

**x-config の未発表製品およびベンダー・  
ロゴ・ハードウェア (VLH) に関するガイド**

**2012 年 12 月 14 日**

## 目次

1	ベンダー・ロゴ・ハードウェア (VLH) の概要.....	3
2	VLH インターフェースへのアクセス .....	3
2.1	「メイン」のクラスター画面による VLH アイテム設定.....	3
2.2	アイテム・ビューの「ベンダー・ロゴHW」タブ.....	4
3	新規 VLH アイテムの作成.....	4
3.1	VLH セットアップ・オプション.....	4
3.2	VLH タイプ .....	4
4	VLH アイテムの作成完了および追加.....	7
5	特別なケース .....	9
5.1	既存マシン・タイプで有効であるが、X-CONFIG で使用できない パーツの追加.....	9
5.2	他のシステムに対して発表された新規フィーチャー・コード (N=1-9) (NEWFCN) プレースホルダーの追加.....	10
5.3	新規 VLH (NEWVLH) プレースホルダーの追加 (お客様の VLH の要求).....	11
5.4	新規バンドル (NEWVLH) プレースホルダーの追加 (お客様の VLH の要求).....	11
5.5	既存マシン・タイプへの未発表パーツの追加.....	12
5.6	構成への未発表マシン・タイプの追加 .....	13

# 1 ベンダー・ロゴ・ハードウェア (VLH) の概要

x-config のベンダー・ロゴ・ハードウェア (VLH) インターフェースは、エキスパート・ユーザーの対象者が限られている場合、強力なツールとなります。このガイドでは、VLH インターフェースへのアクセスについて紹介するとともに、VLH ウィザード・オプション、および構成に VLH アイテムを追加する特別なケースの手順について説明します。

x-config は、クラスター・サポート・オンまたはクラスター・サポート・オフの 2 種類のモードで起動します。VLH は、クラスター・サポート・オンの場合にのみ使用可能です。

x-config の VLH インターフェースには、さまざまな接続を含む、VLH による構成の組み立て (マシン・タイプへの追加) をガイドするウィザードが含まれています。このインターフェースを使用する際には、これらのアクションが、オーダー・エントリー・システム (MSC、SAP) や Manufacturing (MFG) システム (COATS、NEWC、SOVA、ELF、Flipper) といったダウンストリームのすべてのシステムにどのような影響を及ぼすのかを理解しておく必要があります。記載されている手順のいずれかを実施するうえでサポートが必要な場合は、ATS 担当員または Techline 担当員にお問い合わせいただくか、Solutions Center of Competency (CoC) チーム ([scoc@us.ibm.com](mailto:scoc@us.ibm.com)) にメモを送信してください。

## 2 VLH インターフェースへのアクセス

VLH インターフェースには複数の方法でアクセスできます。

### 2.1 「メイン」のクラスター画面による VLH アイテム設定

1. 「設定 (Preferences)」タブをクリックします。
2. 「VLH アイテム設定 (VLH Item preferences)」をクリックします。
3. VLH アイテム・エディターが開きます。以下のオプションを選択することができます。
  - **新規アイテムを作成する** – 構成に含める新規 VLH アイテムを作成します (このガイドのメイン・トピック)。
  - **アイテムをインポートする** – ワークステーションのファイルにアイテムをインポートします。
  - **アイテムをエクスポートする** – ワークステーションのファイルからアイテムをエクスポートします。

## 2.2 アイテム・ビューの「ベンダー・ロゴ HW」タブ

1. ほとんどの構成可能な製品 (例: ラック、サーバー、ブレード、シャーシ) に対応する「ベンダー・ロゴ HW」タブが「アイテム・ビュー」画面に組み込まれています。
2. 「ベンダー・ロゴ HW」タブをクリックします。
3. 「VLH を追加する」ボタンをクリックし、任意の既存 VLH アイテムを選択するか、「新規 VLH を作成する」を選択します。

## 3 新規 VLH アイテムの作成

### 3.1 VLH セットアップ・オプション

「新規アイテムを作成する」最初の手順として、ウィザードを使用して VLH をセットアップするか、既存の x-config アイテムを使用して VLH をセットアップするかを指定します。

