

Opsiyonlar

Şimdiye kadar **attack**, **release**, **cutoff** gibi opsiyonları play komutundan sonra kullandınız. Opsiyonlar ise duyduğunuz sesin çeşitli özelliklerini kontrol etmek, düzenlemek için kullanılabilir. Her synth kendisine ait, güzel tınlayacak ve duyulacak opsiyonlara sahiptir. Bununla birlikte belirli opsiyonlar, sesler için paylaşılmıştır. Şimdi birkaç tane daha opsiyon öğrenecek ve ses'inizi daha iyi ifade edebileceksiniz.

Unutmadan! Bazı opsiyonları sample (örnek)'lar için de kullanabilirsiniz.

amp:

Amplitude (genlik) kelimesinin kısaltmasıdır. Genlik sesin gürlüğüdür. 0 sessiz (hiçbir şey duyamazsınız), 1 normal ses seviyesidir. Amp değerini yani genliği istediğiniz değerde kullanabilirsiniz 2, 10 veya 100... Bununla birlikte bu ayar bazı durumlarda sesi çamursu veya garip hale getirebilir. Bu nedenle düşük genlik ayarlarını kullanmayı tercih edin. Örneğin 0 ile 0.5 arasındaki değerler compression'dan (baskı, basınç) kaçınmanıza yardımcı olur.

```
play :c2, amp: 0.5
```

pan:

Pan ayarı sesi stereo olarak kontrol etmenizi sağlar. -1 değeri sesi sol hoparlörden, değeri sesi sağ hoparlörden ve 0 değeri ise sesi merkezden duymanızı sağlar. Kısacası -1 ile 1 arasındaki değerler kullanılabilir. Örneğin hi-hat için rastgele bir pan değeri seçmeniz müziğe ya da kullandığınız sese farklı bir renk katabilir.

```
play :c2, amp: 0.5, pan: -1 #left speaker
play :c2, amp: 0.5, pan: 0 #center
play :c2, amp: 0.5, pan: 1 #right speaker

sample :drum_cymbal_closed, pan: rrand(-0.7, 0.7)
```

cutoff:

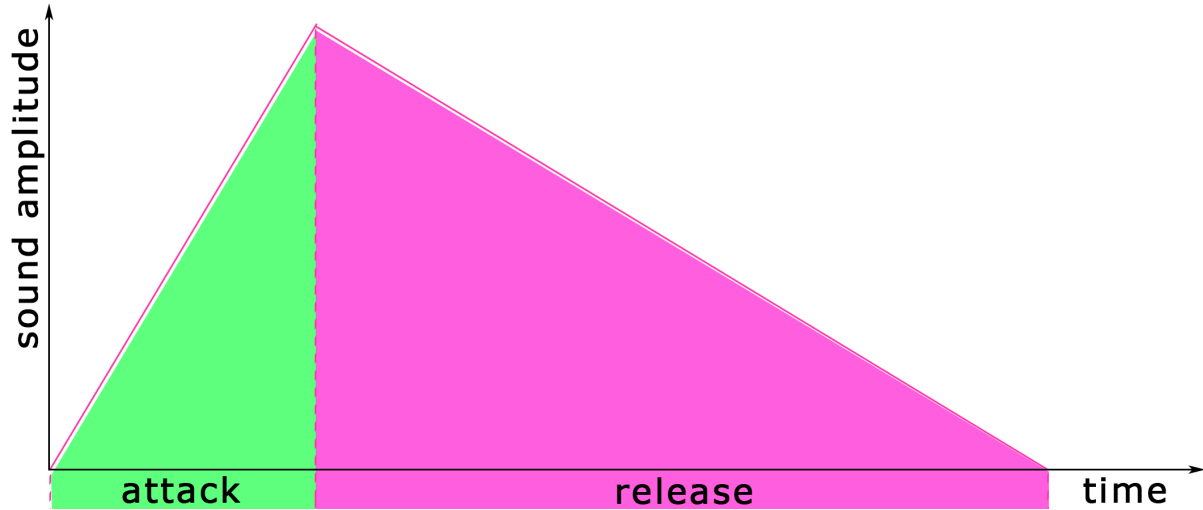
Seçtiğiniz değerden büyük frekansları engeller. 0 ile 130 arasındaki değerleri kullanınız.

```
play :c2, cutoff: 80
```

attack: ve release:

