



**Bedienungsanleitung**

**Drumcomputer**

**MFB-501 Pro**

## Allgemeines

Der MFB-501 Pro ist eine weiterentwickelte Neuauflage des MFB-501, ergänzt um die Claps aus dem MFB-401 sowie acht Slots für Samples. Im Sequenzer des MFB-501 Pro können Steps und Parameter schrittweise programmiert werden. Dank kompletter MIDI-Steuerbarkeit ist auch der Einsatz als Soundmodul möglich.

## Inbetriebnahme

Stecken Sie das mitgelieferte Netzteil in die Mini-USB-Buchse. Alternativ können Sie das Gerät über eine Power Bank mit Strom versorgen.

Verbinden Sie den Eingang **MIDI In** mit einem Keyboard oder Sequenzer. Zur Klangausgabe stehen ein Stereo- und ein Kopfhörerausgang zur Verfügung.

Halten Sie zur Bedienung der Funktionen die beschriebenen Tastenkombinationen in der Abfolge genau ein, um Fehlbedienungen zu vermeiden.

## Sounds

Es gibt acht analoge Instrumente, die in folgenden Parametern editierbar sind:

- |              |            |   |
|--------------|------------|---|
| 1. <b>BD</b> | Bass Drum  | Tonhöhe, Ausklingzeit, Attack, Pegel          |
| 2. <b>SD</b> | Snare Drum | Tonhöhe, Ausklingzeit, Noise Pegel, Pegel     |
| 3. <b>CP</b> | Clap       | Ausklingzeit, Attack, Pegel                   |
| 4. <b>TT</b> | Tom        | Tonhöhe, Ausklingzeit, Attack, Pegel          |
| 5. <b>BO</b> | Bongo      | Tonhöhe, Ausklingzeit, Attack, Pegel          |
| 6. <b>CL</b> | Claves     | Tonhöhe, Ausklingzeit, Attack, Pegel          |
| 7. <b>CY</b> | Becken     | Tonhöhe, Ausklingzeit, Mix Noise/Metal, Pegel |
| 8. <b>HH</b> | Hihat      | Tonhöhe, Ausklingzeit, Mix Noise/Metal, Pegel |

Des weiteren gibt es acht Slots für Samples, die über eigene Sequenzerspuren angesteuert werden und bei denen jeweils die Tonhöhe und Ausklingzeit editierbar sind. Jeder Slot kann eines von 16 Samples bzw. 1 aus 128 Samples laden. Die Auswahl erfolgt über die Soundeinstellungen.

<b>Sample1</b>	Bass Drum	<b>Sample2</b>	Snare/Rim
<b>Sample3</b>	Clap	<b>Sample4</b>	Tom/Conga
<b>Sample5</b>	Tom/Bongo	<b>Sample6</b>	Clave/Crash
<b>Sample7</b>	Ride	<b>Sample8</b>	Hihat

In jeder Sample-Kategorie kann das jeweils 16. Sample über USB gegen ein benutzerdefiniertes Sample ausgetauscht werden. Die Übertragung von Samples erfolgt mithilfe eines Terminal-Programms unter Windows. Auf der MFB-Website steht für diesen Vorgang eine gesonderte Anleitung zum Download bereit.

## Soundwiedergabe

Die Instrumente lassen sich über die Step-Tasten **1/BD** bis **8/HH**, die auch zur Programmierung der Sequenzen dienen, manuell spielen. Wird die Taste **Shift** gedrückt (LED leuchtet rot), lösen die Step-Tasten die Sounds **Sample1** bis **Sample8** aus, je nachdem, welche Samples in die Slots geladen wurden.

## Soundeinstellungen

Pro Sound können die Lautstärke, Tonhöhe, Ausklingzeit und die Extra-Funktion bzw. ein Sample vorab eingestellt werden. Hierdurch entsteht, beispielsweise beim Löschen eines Patterns, eine Grundeinstellung. Bis auf die Lautstärke können diese Einstellungen nur bei gestopptem Sequenzer vorgenommen werden.

## Einstellungen der analoge Instrumente

Die Tasten **Rec** und eine Step-Taste, beispielsweise **1/BD**, werden gemeinsam kurz gedrückt. Beide LEDs leuchten (Record grün, Instrument rot).

