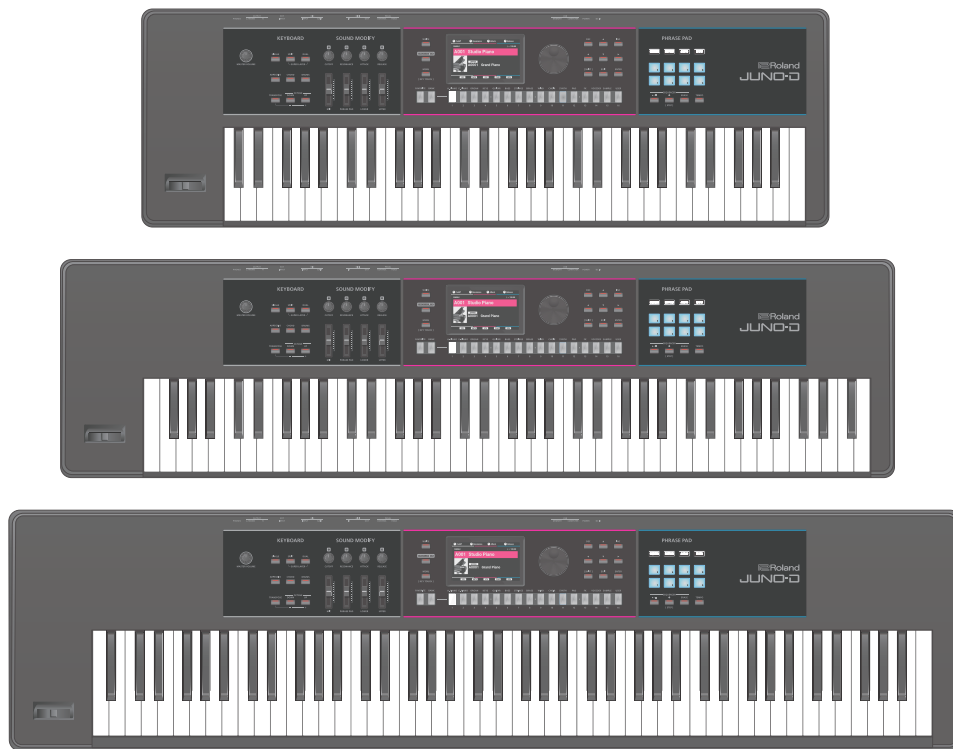




JUNO-D6 JUNO-D7 JUNO-D8

リファレンス・マニュアル

本マニュアルは、システム・プログラム Version 1.11 以降に対応しています。Roland Web サイトから最新のシステム・プログラムをダウンロードして、本機をアップデートしてからご覧ください。

目次

主な仕様	3
スタンドに設置する	4
JUNO-D6 / JUNO-D7 をお使いの場合	4
JUNO-D8 をお使いの場合	5
各部の名称とはたらき	6
トップ・パネル	6
基本操作	7
リア・パネル（機器の接続）	8
概要	9
JUNO-D の基本構成	9
音の単位	10
トーン（TONE）	10
パート（PART）	10
シーン（SCENE）	10
エフェクト	11
メモリー	13
演奏する	14
電源を入れる／切る	14
シーンを選ぶ	14
トーンを選ぶ	15
1 つのトーンで演奏する（SINGLE）	15
右手と左手で違うトーンを鳴らす（SPLIT）	15
2 つのトーンを重ねて演奏する（DUAL）	16
1 つのトーンで厚みを出す（SUPER LAYER）	16
マルチパート・モード	17
鍵盤を半音単位で高く／低くする（TRANPOSE）	17
鍵盤の音域をオクターブ単位で変える（OCTAVE）	17
鍵盤のタッチ感を変える（KEY TOUCH）	18
SOUND MODIFY つまみで音色を変化させる	18
よく使う音色をボタンに登録する（FAVORITE）	19
アルペジオ演奏をする（ARPEGGIO）	20
コード演奏をする（CHORD MEMORY）	20
ドラム演奏をする（DRUMS）	21
マイクの音声を使って演奏する	21
ボコーダー／オート・ピッチを使う	21
ボコーダーをエディットする	21
フレーズ・パッドを使う	22
サンプルをインポートして演奏する（サンプル・インポート）	23
オーディオ・ファイル（サンプル）をインポートする	23
サンプルを呼び出す	23
インポートしたサンプルを削除する	24
サンプルの保存領域を最適化する	24
サンプルをエディットする	24
音色をエディットする	25
シーン（パート）をエディットする	25
パートをコピーする	25
シーンまたはパートを初期化する	25
トーンをエディットする	26
パーシャルをコピーする	27
トーンまたはパーシャルを初期化する	27
ドラム・キットをエディットする	27
インストをコピーする	28
ドラム・キットまたはインストを初期化する	28
エフェクトをエディットする	28

設定を保存する（WRITE）	29
シーンを保存する（SCENE WRITE）	29
トーン／ドラム・キットを保存する（TONE WRITE / DRUM WRITE）	30
システム設定を保存する（SYSTEM WRITE）	30
ステップ・シーケンサーを再生／録音する	31
ステップ・シーケンサーを再生する	31
ステップ・シーケンサーの基本操作	31
ステップ・シーケンサーに録音する	32
録音の設定をする	32
REALTIME REC モードで録音する	33
STEP REC モードで録音する	33
TR-REC モードで録音する	34
ステップ・シーケンサー全体やトラックを一括消去する（ERASE）	35
シーケンサー・ユーティリティ	35
全ステップの内容をトラック末尾に複製する（DUPLICATE STEPS）	35
ステップの内容を他のステップにコピーする（COPY STEP）	36
トラックの内容を他のトラックにコピーする（COPY TRACK）	36
すべてのトラックを初期化する（INITIALIZE）	36
リズム・パターンを再生する	37
リズム・パターンを選んで再生する	37
テンポを変える	37
オーディオ・ファイルを再生する（オーディオ・プレーヤー）	38
オーディオ・ファイルをパッドに割り当てて再生する	38
オーディオ・プレーヤーの操作	39
SOUND MODIFY つまみに機能を割り当てる	40
システム設定の割り当てパラメーターを変更する	40
シーン設定の割り当てパラメーターを変更する	40
割り当てるパラメーターの設定元を変更する	40
汎用コントローラーの使いかた	41
USB でパソコンと接続する	42
USB ドライバーをインストールする	42
USB ドライバーの設定をする	42
USB オーディオを使う	43
USB オーディオ入力（マイク）の調節	43
USB オーディオ出力の調節	43
JUNO-D を MIDI キーボードとして使う	43
DAW ソフトウェアを使う	44
JUNO-D を DAW コントローラーとして使う	44
MainStage をコントロールする	44
Mackie Control 対応ソフトウェアをコントロールする	44
DAW CONTROL の設定を保存する	45

メニューを操作する (MENU).....	46
オート・オフの設定を変更する.....	46
起動時のシーンを設定する.....	46
便利な機能 (UTILITY).....	47
JUNO-D のデータを USB メモリーにバックアップする (BACKUP)	47
USB メモリーにバックアップしたデータを JUNO-D に戻す (RESTORE).....	47
トーンをインポートする (IMPORT TONE)	48
トーンをエクスポートする (EXPORT TONE)	49
USB メモリーをフォーマットする (FORMAT USB MEMORY)	49
工場出荷時の設定に戻す (FACTORY RESET)	50
INFORMATION	50
トラブルシューティング.....	51
エラー・メッセージ	52
ショートカット一覧	53

主な仕様

	JUNO-D6	JUNO-D7	JUNO-D8
鍵盤	61 鍵 (ペロシティー対応)	76 鍵 (ペロシティー対応)	88 鍵 (PHA-4 スタンダード鍵盤:エスケープメント付き、象牙調)
電源	AC アダプター、USB バス電源 (USB Type-C® 端子) ※外部の USB Type-A 端子からの電源供給は対応していません。 ※オフ・モード (自動的に電源が切れた状態) の消費電力: 0.2W		
消費電流	700mA (AC アダプター)、2,000mA (USB バス電源)		
外形寸法	1,005 (幅) × 324 (奥行き) × 94 (高さ) mm	1,217 (幅) × 324 (奥行き) × 94 (高さ) mm	1,393 (幅) × 355 (奥行き) × 138 (高さ) mm
質量	5.8kg	6.8kg	14.5kg
付属品	スタートアップ・ガイド、『安全上のご注意』 チラシ、AC アダプター、電源コード、保証書		
別売品	キーボード・スタンド: KS-11Z、KS-13、KS-20X	キーボード・スタンド: KS-11Z、KS-13、KS-20X	キーボード・スタンド: KS-G8B、KS-11Z、KS-13、KS-20X
	ペダル・スイッチ: DP シリーズ、エクスプレッション・ペダル: EV-5		

※ 本書は、発行時点での製品仕様を説明しています。最新情報についてはローランド・ホームページをご覧ください。

スタンドに設置する

注意

スタンドを設置するときは、指などをはさまないように十分にご注意ください。ご使用になるときは以下のように設置します。

JUNO-D6 / JUNO-D7 をお使いの場合

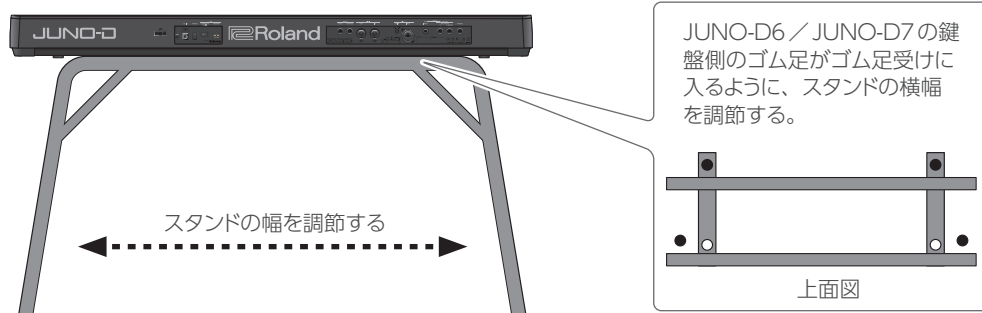
JUNO-D6 / JUNO-D7 をスタンドに設置するときは、当社製のスタンド KS-11Z、KS-13、または KS-20X をご使用ください。

※ 図は JUNO-D6 です。

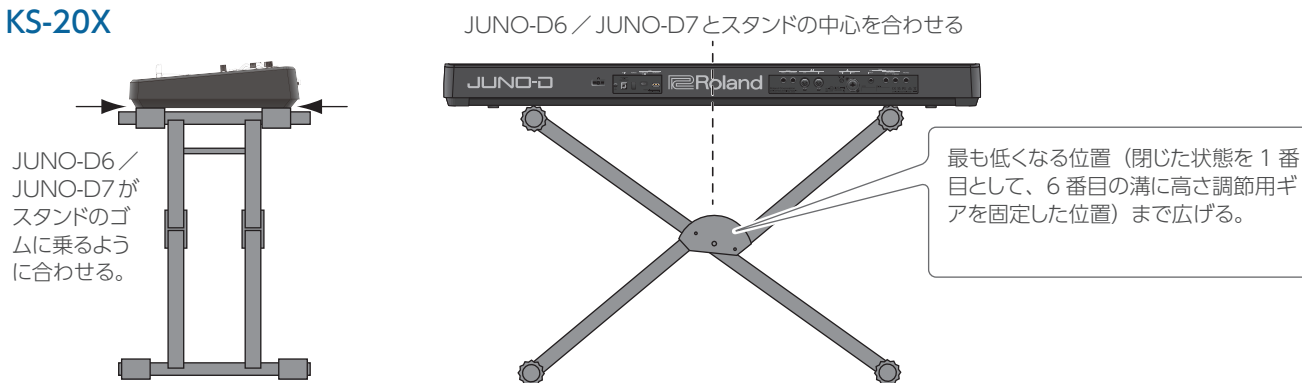
KS-11Z



KS-13



KS-20X



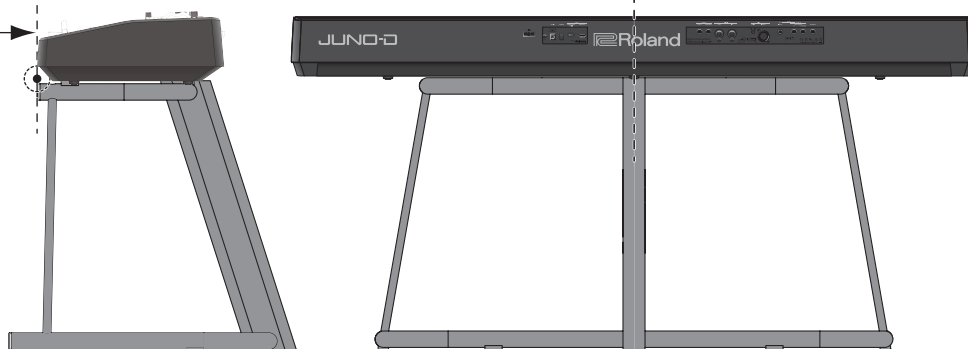
JUNO-D8 をお使いの場合

JUNO-D8 をスタンドに設置するときは、当社製のスタンド KS-G8B、KS-11Z、KS-13、または KS-20X をご使用ください。

KS-G8B

JUNO-D8 の前面を、スタンドの上部アーム前面と合わせる。

JUNO-D8 とスタンドの中心を合わせる



KS-11Z

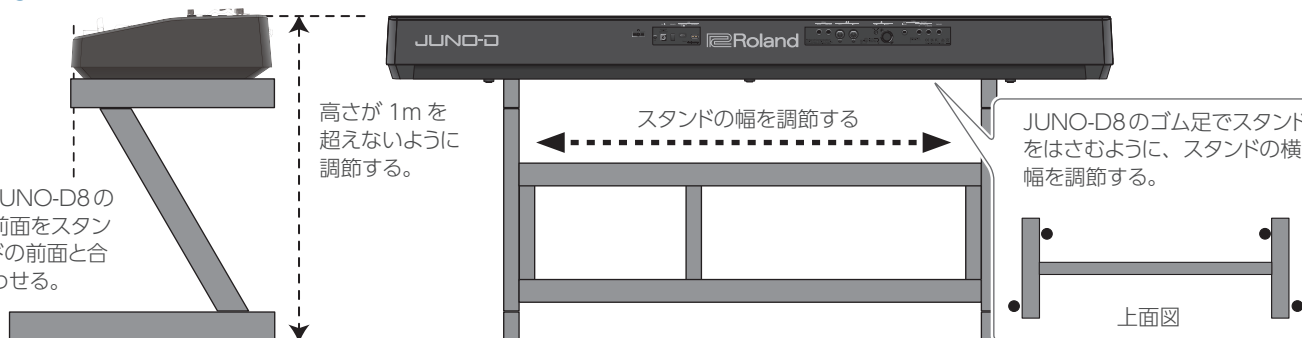
JUNO-D8 の前面をスタンドの前面と合わせる。

高さが 1m を超えないように調節する。

スタンドの幅を調節する

JUNO-D8 のゴム足でスタンドをはさむように、スタンドの横幅を調節する。

上面図

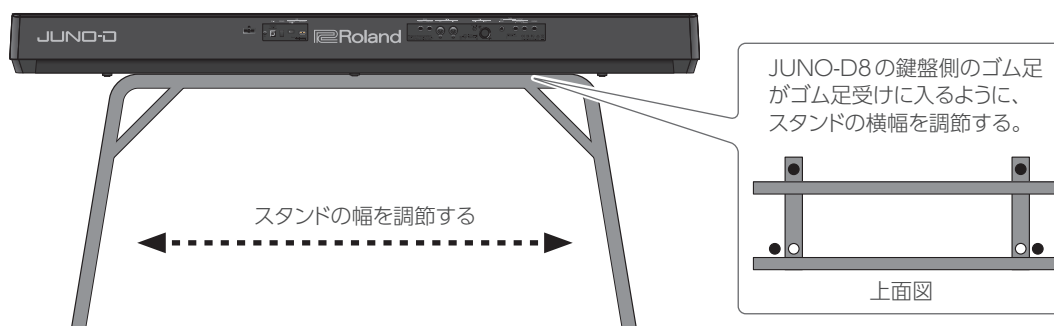


KS-13

スタンドの幅を調節する

JUNO-D8 の鍵盤側のゴム足がゴム足受けに入るように、スタンドの横幅を調節する。

上面図



KS-20X

JUNO-D8 がスタンドのゴムに乗るように合わせる。

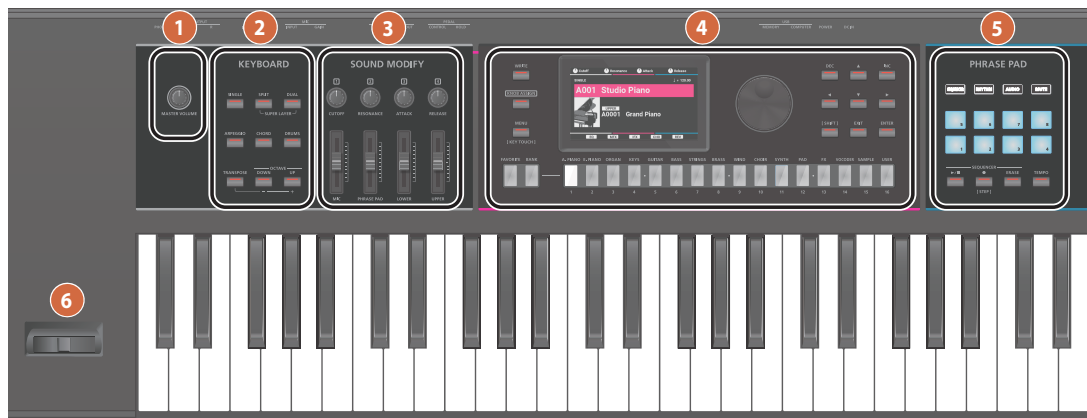
JUNO-D8 とスタンドの中心を合わせる

最も低くなる位置（閉じた状態を 1 番目として、6 番目の溝に高さ調節用ギアを固定した位置）まで広げる。



各部の名称とはたらき

トップ・パネル



1

[MASTER VOLUME] つまみ

OUTPUT 端子、PHONES 端子から出力する音量を調節します。

2 KEYBOARD

[SINGLE] ボタン

シングル機能をオン／オフします (P.15)。

[SPLIT] ボタン

スプリット機能をオン／オフします (P.15)。

※ [SPLIT] ボタンと [DUAL] ボタンを同時に押すと、スーパー・レイヤー機能をオン／オフします (P.16)。

[DUAL] ボタン

デュアル機能をオン／オフします (P.16)。

※ [SPLIT] ボタンと [DUAL] ボタンを同時に押すと、スーパー・レイヤー機能をオン／オフします (P.16)。

[ARPEGGIO] ボタン

アルペジオ機能をオン／オフします (P.20)。

[SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、アルペジオをホールドします。

[CHORD] ボタン

コード・メモリー機能をオン／オフします (P.20)。

[DRUMS] ボタン

このボタンをオン（点灯）にすると、鍵盤でドラム・キットが演奏できます (P.21)。

[TRANPOSE] ボタン

トランスポーズ（移調）機能をオン／オフします (P.17)。

このボタンを押しながら OCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押すと、鍵盤を半音単位で上げ下げできます。

OCTAVE [DOWN] [UP] ボタン

鍵域をオクターブ単位で上げ下げできます (P.17)。

3 SOUND MODIFY

[1] ～ [4] つまみ

(CUTOFF、RESONANCE、ATTACK、RELEASE)

CUTOFF、RESONANCE、ATTACK、RELEASE の4つのパラメーターをコントロールします。右側の [KNOB ASSIGN] ボタンを押すと、[1] ～ [4] つまみに割り当てられる機能をコントロールできます (P.18、P.40)。

[MIC] スライダー

MIC INPUT 端子に接続したマイクの音量を調節します (P.21)。

[PHRASE PAD] スライダー

ステップ・シーケンサー／リズム・パターン／オーディオ・プレーヤーの音量を調節します。

[LOWER] スライダー

ロワー・パート（パート2）の音量を調節します。

[UPPER] スライダー

アッパー・パート（パート1）の音量を調節します。

4

[WRITE] ボタン

変更した設定を保存するときに使います (P.29)。

[KNOB ASSIGN] ボタン

このボタンを押すと、SOUND MODIFY [1] ～ [4] つまみに割り当てた機能をコントロールすることができます (P.18、P.40)。

[MENU] (KEY TOUCH) ボタン

メニュー画面を表示します (P.46)。

[SHIFT] を押しながらこのボタンを押すと、KEY TOUCH 画面を表示します (P.18)。

また、このボタンを押しながら他のボタンやつまみを操作すると、関連する設定画面を表示します (P.53)。

ディスプレイ

操作に応じて、いろいろな情報を表示します。

バリュー・ダイヤル

値を変更します。[SHIFT] ボタンを押しながらバリュー・ダイヤルを回すと、値が大きく変わります。

[FAVORITE] ボタン

フェイバリット機能をオン／オフします (P.19)。

[BANK] ボタン

このボタンがオン（点灯）のとき、[1] ～ [8] ボタンでフェイバリットのバンクを選びます (P.19)。

[A. PIANO] ～ [USER] (カテゴリー) ボタン

([1] ～ [16] ボタン)

音色（シーンやトーン、ドラム・キット）のカテゴリー（種類）を選びます (P.14)。バリュー・ダイヤルを回すと、同じカテゴリーの他の音色が選べます。

[DEC] [INC] ボタン

値を変更します。片方のボタンを押しながらもう一方のボタンを押すと、値が速く変わります。また、[SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、値が大きく変わります。

[▲] [▼] [◀] [▶] ボタン

カーソルを上下左右に移動します。ボタンを押し続けると、カーソルは連続して移動します。ある方向のボタンを押しながら反対方向のボタンを押すと、カーソルの移動が速くなります。

[SHIFT] ボタン

他のボタンと組み合わせて押すと、ボタンの機能が切り替わります。

[EXIT] ボタン

画面を抜けたり、操作を途中で止めたりします。

[ENTER] ボタン

値を確定したり、操作を実行したりします。

5 PHRASE PAD**[SEQUENCER] ボタン**

ステップ・シーケンサーを使うときに押します (P.31)。

[RHYTHM] ボタン

リズム・パターンを使うときに押します (P.37)。

[AUDIO] ボタン

USB メモリーにあるオーディオ・ファイルを再生するときに押します (P.38)。

[MUTE] ボタン

鍵盤を弾いたときに対象となるパートを鳴らすか、鳴らさないかを選びます (Keyboard Switch: P.22)。

ステップ・シーケンサー使用時は、指定したトラックをミュートします (P.31)。

パッド [1] ~ [8]

パッドに割り当てられているフレーズ (リズム・パターン／オーディオ・ファイル) を再生します。また、[SEQUENCER] ボタンがオン (点灯) のときは、トラックを選びます。

[▶/■] ボタン

ステップ・シーケンサーの再生／停止をします (P.31)。

[●] (STEP) ボタン

ステップ・シーケンサーに録音をするときに押します (P.32)。

[SHIFT] を押しながらこのボタンを押すと、STEP REC / TR-REC モードになります (P.33、P.34)。

[ERASE] ボタン

ステップ・シーケンサー使用時、録音したトラックやトラックの一部を消去します (P.34)。

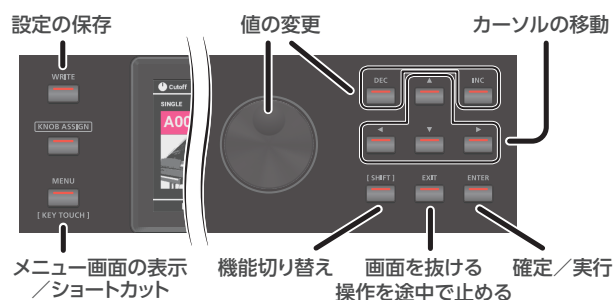
[TEMPO] ボタン

TEMPO 画面が表示されます。

また、ボタンを繰り返し押した間隔でテンポを設定します (タップ・テンポ)。

6**ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー**

ピッチ (音の高さ) を変化させたり、ビブラートをかけたりすることができます。

基本操作**カーソルの移動**

画面に表示される項目を選ぶときやパラメーターの設定を変更するときは、[▲] [▼] [◀] [▶] ボタンで対象となるパラメーターにカーソルを移動します。

- ボタンを押し続けると、カーソルは連続して移動します。
- ある方向のボタンを押しながら反対方向のボタンを押すと、カーソルの移動が速くなります。

値の変更

カーソルで反転表示された値を変更するときは、バリュー・ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンを使います。

