

JUNO-D6 JUNO-D7 JUNO-D8

スタートアップ・ガイド

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

目次

各部の名称とはたらき	2	リズム・パターンを再生する	11
トップ・パネル.....	2	リズム・パターンを選んで再生する.....	11
基本操作.....	3	テンポを変える.....	11
リア・パネル（機器の接続）.....	4	オーディオ・ファイルを再生する（オーディオ・プレーヤー）	12
概要	5	オーディオ・ファイルをパッドに割り当てて再生する.....	12
JUNO-Dの基本構成.....	5	メニューを操作する（MENU）	13
演奏する	6	オート・オフの設定を変える.....	13
電源を入れる／切る.....	6	USBメモリーをフォーマットする（FORMAT USB MEMORY）.....	14
シーンを選ぶ.....	6	工場出荷時の設定に戻す（FACTORY RESET）.....	14
鍵盤のタッチ感を変える（KEY TOUCH）.....	7	INFORMATION.....	15
鍵盤を半音単位で高く／低くする（TRANSPOSE）.....	7	トラブルシューティング	16
鍵盤の音域をオクターブ単位で変える（OCTAVE）.....	8	安全上のご注意	17
SOUND MODIFY つまみで音色を変化させる.....	8	使用上のご注意	17
アルペジオ演奏をする（ARPEGGIO）.....	8	主な仕様	19
コード演奏をする（CHORD MEMORY）.....	9		
ドラム演奏をする（DRUMS）.....	9		
ステップ・シーケンサーを再生する	10		
シーケンサーを再生する.....	10		
ステップ・シーケンサーの基本操作.....	10		

📖 スタートアップ・ガイド（本書）

最初に読んでください。使いかたの基本操作を説明しています。

📄 PDF マニュアル（Web からダウンロード）

- **リファレンス・マニュアル**

本機の操作手順について解説しています。

- **パラメーター・ガイド**

本機のパラメーターについて解説しています。

- **サウンド・リスト**

本機に収録されている音色のリストです。

- **Roland Cloud ご利用ガイド**

Roland Cloudの音色ファイルを本機で利用する方法について説明しています。

- **MIDI インプリメンテーション**

MIDIメッセージの詳細資料です。

PDF マニュアルの入手方法

1. パソコンなどで下記の URL にアクセスします。

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



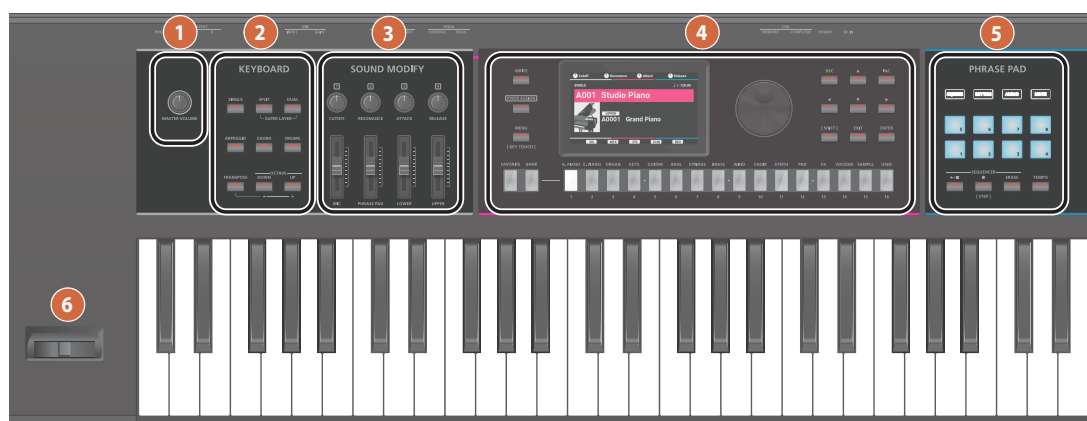
2. 製品名「JUNO-D6」「JUNO-D7」「JUNO-D8」を選んでください。



本機を正しくお使いいただくために、ご使用前に『安全上のご注意』と『使用上のご注意』（『安全上のご注意』チラシとスタートアップ・ガイド（P.17））をよくお読みください。お読みになったあとは、すぐに見られるところに保管しておいてください。

