



# WideStudioを FreeBSD上で 使ってみよー

マンマシン研究室

鬼頭亮太

WideStudioをFreeBSDで使いた  
いけど…

インストールの仕方がわかん  
ないよ～

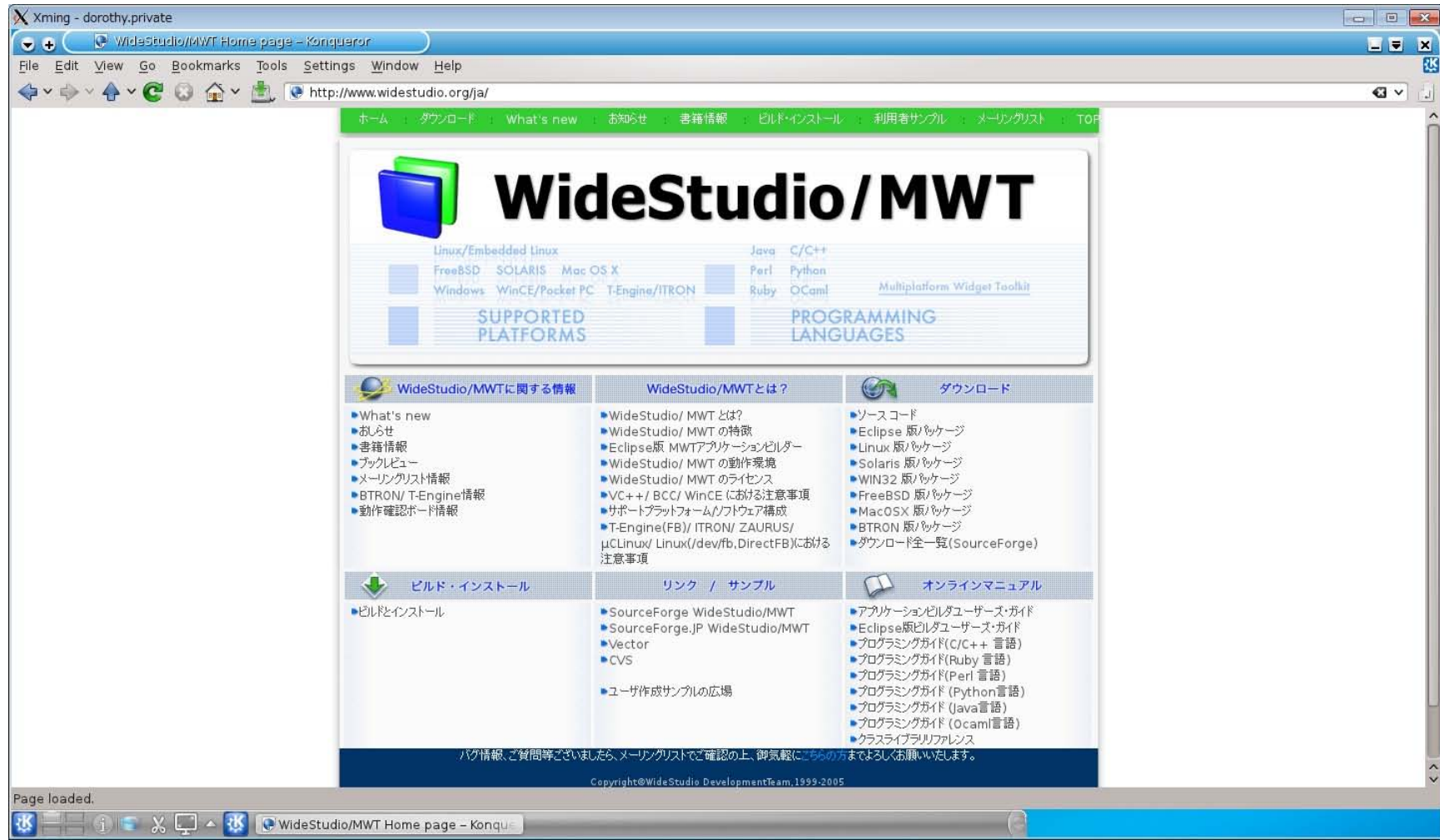


# WideStudioをインストール



**FreeBSDを起動しましょう**

# WideStudioをインストール



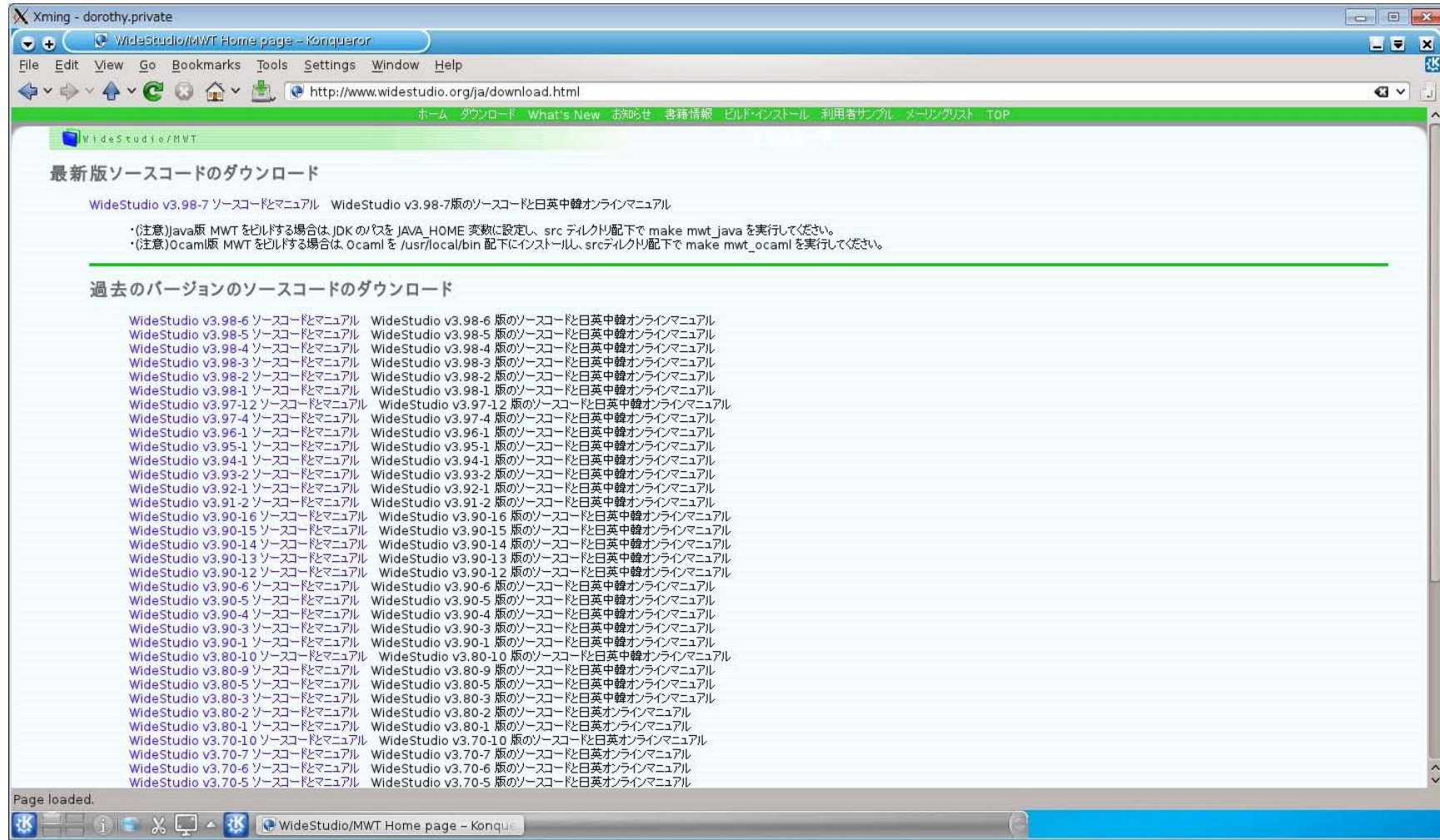
ブラウザを立ち上げ、WideStudioのホームページへ

# WideStudioをインストール



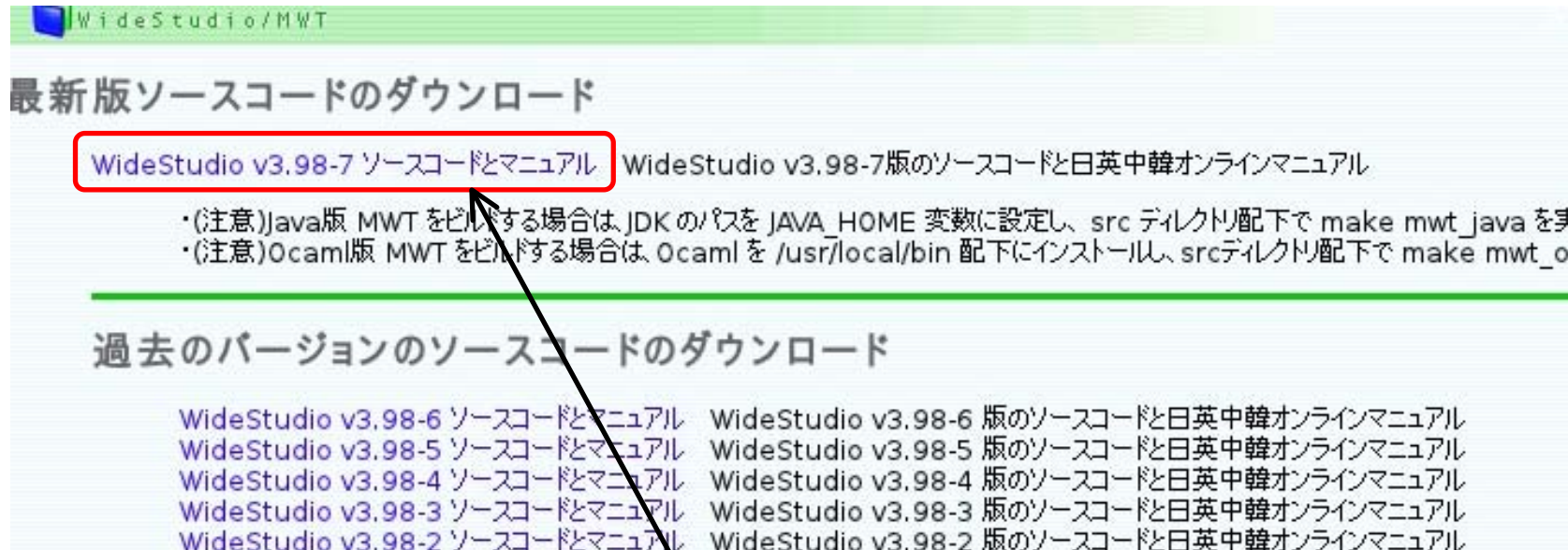
クリック

# WideStudioをインストール



こんなページに飛びます

# WideStudioをインストール



WideStudio/MWT

## 最新版ソースコードのダウンロード

**WideStudio v3.98-7 ソースコードとマニュアル** WideStudio v3.98-7版のソースコードと日英中韓オンラインマニュアル

- ・(注意)Java版 MWT をビルドする場合は、JDKのパスを JAVA\_HOME 変数に設定し、src ディレクトリ配下で make mwt\_java を実行