- [SHIFT] ボタンを押しながら操作すると、値の変化が大きくなります。
- [DEC] [INC] ボタンの場合、片方のボタンを押しながらもう一方のボタンを押すと、値が速く変わります。

[ENTER] ボタン

値の確定や操作の実行をするときに押します。

[EXIT] ボタン

画面を抜けたり、操作を途中で止めたりするときに押します。

[MENU] ボタン

メニュー画面を表示します。音色などの詳細設定 (エディット) やシステム設定、ユーティリティなどを選びます。

設定の保存

[WRITE] ボタンを押すと WRITE メニュー画面が表示され、システム設定、シーン、トーンまたはドラム・キットの保存 (ライト操作) をすることができます (P.29)。

ショートカット

[MENU] ボタンを押しながら他のボタンやつまみを操作すると、押したボタンに関する設定画面に移動することができます。詳しくは、「ショートカット一覧」(P.53) をご覧ください。

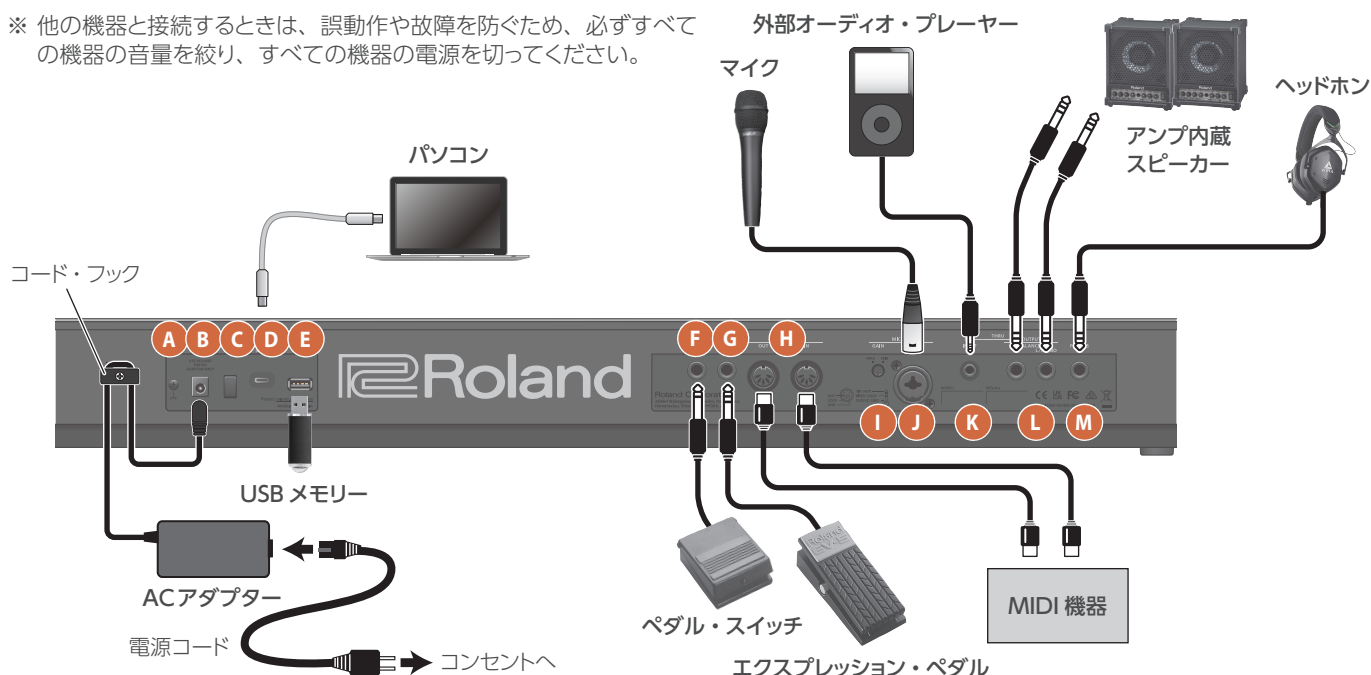
本書内での操作手順について

本機で「カーソルの移動」、「値の変更」、「確定／キャンセル」、「画面の移動」をする操作には、複数の方法が用意されています。(ボタン操作、ダイヤル操作など)

本書では、案内が煩雑になるのを防ぐ目的で、以降の操作説明において、すべての方法を記述するのではなく、「～にカーソルを合わせて値を変更します。」といった簡素な説明で記述しています。実際の操作方法については、上記にある複数の操作方法の中から、お好みの方法で操作してください。

リア・パネル（機器の接続）

※ 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞って、すべての機器の電源を切ってください。



A 機能接地端子

外部アースまたは大地に接地します。必要に応じて接続してください。

B DC IN 端子

付属の AC アダプターを接続します。

※ AC アダプターのコードは、図のようにコード・フックに固定してください。

C [POWER] スイッチ

電源をオン／オフします（P.14）。

D USB COMPUTER 端子

パソコンやモバイル機器を接続します（P.42）。

※ USB COMPUTER 端子に給電するときは、市販の USB AC アダプター（5V 〰 / 2A 以上）が必要です。USB AC アダプターのメーカーや種類によっては、正しく動作しないものがあります。

※ 充電専用の USB ケーブルは使用しないでください。データ通信ができません。

E USB MEMORY 端子

市販の USB メモリーを接続します。

オーディオ・ファイルの再生やデータのバックアップに使用します（P.23、P.38、P.47）。

F PEDAL HOLD 端子

ペダル・スイッチ（別売：DP シリーズ）を接続して、ホールド・ペダルとして使います。また、接続したペダルにいろいろな機能を割り当ててコントロールすることができます（P.41）。

G PEDAL CONTROL 端子

エクスプレッション・ペダル（別売：EV-5）やペダル・スイッチ（別売：DP シリーズ）を接続し、いろいろな機能を割り当ててコントロールすることができます（P.41）。

※ エクスプレッション・ペダルは、必ず指定のものをお使いください。他社製品を接続すると、本機の故障の原因になる場合があります。

H MIDI IN、OUT 端子

MIDI 機器を接続します。

I MIC [GAIN] つまみ

MIC INPUT 端子の入力ゲインを調節します（P.21）。

J MIC INPUT 端子

ダイナミック・マイクを接続します（P.21）。

※ コンデンサー・マイク（ファンタム電源）は使用できません。

MIC INPUT 端子のピン配置



K EXT INPUT 端子

外部オーディオ・プレーヤーなどを接続します。

L OUTPUT R、L/MONO 端子（バランス）

オーディオ信号のバランス出力端子です。

アンプやミキサーを接続します。モノで出力するときは L/MONO 端子に接続します。

OUTPUT R、L/MONO 端子のピン配置



M PHONES 端子

ヘッドホン（別売）を接続します。

JUNO-D の基本構成

コントローラー部

鍵盤を押す／離す、ホールド・ペダルを踏むなどの演奏情報を、音源部に送ります。

鍵盤、パネル上のボタンやつまみ、ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、リア・パネルに接続したペダルなどが含まれます。

音源部

音を発生させたり、変化させたりする部分です。コントローラー部から送られてきた演奏情報を受けて、トーンまたはシーンを鳴らします。

エフェクト

MFX / IFX	ディストーションやフランジャーなど、93 種類のエフェクトがあります。
コーラス／リバーブ	MFX にあるコーラス／リバーブとは別系統で使えるコーラス／リバーブです。 コーラスは、ディレイとして使うこともできます。
EQ	音の各帯域のレベルを調節します。

※ MFX は、トーン・エフェクト側とパート・エフェクト側にそれぞれ記憶でき、切り替え式でどちらの設定値を使うか選びます。

※ Chorus/Delay、Reverb は、シーン・エフェクト側とシステム・エフェクト側にそれぞれ記憶でき、切り替え式でどちらの設定値を使うか選びます。

フレーズ・パッド

パッド [1] ～ [8] に割り当てたフレーズを再生します。

ステップ・シーケンサー	録音トラックを選びます。
リズム・パターン	リズム専用のパターンを再生／停止します。
オーディオ・プレーヤー	USB メモリーに保存してあるオーディオ・ファイルを再生／停止します。

シーン

8 つのパートにトーン／ドラム・キットを割り当てたもので、最大 8 種類の音色を同時に鳴らすことができます。

また、以下の状態もシーンの設定として保存されます。

SINGLE (シングル)	1 音色だけを使う
SPLIT (スプリット)	右手用と左手用に異なる音色を使う
DUAL (デュアル)	2 つの音色を重ねる
SUPER LAYER (スーパー・レイヤー)	1 つの音色を重ねて音を太くする
DRUMS (ドラム・キット)	ドラム・キットだけを使う

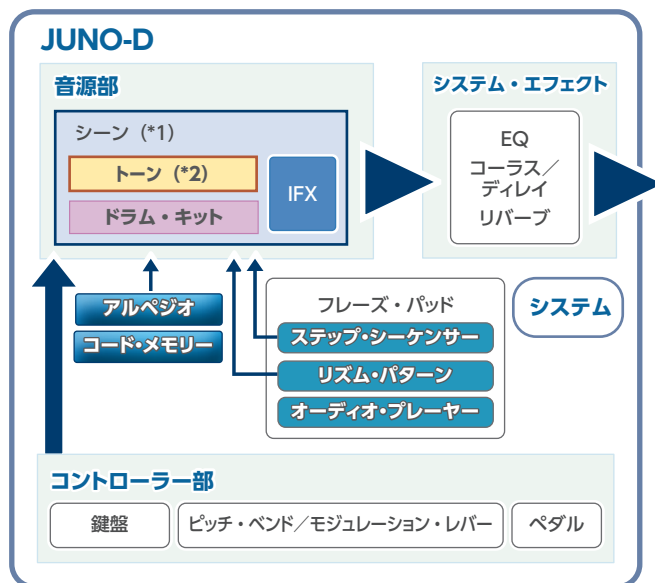
スプリットやデュアルのときは、パート 1 とパート 2 のトーンが使われます。

トーン

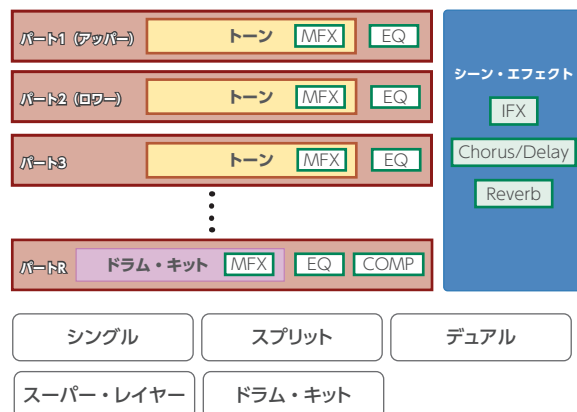
演奏に使う音色です。トーンはパーシャル（最大 4 つ）によって構成され、パーシャルの組み合わせでいろいろな音色を作ることができます。トーンは、音源とエフェクトの組み合わせで構成されます。

ドラム・キット

打楽器や効果音の音色です。押さえる鍵盤（ノート・ナンバー）によって、いろいろな打楽器や効果音が鳴ります。



*1: シーン (拡大図)



*2: トーン (拡大図)

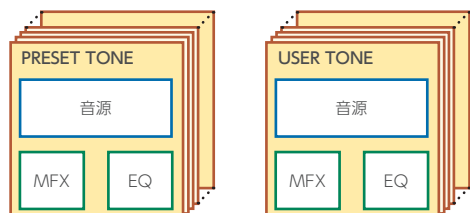


音の単位

トーン (TONE)

音色の最小単位をトーンと呼びます。

トーンは、音源とエフェクトの組み合わせで構成されます。JUNO-D に搭載されている「ZEN-Core 音源」のトーンには、「ZEN-Core トーン」と「Drum Kit トーン」があります。



エディットしたトーンは、ユーザー・メモリーに保存することができます。

ZEN-Core 音源とは

V-Synth で培われた VA 技術を基に、最新技術を用いて開発されたシンセサイザー音源です。アナログのような応答速度や高解像度を実現し、高品質で幅広い音色を作ることができます。またローランドが長年培ってきた PCM 音源も融合され、より高度なサウンドデザインに対応しています。

ZEN-Core トーンとは

ピアノ、オルガン、シンセサイザーなど、単一の楽器音を鳴らすトーンです。4 つのパーシャル (PCM ウェーブや VA オシレーター) を組み合わせて、1 つの楽器音を作ります。ZEN-Core 音源とエフェクト (MFX+EQ) の組み合わせで構成されます。

Drum Kit トーンとは

複数の打楽器音 (インスト) を集めたトーンのことです。「ドラム・キット」と呼びます。ドラム・キットでは、押さえる鍵盤 (ノート・ナンバー) によって異なった打楽器音が鳴るようになっています。ZEN-Core 音源とエフェクト (MFX+EQ+COMP) の組み合わせで構成されます。

※ ドラム・キット用の 6 系統のコンプレッサーは、パート 8 (PART R) で設定されたパートのみで有効となります。

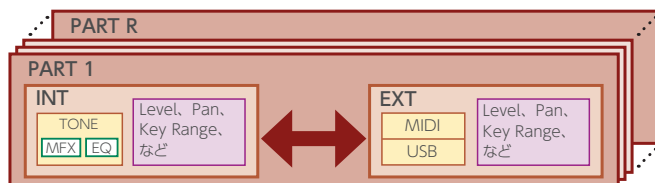
パート (PART)

トーンを演奏するための入れ物です。

1 つのトーンを 1 つのパートに割り当てて鳴らします。パートごとに、鍵盤との接続、鍵域の指定、音量、パン、コントローラーの受信などの演奏に必要な設定をします。

パートは 8 個あり、パートを組み合わせ、複数のトーンで構成された音色を作ったり、曲ごとの演奏 (音色) 設定の土台を作ったりするのに適しています。ドラム・キットはパート 8 (PART R) に割り当てられます。

また、任意のパートを内蔵音源用ではなく、外部音源のコントロールに使うこともできます (EXTERNAL)。

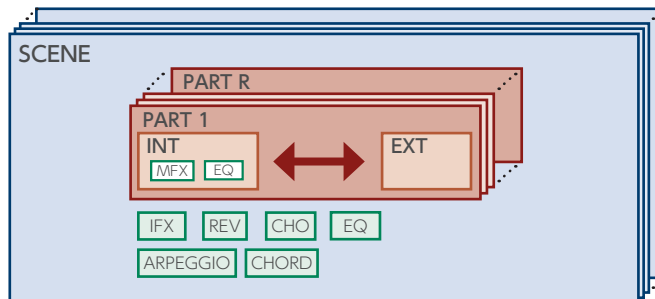


シーン (SCENE)

シーンは、パートごとの設定 (トーン、MFX、音量など)、パート共通の設定 (IFX、コーラス/ディレイ、リバーブなど)、パートごとのシーケンス・データなどの、お気に入りの演奏状態をそのまままとめて記憶したものです。

思いついた曲やフレーズのアイデアをそのままシーンに記憶でき、曲ごとにシーンを切り替えて管理することができます。

保存したシーンは、起動時後に表示されるトップ画面で自由に呼び出すことができます (P.46)。



エフェクト

本機には、さまざまなエフェクトが搭載されています。

各種エフェクトのパラメーターについては、『パラメーター・ガイド』（Web）をご覧ください。

トーン・エフェクト (MFX (*1)、COMP、Partial EQ)

各トーンに設定するエフェクトです。ドラム・キットのインストには COMP が使えます。

パート・エフェクト (MFX (*1)、EQ)

各パートに設定するエフェクトです。

シーン・エフェクト (IFX、Chorus/Delay (*2)、Reverb)

各シーンに設定するエフェクトです。

システム・エフェクト (EQ、Chorus/Delay (*2)、Reverb)

システムで設定する全体にかかるエフェクトです。

MIC エフェクト (Noise Suppressor、EQ、Reverb、COMP)

MIC INPUT 端子からの入力音にかかるエフェクトです。

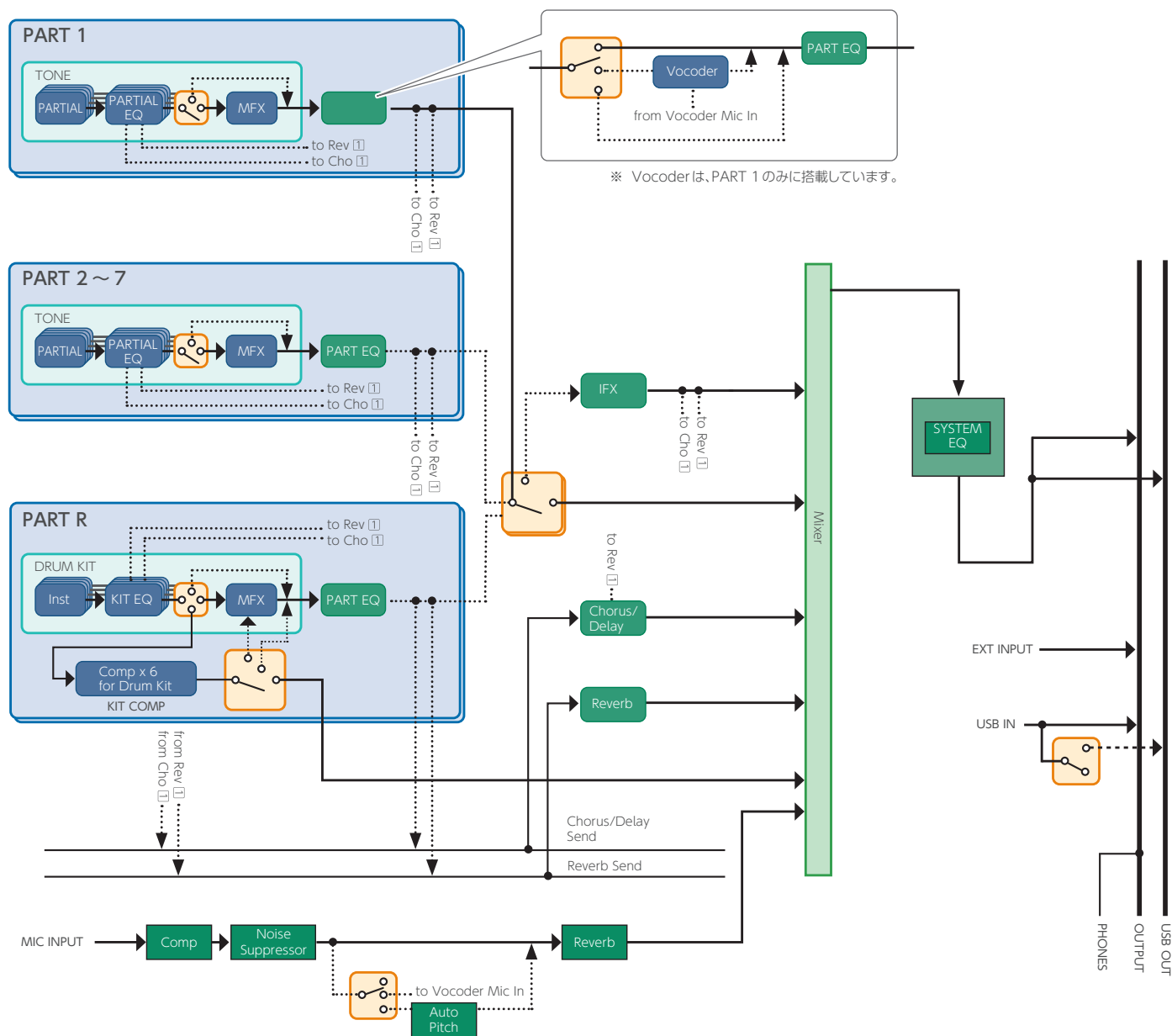
(*1) MFX は、トーン・エフェクト側とパート・エフェクト側にそれぞれ記憶でき、切り替え式でどちらの設定値を使うか選びます。

(*2) Chorus/Delay、Reverb は、シーン・エフェクト側とシステム・エフェクト側にそれぞれ記憶でき、切り替え式でどちらの設定値を使うか選びます。

JUNO-D には以下のエフェクトが内蔵されており、それぞれ独立した設定ができます。

エフェクトの種類	エフェクト	説明
トーン・エフェクト		
トーンのエフェクト	マルチエフェクト (MFX)	音そのものを変化させて、まったく違う種類の音に変える汎用マルチエフェクトです。93 種類のタイプを持ち、その中から目的に合ったものを選んで使います。ディストーション、フランジャーなどの単一のエフェクトで構成されたもの以外にも、さまざまなタイプが用意されています。トーンごとに、1 つのマルチエフェクト設定を持っています。
	パーシャル EQ (PARTIAL EQ)	トーンのパーシャルごとにかけられるイコライザーです。高域／中域／低域ごとに独立して調節することができます。
	ドラム・キット・コンプレッサー (KIT COMP)	ドラム・キットは、6 系統のコンプレッサーを使うことができます。ドラム・インストごとに割り当てることができます。 ※ ドラム・キット用の 6 系統のコンプレッサーは、パート 8 (PART R) で設定されたパートのみで有効となります。
	キット・インスト EQ (KIT EQ)	ドラム・インストごとにかけられるイコライザーです。高域／中域／低域ごとに独立して調節することができます。
シーン・エフェクト		
シーン（パート）のエフェクト	パート EQ (PART EQ)	パートごとにかけられるイコライザーです。高域／中域／低域ごとに独立して調節することができます。
	インサート・エフェクト (IFX)	音そのものを変化させて、まったく違う種類の音に変える汎用インサート・エフェクトです。93 種類のタイプを持ち、その中から目的に合ったものを選んで使います。マルチエフェクトに加えて、さらにエフェクトをかけたいときに使います。パート共通のエフェクトです。
MIC INPUT 端子にかかるエフェクト	ボコーダー (VOCODER)	シンセサイザー音に人の声のキャラクターを適用することによって、まるで人が歌っているようなサウンドを出ることができるエフェクトです。
システム・エフェクト		
システムのエフェクト	システム EQ (SYSTEM EQ)	本機の音源全体にかけられるイコライザーです。高域／中域／低域ごとに、独立して調節することができます。
	コーラス／ディレイ (CHORUS/DELAY)	コーラス／ディレイは、音に厚みや広がりを与えるエフェクトです。
	リバーブ (REVERB)	リバーブは、ホールで音を鳴らしているような響きを与えるエフェクトです。
MIC INPUT 端子にかかるエフェクト	ノイズ・サプレッサー (Noise Suppressor)	無音時のノイズを抑制します。
	マイク EQ (EQ)	MIC INPUT 端子からの入力音にかけられるイコライザーです。
	マイク・リバーブ (Reverb)	MIC INPUT 端子からの入力音にかけられるリバーブです。
	マイク COMP (Comp)	MIC INPUT 端子からの入力音にかけられるコンプレッサーです。

