

目次

各部の名称とはたらき	2
トップ・パネル	2
リア・パネル (機器の接続)	3
電池をセットする	3
概要	4
JUNO-DS の基本構成	4
基本操作	4
演奏する	5
電源を入れる/切る	5
1 つの音色を演奏する (パッチ・モード)	5
複数の音色を組み合わせて演奏する (パフォーマンス・モード)	5
鍵盤のタッチ感を変える (KEY TOUCH)	7
鍵域を半音単位で高く/低くする (TRANSPOSE)	7
鍵盤の音域をオクターブ単位で変える (OCTAVE)	7
コントロールつまみで音色を変化させる	7
よく使う音色をボタンに登録する (FAVORITE)	7
アルペジオ演奏をする (ARPEGGIO)	8
マイクからの音声を使って演奏する	8
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)	9
オーディオ・ファイル (サンプル) をインポートする	9
サンプルを呼び出す	9
インポートしたサンプルを削除する	9
サンプルをエディットする	9
音色をエディットする	10
パッチ/ドラム・キットをエディットする	10
パフォーマンスをエディットする	10
エフェクトをエディットする	10
設定を保存する (ライト)	10
リズム・パターンを再生する	11
リズム・パターンを選んで再生する	11
テンポを変える	11

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
オーディオ・ファイルをパッドに割り当てて再生する	12
オーディオ・プレーヤーの操作	12
パターンを再生/録音する (パターン・シーケンサー)	13
パターンを再生する	13
パターン・シーケンサーの基本操作	13
パターンを録音する	13
パターンを保存する	15
パターン・ユーティリティ	15
JUNO-DS 全体の設定をする	16
MENU 画面を表示する	16
システム設定 (SYSTEM)	16
ディスプレイのコントラストを調節する	16
ディスプレイの明るさを調節する	16
オート・オフ機能を設定/解除する	16
マスター・チューニング	16
マイク入力にリバーブをかける	16
コントロール・ペダルの機能を設定する	16
コントロールつまみの機能を設定する	17
便利な機能 (UTILITY)	17
デモ・ソングを再生する	18
資料	19
トラブルシューティング	19
エラー・メッセージ	19
安全上のご注意	20
使用上のご注意	20
ショートカット一覧	22
主な仕様	22

 取扱説明書 (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)

- **パラメーター・ガイド**
本機のすべてのパラメーターについて解説しています。
- **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。

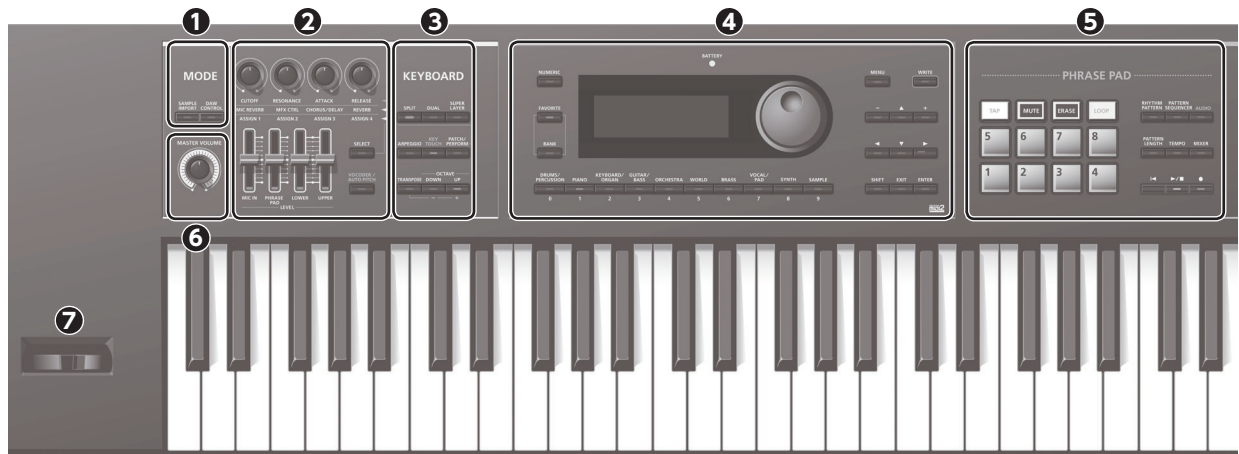
 PDF マニュアルの入手方法

1. パソコンなどで下記の URL を入力します。
<http://www.roland.co.jp/manuals/>
- ▼
2. 製品名「JUNO-DS」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」チラシと取扱説明書 (P.20)) 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



操作子	説明	ページ
① MODE		
[SAMPLE IMPORT] ボタン	オーディオ・ファイル（サンプル）を本体にインポートするときに使います。	P.9
[DAW CONTROL] ボタン	本機で DAW ソフトウェアをコントロールするときに使います。詳しくは、「パラメーター・ガイド」（PDF）をご覧ください。	

メモ

[SAMPLE IMPORT] ボタンと [DAW CONTROL] ボタンを同時に押すと、EDIT MENU 画面に移動することができます。

②		
コントロールつまみ	[SELECT] ボタンで選んだパラメーターをコントロールします。	P.7
[SELECT] ボタン	コントロールつまみでコントロールするパラメーターのグループを選びます。	
[MIC IN] LEVEL スライダー	MIC INPUT 端子の音量を調節します。	P.8
[PHRASE PAD] LEVEL スライダー	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。	P.11 P.12
[LOWER] LEVEL スライダー	スプリット：ロワー・パート、デュアル：パート2の音量を調節します。	P.6
[UPPER] LEVEL スライダー	スプリット：アッパー・パート、デュアル：パート1の音量を調節します。	
[VOCODER/AUTO PITCH] ボタン	ボコーダー／オート・ピッチ機能に関する設定をします。	P.8

③ KEYBOARD		
[SPLIT] ボタン	スプリット機能をオン／オフします。	P.6
[DUAL] ボタン	デュアル機能をオン／オフします。	
[SUPER LAYER] ボタン	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
[KEY TOUCH] ボタン	鍵盤のタッチ感を変えるときに使います。KEY TOUCH の設定によって、[KEY TOUCH] ボタンが点灯／消灯します。	P.7 P.16
[PATCH/PERFORM] ボタン	このボタンがオン（点灯）のとき、パフォーマンス・モードになります。オフ（消灯）のときは、パッチ・モードになります。	P.5
[TRANSPOSE] ボタン	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。	P.7
OCTAVE [DOWN] [UP] ボタン	鍵盤をオクターブ単位で上げ下げできます。	P.7

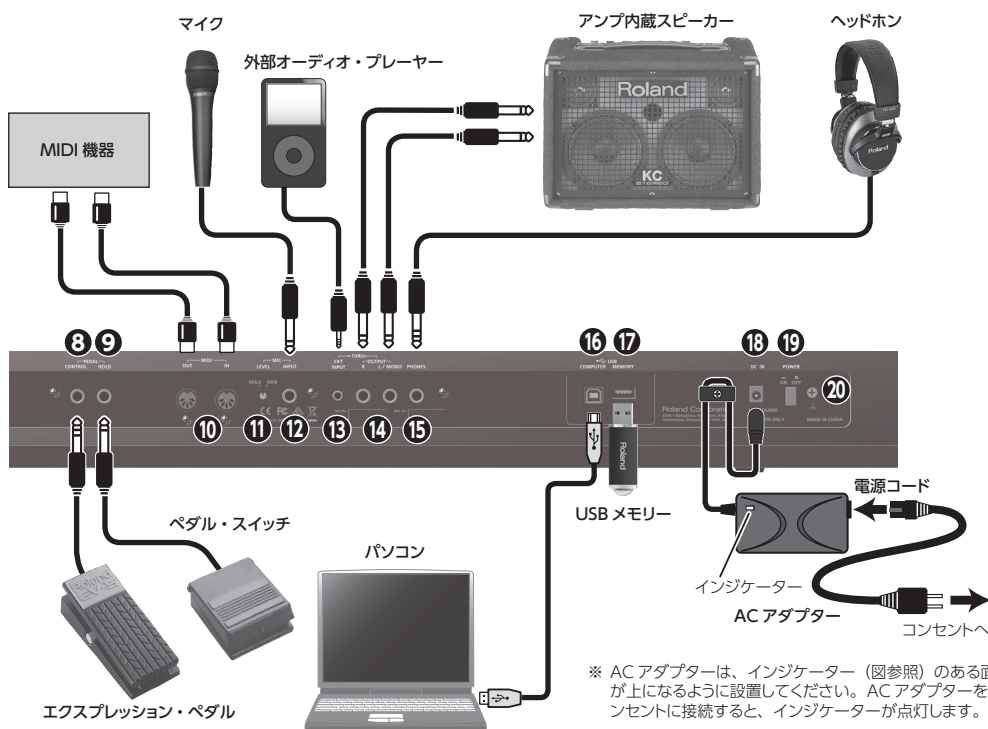
④		
[NUMERIC] ボタン	このボタンがオン（点灯）のとき、[0] ~ [9] ボタンで数値を入力します。	P.4
[FAVORITE] ボタン	フェイバリット機能をオン／オフします。	
[BANK] ボタン	このボタンがオン（点灯）のとき、[0] ~ [9] ボタンでフェイバリットのバンクを選びます。	P.7
BATTERY インジケーターディスプレイ	電池の残量に応じて、表示が変わります。操作に応じて、いろいろな情報を表示します。	P.3
バリュー・ダイヤル	値を変更します。[SHIFT] ボタンを押しながらバリュー・ダイヤルを回すと、値が大きく変わります。	P.4
[DRUMS/PERCUSSION] ~ [SAMPLE] (カテゴリー) ボタン ([0] ~ [9] ボタン)	音色（パッチやドラム・キットなど）のカテゴリー（種類）を選びます。バリュー・ダイヤルで同じカテゴリーの他の音色を選ぶこともできます。 ※ [NUMERIC] ボタンがオン（点灯）のときは、[0] ~ [9] ボタンとして、数値を入力します。	P.5
[MENU] ボタン	メニュー画面を表示します。	P.4 P.16
[WRITE] ボタン	変更した設定を保存するときに使います。	P.10

操作子	説明	ページ
[−] [+] 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。	P.4
[▲] [▼] [◀] [▶] ボタン	カーソルを上下左右に移動します。	P.4
[SHIFT] ボタン	他のボタンと組み合わせて押すと、関連する設定画面を表示します。	P.4 P.22
[EXIT] ボタン	画面を抜けたり、操作を途中で止めたりします。	P.4
[ENTER] ボタン	操作を確定します。	

⑤ PHRASE PAD		
[TAP] ボタン	パターン再生時、ボタンを押す間隔に応じたテンポを設定します。	P.11 P.13
[MUTE] ボタン	パターン・シーケンサー使用時、指定したトラックをミュートします。	P.13
[ERASE] ボタン	パターン・シーケンサー使用時、録音したパターンやパターンの一部を消去します。	P.14
[LOOP] ボタン	パターン・シーケンサー使用時、ループ再生／録音のオン／オフを設定します。	P.13
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／パターン／オーディオ・ファイル）を再生します。	
[RHYTHM PATTERN] ボタン	リズム・パターンを使うときに押します。	P.11
[PATTERN SEQUENCER] ボタン	パターン・シーケンサーを使うときに押します。	P.13
[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「オーディオ・プレーヤー」を使うときに押します。	P.12
[PATTERN LENGTH] ボタン	パターンの小節数を変更します。	P.14
[TEMPO] ボタン	テンポを設定します。	P.11
[MIXER] ボタン	パターン・シーケンサー使用時、各トラックのレベル／パンなどの設定をします。	P.13
[◀] ボタン	パターン／オーディオ・ファイルの先頭へ移動します。リズム・パターン／パターン・シーケンサー／オーディオ・プレーヤーの各機能で選ばれている、リズム・パターン／パターン／オーディオ・ファイルの再生／停止をします。	P.11 P.12 P.13
[▶/■] ボタン		
[●] ボタン	パターン・シーケンサー使用時、パターンの録音をするときに押します。	P.13

⑥		
[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。	P.5
⑦		
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。	

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り、すべての機器の電源を切ってください。

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経過すると自動的に電源が切れます (Auto Off 機能)。自動的に電源が切れないようにするには、Auto Off 機能を解除してください (P.16)。

ご注意!

