

Sibelius 6

Guía de referencia

Edición 6.1

Julio 2009

La Guía de referencia ha sido escrita por Daniel Spreadbury y Ben & Jonathan Finn.

En la sección **Acerca de Sibelius** podrá ver la lista completa del equipo de desarrollo del software, entre otra información.

Agradecemos a todos aquellos (la lista es demasiado grande para nombrar a todos) que nos han facilitado sugerencias y comentarios para mejorar el programa y su documentación.

Si lo desea, puede enviar sus sugerencias para mejorar la Guía de referencia a la siguiente dirección de correo electrónico: **docs@sibelius.com**. (No obstante, le pedimos que no utilice esta dirección para enviar preguntas o sugerencias relacionadas con el programa – consulte el documento adjunto **Información actualizada y asistencia técnica** para obtener la dirección de su país).

Este producto está sujeto a las cláusulas y condiciones de un contrato de licencia de software.

Sibelius copyright © Avid Technology, Inc. y sus otorgantes de licencia 1987–2009

Sibelius Reference copyright © Avid Technology, Inc. 1992–2009

Publicado por Avid Technology, Inc., The Old Toy Factory, 20–23 City North, Fonthill Road, London N4 3HF, UK

Todos los derechos reservados. Esta Guía de referencia no puede ser reproducida ni almacenada en ningún sistema de recuperación, ni transmitida en forma alguna bajo ninguna circunstancia – electrónica, de grabación, mecánica, mediante fotocopias, etc. – en su totalidad o en parte, sin previa autorización por escrito de la editorial. Aunque se han tomado todas las precauciones posibles en la preparación de la Guía de referencia, ni la editorial ni los autores se hacen responsables de cualquier pérdida o daño ocasionado por errores u omisiones contenidos en la misma.

Sibelius, el logo de Sibelius, Scorch, Flexi-time, Espresso, Rubato, Rhythmic feel, Arrange, Manuscript, Virtual Manuscript Paper, House Style, SoundStage, Opus, Inkpen2, Helsinki, Reprise, magnetic, multicopy, Optical, Dynamic parts, SoundWorld, Panorama, the blue notes and double helix logos, SibeliusMusic.com, SibeliusEducation.com, 'The fastest, smartest, easiest way to write music' y '99% inspiration, 1% perspiration' son todas marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Avid Technology, Inc. en EEUU, Reino Unido y otros países. Todas las otras marcas comerciales son reconocidas como propiedad de sus propietarios respectivos.

Contenidos

Acerca de esta guía de referencia	5
1 Introducción	7
Introducción de notas	9
Teclado flotante	17
Ventana Teclado	20
Flexi-time™	23
Escanear	29
Introducción vía audio	47
Tablatura de guitarra	55
Ventana Mástil	59
Selecciones y pasajes	61
1.10 Dispositivos de entrada	68
1.11 HyperControl™	76
2 Notación	81
2.1 Alteraciones	83
2.2 Arpeggios	89
2.3 Articulaciones	91
2.4 Barras de compás	97
2.5 Compases y silencios de compás	102
2.6 Grupos de barras	106
2.7 Posiciones de barras	112
2.8 Barras de silencios y corchetes pequeños	117
2.9 Corchetes y llaves	120
2.10 Cifrado armónico	122
2.11 Claves	133
2.12 Notas de aviso	137
2.13 Ritmo libre	141
2.14 Notas de adorno	143
2.15 Guitarra: notación y tablatura	145
2.16 Gráficos de escala de guitarra	152
2.17 Reguladores	155
2.18 Instrumentos	158
2.19 Articulaciones de jazz	166
2.20 Armaduras	168
2.21 Líneas	172
2.22 Tablatura de laúd	178
2.23 Plantillas	180
2.24 Compases de espera	182
2.25 Cabezas de nota	186
2.26 Percusión	190
2.27 Compases de repetición	196
2.28 Ligaduras de expresión	199
2.29 Pentagramas	206
2.30 Plicas y líneas adicionales	212
2.31 Símbolos	215
2.32 Ligaduras de valor	220
2.33 Indicaciones de compás	224
2.34 Trémolos	228
2.35 Tresillos y otros grupos irregulares	230
2.36 Voces	236
3 Texto	243
3.1 Uso del texto	245
3.2 Estilos de texto comunes	253
3.3 Letra	260
3.4 Bajo cifrado y números romanos	271
3.5 Números de compás	274
3.6 Números de página	282
3.7 Señales de ensayo	286
3.8 Nombres de instrumento	288
3.9 Editar Estilos de Texto	293
3.10 Códigos de texto	300
3.11 Fuentes equivalentes	304
4 Reproducción y vídeo	305
4.1 Trabajar con la reproducción	307
4.2 Interpretación de la partitura	309
4.3 Mixer	315
4.4 Sibelius Sounds Essentials	325
4.5 Funcionamiento	333
4.6 Repeticiones	338
4.7 Live Tempo	345
4.8 Reproducción en vivo	353
4.9 Diccionario de reproducción	359
4.10 Vídeo	370
4.11 Código de tiempo y puntos de sincronía	375
4.12 Dispositivos de reproducción	380
4.13 MIDI para principiantes	394
4.14 Instrumentos virtuales para neófitos	397
4.15 Uso de instrumentos virtuales	404
4.16 ReWire	409
4.17 MIDI: mensajes	412
4.18 SoundWorld™	421

5 Herramientas 425

5.1 Arreglar™ 427
 5.2 Editar Estilos de Arreglo 436
 5.3 Control de clases 441
 5.4 Color 445
 5.5 Comentarios 447
 5.6 Ajustes de Pantalla 450
 5.7 Filtros y Buscar 453
 5.8 Enfocar Pentagramas 460
 5.9 Ocultar objetos 462
 5.10 Resaltar 464
 5.11 Ideas 465
 5.12 Menú y comandos de teclado 475
 5.13 Panorama 487
 5.14 Orden 490
 5.15 Preferencias 492
 5.16 Impresión 500
 5.17 Propiedades 507
 5.18 SibeliusEducation.com 512
 5.19 SibeliusMusic.com 514
 5.20 Transposición 516
 5.21 Deshacer y Rehacer 518
 5.22 Versiones 519
 5.23 menú Ver 528
 5.24 Menú Ventana 534
 5.25 Worksheet Creator 537
 5.26 Añadir sus propios ejercicios 544

6 Plug-ins 549

6.1 Uso de los plug-ins 551
 6.2 Plug-ins > Alteraciones 553
 6.3 Plug-ins > Análisis 554
 6.4 Plug-ins > Procesar en lote 556
 6.5 Plug-ins > Cifrado armónico 560
 6.6 Plug-ins > Herramientas de composición 564
 6.7 Plug-ins > Notas y silencios 572
 6.8 Plug-ins > Otros 576
 6.9 Plug-ins > Reproducción 581
 6.10 Plug-ins > Comprobación 584
 6.11 Plug-ins > Simplificar notación ... 590
 6.12 Plug-ins > Texto 594
 6.13 Plug-ins > Transformaciones 602
 6.14 Plug-ins > Grupos irregulares 606

7 Partes 609

7.1 Trabajar con partes 611
 7.2 Editar partes 616

7.3 Apariencia de las partes múltiples .. 622
 7.4 Extracción de partes 626

8 Maquetación y diseño musical 631

8.1 Maquetación y formato 633
 8.2 Maquetación magnética 638
 8.3 Diseño musical 645
 8.4 Separación automática 651
 8.5 Separaciones y saltos de página 655
 8.6 Configuración del Documento 661
 8.7 Vínculos 665
 8.8 Configuración Personal™ 668
 8.9 Espaciado de notas 672
 8.10 Espaciado vertical de pentagramas 676
 8.11 Fuentes musicales 682
 8.12 Posiciones Predeterminadas 686
 8.13 Editar cifrados 691
 8.14 Editar instrumentos 701
 8.15 Editar Líneas 713
 8.16 Editar Cabezas de Nota 715
 8.17 Editar símbolos 717
 8.18 Publicación musical 720

9 Archivos 723

9.1 Gestión de archivos 725
 9.2 Intercambio de ideas 729
 9.3 División y combinación de partituras 732
 9.4 Importación de gráficos 734
 9.5 Abrir archivos MIDI 736
 9.6 Abrir archivos MusicXML 742
 9.7 Abrir archivos de versiones anteriores 747
 9.8 Exportación de gráficos 750
 9.9 Exportación de archivos MIDI 757
 9.10 Exportación de archivos audio 759
 9.11 Exportación de páginas web Scorch 761
 9.12 Exportación de archivos a versiones anteriores 766

Glosario 771

Índice visual 785

Índice 795

1.2 Contrato de licencia 818

Acerca de esta guía de referencia

Esta guía de referencia es un manual completo de todas las funciones de Sibelius. Para explicaciones más básicas y familiarizarse con el programa, aconsejamos echar un vistazo al manual del usuario o al cuaderno de actualización Sibelius 6, si su versión es una actualización de alguna versión anterior de Sibelius.

La guía de referencia se presenta en dos formatos: uno virtual y uno impreso (opcional), que puede adquirir a través de Sibelius o de su distribuidor local (www.sibelius.com/buy). El contenido en ambos formatos es el mismo.

Capítulos y temas

La guía de referencia de Sibelius se divide en nueve capítulos, cada uno con una serie de temas más específicos. Encontrará una lista de todos estos temas en la sección **Contenidos**. No obstante, quizás encuentre el **Índice** de más utilidad para buscar información más específica relativa al programa. Consulte el **Índice visual** si desconoce el nombre de lo que busca pero puede reconocerlo visualmente. El **Glosario** explica los términos técnicos y musicales.

Guía de referencia en pantalla

Para iniciar la sección Guía de referencia en pantalla, pulse sobre el botón de la barra de herramientas que aparece en la imagen a la derecha, o seleccione **Ayuda** ▶ **Documentación** ▶ **Guía de referencia de Sibelius** (comando de teclado F1 o ⌘?).

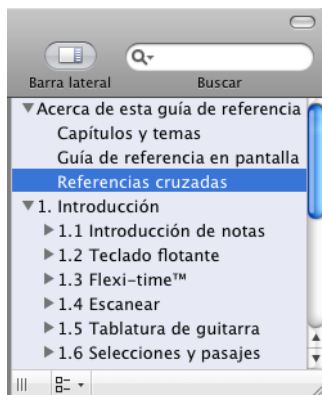
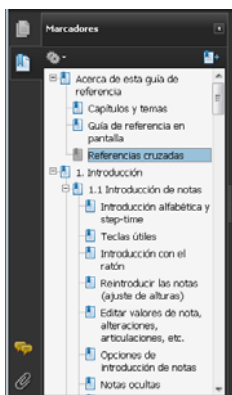


Se abrirá la aplicación predeterminada para ver archivos PDF – Adobe Reader en Windows y Preview en Mac – y aparecerá la guía de referencia en pantalla. Para desplazarse por la guía de referencia en pantalla se pueden usar las funciones ‘Favoritos’ y **Editar** ▶ **Buscar**, incluidas en Adobe Reader y Preview.

La opción ‘Favoritos’ es una tabla de contenidos que puede permanecer abierta junto al documento de lectura, permitiendo saltar hasta cualquier capítulo, tema o subtítulo de la guía de referencia. Para mostrar esta opción:

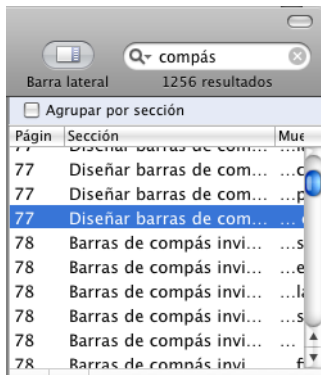
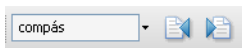
- En Adobe Reader, seleccione **Ver** ▶ **Paneles de navegación** ▶ **Favoritos**; aparecerá un panel en la parte inferior izquierda de su pantalla (ver imagen).

- En Preview (Mac), seleccione **Ver ▶ Cajón**; aparecerá un panel en la parte derecha de la ventana (ver imagen).



Para realizar búsquedas dentro de la guía de referencia en pantalla, utilice la función **Editar ▶ Buscar**, o:

- En Adobe Reader, simplemente escriba el término en el cuadro **Buscar** de la barra de herramientas mostrada en la parte inferior izquierda y, a continuación, utilice los botones anterior/siguiente para desplazarse hacia adelante o hacia atrás respectivamente.
- En Preview (Mac), puede introducir el término en el campo **Buscar** (ver imagen) y pulsar sobre la lista de resultados para avanzar o retroceder.



Referencias cruzadas

📖 **4.3 Mixer** significa “véase **Mixer** dentro del capítulo 4 de la guía de referencia”.

El manual del usuario describe el resto de tipografía y terminología utilizadas.

1. Introducción

1. Introducción

1.1 Introducción de notas

📖 **1.3 Ventana Teclado, 1.4 Flexi-time™, 1.7 Tablatura de guitarra, 1.8 Ventana Mástil, 2.1 Alteraciones, 2.3 Articulaciones, 2.6 Grupos de barras, 2.14 Notas de adorno, 2.25 Cabezas de nota, 2.30 Plicas y líneas adicionales, 2.34 Trémolos, 2.35 Tresillos y otros grupos irregulares, 2.36 Voces, 8.9 Espaciado de notas.**

Existen seis métodos de creación y edición de notas, acordes y silencios:

- Introducción con el ratón – véase a continuación
- Introducción alfabética y step-time – véase a continuación
- Introducción con Flexi-time – 📖 **1.4 Flexi-time™**
- Importación de archivos desde otros programas de música (archivos MIDI y MusicXML) – 📖 **9.5 Abrir archivos MIDI, 9.6 Abrir archivos MusicXML**
- Escaneado de música impresa – 📖 **1.5 Escanear.**
- Interpretación o reproducción a través de un micrófono – 📖 **1.6 Introducción vía audio.**

La mayoría de estos métodos están explicados brevemente en el Manual del usuario. Este capítulo es un resumen detallado de los métodos de introducción de ratón, step-time y alfabético.

Introducción alfabética y step-time

Los métodos de introducción alfabética (teclado del ordenador) y step-time (teclado MIDI) son quizás los métodos más efectivos de escribir música en Sibelius, debido a que puede crear, al mismo tiempo, otros objetos (indicaciones de compás, cambios de armadura y texto).

Para comenzar la introducción alfabética o step-time desde el principio:

- Seleccione un silencio (puede también seleccionar cualquier otro elemento, como un objeto de texto o línea, a partir de donde quiera empezar a escribir las notas).
- Seleccione **Notas ▶ Introducir Notas** (comando de teclado N). De esta forma va a aparecer el símbolo de intercalación (una línea vertical del color correspondiente a la voz que va a introducir).
- Seleccione un valor de nota del teclado flotante (a no ser que el valor de nota que desee ya esté seleccionado).
- También puede seleccionar otros signos en el teclado flotante tales como:
 - Alteraciones en la primera/sexta página (no es necesario para la introducción step-time)
 - Articulaciones en la primera/cuarta página
 - Ligaduras de valor y puntillos en la primera/segunda página (los dobles puntillos están en la segunda página)
 - Notas de adorno y notas de aviso en la segunda página
 - Trémolos y barras de corchete en la tercera página
 - Símbolos de jazz y líneas de arpeggio en la quinta página

1. Introducción

- Todos estos botones permanecen activos para las notas sucesivas hasta que son seleccionados de nuevo, con la excepción de las alteraciones en la primera y sexta página. Esto quiere decir que, por ejemplo, puede introducir varias notas con la misma articulación.
- Es posible seleccionar al mismo tiempo botones pertenecientes a más de una página, que se aplicarán a la nota o acorde introducido. (Para pasar de página en el teclado flotante, utilice la tecla+; las teclas F7 en Windows y – en Mac sirven para volver a la primera página.)
- A continuación introduzca la nota:
 - escribiendo A–G o R (para repetir la última nota o acorde introducido con cualquier alteración realizada en el teclado flotante); o
 - tocando una nota/acorde en su teclado MIDI.
- Para introducir un silencio del valor de nota seleccionado, simplemente pulse la tecla 0 en la primera página del teclado flotante (comando de teclado F7). (Para seguir creando silencios del mismo valor de nota, siga pulsando 0.)
- Para introducir un silencio que ocupe todo el compás, pulse la tecla 0 en la segunda página del teclado flotante (comando de teclado F8).
- Repita el primer paso para introducir la siguiente nota o acorde.

Hay ciertas operaciones que puede realizar con la nota que acaba de introducir y antes de crear la próxima:

- Para corregir un error y ajustar la altura de la nota que acaba de introducir, use las flechas ↑ o ↓; mantenga pulsada la tecla Ctrl o ⌘ para cambiar la nota en saltos de octava.
- Para formar un acorde usando la introducción alfabética, introduzca primero una de las notas del acorde, luego añada las cabezas de nota sucesivas usando uno de estos métodos:
 - Mantenga pulsada la tecla Mayús y escriba la letra correspondiente al nombre de la nota (con nomenclatura inglesa) que quiera añadir: para añadir un Sol# (G#), escriba primero 8 en la primera página del Teclado flotante para seleccionar el sostenido y a continuación pulse Mayús-G para añadir la nota, o
 - Escriba un número del 1 al 9 (desde el teclado principal, *no* desde el teclado flotante) para añadir una nota con ese intervalo por encima de la nota actual: para añadir una sexta ascendente, por ejemplo, escriba 6. Por otro lado, Mayús-1–9 añade las notas *por debajo* de la nota actual, de manera que Mayús-4 creará una nota situada a una cuarta inferior de la nota actual. (Esto también funciona para pasajes seleccionados, por ejemplo, para crear pasajes de octavas); o
 - seleccione la opción apropiada del menú **Notas ▶ Añadir Nota** o de los submenús **Notas ▶ Añadir Intervalo**, aunque es más rápido usar los comandos de teclado descritos anteriormente.
- Para añadir una ligadura de valor, pulse Intro num. en el teclado numérico después de haber introducido las nota.
- Para crear un grupo irregular, pulse Ctrl+2–9 o ⌘2–9 (o Crear ▶ Grupo Irregular) después de haber introducido la primera nota del grupo irregular.
- Para enarmonizar una nota que haya introducido desde un teclado MIDI, seleccione **Notas ▶ Enarmonizar** (comando de teclado Intro en el teclado principal) después de haber colocado la nota.

Teclas útiles

Un número de teclas útiles en la hora de crear notas, están a su disposición:

- Si comete un error, pulse **Borrar** o **Retroceder**, lo que va a eliminar la nota y seleccionar la precedente.

(El efecto real de borrar una nota es diferente en función del contexto de la música: si borra una nota, se convierte en un silencio de idéntico valor; si borra un silencio o silencio de compás, el símbolo de intercalación se mueve y pasa por encima sin cambiar nada; si borra todas las notas de un grupo irregular, se elimina también el corchete/número y queda sustituido por un silencio con una duración equivalente a la del grupo irregular.)

- También puede usar las flechas \leftarrow/\rightarrow para pasar de nota a nota o moverse entre silencios
- Es posible mover la nota o notas seleccionadas a otra voz: pulse $\text{Alt}+1/2/3/4$ o $\sim 1/2/3/4$. Si selecciona una nota en un acorde de la voz 1 y pulsa $\text{Alt}+2$ o ~ 2 , por ejemplo, la nota se moverá a la voz 2 y se combinará con las notas que se encuentren en esa voz.
- Para añadir una indicación de compás en el proceso de creación de notas, pulse la tecla T y seleccione una del diálogo, a continuación pulse Intro o haga clic en OK para crearla al principio del compás sucesivo.
- Para añadir un cambio de armadura, pulse la tecla K y seleccione la armadura que necesite en dicho diálogo, luego pulse Intro o haga clic en OK para introducirla en su partitura directamente, después de la nota actual.
- Para añadir texto, pulse el comando de teclado habitual (por ejemplo, $\text{Ctrl}+\text{E}$ o $\#E$ para texto de expresión) y escriba el texto que desee; pulse Esc para volver a crear notas de nuevo. El texto se crea en la posición determinada por encima o por debajo del pentagrama, en la misma posición horizontal de la nota que fue seleccionada antes de crear el texto.
- Es posible añadir cualquier otro objeto del menú **Crear**, durante la introducción. Los símbolos y diagramas de acorde, por ejemplo, aparecen todos en su posición predeterminada por encima o por debajo del pentagrama en la misma posición horizontal de la nota seleccionada.

En el caso de las líneas (especialmente en ligaduras de expresión y reguladores), es más práctico introducir las que abarquen dos notas sin interrumpir la introducción de notas, ya que el extremo derecho de las líneas necesita una nota a la que vincularse y normalmente no la habrá introducido todavía. Por ello, resulta más fácil retroceder, y añadir líneas después de haber introducido al menos una frase o un grupo de notas.

- La tecla Esc termina con el proceso de introducción de notas (desaparece el símbolo de intercalación de color).

Introducción con el ratón



La introducción con el ratón es fundamentalmente lo mismo que la introducción alfabética o en modo step-time, excepto en que no debería seleccionar ningún elemento antes de comenzar (pulse Esc para deseleccionarlo todo):

- Seleccione **Notas ▶ Introducir Notas** (comando de teclado N): el puntero del ratón cambia de color (normalmente de azul oscuro para indicar la voz 1).
- Seleccione un valor de nota de la primera página del Teclado flotante, pudiendo seleccionar también alteraciones, articulaciones etc. desde otras páginas del Teclado flotante

1. Introducción

(ver explicación anterior). Para crear un silencio, seleccione el botón de silencio en la primera página.

- Cuando mueva el ratón sobre la partitura, aparecerá una *nota con sombra* para mostrarle dónde va a ser creada la nota al pulsar. Si mueve el puntero en sentido vertical por encima del pentagrama, aparecerán las líneas divisorias pertinentes. Si lo mueve en sentido horizontal a lo largo del compás, la sombra saltará a los diferentes tiempos del compás (este comportamiento se puede controlar – lea **Opciones de introducción de notas** más adelante). Para ayudar aún más, aparte de la sombra, también aparece el tipo de cabeza de la nota que va a crear, al mismo tiempo que cualquier alteración que haya seleccionado previamente.
- Para introducir la nota, simplemente haga clic en el lugar donde quiere crearla.
- El símbolo de intercalación (una línea vertical) aparecerá en la partitura a la derecha de la nota que acaba de crear. Puede crear notas alfabéticamente o en modo step-time, pero si desea continuar añadiendo notas con el ratón sólo tiene que seguir pulsando en la partitura para crear más notas, cambiar sus valores o modificar otras propiedades de las notas en el Teclado flotante. Para construir un acorde, simplemente haga clic por encima o por debajo de la nota que acaba de crear. Si crea una nota en cualquier otro lugar del compás pero luego retrocede y hace clic por encima o por debajo de una nota existente, Sibelius borrará el elemento que se encontrara en esa posición y creará una nueva nota nueva en ese punto.
- Si introduce una nota de larga duración al principio de un compás y luego añade una nota más adelante en el compás antes de final de la nota larga, Sibelius creará la nueva nota en la voz 2 por defecto (como alternativa, podría acortar la primera nota si lo prefiere – active **Usar voz 2 en caso de un conflicto rítmico** en la página **Ratón de Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius en Mac**))
- Para introducir un silencio, haga clic en el botón de silencio (o pulse **O**) en la primera página del Teclado flotante, después haga clic en la partitura.
- No es necesario introducir notas con el ratón estrictamente de izquierda a derecha: puede mover el ratón y colocar las notas en cualquier punto de la partitura.

También puede usar el ratón para introducir notas mediante las ventanas **Teclado** y **Mástil** de la pantalla –  **1.3 Ventana Teclado** y  **1.8 Ventana Mástil**.

Reintroducir las notas (ajuste de alturas)

Resulta muy práctico a veces, poder modificar la altura de una secuencia de notas/acordes, sin necesidad de seleccionar un valor de nota por segunda vez. Esto es especialmente útil para escribir para varios instrumentos que tienen el mismo ritmo pero notas diferentes: puede copiar la música de un instrumento y reintroducir las alturas de nota. Puede cambiar la altura de una nota individual con el ratón o las teclas **↑/↓**, con las letras **A-G** o tocando la nota en su teclado MIDI, pero si quiere reintroducir un pasaje completo tiene que:

- Seleccionar una nota a partir de la cual quiere comenzar a modificar las alturas (con el ratón o con las flechas del teclado).
- Seleccionar **Notas ▶ Reintroducir las notas** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+I** o **⇧⌘I**).
- Va a aparecer un símbolo de intercalación con línea discontinua (en lugar de la línea normal), lo que indica que Sibelius va a sustituir las notas nuevas por las existentes, dejando el ritmo intacto.

- Pulsar A–G, o tocar la nota nueva (o acorde) con el teclado MIDI.
- Sibelius cambia la altura de la primera nota y selecciona la siguiente (saltando por encima de cualquier silencio o notas de adorno anterior a la nota) para que pueda cambiar su altura inmediatamente.
- Si tiene que enarmonizar una nota después de haber cambiado su altura, simplemente seleccione **Notas ▶ Enarmonizar** (comando de teclado **Intro** en el teclado principal).
- Cuando reintroduzca las alturas usando el teclado del ordenador, deberá introducir las alteraciones y articulaciones *después* del nombre de la nota, y no antes (poco probable cuando introduzca o edite notas individuales).
- Si no quiere alterar una nota en particular, pulse la tecla **O** para saltar a la nota sucesiva.
- Para convertir una nota existente en un silencio, pulse **→** para seleccionarla sin cambiar la altura, y luego pulse **O** en la primera página del Teclado flotante, (comando de teclado **F7**).
- Para convertir un silencio existente en una nota, pulse **←/→** para moverlo al silencio siguiente, y luego introduzca la nota con la altura deseada.
- Cuando haya finalizado, seleccione **Notas ▶ Reintroducir Notas** de nuevo, pulse **Esc** para volver a editar la música, o pulse **N** para comenzar a introducir más notas.

Mientras modifica las alturas también puede formar acordes sobre notas existentes con el método normal de introducción de notas: seleccione una nota y pulse **Mayús-A–G**, o escriba **1–9** o **Mayús-1–9** en el teclado principal – lea **Introducción alfabética y step-time**, más arriba.

Editar valores de nota, alteraciones, articulaciones, etc.

- Seleccione una nota, acorde o silencio (bien con el ratón, o con las flechas del teclado).
- Para cambiar el valor de una nota, simplemente seleccione el nuevo valor en la primera página del Teclado flotante.

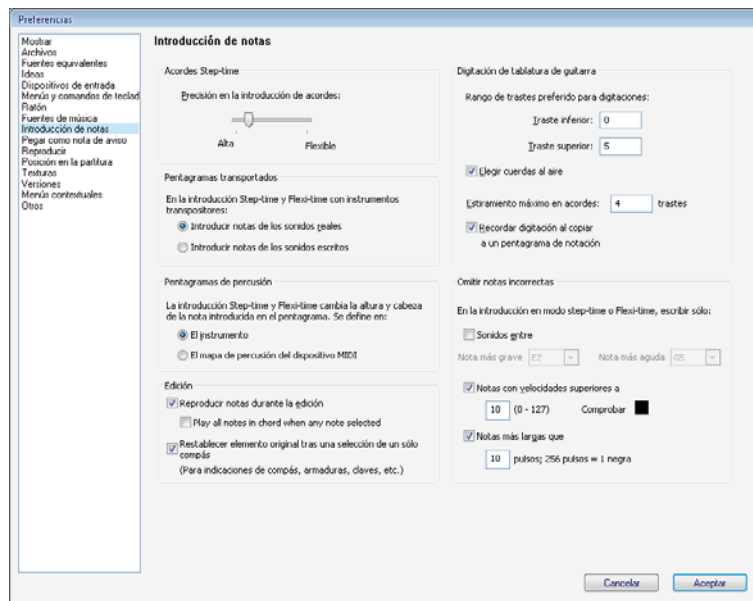
Si el nuevo valor de nota es más largo que el anterior, las notas sucesivas serán sustituidas por los silencios oportunos, y si el valor de la nueva nota es más corto, Sibelius añadirá silencios hasta completar el valor de la nota anterior.

- Para cambiar otras propiedades de nota, tal como alteraciones o articulaciones, simplemente elija el botón apropiado del Teclado flotante, para editar automáticamente la nota (por ejemplo haga clic en **#** o escriba **8** para añadir un sostenido a una nota).

Notas ▶ Enarmonizar (comando de teclado **Intro** en el teclado principal) enarmoniza una alteración – solamente necesario después de los modos de introducción step-time/Flexi-time o cuando vaya a editar archivos MIDI importados.

Opciones de introducción de notas

La página Introducción de Notas del diálogo Archivo ▶ Preferencias (menú Sibelius en Mac) incluye diversas opciones de introducción de notas:



- **Acordes Step-time:** este parámetro es específico para la introducción en modo step-time a través de una guitarra MIDI, y determina la rapidez con la que debe tocar un acorde para que Sibelius pueda distinguir un acorde de una serie de notas sucesivas. El deslizador está asignado por defecto al extremo izquierdo (**Menos espacio**), adecuado para la introducción de notas a través de un teclado MIDI (en el que normalmente los acordes no están en posición demasiado abierta). Si va a utilizar una guitarra MIDI debería mover el deslizador hacia el extremo derecho (**Más espacio**) hasta que encuentre una posición adecuada a su estilo de ejecución.
- **Pentagramas Transportados:** si utiliza un dispositivo MIDI para reproducir música escrita con transporte, conviene ajustar esta opción a **Introducir notas de los sonidos escritos** para no tener que transportar la música a vista. La opción por defecto es **Introducir notas de los sonidos reales** – vea **Instrumentos transpositores** en la página 161
- **Pentagramas de percusión:** puede introducir notas en pentagramas de percusión tocando en su teclado MIDI las teclas que produzcan los sonidos adecuados o utilizando las alturas de nota definidas en la definición de instrumento del tipo de pentagrama seleccionado – [📖 2.26 Percusión](#).
- Las dos opciones **Editar** permiten seleccionar si Sibelius debería **Reproducir notas durante la edición** (por ejemplo, al introducir, seleccionar o editar notas), y si Sibelius debería o no **Restablecer elemento original tras una selección de un solo compás**. Si esta opción está desactivada, Sibelius sólo restablecerá la indicación de compás original, la indicación de compás o llave al final de una selección más larga que un compás.
- Para más detalles sobre las opciones de digitación para tablatura de guitarra, [📖 1.7 Tablatura de guitarra](#).

- **Omitir notas incorrectas:** estas opciones permiten impedir a Sibelius que realice notaciones muy cortas, o muy altas o muy bajas, o muy suaves al introducir notas de un teclado MIDI o una guitarra MIDI:
 - **Notas entre x e y :** por defecto, esta opción está desactivada (ya que constituiría un ajuste incorrecto para otros dispositivos MIDI, como por ejemplo, un teclado), pero si introduce notas mediante una guitarra MIDI, active esta opción y ajuste las notas superior e inferior que desea escribir. Las notas fuera de esta tesitura serán ignoradas.
 - **Notas con velocidades superiores a x :** ajuste la velocidad mínima para evitar que se escriban involuntariamente las notas muy suaves. Pruebe a tocar notas en su guitarra tan suavemente como sea capaz. Si la nota tiene una velocidad suficientemente alta para sobrepasar el umbral, se iluminará el pequeño indicador negro del diálogo. Ajuste este número de modo que la nota más suave que pueda llegar a tocar quede escrita.
 - **Notas más largas que x pulsos:** ajuste la duración mínima para evitar escribir involuntariamente notas demasiado cortas. 256 pulsos = 1 negra, por lo que la duración del valor predeterminado de 10 pulsos es ligeramente inferior a una semifusa. Si le parece que es un valor de nota que nunca llegará a escribir, cambie este valor por uno mayor.

Notas ocultas

Es posible que desee ocultar notas que se reproducen, como por ejemplo un ornamento. Seleccione la nota o notas que quiere ocultar y elija la opción **Editar** ▶ **Ocultar** o **Mostrar** ▶ **Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⇧⌘H**). Cualquier alteración, articulación, plica o barra asociada con dicha nota, se ocultará automáticamente. Para más información sobre cómo ocultar objetos, [📖 5.9 Ocultar objetos](#).

Conversión en silencios

Para convertir una nota, acorde o pasaje en silencios, simplemente pulse **Borrar**, o seleccione el botón de silencio (comando de teclado **O**) en la primera página del teclado flotante.

La diferencia sutil entre **Borrar** y **O** es que cuando utiliza **Borrar** en un pasaje, aparte de convertirlo en silencio, también consolida los silencios (es decir, agrupa los valores de las notas en un silencio(s) de larga duración o silencios de compás apropiados), mientras que con **O** simplemente convierte cada nota individual en el silencio correspondiente (no es tan necesario). Para más información sobre silencios de compás, [📖 2.5 Compases y silencios de compás](#).

Si ve que tiene uno o más compases conteniendo silencios de varios tipos, puede convertirlos en un silencio de compás, seleccionando el compás o pasaje (o sea rodeado por el cuadrado de selección azul) y pulsando **Borrar**.

Desplazamiento de silencios

Puede mover los silencios hacia arriba o hacia abajo con el ratón o las flechas del teclado, del mismo modo que las notas.


Para música escrita en una voz, no tendría porqué ajustar la posición vertical de silencios, ya que la posición utilizada por Sibelius es absolutamente estándar. Sin embargo, en varias voces múltiples debería ajustar la posición vertical lo necesario, para dejar espacio a la otra voz o voces. Sibelius desplaza levemente los silencios hacia arriba o hacia abajo en la escritura con voces múltiples, pero también es posible realizar este ajuste manualmente.

Silencios ocultos

Si pulsa **Borrar** con un silencio seleccionado, lo que en realidad hace es convertirlo en objeto oculto: el espacio que ocupa en el compás se mantiene, y la música de los demás pentagramas del sistema se alinea como si el silencio siguiera ahí. Si la opción **Ver ▶ Objetos ocultos** está activada (comando de teclado **Ctrl+Alt+H** o $\sim\#H$), el silencio será visible en pantalla en color gris claro.

Puede borrar un silencio oculto de forma definitiva, seleccionándolo y pulsando **Borrar** de nuevo, pero no tendría que haber una razón imprescindible para hacerlo.

No debería ocultar silencios sin una buena razón, porque el tamaño de compás va a parecer incorrecto, lo que puede confundir la lectura, si no tiene cuidado. Sin embargo, dos buenas razones para ocultar silencios son:

- Para hacer que una voz desaparezca antes del final de un compás o aparezca antes del inicio. Si oculta silencios no deseados en la voz 2 (por ejemplo), la música va a volver a estar en una voz (con las plicas hacia arriba y hacia abajo) –  **2.36 Voces.**
- Con el fin de sustituirlos por símbolos, o una línea representando un efecto que no puede ser indicado con notación. Por ejemplo, podría indicar efectos de sonido de cinta magnética en una partitura moderna, ocultando el silencio y colocando una línea curvada en su lugar.

1.2 Teclado flotante

1.1 Introducción de notas, 2.36 Voces, 5.17 Propiedades.

El teclado flotante en la pantalla representa de manera exacta el teclado numérico de su ordenador. Su función es mostrar y permitir la edición de las características de las notas, acordes o silencios seleccionados, o de la nota que piensa crear, si utiliza el método de introducción gradual de notas.

Para ocultar o mostrar el teclado flotante, seleccione **Ventana ▶ Teclado flotante** (comando de teclado **Ctrl+Alt+K** o **⌘+K**).

Páginas del teclado flotante

El teclado flotante consta de seis páginas; para acceder a ellas, proceda del siguiente modo:

- pulse las pestañas situadas en la parte superior del teclado flotante, o
- pulse **▶** en el teclado flotante para acceder a cada página de manera cíclica (comando de teclado **+**), y pulse **◀** para volver a la primera página (comando de teclado **F7**, también **Mayús+ +** en Windows o **-** en Mac); o
- pulse las teclas **F7–F12** para visualizar cada una de las seis páginas.

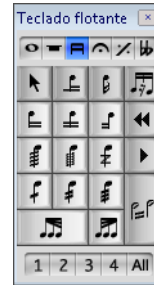
La página que va a utilizar más a menudo es la primera, la cual contiene los valores de las notas y alteraciones comunes. No obstante, he aquí un resumen de las seis páginas del teclado flotante:



Notas comunes (F7)



Más notas (F8)



Barras/trémolos (F9)



Articulación (F10)










Articulaciones de jazz (F11)



Alteraciones (F12)

1. Introducción

- Las dos primeras páginas del teclado flotante se utilizan para la introducción y edición de notas; las ligaduras de valor (no las de expresión) son creadas usando la tecla **Intro** de la página **F7**; las notas de aviso son creadas usando la tecla **Intro** de la página **F8**. Nota: el punto en la tecla * (/ en Mac) corresponde a la articulación staccato, y la tecla de punto . (punto decimal) corresponde al puntillo.
- Las notas de valor muy corto o muy largo, así como dobles y triples puntillos se crean desde la página **F8** –  **1.1 Introducción de notas**
- La tercera página del teclado flotante (comando de teclado **F9**) se utiliza para la edición de los grupos de barras ( **2.6 Grupos de barras**), y la creación de trémolos y redobles con zumbido ( **2.34 Trémolos**)
- La cuarta página del teclado flotante (comando de teclado **F10**) se utiliza para agregar articulaciones; los tres espacios en blanco en la parte superior de la página sirven para asignar sus propias articulaciones –  **2.3 Articulaciones**
- La quinta página (comando de teclado **F11**) se utiliza para agregar articulaciones de jazz ( **2.19 Articulaciones de jazz**), líneas de arpeggio para música de arpa y teclado, y barras de repetición ( **2.27 Compases de repetición**).
- La sexta página (comando de teclado **F12**) contiene las alteraciones más inusuales –  **2.1 Alteraciones**.

La tecla **0** se utiliza para los “no-objetos”: como los silencios o para quitar todas las articulaciones/alteraciones.

Visualizar y editar las características de las notas

Cuando selecciona una nota, el teclado flotante muestra las características de la selección. Por ejemplo, si selecciona una negra en la partitura, el botón correspondiente de la primera página aparecerá activado. Del mismo modo, si selecciona un silencio de negra con puntillo, aparecerán tres botones activados: el de negra, el de silencio y el de puntillo.


Para activar o desactivar una característica de un objeto del teclado flotante, tiene dos opciones:

- pulse sobre el icono con el ratón, o
- pulse la tecla correspondiente en el teclado numérico de su ordenador.

Por ejemplo, si está en la primera página del teclado flotante y quiere cambiar la nota seleccionada por una blanca, puede obtenerla simplemente pulsando la tecla **5** del teclado numérico. Para agregar una ligadura de valor, puede pulsar la tecla **Intro num.** en el teclado numérico, y así sucesivamente. Del mismo modo, para borrar una ligadura, basta seleccionar la primera nota donde comienza la ligadura y pulsar **Intro**. Es posible agregar o borrar las características de cualquier página de este modo. Por tanto, para aplicar un calderón (fermata) a una blanca, podría pulsar **F10** (para acceder a la cuarta página) y luego pulsar **1** en el teclado numérico para agregarla.

Si una nota tiene características que no están en la página actualmente visible, las pestañas de la página relevante estará activada en azul. Por ejemplo, si está mirando la primera página y selecciona un cuarto de tono y un calderón, las pestañas de la cuarta y sexta página aparecerán activadas.

Voces

La última fila de botones del teclado flotante sirve para especificar las voces de las notas, así como el texto y líneas vinculadas al pentagrama –  **2.36 Voces.**

Comandos de teclado adicionales para funciones del teclado flotante


Aunque existe una simple y clara correlación entre los elementos del teclado de la pantalla y los del teclado del ordenador, también es posible asignar comandos de teclado adicionales a elementos específicos del teclado flotante. Por ejemplo, si desea asignar un comando específico a la fermata (pausa) en la 4ª página del teclado flotante – de manera que no tenga que pulsar F10 (para cambiar de página) seguido de 1 en el teclado numérico (para agregar la fermata), puede hacer lo siguiente:

- Seleccione Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac) y vaya a Menús y comandos de teclado
- Tras seleccionar su propio conjunto de funciones para el cual desea crear el nuevo comando de teclado, seleccione Teclado flotante (F10) en la lista de Menú o Categoría
- En la lista Función, seleccione Fermata (pausa), pulse Añadir para agregar su comando de teclado específico.

Si desea más información al respecto,  **5.12 Menús y comandos de teclado.**

Acceso a las funciones del teclado numérico desde un ordenador portátil

La mayoría de los teclados de los ordenadores portátiles no tienen un teclado numérico separado. Aunque el acceso al teclado flotante en la mayoría de portátiles se efectúa dejando pulsada la tecla Fn junto con otras teclas del teclado (excepto en algunos modelos recientes de Apple MacBook), Sibelius ofrece algunos comandos de teclado alternativos más convenientes.

Seleccione la página Menús y comandos de teclado en Archivo ▶ Preferencias (menú Sibelius en Mac) y seleccione la opción Funciones en ordenadores portátiles. En lugar de usar los números del teclado, puede usar los números estándar del teclado principal que se corresponden con los mismos números del teclado. Cuando este conjunto de funciones esté activo, utilice Mayús-1 a Mayús-9 para introducir intervalos superiores a una nota –  **5.12 Menús y comandos de teclado.**

Uso del Teclado flotante en Mac OS X

Por defecto, Mac OS X asigna las teclas F9, F10 y F11 a la función Exposé y F12 a la función Dashboard. El uso de estos comandos de teclado para cambiar entre distintas páginas de teclado puede ocasionar resultados inesperados.

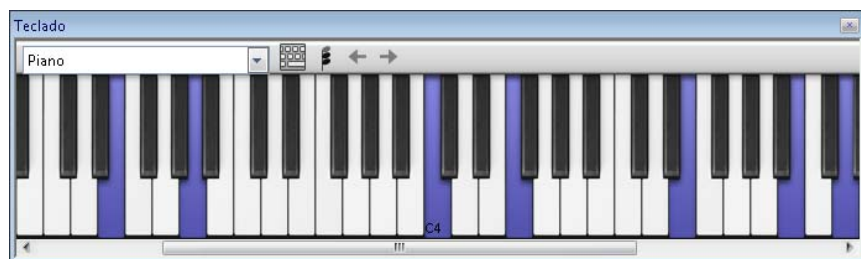
Utilice el panel Dashboard y Exposé en las Preferencias del Sistema para reasignar los comandos de teclado de Exposé y Dashboard a otras teclas (por ejemplo F2, F3, F4 y F5).

1.3 Ventana Teclado

La ventana Teclado de Sibelius ofrece un cómodo método de introducción de notas mediante el ratón o el teclado del ordenador desde una familiar interfaz de teclado de piano. Además, también proporciona una útil visualización de la reproducción.

Cómo mostrar u ocultar la ventana Teclado

Para mostrar u ocultar la ventana Teclado, pulse el botón de la barra de herramientas mostrado a la derecha o seleccione **Ventana ▶ Teclado** (comando de teclado **Ctrl+Alt+B** o **⌘+⌘B**). La ventana Teclado presenta este aspecto:



La ventana Teclado ofrece tres opciones de tamaño (en la imagen aparece ajustada al tamaño medio). Para redimensionarla, arrastre su límite inferior (o el límite superior en Windows). También puede modificar la anchura de la ventana Teclado arrastrando su límite izquierdo o derecho (Windows) o la esquina inferior derecha (Mac). La nota Do central se representa como C4.

Introducción de notas desde la ventana Teclado con el ratón


Para introducir notas con el ratón en la ventana Teclado sólo tiene que seleccionar el punto de la partitura en el que quiera empezar la introducción y pulsar la nota deseada en la ventana Teclado. Si hace clic sobre una tecla negra y desea cambiar su escritura enarmónica, pulse la tecla **Intro** (en el teclado principal) inmediatamente después de introducir la nota.

El símbolo de intercalación avanza automáticamente después de la introducción de una nota. Si desea introducir un acorde, pulse el botón de modo de acorde en la barra de herramientas de la ventana Teclado, mostrado a la derecha. Ahora, cada nota que pulse pasará a formar parte del acorde actual. Para adelantar un paso el símbolo de intercalación, haga clic sobre el botón de flecha derecha situado a la derecha del botón de modo de acorde.

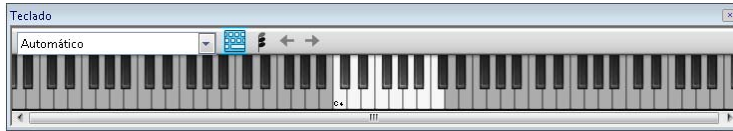


Introducción de notas desde la ventana Teclado con el teclado del ordenador

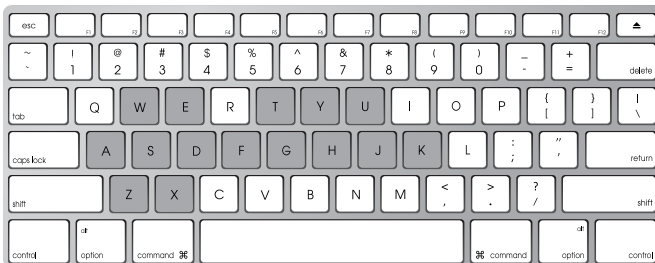
También es posible introducir notas en la ventana Teclado con el teclado del ordenador. Normalmente, para introducir notas desde el teclado del ordenador debe escribir el nombre de la nota deseada (por ejemplo, C para Do, G para Sol, etcétera). Sin embargo, la ventana Teclado utiliza otro conjunto de teclas, dispuestas en una emulación de una octava en el teclado de un piano. Esta disposición se llama *modo QWERTY*, y toma su nombre de la fila superior de teclas de un teclado inglés.

Dado que la mayoría de las teclas del ordenador ya están asignadas a acciones determinadas (por ejemplo, T para Crear ▶ Indicación de compás, Q para Crear ▶ Clave, etcétera), debe indicarle a Sibelius que desea utilizar esos comandos de teclado en modo QWERTY. Para ello, pulse el botón de la barra de herramientas de la ventana Teclado mostrado arriba a la derecha o ejecute el comando de teclado **Mayús+Alt+Q** .

Cuando el modo QWERTY está activado, observe que todas las octavas de la ventana Teclado aparecen sombreadas en gris, excepto una:




La octava iluminada representa las alturas de nota que serán introducidas al pulsar las teclas del teclado del ordenador. Esta imagen muestra las teclas que puede utilizar coloreadas en gris:



A corresponde a Do, W a Do# o Reb, S a Re, E a Re# o Mi \flat , y así sucesivamente hasta la tecla K, que corresponde al Do de la octava superior. Z salta una octava hacia abajo, y X una octava hacia arriba. Como referencia, G introduce un Sol (G en nomenclatura inglesa), F un Fa y E un Mi \flat (Eb en nomenclatura inglesa).

Para introducir un acorde en modo QWERTY, pulse dos o tres teclas simultáneamente. Dependiendo del teclado de su ordenador, es posible que no pueda introducir acordes de cuatro o más notas a la vez.

El modo QWERTY sólo permanece activo cuando la ventana Teclado está abierta: al cerrarla, el modo QWERTY queda desactivado.

Si está usando un teclado con una configuración distinta (por ejemplo, AZERTY en lugar de QWERTY), debe modificar los comandos de teclado propios del modo QWERTY; para ello, vaya a la categoría Ventana Teclado en la página Menús y comandos de teclado de Archivo ▶ Preferencias (menú Sibelius de Mac) –  **5.12 Menús y comandos de teclado**.

Seguimiento de la partitura durante la reproducción

Aparte de para la introducción de notas, la ventana Teclado también sirve para visualizar las notas que están siendo reproducidas. Para seleccionar los instrumentos cuya reproducción desee seguir, utilice el menú de la parte izquierda de la barra de herramientas de la ventana Teclado.

La opción predeterminada es **Automático**, que selecciona para el seguimiento todos los pentagramas excepto los de percusión sin afinación determinada. Si tenía algún pentagrama seleccionado antes de iniciar la reproducción, la ventana Teclado sólo mostrará esos pentagramas.

1. Introducción

Si desea que Sibelius siempre siga a un pentagrama determinado durante la reproducción, seleccione el nombre del pentagrama en el menú de la barra de herramientas de la ventana Teclado.

Observe que las teclas de la ventana Teclado se iluminan con los colores utilizados globalmente por Sibelius para cada voz.

Visualización de la nota o acorde seleccionado

La ventana Teclado también muestra la nota o acorde seleccionado durante la edición de notas, lo cual puede resultar útil para comprobar la armonización de un acorde, por ejemplo. La ventana Teclado siempre muestra las notas en sonido real, incluso si la opción **Notas ▶ Partitura con transposición** está activada.

1.4 Flexi-time™

📖 1.1 Introducción de notas.

Flexi-time es un sistema inteligente de introducción de notas MIDI en tiempo real, exclusivo de Sibelius.

Introducción de notas en tiempo real

La introducción en tiempo real en otros programas significa, intentar interpretar los sonidos y el ritmo de la música ejecutados desde un teclado MIDI, y transformarlos en notación.

El mayor problema es el ritmo, porque es difícil ejecutar los valores exactos de las notas tal como están escritas en la partitura sin añadir rubato (variaciones de velocidad) de forma inconsciente. Al introducir música en tiempo real, la partitura puede acabar llena de notas ligadas a semifusas y cosas inútiles por el estilo.

Una forma estándar de arreglar este problema es la cuantización, que consiste en que el programa normaliza los valores de las notas y las desplaza a la semicorchea (o cualquier otra unidad de valor) más cercana. Lo malo es que la cuantización solamente mejora el problema en el caso de música simple: si añade variaciones de tempo a su interpretación, el programa no ajustará el tempo correctamente y se producirán incongruencias.

Sin embargo con Flexi-time, Sibelius es capaz de detectar si usted. está tocando con Rubato y lo compensa al respecto. Flexi-time aplica la cuantización automáticamente (sin necesidad de indicar una unidad de valor) y utiliza un sofisticado algoritmo que modifica la cuantización según el contexto. Por ejemplo, si toca valores de nota cortos, Sibelius va a cuantizar con la unidad de valor más pequeña que la utilizada cuando toque valores de notas más largos.

Además, gracias a la función Reproducción en vivo, Sibelius separa en la notación impresa, los matices de su interpretación grabada. Esto significa que la reproducción de la música que ha introducido con Flexi-time se corresponde al máximo detalle con su interpretación, incluyendo variaciones mínimas en la duración y dinámica de cada nota, mientras que la notación permanece intacta, clara y ordenada.

Grabación con Flexi-time

- Aunque se pueda cambiar la indicación de compás después de haber introducido la música, le recomendamos que introduzca la indicación de compás antes de comenzar a grabar, para que el clic del metrónomo indique las partes del compás correctamente.
- Haga clic en un compás, nota o silencio desde donde desee comenzar la grabación, o:
 - Si quiere grabar en dos pentagramas adyacentes (un piano, por ejemplo), selecciónelos de este modo: primero pulse sobre el pentagrama superior y después haga **Mayús-** clic sobre el pentagrama inferior.
 - Si está grabando desde el principio de la partitura con un único instrumento, no tiene que seleccionar nada, ya que es obvio donde quiere comenzar la grabación.



1. Introducción

- Haga clic en el icono rojo de la Barra de Herramientas o seleccione **Notas ▶ Flexi-time** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+F** o **⌘⌘F**).
- Sibelius activa el metrónomo para contar los pulsos de entrada, antes de empezar a grabar. Por defecto, el programa reproduce un compás de espera; espere a que termine para empezar a tocar.
- Puede ajustar la velocidad de grabación (es decir, el tempo del metrónomo) con el deslizador de tempo. La lectura del tempo en la barra de herramientas refleja los cambios del deslizador. (Si quiere grabar más lentamente, inicie la grabación, ajuste el deslizador al punto deseado y pulse **Espacio** para comenzar de nuevo la grabación: Sibelius mantendrá el tempo que ha ajustado.)
- Empiece a tocar en el teclado, siguiendo el clic (lo más ajustado posible). Mientras toca, va a ir apareciendo en la pantalla la notación correspondiente.
Si acelera o atrasa mientras toca, el metrónomo va a tocar más deprisa o más despacio para seguirle en su ejecución, con tal de que los cambios de tempo no sean muy exagerados.
- Una vez finalizada la grabación, pulse **Espacio** para detenerla.

Si quiere añadir más música con Flexi-time en otro pentagrama o pentagramas, Sibelius irá reproduciendo la música previamente grabada mientras graba la nueva.

Si lo que quiere es añadir otra melodía en el mismo pentagrama, la puede grabar en una de las otras voces restantes – lea **Voces** más adelante.

Ajustes de metrónomo

Los ajustes del metrónomo que escucha durante la grabación Flexi-time se controlan a través del diálogo **Ventana ▶ Mixer** (comando de teclado **Ctrl+Alt+M** o **M** en Mac). También puede acceder a algunos de estos parámetros desde el botón **Clic** en el diálogo **Notas ▶ Opciones de Flexi-time** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+O** o **⌘⌘O**).

Por defecto, el metrónomo marca el primer tiempo del compás con el sonido agudo de caja china y los tiempos restantes con un sonido grave de caja china. En compases de subdivisión ternaria tales como 6/8, también subdivide cada parte en corcheas. Para compases más complejos como el 7/8, el comportamiento predeterminado consiste en enfatizar el principio de cada parte de compás o grupo de pulsos.


Para más información sobre estos ajustes, consulte **4.3 Mixer**.

Consejos

- Escuche atentamente y cuente los clics del metrónomo del compás de espera, antes de empezar a grabar. Si empieza muy pronto o con otro tempo, Sibelius no va a poder interpretar lo que está haciendo.
- Si tiene problemas al grabar dos pentagramas al mismo tiempo, inténtelo por separado.
- Toque en legato (suavemente).
- Si quiere que la música escrita aparezca con staccatos, active la opción **Staccato** dentro de **Notas ▶ Opciones de Flexi-time**. Si esta opción está desactivada lo que sucede es que Sibelius va a producir notas más cortas con silencios, en lugar de aplicar la articulación.

- No es siempre fácil tocar todas las notas de un acorde al mismo tiempo. Sibelius va a escribir siempre literalmente lo que usted toque, y si separa mucho las notas de un acorde, va a escribirlo tal como suena, sin añadir una línea ondulada de arpeggio.
- Sibelius es capaz de analizar e interpretar rápidamente los cambios de tempo, de hecho con una parte de compás de diferencia más veloz, con respecto al oído humano. Sin embargo, si el cambio de tempo es muy abrupto, Sibelius no va a entender lo que quiere. Por ello, debe evitar cambios repentinos de tempo mientras esté grabando.

Si el pulso de Sibelius se desajusta con respecto al suyo, es mejor parar, y volver al punto donde ocurrió el desajuste. Si comete un error, Sibelius puede recuperar el tempo otra vez, pero es más rápido empezar a tocar de nuevo que intentar corregir el ritmo.

- Si observa que Flexi-time produce una notación complicada y desea simplificarla, pruebe los plug-ins de la carpeta **Plug-ins** ▶ **Simplificar notación**, especialmente **Reescribir notación** –  **6.1 Uso de los plug-ins.**

Introducir música para dos instrumentos

Es posible introducir música en dos pentagramas pertenecientes a instrumentos diferentes, por ejemplo Flauta y Fagot, con tal de que sean adyacentes (y que no exista otro pentagrama oculto entre uno y otro instrumento del sistema en cuestión). De la misma forma que si introduce una notación para piano, haga clic en el pentagrama superior, y después haga **Mayús-clic** en el pentagrama inferior para extender la selección a ambos pentagramas, y grabar normalmente.


Grabar otros datos MIDI

Al grabar con Flexi-time, Sibelius va a adjuntar datos del controlador MIDI junto a las notas. Por ejemplo, si usa un pedal de sustain al introducir las notas con Flexi-time, Sibelius va a escribir la notación de los mensajes MIDI aproximados y ocultarlos automáticamente en la partitura. Otros datos del controlador MIDI que pueden grabarse son el pitch bend, modulación, volumen etc.

Si prefiere no grabar con Flexi-time los mensajes MIDI anteriormente citados, desactive las opciones correspondientes en la página **Notación** del diálogo **Notas** ▶ **Opciones de Flexi-time** – consultar **Opciones de Flexi-time** más adelante.

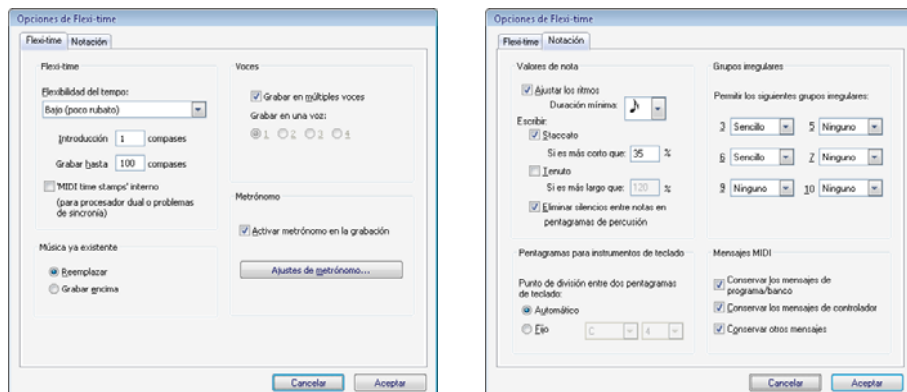
Reproducción en vivo

Por defecto, Sibelius reproduce la música que usted haya introducido con Flexi-time, utilizando la opción 'Reproducción en vivo', que conserva los matices de interpretación en la grabación (más en concreto: los matices de dinámica precisos y el tiempo para cada nota). Es posible editar esta interpretación por completo, en detalle. Sin embargo, si prefiere escuchar la música exactamente como está escrita, desactive la opción **Reproducir** ▶ **Reproducción en vivo** (comando de teclado **Mayús-L**).

Para más información,  **4.8 Reproducción en vivo.**

Opciones de Flexi-time

Para modificar las distintas opciones de Flexi-time, seleccione **Notas** ▶ **Opciones de Flexi-time** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+O** o **⌘+⌘O**):



En la pestaña de **Flexi-time** aparecen las siguientes opciones:

- **Flexibilidad del tempo:** controla la forma en que Sibelius aplica el seguimiento de su velocidad de grabación. Si está acostumbrado a tocar con metrónomo, ajústelo a **Nada (sin rubato)** para que Sibelius mantenga un tempo fijo. Cuanto más alto sea el grado de flexibilidad, más va a forzar la acción de adaptarse a su tempo en Sibelius. Si nota que cambia el tempo de una forma extraña, o que ve que es difícil seguir el clic, reducir la flexibilidad, y ajustarlo a **Nada (sin rubato)**.
- **Introducción... compases:** determina el número de compases de espera que se introducirán como preparación antes de iniciar con la grabación.
- **Grabar hasta... compases:** si en la partitura no le quedan muchos compases para la grabación, esta función añade los compases suficientes al empezar a grabar.
- El botón **Clic** le lleva directamente al diálogo que determina el comportamiento del clic del metrónomo durante la grabación – **4.3 Mixer**.
- **Opciones de Voces:**
 - **Grabar en una voz** le permite seleccionar la voz que va a usar para la grabación Flexi-time.
 - **Grabar en voces múltiples** es otra alternativa que permite dividir la música automáticamente en dos voces en lugar de grabar en una sola voz (vea **Voces** más abajo).
- **Reemplazar** y **Grabar encima** controlan las operaciones realizadas por Sibelius al grabar de nuevo sobre un pasaje que ya contiene música: si selecciona la opción **Reemplazar**, Sibelius borra la música existente antes de introducir la notación de la nueva música, y si selecciona **Grabar encima**, Sibelius añade la música nueva a la ya existente para crear acordes.
- **MIDI time stamps interno:** si tiene un ordenador con doble procesador o un procesador 'hyper-threading', es posible que el ritmo de la música escrita sea más impreciso y se vaya degradando a medida que se desarrolla la grabación. Si se encuentra con este problema, active esta opción (sólo Windows).

En la pestaña **Notación** aparecen las siguientes opciones:

- **Opciones de Valores de nota:**

- **Ajustar los ritmos** hace que Sibelius limpie y ajuste su interpretación a un valor de nota. ¡Deje esta opción siempre activada!
- **Duración mínima:** establece el valor de nota más corto escrito por Sibelius. Tenga en cuenta que esto no es la unidad de cuantización, ya que Sibelius cuantiza con un algoritmo complejo que cambia según el contexto. Este valor no está impuesto de una forma rígida, sólo sirve de guía. Si ajusta este valor a una negra, pero toca semicorcheas, Sibelius tiene que escribir notas más breves que la negra, o si no va a acabar con notación inservible.
- **Escribir:** incluye opciones para escribir notas con staccato y tenuto. Si está seguro de que puede tocar sin problemas estas articulaciones, active esta opción. Si encuentra demasiadas articulaciones falsas añadidas en la partitura, es mejor desactivar la opción o ajustar los límites **Si es más corto/más largo que** (representando el tanto por ciento del valor de la nota escrita) más allá del cual, las articulaciones aparecerán escritas.
- **Suprimir los silencios entre las notas en pentagramas de percusión:** esta opción está activada por defecto. Esta opción “une” las notas más cortas para suprimir los silencios innecesarios en las partes de percusión.
- **Pentagramas para instrumentos de Teclado:** al introducir notas en dos pentagramas, el punto de división determina el destino de las notas en cada pentagrama (la notas en o sobre el punto de división van al pentagrama superior, y las notas por debajo van al pentagrama inferior). Si selecciona la opción **Automático**, Sibelius va a adivinar dónde ha puesto cada mano en el teclado en cada momento, y asignarle las notas correspondientes a cada pentagrama. Si quiere puede seleccionar su propio punto de división **Fijo**. (Tenga en cuenta que en Sibelius el Do central corresponde a un **Do4**, lo que puede diferir con respecto a otros programas de música)
- **Grupos irregulares:** puede asignar las opciones **Ninguno/Sencillo/Moderado/Complejo** a cada uno de los grupos de la lista. Un tresillo sencillo, por ejemplo, es aquel con tres notas del mismo valor. Para grupos irregulares de negra seguida de corchea, use la opción **Moderado** o grupos con silencios o notas con puntillo, seleccione **Complejo**.
- **Opciones de Mensajes MIDI:**
 - **Conservar los mensajes del programa/banco** sirve para añadir todos los cambios de programa y banco en la partitura, utilizando el formato de texto específico de Sibelius para mensajes MIDI. Estos mensajes están ocultos de forma automática.
 - **Conservar los mensajes del controlador** añade los mensajes del controlador (tales como pitch bend, pedal de sustain, volumen de canal, etc.) y los oculta en la partitura.
 - **Conservar otros mensajes** añade otros mensajes MIDI en la partitura.

Las opciones de Flexi-time que nosotros recomendamos son: **Ajustar los ritmos** activada, **Duración mínima** semicorchea, **Flexibilidad del tempo** ajustada a **Bajo**, **Staccato** y **Tenuto** en los límites de **35%** y **110%** respectivamente. Para grupos irregulares, ajuste **3** a **Sencillo** o **Moderado**, quizá **6** también, y seleccione **Ninguno** para los demás grupos a menos que vaya a tocar septillos y grupos similares.

Grabar con transposición

En la página **Introducción de notas** de **Archivo** ▶ **Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac), active la opción **Introducir notas de los sonidos escritos** si al grabar está tocando las notas escritas de una partitura con transposición. Si no activa esta opción, Sibelius asume que está tocando las notas reales correspondientes a cada sonido.

Enarmonías

Al igual que ocurre con la introducción de notas en modo **step-time**, Sibelius interpreta como enarmonizar las notas “negras” (por ejemplo **Fa#** o **Solb**), pero puede cambiar la escritura de dicha enarmonía posteriormente, pulsando la tecla **Intro** (en el teclado principal), o usando uno de los **plug-ins** de alteraciones (📖 **6.1 Uso de los plug-ins**).

Voces

Mientras está grabando, Sibelius divide las notas en dos voces si es necesario (por ejemplo para música polifónica como una fuga). En la mayoría de los casos esto es aconsejable, pero si está introduciendo música en un pentagrama individual o en un instrumento monofónico, será preferible forzar a Sibelius a que escriba la música en una sola voz o voz específica. Puede cambiar este ajuste en el diálogo **Notas** ▶ **Opciones de Flexi-time** (vea más arriba).

Aunque en general Sibelius toma buenas decisiones sobre la división de la música en voces separadas, es aconsejable revisar algunos pasajes y editarlos de nuevo para ajustar la notación según sus intenciones originales. Podría, por ejemplo, filtrar y eliminar la nota inferior de los acordes de la voz 1 (📖 **5.7 Filtros y Buscar**) e intercambiarlos a la voz 2 con **Alt+2** o **2** – consulte **Dividir las voces** en 📖 **2.36 Voces** para más detalles.

1.5 Escanear

INTRODUCCIÓN

PhotoScore Lite de Neuratron es un programa de escanear diseñado para funcionar con Sibelius, el equivalente musical de un programa de reconocimiento de texto OCR (optical character recognition).

Este programa sofisticado contiene muchas funciones avanzadas. Si tiene la intención de escanear partituras complicadas como música orquestal y para banda, o partituras con muchas páginas, le recomendamos que empiece primero con una música más sencilla hasta que controle el programa, y luego familiarizarse con las operaciones más avanzadas de PhotoScore Lite, explicadas en la sección **FUNCIONES AVANZADAS**, más adelante.

Guía de referencia en pantalla

PhotoScore Lite incluye su propia guía de referencia en pantalla. Para acceder a ella, seleccione Ayuda ▶ Ayuda de Neuratron PhotoScore (comando de teclado F1) desde los menús de PhotoScore Lite.

PhotoScore Ultimate

Existe a la venta una versión avanzada de PhotoScore Lite llamada PhotoScore Ultimate, que contiene funciones y prestaciones adicionales. PhotoScore Ultimate interpreta muchas más indicaciones musicales (incluyendo grupos irregulares, ligaduras de expresión, notas de adorno, barras atravesando pentagramas, tablatura de guitarra, gráficos de acordes, barras de repetición, etcétera) y puede leer partituras con más de 12 pentagramas.

Para más detalles sobre PhotoScore Ultimate, seleccione Ayuda ▶ PhotoScore Ultimate o póngase en contacto con su distribuidor local o con Sibelius.

Escanear

Escanear texto es algo difícil para los ordenadores, y solamente se ha logrado un nivel de precisión razonable en los últimos años. Escanear música es aún más difícil debido a la variedad y mayor número de símbolos implicados, y por la compleja “gramática” musical de dos dimensiones.

La dificultad al escanear música o texto es que el ordenador no “entiende” el contenido de una página escaneada. Para el ordenador, el resultado final consiste en una malla de millones de puntos en blanco y negro, que podría definirse como música, texto, fotografía o algo más.

El proceso verdadero de leer e interpretar música, texto o imágenes de esta malla de puntos es extremadamente compleja y poco comprendida. Una gran parte del cerebro humano, conteniendo millones de conexiones, está dedicado exclusivamente a resolver el problema de ‘reconocimiento de patrones’.

Instalación y desinstalación de PhotoScore Lite

El Manual del usuario incluye información de cómo instalar y desinstalar PhotoScore Lite.

Material original apropiado

PhotoScore Lite está diseñado para leer originales que:

- Sean partituras impresas en lugar de partituras escritas a mano (también es capaz de identificar las notas con un aspecto “grabado” en lugar de “manuscrito”, por ejemplo de un libro falso).
- Quepan en su escáner (es decir, el tamaño de la música no suele ser mayor que el tamaño de Carta/A4, aunque el papel podría ser mayor).
- Respeten un tamaño de pentagrama de al menos 3mm.
- Usen no más de 12 pentagramas por página y dos voces por pentagrama. (Los pentagramas o voces adicionales serán omitidos.)
- Sean suficientemente claros: por ejemplo, las líneas de pentagrama deberían ser continuas y no interrumpidas en algunas partes ni con manchas, las cabezas de nota de blanca y redonda, así como los signos de bemoles deberían tener una circunferencia continua y no interrumpida o con los espacios de separación rellenas a posteriori. Las barras de corchete de semicorcheas y de notas de valor inferior, deberían tener una distancia de separación entre cada línea, y los objetos que se suponen que tienen que estar separados (por ejemplo cabezas de nota con la alteración precedente) no deberían solaparse entre sí o formar una especie de mancha.

La música que no cumpla estas normas básicas seguramente también funcionará, pero con muchos más errores de lectura.

Escanear desde fotocopias tampoco es muy recomendable a no ser que la fotocopidora sea de calidad, ya que las fotocopias tienden a degradar la calidad del original de un modo significativo. Si se ve obligado a escanear desde una fotocopia reducida, la precisión del resultado también será menor.

Uso de PhotoScore Lite sin escáner

Además de la música escaneada, también es posible “leer” música sin tener que utilizar un escáner, bien abriendo páginas individuales guardadas como gráficos, bien abriendo archivos PDF.

Para trabajar con archivos de gráficos tendrá que guardar cada página de música como un archivo de imagen en los formatos **.bmp** (bitmap) en Windows o **TIFF** y **PICT** (Picture file) en Mac.

PhotoScore Lite también lee archivos PDF. La opción de trabajar con archivos PDF puede ser útil si la música que quiere escanear está disponible en formato PDF a través de una página web o si desea convertir un archivo de otro programa de música guardándolo como archivo PDF para abrirlo en PhotoScore Lite.

Antes de recurrir al uso de archivos PDF para convertir un archivo de otra aplicación musical, compruebe si ese programa es capaz de exportar algún formato de archivo que Sibelius pueda abrir directamente (como MusicXML, por ejemplo), ya que este método es preferible a la conversión vía PDF.

Para abrir archivos PDF en Windows, PhotoScore Lite requiere la instalación de Ghostscript. Si no instaló Ghostscript en el momento de instalar PhotoScore Lite, puede descargarlo desde www.ghostscript.com.

Música con derechos de autor

Si decide escanear la música de un autor sin su permiso, tiene muchas probabilidades que esté violando los derechos de autor. La violación de los derechos de autor, al escanear música sin permiso es ilegal, y en cualquier caso, prohibido en la propia licencia de Sibelius.

La mayor parte de la música indica claramente quién es el autor o propietario de los derechos de autor. Si quiere escanear una pieza musical, pero no está seguro sobre las condiciones de los derechos autor de esa obra, por favor contacte la editorial musical, compositor o arreglista.

EL PROCESO DE TRABAJO

Como Sibelius, PhotoScore Lite funciona exactamente igual tanto en Windows como en Mac. Puede empezar a usar PhotoScore Lite seleccionando el menú de Sibelius Archivo ▶ Escanear con PhotoScore; pulsando sobre el icono Escanear con PhotoScore de la barra de herramientas de Sibelius; o ejecutándolo desde el menú Inicio (Windows) o con un doble clic sobre su icono (Mac). Sibelius no tiene que estar abierto para poder usar PhotoScore Lite.

Los cuatro etapas

Hay cuatro etapas fundamentales en el uso de PhotoScore Lite:

- *Escanear las páginas o abrir un archivo PDF.* Al escanear una página, PhotoScore Lite toma literalmente una “fotografía” de la partitura original. De la misma forma, al abrir un archivo PDF PhotoScore Lite toma una imagen del archivo para poder leerla en la siguiente etapa.
- *Leer las páginas.* La lectura es la parte más inteligente del proceso: PhotoScore Lite “lee” las páginas escaneadas para interpretar las notas y demás símbolos musicales de la partitura.
- *Editar la música resultante.* Con la edición puede corregir los posibles errores que PhotoScore Lite haya cometido. En cierto modo, la edición con PhotoScore Lite funciona de la misma forma que la edición de la música en Sibelius. Casi todas las indicaciones pueden ser corregidas o introducidas en PhotoScore Lite, pero en este momento únicamente es primordial corregir los errores rítmicos. El resto de las correcciones pueden ser realizadas después de haber enviado la partitura a Sibelius, si lo prefiere.
- *Enviar la música a Sibelius.* El envío de la música a Sibelius se realiza con un simple clic sobre un botón. Después de unos instantes su música aparecerá en la pantalla como si fuera otra partitura más, creada en Sibelius.

A continuación puede reproducir la música, editarla, transportarla, extraer partes o imprimir la partitura.

Asistente de inicio

Antes de examinar el funcionamiento de PhotoScore Lite en detalle, vamos a recapitular y resumir el proceso desde el principio hasta el final de una forma rápida.

El primer paso es escanear un fragmento de música, abrir una página ya escaneada o abrir un archivo PDF:

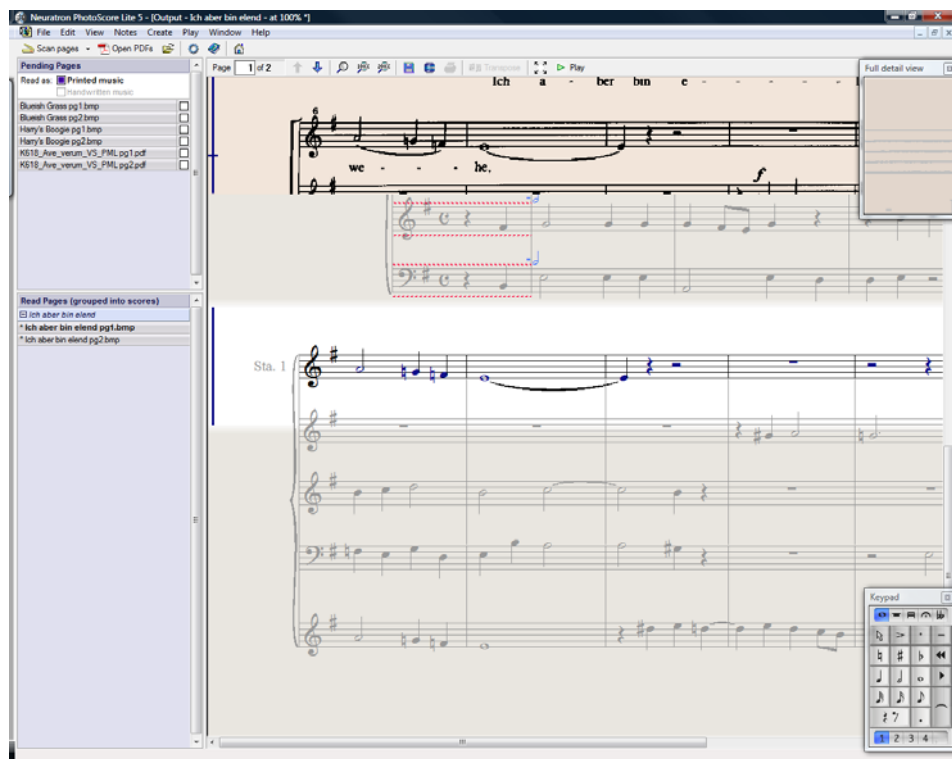
- Para escanear una página, seleccione Archivo ▶ Escanear páginas (comando de teclado Ctrl+W o ⌘W). Aparecerá la interfaz del escáner. Empiece a escanear una página, la cual será añadida a la lista de páginas escaneadas en PhotoScore.

1. Introducción

- Para abrir un archivo gráfico, seleccione **Archivo ▶ Abrir**. Cuando le pida la resolución a la que fue escaneada la imagen, elija el valor correspondiente y haga clic en **Aceptar**. Los archivos gráficos serán añadidos a la lista de páginas escaneadas en PhotoScore.
- Para abrir un archivo PDF, seleccione **Archivo ▶ Abrir PDF**. A continuación, ajuste la resolución: normalmente puede dejar el valor por defecto **300 dpi** y pulsar **Aceptar**. Si el archivo PDF está protegido por una contraseña, tendrá que introducirla.

Cuando haya escaneado una página o abierto un archivo PDF o de gráficos, las páginas aparecerán en el panel **Páginas** en la parte izquierda de la ventana principal de PhotoScore Lite. Las páginas se añaden a la lista **Páginas pendientes** y PhotoScore Lite procede inmediatamente a leerlas. La lectura de cada página tomará unos momentos (dependiendo de la velocidad de su ordenador): el proceso queda representado por una barra de progreso de color verde situada detrás del nombre de cada página en la lista **Páginas pendientes**. Cada vez que PhotoScore Lite acabe de leer una página, ésta pasará a la lista **Páginas leídas**.

Cuando PhotoScore Lite haya terminado de leer las imágenes, aparecerá la ventana principal de edición:



Desde esta ventana puede editar cualquier error en la música.

Cuando esté satisfecho con las correcciones que haya efectuado, seleccione **Archivo ▶ Enviar a ▶ Sibelius** (comando de teclado **Ctrl+D** o **⌘D**) para enviar la música a Sibelius.

Si Sibelius no está aún abierto, lo hará en un momento, apareciendo el diálogo **Abrir archivo PhotoScore**, el cual le permite elegir las distintas opciones concernientes a los instrumentos que serán utilizados en una partitura de Sibelius. No se preocupe de eso ahora y haga clic en **Aceptar**.

Después de unos instantes, va a aparecer la partitura de Sibelius, lista para ser editada de la forma habitual.

1. ESCANEAR O ABRIR UN PDF

Antes de escanear, seleccione Archivo ▶ Configuración del escáner para utilizar la interfaz propia de PhotoScore – opción PhotoScore – o la de su escáner – opción TWAIN (opción predeterminada del escáner) – y pulse Aceptar. Por defecto, PhotoScore Lite usará la interfaz del software de su escáner, con el que probablemente ya esté familiarizado.

A continuación, mida el tamaño (altura) de los pentagramas de la página que quiere escanear y seleccione la resolución de la imagen en función de la siguiente tabla (escanee la partitura en blanco y negro o escala de grises, no en color):

<i>Tamaño de pentagrama</i>	<i>Resolución</i>
0.25"/6mm o más	200 dpi
0.15-0.25"/4–6mm	300 dpi
0.12-0.15"/3–4mm	400 dpi

La velocidad y exactitud de la lectura se verán diezmaradas si utiliza tanto una resolución demasiado baja, como demasiado alta. No utilice una resolución a 400 dpi a no ser que los pentagramas sean realmente muy pequeños.

Por lo general, es posible elegir si se quiere escanear en blanco y negro, o en gris (escala de grises). Al escanear en gris, producirá resultados mucho más exactos. Si esta opción no está disponible dentro del diálogo de su escáner, consulte su manual de instrucciones.

Ahora ya puede escanear su primera página: para empezar, intente una o dos páginas sencillas de música para teclado, o algo similar:

- Ponga la página de música (el “original”) dentro del escáner, boca abajo y con la parte superior de la página dirigida hacia arriba.

Ponga un borde del original contra el extremo de la superficie.

También se puede poner la página de lado si encaja mejor. PhotoScore Lite va a rotar automáticamente la página en 90 grados si es necesario. Sin embargo, es siempre mejor alinear la parte superior de la página con el extremo izquierdo del escáner, para asegurarse de que no tiene la música boca abajo. De todos modos si esto sucede no se preocupe, ya que se puede corregir más tarde.

Si está escaneando en gris, la página no tiene por qué estar completamente recta, con tal de que no sobrepase más de 8 grados de desviación respecto a la posición recta. PhotoScore Lite fijará automáticamente el nivel de la página (con valores de hasta 0.1 grados) sin perder ningún detalle. La música se va rotar si escanea en blanco y negro, pero habrá pérdidas de detalles de la partitura, y por tanto va a obtener resultados menos fieles.

- Seleccione Archivo ▶ Escanear páginas, o pulse el botón Escanear páginas de la barra de herramientas de PhotoScore Lite.
- Después de un momento, el escáner empezará a funcionar y transferir la página a su ordenador. (Si esto no sucede, lea **PROBLEMAS POTENCIALES** más adelante.)

1. Introducción

- Si está escaneando desde un libro bastante grueso, presione *ligeramente* en la cubierta del libro (o en el propio libro, si resulta más fácil) durante el proceso de lectura del escáner, con el fin de dejar la página lo más plana posible sobre la superficie.
- Aparecerá una ventana en la que puede introducir el nombre de la página, que por defecto será algo parecido a **Partitura 1, Página 1**. Puede cambiar este nombre en cualquier momento (para evitar sorpresas le recomendamos que agregue un número al final) a otro nombre como **Piano p1**, por ejemplo. A continuación, pulse **Aceptar**. Las páginas subsiguientes que vaya a escanear serán numeradas de forma automática (**Piano p2**, etcétera), y ya no aparecerá ningún diálogo.
- Espere unos segundos mientras PhotoScore Lite efectúa el nivelado de la imagen, selecciona el ajuste de brillo adecuado y localiza los pentagramas.
- A continuación, PhotoScore ya estará listo para escanear la siguiente página: coloque la página de música en el escáner, pulse el botón de escaneado y repita el mismo procedimiento de la primera página. Si la interfaz de escaneado no aparece, pulse de nuevo el botón **Escanear páginas**.
- Repita estos pasos hasta que haya terminado con todas las páginas que desee escanear.
- En la pantalla aparecerá la imagen escaneada de la primera página. El cambio de color de papel, le indica que está mirando una imagen escaneada de la página original.

Compruebe que todos los pentagramas están destacados en azul para indicar que PhotoScore Lite ha podido identificarlos.

Si la página tiene sistemas de dos o más pentagramas, compruebe también que los pentagramas dentro de cada sistema están unidos por la izquierda por una línea roja vertical (o casi vertical) gruesa.

Si no todos los pentagramas están en azul, o no todos los pentagramas entre dos sistemas están unidos por una línea roja, puede indicarle a PhotoScore Lite dónde están exactamente (lea **FUNCIONES AVANZADAS** más adelante).

(Ignore los otros botones en la parte superior de esta ventana, que también están explicadas en **FUNCIONES AVANZADAS** más adelante.)

Resumen sobre cómo escanear

Una vez acostumbrado a escanear unas pocas páginas más, el proceso de escanear se va a convertir en una simple rutina. Este proceso se puede resumir de la siguiente forma:

- Coloque la página en el escáner.
- Haga clic en el botón de escáner o seleccione **Archivo ▶ Escanear páginas**.
- Seleccione la resolución, y si quiere realizarlo en blanco y negro, o en escala de grises.
- Haga clic en **Escanear**.
- Si la página escaneada es la primera, introduzca un nombre para ella (o deje el nombre por defecto).
- Continúe con la página siguiente.

Catálogo de páginas escaneadas

Es importante comprender que cada vez que escanea una página, PhotoScore Lite la adjunta a la lista única o “catálogo” de páginas escaneadas, listas para ser leídas a continuación. No hace falta guardar las páginas escaneadas en este catálogo, ya que se van a almacenar en su disco duro de forma automática.

Esto significa que cuando empiece a usar PhotoScore, las páginas anteriores previamente escaneadas, van a guardarse en la memoria de PhotoScore. (Siempre puede eliminar las páginas que no quiera conservar en el catálogo.)

Ampliaremos información sobre el catálogo, más adelante.

Consejos sobre la operación escanear

- Si desea leer una página de música más pequeña que el tamaño de su escáner, debe asegurarse que va a escanear, solamente, una parte de la misma.

La mayoría de las interfaces del escáner permiten escanear una parte de la página, normalmente haciendo clic en el botón **Vista previa**, para producir una imagen en miniatura, que puede parecer un poco “confusa”. A continuación, sólo tiene que ajustar el área necesaria arrastrando los extremos de la imagen en miniatura.

A continuación haga clic en **Escanear** para escanear el área seleccionada, a alta resolución. Cada vez que haga clic en **Escanear** después de esta vez, solamente va a poder escanear la misma área seleccionada, hasta que la vuelva a modificar.

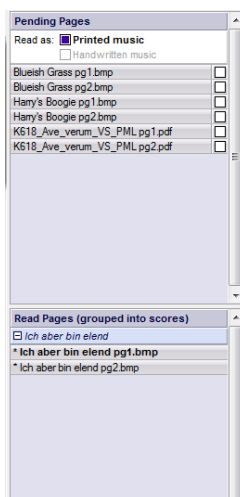
- Compruebe que toda la música que quiere escanear está en la superficie del escáner. No importa si el original es más grande que el tamaño Carta/A4, con tal de que la música no supere dicha medida.
- Si está escaneando una página más pequeña que el tamaño Carta/A4, puede colocar la copia original en cualquier lugar de la superficie. Sin embargo, es aconsejable colocar el borde de la página justo en el borde de la superficie para asegurar la recta posición de la copia.
- En un libro de música pequeño, quizás se le ocurra colocarlo abierto con ambas páginas sobre la superficie del escáner; no obstante, no es conveniente, ya que PhotoScore Lite sólo puede leer una página de música a la vez. Tiene que escanear cada página por separado.
- Para que el sistema de trabajo resulte más simple, le recomendamos, escanear todas las páginas de una pieza de música antes de leerlas. Por supuesto es posible hacerlo una a una: escanear una página, luego leerla, a continuación escanear otra y volverla a leer, y así sucesivamente (lea **FUNCIONES AVANZADAS** más adelante), pero no se lo recomendamos si todavía no se considera un usuario competente de PhotoScore Lite.

2. LEER

Como mencionamos con anterioridad, escanear una página le presenta al ordenador una malla de millones de puntos negros, que podría ser tanto un texto como una fotografía.

“Leer” la música es la parte más inteligente, cuando PhotoScore Lite recoge la información del escáner y decide cuales de esos puntos son notas u otras signos musicales, y dónde están situados en la página.

Panel Páginas



En la parte izquierda de la ventana de PhotoScore Lite se encuentra el panel Páginas, que puede ver en la imagen. Si no aparece en pantalla, seleccione **Ver ▶ Panel Páginas**.

Las páginas que aún no han sido leídas figuran en la mitad superior del panel bajo la cabecera **Páginas pendientes**. PhotoScore Lite mostrará una viñeta de cada página escaneada cuando mueva el puntero del ratón sobre su nombre.

Para leer una página escaneada, pulse sobre la pequeña casilla de la parte derecha, que mostrará la indicación **Leer** cuando mueva el puntero del ratón sobre ella. PhotoScore Lite empezará a trabajar, y la barra azul tras el nombre de la página se volverá de color verde para indicar el proceso de lectura.

Si ha escaneado las páginas en un orden incorrecto, puede modificar el orden en la lista **Páginas pendientes** pulsando y arrastrando las páginas a la posición adecuada.

Cuando haya escaneado algunas páginas o abierto un archivo PDF, las páginas leídas por PhotoScore Lite aparecerán en la mitad inferior del panel bajo la cabecera **Páginas leídas**. Las páginas se agrupan automáticamente en partituras: para mostrar y ocultar las páginas individuales de cada partitura puede pulsar los botones **+** y **-** de la parte izquierda. Para visualizar una página y editarla, pulse sobre su nombre en **Páginas leídas**.

¿Qué es lo que PhotoScore Lite puede leer?

PhotoScore Lite es capaz de identificar los siguientes signos musicales e indicaciones:

- Notas y acordes (con dirección del corchete y agrupación de barras de corchete,), silencios
- Bemoles, sostenidos y becuadros
- Claves de sol y de fa, armaduras, indicaciones de compás
- Pentagramas de 5 líneas (normal y pequeño), barras de compás estándar, tablatura de guitarra de 6 líneas.
- El formato de la página, incluyendo el tamaño de página, tamaño de pentagrama, márgenes, y el final de los sistemas.

PhotoScore Ultimate, disponible como producto separado, también interpreta texto (incluyendo letras, matices, nombres de instrumento, digitaciones, etcétera), una mayor variedad de claves y alteraciones, grupos irregulares y gráficos de acordes de guitarra y otras indicaciones como codas, segnos, adornos, señales de pedal y signos de repetición. PhotoScore Ultimate es capaz incluso de leer música manuscrita.

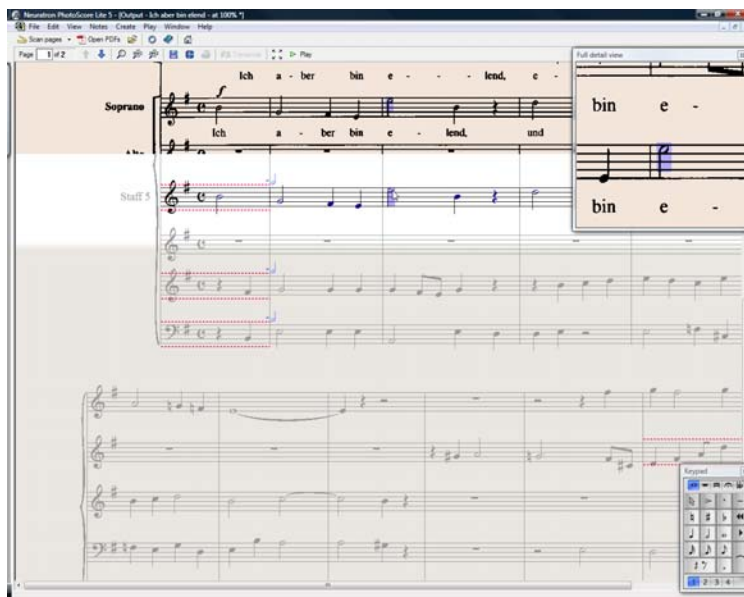
Consejos sobre la lectura

- Por lo normal, no debería interrumpir la lectura de la página, pero si tiene que hacerlo por algún motivo, haga clic en **Esc** o **⌘**, o haga clic en el botón **Cancelar** de la ventana de progreso. PhotoScore Lite le va a mostrar la parte de la página que ya ha leído. Debería eliminar esta página mediante **Editar ▶ Eliminar página** antes de escanear la página de nuevo o volverla a leer.

- Si el ordenador le da un mensaje de aviso mientras está leyendo una página, o si una página está tardando mucho en ser leída, lea **PROBLEMAS POTENCIALES** más adelante.
- Si lo desea, puede indicar a PhotoScore Lite que lea una sola página escaneada, o una serie de páginas, en lugar de toda la partitura, lea **FUNCIONES AVANZADAS** más adelante.

3. EDITAR

Cuando PhotoScore Lite haya finalizado con la lectura, aparecerá en pantalla su interpretación de la música de la primera página, en una ventana llamada ventana de salida. Aquí puede editar los posibles errores que PhotoScore Lite haya podido cometer.