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。

[SPLIT] ボタン

スプリット機能をオン/オフします。

※ [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。

[DUAL] ボタン

デュアル機能をオン/オフします。

※ [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。

[ARPEGGIO] ボタン

アルペジオ機能をオン/オフします (P.8)。

[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.9)。

[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.9)。

[TRANSCOPE] ボタン

トランスポーズ (移調) 機能をオン/オフします (P.7)。

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.8)。

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.8)。

[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。

[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。

[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.8)。

[MENU] (KEY TOUCH) ボタン

メニュー画面を表示します (P.13)。

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.3)。

[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.7)。

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、値が大きくなります。

[FAVORITE] ボタン

フェイバリット機能をオン/オフします。

[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。

[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.6)。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

画面を抜いたり、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.10)。

[RHYTHM] ボタン

リズム・パターンを使うときに押します (P.11)。

[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.12)。

[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。

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.10)。

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.10)。

[●] (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.10)。
[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。

[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。

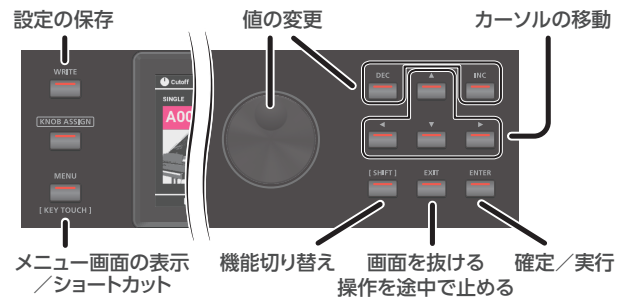
[TEMPO] ボタン

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

画面を抜いたり、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、ユーティリティーなどを選びます。

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・キットの保存操作 (ライト操作) を行うことができます。

詳しくは、『リファレンス・マニュアル』(Web) をご覧ください。

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、『リファレンス・マニュアル』(Web) をご覧ください。

