

**MOOER**

**OCEAN MACHINE II**

Premium Dual Delay, Reverb and Looper Pedal

**INSTRUKCJA**


## ZAWARTOŚĆ

BEZPIECZEŃSTWO .....	1
CECHY .....	2
PANEL GÓRNY .....	3
PANEL TYLNY .....	4
KONFIGURACJA .....	5
Konfiguracja Mono .....	5
Konfiguracja wejścia mono i wyjścia stereo .....	5
Konfiguracja wejścia i wyjścia stereo .....	6
Konfiguracja pętli FX LOOP .....	6
TYPY EFEKTÓW .....	7
Reverb .....	7
DelayB.....	8
DelayA .....	8
DZIAŁANIE.....	9
Tryb Play .....	10
Wyświetlacz w trybie Play .....	10
Funkcje Przełączników Footswitch .....	11
Reverb / DelayB / DelayA .....	11
Freeze Feedback.....	11
Tap Tempo.....	11
Tryb Looper .....	12
Kontroler Menu .....	12
Nawigacja .....	12
Master Mix .....	12
Ekran Parametru.....	12
Efekt PingPong.....	13
Podziały tempa .....	13
Ustawienie efektów w łańcuchu .....	13
Zapisywanie ustawień jako preset .....	14
Tryb Patch.....	14
Funkcje przełączników Footswitch .....	14
Ekran wyboru presetu .....	15
Ekran wyboru patch.....	15
Zapis Presetów .....	16

Tryb LOOPER.....	16
Przełączniki nożne i funkcje kontrolne.....	16
Kontroler Menu.....	16
REC / PLAY / DUB / STOP / CLEAR (przełącznik Reverb).....	17
HALF SPEED (przełącznik DelayB).....	17
REVERSE (przełącznik DelayA).....	17
Umieszczenie Loopera.....	17
MENU SETTINGS.....	18
Parowanie F4.....	18
Bypass oraz Trail.....	18
Typ Bypass.....	18
Trails.....	19
Exp.....	19
Calibrate.....	19
IN & OUT.....	20
Merge.....	20
Global EQ.....	20
MIDI.....	21
Reset.....	21
PEDAŁ EKSPRESJI.....	22
BEZPRZEWODOWY PRZEŁĄCZNIK NOŻNY.....	22
MIDI.....	22
AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA.....	24
SPECYFIKACJA.....	25

## PRZECZYTAJ UWAŻNIE PRZED PRZEJŚCIEM DALEJ

### Zasilanie

Należy używać przeznaczonego do tego celu zasilacza do efektów o napięciu 9 V DC ( $\pm 10\%$ ), natężeniu 500 mA i środkowym biegunie ujemnym. 

Odłącz zasilacz, gdy nie jest używany lub podczas burzy. Należy używać zasilacza spełniającego normy UL, CSA, VDE lub CCC.

### Czyszczenie

Czyścić wyłącznie miękką, suchą ściereczką. W razie potrzeby lekko zwilżyć ściereczkę. Nie używaj ściernych środków czyszczących, alkoholu czyszczącego, rozcieńczalników do farb, wosku, rozpuszczalników, płynów czyszczących ani ściereczek nasączonych środkami chemicznymi.

### Połączenia

Przed podłączeniem lub odłączeniem kabli sygnałowych należy zawsze odłączyć zasilanie tego urządzenia i innych urządzeń do niego podłączonych. Pomoże to uniknąć nieprawidłowego działania i/lub uszkodzenia innych urządzeń. Przed przeniesieniem urządzenia należy również odłączyć wszystkie kable połączeniowe i zasilanie.

### Działanie

- Nie używaj nadmiernej siły do przełączników czy kontrolerów urządzenia
- Nie uderzaj w urządzenie ani nie upuszczaj go.
- Nie wprowadzaj modyfikacji urządzenia bez wyraźnej autoryzacji producenta.
- Jeśli konieczna będzie naprawa, skontaktuj się z zespołem pomocy technicznej MOOER, aby uzyskać więcej informacji.

### Przechowywanie Urządzenia

Aby uniknąć deformacji, odbarwień lub innych poważnych uszkodzeń, nie należy narażać urządzenia na działanie następujących czynników:

- Bezpośrednie światło słoneczne
- Ekstremalne temperatury i wilgoć
- Mocno zabrudzone miejsca
- Pola magnetyczne
- Wilgoć i płyny
- Silne wibracje i wstrząsy

### Certyfikacja FCC

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Działanie podlega następującym dwóm warunkom:

- To urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń.
- To urządzenie musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niepożądane działanie.

### Interferencja z innymi urządzeniami

Radia i telewizory znajdujące się w pobliżu mogą zakłócać odbiór. Urządzenie należy obsługiwać w odpowiedniej odległości od odbiorników radiowych i telewizyjnych.

## CECHY

- Bazuje na pierwszej generacji; dodatkowo ulepszono algorytm działania otoczenia ambient
- Dwa standardowe tryby pracy: tryb Play do szybkiej edycji parametrów i tryb Patch do szybkiego dostępu do presetów
- Dwa niezależne moduły delay z 9 różnymi typami delay dostępnymi dla każdego modułu (w sumie 15 różnych typów opóźnienia delay), czas delay 0–2 sekundy i opcjonalny efekt ping-pong
- Moduł pogłosu o wysokiej wierności z 9 różnymi typami pogłosu i efektem shimmer
- Zamrożenie efektu sprzężenia zwrotnego (feedback) dla modułów Delay i Reverb
- Funkcja Tap Tempo z niezależnymi, względnymi opcjami tempa
- Aby regulacja była szybka i łatwa, wszystkie główne parametry delay i pogłosu można regulować na bieżąco za pomocą dedykowanych pokręteł sterujących
- Ulepszony looper audio zapewniający łącznie do 120 sekund czasu nagrywania
- Programowalny łańcuch efektów równoległy/szeregowy z możliwością wyboru kolejności efektów; tajna broń tworzenia brzmień Devina Townsenda
- Różne dodatkowe możliwości programowania poprzez menu LCD
- Regulowane ustawienia Global EQ oraz regulowane poziomy wejściowe i wyjściowe dla łatwej integracji z dowolną konfiguracją i świetnych wyników z różnymi rodzajami instrumentów i konfiguracjami sprzętowymi
- 8 banków pamięci, każdy po 3 preset, co daje w sumie 24 miejsca na preset
- Pełne wejścia i wyjścia stereo
- Przełączana konstrukcja obwodu dla true bypassu lub bypassu DSP (buforowanego).
- Obsługa zewnętrznej kontroli parametrów za pomocą pedału ekspresji
- Ulepszone sterowanie MIDI z synchronizacją zegara clock sync, umożliwiające synchronizację urządzenia z innymi urządzeniami MIDI
- Obsługa sterowania zewnętrznego za pomocą bezprzewodowego sterownika nożnego MOOER F4
- Port USB-C do aktualizacji oprogramowania sprzętowego

## PANEL GÓRNY



1. **Ekran LCD:** Ekran wyświetlacza pokazujący aktualny stan i parametry ustawień.
2. **Pre-Dly:** Obróć, aby wyregulować pre-delay efektu pogłosu.
3. **Decay:** Obróć, aby kontrolować czas zaniku efektu pogłosu.
4. **Tone:** Obróć, aby dostosować kolor tonu efektu pogłosu:  
Godzina 12 dla płaskiego EQ; filtr dolnoprzepustowy zgodny z ruchem wskazówek zegara (godzina 1-5) (20 Hz ~ 500 Hz); przeciwnie do ruchu wskazówek zegara (godzina 11-7) filtr górnoprzepustowy (20 kHz ~ 3 kHz)
5. **R. Mix:** Obróć, aby dostosować stosunek suchy/mokry efektu pogłosu.
6. **FeedbackB:** Obróć, aby dostosować wartość feedback modułu DelayB (powtórzenia).
7. **TimeB:** Obróć, aby dostosować czas opóźnienia modułu DelayB.
8. **SweepB:** Domyślna regulacja sweep filtra pasmowo-przepustowego dla efektu DelayB. Przekręcony całkowicie w lewo filtr pasmowy jest wyłączony. Obróć pokrętkę w prawo, aby otworzyć filtr pasmowoprzepustowy w środkowym zakresie częstotliwości 80 Hz - 10 kHz i zakresie wartości Q 0,3 - 5. Naciśnij i przytrzymaj przycisk Setting podczas obracania pokrętki Sweep w celu regulacji wartości Q.
9. **D.MixB:** Obróć, aby wyregulować stosunek suchy/mokry modułu DelayB.
10. **FeedbackA:** Obróć, aby wyregulować wartość sprzężenia zwrotnego feedback modułu DelayA (powtórzenia).
11. **TimeA:** Obróć, aby dostosować czas opóźnienia modułu DelayA.
12. **SweepA:** Domyślna regulacja sweep filtra pasma dla efektu DelayA. Po obróceniu w lewo filtr pasmowoprzepustowy jest wyłączony. Obrócenie pokrętki w prawo otwiera filtr pasmowoprzepustowy z zakresem częstotliwości środkowej od 80 Hz do 10 kHz i zakresem wartości Q od 0,3 do 5. Naciśnij i przytrzymaj pokrętkę Setting podczas obracania pokrętki Sweep, aby wyregulować wartość Q.
13. **D.MixA:** Obróć, aby wyregulować stosunek suchy/mokry modułu DelayA.
14. **Menu:** Obróć/naciśnij pokrętkę, aby wybrać parametry. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**)  
Podczas standardowego działania, obróć pokrętkę Menu, aby wyregulować Master Mix. Naciśnij, aby uzyskać dostęp do menu ekranu. Obróć, aby nawigować, naciśnij, aby wejść.
15. **Reverb:** Obróć, aby wybrać typ pogłosu. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**)
16. **DelayB:** Obróć, aby wybrać typ delay DelayB. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**)
17. **DelayA:** Obróć, aby wybrać typ delay DelayA. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**)
18. **Home:** Naciśnij, aby powrócić do ekranu głównego interfejsu.
19. **Setting:** Naciśnij aby wejść do menu Settings.
20. **Store:** Naciśnij aby zapisać aktualny preset.