Observe que en esta imagen no aparece el panel Páginas, ya que es mejor ocultarlo para tener más espacio disponible para editar la música. Para ello, seleccione **Ver ▶ Panel Páginas** (comando de teclado **Ctrl+E** o **⌘E**).

La parte superior de la ventana (con un color marrón claro mate) le muestra la página original. En el ángulo superior derecha de la ventana de salida aparece una ventana pequeña ofreciendo una **Vista ampliada en detalle** de la sección del original donde el ratón está colocado.

El área grande de la parte inferior de la ventana (con un fondo gris claro) muestra la interpretación de PhotoScore Lite de la primera lectura, es decir, lo que PhotoScore Lite interpreta como el contenido de la primera página del original. Por lo tanto, esta parte de la ventana es donde aparecerán los errores de PhotoScore Lite.

En el extremo superior izquierdo de la ventana, está indicado (por ejemplo) **Página 1 de 2**, y haciendo clic en las flechas, va a poder pasar de una página a otra en todas las páginas leídas (la partitura de salida). Tiene sentido seguir un orden de página en la edición, comenzando con la primera página por completo, y una vez finalizada ésta, continuar con la sucesiva hasta completar la edición de toda la partitura.

1. Introducción

En el extremo inferior derecho está situado el Teclado flotante, parecido en función al Teclado flotante de Sibelius. Puede moverlo y cambiarlo de posición, haciendo clic en la barra de título, para luego arrastrarlo.

Existe un menú **Crear** en la parte superior de la ventana, que es similar en comportamiento al menú **Crear** de Sibelius, aunque se han suprimido las funciones que no son necesarias para PhotoScore Lite.

¿Qué corregir exactamente?

Las correcciones básicas recomendadas, antes de enviar la partitura de salida a Sibelius, consisten en comprobar que las armaduras e indicaciones de compás son las correctas. Otros errores tales como la altura de las notas, puede ser corregida en el propio Sibelius, pero es mucho más fácil si corrige en PhotoScore Lite, las armaduras e indicaciones de compás.

En particular, si la partitura que está escaneando es una partitura con transposición, tendrá que corregir la armadura de los instrumentos transpositores. Si desea borrar una armadura individual, selecciónela primero y luego escriba **Ctrl+Borrar** o **⌘-Borrar**. Luego añada la armadura correcta únicamente en aquel pentagrama: **⌘seleccione Crear ▶ Armadura** (comando de teclado **K**), y **Ctrl+clic** o **-clic** en el pentagrama donde quiera añadir la armadura.

Para corregir los errores de ritmo, añada la indicación de compás apropiada, si no está presente: seleccione **Crear ▶ Indicación de Compás** (comando de teclado **T**) y haga clic en uno de los pentagramas para añadir la indicación de compás. Una vez que PhotoScore Lite sepa la indicación de compás, cualquier imprecisión de ritmo estará indicada con notas pequeñas rojas, por encima de la barra de compás, mostrando el número de pulsos que hay que añadir o quitar. A medida que vaya editando la partitura, las notas rojas irán desapareciendo. Una vez que desaparezcan todas las notas rojas, ya puede enviar la partitura a Sibelius.

Cuando sea un experto en el uso de PhotoScore Lite, va a poder corregir la música por completo dentro de PhotoScore Lite antes de enviarla a Sibelius. La ventaja es que puede identificar los errores comparándolo con el original directamente en la pantalla, en lugar de compararlo con una hoja de papel.

Comprobar los errores

Compruebe los errores comparando la ventana superior de la partitura original, con la inferior. Tanto la parte superior como la inferior se mueven libremente para mostrar la zona de la página donde se coloque el ratón.

Evite la tentación de comparar la página de salida con la versión original en papel. Es más rápido compararla con la imagen original en la pantalla.

En el ángulo superior derecha de la ventana de salida, aparece una ventana pequeña ofreciendo una vista ampliada en detalle, de la sección del original donde el ratón está colocado. Para cambiar el tamaño de esta ventana, haga clic de forma continuada en esta ventana, con **Ctrl+clic** o **⌘-clic**, para ampliar o reducir el tamaño de visualización. Para volver de nuevo a la posición original, pulse en la barra de título para arrástrala hasta dónde desee.

Reproducción MIDI


Otra forma de comprobar es reproduciendo la partitura de salida. Todo lo que necesita es un dispositivo MIDI conectado a su ordenador (si tiene más de uno conectado, será utilizado el predeterminado).

Para ejecutar la página entera desde el principio, compruebe que no hay nada seleccionado haciendo clic en una zona de la página sin notación. A continuación, seleccione **Reproducir ▶ Reproducir/Detener** (comando de teclado P) o pulse el botón de **Reproducción** de la barra de herramientas. Para detener la música, haga exactamente lo mismo. Para reproducir a partir de un punto exacto de la página, seleccione un objeto en cada uno de los pentagramas desde donde quiera empezar a reproducir. Va a comenzar desde el principio del compás con el objeto seleccionado.

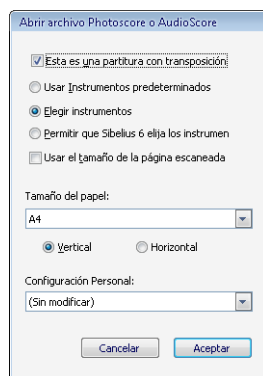
Por defecto, todos los pentagramas se reproducirán con sonido de piano, aunque puede cambiarlo: haga clic derecho o **Control-clic** (Mac) sobre los nombres al principio del primer sistema (por ejemplo, **Pentagrama 1**), seleccione **Instrumentos** en el menú contextual y pulse **Renombrar**. Aparecerá un diálogo similar al menú **Crear ▶ Instrumentos** de Sibelius, desde el cual puede elegir el nombre correcto (y por lo tanto el sonido) para ese pentagrama.

Mientras suena la música, los compases reproducidos aparecen destacados en color gris.

4. ENVÍO A SIBELIUS

Una vez que haya editado todas las páginas de la partitura, las puede enviar a Sibelius. Seleccione **Archivo ▶ Enviar a ▶ Sibelius** (comando de teclado **Ctrl+D** o **#D**), o simplemente pulse el pequeño icono  junto al botón **Guardar** en la parte superior de la ventana de salida.

Si el programa no se está ejecutando, se abrirá y aparecerá el diálogo **Abrir archivo Photoscore o archivo AudioScore**:



- **Esta es una partitura con transposición:** active esta opción si su partitura contiene instrumentos transpositores. Tendrá que seleccionar los instrumentos correctos cuando haga clic en **Aceptar**
- **Usar Instrumentos predeterminados:** sirve para abrir el archivo sin tener que asignar los instrumentos usados en la partitura.
- **Elegir instrumentos:** permite al usuario elegir un instrumento para cada pentagrama, desde un diálogo similar al de **Instrumentos y Pentagramas**. Seleccione el pentagrama en la música escaneada que quiera sustituir con un instrumento de Sibelius, y luego haga clic en **Añadir**, como de costumbre. Si ha elegido un instrumento que usa normalmente dos pentagramas (tal como el piano), este va a usar 'hasta' dos de los pentagramas situados en la lista del extremo izquierdo del diálogo.
- **Permitir que Sibelius elija los instrumentos:** con esta opción activada, Sibelius intentará averiguar los instrumentos utilizados en la partitura. Para ello, primero comprueba los nombres de los pentagramas que han sido asignados por PhotoScore. Si el nombre de un pentagrama no coincide con un nombre conocido para Sibelius, abrirá el archivo con el sonido predeterminado de piano.

1. Introducción

- Usar el **tamaño de la página escaneada**: esta opción indica a Sibelius que va a cambiar el formato de la partitura, de acuerdo con el tamaño de página sugerido por PhotoScore. Por defecto, se va a usar el tamaño de página de la plantilla seleccionada usada para importar el archivo, pero UD. puede cambiar este parámetro predefinido, si lo desea
- Las opciones **Tamaño de página**, **Configuración Personal** y orientación (**Vertical** o **Horizontal**) determinan la configuración del documento de la partitura resultante.

Una vez abierta la música en Sibelius puede hacer lo que quiera con ella, como si se tratara de una partitura creada en Sibelius – pero lea **Instrumentos con pentagramas múltiples** para aclarar algunas cuestiones.

Editar errores rítmicos

Si envía una partitura de PhotoScore Lite a Sibelius con compases que no coinciden entre sí, Sibelius va a aumentar los compases que se quedan cortos, y acorta los compases que son muy largos.

Para hacerlo, Sibelius compara la duración de los compases con la indicación de compás presente. Si un compás es muy corto, Sibelius inserta silencios al final hasta completar la duración total. Si el compás es muy largo, Sibelius lo acorta eliminando una o más notas/silencios al final del compás.

Aunque Sibelius ajuste los compases con este método, le recomendamos que corrija los errores de ritmo en PhotoScore Lite antes de intentarlos arreglar en Sibelius, para ahorrarle trabajo añadido más adelante.

Formato

Sibelius usa **Convertir en Sistema** y **Convertir en Página** para asegurarse de que el formato de la música coincide con el original. Sin embargo, si las notas parecen demasiado juntas entre sí o demasiado separadas en el resultado final, pruebe a cambiar el tamaño de pentagrama dentro del diálogo **Maquetación** ▶ **Configuración del Documento** (comando de teclado **Ctrl+D** o **⌘D**). Otra alternativa, si no le importa que el formato de la música no corresponda con el original, es seleccionar la partitura completa (**Ctrl+A** o **⌘A**) y desbloquear el formato (**Ctrl+Mayús+U** o **⌘+⇧U**).

Instrumentos con pentagramas múltiples

Para los instrumentos que siempre usan dos pentagramas como mínimo, como el caso del piano, puede que no pueda escribir barras de notas atravesando los pentagramas, en la música escaneada. Esto se debe a que PhotoScore Lite trata todos los pentagramas como instrumentos separados, lo que implica que todos los instrumentos usando más de un pentagrama, como los de teclado, van a ser enviados a Sibelius como dos pentagramas individuales con su propio nombre y sin llave.

Cuando envíe un archivo PhotoScore a Sibelius, puede usar la opción **Abrir archivo PhotoScore** para indicarle a Sibelius que, por ejemplo, (los pentagramas 1 y 2 son en realidad los pentagramas de la mano derecha e izquierda respectivamente) seleccione UD. mismo los instrumentos, o haga clic en **Permitir Sibelius elegir los instrumentos**.

Para instrumentos con muchos pentagramas tales como Flautas 1+2, si quiere escribirlas de nuevo como dos pentagramas con sub-corchete con un nombre único, podría importar dicho

pentagrama como una flauta y luego cambiarle el nombre y añadir la llave en Sibelius, o importar ambos como piano, y luego cambiarles el nombre y el sonido (📖 **4.3 Mixer**).

Si su original contiene instrumentos que tienen un número diferente de pentagrama en sistemas diferentes - por ejemplo cuerdas que a veces están divisi - lea **FUNCIONES AVANZADAS** más adelante.

Cerrar la partitura de salida

Cuando haya finalizado de escanear una partitura y la haya enviado a Sibelius, y si está satisfecho con el resultado, el siguiente paso sería cerrar la partitura en PhotoScore Lite antes de continuar escaneando una página nueva. Para ello sólo tiene que seleccionar Archivo ▶ Cerrar partitura. Si la partitura incluye cambios no guardados, el sistema le preguntará si desea guardarlos.

Eliminar partituras escaneadas no necesarias

PhotoScore Lite guarda automáticamente cada página escaneada como una imagen escaneada. Como esto ocupa una cantidad nada despreciable de espacio en su disco duro, debería eliminar regularmente las partituras escaneadas que ya hayan sido leídas. No obstante, no es necesario eliminar las partituras escaneadas antes de escanear la siguiente página o pieza musical.

Para eliminar las partituras escaneadas que no necesita:

- Si el panel Páginas no aparece en pantalla, seleccione Ver ▶ Panel Páginas (comando de teclado Ctrl+E o ⌘E)
- Pulse sobre el nombre de la página que desee eliminar. Para seleccionar más de una página al mismo tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en la lista. Cuando haya seleccionado una página aparecerá la palabra Eliminar a la derecha de su nombre: pulse Eliminar para suprimir las páginas seleccionadas.
- PhotoScore le advertirá de que está a punto de eliminar esas páginas: pulse Sí para confirmar la acción.

PROBLEMAS POTENCIALES

El escaneado es demasiado lento

Si después de haber pulsado el botón Escanear o Vista previa el escáner no muestra señales de vida y permanece en silencio sin luces en movimiento o intermitentes, puede que la comunicación entre el ordenador y el escáner se haya interrumpido.

Compruebe que el escáner está conectado y que el cable que une el escáner y el ordenador está correctamente insertado. Si esto no soluciona el problema, intente reinstalar el software del controlador TWAIN del escáner.

Tenga en cuenta que para que el ordenador detecte algunos tipos de escáner es necesario que estos estén en marcha antes de iniciar el sistema.

No todos los pentagramas/sistemas han sido detectados

Si después de haber escaneado una página descubre que no todos los pentagramas están destacados en azul, o que los sistemas no están unidos entre sí por una línea roja gruesa, las razones podrían ser las siguientes:

1. Introducción

- El original incluye 13 (o más) pentagramas en una página: sólo PhotoScore Ultimate puede escanear partituras con más de 12 pentagramas.
- La copia original no estaba bien colocada sobre la superficie del escáner: Cierre siempre la tapa del escáner, a menos que se trate de un libro grueso. Intente también empujar el libro *suavemente* hacia abajo durante el proceso.
- La página estaba escaneada con una resolución demasiado baja (es decir la altura de los pentagramas era más pequeña de lo que imaginaba): Compruebe el tamaño del pentagrama y ajuste la resolución adecuada antes de intentarlo de nuevo.
- PhotoScore Lite no es capaz de leer ambas páginas en un cuaderno con página doble (por ejemplo, una partitura de bolsillo) de una sola vez. Tiene que volver a escanear cada página por separado. Compruebe que la música de la página que no va a escanear está por completo fuera de la superficie. Si, por error, una parte de esa página llega a ser escaneada, PhotoScore no podrá leer la música correctamente.
- Los pentagramas no eran lo suficientemente claros en el original para poder ser detectados: en este caso, puede indicar a PhotoScore Lite dónde están localizados los pentagramas que faltan – lea **FUNCIONES AVANZADAS** más adelante.

Tarda mucho en leer una página

- Si la página ha sido escaneada sin estar bien colocada sobre la superficie del escáner, o si la tapa estaba abierta, aparecerá un borde negro alrededor de la página que podría extenderse por el resto de la página y borrar parte de la música. Esto haría que PhotoScore Lite tardase muchísimo en leer la página. Si esto ocurre, interrumpa la lectura (véase a continuación) y vuelva a escanear la página.
- Si no todos los pentagramas fueron detectados después de ser escaneados (es decir, algunos pentagramas no aparecen destacados en azul), se podría atrasar el proceso de lectura, véase **No todos los pentagramas/sistemas han sido detectados** sección anterior.

La música tiene muchos fallos de lectura

Si su música parece que ha sido leída con muy poca precisión puede ser debido a que:

- el original es de poca calidad (por ejemplo una fotocopia de una edición antigua);
- el original es manuscrito (o usa una fuente musical que parece manuscrita): PhotoScore Lite no está diseñado para leer música escrita a mano;
- la música contiene más de dos voces;
- la música fue escaneada en blanco y negro y la posición en el escáner no era lo suficientemente recta: es recomendable que pruebe a escanear en escala de grises;
- la página de música no estaba en posición recta cuando fue escaneada y la opción **Realizar nivelado de imagen** no estaba seleccionada dentro de las preferencias (lea **FUNCIONES AVANZADAS** a continuación).
- los diseños de los símbolos de música usados en el original son de un tamaño o medida no estándar.

FUNCIONES AVANZADAS

PhotoScore Lite contiene muchas más funciones para un uso avanzado.

Le recomendamos familiarizarse primero con todo lo que hasta aquí hemos explicado antes de lanzarse a usar PhotoScore y el escáner de un modo intensivo, con partituras orquestales o para banda, y con muchas páginas.

Selección de escáner

Si tiene más de un escáner conectado a su ordenador, puede elegir entre uno de ellos en el diálogo Archivo ▶ Seleccionar Escáner.

Ajustar los pentagramas/sistemas detectados

Cuando escanea una página, PhotoScore Lite destaca las líneas de los pentagramas en color azul, y une los pentagramas en sistemas con una línea vertical gruesa de color rojo.

Sin embargo, si el original es de poca calidad, puede que PhotoScore Lite no detecte alguno de los pentagramas/sistemas, y debería indicarle a PhotoScore Lite dónde están localizados.

El método más sencillo es seleccionar el pentagrama en azul más próximo (haciendo clic en él) y copiarlo con **Alt+clic** o **⌘-clic** por encima de la tercera línea del pentagrama sin línea azul (la posición horizontal dentro del pentagrama no es importante).

Puede crear un pentagrama azul desde el principio haciendo clic y arrastrándolo hacia fuera con el botón izquierdo del ratón.

Después de haber creado el pentagrama, asegúrese de que está unido a cualquier otro pentagrama en el mismo sistema (vea a continuación).

PhotoScore Lite va a colocar automáticamente el pentagrama en su sitio correcto, ajustando la posición y tamaño del mismo, si encuentra un pentagrama vacío apropiado, por debajo. Si no consigue ajustar el tamaño/posición del pentagrama correctamente, amplíe el tamaño de la imagen al máximo (haciendo clic en el botón en la cabeza indicado con un 100) y ajústelo usando el punto de arrastre azul.

- Puede arrastrar cualquier pentagrama en azul hacia arriba y hacia abajo con el botón izquierdo del ratón. Esto también provoca que el pentagrama se adapte a su posición correcta de forma automática.
- Puede arrastrar y mover los extremos de los pentagramas en azul, incluso en diagonal.
- Puede cambiar el tamaño de cualquier pentagrama en azul tirando de los puntos de arrastre en el centro del pentagrama hacia arriba o hacia abajo. PhotoScore Lite puede leer páginas que tengan una mezcla de pentagramas de distintos tamaños, por lo que cada pentagrama en azul va a ser del tamaño apropiado a cada caso. El punto de arrastre circular situado en la parte superior, le permite cambiar la curvatura del pentagrama. Esta herramienta es útil para partituras escaneadas de libros gruesos, donde es imposible evitar que la página esté curvada hacia los extremos.
- Si un pentagrama se queda sin las líneas azules, el pentagrama escaneado y toda la música contenida en el mismo, será ignorada cuando la página vaya a ser leída. Esto puede causar una lectura mucho más lenta de lo normal, pero a parte de eso no hay problema.

1. Introducción

- Para unir dos pentagramas adyacentes en el mismo sistema, haga clic en un pentagrama para que se quede rojo, luego **Alt+clic** o **⌘-clic** en el otro pentagrama. Ambos pentagramas van a unirse cerca del lado extremo izquierdo con una línea vertical (o casi vertical) roja.
- Para separar dos pentagramas unidos en dos sistemas separados, haga exactamente lo mismo que hizo para unir dos pentagramas.
- PhotoScore Lite se imagina automáticamente si los pentagramas tienen que estar unidos o no cuando cree unos nuevos, o mueva los ya existentes.
- Si ha cometido algún error involuntario con los pentagramas en azul y quiere empezar desde el principio, haga, **Ctrl+doble clic** o **⌘-doble clic** en el documento escaneado, y PhotoScore Lite va a restablecer los pentagramas en azul en sus posiciones originales.
- Cuando haya acabado de editar los pentagramas/sistemas, compruebe con cuidado que todos los pentagramas están unidos en sistemas de forma correcta, ya que una vez que la página haya sido leída, no va a poderlo cambiar.

Opciones de la ventana Escanear

Si en **Archivo** ▶ **Configuración del escáner** ha seleccionado utilizar la interfaz de PhotoScore, dispone de otras funciones y botones en la ventana de escaneado:

- El botón **Leer esta página** lee la página escaneada. Haciendo clic en la secciones con flechas del botón, va a abrir un menú que le permite seleccionar dónde insertar esta página en la partitura de salida, una vez leída.
- **Escala** abre un diálogo que le permite ampliar o reducir el zoom al escanear. El botón situado a la derecha de **Escala** aumenta la imagen para adaptarla a la ventana principal; **50** disminuye el tamaño a la mitad (al 50%) y **100** ajusta un valor de aumento del 100%.
- **Invertir** gira la imagen rápidamente en 180 grados, en caso de haber sido escaneada en la dirección incorrecta.
- **Volver a escanear** hace exactamente lo que su nombre indica.
- **Girar** gira la imagen rápidamente en 90 grados, en caso de haber sido escaneada de lado.

Pentagramas omitidos

En partituras para muchos instrumentos, en especial orquestales, los pentagramas que no están en uso, son a menudo omitidos.

Si sustituye los nombres del instrumento predeterminado (por ejemplo, “Pentagrama 1”) al principio, por los nombres correctos, entonces PhotoScore Lite va a distribuir los instrumentos en los pentagramas sucesivos, en orden desde arriba hasta abajo. Por tanto, si la página original omite un instrumento de un sistema, entonces en la ventana de salida, algunos de los pentagramas van a figurar con los nombres incorrectos. Para corregir un nombre en esta situación, haga clic-derecho o **Control-clic** por encima de un nombre de instrumento existente en el pentagrama en cuestión, y seleccione el instrumento correcto de la lista de instrumentos.

En cualquier sistema que tenga pentagramas omitidos va a tener que corregir varios nombres de instrumento de esta forma. Hágalo con cuidado para evitar confusiones y futuros problemas.

Instrumentos con pentagramas múltiples

Para los instrumentos escritos en más de un pentagrama como los de teclado y vientos o cuerdas divididas, PhotoScore Lite trata cada pentagrama como si tuviera un instrumento con un nombre individual.

Si el número de pentagramas para un instrumento con pentagramas múltiples cambia en el original (por ejemplo, si las cuerdas son divisi), para evitar confusión entre los pentagramas lo mejor es dar a estos pentagramas dos nombres parecidos, como por ejemplo, Viola a y Viola b. Puede cambiar los nombres de nuevo una vez que la partitura haya sido enviada a Sibelius.

Allí donde exista un pentagrama omitido de cualquier instrumento, consulte **Pentagramas omitidos** (arriba mencionado).

Nota: Si el número de pentagramas del instrumento aumenta (digamos desde 1 ó 2) a lo largo de la partitura, y el segundo pentagrama no ha aparecido antes, es mejor tratarlo según lo explicado en el siguiente párrafo a continuación **Instrumentos/pentagramas introducidos después del inicio**.

Instrumentos/pentagramas introducidos después del inicio

Algunas partituras están formadas por pentagramas o instrumentos que no aparecen en el primer sistema.

Cuando esto suceda, debería hacer lo siguiente en el sistema donde el instrumento/pentagrama es introducido:

- Primero, corrija los nombres de cada uno de los pentagramas:
Clic derecho (Windows) o Control-clic (Mac) en cada nombre, y elija el nombre adecuado de la lista completa de instrumentos presentes.
- Luego indique a PhotoScore Lite el nombre del instrumento/pentagrama, recién introducido.
- Apunte sobre el nombre que haya introducido (que podría ser por ejemplo Pentagrama 5, o el nombre del instrumento omitido). Haga clic derecho (Windows) o Control-clic (Mac), pulse **Nuevo**, y seleccione un nombre de la lista de instrumentos que aparece en pantalla (parecido al diálogo de Sibelius **Instrumentos**). Si quiere un nombre no convencional, siempre puede editar el nombre al final.

Tiene que hacerlo con mucho cuidado, para evitar confusiones.

Pentagramas pequeños

En la ventana de salida, los pentagramas pequeños son visualizados a tamaño completo para poderlos leer, pero están indicados con el siguiente símbolo, al final del pentagrama:



Otras preferencias

El diálogo Archivo ▶ Preferencias contiene otras opciones más, descritas a continuación.

En la página Escanear:

1. Introducción

- Escaneo automático y Escanear más rápidamente sólo están disponibles en PhotoScore Ultimate
- **PhotoScore**: si tiene esta opción activada, PhotoScore utiliza su propia y sencilla interfaz para escanear
- **TWAIN (opción predeterminada del escáner)**: si selecciona esta opción, cuando seleccione Archivo ▶ Escanear páginas se utilizará la interfaz estándar TWAIN (que funciona con todos los programas de escaneo)
- **Seleccionar escáner TWAIN** permite elegir el dispositivo utilizado por PhotoScore para el escaneo
- **Realizar nivelado de escala de grises**: con esta opción activada, PhotoScore Lite calculará el ángulo de rotación de una partitura escaneada, y lo nivelará para que coincida con los pentagramas. Recomendamos tener esta opción siempre seleccionada.
- **Leer páginas tras escanear/abrir** sólo está disponible en PhotoScore Ultimate.
- En la página Leer, la mayor parte de las opciones están desactivadas porque pertenecen a la versión PhotoScore Ultimate. La única opción que puede activar y desactivar es **Ligaduras de valor, ligaduras de expresión y reguladores**, que está parcialmente habilitada porque la versión Lite sí es capaz de leer las ligaduras de valor.
- En la página de Edición:
 - **Márgenes de página automáticos**: crea márgenes de página en cada página.
 - **Adjuntar panel de pentagrama escaneado al pentagrama actual**: en la ventana de salida, coloca la página escaneada justo por encima del pentagrama destacado, en lugar de ponerlo en la parte superior de la ventana. Esto implica que tiene que mover menos los ojos para comparar el original con la partitura de salida, pero el efecto puede ser confuso.
 - **Arrastrar papel por**: permite seleccionar si quiere arrastrar el papel haciendo clic y arrastrando o manteniendo la tecla Mayús pulsada y arrastrando (de manera parecida a las opciones de la página Ratón del diálogo Archivo ▶ Preferencias de Sibelius).
- En la página Opciones avanzadas:
 - **Dispositivo de reproducción MIDI** permite seleccionar el dispositivo de reproducción del ordenador utilizado por PhotoScore para la reproducción.
 - **Propiedades de reproducción del sistema** abre el diálogo de propiedades de los dispositivos de sonido y audio de su sistema operativo. Desde aquí puede seleccionar los dispositivos de reproducción y grabación de audio y su dispositivo de reproducción MIDI preferido.
 - **Mostrar pantalla de inicio durante la puesta en marcha**: permite desactivar la pantalla de entrada al programa cuando abra PhotoScore Lite.
 - **Auto-guardar en archivos backup cada *n* minutos**: guarda automáticamente su partitura con un intervalo determinado que puede especificar.

Si cambia alguna de estas opciones, los cambios que realice quedarán como los nuevos valores predeterminados cada vez que utilice PhotoScore, hasta que los vuelva a cambiar.

1.6 Introducción vía audio

AudioScore Lite es un programa de transcripción diseñado por Neuratron para uso con Sibelius. Puede utilizarlo para introducir música en Sibelius tocando un instrumento acústico monofónico (como una flauta, un clarinete o una trompeta), cantando con un micrófono o importando un archivo de audio en formato **.wav** o **.aiff**. AudioScore reconoce su interpretación, transcribe las notas y permite editarlas antes de enviar la música a Sibelius para modificarla posteriormente.

Guía de referencia en pantalla

Además de este documento, AudioScore Lite incluye su propia guía de referencia en pantalla. Para acceder a ella, seleccione **Help ▶ Neuratron AudioScore Help** desde los menús de AudioScore Lite.

AudioScore Ultimate

También está disponible separadamente una versión avanzada de AudioScore Lite llamada AudioScore Ultimate. AudioScore Ultimate es capaz de reconocer hasta 16 instrumentos o notas simultáneamente, importar archivos de audio MP3 y leer música directamente desde un CD de audio. También ofrece opciones avanzadas de edición de notación. La versión de AudioScore Ultimate para Windows también permite introducir notas directamente en Sibelius, ya sea por pasos o en modo Flexi-time.

Para más detalles acerca de AudioScore Ultimate, póngase en contacto con su distribuidor local o con Sibelius.

Instalación y desinstalación de AudioScore Lite

Por favor, consulte el Manual del usuario separado para leer las instrucciones de instalación y desinstalación de AudioScore Lite.

Micrófonos adecuados

AudioScore Lite funciona con cualquier micrófono conectado a su ordenador vía USB o a través de los puertos de entrada de micrófono o línea. Sin embargo, los resultados obtenidos con micrófonos baratos (que suelen generar un notable ruido de fondo) pueden no ser de la mejor calidad... Si durante la grabación observa que el medidor de nivel de AudioScore Lite muestra un nivel alto incluso cuando no está tocando o cantando, es muy posible que la calidad de su micrófono sea más baja de lo deseable.

Aun así, AudioScore Lite intentará reconocer la interpretación, pero el resultado puede ser poco preciso (especialmente en términos de afinación). Puede tocar o cantar con más volumen o más cerca del micrófono (con cuidado de no tocarlo ni soplar sobre él) para intentar compensar las deficiencias de calidad del micro, pero la mejor manera de asegurar un óptimo funcionamiento de AudioScore es grabar con un micrófono de buena calidad.

Interpretaciones adecuadas

Intente tocar o cantar con la máxima claridad y limpieza posible y a un tempo constante. Por ejemplo, si está tocando un violín, mueva los dedos entre las cuerdas de la forma más silenciosa posible y evite tocar el cuerpo del instrumento con el arco o los dedos. Grabe las interpretaciones en un entorno silencioso con el mínimo ruido de fondo posible (incluyendo las interferencias eléctricas, que se manifiestan en forma de un zumbido grave y constante si se usan cables con un apantallamiento deficiente).

Música con derechos de autor

Tenga en cuenta que si graba música de otro autor sin el permiso necesario puede estar violando sus derechos de autor. La violación de los derechos de autor es ilegal, y el acuerdo de licencia de Sibelius la prohíbe en todos los casos.

Uso de AudioScore Lite

La manera más fácil de empezar a utilizar AudioScore es seleccionar **Archivo ▶ Transcribe with AudioScore** (Transcribir con AudioScore) en los menús de Sibelius. AudioScore Lite (o AudioScore Ultimate, si está instalado) se abrirá.

En AudioScore Lite, vaya a **File ▶ Select Devices** (Archivo > Seleccionar dispositivos) para comprobar que ha activado los dispositivos adecuados de entrada de audio y salida MIDI. Asegúrese de que ha seleccionado el dispositivo de entrada correspondiente a la entrada a la que ha conectado su micrófono (si la conexión de su micrófono no es USB, es posible que el nombre del dispositivo de entrada sea algo críptico).

Las tres etapas

Hay tres etapas fundamentales en el uso de AudioScore Lite:

- *Creación de pistas.* AudioScore graba su interpretación, extrae la información de las notas y determina el ritmo de la interpretación. AudioScore Lite permite crear hasta cuatro pistas (equivalentes a cuatro instrumentos o cuatro pentagramas de Sibelius) en un solo proyecto.
- *Edición de pistas.* Puede editar la interpretación para crear una partitura básica que incluya las notas y figuras rítmicas deseadas.
- *Envío a Sibelius.* Para enviar la música a Sibelius sólo tiene que pulsar un botón. Tras unos momentos, la música aparecerá en Sibelius igual que si la hubiera introducido mediante cualquier otro método.

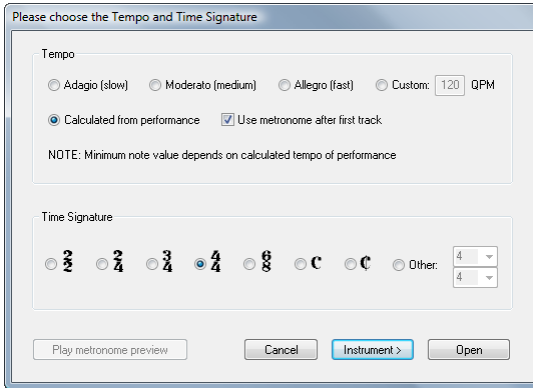
A continuación puede reproducir la música, editarla, transportarla, extraer partes o imprimir la partitura.

1. CREACIÓN DE PISTAS

La primera etapa es la creación de una o más pistas, ya sea mediante la grabación con un micrófono o la importación de un archivo de audio existente (en formato **.wav** o **.aiff**).

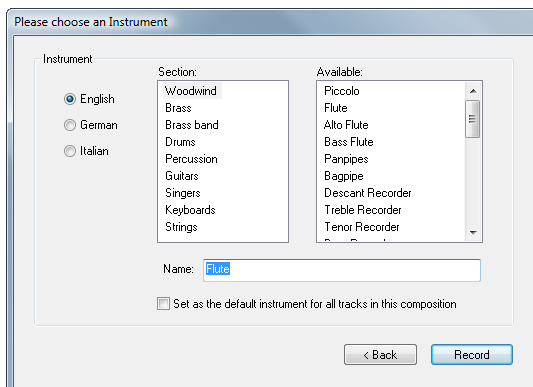
Grabación de una nueva pista con un micrófono

Pulse **Record new track** (Grabar nueva pista) en la barra de herramientas (comando de teclado * en el teclado numérico). Antes de iniciar la grabación aparecerá el siguiente diálogo:



- Si desea grabar con metrónomo, puede seleccionar uno de los tempos predefinidos (como **Adagio (slow)**, adagio lento o **Allegro (fast)**, allegro rápido) o introducir un tempo específico expresado en negras por minuto.
- Si prefiere grabar sin metrónomo, seleccione **Calculated from performance** (Tempo calculado de la interpretación). AudioScore intenta averiguar automáticamente las duraciones de nota, pero es muy fácil ajustarlas posteriormente en caso de que el programa cometa algún error de interpretación.
- Independientemente de si graba o no con metrónomo, debería especificar una indicación de compás antes de empezar. AudioScore Lite sólo permite el uso de indicaciones de compás simples, de manera que si va a trabajar con un compás compuesto (como un 6/8) tendrá que actualizar el programa a la versión AudioScore Ultimate.

A continuación, pulse **Record** (Grabar) u **Open** (Abrir). En el segundo caso, AudioScore decidirá automáticamente el instrumento a utilizar. Si quiere seleccionar el instrumento usted mismo, pulse **Instrument**:



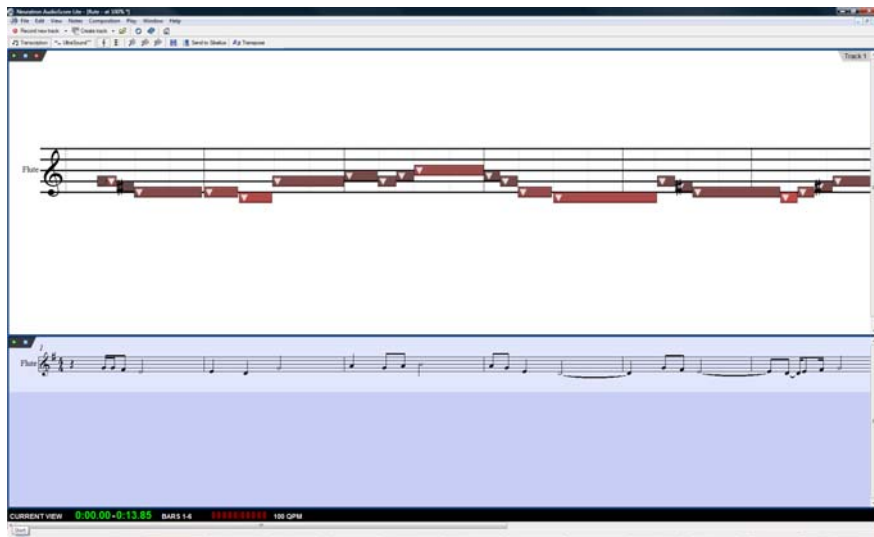
- En primer lugar, seleccione el idioma en el que deben aparecer los nombres de los instrumentos (**English, German** o **Italian**: inglés, alemán o italiano).
- A continuación, elija la familia de instrumentos adecuada en la lista **Section** (Sección).

1. Introducción

- Por último, seleccione el instrumento en la lista **Available** (Disponibles). Si lo desea, puede asignarle un nombre personalizado al instrumento con la opción **Name**.

Active la opción **Set as the default instrument for all tracks in this composition** (Establecer como instrumento predeterminado para todas las pistas de esta composición) si no quiere tener que volver a elegir el instrumento cada vez que vaya a grabar nuevas pistas.

Pulse **Record** para iniciar la grabación. Si seleccionó grabar con metrónomo, AudioScore reproducirá un primer compás de claqueta. En caso contrario, la grabación se iniciará inmediatamente. Toque o cante en el micrófono: verá que la música va apareciendo en la mitad superior de la ventana, a la que llamaremos *área de interpretación*:



El área de interpretación muestra el resultado del proceso de reconocimiento de afinación y tiempo llevado a cabo por AudioScore. En esta sección también puede editar la altura, posición y duración de las notas.

Debajo del área de interpretación se encuentra el *área de previsualización de la partitura*, que representa todas las pistas reconocidas en forma de notación. La pista mostrada en el área de interpretación aparece resaltada en color azul claro en el área de previsualización de la partitura.

Para cambiar el tamaño de las áreas de interpretación y previsualización de la partitura, pulse y arrastre la línea divisoria que las separa.

También podrá ver una pequeña *ventana de nivel de entrada*, que indica el nivel de entrada de su micrófono. Para cambiar el tamaño de esta ventana, pulse y arrastre sus extremos.


Cuando haya terminado la grabación, haga clic en **Stop recording** (Detener grabación) en la barra de herramientas o pulse la tecla **Espacio** (sólo en Windows) o ***** en el teclado numérico. Dependiendo de la velocidad de su ordenador, es posible que AudioScore tenga que terminar el reconocimiento de las notas de su interpretación antes de que pueda continuar. La *barra de información* de color negro, situada en la parte inferior de la ventana de AudioScore, muestra el progreso de la operación.

Grabación de otra pista

Para grabar otra pista sólo tiene que volver a pulsar **Record new track**. La nueva pista quedará insertada directamente por debajo de la pista seleccionada en el área de previsualización de la partitura. Para seleccionar una pista, haga clic sobre su nombre de instrumento en el área de previsualización. En el momento de pulsar, puede utilizar la tecla **Mayús** para seleccionar varias pistas adyacentes o **Ctrl** o **⌘** para seleccionar pistas no adyacentes.

Mientras graba una nueva pista, AudioScore reproduce todas las demás pistas existentes. Sin embargo, si seleccionó una o varias pistas antes de iniciar la grabación, AudioScore sólo reproducirá las pistas seleccionadas. AudioScore aplicará los mismos ajustes de tempo y metrónomo utilizados en la grabación de la pista anterior. Si la primera pista fue grabada sin metrónomo (con tempo libre), AudioScore utilizará el valor de tempo extraído de su primera interpretación para las grabaciones posteriores.

Inserción de música en una pista existente

Para insertar o agregar música a una pista ya existente, pulse el nombre de una pista en el área de previsualización de la partitura para seleccionarla. A continuación, haga clic en el punto del área de interpretación en el que desee insertar la música. Seleccione **File ▶ Record to Current Track** (Archivo > Grabar en la pista actual) o pulse el pequeño botón rojo de grabación  situado en la parte superior izquierda del área de interpretación (no el botón **Record new track** de la barra de herramientas).


Creación de una nueva pista a partir de un archivo de audio

Para crear una nueva pista a partir de un archivo de audio, vaya a **File ▶ Open** (Archivo > Abrir) y seleccione el archivo **.wav** o **.aiff** que desee abrir. Igual que ocurre con la grabación de una pista con un micrófono, AudioScore le pedirá que especifique un tempo, indicación de compás e instrumento. Vea **Grabación de una nueva pista con un micrófono** más arriba para más detalles acerca de estos ajustes. Si no conoce el tempo de su archivo de audio, seleccione **Calculated from performance** en lugar de uno de los tempos predefinidos.

2. EDICIÓN DE PISTAS

Una vez haya grabado una o más pistas, el siguiente paso es editarlas.

Reproducción de la interpretación

Para reproducir la música introducida, haga clic en el área de interpretación para ajustar la posición de inicio de la reproducción. A continuación, seleccione **Play ▶ Play/Pause Original** (Reproducir > Reproducir/Pausar original, comando de teclado **O**) o pulse el pequeño botón verde de reproducción  situado en la parte superior izquierda del área de interpretación. Las notas del área de interpretación aparecerán resaltadas durante la reproducción.

Reproducción de una nota individual

Para reproducir una nota individual basta con pulsar sobre ella en el área de interpretación. Si la nota en cuestión forma parte de un acorde, haga doble clic sobre ella para reproducir el acorde completo.

Eliminación de pistas

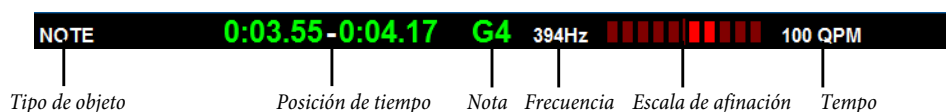
Para eliminar la pista activa (es decir, la pista que aparece mostrada en el área de interpretación y que está resaltada en el área de previsualización de la partitura), seleccione **Edit ▶ Delete Current Track** (Editar > Eliminar pista actual).

Para eliminar varias pistas, selecciónelas en el área de previsualización de la partitura haciendo **Mayús-clic** o **Ctrl+clic** o **⌘-clic**. A continuación, ejecute **Edit ▶ Delete Selected Tracks** (Editar > Eliminar pistas seleccionadas).

Atención: la eliminación de una pista no se puede deshacer, así que lleve cuidado con esta operación...

Edición de notas

Sólo es posible editar notas en el área de interpretación, y no en el área de previsualización de la partitura. Cuando mueva el ratón sobre el área de interpretación, el puntero cambiará de forma para ayudarle a distinguir las diversas operaciones de edición que puede llevar a cabo. Recuerde también que la barra de información de color negro, situada en la parte inferior de la pantalla, se va actualizando automáticamente para mostrar información acerca de los elementos sobre los que se mueve el puntero del ratón:



Para seleccionar una nota individual, pulse sobre ella. Para seleccionar una serie de notas, pulse y arrastre sobre una sección en blanco del área de interpretación. También puede seleccionar una serie continua de notas haciendo **Mayús-clic**, o agregar notas individuales a la selección con **Ctrl+clic** o **⌘-clic**.

Puede realizar las siguientes operaciones de edición:

- Para modificar la altura de una nota, arrástrela hacia arriba o abajo. Mantenga pulsada la tecla **Alt** o **⌘** para cambiar la altura de la nota en semitonos.
- Para modificar la duración de una nota, arrastre su extremo izquierdo o derecho. AudioScore creará silencios automáticamente en el área de previsualización de la partitura en el caso de que las notas no sean adyacentes rítmicamente. Si las notas sí son adyacentes rítmicamente, al arrastrar la separación entre ellas una nota se alargará mientras la otra se acorta.
- Para cambiar la posición de una nota en el compás, arrástrela a izquierda o derecha.
- Para eliminar una nota, selecciónela y pulse la tecla **Suprimir**.
- Para dividir una nota (por ejemplo, en el caso de que AudioScore no haya detectado correctamente dos o más notas seguidas con la misma afinación), seleccione la nota y ejecute **Notes ▶ Split Into Two/Three/Four** (Notas > Dividir en dos/tres/cuatro). También puede pulsar con el botón derecho del ratón (Windows) o hacer **Control-clic** (Mac) sobre una nota para acceder a estas opciones.
- Para unir dos o más notas en una única nota (que asumirá la altura de la primera nota), seleccione las notas que desee unir y ejecute **Notes ▶ Join Notes into One** (Notas > Unir notas).

en una). También puede pulsar con el botón derecho del ratón (Windows) o hacer Control-clic (Mac) sobre una nota para acceder a esta opción.

Desplazamiento de barras de compás

Las líneas verticales del área de interpretación indican los tiempos y barras de compás: los tiempos aparecen en color gris claro, y las barras de compás en color negro. Para mover una barra de compás sólo tiene que pulsar sobre ella y arrastlarla. Al mover una barra de compás, el área de previsualización de la partitura se actualiza automáticamente para mostrar la notación resultante.

Si la interpretación original fue grabada con metrónomo podrá ajustar las barras de compás en cualquier orden, pero si la grabó con tempo libre debería reajustar las barras de izquierda a derecha.

Inserción de un compás

Si desea insertar un compás, haga clic en el punto del área de interpretación en el que desee insertar el compás y seleccione una de las siguientes opciones del submenú **Notes ▶ Insert Bar** (Notas > Insertar compás):

- **In Current Track** (En la pista actual) añade un único compás vacío a la pista activa
- **In All Tracks** (En todas las pistas) añade un único compás vacío a todas las pistas
- **Other** (Otros) permite añadir más de un compás a la pista actual, a las pistas seleccionadas o a todas las pistas. En este diálogo también puede activar la opción **Fill with notes** para completar con notas los compases recién creados.

Cambio de la armadura

AudioScore intenta determinar la armadura correcta automáticamente, pero si quiere cambiarla vaya a **Composition ▶ Key Signature** (Composición > Armadura) y seleccione la armadura deseada en el submenú **Major Key** (Tonalidad mayor) o **Minor Key** (Tonalidad menor).

Cambio de la indicación de compás

Si desea modificar la indicación de compás ajustada en la grabación de la primera pista, vaya a **Composition ▶ Time Signature** (Composición > Indicación de compás), seleccione la indicación de compás adecuada y pulse OK.



Cambio de un instrumento

Si quiere cambiar el instrumento utilizado en la pista activa, vaya a **Composition ▶ Set Instrument for Current Track** (Composición > Ajustar instrumento para la pista actual), seleccione el instrumento deseado y pulse OK.

Visualización en modos de pentagrama o 'piano-roll'

AudioScore ofrece dos modos de visualización de las notas en el área de interpretación. Por defecto, el programa muestra las notas en un pentagrama convencional de 5 líneas. Si arrastra una nota hacia arriba o abajo en modo diatónico, su altura de nota quedará ajustada a la siguiente nota diatónica, a menos que mantenga pulsada la tecla **Alt** o **⌘** en el momento de arrastlarla (en ese caso, la afinación cambiará en pasos de semitono).


1. Introducción

Para cambiar a la visualización de 'piano-roll', pulse el botón  situado en la parte superior del área de interpretación. En la parte izquierda del área de interpretación aparecerá un teclado de piano con la nota seleccionada resaltada. Para volver a la visualización en modo de pentagrama, pulse .

3. ENVÍO A SIBELIUS

Cuando esté satisfecho con el aspecto de las pistas en el área de previsualización de la partitura, será el momento de enviar la música a Sibelius.

Creación de la partitura

Seleccione **File ▶ Create Score** (Archivo > Crear partitura) para convertir la música mostrada en el área de previsualización de la partitura en una auténtica página de música, editable de forma similar a la música escaneada con PhotoScore ( **1.5 Escanear**). Sin embargo, dado que AudioScore Lite no ofrece opciones de impresión, puede proceder directamente a enviar la partitura a Sibelius.

Envío a Sibelius

Para enviar su partitura a Sibelius, pulse el botón **Send to Sibelius** en la barra de herramientas o seleccione **File ▶ Send to ▶ Sibelius** (comando de teclado **Ctrl+D** o **⌘D**). Si Sibelius no está abierto se ejecutará automáticamente, y mostrará un diálogo desde el cual puede seleccionar los instrumentos deseados y ajustar el tamaño de página. Este diálogo es idéntico al que aparece al enviar música de PhotoScore a Sibelius – vea **4. ENVÍO A SIBELIUS** en la página 39 para más detalles.

Cómo guardar un archivo .opt

Si por alguna razón la operación **Send to Sibelius** (Enviar a Sibelius) no funciona, puede utilizar **File ▶ Save As** (Archivo > Guardar como) para guardar su proyecto de AudioScore en forma de archivo PhotoScore (.opt). Una vez haya guardado su proyecto de AudioScore como archivo .opt, podrá abrir ese archivo .opt directamente en Sibelius con la opción **Archivo ▶ Abrir**.

1.7 Tablatura de guitarra

📖 **2.10 Cifrado armónico, 2.15 Guitarra: notación y tablatura, 2.22 Tablatura de laúd.**

En este capítulo le explicamos cómo introducir pentagramas de tablatura directamente a través del teclado de su ordenador, una guitarra MIDI o convirtiendo la notación existente en tablatura. Si quiere introducir la tablatura de otra manera:

- usando la ventana Mástil de la pantalla, 📖 **1.8 Ventana Mástil;**
- importando un archivo MIDI, 📖 **9.5 Abrir archivos MIDI;**
- escaneando música impresa, 📖 **1.5 Escanear.**

Sibelius escribe automáticamente la música como notación o como tablatura en cualquier afinación. Sibelius no tiene que “hacer” nada para convertir los dos tipos de notación, tratando la tablatura como otra forma de representar la música. Con tablatura, Sibelius puede hacer prácticamente lo mismo que con la notación: reproducir, transportar, copiar (en notación o tablatura) etc.

Esto significa que puede introducir música en tablatura y transformarla en notación o viceversa, o incluso cambiar la afinación de la guitarra en otra diferente o en bajo eléctrico, mandolina, banjo, dobro, y también en sitar o teorba baja.

Crear un instrumento de tablatura

La guitarra y otros instrumentos con trastes están accesibles en el diálogo **Crear ▶ Instrumentos** (comando de teclado I) con pentagramas de tablatura creados automáticamente. En el diálogo aparece de la siguiente forma, por ejemplo: **Guitarra [tab]**.

Alternativamente, puede convertir un pentagrama de notación en un pentagrama de tablatura usando un cambio de instrumento: Seleccione **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de instrumento**, elija el pentagrama de tablatura que desee usar y pulse sobre el inicio de la partitura.

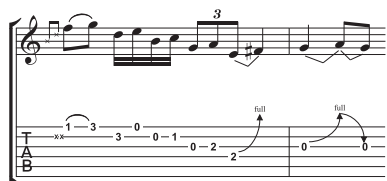
Convertir notación en tablatura o viceversa

En ocasiones, puede querer dos pentagramas: uno con notación y el otro con la tablatura, ambos representando la misma música; o puede que quiera convertir la notación en tablatura o viceversa. Para ello, basta con copiar la música de un pentagrama a otro.

- Cree dos guitarras, una con notación y otra con tablatura, o utilice la plantilla **Guitarra + Tab**.
- Introduzca toda la música (por ejemplo) en el pentagrama de notación.
- Seleccione toda esta música como pasaje, haciendo un triple clic en el pentagrama de notación.

1. Introducción

- Copie la música en el primer compás del pentagrama de tablatura con **Alt+clic** o **⌘-clic**. Convertirá mágicamente todo en tablatura:



- Puede a continuación editar el pentagrama de tablatura, y por ejemplo, mover algunas notas en cuerdas diferentes.

También puede hacerlo al contrario: introduzca la tablatura primero, y luego cópiela en el pentagrama de notación. A continuación, si no quiere dos pentagramas (y sólo le interesaba la conversión) puede borrar el pentagrama original.

En los pentagramas de notación, la guitarra está escrita una octava más aguda del sonido real, lo que quiere decir que si copia la música en otro pentagrama (por ejemplo, en un instrumento no transpositor como el piano), aparecerá una octava más aguda con respecto a la notación original en la guitarra, pero a la hora de reproducir, no se producirá ninguna modificación.

Introducir una tablatura

La introducción de tablatura a través del teclado de su ordenador es muy sencilla, y los pasos a seguir se pueden resumir de la siguiente manera:

- Seleccione el compás en el cual quiere empezar la introducción de notas y seleccione la opción **Notas ▶ Introducir Notas** (comando de teclado **N**).
- Va a aparecer una línea vertical de guía, mostrándole en qué cuerda está situado.
- Seleccione la duración de la nota a través de la ventana del Teclado flotante, o pulsando las teclas correspondientes en el teclado numérico de su ordenador.
- Use las flechas **↑** y **↓** para mover hacia arriba o hacia abajo las cuerdas y **←** o **→** para retroceder o avanzar en el compás.
- Para introducir una nota, escriba el número de traste usando las teclas del teclado principal de su ordenador (no el teclado flotante numérico).
- Para crear cuartos de tono en un pentagrama de tablatura, cree la nota como una normal, y luego (con la nota aún seleccionada) escriba **=**. Aparecerá un cuarto de tono en el pentagrama de tablatura como un número de traste seguido de **.5**. Para crear cuartos de tono en pentagramas de notación, use las alteraciones apropiadas de la sexta página del Teclado flotante.

Siempre puede cambiar el valor de nota predeterminado empleando las teclas **←** y **→** en la página **Ratón** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac); cambie **Ajustar a posiciones rítmicas** al valor de nota que prefiera. Desactive la opción **Ajustar la introducción de notas en tablatura de guitarra** y las teclas **←** y **→** para mover la misma distancia correspondiente al valor de nota seleccionada, en el Teclado flotante, a no ser que haya una nota existente entre la posición de la línea de guía vertical y la siguiente, en cuyo caso esa nota será seleccionada.

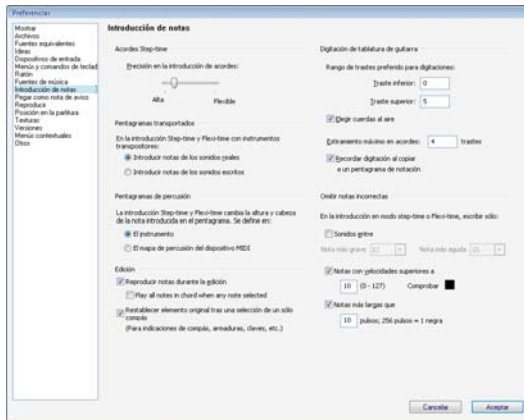
Notas fuera de tesitura

En el proceso de copiar música entre pentagramas, por ejemplo, desde una tablatura de guitarra de 6 cuerdas a una tablatura de bajo de 4 cuerdas, o desde un pentagrama de notación a una tablatura de guitarra, puede ocurrir que algunas notas queden fuera de su tesitura. En este caso un signo de interrogación rojo (?) va a aparecer en la tablatura, para mostrarle que tiene que corregir el acorde usted mismo.

Opciones de digitación para tablatura de guitarra

Cuando Sibelius crea tablaturas por usted, siempre intenta producir la digitación más apropiada; ya sea copiando música desde un pentagrama de notación a otro de tablatura, de uno de tablatura a otro con otra afinación, desde un teclado o guitarra MIDI, o importando un archivo MIDI.

La sección **Digitación para Tablatura de Guitarra** de la página **Introducción de notas** en el diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac) permite especificar un rango de trastes preferido para que Sibelius utilice al analizar digitaciones. Puede indicar el traste más bajo y el más alto que Sibelius puede intentar usar, si debería usar o no, cuerdas al aire, y el máximo alargamiento en la posición del acorde.



Estas opciones no se obedecen en todos los casos, son simplemente recomendaciones. Por ejemplo si desactiva la opción **Preferencia el uso de cuerdas al aire** pero sucede que Sibelius necesita crear una nota que solamente puede ser ejecutada con una cuerda al aire, Sibelius la va a escribir como tal, ignorando la indicación previamente indicada en este diálogo.

Sibelius no va a escribir de nuevo toda la tablatura ya *existente* en la partitura, si hace un cambio en este diálogo. Si quiere aplicar los nuevos parámetros a una tablatura ya existente, use la opción **Notas ▶ Restablecer Digitación para Tablatura de Guitarra** (ver más adelante).

Restablecer digitación de tablatura

Puede restablecer la digitación de un pentagrama de tablatura para ajustarlo al ámbito que decida en cada momento. Para ello, simplemente seleccione el pasaje en el cual quiera restablecer la digitación y elija la opción **Notas ▶ Restablecer Digitación para Tablatura de Guitarra**.

Por ejemplo, si decide que sería más cómodo tocar un pasaje concreto cerca del quinto traste, en lugar del primero, podría ajustar nuevas preferencias en la página **Introducción de notas** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius**, si utiliza un Mac), y luego aplicar esas

1. Introducción

preferencias al pasaje en cuestión seleccionando **Notas ▶ Restablecer Digitación para Tablatura de Guitarra**.

¿Cuándo Sibelius restablece automáticamente la digitación?

En términos generales, la digitación se conserva si copia la música dentro del mismo pentagrama, o en otro pentagrama con la misma afinación. Si copia música en un pentagrama de notación o a uno de tablatura con una afinación diferente, Sibelius calculará la digitación basada en los ajustes de la página **Introducción de notas** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius**, si utiliza un Mac).

Sin embargo, en algunos casos de partituras que contienen solamente, un pentagrama de notación y otro de tablatura (representaciones de la misma música), es útil conservar la información de la digitación al copiar entre pentagramas. En este caso, debería activar **Recordar la digitación al copiar** en un pentagrama de notación en la página **Introducción de notas** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (si utiliza un Mac, en el menú **Sibelius**).

Utilización de una guitarra MIDI

Sibelius permite introducir notas con una guitarra MIDI que soporte diferentes canales MIDI –

 **1.10 Dispositivos de entrada.**

1.8 Ventana Mástil

La ventana Mástil de Sibelius facilita la introducción de notas para guitarra o bajo con el ratón, y también puede ser útil para mostrar las digitaciones de determinadas frases o acordes.

Cómo mostrar u ocultar la ventana Mástil

Para mostrar u ocultar la ventana Mástil, pulse el botón de la barra de herramientas mostrado a la derecha o seleccione **Ventana ▶ Mástil** (comando de teclado **Ctrl+Alt+E** o **⌘+⌘E**). La ventana Mástil presenta este aspecto:



El menú de la parte derecha de la barra de herramientas de la ventana Mástil permite elegir entre las opciones de mástil de arce, de palo de rosa o de guitarra acústica para guitarra de 6 cuerdas; de arce o palo de rosa para bajo de 4 cuerdas y de palo de rosa para bajo de 5 cuerdas.

La ventana Mástil ofrece tres opciones de tamaño (en la imagen aparece ajustada al tamaño medio). Para redimensionarla, arrastre su límite inferior (o el límite superior en Windows).

Introducción de notas desde la ventana Mástil

Aunque lo más natural sería aprovechar la ventana Mástil para introducir notas en instrumentos de tablatura de guitarra, si lo desea también puede utilizarla para cualquier otro tipo de instrumento de la partitura.

Para introducir notas desde la ventana Mástil, en primer lugar seleccione el punto de la partitura desde el que quiera empezar. Sibelius elegirá automáticamente el tipo de mástil más apropiado para el instrumento que haya seleccionado. A continuación, haga clic en la posición adecuada de traste y cuerda en la que desee introducir una nota.

El símbolo de intercalación avanza automáticamente después de la introducción de una nota. Si desea introducir un acorde, pulse el botón de modo de acorde en la barra de herramientas de la ventana Mástil, mostrado a la derecha. Ahora, cada posición de traste sobre la que pulse pasará a formar parte del acorde actual. Para adelantar un paso el símbolo de intercalación, pulse el botón de flecha derecha situado a la derecha del botón de modo de acorde.



Seguimiento de la partitura durante la reproducción

Aparte de para la introducción de notas, la ventana Mástil también sirve para visualizar las notas que están siendo reproducidas. Para seleccionar el instrumento cuya reproducción desee seguir, utilice el menú de la parte izquierda de la barra de herramientas de la ventana Mástil.

La opción predeterminada es **Automático**, que selecciona para el seguimiento el pentagrama de guitarra o bajo situado más arriba en la partitura (o, si no tiene pentagramas de guitarra o bajo, el pentagrama superior). Si tenía algún pentagrama seleccionado antes de iniciar la reproducción, Sibelius seguirá el pentagrama superior de esa selección. Si desea que Sibelius siempre siga a un

1. Introducción

pentagrama determinado durante la reproducción, seleccione el nombre del pentagrama en el menú de la parte izquierda de la barra de herramientas de la ventana Mástil.

Tenga en cuenta que la ventana Mástil sólo puede seguir las notas de la voz 1 durante la reproducción (las demás voces simplemente quedan omitidas). Si una nota es demasiado alta como para ser mostrada en el mástil seleccionado, aparecerá una flecha apuntando hacia la derecha por encima de la cuerda más alta. De la misma forma, si una nota es demasiado baja como para ser mostrada en el mástil seleccionado, aparecerá una flecha apuntando hacia la izquierda por debajo de la cuerda más baja.

La ventana Mástil también puede seguir los cifrados armónicos de la partitura, y muestra sus digitaciones en la guitarra. Para ello, seleccione la opción **Cifrados armónicos** en el menú de la barra de herramientas de la ventana Mástil.

Visualización de la nota o acorde seleccionado

La ventana Mástil también muestra la nota, acorde o cifrado armónico seleccionado durante la edición de notas, lo cual puede resultar útil para comprobar la armonización de un acorde, por ejemplo. La ventana Mástil siempre muestra las notas en sonido real, incluso si la opción **Notas ▶ Partitura con transposición** está activada.

1.9 Selecciones y pasajes

📖 5.7 Filtros y Buscar.

Cuando se seleccionan los objetos en la partitura, estos cambian de color para mostrar que pueden ser editados mediante el uso del ratón y el teclado. La mayoría de operaciones en Sibelius implican una serie de selecciones.

Existen tres tipos principales de selección:

- una selección individual, cuando solamente se selecciona un objeto;
- una selección múltiple, cuando se seleccionan varios objetos independientes;
- un pasaje seleccionado, cuando una línea continua de música es seleccionada, mostrando un cuadrado de selección de color azul claro (“pasaje de pentagrama”) o un cuadrado morado de dos líneas (“pasaje de sistema”) alrededor del pasaje.

En realidad, se puede realizar el mismo tipo de operaciones en cada tipo de selección. Básicamente, la gran diferencia recae en la forma de seleccionar los objetos.

También es posible seleccionar un rectángulo de música para exportarlo en forma de gráfico –

📖 9.8 Exportación de gráficos.

Colores de cada tipo de selección

Cuando un objeto es seleccionado, cambia de color para indicar que está seleccionado:

- Las notas y texto vinculado a pentagramas, así como las líneas cambian el color según la voz o voces al que pertenecen (la voz 1 es azul oscuro, la voz 2 es verde, la voz 3 es naranja y la voz 4 es rosa). Si un objeto pertenece a más de una voz, o a todas las voces, adopta el color azul claro.
- Una variedad de objetos de pentagrama, como símbolos, claves, cambios de instrumentos, etc., tienen aplicación a todas las voces y por tanto, al ser seleccionados, van a cambiar al color azul claro.
- Los objetos de sistema (por ejemplo texto de sistema, líneas y símbolos, indicaciones de compás, armaduras, etc...) van a cambiar al color morado cuando sean seleccionados.

Selecciones individuales

Para efectuar una selección individual, pulse sobre una nota o algún otro objeto: es tan sencillo como eso. Si pulsa sobre una nota, Sibelius la reproduce para que pueda escuchar el tono de la misma. Puede arrastrar el objeto y moverlo donde quiera, o cambiar el tono de la nota arrastrándola hacia arriba/abajo: esto permitirá que se vincule a nuevas posiciones rítmicas a lo largo del pentagrama, o incluso a otro pentagrama si lo desplaza suficientemente (📖 8.7 Vínculos). También puede mantener pulsadas teclas específicas al tiempo que desplaza el objeto: seleccione el objeto y con el botón pulsado agregue la tecla modificadora:

- **Mayús**-arrastrar: limita el desplazamiento del objeto a la dirección inicial del movimiento.
- **Alt**+arrastrar: desplaza el objeto sin mover su posición predeterminada.

1. Introducción

- **Ctrl+arrastrar** (⌘-arrastrar en Mac): deshabilita la función Maquetación magnética en ese objeto temporalmente, y vuelve a su posición original al soltar **Ctrl** o ⌘.

Estos modificadores también se usan de manera combinada (por ejemplo, si mantiene pulsado **Mayús** y **Alt**, limitará el movimiento del objeto a una dirección determinada sin necesidad de que se vincule a ningún otro punto). Pero no funcionan con las notas.


También puede seleccionar y mover una nota u otro objeto sin utilizar el ratón: si no hay ningún elemento seleccionado en la partitura, pulse **Tab** para seleccionar el primer objeto en el primer pentagrama de la página. Por lo tanto:

- Puede seleccionar el objeto siguiente del pentagrama usando las flechas del teclado o **Tab** (para seleccionar el objeto anterior, pulse **Mayús-Tab**). Sibelius reproduce cada nota o acorde a medida que es seleccionado.
- Para moverse rápidamente entre las notas y silencios, escriba **←/→**. Si hay una nota seleccionada en un acorde, Sibelius reproduce todas las notas de ese acorde en esa voz, haciendo posible escuchar las notas y acordes dentro de contexto.
- Si quiere seleccionar una cabeza de nota dentro de un acorde, pulse **Alt+↑/↓** o **⇧/⇩** para seleccionar la siguiente cabeza de nota más alta o más baja del acorde. Si selecciona la nota más alta o más baja del acorde: **Alt+↑/↓** o **⇧/⇩** selecciona los tremolos de la plica (si están presentes), **Alt+↑/↓** o **⇧/⇩** selecciona el punto de arrastre al final de la plica (si la plica apunta en esa dirección), y si lo escribe de nuevo, se selecciona la articulación más cercana a la nota (si está presente). A medida que se seleccionan las notas del acorde, la nota seleccionada se va reproduciendo.
- **Mayús+Alt+↑/↓** o **⇧⇧/⇩⇩** selecciona la nota más alta o baja de la voz siguiente (de manera que si ha seleccionado, por ejemplo, la nota inferior de un acorde en la voz 1 y escribe **Mayús+Alt+↓** o **⇩⇩**, Sibelius seleccionará la nota más alta de la voz 2, si está presente; de lo contrario, seleccionará la nota más alta de la voz 3, o voz 4). Sólo se reproduce la nota seleccionada.
- **Ctrl+Alt+↓** o **⇧⌘⇩** selecciona el silencio o tono más alto en la voz con el número más bajo en el pentagrama inferior; **Ctrl+Alt+↑** o **⇧⌘⇧** selecciona el silencio o tono más bajo en la voz con el número más alto en el pentagrama superior. Sólo se reproduce la nota seleccionada.


Si no hay una nota o silencio en la misma posición rítmica en la voz o pentagrama siguientes, Sibelius seleccionará la nota o silencio en la posición rítmica más cercana anterior del mismo compás. Las voces que no estén presentes simplemente son ignoradas; de igual modo, al moverse entre pentagramas, los pentagramas ocultos son ignorados.

- También puede desplazarse entre las distintas partes de las notas y acordes con **Alt+←/→** o **⇧←/⇧→**. El orden de selección de izquierda a derecha al escribir **Alt+→** o **⇧→** es el siguiente: línea de arpegio; ascenso o descenso; alteración; cabeza de nota; puntillo; caída o elevación; extremo izquierdo de la ligadura; ligadura; extremo derecho de la ligadura. (Estos comandos de teclado también funcionan con las líneas – **2.21 Líneas** y **2.28 Ligaduras de expresión**.)

Si tiene problemas al seleccionar un objeto con el ratón porque hay otro objeto muy cerca de él y no puede evitar no seleccionarlo: pulse la tecla **Tab** (o **Mayús-Tab**) para mover la selección hasta el objeto que desea seleccionar, o aumente la visualización de la selección con un nivel de zoom superior e intente seleccionarlo de nuevo. Si esto falla, retire el otro objeto temporalmente.

Otra forma de efectuar una selección individual es con la función **Editar ▶ Buscar** (comando de teclado **Ctrl+F** o **⌘F**) –  **5.7 Filtros y Buscar**.

Selecciones múltiples

- Haga clic en un nota u otro objeto, luego **Ctrl+clic** o **⌘-clic** en uno o más notas u objetos para añadirlos a la selección. Haga **Ctrl+clic** o **⌘-clic** en un objeto otra vez si quiere deseleccionarlo. Si selecciona varias notas del mismo acorde, Sibelius reproducirá todas las notas seleccionadas.
- Otra alternativa es hacer **Mayús-clic** o **⌘-clic** en el papel y arrastrar el cuadrado gris claro alrededor de los objetos que quiera seleccionar (algunas veces llamado “lazo de selección” o “lazo”). Si lo arrastra a lo largo de todo el pentagrama, seleccionará un pasaje. Podrá añadir o quitar objetos de la selección usando **Ctrl+clic** o **⌘-clic**. Si utiliza esta función a menudo, cambie la opción predefinida por **Arrastrar papel** en **Archivo ▶ Preferencias ▶ General** (dentro del menú **Sibelius** para Mac OS X) que le permite seleccionar un pasaje simplemente haciendo clic y arrastrando el ratón (sin mantener pulsadas las teclas **Mayús** o **⌘**).
- Con selecciones múltiples de texto también es posible ampliar la selección con la opción **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** (escribiendo **Ctrl+Mayús+A** o **⌘+⌘A**). De esta manera se seleccionan todos los objetos de texto similares (es decir, con el mismo estilo) vinculados al mismo pentagrama dentro de ese sistema. Éste es un método rápido de seleccionar una fila entera de cifrados, Letra, digitación o indicaciones de expresión.
- Si ha seleccionado una sola nota de un acorde, la opción **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** selecciona todas las notas de ese acorde. Del mismo modo, si ha seleccionado una sola nota, silencio o un acorde completo, la opción **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** selecciona el compás entero.
- Otra opción para efectuar selecciones múltiples es el uso de los filtros –  **5.7 Filtros y Buscar**.

Las selecciones múltiples son útiles principalmente para objetos en lugar de notas, acordes y silencios – por ejemplo para borrar varias articulaciones o algunos elementos de texto.

Selección de pasajes

Un “pasaje” es un fragmento musical de cualquier duración, desde un par de notas hasta la partitura completa, y con cualquier número de pentagramas, desde uno solo hasta una orquesta completa. Se puede pensar en un pasaje como un “rectángulo” de música que puede atravesar sistemas y pentagramas, e incluso aceptar pentagramas no contiguos.

A diferencia de las selecciones múltiples, los pasajes seleccionados son útiles principalmente, para hacer cambios a varias notas, acordes y silencios.

Existen dos tipos de pasajes: normalmente, los pasajes están rodeados por un cuadrado de selección de color azul claro que puede incluir cualquier combinación de pentagramas dentro de la partitura. Por otra parte, los *pasajes de sistema* están enmarcados por un cuadrado de selección doble de color morado e incluyen todos los pentagramas de la partitura.

Para seleccionar un pasaje con clic:

1. Introducción

- Haga clic en la nota/acorde/silencio en una esquina del “rectángulo” (por ejemplo la esquina superior izquierda) que quiere seleccionar. Si está seleccionando desde el principio del compás, es más rápido hacer clic en una parte vacía del compás.
- Haga **Mayús**-clic sobre la nota/acorde/silencio en el extremo opuesto del “rectángulo” (por ejemplo, la esquina inferior derecha). Si la selección debe llegar hasta el final de un compás, haga clic en una parte vacía del mismo.
- Todos los objetos seleccionados van a cambiar de color, quedando rodeados por un cuadrado simple de selección, de color azul claro. La selección aparecerá en el Navegador, lo que sirve para identificar pasajes que abarcan más de una página.
- Para añadir más pentagramas a una selección, mantenga pulsado **Ctrl** o **⌘** y pulse los pentagramas que desee seleccionar. Puede utilizar este método para añadir pentagramas no adyacentes a su selección.
- También pueden eliminar algunos pentagramas en concreto de una selección de pasaje, manteniendo pulsado **Ctrl** o **⌘** y haciendo clic en los pentagramas que quiera eliminar de la selección.

También es posible seleccionar un pasaje usando el diálogo **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Compás** (comando de teclado **Ctrl+Alt+A** o **⌘+⌘A**). Esto es útil si sabe que desea seleccionar, por ejemplo, los primeros 16 compases de una partitura, o si desea seleccionar el pasaje que se extiende desde la posición actual hasta el fin de la partitura. La opción **Realizar selección de sistema** convertirá la selección resultante en un pasaje de sistema.


Para seleccionar un pasaje de sistema, haga lo mismo pero empiece por **Ctrl+clic** o **⌘-pulse** una sección en blanco de un compás, y mantenga pulsado **Ctrl** o **⌘** mientras pulsa sobre otra nota/ acorde/silencio de otros pentagramas para extender el pasaje.

Por regla general, también es posible seleccionar un pasaje usando el teclado:

- Con una nota seleccionada, pulse **Mayús+←/→** para aumentar la selección en sentido horizontal nota a nota, o **Ctrl+Mayús+←/→** o **⌘+⌘←/→** para aumentarla de compás en compás. Esta acción es parecida a la de cualquier procesador de texto (como los usos de las flechas del teclado).
- Para seleccionar varios pentagramas, pulse **Mayús+↑/↓** para añadir otro pentagrama.
- Para convertir la selección actual en un pasaje de sistema, seleccione **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar pasaje de sistema** (comando de teclado **Mayús+Alt+A** o **⌘+⌘A**).

Para seleccionar un pasaje arrastrando el ratón, mantenga pulsado **Mayús** o **⌘** y dibuje un rectángulo que empiece por encima del primer pentagrama del pasaje deseado y acabe por debajo del último pentagrama del pasaje. Esta operación solamente es viable en pasajes cortos.

Eliminar selección

Tanto si trabaja con una selección de pasaje múltiple o individual, podrá eliminarla pulsando la tecla **Esc**. Si prefiere trabajar con el ratón, puede eliminar la selección pulsando sobre la página en un lugar externo de la selección (es decir, en el margen, o entre dos pentagramas). También puede pulsar sobre el botón del puntero del ratón () situado en la esquina superior izquierda del teclado flotante (**1.2 Teclado flotante**); esto es conveniente si está trabajando con pantalla interactiva o tablet PC.

Otra opción es usar **Editar ▶ Deshacer** y **Editar ▶ Rehacer** para deshacer/rehacer cambios en la selección.

Casos rápidos

Existen varios métodos para seleccionar algunos tipos de pasaje, rápidamente:

- Si pulsa en una parte vacía del compás, seleccionará ese compás en un pentagrama
- Si hace doble clic en una parte vacía del compás, va a seleccionar ese pentagrama por la duración del sistema (por ejemplo para copiar esos compases).
- Si hace triple clic en una parte vacía del compás, selecciona dicho pentagrama a lo largo de toda la partitura, hasta el final (por ejemplo para borrar un instrumento por completo).
- Después de uno, dos o tres clics, puede hacer **Mayús-clic** en otro pentagrama para añadir todos los pentagramas incluidos en la selección, o (como antes) añadir o quitar pentagramas individuales usando **Ctrl+clic** o **⌘-clic**.
- Si mantiene pulsado **Ctrl** o **⌘** antes de hacer uno, dos o tres clics, seleccionará un pasaje de sistema (rodeado de un cuadrado morado doble).
- También es posible seleccionar la partitura completa en una sola operación mediante **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar todo** (comando de teclado **Ctrl+A** o **⌘A**). Esta opción es muy práctica para transportar toda la partitura, cambiar su formato o seleccionar algunos tipos de objetos a lo largo de toda la partitura (véase a continuación).



(La opción **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar todo** equivale a utilizar **Ctrl+triple clic** o **⌘-triple clic**.)

¿Qué puedo hacer con las selecciones múltiples y los pasajes seleccionados?

En una selección múltiple o en un pasaje seleccionado puede hacer prácticamente lo mismo que haría con una sola nota y mucho más:

- Puede copiarla en cualquier parte con **Alt+clic** o **⌘-clic**: una herramienta más que práctica para arreglos y orquestaciones... (Siempre va a copiar por encima, anulando la información anterior en el punto de destino, a no ser que seleccione un pasaje de compases con **Ctrl** o **⌘**, en cuyo caso se va a añadir en el punto de inserción).
- Puede eliminarla: sólo tiene que pulsar **Borrar**. Si el pasaje estaba seleccionado con **Ctrl** o **⌘** (con el cuadrado de línea doble alrededor), los propios compases serán eliminados, no sólo el contenido.
- Puede repetirla con una **R** – lea **Repetir selecciones** al final de este capítulo
- Puede transportarla en un intervalo específico mediante el diálogo **Transportar** (📖 **5.20 Transposición**) o en pasos diatónicos con las teclas **↑/↓**. Haga **Ctrl+↑/↓** o **⌘↑/↓** para transportarla una octava.
- Puede crear acordes añadiendo notas por encima o por debajo: escriba **1–9** para añadir intervalos superiores, o **Mayús-1–9** para añadir intervalos inferiores (esta última opción no funciona si utiliza el teclado numérico de un ordenador portátil – 📖 **5.12 Menús y comandos de teclado**)

1. Introducción

- Puede reproducirla seleccionando **Reproducir ▶ Mover línea de reproducción a selección** o pulsando **Y**, y a continuación haciendo clic en el botón de reproducción de la ventana **Reproducción**, o pulsando **Espacio**
- Puede arreglar la música para una combinación diferente de instrumentos, “por ampliación” o arreglar para un número mayor de pentagramas, o “reducir” para un número menor de pentagramas –  **5.1 Arreglar™**
- Puede ejecutar un plug-in para comprobar, editar o añadir cosas a una selección –  **6.1 Uso de los plug-ins**
- Puede añadir articulaciones a todas las notas/acordes usando la primera y cuarta página del Teclado flotante
- Puede restablecer el espaciado de nota al valor predeterminado, seleccionando **Maquetación ▶ Restablecer Espaciado de Notas** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+N** o **⌘⌘N**).

Copias múltiples

Realizar copias múltiples le permite copiar rápidamente una sola selección, una selección múltiple o un pasaje varias veces, bien horizontalmente (a lo largo del mismo pentagrama), verticalmente (sobre uno o más pentagramas), o ambos a la vez.

Copias múltiples de un objeto individual

Existe la posibilidad de copiar un objeto individual, como una nota o porción de texto, verticalmente en una serie de pentagramas diferentes. Esta operación tiene una aplicación práctica cuando tenga que copiar un matiz (como *mf*) en varios pentagramas a la vez:

- Seleccione el objeto individual y elija **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**) para copiarlo en el portapapeles.
- Seleccione un pasaje en uno o más pentagramas y seleccione **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**) para copiar el objeto sólo *al principio* del pasaje, una copia por pentagrama.

Copias múltiples de una selección múltiple

Como una ampliación de las posibilidades anteriormente descritas, es posible seleccionar más de un objeto y copiarlos verticalmente en una serie de pentagramas. Esta operación sirve para copiar una fila de matices:

- Realice una selección múltiple de los objetos que quiera copiar con **Ctrl+clic** o **⌘-clic**. También los puede seleccionar con un filtro (por ejemplo, **Editar ▶ Filtro ▶ Dinámica**) y elegir **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**) para copiarlos en el portapapeles.
- Seleccione un pasaje en uno o más pentagramas y ejecute **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**) para copiar la selección sólo *al principio* del pasaje, una copia por pentagrama y conservando en las copias las mismas distancias relativas entre los objetos que el original. Si algunos de los pentagramas de destino son pentagramas ocultos, las copias múltiples también se van a copiar en dichos pentagramas ocultos.

Copias múltiples de un pasaje

- Seleccione un pasaje en uno o más pentagramas y elija **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**) para copiarlos en el portapapeles.
- Seleccione otro pasaje y elija **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**) para llenar el nuevo pasaje con copias múltiples del pasaje original. El pasaje nuevo será pegado así:
 - *Horizontalmente*: si el pasaje de destino es más largo que el original, se copiará un número *completo* de copias en el nuevo pasaje (los últimos compases quedan intactos). Si el pasaje de destino es más corto que el original, solamente se realizará un copia.
 - *Verticalmente*: si el pasaje de destino contiene más pentagramas que el original, se va a efectuar un número *completo* de copias de arriba a abajo (los últimos pentagramas permanecen intactos). Si el pasaje de destino tiene menos pentagramas que el original, solamente se va a realizar una copia.

Atención: las copias múltiples anulan el contenido del pasaje de destino, y las copia en los posibles pentagramas ocultos que estén incluidos en el pasaje de destino.


Repetir selecciones

También puede usar la opción **Editar ▶ Repetir** (comando de teclado **R**) para efectuar copias múltiples de cualquier selección, de la siguiente manera:

- Seleccione una nota, acorde, pasaje, selección múltiple, línea, objeto de texto, símbolo, gráfico de acordes, imagen importada, cambio de instrumento, clave, armadura o barra de compás y pulse **R**.
- Los objetos seleccionados se repiten una vez hacia la derecha. Para repetir la operación, pulse **R**.

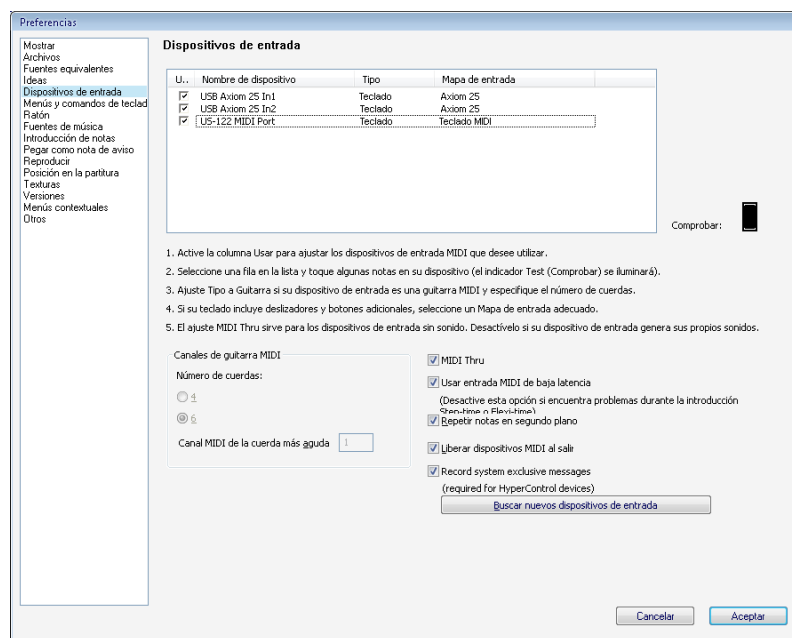
1.10 Dispositivos de entrada

1.1 Introducción de notas, 1.4 Flexi-time™, 1.11 HyperControl™.

Si dispone de un teclado MIDI u otro dispositivo de entrada externo conectado al ordenador, tiene dos maneras de introducir las notas musicales: modo step-time y modo Flexi-time. Para más información sobre la configuración de la entrada MIDI de su ordenador,  **MIDI: configuración para Windows** y **MIDI: configuración para Mac** en el manual del usuario.

Selección de los dispositivos de entrada

La página Dispositivos de entrada del menú Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac) incluye diversas opciones de entrada MIDI:



La tabla de la parte superior muestra los dispositivos de entrada MIDI disponibles. Las opciones son las siguientes:

- **Usar:** si la casilla de esta columna está activada, Sibelius acepta los datos enviados por este dispositivo. En caso contrario, Sibelius ignora la entrada de este dispositivo. Por defecto, la opción **Usar** está seleccionada para todos los dispositivos de entrada.
- **Nombre de dispositivo:** esta columna indica el nombre del dispositivo de entrada. Si su puerto MIDI está integrado en una tarjeta de sonido o una interfaz MIDI externa, normalmente verá indicado el nombre del puerto MIDI (por ejemplo, MIDISport USB 2x2 A o SB Live! MIDI Out) en lugar del nombre del dispositivo conectado al puerto o interfaz MIDI. Si su dispositivo MIDI está conectado directamente al ordenador (por ejemplo, vía USB), verá el nombre real del dispositivo MIDI (como M-Audio Oxygen 8).

- **Tipo:** determina el tipo de dispositivo que está utilizando. Cuando lo pulse se abrirá un menú desplegable con las opciones **Teclado** (valor por defecto) y **Guitarra**. Si selecciona **Guitarra** se activarán los controles **Canales de guitarra MIDI** debajo de la tabla – vea **Guitarras MIDI** más adelante.
- **Mapa de entrada:** permite especificar exactamente el tipo de teclado de entrada MIDI. Esta opción es útil porque muchos teclados incluyen controles, deslizadores y botones adicionales que puede utilizar en Sibelius – vea **Mapas de entrada** más abajo.

Toque algunas notas en su teclado (u otro dispositivo MIDI de entrada) con este diálogo abierto. Si todo funciona correctamente, el pequeño indicador negro etiquetado **Probar** se iluminará en color verde mientras toca. Si el indicador no cambia de color, compruebe las conexiones MIDI y asegúrese de que ha seleccionado el dispositivo de entrada correcto (si tiene más de uno).

Active la función **MIDI Thru** sólo si su teclado no tiene sonidos internos para que Sibelius reproduzca las notas tocadas en el teclado con los sonidos de su tarjeta de sonido u otro dispositivo de reproducción.

La función **Entrada MIDI de baja latencia** permite a Sibelius aprovechar las ventajas que ofrecen los controladores de su dispositivo de entrada para obtener una entrada de baja latencia. Debería dejar esta opción activada a menos que escuche clics o sonidos entrecortados al utilizar el modo de introducción Flexi-time.

La opción **Escuchar notas en segundo plano** determina si Sibelius reproduce las notas que se tocan en el teclado MIDI cuando el programa está en segundo plano, es decir, cuando está utilizando otro programa en su ordenador. Por defecto, esta función está activada y sólo tiene efecto si la opción **MIDI thru** también lo está.

Deshabilitar los dispositivos MIDI al salir de la aplicación (sólo Windows) determina si Sibelius debe deshabilitar los puertos de entrada MIDI en todos los dispositivos activos al salir de la aplicación. Aunque es recomendable dejar esta opción activada, es probable que en algunos dispositivos sea necesario desactivarla, especialmente si observa que no puede reiniciar el programa después de cerrarlo (siendo necesario reiniciar todo el sistema).

Encontrar nuevos dispositivos de entrada

Si conecta un dispositivo MIDI de entrada (como por ejemplo un teclado o una superficie de control) a su ordenador mientras Sibelius está activo, puede que no aparezca automáticamente disponible como entrada. Para refrescar la lista de los dispositivos de entrada disponibles, pulse la opción **Buscar nuevos dispositivos de entrada** en la página **Dispositivos de entrada**.

No todos los dispositivos comunican correctamente su presencia al sistema operativo del ordenador, por lo que si su dispositivo no aparece después de pulsar este botón, guarde su trabajo, cierre Sibelius y asegúrese de que el dispositivo está encendido. Por último, vuelva a iniciar el programa.

Problemas con la entrada MIDI

Si la entrada MIDI no funciona, compruebe que la salida MIDI (MIDI OUT) del teclado está conectada a la entrada MIDI (MIDI IN) de su ordenador, y (si su teclado tiene sonidos integrados) que la entrada MIDI (MIDI IN) del teclado está conectada a la salida MIDI (MIDI OUT) del

1. Introducción

ordenador. Compruebe que no ha conectado MIDI OUT a MIDI OUT ni MIDI IN a MIDI IN. Si su ordenador tiene dos entradas MIDI, pruebe a conectar el teclado a la otra entrada MIDI IN.

Mapas de entrada

Si su teclado MIDI incluye botones, controles y deslizadores aparte de las habituales teclas de piano puede utilizarlos en Sibelius para controlar los deslizadores del Mixer, la reproducción, etcétera.

Seleccione el elemento más apropiado de la lista **Mapa de entrada** en la parte superior de la página **Dispositivos de entrada**. La opción **Teclado MIDI** debería funcionar con la mayoría de teclados MIDI, pero si su teclado específico aparece en esta lista, seleccione el mapa de entrada de ese dispositivo.

Se incluyen mapas de entrada para la mayoría de teclados M-Audio:

Axiom 25:



Asigne Axiom 25 al programa predeterminado. Los ocho controles situados encima del teclado están asignados a los faders del mezclador correspondientes a los ocho primeros pentagramas de la partitura, y los botones de transporte de debajo del visor LCD están asignados a sus funciones respectivas de la ventana Reproducir.

Axiom 49 + 61:



Asigne Axiom 49 o Axiom 61 al programa predeterminado. Por defecto, los ocho controles situados encima del teclado están asignados a los faders del mezclador para los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puede hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envía un cambio de programa de valor 2. El noveno fader siempre está asignado al control de volumen master. Los botones situados debajo de los faders reproducen en solo el pentagrama o instrumento virtual correspondiente. Los controles rotatorios de la derecha de los faders regulan el panorama de los ocho primeros pentagramas del mezclador. Los botones

de transporte de debajo del visor LCD están asignados a sus funciones correspondientes en la ventana Reproducir.

Axiom Pro 49 + 61:



Sibelius es totalmente compatible con las funciones HyperControl del teclado controlador Axiom Pro (ver **1.11 HyperControl™**), pero si decide no utilizar HyperControl, los botones de transporte y deslizadores serán asignados a funciones útiles de Sibelius. Asigne Axiom Pro 49 o Axiom Pro 61 al programa 1. Por defecto, los ocho controles situados encima del teclado están asignados a los faders del mezclador para los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puede hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envía un cambio de programa de valor 2. El noveno fader siempre está asignado al control de volumen master. Los botones de transporte están asignados a sus funciones correspondientes en la ventana Reproducir.

KeyStudio 49i (también conocido como ProKeys Sono 49)



El control Volumen del piano permite ajustar el deslizador de volumen principal del Mixer.

Keystation Pro 88:



Asigne Keystation Pro 88 al preset 7. Los botones de transporte de encima de las ruedas de modulación y pitch bend situados en la parte izquierda del teclado están asignados a sus funciones correspondientes en la ventana Reproducir. El botón número 9 del teclado, situado a la derecha del visor LCD muestra y oculta la ventana del mezclador. Por defecto, los ocho controles situados encima del teclado están asignados a los faders del mezclador para los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puede hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos

1. Introducción

virtuales si envía un cambio de programa de valor 2. El noveno fader siempre está asignado al control de volumen master. Los botones situados debajo de los faders reproducen en solo el pentagrama o instrumento virtual correspondiente. La fila inferior de controles rotatorios situados a la izquierda de los faders controla el panorama de los primeros ocho pentagramas; la fila del medio controla el panorama de los pentagramas 9 a 16.

MK-425c:



Asigne MK-425c al programa predeterminado. Los ocho controles rotatorios de encima del teclado regulan el volumen de los ocho primeros pentagramas del mezclador, y los botones 1 al 8 situados en la parte izquierda del teclado reproducen en solo el pentagrama correspondiente.

