

N/W 版 Kodatuno R3.0 インストールガイド

1. 文字コード

すべてのファイルの文字コード, 改行コードをお使いの OS にあわせて変更してください.

2. Makefile

Src/GUI/NW に Makefile があります. Makefile 内の GL 関係のインクルード, ライブラリファイルのフォルダは使用している OS 等の環境によって変わりますので, 適切に変更してください.

例) FreeBSD R6.2 の場合 インクルード /usr/X11R6/include/
 ライブラリ /usr/X11R6/lib/

3. Kutil.h

Src/Sys/Kutil.h において

```
#define USE_WIDE_STUDIO  
#define USE_QT
```

がどちらもコメントアウトされていることを確認してください.

※N/W 版では, Src/Sys 内のファイルは Kutil.h 以外不要なため Makefile には含まれていません.

3. コンパイル

Src/GUI/NW にいる状態で, コンソールから”make”と打ち込んで, コンパイルします.
コンパイルすると実行ファイル exe が Src/GUI/NW に生成されます.

4. 実行

”./exe”と打ち込んで実行します. 起動すると, まず読み込むファイル名を聞かれます. このファイルが存在する場所は Src/GUI/NW フォルダが基準になっています.

例) Model/IGES/FreeSurf.IGS を読み込む場合

File Name : ../../Model/IGES/FreeSurf.IGS

次に, ”More read? (Y or N):”

と, もっとデータを読み込むかどうかを聞かれますので, 読み込む場合は”y”, 読み込まない場合は”n”を入力します. このとき大文字小文字は関係ありません.

※そのようなファイルが存在しない場合は”ERROR: fail to read 3D-data file”と表示され, モデルが何も読み込まれていない状態で起動します.

5. その他

UserFunc で用意している UserStat は N/W 版では使えません. Execute User Function の UserFunc にひとつずつ関数を設定してください.