Anschließend wird die zu editierende Soundfunktion gewählt, beispielsweise die Funktion **Level** über die Funktionstaste 6 – **Shuffle/Level** (LED leuchtet grün).

Mit dem Regler **Value** wird der Parameter in 16 Stufen eingestellt. Die Anzeige erfolgt über die acht Step-LEDs: 1 rot, 1 grün, 2 rot usw. bis 8 grün.

Beim Drehen des Reglers **Value** wird bei jedem neuen Wert der betreffende Sound automatisch getriggert, so dass kein manuelles Spielen erforderlich ist.

Die weiteren Parameter **Tune** für die Tonhöhe, **Decay** für die Ausklingzeit und **Extra** für spezielle Klangfunktionen werden auf die gleiche Weise editiert. Die Funktionen lassen sich nacheinander anwählen, die betreffenden LEDs leuchten grün und die Werte werden jeweils über den Regler **Value** eingestellt.

Kurz nach der Einstellung eines Wertes springt die Anzeige zur LED des betreffenden Instrumentes zurück. Dann kann durch gemeinsames Drücken der Taste **Rec** und einer anderen Step-Taste, beispielsweise **2/SD**, zu diesem Instrument gewechselt werden.

Erneutes Drücken der Taste **Rec** beendet den Editiervorgang (LED erlischt).

## Einstellungen der Samples

Nachdem die Taste **Shift** gedrückt wurde (LED leuchtet rot), können die acht aktiven Samples gespielt werden. Durch gemeinsames, kurzes Drücken der Taste **Rec** und einer Step-Taste, beispielsweise **1/BD**, ist der Slot **Sample1** angewählt.

Anschließend wird die zu editierende Soundfunktion gewählt, beispielsweise **Level** über die Funktionstaste 6 – **Shuffle/Level** (LED leuchtet grün). Die Werteeingabe erfolgt wie bei den analogen Instrumenten. Die Funktion **Extra** hier für die Samples nicht verfügbar.

Mit **Fine** kann das Sample in einem Bereich von zwei Halbtönen gestimmt werden.

**Hinweis:** **Tune** und **Fine(tune)** können bei den Samples zu interessanten Ergebnissen führen, jedoch treten bei einigen Frequenzen hörbare Artefakte auf.

### Auswahl eines Samples

Im Editiermodus wird mit der Taste **SampleSel** ein Sample aus der zugehörigen Bank in den Slot geladen. Die Auswahl erfolgt auch hier über dem Regler **Value**, der bei jedem Dreh das neue Sample automatisch triggert.

Die Bänke der Sample-Slots lassen sich tauschen. Soll zum Beispiel mit **Sample1** anstelle einer Bassdrum ein Clap gespielt werden, kann nach Auswahl von Slot 1 (**Rec + 1/BD**) bei gedrückt gehaltener Taste **SampleSel** mit der Taste **3/CP** die Bank **Sample3** auf den ersten Slot gelegt werden.

Erneutes Drücken der Taste **Rec** beendet den Editiervorgang (LED erlischt).

### Einstellung laden und speichern

Bis zu acht unterschiedliche Einstellungen für die Sounds, MIDI und den Shuffle-Modus können gespeichert werden.

Zum Speichern wird die Taste **MIDI** kurz gedrückt (LED leuchtet) und anschließend die Tasten **Rec** zusammen mit einer der acht Step-Tasten.

Zum Laden wird die Taste **MIDI** kurz gedrückt (LED leuchtet) und anschließend eine der acht Step-Tasten.

### Sequencer

Mit der Taste **Play** wird der Sequencer gestartet und angehalten. Mit der Taste **A/B** kann gewählt werden, ob Teil **A** (LED leuchtet rot), Teil **B** (LED leuchtet grün) des Patterns oder abwechselnd **A** und **B** (LED wechselt rot/grün) gespielt werden.

Mit dem Regler **Value** wird das Tempo bei laufendem Sequencer eingestellt.

