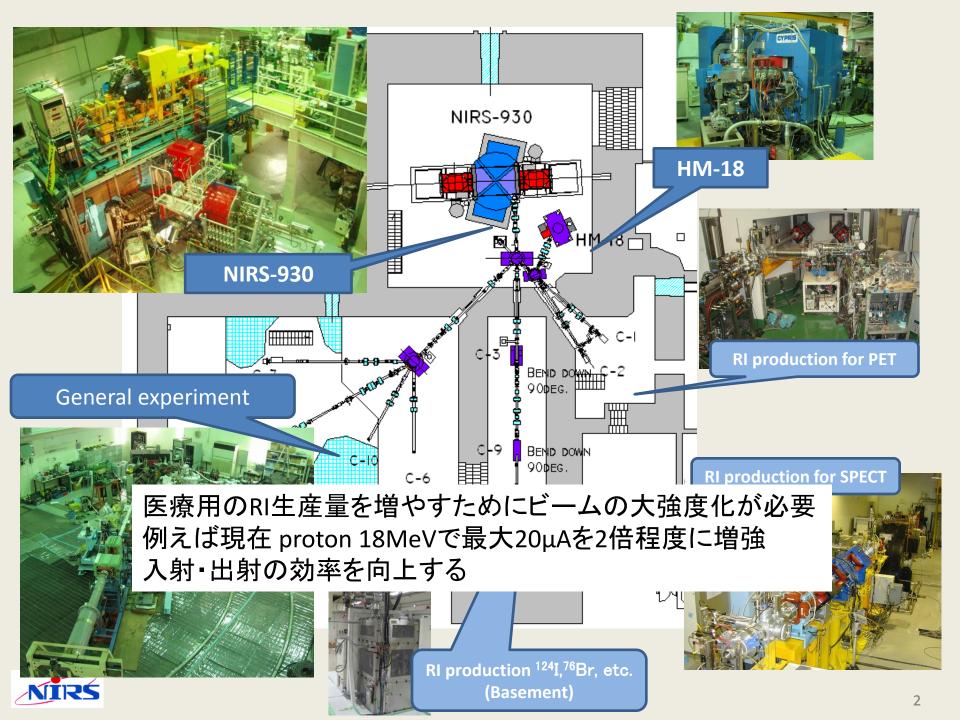


サイクロトロン NIRS-930における ビームのシミュレーション

中尾政夫,北條悟,片桐健,杉浦彰則,涌井崇志, 野田章 (放医研),後藤彰(山形大学), Smirnov Victor, Vorozhtsov Sergey (JINR)





