



PM1D Manager for Windows

取扱説明書



目次

「PM1D Manager for Windows 取扱説明書」について	3
「PM1D Manager for Windows 取扱説明書」の表記方法について	3
システム構成	3
PM1D Manager のインストール方法	4
PM1D Manager のアンインストール方法	5
アプリケーションの操作方法	6
起動方法	6
終了方法	6
基本操作	6
初期化方法	7
PM1D Manager 固有の画面について	8
ディスプレイ上部 (各画面共通)	8
ディスプレイ下部 (各画面共通)	8
ファンクションメニュー下部	9
PM1D Manager とコンソール / エンジンとの通信	10
システム構成例	10
接続方法	12
データ通信方法	12
オンライン操作方法	13
オフライン操作方法	14
データ通信上の注意点	14
特記事項	15
USB MIDI ドライバのインストール	17
Windows 98 & 98SE へのインストール	17
Windows Me へのインストール	18
Windows 2000 へのインストール	18
Windows XP へのインストール	19
トラブルシューティング	19

ソフトウェアの仕様について

本ソフトウェアの仕様および本取扱説明書に記載されている事柄は、予告なしに変更することがあります。

著作権について

本ソフトウェアあるいは本取扱説明書のどの部分のいかなる方法での複製・配付も、ヤマハ株式会社の文書による承認がない限り、これを禁じます。

商標について

Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

Pentium II は、Intel Corporation の登録商標です。

コンパクトフラッシュ、Compact Flash™ は、SanDisk Corporation の商標です。

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

その他記載されている社名および製品は、各社の商標および登録商標です。本文中では、®、TM マークなどは明記されていません。

この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。

「PM1D Manager for Windows 取扱説明書」について

PM1D Manager for Windows(以下「PM1D Manager」と呼びます)は、Microsoft Windows の動作するパーソナルコンピュータ(以下「PC」と呼びます)上で、CS1D(以下「コンソール」と呼びます)のソフトウェアと同等の環境を実現するアプリケーションプログラムです。

PM1D Manager を使えば、コンソールのない場所でも各種の設定データを作成し、メモリーカード(*)などを用いて後から設定データをコンソールにロードすることができます。また、コンソール/エンジン(DSP1D-EX { DSP1D })と PC を接続すれば、コンソールの代替として補助的にシステム全体をコントロールすることも可能です。

この取扱説明書では、プログラムのインストール方法、PC とコンソール / エンジンの接続方法、PC 上の機能制限など、PM1D Manager 独自の特記事項だけを説明します。

画面ごとの基本的な操作方法は、PM1D システムに付属の「CS1D 取扱説明書リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

また、Windows の基本操作や用語については、Windows に付属のマニュアルやヘルプファイルをご参照ください。

* 使用可能なメモリーカードについては、「CS1D 取扱説明書操作マニュアル(基本操作編)」P143、「CS1D 取扱説明書リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」P78 をご参照ください。

「PM1D Manager for Windows 取扱説明書」の表記方法について

- コンソール上の操作子と、ソフトウェア上のノブ/ボタンの区別について

コンソール上の操作子(スイッチ、エンコーダー)の名称は、ソフトウェアのディスプレイ上に表示されるノブやボタン類と区別するために、[]で括弧して表記します。

例: コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある DIRECT RECALL [1]-[12]スイッチと同じ機能です。

- 各種のアイコンについて



使用上のヒントや参照すべきページなどを紹介する箇所では、左のアイコンが使われています。



特に重要な項目や、注意すべき操作などを説明する箇所では、左のアイコンが使われています。

システム構成

PM1D Manager を起動するには、次のシステムが必要です。

Pentium II 233MHz 以上または同等品の CPU を搭載した IBM PC/AT 互換コンピュータ
(Pentium II 350MHz 以上を推奨)

メモリー64MB 以上(128MB 以上を推奨)

対応オペレーティングシステム:

Microsoft Windows 95 OSR2 以降 /
Microsoft Windows 98 / Microsoft Windows 98 SecondEdition / Microsoft Windows Me / Microsoft Windows NT 4.0 Service Pack6a 以降 / Microsoft Windows 2000 / Microsoft Windows XP Home Edition / Microsoft Windows XP Professional

Microsoft Windows NT 3.51 以前のバージョンには対応していません

Microsoft Windows 95 OSR2 / Microsoft Windows NT 4.0 では USB 接続はできません。

Internet Explorer 4.0 以降がインストールされていること

解像度 800 × 600 ドット 16bit カラー(SVGA、High Color)以上を表示可能な環境

ハードディスクの空き容量: 10MB 以上

マウスまたはその他のポインティングデバイス

CD-ROM ドライブ

シリアルポートまたは USB ポート

5m 以下の RS-232-C ケーブル(クロス接続)または 3m 以下の USB ケーブルが必要です。

ATA 準拠の PC CARD スロット / CF(コンパクトフラッシュ)スロット、または PC CARD / CF に対応したカードリーダー



ご使用環境や OS の種類によっては、これ以上の性能が必要になることがあります。また、ノート型 PC の場合にもこれ以上の性能が必要になります。

PM1D Manager のインストール方法

ここでは、PM1D Manager プログラムのインストール方法について説明します。

ソフトウェアをインストールする前に、必ず「PM1D SYSTEM SOFTWARE」CD-ROM 内の使用許諾契約 (license_j.txt) をお読みください。使用許諾契約に同意された場合だけ、CD-ROM 内のソフトウェアをご使用いただけます。

⚠️ すでに以前のバージョンの PM1D Manager がインストールされている場合は、あらかじめアンインストールしてください (アンインストール方法は P5)。

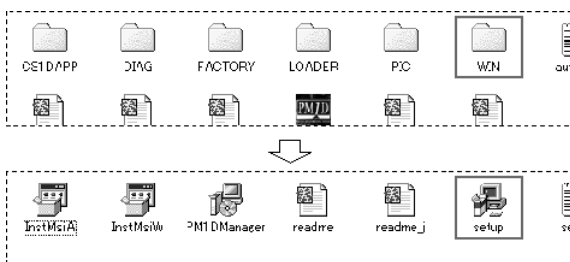
⚠️ インストールを始める前に、他のアプリケーションや常駐プログラムをすべて終了しておいてください。

- 「PM1D SYSTEM SOFTWARE」CD-ROM を CD-ROM ドライブに挿入し、「マイコンピュータ」から CD-ROM ドライブを開いてください。

