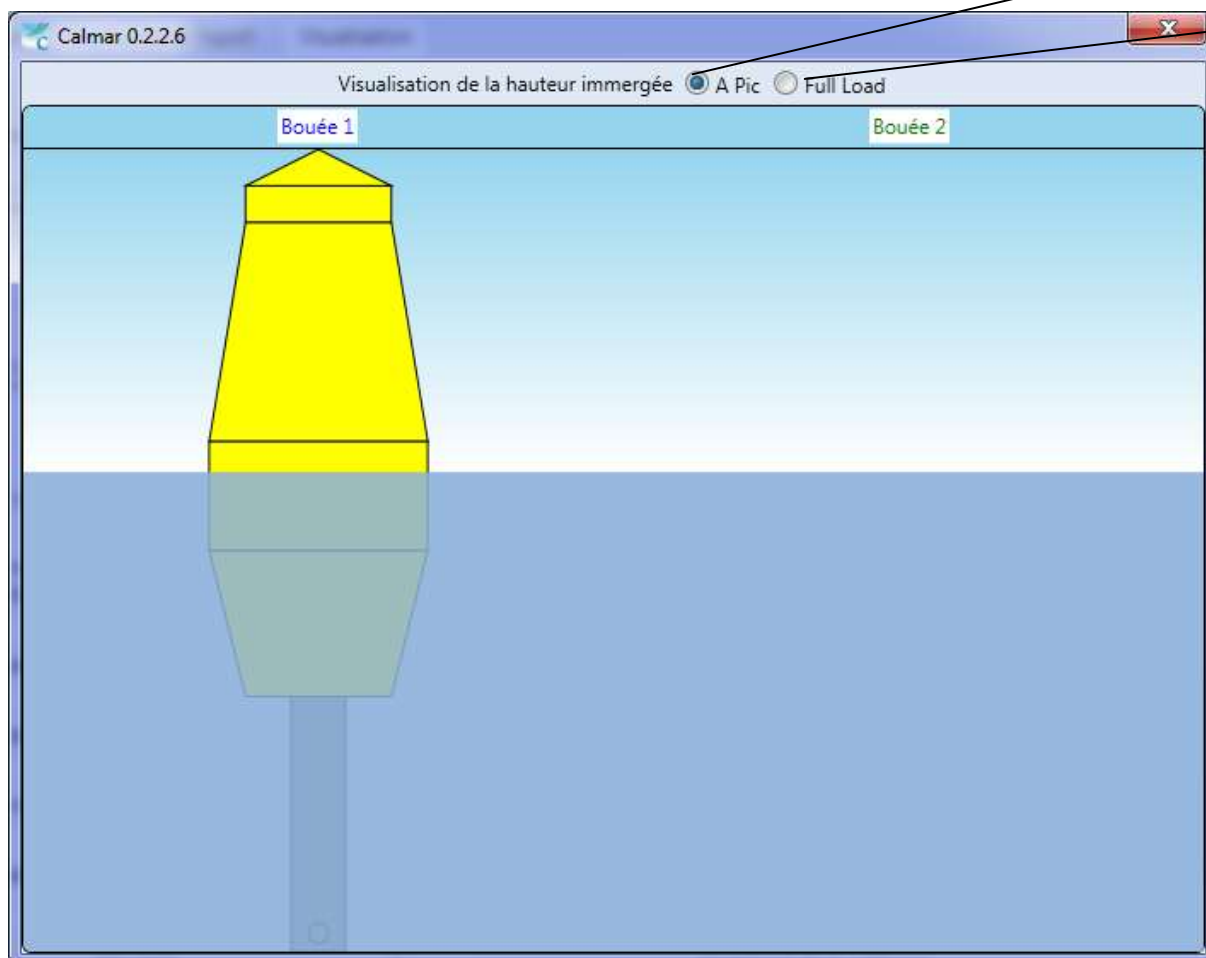
4.1 Impression et export

Sélectionner l'onglet « Impression et Export » puis saisir le nom du titre du document (ou nom du projet) et cliquer sur « Imprimer » ou « Txt » (L'export permet trois formats de sortie au format Txt)



4.2 Visualisation à PIC

Pour visualiser le niveau d'enfoncement de la bouée (à PIC ou en Full load), cliquer sur l'onglet « Visualisation » puis cliquer sur le bouton « Visualisation à pic »



1. Visualisation à PIC (Par default)
2. Visualisation Full load