

PX-KICK Fusion Dynamics *Smart Punch & Definition.*

PX-Serie · Fusion Dynamics · SOUNDLOCK™ · VST3 · AU

PX-KICK ist das Bassdrum-Modul der PX-Serie — Fusion Dynamics: fünf Stil-Rezepte (ROCK · METAL · POP · FUNK · JAZZ) treiben einen 4-Band-Smart-EQ (PUNCH), eine Transienten-Steuerung vor/zurück (DEPTH) und einen dynamikfolgenden Zwei-Band-HARMONIZER (BODY/GLOW). Das Modul LERNT die Trommel — SOUNDLOCK™: Ein passiver Detektor nimmt den Fingerabdruck von Grundfrequenz, Ring, Attack und Decay, und wo das Modul Dynamik trägt, setzt diese ihre Schwellen selbst. Dieses Modul: kennt die Mikrofonposition (OUT/IN), beatersicheres AUTO GATE. Die Reglerringe leuchten mit dem, was die Engine tatsächlich tut — ein Schlag ist ein Ereignis auf der Oberfläche, kein Wechsel der Schattierung.



Oberfläche des PX-KICK. Die Nummern unten beziehen sich auf diese Ansicht.

KOPFZEILE UND STIL

- 1 MANUAL** — Öffnet dieses Handbuch.
- 2 STYLE** — Fünf gesperrte Rezepte: Sie setzen die Bandziele des EQ, die Bänder und den Charakter des Harmonizers und — wo vorhanden — die Dynamikzeiten. Den Stil der Show wählen; die Regler skalieren das Rezept, sie ersetzen es nie.
- 3 MIC OUT / IN** — Legt fest, was dieser Kanal IST: OUT (Außenfell, Standard) oder IN (innen). Bandziele und die Zeiten der Kanalsperre wechseln mit der Position — ein Plugin, beide Mikrofone.

HAUPT-REGLER

- 4 PUNCH** — 0–100: wie weit der 4-Band-Smart-EQ des Stils von seinen Startwerten in Richtung seiner Maxima läuft. 0 ist nicht aus — es ist der Startpunkt des Rezepts.
- 5 DEPTH** — ±50, FORWARD/BACK: Transientenhaltung. FORWARD härtet den Attack und holt die Trommel nach vorn; BACK weicht ihn auf und setzt sie. Standard überall 0 — mit Absicht.

HARMONIZER BOOST

- 6 **BODY** — 0–100 (Glut): Harmonisierung des tiefen Bereichs — Wärme unter der Grundfrequenz. Invers-dynamisch: Es füllt sich, während der Schlag ausklingt, statt sich auf den Attack zu stapeln.
- 7 **GLOW** — 0–100 (Eis): Harmonisierung des Attack-/Luftbereichs. Direkt-dynamisch: Es reitet auf dem Schlag. BODY und GLOW sind Harmonische, kein EQ — sie fügen Inhalt hinzu, sie heben nicht an, was ohnehin da ist.
- 8 **CLEAN / DIRTY** — Harmonische Familie: CLEAN = geradzahlige Harmonische (Standard), DIRTY = ungeradzahlige. Quellband und Charakter folgen dem Stil.
- 9 **HARM SOLO** — Genau das hören, was der Harmonizer hinzufügt — sonst nichts. Der ehrliche Weg, BODY/GLOW zu setzen.

AUTO GATE

- 10 **ON / OFF** — AUTO GATE hat nirgends einen Regler für die Schwelle: Die Engine lernt die Übersprechgrenze und setzt Schwelle, Range und Key-Band selbst; Attack/Release kommen vom Stil. ON/OFF ist ein weicher Bypass — mitten in der Show gefahrlos zu drücken. Bis gelernt ist, bleibt der Kanal offen (FAIL-SAFE). KICK-Extra: Die Öffnung läuft über einen doppelten Pfad, damit der Beater-Click nie verloren geht, und die Positionen OUT/IN tragen eigene Release-Zeiten.
- 11 **RELEARN** — Misst Trommel und Übersprechen neu, atomar. Nach dem Verrücken eines Mikrofons oder der Trommel einsetzen.
- 12 **GR** — Gain-Reduction-Meter, 0...–70 dB — füllt sich, während der Kanal schließt.
- 13 **STATE** — Statuszeile: LEARNING (hört noch), BYPASSED oder LOCKED · GR mit der aktuellen Absenkung.
- 14 **DIAG** — Was der Lerner entschieden hat: der Zweig (leak cluster / quiet channel / single spread), die beobachtete Key-Frequenz und wie viel Trennungsreserve vorhanden ist. „no separation — staying out“ heißt, dass er lieber nicht sperrt, als Schläge zu fressen — einen Schlag zu verlieren ist verboten, eine Fehlöffnung ist zweitrangig.

AUSGANG UND FUSSZEILE

- 15 **TRIM** — Ausgangs-Trim, ± 12 dB — hält das Modul in der Kette ehrlich.
- 16 **CHAIN PEAK** — Chain peak: der Headroom-Anzeigewert am Modulausgang. Wenn PUNCH/BODY/GLOW Pegel gebracht haben, hier zurückgeben.
- 17 **FINGERPRINT** — Der gelernte Fingerabdruck dieser Trommel: F0, RING, ATK (spektraler Schwerpunkt) und DECAY. Striche, bis der Listener READY ist.

SCHNELLSTART

1. Den STYLE wählen — er ist das Rezept, alles andere skaliert ihn.
2. MIC auf das stellen, was der Kanal tatsächlich ist — das Rezept wechselt mit.
3. PUNCH nach Geschmack (40–60 ist die Arbeitszone); DEPTH nach vorn für den Attack, zurück, um die Trommel zu setzen.
4. BODY/GLOW um 30 herum und mit HARM SOLO beurteilen; CLEAN, sofern die Show nicht DIRTY verlangt.
5. Die Trommel spielen und die Kanalsperre lernen lassen; die DIAG-Zeile lesen, nach jedem Verrücken des Mikrofons RELEARN.
6. Chain peak im Auge behalten; mit TRIM zurückgeben, was die Bearbeitung an Pegel gebracht hat.