MK-449 + 461:



Asigne MK-449 o MK-461 al programa predeterminado. Por defecto, los ocho controles situados encima del teclado están asignados a los faders del mezclador correspondientes a los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puede hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envía un cambio de programa de valor 11 (para volver a controlar el volumen de los pentagramas, envíe un cambio de programa de valor 10). El noveno fader siempre está asignado al control de volumen master. Los botones situados a la izquierda de los faders reproducen en solo el pentagrama o instrumento virtual correspondiente. Los controles rotatorios de la derecha de los faders regulan el panorama de los ocho primeros pentagramas.

Oxygen 8:



Asigne Oxygen 8 al programa predeterminado. Los controles rotatorios de encima del teclado están asignados a los faders del mezclador correspondientes a los ocho primeros pentagramas. Los botones de transporte de debajo del visor LCD están asignados a sus funciones correspondientes en la ventana Reproducir.

Oxygen 49 + 61:



Asigne Oxygen 49 u Oxygen 61 al programa predeterminado. Por defecto, los ocho controles situados encima del teclado están asignados a los faders del mezclador correspondientes a los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puede hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envía un cambio de programa de valor 2 (para volver a controlar el volumen de los pentagramas, envíe un cambio de programa de valor 1). El noveno fader siempre está asignado al control de volumen master. Los botones situados debajo de los faders reproducen en solo el pentagrama o instrumento virtual correspondiente. Los controles rotatorios de la derecha de los faders regulan el panorama de los ocho primeros pentagramas. Los botones de transporte de debajo del visor LCD están asignados a sus funciones correspondientes en la ventana Reproducir.

UC-33:



1. Introducción

Asigne UC-33 al programa predeterminado. Por defecto, los ochos controles situados encima del teclado están asignados a los faders del mezclador correspondientes a los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puede hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envía un cambio de programa de valor 2 (para volver a controlar el volumen de los pentagramas, envíe un cambio de programa de valor 1). El noveno fader siempre está asignado al control de volumen master. Los botones 1 al 8 situados a la derecha de los faders reproducen en solo el pentagrama o instrumento virtual correspondiente. Los controles rotatorios de la fila inferior situada encima de los faders regulan el panorama de los ocho primeros pentagramas. La fila central controla el volumen de los pentagramas 9 a 16, y la fila superior controla el panorama de los pentagramas 9a 16. Los botones de transporte de la esquina inferior derecha de la superficie están asignadas a sus funciones correspondientes de la ventana Reproducir.

Hay disponibles mapas de entrada adicionales en la sección Support de la web de Sibelius: [Ayuda ▶ Soporte en línea](#).

Guitarras MIDI

Si utiliza una guitarra MIDI, Sibelius permite asignar cada canal a una cuerda para que las digitaciones aparezcan automáticamente en la cuerda correcta de una tablatura. También puede establecer diferentes filtros para eliminar “ruido” y evitar que se interprete como si fueran notas.

Si tiene una guitarra con pastilla hexafónica (como la Roland GK-2A o GK-3) y una interfaz de guitarra MIDI (como por ejemplo la Axon AX100, Roland GR-33 o GI-20, etcétera), Sibelius es capaz de escribir las notas tocadas en una cuerda concreta de la guitarra en la línea correspondiente de la tablatura, independientemente de si introduce las notas en modo Flexi-time o step-time.



Para que Sibelius entienda que va a utilizar una guitarra MIDI que envía cada cuerda por un canal diferente, ajuste el **Tipo** a **Guitarra** para el dispositivo correspondiente en la lista de dispositivos de entrada. Si su guitarra MIDI envía todo lo que toca por un único canal, deje la opción **Tipo** en **Teclado**. *Nota:* si el **Tipo** está configurado como **Guitarra**, las opciones de **Digitación de tablatura de guitarra** de la página **Introducción de notas en Archivo ▶ Preferencias** (en el menú Sibelius en Mac) no tendrán efecto durante la introducción de notas (aunque sí se utilizarán si, por ejemplo, copia música de una partitura a otra).

Por lo tanto:

- Configure correctamente el **Número de cuerdas**
- Si es necesario, ajuste la opción **Canal MIDI de la cuerda más aguda**. Sibelius asume que las cuerdas de su guitarra están numeradas secuencialmente. Si no lo están, consulte la documentación de su guitarra MIDI para configurar correctamente sus opciones.

También puede ajustar otras opciones en **Omitir notas incorrectas**, descritas detalladamente en **Opciones de introducción de notas** en la página 14. Uno de los problemas tradicionales al introducir notas con una guitarra MIDI es que el software captura todas las notas detectadas por la pastilla MIDI. Aunque tenga un estilo muy limpio al tocar, es muy común que en la partitura aparezcan notas muy cortas o muy suaves que en realidad no ha pretendido tocar. Por otro lado, de vez en cuando las pastillas MIDI detectan armónicos agudos o graves y los traducen como notas

muy agudas o muy graves. Sibelius permite adaptar a su estilo la sensibilidad de su escritura. (Es posible que estas opciones también le resulten útiles para otros dispositivos de entrada que no sean una guitarra MIDI).

Para más detalles acerca de la introducción MIDI (con un teclado o guitarra), consulte el **Manual del usuario** o  **1.1 Introducción de notas** y  **1.4 Flexi-time™**.

Trucos para la introducción de notas con una guitarra MIDI

Sibelius transcribe todo lo que toca y tal como lo toca. Sin embargo, existen factores que pueden afectar a la precisión de la transcripción. Aunque Sibelius es capaz de filtrar las notas con valores bajos de velocidad (vea **Opciones de introducción de notas** en la página 14), también es una buena idea comprobar que la sensibilidad de la conversión MIDI está ajustada a un valor bajo para su guitarra MIDI. Si el ajuste es demasiado alto, es posible que aparezcan elementos accidentales indeseados como ruidos de las cuerdas o notas fantasma.

El trasteo de las cuerdas o una guitarra mal ajustada pueden confundir al convertidor MIDI y producir notas incorrectas: asegúrese de llevar su guitarra a un técnico experimentado si muestra síntomas de trasteo.

Pruebe los diversos modos de pulsación de la interfaz de su guitarra MIDI. Las interfaces Roland y Axon ofrecen opciones de pulsación con púa y con los dedos. Experimente con estas posibilidades, ya que algunos intérpretes encuentran que la introducción de notas es más precisa tocando con los dedos que con púa, y viceversa.

Sibelius no transcribe la información de pitch bend, slides (notas deslizadas) y cuerdas forzadas. Puede añadir estos datos más adelante, pero cuando introduzca las notas asegúrese de tocar de forma limpia y sin vibrato, slides ni cuerdas forzadas para que la notación sea lo más precisa posible.

Un último apunte: las cuerdas de entorchado liso son las más adecuadas para introducir notación en Sibelius.

1.11 HyperControl™

1.10 Dispositivos de entrada.

Sibelius ofrece soporte de HyperControl, la tecnología de mapeado MIDI utilizada en los teclados controladores M-Audio Axiom Pro. HyperControl mapea automáticamente los controles rotatorios, faders, pads de percusión y botones del teclado numérico del controlador a los controles de reproducción, ajustes del Mixer y funciones de introducción de notas de Sibelius. Para ello utiliza una conexión de dos vías que garantiza en todo momento la sincronía entre los controles del teclado y los ajustes de Sibelius. El visor LCD del controlador Axiom Pro se actualiza constantemente para mostrar los valores ajustados en todo momento, lo cual facilita la edición y evita que se produzcan saltos de parámetros.



Activación de HyperControl

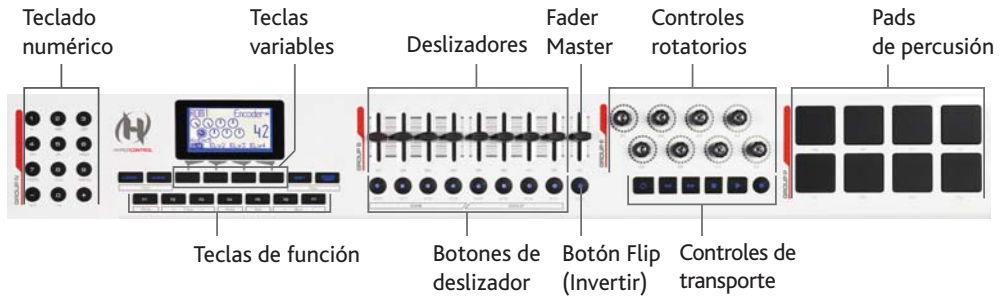
Antes de empezar a utilizar HyperControl en Sibelius, deberá instalar los controladores proporcionados junto con su teclado Axiom Pro. Por favor, siga las instrucciones de instalación del controlador incluidas en la copia impresa de la Guía de inicio rápido suministrada con su teclado.

Para activar HyperControl en Sibelius:

- Seleccione **Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac) y vaya a la página **Dispositivos de entrada**.
- Aparecerán cuatro dispositivos asociados a su teclado Axiom Pro. Para activar la entrada MIDI convencional, seleccione la casilla **Usar** correspondiente al dispositivo **Axiom Pro USB A In**. Observe que la columna **Mapa de entrada** queda ajustada automáticamente a **Axiom Pro 49+61** o **Axiom Pro 25**. Para activar HyperControl, seleccione la casilla **Usar** correspondiente a **Axiom Pro HyperControl In**: la columna **Mapa de entrada** queda ajustada automáticamente a **M-Audio HyperControl**. (En Mac OS X 10.4 Tiger, la opción **Axiom Pro USB A In** aparece indicada como **Axiom Pro Port 1**, y **Axiom Pro HyperControl In** figura como **Axiom Pro Port 2**.)
- Pulse **Aceptar**.

Uso de HyperControl

HyperControl utiliza los botones, deslizadores y controles rotatorios del teclado Axiom Pro, que puede ver en esta imagen:



(La imagen muestra los controles del Axiom Pro 49; los controles del Axiom Pro 61 son idénticos, mientras que el Axiom Pro 25 no incluye los deslizadores, los botones de deslizador, el fader master ni el botón Flip.)

Los botones actúan de la siguiente manera:

- El teclado numérico permite acceder a la mayoría de funciones del Teclado flotante en pantalla de Sibelius, orientadas a la edición de notas y a la introducción en modo step-time. Los números están dispuestos en el orden contrario al del teclado numérico de un ordenador estándar. Por lo tanto, pulsar 9 en el Axiom Pro equivale a pulsar 3 en el teclado numérico del ordenador, pulsar 1 en el Axiom Pro equivale a pulsar 7 en el teclado numérico del ordenador, y así sucesivamente. Para pasar de una página del Teclado flotante a otra, pulse – en el controlador Axiom Pro. + equivale a la tecla . (punto) del teclado numérico del ordenador, que sirve para añadir un puntillo rítmico, por ejemplo.
- Las teclas variables (soft-keys) realizan las funciones indicadas en el visor LCD situado directamente por encima de ellas.
- Las teclas de función (F) actúan de la siguiente manera:
 - F1 (etiquetada **Mode**) alterna entre los dos modos principales de HyperControl, Mixer y Selection.
 - F2 y F3 (etiquetadas **Track**) seleccionan el canal de mezcla anterior o siguiente en modo Mixer, o el pentagrama anterior o siguiente en modo Selection.
 - F4 (etiquetada **Mute**) activa y desactiva el silencio del canal seleccionado en modo Mixer.
 - F5 (etiquetada **Solo**) activa y desactiva el solo del canal seleccionado en modo Mixer.
 - F6 y F7 (etiquetadas **Bank**) desplazan la selección en grupos de ocho canales en modo Mixer, o en grupos de ocho pentagramas en modo Selection.
- Los deslizadores permiten ajustar los faders de volumen del Mixer, tanto para canales de pentagrama individuales como para grupos de canales.
- El fader master siempre ajusta el nivel de volumen master del Mixer.
- En modo Mixer, los controles rotatorios permiten ajustar parámetros adicionales para los pentagramas del Mixer, y en modo Selection sirven para navegar por la partitura o para ampliar y reducir el nivel de zoom.

1. Introducción

- Los botones de transporte funcionan de la forma habitual. Si pulsa los botones **Loop** y **Rewind** simultáneamente, la línea de reproducción volverá al inicio de la partitura, y si pulsa los botones **Loop** y **Fast-forward** la línea saltará al final de la partitura.
- Los pads de percusión están asignados al mapeado General MIDI estándar. Si activa la opción **El mapa de percusión del dispositivo MIDI** asociada a los pentagramas de percusión en la página **Introducción de notas** de las **Preferencias**, podrá utilizar estos pads para introducir notación de kit de percusión. Pulse los dos botones **Peek** (situados a la derecha de las teclas variables) para mostrar el mapeado de los pads en el visor del controlador Axiom Pro.

Modo Mixer

En modo Mixer, las cuatro teclas variables están etiquetadas como **Home**, **Pan**, **Param** y **Group**. El visor del Axiom Pro también muestra el nombre de la partitura abierta en Sibelius.

Por defecto, los deslizadores ajustan el volumen de los ocho primeros pentagramas de la partitura. Observe que el visor del Axiom Pro no indica ningún cambio de valor hasta que el deslizador físico del teclado alcanza la posición de su correspondiente fader en el Mixer. Este comportamiento, conocido como “*soft take-over*”, evita que se produzcan cambios súbitos de volumen al iniciar un nuevo ajuste con el deslizador. Pulse la tecla variable **Group** para mapear los deslizadores a los faders de los grupos de canales del Mixer. Para volver al modo de ajuste de volumen de cada pentagrama individual, pulse la tecla **Level**, que es la etiqueta asignada a la cuarta tecla variable en modo **Group**.

Las teclas **F4** y **F5** sirven para activar y desactivar los ajustes de silencio y solo de un pentagrama individual o de un grupo de pentagramas, dependiendo de si está trabajando en modo **Level** o **Group**. Pulse **F7** para mostrar el volumen o los niveles de grupo del siguiente banco de ocho pentagramas (o grupos). Para volver al banco anterior, pulse **F6**.

Por defecto, los controles rotatorios ajustan los niveles del panel de los ocho primeros pentagramas de la partitura. Pulse la tecla variable **Param** para mapear los seis primeros controles rotatorios a los parámetros adicionales del Mixer utilizados para los sonidos reproducidos por Sibelius Player. El visor del controlador Axiom Pro indica el pentagrama que está siendo editado y muestra el nombre y valor actual de cada parámetro. Los dos últimos controles rotatorios están asignados a los efectos de **Reverb** y **Chorus** respectivamente. Pulse **F3** para mostrar los parámetros del siguiente pentagrama, y **F2** para mostrar los parámetros del pentagrama anterior.

Modo Selection

Pulse **F1** para activar el modo Selection: el visor mostrará las funciones de los controles rotatorios. Para seleccionar un pentagrama, pulse el botón situado bajo el deslizador que le corresponda. Por ejemplo, para seleccionar el pentagrama superior del sistema, pulse el botón situado por debajo del primer deslizador. Puede pulsar los demás botones de deslizador para seleccionar otros pentagramas. Para desplazar la selección al pentagrama inmediatamente inferior o superior, pulse **F3** y **F2** respectivamente. Para que la selección incluya al pentagrama inmediatamente inferior, gire el cuarto control rotatorio hacia la derecha. Para eliminar un pentagrama de la selección, gire el control hacia la izquierda.

Por defecto, Sibelius selecciona el primer compás de la página más cercana al centro de la visualización. El visor del Axiom Pro mostrará el nombre del pentagrama seleccionado y el

número del primer compás de la selección. Para seleccionar el siguiente compás, gire el segundo control rotatorio hacia la derecha, y para seleccionar el compás anterior gírelo hacia la izquierda. Para seleccionar el primer compás de la página siguiente, gire el tercer control rotatorio hacia la derecha. Para seleccionar el primer compás de la página anterior, gírelo hacia la izquierda.

El quinto control rotatorio mueve la visualización hacia arriba y abajo (equivale a **Página Arriba/ Página Abajo**), y el sexto control rotatorio sirve para ajustar el nivel de zoom: gírelo hacia la derecha para acercar la imagen y hacia la izquierda para alejarla.

En modo Selection puede utilizar el teclado numérico del controlador Axiom Pro para la introducción de notas. Para ello sólo tiene que seleccionar el compás en el que desee iniciar la introducción, pulsar el botón adecuado en el teclado numérico y tocar las notas y acordes en el teclado MIDI.

Para introducir notas en modo Flexi-time, seleccione el compás en el que desee iniciar la introducción, gire el cuarto control rotatorio hacia la derecha para ampliar la selección al pentagrama inmediatamente inferior y pulse el botón de grabación incluido en los controles de transporte del Axiom Pro para iniciar la grabación.

Desactivación del modo HyperControl

Al salir de Sibelius, el controlador Axiom Pro queda reajustado a su estado predeterminado (con el modo HyperControl desactivado).

1. Introducción

2. Notación

2. Notación

2.1 Alteraciones

1.1 Introducción de notas.

Crear una alteración con una nota

Es posible crear al mismo tiempo una nota y una alteración usando el ratón o el teclado; para ello, basta elegir una alteración dentro de la primera o sexta página del Teclado flotante (comandos de teclado F7/F12) antes de introducir la nota en la partitura. (También es posible añadir simultáneamente a través del Teclado flotante articulaciones, puntillos, trémolos y grupos de barras de corchete no convencionales).

Las alteraciones se crean automáticamente cuando se introducen notas con un teclado MIDI.

Añadir alteraciones a notas ya existentes

Seleccione la nota o notas en cuestión y seguidamente elija una alteración en la primera o sexta página del Teclado flotante.

Para añadir alteraciones a todas las notas de un acorde simultáneamente, haga doble clic en una de las notas del acorde y seleccione una alteración.

Eliminar algunas alteraciones en particular

- Seleccione la nota o notas en cuestión, vuelva a seleccionar la alteración en el Teclado flotante y esta quedará desactivada.
- Otra alternativa más lenta y trabajosa sería seleccionar con el ratón uno o varias alteraciones (prestando atención en no seleccionar simultáneamente las notas respectivas asociadas) y, a continuación, pulsar la tecla **Borrar**.

Eliminar muchas alteraciones de una vez

Seleccione las notas en cuestión y en la sexta página del Teclado flotante (comando de teclado F12) pulse la tecla **0** en el teclado numérico de su ordenador, o el botón que se muestra en la imagen de la derecha.



Ocultar alteraciones

En algunos casos (tales como pasajes que utilizan barras atravesando pentagramas – vea **Barras atravesando pentagramas** en la página 113) puede que prefiera ocultar una alteración en lugar de borrarla (por ejemplo, si quiere que suene como si tuviera una alteración pero sin que ésta aparezca en la página).

Para realizar esta operación, seleccione exclusivamente la alteración (no la cabeza de nota) y, a continuación, vaya a **Editar** ▶ **Ocultar** o **Mostrar** ▶ **Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⇧+⌘+H**). Para más detalles, vea **5.9 Ocultar objetos**.

Alteraciones de precaución automáticas

Las alteraciones de precaución se utilizan para mostrar que una nota ha sufrido una alteración en un compás anterior; de esta manera se recuerda al músico que la nota debe reproducirse según la armadura asignada. Sibelius muestra las alteraciones de precaución automáticamente bajo las siguientes circunstancias:

2. Notación

- Al inicio de un compás en el que la nota anterior ha sufrido una alteración diferente
- Siempre que haya una nota alterada en el compás anterior
- Siempre que haya una nota alterada, excepto la inicial, en el compás siguiente
- Siempre que haya una nota en el compás anterior y una nota (excepto la inicial) en el compás siguiente con una alteración diferente
- Siempre que una nota con alteración está ligada a una línea de compás, cualquier nota con la misma afinación en el compás siguiente dispondrá de un precautorio que “cancelará” la alteración
- Siempre que una nota previa en una octava diferente tenga una alteración distinta (por ejemplo, si escribe Do#5 Do4, Sibelius mostrará un precautorio natural en la Do4)
- Siempre que una nota previa en una voz diferente tenga una alteración distinta, bien dentro del mismo compás o en el compás anterior.

Otra práctica común entre las alteraciones de precaución es mostrar los precautorios sólo en la primera nota del compás, es decir, si la primera nota del compás siguiente tiene la misma afinación que una nota con alteración en el compás anterior. Para que Sibelius haga uso de esta convención, seleccione **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**, vaya a la página **Alteraciones y Puntillos** y active la opción **Aplicar precautorios automáticos sólo hasta la primera nota del compás siguiente**.

SI prefiere que Sibelius no muestre la alteración de precaución cuando una alteración distinta tenga lugar en otra voz, desactive la opción **Re-escribir alteraciones al aparecer en una nueva voz** en la página **Alteraciones y Puntillos** dentro de **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**. Si está escribiendo música para dos cantantes o músicos que comparten la misma partitura, se recomienda dejar activada esta opción; si, por el contrario, todas las voces de la partitura van a ser leídas por un solo músico, puede desactivarla.

Por defecto, los cambios de armadura anulan las alteraciones de precaución: si está en Do mayor y dispone de Fa# en otro compás y procede a un cambio de armadura explícito como, por ejemplo, La mayor en el compás siguiente, la nota Fa# en el compás siguiente no mostrará la alteración de precaución porque la armadura la convierte en redundante. Si no quiere que Sibelius muestre las alteraciones de precaución, desactive la opción **Restaurar alteraciones de precaución** en la página de **Claves y Armaduras** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**.

Alteraciones de precaución entre paréntesis

Por defecto, Sibelius no coloca los precautorios entre paréntesis; para cambiar esta situación debe activar **Mostrar alteraciones de precaución entre paréntesis** (y **Mostrar entre paréntesis las alteraciones reescritas en una nueva voz**, opcional) dentro de la página **Alteraciones y Puntillos** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**.

Si lo desea, puede añadir el paréntesis de manera manual a cualquier alteración – vea **Alteraciones de naturaleza editorial** a continuación.

Eliminar alteraciones de precaución

Para ocultar una alteración de precaución automática, seleccione la nota sobre la que aparece la alteración de precaución, y elija el botón **Eliminar alteraciones de precaución** (comando de teclado .) en la sexta página del Teclado flotante (comando de teclado F12), tal y como se muestra a la derecha.



Alteraciones en notas ligadas

Cuando una nota ligada dispone de una alteración y es dividida por un salto de página o separación de sistema, Sibelius re-escribe la alteración automáticamente colocándola entre paréntesis al inicio del nuevo sistema.

Si prefiere que Sibelius no muestre el precautorio entre paréntesis, desactive la opción **Mostrar entre paréntesis las alteraciones reescritas en las ligaduras** en la página **Alteraciones y Puntillos** dentro de **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**. Si prefiere que Sibelius no muestre el precautorio en absoluto, desactive la opción **Re-escribir la alteración si la nota está ligada a través de una separación de sistema**.

Alteraciones de naturaleza editorial

En ciertos casos, las alteraciones de naturaleza editorial están escritas entre paréntesis, y en otros entre corchetes.

Para añadir manualmente un paréntesis a una alteración en una nota seleccionada (o grupo de notas), seleccione el botón paréntesis situado en la sexta página del Teclado flotante (comando de teclado F12).

Para añadir manualmente un corchete a una alteración, introduzca los corchetes como texto de técnica. (*Usuarios avanzados*: si va a utilizar los corchetes con mucha frecuencia, puede crear fácilmente un símbolo nuevo para alteraciones comunes en paréntesis, o modificar las propias alteraciones con paréntesis, que ya están accesibles como símbolos).

Alteraciones pequeñas

En las notas de aviso y notas de adorno, las alteraciones aparecen pequeñas automáticamente. Si quiere crear una alteración pequeña junto a una nota de tamaño normal, cree dicha alteración en el diálogo **Crear** ▶ **Símbolo** y seleccione **Tamaño de notas de aviso** o **Tamaño de nota de adorno** antes de hacer clic en **OK**. Tenga en cuenta que los símbolos de alteraciones no van a ser reproducidos o transportados automáticamente.

Alteraciones dobles y cuartos de tono

Se crean como las alteraciones normales, estando situadas en la sexta página del Teclado flotante.

Los cuartos de tono se transportan automáticamente: intente transportar en su cabeza un Mi cuarto de tono bemol en una séptima mayor superior – encontrará la respuesta al final de esta sección. (Luego escriba la escala melódica menor de Mi cuarto de tono bemol). Además de transportar cuartos de tono, Sibelius puede enarmonizar los cuartos de tono (vea a continuación).

Sibelius incluye un plug-in que posibilita la reproducción de cuartos de tono llamado **Reproducción de cuartos de tono** – vea **Reproducción de alteraciones microtonales** a continuación.

Alteraciones dobles

Las alteraciones dobles se usan en tonalidades poco comunes como Sol# menor para evitar el uso de muchos becuadros.

Por ejemplo, la sexta nota de Re \flat menor es Si $\flat\flat$, que corresponde a un La.

Los símbolos $\flat\flat$ y $\sharp\sharp$ se emplean ocasionalmente en lugar de \flat y \sharp al anular un doble bemol o doble sostenido previo en el compás.

Otros microtonos


Es posible diseñar por cuenta propia más microtonos utilizando símbolos, pero éstos no podrán ser reproducidos o transportados automáticamente. También es posible cambiar el diseño de los símbolos: por ejemplo, si prefiere un signo sólido de bemol de cuartos de tono (totalmente negro), sustituya el bemol invertido situado en la cuarta columna del diálogo Configuración Personal ▶ Editar Símbolos por el símbolo de cuarto de tono bemol invertido y en negro – vea **Cambiar símbolos existentes** en la página 717 para más detalles.

Escritura enarmónica de alteraciones

Cuando utilice el método de introducción de notas desde MIDI (Flexi-time, step-time o archivo MIDI), Sibelius interpretará la escritura de las notas alteradas como sostenidos o bemoles, basándose en la armadura y dependiendo del contexto.

Para enarmónizar las notas (por ejemplo de Fa \sharp a Sol \flat), seleccione la nota o notas y elija la opción **Notas ▶ Enarmónizar** (tecla Intro en el teclado principal).

Esta función convierte una alteración doble (por ejemplo, Si $\flat\flat$) en natural (La), pero no al contrario: es mucho más probable querer eliminar las alteraciones dobles que introducirlas. Esto es posible incluso con cuartos de tono. (La mayoría de cuartos de tono se presta a tres tipos de escritura, por ejemplo Do cuarto de tono sostenido es lo mismo que escribir Re tres cuartos de tono bemol o Si tres cuartos de tono sostenido.)

Sibelius incluye dos plug-ins para enarmónizar alteraciones: **Enarmónizar con Bemoles** y **Enarmónizar con Sostenidos** –  **6.2 Plug-ins > Alteraciones**.

Simplificar alteraciones

Si transporta su música o añade una armadura nueva, podría acabar con numerosas alteraciones no deseadas. Utilice el plug-in **Plug-ins ▶ Alteraciones ▶ Simplificar alteraciones** para resolver ese problema – vea **Simplificar alteraciones** en la página 553.

En el caso poco probable de que su partitura contenga alteraciones dobles que desee eliminar, basta con seleccionar la partitura completa (**Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionarlo Todo**, comando de teclado Ctrl+A o ⌘A), y desde el diálogo **Notas ▶ Transportar** (comando de teclado Mayús-T) transportarlo a **Mayor/Perfecto Unísono** con la opción **Dobles sostenidos/bemoles** desactivada. Todas las alteraciones dobles serán sustituidas por la escritura alternativa más sencilla.

Añadir alteraciones a notas

Sibelius incorpora dos plug-ins que permiten añadir alteraciones rápidamente a todas las notas de una selección. Para añadir alteraciones a todas las notas que no “encajen” en la armadura actual, seleccione **Plug-ins ▶ Alteraciones ▶ Añadir alteraciones a las notas con sostenidos o bemoles**. Al hacerlo, por ejemplo, se añadiría una alteración a todos los Si \flat moles en Do mayor, y a todos los Do becuadros en Mi mayor. También puede añadir alteraciones a todas las notas de una selección con la opción **Plug-ins ▶ Alteraciones ▶ Añadir alteraciones a todas las notas**.

Unísonos alterados

“Unísonos alterados” son dos cabezas de nota en un acorde con el mismo sonido pero con dos alteraciones diferentes, por ejemplo, Sol \flat y Sol \sharp .



Algunos compositores como Messiaen han usado dos cabezas adyacentes precedidas de las dos alteraciones en lugar de escribir un intervalo de segunda (véase imagen izquierda). Para efectuar esta notación de manera más clara: cree un acorde con dos cabezas de nota de la misma afinación y añada una alteración a cada una de ellas de la manera habitual.

Otros compositores añaden la segunda cabeza con una plica diagonal llamada “tallo” (véase imagen derecha). Para escribirlo, añada la cabeza de nota con el tallo utilizando uno de los símbolos disponibles en el diálogo **Crear** ▶ **Símbolo** (comando de teclado Z). (La desventaja de esta notación es que la cabeza de nota añadida no podrá ser transportada o reproducida, ya que se trata de un símbolo.)

Escribir alteraciones como texto

Puede que desee añadir alteraciones en los objetos de texto de su partitura como, por ejemplo, incluir la tonalidad de la pieza en el título.

Para escribir alteraciones en texto, pulse **Ctrl** o \mathbb{Z} y la tecla del teclado numérico que corresponda a la alteración en la primera página del Teclado flotante (comando de teclado F7). Por ejemplo, **Ctrl+8** o $\mathbb{8}$ producirá un signo de sostenido y **Ctrl+9** o $\mathbb{9}$ un bemol. Para que la operación pueda funcionar, la tecla **Bloq Num** en su teclado tiene que estar activada. Otra alternativa es pulsar con el botón derecho del ratón (Windows) o hacer **Control**-**click** (Mac) y seleccionar la alteración en el menú desplegable.

Mover alteraciones

Las alteraciones se pueden colocar de manera automática. Por ejemplo, si añade una alteración a un acorde que ya contiene otras alteraciones, éstas moverán sus posiciones con el fin de evitar posibles colisiones.

En el caso excepcional de querer mover una alteración, simplemente arrástrela horizontalmente con el ratón, o desplácela pulsando las teclas **Mayús+Alt+←/→** o $\text{⇧} \sim \text{⇧} \leftarrow / \rightarrow$. Para moverlas con pasos mayores, pulse las teclas **Ctrl+Mayús+Alt+←/→** o $\text{⇧} \sim \mathbb{Z} \leftarrow / \rightarrow$.

Si quiere colocar alteraciones sobre el pentagrama (por ejemplo para alteraciones precautorias) puede usar un símbolo dentro del diálogo **Crear** ▶ **Símbolo**, o si quiere que dicha alteración pueda ser reproducida, use el plug-in **Añadir alteración encima de la nota** – vea **Añadir alteración sobreentendida** en la página 553.

Reproducción de alteraciones microtonales

La mayor parte de dispositivos de reproducción proporcionan una función de pitch bend capaz de alterar una nota en 32 divisiones iguales de un semitono, y al que se puede acceder más fácilmente desde **Plug-ins** ▶ **Reproducción** ▶ **Reproducción de cuartos de tono**.

Para alterar la afinación de una nota añada una alteración de cuarto de tono. Repítalo tantas veces como sea necesario, seleccione el pasaje que desee reafinar (asegúrese de incluir la nota siguiente

2. Notación

en la afinación normal para que el valor MIDI de pitch bend vuelva a cero). Seleccione **Plug-ins ▶ Reproducción ▶ Reproducción de cuartos de tono** y pulse dos veces **Aceptar**.

Ahora las notas que desea reafinar disponen de un comando pitch bend MIDI invisible adjunto (aparecerán de color gris cuando active **Ver ▶ Objetos ocultos**) que aumentará el pitch en un cuarto de tono: ~B0,80. ~B0,64 devuelve al pentagrama afectado su afinación normal. Para editar este comando de pitch bend y aplicar valores diferentes al cuarto de tono, pulse dos veces sobre el mismo y modifíquelo de la manera siguiente:

- ~B0,64 = afinación normal
- ~B0,80 = sostenido de cuarto de tono
- ~B0,96 = sostenido de medio tono (semitono)
- ~B0,48 = bemol de cuarto de tono, etc.

Cada incremento es de aproximadamente 3 centésimas, siendo una centésima igual a 1/100 de semitono. Por lo tanto, si desea que la afinación de una nota baje en 15 centésimas, puede editar el comando de pitch bend para que alcance un valor 5 veces menor (15/3) a 64: ~B0,59. (Si disminuye la tercera de una triada mayor en esta cantidad, se creará un acorde más armónico.) Si no utiliza cuartos de tono y no desea la alteración de cuarto de tono, elimínelo y el mensaje de pitch bend MIDI permanecerá.

Debido a la naturaleza de los canales MIDI sólo se admite un comando de pitch bend por instrumento, por lo que no es posible cambiar la afinación de varias notas de un acorde en cantidades diferentes. Si intenta aplicar distintas afinaciones a dos notas diferentes en un acorde, el plug-in marcará el acorde con una X para advertirle que no es posible alcanzar el pitch bend deseado.

Para más detalles sobre el plug-in, vea **Reproducción de cuartos de tono** en la página 583. Para más información acerca de los mensajes MIDI pitch bend, vea **Pitch bend** en la página 416.

Opciones de las Normas de Diseño Musical

En el caso aún más excepcional de querer modificar el espaciado entre o alrededor de las alteraciones en toda la partitura, existen opciones para ello dentro de las páginas **Alteraciones y puntillos** y **Claves y Armaduras** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘E**).

(Respuesta a la pregunta de transposición anterior: Re cuarto de tono sostenido. En cuanto a la escala, dejaremos que lo averigüe usted mismo).

2.2 Arpeggios

📖 1.2 Teclado flotante, 2.21 Líneas, 4.9 Diccionario de reproducción.

En música para teclado, arpa y guitarra, es común ver una línea vertical ondulada, indicando que las notas del acorde adyacente se deben tocar por separado desde la nota más grave a la más aguda (o en la dirección indicada por la punta de flecha de la línea).

Creación de un arpeggio

Para crear un arpeggio, seleccione una nota o acorde y a continuación elija la quinta página del Teclado flotante (comando de teclado F11) en la que encontrará tres variantes: una línea de arpeggios normal (comando de teclado / en Windows, = en Mac); una línea de arpeggios con el extremo superior en forma de flecha apuntando hacia arriba (comando de teclado * en Windows, / en Mac); y una línea de arpeggios con el extremo inferior en forma de flecha apuntando hacia abajo (comando de teclado - en Windows, * en Mac).



Sibelius crea el arpeggio automáticamente en la longitud apropiada, y a medida que se añaden o eliminan notas del acorde, o se modifican los tonos, la longitud se va adaptando en concordancia. Puede ajustar la longitud de una línea de arpeggios individual arrastrando uno de los extremos (o seleccionando el final del arpeggio y usando las teclas ↑/↓). Para restaurar la longitud predeterminada, seleccione Maquetación ▶ Restablecer posición.

También es posible mover los arpeggios hacia la izquierda o derecha mediante Mayús+Alt+←/→ o ⇧-⇧←/→ en caso necesario.

Opciones de las Normas de Diseño Musical

La página Líneas del diálogo Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical contiene una serie de opciones sutiles para determinar la longitud predeterminada y posición de los arpeggios.

Espacio antes de los arpeggios

Para cambiar la distancia mínima establecida por Sibelius antes de cada línea de arpeggios, seleccione Configuración Personal ▶ Normas del espaciado de notas – 📖 8.9 Espaciado de notas.

Cómo cambiar el diseño del arpeggio

Si lo desea, también puede modificar el grosor de las ondas empleado por los arpeggios – 📖 8.15 Editar Líneas.

Interpretación durante la reproducción

Para definir la velocidad de reproducción de los tres tipos de arpeggio, seleccione Arpeggio, Arpeggio Abajo o Arpeggio Arriba en la página Líneas de pentagrama dentro de Reproducir ▶ Diccionario – 📖 **4.9 Diccionario de reproducción.**

Problemas de impresión

Los controladores de algunas impresoras tienen problemas internos que provocan que las líneas onduladas no se impriman correctamente. Si se tropieza con este problema, 📖 **5.16 Impresión.**

2.3 Articulaciones

1.1 Introducción de notas.

Las articulaciones son símbolos escritos por encima o por debajo de la nota, acorde o silencio que sirven para indicar una técnica de ejecución como el staccato, acento o arco abajo. Las articulaciones se usan de la misma manera que las alteraciones.

Signos de articulación no comunes

Es posible que los siguientes signos no te resulten familiares:

∧ *Staccatissimo (muy corto)*

▣ *Marcato*

∧ *Pausa media*

∨ *Pausa corta*

▣ *Arco arriba (instrumento de cuerda)*

○ *Arco abajo (instrumento de cuerda)*

Armónico, hi-hat abierto

Hi-hat cerrado (percusión), sordina o con mano (metales), pizzicato con la mano izquierda (cuerda), trino (música barroca).

Creación de notas con articulaciones

Es posible crear una nota con una articulación simultánea, seleccionando una o más articulaciones en la primera o cuarta página del Teclado flotante, antes de colocar la nota en la partitura. (También puede añadir al mismo tiempo: alteraciones, ligaduras, puntillos, cabezas de nota especiales y barras de corchete no convencionales desde el Teclado flotante.)

Añadir articulaciones a notas ya existentes

Para añadir articulaciones a una nota seleccionada o grupo de notas, simplemente seleccione las articulaciones a voluntad, en la primera o cuarta página del Teclado flotante.

Cuando quiera añadir articulaciones a un acorde, no importa cual de las cabezas de notas haya seleccionado, ya que las articulaciones afectan a todas las notas del acorde.

Eliminación de determinadas articulaciones

- Seleccione la nota o notas en cuestión y elija una articulación, o varias de ellas, en el Teclado flotante para desactivarlas.
- Otra alternativa más lenta y trabajosa sería seleccionar con el ratón una o varias alteraciones, (prestando atención en no seleccionar simultáneamente, las notas respectivas asociadas), después pulse Eliminar.
- Para eliminar todas las articulaciones en una sola operación, seleccione la nota o notas en cuestión, abra la cuarta página del Teclado flotante (comando de teclado F10) y pulse 0, o pulse el botón correspondiente tal y como se muestra en la imagen de la derecha.



Desplazamiento de articulaciones

Las articulaciones se colocan automáticamente en su posición determinada. Por ejemplo, si añade una articulación a una nota que ya contiene otra articulación, éstas modificarán sus posiciones para permanecer en el orden correcto y dejar espacio a otro signo. Sibelius también sigue la convención más común para la colocación de articulaciones con respecto a los corchetes de las

2. Notación

ligaduras y grupos irregulares, de manera que las indicaciones de arco y fermatas (pausas) se colocan siempre fuera de las ligaduras y grupos irregulares, las articulaciones de tenuto y staccato se sitúan en la primera o última nota de la ligadura, y otras articulaciones se colocan dentro de la mitad de un corchete de ligadura o grupo irregular.

Sibelius también mueve las articulaciones para evitar que colisionen con las ligaduras de valor curvadas hacia arriba en la notas con plica hacia abajo, y en otras situaciones similares (siempre que la Maquetación Magnética esté activada).

En ocasiones, no obstante, puede que sea necesario mover manualmente la articulación. Por ejemplo, una articulación puede acabar situada en la posición ‘equivocada’ si todos los signos restantes próximos están también situados en el mismo lado. Es decir, si hay seis notas con staccatos, y cinco de ellas tienen el signo por encima de la nota, puede colocar manualmente el staccato encima de la nota que falta para que siga el mismo modelo del resto (en vez de colocarlo por debajo, como sería lo normal).

Para invertir una articulación, selecciónela y elija **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado X) para colocarla en el otro extremo de la nota. Cuando se invierte una articulación, la operación se aplica a *todas* las articulaciones asociadas a la nota, excepto aquellas que aparezcan encima de la nota (permanecerán en su lugar). En el caso improbable de que necesite colocar algunas articulaciones encima o debajo de la nota manualmente, puede usar los símbolos creados a partir de **Crear ▶ Símbolo** en lugar de articulaciones “verdaderas”.

Para desplazar una articulación verticalmente, utilice las flechas del teclado (o arrastre con el ratón). (Como es habitual, **Ctrl+↑/↓** o **⌘↑/↓** se desplaza en pasos más grandes.) Si hay varias articulaciones apiladas encima o debajo de una nota, al mover la articulación más cercana a la nota moverá el resto de articulaciones en la misma proporción; si desea incrementar la distancia entre dos articulaciones individuales, seleccione la más alejada de la cabeza de nota y muévela.

Para deshacer todos los cambios de posición producidos al invertir o mover las articulaciones, seleccione la nota afectada y elija **Maquetación ▶ Restablecer Posición**. Para que una articulación individual recobre su posición original, selecciónela y elija la opción **Maquetación ▶ Restablecer Posición**.

Si quiere reubicar todas las articulaciones de la partitura, vea **Opciones de las Normas de diseño musical** a continuación.

Copiar articulaciones

Cuando se copia una nota o acorde pulsando **Alt+clic** o **⌘-clic** o **Editar ▶ Repetir** (comando de teclado R), las articulaciones asociadas a las notas también se copiarán, lo cual ahorra tiempo. También puede utilizar la opción **Plug-ins ▶ Notas y Silencios ▶ Copiar articulaciones y ligaduras** para copiar patrones de articulaciones de un pasaje a otro sin afectar a las notas – véase **Copiar articulaciones y ligaduras de expresión** en la página 573.

Interpretación durante la reproducción

Sibelius interpreta las articulaciones de forma tan realista como permita su dispositivo de reproducción – **📖 4.2 Interpretación de la partitura** y **📖 4.9 Diccionario de reproducción**.

Articulaciones en silencios

Los tres tipos de fermata (pausa) son las únicas articulaciones que se pueden añadir a un silencio (no tendría sentido hacerlo en el resto de articulaciones.)


En el caso poco probable de querer insertar otra articulación en un silencio, utilice un símbolo. (Por ejemplo, en algunas partituras de Stockhausen y otros compositores contemporáneos, aparecen ocasionalmente acentos sobre silencios. Según parece, esta notación representa la toma de aire brusca del músico, provocada por una síncopa inesperada.)

Al añadir una fermata a un silencio de compás, se aplica a todos los pentagramas a la vez, y en consecuencia, se copia en todos los pentagramas (y en las partes instrumentales).


Fermatas (pausas) en barras de compás

Si quiere colocar una fermata (pausa) por encima o por debajo de una barra de compás, tiene que crearla en el diálogo **Crear** ▶ **Símbolo** (comando de teclado Z), y ajustarla para que quede vinculada al **Sistema**. De esta forma creará un símbolo de sistema que aparecerá en todas las partes.

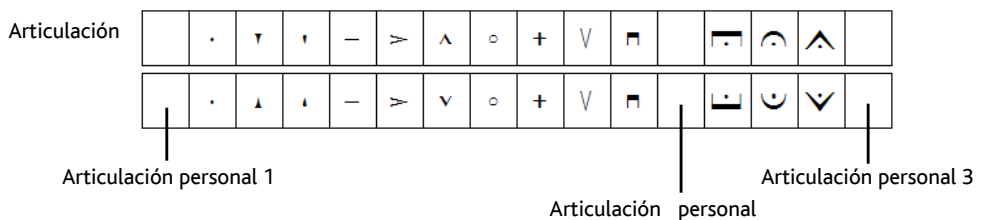
Comandos de teclado

Aunque se puede acceder a todas las articulaciones a través de los comandos de teclado para el Teclado flotante, también se pueden asignar comandos adicionales a las articulaciones individuales –  **1.2 Teclado flotante**.


Articulaciones personales

Si quiere cambiar el aspecto y diseño de las articulaciones, utilice el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Editar Símbolos** –  **8.17 Editar símbolos**.

Hay tres botones en blanco en la cuarta página del Teclado flotante en donde se pueden asignar más articulaciones. Estos botones se corresponden con los tres espacios en las filas **Articulaciones** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Editar Símbolos**:




La elección del espacio en blanco a utilizar depende del orden en que quiera que la nueva articulación se coloque con respecto a las otras articulaciones; la articulación 1 se colocará cerca de la cabeza de nota y la 3 se colocará lejos de la cabeza de nota. Como se puede observar en la imagen superior, es necesario definir un símbolo “por encima” y otro “por debajo” para cada articulación, aunque en algunos casos se trata de los mismos símbolos y no de versiones invertidas.

Después de haber definido sus tres articulaciones personales, tenga en cuenta que los botones de la cuarta página del Teclado flotante no se actualizarán con estos símbolos, ya que éstos sólo tienen efecto en la partitura para la cual fueron creados. Para que tengan efecto en todas las partituras, exporte la configuración personal ( **8.8 Configuración Personal™**).

Articulaciones por encima del pentagrama

En la escritura para algunos instrumentos, por ejemplo, percusión y música vocal, es preferible colocar siempre las articulaciones por encima del pentagrama. Sibelius realiza esta operación automáticamente con algunos instrumentos.

Si quiere forzar las articulaciones y colocarlas por encima del pentagrama, en otros tipos de pentagrama, active la opción **Articulaciones siempre por encima del pentagrama** en la pestaña **Notas y Silencios** del diálogo **Tipo de pentagrama** (accesible desde **Editar Instrumento** –  **8.14 Editar instrumentos**).

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Articulaciones** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de maquetación** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**) tiene algunas opciones fascinantes. Las cinco filas de casillas determinan el comportamiento de los 16 tipos de articulaciones:

- **Siempre encima:** la mayor parte de las articulaciones van debajo de las notas que llevan plicas

	.	↑	↓	—	⤴	^	o	+	∨	▭	◻	◌	⤵	⤶
Siempre encima	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Permitido en pentagrama	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
...dentro del inicio o final de una ligadura de expresión	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
...dentro del medio de una ligadura de expresión	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
...dentro de los grupos irregulares	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

en la parte superior; no obstante, algunas articulaciones (indicaciones de arco incluidas) se colocan encima de las notas independientemente de la dirección de las plicas. En algunos tipos de partituras (por ejemplo, jazz o música comercial) puede ser preferible mostrar todas las articulaciones encima del pentagrama – véase **Articulaciones por encima del pentagrama** arriba.

- **Permitido en el pentagrama:** la mayoría de las editoriales musicales incluyen los staccatos y tenutos en el pentagrama; algunas también incluyen los armónicos y unas pocas dibujan los acentos. No es recomendable poner otras articulaciones en el pentagrama, ya que en función del tipo de fuente utilizado, podrían no caber entre dos líneas del pentagrama y resultarían ilegibles.
- **...dentro del inicio o final de la ligadura:** hay varias convenciones para definir si algunas articulaciones o el extremo de una ligadura deben aparecer más cerca de la cabeza de nota. Por defecto, Sibelius sigue la convención más común: las articulaciones con staccato y tenuto deben ir dentro de la ligadura, y el resto de articulaciones deben ir fuera de la ligadura.
- **...dentro de la mitad de una ligadura:** convencionalmente, la mayor parte de articulaciones se colocan dentro del arco de la ligadura, pero en algunos casos, como las indicaciones de arco y fermatas (pausas), es preferibles colocarlas fuera de la ligadura. Estas opciones sólo son efectivas cuando la opción **Maquetación Magnética** está activada.
- **...dentro del grupo irregular:** al igual que con las ligaduras, hay varias convenciones para definir si algunas articulaciones o los corchetes deben aparecer más cerca de la cabeza de nota. Por defecto, Sibelius sólo coloca las indicaciones de arco y fermatas (pausas) fuera de los corchetes. Si el corchete de un grupo irregular coincide con el de una ligadura, las opciones

incluidas en ...dentro del grupo irregular son prioritarias sobre las de las ligaduras; esto es debido a que los corchetes de los grupos irregulares suelen estar naturalmente más cercanos a las notas.

Las opciones de Posiciones de articulaciones cuando estén cerca de la plica son:

Posición Horizontal

Posiciones de articulaciones cuando estén cerca de la plica:

Centrar los staccatos sobre la plica
pero centrar articulaciones en la cabeza de nota si se combinan con staccatos

en el mismo extremo

en extremos opuestos

Staccatos centrados en la mitad de la plica

Centrarlo todo respecto a las plicas

Centrarlo todo respecto a la cabeza de nota

- **Centrar los staccatos sobre la plica** es la opción predeterminada: coloca automáticamente cualquier articulación situada en el extremo de la plica de una nota; si la articulación más próxima es un staccato o staccatissimo, centra la articulación en la plica. Si las articulaciones están al final de la cabeza de nota, se colocan de la manera habitual.

Algunas editoriales musicales siguen la convención por la cual un staccato se coloca en el centro de la plica sólo si se trata de la única articulación en el extremo de la plica; si el staccato aparece combinado con cualquier otra articulación en el extremo de la plica, su posición será central. Para que Sibelius se encargue de este proceso, active la opción **en el mismo extremo**.

Otra convención menos habitual es la que la que coloca el staccato del extremo de la plica en el centro de la cabeza de nota si hay otra articulación presente en el extremo de la cabeza de nota. Para que Sibelius se encargue de este proceso, active la opción **en el extremo opuesto**.

- **Staccatos centrados en la mitad de la plica:** esta opción es idéntica a **Centrar los staccatos sobre la plica**, excepto que los centra entre la plica y la mitad de la cabeza de nota, si la articulación más próxima a la plica es un staccato o staccatissimo.
- **Centrarlo todo en las plicas:** centra las articulaciones con respecto a la plica, en lugar de la cabeza de nota, cuando la articulación está situada al extremo de la plica.
- **Centrarlo todo en la cabeza de nota:** hace que las articulaciones al extremo de la plica queden centradas con la cabeza de nota, a un lado de la plica.

Las opciones de Posición Vertical son:

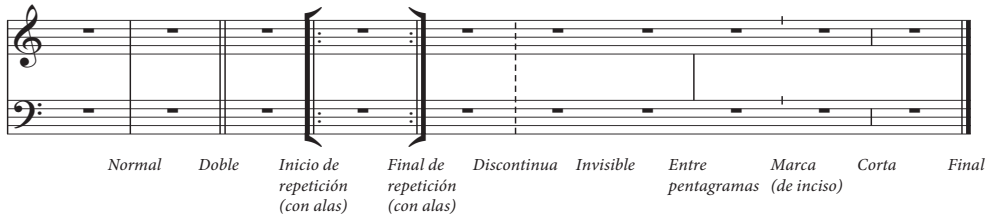
- **n espacios desde la cabeza de nota:** es la distancia a la articulación más próxima, cuando se colocan al final de la cabeza de nota o acorde. Si la articulación está obligada a salir fuera del pentagrama, la distancia será aún mayor.
- **n espacios desde la plica:** es la distancia correspondiente cuando las articulaciones están en el extremo de la plica.
- **n espacios entre articulaciones:** es la distancia entre las articulaciones cuando hay más de una articulación asociada a una nota
- **n espacios encima del pentagrama para articulaciones no permitidas en el pentagrama:** es la distancia entre la línea superior o inferior de un pentagrama y la articulación más oculta no permitida en el pentagrama

2. Notación

- Fermatas (pausas) en silencios de compás n espacios encima del pentagrama controla la distancia encima del pentagrama de fermatas en los silencios de compás. Normalmente, este valor debe ser el mismo que n espacios encima del pentagrama para articulaciones no permitidas en el pentagrama.
- La opción Nueva norma de colocación de articulaciones debe estar activada, ya que mejora la colocación de las articulaciones de manera sutil
- Permitir espacio adicional para acentos, marcatos, triángulos y staccatissimos en el pentagrama: cuando se activa esta opción, los acentos, marcatos, triángulos y staccatissimos no aparecen en el espacio adyacente a una nota en el medio de dos espacios del pentagrama; por el contrario, la articulación más cercana aparecer un espacio más alejada de la cabeza de nota. Esta opción sólo es efectiva si los acentos, marcatos, triángulos y staccatissimos están habilitados en Permitido en el pentagrama.
- Por regla general, la opción Permitir la inversión de articulaciones "siempre encima" debe permanecer desactivada. En las versiones anteriores de Sibelius era posible invertir las articulaciones que tenían la opción Siempre encima activada y colocarlas debajo del pentagrama; esta opción sólo existe para garantizar que las partituras creadas con versiones anteriores del programa tengan el mismo aspecto cuando se abran en esta nueva versión.
- La opción Permitir la división de las articulaciones situadas por debajo de la mitad de un corchete de grupo irregular debería permanecer activada. De este modo, Sibelius colocará las articulaciones que tengan activada la casilla ...dentro del grupo irregular dentro de la mitad del corchete del grupo irregular (es decir, no en la primera o última nota de un corchete de grupo irregular).

2.4 Barras de compás

Sibelius proporciona una amplia variedad de barras de compás, apropiadas para todo tipo de música, que podrá colocar al final o en medio de un compás:



Barras de compás al final del compás

No es necesario colocar barras normales al final de cada compás en la partitura: basta con añadir los compases, y las barras aparecerán automáticamente después de cada compás.

Es posible mover las barras de compás, arrastrándolas a la izquierda y derecha, o usando las teclas \leftarrow/\rightarrow (con Ctrl o \mathbb{X} para pasos mayores). Así va a poder modificar el espacio entre la última nota o silencio y la barra.

Para juntar dos compases no se puede borrar una barra de compás. La manera de hacerlo sería elegir un compás de duración doble con respecto a la indicación de compás existente (o crear un compás de duración irregular) para poder ajustar la música en un único compás. Del mismo modo, y para dividir un compás en dos, tendría que crear un nuevo compás de menor duración, en lugar de dibujar una barra de compás nueva.

Doble barra

Las Doble barras se emplean para indicar secciones nuevas.

Una doble barra, generalmente aparece al indicar un cambio de armadura, pero no con el cambio de compás o para que coincida con señales de ensayo, (a no ser éstas aparezcan al inicio de una nueva sección).

Otras barras de compás

Estas incluyen barras dobles, barras discontinuas, barras de música antigua, barras de repetición etc. Para crear una, seleccione la nota anterior a la barra que quiera colocar, y después elija entre los varios tipos de barra en **Crear** ▶ **Barra de compás**. Otra forma de hacerlo, sería colocar la barra con el ratón pulsando la tecla **Esc** para deseleccionar todo antes de crear la barra.

Para colocar una barra de compás en medio de un compás, introduzca la música primero, a continuación añada la barra entre dos notas o silencios determinados. (Si coloca la barra antes de la

música, no quedaría claro en qué parte exacta del compás se supone que debería ir). La barra de compás acabaría pegándose demasiado cerca de la nota consecutiva en el compás. Si sucede esto, seleccione la barra de compás y modifique el parámetro **X** en el panel **General** dentro de la ventana de **Propiedades** para cambiar su desvío.

Si la barra aparece en el medio de un compás que contiene un silencio de compás, entonces para una correcta notación, tendría que dividir el silencio de compás en dos silencios a cada lado de la barra de compás.

2. Notación

Es normal dividir un compás entre dos sistemas en el punto de una doble barra o doble barra de repetición (por ejemplo al final de una línea de un himno). Para hacer esto en Sibelius, cree dos compases irregulares más cortos y use una separación de sistema, para poder dividir la música en dos sistemas – [📖 2.5 Compases y silencios de compás](#) y [8.5 Separaciones y saltos de página](#).

Es posible copiar, arrastrar y borrar las barras de compás. Si borra cualquiera de estos otros tipos de barra al final de un compás (incluso una barra invisible), volverán a la forma original de barra normal.

Doble barra final

Cuando crea una partitura nueva, siempre va a aparecer un doble barra final en el último compás, pero si quiere, puede borrarla.

No hay ningún problema en colocar más de una doble barra final en una misma partitura, por ejemplo si está formada por más de un movimiento, canción o pieza.

Barras de repetición

Para crear dobles barras de repetición iniciales y finales, se hace del mismo modo como se crean las barras especiales. Para crear las indicaciones de 1ª y 2ª repetición (1ª y 2ª volta) lea más adelante la sección [📖 2.21 Líneas](#).

Para crear barras de repetición con alas, comunes en la escritura manuscrita de jazz, activar la opción **Alas en las barras de repetición** dentro de la página **Barras de compás** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**.

Para crear una barra de repetición doble, situada entre dos secciones repetidas,



coloque una barra de **Final de repetición** al final del primer compás y una barra de **Inicio de la repetición** al comienzo del segundo compás. Puede arrastrar y mover las dos barras de repetición dobles para acercarlas o separarlas si de verdad lo necesita.

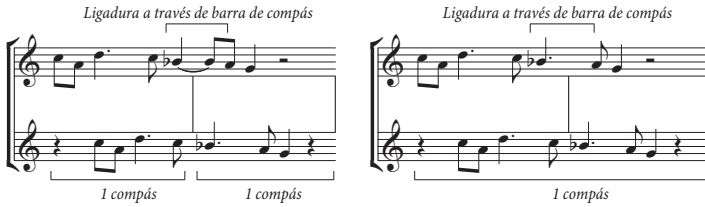
Barras de compás en música antigua

Sibelius incluye varios tipos de barras preparadas para la edición de música antigua. En la música vocal con anterioridad al uso de las indicaciones de compás, los editores utilizaban un método para ayudar a los cantantes actuales a comprender las divisiones métricas de la música: añadían barras de compás entre dos pentagramas (algunas veces llamados *mensurstriche*).

Para usar estas barras en su partitura, ajuste la opción **Tipo de barra de compás por defecto** a **Entre Pentagramas** dentro de la página **Barras de Compás** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘E**).

Otros editores prefieren la convención que considera que la música debe estar escrita como si las barras de compás estuvieran presentes, con notas ligadas a través de dos compases consecutivos (como muestra la imagen de la izquierda, a continuación), mientras que otros prefieren lo

contrario, o sea, que la escritura musical ignore la división métrica, y por tanto, las barras de compás (como lo muestra la imagen de la derecha, a continuación):



Sibelius une las notas con ligaduras, de manera automática, por lo que su música seguirá dicho parámetro predeterminado, y tendrá un aspecto como el del ejemplo a la izquierda. Si prefiere la otra convención, use compases irregulares donde fuera necesario para crear un solo compás de doble duración con respecto al original (☞ **2.5 Compases y silencios de compás**), después podrá añadir usted mismo la barra de compás en el lugar deseado.

También es posible crear barras de compás **Marca** y **Corta**, las cuales son útiles para la notación de canto llano:



Estas barras de compás son las más útiles en pasajes de música para un solo instrumento (o voz), pero puede utilizarlas en varios instrumentos si así lo desea.

Diseñar barras de compás propias

Aunque no es posible diseñar nuevos tipos de barras de compás para que aparezcan en el menú **Crear ▶ Barras de compás**, sí es posible modificar la apariencia de las barras de compás normales en un instrumento por una base de instrumento usando el diálogo **Configuración Personal ▶ Editar instrumentos** – ☞ **8.14 Editar instrumentos**.

Uniones de Barras

Sibelius une automáticamente los pentagramas en grupos de instrumentos similares (ver explicación). Sin embargo, es posible modificarlo de la siguiente manera:

- Busque un punto en la partitura, sin pentagramas ocultos para que pueda comprobar todas las barras de compás de una vez.
- Haga clic con cuidado en el extremo superior o inferior de una barra sencilla en la partitura (no es posible utilizar barras especiales para cambiar las uniones de barras de compás), aparecerá un punto de arrastre de color morado.
- Arrastre ese punto hacia arriba o hacia abajo en el sistema para aumentar o reducir el tamaño de la barra de compás. Esta acción afecta simultáneamente a todos los sistemas en la partitura.
- Al expandir o contraer las barras de compás hacia abajo en el sistema, podrá reorganizar la unión entre los distintos pentagramas de la manera que prefiera.

Uniones de barras

Para mayor claridad, los pentagramas normalmente están unidos por una sola barra para agrupar instrumentos similares. Estos grupos, a menudo, pero no siempre, reflejan la manera en que los pentagramas están agrupados con corchetes (📖 2.9 Corchetes y llaves).

En partituras orquestales, los pentagramas de las secciones de las maderas, metales, percusión y cuerda están normalmente unidos por barras de compás pero separados de las secciones adyacentes.

Los pentagramas vocales nunca se unen entre sí, ni a otros instrumentos. Los pentagramas para el mismo teclado están unidos entre sí, pero separados de los instrumentos adyacentes.

Para partituras con pocos instrumentos (como por ejemplo, un quinteto de viento), se usa una línea completa para evitar que resulte extraño.

Barras de compás invisibles

Se puede ocultar una barra al final de un compás y sustituirla por un barra de compás “invisible” en el menú **Crear** ▶ **Barra de compás**. La barra invisible aparece de color gris claro al activar la opción **Ver** ▶ **Objetos Ocultos** (comando de teclado **Ctrl+Alt+H** o **⌘+⌘H**), pero desaparece al desactivar dicha opción.

La aplicación principal de una barra invisible es poder utilizarlas en la notación de un compás dividido entre dos sistemas (lea **Compases divididos** a continuación). Como los compases a cada lado están todavía separados, hay tres problemas inevitables: algunos ritmos no pueden sobrepasar la barra invisible (puede que tenga que usar notas ligadas); la numeración de los compases estará desfasada en un compás después de la barra invisible (esto se puede corregir con un cambio de número de compás - 📖 **3.5 Números de compás**); y por último, los silencios de compás aparecerán como dos compases, uno a cada lado. Por tanto, utilice las barras invisibles con cuidado.

Si quiere ocultar todas las barras de compás de su partitura, cambie a **Invisible** el **Tipo de barra de compás por defecto** en la página **Barras de Compás** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**).

Si quiere ocultar todas las barras, por ejemplo en un solo pentagrama o en todos los pentagramas pertenecientes a una familia instrumental, vea **Ocultar barras de compás en sólo algunos compases** a continuación.

Ocultar barras de compás en sólo algunos compases

Para ocultar todas la barras de compás de una misma familia instrumental (donde todos los pentagramas están unidos por una barra continua), haga clic en el extremo superior o inferior de la barra para que aparezca el asa morada, y luego pulse **Borrar**. Para volver al estado original, haga clic en uno de los extremos de la barra de compás en un pentagrama adyacente, y arrástrelo a lo largo de los pentagramas sin barras de compás.

Para ocultar todas la barras de compás en un pentagrama en particular, defina primero un nuevo tipo de instrumento sin barras (📖 **8.14 Editar instrumentos**):


- Seleccione un compás en el pentagrama en el que desee ocultar las barras de compás
- Seleccione **Configuración personal** ▶ **Editar instrumentos**.
- Compruebe que el instrumento aparece seleccionado en el diálogo; pulse **Instrumento nuevo** y seleccione **Sí** cuando el sistema le pregunte si desea continuar
- En el diálogo **Instrumento nuevo**, modifique el término **Nombre** en los diálogos a uno fácil de recordar y pulse **Editar tipo de pentagrama**

- En la pestaña **General**, desactive la opción **Barras de compás** y pulse **Aceptar**
- Pulse **Aceptar** en el diálogo **Instrumento nuevo** y asegúrese de que su instrumento nuevo está bien configurado.
- Si no desea que haya barras de compás en un pentagrama en particular y a través de toda la partitura, compruebe que no hay nada seleccionado. Seleccione **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de instrumento**, elija el nuevo instrumento y pulse **Aceptar**. A continuación, pulse sobre el inicio del pentagrama en la primera página, a la izquierda de la barra de compás inicial.
- Si no desea que aparezca ninguna barra de compás en un pasaje determinado, seleccione el compás sobre el que desea que se produzca el cambio y pulse **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de instrumento**: Seleccione el instrumento nuevo y pulse **Aceptar**.

Barras iniciales de compás en sistemas de un pentagrama

En partituras para un instrumento solo, es costumbre dibujar las barras de compás iniciales al principio de cada sistema, a pesar de que normalmente las barras iniciales aparecen solamente al aparecer dos o más pentagramas por sistema. Para colocar una barra de compás inicial, active la opción **Barra de compás al principio de pentagramas individuales** en la página **Barras de compás** dentro del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**.

Compases divididos

A veces podría querer dividir un compás en dos mitades: la primera mitad al final de un sistema y la segunda al principio del sistema consecutivo. Para hacer esto, utilice **Plug-ins ▶ Otro ▶ Dividir compás** –  **6.1 Uso de los plug-ins**.

Como los compases divididos son en realidad dos compases separados por una barra invisible, las desventajas son las mismas que las de las barras invisibles (ver explicación anterior).

Opciones de las Normas de Diseño Musical

Las opciones de la página **Barras de compás** en la página del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘E**) permiten cambiar la barra de compás predeterminada en su partitura y utilizar cualquiera de los otros diseños. Esto es útil en partituras donde la mayoría de los compases son invisibles, con línea discontinua, entre pentagramas, etc.

También tiene la opción de usar alas en las dobles barras de repetición y ajustar el grosor de las líneas así como la distancia de separación entre las dobles barras, si es que tiene una necesidad irremplazable de hacerlo.

2.5 Compases y silencios de compás

 1.1 Introducción de notas, 2.24 Compases de espera.

Añadir compases al final de la partitura

Seleccione **Crear ▶ Compás ▶ Al final** (comando de teclado **Ctrl+B** o **⌘B**) para añadir sólo un compás al final de la partitura.

Para añadir muchos compases, mantenga pulsadas las teclas **Ctrl+B** o **⌘B** y tras un pequeño intervalo, se “auto-repetirá”.

Añadir compases en medio de la partitura

Elija la opción **Crear ▶ Compás ▶ Individual** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+B** o **⇧⌘B**), y después haga clic en el punto exacto de la partitura donde quiere añadir el compás.

Para añadir un compás después de otro con un objeto seleccionado ir a **Crear ▶ Compás ▶ Individual**.

Alternativamente, seleccione el punto de su partitura sobre el que desee añadir más compases, elija **Crear ▶ Compás ▶ Otro** (comando de teclado **Alt+B** o **⌘B**); introduzca el **Número de compases** que desee, pulse **Aceptar** y Sibelius creará los compases. Si no tiene nada seleccionado al hacer clic en **Crear ▶ Compás ▶ Otro**, el puntero del ratón cambiará de color para mostrar que está “lleno” de compases en blanco, y que ya puede hacer clic en la partitura para colocarlos.

Eliminar un compás por completo

Para eliminar un compás, selecciónelo, elija **Editar ▶ Eliminar compases** (comando de teclado **Ctrl+Supr** o **⌘-Supr**). Esta acción borra todo lo que esté escrito en el compás y elimina el propio compás de la partitura. Es posible eliminar varios compases de una vez, seleccionándolos primero como pasaje – véase **Selección de pasajes** en la página 63.

Eliminar un compás en un pentagrama

- Haga clic una vez en un espacio en blanco dentro del compás, para obtener el cuadrado azul de selección alrededor del mismo.
- Pulse **Eliminar** para convertirlo en un silencio de compás. Esto también elimina todos los objetos vinculados al pentagrama en ese compás (por ejemplo texto).

Para eliminar el contenido de varios compases en una operación o un compás en varios pentagramas, seleccione los compases y pulse **Eliminar** – véase **Selección de pasajes** en la página 63.

Crear compases irregulares

Un compás irregular es aquel cuya duración no está en correspondencia con la indicación del compás precedente. La anacrusa es un ejemplo común. Para crear un compás irregular:

- Seleccione **Crear ▶ Compás ▶ Otro** (comando de teclado **Alt+B** o **⌘B**).
- Seleccione **Irregular** en el diálogo que aparece a continuación.

- En la lista desplegable, elija uno o más valores de nota, y vaya añadiéndolos hasta crear la duración deseada, o introducirlos desde el teclado numérico de su ordenador (con la opción Bloq Num activada).
- Si quiere más de un compás de la misma duración, también puede especificar el **Número de compases**.
- Haga clic en **Aceptar**.
- Haga clic en el punto en la partitura donde quiere crear el compás o compases.

Compases de anacrusa

Algunas partituras a menudo comienzan con un *compás corto* (*compás de entrada*), conocido como *anacrusa*. La mejor forma de crearlos es junto con las indicaciones de compás (☞ **2.33 Indicaciones de compás**). Sibelius muestra automáticamente el número de partes correcto en la anacrusa, y divide los silencios que crea en función de los **Grupos de barras y silencios** de la indicación de compás. Si quiere introducir una anacrusa después de crear la indicación de compás:

- Primero, compruebe que no hay nada seleccionado pulsando **Esc**.
- Seleccione **Crear ▶ Compás ▶ Otro**
- Cree un compás de una longitud adecuada y pulse sobre el inicio de la partitura para colocarlo antes del primer compás completo.
- Seleccione la indicación de compás en el primer compás completo y pulse **Eliminar**, respondiendo **No** a la pregunta de si quiere escribir de nuevo los compases siguientes.
- Vuelva a crear la indicación de compás al inicio de la anacrusa nueva y asegúrese de que la opción **Reescribir compases** hasta la siguiente indicación de compás permanece desactivada (☞ **2.33 Indicaciones de compás**).
- Por último, utilice **Crear ▶ Otro ▶ Cambio de tipo de compás** para crear un cambio de tipo de compás 0 al inicio de la anacrusa (☞ **3.5 Números de compás**).

Cambiar la duración de los compases

Para cambiar la duración de los compases al cambiar de indicación de compás, consulte el apartado ☞ **2.33 Indicaciones de compás**

Para cambiar la duración de un compás en particular (por ejemplo crear o borrar notas en él) y dejar intacta la escritura musical, haga lo siguiente:

- Cree un compás irregular de la duración deseada (ver a continuación), justo antes o después del compás en cuestión.
- Copie la música que quiere conservar como pasaje (☞ **1.9 Selecciones y pasajes**).
- Borre el compás original.

Crear un silencio de compás en una voz

- Seleccione una nota o silencio en el compás
- Pulse **N** para que aparezca el símbolo de intercalación de la nota de entrada
- Vaya a la segunda página del Teclado flotante (comando de teclado **F8**)

2. Notación

- Seleccione la voz en la que desea situar el silencio, mediante los botones de la parte inferior del Teclado flotante (comando de teclado **Alt+1-4** o **⌘-1-4**)
- Seleccione el botón de silencio de compás (comando de teclado **0**).

Este proceso puede ser utilizado tanto para crear un silencio de compás en una voz que no existía previamente, como para convertir las notas en un compás de silencio, solamente en una voz. Sin embargo, sólo va a borrar notas o silencios, dejando el resto de los objetos inalterados. Si quiere borrar texto, líneas y otros objetos más, seleccione el compás y pulse **Eliminar**.

Tenga en cuenta que un silencio de compás no es lo mismo que un silencio de redonda. Los silencios de compás están centrados con respecto al compás, mientras que los silencios de redonda se sitúan a la izquierda del compás, en el mismo lugar donde se escribe una nota de redonda, como se muestra a la derecha.



Eliminar un símbolo de silencio de compás

Los compases en blanco son útiles a la hora de poner algo más en el compás, tal como un símbolo especial o de broma. Seleccione el símbolo de silencio de compás y elija **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⌘+⌘H**); el silencio de compás aparecerá en color gris si la opción **Ver ▶ Objetos ocultos** está activada; de lo contrario, permanecerá oculta. Si la música está escrita para dos voces, pulse **Eliminar** en primer lugar para suprimir el compás y restaurar el silencio de compás.

Si quiere silencios de compás en blanco a lo largo de toda la partitura, desactive la opción **Mostrar silencios de compás** en la página **Silencios de Compás** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Maquetación**.

Modificación de la anchura de un silencio de compás

Simplemente tiene que mover la barra de compás al final.

Silencios de compás de cuadrada

En 4/2 y otras indicaciones de compás en donde la longitud del compás equivale a una corchea, Sibelius muestra un silencio de compás de cuadrada en lugar de un silencio de compás normal. Si prefiere que Sibelius muestre los silencios de compás normales en todas las indicaciones de compás, desactive la opción **Usar silencios de compás de cuadrada en 4/2** en la página **Silencios de compás**, dentro del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de diseño musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**).

Mover un símbolo de un silencio de compás

(Sólo es necesario cuando utilice dos o más voces.)

Simplemente seleccione el símbolo del silencio de compás y pulse las teclas **↑** o **↓**. Sibelius no le permite mover un silencio de compás hacia la derecha porque, en realidad, no es necesario.

Si pulsa **Ctrl+↑/↓** o **⌘↑/↓** los silencios de compás se moverán en un espacio y medio, que es justo la distancia entre dos líneas en pentagramas de tablatura de guitarra, ligeramente grande.

Compases divididos

A veces podría querer dividir un compás en dos mitades: la primera mitad al final de un sistema y la segunda al principio del sistema consecutivo. Para hacer esto, utilice **Plug-ins ▶ Otros ▶ Dividir compás** – véase **Dividir compás** en la página 579.

Pausa general

Una pausa general es un silencio en todos los instrumentos, con una duración mínima de un compás. Para mayor claridad, se recomienda escribir **G.P.** encima del compás en cuestión usando un estilo de texto de sistema como **Tempo**.

2.6 Grupos de barras

2.7 Posiciones de barras, 2.8 Barras de silencios y corchetes pequeños.

La barras de corchete son líneas gruesas utilizadas para agrupar notas de corta duración. Sibelius agrupa las notas automáticamente, aunque es posible modificar y ajustar las barras a voluntad.

Puede ajustar las barras en varios compases a la vez, o cambiarlas nota por nota, incluyendo notaciones especiales como barras atravesando dos pentagramas.

Cambiar grupos de barras

Sibelius decide de manera sensible el grupo de barras predeterminado de acuerdo con la métrica, pero también dependiendo del contexto musical en particular, pudiendo preferir un tipo de grupo con respecto a otro. Puede cambiar los grupos tanto para indicaciones de compás nuevas o en pasajes musicales ya existentes.

- Para cambiar los grupos de barra al crear una indicación de compás nueva, vaya a **Crear ▶ Indicación de Compás** (comando de teclado T), seleccione el compás que quiera crear y pulse sobre la opción **Grupos de Barras y Silencios**.
- Para cambiar los grupos de barra en la música existente, vea **Reajustar grupos de barras** a continuación.

En cualquier caso, aparecerá un diálogo con las siguientes opciones:

Grupos de Barras y Silencios

Grupos

Esta ventana permite definir la agrupación de las notas con barras de corchete y silencios después de esta indicación de compás.

	Nº de notas/silencios en cada grupo	Total por compás
Agrupar corcheas como:	<input type="text" value="4,4"/>	8
<input type="checkbox"/> Agrupar semicorcheas de otra manera:	<input type="text" value="4,4,4,4"/>	16
<input type="checkbox"/> Subdividir sus barras secundarias:	<input type="text" value="4,4,4,4"/>	16
<input type="checkbox"/> Agrupar fusas de otra manera:	<input type="text" value="8,8,8,8"/>	32
<input type="checkbox"/> Subdividir sus barras secundarias:	<input type="text" value="4,4,4,4,4,4,4,4"/>	32

Barras sobre grupos irregulares

Separar los grupos irregulares de las notas adyacentes

Puede editar los grupos de barras con distintos valores de nota independientemente. Los grupos de barras están representados por el número de notas en cada grupo, separado por comas, y la suma de dichos números tiene que corresponder con el número que está en la columna **Total por Compás** situada junto al recuadro.

Por ejemplo, en un compás de 4/4 podría ajustar la opción **Agrupar las corcheas** de la siguiente manera:



Cuando edite los grupos de barra para un valor de nota, los valores más cortos a menudo adoptan el mismo esquema de división de grupos (excepto en 4/4, donde las corcheas están ajustadas para agruparse en dos grupos de cuatro, lo que supone un caso especial - vea a continuación). Esto significa que grupos de corchea de, por ejemplo, 5,2,1 producirían grupos de semicorchea de 10,4,2.

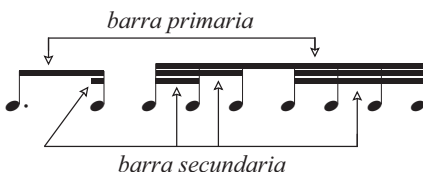
Si lo desea, puede cambiar este comportamiento y ajustar otras opciones en el diálogo **Agrupar los grupos de semicorcheas de otra manera** y también **Agrupar los grupos de fusas de otra manera**. De nuevo, tiene que asegurarse que los grupos de barra sumados entre sí completan el número indicado en la columna **Total por compás**. Usando nuestro ejemplo de 4/4 otra vez, éstas son algunas de las posibilidades:



Para cualquier indicación de compás con un denominador mayor que 8 (por ejemplo, 9/16, 15/32, etc), el valor más largo de nota que se puede ajustar es el representado por el denominador; por ejemplo, en el caso de 9/16 no se pueden ajustar grupos de barra de corchea; éstas aparecerán agrupadas en parejas de dos como valor predeterminado. En el compás de 15/32 tampoco se pueden ajustar grupos de semicorchea: quedarán agrupadas igual que las corcheas.

Barras de corchete primarias y secundarias

Las barras de corchete primarias están colocadas lo más alejadas de las cabeza de nota. Las barras secundarias son el resto, por ejemplo:




2. Notación


Las notas agrupadas con barras secundarias (que a partir de ahora las llamaremos subgrupos) deberían siempre indicar el ritmo de la manera más clara posible; esto se consigue al separar los subgrupos de acuerdo con la unidad métrica más pequeña del pulso. En compases de subdivisión binaria, los subgrupos suelen aparecer cada dos corcheas, y en compases de subdivisión ternaria, cada tres corcheas. Sibelius realiza estas complejas operaciones, pero al mismo tiempo permite definir subgrupos en los diálogos **Grupos de barras y silencios** y **Reajustar Grupos de barras**, en caso necesario.

Para definir los subgrupos, active la opción **Subdividir sus barras secundarias** con el valor de semicorchea y/o fusa. A continuación, escriba los subgrupos separados con comas, asegurándose de que la suma total coincida con el número de **Total por compás**. En el ejemplo siguiente, en un compás de 6/8 podría subdividir las barras secundarias de la manera siguiente:

Agrupar corcheas como:
3,3



Subdividir sus barras secundarias:
2,2,2,2,2,2



Sibelius sólo le permite a las corcheas ser barras primarias, esto es: una sola barra. En algunas situaciones, puede que necesite una semicorchea como barra primaria. En este caso, añada la barra adicional usando la línea disponible en el diálogo **Crear ▶ Línea** (📖 **2.21 Líneas**).

Reajustar grupos de barras

Para reagrupar notas con barras, simplemente seleccione un pasaje, luego **Notas ▶ Reajustar grupos de barras** y, a continuación, aparecerá un diálogo. Si quiere ajustar las barras con los valores predeterminados de Sibelius para dicha indicación de compás, simplemente hacer clic en **Aceptar**, sin hacer más operaciones. Si quiere reagrupar las notas a su manera personal, puede cambiar los parámetros en el diálogo (consulte la sección **Cambiar grupos de barras** en este capítulo, para más detalles), y luego haga clic en **Aceptar**.

Los parámetros que haya elegido en el diálogo **Notas ▶ Reajustar Grupos de Barras** no son fijos en toda la partitura, después de haber sido aplicados. Si edita el valor de las notas en un compás que haya reajustado, los grupos de barra se comportarán de acuerdo con los parámetros de la indicación de compás en uso. Si fuera el caso, puede crear una nueva indicación de compás con los valores de grupo que desee y pulsar en **Sí** cuando aparezca un mensaje preguntándole si quiere que los compases siguientes se escriban de nuevo. A continuación, después de colocar y editar las notas, borre la indicación de compás (esta vez, la respuesta al mismo mensaje anterior es **No**).

Reutilizar grupos de barras

Si al crear un grupo de barras lo ha ajustado para una indicación de compás (por ejemplo, 7/8), los grupos seguirán activos durante los compases siguientes hasta el siguiente cambio de indicación de compás. No obstante, otras indicaciones de compás de 7/8 que pueda haber en la misma partitura no tendrán los mismos grupos de barras: los grupos de barras sólo afectan a esa única

indicación de compás. Sin embargo, si desea que otras indicaciones de compás de 7/8 de la misma partitura utilicen el mismo grupo de barras, sólo tiene que copiar la indicación de compás.

Si quiere que algunos compases 7/8 utilicen un grupo de barras (por ejemplo, 2+2+3) y otros usen otro distinto (por ejemplo, 3+2+2), cree dos indicaciones de compás de 7/8 con grupos diferentes, luego cópielos en los compases o pasajes relevantes, introduzca la música y por último borre las indicaciones de compás superfluas (seleccione **No** cuando Sibelius le pregunte si desea volver a escribir la música).

Editar grupos de barras

Para ajustar los grupos de barras en notas específicas, en lugar de aplicarlas a lo largo de toda la partitura o pasaje, use los botones de la tercera página del Teclado flotante (comando de teclado F9). Seleccione la(s) nota(s), nota(s) de adorno o silencio(s) que desee ajustar y elija el botón apropiado..



Sirve para separar la barra de la nota previa



Sirve para juntarse a las nota anteriores y posteriores



Final de la barra actual (por ejemplo separa la barra de la siguiente nota)



Sirve para separar la nota seleccionada de las que están a cada lado



Junta a la nota anterior con sólo una única barra primaria.

Barras de corchete cruzando barras de compás, Separación de sistema y saltos de página

Para unir con una barra una nota a la nota anterior, situada en el compás precedente, seleccione la tercera página del Teclado flotante (comando de teclado F9) y pulse 8 en el teclado numérico.

Si resulta que una barra de corchete en una barra de compás cae en una separación de sistema o salto de página, Sibelius permite que la barra continúe a lo largo del salto, tal como se muestra en el ejemplo que sigue a continuación, extraído de la parte de clarinete bajo de la obra de Stravinsky *Petrouchka*:



Para hacer que una barra atraviese una barra de compás, incluidos saltos de página y separaciones de sistema, use la tecla F10 del Teclado flotante para ajustar la última nota al final del salto o

2. Notación

separación a Inicio de barra (comando de teclado 7 en el Teclado flotante), a Mitad de barra (comando de teclado 8 en el Teclado flotante), y la primera nota del siguiente sistema a Mitad de barra (comando de teclado 8 en el Teclado flotante) o Final de barra (comando de teclado 9 en el Teclado flotante).

Si necesita ajustar el ángulo de la barra, mueva el punto de arrastre de la plica de la nota situada más a la derecha en el grupo de barras *antes* de la separación o salto, y el punto de arrastre de la plica de la nota más a la derecha del grupo *después* del salto. Si no utiliza posiciones ópticas de la barra (véase **Opciones de las Normas de diseño musical** en la página 115), el ajuste de la longitud de la plica de las notas al principio del grupo también tendrá efecto sobre la inclinación de la barra. Si una barra que atraviesa el pentagrama está agrupada a una única nota después del salto o separación, su barra será horizontal.

Barras de grupos irregulares

Normalmente, cuando un grupo irregular aparece dentro de un grupo de barras se une a las otras notas del grupo (a menos que las notas del grupo irregular sean de la misma duración que las notas en cada uno de los lados). No obstante, quizás prefiera separar siempre los grupos irregulares de las notas en cada lado para conservar el ritmo tan claro como sea posible..

La opción **Separar los grupos irregulares de las notas adyacentes** (normalmente activado por defecto) accesible dentro del diálogo **Grupos de barras y silencios**, controla este comportamiento. El siguiente ejemplo muestra este efecto:



*Desactivada
(por defecto)*

Activada

Barras de corcheas en grupos de 4

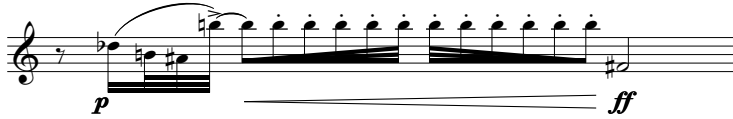
Por defecto, Sibelius une las barras de corcheas en grupos de cuatro en compases de subdivisión binaria (por ejemplo 2/4, 4/4, 2/2). Si hay cuatro corcheas consecutivas que aparezcan dentro de la división de partes del compás, se unirán todas juntas mediante una barra. Sin embargo, Sibelius romperá automáticamente los grupos de barra si el ritmo dentro del grupo cambia, por ejemplo





Si quiere cambiar este comportamiento, defina nuevos grupos de barra (por ejemplo ajustando la opción **Agrupar las corcheas en subgrupos de 2,2,2,2** etc.) cuando quiera crear la indicación de compás o cuando seleccione la opción **Notas ▶ Reajustar Grupos de Barras** para restablecer los grupos de barra de un pasaje existente. Además, Sibelius no aplica esta regla cuando la opción **Barra sobre los silencios** (en la página **Barras y Plicas** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**) está activada (**2.8 Barras de silencios y corchetes pequeños**).

Barras convergentes

En música contemporánea, ciertas barras adicionales ‘se abren’ a partir de una barra simple para indicar un *accelerando* o *ritenuto*:



Para crear una barra convergente, seleccione la primera nota de un grupo o sub-grupo de barras, vaya a la tercera página del teclado flotante (comando de teclado F9) y seleccione el tipo de barra convergente deseado: pulse  (comando de teclado O) para una barra de *accelerando* o  (comando de teclado .) para una barra de *ritenuto*.

Las barras convergentes no sonarán como un *accelerando* o un *ritenuto*: si desea conseguir una reproducción mucho más aproximada, pruebe a usar grupos irregulares secundarios con corchetes ocultos – véase **Grupos irregulares secundarios** en la página 233.

Ocultar barras y corchetes

Para ocultar cualquier barra, selecciónela primero (no la cabeza de nota) y elija la opción **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado Ctrl+Mayús+H o ⌘+H). Como sucede con otros objetos, las barras ocultas aparecerán en gris claro si la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** está activada (comando de teclado Ctrl+Alt+H o ~+H), y serán invisibles si está desactivada.

También puede ocultar corchetes, en corcheas, por ejemplo, de la misma manera: seleccione el corchete simple y active la opción **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar**. Si tiene notas agrupadas en barra con corchetes rítmicos (es decir, una corchea con puntillo seguida de semicorchea), puede incluso ocultar este corchete con independencia de la barra principal.

Ocultando por ejemplo, la barra de un par de corcheas no las convierte en negras – ¡sólo hace que parezcan dos negras pero, en realidad, siguen siendo corcheas!

Opciones de las Normas de Diseño Musical

La página **Barras y Plicas** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** contiene todas las opciones relativas a las posiciones y apariencia de las barras: Las opciones de **Posiciones de barras** se explican en página 115, y las de **Barras de silencio** se explican en página 118.

Por otro lado, las opciones que ofrece **Apariencia de barra** no necesitan explicación: controlan el grosor y separación de las líneas de barra, y deciden si los grupos de notas con barra pueden empezar con un silencio.

Quizás, la opción más destacable es la llamada **Barras francesas**, en la que las plicas de las notas en un grupo de barras sólo tocan la barramás interior, tal como se muestra a la derecha. Esta convención se usa especialmente en música publicada en Francia, y de ahí su nombre.



2.7 Posiciones de barras

2.6 Grupos de barras, 2.8 Barras de silencios y corchetes pequeños.

Las barras se colocan verticalmente encima o debajo del pentagrama siguiendo un conjunto de normas complejo que garantizan la máxima legibilidad: en términos comunes, una barra tiene un ángulo que depende de la forma de las notas en el grupo de barras; dicho ángulo es determinado por la posición de cada extremo, el cual debe colocarse asociado a una línea del pentagrama.

El conjunto de normas seguido por Sibelius se rige por la Posiciones de barras ópticas; afortunadamente no hay que preocuparse por las posiciones de las barras a menos que el usuario lo considere realmente necesario. No obstante, si desea ajustar las posiciones de las barras (una a una o en toda la partitura), Sibelius ofrece un control absoluto.

Ángulos de barra


En ocasiones puede que quiera ajustar el ángulo o posición de la barra, sea para evitar que tropiece con una nota de adorno u otro obstáculo, o porque como editor musical tiene su propia opinión sobre cómo las barras deberían colocarse. Si desea ajustar varias barras, es preferible configurar las **Normas de diseño musical para barras** (vea **Opciones de las Normas de diseño musical** a continuación) para poder controlar los ángulos de las barras en masa.

Para mover una barra, aumente el tamaño de la partitura, para poder ver todo más con más detalle, y simplemente arrástrela hacia arriba o hacia abajo con el ratón. Al arrastrar el extremo izquierdo, alterará la altura de ambos extremos de la barra, y al arrastrar el extremo derecho, alterará el ángulo. En vez de arrastrar con el ratón, puede teclear \uparrow o \downarrow . **Ctrl**+ \uparrow/\downarrow o $\#$ \uparrow/\downarrow mueve la barra en saltos de 0,25 espacios. También es posible realizar ajustes rápidos al ángulo de barra seleccionando la propia barra y arrastrándola hacia arriba o hacia abajo, lo cual tiene el mismo efecto que arrastrar el extremo izquierdo de la barra.


Para ajustar una barra de nuevo a su posición normal, seleccione **Notas** ▶ **Restablecer ángulos de plicas y barras**. También puede aplicar esta opción a un pasaje seleccionado o a una selección múltiple.

La acción de ajuste de los ángulos de barra tiene exactamente el mismo efecto que ajustar el tamaño de las plicas vinculadas a dichas barras.

Nivel de barras

En algún tipo de música (por ejemplo percusión) se acostumbra a utilizar barras sin ángulo, o sea, siempre horizontales. Sibelius siempre produce barras rectas en pentagramas de percusión como valor predeterminado, pero si quiere puede usar esta convención para otros instrumentos y editar el instrumento en cuestión usando **Configuración Personal** ▶ **Editar instrumentos**. En el diálogo **Editar instrumentos**, pulse **Editar tipo de pentagrama** y habilite la opción **Barras siempre horizontales** en la página **Notas y Silencios** –  **8.14 Editar instrumentos**.

Inversión de barras

Para mover las barras situadas por encima de un grupo de notas hacia abajo, por debajo de las cabezas de notas, es decir, para invertir la dirección de las plicas en todas las notas a lo largo de la barra de corchete, seleccione cualquier nota del grupo (con una basta) e inviértalo con **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado X);  **2.30 Plicas y líneas adicionales** si no lo tiene del todo claro. Para volver a la posición original, invierta de nuevo la *misma nota*, o seleccione el grupo de notas y active la opción **Notas ▶ Restablecer las posiciones de plica y barra**.

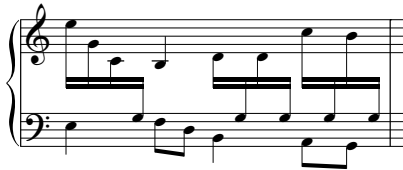
Si la opción **Editar ▶ Invertir** no funciona con una nota con barra, seleccione todas las notas con la misma barra y elija **Notas ▶ Restablecer las posiciones de plica y barra**. A continuación, invierta solamente la primera nota.

