



PERKONS HD-01

ユーザーマニュアル  
PERKONS HD-01

PĚRKONS H2-OI

# ⚡ 目次

ごあいさつ	4
特長	5
同梱物	5
インターフェイス	6
接続	7
サウンドエンジン	8
ボイス 1	9
ボイス 2	10
ボイス 3	11
ボイス 4	12
テンポ&メインコントロールセクション	13
PLAY/STOP { スタート / ストップ }	14
RECORD { レコード }	14
RESET { リセット }	14
HARD RESET { ハードリセット }	15
TAP TEMPO { タップテンポ }	15
TEMPO NUDGE { テンポナッジ }	15
シャッフル設定 (SHUFFLE)	16
マスターパターンレングス (SHIFT + LAST)	16
すべてのパラメーターとオートメーションを削除する	17
ステップごとのパラメーターとオートメーションのクリア { ステップ + CLEAR }	17
ステップシーケンサーセクション	18
ステッププログラミング	18
ステップアクセント	18
タッププログラミング (REC + TAP)	18
ライブドラムレコーディング	19
分解能 { 分割 }	20
分解能 { 乗算 }	20
グルーヴ設定	21
再生モードの設定	21

ステップごとの演奏設定、オートメーション、パラメーターロック	22
ステップごとの "ラチェット" (PER-STEP RACHETS)	22
ステップごとの "オッズ" (PER-STEP ODDS)	22
ステップごとの確率 (PER-STEP PROBABILITIES)	23
ステップごとのパラメーターロック (PER-STEP PARAMETER LOCKS)	23
ステップのコピー / ペースト	23
パターンとキットのセーブ { 保存 } とロード { 呼び出し }	24
パターンのセーブ { 保存 }	24
パターンのロード { 呼び出し }	24
パターンのクリア { 削除 }	25
キットのセーブ { 保存 }	25
キットのロード { 呼び出し }	26
キットのクリア { 削除 }	26
マニュアルオーバーライドモード	26
パターンチェーン	27
バンク	28
モジュレーションの設定	29
ファームウェアアップデート	30
設定項目	31
MIDI インプリメンテーション	34
安全上の諸注意	36
製品の破棄について	36
保証	36



## ERICA SYNTHS PÉRKONS HD-01 DRUM SYNTHESIZER を お買い上げいただきありがとうございます。

雷が落ちるのは突然だが、轟音は息を吸い込む時間を与えてくれるかのように、その後が続く。最後に、空が裂けるようにあなたの耳を打ち、その壮大さで風に乗る。

PÉRKONS —バルト海の東岸に住む私たちにも、多くの名前で行われている古代の神。

そしてまたの名を THUNDER —空の支配者。私たち Erica Synths が自信を持ってお届けする最新作、「PÉRKONS (THUNDER)」は、エレクトロニック リズム シンセサイザーへのアプローチを変えるドラムマシンとシンセサイザーで、頑丈なケースに嵐のような重量感を持つ楽器です。

PÉRKONS は、4つのサウンド的に多彩なハイブリッド音色（デジタル・サウンド・エンジン+オーバードライブ付きアナログ・マルチモード・フィルター）と、それら4つのパーカッション・トラックを同時にコントロールできるシーケンサーを搭載しています。

各ボイスには、6つのサウンドエンジンモード、HP/BP/LP フィルター、サウンドデザインにニュアンスを与えるための8つのコントロール（内部 BBD FX センドを含む）があります。すべてのボイスパラメーター設定は KITS として保存できます。パフォーマンスにダイナミクスを追加するために、パラメーターオートメーションが実装されており、モジュレーション LFO はすべてのパラメーターに対して割り当てることができます。

あなたが実際にこのサンダーストームと相まみえるために、外部機器との連携も多く考慮されます。各ボイスには、専用のトリガー入力、個別の出力、および 6.3mm ジャックソケットを備えた FX センドとリターンがあり、広範な MIDI 機能も備えています。全てのボイスが合算処理される内蔵コンプレッサーを利用することもできます。

PÉRKONS HD-01 は、ドラムマシン、シンセサイザー、ドローンインストゥルメントの境界を引き裂く、ユニークなライブパフォーマンスとサウンドデザインのための楽器です。大空を駆ける時が来た！

# 特長

# PÉRKONS HD-01

- ⚡ 4基のハイブリッドボイス（デジタルサウンドエンジンとオーバードライブ付きのアナログマルチモードフィルター）
  - ⚡ ボイス毎に8つのコントロール
  - ⚡ ドラムパッドを接続可能なトリガー入力
  - ⚡ 個別のボイス出力
  - ⚡ 64キット & 64パターンメモリー + SDカードによる追加のストレージ
  - ⚡ デジタルによるBBDディレイのエミュレーション
  - ⚡ モーフィング波形によるモジュレーションLFOと8つの割り当て先
  - ⚡ 4トラックシーケンサー、4つの時間分割 & 乗算
  - ⚡ ステップごとに設定可能なラチェットとトリガー確率
  - ⚡ ステップごとに設定可能なパラメーターロックとオートメーションのレコーディング
  - ⚡ 4つのグルーヴアルゴリズム
  - ⚡ MIDI IN & MIDI OUT
- 同梱物**
- ⚡ PÉRKONS HD-01 ドラムシンセサイザー
  - ⚡ ユニバーサル12VDCアダプター
  - ⚡ ユーザーマニュアル



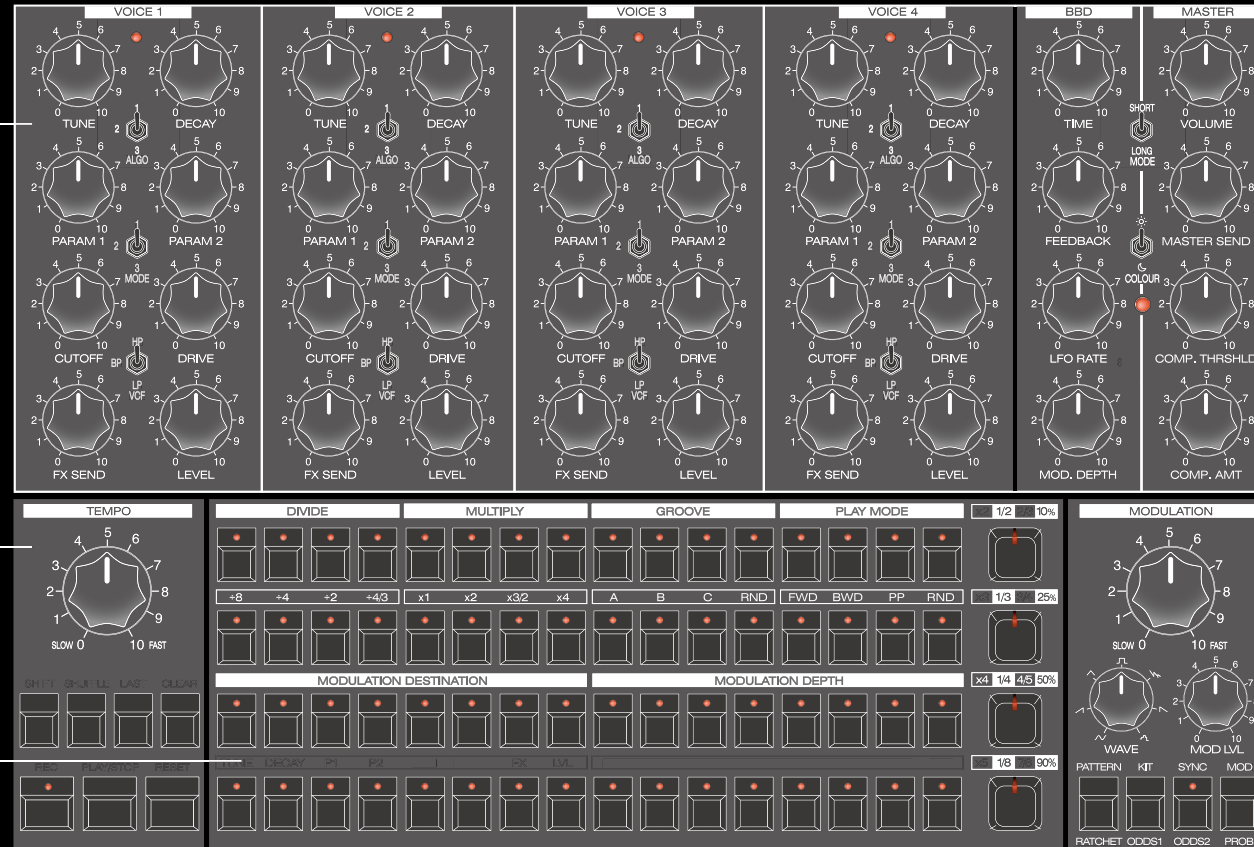


PÉRKONS HD-01 のユーザーインターフェイスは、「4 ボイス」「マスターセクション」「テンポ & メインコントロール」「ステップシーケンサー」「モジュレーション & コンフィグレーションセクション」の5つの主要部分で構成されています。

4つのボイスのボイスコントロールのレイアウト自体は共通ですが、各ボイスのサウンド生成アルゴリズムはそれぞれ独自のものになっています。

テンポとメインコントロールセクションは、マスターテンポコントロールとメインパフォーマンスコントロールから構成されています。

ステップシーケンサーは、4つのボイスすべてを同時に制御できます - トリガー入力と二次機能 - テンポの分割と乗算、グルーブ設定、再生モード、モジュレーションマトリックスといった機能を持っています。



マスターセクションには、タイム & フィードバックコントロールを備えた内蔵 BBD エミュレーション、専用モジュレーション LFO、マスターボリューム、マスター FX センドコントロール、スレッシュド / リリースとコンプレッションアMount / ゲインコントロールを備えたコンプレッサーがあります。

モジュレーションと設定項目のセクションには、モジュレーション LFO、テンポ、LFO 波形、マスターレベルコントロール、パターンとキットのセーブ / ロード、パフォーマンス指向のコントロール、および設定項目へのアクセスが備わっています。

# 接続

# PĒRKONS HD-01

マスター出力セクションには、ラインレベルのマスター出力、ヘッドホン出力 [レベルはマスターレベルと連動]、マスターセンド出力、マスターリターン入力 が搭載されています。

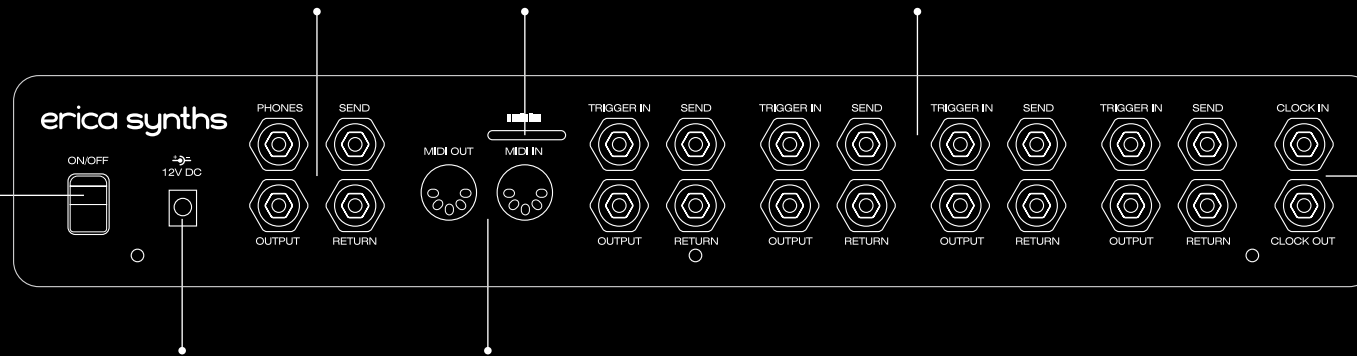
キット & パターンを格納するための SD カードの スロットを 搭載。ファームウェアアップデートにも使用します。

各ボイスには、個別のトリガー入力、ラインレベルのオーディオ出力、FX センド & リターン端子を 搭載しているためボイスごとに異なるエフェクターやエフェクトペダルを使用できます。

FX センドは内蔵の BBD デイレイ (パケツリレー式デイレイ) エミュレーションと内部結線されているため、ジャックに何も接続されていないときは BBD デイレイがデフォルトのエフェクトとしてルーティングされます。

トリガー入力は、外部のドラムシーケンサーや電子ドラムのパッドからのトリガーを入力できます。

このスイッチで PĒRKONS HD-01 の電源をオン / オフします。



Clock In/Out 端子は外部機器とのアナログクロックとの同期演奏に使用します。PPQ は設定項目から変更できます。

アダプターはここに接続します！  
本体付属の PSU のみを使用してください。  
PĒRKONS HD-01 に恒久的な損傷を与える恐れがあります。

フルサイズの DIN 5 MIDI 入力は、トリガーのためのノートメッセージ、MIDI クロック、ボイスパラメーターをコントロールするための CC メッセージを受信します。後述の MIDI インプリメンテーションチャートをご覧ください。MIDI 出力は、トリガーおよび MIDI クロックメッセージを送信します

# ⚡ サウンドエンジン

PÉRKONSの各ボイスは、11個の同じレイアウトのコントロール(8つのボリュームと3つのトグルスイッチ)から構成されていますが、各ボイスのサウンド生成アルゴリズムは異なります。次ページからはじまる表をご覧ください。

VOICE セクションのすべてのコントロールが電子的にスキャンされて、それらの位置が"キット"として保存されるため、後からそれら呼び出して、作成したサウンドを複製することができます。