- ・(注意)Ocaml版 MWT をビルドする場合は、Ocaml を /usr/local/bin 配下にインストールし、srcディレクトリ配下で make mwt\_ocaml を実行

---

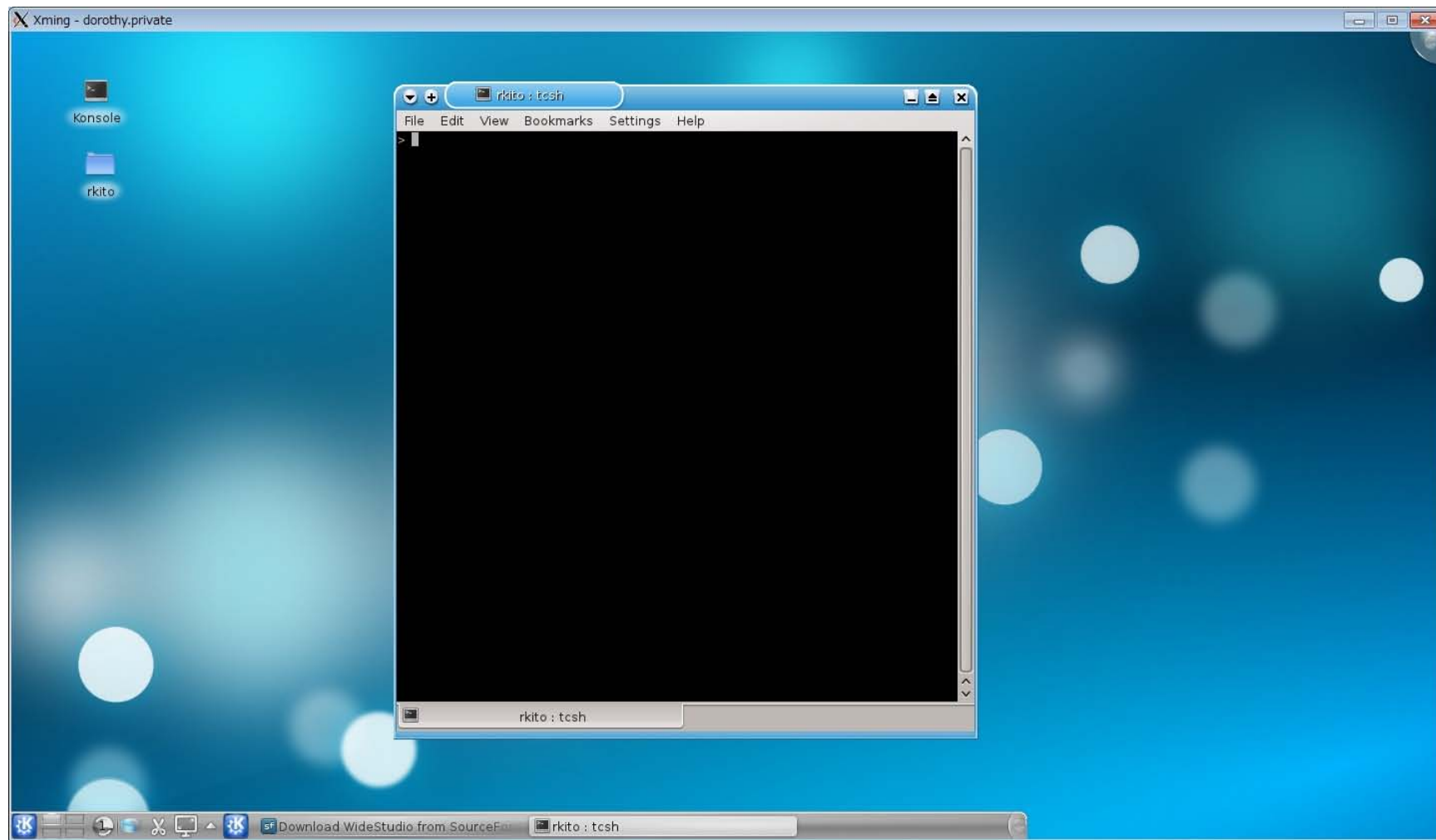
## 過去のバージョンのソースコードのダウンロード

WideStudio v3.98-6 ソースコードとマニュアル	WideStudio v3.98-6 版のソースコードと日英中韓オンラインマニュアル
WideStudio v3.98-5 ソースコードとマニュアル	WideStudio v3.98-5 版のソースコードと日英中韓オンラインマニュアル
WideStudio v3.98-4 ソースコードとマニュアル	WideStudio v3.98-4 版のソースコードと日英中韓オンラインマニュアル
WideStudio v3.98-3 ソースコードとマニュアル	WideStudio v3.98-3 版のソースコードと日英中韓オンラインマニュアル
WideStudio v3.98-2 ソースコードとマニュアル	WideStudio v3.98-2 版のソースコードと日英中韓オンラインマニュアル

