

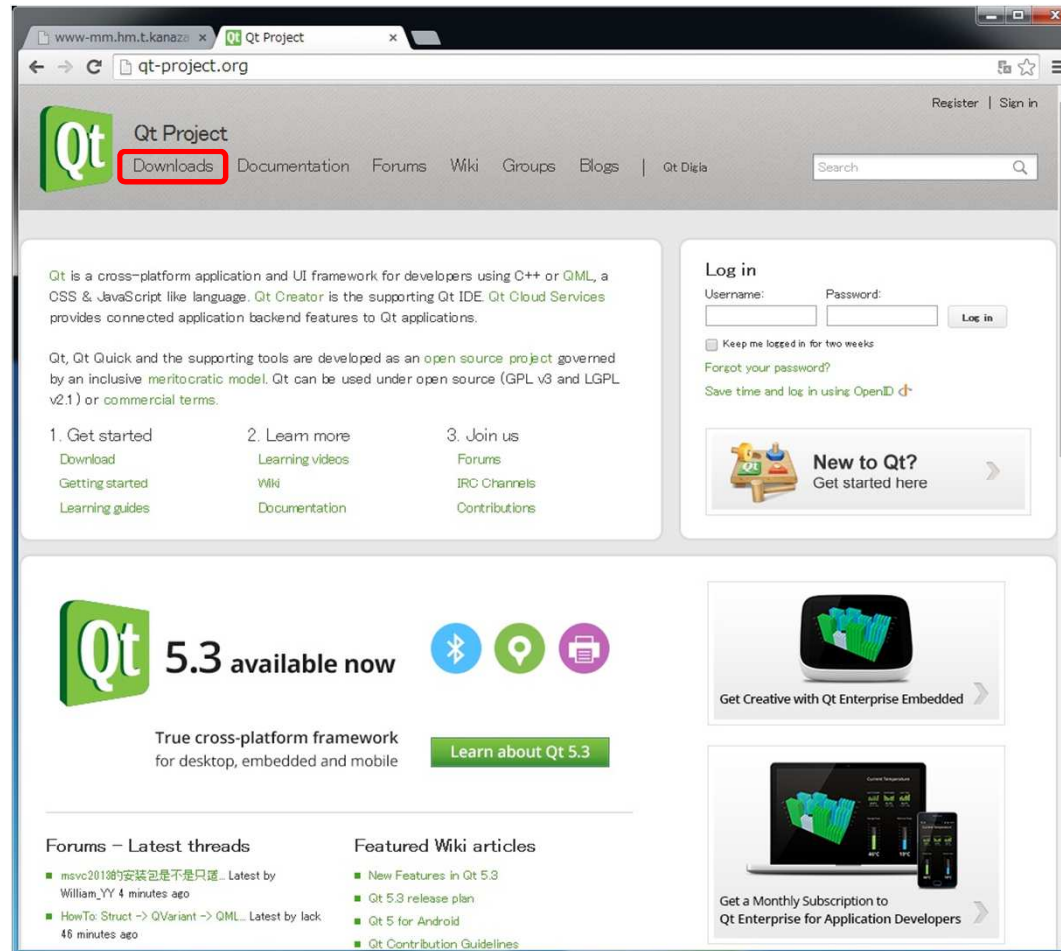
Qt版KodotunoR3.0 インストールガイド

Windows7 64bit版

Qt版Kodatunoインストールまでの流れ

1. Qtダウンロード
2. Qtインストール
3. 設定
4. 実行

1. 1 Qtダウンロード



Qt Project (http://qt-project.org/) のトップ画面でDownloadsをクリック

- ↓ Qt Online Installer for Mac (9.4 MB) (Info)
- ↓ Qt Online Installer for Windows (14 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Android (Linux 32-bit, 515 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Android (Linux 64-bit, 513 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Android (Windows 32-bit, 813 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Linux 32-bit (445 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Linux 64-bit (442 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Mac (452 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for iOS (Mac, 910 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Android (Mac, 515 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Android and iOS (Mac, 972 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Windows 32-bit (MinGW 4.8.2, OpenGL, 734 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Windows 32-bit (VS 2010, OpenGL, 593 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Windows 32-bit (VS 2012, OpenGL, 616 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Windows 32-bit (VS 2013, 626 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Windows 32-bit (VS 2013, OpenGL, 616 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Windows 64-bit (VS 2013, 622 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Windows 64-bit (VS 2013, OpenGL, 636 MB) (Info)
- ↓ Qt 5.3.0 for Windows RT 32-bit (731 MB) (Info)

今回はこれを使用して説明を行う

OS,コンパイラに合わせたものをダウンロード
OpenGLを使用するので, OpenGLが付いたものを選択してください

1.2 freeglutダウンロード



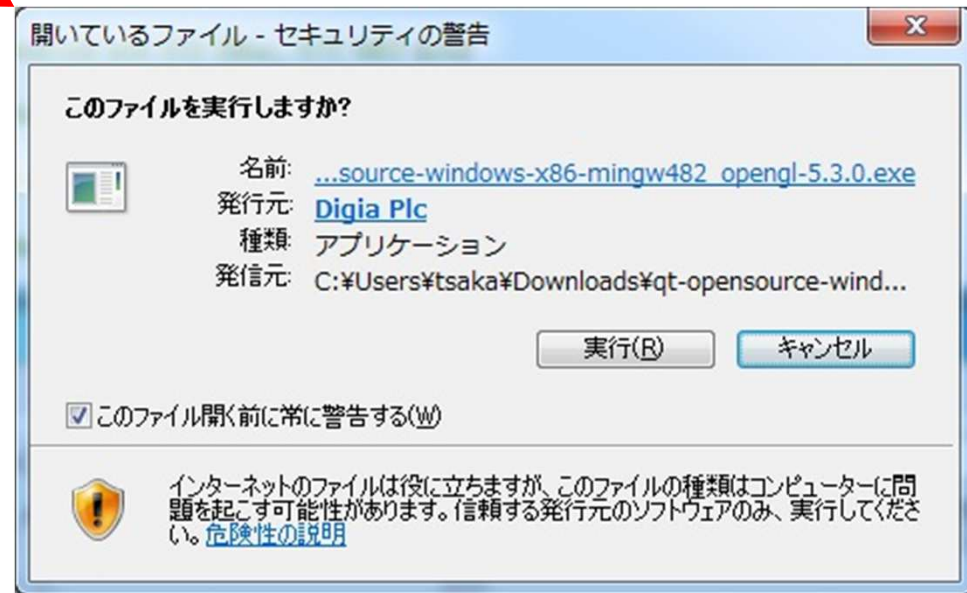
<http://www.transmissionzero.co.uk/software/freeglut-devel/>