**オプション 1:** ウィザードを使用して VLH をセットアップする: ウィザードにより、VLH アイテムを選択するためのさまざまなオプションが示されます。

ガイドの次の手順『VLH タイプ』に進みます。

**オプション 2:** 既存アイテムに基づいて VLH をセットアップする:

1. 「検索照会」画面で、説明またはパーツ・ナンバーを入力して、既存の x-config アイテムを検索します。
2. VLH の基となるアイテムを選択します。
3. 選択内容を確認し、アイテムを構成に追加します。
4. **VLH アイテム・エディター**画面で、アイテムが「新規アイテム」として表示されます。ここで、アイテムを展開し、必要に応じて「説明」フィールドおよび/または他のフィールドを編集します。

### 3.2 VLH タイプ

示されている VLH タイプのリストから選択します。各 VLH タイプ、およびそれぞれ指定する必要がある変数が以下に記載されています。

このプロセスを完了する手順は、すべての VLH タイプで共通です。

1. ウィザードの手順に従いながら選択を行います。
2. 選択内容を確認し、アイテムを構成に追加します。
3. **VLH アイテム・エディター**画面で、アイテムが「新規アイテム」として表示されます。ここで、アイテムを展開し、必要に応じて「説明」フィールドおよび/または他のフィールドを編集します。

VLH タイプ、およびそれぞれ指定する必要がある変数:

- **基本 VLH** (アイテムは、シンプルな機構 / オプション / 追加として使用されます): 基本 VLH アイテムは、説明、パーツ・ナンバー、価格などの情報で素早くセットアップすることを目的にしています。これらのアイテムは、アイテム構成画面の VLH セクション、または「追加」セクションでのみ選択できます。
- **ネットワーク・スイッチ** (ネットワーク接続を転送します): ウィザードにより、ネットワークの接続を転送する製品を作成できるようになります。これにより、これらに接続する製品は、P2P ケーブリングや自動ネットワーク更新のメリットを享受できます。
  - スロットのタイプおよびサイズ
  - ネットワーク・タイプ
  - ネットワーク・コネクタ
  - ネットワーク・ポート
- **ネットワーク・アダプター** (ネットワーク接続を提供します): ウィザードにより、ネットワークへの接続を提供する製品を作成できるようになります。これにより、これらに取り付けられる製品は、自動ネットワーク更新を利用できるようになります。
  - ネットワーク・アダプターのセットアップ。以下の手順で構成されています。
    1. メイン接続の選択 (このアイテムの接続元)
    2. ネットワーク・タイプの選択
    3. ネットワーク・コネクタの選択
    4. ネットワーク・ポート数量
  - メイン・コネクタの検索タイプ。以下のオプションを選択できます。
    - 任意のコネクタでアイテムを検索する: 「**検索照会**」画面で、説明またはパーツ・ナンバーを入力して、既存の x-config アイテムを検索します。「**検索結果**」画面で、任意のアイテムを選択します。
    - 説明を基準にしてコネクタを検索する: 「**検索照会**」画面で、説明またはパーツ・ナンバーを入力して、既存の x-config アイテムを検索します。「**検索結果**」画面で、任意のアイテムを選択します。
  - ネットワーク・タイプ
  - ネットワーク・コネクタ
  - ネットワーク・ポート
- **ネットワーク・ケーブル** (ネットワーク・コンポーネントを接続します): ウィザードにより、ネットワークからの接続を提供する製品を作成できる

ようになります。これらは、Point-to-Point のケーブルリング図で使用されま  
す。

- ケーブル長 (メートル)
  - ケーブル・カラー
  - ネットワーク・ケーブルのセットアップ。以下の手順で構成されて  
います。
    1. メイン接続の選択 (このアイテムの接続元)
    2. ネットワーク・タイプの選択
    3. ネットワーク・コネクタの選択
    4. ネットワーク・ポート数量
  - メイン・コネクタの検索タイプ。以下のオプションを選択できま  
す。
    - 任意のコネクタでアイテムを検索する: 「**検索照会**」画面で、  
説明またはパーツ・ナンバーを入力して、既存の x-config ア  
イテムを検索します。「**検索結果**」画面で、任意のアイテム  
を選択します。
    - 説明を基準にしてコネクタを検索する: 「**検索照会**」画面で、  
説明またはパーツ・ナンバーを入力して、既存の x-config ア  
イテムを検索します。「**検索結果**」画面で、任意のアイテム  
を選択します。
  - ネットワーク・タイプ
  - ネットワーク・コネクタ
- 
- **サーバー、ブレード、プレーナー、または任意のラック・マウント・アイ  
テム:** ウィザードにより、ラックに直接取り付けできる製品を作成できるよ  
うになります。
    - スロットのタイプおよびサイズ。
  - **ラック (標準の 1U スロットを使用):** ウィザードにより、ラック・マウント  
・アイテムを取り付けるスペースを提供する製品を作成できるようになり  
ます。
    - スロット数量

