

Oscope2 簡易手順書

- 操作の流れ
 - ・インストールについて
 - ・Oscopeの起動
 - ・データファイルのインポート
 - ・時間軸波形の表示、カーソル表示
 - ・データの範囲選択
 - ・音声再生
 - ・統計処理
 - ・プロジェクトファイルの保存

1

インストールについて

① インストールCDを挿入すると、次の画面が起動します。

・Oscope ソフトウェア

Oscopeをインストールします。
この時、8桁のシリアル番号(パスワード)が必要です。
シリアル場番号は、DVDケースの裏に記載しています。
インストールマニュアルは、DVDケースに同梱されています。

・ハードウェアキー・ドライバ

Oscopeの起動には、必要です。

② インストールが完了すると、デスクトップに「Oscope」のアイコンが表示されます。



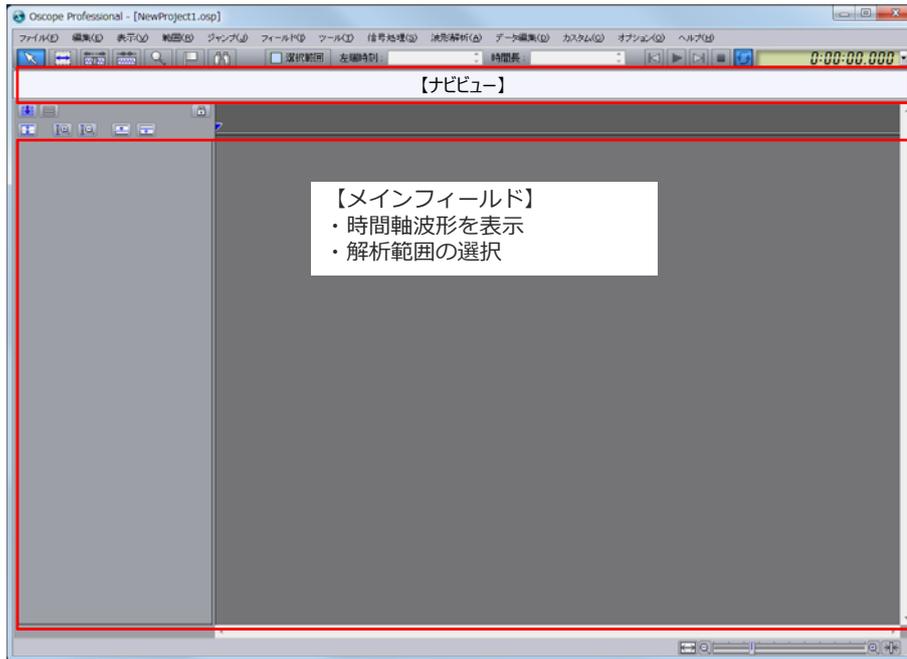
③ パソコンにハードウェアキーを挿入して、Oscopeを起動します。



2

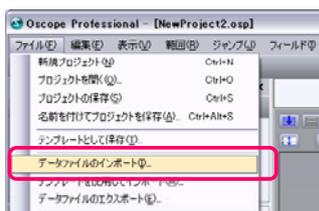


デスクトップにあるOscope2アイコンをダブルクリックし、ソフトウェア(Oscope2)を起動します。



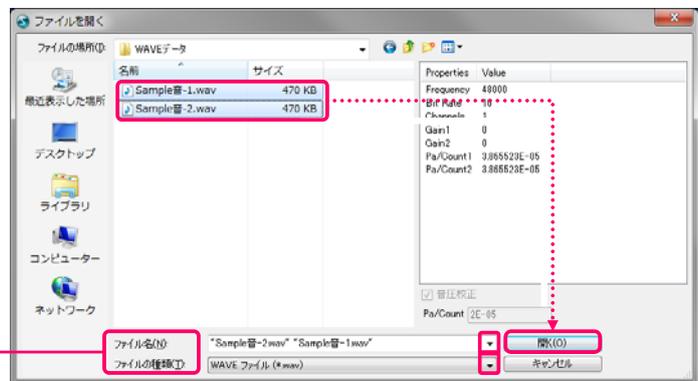
データファイルのインポート

①メニューバーの「ファイル(F)」メニュー内にある「データファイルのインポート(I)…」を選択します。



②「ファイルの種類」を解析したいファイルにあわせませす。
※ファイルの種類と拡張子が合わないと、選択したいファイルは表示されません。

例として、ファイルの種類は「WAVEファイル」ですがファイルによって「ORFファイル」、「CSVファイル」を選択してください。



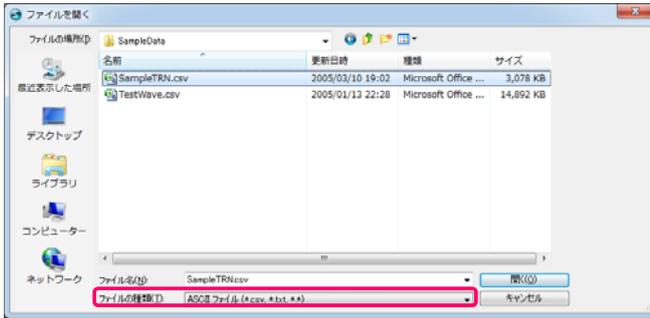
【Oscopeで読み込めるファイルの種類】

- AIU-4100A ファイル (*.inf)
