

管理ツールによるセットアップ

セットアップの準備

開発用コンピュータを、本機が接続されたネットワークにつなぎ、開発用コンピュータで Web ブラウザが動作するように設定します。このとき、プロキシを使用しない設定にしてください。詳しくは、開発用コンピュータの取扱説明書をご覧ください。

本機の電源を入れる

開発用コンピュータの TCP/IP を設定後、本機の電源を入れます。

1 電源コードを本機に接続する。

2 メイン電源スイッチ(図3(15))を ON にする。

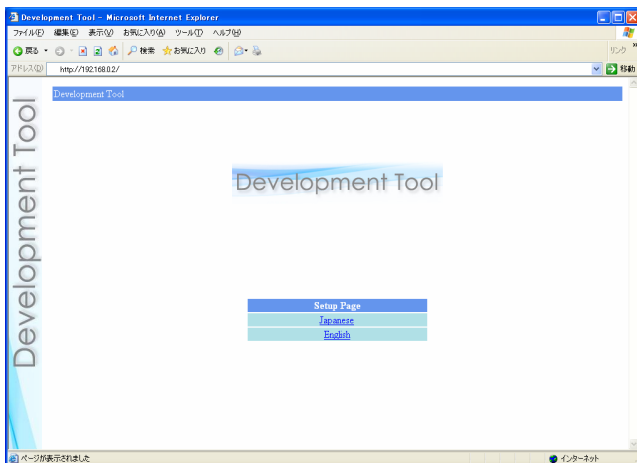
本機に電源が入り、初期化が始まります。初期化中は、POWER ランプが赤色に点滅し、初期化が終わると赤色に点灯します。

管理ツールを起動する

開発用コンピュータから管理ツールを起動します。ここでは、本機の IP アドレスを「192.168.0.2」に設定した場合を例として説明します。

1 開発用コンピュータでWebブラウザを起動する。

2 Webブラウザのアドレス欄に「<http://192.168.0.2/>」を入力して、Enterキーを押す。
言語選択画面が表示されます。



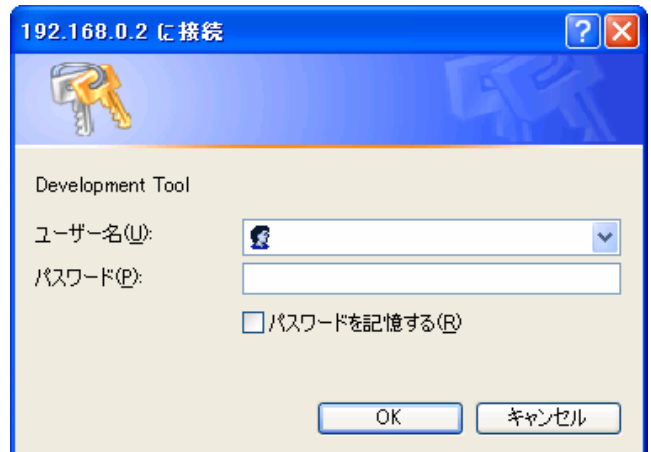
3 管理ツールの表示言語を選択する。

ログイン画面が表示されます。

ここでは、例として[Japanese]を選択します。

ログイン

ユーザー名とパスワードでログインします。



1 「ユーザー名」と「パスワード」に次の値を入力する。

管理者としてログインする場合

- ・ユーザー名: Administrator
- ・パスワード名: Administrator

*工場出荷時の設定です

管理者としてログインすると、管理ツールのメニューに表示される全ての機能を利用することができます。

ユーザーとしてログインする場合

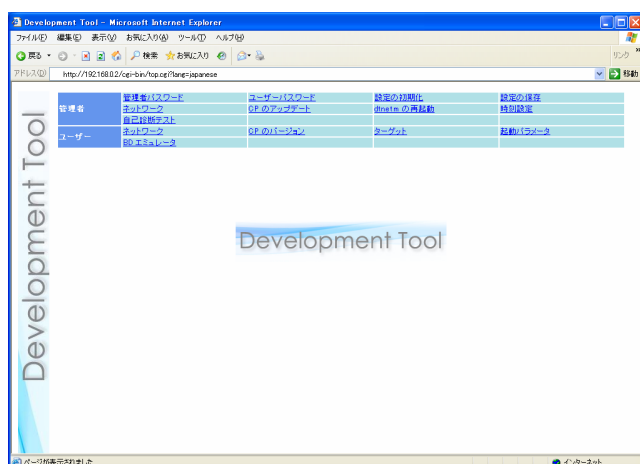
- ・ユーザー名: User
- ・パスワード名: User

*工場出荷時の設定です

ユーザーとしてログインすると、管理ツールのメニューに表示される[ユーザー]の機能だけを利用することができます。[管理者]の機能を利用することはできません。

2 [OK]をクリックする。

ログインに成功すると、管理ツールのメイン画面が表示されます。



管理者

本機の設定変更やソフトウェアの更新、シャットダウンなどの操作ができます。

| | |
|-------------|--|
| 管理者パスワード | 管理者パスワードを変更します |
| ユーザーパスワード | ユーザーパスワードを変更します |
| 設定の初期化 | 選択した設定項目を初期化します |
| 設定の保存 | 設定を保存し、保存した設定を本機に同期させます |
| ネットワーク | ネットワーク設定に必要な値を設定します |
| CP のアップデート | コミュニケーションプロセッサ用ソフトウェアをアップデートします |
| dtnetm の再起動 | 開発用コンピュータと DECI プロトコル経由で通信するプログラムを再起動します |
| 時刻設定 | 時刻とタイムゾーンを設定します |
| 自己診断テスト | Reference Tool の診断テストを実行します |

