

## SCULPTER LA MATERIE SONORE AVEC LE LOGICIEL HIGH C

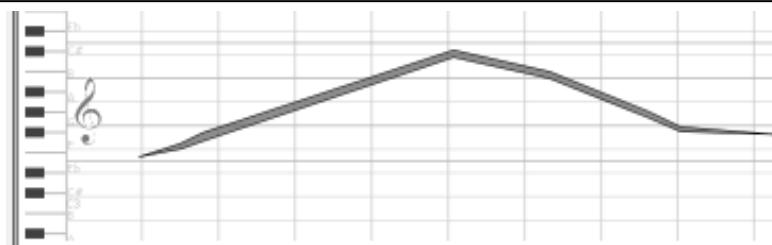
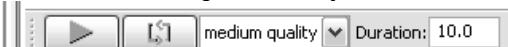
**Consignes :**

- 1. connecte-toi dans ton espace personnel. Double clique sur l'icône du logiciel HighC sur le bureau pour ouvrir une partition vierge.**

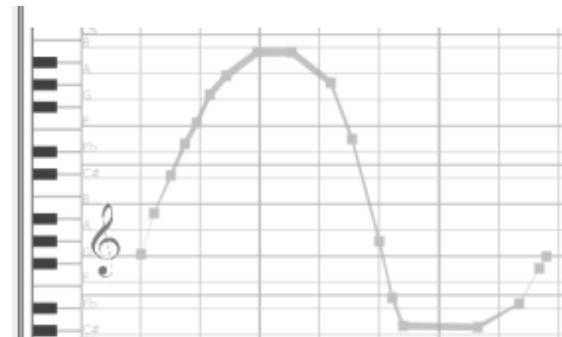


Voici la barre d'outils de HighC

- 2. Clique sur le pinceau (3<sup>e</sup> outil à partir de la gauche). Dessine un trait de gauche à droite dans la partition vierge. Pour l'écouter clique sur Play :**



- 3. Crée un autre son, donne-lui une forme. Utilise l'outil de sélection (2<sup>e</sup> outil de gauche). Clique n'importe où sur le son : un point apparaît, en glissant dans la page avec le bouton enfoncé sur l'un des points, crée un mouvement ascendant ou descendant.**



- 4. Clique sur Edition pour copier, coller (Ctrl C puis Ctrl V), supprimer ou dupliquer les sons créés. Sélectionne le son précédemment créé.**

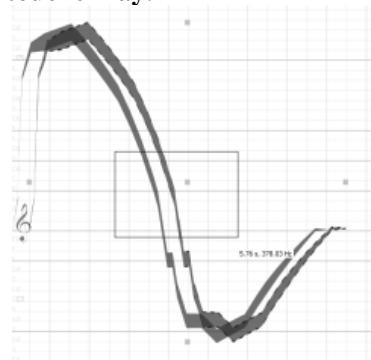
Fais deux copier-coller pour obtenir 3 voix distinctes.

Après avoir sélectionné l'outil de sélection (n°2), clique sur les 3 nouveaux sons créés pour les déplacer et les différencier les uns des autres en déplaçant les points à ta guise.

Tu peux écouter et modifier le résultat à tout moment.

Le premier son représentera la **TENEUR**. Les autres sons représenteront les **VOIX ORGANALES**.

**Clique dans le vide près de ces sons dans la page : un rectangle apparaîtra et tu pourras écouter les 3 sons ensemble en pressant la touche Play.**



- 5. Sauvegarde ton travail :** clique sur Fichier – Enregistrer la composition sous – Nomme ton travail et dépose-le dans un dossier où tu pourras le retrouver et le retravailler.

- 6. Régler la durée du morceau, le zoom et la vue panoramique.**

Clique sur le champ de texte « **Durée** » et écris la durée voulue de ton morceau, par exemple **30** (secondes) puis tape Enter. Glisse les curseurs en bas à droite de la fenêtre pour redimensionner ta partition. Le curseur vertical te permettra de zoomer ou d'avoir une vue panoramique de ton morceau.

- 7. Régler l'enveloppe.**

Sur le côté droit, vas à **Enveloppes** (clique sur **Base** pour les faire apparaître si tu ne vois rien).

Tu peux les écouter en cliquant sur le petit haut-parleur pour choisir celle que tu préfères.

Lorsque tu as choisi, clique sur **Edition/tout sélectionner** puis **édition/assigner enveloppe** (ou Ctrl A et Ctrl E). Tes sons vont alors changer de forme. Tu peux assigner une enveloppe à chaque son séparément en le sélectionnant au préalable avec l'outil n°2.

### 8. Régler la forme d'onde.

Clique sur l'outil de sélection. Sélectionne une des formes d'ondes de ta partition.

A droite, dans la fenêtre formes d'ondes, sélectionne par exemple *triangle* et clique sur *Editer – assigner forme d'onde*. Ta forme d'onde change de couleur et adopte le son choisi. Là aussi, tu peux écouter le son en cliquant d'abord sur le haut-parleur.

### 9. Récapitulation des tâches à accomplir.

- Dessiner une forme d'onde qui représente la teneur (bourdon) et lui assigner une forme d'onde et une enveloppe de ton choix.
- Dessiner une 2<sup>e</sup> forme qui se détachera progressivement de la 1<sup>ère</sup> et la copier 2 fois.
- Les 3 voix au-dessus de la teneur évolueront librement sans toutefois trop s'éloigner les unes des autres. Leur assigner également une forme d'onde et une enveloppe.
- Tester au moins 3 types de formes d'ondes et d'enveloppe. Chaque élève réalisera une « syllabe ».
- Il n'est pas exclu de se servir des touches du clavier et des lettres (C=Do).
- Enregistre ton travail régulièrement (enregistrer composition sous) en lui donnant un nom et place-le dans le dossier Mes Devoirs. Au cours du travail, n'oublie pas d'enregistrer régulièrement tes manipulations (enregistrer composition).

### EXEMPLE DE REALISATION