2.1 インストーラの起動

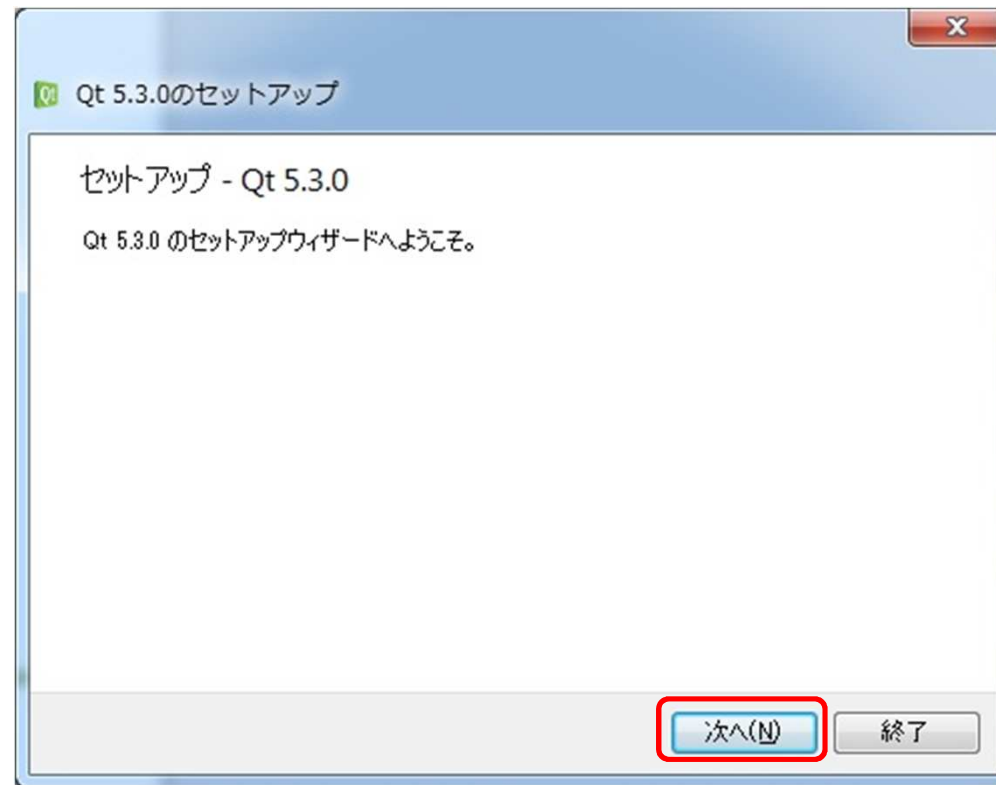


1. インストーラを実行

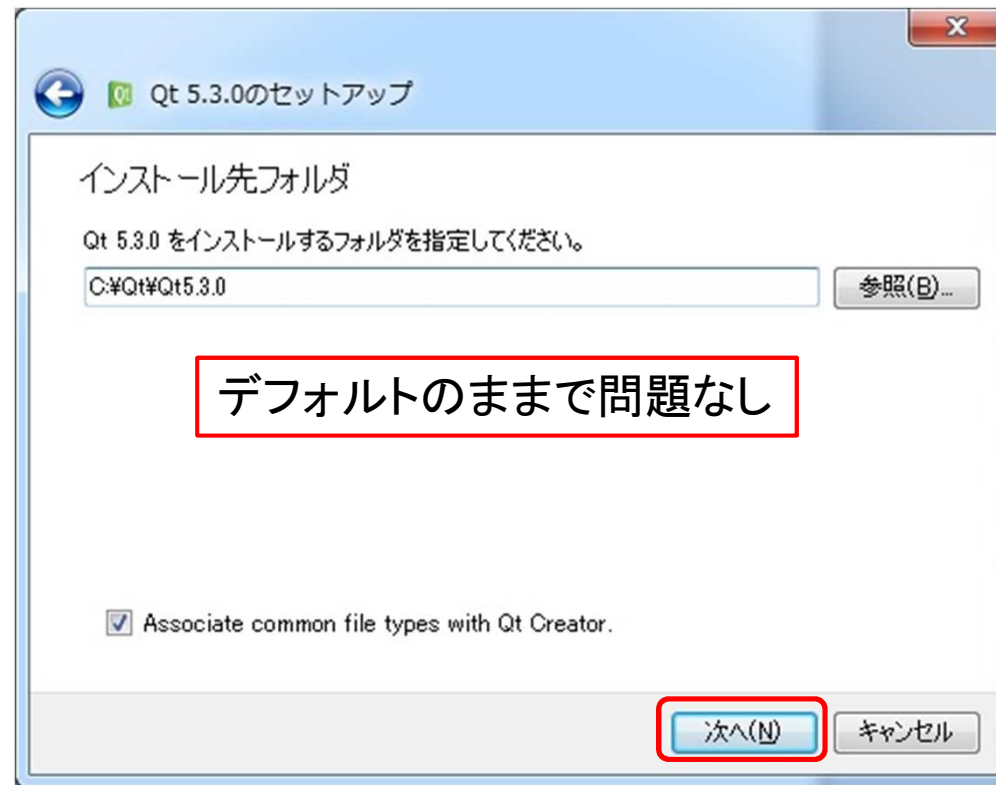
2. 警告が出たら「実行」を選択



2.2 起動画面

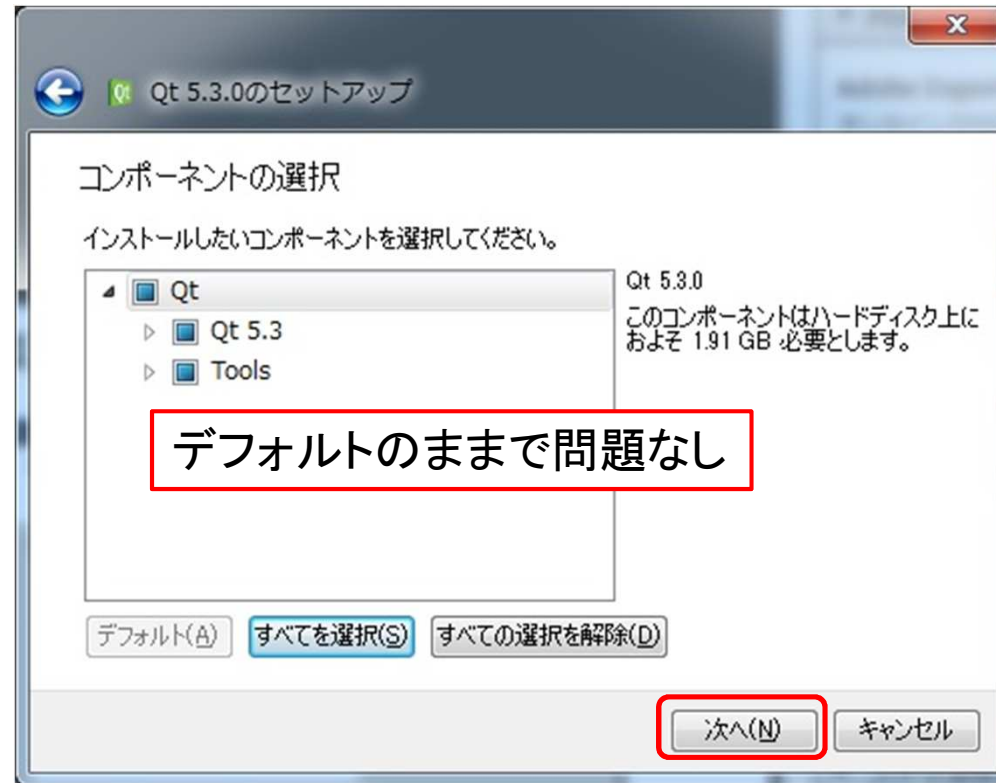


2.3 インストールフォルダの選択

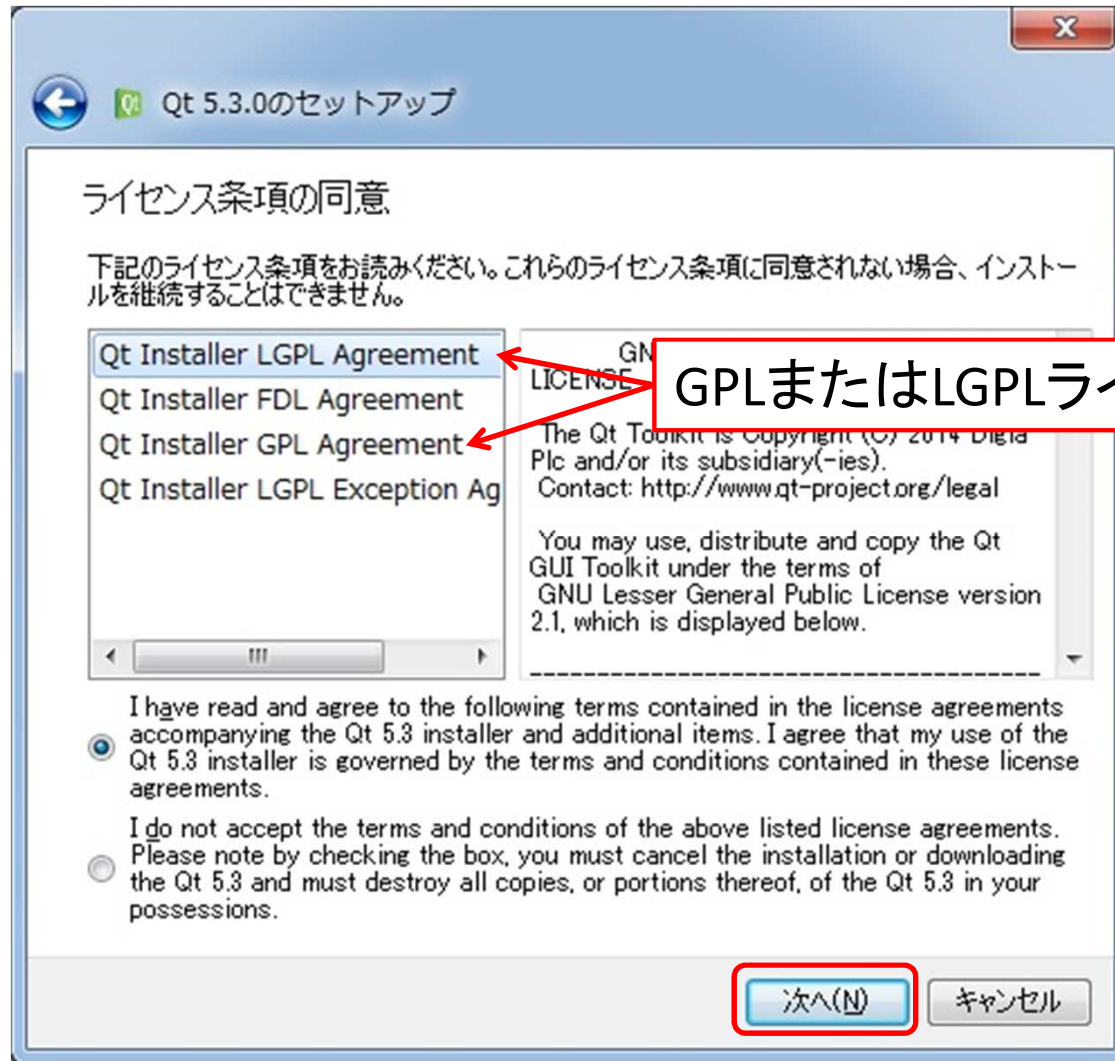


※今後の説明はデフォルトのフォルダにインストールしたものとして進めます。

2.4 コンポーネントの選択