Attack (sesin tepe noktasına ulaşma süresi) ve release (tepe noktasından susma anına kadar geçen süre).

```
play :c2, attack: 1, release: 1 #the note is two beats long
```



use_synth_defaults ve **use_sample_defaults**

Eğer opsiyonları spesifik olarak belirli bir ses ya da sample (örnek) için kullanmak istemiyorsanız “**use_synth_defaults**” ve “**use_sample_defaults**” komutlarını kullanabilirsiniz. Bu komutlar belirli opsiyonları belirli sample’lar veya sesler için kullanmanızı sağlar.

```
live_loop :melody do
  use_synth :mod_fm
  use_synth_defaults attack: 0.25, release: 0.5, pan: rrand(-0
.5, 0.5), cutoff: 50
  play 72
  sleep 0.25
  play 76
  sleep 0.25
  play 76
  sleep 0.25
end
```

Bonus: **beat_stretch:** and **rate:**

Bunlar es geçmek için çok havalı, bunları kullan:

```
live_loop :amen_break do
  sample :loop_amen
  sleep 2
end
```

Sonunda rahatsızlık verici bir açıklık var. Örnek 1.753310657596372 vuruş uzunluğunda, ancak bu uzunluk diğer tüm özelliklerle kullanıldığında pek kullanışlı değil. Şanslısınız ki **beat_stretch: 2** kodu sample’ınızı uzatmak ya da kısaltmak için (tam olarak 2 vuruş uzunluğuna) kullanılabilir:

```
live_loop :amen_break do
  sample :loop_amen, beat_stretch:2
  sleep 2
end
```

Harika! Şimdi sıra **rate** opsiyonunda. Rate opsiyonu müziğinizin istediğiniz hızda çalışmasını kontrol eder. 1 orijinal hızı, 0.5 orijinalin yarıya düşürülmüş hızı, 2 ise orijinal hızınızın iki katıdır. Bu opsiyonla birlikte sample aynı zamanda sesin daha tiz veya daha pes olmasına olanak tanır. Ayrıca negatif değerleri de seçebilirsiniz! Negatif değerler sample'ınızı tersten oynatır. Aşağıdaki loop örneğini kullanın ve kullanırken rate ve sleep değerlerini değiştirmeyi deneyin.

```
live_loop :amen_break do
  sample :loop_amen, beat_stretch:2, rate: -1
  sleep 2
end
```

Effektler

Bunu şimdiye kadar içimizde tutuyorduk, ancak zamanı geldi! Sırada efektler: **with_fx** !

Bu sizin bestenize ya da kompozisyonunuza efekt eklemek için oldukça güçlü bir özellik. Öncelikle **:reverb** kodu ile başlayalım.

Genellikle çoğu sesi reverb (yankı) ile daha güzel bir ton veya ses'e çeviririz. Şimdi kodumuzu **with_fx :reverb do** ve **end** bloklarıyla donatalım.

```
live_loop :effects do
  with_fx :reverb do
    play 50
    sleep 0.5
    sample :elec_plip
    sleep 0.5
    play 62
  end
end
```

Daha iyi bir ses meydana geldi değil mi? Tıpkı synth'ler ve sample'lar gibi efektlerin de opsiyonları vardır. Örneğin **:mix** opsiyonu ile orijinal sese ne kadar efekt ekleyeceğinizi belirleyebilirsiniz. mix: 0 sadece orijinal sesi verirken, mix: 1 sadece efekti duymanızı sağlar. Aynı zamanda reverb bir **room** opsiyonuna da sahiptir. Farklı oda boyutlarını deneyebilirsiniz 0 ile 1 arasındaki değerler içinden. Eğer yardım menüsündeki "Fx" bölümüne girerseniz hangi opsiyonları hangi efektler için kullanabileceğinizi görebilirsiniz.

```
live_loop :effects do
  with_fx :reverb, mix: 0.5, room: 0.9 do
    play 50
    sleep 0.5
    sample :elec_plip
    sleep 0.5
    play 62
  end
end
```

Çok fazla efekt seçeneceği var. Aynı zamanda sadece birine bağlı kalmak zorunda değilsiniz (bazı noktalarda bilgisayarınız kaynaklarını tüketebilir ama şimdilik bunu dert etmenize gerek yok).

```
live_loop :effects do
  with_fx :wobble do
    with_fx :slicer do
      with_fx :reverb do
        play 50
        sleep 0.5
        sample :elec_plip
        sleep 0.5
        play 62
      end
    end
  end
end
```

Şimdi çıldırın ve istediğiniz her yere efekt koyun ve harika sesler, müzikler yapın!