実際の表示は、ご使用の PC 環境に応じて異なります。



- “WIN”フォルダ内にある“Setup”アイコンをダブルクリックしてください。

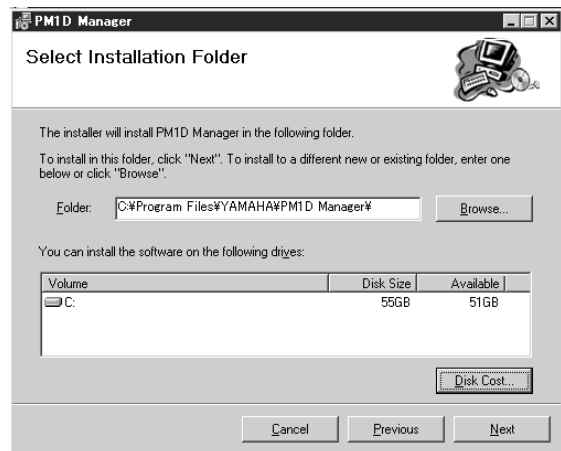


インストーラのオープニング画面が表示されます。

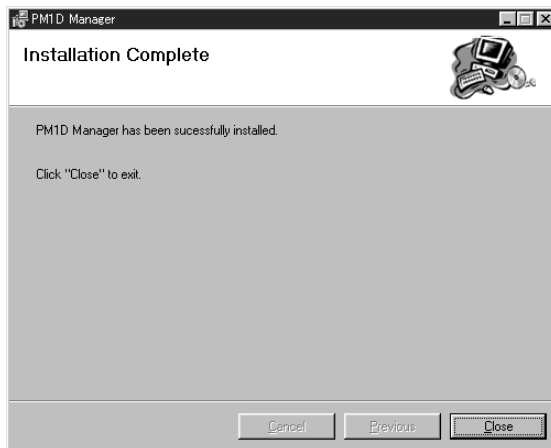


⚠️ ご使用の PC 環境によっては、インストールの途中で再起動を促されることがあります。この場合は、再起動後、自動的にインストールが続行されます。

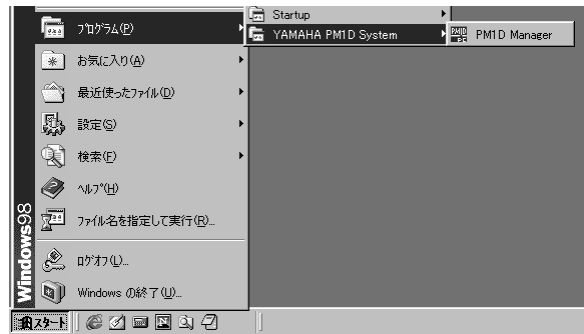
- 画面の指示に従って“Next”ボタンを何度かクリックし、先のステップへと進んでください。
- “Select Installation Folder”画面が出たら、必要に応じて Browse ボタンをクリックし、インストール先のフォルダを指定して、次のステップに進んでください。



以下、指示に従って進むと、インストールが完了します。



このとき、自動的にスタートメニューとデスクトップにショートカットアイコンが追加されます。

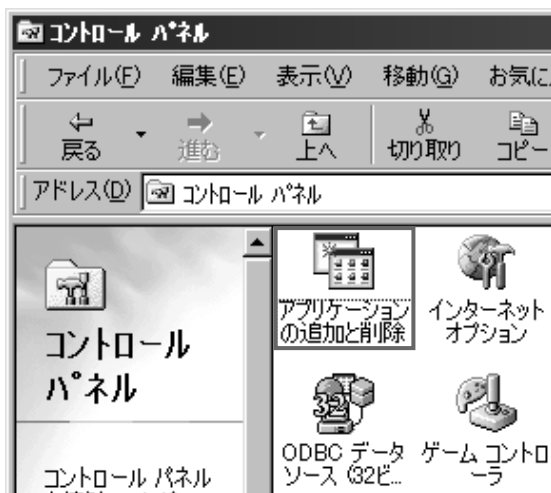


PM1D Manager のアンインストール方法

PM1D Manager をアンインストールするには、次の 2 種類の方法があります。

“アプリケーションの追加と削除”を使用する

1. Windows の「スタート」メニューから、「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」を選択してください。
2. コントロールパネルが開いたら、「アプリケーションの追加と削除」アイコンをダブルクリックしてください。



3. “PM1D Manager”の項目を選択し、“追加と削除”をクリックしてください。

PM1D Manager と関連ファイルがハードディスクから削除されます(詳しい操作方法は、Windows のマニュアルをご参照ください)。

Setup.exe を使用する

1. 「PM1D Manager のインストール方法」の手順 1 ~ 3 を実行してください。

“Repair PM1D Manager”または“Remove PM1D Manager”の選択を促す画面が表示されます。



2. “Remove PM1D Manager”ボタンをチェックし、“Finish”ボタンをクリックしてください。

アンインストールが実行されます。

- ⚠ Repair PM1D Manager を選択した場合は、アンインストールされません。

アプリケーションの操作方法

ここでは、PM1D Manager の起動方法、終了方法、および基本操作について説明します。

起動方法

PM1D Manager を起動するには、次のいずれかの方法を使います。

- ① Windows の “ スタート ” メニューから、 “ スタート ” “ プログラム ” “ YAMAHA PM1D System ” “ PM1D Manager ” を選択する。
- ② インストール時に作られた PM1D Manager ショートカットのアイコンをダブルクリックする。
- ⚠ PM1D Manager を複数起動することはできません。



ディスプレイの解像度を 800 × 600 に設定しておく、全画面表示で起動することができ、便利です。ただし、この場合にはメニューバーは表示されません。

終了方法

PM1D Manager を終了するには、次のいずれかの方法を使います。

- ① ファンクションメニュー画面左下のEXITボタンをクリックする。
- ② “ File ” メニューを開き、 “ Exit ” を選択する。
- ③ ウィンドウの “ 閉じる ” ボタンをクリックする。
- ④ タスクバーの PM1D Manager ボタンから “ 閉じる ” を選択する。
- ⑤ キーボードの Alt + F4 キーを押す。



次回 PM1D Manager を起動するときには、前回終了時の状態が自動的に復元されます。

⚠ 終了を確認するポップアップウィンドウが表示されます。アプリケーションを終了するには、OK ボタンをクリックしてください。

⚠ PM1D Manager を 800 × 600 の解像度のディスプレイで使用している場合、② ~ ④ の方法は使えません。

基本操作

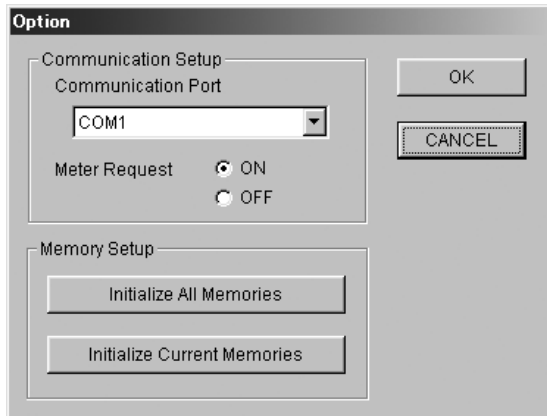
各画面の操作方法は、コンソールに準じます。「CS1D 取扱説明書リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。なお、コンソールのトラックパッド操作に関する記述は、PC のマウス / ポインティングデバイスに読み替えてください。

初期化方法

PM1D Manager の現在の設定内容やシーンメモリー / 各種ライブラリーを初期化して、工場出荷時の状態に戻すには、次のように操作します。

1. ファンクションメニュー画面の OPTION ボタンをクリックしてください。

オプション設定用のポップアップウィンドウが表示されます。



2. 初期化したい内容に応じて“ Initialize All Memories ”ボタン、または“ Initialize Current Memories ”ボタンをクリックしてください。

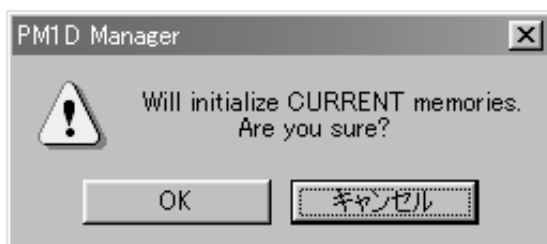
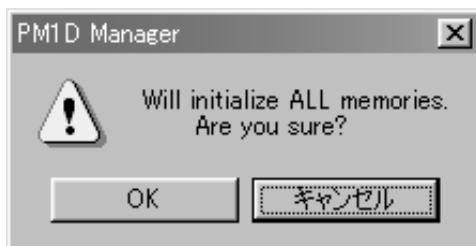
“ Initialize All Memories ”ボタンをクリックした場合

