

ASSOCIATION OF
MUSICAL ELECTRONICS INDUSTRY

AMEI

News

2004年4月7日発行

Vol.23

第7回 NAMMビジネスツアー —— 米国現地企業2社をMMAスタッフと共に訪問 ——



NAMM Tour Photo Contest 応募作品



“ユニークな広告塔” 応募者：木下 勝次様 (株)コルグ



“ユニークなギター” 応募者：山下 大様 (株)サミーネットワークス

第7回目を迎えた当AMEI主催のNAMMビジネスツアーは平成16年1月14日に東京を出発して、丸4日間現地アナハイムに滞在し、従来とほぼ同様会員15名の参加を得て、NAMMショーを視察後、20日に無事帰国しました。今回のツアーでは初めての企画として現地到着当日に米国現地企業2社を訪問し、NAMMショーとは趣の異なる経験をしました。

CONTENTS

- 第7回 NAMMビジネスツアー1
- Winter NAMM 2004 視察レポート2・3・4
- MIDI検定試験レポート5
- MIDI検定2級資格保持者の現在と将来を語る6・7
- AMEI会員名簿とお知らせ8

AMEI NEWS Vol.23 / 2004.4.7

社団法人音楽電子事業協会 機関誌

発行：社団法人音楽電子事業協会 事務局

〒101-0061 東京都千代田区三崎町2-16-9

イトービル4F

TEL.03-5226-8550 FAX.03-5226-8549

発行人：中田 健

編集人：福田 誠 (広報委員会)

編集協力：株式会社 博秀工芸

ホームページアドレス：<http://www.amei.or.jp/>

本ツアー参加者からご記入戴いたアンケートについては誌面の関係で別途AMEI HOME PAGE等でご案内する予定です。

Winter NAMM 2004 視察レポート



MMA/AMEI合同会議に続く合同夕食会

1. MIDI規格委員会 足立 雅人（株式会社 コルグ）

2004年1月15日から18日まで、Mobile DLS WGリーダー代行として、アナハイムで開催されたNAMM2004を視察しました。

NAMM全体印象ですが、アコースティックギター関連の展示が多いことがまず一番に目に付きました。他のアコースティック楽器関連も展示数が増えているようです。

電子楽器関連では展示製品の完成度の高さが印象に残りました。開発途上と思われるような展示の比率が低く、すぐに触れてすぐに楽しめるコンセプトの分かり易さを訴求した製品の比率がますます高くなったように思います。逆に、じっくり弾き込む／使い込む、使いこなすには力量と時間が必要といった製品の比率が低いようです。ハードウェアのGroove機器やアレンジ・ハーモナイズ機能付き機器の露出が控えめなのは、世界市場の動向なのか、米市場の動向だけを反映しているのかが不明でした。

中国・台湾企業の展示が少なかったようです。music CHINAが開かれるようになった影響や、OEMという形で表に目立たない形で浸透しはじめたこと、中国国内の市場だけでビジネスが成り立つようになった分野があること、などが考えられます。

ソフト製品やニッチ製品に代表される小規模の新興企業の展示が少なかったようです。ネットを中心としたプロモーションや販売の手法・経路が確立した影響や、逆に楽器機能が高度化し、新参では簡単に参入しにくくなっていることが考えられます。

有線ネットワークの動向に変化が見られたように思いました。従来のMIDI端子はなく、USB 1.1でMIDI/Audioを担当させる製品が増えました。一方、Multi Channel Audio対

応製品ではUSB 2.0対応よりFIREWIRE対応製品が増えました。

今年のAMEIツアーでは、MMAの協力によってNAMM前日にJL Cooper社とSoundelux社の訪問見学が企画されました。今後も意義のある企画であり、可能な限り継続してはどうかと思います。

今回のようなハリウッド関連のコンテンツ開発企業に加えて、ソフト製品開発企業の訪問を加えたり、事前に訪問先企業名を発表することで、AMEIツアーの活性化につながる可能性があると思いました。AMEI非会員企業や非AMEIツアー参加者の同行も検討出来そうです。

