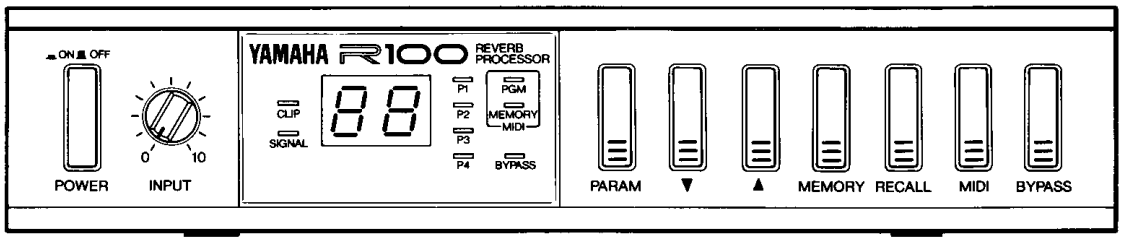
YAMAHA

REVERB PROCESSOR

R100

取扱説明書



このたびは、ヤマハリバーブプロセッサーR100をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。R100は、コンパクトながら高品位な音質・簡単な操作で、多様なユースに対応できます。R100の性能をフルに発揮させると共に、末永くご愛用いただくため、ご使用の前にこの取扱説明書をよくお読みくださいますようお願いいたします。

■目次

R100の特長と概要……2
フロントパネル……3
リアパネル……5
接続のしかた……6
操作のしかた
　プログラムの特長……7
　プログラムの呼び出し……9
　パラメーターの変更……9
　メモリープロテクト……10
　データイニシャライズ……11
MIDIコントロール
　MIDI設定方法……12
　プログラムの組み合わせの設定……13
フットスイッチについて……13
プログラムタイプとパラメーターの概要……14
パラメーター対応表……18
パラメーター一覧表……21
故障かな？と思ったら……22
参考仕様……22
ブランクチャート
　ユーザープログラミングテーブル……23
　MIDIプログラムチェンジ表……25
MIDIインプリメンテーションチャート……26
サービスについて……27

■ご使用の前に

- ACアダプターは、本機専用のアダプターPA-1(BまたはC)をご使用ください。
  他の機器からのカスケード接続による電源の供給は故障の原因になりますので避けてください。

- 次のような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでご注意ください。
  - ・直射日光の当たる場所や暖房器具のそばなど
  - ・温度の特に低い場所、または高い場所
  - ・湿気やホコリの多い場所
  - ・振動の多い場所

- 故障の原因となりますので、キャビネットを開けたり改造したりしないようにしてください。

- 本機をベンジンやシンナー系の液体で拭いたり、近くでエアゾールタイプの殺虫剤を散布したりすることは避けてください。(変色等の原因となります。)お手入れには、必ず柔らかい布で乾拭きするようにしてください。

- 本機はデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビなどを同時にご使用になりますと、ラジオやテレビ側で雑音などが生じることがあります。充分に離してご使用ください。

- 落雷などの恐れがあるときは、早めにコンセントからACアダプターを抜きとってください。

- お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きを行なってください。保証書に販売店印、購入年月日の記入がありませんと、保証期間中でもサービスが有償となることがあります。

- 本機内にメモリーしたデータは、内部のバッテリーにより保護されていますが、このバッテリーには寿命(約5年)があり、寿命が来るとメモリー内容は消えてしまいます。
  バッテリー交換は、お買い上げ店、もしくは最寄りのヤマハ電音サービスにご相談ください。
  また、交換前にデータをメモなどに書き写し、交換後に再びインプットしてください。

R100の特長と概要

- ヤマハのデジタル技術を駆使したDSP(Digital Signal Processor)LSIを採用しており、クオリティの高い自然でつやのあるエフェクト効果が得られます。

- プリセットプログラム数は60種類。リバーブを中心とした様々な複合プログラムが、メモリーされています。更に、これらのプログラムを必要に応じてエディットして、すべてユーザーズプログラムに変更することが可能です。

- MEMORY No.ディスプレイ、クリップ／シグナルLEDなど、優れた操作性を保証します。

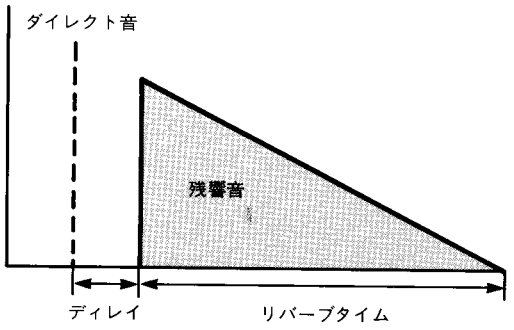
- フットスイッチにより、エフェクトのON／OFFがリモート操作できます。

- MIDIプログラム機能を内蔵しており、外部のMIDI機器で本機のプログラムをチェンジすることができます。

- コンパクトなボディのため、持ち運びも簡単で、非常に便利です。

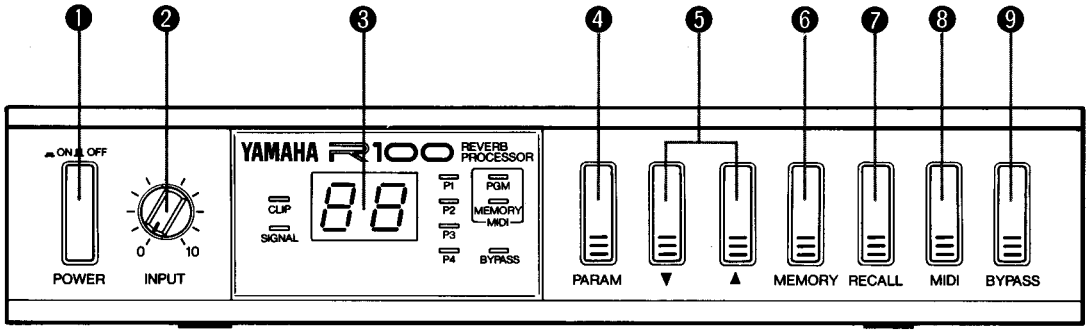
REVERBについて

リバーブ(残響)とは、直接音(ダイレクト音)のあとに残る音の余韻のことで、あちこちに反射した音の集合体なのです。



リバーブは、日常生活の中でも体験することができます。広い部屋で手を叩くと、その音は壁や天井に反射して直接音よりも遅れて聞こえます。それらの様々なリバーブの残響特性をシミュレートさせたり、現実あり得ない場所の残響を計算して、多彩な効果を可能にする『魔法の箱』が今、あなたが手にしている"R100"なのです。

フロントパネル



❶POWERスイッチ

電源スイッチです。電源をONにすると自動的に、電源を切る前に呼び出されていたプログラムが呼び出されます。

❷INPUT LEVELコントロール

入力レベル調整用のツマミです。

❸MEMORY No.ディスプレイ

プログラムのメモリーNo.や、パラメーター値を表示する7セグメント2桁のLEDです。メモリーNo.1～60には、ヤマハがセッティングしたプログラムがプリセットされており、そのプログラムの設定値を変更して、すべてオーナーズメモリーにすることができます。

❹PARAMETER選択キー

呼び出したプログラムのパラメーターを変更(エディット)する時、このキーを押して変更したいパラメーターを呼び出します。呼び出されたパラメーターは⓫のパラメーターLEDに表示点灯され❺のアップ／ダウンキーで値を変更できるようになります。(プログラムにより、パラメーターの種類や可変範囲は異なります。)
(☞21ページ)

❺アップ／ダウンキー

メモリーNo.を選択したり、パラメーター値を変更するキーです。

▲キーで値が増加し、▼キーで減少します。キーを押し続けていると、値の変化するスピードが速くなります。現在選択されているメモリーNo.やパラメーター値は❸のディスプレイに表示されます。 (☞21ページ)

❻MEMORYキー

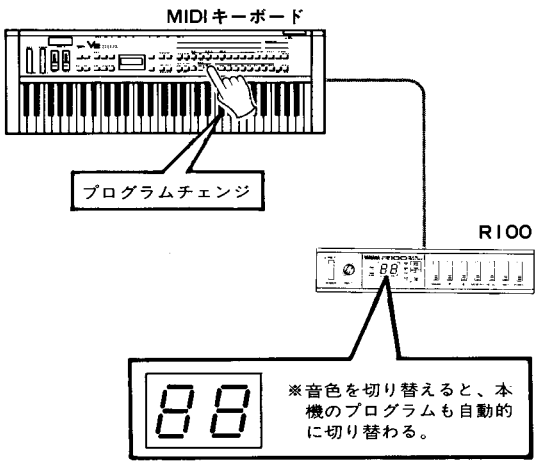
パラメーターモードからメモリーNo.を呼び出すモードにするためのキーです。 (☞9ページ)

❼RECALLキー

プログラムの呼び出し(リコール)を行なうためのキーです。 (☞9ページ)

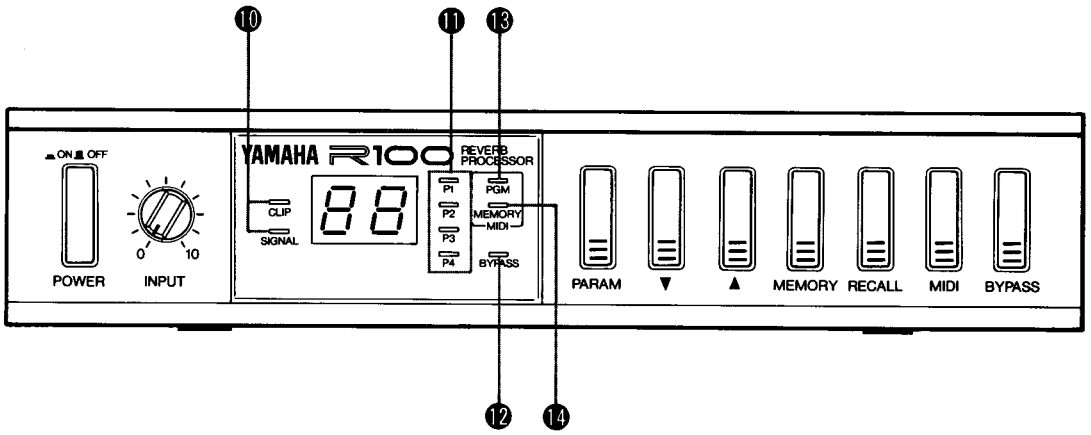
❽MIDIキー

MIDIキーボードなど、MIDI機器の出力音に、本機でエフェクトをかける場合には、MIDI接続を合わせてすると共に、このキーを押してMIDIのセッティングをしておくと便利です。MIDI機器のプログラムNo.(ボイスNo.)の切り替えに連動して、本機のプログラムも自動的に切り替わるようになります。 (☞12ページ)