**最新版をダウンロードしましょう**

**保存先はどこでもいいですよ**

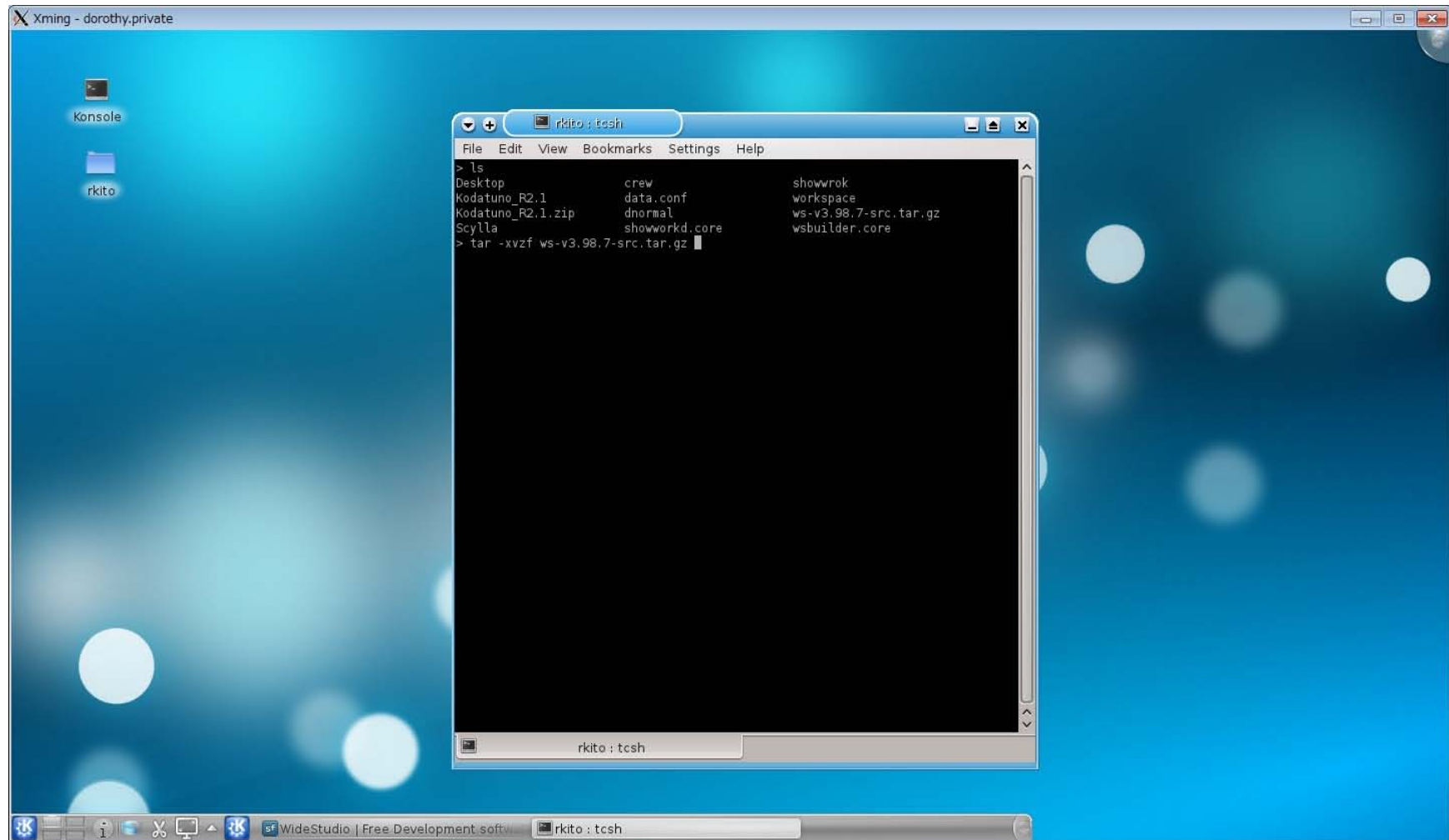
# WideStudioをインストール



**コンソールを起動します**



# WideStudioをインストール



**ダウンロードしたファイルを解凍しましょう**

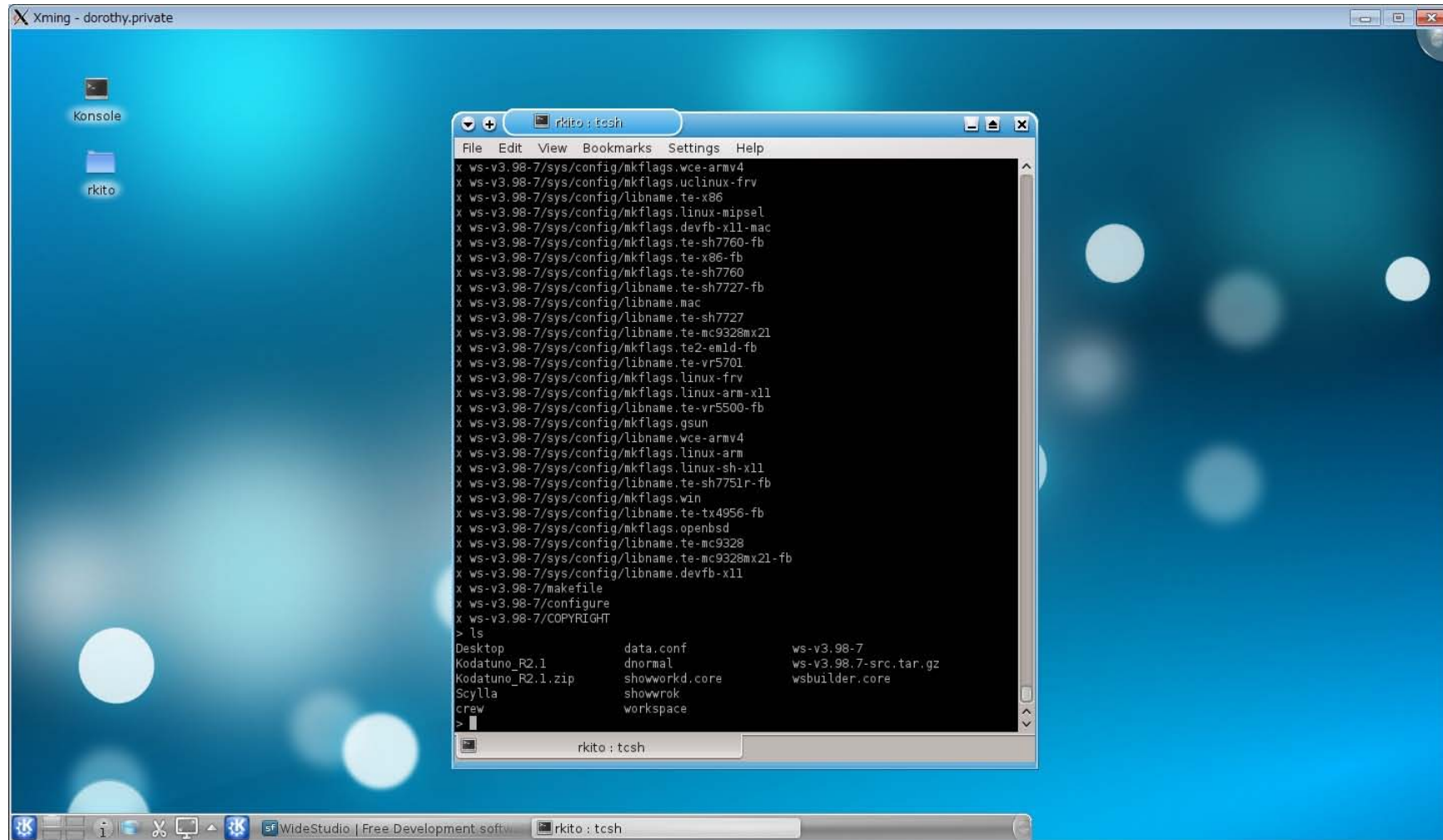
# WideStudioをインストール

```
Scylla showworkd.core  
> tar -xvzf ws-v3.98.7-src.tar.gz
```

「tar -xvzf ws-v3.98.7-src.tar.gz」

**コマンドを打って、解凍します**

# WideStudioをインストール



解凍できましたね！！

# WideStudioをインストール

```
> ls
Desktop          data.conf       ws-v3.98-7
Kodatuno_R2.1   dnormal        ws-v3.98.7-src.tar.gz
```

同じディレクトリ中に、「ws-v3.98-7」って名前のディレクトリができます。

そこに入ってみましょう

# WideStudioをインストール

---

```
> cd ws-v3.98-7/
> ls
COPYRIGHT      README.eucjp  doc           makefile      sys
Changelog      bin           include       samples
README         configure     lib           src
```

**中身はこんな感じになっています。**

# WideStudioをインストール

```
> cd ws-v3.98-7/
> ls
COPYRIGHT      README.eucjp   doc
Changelog      bin            include
README         configure      lib
> ./configure
OS: FreeBSD
c++ compiler: g++
Has OpenGL
Has Jpeglib
Has Xpmlib
Has Pnglib
Has ODBC library
Has PostgreSQL development library
Has MySQL development library
Has Python..
Has Ruby..
Has Perl..
> █
```


