

11: MIDIイベントレコードモード

11-1 : MIDIイベントデータを作る前に.....	P.54
11-2 : キーのタッピングによりイベントポイントを作る.....	P.54
11-3 : MTRと同期しながら、キーのタッピングで イベントポイントを作る.....	P.56
11-4 : 外部からのクリックでイベントポイントを作る.....	P.57
11-5 : MTRと同期しながら、外部からのクリックで イベントポイントを作る.....	P.59
11-6 : 1ステップごとにMIDIイベントをテンキーから 入力して、イベントデータを作る.....	P.60

11-1 : MIDIイベントデータを作る前に

MIDIイベントモードは、「基本編」のシンクモード(入力されたテンポデータで、MIDI機器のテンポをコントロールする)とは全く別のモードなので、通常のシンクモード(電源を入れたときのモード)からMIDIイベントモードに切り替えるという操作が必要になります。シンクモードのプレイモードのときに、ユーティリティNo.10 : MIDI EVENT MODE (P.81)を呼び出すことによって切り替わります。また、MIDIイベントモードがプレイモードのときにユーティリティNo.10 : MIDI EVENT MODE (P.81)を呼び出すことによって、通常のシンクモードに切り替えることができますので覚えておいてください。MSS 1には、MIDIイベントデータを作る前にいくつかの設定する項目があります。ここでは、それらの項目を設定することにしましょう。

- ①シンクモードになっているときは、プレイモードからユーティリティNo.10 : MIDI EVENT MODE (P.81)を呼び出して、MIDIイベントモードにします。MIDIイベントデータは1曲分(1シーケンス)のみですので、シンクモードのようにバンクを選ぶ必要はありません。
- ②シーケンスの内容を消してしまう(MIDIイベントデータをクリアする)場合には、MIDIイベントエディットモードのジョブNo.3 : ALL EVENT DELETE (P.93)を使って、デリート(削除)します。
- ③シーケンスには、8文字までの名前(シーケンスネーム)をつけることができます。必要ならば、ジョブNo.1 : SEQUENCE NAME (P.92)を使って名前をつけてください。
- ④MIDIイベントデータを作る前の設定は以上です。“11-2”～“11-6”のいずれかの方法で、イベントデータを作ってください。

11-2 : キーのタッピングによりイベントポイントを作る

ここでは、MSS 1にキーのタッピングでMIDIイベントデータのポイントを作ってみましょう。イベントの内容(プログラムチェンジ、コントロールチェンジ)はここでは入力することができません。ここで、イベントのポイントのみを指定して、後からエディットモードで内容を入力するようになります。タッピングを使うと、リアルタイムでMIDIイベントデータのポイントを作ることができます。

- ①“11-1 : MIDIイベントデータを作る前に”の設定(P.54)をします。

②MTRなどと同期させないので、[CHASE]キーを押して、チェイスをオフにします。

③必要に応じて[METRONOME]キーを押して、メトロノームのオン／オフを設定します。
オンの場合は、ポイントが入力されたときにメトロノームがなります。

④[RECORD]キーを押して、レコードモードにします。このときディスプレイに表示されるカッコ内の数値は、メモリーの残量です。(最高値は1793です。)

ME RECORD: (****)

⑤[START]キーを押すと、イベントポイントのレコーディングを開始します。

Recording: (****)

↑
バンクネーム

⑥[START]キーをタッピングすると、そのタイミングでMIDIイベントデータのタイミン
グが作られていきます。(1ステップでメモリーの数値が1減ります。メモリーの残量表
示が0000になると、自動的にストップします。)

⑦最後までタッピングしたら、[STOP]キーを押します。自動的にMIDIプレイモードにな
ります。

ME PLAY:*****

↑
シーケンスネーム

⑧キーのタッピングでMIDIイベントデータのポイントを作るのは以上です。“13：MIDIイ
ベントエディットモード”(P.69)で、イベントポイントに内容(プログラムチェンジ、コ
ントロールチェンジ)を入力して、プレイする場合には“12：MIDIイベントプレイモード”
(P.64)をご覧ください。

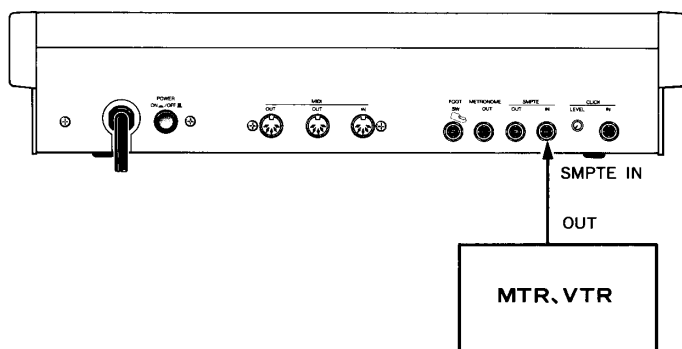
MSS1では、作ったMIDIイベントデータを1ステップずつ修正(エディット)すること
ができます。詳しくは、“13：MIDIイベントエディットモード”(P.69)をご覧ください。

11-3 : MTRと同期しながら、キーのタッピングでイベントポイントを作る

ここでは、MTRのSMPTEタイムコードと同期させながら、MSS 1にキーのタッピングでMIDIイベントデータのポイントを作ってみましょう。MIDIイベントの内容(プログラムチェンジ、コントロールチェンジ)は、ここでは入力することができません。ここで、イベントのポイントのみを指定して、後からエディットモードで内容を入力するようになります。タッピングを使うと、リアルタイムでMIDIイベントデータのポイントを作ることができます。

①“11-1 : MIDIイベントデータを作る前に”の設定(P.54)をします。

②下のように接続します。



③MTRのSMPTEタイムコードと同期させるので、[CHASE]キーを押して、チェイスをオンにします。

④必要に応じて[METRONOME]キーを押して、メトロノームのオン／オフを設定します。オンの場合は、ポイントが入力されたときにメトロノームがなります。

⑤[RECORD]キーを押して、MIDIイベントレコードモードにします。このときディスプレイに表示されるかっこ内の数値は、メモリーの残量です。(最高値は1793です。)

ME RECORD : (****)

⑥[START]キーを押すと、SMPTEタイムコード待ちの状態になります。

Waiting!

- ⑦MTRを再生状態にしてSMPTEタイムコードを読み込むと、SYNC LOCK インジケータが点灯してシンクロックします。同時に、タイムコードのカウンターに読み込んだSMPTEタイムコードが表示されます。

Recording: (****)

(シンクロックできない場合は、“4-2：正確に読み込んでいるかな？”(P.19)をご覧ください。)

- ⑧[START]キーをタッピングすると、そのタイミングでMIDIイベントデータのタイミグが作られていきます。(1ステップでメモリーの数値が1減ります。メモリーの残量表示が0000になると、自動的にストップします。また、MTR側をストップさせてSMPTEタイムコードを読み込めなくなっても、自動的にストップします。)

- ⑨最後までタッピングしたら、[STOP]キーを押します。自動的にMIDIイベントプレイモードになります。

ME PLAY:*****

- ⑩キーのタッピングでMIDIイベントデータのポイントを作るのは以上です。“13：MIDIイベントエディットモード”(P.69)でイベントポイントに内容(プログラムチェンジ、コントロールチェンジ)を入力して、プレイする場合(MTRのSMPTEタイムコードと同期させる場合)には、“12：MIDIイベントプレイモード”(P.64)をご覧ください。

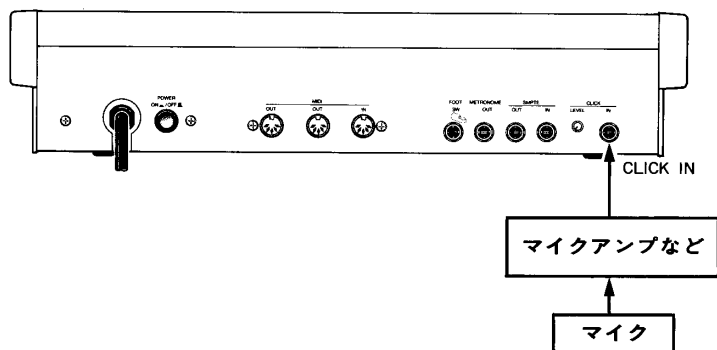
MSS1では、作ったMIDIイベントデータを1ステップずつ修正(エディット)することができます。詳しくは、“13：MIDIイベントエディットモード(P.69)をご覧ください。

11-4：外部からのクリックでイベントポイントを作る

ここでは、MSS1にキーのタッピングでイベントポイントを作る代わりに、外部からクリック信号を入力してイベントポイントを作ってみましょう。MIDIイベントの内容(プログラムチェンジ、コントロールチェンジ)は、ここでは入力することができません。ここで、イベントのポイントのみを指定して、後からエディットモードで内容を入力するようになります。クリック信号を使うと、マイクから取り込んだトリガー(カウベルなどの歯切れのよい音)などで、イベントポイントを作ることができます。但し、マイクを使うには一度マイクアンプなどで増幅してから、MSS1に接続してください。

- ①“11-1：MIDIイベントデータを作る前に”の設定(P.54)をします。

②下のように接続します。



③MTRなどと同期させないので、[CHASE]キーを押して、チェイスをオフにします。

④必要に応じて[METRONOME]キーを押して、メトロノームのオン／オフを設定します。
メトロノームがオンになっていると、外部からクリック信号が入ってきたときに、音で確認できます。(メトロノームがなるように、シンクプレイモードでMSS 1のリアパネルのクリックレベルを調整してください。)

⑤[RECORD]キーを押して、MIDIイベントレコードモードにします。このときディスプレイに表示されるカッコ内の数値は、メモリーの残量です。(最高値は1793です。)

ME RECORD: (****)

⑥[START]キーを押すと、イベントポイントのレコーディングを開始します。

Recording: (****)

⑦クリック信号が入ってくると、そのタイミングでイベントポイントが作られていきます。
(1ステップでメモリーの数値が1減ります。メモリーの残量表示が0000になると、自動的にストップします。)

