

---

---

**ADVANTEST®**

株式会社アドバンテスト

---

D3371 Pattern Editor

取扱説明書

MANUAL NUMBER FOJ-8370630A00

---



## 本器を安全に取り扱うための注意事項

本器の機能を十分にご理解いただき、より効果的にご利用いただくために、必ずご使用前に取扱説明書をお読み下さい。また、本器の誤った使用、不適切な使用等に起因する運用結果につきましては、当社は責任を負いかねますのでご了承下さい。

本器の操作・保守等の作業を行う場合、誤った方法で使用すると本器の保護機能がそなわれることがあります。常に安全に心がけてご使用頂くようお願い致します。

### ■危険警告ラベル

アドバンテストの製品には、特有の危険が存在する場所に危険警告ラベルが貼られています。取り扱いには十分注意して下さい。また、これらのラベルを破いたり、傷つけたりしないで下さい。また、日本国内で製品を購入し海外で使用する場合は、必要に応じて英語版の危険警告ラベルをお貼り下さい。危険警告ラベルについてのお問い合わせは、当社の最寄りの営業所までお願いします。所在地および電話番号は巻末に記載してあります。

危険警告ラベルのシグナル・ワードとその定義は、以下のとおりです。

- 危険： 死または重度の障害が差し迫っている。
- 警告： 死または重度の障害が起こる可能性がある。
- 注意： 軽度の人身障害あるいは物損が起こる可能性がある。

### ■基本的注意事項

火災、火傷、感電、怪我などの防止のため、以下の注意事項をお守り下さい。

- 電源電圧に応じた電源ケーブルを使用して下さい。ただし、海外で使用する場合は、それぞれの国の安全規格に適合した電源ケーブルを使用して下さい。また、電源ケーブルの上には重いものをのせないで下さい。
- 電源プラグをコンセントに差し込むときは、電源スイッチを OFF にしてから奥までしっかり差し込んで下さい。
- 電源プラグをコンセントから抜くときは、電源スイッチを OFF にしてから、電源ケーブルを引っぱらずにプラグを持って抜いて下さい。このとき、濡れた手で抜かないで下さい。
- 電源投入前に、本器の電源電圧が供給電源電圧と一致していることを確認して下さい。
- 電源ケーブルは、保護導体端子を備えた電源コンセントに接続して下さい。保護導体端子を備えていない延長コードを使用すると、保護接地が無効になります。
- 3ピン-2ピン変換アダプタ（弊社の製品には添付していません）を使用する場合は、アダプタから出ている接地ピンをコンセントのアース端子に接続し、大地接地して下さい。また、アダプタの接地ピンの短絡に注意して下さい。
- 電源電圧に適合した規格のヒューズを使用して下さい。
- ケースを開けたままで本器を使用しないで下さい。

## 本器を安全に取り扱うための注意事項

- 規定の周囲環境で本器を使用して下さい。
- 製品の上に物をのせたり、製品の上から力を加えたりしないで下さい。また、花瓶や薬品などの液体の入った容器を製品のそばに置かないで下さい。
- 通気孔のある製品については、通気孔に金属類や燃えやすい物などを差し込んだり、落としたりしないで下さい。
- 台車に載せて使用する場合は、ベルト等によって落下防止を行って下さい。
- 周辺機器を接続する場合は、本器の電源を切ってから接続して下さい。





### ■取扱説明書中の注意表記

取扱説明書中で使用している注意事項に関するシグナル・ワードとその定義は以下のとおりです。

- 危険： 重度の人身障害（死亡や重傷）の恐れがある注意事項  
警告： 人身の安全／健康に関する注意事項  
注意： 製品／設備の損傷に関する注意事項または使用上の制限事項

### ■製品上の安全マーク

アドバンテストの製品には、以下の安全マークが付いています。

- ： 取扱い注意を示しています。人体および製品を保護するため、取扱説明書を参照する必要がある場所に付いています。
- ： アース記号を示しています。感電防止のため機器を使用する前に、接地が必要なフィールド・ワイヤリング端子を示しています。
- ： 高電圧危険を示しています。1000V 以上の電圧が人力または出力される場所に付いています。
- ： 感電注意を示しています。

### ■寿命部品の交換について

計測器に使用されている主な寿命部品は以下のとおりです。  
製品の性能、機能を維持するために、寿命を目安に早めに交換して下さい。  
ただし、製品の使用環境、使用頻度および保存環境により記載の寿命より交換時期が早くなる場合がありますので、ご了承下さい。  
なお、ユーザによる交換はできません。交換が必要な場合は、当社または代理店へご連絡下さい。

製品ごとに個別の寿命部品を使用している場合があります。  
本書、寿命部品に関する記載項を参照して下さい。

主な寿命部品と寿命

| 部品名称            | 寿命   |
|-----------------|------|
| ユニット電源          | 5年   |
| ファン・モータ         | 5年   |
| 電解コンデンサ         | 5年   |
| 液晶ディスプレイ        | 6年   |
| 液晶ディスプレイ用バックライト | 2.5年 |
| フロッピー・ディスク・ドライブ | 5年   |
| メモリ・バックアップ用電池   | 5年   |

■ハード・ディスク搭載製品について

使用上の留意事項を以下に示します。

- 本器は、電源が入った状態で持ち運んだり、衝撃や振動を与えないで下さい。  
ハード・ディスクの内部は、情報を記録するディスクが高速に回転しながら、情報の読み書きを行っているため、非常にデリケートです。
- 本器は、以下の条件に合う場所で使用および保管をして下さい。  
 極端な温度変化のない場所  
 衝撃や振動のない場所  
 湿気や埃・粉塵の少ない場所  
 磁石や強い磁界の発生する装置から離れた場所
- 重要なデータは、必ずバックアップを取っておいて下さい。  
 取扱方法によっては、ディスク内のデータが破壊される場合があります。また、使用条件によりますが、ハード・ディスクには、その構造上、寿命があります。  
 なお、消失したデータ等の保証は、いたしかねますのでご了承下さい。

■本器の廃棄時の注意

製品を廃棄する場合、有害物質は、その国の法律に従って適正に処理して下さい。

- 有害物質： (1) PCB (ポリ塩化ビフェニール)  
 (2) 水銀  
 (3) Ni-Cd (ニッケル-カドミウム)  
 (4) その他

シアン、有機リン、六価クロムを有する物およびカドミウム、鉛、砒素を溶出する恐れのある物（半田付けの鉛は除く）

例： 蛍光管、バッテリー

■使用環境

本器は、以下の条件に合う場所に設置して下さい。

- 腐食性ガスの発生しない場所
- 直射日光の当たらない場所
- 埃の少ない場所
- 振動のない場所
- 最大高度 2000 m

本器を安全に取り扱うための注意事項

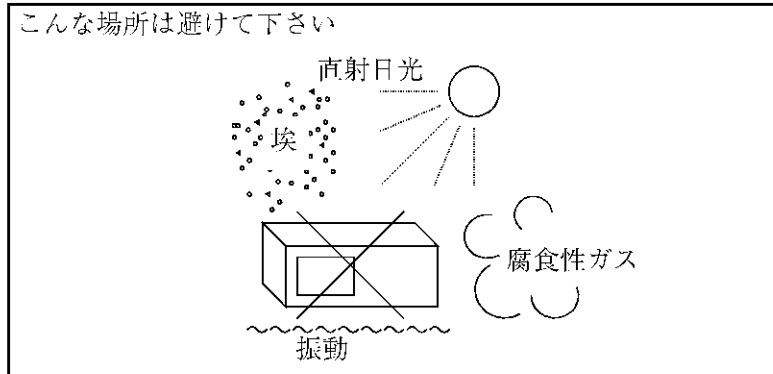


図-1 使用環境

●設置姿勢

本器は、必ず水平状態で使用して下さい。  
本器は内部温度上昇をおさえるため、強制空冷用のファンを搭載しております。  
ファンの吐き出し口、通気孔をふさがらないで下さい。

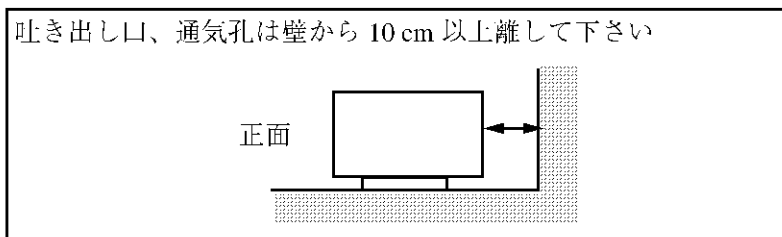


図-2 設置

●保管姿勢

本器は、なるべく水平状態で保管して下さい。  
本器を立てた状態で保管する場合、または運搬時、一時的に立てた状態で置く場合、  
転倒しないよう注意して下さい。衝撃・振動により転倒する恐れがあります。

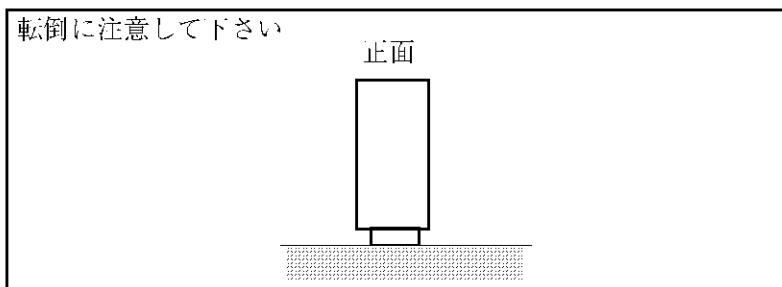
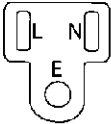
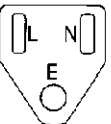
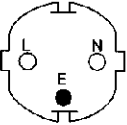
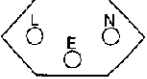

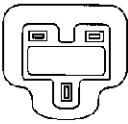
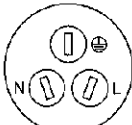


図-3 保管

- IEC61010-1 で定義される、主電源に典型的に存在する過渡過電圧および汚染度の分類は、以下のとおりです。  
IEC60364-4-443 の耐インパルス（過電圧）カテゴリ II  
汚染度 2

■電源ケーブルの種類

「電源ケーブルの種類」の記述が本文中にある場合には、以下の表に置き替えてお読み下さい。

| プラグ   | 適用規格   | 定格・色・長さ          | 型名 (オプション No.)  |
|---|--|------------------|---|
|    | PSE: 日本<br>電気用品安全法   | 125V/7A<br>黒、2m  | ストレート・タイプ<br>A01402<br>アングル・タイプ<br>A01412               |
|    | UL: アメリカ<br>CSA: カナダ   | 125V/7A<br>黒、2m  | ストレート・タイプ<br>A01403<br>(オプション 95)<br>アングル・タイプ<br>A01413 |
|   | CEE: ヨーロッパ<br>DEMKO: デンマーク<br>NEMKO: ノルウェー<br>VDE: ドイツ<br>KEMA: オランダ<br>CEBEC: ベルギー<br>OVE: オーストリア<br>FIMKO: フィンランド<br>SEMKO: スウェーデン | 250V/6A<br>灰、2m  | ストレート・タイプ<br>A01404<br>(オプション 96)<br>アングル・タイプ<br>A01414 |
|  | SEV: スイス   | 250V/6A<br>灰、2m  | ストレート・タイプ<br>A01405 (オプション 97)<br>アングル・タイプ<br>A01415    |
|  | SAA: オーストラリア<br>ニュージーランド   | 250V/6A<br>灰、2m  | ストレート・タイプ<br>A01406 (オプション 98)<br>アングル・タイプ<br>---       |
|  | BS: イギリス   | 250V/6A<br>黒、2m  | ストレート・タイプ<br>A01407 (オプション 99)<br>アングル・タイプ<br>A01417    |
|  | CCC: 中国  | 250V/10A<br>黒、2m | ストレート・タイプ<br>A114009 (オプション 94)<br>アングル・タイプ<br>A114109  |





## 緒言

本書は、D3371のパターン作成ツールプログラムの操作方法や機能を説明しています。  
D3371には標準付属の取扱説明書が2冊ありますので、使用目的に合わせてご利用下さい。

### D3371 トランスミッション・アナライザ取扱説明書

D3371の操作方法や機能を説明しています。本器を安全に使用するため、使用開始の前に必ずお読み下さい。

### D3371 トランスミッション・アナライザ・リモート・プログラミング・マニュアル

D3371のリモート・プログラミングについて説明しています。インタフェースはGPIBを対象としています。

- 本書内での表記ルール

本書では、パネル・キーおよび画面上のボタン、メニューなどを以下のように表記しています。  
パネル・キーの表記

                    ボールド                                    例:**TAB**

複合キーの表記

PC上の操作:**SHIFT-HOME**は、**SHIFT**を押しながら、**HOME**を押すことを示します。

例: **SHIFT-HOME**

画面に表示されているボタン、リスト、タブの表記:

                    ボールド                                    例:**[OK]**, **[Exit]**

多階層のメニュー項目の表記:

**[File]-[Open]**は、**[File]**ボタンを選択したあとに、**[Open]**ボタンを選択することを示します。

例: **[File]-[Open]**

- 商標について

本文中、Microsoft, Windows, Windows 98, Windows 98 SE, MS-DOSは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

その他の製品名は、それぞれの所有者の商標です。



# 目次

|           |   |      |
|-----------|---|------|
| <b>1.</b> | <b>はじめに</b> .....                                       | 1-1  |
| 1.1       | 製品概要 .....  | 1-1  |
| 1.2       | 付属品 .....   | 1-2  |
| 1.3       | 使用環境 .....  | 1-2  |
| 1.4       | 保管 .....  | 1-2  |
| <b>2.</b> | <b>セットアップ</b> .....                                     | 2-1  |
| 2.1       | アプリケーションのインストール方法 .....                                 | 2-1  |
| <b>3.</b> | <b>操作</b> .....   | 3-1  |
| 3.1       | パターンの作成手順 .....   | 3-1  |
| 3.1.1     | PROG パターン・ファイルの作成手順 .....                               | 3-1  |
| 3.1.2     | STM パターン・ファイルの作成手順 .....                                | 3-1  |
| 3.2       | Pattern Editor 画面 .....                                 | 3-3  |
| 3.2.1     | 基本画面 .....  | 3-3  |
| 3.2.2     | PROG Pattern 画面 .....                                   | 3-4  |
| 3.2.3     | SOH Pattern 画面 .....                                    | 3-5  |
| 3.2.4     | Payload Pattern 画面 .....                                | 3-6  |
| 3.2.5     | STM Pattern 画面 .....                                    | 3-7  |
| 3.2.6     | ツール・バー .....  | 3-8  |
| 3.3       | Pattern Editor の起動と終了 .....                             | 3-9  |
| 3.3.1     | Pattern Editor の起動 .....                                | 3-9  |
| 3.3.2     | PROG Pattern の起動 .....                                  | 3-9  |
| 3.3.3     | PROG Pattern 以外のモジュールの起動 .....                          | 3-10 |
| 3.3.4     | Pattern Editor の終了 .....                                | 3-11 |
| 3.4       | パターン編集 .....  | 3-12 |
| 3.4.1     | パターン入力 .....  | 3-12 |
| 3.4.2     | 編集キー操作 .....  | 3-13 |
| 3.4.2.1   | カーソルの移動 .....   | 3-13 |
| 3.4.2.2   | パターンの範囲の選択 .....  | 3-13 |
| 3.4.2.3   | コピーと貼り付け .....  | 3-14 |
| 3.4.2.4   | マーク操作の内容 .....  | 3-14 |
| 3.4.2.5   | ツール・バーのキー操作 .....                                       | 3-14 |
| 3.4.3     | コピーと貼り付け .....  | 3-15 |
| 3.4.4     | フレーム間のコピー .....   | 3-16 |
| 3.5       | パターン・ファイルの保存 .....                                      | 3-18 |
| 3.6       | パターン・ファイルのオープンとクローズ .....                               | 3-20 |
| 3.6.1     | パターン・ファイルのオープン .....                                    | 3-20 |
| 3.6.2     | パターン・ファイルのクローズ .....                                    | 3-20 |
| 3.7       | パターン・ファイルの印刷 .....                                      | 3-21 |
| 3.7.1     | 印刷 .....  | 3-21 |
| 3.7.2     | 印刷プレビュー .....   | 3-22 |
| 3.8       | SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから<br>STM パターンの生成 ..... | 3-23 |
| 3.9       | ファイル・コンバータ .....  | 3-25 |
| 3.9.1     | パターン長 .....   | 3-26 |
| 3.9.2     | 拡張子 .....   | 3-26 |