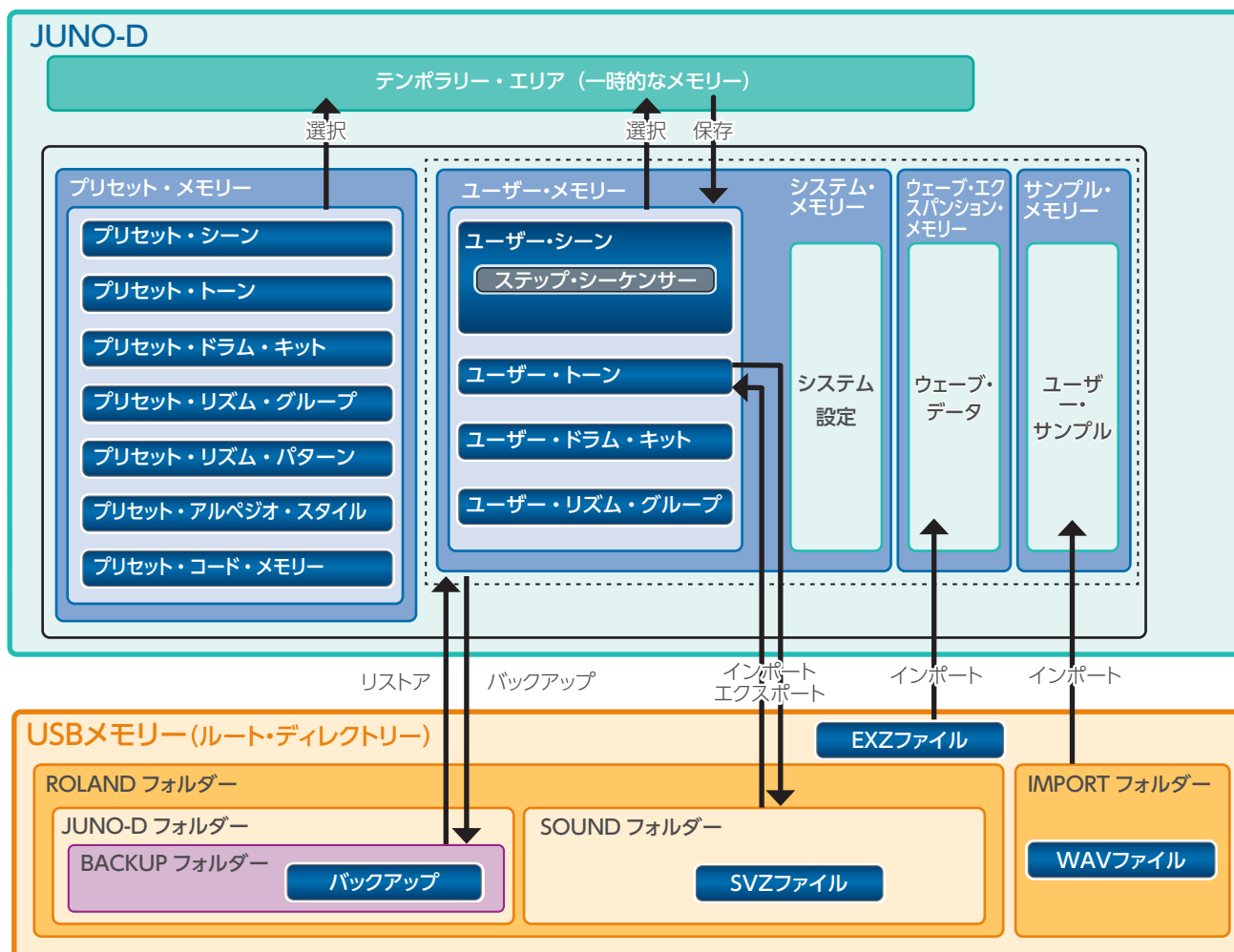
内蔵音源用のエフェクトのルーティング



メモリー

シーンやトーンなどの設定を記憶する場所をメモリーと呼びます。

メモリーを機能別に整理すると、「一時的なメモリー（テンポラリー・エリア）」、「書き替えができるメモリー（ユーザー・メモリー、システム・メモリー、USB メモリー）」、「書き替えができないメモリー（プリセット・メモリー）」の 3 つに分けられます。



一時的なメモリー

テンポラリー・エリア

ここには、パネル上のボタンなどで選んだシーン、トーンやシーケンス・データが一時的に記憶されます。

演奏するときは、テンポラリー・エリアの設定に従って音が鳴ります。また、シーン、トーンやシーケンス・データを変更するときも、そのメモリーのデータを直接変更することではなく、いったんテンポラリー・エリアに呼び出してから変更することになります。

テンポラリー・エリアの設定は一時的なもので、電源を切ったり、他の設定を呼び出したりすると失われます。テンポラリー・エリアの設定を残しておきたいときは、ユーザー・メモリーや USB メモリーに保存します。

書き替えができるメモリー

システム・メモリー

JUNO-D 全体のシステム設定を記憶しています。システム・パラメーターを記憶させるときは、システム設定の保存 (P.30) を実行します。

ユーザー・メモリー

本体内部にデータを記憶させるメモリーです。データを記憶させるときは、保存操作 (ライト操作) を実行します。

- シーンの保存 (P.29)
- トーンの保存 (P.30)
- ドラム・キットの保存 (P.30)

ウェーブ・エクスパンション・メモリー

Wave Expansion のデータを記憶させるメモリーです。

USB メモリー

- ユーザー・メモリーのデータとシステム・パラメーターの設定をまとめてバックアップしておくことができます (P.47)。
- JUNO-D に SVZ / EXZ ファイルや WAV ファイルをインポートしたり、JUNO-D からエクスポートしたりできます。 (P.48)

書き替えができないメモリー

プリセット・メモリー

プリセット・メモリーのデータは書き替えができません。

ただし、テンポラリー・エリアに呼び出した設定は変更できます。ユーザー・メモリーにその設定を保存しておくことができます。

演奏する

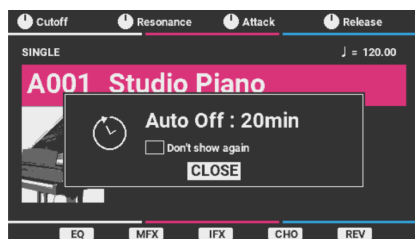
電源を入れる／切る

※ 電源を入れる／切るときは、音量を絞ってください。音量を絞っても電源を入れる／切るときに音がすることがありますが、故障ではありません。

電源を入れる

1. 本機 → 接続した機器の順番で、電源を入れます。

以下のような画面（トップ画面）が表示されます。



※ 本機は、演奏や操作をやめてから一定時間（初期値：20 分）が経過すると、省エネルギーのため自動的に電源が切れます（オート・オフ機能）。

※ オート・オフ機能を「OFF」に設定していると、この画面は表示されません。

2. [ENTER] ボタンを押して、ポップアップ画面を閉じます。

※ 今後この画面を表示しない場合は、[Don't show again]にカーソルを合わせ、[INC] [DEC] ボタンでチェックを付けてから、ポップアップ画面を閉じます。

3. [MASTER VOLUME] つまみを回して、音量を調節します。

電源を切る

1. 接続した機器 → 本機の順番で、電源を切ります。

オート・オフ機能について



本機は、演奏や操作をやめてから一定時間が経過すると、省エネルギーのため自動的に電源が切れます。

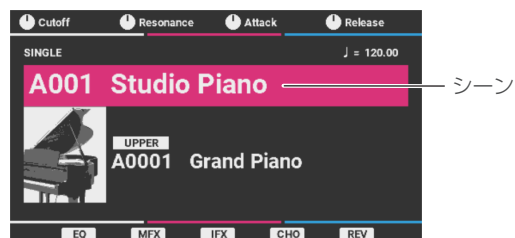
注意

- 自動的に電源が切れると、保存していないデータは失われます。残しておきたいデータはあらかじめ保存しておいてください（P.29）。
- 自動的に電源が切れないようにするには、設定をオフにしてください（P.46）。ただし設定をオフにすると、消費電力量の増加につながります。
- 自動的に切れた電源を再び入れるときは、電源を入れ直してください。

シーンを選ぶ

1. シーンにカーソルを合わせます。

※ シングル／スプリット／デュアル／スーパー・レイヤーが設定されているシーンを選ぶと、対応する画面が表示されます。以下はシングル設定のシーンの画面例です。



2. [A. PIANO] ～ [USER] ボタンを押して、カテゴリーを選びます。

カテゴリー	説明
A. PIANO	アコースティック・ピアノ
E. PIANO	エレクトリック・ピアノ
ORGAN	オルガン
KEYS	キーボード
GUITAR	ギター
BASS	ベース
STRINGS	ストリングス
BRASS	金管楽器
WIND	木管楽器
CHOIR	クワイヤ
SYNTH	シンセサイザー
PAD	シンセ・パッド
FX	効果音
VOCODER	ボコーダー ※ マイクを MIC INPUT 端子に接続して、ボコーダーの効果をかけることができます。
SAMPLE	サンプル・フレーズ
USER	ユーザー・シーン

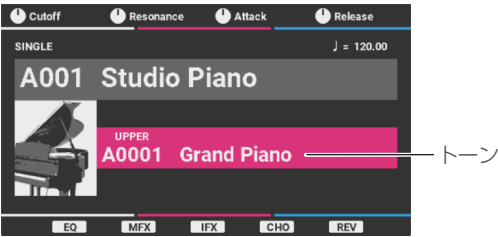
3. バリュー・ダイヤルで、シーンを選びます。

メモ

- [ENTER] ボタンを押して、リスト画面から選ぶこともできます。SCENE LIST 画面で [ENTER] ボタンを押すと、カテゴリー別のシーン・カテゴリー・リストとバンク別のシーン・バンク・リストの表示を切り替えることができます。
- シーン一覧は、『Sound List』（Web）の「Scene list」をご覧ください。
- シングル／スプリット／デュアル／スーパー・レイヤーが設定されているシーンを選ぶと、対応するボタンが点灯します。

トーンを選ぶ

1. トップ画面で [▼] ボタンを押して、トーンにカーソルを合わせます。



2. [A. PIANO] ~ [USER] ボタンを押して、カテゴリーを選びます。

トーンはカテゴリーごとに分かれています。

3. バリュー・ダイヤルで、トーンを選びます。

メモ

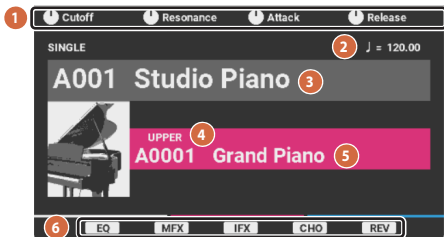
- [ENTER] ボタンを押して、リスト画面から選ぶこともできます。TONE CATEGORY LIST 画面で [ENTER] ボタンを押すと、カテゴリー別のトーン・カテゴリー・リストとバンク別のトーン・バンク・リストの表示を切り替えることができます。カテゴリーは、同じカテゴリーの中でさらにいくつかのサブ・カテゴリーに分かれています。
- トーン一覧は、『Sound List』(Web) の「Preset tone list」をご覧ください。

1 つのトーンで演奏する (SINGLE)

1 音色のみの、音を重ねていない状態で演奏します。

1. [SINGLE] ボタンを押して、点灯させます。

シングル画面が表示されます。



番号	説明	番号	説明
1	現在 SOUND MODIFY つまみで調節できるパラメーター	4	アッパー・トーン (UPPER) / ロワー・トーン (LOWER)
2	テンポ	5	トーン
3	シーン	6	使用エフェクトのオン (点灯) / オフ (消灯) (*1)

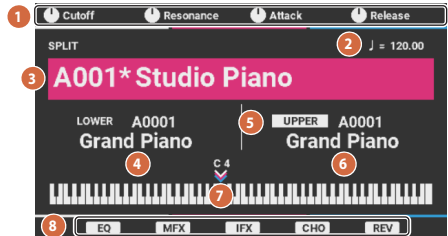
(*1) トップ画面で [SHIFT] ボタンを押すと、[2] ~ [6] ボタンがそれぞれ EQ、MFX、IFX、CHO、REV のスイッチになります。

右手と左手で違うトーンを鳴らす (SPLIT)

ある鍵を境に鍵盤の右側と左側で違う音色で演奏することができます。このような鍵盤の設定を「スプリット」といい、鍵盤が分かれる位置を「スプリット・ポイント」といいます。

1. [SPLIT] ボタンを押して、点灯させます。

SPLIT 画面が表示されます。



番号	説明	番号	説明
1	現在 SOUND MODIFY つまみで調節できるパラメーター	5	(カーソル箇所) カレント・パート (エディット対象のトーン)
2	テンポ	6	UPPER (パート 1) トーン
3	シーン	7	スプリット・ポイント
4	LOWER (パート 2) トーン	8	使用エフェクトのオン (点灯) / オフ (消灯)

スプリット・ポイント (初期値: C4) を境に、鍵盤右手側は UPPER (パート 1) のトーン、鍵盤左手側は LOWER (パート 2) のトーンが鳴ります。

トーンを切り替える

1. [◀] [▶] ボタンで、トーン切り替えの対象パートを選びます。

2. バリュー・ダイヤルで、トーンを選びます。

[A. PIANO] ~ [USER] ボタンを押して、別のカテゴリーから選ぶこともできます。

音量を調節する

[UPPER] スライダーと [LOWER] スライダーで、アッパー・トーンとローワー・トーンの音量 (LEVEL) を調節することができます。

スプリット・ポイントを変更する

1. [SPLIT] ボタンを押しながらスプリット・ポイントにする鍵を押します。

押した鍵がスプリット・ポイントになります。

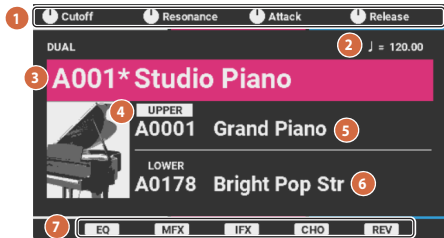
スプリット・ポイントの鍵は、アッパー・トーン側に含まれます。

2つのトーンを重ねて演奏する (DUAL)

1つの鍵盤で、2つのトーンを重ねて演奏することができます。このような鍵盤の設定を「デュアル」といいます。

1. [DUAL] ボタンを押します。

DUAL 画面が表示されます。



番号	説明
1	現在 SOUND MODIFY つまみで調節できるパラメーター
2	テンポ
3	シーン (カーソル箇所)
4	カレント・パート (エディット対象のトーン)

番号	説明
5	UPPER (パート 1) トーン
6	LOWER (パート 2) トーン
7	使用エフェクトのオン (点灯) / オフ (消灯)

UPPER (パート 1) / LOWER (パート 2) のトーンが重なって鳴ります。

トーンを切り替える

1. [▲] [▼] ボタンで、トーン切り替えの対象パートを選びます。

2. バリュー・ダイヤルで、トーンを選びます。

[A. PIANO] ~ [USER] ボタンを押して、別のカテゴリーから選ぶこともできます。

音量を調節する

[UPPER] スライダーと [LOWER] スライダーで、アップパー・トーン (パート 1) とロワー・トーン (パート 2) の音量 (LEVEL) を調節することができます。

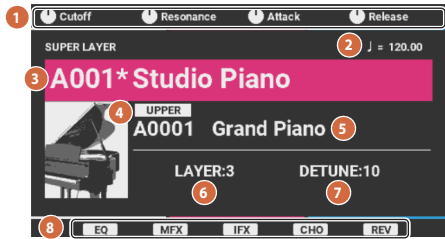
1つのトーンで厚みを出す (SUPER LAYER)

1つのトーンを重ねて、重ねた音どうしのピッチをずらして鳴らすことをデチューンといいます。

「スーパー・レイヤー」は、このデチューンと重ねるトーンの数 (パート数) を設定し、音に広がりを加えたり分厚い音にしたりすることができる機能です。

1. [SPLIT] ボタンと [DUAL] ボタンを同時に押します。

SUPER LAYER 画面が表示されます。



番号	説明
1	現在 SOUND MODIFY つまみで調節できるパラメーター
2	テンポ
3	シーン (カーソル箇所)
4	カレント・パート (エディット対象のトーン)

番号	説明
5	トーン
6	LAYER 重ねるパートの数
7	DETUNE ピッチのズレ幅
8	使用エフェクトのオン (点灯) / オフ (消灯)

2. LAYER、DETUNE にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで設定を変更します。

パラメーター	設定値
LAYER	3 ~ 7
DETUNE	1 ~ 30

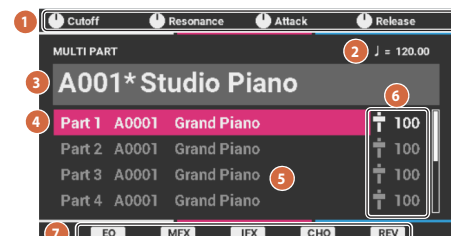
音量を調節する

[UPPER] スライダーで、音量 (LEVEL) を調節することができます。

マルチパート・モード

シングル／スプリット／デュアル／スーパー・レイヤーが設定されていない状態を「マルチパート・モード」と呼びます。

鍵盤を弾くと、キーボード・スイッチ (P.22) がオンのパートか、現在選ばれているパート (カレント・パート) が鳴ります。



番号	説明	番号	説明
①	現在 SOUND MODIFY つまみで調節できるパラメーター	⑤	Part 1 ~ Part R (*1)
②	テンポ	⑥	各パートの LEVEL (*1)
③	シーン	⑦	使用エフェクトのオン (点灯) / オフ (消灯)
④ (*1)	(カーソル箇所) カレント・パート (エディット対象のトーン)		

(*1) 発音するパートは画面上で白文字、発音しないパートはグレイアウトされた文字で表示されます。

パートを選ぶ

1. マルチパート・モード画面で [▲] [▼] ボタンを押して、パートを選びます。
2. トーン／ドラム・キットを選ぶときは、バリュー・ダイヤルを回します。

音量を調節する

パート 1、2、R は、スライダーで音量 (LEVEL) を調節することができます。

パート 1	[UPPER] スライダー
パート 2	[LOWER] スライダー
パート R	[PHRASE PAD] スライダー

その他のパートについては、画面右の各パート LEVEL にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで音量 (LEVEL) を調節します。

メモ

トップ画面を常にマルチパート・モードで表示させることもできます (GUI Mode: BASIC)。その場合 [1] ~ [16] ボタンは、シーン・ナンバーの選択ボタンとして機能します。また、[BANK] ボタンを押すと、[1] ~ [16] ボタンでシーン／トーンのバンクを切り替えられます。

GUI Mode の設定については、『パラメーター・ガイド』 (Web) の SYSTEM EDIT > COMMON > COMMON > GUI Mode をご覧ください。

鍵盤を半音単位で高く／低くする (TRANPOSE)

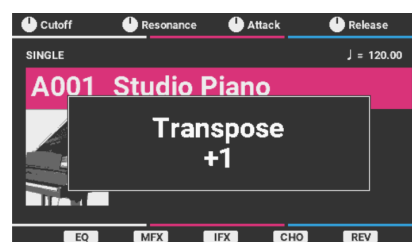
鍵盤を半音単位で移調することができます。

たとえば、ホ長調 (E) の曲をハ長調 (C) の鍵盤の位置で弾く場合は、鍵盤のトランスポーズを「+4」に設定します。

1. [TRANPOSE] ボタンを押しながら、[DOWN] ボタンまたは [UP] ボタンを押します。

「0」以外に設定されていると、[TRANPOSE] ボタンが点灯します。

[TRANPOSE] ボタンを押しながら [DOWN] ボタンと [UP] ボタンを同時に押すと、「0」に戻ります。



設定値 -5 (G) ~ 0 (C) ~ +6 (F#)

メモ

設定したトランスポーズは、[TRANPOSE] ボタンのオン／オフで呼び出すことができます。

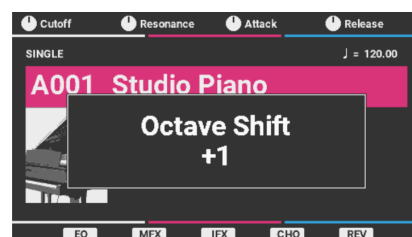
鍵盤の音域をオクターブ単位で変える (OCTAVE)

鍵域の高さをオクターブ単位で上げたり下げたりします。

1. OCTAVE [DOWN] または [UP] ボタンを押します。

値が「0」以外に設定されていると、OCTAVE [DOWN] ボタンまたは [UP] ボタンが点灯します。

OCTAVE [DOWN] ボタンと [UP] ボタンを同時に押すと、値が「0」に戻ります。



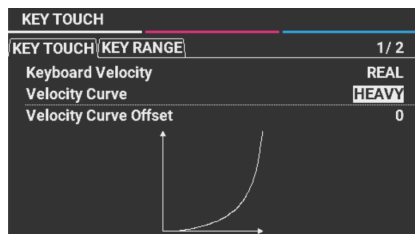
設定値 -3 ~ 0 ~ +3 オクターブ

鍵盤のタッチ感を変える (KEY TOUCH)

鍵盤のタッチ感を調節する

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [MENU] ボタンを押します。

KEY TOUCH 画面が表示されます。



2. 「Velocity Curve」にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで設定を変更します。

設定値	説明
LIGHT	鍵盤のタッチ感を軽めの設定にします。MEDIUM より弱いタッチでフォルティッシモ (ff) が出せるので、鍵盤が軽くなったように感じられます。力の弱いかたでも、演奏しやすい設定です。
MEDIUM	鍵盤のタッチ感を標準設定にします。
HEAVY	鍵盤のタッチ感を重めの設定にします。MEDIUM より強いタッチで弾かないとフォルティッシモ (ff) が出せなくなるので、鍵盤が重くなったように感じられます。ダイナミックに弾くとき、さらに感情がこめられます。

メモ

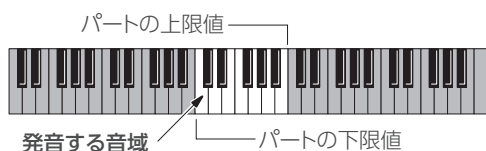
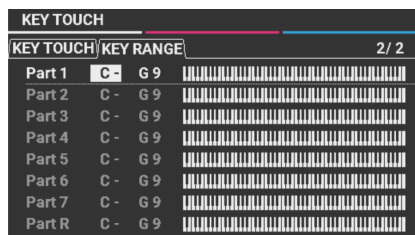
より細かく鍵盤タッチを調整したり、鍵盤を弾く強弱にかかわらず常に音量を一定にしたりすることもできます。詳しくは、『パラメーター・ガイド』(Web) の SYSTEM EDIT > COMMON > KEY TOUCH をご覧ください。

各パートの鍵域を調節する (KEY RANGE)

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [MENU] ボタンを押します。

KEY TOUCH 画面が表示されます。

2. 「KEY RANGE」タブの、鍵域を調節したいパートの下限值または上限値にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで設定を変更します。



設定値	説明
C - ~ G9	各パートの鍵域 (キー・レンジ) を設定します。鍵域によってトーンを弾き分けるときなどに設定します。設定する鍵域の下限 (Lower) と、上限 (Upper) を指定します。 ※ 発音域の下限を上限より上げようとしたり、上限を下限より下げようとしたりすると、もう一方の設定が同じ値で変化します。

メモ

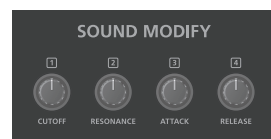
鍵域の設定は、KEY TOUCH 画面で [SHIFT] ボタンを押しながら下限または上限の鍵を押す操作でもできます。

SOUND MODIFY つまみで音色を変化させる

SOUND MODIFY [1] ~ [4] つまみを使って、リアルタイムに音色をコントロールすることができます。

CUTOFF、RESONANCE、ATTACK、RELEASE、または Knob 1 ~ 4 Function のパラメーターをコントロールできます。

※ 音色によっては、効果が得られないものがあります。



パラメーター	説明
CUTOFF	フィルターが効き始める周波数 (カットオフ周波数) を設定します。
RESONANCE	カットオフ周波数付近の音を強調し、音色にクセを付けます。
ATTACK	鍵盤を押さえてから音が立ち上がるまでの時間を調節します。
RELEASE	鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を調節します。

