

【リスト19】

```
#undef USE_PHSYADR_DMA
#undef USE_VIF1DMA_TTE1
#undef USE_DIRECT_DMA_CONTROL
#undef REDUCE_DMATAG
```

【リスト20】

```
#undef USE_PHSYADR_DMA
#undef USE_VIF1DMA_TTE1
#undef USE_DIRECT_DMA_CONTROL
#define REDUCE_DMATAG
```

【リスト21】

```
#define USE_PHSYADR_DMA
#define USE_VIF1DMA_TTE1
#undef USE_DIRECT_DMA_CONTROL
```

【リスト22】

```
#define USE_PHSYADR_DMA
#define USE_VIF1DMA_TTE1
#define USE_DIRECT_DMA_CONTROL
```

本記事で作成し、今月号付録CD-ROMに収録したサンプルプログラムなどですが、これらはGNU General Public License (GNU一般公有使用許諾書)を適用します。興味のある方で、特にまだPS2Linuxをほとんど使っていない方の参考にならば、私としてはうれしいところです。

後編では、VPU1を用いたPS2のプログラミングとパフォーマンスチューニングを扱います。

Resource

[1] 3D Computer Graphics Third Edition
Alan H.Watt 著／Addison-Wesley／ISBN:0201398559

[2] Computer Graphics: Principles and Practice (Second Edition in C)
James D.Foley、Andries van Dam、Steven K.Feiner、John F.Hughes 著／Addison-Wesley／ISBN:0201121107
邦訳は、「コンピュータグラフィックス理論と実践」(佐藤義雄監訳／1万2000円／オーム社／ISBN:4274064050)

[3] ふくごんの部屋-PlayStation2
<http://homepage1.nifty.com/fukui/ps2linux/>
本誌12月号掲載のDMAパッチや、今回作成したプログラムを置いています。