### Patterns laden und speichern

Der MFB-501 Pro verfügt über drei Bänke à 36 Patterns. Um ein Pattern zu laden, wird zuerst die Taste **Bank1**, **Bank2** oder **Bank3** kurz gedrückt (LED leuchtet rot) und anschließend ein Pattern über die Funktionstasten **1** bis **6** ausgewählt. Ein Pattern hat dabei stets eine zweistellige Nummer: 11 bis 66.

**Beispiel:** Anwahl Pattern 25 – Taste **2** (LED leuchtet grün), Taste **5** (LED erlischt).

Zum Speichern eines Patterns wird die Taste **Bank1**, **Bank2** oder **Bank3** gehalten und dazu die Taste **Rec** gedrückt. Anschließend wird ein Speicherplatz über die Funktionstasten **1** bis **6** nach dem gleichen Prinzip ausgewählt.

### Patterns löschen

Das aktuell angewählte Pattern wird gelöscht, wenn die Tasten **Rec** und **Play** gemeinsam gedrückt werden.

## Patterns programmieren

Der MFB-501 Pro wird bei laufendem Sequenzer programmiert. Als erster Schritt wird mit der Taste **A/B** gewählt, welcher Teil des Patterns programmiert bzw. editiert werden soll. Dann wird der Sequenzer mit **Play** gestartet. Anschließend wird die Taste **Rec** zusammen mit einer Instrumententaste gedrückt, zum Beispiel **Rec + 1/BD**. Nun zeigen die acht Step-LEDs die Spur für das Instrument an. Für die Steps 1, 3, 5 usw. bis 15 leuchten die betreffenden LEDs rot. Für die Steps 2, 4, 6 usw. bis 16 leuchten die betreffenden LEDs grün.

Die Steps 1, 3, 5 usw. lassen sich direkt nach der Anwahl eingeben. Die Steps 2, 4, 6 usw. werden über die Taste **Shift** mit den acht Step-Tasten erreicht

**Beispiel:** Die Bassdrum soll auf den Steps 1, 7 und 12 programmiert werden. Für Step 1 wird die Taste **1/BD** gedrückt (LED **1 2** leuchtet rot). Für Step 7 wird die Taste **4/TT** gedrückt (LED **7 8** leuchtet rot). Für Step 12 wird **Shift** und die Taste **6/CL** gedrückt (LED **11 12** leuchtet grün).

Werden zwei benachbarte Steps programmiert, leuchtet die betreffende LED rot/grün. Durch erneutes Drücken der Step-Taste wird der Step gelöscht.

Für den Wechsel zum nächsten Instrument wird die Taste **Rec** in Kombination mit einer anderen Instrumententaste gedrückt, während der Sequenzer weiter läuft. Die Eingabe der Steps wird auf die gleiche Weise vorgenommen.

Für den Wechsel zu einem Sample wird zuerst die Taste **Shift** gedrückt (LED leuchtet rot). Anschließend wird mit der Kombination der Taste **Rec** und einer der acht Step-Tasten ein Sample-Slot ausgewählt, zum Beispiel **Rec + Sample1**.

## Parameter pro Step programmieren

Während ein Pattern programmiert wird, können für den zuletzt gesetzten Step die Parameter Tonhöhe, Ausklingzeit und Extra individuelle Werte eingegeben werden. So kann etwa ein gestimmtes Tom- oder Bongo-Set realisiert werden. Ebenso lassen sich über unterschiedliche Werte für **Decay** Open und Closed Hihats programmieren.

Nachdem ein Step gesetzt wurde, können nacheinander **Tune**, **Decay** und **Extra** über die Funktionstasten angewählt und ein Wert mit dem Regler **Value** eingestellt werden. Dies lässt sich für jeden weiteren Step wiederholen. Eine Änderung von **Level** gilt stets für alle Steps. Eine nachträgliche Editierung ist nicht möglich. Für eine Änderung muss ein Step gelöscht und neu gesetzt werden.

In einer Sample-Spur kann neben **Tune** und **Decay** mit **SampleSel** auch ein anderes Sample pro Step programmiert werden.

Mit einem erneuten Druck der Taste **Rec** wird die Programmierung abgeschlossen (LED erlischt) und das Pattern kann gespeichert werden.