## 目次

|        |                                   |      |
|--------|-----------------------------------|------|
| 3.9.3  | ファイルに変換 .....                     | 3-26 |
| 3.10   | ファイル機能 .....                      | 3-28 |
| 3.10.1 | PRBS パターンのファイル .....              | 3-28 |
| 3.10.2 | 任意のパターンのファイル .....                | 3-30 |
| 3.10.3 | 0 パターンのファイル .....                 | 3-30 |
| 3.10.4 | 1 パターンのファイル .....                 | 3-31 |
| 3.10.5 | インクリメント・パターンのファイル .....           | 3-31 |
| 3.11   | 検索 .....                          | 3-32 |
| 3.12   | ジャンプ .....                        | 3-33 |
| 3.12.1 | アドレス・ジャンプ .....                   | 3-33 |
| 3.12.2 | 各エディタでのダイアログ・ボックスの内容 .....        | 3-33 |
| 3.12.3 | フレーム・ジャンプ .....                   | 3-38 |
| 3.13   | マーク .....                         | 3-39 |
| 3.14   | フォーマットの変更 .....                   | 3-41 |
| 3.14.1 | アドレス表示モードの変更 .....                | 3-41 |
| 3.14.2 | 列日盛の変更 (SOH Pattern) .....        | 3-42 |
| 3.14.3 | 表示列数の変更 .....                     | 3-43 |
| 3.14.4 | フレーム・イメージ表示モード .....              | 3-44 |
| 3.14.5 | パターン長の変更 .....                    | 3-45 |
| 3.14.6 | STM フォーマットの変更 .....               | 3-46 |
| 3.15   | ビット編集エディタ .....                   | 3-47 |
| 3.16   | 簡易メニュー .....                      | 3-48 |
| 3.17   | コメント編集エディタ .....                  | 3-51 |
| 3.18   | アイコン・サイズの変更 .....                 | 3-52 |
| 3.19   | プルダウン・メニュー・一覧 .....               | 3-53 |
| 3.19.1 | PROG Pattern のプルダウン・メニュー .....    | 3-53 |
| 3.19.2 | SOH Pattern のプルダウン・メニュー .....     | 3-55 |
| 3.19.3 | Payload Pattern のプルダウン・メニュー ..... | 3-57 |
| 3.19.4 | STM Pattern のプルダウン・メニュー .....     | 3-59 |
| 3.19.5 | 初期画面のプルダウン・メニュー .....             | 3-60 |
| 3.20   | Pattern Editor 制限 .....           | 3-61 |
| 4.     | エラー・メッセージ一覧 .....                 | 4-1  |
| 索引     | .....                             | I-1  |

## 図一覽

| 図番号  | 名 称   | ページ  |
|------|---|------|
| 2-1  | タスク・バーから <b>[Run]</b> の選択 .....                         | 2-1  |
| 2-2  | Run ダイアログ・ボックス .....                                    | 2-2  |
| 3-1  | Pattern Editor 基本画面 .....                               | 3-3  |
| 3-2  | PROG Pattern 画面 .....                                   | 3-4  |
| 3-3  | SOH Pattern 画面 .....                                    | 3-5  |
| 3-4  | Payload Pattern 画面 .....                                | 3-6  |
| 3-5  | STM Pattern 画面 .....                                    | 3-7  |
| 3-6  | ツール・バー .....  | 3-8  |
| 3-7  | New ダイアログ・ボックス .....                                    | 3-9  |
| 3-8  | Pattern Length ダイアログ・ボックス .....                         | 3-9  |
| 3-9  | STM Format ダイアログ・ボックス .....                             | 3-10 |
| 3-10 | Edit プルダウン・メニュー .....                                   | 3-15 |
| 3-11 | Frame Copy ダイアログ・ボックス .....                             | 3-16 |
| 3-12 | Frame No. の入力-1 .....                                   | 3-17 |
| 3-13 | Frame No. の入力-2 .....                                   | 3-17 |
| 3-14 | File プルダウン・メニュー .....                                   | 3-18 |
| 3-15 | Save As ダイアログ・ボックス .....                                | 3-19 |
| 3-16 | Print ダイアログ・ボックス .....                                  | 3-21 |
| 3-17 | 印刷プレビュー画面 .....   | 3-22 |
| 3-18 | Create a STM Pattern ダイアログ・ボックス .....                   | 3-23 |
| 3-19 | File Converter ダイアログ・ボックス .....                         | 3-26 |
| 3-20 | Fill PRBS ダイアログ・ボックス .....                              | 3-29 |
| 3-21 | Fill Pattern ダイアログ・ボックス .....                           | 3-30 |
| 3-22 | Fill Increment ダイアログ・ボックス .....                         | 3-31 |
| 3-23 | Find ダイアログ・ボックス .....                                   | 3-32 |
| 3-24 | Jump ダイアログ・ボックス (10 進アドレス表示モードの PROG Pattern) .....     | 3-33 |
| 3-25 | Jump ダイアログ・ボックス (16 進アドレス表示モードの PROG Pattern) .....     | 3-34 |
| 3-26 | Jump ダイアログ・ボックス (10 進アドレス表示モードの SOH Pattern) .....      | 3-34 |
| 3-27 | Jump ダイアログ・ボックス (Payload Pattern の 10 進アドレス表示モード) ..... | 3-35 |
| 3-28 | Jump ダイアログ・ボックス (Payload Pattern の 16 進アドレス表示モード) ..... | 3-35 |
| 3-29 | Jump ダイアログ・ボックス (STM Pattern の 10 進アドレス表示モード) .....     | 3-36 |
| 3-30 | Jump ダイアログ・ボックス (STM Pattern の 16 進アドレス表示モード) .....     | 3-36 |
| 3-31 | Address Display Mode ダイアログ・ボックス .....                   | 3-41 |
| 3-32 | Scale Mode ダイアログ・ボックス .....                             | 3-42 |
| 3-33 | Display Width ダイアログ・ボックス .....                          | 3-43 |
| 3-34 | Pattern Length ダイアログ・ボックス .....                         | 3-45 |
| 3-35 | STM Format ダイアログ・ボックス .....                             | 3-46 |
| 3-36 | ビット編集エディタ Bit Editor ダイアログ・ボックス .....                   | 3-47 |
| 3-37 | SOH Easy Menu ダイアログ・ボックス .....                          | 3-48 |
| 3-38 | コメント編集エディタ (Comment ダイアログ・ボックス) .....                   | 3-51 |



## 表一覧

| 表番号 | 名 称                                  | ページ  |
|-----|--------------------------------------|------|
| 3-1 | カーソル移動キー .....                       | 3-13 |
| 3-2 | 範囲選択キー .....                         | 3-13 |
| 3-3 | コピー、貼り付けキー .....                     | 3-14 |
| 3-4 | マーク操作キー .....                        | 3-14 |
| 3-5 | ツール・バー対応キー .....                     | 3-14 |
| 3-6 | PRBS パターンの生成多項式と準拠標準 .....           | 3-28 |
| 3-7 | PROG パターンのビット長設定可能範囲 .....           | 3-61 |
| 3-8 | SOH、Payload、STM パターンの設定可能フレーム数 ..... | 3-61 |
| 4-1 | エラー・メッセージ一覧 .....                    | 4-1  |





## 1. はじめに

### 1.1 製品概要

D3371 Pattern Editor は、D3371 用の PROG（プログラマブル）パターンと STM パターンを作成し、編集することができるエディタです。

D3371 で STM パターンを使用する場合は、D3371 にパターン・オプションが搭載されている必要があります。

Pattern Editor には、以下の特長があります。

[特長]

- PROG パターンを作成・編集できる。
- STM パターンを作成・編集できる。
- D3371 のファイルと互換性がある。
- Pattern Editor を構成するモジュール
  - PROG Pattern  
PROG パターンを作成、編集するエディタです。
  - SOH Pattern  
SOH (Section Overhead) パターンを作成、編集するエディタです。
  - Payload Pattern  
Payload パターンを作成、編集するエディタです。
  - STM Pattern  
STM パターンを作成、編集するエディタです。
- STM パターンは STM パターンとして作成する他に、SOH パターンと Payload パターンを結合して作成することもできます。

## 1.2 付属品

## 1.2 付属品

本製品の構成を以下に示します。もし、破損や不足等がありましたら、当社または代理店に連絡して下さい。

| 名称          | 型名        | 数量 |
|-------------|-----------|----|
| セットアップ・ディスク | —         | 1  |
| 取扱説明書       | JP-EDITOR | 1  |

## 1.3 使用環境

本アプリケーションの使用にあたっては、以下のものがが必要です。

基本ソフトウェア

Microsoft® Windows™ 98

GPIB インタフェース

パーソナル・コンピュータ

Windows 98 が動作可能なパーソナル・コンピュータ

---

注 D3371 上で使用する場合は、マウスとキーボードを接続して下さい。

---

フロッピー・ディスク・ドライブ

本アプリケーションのインストール時に、1.44 Mbytes (2HD) MS-DOS フォーマット準拠のフロッピー・ディスクを読めるディスク・ドライブが必要です。

Pattern Editor のデータを、フロッピー・ディスクにて D3371 にロードする場合、

2DD (720 Kbytes)

2HD (1.44 Mbytes)

のいずれかのフォーマットをサポートするフロッピー・ディスクが必要です。

ハード・ディスク・ドライブ

本アプリケーションのインストールおよび、操作には 10 Mbytes 以上の空き容量が必要です。

カラー・ディスプレイ

現在、Pattern Editor 画面は、モノクロ・ディスプレイまたは、LCD 等の配色をサポートしていません。

## 1.4 保管

本プログラムのセットアップ・ディスクは、必ずバックアップ・ディスクを作成し、インストール時には、このバックアップ・ディスクを使用して下さい。

---

注 ディスクは、磁気のある場所や高温・多湿な場所に放置しないで下さい。

---

## 2. セットアップ

### 2.1 アプリケーションのインストール方法

#### Run の選択

1. Microsoft Windows を起動します。
2. セットアップ・ディスクをセットし、タスク・バーのメニューから **[Run]** を選択します。

Run ダイアログ・ボックスが表示されます。



図 2-1 タスク・バーから **[Run]** の選択

2.1 アプリケーションのインストール方法

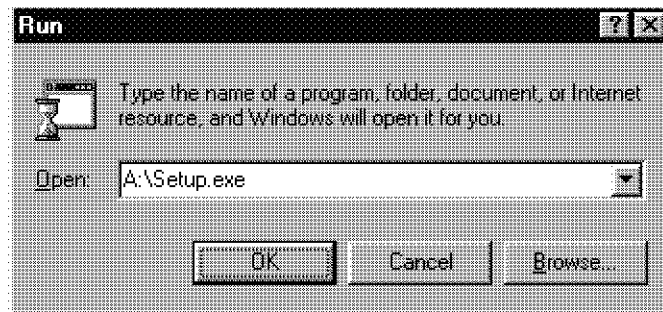


図 2-2 Run ダイアログ・ボックス

3. Open（名前）に「A:\Setup.exe」と入力します。
4. **[OK]** ボタンをクリックします。  
Setup プログラムが起動します。
5. 画面に表示される説明に従って、セットアップを行います。

## 3. 操作

### 3.1 パターンの作成手順

D3371 で扱うパターン・ファイルには、以下の 2 通りがあります。

- PROG パターン・ファイル (.prp)
- STM パターン・ファイル (.stp)

---

注 D3371 で STM パターンを使用する場合は、D3371 にパターン・オプションが搭載されている必要があります。

---

ここでは、これら 2 種類のパターン・ファイルの作成手順について説明します。

#### 3.1.1 PROG パターン・ファイルの作成手順

PROG パターン・ファイルの作成

1. Pattern Editor を起動します。
2. PROG パターン・ファイルを新規作成またはオープンします。(「3.3 Pattern Editor の起動と終了」、 「3.6.1 パターン・ファイルのオープン」を参照)
3. PROG パターンを編集します。(「3.4 パターン編集」を参照)
4. 編集した PROG パターンを保存します。(「3.5 パターン・ファイルの保存」を参照)

#### 3.1.2 STM パターン・ファイルの作成手順

STM パターン・ファイルの作成には、2 つの方法があります。

ひとつは、SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから作成する方法です。Create a STM Pattern ダイアログ・ボックスを使用します。もうひとつは、STM パターンで作成する方法です。以下に、それぞれの方法により STM パターン・ファイルを作成する手順について説明します。

SOH パターンと Payload パターンを使用しての作成

1. Pattern Editor を起動します。
2. SOH パターン・ファイルを新規作成またはオープンします。(「3.3 Pattern Editor の起動と終了」、 「3.6.1 パターン・ファイルのオープン」を参照)

---

### 3.1.2 STM パターン・ファイルの作成手順

3. SOH パターンを編集します。(「3.4 パターン編集」を参照)
4. 編集した SOH パターンは“.sop”の拡張子を付けて保存します。(「3.5 パターン・ファイルの保存」を参照)
5. Payload パターン・ファイルを新規作成またはオープンします。(「3.3 Pattern Editor の起動と終了」、「3.6.1 パターン・ファイルのオープン」を参照)
6. Payload パターンを編集します。(「3.4 パターン編集」を参照)
7. 編集した Payload パターンは“.plp”の拡張子を付けて保存します。(「3.5 パターン・ファイルの保存」を参照)
8. Create a STM Pattern ダイアログ・ボックスにより、STM パターン・ファイルを作成します。

---

#### 注意

1. Create a STM Pattern ダイアログ・ボックスにより STM パターン・ファイルを作成する場合、SOH パターン・ファイルと、Payload パターン・ファイルの STM フォーマット (STM-N の N とフレーム数) が同じである必要があります。2つのファイルの STM フォーマットが異なる場合、STM パターン・ファイルを作成することができません。  
STM パターンの File Name には“.stp”の拡張子を付けて下さい。
  2. Create a STM Pattern ダイアログ・ボックスの使用方法については、「3.8 SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから STM パターンの生成」を参照して下さい。
- 

#### STM Pattern を使用しての作成

1. Pattern Editor を起動します。
2. STM パターン・ファイルを新規作成またはオープンします。(「3.3 Pattern Editor の起動と終了」、「3.6.1 パターン・ファイルのオープン」を参照)
3. STM パターンを編集します。(「3.4 パターン編集」を参照)
4. 編集した STM パターンを保存します。(「3.5 パターン・ファイルの保存」を参照)

## 3.2 Pattern Editor 画面

### 3.2.1 基本画面

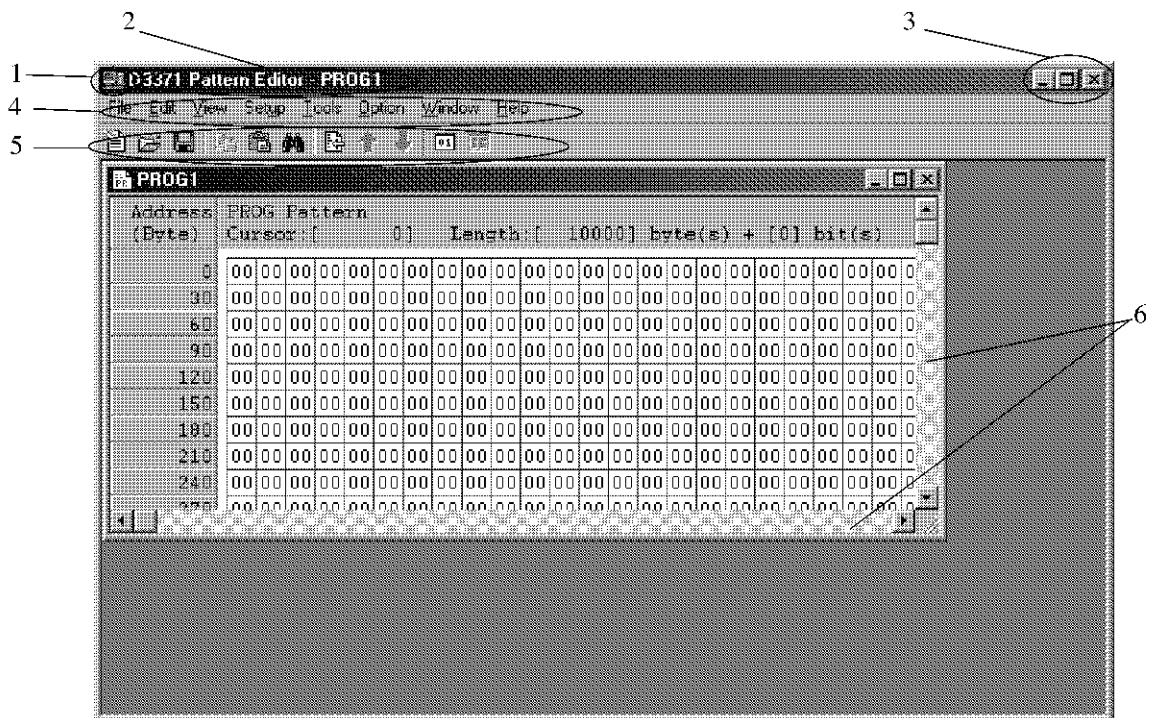


図 3-1 Pattern Editor 基本画面

1. アプリケーション・アイコン ウィンドウ画面の表示を操作します。
2. タイトル・バー  
**[D3371 Pattern Editor]+["パターン・ファイル名"]**が表示されます。  
 パターン・ファイル名は、名前を付けて保存をしていない場合、それぞれのパターン・エディタで以下のデフォルトの名前が表示されます。
  - PROG Pattern: PROG + “番号”
  - SOH Pattern: SOH + “番号”
  - Payload Pattern: Payload + “番号”
  - STM Pattern: STM + “番号”
 “番号”は、任意の番号です。
3. 最小化 ウィンドウが最小化（アイコン化）します。  
 最大化 ウィンドウが最大化します。  
 閉じるボタン Pattern Editor が終了します。





