

KodatunoR3.0導入方法 WideStudio版

Windows7 64bit版

ホーム ダウンロード What's new お知らせ 書籍情報 ビルド・インストール 利用者サンプル メーリングリスト TOP

WideStudio/MWT

Linux/Embedded Linux Java C/C++
 FreeBSD SOLARIS Mac OS X Perl Python
 Windows WinCE/Pocket PC T-Engine/ITRON Ruby OCaml Multiplatform Widget Toolkit

SUPPORTED PLATFORMS PROGRAMMING LANGUAGES

WideStudio/MWTに関する情報	WideStudio/MWTとは？	ダウンロード
<ul style="list-style-type: none"> What's new お知らせ 書籍情報 ブックレビュー メーリングリスト情報 BTRON/ T-Engine情報 動作確認ボード情報 	<ul style="list-style-type: none"> WideStudio/ MWT とは？ WideStudio/ MWT の特徴 Eclipse版 MWTアプリケーションビルダー WideStudio/ MWT の動作環境 WideStudio/ MWT のライセンス VC++/ BCC/ WinCE 1における注意事項 サポートプラットフォーム/ソフトウェア構成 T-Engine(FB)/ ITRON/ ZAJURUS/ μCLinux/ Linux/dev/ib, DirectFBにおける注意事項 	<ul style="list-style-type: none"> ソースコード Eclipse 版パッケージ Linux 版パッケージ Solaris 版パッケージ WIN32 版パッケージ FreeBSD 版パッケージ MacOSX 版パッケージ BTRON 版パッケージ ダウンロード全一覧(SourceForge)
ビルド・インストール	リンク / サンプル	オンラインマニュアル
<ul style="list-style-type: none"> ビルドとインストール 	<ul style="list-style-type: none"> SourceForge WideStudio/MWT SourceForge.JP WideStudio/MWT Vector CVS ユーザ作成サンプルの広場 	<ul style="list-style-type: none"> アプリケーションビルダユーザーズ・ガイド Eclipse版ビルダユーザーズ・ガイド プログラミングガイド(C/C++ 言語) プログラミングガイド(Ruby 言語) プログラミングガイド(Perl 言語) プログラミングガイド(Python 言語) プログラミングガイド(Java 言語) プログラミングガイド(OCaml 言語) クラスライブラリファレンス

バグ情報、ご質問等ございましたら、メーリングリストでご確認の上、御気軽にこちらの方までよろしくお願いたします。

Copyright©WideStudio Development Team, 1999-2005

WideStudio/MWTのトップ画面のダウンロードのWIN32版パッケージをクリック
 ※Windows7 64bitで動作確認済み

WIN32 バイナリパッケージ

一覧にはバージョン、ファイルは、[ダウンロード全一覧\(SourceForge\)](#)を参照ください。

最新版をダウンロード

WIN32バイナリパッケージダウンロード:WideStudio/MWT v3.98-7a

※(使用上の注意)Windows Vista で動作するIEプラグイン、Firefox用プラグインを制作する場合は、スタティックリンク(DLL無し)でビルドしてください。プロジェクト設定ダイアログのリンクにおいて、リンク方式をスタティックリンク(DLL無し)に設定してビルドします。

※(使用上の注意)Javaを使用する場合は、Java 1.4.2 JDKをインストールし、プロジェクト設定ダイアログの環境設定において、JDKをインストールしたパスで java コマンドを設定してご使用ください。

※(使用上の注意)Ocamlを使用する場合は別途 Ocaml 3.08.2をインストールした上でご使用ください。

※(使用上の注意)Microsoft Visual C++ 2008/VC++ 2008 Express Editionを使用する場合は、VC++ 2008/VC++ 2008 Express Editionを別途インストールし、[こちら](#)をご覧ください。

※(使用上の注意)Microsoft Visual C++ 6.0を使用する場合は、VC++ 6.0を別途インストールし、[こちら](#)をご覧ください。

※(使用上の注意)Borland BCC を使用する場合は、BCC をインストールし、BCC32.EXE の存在するディレクトリを環境変数PATHに設定した上で使用してください。

