

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

PX Serisi · Fusion Dynamics · SOUNDLOCK™ · VST3 · AU

PX-KICK, PX Serisi'nin kick modülüdür — Fusion Dynamics: beş stil reçetesi (ROCK · METAL · POP · FUNK · JAZZ) 4 bantlı akıllı EQ'yu (PUNCH), transient öne/geri kontrolünü (DEPTH) ve dinamik izleyen iki bantlı HARMONIZER'ı (BODY/GLOW) sürer. Modül davulu ÖĞRENİR — SOUNDLOCK™: pasif dedektör temel frekansı, ring'i, atağı ve decay'i parmak izler; dinamik taşıyan modüller eşiklerini kendileri kurar. Bu modül: mikrofön pozisyonu bilir (OUT/IN), beater güvenli AUTO GATE. Knob halkaları motorun gerçekten yaptığı işle parlar — vuruş yüzde bir olaydır, ton farkı değil.



PX-KICK yüzü. Aşağıdaki numaralar bu görünüme aittir.

BAŞLIK VE STİL

- 1 MANUAL** — Bu kılavuzu açar.
- 2 STYLE** — Beş kilitli reçete: EQ bant hedeflerini, harmonizer bantlarını/karakterini ve — varsa — dinamik zamanlarını belirler. Konserin stilini seç; knob'lar reçeteyi ölçekler, asla yerine geçmez.
- 3 MIC OUT / IN** — Bu kanalın NE olduğunu bildirir: OUT (dış deri, varsayılan) ya da IN (içeride). Bant hedefleri ve gate zamanları pozisyonla değişir — tek plugin, iki mikrofön.

ANA KNOB'LAR

- 4 PUNCH** — 0–100: stilin 4 bantlı akıllı EQ'sunun başlangıç değerlerinden maksimuma ne kadar yol aldığı. 0 kapalı değildir — reçetenin başlangıç noktasıdır.
- 5 DEPTH** — ±50, FORWARD/BACK: transient duruşu. FORWARD atağı sertleştirir, davulu öne getirir; BACK yumuşatır, yerine oturtur. Varsayılan her yerde 0 — karar gereği.

HARMONIZER BOOST

- 6 BODY** — 0–100 (kor): alt bölgenin armonizasyonu — temelin altına sıcaklık. Ters-dinamik: atağın üstüne binmek yerine vuruş sönerken dolar.
- 7 GLOW** — 0–100 (buz): atak/hava bölgesinin armonizasyonu. Düz-dinamik: vuruşla birlikte gelir. BODY ve GLOW armoniktir, EQ değil — var olanı yükseltmez, içerik ekler.
- 8 CLEAN / DIRTY** — Harmonik ailesi: CLEAN = çift harmonikler (varsayılan), DIRTY = tek. Kaynak bant ve karakter stili izler.
- 9 HARM SOLO** — Yalnız harmonizer'ın eklediğini duy — başka hiçbir şeyi. BODY/GLOW'u kurmanın dürüst yolu.

AUTO GATE

- 10 ON / OFF** — AUTO GATE'te hiçbir yerde threshold knob'u yoktur: motor kaçak sınırını öğrenir; eşikliğini, range'ini ve anahtar bandını kendisi kurar; atak/bırakma stilden gelir. ON/OFF yumuşak bypass'tır — şov ortasında basmak güvenlidir. Öğrenene kadar açık kalır (FAIL-SAFE). KICK'e özel: açılış çift yoldan koşar, beater click asla kaybolmaz; OUT/IN pozisyonları kendi bırakma zamanlarını taşır.
- 11 RELEARN** — Davulu ve kaçağı yeniden ölçer, atomik olarak. Mikrofon ya da davul oynadıysa kullan.
- 12 GR** — Kazanç kısma metresi, 0...–70 dB — kanal kapandıkça dolar.
- 13 STATE** — Durum satırı: LEARNING (hâlâ dinliyor), BYPASSED ya da LOCKED · GR ve anlık kısma.
- 14 DIAG** — Öğrencinin kararı: dal (leak cluster / quiet channel / single spread), izlediği anahtar frekans ve elindeki ayırım payı. “no separation — staying out” = vuruş yemektense gate'lememeyi seçti — vuruş kaçırmak yasak, yanlış açılış ikincildir.

ÇIKIŞ VE ALT BİLGİ

- 15 TRIM** — Çıkış trim'i, ± 12 dB — modülü zincirde dürüst tut.
- 16 CHAIN PEAK** — Chain peak: modül çıkışının headroom göstergesi. PUNCH/BODY/GLOW seviye kazandırdıysa, geri burada ver.
- 17 FINGERPRINT** — Bu davulun öğrenilmiş parmak izi: F0, RING, ATK (spektral merkez) ve DECAY. Dinleyici READY olana dek çizgi kalır.

HIZLI BAŞLANGIÇ

- STYLE'ı seç — reçete odur, geri kalan her şey onu ölçekler.
- MIC'i kanalın gerçekte ne olduğuna getir — reçete onunla değişir.
- PUNCH zevke göre (çalışma bölgesi 40–60); atak için DEPTH ileri, oturtmak için geri.
- BODY/GLOW 30 civarı, kararı HARM SOLO ile ver; şov DIRTY istemiyorsa CLEAN.
- Davulu çal, gate öğrensin; DIAG satırını oku, mikrofon oynarsa RELEARN.
- Chain peak'i izle; işlemin kazandırdığı seviyeyi TRIM ile geri ver.