- DS-0328 ファイル (*.tdms)
- ASCII ファイル (*.csv, *.txt, **)
- DS/CF ファイル (*.dat, *.rod)
- IPG Automotive ERG ファイル (*.erg)
- Excel ファイル (*.xls, *.xlsx)
- FAMS ファイル (*.thd, *.lhd, *.fhd)
- MEIDENSHA MEIDAGS ファイル (*.meid)
- KY-1000 ファイル (*.tm, *.frz, *.log, *.ave, *.txt)
- MCU ファイル (*.mat)
- MDF ファイル (*.mf4, *.dat)
- HIOKI MEMORY RECORDER ファイル (*.mem)
- MOVIE ファイル (*.avi, *.wmv, **)
- ORF ファイル (*.orf)
- WS-5160 ファイル (*.s01*.s02)
- TEAC TAFFmat ファイル (*.hdr)
- TEAC AQ-VU ファイル (*.aqv)
- UFF ファイル (*.uff, *.unv, *.bunv)
- VARTS-II ファイル (*.dat)
- WAVE ファイル (*.wav)
- YOKOGAWA WVF/WDF ファイル (*.wvf, *.wdf)

データファイルのインポート (CSVファイル)

CSVファイルは、項目行、データ行、サンプリング周波数などの設定が必要です。

①ファイルの種類：「ASCIIファイル(*.csv,*.txt,*.*)」を選択します。



②「項目行」「単位行」「データ開始行」を設定してください。

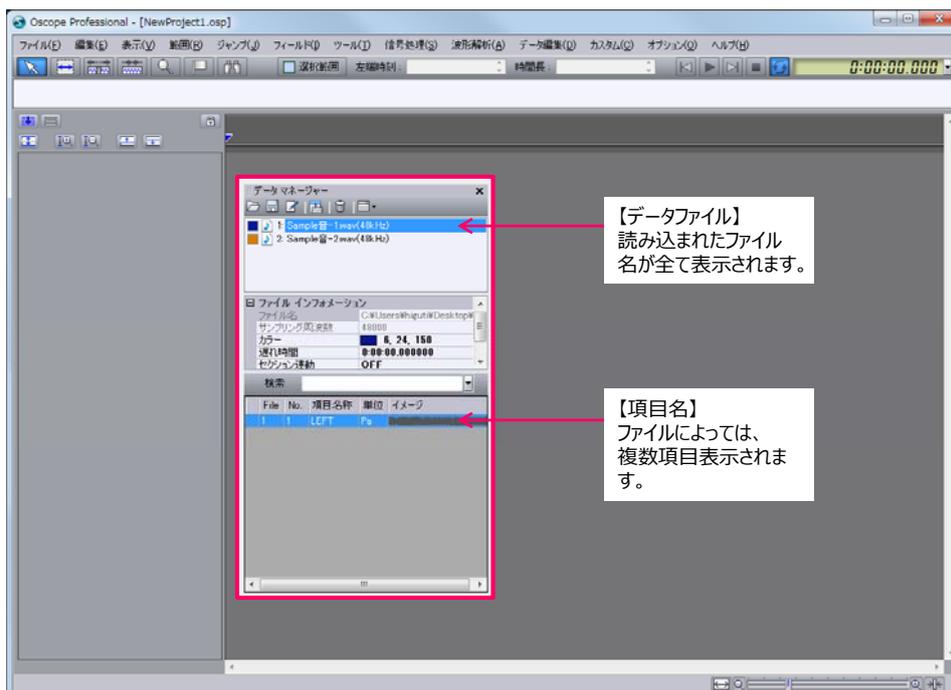
③「サンプリング周波数」もしくは、「サンプリングクロック」を設定します。
 ・「サンプリング周波数」を入力すると「サンプリングクロック」が計算されます。
 ・「サンプリングクロック」を入力すると「サンプリング周波数」が計算されます。