⑧最後までタッピングしたら、[STOP]キーを押します。自動的にMIDIプレイモードになります。

ME PLAY: *****

↑
シーケンスネーム

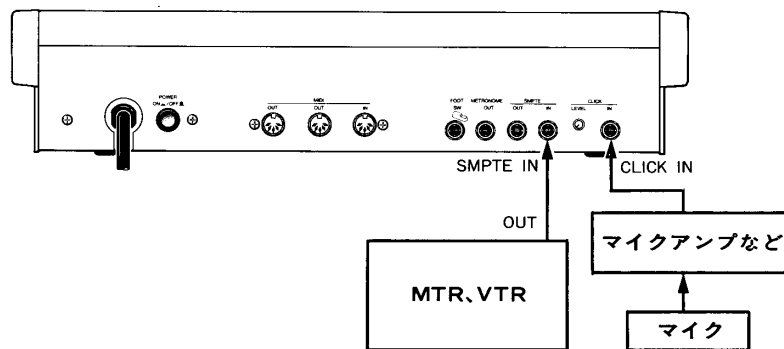
- ⑨外部からのクリック信号でMIDIイベントデータのポイントを作るのは以上です。“13：MIDIイベントエディットモード” (P.69)でイベントポイントに内容(プログラムチェンジ、コントロールチェンジ)を入力して、プレイする場合(MTRのSMPTEタイムコードと同期させる場合)には、“12：MIDIイベントプレイモード” (P.64)をご覧ください。
MSS 1では、作ったMIDIイベントデータを1ステップずつ修正(エディット)することができます。詳しくは、“13：MIDIイベントエディットモード(P.69)をご覧ください。

11-5：MTRと同期しながら、外部からのクリックでイベントポイントを作る

MTRにSMPTEタイムコードとクリック信号が録音してあって、そのクリックの位置に、MIDIイベントデータのポイントを作りたいということがあります。MIDIイベントの内容(プログラムチェンジ、コントロールチェンジ)は、ここでは入力することができません。ここで、イベントのポイントのみを指定して、後からエディットモードで内容を入力できるようになります。ここではMTRと同期させながら、同時にMTRのクリック信号を取り込んで、MSS 1にイベントポイントを作るということをやってみましょう。

- ①“11-1：MIDIイベントデータを作る前に”の設定(P.54)をします。

- ②下のように接続します。



- ③MTRのSMPTEタイムコードと同期させるので、[CHASE]キーを押して、チェイスをオンにします。
- ④必要に応じて[METRONOME]キーを押して、メトロノームのオン/オフを設定します。
メトロノームがオンになっていると、外部からクリック信号が入ってきたときに、音で確認できます。(メトロノームがなるように、シンクプレイモードでMSS 1のリアパネルのクリックレベルを調整してください。)
- ⑤[RECORD]キーを押して、レコードモードにします。このときディスプレイに表示されるかっこ内の数値は、メモリーの残量です。(最高値は1793です。)

ME RECORD: (****)

- ⑥[START]キーを押すと、SMPTEタイムコード待ちの状態になります。

Waiting!

- ⑦MTRを再生状態にしてSMPTEタイムコードを読み込むと、SYNC LOCK インジケータが点灯してシンクロックします。同時にタイムコードのカウンターに読み込んだ SMPTEタイムコードが表示されます。

Recording: (****)

(シンクロックできない場合は、“4-2：正確に読み込んでいるかな？”(P.19)をご覧ください。)

- ⑧クリック信号が入ってくると、そのタイミングでイベントポイントが作られていきます。(1ステップでメモリの数値が1減ります。メモリの残量表示が0000になると、自動的にストップします。また、MTR側をストップさせてSMPTEタイムコードを読み込めなくなっても、自動的にストップします。)

- ⑨最後まで入力したら、[STOP]キーを押します。自動的にMIDIイベントプレイモードになります。

ME PLAY:*****

↑
シーケンスネーム

- ⑩外部からのクリック信号でMIDIイベントデータのポイントを作るのは以上です。“13：MIDIイベントエディットモード”(P.69)でイベントポイントに内容(プログラムチェンジ、コントロールチェンジ)を入力して、プレイする場合(MTRのSMPTEタイムコードと同期させる場合)には、“12：MIDIイベントプレイモード”(P.64)をご覧ください。MSS1では、作ったMIDIイベントデータを、1ステップずつ修正(エディット)することができます。詳しくは、“13：MIDIイベントエディットモード”(P.69)をご覧ください。

11-6：1ステップごとにMIDIイベントデータをテンキーから入力して、イベントデータを作る

ここではイベントポイントだけでなく、イベントデータもテンキーを使って1ステップずつ入力する方法で、イベントデータを作ってみましょう。ただし、この方法はバンクに何もデータが入っていない状態の時のみに可能です。正確なタイミングでMIDIイベントデータを作りたいときに利用するとよいでしょう。

- ①“11-1：MIDIイベントデータを作る前に”の設定(P.54)をします。

- ②[EDIT]キーを押して、MIDIイベントエディットモードにします。

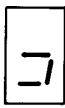
ME EDIT : (****)

- ③[START]キーを押すと、コマンド入力待ちの状態になります。このときディスプレイに表示されるカッコ内の数値は、メモリーの残量です。(最高値は1793です。)

Set commd: (****)

- ④[YES]/[NO]キーで、コマンド(プログラムチェンジ/コントロールチェンジ)を選択します。

- [YES]キー：プログラムチェンジ



BANK/
COMMAND

- [NO]キー：コントロールチェンジ



BANK/
COMMAND

- ⑤[ENTER]キーを押します。

- ⑥テンキーを使って、そのMIDIイベントのMIDIチャンネルを入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているMIDIチャンネルを記憶して、データ入力待ちになります。(MIDIチャンネルは1～16です。この範囲を越えるMIDIチャンネルは記憶しません。)

Set data1: (****)

- ⑦テンキーを使って、そのMIDIイベントのデータ1 (プログラムチェンジの場合はプログラムナンバー、コントロールチェンジの場合はコントロールナンバー)を入力します。
[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているデータ1を記憶して、データ入力待ちになります。(データは0～127です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)
プログラムチェンジはデータ2がありませんので、⑨へ行ってください。

Set data2: (****)

- ⑧テンキーを使って、そのMIDIイベントのデータ2 (コントロールチェンジのデータ)を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているデータ2を記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード入力待ちになります。(データは0～127です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set hour

- ⑨テンキーを使って、そのMIDIイベントのSMPTEタイムコード(時間)を入力します。
[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている時間を記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード(分)の入力待ちになります。(時間は0～23です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set minute

- ⑩テンキーを使って、そのMIDIイベントデータのSMPTEタイムコード(分)を入力します。
[ENTER]キーを押すまでは、何度も変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている分を記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード(秒数)入力待ちになります。(分数は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set second

- ⑪テンキーを使って、そのMIDIイベントのSMPTEタイムコード(秒)を入力します。
[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている秒を記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード(フレーム)入力待ちになります。(秒は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set frame

- ⑫テンキーを使って、そのMIDIイベントのSMPTEタイムコード(フレーム)を入力します。
[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているフレームを記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード(ビット)入力待ちになります。(フレームは0～29(EBUのときは24、FILMのときは23)です。この範囲を越えるデータは記憶しません。また30ドロップフレームの場合、0および1フレームが入力できない場合があります(P.9、“1－2：タイムコードとは”。)

Set bit

- ⑬テンキーを使って、そのMIDIイベントのSMPTEタイムコード(ビット)を入力します。
[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているビットを記憶して、次のMIDIイベントのコマンド入力待ちになります。(ビットは0～79です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set commd: (****)

- ⑭必要に応じて、④からの操作を繰り返します。

- ⑮最後まで入力をしたら、[STOP]キーを押します。

ME EDIT : (****)

- ⑯1ステップごとにテンキーでMIDIイベントデータを作るのは以上です。
プレイする場合には、“12：MIDIイベントプレイモード”(P.64)をご覧ください。

12: MIDIイベントプレイモード

12

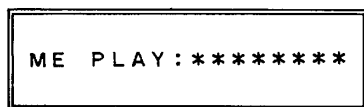
12-1 : MIDI機器を、MIDIイベントでコントロールする 前の設定.....	P.64
12-2 : MSS1単体で、MIDI機器をMIDIイベントで コントロールする.....	P.65
12-3 : MTRと同期しながら、MIDI機器をMIDIイベントで コントロールする.....	P.66
12-4 : MIDIイベントのキュー(途中からのプレイ).....	P.67
12-5 : MIDIイベントデータ (コントロールチェンジのデータ)の確認.....	P.68

12-1 : MIDI機器を、MIDIイベントでコントロールする前の設定

MSS1には、プログラムされたMIDIイベントデータでMIDI機器をコントロールする前に、いくつかの設定をする項目があります。ここでは、それらの項目を設定することにしましょう。

①MIDIイベントモードは、「基本編」のシンクモード(入力されたテンポデータで、MIDI機器のテンポをコントロールする)とは全く別のモードなので、通常のシンクモード(電源を入れたときのモード)からMIDIイベントモードに切り替えるという操作が必要になります。シンクモードのプレイモードのときに、ユーティリティNo.10:MIDI EVENT MODE(P.81)を呼び出すことによって切り替わります。また、MIDIイベントモードがプレイモードのときに、ユーティリティNo.10:MIDI EVENT MODE(P.81)を呼び出すことによって、通常のシンクモードに切り替えることができますので覚えておいてください。

②MSS1の[PLAY]キーを押して、MIDIイベントプレイモードにします。



シーケンスネーム

③MSS1は、本体に1曲分のみのMIDIイベントデータ(シーケンス)を記憶しています。シンクモードのように、バンクを選ぶ必要はありません。

④ディスプレイに、シーケンスの名前が表示されます(シーケンスネームがないときには空白になります。)。シーケンスネームをつけたり、変更する場合は、ジョブNo.1:SEQUENCE NAME(P.92)を呼び出します。