いろいろな機能を [1] ~ [4] つまみに割り当てるすることができます。
[KNOB ASSIGN] ボタンを押すと、[1] ~ [4] つまみに割り当てられたパラメーターをコントロールすることができます。
[1] ~ [4] つまみに機能を割り当てる方法については、『SOUND MODIFY つまみに機能を割り当てる』(P.40) をご覧ください。

Knob 1 ~ 4
Function

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [KNOB ASSIGN] ボタンを押すと、[1] ~ [4] つまみにパート 1 ~ 4 の音量 (Part 1 Level ~ Part 4 Level パラメーター) が割り当てられます。このとき、[KNOB ASSIGN] ボタンが点滅します。

※ カレント・パートがパート 5 ~ R のときは、パート 5 ~ R の音量 (Part 5 Level ~ Part R Level パラメーター) がアサインされます。

よく使う音色をボタンに登録する (FAVORITE)

「フェイバリット」は、よく使うシーンを登録して、ボタン1つで呼び出すことのできる機能です。音色だけでなく、鍵盤のスプリットやペダルへの機能アサインなどの設定もひとまとめにして、登録したり呼び出したりすることができます。

フェイバリットには、シーンの番号が登録されます。



- フェイバリット 1 ～ 16 を 1 つのセットとして、計 8 つのフェイバリット・バンクに登録することができます。
- シーンの呼び出しや登録には、[1] ～ [16] の 16 個のボタンを使います。
- お買い上げ時はバンク 1 にはおすすめの設定が、バンク 2 ～ 8 には空の設定が用意されています。フェイバリットはすべて書き換えることができます。

注意

シーンやトーン/ドラム・キットの設定を変更したときは、先に変更した設定を保存しておかないと、フェイバリットに正しく登録することができません。

フェイバリットに登録する

- 登録するシーンを選びます。
- [BANK] ボタンを押して、点灯させます。
現在選ばれているバンクに対応するボタン ([1] ～ [8]) が点滅します。
- [1] ～ [8] ボタンを押して、登録先のバンクを選びます。
- [FAVORITE] ボタンを押しながら [1] ～ [16] ボタンを押して、登録先のナンバーを選びます。
シーンがフェイバリットに登録されます。

フェイバリットを呼び出す

- [FAVORITE] ボタンを押して、点灯させます。
- [1] ～ [16] ボタンを押して、フェイバリットを選びます。

メモ

フェイバリット・バンクを切り替えるときは、[BANK] ボタンを押してから、[1] ～ [8] ボタンでバンクを選びます。

フェイバリットを確認／削除する

- [MENU] ボタンを押しながら [FAVORITE] ボタンを押します。

FAVORITE 画面が表示されます。



FAVORITE 画面では、以下の操作をすることができます。

ボタン	説明
[◀] [▶]	フェイバリット・バンクを切り替えます。
[▲] [▼]	フェイバリットを選びます。
[SHIFT] + [EXIT]	選んだフェイバリットを削除します。

メモ

[MENU] ボタン → SYSTEM EDIT → FAVORITE から操作することもできます。

- 終了するときは、[EXIT] ボタンを押して FAVORITE 画面を抜けます。

アルペジオ演奏をする (ARPEGGIO)

アルペジオは、和音を分散して鳴らす演奏方法です。アルペジオ機能で、押さえた鍵盤に従って自動的にアルペジオ演奏することができます。

1. [ARPEGGIO] ボタンを押して、点灯させます。
2. 鍵盤で和音を弾きます。
押さえた和音の構成音に従って、アルペジオ演奏が始まります。
3. オフにするときは、もう一度 [ARPEGGIO] ボタンを押して消灯させます。

アルペジオ・スタイルを選ぶ

1. [MENU] ボタンを押しながら [ARPEGGIO] ボタンを押します。

ARPEGGIO 画面が表示されます。

2. [▶] ボタンを押して、PART タブを選びます。

MENU > SCENE EDIT > ARPEGGIO		Part 1
COMMON PART		2 / 2
Switch		ON
Style	069:EG CUTTIN	
Variation	3	
Mode	NOTE ORDER	
Octave Range	0	
Duration	80%	
Scale	1/16	
Transpose	0	

3. [Style] にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルでスタイルを選びます。

設定値 001 ~ 128

メモ

- [MENU] ボタン → SCENE EDIT → ARPEGGIO からでも操作することができます。
- COMMON タブの [Hold Switch] を ON にすると、鍵盤を押し続けなくてもアルペジオ演奏を持続することができます。
- [SHIFT] ボタンを押しながら [ARPEGGIO] ボタンを押すと、Hold Switch が ON になります。
- ARPEGGIO 画面で設定するパラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(Web) の SCENE EDIT > ARPEGGIO をご覧ください。

コード演奏をする (CHORD MEMORY)

コード・メモリーは、鍵盤のキーを 1 つ弾くだけで、あらかじめ登録されているコード・フォームに従って和音を鳴らすことができる機能です。

1. [CHORD] ボタンを押して、点灯させます。
2. 鍵盤を弾きます。
選ばれているコード・フォームに従って、和音が鳴ります。
3. オフにするときは、もう一度 [CHORD] ボタンを押して消灯させます。

コード・フォームを選ぶ

1. [MENU] ボタンを押しながら [CHORD] ボタンを押します。

CHORD MEMORY 画面が表示されます。

MENU > SCENE EDIT > CHORD MEMORY		
COMMON PART		1 / 2
Switch		OFF
Form		02:Pop 2
Key		C
Rolled Switch		OFF
Rolled Type		UP

2. [Form] にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルでコード・フォームを選びます。

和音の鳴りかたが変化します。

メモ

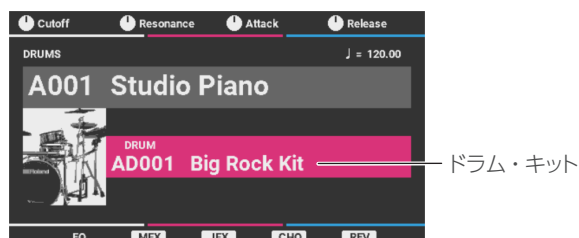
- [MENU] ボタン → SCENE EDIT → CHORD MEMORY からでも操作することができます。
- CHORD MEMORY 画面で設定するパラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(Web) の SCENE EDIT > CHORD MEMORY をご覧ください。

ドラム演奏をする (DRUMS)

鍵盤でドラム・キットが演奏できます。

1. [DRUMS] ボタンを押して、点灯させます。

DRUMS 画面が表示されます。



2. [▼] ボタンを押して、ドラム・キットにカーソルを合わせます。

3. [1]、[2] または [16] ボタンを押します。

4. バリュー・ダイヤルで、ドラム・キットを選びます。

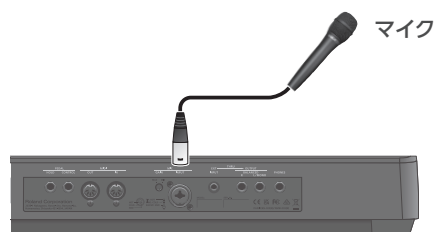
メモ

ドラム・キット一覧は、『Sound List』(Web) の「Drum kit tones」をご覧ください。

5. 鍵盤を弾きます。

マイクの音声を使って演奏する

リア・パネルの MIC INPUT 端子に接続したマイクから音声を入力し、音声を使って演奏することができます。



音量の調節

MIC [GAIN] つまみ (リア・パネル)	マイクの音量を調節します。マイクの音が割れないように調節してください。
[MIC] スライダー (トップ・パネル)	マイクと演奏音との音量バランスを調節します。

ボコーダー／オート・ピッチを使う

「ボコーダー」とは、人の声にかけるエフェクトのことです。人の声をボコーダーに通すと、抑揚のないロボットのような音声に変化させることができます。ピッチは鍵盤を弾いてコントロールします。

「オート・ピッチ」の音色は、音程のふらつきを抑え、補正された音になります。音程変化を階段状にして、機械的な効果を作り出すことができます。

[VOCODER] ボタンに、ボコーダーの設定とオート・ピッチの設定が保存されています。

メモ

ボコーダーは、パート 1 でのみ使用できます。

1. シーンにカーソルを合わせます。

2. [14] (VOCODER) ボタンを押します。

3. バリュー・ダイヤルで、シーンを選びます。

4. 鍵盤を弾きながらマイクに向かって声を出します。

※ AUTO PITCH を選んだときは、鍵盤を弾く必要はありません。

ボコーダーをエディットする

1. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

2. [SCENE EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

3. [VOCODER] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

VOCODER 画面が表示されます。

MENU > SCENE EDIT > VOCODER	
VOCODER/AUTO PITCH	1 / 1
Switch	ON
Type	VOCODER
Envelope	SHARP
Mic Dry Level	0
Mic Sens	+0.5dB
Pan	0
Level	127

4. エディットしたい項目にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで設定値を変えます。

メモ

VOCODER 画面で設定するパラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(Web) の SCENE EDIT > VOCODER をご覧ください。

5. 終了するときは、[EXIT] ボタンを何度か押して VOCODER 画面を抜けます。

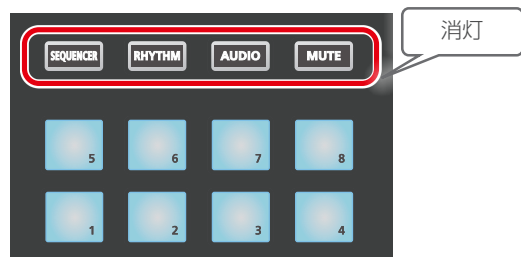
フレーズ・パッドを使う

フレーズ・パッドでは、8 個のパッドを使ってパートの音を鳴らしたり、オーディオ・ファイルを再生したりすることができます。

フレーズ・パッド上部にある 4 つのボタン（[SEQUENCER]、[RHYTHM]、[AUDIO]、[MUTE]）の選択状態によって、使用できるパッドの機能が変わります。

点灯状態のボタン	フレーズ・パッドの機能	パッドの点灯色	ページ
(すべて消灯)	設定したパートの音を鳴らします。	水色	-
[SEQUENCER]	ステップ・シーケンサー録音時に、録音するトラックを選びます。	緑：選択中のトラック 白：Keyboard Switch がオンのトラック	P.32
[RHYTHM]	リズム・パターンのバリエーションを選びます。	青	P.37
[AUDIO]	オーディオ・プレーヤーで割り当てたオーディオ・ファイルを、再生／停止します。	赤	P.38
[MUTE]	キーボード・スイッチのオン／オフを切り替えます。	緑：選択中のパート 白：Keyboard Switch がオンのパート	P.22
[SEQUENCER] + [MUTE]	ステップ・シーケンサーの再生中に、ミュートするトラックを選びます。	黄	P.31

パートの音を鳴らす



上部 4 つのボタンがすべて消灯しているときは、鍵盤で音を出すのと同じように、パッドを押して PAD NOTE で設定したパートの音を鳴らします。

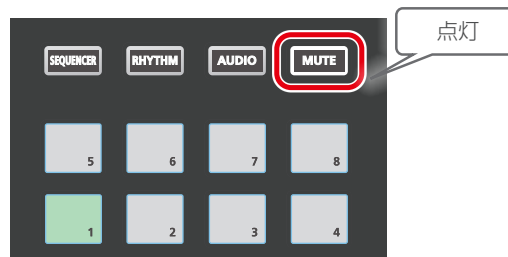
鳴らす対象のトーンには、パート、ノート・ナンバー、ベロシティの指定をパッドごとにできます。たとえば、鍵盤でパート 1 のトーンを鳴らしながらパッドでパート R のドラム・キットのインストを鳴らす、といった使いかたができます。

※ 各パッドの設定はシステムに保存されます。シーンごとにパッドの設定をすることはできません。

メモ

各パッドで鳴らすパート、ノート・ナンバー、ベロシティは、システムで設定できます。詳しくは、『パラメーター・ガイド』(Web) の SYSTEM EDIT > PAD NOTE をご覧ください。

キーボード・スイッチを切り替える



上部 4 つのボタンのうち、[MUTE] ボタンのみが点灯しているときは、8 個のパッドはキーボード・スイッチとして機能します。

パッド 1 ～ 8 がそれぞれ、パート 1 ～ R のキーボード・スイッチに対応しています。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながらパッドを押すと、カレント・パートを切り替えることができます。

- 現在選んでいるパート（カレント・パート）：緑点灯
- 現在選んでいるパートに重ねて演奏するパート（Keyboard Switch がオンになっているパート）：白点灯

※ カレント・パートの Keyboard Switch がオンの場合、Keyboard Switch がオンになっている他のパートも同時に鳴ります。

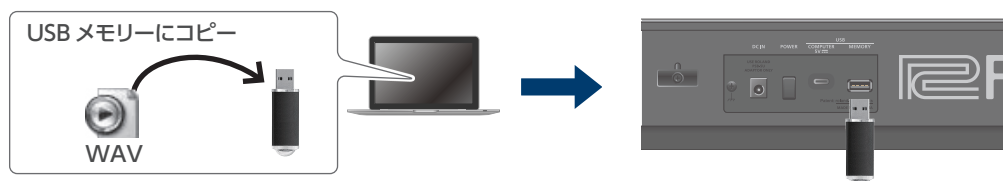
※ カレント・パートの Keyboard Switch がオフの場合、その選んだパートでのみ演奏することができます。

サンプルをインポートして演奏する（サンプル・インポート）

USB メモリーから本機にインポートしたオーディオ・ファイル（これを「サンプル」と呼びます）を、鍵盤に割り当てて演奏することができます。

注意

インポート可能なオーディオ・ファイルは、wav 形式、44.1/48kHz、16/24bit のみです。それ以外のファイルを選ぶと「Import Error!」と表示され、インポートできません。



オーディオ・ファイル（サンプル）をインポートする

ユーザー・サンプルにサンプルをインポートすると、同時にそのユーザー・サンプルを使用したユーザー・トーンが作成されます。

1. JUNO-D で USB メモリーをフォーマットします (P.49)。
2. JUNO-D の電源を切ってから、USB メモリーを抜きます。
3. パソコンを使って、「IMPORT」フォルダーの中にインポートしたいオーディオ・ファイルをコピーします。

※ ファイル名やフォルダー名には半角の英数字（1 バイト）を使ってください。

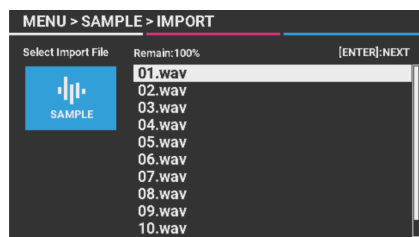
4. USB メモリーを本機に挿して、電源を入れます。
5. [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
6. [SAMPLE] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

SAMPLE メニュー画面が表示されます。



7. [IMPORT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

IMPORT 画面が表示されます。



8. インポートするファイルを選びます。

メモ

- サンプルをインポートしたときのピッチ（Original Key）から上に 3 オクターブ、下は最下鍵まで、自動で音階を付けて鍵盤に割り当てられます。
- サンプルのループ・ポイントや Original Key はあとから変更することができます。詳しくは、『パラメーター・ガイド』（Web）の「SAMPLE パラメーター」をご覧ください。

9. インポート先のユーザー・トーンにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [EXIT] ボタンを押します。

10. [OK] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

オーディオ・ファイルがインポートされます。

※ ユーザー・メモリーがいっぱいのときは、「Import Error!」と表示されインポートできません。この場合は不要なサンプルを削除してください (P.24)。

11. 手順 5 ～ 10 を繰り返して、必要なオーディオ・ファイルをインポートします。

メモ

- 作成したサンプルは 1 つのユーザー・トーンとして、SAMPLE カテゴリーのトーン・リスト、またはユーザー・バンクのトーン・リストから選べるようになります。
- ファイル・サイズが大きいと、インポートに数分かかる場合があります。

注意

画面に「Processing...」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

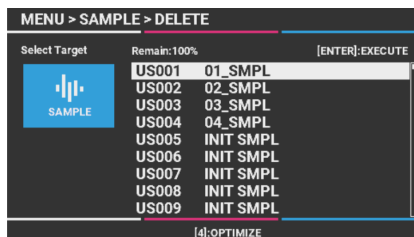
サンプルを呼び出す

1. トップ画面でトーンにカーソルを合わせ、[15] (SAMPLE) ボタン、または [16] (USER) ボタンを押します。
2. バリュー・ダイヤルで、トーンを選びます。

※ 設定した Original Key より 3 オクターブ以上高い音は、ピッチが変わりません。

インポートしたサンプルを削除する

1. **[MENU]** ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. **[SAMPLE]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
SAMPLE メニュー画面が表示されます。
3. **[DELETE]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
SAMPLE DELETE 画面が表示されます。



4. 削除したいサンプルにカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
確認画面が表示されます。
中止するときは、**[EXIT]** ボタンを押します。
5. **[OK]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
サンプルが削除されます。

メモ

- 削除したサンプルを使っているシーンやトーン、ドラム・キットは、すべてまたは一部の音が鳴らなくなります。
- 大切なデータは、USB メモリーやお使いのパソコンにバックアップしておくことをおすすめします (P.47)。

サンプルの保存領域を最適化する

サンプルを追加したり削除したりするうちに、メモリーの空き容量が断片化し、サンプルが追加できなくなる場合があります。
メモリーを最適化することで、サンプルの保存領域を改善します。

1. **SAMPLE DELETE** 画面で、**[4] (OPTIMIZE)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは **[EXIT]** ボタンを押します。
2. **[OK]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
サンプルの保存領域が最適化されます。

注意

画面に「Processing..」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

サンプルをエディットする

1. **[MENU]** ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. **[SAMPLE]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
SAMPLE メニュー画面が表示されます。
3. **[EDIT]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
ユーザー・サンプルの選択画面が表示されます。
4. エディットしたいサンプルにカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは **[EXIT]** ボタンを押します。
5. **[OK]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
テンポラリー・エリアのシーンが初期化されます。

メモ

対象サンプルがテンポラリー・エリアのシーンのパート 1 に設定されます。サンプルを鍵盤で演奏しながらパラメーターを調節することができます。

6. エディットしたいパラメーターにカーソルを合わせ、**バリュー・ダイヤル**で値を変更します。

MENU > SAMPLE > EDIT [WRITE]:WRITE USER SAMPLE	
SAMPLE	1/ 1
Loop Mode	FWD
Level	127
Fine Tune	0.0
Gain	0dB
Original Key	C4
Start Point	0
Loop Start Point	0
End Point	0

メモ

サンプルのループ・ポイントや Original Key など、サンプルに関する詳細を設定することができます。詳しくは、『パラメーター・ガイド』(Web) の「SAMPLE パラメーター」をご覧ください。

7. 変更したサンプルの設定を保存するときは、**SAMPLE EDIT** 画面で **[WRITE]** ボタンを押します。
8. 保存するユーザー・サンプルの名前を入力し、**[ENTER]** ボタンを押します。
確認画面が表示されます。
中止するときは **[EXIT]** ボタンを押します。
9. **[WRITE]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。

メモ

SAMPLE EDIT 画面を抜けたあとに、そのままシーン・ライトの操作 (P.29) をすると、サンプルを鳴らすことができるシーンの保存ができます。

音色をエディットする

シーン（パート）をエディットする

シーン・パラメーターは、シーン全体の設定をします。

注意

エディットしたシーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のシーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、シーンを保存してください (P.29)。

1. エディットしたいシーンを選びます。
2. [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
3. [SCENE EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

SCENE EDIT メニュー

メニュー	説明	ページ
COMMON	シーンの音量やテンポなど、シーン共通の項目を設定します。	P.25
PART	各パートの音量や、ピッチなどを設定します。	
EFFECTS	シーン・エフェクトのパラメーターを設定します。	P.28
VOCODER	ボコーダーのパラメーターを設定します。	P.21
ARPEGGIO	アルペジオ機能のパラメーターを設定します。	P.20
CHORD MEMORY	コード・メモリー機能のパラメーターを設定します。	
COPY	パートをコピーします。	P.25
INITIALIZE	現在選ばれているシーンの設定、または選んだパートの設定を初期化します。	

4. エディットしたいメニューにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
5. タブが複数ある画面では、[◀] [▶] ボタンでタブを切り替えます。
6. エディットしたいパラメーターにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで値を変更します。

メモ

シーン・パラメーターの詳細については、『パラメーター・ガイド』(Web) の「SCENE EDIT パラメーター」をご覧ください。

7. 変更した設定を保存するときは、「設定を保存する (WRITE)」(P.29) の操作をします。

※ エディットで設定を変更すると、シーン名に「*」がつきます。ライト操作で保存すると、「*」は消えます。

メモ

エディット画面に入ると、[9] ～ [13] ボタンはエフェクト・スイッチとして機能します。エフェクトをオン／オフして確認しながら音づくりできるので便利です。

ボタン (色)	説明
[9] ピンク	EQ (イコライザー) をオン／オフします。
[10] オレンジ	PART MFX をオン／オフします。
[11] 黄色	IFX をオン／オフします。
[12] 水色	CHO / DLY (コーラス／ディレイ) をオン／オフします。
[13] 青	REV (リバーブ) をオン／オフします。

パートをコピーする

シーン内のパート 1 ～ 7 の設定をコピーします。

1. SCENE EDIT 画面で「COPY」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

ポップアップ画面が表示されます。



2. コピー元(左)のパートとコピー先(右)のパートを選び、[ENTER] ボタンを押します。

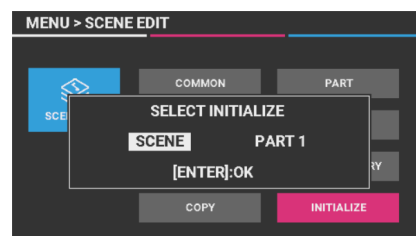
コピーが完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

シーンまたはパートを初期化する

現在選ばれているシーン、またはパート 1 ～ R のいずれかの設定を初期値に戻します。

1. SCENE EDIT 画面で「INITIALIZE」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

ポップアップ画面が表示されます。



2. 初期化する対象を選び、[ENTER] ボタンを押します。

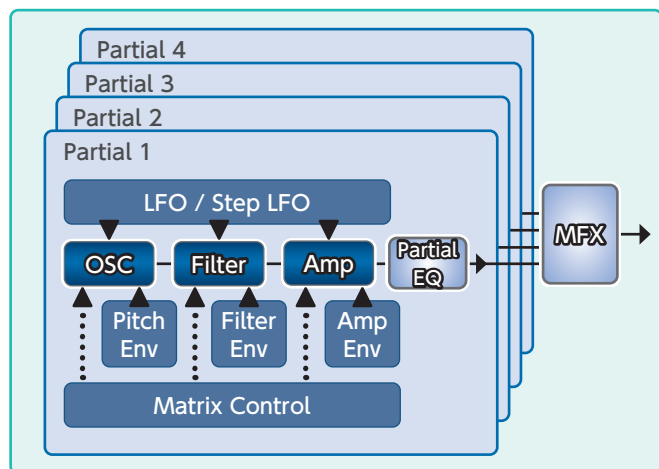
メニュー	説明
SCENE	現在選ばれているシーンの設定を初期化します。
PART 1 ～ R	選んだパートの設定のみを初期化します。

初期化が完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

トーンをエディットする

パート 1 ～ 7 に割り当てられているトーンをエディットします。

ZEN-Core トーン



注意

エディットしたトーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のトーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、トーンを保存してください (P.30)。

1. トーンが割り当てられているパート (パート 1 ～ 7) を選びます (P.17)。
2. 「トーンを選ぶ」 (P.15) の手順に従って、エディットしたいトーンを選びます。
3. [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
4. 「TONE EDIT」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

※ カレント・パートがパート 1 ～ 7 (トーン・パート) の場合に「TONE EDIT」が選べます。

TONE EDIT メニュー

メニュー	説明	ページ
COMMON	トーン全体の設定をします。	P.26
PARTIAL	パーシャルの設定をします。	
EFFECTS	パーシャル EQ、トーン MFX などを設定します。	P.28
COPY	パーシャルをコピーします。	
INITIALIZE	トーンまたは各パーシャルを初期化します。	P.27