- 1. SNOPについて
- 2. バンチャー位相による入射・出射量の変化
- 3. 出射系の最適化



- 1. SNOPについて
- 2. バンチャー位相による入射・出射量の変化
- 3. 出射系の最適化

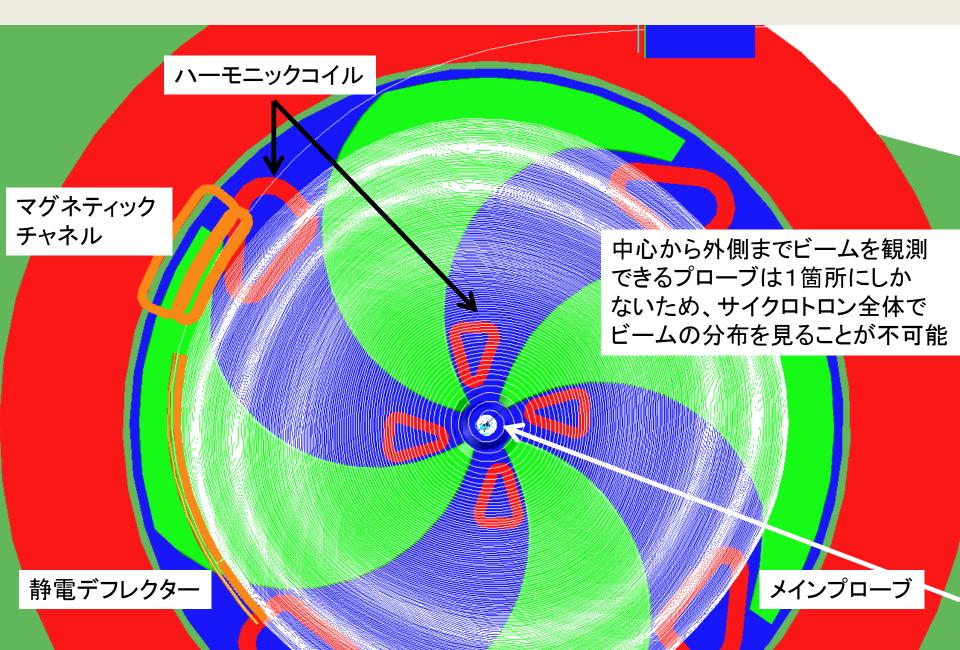


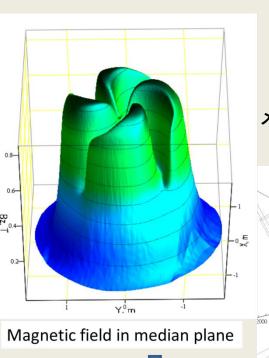
SNOP

- ロシアJINRのV. Smirnov とS. Vorozhtsovによって作成されたサイクロトロンのビームシミュレーションプログラム。TOSCAで計算した3次元の電場・磁場データを用いる。
- 4次のルンゲクッタ法を用いて粒子の軌道を入射から 出射まで計算する。
- Particle In Cell法を用いて多数の粒子の空間電荷効果を計算できる。
- 既にNIRS-930で陽子、30MeVの条件のシミュレーションを行い、実際のパラメータ(位相、効率)を再現したことを確認した。
- 18MeVの陽子について同様のシミュレーションを行っている。



