

インストール及び 環境構築ガイド

2023.05 MxEサービスドキュメント

はじめに

- 本書は、当社のMatrixEngine SDK (以下「MxE SDK」)を利用したコンテンツ開発を行うための環境を、各ユーザのPC上に構築することを目的としています。

目次

- [Step1](#) : Visual Studioのインストール
- [Step2](#) : MatrixEngine SDKのインストールと環境設定
- [Step3](#) : MatrixEngine SDK プラグインのインストール (※)
- [Step4](#) : Photoshopプラグインのインストール (デザイナー向け) (※)

(※) トライアル（無償）版では、一部のプラグインのみご利用いただけます。[プラグインについてはこちらを参照ください。](#)

Step1

Visual Studioのインストール

MatrixEngineの利用開始にあたって #1

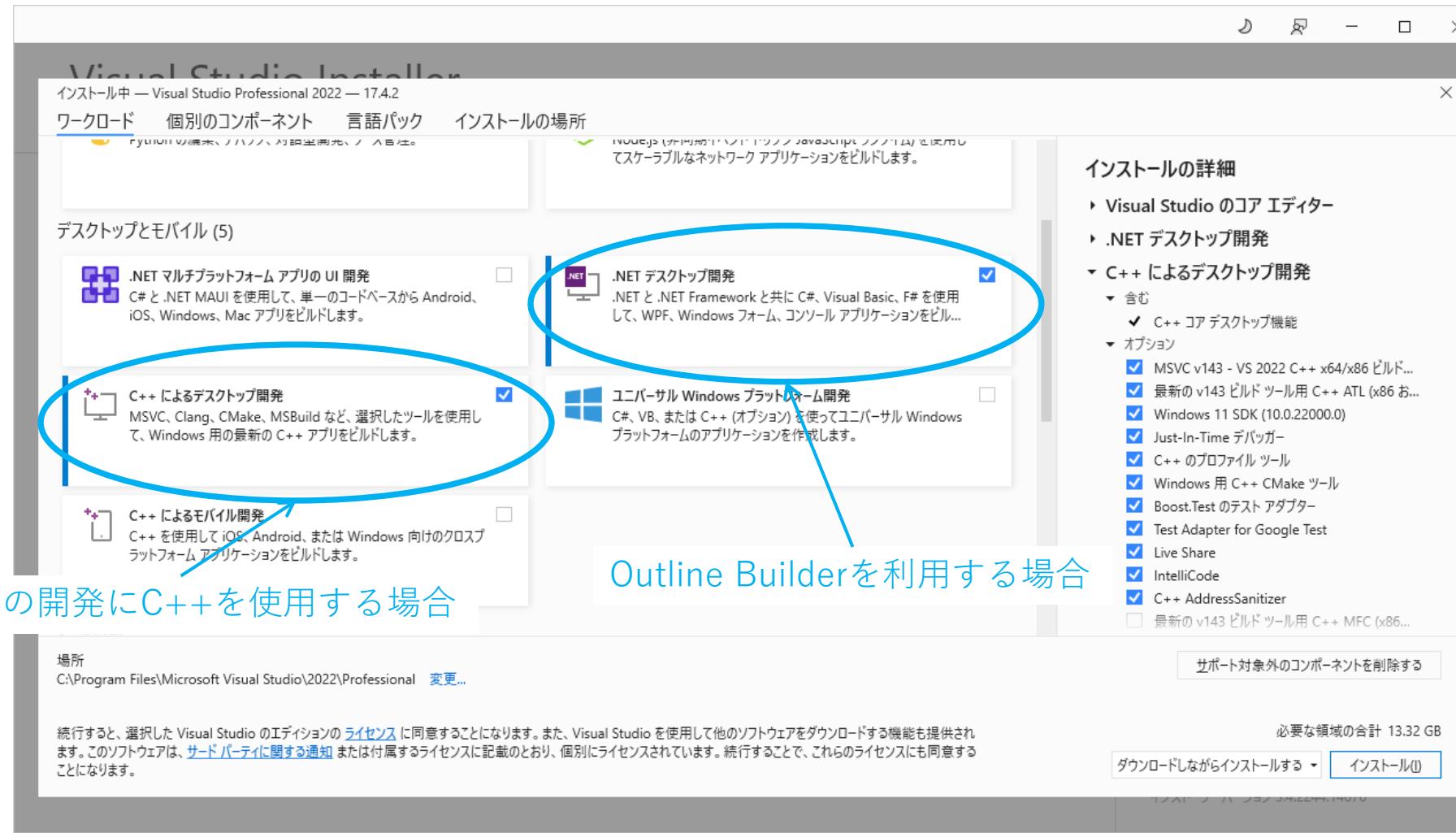
Visual Studioのインストール

- Windows PC上での開発で、MxE SDKはVisual Studio（Microsoft社）の使用を前提としています。このため、MxE SDKのインストールに先立ってVisual Studioをインストールしてください。
- アプリの開発にC++を使用する場合、インストール中のワークロード選択の際に、「C++によるデスクトップ開発」にチェックを入れてインストールを行ってください。
- また、MxE SDKでOutline Builderプラグイン^(※)を利用する場合は「.NETデスクトップ開発」にもチェックを入れてください。

(※) [MxE SDKのプラグインとインストール手順についてはこちら](#)を参照ください。

当社開催のレクチャを受けられる方はこのステップは不要です。
(レクチャで利用する貸与PCには、すでにVisual Studioがインストールされています。)

Visual Studio のインストール画面



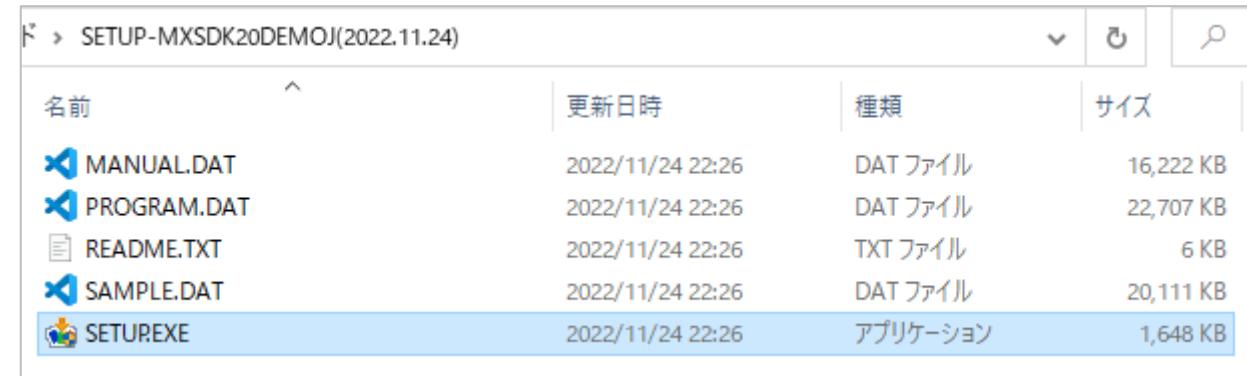
Step2

MatrixEngine SDKのインストールと環境設定

MatrixEngineの利用開始にあたって #2

MxE SDKのインストール手順 (1/3)

