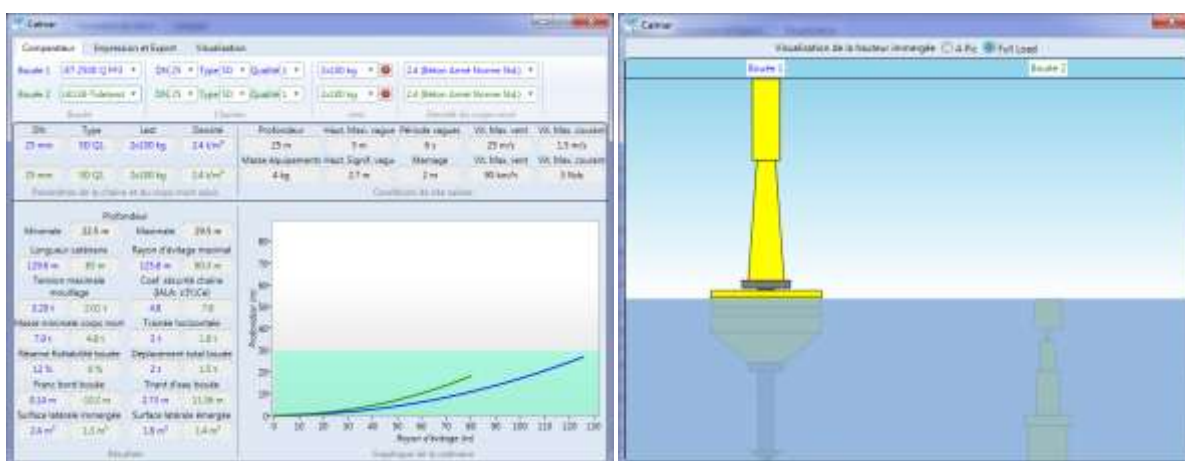


カルマーソフトウェアのマニュアル



カルマー-CALMAR

582	19/10/12	1	KA	KA	Japanese Translations
582	05/10/12	0	JFB	DH	First Issue For Comment & Japanese Translations
N°BE	Date	Rev	Par	Validé	Commentaire

目次

1	はじめに	3
1.1	画面の説明 3	
1.2	言語の選択 3	
2	モデルの使用方法	4
2.1	既存ブイのモデル選択	4
2.2	ブイモデルの保存	5
2.3	モデルの作成と変更	6
2.3.1	ブイの一般パラメータ	7
2.3.2	浮体の作成	7
2.3.3	尾筒の作成	11
2.3.4	マストあるいは標識マークの作成	13
2.4	編集モデルの保存	14
2.5	モデルの編集方法	15
2.5.1	パーツの修正	15
2.5.2	パーツの削除	16
2.5.3	スライスの移動	17
3	係留ラインの計算	18
3.1	機器の選択ページ	19
3.1.1	算定用の機器選択	19
3.1.2	選択機器の削除	20
3.1.3	スタンダード機器の追加	20
3.1.4	スタンダード機器の削除	21
4	結果の表示	22
4.1	印刷とエクスポート	22
4.2	無負荷ブイのディスプレイ	23

1 はじめに

現資料は、カルマーソフトウェアの使用説明書である。

1.1 画面の説明

ソフトウェアの1ページ目



1. ソフトウェアの保存ブイリスト
2. ソフトウェアのメニュー
3. 枠

1.2 言語の選択

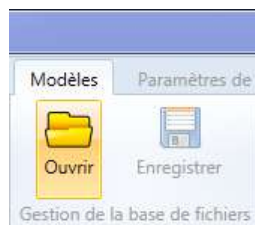
メニューにある“言語”で選択する。



2 モデルの使用方法

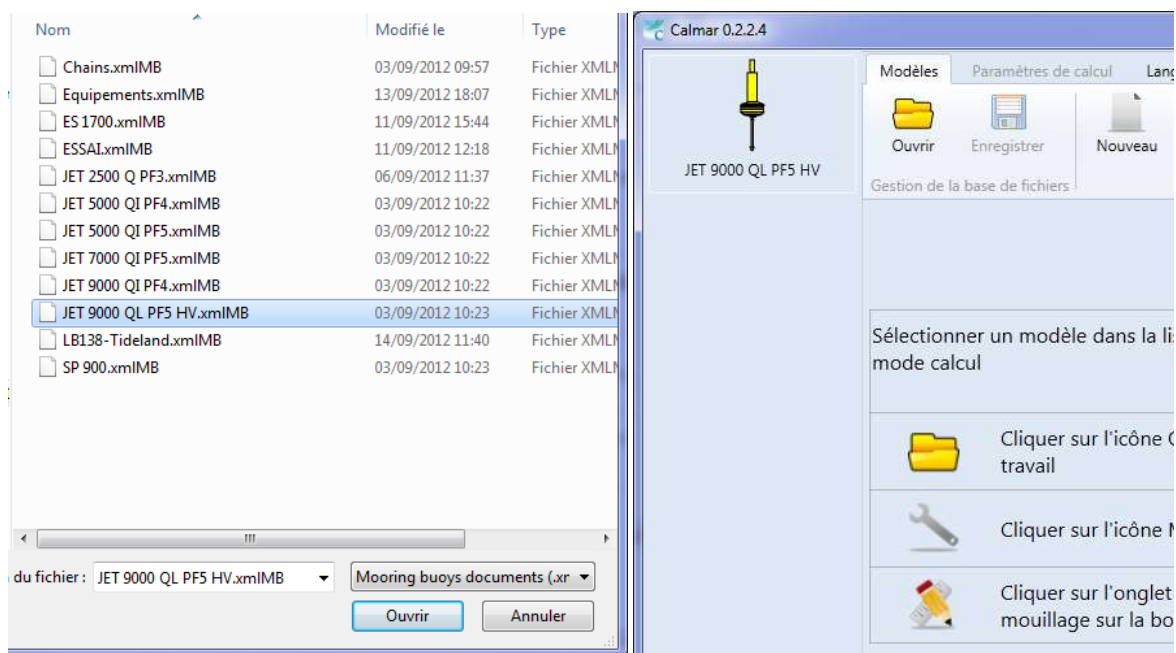
2.1 既存ブイのモデル選択

メニューの“開封”を選択



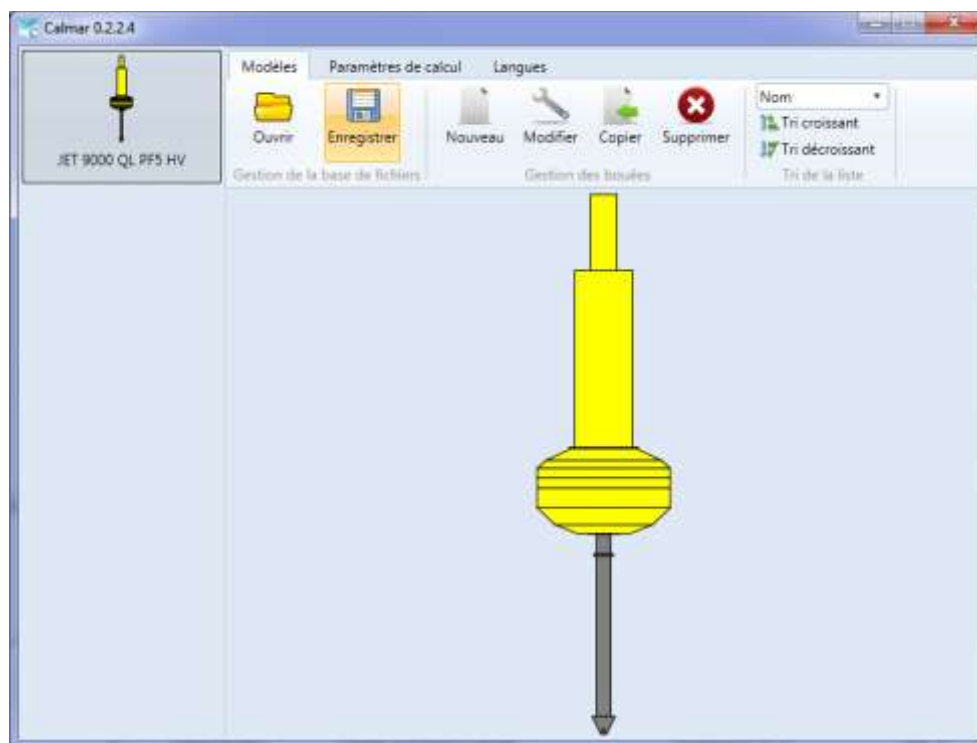
ブイのモデルを選択し、“開封”をクリックするとブイリストが表示される

(注意：同名でのブイ追加は不可)

