

1 SDK101 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

SDK101 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

ターゲットシステムの Flash Memory を SDK101 へ更新する為には SDK100 のシステムソフトウェアで提供している"System Update"の機能を使用します。

具体的な更新の手順については「Reference Tool ソフトウェアセットアップガイド」を御参照下さい。

更新時の注意事項(1)

SDK101 に含まれているアップデートデータ(PS3UPDAT.PUP)を Memory Stick PRO™、もしくは Memory Stick PRO Duo™の"/PS3/UPDATE"ディレクトリの下に置いた状態で SDK085 のシステムソフトウェア上から"System Update"を実行するとアップデートが行われます。

但し、SDK085 から SDK101 へ直接、アップデートする事は出来ない為、アップデートが途中で停止してしまいます。

誤って SDK085 から SDK101 へのアップデートを行ってしまった場合は SDK100 の ebootrom を Flash Memory へ書き込んだ後に SDK093 から SDK101 へアップデートして下さい。

更新時の注意事項(2)

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

エアの"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 システムソフトウェア(GUI)

新規機能

- HDD の空き容量を擬似的に 0KB にする機能を追加しました。
設定 -> 本体設定 -> Fake [Free Space: 0KB]
- セーブデータ管理において、セーブデータのコピー機能を追加しました。

3 システムユーティリティ(libsysutil)

セーブデータユーティリティ

仕様変更

- 各 API が必要なメモリコンテナのサイズを以下のように変更しました。

	SDK100	SDK101
cellSaveDataFixedSave()	5	4
cellSaveDataFixedLoad()	5	4
cellSaveDataListSave()	8	5
cellSaveDataListLoad()	8	5
cellSaveDataDelete()	8	5

cellSaveDataAutoSave()、cellSaveDataAutoLoad()のコンテナサイズの変更はありません。

サンプルの変更

- 各 API のメモリコンテナサイズの変更に伴い、cell/samples/sysutil/savedata サンプルを変更しました。

4 Network

libnet

仕様変更

- 名前解決関数のタイムアウト時間のデフォルト値を 5 秒から 1 秒に、リトライ回数のデフォルト値を 4 回から 5 回に、それぞれ変更しました。

詳細はリファレンスマニュアルの `sys_net_set_resolver_configurations()` の項目を御参照ください。

5 PLAYSTATION®Network

共通

仕様変更

- `sceNpInit()`の引数 `poolsize` の値が 128*1024(KB)未満だった場合に
SCE_NP_ERROR_INSUFFICIENT_BUFFER のエラー値を返すようにしました。

NP マネージャユーティリティ

仕様変更

- 以下の関数において、チケットの有効期限のチェックを行うようにしました。
チケットの有効期限が切れていた場合は SCE_NP_ERROR_EXPIRED_TICKET のエラー
値を返します。

`sceNpManagerGetTicketParam()`

`sceNpManagerGetEntitlementIdList()`

`sceNpManagerGetEntitlementById()`

6 codec

libsail

新規機能

- ディスク Eject 情報の通知用イベント ID、
CELL_SAIL_EVENT_MEDIA_STATE_CHANGED を追加しました。

サンプルの変更

- サンプルにおいて新規イベント ID (CELL_SAIL_EVENT_MEDIA_STATE_CHANGED) を追加しました。

7 libresc

新規機能

- CellRescInitConfig 構造体のメンバ palTemporalMode で指定する PAL フレームレート変換モードに、CELL_RESC_PAL_60_INTERPOLATE_30_DROP を追加しました。

8 GTF (cell/samples/gtf)

dds2gtf.exe

新規機能

- 以下のオプションを追加しました。
 - 64 : リニアテクスチャのピッチを 64 バイトアラインにするオプション
 - a : リニアテクスチャのピッチを任意の数値に設定するオプション
もし、テクスチャのピッチよりも小さい数値の場合、その値は無視され
テクスチャのピッチに合わせます。
- 以下のテクスチャフォーマットの変換に対応しました。
 - CELL_GCM_TEXTURE_COMPRESSED_B8R8_G8R8
 - CELL_GCM_TEXTURE_COMPRESSED_R8B8_R8G8
- ARGB4444、ARGB1555 のスウィズルフォーマットの変換に対応しました。

仕様変更

- dds2gtf.exe を起動時に表示されるバージョン情報を、表示しないように変更しました。

GTFviewer

新規機能

- 以下のテクスチャフォーマットの表示に対応しました。
 - CELL_GCM_TEXTURE_COMPRESSED_B8R8_G8R8
 - CELL_GCM_TEXTURE_COMPRESSED_R8B8_R8G8
- YUV から RGB へ変換するシェーダを追加しました。

9 MultiStream

新規機能

- ATRAC3™ファイルの再生可能なビットレートとして 96KHz を追加しました。

サンプルの変更

- Visual Studio Solution ファイルを追加しました。
cell/samples/sound/multistream/samples.sln
- 以下のサンプルの ProDG プロジェクトファイルがビルド出来ない不具合を修正しました。
samples/sound/multistream/simple_createdsp_fd
samples/sound/multistream/simple_createdsp_ft

10 サンプルプログラム

新規追加

samples/gcm/MSAA

Multisample Antialias を行うサンプル