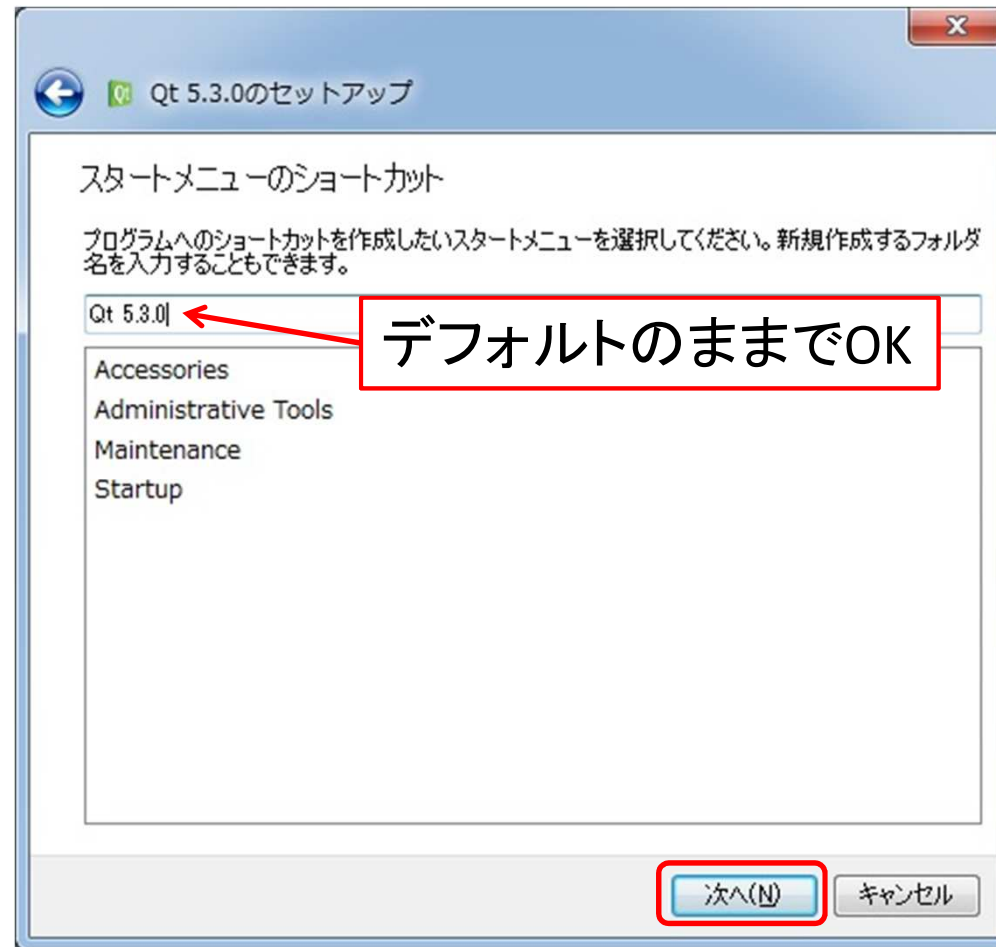


2.5 使用ライセンスの選択と承諾

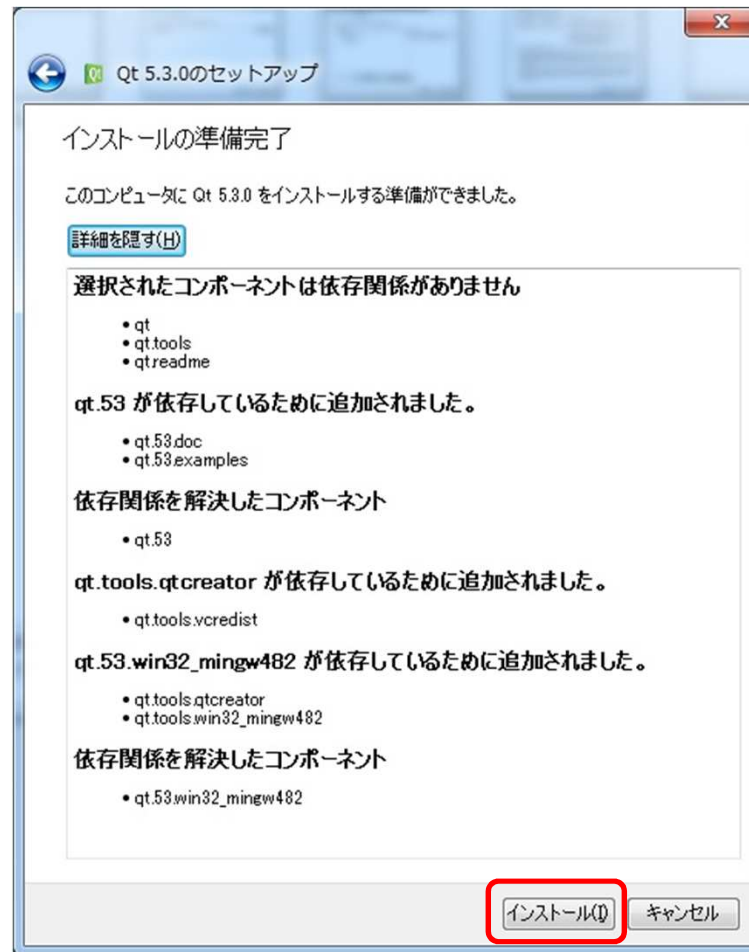


GPLまたはLGPLライセンスを選択

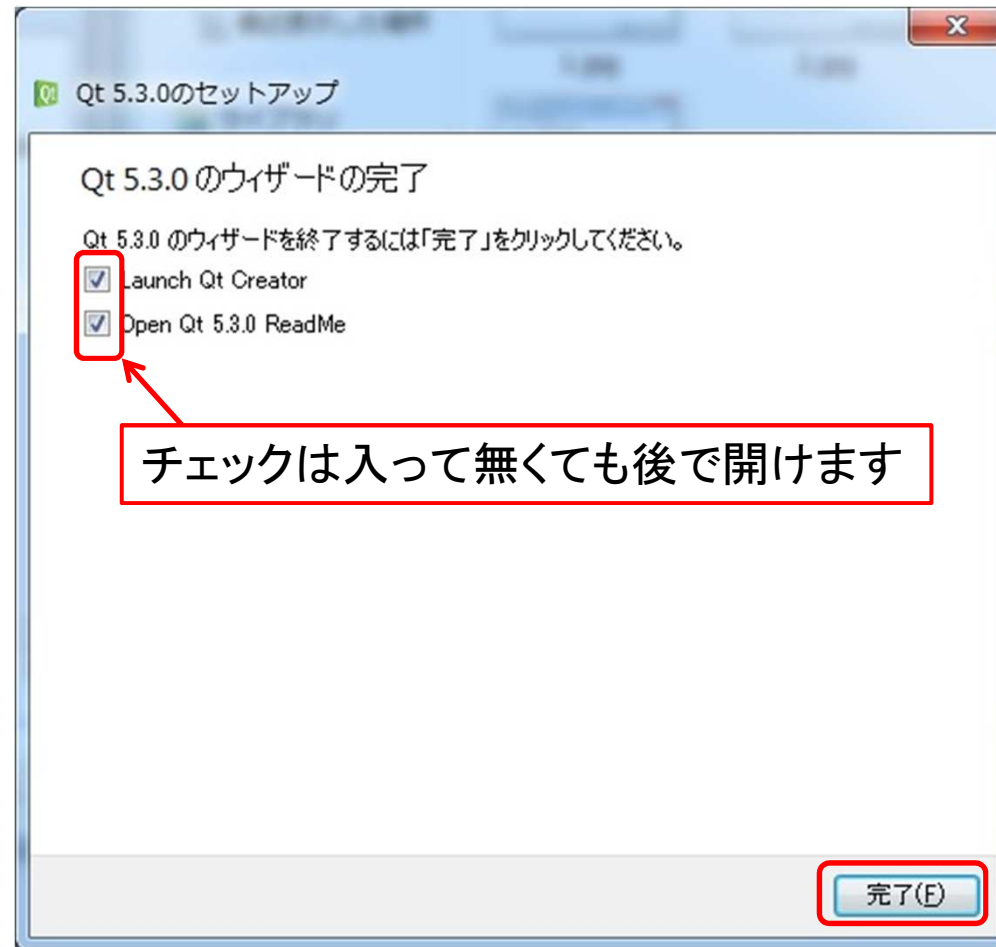
2.6 スタートメニューの設定



2.7 インストールの開始



2.8 インストール完了



3.1 設定

Kodatunoを起動させるにはQtインストール後にいくつかのファイルをC:のQtのフォルダ内にコピーする必要があります

bin

freeglut¥bin¥freeglut.dll

