

スクリーニングの手順

STEP

1

グローバルマップの作成 (Atlas map)

“TakeAtlas” を script から run



STEP

2

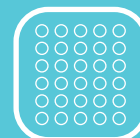
スクエアマップの作成

*もし必要であれば shift to maker でグローバルマップとスクエアマップのマップ間からの中心を合わせておくこと

Navigator からグローバルマップをダブルクリックし、登録したいスクエアマップをクリックし “Add points” する

*Acquire をオンすることを忘れずに

Navigator ▶ Acquire at Items ▶ “TakeSquares” そして “Go”



STEP

3

Shift to marker & LDM 設定 (Low Dose Mode)

スクエアマップ上でコンタミを Add Marker し goto XY する
コンタミの中心にトラックボールなどで移動する



STEP

4

View mode でイメージをとる

コンタミの中心をクリックして選ぶ Navigator ▶ Shift to Marker

CL アパチャを適切なものに変更する

View mode でビームの中心合わせをする

Record mode でビームの中心合わせをする
そして one line script の Eucentric Focus を Run
Slit の中心を合わせる



*TEM center の Load alignment
らアライメントされた設定を
呼び出してもよい。

STEP

5

ホール選び

スクエアマップから興味のあるホールを “Add points” する

*Acquire を on にすることを忘れずに



STEP

6

スクリーニングのスタート

(必要ならば View でホールの中心か端に移動して、
” TakeHoleTemplate” を走らせる)

Navigator ▶ Acquire at Items ▶ SPADDataCollection_Screening