⑤必要に応じて[METRONOME]キーを押して、メトロノームのオン/オフを設定します。オンになっていると、MIDIイベント送信時にメトロノーム音がなります。

⑥MIDI機器をコントロールする前の設定は以上です。“12-2”～“12-3”のいずれかの方法で、MIDI機器をコントロールしてください。

12-2 : MSS 1 単体で、MIDI機器をMIDIイベントでコントロールする

ここでは、MSS 1 に記憶させてあるMIDIイベントデータで、MIDI機器をコントロールしてみましょう。(データがない場合には、“11 : MIDIイベントレコードモード” (P.54) で、MIDIイベントデータを作成してください。)

- ①“12-1 : MIDI機器を、MIDIイベントでコントロールする前の設定”をします。(P.64)
- ②MSS 1 単体でMIDI機器をコントロールするので、[CHASE]キーを押して、チェイスをオフにします。
- ③コントロールされるMIDI機器は、MIDIイベントデータを受信できるように設定してください。(この操作をしないと、MSS 1 でMIDI機器をコントロールすることができません。)
- ④MSS 1 の[PLAY]キーを押して、MIDIイベントプレイモードにします。

ME PLAY : *****

↑
シーケンネーム

- ⑤バンクの途中(指定したポイント)からプレイする場合は、“12-4 : MIDIイベントのキュー(途中からのプレイ)” (P.67)を実行してください。
- ⑥MSS 1 の[スタート]キーを押すと、プレイを開始します。

ME Playing

スタートしない場合には以下のような原因が考えられますので、確認してください。

- MSS 1 に、MIDIイベントデータが入っていない。
—— “11 : MIDIイベントレコードモード”で、データを作成してください。
- MSS 1 のチェイスがオンになっている。
—— [CHASE]キーを押して、チェイスをオフにしてください。
- MIDIケーブルが確実に接続されていない。
—— MIDIケーブルを確実に接続してください。
- MIDI機器側の操作を誤っている。
—— MIDI機器側の取扱説明書をご覧ください。

- ⑦ストップさせる場合は、MSS 1 の[STOP]キーを押します。

ME PLAY : *****

↑
シーケンスネーム

⑧MSS 1 単体でMIDI機器をコントロールするのは以上です。

もう一度最初からプレイする場合は⑥、途中からプレイする場合は⑤から実行してください。またMTRと同期させるには、次の“12-3：MTRと同期しながら、MIDI機器をMIDIイベントでコントロールする”をご覧ください。

12-3：MTRと同期しながら、MIDI機器をMIDIイベントでコントロールする

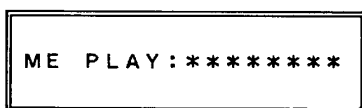
ここでは、MSS 1 に記憶させてあるMIDIイベントデータをMTRのSMPTEタイムコードと同期させて、MIDI機器をコントロールしてみましょう。(データがない場合には、“11：MIDIイベントレコードモード”(P.54)でMIDIイベントデータを作成してください。)

①“12-1：MIDI機器を、MIDIイベントでコントロールする前の設定”をします。(P.64)

②MTRのSMPTEタイムコードと同期させるので、[CHASE]キーを押して、チェイスをオンにします。

③コントロールされるMIDI機器は、MIDI イベントデータを受信できるように設定してください。(この操作をしないと、MSS 1 でMIDI機器をコントロールすることができません。)

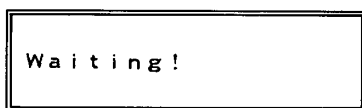
④MSS 1 の[PLAY]キーを押して、MIDIイベントプレイモードにします。



シーケンスネーム

⑤シーケンスの途中(指定したポイント)からプレイする場合は、“12-4：MIDI イベントのキュー(途中からのプレイ)”(P.67)を実行してください。

⑥MSS 1 の[START]キーを押すと、MTRからのSMPTEタイムコード待ちの状態になります。



⑦MTR側をスタートさせます。正確にSMPTEタイムコードを読み込むと、SYNC LOCK インジケータが点灯し、ディスプレイ上にタイムコードが表示されます。正常に動作しない場合は、“4-2：正確に読み込んでいるかな?”(P.19)で確認してください。

⑧MSS 1 がスタートする場所(SMPTEタイムコードのオフセット)が来るまでは、“Waiting!”表示のWがブリンクします。スタートする場所(SMPTEタイムコードのオフセット)を変えたい場合には、MIDIイベントエディットモードのジョブNo.2：SMPTE OFFSET(P.92)を使います。

- ⑨SMPTEタイムコードがオフセットの場所に来るとMSS 1はスタートし、MIDI機器をコントロールします。

ME Playing

スタートしない場合には以下のような原因が考えられますので、確認してください。

- MSS 1にデータが入っていない。
—— “11：MIDIイベントレコードモード”で、データを作成してください。
- SMPTEタイムコードのオフセットが違う。
—— MIDIイベントエディットモードのジョブNo.2：SMPTE OFFSET (P.92)を使って、オフセットの設定をし直します。
- MSS 1のチェイスがオフになっている。
—— [CHASE]キーを押して、チェイスをオンにしてください。
- MIDIケーブルが確実に接続されていない。
—— MIDIケーブルを確実に接続してください。
- MIDI機器側の操作を誤っている。
—— MIDI機器側の取扱説明書をご覧ください。

- ⑩MSS 1の[STOP]キーを押すまでは、チェイスは働いています。MTRなどをストップさせたり、巻戻し、早送りなどをしてから再生すれば、MSS 1は、その場所のSMPTEタイムコードからイベントポイントを計算して、その位置から同期をはじめ、MIDIイベントを送信します。MTRのテープをどの場所から再生しても、その場所からMIDIイベント送信することができます。

- ⑪ストップさせる場合は、MSS 1の[STOP]キーを押します。

ME PLAY:*****

シーケンスネーム

- ⑫MTRと同期しながら、MIDIイベントデータでMIDI機器をコントロールするのは以上です。もう一度最初からプレイする場合は⑥、途中からプレイする場合は⑤から実行してください。また、MSS 1単体でMIDI機器のテンポをコントロールするには、“12-2：MSS 1単体で、MIDI機器をMIDIイベントでコントロールする” (P.65)をご覧ください。

12-4：MIDIイベントのキュー(途中からのプレイ)

MSS 1では、MIDIイベントデータの任意の場所を、ステップ数(ソングキュー)とSMPTEタイムコード(タイムキュー)の2通りで、簡単に呼び出せるようになっています。(エディットモード時はソングキューのみ。)もちろんそこからのプレイも可能です。ここでは、その2通りのキューの方法を使ってみることにしましょう。(1ステップ単位のキューならば、[YES]/[NO]キーを使って行えます。)

ソングキュー：ステップ数からのキュー

- ①“12-1：MIDI機器を、MIDIイベントでコントロールする前の設定”をします。(P.64)

- ②[SONG CUE]キーを押します。



- ③ステップ数をテンキーで入力して、[ENTER]を押します。

- ④MSS 1 が入力されたステップ数からSMPTEタイムコードを計算して、その場所が呼び出されます。(指定した場所が現在よりもかなり遠いと、キューのための計算に多少時間がかかりますので、ご了承ください。)

タイムキュー：SMPTEタイムコードに相当する時間からのキュー

- ①“12-1：MIDI機器を、MIDIイベントでコントロールする前の設定”をします。(P.64)

- ②[TIME CUE]キーを押します。



- ③時間をテンキーで入力して、[ENTER]を押します。(0～23)



- ④分数をテンキーで入力して、[ENTER]を押します。(0～59)



- ⑤秒数をテンキーで入力して、[ENTER]を押します。(0～59)

MSS 1 が、入力されたSMPTEタイムコードからもっとも近いステップを計算して、その場所が呼び出されます。(指定した場所が現在よりもかなり遠いと、キューのための計算に多少時間がかかりますので、ご了承ください。)

12-5：MIDI イベントデータ(コントロールチェンジのデータ)の確認

MIDI イベントデータの内のコントロールチェンジは、データが2つ(コントロールナンバーとデータ)ありますが、通常、ディスプレイに表示されるのはコントロールナンバーのみです。データを確認したい場合は、[ENTER] キーを押すと、コントロールナンバーが表示されている部分に、数秒データが表示されます。これは、“13：MIDI イベントエディットモード”にも有効です。

13: MIDIイベントエディットモード

13-1 : MIDIイベントデータのリプレイス(修正、設定)をする	P.69
13-2 : MIDIイベントデータのデリート(削除)をする	P.71
13-3 : MIDIイベントデータのインサート(挿入)をする	P.72
13-4 : MIDIイベントデータを、まとめてデリート(削除)する	P.75
13-5 : MIDIイベントデータ (コントロールチェンジのデータ)の確認	P.75

13-1 : MIDIイベントデータのリプレイス(修正、設定)をする

MIDIイベントレコードモード及びMIDI イベントエディットモードで作成したデータは、1ステップ単位で自由に変更することができます。また、MIDIイベントレコードモードで作成したイベントポイントにデータを入力するのも、この方法で行います。修正することを「リプレイス」といいます。

ここでは、イベントデータのリプレイスをしてみましょう。

- ①[EDIT]キーを押して、MIDIイベントエディットモードにします。

ME EDIT : (****)

- ②[YES]/[NO]キーか、“12-4 : MIDIイベントのキュー(途中からのプレイ)” (P.67)のソングキューを使って、修正するポイントを探します。

- ③[TIME CUE]キー(ここではリプレイス機能になっています。)を押します。

EVENT REPLACE



Set commd: (****)

- ④[YES]/[NO]キーで、コマンド(プログラムチェンジ/コントロールチェンジ)を選択します。

- [YES]キー：プログラムチェンジ



BANK/
COMMAND

●[NO]キー：コントロールチェンジ



- ⑤[ENTER]キーを押します。

Set chan1: (****)

- ⑥テンキーを使って、そのMIDIイベントのMIDIチャンネルを入力します。

[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているMIDIチャンネルを記憶して、データ入力待ちになります。(MIDIチャンネルは1～16です。この範囲を越えるMIDIチャンネルは記憶しません。)