- 電源が切れると編集集中の設定は失われます。残しておきたい設定はあらかじめ保存しておいてください。
- 電源を再びオンにするときは、電源を入れ直してください。

※ ACアダプターは、インジケーター (図参照) のある面が上になるように設置してください。ACアダプターをコンセントに接続すると、インジケーターが点灯します。

端子/操作子	説明	ページ
8 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) を接続して、いろいろなパラメーターや機能を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 (別売: EV-5) をお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。	P.16
9 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。	
10 MIDI IN, OUT 端子	MIDI 機器を接続します。	
11 MIC [LEVEL] つまみ	MIC INPUT 端子の入力レベルを調節します。	P.8
12 MIC INPUT 端子	ダイナミック・マイクを接続します。標準 (アンバランス) タイプのジャックです。	
13 EXT INPUT 端子	外部オーディオ・プレーヤーなどを接続します。	
14 OUTPUT R, L/MONO 端子	アンプやミキサーに音声信号をステレオで出力します。モノで出力するときには L/MONO 端子に接続します。	
15 PHONES 端子	ヘッドホン (別売) を接続します。	
16 USB COMPUTER 端子	本機とパソコンを市販の USB2.0 ケーブルで接続します。USB MIDI でパソコンの DAW に同期したり、USB オーディオで本機の音を DAW に録音したりすることができます。	
17 USB MEMORY 端子	別売の 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。 ※ 本体の電源を入れたまま、USB メモリーの抜き差しをしないでください。本体や USB メモリー内のデータが失われる可能性があります。 ※ USB メモリーは挿入方向や表裏に注意して、確実に奥まで差し込んでください。また無理な挿入はしないでください。	P.9 P.12 P.17
18 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。誤ってコードを引っ張ってしまっても、プラグが抜けて電源が切れてしまうことや、端子に無理な力がかかることを防ぐことができます。	
19 [POWER] スイッチ	電源をオン/オフします。	P.5
20 機能接地端子	「機能接地端子について」 (P.20) をご覧ください。	

電池をセットする

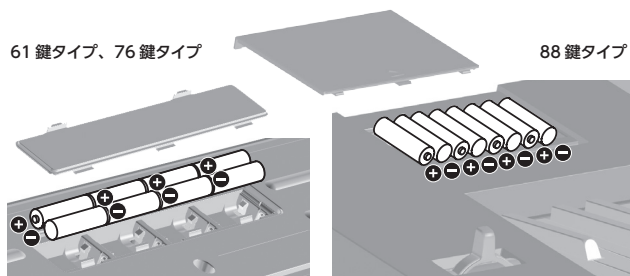
市販の単 3 形ニッケル水素電池 (8 本) を使って、AC アダプターを接続しなくても演奏することができます。

1. 電池ボタンをはずします。

- 61 鍵タイプ、76 鍵タイプ 本体底面にある電池ボタンのツメを押しながら、フタをはずします。
- 88 鍵タイプ トップ・パネルにある電池ボタンをスライドさせながら、フタをはずします。

※ 本機を裏返すときは、破損を防ぐためボタンやつまみなどを保護してください。また、落下や転倒を引き起こさないよう取り扱いに注意してください。

2. 電池の向きに注意して、電池をバッテリー・ケースに入れます。



3. 電池ボタンを確実に閉めます。

ご注意!

電池の使いかたを間違えると、破裂したり、液漏れしたりする恐れがあります。「安全上のご注意」「使用上のご注意」「安全上のご注意」チラシと取扱説明書 (P.20) に記載の電池に関する注意事項を守って正しくお使いください。

電池の交換時期 (BATTERY インジケーター)

電池が消耗してくると、BATTERY インジケーターが点灯/点滅します。

- 電池が消耗してくるとインジケーターが点灯します。
- さらに使用を続けるとインジケーターが点滅します。使用を中断し、電池を交換してください。

ご注意!

- BATTERY インジケーターが点滅した状態でさらに演奏を続けると「Battery Low!」と表示され、操作ができなくなります。
- BATTERY インジケーターの表示は目安です。

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

概要

JUNO-DS の基本構成

コントローラー部

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

音源部

コントローラー部から送られてきた演奏情報を受けて、パッチまたはパフォーマンスを鳴らします。

エフェクト

MFX (マルチ・エフェクト)	ディストーションやフランジャーなど、80 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。

※ MFX とコーラス/リバーブは、パッチとパフォーマンスで異なる設定にすることができます。

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。

リズム・パターン	リズム専用のパターンを再生します。
パターン・シーケンサー	数小節のパターンを録音し、再生しながら演奏することができます。
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・ファイルを再生します。

パッチ

演奏に使う音色です。パッチはトーン (最大 4 つ) によって構成され、トーンの組み合わせでいろいろな音色を作ることができます。

ドラム・キット

打楽器や効果音の音色です。押す鍵 (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。

サンプル

サンプル・インポート (P.9) で作られた音色です。

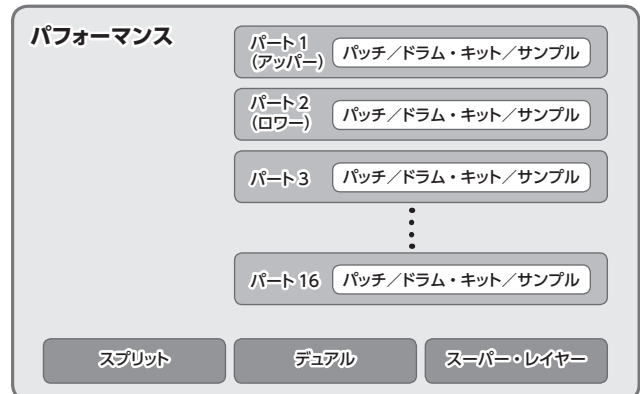
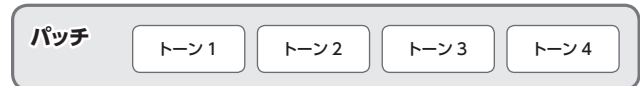
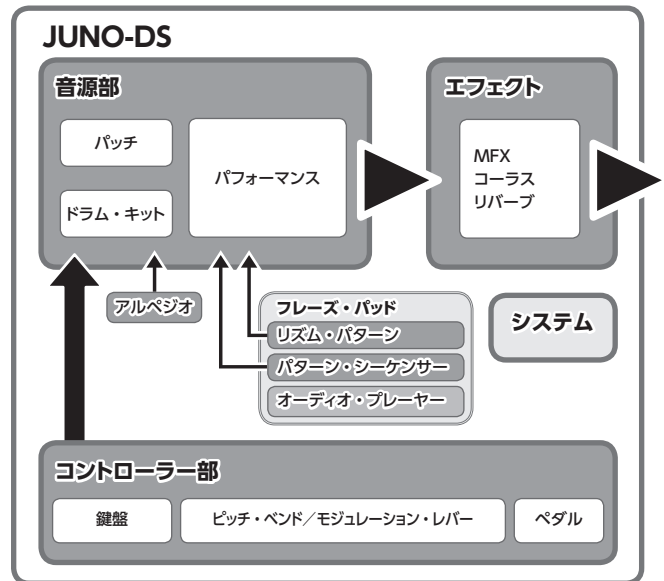
パフォーマンス

16 のパートに、パッチ/ドラム・キット/サンプルのいずれかを割り当てたもので、16 個の音色を同時に扱うことができます。また、以下の状態もパフォーマンスの設定として保存されます。

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

スプリットやデュアルのときは、パート 1 とパート 2 のパッチが使われます。

1 つのパッチ (ドラム・キット/サンプル) を選んで演奏する状態を「**パッチ・モード**」、パフォーマンスを選んで演奏する状態を「**パフォーマンス・モード**」と呼びます。SPLIT / DUAL / SUPER LAYER を使うときは、必ずパフォーマンス・モード (PATCH/PERFORM ボタン点灯) になります。



基本操作

カーソルの移動

画面に表示される項目の選択やパラメーターの設定を変更する場合は、[▲] [▼] [◀] [▶] ボタンで、対象となるパラメーターの値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、バリュース・ダイヤルまたは [-] [+] 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。
- [-] [+] 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。

数値の入力

[NUMERIC] ボタンがオン (点灯) のとき、[0] ~ [9] ボタンで数値を入力できます。[0] ~ [9] ボタンで数値を入力したら、[ENTER] ボタンを押します。

[ENTER] ボタン

値の確定や操作の実行に使用します。

[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使用します。

[MENU] ボタン

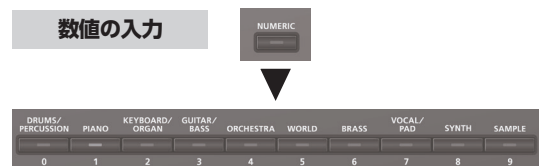
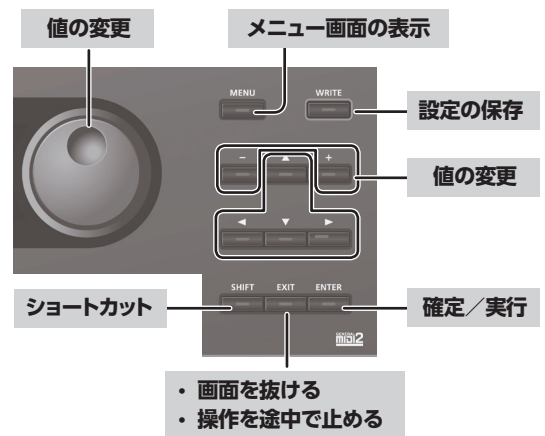
メニュー画面を表示します。音色などの詳細設定 (エディット) やシステム設定、ユーティリティなどを選びます。

設定の保存

[WRITE] ボタンを押すと WRITE MENU 画面が表示され、そのままパッチ (ドラム・キット) またはパフォーマンスの保存操作をすることができます。

ショートカット

[SHIFT] ボタンを押しながら他のボタンを押すと、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.22) をご覧ください。



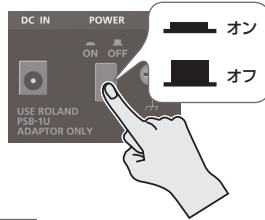
演奏する

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。

1. 本機 → 接続した機器の順番で、電源を入れます。

※ 本機は回路保護のため、電源をオンにしてからしばらくは動作しません。



以下のような画面が表示されます。



※ 本書では、画面を使用して機能説明をしていますが、工場出荷時の設定（音色名など）と本文中の画面上的設定は一致していないことがあります。あらかじめご了承ください。

2. [MASTER VOLUME] つまみを回して、音量を調節します。



電源を切る場合

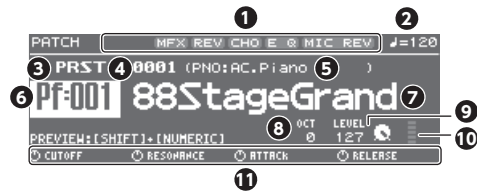
1. 接続した機器 → 本機の順番で、電源を切ります。

1つの音色を演奏する（パッチ・モード）

1. [PATCH/PERFORM] ボタンが点灯していることを確認します。

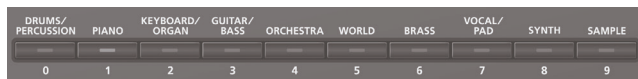
[PATCH/PERFORM] ボタンが点灯している場合は、[PATCH/PERFORM] ボタンを押して、点灯させます。

パッチ・モードになり、PATCH 画面が表示されます。



番号	説明	番号	説明
1	使用エフェクトのオン（点灯）／オフ（消灯）	7	パッチ・ネーム
2	テンポ	8	オクターブ・シフトの設定
3	パッチ・バンク	9	パッチ・レベル
4	バンク・ナンバー	10	レベル・メーター
5	サブ・カテゴリ	11	現在コントロールつまみで調節できるパラメーター
6	カテゴリ・ナンバー		

2. カテゴリ・ボタン（[DRUMS/PERCUSSION] ～ [SAMPLE]）を押して、カテゴリを選びます。



カテゴリ	説明
DRUMS/PERCUSSION	ドラム・キット
PIANO	ピアノ
KEYBOARD/ORGAN	キーボード、オルガン
GUITAR/BASS	ギター、ベース
ORCHESTRA	オーケストラ
WORLD	民族楽器
BRASS	金管／木管楽器
VOCAL/PAD	ボーカル、クワイヤー、パッド
SYNTH	シンセサイザー
SAMPLE	サンプル（インポートしたオーディオ・ファイル）

パッチはカテゴリ別に分けられ、ボタンに割り当てられています。カテゴリは、同じカテゴリの中で、さらにいくつかのサブ・カテゴリに分かれています。

3. バリュー・ダイヤルで、パッチを選びます。

メモ

「Pf: S01」のように、カテゴリ・ナンバーに「S」の付くパッチは、おすすめ音色です。

バンクを選ぶ

1. バンクにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルでバンクを選びます。

バンク	説明
DS (DS 音色)	JUNO-DS のおすすめパッチです。編集した結果はユーザー・バンクに保存されます。
PRST (プリセット)	書き替えることができないパッチです。編集した結果はユーザー・バンクに保存されます。
GM (GM2)	GM2 音色のバンクです。
EXP	拡張音色用のバンクです。音色ライブラリー・サイト Axial にある多彩な種類のトーンを、本機に追加することができます。詳しくは、Axial サイトをご覧ください。 http://axial.roland.com/
USER (ユーザー)	編集したパッチ/ドラム・キット/サンプルは、このバンクに保存されます。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザー・パッチは、501 ～ 756 番に保存することができます。 ユーザー・ドラム・キットは、R501 ～ R508 番に保存することができます。