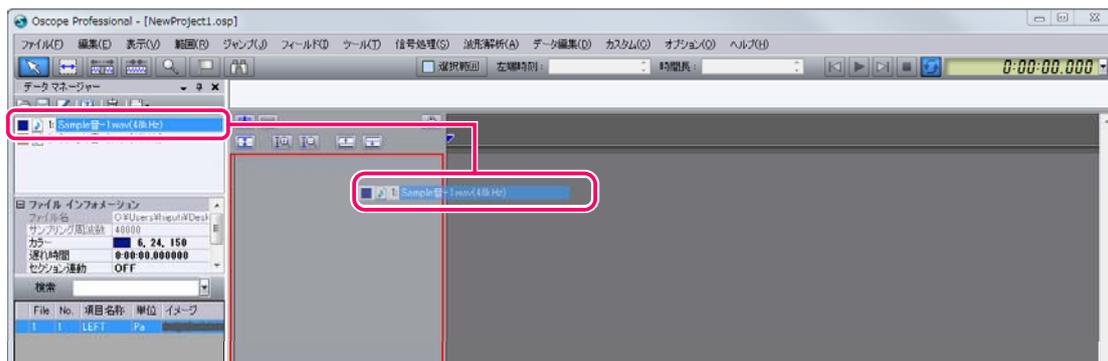
※この画面では、データは1~1000行まで表示します。
 1000行以降のデータは非表示とされていますが、読み込みは行っています。
 ※読み込んだデータは、「データベースウィンドウ」画面で確認できます。

データファイルのインポート (3)

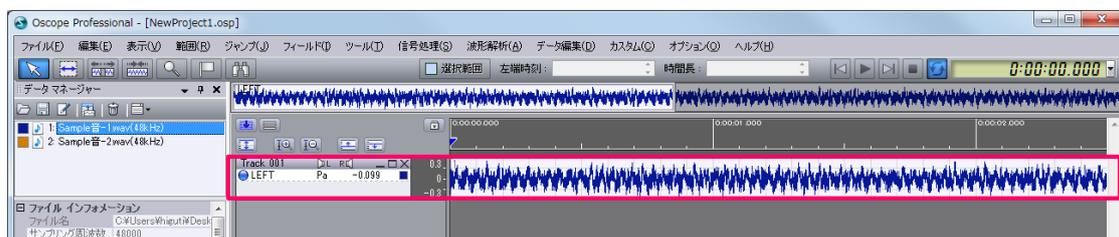
データファイルがインポートされると、データマネージャー画面にファイルが表示されます。
 ファイルを選択すると、項目名が展開されます。



データマネージャー上に展開されているファイルをメインフィールドのトラック表示エリアにドラッグ＆ドロップします。



トラック表示エリアまでドラッグすると、エリアの枠線が赤くなります。この状態でドロップします。

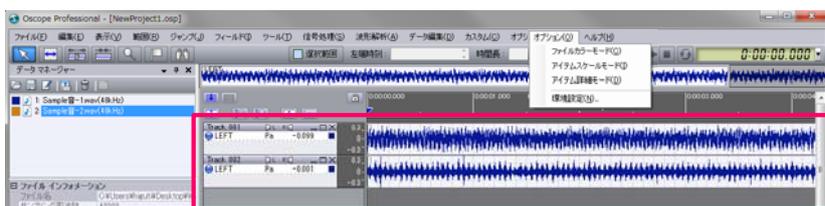


時間軸波形が表示されます。

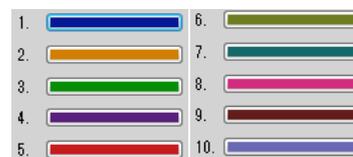
時間軸波形の表示（波形色の変更）

複数ファイルを表示する場合、メニューバーの「オプション(O)」メニュー内にある「ファイルカラーモード(C)」と「アイテム詳細モード(D)」にチェックを入れると時間軸波形の識別がしやすくなります。