## Patternlänge

Die Länge eines Patterns kann zwischen einem und 16 Steps programmiert werden. Der Last Step wird gesetzt, indem zuerst **REC** gedrückt wird, dann **1/BD** kurz, **8/HH** kurz und **REC** wieder losgelassen wird. Dann wird mit einer Step-Taste der letzte Step für dieses Patterns bestimmt, etwa **7/CY** (3/4 Takt).

## Patterns via MIDI programmieren

Zur Programmierung von Melodien und Percussion in unterschiedlichen Tonhöhen kann ein Pattern mithilfe eines MIDI-Keyboards eingegeben werden. Diese Programmierung erfolgt schrittweise, ist jedoch nur möglich, wenn der Sequenzer nicht läuft.

Die Taste **Rec** wird hierzu in Kombination mit der Taste eines Instrumentes gedrückt. Soll ein Sample ausgewählt werden, muss zuvor die Taste **Shift** gedrückt werden (LED leuchtet rot) und anschließend wird **Rec** zusammen mit der Taste eines Sample-Slots gedrückt. Bei Bedarf kann über **SampleSel** (LED leuchtet grün) mit dem Regler **Value** erst ein Sample aus der dazu gehörenden Bank gewählt werden. Nach dem Deaktivieren von **SampleSel** (LED erlischt) ist die Sample-Spur bereit. Über MIDI kann nunmehr mit den Noten A0 (Notennummer #45) bis C2 (#60) das ausgewählte Instrument chromatisch in das Pattern eingegeben werden. Mit den Noten D0 bzw. D2 (#38 / #62) lassen sich Pausen setzen (nur in diesem Modus). Mit jeder gedrückten Keyboardtaste bzw. MIDI-Note wird ein neuer Step im Pattern programmiert. Nach dem 16. Step verlässt der Sequenzer automatisch den Record-Modus. Alternativ kann der Vorgang auch vorzeitig durch einen Druck auf die Taste **Rec** abgebrochen werden. Die bis dahin gesetzten Noten bleiben erhalten. Mit **Play** kann die programmierte Sequenz anschließend abgehört werden.

## Copy A → B

Ist der Teil **A** eines Patterns programmiert, ist es oft sinnvoll, diesen in den Teil **B** zu kopieren, um dort in der Folge Änderungen zu programmieren. Zum Kopieren wird die Taste **Rec** zusammen mit der Taste **A/B** gedrückt. Die LED über der Taste **Rec** leuchtet zur Bestätigung kurz grün auf, sobald der Vorgang abgeschlossen ist.

## Song-Programmierung

Mehrere Patterns lassen sich zu einem Song bzw. einer längeren Sequenz verbinden, die dann in der programmierten Reihenfolge abgespielt werden. Die Song-Programmierung ist nur bei gestopptem Sequenzer möglich.

Nach Drücken der Taste **Song** (LED leuchtet rot) wird kurz die Taste **Rec** (LED leuchtet rot) gedrückt.

Anschließend werden die Patterns in der gewünschten Reihenfolge angewählt, zum Beispiel **Bank1**, 2x Taste **1** für Pattern 11 und mit **A/B** der entsprechende Teil. Mit der Taste **Play** wird der Vorgang nach jedem Pattern bestätigt. Die Play-LED leuchtet kurz rot auf und erlischt dann wieder. Nun kann das nächste Pattern mit **Bank > Patternnummer > A** oder **B** programmiert werden. Anschließend erfolgt wieder die Bestätigung über **Play**.

Wenn ein Pattern mehrfach hintereinander programmiert werden soll, genügt es, wenn nach der ersten Anwahl mit der Taste **Play** so oft erneut bestätigt wird, wie das Pattern gespielt werden soll. Bei dieser Vorgehensweise kann vor dem nächsten Schritt jedoch jedes Mal zwischen Teil A und B gewählt werden.

Die Song-Programmierung wird mit einem Druck auf die Taste **Rec** beendet (LED erlischt).

### **Songs laden und speichern**

Nach der Programmierung kann ein Song auf einem von neun Speicherplätzen gesichert werden. Hierzu werden die Tasten **Song** und **Rec** nacheinander gedrückt (LEDs leuchten rot). Anschließend wird mit den Funktionstasten **1** bis **3** ein Platz ausgewählt (11, 12, 13 / 21, 22, 23 / 31, 32, 33). Der Speichervorgang wird durch einen erneuten Druck auf die Taste **Rec** abgeschlossen (LED erlischt).