Invertir barras fraccionarias

En ocasiones, una barra fraccionaria en un grupo de notas unidas con barras de corchetes acabará apuntando hacia la izquierda cuando la quería apuntando hacia la derecha, o viceversa. Para invertir el sentido, seleccione la nota, y active la opción **Invertir barra fraccionaria** en el panel **Notas** de la ventana **Propiedades**.

Barras atravesando pentagramas

La música para instrumentos de teclado normalmente contiene notas con barras moviéndose entre ambas manos, como este ejemplo:



Para obtener este resultado:

- Introduzca toda la música primero, sobre aquel pentagrama que contiene un mayor número de notas que cruzan entre ambas manos, en este caso, el pentagrama superior:



- Seleccione las notas que deberían atravesar y cruzar hasta el pentagrama inferior (preferiblemente como una selección múltiple); en este caso, las notas Si y Sol con líneas adicionales
- Desplácelas al pentagrama inferior mediante **Notas ▶ Notas atravesando pentagrama ▶ Mover al pentagrama inferior** (comando de teclado Ctrl+Mayús+⇩ o ♠♯⇩).

Obviamente, la opción **Notas ▶ Notas atravesando pentagrama ▶ Mover al pentagrama superior** (comando de teclado Ctrl+Mayús+⇧ o ♠♯⇧) desplaza las notas al pentagrama superior.

2. Notación


En el caso de que se haga un lío, también puede usar **Notas ▶ Notas** **atravesando pentagrama ▶ Mover al pentagrama original**.

- Es posible colocar barras por encima de ambos pentagramas (como en la primer grupo de la imagen superior) o entre los pentagramas (como en el último grupo de barras) simplemente invirtiendo las direcciones de las plicas donde sea apropiado con la opción **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado X).

No aplique esta acción arrastrando las plicas al otro lado de las cabezas, ya que no conseguirá el efecto deseado.

- En la primera imagen anterior, las plicas de las tres últimas notas graves en el lado izquierdo también fueron invertidas para evitar colisiones con las notas **atravesando pentagramas** desde el lado derecho.

Tenga también en cuenta que:

- No es necesario que las notas tengan barras para poderlas cruzar al pentagrama adyacente. También es posible cruzar silencios de un pentagrama a otro.
- Para poder cruzar notas, éstas tienen que pertenecer al mismo instrumento.
- Puede **atravesar** notas a lo largo de *tres* pentagramas si introduce las notas en el pentagrama intermedio, y luego cruza las notas al pentagrama inferior y superior. (¡No es necesario que las notas permanezcan en el pentagrama intermedio!)
- Las notas que cruzan a otro pentagrama no afectan las voces de este pentagrama en absoluto. ¡Un pentagrama puede incluso contener cuatro voces más otras notas sucesivas, que provienen de otro pentagrama!
- Las notas se tratan en muchos aspectos como si estuvieran en el pentagrama original. Por ejemplo, si transporta un pasaje en el pentagrama original, también se transportarán todas las notas que pertenecen a dicho pentagrama, cruzadas o no.
- En algunas circunstancias puede encontrar alteraciones redundantes al cruzar las notas a otro pentagrama. Simplemente seleccione las alteraciones en cuestión y ocúltelas para solucionar este problema –  **2.1 Alteraciones**.

Barras entre notas del mismo pentagrama

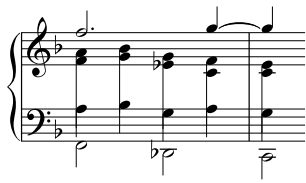


En las partituras antiguas, en particular para violín, si un grupo de notas es muy bajo y seguidamente muy alto (o viceversa), puede observarse una barra común en medio de las notas con algunas plicas hacia arriba y otras hacia abajo (véase imagen superior izquierda).

Para conseguir esto, introduzca las notas como de costumbre, seleccione la barra, que estará por encima o por debajo del grupo, y arrástrela (o use las flechas del teclado) hacia arriba y hacia abajo hasta colocarla entre las notas. Para ajustar el ángulo de la barra, seleccione el extremo derecho y arrástrelo con el ratón o empújelo con \uparrow/\downarrow .

Acordes divididos entre pentagramas

Es común en la música para teclado dividir las notas del mismo acorde entre los dos pentagramas:



Para conseguir esto, escriba cada nota del acorde dividido en el pentagrama que aparece, usando una voz adecuada. Por ejemplo, en el caso de la partitura que se muestra, ponga las notas agudas de los acordes divididos en la voz 2 en el pentagrama superior, y las notas del bajo de la voz 1, en el pentagrama inferior. A continuación use **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado X) para

mover hacia abajo las plicas de las notas en el pentagrama inferior. Finalmente, arrastre el final de cada plica en la mano derecha hacia abajo para que encuentre las plicas de las notas de la mano izquierda.

En el caso de acordes con notas de duración inferior a una negra, oculte los corchetes o barras tras seleccionarlos y pulsar **Ctrl+Mayús+H** o **⇧⌘H**; después alargue las plicas invirtiéndolas mediante **Editar ▶ Invertir** (sólo si fuera necesario) para que encuentren el resto del acorde.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Barras y Plicas** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** permite controlar las posiciones y apariencia de las barras (véase página 111).

La mayoría de opciones de **Posiciones de barras** sólo son aplicables si está activada la opción **Posiciones de barras ópticas**. (Si desactiva la opción **Posiciones de barras ópticas**, las barras se colocarán de acuerdo con las normas usadas en la versión Sibelius 3 y anteriores, lo cual no es conveniente).

Si el intervalo entre la primera y última nota de un grupo no es mayor de una octava, puede especificar un “ángulo” ideal para cada intervalo en **Ángulo de intervalo por defecto**. En el caso de algunas barras, este ángulo tiene que ajustarse debido a que las barras no pueden aparecer en ciertas posiciones, como por ejemplo, entre dos líneas del pentagrama. Asimismo, si dos notas están muy juntas y producen una barra muy pronunciada, puede que tenga que reducir el ángulo hasta el valor especificado en **Ángulo máximo de barra: hasta 1 octava, 1 en n** .

Ángulo máximo de barra: 1 en n controla el ángulo para intervalos mayores de una octava. La barra sigue el ángulo entre la primera y la última cabeza de nota, siempre que la pendiente no sea más pronunciada que la de este valor.

Si las notas en medio de una barra se tuercen hacia la barra, produciendo una forma cóncava, es normal que la barra sea horizontal. Puede controlarlo mediante **Horizontal si las notas medias sobresalen en n espacios** (que especifica la distancia que tiene que sobresalir una nota por una línea imaginaria entre la primera y última nota para que la barra se vuelva horizontal). Por defecto, esta misma regla también se aplica a los grupos de barras que incluyen silencios en medio de los grupos (desactive la opción **También para silencios medios** si desea excluir las barras de silencio y decidir si la barra debería ser horizontal).

Evitar triángulos evita triángulos en grupos de corcheas. Los tres lados de estos triángulos blancos son una barra, una plica y una línea de pentagrama, y se cree que a algunos editores musicales les parecen irritantes. Otros editores les prestan muy poca atención: para evitarlos es

2. Notación

necesario alargar las plicas, lo cual para algunos es peor que los propios acñamientos. En consecuencia, esta opción es completamente opcional.

La longitud de las plicas especificada en **Longitud por defecto de plicas con barra** suele ser menor que la de las notas normales (que además se verán más acortadas todavía en el caso de notas muy agudas o muy graves). No obstante, esta longitud se ve alterada por el hecho que si es necesario las plicas serán alargadas para mover la barra hasta una posición adecuada. Puede controlar más todavía la longitud de las barras usando **Longitud mínima *n* espacios** en la parte inferior de la página, que afecta tanto a las notas con y sin grupos de barras.

Por defecto, las barras que atraviesan los pentagramas son siempre horizontales (suponiendo que la opción **Posiciones de barras ópticas** esté activada), y se colocan entre dos pentagramas. Si desea que las barras que atraviesan pentagramas tengan un ángulo, tendrá que arrastrarlas una a una.

La opción **Usar recuadros mas precisos para Maquetación Magnética** aumenta la precisión de encuadre de los objetos con formas irregulares; por ejemplo, barras de corchetes, corchetes, reguladores, etc. Con la opción desactivada, Sibelius sólo utiliza cuadros rectangulares, lo cual genera posiciones incorrectas de las articulaciones y las ligaduras de expresión. Por lo tanto, se recomienda encarecidamente dejar esta opción activada en todas las partituras que utilicen la opción Maquetación Magnética

2.8 Barras de silencios y corchetes pequeños

📖 2.6 Grupos de barras, 2.7 Posiciones de barras.

A veces, el barrado de las notas separadas por silencios puede facilitar la lectura de las figuras rítmicas. En algunas partituras modernas, las barras de silencios incluyen los llamados “corchetes pequeños” (también conocidos como “medias plicas”), que son plicas cortas que van desde la barra hasta el silencio (o que acaban justo antes del silencio). En caso necesario, Sibelius puede crear barras de silencios con corchetes pequeños automáticamente, tanto en el interior de un grupo barrado como en sus dos extremos.

Barras sobre silencios

En la página **Barras y plicas de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical** puede determinar la forma en que Sibelius debe realizar el barrado sobre los silencios. Dispone de las siguientes opciones:

- **Barra desde y hacia silencios** permite que un grupo barrado empiece y/o acabe con un silencio
- **Barras por encima de silencios** evita que los silencios produzcan una ruptura en un grupo barrado si aparecen en el interior del grupo.

Aquí tiene algunos ejemplos de estas opciones en acción:



Observará que las barras de los grupos que empiezan o acaban con un silencio siempre son horizontales, independientemente de las alturas de las notas incluidas bajo la barra. Si aparece un silencio en la mitad de un grupo barrado pero no al inicio o al final del grupo, el ángulo de la barra seguirá el perfil de las notas, como ocurre habitualmente.

En el caso de que haya muchas notas en líneas adicionales por encima o por debajo del pentagrama en pasajes de una sola voz, Sibelius colocará los silencios en el centro del pentagrama de la forma habitual y evitará que las barras entren en colisión con los silencios. En consecuencia, las plicas serán más largas de lo normal, como puede ver en la imagen de abajo a la izquierda. Si mueve el silencio (para lo cual debe seleccionarlo y pulsar las teclas ↑/↓), la barra se desplazará automáticamente de manera que las plicas mantengan la longitud adecuada, tal como puede ver en la imagen de abajo a la derecha.



Si no desea que Sibelius realice estas acciones automáticamente, desactive la opción **Ajustar longitud de plicas** para evitar barras de silencios en la página **Barras y plicas de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**. Sin embargo, tenga en cuenta que al

2. Notación

desactivar esta opción es posible que algunas barras entren en colisión con los silencios colocados en el interior de un grupo barrado.

Cuando un grupo barrado incluye silencios de la misma duración que las notas que los rodean, algunas editoriales prefieren romper la barra secundaria por encima o por debajo del silencio:



Por defecto, Sibelius produce el resultado mostrado arriba a la izquierda, pero si prefiere la alternativa mostrada arriba a la derecha, active la opción **Romper barras secundarias** en la página **Barras y plicas de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**.

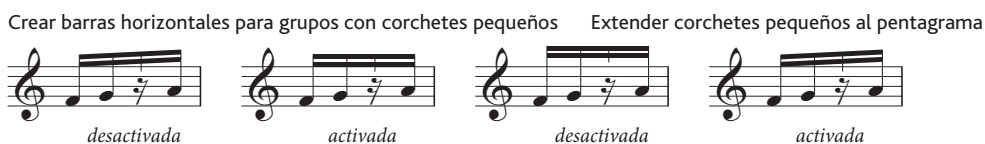
Edición de barras sobre silencios

Puede ajustar el tipo de barrado sobre cada silencio individualmente con los botones de la tercera página del Teclado flotante (comando de teclado F9), independientemente de si las opciones **Barra por encima de silencios** y **Barra desde y hacia silencios** están activadas o no. Para más detalles sobre el funcionamiento de estos botones del Teclado flotante, vea página 109.

Para restablecer el estado predeterminado de un silencio barrado, selecciónelo y ejecute **Maquetación** ▶ **Restablecer diseño**.

Corchetes pequeños

Si desea utilizar corchetes pequeños en su partitura, active la opción **Usar corchetes pequeños en barras de silencios** en la página **Barras y plicas de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**. Las restantes opciones asociadas al uso de corchetes pequeños son las siguientes:



- **Crear barras horizontales para grupos con corchetes pequeños** hace que Sibelius siempre dibuje barras horizontales si en un grupo barrado se utiliza un corchete pequeño.
- Si activa la opción **Extender corchetes pequeños al pentagrama**, los corchetes pequeños se alargarán hacia el pentagrama hasta llegar a los silencios a los que pertenecen. Por defecto, Sibelius no permite que un corchete pequeño sea más largo que la plica más corta de cualquiera de las notas del grupo barrado, y el corchete pequeño siempre acaba hacia la mitad del espacio que queda por encima o por debajo del silencio.

Si la opción **Extender corchetes pequeños al pentagrama** está desactivada, los corchetes pequeños serán dibujados fuera del pentagrama y acabarán medio espacio por encima o por debajo de la línea superior o inferior del pentagrama (dependiendo de si la barra se encuentra por encima o por debajo del pentagrama). En este caso, Sibelius aplica el valor de **Longitud mínima del corchete pequeño** de manera que los grupos barrados que incluyan corchetes

pequeños siempre sean horizontales cuando la opción **Extender corchetes pequeños al pentagrama** está desactivada.

- **Longitud mínima del corchete pequeño n espacios** ajusta la extensión del corchete pequeño a partir de la barra interior. No se trata de una longitud absoluta sino de un valor mínimo, ya que la longitud de la plica puede variar en función del ángulo de la barra y de otros parámetros aplicables a los corchetes pequeños.

Los grupos barrados que empiecen o acaben con un silencio siempre serán dibujados con barras horizontales, pero los restantes grupos barrados tendrán ángulos de barra normales (a menos que la opción **Extender corchetes pequeños al pentagrama** esté desactivada). Si prefiere que los corchetes pequeños siempre sean dibujados con barras horizontales, active la opción **Crear barras horizontales para grupos con corchetes pequeños**.

Ajuste de la longitud de un corchete pequeño

Para ajustar la longitud de un corchete pequeño individual, pulse sobre el extremo del corchete: aparecerá un pequeño punto de arrastre. A continuación, pulse y arrastre con el ratón o utilice las teclas \uparrow/\downarrow (junto con **Ctrl** o **⌘** para realizar la operación en pasos más grandes). También puede ajustar el parámetro **Y** del panel **General** de las **Propiedades** para especificar numéricamente la longitud del corchete pequeño seleccionado. Para restablecer la longitud original de un corchete pequeño, selecciónelo y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer posición**.

Edición manual de corchetes pequeños



Puede agregar o eliminar corchetes pequeños para barras de silencios individualmente. Para ello, utilice el nuevo botón de corchete pequeño que le mostramos a la izquierda: lo encontrará en la tercera página del Teclado flotante (comando de teclado – en Windows, ***** en Mac). De esta forma, puede crear corchetes pequeños para barras de silencios específicos aunque la opción **Usar corchetes pequeños en barras de silencios** esté desactivada, o eliminar corchetes pequeños de los silencios barrados seleccionados aunque en otros puntos de la partitura sí aparezcan corchetes.

Para restablecer el estado predeterminado de un silencio barrado, selecciónelo y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer diseño**.

2.9 Corchetes y llaves

Los corchetes y llaves se colocan a la izquierda de los sistemas para agrupar instrumentos similares. Sibelius decide una posición predeterminada, pero es posible cambiarla si así lo desea.

Corchetes y llaves

Normalmente, los instrumentos de la misma familia (por ejemplo, viento de madera, metal, percusión) se agrupan con corchetes. Los instrumentos de percusión e instrumentos solistas no suelen llevar corchete.

Los instrumentos divididos en dos o más pentagramas, tales como cuerdas divisi, están unidos por un corchete suplementario (un corchete fino situado a la izquierda del corchete normal). Los corchetes suplementarios a veces se emplean para agrupar instrumentos similares, por ejemplo, Flauta y Flautín, Violín I y II. En partituras orquestales antiguas se utilizaban llaves en cursiva en lugar de corchetes suplementarios, especialmente para agrupar las trompas.

Los pentagramas de teclado están unidos con una llave, pero el pentagrama de pedal del órgano no está unido al resto de los pentagramas.

Los grupos pequeños de instrumentos no suelen estar unidos con corchetes.

Los instrumentos unidos con corchetes, corchetes suplementarios o llaves, normalmente tienen a su vez los pentagramas unidos con una misma barra de compás.

Desplazamiento de corchetes y llaves

Puede ajustar qué pentagramas van a llevar corchetes o llaves:


- Es preferible buscar un punto en la partitura sin pentagramas ocultos, para poder ver todos los corchetes y llaves de un sola vez.
- Al hacer clic en un corchete, el corchete suplementario o llave va a cambiar su color de negro a morado.
- Arrástrelo hacia arriba o abajo para cambiar el tamaño.
- Para borrar un corchete, corchete suplementario o llave seleccionado, pulse Eliminar.

Añadir corchetes y llaves

- En el menú Crear ▶ Otros ▶ Corchete o LLave, haga clic en Corchete, Corchete suplementario o Llave.
- Haga clic a la izquierda del pentagrama para colocar allí un corchete, corchete secundario o llave.
- Haga clic y arrastre cualquiera de los extremos para extenderlo a otros pentagramas.

Ocultar un corchete o una llave

Sibelius oculta automáticamente los corchetes y llaves si no hay una barra de compás a la izquierda del sistema. Por ejemplo, si oculta un pentagrama de una parte de piano, de tal modo que sólo quede un pentagrama visible, Sibelius ocultará la llave. De forma similar, si oculta todos, exceptuando uno, los grupos de pentagramas unidos por un corchete en uno o más sistemas, Sibelius ocultará el corchete.

Si quiere ocultar un corchete o llave en otra situación (por ejemplo en una partitura tipo collage), seleccione el compás anterior a la llave que quiere ocultar y abra el panel **Compases** de la ventana **Propiedades** y desactive la opción **Corchetes**. Para más información  **5.17 Propiedades**.


Situar llaves en medio del sistema

En ocasiones, en música para teclado (especialmente para órgano), es necesario colocar una llave en medio de un sistema. Esto puede que sea necesario en partituras “collages” (ver **Pentagramas con espacios internos** en la página 210), donde un instrumento con llave es introducido a mitad de la página.

Si quiere que una llave aparezca en medio de un sistema:

- Seleccione el compás anterior, en cuya barra de compás inicial quiere colocar una llave.
- Abra el panel **Compases**, de **Propiedades** y aumente el **Espacio antes del compás** ligeramente poco a poco usando las flechas (por ejemplo a 0.03 o 0.06) hasta que aparezca una llave. (En realidad está creando un sistema dividido, como una coda, pero con espacio minúsculo.)
- A continuación en el panel de **Propiedades** desactive la opción **Barra de compás inicial y Claves**.

Probablemente, tenga que mover la primera nota del compás que sigue al corchete de la izquierda para cerrar el espacio al que se habrían ido las llaves: muévelo hacia la izquierda todo lo que pueda, y luego, manteniendo seleccionada la nota, reduzca el valor **X** en el panel **General** de **Propiedades** hasta que se coloque en la posición correcta (funciona igual para todas las notas/silencios al inicio del compás de la mano izquierda). Después, arrastre la segunda nota hacia la izquierda hasta que el espaciado entre las dos notas sea el normal.


Atención y cuidado con este método, ya que puede suprimir el resto de corchetes y llaves que aparezcan a continuación, lo que no es lo deseable en una partitura en “collage”. Para resolver este problema, puede definir un nuevo tipo de pentagrama con la opción **Corchete** desactivada (dentro del panel **General** del diálogo **Editar instrumento**); aplique un cambio de tipo de pentagrama a los otros pentagramas que aparecen en ese momento. Para más detalles,  **8.14 Editar instrumentos**.

Estilo de corchetes y llaves

Existen otras opciones, más o menos prácticas, dentro de la página **Corchetes** en el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘⌘E**), que le permiten ajustar el grosor y la posición de los corchetes, corchetes suplementarios y llaves. Estas opciones se explican por sí mismas, excepto la opción **Dibujar como llave**, que se utiliza para corchetes suplementarios en el estilo antiguo, en el que (por ejemplo) se utiliza una llave para unir el Violín I y II entre sí, en lugar de un corchete suplementario.

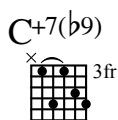
Si utiliza la fuente Helsinki de Sibelius, observará que su llave es ligeramente más gruesa y curvilínea que la de la fuente Opus.

Para crear un corchete sin gancho, usado a veces por compositores tal como Penderecki, modifique un corchete en el diálogo **Configuración personal** ▶ **Editar Líneas**; simplemente cambiando el **Extremo** a **Nada**. Tendrá que crear esto manualmente en su partitura, ya que no aparecerá automáticamente al principio de cada sistema.

Las llaves se dibujan modificando el símbolo **{**, que se encuentra en la línea **General** del diálogo **Crear** ▶ **Símbolo**. Es posible cambiar el diseño de una llave, sustituir un corchete por otro símbolo u otro formato de fuente musical ( **2.31 Símbolos**). Algunas impresoras no pueden imprimir llaves como un símbolo alargado. Si observa que solamente puede imprimirlas cuando está activada la opción **Llaves alternativas** en el diálogo **Archivo** ▶ **Imprimir**, quiere decir que su impresora sufre esta limitación y no podrá cambiar el diseño de las llaves en Sibelius.

2.10 Cifrado armónico

Los cifrados armónicos son objetos utilizados para describir la armonía presente en un punto de la música, y suelen aparecer en partituras de jazz, pop y música comercial. Aunque actualmente se usan muchas convenciones distintas de cifrado armónico en función de cada estilo musical, la norma más extendida utiliza el nombre de nota como base del cifrado.



En Sibelius, un cifrado armónico consta de dos partes, el texto de acorde y el gráfico de acorde. Si lo desea, estas dos partes pueden aparecer mostradas separadamente. Los gráficos de acorde, también conocidos como *cajas de acorde*, *rejillas de mástil* o *diagramas de guitarra*, muestran gráficamente la disposición de los dedos sobre las cuerdas y trastes adecuados.

Independientemente de los elementos que vayan a aparecer en el cifrado armónico (el texto de acorde, el gráfico de acorde o ambos), dispone de dos métodos para introducir el cifrado: escribirlo en la partitura o tocarlo en un teclado o guitarra MIDI.

Introducción a la creación de cifrados armónicos

- Seleccione en el pentagrama la nota (o silencio) por encima de la cual desea añadir un cifrado armónico, y ejecute **Crear ▶ Cifrado armónico** (comando de teclado Ctrl+K o ⌘K).
- Por encima del pentagrama aparecerá un cursor intermitente. Ahora puede:
 - escribir el cifrado armónico deseado, como “Cmaj7” – vea **Introducción de cifrados con el teclado del ordenador** más adelante; o
 - tocar el acorde en su teclado MIDI en cualquier armonización o distribución de voces – vea **Creación de cifrados armónicos mediante una interpretación** más adelante.
- Pulse la tecla **Espacio** para pasar a la siguiente nota o posición de tiempo (si introduce un cifrado armónico mediante su teclado MIDI, el cursor avanzará automáticamente), o **Tab** para llevar el cursor al inicio del siguiente compás.
- En el caso de que cometa un error, pulse **Retroceso** para editar el cifrado armónico anterior, o **Mayús-Tab** para volver al inicio del compás anterior.

Introducción a la edición de cifrados armónicos

Sibelius permite editar los cifrados armónicos globalmente o uno por uno. La edición global incluye opciones específicas como definir el aspecto de todos los acordes de séptima mayor, incluir gráficos de acorde de guitarra en todos los pentagramas o sólo en pentagramas de notación de guitarra, etcétera. Estas opciones se ajustan en la página **Cifrados de Configuración personal ▶ Normas de diseño musical**, y en **Configuración personal ▶ Editar cifrados**. Las explicamos con más detalle en [📖 8.13 Editar cifrados](#).

Las ediciones individuales afectan únicamente a los cifrados armónicos seleccionados:

- Para editar un cifrado armónico existente, selecciónelo y pulse la tecla **Intro** (en el teclado principal) o haga doble clic sobre él.
- Para reescribir enarmónicamente un cifrado armónico introducido desde un teclado MIDI (por ejemplo, un cifrado basado en F# que en realidad debería estar basado en Gb), seleccione el cifrado y ejecute la función **Editar ▶ Cifrado ▶ Reescribir cifrado**, que también está disponible

en el menú contextual que aparece al pulsar con el botón derecho del ratón (Windows) o hacer **Control-clic** (Mac) con un cifrado armónico seleccionado.

- Para mostrar u ocultar un gráfico de acorde en un cifrado armónico individual, selecciónelo y ejecute **Editar ▶ Cifrado armónico ▶ Añadir/Eliminar gráfico de acorde**.
- Para mostrar u ocultar un texto de acorde en un cifrado armónico individual, selecciónelo y ejecute **Editar ▶ Cifrado armónico ▶ Añadir/Eliminar texto de acorde**.
- Para mostrar la nota fundamental del texto de acorde cuando haya una nota de bajo alterada (por ejemplo, C/E) u ocultarla (por ejemplo /E) en un cifrado armónico, seleccione la nota y ejecute **Editar ▶ Cifrado armónico ▶ Añadir/Eliminar texto de acorde raíz**.
- Para pasar de un texto de acorde a otro equivalente (por ejemplo, de Cm^{7(b5)} a C^{ø7}), seleccione el cifrado y ejecute **Editar ▶ Cifrado ▶ Cifrado equivalente**.
- Para alternar entre varias armonizaciones o distribuciones de voces en un gráfico de acorde de guitarra, seleccione el cifrado armónico y ejecute **Editar ▶ Cifrado armónico ▶ Rearmonizar gráfico de acorde**.

Introducción de cifrados con el teclado del ordenador

Para introducir cifrados armónicos mediante el teclado del ordenador no es necesario utilizar símbolos especiales como para semi-disminuido o para mayor (o séptima mayor): sólo tiene que pulsar el comando de teclado **Ctrl+K** o **⌘K** y escribir el acorde deseado en nomenclatura inglesa. Sibelius creará automáticamente los símbolos especiales necesarios siguiendo las preferencias ajustadas en la página **Cifrado armónico de Configuración personal ▶ Normas de diseño musical** y en **Configuración personal ▶ Editar cifrados**.

Para introducir una nota raíz, simplemente escriba su nombre, como “C#” o “Bb”. Si desea utilizar una nota de bajo alterada, escriba el nombre de la nota precedido por una barra, como “/E.” Si escribe el nombre de la nota precedido por una barra, Sibelius interpreta que el tipo de acorde es el mismo que el anterior.

Los distintos modificadores añadidos a la nota raíz para definir cifrados armónicos más complejos se llaman *elementos de sufijo*. Sibelius es capaz de interpretar una lista específica de elementos de sufijo que puede introducir desde el teclado del ordenador. Son los siguientes:

halfdim	add9	6/9	b5
add6/9	maj7	aug	#4
sus2/4	dim9	alt	nc
omit5	dim7	b13	9
omit3	sus9	#11	7
maj13	sus4	13	6
add13	add4	11	5
maj11	sus2	#9	4
dim13	add2	b9	2
dim11	maj	b6	m
maj9	dim	#5	/


El significado de cada uno de los elementos de sufijo es bastante obvio; la excepción es “nc” que significa “no chord” (ningún acorde) y crea el cifrado armónico N.C., y “/”, el cual suele utilizarse

2. Notación

antes de una nota de bajo alterada; no obstante, si se introduce por sí solo puede producir una barra rítmica ()


Gracias a estos elementos de sufijo puede introducir rápidamente cifrados armónicos muy complejos (intente escribir “Cmaj7b13b9b5”). No es necesario incluir paréntesis o separadores de ningún tipo en el texto, y tampoco tiene que escribir los elementos de sufijo en ningún orden en particular. Sin embargo, tenga en cuenta que el orden en el que introduzca estos elementos no tiene relevancia de cara a la visualización del cifrado armónico, ya que Sibelius siempre muestra las alteraciones en orden descendente por defecto.

En el caso de que introduzca un sufijo de acorde no reconocido (por ejemplo, algún elemento inesperado como “banana”) o una combinación de sufijos no interpretable por Sibelius (un cifrado armónico sin sentido como “Dmaj9b11”), el elemento incorrecto quedará resaltado en rojo y el símbolo de intercalación avanzará un paso. Más adelante puede volver atrás para corregir el cifrado armónico erróneo.

Si desea definir una cadena de texto personalizada para un tipo de acorde en particular, por ejemplo para agilizar la introducción de un acorde especialmente complejo, puede hacerlo en Configuración personal ▶ Editar cifrados –  **8.13 Editar cifrados**.

Si desea navegar por la partitura mientras va introduciendo cifrados armónicos, pulse la tecla **Espacio** para pasar a la siguiente nota o tiempo, **Tab** para saltar al inicio del siguiente compás, **Retroceso** para volver al anterior cifrado armónico y **Mayús-Tab** para regresar al inicio del compás anterior.

Creación de cifrados armónicos mediante una interpretación


Antes de intentar la introducción de cifrados armónicos desde su teclado o guitarra MIDI, compruebe que el dispositivo está conectado correctamente y que puede enviar notas MIDI desde él –  **1.10 Dispositivos de entrada**.

Para empezar a introducir cifrados armónicos mediante una interpretación, utilice el comando de teclado **Ctrl+K** o **⌘K**. Cuando aparezca el cursor de texto intermitente, toque el acorde que desee introducir. El cursor intermitente avanzará automáticamente a la siguiente nota o tiempo.

Por defecto, Sibelius examina la distribución de voces del acorde interpretados para determinar no sólo el tipo de acorde sino también su notación específica. Por ejemplo, si ha tocado una inversión de un acorde, Sibelius escribirá un cifrado armónico con la nota del bajo alterada (como D/F#).

Normalmente, Sibelius utiliza la escritura enarmónica correcta para la nota raíz (y la nota del bajo alterada, si procede) basándose en la armadura actual. Sin embargo, si lo desea puede reescribir enarmónicamente el cifrado con un método muy simple – vea **Reescritura enarmónica de un cifrado** más adelante.

Si toca un acorde no reconocido por Sibelius, los nombres de las notas introducidas aparecerán en color rojo y el símbolo de intercalación avanzará un paso. Más adelante puede volver atrás para corregir el cifrado armónico erróneo.

Si desea definir una distribución de voces personalizada para la introducción MIDI de un tipo de acorde en particular, por ejemplo para agilizar la introducción de acordes comunes, puede hacerlo en Configuración personal ▶ Editar cifrados –  **8.13 Editar cifrados**.

Para navegar por la partitura durante la introducción de cifrados armónicos mediante un teclado MIDI, siga los mismos pasos que en la introducción con el teclado del ordenador – vea **Introducción de cifrados con el teclado del ordenador** más arriba.

Edición de un cifrado armónico existente

Para editar un cifrado armónico, haga doble clic sobre él o selecciónelo y pulse **Intro** (en el teclado principal). A continuación puede eliminar el texto existente para introducir un nuevo cifrado armónico o tocar otro acorde en su teclado MIDI para sustituirlo.

Para realizar otras operaciones de edición de cifrados armónicos, seleccione uno o varios cifrados y ejecute la función deseada en el submenú **Editar ▶ Cifrado armónico**. También puede acceder a este submenú pulsando con el botón derecho del ratón (Windows) o haciendo **Control-clic** (Mac) sobre un cifrado armónico.

Texto de acorde equivalente

Normalmente, hay varias formas de representar un mismo patrón de intervalos en un cifrado armónico. Con Sibelius es muy fácil ir alternando entre las diferentes posibilidades, lo cual resulta muy útil en el caso de que el programa haya elegido automáticamente un cifrado armónico distinto al deseado.

Sólo tiene que seleccionar el cifrado armónico (o cifrados) cuyo texto de acorde desee modificar y ejecutar la función **Editar ▶ Cifrado armónico ▶ Texto de acorde equivalente** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+K** o **⌘+⌘K**). Cada vez que realice esta operación, Sibelius mostrará el siguiente texto de acorde equivalente hasta llegar de nuevo al aspecto original del acorde.

Si desea determinar el tipo de acorde que Sibelius debe elegir por defecto cuando toque un acorde específico en su teclado MIDI, defina una distribución de voces MIDI personalizada para el tipo de acorde que prefiera. Hágalo incluso si el programa ya contiene una distribución de voces predeterminada idéntica a su armonización personalizada, ya que esa distribución predeterminada será compartida por otros tipos de acorde y la presencia de una armonización definida por el usuario le indica a Sibelius que siempre debe dar preferencia a ese tipo de acorde –

 **8.13 Editar cifrados.**

Rearmonización de gráficos de acorde de guitarra

En la guitarra, siempre hay varias formas alternativas de tocar un tipo de acorde. Cada tipo de acorde tiene un gráfico asociado (editable en **Configuración personal ▶ Editar cifrados**), que es el que aparece mostrado por defecto para ese tipo de acorde.

Para elegir otro gráfico de acorde de guitarra, seleccione el cifrado armónico (o cifrados) y ejecute la función **Editar ▶ Cifrado armónico ▶ Rearmonizar gráfico de acorde** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+K** o **⌘+⌘+⌘K**). Cada vez que realice esta operación, Sibelius mostrará la siguiente distribución de voces que encuentre para su acorde.

Por defecto, Sibelius navega en ciclo por todas las armonizaciones disponibles: para que Sibelius seleccione las armonizaciones creadas en **Configuración personal ▶ Editar Cifrados**, active **Utilizar gráficos de acorde definidos por el usuario para 'Rearmonizar gráfico de acorde'** en la página **Otros de Archivo ▶ Preferencias** (en el menú Sibelius de Mac).

Reescritura enarmónica de un cifrado

Una vez haya introducido un cifrado armónico mediante su teclado MIDI, es posible que quiera modificar la escritura enarmónica de la nota raíz, la nota del bajo alterada o ambas. Para ello, seleccione el cifrado armónico (o cifrados) y ejecute **Editar ▶ Cifrado armónico ▶ Reescritura enarmónica de un cifrado**. Cada vez que realice esta operación, Sibelius reescribirá el acorde.


Sibelius toma en consideración todas las posibilidades de enarmonización de la nota raíz, de manera que C cambiará a B \sharp y D \flat antes de volver a C. Las notas de bajo alteradas nunca serán reescritas con alteraciones dobles a menos que la nota raíz del acorde también esté expresada con una alteración doble.

Visibilidad de los gráficos de acorde

Sibelius decide de forma inteligente si debe mostrar tanto el texto como el gráfico de acorde en un cifrado armónico. Para ello se basa en el tipo de instrumento al que está vinculado el cifrado armónico. Por defecto, Sibelius muestra sólo el texto de acorde en todos los instrumentos excepto en los pentagramas de notación (no de tablatura) pertenecientes a guitarras (excepto bajos) y otros instrumentos con trastes.

Si un cifrado armónico está vinculado a un pentagrama de notación, Sibelius determina el aspecto del gráfico de acorde en función de la afinación implícita de esa guitarra o instrumento con trastes. Si el instrumento de ese pentagrama no es una guitarra ni otro tipo de instrumento con trastes, el gráfico de acorde de guitarra mostrado por Sibelius corresponderá a una guitarra de 6 cuerdas con afinación estándar.

Para determinar si Sibelius debe mostrar en la partitura el texto de acorde, el gráfico de acorde o ambos componentes del cifrado armónico, vaya a la página **Cifrados de Configuración personal ▶ Normas de diseño musical** y seleccione el botón apropiado en el grupo **Apariencia**.

Para cambiar el tipo de instrumento o la afinación utilizada por Sibelius para los gráficos de acorde de un pentagrama determinado, seleccione un compás de ese pentagrama y vaya a **Configuración personal ▶ Editar instrumentos**. El tipo de instrumento utilizado por el pentagrama ya aparece seleccionado automáticamente en el diálogo, de manera que puede pulsar **Editar instrumento** y **Sí** cuando el programa le pregunte si desea continuar. En el diálogo **Editar instrumento**, seleccione el instrumento o la afinación deseada en el menú **Instrumento de tablatura usado para la afinación de las cuerdas**, situado en la parte inferior derecha de la ventana. A continuación, pulse **Aceptar** y **Cerrar** para confirmar su selección ( **8.14 Editar instrumentos**).

Si desea mostrar u ocultar los componentes de texto y gráfico de acorde para un cifrado armónico individual, seleccione el cifrado y ejecute **Editar ▶ Cifrado ▶ Añadir/Eliminar texto de acorde** o **Añadir/Eliminar gráfico de acorde**.

Para deshacer los cambios realizados sobre un cifrado armónico individual y volver a su aspecto predeterminado, selecciónelo y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer diseño**.

Transposición de cifrados

Los cifrados se transportan automáticamente al efectuar una transposición de la música o al alternar una partitura entre las opciones de partitura sin transposición o con transposición. (Sin embargo, los cifrados no se transportan si sólo cambia la altura de la nota que queda por debajo del cifrado en el pentagrama.)

Cifrados armónicos en instrumentos transpositores

Si utiliza un teclado MIDI para introducir cifrados armónicos en un instrumento transpositor (como un saxo alto, por ejemplo), Sibelius interpreta los acordes introducidos de acuerdo con el ajuste especificado para las opciones **Introducir notas de los sonidos reales** o **Introducir notas de los sonidos escritos** en la página **Introducción de notas** del menú **Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac). Por ejemplo, si las opciones **Introducir notas de los sonidos reales** y **Notas** ▶ **Partitura con transposición** están activadas, la introducción de un acorde E \flat 7 en un pentagrama de saxo alto dará como resultado un cifrado armónico C 7.

Aunque los cifrados se actualizan automáticamente en los instrumentos transpositores, tenga en cuenta que el componente de gráfico de acorde no se transporta (porque las guitarras no son instrumentos transpositores, y el acorde que un guitarrista tocaría sería el mismo independientemente del aspecto del texto de acorde).

Reproducción de cifrados

Los cifrados no se reproducen automáticamente, pero Sibelius incluye un plug-in capaz de generar acompañamientos sencillos para los cifrados y gráficos de acorde de la partitura. Vea **Realizar cifrado armónico** en la página 562 para más detalles.

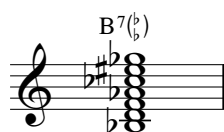
Cómo cambiar el tamaño de los cifrados armónicos

- Para cambiar el tamaño del componente de texto de acorde para todos los cifrados armónicos de la partitura, ajuste el tamaño de puntos definido para el estilo de texto **Cifrados** – vea **Cómo cambiar la fuente utilizada para los cifrados** más adelante.
- Para cambiar el tamaño del texto de acorde de un cifrado armónico individual, seleccione el cifrado y ajuste su **Tamaño** desde el panel **Texto** de las **Propiedades** (☞ **5.17 Propiedades**).
- Para cambiar el tamaño del componente de gráfico de acorde para todos los cifrados armónicos de la partitura, ajuste el deslizador **Tamaño predeterminado** en la página **Guitarra de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**. (Esta operación también afecta al tamaño predeterminado de todos los gráficos de escala de guitarra de la partitura – ☞ **2.16 Gráficos de escala de guitarra**).
- Para cambiar el tamaño de un gráfico de acorde individual, seleccione el cifrado armónico, abra el panel **General** de las **Propiedades** y ajuste el valor de **Escala** (☞ **5.17 Propiedades**).

Para restablecer el aspecto de un cifrado armónico y deshacer todos los cambios que pueda haber realizado en la ventana **Propiedades**, seleccione **Maquetación** ▶ **Restablecer diseño** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+D** o **⌘+⌘D**).

Cómo cambiar la fuente utilizada para los cifrados

Sibelius sólo soporta su propio conjunto de fuentes de cifrado armónico, que incluye estas seis opciones:



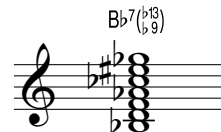
Opus Chords



Opus PlainChords



Opus Chords Sans



Opus Chords Sans Condensed



Inkpen2 Chords



Reprise Chords


- Opus Chords, que es la fuente de cifrado estándar.
- Opus PlainChords, que utiliza alteraciones y números no sobrescritos (es decir, no usa los llamados “superíndices”).
- Opus Chords Sans, una fuente sans serif ajustada como fuente predeterminada para las configuraciones personales que utilizan Arial como fuente de texto principal.
- Opus Chords Sans Condensed, una fuente condensada apropiada para partituras con muchos acordes complejos porque ocupa menos espacio horizontal.
- Inkpen2 Chords, que concuerda con el aspecto de la fuente musical Inkpen2. Es la fuente predeterminada en las configuraciones personales Inkpen2.
- Reprise Chords, que concuerda con el aspecto de la fuente musical Reprise. Es la fuente predeterminada en las configuraciones personales Reprise.

Normalmente, la fuente más adecuada ya estará seleccionada automáticamente en función de la configuración personal elegida en el momento de crear la partitura, pero puede utilizar cualquiera de estas fuentes de cifrado armónico en cualquier partitura. Para ello:

- Seleccione **Configuración personal ▶ Editar estilos de texto** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+T** o **⌘+⇧+⌘T**).
- Haga doble clic sobre el estilo de texto **Cifrados** para editarlo.
- En la pestaña **General**, seleccione la fuente que quiera utilizar.
- Si lo desea, desde esta pestaña también puede ajustar el tamaño de puntos predeterminado de los cifrados armónicos.
- Pulse **Aceptar**.

Sin embargo, no cambie la fuente a una opción de texto estándar o a una fuente de cifrado armónico de otra compañía (como la fuente Jazz, por ejemplo). Si desea utilizar una fuente de cifrado armónico distinta de las seis opciones que le hemos presentado, tendrá que trabajar con cifrados armónicos de formato antiguo y prescindir de los cifrados inteligentes de Sibelius – vea **Introducción de cifrados armónicos de formato antiguo** más adelante.

Posición vertical predeterminada

Puede modificar la posición vertical predeterminada de los cifrados armónicos desde el diálogo Configuración personal ▶ Posiciones predeterminadas. Para ello, seleccione el botón Otros objetos en la parte superior izquierda del diálogo y pulse Cifrado armónico en la lista de objetos de la parte izquierda –  **8.12 Posiciones Predeterminadas.**

Alineación de un grupo de cifrados

Después de la introducción de cifrados armónicos en un pentagrama, es posible que Sibelius haya tenido que desplazar algunos de esos cifrados para evitar colisiones con notas. En ese caso, el programa intentará mantenerlos alineados en fila, pero en ocasiones puede ocurrir que tenga que corregir manualmente la alineación de los cifrados.

Para ello, pulse sobre un cifrado y ejecute la opción Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar más (comando de teclado Ctrl+Mayús+A o ⌘⌥A) para seleccionar todos los cifrados del pentagrama. A continuación puede:

- Alinearlos en fila con la opción Maquetación ▶ Alinear en fila (comando de teclado Ctrl+Mayús+R o ⌘⌥R), después de lo cual podrá moverlos todos hacia arriba o hacia abajo con las flechas de cursor del teclado; o bien
- Ajustar los cifrados a su posición vertical predeterminada con la opción Maquetación ▶ Restablecer posición (comando de teclado Ctrl+Mayús+P o ⌘⌥P).

Cómo cambiar la disposición horizontal de los cifrados armónicos

Por defecto, los cifrados están centrados en las notas, lo cual es muy apropiado en muchos tipos de la música que se publica, especialmente en los casos en los que se usan gráficos de acorde. En ocasiones, es preferible que los cifrados estén alineados a la izquierda, de manera que el margen izquierdo del cifrado esté alineado con el lado izquierdo de la cabeza de nota.

Para usar cifrados alineados a la izquierda:

- Seleccione Configuración personal ▶ Editar estilos de texto
- Seleccione el estilo de texto del Cifrado armónico
- Pulse Editar y vaya a la pestaña Posic Horizontal
- Seleccione Izquierda en las opciones de Alinear a la nota y pulse Aceptar
- Sibelius le comunicará que también debe ajustar la posición predeterminada de los cifrados y le ofrecerá hacerlo por usted: pulse Sí para que Sibelius se encargue del proceso por el momento.

Si desea hacerlo usted mismo, proceda del siguiente modo:

- Seleccione Configuración Personal ▶ Posiciones predeterminadas y seleccione el botón de Texto
- Seleccione Cifrado armónico de la lista situada en el lado izquierdo
- Ajuste la opción Posición horizontal relativa a la nota con n espacios a 0 en Partitura y Partes
- Seleccione Otros objetos
- Seleccione Cifrado armónico de la lista situada en el lado izquierdo

2. Notación

- Ajuste la opción **Posición horizontal relativa a la nota con n espacios a 0** en **Partitura y Partes**
- Pulse **Aceptar**.

A partir de ahora, los nuevos cifrados se alinearán a la izquierda, pero los antiguos no cambiarán su posición hasta que los seleccione y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer Posición**.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Cifrados de Configuración personal ▶ Normas de diseño musical** ofrece un impresionante repertorio de opciones que le permiten controlar muchos parámetros del aspecto predeterminado de los cifrados armónicos de la partitura:

Normas de diseño musical

Cifrados

Apariencia

Mostrar por defecto: Únicamente texto de cifrados Únicamente gráficos de acorde Texto de cifrados y gráficos de acorde (Para editar el diseño de los gráficos de acordes, seleccione la página Guitarra).

Mostrar únicamente gráficos de acorde en los pentagramas de guitarra

Elementos sufijo

Triadas mayor/menor: Do / Do m Do M / Do m (línea base) Do ma / Do mi Do M / Do m (superíndice) Do MA / do ME C^ / C- (línea base) Do may / Do men C^ / C- (superíndice)

Modificadores de texto: sus, add, omitir SUS, ADD, OMITIR Usar "no" en lugar de "omitir" Mostrar "4" en acordes de cuarta suspendid

Acordes aumentados, disminuidos y semidisminuidos: aum / dis / semi-dis + / o / ø Usar: Símbolos de línea base (grandes) Superíndice (pequeño) Mostrar "7" en los acordes de séptima disminuida y acordes semidisminuidos

Mostrar: Do aum7 / C+7 C7aum / C7+

Notas raíz: Alteraciones de la nota raíz en la línea base Alteraciones de la nota raíz con superíndice

Alteraciones / extensiones: Usar alteraciones # / b Usar arreglos apilados Después de los números Usar arreglo lineal Usar alteraciones + / - Invertir orden numérico Mover las alteraciones al final del acorde si las alteraciones se producen directamente después de la raíz siempre

Paréntesis

Usar paréntesis en: Sufijos para alteraciones / extensiones 1 o más alteraciones / extensiones Modificadores de texto (sus, add, omitir) 7ª mayor en acordes menores

Idioma: inglés

Las opciones del grupo **Apariencia** sirven para determinar la visibilidad de los componentes de texto y gráfico de acorde en los cifrados armónicos – vea **Visibilidad de los gráficos de acorde** más arriba.

Pulse **Editar estilo de texto** para editar el estilo de texto Cifrados – vea **Cómo cambiar la fuente utilizada para los cifrados** más arriba.

Las opciones del grupo **Elementos de sufijo** permiten elegir entre una serie de aspectos alternativos para los elementos de sufijo más comunes:

<i>Triadas mayor/menor:</i>	
C / Cm	C / Cm
Cma / Cmi	C ^{ma} / C ^{mi}
CMA / CMI	C ^{MA} / C ^{MI}
Cmaj / Cmin	C / C
CM / Cm (línea base)	CM / Cm
CM / Cm (superíndice)	C / C
C [^] / C- (línea base)	C / C-
C [^] / C- (superíndice)	C [^] / C
<i>Acordes de 7ª mayor:</i>	
Cma7	C ⁷
CMA7	C ^{MA7}
Cmaj7	C ⁷
CM7 (línea base)	CM ⁷
CM7 (superíndice)	C ⁷
C [^] (línea base)	C
C [^] (superíndice)	C [^]
C [^] 7 (línea base)	C ⁷
C [^] 7 (superíndice)	C [^] 7
<i>Alteraciones/extensiones:</i>	
Usar alteraciones # / b	Cm ^{7(b5)} / C ^{7(#5)}
Después de números	Cm ^{7(5b)} / C ^{7(5#)}
Usar alteraciones + / -	Cm ⁷⁽⁵⁾ / C ⁷⁽⁺⁵⁾
Usar disposición apilada	C ^{7(^b₅¹³)}
Usar disposición lineal	C ^{7(b13b5)}
Invertir orden numérico	C ^{7(b5b13)}
Mover alteraciones al final del acorde: Siempre activado	C ^{7(4b9)ma} de lo contrario C ^{7(b9 4)}
...Si hay una alteración directamente tras la nota raíz activado	C ^{(4#11)ma} de lo contrario C ^{#11(4)}
<i>Modificadores de texto:</i>	
sus, add, omit	C ⁽⁴⁾ / C ^(add4) / C ^(omit3)
SUS, ADD, OMIT	C ⁽⁴⁾ / C ^(ADD4) / C ^(OMIT3)
Usar 'no' en lugar de 'omit'	Activado: C ⁽³⁾ / Desactivado: C ^(OMIT3)
Mostrar '4' en acordes de cuarta suspendida	Activado: C ⁽⁴⁾ / Desactivado: C ⁽⁾
<i>Acordes aumentados, disminuidos y semidisminuidos:</i>	
aug / dim / half-dim	Caug / Cdim / Chalf-dim ⁷
+ / O / Ø	C+ / C / C
Símbolos de línea base (grandes)	C+ / C / C
Superíndice (pequeño)	C+ / C ^o / C ^ø
Mostrar '7' en los acordes de séptima disminuida y semidisminuidos	Activado: C ^{ø7} / Desactivado: C ^ø
Caug ⁷ / C+ ⁷	Caug ⁷ / C+ ⁷
C7aug / C7+	C ⁷ aug / C ⁷⁺
<i>Notas raíz</i>	
Alteraciones de la nota raíz en la línea base	F / B
Alteraciones de la nota raíz con superíndice	F [#] / B ^b

Las opciones del grupo **Paréntesis** determinan las situaciones en las que Sibelius debe utilizar paréntesis para diversos elementos de sufijo:


2. Notación

- **Sufijos para alteraciones / extensiones para n o más alteraciones / extensiones** especifica si Sibelius debe utilizar paréntesis sólo cuando encuentre un determinado número de alteraciones o extensiones en el cifrado armónico. Por defecto, este parámetro está ajustado a 1, pero quizá le parezca que los paréntesis son innecesarios en acordes con dos o menos extensiones, en cuyo caso puede ajustarlo a 3.
- **Modificadores de texto (sus, add, omit)** determina si Sibelius debe incluir modificadores de texto como “sus” entre paréntesis. Esta opción está activada por defecto.
- **7ª mayor en acordes menores** especifica si Sibelius debe escribir Cm^(ma7) o Cm^{ma7}, por ejemplo. Esta opción está activada por defecto.

Por último, el menú **Idioma** permite seleccionar la forma de escritura de las notas raíz:

- **Inglés:** es la opción predeterminada, y escribe los nombres de nota con nomenclatura A–G, con B y B \flat .
- **Alemán:** escribe los nombres de nota como A–G, con (por ejemplo) Fis para F \sharp , Ees para E \flat , H para B y B para B \flat .
- **Escandinavo:** escribe los nombres de nota como A–G, con H para B pero B \flat para B \flat .
- **Solfeo (Do, Re, Mi, etc.):** escribe los nombres de nota como Do, Re, Mi, etc.
- **Solfeo (Do, Ré, Mi, etc.):** escribe los nombres de nota como Do, Ré, Mi, etc.


El ajuste de **Idioma** sólo afecta a la visualización de los cifrados armónicos: para la introducción de cifrados mediante texto, utilice siempre la nomenclatura inglesa.

Si desea sustituir las opciones globales especificadas en la página **Cifrados de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical** para tipos de acorde individuales, seleccione **Configuración personal** ▶ **Editar cifrados** –  **8.13 Editar cifrados**.

Introducción de cifrados armónicos de formato antiguo

En versiones anteriores de Sibelius, los cifrados armónicos eran considerados como tipos de texto, y el usuario tenía que introducirlos mediante comandos de teclado especiales o fragmentos de cifrados seleccionados en un menú de palabras. Para garantizar la compatibilidad con esas versiones, tiene la posibilidad de utilizar la *introducción de cifrados de formato antiguo*, según la cual los cifrados armónicos son interpretados de la misma forma que en versiones anteriores. Para ello, active la casilla **Usar introducción de cifrados de formato antiguo** en la página **Otros de Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac).

Tenga en cuenta que este modo de introducción de cifrados no admite las operaciones de edición disponibles en el submenú **Editar** ▶ **Cifrado armónico**, y que el aspecto de los cifrados no cambiará aunque modifique las opciones de la página **Cifrado armónico de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**. Por lo tanto, recomendamos encarecidamente que utilice cifrados armónicos reales.

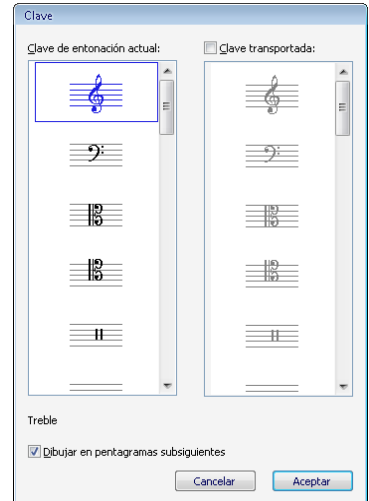
Si por alguna circunstancia se ve obligado a recurrir a los cifrados armónicos de formato antiguo, puede seleccionar **Crear** ▶ **Texto** ▶ **Texto especial** ▶ **Cifrado armónico** para introducir un cifrado armónico individual en la partitura. Si lo desea, también puede asignar un comando de teclado al estilo de texto **Cifrado** y utilizar ese comando de teclado cada vez que vaya a introducir un cifrado armónico de formato antiguo –  **5.12 Menús y comandos de teclado**.

2.11 Claves

Las claves son introducidas automáticamente por Sibelius al principio de cada sistema. Sibelius coloca las claves convencionales a la hora de crear instrumentos. Sólo en el caso de que decida cambiar las claves deberá preocuparse por ello.

Crear cambios de clave

- Si quiere introducir una clave en medio de un compás, introducir la música en el compás donde se produce el cambio de clave y poderla introducir entre las notas correctas.
- Seleccione la nota o silencio antes del lugar donde quiere poner la clave, seleccione la opción **Crear ▶ Clave** (comando de teclado Q de “qléf”), y haga clic en la clave que quiera introducir dentro de la lista. (Las claves más comunes están al principio.)
- Puede decirle a Sibelius que utilice una clave diferente cuando la opción **Notas ▶ Partitura con transposición** esté activada; esto resulta útil en algunos instrumentos de transposición (por ejemplo, instrumentos de viento y metales graves). Para ello, active la **Clave transportada** y seleccione la clave deseada.
- La opción **Dibujar en pentagramas sucesivos** sirve, como su nombre indica, para dibujar la nueva clave en todos los sistemas consecutivos. Es recomendable desactivar esta opción para tipos especiales de música tales como partituras de solo, pero normalmente es mejor dejarla activada.
- Haga clic en **Aceptar** y la clave aparecerá en su partitura. Toda la música escrita después de la clave va a moverse arriba o abajo para conservar la misma altura de sonido con respecto a la clave anterior.



También puede introducir un cambio de clave con el ratón. Asegúrese que no hay nada seleccionado en la partitura (pulse **Esc**), elija la clave deseada en el diálogo **Crear ▶ Clave** y haga clic en el punto en el que desee colocar la clave. Por ejemplo, para cambiar la clave en un instrumento desde el principio, ponga la clave de su elección encima de la clave existente en el primer compás de la partitura.

Es posible copiar cambios de clave (por ejemplo con **Alt+clic** o **⌘-clic**), aunque no se pueda copiar las claves de tamaño normal, como están al principio del pentagrama.

Desplazar las claves

Si arrastra un cambio de clave de un lado a otro, verá que Sibelius va a mover las notas hacia arriba o hacia abajo mientras vaya cambiando la clave de posición, para que no se altere la altura de los sonidos pero sólo la escritura de los mismos.

2. Notación

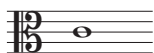
Pruebe a crear un cambio de clave en cualquier punto de la partitura, y luego arrastre la clave hacia la izquierda o derecha a lo largo del pentagrama: verá cómo la música va saltando en el pentagrama. Si no tiene otra cosa mejor que hacer, puede hacerlo para obtener un inocente entretenimiento (aunque bastante limitado).

Claves disponibles

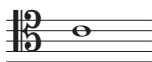
Las claves siguientes están disponibles en el diálogo **Claves** (la altura de cada nota es Do):



Clave de Sol



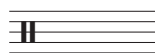
Clave de Do en tercera, para viola



Clave de Sol tenor, para partes de fagot alto, trombón y violonchelo



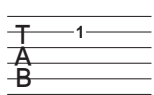
Clave de Fa



Clave para percusión sin afinación determinada



Clave para percusión sin afinación determinada



Clave para tablatura estándar



Clave de Sol dos octavas hacia arriba, para glockenspiel en partituras modernas



Clave de Sol una octava hacia arriba, para piccolo etc. en partituras modernas



Clave de Sol una octava hacia abajo, para tenor y guitarra



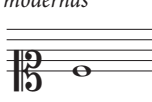
Clave de Sol opcionalmente una octava hacia abajo, para voz femenina o masculina



Clave de Sol grave; versión antigua de la clave de Sol una octava hacia abajo



Clave francesa de violín, utilizada ocasionalmente antes del 1800



Clave Soprano, utilizada antes del 1800



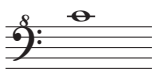
Clave Mezzo-soprano, utilizada ocasionalmente antes del 1800



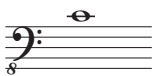
Clave Tenor una octava hacia abajo, para partes agudas de contrabajo en partituras modernas



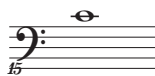
Clave Barítono, utilizada ocasionalmente antes del 1800



Clave de Fa una octava hacia arriba, para la mano izquierda de la celestey la flauta dulce bajo



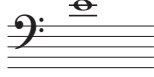
Clave de Fa una octava hacia abajo, para partes de contrabajo en partituras modernas



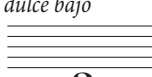
Clave de Fa dos octavas hacia abajo



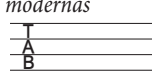
Clave Barítono, utilizada ocasionalmente antes del 1800



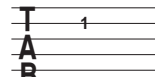
Clave de Fa grave, utilizada ocasionalmente para partes graves



Clave en blanco



Clave de tablatura para bajo



Clave de tablatura grande

Suprimir claves

Los cambios de clave pueden eliminarse pulsando la tecla **Eliminar**. Si la clave que quiere borrar cambia al inicio de un sistema, borre el cambio de clave que aparece al final del sistema previo. (Esto es debido a que la clave pequeña del sistema previo es en realidad el punto de cambio: la clave grande del siguiente sistema no es más que la indicación estándar de la clave actual.)

Para instrumentos de percusión sin afinación determinada, puede que quiera añadir un “clave en blanco” (cuyo símbolo es un trozo de pentagrama vacío). Aunque de esta manera el pentagrama empezará con un espacio en lugar de una clave, puede colocar la clave en blanco de la misma forma que cualquier otra clave en lugar de intentar borrar la clave existente.

Una vez colocado un cambio de clave en blanco, no podrá seleccionarla y borrarla, ya que no hay nada para seleccionar. Sin embargo, sí puede colocar otra clave distinta encima y pulsar **Eliminar**.

Ocultar claves al principio de un sistema

Si desea que una clave aparezca en el primer sistema pero no en sistemas sucesivos (por ejemplo, si trabaja con una partitura de solo), desactive la opción **Dibujar en pentagramas sucesivos** al crear la clave. ¡No borre la clave al principio de cada sistema!

Si no quiere *en ningún caso* que las claves aparezcan en un pentagrama concreto, seleccione todos los compases de ese pentagrama y desactive la opción **Claves** del panel **Compases** en la ventana de **Propiedades** (📖 **5.17 Propiedades**).

Ocultar cambios de clave de aviso

Si una partitura contiene varios movimientos o canciones, puede que quiera cambiar la clave al principio de una sección sin que aparezca la clave de aviso, al final de la sección precedente. Para ello, seleccione la clave de aviso y elija la opción **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⌘+⌘H**).

Para más información sobre cómo ocultar objetos, 📖 **5.9 Ocultar objetos**.

Claves de octava

Algunas personas escriben el flautín (por ejemplo) con una clave de sol normal, otras con una clave con un número 8 por encima (especialmente en música contemporánea); es una cuestión de gusto personal. Un flautín escrito con una clave de “sol 8” no sonará una octava más aguda que un flautín tocando la misma música con una clave de sol normal: la nota que suena es exactamente la misma. En otras palabras: el número “8”, sólo sirve como ayuda de lectura e indicar que se trata de un instrumento transpositor.

Por tanto en Sibelius el efecto de las claves con o sin “8” (o “15”) va a ser exactamente iguales. El hecho de que el flautín suene una octava más aguda con respecto a la flauta, ejecutando las mismas notas, es una característica del *instrumento*, no de la clave (después de todo, ambos instrumentos pueden ejecutar a partir de una clave de sol normal). Esto está indicado en Sibelius por el hecho que el flautín tiene un cambio de transposición predeterminado, es decir, se transporta una octava hacia arriba en una partitura con o sin transposición. Puede crear un instrumento de transposición como este mediante **Configuración personal ▶ Editar instrumentos** (📖 **8.14 Editar instrumentos**).

2. Notación

Un “instrumento” de voz tenor es un ejemplo similar: tiene un cambio de transposición para transportarlo una octava hacia abajo en partituras con o sin transposición. La clave de “sol 8” para tenor es simplemente una indicación para el lector y una alternativa a una clave de sol normal sin ningún efecto directo sobre el sonido resultante de las notas.

Opciones de las Normas de Diseño Musical

La página Claves y Armaduras del diálogo Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical (comando de teclado Ctrl+Mayús+E o ⇧⌘E) le permite cambiar la Distancia anterior a la clave inicial y la Anchura de la clave inicial, si así lo desea.

La opción Tamaño de nota de aviso dentro de la página Notas y Trémolos del diálogo determina el tamaño de la clave en los cambios de clave (en comparación con las claves de tamaño normal).

2.12 Notas de aviso

📖 2.14 Notas de adorno, 📖 7.1 Trabajar con partes.

Las notas de aviso son pequeñas notas que se suelen utilizar para lo siguiente: En las partes instrumentales, los pasajes de aviso ayudan al músico a situarse en la partitura y no están pensados para ser interpretados. Los pasajes de aviso también pueden indicar música opcional; por ejemplo, un solo de armónica puede aparecer en una parte de clarinete con una indicación de “interpretar si no hay armónica”.

No hay que confundir las notas de adorno con las de aviso (📖 **2.14 Notas de adorno**): las notas de aviso ocupan una posición rítmica dentro del compás y se reproducen como notas normales. Como las notas de aviso pueden incluir también notas de adorno, o cabezas de nota especiales, cualquiera de las notas - sea una nota normal, cabeza especial o incluso una de adorno - puede tener un tamaño de nota de aviso. Los silencios, silencios de compás y otros objetos como el texto, líneas y símbolos también pueden tener el tamaño de las notas de aviso.

Otra de las aplicaciones de las notas pequeñas es la escritura de acompañamientos opcionales para teclado en música coral e instrumental, y para las partes de solo en acompañamientos de teclado. No obstante, en estos casos, no debería utilizar notas de aviso. En su lugar, es preferible disminuir el tamaño de los pentagramas relevantes, lo cual también reducirá el tamaño de las notas y otros objetos que haya en ellos – 📖 **2.29 Pentagramas**.

El tamaño de las notas de aviso es proporcional al tamaño del pentagrama. Normalmente se utilizan pentagramas normales para las notas de aviso, pero si coloca notas de aviso en un pentagrama pequeño, éstas disminuirán aún más de tamaño. Es posible incluso colocar notas de adorno de aviso en un pentagrama pequeño, transformándose en notas realmente diminutas.


Pegar como nota de aviso

La opción **Editar ▶ Pegar como nota de aviso** permite crear un pasaje de aviso en un instante:

- Compruebe que está visualizando toda la partitura, y no una de las partes dinámicas. A pesar de que puede utilizar la opción **Editar ▶ Pegar como nota de aviso** en una parte dinámica, es mucho más conveniente utilizarlas en la partitura completa, de modo que pueda ver el pentagrama del que toma material y pegar la nota de aviso en múltiples instrumentos a la vez.
- Para copiar la música que desee usar como nota de aviso en el portapapeles selecciónela primero y luego escoja la opción **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
- Seleccione el silencio de compás o silencio en el pentagrama o pentagramas en los que desea que aparezca la nota de aviso, y luego escoja la opción **Editar ▶ Pegar como nota de aviso** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+V** o **⌘-⇧-⌘V**). Si selecciona más de un pentagrama, Sibelius pegará la nota de aviso en todos los pentagramas seleccionados mediante la opción de copias múltiples (📖 **1.9 Selecciones y pasajes**).

Es todo lo que tiene que hacer. Al pegar un pasaje de aviso se realizan automáticamente una serie de acciones:

2. Notación

- La música copiada se pega en la primera voz no utilizada, y todas las notas y otras marcas adoptan el tamaño de nota de aviso.
- La nota de aviso se oculta en la partitura completa, pero se muestra en las partes (aunque, si lo desea, también puede hacer que Sibelius muestre las notas de aviso en la partitura completa - vea **Preferencias de Pegar como nota de aviso** a continuación).
- En caso de haber alguna transposición extraña (por ejemplo, al poner una nota de aviso de un clarinete en La en un pentagrama de un metal en Fa), Sibelius se encarga de ella, y si es necesario y dependiendo de sus preferencias, se añade una clave apropiada o una línea de octava para asegurar que la nota de aviso se pueda leer fácilmente, vea **Preferencias de Pegar como nota de aviso** a continuación
- El nombre de los instrumentos en pasajes de aviso se escribe encima de la nota de aviso, utilizando el estilo de texto del pentagrama **Nombre de instrumento (pasaje de aviso)** (que puede editar si desea cambiar su apariencia o posición predeterminada -  **3.9 Editar Estilos de Texto**)
- Si el tipo de pentagrama (por ejemplo, el número de líneas) del instrumento en un pasaje de aviso y el pentagrama de destino no coinciden, se crearán cambios de instrumento apropiados al inicio y final de la nota de aviso
- Las marcas particulares, como letras, dinámicas, ligaduras y reguladores, se incluirán o excluirán automáticamente en función de sus preferencias - vea **Preferencias de Pegar como nota de aviso** a continuación
- Cualquier cambio de instrumento que tenga lugar en el material original será excluido automáticamente
- Las notas de aviso se configuran para que no se reproduzcan (desactivando automáticamente las casillas Reproducir en cada pasada del panel Reproducción de Propiedades - vea **¿Cuándo reproducir las notas?** en página 342)
- Se añaden silencios de compás en una voz no utilizada, tanto en la partitura completa como en las partes, para que tengan una apariencia correcta (a pesar de que si lo desea, puede hacer que Sibelius no añada silencios de compás en las partes - vea **Preferencias de Pegar como nota de aviso** a continuación).

Prácticamente, lo único que Sibelius no hace es decidir qué instrumento debería utilizar para la nota de aviso, aunque puede incluso sugerir dónde añadirlas - siga leyendo.

Plug-in Sugerir posiciones de las notas de aviso

Al preparar partes para una interpretación, uno de los aspectos más laboriosos es determinar la posición más útil de las notas de aviso para los intérpretes. Puede que quiera añadir notas de aviso después de un cierto número de silencios de compás, o después de un tiempo determinado. La opción Plug-ins > Otros > Sugerir posiciones de las notas de aviso realiza esta acción - véase **Sugerir posiciones de notas de aviso** en la página 580.

Plug-in Comprobar notas de aviso

Si realiza ediciones en la música después de colocar notas de aviso en las partes, puede acabar generando errores en las notas de aviso, ya que Sibelius no actualiza automáticamente los pasajes de aviso si los pentagramas originales de los que se toma el material se editan posteriormente. No

obstante, Sibelius incluye un práctico plug-in capaz de contrastar las notas de aviso con la música de la que provienen y de mostrar una advertencia si encuentra discrepancias. Basta con seleccionar el pasaje en cuestión y elegir la opción **Plug-ins** ▶ **Comprobar** ▶ **Comprobar notas de aviso** – véase **Comprobar notas de aviso** en la página 585 para más detalles.

Preferencias de Pegar como nota de aviso

En la página **Pegar como nota de aviso** de **Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú **Sibelius** en un Mac), encontrará varias opciones para determinar exactamente lo que tiene que suceder al seleccionar la opción **Editar** ▶ **Pegar como nota de aviso**, tal como se muestra a continuación.

Las opciones **Altura de la nota de aviso** ofrecen tres alternativas para resolver las diferencias de rango entre los pentagramas originales y los de destino:

- **Cambiar clave en caso necesario** añade una clave al principio de la nota de aviso que ha sido pegada, si no coinciden las claves usadas por los pentagramas originales y de destino. En consecuencia, si pega una nota de aviso de un pentagrama de violoncello en uno de flauta (por poner un ejemplo), Sibelius creará una clave de Fa al principio de la nota de aviso y restaurará la clave de Sol al final. Tenga en cuenta que estos cambios de clave sólo son visibles en las partes.
- **Añadir línea de octava en caso necesario** añade una línea de octava (hasta dos octavas por encima o por debajo, es decir, *8va*, *15ma*, *8vb* o *15mb*) en la nota de aviso pegada si Sibelius tiene que transportar la nota de aviso una o más octavas para asegurar que encaja correctamente en el pentagrama.
- **No modificar ni añadir nada** se limita a pegar la nota de aviso en la clave del pentagrama de destino sin transportar la música ninguna octava.

Las opciones de **Copiar a nota de aviso** permiten decidir si desea que Sibelius añada **Ligaduras**, **Articulaciones**, **Dinámicas**, **Letras** y **Texto de Técnica** en la nota de aviso pegada.

En los pasajes de aviso en partes es habitual mostrar silencios de compás, además de las notas de aviso, a modo de indicador visual adicional para el instrumentista de que las notas son de carácter informativo, y no se deben interpretar. No obstante, en algunos tipos de música, incluido el jazz, es habitual que las notas de aviso se escriban con notas más pequeñas, sin añadir silencios de compás. **Mostrar silencios de compás con notas de aviso (en partes)** permite decidir cuál de las siguientes convenciones se debe seguir: si está activada (por defecto), además de las notas de aviso se mostrarán los silencios originales de las partes; si está desactivada, sólo se mostrarán las notas de aviso.

Una vez más, en algunos tipos de música, por lo general en jazz, a veces se puede leer la palabra “Reproducir” después de una nota de aviso, para recordar al intérprete que debe volver a tocar. La preferencia **Escribir ‘Reproducir’ después de nota de aviso**, que está desactivada por

2. Notación

defecto, tiene esta función. Resulta especialmente práctica si desactiva la opción **Mostrar silencios de compás con notas de aviso (en partes)**.

En la mayoría de tipos de música, la convención es mostrar las notas de aviso únicamente en las partes, por lo que la opción **Ocultar notas de aviso en toda la partitura** está desactivada por defecto. No obstante, las partituras de algunos ámbitos musicales, como es el caso de la música teatral, suelen mostrar las notas de aviso en la partitura completa, por lo que en este tipo de situaciones es práctico desactivar esta opción.

Tenga en cuenta que si cambia aquí las opciones no afectará a las notas de aviso que ya haya pegado; sólo afectará a las notas de aviso que cree posteriormente mediante **Editar ▶ Pegar como nota de aviso**.

Creación de notas de aviso, silencios y otros objetos

Para transformar el tamaño de una nota, silencio, línea o texto de pentagrama en tamaño de nota de aviso, selecciónelo y luego utilice el botón de tamaño de aviso mostrado a la derecha (comando de teclado **Intro**), que se encuentra en la segunda página del Teclado flotante (comando de teclado **Intro**). Si crea las notas con el ratón y teclado o en modo step-time, las notas continuarán siendo notas de aviso hasta que desactive el botón de nuevo.



Si quiere convertir un pasaje de música en tamaño de nota de aviso, basta con seleccionar el pasaje y pulsar el mismo botón de la segunda página del Teclado flotante. Es posible volver a convertir notas y silencios de aviso en notas de tamaño normal: sólo tiene que seleccionar el botón de nota de aviso tal como hemos descrito anteriormente.

No se puede transformar en tamaño de nota de aviso el tamaño del texto de sistema, símbolos de sistema o líneas de sistema, ya que éstos nunca se incluyen en los pasajes de aviso (puesto que están en todas las partes).

El panel **General** de las **Propiedades** también incluye una casilla **Tamaño de la nota de aviso**, que funciona igual que el botón de tamaño de aviso.

Opciones de las Normas de Diseño Musical

La página **Notas y Trémolos** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**) permite modificar el tamaño de las notas de adorno y las notas de aviso con respecto a las notas normales. Las notas de adorno son normalmente un poco más pequeñas que las notas de aviso (60% del tamaño normal en lugar de un 75%).

Notas grandes

En el caso poco probable de que quiera introducir notas muy grandes en pentagramas normales (una notación utilizada por Stockhausen en algunas ocasiones para indicar una mayor intensidad de volumen) y no vaya a necesitar de notas de aviso, ajuste el **Tamaño de la nota de aviso** en la página **Notas y Trémolos** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** a una medida del 130%, por ejemplo, e introduzca las notas grandes como si fueran notas de aviso.

2.13 Ritmo libre

Música con ritmo libre significa que no está sujeta a indicaciones de compás (como en los recitativos, alguna música contemporánea, o canto llano), o va a ignorar la indicación de compás presente (como en una cadencia). Algunas veces varios instrumentos puede interpretar ritmos libres a diferentes velocidades, por lo que las notas no coinciden con sus valores, como es el caso de la música aleatoria.

Ritmo libre normal

Para ritmos libres aplicados a un instrumento o a varios instrumentos con ritmos alineados, cree compases irregulares de la duración apropiada (seleccione **Crear ▶ Compás ▶ Otro**, acceso directo **Alt+B o ~B**) para colocar la música en ellos.

Dependiendo del tipo de música, puede introducir música en un compás largo o en varios cortos con barras de compás invisibles. La última opción tiene la ventaja de poder dividir la música en cualquiera de las barras invisibles, lo que tiene una aplicación en las cadencias largas que no cabrían en un sistema. El problema es que los compases añadidos van a modificar los números de compás, aunque siempre los puede corregir aplicando un cambio de número de compás al final (**☐ 3.5 Números de compás**).

Ritmos libres independientes

Algunas veces los instrumentos interpretan ritmos totalmente independientes entre sí al mismo tiempo, como este ejemplo:



Escriba la música de la misma forma como está descrito anteriormente, pero elija una de los pentagramas como el ritmo “fundamental” e introducir primero estas notas. A continuación, añada los demás ritmos pero cambie la velocidad empleando grupos irregulares con la relación adecuada. Por ejemplo, seleccione **Nada** y desactive la opción **Corchete** en el diálogo **Crear ▶ Grupo Irregular** (también puede cambiar la velocidad desde el panel **Notas** de la ventana de **Propiedades**). Por ejemplo, en el ejemplo anterior, las primeras tres notas del pentagrama inferior son en realidad un tresillo oculto, para poderlo ajustar con respecto a las dos negras del pentagrama superior.

Sibelius puede reproducir los ritmos correctamente como si interpretara la notación espacial.

Música con indicaciones de compás simultáneas

...o con barras de compás en distintas posiciones en pentagramas diferentes:

☐ 2.33 Indicaciones de compás.

Canto llano

Para la escritura de canto llano, utilice compases irregulares (seleccione **Crear ▶ Compás ▶ Otros**) de la medida deseada (📖 **2.5 Compases y silencios de compás**), y notas sin plica (📖 **2.25 Cabezas de nota**).

Recitativo

Utilice compases irregulares (seleccione **Crear ▶ Compás ▶ Otros**) de la medida deseada. Para ayuda al texto de letra en el recitativo, 📖 **3.3 Letra**.

Cadencias

A continuación le vamos a indicar un par de posibilidades de escritura de cadencias con Sibelius. Es necesario que calcule la duración de la cadencia (en término de valores de nota) antes de introducir las notas:

- Cree un compás irregular o una serie de ellos mediante la opción **Crear ▶ Compás ▶ Otro** (comando de teclado **Alt+B** o **⌘B**). Recuerde que cada compás que cree no puede ser más largo que un sistema, por lo que tendrá que crear compases de espera con barras de compás invisibles en medio de ellos. Puede decidir la duración exacta de cada compás o compases, de la forma que desee y llenarlos con la música de la manera habitual. Si es posible, debe evitar borrar (esconder) cualquier silencio no deseado, ya que tendría un efecto en el espaciado de notas, incluso si están ocultos.
- Si quiere compases regulares (con medida exacta) y ritmo libre simultáneamente, consulte **Ritmos libres independientes** explicado con anterioridad.

2.14 Notas de adorno

📖 2.12 Notas de aviso.

Las notas de adorno son más pequeñas que las notas normales, y se colocan en medio de éstas. Al contrario que las notas de aviso, el valor de las notas de adorno no influye en la duración total del compás. Esto es debido a que el ejecutante interpreta estas notas ajustándolas entre las notas reales. Las notas de adorno con una línea diagonal atravesando la plica se llaman *acciaccaturas*, mientras las que no tienen la línea se denominan *appoggiaturas* (según la terminología utilizada por Sibelius).

Notas de adorno

Las notas de adorno se dibujan normalmente con plicas hacia arriba, independientemente de la altura de la nota. También se pueden dibujar con plicas hacia abajo para evitar tropezar con otros objetos; por ejemplo, en la segunda voz en música para dos voces, y en la música para gaita.

Las *acciaccaturas* (plicas con línea diagonal) se utilizan normalmente para notas de adorno individuales. Las notas individuales, en especial las *acciaccaturas*, se escriben con valor de corchea, con independencia de la propia duración real. Los pares de notas de adorno se escriben con valores de semicorchea, mientras que en los grupos de cuatro o más notas de adorno se emplean valores de notas de fusa.

Las notas de adorno se escriben con ligadura desde la primera nota de adorno hasta la siguiente nota real. La ligadura normalmente es superior si la nota real es más aguda que la de adorno, o si una o ambas notas contienen líneas adicionales sobre el pentagrama; si este no el caso, la ligadura será inferior.

Crear notas de adorno...

Las notas de adorno están siempre vinculadas a la nota real consecutiva dentro de un compás (por lo que no es posible crear una nota de adorno automáticamente al final de un compás – ver a continuación). Hay dos formas de crear notas de adorno; se detallan a continuación.

La forma rápida es introducirlas mientras se va creando la música en modo step-time o en modo alfabético. Otro método, más lento, consiste en colocar las notas reales primero y después añadir las notas de adorno.

...la forma rápida

Para introducir notas de adorno de una vez:

- Empiece a crear las notas (📖 1.1 Introducción de notas).
- Cuando quiera introducir una nota de adorno, abra la segunda página del Teclado flotante (comando de teclado F8) y seleccione el botón deseado según el tipo de nota:



Acciaccatura



Appoggiatura

- A continuación, cree las notas de la forma habitual seleccionando los valores de nota en la primera página del Teclado flotante (comando de teclado F7).
- Para no crear más notas de adorno, de-seleccione el botón situado en la segunda página del Teclado flotante correspondiente a la nota de adorno respectiva.

...la forma lenta

Para añadir notas de adorno a un pasaje musical ya existente:

- Sin tener notas seleccionadas (pulsar Esc), elija el valor de nota y el tipo de nota de adorno en la primera y segunda página del Teclado flotante respectivamente.

2. Notación

- La flecha del ratón cambiará de color para mostrar en qué voz se va a crear la nota de adorno: haga clic en el lugar en que desee colocar la nota.
- Si no ha especificado el valor de la nota de adorno antes de crearla, ésta aparecerá con valor de corchea. Siempre puede modificar el valor, una vez introducida la nota, de la forma habitual.
- Introduzca las notas con el teclado, siguiendo la nomenclatura inglesa A–G o desde un teclado MIDI para producir más notas de adorno a continuación.
- Pulse las teclas 1–9 (o Mayús-1–9 para notas inferiores) o toque los acordes desde su teclado MIDI para crear acordes de notas de adorno.

Editar notas de adorno

La mayoría de las operaciones de edición de notas de adorno, funcionan exactamente igual que con las notas normales, incluyendo arrastrar, copiar, borrar, añadir/quitar alteraciones y articulaciones, ajustar barras de corchete, cambiar el valor y cabeza de nota.

Notas de adorno al final del compás

Como las notas de adorno están vinculadas a la nota o silencio consecutivo, si intenta crear una nota de adorno en el mismo final de un compás (por ejemplo después de un trino u otro adorno), no va a tener ningún objeto para ser vinculada. Por ello, para crear una nota de adorno en el mismo final de un compás tiene que introducir una nota en el compás siguiente y crear la nota o notas de adorno antes de esa nota. A continuación, modifique la posición de la nota de adorno con el parámetro X del panel **General** de la ventana **Propiedades** (☞ **5.17 Propiedades**). La nota real después de la nota de adorno puede borrarse si fuera necesario. (A partir de entonces, para mover la nota de adorno, utilice solamente la ventana de **Propiedades**, no el ratón o las flechas del teclado, ya que puede que la nota salte y se vincule, sin querer, a otra nota diferente.)

Notas de adorno en percusión sin afinación

Las notas de adorno se utilizan en la percusión sin afinación para representar flams (mordentes de una nota), drags y ruffs. Para escribir los rudimentos, simplemente agregue una nota de adorno (dos para el drag) antes de la nota real, y añada una ligadura de expresión desde la nota de adorno hasta la nota real siguiente.

Espaciado de notas de adorno

En el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Norma de Espaciado de notas**, puede especificar el **Espacio alrededor de las notas de adorno** (es decir, la separación entre cada nota de adorno) y el **Espacio extra después de la última nota de adorno** (es decir, la separación entre la última nota de adorno y la primera nota normal).

Opciones de las Normas de Diseño Musical

La página **Notas y Trémolos** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o ⇧ ⌘ ⌘ E) permite modificar el tamaño de las notas de adorno y las notas de aviso con respecto a las notas normales. Las notas de adorno son normalmente un poco más pequeñas que las notas de aviso (60% del tamaño normal en lugar de un 75%).

2.15 Guitarra: notación y tablatura

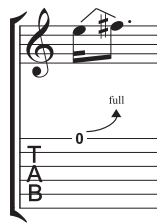
📖 1.7 Tablatura de guitarra, 2.10 Cifrado armónico, 2.22 Tablatura de laúd.

La música para guitarra contiene una amplia variedad de signos especiales, incluyendo cuerdas forzadas (bend), notas añadidas a cuerdas forzadas (pre-bend), notas deslizadas (slides), ligados ascendentes (hammer-ons), ligados descendentes, (pull-offs), etc., todos y cada uno de los cuales puede producirse con Sibelius. Los más usados están descritos a continuación.

Puede crearlos tanto en notación con pentagrama o con tablatura, al mismo tiempo que puede cambiar su diseño automáticamente, y ser copiados entre una notación y otra (con algunas pocas excepciones indicadas en este capítulo).

Algunos de los signos de tablatura implican el uso de notas ocultas en dicho pentagrama de tablatura, que pueden ser visualizadas y editadas si está activada la opción Ver ▶ Objetos Ocultos (comando de teclado Ctrl+Alt+H o ~:≠H).

Portamento de guitarra



Las cuerdas forzadas se producen tocando la cuerda en el traste y luego moviéndola hacia los lados para cambiar el sonido de la nota después de haberla tocado. Las cuerdas forzadas son normalmente de semitono o de tono entero tanto superior como inferior, aunque es posible realizarlas con intervalos microtonales.

En pentagramas de notación, la cuerda forzada se dibuja con una línea angulada entre las dos notas, como una especie de ligadura en pico. En los pentagramas de tablatura, se dibuja con una flecha curvada hacia arriba si la segunda nota es más aguda que la primera, o hacia abajo si la segunda es más grave que la primera. Además, para las cuerdas forzadas superiores, la segunda nota no se escribe en el pentagrama de tablatura, si no que se indica el intervalo de la cuerda forzada por encima de la flecha curvada, en semitonos. Un bend de un tono se escribe como “completo” en lugar de usar “1” (aunque pueda cambiar esta opción en Sibelius, dentro de la página Guitarra en el diálogo Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical desactivando la función Usar ‘full’ en cuerdas forzadas (bend) de tablatura.

Para crear una cuerda forzada, seleccione la primera nota y escriba J (lo que va a parecerse a la notación en un pentagrama de tablatura), la línea se pondrá automáticamente al mismo tiempo que la nota siguiente (o saltará a la siguiente cuando la cree). También puede crearla con el ratón: primero asegúrese de que no tiene nada seleccionado en la partitura, ejecute Crear ▶ Línea (comando de teclado L) y seleccione la línea (se muestra igual que si estuviera en un pentagrama de notación) del panel Líneas del Pentagrama. La punta del ratón va a cambiar de color y entonces puede hacer clic en el punto de la partitura donde quiera colocar la línea.

Las líneas de las cuerdas forzadas se comportan de manera similar a las ligaduras de expresión: para extender la cuerda forzada a la nota siguiente, tiene que ejecutar Espacio, y para contraerla, Mayús-Espacio. En un pentagrama de notación, puede seleccionar Editar ▶ Invertir (comando de

2. Notación

teclado X) para mover la cuerda forzada al otro extremo de la nota. Al igual que las ligaduras, las líneas de cuerdas forzadas, son magnéticas y se colocan ellas mismas automáticamente.


La posición y forma de las cuerdas forzadas en los pentagramas de notación pueden editarse de modo similar a otras líneas: tras seleccionar la cuerda forzada, use **Alt+←/→** o **⌘←/→** para desplazarse entre los extremos izquierdo, medio y derecho de la línea: use las flechas de cursor para ajustar la posición del punto seleccionado (con **Ctrl** o **⌘** para pasos más amplios). Para restablecer la posición de los extremos de la línea, ejecute **Maquetación ▶ Restablecer Posición**; para restaurar su forma después de mover el punto central, ejecute **Maquetación ▶ Restablecer Diseño**. Si la cuerda forzada atraviesa una separación de sistema o salto de página, puede ajustar la posición y forma de cada mitad de la línea independientemente.

En los pentagramas de tablatura, **Alt+←/→** o **⌘←/→** permite el desplazamiento entre el extremo izquierdo de la línea y la punta del cursor y/o número; puede usar las teclas de cursor (con **Ctrl** o **⌘** para pasos más amplios) para mover cualquiera de los dos extremos de la línea. Para restablecer la posición de la línea, seleccione **Maquetación ▶ Restablecer Posición**. Cuando una cuerda forzada atraviesa una separación de sistema o salto de página, Sibelius garantiza que la continuación de la cuerda forzada en el nuevo sistema empiece encima del pentagrama de tablatura, facilitando así su visibilidad. Similarmente a lo que ocurre con las notaciones de pentagramas, es posible ajustar de manera independiente la posición de cada mitad de la línea en cada lado de la separación de sistema.

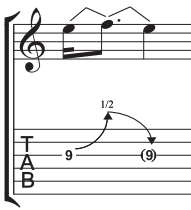
Intervalos de cuerda forzada

Para modificar el intervalo de la cuerda forzada en un pentagrama de notación, simplemente cambie la altura de la segunda nota. En pentagramas de tablatura, compruebe que la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** (comando de teclado **Ctrl+Alt+H** o **⌘⌘H**) está activada. A continuación, seleccione la segunda nota oculta y cambie la altura del sonido (tocando una nota en un teclado MIDI, o bien escribiendo el número de traste en el teclado principal).

Para crear un intervalo microtonal, debe crear primero la cuerda forzada en una nota y pulsar **Mayús-Espacio** para replegar el final de la mano derecha hasta que se vincule a la misma nota que el final de la mano izquierda. La cuerda forzada ligera, o sea menor de semitono, se dibuja como una línea curva en los pentagramas de notación, y como una cuerda forzada de cuarto de tono, en los pentagramas de tablatura.

Si tiene que cambiar la fuente o tamaño del texto para los números situados por encima de la cuerda forzada en pentagramas de tablatura, edite el estilo de texto **Traste del Gráfico de Acorde** –  **3.9 Editar Estilos de Texto**.

Si prefiere eliminar la flecha en pentagramas de tablatura, desactive la opción **Usar flechas en portamento de guitarra** en la página **Guitarra** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**.



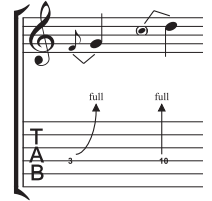
Nota forzada con retorno

Una nota forzada con retorno, es una nota forzada superior seguida de un portamento a la nota original, aflojando la presión del dedo. La notación de la misma, funciona creando una nota forzada superior, seguida por otra inferior.

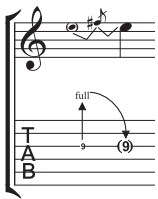
En pentagramas de tablatura, la nota final se escribe normalmente entre paréntesis (ya que en realidad no se toca). Para colocar dicho paréntesis, seleccione la nota y pulse sobre el botón de paréntesis (¶), comando de teclado 1) en la segunda página del teclado flotante (comando de teclado F8).

Notas de adorno y notas añadidas a cuerdas forzadas

Estos dos tipos de notas forzadas se escriben en notación de la misma forma: primero hay que crear la nota de adorno (¶), comando de teclado * en Windows, = en Mac) o la nota añadida (¶), comando de teclado – en Windows, * en Mac) en la segunda página del Teclado flotante (comando de teclado F8). Pulse J para crear la cuerda forzada, y a continuación cree la segunda nota.



En pentagramas de tablatura, las notas añadidas a cuerdas forzadas se representa con una flecha vertical.