- MatrixEngine SDKをインストールします。
- 当社よりお渡ししたアーカイブファイルを解凍して、フォルダ内のSETUP.EXEを実行してください。

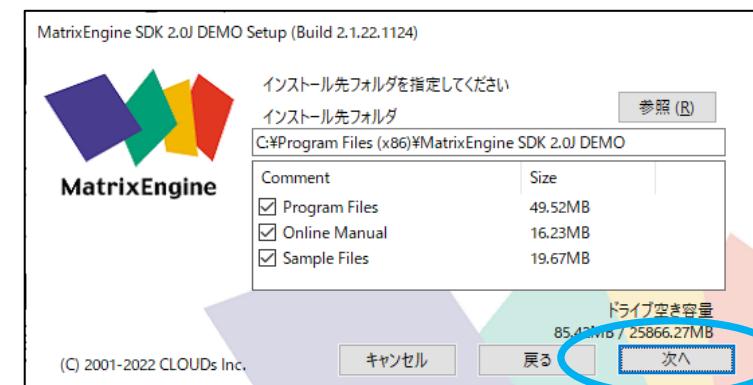
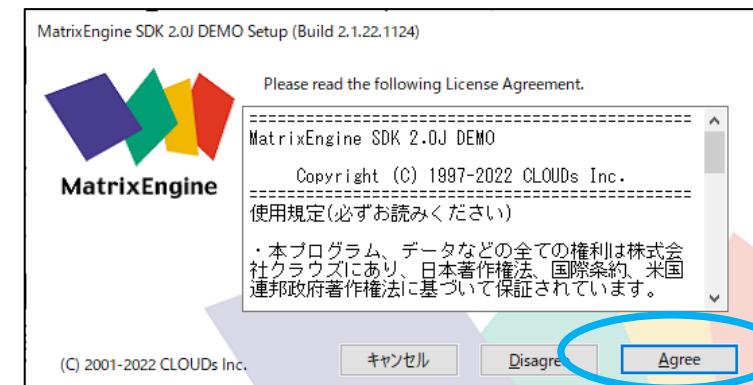
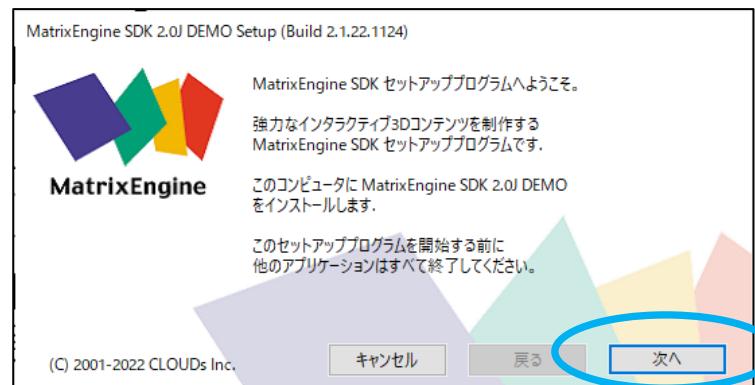


名前	更新日時	種類	サイズ
MANUAL.DAT	2022/11/24 22:26	DAT ファイル	16,222 KB
PROGRAM.DAT	2022/11/24 22:26	DAT ファイル	22,707 KB
README.TXT	2022/11/24 22:26	TXT ファイル	6 KB
SAMPLE.DAT	2022/11/24 22:26	DAT ファイル	20,111 KB
SETUP.EXE	2022/11/24 22:26	アプリケーション	1,648 KB

ここでは、トライアル（無償）版のインストールについてご案内しています。
無償版は有償版とは別のソフトウェアとして扱われます。
有償版をご利用いただく際には、事前に無償版をアンインストールして頂いて問題ありません。

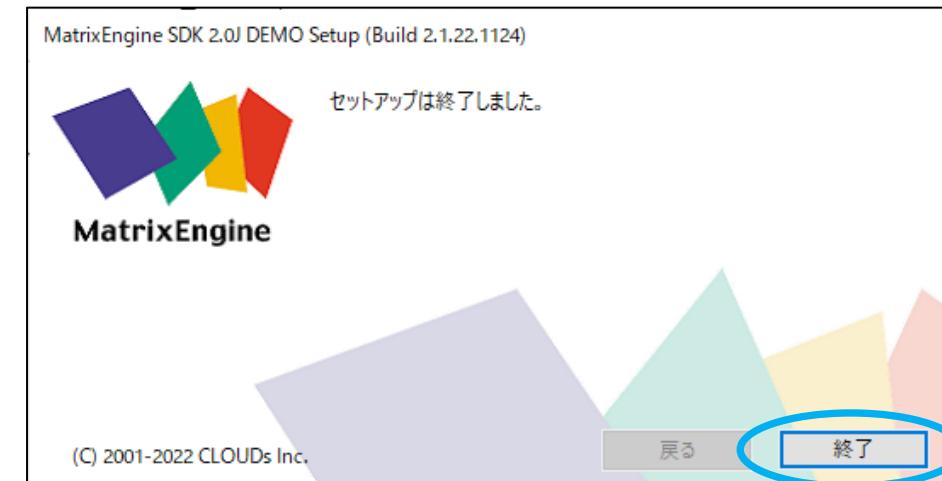
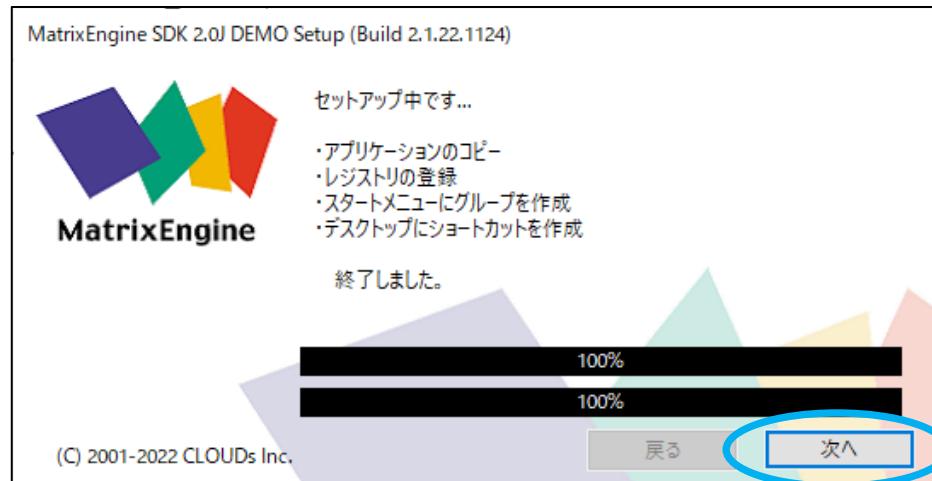
MxE SDKのインストール手順 (2/3)

