

# Unity Connection FAQ : Unity Connection からネットワーク キャプチャを取得する方法

## 目次

### [概要](#)

### [Q. Unity Connection からネットワーク キャプチャを取得する方法](#)

## 概要

この技術情報は Unity Connection からのネットワーク キャプチャを奪取する方法を記述します。方向は Real-Time Monitor ツール ( RTMT ) と CLI からのログを収集するために与えられます。

## Q. Unity Connection からネットワーク キャプチャを取得する方法

A. Unity Connection のコマンドラインまたは CLI からのスニフアー キャプチャを奪取できます。キャプチャを開始するために、ほしいと思うファイル名を用いるこのコマンドを入力して下さい:

```
utils network capture eth0 size ALL count 100000 file <file-name>
```

キャプチャおよび Ctrl-C をキャプチャを停止し始めるために『Enter』を押して下さい。

キャプチャを収集するために、次の手順にの 1 つに従って下さい:

- トレースを収集することと同じ方法 RTMT からのキャプチャを収集できます。  
注: ボックスをチェックするとき、キャプチャは項目の、しかし第 2 ページの下の方の最初のページにありません。ナビゲートはへの RTMT > トレース及びログ本部 > ファイルを集めます。[Next] をクリックします。[Packet Capture Logs] チェックボックスをオンにします。キャプチャが奪取された、およびダウンロードしたいと思う位置を選択して下さいときに時間枠を。
- CLI によってキャプチャを収集できます。キャプチャが置かれるディレクトリを表示するために、ファイル リスト `activelog /platform/cli/` を\*コマンド入力して下さい。ファイルを SFTP サーバにダウンロードするために、ファイル名を得ます `activelog /platform/cli/ <filename>` コマンドを入力して下さい。注: コマンドが入力された後、SFTP サーバへのアクセスに関するより詳しい情報が必要となります。