Nota añadida a cuerda forzada con retorno

Una nota añadida a cuerda forzada con retorno se crea casi de igual manera que la nota de adorno añadida a cuerda forzada y la nota añadida a cuerda forzada, explicadas anteriormente. Como puede imaginar, tiene que crear una nota añadida seguida de una nota de adorno, crear luego una cuerda forzada, y después una nota de tamaño normal para crear otra cuerda forzada entre la nota de adorno y la nota normal. Recuerde poner entre paréntesis la nota final en pentagramas de tablatura (ver explicación **Nota forzada con retorno** anterior).

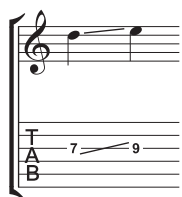
Cuerda forzada en unísono

Una cuerda forzada en unísono es cuando se producen dos notas en dos cuerdas simultáneamente, y realiza una cuerda forzada en la nota más grave hasta alcanzar la altura de la nota superior. En pentagramas de notación, la cuerda forzada en unísono se escribe de manera similar a la nota añadida a cuerda forzada (ya explicada), con dos cabezas de nota para la nota superior.



En pentagramas de tablatura, va a tener que añadir un texto a la más aguda de las dos notas iniciales, seleccione **Crear** ▶ **Texto** ▶ **Texto Especial** ▶ **Números de Tablatura** y escriba el número.

Notas deslizadas (slide)



Una nota deslizada se obtiene produciendo la primera nota y a continuación, como un portamento, deslizando el mismo dedo hacia arriba o hacia abajo hasta la segunda nota, la cual será pulsada con el dedo si es un *shift slide* o sin pulsación, si se trata de un *legato slide*.

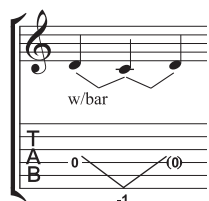
En ambas notaciones, tablatura o pentagrama, los shift slides se escriben con una línea recta (como la imagen a la izquierda). Los legatos slides se escriben con una línea más una ligadura. Si la segunda nota deslizada es más aguda, la línea es ascendente, si la segunda es más grave, la línea será descendente. En los pentagramas de tablatura, la línea tiene un ángulo fijo, pero en pentagramas de notación, la línea tiene un ángulo de acuerdo a la posición de las notas a las cuales está vinculada.

Para crear una nota deslizada, introduzca la primera nota y luego pulse sobre el botón de slide (☑, comando de teclado.), situado en la segunda página del teclado flotante (comando de teclado F8). Después, introduzca la segunda nota. Es posible introducir la nota deslizada después de haber creado ambas notas: basta con seleccionar la primera de las dos y hacer clic en el botón de slide. Para crear un legato slide, añada una ligadura de la forma habitual (☐ **2.28 Ligaduras de expresión**).

Las líneas de notas deslizadas son magnéticas y se colocan automáticamente ellos mismos. Puede ajustar su posición seleccionando cualquiera de los extremos y moviendo el pequeño cuadrado de selección, tanto con el ratón como con las flechas de las teclas.

Si tiene un caso de varias notas en un acorde con notas deslizadas, se sobreentiende que todos comparten la misma dirección, todos hacia superiores o inferiores. Si ése no es el caso, tendría que usar líneas rectas del diálogo **Crear ▶ Línea** (comando de teclado L) para crear slides en direcciones opuestas.

Palanca del puente de vibrato (whammy bar) y retorno



La altura de la nota o acorde se rebaja a un específico número de tonos enteros, y luego se vuelve a la altura del sonido original.

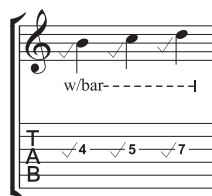
En pentagramas de notación, se escriben dos líneas de ida y vuelta de cuerda forzada (ver explicación anterior de **Portamento de guitarra**) y la línea “w/bar” del diálogo **Crear > Línea** (comando de teclado L).

En pentagramas de tablatura, borre la nota central y ponga entre paréntesis la última nota. Use dos líneas independientes del diálogo **Crear ▶ Línea** para la V (si usa cuerdas forzadas aparecerían las flechas). Escriba el número debajo del pentagrama en el extremo de las dos líneas V a través del diálogo **Crear ▶ Texto ▶ Texto Especial ▶ Números de tablatura**.

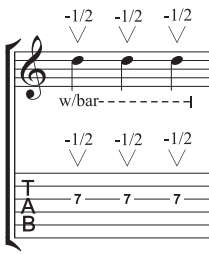
Palanca de vibrato scoop

Un vibrato scoop se ejecuta apretando la palanca justo antes del ataque de la nota, y luego soltándola rápidamente.

Para escribirlo, use el símbolo de la fila de la **guitarra** dentro del diálogo **Crear ▶ Símbolo** (comando de teclado Z). En pentagramas de notación tiene



que añadir además una línea de “w/bar” en el diálogo Crear ▶ Línea (comando de teclado L). Para extender la línea hacia la derecha, pulse Espacio.



Palanca de vibrato dip

Un vibrato dip se ejecuta atacando la nota y luego rebajándola un número específico de pasos o tonos, para luego volver de nuevo a la nota original.

Para escribirlo, use el símbolo V de la fila de la Guitarra en el diálogo Crear ▶ Símbolo, escribiendo los números por encima usando el diálogo Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Pentagrama ▶ Texto pequeño, a continuación en un pentagrama de notación añada la línea de “w/bar” del diálogo Crear > Línea.

Otras técnicas

Otros signos de guitarra se pueden crear fácilmente con el método siguiente:

- *Ligados ascendentes y ligados descendentes (hammer on/ pull-off)*: utilice una ligadura – **2.28 Ligaduras de expresión**
- *Tapping*: use una ligadura, con una articulación + en la primera nota si es necesario (**2.3 Articulaciones**); para el símbolo de golpe con la mano izquierda, use el símbolo ◦ disponible en la fila Técnicas, del dialogo Crear ▶ Símbolo (**2.31 Símbolos**)
- *Vibrato y vibrato ancho* : hay líneas apropiadas casi al final de la lista en el diálogo Crear ▶ Línea – **2.21 Líneas**
- *Trino*: use una línea de trino – **2.21 Líneas**
- *Arpegiado*: use una línea de arpeggios **2.2 Arpeggios**
- *Trémolo picking*: use un trémolo – **2.34 Trémolos**
- *Shake* : use un símbolo de sacudida – **2.31 Símbolos**
- *Armónicos*: en pentagramas de notación, use una cabeza de nota de rombo (**2.25 Cabezas de nota**), y para pentagramas de tablatura, escriba encima de la nota “Arm.”, “A.A” (para armónico de arpa), o “A.P.” (para armónico picado) en texto pequeño.
- *Palmada o Slap*: escriba sobre la nota una “T” en texto pequeño.
- *Pop*: escriba sobre la nota una “P” en texto pequeño.
- *Cabeza de nota x* : haga clic en la nota y seleccione una cabeza en cruz (X), en el panel Notas de la ventana de Propiedades.
- *Rascar con púa o Pick scrape*: use una línea ondulada de gliss. en el diálogo Crear ▶ Línea y escriba “P.S.” por encima del pentagrama de tablatura con texto pequeño. En los pentagramas de notación, use cabezas de nota de cruz (X).
- *Cuerdas con sordina o muffled strings* : use cabezas de nota de cruz – **2.25 Cabezas de nota**
- *Rake*: en pentagramas de notación, cree las notas de adorno con cabezas en cruz. En pentagramas de tablatura, puede copiar la música directamente del pentagrama de notación (en cuyo caso las cabezas se copiarán automáticamente como cruces), o bien cambiar las cabezas después de haber creado las notas; a continuación, añada la línea “Rake” del diálogo Crear ▶ Línea.

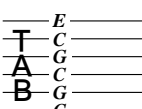
2. Notación

- *Digitación*: use **Crear** ▶ **Texto** ▶ **Otro Texto de Pentagrama** ▶ **Digitación para guitarra** (p i m a) y escriba la digitación encima de cada acorde o nota.

El diálogo **Crear** ▶ **Línea** (comando de teclado L) contiene líneas para la mayoría de los signos necesarios para las técnicas de guitarra más comunes, tales como “w/bar,” “P.M.” (para sordina de palma - palm mute), etc... Si tiene la necesidad de crear líneas nuevas para técnica de guitarra,

📖 **8.15 Editar Líneas.**

Mostrar la afinación en pentagramas de tablatura

 Si utiliza afinación para guitarra no convencional, es conveniente mostrar las notas de cada cuerda directamente en el pentagrama de tablatura, como en la imagen de la izquierda (la cual muestra la afinación en Do abierta).

Sibelius por defecto, muestra estas notas para afinaciones no convencionales.

Si no desea que esto ocurra, seleccione un compás en el pentagrama, elija **Configuración personal** ▶ **Editar Instrumentos**, pulse **Editar Instrumento**, pulse **Sí**, pulse **Edición de Tipos de Pentagrama** y finalmente, desactive la opción **Armaduras / Afinación** en la página **General** (📖 **8.14 Editar instrumentos**).

Personalización de tablaturas, afinaciones e instrumentos de traste

Sibelius incluye como parte del programa más de 30 afinaciones alternativas para guitarra, aparte de la media docena de afinaciones para banjo, 11 afinaciones de dobro, dos afinaciones de sitar y varias afinaciones para laúd. A pesar de esta exhaustiva colección, nada le impide crear su propia afinación, de la siguiente forma:

Cambiar la afinación de un instrumento

Para cambiar la afinación usada por un pentagrama de la partitura, simplemente aplíquela a otro instrumento. Si no hay nada seleccionado en la partitura, elija **Crear** ▶ **Otros** ▶ **Cambio de instrumento**, seleccione el instrumento con la afinación deseada, pulse **Aceptar**, y pulse en la partitura a la izquierda de la línea de compás inicial, justo al comienzo de la partitura.

Si la afinación que está buscando no está integrada en un instrumento, puede modificar fácilmente una de las ya existentes o crear una desde el principio, usando el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Editar Instrumentos** – 📖 **8.14 Editar instrumentos**.

Blanco alrededor de notas de tablatura

Cada editorial musical tiene sus propias convenciones y normas sobre la posición de los números en pentagramas de tablatura, sea directamente en las líneas o rodeadas de un espacio en blanco (para que las líneas de pentagrama no oculten el número). Naturalmente, Sibelius le permite decidir cual de las dos opciones prefiere, editando los parámetros para tipos de pentagramas individuales en el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Editar Instrumentos**. Seleccione el instrumento en el diálogo, pulse **Editar Instrumento**; si el instrumento ya existe en la partitura, el sistema le preguntará si desea continuar, pulse **Sí** y en el diálogo **Editar Instrumento** pulse **Edición de Tipos de Pentagrama**. La opción relevante es **Blanco externo alrededor de las notas** en la página de **Tablatura**.

Los valores predeterminados de Sibelius son los siguientes:

- Para tipos de pentagrama que muestran ritmos con las plicas en el pentagrama, la opción **Blanco externo alrededor de las notas** está activada, haciendo que las plicas se puedan identificar mejor.
- Para tipos de pentagramas de tablatura donde los ritmos indicados con las plicas estén dibujadas por completo fuera del pentagrama, y para tipos de pentagrama de tablatura que no muestren ritmos en absoluto, la opción está desactivada **Blanco externo alrededor de las notas**.

Crear Tab puede ser divertido

¡Desde luego que puede ser!

En Sibelius, la tablatura de guitarra es tratada como si fuera un tipo de pentagrama especial (en lugar de un pentagrama de percusión), y por tanto, Sibelius le permite cambiar el número de líneas de pentagrama, o la afinación de las cuerdas en medio de la partitura.

Pruebe lo siguiente: en **Crear ▶ Otro ▶ Cambio de Instrumento**, elija una tablatura de guitarra y haga clic en medio de un pentagrama de notación con música escrita. Desde ese punto en adelante, la notación se convertirá en tablatura, y verá que el punto de cambio es de hecho un “objeto” (parecido a una clave) con la forma de un rectángulo morado, si es seleccionado. Ahora intente arrastrar el rectángulo a la derecha e izquierda, arriba o abajo, de pentagrama en pentagrama, y verá cómo Sibelius convierte al instante toda la notación en tablatura. ¡Extraordinario!

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Guitarra** del diálogo **Configuración Personal > Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**) está dedicada principalmente a todo lo relativo a los gráficos de acordes (explicado en página 698), pero hay algunas opciones específicas de tablatura:

- **Usar ‘completo’ en cuerdas forzadas de tab:** con esta opción activada, las cuerdas forzadas de guitarra de un tono entero se indicarán con el texto “completo”. Si desactiva esta opción, para las cuerdas forzadas de un tono se utilizará en su lugar el número “1”.
- **Usar flechas en cuerdas forzadas de tab:** desactive esta opción si prefiere que en pentagramas de tablatura las líneas de cuerda forzada no contengan flechas.
- **Dibujar notas de adorno con estilo de texto ‘letras de tablatura’:** esta opción permite ajustar el tamaño de las notas de adorno en pentagramas de tablatura con independencia del tamaño de las notas de aviso en pentagramas de notación. Si esta opción está activada, las notas de adorno en pentagramas de tablatura, adoptan su tamaño en relación al estilo de texto **Letras de Tablatura**. Esta opción está normalmente desactivada.

Es posible editar el estilo de texto para los números de tablatura, haciendo clic en el botón **Editar Estilos de Texto**.

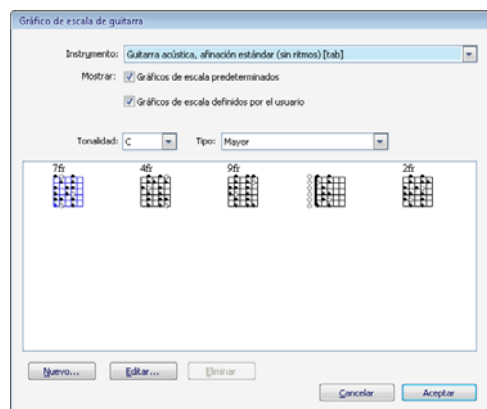
2.16 Gráficos de escala de guitarra

Los gráficos de escala de guitarra suelen aparecer en partituras de ejercicios y métodos de enseñanza para guitarra. Estos gráficos muestran la totalidad o una parte de un mástil de guitarra orientado horizontal o verticalmente, con una serie de puntos que indican las posiciones de digitación requeridas para tocar una escala determinada.

Sibelius incluye una biblioteca con cientos de gráficos de escala de guitarra para más de 25 tipos de escala diferentes, y permite editarlos o crear nuevos gráficos para escalas personalizadas de una forma muy sencilla.

Cómo agregar un gráfico de escala de guitarra a la partitura

Para agregar un gráfico de escala de guitarra a la partitura, seleccione **Crear** ▶ **Otros** ▶ **Gráfico de escala de guitarra**. Aparecerá el siguiente diálogo:



- El menú **Instrumento** permite seleccionar el instrumento al que va a agregar el gráfico. Todos los gráficos de escala predeterminados están pensados para una guitarra de 6 cuerdas con afinación estándar, así que dependiendo del instrumento elegido es posible que no pueda seleccionar ningún gráfico de escala predeterminado.
- **Gráficos de escala predeterminados** y **Gráficos de escala definidos por el usuario** determinan si en la lista deben aparecer los gráficos de escala incluidos en la biblioteca de Sibelius, los gráficos de escala personalizados o ambos tipos de gráficos.
- Seleccione la **Tonalidad** y el **Tipo** desde los menús desplegables para determinar los gráficos de escala que deben aparecer en la parte inferior de la ventana.

Para elegir un gráfico de escala, selecciónelo en el área de previsualización y pulse **Aceptar**. Si en el momento de abrir este diálogo no tenía ningún elemento seleccionado en la partitura, el puntero del ratón se volverá de color azul y el gráfico de escala será creado en el punto de la partitura en el que pulse. Si por el contrario tenía algún elemento seleccionado, el gráfico de escala aparecerá al principio de esa selección.

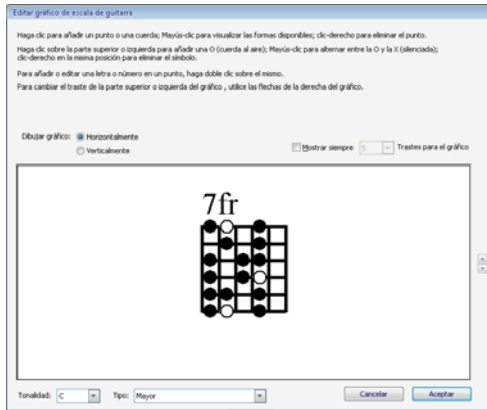
Cómo cambiar el tamaño de los gráficos de escala

Para aumentar o disminuir el tamaño de todos los gráficos de escala de guitarra de la partitura en la misma proporción, seleccione **Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical** y vaya a la página **Guitarra**, en la que encontrará el deslizador **Tamaño predeterminado**. Arrastre este deslizador hacia la derecha para aumentar el tamaño de todos los gráficos de escala, y hacia la izquierda para disminuirlo. Tenga en cuenta que el ajuste del deslizador **Tamaño predeterminado** también cambia el tamaño de los gráficos de acorde de guitarra mostrados sobre los cifrados armónicos de la partitura.

Para ajustar el tamaño de un gráfico de escala individual, selecciónelo en la partitura, abra el panel **General** de las **Propiedades** y aumente o disminuya el valor **Escala n%**.

Edición o creación de un nuevo gráfico de escala de guitarra

Para editar un gráfico de escala de guitarra existente, haga doble clic sobre el gráfico de escala que desee editar en la partitura o selecciónelo en el área de previsualización del diálogo **Gráfico de escala de guitarra** y pulse **Editar**. Para crear un nuevo gráfico de escala de guitarra, seleccione el gráfico existente más cercano al que tiene en mente en el diálogo **Gráfico de escala de guitarra** y pulse **Nuevo**. En ambos casos aparecerá el siguiente diálogo:



En este diálogo puede determinar si el gráfico debe ser dibujado **Horizontalmente** (con la cejuela a la izquierda, como en la imagen) o **Verticalmente** (con la cejuela en la parte superior). Para modificar el número predeterminado de trastes mostrados en el gráfico (especificado en la página **Guitarra** de **Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**), active la opción **Mostrar siempre n trastes por gráfico** y ajuste el número de trastes que desee (de 3 a 15).

Para añadir un punto a una cuerda, pulse en la posición deseada. Si hace **Mayús**-clic podrá ir alternando entre las diversas formas de punto disponibles (círculo negro, círculo blanco, cuadrado negro, cuadrado blanco, rombo negro, rombo blanco). Para eliminar un punto, púlselo con el botón derecho del ratón (Windows) o haga **Control**-clic sobre él (Mac). Para añadir una marca de cuerda al aire en la cejuela, haga clic a la izquierda de la cejuela o por encima de ella (dependiendo de la orientación del gráfico). Puede hacer **Mayús**-clic para convertir la marca en una X, que indica que esa cuerda no debe ser tocada. Para eliminar una O o una X, simplemente pulse con el botón derecho del ratón (Windows) o haga **Control**-clic sobre la letra (Mac).

2. Notación

Puede añadir un número de digitación o un nombre de nota a un punto. Para ello, haga doble clic sobre él: aparecerá un cursor intermitente. Escriba el número o letra que quiera añadir al punto, y pulse con el botón derecho del ratón (Windows) o haga **Control-clic** (Mac) para abrir un menú de palabras desde el que puede seleccionar alteraciones.

Para cambiar el tipo de escala o la nota raíz, seleccione los ajustes deseados en los menús **Tonalidad** y **Tipo** de la parte inferior del diálogo y pulse **Aceptar** para guardar el gráfico de escala creado o editado.

Visualización de la altura de nota de las cuerdas y los números de traste

La página **Guitarra de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical** incluye varias opciones para mostrar las alturas de nota de las cuerdas (en la parte izquierda de los gráficos de escala horizontales) y los números de traste (por debajo de los gráficos) – vea **Opciones de las Normas de diseño musical** en la página 698.

Cómo compartir gráficos de escala de guitarra

Todos los gráficos de escala de guitarra creados o editados por el usuario quedan guardados en su biblioteca personal de gráficos de escala. Este archivo, llamado **Scale library.scl**, se encuentra en una carpeta titulada **Scale Diagrams** incluida en el nivel de usuario del directorio de la aplicación – vea **Archivos editables por el usuario** en la página 726. Puede enviar este archivo a sus colaboradores o amigos si desea compartir sus bibliotecas de escala con ellos.

2.17 Reguladores

2.21 Líneas.

Regulador es el término que se utiliza coloquialmente para designar una línea que representa un cambio gradual de dinámica en un lapso de tiempo relativamente corto, mientras que los elementos de texto como *cresc.* o *dim.* se aplican a los cambios de dinámica que afectan a pasajes más largos.

Creación y extensión de reguladores

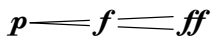
Seleccione la nota en la que quiere que empiece el regulador y pulse la tecla **H** para crear un crescendo o **Mayús-H** para crear un diminuendo. Igual que ocurre con otros tipos de línea, es posible extender y contraer el extremo derecho del regulador pulsando **Espacio** y **Mayús-Espacio** respectivamente.

Utilice las teclas **Alt+←/→** para pasar de un punto de arrastre del regulador a otro. Para ajustar más detalladamente la posición de los extremos del regulador puede usar las teclas **←/→** (junto con **Ctrl** o **⌘** para realizar la operación en pasos más grandes).

Los reguladores suelen estar acompañados por un matiz explícito colocado junto a su extremo izquierdo o derecho, o incluso en ambos extremos:



Puede crear esos matices con textos de expresión: Sibelius ajustará automáticamente la longitud del regulador para dejar espacio para los matices. También es posible arrastrar un matiz a la mitad de un regulador. En ese caso, Sibelius rompe el regulador automáticamente:



Para inclinar un regulador, arrastre uno de sus extremos. Sin embargo, las convenciones recomiendan que los reguladores sean horizontales siempre que sea posible.

Tipos de regulador

El diálogo **Crear ▶ Línea** también incluye reguladores de líneas discontinuas, de puntos y “desde o hacia silencio”, y en **Crear ▶ Símbolo** puede encontrar símbolos “exponenciales” utilizables al final de los crescendos.

Reguladores separados en dos sistemas

Si un regulador está separado en dos sistemas, Sibelius lo dibuja en dos mitades y permite ajustar independientemente sus posiciones verticales.

Abertura de los reguladores

Por defecto, Sibelius siempre dibuja los reguladores con la misma abertura, independientemente de la longitud del regulador (la abertura es la distancia entre las dos líneas en el extremo abierto

2. Notación

del regulador). Sin embargo, a veces las editoriales musicales amplían ligeramente la abertura del regulador en función de su longitud, y Sibelius también permite emular ese aspecto. Puede ajustar la abertura de todos los reguladores desde **Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**, o la de un regulador individual desde el panel **Líneas de las Propiedades** – más información a continuación.

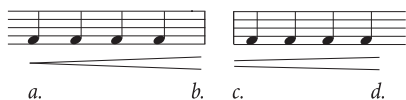
Ajuste global de la abertura de los reguladores

La página **Líneas de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical** incluye las siguientes opciones para ajustar la abertura de los reguladores:

- **Abertura pequeña n espacios:** es la abertura de los reguladores cuya longitud es menor que la especificada en **Abertura grande si es más largo que n espacios**
- **Abertura grande n espacios:** es la abertura de los reguladores cuya longitud es mayor que la especificada en **Abertura grande si es más largo que n espacios**
- **Continuación abertura pequeña n espacios:** es la abertura al final del primer segmento de un regulador de *crescendo* dividido por una separación de sistema o salto de página, o la abertura al principio del segundo segmento de un regulador de *diminuendo* dividido por una separación de sistema o salto de página
- **Continuación abertura grande n espacios:** es la abertura al principio del segundo segmento de un regulador de *crescendo* dividido por una separación de sistema o salto de página, o la abertura al final del primer segmento de un regulador de *diminuendo* dividido por una separación de sistema o salto de página.

Ajuste individual de la abertura de los reguladores

Si desea que un regulador en particular tenga una abertura no estándar, puede ajustar su abertura desde las opciones del panel **Líneas de las Propiedades** (☞ **5.17 Propiedades**). **Abertura final del regulador** y **Abertura de continuación de regulador** controlan los cuatro puntos de un regulador. Aquí los mostramos en un regulador dividido por una separación de sistema o salto de página:




- **Cerrado (a. en el ejemplo)** es el extremo cerrado del regulador, ajustable a un valor superior a 0 para que el regulador esté abierto en ese extremo
- **Abierto (d. en el ejemplo)** es el extremo abierto del regulador; para modificar el valor predeterminado active la casilla **Abierto**
- **Pequeño (c. en el ejemplo)** es el segmento del regulador que utiliza el valor **Continuación abertura pequeña** (definido en **Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**). Este valor sólo actúa si el regulador está dividido por una separación de sistema o salto de página.
- **Grande (b. en el ejemplo)** es el segmento del regulador que utiliza el valor **Continuación abertura grande**. Este valor sólo actúa si el regulador está dividido por una separación de sistema o salto de página.

Interpretación durante la reproducción

Puede ajustar la reproducción de un regulador individual desde el panel Reproducción de las Propiedades – vea **Reguladores** en la página 310.

Posición predeterminada

Sibelius coloca automáticamente los reguladores por debajo de los pentagramas de instrumento y por encima de los pentagramas de voz. Sin embargo, es posible ajustar la posición predeterminada de cada tipo de regulador desde el diálogo Configuración personal ▶ Posiciones predeterminadas –  **8.12 Posiciones Predeterminadas**.

2.18 Instrumentos

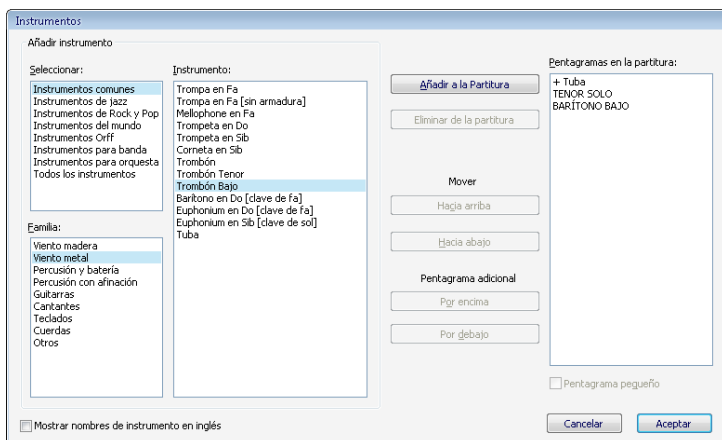
 **2.29 Pentagramas, 3.8 Nombres de instrumento, 8.14 Editar instrumentos.**

¿Instrumentos o pentagramas?

En Sibelius, el término “instrumento” se refiere a un pentagrama o pentagramas con un único nombre situado a la izquierda. El piano aunque tenga dos pentagramas, cuenta como un instrumento, porque su nombre sólo aparece una vez, entre los dos pentagramas. Esto implica también, que el Violín 1 se considera como un instrumento solamente, aunque la música sea ejecutada por muchos instrumentistas. Incluso si el Violín 1 se divide en dos pentagramas, como el nombre Violín 1 sólo aparece una vez entre ellos, Sibelius lo considera como un instrumento. Los cantantes también son considerados como instrumentos. Si hay una percusión de un sola línea, también se considera un sólo instrumento a pesar de que el pentagrama pueda ser utilizado simultáneamente por la caja, plato suspendido, tom-tom, etc.

Crear instrumentos

Para agregar un instrumento a la partitura en cualquier momento, simplemente seleccione la opción **Crear ▶ Instrumentos** (comando de teclado I).





Puede abrir este mismo diálogo seleccionando **Cambiar Instrumentos** en **Archivo ▶ Nuevo** al crear una nueva partitura.

Este diálogo se divide en dos partes: a la izquierda puede seleccionar los instrumentos que desea añadir y a la derecha aparecen los pentagramas que ya existen en la partitura (puede borrarlos, reorganizarlos y añadir pentagramas adicionales).

Para añadir un nuevo instrumento:

- En la lista **Elegir entre**, seleccione la opción que se acerque más al tipo de plantilla instrumental o vocal que desee utilizar. Cada plantilla incluye instrumentos diferentes y los organiza de formas ligeramente distintas:
 - **Todos los instrumentos** cubre los más de 600 instrumentos que Sibelius tiene catalogados

- **Instrumentos comunes** omite instrumentos extraños como el flageolet o la viola de gamba baja
- **Instrumentos de banda** incluye todos los instrumentos que podría encontrar en bandas de viento de metal, de madera, bandas militares, de marcha o cuerpos de percusión
- **Instrumentos de jazz** contiene una lista de los instrumentos más habituales en combos de jazz y big bands
- **Instrumentos orquestales** incluye todos los instrumentos de viento de madera, metal, percusión y cuerda que normalmente encontraría en una orquesta
- **Instrumentos de rock y pop** contiene guitarras, teclados, voces, etcétera.
- **Instrumentos del mundo** contiene instrumentos étnicos clasificados por región geográfica.
- Elija la familia instrumental en la lista **Familia**; por ejemplo, madera, metal, cuerdas, etcétera.
- Seleccione el instrumento que quiera añadir de la lista **Instrumento**; haga clic en **Añadir** para añadirlo a la lista **Pentagramas en la Partitura**, donde va a aparecer con el signo + antes del nombre para indicar que es nuevo. La posición en la lista refleja el orden real tal como aparecerá en la partitura al pulsar **Aceptar**. Puede añadir varios instrumentos adyacentes: para ello, arrastre el ratón hacia abajo a lo largo de la lista de **Instrumentos** y pulse **Añadir**.
- Si cambia de idea, puede seleccionar un pentagrama en la lista **Pentagramas en la Partitura** y pulsar **Borrar de la Partitura** para eliminarlo de la lista.
- Para cambiar el orden de un instrumento, puede seleccionar un pentagrama y usar los botones **Arriba** y **Abajo** para moverlo verticalmente. Todos los pentagramas de un solo instrumento se mueven al mismo tiempo (por ejemplo, ambos pentagramas en el piano o arpa, o todos los pentagramas de Violín 1).
- Si desea reducir el tamaño de uno o más pentagramas, por ejemplo para un instrumento solista, selecciónelo en la lista **Pentagramas en la Partitura** y active la opción **Pentagrama pequeño**.
- Cuando pulse **Aceptar**, Sibelius realizará todos los ajustes necesarios en la partitura, tales como añadir, suprimir y/o reorganizar el orden de los pentagramas.

También puede usar este diálogo para añadir pentagramas adicionales a instrumentos ya existentes en la partitura – vea **Instrumentos con pentagramas múltiples** en  **2.29 Pentagramas** para más detalles. Cuando añada un nuevo instrumento a la partitura, Sibelius creará automáticamente una parte dinámica para ese instrumento –  **7.1 Trabajar con partes**.

Borrar Instrumentos

Para eliminar instrumentos, ejecute **Crear ▶ Instrumentos**, seleccione el pentagrama o pentagramas que quiera eliminar de la lista **Pentagramas en la Partitura** y pulse **Borrar de la Partitura**. También puede seleccionarlos como pasaje haciendo clic tres veces en la partitura; a continuación, pulse **Borrar**.

En ambos casos aparecerá el aviso de que esta acción borrará también toda la música de los instrumentos. Si desea continuar, pulse **Sí** y **Aceptar** para cerrar el diálogo.

Separadores de sistema

Los separadores de sistema son líneas dobles gruesas dibujadas entre dos sistemas (normalmente a la izquierda) que indican el formato de la partitura de forma más clara. Aunque los separadores de sistema situados a la derecha (es decir, dibujados en el margen derecho) son muy poco comunes, Sibelius también le da la posibilidad de utilizarlos.

Puede activar y desactivar los separadores de sistema con la opción **Dibujar separador a la izquierda/derecha** en la página **Instrumentos** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**. También puede asignar el número mínimo de pentagramas de un sistema antes de que aparezca un separador, así como la distancia entre los separadores y el margen.

Dado que esta opción se copia en las partes, también puede usarla para controlar de forma automática las partes que tendrán separadores. Por ejemplo, si desea que los separadores aparezcan sólo en partes de percusión compleja que contengan (por ejemplo) tres o más pentagramas, ajuste el número mínimo de pentagramas a 3 en la partitura y todas las partes adoptarán esta norma.


Orden estándar de los instrumentos

Cada tipo de música sigue un modelo diferente en cuanto al orden vertical de los instrumentos en la partitura. Por ejemplo, en la música orquestal los instrumentos de viento de madera aparecen en la parte superior, seguidos por los metales, percusión, cantantes, teclados y cuerdas. Dentro de cada sección el orden también está normalizado, tal como aparece en el diálogo Instrumentos de Sibelius.

Existen unas pocas excepciones a la norma de organización instrumental:

- *Si la música tiene un solista, éste suele situarse en el pentagrama superior.*
- *Percusión: el orden de los instrumentos de percusión dentro de una misma sección varía de partitura en partitura.*
- *Música para dos orquestas, coros, etcétera.*


Tesitura instrumental

Sibelius dibuja las notas en tonos de color rojo si son demasiado agudas o graves respecto a la tesitura del instrumento (active la opción **Ver** ▶ **Colores de Nota** ▶ **Notas fuera de Tesitura** –  **5.23 menú Ver**). Cada instrumento tiene dos posibilidades de tesitura: la “profesional” y la “cómoda”, ambas ajustables.

A grandes rasgos, la tesitura profesional define la nota más aguda y más grave ejecutable en términos absolutos para cada instrumento en particular. Las notas fuera de esta tesitura aparecerán indicadas en color rojo claro. La tesitura cómoda define el límite para la nota más aguda y la más grave normalmente aplicables a un ejecutante no profesional. Las notas fuera de esta tesitura aparecen indicadas en color rojo oscuro.

Por supuesto, la mayoría de instrumentos no tienen una tesitura claramente definida (los cantantes, por ejemplo). Las adaptaciones comunes a ciertos instrumentos, tales como el contrabajo con la cuerda grave en Do, la flauta

con Si grave y el piano con Do agudo (en lugar de La) tienden a estar incluidos en la tesitura profesional, pero no en la cómoda.

Si desea ajustar las tesituras de los instrumentos de su partitura,  **8.14 Editar instrumentos**.

Instrumentos transpositores

Sibelius se encarga de todas las cuestiones relativas a los instrumentos transpositores:

- Puede introducir música con sonido real o transportado. Para cambiar entre las dos representaciones, elija **Notas ▶ Partitura con Transposición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+T** o **⌘+⌘T**) o haga clic en el botón correspondiente en la barra de herramientas.
- Al copiar música entre instrumentos transpositores, Sibelius transporta la música automáticamente para que conserve el mismo *sonido* resultante. Esto le va a ahorrar dolores de cabeza cuando quiera copiar (por ejemplo) un Clarinete en La en una Trompa en Fa.
- Cuando abra la parte de un instrumento transpositor desde una partitura sin transposición no tendrá que preocuparse de transportar la parte, ya que Sibelius lo hará automáticamente.
- Es posible introducir música desde un teclado MIDI tocando con sonido real o tal como está escrita; por ejemplo, puede tocar las partes transportadas en Sibelius para producir una partitura que contenga una combinación de instrumentos con o sin transposición. Para ello, seleccione la opción **Introducir notas de los sonidos escritos** en la página **Introducción de notas de Archivo ▶ Preferencias** (en el menú Sibelius en Mac).

Alteraciones y armaduras para instrumentos transpositores

Por defecto, Sibelius escribe los instrumentos transpositores con las alteraciones apropiadas para la tonalidad lejana. Por ejemplo, si ha escrito un La bemol en una parte de saxo alto en Fa mayor y cambia la partitura con transposición, Sibelius escribirá esa nota como Fa natural en Re mayor.

En las armaduras que cambian de signo al transportarse pueden surgir problemas de enarmonización. Por ejemplo, una partitura en Fa sostenido mayor con una parte para clarinete en Si bemol resultaría en una parte transportada en La bemol mayor. En circunstancias normales, Sibelius sólo debería transportar las notas del clarinete en Si bemol una segunda mayor ascendente, pero en este caso el grado de transposición cambia a una tercera disminuida (es decir, un Fa sostenido se convierte en un La bemol en lugar de en un Sol sostenido).

Sibelius se encarga de ello automáticamente si la opción **Ajustar enarmonización de instrumentos transpositores en armaduras lejanas** de la página **Claves y armaduras en Configuración personal ▶ Normas de diseño musical** está activada.

Normalmente esta opción debería estar activada, pero si la partitura contiene enarmonizaciones especiales que en circunstancias normales no escribiría, quizá sea mejor que la desactive para evitar problemas en la transposición resultante. Por ejemplo, un La doble bemol en una parte de clarinete en Si bemol en tonalidad de Fa sostenido mayor no es muy transportable una tercera disminuida ascendente... (Se convertiría en un Do *triple* bemol, una nota tan raramente utilizada que ni siquiera existe una norma de notación estándar para este caso.)

En el caso de que una parte de instrumento transpositor se pueda escribir con sostenidos o bemoles, Sibelius permite utilizar la armadura resultante de la transposición de la tonalidad de concierto o simplificar la armadura a su equivalente enarmónico.

Por ejemplo, imagine una pieza escrita en Si mayor que tiene una parte de Clarinete en Si bemol. El compositor podría escribir esa parte en Do sostenido mayor con siete sostenidos o simplificar la armadura a Re bemol mayor, que sólo tiene cinco bemoles. Por defecto, en estos casos Sibelius simplifica las armaduras lejanas. Si de todas maneras prefiere utilizar la forma no simplificada,

2. Notación

desactive la opción **Enarmonizar armaduras lejanas en partitura con transposición** en la página **Claves y armaduras** del diálogo **Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**.

Múltiples ejecutantes y divisi...

Los instrumentos de viento suelen utilizar dos o más ejecutantes, por ejemplo Trompetas 1, 2 y 3. Las cuerdas se suelen dividir en dos pentagramas (“divisi”) o a veces en varios pentagramas numerados según el atril que ocupan. Los pentagramas de música coral se dividen con frecuencia en dos sistemas (semicoro o Dec y Can). A continuación le indicamos dos ejemplos de soluciones para distintas situaciones, dependiendo del caso:

...caso sencillo


Si su partitura es constante en el reparto de pentagramas y ejecutantes, no hay problema. Por ejemplo, si las tres trompetas en una partitura, están siempre en el mismo pentagrama, simplemente cree un instrumento único llamado Trompeta, y modifique el nombre por “Trompeta 1.2.3” desde el principio.

Igualmente, si las trompetas 1+2 están siempre juntas en un pentagrama mientras que la trompeta 3 utiliza siempre otro pentagrama, cree dos instrumentos por separado (llamados “Trompeta 1.2” y “Trompeta 3”). También podría crear un solo instrumento llamado “Trompetas” y añadirle un segundo pentagrama a dicho instrumento.

...caso más complicado


Los problemas aparecen cuando los ejecutantes alternan entre pentagrama y pentagrama a mitad de la partitura, debido a que tendrá que cambiar los nombres a la izquierda en ese punto.

Por ejemplo, las tres trompetas podrían tocar en unísono en un único pentagrama “Trompetas 1.2.3” en algún momento, o podrían dividirse en dos pentagramas (“Trompetas 1.2” y “Trompeta 3”) en otro momento, e incluso en pasajes más complejos podrían dividirse en tres pentagramas individuales.

Como el nombre a la izquierda va a tener que cambiarse en medio de la partitura, debería crear otro instrumento separado de Trompeta para cada nombre diferente que quiera utilizar. En el caso de una partitura compleja para 3 Trompetas, podría crear 5 instrumentos llamados Trompetas 1.2.3, Trompetas 1.2, Trompeta 1, Trompeta 2 y Trompeta 3. Luego, simplemente escriba la música en el pentagrama adecuado y oculte los pentagramas restantes que no estén en uso ( **2.29 Pentagramas**).

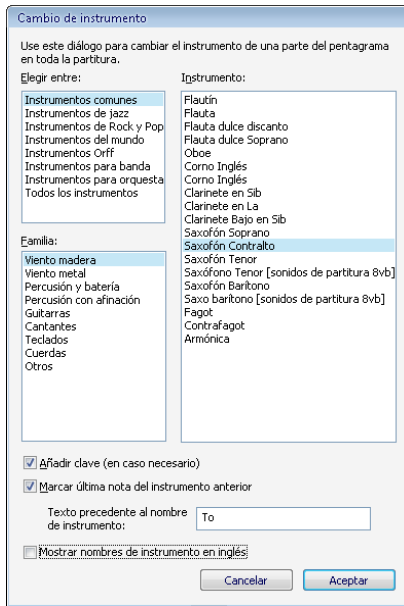
Utilice un estilo de texto de **Técnica** para indicar dónde desea que los pentagramas se dividan o unan o dónde se produce un cambio de ejecutante, y escriba (por ejemplo) ‘1.2’, ‘a 2’, ‘div.’ o ‘unis’.


Cuando se produzca un cambio de número de pentagramas, debería introducir una separación de sistema, si no es así, van a aparecer pentagramas a medio usar, lo que resulta un tanto extraño.

Si desea extraer las partes para ejecutantes diferentes,  **7.4 Extracción de partes**.

Duplicando instrumentos

Los instrumentos duplicados son dos o más instrumentos ejecutados por una misma persona. En casi todos los casos debería utilizar la opción **Crear** ▶ **Otros** ▶ **Cambio de instrumento** siempre que un intérprete deba cambiar de instrumento (vea más adelante).



Una posible excepción son los instrumentos de percusión sin afinación determinada (como triángulo, caja y bombo) que aparecen en un mismo pentagrama. Lo explicamos con detalle en  **2.26 Percusión**.

Cambios de instrumento

En Sibelius es muy fácil ajustar un cambio de instrumento en cualquier punto con la opción **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de instrumento**. En primer lugar, debe decidir si el cambio de instrumento se mantendrá hasta el final de la partitura (o hasta otro cambio de instrumento posterior en la partitura) o sólo durante un pasaje determinado.

- Para cambiar un instrumento de forma temporal, seleccione el pasaje en el que desee ajustar el cambio de instrumento: Sibelius volverá a activar automáticamente el instrumento original al final de la selección.
- Para que el cambio de instrumento sea permanente, seleccione la nota individual tras la cual desee introducir el cambio de instrumento o no realice ninguna selección (en este caso puede hacer clic para colocar el cambio de instrumento inmediatamente).
- Cuando haya seleccionado el lugar en el que desea cambiar el instrumento (y, opcionalmente, el punto en el que desea desactivar el cambio), ejecute **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de instrumento** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+I** o **⌘+⇧+⌘+I**). Aparecerá el siguiente diálogo.
- Seleccione en la lista el instrumento que desee cambiar. Puede recurrir a dos opciones adicionales:
 - Si la opción **Añadir clave (en caso necesario)** está activada, Sibelius creará un cambio de clave en el punto en el que se produzca el cambio de instrumento si la clave del nuevo instrumento es diferente de la del original
 - Si la opción **Marcar última nota del instrumento anterior** está activada, Sibelius creará una marca de aviso “A [instrumento]” al inicio de los silencios que precedan al cambio. Si

2. Notación

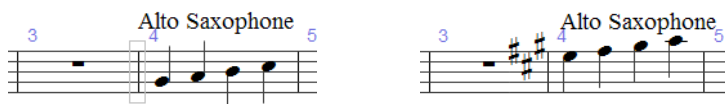
desea que Sibelius use otra palabra en lugar de “A” antes del nombre de instrumento en el aviso, utilice la opción **Texto precedente al nombre de instrumento**.

- A continuación, pulse **Aceptar**. Si antes de abrir el diálogo no había realizado ninguna selección, el puntero del ratón se volverá de color azul para que pueda pulsar en cualquier punto de la partitura para colocar el cambio de instrumento. En caso contrario, Sibelius creará automáticamente el cambio (o cambios) de instrumento en la selección.

Sibelius siempre lleva a cabo las siguientes acciones al crear un cambio de instrumento:

- Modifica el sonido de reproducción del pentagrama
- Modifica el nombre del instrumento en los sistemas subsiguientes (puede editarlo, si lo desea). Si no desea que el nombre del instrumento cambie, seleccione **Configuración Personal ▶ Normas de diseño musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**), vaya a la página **Instrumentos** y desactive **Cambiar el nombre de instrumento al comienzo de un sistema tras la creación de un cambio de instrumento**.
- Escribe el nombre del nuevo instrumento por encima del pentagrama en el que empieza a reproducirse (también es posible editarlo, o modificar el Cambio de nombre de instrumento predeterminado en **Configuración Personal ▶ Editar instrumentos** – **8.14 Editar instrumentos**)
- Ajusta la transposición del pentagrama (por ejemplo, pasa de clarinete a **Sib** a clarinete en **La**) y muestra el cambio de armadura correspondiente si la opción **Notas ▶ Partitura con transposición** está activada.
- Cambia el tipo de pentagrama, si es necesario (número de líneas de pentagrama, tablatura o notación estándar, etcétera).

Las siguientes imágenes muestran el aspecto de los cambios de instrumento en la partitura; en este caso el instrumento pasa de clarinete en **Sib** a saxo alto (en **Mib**). A la izquierda, la opción **Ver ▶ Objetos ocultos** está activada (de esta manera puede ver el cambio de instrumento indicado por un rectángulo gris) y **Notas ▶ Partitura con transposición** está desactivada (es decir, la música está escrita en sonido real). A la derecha, la opción **Notas ▶ Partitura con transposición** está activada.



Observe que el cambio de instrumento puede ocupar más o menos espacio en función del estado de la opción **Notas ▶ Partitura con transposición**. Si cree que el espaciado tiene un aspecto algo extraño, seleccione los compases afectados y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer espaciado entre notas** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+N** o **⌘+⌘N**).

Edición de cambios de instrumento

Para mover el cambio de instrumento a lo largo del pentagrama, arrastre a izquierda o derecha el rectángulo gris o la armadura, o utilice las teclas **←/→**. Si Sibelius ha creado un cambio de clave además del cambio de instrumento, observe que la clave no se mueve junto con el cambio de

instrumento, ya que se trata de objetos separados. (Esto también significa que si elimina el cambio de instrumento la clave no desaparecerá, y viceversa.)

La indicación de texto sobre el cambio de instrumento se puede mover independientemente del propio cambio de instrumento: para ello, selecciónela y muévala con el ratón o las teclas de cursor. Para editar el texto haga doble clic sobre él, igual que haría con cualquier otro objeto de texto. También puede ocultar el texto seleccionándolo y ejecutando **Editar ▶ Ocultar** o **mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⇧⌘H**).

Puede copiar, pegar y eliminar cambios de instrumento de la misma forma que con todos los demás objetos de Sibelius.

Cambios de instrumento y partes dinámicas

Por defecto, los cambios de instrumento creados en la partitura completa también aparecen en las partes dinámicas, pero si lo desea puede eliminarlos de las partes sin afectar a la partitura. Por el contrario, los cambios de instrumento creados en las partes dinámicas no aparecen en la partitura completa. De esta forma puede crear varias partes dinámicas para diferentes instrumentos o transposiciones – vea **Partes con diferentes transposiciones** en la página 620.

2.19 Articulaciones de jazz

📖 2.3 Articulaciones, 📖 2.21 Líneas.

Existen diversos elementos especiales para la notación de instrumentos de viento de madera y metal en grupos de jazz, y todos ellos son fácilmente utilizables en Sibelius.

Descensos, ascensos, elevaciones y caídas

La quinta página del Teclado flotante (comando de teclado F11) permite crear rápida y fácilmente cuatro tipos de efectos especiales de uso común:



- Un descenso o 'plop' (comando de teclado 5) se utiliza para atacar una nota desde un sonido indefinido más agudo
- Un ascenso o 'scoop' (comando de teclado 7) se utiliza para atacar una nota desde un sonido indefinido más grave
- Una elevación o 'doit' (comando de teclado 9) empieza con una nota definida y realiza un glissando ascendente hasta llegar a un sonido indefinido más agudo
- Una caída o 'fall' (comando de teclado 8) es un glissando descendente desde una nota definida hasta llegar a un sonido indefinido más grave.

Si agrega una de estas articulaciones de jazz a un acorde, Sibelius la vinculará automáticamente a todas las notas del acorde teniendo en cuenta factores como notas invertidas (colocadas en el extremo opuesto de la plica), puntillos, etcétera.

Para ajustar la posición horizontal de un descenso, ascenso, elevación o caída, selecciónelo y pulse **Mayús+Alt+←/→** o **⇧⇨⇩⇧** (para seleccionar una articulación de jazz sin tener que utilizar el ratón, pulse **Alt+←/→** o **⇨⇩⇧** con la nota correspondiente seleccionada).

Si la partitura está configurada para la reproducción con un dispositivo que soporte la interpretación de estos símbolos, Sibelius los reproducirá. Puede modificar los cambios de ID de sonido determinados por estas articulaciones desde la página **Símbolos de Reproducir** ▶ **Diccionario** (📖 **4.9 Diccionario de reproducción**).

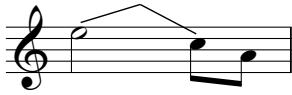
Vibrato de armónicos

Un vibrato de armónicos (también llamado 'trino de armónicos' o 'shake') es una rápida oscilación entre la nota original y la siguiente nota más aguda en la serie de armónicos, aunque a veces también se utilizan intervalos más amplios para obtener un efecto más dramático. Normalmente, los vibratos de armónicos se interpretan con instrumentos de viento de metal.



El símbolo para un vibrato de armónicos es una línea ondulada, disponible en el diálogo **Crear ▶ Línea**. Si desea crear muchos vibratos de armónicos quizá le sea útil asignar un comando de teclado a esta línea ondulada, llamada **Vibrato** e incluida en la categoría **Estilos de línea** (☞ **5.12 Menús y comandos de teclado**). Si quiere que la línea tenga un aspecto un poco más grueso también puede utilizar el tipo de línea **Vibrato ancho**.

Giro



Un giro ('flip') consiste en un glissando ascendente hacia una nota adyacente o indefinida seguido por un segundo glissando descendente que llega a una nota más grave que la primera.

Los giros utilizan el mismo tipo de línea que las cuerdas forzadas de guitarra (☞ **2.15 Guitarra: notación y tablatura**). Para crear un giro, seleccione la nota deseada y pulse la tecla J.

Subida

En una subida ('bend'), el ejecutante ataca una nota con un sonido algo más grave que el escrito y realiza un pequeño glissando ascendente hasta llegar a la nota correcta. Para añadir una subida, utilice la fila **Más adornos** en la parte inferior del diálogo **Crear ▶ Símbolo** (comando de teclado Z).

Caída larga



Tal como su nombre sugiere, una caída larga es una caída de mayor extensión en la que la nota de destino suele ser más grave que en una caída normal.

Para crear una caída larga, utilice la línea ondulada de glissando en el diálogo **Crear ▶ Línea** (comando de teclado L).

Opciones de las Normas de diseño musical

Para ajustar las posiciones predeterminadas de los descensos, ascensos, elevaciones y caídas, seleccione **Configuración personal ▶ Normas de diseño musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘E**) y vaya a la página **Articulaciones de jazz**. En esta página podrá encontrar un exhaustivo conjunto de opciones para ajustar la posición horizontal y vertical de estos símbolos de jazz respecto a las cabezas de nota, con parámetros específicos para notas colocadas en líneas y espacios.

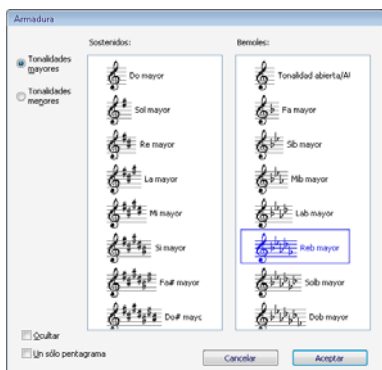
2.20 Armaduras

5.20 Transposición.

Las armaduras que aparecen al principio de cada sistema se crean automáticamente en Sibelius, adaptándose a la clave en uso, a los instrumentos transpositores o no transpositores, y omitida para aquellos instrumentos que no necesitan (la mayoría de los instrumentos de percusión).

Las únicas armaduras que tiene que introducir son la que aparece al principio de la partitura y las que corresponden a un cambio de tonalidad.

Crear armaduras




Seleccione **Crear ▶ Armadura** (comando de teclado K) y pulse la armadura que desee. Decida entre las tonalidades mayores o menores usando los botones apropiados situados a la izquierda del diálogo. (La distinción entre mayor y menor permite que Sibelius pueda decidir cómo escribir las alteraciones en caso de ser introducidas desde un teclado MIDI. Por ejemplo en La menor es mejor escribir Re# en lugar de Mi \flat , mientras que en Do mayor sería más adecuado escribir Mi \flat en lugar de Re#.)

Si selecciona una nota o silencio y crea una armadura, Sibelius automáticamente la coloca justo después del objeto seleccionado.

Si crea un cambio de tonalidad en medio de una pieza, Sibelius coloca una doble barra de compás antes del cambio, la cual siempre puede borrarse, si prefiere que no aparezca.

Si desea cambiar la armadura para una serie de compases y volver seguidamente a la escala original, simplemente seleccione los compases en los que quiera aplicar la nueva escala antes de crearla. Sibelius creará la nueva armadura al inicio de la selección y restaurará la armadura original al final de la selección.

Si desea transportar su música así como cambiar de armadura, utilice **Notas ▶ Transportar** en su lugar –  **5.20 Transposición.**

Para crear un cambio de armadura al principio de la partitura, asegúrese que no tiene nada seleccionado, para luego crear la tonalidad deseada con **Crear ▶ Armadura**, y haga clic al inicio de la partitura. Este método sirve para crear cambios de armadura con el ratón en cualquier punto de la partitura.

Si está trabajando desde una partitura con transposición, elija una armadura en el tono real, y será transportada automáticamente para los instrumentos transpositores en uso.

Mover y borrar cambios de armadura


Es posible mover los cambios de armadura con el ratón o las flechas del teclado.

Para borrar la armadura del inicio de la partitura, selecciónela en el diálogo **Archivo ▶ Nuevo** al crear la partitura o cree una armadura de tipo **Tonalidad abierta /Atonal, Do mayor o La menor** y colóquela en lugar de la armadura existente.

Para borrar una armadura en cualquier punto de la partitura (por ejemplo cambio de armadura), seleccione dicho cambio y pulse **Borrar**. Para borrar un cambio de armadura que tiene lugar al principio de un sistema, borre el cambio de armadura de aviso al final del sistema anterior.

Armaduras de aviso

Si una nueva sección, canción o movimiento comienza con una tonalidad diferente, es probable que desee borrar la armadura de aviso, que aparecería al final del sistema precedente. Lo más sencillo es hacerlo en el momento de crear una armadura al inicio de un movimiento: sólo tiene que activar la opción **Ocultar** en el diálogo **Crear ▶ Armadura**.

Para ocultar la armadura de aviso después de haber sido creada, selecciónela y elija la opción **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⇧#H**). En cualquier caso, asegúrese de que el sistema precedente acaba en una separación de sistema o salto de página, si no es así, y cambia más adelante el formato de la partitura, los cambios de armadura ocultos van a aparecer en medio del sistema y no quedaría claro donde exactamente tendría lugar. Para más información sobre cómo ocultar objetos,  **5.9 Ocultar objetos**.

Tonalidad abierta/Atonal

Algunas partituras con transposición que están aparentemente en Do mayor no añaden indicación de la armadura ni siquiera en los instrumentos transpositores. El compositor puede haber omitido todas las armaduras porque los cambios de armadura son muy frecuentes, porque la música está escrita en una escala o modo que no sea mayor ni menor (las dos únicas escalas para las que están pensadas las armaduras) o porque en realidad la música no está escrita en ninguna tonalidad específica.

Para usar esta notación, seleccione la opción **Tonalidad abierta/Atonal** en el extremo superior derecho del diálogo **Crear ▶ Armadura**.

Es posible volver a la música con armaduras en cualquier momento posterior, creando una armadura normal (por ejemplo Do mayor). Un ejemplo clásico es *La Consagración de la Primavera* de Stravinsky, que es prácticamente atonal, excepto en algunas partes, la mayoría de los instrumentos transpositores no tienen armaduras, aunque a veces sí tienen.

Si su partitura utiliza una armadura de **Tonalidad abierta/Atonal**, tendrá que mostrar las alteraciones en los puntos adecuados. Puede hacerlo de varias maneras:

- Mostrarlas la primera vez que aparece una nota con sostenido o bemol en un compás pero no en las repeticiones de esa nota en ese mismo compás (esta es la opción por defecto de Sibelius).
- Mostrarlas en todas las notas con sostenidos o bemoles cada vez que aparezcan: para ello, seleccione **Plug-ins ▶ Accidentales ▶ Poner Accidentales a cada nota con sostenido o bemol**

2. Notación

- Mostrarlas en todas las notas, incluyendo las naturales: para ello, utilice **Plug-ins** ▶ **Accidentales** ▶ **Poner Accidentales a cada nota**.

📖 **6.1 Uso de los plug-ins** para más información.

Instrumentos sin armadura

Los pentagramas de percusión con afinación indeterminada nunca tienen armadura. Los Timbales y Trompas tampoco suelen incluirla, y en algunas ocasiones las Trompetas y el Arpa tampoco la utilizan. Aunque Sibelius dispone de instrumentos alternativos en el diálogo **Crear** ▶ **Instrumentos** para todas estas excepciones comunes, si desea especificar que algún otro instrumento no tiene armadura:

- Seleccione un compás en el instrumento en cuestión, y elija **Configuración personal** ▶ **Editar instrumentos**
- Pulse **Editar Instrumento**, elija **Sí** cuando el sistema lo pregunte si desea continuar y, en el diálogo siguiente, seleccione **Edición de Tipos de Pentagrama**
- En la página **General de Edición de Tipos de Pentagrama**, desactive la opción **Armaduras / Afinación**
- Pulse **Aceptar**. Pulse **Aceptar** una vez más y seleccione **Cerrar**.

Para más información sobre cómo editar instrumentos, 📖 **8.14 Editar instrumentos**.

Armaduras enarmónicas

En ocasiones una partitura puede tener simultáneamente armaduras con sostenidos y bemoles con el fin de simplificar las tonalidades de instrumentos transpositores. Por ejemplo, si una partitura está escrita en Si mayor (en sonido real), con 5 sostenidos, las trompetas en Si \flat estarían escritas no en Do \sharp mayor (con 7 sostenidos), pero en la tonalidad enarmónica correspondiente y de lectura más fácil, es decir Re \flat mayor (con 5 bemoles). Sibelius lo hace automáticamente si la opción **Enarmonizar armaduras lejanas en partitura con transposición** está activada en la página **Claves y Armaduras del diálogo Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**.

Puede emplear un truco parecido para instrumentos no transpositores tales como el arpa. Por ejemplo, en una partitura en Si mayor, sería mejor escribir la parte del arpa en Do \flat mayor. Para ello:

- Cree una armadura de Do \flat mayor en cada uno de los pentagramas del arpa con la opción **Un sólo pentagrama** (ver a continuación).
- Seleccione los pentagramas de arpa y elija **Plug-ins** ▶ **Accidentales** ▶ **Simplificar Accidentales** lo cual va a escribir de nuevo los pentagramas de arpa en Do \flat mayor, dejando los otros pentagramas inalterados.

Armaduras múltiples

En algunas partituras de música contemporánea, se utilizan tonalidades y armaduras diferentes para algunos instrumentos (no confundirlo con el caso más común de instrumentos transpositores con diferentes armaduras). Para crear una armadura que tiene efecto en un solo pentagrama, active la opción **Un solo pentagrama** en el diálogo **Crear** ▶ **Armadura** cuando vaya a crearlo. Esta opción puede ser útil para escribir en tonalidades con muchas alteraciones (como

Fa# mayor), en las que algunos instrumentos de la partitura se pueden beneficiar de la enarmonización equivalente con bemoles (en este caso, Solb mayor).

El espaciado de notas de otros pentagramas en el sistema puede verse afectado por la introducción de una armadura en un pentagrama individual. Para corregirlo, seleccione el compás y elija **Maquetación ▶ Restablecer Espaciado entre Notas** (comando de teclado Ctrl+Mayús+N o ⇧#N).

Opciones de las Normas de Diseño Musical

La página **Claves y Armaduras** del diálogo **Configuración Personal > Normas de Diseño Musical** (comando de teclado Ctrl+Mayús+E o ⇧#E) contiene todo tipo de opciones posibles poco habituales. La opción principal que le puede interesar es **Becua-dros de precaución**, la cual añade becuadros de aviso para anular los sostenidos/bemoles de la tonalidad precedente.

Con esta opción desactivada, los becuadros de aviso aparecen solamente si cambia a tonalidades tales como **Do mayor**, **La menor** o **Tonalidad abierta/Atonal**, debido a que (si lo piensa) sin becuadros de aviso en estos casos, el cambio de tonalidad sería difícil de identificar.

2.21 Líneas

📖 **2.2 Arpeggios, 2.17 Reguladores, 2.28 Ligaduras de expresión, 5.7 Filtros y Buscar, 8.15 Editar Líneas.**

El diálogo **Crear ▶ Línea** (comando de teclado L) contiene líneas especiales utilizadas en la notación musical como trinos, ligaduras de expresión, reguladores, glissandi, entre otros. Por otro lado, también es posible editar las líneas existentes para diseñar otras totalmente nuevas –

📖 **8.15 Editar Líneas.**

Crear líneas

Todas las líneas se crean de la misma forma:

- Las líneas se pueden crear automáticamente en la posición de un silencio o nota seleccionados previamente, o pueden introducirse usando el ratón:
 - Si quiere que la posición de la línea sea automática, puede seleccionar la nota o silencio que sirva de inicio de línea, o bien un pasaje de notas para crear una línea que abarque a todas.
 - Si quiere colocar una línea con el ratón, asegúrese que no hay nada seleccionado y pulse **Esc**.
- Seleccione la opción **Crear ▶ Línea** (comando de teclado L). El diálogo está dividido en dos mitades: a la izquierda están las *líneas de pentagrama* (que afectan a un pentagrama individual) y a la derecha están las *líneas de sistema* (que afectan a todos los pentagramas y son extraídos en todas las partes).
- Seleccione la línea que quiera crear y haga clic en **Aceptar**. La línea se coloca automáticamente en la partitura en el objeto o pasaje seleccionado, o la flecha del ratón cambia de color para indicar que tiene un objeto “cargado”: en este caso, haga clic en la partitura para crear la línea.
- Para extender la línea hacia la derecha nota por nota pulse **espacio**, y para hacer retroceder la línea hacia la izquierda pulse **Mayús-espacio**. Otro método consiste en arrastrar con el ratón, uno de los extremos de la línea. Las líneas de sistema no se pueden mover hacia la derecha o izquierda usando el teclado.
- Al seleccionar cualquier extremo de la línea (cuadrado pequeño de color azul), puede efectuar ajustes sutiles de posición usando las flechas del teclado (con **Ctrl** o **⌘** para pasos más grandes).

Ligaduras de expresión

Las ligaduras son un tipo específico de líneas – 📖 **2.28 Ligaduras de expresión.**

Reguladores

Los reguladores son los bastante complejos como para disponer de una sección dedicada –

📖 **2.17 Reguladores.**

Rit. y accel.

Existen varios tipos de líneas de *rit.* y *accel.* en el panel **Líneas de sistema** del diálogo **Crear ▶ Línea**. Para crearlos en la partitura, simplemente pulse y arrástrelos.

Dado que son líneas de sistema, las líneas *rit.* y *accel.* se repiten en la partitura igual que los demás objetos de sistema (por ejemplo, el texto de Tempo) y están incluidos en cada parte.

En música para teclado y vocal, las líneas *rit.* y *accel.* se escriben normalmente en cursiva. En música coral, se escriben en el pentagrama de cada cantante. Para ello, cree una línea de *rit./accel.* en cursiva por encima del pentagrama y utilice textos de Expresión para los demás pentagramas.

En música para teclado ('solo'), los signos *rit./accel.* suelen escribirse entre pentagramas. Cree una línea de *rit./accel.* por encima del pentagrama superior y arrástrela hacia abajo para situarla entre dos pentagramas.

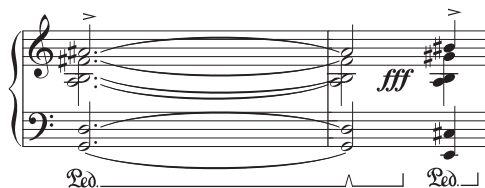
Para ajustar la forma en que las líneas *rit./accel.* afectan a la reproducción, **Rit. y accel.** en la página 312.

Trinos

Para crear un trino, selecciónelo en el diálogo **Crear ▶ Línea** y arrástrelo a la partitura para extender el trino hacia la derecha desde el símbolo *tr.* Si quiere crear un trino sin la línea ondulada, arrastre el "asa" del trino hasta el extremo izquierdo.

Para ajustar la reproducción del trino, véase **Trinos** en la página 311.

Pedal



Además de la línea de pedal normal, el diálogo **Crear ▶ Línea** incluye otras líneas para escribir líneas con "pico" que indican la sustitución de pedal. Es posible crear señales de Pedal sin líneas, indicando la nota sin pedal con un asterisco, cuya línea está en este diálogo.

Para ajustar la reproducción del pedal, véase **Pedal** en la página 314.

Posición de reguladores, trinos y símbolos Ped

Los reguladores deberían estar situados debajo del pentagrama junto al resto de matices y signos de dinámica, a no ser que se encuentren en las voces 1 o 3 de voces múltiples, o que ya haya texto de Letra debajo. Se colocan entre los pentagramas de instrumento de teclado cuando hacen referencia a ambas manos.

Los reguladores no suelen colocarse en posición diagonal.

Los trinos se escriben por encima del pentagrama, excepto cuando están en las voces 2 o 4.

El pedal se coloca siempre debajo del pentagrama inferior del piano.

1ª, 2ª y 3ª repeticiones (compases de 1ª/2ª/3ª repetición)

Las repeticiones 1ª, 2ª y 3ª (compases de 1ª/2ª/3ª repetición) del panel **Líneas de sistema** del diálogo **Crear ▶ Línea** se colocan encima del sistema y se aplican a todos los instrumentos.


En partituras grandes, aparecen también repetidos en el medio de los sistemas (por ejemplo por encima de las cuerdas en partituras orquestales) para mayor claridad, como sucede con el texto de tempo y señales de ensayo. Puede ajustar las posiciones de las repeticiones de estos signos, o borrar por separado cada una de las repeticiones – **8.1 Maquetación y formato**.

Para ajustar la reproducción de estas líneas, véase **1ª y 2ª línea de repetición** en la página 339.

Puede crear líneas *n*ª con cualquier numeración arbitraria creando una línea nueva basada en una ya existente y cambiando el texto al inicio de la línea: esto hará que todas se reproduzcan de la manera esperada – **8.15 Editar Líneas**.

Líneas de octava (8/15)

Estas líneas se usan primordialmente para evitar muchas líneas adicionales en un pentagrama. Se usan con más frecuencia en música para teclado que en el resto de instrumentos. *8va / 15ma* (para una y dos octavas superiores, respectivamente) y *8vb / 15mb* (para una y dos octavas inferiores, respectivamente) están incluidas en el panel **Líneas de Pentagrama** del diálogo **Crear ▶ Línea**.

Si no prefiere utilizar la terminología italiana, puede modificar la línea y usar un solo número 8ª en lugar de *8va*, o sustituir el texto *8vb* por *8va bassa*, por ejemplo –  **8.15 Editar Líneas**.

Posición de líneas de octava


Las líneas de 8va y 15va siempre se colocan sobre pentagramas en clave de Sol, mientras que 8vb y 15vb se colocan siempre debajo de pentagramas en clave de Fa.


La alineación del mismo texto de 8va debería centrarse con la cabeza de nota y el final del corchete de 8va debería sobrepasar ligeramente la última nota afectada.

Las alteraciones que puedan aparecer con anterioridad en el compás, antes de la línea de octava, debe repetirse si la nota aparece después del inicio de la línea de octava.


Gliss. y port.

Normalmente, una línea de glissando (*gliss.*) es una recta que incluye la palabra *gliss.* a lo largo de la línea (aunque Sibelius omite automáticamente la palabra si la línea es demasiado corta), pero en ocasiones puede ser una línea ondulada. El portamento (*port.*) se indica de forma similar, pero se suele representar sólo con una línea recta.


Si desea modificar el grosor de las ondas de las líneas de *gliss.*, edite la línea ( **8.15 Editar Líneas**) y seleccione otro tipo de línea en el menú desplegable de **Estilo**.

En algunas partituras quizá prefiera el uso de líneas de *gliss.* sin texto por encima de la línea, incluso cuando la línea sea lo suficientemente larga como para incluirlo (por ejemplo, si en su partitura hay muchos glissandos pero sólo quiere incluir texto en unos pocos). En este caso, edite la línea *port.* y borre el texto para utilizar una línea de *gliss.* sin texto –  **8.15 Editar Líneas**.

Para ajustar la reproducción de estas líneas, véase **Gliss. y port.** en la página 313.

Los controladores de algunas impresoras tienen problemas internos que provocan que los textos en ángulo o las líneas onduladas se impriman incorrectamente. Si encuentra este problema,  **5.16 Impresión**.

Líneas de arpeggio

Los arpeggios (para teclado y arpa) se crean desde la quita página del teclado –  **2.2 Arpeggios**.

Corchetes para teclados musicales y notas dobles

Los corchetes que muestran el lugar donde las notas se dividen en dos pentagramas deberían interpretarse por un lado mediante el teclado musical y, por otro, mostrando donde se deben doblar las notas en los instrumentos de cuerda: para ello seleccione **Línea del pentagrama** dentro de **Crear ▶ Línea**. Al crear estas líneas, pulse y arrástre las hasta la longitud deseada. Asegúrese de realizar el arrastre *hacia arriba* para que el corchete apunte en la misma dirección que la del diálogo.

Rectángulo

El rectángulo que se emplea en la notación “enmarcada”, utilizada por compositores modernos como Lutoslawski, está incluido en el panel **Líneas de Pentagrama** del diálogo **Crear ▶ Línea**. (Un rectángulo o “marco” dibujado sobre un número de notas, indica que éstas deben repetirse constantemente con un ritmo libre.)

Para colocar el rectángulo, primero asegúrese de que no hay nada seleccionado en la partitura (pulsando **Esc**), luego seleccione el rectángulo del diálogo **Crear ▶ Línea**, haga clic en la partitura, donde estaría situado una de las esquinas del “marco”, y arrastre el rectángulo hasta el extremo opuesto. Si dibuja el rectángulo alrededor de las mismas notas, se va a expandir o contraer las notas, si es que cambia el espaciado posteriormente.


Líneas de barras de corchete

El panel **Líneas de Pentagrama** del diálogo **Crear ▶ Línea** incluye una barra que sirve para crear efectos oscuros y especiales en las notas.

Líneas discontinuas

Estas líneas sirven para indicar la extensión de otros signos tales como *cresc.* Puede utilizar estas líneas en lugar de escribir una fila de guiones separados, ya que si modifica el espaciado de la partitura las líneas se expandirán o contraerán automáticamente mientras que la fila de guiones individuales siempre va a conservar el mismo tamaño.


Líneas de guitarra

En la parte inferior del panel **Líneas de Pentagrama** del diálogo **Crear ▶ Línea** encontrará líneas especiales para la escritura de técnicas específicas para guitarra (pentagrama y tablatura). También dispone de un conjunto completo de líneas para indicaciones de cuerda (un número rodeado de un borde circular con un gancho en el extremo derecho), que puede colocar tanto por encima como por debajo del pentagrama.  **2.15 Guitarra: notación y tablatura.**


Hauptstimme y Nebenstimme

Usadas mayormente por los músicos de la Segunda Escuela de Viena, las líneas de *Hauptstimme* definen el instrumento más importante de un pasaje, y las *Nebenstimme*, el segundo instrumento más importante.

Posiciones predeterminadas

Las posiciones verticales predeterminadas de las líneas con relación al pentagrama, y las horizontales predeterminadas relativas a las notas se definen en **Configuración Personal ▶ Posiciones predeterminadas**.  **8.12 Posiciones Predeterminadas.**

Restablecer Posición

Si selecciona **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⇧#P**) puede alinear el extremo de las líneas con las notas para moverlas a su posición vertical predeterminada.  **8.1 Maquetación y formato.**

Formato de líneas

Como es de esperar, las líneas se comportan de manera inteligente, si el espaciado de notas cambia o si la música cambia de formato. Ambos extremos de la línea están vinculados de forma independiente a una nota o posición rítmica, de manera que si cambia el espaciado de nota, todas las líneas cercanas se van a expandir o contraer en función de las nuevas posiciones.

Para hacer la prueba, coloque un regulador debajo de algunas notas y arrastre una de las notas hacia la izquierda o derecha. Además, Sibelius va a dividir las líneas automáticamente a lo largo de dos o más sistemas, o va a juntarlas de nuevo, si la música cambia de formato de forma drástica. Ver a continuación más detalles.


Una ventaja añadida de este tipo de líneas es que no tiene que perder el tiempo limpiando las líneas en las partes extraídas, ya que Sibelius lo hará por usted.

Líneas entre dos o más sistemas

Para poner una línea que se divida, entre dos o más sistemas usando el ratón, como esta ligadura:

The image shows two systems of musical notation. The first system starts at measure 30. A line is drawn across the top of the staff, starting at measure 30 and ending at measure 32. A circled '1' is placed above the line at the start, and a circled '2' is placed above the line at the end. A circled 'GO' is placed above the line between measures 31 and 32. The notation includes a treble clef, a bass clef, a key signature of three sharps (F#, C#, G#), and various rhythmic values.

¡No coloque nunca dos líneas por separado! Simplemente, ponga una línea normalmente, seleccionando la nota y pulsando **S** en el punto 1, luego pulse **espacio** hasta extender la ligadura hasta el punto 2. Lo mismo sucede con el ratón, no tiene que arrastrarlo horizontalmente a lo largo del pentagrama superior, vaya directamente del punto 1 al 2, sin tener que pasar por **GO**, Sibelius se encarga del resto.

Sibelius realiza una serie de operaciones inteligentes en tales casos: si dibuja una línea de *8va* a lo largo de más de un sistema, Sibelius colocará un signo (8) de aviso al inicio del segundo sistema. Es posible modificar el texto precautorio, editando la línea ( **8.15 Editar Líneas**). Igualmente, un regulador de crescendo se divide y continúa entre dos sistemas, obteniendo un final abierto en el extremo izquierdo del segundo sistema.

Con las líneas horizontales de *8va*, Sibelius le permite mover la segunda mitad de la línea hacia arriba o abajo, con independencia de la primera mitad. Seleccione la parte de línea que quiere ajustar, y muévala hacia arriba o abajo. Esto *no* es válido para los reguladores: si un regulador se extiende más allá de un sistema no es posible ajustar su posición vertical independientemente en los sistemas sucesivos, ya que el regulador va a adoptar una posición diagonal.


Si una línea sobrepasa más de dos sistemas, solamente podrá ajustar la posición vertical de la porción, en el sistema original y todos los sistemas sucesivos de una sola vez (en otras palabras, no puede ajustar cada sistema de forma individual).

Para ajustar la posición horizontal de los extremos de los segmentos de líneas divididas sobrepasando más de un sistema, consulte la página **Líneas** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**):

- La opción **final de MD** controla el espacio entre el extremo derecho de la línea y el final del sistema.
- La opción **final de MI** controla si la continuación de una línea de sistema empieza alineada con el inicio de la armadura. Por defecto está desactivada, alineándola con el final de la armadura.

Ocultar líneas

Para ocultar una línea, principalmente para añadir reguladores a una reproducción, seleccione la línea y elija **Editar** ▶ **Ocultar** o **Mostrar** ▶ **Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⌘+⌘H**).


Para más información sobre cómo ocultar objetos,  **5.9 Ocultar objetos**.


2.22 Tablatura de laúd

2.15 Guitarra: notación y tablatura.

Sibelius contiene una amplia gama de estilos de tablatura en varias afinaciones. El estilo convencional de tablatura de laúd es el Francés e Inglés, aunque los estilos Españoles e Italianos también están incluidos en Sibelius, al seleccionar los tipos de instrumentos apropiados.

Crear una tablatura de laúd

El método de introducción de tablatura de laúd es exactamente igual al de otras formas de tablatura ( **1.7 Tablatura de guitarra**), con la única diferencia de que para crear las letras de tablatura tendrá que usar los números del teclado principal: 0 produce a, 2 produce c, 5 produce f, y así sucesivamente.


Al empezar una nueva partitura, quizá le sea más fácil utilizar la plantilla de Tablatura de laúd –  **2.23 Plantillas**.

Diferentes estilos de tablatura de laúd

Las convenciones de notación de los tres estilos de tablatura incluidos, son los siguientes:

- *Francés/Inglés*: la cuerda más grave del laúd corresponde a la línea inferior del pentagrama de tablatura y las letras se utilizan para representar las notas.
- *Español*: la cuerda más grave del laúd corresponde a la línea inferior del pentagrama de tablatura y los números sobre las cuerdas (como en la escritura moderna de tablatura de guitarra) se utilizan para representar las notas.
- *Italiano*: idéntico al estilo español, excepto en que la cuerda más grave del laúd corresponde a la línea *superior* del pentagrama, no la línea inferior.

La tablatura de laúd Alemana (la cual utiliza letras para representar las notas, y no contiene en absoluto líneas de pentagrama) no está incluido en Sibelius.

Para crear cualquiera de los tipos de tablatura de laúd soportados, simplemente elija el laúd deseado en el diálogo Crear ▶ Instrumentos –  **2.18 Instrumentos**.

Ritmos

Al crear ritmos por encima de los pentagramas de tablatura, los valores de corchea y más cortos, se escriben sin barra de corchete. Si quiere separarlas de nuevo, seleccione el pasaje en el que quiera efectuar la separación de barras (también podría seleccionar el pentagrama de laúd en toda la partitura pulsando tres veces), pulse F9 para abrir la tercera página del teclado flotante y escriba 7 en el teclado numérico.

No es posible escribir un corchete invertido, por ejemplo una blanca – parecería como una plica sin corchete, como en el caso de la negra.

Si quiere eliminar todas las plicas y barras/corchetes de una nota seleccionada o pasaje (porque es una nota repetida del mismo valor), seleccione la cabeza de nota número 8 del panel **Notas** de la

ventana Propiedades. (Si selecciona la cabeza de nota número 0 van a aparecer de nuevo las plicas, barras y corchetes.)

Diapasones

Diapasones son cuerdas añadidas no escritas en el propio pentagrama. En la tablatura de laúd en estilo Italiano, los diapasones se escriben por debajo del pentagrama, entre la línea superior del pentagrama y el extremo de las plicas que muestran el ritmo de la música. Utilice el texto de Técnica (comando de teclado **Ctrl+T** o **⌘T**) para escribir estas letras.

En el estilo Francés de tablatura de laúd, los diapasones se escriben directamente por debajo del pentagrama, usando texto en estilo de bajo cifrado (seleccionar **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Pentagrama ▶ Ligaduras de percusión**) para escribirlos en su partitura.

2.23 Plantillas


Cada vez que crea una partitura nueva, puede decidir el tipo específico de plantilla instrumental que va a utilizar. La partitura vacía tiene asignada una maquetación apropiada para el tipo de música, y puede usarla como modelo para empezar a introducir la música. Las posibilidades de plantillas predeterminadas incluyen varias combinaciones instrumentales, junto con otros ajustes menos obvios con el fin de mejorar la apariencia visual y la reproducción de la partitura.

No está obligado a usar los instrumentos tal como están editados en las plantillas, puede eliminar sin problema los instrumentos que no desee incluir, o añadir otros nuevos.


Es mejor usar una plantilla que contenga instrumentos en lugar de comenzar con una página en blanco, incluso si la instrumentación no se corresponde exactamente con la que quiere trabajar, ya que, aparte de los instrumentos, están asignadas otras opciones apropiadas para cada tipo de música en particular.

Tipos de plantilla

Sibelius incluye más de 60 modelos de plantilla, entre ellos:

- **En blanco** no tiene ningún instrumento predeterminado.
- **Piano**
- **Bandas:** incluye una amplia gama de plantillas apropiadas para banda sinfónica, banda de metales, banda de marcha, banda militar, banda de escuela, cuerpo de percusión y otras formaciones.
- **Orquesta:** están incluidas la orquesta Clásica, Romántica, Moderna, de concierto, cuerdas y de cine. La plantilla **Orquesta, Cine** fue diseñada por el compositor de *Los Simpsons*, Alf Clausen y Kyle Clausen.
- **Coro:** se incluyen varias plantillas de **Coro**, algunas (llamadas **reducción**) con las partes vocales reducidas a dos pentagramas (“partitura cerrada”), y otras con acompañamiento de órgano o piano.
- **Voz y teclado**
- **Jazz:** se compone de una serie de modelos que utilizan la configuración personal de escritura “manuscrita”, incluyendo **Partitura de solo, Big band y Cuarteto de jazz** –
 **8.8 Configuración Personal™**
- **Guitarra:** varias plantillas para notación y tablatura, incluyendo **Tablatura de laúd**.
- Grupos instrumentales de viento metal y madera de distintos tamaños
- Cuarteto de cuerda y orquesta de cuerda (sirve también para quinteto de cuerda)
- Varias formaciones instrumentales, tales como cuerpos de percusión, campanillas, grupo de salsa, grupo pop y grupos de aula Orff.


Las opciones del diálogo **Archivo ▶ Nuevo** (comando de teclado **Ctrl+N** o **⌘N**) permiten añadir y quitar instrumentos, cambiar de fuente musical, añadir indicaciones de compás y armaduras, señales de tempo e incluso crear una página de título.


Para crear un documento con fines educativos partiendo de cero, lo mejor es utilizar una plantilla de Archivo ▶ Worksheet Creator en lugar de la opción Archivo ▶ Nuevo –  **5.25 Worksheet Creator**.

Crear su propia plantilla


Si trabaja normalmente con grupos instrumentales poco habituales y/o con diferentes opciones, puede crear su propia plantilla y ahorrar tiempo a la hora de crear partituras nuevas. Puede elegir entre diferentes tamaños de papel, formato, tamaño de pentagrama, y disponer de la plantilla con los instrumentos en particular que vaya a utilizar. No sólo esto, también puede incluir ajustes más sofisticados, tales como todas las opciones del menú **Configuración Personal**. Esto significa que va a tener una apariencia coherente para todas las partituras, sin necesidad de tener que asignar opciones a cada partitura nueva, cada vez que vaya a empezar a trabajar.

- Cree una partitura con todos los ajustes que desee incluir en la plantilla, como el tamaño y formato de página, tamaño de pentagrama, instrumentos, opciones de Normas de Diseño Musical, estilos de texto, fuente musical y cabezas de nota.
- Guárdela donde quiera con el nombre que considere más apropiado para la plantilla que ha creado (por ejemplo, **Coro**, **Papel grande**, **Borradores**).
- A continuación seleccione Archivo ▶ Exportar ▶ Plantilla.
- Después ya puede borrar el archivo original que había guardado, si quiere – dicha partitura va a estar siempre incluida junto al grupo de plantillas originales
- La próxima vez que empiece con una partitura nueva, su plantilla creada aparecerá en la lista de **Plantilla**.

Si quiere crear una plantilla nueva de forma que se parezca a una partitura ya existente (por ejemplo, si ha asignado estilos de texto especiales, etc.), exporte la configuración personal de esa partitura, cree una partitura nueva, importe la configuración personal que ha guardado y por último guarde la partitura como plantilla.  **8.8 Configuración Personal™** para más detalles sobre la exportación e importación de configuraciones personales.

Si quiere cambiar de nombre o borrar la plantilla que ha creado, puede encontrar todos los archivos de las plantillas en una carpeta llamada **Plantilla** situada dentro de la carpeta del programa Sibelius (vea **Archivos editables por el usuario** en  **9.1 Gestión de archivos**).

2.24 Compases de espera

 **2.5 Compases y silencios de compás, 3.5 Números de compás, 7.1 Trabajar con partes, 8.4 Separación automática.**

Un compás de espera se representa normalmente con una línea horizontal gruesa, indicando silencios en varios compases consecutivos, según el número situado por encima de la línea. Los compases de espera aparecen normalmente en las partes, aunque en algunas ocasiones, pueden aparecer en partituras generales (por ejemplo, en los compases 28-29 de *Tapiola* de Sibelius).

Uso de los compases de espera

Se trata en realidad una opción de visualización de compases de silencio en Sibelius. Un archivo puede contener varios compases vacíos, o una serie de compases individuales condensados en uno sólo, como compás de espera.

Para visualizar los silencios de compás como compases de espera, seleccione **Maquetación ▶ Separación automática** y active **Usar Compases de espera**. Sibelius realiza esta operación automáticamente cada vez que extrae las partes de una partitura. Hay también un comando de teclado para alternar entre activar/desactivar **Usar compases de espera**: **Ctrl+Mayús+M** o **⌘+⌘M**.

Sibelius divide los compases de espera automáticamente en los cambios de compás, de armadura, de señales de ensayo, de indicaciones de tempo, etc. Si tiene que dividir un compás de espera manualmente, lea **Forzar la división de un compás de espera** más adelante.

Crear un compás de espera

Crear un compás de espera de la misma forma que se crean muchos compases individuales en una sola operación: Seleccione **Crear ▶ Compás ▶ Otros**, escriba el **Número de compases** que quiera, haga clic en **OK**, y luego haga clic en la partitura.

Otra forma de crearlos consiste en copiar un compás de espera ya existente a partir de un pasaje de sistema usando **Ctrl+clic** o **⌘-clic**, y entonces **Alt+clic** o **⌘-clic**.

Introducir notas en compases de espera

Los compases de espera funcionan igual que silencios de compás normales. Puede introducir notas o copiar música en ellos. Al mismo tiempo que introduce las notas en los mismos, Sibelius va a eliminar la barra horizontal, coloca las notas y cambia el tamaño del compás de espera.

Cambiar el tamaño del compás de espera

Para ajustar el número de compases por cada compás de espera, desactive **Usar Compases de espera** en **Maquetación ▶ Separación automática** para convertirlos en compases de silencio individuales, y luego añada o borre compases. Por último, active la opción **Usar Compases de espera** en **Maquetación ▶ Separación automática** una vez más.

Forzar la división de un compás de espera

Sibelius puede incluso dividir compases de espera – consulte **Maquetación automática de los compases de espera** a continuación.

Si tiene que forzar en un punto preciso la división de un compás de espera, tiene que:

- Desactive la opción **Usar Compases de espera** en **Maquetación ▶ Separación automática**
- Elija una barra de compás y seleccione **Maquetación ▶ Separación ▶ División de compás de espera**. Aparecerá un pequeño símbolo de compás de espera, cortado por la mitad en la pantalla, por encima de la barra de compás, (siempre que la opción **Ver ▶ Señales de maquetación** esté activada)
- Active de nuevo la opción **Usar Compases de Espera** y el compás de espera aparecerá dividido en dos partes, en la barra de compás indicada.

Si después de desactivar la opción **Usar Compases de espera** en **Maquetación ▶ Separación automática** selecciona un *pasaje* y elige la opción **Maquetación > Separación > División de compás de espera**, el pasaje aparecerá dividido en ambos extremos para convertirse en un compás de espera separado (si la opción **Usar Compases de espera** vuelve a estar activada). Si no hay ninguna nota, texto u otro objeto en el pasaje, el compás de espera se va a dividir de todas formas.

Cómo evitar que un compás de espera se divida en partes

Los compases de espera que aparecen en las partes son divididos de forma automática por los objetos de sistema. Si no quiere que el objeto sea visible en la parte, puede evitar que el compás de espera sea dividido eligiendo el objeto *en la parte* y seleccionando **Editar ▶ Ocultar o Mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⌘+H**) – **7.1 Trabajar con partes**.

Determinar la causa de la división de un compás de espera

Ocasionalmente, encontrará que un compás de espera se divide inesperadamente en una parte. Normalmente esto ocurre porque un objeto de texto de sistema se ha vinculado en una posición errónea; para arreglar esto, seleccione el objeto en cuestión, pulse **W** para volver a la partitura completa, aplique la función cortar al objeto con **Ctrl+X** o **⌘+X**, y péguelo a continuación en el compás apropiado con **Ctrl+V** o **⌘+V**.

Si no puede ver porqué se ha producido la división del compás de espera, seleccione los compases, y ejecute **Plug-ins ▶ Comprobar ▶ Qué y dónde**. Compruebe la salida resultante para los elementos de texto del sistema, ya que esta suele ser la causa. Cuando haya identificado las causas de la división, repárela usando los pasos anteriores.

Ocultar un compás de espera

Para ocultar un compás de espera, simplemente selecciónelo y pulse **Borrar**. Se borrará el símbolo del compás de espera pero los contenidos de los compases quedarán intactos. (En realidad, se borra el primer silencio de compás “dentro” del compás de espera.)

Borrar un compás de espera

Para borrar un compás de espera por completo, haga Ctrl-clic o ⌘-clic en él para convertirlo en un pasaje de sistema (rodeado por el cuadrado púrpura de selección con doble margen), luego pulse la tecla Borrar.

Maquetación automática de los compases de espera

Para más información sobre cómo dividir compases de espera automáticamente, vea [8.4 Separación automática](#).

Mostrar los números de compás en los compases de espera

Sibelius puede mostrar los números de compás de los compases incluidos en un compás de espera como un rango de números de compás por encima o por debajo del compás de espera – vea [Modelo y Frecuencia](#) en [3.5 Números de compás](#).

Opciones de las Normas de Diseño Musical

La página Silencios de Compás de Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical (comando de teclado Ctrl+Mayús+E o ⌘+⇧E) contiene varias opciones que se explican por sí mismas.

La más destacada, es que puede escribir el símbolo para los compases de espera, como barra (en forma de H), barra estrecha (dejando espacio a cada lado de la barra, para añadir notación al último momento en las partes), en el estilo antiguo” o con pequeños rectángulos, o totalmente en blanco (sin barra) (para anotaciones en partes de jazz).