### 3.2.3 SOH Pattern 画面

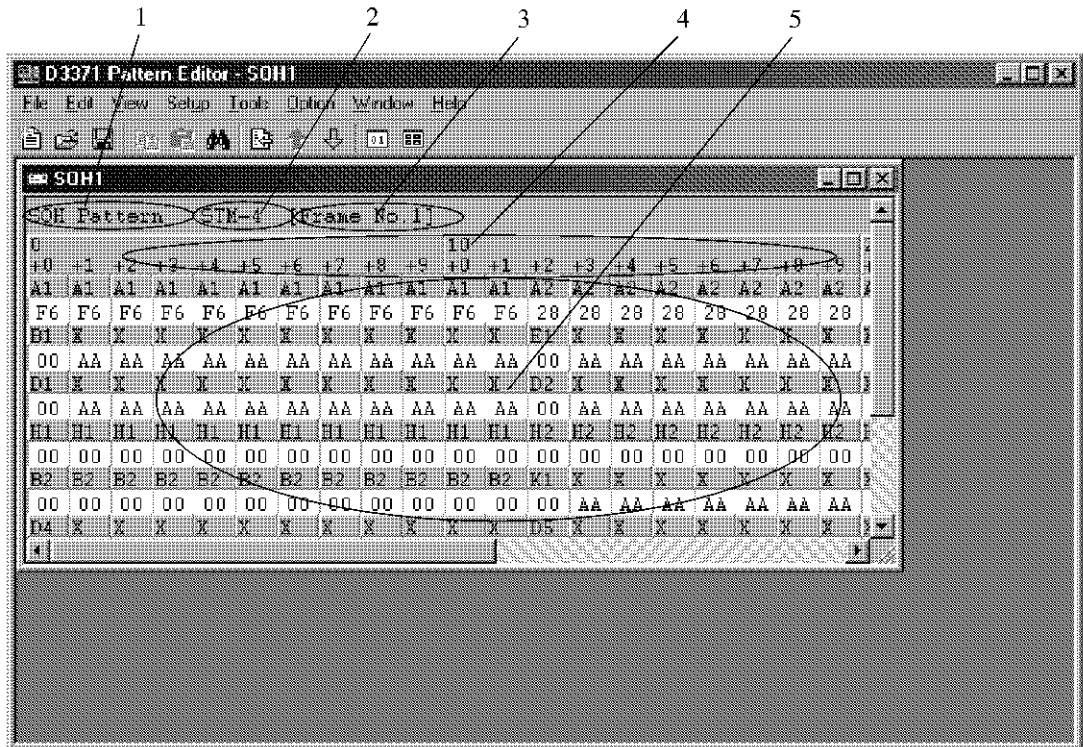


図 3-3 SOH Pattern 画面

- |   |  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. タイトル</li> <li>2. STM-N</li> <li>3. Frame No.</li> <li>4. 列目盛</li> <li>5. バイトパターン</li> </ol> | <p>SOH パターンのとき、“SOH Pattern” と表示します。</p> <p>編集するパターンの、同期デジタル・ハイアラキ・レベル (STM-N) を表示します。</p> <p>編集しているフレームのフレーム番号を表示します。</p> <p>列番号または多重番号を表示します。</p> <p>それぞれの項目に Hex 値を入力します。</p> |
|---|--|

3.2.4 Payload Pattern 画面

3.2.4 Payload Pattern 画面

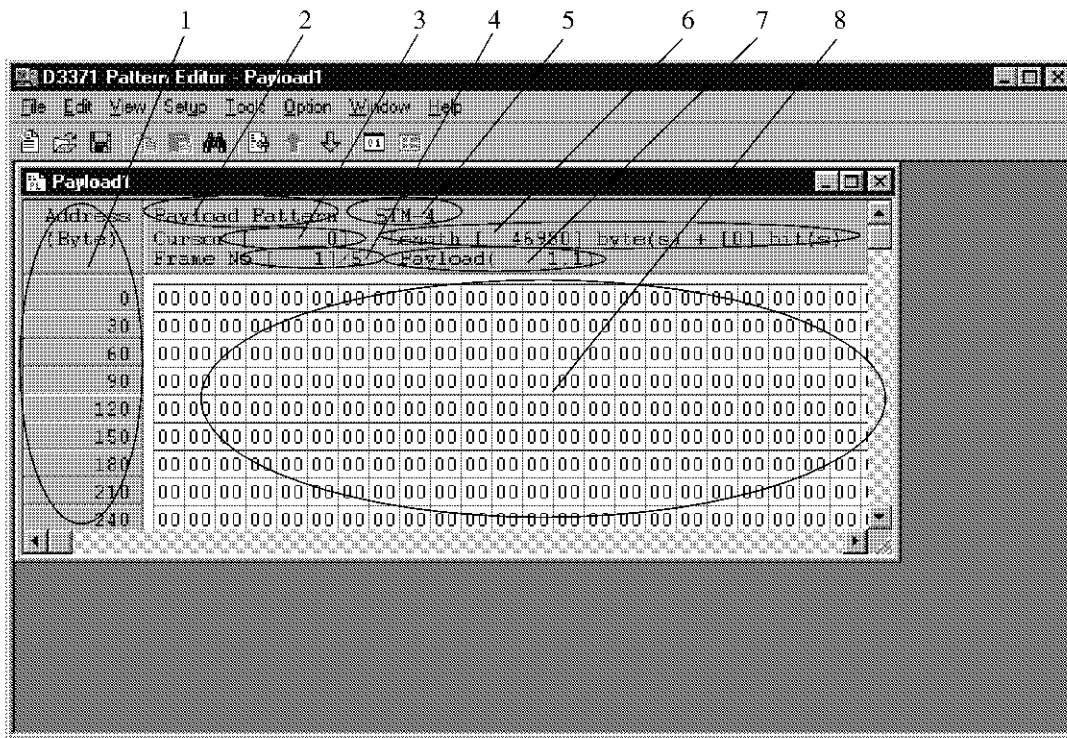


図 3-4 Payload Pattern 画面

- |              |   |
|--------------|---|
| 1. アドレス表示領域  | アドレスをバイト単位で表示します。<br>各行の先頭アドレスを表示します。         |
| 2. タイトル      | Payload パターンのとき、“Payload Pattern” と表示します。     |
| 3. Cursor    | カーソルの位置を表示します。                                |
| 4. Frame No. | カーソル位置のフレーム番号を表示します。                          |
| 5. STM-N     | 編集しているパターンの、同期デジタル・ハイアラキー・レベル (STM-N) を表示します。 |
| 6. Length    | パターン長を表示します。<br>バイトと端数ビットで表示します。              |
| 7. Payload   | フレーム中のカーソル位置を“列番号”、“行番号”のフォーマットで表示します。        |
| 8. パターン入力領域  | Payload パターンを入力する領域です。                        |

## 3.2.5 STM Pattern 画面

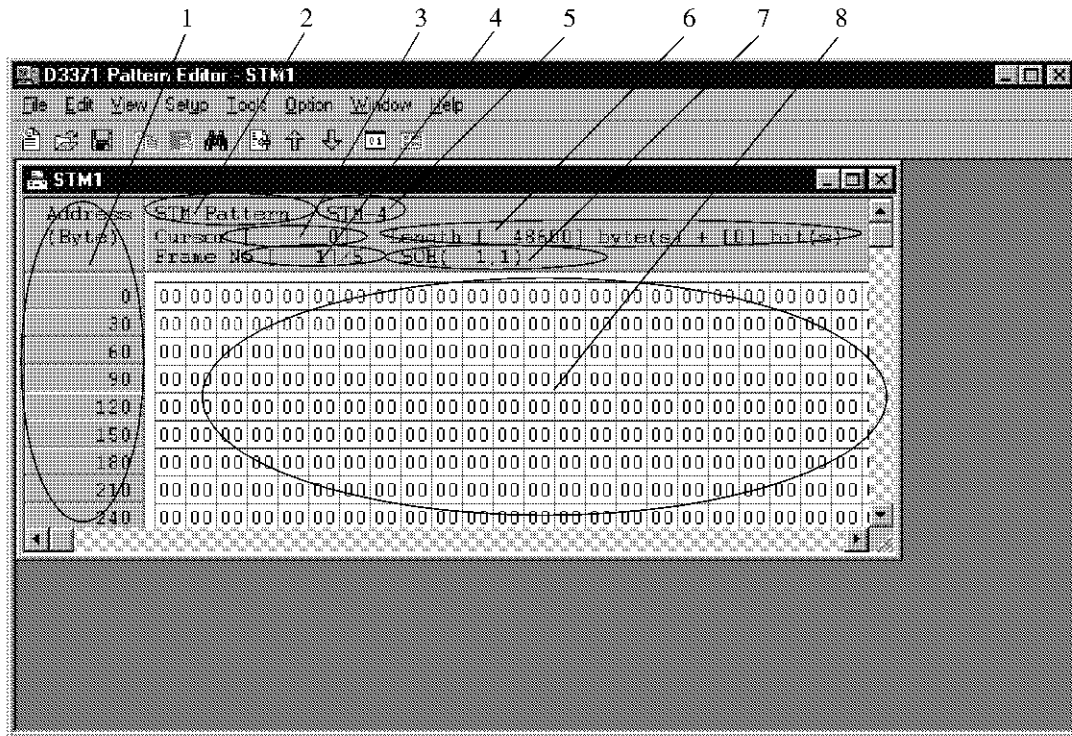


図 3-5 STM Pattern 画面

- |                |   |
|----------------|---|
| 1. アドレス表示領域    | アドレスをバイト単位で表示します。<br>各行の先頭アドレスを表示します。                                       |
| 2. タイトル        | STM パターンのとき、“STM Pattern” と表示します。   |
| 3. Cursor      | カーソルの位置を表示します。  |
| 4. Frame No.   | カーソル位置のフレーム番号を表示します。  |
| 5. STM-N       | 編集しているパターンの、同期デジタル・ハイアラキ・レベル (STM-N) を表示します。                                |
| 6. Length      | パターン長を表示します。<br>バイトと端数ビットで表示します。  |
| 7. SOH/Payload | カーソル位置が SOH/Payload 領域のどちらであるか表示し、さらにフレーム中のカーソル位置を“列番号”、“行番号”のフォーマットで表示します。 |
| 8. パターン入力領域    | STM パターンを入力する領域です。  |

## 3.2.6 ツール・バー

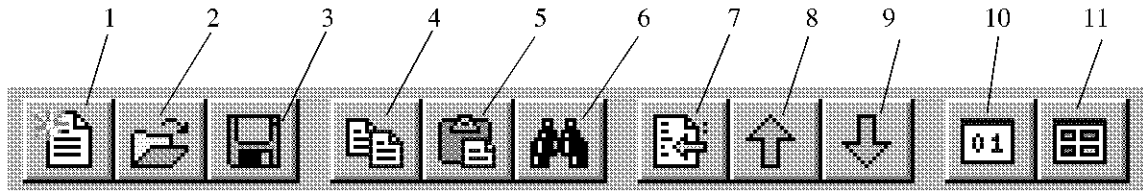


図 3-6 ツール・バー

- |                    |                             |
|--------------------|-----------------------------|
| 1. 新規作成ボタン         | パターンを新規に作成します。              |
| 2. オープン・ボタン        | 保存してあるパターンを開きます。            |
| 3. 保存ボタン           | パターンを保存します。                 |
| 4. コピー・ボタン         | 選択範囲をクリップボードにコピーします。        |
| 5. 貼り付けボタン         | クリップボードの内容を、カーソル位置から上書きします。 |
| 6. 検索ボタン           | 指定パターン列を検索します。              |
| 7. ジャンプ・ボタン        | 指定のアドレスへカーソルを移動します。         |
| 8. 前フレームへのジャンプ・ボタン | 前フレームの先頭にカーソルを移動します。        |
| 9. 次フレームへのジャンプ・ボタン | 次フレームの先頭にカーソルを移動します。        |
| 10. ビット編集エディタ・ボタン  | ビット編集エディタを起動します。            |
| 11. 簡易メニュー・ボタン     | SOHパターン用の簡易メニューを起動します。      |

### 3.3 Pattern Editor の起動と終了

ここでは、それぞれの Pattern Editor を起動と終了する方法を説明します。

#### 3.3.1 Pattern Editor の起動

1. Start メニューから **[Programs]-[Advantest]-[D3371]-[D3371 Pattern Editor]** と選択し、Pattern Editor を起動します。  
すでに Pattern Editor を起動している場合は、**[File]-[New]** と選択します。  
New ダイアログ・ボックスが表示されます。

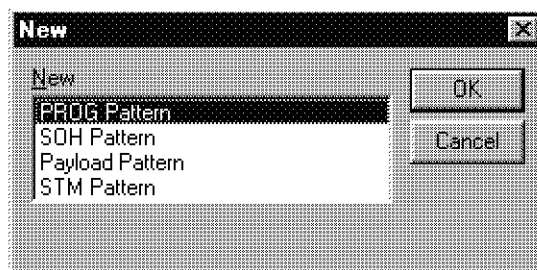


図 3-7 New ダイアログ・ボックス

#### 3.3.2 PROG Pattern の起動

1. New ダイアログ・ボックスから **[PROG Pattern]** を選択し、**[OK]** ボタンをクリックします。

---

注 **[PROG Pattern]** をダブルクリックしても選択できます。

---

パターン長およびフォーマットを指定するダイアログ・ボックスが表示されます。

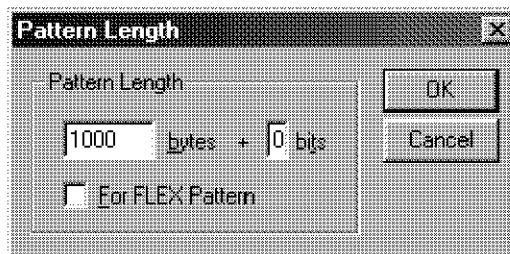


図 3-8 Pattern Length ダイアログ・ボックス

### 3.3.3 PROG Pattern 以外のモジュールの起動

#### Pattern Length ダイアログ・ボックスの設定

Pattern Length の入力および For FLEX Pattern の設定を行います。

2. パターン長をバイトと端数ビットで設定します。  
例
  - 1000 bytes 長のパターンを作成する場合  
[1000] bytes + [0] bits
  - 8003 bits 長のパターンを作成する場合  
[1000] bytes + [3] bits
3. 通常の PROG パターンと FLEX (フレキシブル) パターンで使用する PROG パターンのいずれかを設定します。  
FLEX (フレキシブル) パターンで使用する PROG パターンを作成する場合には、[For FLEX Pattern] チェック・ボックスをクリックし、チェックマークを設定します。

---

注 通常の PROG パターンと FLEX パターン で使用する PROG パターンでは、設定できるパターン長が異なります。(「表 3-7 PROG パターンのビット長設定可能範囲」を参照)

---

4. [OK] ボタンをクリックします。

### 3.3.3 PROG Pattern 以外のモジュールの起動

PROG Pattern 以外の SOH Pattern、Payload Pattern および STM Pattern の起動について、SOH Pattern を例に説明します。

#### SOH Pattern の起動

1. New ダイアログ・ボックスから [SOH Pattern] を選択し、[OK] ボタンをクリックします。

---

注 [SOH Pattern] をダブルクリックしても選択できます。

---

STM フォーマットを設定するダイアログ・ボックスが表示されます。

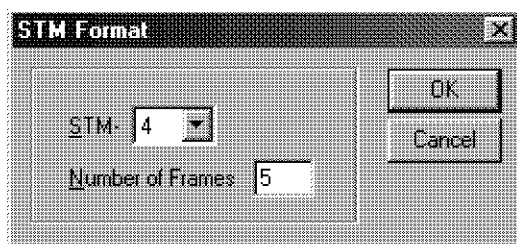


図 3-9 STM Format ダイアログ・ボックス

#### STM Format ダイアログ・ボックスの設定

STM および Number of Frames を入力します。

2. STM を入力します。  
同期デジタル・ハイアラキ・レベルを指定します。  
STM-N (N=4, 8, 12, 16)
3. Number of Frames を入力します。  
フレーム数を指定します。
4. **[OK]** ボタンをクリックします。

### 3.3.4 Pattern Editor の終了

メニュー・バーより **[File]-[Exit]** と選択します。

## 3.4 パターン編集

### 3.4.1 パターン入力

パターンはバイト単位で編集します。パターン入力領域に Hex 値を入力して下さい。パターン長は Pattern Editor 起動時に指定します。(「3.3 Pattern Editor の起動と終了」を参照)

PROG Pattern では、パターン長がバイトの整数倍でないパターンも指定できますが、この場合はバイト単位で切り上げた長さを編集します(つまり、1000 bytes + 3 bits と指定した場合、1001 bytes の長さを編集します)。パターン長を超える bit は、D3371 で使用するときには無視されません。

パターンの入力の上書きモードで行われるので、パターン入力によってパターン長が変わることはありません。パターン長を変える場合は「3.14.5 パターン長の変更」を参照して下さい。また、STM フォーマットを変える場合は「3.14.6 STM フォーマットの変更」を参照して下さい。

Pattern Editor では、データ入力を容易にするために以下のツールを用意しています。

- Fill PRBS: PRBS 指定パターンでフィルします。
- Fill Pattern: 指定したパターンでフィルします。
- Fill All 0: 0 でパターンすべてをフィルします。
- Fill All 1: 1 でパターンすべてをフィルします。
- Bit Editor: ビット単位で編集するための、入力補助エディタを開きます。
- SOH Easy Menu:  
SOH パターンの入力を容易にするためのツールです。  
A1, A2 など、同じ項目については一度に指定した値でフィルすることができます。

詳細は、「3.10 フィル機能」を参照して下さい。



## 3.4.2 編集キー操作

### 3.4.2.1 カーソルの移動

表 3-1 カーソル移動キー

| カーソルの移動先 | 操作するキー    |
|----------|-----------|
| 1 文字左    | ←         |
| 1 文字右    | →         |
| 1 行上     | ↑         |
| 1 行下     | ↓         |
| 行の左端     | HOME      |
| 行の右端     | END       |
| パターンの先頭  | Ctrl-HOME |
| パターンの終り  | Ctrl-END  |