❾BYPASSキー

このキーを押すと、⓬のLEDが点灯し、エフェクト音がカットされて、入力レベル調整後のダイレクト信号だけが出力されます。



⑩INPUTレベルインジケーター

CLIP

入力信号が、ピークレベルを越えると点灯します。

SIGNAL

信号が、入力されると点灯します。

⑪PARAMETERインジケーター

選択されたパラメーターが点灯します。

⑫BYPASSインジケーター

バイパスキーを押すと点灯します。

⑬PGMインジケーター

送信側のMIDIキーボードなどのプログラムチェンジNO.を設定する場合に点灯します。(☞12, 13ページ)

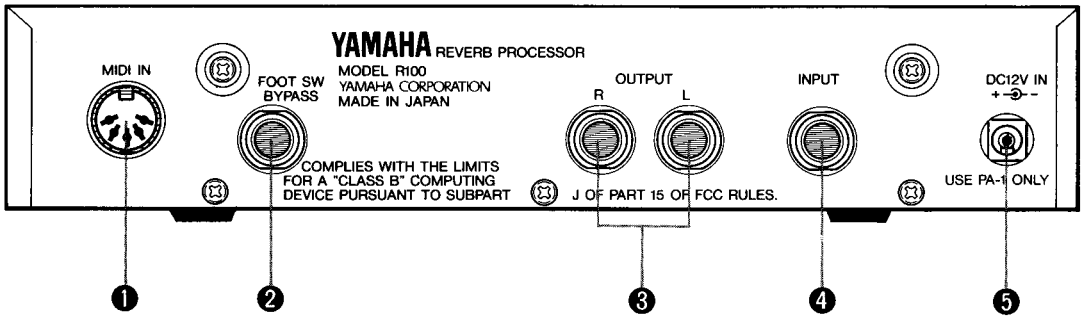
⑭MEMORYインジケーター

❽で設定した送信側MIDI機器のプログラムチェンジNO.に、本機のどのメモリーNO.を対応させるのかを設定する場合に点灯します。(☞12, 13ページ)

エラー表示について

電源ON時に本機に異常があった場合、MEMORY No.ディスプレイにエラー番号E0～E4を点滅で表示します。エラー番号をメモの上、修理をご依頼ください。なお、E7は故障のためのエラー表示ではありません。〝データイニシャライズ〟の項(11ページ)をお読みください。

リアパネル



❶MIDI　IN端子

MIDIキーボードなどからのMIDI信号を受信するための端子です。（☞12ページ）

❷FOOT　SW　BYPASS端子

エフェクトのON／OFFをフットスイッチ（別売）で、リモート切り替えができます。

❸OUTPUT端子

本機の出力端子で、ミキサーやギターアンプ側の入力端子と接続します。出力レベルは、－20dBで、モノラルタイプのホーンプラグを使用してください。本機はステレオ出力のエフェクターです。ミキサーやギターアンプにステレオで出力しますと、本機の優れた効果を充分に発揮することができます。（☞6ページ）

❹INPUT端子

本機の入力端子で、キーボードやエレキギター、またはミキサーなどの出力端子と接続します。入力レベルは－20dBで、モノラルタイプのホーンプラグを使用してください。（☞6ページ）

❺DC12V／IN端子

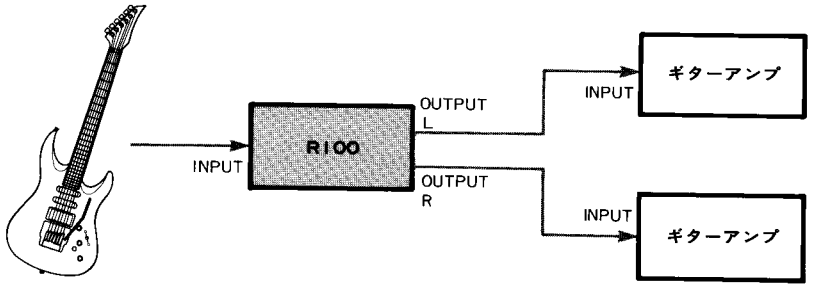
付属のACパワーアダプターPA-1（BまたはC）を接続します。

注意!!

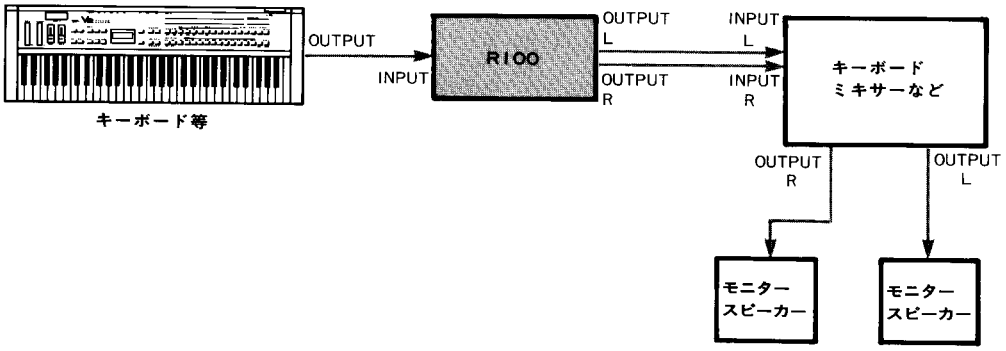
ACアダプターは、本機専用の付属ACアダプターPA-1（BまたはC）以外はご使用にならないでください。
カスケード接続による本機への電源の供給は、故障の原因となりますのでお避けください。

接続のしかた

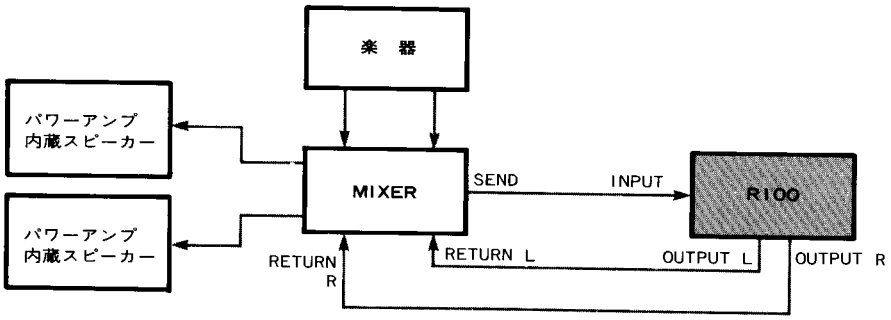
● ギターに接続する場合



● キーボード等に接続する場合



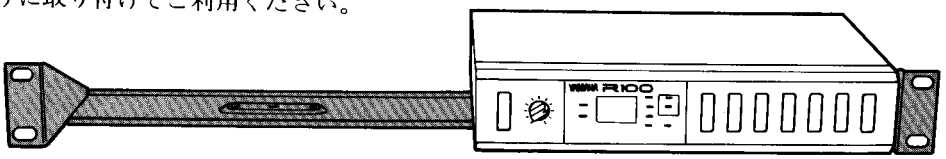
● ミキサーと接続する場合



アクセサリーのご紹介

本機にはアクセサリーとしてラックマウントキット(別売 RK100)が用意されております。
下図のように取り付けてご利用ください。

RK100には、R100またはその他のYAMAHAハーフラックサイズ機器が2台まで取り付けられます。



詳しくは、RK100の取扱説明書をご参照ください。

操作のしかた

本機には、表に示す60種類の基本的なエフェクトプログラムがセットされており、どれもそのまま使える高品位なプログラムです。
これらのプログラムは、自由に呼び出すことはもちろんのこと、各プログラムの構成されているパラメーターの数値を変更(エディット)すれば、お好みや状況に合ったユーザープログラムに変更することも可能です。

各プログラムの特長

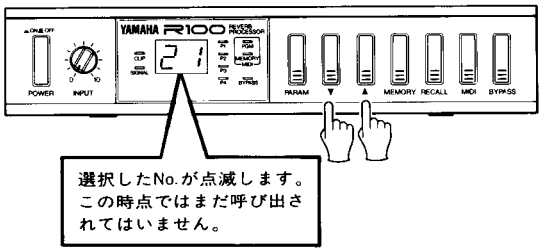
メモリーNo.	プログラム名	タイプ	特長
1	LARGE HALL	REVERB	透明度が高く、奥行きのある大ホールのような音場感です。
2	MID-SIZE HALL		No. 1より小さめの、中ホールのような音場感です。
3	SMALL HALL		100人位収容できるライブハウスのような音場感です。
4	LARGE CHURCH		くせのない立体感あふれる音場感です。
5	CATHEDRAL		No. 4より残響効果が長く、澄みきった音場感です。
6	DEEP REVERB 1		広がりと奥行きのあるゴスペル風音場感で、コーラスパートなどに適しています。
7	DEEP REVERB 2		No. 6よりも長めの残響効果で、大合唱のような音場感です。
8	SOLO REVERB		プレート(鉄板)リバーブの雰囲気でリズム楽器、ボーカルなどに適しています。
9	LARGE CLUB		臨場感があり、周囲に広がるような効果が可能です。ポップスなどのボーカルに適しています。
10	SMALL CLUB		極端に短かく硬めの音場感です。
11	LIVE ROOM 1	DELAY & REV	臨場感に富んだ効果をもち、ホールでの音楽再生に適しています。
12	LIVE ROOM 2		ビルの駐車場のような、大きく反射する残響効果です。
13	TUNNEL REVERB		トンネルの中で話してるような感じにとらわれる音場感です。
14	RESONANT SPACE		大聖堂のような音場感です。
15	SLAP REVERB 1	DELAY + REV.	ディレイとリバーブの合成エフェクト効果です。
16	SLAP REVERB 2		〃
17	SLAP REVERB 3		〃
18	DELAYED REVERB 1		ステレオのショートディレイのパターンです。 ダブリング(二重奏的な)効果などに適しています。
19	DELAYED REVERB 2		〃
20	DELAYED REVERB 3		〃
21	ATTACK DELAY 1	E/R	残響音の後半部分をカットした過激なリバーブです。
22	ATTACK DELAY 2		透明感があふれ自然なE/R風な音場感です。
23	SLAP ATTACK		輪唱のようなディレイ効果です。
24	ECHO REFLECTIONS		No.23のディレイタイムを長くした音場感です。
25	SHORT GATE 1		一般的によく使用されるゲートリバーブ効果でドラムのスネアなどに適しています。
26	SHORT GATE 2		HIP-POP風で、きらびやかなゲート効果です。
27	LONG GATE		アタック音の後まで、ひきずるようなゲート効果です。