Set data1: (****)

- ⑦テンキーを使って、そのMIDIイベントのデータ1 (プログラムチェンジの場合はプログラムナンバー、コントロールチェンジの場合はコントロールナンバー)を入力します。

[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているデータ1を記憶して、データ入力待ちになります。(データは0～127です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

プログラムチェンジはデータ2がありませんので、⑨へ行ってください。

Set data2: (****)

- ⑧テンキーを使って、そのMIDIイベントのデータ2 (コントロールチェンジのデータ)を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているデータ2を記憶して、リプレイスを完了します。(データは0～127です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

ME EDIT : (****)

- ⑨間違えて[TIME CUE]キー(ここではリプレイス機能になっています。)を押してしまった場合は、[STOP]キーを押せばキャンセルされます。

- ⑩MIDIイベントデータのリプレイス(修正)は以上です。必要に応じて②から繰り返してください。

13-2 : MIDIイベントデータのデリート(削除)をする

MSS1では、MIDIイベントデータを1ステップ単位で削除することができます。削除することを「デリート」といいます。

ここでは、MIDIイベントデータのデリートを試みましょう。

- ①[EDIT]キーを押して、MIDIイベントエディットモードにします。

ME EDIT : (****)

- ②[YES]/[NO]キーか、“12-4 : MIDIイベントのキュー(途中からのプレイ)” (P.67)のソングキューを使って、デリートするポイントを探します。

- ③[CHASE]キー(ここではデリート機能になっています。)を押します。

EVENT DELETE

↓

Sure? (Yes/No)

- ④「本当ですか?」と聞いていますので、本当にデリートしてよければ[YES]キーを押します。デリートをキャンセルする場合には、[NO]キーを押します。

ME EDIT : (****)

- ⑤間違えて[CHASE]キー(ここではデリート機能になっています。)を押してしまった場合や、途中でデリートをキャンセルしたくなった場合には、[STOP]キーを押せばキャンセルされます。

- ⑥MIDIイベントデータのデリート(削除)は以上です。必要に応じて②から繰り返してください。

13-3 : MIDIイベントデータのインサート(挿入)をする

MSS1では、MIDIイベントデータを1ステップ単位で挿入することができます。挿入することを「インサート」といいます。

ここでは、MIDIイベントデータのインサートをしてみましょう。

- ①[EDIT]キーを押して、MIDIイベントエディットモードにします。

```
ME EDIT : (****)
```

- ②[METRONOME]キー(ここではインサート機能になっています。)を押します。

```
EVENT INSERT
```

↓

```
Set commd: (****)
```

- ③[YES]/[NO]キーで、コマンド(プログラムチェンジ/コントロールチェンジ)を選択します。

- [YES]キー：プログラムチェンジ

```

┌
└
BANK/
COMMAND

```

- [NO]キー：コントロールチェンジ

```

┌
└
BANK/
COMMAND

```

- ④[ENTER]キーを押します。

```
Set chan1: (****)
```

- ⑤テンキーを使って、そのMIDIイベントのMIDIチャンネルを入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているMIDIチャンネルを記憶して、データ入力待ちになります。(MIDIチャンネルは1～16です。この範囲を越えるMIDIチャンネルは記憶しません。)

Set data1: (****)

- ⑥テンキーを使って、そのMIDIイベントのデータ1 (プログラムチェンジの場合はプログラムナンバー、コントロールチェンジの場合はコントロールナンバー)を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているデータ1を記憶して、データ入力待ちになります。(データは0～127です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)
- プログラムチェンジはデータ2がありませんので、⑨へ行ってください。

Set data2: (****)

- ⑦テンキーを使って、そのMIDIイベントのデータ2 (コントロールチェンジのデータ)を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているデータ2を記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード入力待ちになります。(データは0～127です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set hour

- ⑧テンキーを使って、そのMIDIイベントのSMPTEタイムコード(時間)を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている時間を記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード(分数)入力待ちになります。(時間は0～23です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set minute

- ⑨テンキーを使って、そのMIDIイベントのSMPTEタイムコード(分数)を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている分数を記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード(秒数)入力待ちになります。(分数は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set second

- ⑩テンキーを使って、そのMIDIイベントのSMPTEタイムコード(秒数)を入力します。
[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている秒数を記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード(フレーム)入力待ちになります。(秒数は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set frame

- ⑪テンキーを使って、そのMIDIイベントのSMPTEタイムコード(フレーム)を入力します。
[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているフレームを記憶して、そのイベントのSMPTEタイムコード(ビット)入力待ちになります。(フレームは0～29(EBUのときは24、FILMのときは23)です。この範囲を越えるデータは記憶しません。また、30ドロップフレームの場合、0および1フレームが入力できない場合があります(P.9、“1-2：タイムコードとは”。)

Set bit

- ⑫テンキーを使って、そのMIDIイベントのSMPTEタイムコード(ビット)を入力します。
[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているビットを記憶して、インサートが完了します。(ビットは0～79です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

ME EDIT : (****)

- ⑬間違えて [METRONOME]キー(ここではインサート機能になっています。)を押してしまった場合や、途中でインサートをキャンセルしたくなった場合には、[STOP]キーを押せばキャンセルされます。

- ⑭イベントデータのインサート(挿入)は以上です。必要に応じて②から繰り返してください。

13-4 : MIDIイベントデータを、まとめてデリート(削除)する

MSS 1 は、MIDIイベントデータのためのバンクが1つしかありませんので、別のデータを作成する場合に、バンクの内容をクリアするという作業が必要になります。この操作を行うと、MSS 1 本体のMIDIイベントデータは全て消えてしまいます。大切なデータはカートリッジなどに保存しておくといいでしょう。(“9 : カートリッジについて”(P.47)をご覧ください。

ここでは、MSS 1 が記憶しているMIDIイベントデータを、まとめてデリート(削除)してみましょう。

- ①[EDIT]キーを押して、エディットモードにします。

ME EDIT : (****)

- ②ジョブNo.3 : ALL EVENT DELETEを呼び出して、実行します。(P.93)

- ③MIDIイベントデータをまとめてデリートするのは、以上です。

13-5 : MIDIイベントデータ(コントロールチェンジのデータ)の確認

MIDIイベントデータの内のコントロールチェンジは、データが2つ(コントロールナンバーとデータ)がありますが、通常、ディスプレイは表示されるのはコントロールナンバーのみです。データを確認したい場合は、[ENTER]キーを押すと、コントロールナンバーが表示されている部分に、数秒データが表示されます。これは、“12 : MIDIイベントプレイモード”にも有効です。

14: ユーティリティ機能一覧

ユーティリティは、各モード共通の設定や、カートリッジのアクセスなどの機能が入っています。

ユーティリティを呼び出すには、各モードで[UTILITY]キーを押します。

UTL NO. : (**)

テンキーまたは、[YES]/[NO]キーを使ってユーティリティナンバーを選びます。

[ENTER]キーを押すと、それが呼び出されます。ただし、モードによっては、同じナンバーでも数値の確認をする場合と、数値を設定する場合があります。この様な場合は、各項目で説明します。

また、間違えてユーティリティを呼び出してしまった場合は、[STOP]キーでキャンセルして、もとのモードに戻ることができます。

ユーティリティNo.1 : FRAME/S

「SMPTEタイムコードの1秒あたりのフレーム数を設定する」

PLAY、CHAINモードでは設定値を確認するのみで、RECORD、EDIT、GENERATORモードで、設定することができます。

SMPTEタイムコードは4種類あり、[YES]/[NO]キーで設定して、[ENTER]キーを押します。

FRAME/S : 30

FRAME/S : 30 DF

FRAME/S : 25

FRAME/S : 24

ユーティリティNo.2 : SMPTE READ TEST

「外部SMPTEタイムコードのリードテストを行う」

タイムコードが録音されているMTR等を本機のSMPTE INに接続して、テープをスタートさせます。

SMPTE READ TEST



Waiting!

シンクロックがはずれてしまう場合は、次のような原因が考えられます。

- FRAME/Sが違う。
- 入力レベルが低い。

ユーティリティNo.3 : INTERVAL TIME

「シンクロックしてからMIDIにソングポジションポインターを送信するまでの時間を設定する」(01~59)

PLAY、CHAIN、GENERATORモードでは設定値を確認するのみで、RECORD、EDITモードで設定することができます。

MSS1がSMPTEタイムコードを読み込んでシンクロックした後、MIDIに対してソングポジションポインターを送信するまでの時間を、秒数(01~59)で設定します。

テンキー、または[YES]/[NO]キーで数値を入力して、[ENTER]キーを押します。

SYSTEM WAIT : **s

ユーティリティNo.4 : COUNT IN

「レコードモードにおいて、トリガーを何回読みとばすかを設定」(00~59)

PLAY、CHAIN、GENERATORモードでは設定値を確認するのみで、RECORD、EDITモードで設定することができます。

テンキー、または[YES]/[NO]キーで数値を入力して、[ENTER]キーを押します。

COUNT IN : **bt

ユーティリティNo.5 : DEVICE NUMBER

「MSS1本体のデバイスナンバーを設定する」(01~16、all)

PLAY、CHAIN、GENERATORモードでは設定値を確認するのみで、RECORD、EDITモードで設定することができます。

テンキー、または[YES]/[NO]キーで数値を入力して、[ENTER]キーを押します。

(16の時に[YES]キーを押すと、allになります。)

DEVICE NO. : **

ユーティリティNo.6 : FORMAT

「RAMカートリッジをフォーマットする」

Format cartrg?

[YES]/[NO]キーで答えます。[NO]キーを押すと、フォーマットは行われません。
[YES]キーを押すと、RAMカートリッジがフォーマットされます。

Executing!

