

Duck Delay



Manual

Danke, dass du dich für das Duck Delay entschieden hast!

Mit dem Duck Delay hast du ein **Echogerät** gekauft, dem du Klänge entlocken kannst, die du noch nie gehört hast.

Mit der Kombination aus **Ducking, Diffusion, Distortion** und sehr musikalischen **Modulationsmöglichkeiten**, kannst du Klangwände designen, ohne das Original-Signal zu überdecken.

Die vielen Effekte lassen dich charaktervolle Räume und einzigartige Echos designen. Das alles ohne mühsames Routing über Aux-Busse und auf einen Blick **übersichtlich** dargestellt.

Ein einzigartiges Merkmal des Duck Delays sind die **«Rhythm Preserving Ping-Pong»** Modi. Auf Knopfdruck kannst du die Position und die rhythmische Interaktion des Delays verändern.

Hast du die Parameter verstellt, möchtest aber zu einer früheren Version zurück springen? Die **Undo/Redo** Funktion lässt dich 256 Schritte rückgängig machen. Natürlich kannst du auch wieder vorwärts springen.

Mit dem **A/B** Taster kannst du auf Knopfdruck zwei Presets miteinander vergleichen. Der Preset-Browser bietet eine Auswahl an Presets und lässt dich deine eigenen Voreinstellungen speichern.

Selbstverständlich erhältst du das Duck Delay in **32 Bit** und **64 Bit** für alle gängigen Plugin Schnittstellen und Plattformen:

VST2, VST3, AU und AAX auf **macOSX 10.6** und neuer.

VST2, VST3 und AAX auf **Windows 7** und neuer.

Inhaltsverzeichnis

Das Duck Delay	3
Tastaturbefehle	3
Delay Sektion	4
Delay Modi	5
Effekt Sektion	6
Ducking	9
Undo/Redo, A/B & Presets	10
Start, Kauf und Registrierung	11

Das Duck Delay

Das **Duck Delay** ist in fünf Segmente aufgeteilt. Auf der linken Seite findest du die Delay Sektion, auf der rechten die Effekte. In der Mitte unten die Ducking Sektion, in der Mitte oben die Bypass- und Lautstärke-Einstellungen und zu Oberst den Header mit den Undo/Redo Funktionen, den Presets und der Kopierfunktion.



Tastaturbefehle

Wenn du einen Regler bedienst und gleichzeitig die **Umschalt-Taste** (Shift) drückst, lassen sich die Werte exakter einstellen. Das entspricht einer Zoom Funktion: Der Regler dreht sich langsamer und somit in kleineren Schritten.

Mit gedrückter **Option**- auf Mac oder **Alt**-Taste auf Windows, änderst du die Bedienung von linear auf zirkulär. Das bedeutet, dass du mit deinem Maus-Pfeil einen Kreis zeichnen musst, um den Wert zu ändern. Der Vorteil: Wenn du dich mit dem Pfeil weit vom Mittelpunkt des Reglers entfernst, kannst du den Regler genauer einstellen.

Mit **Command + Klick** auf Mac oder **Control + Klick** auf Windows, setzt du die Werte eines Reglers auf die Default Stellung zurück.

Mit dem **Maus-Rad** oder der **rechten Maustaste**, bestimmst du die Flankensteilheit (Q) des Equalizers.

Wenn du mit gedrückter **Option**- oder **Alt**-Taste auf die Anzeige des Equalizers klickst, setze du die Werte aller Bänder auf Null zurück

Delay Sektion



Mit **Delay L** und **Delay R** kannst du die Verzögerungszeit der Wiederholungen jedes Kanals bestimmen. Bei eingeschaltetem Link-Knopf bewegen sich die Regler proportional zu einander.

Wird **Sync** aktiviert, sind die Delay Zeiten abhängig vom Host Tempo.

Doch auch ohne Sync zu aktivieren, kannst du über das **«host»** Dropdown-Menü eine synchrone Delay Zeit einstellen.

Ist Sync ausgeschaltet, werden die Millisekunden als Referenz fürs Preset verwendet, bei gedrückter Sync-Taste die effektiven Rhythmischen Unterteilungen.



Feedback stellt die Lautstärke der Echos ein.

Das erste Echo klingt immer mit voller Lautstärke.

Anschliessende Echos werden jeweils mit dem eingestellten Faktor multipliziert.