`./configure`

**と打ちましょう、  
するとこんな  
画面になります。**

**すべてHasに  
なってますね！**

**なっていない場合は  
インストールしましょう。**

# WideStudioをインストール

A screenshot of a terminal window with a black background and white text. The text shows a prompt character followed by the command 'gmake static' and a cursor. Above the command, the text 'Has Perl..' is visible. The terminal window has a blue title bar on the left and a grey taskbar at the bottom.

```
Has Perl..  
> gmake static
```

「gmake static」  
**と打ち、staticライブラリをコンパイルします。**

**コンパイルが成功したら次に進みましょう。**  
**もし失敗したら、原因を探してリトライ！！**

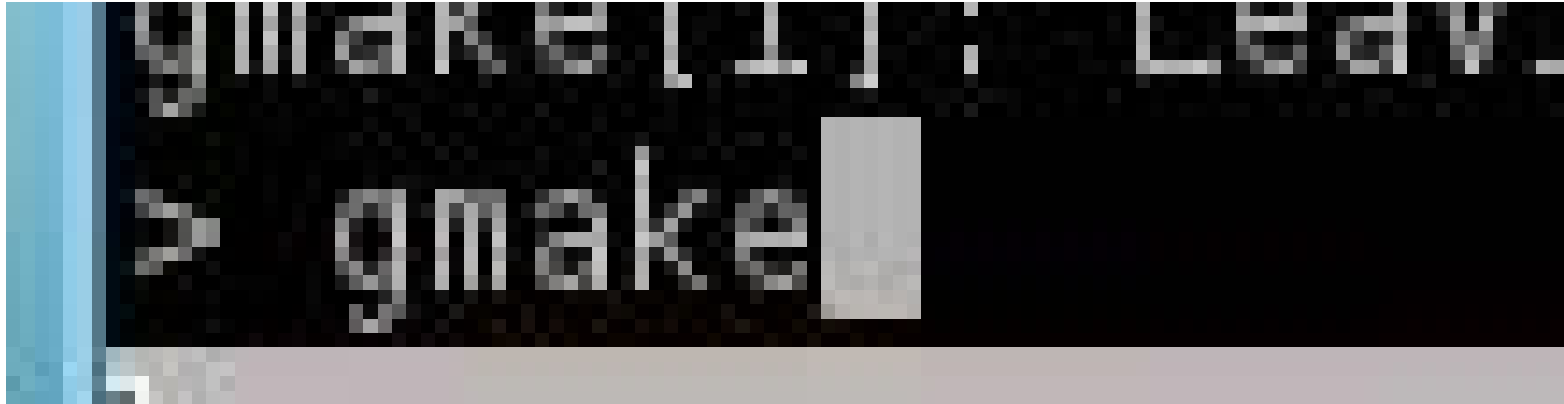
# WideStudioをインストール

```
gmake[1]: Leaving directory  
> gmake runtime
```

「gmake runtime」  
**と打ち、runtimeライブラリをコンパイルします。**



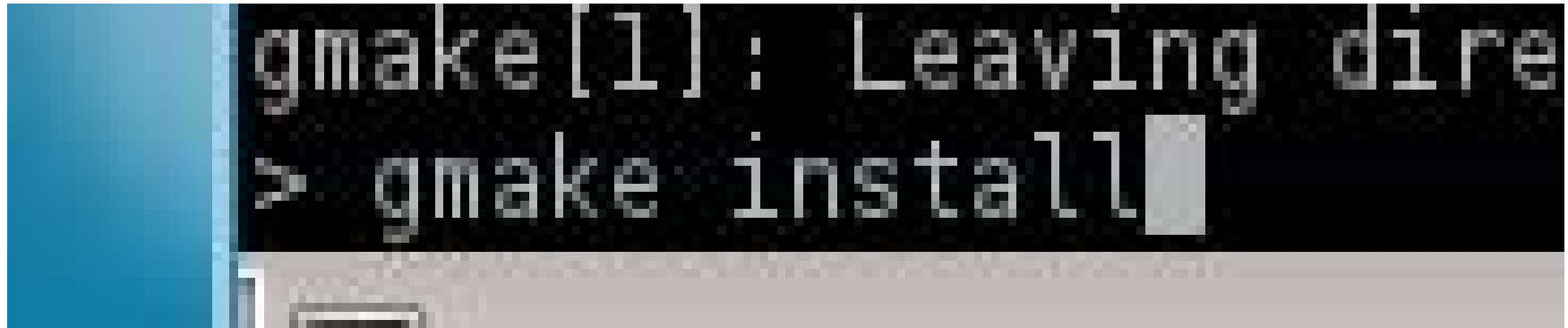
# WideStudioをインストール

A screenshot of a terminal window with a black background and white text. The prompt character is a greater-than sign (>). The text 'gmake' is entered and highlighted by a white cursor block. The terminal title bar at the top shows 'WideStudio [Terminal]'.

```
WideStudio [Terminal]  
> gmake
```

「gmake」  
と打ち、コンパイルします。

# WideStudioをインストール



```
gmake[1]: Leaving dire
> gmake install
```

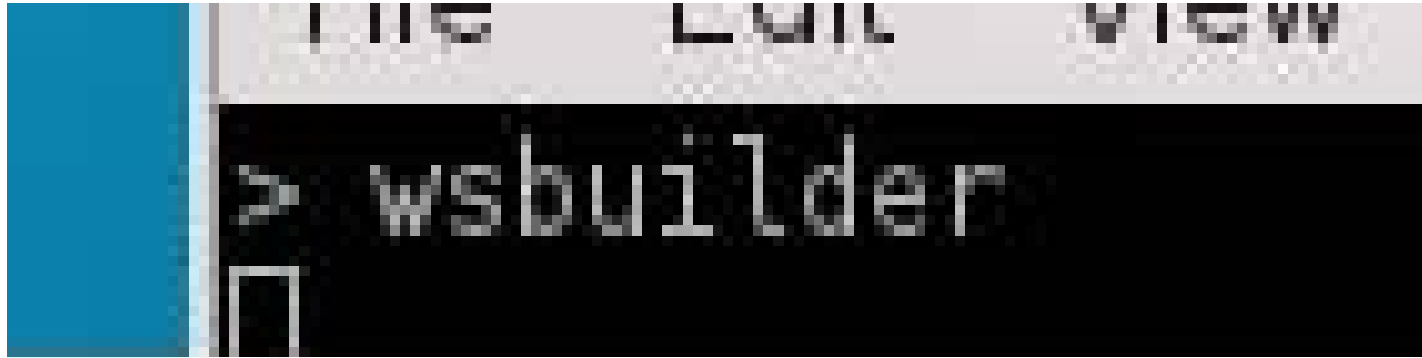
「gmake install」  
**最後にと打ち、インストールしましょう！！**