## 4 VLH アイテムの作成完了および追加

VLH アイテムの作成後、VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リスト画面 (以下の2つの画像を参照してください) にそれが表示されます。このフォームの下部にあるボタンで、以下を行うことができます。

- 「適用する」 VLH の設定変更を適用します。
- 「戻す」 この画面に入る前の状態に VLH の設定を戻します。
- 「閉じる」 設定変更を適用した後、または元の設定に戻した後に画面を閉じます。エラー・メッセージが必要な変更が示されます。

VLH アイテム・エディター

新規アイテムを作成する アイテムをインポートする アイテムをエクスポートする

VLH アイテム・リスト

「適用する」ボタンを使用して、変更の編集と保存を行うアイテムを展開表示できます。「戻す」をクリックすると、変更をキャンセルして、アイテムを省略表示します。

▼ 新規アイテム ▲ アイテムを削除する

VLH のパーツ情報

アスタリスク (\*) が付いたフィールドは、このトランザクションを完了するための必須項目で、その他のフィールドはオプションとなります。

共通

説明\* ACME サーバー

表示価格 9999

マシン・タイプ HS23

製品タイプ VLH - サード・パーティーの未発表のパーツ・ナンバー

バンドル・パーツ FCN - 発表済みの PN (この MT に対してではない)

SB - 発表済みの PN

UA - 未発表の PN

TMF/SEO

モデル (TMF/SEO) 123

フィーチャー

RPQ プレースホルダー  (システムが生成した RPQ ID を使用する)

RPQ

HVEC

モデル (HVEC)

VLH のパーツ・ナンバー

適用する 戻す 閉じる

図 1: VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リスト (1/2)