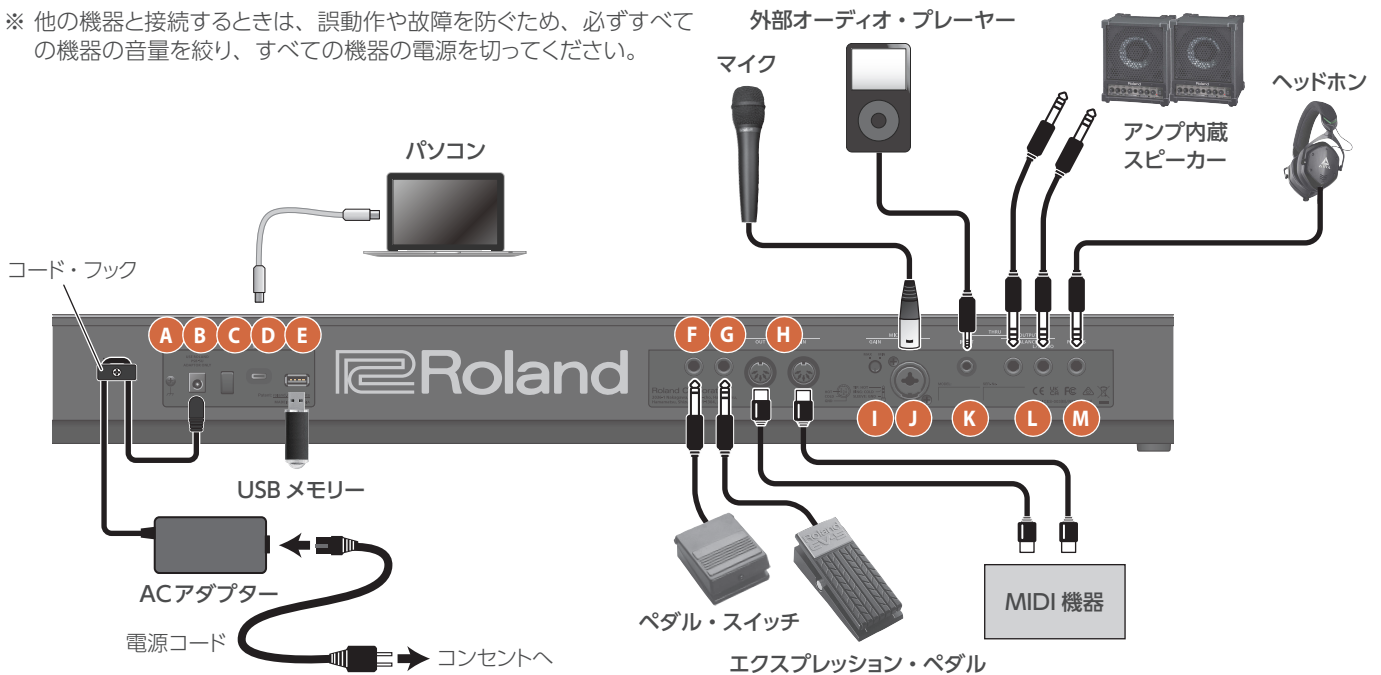
本書内での操作手順について

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.6)。

D USB COMPUTER 端子

パソコンやモバイル機器を接続します。

※ 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.12)。

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。

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。

※ 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

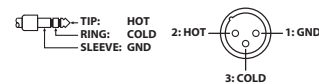
MIC INPUT 端子の入力ゲインを調節します。

J MIC INPUT 端子

ダイナミック・マイクを接続します。

※ 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

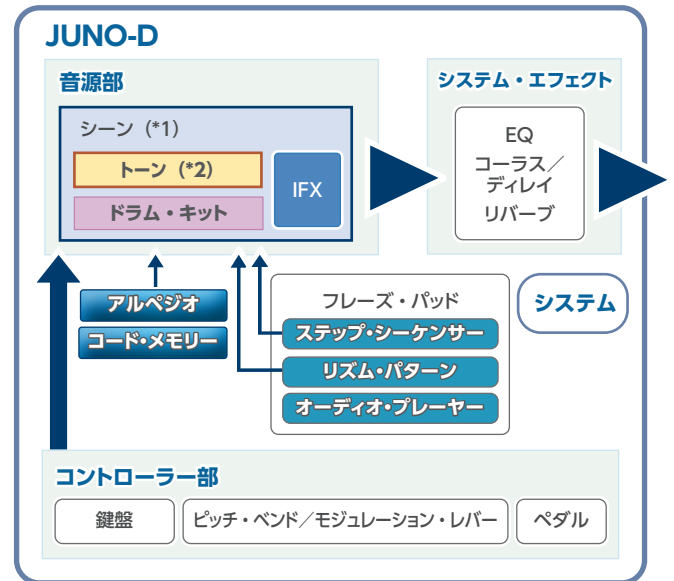
スプリットやデュアルのときは、パート1とパート2のトーンが使われます。

トーン

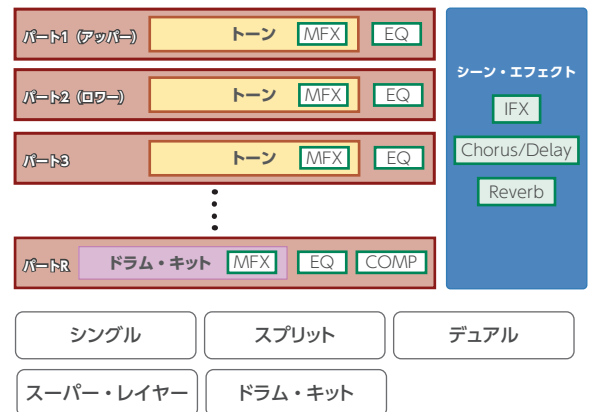
演奏に使う音色です。トーンはパーシャル (最大4つ) によって構成され、パーシャルの組み合わせでいろいろな音色を作ることができます。トーンは、音源とエフェクトの組み合わせで構成されます。

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)



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。

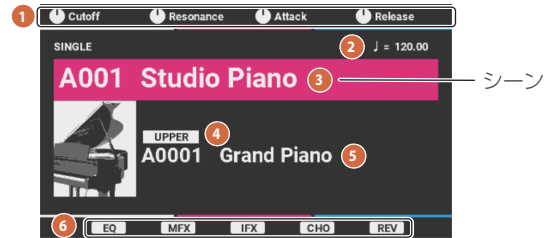
注意

- 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.3）。
- 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.13）。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。



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	アップパー・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)

2. カテゴリー・ボタン ([A. PIANO] ~ [USER]) 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

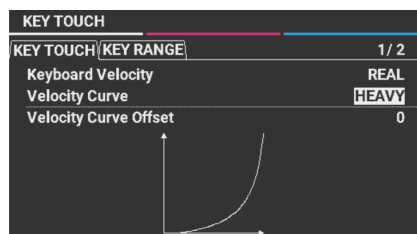
- [ENTER] ボタンを押して、リスト画面から選ぶこともできます。SCENE LIST 画面で [ENTER] ボタンを押すと、カテゴリー別のシーン・カテゴリー・リストとバンク別のシーン・バンク・リストの表示を切り替えることができます。
- シーン一覧は、『Sound List』(Web) の「Scene list」をご覧ください。
- シングル／スプリット／デュアル／スーパー・レイヤーが設定されているシーンを選ぶと、対応するボタンが点灯します。