- ダイアログの指示に従って、MatrixEngine SDKをインストールします。(名前、所属は空欄でも大丈夫です。)



MxE SDKのインストール手順 (3/3)

- インストールが完了したことを確認し「終了」ボタンを押下してください。



以上で、MxE SDK のインストールは完了です。

補足：DirectXについて

- ご利用の環境によっては、MxE SDKインストール中にDirectX（Microsoft社）のインストールを求められる場合があります。その際は、一旦MxE SDKのインストールを終了し、先にDirectXをインストールしてください。
- DirectXのダウンロードおよびインストール手順については[Microsoft社のサイト](#)を参照ください。

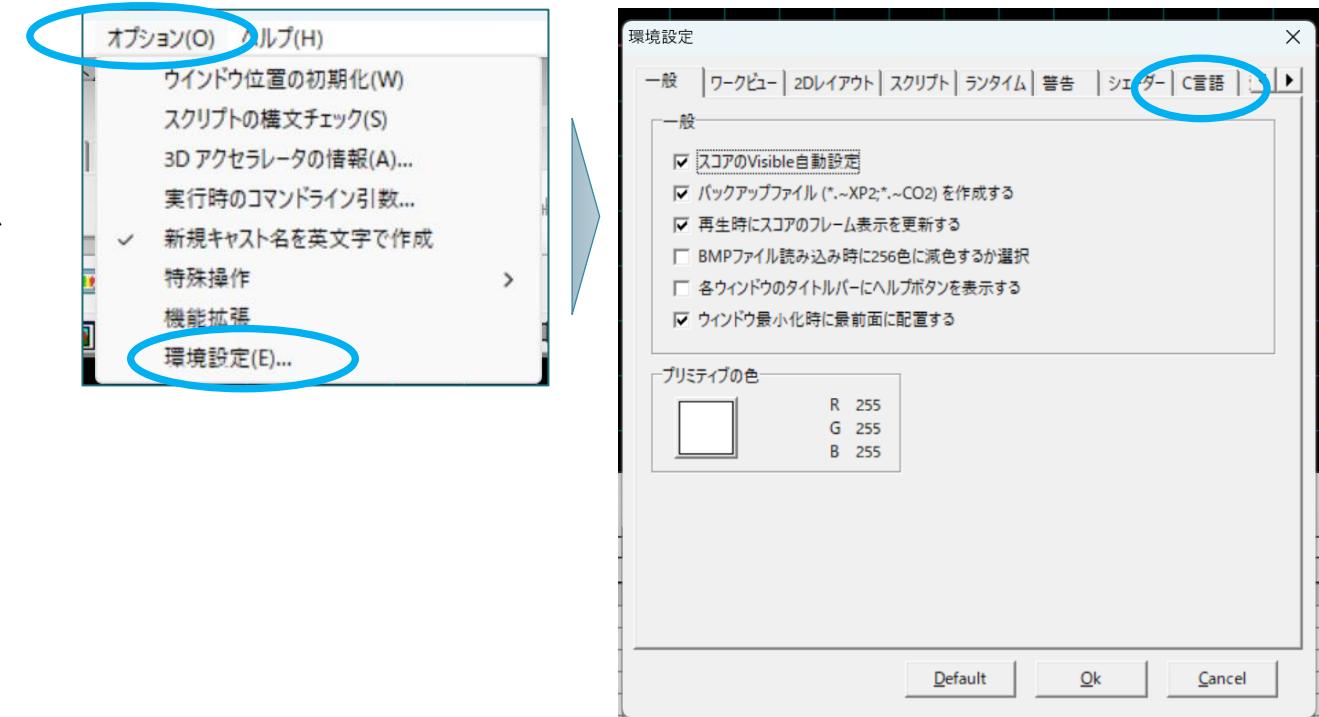
環境設定：パスの設定手順 (1/4)