⇒C:¥Qt¥Qt5.3.0¥5.3¥mingw482_32¥bin

include

freeglut¥include¥GL

⇒C:¥Qt¥Qt5.3.0¥5.3¥mingw482_32¥include

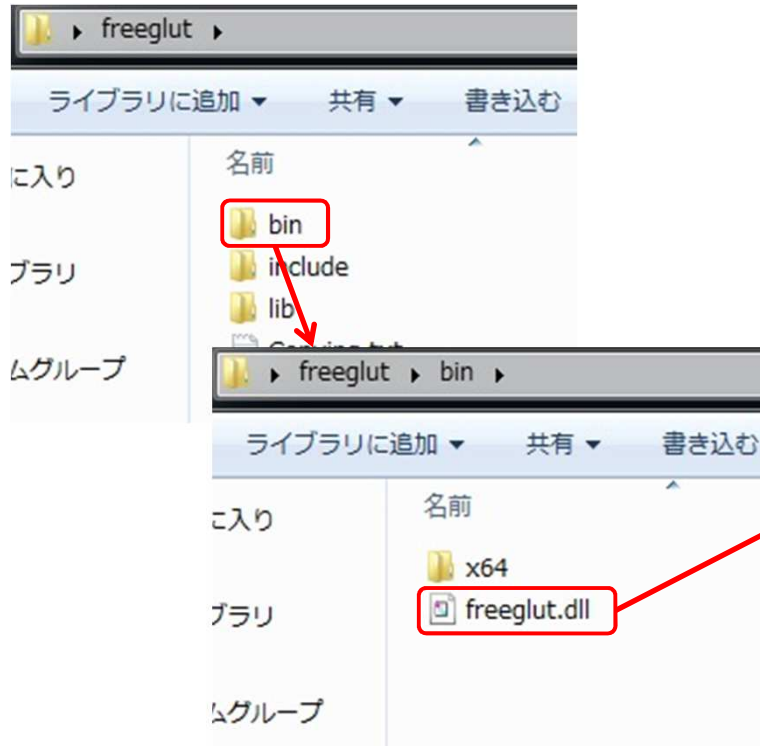
lib (libのみ2つあるので注意)

freeglut¥lib¥libfreeglut.a

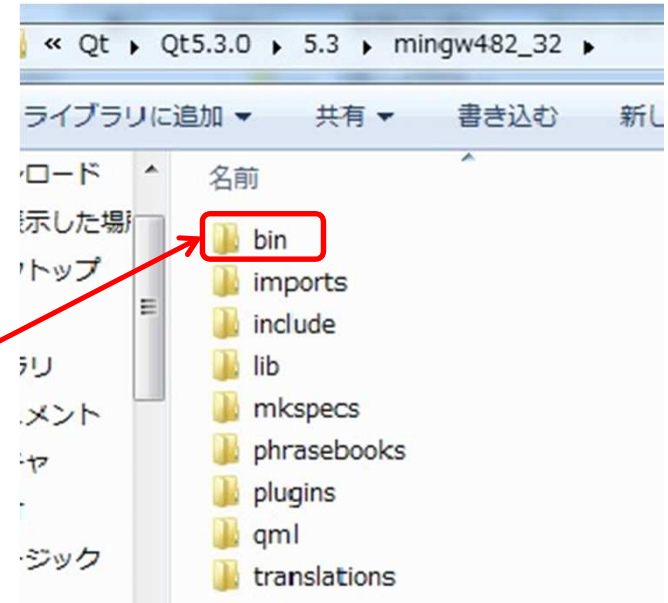
freeglut¥lib¥libfreeglut_static.a

⇒C:¥Qt¥Qt5.3.0¥5.3¥mingw482_32¥lib

3.1 設定 (bin詳細)