Las partes a menudo incluyen un número por encima de todos los compases de silencios, sea un compás individual o varios compases. Para dibujar un 1 por encima de todos los compases de silencio individuales, active la opción **Mostrar '1' por encima de los compases de silencio** en la página **Silencios de compás** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**. Esta opción está también disponible en el diálogo **Apariencia de las partes múltiples** – vea [7.1 Trabajar con partes](#).

Otra opción útil en la página **Silencios de compás** es **Dibujar un compás de espera como H**: utiliza un símbolo alargado, en lugar de dibujar un rectángulo para producir la barra gruesa. Esta opción está desactivada por defecto, pero puede activarla si usa la fuente Reprise o Inkpen2, dando un aspecto manuscrito al símbolo. (Atención con algunas impresoras, que tienen problemas de software e imprimen las barras de forma incorrecta, o pueden causar que el ordenador deje de funcionar de repente mientras imprime. Antes de usar esta función de forma rutinaria, compruebe si funciona correctamente con su impresora.)

Sibelius permite ajustar la distancia entre los compases de espera y los compases de H. Para modificar este valor, edite la opción **Distancia entre compás de espera y barra**. El valor predeterminado es de 1 espacio. Si introduce valores más altos, aumentará la distancia existente en cada lado del compás de espera con respecto a las barras.

Los compases de espera pueden aumentar de tamaño proporcionalmente a medida que aumenta su duración. Sibelius permite ajustar el número de espacios adicionales que debe agregar a un compás de espera de 10 compases. Para cambiar esto, modifique la opción **Espacio adicional para compases de espera de 10 compases**. El valor predeterminado es 12 lo cual significa que Sibelius agregará 12 espacios a un compás de espera de 10 compases, y así sucesivamente de manera proporcional a medida que aumente el compás de espera. Con el fin de evitar que los compases de espera aumenten drásticamente a medida que aumenta el número de compases, el programa utiliza una escala logarítmica. Si desea desactivar esta opción por completo, introduzca el valor 0.

Es posible editar el estilo de texto de los **Compases de espera (números)** y **Compases de espera (tacet)** utilizados para escribir los números y texto situados por encima de la barra y cambiar así, por ejemplo, su posición vertical –  **3.9 Editar Estilos de Texto**.

Situar números de compás de espera debajo del compás de H

Los números de los compases de espera suelen colocarse encima del compás de H. No obstante, si desea colocarlos *debajo*, debe modificar el valor de **Posición vertical relativa al pentagrama** del estilo de texto de los **Compases de espera (números)** en **Configuración Personal** ▶ **Posiciones predeterminadas** a, por ejemplo, -6.

2.25 Cabezas de nota

📖 **2.6 Grupos de barras, 2.26 Percusión, 2.30 Plicas y líneas adicionales, 8.16 Editar Cabezas de Nota.**

Sibelius incluye numerosas formas especiales de cabeza de nota, tales como rombo, cruz y barra, al mismo tiempo que le permite crear sus propias cabezas de nota. Es posible decidir la capacidad de una cabeza de nota para ser reproducida o no, si puede ser transportada, tener plicas o líneas divisorias y así sucesivamente (📖 **8.16 Editar Cabezas de Nota**).

El concepto de cabeza de nota es diferente al de valor de nota: una cabeza de nota en forma de cruz se puede aplicar tanto a una corchea, blanca o redonda, cambiando la apariencia según el valor de la nota.

Seleccionar una cabeza de nota

Para cambiar el tipo de cabeza de nota de una música ya existente, seleccione una nota o pasaje y use el menú desplegable del panel **Notas** de la ventana **Propiedades**. Para seleccionar la cabeza de nota también puede pulsar las teclas **Mayús+Alt** o $\diamond \sim$ y escribir los números con la primera fila de teclas del teclado principal (no del teclado numérico) sin soltar esas teclas. A continuación tiene más información sobre los números de cabeza de nota. Si la cabeza de nota que quiere usar tiene un número superior a 9 (por ejemplo, 13), escriba los dos dígitos rápidamente, uno después de otro. Si no está seguro del número que necesita, pulse **Mayús+/-** para recorrer la selección de cabezas de nota hacia adelante y atrás.

También puede definir el tipo de cabeza de nota en el momento de crear las notas: sólo tiene que seleccionar el tipo deseado en la ventana de **Propiedades** o utilizar el comando de teclado antes de introducir la altura de nota deseada. El tipo de cabeza de nota elegida, será utilizado en todas las notas posteriores que vaya a crear, hasta que cambie el tipo de cabeza de nuevo.

Como las cabezas de nota se pueden personalizar, los comandos de teclado incluidos en este capítulo (y en toda la Guía de referencia) pueden no ser correctos si ha editado los tipos existentes de cabeza de nota.

Cabezas comunes

Las cabezas de nota cruzadas (comando de teclado **Mayús+Alt+1** o $\diamond \sim 1$) indican notas de altura no determinada, aplicadas por lo general a instrumentos de percusión de afinación no determinada. En la música contemporánea, una blanca puede escribirse como una blanca normal con una cruz en medio, o como un rombo en la notación para batería (comando de teclado **Mayús+Alt+5** o $\diamond \sim 5$).

Las cabezas de nota en forma de rombo (comando de teclado **Mayús+Alt+2** o $\diamond \sim 2$) normalmente se utilizan para indicar notas que tienen digitación pero no son ejecutadas, tales como los armónicos de cuerda (vea **Armónicos** en 📖 **4.2 Interpretación de la partitura**) o teclas de piano pulsadas en silencio (en música contemporánea). En el caso de los armónicos de guitarra, las negras y las notas de valor más corto se escriben con un rombo negro (comando de teclado **Mayús+Alt+6** o $\diamond \sim 6$).

0 - normal 1 - cruz 2 - rombo 3 - tiempo sin plica

4 - tiempo 5 - cruz o rombo 6 - rombo blanco y negro 7 - sin cabeza

8 - sin plica 9 - sin sonido 10 - pequeño 11 - con barra

12 - con barra invertida 13 - flecha abajo 14 - flecha arriba 15 - triángulo invertido

16-23 - formas de notas

23 es 19 para uso con plicas hacia abajo

24 - cruz con círculo pequeño 25 - notación Stick 26 - cruz grande 27 - guión largo sin plica

28 - guión largo con plica 29 - cruz (gruesa) 30 - ping

Las barras indican el ritmo de acordes improvisados en jazz, rock y música comercial. Existen dos tipos diferentes de barras, uno con plica (comando de teclado **Mayús+Alt+4** o $\diamond \sim 4$) y otro sin plica (comando de teclado **Mayús+Alt+3** o $\diamond \sim 3$). Estas cabezas de nota no pueden ser reproducidas ni transportadas. Por lo normal se escriben en la tercera línea del pentagrama.

Las notas sin cabeza (comando de teclado **Mayús+Alt+7** o $\diamond \sim 7$) se utilizan en música contemporánea para la indicación exclusiva del ritmo, ya sea por repetición de la nota o acorde anterior o porque (como en el caso de la nota en cruz) la altura de la nota es indefinida o improvisada. Las cabezas de nota con valor de redonda no se utilizan muy a menudo.

Las notas sin plica (comando de teclado **Mayús+Alt+8** o $\diamond \sim 8$) son útiles para música sin ritmo preciso como el caso del canto llano.

2. Notación

Las notas en silencio (comando de teclado **Mayús+Alt+9** o **⇧~9**) tienen el mismo aspecto que las notas normales pero no se reproducen, lo cual puede ser útil en algunas circunstancias.

Las cabezas de nota con tamaño de notas de aviso (comando de teclado **Mayús+Alt+10** o **⇧~10**) se combinan con las cabezas de nota de tamaño normal dentro de un mismo acorde (para notas de aviso normales, lea a continuación). Atención al usar este tipo de cabeza de nota con alteraciones, ya que las alteraciones no van a cambiar de tamaño.

Las notas con barras a través de la cabeza (comando de teclado **Mayús+Alt+11/12** o **⇧~11/12**) se utilizan en casos como la notación de golpes de aro en percusión.

Las cabezas de nota con flecha hacia abajo (comando de teclado **Mayús+Alt+13** o **⇧~13**) y hacia arriba (comando de teclado **Mayús+Alt+14** o **⇧~14**) sólo se utilizan para notas con plicas hacia arriba y abajo respectivamente, e indican notas muy graves o muy agudas. Estas cabezas de nota se dibujan sin líneas adicionales.

Las cabezas de nota **16–23** se utilizan para formalizar un tipo de notación conocida como “arpa sagrada”, basada en un libro de canciones americanas escrito por B.F. White y E.J. King en 1844. Esta técnica se llama “fasola” (es decir *fa – so – la*, un tipo de solfeo), y utiliza diferentes formas de cabeza de nota para cada grado de la escala. Active la opción **Plug-ins ▶ Notas y silencios ▶ Aplicar Formas de Notas** para crear esta notación de forma automática **Aplicar formas de nota** en la página 572.

La cabeza de nota **24** es una cabeza de nota alternativa en forma de cruz con una cabeza de nota de blanca menor, usada ocasionalmente en lugar de la cabeza de nota **1**. La cabeza de nota **29** es otra cabeza de nota en forma de cruz alternativa, con una cruz en negrita.

La cabeza de nota **25** se usa para la notación Kodály.

La cabeza de nota **26** se usa en la percusión de marcha, es decir, cuando todos los instrumentos tocan al unísono.

Las cabezas de nota **27** y **28** son cabezas de nota con barra alternativas, ocasionalmente usadas en lugar de las cabezas de nota **3** y **4**.

La cabeza de nota **30** se usa a veces en la notación de percusión para representar un “ping,” un tipo especial de bombo seco.

Tamaños diferentes de cabezas de nota

Debería crear cabezas de nota pequeñas solamente con el tipo **10** en caso de necesitar cabezas de nota normales y pequeñas en un mismo acorde. Para convertir una nota o todo un acorde a tamaño de aviso, utilice el botón de nota de aviso (comando de teclado **Intro**) en la segunda página del teclado flotante (comando de teclado **F8**). De esta forma no sólo la cabeza se hará más pequeña, sino también las plicas y cualquier acento o articulación asociado – **2.14 Notas de adorno**.

Si prefiere crear un diseño cabeza de nota de un tamaño ligeramente más grande, a lo largo de toda la partitura, puede usar la plantilla **En blanco (notas grandes)** – **2.23 Plantillas** – o puede importar la configuración personal **Estándar (notas grandes)** en una partitura existentes – **8.8 Configuración Personal™**.

Notas entre paréntesis



Si quiere puede colocar entre paréntesis cualquier tipo de cabeza de nota (incluyendo notas de adorno) usando el botón de la segunda página del teclado flotante (comando de teclado F8). El paréntesis se ajustará para rodear alteraciones, etc.

Nombres de nota dentro de las cabezas de nota

Para aquellos estudiantes que comienzan a aprender el uso de un instrumento, puede resultar útil mostrar el nombre de la nota dentro de la cabeza de nota. Para hacer esto, consulte **Añadir nombres de nota a las cabezas de nota** en la página 576.

2.26 Percusión

2.25 Cabezas de nota, 2.34 Trémolos.

Este capítulo sólo cubre la escritura para instrumentos de percusión sin afinación. La escritura para instrumentos de percusión con afinación es muy parecida a la de otros instrumentos con afinación, por lo que no requiere un conocimiento especial.

Existen diversas formas de notación para instrumentos de percusión sin afinación o de afinación indeterminada, dependiendo del tipo de música y de conjunto instrumental para el que se escribe. Por ejemplo, en la escritura de música para instrumentos de afinación indeterminada en rock, jazz y música comercial se utilizan diferentes alturas y cabezas de nota en un mismo pentagrama (es lo que se suele llamar *conjunto de batería*).

En música orquestal, para banda o cuerpos de percusión existen otras posibilidades:

- cada instrumento (o conjunto de instrumentos) puede tener un pentagrama diferente (por ejemplo platillos, bombo, triángulo); o
- solamente un pentagrama en uso, con el texto indicando al ejecutante donde cambiar de un instrumento u otro, o
- cada ejecutante de percusión tiene su propio pentagrama o conjunto de pentagramas; esta opción resulta útil para extraer las partes separadas para cada percusionista individualmente.

Sibelius incluye casi todos los instrumentos de percusión más comunes, tanto con afinación como sin afinación, lo cual facilita la escritura musical para estos instrumentos.

Instrumentos de percusión sin afinación

Todos los instrumentos de percusión que incluye Sibelius tienen su propio *mapa de percusión*, gracias al cual existe una lista de correspondencias entre cada sonido de percusión que utiliza (como por ejemplo, un cencerro o bombo) y la posición en el pentagrama y el tipo de cabeza de nota (por ejemplo, normal, cruz, rombo) empleada para su notación.


Para la mayoría de instrumentos de percusión sin afinación, este mapa de percusión es muy sencillo. Por ejemplo, los instrumentos de percusión que utilizan pentagramas de 1 línea se suelen configurar para que produzcan el sonido deseado cuando coloca una cabeza de nota normal, de cruz o rombo en la propia línea del pentagrama.

No obstante, algunos instrumentos de percusión son más complejos, y tienen más líneas de pentagrama y más cabezas de nota. Por ejemplo, un conjunto de batería, una caja de marcha, bombo y platillos utilizan pentagramas de cinco líneas, y diferentes cabezas de nota en diferentes posiciones del pentagrama para producir diferentes sonidos.

Sibelius incorpora docenas de instrumentos de percusión sin afinación, por lo que aquí no se pueden describir con detalle los mapas de percusión de todos y cada uno de estos instrumentos. En consecuencia, para ver el mapa de percusión de un instrumento en particular:

- Seleccione un compás en el instrumento en cuestión si ya lo está utilizando en su partitura.
- Seleccione **Configuración personal** ▶ **Editar instrumentos**.

- Al seleccionar una nota o compás verá que el instrumento también queda seleccionado. Si no ha seleccionado ningún instrumento, escoja uno de la lista **Instrumentos en la familia**
- Pulse **Editar instrumento**; si aparece una pregunta indicando que la edición del instrumento cambiará la partitura, pulse **Si**
- A continuación, pulse **Editar tipo de pentagrama** y seleccione la página **Percusión**.
- La zona superior del diálogo muestra qué cabezas de nota están mapeadas. Para ver qué sonido produce una cabeza de nota concreta, selecciónela y observe el campo **Sonido** más abajo. También puede ver qué tecla tocar en su teclado MIDI para introducir esa nota - vea **Introducción de notas para percusión sin afinación** a continuación.

Para más información acerca de este diálogo, y acerca de la edición de instrumentos de percusión existentes y de la definición de los suyos propios,  **8.14 Editar instrumentos**.

Sin embargo, la notación para conjuntos de batería está suficientemente estandarizada como para merecer la pena analizarla en detalle; siga leyendo.

Notación de conjunto de batería

Para crear un pentagrama de batería en Sibelius, seleccione la opción **Crear ▶ Instrumentos** (comando de teclado I), y seleccione **Conjunto de batería** o también **Batería** (aparte del nombre, son totalmente idénticos).

Los instrumentos **Conjunto de batería** y **Batería** usan un sistema de notación basado en las recomendaciones de la organización Percussive Arts Society (en el libro de Norman Weinberg, *Guide To Standardized Drumset Notation*), de la forma siguiente:



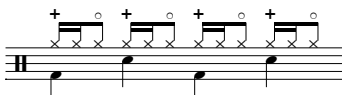
Charles de pedal Bom bol Bombo acústico Tom de suelo grave Tom de suelo agudo Tom grave Pandereta Caja acústica Caja eléctrica Bloque de madera grave

Golpe lateral Tom medio-grave Bloque de madera agudo Tom medio-agudo Cencerro agudo Tom agudo Plato Ride 1 Charles cerrado Charles abierto Plato Crash 1 Triángulo abierto

Introducción de notas para percusión sin afinación

Al introducir notas en pentagramas de percusión, puede utilizar cualquiera de los métodos de introducción de Sibelius, pero si el instrumento de percusión utiliza diferentes tipos de cabezas de nota, es más rápido usar la introducción por step-time o Flexi-time que la introducción con el ratón o alfabética.


Considere el siguiente ejemplo, para bombo y caja con charles abierto y cerrado en un conjunto de batería estándar:





2. Notación

Las negras están en la voz 2 y utilizan la cabeza de nota predeterminada, y las corcheas y semicorcheas están en la voz 1 y utilizan la cabeza de nota en forma de cruz. (Si no utiliza la cabeza de nota en forma de cruz, las notas no se reproducirán como charles)

Si introduce esta música con el ratón o mediante la introducción alfabética, después de introducir las notas de la voz 1 tendrá que cambiarlas para que usen la cabeza de nota en forma de cruz.

- Seleccione los compases en los que desea cambiar la cabeza de nota ( **1.9 Selecciones y pasajes**)
- Filtre una voz específica, haciendo **Editar ▶ Filtro ▶ Voz 1**, que es la intención del ejemplo anterior, o filtre la altura de nota concreta que desea cambiar mediante la opción **Editar ▶ Filtro ▶ Filtro Avanzado**. El filtro de sonido trata las claves de percusión como escritas en clave de Sol, por lo que:
 - En pentagramas de 1 línea, el sonido correspondiente a pentagramas de una sola línea es Si⁴/B⁴ (esta línea corresponde a la tercera línea de un pentagrama de 5 líneas).
 - En pentagramas de 2 líneas, los sonidos son (desde abajo hacia arriba) Sol⁴/G⁴ y Re⁵/D⁵.
 - En pentagramas de 3 líneas, los sonidos son Mi⁴/ E⁴, Si⁴/B⁴ y Fa⁵/F⁵.
 - En pentagramas de 4 líneas, los sonidos son Fa⁴/F⁴, La⁴/A⁴, Do⁵/C⁵ y Mi⁵/ E⁵.
 - En pentagramas de percusión de 5 líneas, la tercera línea corresponde a Si⁴/B⁴.

Para más información acerca de las funciones de filtrado de Sibelius,  **5.7 Filtros y Buscar**.

- Cambie la cabeza de nota pulsando **Mayús+Alt+n** o $\text{⌘} \sim n$, donde n es un número del teclado principal (no del numérico); en el ejemplo anterior, hay que pulsar **Mayús+Alt+1** o $\text{⌘} \sim 1$. De forma alternativa, también puede seleccionar la cabeza de nota en el menú del panel **Notas** que hay en **Propiedades** ( **2.25 Cabezas de nota**).

No obstante, si introduce esta música mediante un teclado MIDI usando step-time o Flexi-time, Sibelius identifica automáticamente la altura de las notas interpretadas en el teclado MIDI y les asigna el sonido y cabeza de nota apropiados (y articulación, si está especificada). Si toca un sonido para el cual existe más de un tipo de cabeza en el mapa de percusión de dicho tipo de pentagrama, Sibelius va a elegir la primera cabeza de nota de la lista del mapa de percusión.

Puede decidir si quiere usar el mapa de percusión establecido por el propio instrumento, o los sonidos utilizados por su propio dispositivo MIDI (es decir, su teclado o módulo de sonidos). Para decidirlo, dispone de una opción que encontrará en **Pentagramas de percusión** en la página **Introducción de notas de Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius** en un Mac).

Por defecto, Sibelius está ajustado a **El instrumento**, es decir, que debe tocar las alturas de nota establecidas en la definición del instrumento. Con esta opción, un pentagrama de 1 línea se considera como si correspondiera a la 3ª línea de un pentagrama de 5 líneas (es decir, Si⁴), un pentagrama de 2 líneas representa las líneas 2ª y 4ª (Sol⁴ y Re⁵), un pentagrama de 3 líneas muestra las líneas 1ª, 3ª y 5ª (Mi⁴, Si⁴ y Fa⁵) y un pentagrama de 4 líneas representa los espacios (Fa⁴, La⁴, Do⁵ y Mi⁵). Por tanto para colocar una nota en un pentagrama de 1 línea basta tocar la nota Si por encima del Do central.

Si prefiere tocar en su teclado MIDI la nota que corresponde al sonido que desea, ajuste la opción **Pentagramas de percusión** a **El mapa de percusión del dispositivo MIDI**. De este modo, al

introducirlo escuchará el sonido correcto, y Sibelius traducirá automáticamente la altura de nota interpretada al pentagrama del conjunto de batería.

Reproducción de la percusión sin afinación

Aunque es posible colocar una cabeza de nota en cualquier posición de un pentagrama de percusión sin afinación, Sibelius sólo reproducirá aquellas cabezas de nota que estén debidamente mapeadas en la definición del instrumento – véase **Página de Percusión** en la página 711.

Un pentagrama para cada instrumento

En partituras orquestales, es común usar pentagramas de una línea para cada instrumento de percusión sin afinación determinada, como por ejemplo:

The image shows a musical score for three percussion instruments: Bass drum, Cymbals, and Triangle. Each instrument is represented by a single-line staff. The Bass drum staff has a note with the dynamic marking 'cresc.' below it. The Cymbals and Triangle staves have notes with the dynamic marking 'ff' below them. The time signature changes from 2/4 to 3/4 and then to 5/4.

En el diálogo **Maquetación ▶ Instrumentos y Pentagramas** encontrará una amplia lista de instrumentos de percusión individuales. Por ejemplo, para escribir la notación para bombo, platillos y triángulo en su partitura:

- En el diálogo **Crear ▶ Instrumentos**, seleccione la familia **Percusión/Tambores** y añada los instrumentos **Platillos**, **Triángulo** y **Bombo**.
- Haga clic en **Crear** y los instrumentos aparecerán en la partitura.

Todos estos instrumentos reproducen automáticamente el sonido correcto. Fíjese en que las plicas en pentagramas de 1 línea están todas dirigidas hacia arriba.

Creación de un mapa de percusión propio


Si desea escribir múltiples instrumentos de percusión en el mismo pentagrama y usar sonidos, cabezas de nota o posiciones en el pentagrama que no están definidos en ninguno de los instrumentos incorporados en Sibelius, tiene que crear su propio instrumento con su propio mapa de percusión.

Por ejemplo, si desea escribir:


The image shows a musical score for three percussion instruments: Triangle, Cymbal, and Bass drum. Each instrument is represented by a single-line staff. The staff has a note with a stem pointing upwards.

- Seleccione **Configuración personal ▶ Editar instrumentos**.
- En el conjunto **Instrumentos comunes**, seleccione la familia **Percusión/Tambores**, y luego seleccione la opción **Conjunto de batería (básico)** de la lista **Instrumentos** en la familia. (En realidad, no importa el instrumento que escoja, ya que se va a editar a continuación, pero hemos seleccionado este porque su mapa de percusión tiene el número adecuado de líneas de pentagrama y no demasiadas cabezas de nota).
- Pulse **Nuevo instrumento**, y responda **Sí** a la pregunta de si desea crear un nuevo instrumento basado en este

2. Notación


- Cambie el Nombre en los diálogos por algo similar a **Bombo, Platillo, Triángulo**, para poder encontrarlo más tarde
- Cambie el Nombre completo en la partitura por algo del estilo **Bombo\n\nPlatillo\n\nTriángulo** (\n\n es una indicación para que Sibelius coloque la siguiente palabra en una nueva línea)
- Pulse **Editar tipo de pentagrama**, y vaya a la pestaña **Percusión** en el diálogo que aparece
- En nuestro ejemplo sólo necesitamos asignar tres notas del pentagrama a sonidos del mapa de percusión: vamos a utilizar la línea superior para el triángulo, la central para los platillos y la inferior para el bombo. Seleccione el resto de notas no deseadas y pulse **Borrar** para eliminarlas.
- Seleccione una cabeza de nota para cada uno de los tres sonidos que han quedado, y cambie el sonido por el correspondiente al instrumento, en el menú desplegable **Sonido**.
- Si quiere, puede cambiar la **Cabeza de Nota** para un instrumento en particular, o incluso especificar un sonido diferente si utiliza una **Articulación** determinada con una cabeza de nota, pero no hace falta.
- Cuando haya asignado los sonidos, haga clic en **Aceptar** para guardar el tipo de pentagrama.
- Pulse **Aceptar** para confirmar los cambios a su nuevo instrumento.
- Compruebe que sus nuevos instrumentos **Bombo, Platillo, Triángulo** están en el conjunto **Instrumentos comunes**: muévalos a la lista **Instrumentos en la familia** desde la lista **Instrumentos no incluidos en el conjunto** pulsando **Añadir a la familia**, y luego haciendo clic en **Cerrar** para cerrar el diálogo **Editar instrumentos**
- A continuación, seleccione **Crear ▶ Instrumentos**, seleccione su nuevo instrumento de la lista, y pulse **Añadir a la partitura** para crearlo. Por último, pulse **Aceptar**
- Introduzca la música en el pentagrama con las tres notas definidas en el tipo de pentagrama; puede utilizar varias voces si es necesario –  **2.36 Voces**.

Pentagrama único para cada ejecutante

Si en su partitura va a utilizar más de un percusionista, o si un percusionista tiene que cambiar de instrumento, resulta útil escribir toda la percusión en un único pentagrama, con un texto para indicar donde ocurre el cambio. En Sibelius, esto se consigue mediante cambios de instrumento –  **2.18 Instrumentos**.

Existen muchos tipos predefinidos de instrumentos de percusión con los sonidos apropiados asignados. Por ejemplo, el tipo de pentagrama **1 Línea (Platillos)** reproduce un sonido de platillos. Evidentemente, si lo desea también puede crear nuevos instrumentos de percusión.

Símbolos de percusión

Sibelius incluye diversos símbolos útiles para la representación gráfica de instrumentos de percusión, tipos de baquetas y técnicas de interpretación para una amplia variedad de instrumentos de afinación determinada e indeterminada. Para añadir a la partitura uno de estos símbolos, seleccione **Crear ▶ Símbolo** (comando de teclado **Z**) y pulse sobre el símbolo deseado en la lista de tambores, instrumentos metálicos o de otros tipos, baquetas y técnicas –  **2.31 Símbolos**.

Eliminación de bordes de los símbolos de baqueta de percusión

Si lo desea, Sibelius permite eliminar los bordes de los símbolos de baqueta de percusión:

- Seleccione **Configuración personal** ▶ **Editar Símbolos**.
- Pulse sobre el símbolo de la caja vacía en el extremo derecho de la primera fila de baquetas
- Pulse **Editar**, introduzca 0 en el campo **Número** y luego haga clic en **Aceptar**.

Redobles con “zumbido” (Z en la plica)

Sibelius permite añadir símbolos de redoble con “zumbido” a cualquier nota o acorde para indicar redobles múltiples en la notación de percusión. Seleccione la tercera página del teclado flotante (comando de teclado F9) y pulse 6. Para más información sobre los redobles con “zumbido”,

 **2.34 Trémolos.**

2.27 Compases de repetición

La señal de compás de repetición indica que el compás que incluye esta señal es una repetición del compás anterior:



Esta señal, que es una reliquia de la era de la música copiada a mano, todavía se utiliza habitualmente en partes de secciones rítmicas (para batería, guitarra, etcétera) porque la lectura de la partitura es más clara de esta forma que con muchas copias de la misma música en compases sucesivos.

La señal de compás de repetición adopta diferentes versiones para indicar que se deben repetir los dos o los cuatro últimos compases escritos, por ejemplo:



Creación de compases de repetición

Para crear compases de repetición, vaya a la quinta página del Teclado flotante (comando de teclado F12). Para añadir un compás de repetición durante la introducción de notas, es decir, cuando el símbolo de intercalación está visible en la partitura (📖 **1.1 Introducción de notas**):

- Pulse F12 para seleccionar la quinta página del Teclado flotante (📖 **1.2 Teclado flotante**)
- Pulse 1 en el teclado numérico para crear una repetición de un compás, 2 para una repetición de dos compases o 4 para una repetición de cuatro compases
- La señal de compás de repetición deseada aparecerá en la posición del símbolo de intercalación. Si el símbolo de intercalación está situado en medio de un compás que ya contiene notas en la misma voz que la señal de compás de repetición que está creando, las notas serán eliminadas. Al crear señales de repetición de dos o cuatro compases, las notas incluidas en esa misma voz en los siguientes compases abarcados por la repetición también serán eliminadas.
- Para introducir más compases de repetición, vuelva a pulsar 1, 2 o 4 tantas veces como sea necesario.

También puede crear un gran número de compases de repetición en una sola operación. Para ello, seleccione el pasaje en el cual desee incluir las señales de repetición, pulse F12 para abrir la quinta página del Teclado flotante y seleccione 1, 2 o 4. Los compases “de más” (por ejemplo, si ha seleccionado nueve compases y ha creado dos repeticiones de cuatro compases) quedarán intactos.

Copia de compases de repetición

Puede copiar compases de repetición igual que haría con cualquier otro objeto de la partitura, y también es posible repetir rápidamente la operación con la opción Editar ▶ Repetir (comando de teclado R).

Eliminación de compases de repetición

Para eliminar un compás de repetición, seleccione el compás y pulse la tecla **Suprimir**. El compás quedará vacío y mostrará un silencio de compás. Un compás de repetición también queda eliminado al crear una nota en la misma voz que la señal de repetición.

Numeración de los compases de repetición

Sibelius numera automáticamente los compases de repetición cada cuatro compases. El primer compás de repetición siempre muestra el número “2” (para indicar que esa es la segunda vez que se reproduce o ejecuta la música incluida en el compás). La página **Silencios de compás de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical** incluye varias opciones de numeración automática:

- **Numerar compases de repetición cada n compases** determina si los compases de repetición deben ser numerados cada uno, dos, cuatro (este es el valor predeterminado) u ocho compases
- Por defecto, las repeticiones de dos o cuatro compases simplemente muestran un “2” o un “4” encima de la señal de compás de repetición, pero también puede activar la opción **Numerar compases de repetición cada 2 compases** o **Numerar compases de repetición cada 4 compases**
- **Contar patrones de repetición al numerar los compases de repetición y mostrar como** permite mostrar el número de repeticiones real de una serie de compases de repetición en un pasaje que se repita a sí mismo (mediante barras de repetición). Con la opción activada, Sibelius muestra un número correspondiente a cada repetición de uno, dos o cuatro compases en el patrón de repetición. Por último, el cuadro de selección combo permite seleccionar la apariencia de los números de repetición. (Esta opción sólo es efectiva si las repeticiones se activan para la reproducción en **Reproducir** ▶ **Repeticiones**.)
- **Mostrar números de compás entre paréntesis** determina si los números deben aparecer escritos entre paréntesis
- Si lo desea, puede reiniciar la numeración en las **Dobles barras** y en las **Señales de ensayo**.

Para cambiar la fuente y el tamaño de los números de los compases de repetición, edite el estilo de texto **Números de compás de repetición** (☞ **3.9 Editar Estilos de Texto**). Para modificar la posición de los números, utilice la opción **Configuración personal** ▶ **Posiciones predeterminadas** (☞ **8.12 Posiciones Predeterminadas**).

Formato de los compases de repetición

Sibelius no permite que un salto de página o separación de sistema caiga en medio de una repetición de dos o cuatro compases. Si selecciona una barra de compás incluida en una repetición de dos o cuatro compases y crea un salto de página o separación de sistema (☞ **8.5 Separaciones y saltos de página**), aparecerá una señal de maquetación por encima de la barra de compás (si la opción **Ver** ▶ **Señales de maquetación** está activada) pero el salto de página o separación de sistema sólo tendrá efecto si elimina los compases de repetición.

Notas de aviso en compases de repetición

En algunas situaciones, quizá desee agregar notas de aviso correspondientes a la melodía o al ritmo ejecutado por otro instrumento para facilitarle la lectura de la partitura al músico que está ejecutando los compases repetidos. En este caso, debería recurrir a una voz no utilizada para

2. Notación

agregar esas notas de aviso. Asegúrese de que las casillas **Reproducir en cada pasada** del panel **Reproducción** de las Propiedades están desactivadas para esas notas. De lo contrario, las notas de aviso interferirían con la reproducción del compás de repetición – vea **¿Cuándo reproducir las notas?** en la página 342.

Compases de repetición en instrumentos de teclado

Normalmente, las partituras suelen mostrar los compases de repetición en los dos pentagramas de los instrumentos de teclado. Para ello, puede crear los compases de repetición separadamente en cada pentagrama o copiar los compases de un pentagrama al otro.

Reproducción de compases de repetición

Cuando Sibelius encuentra un compás de repetición reproduce automáticamente la música incluida en el compás anterior o en los dos o cuatro anteriores, dependiendo del tipo de señal de repetición. Tenga en cuenta que si un compás de repetición también incluye notas escritas en otra voz activada para la reproducción, Sibelius sólo reproducirá esas notas e ignorará la señal de compás de repetición.

En algunas situaciones quizá desee cambiar los matices de los compases repetidos, como en este caso:



Sibelius reproduce los matices incluidos en los compases de repetición, pero las instrucciones que implican un cambio de sonido (como “pizz.” o “mute”, por ejemplo) sólo tendrán efecto a partir de la primera nota siguiente a los compases de repetición.

2.28 Ligaduras de expresión

📖 2.21 Líneas.

Las ligaduras de expresión se utilizan para indicar fraseos y técnicas de ejecución. A veces, a las ligaduras de expresión utilizadas para indicaciones de fraseo también se les llama marcas de fraseo, pero dado que esas marcas no son sino ligaduras de expresión más amplias, aplicaremos el término “ligadura de expresión” a ambos elementos. Esta terminología también está bastante extendida en las normas de diseño musical.

Como ocurre con otros tipos de objetos de Sibelius (por ejemplo, grupos irregulares), las ligaduras de expresión son *magnéticas*, es decir, se colocan de manera inteligente, ajustándose a las notas y evitando la colisión con otros objetos con objetos debajo de su arco (por ejemplo, notas, alteraciones y articulaciones), cambiando su forma y moviendo los extremos para encontrar la posición más óptima.

También es posible crear ligaduras *no magnéticas* que no se ajustan a las notas ni se posicionan automáticamente pero que pueden resultar útiles en ciertas situaciones.

Creación y extensión de las ligaduras de expresión

Para crear una ligadura de expresión magnética:

- Seleccione una nota (o nota de adorno) y pulse la tecla **S**. Esta acción dibujará una ligadura de expresión hacia la siguiente nota; o bien
- Seleccione el pasaje de notas (en un único pentagrama) al que desee aplicar la ligadura de expresión y pulse **S** para dibujar una ligadura que abarque a todas las notas seleccionadas.

Puede extender una ligadura hacia la siguiente nota pulsando la tecla **Espacio** (como en la creación de textos de Letra) o contraer la ligadura con **Mayús-Espacio**.

Posición de las ligaduras de expresión

Las ligaduras de expresión suelen quedar dibujadas en los extremos de las plicas en fragmentos de dos o más voces.

Si la ligadura de expresión empieza en una nota con una ligadura de valor, la ligadura de expresión debería empezar en la primera de las notas ligadas. Del mismo modo, si una ligadura de expresión acaba en una nota ligada, la ligadura de expresión debería acabar en la última de las notas ligadas.

Para que las ligaduras sean más visibles, evite que los extremos de la ligadura o los puntos superior o inferior del arco de la ligadura entren en contacto con las líneas del pentagrama.

Estas teclas mueven el extremo derecho de la ligadura, que queda seleccionado para esta operación. Busque el pequeño cuadrado o punto de arrastre – las ligaduras de expresión cuentan con puntos de arrastre cuando son seleccionadas. Este uso de las teclas **Espacio** y **Mayús-Espacio** también funciona con otros tipos de línea.

También puede seleccionar y mover el extremo izquierdo de la ligadura de la misma forma, ya sea con las flechas del cursor, el ratón o las teclas **Espacio/ Mayús-Espacio**.

Al extenderla o contraerla, es posible que la ligadura de expresión salte al otro lado de las notas. Si las plicas de todas las notas incluidas en la ligadura de expresión están dibujadas hacia arriba (es decir, si

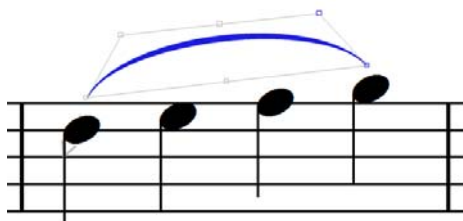
2. Notación

todas las notas están por debajo de la línea central del pentagrama), Sibelius colocará la ligadura por debajo de las notas y con la curva hacia abajo. Sin embargo, si la plica de una de las notas incluidas en la ligadura de expresión está dibujada hacia abajo, Sibelius colocará la ligadura por encima de las notas y con la curva hacia arriba.

Si decide rebelarse contra una convención de colocación de ligaduras de expresión que tiene siglos de antigüedad, seleccione la ligadura que desee cambiar de orientación y ejecute **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado **X**).

Puntos de arrastre de las ligaduras de expresión

Aunque los ajustes predeterminados de Sibelius suelen producir unas ligaduras de expresión bastante agradables a la vista, en ocasiones es posible que tenga que ajustar manualmente una ligadura individual para perfeccionar su aspecto. Al seleccionar una ligadura aparece un marco de color gris que muestra sus puntos de arrastre:



(Si prefiere que los puntos de arrastre de las ligaduras sean visibles en todo momento, active la opción **Ver ▶ Puntos de arrastre** – **5.23 menú Ver.**)

Pulse la tecla **Alt** o **⌘** junto con **←/→** para ir seleccionando sucesivamente los seis puntos de arrastre de la ligadura en este orden: el extremo izquierdo de la ligadura, el punto de curva de la parte izquierda, la parte central inferior de la ligadura, la parte central superior, el punto de curva de la parte derecha y el extremo derecho de la ligadura.

Puede ajustar la posición de un punto de arrastre seleccionado mediante las flechas del cursor (junto con **Ctrl** o **⌘** para realizar la operación en pasos más grandes):

- Si mueve el extremo izquierdo o derecho de una ligadura con las flechas del cursor, puede ajustar su posición respecto a la nota a la que está vinculada la ligadura, pero en ningún caso quedará la ligadura vinculada a otra nota. Para ello, utilice **Espacio** o **Mayús-Espacio**.
- El punto de arrastre de la parte central inferior de la ligadura cambia su posición vertical respecto a las notas a las que está vinculada, pero no modifica su curvatura.
- Si mueve el punto de arrastre de la parte central superior de la ligadura hacia arriba o abajo, cambiará la altura de la ligadura manteniendo su curvatura relativa. Para ajustar el ángulo de curvatura de la ligadura, mueva el punto de arrastre de la parte central superior a izquierda o derecha.
- Los puntos de curva izquierdo y derecho cambian la curvatura de la ligadura y permiten ajustar su contorno con precisión.

También puede mover los puntos de arrastre de la ligadura mediante los controles del panel Líneas de las Propiedades:

- **Extremo X e Y** muestran el desplazamiento de los extremos izquierdo y derecho de la ligadura (si están seleccionados), expresado en espacios. (Normalmente, tanto X como Y indicarán 0 espacios.)
- **Curva izquierda de la ligadura X e Y** y **Curva derecha de la ligadura X e Y** indican la posición de los puntos de curva izquierdo y derecho en el caso de que hayan sido ajustados manualmente. El valor X es un porcentaje de la longitud de la ligadura, y el valor Y está expresado en espacios. Para restablecer la posición de uno de los dos puntos de curva, desactive la casilla que le corresponda.

También es posible modificar la forma de una ligadura de expresión moviendo cualquiera de sus puntos de arrastre con el ratón.

Para restablecer la forma de una ligadura de expresión, seleccione la línea de la ligadura y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer diseño** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+D** o **⌘#D**). Para restablecer la posición de un punto de arrastre individual, seleccione sólo ese punto y ejecute **Restablecer diseño**. Esta acción también “reinvierte” una ligadura de expresión en el caso de que haya sido invertido con la opción **Editar ▶ Invertir**.

Para restablecer la posición del extremo izquierdo o derecho de una ligadura de expresión, seleccione cualquier parte de la ligadura y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⌘#P**).

Grosor de las ligaduras de expresión

Las ligaduras de expresión son más finas en los extremos y más gruesas en la parte central. Puede cambiar su grosor predeterminado en la página **Ligaduras de expresión** de **Configuración personal ▶ Normas de diseño musical**:

- Para ajustar la anchura predeterminada de los extremos de las ligaduras, utilice el parámetro **Anchura del contorno *n* espacios**.
- **Grosor medio *n* espacios** determina el grosor de la ligadura de expresión en su punto de máximo grosor. Este valor representa el grosor de la parte más ancha de la ligadura de expresión menos el grosor mínimo de la ligadura. Por lo tanto, un valor de 0.5 espacios, por ejemplo, produce una ligadura de algo más de medio espacio de grosor, ¡lo cual ya es mucho!

También es posible ajustar el grosor de una ligadura de expresión individual: para ello, seleccione la ligadura y ajuste el parámetro **Grosor de la ligadura** en el panel **Líneas** de las **Propiedades**.

Curvatura de las ligaduras de expresión

La *curvatura* de una ligadura de expresión controla la “pendiente” de la curva de la ligadura. Este valor varía en función de la longitud de la ligadura de expresión, ya que las ligaduras largas requieren una mayor curvatura para aproximarse a su altura máxima antes que las ligaduras más cortas.

Puede definir los valores de curvatura predeterminados en la página **Ligaduras de expresión** de **Configuración personal ▶ Normas de diseño musical**: ajuste **Curvatura para ligaduras cortas**

2. Notación

$n\%$ y Curvatura para ligaduras largas $n\%$ para modificar sutilmente el grado de curvatura de las ligaduras de expresión.

Altura de las ligaduras de expresión

Por defecto, Sibelius dibuja las ligaduras de expresión de manera que una ligadura corta (es decir, una ligadura de dos espacios de longitud) tenga un espacio de alto. Para escalar la altura, Sibelius utiliza una función exponencial que tiende a una asíntota a medida que la ligadura se va alargando. En la práctica, con los valores predeterminados las ligaduras de expresión nunca superarán los cuatro espacios de altura.

Sin embargo, si lo desea puede ajustar la altura predeterminada de las ligaduras de expresión con el parámetro **Escala de altura**, incluido en la página **Ligaduras de expresión de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**. Un valor del 200% da como resultado una ligadura que tiende a una altura de ocho espacios, y un valor del 50% produce una ligadura que tiende a una altura de dos espacios.

Si quiere asegurarse de que las ligaduras largas no ocupen demasiado espacio vertical y acaben teniendo un aspecto excesivamente “redondeado”, active la opción **Limitar altura para ligaduras largas** y ajuste el parámetro **Altura máxima n espacios** a un valor adecuado. Esta opción es útil si suele utilizar ligaduras con bastante curvatura pero quiere evitar que las ligaduras más largas resulten exageradamente curvadas.

En el caso de que Sibelius necesite alargar la ligadura para que no choque con una nota, articulación o alteración debajo de su arco, estos ajustes serán ignorados. Utilice **Mover extremos si la ligadura excede n espacios de altura** para determinar el balance entre la curvatura de la ligadura y la distancia de los extremos entre las notas y los puntos a los que están vinculadas.

Ligaduras separadas en dos sistemas

Si una ligadura de expresión está separada en dos sistemas, Sibelius dibuja ambas mitades de la ligadura como arcos separados y permite ajustar totalmente la posición de los dos segmentos como si se tratara de ligaduras independientes.

Por lo tanto, puede modificar la forma y posición de una ligadura de expresión que cruza una separación de sistema exactamente igual que haría con una ligadura normal. La única diferencia es que en este caso las teclas **Alt+←/→** o **⌘←/→** sirven para ir pasando de un punto de arrastre a otro de los dos arcos a ambos lados de la separación de sistema..

También es posible dibujar la ligadura de expresión como un único arco sobre la separación de sistema (con una mitad de la ligadura en el primer sistema y la otra mitad en el segundo). Sin embargo, esta opción raramente se utiliza en música publicada. Si aun así prefiere que la ligadura tenga este aspecto, active la opción **Recortar al final de los sistemas** en la página **Ligaduras de expresión de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**.

Ligaduras separadas en más de dos sistemas

Si una ligadura de expresión está separada en tres o más sistemas, Sibelius dibuja el correspondiente número de arcos pero no permite controlar totalmente la posición y curvatura de todos los segmentos de la ligadura. Puede editar una ligadura separada en tres o más sistemas de las siguientes formas:

- Al mover el extremo izquierdo del primer segmento de la ligadura sólo se mueve ese extremo. Al mover el extremo izquierdo de cualquier otro segmento de la ligadura se mueven los extremos izquierdos de todos los segmentos de la ligadura excepto el primero.
- Al mover el extremo derecho del primer segmento de la ligadura se mueven los extremos derechos de todos los segmentos de la ligadura excepto el del último sistema. Al mover el extremo derecho del último segmento de la ligadura, sólo se mueve ese extremo.
- Al mover el punto de curva izquierdo o derecho o el punto de arrastre de la parte central superior del primer segmento de la ligadura se ajusta la curvatura de todos los segmentos de la ligadura excepto el del último sistema. Al mover el punto de curva izquierdo o derecho o el punto de arrastre de la parte central superior del último segmento de la ligadura sólo se ajusta la curvatura de ese segmento.
- Al mover el punto de arrastre de la parte central inferior del primer segmento de la ligadura se ajusta la posición vertical de la ligadura en todos los segmentos excepto el del último sistema. Al mover el punto de arrastre de la parte central inferior del último segmento de la ligadura sólo se ajusta la posición vertical de ese segmento.

En ciertas circunstancias es posible que deba utilizar ligaduras separadas en cada sistema para obtener el aspecto deseado.

Ligaduras en forma de S



A veces, la música para teclado requiere el uso de ligaduras en forma de S con dos arcos dibujados por encima y por debajo de las notas.

Para crear una ligadura de expresión en forma de S sólo tiene que agregar una ligadura de expresión normal y arrastrar el punto de curva izquierdo o derecho por encima o por debajo de la curvatura de la ligadura.

Ligaduras de expresión en notas que atraviesan pentagramas

Las ligaduras magnéticas no se pueden vincular a notas que atraviesan pentagramas. La ligadura intentará ajustarse automáticamente a la posición que ocuparía la nota en el pentagrama original, pero puede arrastrar el extremo de la ligadura hacia la posición escrita de la nota cruzada.

Desactivación de Maquetación magnética en las ligaduras de expresión

Si por algún motivo desea impedir que Sibelius ajuste de manera automática la forma de una ligadura de expresión magnética con el fin de evitar colisiones con los objetos debajo del arco, proceda del siguiente modo:

- Para no cambiar la forma de las ligaduras de expresión e impedir que Sibelius realice ajustes adicionales, seleccione la ligadura de expresión y ejecute **Maquetación ▶ Bloqueo de las posiciones de Maquetación magnética**; esta acción desactiva por completo la Maquetación magnética en las ligaduras de expresión, por lo que otros objetos sí podrían colisionar con las ligaduras de expresión.
- Para restablecer la ligadura de expresión a su forma predeterminada e impedir que otros objetos fuera de las ligaduras de expresión (por ejemplo, texto, reguladores, etc.) colisionen con ella, seleccione la ligadura de expresión y desactive **Evitar colisiones debajo del arco** en el panel

2. Notación

Líneas de las Propiedades. (Esta casilla sólo se habilita si la opción **Ajustar la forma para evitar colisiones debajo del arco**, en la página **Ligaduras de expresión de Configuración Personal** ▶ **Normas de diseño musical** está activada, y la Maquetación magnética también se encuentra activa en la partitura.) Tenga en cuenta que los puntos de arrastre y marcos de las ligaduras de expresión aparecen de color rojo para indicar que la forma de la ligadura de expresión ya no puede ser modificada por la Maquetación magnética.

Si desea deshabilitar la Maquetación magnética en las ligaduras de expresión de la partitura, desactive **Ajustar la forma para evitar colisiones debajo del arco** en la página **Ligaduras de expresión de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**.

Ligaduras no magnéticas

Aunque no es recomendable (excepto en circunstancias especiales), es posible crear ligaduras “no magnéticas” cuyo comportamiento no es tan inteligente como el de las magnéticas. Para ello, dibuje una ligadura con el ratón desde el diálogo **Crear** ▶ **Línea sin ningún elemento seleccionado**. Las ligaduras no magnéticas no se ajustan a las notas ni evitan colisiones con notas, barras de corchete, alteraciones, articulaciones, etc., pero pueden ser necesarias en determinadas circunstancias.

Cuando son seleccionadas, las ligaduras no magnéticas aparecen resaltadas en color rojo (con marco y puntos de arrastre en rojo); esto sugiere que quizá debiera utilizar una ligadura magnética en su lugar.

La opción **Maquetación** ▶ **Restablecer posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⇧⌘P**) permite restablecer la posición de una ligadura de expresión y también la convierte en magnética, en el caso de que no lo fuera.

Ligaduras discontinuas y de puntos



Puede crear ligaduras de expresión discontinuas o de puntos desde el diálogo **Crear** ▶ **Línea** (comando de teclado **L**). Si crea las ligaduras sin ningún elemento seleccionado no serán magnéticas, pero puede ejecutar **Maquetación** ▶ **Restablecer posición** para convertirlas en magnéticas.

También es posible modificar el aspecto de las ligaduras discontinuas editando el tamaño de los guiones y los espacios entre ellos – [📖 8.15 Editar Líneas](#).

Ligaduras de expresión en textos de letra

Si desea añadir una ligadura pequeña después de una palabra de texto de letra (por ejemplo, al final de una línea en un bloque de letra de un himno), no utilice una ligadura real sino un carácter de elisión. Vea [📖 3.3 Letra](#) para más detalles.

Si desea añadir ligaduras de expresión a pentagramas de voz (para mostrar la distribución de la letra con más claridad, por ejemplo), utilice el plug-in **Plug-ins** ▶ **Texto** ▶ **Añadir ligaduras a la letra** ([📖 6.1 Uso de los plug-ins](#)).

Copia de ligaduras de expresión

Al copiar un pasaje que contiene ligaduras de expresión, las ligaduras también se copian junto con las notas. Sibelius mantiene los ajustes realizados sobre la forma de las ligaduras copiadas.

También puede utilizar el plug-in Copiar articulaciones y ligaduras para copiar ligaduras de expresión en otras frases similares de la partitura siguiendo un patrón rítmico determinado – vea la página 573.

Opciones de las Normas de Diseño Musical

La página Ligaduras de expresión del diálogo Configuración personal ▶ Normas de diseño musical (comando de teclado Ctrl+Mayús+E o ⌘+⌘E) incluye una serie de opciones un tanto especializadas para la edición de las ligaduras de expresión:

- Colocar ligaduras en notas con plicas mixtas por encima de las notas asegura que Sibelius sólo cree ligaduras de expresión curvadas hacia abajo si las plicas de todas las notas en el compás de la ligadura apuntan hacia arriba; de lo contrario, la ligadura de expresión se curvará hacia arriba. Si desactiva esta opción, la dirección de la ligadura de expresión estará determinada por la dirección de la plica en las dos primeras notas iniciales debajo de la ligadura, lo cual tiene mucha menos probabilidad de acertar.
- Para ligaduras de expresión colocadas cerca de las cabezas de nota:
 - Horizontalmente n espacios desde el centro de la nota ajusta la posición horizontal predeterminada del extremo de una ligadura magnética en relación a la anchura de la cabeza de nota
 - Verticalmente n espacios desde el centro de la nota ajusta la posición vertical predeterminada del extremo de una ligadura magnética en relación a la parte superior o inferior de la cabeza de nota
 - Verticalmente n espacios añadidos para evitar ligadura de valor determina el espacio añadido por encima o por debajo de la cabeza de nota para evitar que el extremo de una ligadura de expresión magnética entre en colisión con una ligadura de valor
- Para ligaduras de expresión colocadas cerca de las plicas:
 - Horizontalmente n espacios desde la plica ajusta la posición horizontal predeterminada del extremo de una ligadura magnética a la izquierda o derecha de la plica de la nota a la que está vinculada
 - Verticalmente n espacios más allá de la plica ajusta el espacio vertical predeterminado entre el extremo de la plica y el extremo de una ligadura magnética; un valor negativo mueve el extremo de la ligadura hacia la cabeza de nota
 - Verticalmente n espacios más allá de la plica (corcheas o notas de menor duración) es el valor utilizado por Sibelius para determinar el espacio entre el extremo de una ligadura magnética y la plica de la nota a la que está vinculada en el caso de que la nota esté barrada o tenga una barra fraccionaria
- Longitud mínima x espacios desde la línea del pentagrama evita que los extremos de las ligaduras de expresión entren en contacto con las líneas del pentagrama
- Las opciones Evitar articulaciones especifican la distancia entre los extremos de las ligaduras de expresión y las articulaciones vinculadas a una misma nota.
- Ajustar la forma para evitar colisiones debajo del arco permite que Sibelius ajuste la forma de las ligaduras de expresión magnéticas con el fin de evitar colisiones, siempre que la Maquetación magnética está activada.

2.29 Pentagramas

📖 **2.15 Guitarra: notación y tablatura**, **2.18 Instrumentos**, **2.26 Percusión**, **7.1 Trabajar con partes**, **5.8 Enfocar Pentagramas**, **8.14 Editar instrumentos**.

Para mover o alinear pentagramas, 📖 **8.10 Espaciado vertical de pentagramas**.

Creación de pentagramas

Para crear un pentagrama para un instrumento nuevo, seleccione la opción **Crear ▶ Instrumentos** (comando de teclado I) – 📖 **2.18 Instrumentos**.

Instrumentos con pentagramas múltiples

Muchos instrumentos pueden tener más de un pentagrama:

- Instrumentos de teclado: uno para la mano izquierda y otro para la mano derecha
- Instrumentos de viento: cuando hay varios ejecutantes
- Percusión: por ejemplo celesta, escritura complicada para marimba
- Cantantes: algunas veces cuando se dividen
- Cuerdas: a menudo cuando están divisi.

Para añadir otro pentagrama a un instrumento:

- Si quiere añadir un pentagrama para toda la partitura, compruebe primero que no hay nada seleccionado. Si, por otro lado, quiere que el pentagrama nuevo aparezca solamente a partir de un punto de la partitura, seleccione el compás a partir del cual quiere empezar.
- Seleccione **Crear ▶ Instrumentos** (comando de teclado I).
- En la lista **Pentagramas en la Partitura**, seleccione el pentagrama junto al cual va a querer añadir un pentagrama nuevo.
- Haga clic en **Por encima** o **Por debajo**.
- Pulse **Aceptar**.

Puede añadir más pentagramas de la misma forma. Un instrumento puede tener el número de pentagramas que desee (5 o incluso 47.391.082), aunque como mucho, no va a necesitar más de dos o tres. Si el número de pentagramas usados por un instrumento cambia en el transcurso de la partitura, va a tener que ajustar algunos parámetros de la reproducción 📖 **4.1 Trabajar con la reproducción**.

Todos los pentagramas de un instrumento comparten el mismo nombre, el cual está centrado entre los pentagramas.

Ossias

Un ossia es un compás pequeño, o algo más de un compás, situado por encima de un pentagrama de tamaño normal, para indicar otra forma alternativa de tocar el pasaje escrito en el pentagrama normal. Los ossia son muy fáciles de crear con Sibelius. Para ello:

- Seleccione el pasaje donde quiera crear un ossia por encima. Por ejemplo, haga clic en un compás (puede seleccionar sólo unas pocas notas, si quiere, no tiene por qué ser un número entero de compases).
- Desde **Crear ▶ Otros ▶ Pentagramas Ossia**, seleccione **Ossia Superior**, o **Ossia Inferior**.
- Los compases ossia aparecen automáticamente con el tamaño pequeño requerido. Ahora puede copiar la música del compás original (con **Alt+clic** o **⌘-clic**) y arreglar los cambios que quiera realizar.

Lo que hace realmente un ossia es crear un pentagrama por encima o por debajo del pentagrama seleccionado, con los cambios de instrumento situados antes y después del ossia para ocultar las líneas del pentagrama a cada lado. Para ajustar el tamaño del ossia, arrastre estos cambios de instrumento en cualquier dirección.

Si crea un ossia de esta forma, siempre va a crear un pentagrama adicional en el instrumento en cuestión. Si crea dos ossias en un mismo sistema con este método, va ser difícil alinearlos, porque Sibelius ha creado un segundo pentagrama adicional por encima del pentagrama seleccionado. En lugar de este método, puede crear el segundo ossia usando un cambio de instrumento en unos de los instrumentos a los que pertenece el ossia, y regresar a **Sin instrumento (invisible)** al final (**📖 2.18 Instrumentos**).

Sistemas con sangría a la izquierda

A los sistemas se les aplican sangrías automáticamente cuando sea necesario, para poder colocar los nombres completos de los instrumentos, por ejemplo al principio de una sección nueva. También puede aplicar automáticamente una sangría al primer pentagrama de las partes – **📖 7.1 Trabajar con partes**.

Para hacerlo manualmente, simplemente arrastre el primer compás inicial (a la izquierda de la clave) o el extremo más a la izquierda de los pentagramas de la derecha.

La sangría está asignada para esa barra de compás exclusivamente, por tanto para conservar el mismo formato, le recomendamos poner una separación de sistema o un salto de página al final del sistema precedente, si es que existe alguno. (Si no lo hace, entonces si por cualquier motivo esa barra de compás acaba situada en medio de un sistema, Sibelius va a colocar un espacio justo antes del mismo para producir un sistema dividido, como una coda.)

Para restablecer la sangría de un pentagrama que ha arrastrado, seleccione el compás inicial, o el extremo situado más a la izquierda del pentagrama, y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⌘+⌘P**).

Sistemas con sangría a la derecha

A veces es necesario acortar un sistema en el margen derecho, por ejemplo para ejemplos musicales, hojas de ejercicios, exámenes o pruebas. Para ello:

- En primer lugar, es una buena idea crear una separación de sistema después del compás que va a estar al final del sistema acortado. Para ello, seleccione la barra de compás y pulse **Intro** en el teclado principal.
- Active la opción **Ver ▶ Puntos de arrastre** para encontrar más fácilmente el punto de arrastre requerido.


2. Notación


- Seleccione el punto de arrastre (color gris) situado a la derecha de la barra de compás en el lado derecho del sistema. Una vez seleccionado, el color gris se convierte en morado.
- Arrastre el punto de arrastre hacia la izquierda, o use los comandos de teclado </> (con Ctrl o ⌘ para pasos mayores), para aumentar la sangría a la derecha para ese sistema. Ahora puede desactivar la opción Ver ▶ Puntos de arrastre de nuevo.

Para restablecer un sistema a su tamaño original predeterminado, seleccione el punto de arrastre y elija Maquetación ▶ Restablecer Posición (comando de teclado Ctrl+Mayús+P o ⌘+⌘P).

Ocultar pentagramas

Hay dos métodos para ocultar pentagramas en Sibelius, cada uno con objetivos muy diferentes:

- Si quiere ocultar de forma temporal pentagramas con música escrita en ellos (por ejemplo, si edita partituras para conjuntos numerosos y quiere trabajar en algunos pentagramas en particular sin distraerse con el resto de pentagramas, o si desea preparar una versión especial de su partitura con pentagramas ocultos que se reproduzcan), use Ver ▶ Enfocar Pentagramas –  **5.8 Enfocar Pentagramas.**
- Si por otro lado, quiere ocultar pentagramas sin música escrita, para ahorrar espacio en la página y facilitar la lectura de la partitura, use entonces Maquetación ▶ Ocultar Pentagramas en blanco – continúe leyendo.

Por fortuna, Sibelius le muestra dónde están situados los pentagramas ocultos en su partitura, dibujando una línea azul discontinua a lo largo de la página si la opción Ver ▶ Señales de Maquetación está activada –  **8.5 Separaciones y saltos de página.**

Proteja los árboles: oculte los pentagramas en blanco

Si un pentagrama contiene silencios de compás, puede ocultarlos de ese sistema en particular, como sucede en partituras grandes:

- Haga doble clic en el pentagrama para seleccionarlo todo (o seleccione varios pentagramas como un pasaje).
- Seleccione Maquetación ▶ Ocultar Pentagramas en blanco (Ctrl+Mayús+Alt+H o ⌘+⌘+⌘H).

Puede aplicar esta operación a varios pentagramas, o a un pasaje que dure tantos compases como desee, o incluso a la partitura completa. Los pentagramas se van a ocultar solamente en aquellos sistemas que no contengan música, o donde toda la música esté oculta (por ejemplo, pasajes de aviso).

Para ocultar pentagramas en blanco en toda la partitura, seleccione Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Todo (comando de teclado Ctrl+A o ⌘A) y luego Maquetación ▶ Ocultar Pentagramas en blanco. Los pentagramas que no están en uso en toda la partitura desaparecerán, y la partitura se volverá a formatear instantáneamente para encajar la misma música en menos páginas, lo cual salvará la vida a algunos árboles agradecidos.

Cuando use Maquetación ▶ Ocultar Pentagramas en blanco, al incluir pentagramas de teclado, podrá verse en una situación en la que se elimine por completo uno de los dos pentagramas, lo cual resulta bastante raro. Por eso, compruebe la parte de teclado más adelante para mostrar los

pentagramas que han desaparecido, o (en caso de estar ocultando pentagramas en toda la partitura y no se quiere molestar en comprobar los pentagramas de teclado en un futuro) no incluya los pentagramas de teclado al ocultar los pentagramas.

Por supuesto, no es posible ocultar un pentagrama en un sistema, si es el único existente, tiene que poder mostrar al menos, un pentagrama para indicar que allí existe un sistema. Si quiere en realidad borrar todos los compases de un único pentagrama, tiene que seleccionar los compases como un pasaje de sistema, y luego pulsar **Borrar**.

Mostrar pentagramas ocultos

Para mostrar de nuevo los pentagramas que ha ocultado previamente con **Maquetación ▶ Ocultar Pentagramas en blanco**:

- Haga clic en un compás donde quiera mostrar los pentagramas.
- Seleccione **Maquetación ▶ Mostrar Pentagramas en blanco** (Ctrl+Mayús+Alt+S o ⇧⇧#S).
- En el diálogo que aparece, haga clic en **Aceptar** para mostrar todos los pentagramas ocultos, o seleccione los pentagramas en particular que quiera mostrar.

Así va a mostrar pentagramas que fueron ocultados usando **Maquetación ▶ Ocultar Pentagramas en blanco** (porque no contienen música), pero no va a mostrar:

- los pentagramas que fueron ocultados usando un cambio de instrumento a **Sin instrumento (invisible)** – para que reaparezcan, use otro cambio de instrumento y revierta al instrumento original
- los pentagramas que fueron ocultados con **Enfocar Pentagramas**: para hacer que aparezcan de nuevo, desactive la opción **Ver ▶ Enfocar Pentagramas**.

Borrar pentagramas definitivamente

Si quiere eliminar para siempre un pentagrama (y toda la música contenida en el mismo), seleccione la opción **Crear ▶ Instrumentos** (comando de teclado I), seleccione el pentagrama (o pentagramas) que quiera borrar de la lista **Pentagramas en la Partitura**, y luego haga clic en el botón **Borrar de la partitura**, luego haga clic en **Aceptar**. Otra forma de hacerlo, es haciendo un triple clic en un pentagrama para seleccionarlo por toda la duración de la partitura, y luego pulse la tecla **Borrar**.

Tamaño de pentagrama

Del tamaño de pentagrama va a depender el tamaño de todo el resto, en una partitura. Si aumenta el tamaño de pentagrama el doble, todo el texto, líneas y el resto va aumentar el doble de tamaño también. Si su partitura está muy apretada o demasiado espaciada, puede mejorarla simplemente cambiando de tamaño de pentagrama. 📖 **8.6 Configuración del Documento**.

Pentagramas pequeños

Para hacer que un pentagrama sea más pequeño con respecto a otros pentagramas, seleccione **Crear ▶ Instrumentos**, seleccione el pentagrama en cuestión en la lista **Pentagramas en la Partitura**, active la casilla **Pentagrama pequeño**, y pulse **Aceptar**.

2. Notación

Por defecto, los pentagramas pequeños tienen una reducción del 75% con respecto al tamaño normal, pero puede ajustar este valor en la página **Pentagramas** del diálogo **Configuración Personal** > **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘⌘E**).

Pentagramas con espacios internos

Penderecki, Stockhausen y algunos otros compositores contemporáneos prefieren borrar las líneas de pentagrama en compases donde un instrumento no está tocando. Estas partituras tienen un aspecto de álbum de recortes (a veces se llaman partituras “collage”), con pasajes de música aislados repartidos por la página. En la música coral, los salmos y respuestas están escritos de forma similar.

Esto se puede hacer de forma muy sencilla en Sibelius, usando los cambios de instrumento de la siguiente forma:

- En primer lugar, active la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** (comando de teclado **Mayús+Alt+H** o **⌘~H**), si no está ya activada. Los cambios de instrumento aparecerán como rectángulos grises (¡si no activa esta opción, no los podrá ver!).
- Seleccione el pasaje en el cual quiere que desaparezcan las líneas de pentagrama. Por ejemplo, si quiere que las líneas de pentagrama desaparezcan al principio del compás, seleccione ese compás. Si quiere que desaparezcan después de una nota en particular, seleccione dicha nota. Amplíe la selección hasta el punto en el que desee que las líneas de pentagrama vuelvan a aparecer usando **Mayús→** (pulsar **Ctrl** o **⌘** para ampliar por compases completos).
- Seleccione **Crear ▶ Otro ▶ Cambio de instrumento** En el diálogo que aparece, ajuste **Elegir de a Todos los instrumentos**, **Familia** a **Otro**, y seleccione **Sin instrumento (invisible)** de la lista de instrumentos.
- Pulse **Aceptar** y Sibelius creará dos cambios de instrumento: al comienzo de la selección creará un cambio de instrumento a **Sin instrumento (&invisible)** ocultando las líneas de pentagrama; y al final de la selección creará un cambio de instrumento de vuelta al instrumento original.
- En el caso de que Sibelius no haya realizado el cambio tal y como deseaba, puede seleccionar el rectángulo gris del cambio de instrumento y empujarlo hacia la izquierda y derecha con las flechas **← / →** (con **Ctrl** o **⌘** para pasos mayores), o bien arrastrarlo con el ratón.

Creación de un incipit

Si bien el incipit de una pieza musical debe referirse, en sentido estricto, a las primeras notas de la pieza, normalmente el incipit ocurre en muchos tipos de partituras en forma de un pequeño fragmento musical que precede al primer sistema completo, normalmente con sangría a la izquierda y a la derecha de la página.

Los incipits representan varias cosas: por ejemplo, el tono de un canto que precede a un movimiento coral; una indicación que muestra las campanillas que se usarán en la composición; o incluso una colección o riff de los cifrados armónicos presentes en una canción popular específica.

Independientemente de su contenido, los incipits se crean del modo siguiente:

- Añada un instrumento apropiado más a su partitura (como [pentagrama en clave de sol] de la familia **Otros**).
- Escriba la música requerida para el incipit.

- Cree una sangría a la izquierda y derecha del pentagrama (véase **Sistemas con sangría a la izquierda** y **Sistemas con sangría a la derecha** arriba)
- Use **Maquetación ▶ Ocultar pentagramas en blanco** para ocultar todos los pentagramas restantes del primer sistema (véase **Proteja los árboles: oculte los pentagramas en blanco** arriba)
- Use **Crear ▶ Otros ▶ Cambios de Número de Compás** para crear un cambio de número de compás con compás 1 al inicio del segundo sistema, con el fin de que la pieza comience con el número de compás correcto.

Creación de pentagramas introductorios


Los pentagramas introductorios se utilizan comúnmente en las interpretaciones modernas de la música antigua; suelen mostrar la clave, la armadura y la indicación de compás para cada pentagrama, así como la primera nota de cada pentagrama escrita con su valor de nota original y en la posición adecuada para la clave.

A diferencia del incipit, que suele aparecer como un pentagrama individual encima del primer sistema musical completo, los pentagramas introductorios ocurren al inicio del primer sistema, dejando un espacio entre los pentagramas introductorios y el primer compás musical completo.

Para crear pentagramas introductorios:

- Introduzca la música de introducción en el primer compás de la partitura (normalmente en forma de compás irregular) usando notas y/o símbolos.
- Seleccione la barra de compás al final del compás introductorio y elija **Maquetación ▶ Separación ▶ Dividir Sistema**. Esto crea una repetición de las claves, corchetes, etc. al inicio del segundo compás. Para reducir el espacio posterior al incipit, seleccione la barra de compás situada a continuación del espacio y elija **Maquetación ▶ Restablecer Posición**.
- Seleccione la barra de compás anterior o posterior al compás de introducción y abra el panel **Compases** de la ventana **Propiedades** con el fin de visualizar las claves, armaduras, corchetes de sistema y la propia barra de compás. Modifique la opción **Espacio antes del compás** para ajustar el tamaño del espacio antes de los pentagramas introductorios.
- Cuando cree las claves y armaduras nuevas en el primer compás real de la partitura, recuerde activar la opción **Ocultar**, y en el caso de indicaciones de compás, desactivar la opción **Permitir precautorio**.
- Por último, utilice **Crear ▶ Otro ▶ Cambio de número de compás** para crear un cambio de número de compás a compás 1 al inicio del primer compás musical completo, con el fin de que la pieza comience con el número de compás correcto.

Comparar dos pentagramas

Si necesita determinar la diferencia existente entre dos pentagramas de un mismo archivo, use el plug-in **Plug-ins ▶ Análisis ▶ Comparar Pentagramas** –  **6.1 Uso de los plug-ins**.

2.30 Plicas y líneas adicionales

Direcciones de plica

Un error común entre los músicos es la convicción de que las notas individuales escritas en la tercera línea pueden tener la plica tanto hacia arriba como hacia abajo. De hecho, la plica debe apuntar hacia abajo a menos que aparezca desplazada en el contexto. En pentagramas de 1 línea, las plicas están siempre hacia arriba.

En notas de un acorde o notas unidas por barras de corchete, la dirección de la plica está determinada por la altura de nota media.

En varias voces, todas las notas tienen plica hacia arriba, en las voces 1 y 3 y hacia abajo en las voces 2 y 4, con independencia de la altura de la nota.

Invertir la dirección de la plica

La norma para las direcciones de plica (ver cuadro) es casi por completo muy estricta. La única posibilidad de inversión de plica recae sobre las notas escritas en la tercera línea del pentagrama.

Para invertir la plica de una nota, seleccione la nota y luego **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado X). De paso, va a invertir las ligaduras de valor (aunque también lo puede hacer de forma independiente).

No se confunda invirtiendo las plicas al escribir música convencional para dos voces. Las plicas se van a invertir de forma automática al introducir las notas (📖 **2.36 Voces**).

Para invertir las plicas de todas las notas unidas por una barra, tiene que invertir la plica de una sola de las notas. (Atención: seleccione una nota que no haya sido modificada por la presencia de la barra de corchete.)

Si tiene que invertir plicas de un grupo de notas unidas con una barra, en una situación donde hay más de una voz, seleccione la primera plica del grupo de notas.

Plicas en la línea central

Las plicas en la línea central del pentagrama se suelen escribir hacia abajo (vea el cuadro de la derecha en **Direcciones de plica**), pero la excepción a esta regla está en la música para percusión escrita en pentagramas de un línea en donde las plicas apuntan siempre hacia arriba. Sibelius realiza esta operación automáticamente con cada instrumento. Para modificar esta opción, edite el instrumento – 📖 **8.14 Editar instrumentos**.

Obligar una dirección de plica

En casos excepcionales (por ejemplo, música para gaita) puede ser deseable especificar si las plicas apuntan siempre hacia arriba o hacia abajo, independientemente de la altura de la nota. Puede hacer esto mediante la edición de un instrumento – 📖 **8.14 Editar instrumentos**.

Ajuste del tamaño de la plica

Normalmente no tendría porqué cambiar el tamaño de las plicas, ya que las normas para el tamaño de las plicas son completamente rígidas y seguidas al pie de la letra por Sibelius. Pero siempre hay ocasiones en que es necesario alargar una plica para evitar una colisión entre una barra de corchete y una nota de adorno, por ejemplo, o para dejar espacio para símbolos especiales añadidos sobre las plicas en música contemporánea. También se pueden acortar las plicas para evitar colisiones en situaciones de poco espacio, especialmente con voces múltiples.

Para ajustar el tamaño de la plica, simplemente arrastre el extremo de la plica, o haga clic en el extremo para ajustar el tamaño con las flechas del teclado. **Ctrl+↑/↓** o **⌘↑/↓** cambia en saltos de 0,25 espacios. Para este tipo de edición, es mejor ampliar el zoom de la partitura, para verlo todo mejor.

Es posible mover por separado cada plica justo hasta la cabeza de nota, resultando una nota sin plica. Sin embargo, es preferible utilizar el tipo de cabeza de nota apropiado – **2.25 Cabezas de nota**.

También es posible mover una plica y atravesar la cabeza en sentido opuesto, haciendo que la plica quede en el lugar incorrecto (opción no demasiado útil).

Notas sin plica

Para crear notas sin plica, utilice la cabeza de nota 8: seleccione el pasaje que quiera convertir y pulse **Mayús+Alt+8** o **⌘+8** (en el teclado principal).

Líneas adicionales

No debe tocar nunca las líneas adicionales por encima o por debajo del pentagrama, incluso con valores de nota cortos.

Para prevenir que se puedan tocar las líneas adicionales, seleccione el pasaje afectado y aumente un poco, el espaciado entre las notas.

Símbolos añadidos a las plicas

En música contemporánea, a veces se añaden ciertos símbolos a las plicas para indicar técnicas especiales de interpretación; **2.31 Símbolos**. Sin embargo, Sibelius coloca y reproduce los trémolos y redobles automáticamente; **2.34 Trémolos**.

Ocultar líneas adicionales

Sibelius añade líneas adicionales automáticamente cuando crea notas por encima o por debajo del pentagrama. Las líneas adicionales se pueden ocultar de dos formas: para ocultar todas las líneas adicionales en un instrumento determinado, desactive la opción **Líneas adicionales** en la definición del tipo de pentagrama (**8.14 Editar instrumentos**). Si desea ocultar las líneas adicionales en un pasaje de notas determinado, utilice un tipo de cabeza de nota con la opción **Líneas adicionales** desactivada (**8.16 Editar Cabezas de Nota**).

Opciones de las Normas de Diseño Musical

En la página de **Notas y Trémolos** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+E**) encontrará estas fascinantes opciones:

- **Líneas adicionales x espacios de grosor** permite cambiar el grosor de las líneas; el valor por defecto es de 0.16 espacios. Las líneas adicionales son un poco más gruesas que las líneas de pentagrama.
- **Las líneas adicionales se extienden desde la cabeza de nota $x\%$ de su anchura** permite modificar la longitud de las líneas adicionales; el valor por defecto es 28%.
- **Las líneas adicionales se extienden desde el silencio $x\%$ de su anchura** permite modificar la longitud de las líneas adicionales en media nota (mínimo) y silencios más largos; el valor por defecto es 28%.

2. Notación

En la página **Barras de corchete y Plicas** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘E**) encontrará más opciones apasionantes:

- **Plicas x espacios de grosor** para cambiar el grosor de las plicas, el valor es de 0.1 espacios.
- **Tamaño mínimo x espacios** para especificar el tamaño mínimo de todas las plicas, pudiendo escribir plicas cortas en notas muy graves o agudas, en 2 voces. El valor predeterminado es de 2,75.
- **Ajuste de barras atravesando pentagramas y entre notas** asegura que la plica esté siempre en el lado correcto de la cabeza de nota. Esta opción está activada por defecto, y sólo debe desactivarse en aquellas partituras creadas con versiones más antiguas de Sibelius en las que se ha modificado manualmente plicas que aparecen lugares erróneos de las cabezas de nota.
- **Nueva norma de tamaño de plica** aumenta en 0,25 espacios la altura de las plicas de las notas situadas a cada lado de la tercera línea del pentagrama; por el contrario, la opción desactivada, es la preferida por la mayoría de los editores musicales y copistas. Esta opción está activada por defecto.

2.31 Símbolos

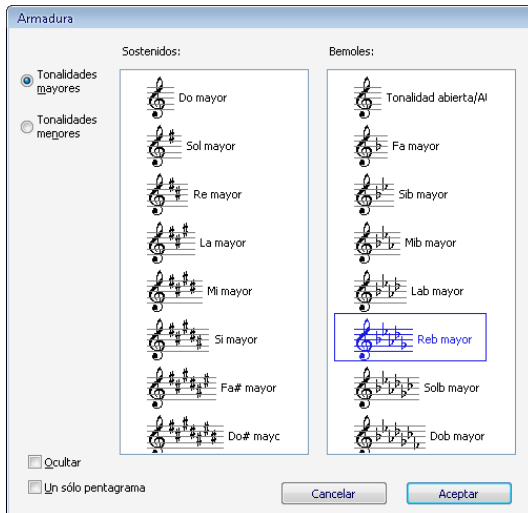
📖 8.11 Fuentes musicales, 8.17 Editar símbolos.

Es posible tener acceso a todos los símbolos musicales estándar de Sibelius, no sólo desde el Teclado flotante y los menús, pero también del diálogo grande **Crear ▶ Símbolo**, que también incluye muchos símbolos añadidos. Como sucede con el texto y las líneas, los símbolos pueden estar vinculados, a un solo pentagrama, o al sistema.

La diferencia entre símbolos y otros objetos es que los símbolos puede colocarse en cualquier lugar de la partitura. Esto permite anular cualquiera de las normas de posicionamiento de Sibelius, y poder introducir un símbolo tal como el sostenido exactamente donde quiera, incluso en sitios extraños donde se supone que los sostenidos no deberían colocarse.

La desventaja con los símbolos es que su nivel de inteligencia no es tan alto como el del resto de los objetos. Por ejemplo, si se coloca un símbolo cerca de una nota, no se moverá con la nota si ésta es arrastrada hacia arriba o abajo, y la nota tampoco será reproducida como sostenido, ni cambiará a becuadro si la música es transportada. Moraleja: no coloque un símbolo allí donde pueda utilizar un objeto normal.

De todas formas, los símbolos también tienen su utilidad, y se pueden vincular al pentagrama y a las posiciones rítmicas del compás de manera que permanezcan en el lugar correcto en las partes (📖 **8.7 Vínculos**).



Crear un símbolo

- Seleccione la nota cerca de la cual quiere crear un símbolo, luego seleccione **Crear ▶ Símbolo** (comando de teclado Z en referencia a “zímbolo”).
- Seleccione un símbolo del diálogo y si es necesario, ajuste el tamaño del mismo usando una de las cuatro opciones de tamaño. (Los símbolos se encogerán si están vinculados a pentagramas)

2. Notación

pequeños, por lo que debería dejar el tamaño **Normal** al colocar un símbolo en un pentagrama pequeño.)

- Seleccione si quiere vincular el símbolo al **Pentagrama** o al **Sistema**. Sólo tiene que crear un símbolo de sistema si quiere que aparezca en todos los pentagramas al extraer las partes (por ejemplo, un calderón o fermata sobre una barra de compás o un símbolo de segno o coda) o si utiliza símbolos que controlan el comportamiento de las repeticiones (como los símbolos de segno y coda).
- Haga clic en **Aceptar**, y el símbolo será creado en la partitura cerca de la nota seleccionada. (Haciendo doble clic en el símbolo en el diálogo tiene el mismo efecto que hacer clic en **Aceptar**.)

Otra alternativa sería colocar símbolos con el ratón. Para ello:


- Debe comprobar que no tiene nada seleccionado (pulse Esc), luego elija **Crear ▶ Símbolo**.
- Seleccione un símbolo y haga clic en **Aceptar**.
- La flecha del ratón cambia de color, y puede hacer clic en la partitura para colocar el símbolo.

Los símbolos se pueden copiar y borrar como cualquier otro objeto más.


Mover símbolos

Muchas veces resulta práctico poder “empujar” los símbolos con las flechas del teclado: pulse la tecla **Ctrl** o **⌘** para moverlos a pasos mayores, exactamente un espacio por clic. La función **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⌘+⌘P**) devuelve al símbolo su posición predeterminada.

Editar símbolos

Para detalles sobre la edición de símbolos existentes y la creación de símbolos nuevos,  **8.17 Editar símbolos**.

Reproducir símbolos

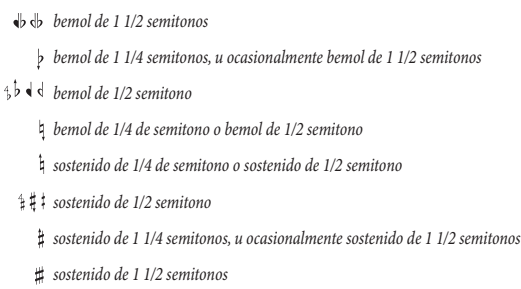
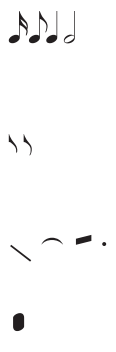



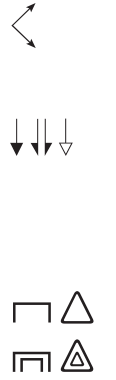
Aunque la mayoría de símbolos no pueden ser reproducidos, algunos (como scoops y caídas) sí lo harán, siempre que su dispositivo de reproducción lo permita. Para configurar la reproducción de otros símbolos, utilice el diálogo **Reproducir ▶ Diccionario** –  **4.9 Diccionario de reproducción**.













Símbolos más importantes

El diálogo **Crear** ▶ **Símbolo** se agrupa según categorías, y cada símbolo muestra su nombre cuando es seleccionado en el diálogo. Algunos de los símbolos menos obvios están explicados a continuación:


Categoría	Símbolos	Significado
Repeticiones		Repetición del último grupo de corcheas, utilizado en música manuscrita; repetición del último compás; repetición de los dos últimos compases. También incluye varios símbolos de barra de compás, útiles para partituras donde algunos pentagramas contienen barras independientes. Dos tipos de símbolos de coda y segno están incluidos, un par con un diseño utilizado en Japón.
General		Paréntesis redondeados para colocar otros símbolos dentro de ellos (alteraciones, 8va, trinos); llaves de teclado; corchetes/final de repetición con alas.
Adornos		Incluye mordentes, grupetos, etc. Estos símbolos no pueden ser reproducidos automáticamente: para crear trinos que puedan ser reproducidos, 2.21 Líneas ; para reproducir mordentes o grupetos, 6.1 Uso de los plug-ins . Hay más símbolos de adorno disponibles en las filas Más adornos , hacia el final del diálogo (véase a continuación).
Teclado		Símbolos de Pedal que se puede usar para cambiar de aspecto las líneas de pedal normales (2.21 Líneas); símbolos de tacón y punta para pedales de órgano (pie izquierdo y pie derecho).
Percusión		Estas filas incluyen la mayoría de símbolos proporcionados en la fuente Ghent™. La primera fila incluye símbolos para instrumentos de percusión.
...baquetas		Incluyendo baquetas para varios instrumentos (en la imagen: suave, medio y duro).
Guitarra		Incluye mallas para una variedad de números de cuerdas; palanca de vibrato scoop/dip.
Articulaciones		Las primeras dos filas están ordenadas de acuerdo con la proximidad relativa a la cabeza de nota (por ejemplo, un staccato no puede acercarse más a una cabeza que un símbolo de arco abajo). Los símbolos de la primera fila van por encima de la nota, y los de la segunda fila van por debajo de la nota. La tercera fila contiene otras articulaciones: Staccatos múltiples para notas repetidas escritas como un trémolo de una nota y pizzicatos para instrumentos de cuerda (utilizados por Bartok), a veces dibujados en el otro sentido, hacia arriba. Cesura y vírgula para indicar una respiración, normalmente en música coral (la cesura también indican un silencio corto en instrumentos como el piano, que no pueden 'respirar' naturalmente); cesuras en dos tipos de grosor. Acentos y marcas de no acentuación (superior e inferior), usado por Schoenberg; "notch" staccato, usado algunas veces en música antigua.

2. Notación

Categoría	Símbolos	Significado
Alteraciones		<p>Los primeros nueve símbolos de ambas filas (con o sin paréntesis) están ordenados de bemol a sostenido, incluyendo microtonos. Recuerde que estos símbolos no se transportan automáticamente ni se reproducen, así que utilice una alteración normal si es posible.</p> <p>  </p> <p>Hay más símbolos para microtonos disponibles en las filas Más alteraciones, hacia el final del diálogo (véase a continuación).</p>
Notas		<p>Estos diseños no los usa Sibelius para dibuja notas normales; se las facilitamos por si quiere colocar notas en sitios totalmente extraños. Sibelius dibuja las notas con cabezas de nota (de la fila Cabezas de nota) y con corchetes (de la fila Notas) para notas cortas.</p> <p>Los especialistas en corchetes apreciarán que hemos creado diseños de corchetes para semicorchea y valores inferiores de forma que el corchete más cercano a la cabeza tenga una curvatura un poco mayor. (Los no iniciados en el arte del corchete no sabrán de qué estamos hablando.)</p> <p>Barritas para notas de adorno plica de la acciaccatura; ligadura para el símbolo <i>laissez vibrer</i> (usar una ligadura real de valor, en algunas circunstancias), que pueden usarse en lugar de ligaduras desde compases de 2ª repetición y codas; señal de trémolo; puntillos.</p> <p>Símbolo de “cluster”; es posible crear un “cluster” en un acorde de cualquier tamaño colocando verticalmente varios símbolos unos encima de otros.</p>
Cabezas de nota		<p>Para cambiar las cabezas de nota, no use símbolos –  2.25 Cabezas de nota. También contiene símbolos de “tallo” para unisonos alterados –  2.1 Alteraciones. Puede encontrar más cabezas de nota inusuales para música contemporánea y clásica moderna dentro de Cabezas de nota redonda, más adelante en el diálogo.</p>
Silencios		<p>Todos los silencios estándar incluyendo silencios de compás de espera al estilo antiguo; también las partes constituyentes de las barras en forma de H –  2.24 Compases de espera</p>
Director de orquesta		<p>Coloque estos símbolos a la derecha de un pentagrama (en música coral) para indicar que se va a dividir en el siguiente sistema. Pueden sobresalir del margen derecho de la página. También puede usar las flechas por separado, apuntando, hacia el otro extremo para indicar que los dos pentagramas se han vuelto a unir otra vez.</p> <p>Pulso, pulso de la mano izquierda, pulso de la mano derecha, pulso largo. El símbolo situado más a la izquierda es el único estándar; los otros son empleados de forma ocasional (por ejemplo por Lutoslawski), pero su significado cambia un poco. Las marcas de pulso aparecen en la partitura general para indicarle al director cómo marcar el compás en circunstancias complicadas; también aparecen en las partes para que el músico sepa que tiene que esperar la entrada.</p> <p>Pulsos dobles y triples (para un sólo pulso, use una de las flechas anteriores, o una simple línea vertical). Van a aparecer sobre secuencias musicales para indicar cómo el director va a agruparlos; son dibujos esquemáticos adoptando la forma de la batuta del director. Usado por ejemplo en la pieza de Boulez <i>Le Marteau sans maître</i>. El set inferior es para compases de subdivisión ternaria. Hay más símbolos para la dirección disponibles en la fila Más dirección, hacia el final del diálogo.</p>

Categoría	Símbolos	Significado
Claves		Contiene todas las claves estándar –  2.11 Claves . Los números 8 y 15 son símbolos aparte (a la derecha, segunda fila), que puede alterar, para cambiar todas las claves de una vez. Puede encontrar más claves inusuales (por ejemplo, claves de sol y de fa invertidas de arriba a abajo, y de atrás hacia delante) en Más claves , hacia el final del diálogo.
Octavas		Utilizado en las líneas de 8va, etc. –  2.21 Líneas
Señales de maquetación		Usados por Sibelius para mostrar separaciones de sistemas/saltos de página, etcétera, aunque no es muy probable que los vaya a utilizar en su música.
Técnicas	   	<p>Esta fila contiene una serie de símbolos apasionantes y poco habituales:</p> <p>Acenso ('lift') y caída ('fall') para notación de jazz; sordina para instrumentos de cuerda.</p> <p>Digitación para instrumentos de viento: abierta, medio abierta y cerrada.</p> <p>Vincular a la plica de una nota o acorde. Significan: "susurrar" o <i>sprechstimme</i>; rozar (u otra acción similar en instrumentos de percusión); <i>sul ponticello</i> (sobre el puente); "zumbido" de arpa (el cambio de pedal ocurre cuando la nota está aún vibrando), utilizado también por Penderecki para indicar un trémolo de cuerdas sin medida y ejecutado tan rápido como sea posible. La tercera página del Teclado flotante proporciona una marca de plica "z" ligeramente diferente para los redobles con "zumbido".</p> <p>Las curvas "exponenciales" de crescendo se adaptan a reguladores de crescendo cortos y largos -  2.17 Reguladores.</p>
Acordeón		25 diagramas para registro agudo y 21 diagramas de acople para el registro grave en la música para acordeón, más un diagrama vacío y unas manchas que se pueden superponer para crear más combinaciones
Campanillas		Aquí puede encontrar los símbolos comunes usados en la música con campanillas.
Adornos adicionales		Estas cuatro filas ofrecen más de 50 símbolos de adorno adicionales, incluyendo <i>pincé</i> , sacudida, <i>port de voix</i> , cadencia, cadencia coupée, etc.
Clusters		Símbolos para clusters de blancas y negras para intervalos entre un segundo y una octava.
Plicas especiales		Una variedad de símbolos de plica alternativos para usar con notas sin plica, y mostrar las distintas técnicas de reproducción.
Prolatio		Símbolos para <i>tempus perfectus</i> , <i>tempus imperfectus</i> , <i>prolatio perfectus</i> (prolatio mayor), <i>prolatio imperfectus</i> (prolatio menor), etc. para usar en ediciones de música medieval.
Miscelánea		Símbolos de líneas adicionales de varios grosores (normal, nota completa, nota de aviso); procure alinearlas con las líneas de pentagrama normales para asegurarse que tienen el mejor aspecto posible.
Nombres de notas		Cabezas de nota especiales que muestran los nombres de nota dentro de la forma de cabeza de nota. Para usarlas,  6.8 Plug-ins > Otros

2.32 Ligaduras de valor

Las ligaduras de valor se utilizan para indicar la unión de dos notas de la misma altura en una nota más larga. Las notas al final o en medio de una ligadura no se reproducen. Las ligaduras de valor no tienen nada que ver con las de expresión, que se utilizan para definir estructuras de frases y, en el caso de los instrumentos de viento o cuerda, para indicar grupos de notas que se deben interpretar en una respiración o movimiento de arco –  **2.28 Ligaduras de expresión.**


Ligaduras de expresión y ligaduras de valor

No utilice nunca una ligadura de expresión en lugar de una ligadura de valor: las ligaduras de expresión tienen un aspecto similar, pero no se comportan como las de valor en la reproducción o transposición de la música. Del mismo modo, no utilice nunca ligaduras de valor como sustitutas de las ligaduras de expresión, porque va a tener ligaduras que unen notas a nada más (ni a una nota, ni a un silencio), produciendo notas sostenidas, es decir, sonando por tiempo indefinido durante la reproducción.