Zum Laden eines Songs wird die Taste **Song** gedrückt und anschließend über die Funktionstasten **1** bis **3** ein Song aufgerufen, der automatisch geladen wird.

Der Song ist nunmehr spielbereit. Nachdem die Taste **Song** gedrückt wurde (LED leuchtet rot), kann der Song mit **Play** gestartet werden. Die LEDs der Funktionstasten **1** bis **6** zeigen den Fortlauf an.

### **Mute-Funktion**

Einzelne Instrumente können während des Spielens stumm geschaltet werden. Wenn bei laufendem Sequenzer die Tasten **Shuffle** und ein Instrument, etwa **1/BD**, gedrückt werden, wird dieses Instrument stumm geschaltet. Die LED leuchtet dann rot, für den analogen Sound, bzw. nach einem weiteren Druck auf die Taste, grün für den Sample-Slot. Mit einem weiteren Druck auf die Taste wird das Instrument wieder aktiviert (LED erlischt).

### **Shuffle**

Zur Auswahl stehen fünf Shuffle-Muster, die global auf alle Patterns wirken. Wird bei gestopptem Sequenzer die Taste **Shuffle** gedrückt (LED leuchtet rot), kann mit den Funktionstasten **2** bis **6** ein Shuffle-Muster gewählt werden. Mit **1** wird der Shuffle deaktiviert.

## **MIDI-Kanal**

Der MIDI-Kanal wird über eine Lernfunktion eingestellt. Bei gestoppten Sequenzer wird mit der Taste **MIDI** die Lernmodus aktiviert (LED leuchtet rot). Anschließend wird mit einem angeschlossenen MIDI-Keyboard eine beliebige Note auf dem gewünschten MIDI-Kanal gesendet. Danach erlischt die LED und der MIDI-Kanal ist eingestellt.

## **MIDI Velocity**

Der Empfang von Velocity-Daten (Anschlagsdynamik) kann aktiviert bzw. deaktiviert werden. Die Taste **MIDI** wird gedrückt (LED leuchtet rot) und mit der Funktionstaste **1** wird Velocity aktiviert (LED leuchtet) bzw. deaktiviert (LED aus).

## **MIDI CC**

Der Empfang von MIDI-Controllerdaten (siehe Liste am Ende der Anleitung) kann aktiviert bzw. deaktiviert werden. Hierzu wird die Taste **MIDI** gedrückt (LED leuchtet rot) und mit der Funktionstaste **2** wird der Empfang aktiviert (LED leuchtet) bzw. deaktiviert (LED aus).

## **MIDI Clock / Externe Synchronisation**

Der Sequenzer des MFB-501 Pro kann von der geräteinternen Clock auf eine externe Synchronisation über MIDI oder eine analoge Clock umgestellt werden. Zur Aktivierung der externen Synchronisation wird die Taste **MIDI** gedrückt (LED leuchtet rot). Mit der Funktionstaste **3** wird auf den Empfang einer MIDI-Clock gewechselt (LED leuchtet grün). Mit der Funktionstaste **4** wird auf den Empfang einer analogen Clock gewechselt (LED leuchtet grün). Nach der Anwahl bzw. der Deaktivierung erlöschen die LEDs und gewählte Modus ist aktiv. Die drei Optionen schließen sich gegenseitig aus.

Die Sync-Buchse für die analoge Clock ist als TRS-Stecker (3,5 mm) ausgeführt, wobei die Spitze die Clock überträgt und der Ringkontakt die Start/Stop-Befehle.

## **Sound-Reset über MIDI**

Durch die Verwendung von MIDI-Controllern werden die Soundeinstellungen anhaltend verändert. Um den zuletzt gespeicherten Zustand wiederherzustellen, werden die Taste **MIDI** und anschließend die Funktionstaste **5** gedrückt.