**ALGO スイッチ**は、3つのサウンドデザインアルゴリズムのいずれかを選択します。

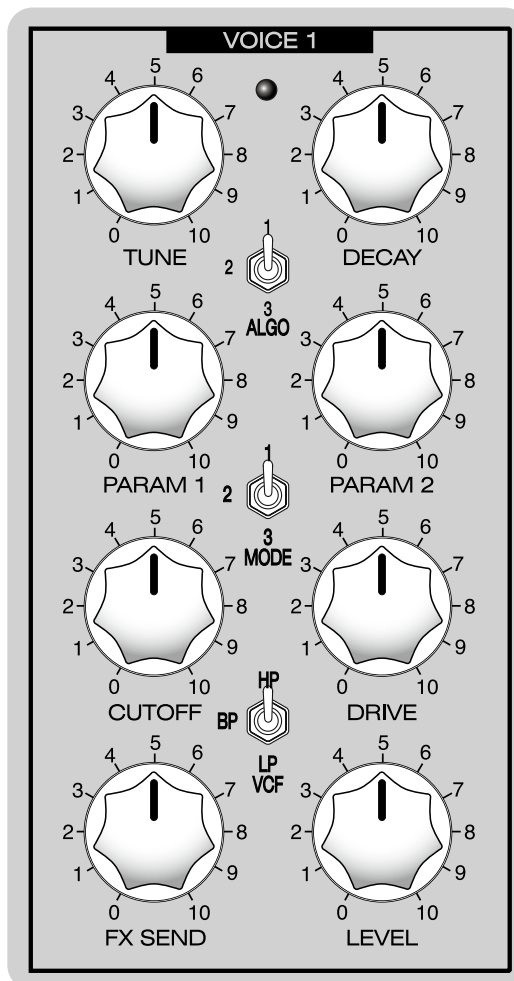
**MODE スイッチ**は、選択したサウンドデザインアルゴリズム内の3つの動作モードからいずれかを選択します。

**VCF スイッチ**はボルテージコントロールドアナログフィルター(VCF)の動作モードを選択します。ハイパス(HP)、バンドパス(BP)、ローパスフィルター(LPF)から選択できます。

**TUNE ノブ**は、ボイスの音程を調節します。

**DECAY ノブ**は、パーカッションサウンドの音量の減衰時間(ディケイタイム)を設定します。使用するアルゴリズムによって、各ボイスは同じノブ位置であっても異なるディケイタイムとなる場合があります。

時計回りに回しきると(ポジション:10)、ドローンオシレーターとして機能します。この設定のときは、シーケンサーが停止していてもボイスは発振をし続けます。



**RAPAM1** および **PARAM2** は、選択されたアルゴリズムに応じて異なるパラメータを制御します。この内容については後述の表をご覧ください。

**CUTOFF ノブ**は、VCFのカットオフ周波数を調節します。設定されたVCFの動作モードによってこのノブを操作した時の挙動が異なりますのでご注意ください。ローパスフィルターの場合はCUTOFFノブを時計回りに回しきるとフィルターが完全に開き、ハイパスフィルターの場合は反時計回りに回し切るとフィルターが完全に開きます。

**DRIVE ノブ**は、アナログオーバードライブ回路のドライ/ウェットコントロールです。

DRIVEノブを反時計回りに回しきるとオーバードライブ回路はバイパスされ、時計回りに回し切るとすべての信号がオーバードライブ回路に入力されて最大のオーバードライブ効果が付加されます。

**FX SEND ノブ**は、エフェクトのかかり具合を調節します。外部エフェクトが接続されていない場合は内蔵のBBDディレイにルーティングされています。

**LEVEL ノブ**は、ボイスの音量を設定します。

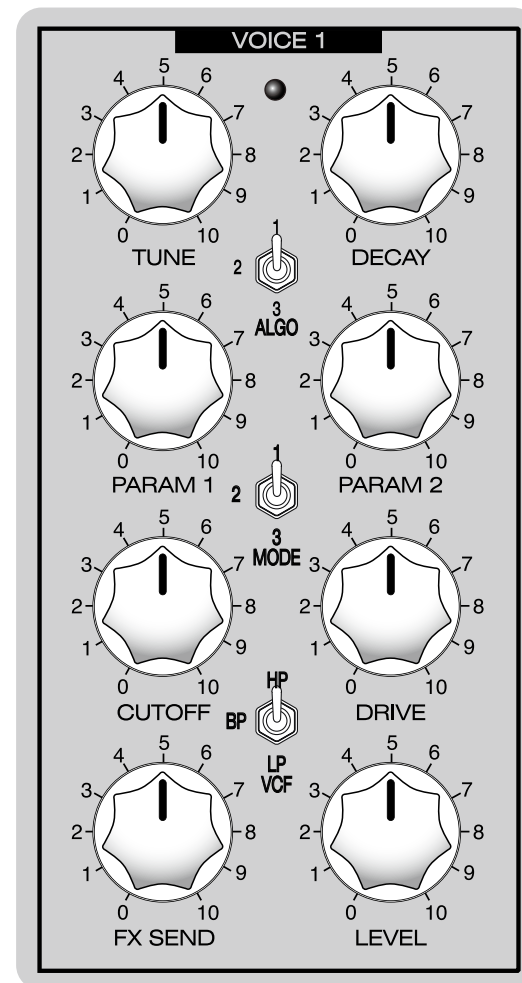


# ⚡ サウンドエンジン

前述のように、PÉRKONS のそれぞれのボイスには3つのサウンドデザインアルゴリズムが用意されており、さらに各アルゴリズムには3つの動作モードがあります。

## ボイス 1

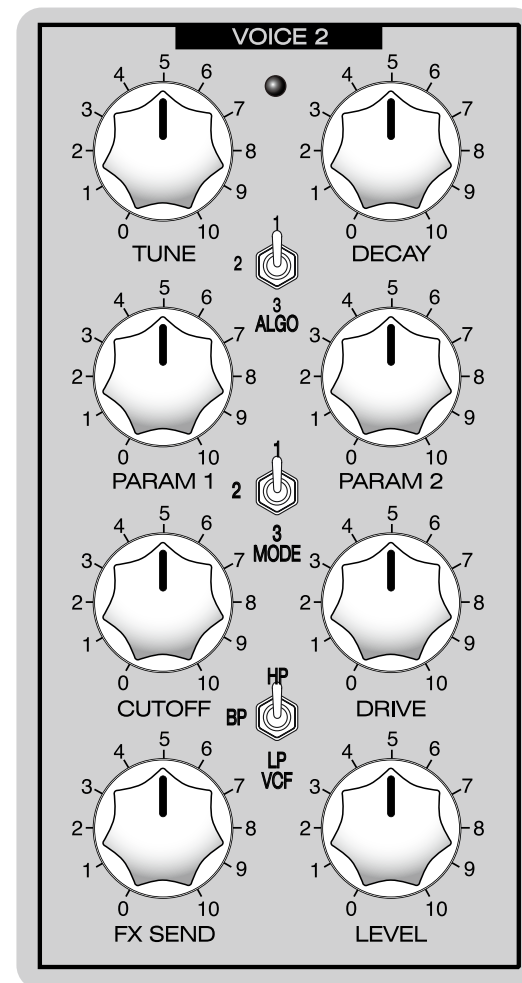
	アルゴリズム 1	アルゴリズム 2	アルゴリズム 3
名称	FOLD DRUM 1	FOLD DRUM 2	SIMPLE DRUM
モード 1	トランジェントなし	ウェーブテーブル1	ウェーブフォーム1
モード 2	ノイズトランジェント	ウェーブテーブル2	ウェーブフォーム2
モード 3	パルストランジェント	ウェーブテーブル3	ウェーブフォーム3
PARAM1	fold アマウント	surf	ピッチエンベロープディケイ
PARAM2	ピッチエンベロープアマウント	ピッチエンベロープアマウント	ピッチエンベロープアマウント



# ⚡ サウンドエンジン

## ボイス 2

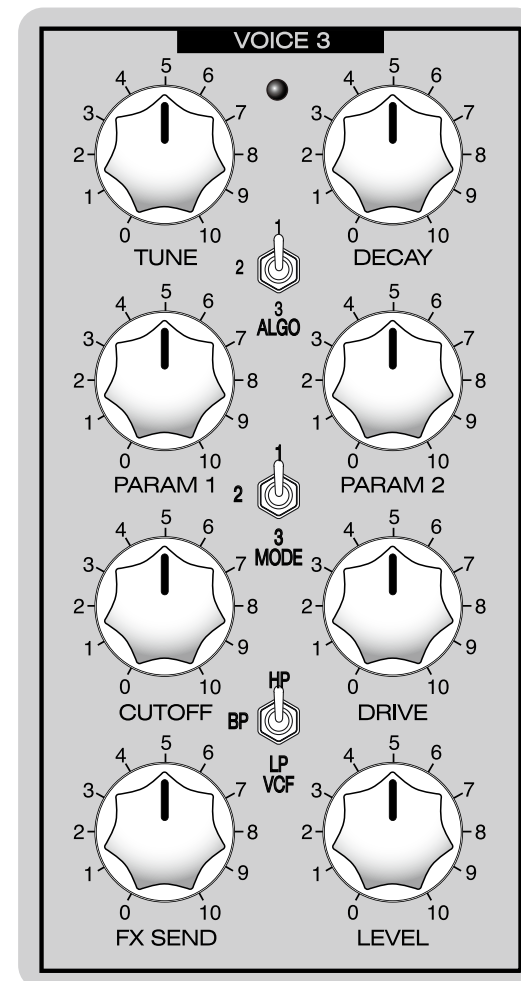
	アルゴリズム 1	アルゴリズム 2	アルゴリズム 3
名称	FOLD DRUM 2	WAVETABLE DRUM	COMPLEX DRUM
モード 1	トランジェントなし	ウェーブテーブル1	ウェーブフォーム1
モード 2	ノイズトランジェント	ウェーブテーブル2	ウェーブフォーム2
モード 3	パルストランジェント	ウェーブテーブル3	ウェーブフォーム3
PARAM1	fold アマウント	surf	mod オシレーターフリケンシー
PARAM2	ピッチエンベロープアマウント	ピッチエンベロープアマウント	ピッチエンベロープアマウント



# ⚡ サウンドエンジン

## ボイス 3

	アルゴリズム 1	アルゴリズム 2	アルゴリズム 3
名称	RESONANT DRUMS	SLAP	KARPLUS
モード 1	レゾナントスネア	モード 1	モード 1
モード 2	レゾナントバスドラム	モード 2	モード 2
モード 3	ノイズ/トーンドラム	モード 3	モード 3
PARAM1	ノイズトーン	リバーブ	edge
PARAM2	ノイズディケイ	crunch	twang

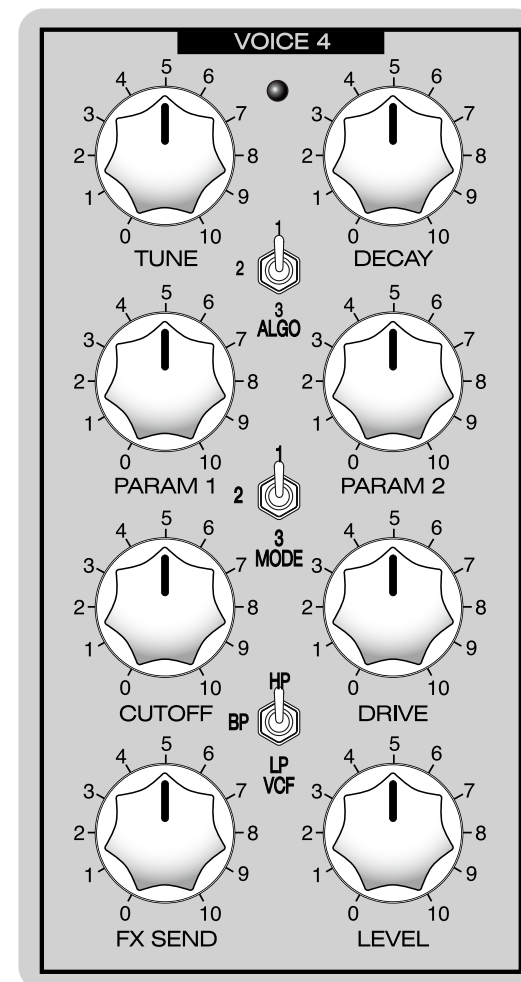




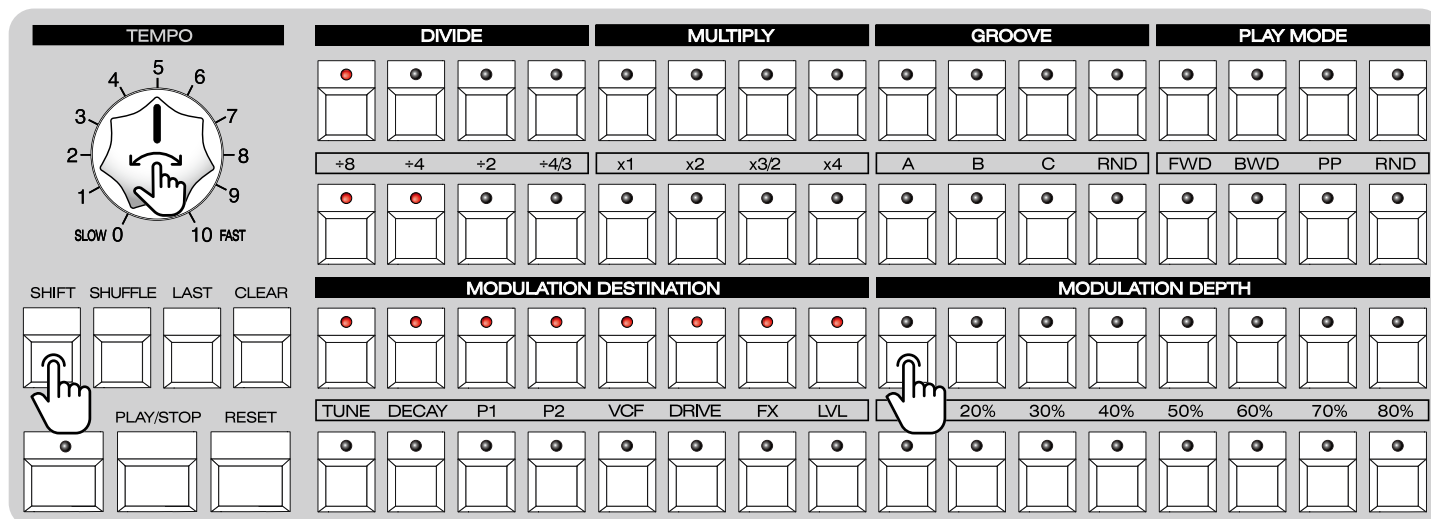
# ⚡ サウンドエンジン

## ボイス 4

	アルゴリズム 1	アルゴリズム 2	アルゴリズム 3
名称	NOISE HAT	NOISE/TONE	ACOUSTIC HATS
モード 1	ホワイトノイズ	モード 1	クローズドハイハット
モード 2	メタリックノイズ	モード 2	オープンハイハット
モード 3	パルススタックノイズ	モード 3	ライド
PARAM1	エンベロープアマウント	エンベロープアマウント	サンプルレート
PARAM2	アタック	ノイズ/トーンミックス	アタック