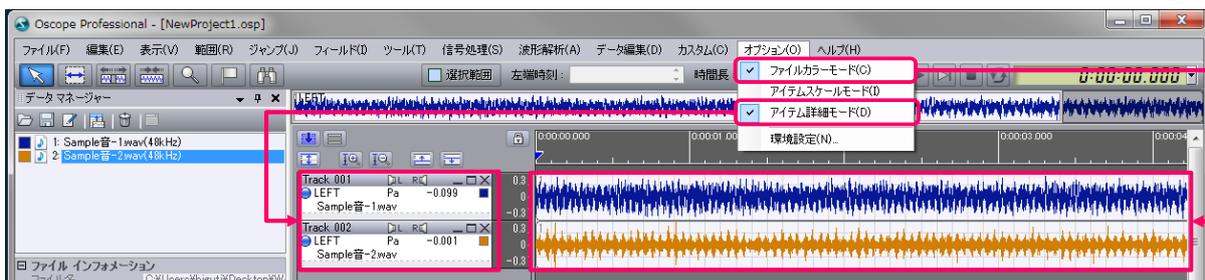
【デフォルト】波形の色：1ch・青 2ch・オレンジ 3ch・緑



【色の順番】

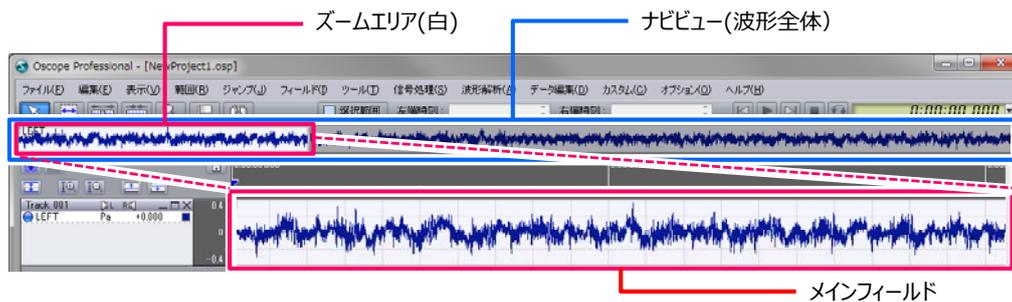


- ・ファイルカラーモード：ON →波形の色は、ファイル毎に変わります。
- ・アイテム詳細モード：ON →ファイル名を表示します。

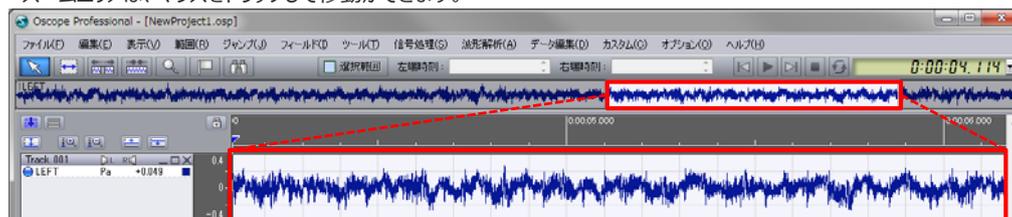


時間軸波形の表示(ナビビュー)

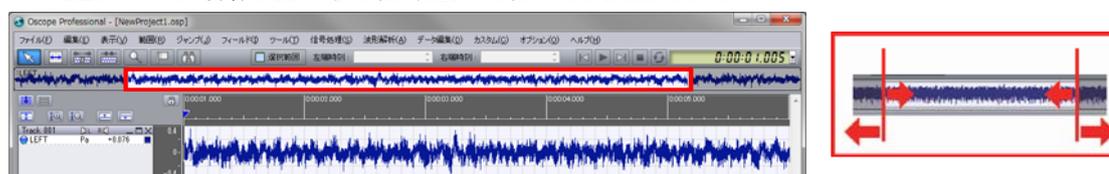
ナビビューは、基準とする時間軸波形（全体）を表示します。
 ズームエリア(白)は、メインフィールドで拡大して表示します。