Format completed

以下の様なエラーメッセージが表示されることがあります。

Cartrg protected

カートリッジのライトプロテクトスイッチが、オンになっている。

Cartrg not ready

カートリッジが正しく装着されていない。

Cartrg other typ

カートリッジの種類が違う。

ユーティリティNo.7 : SAVE

「MSS 1 のデータをRAMカートリッジ、MIDIにセーブする」

SAVE



Cartridge?

[YES]/[NO]キーで、デバイス(カートリッジかバルクダンプ)を選びます。

Cartridge?

Bulk dump?

[ENTER]キーを押すと実行されます。

“Cartridge”を選んだ場合 ➡

Executing!

“Bulk dump”を選んだ場合 ➡

Transmitting!

実行後は、元の表示に戻ります。

以下の様なエラーメッセージが表示されることがあります。

Cartrg protected

カートリッジのライトプロテクトスイッチが、オンになっている。

Cartrg not ready

カートリッジが正しく装着されていない。

Cartrg other typ

カートリッジの種類が違う。

Format conflict!

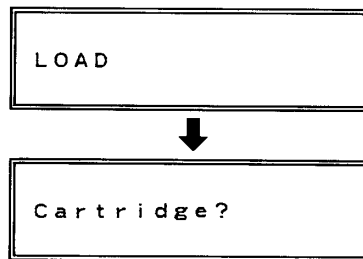
カートリッジが、MSS 1 用に正しくフォーマットされていない。

> I/O Error! <

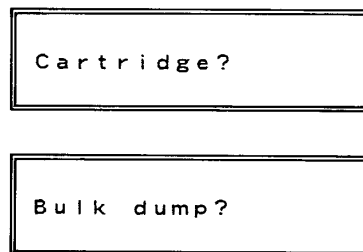
セーブが失敗した。

ユーティリティNo.8 : LOAD

「MSS 1 のデータをRAMカートリッジ、MIDIからロードする」



[YES]/[NO]キーで、デバイス(カートリッジかバルクダンプ)を選びます。

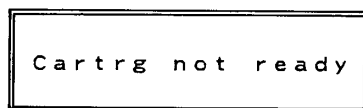


[ENTER]キーを押すと実行されます。

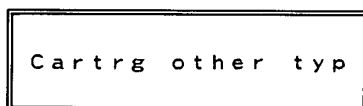


カートリッジの場合は、実行後、元のモード表示に戻りますが、バルクダンプの場合は“MIDI Received!”と表示されます。この場合も何らかのキーを押せば、元のモード表示に戻ります。

以下の様なエラーメッセージが表示されることがあります。



カートリッジが正しく装着されていない。



カートリッジの種類が違う。



カートリッジが、MSS 1 用に正しくフォーマットされていない。



ロードが失敗した。

ユーティリティNo.9 : INDEPENDENT PLAY

「テンポデータに関係なく、設定したテンポでMIDI機器のテンポをコントロールする」(20～275)

テンポは初期値120に設定されていますが、いつでも変更可能です。

INDEPENDENT PLAY

テンキー、または[YES]/[NO]キーでテンポを入力して、[ENTER]キーを押します。

[START]、[STOP]キーで、MIDI機器をコントロールします。

[STOP]キーは、コンティニューの機能も持っています。すなわち、停止状態から

[STOP]キーを押すと、MIDI機器は止まっていたポイントから演奏を再開します。

なお、この機能から抜け出すには、[UTILITY]キーを押します。

ユーティリティNo.10 : MIDI EVENT MODE

「シンクモード、MIDIイベントモードの切り替えをする」

通常のプレイモードのときにこれを呼び出すと、MIDIイベントプレイモードになります。

逆に、MIDIイベントプレイモードのときには、通常のプレイモードになります。

PLAY :*****

ME PLAY:*****

15: 各モードのジョブ機能一覧

15-1 : プレイモード.....	P.82
15-2 : レコードモード.....	P.83
15-3 : エディットモード.....	P.86
15-4 : チェインモード.....	P.90
15-5 : ジェネレーターモード.....	P.91
15-6 : MIDIイベントプレイモード.....	P.92
15-7 : MIDIイベントレコードモード.....	P.92
15-8 : MIDIイベントエディットモード.....	P.92

15-1 : プレイモード

ジョブNo.1 : BANK NAME

「現在選ばれているバンクに名前をつける」

NAME : _ *

↑
カーソル

現在選ばれているバンクに、8文字までの名前をつけることができます。

*の部分には、↑か↓が表示されます。↑の場合には大文字、↓の場合は小文字を入力できます。[YES]/[NO]キーで変えることができます。

カーソルは、[START]キー(右)、[STOP]キー(左)になっています。

キャラクターはテンキーに割り当ててあり、キー1つに4つのキャラクターを持っています。1つのキーを数回押すことによって、目的のキャラクターを選んでください。

入力したら、[ENTER]キーを押します。

間違えてジョブNo.1 : BANK NAMEを呼び出してしまった場合は、[ENTER]キーのみ押してください。

ジョブNo.2 : SONG SELECT

「現在選ばれているのはバンクのMIDIソングセレクトナンバーの確認をする」

SONG SELECT:***

***の部分には、offまたはソングセレクトナンバーが表示されます。offの場合は、ソングセレクトは出力されません。

ジョブNo.3 : TOTAL TIME

「現在選ばれているバンクのトータルタイムを表示する」

TOTAL TIME

そのバンクのテンポデータのスタートからストップまでの所要時間を計算して、SMPTEタイムコードディスプレイに表示します。テンポデータが多いと、多少時間がかかりますのでご了承ください。

15-2 : レコードモード

ジョブNo.1 : BANK NAME

「現在選ばれているバンクに名前をつける」

“15-1 : プレイモード” のジョブ1 と全く同じ機能です。(P.82)

ジョブNo.2 : SONG SLECT

「現在選ばれているバンクのMIDIソングセレクトナンバーの設定をする」(00~99、off)

SONG SELECT:***

テンキー、または[YES]/[NO]キーでソングセレクトナンバーを入力して、[ENTER]キーを押します。(00の時に[NO]キーを押すとoffになり、ソングセレクトはMIDIに対して送信されなくなります。)

ジョブNo.3 : TIME SIGNATURE

「拍子の変更ポイントの設定と拍子の変更をする」

●拍子の変更をする

MEAS:0001. **/**

/の部分には、1小節目の拍子が表示されます。

①バンク中に拍子変更ポイントがあれば、[YES]/[NO]キーで探します。

[YES]キーを押すと、次の拍子変更ポイントが表示されます。拍子変更ポイントがない場合は、LCD表示の数字はすべてブランクになります。

MEAS:****. **/**

MEAS: . /

(何も入っていないバンクを最初から変更する場合は、

MEAS:0001. 04/04

が表示されるようにします。)

②[TIME CUE]キー(ここではリプレイスになります。)を押します。

MEAS:****. /**

- ③拍子の分子部分を、テンキーまたは[YES]/[NO]キーで入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも入力できます。(分子は01～16の範囲で設定できます。この範囲を越えると、[ENTER]キーを押しても、入力されません。)

MEAS:****. aa/**

- ④拍子の分母部分を、テンキーまたは[YES]/[NO]キーで入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも入力できます。(分母は2、4、8、16のいずれかに設定できます。この範囲を越えると[ENTER]キーを押しても、入力されません。)

MEAS:****. aa/bb

- ⑤必要ならば、①からの作業を繰り返してください。

- ⑥拍子の変更をするのは以上です。拍子の変更ポイントを新たに作るには、次の項目をご覧ください。

●拍子の変更ポイントをインサート(挿入)する。

MEAS:0001. **/**

- ①[METRONOME]キー(ここではインサートになります。)を押します。

MEAS:0000. 00/00

- ②拍子の変更ポイントの小節番号を、テンキーまたは[YES]/[NO]キーで入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも入力できます。(小節番号に0を入力して[ENTER]キーを押しても入力されません。)

MEAS:****. 00/00

- ③拍子の分子部分を、テンキーまたは[YES]/[NO]キーで入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも入力できます。(分子は、01～16の範囲で設定できます。この範囲を越えると、[ENTER]キーを押しても入力されません。)

MEAS:****. **/00

- ④拍子の分母部分を、テンキーまたは[YES]/[NO]キーで入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも入力できます。(分母は2、4、8、16のいずれかに設定できます。この範囲を越えると[ENTER]キーを押しても入力されません。)

MEAS:****. **/**

- ⑤必要ならば、①からの作業を繰り返してください。

- ⑥拍子の変更ポイントをインサート(挿入)するのは以上です。

●拍子の変更ポイントをデリート(削除)する。

MEAS:0001. **/**

- ①[YES]/[NO]キーで、デリートしたい拍子変更ポイントを選びます。

MEAS:****. **/**

- ②[CHASE]キー(ここではデリートになります。)を押します。

Sure? (Yes/No)

- ③[YES]キーを押すと、拍子変更ポイントが削除されます。デリートをキャンセルしたい場合は、[NO]キーを押します。

MEAS:****. **/**

- ⑤必要ならば、①からの作業を繰り返してください。

- ⑥拍子の変更ポイントをデリート(削除)するのは以上です。

注：1節目の拍子データは、デリートすることができません。

15-3 : エディットモード

ジョブNo.1 : BANK NAME

「現在選ばれているバンクに名前をつける」

“15-1 : プレイモード”、“15-2 : レコードモード”のジョブ1と全く同じ機能です。
(P.82, 83)

ジョブNo.2 : SONG SELECT

「現在選ばれているバンクのMIDIソングセレクトナンバーの設定をする」(00~99、off)

“15-2 : レコードモード”のジョブ2と全く同じ機能です。(P.83)

ジョブNo.3 : TOTAL TIME

「現在選ばれているバンクのトータルタイムを表示、変更する」

TOTAL TIME

そのバンクのテンポデータのスタートからストップまでの所要時間を計算して、SMPTEタイムコードディスプレイに表示します。テンポデータが多いと、多少時間がかかりますのでご了承ください。

次にディスプレイは、トータルタイムを変更するかどうか確認してきます。

Change? (Yes/No)

MSS1は、トータルタイムを指定して、それにあわせてテンポデータを変更させることができます。この機能を使う場合には[YES]キー、トータルタイムの確認のみならば[NO]キーを押します。

Set hour

①テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、時間を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、分の入力待ちになります。(時間は0~23です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set minute

- ②テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、分を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、秒の入力待ちになります。(分は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set second

- ③テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、秒を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、フレームの入力待ちになります。(秒は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set frame

- ④テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、フレームを入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、ビットの入力待ちになります。(フレームは0～29(EBUのときは24、FILMのときは23)です。この範囲を越えるデータは記憶しません。また、30ドロップフレームの場合、0および1フレームが入力できない場合があります。(P.9, “1-2:タイムコードとは”。))

Set bit

- ⑤テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、ビットを入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、LED表示はいったんクリアされ、入力された時間におさまるよう、データ変更の計算を始めます。(ビットは0～79です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Executing!