PM1D Manager の現在の設定内容に加え、シーンメモリーや各種ライブラリーも工場出荷時の状態に戻ります。


“ Initialize Current Memories ”ボタンをクリックした場合

PM1D Manager の現在の設定内容が初期化されます。ただし、シーンメモリーや各種ライブラリーは影響を受けません。

いずれかのボタンをクリックすると、初期化を確認する Option ポップアップウィンドウが表示されます。



3. 初期化を実行するには、OK ボタンをクリックしてください。

 一度初期化したメモリーは復帰できません。この操作は慎重に行ってください。メモリーの初期化作業は、オフラインのときだけ行うことができます。

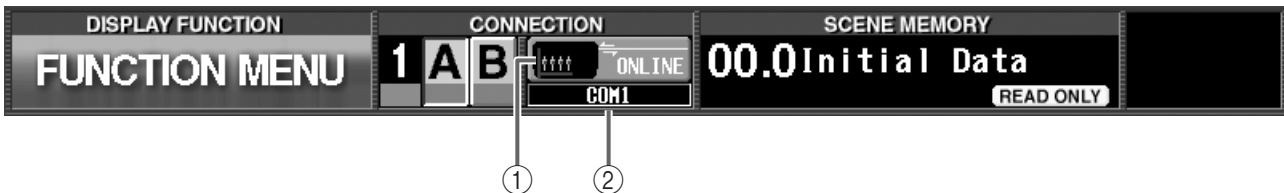


Option ポップアップウィンドウについては、P9 の説明をご参照ください。

PM1D Manager 固有の画面について



ここでは、コンソールとは異なる PM1D Manager 固有の画面について説明します。


ディスプレイ上部(各画面共通)



① 接続状況

PM1D Manager の画面では、この位置に PC とコンソールまたはエンジンとの接続状況が表示されます。

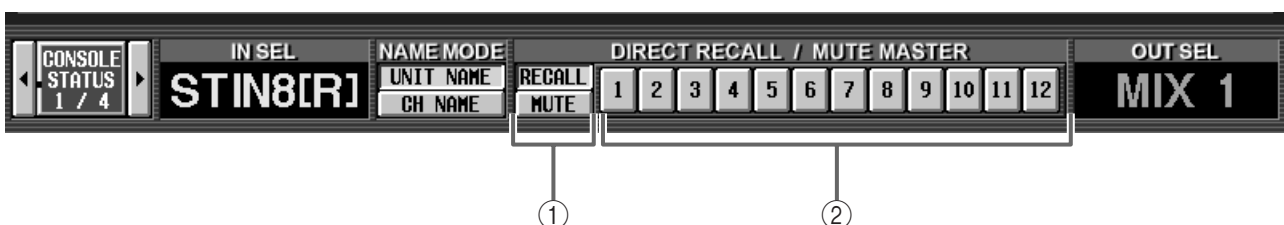
-  コンソール/エンジンと PC の間で、ケーブルは接続されているが通信が確立されていない状態を示します。
-  コンソール/エンジンと PC の間で、ケーブルが接続され、かつ通信が確立されている状態を示します。この状態のときに、PC 側から PM1D システムのコントロールが可能となります。

-  ケーブル自体が接続されていないか、相手先の機器の電源が入っていない状態を示します。

② 接続先 / 接続方法

Communication Setup の Communication Port (Option メニュー) で選択されている端子 (COM ポート名または USB ポート名) が表示されます。

ディスプレイ下部(各画面共通)



① RECALL ボタン / MUTE ボタン

DIRECT RECALL/MUTE MASTER 1 ~ 12 ボタン (②) の機能を、次の 2 つの中から選択します。

- DIRECT RECALL (ダイレクトリコール)**
 DIRECT RECALL/MUTE MASTER 1 ~ 12 ボタンを使って、1 ~ 12 のダイレクトリコールナンバーに割り当てられたシーンを直接呼び出します。シーンをダイレクトリコールナンバーに割り当てる方法は「CS1D 取扱説明書リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。
- MUTE MASTER (ミュートマスター)**
 DIRECT RECALL/MUTE MASTER 1 ~ 12 ボタンを使って、ミュートグループ 1 ~ 12 のミュートオン/オフを切り替えます。



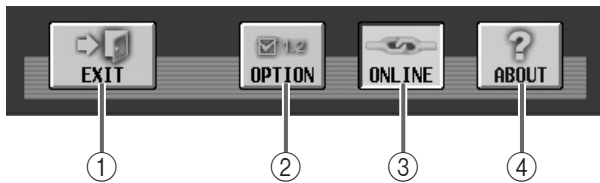
これら 2 つのボタンは、IN DCA/MUTE ファンクションと OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面にある MODE ボタン、および SCENE ファンクションの DIRECT RECALL 画面にある MODE ボタンと同じ機能です。

② DIRECT RECALL/MUTE MASTER 1 ~ 12 ボタン

RECALL ボタン / MUTE ボタン (①) の設定に応じて、ダイレクトリコールまたはミュートマスターとして機能するボタンです。

コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある DIRECT RECALL [1] ~ [12] スイッチと同じ機能です。

ファンクションメニュー下部



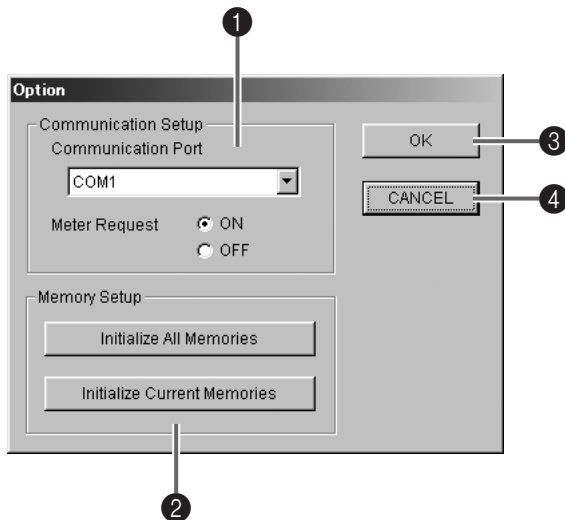
① EXIT ボタン

アプリケーション PM1D Manager を終了するボタンです。

メニューバーにある「File」メニューから「Exit」を選択したときや、PM1D Manager ウィンドウ右上の「閉じる」ボタンをクリックしたときと同じ動作となります。

② OPTION ボタン

通信に関する設定やメモリーの初期化を行うためのボタンです。このボタンをクリックすると、Option ポップアップウィンドウが呼び出されます。



① Communication Setup

- **Communication Port**
通信に使用するポートをプルダウンメニューから選択します。
- **Meter Request**
コンソールの各画面に表示されるメーターの動きを、PM1D Manager でも見られるようにするかどうかを選択します。ON に設定したときは、コンソールのメーターの動きを PM1D Manager でも確認できるようになります。



- Meter Request を ON に設定すると、通信時の負荷が高くなりますので、ご注意ください。
- ご使用の PC 環境やコンソールの操作頻度によっては、負荷が限度を越えてしまったことが原因で、安全のために PC との通信が強制的に切断され、オフライン状態になることがあります。このような症状が起きたときは、Meter Request を OFF に設定することで改善する場合があります。
- メーター表示が不要なときは、Meter Request を OFF に設定することをお勧めします。