複数の音色を組み合わせる（パフォーマンス・モード）

1. [PATCH/PERFORM] ボタンを押して、点灯させます。

パフォーマンス・モードになり、PERFORM 画面が表示されます。



2. バンクにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで、バンクを選びます。

バンク	説明
PRST (プリセット)	書き替えることができないパフォーマンスです。編集した結果はユーザー・バンクに保存されます。
USER (ユーザー)	編集したパフォーマンスは、このバンクに保存されます。ユーザー・パフォーマンスは、001 ～ 128 番に保存することができます。

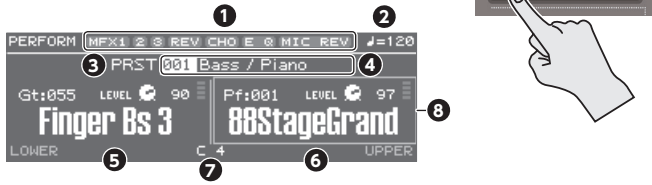
3. パフォーマンス・ナンバーにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで、パフォーマンスを選びます。

- 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パフォーマンスを選ぶと、対応するボタンが点灯します。
- パフォーマンス・モードで、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「16パート・モード」と呼び、より細かい設定をすることができます。詳しくは「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。

パッチ/パフォーマンスの設定を変更すると、名前に「*」マークが付きます。設定を保存しておきたいときは、ライト操作 (P.10) をしてください。設定を保存すると、「*」マークは消えます。

右手と左手で違うパッチを鳴らす (SPLIT)

1. [SPLIT] ボタンを押して、点灯させます。スプリット画面が表示されます。



番号	説明	番号	説明
1	使用エフェクトのオン (点灯) / オフ (消灯)	6	アップパー (パート1) パッチ・レベル
2	テンポ	7	スプリット・ポイント
3	パフォーマンス・バンク	8	<input type="checkbox"/> 枠 パッチ切り替えの対象パートを表示
4	パフォーマンス・ナンバー/ネーム		
5	ローワー (パート2) パッチ・レベル		
	レベル・メーター		

スプリット・ポイントを境に、鍵盤右手側はアップパー (パート1) のパッチ、鍵盤左手側はローワー (パート2) のパッチが鳴ります。

音量を調節する

[UPPER] LEVEL スライダーと [LOWER] LEVEL スライダーで、アップパーとローワーの音量 (LEVEL) を調節することができます。画面の [LEVEL] の値も同時に変わります。

アップパー/ローワーのパッチを入れ替える

1. [SPLIT] ボタンを押しながら [DUAL] ボタンを押します。

パッチを切り替える

1. パッド [1] またはパッド [2] を押して、パッチ切り替えの対象パートを選びます。

パッド [1]	アップパー (パート1)
パッド [2]	ローワー (パート2)

2. バリュー・ダイヤルで、パッチを変更します。

[DRUMS/PERCUSSION] ~ [SAMPLE] ボタンを押して選ぶこともできます。

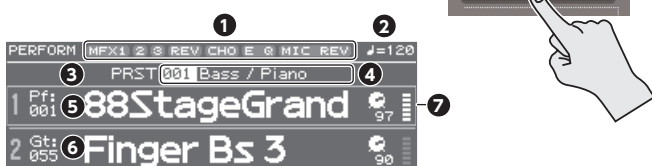
スプリット・ポイントを変更する

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、アップパー側に含まれます。

2つのパッチを重ねて演奏する (DUAL)

1. [DUAL] ボタンを押して、点灯させます。デュアル画面が表示されます。



番号	説明	番号	説明
1	使用エフェクトのオン (点灯) / オフ (消灯)	6	ローワー (パート2) パッチ・レベル
2	テンポ	7	<input type="checkbox"/> 枠 パッチ切り替えの対象パートを表示
3	パフォーマンス・バンク		
4	パフォーマンス・ナンバー/ネーム		
5	アップパー (パート1) パッチ・レベル		
	レベル・メーター		

アップパー (パート1) / ローワー (パート2) のパッチが重なって鳴ります。

音量を調節する

[UPPER] LEVEL スライダーと [LOWER] LEVEL スライダーで、アップパー (パート1) とローワー (パート2) の音量 (LEVEL) を調節することができます。画面の [LEVEL] の値も同時に変わります。

アップパー/ローワーのパッチを入れ替える

1. [SPLIT] ボタンを押しながら [DUAL] ボタンを押します。

パッチを切り替える

1. パッド [1] またはパッド [2] を押して、パッチ切り替えの対象パートを選びます。

パッド [1]	アップパー (パート1)
パッド [2]	ローワー (パート2)

2. バリュー・ダイヤルで、パッチを変更します。

[DRUMS/PERCUSSION] ~ [SAMPLE] ボタンを押して選ぶこともできます。

1つのパッチで厚みを出す (SUPER LAYER)

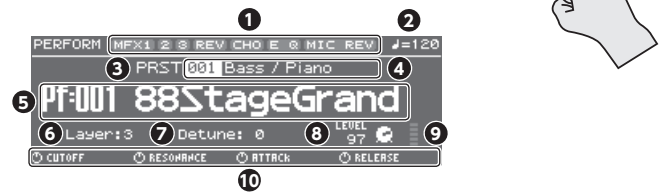
1つのパッチを重ねて、重ねた音どうしのピッチをずらして鳴らすことをデチューンといいます。

「スーパー・レイヤー」は、このデチューンと重ねるパッチの数 (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. パッチを選びます。

2. [SUPER LAYER] ボタンを押して、点灯させます。

スーパー・レイヤー画面が表示されます。



番号	説明	番号	説明
1	使用エフェクトのオン (点灯) / オフ (消灯)	6	レイヤー 重ねるパートの数
2	テンポ	7	デチューン ピッチのスレ幅
3	パフォーマンス・バンク	8	パート・レベル
4	パフォーマンス・ナンバー/ネーム	9	レベル・メーター
5	カテゴリ・ナンバー/パッチ・ネーム	10	現在コントロールつまみで調節できるパラメーター

3. 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	2 ~ 5
Detune	0 ~ 30

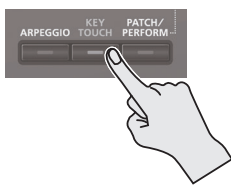
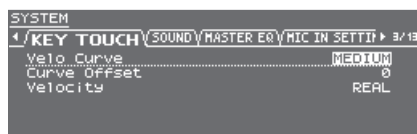
音量を調節する

[UPPER] LEVEL スライダーで、音量 (LEVEL) を調節することができます。画面の [LEVEL] の値も同時に変わります。

鍵盤のタッチ感を変える (KEY TOUCH)

鍵盤を弾いたときのタッチ感を調節します。

1. [KEY TOUCH] ボタンを押します。
KEY TOUCH 画面が表示されます。



2. [Velo 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。力の弱い方でも、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。

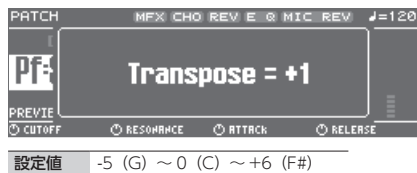
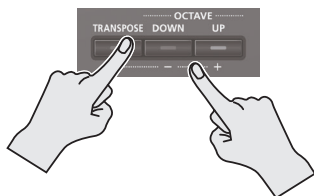
メモ

より細かく鍵盤タッチを調整したり、鍵盤を強く強く弱く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、システム設定の「KEY TOUCH」(P.16) をご覧ください。

鍵盤を半音単位で高く/低くする (TRANSPOSE)

1. [TRANSPOSE] 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。

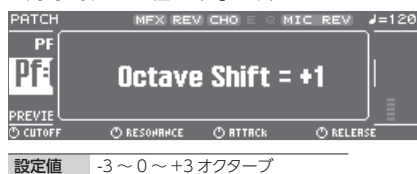
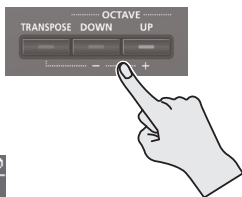
[C] 以外に設定されていると、[TRANSPOSE] ボタンが点灯します。[TRANSPOSE] ボタンを押しながら [DOWN] ボタンと [UP] ボタンを同時に押すと、[C] に戻ります。



鍵盤の音域をオクターブ単位で変える (OCTAVE)

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] 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。



OCTAVE は、現在のモードによってかける対象が変わります。

パッチ・モードのとき

選んでいるパッチのオクターブが変わります。設定を保存することはできません。

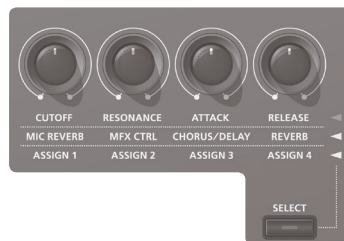
パフォーマンス・モードのとき

デュアル、スーパー・レイヤー	すべてのパートのオクターブが変わります。
スプリット、16パート・モード	現在選ばれているパートのオクターブが変わります。パートごとに異なる値で設定することができます。

※ パフォーマンスを保存することで、パートごとのオクターブの設定を保存することができます。

コントロールつまみで音色を変化させる

コントロールつまみを使って、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。3つのグループに各4種類、合計12種類のパラメーターをコントロールすることができます。



パートごとに設定するパラメーターの場合は、効果かける対象が以下のように変わります。

パッチ・モードのとき

ドラム・キット	鍵に割り当てられている打楽器音ごとに効果がかかります。つまみを動かすと、現在選ばれているキーが表示されます (例: C4)。効果かける鍵を変えるときは、鍵を押して指定します。
---------	---

パフォーマンス・モードのとき

デュアル、スーパー・レイヤー	すべてのパートに効果がかかります。
スプリット、16パート・モード	現在選ばれているパートに効果がかかります。

※ 音色によっては、効果が得られないものがあります。

1. [SELECT] ボタンを押して、パラメーターのグループを選びます。
2. コントロールつまみで、パラメーターをコントロールします。

パラメーター	説明
CUTOFF	フィルターが働き始める周波数 (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	鍵を押してから音が立ち上がるまでの時間を調節します。
RELEASE	鍵を離してから音が消えるまでの時間を調節します。
MIC REVERB	MIC IN 端子からの入力音にけるリバーブを調節します。
MFx CTRL	MFx をコントロールします。
CHORUS/DELAY	コーラスまたはディレイのかけ具合を調節します。
REVERB	リバーブのかけ具合を調節します。
ASSIGN 1 ~ 4	いろいろなパラメーターを割り当ててコントロールすることができます。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、「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。

よく使う音色をボタンに登録する (FAVORITE)

「フェイバリット」は、よく使う音色 (パッチまたはパフォーマンス) 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。フェイバリットには、パッチやパフォーマンスの番号が登録されます。



- フェイバリット 0 ~ 9 を 1 つのセットとして、計 10 セットをフェイバリット・バンクに登録することができます。
- 音色の呼び出しや登録には、[0] ~ [9] の 10 個のボタンを使います。

ご注意!