ユーザー

本機の設定内容が表示されます。また一部の設定を変更できます。

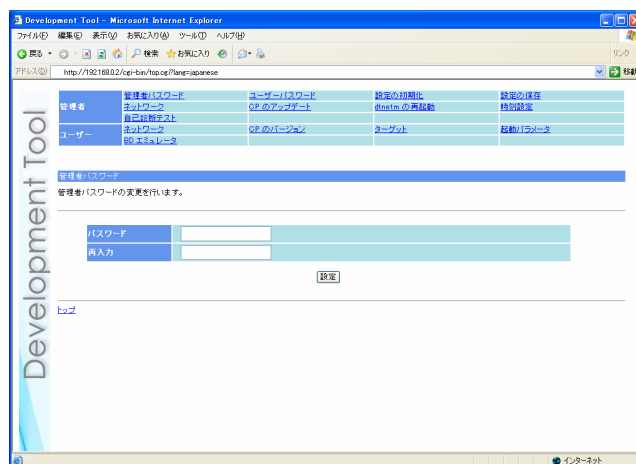
| | |
|-----------|---|
| ネットワーク | ネットワークの設定を確認できます |
| CP のバージョン | インストールしたコミュニケーションプロセッサ用ソフトウェアパッケージのバージョンが確認できます |
| ターゲット | 開発ターゲットの状態を確認できます |
| 起動パラメータ | 起動パラメータの設定を行います |
| BD エミュレータ | BD エミュレータの設定の確認と変更ができます |

各種設定をする — 管理者

[管理者]の右側にある項目をクリックして各種セットアップをします。

管理者パスワード

[管理者パスワード] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここで管理者を認証するためのパスワードを変更できます。



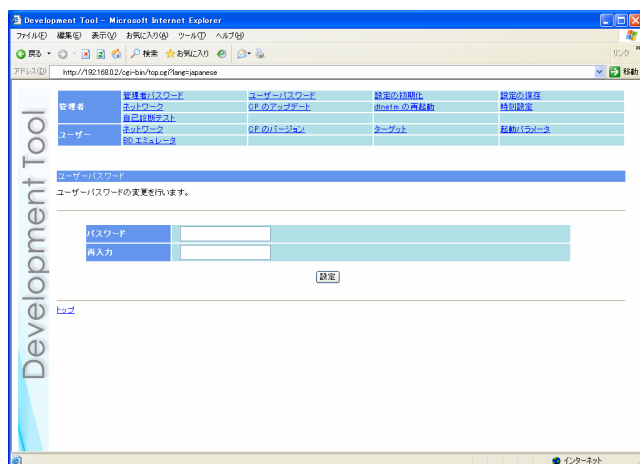
変更したいパスワードを、[パスワード] と [再入力] に入力します。[設定] をクリックすると変更が完了します。

ご注意

セキュリティ保持のため、パスワードは工場出荷時の設定から必ず変更してください。
パスワードの文字は半角英数字にしてください。英小文字だけや英大文字だけ、数字だけのパスワードは設定できません。
パスワードは 7～8 文字です。7 文字未満の場合は設定されません。また、9 文字以上入力した場合は、先頭の 8 文字がパスワードとして設定されます。
パスワードが間違っている場合や、[パスワード]と[再入力]の入力文字が一致しない場合は、警告画面が表示されます。もう一度入力し直してください。

ユーザーパスワード

[ユーザーパスワード] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここでログイン時のパスワードを変更できます。



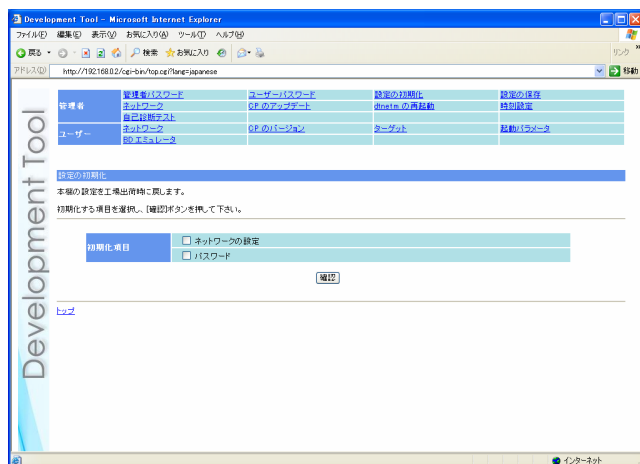
変更したいパスワードを、[パスワード] と [再入力] に入力します。[設定] をクリックすると変更が完了します。