② Memory Setup

PM1D Manager の現在の設定やメモリー / ライブラリー内容をインストール直後の状態に戻します。各ボタンの機能は、次の通りです。

- **Initialize All Memories ボタン**
このボタンをクリックすると PM1D Manager の現在の設定内容に加え、シーンメモリーや各種ライブラリーも工場出荷時の状態に戻ります。
- **Initialize Current Memories ボタン**
このボタンをクリックすると、PM1D Manager の現在の設定内容が初期化されます(ただし、シーンメモリーや各種ライブラリーは影響を受けません)。初期化されるデータは次の通りです。
 - 現在のシーン設定
 - 現在のユニット設定
 - 現在のパッチ設定
 - 各種ファンクションの NAME 画面で付けられたネーム
 - セットアップデータ(シーンに記憶されない内部パラメーター)



メモリーの初期化作業は、オフラインのときだけ行うことができます。

③ OK ボタン

このボタンをクリックすると、Communication Setup で変更した内容が確定し、ポップアップウィンドウが閉じます。

④ CANCEL ボタン

このボタンをクリックすると、Communication Setup で変更した内容が無効となり、ポップアップウィンドウが閉じます。

③ ONLINE / OFFLINE ボタン

通信開始 / 通信中止を切り替えるボタンです。ボタンがオンのときは PM1D Manager がオンライン状態であることを示し、オフのときはオフライン状態であることを示します。

コンソール / エンジンと PC がケーブルで接続されていないときや、通信設定が不適切なために通信が不可能なときは、ボタンがグレー表示となり、クリックできません。

④ ABOUT ボタン

PM1D Manager のバージョンナンバーなど、ソフトウェア情報を表示するポップアップを呼び出すボタンです。

PM1D Manager とコンソール / エンジンとの通信

コンソール / エンジンと PC を接続すれば、PM1D Manager を使ってシステムを補助的にコントロールできます。

コンソール / エンジンと PC がケーブルで接続され、データ通信により即座に機器をコントロールできる状態を“オンライン”と呼びます。

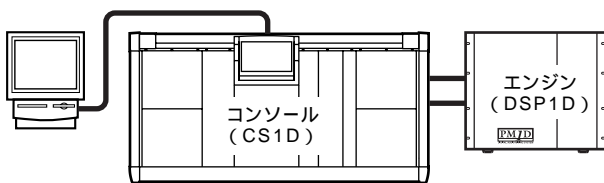
コンソール / エンジンと PC がケーブルで接続されていないため通信が不可能な状態、またはケーブルで接続されていてもデータ通信を開始していない状態を、“オフライン”と呼びます。

オンライン状態のときは、コンソール / エンジンと PC との間で、一部を除くパラメーターが連動するため、PM1D Manager をシステム状態の確認、遠隔操作、機器が故障した場合の代替として使用できます。ここでは、システムの構成例やデータ通信 / 切断方法について説明します。

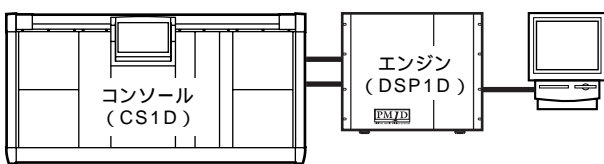
システム構成例

構成例 1: 標準モード(PC をコンソールに接続)

コンソール x 1、エンジン x 1

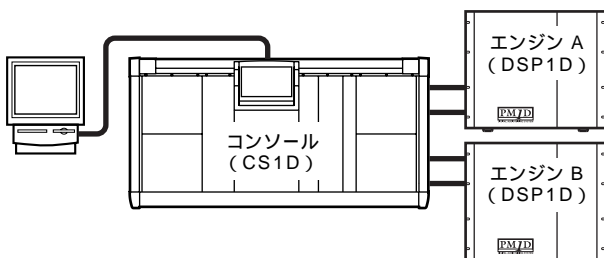


構成例 2: 標準モード(PC をエンジンに接続)



構成例 3: ミラーモード(PC をコンソールに接続)

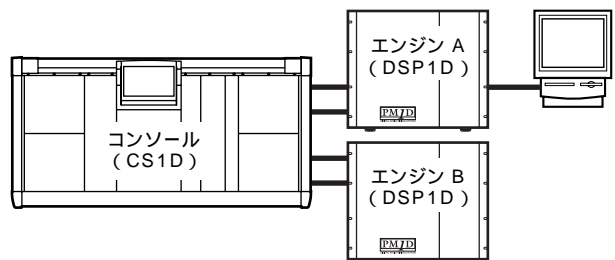
コンソール x 1、エンジン x 2 (ミラーモード)



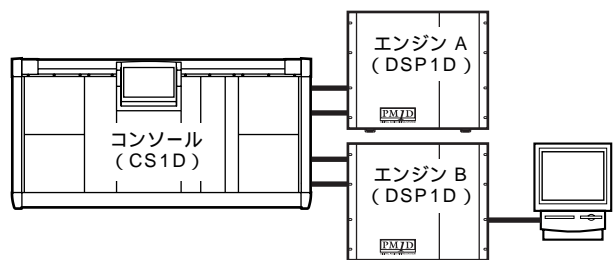
構成例 4: ミラーモード(PC をエンジンに接続)

コンソール x 1、エンジン x 2 (ミラーモード)

- ミラーモードで選択しているエンジンだけに PC を接続可能です。例はエンジン A を使用の場合。

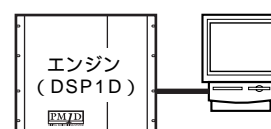


- ミラーモードで選択しているエンジンだけに PC を接続可能です。例はエンジン B を使用の場合。



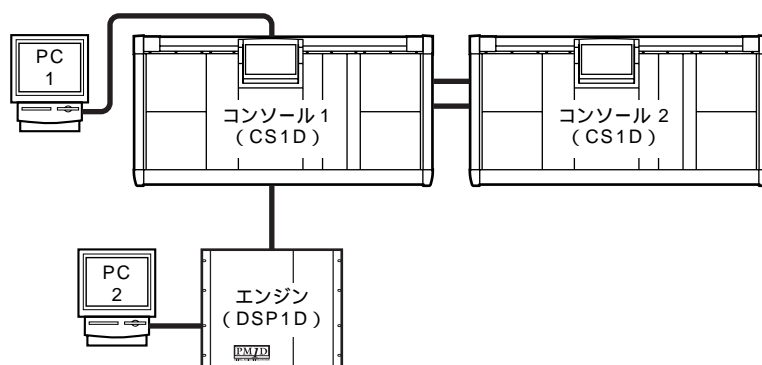
構成例 5: 標準モード(PC をエンジンに接続)

エンジン x 1



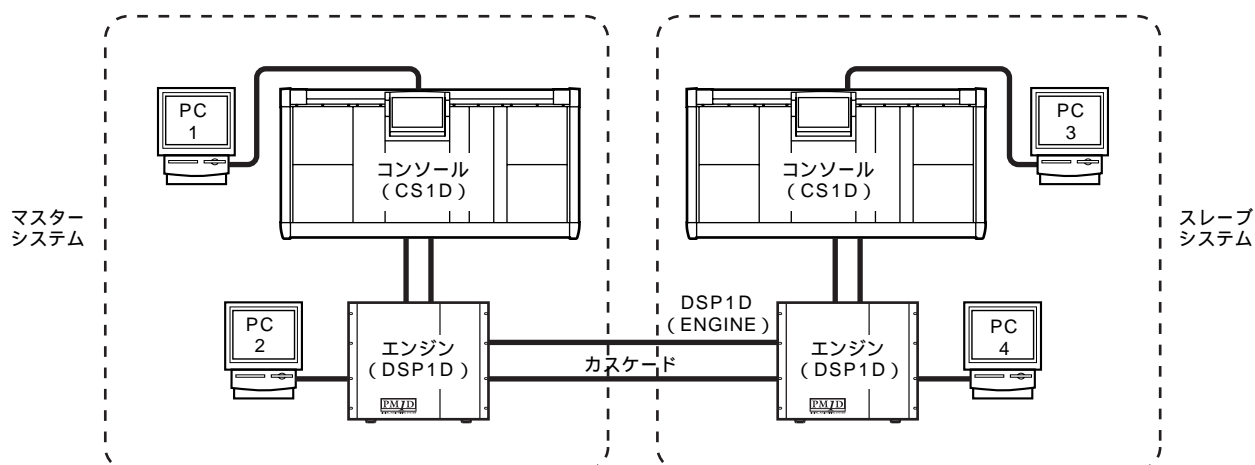
- ⚠ 1 つのシステムに対して 1 台の PC が接続できます。複数台の PC を 1 つのシステムに接続することはできません。
- PC を接続した機器やシステム構成に応じて、PM1D Manager の機能が一部制限されることがあります。詳細については「コンソールが存在するシステムでの PC 接続」(P16)をご参照ください。