音色や鍵盤の設定 (スプリット/デュアル/スーパー・レイヤー) 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、フェイバリットに登録することができません。

フェイバリットに登録する

1. 登録するパッチまたはパフォーマンスを選びます。
2. [BANK] ボタンを押して、点灯させます。
3. [0] ~ [9] ボタンを押して、登録先のバンクを選びます。
4. [FAVORITE] ボタンを押しながら [0] ~ [9] ボタンを押して、登録先のナンバーを選びます。



フェイバリットを呼び出す

1. [FAVORITE] ボタンを押して、点灯させます。
2. [0] ~ [9] ボタンを押して、フェイバリットを選びます。

フェイバリット・バンクを切り替える

1. [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 ([0] ~ [9]) が点滅します。
2. [0] ~ [9] ボタンを押して、バンクを選びます。

フェイバリットを確認／削除する

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [FAVORITE] ボタンを押します。
FAVORITE UTILITY 画面が表示されます。

FAVORITE UTILITY		[ENTER]: Remove	
BANK0	BANK1	BANK2	BANK3
0	PATCH	PRST	001: Strings Ens
1	PATCH	PRST	001: Strings Ens
2	PATCH	PRST	001: 88StageGrand
3	PATCH	PRST	001: 88StageGrand
4	PATCH	PRST	001: Strings Ens

FAVORITE UTILITY 画面では、以下の操作をすることができます。

操作子	説明
[◀] [▶] ボタン	フェイバリット・バンクを切り替えます。
[▲] [▼] ボタン	フェイバリットを選びます。
[ENTER] ボタン	選んだフェイバリットを削除します。 確認画面が表示されたら、もう一度 [ENTER] ボタンを押します。 削除を中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

2. [EXIT] ボタンを押して、FAVORITE UTILITY 画面を抜けます。

アルペジオ演奏をする (ARPEGGIO)

アルペジオは、押さえた鍵にしたがって、自動的にアルペジオ演奏する機能です。
※ アルペジオの設定は保存されません。

1. [ARPEGGIO] ボタンを押して、点灯させます。
ARPEGGIO 画面が表示されます。

ARPEGGIO		♩ = 120	
STYLE	001	Basic 1 (a)	
Arp Hold		OFF	
Grid		1/16 (♩)	
Duration		80%	
Motif		Up ()	
Velocity		REAL	



2. 鍵盤で和音を弾きます。

押さえた和音の構成音にしたがって、アルペジオ演奏が始まります。

メモ

- [Arp Hold] 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、ARPEGGIO 画面が表示され、Arp Hold が ON になります。

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. [ARPEGGIO] ボタンを押して、点灯させます。
ARPEGGIO 画面が表示されます。
2. [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
-----	-----------

アルペジオをエディットする

1. [ARPEGGIO] ボタンを押して、点灯させます。
ARPEGGIO 画面が表示されます。
2. 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。
3. [EXIT] ボタンを押して、ARPEGGIO 画面を抜けます。

メモ

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」(PDF) をご覧ください。

マイクからの音声を使って演奏する

リア・パネルの MIC IN 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。



- マイクからの入力音量は、リア・パネルの MIC [LEVEL] つまみで調節します。マイクの音が割れないように調節してください。
- マイク入力と演奏音との音量バランスは、トップ・パネルの [MIC IN] LEVEL スライダーを使って調整します。

ボコーダー／オート・ピッチを使う

「ボコーダー」は、人の声にかか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。

- プリセット・バンク (PRST) に、ボコーダーの設定 10 個とオート・ピッチの設定 10 個が保存されています。

1. [VOCODER/AUTO PITCH] ボタンを押して、点灯させます。

VOCODER/AUTO-PITCH 画面が表示されます。

VOCODER/AUTO-PITCH	
USER 001 Voci:Ensemble	
Vocal Effect Type	Vocoder
Carrier	Wr:059 Voci:Ensemble
Level	80
Pan	0
Mic Sens	80



2. バンクにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで、[PRST] または [USER] を選びます。
3. ナンバーにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルでボコーダーまたはオート・ピッチの設定を選びます。

PRST	001 ~ 010	ボコーダーの設定
	011 ~ 020	オート・ピッチの設定
USER	501 ~ 520	ユーザー・バンク

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。
5. 終了するときは、[VOCODER/AUTO PITCH] ボタンを押して消灯させます。

メモ

ボコーダーやオート・ピッチの設定を細かく設定することができます。詳しくは「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。

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 メモリーから本体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。パフォーマンス・モードでは、最大 16 個(16 パート)のサンプルを割り当てることができます。

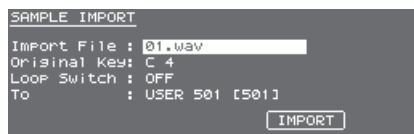
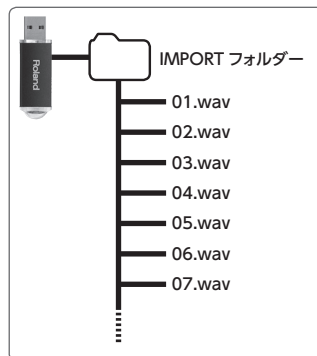
ご注意!

インポート可能なオーディオ・ファイルは、wav 形式、44.1kHz、16bit のみです。それ以外のファイルを選ぶと「Incorrect File!」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

- JUNO-DS で USB メモリーをフォーマットします (P.17)。
- JUNO-DS の電源を切った後、USB メモリーを抜きます。
- 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。
- USB メモリーを本体に挿して、電源を入れます。
- [SAMPLE IMPORT] ボタンを押します。
SAMPLE MENU 画面が表示されます。
- [SAMPLE IMPORT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
SAMPLE IMPORT 画面が表示されます。



7. インポートするための設定をします。

Import File	インポートするオーディオ・ファイル
Original Key	サンプルをインポートしたときのピッチで鳴らすノート・ナンバー
Loop Switch	ループ(繰り返し)再生のオン/オフ
To:	サンプルの保存先 サンプルは本体のユーザー・メモリーに保存され、501 からの番号が付き ます。

メモ

- Original Key から上に 2 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・ポイントやオリジナル・キー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」(PDF)をご覧ください。

- [IMPORT] 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、「Memory Full!」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。

- 手順 7~8 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 つのパッチとして、[SAMPLE] ボタンで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。

ご注意!

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

サンプルを呼び出す

- [SAMPLE] ボタンを押します。
- バリュー・ダイヤルでパッチを選びます。
※ 設定した Original Key より 2 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

- [SAMPLE IMPORT] ボタンを押します。
SAMPLE MENU 画面が表示されます。
- [SAMPLE 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。
- 削除したいサンプルを選びます。
- [DELETE] 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。
- [ENTER] ボタンを押して、サンプルを削除します。

メモ

- 削除したサンプルを使っているパフォーマンスは、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.18)。

サンプルをエディットする

- [SAMPLE IMPORT] ボタンを押します。
SAMPLE MENU 画面が表示されます。
- [SAMPLE EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
SAMPLE EDIT 画面が表示されます。
- タブにカーソルを合わせ、[◀] [▶] ボタンでページを切り替えます。
- 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

サンプルのループ・ポイントやオリジナル・キーなど、サンプルに関する詳細設定をすることができます。詳しくは、「パラメーター・ガイド」(PDF)をご覧ください。

- 変更した設定を保存するときは、「設定を保存する(ライト)」(P.10) の操作をします。

音色をエディットする

メモ

エディットできるパラメーターについて、詳しくは「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。

パッチ/ドラム・キットをエディットする

1. エディットしたいパッチまたはドラム・キットを選びます。
2. [SAMPLE IMPORT] ボタンと [DAW CONTROL] ボタンを同時に押します。EDIT MENU 画面が表示されます。



3. [PATCH EDIT] または [DRUM KIT EDIT] カーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。PATCH EDIT 画面または DRUM KIT EDIT 画面が表示されます。
4. タブにカーソルを合わせ、[◀] [▶] ボタンでページを切り替えます。
5. 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。
6. 変更した設定を保存するときは、「設定を保存する (ライト)」の操作をします。

パフォーマンスをエディットする

1. [PATCH/PERFORM] ボタンを押して、点灯させます。
2. エディットしたいパフォーマンスを選びます。
3. [SAMPLE IMPORT] ボタンと [DAW CONTROL] ボタンを同時に押します。EDIT MENU 画面が表示されます。
4. [PERFORMANCE EDIT] または [PART EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。PERFORMANCE EDIT 画面または PART EDIT 画面が表示されます。

メモ

[PERFORMANCE EDIT] では、全パートの設定一覧を見ながらエディットすることができますが、[PART EDIT] では、パフォーマンスの各パートを個別にエディットすることができます。

※ PERFORMANCE EDIT と PART EDIT のパラメーターは共通です。

5. タブにカーソルを合わせ、[◀] [▶] ボタンでページを切り替えます。
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。
7. 変更した設定を保存するときは、「設定を保存する (ライト)」の操作をします。

エフェクトをエディットする

エフェクトは、パッチ・モードとパフォーマンス・モードで異なる設定をすることができます。

パッチ・モード

パッチごとに、MFX、コーラス (ディレイ)、リバーブを設定することができます。

パフォーマンス・モード

パフォーマンスごとに、最大 3 つのマルチ・エフェクト (MFX1、MFX2、MFX3) と、1 つのコーラス (ディレイ)、1 つのリバーブを設定することができます。

MFX1 ~ 3 / コーラス / リバーブは、パフォーマンスのエフェクト設定に従って動作させるか、指定のパートに割り当てられているパッチ/ドラム・キットのエフェクト設定に従って動作させるかを選ぶことができます。詳しくは「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。

1. [SAMPLE IMPORT] ボタンと [DAW CONTROL] ボタンを同時に押します。EDIT MENU 画面が表示されます。
2. [EFFECTS EDIT] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。EFFECTS EDIT 画面が表示されます。
3. 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。
4. 変更した設定を保存するときは、「設定を保存する (ライト)」の操作をします。

メモ

エフェクト・エディットで設定を変更すると、パッチ/パフォーマンス・ネームに「*」がつきます。パッチまたはパフォーマンスを保存すると、「*」は消えます。

設定を保存する (ライト)

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。

ご注意!

保存すると、保存先にあったデータは上書きされます。

1. [WRITE] ボタンを押して、点灯させます。WRITE MENU 画面が表示されます。



- パッチ・モードで [WRITE] ボタンを押したときは、ネーム入力画面が表示されます。
- ボタンを押す直前の状態によって、PATCH WRITE または PERFORMANCE WRITE が自動的に選ばれます。

ご注意!

パフォーマンス・モードのとき、パッチとパフォーマンスの両方に「*」マークが付いているときは、先にパッチを保存してからパフォーマンスを保存してください。先にパフォーマンスを保存すると、エディットしたパッチのデータが失われます。

2. [ENTER] ボタンを押します。ネーム入力画面が表示されます。



3. 保存するデータに名前を付けます。

操作	説明
[◀] [▶] ボタン	カーソルの移動
バリュー・ダイヤル、[-] [+] ボタン	文字の選択
[▼] [▲] ボタン	大文字/小文字の切り替え

文字の挿入/削除

1. ネーム入力中に [MENU] ボタンを押します。NAME MENU ウィンドウが開きます。もう一度押すと、ウィンドウを閉じます。
2. [INSERT] または [DELETE] を選んで [ENTER] ボタンを押します。

機能	説明
INSERT	[ENTER] ボタンを押すと、カーソルの位置にスペース (空白) が挿入されます。
DELETE	[ENTER] ボタンを押すと、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、保存先を選びます。
6. [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。
7. [ENTER] ボタンを押して、設定を保存します。

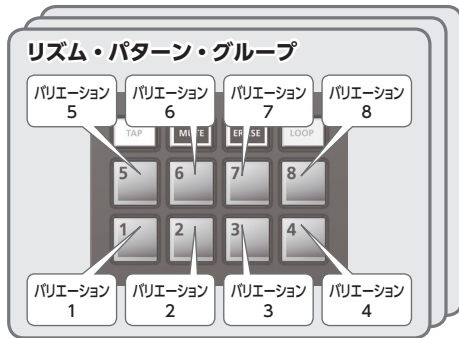
ご注意!

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

リズム・パターンを再生する

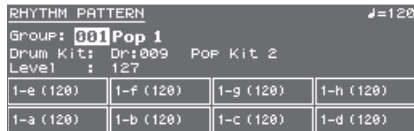
「リズム・パターン」とは、ドラムやパーカッションなどリズム楽器の決まったフレーズのことです。本機では、パッド [1] ~ [8] に割り当てられたリズム・パターンを演奏させながら、リズム・パターンに合わせて鍵盤演奏を楽しむことができます。

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・グループを選べると、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。



リズム・パターンを選んで再生する

1. [RHYTHM PATTERN] ボタンを押して、点灯させます。RHYTHM PATTERN 画面が表示されます。



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	<p>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。</p> <p>※ このパラメーターにカーソルを合わせて [ENTER] ボタンを押すと、表示された RHYTHM PATTERN GROUP LIST 画面からリズム・パターン・グループを選ぶことができます。</p> <p>※ 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」(PDF)をご覧ください。</p> <p>001 ~ 030</p>
Drum Kit	<p>リズム・パターンの演奏に使うドラム・キットを選びます。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。</p> <p>※ このパラメーターにカーソルを合わせて [ENTER] ボタンを押すと、表示された DRUM KIT LIST 画面からドラム・キットを選ぶことができます。</p> <p>Dr:001 ~</p>
Level	<p>リズム・パターンの音量を設定します。</p> <p>1 ~ 127</p>

ご注意!

リズム・パターンの設定は、保存できません。

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)。

その他の操作

操作子	説明
[▶/■] ボタン	パッドを押して選ばれているバリエーションを再生します。もう一度押すと、停止します。
[TAP] ボタン	ボタンを繰り返し押した間隔で、テンポを設定します。
[TEMPO] ボタン	テンポを変更します。
[PHRASE PAD] LEVEL スライダー	リズム・パターンの音量を調節します。

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 画面では、以下のパラメーターも変更することができます。

- Metronome (P.17) のオン/オフ
- Tempo Lock (P.17) のオン/オフ

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

MP3	
フォーマット	MPEG-1 audio layer 3
サンプリング周波数	44.1kHz
ビットレート	32, 40, 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 160, 192, 224, 256, 320kbps, VBR (Variable Bit Rate)
WAV/AIFF	
サンプリング周波数	44.1kHz
ビット数	8, 16, 24ビット

ご注意!