21. **Preset:** Naciśnij aby zmienić między trybami Play i Patch.  
Niebieska dioda LED wewnątrz przycisku świeci się, gdy tryb Patch jest aktywny.

#### Przełączniki nożne Footswitch:

22. **Reverb footswitch:**  
Tryb Play: naciśnij, aby włączyć/wyłączyć pogłos, przytrzymaj, aby zamrozić efekt sprzężenia zwrotnego. Tryb Patch: aktywuje wszystkie efekty używane w wybranym presecie / bypass dla wszystkich efektów (globalny bypass). Tryb loopera: kontroluje funkcje REC/PLAY/STOP/CLEAR loopera.
23. **DelayB footswitch:**  
Tryb Play: naciśnij przełącznik nożny, aby włączyć/wyłączyć DelayB, przytrzymaj, aby zamrozić efekt sprzężenia zwrotnego. Tryb Patch: przewijanie w dół między presetami. Tryb loopera: włączanie/wyłączanie trybu 1/2 prędkości.
24. **DelayA footswitch:**  
Tryb Play: naciśnij przełącznik nożny, aby włączyć/wyłączyć DelayA, przytrzymaj, aby zamrozić efekt sprzężenia zwrotnego. Tryb Patch: przewijanie w górę między presetami. Tryb loopera: włączanie/wyłączanie trybu Reverse

#### Tryb Tap Tempo

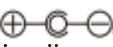
W trybie odtwarzania naciśnij jednocześnie przyciski nożne **Reverb** i **DelayB**, aby przejść do trybu Tap Tempo. Następnie użyj przełącznika nożnego **Reverb** dla Master Tap Tempo lub przełączników nożnych **DelayA / DelayB** dla ich odpowiednich tap tempo. (Zobacz sekcję [Tap Tempo](#))

#### Tryb Looper

Wciśnij przełączniki nożne **DelayB** i **DelayA** jednocześnie i przejdź do funkcji loopera. (Zobacz sekcję [Tryb LOOPER](#))

### PANEL TYLNY



1. **EXP:** Gniazdo audio stereo 1/4", podłączenie do zewnętrznego pedału ekspresji (do podłączenia należy użyć kabla TRS)
2. **LEFT INPUT:** 1/4" monofoniczne gniazdo audio, wejście dla lewego kanału
3. **RIGHT INPUT:** 1/4" monofoniczne gniazdo audio, wejście dla prawego kanału
4. **LEFT OUTPUT:** 1/4" monofoniczne gniazdo audio, wyjście dla lewego kanału
5. **RIGHT OUTPUT:** 1/4" monofoniczne gniazdo audio, wyjście dla prawego kanału
6. **MIDI THRU:** 5-pinowy port MIDI, przesyła i wyprowadza odebrany sygnał MIDI z innych urządzeń MIDI podłączonych do MIDI IN
7. **MIDI IN:** 5-pinowy port MIDI, odbiera sygnał MIDI z innych urządzeń MIDI
8. **DC IN:** złącze zasilania (9 V DC, 500 mA, środek ujemny) 
9. **USB:** Port USB-C, połączenie z komputerem w celu aktualizacji oprogramowania sprzętowego

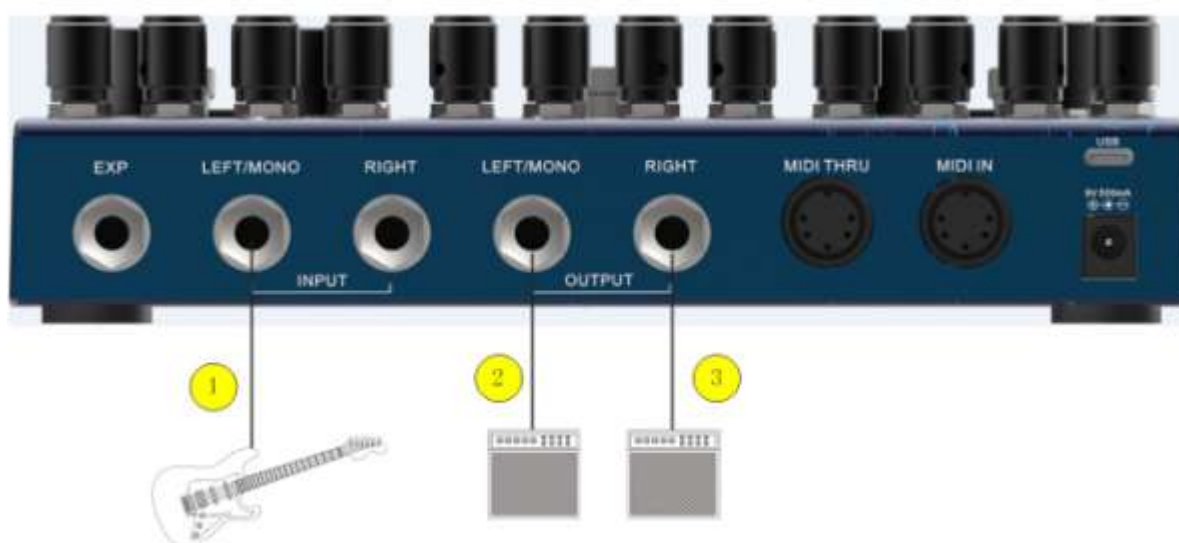
## KONFIGURACJA

### Konfiguracja Mono



1. Gitara podłączona do gniazda wejściowego LEFT/MONO
2. Gniazdo wyjściowe LEFT/MONO łączy się z wejściem INPUT wzmacniacza

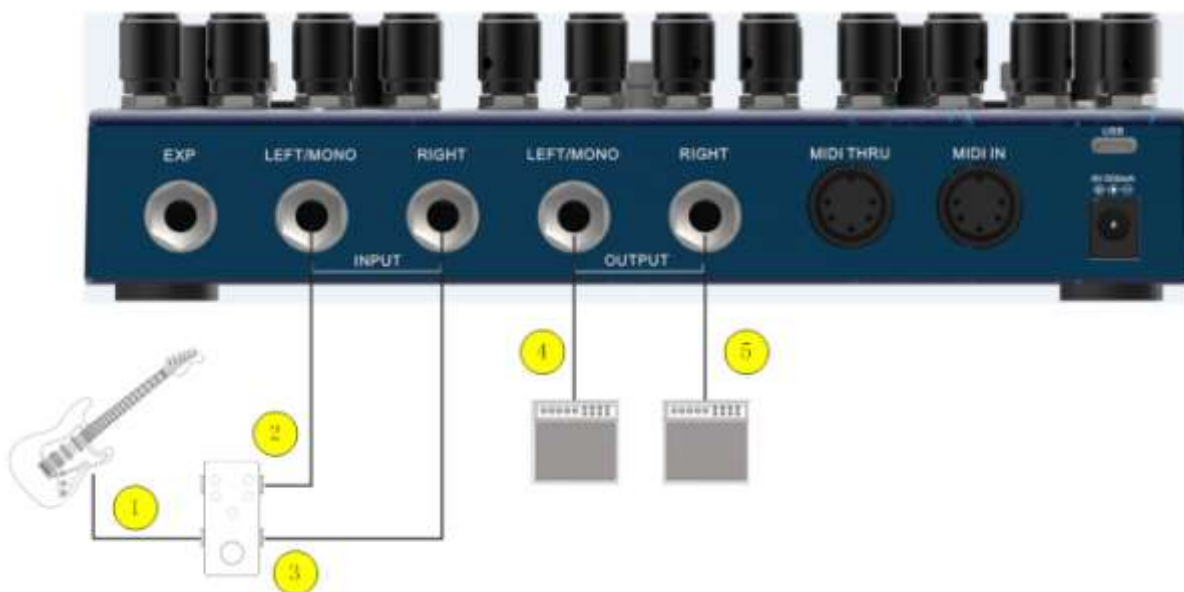
### Konfiguracja wejścia mono i wyjścia stereo