ズームエリアは、マウスをドラッグして移動ができます。

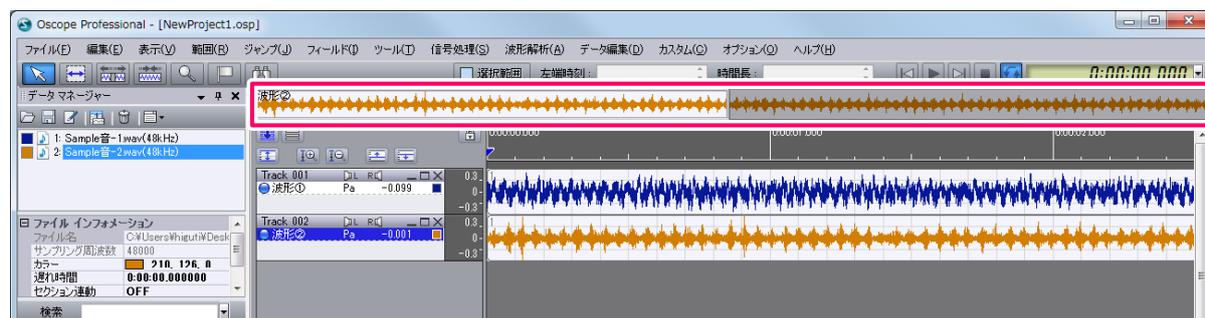


ズームエリアは、マウス操作で波形の表示領域を広げたり縮めたりすることができます。



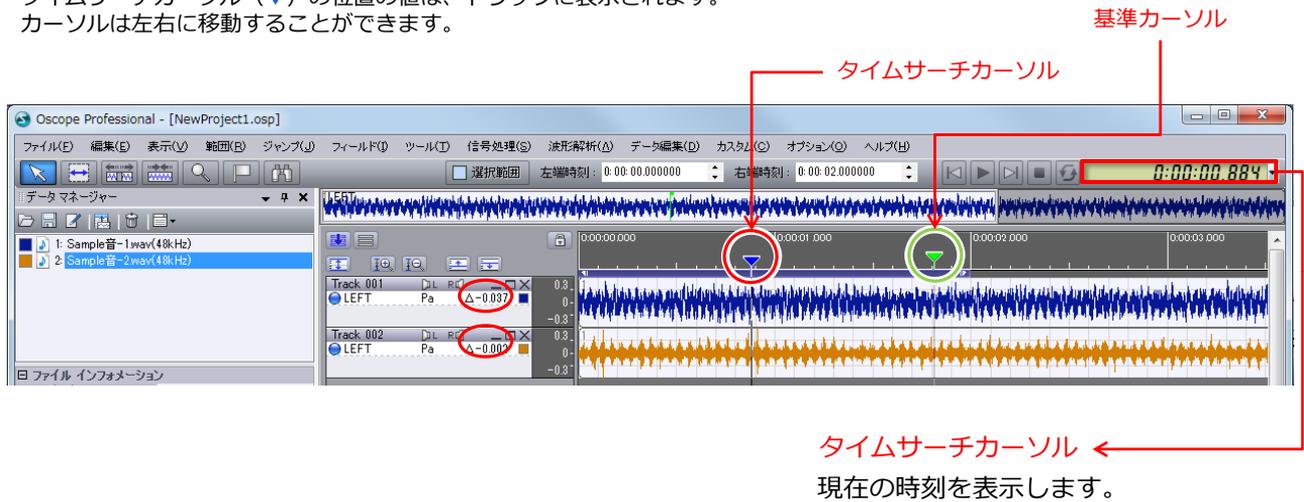
時間軸波形の表示(波形の切り替え)

ナビビューで表示されている基準の時間軸波形は、変更が可能です。
 メインフィールドの項目をナビビューにドラッグすると、エリアの枠線が赤くなります。この状態でドロップします。