Feedback = 50% führt z.B. zu den Echo Lautstärken: 1, 0.5, 0.25, 0.125 (0dB, -6dB, -12dB, -18dB)“

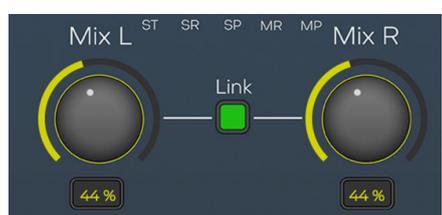
Der Width Regler stellt die Stereo-Breite der Echos ein. Die Kreise zeigen an, wo die erste und die zweite Wiederholung erscheinen wird.

Stehen die Kreise ganz aussen (Standard) entsteht ein Stereo Delay, werden sie ganz in die Mitte geschoben, sind die Delays mittig, also Mono.



Die **Pan L** und **Pan R** Drehregler bestimmen die Position des linken und des rechten Delay-Signals.

1. Steht der Schalter auf Free, können die Regler individuell eingestellt werden.
2. Steht er auf Link bewegen sich beide Regler relativ zueinander in die gleiche Richtung.
3. Bei Invert bewegen sie sich gegenläufig.

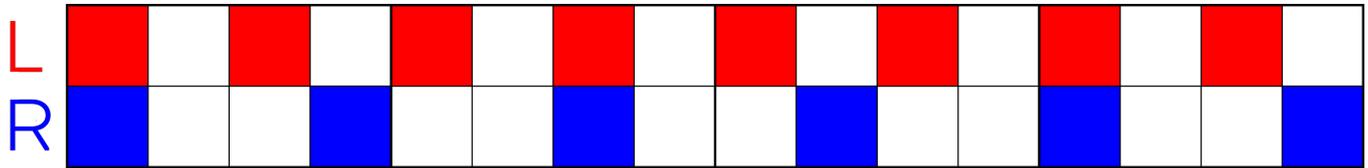


Mit dem **Mix** Regler bestimmst du das Verhältnis zwischen dem originalem Signal und dem Delay.

Das Duck Delay besitzt **fünf Delay Modi**.

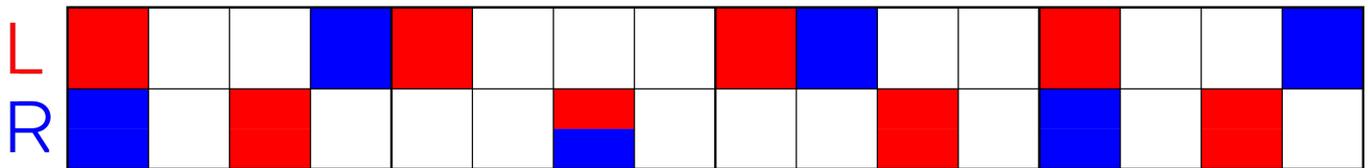
In diesem Beispiel verwenden wir links einen Achtel, rechts einen Punktierten Achtel als Delay.

Das **Stereo Delay** ist ein klassisches Delay, welches den linken Kanal mit der links eingestellten und den rechten Kanal mit der rechts eingestellten Delay-Zeit verzögert. Es handelt sich also um je ein Mono Delay für jeden der beiden Kanäle.

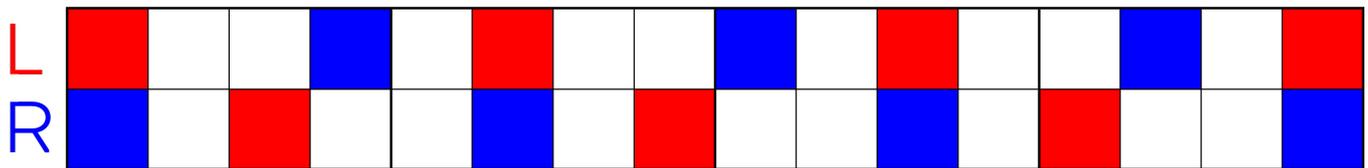


Beim **Rhythm Preserving Stereo Ping-Pong Delay** werden der linke und der rechte Kanal über Kreuz abgespielt. Der linke Kanal immer abwechslungsweise zuerst links, dann rechts; der rechte Kanal abwechslungsweise rechts, danach links.