メモリーNo.	プログラム名		特　　長
28	ECHO GATE	E／R	MONO(モノラル)から、だんだんSTEREO(ステレオ)に、変わる効果です。
29	SLOW GATE 1		No.25の効果を派手な感じにした効果です。
30	SLOW GATE 2		躍動するような臨場感がありロックに適した効果です。
31	HARD ROOM 1	FEEDBACK E／R 1	四次元の空間で演奏しているようなE／R効果です。
32	HARD ROOM 2		ほどよいねばり気とさわやかな空間を持つE／Rです。
33	HARD ROOM GATE 1		永遠の広さを求めるような巻舌風音場感です。
34	HARD ROOM GATE 2		フランジャー効果に似た神秘的なE／R効果です。
35	PLATE ECHO		2回のリピートエフェクトをもう一度繰り返す効果です。
36	SCRATCH PLATE		リバース風の音が、1回だけリピートする効果です。
37	REVERSE ECHO		やわらかいリバース音が、大広間のような音場感を出します。
38	TIGHT GATE		No.37よりも小さめなシングルホラー効果です。
39	E／R FILTER	FEEDBACK E／R 2	ロボットの声のような雰囲気を持つ空間でリズムマシーンなどに効果的です。
40	SOFT REFLECTIONS		忍びよるような雰囲気を出す音場感です。
41	STANDING FILTER	STEREO ECHO	ユニークな音質処理を施してある音場感で、リズム楽器などに使用すると効果を発揮します。
42	DOUBLER 1		ゆるやかなショートディレイ風です。
43	DOUBLER 2		No.42より少し長目のショートディレイ風音場感です。
44	DOUBLER 3		シングルリピートのモノエコーです。
45	RING DOUBLER		ステレオのショートディレイ風音場感で、ギターのカッティングなどに効果的です。
46	ECHO RIGHT		L chはショートディレイのリピート(繰り返し)音。 R chはロングディレイのリピート音の効果です。
47	ECHO LEFT		No.46とは逆の効果で、L chにロングディレイのリピート音、R chにショートディレイのリピート音になっています。No.46、No.47ともに神秘的な空間をつくるのに効果的です。
48	MULTI-ECHO		L ch、R chともに不規則な繰り返しを行なうためユニークな音響処理に適しています。
49	STEREO ECHO 1		L ch、R chのリピート回数が極めて近い効果です。
50	STEREO ECHO 2		短めのステレオエコーです。
51	STANDING CHORUS	DELAY L R	極めて短いディレイ効果です。
52	DELAY R TO L		L chはリピート、R chは1回だけリピートする効果です。
53	DELAY L TO R		No.52とはL ch、R ch逆の効果を行ないます。
54	INFINITY ECHO		永久にディレイし続ける効果です。
55	PING-PONG GATE		音がR chからL chへ移動します。
56	PING-PONG DELAY		音がR chからL chへと移動を繰り返します。オートパン的な効果です。
57	MULTI-PONG 1		一般的に使用できる短めのステレオディレイです。
58	MULTI-PONG 2		一般的に使用できる長めのステレオディレイです。
59	DELAY LEFT CHAN.		L chのみリピートするディレイ効果です。
60	DELAY RIGHT CHAN.		R chのみリピートするディレイ効果です。

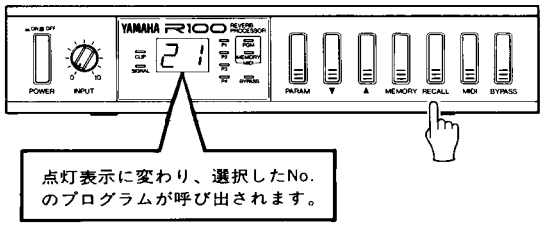
プログラムの呼び出し

操作方法

❶アップ／ダウンキーを使って、メモリーNo.ディスプレイに、希望するプログラムのメモリーNo.を表示させます。



❷RECALLキーを押します。



※誤ってアップ／ダウンキーを押してしまい現在呼び出しているプログラムが分からなくなった場合MEMORYキーを押せば、現在呼び出しているプログラム表示に戻ります。

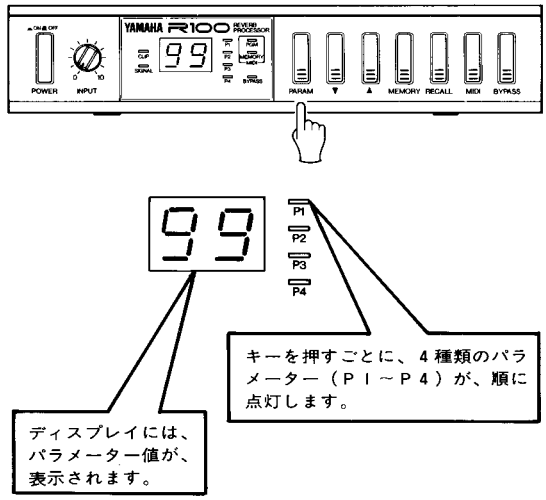
パラメーターの変更(エディット)

呼び出したプログラムは、それぞれ4種類のパラメーターで構成されています。そのパラメーターの数値を変更(エディット)すれば好みや状況に合った音色を作ることができます。プログラムにより、パラメーターの内容や可変範囲は異なります。
(☞14ページ〝プログラムタイプとパラメーターの概要〟参照)

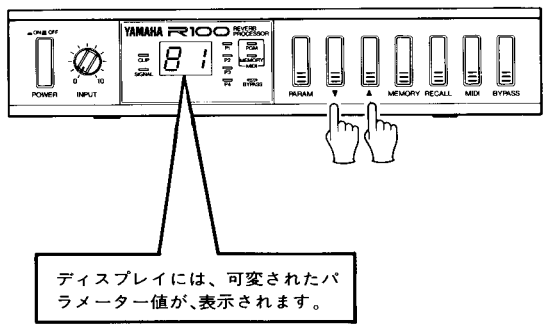
操作方法

❶エディットするプログラムを呼び出しておきます。(〝プログラムの呼び出し〟参照)

❷PARAMETER選択キーを押して、値を変更するパラメーターを選択します。



❸アップ／ダウンキーで、値を変更します。



❹他のパラメーターの値を変更する場合は、❷と❸の操作を繰り返します。

※エディット操作は、次項のメモリープロテクトがOFFになっていることを確認して行なってください。

※プログラムの表示に戻すにはMEMORYキーを押して下さい。

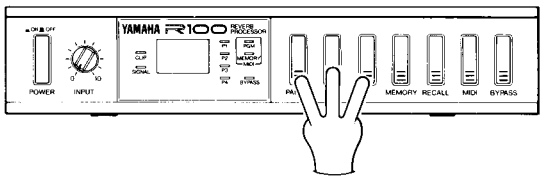
メモリープロテクト

プログラムの内容を保護するためのキー操作です。演奏前にしておけばミスタッチも、もうこわくありません。

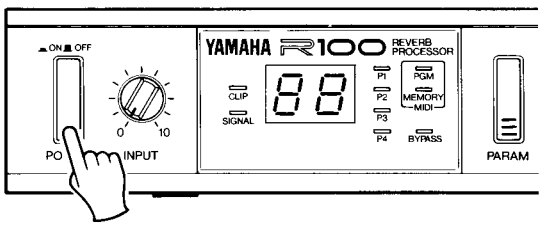
操作方法

❶電源がOFFになっていることを確かめてください。

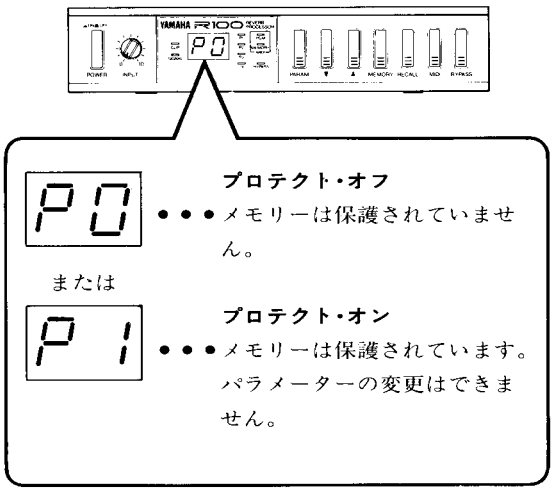
❷PARAMETER選択キー、ダウンキー、アップキー、計３つのキーを同時に押しながら、



