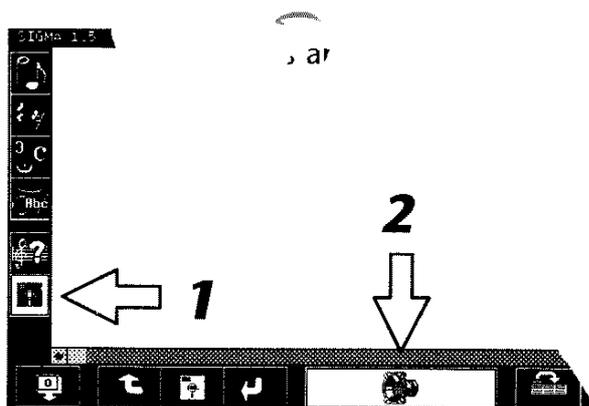


Avec l'éditeur ^{2nd} partitions SIGMAP, le dialogue **Ecoute** permet de choisir les instruments associés aux six voix. Il faut d'abord cocher la case "synthétiseur", pour attribuer les canaux MIDI 1 à 6 aux différentes voix. Si deux voix utilisent le même canal, elles doivent également utiliser le même instrument. Les boutons "Acoustic Piano" permettent de choisir l'instrument associé à la voix cliquée. Les boutons "<" et ">" permettent de choisir l'instrument précédent ou suivant, parmi les 128 disponibles dans la carte son du PC.



tout avec les reprises
 une mesure
 mesures de à

deux voix par portée
 une voix par portée
 synthétiseur

| | | | | | |
|--------------------|---|-------------------------------------|--------------------------------|------------------|-----|
| Première portée : | ↑ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="text" value="1"/> | Acoustic Piano | < > |
| | ↓ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="text" value="2"/> | Celesta | < > |
| Deuxième portée : | ↑ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="text" value="3"/> | Hammond Organ | < > |
| | ↓ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="text" value="4"/> | Hammond Organ | < > |
| Troisième portée : | ↑ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="text" value="5"/> | Fretless Bass | < > |
| | ↓ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="text" value="6"/> | Guitar Harmonics | < > |

Volume slider: 120, 60, 30

| | | |
|--------------------|-------------------------|-------------------|
| Ac. Guitar (nylon) | Ac. Guitar (steel) | El. Guitar (jazz) |
| El. Guitar (clean) | El. Guitar (muted) | Overdriven Guitar |
| Distortion Guitar | Guitar Harmonics | Acoustic Bass |
| El. Bass (finger) | El. Bass (pick) | Fretless Bass |
| Slap Bass 1 | Slap Bass 2 | Synth Bass 1 |
| Synth Bass 2 | Violin | Viola |
| Cello | Contrabass | Tremolo Strings |
| Pizzicato Strings | Orchestral Harp | Timpani |
| String Ensemble 1 | String Ensemble 2 | SynthStrings 1 |