## ⚡ テンポ & メインコントロールセクション



大きな TEMPO ノブは、PERKONS のマスターテンポを設定します。

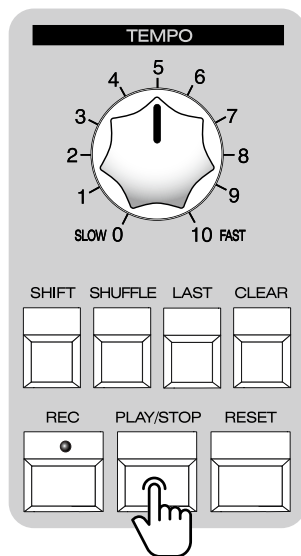
正確なテンポを確認するには SHIFT を押しながら TEMPO ノブを操作してください。3 列のシーケンサーの行を用いてテンポを示します。

1 番上の行のライトで 100 BPM (3 桁目) を、中央の行のライトで 10 BPM (2 桁目) を、そして 1 番下のライトで 1 BPM (1 桁目) を表します。左の例では 128 BPM を表しています。

テンポの設定範囲は最大で 420 BPM、最小で 20 BPM の範囲になっています。もう一度 SHIFT を押すと PERKONS は BPM メニューを抜けます。

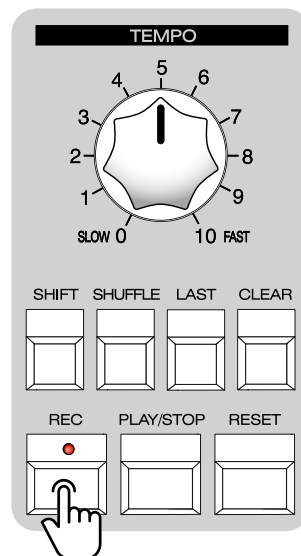
テンポの微調整もできます。SHIFT を押し続けた状態で、1、10、100 BPM を表すステップを押して追加 / 削除します。これによりノブで示されたレートよりも遙かに遅い、または速いレートを入力できます。BPM を手動で入力するとノブの設定に上書きされます。

# ⚡ テンポ & メインコントロールセクション



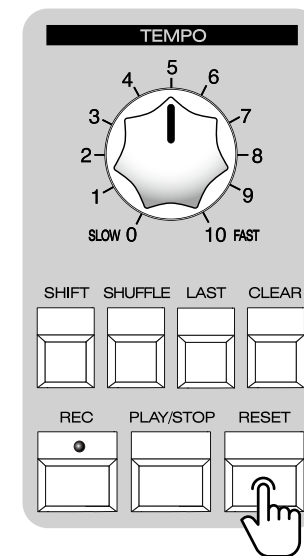
## PLAY/STOP (スタート / ストップ)

PLAY/STOP ボタンでシーケンサーの停止と開始を制御します。



## RECORD (レコード)

REC ボタンを押すとボイスパラメーターの設定をレコーディングできます。このボタンは1回押すことでラッチされ有効化 / 無効化をするか、押したままの状態を保持することで、そのタイミングだけレコーディングすると言ったこともできます。パラメーター操作のレコーディングはテンポグリッドに対応するため、16 ステップよりも長い時間のレコーディングはできませんのでご注意ください。

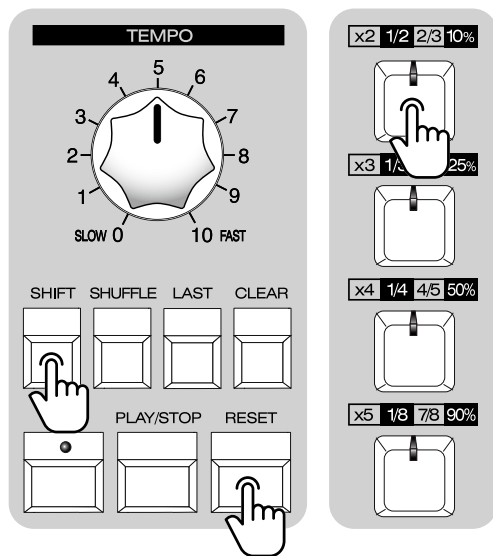


## RESET (リセット)

RESET ボタンを押すとシーケンサーがリセットされます。これは、ボイスごとに異なる分解能でシーケンスしているときに同期し直すときに便利な機能です。



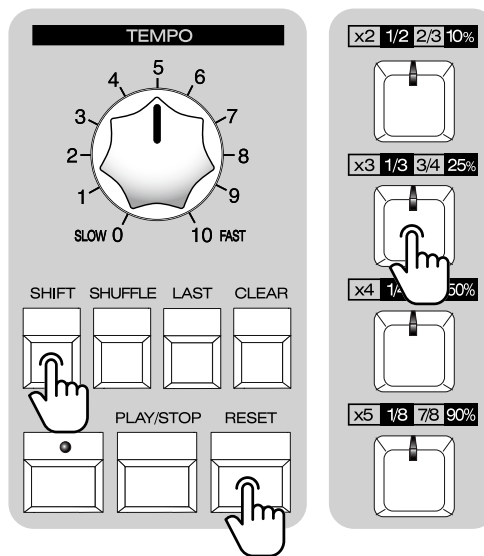
# ⚡ テンポ & メインコントロールセクション



## HARD RESET (ハードリセット)

SHIFT + RESET を押したままにすることで、さらに追加のテンポコントロールにアクセスすることもできます。ボイスタップキーは、テンポを微調整するための一連のコントロールです：

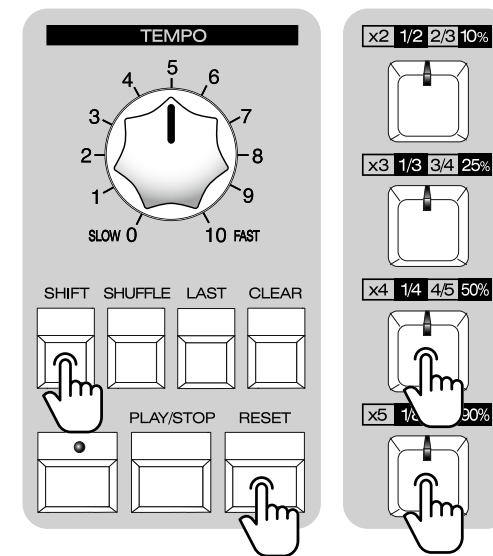
1番目のタップキーは、HARD RESET キーとなります。これを押すことで内部クロックが再スタートされます。これは PÉRKONS と外部機器を使用しているときや、MIDI またはアナログクロックでの動作が不安定な時や楽器の生演奏と合わせて演奏するときなどに便利です。



## TAP TEMPO (タップテンポ)

2番目のタップキーは TAP TEMPO として機能します。1回タップするとテンポの微調節メニューに入り(ステップの行で 100、10、1 BPM を示しています)、続く 2 回目以降のタップをすると、タップされた感覚に基づいてテンポを設定します。ステップ行で現在のテンポを確認できます。

SHIFT を押しながら TEMPO ノブを操作してテンポの微調節をするときと同じように、ステップ行から手でテンポ設定をしていくこともできます。

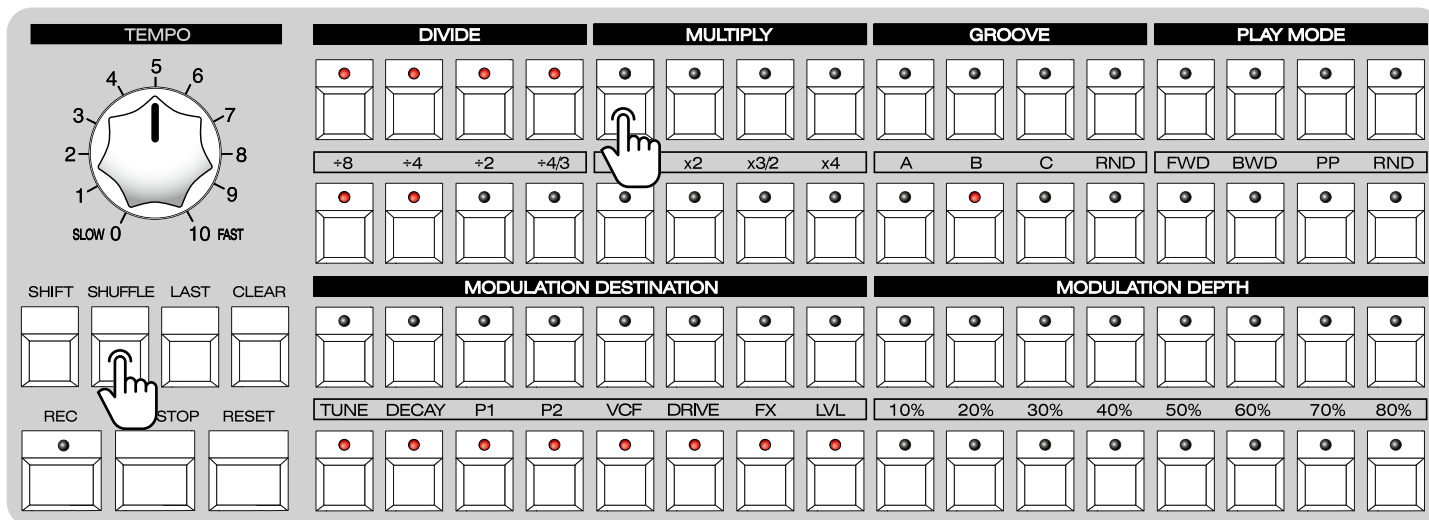


## TEMPO NUDGE (テンポナッジ)

3番目、4番目のキーはテンポの《ナッジ》キーとして機能します。これらのキーを押し続けている間、テンポはわずかに速く(3番目のキー)、または遅く(4番目のキー)できます。これはレコードのターンテーブルのテンポ合わせの要領と似たようなものと考えてください。

SHIFT + RESET から手を離すと、この追加のテンポコントロールのメニューが終了します。

# ⚡ テンポ & メインコントロールセクション

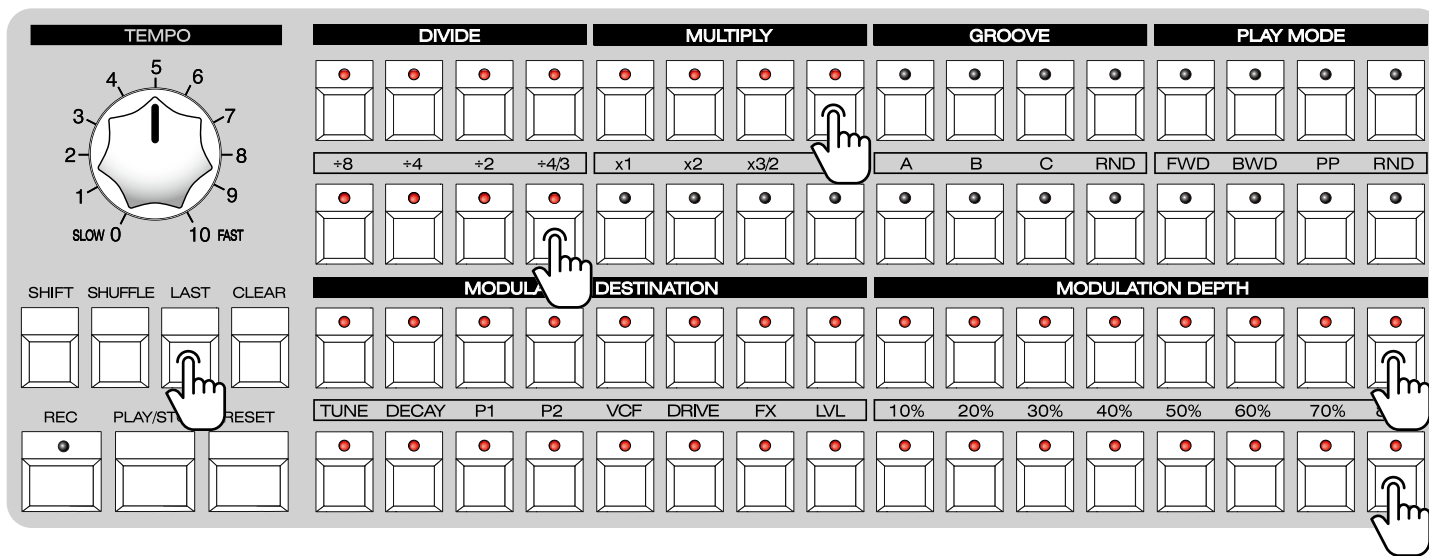


## シャッフル設定 (SHUFFLE)

SHUFFLE ボタンを長押しして、ボイストラックごとにシャッフル量を設定することができます。

各ボイストラックのシャッフル量はステップグリッドに表示され、1番目のステップが最小値、16番目のステップが最大値を表します。

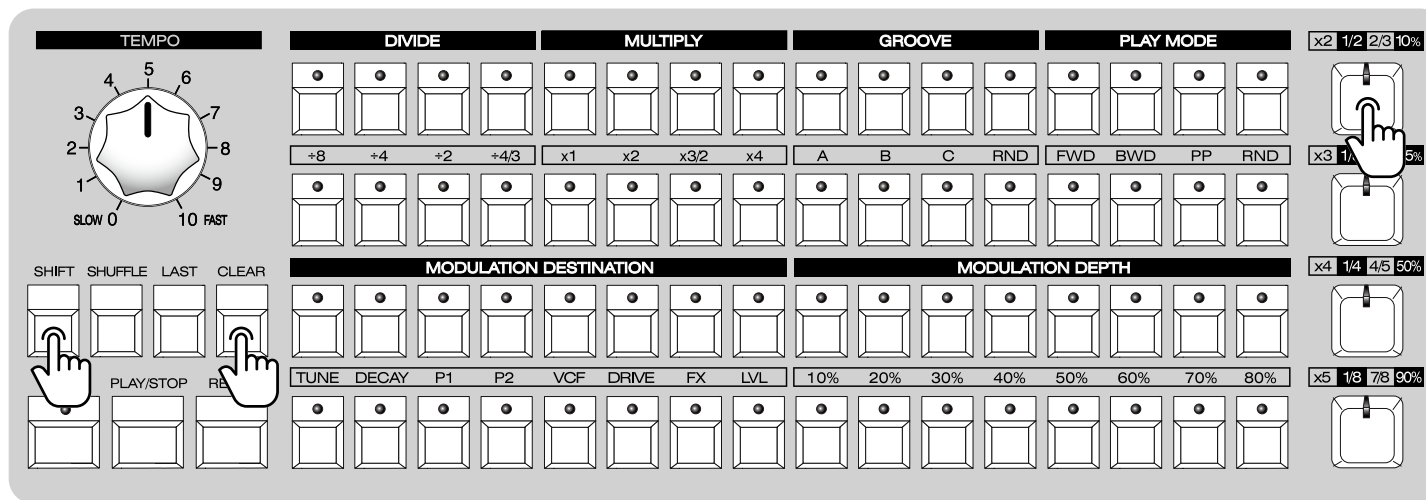
左の例では、最初のボイスが30%、2番目のボイスが10%、3番目のボイスはシャッフルなし、4番目のボイスが50%のシャッフル設定になっています。