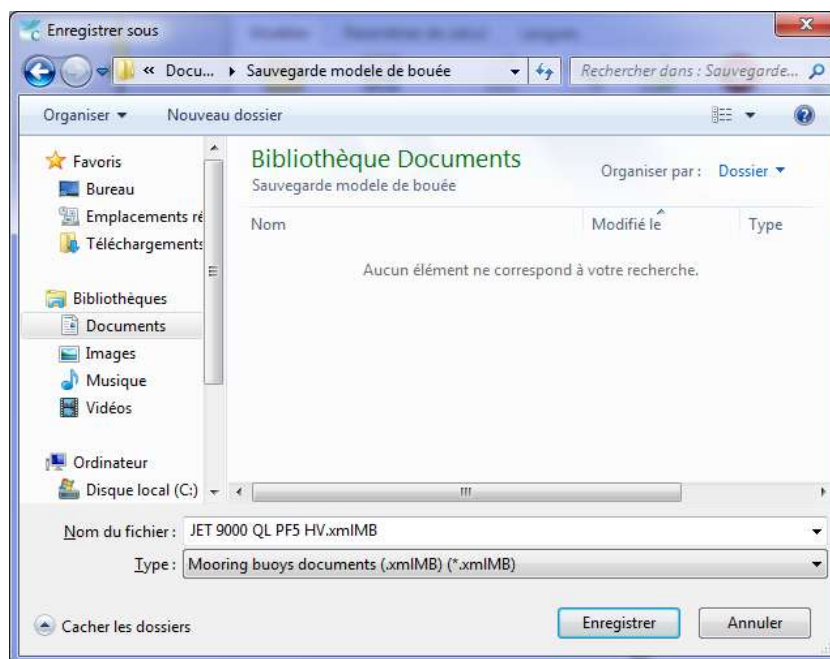


2.2 ブイモデルの保存

保存するブイを選択し、《 保存》をクリックする。

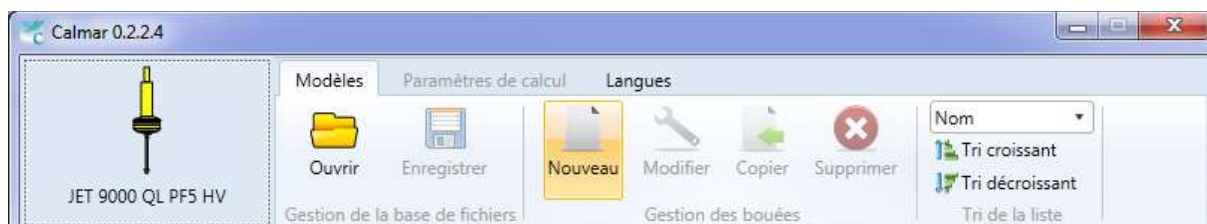


保存場所に名前を付け、《 保存 》をクリックする。

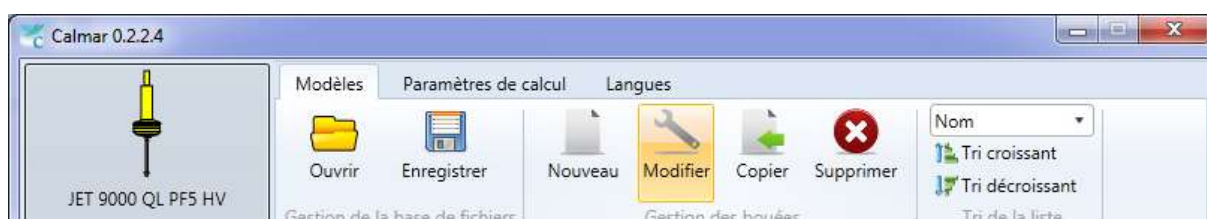


2.3 モデルの作成と変更

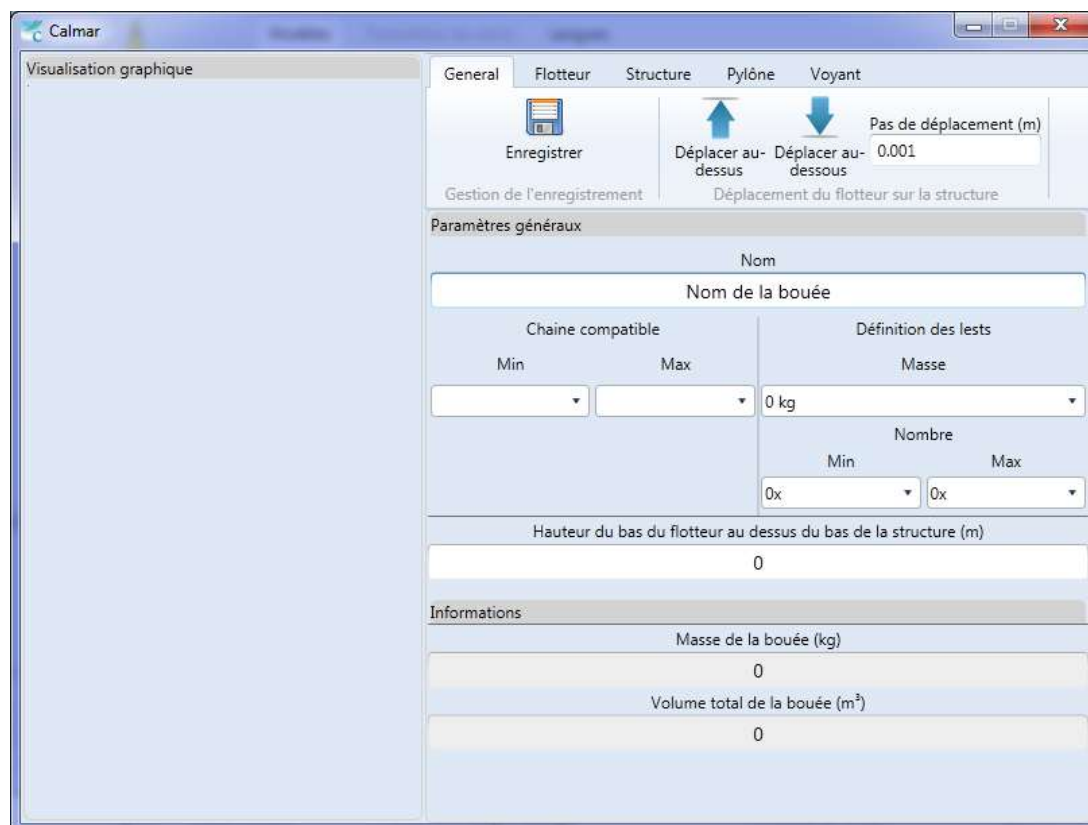
新規ブイを作成するには《 新規》アイコンをクリックする。



ブイの修正するには《 変更 》アイコンをクリックする。



新ブイ作成への要項目を入力する。



モデル作成と変更の仕方は以下を参照。

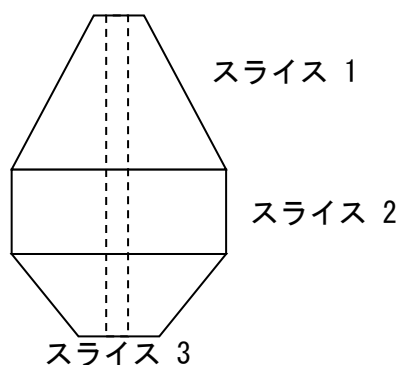
2.3.1 ブイの一般パラメータ

以下のデータ入力する。

1. ブイの名前
2. チェーンのサイズ(最小&最大)
3. バラストの情報(バラスト質量ユニット、最小&最大数量)

2.3.2 浮体の作成

以下、ソフトウェアに入力する前のモビリス浮体のデッサン。



浮体スクリーンにてデータ入力：

1. 浮体の名称
2. 浮体の質量
3. スライスの情報

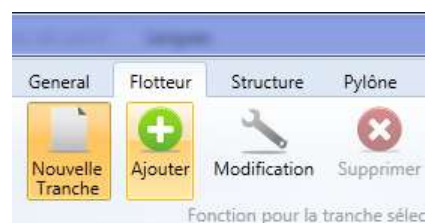
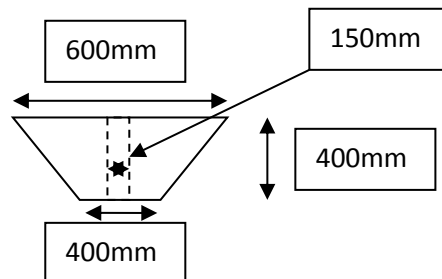
2.3.2.1 浮体のスライス情報