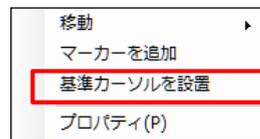


カーソル表示（サーチカーソル、基準カーソル）

タイムサーチカーソル（▼）の位置の値は、トラックに表示されます。
カーソルは左右に移動することができます。

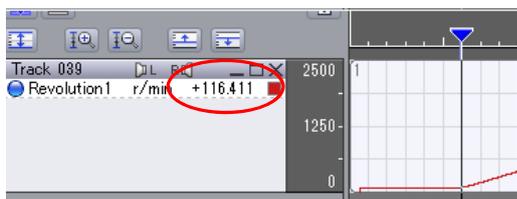


タイムサーチカーソル（▼）で右クリックして「基準カーソルを設置」を選択すると基準カーソル（▼）が表示できます。

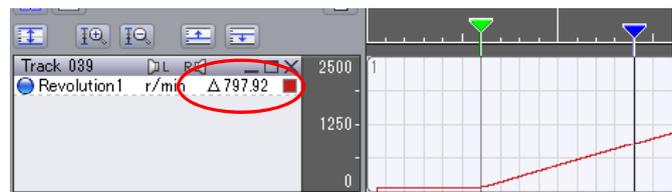


カーソル表示（2点間の差異表示）

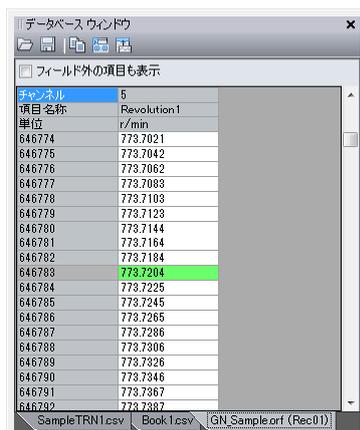
カーソル▼位置の値を表示しています。



基準カーソル▼を設置すると2点間の差異(ΔY)を表示します。
 ΔX を見たいときは、タイムディスプレイで確認ができます。

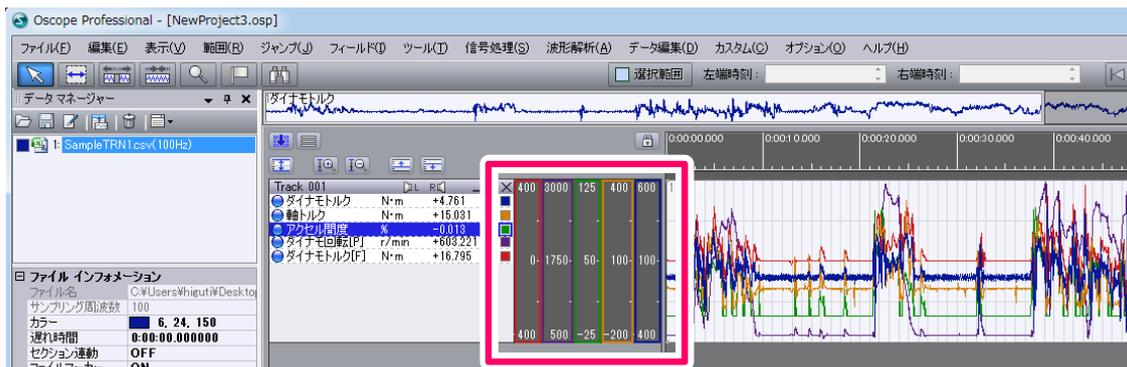


カーソル▼値を見たいときは、「表示」メニューのデータベースウィンドウを開いて確認ができます。



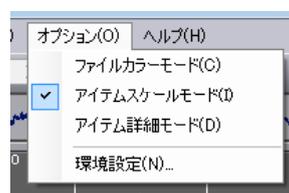
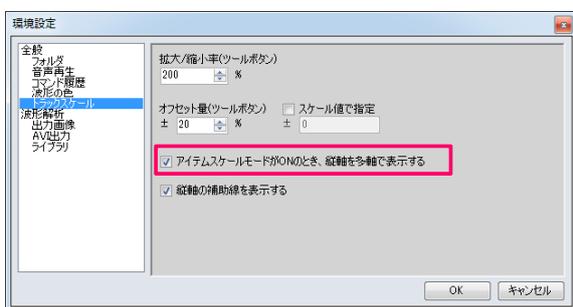
時間軸波形の重ね描き

トラックの重ね描きをしたときに、Y軸を多軸に表示することができます。(Ver.2.8~)



「オプション」メニューの環境設定画面で、1度、設定が必要です。
アイテムスケールモードがONのとき、縦軸を多軸で表示する：ON

アイテムスケールモード：ON



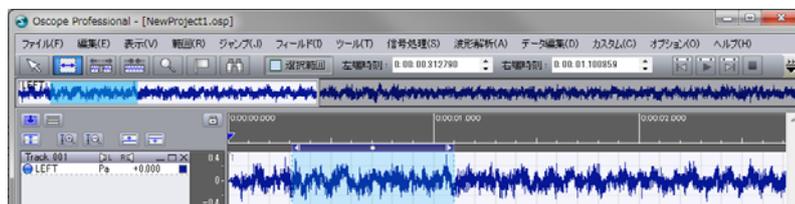
データの範囲選択(1)

解析したい波形を範囲選択します。



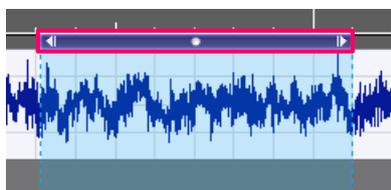
範囲指定

選択する始点にカーソル()を移動し、マウスの左ボタンをホールドします。終点までドラッグした後左ボタンのホールドを解除すると、指定したエリアが水色の枠で指定されます。