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

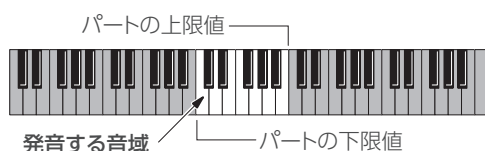
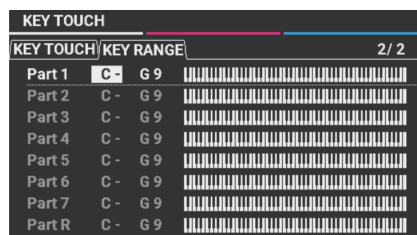
より細かく鍵盤タッチを調整したり、鍵盤を弾く強弱にかかわらず常に音量を一定にしたりすることもできます。詳しくは、『パラメーター・ガイド』(Web) の SYSTEM EDIT > COMMON > KEY TOUCH をご覧ください。

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値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らすると、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 画面の [KEY RANGE] タブで、[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。

鍵盤を半音単位で高く／低くする (TRANSCOPE)

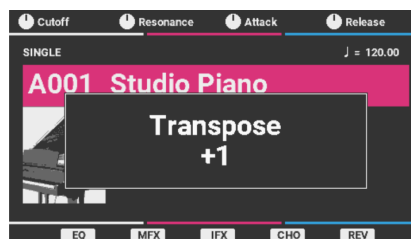
鍵盤を半音単位で移調することができます。

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. [TRANSCOPE] 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、[TRANSCOPE] ボタンが点灯します。

[TRANSCOPE] 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、[TRANSCOPE] ボタンのオン/オフで呼び出すことができます。

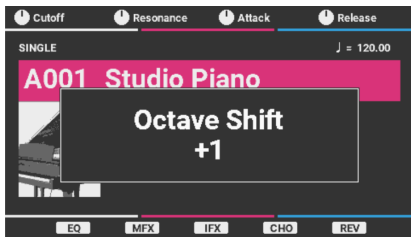
鍵盤の音域をオクターブ単位で変える (OCTAVE)

鍵盤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。



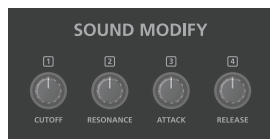
設定値 -3 ~ 0 ~ +3 オクターブ

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することができます。

※ 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。
Knob 1 ~ 4 Function	<p>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。</p> <p>[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。</p> <p>[1] ~ [4] つまみに割り当てるパラメーターを変更する方法については、『リファレンス・マニュアル』(Web) をご覧ください。</p>

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。



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継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。

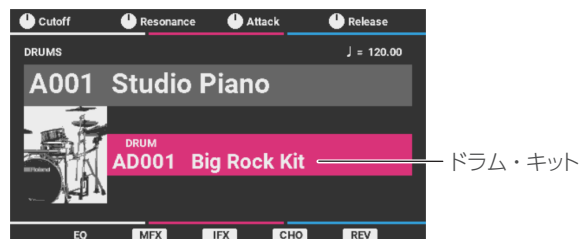
メモ

- [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

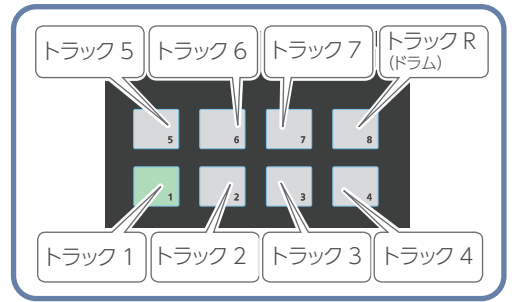
ドラム・キット一覧は、『Sound List』(Web) の「Drum kit tones」をご覧ください。

5. 鍵盤を弾きます。

ステップ・シーケンサーを再生する

「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 と対になったトラック 1～R に記録／再生します。



メモ

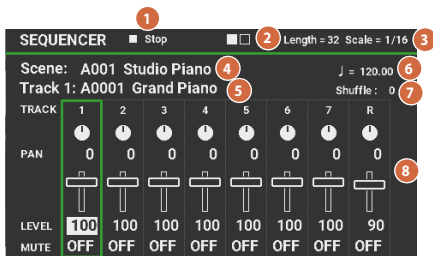
ステップ・シーケンサーに録音する方法については、『リファレンス・マニュアル』(Web) をご覧ください。