MxE SDK上では、プロジェクト実行時にコンパイラ (cl.exe) を利用します。

利用に際しては、ユーザー環境変数に適切な値を設定する必要があります。

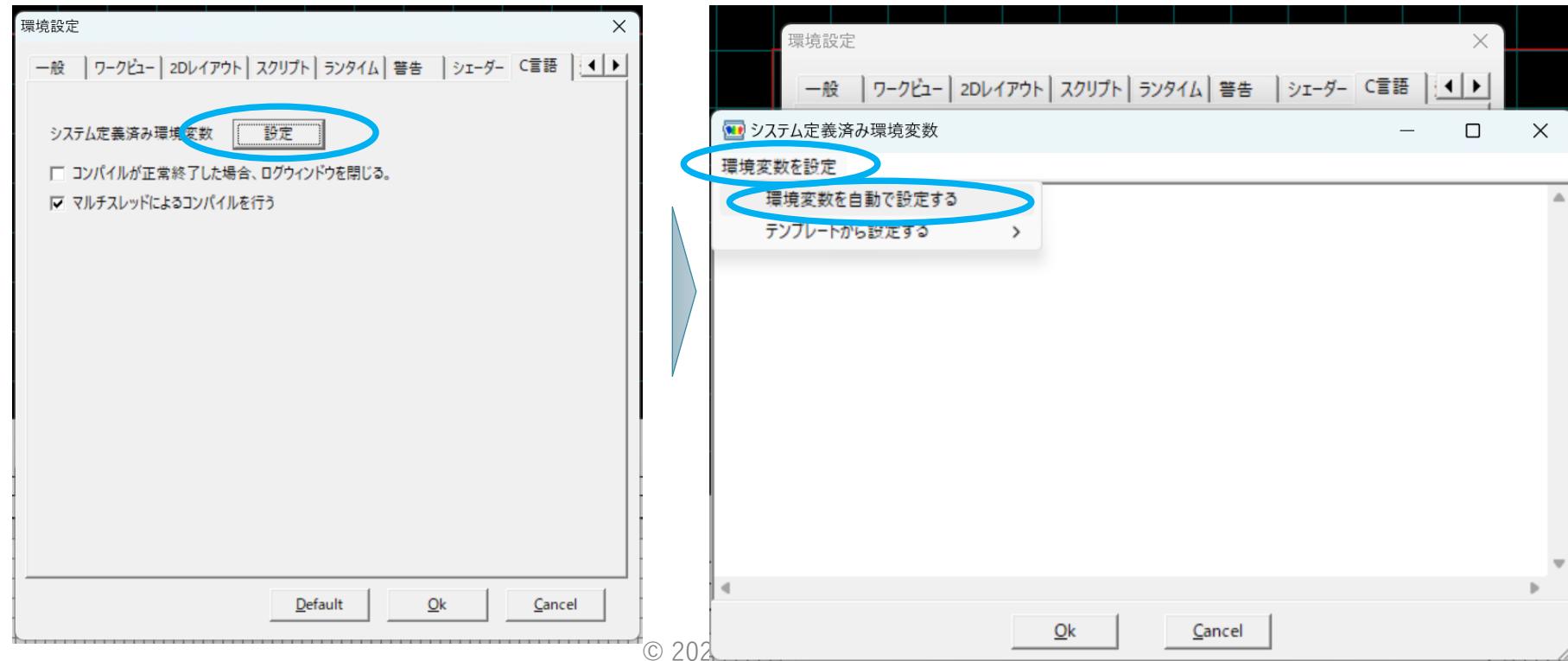
MxE SDKでは次の手順で設定できます。

- SDKを起動した後、メニューの”オプション”から“環境設定”を選択してください。
- 表示された環境設定ダイアログで”C言語”タブを選択します。



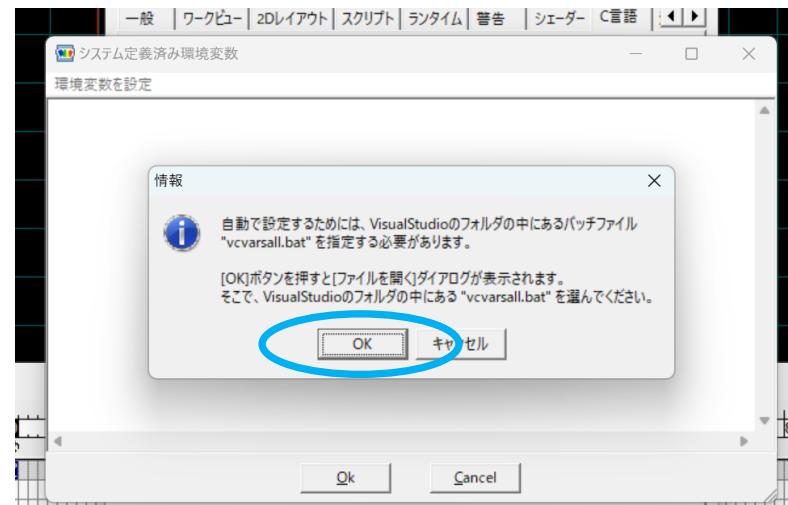
環境設定：パスの設定手順 (2/4)

- “C言語”タブの”設定”ボタンを押下します。
- ”システム定義済み環境変数”ダイアログで”環境変数を設定”メニューを押下し、”環境変数を自動で設定する”を選択してください。



環境設定：パスの設定手順 (3/4)

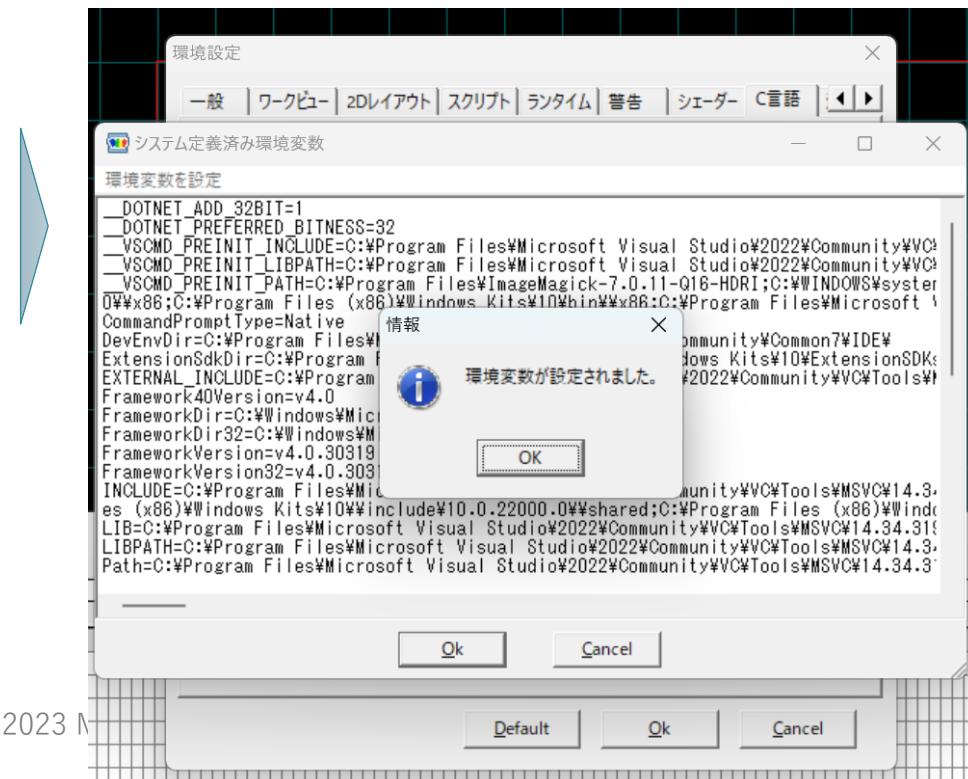
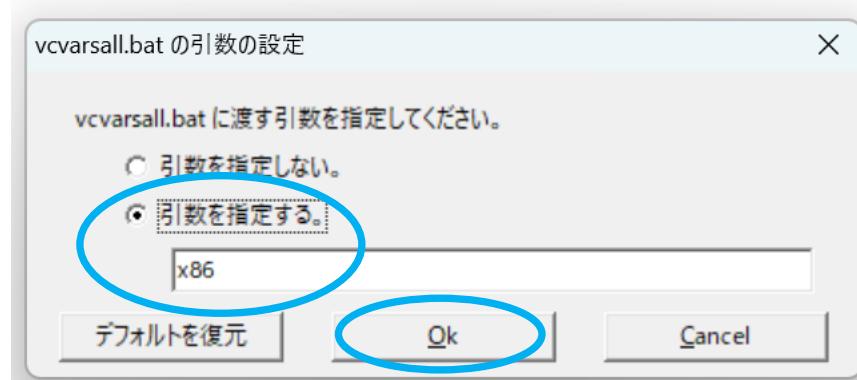
- 表示されたメッセージダイアログで“OK”ボタンを押下すると、ファイル選択ダイアログが表示されます。Visual Studioフォルダの中にある “vcvarsall.bat” ファイルを選択してください。



“vcvarsall.bat”的場所はVisual Studioのバージョンによって異なります。
例えば、2022の場合は次の場所にあります。
¥Program Files¥Microsoft Visual Studio¥2022¥<edition>¥VC¥Auxiliary¥Build

環境設定：パスの設定手順 (4/4)

- “vcvarsall.bat の引数の設定”ダイアログが表示されます。
- “引数を指定する”を選択し、テキストボックスに「x86」と入力して”OK”ボタンを押下します。
- 以上で設定は完了です。”OK”ボタンを押下して、全てのダイアログを順に閉じてください。