### 3.4.2.2 パターンの範囲の選択

表 3-2 範囲選択キー

| 選択する範囲        | 操作するキー          |
|---------------|-----------------|
| 1 文字左         | Shift-←         |
| 1 文字右         | Shift-→         |
| 1 行上          | Shift-↑         |
| 1 行下          | Shift-↓         |
| 行の左端          | Shift-HOME      |
| 行の右端の 1 つ前    | Shift-END       |
| パターンの先頭       | Shift-Ctrl-HOME |
| パターンの終りの 1 つ前 | Shift-Ctrl-END  |

## 3.4.2 編集キー操作

## 3.4.2.3 コピーと貼り付け

表 3-3 コピー、貼り付けキー

| 編集操作の内容                 | 操作するキー        |
|-------------------------|---------------|
| 選択した範囲のパターンをクリップボードにコピー | <b>Ctrl-C</b> |
| クリップボードの内容をカーソルの位置に貼り付け | <b>Ctrl-V</b> |

## 3.4.2.4 マーク操作の内容

表 3-4 マーク操作キー

| マーク操作          | 操作するキー          |
|----------------|-----------------|
| マークを設定する       | <b>Ctrl-F2</b>  |
| マークを解除する       | <b>Ctrl-F2</b>  |
| カーソルの直後のマークに移動 | <b>F2</b>       |
| カーソルの直前のマークに移動 | <b>Shift-F2</b> |

## 3.4.2.5 ツール・バーのキー操作

表 3-5 ツール・バー対応キー

| ツール・バーの内容 | 操作するキー        |
|-----------|---------------|
| 新規作成      | <b>Ctrl-N</b> |
| 開く        | <b>Ctrl-O</b> |
| 保存        | <b>Ctrl-S</b> |
| 検索        | <b>Ctrl-F</b> |
| ジャンプ      | <b>Ctrl-J</b> |

### 3.4.3 コピーと貼り付け

選択した領域を他の位置にコピーすることができます。このコピー貼り付けは、以下のいずれかの方法で行えます。

- プルダウン・メニュー
- ツール・バー
- ショートカット・キー

プルダウン・メニューによるコピー、貼り付け

1. マウスのドラッグまたは **Shift** キーを押しながらのカーソル移動によりコピーする領域を選択します。
2. メニュー・バーの **[Edit]** の位置をマウスでクリックします。  
Edit プルダウン・メニューが表示されます。

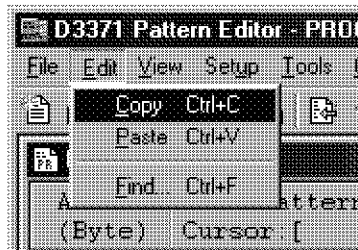




図 3-10 Edit プルダウン・メニュー

3. **[Copy]** を選択します。
4. 貼り付ける位置にカーソル移動します。
5. **[Edit]** 位置をクリックし、**[Paste]** を選択します。  
カーソルの位置を先頭に、選択されたパターンがコピーされます。

ツール・バーによるコピー、貼り付け

1. マウスのドラッグまたは **Shift** キーを押しながらのカーソル移動によりコピーする領域を選択します。
2. ツール・バーのコピー・ボタン (  ) をクリックします。
3. 貼り付ける位置にカーソルを移動します。
4. ツール・バーの貼り付けボタン (  ) をクリックします。  
カーソル位置を先頭に、選択されたパターンがコピーされます。

### 3.4.4 フレーム間のコピー

ショートカット・キーによるコピー、貼り付け

1. マウスのドラッグまたは **Shift** キーを押しながらのカーソル移動によりコピーする領域を選択します。
2. **Ctrl-C** と押します。
3. 貼り付ける位置にカーソルを移動します。
4. **Ctrl-V** と押します。  
カーソル位置を先頭に、選択されたパターンがコピーされます。

### 3.4.4 フレーム間のコピー

SOH Pattern には、フレーム間をフレーム単位でコピーする機能があります。

SOH Pattern は、1 フレームずつ作成を行いますが、すべてのフレームが同じ、または類似している場合、この機能を使って簡単に複数フレームのコピーを作成することができます。

フレーム間コピーでは、コピー元のフレーム番号とコピー先のフレーム番号を指定します。

以下に、操作手順を示します。

フレーム間のコピー

1. SOH Pattern で **[Edit]-[Frame Copy]** と選択します。  
Frame Copy ダイアログ・ボックスが表示されます。

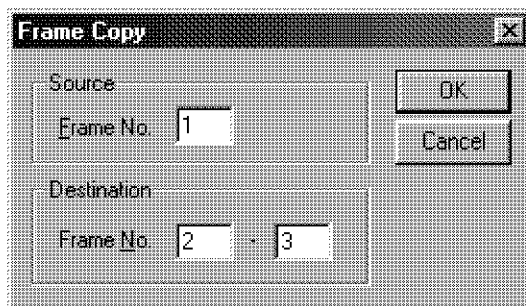


図 3-11 Frame Copy ダイアログ・ボックス

2. **[Source]** の **[Frame No.]** テキスト・ボックスに、コピー元のフレーム番号を入力します。
3. **[Destination]** の **[Frame No.]** テキスト・ボックスに、コピー先のフレーム範囲をフレーム番号で入力します。

例 1: Frame No.1 から Frame No.2 にコピーする場合

|             |       |
|-------------|-------|
| Source      |       |
| Frame No.   | 1     |
| Destination |       |
| Frame No.   | 2 - 2 |

図 3-12 Frame No. の入力 - 1

例 2: Frame No.1 を Frame No.2 ~ Frame No.4 までコピーする場合

|             |       |
|-------------|-------|
| Source      |       |
| Frame No.   | 1     |
| Destination |       |
| Frame No.   | 2 - 4 |

図 3-13 Frame No. の入力 - 2

4. **[OK]** ボタンをクリックします。

### 3.5 パターン・ファイルの保存

作成したパターン・ファイルをディスクに保存します。  
以下に、パターンを保存する手順について説明します。

#### パターンの保存

1. [File]-[Save] と選択します。

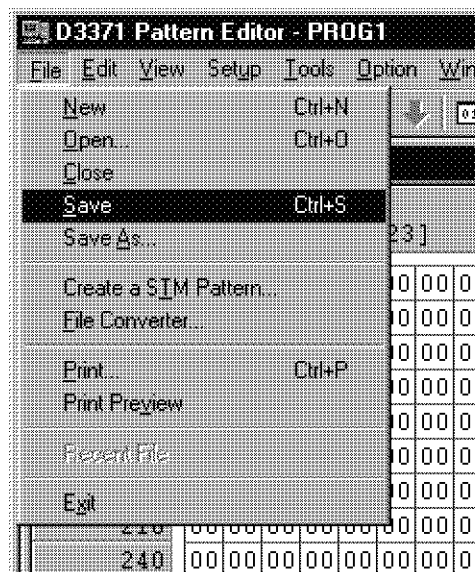


図 3-14 File プルダウン・メニュー

#### 注

1. **Ctrl-S** と押しても同様に保存できます。
2. ツール・バーの保存ボタン (📁) をクリックしても同様に保存できます。

### パターンの新規保存

新規作成したファイルを保存します。

1. **[File]-[Save]** と選択します。  
Save As ダイアログ・ボックスが表示されます。
2. 保存する場所 (Save in) とファイル名 (File name) を指定し、**[Save]** ボタンをクリックします。

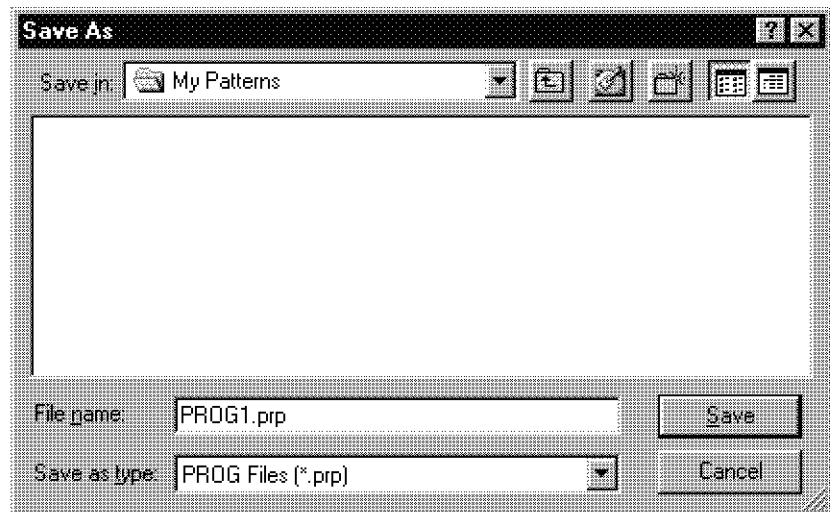


図 3-15 Save As ダイアログ・ボックス

注 パターンの新規保存を行った後、再度 **[File]-[Save]** と選択すると、強制的に上書きされるため、Save As (名前を付けて保存) ダイアログ・ボックスは表示されません。

### パターンの別名保存

1. 保存するエディタのウィンドウをアクティブにします。
2. **[File]-[Save As]** と選択します。  
Save As (名前を付けて保存) ダイアログ・ボックスが表示されます。
3. 保存する場所 (Save in) とファイル名 (File name) を指定し、**[Save]** ボタンをクリックします。

---

## 3.6 パターン・ファイルのオープンとクローズ

### 3.6 パターン・ファイルのオープンとクローズ

#### 3.6.1 パターン・ファイルのオープン


ディスクに保存しておいたパターン・ファイルを開きます。  
開くことができるファイルは、以下の拡張子を持ったファイルです。

| 拡張子  | ファイルの種類      |
|------|--------------|
| .prp | PROG パターン    |
| .sop | SOH パターン     |
| .plp | Payload パターン |
| .stp | STM パターン     |

パターン・ファイルのオープン

1. **[File]-[Open]** と選択します。

---

注 ツール・バーのオープン・ボタン () をクリックしても同様に開けます。

---

2. 開くファイルのある場所 (Look in) を選択します。
3. ファイルの種類 (Type of files) を選択します。
4. リストからファイルを選択またはファイル名 (File name) を入力します。
5. **[OK]** ボタンをクリックします。

#### 3.6.2 パターン・ファイルのクローズ

Pattern Editor を終了すると、すべてのファイルが自動的に閉じます。

パターン・ファイルのクローズ

1. 閉じるパターン・ウィンドウをアクティブにします。
2. **[File]-[Close]** と選択します。



## 3.7 パターン・ファイルの印刷

### 3.7.1 印刷

パターン・ファイルの印刷を行います。

**注** パターン・ファイルを印刷するためには、プリンタのドライバをインストールしておく必要があります。プリンタ・ドライバのインストール方法については、Windows やプリンタの取扱説明書を参照下さい。

以下に、パターン・ファイルの印刷手順を説明します。

パターン・ファイルの印刷

1. **[File]-[Print]** と選択します。  
Print (印刷) ダイアログ・ボックスが表示されます。

**注** **Ctrl-P** と押しても同様に Print ダイアログ・ボックスが表示されます。

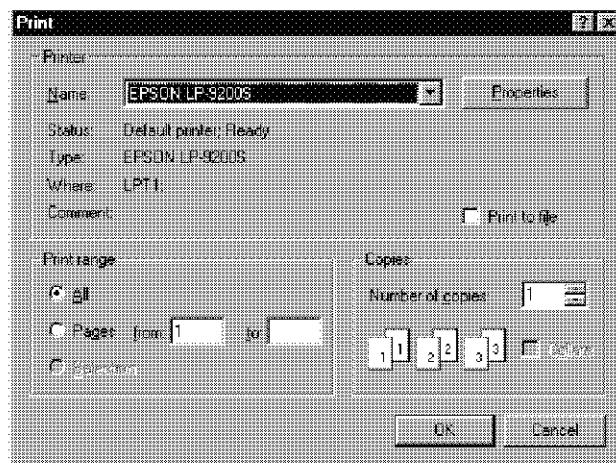


図 3-16 Print ダイアログ・ボックス

2. プリンタ名 (Name)、印刷範囲 (Print range)、印刷部数 (Number of copies) を指定し、**[OK]** ボタンをクリックします。

### 3.7.2 印刷プレビュー

パターン・ファイルを印刷する前に、印刷イメージを両面で確認することができます。  
以下に印刷プレビューを表示する手順について説明します。

印刷プレビューの確認

1. **[File]-[Print Preview]** と選択します。  
印刷プレビュー画面が表示されます。
2. 印刷プレビュー画面のボタンにより、以下の機能を実行できます。

| ボタン               | 内容                                |
|-------------------|-----------------------------------|
| Print             | 印刷を行います。                          |
| Next Page         | 次ページを表示します。                       |
| Prev Page         | 前ページを表示します。                       |
| Two page/One Page | 印刷プレビュー画面に 2 ページ分 / 1 ページ分を表示します。 |
| Zoom In           | 拡大表示をします。                         |
| Zoom Out          | 縮小表示をします。                         |
| Close             | 印刷プレビュー画面を閉じます。                   |

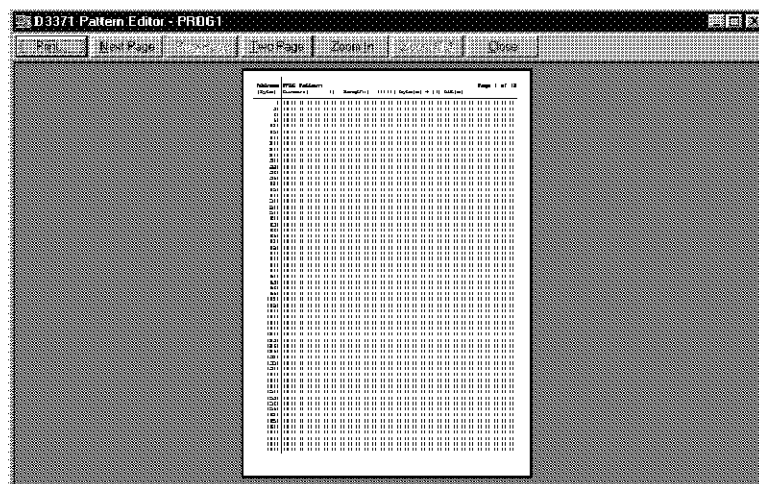


図 3-17 印刷プレビュー画面

### 3.8 SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから STM パターンの生成

ここでは、SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから、STM パターン・ファイルを生成する手順を説明します。

#### STM パターン・ファイルの生成

1. **[File]-[Create a STM Pattern]** と選択します。  
Create a STM Pattern ダイアログ・ボックスが表示されます。

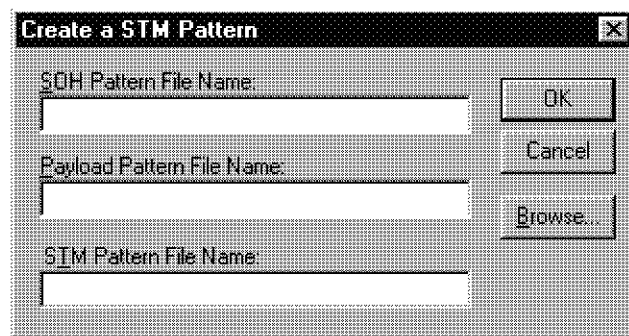


図 3-18 Create a STM Pattern ダイアログ・ボックス

2. **[SOH Pattern File Name]** テキスト・ボックスに、SOH パターン・ファイル名をフルパスで入力します。

---

注 Browse ダイアログ・ボックスでファイルを選択する方法でもファイル名を入力できます。  
**[SOH Pattern File Name]** テキスト・ボックスをクリックしたあと、**[Browse]** ボタンをクリックすると Browse ダイアログ・ボックスが開きます。

---

3. **[Payload Pattern File Name]** テキスト・ボックスに、Payload パターンのファイル名をフルパスで入力します。

---

注 Browse ダイアログ・ボックスでファイルを選択する方法でもファイル名を入力できます。  
**[Payload Pattern File Name]** テキスト・ボックスをクリックしたあと、**[Browse]** ボタンをクリックすると Browse ダイアログ・ボックスが開きます。

---

---

### 3.8 SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから STM パターンの生成

4. **[STM Pattern File Name]** テキスト・ボックスに、作成する STM パターンのファイル名をフルパスで入力します。

---

注 Browse ダイアログ・ボックスでファイルを選択する方法でもファイル名を入力できます。

**[STM Pattern File Name]** テキスト・ボックスをクリックしたあと、**[Browse]** ボタンをクリックすると Browse ダイアログ・ボックスが開きます。

---

5. **[OK]** ボタンをクリックします。  
**[STM Pattern File Name]** で指定した名前の STM パターンのファイルが作成されます。

---

注 Create a STM Pattern ダイアログ・ボックスで、STM パターン・ファイルを作成するには、同じ STM フォーマット (STM-N と Number of Frames の数が同じ) で作成された SOH パターン・ファイル (拡張子 .sop) と、Payload パターン・ファイル (拡張子 .plp) がディスクに保存されている必要があります。  
SOH パターン・ファイルは SOH Pattern で、Payload パターン・ファイルは Payload Pattern でそれぞれ作成します。