## マスターパターンレングス (SHIFT + LAST)

パターンを連結〔チェーン〕させたい場合は、MASTER PATTERN LENGTH を設定する必要があります。これをおこなうには、SHIFT ボタンを LAST ボタンを押したままの状態にします。マスターの長さを1から64 (1 = 1番上のシーケンサー行の最初のステップ 64 = 1番下のシーケンサー行の最後のステップ) まで設定できます。

# ⚡ テンポ & メインコントロールセクション



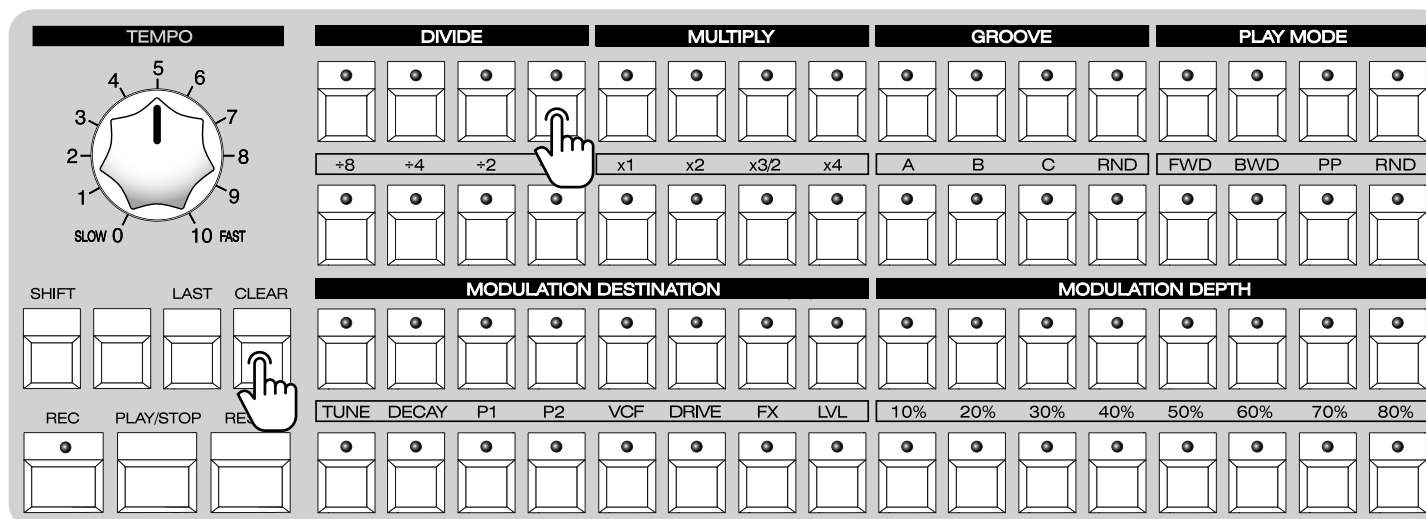
## すべてのパラメーターとオートメーションを削除する (CLEAR + ボイス TAP キー、SHIFT + CLEAR + ボイス TAP キー)

CLEAR ボタンは各ボイスのシーケンスや記録されたパラメーター設定を削除するために使用します。

CLEAR を押しながらボイスに対応する TAP キーを押すと、シーケンス全体と事前に記録されているパラメーターオートメーションのすべてがクリアされます。

SHIFT + CLEAR + ボイスに対応するタップキーを押すと、事前に記録されているオートメーションのみがクリアされ、ステップは保持されます

左の例では、ボイス1のすべてのモジュレーションがクリアされます。



## ステップごとのパラメーターとオートメーションのクリア (ステップ + CLEAR)

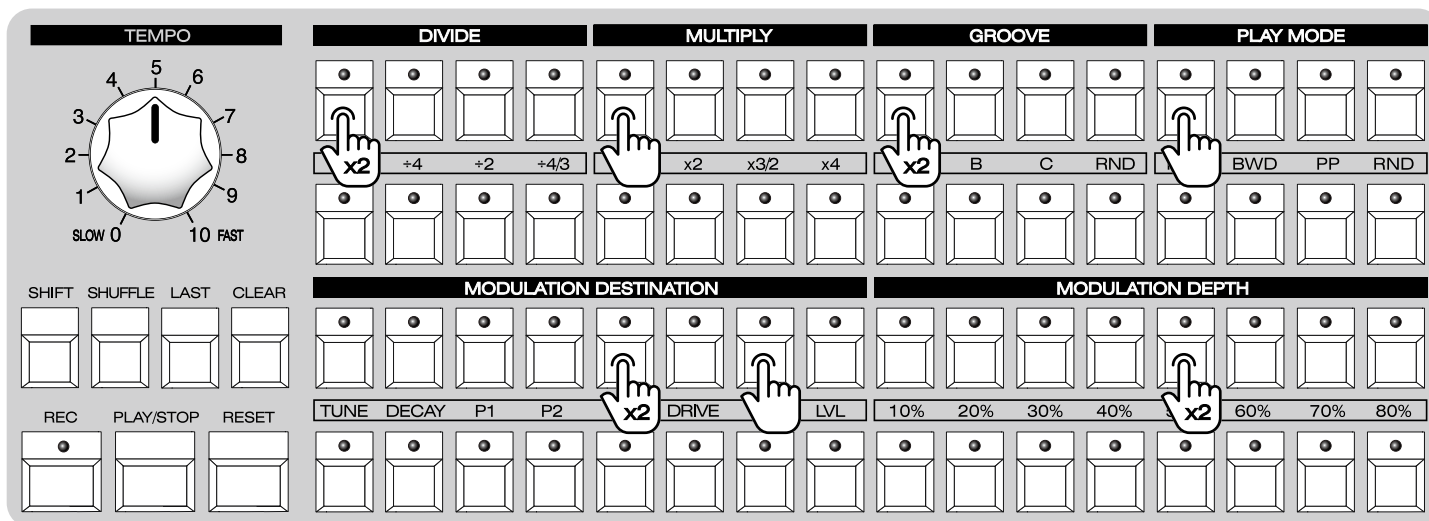
モジュレーションメニューで割り当てられたモジュレーションもクリアできます。

任意のステップボタンを押しながら CLEAR を押すと、特定のステップごとのモジュレーション先の割り当てをクリアできます。左の例では、ステップ4のすべてのモジュレーションをクリアしています。



# ⚡ ステップシーケンサーセクション

ステップシーケンサーは、4つのボイスを全て同時に制御できます。トリガーの入力をはじめ、分解能、グルーブ設定、再生モード、モジュレーションマトリックスといった二次機能が用意されています。



## ステッププログラミング

最も明白でわかりやすい機能は、トリガー入力です。ほとんどのドラムマシンやグルーブボックスとは異なり、PERKONS HD-01には各ボイスに個別のステップシーケンサーが搭載されているため、4つのボイスすべてを一度に見渡せて、同時進行でトリガー入力をしていくことができます。

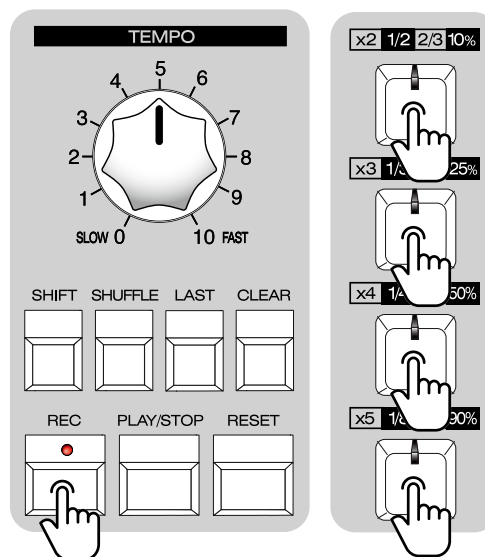
## ステップアクセント

設定項目からアクセントを有効化すると〔マニュアルの31ページをご覧ください〕、各ステップにアクセントを付けることができます。

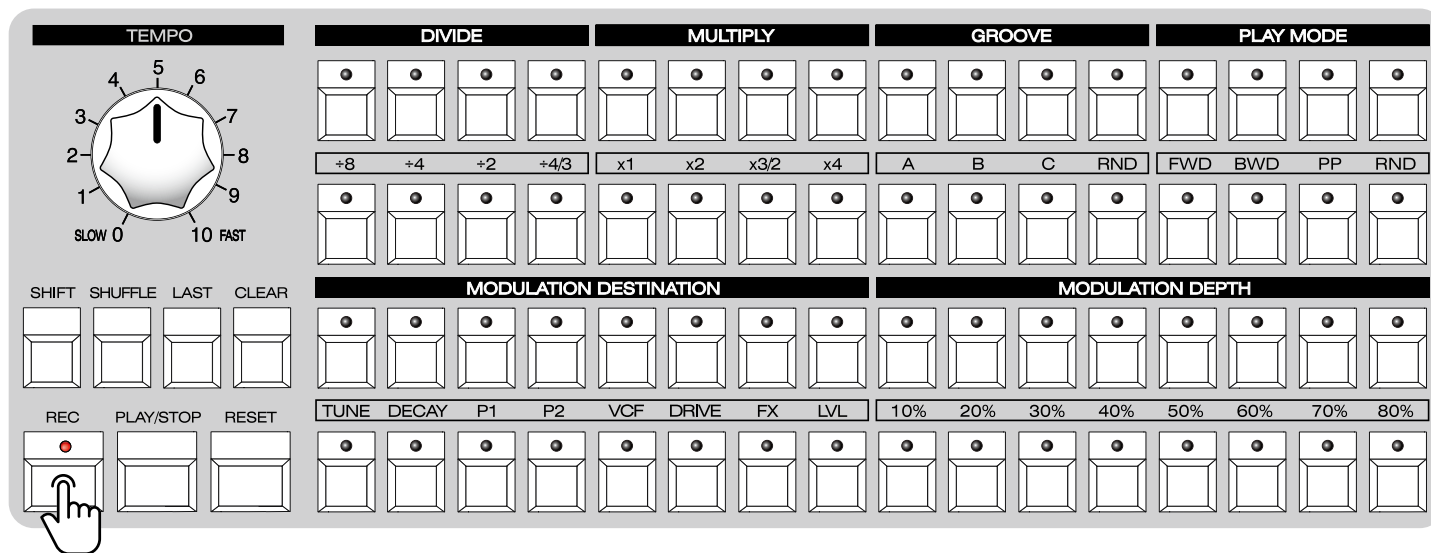
トリガー入力の際に一度ステップを押すとトリガーはアクティブになりますがアクセントがついていない状態です。もう一度そのステップを押すとLEDの明るさが増してアクセントが追加されたステップになります。これにより、より表現力豊かなシーケンスを作成できます。

## タッププログラミング (REC + TAP)

さらにタップによるシーケンサーのプログラミングも可能です。シーケンサーの走行中にRECボタンを押しながら各ボイスのTAPボタンを押すことでリアルタイムにトリガーを入力できます。入力されたトリガーは自動的にクオンタイズされ、タップされたタイミングに最も近いステップとして入力されます。



## ⚡ ステップシーケンサーセクション



## ライブドラムレコーディング

PÉRKONS HD-01 は、電子ドラムのパッド (PÉRKONS の付属品として含まれません) を備えたドラムシンセサイザーモジュールとしても使用できます。

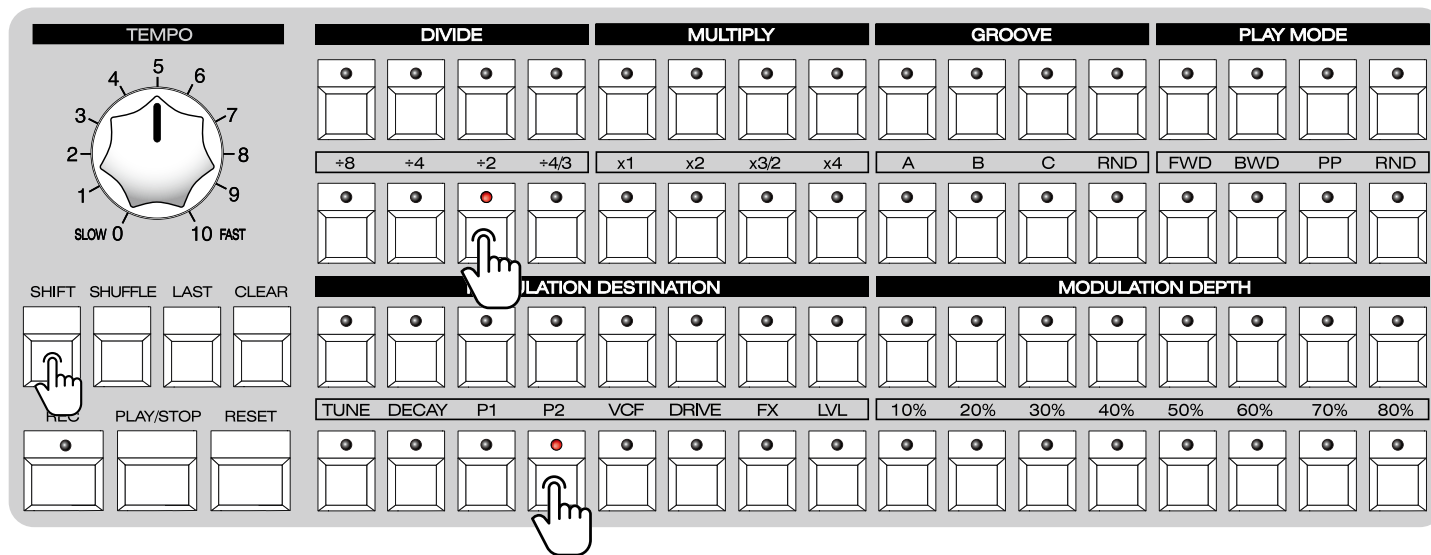
ドラムパッドをトリガー入力に接続して適切なトリガー感度に設定する必要があります。詳しくは 31 ページの設定項目をご覧ください。