メモ

- パーシャルごとに設定が可能なパラメーターについては、設定値が 4 列で表示されます (左列から順にパーシャル 1 ～ 4)。このとき以下の操作ができます。

※ この機能は設定値が 4 列で表示されるタブ上でのみ有効です。

ボタン	説明
[1] ～ [4]	パーシャルのオン/オフ
	パーシャルの選択
[5] ～ [8]	※ [5] ～ [8] ボタンを複数同時に押した場合は、押されたボタンに対応するパーシャル列の設定値をまとめて変更することができます。
[SHIFT] + [◀] [▶]	タブの切り替え

- エディット画面に入ると、[9] ～ [13] ボタンはエフェクト・スイッチとして機能します。エフェクトをオン/オフして確認しながら音づくりできるので便利です。

ボタン (色)	説明
[9] ピンク	EQ (イコライザー) をオン/オフします。
[10] オレンジ	PART MFX をオン/オフします。
[11] 黄色	IFX をオン/オフします。
[12] 水色	CHO / DLY (コーラス/ディレイ) をオン/オフします。
[13] 青	REV (リバーブ) をオン/オフします。

6. タブが複数ある画面では、[◀] [▶] ボタンでタブを切り替えます。
7. エディットしたいパラメーターにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで値を変更します。

メモ

トーン・パラメーターの詳細については、『パラメーター・ガイド』(Web) の「TONE EDIT パラメーター」をご覧ください。

8. 変更した設定を保存するときは、「設定を保存する (WRITE)」 (P.29) の操作をします。

※ エディットで設定を変更すると、トーン名に「*」がつきます。ライト操作で保存すると、「*」は消えます。

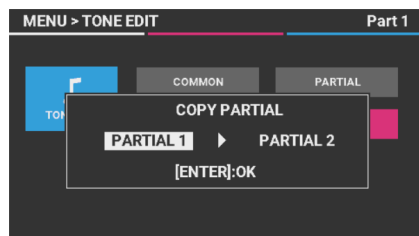
5. エディットしたいメニューにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

パーシャルをコピーする

パーシャルの設定をコピーします。

1. TONE EDIT 画面で「COPY」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

ポップアップ画面が表示されます。



2. コピー元 (左) のパーシャルとコピー先 (右) のパーシャルを選び、[ENTER] ボタンを押します。

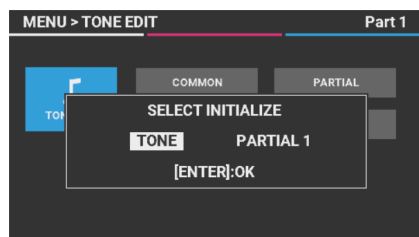
コピーが完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

トーンまたはパーシャルを初期化する

現在のトーンまたはパーシャルの設定を、初期値に戻します。

1. TONE EDIT 画面で「INITIALIZE」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

ポップアップ画面が表示されます。



2. 「TONE」または初期化するパーシャルにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

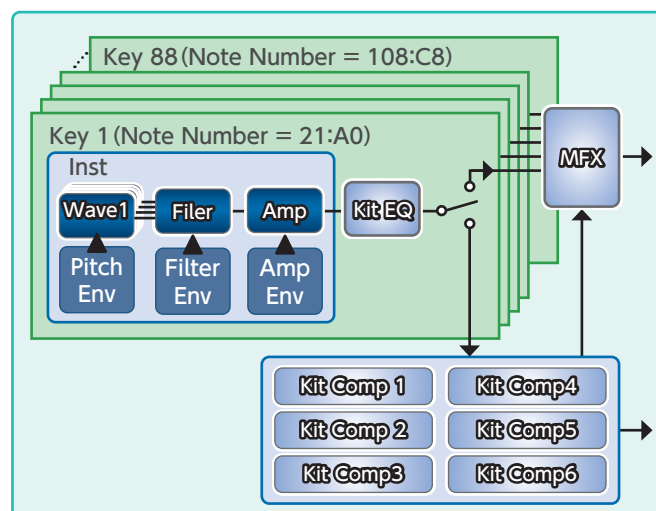
TONE	現在のトーンの設定をすべて初期化します。
PARTIAL 1 ~ 4	選んだパーシャルの設定のみを初期化します。

トーンまたはパーシャルが初期化されます。

ドラム・キットをエディットする

パート R に割り当てられているドラム・キットをエディットします。

Drum Kit トーン



注意

エディットしたパラメーターは一時的なものです。電源を切ると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、ドラム・キットを保存してください (P.30)。

1. ドラム・キットが割り当てられているパート (パート R) を選びます (P.17)。
2. 「ドラム演奏をする (DRUMS)」 (P.21) の手順に従って、エディットしたいドラム・キットを選びます。
3. [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
4. 「DRUM EDIT」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
DRUM EDIT メニュー画面が表示されます。

※ カレント・パートがパート R (ドラム・キット・パート) の場合に「DRUM EDIT」が選べます。

メニュー	説明	ページ
COMMON	ドラム・キット全体の音量を設定します。	P.27
INST	インストごとの設定をします。	
EFFECTS	ドラム・キットまたはインストにかかるエフェクトの設定をします。	
COPY	インストをコピーします。	P.28
INITIALIZE	ドラム・キットまたは各インストを初期化します。	

5. インストをエディットする場合は、鍵盤を弾いてエディットしたいキーを選びます。

ドラム・キットは A0 ~ C8 の 88 鍵の「キー」にそれぞれ別のドラム音色 (インスト) が割り当てられており、エディットしたいキーを選んで、1 鍵ごとにエディットします。現在選ばれているキーを「カレント・インスト」と呼び、鍵盤を弾くことでカレント・インストを変更できます。

音色をエディットする

6. 「Inst Number」にカーソルを合わせて、インストを選びます。

必要に応じてインストを変更します。インストはプリセットのドラム音色で、インスト変更すると、「INST CMN」タブ以降のパラメーターに影響します。目的の音のイメージに近いインストを選び、個別にエディットしていくとよいでしょう。

7. [◀] [▶] ボタンでタブを切り替えます。

MENU > DRUM EDIT > INST	
C4 (BigRk High Bongo)	
KEY PARAM	INST CMN INST WAVE INST Wi ▶ 1 / 9
Inst Number	40
Inst Bank	B
Level	118
Pan	35R
Chorus Send Level	0
Reverb Send Level	64
Mute Group	OFF
Output Assign	MFX

8. エディットしたいパラメーターにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで値を変更します。

メモ

ドラム・キット・パラメーターの詳細については、『パラメーター・ガイド』(Web)の「DRUM EDIT パラメーター」をご覧ください。

9. 変更した設定を保存するときは、「設定を保存する (WRITE)」(P.29) の操作をします。

※ エディットで設定を変更すると、ドラム・キット名に「*」がつきます。ライト操作で保存すると、「*」は消えます。

メモ

エディット画面に入ると、[9] ～ [13] ボタンはエフェクト・スイッチとして機能します。エフェクトをオン／オフして確認しながら音づくりできるので便利です。

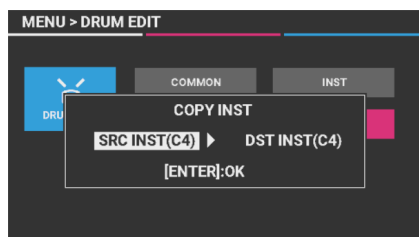
ボタン (色)	説明
[9] ピンク	EQ (イコライザー) をオン／オフします。
[10] オレンジ	PART MFX をオン／オフします。
[11] 黄色	IFX をオン／オフします。
[12] 水色	CHO / DLY (コーラス／ディレイ) をオン／オフします。
[13] 青	REV (リバーブ) をオン／オフします。

インストをコピーする

インストの設定をコピーします。

1. DRUM EDIT 画面で「COPY」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

ポップアップ画面が表示されます。



2. コピー元 (左) のインストとコピー先 (右) のインストを選び、[ENTER] ボタンを押します。

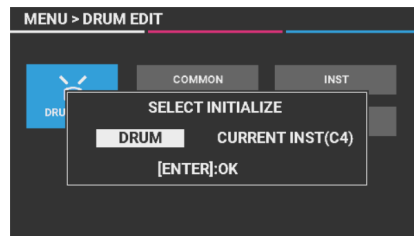
コピーが完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

ドラム・キットまたはインストを初期化する

現在のドラム・キットまたはインストの設定を、初期値に戻します。

1. DRUM EDIT 画面で「INITIALIZE」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

ポップアップ画面が表示されます。



2. 「DRUM」または初期化するインストにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

DRUM	現在のドラムキットの設定をすべて初期化します。
CURRENT INST	選んだインストの設定のみを初期化します

ドラム・キットまたはインストが初期化されます。

エフェクトをエディットする

シーン、トーン、ドラム・キット、システムの各種エフェクトをエディットします。

注意

エディットした設定は一時的なものです。電源を切ったり、他のシーンやトーンを選んだりすると消えてしまいます。

設定を残しておきたいときは、シーン、トーン、ドラム・キットまたはシステムをそれぞれ保存してください (P.29)。

1. エディットしたいシーン、トーンまたはドラム・キットを選びます。

2. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

3. 「SCENE EDIT」、「TONE EDIT」、「DRUM EDIT」または「SYSTEM EDIT」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

4. 「EFFECTS」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

5. [◀] [▶] ボタンでタブを切り替えます。

6. エディットしたいパラメーターにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで値を変更します。

メモ

- エフェクトの概要については、「エフェクト」(P.11) をご覧ください。
- エフェクト・パラメーターの詳細については、『パラメーター・ガイド』(Web) をご覧ください。

設定を保存する (WRITE)

設定を変更した場合、電源を切ったり他の音色を選んだりすると、変更した内容は消えてしまいます。変更した内容を残しておきたいときは、ライト操作をします。

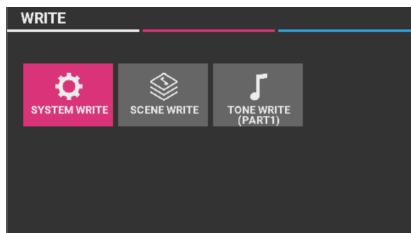
注意

- 保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。
- シーンとトーン／ドラム・キットのいずれかに「*」マークが付いているときは、先にトーン／ドラム・キットを保存してからシーンを保存してください。先にシーンを保存すると、エディットしたトーン／ドラム・キットのデータは失われます。

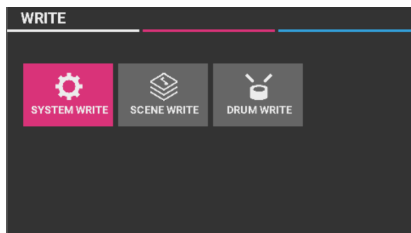
1. [WRITE] ボタンを押します。

WRITE メニュー画面が表示されます。

カレント・パートが、パート1～7の場合



カレント・パートが、パートRの場合



2. 保存したいメニューにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

メニュー	説明	ページ
SYSTEM WRITE	システム設定を保存します。	P.30
SCENE WRITE	シーンの設定を保存します。	P.29
TONE WRITE	トーンの設定を保存します。	P.30
DRUM WRITE	ドラム・キットの設定を保存します。	

SCENE WRITE／TONE WRITE／DRUM WRITE の場合は、ネーム入力画面が表示されます。



3. 必要に応じて、保存するデータに名前を付けます。

名前入力の操作方法

操作子	機能	説明
[◀] [▶] ボタン	-	カーソルの移動
[▲] [▼] ボタン	-	文字の選択
[DEC] [INC] ボタン	-	文字の選択
バリュー・ダイヤル	-	文字の選択
[2] ボタン	A/a	大文字／小文字切り替え

操作子	機能	説明
[3] ボタン	SPACE	カーソル位置の文字を空白に変更します。
[4] ボタン	JUMP	次の文字種の頭にジャンプします。
[5] ボタン	INSERT	カーソルの位置にスペース（空白）が挿入されます。
[6] ボタン	DELETE	カーソルの位置の文字が削除され、後ろの文字が前に詰まります。

4. 名前が決まったら、[ENTER] ボタンを押します。

5. バリュー・ダイヤルで保存先を選び、[ENTER] ボタンを押します。

確認の画面が表示されます。

中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

6. [ENTER] ボタンを押して、設定を保存します。

注意

画面に「Now Writing...」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

シーンを保存する (SCENE WRITE)

エディットしたシーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のシーンを選んだりすると消えてしまいます（パートの設定やシーケンスの録音データもシーンに含まれます）。

エディットした内容や録音したデータを残したい場合は、シーンのライト操作をします。

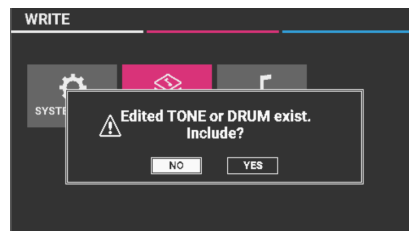
注意

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

1. WRITE 画面で [SCENE WRITE] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

メモ

シーンとトーン／ドラム・キットのいずれかに「*」マークが付いているときは、以下の画面が表示されます。この場合は「YES」を選び、先にトーン／ドラム・キットを保存してからシーンを保存してください。先にシーンを保存すると、エディットしたトーン／ドラム・キットのデータは失われます。



ネーム入力画面が表示されます。

2. 名前を変更する場合は、画面下部に表示される操作方法に従って名前を入力します。

3. 名前が決まったら、[ENTER] ボタンを押します。

設定を保存する (WRITE)

4. バリュー・ダイヤルで保存先を選び、[ENTER] ボタンを押します。

確認の画面が表示されます。

中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

5. [WRITE] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

シーンが保存されます。

注意

画面に「Now Writing...」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

シーンのデータとして保存されるもの

以下の設定やデータがシーンに保存されます。

- シーン全体の設定 (シーン・パラメーター)
- 各パートの設定 (パート・パラメーター)
- アルペジオの設定
- コード・メモリーの設定
- リズム・パターン・グループの設定
- ボコーダーの設定
- ステップ・シーケンサーのデータ
- エフェクトの設定

トーン／ドラム・キットを保存する (TONE WRITE / DRUM WRITE)

エディットしたトーン／ドラム・キットは一時的なものです。電源を切ったり、他のトーン／ドラム・キットを選んだりすると消えてしまいます。

エディットしたトーン／ドラム・キットを残したい場合は、トーン／ドラム・キットのライト操作をします。

注意

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

1. 保存したいパートのトーン／ドラム・キットを選んで (P.17)、[WRITE] ボタンを押します。

WRITE 画面が表示されます。

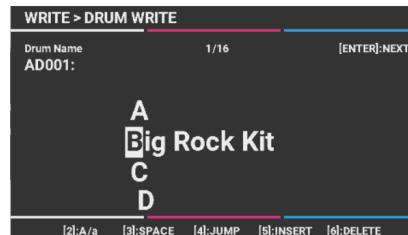
2. [TONE WRITE] または [DRUM WRITE] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

TONE WRITE 画面または DRUM WRITE 画面が表示されます。

TONE WRITE



DRUM WRITE



3. 名前を変更する場合は、画面下部に表示される操作方法に従って名前を入力します。

4. 名前が決まったら、[ENTER] ボタンを押します。

5. バリュー・ダイヤルで保存先を選び、[ENTER] ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [EXIT] ボタンを押します。

6. [WRITE] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

トーンまたはドラム・キットが保存されます。

注意

画面に「Now Writing...」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

システム設定を保存する (SYSTEM WRITE)

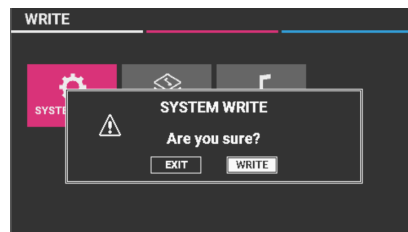
変更したシステム設定の内容を記憶させておきたいときは、システムのライト操作をします。

1. WRITE 画面で [SYSTEM WRITE] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

または、SYSTEM EDIT 画面を表示した状態で [WRITE] ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [EXIT] ボタンを押します。



2. [WRITE] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

設定の変更が完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

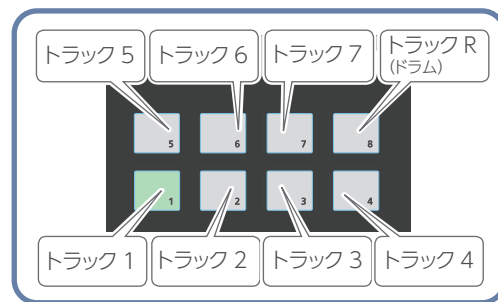
注意

画面に「Now Writing...」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

ステップ・シーケンサーを再生／録音する

「ステップ・シーケンサー」は、鍵盤の演奏やつまみ、ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、スライダー（MIC 以外）、ペダルなどコントローラーの操作をパターンとして記録し、繰り返し再生することができる機能です。

各パート 1 ～ R に対になったトラック 1 ～ R に記録／再生します。

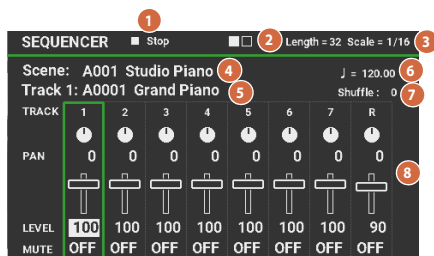


ステップ・シーケンサーを再生する

シーンを選んで再生する

1. [SEQUENCER] ボタンを押します。

SEQUENCER 画面が表示されます。



番号	説明
①	状態の表示 - Now Recording (録音中) - Now Playing (再生中) - Rec Standby (録音待機) - Stop (停止)
	Length
	ステップの数 (設定値: 1 ~ 64 左に 16 ステップをひとつの四角で表示します。)

番号	説明
③	Scale
	1 ステップあたりの長さ
	シーン
	トーン
	テンポ
	シャッフル (音の跳ねかた)
	ミキサー

2. シーンにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで再生するパターンを選びます。

3. [▶/■] ボタンを押して、パターンを再生します。

もう一度押すと、停止します。

メモ

Step Length が 17 以上のときは、SEQUENCER 画面で [SHIFT] ボタンを押しながら [1] ～ [4] ボタンを押すと、カレント・ステップの位置を 16 ステップ単位で切り替えます。

特定のトラックをミュートする (トラック・ミュート)

パターン再生中に、特定のトラックをミュートしたいときに使います。

1. [SEQUENCER] ボタンが点灯しているときに [MUTE] ボタンを押して点灯させます。

パッドのミュート設定モードになります。

2. パッド [1] ～ [8] を押して、ミュートしたいトラックを選びます。

押したパッドが点滅して、トラックがミュートされます。
複数のパッドを押すこともできます。

3. ミュートを解除するときは、ミュートしたトラックのパッドを再び押します。

4. トラック・ミュートの設定を終了するときは、[MUTE] ボタンを押します。

パッドが消灯します。

ステップ・シーケンサーの基本操作

操作子	説明
[▶/■] ボタン	ステップ・シーケンサーを再生／停止します。
[●] (STEP) ボタン	鍵盤の演奏やつまみなどコントローラーの操作を録音して、パターンを作成します。 [SHIFT] を押しながらこのボタンを押すと、STEP EDIT 画面が表示されます。ステップの編集や、STEP REC / TR-REC モードでの録音ができます。
[MUTE] ボタン	[SEQUENCER] ボタンが点灯した状態でオンにすると、パッド [1] ～ [8] で指定したトラックをミュートすることができます。
[ERASE] ボタン	録音したトラックや、トラックの一部を消去します。
パッド [1] ～ [8]	トラック (パート) を選びます。選んだパートを鍵盤で弾いたり録音したりすることができます。
[TEMPO] ボタン	テンポを変更します。

ステップ・シーケンサーに録音する

JUNO-D でステップ・シーケンサーに録音する方法は 3 種類あります。ステップ・シーケンサーはトラック 1 ～ R で構成されます。

録音モード	説明
リアルタイム録音 (REALTIME REC)	鍵盤の演奏やつまみなどコントローラーの操作をそのまま録音して、パターンを作成します。 ※ 全パート共通
ステップ録音 (STEP REC)	鍵盤の演奏をステップごとに順番に録音して、パターンを作成します。 ※ パートが 1 ～ 7 のときに有効です。
TR-REC	楽器 (インスト) ごとに、音を鳴らすタイミングをステップ上の好きな位置にセットしていく方法です。ドラム・パターンの作成に適しています。 ※ パート R (ドラム・キット) のときに有効です。

注意

作成したトラックは、別のシーンを選んだり本機の電源を切りすると消えてしまいます。気に入ったトラックができあがったら、シーンとして保存しておきましょう (P.29)。

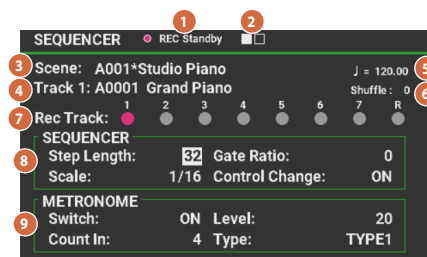
録音の設定をする

1. [●] (STEP) ボタンを押します。

[▶/■] ボタンが点滅し、録音待機になります。

2. 録音するトラックごとにパラメーターを設定します。

※ 録音の設定は、トラックごとにする必要があります。



番号	パラメーター	設定値	説明
1	-	-	状態の表示 - Now Recording (録音中) - Now Playing (再生中) - Rec Standby (録音待機) - Stop (停止)
2	-	-	ステップ数 (16 ステップをひとつの四角で表示)
3	-	-	シーン
4	-	-	トーン
5	♩ (Tempo)	20.00 ～ 300.00	テンポを設定します。
6	Shuffle	-90 ～ +90	発音のタイミング (音の跳ねかた) を設定します。
7	Rec Track	1 ～ R	パッド [1] ～ [8] でトラックを選びます。

番号	パラメーター	設定値	説明
SEQUENCER			
8	Step Length	1 ～ 64	ステップ数を設定します。
	Scale	1/1 ～ 1/32、1/1T ～ 1/16T	1 ステップあたりの長さを設定します。 1/16: 16 分音符 1/16T: 16 分 3 連符
	Gate Ratio	-128 ～ +127	ゲートの長さを設定します。全ステップ共通です。
	Control Change(CC)	OFF、ON、SMOOTH	鍵盤やつまみなどコントローラーの操作の、録音再生のオン/オフを設定します。 SMOOTH: コントロール・チェンジをなめらかに再生します。
METRONOME			
9	Switch	OFF、ON	録音時にメトロノームを鳴らしたくない場合は OFF にします。
	Count In	OFF、1 ～ 16	リアルタイム・レコーディング開始時にメトロノームでカウント・インをしたいときは、その拍数を設定します。
	Level	1 ～ 127	メトロノームの音量を調節します。
	Type	TYPE1、TYPE2	メトロノームの音色を選びます。

メモ

録音テンポは、以下の 3 つの方法で変更することができます。

録音テンポの設定方法	[TEMPO] ボタンを押してバリュー・ダイヤルで設定し、[EXIT] ボタンで TEMPO 画面を抜けます。
	TEMPO 画面では、[TEMPO] ボタンを押すタイミングで、テンポを設定することができます (タップ・テンポ)。設定したいテンポの、4 分音符のタイミングで 3 回以上 [TEMPO] ボタンを押してください。
	SEQUENCER 画面でテンポ「♩=***」にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで録音しやすいテンポに設定します。

※ テンポの変更情報は、録音されません。

※ シーンを切り替えたときに、システムのテンポに従うか (SYSTEM)、シーンに記憶されているテンポに従うか (SCENE) を設定することができます。詳しくは、『パラメーター・ガイド』(Web) の SYSTEM EDIT > COMMON > COMMON > Tempo Source をご覧ください。