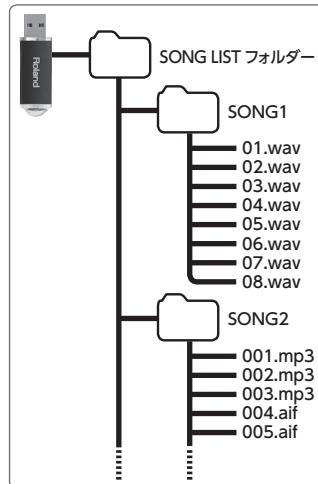
- 2 つ以上のオーディオ・ファイルを同時に再生することはできません。
- オーディオ・ファイルのテンポは変更できません。

オーディオ・ファイルをパッドに割り当てて再生する

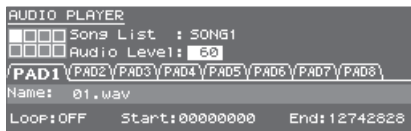
メモ

電源投入時、USB メモリーのルート・ディレクトリーにオーディオ・ファイルがあるときは、自動的にパッドに割り当てられます。

1. JUNO-DS で USB メモリーをフォーマットします (P.17)。
2. JUNO-DS の電源を切つてから、USB メモリーを抜きます。
3. 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。
4. 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。
5. USB メモリーを本体に挿して、電源を入れます。



6. [AUDIO] ボタンを押します。
AUDIO PLAYER 画面が表示されます。



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。 ※ このパラメーターにカーソルを合わせて [ENTER] ボタンを押すと、Song List 画面が表示され、フォルダがリスト表示されます。
Audio Level	オーディオ・ファイルの音量を設定します。 ※ 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「Audio Level」で設定してください (P.16)。 0 ~ 127
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	ループ再生のオン/オフを設定します。 OFF, ON
Start	ループ再生の開始位置を設定します。 0 ~ (設定可能範囲)
End	ループ再生の終了位置を設定します。 (設定可能範囲) ~ 最後

ご注意!

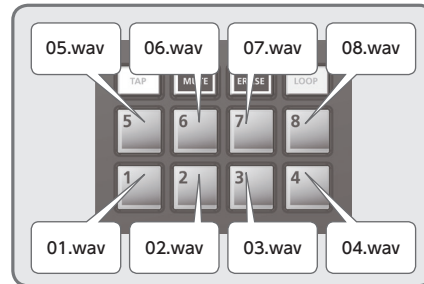
MP3 ファイルには、ループの設定ができません。ループの設定をしたいときは、パソコンで WAV ファイルまたは AIFF ファイルに変換してからインポートしてお使いください。

8. [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

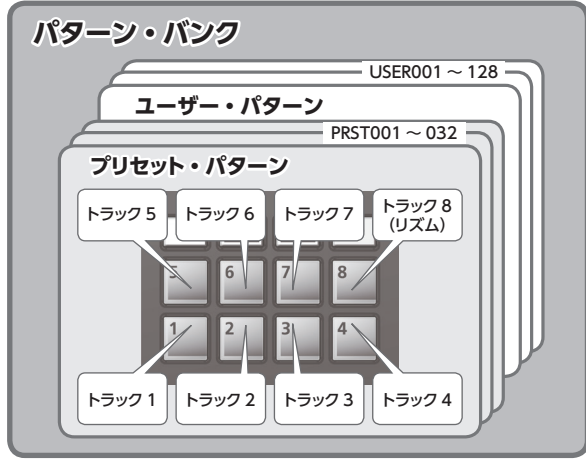
動作	操作/説明
再生する	パッド [1] ~ [8] を押す。
停止する	再生中のパッドを押す。 停止した位置から再生を再開したいときは、[AUDIO] ボタンを押しながら同じパッドを押す。
頭出し	[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [1] を押す。
早戻し	[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [2] を押し続ける。
早送り	[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [3] を押し続ける。
ループ設定 (*1)	[LOOP] ボタンを押す。 現在選ばれているパッドにループが設定されます。 [LOOP] ボタンが点灯します。
ファイルの一部区間にループ設定	スタート・ポイントのセット: 再生中に [SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP] ボタンを押す。 エンド・ポイントのセット: もう一度 [SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP] ボタンを押す。 スタート・ポイント エンド・ポイント オーディオ・ファイル ループ区間 エンド・ポイントがセットされると、セットされたスタート~エンド・ポイント間を繰り返し再生します。 区間ループが設定されているファイルを先頭から再生した場合、エンド・ポイントまで再生してから区間ループ再生を始めます。 ※ 区間ループを設定したあと全体でループするように設定を変えたいときは、[LOOP] ボタンを押しながら設定を変えたいパッドを押します。
Start, End の調整 (*1)	[Start] または [End] にカーソルを合わせ、パリュウ・ダイヤルで変更する。
次のパッドの鳴りかた	即座に切り替える場合: パッド [1] ~ [8] を押す。 再生が終わってから切り替える場合: 再生中のパッドを押しながら、次に再生するパッドを押す。
オーディオ・プレーヤー全体の音量	[PHRASE PAD] LEVEL スライダーを動かす。

*1 ループの設定は SONG LIST フォルダ内に、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。

パターンを再生／録音する (パターン・シーケンサー)

「パターン・シーケンサー」は、鍵盤の演奏やつまみの操作を録音し、繰り返し再生することができる機能です。録音したデータを「パターン」と呼び、最大 8 小節のパターンを録音して保存することができます。

- パターンはトラック 1 ～ 8 で構成され、現在選んでいるトラックが録音対象になります。
- パターンは、プリセット・パターン (PRST) 32 個とユーザー・パターン (USER) 128 個に分けられて、「パターン・バンク」に保存されています。



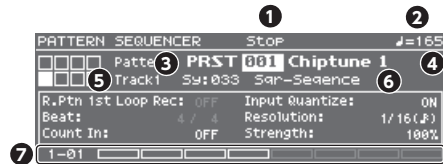
パターンを再生する

現在選ばれているパターンを再生する

1. [PATTERN SEQUENCER] ボタンが点灯している状態で、[▶/■] ボタンを押します。もう一度押すと、停止します。

パターンを選んで再生する

1. [PATTERN SEQUENCER] ボタンを押します。PATTERN SEQUENCER 画面が表示されます。



番号	説明	番号	説明
①	状態の表示 • Now Recording (録音中) • Now Playing (再生) • Rec Standby (録音待機) • Stop (停止)	⑦	再生／録音の進行状況 小節：拍：ティックとバー・グラフで再生／録音の位置を表示します。 小節数 (最大 8) 外枠が白：PATTERN LENGTH で設定された小節 外枠がグレー：PATTERN LENGTH 設定以外の小節
②	テンポ		
③	パターン・バンク (PRST / USER)		
④	パターン・ナンバー、パターン・ネーム		
⑤	選択したトラック		
⑥	選択したトラックの再生／録音に使うパッチ カテゴリ・ナンバー、パッチ・ネーム		

2. パターン・バンクにカーソルを合わせ、バリュー・ダイヤルで「USER」または「PRST」を選びます。
3. パターン・ナンバー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。

メモ

パターン・ナンバーにカーソルを合わせて [ENTER] ボタンを押すと、表示された PATTERN LIST 画面からパターンを選ぶことができます。

4. [▶/■] 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。

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、一部のトラックをミュートとしたいときに使います。

1. [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。ミュートを解除するときは、点滅しているパッドを押します。
3. [MUTE] ボタンを押して、消灯させます。パッドのミュート設定モードが解除されます。
※ パッドのミュート設定モードを解除しても、トラックのミュートは保持されます。

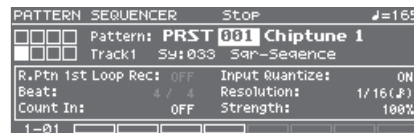
パターン・シーケンサーの基本操作

パターン・シーケンサーに関する操作は、[PATTERN SEQUENCER] ボタンが点灯しているときだけに有効です。

操作子	説明
[▶/■] ボタン	パターンを再生／停止します。
[◀] ボタン	パターンを先頭に戻します。
[●] ボタン	鍵盤やコントローラーの演奏をリアルタイムに録音して、パターンを作成します。
[TAP] ボタン	ボタンを繰り返し押した間隔で、テンポを設定します。
[MUTE] ボタン	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	録音したパターンや、パターンの一部を消去します。
[LOOP] ボタン	• オンにすると、パターンは指定された小節間でループします。 • オフにすると、パターンは指定された小節まで再生／録音したのち停止します。
パッド [1] ～ [8]	トラックを選びます。選んだトラックを鍵盤で弾いたり録音したりすることができます。
[PATTERN LENGTH] ボタン	パターンの小節数を変更します。最大 8 小節のパターンを作成することができます。
[TEMPO] ボタン	テンポを変更します。
[MIXER] ボタン	各トラックの音量やパンなどの設定をします。

パターンを録音する

1. [PATTERN SEQUENCER] ボタンを押して、点灯させます。PATTERN SEQUENCER 画面が表示されます。



2. 録音するパターンを選びます。

新規録音する場合

今選んでいる各トラックの音色設定はそのまま新規録音をする場合は、PATTERN ERASE 機能 (P.14) であらかじめパターンの内容を空にします。音色設定も含めて初期化する場合は、パターンを初期化 (P.15) します。

3. [●] ボタンを押します。[●] ボタンが点滅し、録音待機になります。
4. 録音するパターンの設定をします。

パラメーター	設定値 / 説明
R.Ptn 1st Loop Rec	リズム・パターンの録音方法を設定します。 ※ 空のパターンが選ばれているときのみ設定できます。 OFF リズム・パターンは録音されません。 ON 録音の 1 周目にだけ、選んでいるリズム・パターンの演奏をトラック 8 に記録します。
Beat	パターンの拍子を設定します。 ※ 空のパターンが選ばれているときのみ設定できます。 (1 ~ 32) / (2, 4, 8, 16) 録音の開始方法を選びます。 OFF [▶/■] ボタンを押すと同時に録音が始まります。 1 MEAS [▶/■] ボタンを押すと録音開始位置の 1 小節前からカウント (演奏) が始まり、録音開始位置で録音状態になります。 2 MEAS [▶/■] ボタンを押すと録音開始位置の 2 小節前からカウント (演奏) が始まり、録音開始位置で録音状態になります。
Count In	WAIT [▶/■] ボタンを押す以外に、鍵盤を弾く／ホールド・ペダルを踏むと、録音が始まります。 NOTE

パラメーター	設定値／説明
Input Quantize	クオンタイズをしながら録音するかどうかを設定します。 ※ クオンタイズ 鍵盤の演奏タイミングのズレを自動的に直して、正確なタイミングに修正するための機能です。
	OFF クオンタイズをしながらの録音はしません。
	ON クオンタイズをしながら録音します。
Resolution	クオンタイズのタイミングを音符で設定します。 1/32 (♪) ~ 1/4 (♩)
	Resolution で指定した音符に対する補正の度合いを設定します。
Strength	0 ~ 100%
	「100%」に設定すると、Resolution のタイミングにきっちり補正されます。値を下げるほど補正される度合いが下がり、「0%」にするとまったく補正されません。

5. 必要に応じて、各種設定をします。

パターンの小節数を変更する場合

[パターンの小節数を設定する (PATTERN LENGTH)] (P.14) 参照。

リズム・パターンを録音する場合

R.Ptn 1st Loop Rec を ON に設定した場合、リズム・パターンの演奏を録音開始 1 周目に録音することができます。

1. [RHYTHM PATTERN] ボタンを押します。
RHYTHM PATTERN 画面が表示されます。
2. リズム・パターン・グループ、ドラム・キットを選びます。
3. パッド [1] ~ [8] で、録音したいリズム・パターンを選びます。
パッド押すと、リズム・パターンが再生されます。
4. [EXIT] ボタンを押して、RHYTHM PATTERN 画面を抜けます。

録音テンポを変更する場合

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、録音しやすいテンポに設定します。
3. [EXIT] ボタンを押して、TEMPO 画面を抜けます。
※ テンポの変更情報は、録音されません。

メモ

[TAP] ボタンを繰り返し押した間隔で、テンポを設定することができます。

メトロノームを鳴らす場合

1. [TEMPO] ボタンを押します。
TEMPO 画面が表示されます。
2. [Metronome] を選び、バリュー・ダイヤルで [ON] にします。
3. 録音しやすいテンポに設定します。
4. [EXIT] ボタンを押して、TEMPO 画面を抜けます。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [TEMPO] ボタンを押すと、メトロノームのオン／オフを切り替えることができます。