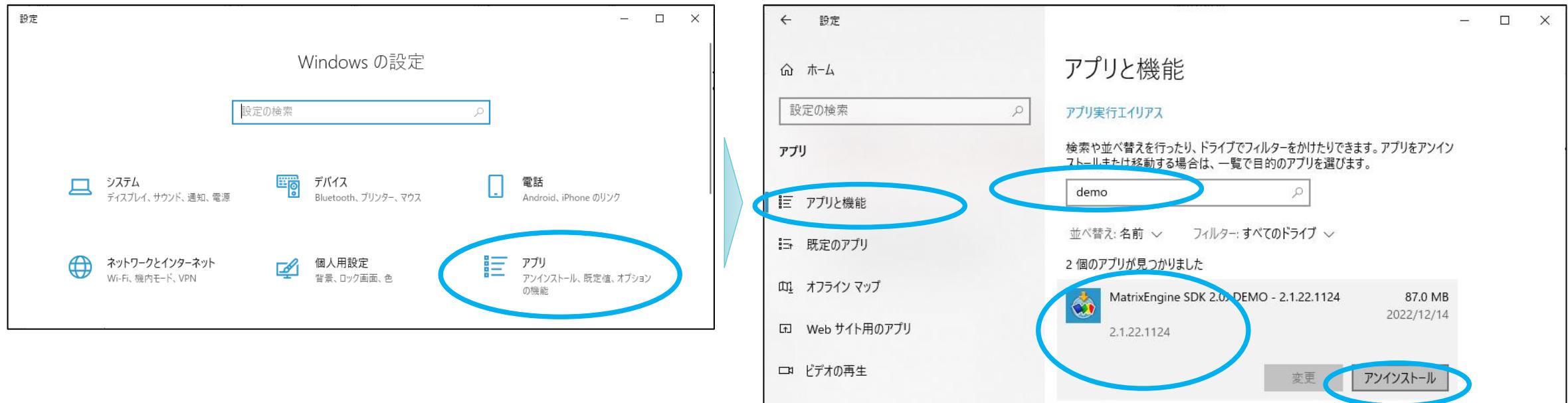


MxE SDKのアンインストール

Windowsの「アプリと機能」の設定からアンインストールできます。

- Windowsのスタートボタンから「設定」を押し下し、「Windowsの設定」画面を開きます。
- 「アプリと機能」から「MxE SDK」を選択して「アンインストール」ボタンを押下してください。

※画像は、Windows 10の場合です。



Step3

MxE SDK プラグインのインストール

MatrixEngineの利用開始にあたって #3

プラグインについて

開発をより効率的に行うため、MxE SDKには様々なプラグインやライブラリが用意されています。
それぞれの手順に従いインストール／ご利用ください。

- PSD Importer
 - MatrixEngine SDK向けのプラグインです。 ([⇒インストール手順はこちら](#))
 - Photoshopで作成した素材（PSDファイル）をMatrixEngine SDKにインポートできます。「Photoshop向けPlugIn」と合わせてご利用いただくと、デザイン制作との協働効率がより向上します。
- Photoshop Plugin
 - Photoshop向けのプラグインです。 ([⇒インストール手順はこちら](#))
 - MatrixEngine SDKに取り込むためのPSDファイル（レイヤ構造）を簡単・効率的に作成できます。
- Outline Builder
 - MatrixEngine SDK向けのプラグインです。 ([⇒インストール手順はこちら](#))
 - 一定パターンでコードを自動生成できる便利ツールです。
- GUI Object
 - GUI Objectは、MatrixEngineスクリプトで記述されたライブラリ群です。
 - 別途ご用意しているテンプレート（「mfp2」プロジェクトファイル）をコピーしてご利用ください。

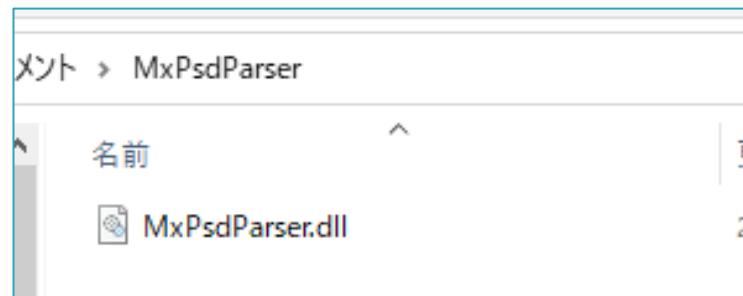
トライアル（無償）版では、PSD Importerのみご利用いただけます。

PSD Importer プラグインのインストール手順 (1/4)

「PSDImporter プラグイン」をインストールします。

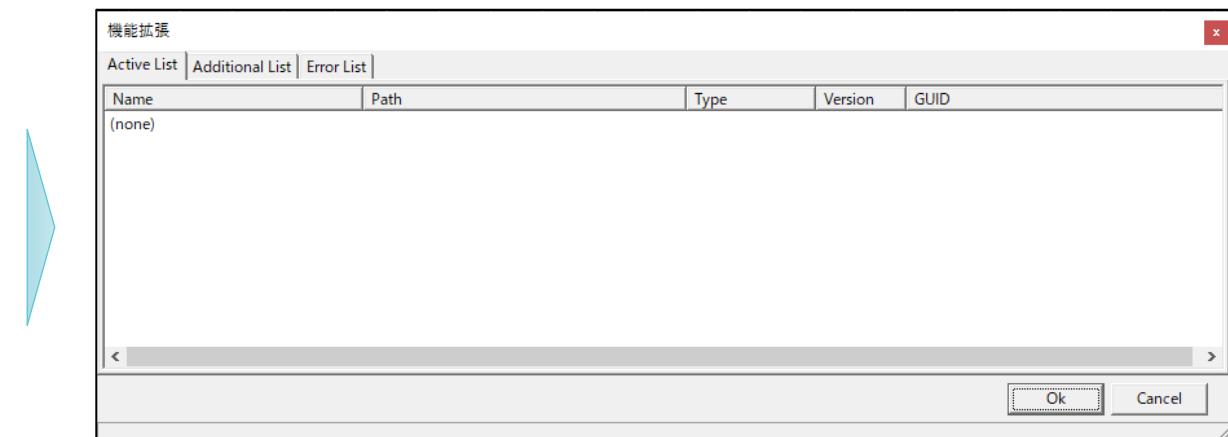
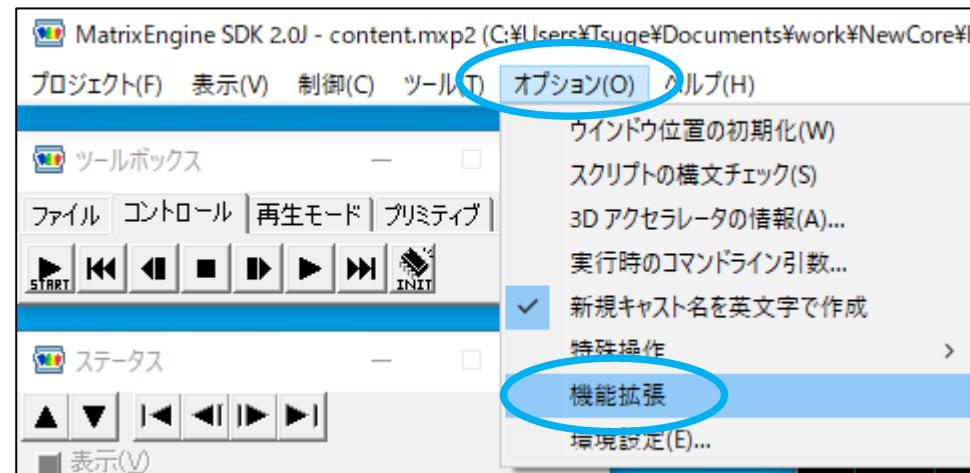
当社よりお渡ししたアーカイブファイルを解凍してご利用ください。