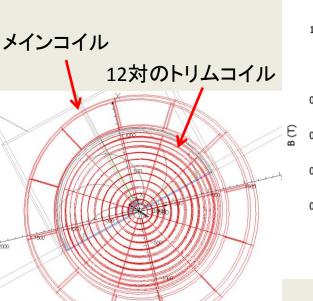
SNOPが計算したビーム軌道

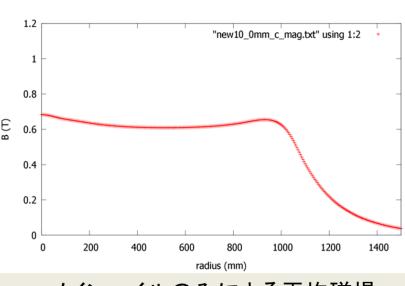




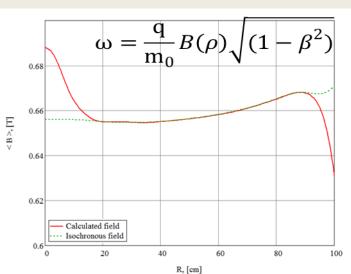
一周平均

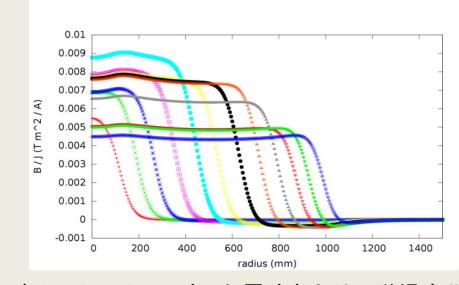
等時性磁場の作成





メインコイルのみによる平均磁場





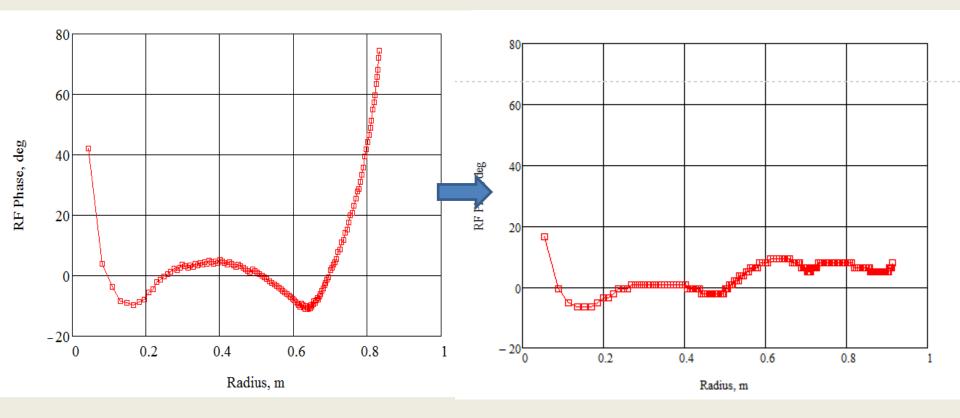


第12回日本加速器学会長リムライルに流した電流あたりの磁場変化

トリムコイルによる等時性磁場の最適化

最適化前の粒子の位相

最適化後の粒子の位相



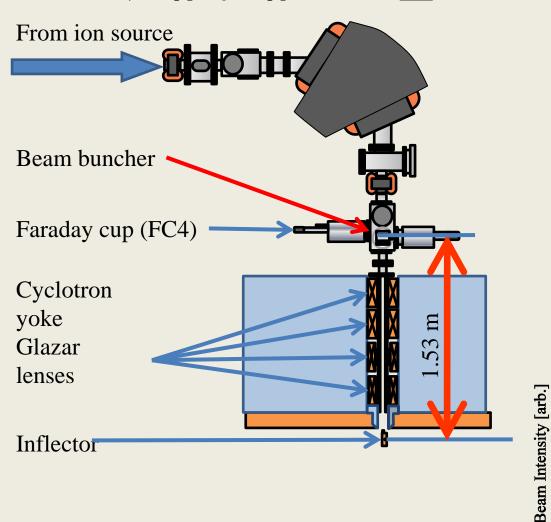
粒子がDee電極の中心を通る時のRFの位相。正であれば粒子の到達する時間が遅いことを示している。等時性磁場を最適化することで、ずれは減少した。

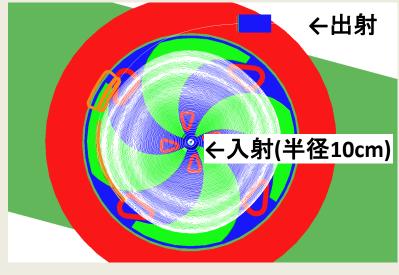


- 1. SNOPについて
- 2. バンチャー位相による入射・出射量の変化
- 3. 出射系の最適化



入射・出射ビーム量のバンチャー位相依存性





0.5 0.4 0.3 0.2 0.1 0 -100 -50 0 50 100

Phase

入射 1σ=66.3±3.0°入射効率 46% 出射 1σ=55.2±0.3°出射効率 28%

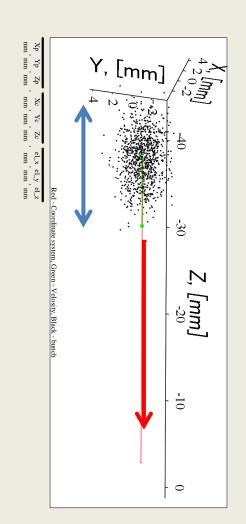


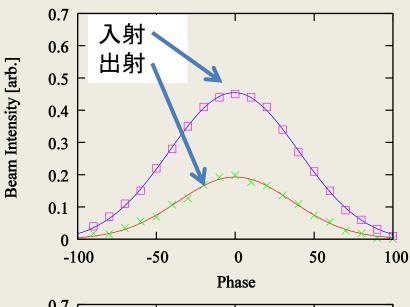
0.7

0.6

入射

シミュレーション上で初期条件のバンチ幅を変更





60° Bunch 入射 1σ=56.5±2.2° 出射 1σ= 57.0±4.7° 入射効率 45% 出射効率 20%

→実験結果を再現

0.7 0.6 0.5 0.4 0.3 0.2 0.1 0 -100 -50 0 50 100 Phase

30° Bunch 入射 1σ=43.2±0.8° 出射 1σ=31.4±0.7° 入射効率 61% 出射効率 29%

→バンチを狭めることで入射効率が改善

Simulation is $\varepsilon_x = \varepsilon_v = 150\pi$ (mm mrad)