1. Gitara podłączona do gniazda wejściowego LEFT/MONO
2. Gniazdo wyjściowe LEFT/MONO łączy się z wejściem INPUT wzmacniacza
3. Prawe gniazdo RIGHT wyjściowe łączy się z wejściem INPUT innego wzmacniacza

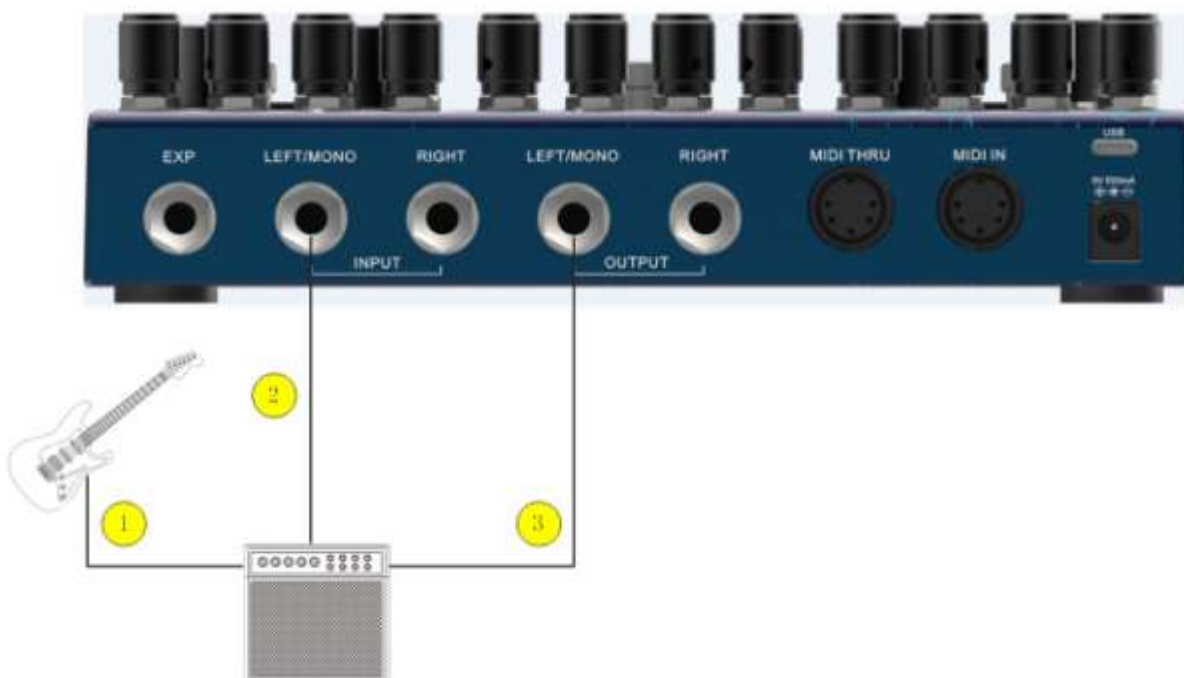


## Konfiguracja wejścia i wyjścia stereo



1. Gitara podłączona do wejścia INPUT efektu stereo
2. Lewe gniazdo wyjściowe pedału stereo łączy się z gniazdem wejściowym LEFT/MONO urządzenia
3. Prawe gniazdo wyjściowe efektu stereo łączy się z prawym gniazdem RIGHT wejściowym urządzenia
4. Gniazdo wyjściowe LEFT/MONO łączy się z wejściem INPUT urządzenia
5. Prawe gniazdo RIGHT wyjściowe łączy się z wejściem INPUT innego wzmacniacza

## Konfiguracja pętli FX LOOP



1. Gitara podłączona do wejścia INPUT wzmacniacza
2. Gniazdo wejściowe LEFT/MONO łączy się z gniazdem SEND wzmacniacza
3. Gniazdo wyjściowe LEFT/MONO łączy się z gniazdem RETURN wzmacniacza

### **Reverb**

**Room:** Niewielki pogłos pomieszczenia z krótkim wybrzmiewaniem

**Hall:** Duży, przestronny pogłos z długim wybrzmiewaniem

**Plate:** Pogłos oparty na tradycyjnym mechanicznym pogłosie płytowym

**Ds-Verb\*:** Zniekształcony pogłos

**FL-Verb\*:** Pogłos z modulowanym efektem Flanger

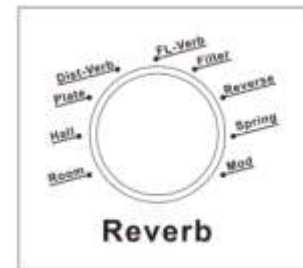
**Filter\*:** Pogłos z modulowanym efektem obwiedni

**Reverse:** Pogłos z odwróceniem brzmienia

**Spring:** Pogłos oparty na klasycznym, dużym zbiorniku ze sprężyną

**Mod\*:** Pogłos z modulowanym efektem Chorus

*\*Uwaga: Wszystkie efekty oznaczone gwiazdką mają dodatkowe parametry dostępne do regulacji za pomocą menu kontrolnego. (Zobacz sekcje **Error! Reference source not found.**)*



## DelayB

**Digital:** Wysokiej jakości delay z czystymi powtórzeniami

**Analog:** Delay w stylu Vintage BB z ciepłymi, degradującymi powtórzeniami

**Tape:** Oparty na klasycznym echu taśmy szpulowej

**Real:** Wyraźny delay z naturalnie brzmiącymi powtórzeniami

**Dyna:** Dynamiczne opóźnienie delay

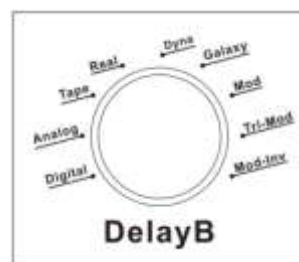
**Galaxy:** Delay ze wzmocnionymi powtórzeniami i lekką modulacją

**Mod\*:** Delay z modulowanymi powtórzeniami

**Tri-Mod\*:** Delay w stylu lat 80. z grubymi modulowanymi powtórzeniami

**Mod-Inv\*:** Odwrócony delay z modulacją

*\*Uwaga: Wszystkie efekty oznaczone gwiazdką mają dodatkowe parametry dostępne do regulacji za pomocą menu sterowania. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**)*



## DelayA

**Digital:** Wysokiej jakości delay z czystymi powtórzeniami

**Analog:** Delay w stylu Vintage BB z ciepłymi, degradującymi powtórzeniami

**Tape:** Oparty na klasycznym echu taśmy szpulowej

**Echo:** Oparty na klasycznym Echorec

**Liquid\*:** Cyfrowe opóźnienie delay z modulowanymi powtórzeniami Phaser

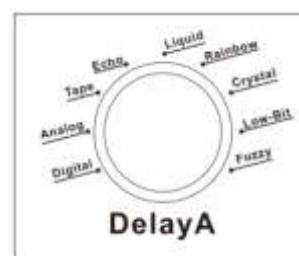
**Rainbow\*:** Delay ze zmianą wysokości dźwięku, efektem specjalnym i modulacją

**Crystal\*:** Specjalny efekt delay ze zmianą wysokości dźwięku i błyszczącymi wysokimi tonami

**Low-Bit\*:** Delay z efektem bit-crusher

**Fuzzy\*:** Delay z funkcją Fuzz

*\*Uwaga: Wszystkie efekty oznaczone gwiazdką mają dodatkowe parametry dostępne do regulacji za pomocą menu sterowania. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**)*



## DZIAŁANIE

Podłącz gitarę do wejścia INPUT urządzenia OceanMachine II i użyj kabli audio, aby podłączyć ją do wzmacniacza. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**). Podłącz zasilacz (9 VDC, 500 mA, rodek ujemny) do gniazda DC IN.

