

SCULPTER LA MATIERE SONORE AVEC LE LOGICIEL HIGH C

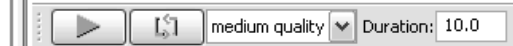
Consignes :

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

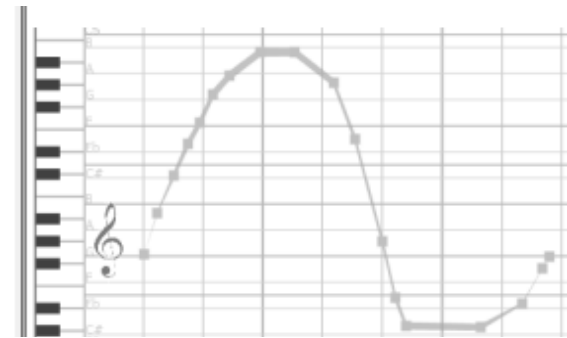


Voici la barre d'outils de HighC

2. Clique sur le pinceau (3^e 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^e 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.

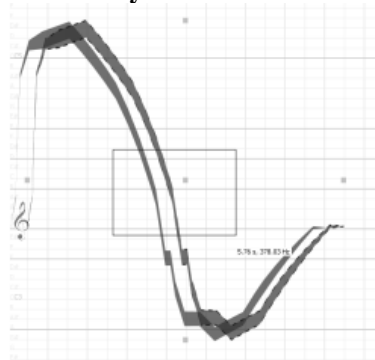


4. Clique sur Edition pour copier, coller (Ctrl C puis Ctrl V), supprimer ou dupliquer les sons créés.
Sélectionne le son précédemment créé.
Fais deux copier-coller pour obtenir 3 voix distinctes.

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^e forme qui se détachera progressivement de la 1^{ère} 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 exclus 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