JL Cooper社はミキサーや業務用オーディオスイッチなどを得意とする専門メーカーのようです。得意なアナログ技術にフォーカスした製品が揃っています。得意技術に絞った経営で、有力な競合企業も見当たらない為、収益はずっと堅調とのこと。社内に既にある技術の使い回し・展開が上手な企業だと思いました。

Soundelux社は、映画・ゲームの効果音のポストプロダクションが得意なスタジオで、日本流に言えば「音効さん」です。これまでに有名タイトルを多数担当しており、社内に貼られたポスターにも著名な作品が多数見られます。

スタジオ規模に比べてハードウェアが少ないことが目に付きます。Protoolsがメインツールで、最近ではほとんどの音源・エフェクトにプラグインソフトを利用するようになったそうです。この業務でもっとも大切なことは、時間内にサウンドを仕上げることであり、音作りの為のセッティングもまるごと記憶出来て、例えば、後で映像が変更

になって音を修正する必要が生じて、すぐにリコールして作業を再開してやり直せるのが魅力だそうです。

16日にはJoint AMEI/MMA Leadership Meeting、18日午前にはMMA 総会、午後は2部屋に分かれ5つのセッションが並行で開催され、参加しました。

Joint Meetingでは、MMAの各WGの活動が紹介され、内容や方向性、AMEIとの連携について話し合いました。対応するAMEI側の進捗を報告すると共に今後の活動について協議しました。特に、AMEI側にはGMPI(Generalized Music Plug-Ins)、MIDI Over Alternate Media Transports、3D Controllersに対応する活動主体が無く、今後連携方針を示す必要があります。

今回のMMA総会では懸案のMobile DLS & Mobile XMFの投票が行なわれ、滞りなく可決されました。SMWG (Scalable MIDI Working Group) と今後の3GPP向け提案活

動についての日程調整を行ないました。また、MMAではAuthoring Guidelineの作成を予定していることが明らかになりました。

前後しますが、MMA総会ではAMEI平野技術担当部長よりAMEIの組織と活動についてプレゼンテーションする時間枠が割かれており、MMA会員のAMEIに対する理解を深めることに一役買ったことと思います。特に、MIDI検定の下りには興味津々のようで、「規格策定→検定・ライセンス付与→業務に活用→業界の発展」のサイクルを成立させていることにある種の驚きを与えたものと思います。

最後に、AMEI平野さん、中田さんのご尽力により、快適かつ有意義なツアーとなったことに感謝を申し上げます。どうもありがとうございました。

2. AMEIグループツアーに参加して Koichi Sanchez (Trainer/Merchandiser, Yamaha Corp.of America) 抄訳：平野

この度AMEIから依頼を受けプロ音響業界の2社を訪問する機会がありました。

去る1月14日、LAの空港ロビーでAMEI一行と会い、米国現地の旅行社の稲田さんというガイドと共に予想もしない50余人乗りの大型バスでの会社見学ツアーに参加致しました。

● JL Cooper Electronics

最初訪問したJL Cooper社について簡単にその背景をご紹介します。同社は10年以上前からJL Cooper Electronicsとしてプロ用のMIDI機器の開発・販売とOEM業務をしています。一連のミキサーを初めとして同期関連機器、MIDIやオーディオ・ビデオ・マルチメディアのジャンルでのコンピューター関連機器を得意としている会社です。商品は全世界の市場に広く販売されています。

会社はロス空港のすぐ南の町にあり、単独のコンパクトな建屋の中で開発・設計・販売のみならず、自社内で完成品の組み立て・出荷まで全て行っています。

ここで、ヤマハのAthan Billias氏も加わり、JL Cooper社のChuck Thompsonの案内で同社を見学しました。

受付ホールで簡単に自己紹介をしたあと、2階のショールームに案内され、同社の主要製品の中でもポピュラーなモデルを紹介されました。この中には、Digidesign社のPro-