---

### 3.9 ファイル・コンバータ

ファイル・コンバータは、以下に示す異なるタイプのファイルを変換するためのツールです。

| 元ファイルの種類 | 内容                                       |
|----------|--|
| Text     | テキスト・ファイル                                |
| Binary   | バイナリ・ファイル                                |
| Pattern  | パターン・ファイル<br>(PROG、SOH、Payload、STM パターン) |

| 変換ファイルの種類 | 内容                |
|-----------|-------------------|
| PROG      | PROG パターン・ファイル    |
| SOH       | SOH パターン・ファイル     |
| Payload   | Payload パターン・ファイル |
| STM       | STM パターン・ファイル     |
| Text      | テキスト・ファイル *       |

\* テキスト・ファイルは、Pattern Editor で編集することはできません。メモ帳などのテキスト・エディタで編集して下さい。

---

注 元ファイルを Text で変換する場合、元ファイルのパターンは ASCII コードで 0～9、a～f、A～F の文字で作成されていなければなりません。これ以外の文字は、変換時に無視されます。

---

## 3.9.1 パターン長

## 3.9.1 パターン長

PROG、SOH、Payload、STM ファイルに変換する場合、Pattern Editor で扱えるパターン長は、それぞれに制限があります。

制限を満たしていない場合は、パターン長を変える必要があります。元ファイルよりも変換されたあとのファイルのパターンの方が長くなる場合は、0 パターンでフィルされます。逆に、短い場合は余分なパターンが切り捨てられます。

## 3.9.2 拡張子

PROG、SOH、Payload、STM ファイルに変換する場合、以下に示す拡張子を付けて下さい。

| File Type | 拡張子  |
|-----------|------|
| PROG      | .prp |
| SOH       | .sop |
| Payload   | .plp |
| STM       | .stp |

## 3.9.3 ファイルに変換

ファイル・コンバータ

1. [File]-[File Converter] と選択します。  
File Converter ダイアログ・ボックスが表示されます。

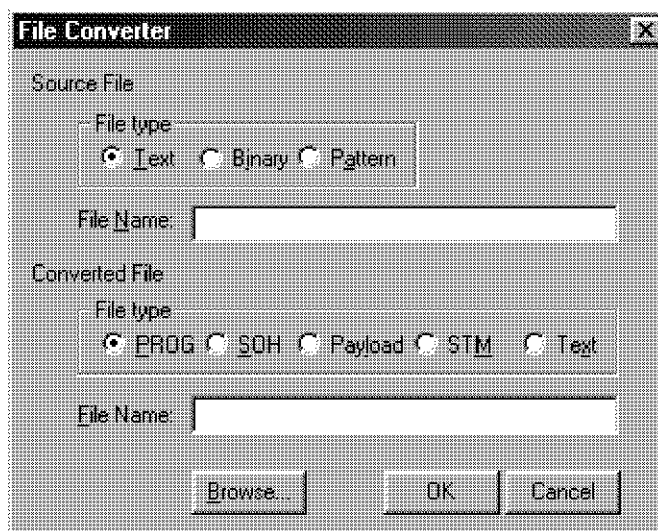


図 3-19 File Converter ダイアログ・ボックス

2. **[Source File]** の **[File Type]** グループ・ボックスで、元ファイルのファイル・タイプを指定します。
  - テキスト・ファイルの場合：**[Text]** ボタンを押します。
  - バイナリ・ファイルの場合：**[Binary]** ボタンを押します。
  - Pattern Editor で編集したファイル（PROG、SOH、Payload、STM パターン・ファイル）の場合：**[Pattern]** ボタンをクリックします。

3. 元ファイルの名前を、Source File の **[File Name]** テキスト・ボックスに入力します。

---

注 Source File の **[File Name]** テキスト・ボックス内をクリックしてから、**[Browse]** ボタンを押し、表示されたダイアログ・ボックスでファイルを選択することもできます。

---

4. **Converted File** の **[File Type]** グループ・ボックスで、変換するファイルの種類を指定します。

5. 変換後に、保存するファイル名を **Converted File** の **[File Name]** テキスト・ボックスに入力します。

6. **[OK]** ボタンをクリックします。

変換するファイルの種類にテキスト・ファイル以外を指定した場合は、**Pattern Length** ダイアログ・ボックスまたは **STM Format** ダイアログ・ボックスが表示されます。

- File type が PROG のとき：**Pattern Length** ダイアログ・ボックス（図 3-8 参照）

- File type が SOH、Payload、STM のとき：  
**STM Format** ダイアログ・ボックス（図 3-9 参照）

7. ダイアログ・ボックスに必要な値を入力し、**[OK]** ボタンをクリックします。（「3.3 Pattern Editor の起動と終了」参照）

マウス・カーソルが砂時計カーソルから I 型カーソルに戻ったら、変換は終了です。

#### 変換後の確認

8. 変換されたパターンを確認するには、変換された名前のパターン・ファイルを開きます。（「3.6.1 パターン・ファイルのオープン」を参照）

### 3.10 フィル機能

Pattern Editor では、パターンを容易に作成するために、以下のフィル機能を用意しています。

- **Fill PRBS**  
PRBS パターンをカーソルの位置からフィルします。
- **Fill Pattern**  
任意のパターンをカーソルの位置からフィルします。
- **Fill All 0**  
パターン全領域に 0 をフィルします。
- **Fill All 1**  
パターン全領域に 1 をビット単位でフィルします。
- **Fill Increment**  
0 から始まり 1 ずつ増加していく Hex 値をバイト単位でカーソルの位置からフィルします。

#### 3.10.1 PRBS パターンのフィル

Fill PRBS では、カーソル位置から指定した数だけ PRBS パターンをフィルします。フィルするパターンが、パターンの終りに達すると、そこでフィル機能が終了します。

PRBS パターンの段数、生成多項式、マーク率および準拠標準の関係を表 3-6 に示します。

表 3-6 PRBS パターンの生成多項式と準拠標準

| 段数 | 生成多項式                 | マーク率    | 準拠標準        | ITU-T |
|----|-----------------------|---------|-------------|-------|
| 7  | $X^7 + X^6 + 1$       | 1/2     | ITU-T V.29  | 準拠    |
|    |                       | 1/2 以外  |             |       |
| 9  | $X^9 + X^5 + 1$       | 1/2     | ITU-T V.52  | 準拠    |
|    |                       | 1/2 以外  |             |       |
| 10 | $X^{10} + X^7 + 1$    | すべて     |             |       |
| 11 | $X^{11} + X^9 + 1$    | 1/2     | ITU-T O.152 | 準拠    |
|    |                       | 1/2 以外  |             |       |
| 15 | $X^{15} + X^{14} + 1$ | 1/2B    | ITU-T O.151 | 準拠    |
|    |                       | 1/2 以外  |             |       |
| 23 | $X^{23} + X^{18} + 1$ | 1/2B    | ITU-T O.151 | 準拠    |
|    |                       | 1/2B 以外 |             |       |
| 31 | $X^{31} + X^{28} + 1$ | すべて     |             |       |



## PRBS パターンのフィル

1. フィルを開始する位置にカーソルを移動します。
2. **[Tools]-[Fill PRBS]** と選択します。  
Fill PRBS ダイアログ・ボックスが表示されます。

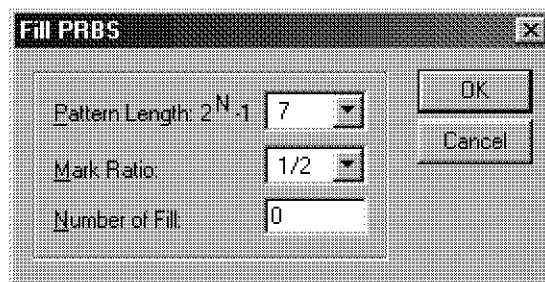


図 3-20 Fill PRBS ダイアログ・ボックス

3. **[Pattern Length:  $2^N - 1$ ]** コンボ・ボックスで、PRBS の段数を選択します。  
PRBS の段数 : 7, 9, 10, 11, 15, 23, 31
4. **[Mark Ratio]** コンボ・ボックスでマーク率を選択します。  
マーク率 : 0/8, 1/8, 1/4, 1/2, 8/8, 7/8, 3/4, 1/2B
5. **[Number of Fill]** テキスト・ボックスに、PRBS パターンをフィルするバイト数を入力します。
6. **[OK]** ボタンをクリックします。

### 3.10.2 任意のパターンのフィル

Fill Pattern ではカーソル位置から指定した回数だけ指定したパターンをフィルします。

任意のパターンのフィル

1. フィルを開始する位置にカーソルを移動します。
2. **[Tools]-[Fill Pattern]** と選択します。  
Fill Pattern ダイアログ・ボックスが表示されます。



図 3-21 Fill Pattern ダイアログ・ボックス

3. フィルするパターンを **[Pattern]** テキスト・ボックスに Hex で入力します。  
入力する文字: 0 ~ 9、A ~ F

---

注 0 ~ 9、A ~ F 以外の文字が入力されているとフィルを行いません。

---

パターンのフィルは、カーソル位置から始まります。Fill するパターンが、パターンの領域外に達した場合、フィルはそこで終了します。

4. パターンのフィルを繰り返す回数を、**[Repeat Number]** テキスト・ボックスに入力します。
5. **[OK]** ボタンをクリックします。

### 3.10.3 0 パターンのフィル

Fill All 0 では、パターン全領域に 0 をフィルします。

**[Tools]-[Fill All 0]** と選択すると実行できます。

### 3.10.4 1 パターンのフィル

Fill All 1 では、パターン全領域に 1 をフィルします。

[Tools]-[Fill All 1] と選択すると実行できます。

### 3.10.5 インクリメント・パターンのフィル

Fill Increment では、カーソル位置から指定した数だけ、インクリメント・パターンをバイト単位でフィルします。

インクリメント・パターンは、1 ずつ増加していくパターンで、FF まで達したあとは 0 に戻ります。インクリメントのスタート・パターンと、フィルする回数はダイアログ・ボックスで指定します。

インクリメント・パターンのフィル

1. [Tools]-[Fill Increment] と選択します。  
Fill Increment ダイアログ・ボックスが表示されます。

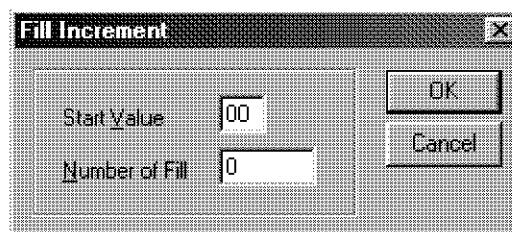


図 3-22 Fill Increment ダイアログ・ボックス

2. [Start Value] テキスト・ボックスでインクリメントを開始する初期値を入力します。
3. [Number of Fill] テキスト・ボックスで、フィルするバイト数を入力します。
4. [OK] ボタンをクリックします。


### 3.11 検索

Pattern Editor には、パターン列を検索する機能があります。検索はカーソル位置を基準に行います。

#### パターン列の検索

1. 検索を開始する位置にカーソルを移動します。
2. **[Edit]-[Find]** と選択します。  
Find ダイアログ・ボックスが表示されます。

---

注 Ctrl-F と押すか、またはツール・バーの検索ボタン (  ) をクリックしても Find ダイアログ・ボックスが表示されます。

---

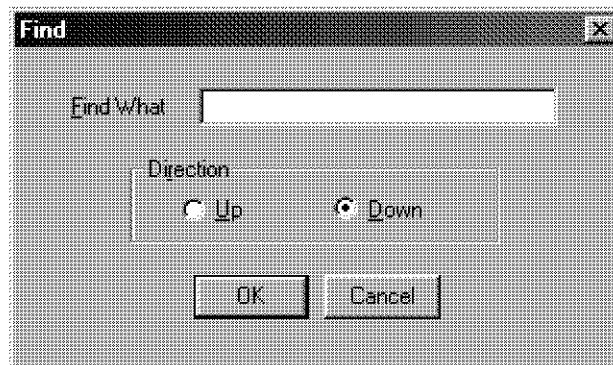


図 3-23 Find ダイアログ・ボックス

3. **[Find What]** テキスト・ボックスに、検索するパターン列を入力します。
4. **[Direction]** グループ・ボックスで、検索する方向を指定します。  
カーソル位置から上方向への検索: **[Up]** ボタンをクリックします。  
カーソル位置から下方向への検索: **[Down]** ボタンをクリックします。
5. **[OK]** ボタンをクリックします。

## 3.12 ジャンプ

### 3.12.1 アドレス・ジャンプ


ジャンプ機能を使用すると、指定したアドレスにカーソルを移動することができます。カーソルの移動先アドレスは、Jump ダイアログ・ボックスで指定します。Pattern Editor では、カーソルの移動先アドレスの指定方法が、パターンごとに異なります。

また、アドレス表示モードが 10 進の場合はすべての項目を 10 進数で入力しますが、16 進の場合は [Address] と [Column] の項目は 16 進数で入力します。

#### アドレス・ジャンプ

1. [View]-[Jump] と選択します。  
Jump ダイアログ・ボックスが表示されます。

---

注 **Ctrl-J** と押すか、またはツール・バーのジャンプ・ボタン (  ) をクリックしても同様に Jump ダイアログ・ボックスが表示されます。

---

2. Jump ダイアログ・ボックスでジャンプするアドレスを指定します。

---

注 Jump ダイアログ・ボックスの指定方法は、各エディタでの Jump ダイアログ・ボックスの内容説明を参照して下さい。

---

3. [OK] ボタンをクリックします。  
指定したアドレスにカーソルが移動します。

### 3.12.2 各エディタでのダイアログ・ボックスの内容

1. PROG Pattern での Jump ダイアログ・ボックス  
アドレス表示モードが 10 進の場合のダイアログ・ボックスを図 3-24 に示します。  
アドレス表示モードが 16 進の場合のダイアログ・ボックスを図 3-25 に示します。



図 3-24 Jump ダイアログ・ボックス (10 進アドレス表示モードの PROG Pattern)

3.12.2 各エディタでのダイアログ・ボックスの内容



図 3-25 Jump ダイアログ・ボックス (16 進アドレス表示モードの PROG Pattern)

[Address] カーソルの移動先のアドレスをバイト単位で入力します。  
 [0] から [パターン長 -1] の範囲で指定します。  
 アドレス表示モードが 16 進の場合、Hex 値を入力します。

2. SOH Pattern での Jump ダイアログ・ボックス

SOH Pattern での Jump ダイアログ・ボックスを図 3-26 に示します。

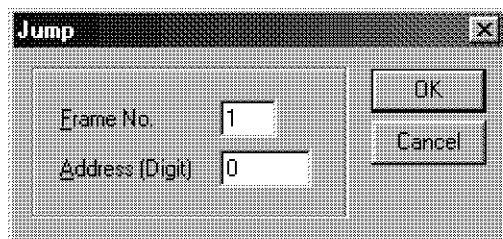


図 3-26 Jump ダイアログ・ボックス (10 進アドレス表示モードの SOH Pattern)

[Frame No.] ジャンプするフレームの番号を入力します。  
 [Address] カーソルを移動するフレーム中のアドレスを、バイト単位で入力します。  
 [0] から [パターン長 -1] の範囲で指定します。

3. Payload Pattern での Jump ダイアログ・ボックス

アドレス表示モードが 10 進の場合の Jump ダイアログ・ボックスを図 3-27 に示します。  
 アドレス表示モードが 16 進の場合の Jump ダイアログ・ボックスを図 3-28 に示します。

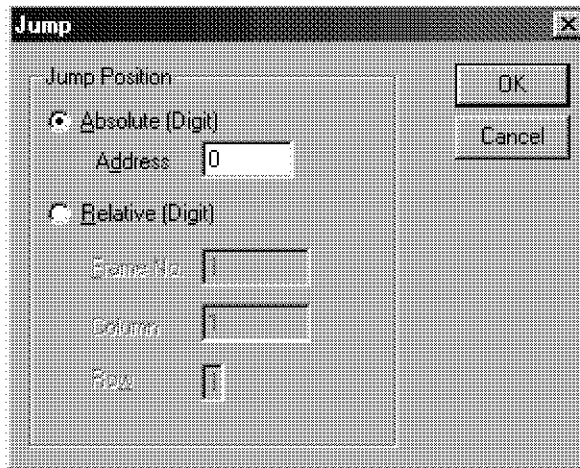


図 3-27 Jump ダイアログ・ボックス (Payload Pattern の 10 進アドレス表示モード)

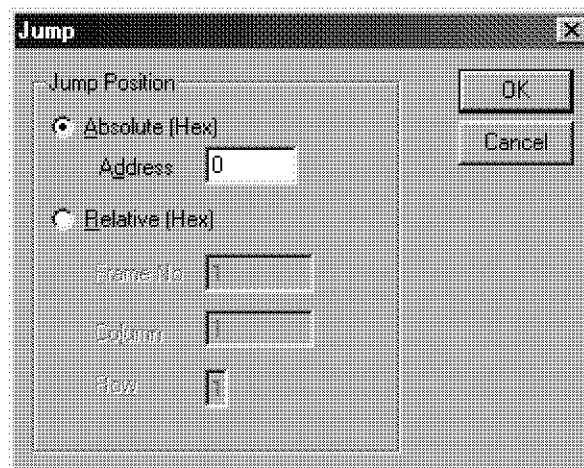


図 3-28 Jump ダイアログ・ボックス (Payload Pattern の 16 進アドレス表示モード)