構成例 6 : DUAL CONSOLE モード



- PC は PC1、PC2 のどちらか 1 台だけ接続して使用できます。
- コンソール 2 に PC を接続しても使用できません。

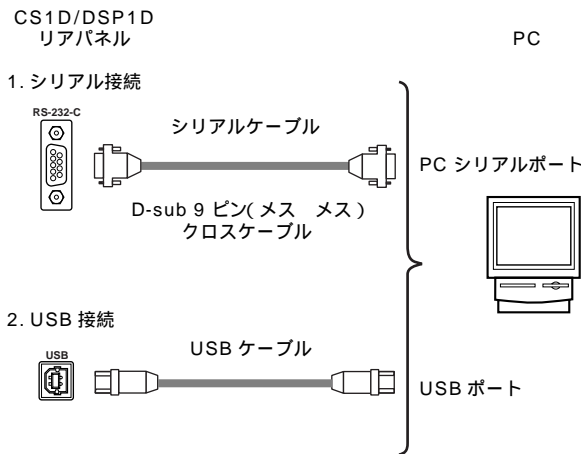
構成例 7 : カスケード接続



- PC は PC1、PC2 のどちらか 1 台、PC3、PC4 のどちらか 1 台をそれぞれ接続して使用できます。
- コンソールがなくても、エンジンと PC だけで 1 つのシステムとして使用できます。

接続方法

コンソール / エンジンと PC を次の図のように接続します。
接続方法には、シリアル接続と USB 接続の二種類があります。



- ⚠ USB 接続の場合、コンソール / エンジンの電源のオン / オフやケーブルの接続 / 切断の前に、必ず PM1D Manager を終了してください。終了しないまま行なった場合、PC を再起動するまで通信できないことがあります。
- USB 接続はシリアル接続に比べて通信速度の向上を保証するものではありません。ご使用の環境によっては、シリアル接続の方が通信速度も速く、安定している場合がありますので、従来バージョンでシリアル接続できていた場合にはそのままシリアル接続でご使用いただくことをおすすめします。

データ通信方法

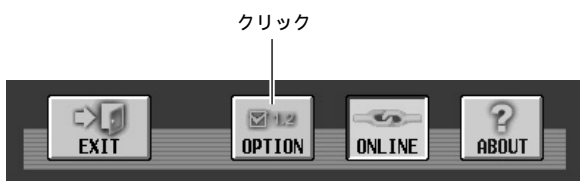
通信を開始するには、次のように操作します。

1. シリアル接続または USB 接続でコンソール / エンジンと PC を接続してください。



USB 接続の場合、最初に USB ドライバをインストールする必要があります。USB ドライバをまだインストールしていない場合は USB ドライバのインストール (P17) の手順に従って、USB ドライバをインストールしてください。

2. 接続したコンソール / エンジンの電源をオンしてください。
3. PM1D Manager を起動し、ファンクションメニュー画面左下の OPTION ボタンまたはメニューバーの OPTION メニューをクリックしてください。



4. Communication Port 欄で通信に用いるポートを選択し、OK ボタンをクリックしてください。
5. システム内にコンソールが存在する場合は、コンソールの SYSTEM CONNECTION 画面内にある PC CONNECTION で PERMIT ボタンをクリック

し、通信先となるコンソール / エンジンと PC の接続を許可してください。

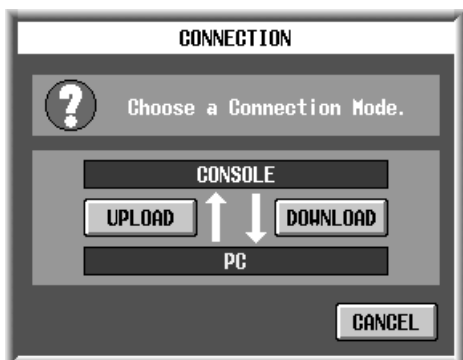


詳細については「CS1D 取扱説明書リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」の SYS/W.CLOCK ファンクションの項をご参照ください。



- ミラーモードをご使用の場合、通信できるのは選択しているエンジン A/B のどちらかだけです。使用していないエンジンの PERMIT ボタンは PC CONNECTION 画面でオンにできません。
- DUAL CONSOLE モードをご使用の場合、通信できるのはコンソール 1 だけです。PC CONNECTION 画面にはコンソール 2 の PERMIT ボタンは表示されません。また、コンソール 2 から各 PERMIT ボタンを操作することはできません。
- 1 つのシステムに対して 1 台の PC が接続できません。複数台の PC を 1 つのシステムに接続することはできません。PC CONNECTION 画面で PERMIT ボタンをオンにできるのはコンソールか、使用しているエンジン (ENGINE A か B) のどちらか 1 つのボタンです。なおカスケード接続の場合、マスターとスレーブは別々に扱われますので 2 つのシステムとして数えます。

6. ファンクションメニュー画面の ONLINE / OFFLINE ボタンをクリックしてください。
次のポップアップウィンドウが表示されます。



このポップアップウィンドウでは、次の 2 つの接続モードから 1 つを選びます。

- **UPLOAD**(アップロード)
PM1D Manager の現在の設定状態をコンソール / エンジンに転送した後で、連動を開始します。
- **DOWNLOAD**(ダウンロード)
コンソール / エンジンの現在の設定状態を PM1D Manager に転送した後で、連動を開始します。

PM1D Manager がオンライン / オフラインどちらの状態にあるかは、ファンクションメニュー画面の ONLINE / OFFLINE ボタンで確認できます。



オフライン状態
(接続不可能)



オフライン状態
(接続可能)



オンライン状態



本バージョンの PM1D Manager では、コンソールのあるシステム(P10 の構成例 1 ~ 4)へのアップロードは選択できません。
PM1D Manager で設定したデータをコンソールに転送したいときは、PC 側で PM1D Manager のデータを ATA 準拠の PC FLASH STORAGE CARD または CF (コンパクトフラッシュ) にセーブし、このカードをコンソールの PC ATA STORAGE CARD スロットに装着してから、データをロードしてください。なお、コンソールへのアップロード機能は今後のバージョンアップで対応予定です。ただし、P10 で説明した構成例 5 の場合、エンジンへのアップロードは可能です。

⚠ 通信を開始することができない状態では、OFFLINE / ONLINE ボタンがグレー表示となり、クリックできなくなります。その場合は、ケーブルの接続 / 設定をご確認ください。

⚠ 「CONNECTION」のポップアップウィンドウで UPLOAD か、DOWNLOAD のいずれかをクリックして接続モードを選択するときに以下の項目を確認してください。