最底のスライスから始めると作成しやすい。

- スライス 3

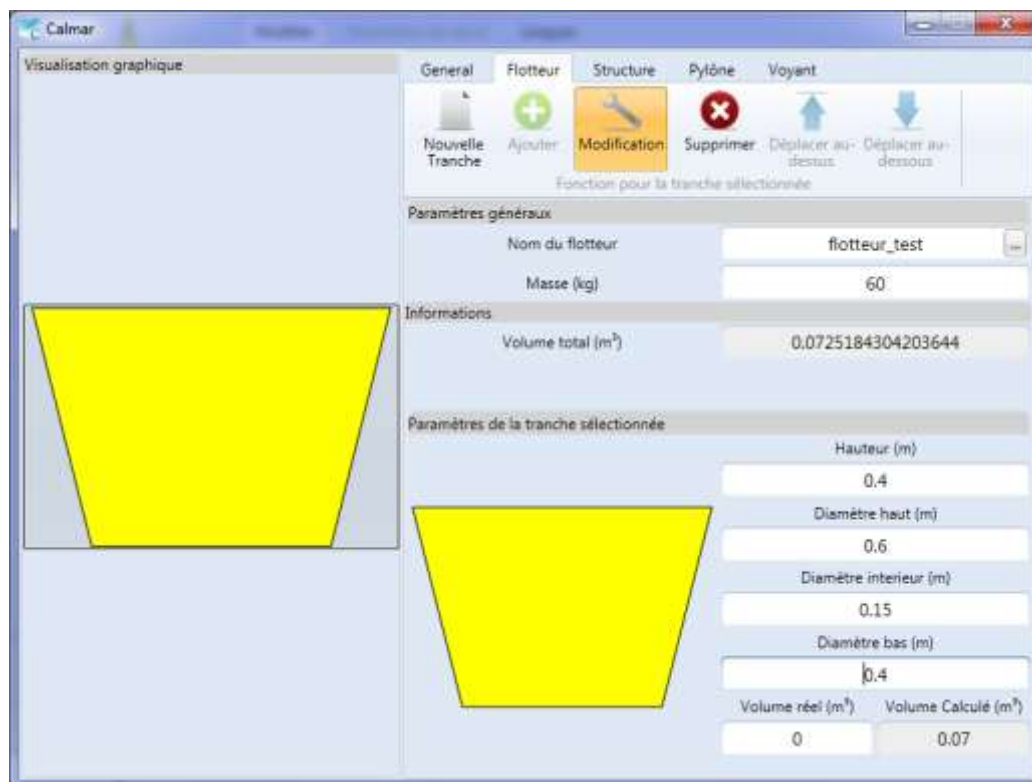
ソフトウェアにある項目を入力する。

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



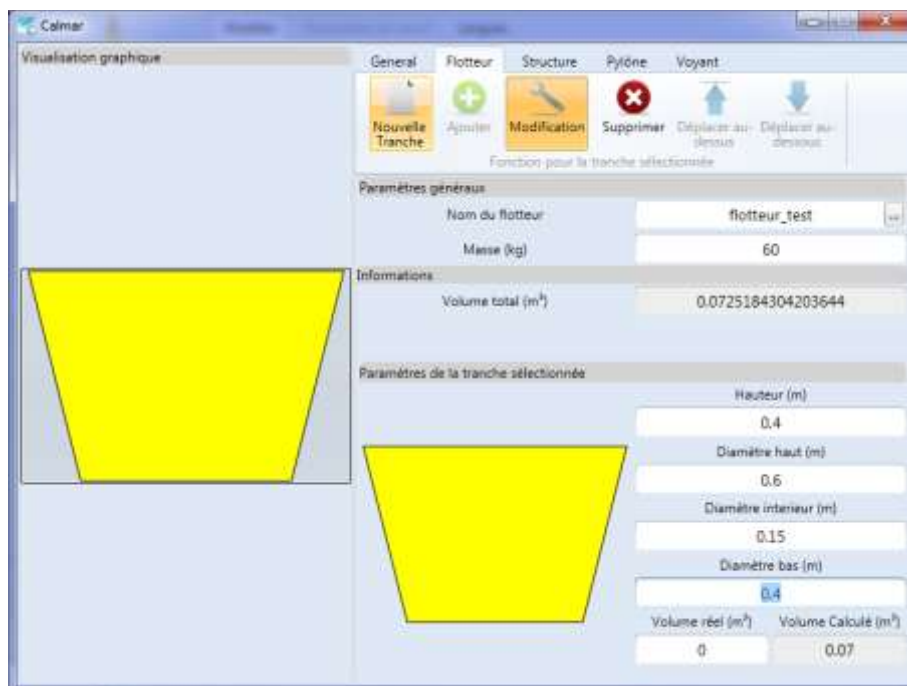
入力後、《 追加 》アイコンをクリックする。

以下が結果

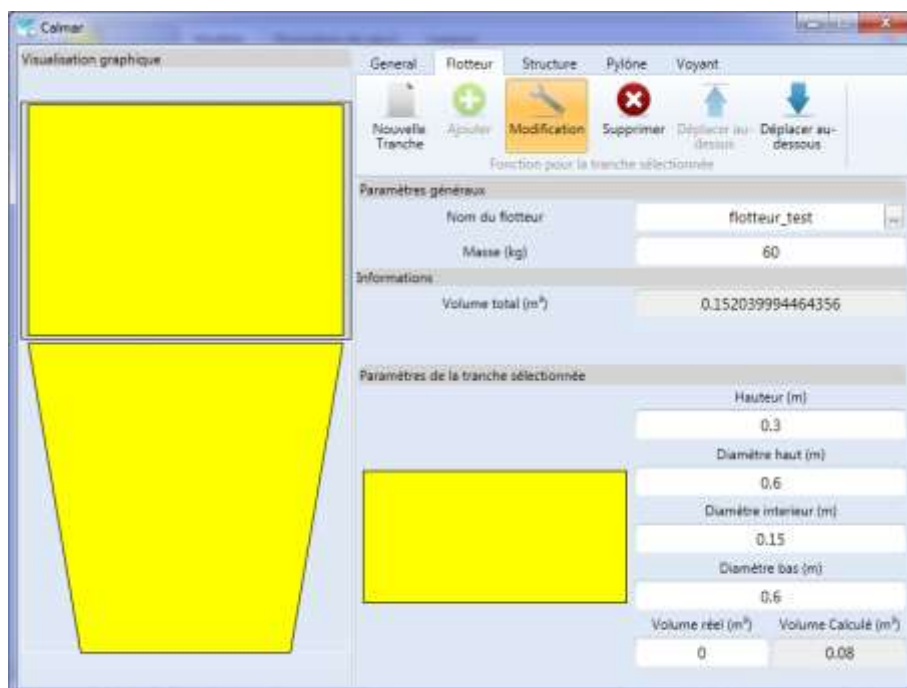