トリガー入力は、ベロシティには非対応ですのでご注意ください。

各ドラムボイスの TRIGGER IN にパッドを接続してリズムのレコーディングをおこなうことができます。

レコーディング時にステップはクオンタイズされますが、ベロシティ対応のドラムパッドなどの外部デバイスから入力された場合はベロシティバリューも一緒にレコーディングされます。すべてが設定されたテンポで 16 ステップのグリッドにクオンタイズされることにご注意ください。つまり、細かいニュアンス (ドラムロールやフィルやゴーストノートなど) は有機的にレコーディングされません。

# ⚡ ステップシーケンサーセクション



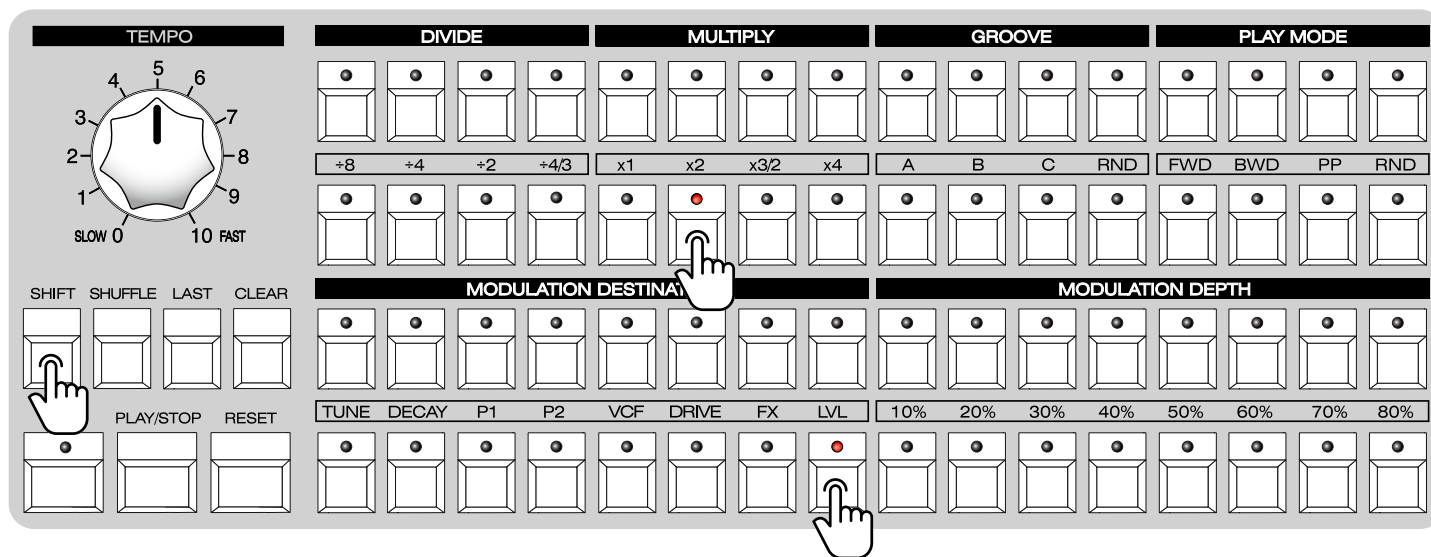
## 分解能 ( 分割 )

SHIFT ボタンを押すと、ステップシーケンサー上のボタンは二次機能にアクセスできるようになります。

トリガー入力と同様に、4つのボイス分のすべてが二次機能に切り替わります。

SHIFT ボタンを押したまま DIVIDE ボタンのひとつ (最初の4つのボイスのうちいずれか) を押して、関連するボイストラックのマスタークロックに対する分解能を設定します (除算)。

設定された分解能に応じたステップボタンのLEDが点灯します。左の例では、ボイス1と3がマスター BPM で走行し、ボイス2はマスター BPM を2で割ったテンポで、ボイス4は3連符 (4/3で分割) で走行します。

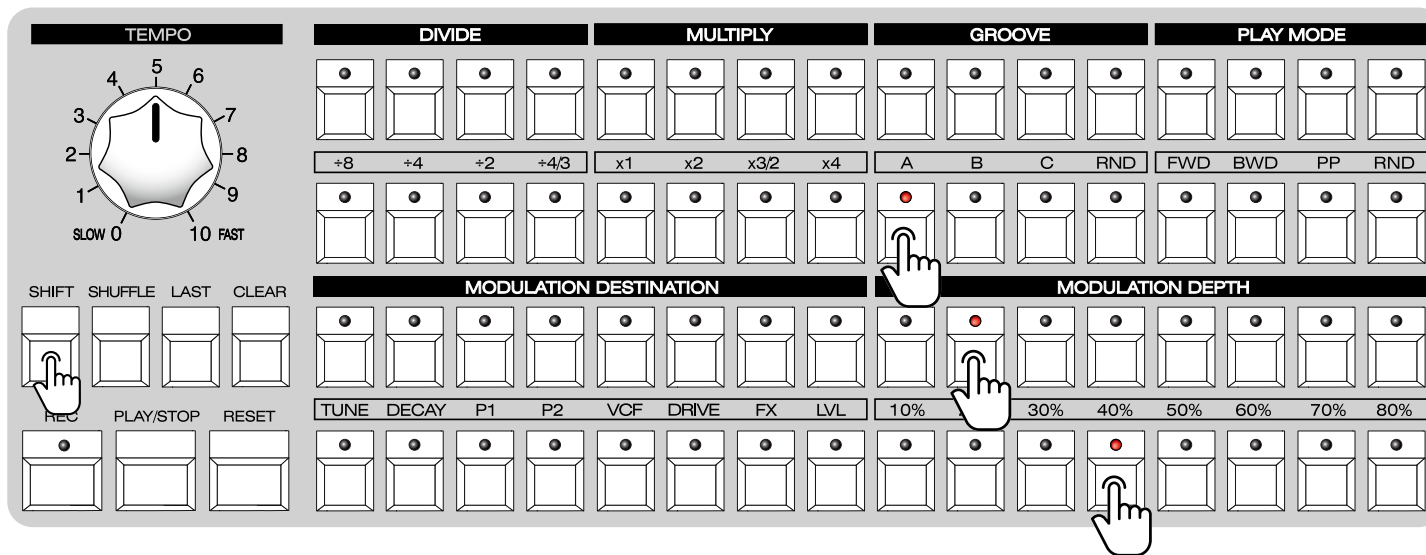


## 分解能 ( 乗算 )

SHIFT ボタンを押したまま MULTIPLY ボタン (5 - 8) のいずれかを押して、関連するボイストラックのマスタークロックに対する分解能を設定します (乗算)。設定された分解能に応じたステップボタンのLEDが点灯します。

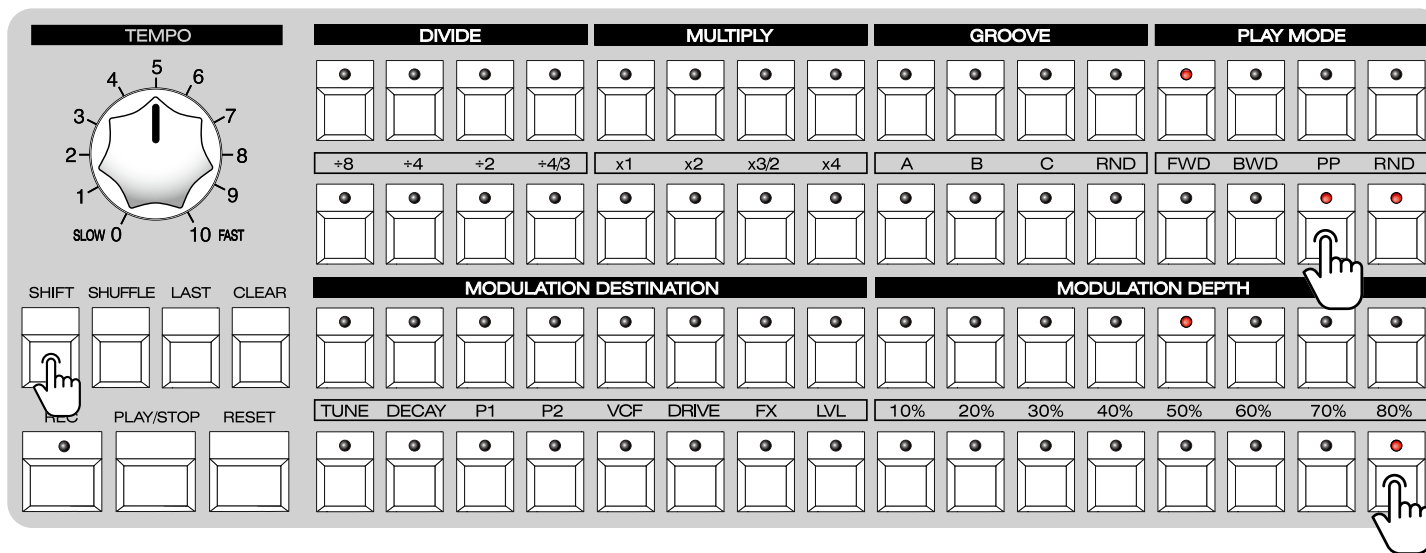
左の例では、ボイス1と3がマスター BPM で走行し、ボイス2はマスター BPM に対して2倍、ボイス4は4倍の速度で走行します。

# ⚡ ステップシーケンサーセクション



## グルーブ設定

「人間らしい」パターンを実現するために、PERKONS HD-01には特別な機能であるグルーブ機能が搭載されています。これは、基本的に特定のトリガーでのボリュームの変動を生みます。ボイスごとに4つのGROOVE アルゴリズムのなかからひとつを選択できます。GROOVE アルゴリズムを選択するには、SHIFT ボタンを押したまま、4つのGROOVE ボタンのいずれかを押しします。左の例では、ボイス2にGROOVE アルゴリズムA、ボイス3にアルゴリズムB、ボイス4にアルゴリズムRNDが割り当てられています。



## 再生モードの設定

PERKONS HD-01の各トラック / ボイスは再生モードを選択できます。4つの再生モードがあり、シーケンスを正再生、逆再生、ピンポン、ランダムの中から選択できます。再生モードを選択するには、SHIFT を押しながら PLAYMODE からいずれかのステップを選択してください。左の例では、ボイス1と3は正再生モード [デフォルト]、ボイス2はピンポンモード、ボイス4はランダムモードになっています。

# ⚡ ステップごとの演奏設定、オートメーション、パラメーターロック

ステップごとの効果を自動化することで、あなたのパフォーマンスを「アニメーション」して、さらに「人間らしい」フィーリングにしていくことができます。

## ステップごとの"ラチェット" (PER-STEP RACHETS)

PÉRKONS HD-01では、PER STEP RACHETS [特定のステップでトリガーを繰り返す]をプログラムできます。

これをおこなうには、任意のステップボタンを押しながら RACHET ボタンを押し、そのままの状態でも TAP ボタンのいずれかを押します。繰り返しの回数は、x2、x3、x4、x5から選択できます。

左の例では、ボイス2のステップ5に4回リピートされるトリガーがプログラミングされています。

ステップボタンを押しながら、RACHET、ODDS1、ODDS2、PROBABLY ボタンを押すと、これらのステップ毎の設定が適用されているかを確認できます。

## ステップごとの"オッズ" (PER-STEP ODDS)

PÉRKONS HD-01では、ステップをトリガーする PER-STEP ODDS [オッズ = 確率論で確率を示す数値のことです]をプログラムできます。

つまり、オッズが1/2の場合はシーケンサーがステップをアクティブにする度にそれに関連するステップがトリガーされます。これをおこなうには、ODDS1 (1/2、1/3、1/4、1/8) または ODDS2 (2/3、3/4、4/5、7/8) を押しながら、該当するステップボタンを押し続けます。ボタンを押してから、TAP ボタンのいずれかを押します。

左の例では、ボイス3のステップ9にプログラムされた3/4のオッズを示しています。ステップボタンを押しながら、RACHET、ODDS1、ODDS2、PROBABLY ボタンを押すと、これらのステップ毎の設定が適用されているかを確認できます。ステップには ODDS または PROBABLY のいずれかひとつしか割り当てられないことに注意してください！





## ステップごとの確率 (PER-STEP PROBABILITIES)

PÉRKONS HD-01 では、ステップをトリガーする確率を設定する PER-STEP PROBABILITIES をプログラムできます。つまり、シーケンサー上でステップがアクティブになっている場合、ステップは例えば 25% の確率でトリガーされる、といったことができます。

これをおこなうには、PROB ボタンを押しながら任意のステップボタンを押し、それに追加して TAP ボタンのいずれかを押してください。ステップをトリガーする確率は 10%、25%、50%、90% から設定できます。

左の例では、ボイス 4 のステップ 4 が 25% の確率でトリガーされる設定になっています。ステップボタンを押しながら、RACHET、ODDS1、ODDS2、PROBABLY ボタンを押すと、これらのステップ毎の設定が適用されているかを確認できます。