Główny interfejs pokazuje grafikę strzałek wskazujących poziomy wejściowe i wyjściowe. Kolor strzałek wskazuje status sygnału:

- ciemna strzałka: brak sygnału lub sygnał za słaby
- zielony: sygnał o umiarkowanej sile
- żółty: siła sygnału bliska wartości krytycznej
- czerwony: zniekształcenie sygnału

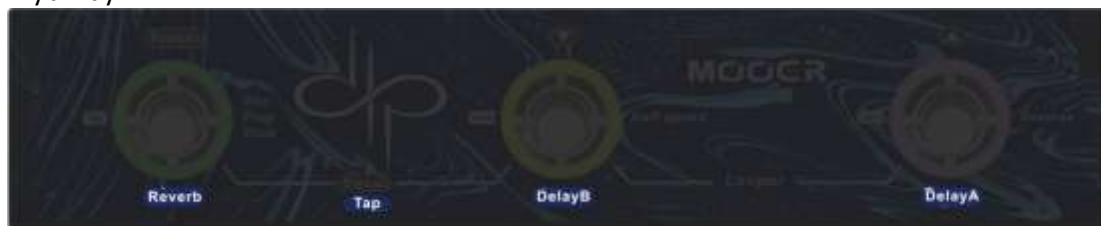
Podczas pracy należy unikać czerwonego statusu diody. Zielony lub żółty status jest w porządku.



1. poziom lewego wejścia
2. poziom prawego wejścia
3. poziom lewego wyjścia
4. poziom prawego wyjścia

Oznaczenia przycisków nożnych odpowiadają funkcjom wykonywanym w różnych trybach pracy:

Tryb Play:



Tryb Patch (Preset):



Tryb Tap Tempo:



Tryb Looper:



Ocean Machine II oferuje dwa główne tryby pracy umożliwiające wykorzystanie efektów delay i reverb na różne sposoby oraz tryb Looper.

Naciśnij przycisk **Preset**, aby zmienić główny tryb pracy. Niebieska dioda LED w przycisku Preset nie świeci się w trybie **Play** i świeci się w trybie **Patch**.

Podczas uruchamiania urządzenie zapamięta tryb, w którym znajdował się przed wyłączeniem (odłączeniem zasilania).

## Tryb Play

W tym trybie Ocean Machine II działa jak tradycyjny efekt nożny. Przełączników nożnych Reverb, DelayB i DelayA można używać tak, jakby efekty były pojedynczymi kostkami. Dioda LED przełącznika nożnego wskazuje, czy dany efekt jest włączony, czy wyłączony.

Wartości głównych parametrów efektu odpowiadają ustawieniom wskazywanym przez fizyczne pokręta.

Dla niektórych typów efektów można ustawić dodatkowe parametry za pomocą przycisku **Menu**. Są one wskazywane tylko na wyświetlaczu. (Zobacz sekcję Gdy wyświetlany jest główny interfejs (tryb Play lub Patch), obróć pokrętkę Menu, aby wyregulować główny miks efektów wyjściowych Ocean Machine II (stosunek sygnału efektu do sygnału suchego).

Wszystkie podstawowe parametry efektu mogą być zmieniane bezpośrednio poprzez regulację odpowiednich pokręteł sterujących.

Dodatkowe parametry efektów, podziały tempa, efekty ping pong, kolejność łańcucha efektów itp. można edytować i dostosowywać na ekranie menu. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**)

## Wyświetlacz w trybie Play

**łańcuch efektów**  
Pokazuje sekwencję bloków efektów i bieżący stan każdego z nich.

**PingPong**  
Użyj pokrętki Menu, aby wybrać i aktywować efekt PingPong dla każdego z bloków efektu Delay.

**Effect Block**  
Każdy efekt ma własny blok efektów, który wyświetla typ efektu, status i pozycję w łańcuchu efektów.  
Niektóre typy efektów, takie jak Mod-Rev, mają dodatkowe parametry, które można edytować, uzyskując dostęp do bloku efektu. Wybierz blok efektu za pomocą pokrętki Menu, a zostaną wyświetlone parametry bloku efektu.

**Delay Tempo**  
Użyj przycisku Menu, aby wybrać i edytować wartości podziału tempa i statusu.

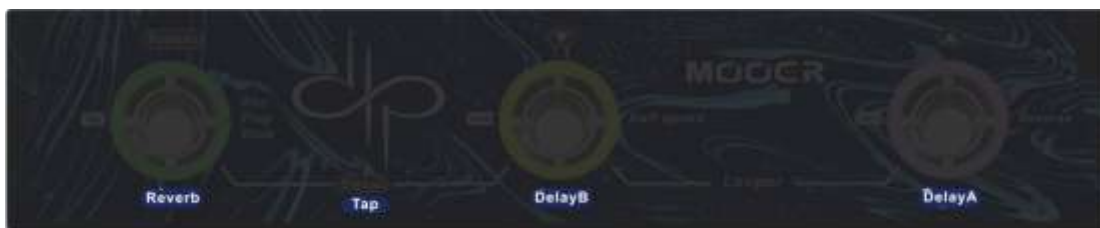
DelayB Time      DelayA Time

Play      DLB: 240ms      DLA: 603ms

Delay A    Delay B    Reverb    Looper  
Tape    Tri-Mod    Plate    OFF

PingPong    TempoB: 1/4    TempoA: OFF

## Funkcje Przełączników Footswitch



### **Reverb / DelayB / DelayA**

Jednokrotne naciśnięcie dowolnego przycisku nożnego powoduje włączenie lub wyłączenie odpowiedniego efektu.

Jeśli jeden z efektów jest aktywny, na wyświetlaczu pojawi się wybrany typ efektu, a dioda LED odpowiedniego przełącznika nożnego zaświeci się, a w przypadku opóźnień zacznie migać, wskazując wybrane tempo.

Jeśli efekt nie jest aktywny, odpowiednia dioda LED przycisku jest wyłączona, a moduł na wyświetlaczu pokazuje OFF.

### **Freeze Feedback**

Przytrzymanie któregośkolwiek z przycisków nożnych, gdy dany efekt jest włączony, spowoduje przejście efektu w stan **nieskończonego sprzężenia zwrotnego** do momentu zwolnienia przycisku nożnego. W niektórych przypadkach może to skutkować oscylującym sprzężeniem zwrotnym. Sprzężenie zwrotne zaniknie ponownie po zwolnieniu przycisku nożnego.

### **Tap Tempo**

Naciśnij jednocześnie przełączniki nożne **Reverb** i **DelayB**, aby uzyskać dostęp do kontroli Tap Tempo. Zielona dioda LED przełącznika nożnego Reverb będzie migać, wskazując, że tryb Tap Tempo jest aktywny. Częstotliwość migania wskazuje prędkość MASTER TAP TEMPO. Następnie będziesz mieć kilka sekund na wybranie żądanego tempa.

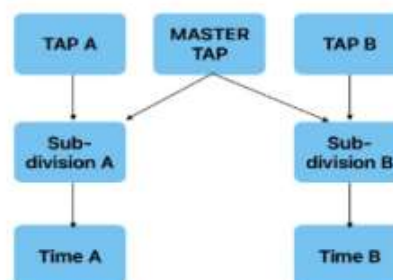


### **Reverb footswitch = Master Tap Tempo:**

Ustawia jednocześnie Master Tap Tempo dla DelayA i DelayB. Ustawienia podziału dla DelayA (TempoA) i DelayB (TempoB) zostaną następnie zastosowane do Master Tap Tempo. (Zobacz sekcje [Podziały](#))

Master Tap Tempo nie ma wpływu na DelayB lub DelayA, jeśli ustawienia podziału są ustawione na OFF.

Podczas ustawiania Master Tap Tempo ekran wyświetla wartość BPM dla Master Tap Tempo, a częstotliwość migania diody LED pogłosu również wskazuje tempo.



Wartość można ustawić, obracając **pokrętko Menu** lub kilkakrotnie naciskając **przełącznik nożny Reverb**.

**DelayB footswitch** = Ustawia niezależne tempo dla DelayB.

**DelayA footswitch** = Ustawia niezależne tempo dla DelayA.

Wartość BPM dla każdego tempa jest wskazywana na wyświetlaczu, a odpowiednia dioda LED przycisku nożnego miga, wskazując wybrane tempo. Górny wiersz ekranu wyświetlacza pokazuje wartości tempa dla DelayA i DelayB w milisekundach.

Wartości dla automatycznego podziału tempa można ustawić dla każdego delaya osobno, uzyskując dostęp do pól **TempoA** i **TempoB** na ekranie menu. (Zobacz sekcję Podziały)

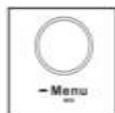
Tryb tap tempo jest automatycznie dezaktywowany po kilku sekundach bez naciśnięcia przełącznika. Dioda LED przełącznika nożnego Reverb przestanie migać. Dioda LED dla DelayB i DelayA będzie nadal migać w wybranym tempie.

### **Tryb Looper**

Wciśnij przełączniki **DelayB + DelayA** jednocześnie, aby wejść/wyjsc z trybu Looper.

Zobacz sekcję Tryb Looper dla opisu funkcji loopera.