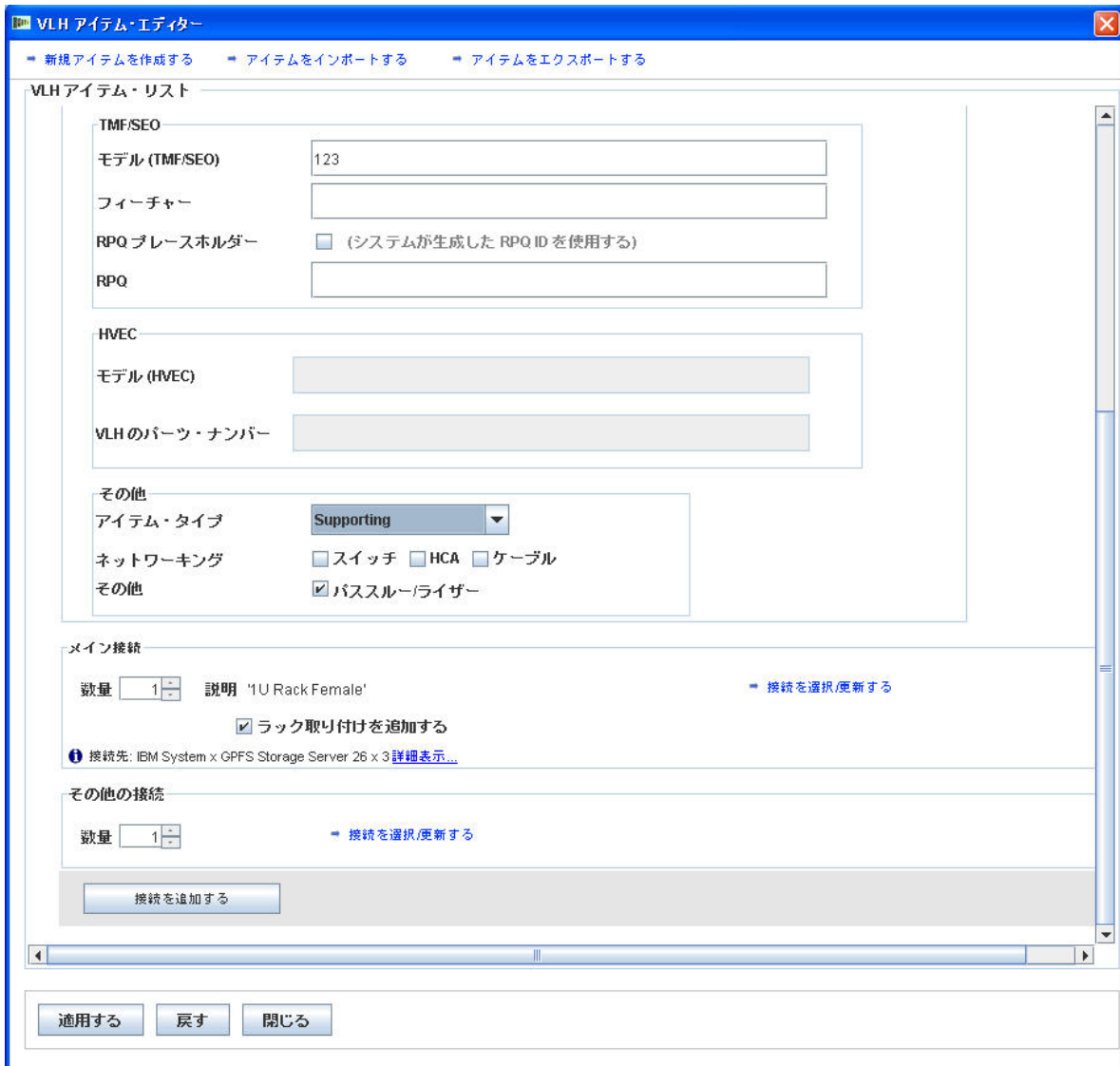


図 2: VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リスト (2/2)



VLH アイテムの作成後、構成において、既存の構成可能な製品にそれらを追加する必要があります。これを行うために、既存製品に戻り、「最新表示する」をクリックして、新たに作成された 1 つ以上の VLH アイテムを追加することがおそらく必要になります。VLH アイテムを追加する際、VLH アイテムを編集したり、新規 VLH アイテムを追加で作成したりできます。