- コンソールの SYS/W.CLOCK 画面の PC CONNECTION 欄で、PC を接続した機器の PERMIT ボタンがオンになっていること
- コンソールの画面上に何もポップアップウィンドウが表示されていないこと
- コンソール側がファイルのロード中ではないこと
- システム内にタイムコードが走行していないこと
- オートフェーディングまたはマニュアルフェーディング中ではないこと。

上記すべての条件が充たされない場合、PC が通信先と接続できない旨のポップアップウィンドウが表示され、接続操作は上記の手順 4 で中断されます。

⚠ ケーブルが長すぎると通信が不安定になることがあります。シリアル接続の場合は 5m 以下のケーブルを、USB 接続の場合は 3m 以下のケーブルを、ご使用ください。

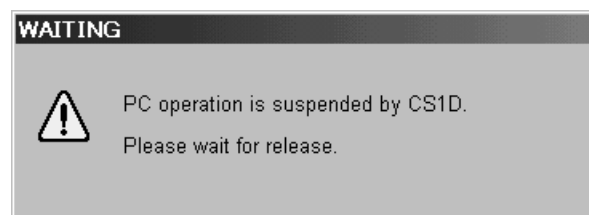
⚠ 通信を開始しようと試みているときにタイムコードを受信したときは、通信が中止されます。オンラインに切り替えた後でタイムコードを送信してください。

オンライン操作方法

コンソール / エンジンと PC が正しく接続され、データ通信が可能な状態になると PM1D Manager のディスプレイ上部に表示されていた OFFLINE マーク(P8 参照)が ONLINE マークに変わり、オンライン状態になったことを示します。

これで PC とシステム全体が連動して PM1D Manager を使ってシステムを補助的にコントロールできるようになります。ただし、一部の操作やパラメーターは連動しませんので P15、P16 をお読みください。

また、コンソール側で重要な操作をしている間は下のようなポップアップウィンドウが表示され、PM1D Manager を操作できなくなります。その場合はコンソール側の操作が終わるまでお待ちください。



オフライン操作方法

オンライン状態にあるコンソール / エンジンと PC の通信を切断するには、ファンクションメニュー画面下の OFFLINE / ONLINE ボタンをクリックします。次のポップアップウィンドウが表示されますので、OK ボタンをクリックすると、オフライン状態に切り替わります。



- ⚠ PM1D Manager はオフラインからオンラインになる直前に全データを自動待避します(これを復元ポイントと呼びます)。オフライン状態に戻る場合には、どのような理由でオフラインとなってもシーンメモリー、全ライブラリーデータについては復元ポイントに戻ります。すなわち、カレントシーンはオンライン状態のまま維持されますが、シーンメモリー、全ライブラリーデータは維持されませんので十分ご注意ください。また、通常 DIRECT RECALL / MIDI CTRL CHANGE / TC EVENT の機能は復元しません。このため、意図しない設定となることがありますのでご注意ください。

⚠ ユーザーによりオフラインの操作をしない場合でも下記の条件に当てはまる場合は通信が強制的にオフラインになります。

- ・ オンライン中に PM1D Manager を終了した場合
- ・ コンソール側で PC 接続の許可を解除した場合
- ・ PC がエンジンに接続されている状態で、コンソール側からエンジン A/B の切り替えをした場合(P10 の構成例 4 での場合)
- ・ エンジン単体と PC を接続しているシステム(P10 の構成例 5 での場合)にコンソールを接続した場合
- ・ ケーブルの接続が不意に切断されたり、何らかの原因で通信タイムアウトが生じた場合()
- ・ 通信量が多すぎて処理が間に合わなかった場合()
- ・ アップロード / ダウンロード中にキャンセルした場合()
- ・ コンソールと PC がオンライン状態のまま、コンソールの SYSTEM CONFIGURATION をコンソール 2 に切り替えた場合()

この場合、PM1D Manager は PC 上のすべてのデータを復元ポイントに戻すよう試みますが、すでにデータが破壊されている可能性があります。データをロードし直すか、通信先の機器へ再接続してください。

コンソールが存在するシステムで、PC がエンジンに接続されている場合(P10 の構成例 4)何らかの原因でコンソールとエンジン間の通信が切断されると、シーンメモリー、全ライブラリーデータは復元ポイントの状態に戻ります。PC をコンソールの予備として使用する場合は、あらかじめオフライン中にコンソールと同じデータをロードしておき、復元ポイントがコンソールと同じ状態となるようにした後、接続を行うことをおすすめします。

データ通信上の注意点

Windows 上の他のアプリケーションソフトウェアや常駐型ソフトウェアはすべて終了してください。通信が不安定になることがあります。

通信中に下記の操作は行わないでください。通信が切断されることがあります。

- ・ サスペンド・レジューム操作
- ・ スクリーンセーバーの起動(タイマーでの自動起動も含む)
- ・ メモリーカードや USB 機器等の抜き差し

ノート型 PC をご使用の場合、システム構成(P3)の最低基準よりも高い性能を必要とする場合があります。

ノート型 PC をご使用の場合、Windows のコントロールパネル内にある電源オプション設定やノート向け CPU 固有の電源制御機構(SpeedStep [Intel 社製] PowerNow [AMD 社製] LongRun [Transmeta 社製] など)の設定は、通信機能が不安定になる原因になります。これらの機能をオフに設定し、電源アダプタを使用した状態でご使用ください。

特記事項

ここでは、各画面のパラメーターや操作について、特記すべき事項を説明します。

PREFERENCE 画面

CONFIRMATION ON/OFF	システム内のコンソールとは連動しません。このため、個別に設定が可能です。
WARNING MESSAGES ON/OFF	
GATE/COMP GR METER ON/OFF LINK	
INTERNAL CALENDAR/CLOCK	PCの日時を示していますので、コンソールとは連動しません。設定は、Windows上の[コントロールパネル]-[日付と時刻]で行ってください。
その他の項目	コンソール専用の機能なので、PM1D Managerにはありません。なお、AUTO DISPLAY 欄のSELECTED CHは、PM1D Manager上では表示されませんが、常に有効になっています。

SELECTED INPUT CHANNEL / SELECTED OUTPUT CHANNEL

システム内のコンソールとは連動しないため、個別に設定が可能です。



画面下部のSELECTED INPUT CHANNEL / SELECTED OUTPUT CHANNEL 欄を左クリックまたは右クリックすることで、直接チャンネルを切り替えることができます。

MODULE FLIP / FADER FLIP

コンソール専用の機能なので、PM1D Managerにはありません。

PREVIEW モードのオン / オフ (MEMORY 画面)

システム内のコンソールとは連動しないため、個別に設定が可能です。

オフライン時	Preview モード = オフに固定
オンライン時	Preview モードのオン / オフ可能

! Preview モード = オンのまま PM1D Managerを終了すると、次回起動したときに前回の終了時に表示していた内容 (Preview モードの内容) が復元されます。ただし、このとき PREVIEW ボタンはオフとなります。同様に Preview モード = オンのままオフラインにすると、オンラインのときに Preview 表示していた内容を Preview モード = オフとして扱いません。

フェードタイムの動作

PM1D Manager 上では、機能的な制約によりフェードタイムをリアルタイムにコントロール / 監視することはできません。このため、マニュアルフェード機能は使用できません。

フェードタイム設定されたシーンをリコールした場合、PM1D Manager 上のフェーダー / パンはシーンリコール直後にフェード後の値を指して停止します。ただし、フェードタイム実行中に該当するフェーダーを操作すると、そのチャンネルのフェードが解除され、操作した位置に保持されます。