## **Kontroler Menu**



### **Nawigacja**

- Naciśnij raz kontroler Menu i obróć go, aby poruszać się po ekranie menu. Wybrany moduł lub parametr jest podświetlony niebieską ramką.
- Naciśnij kontroler Menu, aby uzyskać dostęp do odpowiedniego ekranu parametrów dla każdego modułu.
- Obróć i naciśnij Menu, aby wybrać i edytować parametry (tylko te, które nie są sterowane fizycznymi pokrętkami) lub ustawić stan.
- Naciśnij przycisk Home, aby powrócić do ekranu menu głównego (główny interfejs trybu odtwarzania lub trybu patch).
- Kontroler Menu będzie wówczas działał jako element sterujący miksem głównym.

### **Master Mix**

Gdy wyświetlany jest główny interfejs (tryb Play lub Patch), obróć pokrętko Menu, aby wyregulować główny miks efektów wyjściowych Ocean Machine II (stosunek sygnału efektu do sygnału suchego).

### **Ekran Parametru**

Ekran parametrów otwiera się poprzez wybranie modułu poprzez jednokrotne naciśnięcie przycisku **Menu**, następnie obrócenie go w celu podświetleniażądanego modułu, a następnie ponowne naciśnięcie przycisku **Menu** w celu otwarcia modułu.

Górny wiersz wyświetlacza pokazuje wybrany typ efektu.

W trybie Play wskazane parametry odpowiadają fizycznym ustawieniom pokręteł. Główne parametry można regulować jedynie poprzez obracanie odpowiednich pokręteł. Wartości parametrów są wskazywane w postaci tarcz i odczytów cyfrowych (w procentach).



## "Ukryte" parametry

Niektóre typy efektów (np. "Mod" lub "Filter") mogą mieć dodatkowe parametry, które można wybrać i dostosować tylko za pomocą pokrętła **Menu**. Obróć pokrętło **Menu**, aby wybrać dodatkowy parametr (podświetlony niebieską ramką), a następnie naciśnij **Menu**, aby uzyskać dostęp do parametru (podświetlonego czerwoną ramką), a następnie obróć **Menu**, aby dostosować parametr. Aby powrócić do wyboru parametru, należy ponownie nacisnąć przycisk **Menu**.

Powrót do ekranu głównego poprzez naciśnięcie przycisku **Home**.

## *Efekt PingPong*

Efekt PingPong powoduje naprzemienne powtarzanie opóźnienia po prawej i lewej stronie w panoramie stereo.

- Użyj przycisku **Menu**, aby wybrać pole **PingPong** w dolnym rzędzie ekranu menu głównego i naciśnij przycisk **Menu**, aby otworzyć ekran **PingPong**.
- Użyj pokrętła **Menu**, aby wybrać i aktywować/dezaktywować efekt **PingPong** dla DelayB i/lub DelayA.
- Powrót do ekranu głównego poprzez naciśnięcie przycisku **Home**.

## *Podziały tempa*

W przypadku DelayB lub DelayA, podziały tempa zostaną zastosowane do tap tempo, które zostało wprowadzone dla każdego delaya lub do Master Tap Tempo wprowadzonego za pomocą przełącznika nożnego Reverb.

**Przykład:** Jeśli TempoA jest ustawione na 1/2, tempo dla DelayA będzie równe połowie wartości tap tempo.

- Użyj przycisku **Menu**, aby wybrać jedno z pól **Tempo** w dolnym rzędzie ekranu menu głównego i naciśnij przycisk **Menu**, aby otworzyć odpowiedni ekran.
- Naciśnij pokrętło **Menu**, aby aktywować/dezaktywować podziały dla tempa **DelayB** lub **DelayA**. Obróć pokrętło **Menu**, aby wybrać żądany podział (jeśli jest aktywny).
- Powrót do ekranu głównego poprzez naciśnięcie przycisku **Home**.

Wybrany podział (lub stan OFF) jest wskazywany w odpowiednim polu Tempo dla DelayB lub DelayA.

## *Ustawienie efektów w łańcuchu*

Moduły efektów i Looper mogą być umieszczone **szeregowo** w łańcuchu sygnałowym. Jest to sygnalizowane przez wyświetlenie modułów za sobą na ekranie menu.

Efekty Delay i Reverb mogą być również ustawione **równolegle** do siebie. Wskazują na to dwa moduły wyświetlane jeden nad drugim na ekranie menu.

Moduł Looper może być używany tylko szeregowo w łańcuchu efektów.

- Użyj pokrętła **Menu**, aby podświetlić moduł efektu, który chcesz przenieść (niebieska ramka).
- Przytrzymaj wciśnięty przycisk **Menu** i obróć go, aby ustawić moduł efektów w żądanej pozycji.
- Zwolnij przycisk **Menu**, aby potwierdzić rozmieszczenie modułów efektów.



## Zapisywanie ustawień jako preset

Wszystkie konfiguracje ustawień można zapisać jako preset do późniejszego przywołania w trybie Patch Mode.

- Wciśnij przycisk **Store**.
- Ekran pokaże numer presetu.
- Obróć kontroler **Menu** aby wybrać miejsce presetowe, które chcesz zapisać.
- Naciśnij przycisk Save (Zapisz) jeszcze raz, aby potwierdzić lub naciśnij przycisk Home aby anulować proces zapisywania.

**Uwaga:** Wcześniej zapisane ustawienia dla tego numeru preset zostaną nadpisane nowymi.

## **Tryb Patch**

W trybie tym, Ocean Machine II przywołuje zapisane preset. OMII posiada 8 banków z 3 presetami na każdy bank, co daje łącznie 24 preset

Wszystkie wartości głównych parametrów efektu odpowiadają wartościom zapisanym w presecie, a nie fizycznym wartościom wskazanym na odpowiednich pokrętkach.

Wartości parametrów powrócą do wartości wskazanej na pokrętło, gdy tylko zostanie dokonana regulacja na odpowiednim pokrętło. Podczas regulacji cyfrowy odczyt ustawionej wartości jest wyświetlany w odpowiednim polu efektu na wyświetlaczu.

Dostosowane wartości muszą zostać zapisane w presecie, w przeciwnym razie powrócą do poprzednio zapisanej wartości, gdy tylko preset zostanie zmieniony na inny.

Inne parametry efektów, takie jak dodatkowe parametry, tempa, efekt ping pong, kolejność efektów w łańcuchu itp. można edytować w taki sam sposób, jak w trybie Play. (Zobacz sekcję **Error! eference source not found.**)

**Uwaga:** Wszystkie zmiany muszą zostać zapisane w presecie, w przeciwnym razie zostaną utracone po przełączeniu presetu.

Obrócenie kontrolera **Menu** reguluje Master Mix.

Naciśnięcie przycisku **Menu** otwiera ekran sterowania Patch, umożliwiając takie same regulacje jak w trybie play. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**)

## Funkcje przełączników Footswitch



**Reverb (Bypass)** - aktywuje efekt:

- LED footswitcha for zapala się dla aktywnych efektów
  - DelayA i DelayB LED migają pokazując odpowiednie tempo
  - numer presetu wyświetla się na niebiesko
- lub przełącza do global bypass:

- wszystkie efekty przełączone w bypass
- wszystkie diody LED wyłączone
- numer presetu wyświetlany na białą

**DelayB (w dół)** - przełącza do poprzedniego presetu,  
 - przytrzymaj aby przewijać preset, zwolnij gdy odnajdziesz poszukiwany preset  
 - aktywuje urządzenie kiedy jest w trybie bypass

**DelayA (w górę)** - przełącza do następnego presetu,  
 - przytrzymaj aby przewijać preset, zwolnij gdy odnajdziesz poszukiwany preset  
 - aktywuje urządzenie kiedy jest w trybie bypass

Jeśli wyświetlany jest ekran **Patch Control** (patrz poniżej), wszystkie trzy przyciski nożne mogą być używane do włączania/wyłączania odpowiedniego efektu dla presetu. Stan jest wskazywany przez odpowiednią diodę LED przycisku nożnego i na ekranie sterowania patchem (Effect type / OFF). Stan włączenia/wyłączenia każdego efektu jest zapisywany oddzielnie dla każdego presetu.

Wciśnij przełączniki **Reverb + DelayB** jednocześnie aby zmienić między wyborem ekranu wyboru presetu, a ekranem wyboru patch.

Wciśnij footswitchy **DelayB + DelayA** jednocześnie aby wejść/wyjść z trybu **Looper**.