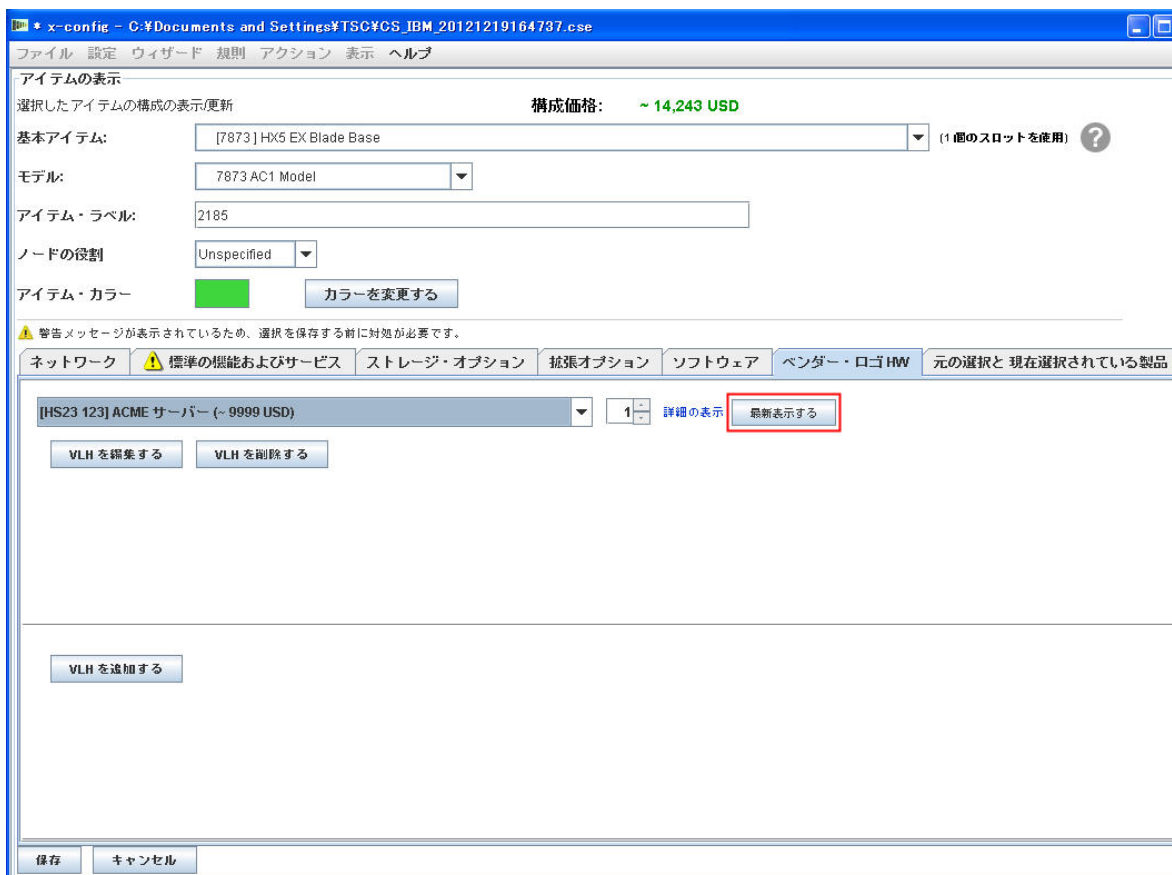


図 3: ベンダー・ロゴ HW タブの「最新表示する」ボタン

## 5 特別なケース

### 5.1 既存マシン・タイプで有効であるが、x-config で使用できない パーツの追加

これは、x-config に存在しない自動追加されたパーツ (フィーチャー・コード、オプション、またはパーツ・オプション) で SOVA が失敗する場合に、x-config の予備手段として最も一般的に使用されています。

1. 開発テンプレート (T1/T3) を使用して、パーツ (フィーチャー・コード、オプション、またはパーツ・オプション) が有効であり、マシン・タイプに対してセットアップされていることを検証します。

2. 開発テンプレートにアクセスできない場合は、パーツ (フィーチャー・コード、オプション、またはパーツ・オプション) に対して、問題がないかを確認するために SOVA を実行します。
3. パーツ (フィーチャー・コード、オプション、またはパーツ・オプション) がマシン・タイプに対してセットアップされておらず、SOVA に失敗する場合は、新規フィーチャー・コードを追加してみてください (「NEWFCN」に関する次のセクションを参照してください)。
4. VLH アイテム・エディター画面で以下を行います。
  - 「マシン・タイプ」を空白のままにします。
  - 「製品タイプ」としてスペシャル・ビッド (「SB」) を指定します。
  - TMF/SEO セクションでフィーチャー・コード、または HVEC セクションで VLH パーツ・ナンバーを入力します。

## 5.2 他のシステムに対して発表された新規フィーチャー・コード (N=1-9) (NEWFCN) プレースホルダーの追加

発表済みおよび使用可能であるが、任意のマシン・タイプで使用できないパーツ (フィーチャー・コード、オプション、またはパーツ・オプション) の注文をお客様が希望している場合、新規フィーチャー・コード・プレースホルダーを追加できます。

新規フィーチャー・コード (x-config 内で NEWFCN、NEWFC1、NEWFC2 – NEWFC9 と指定) は、RPQ (価格見積要求) のタイプです。RPQ は、パーツを注文してシステムに組み込めるように、システムをセットアップします。

手順:

1. 構成を作成し、マシン・タイプに追加するパーツ (フィーチャー・コード、オプション、またはパーツ・オプション) 用の NEWFCN プレースホルダーを要求します。
2. VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リストで以下を行います。
  - 「製品タイプ」として新規フィーチャー・コード (「FCN」) を指定します。
  - 隣に「システムが生成した RPQ ID を使用する」と書かれた「RCQ プレースホルダー」のボックスにチェック・マークを付けます。
  - XCC セクションで RPQ として、または HVEC セクションで VLH パーツ・ナンバーとして「NEWFCN」が表示されていることを確認します。
3. スペシャル・ビッド・プロセスにより、要求を送信します (*CPOM/Cluster Pre-sales Order Management*)。
4. 要求がレビューされます。SPORE (ServerProven Opportunity Request for Evaluation) テストが実施され、有効である場合は、要求が承認されます。
5. パーツを注文できるようにシステムがセットアップされます。