JL Cooper社にて

Toolsと類似機能の32チャンネルのモデル等が整然と並べられていました。

AMEIのスタッフもこれらを見て非常に驚いたようでした。更にChuck/T氏は、同社の製品はマルチメディア分野のみならず医療用のカメラやリモコン、水道管の機密性のテスト等にも利用されているとも話された。

同社の競合相手の有無についてのAMEIスタッフから質問に対しては“いえ、有りません”と即座に返事が返ってきました。

又次期商品企画についての質問に対しては、現在はMac OSX、Win XPへの対応を準備中であるとの説明があった。

このJL Cooper社はこの分野での第1人者であり、教育関連のOEM業務等の分野にも進出しているということです。

この後同社の倉庫と製品組み立ての現場に案内されました。製品のメイン基盤は外部加工先から受け入れ、最終組み立てと出荷作業、材料倉庫等の一連の機能を自社内で済ませています。



Chuck Thompson



Soundelux社スタジオにて

見学を終えて、正面玄関前で記念写真を撮り、案内してくれたChuck/T氏に礼をいって次の目的地のHollywoodに向かいました。

● Soundelux in Hollywood

2番目の訪問先であるHollywoodのSoundelux社に移動しました。Athanさんは同社のNAMM準備のために会場へもどり、代わってMMAのTom White氏が加わっての見学となりました。

当初同社のスタッフと昼食を共にする予定でしたが、同社の案内を依頼したScott M Garshin氏自身の業務が立て込んでいるとの事で、我々だけで同社のビルの1階のバーで軽昼食をとりアポイントの時間を待ちました。

同社Soundelux社は恐らくポストプロダクション分野では業界トップにランクされている会社で1982年にスタートして以来同業界では、映画制作会社との密接な関係の中で当初の方針を貫いて成功している特異な会社です。大切な点は、ポストプロ業界では最新設備のスタジオと機材を持つことよりも、その映画の中で“音”が果たす役割を正しく理解して作品をまとめる事だとされています。

同社の役目は、3つ、音の編集、音のまとめ、音作りです。

彼、Scott Gershin氏をロビーで待つ間にロビーを見回すと、色々興味ある発見をしました。過去の有名ないくつかの映画のポスターは同社スタッフへの謝礼の言葉と登場スターの署名入りで幾つか展示されていました。

間もなくアポイントしたScott Gershin氏のご登場となりました。

始めに我々訪問チームの簡単な紹介の後、彼Scott氏は自分の仕事の内容について説明を始めました。

彼が同社の一人のSound Engineerであり、部屋の機材は、大小、高価な機材から安い玩具の類いまで実に多くの機材が所狭しと並んでいました。彼は自分自身を、“音楽の定義は雑音をうまく使い分け、自分自身はオーディオの物語作家である”と表現していました。

更に彼はAVID社のコンサルタントでもあり、色々なプロジェクトを通して多くの受賞をしています。それらは、Academy, Emmy, British Academy, TEC, Golden Reel等々があり、又パークリー音楽院のThe Famed Alumni Awardも受賞していることを知りました。

現在Scott自身はユニバーサル映画の“Chronicles of Riddick”とその3部作の仕事で音響デザインとビデオゲームと一連のアニメ制作に掛かっているということです。彼

からは素晴らしい音制作の秘技の例を幾つか紹介してもらいましたが、私の個人的視点では種々の音に加えて彼個人の音声を活用している点に興味がありました。彼Scottの説明でも人声と口が何にも増して世界一素晴らしいフィルターだと言っていました。私も全く同感です。

ところで彼のスタジオのセットアップについても興味があるでしょう。Tom WhiteがJBLの5.1サラウンドの中央部に立っています。その前には大型の映画スクリーンがあります。

Pro-tool 24 Mix TDMに取り囲まれて彼のメインデスクが配置されています。更にラックは殆どエフェクターとプリアンプで埋め尽くされ、やや離れて昔のアナログシンセも並んでいます。