## ステップごとのパラメーターロック (PER-STEP PARAMETER LOCKS)

例えば、ハイハットとして使用するトラックをデザインするときには、クローズドハイハットとオープンハイハット (つまりクローズドハイハットよりも長いディケイを持ったハイハット) をプログラムしたくなるものです。PÉRKONS HD-01 では、ステップごとのボイスパラメーターの変更を "パラメーターロック" として記録できます。

これをおこなうには、ステップボタンを押した状態のまま、関連するボイスセクションのコントロール (ノブまたはスイッチ) を操作してください。ステップボタンから手を離すと変更を加えたコントロールの 1 が自動的に保存されます。

左の例では、トラック 1 のステップ 5 でフィルターが開くパラメーターロックを適用しています。パラメーターロックは、マスターセクションには適用されないことにご注意ください。

また、すべてのボイスにパラメーターオートメーションを同時におこなうことも可能です。

これをおこなうには、SHIFT ボタンを押しながら、例えば TUNE ノブを操作してください。これで 4 つのボイスの音程が同時に変更されます。

## ステップのコピー / ペースト

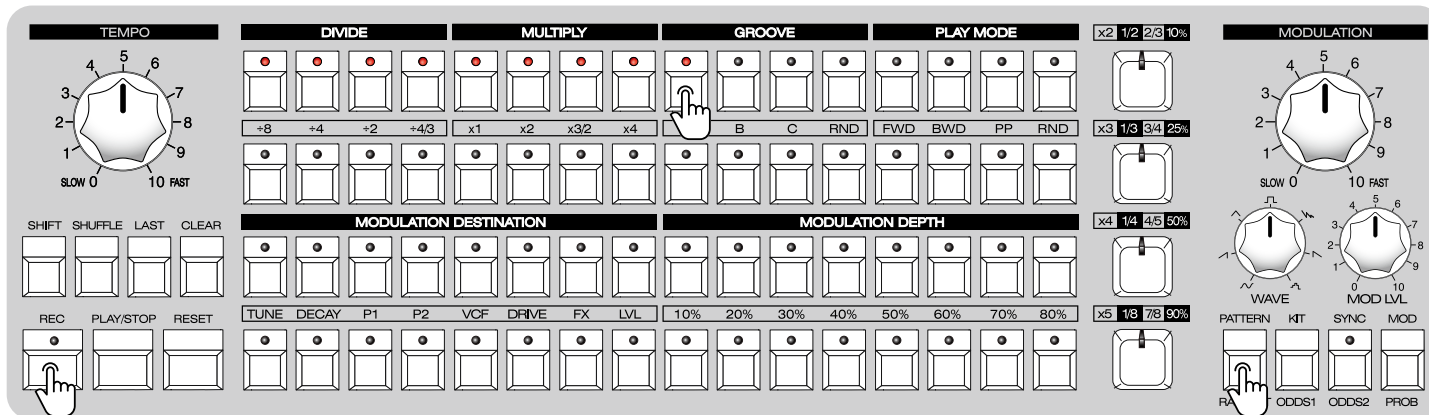
この機能は、パラメーターロックを含むステップをコピーしてシーケンス内の別の場所にペーストできる便利な機能です。これをおこなうには、コピーするステップを長押しして REC ボタンを一度押します。この作業でコピーができました！

ペーストをおこなうには、新しいステップをアクティブにしてそのままステップボタンを押し続けるか、既存のステップのステップボタンを押しながら SHIFT ボタンを一度押してください。これでコピーされたステップのパラメーターロックがペーストされました！

ステップのコピー / ペーストは、同一のボイストラック内でのみ可能であることに注意してください。異なるボイス間でのコピー / ペーストはできません。

# ⚡ パターンとキットのセーブ (保存) とロード (呼び出し)

パターンとキットはそれぞれセーブとロードをすることができます。「キット」には、4つのボイスのボイスパラメーターの設定が含まれており、「パターン」には4つのボイスすべてのシーケンサーの設定 (ラストステップ、分解能、ラチェット、確率に関連する設定、ステップの位置、再生方向、シャッフル設定、グルーブ設定) が含まれています。

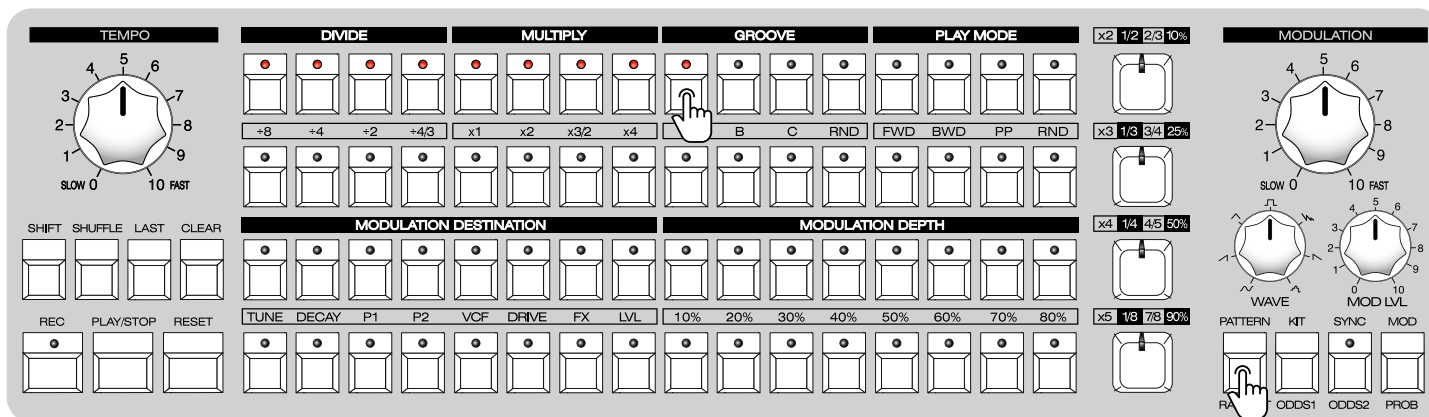


## パターンのセーブ (保存)

パターンをセーブするには、最初に PATTERN ボタンを押してください。これで PATTERN メニューに入りました。このメニューでは、各ステップボタンはパターンスロットとして機能します。最も明るく点灯しているステップボタンは現在選択されているパターンで、薄暗く点灯しているステップボタンはパターンが保存されているスロットを示しています。

パターンをセーブするには、REC ボタンを押したまま保存先となるパターンスロットを示すステップボタンを一度押してください。ステップシーケンサーのスロットには、最大で 64 個のパターンを保存できます。また、REC ボタンを押しながらいくつかのステップボタンを押すと、同じパターンを複数のスロットに保存できます。保存が完了するたびに REC ボタンが点滅します。

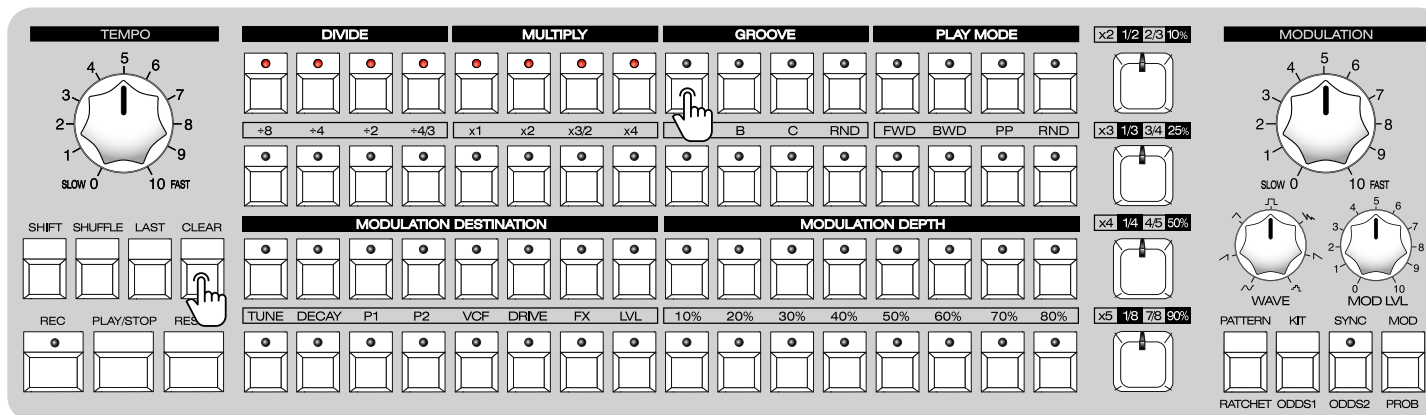
現在再生中のパターンに加えた変更をすばやく保存するには、PATTERN ボタンを押したまま、すぐに REC ボタンを押してください。



## パターンのロード (呼び出し)

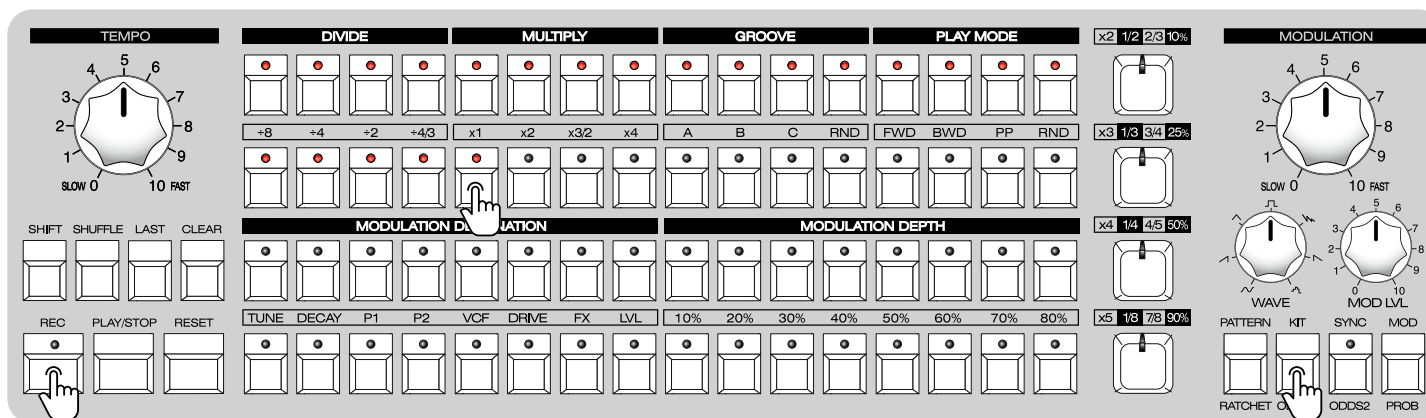
パターンをロードするには、PATTERN メニューをアクティブにしてからロードしたいパターンに該当するステップボタンを押してください。パターンは、現在再生されているパターンの最後のステップに到達するとロードされ、シーケンサーはパターンデザインモードに入ります。パターンを即座に切り替えるには、PATTERN メニューで SHIFT を押した状態で目的のパターンボタンを押してください。

# ⚡ パターンとキットのセーブ (保存) とロード (呼び出し)



## パターンのクリア (削除)

パターンをクリアするには、PATTERN メニューをアクティブにしてから、CLEAR ボタンを押したままクリアしたいパターンが含まれるステップボタンを押します。LED が消灯し、スロットがクリアされたことを示します。

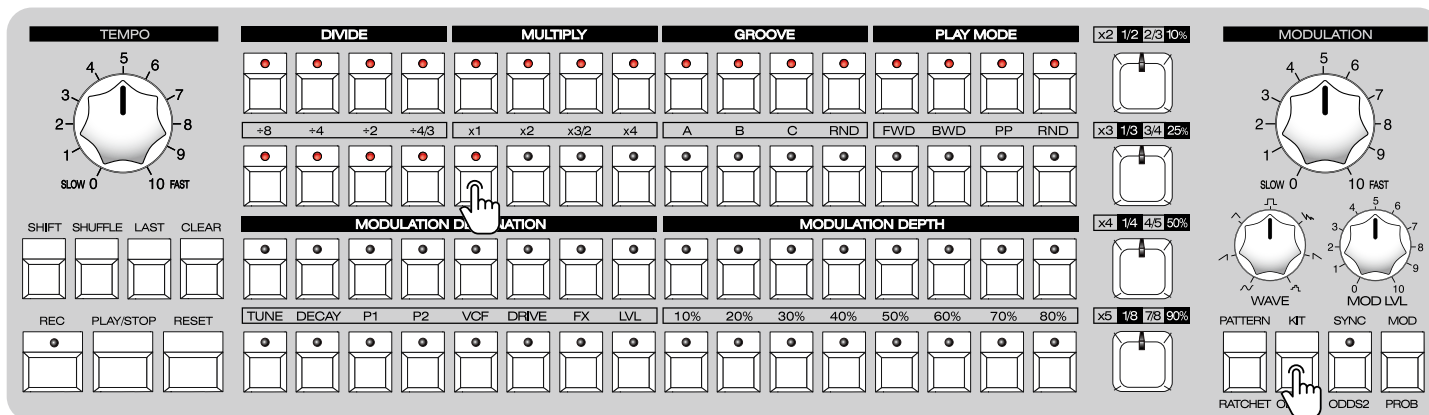


## キットのセーブ (保存)

キットのセーブおよびロードは同じ方法でおこないます。キットを保存するには、KIT ボタンを押してください。このメニューでは、各ステップボタンはキットスロットとして機能します。最も明るく点灯しているステップボタンは現在選択されているキットで、薄暗く点灯しているステップボタンはキットが保存されているスロットを示しています。キットをセーブするには、REC ボタンを押したまま保存先となるキットスロットを示すステップボタンを一度押してください。ステップシーケンサスロットには、最大で 64 個のキットを保存できます。また、REC ボタンを押しながらいくつかのステップボタンを押すと、同じキットを複数のスロットに保存できます。保存が完了するたびに REC ボタンが点滅します。

デフォルトの設定では、キットとパターンは紐付いています (設定項目のメニューでこれをオフにすることもできます)。パターンをロードすると対応するキットも同時にロードされます。パターンのロード後に別のキットに切り替えることもできます。このとき再度パターンをセーブすると、新たにロードしたこのキットを使用する状態がパターンに保存されます。