- 任意の場所に、dllファイルを配置します。



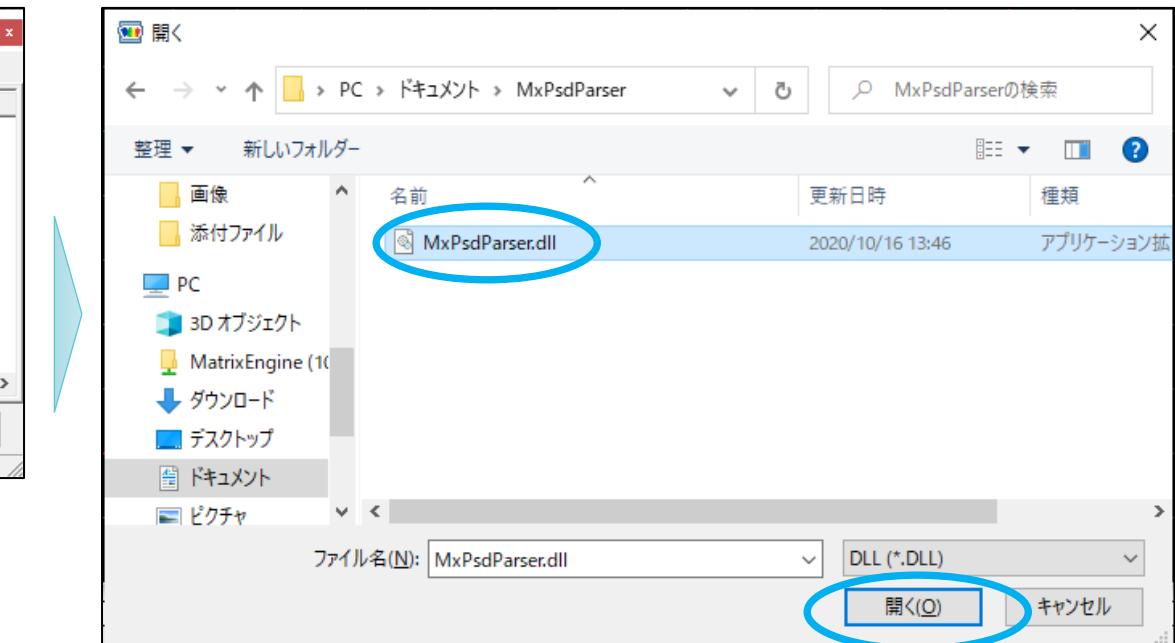
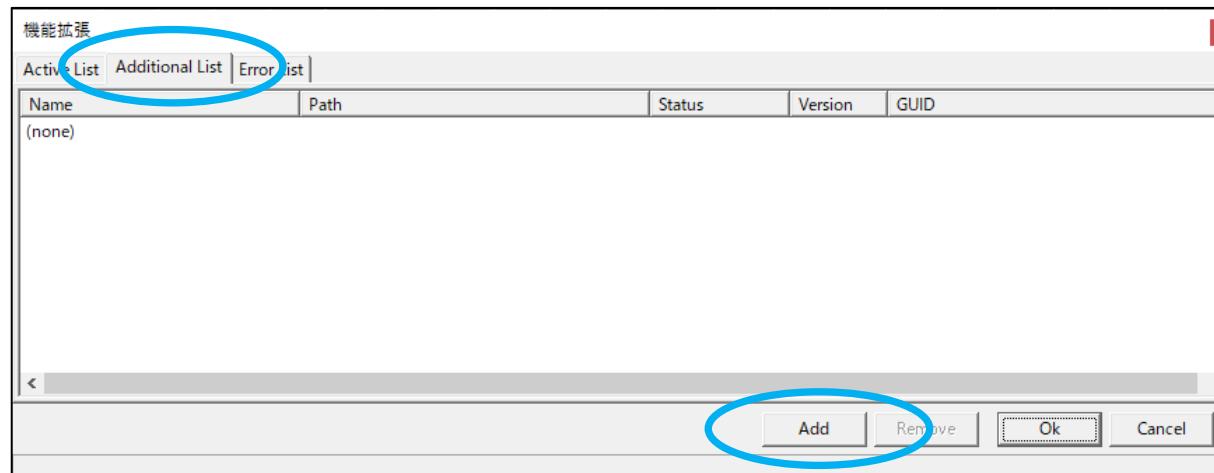
PSD Importer プラグインのインストール手順 (2/4)

- SDKを起動した後、メニューの”オプション”から“機能拡張”を選択してください。機能拡張ダイアログが表示されます。



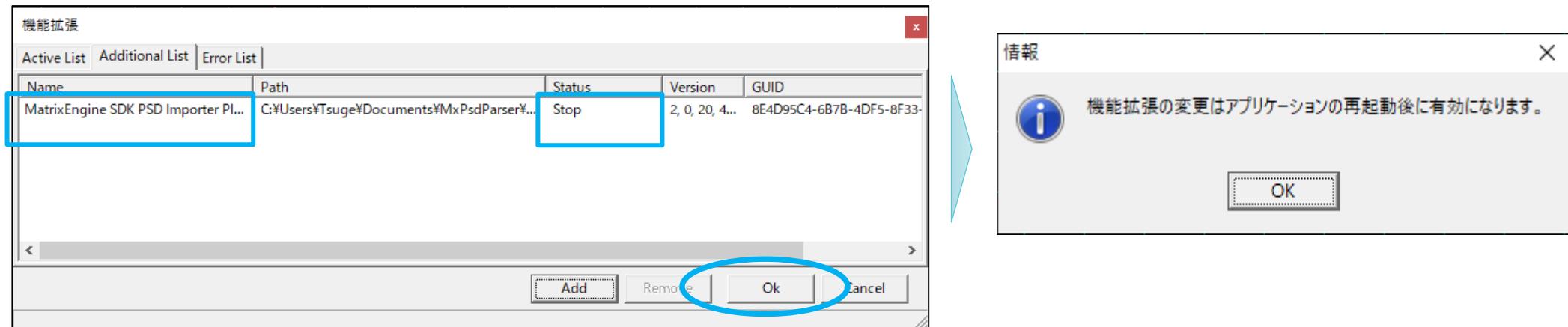
PSD Importer プラグインのインストール手順 (3/4)