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	番号	説明
1	状態の表示	3	Scale
	• Now Recording (録音中)		1 ステップあたりの長さ
	• Now Playing (再生中)		4 シーン
	• Rec Standby (録音待機)		5 トーン
	• Stop (停止)		6 テンポ
2	Length	7	シャッフル (音の跳ねかた)
	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。)	8	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。

複数のパッドを押すこともできます。

押したパッドが点滅して、トラックがミュートされます。

3. ミュートを解除するときには、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には、[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。
[MUTE] ボタン	[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。
[ERASE] 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。
パッド [1] ~ [8]	録音したトラックや、トラックの一部を消去します。
[TEMPO] ボタン	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。
	[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。
	録音したトラックや、トラックの一部を消去します。
	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。
	テンポを変更します。

リズム・パターンを再生する

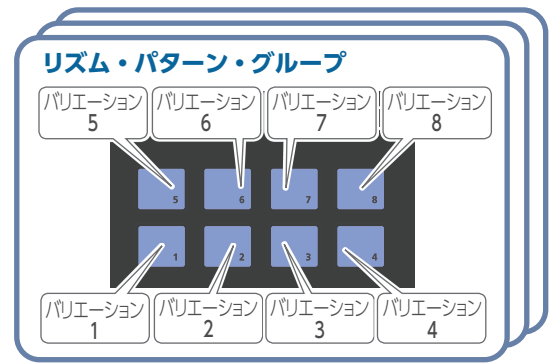
「リズム・パターン」とは、ドラムやパーカッションなどリズム楽器を使って演奏したフレーズのことです。本機では、パッド [1] ~ [8] に割り当てられたリズム・パターンを演奏させながら、鍵盤演奏を楽しむことができます。

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。

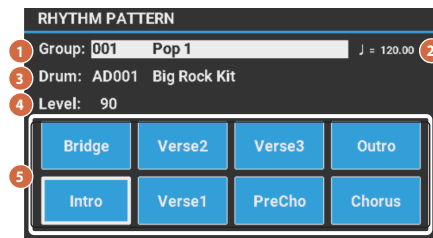
リズム・パターンには、現在選ばれているシーンのパート R で選んでいるドラム・キットが使われます。



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 tones」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、『リファレンス・マニュアル』(Web) の「シーンに保存する (SCENE WRITE)」をご覧ください。

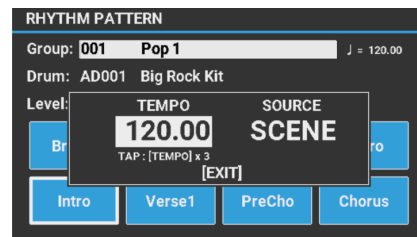
3. パッド [1] ~ [8] ボタンを押して、リズム・パターンを再生します。

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

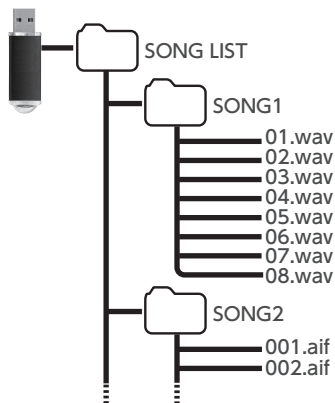
注意

- 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.15)。
- 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]」フォルダーの中にフォルダーを作ります。

※ 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。



- 作ったフォルダーの中に、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 :	SONG
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	01439999

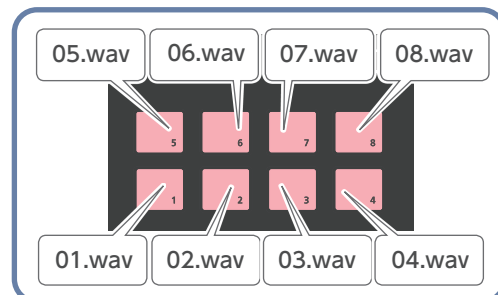
7. オーディオ・プレーヤーの設定をします。

パラメーター	設定値	説明
Song List		USB メモリーの SONG LIST フォルダーの中にあるフォルダーを表示します。
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。保存操作について詳しくは、『リファレンス・マニュアル』(Web) をご覧ください。
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。

選んだフォルダーにあるオーディオ・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 フォルダーを選ぶと、図のように割り当てられます。