6. パッド [1] ~ [8] で、録音トラックを指定します。

選んだパッドが点灯します。

録音トラック以外で点灯	すでにデータのあるトラック
消灯	データのないトラック

録音トラックの音色を変更する場合

1. カテゴリー・ナンバーにカーソルを合わせます。
2. バリュー・ダイヤルで、パッチを選びます。
カテゴリー・ボタン ([DRUMS/PERCUSSION] ~ [SAMPLE]) を押して選ぶこともできます。

7. [▶/■] ボタンを押して、録音をスタートさせます。

8. 鍵盤を演奏します。

つまみやピッチ・バンド/モジュレーション・レバーの操作も記録されます。

メモ

- [SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP] ボタンを押すと、LOOP REC の ON / OFF を切り替えることができます。

OFF	設定された小節の長さまで録音したとき、録音状態から再生状態に移行します。
ON	設定された小節の長さまで録音したあとも、録音状態を維持します。

- [LOOP] ボタンがオン、R.Ptn 1st Loop Rec が ON の場合は、リズム・パターンも最初の 1 周分のみ録音されます。2 周目以降はリズム・パターンは停止し、リズム・パターンが録音されたトラック 8 が鳴ります。
- 録音は、あらかじめ録音しているデータに加えて、新たなデータを重ねて録音します。録音をやり直したい場合は、データを消去してから再度録音してください。

9. [●] ボタンを押します。

パターンの再生状態に移ります。もう一度 [●] ボタンを押すと、録音状態になります。

10. [▶/■] ボタンを押して、パターンを停止させます。

録音/再生状態にかかわらず、パターンが停止します。

録音/再生中に演奏データの一部を消去する (リアルタイム・イレース)

1. 録音/再生中に [ERASE] ボタンを押します。

押している間だけ、選ばれているトラックの演奏データが、パターンから消去されます。

パターン全体やトラックを一括消去する (PATTERN ERASE)

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [ERASE] ボタンを押します。

PATTERN ERASE 画面が表示されます。

2. 消去するトラックを選び、[ENTER] ボタンを押します。

設定値	説明
Track 1 ~ 8	指定したトラックのデータを消去します。
SysEx	システム・エクスクルーシブ・メッセージを消去します。
ALL	全トラックのデータを消去します。

パターンの小節数を設定する (PATTERN LENGTH)

1. [PATTERN LENGTH] ボタンを押します。

PATTERN LENGTH 画面が表示されます。

2. 小節数を選び、[ENTER] ボタンを押します。

小節数が大きくなる場合

画面に [With Copying?] と表示されます。

操作	説明
[YES]	録音データを繰り返しコピーして、小節を増やします。
[NO]	録音データはそのままで、小節数だけを増やします。

小節数が小さくなる場合

録音データはそのままで、再生される小節数が変わります。

パターンを保存する

作成したパターンは、別のパターンを選んだり、本体の電源を切ったりすると消えてしまいます。気に入ったパターンができあがったら、保存しておきましょう。

1. PATTERN SEQUENCER 画面が表示されている状態で、[WRITE] ボタンを押します。
PATTERN NAME 画面が表示されます。



2. パターン・ネームを入力します。

メモ

ネーム入力の操作については、「設定を保存する(ライト)」(P.10)をご覧ください。

3. パターン・ネームが決まったら、[ENTER] ボタンを押します。
PATTERN WRITE 画面が表示されます。
4. バリュー・ダイヤルで、保存先を選びます。

ご注意!

すでにデータのある番号を指定して保存するとパターンは上書きされ、以前のデータは消去されます。

5. [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。
6. [ENTER] ボタンを押して、パターンを保存します。
[Completed!] と表示されたら、保存完了です。

ご注意!

画面に [Writing...] と表示されている間は、決して電源を切らないでください。

パターン・ユーティリティ

1. PATTERN SEQUENCER 画面が表示されている状態で、[MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. [PATTERN UTILITY] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
PATTERN UTILITY 画面が表示されます。

メモ

PATTERN SEQUENCER 画面が表示されている状態で [SHIFT] ボタンを押しながら [PATTERN SEQUENCER] ボタンを押すと、PATTERN UTILITY 画面を表示させることができます。

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。

パターンをコピーする (PATTERN COPY)

今選ばれているパターンの指定したトラックに、別のパターンをコピーすることができます。

1. PATTERN UTILITY 画面で [PATTERN COPY] を選び、[ENTER] ボタンを押します。
PATTERN COPY 画面が表示されます。
2. 各パラメーターを設定します。

パラメーター	設定値/説明	
パターン・バンク	コピー元のパターン・バンクを選びます。 TEMP、PRST、USER	
パターン・ナンバー	コピー元のパターンを選びます。 001 ~ 032 (PRST)、001 ~ 128 (USER)	
Source Pattern Track	コピー元のトラックを選びます。 TRACK ALL、TRACK 1 ~ 8	
Destination Pattern Track	コピー先のトラックを選びます。 TRACK ALL、TRACK 1 ~ 8	
Copy Target	ALL	パターンと音色設定の内容をコピーします。
	SOUND ONLY	音色設定の内容だけをコピーします。
	PATTERN ONLY	パターンだけをコピーします。

3. [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。

パターンを初期化する (PATTERN INIT)

1. PATTERN UTILITY 画面で [PATTERN INIT] 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. [ENTER] ボタンを押して、パターンを初期化します。

SMF からパターン・データをインポートする (SMF IMPORT)

指定した SMF をテンポラリーにインポートします。

※ バンク・セレクトやプログラム・チェンジ情報は、インポートされません。

- インポートすると、現在のテンポラリーの状態は破棄されます。
- インポートする SMF は、USB メモリーの [IMPORT] フォルダに保存してください。

インポート可能な SMF

- SMF はフォーマット 0 のみに対応しています。
- JUNO-DS で使用されるトラック (パート) のみインポートされます。
- SMF は先頭から 8 小節までインポートされます。それ以降のデータはインポートされません。

1. PATTERN UTILITY 画面で [SMF IMPORT] を選び、[ENTER] ボタンを押します。
SMF IMPORT 画面が表示されます。
2. インポートする SMF を選びます。

メモ

SMF IMPORT 画面で [▶/■] ボタンを押すと、選んだ SMF を試聴することができます。

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. [ENTER] ボタンを押して、SMF をインポートします。

パターンを SMF にエクスポートする (SMF EXPORT)

テンポラリーにあるパターンを、名前を付けて SMF にエクスポートします。

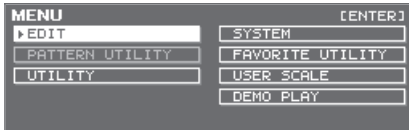
- プリセット・パターンはエクスポートできません。
- エクスポートされた SMF は、USB メモリーの [EXPORT] フォルダに保存されます。

1. PATTERN UTILITY 画面で [SMF EXPORT] を選び、[ENTER] ボタンを押します。
SMF EXPORT 画面が表示されます。
2. ファイル名を入力します。
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. [ENTER] ボタンを押して、パターンをエクスポートします。

JUNO-DS 全体の設定をする

MENU 画面を表示する

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
EDIT	音色エディットに関する項目の選択画面が表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> • PERFORMANCE EDIT (P.10) • PART EDIT (P.10) • EFFECTS EDIT (P.10) • PATCH EDIT (P.10) • DRUM KIT EDIT (P.10) • SAMPLE EDIT (P.9) ※ 詳しくは、「パラメーター・ガイド」(PDF)をご覧ください。
PATTERN UTILITY	パターンに関する設定画面を表示します (P.15)。
UTILITY	各種ユーティリティ・メニューを表示します (P.17)。
SYSTEM	JUNO-DS 全体で共通の設定をします (P.16)。
FAVORITE UTILITY	フェイバリットの登録確認や削除をする画面が表示されます (P.8)。
USER SCALE	ユーザー・スケールを作ります。 ※ 詳しくは、「パラメーター・ガイド」(PDF)をご覧ください。
DEMO PLAY	内蔵デモ・ソングの再生画面が表示されます。(P.18)

2. 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. タブにカーソルを合わせ、[◀] [▶] ボタンでページを切り替えます。
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. [EXIT] ボタンを押して、画面を抜けます。

システム設定 (SYSTEM)

JUNO-DS 全体で共通の設定を「システム設定」と呼びます。

1. [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. [SYSTEM] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
3. タブにカーソルを合わせ、[◀] [▶] ボタンでページを切り替えます。
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. [EXIT] ボタンを押して、画面を抜けます。

メモ

変更したパラメーターは、SYSTEM 画面で [WRITE] ボタンを押すか、SYSTEM 画面を抜けるときに保存されます。

パラメーター	設定値/説明
GENERAL	
LCD Contrast	ディスプレイのコントラストを調節する 1 ~ 20
LCD Brightness	ディスプレイの明るさを調節する 1 ~ 20
Auto Off	オート・オフ機能を設定/解除する 一定時間がたつと自動で電源が切れるようにします。自動で電源を切る必要がない場合は、「OFF」に設定します。 OFF、30、240[min]
Power Save Time	JUNO-DS の操作をやめてから、省電力モードになるまでの時間を設定します。 省電力モードになると、ディスプレイのバックライトを消灯し、ボタンの点滅などを最小にして、電力の消費を抑えることができます。 OFF、1、3、5、10、15、20、30、60[min]
Illumination	操作待機時の、ボタンの光りかたを変更します。 OFF、ON
PAD COLOR	
Pad Brightness	パッド [1] ~ [8] の明るさを調節します。 1 ~ 127
PAD COLOR	パッド [1] ~ [8] の点灯色を、機能ごとに設定することができます。 ※ 詳しくは、「パラメーター・ガイド」(PDF)をご覧ください。 (OFF)、1 ~ 13

パラメーター	設定値/説明
KEY TOUCH	
Velo Curve	鍵盤を弾いたときのタッチ感を調節します (P.7)。 LIGHT、MEDIUM、HEAVY
Curve Offset	Velo Curve を調節します。 値を小さくするほど、タッチ感がより軽くなります。 値を大きくするほど、タッチ感がより重くなります。 -10 ~ +9
Velocity	鍵盤を弾いたときに送信されるベロシティを設定します。 REAL キーを押さえる強さに応じたベロシティを送信します。 1 ~ 127 キーを押さえる強さに関係なく、常に一定のベロシティを送信します。
SOUND	
Master Tune	マスター・チューニング 全体のチューニングをします。表示の値は A4 キー (中央のラ) の周波数です。 415.3 ~ 466.2[Hz]
Master Key Shift	全体の音域を半音単位で移動します。 -24 ~ +24
Master Level	全体の音量を設定します。 0 ~ 127
Output Gain	JUNO-DS の出力ゲインを調節します。 -12 ~ +12[dB]
Audio Level	オーディオ・プレーヤーでオーディオ・ファイルを再生するときの音量を設定します。 0 ~ 127
MASTER EQ	
Master EQ Switch	マスター EQ (JUNO-DS の音源全体にかけられるイコライザー) を、使う (ON) か使わない (OFF) かを設定します。 OFF、ON
EQ Low Freq	低域の基準周波数を設定します。 200、400[Hz]
EQ Low Gain	低域の増幅/減衰量を調節します。 -15 ~ +15[dB]
EQ Mid Freq	中域の基準周波数を設定します。 200 ~ 8000[Hz]
EQ Mid Gain	中域の増幅/減衰量を調節します。 -15 ~ +15[dB]
EQ Mid Q	中域の帯域幅を設定します。値を大きくするほど幅が狭くなります。 0.5、1.0、2.0、4.0、8.0
EQ High Freq	高域の基準周波数を設定します。 2000、4000、8000[Hz]
EQ High Gain	高域の増幅/減衰量を調節します。 -15 ~ +15[dB]
EQ Total Gain	マスター EQ 全体の増幅/減衰量を調節します。 -15 ~ +15[dB]
MIC IN SETTINGS	
Mic In Level	MIC INPUT 端子の入力レベルを調節します。 0 ~ 127
Mic In Reverb Switch	マイク入力にリバースをかける マイク入力に、リバースをかける (ON) かかけない (OFF) かを設定します。 OFF、ON
Mic In Reverb Level	マイク入力にリバースのかけ具合を設定します。 0 ~ 127
Mic In Reverb Type	マイク入力にリバース (ディレイ) の種類を設定します。 ROOM1、ROOM2、STAGE1、STAGE2、HALL1、HALL2、DELAY、PAN-DELAY
Mic In Reverb Time	リバース音の余韻の長さ (Reverb Type が ROOM1 ~ HALL2 のとき) またはディレイの遅延時間 (Reverb Type が DELAY、PAN-DELAY のとき) を設定します。 0 ~ 127
Noise Suppressor Switch	ノイズ・サプレッサーのオン/オフを設定します。ノイズ・サプレッサーは無音時のノイズを抑える機能です。 OFF、ON
Noise Suppressor Threshold	ノイズを抑え始める音量を設定します。 0 ~ 127
Noise Suppressor Release	ノイズを抑え始めてから、音量が 0 になるまでの時間を調節します。 0 ~ 127
Mic Mode	マイクの入力モードを設定します。 ALL マイクからの音声を常に入力します。 VOCAL FX [VOCODER/AUTO PITCH] ボタンが点灯しているとき、またはエフェクト・タイプ ([パラメーター・ガイド] (PDF) 参照) が [79: Di VOCODER] のときだけ音声を入力します。
PEDAL	
Control Pedal Assign	コントロール・ペダルの機能を設定する PEDAL CONTROL 端子に接続したペダルの機能を設定します。 ※ 詳しくは、「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。
Control Pedal Polarity	PEDAL CONTROL 端子に接続したペダルの極性を設定します。 STANDARD、REVERSE
Continuous Hold Pedal	ON にすると、PEDAL HOLD 端子がハーフ・ペダル対応になります。 OFF、ON