- 機能拡張ダイアログの“Additional List”タブで“Add”ボタンを押下してください。
- ファイル選択ダイアログが開くので、[手順 \(1/4\)](#) で任意の位置に配置したPSDImporterのdllファイル「MxPsdParser.dll」を選択します。



PSD Importer プラグインのインストール手順 (4/4)

- “Additional List”にPSD ImporterがStop状態で表示されるので、Okボタンをクリックします。
- MxE SDKを一度終了して再起動することで設定したプラグインが有効になります。



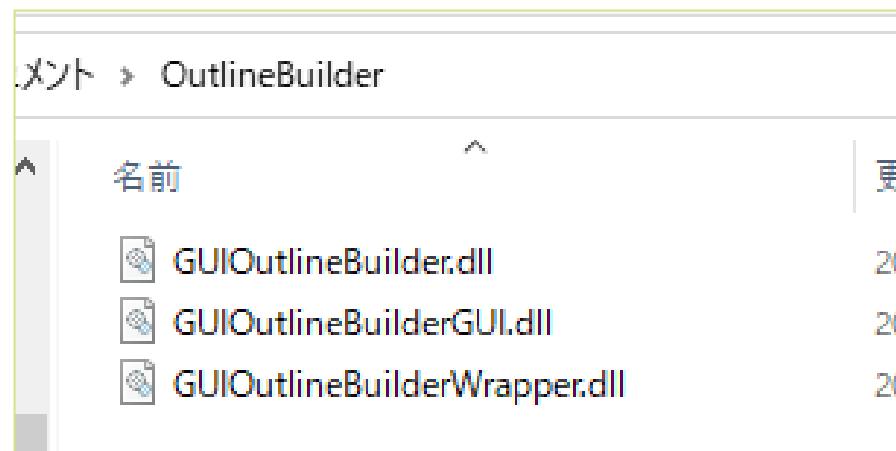
以上で、PSD Importerプラグイン のインストールは完了です。

Outline Builder プラグインのインストール手順 (1/4)

「Outline Builder プラグイン」をインストールします。

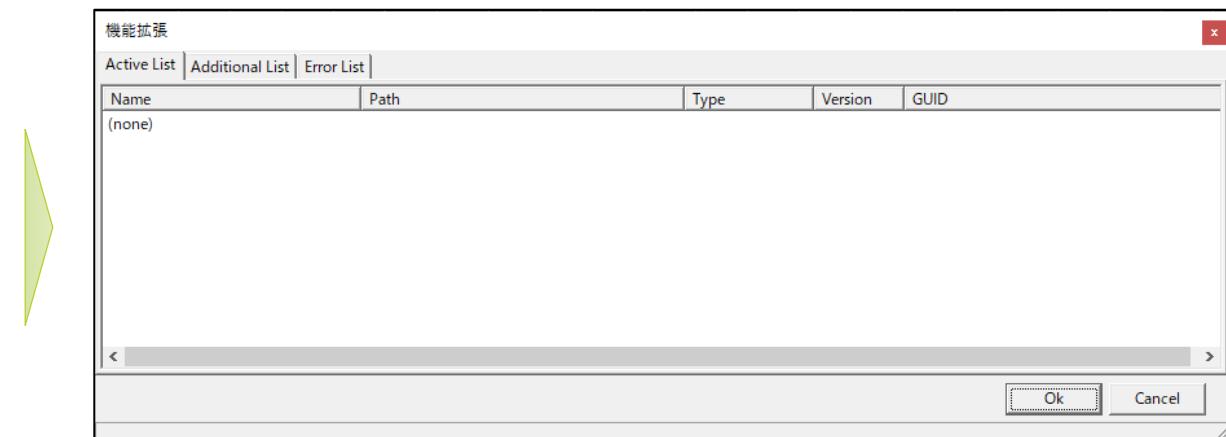
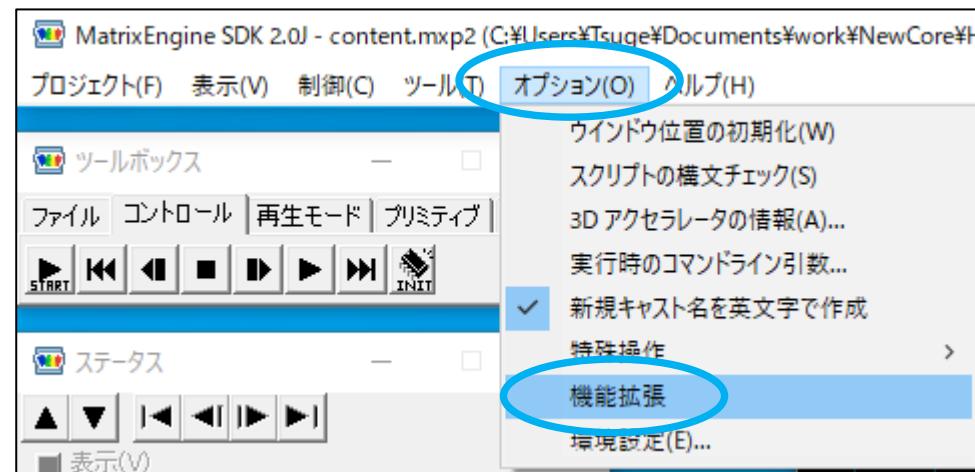
当社よりお渡ししたアーカイブファイルを解凍してご利用ください。