**これで、インストールは完了です！！**

**起動できるか試してみましよう**

# WideStudioをインストール

---

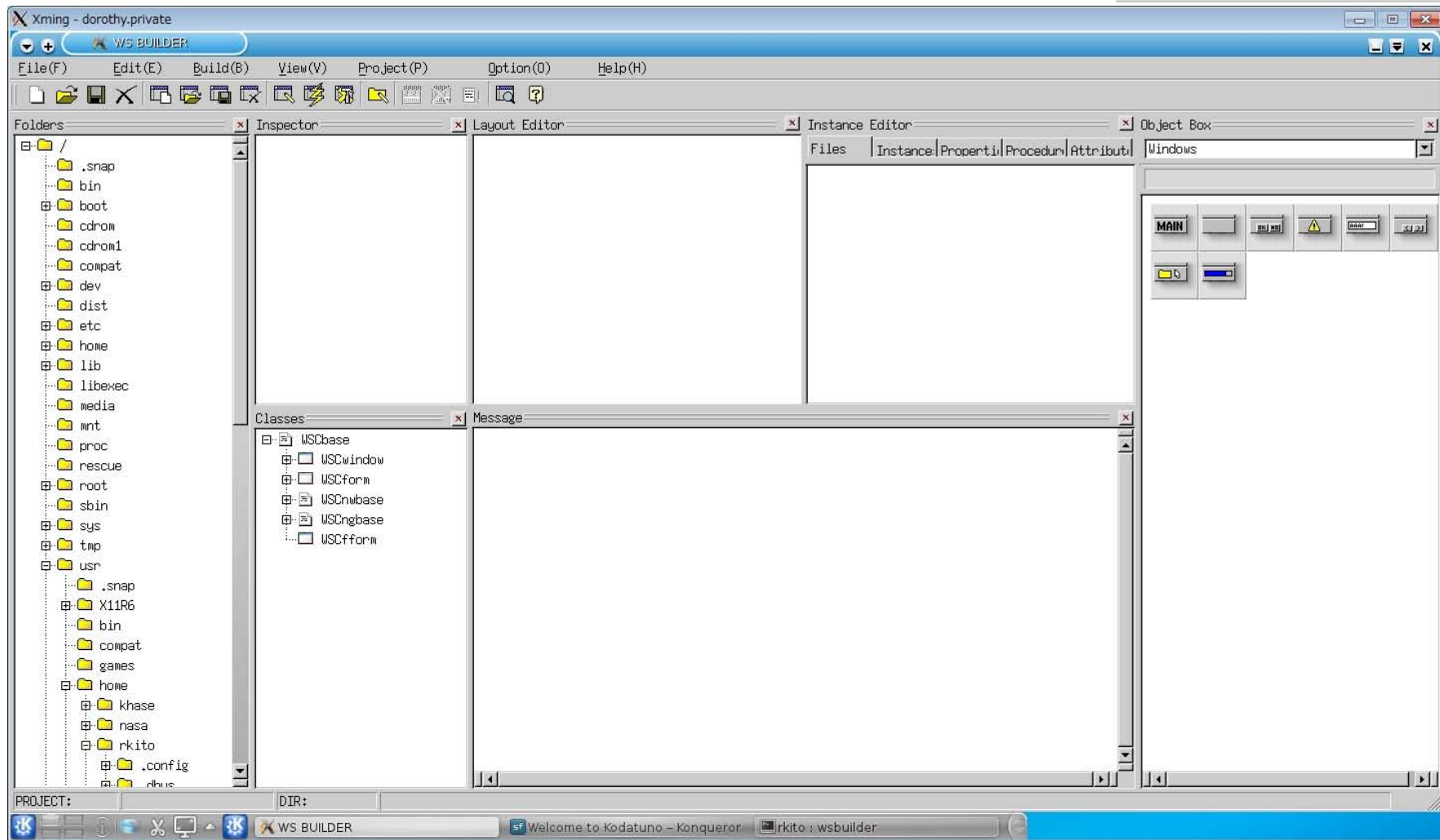


**コンソール上で**

**「wsbuilder」**

**最後にと打ち, 起動しましょう!!**

# WideStudioをインストール



**無事に起動できましたね！！**

# WideStudioをインストール

```
> setenv PATH /usr/local/bin/  
> setenv WSDIR /usr/local/ws/  
> setenv LD_LIBRARY_PATH /usr/local/lib
```

## 最後に環境変数を設定しましょう

```
setenv PATH /usr/local/bin  
setenv WSDIR /usr/local/ws/  
setenv LD_LIBRARY_PATH /usr/local/lib
```

**この3つをコンソール上で打ちます。  
これでWideStudioの設定は完了です！！**

WideStudioをFreeBSDにインストールできたけど…

Kodatunoがコンパイルできないよ～



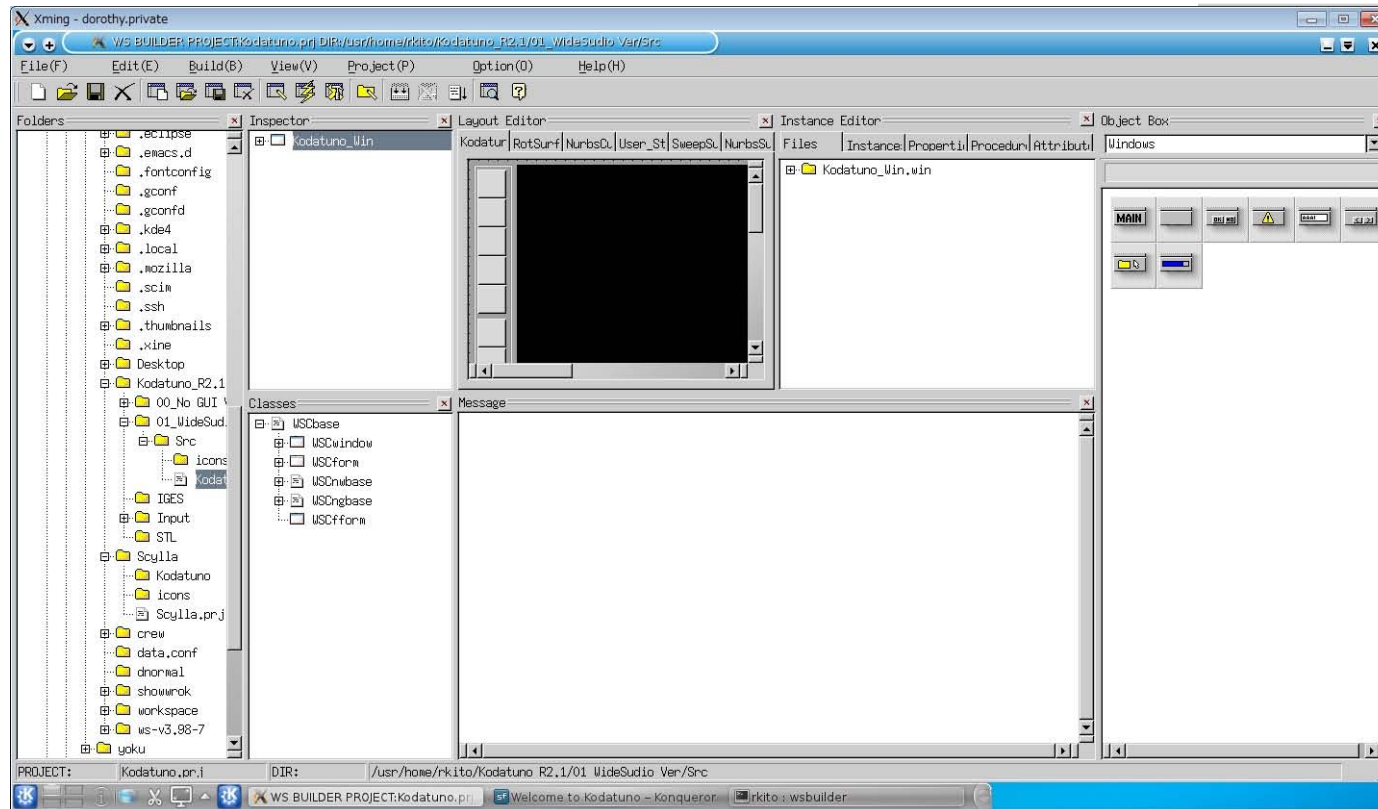
# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法