- スライス 2

新スライスを作成するには《 新スライス》をクリックする。

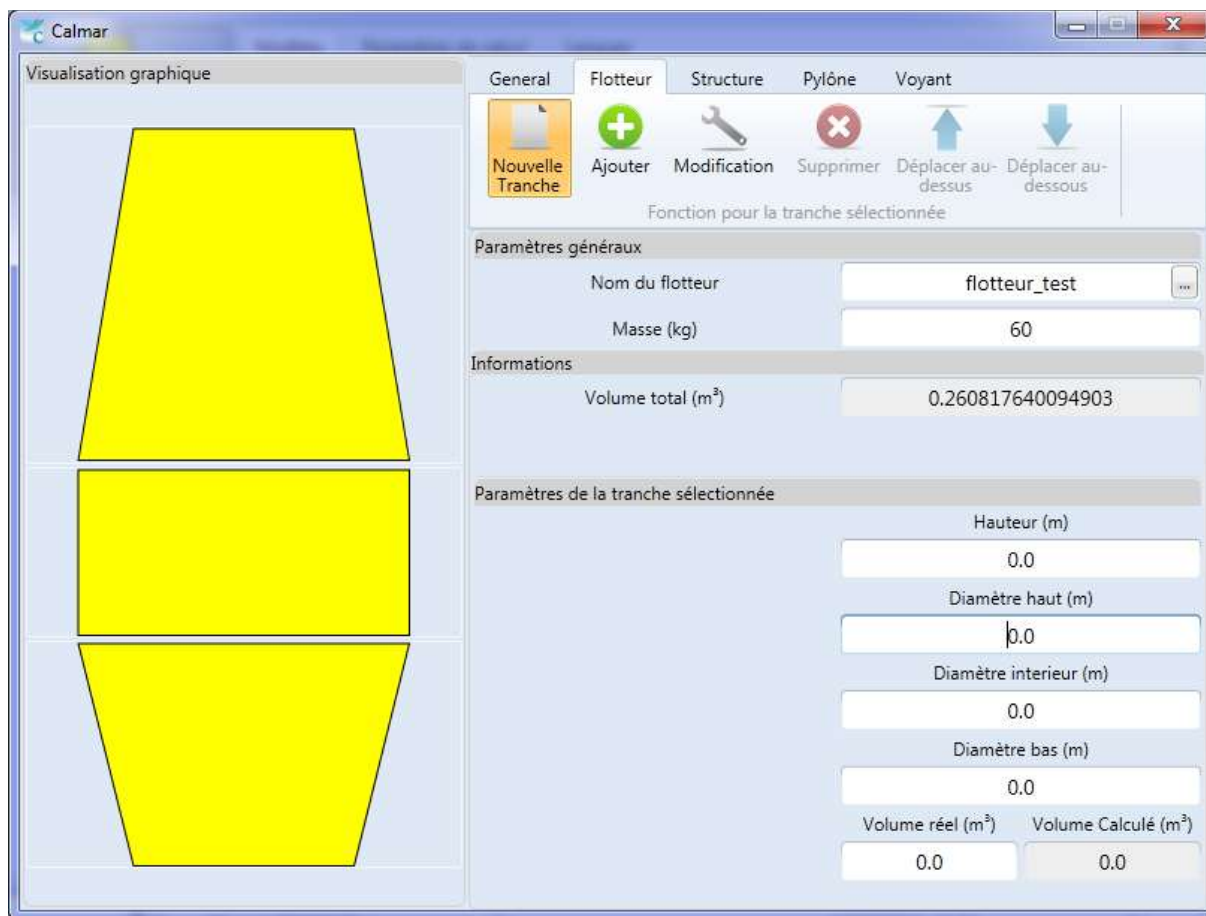


選択スライス (左側) が消え、《追加》ボタンが現れる。項目入力をし 《追加》クリックする。

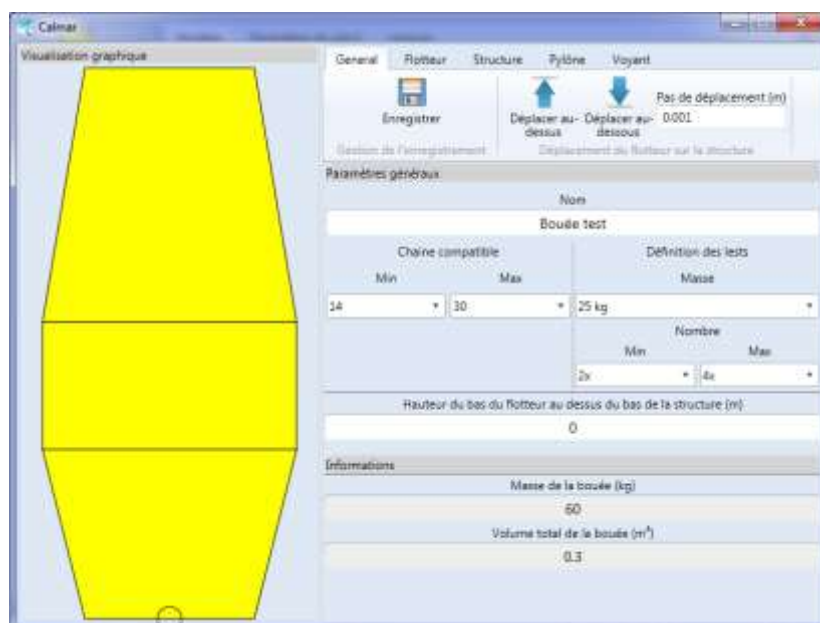


- スライス 1

作業は他スライスと同様。以下が結果。



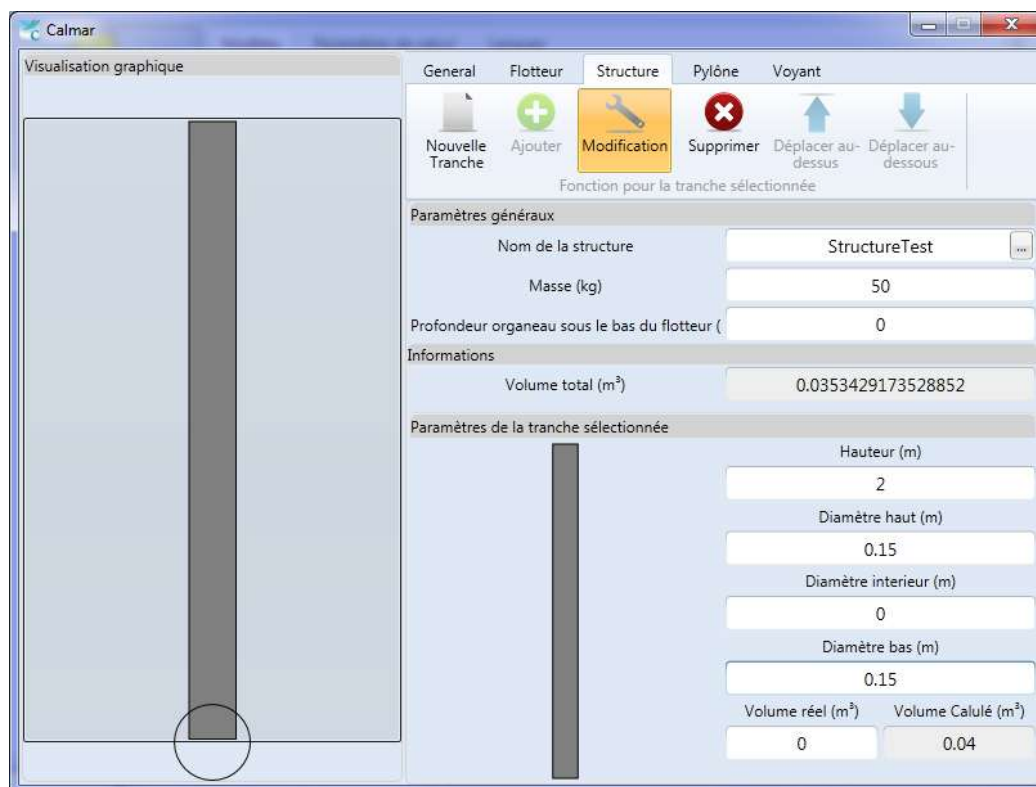
« 一般 »ページに戻り、完成ブイが表示される。