- 任意の場所に、dllファイルを配置します。
※3つのdllを必ず**同じフォルダ**に配置してください。



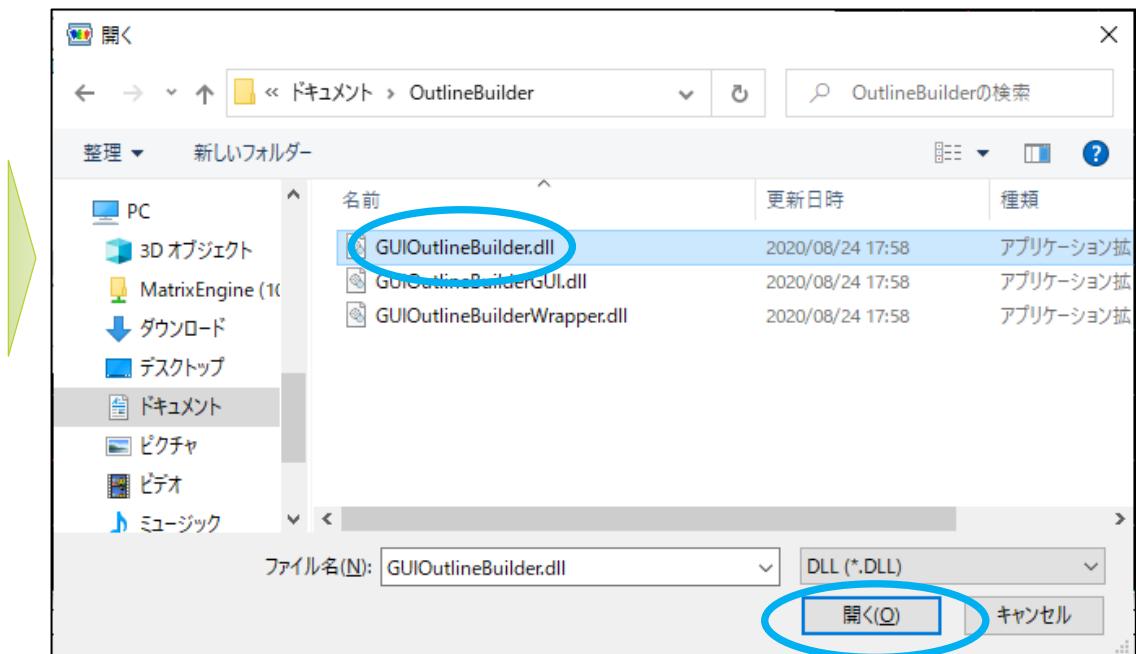
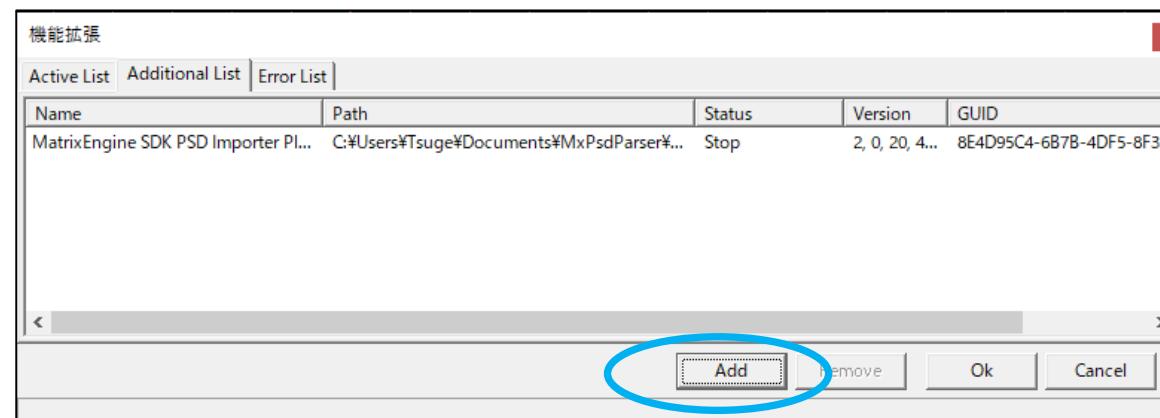
Outline Builderプラグインのインストール手順 (2/4)

- SDKを起動した後、メニューの”オプション”から“機能拡張”を選択してください。機能拡張ダイアログが表示されます。



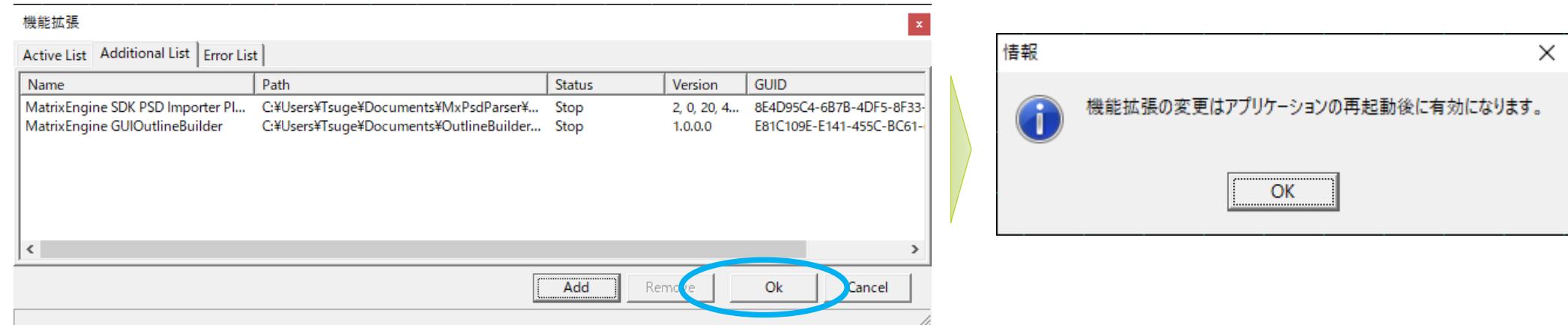
Outline Builderプラグインのインストール手順 (3/4)

- 機能拡張ダイアログの“Additional List”タブで“Add”ボタンを押下してください。
- ファイル選択ダイアログが開くので、[手順 \(1/4\)](#) で任意の位置に配置したOutline Builderの dllファイル3つから**GUIOutlineBuilder.dllだけ**を選択します。
(…GUI.dll、…Wrapper.dllファイルは選択しません。)



Outline Builder プラグインのインストール手順 (4/4)

- “Additional List”にOutline Builderが追加されたことを確認してください。
- MxE SDKを一度終了して再起動することで設定したプラグインが有効になります。



以上で、Outline Builderプラグインのインストールは完了です。

Step4

Photoshopプラグインのインストール

デザイナー向け

Photoshopプラグインのインストール手順

MxE SDKでは、取り込んだPhotoshopデザインデータをベースにしてGUIに動きを与える作業を行えます。

当社が提供するPhotoshopプラグインは、MxE SDKに適したレイヤ構造を生成します。Photoshopプラグインをインストールしてデザインを行うことで、MxE SDKでの作業効率が向上します。

- コマンドプロンプトでAdobeの「UnifiedPluginInstallerAgent」というツールを使い、インストールします。
- UnifiedPluginInstallerAgent.exeの場所：
C:\Program Files\Common Files\Adobe\Adobe Desktop Common\RemoteComponents\UPI\UnifiedPluginInstallerAgent
- プロンプト> UnifiedPluginInstallerAgent.exe /install [プラグイン.zxpファイルへのパス]

コマンドプロンプトでのプラグインインストールについてはこちらも参照ください：

<https://helpx.adobe.com/in/creative-cloud/help/working-from-the-command-line.html>

お問い合わせ

- 担当営業、もしくは以下よりお問い合わせください。
 - <https://www.matrixengine.jp/contact>
 - info@matrixengine.jp

『IoTデザインの未来を創る』



<https://www.matrixengine.jp>