

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

内容

[はじめに](#)

[Q. Unity Connectionからネットワークキャプチャを取得するにはどうすればよいですか。](#)

はじめに

この記事では、Unity Connectionからネットワークキャプチャを取得する方法について説明します。Real Time Monitor Tool(RTMT)およびCLIからログを収集する手順が示されています。

Q. Unity Connectionからネットワークキャプチャを取得するにはどうすればよいですか。

A. Unity ConnectionのコマンドラインまたはCLIから、スニファキャプチャを取得できます。キャプチャを開始するには、次のコマンドを入力して、必要なファイル名を指定します。

<#root>

```
utils network capture eth0 size ALL count 100000 file
```

キャプチャを開始するにはEnterを押し、キャプチャを停止するにはCtrl+Cを押します。

キャプチャを収集するには、次のいずれかの手順を実行します。

- トレースを収集するのと同じ方法で、RTMTからキャプチャを収集できます。

注：ボックスをオンにすると、キャプチャは品目の最初のページではなく2ページ目の下部に表示されます。

1. RTMT > Trace & Log Central > Collect Filesの順に移動します。
 2. [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。
 3. キャプチャが取得された期間とダウンロード先の場所を選択します。
- CLIを使用してキャプチャを収集できます。
 1. キャプチャが配置されたディレクトリを表示するには、file list activelog

/platform/cli/*コマンドを入力します。

2. SFTPサーバにファイルをダウンロードするには、file get activelog
/platform/cli/<filename>コマンドを入力します。

注：コマンドの入力後、SFTPサーバへのアクセスに関する詳細情報が必要になります。

翻訳について

シスコは世界中のユーザにそれぞれの言語でサポート コンテンツを提供するために、機械と人による翻訳を組み合わせて、本ドキュメントを翻訳しています。ただし、最高度の機械翻訳であっても、専門家による翻訳のような正確性は確保されません。シスコは、これら翻訳の正確性について法的責任を負いません。原典である英語版（リンクからアクセス可能）もあわせて参照することを推奨します。