なお、PC とエンジン単体がオンラインのときはフェーダースタートのコントロールを PM1D Manager 側で行います。このため、たとえフェードタイム設定されたシーンであってもシーンリコール直後にフェーダースタートが機能します。

MIDI プログラムチェンジ・コントロールチェンジ

PC の MIDI ポートを本ソフトウェアの MIDI 入出力として使用することはできません。

TC イベント

設定は常に可能ですが、タイムコード受信による動作はコンソール本体が行うため、以下のような制約があります。

オフライン時		機能無効(*)
オンライン時	システム内にコンソールが存在する	機能有効
	システム内にコンソールが存在しない	機能無効(*)

(*) TC EVENT 画面 (MIDI/GPI/TC ファンクション) の EVENT RECALLING ボタンと TIME CODE IN の各ボタンが操作できなくなります。

! PC から直接タイムコードを出力することはできません。また、CAPTURE ボタンは PC では操作できません。

各種メーター

PM1D Manager のオフライン / オンライン状態、およびコンソールの有無に応じて、次のように動作が変化します。

オフライン時		すべてのメーターを表示しません。
オンライン時	システム内にコンソールが存在する	一部のメーターを表示しません。(*)
	システム内にコンソールが存在しない	すべてのメーターを表示します。

(*) 一部のメーターの中には、機能的な制約によりシステム内で 1 つの選択チャンネルのメーター情報しか表示できないものがあります。この場合はコンソール側の選択チャンネルが優先されます。

このような種類のメーターは、PC とコンソールとで選択チャンネルが連動しないことによる矛盾を防ぐため、PC 上では表示されません。

なお メーターは、PC 上では表示されません。


KEY IN CUE ボタン(GATE PRM 画面)
PM1D Manager のオフライン / オンライン状態、およびコンソールの有無に応じて、次のように動作が変化します。

オフライン時		操作可能
オンライン時	システム内にコンソールが存在する	表示されません。(*)
	システム内にコンソールが存在しない	操作可能

(*) PC とコンソールとで、選択チャンネルが連動しないことによる矛盾を防ぐため、PC 側では常に非表示となります。

SYS/W.CLOCK ファンクションの SYSTEM CONNECTION 画面などの SYSTEM CONFIGURATION、および ENGINE SELECT PM1D Manager のオフライン / オンライン状態、およびコンソールの有無に応じて、次のように動作が変化します。

オフライン時	操作可能
オンライン時	操作不可

 上記の設定は、安全のために、通信開始時に UPLOAD を選択しても接続機器には反映されません(逆に、接続機器側の設定が PC 側に反映されます)。

SYS/W.CLOCK ファンクションの SYSTEM CONNECTION 画面内の UNIQUE No. PM1D Manager のオフライン / オンライン状態、およびコンソールの有無に応じて、次のように動作が変化します。

オフライン時		非表示
オンライン時	システム内にコンソールが存在する	表示 / 設定不可
	システム内にコンソールが存在しない	表示 / 設定可能

SYS/W.CLOCK ファンクションの SYSTEM CONNECTION 画面内の DIGITAL I/O 端子の切り替えボタン、および PC CONNECTION 欄
コンソール専用の機能なので、PM1D Manager には存在しません。

ディスプレイ下部 / DIRECT RECALL 画面 / MUTE GROUP ASSIGN 画面内の MUTE MODE ボタン
システム内のコンソールとは連動しないため、個別に操作が可能です。

LOAD/SAVE 画面
ファイル名に使用できる文字数は 8 文字 + 拡張子 (.PM1) です。この文字数を越えた場合、PM1D Manager 上でファイルを認識できず、ファイルリスト上にファイルが表示されない場合があります。Windows 上でファイル名を変更する場合はご注意ください。

PM1DLOAD など、他のシリアル通信ソフトウェアとの同時使用
PM1D Manager を、PM1DLOAD など他のシリアル通信ソフトウェアとの同一ポートでの同時使用はできません。

該当するソフトウェアをすべて終了した後で、PM1D Manager を起動してください。

YAMAHA USB-MIDI ドライバを使用するソフトウェアとの同時使用
[Windows 98 & 98SE & Me]

シーケンサー等の MIDI ポートを使用するソフトウェアと YAMAHA USB-MIDI ドライバの同一ポートを共有した同時使用はできません。違うポートを使用すれば同時使用可能です。

[Windows 2000 & XP]

Windows 2000 & XP 用の YAMAHA USB-MIDI ドライバ(Version 1.61 現在)はマルチクライアントに対応していないため、たとえ違うポートであっても他のソフトウェアとのドライバ共有による同時使用はできません。

コンソールが存在するシステムでの PC 接続
システム内にコンソールが存在する場合、PC との接続において、次の機能が制限されます。

接続を開始する際、UPLOAD を選択することはできません。

オンライン時 PM1D Manager では、以下の各項目が操作できなくなります(ただし、コンソール上で操作することは可能です)。

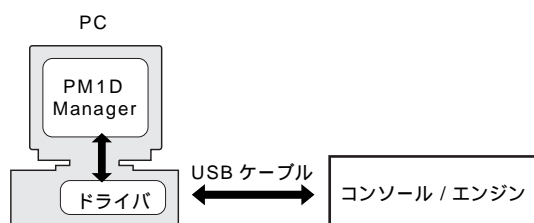
- LOAD/SAVE 画面(UTILITY ファンクション)でのロード / セーブ操作
- MEMORY 画面(SCENE ファンクション)での STORE、TITLE EDIT、APPLY EDIT ボタンの操作、シーンリンクの変更、シーンのソート
- 各種ライブラリーの STORE、TITLE EDIT、APPLY EDIT ボタンの操作
- UNIT、PATCH、NAME ライブラリーのポップアップウィンドウの起動 / 閲覧 / 操作



PM1D Manager で設定したデータをコンソールに転送したいときは、PC 側で PM1D Manager の設定データを ATA 準拠の PC FLACH STORAGE CARD または CF(コンパクトフラッシュ)に保存してください。このカードをコンソールの PC ATA STORAGE CARD SLOT に装着すれば、データをコンソール本体にロードできます。

USB MIDI ドライバのインストール

コンソール / エンジンと PC を USB 接続して使用する場合は、ヤマハ USB ドライバをインストールする必要があります。このドライバがすでにインストールされている場合やシリアル接続 (RS-232-C 端子に接続) で使用する場合は USB ドライバをインストールする必要はありません。



USB ドライバのインストール手順は、お使いの Windows のバージョンによって異なります。

- Windows 98 & 98SE: P17 参照
- Windows Me: P18 参照
- Windows 2000: P18 参照
- Windows XP: P19 参照

⚠ Windows 95、NT 4.0 は、USB 機能に対応していません。シリアル接続でご使用ください。

Windows 98 & 98SE へのインストール

1. PC の電源を入れ Windows を起動してから、付属の CD-ROM を PC の CD-ROM ドライブに挿入します。
2. コンソール / エンジンの電源を切り、コンソール / エンジンと PC を USB ケーブルで接続します。
コンソール / エンジンの USB 端子はリアパネルの PC CONTROL セクションにあります。
3. コンソール / エンジンの電源を入れます。
「新しいハードウェアの追加ウィザード」が表示されます。表示されない場合は、USB ケーブルを一度外してからもう一度接続してください。または、「新しいハードウェアの追加」コントロールパネルを開きます。



4. [次へ] をクリックします。
以下の画面が表示されます。



5. 「使用中のデバイスに最適なドライバを検索する (推奨)」を選択し、[次へ] をクリックします。
以下の画面が表示されます。
6. 「検索場所の指定」を選択し「D:¥USBdrv_ (D: は、お使いの CD-ROM ドライブのアルファベットに置き換えてください)」を指定してから [次へ] をクリックします。
ドライバが見つかったと、以下のように「YAMAHA USB MIDI Driver」と表示されます。