**Hinweis:** Für die dynamische Klangveränderung mit MIDI-Controllern steht oberhalb der MIDI-Noten #72 ein extra dafür angelegtes Drumkit zur Verfügung. Die Drumkits auf den tiefer gelegenen Noten verwenden bereits intern einige fest eingestellte MIDI-Controller.



## MFB-501 Pro als Soundmodul

Auf dem eingestellten MIDI-Kanal kann der MFB-501 Pro als Soundmodul von einem externen Sequenzer oder einer DAW angesteuert werden. Die Instrumente und Samples liegen dabei in unterschiedlichen Kits angeordnet über mehrere Oktaven verteilt. Auf weiteren MIDI-Kanälen sind bestimmte Sounds und Samples tonal und zum Teil polyphon spielbar (siehe MIDI-Implementation).

Wenn die Instrumente nur getriggert werden sollen, sollte die Clock auf intern gestellt sein. Alternativ ist es auch möglich, den Sequenzer zu synchronisieren und einzelne Instrumente von einer externen Quelle parallel dazu zu triggern.

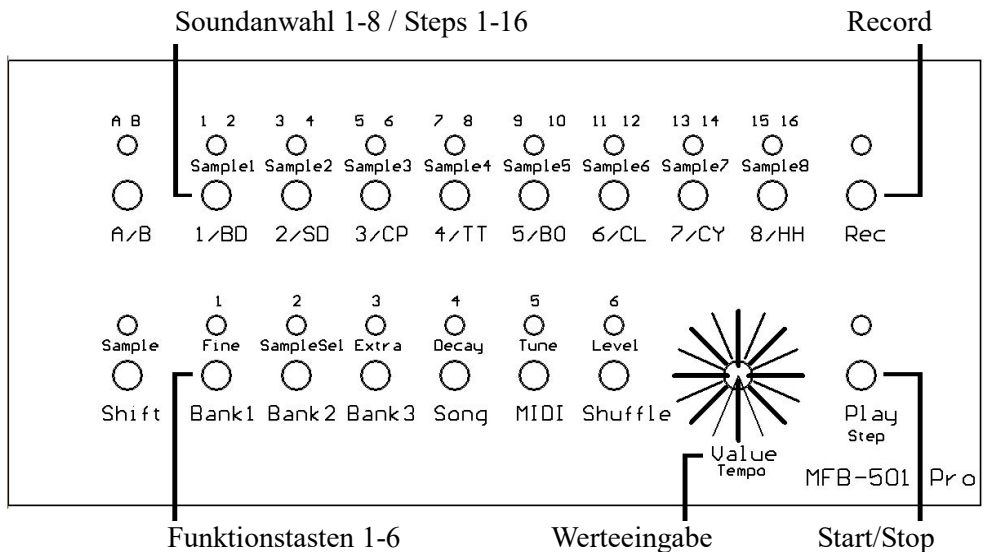
## Datenübertragung von Patterns, Samples über USB, Firmware-Updates

Ist der MFB-501 Pro über die USB mit einem Windows-Computer verbunden, der entsprechende Treiber installiert, können Patterns und Samples über USB ausgetauscht sowie die Firmware des Geräts aktualisiert werden. Zum Einsatz kommt dabei ein Terminalprogramm für die Datenübertragung.

Lesen Sie hierzu die separate Anleitung, die auf der MFB-Website als PDF-Datei hinterlegt ist.

Patterns lassen sich sowohl auf dem Rechner speichern als auch von diesem in den MFB-501 Pro zurückspielen.

Die Übertragung von Samples ist ausschließlich vom Rechner in den MFB-501 Pro möglich, nicht umgekehrt. Dabei lässt sich in jedem Sample-Slot 1 (Sample1) bis 8 (Sample8) immer nur das letzte (16.) Sample einer Bank ersetzen.