Creación de ligaduras

Las ligaduras de valor se introducen desde la primera página del Teclado flotante. Para introducirlas, simplemente seleccione una nota primero y luego elija el botón de ligadura desde el Teclado flotante (comando de teclado Intro núm.). Para añadir una ligadura a todas las notas de un acorde, haga doble clic en él (o seleccione **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más**, comando de teclado **Ctrl+Mayús+A** o **⌘+⌘A**) antes de seleccionar la ligadura desde el Teclado flotante.

Puede editar el tamaño y la posición de las ligaduras de valor, de las siguientes formas:

- Para invertir una ligadura hacia el otro extremo de la nota, selecciónela y elija la función **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado **X**). Para restablecer el número al valor original, selecciónelo de nuevo y elija la opción **Maquetación ▶ Restablecer posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⌘+⌘P**).
- Seleccione cualquier extremo de la ligadura (use **Alt+←/→** o **⌘+←/→** para seleccionar cualquier extremo usando el teclado) y arrastre dicho extremo, o escriba **Mayús+Alt+←/→** o **⌘+⌘+←/→**; manteniendo pulsadas **Ctrl** o **⌘** para pasos mayores. Sibelius siempre asegura que la ligadura esté siempre en sentido horizontal y simétrica con respecto a las notas.
- También es posible ajustar la posición de los extremos de las ligaduras y su curvatura desde el panel **Notas** de la ventana de **Propiedades** ( **5.17 Propiedades**). Si quiere modificarlas en toda la partitura, consulte el apartado **Opciones de las Normas de Diseño Musical** más adelante.
- Puede también seleccionar la mitad de la ligadura (o moverla con **↑/↓**) para cambiar el arco de curvatura.
- Para restablecer la forma de una ligadura después de ajustar su curvatura, seleccione **Maquetación ▶ Restablecer Diseño** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+D** o **⌘+⌘D**).

Ligaduras con separaciones

Si una ligadura atraviesa un salto de página o una separación de sistema, será dibujada en dos segmentos, cada uno con el aspecto de una ligadura completa. Puede ajustar los extremos y la curvatura de cada segmento de la ligadura de manera independiente, pero no desplazar uno de los segmentos verticalmente sin que también se mueva el otro segmento.

Si prefiere que las ligaduras con separaciones se muestren como una única ligadura fragmentada, active la opción **Recortar al final de los sistemas** en la página **Ligaduras 1** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**.

Ligaduras que atraviesan cambios de indicación de compás

En la música publicada, cuando una ligadura atraviesa un cambio de indicación de compás, la ligadura se rompe a ambos lados de la indicación de compás. Para hacer esto, consulte **Uso de las capas para separar ligaduras de valor a ambos lados de una indicación de compás** en la página 491.

Ligaduras 'Laissez vibrer'

En música escrita para percusión y para piano, puede crear el efecto *laissez vibrer* (dejar vibrar) ligando una nota/acorde a un silencio en la forma habitual (usando **Intro núm.** en el teclado numérico del ordenador) para indicar que dicha nota/acorde debe mantenerse hasta que el sonido desaparezca de forma natural. La reproducción también lo permite (enviando un mensaje de NoteOn pero no un NoteOff) de la forma que lo desee (más aún si la nota se vuelve a tocar sucesivamente), pero va a depender del grado de sofisticación de su dispositivo MIDI de reproducción. Si no le gusta el efecto resultante en la reproducción, utilice los símbolos *laissez vibrer* de la fila **Notas del diálogo Crear** ▶ **Símbolo** (comando de teclado Z).

Ligaduras en música arpegiada

En música para teclado y arpa, las figuras como la que le mostramos a la derecha son bastante habituales. Para crearlas, introduzca las notas de la forma normal y añada una ligadura a cada una de ellas. A continuación puede extender las ligaduras para que lleguen a la nota de destino.



Tenga en cuenta que Sibelius no “sabe” que estas ligaduras deben estar vinculadas a sus destinos respectivos, así que no ajustará automáticamente su longitud si cambia la maquetación o el espaciado. Por lo tanto, lo mejor es que ajuste la longitud de las ligaduras una vez haya terminado la maquetación de la partitura.

Posición de las ligaduras

La posición de las ligaduras de valor siguen normas de posición independientes de las ligaduras de valor.

Las ligaduras de valor son más planas que las de expresión, y siempre los extremos del arco están cerca de las cabezas de nota, nunca cerca del extremo de la plica.

Para que las ligaduras sean más visibles, evite que el punto más alto o más bajo de sus arcos toquen una línea de pentagrama.

Si coinciden ambos tipos de ligadura, sitúe las ligaduras de valor lo más cerca de la nota.

Notas ligadas a compases de 2ª repetición (2ª volta)

Si las notas están ligadas al final de un compás de 2ª repetición (2ª volta), tiene que dibujar ligaduras de valor al principio del compás de 2ª repetición. Par ello, use uno de los símbolos arriba mencionados *laissez vibrer*, o una ligadura no magnética (de expresión) (☞ **2.28 Ligaduras de expresión**), aunque ninguno de estos métodos funciona correctamente en la reproducción.

Opciones de las Normas de Diseño Musical

Las páginas **Ligaduras 1** y **Ligaduras 2** de Configuración Personal ▶ **Normas de Maquetación** (acceso Ctrl+Mayús+E o ⇨⌘E) ofrecen un gran número de opciones. Muchas de ellas sólo están disponibles si la opción **Norma de posición de ligaduras** en **Ligaduras 1** está ajustada a **Ligaduras ópticas**. A menos que tenga una buena razón para lo contrario, utilice siempre las ‘Ligaduras ópticas’.

Las demás opciones de la página **Ligaduras 1** son las siguientes:

- Los ajustes de **Forma** determinan la curvatura que Sibelius utilizará por defecto para las ligaduras. La curvatura es equivalente a la altura de la ligadura: cuanto mayor sea el valor de curvatura, más plana será la ligadura. Sibelius puede aumentar automáticamente este valor para la curvatura de las ligaduras largas para evitar que tengan un arco demasiado pronunciado.
- Normalmente, las ligaduras que cruzan un salto de página o separación de sistema se representan como dos ligaduras completas, una a cada lado de la separación. Si prefiere que Sibelius dibuje estas ligaduras como dos mitades de una misma ligadura, active la opción **Recortar al final de sistemas**.
- Las opciones de **Grosor** permiten especificar el grosor de la ligadura de valor (de manera similar a las ligaduras de expresión) (☞ **2.28 Ligaduras de expresión**).
- **Ligaduras por encima/debajo al lado de la nota** determina si las ligaduras se crean entre las cabezas de nota o por encima/debajo de ellas cuando la curva se aleja de la plica en lugar de acercarse a ella. Por defecto, Sibelius dibuja las ligaduras por encima o debajo de las notas (opción **Usar en notas individuales** activada) y las ligaduras de acordes entre las cabezas de nota (opción **Usar en acordes** desactivada). Las demás opciones de esta sección permiten especificar la distancia de la ligadura a la cabeza de nota cuando se crea por encima o debajo de la nota y no entre notas (hay ajustes separados para ligaduras por encima y por debajo de las notas).

Las opciones de la página **Ligaduras 2** son similares:

- **Ligaduras por encima/debajo al lado de la plica** determina si las ligaduras deben colocarse de forma especial cuando su curvatura se acerca a la plica, lo cual suele ocurrir en partituras con múltiples voces. Algunas editoriales prefieren que las ligaduras más cercanas a los extremos de las plicas se sitúen ligeramente por encima de lo normal para que puedan ser un poco más largas. Los ajustes por defecto de Sibelius están pensados para que las ligaduras sean lo más simétricas posible, de manera que no trata los acordes de forma específica (opción **Usar en**

acordes desactivada) pero mueve las ligaduras entre notas (opción **Usar en notas individuales** activada). Las restantes opciones permiten determinar la distancia horizontal y vertical de las ligaduras interiores.

- **Ligaduras entre notas** incluye las opciones aplicables cuando las ligaduras no están colocadas por encima o debajo de las cabezas de nota o si se han movido en función de los ajustes de **Ligaduras por encima/debajo al lado de la plica**. Puede ajustar la dirección de la curvatura de las ligaduras en acordes y definir la posición de sus extremos izquierdo y derecho. Como hemos comentado, los ajustes predeterminados de Sibelius están pensados para mantener la simetría de las ligaduras, así que las opciones **Alinear extremo izquierdo de ligaduras entre acordes** y **Alinear extremo derecho de ligaduras entre acordes** están activadas por defecto. Estos ajustes, combinados con las opciones de **Ligaduras en espacios** (vea más abajo) mejoran el aspecto de las ligaduras en acordes complejos con intervalos de segunda y casos similares.

Inicio de ligaduras después de puntillos hace que las ligaduras empiecen después de los puntillos y también está activada por defecto (tenga en cuenta que las ligaduras dibujadas en el lado de la plica no empiezan detrás de los puntillos, sino que se sitúan por encima del puntillo y pueden incluso empezar a su izquierda). Las demás opciones permiten controlar con precisión las distancias utilizadas por Sibelius para posicionar las ligaduras entre notas y acordes.

- **Ligaduras en espacios** determina el uso de la opción **Preferir una ligadura por espacio**. Esta opción es útil para evitar que las ligaduras parezcan “apretadas” en acordes de más de dos notas con intervalos de segunda o casos similares. Si la opción está activada, Sibelius se asegura de crear sólo una ligadura en un espacio del pentagrama y mueve las demás ligaduras en función de los límites establecidos por las dos opciones **Máximo**. Le recomendamos que utilice un máximo de 1 ligadura sobre la última cabeza de nota del acorde, pero puede permitir que se creen más ligaduras en el lado de la plica (el valor por defecto de Sibelius es 2).

Si tiene las ideas muy claras sobre la posición de las ligaduras de su partitura, experimente con estos ajustes para encontrar la combinación que mejor se adapte a sus necesidades. Una vez ajustadas estas opciones raramente tendrá que editar las ligaduras a mano, pero en caso necesario utilice el panel **Notas** de la ventana **Propiedades**.

2.33 Indicaciones de compás

Crear indicaciones de compás


- Seleccione una nota, silencio, línea u otro objeto en su partitura.
- Seleccione **Crear ▶ Indicación de compás** (comando de teclado T) y seleccione la indicación de compás que desee; pulse **Otros** y use la lista desplegable, para crear indicaciones de compás más complejas
- Pulse **Aceptar** o **Intro**; la indicación de compás va a crearse al principio del siguiente compás.

Para crear un compás al principio de la partitura, el método más sencillo es seleccionarlo en el diálogo **Archivo ▶ Nuevo** cuando está creando la partitura por primera vez. Para crear un cambio de indicación de compás, debe comprobar que no hay nada seleccionado (pulse **Esc**), luego elija **Crear ▶ Indicación de compás**, seleccione la indicación que prefiera, y haga clic en **Aceptar**. La flecha del ratón va a cambiar de color para indicarle que “contiene” un objeto. Haga clic al principio de la partitura para colocar la indicación de compás inicial.

Compases de anacrusa

Si su partitura empieza con un compás de anacrusa, es más fácil si lo indica al mismo tiempo que crea la indicación de compás inicial. Seleccione **Empezar con un compás de duración** en el diálogo **Crear ▶ Indicación de compás**, y decida aquí la duración del compás de la lista, o escriba el número en el teclado numérico del ordenador (con la tecla **Núm. Bloq.** operativa). Puede elegir más de un valor de nota si quiere que el compás de anacrusa tenga una duración peculiar, tal como una blanca más una corchea.

Observará que los compases de anacrusa consideran el número de compases de cada compás como silencios, divididos según los ajustes realizados a **Grupos de barras y silencios** cuando se creó la indicación de compás.

Si se ha olvidado de crear el compás de anacrusa al principio, siempre puede crearlo más adelante –  **2.5 Compases y silencios de compás.**

Si la música empieza con una anacrusa, es normal empezar a numerar la partitura, a partir del primer compás completo como compás 1, en lugar de compás 2 como si se tuviera en cuenta la anacrusa. Sibelius lo hace automáticamente considerando la anacrusa como compás 0.

Cambios de barra en la música

Si coloca una indicación de compás en alguna pieza musical, Sibelius dividirá dicha pieza en compases de la nueva duración, con ligaduras de valor cruzando las barras de compás donde fuera necesario, a menos que desactive la opción **Reescribir compases hasta la siguiente indicación de compás** en **Crear ▶ Indicación de compás**.

Sibelius solamente cambia las barras de corchete y la distribución de las notas hasta el próximo cambio de compás en su partitura, si es que hay alguno. No obstante, si selecciona un pasaje antes de crear una indicación de compás, Sibelius colocará la indicación de compás original al final de la selección, y sólo reescribirá la música hasta ese punto. Esto es muy útil cuando quiera cambiar las barras de algunas notas en medio de la partitura.

En el caso poco probable que haya copiado unos compases en una partitura que no se corresponde con el compás predominante, y quisiera cambiar las barras al respecto, seleccione la indicación de compás para luego borrarla. Cuando Sibelius le pregunte si quiere que los compases siguientes se escriban de nuevo, pulse **No** y vuelva a insertar la misma indicación de compás asegurando que la opción **Reescribir compases hasta la siguiente indicación de compás** esté activada.

Indicación de compás de precaución

La función **Permitir precautorio** le permite controlar la creación de indicaciones de compás de precaución al final del sistema precedente si ha sido añadida una nueva indicación de compás (o aparece por algún motivo) al final de un sistema. Es mejor desactivar esta casilla cuando vaya a poner una indicación de compás al principio de una pieza, canción o movimiento nuevos dentro de una partitura grande. (Lo mismo se aplica a armaduras y claves de precaución).

Indicaciones de compás complejas

Para crear una indicación de compás diferente a las más comunes ilustradas en el diálogo **Crear ▶ Indicación de compás**, seleccione **Otros** y elija los números que desea.

Si quiere que los grupos sean de la forma de números añadidos, tales como 3+2+2/8, simplemente escriba 3+2+2 en la casilla correspondiente a la parte superior del compás, en lugar de seleccionar un número de la lista. En Mac, es necesario usar la tecla **+** del teclado numérico (no la del teclado principal).

Otra alternativa, si quiere escribir las indicaciones de compás como 7/8 y tener los números 2+2+3 (u otro texto) escritos por encima de la indicación de compás en la misma fuente, añada el texto extra usando el estilo de texto **Indicación de compás (un solo pentagrama)** – lea **Compases múltiples simultáneos** más adelante.

Grupos de barras y silencios

Sibelius agrupa automáticamente los pulsos apropiados para cada compás creado. Sin embargo, puede modificar estos valores seleccionando **Grupos de barras y silencios** en el menú **Crear ▶ Indicación de compás**, o cambiar los grupos de barras de corchete en la música existente dentro del diálogo **Notas ▶ Reajustar grupos de barras**. Para más detalles, vea **2.6 Grupos de barras**.

Compases irregulares y ritmo libre

Para crear un compás de duración irregular (es decir, diferente a aquella determinada por la indicación de compás predominante), vea **2.5 Compases y silencios de compás**.

Para otros casos de música con ritmo libre, vea **2.13 Ritmo libre**.

Compases múltiples simultáneos

En ciertas ocasiones puede ocurrir que una partitura contenga simultáneamente dos indicaciones de compás diferentes pero de la misma duración de compás, tal como un compás de 2/4 contra uno de 6/8. Para introducir las indicaciones en este tipo de casos:

- Cree la indicación para el 2/4 e introduzca la música en el 2/4 de la forma habitual.
- Introduzca la música en el 6/8 como tresillos de corchea, pero use el diálogo **Crear ▶ Grupo irregular** para el primer grupo irregular (como mínimo), activando la opción **Nada** y desactivando la opción **Corchete** para que no de la impresión que son tresillos


2. Notación

- Puede copiar el primer compás de 6/8 como una forma rápida de obtener el ritmo de tresillo en los compases sucesivos.
- Cuando haya introducido toda la música, borre la indicación de compás de 2/4 y arrastre la primera nota hacia la derecha hasta que tenga espacio suficiente para un cambio de compás.
- Escriba 2/4 y 6/8 usando texto: empiece sin tener nada seleccionado y use **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Pentagrama ▶ Indicación de compás (un solo pentagrama)**.
- Haga clic donde quiera poner la indicación de compás que va a crear como texto, con un **Intro** (en el teclado principal) después del número superior.

En los casos donde las dos indicaciones de compás simultáneos, no tengan la misma duración de compás, tal como 4/4 y 5/4:

- Calcule el número múltiple menor y el común denominador entre las dos indicaciones – en este caso, 20/4 – y cree esa indicación de compás.
- Cuando ya haya puesto toda la música necesaria, borre la indicación de compás 20/4 y arrastre la primera nota hacia la derecha para dejar espacio para la nueva indicación de compás.
- Escriba 4/4 y 5/4 usando texto – para ello, va a tener que crear un nuevo estilo de texto (arriba explicado).
- Añada las barras de compás extra usando la línea vertical del diálogo **Crear ▶ Línea**.

Este método tiene la ventaja de estar seguro que los sistemas van a acabar en barras de compás coincidentes.

Si las indicaciones de compás simultáneas tienen siempre barras de compás en lugares diferentes, adopte el mismo método pero quite las barras de compás en uno de los pentagramas (lea **Ocultar barras de compás en sólo algunos compases** en  **2.4 Barras de compás**), a continuación use la línea vertical del panel **Líneas de Pentagrama** en el diálogo **Crear ▶ Línea** para dibujar las barras de compás falsas, allí donde sea necesario.

Alternancia de indicaciones de compás

Para escribir música que va cambiando de compás de forma constante, alternando entre dos tipos de indicación de compás; por ejemplo, cambiando de 2/4 a 3/4, siendo visible como una indicación de compás mixto de 2/4 3/4:

- Introduzca una indicación de compás de 2/4 y cópiela cada dos compases (alternando).
- Haga lo mismo para la indicación de compás 3/4 en los compases restantes.
- Introduzca la música.
- Luego borre todas las indicaciones de compás excepto la inicial de 2/4 (diga **No** cuando le pida si quiere escribir de nuevo la música).
- Finalmente escriba una indicación de compás de 3/4 inmediatamente después del 2/4 inicial, usando texto, tal y como está descrito en **Compases múltiples simultáneos**, arriba explicado.


Modificando las indicaciones de compás

Las indicaciones de compás se pueden tratar como otro tipo de objeto más, es decir, se pueden copiar y borrar. También se pueden arrastrar hacia la izquierda y derecha, e incluso poner en lugares absurdos en la partitura. No recomendamos que mueva las indicaciones de compás fuera del compás al que pertenecen.

Indicaciones de compás grandes, etc.

Las indicaciones de compás de tamaño grande entre pentagramas, se usan a menudo en partituras modernas para muchos instrumentos, donde la métrica cambia con mucha frecuencia.

Dentro de la página **Indicaciones de compás** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**), seleccione **Indicación de compás (grande)** o **Indicación de compás (gigante)**. Este tipo de indicaciones son en realidad estilos de texto que las propias indicaciones pueden usar en su lugar. Afectarán al resto de las indicaciones de compás a lo largo de toda la partitura.

Para modificar el tamaño, fuente y posición de las indicaciones de compás grandes, haga clic en **Editar estilos de texto**;  **3.9 Editar Estilos de Texto**. Esto le va a permitir decidir y asignar qué pentagramas van a tener indicaciones de compás grandes, escritas por encima de los mismos.

La otra opción interesante en el diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** hace referencia a la posibilidad de ajustar la distancia predefinida, anterior a las indicaciones de compás.

2.34 Trémolos

2.26 Percusión.

Los trémolos son abreviaturas para notas repetidas ejecutadas con mucha velocidad. Un trémolo de una nota se aplica sobre una sola nota repetida, un trémolo de dos notas se refiere a dos notas alternadas y un redoble con “zumbido” es un tipo de trémolo especial utilizado en la percusión de afinación indeterminada.

Trémolos de una nota

Si añade una sola barra de trémolo a una negra, o un valor de nota superior, indica que tiene que ser ejecutada como dos corcheas. Si añade dos barras, significa una semicorchea, etc. Las líneas de 3 y 4 barras significan que las notas tienen que ejecutarse tan rápido como sea posible y sin medida específica, por ejemplo para un redoble de percusión.

Un trémolo de una barra sobre una corchea o valores inferiores significa que la nota debe dividirse en dos, dos barras significan una división en cuatro, y así sucesivamente.

De una nota

Los trémolos de una nota se escriben con barras gruesas inclinadas atravesando la plica de una nota o acorde, por ejemplo



Para escribirlo, seleccione el número de barras que desee desde la tercera página del teclado flotante (tanto antes, como después de haber creado la nota).

Para añadir trémolos a una nota o acorde después de haberlo creado, seleccione la nota/acorde y elija el número de barras en la tercera página del teclado flotante (escriba 1/2/3/4/5 para 1/2/3/4/5 líneas).

Para eliminar los trémolos seleccione de nuevo el mismo botón del teclado flotante.

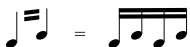
El número de divisiones por cada nota en trémolos de una sola nota está indicado a veces, colocando varios staccatos sobre la nota,

además de las barras que atraviesan la plica. Puede añadir staccatos múltiples como símbolos

2.31 Símbolos.

De dos notas

Los trémolos de dos notas se escriben con barras similares a las barras de corchete, entre las dos notas o acordes, por ejemplo



En la primera nota/acorde, seleccione el número de barras inclinadas que desee en la tercera página del teclado flotante (escriba 1/2/3/4/5 para 1/2/3/4/5 barras), y a continuación haga clic en el botón de trémolo de dos notas mostrado en la imagen (comando de teclado Intro).

Lo puede hacer tanto antes como después de haber creado la segunda nota.

Cada una de las notas está escrita como si ocupara la duración total del trémolo, es decir, los valores individuales de cada nota del trémolo parecen estar duplicadas. Sibelius duplica automáticamente el valor de las notas. Por lo tanto, para indicar un trémolo de dos notas que dure una blanca tendrá que escribir dos negras y utilizar la tercera página del teclado flotante para añadir el trémolo:

Trémolos de dos notas

Se trata de barras entre dos notas o acordes que indican que deben ejecutarse alternativa y repetidamente. El uso de varias barras tiene el mismo significado que los trémolos de una sola nota.



Para desactivar los trémolos, use los mismo botones del teclado flotante, otra vez.

Los trémolos de dos notas, pueden escribirse entre dos pentagramas (cruzando cualquiera de las dos notas al otro pentagrama – **2.7 Posiciones de barras**), y también atravesando barras de compás.

Para ajustar el ángulo de un trémolo de dos notas, arrastre las plicas de las notas a uno de los dos extremos. Si el trémolo de dos notas está situado entre dos redondas, arrastre la propia línea de trémolo. Esta acción tiene el mismo efecto que arrastrar la plica de la primera nota (si la tiene).

La página Notas y Trémolos del diálogo Configuración Personal ▶ Normas de Maquetación (comando de teclado Ctrl+Mayús+E o ⌘+⌘E) incluye tres opciones para manipular el aspecto visual de los trémolos de dos notas, en caso de que quiera cambiarlo:



Redobles con “zumbido” (Z en la plica)

Los redobles con “zumbido” se indican con un símbolo Z en la plica de la nota o acorde, que significa un redoble de múltiples golpes en notación de percusión (vea a la derecha). Para añadir un redoble con “zumbido” a una nota o acorde, selecciónela y pulse 6 en la tercera página del teclado flotante (comando de teclado F9). Sibelius reproduce los redobles con “zumbido” como trémolos rápidos. **2.26 Percusión.**

Las tribulaciones de la notación de los trémolos

En el trémolo de dos notas, la extraña convención de tener que escribir cada nota con la duración total del trémolo produce una serie de anomalías.

En el siglo XIX, se puso de moda una convención por la cual los valores de nota se tendrían que duplicar si el trémolo duraba un negra o más. Por lo tanto, algunas partituras muestran pares de corcheas o blancas con trémolo, pero nunca negras con trémolo. Esto no tiene sentido.

Otra idiosincrasia que todavía hoy pervive y que tampoco tiene sentido es la siguiente: para indicar un trémolo de dos notas que dure dos compases de 4/4 hay que escribirlo con dos redondas y una barra de trémolo atravesando la barra de compás, en lugar de duplicar el valor de las notas a dos cuadradas ...

2.35 Tresillos y otros grupos irregulares

5.7 Filtros y Buscar, 5.9 Ocultar objetos.

Los grupos irregulares son agrupaciones rítmicas de notas que son ejecutadas en una fracción de su duración normal, es decir con otra duración distinta al valor de la nota escrita.

(El término “grupo irregular” no es especialmente agradable, pero las denominaciones alternativas como “ritmo cruzado” tampoco son muy emocionantes.)

Cómo crear grupos irregulares rápidamente

- Introduzca o seleccione la primera nota (exclusivamente) de un grupo irregular, que tiene que corresponder a la unidad de valor del grupo irregular (ver cuadro).

Por ejemplo, si quiere un tresillo con una duración total de blanca, la primera nota que debe introducir, es una negra.

- Pulse **Ctrl+3** o **⌘3** para un tresillo (que seguramente es lo que le interesa) o **Ctrl+2-9** o **⌘2-9** para cualquier grupo irregular desde un dosillo a un nonillo.
- El grupo irregular aparecerá con el número correcto de silencios. Añada las otras notas de la forma normal.

El grupo irregular conserva las opciones de formato y corchete asignados por última vez en el diálogo **Crear ▶ Grupo irregular (Crear grupos irregulares lentamente** a continuación).

Crear grupos irregulares lentamente

- Introduzca o seleccione la primera nota (exclusivamente) del grupo irregular, que tiene que corresponder con la unidad de valor del grupo irregular.
- Seleccione **Crear ▶ Grupo irregular**.
- Escriba cualquier número o proporción, tan complejo como quiera (por ejemplo **13**, o **99:64**).
- Haga clic en **Número** para escribir un sólo número (o primer número de la proporción), **Proporción** sirve para escribir una proporción (**5:3**), **Proporción+nota** para **5:3 ♩**, y **Nada**, o sea, sin número.
- Por defecto, Sibelius crea grupos irregulares con la opción **Corchete automático** activada. Esto significa que el corchete de tresillo desaparece si hay una barra de corchete uniendo exactamente las mismas notas que el corchete del tresillo, y si el grupo irregular está en el extremo de las notas con barras de corchete. Si quiere asignar un grupo irregular con o sin barras de corchetes, seleccione una de las otras opciones.

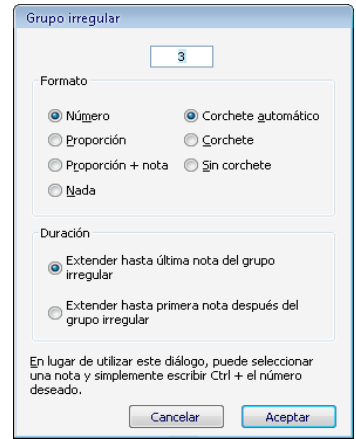
Grupos irregulares con un solo número

*El caso más simple es un tresillo; un **3** sobre ♩ ♩ ♩ significa 3 negras comprimidas en el valor de 2 negras. En este caso, la negra es la “unidad” del grupo irregular.*


Cuando se utilizan otros números en lugar de un 3, la tendencia es comprimir el grupo de notas a la potencia de 2 inmediatamente inferior. Por ejemplo, 5 significa 5 notas en el lugar de 4, 15 son 15 notas en el lugar de 8, etcétera. La excepción a esta regla son los números 2 y 4, los cuales significan 2 notas en el lugar de 3 y 4 en el lugar de 6.

En caso de un fragmento con muchos tresillos seguidos, el número 3 se suele escribir sobre los primeros tresillos, y los sucesivos, se escriben sin el número. Si toda su partitura está escrita de esta forma, sería mejor cambiar de indicación de compás.

- Por defecto, la duración de los grupos irregulares está ajustada a **Extender hasta la última nota del grupo irregular**, lo cual significa que el extremo derecho del corchete de grupo irregular (si está a la vista) se posicionará a la derecha de la plica (si se encuentra en el final de la plica), o alineado con el borde derecho de la cabeza de nota (si se encuentra en el final de la cabeza de nota). Si desea que el corchete de grupo irregular se extienda aún más, seleccione **Extender hasta la primera nota después del grupo irregular**.
- Si pulsa **Aceptar**, el grupo irregular aparecerá y será posible introducir el resto de las notas de la forma habitual.



Edición de grupos irregulares

El programa dispone de una serie de plug-ins para editar los grupos irregulares existentes –  **6.14 Plug-ins > Grupos irregulares.**

Copiar grupos irregulares

Es posible seleccionar el corchete de un grupo irregular o el número, y copiarlo en otra nota para convertirla en grupo irregular.

Por supuesto, puede copiar pasajes que contengan grupos irregulares. Lo que no puede copiar, son fracciones de un grupo irregular, tal como la primera nota del grupo, ya que produciría una cantidad de ritmos fraccionales sin sentido. Si aparece un mensaje de aviso, advirtiendo que está copiando parte de un grupo irregular, compruebe que ha seleccionado también el número o corchete, además de las notas incluidas en el mismo.

Borrar grupos irregulares

Para borrar un grupo irregular, seleccione el número o corchete y pulse **Borrar**. De esta forma no va a borrar solamente el número o corchete, pero también las notas. Esto es debido a que las notas no se van a poder añadir, si falta el grupo irregular.

Ajuste de la unidad de valor

En algunas ocasiones, la primera nota del grupo irregular no coincide con la unidad de valor: un tresillo de tres negras podría empezar con una corchea, por ejemplo. En este caso, debería introducir primero la nota correspondiente a la unidad de valor que desee (una negra en este caso) para que Sibelius pueda saber la duración del tresillo. A continuación, introduzca el grupo irregular y cambie el valor de la primera nota.

Grupos irregulares especiales

En algunos casos, escribir un tresillo con un solo número tiene otro significado del que normalmente se le atribuye. Por ejemplo, en un compás de 6/8, podría ver un grupo como este:



Corchetes

Los corchetes se suelen escribir por encima de las notas incluidas en el grupo irregular. Antes los números se escribían por encima o debajo del corchete, pero en la actualidad se sitúan en un espacio intermedio en el centro del corchete.

En muchas partituras antiguas encontrará ligaduras en lugar de corchetes, aunque la notas no fueran interpretadas en legato. Hoy en día, la ligadura se utiliza solamente cuando tiene el significado propio de la ligadura de expresión.

Algunos compositores como Britten y Holloway escriben sólo el corchete para indicar un tresillo.

En partituras modernas, los corchetes de grupos irregulares se suelen extender hacia la derecha, casi justo hasta el principio de la nota/silencio siguiente al grupo. De esa forma la notación es más clara; por ejemplo, si escribe tresillos simultáneos de negra y seisillos de corchea, todos los corchetes van a acabar en el mismo punto.

Esto es en realidad un grupo irregular con la proporción 7:6. Para ello tiene que escribir 7:6 en el diálogo **Crear > Grupo Irregular**, (para indicarle a Sibelius el tipo de grupo irregular), y ajuste el **Formato** a **Número** (lo que le indica a Sibelius que escriba sólo un 7 en la partitura).

Algunos compositores escriben 7 para 7:8 y 15 para 15:16, ya que de esta forma los valores de nota son más exactos que la notación estándar con respecto al sonido resultante real. Por lo tanto, para escribir este tipo de grupos irregulares es mejor asignar una proporción como **7:8** y ajustar el **Formato** a **Número**.

Mover grupos irregulares

Sibelius decide si el grupo irregular debería colocarse por encima o por debajo de las notas, y con qué ángulo. Por defecto, los números de grupo irregular se colocan encima de las notas, a menos que todas las plicas de las notas en el tresillo apunten hacia abajo, o la barra implicada en acompañar las notas del tresillo fuerce la dirección de las plicas hacia abajo.

Todos los grupos irregulares son “magnéticos”, es decir, se colocan automáticamente en la posición correcta, como las ligaduras de expresión (☞ **2.28 Ligaduras de expresión**). El número del grupo irregular y el corchete se mueven automáticamente para evitar colisiones con las notas,

situadas dentro en cada extremo del grupo, así como con las posibles articulaciones con las notas del propio grupo irregular. Si transporta la música, el número del grupo irregular y el corchete se van a mover automáticamente para no tropezar con las notas.

Si desea cambiar la posición predeterminada de los grupos irregulares, invierta la posición hacia el otro extremo de las notas seleccionando el número (o corchete) y eligiendo la opción **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado X).

Es posible mover el grupo irregular en su totalidad, hacia arriba o hacia abajo, arrastrando el número (o desde la mitad del corchete, si no tiene número) o usando las flechas del teclado. No debería nunca intentar arrastrar el grupo irregular hacia el otro lado de las notas; en su lugar utilice la función **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado X).

Para ajustar el ángulo del corchete y el número, basta mover cualquiera de los extremos del corchete.

Si quiere restaurar la posición por defecto de un grupo irregular, selecciónelo y elija la opción **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado Ctrl+Mayús+P o ⇧⌘P).

Grupos irregulares secundarios



Los grupos irregulares secundarios (grupos irregulares contenidos dentro de otros grupos irregulares, no muy fáciles de leer a primera vista, por cierto) son los favoritos de compositores como Brian Ferneyhough. Sibelius escribe este tipo de grupos irregulares automáticamente sea cual sea su grado de complejidad, y su reproducción se efectúa sin problemas.

Se introducen como los grupos normales, pero empezando por el más lejano (o sea, el corchete más largo).

Proporción de los grupos irregulares

En la notación moderna puede escribir indicaciones como 5:4 para indicar "5 notas en el lugar de 4". Este tipo de escritura se utiliza para que el grupo sea más explícito (3:2 para un tresillo) o para indicar un ritmo poco común como 5:3.

El segundo número tiene que ser más de la mitad y menos del doble que el primer número.

Grupos irregulares ocultos

Puede crear grupos irregulares "ocultos" haciendo invisibles el corchete y el número (☐ **5.9 Ocultar objetos**), o desactivando la casilla de corchete y número dentro del diálogo **Crear ▶ Grupo irregular** cuando lo vaya a crear. De esta forma, las notas van a estar espaciadas siguiendo otra norma diferente del resto de pentagramas en la partitura, lo que hace imposible la distinción entre un grupo irregular y otras notas. Esto resulta de utilidad para grupos de notas rápidas de ornamentación y en ejemplos de "ritmo libre" donde sería un trabajo muy pesado, tener que escribir el ritmo exacto en la partitura. También puede utilizar esta indicación para escribir compases mixtos como 4/4 contra 6/8. ☐ **2.13 Ritmo libre**, **2.33 Indicaciones de compás**.

Cambio de apariencia de los grupos irregulares presentes

Si después de haber creado una serie de grupos irregulares, decide que le gustaría cambiar la forma en que están escritos, lo puede hacer usando los filtros y la ventana de **Propiedades**.

Por ejemplo, para ocultar los corchetes y los números de los grupos irregulares que ya están presentes en su partitura:

- Seleccione **Editar ▶ Filtro ▶ Grupos irregulares**.
- Todos los corchetes y números serán seleccionados en la partitura. Seguidamente:
 - Para ocultar todos los corchetes y números, basta seleccionar **Editar ▶ Ocultar o Mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⌘+⌘+H**) o elegir **Ocultar** en el panel General de la ventana de **Propiedades**.
 - Para cambiar la apariencia del grupo irregular, use las opciones del panel **Notas** de la ventana de **Propiedades**. Todas las opciones del diálogo **Crear ▶ Grupo irregular** para ajustar el aspecto de números y corchetes y la duración de los corchetes, también están disponibles aquí.

Los filtros son herramientas muy poderosas para cambiar muchos tipos de objetos en la partitura, en una sola operación – ☐ **5.7 Filtros y Buscar**.

Corchetes horizontales en grupos irregulares

Si desea que los corchetes de sus grupos irregulares sean siempre horizontales, seleccione **Configuración personal ▶ Editar Líneas**, seleccione la línea de corchete del grupo irregular en

2. Notación

Líneas de pentagrama, pulse Editar y en el diálogo Editar línea, active la opción Horizontal (📖 **8.15 Editar Líneas**). No obstante, tenga en cuenta que al forzar los corchetes de los grupos irregulares para que sean horizontales, estos grupos perderán algunas de sus cualidades “magnéticas”.

Grupos irregulares atravesando barras de compás

Aunque Sibelius no pueda escribir grupos irregulares sobre barras de compás automáticamente, el mismo efecto se consigue fácilmente con el siguiente método:



- Cree un compás irregular con el doble de la duración de la indicación de compás predominante. Para ello, seleccione **Crear ▶ Compás ▶ Otro** (comando de teclado **Alt+B** o **⌘B**).
- Escriba la música para los dos compases que contienen el grupo irregular que atraviesa la barra de compás.
- Añada una barra apropiada – en el ejemplo superior sería **Crear ▶ Compás ▶ Normal** y haga clic en el punto deseado, ajuste la posición relativa a la nota siguiente usando el parámetro **X** en el panel **General** de las Propiedades.
- Si está utilizando números de compás también tendrá que crear un cambio de número en el compás siguiente para compensar el número “real” desaparecido. Para ello, seleccione **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de Número de Compás**.

Diseño de los grupos irregulares

Puede cambiar el diseño de los números de los grupos irregulares y de los corchetes en los diálogos **Configuración Personal ▶ Editar estilos de texto** y **Configuración Personal ▶ Editar Líneas**. Puede cambiar las fuentes de texto de los números, pero normalmente se suele utilizar una fuente serif de tamaño medio en itálica. 📖 **3.9 Editar Estilos de Texto**, **8.15 Editar Líneas**.

Opciones de las Normas de Diseño Musical

La página **Grupos Irregulares** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** ofrece otras opciones relacionadas con la apariencia y posicionamiento de los grupos irregulares:

- Las opciones del grupo **Posición en las notas** permite elegir entre examinar todas las notas del grupo irregular con el fin de determinar si el grupo irregular debe colocarse encima o debajo de las notas (**Colocar grupos irregulares como si todas las notas estuvieran unidas por barras de corchete**, opción predeterminada) o basar la ubicación (encima o debajo) teniendo en cuenta la dirección de la plica de la primera nota (**Colocar grupos irregulares en función de la primera nota**), en cuyo caso también se puede determinar qué extremo del grupo irregular de la nota debe ir con o sin corchetes. No obstante, se recomienda encarecidamente usar la opción predeterminada.
- La opción **Siempre encima de los pentagramas vocales** está activada por defecto, y coloca los corchetes y números de los grupos irregulares encima del pentagrama para que no interfieran con la letra que aparece debajo del pentagrama.

- **Rotar cada dígito** controla si el número de aquellos grupos irregulares que contengan un solo número (como los tresillos) debería dibujarse respetando el mismo ángulo del corchete o no. Los números son más claros en posición vertical, así que esta opción está desactivada por defecto. El texto del grupo irregular que está formado por más de un número (por ejemplo 12 o 3:2) tienen que dibujarse en el mismo ángulo del corchete para alinearse con el mismo, y por tanto esta opción no tiene efecto en los mismos.
- **Ocultar corchete cuando las notas están unidas por una barra secundaria** hace que los grupos irregulares usen corchetes automáticos. Cuando la opción está activada y el grupo irregular utiliza el corchete automático, Sibelius ocultará el corchete en las situaciones siguientes:
 - el grupo irregular completo está incluido en la barra;
 - la última nota antes del comienzo del grupo irregular debe ser una corchea, o la primera nota del grupo irregular debe tener la opción **Iniciar barra secundaria** configurada a través del Teclado flotante;
 - la primera nota después del grupo irregular debe ser una corchea, o debe tener configurada la opción **Iniciar barra secundaria**;
 - todas las notas del grupo irregular deben ser de igual o menor duración que la primera y última nota del grupo irregular, y no tener configurada la opción **Iniciar barra secundaria**.
- **Distancia Vertical desde las notas** controla las distancia predefinida entre los grupos irregulares y las notas.
- Las opciones **Distancia Horizontal desde las notas** permite decidir la posición predeterminada de los extremos izquierdo y derecho de los corchetes de los grupos irregulares con mucha precisión:



En la imagen superior, *n* espacios desde la cabeza de la primera nota y *n* espacios desde la cabeza de la última nota están ajustadas a 0,5 espacios por motivos ilustrativos; el ajuste predeterminado de ambas opciones es 0, porque lo normal es que los corchetes de los grupos irregulares estén alineados con el borde de la cabeza de nota. El ajuste predeterminado de las opciones *n* espacios desde la plica de la primera nota y *n* espacios desde la plica de la última nota es de 0,5 espacios (el mismo valor que el de la imagen); este ajuste evita que el gancho del corchete del grupo irregular en el extremo de la plica tropiece con la plica.

La nueva opción *n* espacios desde la cabeza de la primera nota del grupo irregular permite definir donde debe acabar el corchete de grupo irregular a partir de la siguiente nota del grupo irregular cuando se utiliza **Extender hasta la primera nota después del grupo irregular**.

2.36 Voces

¿Qué son las voces?

La música normalmente tiene una sola “voz” (o “nivel”) de notas, acordes y silencios en cada pentagrama. Las plicas apuntan hacia arriba o hacia abajo dependiendo de la altura de la nota.



Sin embargo, cuando la música está escrita para dos voces, el pentagrama tiene dos líneas independientes polifónicas con ritmos diferentes. Las dos voces se pueden distinguir según la dirección de las plicas: las plicas hacia arriba corresponden a la voz 1, y las plicas hacia abajo a la voz 2.



Como puede observar, existen dos conjuntos de silencios, el más alto pertenece a la voz 1, y el más bajo a la voz 2. Para simplificar las cosas, se tiende a escribir un solo silencio cuando dos silencios idénticos ocurren en ambas voces.

En la música para guitarra y para órgano (y en algún otro tipo de música), puede haber también una tercera voz (con las plicas hacia arriba) e incluso una cuarta (con las plicas hacia abajo).

El uso de las voces

Sibelius permite utilizar hasta cuatro voces independientes en cada pentagrama, codificadas por color: la voz 1 es azul oscuro, la voz 2 es verde, la voz 3 es naranja y la voz 4 es rosa.

Por supuesto, las notas pueden estar en una sola voz, pero los textos y líneas vinculados al pentagrama pueden pertenecer tanto a una única voz como a una combinación de voces o a todas las voces. Esto afecta al aspecto visual de la partitura, pero puede ser de utilidad en la reproducción (por ejemplo, para que un regulador afecte a todas las voces de un pentagrama).

Para cambiar de voz puede pulsar sobre los botones del Teclado flotante, abrir el submenú **Editar ▶ Voz** o utilizar los comandos de teclado **Alt+1/2/3/4** o **o ~1/2/3/4** (para “todas las voces” use **Alt+5** o **o ~5**).

Para asignar una voz a una nota (para una nota seleccionada, o una que vaya a crear), haga clic en el botón apropiado del Teclado flotante, o use el comando de teclado apropiado.

Para aplicar un texto o línea a todas las voces, pulse **Alt+5** o **o ~5** (o haga clic en el botón **Todas** en el Teclado flotante). Si por el contrario desea aplicarlo a una combinación de voces, pulse los botones del Teclado flotante con el ratón en lugar de usar los comandos de teclado: si hay un texto o línea en la voz 1 y pulsa el botón de la voz 2 en el Teclado flotante, ese objeto pasará a pertenecer a las voces 1 y 2 (aparecerá en color azul claro para indicar el cambio).

No es posible crear automáticamente un texto o línea en una combinación de voces: en principio siempre se crean para una sola voz, pero puede editar las voces más adelante.

Otros objetos tales como claves, indicaciones de compás, textos de sistema (por ejemplo, títulos o indicaciones de tempo) y líneas de sistema (*rit./accel.*, 1ª y 2ª repetición, etc.) aparecen siempre indicados en azul claro (como todos los objetos de pentagrama) o morado (como todos los objetos de sistema) cuando son seleccionados. No tiene importancia la voz que elija cuando vaya a crear estos objetos.

Visualización del color de las voces

Resulta útil poder saber en cualquier momento, a qué voz pertenece una nota, no sólo cuando está seleccionada. Para verlo, active la opción **Ver ▶ Colores de Nota ▶ Color de las voces**.


Comenzar una nueva voz de notas

Para comenzar una nueva voz con el teclado, o usando el método de introducción de notas step-time:

- Seleccione una nota, silencio u otro objeto (tal como un texto o línea) en el punto donde quiera que comience una nueva voz.
- Pulse N (el comando de teclado para **Notas ▶ Introducir las Notas**) seguido de **Alt+2** o **⌘2** para la voz 2; el símbolo de intercalación se volverá de color verde.
- Introduzca la nota normalmente para que aparezca en la voz 2 (el resto del compás se completará con los silencios apropiados).
- Ahora puede continuar añadiendo notas en la voz 2 como de costumbre.

Para comenzar una voz nueva, usando el ratón:

- Sin selección de objetos en la partitura, para empezar, seleccione la voz deseada con el botón correspondiente en el Teclado flotante, así como el valor de la nota y otras propiedades necesarias de la nota, desde la página del Teclado flotante pertinente
- Haga clic en el punto de la partitura en el que quiera que empiece la nueva voz. Sibelius introducirá la nota y completará el resto del compás con silencios en la nueva voz.
- Ahora ya puede continuar introduciendo más notas en la nueva voz creada, de la forma normal.

Para empezar a grabar con Flexi-time en una nueva voz, seleccione la voz deseada en el diálogo **Notas ▶ Opciones de Flexi-time** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+O** o **⌘⌘O**). Si la voz ya existe en la partitura, puede seleccionar un silencio en esa voz y empezar con Flexi-time de la forma normal –  **1.4 Flexi-time™**.

Sección parcial de un Compás a dos voces

Si no quiere que las dos voces no completen un compás entero, tiene que **Borrar** todos los silencios que no quiera al final, para ocultarlos.


Si quiere que la voz 2 comience en un punto intermedio de un compás, que ya contiene notas en otra voz, todo lo que tiene que hacer es introducir la nota en la voz 2, en el punto que desee, usando el ratón. Otra forma de hacerlo sería, introduciendo silencios en la voz 2 desde el principio del compás, seguidos de las notas, para luego **Borrar** los silencios.

2. Notación

En todo caso, las notas en la voz 1 van a volver a tener plicas hacia arriba, y hacia abajo según dónde haya borrado los silencios.

Borrar la voz 2

Es posible eliminar algunas secciones del compás en la voz 2, borrando los silencios de la forma que hemos ya explicado anteriormente. Sin embargo, si quiere borrar un compás entero de la voz 2, tiene que poner un silencio de compás en la voz 2 de la segunda página del Teclado flotante, y luego pulsar **Borrar**.

También puede eliminar un pasaje en una voz en particular –  **5.7 Filtros y Buscar**.


Fusionar las voces

Si quiere unir en una sola voz todas las notas de un pasaje escritas en varias voces, seleccione el pasaje y elija la voz deseada en el Teclado flotante o **Editar ▶ Voz** (comando de teclado **Alt+1/2/3/4** o **⌘+1/2/3/4**):



No es posible fusionar voces que contengan grupos irregulares (esas voces serán omitidas por Sibelius).

Fusionar pentagramas usando voces

Si quiere reducir la música desde dos (o más) pentagramas, cada uno de los cuales conteniendo una sola voz, en un solo pentagrama usando voces múltiples, debería usar la función ‘Arreglar’ ( **5.1 Arreglar™**) a no ser que necesite tener un control total sobre la reducción final, en cuyo caso, proceda de la siguiente forma:

Imagine que quiera reducir dos pentagramas de violín a uno sólo, de violín. Para ello, tiene que:

- Crear el pentagrama de destino del nuevo violín.
- Seleccionar el pentagrama original (fuente) donde quiera introducir la voz 1 (plicas hacia arriba) en el pentagrama de destino (es decir rodeada de un cuadrado azul claro de una línea).
- Pulsar **Alt+clic** o **⌘-clic** para copiar la música al pentagrama de destino.
- Seleccionar el otro pentagrama fuente, aquel que quiere convertir en la voz 2 (plicas hacia abajo) en el pentagrama de destino, como una selección de pasaje.
- Ahora elija la opción **Editar ▶ Filtro ▶ Voz 1** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+1** o **⌘+⌥+1**). De esta forma, la selección de pasaje se convertirá en selección múltiple (el cuadrado azul claro desaparece y sólo las cabezas de nota están indicadas en color azul).
- Seleccione **Editar ▶ Voz ▶ Voz 2** (comando de teclado **Alt+2** o **⌘+2**) para que todas las notas seleccionadas pasen a la voz 2.
- Finalmente, pulse **Alt+clic** o **⌘-clic** para copiar la música al pentagrama de destino.


El paso más importante en el procedimiento descrito es la operación de filtro ( **5.7 Filtros y Buscar**), que convierte la selección de pasaje en selección múltiple. Si tuviera que copiar una selección de pasaje de notas de la voz 2 a otro pentagrama, la música ya existente en el pentagrama de destino desaparecería al copiar la voz 2. Esto es debido a que las selecciones de pasaje siempre

Figura 1




Figura 2



Figura 3



se escriben *en el lugar* de la música ya existente, mientras que las selecciones múltiples *se añaden* a la música. Para más información sobre este tipo de operaciones,  **1.9 Selecciones y pasajes**.

Dividir las voces

Algunas veces resulta necesario dividir un pasaje escrito en una sola voz en dos o más voces, por ejemplo, si ha introducido música polifónica en un solo pentagrama usando Flexi-time, o con un archivo MIDI importado.

Para dividir la música en *Figura 1* en dos voces (para producir *Figura 3*), haga lo siguiente:

- Seleccione la música que quiera dividir como pasaje.
- Seleccione **Editar** ▶ **Filtro** ▶ **Nota Inferior** o **Notas Individuales** (comando de teclado **Ctrl+Alt+B** o $\sim\#\text{B}$). A continuación, seleccione la voz 2 en el Teclado flotante o vaya a **Editar** ▶ **Voz** ▶ **2** (comando de teclado **Alt+2** o $\sim\text{2}$): su música aparecerá de la forma representada en la *Figura 2*.
- Finalmente, cambie el valor de las notas para consolidar notas ligadas innecesariamente (o utilice el plug-in **Notas ligadas y silencios combinados** – véase **Combinar notas ligadas y silencios** en la página 590). El resultado final debería ser de la forma representada en la *Figura 3*.

No es posible dividir voces que contengan grupos irregulares (esas voces serán omitidas por Sibelius).

Voces 3 y 4

Para añadir las voces 3 y 4 se sigue el mismo método utilizado para la voz 2. Si quiere tres voces, tiene que usar las voces 1+2+3 o 1+2+4 dependiendo de las direcciones de plica que desee aplicar a cada voz. Las plicas de las voces 1 y 3 apuntan hacia arriba, las de las voces 2 y 4 apuntan hacia abajo.

No existen reglas en particular para colocar tres o más voces, por lo que tiene que mover las notas en sentido horizontal, para evitar colisiones. Lea **Cruzar voces** más adelante.

Intercambiar voces

Si empieza a crear música en la voz errónea, entonces en lugar de borrarla y empezar de nuevo, puede seleccionar la música como pasaje e intercambiar las voces.

Las opciones disponibles están en **Editar** ▶ **Voz**. Seguramente, va a querer intercambiar la voz 1 por la 2, para lo cual puede escribir el comando de teclado **Mayús-V**.

Copiar voces

Para copiar una voz individual en un pentagrama que contenga más de una voz, seleccione el pasaje que quiera copiar y utilice **Editar ▶ Filtro ▶ Voz 2** (Ctrl+Mayús+Alt+2 o ⇧⌘#2) para filtrar solamente las notas de la voz 2, por ejemplo. Ahora puede pulsar Alt+clic o ⌘-clic y copiarlas en otro pentagrama de la forma habitual.

Sibelius copias las notas y silencios en *la misma voz que la voz proveniente*. Sin embargo, si desea copiar de una voz a otra...

Copiar de una voz a otra

Active la opción **Plug-ins ▶ Notas y silencios ▶ Pegar en la voz** - véase **Pegar en la voz** en la página 574.

Sin embargo, si desea copiar una voz a otra manualmente, hágalo mediante el intercambio de las voces. Por ejemplo, suponga que quiere copiar algunas notas de la voz 1 en la voz 2 en cualquier punto de la partitura:

- Intercambie las voces 1 y 2 en el original que está copiando para que las notas acaben situadas en la voz 2. Para ello, seleccione la música como pasaje eligiendo la opción **Editar ▶ Voz ▶ Intercambiar 1 por la 2** (comando de teclado Mayús-V).
- Seleccione las notas de la voz 2 que quiera copiar, seleccionando un pasaje y aplicando un filtro para obtener la voz 2, como está arriba explicado en **Copiar voces**.
- Copie las notas, las cuales van a acabar situadas en la voz 2 porque es la voz de proveniencia.
- Intercambie la voz 1 por la 2 de nuevo en el pasaje original.

Silencios

Cuando aparecen silencios en voces múltiples, Sibelius los dibuja automáticamente por encima o por debajo de su posición normal, para que quede claro, a qué voz pertenecen. Si quiere puede arrastra los silencios aún más hacia arriba o hacia abajo, o moverlos con las flechas del teclado, si empiezan a estorbar en otras voces.

Un detalle: cuando borra silencios (por ejemplo en la voz 2), en realidad no desaparecen del todo sino que se vuelven invisibles, y por lo tanto es posible que el espaciado entre notas sea mayor de lo normal si el valor de los silencios ocultos es inferior al de otras notas simultáneas. Es muy difícil que esto cause problemas, pero si le preocupa, active la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** para luego **Borrar** los silencios ocultos (de color gris).

Ocultar voces

En algunas situaciones, puede que desee ocultar notas en una o más voces, por ejemplo si quiere que la partitura muestre una melodía escrita pero quiere que al reproducir suenen las armonías ocultas. Para ello, añada las armonías en voces diferentes con respecto a la melodía, utilice los filtros (📖 **5.7 Filtros y Buscar**) para seleccionar todas las notas en las voces añadidas y seleccione **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado Ctrl+Mayús+H o ⇧⌘#H) para ocultarlas.

Cruzar voces

A pesar de que las notas de la voz 1 suelen ser más altas que las notas de la voz 2, esto no tiene por qué ser siempre así: las voces pueden cruzarse entre ellas, y si contienen acordes, incluso entrelazarse. Sibelius siempre intenta colocar las dos voces de forma automática, para evitar posibles colisiones. Sin embargo, con tres o más voces, es normal que se produzcan colisiones ya que no existen reglas específicas sobre cómo situar las notas de la tercera voz o cuarta voz.

Si quiere ajustar la posición horizontal de las notas, silencios y acordes, en estos casos:

- Seleccione la nota, acorde o silencio que desea mover.
- Abra el panel **General** de la ventana Propiedades.
- Escriba la distancia (en espacios) que quiera mover la nota en la casilla **X**: utilice números positivos para movimientos a la derecha y números negativos para movimientos a la izquierda.
- Si quiere mover solamente los puntillos vinculados a una nota, puede seleccionarlos y arrastrarlos a la izquierda o a la derecha con el ratón.

Opciones de las Normas de Diseño Musical

Las normas para la posición de las notas en voces múltiples son muy complejas. Sin embargo, Sibelius ofrece tres normas alternativas para la posición de las voces en la página **Notas 2** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (Ctrl+Mayús+E o ⇧⌘E). La norma predeterminada como **Versión 2** es la recomendada, pero si quiere probar con otras normas, puede seleccionarlas en este mismo diálogo.

3. Texto

3.1 Uso del texto

📖 **3.2 Estilos de texto comunes, 3.9 Editar Estilos de Texto, 5.7 Filtros y Buscar.**

Este capítulo explica con detenimiento los diferentes métodos de creación y edición de Sibelius. Para los conceptos introductorios, consulte el Manual del usuario.

Crear texto rápidamente

Existen muchas formas rápidas de crear texto:

- En primer lugar, seleccione una nota cercana al punto en el que quiera que aparezca el texto. A continuación, escriba los comandos de teclado **Ctrl+E** o **⌘E**, **Ctrl+T** o **⌘T** y **Ctrl+L** o **⌘L** para obtener los tres tipos de texto más comunes, llamados **Expresión**, **Técnica** y **Letra verso 1**.
- Otros estilos de texto que puede crear con comandos de teclado son: **Letra verso 2** (**Ctrl+Alt+L** o **⌘⇧L**) y **Tempo** (**Ctrl+Alt+T** o **⌘⇧T**)
- Si ha seleccionado un objeto o nota, Sibelius creará el texto automáticamente en ese punto de la partitura. Si no hay nada seleccionado, la flecha del ratón cambiará de color para indicar que “contiene” un objeto y que puede pulsar en la partitura para colocar el texto.
- Para palabras estándar como *cresc.*, use los menús de palabras correspondientes – lea **Menús contextual** a continuación.
- Si el mismo texto es usado una y otra vez, es mejor copiarlo con **Alt+clic** o **⌘-clic**, o hacer una copia “múltiple” pulsando la tecla **Mayús** mientras copia el texto en su posición vertical predeterminada (por ejemplo para poner los mismos matices en cada instrumento) –
📖 **1.9 Selecciones y pasajes**
- Puede copiar texto en el portapapeles y pegarlo en cualquier punto de la misma partitura, en otra partitura, o incluso en/desde otro programa – lea **Copiar líneas de texto y texto entre otros programas** más adelante.
- También puede “copiar” el símbolo de intercalación para empezar a introducir un texto nuevo. Busque algo de texto en la pantalla, en el estilo que necesite, haga doble clic en él, para que el símbolo de intercalación aparezca y luego **Alt+clic** o **⌘-clic** en otro lugar, para empezar a introducir el texto nuevo, en el mismo estilo.

Menús contextual

Para ahorrarle tiempo, Sibelius contiene menús internos de palabras útiles para escribir cuando vaya a crear texto. Cada estilo de texto tiene su propio menú contextual. Por ejemplo, el texto **Expresión** produce un menú de matices, y el de **Tempo** proporciona varios elementos para poder crear indicaciones de metrónomo, etc..

Para obtener un menú contextual, haga clic-derecho (Windows) o **Control-clic** (Mac) mientras crea o edita el texto. Algunas de las palabras y caracteres en los menús tienen comandos de teclado; 📖 **5.12 Menús y comandos de teclado** o en los propios menús, una lista completa.

3. Texto

Puede editar los menús contextuales, asignar nuevas teclas para los comandos de teclado de las palabras, cambiar el tamaño de la vista de cada menú o crear los suyos propios – lea **Crear y modificar los menús contextuales** más adelante.

Edición de texto

Las teclas de edición son similares a las de otros programas. Los accesos rápidos principales son:


- Para editar un objeto de texto existente, pulse dos veces sobre el mismo o pulse la tecla **Intro** (en el teclado principal de su teclado).
- Para detener la edición de texto, pulse **Esc**.
- Para seleccionar todo el texto en el objeto de texto presente, pulse **Ctrl+A** o **⌘A**.
- Para crear una línea de texto nueva durante la edición, pulse **Intro** (en el teclado principal).
- Para añadir o quitar un texto en negrita, pulse **B** (comando de teclado **Ctrl+B** o **⌘B**) en el panel de **Texto** de la ventana de Propiedades. Esto (al igual que itálica/subrayado) va a afectar el texto que se dispone a colocar, un bloque de texto seleccionado, o el objeto de texto completo (o objetos de texto) si está seleccionado.
- Para añadir o quitar un texto en itálica, pulse **I** (comando de teclado **Ctrl+I** o **⌘I**) en el panel **Texto** en la ventana de Propiedades.
- Para restaurar los valores por defecto de la fuente de texto sin editarla, pulse **Ctrl+Alt+Espacio** o **⌘-Espacio**
- Para añadir o quitar un texto subrayado, pulse **U** (comando de teclado **Ctrl+U** o **⌘U**) en el panel de **Texto** de la ventana Propiedades. En música escrita, el texto subrayado es muy poco frecuente.
- Para cambiar la fuente o el tamaño en puntos del texto, modifique el valor dentro del panel de **Texto** en la ventana de Propiedades (aunque probablemente sea mejor editar el estilo de texto directamente).
- Existen otros comandos de teclado para la edición de texto: vea **5.12 Menús y comandos de teclado** para más detalles.

Si quiere cambiar tanto el texto en negrita/itálica/subrayado/tamaño de puntos de una pequeña cantidad de texto, no importa usar el panel **Texto** de la ventana de Propiedades. Sin embargo, si tiene que editar mucha cantidad de texto, existen otros métodos más eficientes:

- Si quiere cambiar todo el texto en la partitura, y usar otra fuente en una sola operación (cambio de título, nombres de instrumento, Letra, instrucciones técnicas, etc.) seleccione **Configuración Personal ▶ Editar Todas las Fuentes**, luego elija una **Fuente del Texto Principal** nueva.
- Si quiere cambiar todo el texto de una partitura a un estilo de texto en particular, edite el estilo de texto en su lugar (**3.9 Editar Estilos de Texto**), ya que de esta forma cambiará automáticamente todo el texto existente y el texto que vaya a crear en dicho estilo de ahora en adelante. Por ejemplo, si decide que quiere otra fuente para el texto de letra, es mejor editar el estilo de texto en lugar de cambiar todas las palabras manualmente.
- Si quiere cambiar bastante cantidad de texto, pero no todo, por ejemplo tener un coro en itálica, defina y cree un estilo de texto nuevo, basado en otro lo más parecido al que **Cambio del estilo de texto de un texto existente** quiere crear (lea, si ya ha introducido el texto).


Seleccionar una línea de texto


Para seleccionar todo el texto en un estilo de texto determinado a lo largo del pentagrama, seleccione un elemento de texto y elija la opción **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** (pulse **Ctrl+Mayús+A** o **⌘⌘A**). Esto le permite:

- mover todos los elementos al mismo tiempo, con el ratón o las flechas del teclado;
 - copiar el texto en el portapapeles para luego pegarlo en cualquier punto de la partitura o en otro programa (lea más abajo);
 - alinear los elementos que puedan haber perdido su posición, como las letras o los cifrados armónicos: utilice **Maquetación ▶ Alinear en Fila** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+R** o **⌘⌘R**) o **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⌘⌘P**)
-  **8.1 Maquetación y formato.**

Copiar líneas de texto y texto entre otros programas


Puede copiar los objetos de texto en Sibelius de diversas formas:

- dentro de la misma partitura o en partituras diferentes; puede usar tanto **Alt+clic** o **⌘-clic** (opcionalmente pulsando **Mayús** para colocar el texto en su posición vertical predeterminada) o usar **Editar ▶ Copiar** y **Editar ▶ Pegar** – el último método es muy útil para la Letra ( **3.3 Letra**)
- a otro programa (como Microsoft Word): seleccione el texto que quiera copiar, use **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**) para copiarlo en el portapapeles, abra el otro programa y seleccione **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado habitual **Ctrl+V** o **⌘V**) para pegar el texto.

Si copia varios objetos de texto en otro programa de una sola vez se pegarán uno después del otro separados por un espacio. En el caso de los textos de Letra, las sílabas separadas de la misma palabra se pegarán con los guiones intermedios –  **3.3 Letra**. Al copiar objetos en otro programa, la información de fuente queda ignorada. Por lo tanto, los textos de dinámica y las indicaciones de metrónomo (que utilizan la fuente de texto musical definida en el diálogo **Configuración Personal ▶ Editar Todas las Fuentes**) no mantendrán su apariencia si no las corrige después de haberlas pegado.

Para copiar texto en Sibelius desde otros programas:

- Seleccione el texto y cópielo en el portapapeles con **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
- Abra Sibelius y cree un símbolo de intercalación de texto (por ejemplo, seleccione una nota y escriba **Ctrl+T** o **⌘T** para texto de Técnica).
- Seleccione **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**) para pegar el texto.

Para pegar Letra en Sibelius, desde otros programas el método es un poco diferente –  **3.3 Letra**.

Cambio del estilo de texto de un texto existente

Es posible cambiar el estilo de texto de un objeto de texto existente. Seleccione el texto y abra el panel **Texto** del diálogo de Propiedades, donde va a poder cambiar el estilo de texto desde un menú desplegable, con las siguientes limitaciones:

3. Texto

- No puede cambiar texto de pentagrama en texto de sistema y viceversa, y
- No es posible cambiar el texto de Letra a otro estilo de texto, y viceversa.

Ocultar texto

Para ocultar texto (sobre todo dinámicas y otros signos de reproducción), seleccione el texto que desea ocultar y elija **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⌘+⌘H**). Para más detalles, vea **5.9 Ocultar objetos**.

Cualquier texto seguido del carácter (~) va a permanecer oculto en Sibelius y no se va a imprimir. Esto es lo que normalmente se usa para escribir los mensajes MIDI (vea **4.17 MIDI: mensajes**).

Restablecer Posición

La función **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús +P** o **⌘+⌘P**) devuelve al símbolo su posición predeterminada.

Restablecer Diseño

Si quiere que un objeto de texto recupere su fuente o tamaño de fuente predeterminado (tal como está asignado en **Configuración Personal ▶ Editar Estilos de Texto**), por ejemplo si ha cambiado la fuente o ha transformado alguna parte del texto en itálica, seleccione el texto y a continuación elija la opción **Maquetación ▶ Restablecer Diseño** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+D** o **⌘+⌘D**).

Texto a la izquierda del sistema

Si quiere poner texto a la izquierda de un sistema, seguramente con la intención de indicar qué ejecutantes van a tocar cada instrumento, en cuyo caso, vea **2.18 Instrumentos**.

Sin embargo, si tiene una razón especial para escribir texto a la izquierda del sistema, no hay problema alguno, pero debería poner un separación de sistema al final del sistema precedente, para estar seguro de que el texto permanece donde está, en caso que la música cambie de formato.

vea **8.5 Separaciones y saltos de página**.

Texto entre pentagramas

Cuando crea texto entre los pentagramas con el ratón, para las dinámicas de teclado, Sibelius adivina en qué pentagrama tiene la intención de vincularlo, dependiendo de la posición vertical predeterminada del estilo de texto (vea **8.12 Posiciones Predeterminadas**). Esto suele funcionar correctamente: por ejemplo, al crear texto de Letra entre pentagramas, Sibelius lo vincula al pentagrama superior porque la Letra normalmente pertenece a ese pentagrama. Sin embargo, si coloca el texto ente dos pentagramas, compruebe que está vinculado al pentagrama correcto (vea **8.7 Vínculos**), ya que de lo contrario el texto no responderá correctamente cuando mueva el pentagrama o vaya a extraer una parte.

Evite colocar una parte de texto entre dos instrumentos separados, pero queriéndolo aplicar a los dos a la vez (que en muchos casos, no es una buena notación). Si lo hace, cuando extraiga los instrumentos por separado sólo uno de ellos va a mantener el texto. No hay problema en escribir un texto entre los dos pentagramas de un instrumento de teclado, debido a que no va a extraer dos pentagramas para cada mano, y por tanto el texto estará aplicado a ambos pentagramas.

Fragmentos de texto múltiple

Es posible que tenga que unir varios fragmentos de texto contiguo a lo largo de varias notas, tales como digitaciones o sílabas de palabras largas como *cre – scen – do*. En casos como este, utilice partes de texto independientes entre sí: no lo escriba todo como un solo texto con espacios en medio. La razón para ello es que cuando la música cambie de formato el texto deberá moverse junto con las notas.

Cuando escriba una palabra larga como sílabas separadas a lo largo de varios compases, utilice una línea discontinua del diálogo **Crear ▶ Línea** /comando de teclado L) en lugar de guiones normales. Entonces cuando cambie el espacio entre las sílabas, se van a añadir más o menos segmentos de línea discontinua. (De hecho, esto es lo que sucede con los guiones en el texto de Letra)

Crear objetos especiales con texto

Una de las funciones especializadas en Sibelius, pero a veces de gran utilidad, consiste en la posibilidad de crear casos especiales para objetos tales como las señales de ensayo, indicaciones de compás y números de compás con los estilos **Crear ▶ Texto ▶ Texto especial**.

Es mejor explicar este concepto con un ejemplo:

Suponga que quiera empezar su partitura con una señal de ensayo especial llamada COMENZAR. Sibelius no le va a dejar introducirla como una señal de ensayo normal, porque no está en orden alfabético o numérico. La manera un poco complicada para resolver este problema, sería crear un estilo de texto totalmente nuevo para el texto enmarcado grande, y usarlo para escribir la palabra COMENZAR.

Pero, de hecho, todo lo que tiene que hacer es usar **Crear ▶ Texto ▶ Texto Especial ▶ Señales de ensayo**. Esto va a crear un texto que no es una señal de ensayo, pero usa el mismo estilo de texto que la señal de ensayo y va a parecerse (y en cierto modo comportarse) a una señal de ensayo. Cuando escriba la palabra COMENZAR con el estilo de texto **Señal de ensayo**, el texto aparecerá en tamaño grande, enmarcado y en negrita, y se duplicará en los pentagramas inferiores (por ejemplo, por encima de las cuerdas). También se incluirá automáticamente en las partes extraídas. No está mal, ¿no?

Existen varios estilos de texto que se pueden usar para crear objetos peculiares de esta misma forma:

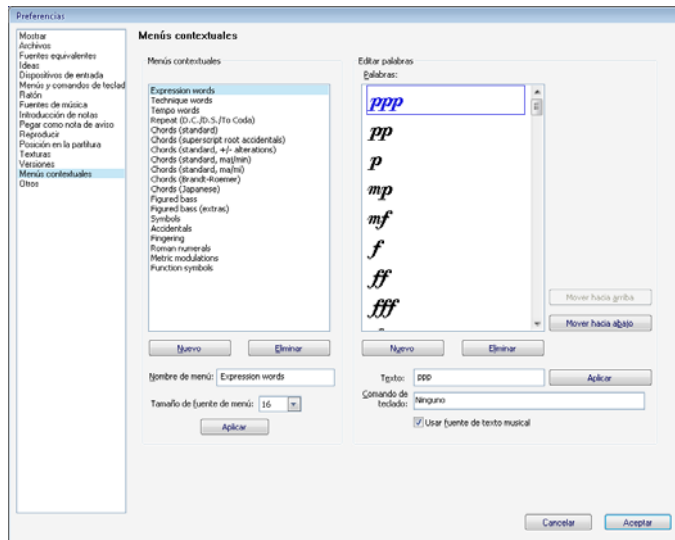
- **Indicaciones de compás:** para crear indicaciones de compás extrañas como 5/6, al estilo de Brian Ferneyhough (esta opción crea la indicación de compás en todos los pentagramas)
- **Señales de ensayo:** para la escritura de señales de ensayo especiales que no están en orden (aunque es posible reiniciar una secuencia de señales de ensayo).

A partir de aquí, todo está menos claro, todavía:

- **Números de página:** para la escritura de números folio en una edición de música antigua
- **Números/Letras de Tablatura:** no es muy útil, y tampoco está muy claro cuándo los va a utilizar
- **Grupos irregulares:** para formatos poco comunes como “3 como 2”.

Crear y modificar los menús contextuales

Seleccione la página **Menú contextual** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac; comando de teclado **Ctrl+,** o **⌘,**)



- Pulse sobre una palabra de menú para editarlo, o introduzca el nombre de una nueva palabra de menú en **Nombre de menú** y pulse el botón **Nuevo** debajo de la lista de palabras de menú
- Para cambiar el nombre de una palabra de menú, introduzca el nuevo nombre en **Nombre de menú** y pulse **Aplicar**
- Para añadir una nueva palabra al menú, haga clic en el botón **Nuevo** debajo de la lista **Palabras**, escriba el nombre en la casilla de **Texto** y pulse **Aplicar**
- Para cambiar una palabra en el menú, selecciónela en la lista, edítela en la casilla **Texto** y pulse **Aplicar**
- Para cambiar el orden de las palabras en el menú, utilice **Mover hacia arriba** y **Mover hacia abajo**
- Al crear o cambiar palabras también puede asignarles un comando de teclado: haga clic en la casilla **Comando de teclado** y escriba la combinación de teclas que desee. Puede asignar cualquier combinación, pero evite las combinaciones utilizadas por su sistema operativo (por ejemplo, no asigne **Ctrl+F4** en Windows o **⌘+M** en Mac).
- Seleccione **Usar fuente de texto musical** en el caso poco probable de que decida escribir caracteres de textos de fuente musicales (tal y como están definidas en el diálogo **Configuración Personal ▶ Editar todas las fuentes** – **8.11 Fuentes musicales**). Esto es para textos del tipo *mf*.
- Para borrar una palabra de la lista, selecciónela y pulse **Borrar** debajo de la lista de palabras.
- Para borrar un menú contextual completo, selecciónelo y pulse **Borrar** debajo de la lista de menús contextuales.
- Para cambiar el tamaño de la vista del menú contextual, elija el tamaño de fuente deseado en el menú **Tamaño de fuente**.
- Cuando haya finalizado, haga clic en **Aceptar**.

Si ha creado un nuevo menú contextual y quiere ajustarlo a un estilo de texto, vaya a la pestaña **General** del diálogo **Editar Estilo de Texto** de ese estilo de texto (📖 **3.9 Editar Estilos de Texto**) y asigne **Menú contextual** al menú que ha creado.

Para personalizar los comandos de teclado en lugar de los menús contextuales, 📖 **5.12 Menús y comandos de teclado**.

Caracteres especiales

Además de palabras, muchos de los menús contextuales contienen caracteres especiales, como *f*, *♩*, *^*, y *%*.

La mayoría de estos caracteres están tomados de la fuente de texto musical (Opus Text), independientemente de la fuente que esté utilizando para los caracteres estándar. Puede cambiar el tipo de fuente – 📖 **8.11 Fuentes musicales**. Los caracteres de bajo cifrado están tomados de la fuente Opus Figured Bass.

Creación de texto con caligrafía compleja

Sibelius utiliza el set de caracteres estándar Unicode™, lo cual significa que es posible escribir texto con cualquier tipo de letra siempre que disponga de las fuentes que contienen los caracteres requeridos. Con Unicode, los textos de caligrafía compleja son traducidos automáticamente en Mac y Windows.

Si crea texto usando lenguas de Europa occidental con alfabeto romano diacrítico, algunos de los caracteres acentuados estarán disponibles en los menús contextuales – 📖 **5.12 Menús y comandos de teclado** para una lista completa de comandos de teclado de las letras acentuadas.

Para escribir texto en alfabetos no romanos (por ejemplo, Japonés, Cirílico, Griego, Coreano, etc.), deberá utilizar un método de introducción específico para cada alfabeto, ya que la mayor parte de estos alfabetos contienen más caracteres que los que puede incluir un teclado físico. Los métodos de introducción son pequeños programas que asignan las secuencias de las pulsaciones de las teclas a caracteres específicos de un alfabeto no romano. Los métodos de introducción varían según los alfabetos para los que están asignados.

En Windows, los diferentes métodos de introducción son proporcionados por unos componentes de software llamados Editores de métodos de introducción (IMEs). Este enlace le llevará a una página de introducción de los IMEs proporcionados por Windows:

http://www.microsoft.com/globaldev/handson/user/IME_Paper.msp

En Mac OS X, los métodos de introducción se seleccionan en el menú de entrada, que pueden activarse de la siguiente manera:

- Ejecute **Preferencias del sistema** y haga doble clic sobre **Internacional**
- Pulse la pestaña **Menú Entrada**, busque el alfabeto que desea usar en la lista de métodos de introducción disponibles y active esta casilla.
- Compruebe que la opción **Mostrar menú de introducción en la barra de menú** está activada.



3. Texto

- La barra de menú mostrará un menú con un icono de bandera nacional (imagen derecha): puede activar cualquiera de los métodos de introducción seleccionándolo en este menú.

Tenga en cuenta que la fuente usada para texto en Sibelius debe contener los caracteres del alfabeto que desee usar. De lo contrario, en lugar de caracteres aparecerán rectángulos vacíos. En la página **Menús contextuales de Sibelius ▶ Preferencias**, puede activar **Activar automáticamente la fuente correspondiente al dispositivo de entrada seleccionado** (en el menú **Introducción**). De este modo, Mac OS X ajustará automáticamente la fuente más adecuada para el alfabeto seleccionado. Esta opción está desactivada por defecto.

Mac OS X también proporciona una ventana útil llamada **Paleta de caracteres** la cual permite introducir caracteres especiales visualmente. Para activar esta ventana:

- Vaya a la página **Menú de introducción de Internacional**, y en la lista de métodos de introducción active **Paleta de caracteres**.
- Seleccione **Mostrar Paleta de caracteres** en el menú de introducción de la barra de menú principal.
- Se abrirá la ventana **Paleta de caracteres**.
- Seleccione el carácter que desee introducir y pulse **Insertar**. Ese carácter se añadirá al objeto de texto que está editando en Sibelius usando la fuente seleccionada. Si observa que la fuente seleccionada no contiene el carácter deseado, deshaga la acción anterior y pulse **Insertar con fuente**.



3.2 Estilos de texto comunes

📖 **3.1 Uso del texto, 3.3 Letra, 3.4 Bajo cifrado y números romanos, 3.5 Números de compás, 3.6 Números de página, 3.7 Señales de ensayo.**

Sibelius incluye muchos estilos de texto para que pueda usarlos en su partitura. Este capítulo describe con detalle muchos de estos estilos, a pesar de que algunos son tan importantes que cuentan con su propio capítulo dedicado - consulte la lista anterior.

¿Qué es un estilo de texto?

Existen muchos estilos de texto utilizados en partituras, como por ejemplo: letra, que aparece debajo del pentagrama, indicaciones de expresión, en cursiva y normalmente por debajo del pentagrama (salvo cuando hay letra, en cuyo caso van por encima); títulos, que son grandes, en negrita y centrados en la parte superior de la página, etc.

Cada tipo de texto puede usar diferentes fuentes, formatos (como negrita, cursiva y, rara vez, subrayado), justificaciones (a la izquierda, centrado o a la derecha) y posicionamientos (es decir, si el texto debe aparecer por encima o por debajo de uno o todos los pentagramas, o quizás en la parte superior o inferior de la página). Todos estos ajustes son lo que constituye un *estilo de texto*.

Como Sibelius dispone de estilos de texto para cada tipo de texto que necesite escribir en su partitura, no es necesario configurar nada de esto por su propia cuenta: basta con seleccionar el estilo de texto apropiado y Sibelius generará texto con la apariencia adecuada y lo situará en la posición adecuada de la página.

La otra ventaja de los estilos de texto es que si desea cambiar alguna característica de la apariencia del texto en su partitura, por ejemplo, si desea que toda la letra sea más grande, o que las instrucciones de tempo utilicen una fuente diferente, no tiene más que cambiar el estilo de texto, y Sibelius actualizará automáticamente todo el texto de la partitura que utilice ese estilo de texto.

Para aprender a editar los estilos de texto de Sibelius y crear nuevos, 📖 **3.9 Editar Estilos de Texto.**

Tres tipos de texto

En Sibelius existen tres tipos de texto:

- *Texto de pentagrama*: texto que se aplica a un único pentagrama. Suelen ser indicaciones para un instrumento particular
- *Texto de sistema*: texto que se aplica a todos los pentagramas de la partitura (a pesar de que puede que sólo se muestre encima de uno o dos pentagramas) y que aparece en todas las partes (si hay alguna). Suele tratarse de marcas de tempo o de ensayo.
- *Texto de página en blanco*: texto que sólo se puede crear en una página en blanco. Normalmente acostumbra a tratarse de directrices de interpretación o cualquier otro tipo de información inicial.

Estilos de texto importantes

La tabla que se muestra a continuación enumera los estilos de texto más importantes y su utilización.

	Nombre	Utilizado para...
Texto de pentagrama	Expresión	...escribir dinámicas y matices como <i>mp</i> , <i>cresc.</i> y <i>legato</i> Comando de teclado: Ctrl+E o ⌘E
	Técnica	...escribir técnicas de ejecución como “sordina”, “pizz.”, etc. Comando de teclado: Ctrl+T o ⌘T
	Letra verso 1, Letra verso 2, etc.	...escribir la letra en la música vocal – ⌘ 3.3 Letra Comando de teclado: Ctrl+L o ⌘L (Verso 1), Ctrl+Alt+L o ⌘L (Verso 2)
	Texto normal	...escribir bloques de Letra, comentarios editoriales, etc.
	Números romanosescribir cifrado armónico con inversiones en números romanos - ⌘ 3.4 Bajo cifrado y números romanos
	Bajo cifrado	...escribir el bajo cifrado para instrumentos de continuo, en la música barroca - ⌘ 3.4 Bajo cifrado y números romanos
	Digitación	...escribir digitación en música para teclado, viento metal, o cuerdas
	Digitación para guitarra (p i m a)	...escribir digitación para guitarra
	Texto enmarcado	...escribir algunas técnicas de ejecución por ejemplo en instrumentos de percusión
	Texto pequeño	...escribir algunas técnicas de ejecución
	Números Nashville	...escribir, por ejemplo, 6/3 –
	Pie de página	... comentarios al final de una página <i>individual</i> (no como el Texto del pie de página)
	Texto de sistema	Título
Subtítulo		...escribir subtítulos (por ejemplo de un movimiento en particular)
Compositor		...escribir el nombre del compositor (normalmente en MAYÚSCULAS) o del arreglista/orquestador (en minúsculas)
Letrista		...escribir el nombre del letrista, poeta, u otra fuente de origen del texto
Dedicatoria		...escribir una dedicatoria (por ejemplo <i>Al coro de la Escuela San Ignacio del Madroñal</i>)
Tempo		...escribir indicaciones de tempo como Andante Comando de teclado: Ctrl+Alt+T o ⌘T
Indicación de metrónomo		...escribir indicación de metrónomo y modulaciones métricas
Copyright		...escribir líneas de copyright en su partitura
Encabezamiento etc..		...escribir un encabezamiento en <i>cada página</i>
Texto de pie de página etc.		...escribir un pie de página <i>en cada página</i> (no como Pie de página)
Rit./Accel.	...escribir instrucciones de tempo, particular	

	Nombre	Utilizado para...
Texto de página en blanco	Compositor (en página en blanco)	...escribir el nombre del compositor en una página de título al principio de la partitura
	Dedicatoria (en página en blanco)	...escribir una dedicatoria en una página de título al principio de la partitura
	Texto normal (en página en blanco)	...escribir instrumentación, directrices de interpretación, etc. en páginas en blanco
	Subtítulos (en página en blanco)	...escribir un subtítulo en una página en blanco
	Título (en página en blanco)	...escribir el título de la obra en una página de título al principio de la partitura

Posición del texto de Expresión y Técnica

El texto de Expresión va debajo del pentagrama al que hace referencia, pero por encima en los casos de pentagramas con Letra.

El texto de Técnica va por encima del pentagrama. En la música para dos voces, ambos textos van por encima del pentagrama de la Voz 1, y por debajo del de la Voz 2. Si los textos de Expresión o Técnica afectan a los dos pentagramas de teclado, deben situarse entre ellos.

El lado izquierdo del texto de Expresión suele situarse un poco a la izquierda de su nota correspondiente.

Si tiene que escribir **f** sobre el pentagrama (es preferible evitarlo), la línea horizontal de la **f** debería estar por encima de una línea del pentagrama para que la visualización sea más clara.

El signo **p** sobre el pentagrama debería estar centrado dentro de un espacio.

Expresión

Este estilo de texto se utiliza para escribir indicaciones de dinámica y otras instrucciones similares como *legato*, *rápido*, *marcato*. El texto de expresión se coloca debajo del pentagrama en los pentagramas instrumentales, y encima del mismo en los pentagramas vocales con letra.

Los matices como **mf** o **sfz** son caracteres especiales en negrita y utilizan un tipo de fuente de “texto musical” (📖 **8.11 Fuentes musicales**), generalmente la fuente Opus Text. Puede crear estos caracteres desde el menú de palabras (clic -derecho o Control-clic) o manteniendo pulsado Ctrl o ⌘ y escribiendo las letras, por ejemplo Ctrl+MF o ⌘MF para introducir un **mf**. La excepción es la letra **z**, para la cual tiene que escribir Ctrl+Mayús+Z o ⌘⌘Z (porque Ctrl+Z o ⌘Z es el comando de teclado para Editar ▶ Deshacer).

Todas las señales comunes de expresión pueden crearse rápidamente desde el menú de palabras, lo que ahorra tiempo de trabajo, al no tener que escribirlas.

Aunque prácticamente todos los textos de dinámica que cree en la partitura pueden ser reproducidos automáticamente, tenga en cuenta que las palabras *cresc.* y *dim.* no serán interpretadas en la reproducción, ya que la duración e intensidad de estos matices no están claramente definidas. Si desea reproducir estas variaciones, es mejor crear reguladores y ocultarlos (📖 **2.17 Reguladores**).

Es posible que algunas indicaciones especiales de dinámica como los **fp** no se reproduzcan correctamente, pero puede obtener el mismo efecto mediante mensajes MIDI si la reproducción de este matiz es algo importante para usted.

Las indicaciones de dinámica sólo tienen aplicación, sobre un pentagrama independiente (excepto en la música para teclado – 📖 **4.1 Trabajar con la reproducción**), pero es posible añadir indicaciones de dinámica de forma rápida a muchos pentagramas, con dos métodos:

3. Texto

- Copie la indicación de dinámica deseada con **Editar** ▶ **Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**), seleccione los pentagramas en los que quiere copiarla y pulse **Ctrl+V** o **⌘V** para pegarla en todos los pentagramas seleccionados. Esto se llama “copia múltiple” – **1.9 Selecciones y pasajes**
- Seleccione la indicación de dinámica y haga **Alt+clic** o **⌘-clic** para copiarla en otros pentagramas. Puede mantener pulsada la tecla **Mayús** mientras hace **Alt+clic** o **⌘-clic** para que todas las dinámicas retomen su posición vertical predeterminada. Para alinearlas posteriormente, seleccione el compás en el que se encuentran, ejecute **Editar** ▶ **Filtro** ▶ **Dinámica** (comando de teclado **Mayús+Alt+D** o **⌘-D**) y seleccione **Maquetación** ▶ **Alinear en una columna** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+C** o **⌘-C**).

Técnica

Este estilo es el que se utiliza para escribir instrucciones técnicas que no suelen estar escritas en cursiva, como sordina, pizz., a2, solo o trémolo. Puede añadir símbolos musicales tales como alteraciones en texto de Técnica usando el menú de palabras, algo fundamental en la escritura de música para arpa.

Indicación de metrónomo

Una indicación de metrónomo tiene este aspecto $\text{♩} = 72$, y está a menudo acompañada de una indicación de tempo (lea **Tempo** más adelante). Para escribir una indicación de metrónomo:

- Seleccione un objeto (como una nota o silencio) en el punto de la partitura en el que quiera colocar la indicación de metrónomo (normalmente será la primera nota de un compás) y elija la opción **Crear** ▶ **Texto** ▶ **Indicación de metrónomo** para que aparezca un símbolo de intercalación. (Si no hay nada seleccionado en su partitura, seleccione **Crear** ▶ **Texto** ▶ **Indicación de metrónomo**, luego haga clic en el lugar de la partitura donde quiere crear el texto.)
- Escriba las notas dentro de la indicación de metrónomo con clic-derecho (Windows) o **Control-clic** (Mac) para abrir el menú de palabras. Como alternativa, puede utilizar las teclas **Ctrl** o **⌘** en combinación con el teclado numérico.
- Luego puede escribir el resto = 60 o lo que quiera, de la forma normal. Pulse **espacio** a ambos lados del signo ‘igual’ =.

Cuando escriba una indicación de metrónomo después de una indicación de tempo, por ejemplo **Allegro** $\text{♩} = 60$, le aconsejamos que no la introduzca como dos partes separadas de texto (texto de Tempo más texto de indicación de metrónomo). Si lo hace de esa forma, los dos objetos de texto pueden chocar entre sí al juntar las notas del compás. En vez de hacerlo así, escriba todo, en el estilo de texto de Tempo, y cuando quiera añadir el texto de metrónomo, desactive la opción de **Negrita** y elija un tamaño de fuente menor en el panel **Texto** de la ventana de Propiedades.

Sibelius incluye un plug-in que permite añadir indicaciones de metrónomo a la partitura pulsando el ratón repetidamente en intervalos continuos con el tempo deseado – véase **Asignar Indicación metronómica** en la página 579.

Cambios de métrica

Los cambios de métrica (conocidos a veces como indicaciones *l'istesso tempo*, que quiere decir “el mismo tempo”) se utilizan para ilustrar la relación de los valores de notas entre tiempos diferentes, por ejemplo:



Los cambios de métrica se usan con frecuencia para mostrar el tipo de interpretación rítmica de swing, por ejemplo:



Para crear un cambio de tempo, seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Sistema ▶ Cambio de métrica**. El menú de este estilo de texto contiene los cambios de métrica e indicaciones de swing más comunes, con y sin paréntesis. Este estilo de texto utiliza la fuente Opus Metronome.

Tipografía del texto de tempo y de metrónomo

Los cambios bruscos de tempo tienen que empezar con mayúscula: *Molto vivace*, *Tempo I*, *Più mosso*. Los cambios de tempo graduales empiezan con letra minúscula: *poco rit.*, *accel.*

Si los textos de tempo o metrónomo están encima de una indicación de compás, sus extremos izquierdos deberían estar alineados.

Tempo

El texto de Tempo normalmente aparece al principio de la partitura, por ejemplo *Allegro non troppo*, y está a menudo acompañado de una indicación de metrónomo (ya mencionada). Es más rápido crearlas mediante el diálogo **Archivo ▶ Nuevo** al configurar la partitura por primera vez, aunque también se puedan añadir a posteriori: simplemente seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Tempo**.