❸電源を入れます。

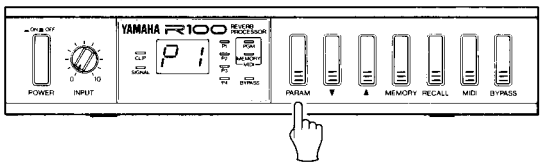


❹MEMORY No.ディスプレイがプロテクト表示します。



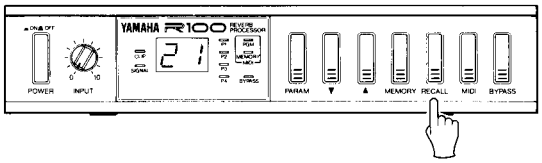
❺プロテクトオン、オフの変更

PARAMETER選択キーを押すごとに、Ｐ０、Ｐ１の表示が変わり、プロテクトの状態も変わります。



プログラム操作に切り替えるには

RECALLキーを押してください。通常のプログラム操作モードに替わります。



電源を入れたときのディスプレイ

電源を入れると、１秒間ほどディスプレイ上にプロテクトの状態が表示されます。

データイニシャライズ

プログラムの内容やMIDIのプログラム変更を元の状態(買った時の状態)に戻したいときに使います。

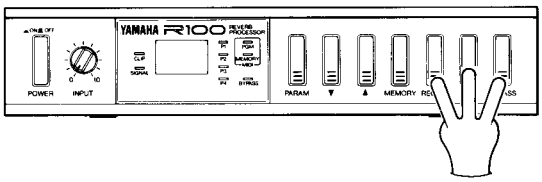
各パラメータ値は、☞21ページの「パラメーター一覧表」をご参照ください。

操作方法

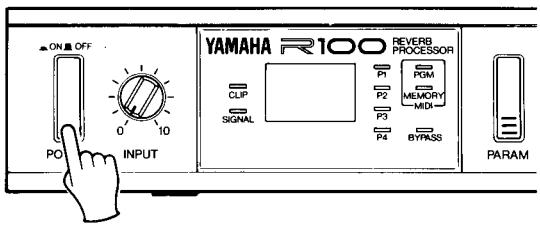
❶メモリープロテクトがオフになっていることを確かめてください。オンの状態ではイニシャライズ(データを元の状態に戻すこと)はできません。

❷電源がOFFになっていることを確認します。

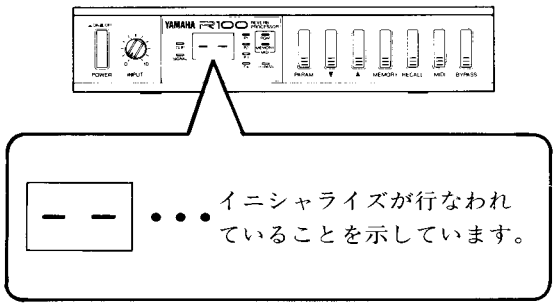
❸RECALLキー、MIDIキー、BYPASSキー、計3つのキーを同時に押しながら、



❹電源を入れます。



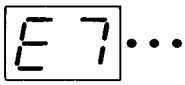
❺MEMORY No.ディスプレイがイニシャライズ表示します。



❻約1秒後イニシャライズが終わり、プログラム操作ができます。

プロテクトオンの状態でイニシャライズした場合

❶イニシャライズ中のディスプレイ(——)の替わりにエラー表示がでます。



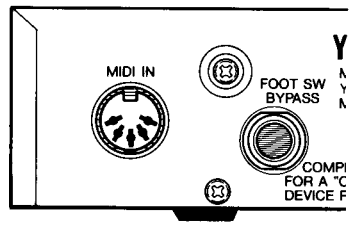
• • • エラー表示がでますが故障ではありません。

❷メモリープロテクトをオフにします。

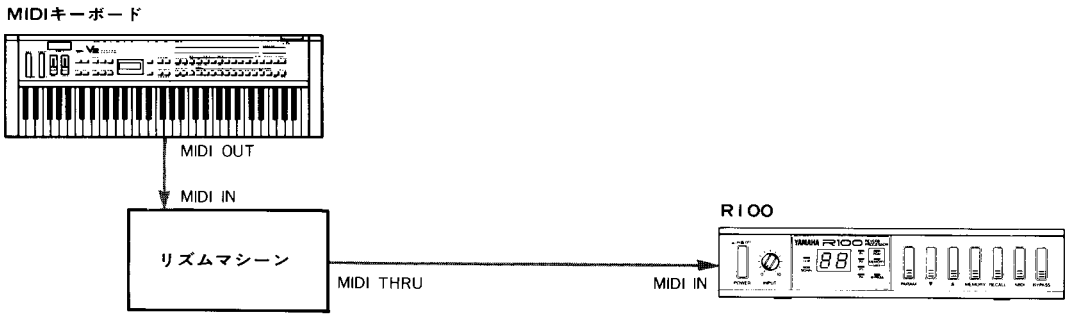
❸もう一度イニシャライズの操作をします。

MIDIコントロール

本機はMIDI (Musical Instrument Digital Interface) 端子(MIDI IN)を装備しています。
MIDI規格のキーボードなどとMIDI接続し、それらの機器から本機のメモリープログラムを切り替えることができます。
なお、接続には15m以内のMIDIケーブルをご使用ください。



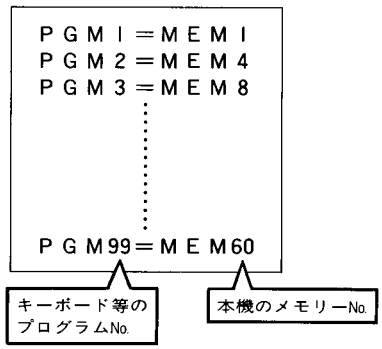
接　続　例



MIDI設定方法

本機のMIDIチャンネルは〝ＯＭＮＩ〟に固定されており、どんなチャンネルのデータでも受信しますので、コントロールする機器側の送信チャンネルを合わせる必要はありません。
プログラムチェンジ(キーボード等の音色の変更とともに、本機のメモリープログラムを変更する機能)を行なうためには、送信側のどのプログラムチェンジNo.(ＰＧＭ：１～99)の時に、本機のどのメモリーNo.(ＭＥＭ：１～60)を対応させるかを設定しておきます。

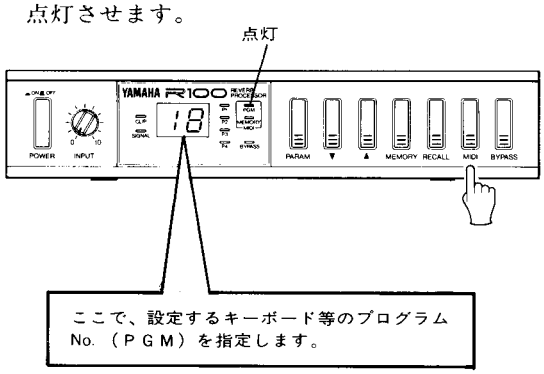
例えば、次のように設定することができます。



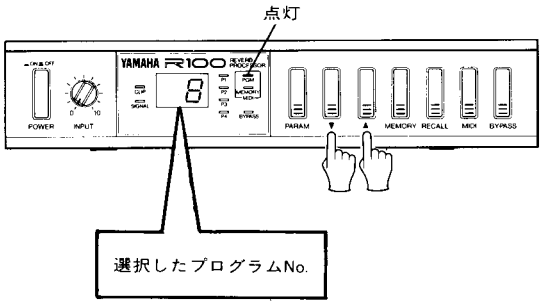
プログラムの組み合わせの設定

操作方法

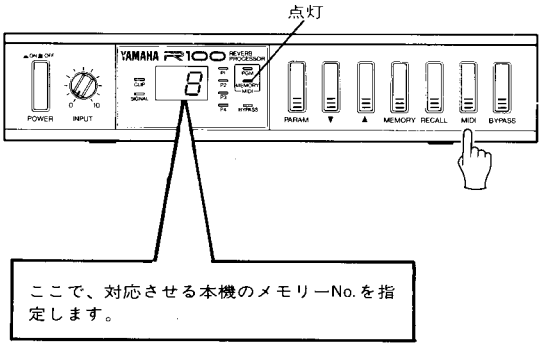
❶MIDIキーを押して、ＰＧＭインジケーターを点灯させます。



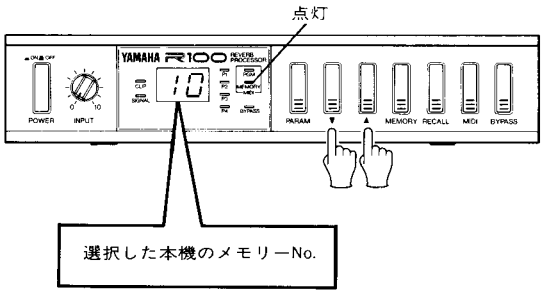
❷アップ／ダウンキーで、MIDIプログラムNo.（ＰＧＭ）を選択します。



❸次にもう一度MIDIキーを押して、MEMORYインジケーターを点灯させます。



❹アップ／ダウンキーで、本機の音色プログラムをメモリーNo.で設定します。(MEMORY)



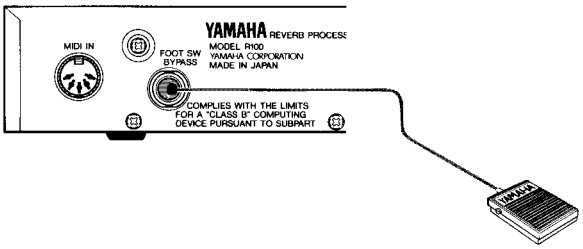
❶～❹の操作を繰り返して、プログラムの組み合わせを設定します。

※以上の設定が、終りましたら再びMIDIキーをしばらく押したまま、MIDIのＬＥＤを消灯させ通常の表示に戻してください。PGM、MEMORY LED が、点灯状能のままでは、パラメーターの変更やメモリーNo.の呼び出しができません。

フットスイッチについて

本機に別売のフットスイッチ(YAMAHA/FC５)を接続すれば、足元の操作でエフェクトのON／ＯＦＦをリモートコントロールすることが、できます。

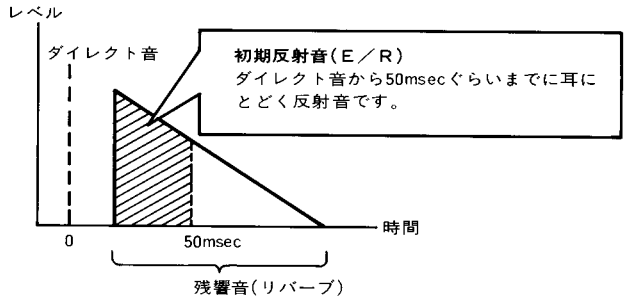
接　続



プログラムタイプとパラメーターの概要

◆効果音ソースとプログラムタイプ

R100には60種類のそれぞれ異なるプログラムが用意されています。それらのプログラムも可変できるパラメーターにより、8つのタイプに分類することができます。また、8つのタイプも効果音の音源(ギターの音、ピアノの音ということではありません)によって、次の3つのグループに分けられます。