メモ

フォルダー内のファイルは、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。

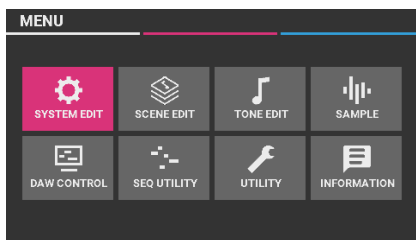
押したパッドが点滅し、割り当てられたオーディオ・ファイルが再生されます。

もう一度押すと、停止します（パッド点灯）。

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
SYSTEM EDIT	JUNO-D 全体で共通の設定をします。
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。
TONE EDIT	トーン・エディットに関する項目の選択画面が表示されます。
DRUM EDIT	ドラム・キット・エディットに関する項目の選択画面が表示されます。
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。
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。
SEQ UTILITY	シーケンサーのユーティリティー・メニューを表示します。
UTILITY	各種ユーティリティー・メニューを表示します。
INFORMATION	バージョン情報などを表示します。

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、[WRITE] ボタンを押して保存操作をします。

保存操作について詳しくは、『リファレンス・マニュアル』(Web) をご覧ください。

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・オフの設定を変える

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。

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。

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。

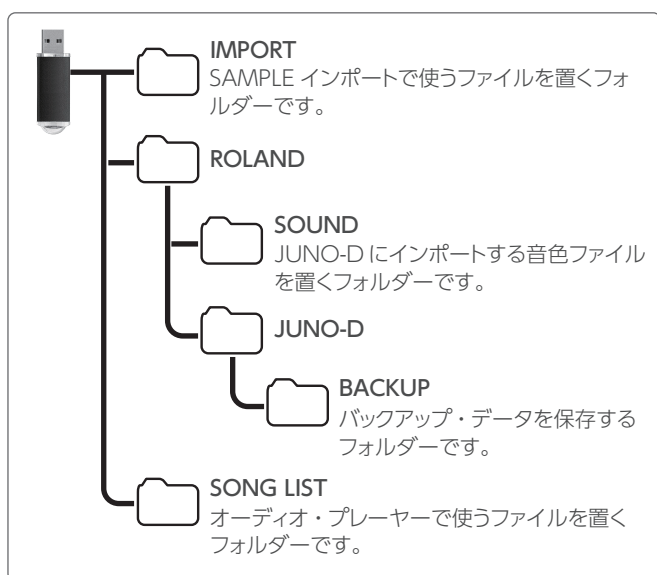
確認画面が表示されます。

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」と表示されます。

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)。

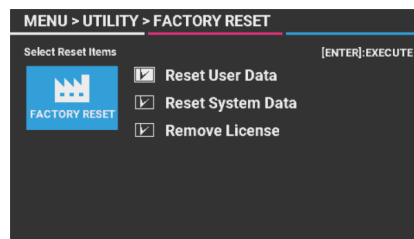
注意

- 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おいてください。本機のデータをバックアップする方法については『リファレンス・マニュアル』(Web) 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。

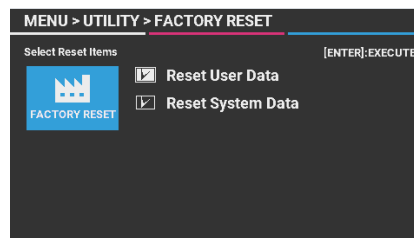
1. UTILITY 画面で「FACTORY RESET」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

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、「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。



※ 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
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.4)。
音が鳴らない	[MASTER VOLUME] つまみで音量を下げていませんか？
	機器が正しく接続されていますか (P.4)？
	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ようであれば、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。 詳しくは、『パラメーター・ガイド』(Web) をご覧ください。
	トーンのパーソナルがオフに設定されていませんか？
	パーソナル・スイッチをオンにしてください。詳しくは、『パラメーター・ガイド』(Web) をご覧ください。
	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。 詳しくは、『リファレンス・マニュアル』(Web) をご覧ください。
	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。詳しくは、『リファレンス・マニュアル』(Web) をご覧ください。	
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？	
特定のパートの音が鳴らない	[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.2)？ 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。 詳しくは、『リファレンス・マニュアル』(Web) の「マルチパート・モード」をご覧ください。
特定の音色で SOUND MODIFY つまみが効かない	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、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伸びます。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、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。
マイクの音が出ない	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。
	[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。




安全上のご注意

火災・感電・傷害を防止するには

▲警告と▲注意の意味について

 警告	取り扱いを誤った場合に、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を表示しています。
 注意	取り扱いを誤った場合に、使用者が傷害を負う危険が想定される場合および物的損害のみが発生が想定される内容を表示しています。 ※物的損害とは、家屋・家財および家畜・ペットにかかわる拡大損害を表示しています。

