

チュートリアル_212.01:

VirtualLab™ における Essential Macleod Coatings

本書は、VirtualLab™ の Single Interface component に対し
Essential Macleod coating を施す方法を解説します

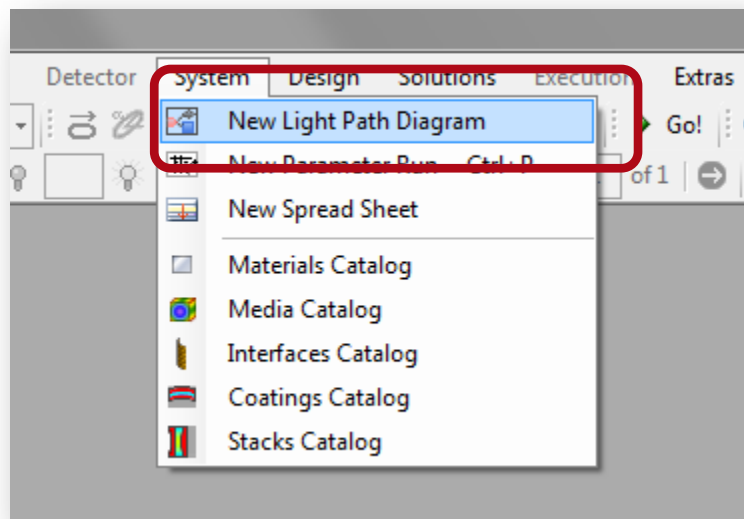