- [Absolute] パターンをひとつの PROG パターンと考え、アドレスを指定するときにチェックします。[Address] にジャンプするアドレスを入力します。
- [Relative] フレーム中の行と列からジャンプするアドレスを指定するときにチェックします。
- [Address] パターン中の絶対アドレスをバイト単位で入力します。アドレスは |0| から |パターン長 -1| の範囲で入力します。
- [Frame No.] ジャンプするフレームの番号を入力します。1 からフレーム数の値を入力します。
- [Column] フレーム中の列の番号を入力します。ただし、SOH の領域は無視し Payload 中の先頭の列を 1 とします。したがって、入力できる範囲は 1 から Payload の列長です。
- [Row] フレーム中の行番号を入力します。1 から 9 の値を入力します。

## 3.12.2 各エディタでのダイアログ・ボックスの内容

## 4. STM Pattern での Jump ダイアログ・ボックス

STM Pattern のアドレス・ジャンプには以下の 2 通りのアドレスの指定方法があります。

- STM パターンをひとつの PROG パターンとして、絶対アドレスで指定する。
- SOH 領域と Payload 領域のどちらの領域にジャンプするか指定したあと、フレーム番号、列番号および行番号を指定する。

アドレス表示モードが 10 進の場合の Jump ダイアログ・ボックスを図 3-29 に示します。

アドレス表示モードが 16 進の場合の Jump ダイアログ・ボックスを図 3-30 に示します。

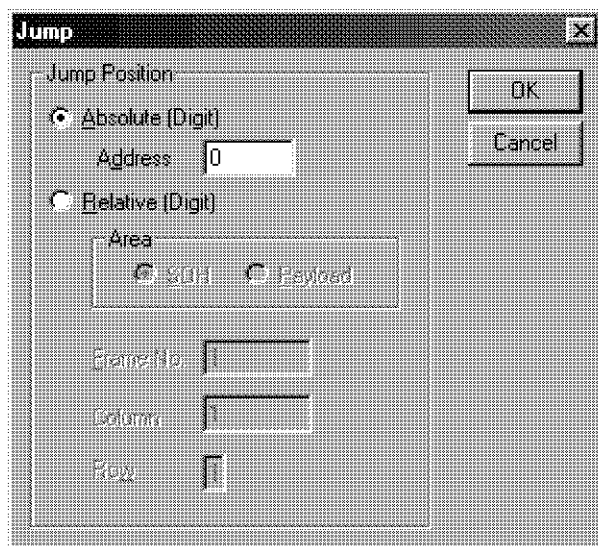


図 3-29 Jump ダイアログ・ボックス (STM Pattern の 10 進アドレス表示モード)

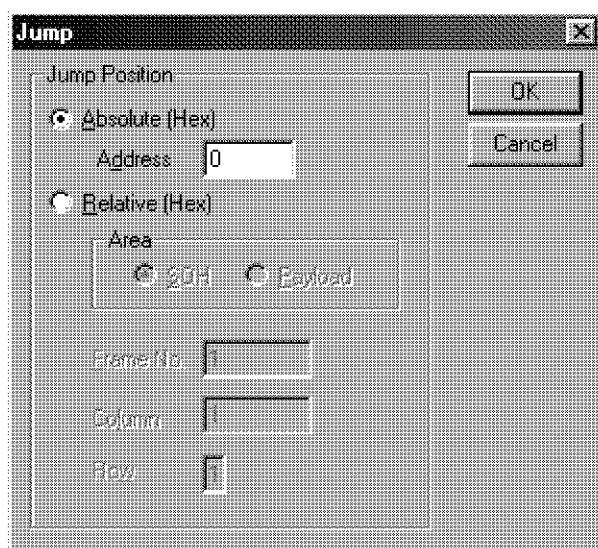


図 3-30 Jump ダイアログ・ボックス (STM Pattern の 16 進アドレス表示モード)



|             |  |
|-------------|--|
| [Absolute]  | パターンを、ひとつの PROG パターンとして、アドレスを指定するときにチェックします。[Address] にジャンプするアドレスを入力します。   |
| [Relative]  | SOH 領域または Payload 領域中のジャンプするアドレスを、フレーム番号、列番号および行番号で指定するときにチェックします。   |
| [Address]   | パターン中の絶対アドレスを、バイト単位で入力します。<br>[0] から [パターン長-1] の値が入力できます。  |
| [SOH]       | SOH 領域にジャンプするときにチェックします。   |
| [Payload]   | Payload 領域にジャンプするときにチェックします。   |
| [Frame No.] | ジャンプするフレームの番号を入力します。<br>1 からフレーム数の値の入力ができます。   |
| [Column]    | 列番号を入力します。<br>[SOH] ボタンがチェックされている場合、SOH 領域中の列番号と認識されます。このとき、1 から SOH 列長の値が入力ができます。<br>[Payload] ボタンがチェックされている場合、Payload 領域中の列番号と認識されます。このとき、Payload 領域の最初の列を 1 とします。1 から Payload 列長の値が入力ができます。 |
| [Row]       | 行番号を入力します。1 から 9 の値が入力できます。  |

### 3.12.3 フレーム・ジャンプ

SOH Pattern、Payload Pattern および STM Pattern は、複数のフレームをひとつのパターンとして扱います。これらのパターンには、別のフレームへカーソルを容易に移動する以下のジャンプ機能があります。

- 前フレームへのジャンプ機能
- 次フレームへのジャンプ機能

これらのフレーム・ジャンプでは、指定したフレームの先頭にカーソルを移動します。

また、3.12.1 で説明したアドレス・ジャンプ機能を使用しても、別フレームへジャンプすることができます。この場合、フレーム中のジャンプするカーソルの位置も指定できます。

---

注 Payload Pattern および STM Pattern では別フレームへのカーソル移動は、カーソル移動キーで行えます。ただし、SOH Pattern ではできません。


---

以下に、フレーム・ジャンプの方法について説明します。

#### 前フレームへのジャンプ機能

1. SOH, Payload または STM のいずれかのパターンを起動します。
2. [View]-[Previous Frame] と選択します。

---


注 ツール・バーの前フレームへのジャンプ・ボタン () をクリックしても同様に前フレームへジャンプできます。

---

#### 次フレームへのジャンプ機能

1. SOH, Payload または STM のいずれかのパターンを起動します。
2. [View]-[Next Frame] と選択します。

---

注 ツール・バーの次フレームへのジャンプ・ボタン () をクリックしても同様に次フレームへジャンプできます。

---

### 3.13 マーク

マークを設定することにより、他の場所からマークの位置にジャンプすることができます。**[Visible Mark]** メニューがチェックされている場合、マークの位置は色を変えて表示されます。

**[Visible Mark]** メニューのチェックを外すと、他のパターンと同じ色で表示するため、区別がつかなくなりますが、マーク・ジャンプは実行できます。

以下に、マークに関する操作について説明します。

#### マークの設定／解除

1. マークを設定（解除）する位置にカーソルを移動します。
2. **[View]-[Set/Clear Mark(s)]** と選択します。

---

#### 注

1. このコマンドは、トグル・スイッチになっています。したがって、マークの設定がされていない位置で実行するとマークが設定され、逆にマークが設定されている位置で実行するとマークは解除されます。
  2. **Ctrl-F2** と押しても同様にマークの設定／解除が行えます。
- 

#### カーソルからすぐ後のマークへジャンプ

3. **[View]-[Next Mark]** と選択します。

---

注 **F2** キーを押してもマークへジャンプできます。

---

#### カーソルからすぐ前のマークへジャンプ

4. **[View]-[Previous Mark]** と選択します。

---

注 **Shift-F2** キーを押してもマークへジャンプできます。

---

#### すべてのマークを解除

5. **[View]-[Clear All Mark(s)]** と選択します。

マークの表示／非表示を切り替え

6. **[View]-[Visible Mark]** と選択します。

---

注 このコマンドは、トグル・スイッチになっているため、実行するごとに表示／非表示を切り替えます。

---

### 3.14 フォーマットの変更

フォーマットには、表示フォーマットとパターン・フォーマットがあります。  
表示フォーマット変更には、以下の3つがあります。

- アドレス表示モードの変更
- SOH Pattern の列目盛モードの変更
- フレーム・イメージ表示モードの変更

パターン・フォーマット変更には、以下の2つがあります。

- パターン長の変更
- STM フォーマット (STM-N とフレーム数) の変更

#### 3.14.1 アドレス表示モードの変更

ここではアドレス表示モードを変更する手順について説明します。アドレス表示は 10 進数または 16 進数で表示できます。

---

注 このアドレス表示モードの変更は、SOH Pattern では行えません。

---

1. [View]-[Address Display Mode] と選択します。  
Address Display Mode ダイアログ・ボックスが表示されます。

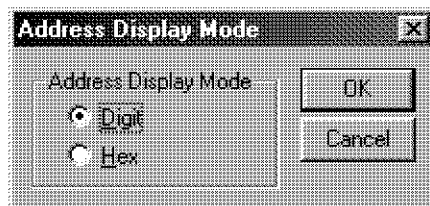


図 3-31 Address Display Mode ダイアログ・ボックス

2. Address Display Mode を選択します。  
アドレスを 10 進数表示 : [Digit] ボタンをクリックします。  
アドレスを 16 進数表示 : [Hex] ボタンをクリックします。
3. [OK] ボタンをクリックします。

### 3.14.2 列目盛の変更 (SOH Pattern)

SOH Pattern は、横方向に長いメニューになっています。そのため、カーソル位置がフレーム中のどの位置にあるのか判断しにくくなるので、列方向に目盛を付けています。この目盛は、順序番号と多重番号のどちらかを選択することができます。

目盛の選択方法

1. **[View]-[Scale Mode]** と選択します。  
Scale Mode ダイアログ・ボックスが表示されます。

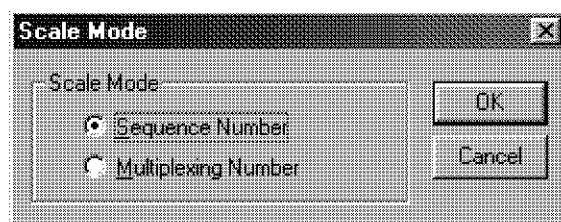


図 3-32 Scale Mode ダイアログ・ボックス

2. Scale Mode を選択します。  
列目盛を順序番号で使用する場合：**[Sequence Number]** ボタンをクリックします。  
多重番号で使用する場合：**[Multiplexing Number]** ボタンをクリックします。
3. **[OK]** ボタンをクリックします。

### 3.14.3 表示列数の変更

表示する列数を変更することができます。

画面の大きさに応じた列数を指定すると、編集が容易になります。

---

#### 注

1. パターン長が長い場合、設定できない列数があります。
  2. SOH Pattern では、表示列数の変更はできません。
- 

#### 表示列数の変更

1. フレーム・イメージ表示モードを解除します。(「3.14.4 フレーム・イメージ表示モード」を参照)
2. **[View]-[Display Width]** と選択します。  
Display Width ダイアログ・ボックスが表示されます。

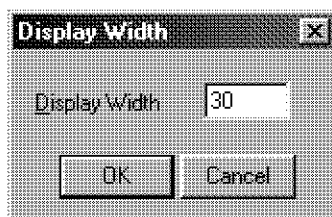


図 3-33 Display Width ダイアログ・ボックス

3. **[Display Width]** テキスト・ボックスに、表示列数をバイト単位で入力します。
4. **[OK]** ボタンをクリックします。

### 3.14.4 フレーム・イメージ表示モード

Payload Pattern と STM Pattern では、列数、行数をフレームのフォーマットと同じ数にして表示するモードがあります。これはフレーム・イメージで見える場合や、フレームのフォーマットで編集する必要がある場合に有効です。

しかし、このモードでは、横方向へスクロールしながらパターンを入力していかなければならないので、編集が煩雑になります。

---

注 フレーム・イメージ表示モードが設定されている場合、フレームとフレームまたは、SOH Pattern と Payload Pattern を区別する境界線が引かれます。

---

フレーム・イメージ表示モードの設定

1. **[View]-[Frame Image]** と選択します。

---

注 このコマンドはトグル・スイッチになっていて、コマンドを実行するごとに設定／解除を繰り返します。

---



### 3.14.5 パターン長の変更

PROG Pattern では、新規に PROG パターンを作成する場合、パターン長を指定して編集を行います。

PROG Pattern を開いたあとにパターン長を変更する場合、Pattern Length ダイアログ・ボックスでパターン長の変更を行います。新しく設定するパターンが、前のパターンより長い場合、足りない長さを '0' で埋めます。逆に、前のパターンより短い長さを指定した場合、指定した長さ以降のパターンは切り捨てられます。

パターン長の変更

1. **[Setup]-[Pattern Length]** と選択します。  
Pattern Length ダイアログ・ボックスが表示されます。

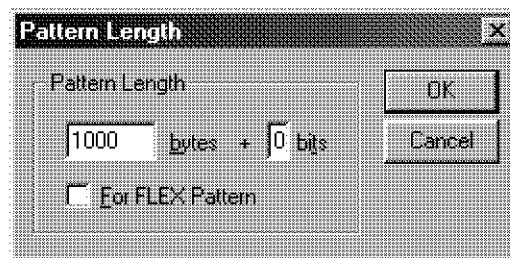


図 3-34 Pattern Length ダイアログ・ボックス

2. パターン長をバイトと端数ビットで設定します。  
例
  - 1000 bytes 長のパターンを作成する場合  
[1000] bytes + [0] bits
  - 8003 bits 長のパターンを作成する場合  
[1000] bytes + [3] bits
3. **[For FLEX Pattern]** ボタンで、FLEX パターンで使用する PROG パターンであるか否かを指定します。  
FLEX パターンで使用する PROG パターンである場合は、**[For FLEX Pattern]** チェックボックスをクリックし、チェックマークを設定します。
4. **[OK]** ボタンをクリックします。

### 3.14.6 STM フォーマットの変更

SOH Pattern、Payload Pattern、STM Pattern で新規にパターンを作成する場合、初めに STM フォーマット (STM-N、フレーム数) を指定してから、編集を行います。Pattern を開いたあと、STM フォーマットを変更する場合、STM Format ダイアログ・ボックスでフォーマットの変更を行います。

SOH Pattern を使用しているとき、STM Format ダイアログ・ボックスで同期デジタル・ハイアラキー (STM-N) の値を変更すると、作成したパターンはすべて初期化されます。STM-N を変更しない場合は、新しく設定するフレーム数の方が多いときは、新規に初期化したフレームを追加し、少ない場合は指定したフレーム数以降のフレームが削除されます。

Payload Pattern、STM Pattern を使用しているとき、このダイアログ・ボックスで STM-N やフレーム数を変更すると、パターン長が変わります。新しく設定するパターンが、前のパターンより長い場合、足りない長さを '0' で埋めます。逆に、前のパターンより短い長さを指定した場合、指定した長さ以降のパターンは切り捨てられます。

#### STM フォーマットの変更

1. **[Setup]-[Format]** と選択します。  
STM Format ダイアログ・ボックスが表示されます。

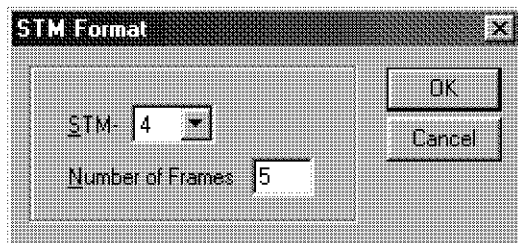



図 3-35 STM Format ダイアログ・ボックス

2. **[STM]** コンボ・ボックスに、同期デジタル・ハイアラキー (STM-N) を指定します。  
STM-N (N=4, 8, 12, 16 が選択可能)
3. 編集するフレーム数を **[Number of Frames]** テキスト・ボックスに入力します。

### 3.15 ビット編集エディタ

ビット編集エディタは、Hex データをビット・イメージで入力するためのエディタです。

ビット編集エディタの起動方法には、以下の3通りがあります。

- ビット編集する位置にカーソルを移動し、[Tools]-[Bit Editor] と選択します。
- ビット編集する位置にカーソルを移動し、ビット編集エディタボタン (  ) をクリックします。
- ビット編集する位置でダブルクリックします。

ビット編集エディタの詳細を、以下に示します。

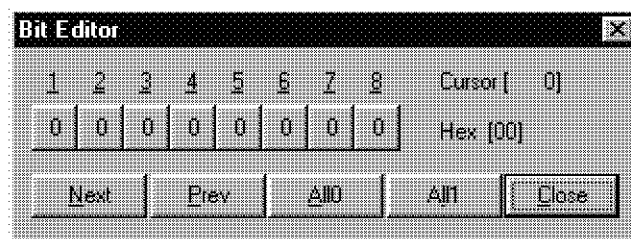


図 3-36 ビット編集エディタ Bit Editor ダイアログ・ボックス

#### [0]/[1] ビットボタン

左上の [0]/[1] ボタン列がカーソルの位置の Hex をバイナリで表示したものです。それぞれのボタンはトグル・スイッチになっており、クリックするごとに '0' と '1' の表示を繰り返します。このとき "1" のボタンが最上位ビットで、"8" のボタンが最下位ビットになっています。

- [Cursor] エディタのカーソルの位置を表示します。
- [Hex] カーソル位置の Hex 値を表示します。
- [Next] カーソルを次のアドレスに移動します。
- [Prev] カーソルを前のアドレスに移動します。
- [All 0] カーソルの位置の値をオール 0 (Hex で 0x00) にします。
- [All 1] カーソルの位置の値をオール 1 (Hex で 0xFF) にします。
- [Close] ビット編集エディタを閉じます。

### 3.16 簡易メニュー

簡易メニューは、SOH パターンを容易に編集するためのツールです。

SOH パターンは多重化したパターンであるため、A1, A2 など固定した値が複数存在します。この項目が同じで、値が固定のメニューは一度に入力できる方が、短時間で SOH パターンを作成することができます。