図記号の例

	▲は、注意（危険、警告を含む）を表しています。具体的な注意内容は、▲の中に描かれています。左図の場合は、「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	○は、禁止（してはいけないこと）を表しています。具体的な禁止内容は、○の中に描かれています。左図の場合は、「分解禁止」を表しています。
	●は、強制（必ずすること）を表しています。具体的な強制内容は、●の中に描かれています。左図の場合は、「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

----- 以下の指示を必ず守ってください -----

警告

付属の AC アダプターを AC100V で使用する

AC アダプターは、必ず付属のものを、AC100V の電源で使用してください。



付属の電源コードを使用する

電源コードは、必ず付属のものを使用してください。また、付属の電源コードを他の製品に使用しないでください。



注意

移動するときの注意 (JUNO-D8 / JUNO-D7)

本機を移動するときには以下のことを確認したあと、必ず 2 人以上で水平に持ち上げて運んでください。このとき、手をはさんだり、足の上にとり落としたりしないように注意してください。



- 電源コードをははずす。
- 外部機器との接続をははずす。

注意

接地端子の取り扱いに注意する

接地端子ネジは、お子様が誤って飲み込んだりすることのないよう取りはずした状態で放置しないでください。再度ネジを取り付ける際は、緩んではずれないように確実に取り付けてください。



使用上のご注意

電源について

- AC アダプターは、文字が表示された面が下になるように設置してください。

設置について

- 鍵盤の上にものを置いたままにしないでください。発音しなくなるなど、故障の原因になります。
- 設置条件（設置面の材質、温度など）によっては、本機のゴム足が設置した台などの表面を変色または変質させることがあります。

鍵盤の取り扱いについて (JUNO-D8)

- ペンなどで書き込みをしたり、印を付けないでください。インクが表面のラインに染み込んで落ちなくなります。
- シールなどを貼ったりしないでください。粘着力の強いものでは、シールがはがれなくなったり、粘着剤によって変色したりすることがあります。
- ひどい汚れを落とすときは、研磨剤が入っていない市販の鍵盤クリーナーを使ってください。はじめは軽く拭くようにします。汚れが落ちないときは、傷がつかないように徐々に力を入れながら拭くようにしてください。

修理について

- 修理を依頼されるときは、事前に記憶内容をバックアップするか、メモしておいてください。修理するときには記憶内容の保存に細心の注意を払っておりますが、メモリー部の故障などで記憶内容が復元できない場合もあります。失われた記憶内容の修復に関しましては、補償も含めご容赦願います。
- 当社では、本機の補修用性能部品（製品の機能を維持するために必要な部品）を、製造打切後 6 年間保有しています。この部品保有期間を修理可能の期間とさせていただきます。なお、保有期間を過ぎたあとでも、故障箇所によっては修理可能な場合がありますので、お買い上げ店、または当社サポート窓口にご相談ください。

その他の注意について

- 記憶した内容は、機器の故障や誤った操作などによって失われることがあります。失っても困らないように、大切な記憶内容はバックアップするか、メモしておいてください。
- 失われた記憶内容の修復に関しましては、補償を含めご容赦願います。
- ディスプレイを強く押したり、叩いたりしないでください。
- 演奏時の打鍵音や振動は床や壁を通じて意外によく伝わります。周囲に迷惑がからないように注意しましょう。

- 抵抗入りの接続ケーブルは使用しないでください。

外部メモリーの取り扱い

- 外部メモリーを使うときは次の点に注意してください。また、外部メモリーに付属の注意事項を守ってお使いください。
 - 読み込み中や書き込み中には取りはずさない。
 - 静電気による破損を防ぐため、取り扱う前に身体に帯電している静電気を放電しておく。

知的財産権について

- 第三者の著作物（音楽作品、映像作品、放送、実演、その他）の一部または全部を、権利者に無断で録音、録画、複製あるいは改変し、配布、販売、貸与、上演、放送などを行うことは法律で禁じられています。
- 第三者の著作権を侵害する恐れのある用途に、本製品を使用しないでください。お客様が本製品を用いて他者の著作権を侵害しても、当社は一切責任を負いません。
- 製品に内蔵、付属されたコンテンツ（音色波形データ、スタイル・データ、伴奏パターン、フレーズ・データ、オーディオ・ループ、画像データなど）の著作権は当社が保有しています。

