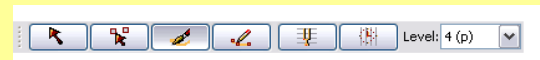


TUTORIAL HIGH C

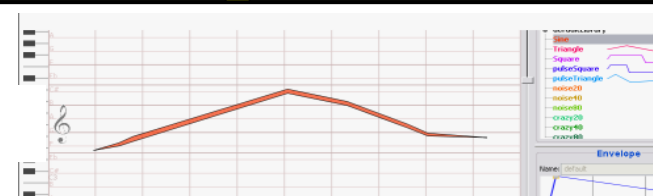
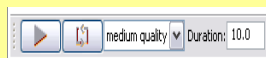
I. CREATION ET LECTURE D'UN SON

Pour créer votre premier son, vérifiez que le bouton « **Peindre** » dans la barre d'outils est enfoncé. S'il ne l'est pas, cliquez dessus pour entrer dans l'outil de peinture de sons.

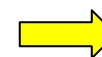


Ensuite, cliquez n'importe où sur la zone de dessin et faites glisser la souris de gauche à droite, puis relâchez le bouton. Vous obtenez une marque orange sur la partition.

Maintenant, appuyez sur le bouton « **Play/jouer** » à droite dans la barre d'outils. Vous devriez entendre le son que vous venez de créer. Il s'agit de la manière la plus simple de créer des sons avec HighC. Il suffit de les dessiner sur la portée.



Il est peu probable que votre premier essai donne un son intéressant. Appuyez sur la touche d'effacement arrière (<-) ou choisissez « **Edition<annuler>** » pour supprimer le son que vous venez de créer. Créer un autre son, faire une forme de vague ascendante puis descendante, puis se terminant à peu près au même niveau qu'au début.

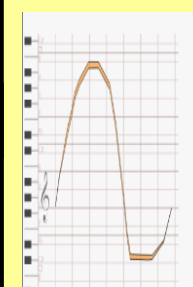
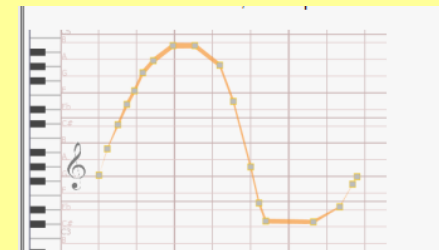


II. MODIFICATION DU SON

La courbe de la forme initiale est très importante, car elle constitue le motif de base de votre pièce. Elle sera répétée avec des variations de hauteur et de couleur pour constituer une première composition. Vous pouvez opérer quelques ajustements pour obtenir une courbe relativement lisse avec une forte montée. Choisissez l'outil « **Modifier** » (ou E sur le clavier) pour pouvoir déplacer individuellement les points de la courbe.



Le son devient sélectionné, et les points de contrôle s'affichent.



Vous pouvez cliquer et déplacer chaque point un par un pour ajuster la courbe :

- cliquez et déplacez la souris sur une poignée pour déplacer le point où vous le souhaitez.
- supprimer un point en le déplaçant sur l'un de ses voisins. Un son ne peut pas avoir moins de deux points.
- ajouter un point en cliquant sur n'importe quel segment d'un son déjà sélectionné.

Si vous maintenez la touche Maj enfoncée, la hauteur du point est préservée, et vous ne le déplacez que dans le temps. Essayez d'obtenir une courbe avec une pente assez forte au démarrage, et un léger répit dans la descente avant d'atteindre la partie basse du son.

