

バイナリデータから数値の取り出条件を設定します。

バイナリ・パケットデータの「パケット選択フィルタ」と、抽出する数値の位置とタイプを指定します。

例えば、以下のようなバイナリデータの場合、下図に示すように設定します。

バイナリデータ

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|---|---|---|--------------|---|---|---|--------------|-------------|--------------|-------------|--------------|--------------|
| Loc=0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 12 (0xC) | | 16 (0x10) | | |
| 0x01 | — | — | — | — | — | — | — | x0 (INT-32) | y0 (INT-32) | | z0 (INT-32) | | |
| 20 (0x14) | | | | 24 (0x18) | | | | 28 (0x1C) | | 32 (0x20) | | 36 (0x24) | 40 (0x28) |
| x1 (INT-32) | | | | y1 (INT-32) | | | | z1 (INT-32) | | x2 (INT-32) | | y2 (INT-32) | z2 (INT-32) |

ダイアログの設定

抽出条件名 BBB 削除 ヘルプ

パケット選択フィルタ

| 位置 | タイプ | 値 | 位置 | タイプ | 値 | 位置 | タイプ | 値 |
|-----|------|-----|-----|-------|---|-----|-------|---|
| 0x0 | Hex8 | 0x1 | 0x0 | ***** | 0 | 0x0 | ***** | 0 |

数値の抽出

| | 位置 | タイプ | | 位置 | タイプ | | 位置 | タイプ |
|----|------|-------|----|------|-------|----|------|-------|
| X0 | 0x8 | Int32 | Y0 | 0xC | Int32 | Z0 | 0x10 | Int32 |
| X1 | 0x14 | Int32 | Y1 | 0x18 | Int32 | Z1 | 0x1C | Int32 |
| X2 | 0x20 | Int32 | Y2 | 0x24 | Int32 | Z2 | 0x28 | Int32 |
| X3 | 0x0 | ***** | Y3 | 0x0 | ***** | Z3 | 0x0 | ***** |
| X4 | 0x0 | ***** | Y4 | 0x0 | ***** | Z4 | 0x0 | ***** |
| X5 | 0x0 | ***** | Y5 | 0x0 | ***** | Z5 | 0x0 | ***** |
| X6 | 0x0 | ***** | Y6 | 0x0 | ***** | Z6 | 0x0 | ***** |
| X7 | 0x0 | ***** | Y7 | 0x0 | ***** | Z7 | 0x0 | ***** |

リセット

演算式 N*2 係数 1.0

ビッグエンディアン 保存 OK キャンセル

「リセット」ボタンを押すと、全ての数値選択設定がクリアされます。

3つの3Dベクトルを指定

「演算式」は、抽出した数値をNとして、グラフ表示の値を算出します
「係数」はグラフ表示時、抽出した全ての数値に乗算する値です

数値がビッグエンディアン形式である場合にチェックします。

有効な数値が設定されている場合のインジケータです。この円の色は、グラフィック上での描画色となります。

設定が完了したら「OK」ボタンで上書きするか、「保存」ボタンで名前を付けて保存を行ってください。

上記の設定例では、受信したバイナリ・パケット・データ行から3つベクトル値が抽出されて、以下のような3Dプロット・グラフが表示されます。

