

Wiiいもうと

<http://kazushi-lab.c.fun.ac.jp/pukiwiki/index.php?Wii%A4%A4%A4%E2%A4%A6%A4%C8>

[FrontPage](#)

Wiimote用ドライバ(?)に関するファイル置き場です。

最新版[↑]

 [wiiimouto20070927.zip](#)

動作させるにはMicrosoft .NET Framework Version 2.0が必要です。

 [.NET Framework Version 2.0をダウンロード](#)

更新履歴[↑]

お名前:

題名:

記事の投稿

4台のWiiリモコンに対応[↑]

(2007-09-27 (木) 20:21:36)

4台のWiiリモコンに対応しました。

動作テストはしてませんが、
2回やってたことを4回やっただけのような感じなのでたぶん大丈夫です。

Bluetoothの通信速度の低下の方が心配だなあ。

 [wiiimouto20070927.zip](#)

- ありがとうございます！感謝してます・・・ -- meg[?] 2007-09-28 (金) 13:02:56
- どもー。動作テストよろしくお願いします。 -- Sugimoto[?] 2007-09-28 (金) 13:44:15

お名前:

コメントの挿入

2台のWiiリモコンに対応、LED点灯の制御に対応[↑]

(2007-07-30 (月) 13:51:26)

2台のWiiリモコンに対応しました。

ExternalInterface[?].call(*****);
の引数として、以下の文字列が使えます。

アプリケーションの終了

exit

各種データの取得(1台目,2台目)

```
getWiimote1Value (またはgetWiimoteAllValue)
getWiimote2Value
```

振動の設定(1台目,2台目)

```
setWiimote1Vibration (またはsetWiimoteVibration)
setWiimote2Vibration
```

使用例 :
ExternalInterface.call("setWiimote1Vibration", true); // パイプON

LED点灯の設定(1台目,2台目)

```
setWiimote1LEDs
setWiimote2LEDs
```

使用例 :
ExternalInterface.call("setWiimote1LEDs", true, false, false, false); // 1台目はLED1のみ光らせる
ExternalInterface.call("setWiimote2LEDs", false, true, false, false); // 2台目はLED2のみ光らせる

今まで使っていたgetWiimoteAllValueなども、
1台目のデータを取得するメソッドとしてそのまま使えますのでご安心を。
(ただしダブルクォテーションで囲むのを忘れずに)

またexit以外は戻り値の**result**プロパティを参照する事で接続状態がわかります。
2台のWiiリモコンが必要な作品の場合には、ムービーの開始時にこの値を判別してエラーを表示すると良いでしょう。

使用例 :
wiimote1 = ExternalInterface.call("getWiimote1Value"); // 認識されている場合
trace(wiimote1.result); // true
wiimote2 = ExternalInterface.call("getWiimote2Value"); // 認識されていない場合
trace(wiimote2.result); // false

 [wiiimouto20070730.zip](#)

- 対応はやいね。:-D -- kazushi? 2007-07-30 (月) 19:18:13
- ふへへ。その分、動作テストがおそろかな気がしますけどね。-- Sugimoto? 2007-07-30 (月) 19:25:19

お名前:

フルスクリーン完全対応、ムービーリロード対応[↑]

Sugimoto? (2007-07-24 (火) 23:10:27)

・Escキーを押すと、フルスクリーン画面と通常画面を切り替えられます。
(フルスクリーン表示はFullScreen?ボタンでも可)

・Reloadボタンを押すと、現在読み込んでいるムービーをリロード(再読み込み)できます。
(wiiimouto.exeと同じフォルダにEmptyMovie?.swfが無いと機能しません)

 [wiiimouto20070724.zip](#)

- おつかれさん。Flash CS3でも試してみますわ。-- kazushi? 2007-07-25 (水) 16:26:17

お名前:

フルスクリーン対応 [↑]

Sugimoto? (2007-07-10 (火) 18:52:16)

しっかりとフルスクリーン表示に対応。
でもESCキー押しても通常のウィンドウサイズには戻りません。
あくまでも展示用として放っておくものとお考えください。
(あと、Show,Hideボタンを消しました)

 [wiiimouto20070710.zip](#)

Releaseフォルダの中にexeファイルがあります。

- お、ついにファイル名がわかりましたな? -- kazushi? 2007-07-11 (水) 08:35:18

お名前:

いろいろ変更 [↑]

(2007-07-06 (金) 02:54:54)

- 起動がややスムーズになりました
- ShowボタンとHideボタンが付きました
(ムービーの処理はするけど表示しないで軽くなります)
- Openボタンが付きました
(しかしリロードはできない。違うファイルを開いてさっきのファイルを開く、と操作すればリロードっぽいことはできます)
- 出来損ないのフルスクリーンボタンが付きました
(押してもボタンが残っちゃう)
- Wiiリモコンがつながってなくても終了しません
(フルスクリーンの挙動を見られるように)

 [test0i.zip](#)

 [test0i_src.zip](#) ソース付き

今後実装したいこと:

- ちゃんとフルスクリーン表示(急務)
- ボタンではなく右クリックメニューにする(できそう&やりたい)
- リロード(難しそう)
- traceの情報を出力(遠まわしにしそう)
- Hideの状態でフルスクリーンにしてShowにすると小さいままだ… うーん -- Sugimoto? 2007-07-06 (金) 03:03:10
- お疲れ様:-) -- kazushi? 2007-07-06 (金) 06:19:12
- リロードはもったかいLoadMovie?するんじゃだめなんだ。 -- kazushi? 2007-07-09 (月) 22:14:18
- だめでした。怠け者らしい。 -- Sugimoto? 2007-07-10 (火) 16:19:42

お名前:

起動時にファイル選択可能 [↑]

(2007-06-01 (金) 00:22:08)

起動時にファイルを選んで開くことが出来ます。
リロードも出来たらいいのに…。

 [test0h.zip](#)

お名前:

IRセンサ対応 [↑]

(2007-05-17 (木) 22:52:41)

今後の研究に必要なであろうほぼすべての値の取得が可能です。

 [test0g.zip](#)

以下にプロパティ一覧を載せました。…でもなんか見つらくね？

デバイス	データ種類	データ型	プロパティ名	備考
Wiiリモコン	加速度X	int	wdX	
Wiiリモコン	加速度Y	int	wdY	
Wiiリモコン	加速度Z	int	wdZ	
Wiiリモコン	加速度X	float	wcX	
Wiiリモコン	加速度Y	float	wcY	
Wiiリモコン	加速度Z	float	wcZ	
デバイス	データ種類	データ型	プロパティ名	備考
Wiiリモコン	拡張機器接続の有無	bool	eAttachmentPluggedIn [?]	
Wiiリモコン	バッテリーレベル	string	eBatteryLevel [?]	未対応？
Wiiリモコン	IRセンサの動作	bool	eIrenabled	
Wiiリモコン	LED1の点灯状態	bool	eLED1On	
Wiiリモコン	LED2の点灯状態	bool	eLED2On	
Wiiリモコン	LED3の点灯状態	bool	eLED3On	
Wiiリモコン	LED4の点灯状態	bool	eLED4On	
Wiiリモコン	スピーカーの動作	bool	eSpeakerEnabled [?]	
デバイス	データ種類	データ型	プロパティ名	備考
IRセンサ	LED1の位置が取得できるか	bool	p1Found	
IRセンサ	LED1のサイズ	int	p1Size	
IRセンサ	LED1の座標X	int	p1dX	
IRセンサ	LED1の座標Y	int	p1dY	
IRセンサ	LED1の座標X	float	p1cX	
IRセンサ	LED1の座標Y	float	p1cY	
IRセンサ	LED2の位置が取得できるか	bool	p2Found	
IRセンサ	LED2のサイズ	int	p2Size	
IRセンサ	LED2の座標X	int	p2dX	
IRセンサ	LED2の座標Y	int	p2dY	
IRセンサ	LED2の座標X	float	p2cX	
IRセンサ	LED2の座標Y	float	p2cY	
デバイス	データ種類	データ型	プロパティ名	備考
Wiiリモコン	ボタン1	bool	b1	
Wiiリモコン	ボタン2	bool	b2	
Wiiリモコン	ボタンA	bool	bA	
Wiiリモコン	ボタンB	bool	bB	
Wiiリモコン	ボタンHOME	bool	bHome	
Wiiリモコン	ボタン-	bool	bMinus	

Wiiリモコン	ボタン+	bool	bPlus	
Wiiリモコン	十字キー上	bool	bUp	
Wiiリモコン	十字キー下	bool	bDown	
Wiiリモコン	十字キー左	bool	bLeft	
Wiiリモコン	十字キー右	bool	bRight	
デバイス	データ種類	データ型	プロパティ名	備考
ヌンチャク	接続の有無	bool	cAttached	
ヌンチャク	加速度X	int	cdX	
ヌンチャク	加速度Y	int	cdY	
ヌンチャク	加速度Z	int	cdZ	
ヌンチャク	加速度X	float	ccX	
ヌンチャク	加速度Y	float	ccY	
ヌンチャク	加速度Z	float	ccZ	
ヌンチャク	スティックX	int	sdX	
ヌンチャク	スティックY	int	sdY	
ヌンチャク	スティックX	float	scX	
ヌンチャク	スティックY	float	scY	
ヌンチャク	ボタンC	bool	bC	
ヌンチャク	ボタンZ	bool	bZ	
デバイス	データ種類	データ型	プロパティ名	備考

