

1. OpenGL ES 1.1 および EGL を使用する方法

現在、無料で使用できる開発環境は下記の 2 つの選択肢があります。

- Vincent + POCKET PC SDK 2003
- PowerVR OpenGL ES SDKs

2. Vincent + POCKET PC SDK 2003

2.1. 準備

下記の開発キットをインストールして下さい。

2.1.1. POCKET PC SDK 2003

Windows Mobile 2003 software for Pocket PC 日本語版 ソフトウェア開発キット(SDK)

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=9996b314-0364-4623-9ede-0b5fbb133652&DisplayLang=ja>

2.1.2. MicrosoftR eMbedded Visual C++ 4.0

http://www.microsoft.com/japan/msdn/vstudio/device/eVC_download.asp

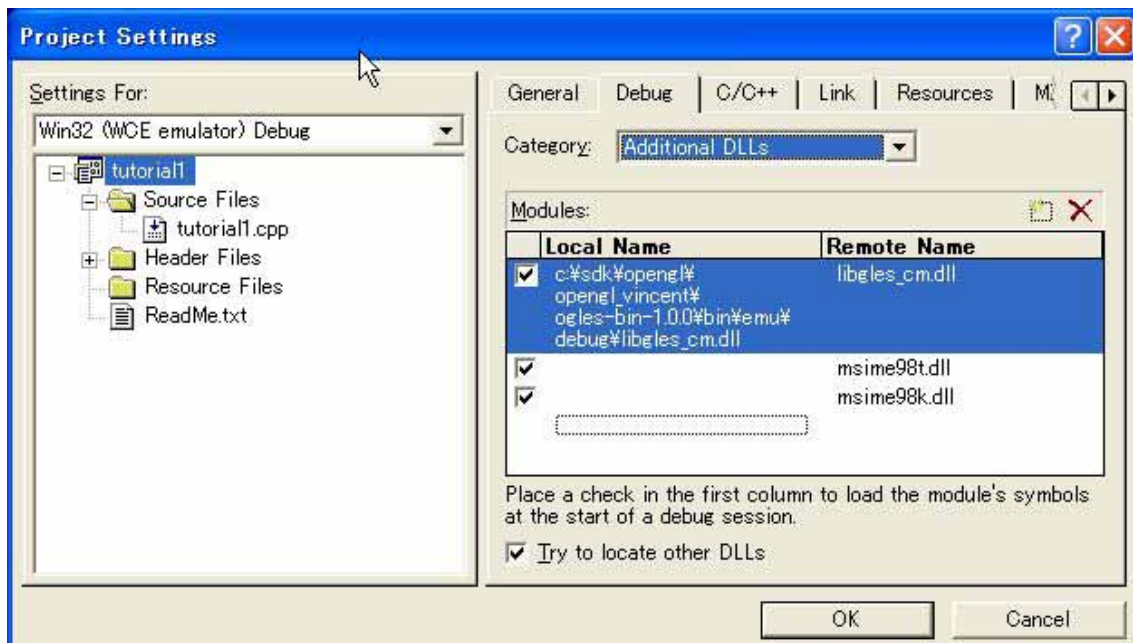
2.1.3. Vincent Mobile 3D Rendering Library