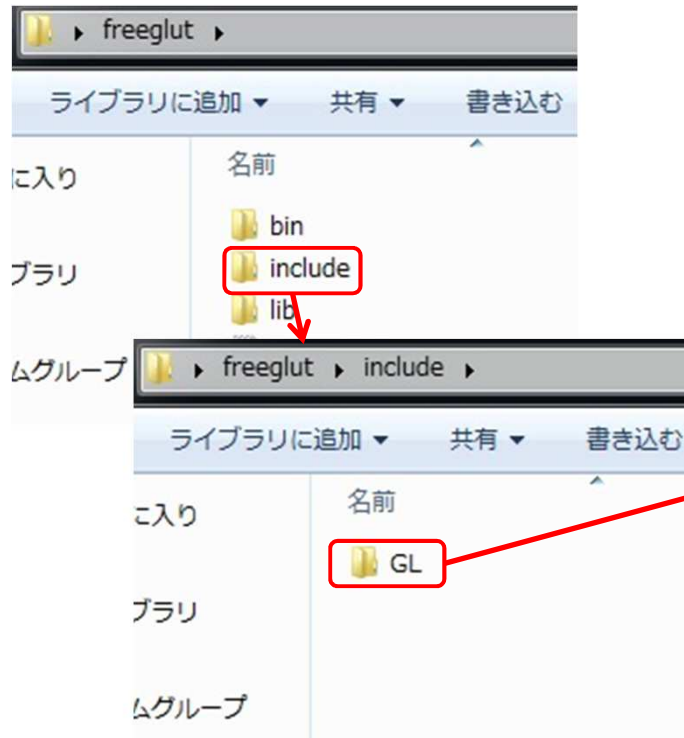


freeglut¥bin¥freeglut.dll

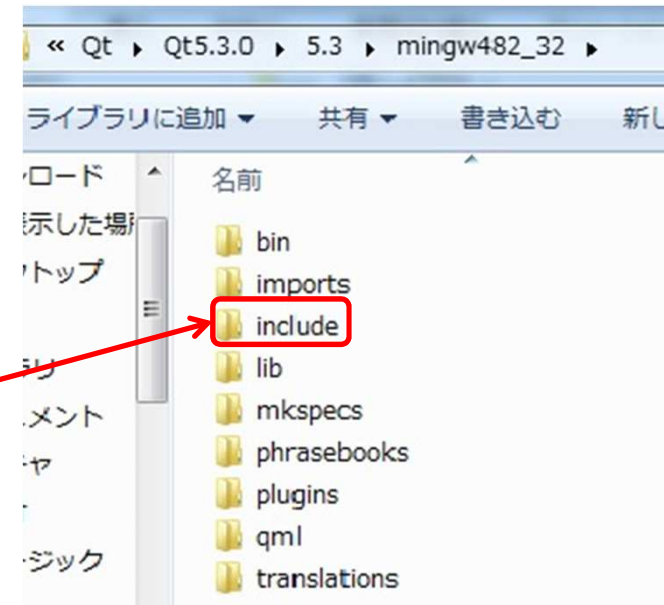


C:¥Qt¥Qt5.3.0¥5.3¥mingw482_32¥bin

3.1 設定 (include詳細)

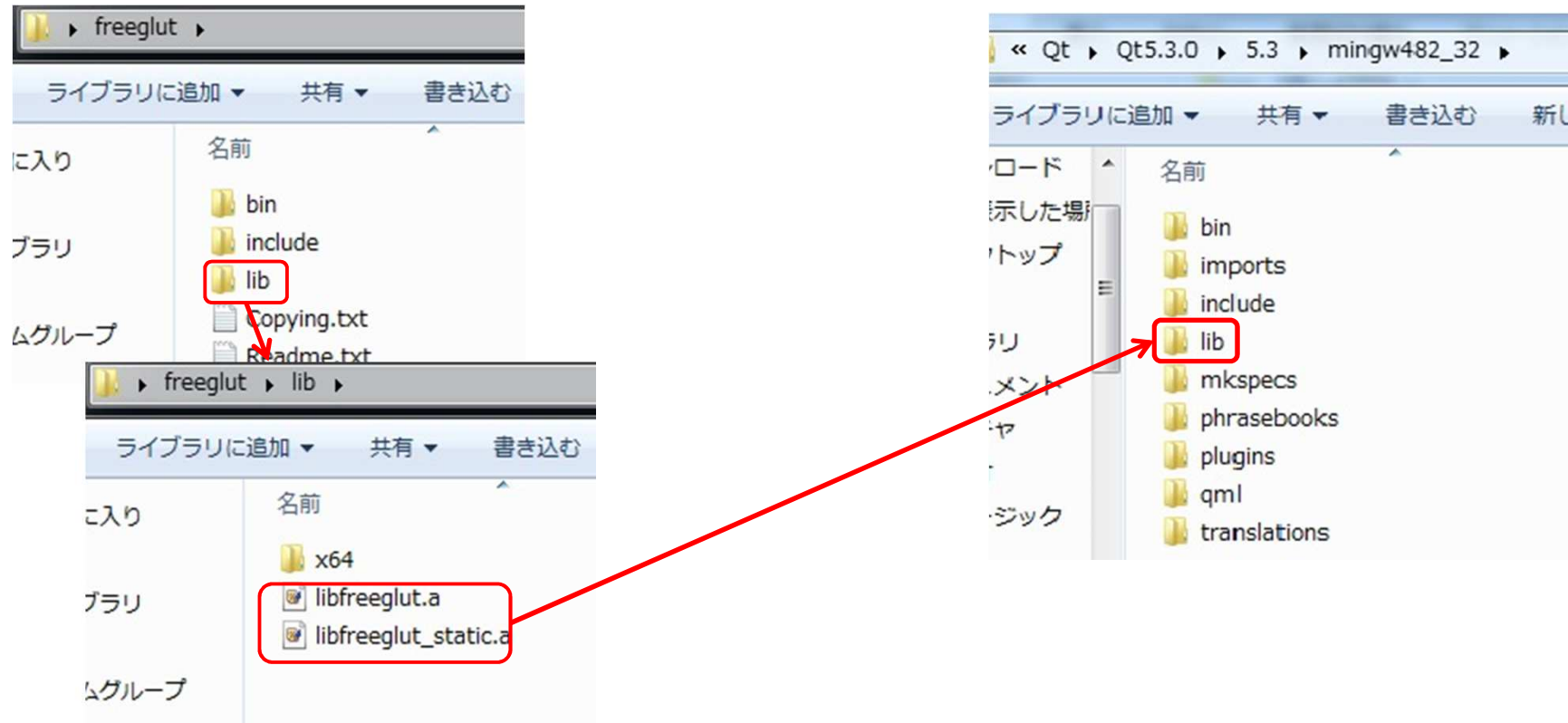


freeglut¥include¥GL



C:¥Qt¥Qt5.3.0¥5.3¥mingw482_32¥include

3.1 設定 (lib詳細)



freeglut¥lib¥libfreeglut.a
freeglut¥lib¥libfreeglut_static.a

C:¥Qt¥Qt5.3.0¥5.3¥mingw482_32¥lib

3.2 Qtを快適に使うために（補足）



スタート⇒コンピュータ(右クリック)⇒プロパティでシステムの設定が開きます
環境変数の設定変更のため「システムの詳細設定」を選択

～DLLのフォルダにパスを通す～

The screenshot shows the Windows Environment Variables dialog box. The 'System Environment Variables' tab is active. The 'Path' variable is selected in the list. The 'Edit' button is highlighted. A red box highlights the 'Path' variable in the list. Another red box highlights the 'Edit' button. A third red box highlights the 'Environment Variables...' button in the 'System Properties' dialog box. The 'Path' variable's value is shown as 'rShell%v.1.0%;C:%Qt%Qt5.3.0%5.3%mingw482_32%bin'.