※(使用上の注意)Microsoft eMbedded C++ 4.0 を使用して WindowsCE 用のアプリケーションを開発する場合、Microsoft eMbedded C++ 4.0 と SP4 と Windows Mobile 2003 software for PocketPC(SDK)をインストールした上で、Microsoft eMbedded C++ 4.0\#EVC\#WCE420\#BIN\#WCEARMV4.BAT の内容を Microsoft eMbedded C++ 4.0 をインストールしたディレクトリに正しく編集した上で、DOS窓において WCEARMV4.BAT を実行した上で 同じDOS窓上で wsbuilder.exeを実行するか、VCVAR32.BAT 内で設定される設定内容をシステムの環境変数に設定した上で使用してください。

過去のバージョンのダウンロード

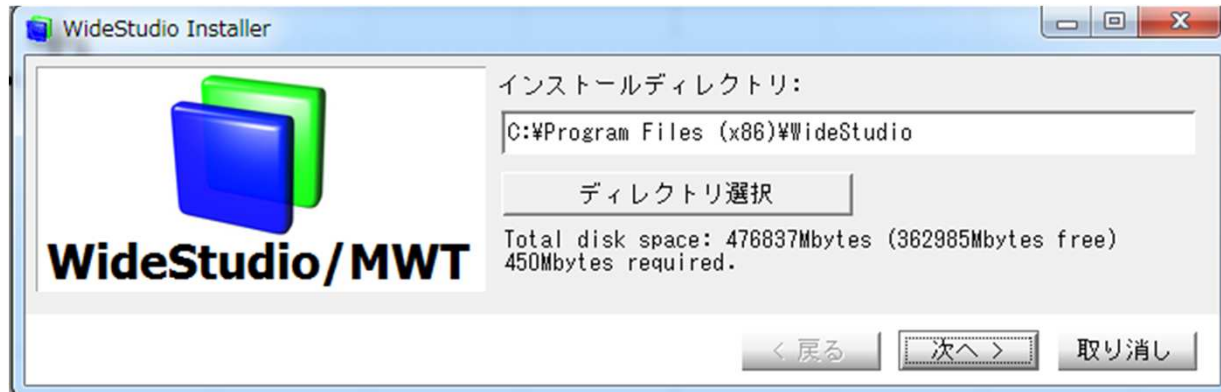
[WIN32バイナリパッケージダウンロード:WideStudio v3.98-6](#)

[WIN32バイナリパッケージダウンロード:WideStudio v3.98-5](#)

libwssheet398.dll	アプリケーション拡張	110 KB	無	363 KB	70%	2011/12/25 15:03
libwssqlite398.dll	アプリケーション拡張	28 KB	無	82 KB	67%	2011/12/25 15:03
libwswin398.dll	アプリケーション拡張	524 KB	無	1,384 KB	63%	2011/12/25 15:02
license	ファイル	1 KB	無	2 KB	45%	2004/09/08 20:26
license-gcc	ファイル	6 KB	無	15 KB	62%	2002/12/11 18:13
license-j	ファイル	2 KB	無	3 KB	39%	2004/11/05 2:23
setup	アプリケーション	54 KB	無	195 KB	73%	2011/12/25 15:05
setupj	アプリケーション	53 KB	無	195 KB	73%	2011/12/25 15:05
title	BMP ファイル	14 KB	無	97 KB	87%	2008/06/22 18:35
wsadbcc398.dll	アプリケーション拡張	292 KB	無	814 KB	65%	2011/12/25 15:13
wsadv9-398.dll	アプリケーション拡張	254 KB	無	675 KB	63%	2011/12/25 15:09
wsadv398.dll	アプリケーション拡張	248 KB	無	680 KB	64%	2011/12/25 15:11
wsbbcc398.dll	アプリケーション拡張	130 KB	無	405 KB	68%	2011/12/25 15:13
wsbcc398.dll	アプリケーション拡張	352 KB	無	912 KB	62%	2011/12/25 15:12
wsbvc9-398.dll	アプリケーション拡張	129 KB	無	396 KB	68%	2011/12/25 15:08

wswin398-7aを例にした場合

ダウンロードしたwswin398-7a⇒wsinst⇒**setupj**をクリック



Installerが起動し必要に応じてディレクトリを変更(特に無ければ次へを押す)
プログラミング言語の追加の際,すべてチェックが入っているが,今回は必要ないのでチェックをはずす

インストールが終わると再起動を要求されるので,再起動を行う

Kodatuno URL:<http://www-mm.hm.t.kanazawa-u.ac.jp/research/kodatuno/>
または,Kodatunoと検索