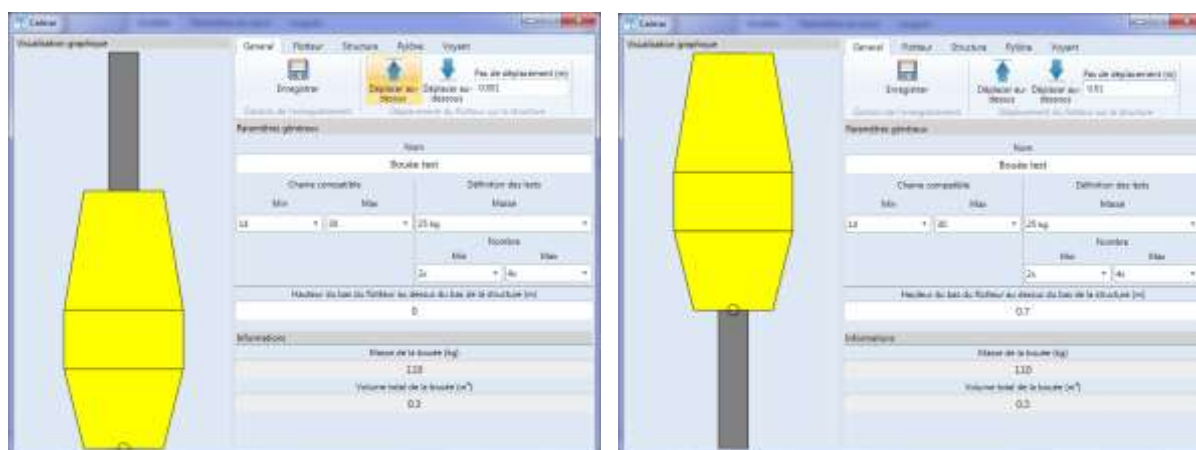
2.3.3 尾筒の作成

浮体と同様に作成。浮体の底から尾筒先端のアンカーリングまでの長さを入力。

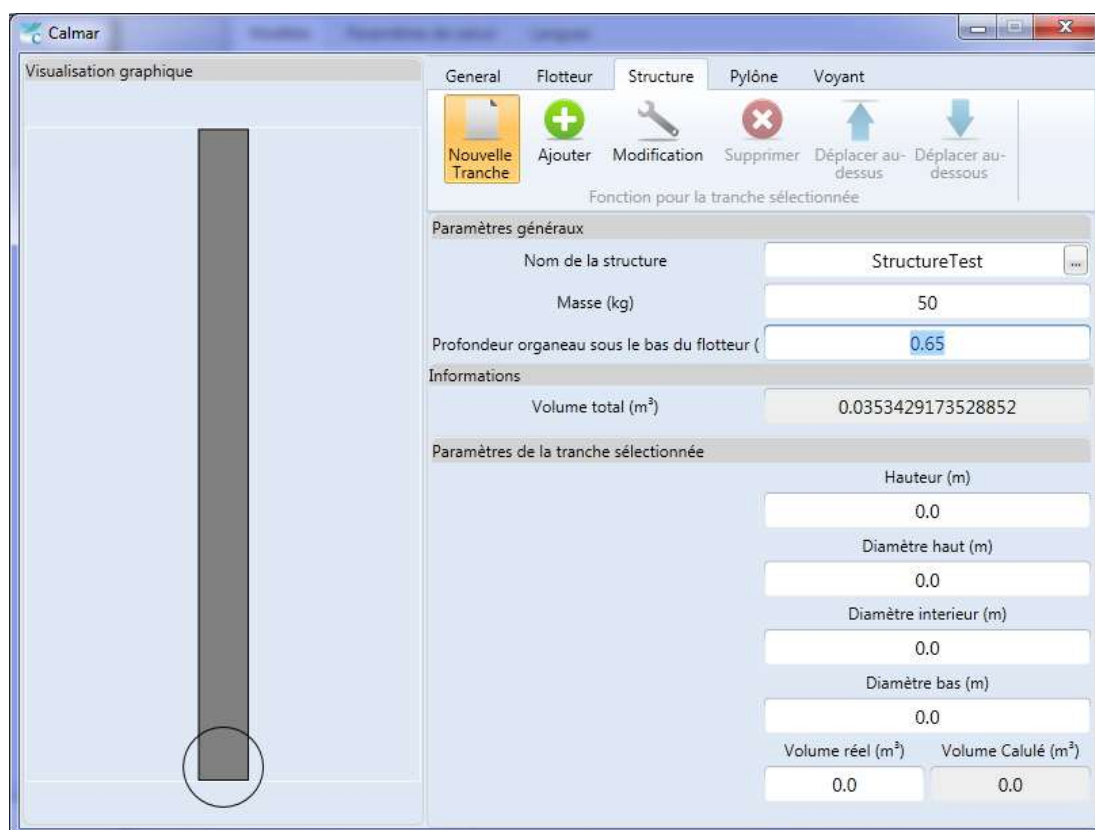
以下、長さ 2M の尾筒の先端にアンカーリング位置する例。



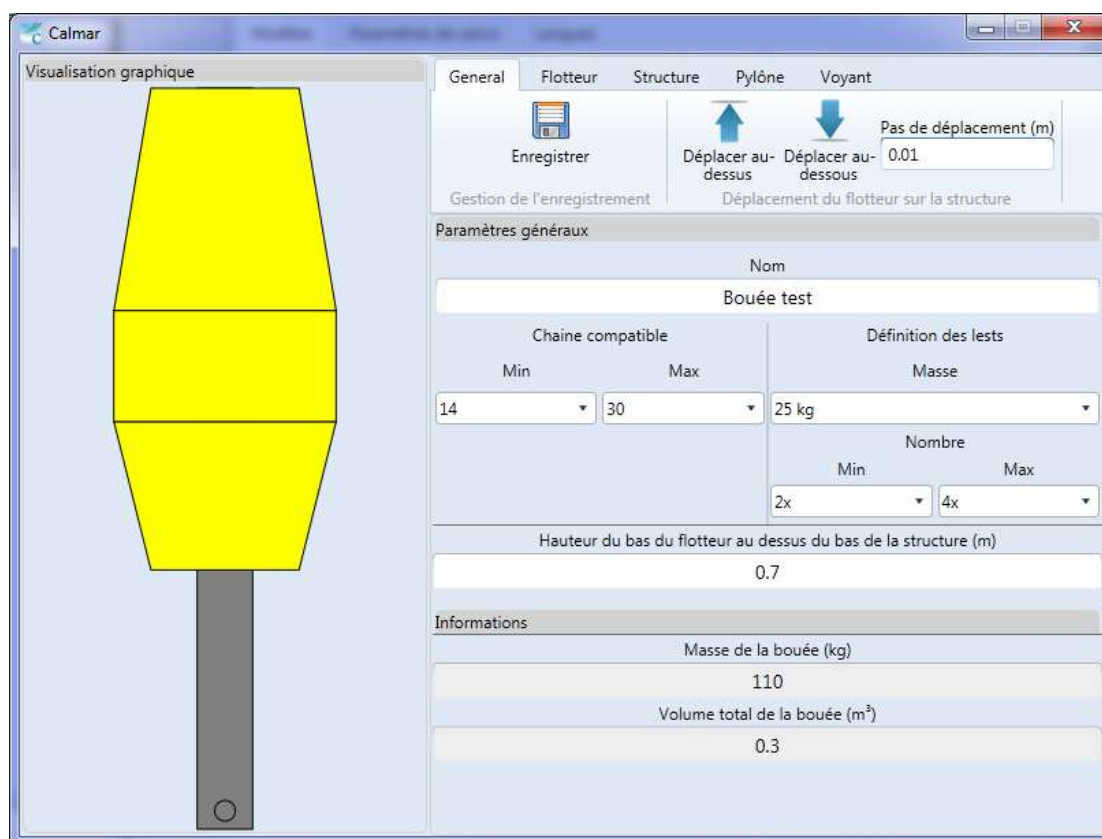
《一般》ページに戻り、《 下方移動 》と《 上方移動 》ボタンで尾筒への浮体位置を決定する。