3. パッド [1] ～ [8] を押して、録音トラックを指定します。

選んだパッドが点灯します。

- 現在選んでいるトラック (カレント・トラック): 緑点灯
 - 現在選んでいるトラックに重ねて演奏するトラック (Keyboard Switch がオンになっているトラック): 白点灯
- ※ カレント・トラックの Keyboard Switch がオンの場合、Keyboard Switch がオンになっている他のトラックも同時に鳴り、録音することができます。
- ※ カレント・トラックの Keyboard Switch がオフの場合、その選んだパートでのみ演奏／録音することができます。

メモ

- 録音トラックの音色を変更する場合は、トーンにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルでトーンを選びます。
- SEQUENCER 画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [1] ～ [8] を押すと、パート 1 ～ R の Keyboard Switch をオン／オフできます。
- SEQUENCER 画面で [SHIFT] ボタンを押しながら [1] ～ [4] (A. PIANO ～ KEYS) ボタンを押すと、カレント・ステップの位置を 16 ステップ単位で切り替えます。

REALTIME REC モードで録音する

4. [▶/■] ボタンを押して、録音を始めます。

5. 鍵盤を演奏します。

つまみやピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、スライダー (MIC 以外)、ペダルの操作も記録されます。

メモ

- 録音は、あらかじめ録音しているデータに加えて、新たにデータを重ねて録音します。録音をやり直したい場合は、[ERASE] ボタンを押してデータを消去してから再度録音してください。
- [●] (STEP) ボタンを押すと、録音が解除され再生状態に移り、これまで録音したデータに重ねて鍵盤演奏を楽しむことができます。もう一度 [●] (STEP) ボタンを押すと、再び録音状態になります。

6. [▶/■] ボタンを押して、シーケンサーを停止させます。

録音／再生状態にかかわらず、シーケンサーが停止します。

STEP REC モードで録音する

ステップを自動で進めてノートを入力することができます。

※ パートが 1 ～ 7 のときに有効です。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [●] (STEP) ボタンを押します。

STEP EDIT (STEP REC) 画面が表示されます。

STEP 1 EDIT (STEP REC)				Track 1	
NOTE	VELO	GATE	SUB	CC	VALUE
A#3(58)	87	TIE	OFF	----	---
F4(65)	86	TIE	OFF	----	---
G4(67)	81	TIE	OFF	----	---
D#4(63)	65	TIE	OFF	----	---
C2(36)	94	TIE	OFF	----	---
--(--)	---	---	---	----	---
--(--)	---	---	---	----	---
--(--)	---	---	---	----	---
Step Length: 32 Gate Ratio: 0				Scale: 1/16 Control Change: ON	

※ シーケンサーが再生中の場合は、[▶/■] ボタンを押して停止します。

2. [SHIFT] ボタンを押しながら [◀] または [▶] ボタンを押して、録音開始する STEP に移動します。

メモ

- [1] ～ [16] ボタンでも STEP を移動することができます。
- Step Length が 17 以上のときは、[SHIFT] ボタンを押しながら [1] ～ [4] ボタンを押すと 16 ステップ単位でページを変更することができます。

3. 鍵盤を押します。

鍵盤を押すとノート情報が記録され、すべての鍵盤を離すと自動で次の STEP に移動します。

各 STEP には最大 8 ノート入力できます。8 ノート以上入力すると、先に入力したノートから順番に削除されます。

任意の STEP にノートを入力したあと、入力された STEP に対応する [1] ～ [16] ボタンを押しながら、それ以降の STEP に対応する [1] ～ [16] ボタンを押すと、その区間内の STEP にタイが入力されます。

4. つまみなどのコントローラーを操作します。

つまみなどのコントローラーを操作すると、対応する CC が現在選ばれている STEP に入力されます。

各 STEP には最大 4 つのパラメーターまで入力できます。5 目のパラメーターを入力すると、最初に入力したパラメーターに上書きされます。

5. ステップを編集する場合は、「ステップを編集する」(P.34) の手順に従って編集します。

6. 終了するときは、[EXIT] ボタンを押します。

最後の STEP に入力すると自動で終了し、SEQUENCER 画面に表示が切り替わります。

TR-REC モードで録音する

※ 現在選ばれているパートがドラム・パート（パート R）の場合に TR-REC モードを使用することができます。

TR-REC とは

TR-REC は、カテゴリー・ボタン [1] ～ [16] を使って楽器（インスト）ごとに音を鳴らすタイミングをセットしていく方法です。
自分でセットしたリズムを聴きながら操作できます。
たとえば、図 1 のようなドラム・パターンは、図 2 のようにセットします。

図 1



図 2

Step Number	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Closed Hi-Hat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Snare Drum	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Bass Drum	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ ボタン点灯
□ ボタン消灯

ドラム・キットの場合、鍵盤で楽器（インスト）を鳴らすと [1] ～ [16] ボタンが点灯／消灯して、どのステップで発音するのかが確認することができます。

[1] ～ [16] ボタンを押すと点灯／消灯が切り替わり、楽器（インスト）の発音設定を変更することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [●] (STEP) ボタンを押します。

STEP EDIT (TR-REC) 画面が表示されます。

STEP 1 EDIT (TR-REC)						Track R
NOTE	VELO	GATE	SUB	CC	VALUE	
C2(36)	127	TIE	OFF	----	---	
D#3(51)	81	TIE	OFF	----	---	
F#3(54)	100	18	OFF	----	---	
C#2(37)	40	18	OFF	----	---	
D2(38)	40	18	OFF	----	---	
--(--)	---	---	---	----	---	
--(--)	---	---	---	----	---	
--(--)	---	---	---	----	---	
Step Length: 64 Gate Ratio: 0						
Scale: 1/16 Control Change: ON						

※ シーケンサーが再生中の場合は、[▶/■] ボタンを押して停止します。

2. 鍵盤を押して、入力したいインストを選びます。

3. 入力したい STEP に対応する [1] ～ [16] ボタンを押します。

- [SHIFT] ボタンを押しながら [◀] または [▶] ボタンでカレント・ステップを移動できます。
- Step Length が 17 以上のときは、[SHIFT] ボタンを押しながら [1] ～ [4] ボタンを押すと 16 ステップ単位でページを変更できます。

4. つまみなどのコントローラーを操作します。

つまみなどのコントローラーを操作すると、対応する CC が現在選ばれている STEP に入力されます。

各 STEP には最大 4 つのパラメーターまで入力できます。5 つ目のパラメーターを入力すると、最初に入力したパラメーターに上書きされます。

5. ステップを編集する場合は、「ステップを編集する」(P.34) の手順に従って編集します。

6. 終了するときは、[EXIT] ボタンを押します。

ステップを編集する

1. STEP EDIT 画面で、編集したい STEP に移動します。

2. 編集するパラメーターにカーソルを合わせて、バリュー・ダイヤルでパラメーターを変更します。

パラメーター	設定値	説明
NOTE	C-1(0) ～ G9(127)	ノート・ナンバー
VELO	1 ～ 127	鍵盤を弾く強さ（ベロシティ）を設定します。
GATE	0 ～ 100、TIE	ステップに対するノート・オンの長さの割合を設定します。 TIE: 次のステップのノートとタイでつなげます。
SUB	OFF、FLAM、1/4、1/3、1/2	ステップ内での連続発音のしかたを設定します。 1 step OFF: [■][□][□][□] FLAM: [■][■][□][□] 1/4: [■][■][■][■] 1/3: [■][■][■][■] 1/2: [■][■][■][■]
CC	CC1 ～ CC31、CC33 ～ CC119、BEND	コントロール・チェンジ・ナンバー
Step Length	1 ～ 64	ステップ数を設定します。
Scale	1/1 ～ 1/32、1/1T ～ 1/16T	1 ステップあたりの長さを設定します。 1/16: 16 分音符 1/16T: 16 分 3 連符
Gate Ratio	-128 ～ +127	ゲートの長さを設定します。全ステップ共通です。
Control Change(CC)	OFF、ON、SMOOTH	鍵盤やつまみなどコントローラーの操作の、録音再生のオン／オフを設定します。 SMOOTH: コントロール・チェンジをなめらかに再生します。

メモ

STEP EDIT 画面で [SHIFT] ボタンを押すと、画面下部にショートカット一覧が表示されます。

STEP 1 EDIT (STEP REC)						Track 1
NOTE	VELO	GATE	SUB	CC	VALUE	
A#3(58)	87	TIE	OFF	----	---	
F4(65)	86	TIE	OFF	----	---	
G4(67)	81	TIE	OFF	----	---	
D#4(63)	65	TIE	OFF	----	---	
C2(36)	94	TIE	OFF	----	---	
--(--)	---	---	---	----	---	
--(--)	---	---	---	----	---	
--(--)	---	---	---	----	---	
[11]: COPY STEP [12]: PASTE STEP [13]: CLEAR NOTE						
[14]: CLEAR CC [15]: CLEAR ALL NOTE [16]: CLEAR ALL CC						

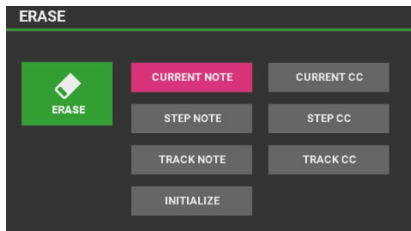
操作	説明
[SHIFT]+[11]	カレントの STEP 情報をコピーします。
[SHIFT]+[12]	カレントの STEP にコピーした情報をペーストします。
[SHIFT]+[13]	カレントの NOTE をクリアします。
[SHIFT]+[14]	カレントの CC をクリアします。
[SHIFT]+[15]	カレント STEP のすべての NOTE をクリアします。
[SHIFT]+[16]	カレント STEP のすべての CC をクリアします。

3. 編集を終了するときは、[EXIT] ボタンを押します。

ステップ・シーケンサー全体やトラックを一括消去する (ERASE)

1. SEQUENCER 画面を表示した状態で、[ERASE] ボタンを押します。

ERASE メニュー画面が表示されます。



2. 消去するメニューを選び、[ENTER] ボタンを押します。

設定値	説明
CURRENT NOTE	現在カーソルで選ばれているノートのみを消します。
CURRENT CC	現在カーソルで選ばれている CC のみを消します。
STEP NOTE	現在のステップのノートをすべて消します。
STEP CC	現在のステップの CC をすべて消します。
TRACK NOTE	現在のトラックのノートをすべて消します。
TRACK CC	現在のトラックの CC をすべて消します。
INITIALIZE	すべてのトラックを初期化します。

選んだメニューの内容が消去されます。

シーケンサー・ユーティリティー

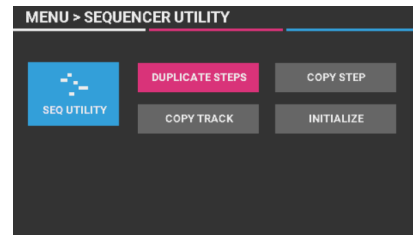
ステップ・シーケンサーに関するユーティリティー機能をまとめた画面です。ステップの複製や、トラックのコピー、初期化などの機能を使うことができます。

1. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

2. [SEQ UTILITY] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

SEQUENCER UTILITY 画面が表示されます。



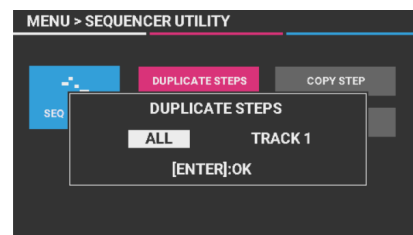
3. 実行したい機能にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

全ステップの内容をトラック末尾に複製する (DUPLICATE STEPS)

指定したトラックのステップ・シーケンサーの内容を複製し、ステップ数を 2 倍に延長します。

※ 延長後のステップ数は最大で 64 ステップです。

1. SEQUENCER UTILITY 画面で [DUPLICATE STEPS] を選び、[ENTER] ボタンを押します。



対象のトラックを選びます。

- ALL : 8 トラックを一度に複製します。
 - TRACK 1 ~ R : 選んだトラックのみを複製します。
- 中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

2. [ENTER] ボタンを押して、実行します。

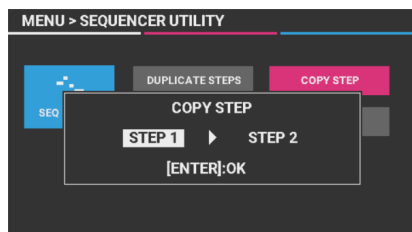
複製が完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

ステップの内容を他のステップにコピーする (COPY STEP)

ステップに含まれる情報を、異なるステップ間でコピーすることができます。指定した番号のステップを別のステップにコピーします。

1. **PATTERN UTILITY** 画面で「**COPY STEP**」を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

COPY STEP 画面が表示されます。



2. 「(コピー元のステップ番号) ▶ (コピー先のステップ番号)」をそれぞれ選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

中止するときは、**[EXIT]** ボタンを押します。

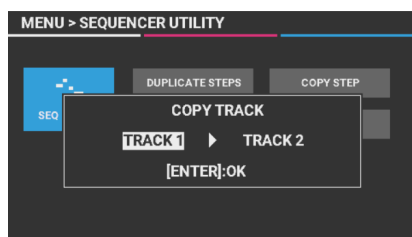
コピーが完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

トラックの内容を他のトラックにコピーする (COPY TRACK)

ステップ・シーケンサーに含まれる情報を、異なるトラック間でコピーすることができます。指定したトラック番号のステップ全体を別のトラックにコピーします。

1. **SEQUENCER UTILITY** 画面で「**COPY TRACK**」を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

COPY TRACK 画面が表示されます。



2. 「(コピー元のトラック番号) ▶ (コピー先のトラック番号)」をそれぞれ選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

中止するときは、**[EXIT]** ボタンを押します。

コピーが完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

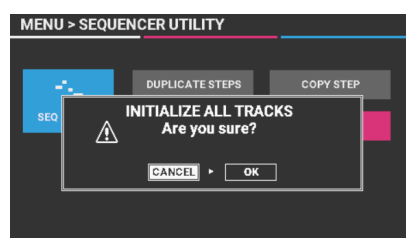
すべてのトラックを初期化する (INITIALIZE)

すべてのトラックのノート、CC を消去します。また、すべてのトラックの、Step Length や Scale などステップ・シーケンサーの設定値を初期化します。

メモ

[ERASE] ボタンを押して、INITIALIZE 操作をすることもできます。

1. **SEQUENCER UTILITY** 画面で「**INITIALIZE**」を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。



確認画面が表示されます。

中止するときは、**[EXIT]** ボタンを押します。

2. 「**OK**」にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。

シーケンサーが初期化されます。

リズム・パターンを再生する

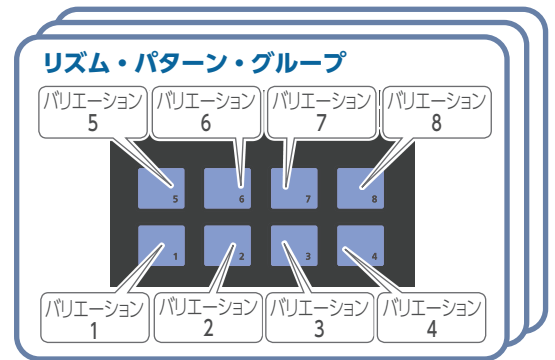
「リズム・パターン」とは、ドラムやパーカッションなどリズム楽器を使って演奏したフレーズのことです。本機では、パッド [1] ～ [8] に割り当てられたリズム・パターンを演奏させながら、鍵盤演奏を楽しむことができます。

リズム・パターンには 8 つの「バリエーション」があり、8 つのバリエーションを 1 つにまとめたものを「リズム・パターン・グループ」と呼びます。

リズム・パターン・グループを選ぶと、自動的にバリエーションがパッド [1] ～ [8] に割り当てられます。

また、リズム・パターンで鳴らすドラムの音色を「ドラム・キット」と呼びます。

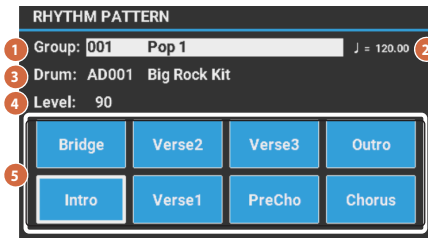
リズム・パターンには、現在選ばれているシーンのパート R で選んでいるドラム・キットが使われます。



リズム・パターンを選んで再生する

1. [RHYTHM] ボタンを押して、点灯させます。

RHYTHM PATTERN 画面が表示されます。



番号	説明	番号	説明
1	リズム・パターン・グループ	4	リズム・パターンの音量
2	テンポ	5	リズムパターンのバリエーション
3	ドラム・キット		

2. リズム・パターンの設定をします。

パラメーター	設定値	説明
Group		リズム・パターン・グループを選びます。 リズム・パターン・グループを変えると、パッド [1] ～ [8] に割り当てられているリズム・パターンも変わります。 → リズム・パターン・グループについては、『パラメーター・ガイド』(Web) の「リズム・パターン一覧」をご覧ください。
Drum		リズム・パターンの演奏に使うドラム・キットを選びます。 → ドラム・キット一覧は、『サウンド・リスト』(Web) の「Drum kit tone」をご覧ください。 リズム・パターン・グループを変更すると、リズム・パターン・グループが指定しているドラム・キットに切り替わりますが、このパラメーターで別のドラム・キットを選ぶこともできます。
Level	0 ～ 127	リズム・パターンの音量を設定します。 メモ [PHRASE PAD] スライダーでリズム・パターンの音量を調節することもできます。

メモ

リズム・パターン・グループの設定は、シーンに保存できます。保存方法については、「シーンを保存する (SCENE WRITE)」(P.29) をご覧ください。

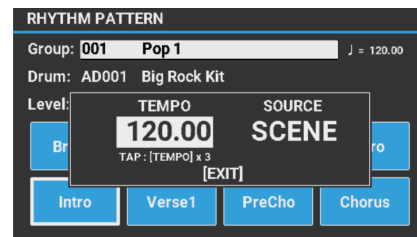
3. パッド [1] ～ [8] ボタンを押して、リズム・パターンを再生します。

押したパッドに割り当てられたリズム・パターンが再生され、パッドが点滅します。もう一度押すと、停止します (パッド点灯)。

テンポを変える

1. [TEMPO] ボタンを押します。

TEMPO 画面が表示されます。



2. バリュー・ダイヤルで、テンポを調節します。

3. [EXIT] ボタンを押して、元の画面に戻ります。

メモ

- ・ [TEMPO] ボタンを押すタイミングで、テンポを設定することができます (タップ・テンポ)。設定したいテンポの、4 分音符のタイミングで 3 回以上 [TEMPO] ボタンを押してください。
- ・ シーンを切り替えたときに、システムのテンポに従うか (SYSTEM)、シーンに記憶されているテンポに従うか (SCENE) を設定することができます。詳しくは、『パラメーター・ガイド』(Web) の SYSTEM EDIT > COMMON > COMMON > Tempo Source をご覧ください。

オーディオ・ファイルを再生する（オーディオ・プレーヤー）

USB メモリーに保存してあるオーディオ・ファイルを、パッド [1] ～ [8] に割り当てて再生することができます。

再生可能なオーディオ・ファイル（WAV/AIFF）

サンプル・レート	44.1、48kHz
ビット数	8、16、24 ビット

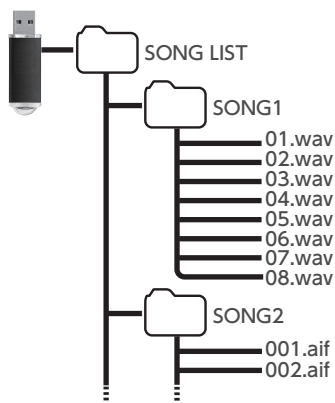
注意

- 2 つ以上のオーディオ・ファイルを同時に再生することはできません。
- オーディオ・ファイルのテンポは変更できません。

オーディオ・ファイルをパッドに割り当てて再生する

- JUNO-D で USB メモリーをフォーマットします (P.49)。
- JUNO-D の電源を切ってから、USB メモリーを抜きます。
- パソコンを使って、「[SONG LIST] フォルダの中にフォルダを作ります。

※ フォルダ名には半角の英数字（1 バイト）を使ってください。



- 作ったフォルダの中に、再生したいオーディオ・ファイルをコピーします。
- USB メモリーを本機に挿して、電源を入れます。
- [AUDIO] ボタンを押します。

AUDIO PLAYER 画面が表示されます。

AUDIO PLAYER	
Song List :	SONG1
Audio Level:	50
PAD1 PAD2 PAD3 PAD4 PAD5 PAD6 PAD7 PAD8	▶ 1/8
Name	01.wav
Loop Switch	OFF
Loop Start Point	00000000
Loop End Point	10855039

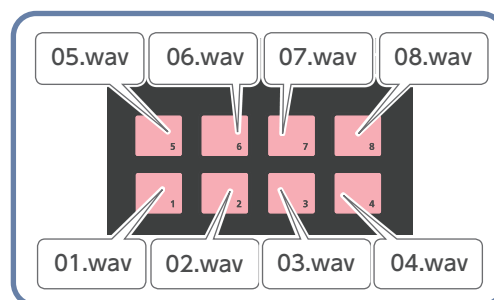
7. オーディオ・プレーヤーの設定をします。

パラメーター	設定値	説明
Song List		USB メモリーの SONG LIST フォルダの中にあるフォルダを表示します。
Audio Level	0 ～ 127	オーディオ・ファイルの音量を設定します。 メモ [PHRASE PAD] スライダーでオーディオ・ファイルの音量を調節することもできます。 ※ Audio Level の値は、電源を切ると失われます。電源を切っても値を記憶させておきたいときは、システム設定の保存操作をしてください (P.30)。
PAD1 ～ 8		
Name		パッドに割り当てられるオーディオ・ファイルを表示します。
Loop Switch	OFF、ON	ループ再生のオン/オフを設定します。 メモ [SHIFT] ボタンを押しながらパッドを押す操作でも、Loop をオン/オフできます。
Loop Start Point	0 ～ (設定可能範囲)	ループ再生の開始位置を設定します。
Loop End Point	(設定可能範囲) ～ 最後	ループ再生の終了位置を設定します。

※ 設定を変更する場合は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

8. Song List を変更したときは、[ENTER] ボタンを押します。

選んだフォルダにあるオーディオ・ファイルが、上から順にパッドに割り当てられます。たとえば、SONG1 フォルダを選ぶと、図のように割り当てられます。



メモ

フォルダ内のファイルは、数字/アルファベット順で表示され、上から順に 8 つのファイルを割り当てます。

9. パッド [1] ～ [8] を押します。

押したパッドが点滅し、割り当てられたオーディオ・ファイルが再生されます。

もう一度押すと、停止します（パッド点灯）。

オーディオ・プレーヤーの操作

動作	操作
再生する	パッド [1] ～ [8] を押します。
停止する	再生中のパッドを押します。
Start、End の調節 (*1)	「Loop Start Point」または「Loop End Point」にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで変更します。 メモ オーディオ・プレーヤーを再生させながら Loop Start Point / Loop End Point にカーソルを合わせて [SHIFT] + [ENTER] ボタンを押すと、その時点の再生 Point が入力されます。
オーディオの鳴らしかた	即座に切り替える場合： パッド [1] ～ [8] を押します。 次に鳴らすオーディオを予約する場合： 再生中のパッドを押しながら、次に再生するパッドを押します。
オーディオ・プレーヤー全体の音量	[PHRASE PAD] スライダーを動かします。

(*1) ループの設定は、オーディオ・ファイルがあるフォルダー内の、オーディオ・ファイルごとに自動的に保存されます。

オーディオ・ファイルを別のフォルダーに移動するときは、設定ファイル (.bin) と一緒に移動することでループ設定も引き継ぐことができます。

SOUND MODIFY つまみに機能を割り当てる

いろいろな機能を [1] ~ [4] つまみに割り当てることができます。[KNOB ASSIGN] ボタンを押すと、[1] ~ [4] つまみに割り当てられたパラメーターをコントロールすることができます。