- OpenGL ES 1.1 に対応した 3 D A P I ライブラリ
- オープンソース

<http://sourceforge.net/projects/ogl-es>

2.2. DLL の設定

eVC の設定で DLL を指定します。



2.3. 実行

普通に実行するとし、下記のダイアログが表示されて、プログラムが実行されません。



2.4. RemoteFileViewer での DLL アップロード

2.4.1. デバイス選択

下記ダイアログが表示されるので、「POCKET PC 2003 Emulator」を開きます。
OK を押して接続します。



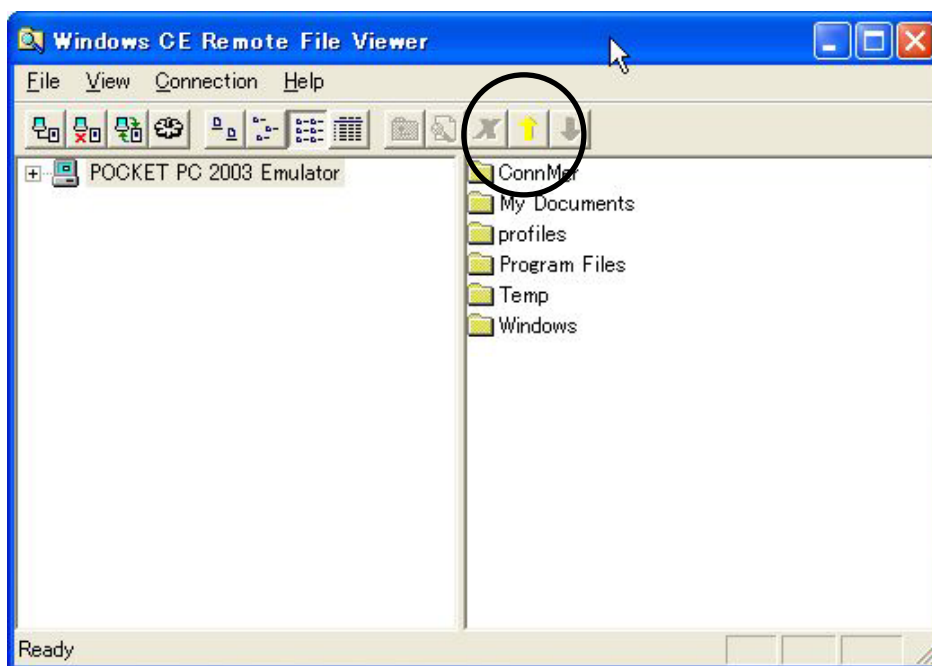
2.4.2. 接続

接続すると、右ダイアログ（ Connecting to device ）が表示されます。また PDA イメージのウィンドウ（左）が表示されます。

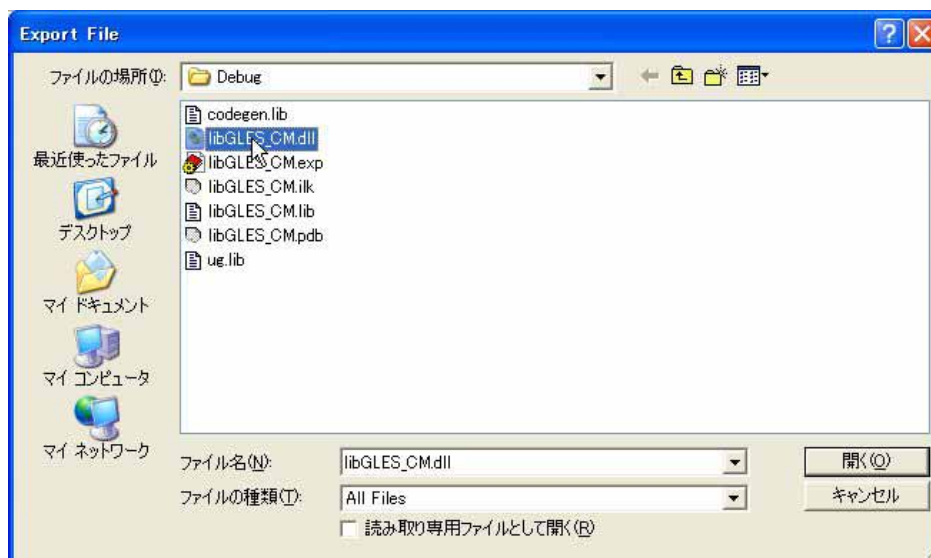


2.4.3. アップロード

左側のウィンドウで「POCKET PC 2003 Emulator」を選択して、「黄色の矢印」を押します。

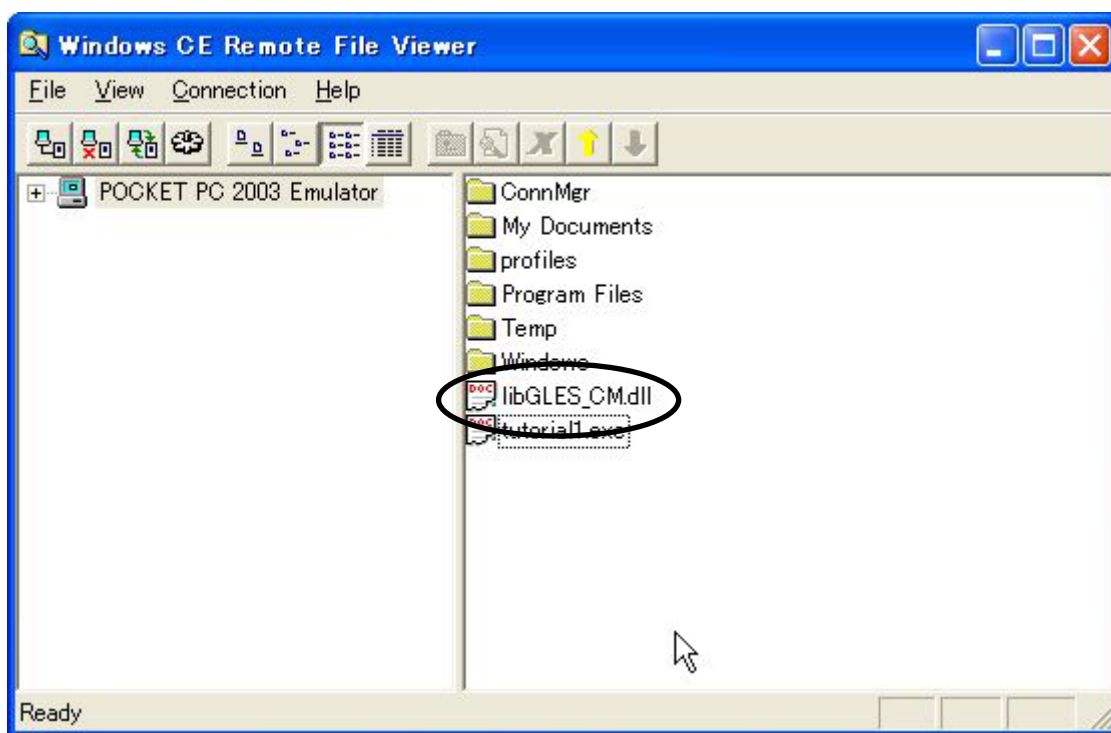


ファイル選択ダイアログが表示されるので、「libGLES_CM.dll」を選択します。



2.4.4. アップロード終了

アップロード終了すると、下のように「libGLES_CM.dll」が表示されます。



2.5. 実行

RemoteFileViewer でアップロードしてから実行すると、動作します。



3. PowerVR OpenGL ES SDKs

3.1. 準備

下記の開発キットをインストールして下さい。

<http://www.pvrdev.com/Pub/MBX/Download/default.htm>

4. サンプル

4.1. PVR SDKを使用したひな型

環境変数 \$(PVR_SDK)を設定してください。

(例)

`$(PVR_SDK) = C:\¥SDK¥SDK_OGLES_WINDOWS_PCEMULATION_1.08.18.0380¥SDKPackage`



Test01.rar