《 尾筒 》ページの最後に浮体の底からアンカーリングを入力。



《 一般 》 ページで結果チェックする。

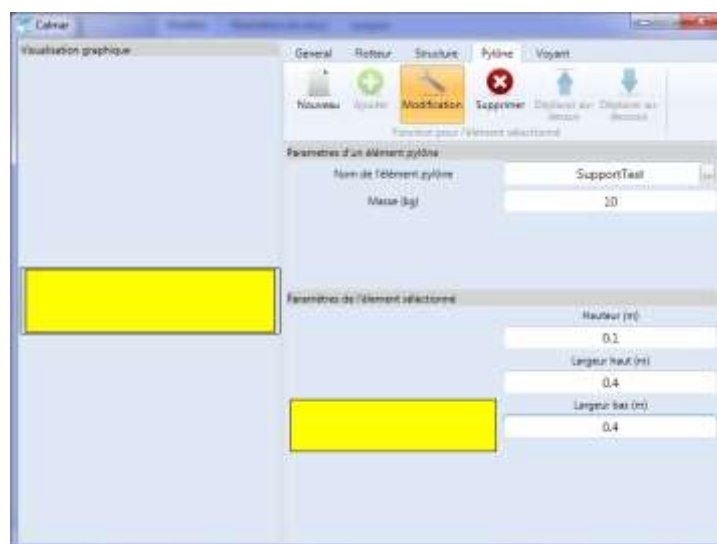


2.3.4 マストあるいは標識マークの作成

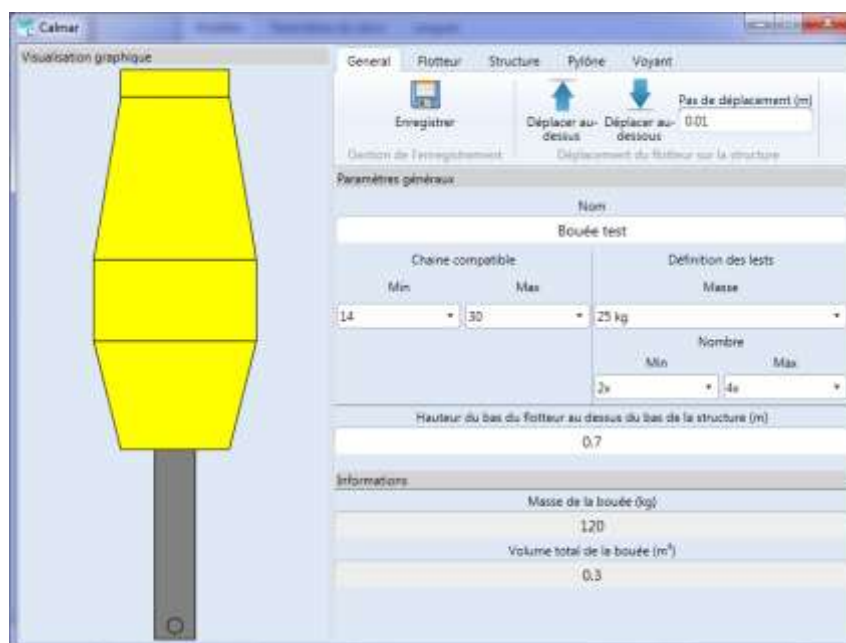
マストあるいは標識マークのスクリーンで、以下を入力。

1. マストあるいは標識マークの名称
2. マストあるいは標識マークの質量
3. マストあるいは標識マストの寸法の定義

全てのパラメータを入力し《 追加 》ボタンをクリックする。

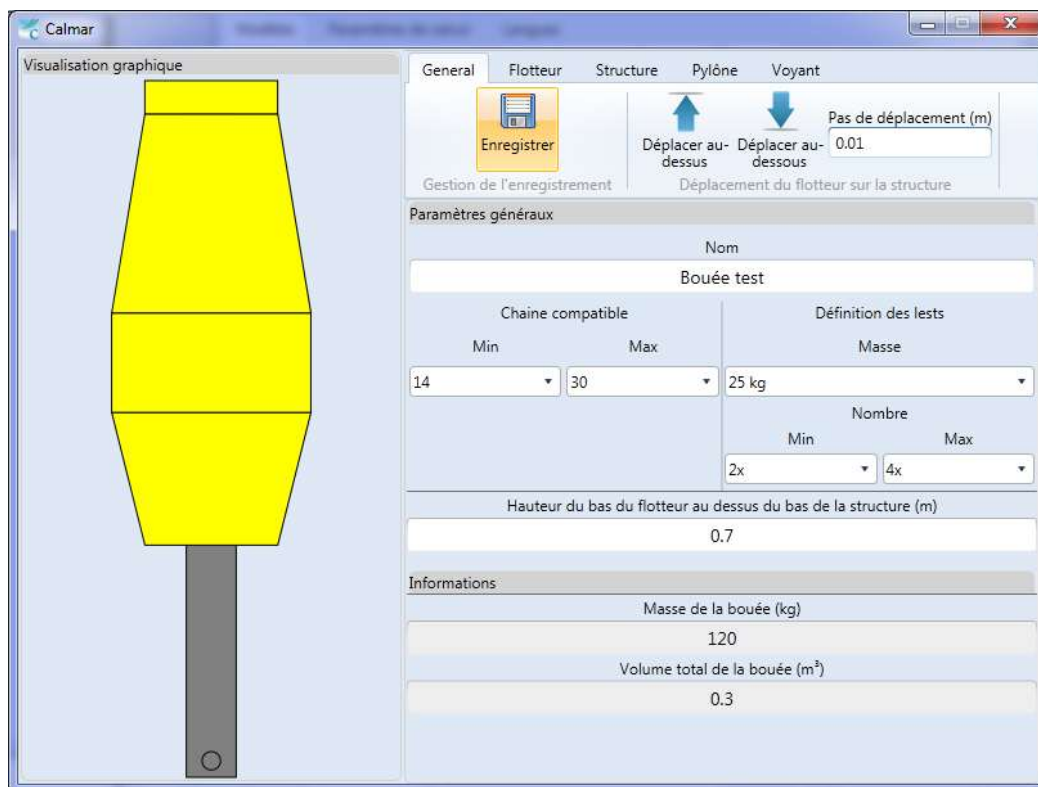


《 一般 》ページで結果が表示される。

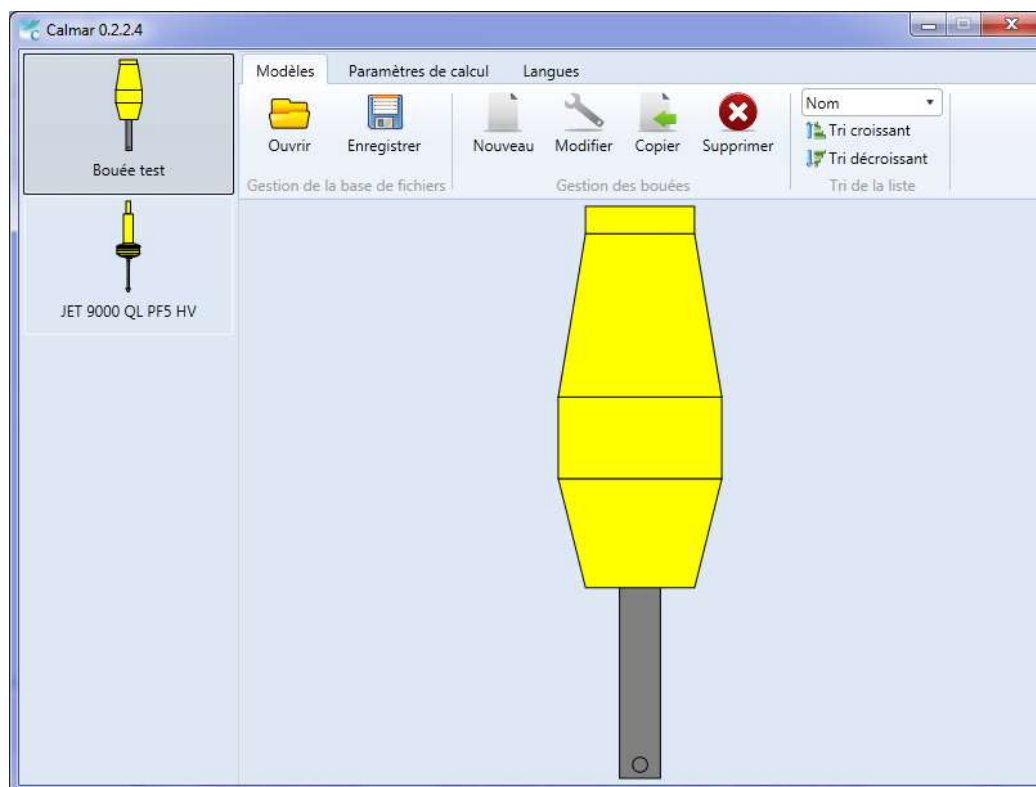


2.4 編集モデルの保存

モデルの変更を保存するには《 一般 》ページの《 保存 》をクリックする。



ブイの保存するとブイのリストに追加される。




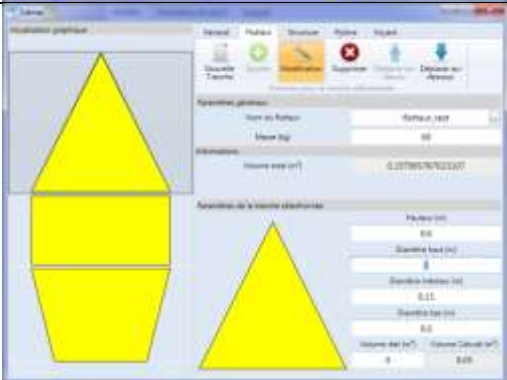
2.5 モデルの編集方法

《 浮体 》, 《 尾筒 》, 《 マスト 》 また 《 標識マーク 》 ページのメニューにある 4 つのボタンで以上同様に編集する。

2.5.1 パーツの修正

《 浮体 》, 《 尾筒 》, 《 マスト 》 また 《 標識マーク 》 のページでの編集集中のモデルへの全ての入力情報は自動的に保存される。

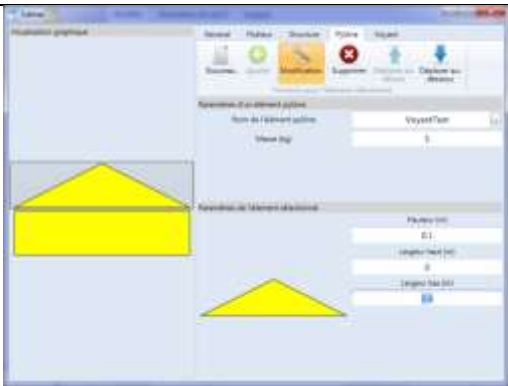

以下、浮体のスライス例