割り当てるパラメーターは、システム設定、またはシーン設定として保存でき、つまみごとにどちらかの設定を使うことができます。

システム設定の割り当てパラメーターを変更する

1. [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. [SYSTEM EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
SYSTEM EDIT 画面が表示されます。
3. [COMMON] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
4. [KNOB] タブの [Knob 1 Function] ~ [Knob 4 Function] のいずれかにカーソルを合わせ、割り当てたいパラメーターに変更します。

MENU > SYSTEM EDIT > COMMON		
◀	/KNOB/MIDI/USB AUDIO/METRONOME/f	▶ 5/10
Knob 1 Source		SCENE
Knob 1 Function		EQ LOW GAIN
Knob 2 Source		SCENE
Knob 2 Function		EQ MID GAIN
Knob 3 Source		SCENE
Knob 3 Function		EQ HIGH GAIN
Knob 4 Source		SCENE
Knob 4 Function		REVERB

メモ

- この画面は、Knob 1 ~ 4 Source が SYSTEM の場合に、[MENU] ボタンを押しながら [1] ~ [4] つまみを操作する方法でも表示できます。
 - 割り当てられる機能について、詳しくは『パラメーター・ガイド』(Web) の SYSTEM EDIT > COMMON > KNOB をご覧ください。
5. 設定が完了したら、[WRITE] ボタンを押してシステム設定を保存します (P.29)。

シーン設定の割り当てパラメーターを変更する

1. [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. [SCENE EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
SCENE EDIT 画面が表示されます。
3. [COMMON] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
4. [KNOB] タブの [Knob 1 Function] ~ [Knob 4 Function] のいずれかにカーソルを合わせ、割り当てたいパラメーターに変更します。

MENU > SCENE EDIT > COMMON		
◀	/KNOB/SOURCE	▶ 4/5
Knob 1 Function		EQ LOW GAIN
Knob 2 Function		EQ MID GAIN
Knob 3 Function		EQ HIGH GAIN
Knob 4 Function		REVERB

メモ

- この画面は、Knob 1 ~ 4 Source が SCENE の場合に、[MENU] ボタンを押しながら [1] ~ [4] つまみを操作する方法でも表示できます。
 - 割り当てられる機能について、詳しくは『パラメーター・ガイド』(Web) の SCENE EDIT > COMMON > KNOB をご覧ください。
5. 設定が完了したら、[WRITE] ボタンを押してシーンを保存します (P.29)。

割り当てるパラメーターの設定元を変更する

1. [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. [SYSTEM EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
SYSTEM EDIT 画面が表示されます。
3. [COMMON] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
4. [KNOB] タブの [Knob 1 Source] ~ [Knob 4 Source] のいずれかにカーソルを合わせ、[SCENE] または [SYSTEM] を選びます。

MENU > SYSTEM EDIT > COMMON		
◀	/KNOB/MIDI/USB AUDIO/METRONOME/f	▶ 5/10
Knob 1 Source		SCENE
Knob 1 Function		EQ LOW GAIN
Knob 2 Source		SCENE
Knob 2 Function		EQ MID GAIN
Knob 3 Source		SCENE
Knob 3 Function		EQ HIGH GAIN
Knob 4 Source		SCENE
Knob 4 Function		REVERB

5. 設定が完了したら、[WRITE] ボタンを押してシステム設定を保存します (P.29)。

汎用コントローラーの使いかた

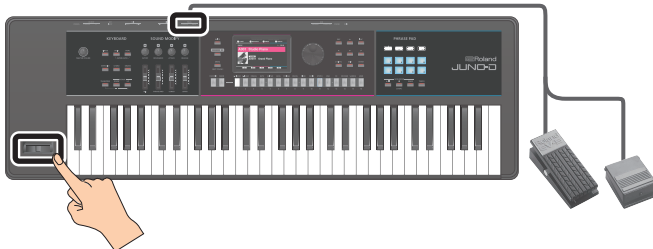
ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、ペダル端子に接続したペダル・スイッチやエクスプレッション・ペダルなどが、汎用コントローラーとして使えます。いろいろな機能を割り当てて使うことができます。

1. 対象となるシーンを選びます。

2. カレント・パートを選びます (P.17)。

3. 汎用コントローラーを操作します。

割り当てられた機能に従って、音色が変化します。



コントローラー	説明
ピッチ・ベンド・レバー	ピッチ（音の高さ）を変化させます。 ピッチ・ベンド以外の機能を割り当てているシーンもあります。いろいろな機能を割り当てることができます。レバーを操作して、割り当てた機能を使います。
モジュレーション・レバー	コントロール・チェンジ CC#1 を出します。 その他のいろいろな機能を割り当てることができます。レバーを操作して、割り当てた機能を使います。
PEDAL CONTROL 端子	別売のエクスプレッション・ペダルやペダル・スイッチを接続して使います。 また、いろいろな機能を割り当てることができます。ペダルを操作して、割り当てた機能のオン／オフやボリュームの調節などに使います。
PEDAL HOLD 端子	別売のペダル・スイッチを接続して、ダンパー・ペダルとして使用することができます。また、他にもいろいろな機能を割り当てることができます。ペダルを操作して、割り当てた機能を使います。

メモ

- 汎用コントローラーを操作したときの効果は、鍵盤を弾いたときに鳴るパートに対してかかります。
- [MENU] ボタンを押しながらピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、PEDAL CONTROL 端子／PEDAL HOLD 端子に接続したペダルを操作すると、機能を割り当てるための設定画面が表示されます。詳しくは「ショートカット一覧」(P.53) をご覧ください。
- 汎用コントローラーに割り当てる機能は、システム側で一括設定することも、シーンごとに個別設定することもできます。システム側かシーン側のどちらの設定に従うかを、SYSTEM EDIT > COMMON > PEDAL または BEND/MOD であらかじめ選んでおきます。

パラメーター	設定値	説明
Hold Pedal Source	SYSTEM、SCENE	PEDAL HOLD 端子に接続したペダルでコントロールする機能が、システムの設定に従うか (SYSTEM)、シーンの設定に従うか (SCENE) を選びます。

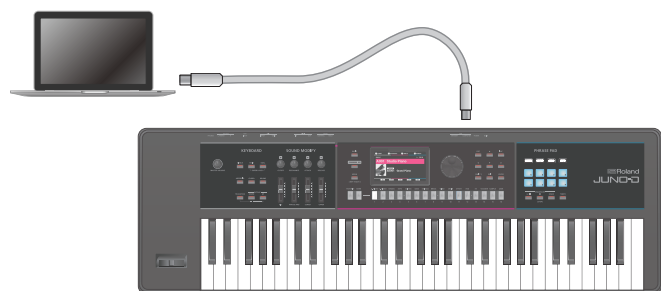
パラメーター	設定値	説明
Control Pedal Source	SYSTEM、SCENE	PEDAL CONTROL 端子に接続したペダルでコントロールする機能が、システムの設定に従うか (SYSTEM)、シーンの設定に従うか (SCENE) を選びます。
Pitch Bend Source	SYSTEM、SCENE	ピッチ・ベンド・レバーでコントロールする機能が、システムの設定に従うか (SYSTEM)、シーンの設定に従うか (SCENE) を選びます。
Modulation Source	SYSTEM、SCENE	モジュレーション・レバーでコントロールする機能が、システムの設定に従うか (SYSTEM)、シーンの設定に従うか (SCENE) を選びます。

※ 設定方法については、「メニューを操作する (MENU)」(P.46) をご覧ください。

USB でパソコンと接続する

JUNO-D の USB COMPUTER 端子とお使いのパソコンの USB 端子を市販の USB ケーブルで接続して、オーディオ / MIDI 通信することができます。

- ※ USB COMPUTER 端子には、2.0A 以上の電源供給能力を持つパソコン、USB AC アダプター (5V / 2.0A 以上のもの) を接続して、JUNO-D へ電源供給ができます。
- ※ 本機へ電源供給をするには USB ケーブル (両端が USB Type-C® のもの) で接続します。USB ケーブル (USB Type-C®-USB A) でもパソコンと接続することはできますが、本機へ電源を供給することはできません。



注意

- JUNO-D の電源を入れてから、パソコンの DAW ソフトウェアを起動してください。また、DAW ソフトウェアを起動した状態で、JUNO-D の電源のオン / オフはしないでください。
- 市販されているすべての DAW ソフトウェア (アプリ) の動作を保証するものではありません。
- USB ケーブルは付属していません。ご購入の際には、JUNO-D をお求めになった販売店にお問い合わせください。
- 充電専用の USB ケーブルは使用しないでください。データ通信ができません。

USB オーディオ

JUNO-D → パソコン

JUNO-D をパソコンと USB ケーブルで接続すると、JUNO-D で設定した出力音を、パソコン上の DAW ソフトウェアなどに録音することができます。

パソコン → JUNO-D

JUNO-D をパソコンと USB ケーブルで接続すると、パソコンの音を JUNO-D の OUTPUT 端子に接続した機器で鳴らすことができます。

- ※ お使いの DAW ソフトウェアを起動して、オーディオの入力デバイスと出力デバイスに「JUNO-D」を選びます。
- ※ 設定方法については、お使いの DAW ソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

USB MIDI

JUNO-D をパソコンと USB ケーブルで接続すると、DAW ソフトウェアを使って JUNO-D の演奏データ (MIDI データ) を記録したり、DAW ソフトウェアで再生した演奏データ (MIDI データ) を JUNO-D の音源部で鳴らしたりすることができます。

USB ドライバーをインストールする

USB ドライバーは、パソコン上のソフトウェアと JUNO-D との間でデータをやりとりするソフトウェアです。

JUNO-D 専用 USB ドライバーをお使いになる場合は、USB ドライバーのインストールが必要です。

メモ

JUNO-D 専用 USB ドライバーのダウンロードとインストール手順について、詳しくはローランドのホームページをご覧ください。

<https://www.roland.com/jp/support/>

USB ドライバーの設定をする

JUNO-D 専用 USB ドライバーと、OS 標準のドライバーを切り替えます。

1. **[MENU] ボタンを押します。**
MENU 画面が表示されます。
2. **[SYSTEM EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。**
SYSTEM EDIT 画面が表示されます。
3. **[COMMON] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。**
4. **[COMMON] タブの「USB Driver Select」にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルでドライバーを選びます。**

ドライバー	説明
VENDOR	ローランドが提供している JUNO-D 専用のドライバーを使うときに選びます。MIDI とオーディオが使用できます。
GENERIC	パソコンの OS 標準の USB ドライバーを使うときに選びます。

5. **[WRITE] ボタンを押します。**
確認画面が表示されます。
中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。
6. **[WRITE] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。**
設定が完了すると、画面に「Completed!」と表示されます。

注意

この設定は、本機の電源を入れ直すとき有効になります。

7. **JUNO-D の電源を入れ直します。**

USB オーディオを使う

USB オーディオ入力の調節

USB 接続したパソコンなどの機器から JUNO-D にオーディオを入力します。

1. [MENU] ボタンを押します。

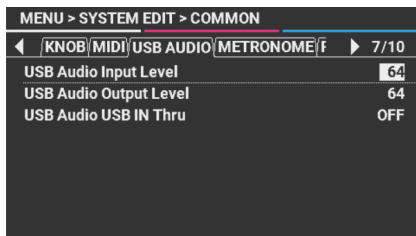
MENU 画面が表示されます。

2. [SYSTEM EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

SYSTEM EDIT 画面が表示されます。

3. [COMMON] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

4. [USB AUDIO] タブの [USB Audio Input Level] にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで入力レベルを調節します。



メモ

Knob 1 ~ 4 Function に USB Audio Input Level を割り当てることもできます。

USB オーディオ出力の調節

USB 接続したパソコンなどの機器に、JUNO-D のオーディオを出力します。

1. [MENU] ボタンを押します。

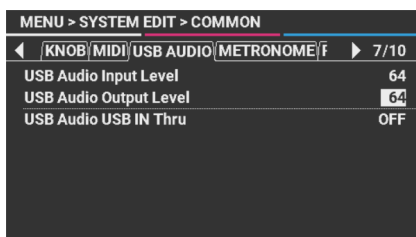
MENU 画面が表示されます。

2. [SYSTEM EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

SYSTEM EDIT 画面が表示されます。

3. [COMMON] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

4. [USB AUDIO] タブの [USB Audio Output Level] にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで出力レベルを調節します。



メモ

- Knob 1 ~ 4 Function に USB Audio Output Level を割り当てることもできます。
- USB AUDIO 設定画面で「USB Audio USB IN Thru」を ON にすると、USB COMPUTER 端子のオーディオ入力を USB COMPUTER 端子のオーディオ出力にミックスすることができます。

JUNO-D を MIDI キーボードとして使う

JUNO-D の鍵盤で演奏した情報 (MIDI データ) を、DAW ソフトウェアに記録したり、ソフトウェア音源を演奏したりすることができます。

1. JUNO-D とパソコンを接続します。

2. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

3. [SYSTEM EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

SYSTEM EDIT 画面が表示されます。

4. [COMMON] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

5. [COMMON] タブの [Local Switch] にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで「OFF」にします。

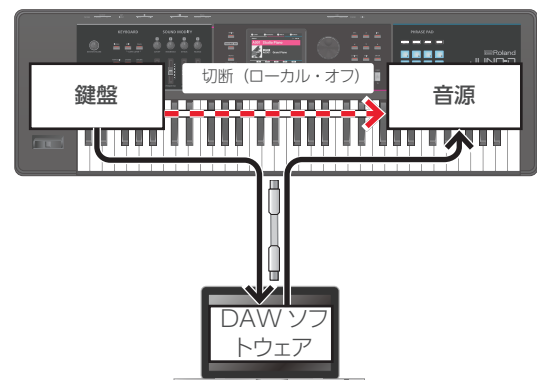
メモ

必要に応じて、MIDI 送信チャンネルを設定します。詳しくは、『パラメーター・ガイド』(Web) の SCENE EDIT > PART > EXTERNAL をご覧ください。

Local Switch の使いかた

DAW ソフトウェアと、JUNO-D の鍵盤やコントローラーと音源部を合わせて使う場合、Local Switch (ローカル・スイッチ) を「OFF」にします。その方法について説明します。

JUNO-D の鍵盤 → DAW ソフトウェア → JUNO-D の音源部の順につなぐことを考えます。JUNO-D の鍵盤部と音源部は内部で接続されているため、通常はこのような接続は不可能です。しかし、Local Switch を「OFF」にすると、JUNO-D の鍵盤部と音源部は独立して扱うことができるので、図のような接続で DAW ソフトウェアと合わせて使うことができます。



DAW ソフトウェアを使う

JUNO-D を DAW コントローラーとして使う

DAW ソフトウェアのコントローラーとして使うことができます。
JUNO-D は DAW コントロール・マップを搭載しています。コントロール・マップを使って、簡単に各種 DAW ソフトウェアに合った設定にすることができます。

メモ

DAW ソフトウェアのコントローラーとして使う場合は、USB Driver の設定を「VENDOR」にしてお使いください。

MainStage をコントロールする

プロフィールをインストールする

MainStage 用プロフィールを Mac にインストールします。

1. 製品サポート・ページからプロフィールをダウンロードします。

以下の URL にアクセスし、プロフィールをダウンロードします。
<https://www.roland.com/jp/support/>

2. ダウンロードした ZIP ファイルを展開します。

3. 「JUNO-D_MainStageProfile_1.0.0.pkg」をダブルクリックします。

インストールが始まります。

4. インストール画面の指示に従って、インストールを進めます。

5. 「インストールが完了しました。」と表示されたら「閉じる」ボタンをクリックします。

MainStage をコントロールする

1. JUNO-D と Mac を USB ケーブルで接続します。

2. MainStage を起動します。

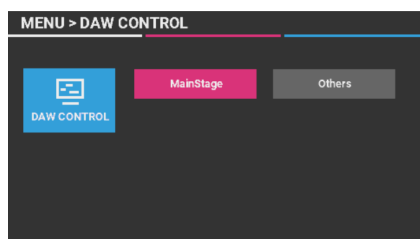
3. MainStage で使いたいコンサートを開きます。

4. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

5. 「DAW CONTROL」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

コントロールする DAW ソフトウェアの選択画面が表示されます。



6. 「MainStage」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

メモ

DAW CTRL 機能をオンにしたときに、一時的に発音できない場合があります。これは MainStage のコンサート情報を読み込む処理によるもので、故障ではありません。

7. JUNO-D を操作して、MainStage をコントロールします。

操作子	機能
[EXIT] ボタン	通常モード切り替え JUNO-D を通常モードに切り替えます。
[▶] ボタン	Next Set 次のセットを呼び出します。
[◀] ボタン	Previous Set 前のセットを呼び出します。
[▼] ボタンまたは [INC] ボタン	Next Patch 次のパッチを呼び出します。
[▲] ボタンまたは [DEC] ボタン	Previous Patch 前のパッチを呼び出します。

メモ

JUNO-D 本体の音源を鳴らないようにするには、Local Switch を「OFF」にしてください。

Local Switch について詳しくは、「Local Switch の使いかた」(P.43) をご覧ください。

Mackie Control 対応ソフトウェアをコントロールする

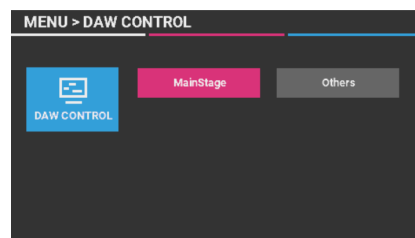
1. JUNO-D とパソコンを USB ケーブルで接続します。

2. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

3. 「DAW CONTROL」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

コントロールする DAW ソフトウェアの選択画面が表示されます。



4. 「Others」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

DAW CONTROL 設定画面が表示されます。

5. 「Control Map」にカーソルを合わせ、ダイヤルでお使いの DAW ソフトウェアを選びます。

設定値	説明
LOGIC	Logic Proをコントロールします。
CUBASE	Cubaseをコントロールします。
USER	コントロール・サーフェスMackie Controlが使えない環境の場合は、「USER」を選びます。 パッド[1]～[8]を押したときに出力するMIDIメッセージを選ぶことができます。

メモ

「USER」を選んでいる場合、DAW ソフトウェアの MIDI 入出力ポートを「JUNO-D」に設定してください。

6. 必要に応じて、「Sync Out」「Sync Mode」にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで設定を変更します。

パラメーター	設定値／説明
Sync Out	クロック、スタート、ストップの MIDI メッセージを出力する端子を設定します。 OFF、MIDI、USB COM、MIDI/USB COM、USB MEM、ALL
Sync Mode	同期信号を受信する端子を設定します。 AUTO、INT、MIDI、USB COM、USB MEM

7. 「Local Switch」にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで「OFF」に設定します。

メモ

Local Switch について詳しくは、「Local Switch の使いかた」(P.43) をご覧ください。

8. DAW ソフトウェアで、操作するプロジェクト・ファイルを開きます。

メモ

あらかじめ、MIDI の入力デバイスと出力デバイスに「JUNO-D」を選んでおきます。

設定方法については、お使いの DAW ソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

9. 選んだ DAW ソフトウェアに応じた、コントロール・サーフェスの設定をします。

LOGIC PRO の設定をする

Logic Pro を使用するときの説明をします。お使いのソフトウェアのバージョンによって、手順が異なることがあります。

- Logic Pro のメニューから、[Logic Pro] → [コントロールサーフェス] → [セットアップ (設定)] を選び、設定画面を開きます。
- メニューの [新規] → [インストール] を選びます。
- モデルから [Mackie Control] を選び、「追加」を押します。
- 入力ポートと出力ポートに「JUNO-D DAW CTRL」を設定します。

CUBASE の設定をする

Cubase を使用するときの説明をします。お使いのソフトウェアのバージョンによって、手順が異なることがあります。

- Cubase の [スタジオ] メニューから [スタジオ設定] を選びます。

- ダイアログ左上にある [+ (デバイス)] ボタンを押して、プルダウン・メニューから「Mackie Control」を選びます。
- Mackie Control の MIDI 入力と MIDI 出力に、「JUNO-D DAW CTRL」を設定します。
- ダイアログの左側から「MIDI ポートの設定」を選び、設定画面を表示させます。
- 「JUNO-D DAW CTRL」の「[ALL MIDI Inputs]」に含める」のチェックをはずします。

10. JUNO-D を操作して、DAW ソフトウェアをコントロールします。

操作子	説明
[▶/■] ボタン	再生／停止をします。
[●] ボタン	録音待機状態のトラックの録音を開始します。
[SHIFT] +パッド [1]	現在位置を先頭に戻します。
[SHIFT] +パッド [2]	早戻しします。
[SHIFT] +パッド [3]	早送りします。
[▶/■] ボタンと [●] ボタンは、コントロール・サーフェス Mackie Control に準拠しています。	
パッド [1] ～ [8]	コントロール・サーフェスMackie ControlのFunctionボタン(F1～F8)に準拠しています。
[1] ～ [4] つまみ	Knob 1～4 Functionに割り当てた機能をコントロールすることができます。
[MIC] スライダー [PHRASE PAD] スライダー [LOWER] スライダー [UPPER] スライダー	4つのスライダーに割り当てた機能をコントロールすることができます。
[EXIT] ボタン	JUNO-Dを通常モードに切り替えます。

DAW CONTROL の設定を保存する

DAW CONTROL の設定は、電源を切ると元に戻ります。電源を切っても設定を残しておきたいときは、DAW CONTROL の設定を保存します。

- DAW CONTROL 設定画面で [WRITE] ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。
- [OK] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

「Completed!」と表示されたら、保存完了です。

※ DAW CONTROL の設定はシステム設定として保存されます。

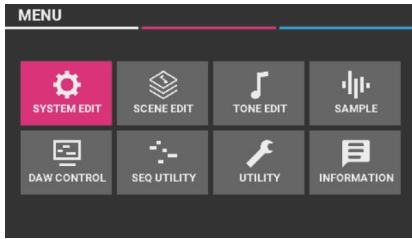
注意

画面に「Now Writing...」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

メニューを操作する (MENU)

1. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。



メニュー	説明	ページ
SYSTEM EDIT	JUNO-D 全体で共通の設定をします。	P.46
SCENE EDIT	シーン・エディットに関する項目の選択画面が表示されます。	P.25
TONE EDIT / DRUM EDIT	トーン/ドラム・エディットに関する項目の選択画面が表示されます。 ※ カレント・パートがパート1～7の場合はトーン・エディット、パートRの場合はドラム・エディットに関する項目が表示されます。	P.26、 P.27
SAMPLE	サンプル・インポートに関する項目の選択画面が表示されます。	P.23
DAW CONTROL	コントロールする DAW ソフトウェアの選択画面が表示されます。	P.44
SEQ UTILITY	シーケンサーのユーティリティ・メニューを表示します。	P.35
UTILITY	各種ユーティリティ・メニューを表示します。	P.47
INFORMATION	バージョン情報などを表示します。	P.50

2. 設定したいメニューにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

※ さらにメニューが表示されたときは、手順 2 を繰り返します。

3. タブが複数ある画面では、[◀] [▶] ボタンでタブを切り替えます。

メモ

各メニューのパラメーター詳細については、『パラメーター・ガイド』(Web) をご覧ください。

4. エディットしたいパラメーターにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで値を変更します。

5. 設定が完了したら、必要に応じて保存操作をします (P.29)。

注意

画面に「Now Writing...」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

オート・オフの設定を変更する

本機は、演奏や操作をやめてから一定時間（初期値：20 分）が経過すると、省エネルギーのため自動的に電源が切れます。

自動的に電源が切れないようにするには、設定をオフにしてください。

※ 設定をオフにすると、消費電力量の増加につながります。

注意

自動的に電源が切れると、保存していないデータは失われます。残しておきたいデータはあらかじめ保存しておいてください (P.29)。

1. SYSTEM EDIT 画面で「COMMON」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

2. 「COMMON」タブの「Auto Off」にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで値を変更します。