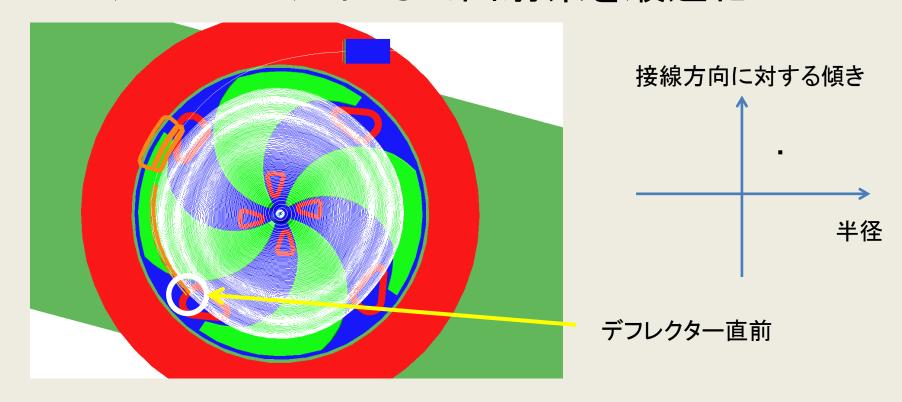
Beam Intensity [arb.]



- 1. SNOPについて
- 2. バンチャー位相による入射・出射量の変化
- 3. 出射系の最適化



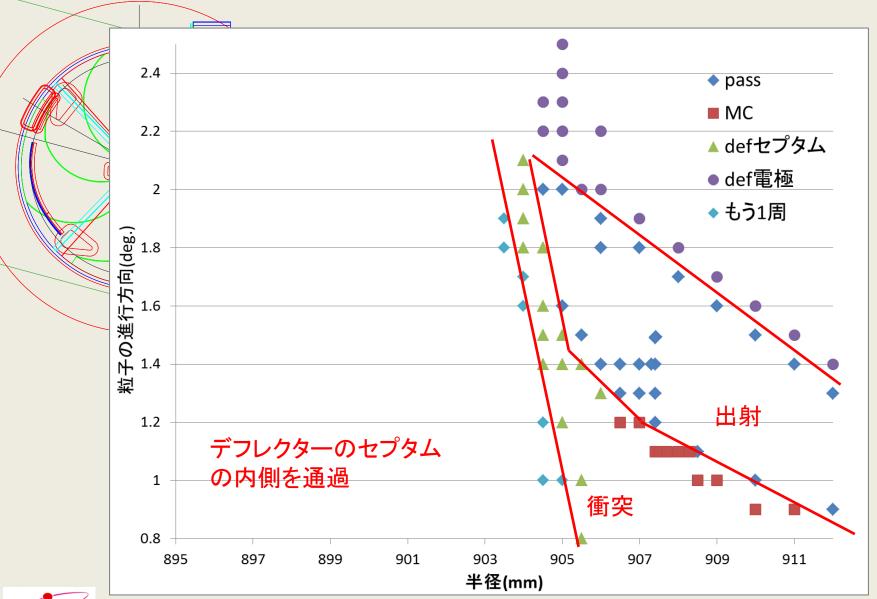
粒子の位相空間内における分布を シミュレーションして出射系を最適化



- 1. 位相空間内である粒子が通過するかどうか(何に衝突するか)をシミュレーションする。
- 2. シミュレーション上でバンチを入射してその粒子の位相空間の位置を示す。