- ⑥計算が完了すると、通常のエディットモード表示に戻ります。テンポデータが多いと、多少時間がかかりますのでご了承ください。
変更の結果、テンポデータが \downarrow = 20～275の範囲を越えてしまうようなトータルタイムは入力できず、“Set hour”表示に戻ってしまいます。その場合は、①から入力し直してください。

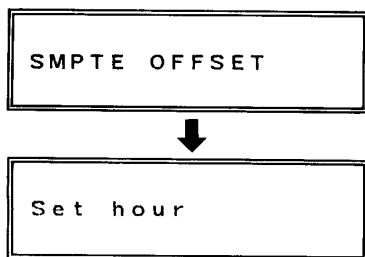
ジョブNo.4 : TIME SIGNATURE

「拍子の変更ポイントと、拍子の変更をする」

“15-2 : レコードモード” のジョブ3 と全く同じ機能です。(P.83)

ジョブNo.5 : SMPTE OFFSET

「現在選ばれているバンクのSMPTEタイムコードオフセット(MIDI OUTを開始する時間)を設定する。」



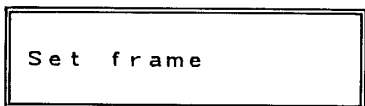
- ①テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、時間を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている時間を記憶して、分の入力待ちになります。(時間は0～23です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)



- ②テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、分を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている分を記憶して、秒の入力待ちになります。(分は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)



- ③テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、秒を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている秒を記憶して、フレームの入力待ちになります。(秒は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)



- ④テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、フレームを入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているフレームを記憶して、ビット入力待ちになります。(フレームは0~29(EBUのときは24、FILMのときは23)です。この範囲を越えるデータは記憶しません。また30ドロップフレームの場合、0および1フレームが入力できない場合があります。(P.9“1-2:タイムコードとは”。)

Set bit

- ⑤テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、ビットを入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているビットを記憶して、通常のエディットモード表示に戻ります。(ビットは0~79です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

- ⑥SMPTEタイムコードオフセットを設定するのは以上です。

ジョブNo.6 : BANK COPY

「現在選ばれているバンクを、別のバンクにコピーする」

BANK COPY:*-> ?

テンキーまたは[YES]/[NO]キーで、コピー先のバンクを指定します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも設定することができます。[ENTER]キーを押すと、コピーを実行します。コピー先のバンクにテンポデータが入っている場合には、次のようになります。

Sure? (Yes/No)

コピー先のデータが消えてしまってもいい場合は[YES]キー、コピーをキャンセルしたい場合には[NO]キーを押します。

ジョブNo.7 : BANK DELETE

「現在選ばれているバンクの内容を、すべてデリート(削除)する」

BANK DELETE



Sure? (Yes/No)

バンクをデリートしてしまう場合には[YES]キー、デリートをキャンセルする場合は[NO]キーを押します。

15-4 : チェインモード

ジョブNo.1 : BANK NAME

「現在選ばれているバンクの名前を確認する」

NAME :*****

現在選ばれているバンクの名前が表示されます。

ジョブNo.2 : SONG SELECT

「現在選ばれているのがバンクのMIDIソングセレクトナンバーの確認をする」

SONG SELECT:***

***の部分には、ソングセレクトナンバーが表示されます。offの場合はソングセレクトナンバーは設定されていません。

ジョブNo.3 : TOTAL TIME

「現在選ばれているバンクのトータルタイムを表示する」

TOTAL TIME

そのバンクのテンポデータのスタートからストップまでの所要時間を計算して、SMPTEタイムコードディスプレイに表示します。テンポデータが多いと、多少時間がかかりますのでご了承ください。

ジョブNo.4 : CHAIN EDIT

「チェーンのデータを作る」

CHAIN EDIT

↓

CHAIN: _

↑
カーソル

任意のバンクを任意の順に、最大10バンク連続プレイさせることができます。
[START]、[STOP] キーがカーソルになっています。カーソルを動かして、テンキーまたは[YES]／[NO]キーで、バンクナンバーを入力します。
なお、データのないバンクやブランクの部分は、チェーンプレイ時に無視されます。
[ENTER]キーを押すと、チェーンエディットが終了します。

15-5: ジェネレーターモード

ジョブNo.1: START TIME

「SMPTEタイムコードのジェネレーターがスタートする時間を設定する」

Set hour

- ①テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、時間を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている時間を記憶して、分の入力待ちになります。(時間は0～23です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set minute

- ②テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、分を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている分を記憶して、秒の入力待ちになります。(分は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set second

- ③テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、秒を入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されている秒を記憶して、フレームの入力待ちになります。(秒数は0～59です。この範囲を越えるデータは記憶しません。)

Set frame

- ④テンキーまたは[YES]/[NO]キーを使って、フレームを入力します。[ENTER]キーを押すまでは、何度でも変更できます。[ENTER]キーを押すと、表示されているフレームを記憶して、通常のジェネレーターモード表示に戻ります。(フレームは0～29(EBUのときは24、FILMのときは23)です。この範囲を越えるデータは記憶しません。また30ドロップフレームの場合、0および1フレームが入力できない場合があります。(P. 9、"1-2: タイムコードとは")

- ⑤SMPTEタイムコードのスタートタイムを設定するのは以上です。

15- 6 : MIDIイベントプレイモード

ジョブNo.1 : SEQUENCE NAME

「MIDIイベントデータに名前をつける」

MIDIイベントデータには、8文字までの名前(シーケンスネーム)をつけることができます。
*の部分には↑か↓が表示されます。↑の場合には大文字、↓の場合は小文字を入力できます。
[YES]/[NO]キーで変えることができます。

カーソルは、[START]キー(右)、[STOP]キー(左)になっています。

キャラクターはテンキーに割り当ててあり、キー1つに4つのキャラクターを持っています。
1つのキーを数回押すことによって、目的のキャラクターを選んでください。

入力したら、[ENTER]キーを押します。

間違えてジョブNo.1 : SEQUENCE NAMEを呼び出してしまった場合は、[ENTER]キーのみ押してください。

15- 7 : MIDIイベントレコードモード

ジョブNo.1 : SEQUENCE NAME

「MIDIイベントデータに名前をつける」

“15- 6 : MIDIイベントプレイモード”のジョブ1と全く同じ機能です。(P.92)

15- 8 : MIDIイベントエディットモード

ジョブNo.1 : SEQUENCE NAME

「MIDIイベントデータに名前をつける」

“15- 6 : MIDIイベントプレイモード”のジョブ1と全く同じ機能です。(P.92)

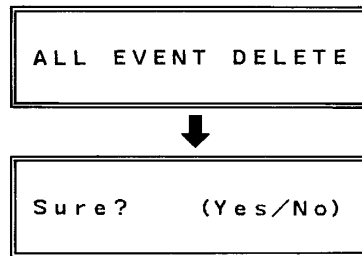
ジョブNo.2 : SMPTE OFFSET

「MIDIイベントデータのSMPTEタイムコードオフセット(MIDI OUTを開始する時間)を設定する。」

“15- 3 : エディットモード”のジョブ5と全く同じ機能です。(P.88)

ジョブNo.3 : ALL EVENT DELETE

「MIDIイベントデータの内容を、すべてデリート(削除)する」



全てのMIDIイベントデータをデリートしてしまう場合は[YES]キー、デリートをキャンセルする場合は[NO]キーを押します。

16: MIDIによるデータ管理

16-1: バルクダンプとは.....	P.94
16-2: ダンプリクエストとは.....	P.94
16-3: データを保存する.....	P.94
16-4: データを呼び戻す.....	P.95

16-1: バルクダンプとは

MSS1は、内部のデータをRAMカートリッジにセーブできるほか、外部MIDI記憶装置やもう1台のMSS1などに、MIDIのデータとして、まとめて送信することができます。このMIDIによるメモリーデータ(バルクデータ)の送信を、バルクダンプと呼んでいます。ヤマハMIDIデータファイラー・MDF1は、MIDIのバルクダンプを受けて、データをクイックディスクに保存させることができます。クイックディスク1枚に保存できるのは、RAMカートリッジ2個分(ディスク片面に1個分)です。すでにMDF1をお持ちであれば、RAMカートリッジを使うよりも、はるかに安上がりと言うことができるでしょう。実際の操作については、“16-3: データを保存する”(P.94)をお読みください。

16-2: ダンプリクエストとは

もう1台のMSS1からMIDIによってメモリーデータを受信する場合、相手側のバルクダンプ操作によって、データを受信することができます(バルクダンプについては、前項“16-1”参照)。もう1つの方法として、受信側から送信側に対し、あるメッセージを送ることによって、自動的にデータを送らせることができます。このメッセージをダンプリクエストと呼んでいます。実際の操作については、“16-4: データを呼び戻す”(P.95)をお読みください。なお、MIDIデータファイラー・MDF1の場合はダンプリクエストを認識しませんので、この方法を使うことはできません。

16-3: データを保存する

MSS1でバルクデータを送受信する場合、MIDIチャンネルを一致させる必要があります。このチャンネルをデバイスナンバーと呼び、ユーティリティNo.5: DEVICE NUMBER(P.77)で設定します。個人で使用する場合は、デバイスナンバーを統一しておくといでしょう。MIDIデータファイラー・MDF1の場合は、どんなデバイスナンバーでもそのままセーブできますが、そのデータをMSS1に呼び戻すときは、そのときのデバイスナンバーに合わせなければなりません。