映画の音は44.1kHz/16ビット或いは44.1kHz/24ビットで制作されているのが現状であり映画館は24/96或いは更にその上にシフトしつつあるようですが諸般の状況でScott自身現在はPro Tools HDにアップグレードしていないとの由。更に興味深い点は恐らく彼はNuendo 2.0への切り替えを狙っているのか？というのが私の個人的な想像です。

この彼の予測は明快ですが、Digidesignの市場独占は主としてそのハードに依存していることだと思います。何故ならば、仮に彼らがHDやHD Accelに切り替えれば、その経費は決して少ない訳がないのだから。

私の個人的な意見ですが、このようなアプローチはプロオーディオではよくあるケースであり、近い将来にはそうなるであろうと思われます。更に彼は製造側はポストプロの人間の意見を聞くべきでないが、然し代わりにポストプロ側は実際何が必要でどのような仕様が必要なのかを開発側に正しく伝えるべきだとも言うていました。

彼にお礼をいって部屋を出る前に、今進めているテーマの音を聞かせて欲しいと申し出たのですが、残念ながら著作権問題があるとのことで断られました。

私を含めて彼の説明を聞いた皆さんから彼に礼をいって退室しました。

以上で予定した2社の訪問を終えました。

今回の訪問では今までにない吃驚するような経験をさせてもらい大変感謝しています。

AMEIの皆さんにまた近い将来再びお会いできることを期待しています。

どうも有難う御座いました。



機材の前で説明するScott M. GershinとMMAのTom White 両氏

MIDIを理解し活用できる人材育成のための認定制度

コンピュータミュージックの共通ライセンス

「第6回MIDI検定試験3級」「第5回MIDI検定試験2級1次筆記」実施結果

主 催：社団法人音楽電子事業協会

協力団体：日本シンセサイザー・プログラマー協会

実 施 日：平成15年12月7日（午後1時より3級：午後3時より2級）

「協力校&試験会場」全国79会場

（東京・関東地区 17校17会場）

アイデックスミュージックアカデミー
音響技術専門学校
東海学園神奈川情報文化専門学校
菅原学園専門学校デジタルアーツ東京
東京工科大学
東京工業専門学校
東京スクールオブミュージック専門学校
代官山音楽院
日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校
日本電子専門学校
パンスクールオブミュージック
メーカー・ハウス
ヤマハ音楽院
専門学校東京ビジュアルアーツ
東放学園放送専門学校
横浜デジタルアーツ専門学校