ご注意

セキュリティ保持のため、パスワードは工場出荷時の設定から必ず変更してください。
パスワードの文字は半角英数字にしてください。英小文字だけや英大文字だけ、数字だけのパスワードは設定できません。パスワードは 7～8 文字です。7 文字未満の場合は設定されません。また、9 文字以上入力した場合は、先頭の 8 文字がパスワードとして設定されます。
パスワードが間違っている場合や、[パスワード]と[再入力]の入力文字が一致しない場合は、警告画面が表示されます。もう一度入力し直してください。

設定の初期化

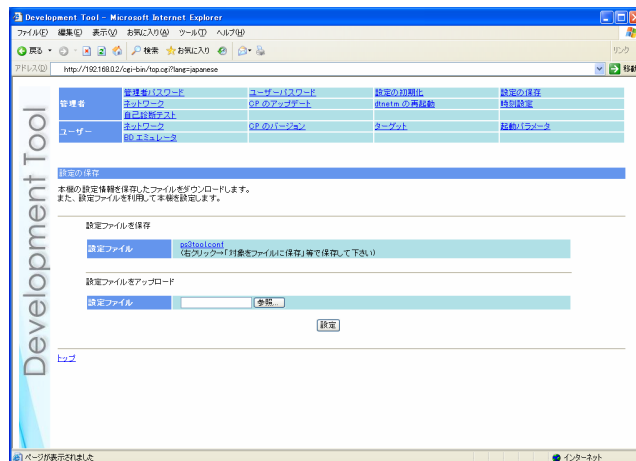
[設定の初期化] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここで[ネットワーク/アクセス制御の設定] と [パスワード] の設定を工場出荷時に戻すことができます。



初期化する設定を選択して [確認] をクリックすると、初期化が完了します。

設定の保存

[設定の保存] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここで本機の現在の設定を開発用コンピュータへ保存したり、指定ファイルの設定内容を本機に反映させたりすることができます。



本機の設定を開発用コンピュータに保存するには

[ps3tool.conf] を右クリックして、[対象をファイルに保存]を選択します。

ご注意

操作方法はお使いの Web ブラウザによって異なります。詳しくは、Web ブラウザの取扱説明書をご覧ください。

開発用コンピュータに保存した設定ファイルを本機に設定するには

1 開発用コンピュータの設定ファイルのIPアドレスが本機と同じかどうか確認する。

設定ファイルの IP アドレスが本機のもとは異なる場合、テキストエディタなどを使って、ファイル内の IP アドレスを本機の IP アドレスに置き換えます。

2 [参照] をクリックして、本機に設定するファイルを選ぶ。

3 [設定] をクリックする。

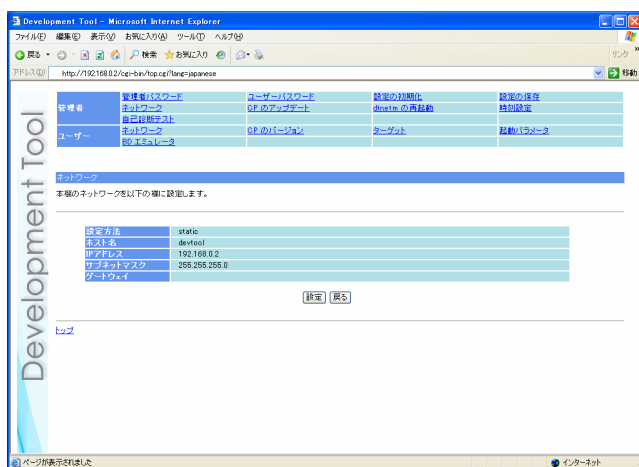
本機に設定が保存され、情報が更新されます。

ネットワーク

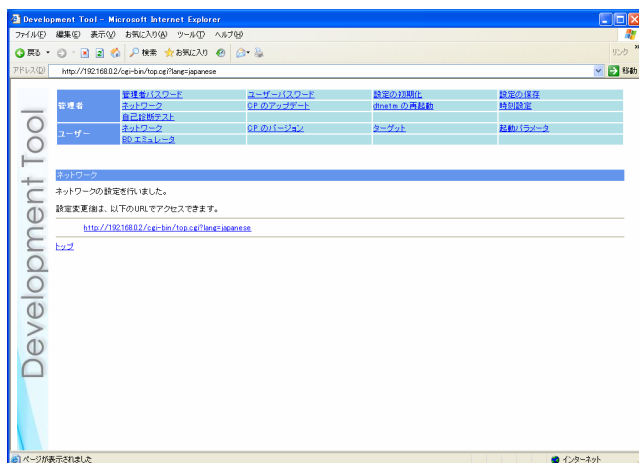
[ネットワーク] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここで IP アドレスの取得方法やネットワーク設定に必要な値を変更できます。