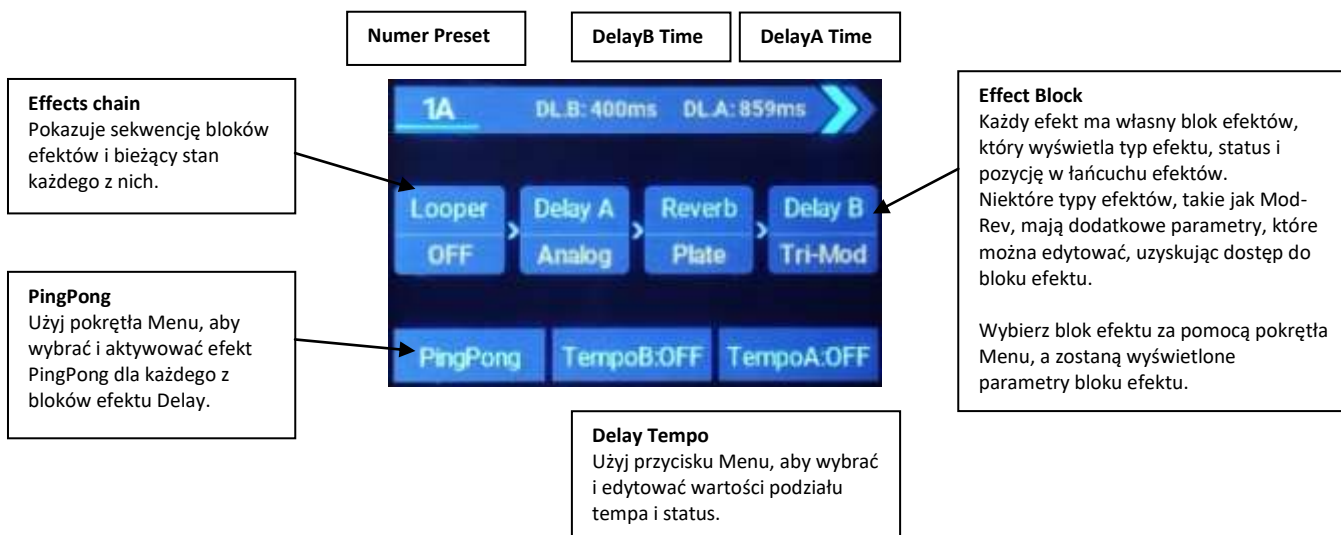
### Ekran wyboru presetu



### Ekran wyboru patch

Gdy na wyświetlaczu pojawi się ekran wyboru brzmienia, naciśnij przycisk Menu, aby otworzyć ekran sterowania brzmieniem. Alternatywnie można nacisnąć jednocześnie przyciski nożne **Reverb + DelayB**, aby przełączać między ekranem sterowania patchami i ekranem wyboru brzmień.

Gdy ekran sterowania patchem jest otwarty, wszystkie przyciski nożne i elementy sterujące mają takie same funkcje jak w trybie Play (z wyjątkiem tap tempo) i mogą być używane do wykonywania takich samych regulacji jak w trybie Play. (Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.**). Rzędniki nożne mogą być teraz używane do włączania / wyłączenia poszczególnych efektów dla tego presetu.



## Zapis Presetów

- Po zmianie ustawień presetu, wciśnij przycisk **Store** dla zapisania zmian.
- Ekran pokaże numer presetu.
- Obróć kontroler **Menu** aby wybrać miejsce preset do zapisu.
- Naciśnij przycisk **Save**, aby potwierdzić lub naciśnij przycisk **Home**, aby anulować proces zapisywania.

**Uwaga:** Ustawienia zapisane wcześniej w wybranym miejscu zostaną nadpisane.

## Tryb LOOPER

Urządzenie Ocean Machine II wyposażone jest w pętlę z czasem nagrywania do 120 sekund, dogrywanie, niezależną kontrolę poziomu i w pełni funkcjonalne efekty half-speed + reverse.

Wciśnij footswitche **DelayB + DelayA** jednocześnie, aby przejść do trybu Looper.



## Przełączniki nożne i funkcje kontrolne

### Kontroler Menu

Obróć **Menu**, aby dostosować poziom głośności odtwarzania Loopera. Jest to niezależne od miksu głównego.



### **REC / PLAY / DUB / STOP / CLEAR (przełącznik Reverb)**

- **Wciśnij raz** dla nagrywania Record, ponownie dla odtwarzania Play, ponownie dla dogrania Dub...
- **Podwójne uderzenie** dla zatrzymania Stop (kiedy looper jest w trybie Play)
- **Przytrzymaj** dla wyczyszczenia Clear All (kiedy looper jest w trybie Stop)

#### **LED footswitcha Reverb:**

- **Wyłączony:** nic nie jest nagrane (np. po wyczyszczeniu)
- **Wolno miga:** Looper nagrywa lub dogrywa
- **Ciągłe światło:** Looper odtwarza
- **Miga szybko:** Looper w trybie Stop

### **HALF SPEED (przełącznik DelayB)**

- Half-Speed włączony/wyłączony  
Gdy aktywna jest połowa prędkości, dioda LED przełącznika nożnego świeci się, a stan jest wskazywany na ekranie.

### **REVERSE (przełącznik DelayA)**

- Reverse włączony/wyłączony  
(efekt ten jest dostępny po nagraniu pierwszej pętli)  
Gdy odwrócona pętla jest aktywna, dioda LED przełącznika nożnego świeci się, a stan jest wskazywany na ekranie.

#### **Uwaga:**

Podczas pracy loopera można przechodzić między trybem Looper a bieżącym trybem pracy, naciskając jednocześnie przyciski nożne **DelayB** i **DelayA**. W trybie Looper nie można zmieniać trybu pracy (np. używać **Preset** do przełączania między Play i Patch).

Jeśli Looper odtwarza nagranie, a efekt jest w trybie **Play**, pętla będzie nadal odtwarzana, nawet jeśli wszystkie efekty są wyłączone. Jednak w trybie **Patch** odtwarzanie zostanie wyciszone, jeśli urządzenie zostanie przełączone w globalny bypass (przełącznik nożny Reverb).

### **Umieszczenie Loopera**

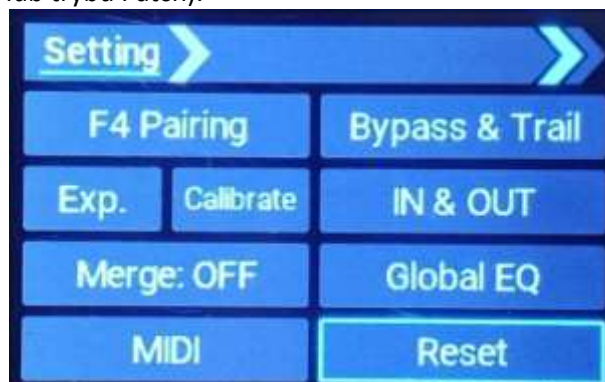
Looper może być umieszczony na różnych pozycjach w łańcuchu efektów. (Zobacz sekcję **Error! eference source not found.**)

- **Przed łańcuchem** Looper nagrywa (a następnie odtwarza) suchy sygnał bezpośrednio z wejścia. Można to wykorzystać do nagrania suchego sygnału instrumentu i zastosowania efektów Delay / Reverb po nagraniu pętli. To "czyste" nagranie można następnie przesunąć dalej w łańcuchu, dzięki czemu do pętli zostaną zastosowane inne efekty lub nie zostaną one zastosowane (koniec łańcucha) w porównaniu z wejściem na żywo z instrumentu.
- **W środku łańcucha** Looper nagra wszystkie efekty, które zostały zastosowane do sygnału przed pozycją Looper. Efekty te pozostaną nagrane w pętli i zawsze będą słyszalne, nawet jeśli nagrana pętla zostanie przesunięta w łańcuchu sygnału i nawet jeśli wszystkie efekty na urządzeniu zostaną wyłączone po wykonaniu nagrania.
- **Na końcu łańcucha** Looper nagra mokry dźwięk całego łańcucha efektów.

## MENU SETTINGS

Naciśnij przycisk **Settings**, aby otworzyć ekran menu ustawień globalnych. Ustawienia te nie są zapisywane w ustawieniach presetów i obowiązują niezależnie od wybranego trybu pracy lub wybranego presetu.

- Wciśnij przycisk **Setting** aby wejść do menu.
- Naciśnij przycisk **Home**, aby powrócić do ekranu menu głównego (interfejsu głównego dla trybu odtwarzania lub trybu Patch).



- Obróć pokrętko **Menu**, aby poruszać się po menu ustawień.
- Wciśnij kontroler **Menu** aby przejść do menu parametrów i stanów.

### **Parowanie F4**

To ustawienie służy do parowania urządzenia Ocean Machine II z opcjonalnym bezprzewodowym przełącznikiem nożnym MOOER serii F4.

Przełącz przełącznik nożny w tryb parowania (patrz instrukcja obsługi przełącznika nożnego) i naciśnij przycisk **Menu**, aby aktywować parowanie. Po pomyślnym sparowaniu w polu pojawi się zielony napis "F4 paired".

Po sparowaniu bezprzewodowy przełącznik nożny automatycznie połączy się z OMII, gdy tylko oba urządzenia zostaną włączone.

### **Bypass oraz Trail**

Wybierzesz tu typ bypass (**DSP** lub **True bypass**).