WideStudioをインストール後,Kodatunoをダウンロード
2014/9/12現在の最新版はKodatuno_R3.0.zip

Kodatunoを動かす前に二つのヘッダファイルを用意する

1つ目: mesa_wgl.h

URL: http://www.opensource.apple.com/source/X11libs/X11libs-60/mesa/Mesa-7.8.2/include/GL/mesa_wgl.h

※ mesa_wgl.h と検索してどこからか拾ってきててもよいが、自己責任で

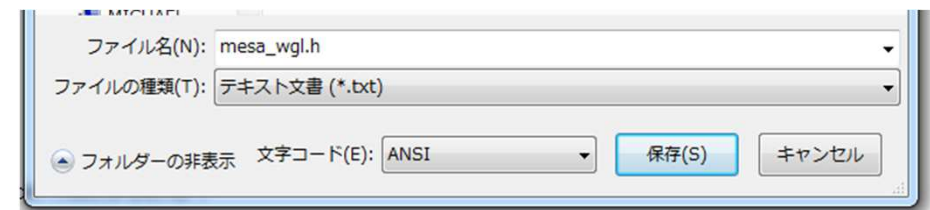
上記URLのサイトからソースコードをコピーし、テキストエディタ等にペースト

mesa_wgl.h [\[plain text\]](#)

```
/*
 * Mesa 3-D graphics library
 * Version: 3.1
 *
 * Copyright (C) 1999 Brian Paul. All Rights Reserved.
 *
 * Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a
 * copy of this software and associated documentation files (the "Software"),
 * to deal in the Software without restriction, including without limitation
 * the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense,
 * and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the
 * Software is furnished to do so, subject to the following conditions:
 *
 * The above copyright notice and this permission notice shall be included
 * in all copies or substantial portions of the Software.
 *
 * THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS
 * OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,
 * FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL
 * BRIAN PAUL BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN
 * AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN
 * CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.
 */

/* prototypes for the Mesa WGL functions */
/* relocated here so that I could make GLUT get them properly */

#ifdef mesa_wgl_h
#define mesa_wgl_h
```



テキストファイル名を mesa_wgl.h として保存



GLUT - The OpenGL Utility Toolkit

GLUT (pronounced like the glut in gluttony) is the OpenGL Utility Toolkit, a window system independent toolkit for writing OpenGL programs. It implements a simple windowing application programming interface (API) for OpenGL. GLUT makes it considerably easier to learn about and explore OpenGL programming. GLUT provides a portable API so you can write a single OpenGL program that works across all PC and workstation OS platforms.

GLUT is designed for constructing small to medium sized OpenGL programs. While GLUT is well-suited to learning OpenGL and developing simple OpenGL applications, GLUT is not a full-featured toolkit so large applications requiring sophisticated user interfaces are better off using native window system toolkits. GLUT is simple, easy, and small.

The GLUT library has both C, C++ (same as C), FORTRAN, and Ada programming bindings. The GLUT source code distribution is portable to nearly all OpenGL implementations and platforms. The current version is 3.7. Additional releases of the library are not anticipated.

GLUT is not open source. Mark Kilgard maintains the copyright. There are a number of newer and open source [alternatives](#).

The current version of the GLUT API is 3.
The current source code distribution is GLUT 3.7.

The toolkit supports:

- Multiple windows for OpenGL rendering
- Callback driven event processing
- Sophisticated input devices
- An 'idle' routine and timers
- A simple, cascading pop-up menu facility
- Utility routines to generate various solid and wire frame objects
- Support for bitmap and stroke fonts
- Miscellaneous window management functions

Basic GLUT Information/Downloads

- [The GLUT 3.7 page with all info and all downloads](#)
- [GLUT 3.7 Source Code Download for Win32](#)
- [GLUT Sample Programs w/ Source Code](#)
- [GLUT 3 Specification \(PostScript\) \(HTML\)](#)
- [Frequently Asked GLUT 3.7 Questions](#)