JEUGIA京都音楽院

コンピュータミュージッククラブDEE
神戸電子専門学校
ビジュアルアーツ専門学校大阪
GIZAクリエイターズスクール
江坂研修会館

（北陸地区 2校2会場）

金沢科学技術専門学校
アイビー学院アイビーテクノカレッジ

（東北地区 2校2会場）

専門学校デジタルアーツ仙台
日本コンピュータ学園 東北電子専門学校

（福岡地区 3校3会場）

専門学校九州ビジュアルアーツ
福岡マルチメディア専門学校
福岡スクールオブミュージック専門学校

（岡山地区 1校・1会場）

くらしき作陽大学

（四国地区 1校・1会場）

愛媛電子ビジネス専門学校

（札幌地区 1校1会場）

音楽芸術学園札幌サウンドアート専門学校

（広島地区 2校2会場）

広島コンピュータ専門学校
広島工業大学専門学校

（大阪・関西地区 6校7会場）

キャットミュージックカレッジ専門学校

（東海地区 7校7会場）

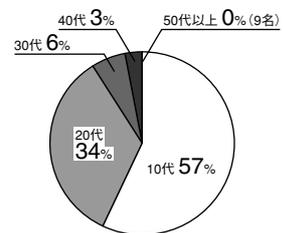
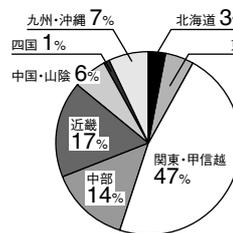
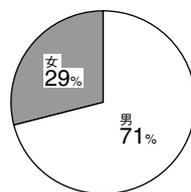
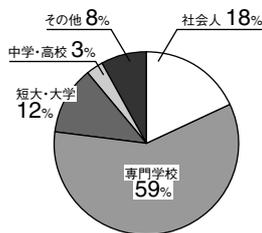
大垣女子短期大学
名古屋音楽大学
名古屋芸術大学
名古屋ビジュアルアーツ
リュウケイ ミュージック ネット
NASA名古屋サウンドアーティスト学院
コンピュータ総合学園HAL名古屋校

（島村楽器全国会場 36会場）

札幌、旭川、釧路、秋田、仙台、郡山、宇都宮、水戸、大宮、新所沢、新宿、八王子、錦糸町、船堀、津田沼、千葉、成田、横浜、新潟、金沢、長野、松本、奈良、名古屋、大津、京都、神戸三宮、姫路、岡山、広島、倉敷、小倉、福岡、熊本、大分、長崎

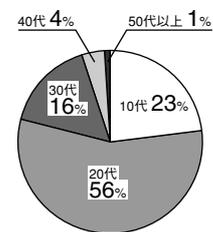
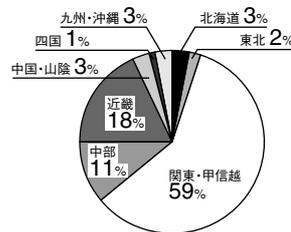
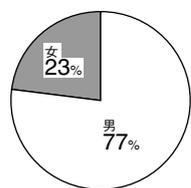
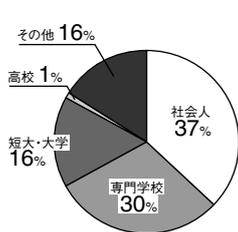
第6回MIDI検定3級合格者分析

総受検申込者：1965名 合格者：1460名（合格率74%）



第5回MIDI検定2級筆記試験合格者分析

総受検申込者：470名 合格者：292名（合格率62.1%）



MIDI検定試験官インタビュー 「MIDI検定2級資格保持者の現在と将来」



JSPA理事／上杉尚史氏



JSPA理事長／大浜和史氏

M C：AMEIが主催するMIDI認定制度も、平成10年に第1回「MIDI検定3級試験」が実施されて以来すでに丸6年が経過した訳ですが、本日は最上位資格である2級資格保持者の現在と将来について、この認定試験の実施に携わるJSPA日本シンセサイザー・プログラマー協会のお二人にお話を伺いたいと思います。

まずは、MIDI検定2級の取得がいかに難しく、どの程度の実力の人たちが合格するのかをお話し頂けますか。

大 浜：現在のMIDI検定の資格は3階級ありまして、4級→3級→2級の順にレベルが高くなっています。4級と3級は筆記試験だけですが、2級は筆記試験と実技試験に分かれており、3級資格を持っていてなおかつ2級の筆記試験に合格した人だけが実技試験に進むことができます。実技試験では課題曲（1曲）のデータ、スコアが提示され、受験者には音楽的内容を事前に理解して頂きます。試験では穴開き、誤りのあるデータに入力、編集する20問が出題されます。90分の作業時間でデータを正確に仕上げる技術力が求められます。課題曲は商品レベルのMIDIデータが用意され、クラシック、ジャズ、オリジナル曲と曲調は毎年異なります。

上 杉：採点ではもちろん音楽の評価も加味されますが、2級の試験はアーティスト的な音楽表現能力を問う試験ではなくて、あくまでもMIDIデータの打ち込み実務能力を評価することが主な目的ですから、課題曲に盛り込まれている以上の音楽能力は要求されません。調理師で言うと、お客さんに出せる料理を調理出来る能力、と言えます。