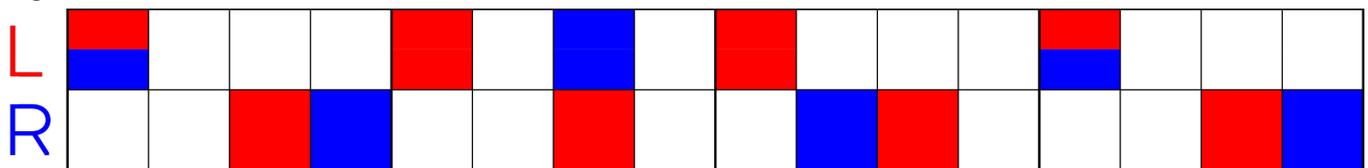
Die Delay Einstellung für den linken bzw. rechten Kanal bleibt dabei für beide Stereo Seiten erhalten. Somit bleibt auch die originale Stereo-Delay-Rythmik bestehen.



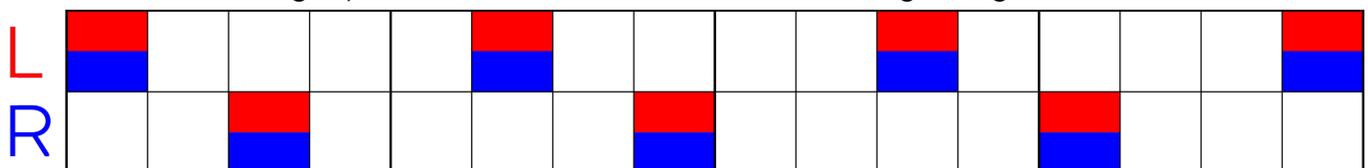
Beim **Klassischen Stereo Ping-Pong Delay** durchläuft der linke Kanal zuerst die linke Delay-Zeit und wird links ausgespielt, danach die rechte Delay-Zeit und wird rechts ausgespielt. Dasselbe geschieht mit dem Rechten Kanal, jedoch in umgekehrter Reihenfolge.



Das **Mono Rhythm Preserving Ping-Pong Delay** ähnelt dem Stereo Rhythm Preserving Ping-Pong Delay. Der Einzige Unterschied ist, dass beide Kanäle zusammen gemischt werden, bevor sie das Delay durchlaufen. Das heisst: Die Wiederholungen beider Kanäle beginnen zuerst links.



Beim **Mono Ping-Pong Delay** werden beide Kanäle zuerst mit der Verzögerung des linken Kanals links ausgespielt, danach mit der rechten Verzögerung auf der rechten Seite.



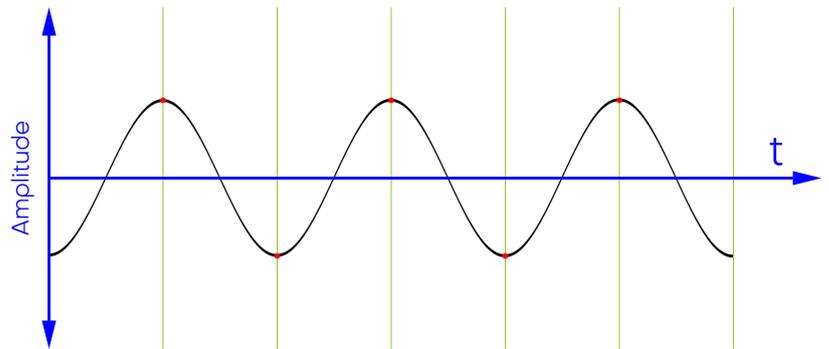
Effekt Sektion



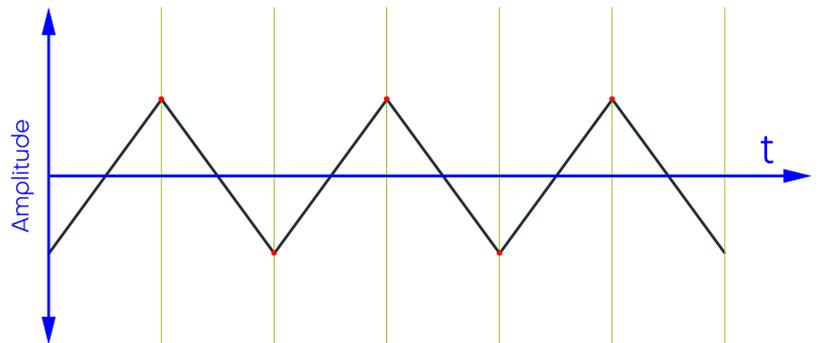
Mit dem **LFO Regler** bestimmst du die Geschwindigkeit der Modulation des gewählten Parameters, mit **Amount** die Stärke, also die Amplitude. Den LFO kannst du synchron zum Hosttempo oder in Millisekunden abspeichern.