**Uwaga:** Jeśli do wejścia podłączono tylko LEFT/MONO, ale do wyjścia podłączono zarówno LEFT/MONO, jak i RIGHT, system automatycznie przełączy się na bypass DSP. Użytkownik może wybrać pomiędzy DSP i True bypass, jeśli podłączone są oba wejścia lub jeśli podłączone jest tylko jedno wejście i jedno wyjście.

#### **Typ Bypass**

**DSP bypass** (Digital Signal Processing) buforuje sygnał w bypassie.

**True bypass** nie buforuje sygnału, zapewnia bezpośrednie połączenie między input i output.

- Obróć **Menu** i wybierz pole Bypass.
- Wciśnij **Menu** i wybierz typ bypass (True lub DSP).

## Trails

**Trails** można tylko aktywować, kiedy wybrano bypass DSP.

Gdy funkcja **Trails jest aktywna**, powtórzenia efektów delay lub echo efektu reverb mogą naturalnie zanikać po wyłączeniu danego efektu, ale nie będą generowane żadne nowe powtórzenia ani echa.

Przy **wyłączonej funkcji Trails**, powtórzenia efektów opóźnienia lub pogłosu zostaną odcięte, gdy tylko dany efekt zostanie wyłączony.

- Obróć kontroler **Menu** i wybierz pole Trail.
- Wciśnij **Menu** przełączając Trail On/Off.

## Exp.

Użyj tej strony, aby wybrać, który parametr jest kontrolowany przez zewnętrzny pedał ekspresji i dostosować minimalną wartość parametru, gdy pedał ekspresji znajduje się w pozycji pięty w dół (w przypadku, gdy nie chcesz, aby wartość minimalna wynosiła zero).

(Uwaga: P1 i P2 w podinterfejsie to dwa ukryte parametry w modelu efektu, takie jak Dist i Level of Dist-Verb; Min Value to minimalna wartość do ustawienia zewnętrznego pedału).



- Obróć pokrętkę Menu, aby wybrać parametr, którym chcesz sterować pedałem ekspresji. Będzie to ustawienie globalne i nie można go zmienić dla poszczególnych presetów.
- Naciśnij kontroler Menu, aby potwierdzić wybór. Wybrane parametry zostaną podświetlone na czerwono. (Uwaga: P1 i P2 in to dwa ukryte parametry w modelu efektu, takie jak Dist i Level dla Dist-Verb.)
- Wybierz pole „Min Value” na dole tego ekranu, aby zmienić minimalną wartość w procentach, która jest stosowana do efektu, gdy pedał ekspresji znajduje się w pozycji opuszczonej pięty.

## Calibrate

Ten ekran służy do kalibracji podłączonego pedału ekspresji. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Aby uzyskać najlepsze wyniki, użyj pedału ekspresji o maksymalnej rezystancji potencjometru 10 kΩ ~ 50 kΩ. Do połączenia pedału ekspresji z urządzeniem OMII użyj kabla 1/4" TRS (stereo).

Pedał ekspresji musi być skalibrowany tylko raz. Ponowna kalibracja jest konieczna tylko w przypadku zmiany pedału ekspresji.



Aby skalibrować pedał:

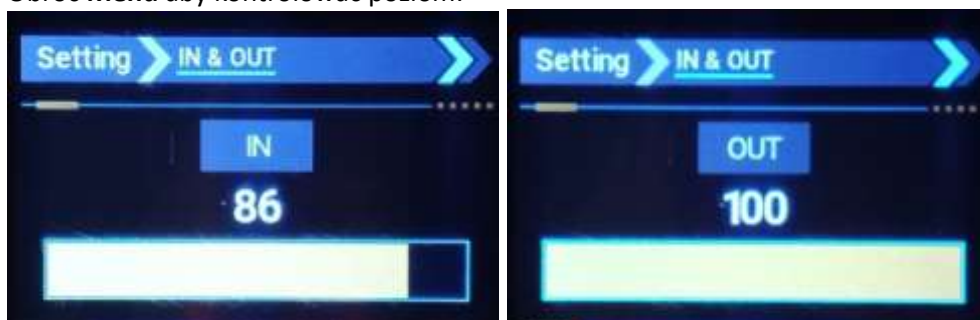
- Otwórz ekran Kalibracja w menu ustawień OMII.
- Otwórz całkowicie pedał ekspresji, aż do pozycji „pięta w dół”.
- Naciśnij Menu na OMII.
- Zamknij pedał ekspresji całkowicie do pozycji „palce w dół”.
- Naciśnij ponownie Menu na OMII.

To kończy proces kalibracji. Wciśnij **Home** aby powrócić do ekranu głównego.

## **IN & OUT**

Użyj tego ekranu, aby dostosować globalne poziomy wejściowe i wyjściowe.

- Naciśnij przycisk **Menu**, aby przełączać między poziomem wejścia (**IN**) i poziomem wyjścia (**OUT**).
- Obróć **Menu** aby kontrolować poziom.



## **Merge**

Po włączeniu funkcji Merge, ścieżki (powtórzenia i echa) opóźnienia i pogłosu będą się ze sobą łączyć po zmianie typu efektu lub presetu.

- Wciśnij **Menu** aby przełączać Merge on/off.

## **Global EQ**

Ocean Machine II jest wyposażony w sekcję Global EQ, która wpływa zarówno na suchy sygnał gitary, jak i na brzmienie efektów. Można ją włączyć lub wyłączyć. Global EQ może być używany do szybkiej regulacji warunków dźwiękowych w miejscu koncertu. Ustawienia Global EQ są niezależne od presetów i wpływają na wszystkie presetu.

- Obróć pokrętkę Menu, aby wybrać pole on/off lub parametr, który chcesz zmienić (niebieska ramka).
- Naciśnij element sterujący Menu, aby dostosować wybrane parametry (czerwona ramka).
- Obróć pokrętkę Menu, aby zmienić wartość.
- Naciśnij ponownie element sterujący Menu, aby zakończyć regulację (niebieska ramka).



1. **ON/OFF:** Przełącza Global EQ on/off

2. **L.FREQ:** Regulowana redukcja niskich częstotliwości.

Dostępne są opcje: OFF, 27 Hz, 47 Hz, 82 Hz, 150 Hz and 270 Hz.

Domyślnym ustawieniem dla podcięcia LOW jest OFF.

3. **EQ:** Podcięcie lub podbicie BASS, MID lub TREBLE +/- 12dB

( godzina 12-sta to 0 dB).

4. **H.FREQ:** Regulowane podcięcie wysokich częstotliwości.

Dostępne są opcje: OFF, 18 kHz, 12 kHz, 8.2 kHz, 5.6 kHz and 3.9 kHz.

Domyślnym ustawieniem dla podcięcia LOW jest OFF.

## MIDI

Ten ekran służy do konfigurowania ustawień sterowania MIDI.

**CHANNEL:** wybierz kanał midi 1-16 lub OMNI.

**PC MAP:** mapuj PC# dla presetów aby zmieniać presety komendami PC.

**CC TABLE:** przedstawia tabelę poleceń CC, kontrolowanych przez nie funkcji i odpowiednich zakresów.

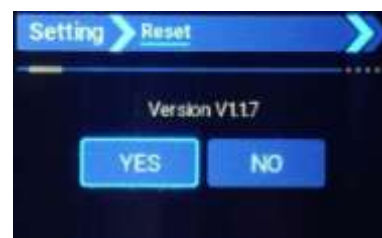
**MIDI SYNC:** aktywuje / dezaktywuje synchronizację zegara MIDI z innymi urządzeniami.

Jeśli MIDI SYNC jest aktywne, Master Tap Tempo OMII zostanie zsynchronizowane z podłączonym urządzeniem MIDI.

## Reset

Przeprowadzisz tu reset fabryczny Ocean Machine II.

- Obróć kontroler **Menu** na pozycję **YES**.
- Wciśnij kontroler **Menu** aby przeprowadzić reset. System poprosi o potwierdzenie.



Wybierz NO lub naciśnij przycisk Home, aby anulować procedurę przywracania ustawień fabrycznych.

**Uwaga:** Reset usunie zapisane presety i przywróci je do ustawień fabrycznych.



## PEDAŁ EKSPRESJI

- Zewnętrzny pedał ekspresji może być używany do kontrolowania różnych parametrów Ocean Machine II.
- Użyj kabla 1/4" TRS (stereo), aby podłączyć pedał ekspresji do wejścia EXP urządzenia OMII.
- Aby uzyskać najlepsze rezultaty, należy użyć pedału ekspresji o maksymalnej rezystancji potencjometru wynoszącej 10 kΩ ~ 50 kΩ.
- Parametry, którymi steruje pedał ekspresji, można wybrać na ekranie Exp. w menu Settings (Zobacz sekcję MENU SETTINGS ).
- Przed pierwszym użyciem pedału ekspresji w urządzeniu OMII należy go skalibrować. (Zobacz sekcję Calibrate w menu Settings)

## BEZPRZEWODOWY PRZEŁĄCZNIK NOŻNY

Ocean Machine II obsługuje bezprzewodowe przełączniki nożne z serii MOOER F4 (do nabycia osobno).