ちなみに、受験者は複数用意されたパソコン

(MacまたはWindows)とシーケンス・ソフトの組み合わせから受験環境を選択できるようになっていて、会場には設定済みのパソコンが用意されます。

大 浜：この6年間でMIDI検定3級を受検した総数13,691人のうち、2級の筆記試験に進んだ人は3,021人、更にその内で実技試験に合格した人はわずか212人(受験者総数の約1.5%)ですから、筆記試験だけの3~4級に比べると、2級のレベルは専門知識においても技能においてもやはり歴然とした差があります。

M C：2級資格者はどのような現場で実力を発揮できるのでしょうか。

大 浜：まずは、通信カラオケや着信メロディのデータ制作、あるいは販売用の各種MIDIデータ制作の現場ですね。それからレコーディングスタジオではMIDIデータ編集は必ず行われる作業でもあり、かなり以前から定着しています。

上 杉：そのほかにも電子楽器周りの商品サポートや販売現場、音楽教育の現場などがあると思います。もちろん、電子楽器メーカーに勤務している方もいます。筆記試験の出題範囲には、オーディオやマルチメディアに関する知識も含まれていますので、最新の電子楽器を扱うことの出来る人材としても活躍の場があると思います。特に2級資格者は一人のユーザーであるという点が大きなポイントではないでしょうか。

M C：どういう立場の方々が受験して、その後どういう活動をしていますか。

大 浜：例えば学生さんは、就職時の資格と捉えて受験する方が多いです。音楽講師の皆さんの場合は、楽器のレッスンと平行してMIDI教育を音楽指導の一環に取り入れている方も増えてきましたね。また趣味の分野で、学習の成果として目指す方もいます。

上 杉：コンテンツ制作会社で半強制的に資格を取らせたり、社内で実力評価の対象になっているところもあるようです。また、求人の際にMIDI検定資格を必須条件にする企業も出てきていて、この業界で仕事をする人にとってこの資格は重要な意味を持っていると言えます。実数は把握していませんが、社会人資格者のうちの8割くらいは、その関連の仕事に従事していると推測しています。ただ、企業としては、このMIDI検定資格だけよりも、例えばWebコンテンツ制作やソフトウェアプログラミングのような、複合的な能力を持った人材を求める傾向があるようです。

大 浜：先ほども言いましたが、2級は他に比べて秀でたレベルであることから、この資格を取ったことでその関連の会社に就職した人もいと聞きました。逆に、せっかくこの資格を持っていないながら、自分で納得できる活動の場を得ていない人たちもまだまだたくさんいると思います。MIDIライセンスのサイトではこのような方々のために求人広告も掲載していますが、更に多くの求人が有っても良いと思っています。

【参考】MIDI検定オフィシャルサイト

<http://www.midilicense.com/>

M C：この資格を今後どのような形に発展したいですか。

大 浜：今後は世界共通のMIDI規格同様に、国際的な資格に持って行きたいですね。まず第1ステップとして中国での展開の準備が現在進んでいます。更には米国に対しても働きかけを試みています。MIDI規格そのものも普及活動を進めて行く必要があると思います。

M C：その他、2級資格にまつわるエピソードをお聞かせ下さい。

大 浜：2級合格者同士でのメールによる情報交換や親睦会なども活発に行われているようです。受験会場は東京と大阪だけなのに、九州や北海道からの受験者もいて、AMEI主催の合格者座談会には遠方の方も熱心に参加下さっています。

また、2級合格者は最年少の高校1年生から最年長は70歳台の方まで、幅広い年齢層に渡っています。

上 杉：受験者の中にコンピュータの基本的な使い方を知らない方がいたのには驚きました。もちろんそういった方は合格できないのですが、暗記だけで筆記試験を通過した人をふるいにかけてくれるという点で、実技試験の意味があると思います。

また、出題者側の配慮として、これはコンテストではないので、受験者の芸術的能力に左右されない出題をするよう、心がけています。

M C：本日はお忙しいところ、貴重なお話をありがとうございました。



MIDI検定2級実技試験会場

MIDI検定2級ライセンサー座談会



会員名簿 (五十音順)