3. DLLのフォルダのパスの追加を行う

2. 「Path」を選択し「編集」をクリック

1. 環境変数をクリック

DLLのフォルダのパス: 「C:%Qt%Qt5.3.0%5.3%mingw482_32%bin」

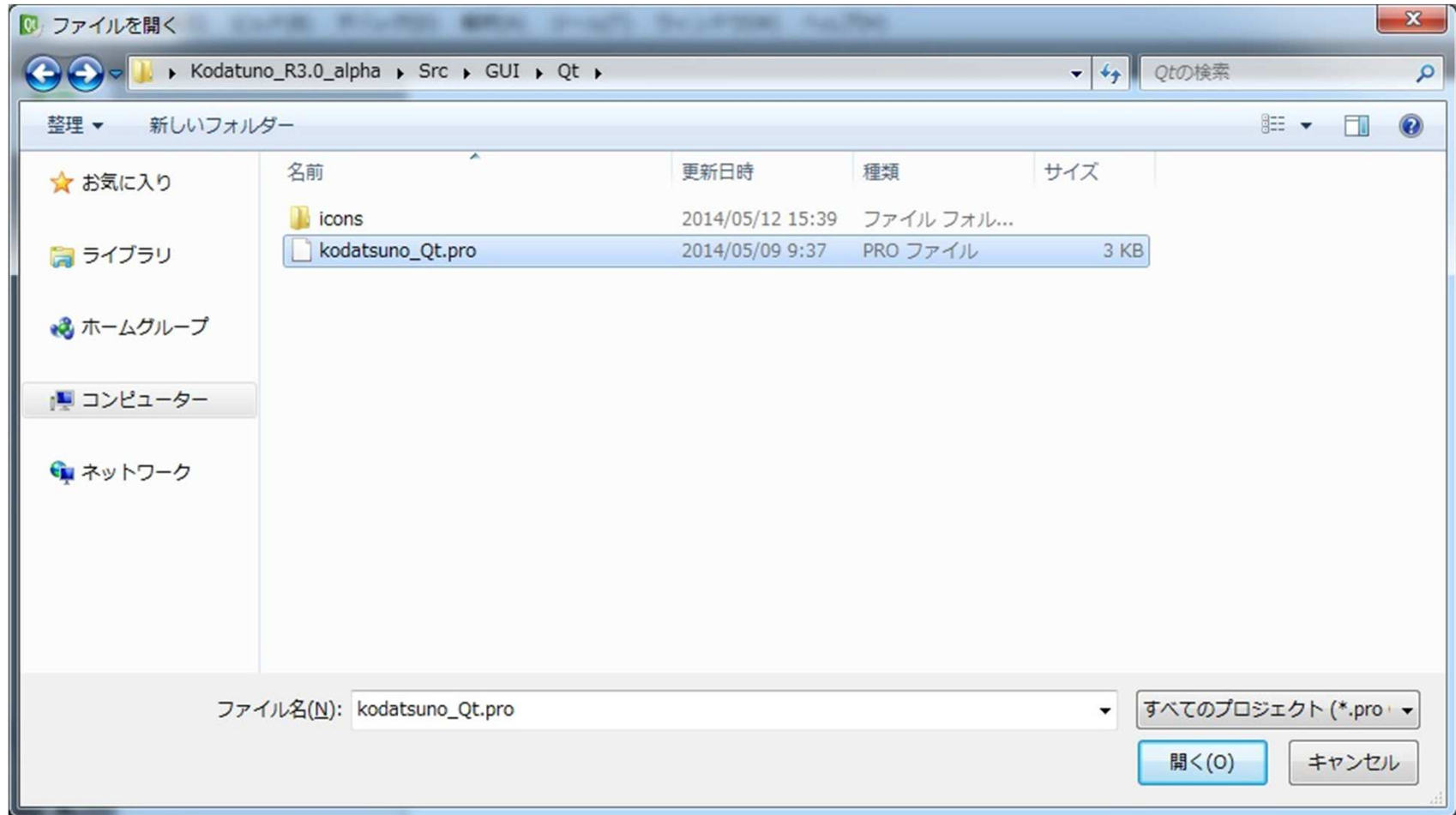
注意

3.の操作において絶対に他のパスの変更・削除を行わないでください

4.1 Qtの起動

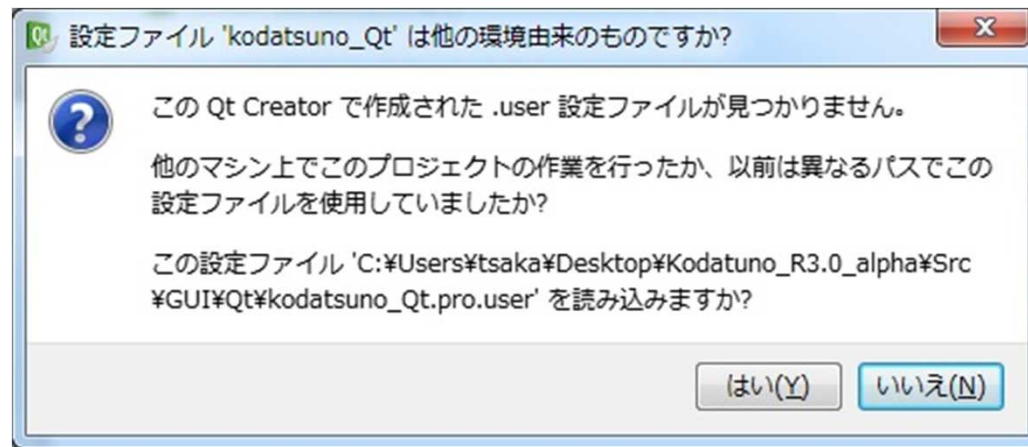


4.2 プロジェクトファイルを開く



Kodatuno_R3.0_alpha¥src¥GUI¥Qt¥Kodatuno_Qt.pro

4.2 補足

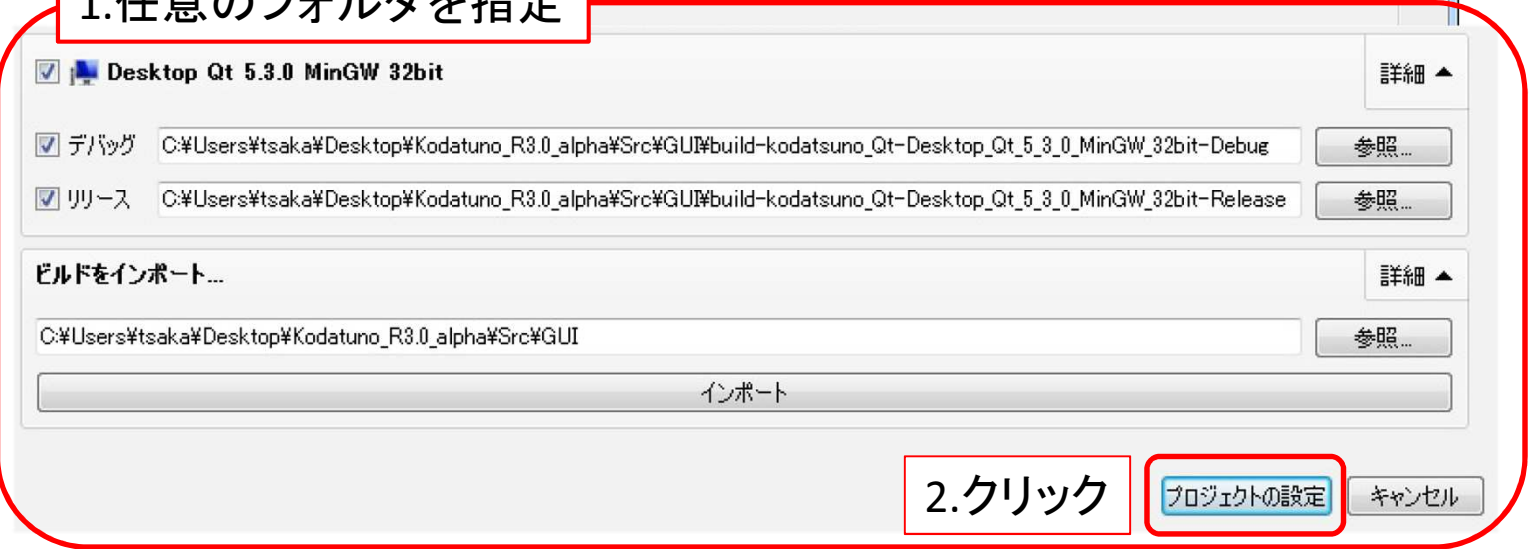


初めてプロジェクトファイルを開く場合このように尋ねられる場合があるが「はい」を選択

4.3 ビルドフォルダの設定



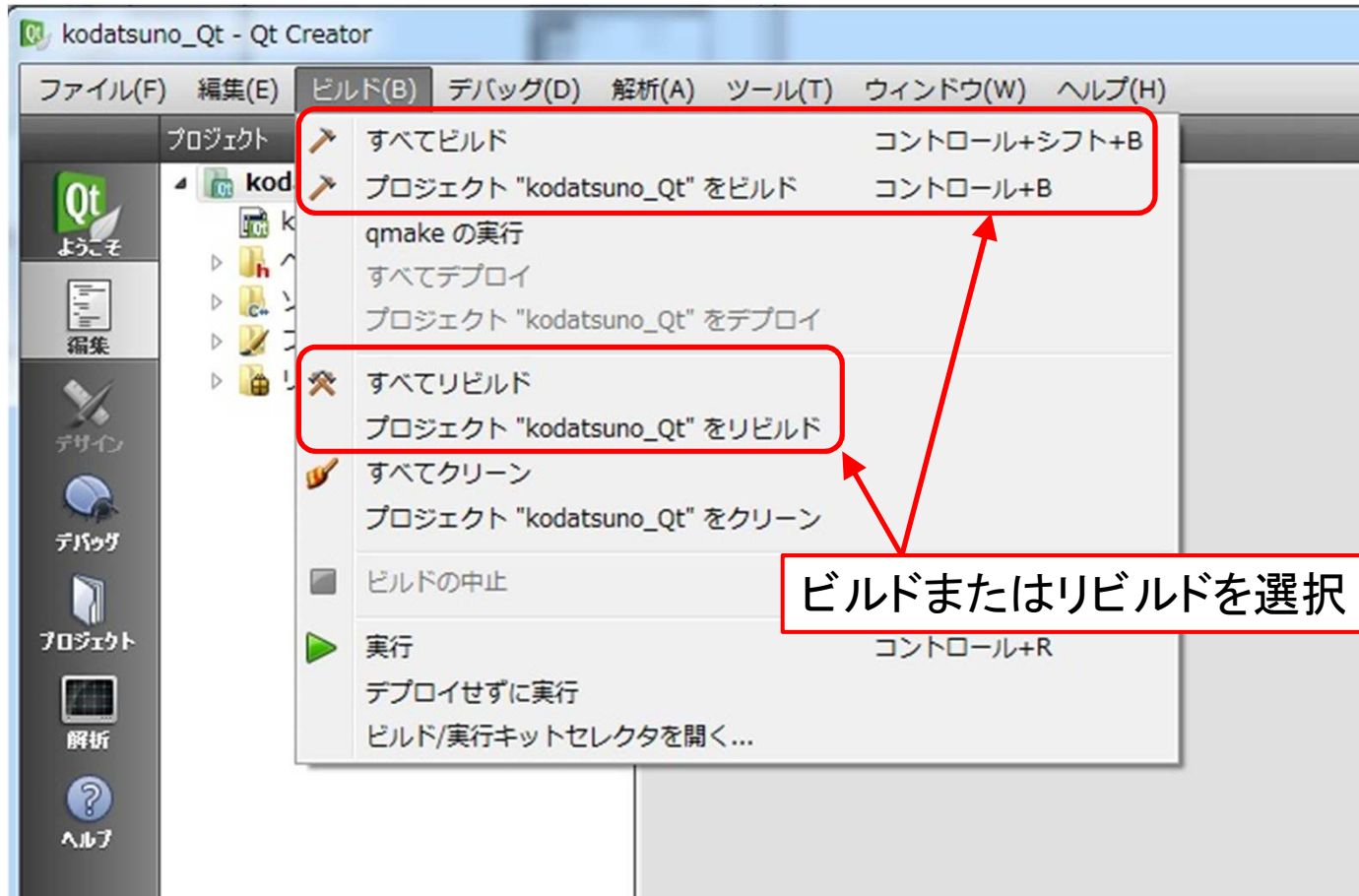
1.任意のフォルダを指定



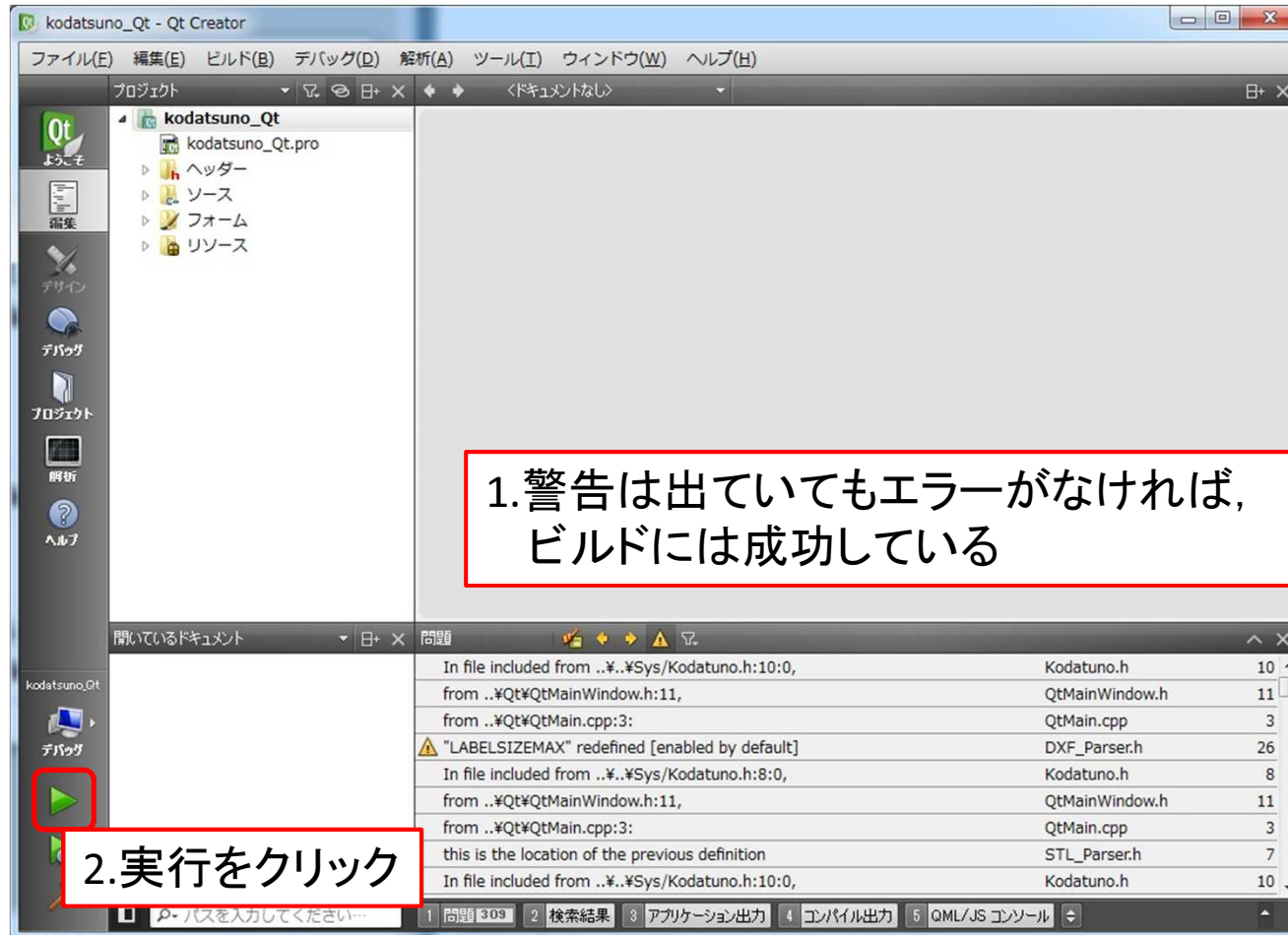
2.クリック

プロジェクトの設定

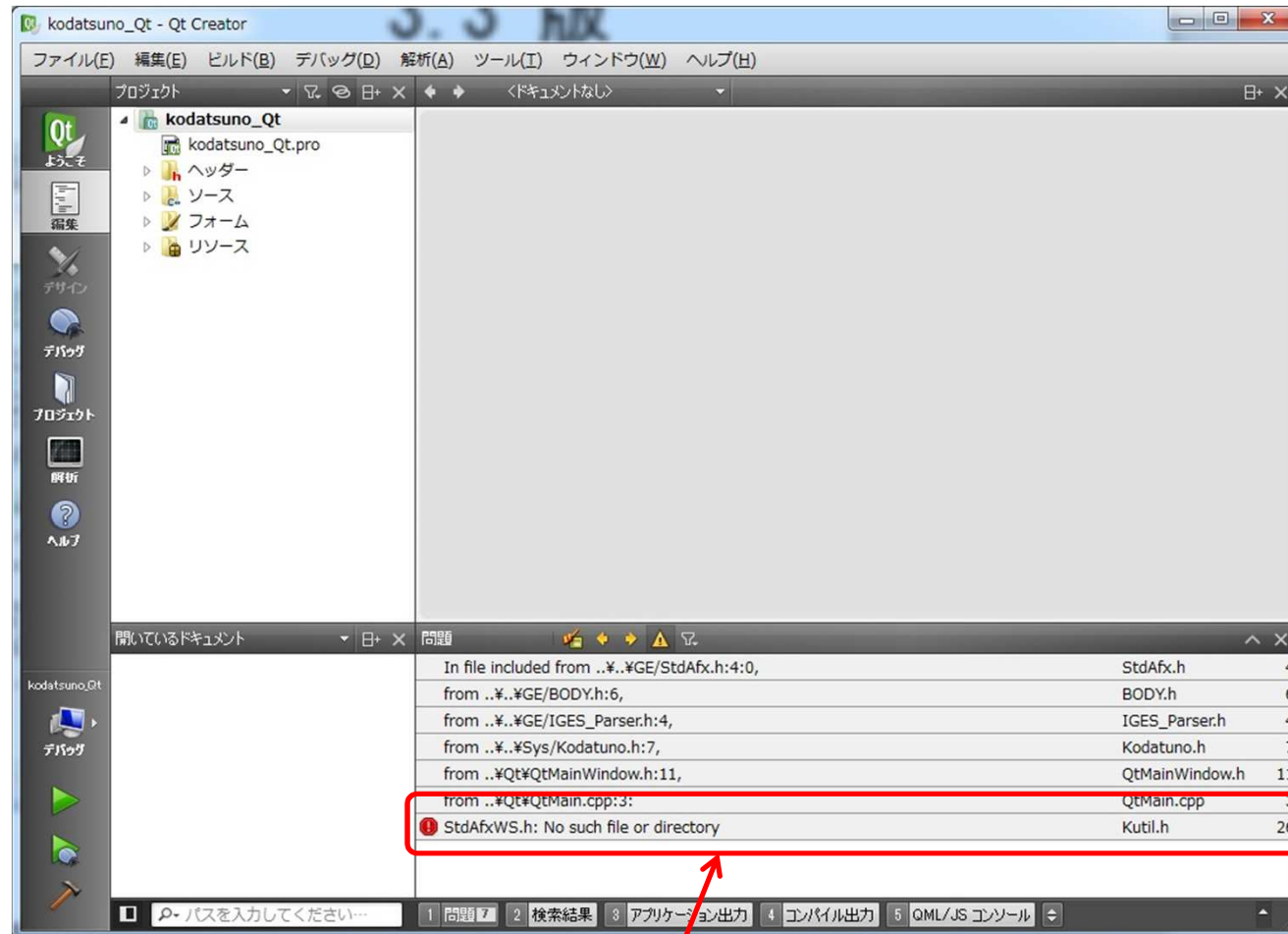
4.4 ビルド



4.5 ビルド後と実行



4.6 補足（エラー対策）



初めてビルドを行った際、このようなエラーが出る場合がある

```
デスクトップ¥Kodatuno_R3.0_alpha¥Src¥Sys¥Kutil.h - sakura 2.1.0.0
ファイル(E) 編集(E) 変換(C) 検索(S) ツール(T) 設定(O) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
Kutil.h
1 /*****