	<p>スライスを選択すると《 変更 》ボタンが光る。</p>
	<p>直径の変更 デッサンは自動的に変化する</p>

2.5.2 パーツの削除

《 浮体 》, 《 尾筒 》, 《 マスト 》 また 《 標識マーク 》 ページ、全入力したインフォメーションは編集集中のモデルへ自動的に保存される。

標識マークの例

	<p>スライスボタンを選択すると、《 削除 》ボタンがアクティブになる。</p>
	<p>マストが削除された状態 デッサンは自動的に変化する。</p>

2.5.3 スライスの移動

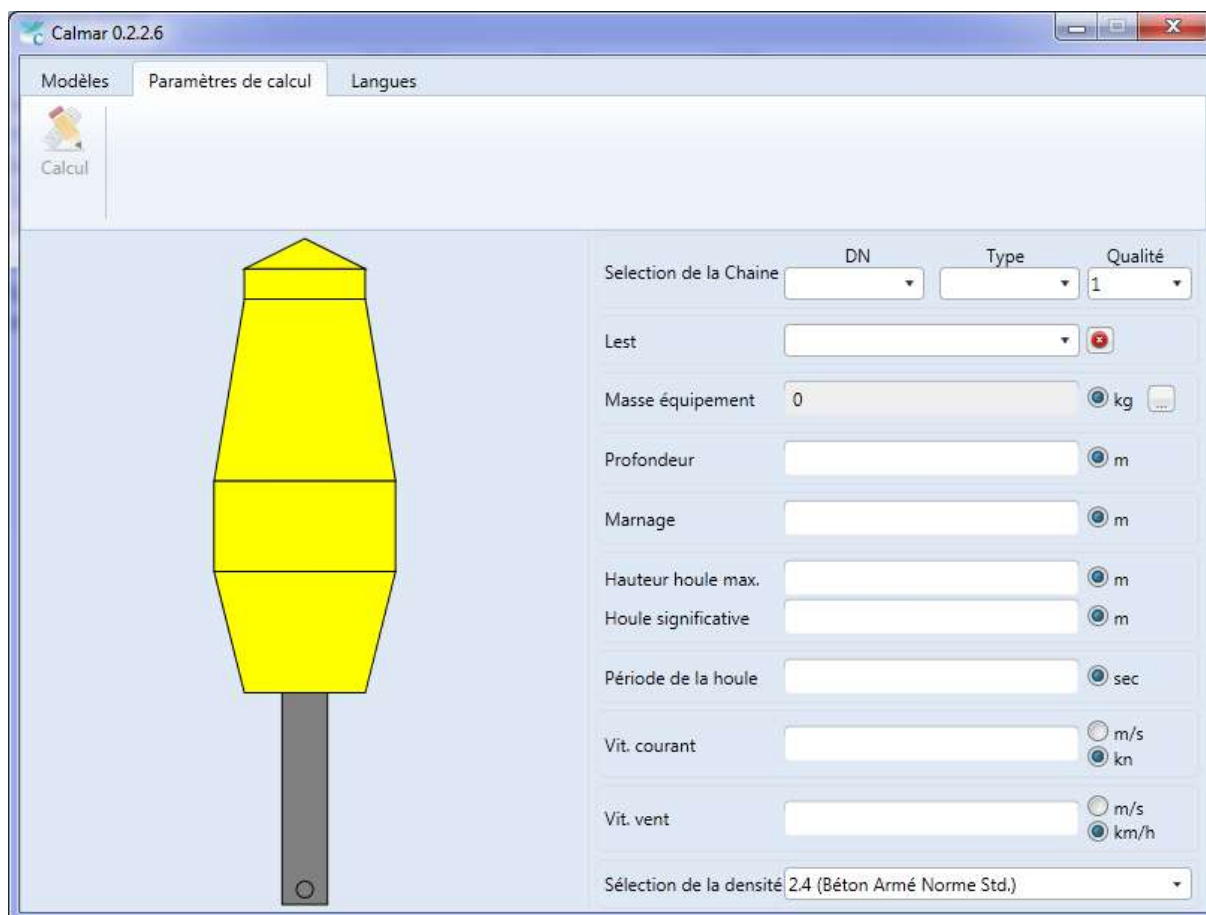
《 浮体 》と《 尾筒 》のページでは全ての入力データは編集集中のモデルとして自動的に保存される。

浮体のスライスの例

	<p>移動するスライスを選択。 下位へのみ移動可。</p>
	<p>下位へスライス移動すると2つの移動が可能となる。</p> <p>《 下方移動 》をクリックするとスライスが元の場に戻る。</p>
	<p>スライスが元の場所に戻った状態</p>

3 係留ラインの計算

算定用になるブイを選択し、《 算定パラメータ 》ページを選択。



算定パラメータ入カスクリーンにて以下のデータ入力する。

1. チェーン DN を選択
2. チェーンタイプを選択
3. チェーンの品質
4. ブイのリスト
5. 機器
6. 水深
7. 大潮
8. 波の周期
9. 水速（最大）
10. 風速（最大）
11. 錘密度の選択

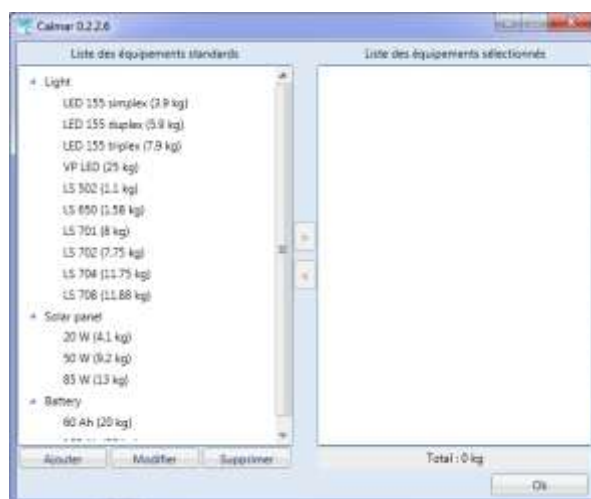
入力が終了すると《 計算 》ボタンがアクティブになる。クリックすると結果画面になる。