音　　源	プログラムタイプ	メ　モ　リ　ー
残　響　音	REVERB DELAY & REVERB DELAY ＋ REVERB	No. 1 ～10 No.11～14 No.15～20
初 期 反 射 音	E／R FEED BACK E／R 1 FEED BACK E／R 2	No.21～30 No.31～38 No.39, 40
ダ イ レ ク ト 音	STEREO ECHO DELAY L.R	No.41～50 No.51～60

◆効果音ソース別の特長

・残響音を音源(ソース)にしたタイプ

パラメーター値により大きく左右されますが、比較的効果音が長く、リスニング全体の雰囲気をシミュレートするのに適しています。特にREVERBタイプでは、実際のホールや教会などをシミュレートしたプログラムが入っています。

・初期反射音をソースにしたタイプ

E／Rだけをリバーブから取り出したプログラムで、一味違った効果を出しています。

E／Rタイプでは、ルームサイズ、ライブネスを変えることにより、自由にリスニング環境をつくり出すことができます。

・ダイレクト音をソースにしたタイプ

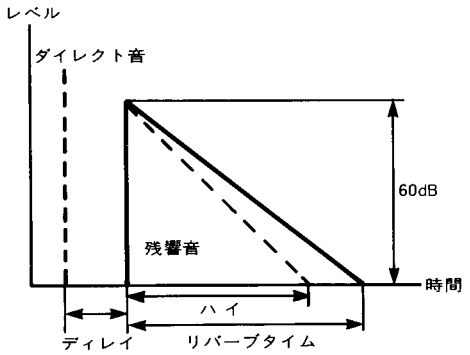
メリハリのきいた効果音を出すことができます。フィードバックやチャンネルディレイを変えることにより、様々なエコーパターンをつくり上げることが可能です。

◆パラメーター値を同じにしたら？

60種全てのプログラムには、各プログラムの特徴を出すための固定されたパラメーターがあります。(表示されません。)その値がまちまちなため、パラメーターの値を全く同じにしても、メモリーNo.ごとに異なる音色となります。

No.1～10 REVERB タイプ

このタイプには実際のホールや教会をシミュレートしたプログラムが入っています。ホールミュージシャンや教会オルガニストになった気分で演奏ができます。



P1 BAL.　(バランス：0～99)

残響音とダイレクト音の音量バランスを表します。0にするとダイレクト音だけが聞こえ、効果音は聞こえません。99にすると効果音のみとなってリバーブが最大となります。また、演奏の途中でリバーブを消したいときには、バイパスキーを使いましょう。

P2 DLY.　(ディレイ：0～99)

残響音が出はじめるまでの時間です。値を大きくするほど、ダイレクト音より遅れてリバーブがはじまります。イメージ空間の中での音源までの距離や、壁や天井などの反射面までの距離をシミュレートすることができます。

P3 TIME　(リバーブタイム：0～99)

残響音が60dBに減衰する（元の音に対して1000分の1に弱まる）までにかかる時間です。値を大きくするほどリバーブタイムが長くなり効果音があとをひきます。

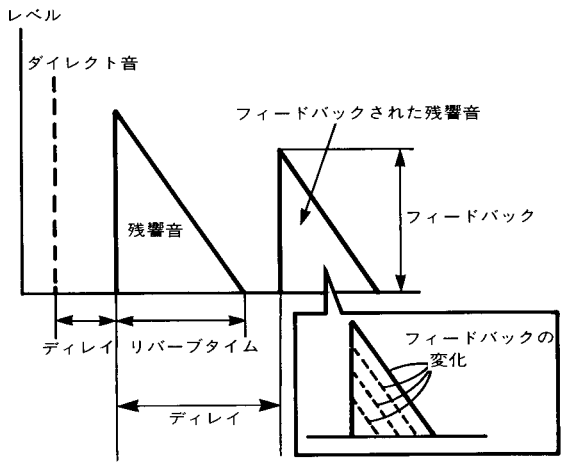
P4 HIGH　(ハイ：1～10)

P3のTIMEが中音域の残響時間の長さを表していますが、このパラメーターは高音域の残響時間を表します。レベルを10にすると高音域のリバーブタイムがP3のリバーブタイムと同じになります。値を小さくすると高音域のリバーブタイムが短かくなり、早く高音域のリバーブが終ります。このパラメーターは、壁の材質や空気感を表し、実際のホールなどの雰囲気をシミュレートするのに欠かせません。

※P2、P3のパラメーター値はLED表示値です。LED表示値と実数値の関係は18、19ページの〝パラメーター対応表〟で確かめてください。

No.11～14 DELAY&REV タイプ

新しくフィードバックというパラメーターが入っています。ビルの駐車場やトンネル内のエコーのように、リバーブの長い反射音をくり返すのに適しています。



P1 BAL.　(バランス：0～99)

残響音とダイレクト音の音量バランスを表します。

P2 DLY.　(ディレイ：0～99)

残響音が出はじめるまでの時間です。
また、くり返す残響音どうしの間隔にもなります。

P3 FB　(フィードバック：0～99)

リバーブをくり返し発生させるのに使うパラメーターです。レベル0ではリバーブ音はくり返さず、値を大きくするほどくり返しが多くなります。

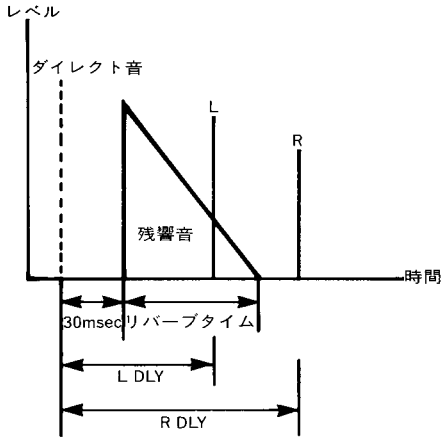
P4 TIME　(リバーブタイム：0～99)

残響音が60dB減衰するまでにかかる時間です。

※P2、P4のパラメーター値はLED表示値です。LED表示値と実数値の関係は18、19ページの〝パラメーター対応表〟で確かめてください。

No.15～20 DELAY＋REV タイプ

このタイプは、ディレー音（後述のDELAY L, Rと同じ）とREV音がミックスして得られる効果です。
ディレー音とREV音との割合、ディレー音をくり返すFBの割合は、メモリーNo.によりそれぞれ異なります。



P1　BAL.　（バランス：0～99）
残響音とダイレクト音の音量バランスを表します。

P2　L DLY.　（Lch ディレイ：0～99）
Lchのディレー音がはじまるまでの時間です。

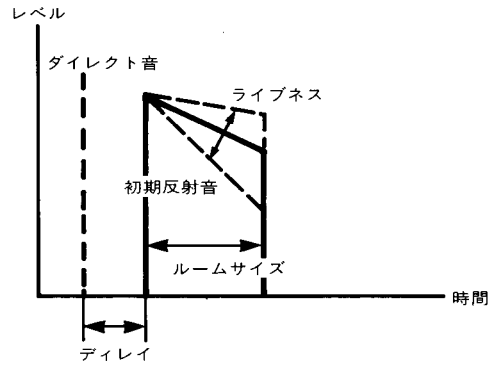
P3　R DLY.　（Rch ディレイ：0～99）
Rchのディレー音がはじまるまでの時間です。

P4　TIME　（リバーブタイム：0～99）
残響音が60dB減衰するまでにかかる時間です。残響音がはじまるまでのプリディレーは、30msec固定です。

※P2、P3、P4のパラメーター値はLED表示値です。LED表示値と実数値の関係は18、19ページの〝パラメーター対応表〟で確かめてください。

No.21～30 E／R タイプ

初期反射音（E／R）を音源としたタイプです。リバーブとはまたちがったパラメーター（ルームサイズ、ライブネス）で効果音の条件をきめます。



P1　BAL.　（バランス：0～99）
初期反射音とダイレクト音の音量バランスです。

P2　DLY.　（ディレイ：0～99）
初期反射音が出はじめるまでの時間です。

P3　SIZE　（ルームサイズ：0～99）
部屋の大きさ、広がりをきめるパラメーターです。値を大きくすると反射音の間隔が広がり（反射音の数は変わりません）、大きな空間の感じになります。

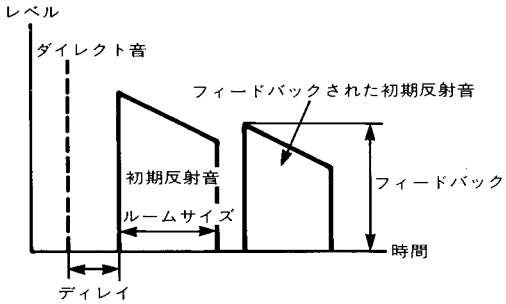
P4　LIVE　（ライブネス：0～10）
部屋の響き方を調整します。ライブな部屋（パラメーター値を大きくする）ではE／Rの減衰特性はゆるやかな部屋の響きがよく、デッドなな部屋（値を小さくする）ではE／Rの減衰は急となり響きが悪くなります。

※P2、P3のパラメーター値はLED表示値です。LED表示値と実数値の関係は19、20ページの〝パラメーター対応表〟で確かめてください。

No.31～38 FEEDBACK E/R1 タイプ

No.39, 40 FEEDBACK E/R2 タイプ

E／Rタイプにフィードバックのパラメーターが加えられたタイプです。E／Rのくり返しで巻舌風のリピートや、しのびよる夜の雰囲気などさまざまなリピートパターンを演出することができます。FEEDBACK E／R1とFEEDBACK E／R2では、フィードバック量が異なり、FEEDBACK E／R2では密度の濃い効果音になります。