Dir stehen die folgenden **Modulationskurven** zur Auswahl:

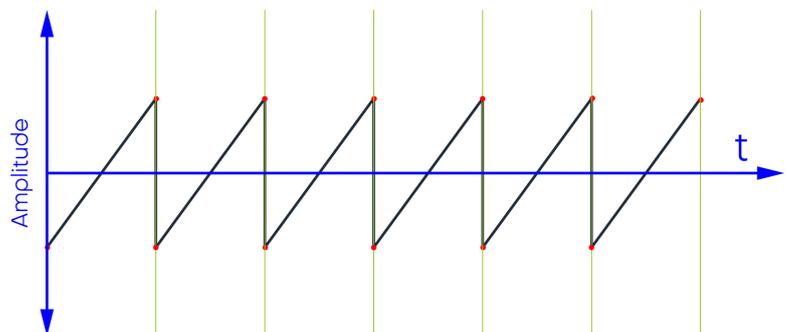
1. Sinus



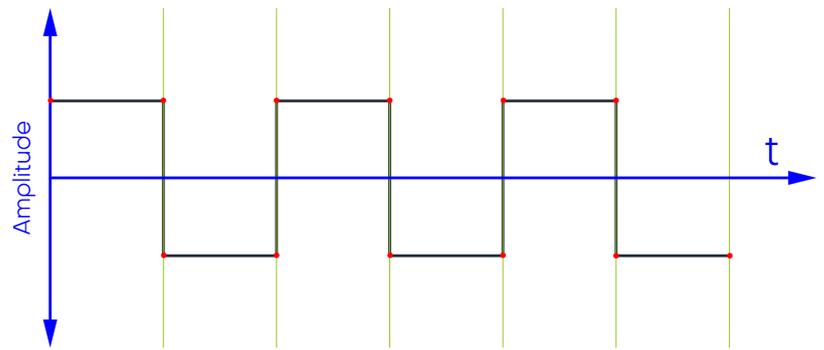
2. Dreieck



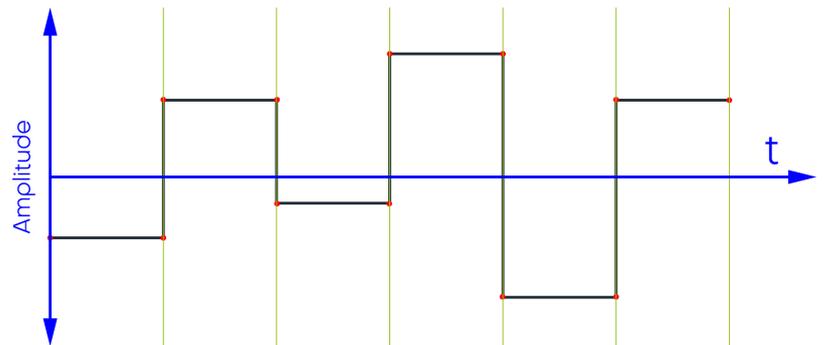
3. Sägezahn



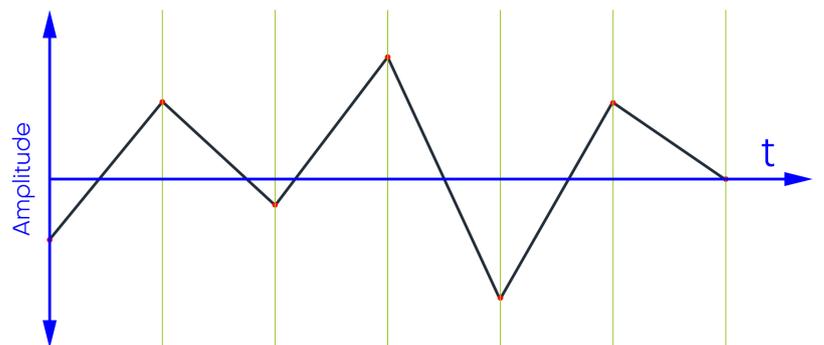
4. Rechteck



5. Zufall Hart (S&H 1)



6. Zufall Weich (S&H2)

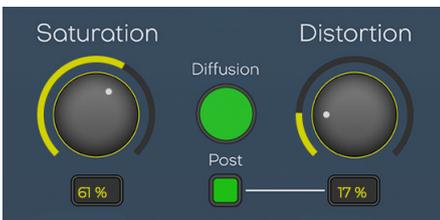


Als **Ziel-Parameter** findest du:

1. Delay-Zeit
2. Tiefpass-Filter
3. Hochpass-Filter
4. Bandpass-Filter
5. Panorama



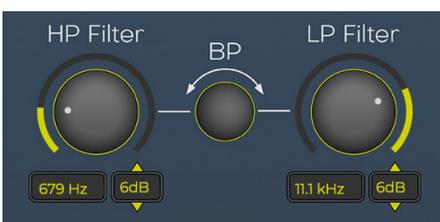
Wird mit dem Amount-Regler ein negativer Wert eingestellt, wird das Modulationssignal invertiert. Ein Sinus läuft dann zuerst in negative Richtung.



Mit dem **Saturations-Regler** simulierst du eine Sättigung des Delay-Signals und die Färbung eines Tonbandes.

Mit der **Distortion** verzerrst du das Delay-Signal. Du hast die Möglichkeit den Effekt vor oder nach der Delay-Sektion zu platzieren. Somit hast du die Wahl zwischen zwei verschiedenen Verzerrer-Effekten.

Der **Diffusion**-Knopf lässt das Delay-Signal verschwimmen. Das klingt, als ob das Audio von einer rauhen Oberfläche reflektiert würde.

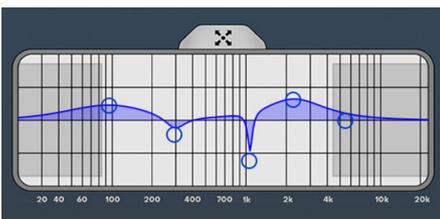


Die **Filter-Sektion** ist einem echten Tape-Delay nachempfunden. Die Filter werden bei jedem Delay durchlaufen. Setzt du bei 1kHz ein 6dB Hochpass-Filter wird das erste Delay-Signal um 6dB pro Oktave gedämpft, beim zweiten Durchlaufen um 12dB, beim dritten um 18dB usw. Die Filter addieren sich.

Die Grenz-Frequenz der Hoch- und Tiefpass-Filter, werden Im Equalizer Display angezeigt.

Dasselbe gilt für das Hochpass-Filter.

Du kannst die aus drei verschiedenen Filter-Güten auswählen:



- **6dB**
- **12dB**
- **24dB**



Der **5-Band Equalizer** erlaubt dir, das Delay Signal im Frequenzbild zu manipulieren. Mit den Kreisen bestimmst du die Scheitelfrequenz und die Amplitude, mit dem **Maus-Rad** oder **rechten Maustaste** stellst du die **Flankensteilheit** ein. Klickst du mit gedrückter **Alt-** oder **Option-Taste** auf das Display des Equalizers, setzt du alle Bänder auf Nullstellung zurück. Um genauer arbeiten zu können, kannst du den Equalizer vergrößern. Dazu drückst du das **Kreuz** oberhalb des Equalizer Displays. Du kannst das Fenster wieder mit demselben Kreuz schliessen oder oben rechts **«Close»** drücken.

Ducking



Bei der **Ducking** Sektion handelt es sich um einen Kompressor.

- Der **Threshold** bestimmt den Schwellwert bei dem der Kompressor anfängt zu arbeiten.
- Die **Amount**-Anzeige stellt die tatsächliche Reduktion dar.
- Die **Attack** und **Release**-Regler bestimmen, mit welcher Geschwindigkeit das Ducking einsetzt und zurückgenommen wird.
- Mit dem **Ducking**-Regler stellst du die Stärke des Duckings ein.
- Mit dem **Makeup** Drehregler, stellst du die Lautstärke des Echo Signals ein. Das kann genutzt werden um zu starkes Ducking auszugleichen, oder ein durch hohes Feedback zu lautes Echosignal abzuschwächen



Die **On/Off** und **Output** Sektion erlaubt dir das Plugin zu umgehen und die Gesamtlautstärke, inklusive dem originalen Signal, anzuheben oder abzusenken.