ここで必要な設定を変更し、[確認] をクリックすると、次の確認画面が表示されます。



[設定] をクリックすると、設定処理が始まります。設定が完了したら、次の画面が表示されます。



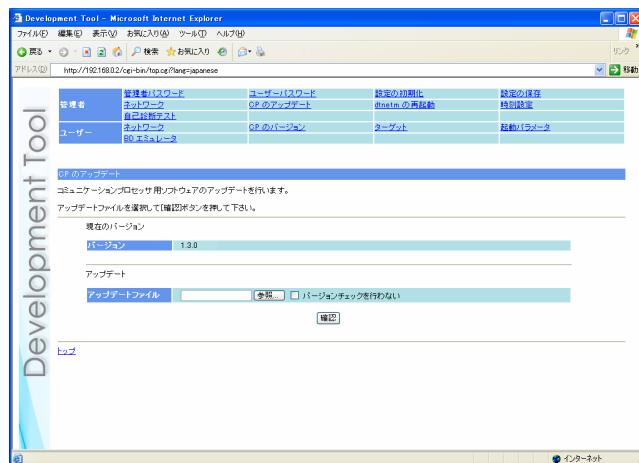
必要に応じてネットワークの接続形態を変更し、画面に表示されている URL にアクセスしてください。

CP のアップデート

[CP のアップデート] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここでコミュニケーションプロセッサのソフトウェアのアップデートができます。

1 開発用コンピュータ上の適当なディレクトリにアップデートファイルを置いて、[CPのアップデート] をクリックする。

次の画面が表示されます。

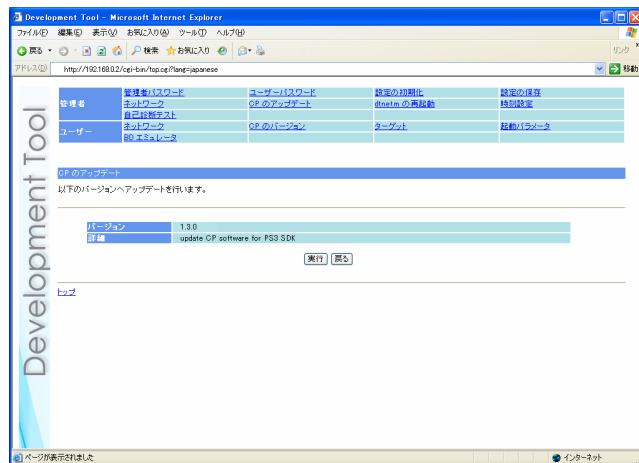


ご注意

[確認] をクリックすると、すでにインストールされているファイルとアップデートファイルのバージョンチェックが行われます。アップデートファイルの方が新しいという確認やファイルの依存関係などの確認が行われます。「バージョンチェックを行わない」にチェックを付けると、確認が行われません。デフォルト(バージョンチェックを行う)で使用することを推奨します。

2 アップデートするファイルのパス名を入力して、[確認] をクリックする。

次の画面のように、アップデートファイルの内容が表示されます。

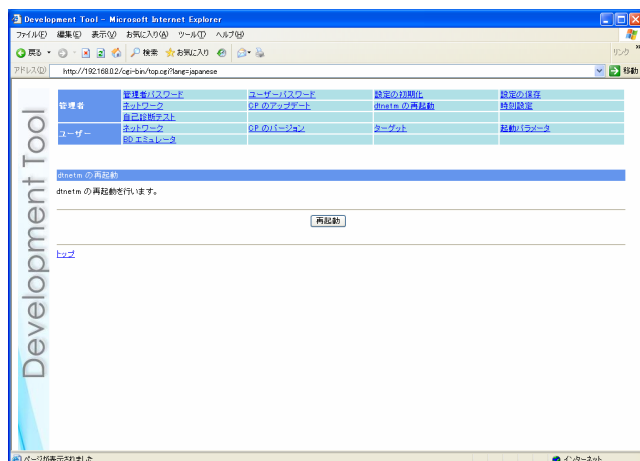


3 内容を確認して、[実行] をクリックする。 インストールが始まります。

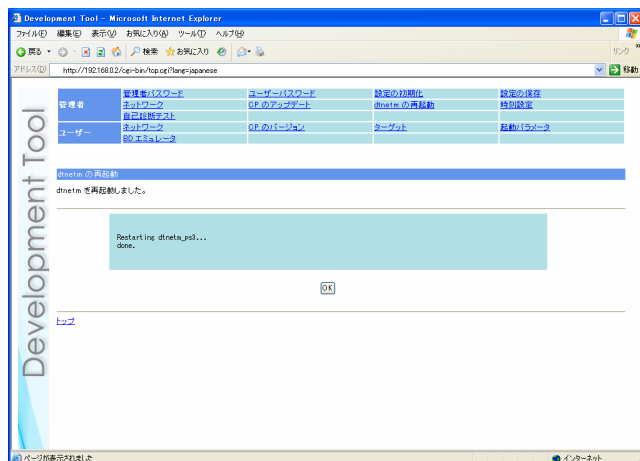
内容が間違っていたら、[戻る] をクリックして内容を修正してください。

dtnetm の再起動

「dtnetm」は、本機と開発用コンピュータの間で TCP/IP ソケット間通信を行うプログラムです。[dtnetm の再起動]をクリックすると、次の画面が表示されます。