キーワード: Essential Macleod, coatings

必須ツールボックス: Starter Toolbox

関連チュートリアル: FS.001



1. Light Path Diagramの新規作成

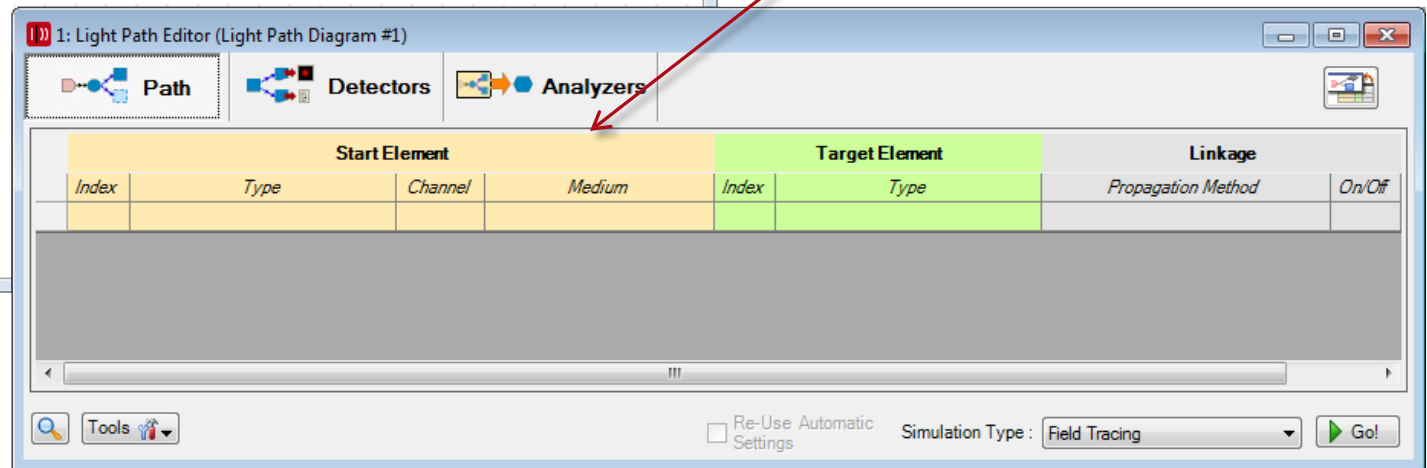
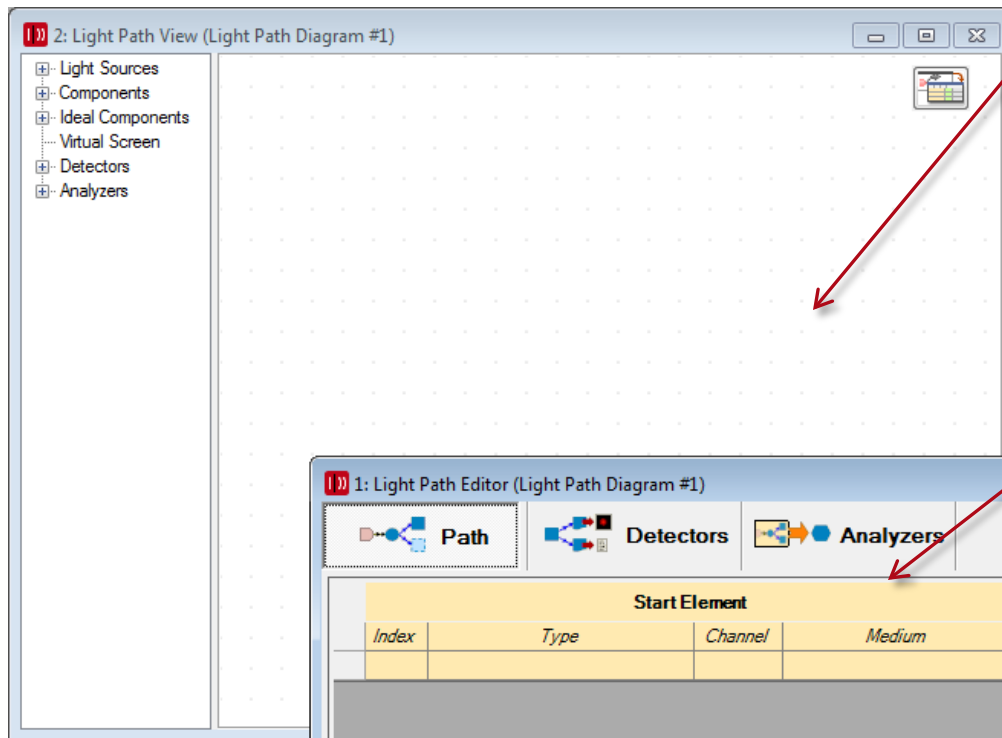