## MIDI Implementation

MIDI-Note	Instrument/Funktion	CC-Nummer	Funktion
Note # 36	BD MFB-501	CC# 03	BD Tune 0...127
Note # 37	HH MFB-501	CC# 11	SD Tune 0...127
Note # 38	SD MFB-501	CC# 19	TT Tune 0...127
Note # 39	OH MFB-501	CC# 21	BO Tune 0...127
Note # 40	CP MFB-401	CC# 86	CL Tune 0...127
Note # 41	LT MFB-501	CC# 84	CY Tune 0...127
Note # 42	CL1 MFB-501	CC# 89	HH Tune 0...127
Note # 43	HT MFB-501	CC# 64	BD Decay 0...127
Note # 44	CL2 MFB-501	CC# 67	SD Decay 0...127
Note # 45	LBMFB-501	CC# 75	CP Decay 0...127
Note # 46	CY MFB-501	CC# 20	TT Decay 0...127
Note # 47	HB MFB-501	CC# 78	BO Decay 0...127
Note # 48	BD MFB-502	CC# 87	CL Decay 0...127
Note # 49	HH MFB-502	CC# 85	CY Decay 0...127
Note # 50	SD MFB-502	CC# 90	HH Decay 0...127
Note # 51	OH MFB-502	CC# 02	BD Attack 0...15
Note # 52	CP MFB-502	CC# 13	SD Snappy 0...15
Note # 53	LT MFB-502	CC# 76	CP Attack 0...15
Note # 54	CY MFB-502	CC# 79	TT Attack 0...15
Note # 55	MT MFB-502	CC# 82	BO Attack 0...15
Note # 56	CY MFB-502	CC# 53	CL Attack 0...15
Note # 57	HT MFB-502	CC# 88	CY Mix 0...15
Note # 58	CY MFB-502	CC# 93	HH Mix 0...15
Note # 59	HT2 MFB-502	CC#32	Sample1 Tune 0...124
Note # 60	BD MFB-512	CC#33	Sample1 Decay 0...120
Note # 61	HH MFB-512	CC#34	Sample1 No 0...127
Note # 62	SD MFB-512	CC#35	Sample2 Tune 0...124
Note # 63	OH MFB-512	CC#36	Sample2 Decay 0...120
Note # 64	CP MFB-512	CC#37	Sample2 No 0...127
Note # 65	LT MFB-512	CC#38	Sample3 Tune 0...124
Note # 66	CY MFB-512	CC#39	Sample3 Decay 0...120
Note # 66	MT MFB-512	CC#40	Sample3 No 0...127
Note # 68	CY MFB-512	CC#41	Sample4 Tune 0...124
Note # 69	MT MFB-512	CC#42	Sample4 Decay 0...120
Note # 70	CY MFB-512	CC#43	Sample4 No 0...127
Note # 71	HT MFB-512	CC#44	Sample5 Tune 0...124
Note # 72	BD analog	CC#45	Sample5 Decay 0...120
Note # 73	SD analog	CC#46	Sample5 No 0...127
Note # 74	CP analog	CC#47	Sample6 Tune 0...124
Note # 75	TT analog	CC#48	Sample6 Decay 0...120
Note # 76	BO analog	CC#49	Sample6 No 0...127
Note # 77	CL analog	CC#50	Sample7 Tune 0...124

<b>MIDI-Note</b>	<b>Instrument/Funktion</b>	<b>CC-Nummer</b>	<b>Funktion</b>
Note # 78	CY analog	CC#51	Sample7 Decay 0...120
Note # 79	HH analog	CC#52	Sample7 No 0...127
Note # 80	Sample1	CC#53	Sample8 Tune 0...124
Note # 81	Sample2	CC#54	Sample8 Decay 0...120
Note # 82	Sample3	CC#55	Sample8 No 0...127
Note # 83	Sample4		
Note # 84	Sample5		
Note # 85	Sample6		
Note # 86	Sample7		
Note # 87	Sample8		

**MIDI-Kanal +1**

Note #36 - #60 = Sample1

Note #65 - #96 = Sample2

**MIDI-Kanal +2**

Note #36 - #60 = Sample3

Note #65 - #96 = Sample4

**MIDI-Kanal +3**

Note #36 - #60 = Sample5

Note #65 - #96 = Sample6

**MIDI-Kanal +4**

Note #36 - #60 = Sample7

Note #65 - #96 = Sample8

**MIDI-Kanal +5**

Note #36 - #60 = Sample1-4 4-stimmig

Note #65 - #96 = Sample 5-8 4-stimmig

**MIDI-Kanal +6**

Note #36 - #60 = Sample1-8 8-stimmig