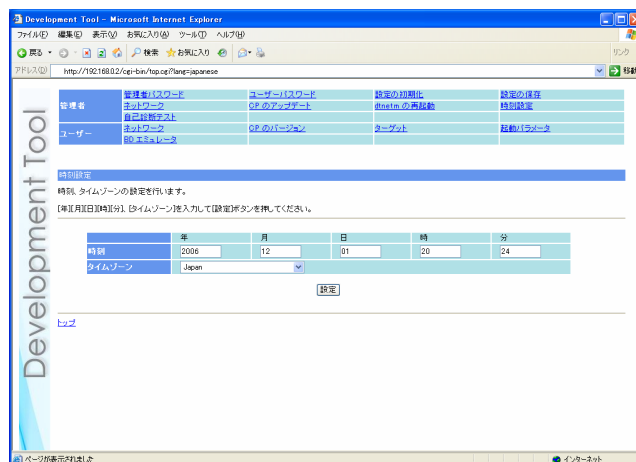


ここで [再起動] をクリックすると、dtnetm が再起動され、再起動のステータスが表示されます。再起動が完了すると次の画面が表示されます。



時刻設定

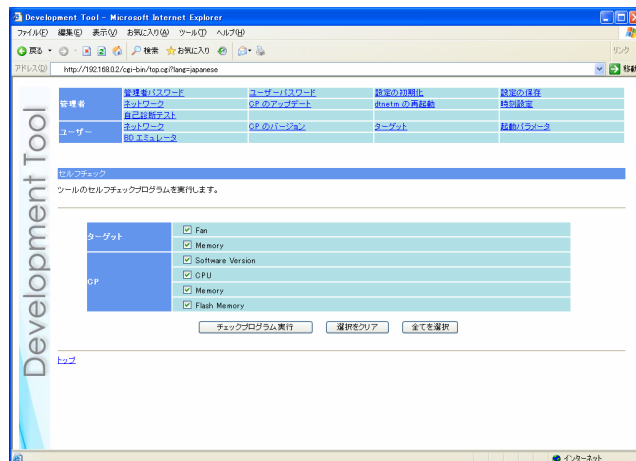
[時刻設定] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここで日時とタイムゾーンの設定ができます。



年月日と時刻の値を入力し、タイムゾーンを選択します。[設定] をクリックすると設定が完了します。

自己診断テスト

[自己診断テスト] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここで各種自己診断テストが実行できます。



1 実行したい処理を選択し、実行する。

自己診断テストの対象を選択します。[チェックプログラム実行] をクリックすると、テストが始まります。

ご注意

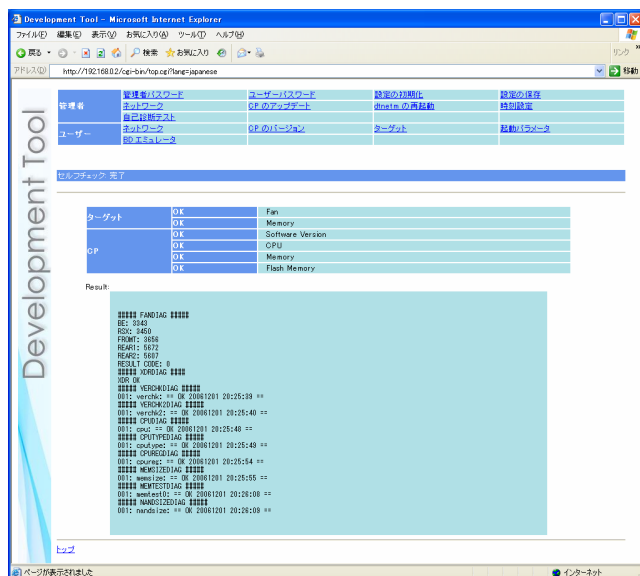
[ターゲット] の各種自己診断テスト（チェック項目）の実行は、機種ごとに制限があります。

| テスト項目 | 診断可能な Reference Tool の機種 |
|--------|-----------------------------|
| Fan | DECR-1000 シリーズおよび DEH-R1040 |
| Memory | DECR-1000 シリーズ |

* DEH-R1040 以外の DEH-R1000 シリーズでは、[ターゲット]のチェック項目を選択しても自己診断テストは実行されません。

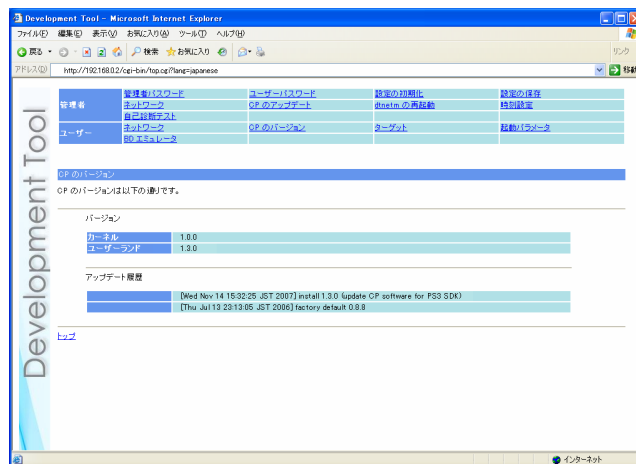
2 実行結果が表示される。

診断結果が表示されます。診断結果が OK となれば正常です。NG と表示される場合は異常の恐れがありますので、<https://ps3.scedev.net/>のテクニカルサポートまで問い合わせください。