メインメニューから、新たに空の
Light Path Diagramを作成します

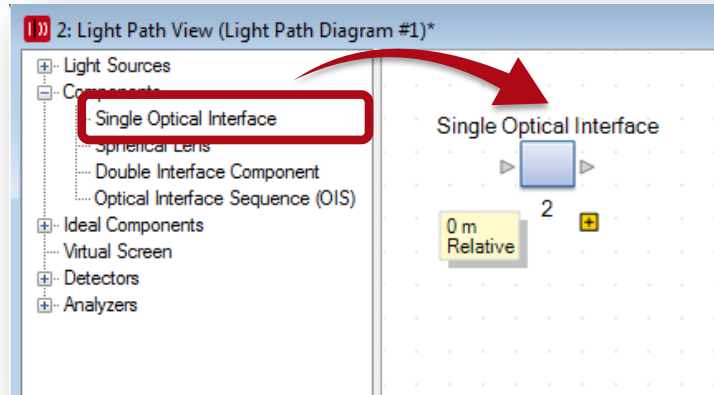


1. Light Path Diagramの新規作成

Light Path Diagramの2つの
ウィンドウが開きます：
Light Path ViewとLight Path Editor



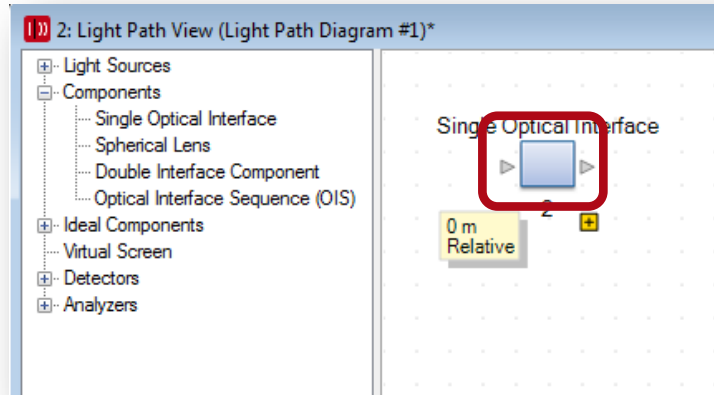
2. Single Optical Interfaceの追加



”Single Optical Interface”をLight Path Diagramにドラッグして、追加します