Undo/Redo, A/B & Presets

Mit **Undo** und **Redo** kannst du zuvor getätigte Schritte rückgängig machen oder wiederholen.

Mit **A/B** springst du zwischen zwei verschiedenen Einstellungen hin und her.

Copy kopiert das Preset A automatisch auf das Preset B

- Mit den **Pfeilen** nach links und rechts kannst du das vorherige oder das nächste Preset der Preset-Browser-Liste auswählen.
- Der Pfeil nach unten lässt dich dein eigenes Preset speichern.
- Der Pfeil nach Oben öffnet den Preset-Browser.

Die Presets werden in den folgenden Ordner gespeichert:

Mac: /User/Library/Dokumente/Duck Delay

Windows C:\Users\[username]\Documents\DuckDelay\



Beim **Start eines Projekts** und beim Laden eines **Presets aus der DAW** wird **Undo/Redo zurückgesetzt**. Die Einstellungen werden nach A und B kopiert.

Wird ein Preset über den **internen Browser** geladen, werden die Änderungen in die Undo/Redo **Liste geschrieben** und auf den aktiven Part von **A/B** kopiert.

«**A/B copy**» kopiert den aktuellen Zustand auf den **nicht aktiven Part** von A/B.

Umschalten von A/B wird in die Undo/Redo Liste aufgenommen und kann somit rückgängig gemacht werden.

Die **Undo/Redo** Liste hat eine Länge von **256** Einträgen.

Erster Start, Kauf und Registrierung

So lange das Plugin nicht registriert ist, zeigt sich beim Start des Duck Delay Editors eine **Registrierungsseite**:



Um das Plugin im Demo Modus zu testen, klicke bitte unten rechts im blauen Feld auf den **«Demo»** Knopf.

Das Plugin kann so in vollem Funktionsumfang getestet werden. Nur eine freundliche Stimme erinnert von Zeit zu Zeit daran, dass sich das Plugin im Demo Modus befindet.

Zum Kauf vom **Duck Delay** besuche bitte die Seite:

<https://www.mondstein-records.com/buydelay>

Ein Klick auf den **«Purchase»** Button der Registrierungsseite führt auf die URL, wenn der Rechner mit dem Internet verbunden ist.

Vor dem Kauf mit dem **PayPal «Buy Now»** Button, solltest du unbedingt den Lock aus der Registrierungsseite in das **Lock Feld** oberhalb des PayPal Buttons eintragen:



Nachdem du den Lock eingetragen und das Plugin bezahlt hast, werden die Registrierungsdaten sofort von info@ismism.de auf deine **PayPal E-Mail Adresse** geschickt.

Wird der Lock nachgereicht, kann es bis zu 2 Arbeitstage dauern, bis die Registrierungsdaten ankommen.

Sollte die Registrierungsnachricht nicht innerhalb von 15 Minuten eingegangen sein, überprüfe bitte alle E-Mail Ordner, speziell den **Spam Ordner**.

Vor allem bei Gmail werden aktuell unsere Registrierungsnachrichten fast immer in den **Spam Ordner** verschoben.

Allerdings wurden die Nachrichten auch schon unter **«gelöschte Nachrichten»** gefunden.

Ist die Nachricht auch dort nicht zu finden, überprüfe bitte, ob deine **PayPal Email Adresse** noch aktuell ist.

Ist die Nachricht mit Key und ID angekommen, bitte beide Zahlen in die entsprechenden Felder der Registrierungsseite in Plugin eingeben und auf den **«Activate»** Knopf klicken.

Wurden Key und ID akzeptiert, sollte mindestens das Projekt, besser die **DAW neu gestartet werden**.

Bist du ein **Mac User**, empfehlen wir dir den gesamten **Rechner neu zu starten**.

Das Duck Delay wurde einem ausgiebigen Beta Test unterzogen.

Trotzdem bitten wir dich, die Demo Version vor dem Kauf kurz zu testen.

Sollten sich Probleme zeigen, würden wir uns über eine kurze Meldung unter **DuckDelayBug@mondstein-records.com** freuen.

Produkt Idee, Konzept
und Grafik:

[Thom Wettstein](#)
Mondstein Records
GmbH

Coding und Audio-
Algorithmen:

[Thomas Rehaag](#)
Intelligent Sound
and Music