SOH Pattern では、以下の 2 つの方法で同じ項目を指定した値でフィルすることができます。

- SOH Pattern を開いたときに、初期値ファイル (.ini) に記述されている値で項目ごとに初期化する方法です。この初期値ファイルの値は、簡易メニューから変更できます。
- 簡易メニューでフィルする項目に値を入力して行う方法です。

前者はすべてのフレームについて初期値ファイルに記述されている値でフィルしますが、後者は開いているフレームについてだけフィルします。さらに簡易メニューでは、指定した項目へのジャンプ機能もあります。

簡易メニューの画面 (SOH Easy Menu ダイアログ・ボックス) を図 3-37 に示します。

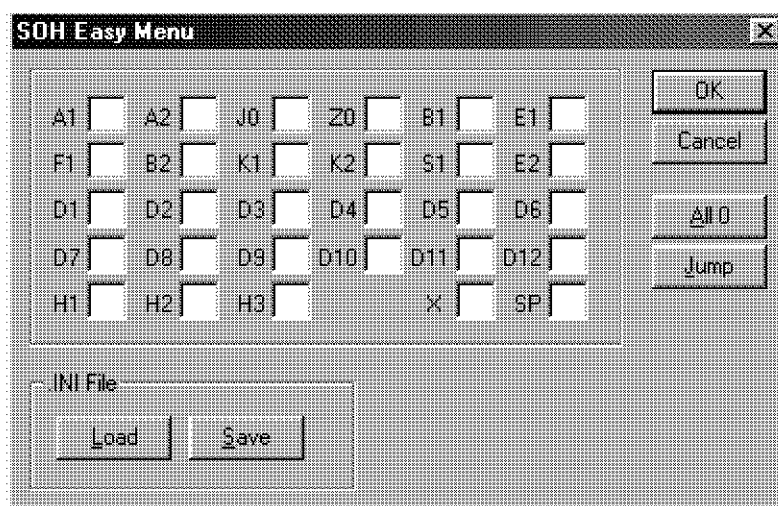


図 3-37 SOH Easy Menu ダイアログ・ボックス

[A1], [A2], [J0], [Z0], [B1], [E1], [F1], [B2], [K1], [K2], [S1], [E2], [D1], [D2], [D3], [D4], [D5], [D6], [D7], [D8], [D9], [D10], [D11], [D12], [H1], [H2], [H3], [X], [SP]

SOH のバイト項目。

フィルする項目に値を入力して **[OK]** ボタンをクリックするとフィルされます。フィルしない項目には何も入力しないで下さい。


[Save] 簡易メニューの値を初期値ファイル (.ini) へセーブします。値が設定されている項目だけセーブされ、設定されていない項目については前の値を保持します。

[Load] 初期値ファイル (.ini) に設定されている値を、簡易メニューにロードします。この時点では、SOH Pattern の値には何ら影響を与えません。


[All 0] 簡易メニューのすべての項目を '0' に設定します。この時点では、SOH Pattern の値には何ら影響を与えません。

[Jump] 簡易メニュー中で、カーソルのいる項目を SOH Pattern で検索し、SOH Pattern 中でのその項目の位置にジャンプします。項目が複数ある場合は、最初に見つけた位置にジャンプします。

開いているフレームへ、項目を指定してのフィル

1. [Tools]-[SOH Easy Menu] と選択します。  
または、ツール・バーの簡易メニュー・ボタン () をクリックします。
2. フィルする項目にだけ、Hex で入力します。
3. [OK] ボタンをクリックします。

初期値ファイル (.ini) へのセーブ

1. [Tools]-[SOH Easy Menu] と選択します。  
または、ツール・バーの簡易メニュー・ボタン () をクリックします。
2. 初期値を変更する項目にだけ Hex で入力します。


---

注 初期値を確認する場合、[Load] ボタンをクリックすると初期値を簡易メニューにロードします。

---

3. [Save] ボタンをクリックします。
4. セーブの確認メッセージが表示されるので、このメッセージ中の [OK] ボタンをクリックします。
5. 簡易メニューの値を、開いているフレームにフィルする場合は [OK] ボタンを、フィルしない場合は [Cancel] ボタンをクリックします。  
SOH Easy Menu ダイアログ・ボックスが閉じます。

初期値ファイル (.ini) からの簡易メニューへのロード

1. [Tools]-[SOH Easy Menu] コマンドを選択します。  
または、ツール・バーの簡易メニュー・ボタン () をクリックします。  
SOH Easy Menu ダイアログ・ボックスが表示されます。
2. [Load] ボタンをクリックします。

---

注 この状態では、SOH Menu のパターンは何も影響を受けていません。もし、この状態でこの初期値の値でフレームにフィルする場合は、[OK] ボタンをクリックします。


---

---

### 3.16 簡易メニュー

3. 簡易メニューの値を、開いているフレームにフィルする場合は **[OK]** ボタンを、フィルしない場合は **[Cancel]** ボタンをクリックします。  
SOH Easy Menu ダイアログ・ボックスが閉じます。

#### 指定の項目へのジャンプ

1. **[Tools]-[SOH Easy Menu]** と選択します。  
または、ツール・バーの簡易メニュー・ボタン () をクリックします。  
SOH Easy Menu ダイアログ・ボックスが表示されます。
2. ジャンプする項目のテキスト・ボックスをクリックします。
3. **[Jump]** ボタンまたは **[OK]** ボタンをクリックします。

---

注 **[Jump]** ボタンをクリックした場合は、ただジャンプするだけで、**[OK]** ボタンをクリックした場合、簡易メニューの値で SOH Pattern にフィルし、ジャンプします。

---

### 3.17 コメント編集エディタ

Pattern Editor では、パターン・データをセーブするときに、ファイルに 32 文字までのコメントを書き込むことができます。

以下に操作方法について説明します。

#### コメント編集

1. **[Option]-[Comment]** と選択します。

コメント編集エディタ (Comment ダイアログ・ボックス) が表示されます。

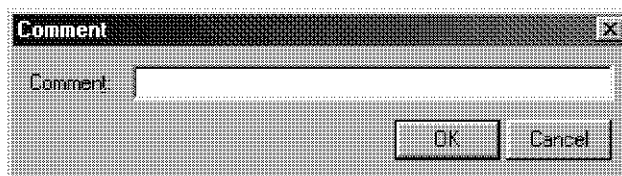


図 3-38 コメント編集エディタ (Comment ダイアログ・ボックス)

2. **[Comment]** テキスト・ボックスに、ファイルに書き込む文字列を入力します。
3. **[OK]** ボタンをクリックします。

### 3.18 アイコン・サイズの変更

Pattern Editor では、ツール・バーやビット編集エディタのボタンを大きいサイズに変更することができます。

以下に操作方法について説明します。

アイコン・サイズの変更

1. **[View]-[Large Icons]** と選択します。

---

注 このコマンドは、トグル・スイッチになっているため、再び実行すると元のサイズに戻ります。

---



### 3.19 プルダウン・メニュー一覧

ここでは、各エディタのプルダウン・メニュー一覧と、機能概要について説明します。

#### 3.19.1 PROG Pattern のプルダウン・メニュー

| コマンド                 | 機能   | 参照     |
|----------------------|--|--------|
| (1) File             |  |        |
| New                  | パターン・ファイルを新規作成する。                                      | 3.3    |
| Open                 | パターン・ファイルを開く。  | 3.6.1  |
| Close                | パターン・ファイルを閉じる。   | 3.6.2  |
| Save                 | パターン・ファイルを保存する。  | 3.5    |
| Save As              | パターン・ファイルを名前を付けて保存する。                                  | 3.5    |
| Create a STM Pattern | SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから STM パターン・ファイルを作成する。 | 3.8    |
| File Converter       | テキスト、バイナリ・ファイルからパターン・ファイルを作成する。                        | 3.9    |
| Print                | パターンを印刷する。   | 3.7.1  |
| Print Preview        | パターンの印刷イメージを表示する。                                      | 3.7.2  |
| Exit                 | Pattern Editor を終了する。                                  |        |
| (2) Edit             |  |        |
| Copy                 | 選択範囲をクリップ・ボードにコピーする。                                   | 3.4.3  |
| Paste                | クリップ・ボードの内容をカーソルの位置に上書きする。                             | 3.4.3  |
| Find                 | パターン列の検索を行う。   | 3.11   |
| (3) View             |  |        |
| Jump                 | 指定のアドレスにジャンプする。  | 3.12   |
| Display Width        | 表示列数を変更する。   | 3.14.3 |
| Address Display Mode | アドレス表示を 10 進と 16 進で切り替える。                              | 3.14.1 |
| Set/Clear Mark(s)    | マークを設定／解除する。   | 3.13   |
| Next Mark            | 次のマークへジャンプする。  | 3.13   |
| Previous Mark        | 前のマークへジャンプする。  | 3.13   |
| Clear All Mark(s)    | マークをすべて解除する。   | 3.13   |
| Visible Mark         | マークの表示／非表示を切り替える。                                      | 3.13   |
| Large Icons          | ツール・バーやビット編集エディタに大きいボタンを使用する。                          | 3.18   |
| Toolbar              | ツール・バーの表示／非表示を切り替える。                                   |        |

## 3.19.1 PROG Pattern のプルダウン・メニュー

| コマンド                       | 機能                            | 参照     |
|----------------------------|-------------------------------|--------|
| (4) Setup                  |                               |        |
| Pattern Length             | パターン長を変更する。                   | 3.14.5 |
| (5) Tools                  |                               |        |
| Fill PRBS                  | PRBS パターンでフィルする。              | 3.10.1 |
| Fill Pattern               | 指定したパターンでフィルする。               | 3.10.2 |
| Fill All 0                 | '0' パターンでフィルする。               | 3.10.3 |
| Fill All 1                 | '1' パターンでフィルする。               | 3.10.4 |
| Fill Increment             | 1 ずつ増加するパターンでフィルする。           | 3.10.5 |
| Bit Editor                 | ビット編集エディタを起動する。               | 3.15   |
| (6) Option                 |                               |        |
| Comment                    | コメント編集エディタを起動する。              | 3.17   |
| (7) Window                 |                               |        |
| Cascade                    | ウィンドウを重ねて表示する。                |        |
| Tile                       | ウィンドウを並べて表示する。                |        |
| Arrange Icons              | アイコンを整列する。                    |        |
| (8) Help                   |                               |        |
| About D3371 Pattern Editor | Pattern Editor のバージョン情報を表示する。 |        |

## 3.19.2 SOH Pattern のプルダウン・メニュー

| コマンド                 | 機能   | 参照     |
|----------------------|--|--------|
| (1) File             |  |        |
| New                  | パターン・ファイルを新規作成する。                                      | 3.3    |
| Open                 | パターン・ファイルを開く。  | 3.6.1  |
| Close                | パターン・ファイルを閉じる。   | 3.6.2  |
| Save                 | パターン・ファイルを保存する。  | 3.5    |
| Save As              | パターン・ファイルを名前を付けて保存する。                                  | 3.5    |
| Create a STM Pattern | SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから STM パターン・ファイルを作成する。 | 3.8    |
| File Converter       | テキスト、バイナリ・ファイルからパターン・ファイルを作成する。                        | 3.9    |
| Print                | パターンを印刷する。   | 3.7.1  |
| Print Preview        | パターンの印刷イメージを表示する。                                      | 3.7.2  |
| Exit                 | Pattern Editor を終了する。                                  |        |
| (2) Edit             |  |        |
| Frame Copy           | フレーム単位でコピーする。  | 3.4.4  |
| Find                 | パターン列の検索を行う。   | 3.11   |
| (3) View             |  |        |
| Next Frame           | 次のフレームへジャンプする。   | 3.12.3 |
| Previous Frame       | 前のフレームへジャンプする。   | 3.12.3 |
| Jump                 | 指定のアドレスにジャンプする。  | 3.12.1 |
| Scale Mode           | 列日盛の表示モードを切り替える。                                       | 3.14.2 |
| Set/Clear Mark(s)    | マークを設定／解除する。   | 3.13   |
| Next Mark            | 次のマークへジャンプする。  | 3.13   |
| Previous Mark        | 前のマークへジャンプする。  | 3.13   |
| Clear All Mark(s)    | マークをすべて解除する。   | 3.13   |
| Visible Mark         | マークの表示／非表示を切り替える。                                      | 3.13   |
| Large Icons          | ツール・バーやビット編集エディタに大きいボタンを使用する。                          | 3.18   |
| Toolbar              | ツール・バーの表示／非表示を切り替える。                                   |        |
| (4) Setup            |  |        |
| STM Format           | STM フォーマット (STM-N, フレーム数) を変更する。                       | 3.14.6 |
| (5) Tools            |  |        |

## 3.19.2 SOH Pattern のプルダウン・メニュー

| コマンド                       | 機能                            | 参照     |
|----------------------------|-------------------------------|--------|
| Fill PRBS                  | PRBS パターンでフィルする。              | 3.10.1 |
| Fill Pattern               | 指定したパターンでフィルする。               | 3.10.2 |
| Fill All 0                 | '0' パターンでフィルする。               | 3.10.3 |
| Fill All 1                 | '1' パターンでフィルする。               | 3.10.4 |
| Fill Increment             | 1 ずつ増加するパターンでフィルする。           | 3.10.5 |
| SOH Easy Menu              | 簡易メニューを起動する。                  | 3.16   |
| Bit Editor                 | ビット編集エディタを起動する。               | 3.15   |
| (6) Option                 |                               |        |
| Comment                    | コメント編集エディタを起動する。              | 3.17   |
| (7) Window                 |                               |        |
| Cascade                    | ウィンドウを重ねて表示する。                |        |
| Tile                       | ウィンドウを並べて表示する。                |        |
| Arrange Icons              | アイコンを整列する。                    |        |
| (8) Help                   |                               |        |
| About D3371 Pattern Editor | Pattern Editor のバージョン情報を表示する。 |        |

## 3.19.3 Payload Pattern のプルダウン・メニュー

| コマンド                 | 機能   | 参照     |
|----------------------|--|--------|
| (1) File             |  |        |
| New                  | パターン・ファイルを新規作成する。                                      | 3.3    |
| Open                 | パターン・ファイルを開く。  | 3.6.1  |
| Close                | パターン・ファイルを閉じる。   | 3.6.2  |
| Save                 | パターン・ファイルを保存する。  | 3.5    |
| Save As              | パターン・ファイルを名前を付けて保存する。                                  | 3.5    |
| Create a STM Pattern | SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから STM パターン・ファイルを作成する。 | 3.8    |
| File Converter       | テキスト、バイナリ・ファイルからパターン・ファイルを作成する。                        | 3.9    |
| Print                | パターンを印刷する。   | 3.7.1  |
| Print Preview        | パターンの印刷イメージを表示する。                                      | 3.7.2  |
| Exit                 | Pattern Editor を終了する。                                  |        |
| (2) Edit             |  |        |
| Copy                 | 選択範囲をクリップ・ボードにコピーする。                                   | 3.4.3  |
| Paste                | クリップ・ボードの内容をカーソルの位置に上書きする。                             | 3.4.3  |
| Find                 | パターン列の検索を行う。   | 3.11   |
| (3) View             |  |        |
| Next Frame           | 次のフレームへジャンプする。   | 3.12.3 |
| Previous Frame       | 前のフレームへジャンプする。   | 3.12.3 |
| Jump                 | 指定のアドレスにジャンプする。  | 3.12.1 |
| Frame Image          | フレーム・イメージ表示モードを切り替える。                                  | 3.14.4 |
| Display Width        | 表示列数を変更する。   | 3.14.3 |
| Address Display Mode | アドレス表示を 10 進と 16 進で切り替える。                              | 3.14.1 |
| Set/Clear Mark(s)    | マークを設定／解除する。   | 3.13   |
| Next Mark            | 次のマークへジャンプする。  | 3.13   |
| Previous Mark        | 前のマークへジャンプする。  | 3.13   |
| Clear All Mark(s)    | マークをすべて解除する。   | 3.13   |
| Visible Mark         | マークの表示／非表示を切り替える。                                      | 3.13   |
| Large Icons          | ツール・バーやビット編集エディタに大きいボタンを使用する。                          | 3.18   |
| Toolbar              | ツール・バーの表示／非表示を切り替える。                                   |        |

## 3.19.3 Payload Pattern のプルダウン・メニュー

| コマンド                       | 機能                               | 参照     |
|----------------------------|----------------------------------|--------|
| (4) Setup                  |                                  |        |
| STM Format                 | STM フォーマット (STM-N, フレーム数) を変更する。 | 3.14.6 |
| (5) Tools                  |                                  |        |
| Fill PRBS                  | PRBS パターンでフィルする。                 | 3.10.1 |
| Fill Pattern               | 指定したパターンでフィルする。                  | 3.10.2 |
| Fill All 0                 | '0' パターンでフィルする。                  | 3.10.3 |
| Fill All 1                 | '1' パターンでフィルする。                  | 3.10.4 |
| Fill Increment             | 1 ずつ増加するパターンでフィルする。              | 3.10.5 |
| Bit Editor                 | ビット編集エディタを起動する。                  | 3.15   |
| (6) Option                 |                                  |        |
| Comment                    | コメント編集エディタを起動する。                 | 3.17   |
| (7) Window                 |                                  |        |
| Cascade                    | ウィンドウを重ねて表示する。                   |        |
| Tile                       | ウィンドウを並べて表示する。                   |        |
| Arrange Icons              | アイコンを整列する。                       |        |
| (8) Help                   |                                  |        |
| About D3371 Pattern Editor | Pattern Editor のバージョン情報を表示する。    |        |