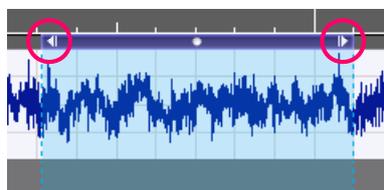
移動

赤枠内を左クリックし、そのまま左右に移動します。



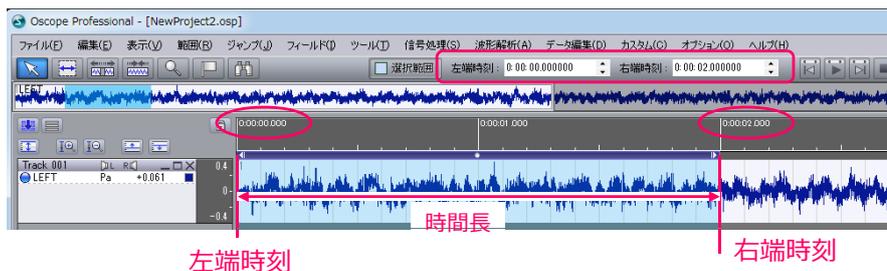
範囲変更(枠を広げたり狭めたい)

赤丸辺りにマウスを近づけた時にカーソル()が矢印()に変わると、幅の変更ができます。

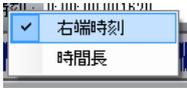
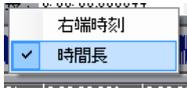


データの範囲選択(2)

範囲選択された区間を時刻で表示します。



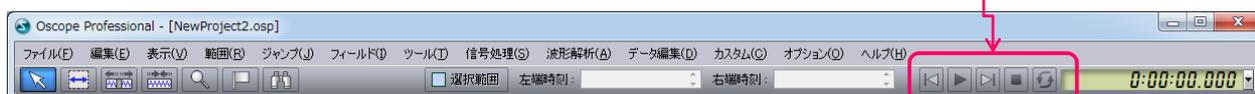
左端時刻 右端時刻	範囲指定されている左端、右端の時刻を表示します。
時間長	「右端時刻」をクリックすると「時間長」にも切り替えることができます。

時間波形の再生

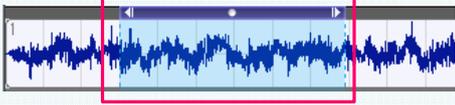
音（振動）を再生して聞くことができます。
再生時、スピーカの音量は、確認してください。

再生ボタン



再生開始	音を再生します。 ※再生前にスピーカーマークをクリックしてONにします。（黄色） 再生中は、スピーカーマークのON/OFFが可能で、別のTrackの音の再生も可能です。
再生開始+右クリック	再生速度を調整します。初期値：1（通常の速さ）
繰り返し再生	範囲指定した区間の音を繰り返して再生します。