6. プロセス全体にかかる期間は、複雑さに応じて、1週間から3週間です。

### 5.3 新規 VLH (NEWVLH) プレースホルダーの追加 (お客様の VLH の要求)

IBM システムでリリースされていない VLH 商品をお客様が要求している場合、新規 VLH プレースホルダーを追加できます。

新規 VLH (x-config 内で NEWVLH、NEWVL1、NEWVL2 – NEWVL9 と指定) は、RPQ (価格見積要求) のタイプです。ラックの場合、追加のプレースホルダーが存在します (NEWV10 – NEWV40 と指定)。RPQ は、パーツを注文してシステムまたはマシン・タイプに組み込めるように、システムをセットアップします。

#### 手順

1. 構成を作成し、パーツ用の NEWVLH プレースホルダーを要求します。
2. VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リストで以下を行います。
  - 「製品タイプ」として「VLH」を指定します。
  - 隣に「システムが生成した RPQ ID を使用する」と書かれた「RCQ プレースホルダー」のボックスにチェック・マークを付けます。
  - XCC セクションで RPQ として、または HVEC セクションで VLH パーツ・ナンバーとして「NEWVLH」が表示されていることを確認します。
  - 注意:
    - i. サーバーに取り付けられる VLH 商品の要求にはすべて、そのサーバー下でリストされている RPQ を含める必要があります。
    - ii. VLH スイッチはすべて、ラック下で要求する必要があります。
    - iii. SOVA 失敗の原因になるため、同一のマシン・タイプ下で同一のプレースホルダー (NEWVLH) を 2 回使用しないでください。
3. 必要に応じて、複数の VLH アイテムをまとめます (例: スイッチ・バンドルにまとめる)。
4. スペシャル・ビッド・プロセスにより、要求を送信します (*CPOM/Cluster Pre-sales Order Management*)。
5. 要求がレビューされ、有効である場合は、要求が承認されます。
6. 注文できるようにシステムがセットアップされます。
7. プロセス全体にかかる期間は、複雑さに応じて、1週間から3週間です。

### 5.4 新規バンドル (NEWVLH) プレースホルダーの追加 (お客様の VLH の要求)

IBM システムでリリースされていない商品のグループをお客様が要求している場合、これらの商品をバンドル VLH として追加できます。

新規 VLH (x-config 内で NEWVLH、NEWVL1、NEWVL2 – NEWVL9 と指定) は、RPQ (価格見積要求) のタイプです。ラックの場合、追加のプレースホルダーが存在します (NEWV10 – NEWV40 と指定)。RPQ は、パーツを注文してシステムまたはマシン・タイプに組み込めるように、システムをセットアップします。

手順:

1. 構成を作成し、パーツ用の NEWVLH プレースホルダーを要求します。
2. VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リストで以下を行います。
  - 「製品タイプ」として「VLH」を指定します。
  - 隣に「1つのアイテムの下に複数パーツをグループ化する」と書かれた「バンドル・パーツ」のボックスにチェック・マークを付けます。VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リストに「バンドル VLH パーツ」セクションが表示されます。ここで、説明、数量、および価格などの変数を編集できます。
  - 隣に「システムが生成した RPQ ID を使用する」と書かれた「RCQ プレースホルダー」のボックスにチェック・マークを付けます。
  - XCC セクションで RPQ として、または HVEC セクションで VLH パーツ・ナンバーとして「NEWVLH」が表示されていることを確認します。
  - 注意:
    - i. サーバーに取り付けられる VLH 商品の要求にはすべて、そのサーバー下でリストされている RPQ を含める必要があります。
    - ii. VLH スイッチはすべて、ラック下で要求する必要があります。
    - iii. SOVA 失敗の原因になるため、同一のマシン・タイプ下で同一のプレースホルダー (NEWVLH) を 2 回使用しないでください。
3. 必要に応じて、複数の VLH アイテムをまとめます (例: スイッチ・バンドルにまとめる)。
4. スペシャル・ビッド・プロセスにより、要求を送信します (*CPOM/Cluster Pre-sales Order Management*)。
5. 要求がレビューされ、有効である場合は、要求が承認されます。
6. 注文できるようにシステムがセットアップされます。
7. プロセス全体にかかる期間は、複雑さに応じて、1 週間から 3 週間です。