CP のバージョン

[CP のバージョン] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここで本機にインストールされたコミュニケーションプロセッサ用ソフトウェアのパッケージのバージョンとアップデート履歴を確認できます。



ターゲット

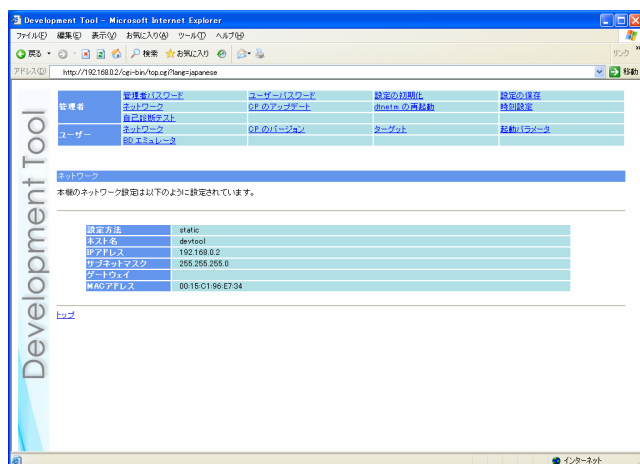
[ターゲット] をクリックすると、ターゲットシステムの操作画面が表示されます。ここではターゲットシステムの操作と状態の確認ができます。

セットアップを確認する — ユーザー

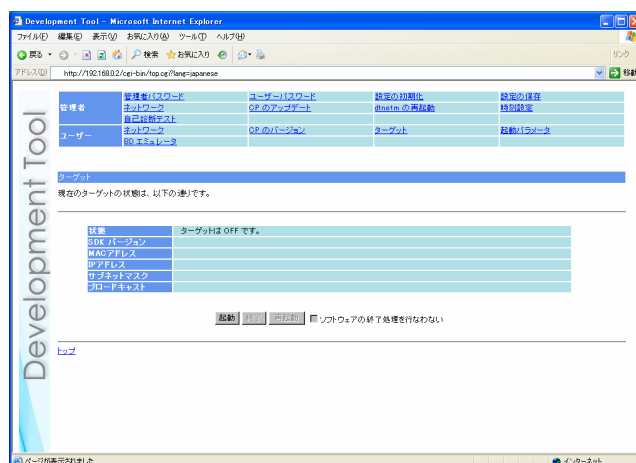
[ユーザ] 右側にある項目をクリックして設定内容、及び開発ターゲットシステムの状態を確認します。

ネットワーク

[ネットワーク] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここで本機のネットワーク設定を確認できます。

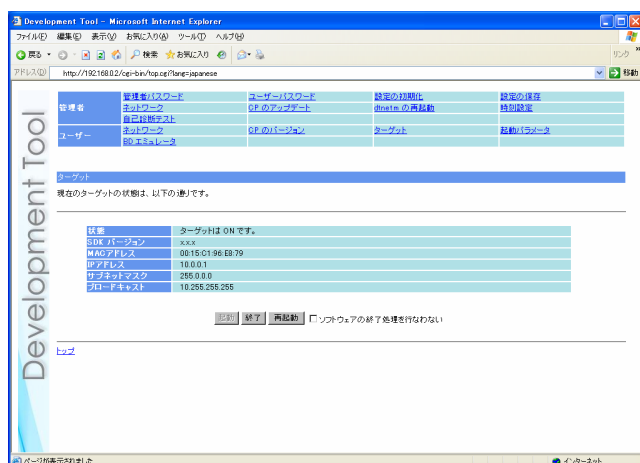


ターゲットシステムが OFF の場合、次の画面が表示されます。



[起動] ボタンをクリックすると、ターゲットシステムが起動します。

ターゲットシステムが ON の場合、次の画面が表示されます。



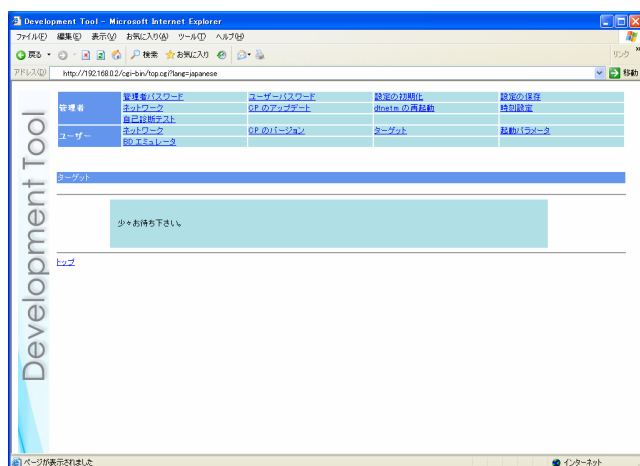
「SDK バージョン」にはターゲットシステムに書き込まれた SDK バージョンが表示されます。(お使いの SDK バージョンが図中の x.x.x に表示されます。)

