

# **ALBINO 3**

[yimlanders@yahoo.es](mailto:yimlanders@yahoo.es)

# ALBINO3

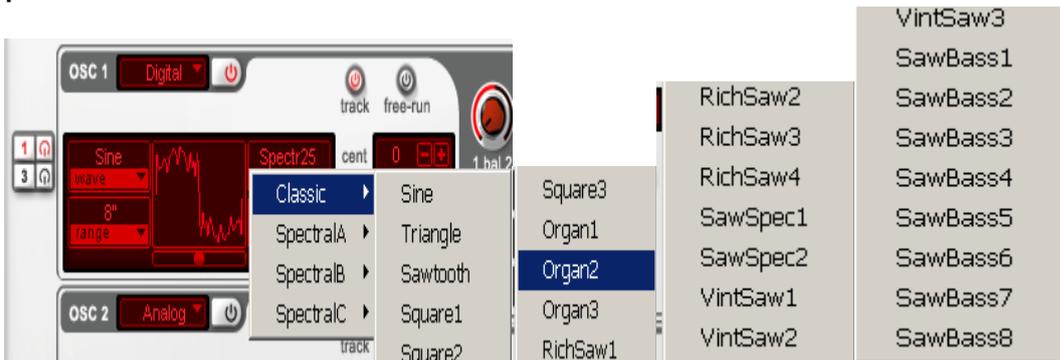
## OSCILADORES:

Tiene 4 osciladores.



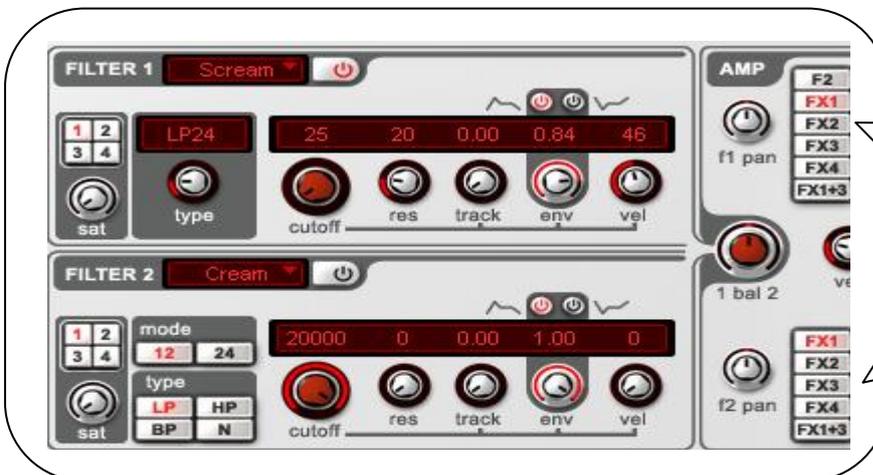
El 1 y 2 van juntos  
El 3 y 4 tambien.

Tiene aparte de las ondas analogicas que se ven en la foto, otras digitales que no hay pocas:



## FILTROS:

En cada oscilador se puede elegir al filtro que ira destinado,,albino 3 tiene 2 filtros:



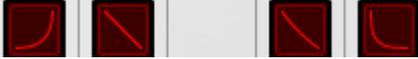
Encaminar efectos

## ENVOLVENTES:



Osciladores y filtros tienen su propia envolvente. Los osciladores pueden funcionar independientemente o con la envolvente general. Para solo tener una envolvente

general, tienes que pulsar el botón sync en A .sync



Modifica la curva de volumen con el ratón.

## MATRIX:



Aquí es donde pondremos y configuraremos el sintetizador para modular todas las partes que queramos con los lfos. También tiene un arpegiador. Si apretamos al L1,

nos pondremos en la sección del lfo 1, L2 en el lfo 2, así hasta 4 lfos.

Los números del centro indican la cantidad que vamos a modular.

**EFFECTOS:**

No hace falta comentar mucho sobre los efectos, solo destacar que tiene un filtro muy útil, ya que puedes ponerlo a los filtros 1 y 2.

## LFOS:



**MONO:** no seleccionado, el lfo solo hará un ciclo, siempre que este sync en off.

Mono seleccionado, el lfo seguirá ciclos infinitos.

**ATTACK** hace un fundido de entrada del lfo, decay lo mantiene.

**SYMMETRY**, configuras la amplitud de la onda del lfo.

**PHASE:** Cambio de la phase de la onda del lfo. La onda comienza desde la posición 0 de su phase, cambiando esta phase por ejemplo a 90°, el lfo tendrá como principio de onda en su parte de 90° y no desde su parte cero.

**FREQ:** Frecuencia del lfo. En otros sintes llamado rate o Speedy del lfo. Es lo lento o rápido que podrá ir el lfo.

**SYNC:** Sincronización de la frecuencia del lfo al secuenciador.

## OTROS PARÁMETROS:

### SECCIÓN MASTER:

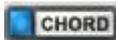


Seleccionar bancos de sonidos e instrumentos.



Con esta herramienta podrás automatizar los controles de albino con un controlador externo,,mueves el filtro(por ejemplo) y le das a learn , ahora rueda el parámetro de tu controlador,,ya tienes asignado el filtro a ese parámetro.

Esto son las utilidades que tiene el egs:



Memoria de acordes:



Pulsar el learn,,tocar notas y luego play.



Esto genera datos aleatorios creando sonidos al azar,,,, a lo mejor sale algo interesante.



Portamento

### SECCIÓN OSCILADORES:



El spread, es una especie de relleno del sonido, el cual lo modifica notablemente.

## PARTES DE ALBINO 3:

En albino 3 puedes crear sonidos con hasta 4 instancias de albino, o bien hacer divisiones del teclado para cada parte:

location	layer name	vol	pan	note offset	filter: PVW MW AT SP	key-range	vel-range
1	Layer 1	-12	< C >	0	Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ	C-2 G8	1 127
2	Layer 2	-12	< C >	0	Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ	C-2 G8	1 127
3	Layer 3	-12	< C >	0	Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ	C-2 G8	1 127
4	Layer 4	-12	< C >	0	Ⓜ Ⓜ Ⓜ Ⓜ	C-2 G8	1 127