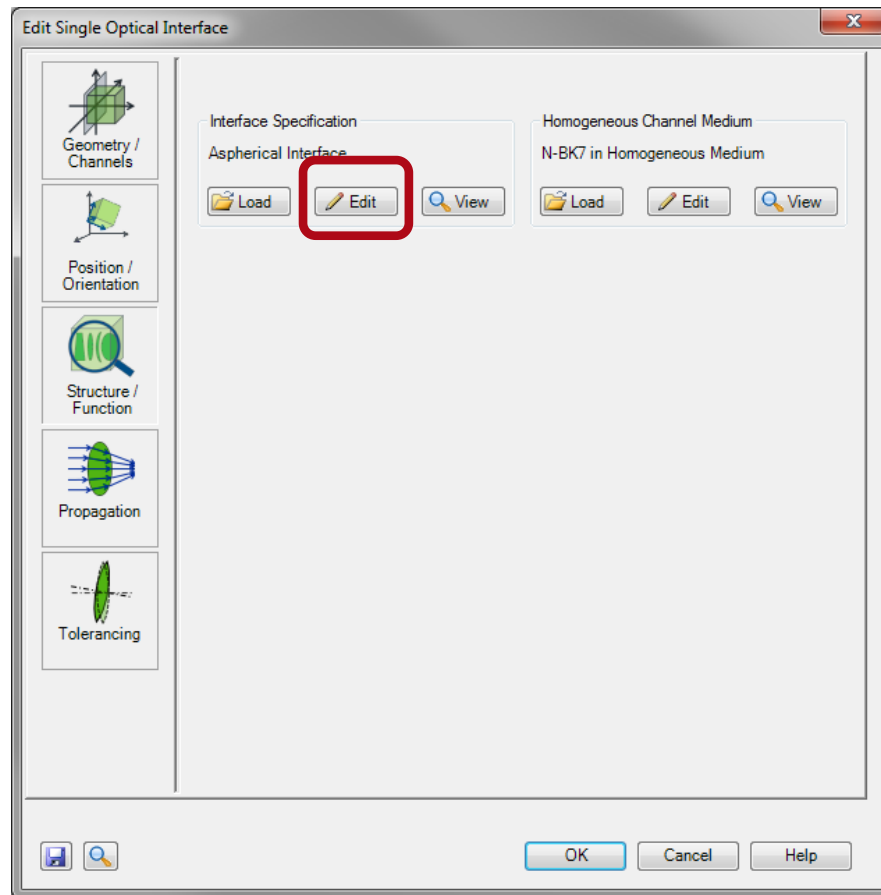
3. ”Component”の編集ダイアログ



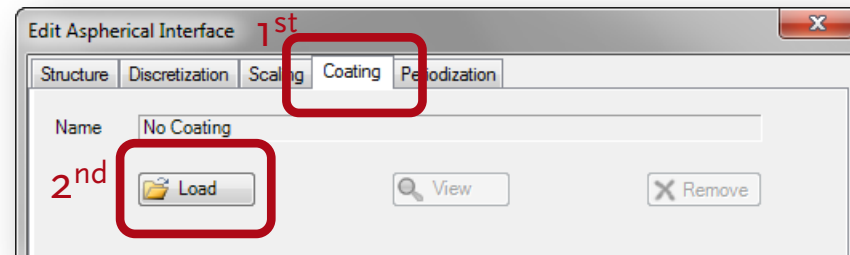
”component”をダブルクリックして
編集ダイアログを開きます



4. "Interface" の編集ダイアログ



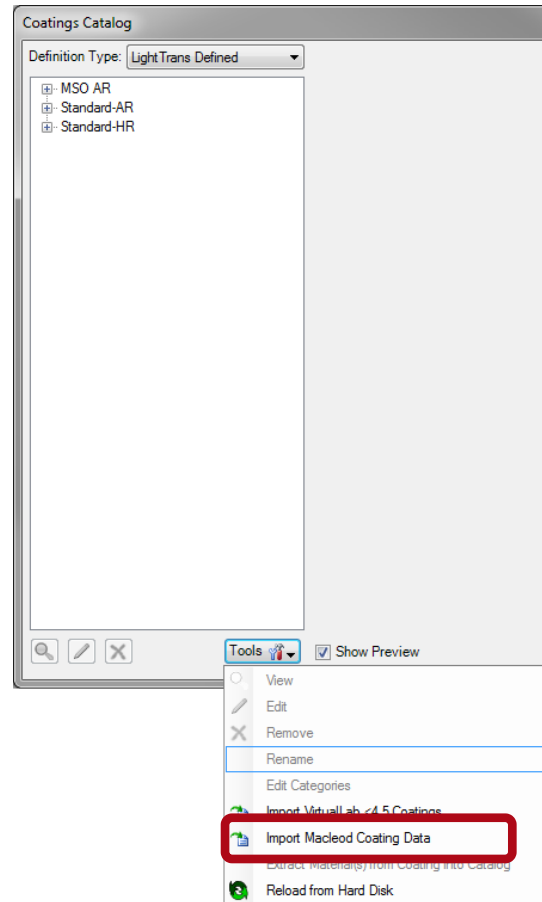
5. カタログより”Coating”のLoad



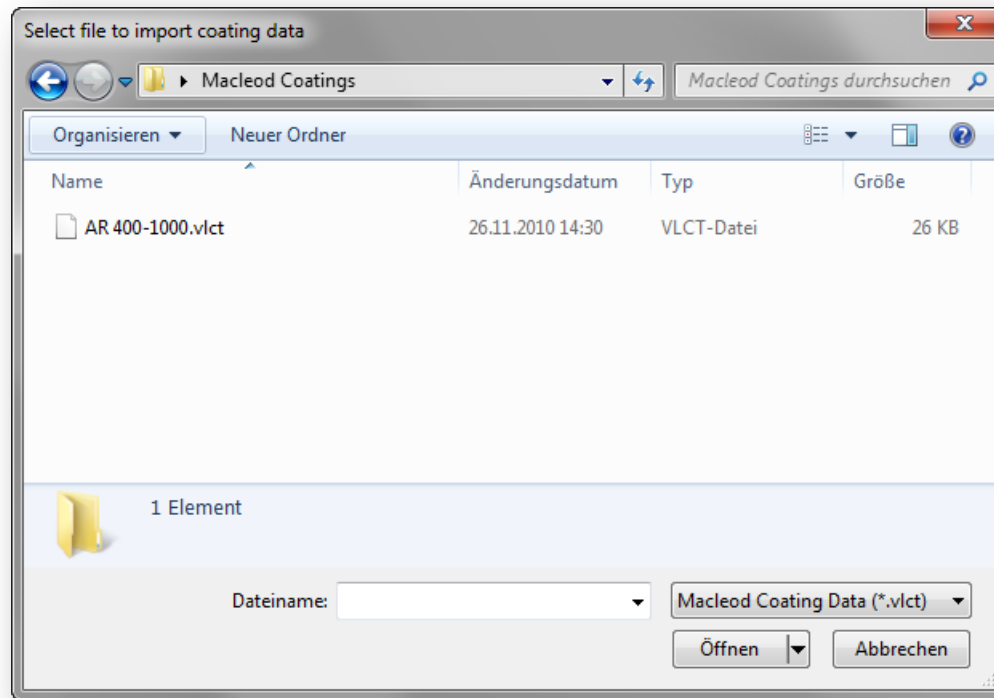
- ”Coating”タブを開きます
- ”Load”コーティング・カタログからデータをローディングします