P1　BAL.　　(バランス：0～99)
初期反射音とダイレクト音の音量バランスです。

P2　DLY.　　(ディレイ：0～99)
初期反射音が出はじめるまでの時間です。
また、くり返し発生するE／R初期反射音どうしの間隔にもなります。

P3　SIZE　　(ルームサイズ：0～99)
部屋の大きさ、広がりを決めるパラメーターです。

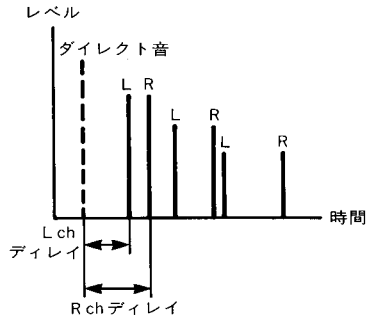
P4　FB　　(フィードバック)
E／Rをくり返し発生させるのに使うパラメーターです。レベル0では初期反射音はリピートせず、値を大きくするほどリピートはくり返されます。E／R1タイプとE／R2タイプではパラメーターの範囲が異なります。

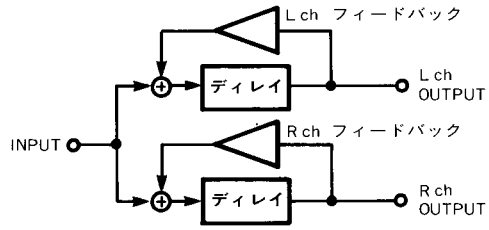
FEEDBACK E/R 1	0～99
FEEDBACK E/R 2	0～30

※P2、P3のパラメーター値はLED表示値です。LED表示値と実数値の関係は19、20ページの〝パラメーター対応表〟で確かめてください。

No.41～50 STEREO ECHO タイプ

ダイレクト音を音源としたタイプです。メリハリのきいたステレオエコーが楽しめます。





P1　BAL.　　(バランス：0～99)
エコー音とダイレクト音の音量バランスです。

P2　L DLY.　(Lch　ディレイ：0～99)
Lchのエコー音が発生するまでの時間です。Lchのエコー音同士の間隔にもなります。

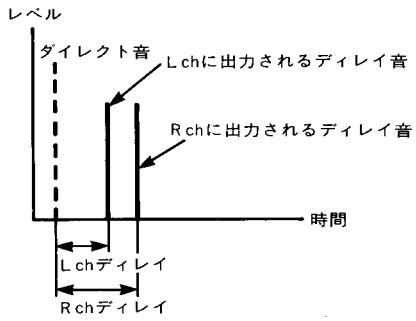
P3　R DLY.　(Rch　ディレイ：0～99)
Rchのエコー音が発生するまでの時間です。Rchのエコー音同士の間隔にもなります。

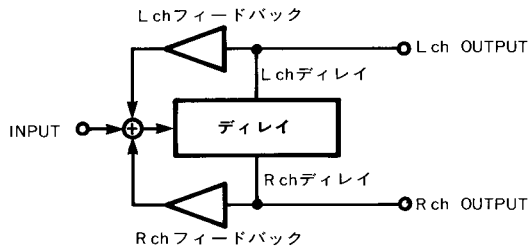
P4　FB　　(フィードバック：0～99)
エコーをくり返し発生させるのに使うパラメーターです。レベル0ではエコー音はくり返さず、値を大きくするほどくり返しが多くなります。

※P2、P3のパラメーター値はLED表示値です。LED表示値と実数値の関係は20ページの〝パラメーター対応表〟で確かめてください。

No.51～60 DELAY L,R タイプ

ダイレクト音を音源としたステレオタイプのディレイプログラムです。





P1　BAL.　（バランス：0～99）
ディレイ音とダイレクト音の音量バランスです。

P2　L DLY.　（Lch ディレイ：0～99）
Lchのディレイ音が発生するまでの時間です。

P3　R DLY.　（Rch ディレイ：0～99）
Rchのディレイ音が発生するまでの時間です。

P4　FB　（フィードバック：0～99）
ディレイ音をくり返し発生させるのに使うパラメーターです。レベル0ではディレイ音はくり返さず、値を大きくするほどくり返しが多くなります。

※P2、P3のパラメーター値はLED表示値です。LED表示値と実数値の関係は20ページの〝パラメーター対応表〟で確かめてください。

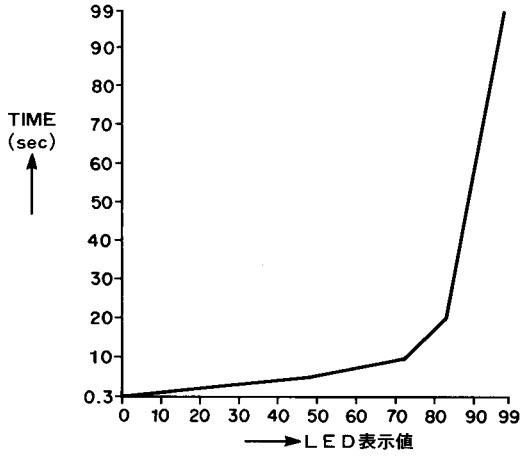
STEREO ECHO とDELAY L,R の違い

STEREO ECHO タイプと DELAY L,R タイプは図のようにディレイ回路が異なるため別の効果音となります。DELAY L,R の場合、ディレイ回路が1つのためLchとRchのディレイ音は影響し合いますが、STEREO ECHOの場合、ディレイ回路が独立しているためエコー音は影響し合うことはありません。

パラメーター対応表

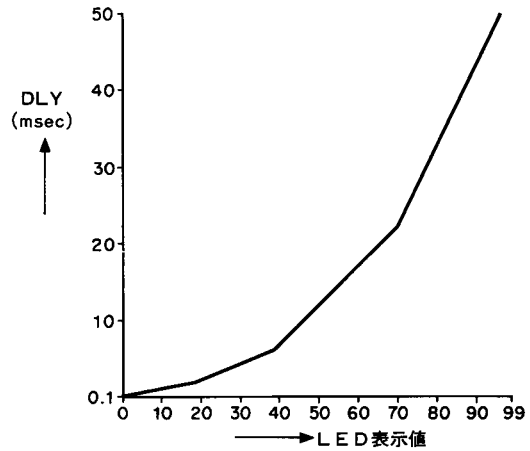
●右の表は0～99のLED表示値に対する実数値を示しています。
●左のグラフは右の表をグラフに表したものです。

REVERB DELAY & REV、DELAY+REV タイプの TIME (0.3～99.0 sec)



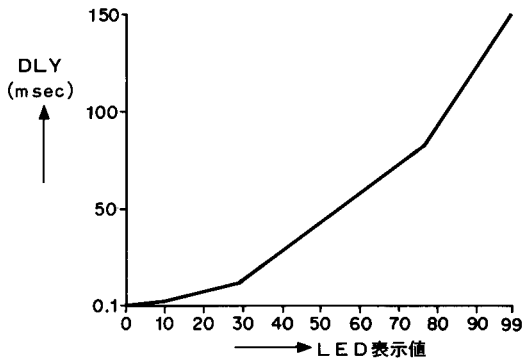
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	1.1	1.2
10	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2
20	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2
30	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2
40	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9	5.0	5.0	5.5
50	5.5	5.5	6.0	6.0	6.0	6.5	6.5	6.5	7.0	7.0
60	7.0	7.5	7.5	7.5	8.0	8.0	8.0	8.5	8.5	9.0
70	9.0	9.5	9.5	10	11	12	13	14	15	16
80	17	18	19	20	25	30	35	40	45	50
90	55	60	65	70	75	80	85	90	95	99

REVERB タイプの DLY (0.1～50.0msec)



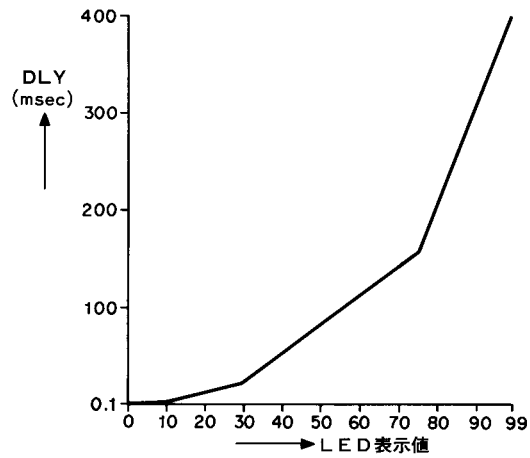
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
10	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
20	2.2	2.4	2.6	2.8	3.0	3.2	3.4	3.6	3.8	4.0
30	4.2	4.4	4.6	4.8	5.0	5.2	5.4	5.6	5.8	6.0
40	6.5	7.0	7.5	8.0	8.5	9.0	9.5	10.0	10.5	11.0
50	11.5	12.0	12.5	13.0	13.5	14.0	14.5	15.0	15.5	16.0
60	16.5	17.0	17.5	18.0	18.5	19.0	19.5	20.0	20.5	21.0
70	21.5	22	23	24	25	26	27	28	29	30
80	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
90	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

DELAY & REV、DELAY +REV タイプの DLY (0.1～150.0 msec)



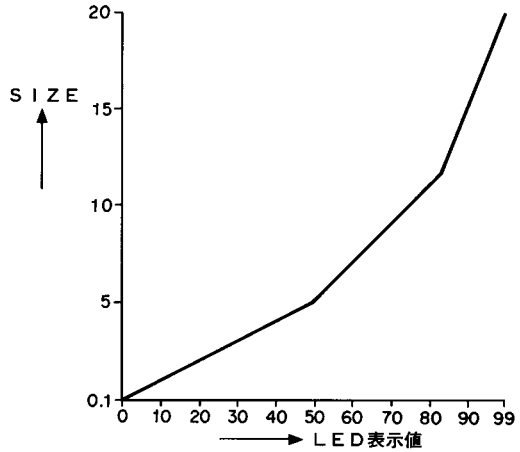
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
10	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0
20	6.5	7.0	7.5	8.0	8.5	9.0	9.5	10.0	10.5	11.0
30	12.5	14.0	15.5	17.0	18.5	20.0	21.5	23.0	24.5	26.0
40	27.5	29.0	30.5	32.0	33.5	35.0	36.5	38.0	39.5	41.0
50	42.5	44.0	45.5	47.0	48.5	50	51.5	53.0	54.5	56.0
60	57.5	59.0	60.5	62.0	63.5	65.0	66.5	68.0	69.5	71.0
70	72.5	74.0	75.5	77.0	78.5	80.0	81.5	84	87	90
80	93	96	99	102	105	108	111	114	117	120
90	123	126	129	132	135	138	141	144	147	150