Other GLUT Information/Downloads

- [Nate Robin's GLUT for Windows page](#)
- [An introduction to GLUT](#)
- [Installing GLUT on a Windows machine](#)
- [Pre-compiled binaries for Solaris on X86 GLUT 3.7](#)
- [Pre-compiled binaries for Solaris on X86 64-bit GLUT 3.7](#)
- [Pre-compiled binaries for Solaris on SPARC GLUT 3.7](#)
- [Pre-compiled binaries for Solaris on SPARC 64-bit GLUT 3.7](#)
- [Pre-compiled Win32 for Intel GLUT 3.7 DLLs for Windows 95 & NT](#)
- [Pre-compiled Win32 for Alpha GLUT 3.6 DLLs for Windows NT](#)
- [GlutMaster: C++ wrapper classes for GLUT programming](#)

2つ目:glut.h

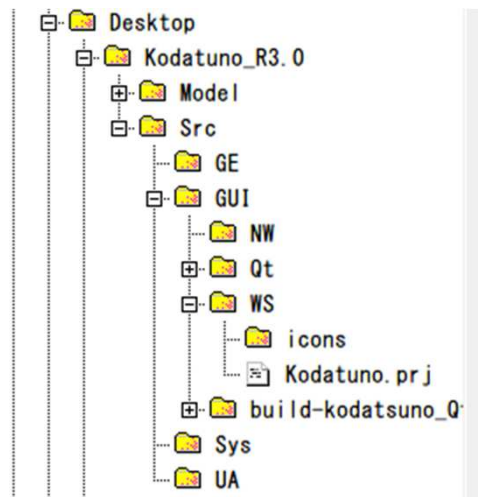
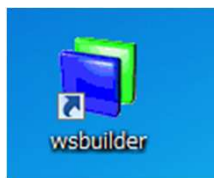
OpenGL (URL: <http://www.opengl.org/resources/libraries/glut/>)

OpenGLのサイトからGLUT3.7 Source Code Download for Win32 を
クリックしファイルをダウンロード

ファイルを解凍し

glut37⇒glut-3.7⇒include⇒GLフォルダ内にglut.hがある。

名前	更新日時	種類	サイズ
gl.h	2007/08/04 9:02	H ファイル	79 KB
glxt.h	2007/08/04 9:02	H ファイル	229 KB
glu.h	2007/08/04 9:02	H ファイル	14 KB
glut.h	1998/08/12 12:54	H ファイル	21 KB
mesa_wgl.h	2013/04/11 21:38	H ファイル	5 KB



用意した2つのヘッダファイルをWideStudioのフォルダに入れる

Program Files(x86)⇒WideStudio⇒gcc⇒include⇒GL



wsbuilderをクリックしてWideStudioを起動



Kodatuno R3.0がデスクトップにある場合

WideStudio左端のフォルダのツリーからKodatuno.pjを探す。
今回の場合はデスクトップに保存したので
Desktop⇒Kodatuno R3.0⇒Src ⇒ GUI ⇒ WS⇒Kodatuno.pj

ヘッダファイルを編集する

最上位ヘッダであるKutil.hを編集する

Kodatuno R3.0⇒Src ⇒ Sys ⇒ Kutil.h をテキストエディタで開く



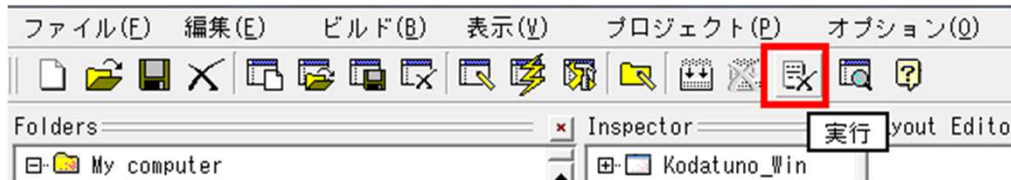
```
1 *****  
2 * Kutil.h  
3 * 最上位ヘッダ 迷ったらこれをインクルードせよ  
4 * V1.0 2013/09/19 K. Takasugi  
5 *****  
6  
7 #include <stdio.h>  
8 #include <stdlib.h>  
9 #include <math.h>  
10 #include <string.h>  
11 #include <iostream>  
12 #include <ctype.h>  
13  
14 #define USE_WIDE_STUDIO  
15 // #define USE_QT  
16  
17 // GLUTヘッダファイルのインクルード  
18 // 各OSに合わせて適切にGLUT.hのファイル位置を指定してください  
19 #ifndef MacOS  
20 #include <GL/glut.h>  
21 #else  
22 #include <GLUT/glut.h>  
23 #endif  
24  
25 #ifdef USE_WIDE_STUDIO  
26 #include "StdAfxWS.h"  
27 #elif defined(USE_QT)  
28 #include "../GUI/Qt/StdAfxQt.h"  
29 #else  
30 #include "StdAfx_.h"  
31 #endif  
[EOF]
```