3.1 機器の選択ページ

《 算定パラメータ 》ページで右にある 《 機器の質量 》ボタンをクリックする。

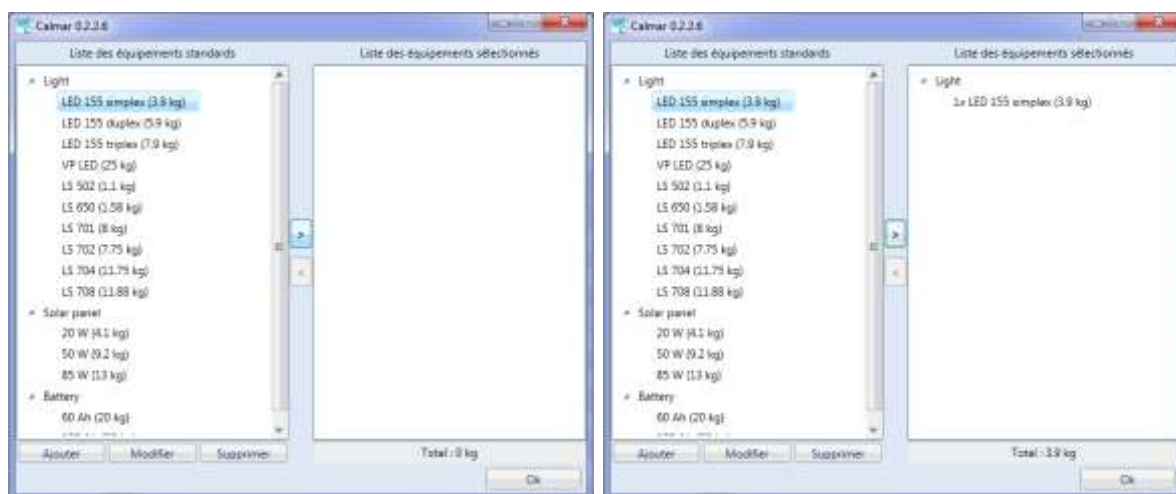


機器ウィンドウが表示される。



3.1.1 算定用の機器選択

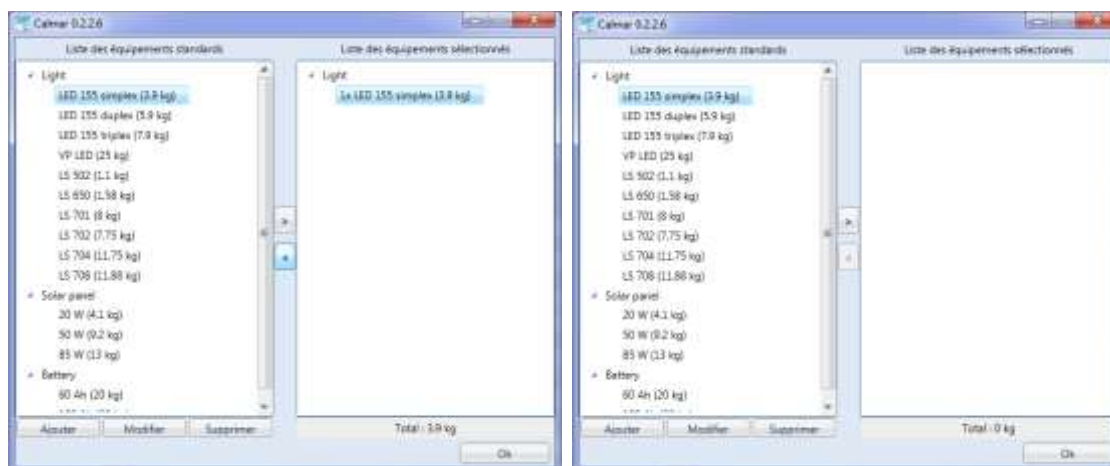
リストから機器を選択し、右矢印をクリックする。



機器が数量とともに右側にリストアップされる。

3.1.2 選択機器の削除

リストから削除する機器を選択し左矢印をクリックする。



3.1.3 スタンダード機器の追加

カテゴリにスタンダードリストに機器追加するには、カテゴリ
《 追加 》をクリックする。

選択し



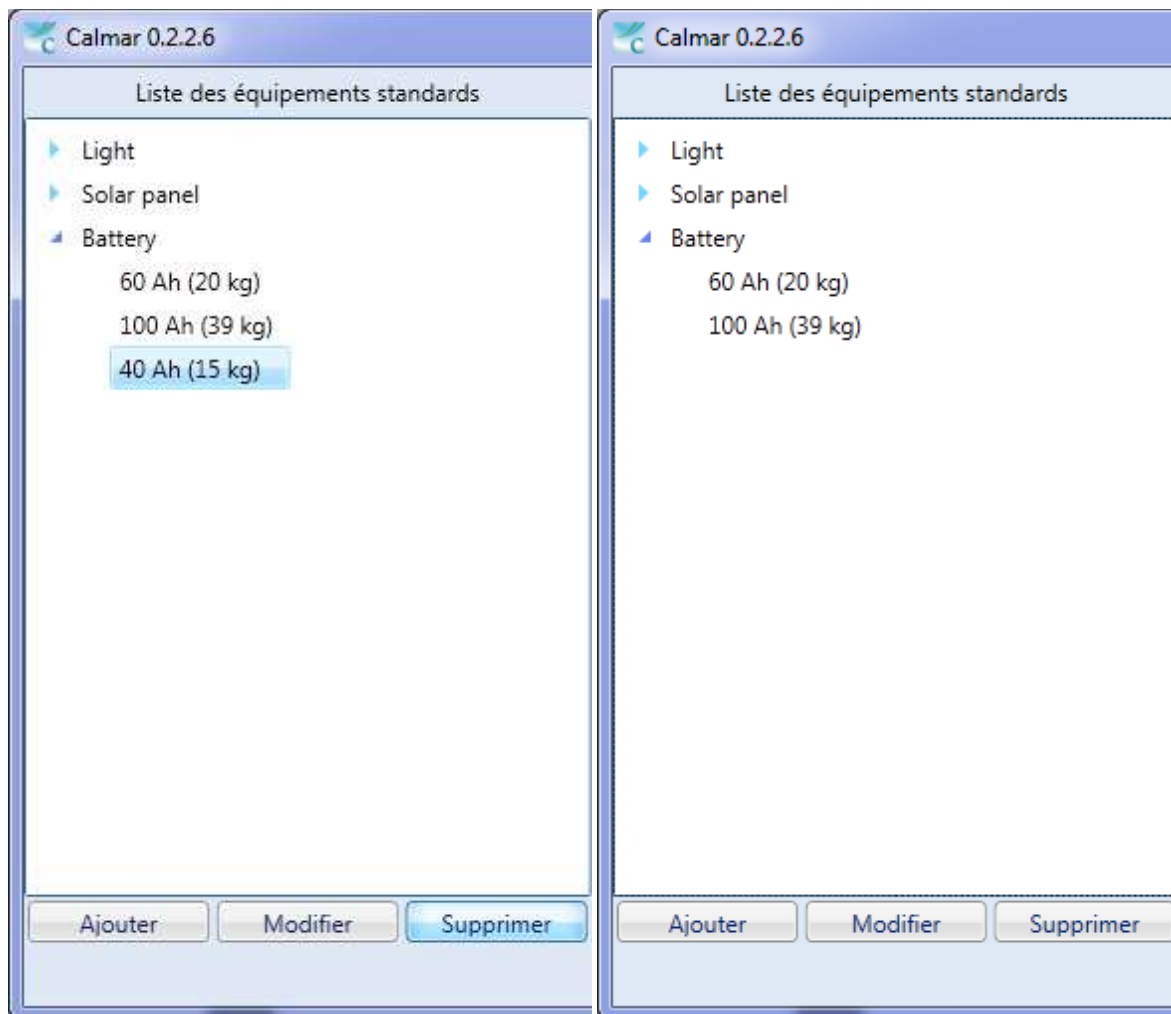
機器の名前と質量を入力する。

新機器がリストに追加される。



3.1.4 スタンダード機器の削除

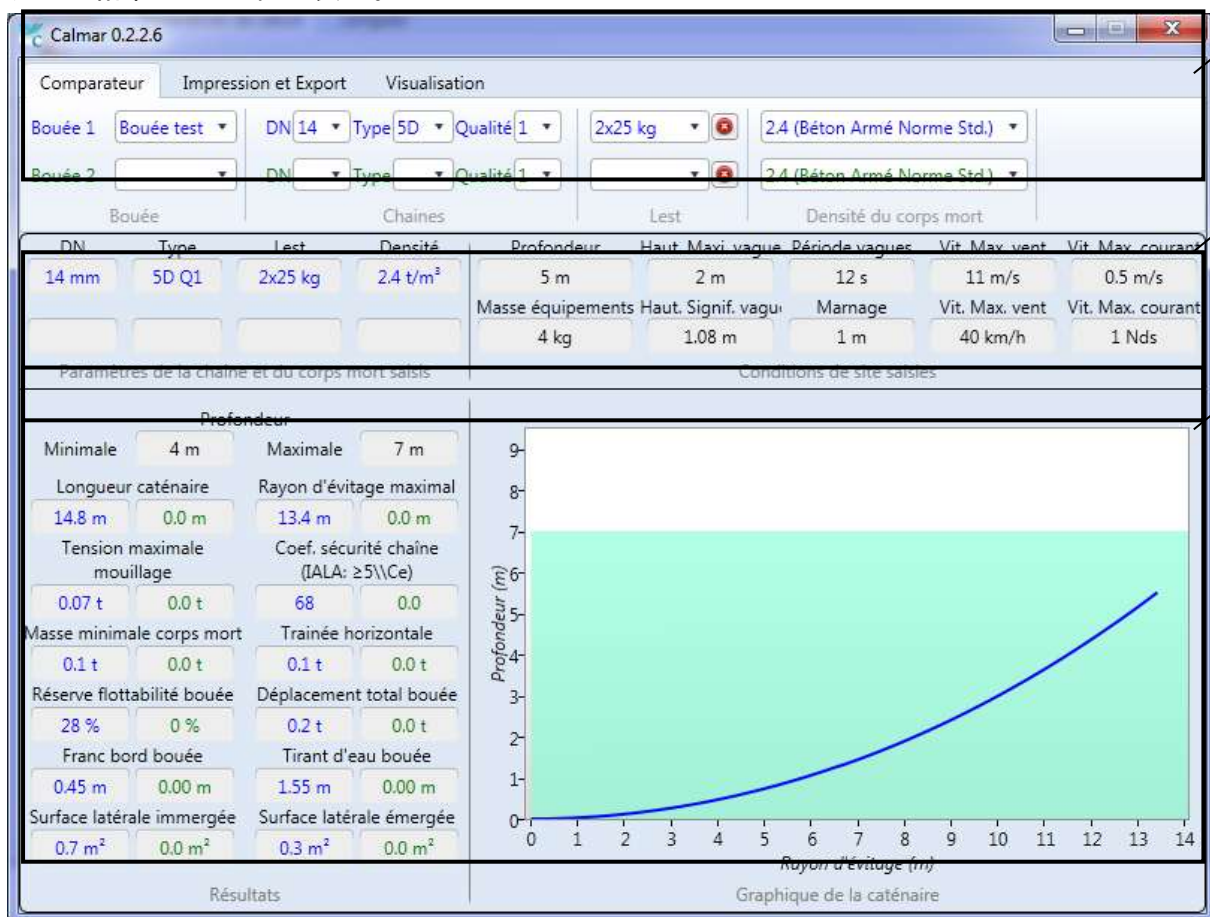
機器を選択し、《 削除 》をクリックする。



4 結果の表示

《 算定パラメータ 》ページにパラメータ入力し、《 計算 》クリックすると結果表示へ移動する。

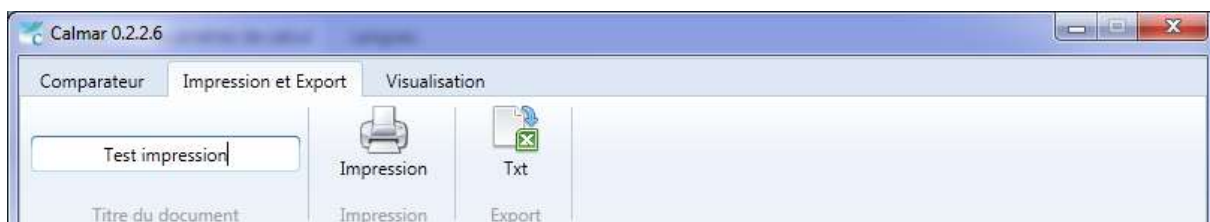
以下が結果 1 ページ目の表示。



1. メニュー：コンパレータ、印刷、ディスプレイ
2. パラメータ入力の表示(ブイのサイト条件)
3. 計算結果のディスプレイ

4.1 印刷とエクスポート

《 印刷とエクスポート 》ページ選択し、書類タイトル名の入力(あるいはプロジェクト名)と《 印刷 》クリックし《 Txt 》(エクスポートすると3つのフォーマット Txt)



4.2 無負荷ブイのディスプレイ

浸水レベルをディスプレイするには(無負荷あるいは全負荷の状態)《ディスプレイ》ページをクリックし、《無負荷でのディスプレイ》をクリックする。