E／R、FEEDBACK E／R 1 FEEDBACK E／R 2 タイプの DLY (0.1～400.0msec)



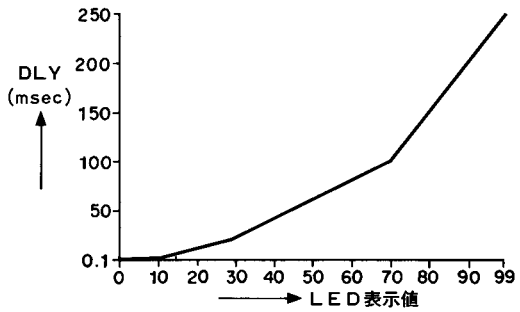
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
10	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
20	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
30	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51
40	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81
50	84	87	90	93	96	99	102	105	108	111
60	114	117	120	123	126	129	132	135	138	141
70	144	147	150	153	156	160	170	180	190	200
80	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300
90	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400

E／R.FEEDBACK E／R 1 FEEDBACK E／R 2 タイプの SIZE (0.1～20.0)



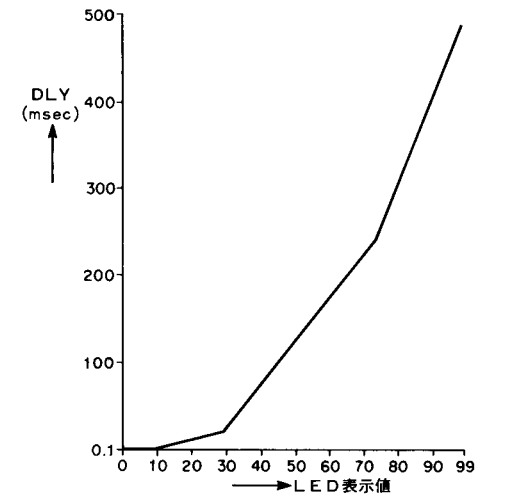
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
10	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
20	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0
30	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0
40	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9	5.0
50	5.2	5.4	5.6	5.8	6.0	6.2	6.4	6.6	6.8	7.0
60	7.2	7.4	7.6	7.8	8.0	8.2	8.4	8.6	8.8	9.0
70	9.2	9.4	9.6	9.8	10.0	10.2	10.4	10.6	10.8	11.0
80	11.2	11.4	11.6	12.0	12.5	13.0	13.5	14.0	14.5	15.0
90	15.5	16.0	16.4	17.0	17.5	18.0	18.5	19.0	19.5	20.0

STEREO ECHO タイプの DLY (0.1～250.0msec)



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
10	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
20	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
30	23	25	27	29	31	33	35	37	39	41
40	43	45	47	49	51	53	55	57	59	61
50	63	65	67	69	71	73	75	77	79	81
60	83	85	87	89	91	93	95	97	99	101
70	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150
80	155	160	165	170	175	180	185	190	195	200
90	205	210	215	220	225	230	235	240	245	250

DELAY L,R タイプの DLY (0.1～500.0msec)



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
10	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
20	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
30	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71
40	76	81	86	91	96	101	106	111	116	121
50	126	131	136	141	146	151	156	161	166	171
60	176	181	186	191	196	201	206	211	216	221
70	226	231	236	241	250	260	270	280	290	300
80	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400
90	410	420	430	440	450	460	470	480	490	500

パラメーター一覧表

REVERB

メモリーNo.	プログラム名	パラメーター P1 BAL. 0～99	P2 DLY 0～99	P3 TIME 0～99	P4 HIGH 1～10
1	LARGE HALL	99	79	29	6
2	MID-SIZE HALL	99	67	23	4
3	SMALL HALL	99	84	11	1
4	LARGE CHURCH	99	79	29	6
5	CATHEDRAL	99	50	45	10
6	DEEP REVERB 1	99	67	23	8
7	DEEP REVERB 2	99	77	41	10
8	SOLO REVERB	99	47	31	6
9	LARGE CLUB	99	94	17	8
10	SMALL CLUB	99	47	7	4

DELAY & REV.

メモリーNo.	プログラム名	パラメーター P1 BAL. 0～99	P2 DLY 0～99	P3 FB 0～99	P4 TIME 0～99
11	LIVE ROOM 1	99	35	20	3
12	LIVE ROOM 2	99	30	7	11
13	TUNNEL REVERB	99	62	20	64
14	RESONANT SPACE	99	55	36	21

DELAY + REV.

メモリーNo.	プログラム名	パラメーター P1 BAL. 0～99	P2 L DLY 0～99	P3 R DLY 0～99	P4 TIME 0～99
15	SLAP REVERB 1	99	89	91	19
16	SLAP REVERB 2	99	98	91	58
17	SLAP REVERB 3	99	99	98	18
18	DELAYED REVERB 1	99	90	45	14
19	DELAYED REVERB 2	99	54	46	21
20	DELAYED REVERB 3	99	29	43	5

E/R

メモリーNo.	プログラム名	パラメーター P1 BAL. 0～99	P2 DLY 0～99	P3 SIZE 0～99	P4 LIVE 0～10
21	ATTACK DELAY 1	99	24	51	10
22	ATTACK DELAY 2	99	13	54	10
23	SLAP ATTACK	99	62	20	10
24	ECHO REFLECTIONS	99	86	90	2
25	SHORT GATE 1	99	25	23	4
26	SHORT GATE 2	99	20	22	8
27	LONG GATE	99	10	83	8
28	ECHO GATE	99	99	1	10
29	SLOW GATE 1	99	15	38	8
30	SLOW GATE 2	99	1	46	8

FEEDBACK E/R 1

メモリーNo.	プログラム名	パラメーター P1 BAL. 0～99	P2 DLY 0～99	P3 SIZE 0～99	P4 FB 0～99
31	HARD ROOM 1	99	43	96	83
32	HARD ROOM 2	99	37	45	57
33	HARD ROOM GATE 1	99	0	99	0
34	HARD ROOM GATE 2	99	7	27	56
35	PLATE ECHO	99	96	80	39
36	SCRATCH PLATE	99	91	35	2
37	REVERSE ECHO	99	77	37	65
38	TIGHT GATE	99	6	27	36

FEEDBACK E/R 2

メモリーNo.	プログラム名	パラメーター P1 BAL. 0～99	P2 DLY 0～99	P3 SIZE 0～99	P4 FB 0～30
39	E/R FILTER	99	8	1	10
40	SOFT REFLECTIONS	44	40	83	2

STEREO ECHO

メモリーNo.	プログラム名	パラメーター P1 BAL. 0～99	P2 L DLY 0～99	P3 R DLY 0～99	P4 FB 0～99
41	STANDING FILTER	99	10	20	66
42	DOUBLER 1	99	20	40	1
43	DOUBLER 2	99	43	40	1
44	DOUBLER 3	99	60	60	1
45	RING DOUBLER	99	49	54	60
46	ECHO RIGHT	99	40	96	35
47	ECHO LEFT	99	96	40	35
48	MULTI-ECHO	99	98	91	80
49	STEREO ECHO 1	99	83	85	50
50	STEREO ECHO 2	82	99	77	45

DELAY L.R

メモリーNo.	プログラム名	パラメーター P1 BAL. 0～99	P2 L DLY 0～99	P3 R DLY 0～99	P4 FB 0～99
51	STANDING CHORUS	99	31	13	18
52	DELAY R TO L	99	99	44	20
53	DELAY L TO R	99	44	99	20
54	INFINTY ECHO	99	99	91	87
55	PING-PONG GATE	99	99	74	0
56	PING-PONG DELAY	99	99	74	35
57	MULTI-PONG 1	99	80	65	43
58	MULTI-PONG 2	99	99	90	45
59	DELAY LEFT CHAN.	99	61	0	45
60	DELAY RIGHT CHAN.	99	0	61	45

故障かな？と思ったら

本機の調子がおかしいとき、案外簡単なミスやお手入れ不足が原因となることが多いものです。もう一度チェックしてみましょう。

症　　状	考えられる原因	処　　置
POWERスイッチを押しても電源が入らない。	ACアダプターが、しっかり接続できていない。	しっかり接続する。
電源が入っても、エフェクトが、かからない。	BYPASSキーが、ON になっている。	BYPASSキーをOFF にする。
スピーカーなどから、音がでない。	接続コードが、しっかり差し込まれていない。	しっかり接続する。
	INPUTレベルツマミが〝0〟になっている。	INPUTレベルツマミを回して適切なレベルに調節する。
本機を使用していると、チューナーやテレビなどから雑音がでる。	本機とその機器が近付いている。	本機はデジタル信号を扱いますので、電波を扱う機器と離して設置してください。

仕様

アナログ部

周波数特性	20Hz～12KHz
ダイナミックレンジ	
ディレイ	80dB
リバーブ、その他	74dB
高調波歪率(ディレイ時)	0.1 %以下（@1KHz）
INPUT	
チャンネル数	1
方式	アンバランス入力
規定入力レベル	−20dB
適合インピーダンス	500KΩ以上
コネクタ	ホーンジャック
OUTPUT	
チャンネル数	L/R 2系統
方式	アンバランス出力
規定出力レベル	−20dB
出力インピーダンス	10KΩ
コネクタ	ホーンジャック

デジタル部

A／D，D／Aコンバータ	16ビット
サンプリング周波数	31.25KHz
メモリー	
プリセットプログラム	60種（No.1～60）

フロントパネル

スイッチ	POWER ON/OFF
ツマミ	INPUT レベルコントロール
ディスプレイ	
入力レベル	2素子LED(CLIP,SIGNAL)
メモリーNo.パラメーター値	7セグメント2桁LED、
パラメーターNo.	4素子LED(P1,P2,P3,P4)
MIDI	2素子LED(PGM,MEMORY)
BYPASS	1素子LED(BYPASS)
KEYスイッチ	PARAMETER UP（▲） DOWN（▼） MEMORY RECALL MIDI BYPASS