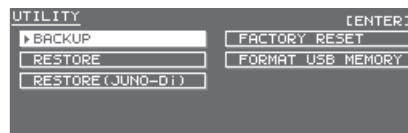
パラメーター	設定値/説明
Hold Pedal Polarity	PEDAL HOLD 端子に接続したペダルの極性を設定します。 STANDARD、REVERSE
KNOB	
Knob 1 ~ 4 Assign	コントロールつまみの機能を設定する コントロールつまみでコントロールするパラメーターが ASSIGN1 ~ 4 のときの、各つまみに割り当てる機能を設定します。 ※ 詳しくは、「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。
SYNC/TEMPO	
Sync Mode	JUNO-DS が、どの同期信号にしたがって動作するかを設定します。 MASTER JUNO-DS がマスターになります。他の機器を同期させないで JUNO-DS 単体で使用する場合に設定します。 SLAVE JUNO-DS がスレーブになります。外部機器の MIDI クロックを受信して、JUNO-DS が動作する場合に設定します。
Clock Source	Sync Mode が [SLAVE] のときに、MIDI IN 端子からの同期メッセージに同期するか (MIDI)、USB COMPUTER 端子からの同期メッセージに同期するか (USB) を設定します。 MIDI、USB
Startup Tempo	JUNO-DS 起動時のテンポを設定します。 20 ~ 250
Tempo Lock	パフォーマンス/パターンを切り替えたとき、切り替えたパフォーマンス/パターンのテンポにするか、現状のテンポを保持するかを設定することができます。 OFF、ON (保持)
METRONOME	
Metronome Mode	メトロノームの鳴りかたを設定します。 OFF 鳴らしません。 PLAY-ONLY パターンを再生するときに鳴ります。 REC-ONLY パターンを録音するときに鳴ります。 PLAY&REC パターンを再生/録音するときに鳴ります。 ALWAYS 常に鳴ります。
Metronome Level	メトロノームの音量を設定します。 0 ~ 10
Metronome Sound	メトロノームの音色を設定します。 TYPE1 通常のメトロノーム音 (1 拍目はベル音) TYPE2 クリック音 TYPE3 ピープ音 TYPE4 カウベル音
Metronome Accent Switch	メトロノーム音にアクセントを付けるか (ON)、付けないか (OFF) を設定します。 OFF、ON
MIDI	
Local Switch	コントローラー部 (鍵盤、ピッチ・ベンド/モジュレーション・レバー、パネル上のボタンやスライダー、ペダルなど) と内部音源の接続をオン/オフします。 通常は [ON] にしておきます。JUNO-DS の操作でパソコン上の DAW だけをコントロールしたいときは [OFF] にします。 OFF、ON
Patch Rx/Tx Ch	パッチ・モードで、キーボード・パートの MIDI メッセージの送受信チャンネルを設定します。 1 ~ 16
Performance Control Channel	外部 MIDI 機器から MIDI メッセージ (プログラム・チェンジ/バンク・セレクト) を送信して、パフォーマンスを切り替えるときの MIDI 受信チャンネルを設定します。接続している MIDI 機器からパフォーマンスを切り替えたいときは [OFF] に設定します。 1 ~ 16、OFF
Transmit Program Change, Bank Select, Active Sensing	プログラム・チェンジ、バンク・セレクト、アクティブ・センシングを、送信するか (ON) しないか (OFF) を設定します。 OFF、ON
Transmit Edit Data	パッチやパフォーマンスの設定変更を、システム・エクスクループ・メッセージとして送信する (ON) しない (OFF) かを切り替えます。 OFF、ON
Receive Program Change, Bank Select	プログラム・チェンジ、バンク・セレクトを、受信するか (ON) しない (OFF) を設定します。 OFF、ON
Soft Through	ON にすると、MIDI IN 端子から入力された MIDI メッセージを MIDI OUT 端子へそのまま出力します。 OFF、ON
USB Driver	USB ドライバーの設定をします。 ※ この設定は、変更が保存されてから本体の電源を入れ直すと有効になります。 GENERIC パソコンに標準添付の USB ドライバーを使うときに選びます。 VENDOR ローランドのホームページからダウンロードした USB ドライバーを使うときに選びます。(*1)
CONTROL	
※ 詳しくは、「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。	
INFORMATION	
Version	JUNO-DS のソフトウェアのバージョンを表示します。
Expansion	拡張音色の情報を表示します。

*1: ドライバーのダウンロード
本製品を [VENDOR] 設定でお使いになるためには、パソコンで以下の URL からドライバーをダウンロードしてインストールする必要があります。
インストールについて詳しくは、以下の URL をご覧ください。
⇒ <http://www.roland.co.jp/support/>

便利な機能 (UTILITY)

JUNO-DS 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-DS に復元したりすることができます。また、JUNO-DS 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。

1. [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. [UTILITY] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
UTILITY 画面が表示されます。



メニュー	説明
BACKUP	ユーザー・データを USB メモリーにバックアップします。システム、ユーザー設定 (SVD)、パターン (.BIN) が作成されます。
RESTORE	USB メモリーにバックアップしたデータを本体に戻します。
RESTORE (JUNO-Di)	JUNO-Di のシステム設定とユーザー・データを、本機に取り込むことができます。
FACTORY RESET	本体を、工場出荷時の設定に戻します。
FORMAT USB MEMORY	USB メモリーを初期化します。

3. 実行したい項目にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

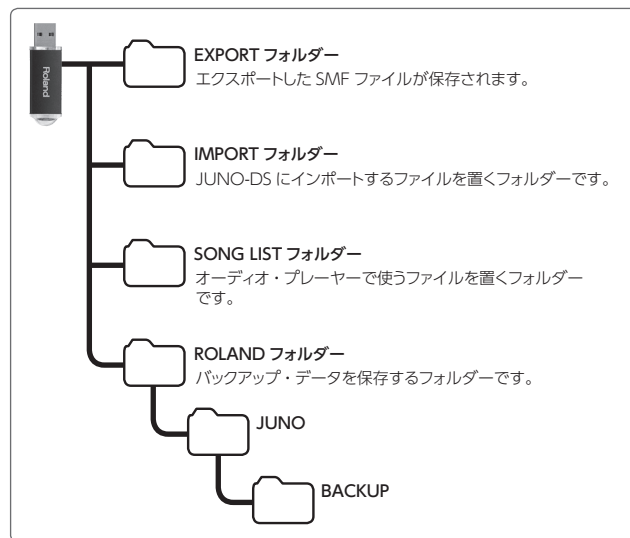
USB メモリーをフォーマットする (FORMAT USB MEMORY)

ご注意!

- 大切なデータが USB メモリーに保存されている場合、この操作をするとデータがすべて失われてしまいますのでご注意ください。
- 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 [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。
2. [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、「Format Completed!」と表示されます。

USB メモリーのフォルダー構成



JUNO-DS 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

- | | |
|--------------------------|--------------|
| • パッチやパフォーマンスのユーザー・データ | • ユーザー・パターン |
| • フェイバリット | • システム設定 |
| • ボコーダー/オート・ピッチのユーザー・データ | • ユーザー・スケール |
| • サンプル | • DAW コントロール |

ご注意!

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。

- UTILITY 画面で「BACKUP」にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。BACKUP NAME 画面が表示されます。



- ファイル・名前を入力します。

メモ

名前入力の操作については、「設定を保存する (ライト) (P.10)」をご覧ください。

- ファイル・名前が決まったら、[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。

- [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、「Backup Completed!」と表示されます。

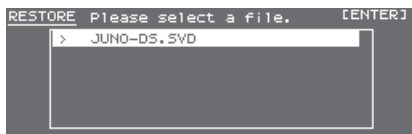
USB メモリーにバックアップしたデータを本体に戻す (RESTORE)

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

ご注意!

- リストアを実行すると、すべてのユーザー・データは書き替えられます。本体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。

- 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。



- リストアするファイルにカーソルを合わせます。

ファイルの削除/名前変更

- RESTORE 画面で [MENU] ボタンを押します。
FILE UTILITY ウィンドウが開きます。もう一度押すと、ウィンドウを閉じます。

- [DELETE] または [RENAME] を選んで [ENTER] ボタンを押します。

機能	説明
DELETE	[ENTER] ボタンを押すと、「Are you sure?」とメッセージが表示されます。 [OK] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。 選んだファイルが削除されます。
RENAME	[ENTER] ボタンを押すと RENAME 画面が表示され、選んだファイルの名前を変更することができます。

- [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。

- [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、「Completed. Please Shut down.」と表示されます。

- JUNO-DS の電源を入れ直します。

JUNO-Di のバックアップ・データを本体に読み込む (RESTORE (JUNO-Di))

USB メモリーにバックアップした JUNO-Di のユーザー・データを、本機に取り込むことができます。

ご注意!

- リストアを実行すると、すべてのユーザー・データは書き替えられます。本体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。

- UTILITY 画面で「RESTORE (JUNO-Di)」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。

- 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。

- [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、「Completed. Please Shut down.」と表示されます。

- JUNO-DS の電源を入れ直します。

工場出荷時の設定に戻す (FACTORY RESET)

本体に記憶されているすべてのユーザー設定を、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)。

ご注意!

- ファクトリー・リセットをすると、ユーザー・データはすべて失われます。データを残しておきたいときは、USB メモリーに保存しておいてください。
- 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。

- UTILITY 画面で「FACTORY RESET」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。

- [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. Please Shut down.」と表示されます。

- JUNO-DS の電源を入れ直します。

デモ・ソングを再生する

- [MENU] ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
- [DEMO PLAY] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。
DEMO MENU 画面が表示されます。
- [◀] [▶] ボタンでデモ・ソングを選び、[ENTER] ボタンを押します。
デモ・ソングが再生されます。

※ デモ・ソングの演奏データは MIDI OUT 端子と USB COMPUTER 端子からは出力されません。

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、お客様相談センター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体に正しく接続されているか、ACアダプター本体とACコード・セットが正しく接続されているかを確認してください。	P.3
	電池が入っているときに、ACアダプターを接続して電源を入れると、ACアダプターの使用が優先されます。電池が入っていても、ACアダプターがコンセントに接続されていないと、電源が入りません。 電池をお使いの場合は、ACアダプターを本体から抜いておいてください。電池が入っているときに、電源を入れたまま電源コードをコンセントから抜き差ししたり、ACアダプターのDCプラグを本体から抜き差ししたりすると、電源が切れます。	
音が鳴らない	接続しているアンプや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るませんか？	
	[MASTER VOLUME] つまみで音量を下げているませんか？	P.5
	正しく接続されていますか？	P.3
	ヘッドホンを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、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。	
	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？ Local Switchの設定でローカル・スイッチをオンにしてください。	P.17
	音色 (パッチ) 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。	
	レベルの設定が小さくなっていませんか？ システム設定 [SOUND] の Master Level の設定を確認してください。	P.16
	エフェクトの設定は正しいですか？ 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、「パラメーター・ガイド」(PDF) 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、「パラメーター・ガイド」(PDF) 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。 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？ パッチのトーンがオフに設定されていませんか？ [Tone Switch] をオンにしてください。詳しくは、「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。	
特定のパートの音が鳴らない	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。 [LEVEL] スライダーが下がっていませんか？	P.2
鍵盤を押さえると音が鳴らなくなる	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？ システム設定 [PEDAL] 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 [LEVEL] つまみ、[MIC IN] LEVEL スライダーを確認してください。	P.17 P.8
マイクの音が出ない	Mic In Level が0になっていませんか？ システム設定 [MIC IN SETTINGS] の [Mic In 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-DS は、コンデンサー・マイクに対応していません。	P.16

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ったりしたときは、エラー・メッセージが表示されます。表示されたエラー・メッセージの指示にしたがって対応してください。