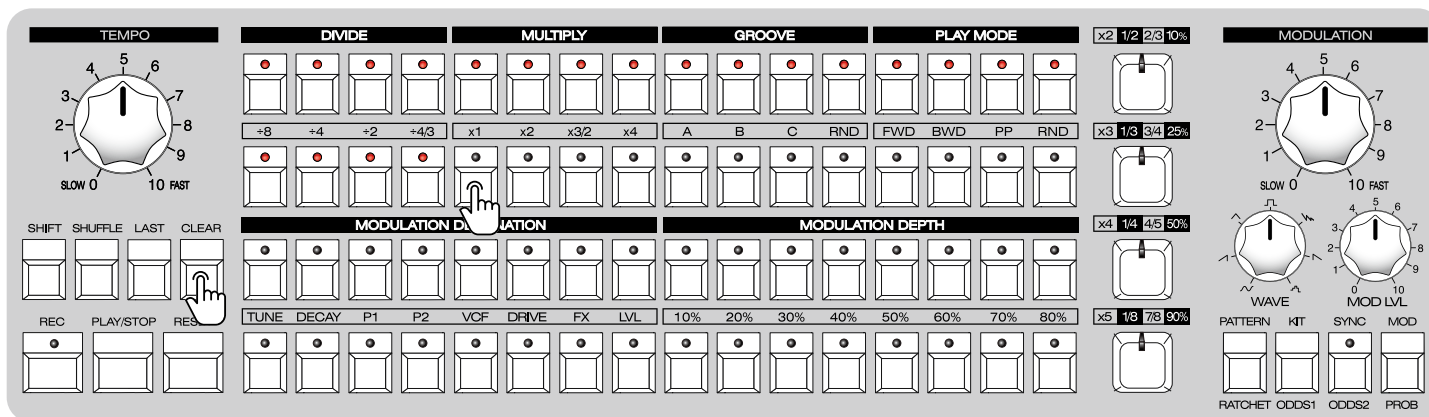
# ⚡ パターンとキットのセーブ (保存) とロード (呼び出し)



## キットのロード (呼び出し)

キットをロードするには、KIT ボタンを押して KIT メニューにアクセスします。

ロードしたいキットが保存されているステップボタンを押してください。キットは即座にロードされシーケンサーはパターンデザインモードに入ります。



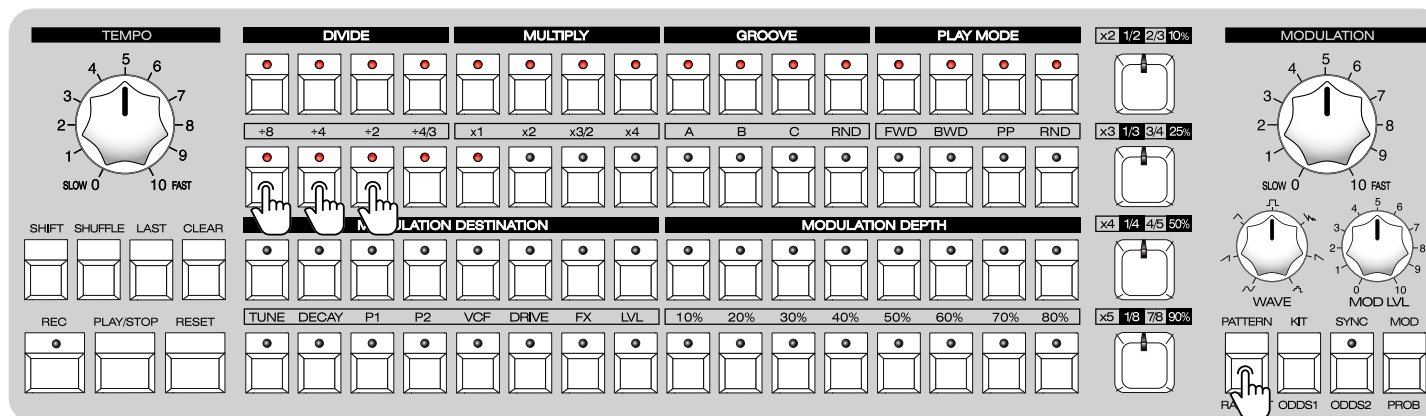
## キットのクリア (削除)

キットをクリアするには、CLEAR ボタンを押したままクリアしたいパターンが含まれるステップボタンを押します。LED が消灯し、スロットがクリアされたことを示します。

## マニュアルオーバーライドモード

パフォーマンスの最中に、現在のキットから抜けて現在のノブの位置を反映したパラメーターで演奏したい場合があるでしょう。これをおこなうには、CLEAR を押しながら KIT を押してください。PERKONS はキットのパラメーターロックを即座に解除して、すべてのボイスパラメーターを完全に手動で制御できるようになります。

# ⚡ パターンチェーン

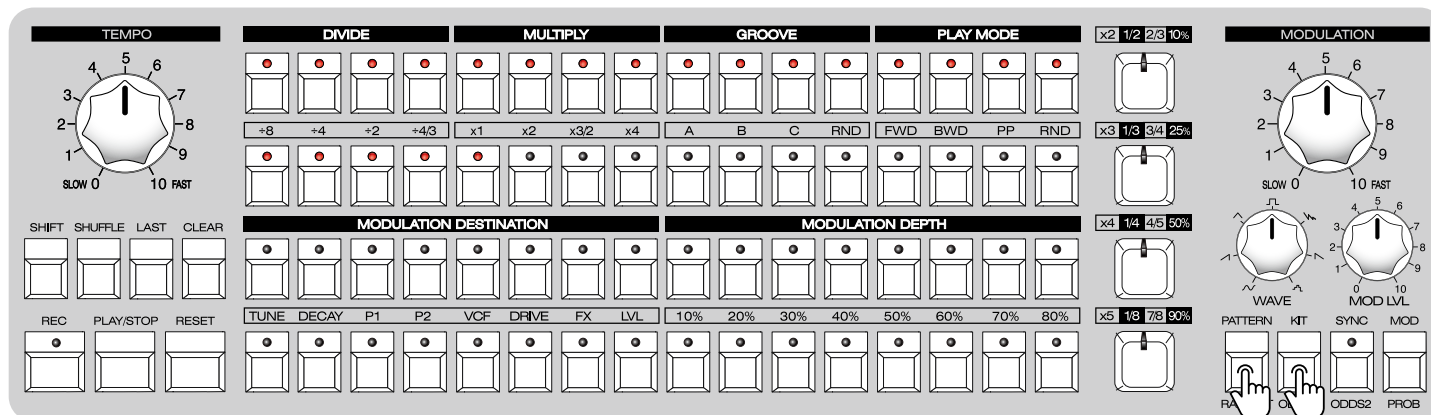


16 ステップ以上のパターンを作成するために、複数のパターンを連続再生する「チェーン」を作成することができます。これをおこなうには、PATTERN ボタンを押して PATTERN メニューに移動し、事前に保存されたパターンをいくつか連続したステップボタンを押してください。選択されたパターンが順番に再生されます。

パターンを正しく再生するには、マスターパターンレングスを設定する必要があります [ マニュアルの 16 ページ ] をご覧ください。左の例では、パターン 17 - 19 を、ひとつの長いパターンとして連結したものです。



# ⚡ バンク



さらに多くのワークフローオプションを追加するために、PÉRKONS には 64 のバンクが用意されています。

各バンクには 64 のキットと 64 のパターンが含まれています。BANK メニューにアクセスするには、PATTERN を押した状態で KIT を押ししてください。両方の LED が点灯します。ここでバンクを切り替えることができます。

各バンクはシーケンサステップスロットで示され、1 票目の最初のステップがバンク 1 に相当し、最後の行の一番最後のステップがバンク 64 に相当します。現在選択されているバンクは LED が明るく点灯します。

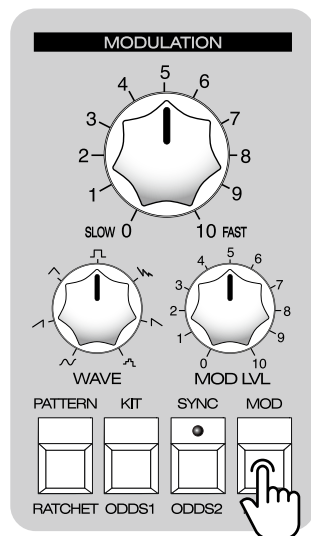
バンクの選択ができれば、PATTERN または KIT を押しください。ここでこのバンクに保存されているパターンやキットにそれぞれアクセスできます。

PÉRKONS の電源を入れ直すと、最後に選択されていたバンクをロードし、そのバンクのなかで最後に選択されていたキット / パターンを自動的にロードします。

シーケンサの走行中にバンクを切り替えると、次に選択したバンクがロードされるまで短い一次停止時間が発生することに注意してください。そのため、演奏中にバンクを切り替えることはおすすめできません。その代わりに、1 つのバンクに保存されているパターンやキットを切り替えるようにしてください。

# ⚡ モジュレーションの設定

PÉRKONS には、モジュレーター (波形選択可能な LF0) が内蔵されています。選択できる波形は 7 種類あり、これらは WAVE ノブの回りに印刷された記号で示されています。



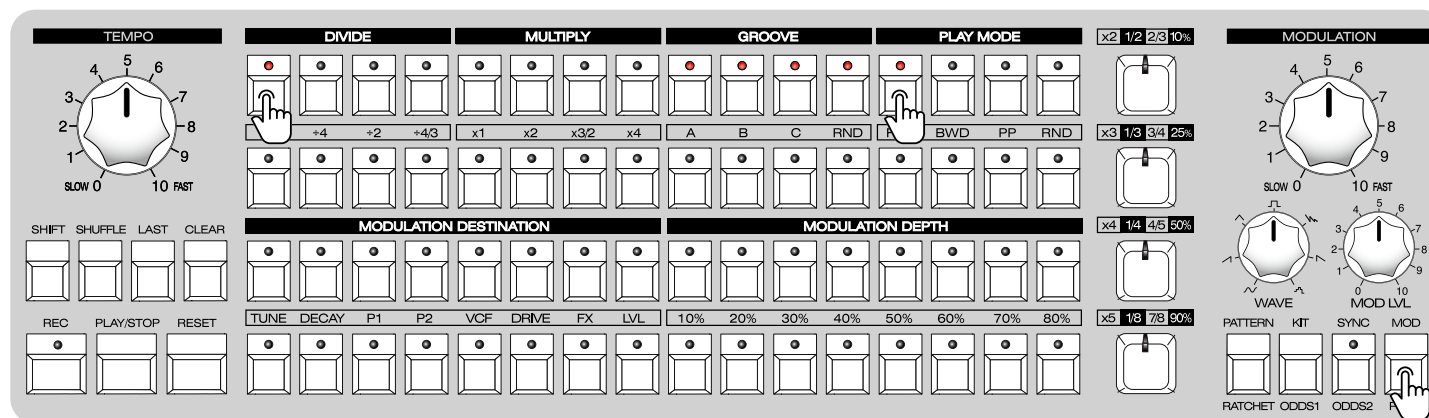
波形	
	サイン波
	ランプ波
	三角波
	矩形波
	ダブルディケイノコギリ波
	ノコギリ波
	ランダム

大きなノブは LF0 の動作レートを調節します。MOD LVL ノブは LF0 が変調する機能に対するマスターモジュレーション量を調節します。LF0 はすべてのボイスパラメーターに割り当てることができます。これをおこなうには MOD ボタンを押してください。これで MOD メニューにアクセスできました。1番下のシーケンサーステップボタン行の上には、モジュレーションに関連する情報が記載されています。左側のステップボタン 1-8 にはモジュレーションの割り当て先が表示され、右側のステップボタン 9-16 にはモジュレーションの深さがパーセンテージで表示されています。

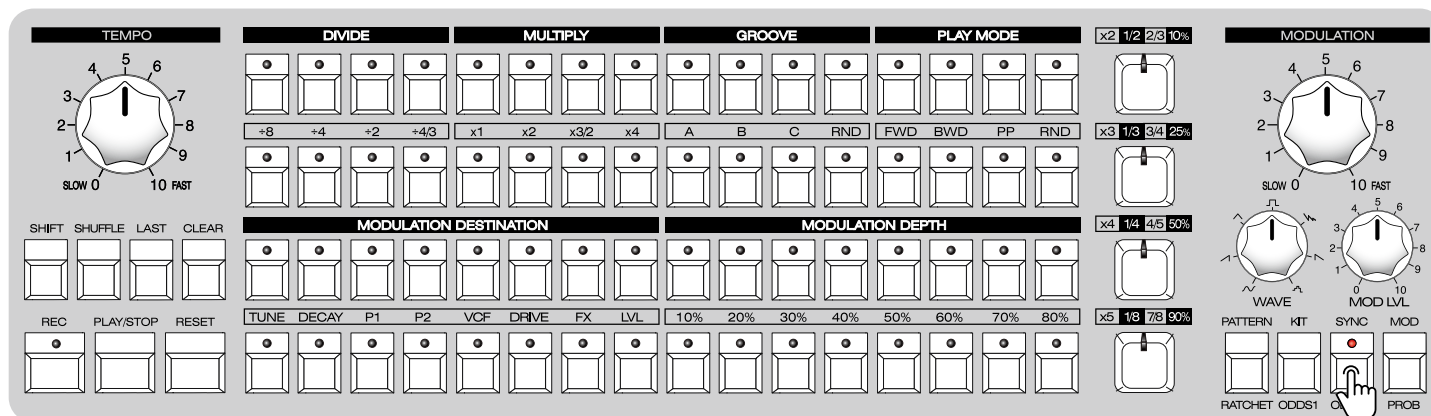
MOD メニューに入ると、各シーケンサーの行はボイスを表します。各行で最も明るく点灯しているステップ LED が現在選択されているモジュレーションの割り当て先を示しており、薄暗く点灯しているステップは LF0 が割り当てられていない LF0 のモジュレーションの割り当て先を示しています。