- ①ユーティリティNo.5: DEVICE NUMBER(P.77)で、受信側のデバイスナンバーと一致させます。
- ②受信側機器を、受信可能な状態にします。(詳しくは、受信側機器の取扱説明書をお読みください。)
- ③ユーティリティNo.7: SAVE(P.78)で、バルクダンプ(“Bulk Dump?”)を選び、[ENTER]キーを押します。

④受信側にダンプリクエストの機能があれば、送信側に自動的にバルクダンプさせることもできます。(P.94、“16-2：ダンプリクエストとは”)

⑤MIDIでデータを保存するのは以上の通りです。

16-4：データを呼び戻す

MIDIで外部にセーブしたデータを呼び戻すには、2通りの方法があります。1つは相手側のバルクダンプによる方法(P.94 “16-1：バルクダンプとは”)。もう1つは相手にダンプリクエストを送る方法(P.94 “16-2：ダンプリクエストとは”)です。MSS1どうしの場合にはどちらの方法でも可能ですが、MIDIデータファイラー・MDF1の場合は、ダンプリクエストによる方法を使うことはできません。

①ユーティリティNo.5：DEVICE NUMBER(P.77)で、受信側のデバイスナンバーと一致させます。

②ユーティリティNo.8：LOADで(P.80)、バルクダンプ(“Bulk Dump?”)を選び、[ENTER]キーを押します。このとき、MSS1はダンプリクエストを送信し、データが送られるのを待ちます。

Executing!

③相手側がダンプリクエストを認識する場合は、送信可能な状態になっていれば、自動的にバルクデータの送信を開始します。

ダンプリクエストを認識しない場合は、相手側からの操作で送信を実行します。(詳しくは、送信側機器の取扱説明書をお読みください。)

④受信が完了すると、“MIDI Received!”と表示されます。
どのキーを押しても、元のモード表示に戻ります。

⑤MIDIでデータを呼び戻すのは以上の通りです。

17: MIDIデータフォーマット

17-1 : 送信条件.....P.96

17-2 : 送信データ.....P.96

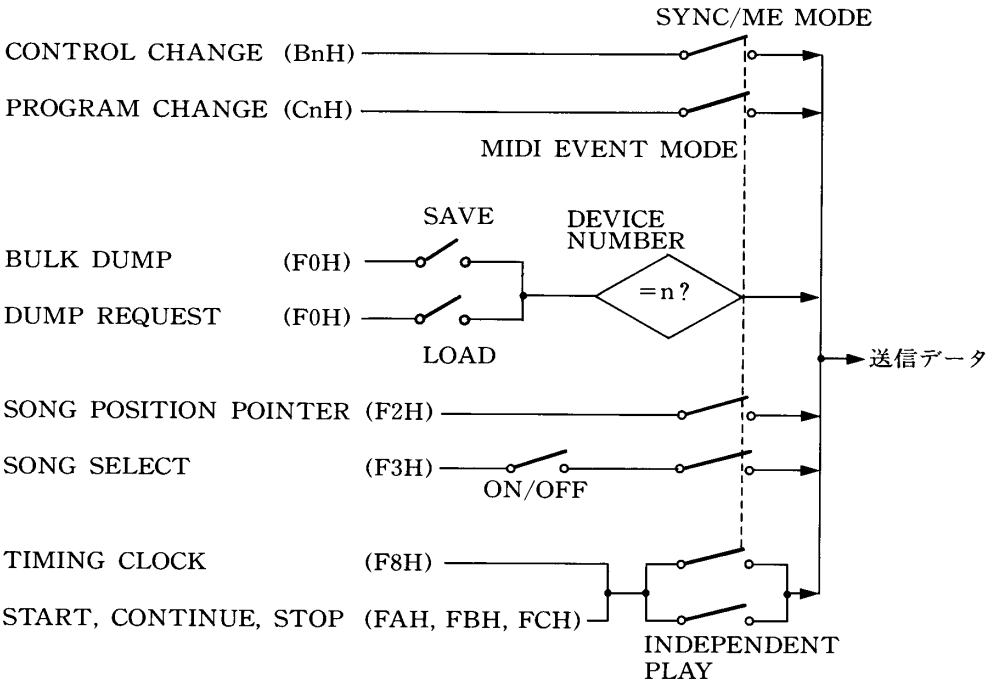
17-3 : 受信条件.....P.98

17-4 : 受信データ.....P.98

17-5 : エコーバックできるデータ.....P.99

17-6 : MIDI Implementation Chart.....P.100

17-1 : 送信条件



17-2 : 送信データ

●チャンネルボイスメッセージ

- 1) コントロールチェンジ
- ステータス 1 0 1 1 n n n n (BnH) n=チャンネル番号
- コントロールNo. 0 c c c c c c c
- コントロール値 0 v v v v v v v
- 2) プログラムチェンジ
- ステータス 1 1 0 0 n n n n (CnH)
- プログラムNo. 0 p p p p p p p p=0~127

コントロールチェンジ、プログラムチェンジは、MIDIイベントプレイ、MIDIイベントエディットの各モードにおいて送信します。

● システムエクスクルーシブメッセージ

1) バルクダンプ

ステータス	1 1 1 1 0 0 0 0	(F0H)	
ID	0 1 0 0 0 0 1 1	(43H)	
サブステータス	0 0 0 0 n n n n	(0nH)	n=デバイスナンバー
フォーマットNo.	0 1 1 1 1 1 1 0	(7EH)	
バイトカウント	0 b b b b b b b		
バイトカウント	0 b b b b b b b		
ヘッダー	0 1 0 0 1 1 0 0	(4CH)	"L"
	0 1 0 0 1 1 0 1	(4DH)	"M"
	0 0 1 0 0 0 0 0	(20H)	"␣"
	0 0 1 0 0 0 0 0	(20H)	"␣"
	0 0 1 1 1 0 0 0	(38H)	"8"
	0 0 1 1 1 0 0 1	(39H)	"9"
	0 0 1 1 0 1 1 1	(37H)	"7"
	0 0 1 1 1 0 0 0	(38H)	"8"
	0 0 1 0 0 0 0 0	(20H)	"␣"
	0 0 1 0 0 0 0 0	(20H)	"␣"
データ	0 d d d d d d d		
	{		
	0 d d d d d d d		最大4086バイト
チェックサム	0 e e e e e e e		

④を繰り返す(間隔を100ms以上あける)

EOX 1 1 1 1 0 1 1 1 (F7H)

ユーティリティNo.7 : SAVEでバルクダンプを選んでいるときに、[ENTER]キーを押すか、本体動作時以外でダンプリクエストを受けたとき、デバイスナンバーで設定したチャンネルで送信されます。

データは、MSB側4bitとLSB側4bitに分け、ASCIIコードに変換して送信します。送信するときには、バイトカウントが4096になるようにデータを分割し、各ブロックにバイトカウント、ヘッダー、チェックサムを付けます。ブロック間には100ms以上の間隔をあげ、EOXは、全ブロック終了後に送信します。

F0～F7までのトータルは、31,020バイトです。

2) ダンプリクエスト

ステータス	1 1 1 1 0 0 0 0	(F0H)
ID	0 1 0 0 0 0 1 1	(43H)
サブステータス	0 0 1 0 n n n n	(2nH) n=デバイスナンバー
フォーマットNo.	0 1 1 1 1 1 1 0	(7EH)
EOX	1 1 1 1 0 1 1 1	(F7H)

ユーティリティNo.8 : LOADでバルクダンプを選んでいるときに[ENTER]キーを押すと、デバイスナンバーで設定したチャンネルで送信されます。

●システムコモンメッセージ

1) ソングポジションポインター

ステータス	1 1 1 1 0 0 1 0	(F2H)
値(LSB)	0 1 1 1 1 1 1 1	(43H)
値(MSB)	0 h h h h h h h	

2) ソングセレクト

ステータス	1 1 1 1 0 0 1 1	(F3H)
ソングNo.	0 s s s s s s s	s=0~99

上記メッセージは、プレイ、チェインプレイの各モードにおいて出力します。
ソングセレクトのデフォルトはOFFです。

●システムリアルタイムメッセージ

1) タイミングクロック

ステータス	1 1 1 1 1 0 0 0	(F8H)
-------	-----------------	-------

2) スタート

ステータス	1 1 1 1 1 0 1 0	(FAH)
-------	-----------------	-------

3) コンティニュー

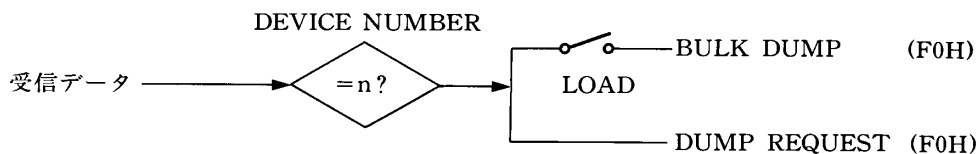
ステータス	1 1 1 1 1 0 1 1	(FBH)
-------	-----------------	-------

4) ストップ

ステータス	1 1 1 1 1 1 0 0	(FCH)
-------	-----------------	-------

上記メッセージは、インディペンデントプレイ及びプレイ、チェインプレイの各モードにおいて出力します。

17-3：受信条件



17-4：受信データ

●システムエクスクルーシブメッセージ

1) バルクダンプ

送信データと同一です。ユーティリティNo.8:LOADでバルクダンプを選び、[ENTER]キーを押すと、デバイスナンバーが一致した場合に受信します。

2) ダンプリクエスト

送信データと同一です。MSS1が動作状態にあるときは受信しません。

17-5 : エコーバックできるデータ

MSS1 は、ジェネレーターモード、レコードモードの動作中以外は、次のメッセージをエコーバック (MIDI IN に入ってきたメッセージを、そのまま MIDI OUT に送出する) します。