## 5.5 既存マシン・タイプへの未発表パーツの追加

まだ発表されていない新規パーツ (フィーチャー・コード、オプション、またはパーツ・オプション) の注文をお客様が希望している場合、暫定的な価格見積もりのために送信できる構成を作成できます。**注意:** 未発表のパーツを追加する前に、「価格設定超過不可」のプロセスを理解しておく必要があります。サポートが必要な場合は、Solutions CoC チーム ([scoc@us.ibm.com](mailto:scoc@us.ibm.com)) にお問い合わせください。

未発表だった製品が発表されたら、すべての構成を x-config で再作成し、CPOM (Cluster Pre-sales Order Management) に送信し、通常のプロセスで注文する必要があります。

手順:

1. 未発表製品の要求は、LCRB (Large Cluster Review Board) を通じて承認されます。
2. VLH インターフェースを使用して構成を作成し、実際のパーツを (フィーチャー・コード、オプション、またはパーツ・オプション) マシン・タイプに追加します (これにより、パーツ・ナンバーおよび説明の詳細情報が Technical Sales に提供されます)。
3. VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リストで以下を行います。
  - 「製品タイプ」として未発表の「UA」を指定します。
  - XCC セクションまたは HVEC セクションでモデルを入力します。
4. 「規則」メニューで、「製品数量制限を適用する」の規則をオフにし (チェック・マークを外し)、規則を無効にする理由 (例: 未発表プロセッサの追加) を入力します。
5. SOVA のエラーが表示され、構成がスペシャル・ビッドとしてマークされるはずですが。
6. 構成は、セールス担当により CPOM に入れられ、その後、構成はしかるべき手順へと進みます。
7. 発送前担当が、検証の機会が存在していることを開発担当に通知します。
8. CPOM のレビューが実施されます。
9. 開発担当が構成のアーキテクチャーを検証します。
10. 検証済みの構成がステップ 3 とステップ 4 のレビューアーに戻されます。
11. 構成が Technical Sales に戻されます。
12. 発送前担当が、CPOM のレコードを使用して構成の価格設定が行えることをコスト・エンジニアリング・チームに通知します。

## 5.6 構成への未発表マシン・タイプの追加

まだ発表されていないマシン・タイプの注文をお客様が希望している場合、暫定的な価格見積もりのために送信できる構成を作成できます。

未発表だった製品が発表されたら、すべての構成を x-config で再作成し、CPOM (Cluster Pre-sales Order Management) に送信し、通常のプロセスで注文する必要があります。

手順:

1. 未発表製品の要求は、LCRB (Large Cluster Review Board) を通じて承認されます。

2. VLH ウィザードを使用し、オプションからモデル (最も近い既存マシン・タイプからモデル) を選択して、構成を作成します。未発表のマシン・タイプに追加されるフィーチャー・コードが開発テンプレート (T1/T3) でサポートされていることを検証します。
3. VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リストで以下を行います。
  - 「製品タイプ」として未発表の「UA」を指定します。
  - XCC セクションまたは HVEC セクションでモデルを入力します。
  - 隣に「1つのアイテムの下に複数パーツをグループ化する」と書かれた「バンドル・パーツ」のボックスにチェック・マークを付けます。VLH アイテム・エディターの VLH アイテム・リストに「バンドル VLH パーツ」セクションが表示されます。ここで、説明、数量、および価格などの変数を編集できます。
  - 必要に応じて、接続プロパティを変更します。
4. 「規則」メニューで、「製品数量制限を適用する」の規則をオフにし (チェック・マークを外し)、規則を無効にする理由 (例: 未発表プロセッサの追加) を入力します。
5. 構成は、Technical Sales により CPOM に入れられ、その後、構成はしかるべき手順へと進みます。
6. 発送前担当が、検証の機会が存在していることを開発担当に通知します。
7. CPOM のレビューが実施されます。
8. 開発担当が構成のアーキテクチャーを検証します。
9. 検証済みの構成がステップ 3 とステップ 4 のレビューアーに戻されます。
10. 構成が Technical Sales に戻されます。
11. 発送前担当が、CPOM のレコードを使用して構成の価格設定が行えることをコスト・エンジニアリング・チームに通知します。