Specyfikacje akumulatora i wymagania dotyczące ładowania można znaleźć w instrukcji obsługi przełącznika nożnego F4.

Ocean Machine II może być podłączony tylko do jednego bezprzewodowego przełącznika nożnego na raz.

- Otwórz menu Ustawienia w OMII.
- Włącz przełącznik nożny F4, naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny A i C, aby wejść w tryb parowania (miga dioda LED).
- Wybierz opcję F4 Parowanie w menu ustawień i naciśnij element sterujący Menu.
- Po pomyślnym sparowaniu w polu menu ustawień pojawi się informacja „F4 paired”.

Bezprzewodowy przełącznik nożny F4 może być używany do wykonywania następujących funkcji:

- **Footswitch A** kontroluje Master Tap Tempo.
- **Footswitches B / C** kontroluje tap tempo DelayB / DelayA.
- **Footswitch D** jednocześnie włącza wszystkie efekty OMII on/off (global bypass). Zarówno w trybie Play jak i Patch.

Wyświetlacz bezprzewodowego przełącznika nożnego będzie wskazywał numer Presetu w trybie Patch lub „PL” w trybie Play.

Jeśli efekty są aktywne na OMII, dioda LED na bezprzewodowym przełączniku nożnym będzie migać, wskazując ich odpowiednie tempo.

## MIDI

Ocean Machine II może odbierać sygnały MIDI, ale nie może generować własnych poleceń MIDI.

Przychodzące komendy MIDI mogą być kierowane przez OMII do portu MIDI TRU i przekazywane do innych urządzeń.

Przychodzące sygnały Program Change (PC) mogą być używane do przywoływania zaprogramowanych ustawień. Przychodzące sygnały Control Change (CC) mogą być używane do włączania/wyłączania efektów, kontrolowania wartości parametrów itp.

Function	CC	Value Range
Reverb On/Off	23	0-127 (OFF < 64 < ON)
Reverb type	3	0-8
Pre-Dly	66	127
Decay	47	0-127
R.Tone	48	0-127 (Low pass: ≥ 73; Flat: 55-72; High pass: ≥ 54)
R.Mix	49	0-127
R.P1	50	0-127
R.P2	51	0-127
Delay B On/Off	25	0-127 (OFF < 64 < ON)
Delay B Type	9	0-8
Feedback B	59	0-127
Time B	60	0-127
Sweep B	61	0-127
D.Mix B	62	0-127
B.P1	63	0-127
B.P2	64	0-127
Pingpong B	65	0-127 (OFF < 64 < ON)
TempoB	20	0-14
Delay A On/Off	24	0-127 (OFF < 64 < ON)
Delay A Type	12	0-8
Feedback A	52	0-127
Time A	53	0-127
Sweep A	54	0-127
D.Mix A	55	0-127
A.P1	56	0-127
A.P2	57	0-127
Pingpong A	58	0-127 (OFF < 64 < ON)
TempoA	21	0-14
Looper In&Out	26	0-127 (OFF < 64 < ON)
Rec/Dub	27	0-127
Play	28	0-127
Stop	29	0-127
Clear All	30	0-127
HalfSpeed	31	0-127 (OFF < 64 < ON)
Reverse	32	0-127 (OFF < 64 < ON)
Looper Level	45	0-60
Expression	34	0-19
Min Value	35	0-100
Trail On/Off	70	0-127 (OFF < 64 < ON)
EQ On/Off	36	0-127 (OFF < 64 < ON)
L.FREQ	37	0-5
BASS	38	0-24
MID	39	0-24
TREBLE	40	0-24
H.FREQ	41	0-5
Input Level	42	0-100
Output Level	43	0-100
Master Mix	44	0-100
Merge	69	0-127 (OFF < 64 < ON)
R.Freeze	4	0-127 (OFF < 64 < ON)
B.Freeze	5	0-127 (OFF < 64 < ON)
A.Freeze	6	0-127 (OFF < 64 < ON)
TAP Master	71	0-127
TAP A	72	0-127
TAP B	73	0-127

Preset	Midi program No.
1A	Midi program #1
1B	Midi program #2
1C	Midi program #3
2A	Midi program #4
2B	Midi program #5
2C	Midi program #6
3A	Midi program #7
3B	Midi program #8
3C	Midi program #9
4A	Midi program #10
4B	Midi program #11
4C	Midi program #12
5A	Midi program #13
5B	Midi program #14
5C	Midi program #15
6A	Midi program #16
6B	Midi program #17
6C	Midi program #18
7A	Midi program #19
7B	Midi program #20
7C	Midi program #21
8A	Midi program #22
8B	Midi program #23
8C	Midi program #24

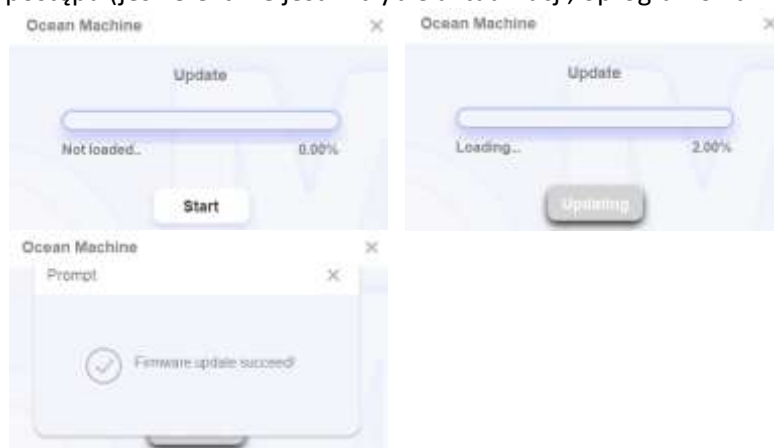
## AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA

Od czasu do czasu MOOER wydaje nowe aktualizacje oprogramowania sprzętowego dla Ocean Machine II, które zawierają nowe funkcje lub poprawki błędów oparte na opiniach użytkowników. Aktualna wersja oprogramowania sprzętowego OMII jest wyświetlana na ekranie **Reset**. (Zobacz sekcję Reset w menu Settings)

**Uwaga:** Aktualizacja oprogramowania sprzętowego zresetuje wszystkie ustawienia i zapisane presety do ustawień fabrycznych!

Do przeprowadzenia aktualizacji oprogramowania sprzętowego potrzebny będzie kabel USB typu C do USB typu A.

1. Pobierz najnowszą aktualizację oprogramowania dla Ocean Machine II z Centrum pobierania na oficjalnej stronie MOOER. ( <https://www.mooeraudio.com/Downloads.html> ) zainstaluj aplikację na komputerze.
2. Zastosuj kabel USB-C na USB-A cable aby podłączyć komputer portem USB do OMII.
3. Odłącz zasilanie w OMII.  
**Naciśnij i przytrzymaj pokrętkę Menu podczas ponownego podłączania zasilania.** Niebieska dioda LED w przycisku zaprogramowanych ustawień zacznie szybko migać, wskazując, że urządzenie jest w trybie **Firmware Update Mode**.
4. Otwórz program na komputerze i kliknij **Start**. Postęp aktualizacji zostanie wyświetlony na pasku postępu (jeśli efekt nie jest w trybie aktualizacji, oprogramowanie wyświetli błąd połączenia).



5. Po pomyślnej aktualizacji OMII przełączy się w tryb odtwarzania i będzie ponownie gotowy do użycia.

**Ostrzeżenie:** Nie odłączaj kabla USB ani zasilania urządzenia podczas aktualizacji. Może to spowodować nieoczekiwane błędy.

## SPECYFIKACJA

<b>Input:</b>	Interfejs audio TS 6,35 mm (1/4"), impedancja 1 M $\Omega$
<b>Output:</b>	Interfejs audio TS 6,35 mm (1/4"), impedancja 100 $\Omega$
<b>Zew. pedał ekspresji:</b>	Urządzenie TRS, impedancja 10 k $\Omega$ ~ 50 k $\Omega$
<b>Próbkowanie:</b>	44.1 k
<b>Dokładność próbkowania:</b>	24 bit
<b>Zasilanie:</b>	Zasilacz 9 VDC, 500 mA (środek ujemny)
<b>USB:</b>	Typ C do aktualizacji oprogramowania sprzętowego
<b>Wymiary:</b>	215 x 127 x 56 mm (DxSxW)
<b>Waga:</b>	1.1 kg
<b>Akcesoria:</b>	Kabel USB-C na USB-A, zasilacz, naklejki, karta z podpisem artysty

Zastrzeżenie: Ewentualne zmiany parametrów urządzenia nie będą zaktualizowane w tej instrukcji.