6. Macleod Coatingsのインポート



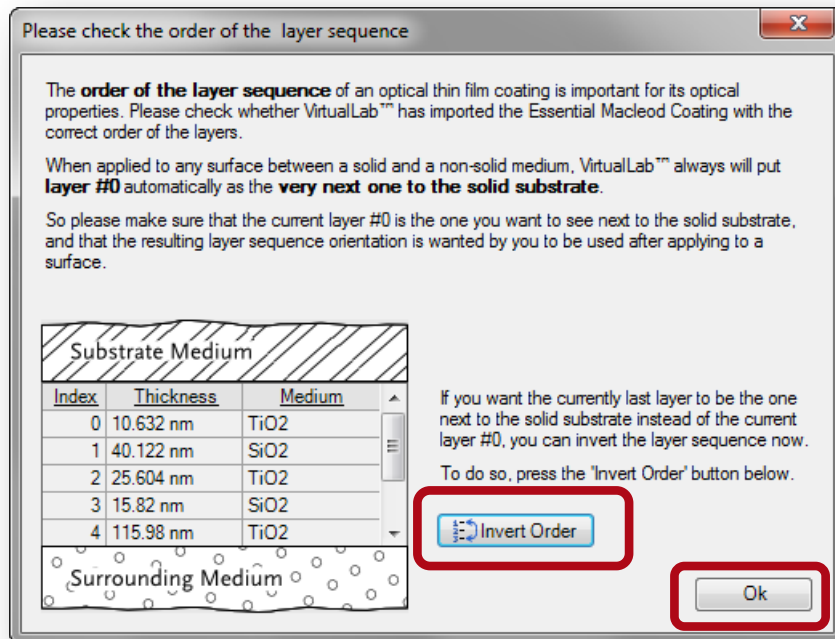
7. Essential Macleod Coatingファイルの選択



このサンプルファイルは、本書と同梱されたフォルダー
保存されております



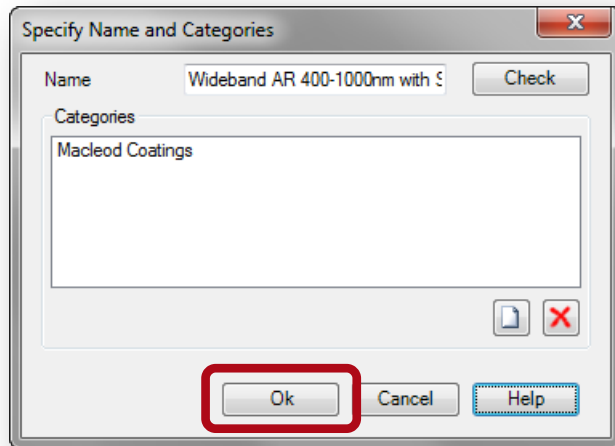
8. Checking the Layer Sequence のダイアログ





- 本ダイアログは、非対象レイヤーシーケンスを持つコーティングのみを紹介しております
- レイヤー・シーケンスのオーダーの反転が可能です。Essential Macleodと異なり、VirtualLab™ では常にソリッド・シーケンスの次にレイヤー番号 #0とされます。
- **Ok**ボタンを押して、レイヤーシーケンスを認証します



9. Categories と名称の設定

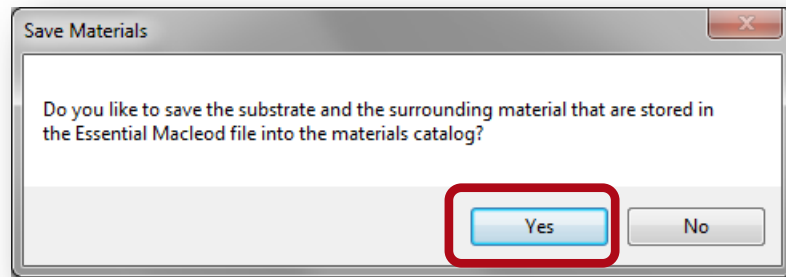


- カタログの名称とカテゴリーを本ダイアログで入力可能です
- 初期に設定された名前を、テキストボックスに入力する事により、変更する事が可能です
- カテゴリーは、 ボタンで、消去する際は、 ボタンで可能です
- **Ok**ボタンを押して、変更を承認します