リアパネル

フットスイッチジャック	BYPASS
コネクタ	DC 12V IN INPUT OUTPUT L OUTPUT R MIDI IN

ACアダプター	AC100V,50／60Hz
寸法(W×H×D)	220mm×44mm×150mm
重量	900 g
付属品	電源アダプター PA-1(BまたはC)

※ 0dB＝0.775 Vr.m.s.
※仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

ブランクチャート

メモ用にお使いください。

ユーザープログラミングテーブル

●ユーザーズプログラム名はご自由にお付けください。

メモリーNo.	プログラム名	タイプ	パラメーター				REMARKS
			P1	P2	P3	P4	
1	LARGE HALL	REVERB					
2	MID-SIZE HALL						
3	SMALL HALL						
4	LARGE CHURCH						
5	CATHEDRAL						
6	DEEP REVERB 1						
7	DEEP REVERB 2						
8	SOLO REVERB						
9	LARGE CLUB						
10	SMALL CLUB						
11	LIVE ROOM 1	DELAY & REV					
12	LIVE ROOM 2						
13	TUNNEL REVERB						
14	RESONANT SPACE						
15	SLAP REVERB 1	DELAY + REV					
16	SLAP REVERB 2						
17	SLAP REVERB 3						
18	DELAYED REVERB 1						
19	DELAYED REVERB 2						
20	DELAYED REVERB 3						
21	ATTACK DELAY 1	E/R					
22	ATTACK DELAY 2						
23	SLAP ATTACK						
24	ECHO REFLECTIONS						
25	SHORT GATE 1						
26	SHORT GATE 2						
27	LONG GATE						
28	ECHO GATE						
29	SLOW GATE 1						
30	SLOW GATE 2						

メモリーNo.	プログラム名	タイプ	パラメーター				REMARKS
			P 1	P 2	P 3	P 4	
31	HARD ROOM 1	FEEDBACK E/R 1					
32	HARD ROOM 2						
33	HARD ROOM GATE 1						
34	HARD ROOM GATE 2						
35	PLATE ECHO						
36	SCRATCH PLATE						
37	REVERSE ECHO						
38	TIGHT GATE						
39	E/R FILTER	FB E/R 2					
40	SOFT REFLECTIONS						
41	STANDING FILTER	STEREO ECHO					
42	DOUBLER 1						
43	DOUBLER 2						
44	DOUBLER 3						
45	RING DOUBLER						
46	ECHO RIGHT						
47	ECHO LEFT						
48	MULTI-ECHO						
49	STEREO ECHO 1						
50	STEREO ECHO 2						
51	STANDING CHORUS	DELAY L, R					
52	DELAY R TO L						
53	DELAY L TO R						
54	INFINITY ECHO						
55	PING-PONG GATE						
56	PING-PONG DELAY						
57	MULTI-PONG 1						
58	MULTI-PONG 2						
59	DELAY LEFT CHAN.						
60	DELAY RIGHT CHAN.						

MIDIプログラムチェンジ表

YAMAHA R100

PROGRAM CHANGE NUMBER VS MEMORY (PROGRAM) NUMBER

Date: Programmer :

PGM	1	MEM	PGM	34	MEM	PGM	67	MEM
PGM	2	MEM	PGM	35	MEM	PGM	68	MEM
PGM	3	MEM	PGM	36	MEM	PGM	69	MEM
PGM	4	MEM	PGM	37	MEM	PGM	70	MEM
PGM	5	MEM	PGM	38	MEM	PGM	71	MEM
PGM	6	MEM	PGM	39	MEM	PGM	72	MEM
PGM	7	MEM	PGM	40	MEM	PGM	73	MEM
PGM	8	MEM	PGM	41	MEM	PGM	74	MEM
PGM	9	MEM	PGM	42	MEM	PGM	75	MEM
PGM	10	MEM	PGM	43	MEM	PGM	76	MEM
PGM	11	MEM	PGM	44	MEM	PGM	77	MEM
PGM	12	MEM	PGM	45	MEM	PGM	78	MEM
PGM	13	MEM	PGM	46	MEM	PGM	79	MEM
PGM	14	MEM	PGM	47	MEM	PGM	80	MEM
PGM	15	MEM	PGM	48	MEM	PGM	81	MEM
PGM	16	MEM	PGM	49	MEM	PGM	82	MEM
PGM	17	MEM	PGM	50	MEM	PGM	83	MEM
PGM	18	MEM	PGM	51	MEM	PGM	84	MEM
PGM	19	MEM	PGM	52	MEM	PGM	85	MEM
PGM	20	MEM	PGM	53	MEM	PGM	86	MEM
PGM	21	MEM	PGM	54	MEM	PGM	87	MEM
PGM	22	MEM	PGM	55	MEM	PGM	88	MEM
PGM	23	MEM	PGM	56	MEM	PGM	89	MEM
PGM	24	MEM	PGM	57	MEM	PGM	90	MEM
PGM	25	MEM	PGM	58	MEM	PGM	91	MEM
PGM	26	MEM	PGM	59	MEM	PGM	92	MEM
PGM	27	MEM	PGM	60	MEM	PGM	93	MEM
PGM	28	MEM	PGM	61	MEM	PGM	94	MEM
PGM	29	MEM	PGM	62	MEM	PGM	95	MEM
PGM	30	MEM	PGM	63	MEM	PGM	96	MEM
PGM	31	MEM	PGM	64	MEM	PGM	97	MEM
PGM	32	MEM	PGM	65	MEM	PGM	98	MEM
PGM	33	MEM	PGM	66	MEM	PGM	99	MEM

MIDIインプリメンテーションチャート

[Reverb Processor]
Model R100 MIDI Implementation Chart

Date : 1/12, 1988
Version : 1.0

Function ...		Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	x	
	Changed	x	
Mode	Default	OMNI ON	
	Messages	x	
	Altered	x	
Note Number :		x	
	True voice	x	
Velocity	Note ON	x	
	Note OFF	x	
After Touch	Key's	x	
	Ch's	x	
Pitch Bender		x	
Control Change		x	
Prog		o 0 - 98 *1	

Change	True #		
System Exclusive		x	
System	Song Pos	x	
	Song Sel	x	
Common	Tune	x	
System Real Time	Clock	x	
	Commands	x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF	x	
	All Notes OFF	x	
	Active Sense	x	
	Reset	x	
Notes		*1 For program 1 - 99, memory #1 - #60 is selected.	

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

サービスについて

■お客様ご相談窓口

ヤマハPA製品にかんするご質問・ご相談・あるいはアフターサービスについてのお問合わせは下記のお客様ご相談窓口へおよせください。

■保証書

本機には保証書がついてます。販売店でお渡ししていますから、ご住所・お名前・お買上げ年月日・販売店名など所定事項の記入および記載内容をおたしかめのうえ、大切に保管してください。

保証書は当社がお客様に保証期間内の無償サービスをお約束するもので、本機の保証期間はお買上げ日より1年です。

保証期間内の転居や、ご贈答用に購入された場合などで、記載事項の変更が必要なときは、事前・事後を問わずお買上げ販売店かお客様ご相談窓口、またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご連絡ください。継続してサービスできるように手配いたします。

■調整・故障の修理

「故障かな？」と思われる症状のときは、この説明書をもう一度よくお読みになり、電源・接続・操作などをおたしかめください。それでもなお改善されないときには、お買上げ販売店へご連絡ください。調整・修理いたします。

調整・修理にさいしては保証書をご用意ください。保証規定により、調整・修理サービスをいたします。また、故障した製品をお持ちいただくか、サービスにお伺いするのかも保証書に書かれています。

修理サービスは保証期間が過ぎた後も引き続きおこなわれ、そのための補修用性能部品が用意されています。性能部品とは製品の機能を維持するために不可欠な部品のことをいい、PA製品ではその最低保有期間は製造打切後8年です。この期間は通商産業省の指導によるものです。

●お客様ご相談窓口：PA製品に対するお問合せ窓口

〈音響システム事業部営業部〉

東京営業所	☎03-3255-1825	〒101	東京都千代田区神田駿河台3-4 龍名館ビル4F
大阪営業所	☎06-647-8359	〒556	大阪市浪速区難波中1-13-17 なんば辻本ニッセイビル
名古屋営業所	☎052-232-5744	〒460	名古屋市中区錦1-18-28
九州営業所	☎092-472-2131	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4
本社 国内営業課	☎053-460-2455	〒430	浜松市中沢町10-1

〈国内営業統括本部〉

北海道支店LM営業課	☎011-512-6113	〒064	札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内
仙台支店LM営業課	☎022-222-6146	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10
広島支店LM営業課	☎082-244-3749	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル

●ヤマハ電気音響製品サービス拠点：修理受付および修理品お預り窓口

北海道サービスセンター	☎011-513-5036	〒064	札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内
仙台サービスセンター	☎022-236-0249	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F
新潟サービスセンター	☎025-243-4321	〒950	新潟市万代1-4-8 シルバーボウルビル2F
東京サービスセンター	☎03-3255-2241	〒101	東京都千代田区神田駿河台3-4 龍名館ビル4F
首都圏サービスセンター	☎044-434-3100	〒211	川崎市中原区木月1184
浜松サービスセンター	☎053-465-6711	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ㈱宮竹工場内
名古屋サービスセンター	☎052-652-2230	〒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
大阪サービスセンター	☎06-877-5262	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ㈱千里丘センター内
四国サービスセンター	☎0878-22-3045	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ㈱高松店内
広島サービスセンター	☎082-874-3787	〒731-01	広島市安佐南区西原2-27-39
九州サービスセンター	☎092-472-2134	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4
本社/カスタマーサービス部	☎053-465-1158	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ㈱宮竹工場内

※1992年11月20日現在
※所在地・電話番号などは変更されることがあります。

YAMAHA

VF23490 R5 1 PT 93 04 1000 CP Printed in Japan

ヤマハ株式会社
●音響システム事業部 営業部 ☎053-460-2455
〒430 浜松市中沢町10-1