- おお、すげえ -- kazushi? 2007-05-19 (土) 11:50:01
- ぜ、全部のボタンまで～ -- きゃたびら? 2007-05-20 (日) 13:40:49
- ためした。ヌンチャクも反応するね。ちょっとだけ疑問なんだけどintがdXでfloatがcX。このd,cっての何の略なんだろう？ふとiX, fXだっただめなんかと思いました。 -- kazushi? 2007-05-21 (月) 18:18:26
- Direct(0～255)とCalibrated(0～±1)の略です。dXだとΔxっぽくて紛らわしいかもしれないですね -- Sugimoto? 2007-05-22 (火) 04:34:17
- なるほど理解 -- kazushi? 2007-05-22 (火) 07:14:52
- ためしました。すごい！！でもセンサーバー付けてためてないの、付けてためしたらまたコメントします。 -- Kamii? 2007-05-22 (火) 13:37:30
- わあい。今後はみんながswfを公開してくのがメインですかね。 -- Sugimoto? 2007-05-22 (火) 18:40:25
- そのとおり。masumiさんとkamiiさんからできたものを添付だね。 -- kazushi? 2007-05-22 (火) 21:42:17

お名前:

マルチスレッド化 ¹

(2007-05-14 (月) 18:59:44)

マルチスレッド化によって、より快適な操作性を実現する事に成功しました。

Flashのクラス化はまだです。

(空間をズバズバ切れるFlash付き)

 [test0f.zip](#)

どなたかビルド時にReleaseフォルダ内にflashフォルダをコピーする方法をご存知でしたら教えていただけると助かります。

- ごくろうさま！ -- kazushi? 2007-05-14 (月) 21:47:08
- どもども -- Sugimoto? 2007-05-14 (月) 22:15:21
- すげえー！斬るflash面白い！ -- Masumi? 2007-05-14 (月) 22:56:28
- そういやギター待ってまだ元気なの？ -- kazushi? 2007-05-14 (月) 23:05:17
- Wikipediaには「今月7日に結婚を発表」とあります。でも噂になってませんから!! 斬り。 -- Sugimoto? 2007-05-14 (月) 23:31:32
- アプリケーションの構成？がなんとかでって怒られて使えなかったよー(;-;) -- meg? 2007-05-14 (月) 23:59:24
- とりあえず.NET Framework 2.0のインストールを試してみてください。 -- Sugimoto? 2007-05-15 (火) 00:56:39
- 斬るFlashってどれかなあ。わからなかった。test0e.zipってもしかして05/03と同じもの？ -- kazushi? 2007-05-15 (火) 10:15:13

- ありゃ!!貼るの間違っていました。 -- Sugimoto? 2007-05-15 (火) 18:31:50
- 斬れました…接続されてないとコメント表示する等、細部までこだわってすごいです! -- きゃたびら? 2007-05-15 (火) 22:30:36
- Aボタンを押すと全部が止まってしまうのはどういう意図があるんでしょうか? -- きゃたびら? 2007-05-15 (火) 22:32:01
- どもー。その意図は、基になったバナナ採りゲームのソースを見て頂ければ何か感じ取って頂けるかもしれません。 -- Sugimoto? 2007-05-16 (水) 02:36:10
- あー、「Aを押した瞬間の加速度をじっくり見るため」ってのはどうすかね -- Sugimoto? 2007-05-16 (水) 02:40:18

お名前:

コメントの挿入

05月03日(木) [↑]

とりあえず公開。

BluesoleilでWiimote(Wiiリモコン)を接続してから、releaseフォルダの中のexeを起動してみてください。
ボタンと傾きを利用したサンプルが再生されるはずです。

 [test0e.zip](#)

なにか気づいた点があれば以下からおねがいします。

- おおう! ごろうさま。みんな早速試すんだ。そしてコメントするんだ。 -- kazushi? 2007-05-03 (木) 09:13:01
- たのんまつ。 -- Sugimoto? 2007-05-03 (木) 10:28:25
- やってみました。ゲームそのもののコメントは昨日したとおりです。あとはFlashのクラスとして利用しやすいように整理しているとよりいいですね。 -- かずし? 2007-05-08 (火) 10:48:31
- Aye, aye, sir! -- すぎもっちゃん? 2007-05-08 (火) 20:15:53
- 試そうとしたんですが、bluesoleilでは認識されているのに、プログラムを立ち上げると、つながてないといわれる。wiinremoteでも、認識していない。うーん、以前は動かせたのになぜだろう。せっかく公開してもらってるのに試せず、申し訳ない。時間をみて原因究明してみます -- kato? 2007-05-13 (日) 17:08:06
- bluesoleil自体を再インストールしてはどうだろう。ほぼ同じ目にあったが僕はそれで直った。 -- kazushi? 2007-05-13 (日) 17:12:06
- http://tshimizu.cocolog-nifty.com/good_job/2006/05/bluesoleil_2130.html -- kazushi? 2007-05-13 (日) 17:12:45
- 試しに別のコントローラで接続したら動きました。なぜだろうか? 同型デバイスだと一番最初に登録したデバイスが優先されるのかなあ。Bluetoothの仕組みがいまいち把握できない。 -- kato? 2007-05-13 (日) 17:52:32

お名前:

コメントの挿入

Last-modified: 2007-09-28 (金) 13:44:15 (72d)

Site admin: [kazushi](#)

PukiWiki 1.4.7 Copyright © 2001-2006 [PukiWiki Developers Team](#). License is [GPL](#).
Based on "PukiWiki" 1.3 by [yu-ji](#). Powered by PHP 4.3.8. HTML convert time: 1.599 sec.