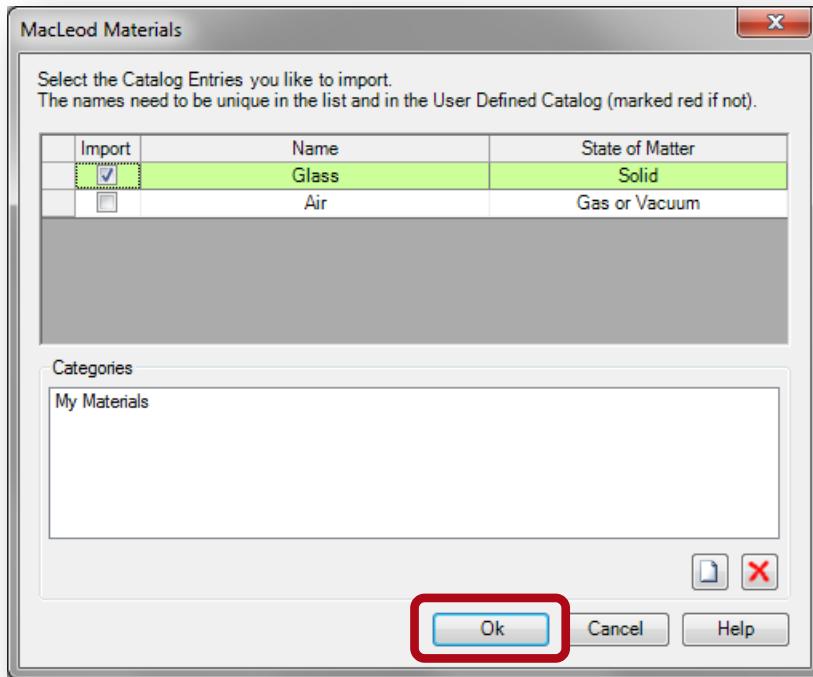




10a. 追加マテリアルのインポート

Macleodファイルのサブストレートと
周辺媒体をマテリアル・カタログに
保存する事が可能です



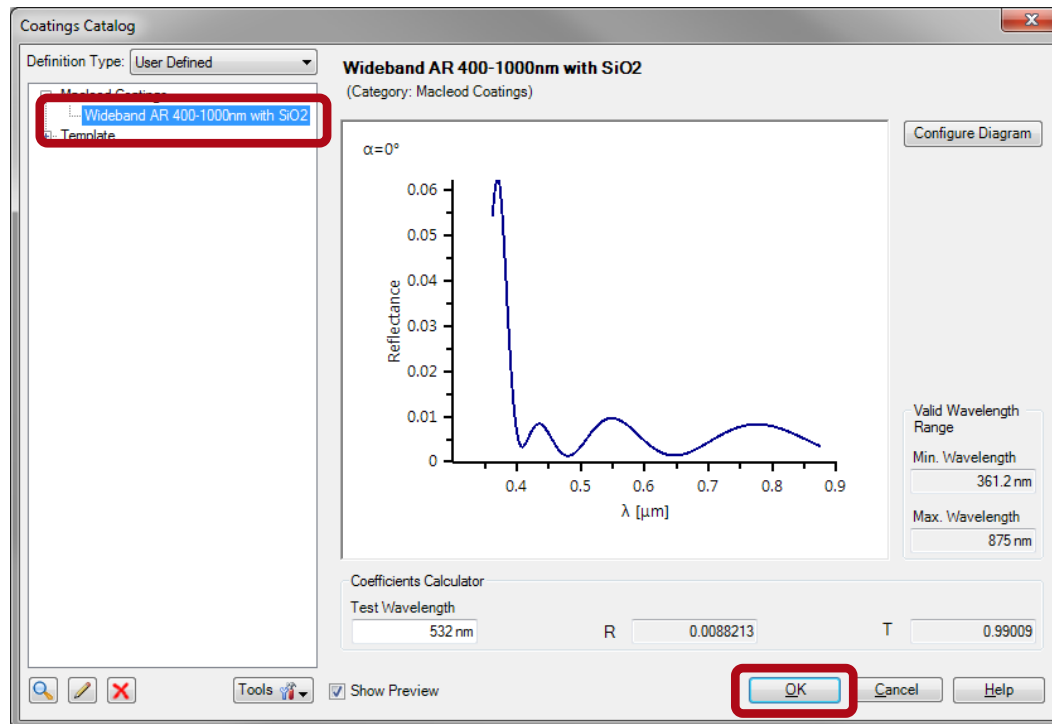
10b. 追加マテリアルのインポート



- ダイアログの上部で、インポートするマテリアルを選択し、名称変更などの設定が可能です
- ダイアログの下部では、保存の際のカテゴリーを定義します。 ボタンにてカテゴリーを追加します。消去は  ボタンにて可能です
- Okボタンにて変更を承認します