ステップキー 1-8 を押して割り当て先を選択肢、ステップキー 9-16 でそのモジュレーションの深さを設定します。最大値は 80% です。モジュレーションをオフにしたい場合は、10%のボタンを押して、もう一度 10%のボタンを押すことで LED が消灯しモジュレーションがオフになったことを知らせます。また、このメニュー内で CLEAR を押しながらそれぞれのボイスタップキーを押すことでボイスごとにすべてのモジュレーション割り当て先をクリアすることも可能です。MOD メニューを終了するには、もう一度 MOD ボタンを押してください。

左の例では、ボイス 1 に 50%の深さで音程を変化させています。また、このモジュレーションの設定はキット内に保存されます！



## ⚡ モジュレーションの設定



LF0 は完全なフリーランニングのほか、シーケンサークロックに同期して動作することができます。

これは SYNC ボタンでオン / オフを切り替えることができます。この LED が点灯していると同期はオンになります。

LF0 のフリーランニングは 0.1 Hz から 20 Hz の範囲で動作します。LF0 を同期すると、大きなノブはクロックの乗算 / 除算器として機能します。12 時の方向で 1 [ 等倍 ] で、時計回りに回していくと x2、x4、x8 で乗算され、反時計回りの場合は ÷ 2、÷ 4、÷ 8 で除算されます。クロック同期時のこのノブの回りの数値は正確には対応していないことにご注意ください。

## ⚡ ファームウェアアップデート

PÉRKONS HD-01 のファームウェアをアップデートするには、本体の電源を落として SD カードを本体から取り外してください。

SD カードをコンピュータに接続し、事前に Erica Synths Web サイトからダウンロードしてきたファームウェアアップデートのファイルを SD カードのルートディレクトリに配置してください。

カードをコンピュータから取り外して、PÉRKONS に戻します。差し込みの際にはカードの向きに注意してください。**金色の接触面が上を向いている必要があります** (PÉRKONS のパネルにはこれを示す図が記載されています)。

PÉRKONS の電源を入れるとき、4 つのボイストリガーキーをすべて押し続けてください。シーケンサーステップの最初の行が点灯します。ステップが点滅しはじめたらボイストリガーキーから手を離してください。

1 列目がすべて点灯すると、次に 3 列目が点灯し、次に 2 列目、4 列目が点灯します。最後の列が点灯したら PÉRKONS は正常に起動します。これでファームウェアのアップデートが正常にインストールされました！



# ⚡ 設定項目

**1-3** **トラック1の最初の3つのステップボタンは、クロックソースを選択**します。  
内部クロック、外部 MIDI クロック、外部アナログクロックから選択します。ステップボタンの LED は、現在どの設定になっているかを示します。

**5-8** **トラック1のステップボタン5-8は、入力されるアナログクロックのPPQを選択**します。  
MIDI クロック同期が選択されている場合は自動的に 24 に設定されます。

**9-12** **トラック1のステップボタン9-12は、出力されるアナログクロックのPPQを選択**します。

**14-16** **トラック1のステップボタン14-16は、設定項目のサブメニューにアクセス**します。  
次に該当するステップボタンを押すことでサブメニューの設定をおこないます。

**TS** **TRIGGER SENSITIVITY (トリガー感度)** は、トリガー入力に電子ドラムパッドを接続して演奏する際のトリガーの入力感度を調節できます。  
ドラムパッドから出力されるトリガーのレベルは、それぞれに異なるため、最適なパフォーマンスのためにトリガー感度を事前に調節しておくことをおすすめします。  
各トラックの LED は棒グラフのインジケータとして機能します。この棒グラフで最も強く叩いたときのレベルを観察し、関連するトラックのステップボタン 16 を押して感度を上げるかステップボタン 1 を押して感度を下げて調節してください。  
最も強く叩いたときに、棒グラフのインジケータが 12 に届くと最適な感度設定となります。この作業を繰り返して 4 つのトラックのすべてのキャリブレーションをおこなってください。

**MM** **MULTI MIDI CHANNEL (マルチ MIDI チャンネル)** モードでは各トラックにそれぞれ個別の MIDI チャンネルを割り当てることができます。  
各トラックのステップボタンが MIDI チャンネルに相当しますので 1-16 のいずれかを押してください。

**MC** **SINGLE CHANNEL MIDI CONFIG (シングルチャンネル MIDI 設定)** では PERKONS を制御するための単一の MIDI チャンネルを設定できます。

**1** **トラック2のステップボタン1は、パターンとキットのリンクをオンまたはオフ**にします。

KIT LINK ON では、アクティブなキットがパターンとともに保存されます。パターンがロードされた後に別のキットに切り替えるといったことも可能です。

KIT LINK OFF では、ステップシーケンサーはパターンのみを保存します。

**2** **トラック2のステップボタン2は、キット変更の際に、ノブのポジションを記録するかどうかを設定**します。

各ドラムキットには、それぞれ独自のノブとスイッチのポジションの設定があり、キット変更時にはほとんどの場合で現在の実際のノブのポジションとは異なります。

POT CATCH ON の設定では、パラメーターを変更する場合に、保存されているノブの位置に到達して初めて実際の音色変化をします。これによりサウンドがスムーズにサウンドが変化しているように聞こえます。  
POT CATCH OFF の設定では、ノブを操作するとすぐにノブの位置が反映された音色変化をします。これによりパラメーターを即座に制御できますが事前に保存されたサウンドが根本的に変わってしまう可能性もあります。

**3** **トラック2のステップボタン3は、アクセントのオン/オフを設定**します。  
ACCENT ON に設定するとシーケンサー入力時にステップボタンを 2 回押すことで任意のステップにアクセントをつけることができます。このとき、アクセントがついているステップボタンの LED は明るく点灯します。



## ⚡ 設定項目

### 4 **トラック 2 のステップボタン 4 は、パラメーターレコーディングを SMOOTH モードまたは DISCRETE モードに切り替えます。**

DISCRETE モード (LED オフ) では、ボイスパラメーターバリューの変更時に階段状に変化します。

SMOOTH モードではパラメーターバリュー間に「グライド」が適用され、その結果レコーディングされたパラメーターの動きの変化がよりなめらかになります。

### 5 **トラック 2 のステップボタン 5 は、VINTAGE BBD モードをオン / オフします。**

オンに設定すると、少々ノイズながら、よりヴィンテージアナログ BBD に似た質感の効果になります。

### 6 **トラック 2 のステップボタン 6 は、トリガーミュートモードのオン / オフを設定します。**

このモードはライブ演奏時に便利です。トリガーミュートモードを音にすると、ボイストリガーボタン [ なんと Cherry 製のスイッチです! ] を押すとすぐにボイスのミュートとその解除をおこなうことができます。シーケンサーが停止している場合でもボイストリガーボタンを押すことでボイスの音をプレビューできます。

### 7 **トラック 2 のステップボタン 7 は、フィルタースイッチのスルーモードをオン / オフします。**

デフォルトの設定は OFF (有効) で、フィルターモードを切り替えるときに発生する可聴クリックノイズが少なくなります。

一方 ON (無効) に設定すると段階的な切り替えでなく即座に切り替わるためクリックノイズははるかに聞こえやすくなります。

### 1-7 **トラック 3 のステップボタン 1-7 は、MIDI に関連する機能のオン / オフをおこないます。**

ステップボタン 1 は SINGLE MIDI CHANNEL モードを選択します。

ステップボタン 2 は MULTI MIDI CHANNEL モードを選択します。

ステップボタン 3 は MIDI OUT から MIDI クロックを送信するかどうかを設定します。

ステップボタン 4 は、シーケンサーの停止時に MIDI クロックを生成するかどうかを設定します。

ステップボタン 5 は MIDI THRU を有効にします。

ステップボタン 6 は PÉRKONS の内蔵シーケンサーからすべての MIDI 情報を送信します。

ステップボタン 7 は MIDI OUT からパラメーター MIDI CC メッセージの送信をオンにします。

FR ファクトリーリセットです。

工場出荷時の状態に戻します。トラック 4 のステップボタン 15 と 16 を同時に押してください。

## ⚡ MIDI インプリメンテーション

	ボイス1	ボイス2	ボイス3	ボイス4
TUNE	70	81	92	103
DECAY	71	82	93	104
PARAM1	72	83	94	105
PARAM2	73	84	95	106
CUTOFF	74	85	96	107
DRIVE	75	86	97	108
FX SEND	76	87	98	109
LEVEL	77	88	99	110
ALGO SWITCH	78	89	100	111
MODE SWITCH	79	90	101	112
FILTER SWITCH	80	91	102	113

PÉRKONS の各ボイスの 8 つのポテンシオメーターと 3 つのスイッチは、すべて MIDI CC メッセージを介して制御できます。

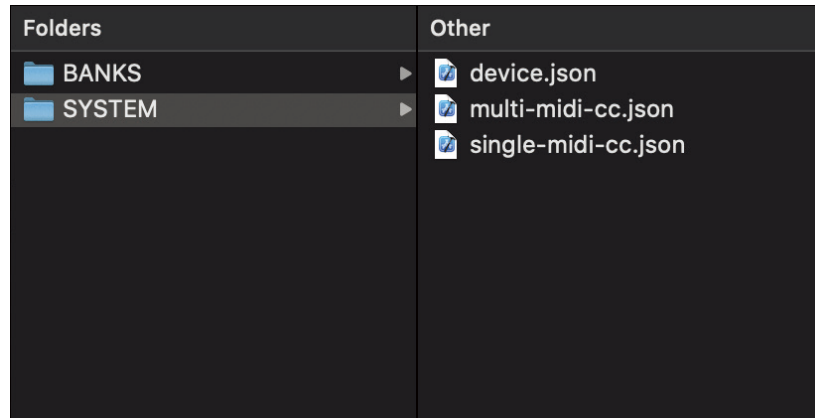
SINGLE MIDI CHANNEL モードでは、MIDI インプリメンテーションは表の通りです。ボイスはノートオンメッセージによってトリガーされます。

ボイス 1: C、ボイス 2: C#、ボイス 3: D、ボイス 4: D# といった関係になっています。

MULTI MIDI CHANNEL モードでは、すべてのボイスの MIDI CC メッセージはボイス 1 と共通ですが、ボイスごとに異なる MIDI チャンネルを割り当てる必要があります。

# ⚡ MIDI インプリメンテーション

システムフォルダ



SINGLE-MIDI-CC.JSON ファイル

```
single-midi-cc - Note...  -  □  ×  
File  Edit  View  ⚙  
  
{  
  "voice1": {  
    "tune": 70,  
    "decay": 74,  
    "param1": 71,  
    "param2": 75,  
    "cutoff": 72,  
    "drive": 76,  
    "fx-send": 73,  
    "level": 77,  
    "algo": 78,  
    "mode": 79,  
    "filter": 80  
  },  
  "voice2": {  
    "tune": 81,  
    "decay": 85,  
    "param1": 82,  
    "param2": 86,  
    "cutoff": 83,  
    "drive": 87,  
    "fx-send": 84,  
    "level": 88,  
    "algo": 89,  
    "mode": 90,  
    "filter": 91  
  },  
  "voice3": {  
    "tune": 92,  
    "decay": 93,  
    "param1": 94,  
    "param2": 95,  
    "cutoff": 96,  
    "drive": 97,  
    "fx-send": 98,  
    "level": 99,  
    "algo": 100,  
    "mode": 101,  
    "filter": 102  
  }  
}
```

Ln 1, Col 1 | 100% | Windows (CRLF) | UTF-8

SD カード内のテキストファイルを書き換えるだけで、CC メッセージの対応をお好みの設定に変更することができます。

これをおこなうには SD カードを PC に挿入し、SYSTEM フォルダを開きます。

次に「single-midi-cc.json」ファイルをテキストエディタなどで開き、各コントロールの MIDI CC を書き換えます。

完了したらファイルに加えた変更を SD カードに保存して PÉRKONS に挿入し直してください。

PÉRKONS は自動的に書き換え済みの CC メッセージの割り当て設定で再構成されます。

## ⚡ 安全上の諸注意

Erica Synths PĒRKONS の使用の際は、以下に示す使用手順に従ってください。これにより機器の適切な動作が保証され、EricaSynths からの保証を受けることができます。



PĒRKONS は本体付属の専用 AC アダプターのみをご使用ください。その他のアダプターを使用すると PĒRKONS に恒久的な破損を及ぼす恐れがあります。



水分は、多くの電子機器にとって防水加工されていない限りは致命的な故障を招きます。PĒRKONS は湿気が多い環境での使用を目的としたものではありません。本体に液体やその他の導電性物質を入れないでください。意図せずこれが発生した場合には、すぐさま本体の電源を落とし主電源から切断し、資格のある技術者によって換装、点検、およびクリーニングされる必要があります。



本体を +50°C 以上または -20°C 以下の環境に晒さないでください。本体を低温環境で輸送した場合は、結露による不慮の事故を回避するため、プラグを差し込む前に室温で 1 時間以上放置してください。



輸送は慎重におこなってください。落下や転倒のないようにしてください。外傷のある機器は保証対象外となる場合があります。



PĒRKONS はオリジナルのパッケージでのみ出荷される必要があります。返品・交換および保証修理の際は必ずオリジナルのパッケージに入れて発送してください。これを遵守していない場合、受け取りは拒否され、返送される場合があります。発送の際にはオリジナルのパッケージであること、その他技術書類や購入時の付属品がすべて同梱されていることを確認してから発送してください。

## 製品の破棄について

この機器は EU ガイドラインに準拠しており、鉛、水銀、カドミウム、クロムを使用せずに製造され、RoHS に対応しています。しかしながらこの機器は特別な廃棄物となりますので家庭廃棄物としての投棄は推奨されていません。

ユーザーマニュアル : Girts Ozolins @Erica Synths

デザイン : Ineta Briede @Black8

翻訳 / 日本語版作成 : Toru Koda @Elektron Distribution Group

この取扱説明書の複製、再配布、または商用利用は禁止されています。Erica Synths との書面による許可が必要です。製品の仕様は予告なく変更される場合があります。ご不明な点がございましたら、Elektron Distribution Group のサポートセクションまでお気軽にお問い合わせください。

## 保証

その他、日本国内の Erica Synths の保証に関する情報については Elektron Distribution Group の Web サイトをご覧ください。購入時に添付される納品書といった書類が保証書として取り扱われますので大切に保管してください。

返品・交換、保証修理品は、EricaSynths が定めるガイドラインに従って発送してください。