7. 「次へ」をクリックします。

⚠ Windows CD-ROM の挿入を求める表示が現れる場合がありますが、CD-ROM を挿入しないでください！

[OK] をクリックし、読み込み先を「D:¥USBdrv_」(D: は、お使いの CD-ROM ドライブのアルファベットに置き換えてください) と入力し、[OK] をクリックしてください。

ドライバがインストールされ、完了すると次の画面が表示されます。



8. [完了] をクリックし、PC を再起動します。

Windows Me へのインストール

1. PCの電源を入れWindowsを起動してから、付属のCD-ROMをPCのCD-ROMドライブに挿入します。
2. コンソール/エンジンの電源を切り、コンソール/エンジンとPCをUSBケーブルで接続します。
コンソール/エンジンのUSB端子はリアパネルのPC CONTROL セクションにあります。
3. コンソール/エンジンの電源を入れます。

「新しいハードウェアの追加ウィザード」が表示されます。表示されない場合は、USBケーブルを一度外してからもう一度接続してください。または、「新しいハードウェアの追加」コントロールパネルを開きます。



4. 「適切なドライバを自動的に検索する(推奨)」を選択し[次へ]をクリックします。

ドライバのある場所が自動検出されたら、手順5に進んでください。ドライバが見つからない場合は、「ドライバの場所を指定する(詳しい知識のある方向け)」を選択して[次へ]をクリックし、お使いのCD-ROMドライブの「USBdrv_」フォルダ(例: D:\¥USBdrv_)を指定してから指示に従います。

インストールが完了すると以下の画面が表示されます。



5. [完了]をクリックし、PCを再起動します。

Windows 2000 へのインストール

1. PCの電源を入れWindowsを起動し、Administrator 権限のあるアカウントでログインします。付属のCD-ROMをPCのCD-ROMドライブに挿入します。
2. [マイコンピュータ]-[コントロールパネル]-[システム]-[ハードウェア]-[ドライバの署名]-[ファイルの署名の確認]と選択し、「無視 - ファイルの署名に関係なく、すべてのファイルをインストールする」を選択して[OK]をクリックします。
3. コンソール/エンジンの電源を切り、コンソール/エンジンとPCをUSBケーブルで接続します。
コンソール/エンジンのUSB端子はリアパネルのPC CONTROL セクションにあります。
4. コンソール/エンジンの電源を入れます。
「新しいハードウェアの検索ウィザード」画面が表示されます。
5. [次へ]をクリックします。
6. 「デバイスに最適なドライバを検索する(推奨)」を選択し、[次へ]をクリックします。

7. 続いて表示される画面で「CD-ROM ドライブ」だけを選択し、[次へ]をクリックします。

⚠ Windows CD-ROM の挿入を求める表示が現れる場合がありますが、CD-ROM を挿入しないでください！
[OK]をクリックし、読み込み先を「D:\¥USBdrv2k_」(D: は、お使いのCD-ROMドライブのアルファベットに置き換えてください)と入力し、[OK]をクリックしてください。

ドライバがインストールされ、「新しいハードウェアの検出ウィザードの完了」というメッセージが表示されます。

8. [完了]をクリックし、PCを再起動します。

Windows XP へのインストール

1. PC の電源を入れて Windows を起動してから、Administrator 権限のあるアカウントでログインします。
2. 付属の CD-ROM を PC の CD-ROM ドライブに挿入します。
3. [スタート] をクリックし、[コントロールパネル] をクリックします。

以下のコントロールパネルが表示されたら、画面左の欄にある「クラシック表示に切り替える」をクリックして、コントロールパネルをすべて表示させます。



4. [システム] - [ハードウェア] - [ドライバの署名] - [ドライバ署名オプション] と選択し、「無視 - ソフトウェアをインストールし、確認を求めない(1)」を選択してから [OK] をクリックします。
5. [OK] をクリックしてシステムのプロパティ画面を閉じ、[×] をクリックしてコントロールパネル画面を閉じます。
6. コンソール / エンジンの電源を切り、コンソール / エンジンと PC を USB ケーブルで接続します。
コンソール / エンジンの USB 端子はリアパネルの PC CONTROL セクションにあります。
7. コンソール / エンジンの電源を入れます。
「新しいハードウェアの検出ウィザード」画面が表示されます。
8. 「ソフトウェアを自動的にインストールする(推奨)(1)」を選択し [次へ] をクリックします。
ドライバがインストールされ、「新しいハードウェアの検出ウィザードの完了」というメッセージが表示されます。
9. [完了] をクリックし、PC を再起動します。

トラブルシューティング

コンソール / エンジンを USB でコントロールできない

- ヤマハ USB MIDI ドライバがインストールされていますか(P17 参照)?

- USB ケーブルが正しく接続されていますか?(P12 参照)
- PM1D Manager の Option メニューから Communication Port を正しく設定していますか?

ヤマハ USB MIDI ドライバをインストールできない

- USB ケーブルが正しく接続されていますか?(P12 参照)
USB ケーブルを一度外してからまた接続してみてください。
- Windows: USB が有効になっていますか?
コンソール / エンジンを初めて PC に接続した時に「新しいハードウェアの追加ウィザード」画面が表示されない場合は、PC の USB コントロールが無効になっていることがあります。これを確認するには、「システム」コントロールパネルを開き、「デバイスマネージャ」タブをクリックして、「ユニバーサルシリアルバスコントローラ」と「USB ルートハブ」の項目の先頭に「×」印または「!」印が表示されているかをチェックしてください。印があると、USB コントローラは無効になっています。USB コントローラを有効にする方法は、PC の説明書をご参照ください。
- Windows: 何らかの理由でヤマハ USB ドライバのインストールに失敗すると、CS1D/DSP1D は「不明なデバイス」として登録され、この登録を削除するまではドライバの再インストールができないことがあります。この場合は、「システム」コントロールパネルを開き、「デバイスマネージャ」タブをクリックして「種類別に表示」を選択します。リストに「その他のデバイス」という項目があれば、これをクリックします。その下に「不明なデバイス」という項目があれば、[削除] ボタン

をクリックします。USB ケーブルの接続を外し、再度接続してドライバをもう一度インストールしてください。

ヤマハ USB MIDI ドライバの削除と再インストール

- Windows 98/Me: ヤマハ USB MIDI ドライバが正しくインストールされ、コンソール / エンジンも正しく認識されている場合は、次の手順でドライバを削除します。「システム」コントロールパネルを開き、「デバイスマネージャ」タブをクリックします。次に「YAMAHA USB MIDI Driver」を選択し [削除] ボタンをクリックします。以下のファイルを削除したら、USB ケーブルの接続を外し、再度接続してドライバを再インストールします。
Windows¥Inf¥Other¥YAMAHACS1D.INF (or YAMAHADSP1D.INF)
Windows¥System¥Xgusb.driv
Windows¥System¥Ymidusb.sys

パフォーマンスの改善

- PC が応答しない場合は、システム条件を満たしているかチェックしてください(P3 参照)。
- 使用していないアプリケーションを終了してください。

PC の休止 / 再開ができない

- Windows: MIDI アプリケーションが開いている場合、休止にはなりません。
- Windows 2000: USB コントローラなどによっては休止 / 再開が正しく機能しないものがあります。コンソール / エンジンが応答しなくなったら、USB ケーブルの接続を一旦外し、もう一度接続してみてください。

