

X. CREATION D'UNE ENVELOPPE

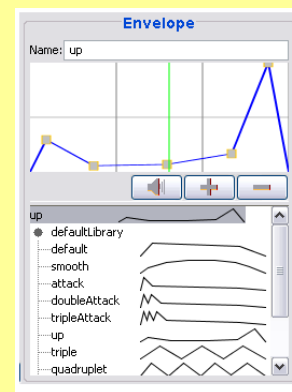
Vous pouvez créer vos propres enveloppes et des formes d'ondes pour une composition.

Commencer par choisir un modèle d'enveloppe (sélectionner par exemple l'enveloppe « up ») et appuyez sur le bouton « + » dans l'éditeur d'enveloppes.

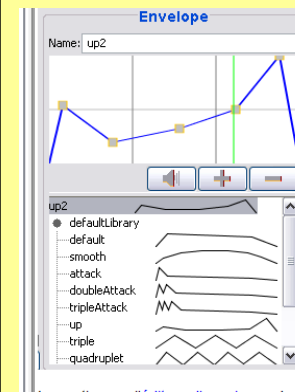
Une nouvelle enveloppe est créée. Un nom par défaut lui est donné « Up0 ». La zone de saisie du nom devient modifiable : choisir un nom approprié pour l'enveloppe, qui doit être un nom unique. En dessous, l'image présentant l'enveloppe devient active. Cliquer et déplacer la souris pour modifier le profil de l'enveloppe.

Tester votre enveloppe en appuyant sur le bouton « haut-parleur » dans l'éditeur.

Lorsque des points sont déplacés l'un sur l'autre, ils sont fusionnés. Selon la vitesse à laquelle le pointeur est déplacé, les détails de l'enveloppe sont plus ou moins fins. Cette technique d'interaction demande un peu d'entraînement. Cependant, elle réduit le nombre d'opérations à réaliser, tout en donnant un contrôle très fin de la forme lorsque nécessaire.



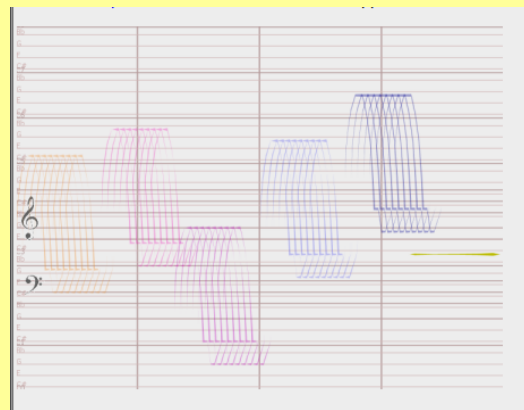
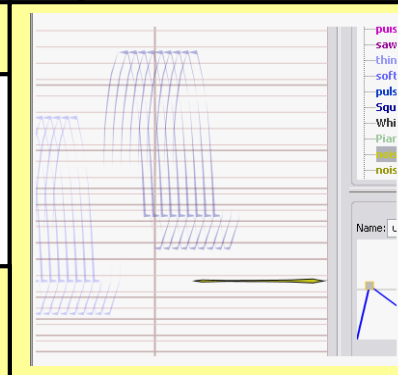
Rendre le profil de l'enveloppe « Up » un peu plus fort dans sa partie centrale, et la fin plus abrupte, comme suit.



XI. FINITION ET NIVEAUX SONORES

Il reste encore quelques détails à régler, pour terminer l'interprétation. Tout d'abord clore le morceau sur un point d'orgue, et ensuite, ajouter un peu de dynamique sur l'ensemble de la pièce.

Choisir d'abord la forme d'onde « Noise : noiseBand20Hz » dans l'éditeur de formes d'ondes, choisir l'outil peinture (« A » sur la clavier), et tracer un son de hauteur C3 (do du milieu) de la 31^e seconde (étiqueté 4-2) dernière seconde de la pièce (garder la touche Maj enfoncée pour maintenir une hauteur constante). La forme d'onde « Noiseband » est un son sans harmoniques ni hauteur précise, qui émerge comme un bourdon.



Enfin la dynamique sonore. Tous les sons créés jusqu'à présent sont au même niveau (5, *mf*). Pour rendre le final un peu plus dramatique, on propose d'augmenter le volume vers la fin du morceau. Choisir « Edition : assigner Niveau sonore ». Une boîte de dialogue apparaît, permettant de choisir un nombre en 1 et 9, 1 correspond à des sons très doux (*pppp*), 9 à des sons très forts (*ffff*). Choisir 7 (*ff*) et appuyer sur « ok ». On remarque que sur la partition, les sons plus doux deviennent plus transparents, tandis que les plus forts sont les plus opaques. HighC ajuste la transparence des sons pour rendre visuellement leur volume relatif.

Le paramètre **Niveaux** dans la barre d'outils permet de définir le volume des sons nouvellement créés.

Avant de créer une voix, choisir un volume relatif pour cette voix en lui assignant un niveau. Pour mettre des accents sur des sons particuliers, il est possible de leur assigner un volume particulier, y compris des valeurs non entières (4.5, 5.5, etc).

Pour terminer, sélectionner tous les sons qui constituent la dernière vague du morceau. Pour cela, choisir la forme d'onde « Waveshape : square » et choisir « Edition : sélectionner par forme d'onde ». Choisir l'enveloppe « Smooth » dans l'éditeur d'enveloppes, et choisir « Edition : assigner enveloppe ».

Vous avez terminé votre première composition. Désélectionner tous les sons, faire des ajustements à votre convenance, et choisir « Fichier : Exporter » pour enregistrer votre morceau dans un fichier audio (AIFF) qu'il est alors possible d'utiliser dans d'autres logiciels.