統計処理

ある項目の範囲指定された部分のデータの合計値、平均値、最大値など統計指標を表示します。
範囲選択された区間で、統計値が求められます。

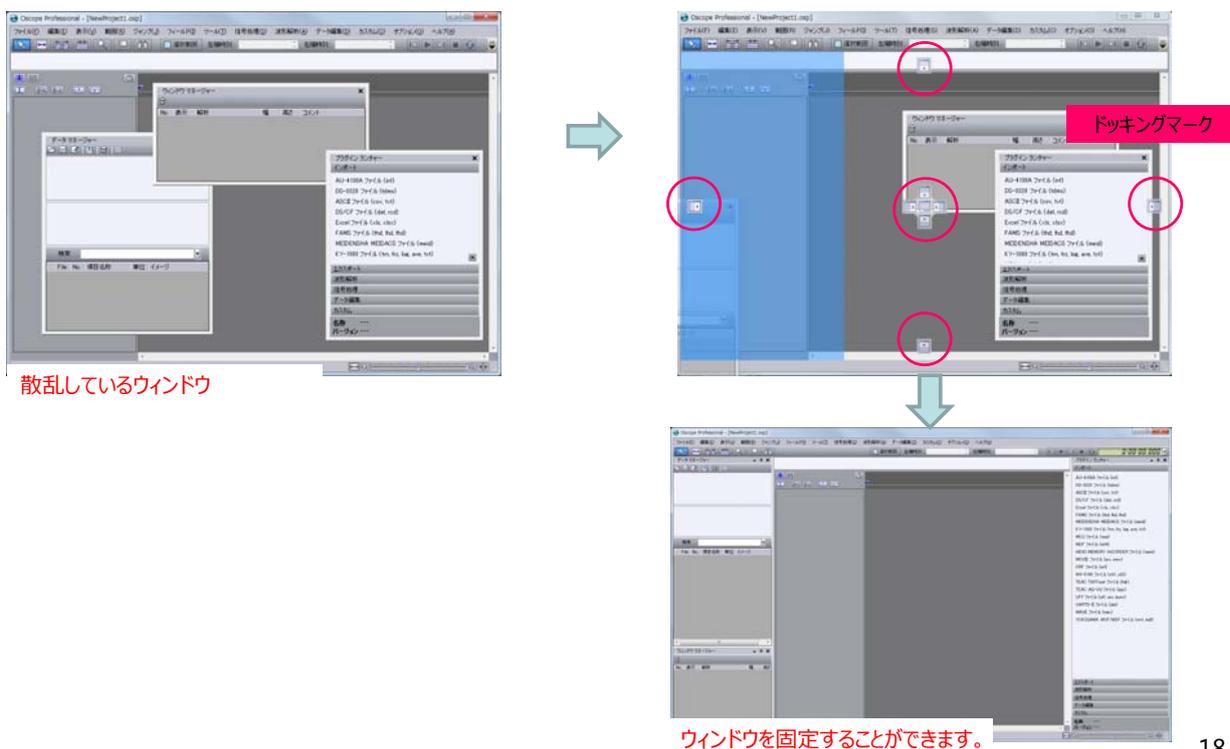
- ①「カスタム」メニュー「統計処理」画面を開き、項目「LEFT」を「統計処理」画面にドラッグします。
- ②「実行」ボタンをクリックして、範囲選択された部分のデータの統計値を表示します。



17

ウィンドウのドッキング

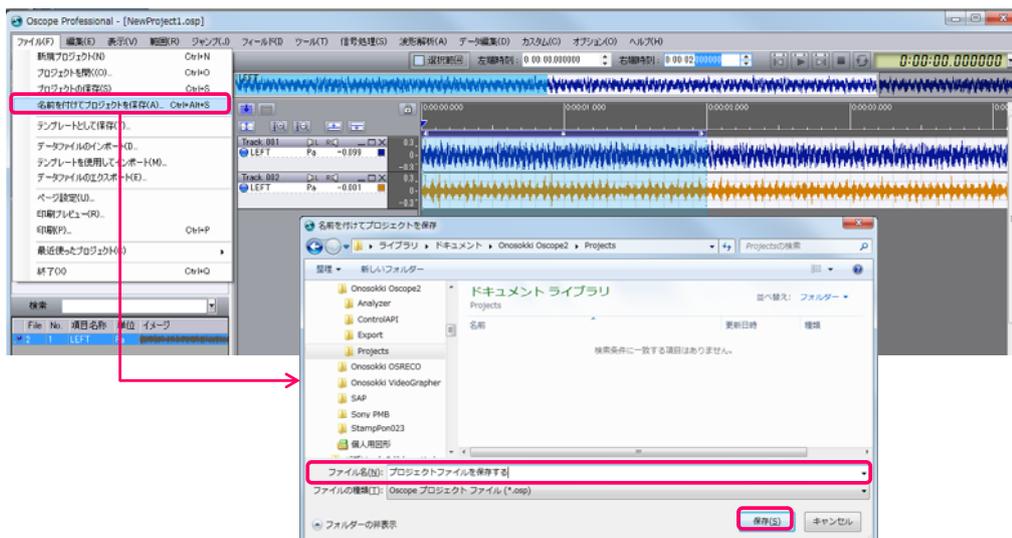
画面が複数あり、散乱してしまうとき、Oscopのメイン画面に固定させることができます。
画面を移動させると、ドッキングマークが現われます。
矢印の位置にマウスを近づけると青い枠が表示されるので、その位置に固定ができます。



18

プロジェクトファイルの保存

現在のOscopeの状態は、プロジェクトファイルとして保存することができます。（拡張子：osp）
 ファイルメニューから「名前を付けてプロジェクトを保存」を選択し、ファイル名を決定して保存します。



次回、Oscopeで作業の続きをする時は、ファイルメニューから「プロジェクトを開く」で保存されたファイル名を選択します。