- 製品に内蔵、付属されたコンテンツ（ただしデモ曲などの楽曲データは除く）を素材として、お客様が新たな作品を制作、演奏、録音、配布をするに関しては、当社の許諾を必要としません。
- 製品に内蔵、付属されたコンテンツを、そのまま、もしくは酷似した形態で取り出し、別の記録媒体に固定して配布したり、コンピューター・ネットワークを通じて公開したりすることはできません。
- ASIO は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標およびソフトウェアです。
- 本製品には、イーソル株式会社のソフトウェアプラットフォーム「eParts™」が搭載されています。
- 本製品は、T-Engine フォーラム (www.tron.org) の T-License 2.0 に基づき μ T-Kernel ソースコードを利用しています。
- 本製品には、第三者のオープンソフトウェアが含まれています。
Copyright © 2009-2018 Arm Limited. All rights reserved.
Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");
You may obtain a copy of the License at <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
Copyright © 2018 STMicroelectronics. All rights reserved.
This software component is licensed by ST under BSD 3-Clause license, the "License";
You may obtain a copy of the License at <https://opensource.org/licenses/BSD-3-Clause>
- Copyright 2011 The Roboto Project Authors (<https://github.com/google/roboto>)
This Font Software is licensed under the SIL Open Font License, Version 1.1. This license is copied below, and is also available with a FAQ at: <http://scripts.sil.org/OFL>

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 - 26 February 2007

PREAMBLE

The goals of the Open Font License (OFL) are to stimulate worldwide development of collaborative font projects, to support the font creation efforts of academic and linguistic communities, and to provide a free and open framework in which fonts may be shared and improved in partnership with others.

The OFL allows the licensed fonts to be used, studied, modified and redistributed freely as long as they are not sold by themselves. The fonts, including any derivative works, can be bundled, embedded, redistributed and/or sold with any software provided that any reserved names are not used by derivative works. The fonts and derivatives, however, cannot be released under any other type of license. The requirement for fonts to remain under this license does not apply to any document created using the fonts or their derivatives.

DEFINITIONS

"Font Software" refers to the set of files released by Copyright Holder(s) under this license and clearly marked as such. This may include source files, build scripts and documentation.

"Reserved Font Name" refers to any names specified as such after the copyright statement(s).

"Original Version" refers to the collection of Font Software components as distributed by the Copyright Holder(s).

"Modified Version" refers to any derivative made by adding to, deleting, or substituting -- in part or in whole -- any of the components of the Original Version, by changing formats or porting the Font Software to a new environment.

"Author" refers to any designer, engineer, programmer, technical writer or other person who contributed to the Font Software.

PERMISSION & CONDITIONS

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Font Software, to use, study, copy, merge, embed, modify, redistribute, and sell modified and unmodified copies of the Font Software, subject to the following conditions:

- 1) Neither the Font Software nor any of its individual components, in Original or Modified Versions, may be sold by itself.
- 2) Original or Modified Versions of the Font Software may be bundled, redistributed and/or sold with any software, provided that each copy contains the above copyright notice and this license. These can be included either as stand-alone text files, human-readable headers or in the appropriate machine-readable metadata fields within text or binary files as long as those fields can be easily viewed by the user.

3) No Modified Version of the Font Software may use the Reserved Font Name(s) unless explicit written permission is granted by the corresponding Copyright Holder. This restriction only applies to the primary font name as presented to the users.

4) The name(s) of the Copyright Holder(s) or the Author(s) of the Font Software shall not be used to promote, endorse or advertise any Modified Version, except to acknowledge the contribution(s) of the Copyright Holder(s) and the Author(s) or with their explicit written permission.

5) The Font Software, modified or unmodified, in part or in whole, must be distributed entirely under this license, and must not be distributed under any other license. The requirement for fonts to remain under this license does not apply to any document created using the Font Software.

TERMINATION

This license becomes null and void if any of the above conditions are not met.

DISCLAIMER

THE FONT SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS"; WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF COPYRIGHT, PATENT, TRADEMARK, OR OTHER RIGHT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE FONT SOFTWARE OR FROM OTHER DEALINGS IN THE FONT SOFTWARE.

- Roland、JUNO は、日本国およびその他の国におけるローランド株式会社の登録商標または商標です。
- 文中記載の会社名および製品名などは、各社の登録商標または商標です。

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。

メモ

スタンドへの設置方法について、詳しくは『リファレンス・マニュアル』(Web) の「スタンドに設置する」をご覧ください。

お問い合わせの窓口



ホームページをご覧ください

Roland製品

電子楽器製品 (電子ピアノ、電子ドラム、シンセサイザーなど)

https://roland.cm/roland_support



プロAV製品 (ビデオ・ミキサー、業務用映像音響機器など)

https://roland.cm/proav_support



BOSS製品

https://roland.cm/boss_support



01

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

