

データコレクション

STEP

データコレクションに行く前に

0

スクリーニングは終わりましたか？

YES

NO

スクエアマップをさらに足す？

スクリーニングへ

YES

NO

グローバルマップに" add points" してスクエアを増やしてください。
スクリーニング済みのも使いたい場合はそれも選んでね。続けて、
"TakeSquares" を Acquire at Items から行う

STEP 1 へ Go

スクリーニングの STEP 3, 4 へ

"Shift to Maker" & Centering beam , CL aperture

STEP

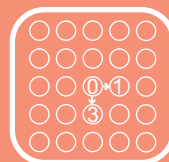
ホールベクトルの決定とビームの補正

1

"FindVectorsRoutine" もしくは "RefineVecotors" を実行

* ナビゲータを保存したフォルダ内の Vectors_RecordMode.txt をチェック

"AlignComaAndStig" をカーボン領域で実行



STEP

ポリゴンの作成と撮影ポイントの設定

2

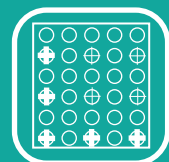
Navigator の Add Polygon → スクエアマップ内で撮影したいエリアにポリゴン作成

Layer(3x3, 5x5...) に従ってあるホールの間隔で Add Points
を選んで、L 字になるようにポイントをつけます (右図参照)

Navigator ▶ Montaging&Grids ▶ Add Grid of Points

選んだスクエアの数だけポイントを加える

(一度この L 字を行えば違うスクエアで Add points は 1 つ加えて、Add Grid of Points すればこのホール間隔が再現される)



STEP

データ収集のスタート

3

"Parameters" 内の SPA 用パラメータを設定、number of Layer/ holes (e.g. 3x3)
や defocus など を設定する

Camera & Script から Record パラメータを設定する

["TestShot" script で $40 \text{ e}^-/\text{\AA}^2$, 40 frames を設定し実行しても得られる]

Navigator ▶ Acquire at Items ▶ SPADDataCollection そして "Go"