- ノートオフ (8nH)
- ノートオン／オフ (9nH)
- ポリフォニックアフタータッチ (AnH)
- コントロールチェンジ (BnH)
- モードメッセージ (BnH)
- プログラムチェンジ (CnH)
- チャンネルアフタータッチ (DnH)
- ピッチベンド (EnH)
- システムエクスクルーシブ (F0H)
- チューンリクエスト (F6H)

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	x	x	
Channel	Changed	x	x	
Mode	Default	x	x	
	Messages	x	x	X1
	Altered	XXXXXXXXXXXXXXXX	x	
Note		x	x	X1
Number	: True voice	XXXXXXXXXXXXXXXX	x	
Velocity	Note ON	x	x	X1
	Note OFF	x	x	X1
After	Key's	x	x	X1
Touch	Ch's	x	x	X1
Pitch Bender		x	x	X1
	0 - 121	o	x	X1 : in MIDI event play mode
Control				
Change				
Prog		o	x	X1 : in MIDI event
Change	: True #	XXXXXXXXXXXXXXXX		: play mode
System Exclusive		o	o	X2, X1
System	: Song Pos	o	x	: in play or
	: Song Sel	o	x	: chain play
Common	: Tune	x	x	X1
System	: Clock	o	X3 : x	
Real Time	: Commands	o	X3 : x	
Aux	: Local ON/OFF	x	x	X1
	: All Notes OFF	x	x	X1
Mes-	: Active Sense	x	x	
sages	: Reset	x	x	
Notes: X1 = Excluding generator or record mode, these messages are bypassed to MIDI OUT.				
X2 = Dump request is not recognized when machine is running.				
Bulk data is received in data load mode.				
X3 = Messages are not transmitted in generator or record mode.				
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO	o : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO	x : No

18: 仕様

- メモリー 16kバイト：シンクモード……………最大7,178ビート(1バンク最大7,168ビート)
拍子変更ポイント数 最大 150
MIDIイベントモード……………最大1,793ステップ
- スイッチ PLAY, RECORD, EDIT, CHAIN, GENERATOR, UTILITY,
JOB, SONG CUE, TIME CUE, BANK, CHASE, METRONOME,
0 ~ 9, NO(←), YES(→), ENTER, STOP, START
- ボリューム CLICK LEVEL
- ディスプレイ LCD(16文字, 1行, 照明付) × 1
LED(7セグメント) × 20
- 接続端子 CLICK IN, SMPTE IN, SMPTE OUT, METRONOME OUT,
FOOT SW, MIDI IN, MIDI OUT × 2
- 入出力レベル
CLICK IN 入力インピーダンス: 2 k Ω
規定入力レベル : -20dB以上(600 Ω 負荷時)
SMPTE IN 入力インピーダンス: 1.5k Ω
規定入力レベル : -20dB以上(600 Ω 負荷時)
SMPTE OUT 出力インピーダンス: 200 Ω
規定出力レベル : -10dB \pm 2dB(600 Ω 負荷時)
METRONOME OUT 出力インピーダンス: 200 Ω
規定出力レベル : -11dB \pm 2dB(600 Ω 負荷時)
- その他 CARTRIDGE SLOT(RAM 4)
- 定格電源電圧 100V, 50/60Hz
- 消費電力 9 W
- 寸法・重量 439W × 73.5H × 286Dmm, 3.8kg
- 付属品 MIDIケーブル × 1, ピンフォーオン変換アダプター × 2

※仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

19: 故障かな？

●MTRなどのSMPTEタイムコードと同期しない

- 正しく接続されていますか？ (→P.22、30 etc.)
- SMPTEタイムコードの種類(フレーム)は正しいですか？ (→P.76)
- チェイスがオンになっていますか？ (→P.17)
- SMPTEタイムコードのオフセットが正しく設定されていますか？ (→P.88)
- SMPTEタイムコードの入力レベルは適正ですか？ (→P.19)

●MSS1単位でテンポをコントロールするときに、スタートさせても動かない

- チェイスがオフになっていますか？ (→P.17)
- テンポデータの入っているバンクになっていますか？ (→P.17)

●タッピングでデータを作るときに、最初の1拍目から記録しない

- ユーティリティのカウントインは、00bt になっていますか？ (→P.77)

●MSS1のテンポデータでMIDI機器が動かない

- MIDIケーブルは正しく接続されていますか？ (→P.29)
- MIDI機器が、MIDIクロックで動くようになっていますか？ (→P.29)

●外部のクリックでデータが作れない

- マイクを直接接続していませんか？ (→P.23)
- クリックレベルを合わせましたか？ (→P.24)
- クリックに歯切れの良い音を使っていますか？ (→P.23)
- クリックのテンポが ♩ = 20～275の範囲にありますか？ (→P.24)

●カートリッジをアクセスできない

- プロテクトスイッチは大丈夫ですか？ (→P.47)
- 違うカートリッジを使っていませんか？ (→P.47)

●バルクデータを受信できない

- デバイスナンバーは、正しく設定されていますか？ (→P.77、95)
- ユーティリティのバルクダウンロードになっていますか？ (→P.95)

20: 用語索引

【あ行(Y, E, F)】

YES/NOキー	P.15
エディットモード	P.35
オフセット	P.40
EBU25	P.9
FSK(エフ エス ケー)	P.9

【か行】

カートリッジ	P.47
コントロールチェンジ	P.52

【さ行(J, S)】

シンクロック	P.11
ジェネレーター	P.18
ジョブ一覧	P.82
JOBキー	P.17
STARTキー	P.16
STOPキー	P.16
SONG CUEキー	P.17
ソングセレクト	P.20
SMPTE	P.9
SMPTE30	P.9
SMPTE30DF	P.9
SMPTEタイムコード	P.10

【た行(T, C)】

TIME CUEキー	P.17
ダンプリクエスト	P.94
ディバイスナンバー	P.77
テンキー	P.15
テンポデータ	P.20
CHASEキー	P.17
チェインモード	P.42
トータルタイム	P.39
ドロップフレーム	P.9

【は行(B, F)】

バックアップバッテリー	P.4
バルクダンプ	P.94
BANKキー	P.17
バンクコピー	P.41
バンクデリート	P.41
バンクネーム	P.20
プレイモード	P.28
フロントパネル	P.11
プログラムチェンジ	P.52
FILM24	P.9

【ま行(M)】

METRONOMEキー	P.17
MODEセレクトキー	P.16
MIDIイベントエディットモード	P.69
MIDIイベントプレイモード	P.64
MIDIイベントモード	P.51
MIDIイベントレコードモード	P.59
MIDIチャンネル	P.51
MIDIデータファイラー	P.94
MIDIデータフォーマット	P.96
MDF1(エム ディー エフ)	P.94

【や行(U)】

ユーティリティ一覧	P.76
UTILITYキー	P.16

【ら行】

リードテスト	P.18
リアパネル	P.13
レコードモード	P.20

サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年で
す。(現金、ローン、月賦などによる区別はございませ
ん)また保証は日本国内にてのみ有効といたします。

●保証書

保証書をお受け取りのときは、お客さまのご住所、お
名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。
無記名の場合は無効になりますので、くれぐ
れもご注意ください。

●保証書は大切にしましょう！

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客さまに
ご購入の日から向う1カ年間の無償サービスをお約束
申しあげるものですが、万一紛失なさいますと保証期
間中であつても実費を頂戴させていただくことになり
ます。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけ
ますように充分ご配慮のうえで保管してください。ま
た、保証期間が切れましてもお捨てにならないでくだ
さい。後々のサービスに際しての機種判別や、サー
ビス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買上げ店に
ご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。こ
の際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合に
はサービス料金を頂戴く場合もあります。又お買上げ
店より遠方に移転される場合は、事前にお買上げ店あ
るいは電音サービス拠点にご連絡ください。移転先
におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、
引き続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよ
う手続き致します。

満1カ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料とな
りますが、引き続き責任をもってサービスをさせてい
ただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は最低
8年となっています。そのほかご不明の点などござい
ましたら、下記のヤマハサービス網までお問い合わせく
ださい。

■YAMAHA 電気音響製品サービス拠点

(お預り修理窓口)

東京電音サービスセンター	〒211 川崎市中原区木月1184 TEL (044) 434-3100
新潟電音サービスステーション	〒950 新潟市万代1-4-8(シルバークーポルビル2F) TEL (0252) 43-4321
大阪電音サービスセンター	〒565 吹田市新芦屋1-16(千里丘センター内) TEL (06) 877-5262
四国電音サービスステーション	〒760 高松市丸亀町8-7(ヤマハ高松店内) TEL (0878) 51-7777, 22-3045
名古屋電音サービスセンター	〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 (ヤマハ名古屋流通センター3F) TEL (052) 652-2230
九州電音サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL (092) 472-2134
北海道電音サービスセンター	〒065 札幌市東区本町1条9丁目3番地 TEL (011) 781-3621
仙台電音サービスセンター	〒983 仙台市卸町5丁目-7(卸港共同配送センター3F) TEL (022) 236-0249
広島電音サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区紙屋町西原2-27-39 TEL (082) 874-3787
浜松電音サービスセンター	〒435 浜松市上西町911 TEL (0534) 65-6711
本 社 電 音 サ ー ビ ス 部	〒435 浜松市上西町911 TEL (0534) 65-5195

ヤマハ株式会社 LM事業本部

デジタル楽器事業部	〒430 浜松市中区沢町10-1 TEL 0534(60)2441
国内営業部	〒150 渋谷区道玄坂2-10-7 新大塚ビル3F TEL 03(476)1521
東京事業所	〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル TEL 03(574)8592
大阪事業所	〒542 大阪府南区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL 06(252)5231
名古屋営業所	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 TEL 052(201)5145
九州営業所	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL 092(472)2155
札幌営業所	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目 ヤマハセンター TEL 011(512)6113
仙台営業所	〒980 仙台市大町2-2-10 TEL 022(222)6146
広島営業所	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL 082(244)3744

YAMAHA