

CONTENTS

ビジュアルヘルプ – Redimension	2
Redimension コマンドのヘルプ	2

Redimension コマンドのヘルプ

Redimension [*flags*] *waveName* [, *waveName*]...

Redimension コマンドは、指定されたウェーブを再作成し、その内容を可能な限り維持します。

フラグ

/B	ウェーブを 8-bit 符号付き整数に変換し、/U が指定されている場合は、符号なし整数に変換します。
/C	実数ウェーブを複素数ウェーブに変換します。
/D	単精度ウェーブを倍精度ウェーブに変換します。
/E=e	次元の変換モードをコントロールします。 e=0 特別な処理なし（デフォルト） e=1 データを変換または移動せずに次元変更を強制する e=2 エンディアンを入れ替えます。エンディアンバイト並びの説明は FBinRead コマンドを参照してください。
/I	ウェーブを 32-bit 符号付き整数に変換し、/U が指定されている場合は、符号なし整数に変換します。
/L	ウェーブを 64-bit 符号付き整数に変換し、/U が指定されている場合は、符号なし整数に変換します。 Igor Pro 7.0 以降が必要です。
/N=n	n は各ウェーブの新しいポイント数です。 多次元ウェーブは 1 次元に変換されます。 n=1 の場合、ウェーブは元の列数を持つ 1 次元のウェーブに変換されます。
/N=(n1, n2, n3, n4)	n1、n2、n3、n4 は、各ウェーブの行、列、レイヤー、チャンクの数指定します。 末尾のゼロは省略できます（例：/N=(n1, n2, 0, 0) ⇒ /N=(n1, n2)）。 次元のサイズを変更しない場合は、その次元に -1 を指定します。
/R	虚数部分を捨てて、複素数ウェーブを実数に変換します。
/S	倍精度ウェーブを単精度ウェーブに変換します。
/U	整数ウェーブを符号なしに変換します。
/W	ウェーブを 16-bit 整数に変換します（/U が指定されている場合は符号なし）。
/Y=type	ウェーブのデータ形式を指定します。 次の「ウェーブのデータ形式」を参照してください。

ウェーブのデータ形式

上記の数値形式のフラグの代わりに、`/Y=numType` を使って数値形式を整数コードとして設定することができます。

コードの値は WaveType コマンドを参照してください。

`/Y` を他の形式フラグと組み合わせて使用しないでください。

このコマンドでは、実数/複素数の設定を変更せずに数値の形式を変更することはできません。

詳細

ウェーブは既に存在している必要があります。

ウェーブの拡張された新しいポイントはゼロに設定されます。

一般的に、Redimension は、データのある次元から別の次元に移動させることはありません。

例えば、6x6 の行列ウェーブがあり、それを 3x12 にしたい場合、行が短くなり、最後の 3 行分のデータが失われます。

特別なケースとして、1D ウェーブへの変換、または 1D ウェーブからの変換の場合、Redimension はデータの場所を変更せずに、ウェーブの次元を変更します。

例えば、Redimension を使って 36 要素の 1D ウェーブを 6x6 行列に変換することができます。

この行列では、最初の列（列 0）の要素は 1D ウェーブの最初の 6 要素、2 番目の列の要素は次の 6 要素、というように続きます。

1D ウェーブから次元変更するときには、まず列が埋められ、次にレイヤー、そしてチャンクが埋められます。

例

4 つの要素を持つ 1D ウェーブを 2x2 の行列に変形する：

```
Make/N=4 vector=x
```

```
Redimension/N=(2,2) vector
```