2004/3/31 現在

- あ**
株式会社アイ・オー・データ機器
株式会社アイシックス
アイデックス音楽総研株式会社
アカイプロフェッショナルエムアイ株式会社
アップルコンピュータ株式会社
- い**
株式会社インターネット
インフォコム株式会社
- え**
株式会社エクシング
NECエレクトロニクス株式会社
N T T コミュニケーションズ株式会社
エヌ・ティ・ティ・ビジュアル通信株式会社
株式会社エフォート
株式会社エムゾーン
株式会社エンターブレイン
- お**
沖電気工業株式会社
株式会社音響総合研究所
- か**
カシオ計算機株式会社
カモンミュージック株式会社
株式会社河合楽器製作所
- き**
株式会社キューブ
京セラ株式会社
- く**
株式会社グリオ
クリムゾンテクノロジー株式会社
- け**
KDD I 株式会社
- こ**
株式会社コルグ
コロムビア音響工業株式会社
株式会社コンポジット
- さ**
株式会社サイバード
株式会社サクセス
株式会社サミーネットワークス
株式会社三愛ギガネットワークスカンパニー
- く**
株式会社シーティーエー
株式会社シーフォーテクノロジー
株式会社シーミュージック
- 島村楽器株式会社
株式会社JEUGIA
学校法人 尚美学園
- す**
株式会社ズーム
株式会社鈴木楽器製作所
- せ**
セイコーインスツルメンツ株式会社
株式会社セガ・ミュージック・ネットワークス
- そ**
ソニーサウンドコミュニケーション株式会社
- た**
株式会社第一興商
株式会社タイター
株式会社タムラ製作所
- つ**
株式会社ツーカーセラー東京
- て**
ティアック株式会社
株式会社デノン
株式会社電波新聞社
- と**
東映ビデオ株式会社
株式会社ドワンゴ
- に**
ニフティ株式会社
学校法人片柳学園 日本工学院専門学校
日本シンセサイザープログラマー協会
学校法人電子学園 日本電子専門学校
日本ビクター株式会社
- の**
ノキア・ジャパン株式会社
- は**
バイオニア株式会社
株式会社ハドソン
パナソニックモバイルコミュニケーションズ株式会社
- ひ**
ビーエムビーソフト株式会社
ビクターレジャーシステム株式会社
- ふ**
株式会社フェイス
株式会社フォーサイド・ドット・コム
フォスター電気株式会社 フォステクスカンパニー
- 株式会社フュートレック
株式会社プリマ楽器
- ほ**
ボーダフォン株式会社
- ま**
松下電器産業株式会社
- み**
三木楽器株式会社
三井物産株式会社
有限会社ミュージカルプラン
株式会社ミュージック・シーオー・ジェーピー
株式会社ミュージックネットワーク
ミュージックノート株式会社
- め**
株式会社メロディーズ アンド メモリーズ グローバル
- も**
株式会社モリダイラ楽器
- や**
ヤマハ株式会社
財団法人ヤマハ音楽振興会
ヤマハミュージックトレーディング株式会社
株式会社ヤマハミュージックメディア
- ゆ**
株式会社ユーズ・ビーエムビーエンタテイメント
- ら**
株式会社ラグナヒルズ
- り**
株式会社リットーミュージック
株式会社リムショット
- ろ**
ローム株式会社
ローランド株式会社
- わ**
株式会社ワキタ
- <以上 正会員会社 88社>
- <賛助会員>
中音公司 (中華人民共和国)
株式会社博秀工藝
株式会社ミュージックトレード社
<以上 賛助会員 3社>



社団法人 音楽電子事業協会 第8回通常総会 開催の御案内

日 時：平成16年5月11日(火) 午後4時～

場 所：ホテルメトロポリタンエドモント2F「薫風の間」

◇平成15年事業報告、収支決算報告

◇平成16年事業計画案、収支予算案の審議

懇 親 会：平成16年5月11日(火) 午後6時～ (多数の会員のご参加をお待ちしております)