2 * Kutil.h
3 * 最上位ヘッダに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 <GLUT/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
32 #endif
[EOF]
```

WideStudio版のヘッダを読み込んでしまっていることが原因

```
1 /*****  
2 * Kutil.h  
3 * 最上位ヘッダに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 <GLUT/glut.h>  
21 #else  
22 #include <GLUT/glut.h>  
23 #endif  
24  
25 #ifdef USE_WIDE_STUDIO  
26 #include "Stdafx.h"  
27 #elif defined(USE_QT)  
28 #include "../GUI/Qt/StdafxQt.h"  
29 #else  
30 #include "Stdafx_.h"  
31 #endif  
32 #endif
```

#define USE_WIDE_STUDIOをコメントアウトし,
#define USE_QTを有効にする

全ての操作が完了したら4.4で示したように全てリビルドを選択

4.7 ビルド後のビルドフォルダ

The screenshot displays two windows of Windows Explorer. The top window shows the path: Kodatuno_R3.0_alpha > Src > GUI > build-kodatuno_Qt-Desktop_Qt_5_3_0_MinGW_32bit-Debug. The bottom window shows the contents of the 'debug' folder, with 'kodatsuno_Qt.exe' highlighted. A red box highlights the 'debug' folder in the top window and the 'kodatsuno_Qt.exe' file in the bottom window. A red text box contains the instruction: 実行ファイル(.exe)が生成されている 実行ファイルをダブルクリックするだけで起動

名前	更新日時	種類	サイズ
debug	2014/06/06 12:42	ファイル フォル...	
release	2014/06/04 16:53	ファイル フォル...	
kodatuno.ini	2014/06/04 17:41	構成設定	1 KB

名前	更新日時	種類	サイズ
BODY.o	2014/06/04 16:55	0 ファイル	218 KB
Command.o	2014/06/04 16:55	0 ファイル	160 KB
Describe_BODY.o			
DXF_Parser.o			
IGES_Parser.o			
kodatsuno_Qt.exe	2014/06/04 16:55	アプリケーション	7,725 KB
kodatuno.ini	2014/06/06 12:42	構成設定	1 KB
Kodatuno_CMD.o	2014/06/04 16:55	0 ファイル	190 KB
Kodatuno_Main.o	2014/06/04 16:55	0 ファイル	289 KB
KodListFunc.o	2014/06/04 16:55	0 ファイル	24 KB

※パスを通しておかないとQtのDLLを求められ実行できない！

ようこそKodatunoへ