※ 「OFF」または「240min」を選ぶと確認画面が表示されます。実行する場合は「OK」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

パラメーター	設定値	説明
Auto Off	OFF	自動で電源を切らない設定にします。
	20min	20 分間操作をしないと、自動で電源が切れます。
	240min	240 分間（4 時間）操作をしないと、自動で電源が切れます。

3. SYSTEM EDIT 画面を表示した状態で [WRITE] ボタンを押します。

4. 「WRITE」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

設定の変更が完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

注意

画面に「Now Writing...」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

起動時のシーンを設定する

起動時にトップ画面に呼び出すシーンの設定をします。

1. SYSTEM EDIT 画面で「COMMON」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

2. 「COMMON」タブの「Startup Scene」にカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで起動時のシーンを選びます。

3. SYSTEM EDIT 画面を表示した状態で [WRITE] ボタンを押します。

4. 「WRITE」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

設定の変更が完了すると、画面に「Completed」と表示されます。

便利な機能 (UTILITY)

JUNO-D のデータを USB メモリーにバックアップしたり、USB メモリーのデータを JUNO-D に復元したりすることができます。
また、JUNO-D を工場出荷時の設定に戻したり、USB メモリーをフォーマットしたりするときも、「UTILITY」(ユーティリティ) を使います。

JUNO-D のデータを USB メモリーにバックアップする (BACKUP)

ユーザー・データを USB メモリーにバックアップします。

バックアップされるデータ

- シーンやトーン、ドラマ・キット、ステップ・シーケンサーのデータ
- フェイバリット
- システム設定

注意

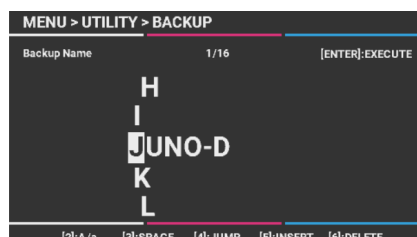
画面に「Processing...」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

1. USB メモリーを本機に挿します。

※ USB メモリーを初めて使うときは、JUNO-D でフォーマットしてください (P.49)。

2. UTILITY 画面で「BACKUP」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

BACKUP 画面が表示されます。



3. ファイル・ネームを入力します。

メモ

ネーム入力の操作については、「名前入力の操作方法」(P.29) をご覧ください。

4. ファイル・ネームが決まったら、[ENTER] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。

中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

5. 「OK」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

バックアップが完了すると、画面に「Completed」が表示されます。

USB メモリーにバックアップしたデータを JUNO-D に戻す (RESTORE)

USB メモリーにバックアップしたユーザー・データを、本機に戻します。これを「リストア」と呼びます。

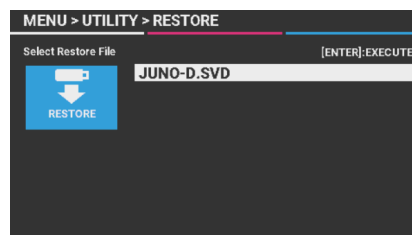
注意

- リストアを実行すると、すべてのユーザー・データは書き換えられます。本機に大切なデータが保存されているときは、リストアをする前に、別の名前を付けて USB メモリーにバックアップしてください。
- 画面に「Processing...」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

1. USB メモリーを本機に挿します。

2. UTILITY 画面で「RESTORE」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

RESTORE 画面が表示されます。



3. リストアするファイルにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。

中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

4. 「OK」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

リストアが完了すると、画面に「Completed. Turn off the power.」と表示されます。

5. JUNO-D の電源を入れ直します。

トーンをインポートする (IMPORT TONE)

Roland Cloud (*1) からダウンロードしたトーンや他機種でエクスポートしたトーンを、追加音色として JUNO-D にインポートすることができます。

(*1)Roland Cloudとは？

音楽制作用の高品位なプラグイン音源やソフトウェアをサブスクリプションで提供するクラウド・ベースのサービスです。

<https://roland.cm/rolandcloud>

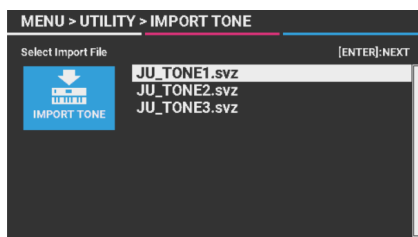
USB メモリーにトーンを保存する

※ USB メモリーを初めて使うときは、JUNO-D でフォーマットしてください (P.49)。

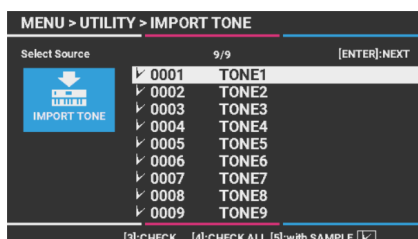
1. ダウンロードまたは他機種のエクスポート機能を使って、JUNO-D にインポートするトーンの SVZ ファイルを用意します。
2. USB メモリーをパソコンに接続します。
3. USB メモリーの Roland / SOUND フォルダに SVZ ファイルを保存します。
4. パソコンから USB メモリーを取りはずして、JUNO-D に接続します。

JUNO-D にトーンをインポートする

1. UTILITY 画面で「IMPORT TONE」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
2. インポートする SVZ ファイルにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。



3. インポートするトーン名にチェックが付いていることを確認し、[ENTER] ボタンを押します。



ボタン	説明
[3] CHECK または [INC] [DEC]	トーンごとにチェック・マークの付けは ずしができます。
[4] CHECK ALL	すべてのトーンに対してチェックの付け はずしができます。
[5] with SAMPLE	ユーザー・サンプルを含むトーンにつ いて、サンプルも含めてインポートする かチェックの付けはずしをします。 ※ ユーザー・トーンに含まれるサ ンプルは、ユーザー・サンプル領域 に空き容量がないときは、「Import Error!」と表示されインポートする ことができません。この場合は不 要なユーザー・サンプルを削除して 空き容量を確保することで、イン ポートできるようになります (P.24)。

4. インポート先のトーン番号にチェックが付いていることを確認し、[ENTER] ボタンを押します。

ボタン	説明
[3] CHECK または [INC] [DEC]	保存先のユーザー・トーンごとにチェ ック・マークの付けはずしができ ます。
[4] CHECK ALL	すべての保存先に対してチェックの付 けはずしができます。

確認画面が表示されます。

中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

注意

インポート先に選ばれたユーザー・トーンは上書きされます。

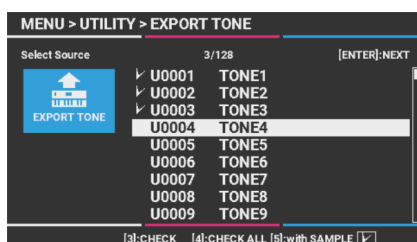
5. 「OK」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

インポートが完了すると、画面に「Import Tone Completed!」と表示されます。

トーンをエクスポートする (EXPORT TONE)

ユーザー・トーン・データを、SVZ ファイルにエクスポートすることができます。

1. USB メモリーを本機に挿します。
2. UTILITY 画面で「EXPORT TONE」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
3. エクスポートするトーン名にチェックを付け、[ENTER] ボタンを押します。



ボタン	説明
[3] CHECK または [INC] [DEC]	トーンごとにチェック・マークの付けは ずしができます。
[4] CHECK ALL	すべてのトーンに対してチェックの付けは ずしができます。
[5] with SAMPLE	ユーザー・サンプルを含むトーンについ て、サンプルも含めてエクスポートする かチェックの付けはずしをします。

4. エクスポートする SVZ ファイルの名前を入力し、[ENTER] ボタンを押します。
確認画面が表示されます。
中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。
5. [OK] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
エクスポートが完了すると、画面に「Export Tone Completed!」と表示されます。

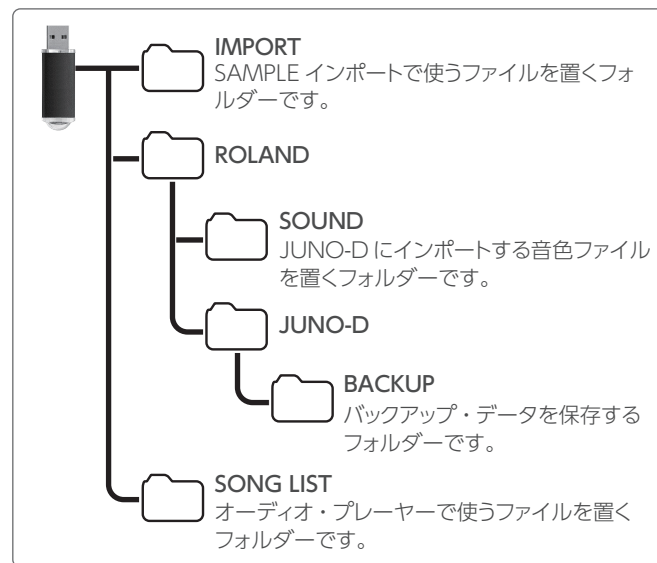
USB メモリーをフォーマットする (FORMAT USB MEMORY)

注意

- フォーマットをすると、USB メモリーに保存されているデータはすべて失われます。
- 画面に「Processing...」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

1. USB メモリーを本機に挿します。
2. UTILITY 画面で「FORMAT USB MEMORY」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
確認画面が表示されます。
中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。
3. [OK] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
フォーマットが完了すると、画面に「Completed」が表示されます。

USB メモリーのフォルダー構成



工場出荷時の設定に戻す (FACTORY RESET)

本機に記憶されているすべてのユーザー設定やデータを、工場出荷時の設定に戻すことができます (ファクトリー・リセット)。

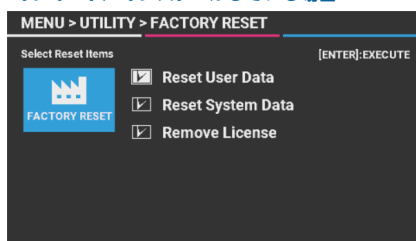
注意

- ファクトリー・リセットをすると、お買い上げ後に変更した該当データはすべて消去されます。
現在の設定を保存したいときは、工場出荷時の状態に戻す前に、必ずバックアップ機能を使用して現在の設定を保存してください。本機のデータをバックアップする方法については、「JUNO-D のデータを USB メモリーにバックアップする (BACKUP)」(P.47) をご覧ください。
- 画面に「Processing...」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

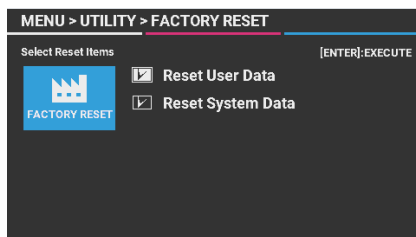
1. UTILITY 画面で「FACTORY RESET」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

FACTORY RESET 画面が表示されます。

Sound PackやWave Expansionを
インポート／インストールしている場合



Sound PackやWave Expansionを
インポート／インストールしていない場合



2. 実行したい項目を選び、バリュー・ダイヤルを回してチェック・ボックスにチェックを付けます。

もう一度バリュー・ダイヤルを回すとチェックがはずれます。

項目	説明
Reset User Data	ユーザー・シーンやユーザー・トーン、ユーザー・ドラム・キットが初期化されます。
Reset System Data	システムの設定が初期化されます。
Remove License (*1)	ユーザー・ライセンスと Wave Expansion を初期化します。ユーザー・ライセンスを初期化すると、現在と異なるユーザー・ライセンスでダウンロードした Sound Pack や Wave Expansion をインポート／インストールすることができます。この操作を実行すると、インストールした Wave Expansion は削除されます。

(*1) Sound Pack や Wave Expansion をインポート／インストールしている場合に表示されます。
ユーザー・ライセンスについて、詳しくは『Roland Cloud ご利用ガイド』(Web) をご覧ください。

3. [ENTER] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。

中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

4. [OK] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

ファクトリー・リセットが完了すると、画面に「Completed. Turn off the power.」と表示されます。

5. JUNO-D の電源を入れ直します。

INFORMATION

本機のシステム・プログラム・バージョンを表示します。

スマートフォンなどで QR コードを読み取ると、製品のサポートページを表示することができます。



※ システム・プログラムのバージョンアップ情報は、ローランドのホームページをご覧ください。

<https://www.roland.com/jp/support/>

製品名入力→「アップデーター&ドライバー」

トラブルシューティング

思ったように動作しないときは、まず以下の点をチェックしてください。チェックしても原因がわからないときは、当社サポート窓口またはお買い上げ店にお問い合わせください。

トラブル	確認事項／対処	ページ
電源が入らない	AC アダプターがコンセントや本機に正しく接続されているかを確認してください。	P.8
音が鳴らない	[MASTER VOLUME] つまみで音量を下げていませんか？	P.6
	機器が正しく接続されていますか？	-
	接続しているアンプ内蔵スピーカーの電源が入っていますか？	-
	接続している機器の音量を下げていませんか？	-
	接続したアンプ内蔵スピーカーやミキサーから音が鳴らない場合は、本機にヘッドホン接続して音が聞こえますか？ヘッドホンから音が出るのであれば、アンプ内蔵スピーカーを接続しているケーブルが断線していたり、アンプやミキサーが故障したりしている場合が考えられます。もう一度、接続ケーブルや機器を確認してください。	-
	音色（トーン）のレベルが小さくなっていませんか？レベルの設定を確認してください。	→『パラメーター・ガイド』
	トーンのパーシャルがオフに設定されてませんか？パーシャル・スイッチをオンにしてください。	→『パラメーター・ガイド』
	パートをミュートしていませんか？ミュートをオフに設定してください。	-
	エフェクトのオン／オフの設定を確認してください。	-
	キーボード・スイッチがオフになっていませんか？キーボード・スイッチをオンに設定してください。	P.22
特定のパートの音が鳴らない	鍵盤を押さえて音が鳴らない場合、ローカル・スイッチがオフに設定されていませんか？ MENU > SYSTEM EDIT > COMMON 画面「COMMON」タブの「Local Switch」をオンにしてください。	-
	ペダルの操作やパソコンから受信した MIDI メッセージ（ボリューム・メッセージとエクスプレッション・メッセージ）によって、音量が下がっていませんか？	-
特定の音色で SOUND MODIFY つまみが効かない	[UPPER] スライダー（パート 1）、[LOWER] スライダー（パート 2）が下がっていませんか？	P.6
	パートの音量が下がっていませんか？パートのレベルをそれぞれ確認してください。	P.17
アコースティック・ピアノ音色の高音部で音が急に変わる	アコースティック・ピアノ音色では、SOUND MODIFY つまみの CUTOFF と RESONANCE の効果がかりません。これは音色の仕様で、故障ではありません。	-
	アコースティック・ピアノ音色では、高音部の 1.5 オクターブ程度の範囲はダンパー・ペダルに関係なく音が最後まで延びます。また鍵あたりの弦の本数や、巻線／単線の境目では音色も変わります。アコースティック・ピアノ音色ではこのようなアコースティック・ピアノの特徴を忠実に再現しているためで、故障ではありません。	-
鍵盤を弾いて手を離しても音が鳴りっぱなしになる	ペダルを接続している場合、ペダルの極性（ペダル・ポラリティー）が逆になっていませんか？ MENU > SYSTEM EDIT > COMMON 画面「PEDAL」タブの「Control Pedal Polarity」と「Hold Pedal Polarity」の設定を確認してください。	-
	リア・パネルの MIC [GAIN] つまみとトップ・パネルの [MIC] スライダーを確認してください。	-
マイクの音が出ない	「Mic Input Level」の値が 0 になっていませんか？ MENU > SYSTEM EDIT > EFFECTS 画面「MIC INPUT」タブの「Mic Input Level」の設定を確認してください。	-
	コンデンサー・マイクを接続していませんか？	-
	JUNO-D は、コンデンサー・マイクに対応していません。	-
		-
サンプルをインポートするとき、「Incorrect File!」とエラーメッセージが表示される	インポートするファイルは本機が対応するフォーマットになっていますか？	P.23
	ファイル名の文字数（拡張子を含め）が 24 文字以内になっていますか？	-

エラー・メッセージ

操作に誤りがあったり、操作どおりに正しく処理できなかつたりしたときは、エラー・メッセージが表示されます。
表示されたエラー・メッセージの説明に従って対応してください。

エラー・メッセージ	説明
MIDI Offline!	MIDI 接続が切れました。
MIDI Buffer Full!	MIDI IN 端子の入力バッファがあふれています。
MIDI Communication Error!	MIDI IN、OUT 端子のハードウェア・エラーが発生しています。
Read Error!	USB メモリーの読み込みエラーが発生しました。
Write Error!	USB メモリーの書き込みエラーが発生しました。
USB Memory Not Ready!	USB メモリーの準備ができていません。
USB Memory Full!	USB メモリーの容量に空きがありません。
FORMAT USB Memory Error!	USB メモリーのフォーマット時にエラーが発生しました。
Buffer Full	制御バッファがあふれています。
File Not Found!	USB メモリーに対象ファイルがありません。
Can't Backup.	バックアップに失敗しました。
Can't Restore.	リストアに失敗しました。
Can't Reset.	FACTORY RESET に失敗しました。
Unregistered!	未登録のフェイバリットが選ばれています。
Not Enough Power	電源供給が足りません。
Import Error!	ユーザー・メモリーへのインポートに失敗しました。
Import Error! Sample Memory Full	サンプル・メモリーの容量に空きがありません。 Wave Expansion をアンインストールするかユーザー・サンプルを削除して、空き容量を確保してください。
Error Sample Memory Full	Wave Expansion をアンインストールする手順については、『Roland Cloud ご利用ガイド』（Web）をご覧ください。
Sample Length Too Long!	サンプルが長すぎるため、ファイルをインポートできませんでした。
Optimize Error!	メモリーの最適化に失敗しました。
Delete Error!	ユーザー・メモリーの削除に失敗しました。
Expansion File Not Found!	USB メモリーに音色ファイル（Wave Expansion）がありません。 正しく音色ファイルが保存されていること、ファイル形式が「.exz」であることを確認してください。
Incorrect File!	選んだ音色ファイルが本機に対応していないか、ファイルが破損しています。 ダウンロード元の対応機種をご確認のうえ、もう一度ダウンロードをお試しください。
Incorrect License! Please Remove License	Roland Cloud から配信されるコンテンツをインストールするときに、すでに別のユーザー・ライセンスの音色ファイルがインストールされているときに表示されます。 インストールするには、すでにインストールされている音色ファイルと同じユーザー・ライセンスの音色ファイルを用意するか、ユーザー・ライセンスを削除（初期化）します。ユーザー・ライセンスを初期化する手順については、『Roland Cloud ご利用ガイド』（Web）をご覧ください。
Expansion Memory Full!	インストールするために必要な空き容量がありません。 インストールするには、すでにインストールされている Wave Expansion をアンインストールして空き容量を確保してください。Wave Expansion をアンインストールする手順については、『Roland Cloud ご利用ガイド』（Web）をご覧ください。
It has already been installed	選んだ Wave Expansion がすでにインストールされています。再度インストールする必要はありません。

ショートカット一覧

ショートカット	説明
共通	
[MENU] + [1] ~ [4] つまみ	MENU > SCENE EDIT または SYSTEM EDIT > COMMON 画面の「KNOB」タブを表示します。
[MENU] + BEND/MOD レバー	MENU > SCENE EDIT または SYSTEM EDIT > COMMON 画面の「BEND/MOD」タブを表示します。
[MENU] + CTRL/HOLD ペダル	MENU > SCENE EDIT または SYSTEM EDIT > COMMON 画面の「PEDAL」タブを表示します。
[MENU] + [ARPEGGIO]	MENU > SCENE EDIT > ARPEGGIO 画面を表示します。
[MENU] + [CHORD]	MENU > SCENE EDIT > CHORD MEMORY 画面を表示します。
[MENU] + [FAVORITE] / [BANK]	MENU > SYSTEM EDIT > FAVORITE 画面を表示します。
[SHIFT] + [ARPEGGIO]	アルペジオの Hold Switch をオン/オフします。
[SHIFT] + [MENU]	KEY TOUCH 画面を表示します。
[SHIFT] + [INC] / [DEC]、 パリュー・ダイヤル	値の変化が大きくなります。
[SHIFT] + [◀] / [▶]	設定値が 4 列で表示されるシステムやエディットなどの設定画面では、タブを移動します。
[SHIFT] + [●] (STEP)	STEP EDIT 画面を表示します。
[SHIFT] + [KONB ASSIGN]	[SHIFT] ボタンを押しながら [KNOB ASSIGN] ボタンを押すと、[1] ~ [4] つまみにパート 1 ~ 4 の音量 (Part 1 Level ~ Part 4 Level パラメーター) が割り当てられます。このとき、[KNOB ASSIGN] ボタンが点滅します。 ※ カレント・パートがパート 5 ~ R のときは、パート 5 ~ R の音量 (Part 5 Level ~ Part R Level パラメーター) がアサインされます。
音色などのリスト画面で、 [SHIFT] + [▲]	リストの先頭にカーソルを移動します。
音色などのリスト画面で、 [SHIFT] + [▼]	リストの末尾にカーソルを移動します。
トップ画面で、[SHIFT] 押し	[2] ~ [6] ボタンがそれぞれ、EQ、MFX、IFX、CHO、REV のスイッチになります。
トップ画面で、[SPLIT] + 鍵盤	スプリット・ポイントの設定をします (スプリット機能がオンのとき)。
KEY TOUCH 画面の KEY RANGE タブで、[SHIFT] + 鍵盤	鍵盤でキーレンジを指定します。
PHRASE PAD ([SEQUENCER]、[RHYTHM]、[AUDIO]、[MUTE] がすべて消灯時)	
[MENU] + パッド [1] ~ [8]	MENU > SYSTEM EDIT > COMMON 画面の「PAD NOTE」タブを表示します。
[SHIFT] + パッド [1] ~ [8]	パッドで鳴らした音をホールドします。
PHRASE PAD (シーケンサー)	
SEQUENCER 画面で、 [SHIFT] + [1] ~ [4] ボタン	Step Length が 17 以上のときは、カレント STEP の位置を 16STEP 単位で切り替えます。
SEQUENCER 画面で、 [SHIFT] + パッド [1] ~ [8]	パート 1 ~ R の Keyboard Switch をオン/オフします。
STEP EDIT 画面で、[SHIFT] + [11]	カレントの STEP 情報をコピーします。
STEP EDIT 画面で、[SHIFT] + [12]	カレントの STEP にコピーした情報をペーストします。
STEP EDIT 画面で、[SHIFT] + [13]	カレントの NOTE をクリアします。
STEP EDIT 画面で、[SHIFT] + [14]	カレントの CC をクリアします。
STEP EDIT 画面で、[SHIFT] + [15]	カレント STEP のすべての NOTE をクリアします。
STEP EDIT 画面で、[SHIFT] + [16]	カレント STEP のすべての CC をクリアします。
STEP EDIT 画面で、[SHIFT] + [▶]	次の STEP へ移動します。
STEP EDIT 画面で、[SHIFT] + [◀]	前の STEP へ移動します。
PHRASE PAD (オーディオ・プレーヤー)	
AUDIO PLAYER 画面で、 [SHIFT] + パッド [1] ~ [8]	パッドで選んでいるオーディオ・ファイルの LOOP をオン/オフします。
AUDIO PLAYER 画面で、オーディオ 再生中に [SHIFT] + [ENTER]	Start Point にカーソルが当たっているとき：再生中のオーディオ・ファイルの Start point を設定します。 End Point にカーソルが当たっているとき：再生中のオーディオ・ファイルの End point を設定します。
PHRASE PAD (ミュート)	
[SHIFT] + パッド [1] ~ [8]	カレント・パートを切り替えます。