「MAC アドレス」「IP アドレス」「サブネットマスク」「ブロードキャスト」にはターゲットシステムの「ギガビット・イーサネットコネクタ」の各設定値が表示されます。

[終了] [再起動] ボタンをクリックすると、ターゲットシステムが終了・再起動します。なお「ソフトウェアの終了処理を行わない」にチェックを付けておくと、ターゲットシステム上のソフトウェアの終了処理を行わない、強制処理になります。

ご注意

[起動] [終了] [再起動] ボタンをクリックしてターゲットシステムを操作すると、次の画面が表示され、処理に 10 秒ほどの時間を要します。この間、他の操作はお控えください。



ご注意

「ソフトウェアの終了処理を行わない」にチェックを付けて、ターゲットシステムを強制的に終了・再起動させると、ターゲットシステム上の保存されていないデータが失われる恐れがあります。ターゲットシステムが正しく終了・再起動できない場合にのみご利用下さい。なお誤って実行しないよう、次の確認画面が表示されます。

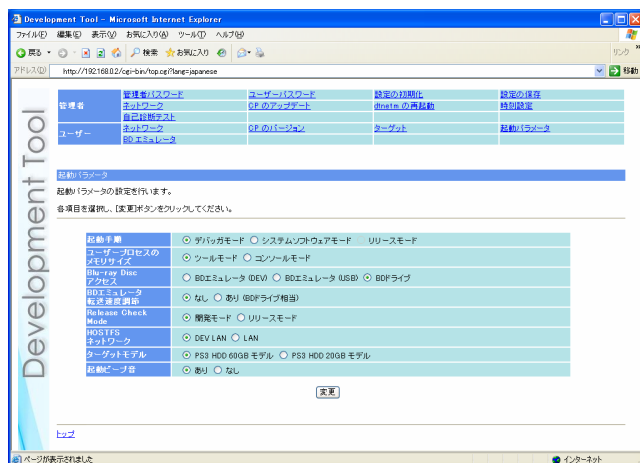


ご注意

「IP アドレス」「サブネットマスク」「ブロードキャスト」の表示には SDK210 以降の SDK が必要です。SDK210 より古い SDK では表示されません。

起動パラメータ

[起動パラメータ] をクリックすると、次の画面が表示されます。ここで起動パラメータの確認と変更ができます。



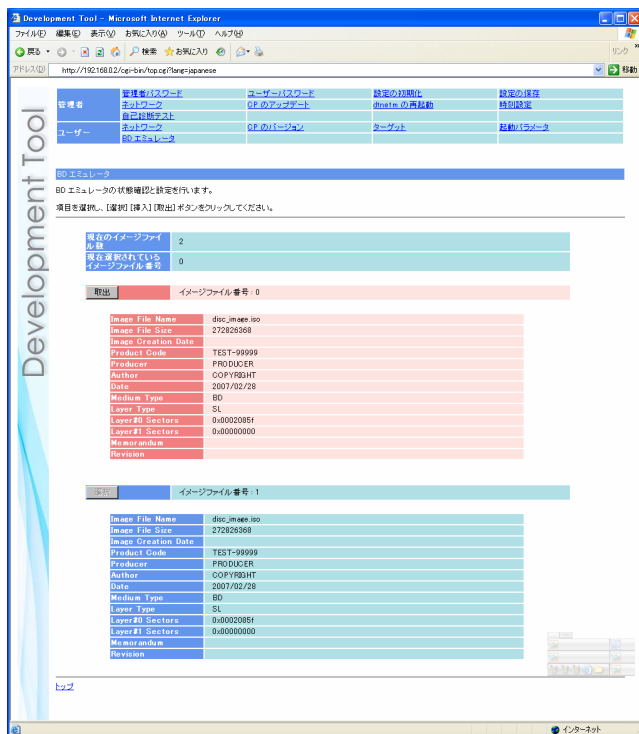
| 項目 | 選択肢 | 説明 |
|-----------------|---------------|---|
| 起動手順 | デバッグモード | ターゲットシステムにリモートデバッグを接続して、デバッグの管理下でアプリケーションプログラムを実行します。このモードでは、システムソフトウェアの GUI は表示されません。 |
| | システムソフトウェアモード | ターゲットシステムを起動すると、システムソフトウェアの GUI メニュー画面が現われます。各種設定（グラフィックス、サウンド、ネットワークなど）を GUI で行なうことができます。また、ゲームディスクの起動に加えて、ホストコンピュータのリモートファイルシステムに置かれているユーザアプリケーションの起動も行なえます。このモードにおいても、起動したユーザアプリケーションに後からリモートデバッグを接続することは可能です。 |
| | リリースモード | Debugging Station 専用の起動モードのため Reference Tool ではご利用いただけません。 |
| ユーザープロセスのメモリサイズ | ツールモード | Reference Tool としての通常のメモリ割り当てを行います。 |
| | コンソールモード | ゲームコンソールと同等のメインメモリ容量に制限してテストする場合に使用します。 |