#define USE_WIDE_STUDIO がコメントが
なっている場合はコメントを解除する

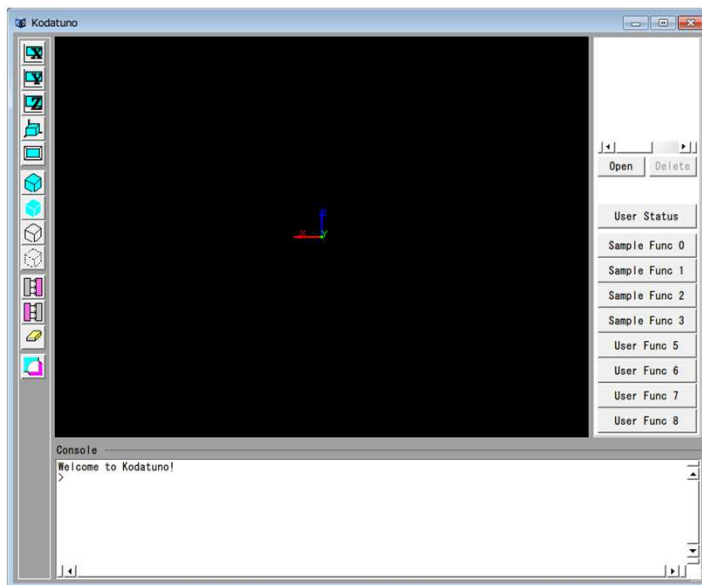
#define USE_QT をコメントアウトにする



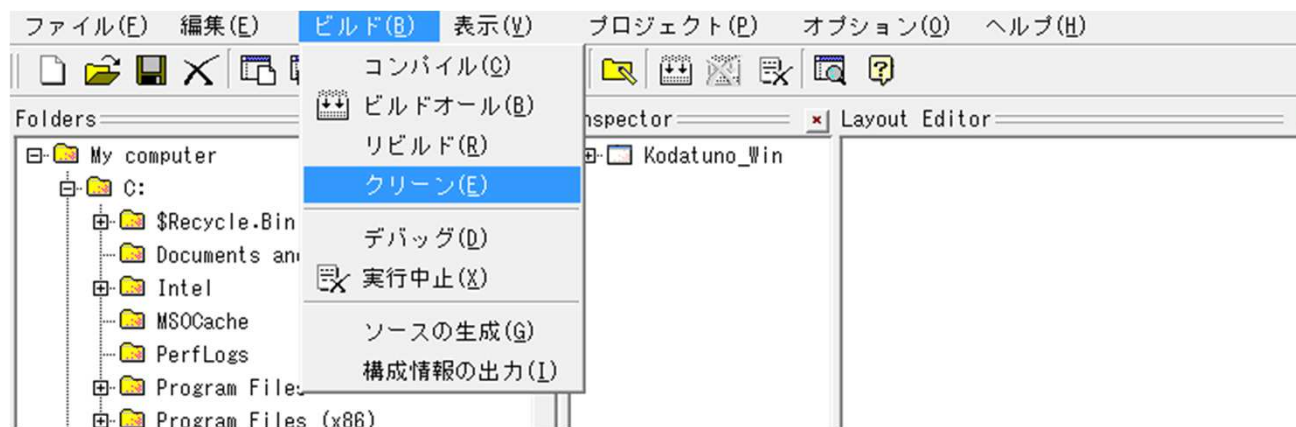
Kodatuno.pjrを読み込んだら、次にWideStudioのボタンから
ビルドオールをクリックする
Messageが流れ続けるので“終了しました”と出るまで待つ



ビルドが終了したら次に実行のボタンをクリックする



無事にKodatunoが起動したら終了



補足(再びビルドオールをしたい人のため)

一度ビルドオールを行った後,再度行おうとしても,変更箇所以外はビルドされない.

そこで再びビルドオールを行うためにはビルド⇒クリーンをクリックすると,再度行うことができる.