## 3.19.4 STM Pattern のプルダウン・メニュー

| コマンド                 | 機能   | 参照     |
|----------------------|--|--------|
| (1) File             |  |        |
| New                  | パターン・ファイルを新規作成する。                                      | 3.3    |
| Open                 | パターン・ファイルを開く。  | 3.6.1  |
| Close                | パターン・ファイルを閉じる。   | 3.6.2  |
| Save                 | パターン・ファイルを保存する。  | 3.5    |
| Save As              | パターン・ファイルを名前を付けて保存する。                                  | 3.5    |
| Create a STM Pattern | SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから STM パターン・ファイルを作成する。 | 3.8    |
| File Converter       | テキスト、バイナリ・ファイルからパターン・ファイルを作成する。                        | 3.9    |
| Print                | パターンを印刷する。   | 3.7.1  |
| Print Preview        | パターンの印刷イメージを表示する。                                      | 3.7.2  |
| Exit                 | Pattern Editor を終了する。                                  |        |
| (2) Edit             |  |        |
| Copy                 | 選択範囲を貼り付けバッファにコピーする。                                   | 3.4.3  |
| Paste                | 貼り付けバッファの内容をカーソルの位置に上書きする。                             | 3.4.3  |
| Find                 | パターン列の検索を行う。   | 3.11   |
| (3) View             |  |        |
| Next Frame           | 次のフレームへジャンプする。   | 3.12.3 |
| Previous Frame       | 前のフレームへジャンプする。   | 3.12.3 |
| Jump                 | 指定のアドレスにジャンプする。  | 3.12.1 |
| Frame Image          | フレーム・イメージ表示モードを切り替える。                                  | 3.14.4 |
| Display Width        | 表示列数を変更する。   | 3.14.3 |
| Address Display Mode | アドレス表示を 10 進と 16 進で切り替える。                              | 3.14.1 |
| Set/Clear Mark(s)    | マークを設定／解除する。   | 3.13   |
| Next Mark            | 次のマークへジャンプする。  | 3.13   |
| Previous Mark        | 前のマークへジャンプする。  | 3.13   |
| Clear All Mark(s)    | マークをすべて解除する。   | 3.13   |
| Visible Mark         | マークの表示／非表示を切り替える。                                      | 3.13   |
| Large Icons          | ツール・バーやビット編集エディタに大きいボタンを使用する。                          | 3.18   |
| Toolbar              | ツール・バーの表示／非表示を切り替える。                                   |        |
| (4) Setup            |  |        |

## 3.19.5 初期画面のプルダウン・メニュー

| コマンド                       | 機能                               | 参照     |
|----------------------------|----------------------------------|--------|
| STM Format                 | STM フォーマット (STM-N, フレーム数) を変更する。 | 3.14.6 |
| (5) Tools                  |                                  |        |
| Fill PRBS                  | PRBS パターンでフィルする。                 | 3.10.1 |
| Fill Pattern               | 指定したパターンでフィルする。                  | 3.10.2 |
| Fill All 0                 | '0' パターンでフィルする。                  | 3.10.3 |
| Fill All 1                 | '1' パターンでフィルする。                  | 3.10.4 |
| Fill Increment             | 1 ずつ増加するパターンでフィルする。              | 3.10.5 |
| Bit Editor                 | ビット編集エディタを起動する。                  | 3.15   |
| (6) Option                 |                                  |        |
| Comment                    | コメント編集エディタを起動する。                 | 3.17   |
| (7) Window                 |                                  |        |
| Cascade                    | ウィンドウを重ねて表示する。                   |        |
| Tile                       | ウィンドウを並べて表示する。                   |        |
| Arrange Icons              | アイコンを整列する。                       |        |
| (8) Help                   |                                  |        |
| About D3371 Pattern Editor | Pattern Editor のバージョン情報を表示する。    |        |

## 3.19.5 初期画面のプルダウン・メニュー

| コマンド                       | 機能   | 参照    |
|----------------------------|--|-------|
| (1) File                   |  |       |
| New                        | パターン・ファイルを新規作成する。                                      | 3.3   |
| Open                       | パターン・ファイルを開く。  | 3.6.1 |
| Create a STM Pattern       | SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルから STM パターン・ファイルを作成する。 | 3.8   |
| File Converter             | テキスト、バイナリ・ファイルからパターン・ファイルを作成する。                        | 3.9   |
| Exit                       | Pattern Editor を終了する。                                  |       |
| (2) View                   |  |       |
| Large Icons                | ツール・バーやビット編集エディタに大きいボタンを使用する。                          | 3.18  |
| Toolbar                    | ツール・バーの表示／非表示を切り替える。                                   |       |
| (3) Help                   |  |       |
| About D3371 Pattern Editor | Pattern Editor のバージョン情報を表示する。                          |       |



### 3.20 Pattern Editor 制限

1. PROG パターンのビット長設定可能ステップ  
PROG パターンのビット長設定可能範囲を表 3-7 に示します。

表 3-7 PROG パターンのビット長設定可能範囲

| For FLEX Pattern | ビット長の範囲 (ビット)         | ステップ (ビット) |
|------------------|-----------------------|------------|
| OFF              | 1 ~ 262,144           | 1          |
|                  | 262,146 ~ 524,288     | 2          |
|                  | 524,292 ~ 1,048,576   | 4          |
|                  | 1,048,584 ~ 2,097,152 | 8          |
|                  | 2,097,168 ~ 4,194,304 | 16         |
|                  | 4,194,336 ~ 8,388,608 | 32         |
| ON               | 64 ~ 65,536           | 64         |

2. SOH、Payload、STM パターンの設定可能フレーム数

表 3-8 SOH、Payload、STM パターンの設定可能フレーム数

| STM-N | 最大設定可能フレーム数 |
|-------|-------------|
| 4     | 107         |
| 8     | 53          |
| 12    | 35          |
| 16    | 26          |



## 4. エラー・メッセージ一覧

表 4-1 エラー・メッセージ一覧

| エラー・メッセージ   | 解説  |
|---|---|
| Address is illegal.   | 指定されたアドレスは不正です。   |
| Are you sure you want to change the data in the .ini file.        | これを実行すると .ini ファイルの内容が書き換えられます。   |
| Bit Length must be 0 to 7.  | 指定できるビット長は 0 から 7 の値です。   |
| Couldn't find the pattern.  | 検索時に指定のパターンが見つけれなかったときに表示されます。  |
| Display Width is illegal.   | 入力された表示列数は不正です。   |
| File length is illegal.   | ファイル長が不正です。   |
| File length is illegal.<br>Are you sure you want to continue?     | ファイル長が不正です。このまま、処理を続けるかを指定します。  |
| File name is illegal.   | 指定した名前のファイルが見つかりません。  |
| File revision is different.<br>Are you sure you want to continue? | ファイル・レビジョンが異なります。処理を継続するかを指定します。  |
| File type is illegal.   | ファイルの種類が異なります。  |
| STM pattern file is illegal format.                               | STM パターン・ファイルのフォーマットが不正です。  |
| Frame No. is illegal.   | 指定されたフレーム番号は不正です。   |
| Create a STM pattern failed because STM-format is mismatch.       | SOH パターン・ファイルと Payload パターン・ファイルの STM-N、またはフレーム数が異なっているためフレームを作成することができません。 |
| If execute this, the pattern you made will be lost.               | 今まで作成したパターンを新しいパターンで上書きします。   |
| Number of Frames is illegal.                                      | フレーム数が不正です。   |
| Pattern Length is illegal.  | パターン長が不正です。   |
| Payload pattern file is illegal format.                           | Payload パターン・ファイルのフォーマットが不正です。  |
| Please enter an integer.  | 数字以外が入力されました。数字を入力して下さい。  |
| Please input Digit.   | 10 進数を入力して下さい。  |
| Please input Hex.   | Hex 値を入力して下さい。  |
| SOH pattern file is illegal format.                               | SOH パターン・ファイルのフォーマットが不正です。  |
| Some error was detected.<br>Are you sure you want to continue?    | 読み込もうとしたファイル中にエラーが発見されました。処理を継続するかを指定します。                                   |
| STM-N is illegal.   | 指定された STM-N は不正です。  |



## 索引

- 【数字】**
- 0 パターンのファイル ..... 3-30  
 1 パターンのファイル ..... 3-31
- 【P】**
- Pattern Editor 画面 ..... 3-3  
 Pattern Editor 制限 ..... 3-61  
 Pattern Editor の起動 ..... 3-9  
 Pattern Editor の終了 ..... 3-11  
 Payload Pattern 画面 ..... 3-6  
 Payload Pattern のプルダウン・  
 メニュー ..... 3-57  
 PRBS パターンのファイル ..... 3-28  
 PROG Pattern 以外のモジュールの  
 起動 ..... 3-10  
 PROG Pattern 画面 ..... 3-4  
 PROG Pattern の起動 ..... 3-9  
 PROG Pattern のプルダウン・  
 メニュー ..... 3-53  
 PROG パターン・ファイルの  
 作成手順 ..... 3-1
- 【S】**
- SOH Pattern 画面 ..... 3-5  
 SOH Pattern のプルダウン・メニュー ..... 3-55  
 SOH パターン・ファイルと Payload  
 パターン・ファイルから、  
 STM パターンを生成 ..... 3-23  
 STM Pattern 画面 ..... 3-7  
 STM Pattern のプルダウン・メニュー ..... 3-59  
 STM パターン・ファイルの作成手順 ..... 3-1  
 STM フォーマットの変更 ..... 3-46
- 【あ】**
- アイコン・サイズの変更 ..... 3-52  
 アドレス表示モードの変更 ..... 3-41  
 アドレス・ジャンプ ..... 3-33  
 アプリケーションの  
 インストール方法 ..... 2-1  
 インクリメント・パターンのファイル ..... 3-31  
 印刷 ..... 3-21  
 印刷プレビュー ..... 3-22  
 エラー・メッセージ一覧 ..... 4-1
- 【か】**
- カーソルの移動 ..... 3-13  
 各エディタでのダイアログ・  
 ボックスの内容 ..... 3-33  
 拡張子 ..... 3-26
- 簡易メニュー ..... 3-48  
 起動と終了 ..... 3-9  
 基本画面 ..... 3-3  
 検索 ..... 3-32  
 コピーと貼り付け ..... 3-14, 3-15  
 コメント編集エディタ ..... 3-51
- 【さ】**
- ジャンプ ..... 3-33  
 使用環境 ..... 1-2  
 初期画面のプルダウン・メニュー ..... 3-60  
 製品概要 ..... 1-1  
 セットアップ ..... 2-1  
 操作 ..... 3-1
- 【た】**
- ツール・バー ..... 3-8  
 ツール・バーのキー操作 ..... 3-14
- 【な】**
- 任意のパターンのファイル ..... 3-30
- 【は】**
- はじめに ..... 1-1  
 パターン長 ..... 3-26  
 パターン長の変更 ..... 3-45  
 パターン入力 ..... 3-12  
 パターンの作成手順 ..... 3-1  
 パターンの範囲の選択 ..... 3-13  
 パターン編集 ..... 3-12  
 パターン・ファイルの印刷 ..... 3-21  
 パターン・ファイルのオープン ..... 3-20  
 パターン・ファイルのオープンと  
 クローズ ..... 3-20  
 パターン・ファイルのクローズ ..... 3-20  
 パターン・ファイルの保存 ..... 3-18  
 ビット編集エディタ ..... 3-47  
 表示列数の変更 ..... 3-43  
 ファイルに変換 ..... 3-26  
 ファイル・コンバータ ..... 3-25  
 フィル機能 ..... 3-28  
 フォーマットの変更 ..... 3-41  
 付属品 ..... 1-2  
 プルダウン・メニュー一覧 ..... 3-53  
 フレーム間のコピー ..... 3-16  
 フレーム・イメージ表示モード ..... 3-44  
 フレーム・ジャンプ ..... 3-38  
 編集キー操作 ..... 3-13  
 保管 ..... 1-2

索引

**[ま]**

|                |      |
|----------------|------|
| マーク .....      | 3-39 |
| マーク操作の内容 ..... | 3-14 |

**[ら]**

|                            |      |
|----------------------------|------|
| 列日盛の変更 (SOH Pattern) ..... | 3-42 |
|----------------------------|------|

## 本製品に含まれるソフトウェアのご使用について

本製品に含まれるソフトウェア（以下本ソフトウェア）のご使用について以下のことにご注意下さい。

ここでいうソフトウェアには、本製品に含まれる又は共に使用されるコンピュータ・プログラム、将来弊社よりお客様に提供されることのある追加、変更、修正プログラムおよびアップデート版のコンピュータ・プログラム、ならびに本製品に関する取扱説明書等の付随資料を含みます。

### 使用許諾

本ソフトウェアの著作権を含む一切の権利は弊社に帰属いたします。

弊社は、本ソフトウェアを本製品上または本製品とともに使用する限りにおいて、お客様に使用を許諾するものといたします。

### 禁止事項

お客様は、本ソフトウェアのご使用に際し以下の事項は行わないで下さい。

- 本製品使用目的以外で使用する事
- 許可なく複製、修正、改変を行う事
- リバース・エンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブルなどを行う事

### 免責

お客様が、本製品を通常の用法以外の用法で使用したことにより本製品に不具合が発生した場合、およびお客様と第三者との間で著作権等に関する紛争が発生した場合、弊社は一切の責任を負いかねますのでご了承下さい。

# 保証について

製品の保証期間は、お客様と別段の取り決めがある場合または当社が特に指定した場合を除き、製品の納入日(システム機器については検取日)から1年間といたします。保証期間中に、当社の責めに帰する製造上の欠陥により製品が故障した場合、無償で修理いたします。ただし、下記に該当する場合は、保証期間中であっても保証の対象から除外させていただきます。

- 当社が認めていない改造または修理を行った場合
- 支給品等当社指定品以外の部品を使用した場合
- 取扱説明書に記載する使用条件を超えて製品を使用した場合(定められた許容範囲を超える物理的ストレスまたは電流電圧がかかった場合など)
- 通常想定される使用環境以外で製品を使用した場合(腐食性の強いガス、塵埃の多い環境等による電気回路の腐食、部品の劣化が早められた場合など)
- 取扱説明書または各種製品マニュアルの指示事項に従わずに使用された場合
- 不注意または不当な取扱により不具合が生じた場合
- お客様のご指示に起因する場合
- 消耗品や消耗材料に基づく場合
- 火災、天変地異等の不可抗力による場合
- 日本国外に持出された場合
- 製品を使用できなかったことによる損失および逸失利益

当社の製品の保証は、本取扱説明書に記載する内容に限られるものとします。

## 保守に関するお問い合わせについて

長期間にわたる信頼性の保証、国家標準とのトレーサビリティを実現するためにアドバンテスタでは、工場から出荷された製品の保守に対し、カスタムエンジニアを配置しています。

カスタムエンジニアは、故障などの不慮の事故は元より、製品の長期間にわたる性能の保証活動にフィールドエンジニアとしても活動しています。

万一、動作不良などの故障が発生した場合には、当社のMS(計測器)コールセンターにご連絡下さい。

## 製品修理サービス

- 製品修理期間  
製品の修理サービス期間は、製品の納入後10年間とさせていただきます。
- 製品修理活動  
当社の製品に故障が発生した場合、当社に送っていただく引取り修理、または当社技術員が現地に出張しての出張修理にて対応いたします。

## 製品校正サービス

- 校正サービス  
ご使用中の製品に対し、品質および信頼性の維持を図ることを目的に行うもので、校正後の製品には校正ラベルを貼付けし、品質を保証いたします。
- 校正サービス活動  
校正サービス活動は、株式会社アドバンテスタ カスタマサポートに送っていただく引取り校正、または当社技術員が現地に出張しての出張校正にて対応いたします。

## 予防保守のおすすめ

製品にはエレクトロニクス部品およびメカニカル部品の一部に寿命を考慮すべき部品を使用しているため、定期的な交換を必要とします。適正な交換期間を過ぎて使用し発生した障害に対しては、修理および性能の保証ができません場合があります。

アドバンテスタでは、このようなトラブルを未然に防ぐため、予防保守が有効な手段と考え、予防保守作業を実施する体制を整えています。

各種の予防保守を定期的実施することで、製品の安定稼働を図り、不意の費用発生を防ぐため、年間保守契約による予防保守の実施をお勧めいたします。

なお、年間保守契約は、製品、使用状況および使用環境により内容が変わりますので、最寄りの弊社営業支店にお問い合わせ下さい。

# ADVANTEST

<http://www.advantest.co.jp>

## 株式会社アドバンテスタ

本社事務所  
〒100-0005 千代田区丸の内1-6-2 新丸の内センタービルディング  
TEL: 03-3214-7500 (代)

第4アカウント販売部(東日本)  
〒100-0005 千代田区丸の内1-6-2 新丸の内センタービルディング  
TEL: 0120-988-971  
FAX: 0120-988-973

第4アカウント販売部(西日本)  
〒564-0062 吹田市垂水町3-34-1  
TEL: 0120-638-557  
FAX: 0120-638-568

### ★計測器に関するお問い合わせ先

(製品の仕様、取扱い、修理・校正等計測器関連全般)

MS(計測器)コールセンタ ☎ TEL 0120-919-570  
FAX 0120-057-508

E-mail: [icc@acs.advantest.co.jp](mailto:icc@acs.advantest.co.jp)