**KodatunoはWindows上で開発されています  
ので、ダウンロードしてきたままだと、  
設定がWindowsになっています。**

**そこで、FreeBSDの設定に変更しましょう！！**

# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法

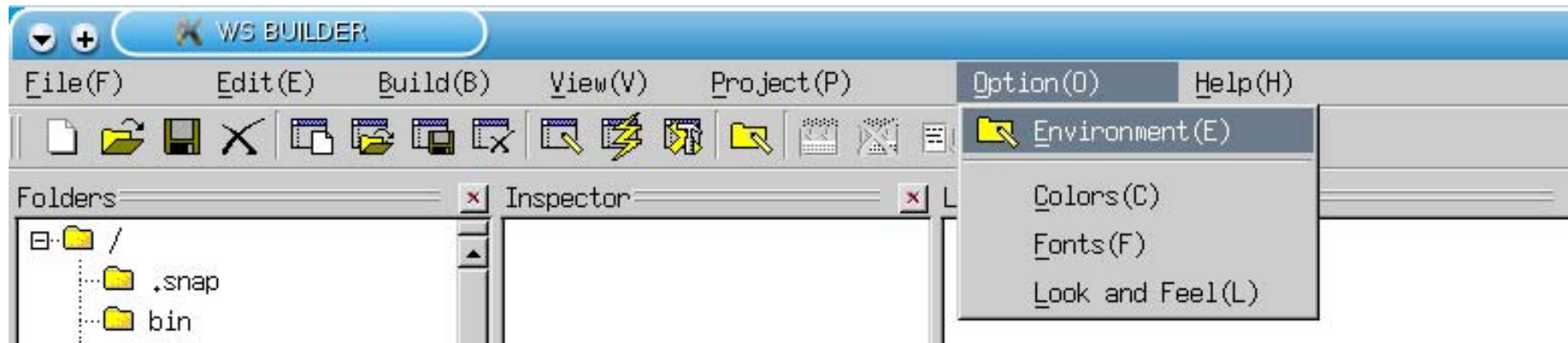


Kodatunoをダウンロードしてきて、

WideStudioで開きましょう！！

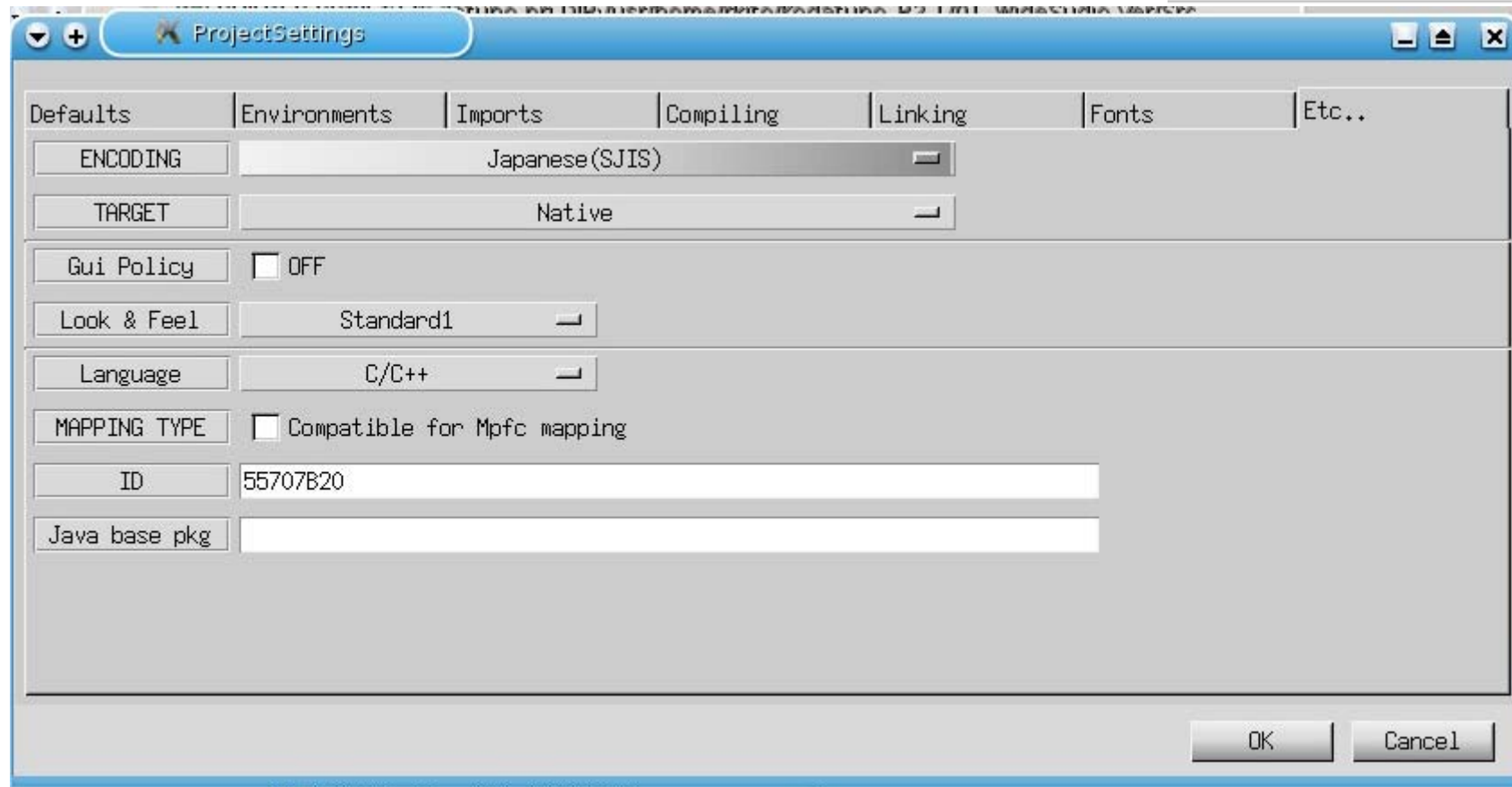


# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法



「Option」 → 「Environment」 **をクリック！！**

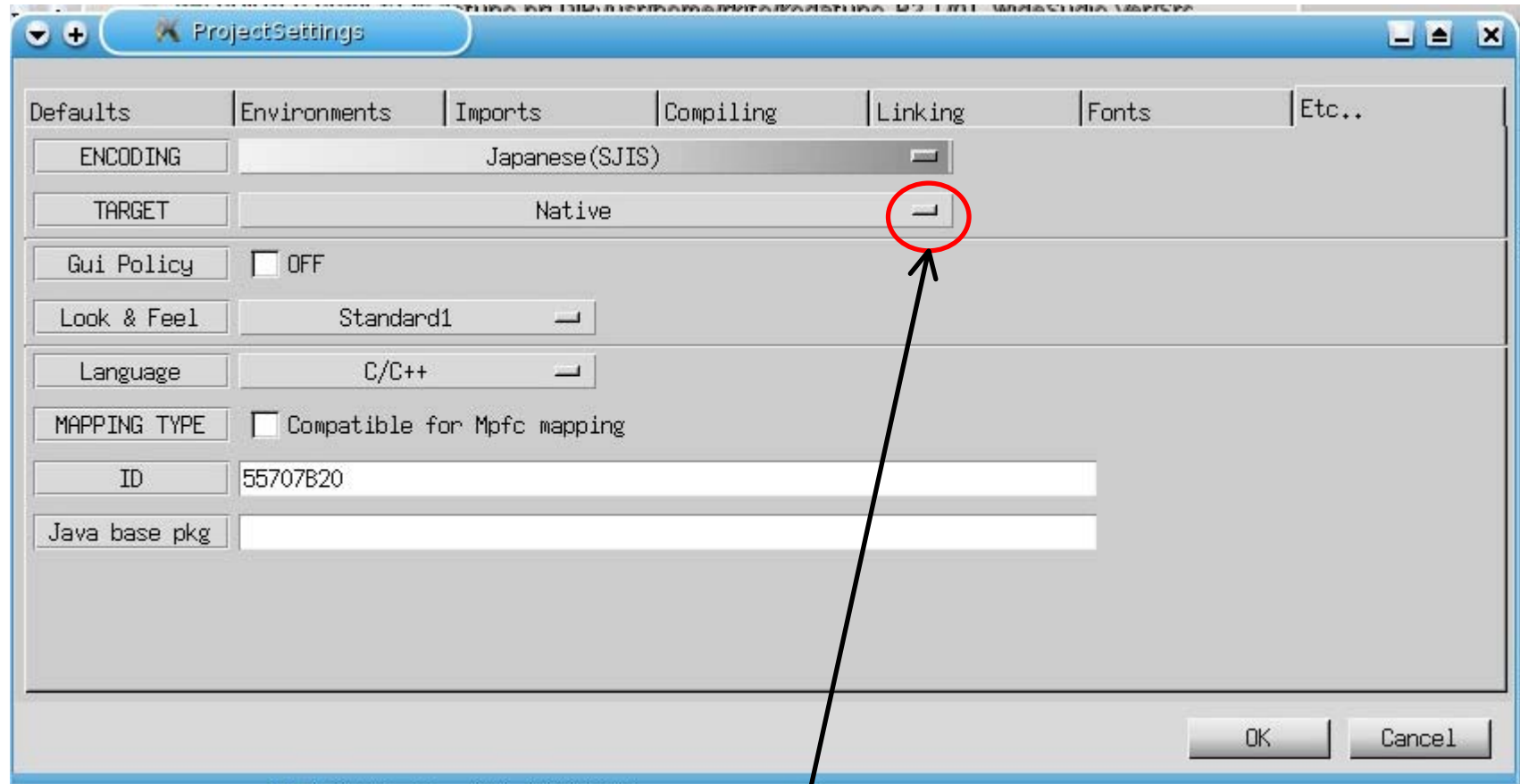
# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法