メッセージ	意味	対応	ページ
Battery Low!	電池の残量がありません。	電池を交換するか、ACアダプターを使ってください。	P.3
Incorrect File!	JUNO-DS では再生/インポートできないファイルです。	このファイルは使わないでください。	
MIDI Buffer Full!	非常に大量のMIDIデータを受信したので処理できません。	送信するMIDIメッセージの量を減らしてください。	
MIDI Offline!	MIDI INの接続が切られました。	JUNO-DSのMIDI INに接続しているMIDIケーブルに異常はないか、またMIDIケーブルが抜けていないか確認してください。	
No More Favorites!	これ以降には、登録されたフェイバリットがありません。	現在選ばれているフェイバリットの番号と、ペダルに設定している [FAV-UP] [FAV-DOWN] の方向を確認してください。	
Not Found!	USBメモリー内に対象のファイルが見つかりませんでした。	USBメモリー内に対象のファイルがあることを確認してください。	
Now Playing!	演奏中のため、その操作は実行できません。	演奏を停止してから操作してください。	
Now Recording!	録音中のため、その操作は実行できません。	録音を停止してから操作してください。	
Pattern Full!	1つのパターンに録音できる最大録音音数を超えたため、これ以上パターンを録音できません。 コントロールつまみなどの動きを大量に録音した場合に表示されることがあります。これ以上パターンを録音できません。	録音中のパターンの不要なデータを消去してください。	P.14
Read Error!	USBメモリーからデータを読み込むことができませんでした。 ファイルが壊れている可能性があります。 ファイルのフォーマットが正しくないので、読み込むことができません。	USBメモリーが正しく挿入されているか確認してください。 このファイルは使わないでください。	
Rec Overflow!	一度にたくさんの録音データが入力されたので、正しく処理できませんでした。	録音データを少なくしてください。	P.14
Sys Mem Damaged!	システム・メモリーの内容が壊れる可能性があります。	ファクトリー・リセットを実行してください。 それでも直らないときは、お買い上げ店またはお客様相談センターにお問い合わせください。	P.18
USB Mem NotReady!	USBメモリーが挿入されていません。	USBメモリーを挿入してください。	
Memory Full!	ユーザー・メモリーがいっぱいで、インポートできません。	サンプル (パッチ) を削除してください。	P.9
Write Error!	USBメモリーの書き込みに失敗しました。	USBメモリーが正しく挿入されているか確認してください。	
	USBメモリーの容量がいっぱいになって、書き込むことができません。 ファイルまたはUSBメモリーが、書き込み禁止になっています。	USBメモリーの不要なファイルを削除してください。 または、空き容量のある別のUSBメモリーを用意してください。 ファイル、またはUSBメモリーが書き込み禁止になっていないか確認してください。	

安全上のご注意

警告

Auto Off 機能について

本機は、演奏や操作をやめてから一定時間経過すると自動的に電源が切れます (Auto Off 機能)。自動的に電源が切れないようにするには、Auto Off 機能を解除してください (P.16)。



指定のスタンドを使用する

本機の設置には、ローランドが推奨するスタンド (*1) を使用してください。



不安定な場所に設置しない

本機の設置にスタンド (*1) を使用する場合、ぐらつような場所や傾いた場所に設置せず、安定した水平な場所に設置してください。機器を単独で設置する場合も、同様に安定した水平な場所に設置してください。



スタンドへ設置するときの注意

「パラメーター・ガイド」(PDF) の指示どおりに設置してください。

正しく設置しないと、不安定な状態となって落下や転倒を引き起こし、けがをする恐れがあります。



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。



警告

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

指定のスタンドのみ使用する

本機は当社製のスタンド (*1) とのみ、組み合わせて使用できるよう設計されています。他のスタンドと組み合わせて使うと、不安定な状態となって落下や転倒を引き起こし、けがをする恐れがあります。



スタンドを使う前に安全を確認する

取扱説明書に記載の注意事項が守られていても、取り扱いによってスタンドから本機が落下したりスタンドが転倒したりする可能性があります。使用にあたっては事前に安全を確認した上でお使いください。



接地端子の取り扱いに注意する

接地端子ネジは、お手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、ゆるみはせず確実に取り付けてください。



やけどしないように注意する

使いかたによっては電池が高温になることがありますので、やけどしないよう注意してください。



*1: (61 鍵タイプ) KS-18Z / KS-12、(76 鍵タイプ) KS-18Z / KS-12、(88 鍵タイプ) KS-18Z / KS-12 / KS-G8B

使用上のご注意

電池について

- 電池の消耗が著しいと音が歪みや弱くなる場合がありますが故障ではありません。このようなときは電池を交換するか、付属の AC アダプターを使用してください。
- 電池で使用する場合は充電式ニッケル水素電池を使用してください。
- AC アダプターを本機から抜いておかないと、電池駆動では使えません。
- 電池が入っていても、電源を入れたまま電源コードをコンセントから抜いたり、AC アダプターを本体から抜いたりすると、電源が切れます。このとき保存していないデータは、消えることがあります。電源コードや AC アダプターは、必ず電源を切ってから抜いてください。

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

- ペンなどで書き込みをしたり、印を付けたりしないでください。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。失われた記録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、またはローランドお客様相談センターにご相談ください。

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。周囲に迷惑がつかないように注意しましょう。
- エクスペッション・ペダルは、必ず指定のもの (別売: EV-5) をお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。
- ご使用の年月とともに、パッドのゴム表面が変色することがありますが、使用上影響はありません。
- 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。

機能接地端子について

- 設置条件によっては、本機や本機に接続した機器 (マイクなど) の金属部に触れると、ビリビリとした感じがする場合があります。これは人体にまったく害のない極めて微量の帯電によるものですが、気になるかたは接地端子 (P.3) を使って外部のアースか大地に接地してお使いください。このとき、わずかにハム (うなり) が混じる場合があります。なお、接続方法がわからないときはローランドお客様相談センターにご相談ください。

接続してはいけないところ

- 水道管 (感電の原因になります)
- ガス管 (爆発や引火の原因になります)
- 電話線のアースや避雷針 (落雷のとき危険です)

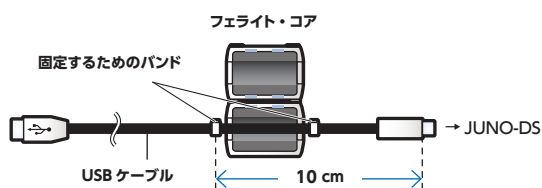
知的財産権について

- 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、配布することに関しては、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。
- Roland、Ivory Feel、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。
- MIDI は、社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- GM (商標)、GM2 (商標) は、社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- 文中記載の会社名および製品名は、各社の登録商標または商標です。

フェライト・コアの取り付け（76 鍵タイプのみ）

USB ケーブルを使用して JUNO-DS をパソコンに接続するときは、付属のフェライト・コアを取り付ける必要があります。これは、電磁干渉を防ぐためのものです。取りはずさないでください。

1. フェライト・コアを USB ケーブルに接続します。



2. カチッと閉まるまで押さえてください。



- ※ フェライトコアを取り付けるときは指をはさまないように注意してください。
- ※ ケーブルをフェライト・コアで過度にはさんで破損させないでください。

ショートカット一覧

ショートカット	説明
MODE	
[SAMPLE IMPORT] + [DAW CONTROL]	EDIT MENU 画面を表示します。
共通セクション	
[SHIFT] + [SELECT]	コントロールつまみの機能を示す SELECT インジケーター (◀) が 3 つとも点灯して、4 つのコントロールつまみで各パートの音量を変更できるようになります。もう一度同じ操作をすると、元のつまみの機能に戻ります。 ※ 詳しくは、「パラメーター・ガイド」(PDF) をご覧ください。
[SHIFT] + [VOCODER/AUTO PITCH]	MIC IN SETTINGS 画面を表示します。マイクにかける効果の設定をします。
[SHIFT] + [-] [+]	値の変化が大きくなります。
[SHIFT] + [▶]	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] + [◀]	
[SHIFT] + [NUMERIC]	現在選ばれているパートの音をプレビューします。
[SHIFT] + [FAVORITE]	FAVORITE UTILITY 画面を表示します。(フェイバリットの確認/削除)
[SHIFT] + [0]	PATCH EDIT 画面を表示します。ドラム・キットを選んでいるときは、DRUM KIT EDIT 画面を表示します。
[SHIFT] + [1]	パフォーマンス・モードのとき、現在選ばれているパートの MFX 設定をします。(エフェクト・エディット)
[SHIFT] + [2]	コーラスの設定をします。(エフェクト・エディット)
[SHIFT] + [3]	リバーブの設定をします。(エフェクト・エディット)
[SHIFT] + [9] ([SAMPLE])	SAMPLE EDIT 画面を表示します。
[SHIFT] + [EXIT]	ディスプレイのバック・ライトを消します。
[SHIFT] + [ENTER]	ディスプレイのバック・ライトをつけます。
KEYBOARD	
[SPLIT] + 鍵盤	スプリット・ポイントの設定をします。(スプリットがオンのとき)
[SPLIT] + [DUAL]	スプリット/デュアルのとき、アッパー (パート 1) とロワー (パート 2) のパッチを入れ替えます。
[SHIFT] + [ARPEGGIO]	Arp Hold (OFF, ON) と ARPEGGIO 画面を表示します。Arpeggio Switch が Off のときは Arpeggio Switch が ON になります。
[SHIFT] + [KEY TOUCH]	キー・タッチを固定にします。
[KEY TOUCH] + [TRANPOSE]	USER SCALE 画面を表示します。
[SHIFT] + [PATCH/PERFORM]	各パートの音量を調節します。(パート・エディット)
PHRASE PAD (オーディオ・プレーヤー)	
[SHIFT] + パッド [1]	パッドで選んでいるオーディオ・ファイルを頭出しします。
[SHIFT] + パッド [2]	パッドで選んでいるオーディオ・ファイルを早戻しします。
[SHIFT] + パッド [3]	パッドで選んでいるオーディオ・ファイルを早送りします。
[SHIFT] + [LOOP]	再生中のオーディオ・ファイルのループ・ポイント (Start と End) を設定します。
PHRASE PAD (パターン・シーケンサー)	
[SHIFT] + [LOOP]	パターンの録音で、設定された小節の長さまで録音したとき、録音状態から再生状態に移行する (LOOP REC OFF) か、録音状態を維持する (LOOP REC ON) かを切り替えることができます。
[SHIFT] + [ERASE]	PATTERN ERASE 画面を表示します。
[SHIFT] + [PATTERN SEQUENCER]	PATTERN UTILITY MENU 画面を表示します。
[SHIFT] + [TEMPO]	メトロノームをオン/オフします。
[MUTE] + [ERASE]	パターン・シーケンサーのリアルタイム・イレースとして、ノート以外を消します。

主な仕様

ローランド JUNO-DS : シンセサイザー・キーボード (GM2 システム対応)

	61 鍵タイプ	76 鍵タイプ	88 鍵タイプ
鍵盤	61 鍵 (ペロシティー対応)	76 鍵 (ペロシティー対応)	88 鍵 (アイボリー・フィール G 鍵盤、エスケープメント付き)
電源	DC9V、AC アダプターまたは充電式ニッケル水素電池単 3 形 (別売) × 8		
消費電流	600mA	<ul style="list-style-type: none"> 連続使用時の電池の寿命 (使用状態によって異なります) 充電式ニッケル水素電池: 約 5 時間 (容量 1,900mAh 使用時) (USB メモリー接続時: 約 4 時間) ※ マンガン乾電池、アルカリ乾電池は使用不可 	
外形寸法	1,008 (幅) × 300 (奥行) × 97 (高さ) mm	1,231 (幅) × 311 (奥行) × 102 (高さ) mm	1,415 (幅) × 341 (奥行) × 144 (高さ) mm
質量	5.3kg	6.9kg	16.2kg
付属品	取扱説明書、『安全上のご注意』チラシ、AC アダプター、電源コード、保証書、ローランド ユーザー登録カード	取扱説明書、『安全上のご注意』チラシ、AC アダプター、電源コード、保証書、ローランド ユーザー登録カード、フェライト・コア (取り付け用バンド含む)	取扱説明書、『安全上のご注意』チラシ、AC アダプター、電源コード、保証書、ローランド ユーザー登録カード
別売品	キーボード・スタンド (*1): KS-18Z、KS-12		キーボード・スタンド (*1): KS-18Z、KS-12、KS-G8B
	ペダル・スイッチ: DP シリーズ *1: KS-18Z をお使いになるときは、設置の高さが 1m 以下になるようにしてください。 エクスプレッション・ペダル: EV-5		

※ 製品の仕様や外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

メモ

スタンドへの設置方法について、詳しくは「パラメーター・ガイド」(PDF) の「スタンドに設置する」をご覧ください。