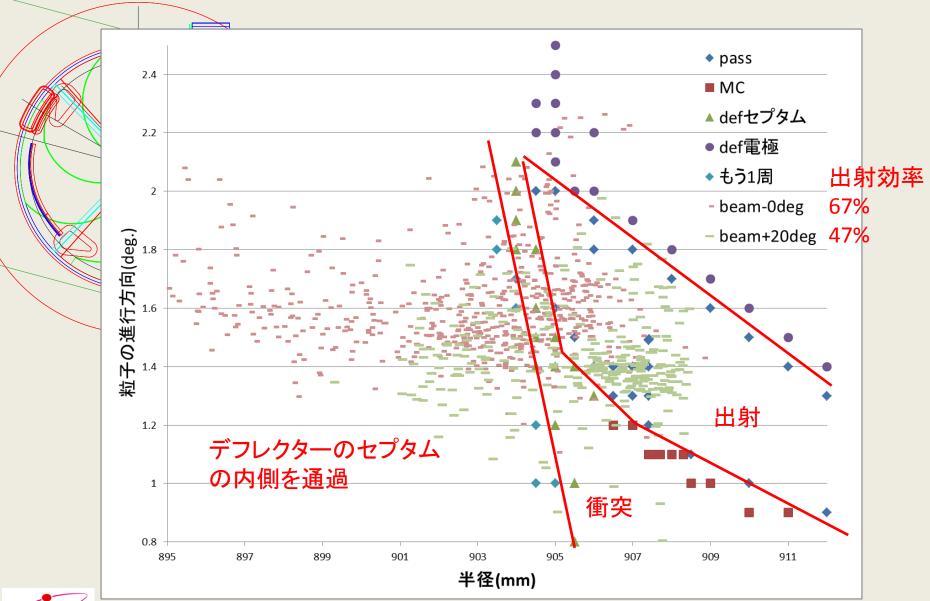


位相空間の各点にある粒子の行方



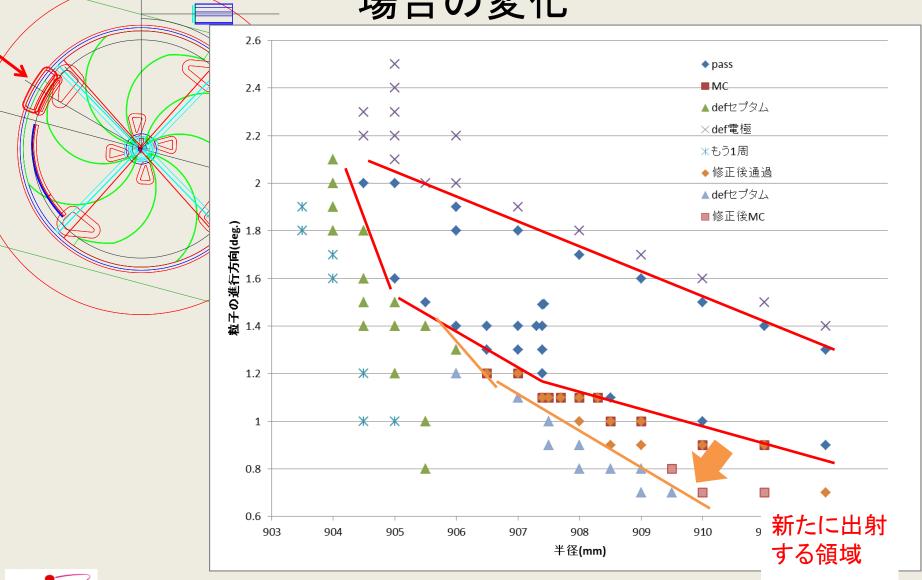


ビーム粒子の位相空間内における分布



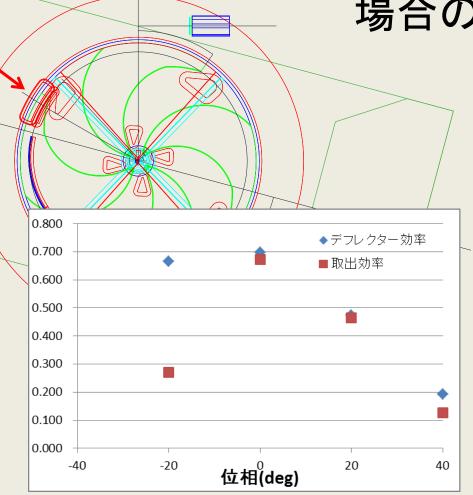


マグネティックチャネルを内側に5mm移動させた場合の変化

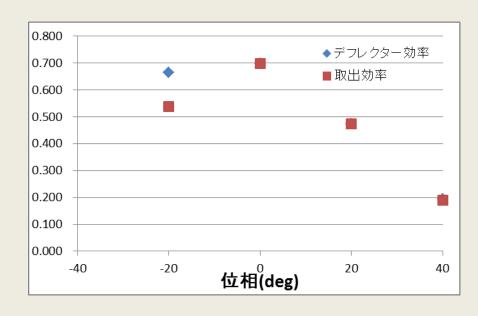




マグネティックチャネルを内側に5mm移動させた場合の変化



マグネティックチャネルの効率が 悪かった位相に対して取り出し効率 が改善した。



移動前

移動後



まとめ

1. バンチャー位相による出射量の変化→ バンチャー波形の最適化により入射量増加の可能性

- 2. 出射系の最適化
 - → 粒子の位相空間内での分布の中で、どの粒子 が通過、あるいは何に衝突しているのかを把握
 - → 出射効率の向上のために必要な条件を推定