**「Etc...」をクリック！！**

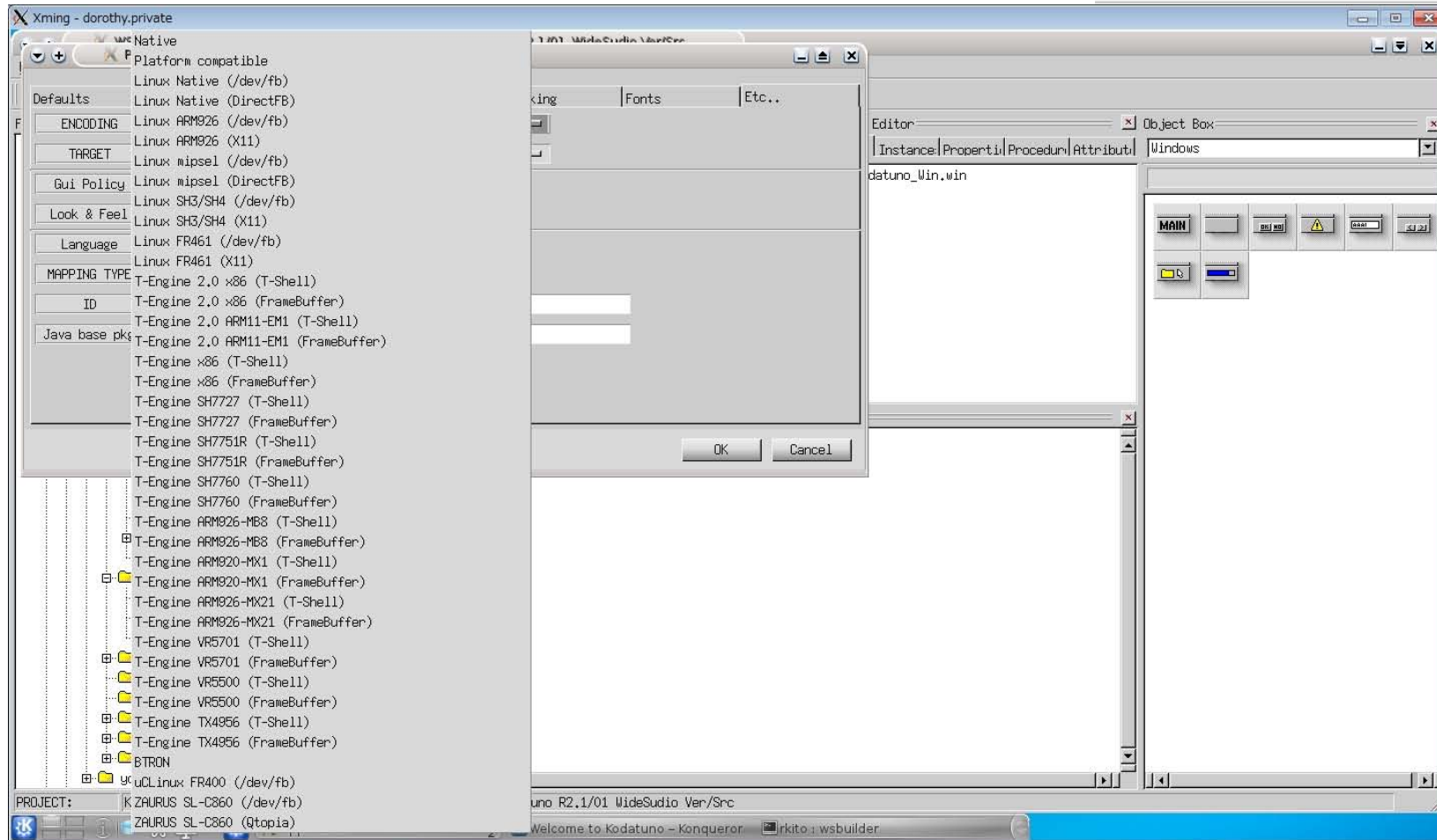
**するとこんな画面になります。**

# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法



**ここをクリック！！**

# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法



こんな感じになります。

# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法

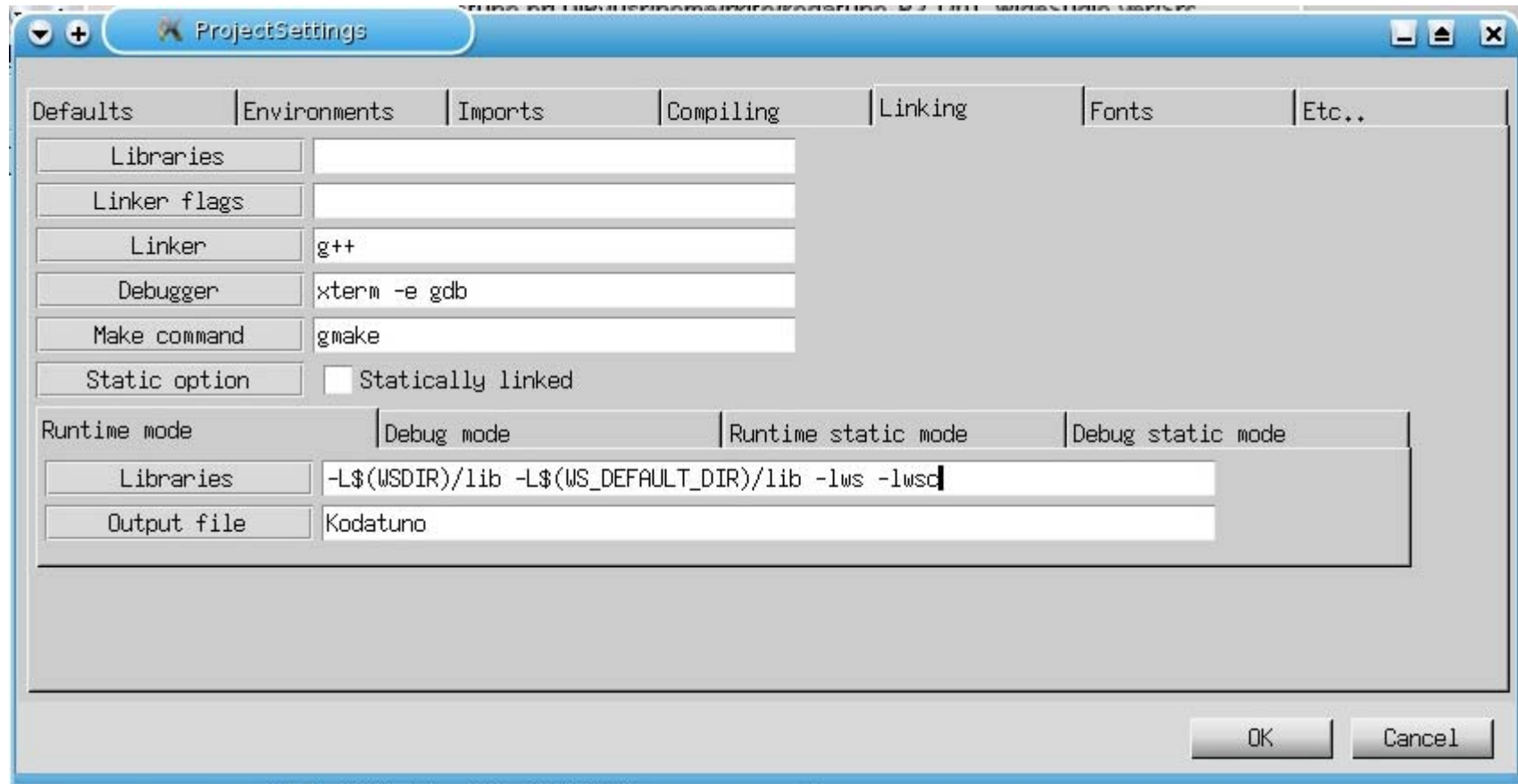
```
.private  
: Native  
Platform compatible  
Linux Native (/dev/fb)  
Linux Native (DirectFB)
```

「Platform compatible」を選びましょう

選んだら一度「OK」を押し、画面を閉じ、  
もう一度「Environment」を押し、同じ画面を開き、  
「Platform compatible」を「Native」に戻します。

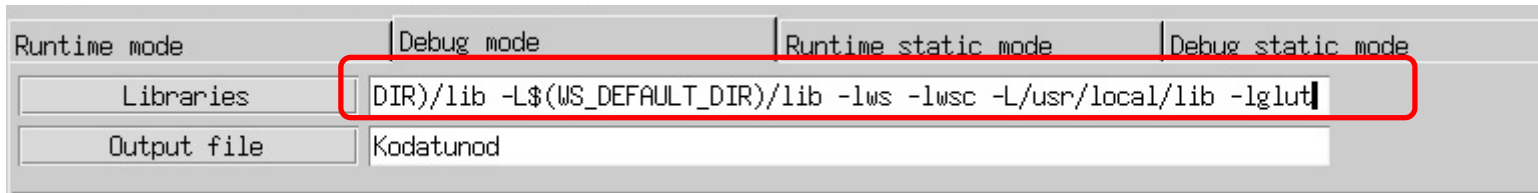
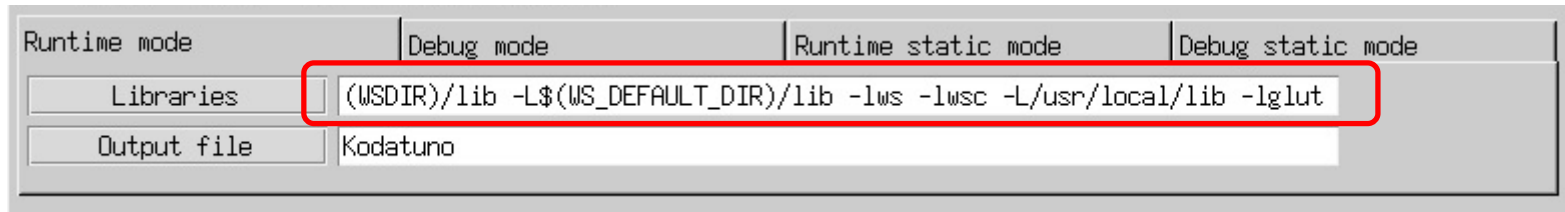
これを行うことで、Windowsの設定だったKodatunoが  
FreeBSDの設定になりました。

# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法



「Linking」を選びます。

# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法

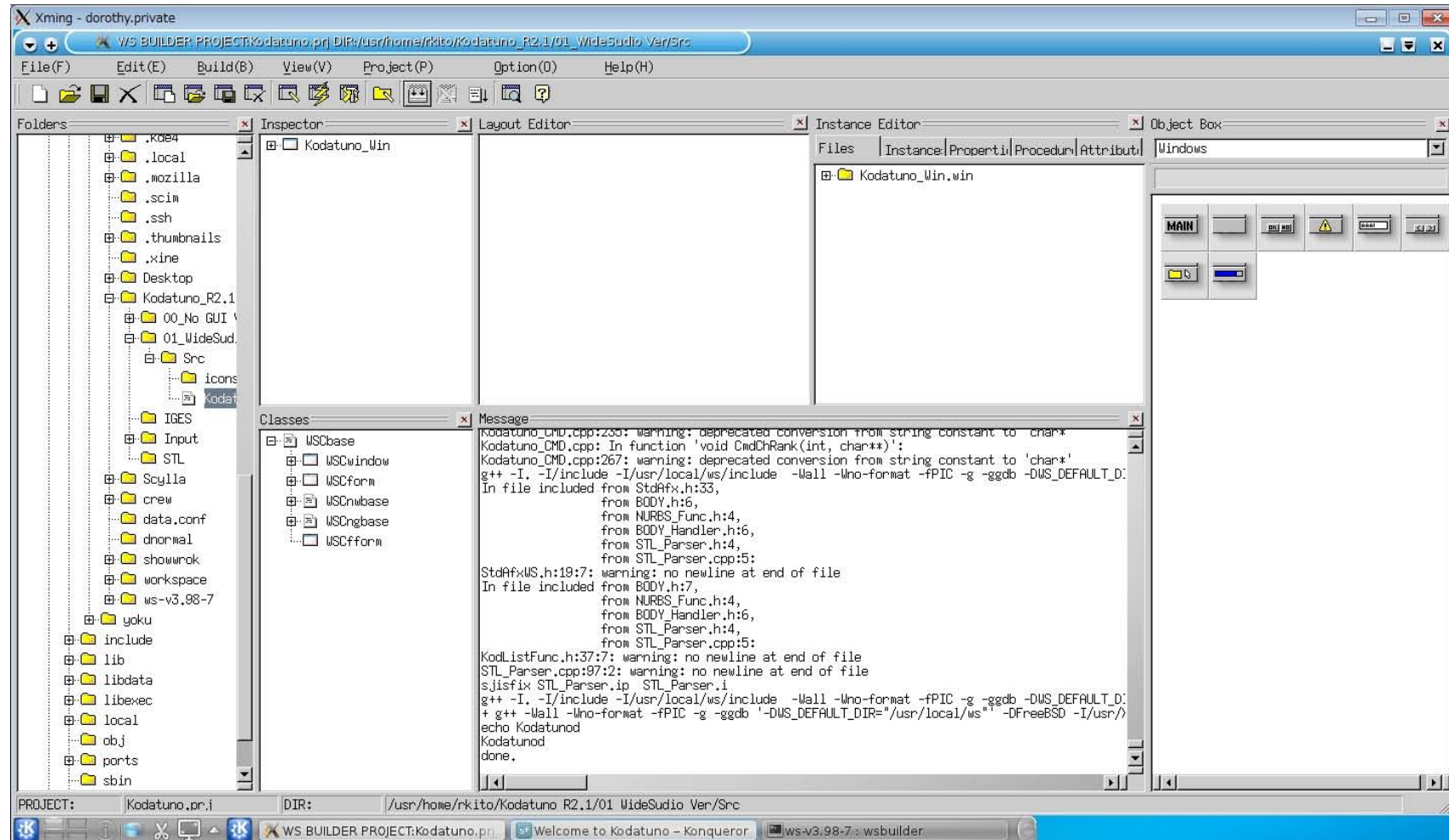


「Runtime mode」, 「Debug mode」の「Libraries」に  
「-L/usr/local/lib -lglut」を付け足します。

これでOpenGLのライブラリが付け足されました。

「OK」を押して「Environment」の画面を閉じましょう

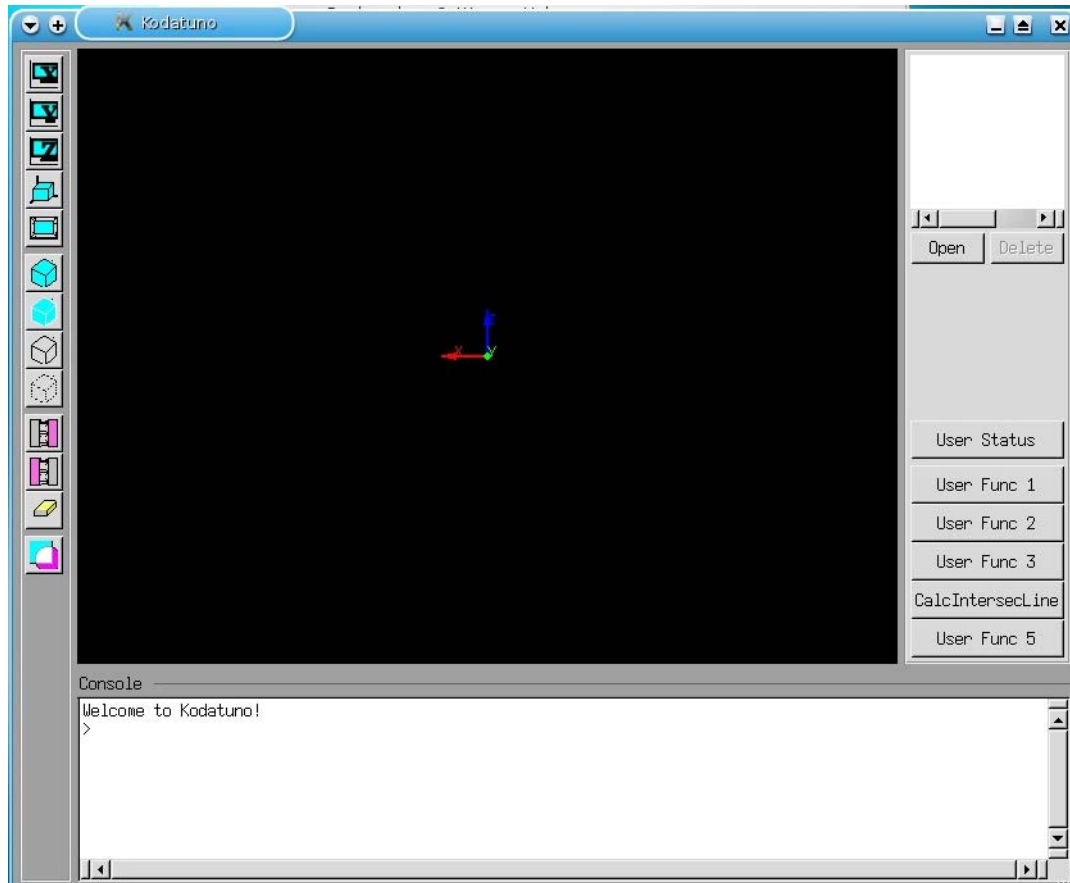
# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法



**あとはコンパイル!!!!**



# FreeBSDでKodatunoのコンパイル方法



**無事コンパイルでき、  
起動できましたね！！**

**私の環境ではなぜか、  
WideStudio上の実行ボ  
タンでは起動できない  
ので、  
コンソール上で  
「./Kodatunod」と打ち  
起動しています。**

**FreeBSD上でKodatuno LIFEを送りましょ～**