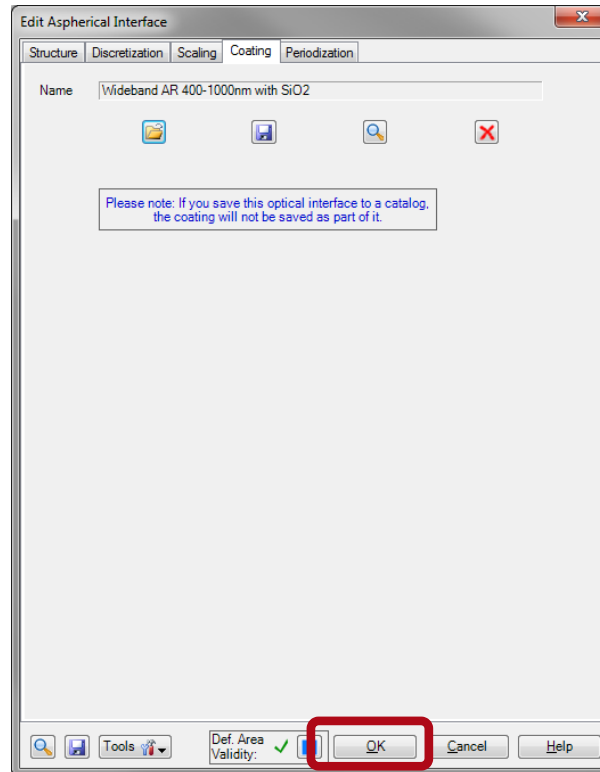
11. Coating Catalogを閉じる



- インポートされたコーティングを選択します
- **Ok**ボタンにてカタログを閉じます



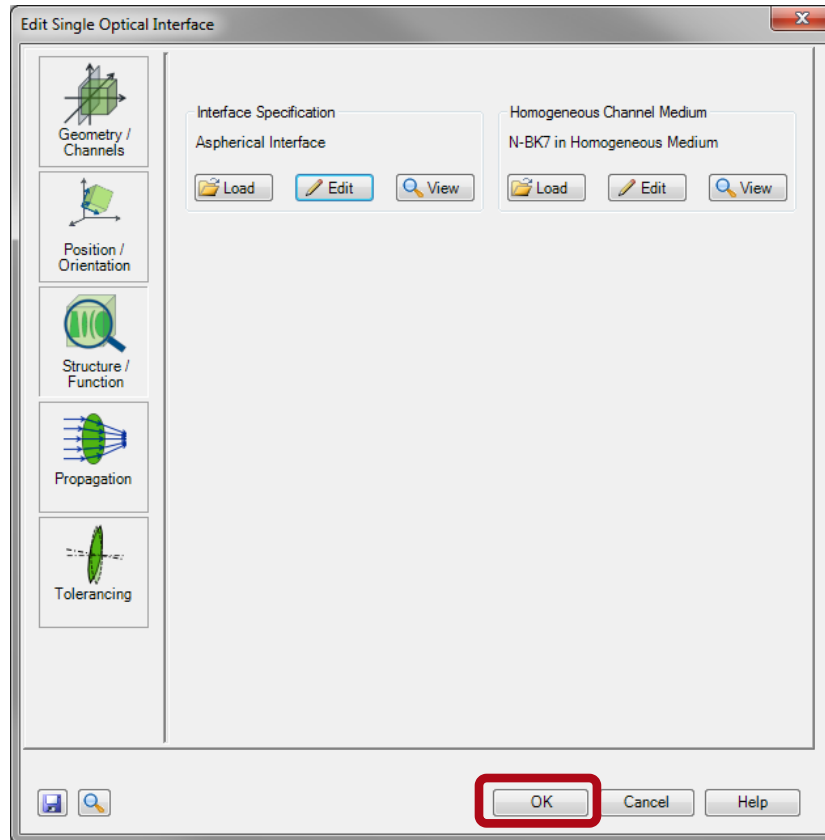
11. Interfaceダイアログを閉じる



Okボタンを押して、ダイアログを閉じます



4. Interface編集ダイアログを開く



Okボタンを押して、“Component”ダイアログを閉じます

まとめ

- 全頁までの工程にて、Macleod coatingを含むSingle Optical Interface素子が定義されました。この素子を更に評価するには最低でも光源ディテクターまたは、Virtual Screenを含む光路を定義する必要があります。チュートリアル_FS.001をご参照下さい。
- "Fresnel Effects Calculator"にて、コーティングの解析を行う事が可能です。これはメニューから、Solutions → Calculatorsを選定します。