| | | |
|--------------------|------------------|--|
| Blu-ray Disc アクセス | BD エミュレータ (DEV) | Reference Tool に内蔵している HDD(DEV)内に保存されている BD イメージファイルからデータを読み込みます。 |
| | BD エミュレータ (USB) | USB ポートに接続した HDD 内に保存されている BD イメージファイルからデータを読み込みます。(SDK200 以降の SDK が必要です。) |
| | BD ドライブ | BD ドライブからデータを読み込みます。 |
| BD エミュレータ 転送速度 調節 | なし | 転送速度調節を行いませんので、HDD の転送速度でデータを転送します。 |
| | あり (BD ドライブ 相当) | BD ドライブと同等の転送速度に調節した上でデータを転送します。 |
| Release Check Mode | 開発モード | 開発時に利用するモードです。ホスト PC のファイルアクセスが有効になります。(SDK210 以降の SDK が必要です。) |
| HOSTFS ネットワーク | リリースモード | PLAYSTATION®3 と同等の環境でアプリケーションの動作を確認するためのモードです。(SDK210 以降の SDK が必要です。) |
| | DEV LAN | CP のネットワーク経由で、ホスト PC へのファイルアクセスを行ないます。 |
| ターゲットモデル | LAN | ターゲットシステムの「ギガビット・イーサネットコネクタ」経由で、ホスト PC へのファイルアクセスを行ないます。(SDK210 以降の SDK が必要です。) |
| | PS3 HDD 60GB モデル | 本機を用いてソフトウェア開発をする際のターゲット機器のモデルを選択することができます。このときデバイスドライバ等により、本機を各ターゲット機器のモデルのように動作させることができます。 |
| 起動ビープ音 | PS3 HDD 20GB モデル | |
| | あり | 起動時のビープ音が有効になります。 |
| | なし | 起動時のビープ音が無効になります。 |

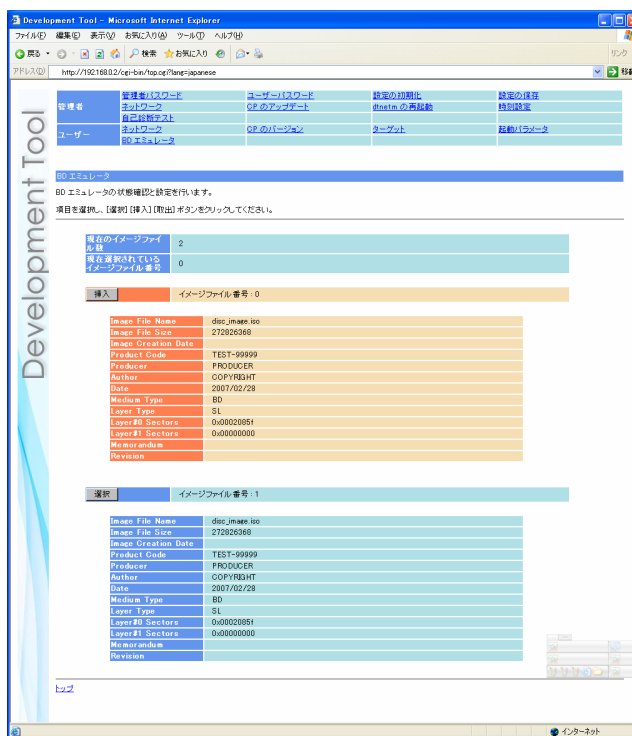
BD エミュレータ

[BD エミュレータ] をクリックすると、BD エミュレータの設定画面が表示されます。ここでは現在 BD エミュレータ用 HDD 内に保存されている BD イメージファイルのリストと、[起動パラメータ] 画面で「BD エミュレータ(HDD)」を選択したときに、どの BD イメージファイル使用されるかを表示しています。

選択された BD イメージファイルが挿入状態の場合、次の画面の様に背景が赤くなり、[取出]ボタンが表示されます。



選択された BD イメージファイルが取り出された状態の場合、次の画面の様に背景がオレンジ色になり、[挿入]ボタンが表示されます。また他の BD イメージファイルに[選択]ボタンが表示され、ディスクイメージを選択することが可能です。



ご注意

ターゲットシステムが SDK190 より古い場合、BD イメージファイルの取り出しには対応していません。このため [挿入] [取出] ボタンは表示されず、全ての BD エミュレータイメージに [選択] ボタンが表示されます。

ご利用になりたい BD エミュレータイメージを [選択] ボタンで選び、ターゲットシステムを再起動してください。

ご注意

ターゲットシステムが起動していない場合は、状態の確認や設定の変更はできません。

