

# 1 SDK100 環境の準備

---

## コミュニケーションプロセッサ用ソフトウェア更新

SDK100 では、CP アップデートパッケージ(PS3\_CP\_Update-094\*)に含まれる reftool\_cp\_096.bin ファイルを使用して Reference Tool のコミュニケーションプロセッサ用ソフトウェアを更新する必要があります。

アップデートが正しく行われると、管理ツールのバージョン表示が 0.9.6 となります。

コミュニケーションプロセッサの更新後、引き続きターゲットシステムの Flash Memory 更新作業を行ってください。

0.9.6 以外のバージョンが表示されている場合は、再度アップデートを行ってください。

注意事項：

- アップデートの際、「実行」ボタンを 2 度押さないで下さい。
- アップデート中に、電源を絶対に切らないで下さい。
- アップデートが完了しても管理ツール側の画面は自動的に更新されません。  
(アップデートの終了通知がありません)

アップデート中は Reference Tool の POWER の LED が点滅しますので、点滅から点灯に変わりましたらアップデートが終了したと判断して下さい。

## Flash Memory の更新について

SDK100 を使用する為には論理コンソールサーバと ebootrom を用いて Flash Memory の更新を行う必要があります。「Reference Tool ソフトウェアセットアップガイド」で更新手順を確認して、Flash Memory の更新を行ってください。

なお、今回はシステムソフトウェアの"System Update"を使って Flash Memory を更新する為のアップデートデータは提供しておりません（次回以降はアップデートデータのみ提供となります）。

### 更新時の注意事項

SDK096 以前の setmonitor.self を使って D-SUB への出力を行った状態からシステムソフトウェアの"System Update"を実行するとアップデートした後に映像が出力されなくなる事があります。

D-SUB への出力を行っている環境で SDK096 以降へアップデートを行う場合、一度 SDK 091 以降のシステムソフトウェアの"Video Output Setting"にて"D-Sub Output"を選択してから、アップデートを行うようにしてください。

なお、"Video Output Setting"を行わずに SDK096 以降へアップデートし映像が出力されなくなった場合は、SDK 096 以降に含まれている setmonitor.self を実行して、明示的に"Connector Type"を設定して下さい。

## 2 システムユーティリティ(libsysutil)

---

### ゲームデータユーティリティ

#### 仕様変更

- ゲームデータユーティリティが作成するシステムファイル(PARAM.SFO)のファイルモードを 600 から 666 に変更しました。

## 3 SPU ELF 変換スクリプト(replace\_hbr.pl)

---

### 新規機能

- 技術情報「分岐ヒント命令によるSPUのハングアップ問題について (<https://ps3.scedev.net/technotes/view/328>)」で提供した、原因となる分岐ヒント命令を変換するバイナリ変換スクリプトを追加しました。
  - cell/host-linux/bin/replace\_hbr.pl
  - cell/host-win32/bin/replace\_hbr.pl

## 4 PSGL

---

### 新規機能

- シェーダプログラムで使用するレジスタ数を取得、設定するための関数を追加しました。

`cgGLGetRegisterCount()`

`cgGLSetRegisterCount()`

- 以下の関数を追加しました。

`psglGetLastFlipTime()` 実際のフレームフリップ時間を返す

`psglSetFlipHandler()` フリップ実行時のコールバック関数を登録する