Sibelius conoce el significado de una amplia variedad de indicaciones de tempo y las reproduce incluso sin indicación de metrónomo explícita – **4.9 Diccionario de reproducción**. Como siempre, si hace clic-derecho (Windows) o Control-clic (Mac) mientras cree el texto de Tempo, abrirá el menú de palabras útiles.

Para crear *rits.* y *accels.* recomendamos que no los escriba como texto; mas bien utilice las líneas *rit./accel.* (**2.21 Líneas**), que pueden ser reproducidas. Tenga en cuenta que las indicaciones *A tempo* y *Tempo I* no son efectivas en la reproducción, de manera que es mejor crear una indicación de metrónomo (que puede ocultar si lo desea) para volver al tempo original.

En partituras grandes, los textos de las indicaciones de Tempo y metrónomo aparecen automáticamente al inicio de la partitura y se duplican a lo largo de la partitura (normalmente por encima del teclado o las cuerdas). Las copias se comportan igual al editarlas; por ejemplo, si edita un elemento de texto de tempo, todas las copias cambiarán simultáneamente.

No obstante, cada elemento de texto puede ser arrastrado hacia arriba o hacia abajo de manera independiente; por otro lado, Sibelius desplazará las copias automáticamente (con la opción *Maquetación magnética*) con el fin de evitar colisiones con las notas más altas o más bajas, entre otras situaciones.

Para borrar todas las copias del texto de Tempo de una vez, borre la superior. Para borrar una de las copias inferiores, selecciónela y pulse **Borrar**; para que vuelva a aparecer, seleccione el elemento

3. Texto

superior y elija **Maquetación ▶ Restablecer Diseño** (comando de teclado Ctrl+Mayús+D o ⌘⌥D).

Puede decidir el número de copias que desea que aparezca, así como los pentagramas sobre los cuales se colocará dicho texto – **3.9 Editar Estilos de Texto** y **8.8 Configuración Personal™**. Otros objetos de sistema se comportan de la misma forma, tal como las marcas de ensayo.

Letra

Los estilos de texto del submenú **Crear ▶ Texto ▶ Letra** son un poco especiales – **3.3 Letra**.

Normas para la digitación

En la música para teclado, la digitación para la mano derecha se coloca por encima de las notas, y la de la mano izquierda se indica por debajo. Si fuera necesario, las marcas de tresillo y otros grupos irregulares deberían situarse al otro lado de las notas. Para evitar colisiones.

Las digitaciones están centradas horizontalmente respecto a las notas. Las digitaciones sucesivas no tienen por qué estar alineadas en fila, sino que deben seguir el curso de la música y subir o bajar en función de la nota a la que acompañan.

Título, Subtítulo, Compositor, Letrista, Dedicatoria

La forma más rápida para crear la mayoría de estos estilos de texto es a partir del diálogo **Archivo ▶ Nuevo** cuando comience a ajustar los parámetros de una partitura por primera vez, aunque siempre se pueden añadir en otro momento. Por defecto, estos estilos de texto están justificados a la izquierda, al centro, o a la derecha de la página, esto significa que solamente es posible arrastrarlos, hacia arriba o hacia abajo, no hacia la izquierda o derecha.

Puede colocar títulos encima de cada sistema de la partitura, no sólo al principio (quizá necesite un título al inicio de una nueva una sección, canción o movimiento, por ejemplo). En estos casos es mejor añadir una separación de sistema o un salto de página en el sistema anterior para separar ambas secciones.

En ciertas ocasiones (por ejemplo cuando tiene cantidades muy grandes de trabajo como copista) es mejor asignar una posición fija en la página, para estos estilos de texto en lugar de una

posición relativa al pentagrama superior. Para ello, ajuste la pestaña **Posic Vertical** para cada estilo en el diálogo **Configuración Personal ▶ Editar Estilos de Texto** (comando de teclado Ctrl+Mayús+Alt+T o ⌘⌥⌘T) a una posición fija de mm desde el margen superior.

Digitación

(En **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Pentagrama**). Este tipo de texto se utiliza para digitaciones de instrumentos de teclado, metales y cuerdas. Pulse **Intro** (en el teclado principal) después de cada número. Si pulsa **espacio** avanzará hacia la siguiente nota.

Sibelius puede añadir digitación para metales y cuerdas automáticamente, y reajustar la posición de la digitación para evitar las notas – **6.1 Uso de los plug-ins**.

Texto pequeño y Texto enmarcado

Este tipo de textos se utilizan para instrucciones de tipo técnico y de ejecución. El texto enmarcado es útil para instrucciones como los cambios de instrumento.

Copyright

La línea de texto de copyright está normalmente escrita en la primera página de una partitura. Este estilo de texto (seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Sistema ▶ Copyright**) se sitúa centrado

al pie de la primera página y aparece en todas las partes extraídas. El símbolo © está incluido en el menú de palabras.

Aunque este texto aparezca al pie de página, le recomendamos que lo cree en el primer compás de la partitura. Así quedará vinculado al primer compás, de manera que siempre permanecerá la primera página aunque la partitura cambie de formato.

Pie de página

Este estilo de texto va a colocar texto al final de la página: el pie de página. Para crear un pie de página, seleccione una nota en el pentagrama y compás que sirva de referencia al pie de página, y luego seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Pentagrama ▶ Pie de página**. Aparecerá el símbolo de intercalación de texto al final de la página.

Puede hacer referencia al pie de página con un asterisco o un número usando (por ejemplo) un texto de Técnica por encima del pentagrama. El pie de página que vaya a escribir va a permanecer siempre en la misma página del compás al que hace referencia. También se extraerá exclusivamente en esa parte del pentagrama.

Encabezamiento y Encabezamiento (después de la primera página)

Los encabezamientos son líneas de texto que aparecen cerca del margen superior de cada página, como el nombre de la pieza o el instrumento de una parte.

Encabezamiento (dentro de Otro Texto de Sistema) produce el mismo texto en todas las páginas: si edita el texto en una página cualquiera, el cambio afectará a todas las páginas de la partitura. Los encabezamientos y pies de página aparecen en la página donde los ha colocado y en todas las sucesivas, pero no en las páginas precedentes. Por tanto, debería colocarlos en la primera página para que aparezca en toda la partitura. La opción **Encabezamiento (después de la primera página)** funciona igual, pero siempre se muestra oculta en la primera página para evitar conflictos con el texto del título. Los encabezamientos son textos de sistema y aparecen en todas las partes extraídas.

Texto del pie de página

El texto del pie de página es un texto que aparece cerca del margen inferior de cada página. La opción **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Sistema ▶ Texto del pie de página (externo)** sitúa el texto a la derecha en las páginas de la derecha, y a la izquierda en las páginas de la izquierda, mientras que **Texto del pie de página (interno)** lo coloca en el lado interno de la página.

Como sucede con los encabezamientos, debería crear este tipo de textos en la primera página o quizás en la segunda; así aparecerá automáticamente en todas las páginas sucesivas (pero no en las anteriores). Si cambia el texto del pie de página a otra página, cambiará automáticamente en todas las páginas sucesivas. Los textos del pie de página son textos de sistema y aparecen en todas las partes extraídas.

Texto normal

Para crear texto normal en su partitura, por ejemplo con el fin de escribir una serie de instrucciones para la interpretación o para un bloque de Letra, seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Pentagrama ▶ Texto normal**.

3.3 Letra

3.1 Uso del texto, 3.9 Editar Estilos de Texto.

La letra es el texto escrito debajo de las notas, o letra de las canciones para el cantante. Existen tres formas para anotar la letra de las canciones:

- escribiéndola directamente;
- copiándola en Sibelius sílaba a sílaba desde un procesador de texto u otro programa;
- importando a la partitura un archivo de texto para que Sibelius separe automáticamente las sílabas.

Los “bloques” de letra para versos añadidos al final de una canción o himno se crean de otra forma, ya que no están alineadas con las notas – véase **Bloque de letra** más adelante.

Escritura

Para escribir la letra directamente en Sibelius:



- Introduzca las notas para las cuales quiera crear la letra.
- Seleccione la nota inicial donde quiera que comience el texto de la letra, y seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Letra ▶ Letra verso 1** (comando de teclado **Ctrl+L** o **⌘L**)
- Empiece a escribir.
- Pulse – (guión) al final de cada sílaba dentro de una misma palabra.
- Pulse **espacio** al final de cada palabra.
- Si una sílaba dura dos o más notas, pulse **espacio** o – una vez por cada nota.
- Si después de una palabra tiene una coma u otro signo de puntuación, escríbalo *antes* de pulsar **espacio**.

Si requiere más de una palabra por cada nota o una elisión, véase **Varias palabras por nota y elisiones** más adelante.

Edición

La letra puede editarse como si fuera cualquier otro tipo de texto. Por lo tanto, es posible modificarla, moverla, copiarla y borrarla.

Para editar la letra, haga doble clic en ella, o selecciónela y luego pulse **Intro** (en el teclado principal). Puede usar las flechas del teclado y la tecla de **Retroceso** para moverse entre palabras y sílabas.

Si borra una sílaba, también desaparecerá cualquier elemento vinculado a ella.

Puede mover una sílaba a derecha e izquierda hacia la nota siguiente o la anterior. Para ello, seleccione la sílaba (cambiará a color azul oscuro pero no aparecerá el símbolo de intercalación de

texto) y pulse **Espacio** o **Mayús-espacio**. También puede extender o contraer un verso o una fila de guiones de letra: seleccione el extremo derecho y pulse **Espacio** o **Mayús-espacio**.

Normas de diseño musical para la letra

La letra suele colocarse debajo del pentagrama. En ciertos casos se escribe por encima del pentagrama, si dos pentagramas comparten el mismo grupo de letra (por ejemplo en un himno), o si un pentagrama tiene dos voces, cada una con letra diferente.

Las sílabas cantadas con notas distintas se separan con uno o más guiones. Si la última sílaba de una palabra continúa después de varias notas, se escribe un “verso” después de la sílaba final a lo largo de las notas que corresponden a esa sílaba. Cualquier signo de puntuación después de la sílaba final se coloca antes del verso.

Versos, coros y traducciones

En música vocal es habitual tener dos o más versos compartiendo la misma música. Normalmente, esto se indica con un número de verso escrito antes de la primera palabra o sílaba de cada verso, por ejemplo “1. El”

En este ejemplo, tendría que escribir “1. El” como si se tratara de un objeto de texto individual usando el espacio no destructible (lea **Varias palabras por nota y elisiones** más adelante).

Para introducir un segundo verso, seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Letra ▶ Letra verso 2** (comando de teclado **Ctrl+Alt+L** o **⌘+⌥+L**) y escriba las palabras de la misma forma que en los demás textos de letra (se situarán automáticamente debajo del verso 1).

Para traducciones que necesiten un segunda verso, use **Letra verso 2** y edite su estilo de texto para usar texto en cursiva (📖 **3.9 Editar Estilos de Texto**). También puede activar y desactivar la cursiva con **Ctrl+I** o **⌘+I** durante la introducción de la letra. Para los coros del verso 1 podría utilizar la opción **Crear ▶ Texto ▶ Letra ▶ Letra (coro)**, que está ajustada a cursiva.

Sibelius incluye estilos de texto predefinidos para hasta cinco versos de texto. La letra para los versos 3, 4 y 5 está disponible en el submenú **Crear ▶ Texto ▶ Letra**. También puede crear más versos o letra a través de la opción **Configuración Personal ▶ Editar Estilos de Texto** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+T** o **⌘+⌥+⌘+T**) – 📖 **3.9 Editar Estilos de Texto**.

Si quiere añadir rápidamente números de verso a su partitura después de haber introducido la letra, use el plug-in **Plug-ins ▶ Texto ▶ Añadir los Números de Verso** – 📖 **6.1 Uso de los plug-ins**.

Copiar letra de canciones en Sibelius

Puede copiar y pegar la letra entre varios programas (como procesadores de texto) y Sibelius, desde una parte de la partitura a otra dentro de Sibelius, y desde una partitura a otra diferente.

El texto que está copiando puede ser normal, sin guiones o con las sílabas separadas por guiones, como por ejemplo:

Ma-ry te-ní-a un cor-de-ri-to,
su piel era blanca como la nieve.

Si el texto no incluye guiones, Sibelius intentará separar las sílabas automáticamente.

En la página **Otros de Archivo ▶ Preferencias** (menú Sibelius en Mac) puede especificar el idioma en el que desea introducir la letra. El diálogo **Crear ▶ Texto ▶ Letra ▶ De un archivo de texto...** ofrece opciones similares (véase más adelante **Creación de letras a partir de un archivo de texto**).

3. Texto

Para la letra de una canción en Sibelius:

- Seleccione el texto que quiere copiar.
 - Si está copiando desde Sibelius, seleccione la letra que quiere copiar: puede utilizar un lazo de selección (☐ **1.9 Selecciones y pasajes**) o seleccionar una sílaba individual y elegir la opción **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** (o escribir **Ctrl+Mayús+A** o **⌘⌘A**) para seleccionar una verso. A continuación, elija **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
 - Si está copiando desde otro programa, seleccione el texto que desee copiar y en el menú de ese programa ejecute **Editar ▶ Copiar** (el comando de teclado suele ser **Ctrl+C** o **⌘C**) para copiarlo en el portapapeles.
- Seleccione la nota donde quiera pegar la letra y ejecute **Crear ▶ Texto ▶ Letra ▶ Letra verso 1** (comando de teclado **Ctrl+L** o **⌘L**); aparecerá un símbolo de intercalación de texto intermitente.
- Para pegar una sílaba, escriba **Ctrl+V** o **⌘V** para pegar el texto en el siguiente espacio o guión (es decir, el valor correspondiente a una nota).
- A continuación puede editar el texto pegado de la misma forma como si lo hubiera escrito normalmente, o pulsando **espacio** o **–** (guión) para ampliar la palabra o sílaba sobre más de una nota.
- Cuando quiera introducir la siguiente palabra o sílaba, pulse **Ctrl+V** o **⌘V** de nuevo.
- Si se equivoca siempre puede seleccionar la opción **Editar ▶ Deshacer** (comando de teclado **Ctrl+Z** o **⌘Z**), que elimina la última palabra o sílaba pegada de la partitura y la copia de nuevo en el portapapeles para que pueda pegarla de nuevo.

Si el texto que ha copiado contiene guiones añadidos o espacios entre las palabras o sílabas, o tiene sílabas que duran más de una nota, no se tendrán en cuenta en el momento de pegarlo. Esto resulta práctico si, por ejemplo, está copiando la letra de un pentagrama a otro en Sibelius donde los ritmos son diferentes.

Consejo: Cuando utilice este método, puede pulsar **Espacio** en cada sílaba, incluso en medio de una palabra: Sibelius escribirá un guión donde sea necesario.

Copiar un verso completo

Una manera rápida de copiar un verso completo en algún lugar de la partitura donde el ritmo de las palabras es *el mismo*:

- Seleccione la fila original de letra seleccionando una palabra o sílaba y luego elija **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+A** o **⌘⌘A**).
- Seleccione **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
- Seleccione la primera nota del pasaje de destino donde quiere pegar la letra.
- Seleccione **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**) sin haber ejecutado **Crear ▶ Texto ▶ Letra ▶ Letra verso 1** previamente para pegar toda la letra en una sola operación.

Puede ocurrir que los textos de la letra de destino choquen entre sí: en este caso debe seleccionar las notas de destino como pasaje y ejecutar la opción **Maquetación ▶ Restablecer espaciado de notas** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+N** o **⌘⌘N**).

Copiar letra de un verso (o estrofa) a otra

Es habitual que las canciones contengan letras idénticas en frases similares en diferentes estrofas, así que quizá le resulte útil copiar la letra ya escrita en una estrofa a otra. Supongamos que quiere copiar la letra con el estilo de texto **Letra verso 1** a **Letra verso 3**:

- Seleccione como pasaje la música que contenga la letra que desea copiar.
- Ejecute **Editar ▶ Filtro ▶ Filtro avanzado** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+F** o **⌘+⇧+⌘F**)
- En el diálogo que aparece, desactive todas las opciones **Buscar** excepto **Texto**
- Pulse **Seleccionar Nada** en la lista de estilos de texto de la derecha y seleccione **Letra verso 1**
- Pulse **Seleccionar**
- Copie la letra al portapapeles con **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
- Seleccione la nota en la que desee que comience el texto de letra y ejecute **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**).
- En el panel **Texto** de la ventana **Propiedades**, cambie el estilo de texto de la letra copiada de **Letra verso 1** a **Letra verso 3**
- Seleccione **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (**Ctrl+Mayús+P** o **⌘+⇧+P**).

Copiar la letra desde Sibelius

Puede resultar útil copiar y pegar la letra desde Sibelius a otro programa (por ejemplo, un procesador de texto) o un bloque de letra al final de una partitura de Sibelius (consulte **Bloque de letra** a continuación). Para ello:

- Seleccione la letra que quiere copiar (por ejemplo, seleccione un pasaje o la partitura completa y luego elija la opción **Editar ▶ Filtro ▶ Letra**) para copiar La letra en el portapapeles **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
- Ahora pegue la letra en la localización de destino:
 - Para pegar la letra en Sibelius, cree un símbolo de intercalación de texto apropiado, por ejemplo para un bloque de letra, elija **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Pentagrama ▶ Texto Normal** y haga clic en la partitura. A continuación, seleccione la opción **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**) para pegar la letra.
 - Para pegar la letra en otro programa, ábralo y seleccione la opción **Editar ▶ Pegar** (el comando de teclado suele ser **Ctrl+V** o **⌘V**).

El texto pegado incluirá guiones entre las sílabas, así que debería eliminarlos.

Si desea guardar todas las letras de la partitura mucho más rápidamente, utilice la opción **Plug-ins ▶ Texto ▶ Exportar Letra** – **6.1 Uso de los plug-ins**.

Creación de letras a partir de un archivo de texto

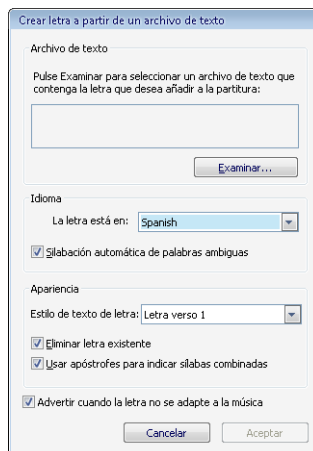
Sibelius es capaz de leer textos de letra directamente desde un archivo de texto y adaptarlos automáticamente a la partitura separando las palabras en sílabas y asignándolas a las notas de la partitura. El programa también interpreta los *melismas*, que son las sílabas o palabras que se alargan más de una nota (se indican con una ligadura de expresión que abarca las notas en cuestión).

3. Texto

En primer lugar, compruebe que ha creado ligaduras de expresión en todos los puntos en que Sibelius debe interpretar melismas.

A continuación, asegúrese de que la letra está incluida en un archivo de texto normal (sin formato). Si trabaja con Microsoft Word, seleccione Archivo ▶ Guardar como, y ajuste el tipo de documento a **Texto sin formato** (o **Sólo texto** en Mac). Si utiliza otra aplicación, los pasos serán similares pero quizá no idénticos.

Seleccione los compases del pentagrama o pentagramas a los que desea añadir la letra y ejecute **Crear ▶ Texto ▶ Letra ▶ De un archivo de texto**. Aparecerá un diálogo como el de la derecha.



- Pulse **Examinar** para localizar el archivo de texto que contiene la letra.
- La opción **La letra está en** debería estar ajustada al idioma de la letra (puede elegir entre inglés, francés, alemán, italiano, español y latín). Sibelius intenta determinar el idioma automáticamente, pero si lo interpreta de forma errónea deberá corregir el ajuste manualmente antes de continuar.
- **Silabación automática de palabras ambiguas** ajusta el comportamiento de Sibelius cuando encuentra palabras que se pueden silabar de varias formas (por ejemplo, en inglés la palabra “everything” se puede separar como “ev-er-y-thing” o “ev’-ry-thing”). Si esta opción está activada, Sibelius examina tanto la estructura de la frase musical a la que se añadirá la letra como el propio texto para determinar el resultado más satisfactorio musicalmente. Si está desactivada, Sibelius le preguntará qué criterio debe utilizar para silabar adecuadamente las palabras ambiguas.
- **Estilo de texto de letra** ajusta el estilo de texto utilizado por Sibelius para agregar la letra a la partitura.
- **Eliminar letra existente** elimina el texto de letra (con el estilo de texto elegido) que se encuentre en el pasaje seleccionado antes de añadir la nueva letra. Esta opción es útil tras corregir errores en la música o añadir ligaduras de expresión para arreglar melismas.
- Si activa la opción **Usar apóstrofes para indicar sílabas combinadas**, Sibelius indicará los puntos en los que haya combinado dos sílabas en una al silabar una palabra ambigua. Por ejemplo, si Sibelius separa “everything” en tres sílabas en lugar de cuatro, con esta opción activada el resultado será “ev’-ry-thing”, y si está desactivada se mostrará “eve-ry-thing”. En estos casos se suelen utilizar apóstrofes, así que le recomendamos que deje esta opción activada.
- Si la opción **Advertir cuando la letra no se adapte a la música** está activada, Sibelius mostrará un mensaje cuando la letra exceda las notas disponibles o viceversa, y le dará la posibilidad de continuar con el proceso o cancelarlo.

Si pulsa **Aceptar**, Sibelius añadirá la letra al pasaje seleccionado en la partitura. Si Sibelius se ve incapaz de interpretar las palabras ambiguas, abrirá el diálogo **Elegir silabación** para que usted le ayude manualmente. Este diálogo muestra la palabra problemática y sugiere varias formas de separarla en sílabas: mueva el ratón sobre la caja para ver la palabra en su contexto. Si activa la

opción **Silabar palabras similares de la misma forma**, Sibelius utilizará un mismo patrón de separación de sílabas para todas las palabras con características similares (por ejemplo, las que tengan un mismo sufijo).

Si su texto de letra está escrito en varios idiomas puede añadir un comando especial al archivo de texto para que Sibelius aplique las reglas de silabación de cada idioma: sólo tiene que escribir el nombre del idioma entre llaves, como **{English}** o **{German}**.

Para silabar una palabra con un criterio específico, separe las sílabas con guiones en el archivo de texto que contiene las letras que desea añadir.

En algunos idiomas como español e italiano es habitual que el final de una palabra se combine con el principio de otra para formar una sola sílaba (por ejemplo, “dónde irá” se puede cantar en tres sílabas y no en cuatro: “dón-de i-rá”). Sibelius interpreta estas separaciones automáticamente.

División de palabras en sílabas

Al separar una palabra con guiones dentro de un texto de letra es importante hacer la división entre las letras correctas; de lo contrario las sílabas serán difíciles de leer. Tenga en cuenta las siguientes reglas (aunque siempre hay excepciones):

- Separe con sílabas los prefijos y sufijos normales (por ejemplo in-, des-, -ando, -endo, -ido, etc...)
- Si hay una sola consonante entre dos sílabas (como en “casa”), divida la palabra *antes* de la consonante (ca-sa)
- En inglés, si hay dos consonantes entre dos sílabas, (como ‘better’, ‘Batman’), es mejor dividir las (bet-ter, Bat-man).

Dado que siempre hay excepciones, en caso de duda asegúrese de que cada sílaba se pueda leer y pronunciar de manera correcta por separado.

Y, por supuesto, como último recurso siempre puede consultar el diccionario...

Comprobación de la silabación de las letras

Durante la introducción de las letras es fácil dividir las sílabas de una palabra incorrectamente. Por esta razón, Sibelius incluye un útil plug-in para comprobar la silabación de la letra en la partitura – vea **Comprobar silabación de letras** en la página 587.

Cómo compartir letras

Si dos pentagramas tienen el ritmo idéntico o casi idéntico, es posible escribir una única línea de texto de letra entre dichos pentagramas que haga referencia a ambos. En el caso de que los ritmos sean ligeramente diferentes, debería colocar las sílabas horizontalmente entre dos notas (como en el caso “-ry” y “on” en este ejemplo).

The image shows a musical score snippet with two staves, Soprano (S) and Tenor (T). The lyrics are "Glo - ry be to God on high,". The lyrics are shared between the two staves, with "Glo" under the first staff and "- ry be to God on high," under the second staff.

Letra en dos voces

En la música coral, es una práctica común que las dos partes vocales compartan un mismo pentagrama (por ejemplo soprano y contralto en un único pentagrama). Normalmente sólo es necesaria una sola línea de Letra para este tipo de música, ya que el ritmo de ambas partes vocales tiende a ser el mismo o similar. Si el ritmo difiere entre ambas voces en pasajes largos, resulta más claro escribir cada línea vocal en pentagramas individuales.

Por otro lado, si un pentagrama tiene dos cantantes con un ritmo lo bastante diferente o letra en algunos compases en concreto, es mejor escribir un verso por encima de la voz 1 y otra por debajo de la voz 2. La línea añadida de letra puede aparecer sólo en algunas notas, y si no está presente en todo el sistema, es más obvio que la línea extra de letra aparezca donde la música se divide en dos voces:



Al añadir letra a la música escrita para dos voces, antes de empezar puede elegir en cual de las dos voces quiere crear la letra :

- Crear todas las notas (en ambas voces 1 y 2)
- Para crear la letra para la voz 1 por encima del pentagrama, seleccione la opción **Crear ▶ Texto ▶ Otro texto de pentagrama ▶ Letra por encima del pentagrama**
- Para añadir letra a la voz 2, seleccione la primera nota de la voz 2 en la cual quiera crear la letra y ejecute **Crear ▶ Texto ▶ Letra ▶ Letra verso 1** (comando de teclado Ctrl+L o ⌘L).

Varias palabras por nota y elisiones

En el diálogo cantado (como en el recitativo) a menudo aparecen varias palabras cantadas con una sola nota larga. Si escribe un espacio o guión después de la primera sílaba, el símbolo de intercalación de texto se va a mover de repente a la nota sucesiva.

Tiene que usar la tecla especial **Ctrl+espacio** o **~-espacio** y **Ctrl+ -** (guión) o **~ -**, que produce espacios no destructibles y guiones (sin moverse a la nota siguiente). Estas teclas se utilizan a veces para crear otro tipo de texto, tal como cifrados.

Igualmente, en italiano, y otros idiomas, dos sílabas en elisión se escriben a menudo con un pequeño arco indicando la elisión entre ellas, por ejemplo Ky - ri - e - lei - son. Para ello, basta escribir **_** (guión bajo) mientras crea la letra para obtener el arco.

También puede usar una ligadura como arco de elisión en bloques de letra, por ejemplo al final de un himno.

Ligaduras y barras de corchete


En el caso que varias notas se canten con la misma sílaba, puede unir las con una ligadura para dejar más claro dónde está el principio y final de la sílaba. Use el diálogo **Plug-ins ▶ Texto ▶ Añadir ligaduras a la letra** para hacerlo automáticamente. Para no llenar la partitura de ligaduras innecesarias es aconsejable usarlas solamente para evitar equívocos o interpretaciones ambiguas. No debería incluir marcas de fraseo en la música vocal.

Puntuación en la letra

Si utiliza un poema como texto de letra, incluya letras mayúsculas (al principio de cada línea) y puntuación (al final de las líneas y en otros lugares) igual que aparecen en el texto original. La puntuación al final de las palabras se sitúa antes del verso.

Si repite una parte de una frase que no estaba repetida en el texto original, coloque una coma antes de la repetición (por ejemplo “Mi hermana, mi hermana, mi hermana canta cada mañana.”).

En partituras antiguas, las notas cantadas con sílabas separadas nunca se unían con barras de corchete, para dejar claro qué sílaba correspondía a cada nota. Esta norma ya ha desaparecido (en la práctica, hace que los ritmos sean más difíciles de leer), pero si desea utilizarla en alguna partitura, ejecute **Plug-ins ▶ Texto ▶ Barras de notas en letra** para hacerlo automáticamente.

Para más información sobre estos plug-ins,  **6.12 Plug-ins > Texto.**

Signos de puntuación fuera de margen

Si escribe la palabra “Oh” como texto de letra, Sibelius centrará las propias letras debajo de la nota e ignorará el espacio que ocupa la coma, quedando fuera del margen derecho. Igualmente, si un verso empieza con “1. El” entonces la palabra “El” estará centrada y el resto, “1.” se quedará a la izquierda fuera de margen. Estos son ejemplos tipográficos de precisión denominados *puntuación fuera de margen*.

Si no quiere que Sibelius produzca puntuaciones fuera de margen, desactive la opción **Signos de puntuación fuera de margen** en la página de **Texto** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘E**).

Posición horizontal

La posición horizontal de la letra está bajo el control de Sibelius a través de normas complejas. Al escribir cada sílaba, Sibelius ajusta la posición exacta con respecto a la longitud de la sílaba y al número de notas correspondientes a dicha sílaba:

- La letra va a estar centrada si después de una palabra o sílaba hay otra palabra o sílaba en la nota sucesiva.
- La letra no va a estar centrada si después de una palabra o sílaba hay:
 - Una palabra nueva dos o más notas después: La palabra va a estar alineada a la izquierda con respecto a la nota a la que está vinculada con una línea continua de letra.
 - Una sílaba nueva, dos o más notas después: por defecto, la sílaba está alineada a la izquierda con la nota a la cual está vinculada, seguida de uno o más guiones, mientras que la sílaba va a estar centrada si la opción **Centrar todas la sílabas seguidas de guión** de la página **Texto** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** está activada.

Una vez escrita la letra, puede arrastrar cada sílaba por separado hacia la derecha o izquierda como otro texto cualquiera, si es que tiene que ajustar su posición.

Las sílabas están vinculadas a las notas debajo de las cuales están escritas, de manera que si cambia el espaciado de las notas las sílabas también se van a mover. Además, si separa dos sílabas unidas por guiones, van a aparecer más guiones cuanto más lejos se separen una de otra, y los guiones se van a mover para quedarse en una posición equidistante entre las sílabas.

Si quiere ajustar el espaciado horizontal de la letra usted mismo, seleccione el compás o pasaje en cuestión y utilice **Mayús+Alt+←/→** o **⇧⌘←/→** para disminuir o aumentar el espaciado


respectivamente (Ctrl+Mayús+Alt+←/→ o ⇧⌘⇧←/→ para moverse en pasos mayores) –

8.9 Espaciado de notas.

Para restablecer el espaciado a su valor predeterminado, simplemente seleccione el pasaje relevante y elija **Maquetación ▶ Restablecer Espaciado entre Notas** (comando de teclado Ctrl+Mayús+N o ⇧⌘N).

El comportamiento de esta función está determinado por la opción **Dejar espacio para la letra** en **Configuración Personal ▶ Normas de Espaciado de notas**, que debe ser activada para **Maquetación ▶ Restablecer Espaciado entre Notas** para evitar que las letras choquen entre sí. Si desactiva esta opción, Sibelius va a ignorar por completo la letra a la hora de espaciar la música, por lo que le recomendamos dejarla siempre activada.

Las sílabas demasiado grandes centradas en la primera nota de un compás pueden sobresalir del margen de la barra del compás precedente, lo cual puede provocar choques con la letra situada al final del compás precedente en pasajes con espaciado apretado. Si prefiere anular este comportamiento, desactive la opción **Dejar que la primera sílaba sobresalga de la barra del compás** en el diálogo **Configuración Personal ▶ Norma de Espaciado de notas**.

A veces, si deja espacio para texto de palabras largas, el espaciado de notas puede verse afectado y parecer irregular. Este es uno de los problemas intrínsecos de la maquetación musical; para mejorarlo deberá alcanzar una solución intermedia que proporcione el mejor espaciado de la letra y el mejor espaciado de notas posible. Para ejemplos y consejos sobre este tema,  **8.9 Espaciado de notas**.

Guiones de la letra

Cuando las sílabas están divididas entre notas, normalmente aparece un guión entre dichas sílabas, y cuando las sílabas se aplican a un grupo de notas aparecerán aún más guiones dependiendo de la distancia entre las sílabas.

Los guiones únicos entre sílabas de notas adyacentes, están centrados justamente en el centro entre dichas sílabas. Los guiones múltiples siguen las normas dictadas por las opciones de la página **Texto** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** – vea **Opciones de las Normas de Diseño Musical** más adelante.

En inglés, se acepta colocar un guión entre sílabas que desaparecerían en situaciones apretadas (por ejemplo cuando palabras como “little” ocurren en dos notas sucesivas de corta duración). Sin embargo, en otros idiomas, la ausencia de guión puede cambiar el significado del texto por completo. Sibelius va a intentar siempre dejar espacio suficiente para un guión único entre dos sílabas, pero en situaciones apretadas de espacio, no siempre es posible. (Si no quiere que Sibelius lo intente y se asegure de que siempre va a aparecer un guión, desactive la opción **Permitir un espacio extra para guiones** en el diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Espaciado de notas**).

Cuando las palabras se dividen en separaciones de sistema, las opiniones están divididas sobre la necesidad o no de que colocar un guión al principio del segundo sistema o al final del primero. Sibelius se adapta a ambas convenciones: si desea que el guión aparezca al principio de cada sistema, active la opción correspondiente en **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**. Sin embargo, Sibelius no puede garantizar la presencia de un guión al inicio del segundo sistema, incluso si la opción **Guiones permitidos al principio de sistemas** está activada. Si a

pesar de ello, ve que el guión no aparece cuando así lo ha indicado, aumente el espacio anterior a la primera nota en el sistema después de la separación de sistema, hasta que aparezca el guión.

Si cree que un guión no está correctamente centrado entre dos sílabas, selecciónelo y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⌘⌥P**). También puede desplazar los guiones: pulse el guión más a la derecha y arrástrelo a izquierda o derecha.

Posición vertical

Sibelius coloca la letra verticalmente debajo del pentagrama, evitando la colisión con las notas u otras indicaciones y haciendo innecesario un ajuste adicional. No obstante, sí es posible mover las sílabas hacia arriba o abajo como en cualquier otro tipo de texto.

Para mover una línea de texto de letra, haga clic en una de las letras y seleccione **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+A** o **⌘⌥A**) para seleccionar la línea completa. A continuación, mueva la letra con las teclas del cursor (**Ctrl+↑/↓** o **⌘↑/↓** para pasos mayores). Otra forma de hacerlo es seleccionar una línea de texto de letra, alinearla en fila con la opción **Maquetación ▶ Alinear en Fila** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+R** o **⌘⌥R**) o moverla de nuevo a la posición predeterminada usando **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (**Ctrl+Mayús+P** o **⌘⌥P**); también la puede **Borrar**.

Para alinear todas las letras en su partitura rápidamente, use el plug-in **Plug-ins ▶ Texto ▶ Alinear letra** – **📖 6.1 Uso de los plug-ins**.

Para cambiar la posición vertical predeterminada de la letra, **📖 8.12 Posiciones Predeterminadas**.

Estilo de texto

Puede cambiar la apariencia de la letra de varias formas:

- Utilice **Configuración Personal ▶ Editar Estilos de Texto** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+T** o **⌘⌥⌘T**) para cambiar los estilos de texto globalmente (por ejemplo, si quiere que todas las letras de la partitura tengan una fuente en particular, o todas estén en cursiva) – **📖 3.9 Editar Estilos de Texto**
- Cualquier cambio que realice en la apariencia de la letra a través de la ventana de **Propiedades** (**📖 5.17 Propiedades**) mientras está editando la propia letra afecta a todos los textos sucesivos que vaya a crear a continuación. Por ejemplo, si cambia a una fuente cursiva y luego pulsa **espacio** para moverse a la siguiente palabra, ésta y todas las sucesivas van a aparecer en cursiva hasta que vuelva a desactivar esa opción o deje de introducir texto de letra.

Si quiere devolver la apariencia original de la letra a sus valores predeterminados (esto es, aquellos valores indicados en **Configuración Personal ▶ Editar Estilos de Texto**), selecciónela y elija **Maquetación ▶ Restablecer Diseño** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+D** o **⌘⌥D**).

Después de cambiar la fuente o tamaño de la letra – editando el estilo de texto, usando la opción **Configuración Personal ▶ Editar Todas las Fuentes** o importando una configuración personal (**📖 8.8 Configuración Personal™**) – quizá le sea útil ejecutar **Maquetación ▶ Restablecer Espaciado de Notas** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+N** o **⌘⌥N**), ya que es probable que la letra necesite más o menos espacio horizontal que antes de realizar la operación.

Bloque de letra

Los versos extra de una canción o himno se pueden escribir como bloques de palabras al final de la partitura. Este tipo de texto difiere del texto de letra normal ya que no está alineado a las notas.

Para introducir un bloque de letra utilice la opción **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Sistema ▶ Bloque de letra**. Simplemente, escriba el texto y pulse **Intro** (en el teclado principal) al final de cada línea, o copie la letra desde cualquier otro lugar en la partitura si es posible (vea **Copiar la letra desde Sibelius**, más arriba). Es conveniente que escriba cada verso como un objeto de texto independiente, para que pueda moverlos libremente en la partitura por separado.

Direcciones de la plica

Las notas escritas en la tercera línea del pentagrama suelen tener las plicas hacia abajo. Sin embargo, si hay texto de letra es mejor que las plicas estén dirigidas hacia arriba para evitar que choquen con las palabras del texto. Para hacer esto automáticamente, edite los tipos de pentagrama usados por los instrumentos vocales de la partitura usando **Configuración Personal ▶ Editar Instrumentos** – vea **Página de Notas y Silencios** en la página 709.

Opciones de las Normas de Diseño Musical

En la página **Texto** del diálogo **Configuración Personal > Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘E**) puede establecer la posición de las líneas de texto de letra y el espaciado de los guiones, aparte de las siguientes opciones:

- **Usar guiones de texto (no símbolos)** hace que Sibelius dibuje guiones de letra con la fuente usada para crear texto de letra, en lugar de usar un símbolo especial del diálogo **Crear ▶ Símbolo**. Esta opción está activada por defecto.
- **Un guión como máximo** obliga a que aparezca un solo guión, aunque las sílabas estén bastante separadas entre sí. Esta opción está desactivada por defecto.
- **Guiones permitidos al principio de sistemas** controla la posibilidad de que el guión de letra aparezca al principio del comienzo de un sistema, si es que hay una sílaba en la primera nota. Esta opción está desactivada por defecto.
- **Signos de puntuación fuera de margen** controla si Sibelius va a tener en cuenta la puntuación que sobresale fuera al colocar la letra (véase **Signos de puntuación fuera de margen**).
- **Centrar todas las sílabas seguidas de guión** va a justificar en el centro, todas las sílabas de melismas (es decir, mantenidas por más de una nota) que están seguidas de guiones, en lugar de alinearlas a la izquierda, como sería la opción predeterminada. Esta opción está desactivada por defecto.
- **Centrar todas las sílabas con caracteres asiáticos** está desactivada por defecto. Las normas para alinear la letra en el alfabeto occidental no son apropiadas para idiomas orientales, donde la mayoría de las letras están representadas por caracteres individuales.
- **Dibujar arcos debajo de los caracteres asiáticos** dibuja pequeñas ligaduras por debajo de los objetos de texto de letra que contengan más de un carácter asiático y entre el primer y el último carácter de la sílaba, para dejar claro que deben cantarse en la misma nota. Esta opción está activada por defecto.

3.4 Bajo cifrado y números romanos

3.1 Uso del texto.

El bajo cifrado es un recurso muy habitual en la música del periodo barroco. La línea de bajo incluye números en los puntos que requieren inversiones específicas o alteraciones cromáticas. Si no aparecen este tipo de indicaciones, se asume que el ejecutante debe interpretar las notas de la triada formada por el bajo y el tercer y quinto grados por encima de esa nota, siempre de acuerdo con la armadura.

Normalmente se utilizan números romanos para el análisis armónico. Sibelius permite crear nombres de acordes con nomenclatura alfabética o numérica para indicar las inversiones. Por ejemplo, Sibelius puede mostrar una segunda inversión de un acorde de tónica como Ic o I⁴.

Creación de un bajo cifrado

Sibelius incluye un exhaustivo conjunto de símbolos para bajo cifrado en su fuente Opus Figured Bass, que tiene un aspecto parecido al de la fuente Times.



Para añadir el bajo cifrado:

- Introduzca las notas en el pentagrama del bajo continuo.
- Seleccione la primera nota y ejecute **Crear** ▶ **Texto** ▶ **Otro Texto de Pentagrama** ▶ **Bajo cifrado**.
- Para escribir los números sin alteraciones, selecciónelos desde el teclado de la forma habitual
- Para introducir números seguidos por un becuadro, utilice las letras minúsculas de la fila W a O, en la que cada letra corresponde al número que tiene sobre ella en el teclado (por ejemplo, W es 2[♯]). Para añadir el becuadro a la izquierda del número (por ejemplo[♯]2), mantenga pulsada la tecla **Mayús** mientras pulsa la tecla adecuada.
- Para introducir números seguidos por un sostenido, utilice las letras de la fila S a K, en la que cada letra corresponde al número que tiene sobre ella en el teclado (por ejemplo, S es 2[♯]). Para añadir el sostenido a la izquierda del número (por ejemplo[#]2), mantenga pulsada la tecla **Mayús** mientras pulsa la tecla adecuada.
- Para introducir números seguidos por un bemol, utilice las letras de la fila X a M, en la que cada letra corresponde al número que tiene sobre ella en el teclado (por ejemplo, X es 2[♭]). Para añadir el bemol a la izquierda del número (por ejemplo[♭]2), mantenga pulsada la tecla **Mayús** mientras pulsa la tecla adecuada.
- Pulse la tecla **Intro** (en el teclado principal) para crear una nueva línea en la columna de cifras.
- Pulse **Ctrl** o **⌘** junto con las teclas numéricas del teclado principal para añadir números con barras. La única excepción a esta regla es la tecla **7**, cuyo comando de teclado es **Mayús-7**.
- Pulse **espacio** para avanzar hacia la siguiente nota o tiempo del compás.

3. Texto

Otros caracteres especiales son:

[3]	Q	[5]	Mayús-Q	(3)	P
(5)	Mayús-P	(2)	A	(4)	Mayús-A
9#	L	#9	Mayús-L	3+	Z
5+	Mayús-Z	(8)	=	6+	,
7+	Mayús-,	[7]	;	b9	Mayús-;
7+	Mayús-,				

- El menú de palabras (botón derecho del ratón en Windows o Control-clic en Mac) incluye más caracteres especiales y otros comandos de teclado.
- Pulse **Espacio** para avanzar hacia la siguiente nota o tiempo del compás.

La fuente Opus Figured Bass fue diseñada por Tage Mellgren (www.editionglobal.com).

Creación de números romanos

Para introducir números romanos, seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Pentagrama ▶ Números Romanos**.

A musical score in G major, 2/4 time, showing a sequence of chords: I, V, I, IV, V, I. The chords are written in a figured bass style with numbers 1, 5, 1, 4, 5, 1. The notation includes a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature (C).

Para escribir acordes sólo con caracteres alfabéticos, simplemente introduzca las letras del acorde como haría normalmente.

El uso de acordes con números es un poco más complicado, pero una vez sepa cómo hacerlo no tendrá ningún problema. Digamos que desea introducir el acorde V_{b3}^6 , en el que el 6 es el número sobrescrito y el 3 es el suscrito:

- En primer lugar, escriba la nota raíz del acorde de la forma habitual (por ejemplo, V).
- Si el número sobrescrito tiene una alteración, pulse X (sostenido), Y (bemol) o Z (becuadro); en caso contrario salte al siguiente paso.
- Si el número suscrito tiene una alteración, pulse **Mayús-X** (sostenido), **Mayús-Y** (bemol) o **Mayús-Z** (becuadro); en caso contrario salte al siguiente paso.
- Si ha introducido alteraciones para el número sobrescrito o suscrito, pulse **Mayús-** para avanzar el símbolo de intercalación.
- Si el acorde incluye un número sobrescrito, escríbalo para introducirlo (por ejemplo, 6).
- Si el acorde incluye un número suscrito, escríbalo mientras pulsa la tecla **Mayús** para introducirlo (por ejemplo, **Mayús-3**).
- Para introducir números sobrescritos con una barra, pulse las teclas de M a U: M es el número 1, N el número 2, etcétera. Si desea introducir un número suscrito, mantenga pulsada la tecla **Mayús** mientras pulsa la tecla adecuada.
- Pulse **espacio** para avanzar hacia la siguiente nota o tiempo del compás.

Símbolos de función

Los símbolos de función sirven para describir la estructura armónica de la música con indicaciones como T (tónica), D (dominante), etcétera.

T T₃ D₅⁷ T₃ S₃ Sp⁷ S D (D₃⁷) Tp (D₅⁷) Tp₃ Tp₆ Sp Sp D D₅⁷

Para crear símbolos de función, seleccione **Crear** ▶ **Texto** ▶ **Otro Texto** de **Pentagrama** ▶ **Símbolos de función**.

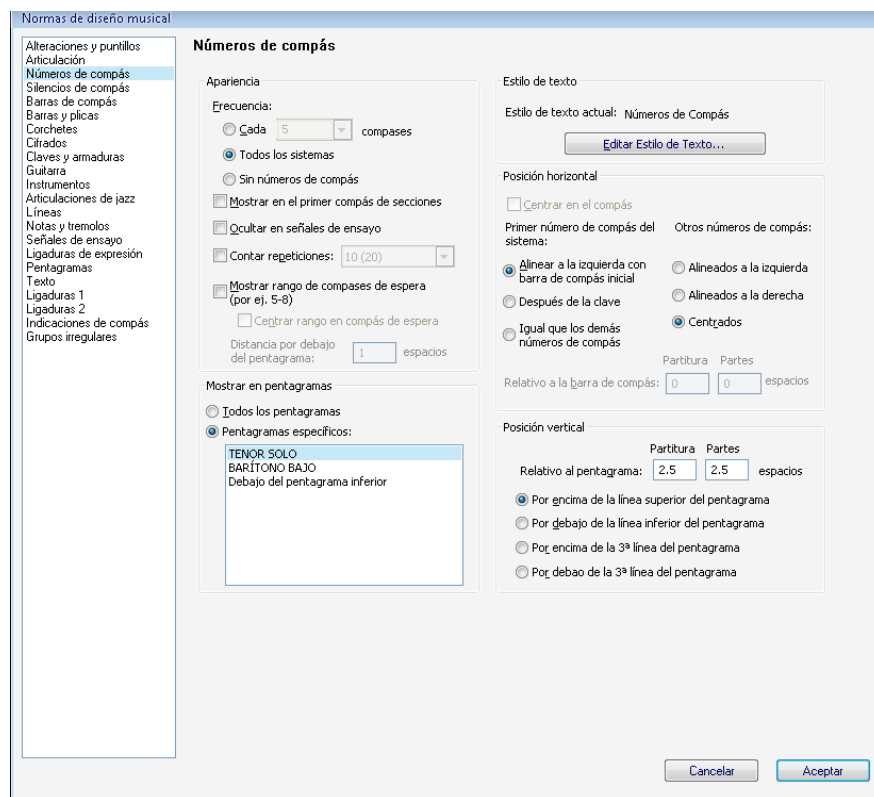
- Pulse **espacio** para avanzar hacia la nota siguiente o a la parte consecutiva del compás.
- Si el símbolo de función requiere corchetes, **U** e **l** escriben corchetes rectos mientras que **Mayús-U** y **Mayús-l** introducen paréntesis.
- Si el símbolo de función incluye un número suscrito debajo del símbolo principal, introduzca primero este carácter manteniendo pulsado **Alt** o **~**, introduzca el número 1–9 y escriba el símbolo principal.
- Los símbolos principales se encuentran en las teclas correspondientes, como **d**, **D**, **t**, **T**, **s**, **S**, **g**, **G**. Los caracteres **S** suscritos y de línea base están en **a** y **A**. **D** está en **Mayús-F**; **D** está en **Alt+F** o **~ F**; **D** está en **Alt+D** o **~D**.
- Si un símbolo de función incluye dos filas de números *después* del símbolo principal, introduzca primero el número superior (“sobre-sobrescrito”) y a continuación el número inferior (sobrescrito). Si los números colocados después del símbolo principal están seguidos por “<” o “>”, escriba los números antes de los símbolos “<” o “>”.
- Para introducir números sobrescritos, pulse las teclas 1–9 del teclado principal. Para el carácter sobrescrito “v”, pulse **v**. Para los caracteres “<” y “>” colocados tras un número sobrescrito, pulse **,** (coma) y **.** (punto).
- Para introducir números sobre-sobrescritos, utilice las combinaciones de **Mayús-1** a **Mayús-9** en el teclado principal. Para el carácter sobre-sobrescrito “v”, pulse **V**. Para los caracteres “<” y “>” colocados tras un número sobrescrito, pulse **<** y **>**.

3.5 Números de compás

Las partituras pueden tener números que aparezcan automáticamente, normalmente encima del primer compás de cada sistema. Se puede ajustar su frecuencia y apariencia para que se adapte a sus preferencias particulares.

Para ver los números de todos los compases en la pantalla de su ordenador (lo cual facilita el situarse en una partitura grande), tiene que activar la opción **Ver ▶ Nombres de Pentagrama y Números de Compás**. Esta opción también muestra el nombre de todos los pentagramas en la parte izquierda de la pantalla – **5.23 menú Ver**.

En la página **Números de Compás de Configuración personal ▶ Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayú+E** o **⌘+⌘E**) se encuentran todas las opciones necesarias para ajustar los números de compás que se imprimen en la partitura.



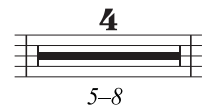
Modelo y Frecuencia

Las opciones de la ventana **Modelo** son las siguientes:

- Las opciones de **Frecuencia** permiten decidir si desea ver los números de compás **Cada n compases**, **Todos los sistemas** (opción predeterminada), o **Sin números de compás**. Puede usar la opción **Cada n compases** para que los números de compás aparezcan en todos los intervalos; los valores habituales en la música publicada son 1, 5 y 10. La escritura de números en cada compás es una convención que se suele emplear en ejemplos musicales, música para

campanillas, música para niños (normalmente reacios a contar), así como en las partes para músicos de sesión (igualmente en contra, o incapaces, de contar).

- **Mostrar en el primer compás de secciones**, desactivada por defecto, determina si los números de compás se muestran en el primer compás de la partitura, y en cualquier compás que siga a un **Final de Sección** (siempre y cuando el compás esté al principio de un sistema). Active esta opción si desea que aparezcan los números de compás en todos los compases. En caso contrario, no aparecerán números de compás en el primer compás de la partitura.
- **Ocultar en señales de ensayo** oculta automáticamente los números de compás que coinciden en las mismas barras de compás que las señales de ensayo, para que no se superpongan.
- **Contar repeticiones**, desactivada por defecto, determina si Sibelius debe tomar en consideración las repeticiones al numerar los compases - vea **Números de compás en estructuras de repetición** a continuación.
- **Mostrar rango en compases de espera** (por ejemplo, 5-8) permite utilizar una convención muy habitual en música para publicidad, cine y televisión, en la que los compases incluidos en un compás de espera se numeran por encima o por debajo del compás de espera, tal como se muestra a la derecha. Si el resto de números de compás de su partitura no están centrados, pero desea que los rangos de los números de compás se dibujen en el centro y debajo del compás de espera, active la opción **Centrar rango en compás de espera**. Especifique a qué distancia del compás de espera debería aparecer este rango ajustando **Distancia por debajo del pentagrama** *n* espacios.



Opciones de Mostrar en pentagramas

Las opciones de **Mostrar en pentagramas** permiten seleccionar los pentagramas en los que Sibelius debe dibujar números. Esta opción es similar a la manera en que funciona el diálogo **Plantilla ▶ Posiciones del Objeto de Sistema** para otros objetos de sistema, como por ejemplo, las señales de ensayo y el texto de tempo (☞ **8.12 Posiciones Predeterminadas**), aunque es específica para números de compás.

Normalmente, los números de compás figuran encima del pentagrama superior de la partitura y encima de una o más familias instrumentales en música orquestal y para banda, o a veces, debajo del pentagrama inferior de la partitura. Seleccione el botón **Pentagramas específicos** y a continuación, escoja el pentagrama o pentagramas en los que desea que aparezcan los números:

- Para seleccionar en la lista más de un pentagrama, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** y haga clic: puede seleccionar hasta cinco pentagramas, incluido el pentagrama superior y el de **Debajo del pentagrama inferior**.
- Para situar números de compás debajo del pentagrama inferior, consulte **Situar números de compás debajo del pentagrama inferior** más adelante.
- Para poner números de compás entre los pentagramas de un instrumento de teclado (se suele hacer de vez en cuando), seleccione el pentagrama superior en la lista **Pentagramas específicos**, y luego sitúe los números de compás debajo del pentagrama superior - vea **Opciones de Posición Vertical** a continuación.

3. Texto

Es muy poco común que los números de compás aparezcan en todos los pentagramas de una partitura, pero si desea hacerlo, seleccione el botón **Todos los pentagramas**. Si únicamente lo hace para ver en todo momento en qué pentagrama está trabajando, existe una manera más sencilla: basta con activar la opción **Ver ▶ Nombres de Pentagrama y Números de Compás** (📖 **5.23 menú Ver**).

Opciones de Estilo de texto

Si desea cambiar la fuente o tamaño de punto utilizado en los números de compás de su partitura o partes dinámicas, pulse sobre **Editar Estilos de Texto**. Aparecerá una versión especial del diálogo **Editar Estilos de Texto** sólo con las opciones apropiadas para los números de compás mostrados – 📖 **3.9 Editar Estilos de Texto**.

Opciones de Posición horizontal

Al activar la opción **En el centro del compás** se desactivan el resto de opciones de **Posición horizontal**, lo cual también es aplicable a cualquier cambio de números de compás que cree (vea a continuación). Si los números de compás no están centrados, Sibelius permite decidir las posiciones de los números de compás al principio del sistema con independencia del resto de números de compás.

Por defecto, la opción **Primer número de compás del sistema** está ajustada a **Alinear a la izquierda con barra de compás inicial**. Si selecciona **Después de la clave**, Sibelius colocará el número de compás a la derecha de la clave, y si selecciona **Igual que los demás números de compás**, Sibelius seguirá la opción establecida para **Otros números de compás**.

Por defecto, los **Otros números de compás** están ajustados a **Centrados**, es decir, que aparecerán centrados por encima de las barras de compás. Si selecciona **Izquierda**, la parte izquierda del número de compás se alinearán con la barra de compás, y si selecciona **Derecha**, la parte derecha del número de compás se alinearán con la barra de compás al *final* del compás.

Opciones de Posición Vertical

Las opciones de **Mostrar en pentagramas** determinan en qué pentagramas deben aparecer los números de compás (vea **Opciones de Mostrar en pentagramas** a continuación), y las opciones de **Posición Vertical** determinan la posición relativa de los números de compás respecto a los pentagramas seleccionados.

Las opciones **Por encima del pentagrama**, **Mitad superior del pentagrama**, **Mitad inferior del pentagrama** y **Por debajo de la 1ª línea** son idénticas a las del menú **Configuración personal ▶ Posiciones Predeterminadas** (📖 **8.12 Posiciones Predeterminadas**), y determinan si el valor de **Relativo al pentagrama n espacios** se mide desde la línea central, superior o inferior del pentagrama.

Situar números de compás debajo del pentagrama inferior

En algunos tipos de música, como la cinematográfica, es común poner los números de compás debajo del pentagrama. Además, también se suelen centrar en todos los compases. Para ello:

- Elija la opción **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** y seleccione la página **Números de compás**.
- En la opción **Modelo**, seleccione **Cada n compases**, y ajuste n a 1

- En **Mostrar en pentagramas**, seleccione **Pentagramas específicos**, y escoja únicamente **Debajo del pentagrama inferior** (use Ctrl+clic o ⌘-clic para eliminar la selección de cualquier otro compás).
- En **Posición Horizontal**, active la opción **En el centro del compás**
- En **Posición Vertical**, seleccione **Por debajo de la 1ª línea**, y ajuste el valor **Partitura de Relativo al pentagrama *n* espacios a** (por ejemplo) **3 espacios**
- Pulse **Aceptar**.

Si desea una apariencia similar en las partes dinámicas, muestre una de las partes y repita el procedimiento anterior en la parte. A continuación, sin dejar de mostrar la parte, seleccione **Configuración personal** ▶ **Exportar Configuración personal** y exporte la configuración personal de la parte en cuestión. Utilice el diálogo **Apariencia de múltiples partes** para importar esta configuración personal en sus otras partes - consulte **Exportación de configuraciones personales de las partes** en la página 620 para más detalles.

Números de compás en estructuras de repetición

Si una parte contiene repeticiones, es muy habitual numerar los compases como si se tocasen todos seguidos de una vez. En otras palabras, el hecho de que se repitan algunos compases no se refleja en su numeración.

No obstante, no es extraño que algunas partituras numeren sus compases siguiendo el orden en que se interpretan. Sibelius facilita esta posibilidad: active la opción **Contar repeticiones** en la página **Números de compás** de **Configuración personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**, y seleccione el formato deseado en el menú desplegable:

- **10**: los números de compás sólo se dibujan una vez, pero los números de compás después de secciones repetidas toman en consideración el número de compases repetidos
- **10 (20)**: los números de compás para los compases repetidos se dibujan entre paréntesis. Es la opción predeterminada
- **10/20**: los números de compás repetidos se dibujan precedidos de un barra
- **10-20**: los números de compás repetidos se dibujan precedidos de un guión.

A continuación se muestra el efecto de estas opciones:

	To Coda ϕ 1.2.				3. D.C. al Coda		ϕ CODA			
10	1	2	3	4	11	12	15	16	17	
10 (20)	1 (5) (9) (13)	2 (6) (10) (14)	3 (7)	4 (8)	11	12	15	16	17	
10/20	1/5/9/13	2/6/10/14	3/7	4/8	11	12	15	16	17	
10-20	1-5-9-13	2-6-10-14	3-7	4-8	11	12	15	16	17	

Si utiliza el formato **Números de compás** para las señales de ensayo (en la página **Señales de ensayo** de **Configuración personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**), fíjese en que la opción **Contar repeticiones** también cambia la visualización de las señales de ensayo.

Selección de números de compás

Se pueden seleccionar números de compás igual que cualquier otro objeto, pero tenga en cuenta que si bien puede mover y ocultar los números de compás seleccionados (vea a continuación), no es posible copiar ni borrar números de compás. (No obstante, sí que se pueden copiar y borrar *cambios* de números de compás – vea **Cambios de número de compás** a continuación).

Para seleccionar un grupo de números de compás, se puede:

- Seleccionar un único número de compás y luego escoger **Editar** ▶ **Seleccionar** ▶ **Seleccionar Más** para seleccionar todos los números de compás del sistema; o bien
- Seleccionar un pasaje de música y luego escoger **Editar** ▶ **Filtro** ▶ **Números de compás** para seleccionar únicamente los números de compás de esos compases; o bien
- Dibuje un cuadrado de selección manteniendo la tecla **Mayús** pulsada y arrastrando con el ratón o **⌘**-arrastrar.

Después de seleccionar un rango de compases, puede moverlos u ocultarlos; vea a continuación.


Desplazamiento de números de compás

Los números de compás se pueden mover horizontal o verticalmente; basta con seleccionar uno o más números de compás y arrastrarlos con el ratón o moverlos con las flechas del cursores (pulsando **Ctrl** o **⌘** para mover a pasos mayores). Para restablecer un número de compás a su posición original, selecciónelo y elija la opción **Maquetación** ▶ **Restablecer posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⌘+⌘P**).

Si los números de compás aparecen tanto por encima como por debajo de otros pentagramas en la partitura, y mueve un número de compás, también cambiará la posición de ese número de compás por encima o por debajo del resto de pentagramas en que aparece.

Ocultar números de compás

Para ocultar uno o varios números de compás, selecciónelos primero y elija la opción **Editar** ▶ **Ocultar** o **Mostrar** ▶ **Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⌘+⌘H**).

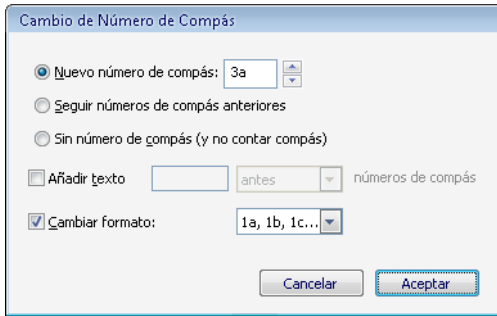
Para más información sobre cómo ocultar objetos,  **5.9 Ocultar objetos**.

Cambios de número de compás

Para que los números de compás vuelvan a empezar en un número concreto (por ejemplo, al comienzo de una nueva sección, canción o movimiento) o para cambiar a un formato de número de compás diferente (por ejemplo, para numerar compases añadidos “1a, 1b, 1c”, etc.), puede crear un cambio de número de compás:

- Si desea volver a iniciar los números de compás en un compás concreto, seleccione el compás en que desea hacerlo, o compruebe que no tiene nada seleccionado, y luego escoja la opción **Crear** ▶ **Otros** ▶ **Cambio de Número de Compás**; o bien
- Si desea cambiar los números de compás de un rango de compases, seleccione los compases cuyos números desea cambiar, y luego escoja la opción **Crear** ▶ **Otros** ▶ **Cambio de Número de Compás**. (Esta opción es particularmente útil para cambiar el formato de número de compás. Al final del pasaje seleccionado, Sibelius volverá a utilizar el formato original de la secuencia).

En cualquier caso, aparecerá el siguiente diálogo:



Las opciones son las siguientes:

- **Nuevo número de compás** permite especificar un nuevo número de compás concreto desde el que se debe reiniciar la numeración; ajuste este valor a 1 si desea volver a comenzar la numeración de compases al principio de un nuevo movimiento.
- **Seguir números de compás anteriores** es especialmente útil junto con la opción **Cambiar formato**; permite continuar una secuencia existente usando un nuevo formato. Por ejemplo, si el número de compás del compás anterior al cambio de número de compás es 2, y selecciona la opción **Seguir números de compás anteriores** y ajusta **Cambiar formato** a **1a, 1b, 1c...**, el cambio de número de compás aparecerá como “2a”.
- **Sin número de compás (y no contar compás)** permite indicar a Sibelius que se salte por completo el compás al que está vinculado el cambio de número de compás. Resulta útil si, por ejemplo, es necesario dividir un compás en una separación de sistema mediante dos compases irregulares, y desea asegurarse de que el segundo compás irregular no altera los números de compás que le siguen. Produce un cambio de número de compás que sólo es visible si la opción **Ver ▶ Objetos ocultos** está activada, y muestra un número de compás entre corchetes.

La diferencia entre **Seguir números de compás anteriores** y **Nuevo número de compás** es que un cambio de número de compás ajustado a **Seguir números de compás anteriores** se actualiza a medida que lo vaya arrastrando. En nuestro ejemplo anterior, si arrastrase el número de compás “2a” hacia la derecha, cambiaría a “3a”, “4a”, “5a”, etc., mientras que un cambio de número de compás ajustado a **Nuevo número de compás** siempre se mantiene igual. Del mismo modo que con la opción **Seguir números de compás anteriores**, los cambios de números de compás ajustados a **Sin número de compás (y no contar compás)** se actualizan dinámicamente a medida que los va arrastrando por la partitura.

Al cambiar el formato de número de compás, normalmente es deseable seleccionar la opción **Seguir números de compás anteriores**, así como seleccionar el pasaje de compases que desea volver a numerar para que Sibelius pueda reiniciar automáticamente la numeración al final del pasaje.

La casilla **Añadir texto** permite añadir un texto antes o después de los números de compás. Por ejemplo, podría indicarle a Sibelius que añada el texto “nuevo” (observe que hay un espacio antes del texto) después del número de compás, lo que produciría números de compás del estilo **1 nuevo, 2 nuevo, 3 nuevo**, etc. Alternativamente, podría añadir el texto “orig” (fíjese en el espacio

3. Texto

al final del texto) y hacer que apareciera antes del número de compás, lo que generaría los siguientes números de compás; **orig 1, orig 2, orig 3**, etc.

Cambiar formato permite especificar un nuevo formato de número de compás:

- **1, 2, 3...**: es el formato estándar de número de compás, que sólo utiliza números
- **1a, 1b, 1c... y 1A, 1B, 1C...**: este formato se utiliza principalmente en música para producciones teatrales, en las que las variaciones de última hora (como la adición de compases adicionales en la abertura para permitir a los actores más tiempo para llegar a sus marcas) no deben interferir con la numeración de compases del resto del espectáculo. En consecuencia, los compases insertados se suelen numerar según el compás original que les precede. Si se insertan cuatro compases después del antiguo compás 2, los nuevos compases se numerarían como 2a, 2b, 2c, 2d, y el siguiente compás seguiría siendo el número 3. Este formato también se utiliza de vez en cuando para numerar los compases de 2ª repetición.
- **a, b, c... y A, B, C...**: este formato se utiliza normalmente para pasajes introductorios; por ejemplo, los primeros ocho compases de una canción antes de que entre el vocalista se numeran de la “a” a la “h”, y el noveno compás se numera con un 1.

Fíjese que si ajusta el formato de número de compás a cualquier opción que no sea **1, 2, 3...**, Sibelius siempre muestra los números de compás en todos ellos, independientemente de la opción general que haya escogido en las opciones **Frecuencia** de la página **Números de compás de Configuración personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**.

Puede copiar y borrar cambios de número de compás (al igual que números de compases normales), y también puede mover el número horizontalmente y verticalmente hasta tres espacios a partir de la barra de compás a la que pertenece; si lo mueve más lejos, se ajustará al compás más cercano.

Ir al compás

Para saltar rápido de compás en compás, seleccione **Editar** ▶ **Ir al Compás** (comando de teclado **Ctrl+Alt+G** o **⌘+G**), escriba el número de compás deseado y haga clic en **Aceptar**. Debe conocer dos detalles acerca de esta función:

- Puede introducir números de compás en cualquiera de los formatos compatibles, y si Sibelius no es capaz de encontrar un número de compás que coincida exactamente, le llevará al más cercano que encuentre.
- Si hay varios números de compás iguales en una partitura (por que tiene varios movimientos en el mismo archivo, por ejemplo), Sibelius buscará hacia delante desde el principio de la partitura o selección. Para ir al siguiente número de compás que coincida, basta con volver a seleccionar la opción **Editar** ▶ **Ir al Compás** y pulsar **Aceptar** sin cambiar el número de compás que busca.

Número del primer compás


Si está introduciendo la música en una sección de una partitura grande, podría querer empezar con otro número de compás en lugar del 1. Para hacer esto, introduzca un cambio de número de compás al principio de la música (vea explicación anterior).

Compases de anacrusa

Si su música comienza en compás de anacrusa, es normal numerar el primer compás completo como compás 1, en vez de compás 2 como sería el caso. Sibelius numera automáticamente los compases de anacrusa como compás 0.

Números de compás en partes

En su partitura puede utilizar diferentes estilos de texto para los números de compás, ya Sibelius dispone de estilos de texto exclusivos para la partitura (**números de compás**) y las partes (**números de compás (partes)**).

Si desea cambiar simultáneamente la apariencia de los números de compás en todas sus partes, en vez de tener que editar individualmente cada parte, utilice la página Configuración Personal del diálogo Apariencia de múltiples partes ( **7.3 Apariencia de las partes múltiples**).

3.6 Números de página

Sibelius numera automáticamente las páginas de la partitura. Por defecto, sigue la convención tradicional (tanto en libros como en música) por la que las páginas derechas son siempre impares y las izquierdas pares, y la primera página nunca muestra un número de página.

En las copias impresas a dos caras, los números de página se acostumbran a situar en el extremo exterior de la página (es decir, en el extremo más alejado del lomo), y en las copias a una cara se suelen situar en el extremo derecho (y a veces en el centro, aunque en los círculos tipográficos ¡se considera de mal gusto!); de este modo, el número de página aparece junto al pulgar al pasar rápidamente las páginas de una partitura, lo que facilita su visibilidad. Independientemente de la encuadernación, los números de página suelen situarse en la parte superior de la página.

Como Sibelius sigue automáticamente estas convenciones, es raro que tenga que variar nada relacionado con los números de página en la partitura, pero si trabaja con maquetaciones complejas que incluyan páginas en blanco al principio de una partitura o múltiples piezas en el mismo archivo, puede que desee cambiar la numeración de las páginas. Para hacerlo se utiliza la opción **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de número de página**.


Cambio de número de página

Mediante un cambio de número de página se puede cambiar a uno de los distintos formatos de número de página, reiniciar la numeración de las páginas en cualquier punto e incluso ocultar números de página subsiguientes. En primer lugar, seleccione algo (por ejemplo un compás) en la página en que desea cambiar de número de página, y luego haga clic en **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de número de página**. Aparecerá el siguiente diálogo:

- **Nuevo número de página** permite especificar el primer número de página de la secuencia. Si desactiva esta casilla, el cambio de número de página creado se limitará a seguir la secuencia existente.
- Puede seleccionar una de las cuatro opciones de **Formato**:
 - 1, 2, 3... es el formato numérico árabe predeterminado
 - a, b, c... y A, B, C... utilizan letras minúsculas y mayúsculas, respectivamente, y resultan prácticas para información inicial

- i, ii, iii... y I, II, III... utilizan números romanos en minúscula y mayúscula, y también se utilizan para información inicial.
- Por último, puede decidir qué números de página afectados por el cambio de número de página deberían ser visibles:
 - **Mostrar números de página** muestra todos los números de página (hasta el siguiente cambio de número de página)
 - **Ocultar número de la primera página** oculta el primer número de página del cambio de número de página, pero muestra los siguientes (hasta el siguiente cambio de número de página).
 - **Ocultar números de página** oculta todos los números de página (hasta el siguiente cambio de número de página).
 - **Ocultar números de página hasta la siguiente página de música** es útil para situaciones en las que la partitura comienza con una o más páginas en blanco y desea que los números de página aparezcan partir de la *segunda* página de música.

Al pulsar **Aceptar**, Sibelius crea el cambio de número de página apropiado. Tenga en cuenta que Sibelius también crea un salto de página al final de la página. Esto se debe a que acaba de decir a Sibelius que desea un cambio de número de página en un lugar concreto, por lo que tiene que arreglar la maquetación de la partitura para garantizar que el cambio de número de página permanezca en el lugar adecuado.

Si desea cambiar el número de página de una página en blanco (creada mediante un salto de página especial –  **8.5 Separaciones y saltos de página**), asegúrese de no tener nada seleccionado antes de hacer clic en **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de número de página**, y a continuación, pulse **Aceptar** en el diálogo y después haga clic en la página en blanco a partir de la cual desea que tome efecto el cambio de número de página.

Selección de números de página


A pesar de que no es posible seleccionar los números de página automáticos que Sibelius crea por defecto, sí se pueden seleccionar los números de página producidos mediante cambios de número de página.

Para seleccionar todos los cambios de número de página de una partitura, escoja la opción **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Todo** (comando de teclado **Ctrl+A** o **⌘A**), y luego **Editar ▶ Filtro ▶ Cambios de número de página**. A continuación podrá ocultar o eliminar los cambios de número de página seleccionados - vea a continuación.

Ocultar números de página

Si decide ocultar números de página después de crear un cambio de número de página, no es necesario crear de nuevo el cambio: basta con seleccionar uno de los números de página afectados por el cambio de número de página y hacer clic en **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⌘⇧H**).

Si sólo desea ocultar el primer número de página de un cambio de número de página, asegúrese de seleccionar ese número de página. Si selecciona cualquier otro número, todos los números de página se verán afectados por la ocultación del cambio de número de página.


Para más información sobre cómo ocultar objetos,  **5.9 Ocultar objetos**.

Eliminación de números de página

No es posible eliminar números de página automáticos (por mucho que se puedan ocultar), pero sí se pueden eliminar los números de página producidos mediante cambios de número de página. Para ello, basta con seleccionarlos (vea más arriba) y pulsar **Borrar**. Al borrar el salto de página al que está vinculado un cambio de número de página también se elimina el cambio, aunque a la inversa no sucede así (es decir, si elimina el cambio de número de página, no se eliminará el salto de página).

Si no desea que en su partitura aparezcan números de página, seleccione un compás en la primera página, abra **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de número de página** y active la opción **Ocultar números de página**.

Números de página en partes

Normalmente, las partes instrumentales se numeran a partir de la página 1, independientemente de la partitura. Por defecto, Sibelius lo hace de esta manera, pero si desea que las partes utilicen los mismo números de página que la partitura, puede usar las opciones que encontrará en la página **Maquetación del diálogo Apariencia de múltiples partes –  7.3 Apariencia de las partes múltiples**.

Asimismo, también puede crear un cambio de número de página en una parte, que sólo afectará a la parte en que lo cree.

Mostrar el número de página en la página 1

Por defecto, Sibelius numerará su partitura a partir de la página 1, pero sin mostrar número de página en la primera página. No obstante, si tiene activada la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos**, podrá observar un “1” en gris en la esquina superior derecha de la página. Si desea mostrar el primer número de página, utilice la opción **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de número de página** para crear un cambio de número de página y asignar la página 1 a la primera página de la partitura, y luego seleccione **Mostrar números de página**.

Número de la primera página

Aquí encontrará algunas recomendaciones sobre lo que debería ser el primer número de página de su partitura en diferentes situaciones, si desea ahondar en la materia:

- Para comenzar con una página a la izquierda, cree un cambio de número de página y asigne el primer número de página al número 2; o déjelo con 1 si el archivo de Sibelius contiene una página de título.
- Si su partitura no tiene portada (es decir con la página principal sin música), entonces la página de portada va a ser la página número 1.
- En el caso de que su partitura tenga “cubierta propia” (es decir, si la página principal es la portada pero está hecha del mismo papel que el resto de la partitura), la portada se considera como la página 1. Para que la música empiece en la página de la izquierda, asigne el primer número de página de la partitura al 2, a no ser que su partitura incluya una página de título.
- Si su partitura contiene una portada aparte de papel cartulina, más grueso, entonces la página 1 es normalmente la de la derecha, dentro de la portada.

Recuerde que la página 1 normalmente no contiene un número impreso en ella.

Posicionamiento de números de página con relación a los márgenes

Por defecto, los números de página están alineados con los márgenes de página tanto a la derecha como a la izquierda. No obstante, algunos editores prefieren que los números de página de las páginas de la izquierda queden alineados con el lado izquierdo del pentagrama. Si desea usar esta convención:

- Seleccione **Configuración Personal** ▶ **Editar Estilos de Texto**.
- En la lista de estilos de texto, seleccione **Números de página** y pulse **Editar**.
- En el diálogo **Estilo de texto de sistema** que aparece, seleccione la pestaña **Posic. Horizontal**, y luego active la opción **A la izquierda de la página, alinear al margen del pentagrama 'Sin Nombre'**.
- Pulse **Aceptar** y luego **Cerrar**.

Números de página en partituras de una sola cara

Si quiere que su partitura se imprima en una sola cara en lugar de en dos, debe cambiar la posición de los números de página para que siempre aparezcan en la parte derecha de la página:

- Seleccione **Configuración Personal** ▶ **Editar Estilos de Texto**.
- En la lista de estilos de texto, seleccione **Números de página** y pulse **Editar**.
- En el diálogo **Estilo de texto de sistema** que aparece, seleccione la pestaña **Posic. Horizontal**, y luego ajuste la opción **Alinear a Derecha**.
- Pulse **Aceptar** y luego **Cerrar**.

Números de página en texto

Los números de página a veces se muestran como parte de un encabezamiento o texto de pie de página. Si desea hacerlo, puede añadir el número de página actual al encabezamiento o pie de página (y de hecho, a cualquier otro texto) mediante el código `\$PageNum\`. Por ejemplo:

- Primero debe ocultar los números de página automáticos de Sibelius. Seleccione el primer compás de la partitura y luego escoja **Crear** ▶ **Otros** ▶ **Cambio de número de página**.
- Pulse el botón **Ocultar números de página**, y luego haga clic en **Aceptar**. (Si no está activada, active la opción **Ver** ▶ **Objetos Ocultos**, y observará cómo los números de página no se han eliminado, sino que están ocultos).
- A continuación, edite su texto de encabezamiento o use la opción **Crear** ▶ **Texto** ▶ **Otro texto de sistema** ▶ **Encabezamiento (después de la primera página)** para crear uno nuevo.
- Añada el código `\$PageNum\` al encabezamiento. Al editarlo, debería tener un aspecto parecido a: `\$Título\ – \$Compositor\ – p.\$PageNum\`, que produciría algo como “Sinfonía n° 40 – Mozart – p.15”. El resultado sólo es visible al dejar de editar, cuando Sibelius sustituye automáticamente los códigos.

Para más información sobre códigos de texto, consulte [3.10 Códigos de texto](#).

Ir a la Página

Para saltar rápidamente a cualquier página, seleccione **Editar** ▶ **Ir a la Página** (**Ctrl+Mayús+G** o **⌘+⌘G**), escriba el número de página y pulse **Aceptar**. Puede introducir un número de página en cualquiera de los formatos que Sibelius entiende.

3.7 Señales de ensayo

Las señales de ensayo son letras o números de gran tamaño colocados en puntos estratégicos de la música. Sibelius se encarga de ordenarlas automáticamente en una secuencia alfabética o numérica: sólo tiene que decidir dónde las quiere colocar. Esto significa que puede crear y eliminar las señales libremente, sin preocuparse de reajustar las letras o los números.

Creación de señales de ensayo

- Seleccione **Crear ▶ Señal de Ensayo**. Aparecerá el siguiente diálogo:

- **Consecutiva** significa que la señal de ensayo creada continuará la secuencia existente (o se convertirá en la primera señal de ensayo de la secuencia) adoptando el formato especificado en **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** (vea más adelante). Esta es la forma más habitual de utilizar esta función, que también puede ejecutar con el comando de teclado **Ctrl+R** o **⌘R** sin necesidad de abrir el diálogo.

Por ejemplo, si coloca varias señales de ensayo consecutivas en el pentagrama, aparecerán como A B C D E. Si luego borra la letra B, las señales sucesivas cambiarán automáticamente de C D E a B C D para mantener la misma secuencia. Del mismo modo, si crea una nueva señal de ensayo entre dos señales existentes, las señales sucesivas también se reajustarán.

- **Empezar con** permite crear una señal de ensayo fuera de la secuencia y reiniciar la secuencia desde un punto determinado. Sólo tiene que introducir la señal que desee en la caja: Sibelius continuará la secuencia desde ese punto con señales **Consecutivas** (por ejemplo, si inicia la secuencia con Y2, continuará con Z2, A3, B3, etcétera).
- **Nuevo prefijo/sufijo** permite añadir un texto fijo antes o después de la señal de ensayo, de manera que puede crear secuencias diferentes de la secuencia estándar como A1, A2, A3, A4 o 1A, 2A, 3A, 4A, etcétera (también es posible añadir un prefijo o sufijo a todas las señales de ensayo – vea **Opciones de las Normas de Diseño Musical** más abajo). Introduzca el **Prefijo** o **Sufijo** que desee en las cajas correspondientes. La opción **Sobrescribir ajustes por defecto** permite determinar si el prefijo/sufijo especificado en las cajas debe utilizarse en lugar del prefijo/sufijo por defecto, definido en **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**. Si desea sustituir el prefijo/sufijo por defecto, active esta opción.
- A continuación, pulse **Aceptar**:
 - Si no ha seleccionado ninguna nota, el puntero del ratón cambiará de color: haga clic encima de una barra de compás para colocar la señal de ensayo.
 - Si selecciona una nota, la señal de ensayo se coloca automáticamente al principio del compás siguiente.

Edición de las señales de ensayo

Puede arrastrar, copiar y eliminar las señales de ensayo igual que haría con cualquier otro objeto de Sibelius. Cuando las arrastre, saltarán horizontalmente de barra en barra de compás.

Como ocurre con el texto de tempo, las partituras grandes suelen incluir varias repeticiones de las señales de ensayo (por ejemplo, una por encima del sistema y otra por encima de los pentagramas de cuerda en la música orquestal).

Si elimina la señal de ensayo superior, también eliminará cualquier señal de ensayo inferior duplicada. Aunque es posible desplazar la posición vertical de cada señal de ensayo debajo del sistema de manera independiente, como la opción Maquetación magnética garantiza que las señales de ensayo no choquen con otros objetos, no es necesario que realice el desplazamiento.

Puede especificar los pentagramas sobre los que deben aparecer las señales de ensayo y otros objetos de sistema – vea **Posiciones de los Objetos de Sistema** en la página 689.

Si para evitar un obstáculo tiene que mover una señal de ensayo ligeramente a la derecha o a la izquierda de una barra de compás, seleccione la señal de ensayo y edite su valor X en el panel **General** de la ventana **Propiedades**.

Opciones de las Normas de Diseño Musical


Es posible elegir el formato en que las señales de ensayo aparecen en la partitura desde la página **Señales de Ensayo** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**). Las opciones son:


- A-Z, A1-Z1, A2...
- A-Z, AA-ZZ, AAA...
- 1, 2, 3...
- **Números de compás**
- **Ocultarlo todo**

El formato cambia para todas las señales de ensayo existentes, de manera que si ajusta al tercer formato la secuencia **Y Z AA BB**, se transformaría en **25 26 27 28**.

(Un poco de diversión: asigne las señales de ensayo al formato **Números de compás**. Cree una señal de ensayo, y observe lo que ocurre cuando la arrastra de un compás a otro.)

Las opciones **Prefijo** y **Sufijo** permiten especificar el texto que se va a colocar antes y después de la parte automática de todas las señales de ensayo. Esta función es útil si la fuente que está utilizando para las señales de ensayo incluye caracteres especiales de bordes para letras y números. La fuente **Reprise Rehearsal** de Sibelius es una de estas fuentes; pruebe a importar una de las configuraciones **Reprise**, por ejemplo.

Puede controlar el tipo de fuente, tamaño, borde y demás parámetros pulsando el botón **Editar Estilos de texto**.  **3.9 Editar Estilos de Texto**.

Las señales de ensayo disminuyen de tamaño automáticamente al extraer las partes. Puede controlar el tamaño final de las señales editando el estilo de texto **Señales de ensayo**. Seleccione **Configuración Personal** ▶ **Editar Estilos de Texto** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+T** o **⌘+⌘+T** en Mac), elija el estilo de texto **Señales de ensayo** y pulse **Editar**. Ajuste a su conveniencia el tamaño para las **Partes** en la página **General** del diálogo **Estilo de texto**. Para más información sobre las partes,  **7.1 Trabajar con partes**.


3.8 Nombres de instrumento

2.18 Instrumentos, 8.14 Editar instrumentos.


Cada instrumento tiene dos nombres: el nombre completo que aparece normalmente en el primer sistema y el nombre abreviado que aparece en los sistemas sucesivos. Si cambia uno de los nombres, deberá cambiar el otro en concordancia. El cambio de nombre será aplicado al resto de la partitura, y no al sistema donde haya realizado dicho cambio.

Edición de los nombres de instrumento

Puede editar el nombre de cualquier instrumento de la partitura, por ejemplo para cambiar el idioma o para darle a una parte vocal el nombre de un personaje en lugar de la voz, como Wozzeck en lugar de Barítono. Haga clic en el nombre a la izquierda de uno de los sistemas, y edítelo como si fuera otro texto cualquiera en Sibelius.

Al editar el nombre de un instrumento, el instrumento en cuestión no pasará de un tipo o otro: si cambia “Violín” a “Flauta” no se convertirá en una flauta. De igual manera, si cambia “Trompa en Fa” a “Trompa en Mi♭” el instrumento no se transportará a Mi♭. Para realizar este tipo de cambios, utilice la opción **Crear ▶ Otros ▶ Cambios de instrumento** –  **2.18 Instrumentos**.

También puede editar un nombre de instrumento que se encuentre al inicio de un sistema después de un cambio de instrumento – vea **Nombres de instrumento y cambios de instrumento** a continuación.

Si su partitura incluye varios instrumentos idénticos y desea que todos ellos tengan el mismo nombre, es más rápido utilizar la función **Configuración Personal ▶ Editar instrumentos** que editar cada nombre individualmente –  **8.14 Editar instrumentos**.

Cómo ocultar los nombres de instrumento

Si no desea que los nombres aparezcan en la partitura, desactive la opción correspondiente en el diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de diseño musical** (vea **Formato y estilo de los nombres** más adelante).

Si desea eliminar el nombre de un instrumento de una partitura, seleccione el nombre y pulse **Eliminar**. Si quiere restablecer el nombre original, haga doble clic en el lugar donde debería encontrarse el nombre del instrumento: cuando aparezca el símbolo de intercalación que le permite introducir texto, escriba de nuevo el nombre del instrumento.

Desplazamiento de los nombres de instrumento

Puede mover el nombre de un instrumento con el ratón, lo cual afectará a todas las repeticiones del nombre a lo largo de la partitura. Sin embargo, es habitual ajustar la posición de los nombres de instrumento cambiando su alineación – vea **Formato y estilo de los nombres** a continuación.

Formato y estilo de los nombres

Para cambiar el formato de los nombres de instrumento, seleccione la opción **Configuración Personal** ▶ **Normas de diseño musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘E**) y abra la página **Instrumentos**.

Las diversas opciones disponibles, le permiten decidir el uso de nombres completos, abreviados o sin nombre al principio de la partitura, en sistemas sucesivos, y en cualquier otra sección nueva (ver a continuación).

Los parámetros que recomendamos son los siguientes:

- Para partituras con muchos instrumentos (por ejemplo, orquesta o banda), indique los nombres completos al inicio (y quizás al inicio de una nueva sección), y nombres completos o abreviados a continuación.
- Para partituras para un solo instrumento o pocos instrumentos sin pentagramas ocultos, indique los nombres completos al inicio (y quizás al inicio de una nueva sección) y sin nombre en los sistemas sucesivos.
- Las partes, partituras para un solo instrumento y para ejemplos musicales, podría dejarlos sin nombre a lo largo de toda la partitura. En las partes, Sibelius no sitúa los nombres cerca de los sistemas, y en su lugar escribe el nombre del instrumento en la parte superior de la página.

Puede ajustar la fuente, tamaño de fuente, etc., del nombre de instrumento como cualquier otro texto en Sibelius. Seleccione **Configuración Personal** ▶ **Editar Estilos de Texto** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+T** o **⇧⌘⌘T**). Seleccione **Nombres de instrumento** en la lista de la izquierda y pulse **Editar**. Puede ajustar la alineación horizontal de los nombres de instrumento en la pestaña **Posic. Horizontal** (☐ **3.9 Editar Estilos de Texto**) y modificar la distancia desde la barra de compás inicial. Para ello, ajuste la opción **Espacio entre los nombres de instrumento y la barra inicial de compás** en la página **Instrumentos** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**.

Los nombres de instrumento están tradicionalmente centrados verticalmente, en columna, pero esto puede inducir a que algunos nombres queden muy separados del pentagrama asignado, en caso de la presencia de otros nombres más largos en la misma partitura. Por tanto a veces, los nombres de instrumentos están justificados al margen derecho (o en pocos casos, a la izquierda como en el caso de música para banda). Los modelos de las plantillas de Sibelius ya tienen asignados los parámetros de los nombres, y si utiliza una plantilla para crear una partitura nueva no tendrá que preocuparse por ellos.

Aquí tiene algunos ejemplos de formatos de nombre más avanzados:



Trompas

Puede escribir esto al principio de la partitura, simplemente con un doble clic en el nombre para editarlo. (Quizá también desee editar el nombre abreviado en una página posterior.)



Tri.
S.D.
B.D.

Para obtener este tipo de escritura, haga doble clic en el instrumento y pulse la tecla **Intro** (en el teclado principal) después de cada nombre.



En este caso, cree una flauta, luego añada un pentagrama extra inferior (📖 **2.29 Pentagramas**) y edite el nombre del instrumento: teclee “1 Intro Intro Fl. espacio espacio Intro Intro 2”. Los números 1 y 2 van a aparecer en la posición vertical correcta, pero se van a descolocar si cambia la distancia entre pentagramas predeterminada.



Para obtener este efecto, cree primero el nombre justificado a la derecha y con un espaciado de línea de un 50%, y escriba “1 Intro Clarinete espacio espacio Intro 2”. Dado que el estilo de texto **Nombres de Instrumento** debe tener un espaciado de línea del 50%, los nombres de instrumento que contengan más de una línea necesitarán un **Intro** adicional entre las líneas para que queden correctamente espaciados.



Aquí el “Violín I” es el nombre del instrumento, y “*divisi*” ha sido añadido, escribiendo un texto de Expresión en el margen. Tenga en cuenta que la palabra “*divisi*” está vinculada al primer compás del pentagrama, de manera que si cambia el formato de la partitura es posible que se desplace. Por tanto, cree una separación de sistema al final del sistema previo o asegúrese de que la palabra no cambia de posición.



En algunas partituras para coro no se incluyen nombres de instrumento a la izquierda de los sistemas. En lugar de ello, los nombres se escriben en letras mayúsculas como texto de Técnica por encima de cada pentagrama (empezando por encima de la clave) al principio de la partitura, y a partir de ahí se incluyen cada vez que se produce un cambio de cantante en el sistema. Esta convención se usa a menudo en las ediciones de música antigua, y en partituras donde hay un uso constante de los mismos pentagramas en los mismos sistemas. Los nombres de instrumento para cantantes de coro se escriben normalmente en mayúsculas.

Nombres de instrumento en secciones nuevas

Existen partituras que contienen varias piezas, canciones o movimientos que pueden considerarse como “secciones”, cada una empezando con un título nuevo. En cada sección nueva se suelen escribir los nombres completos, aunque se empleen nombres abreviados o sin nombre en el resto de la partitura. Para ello:

- Seleccione el compás final de la sección anterior.
- Seleccione **Ventana ▶ Propiedades** (comando de teclado **Ctrl+Alt+P** o **⌘+⌘P**), abrir el panel **Compases**, y a continuación seleccione la casilla **Final de sección**.
- En la página **Instrumentos** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**, ajuste los valores de la opción **En las secciones nuevas** a **Completo** (o quizá **Abreviado**).

Para más información sobre partituras con secciones múltiples, 📖 **9.3 División y combinación de partituras**.

Nombres de instrumento y cambios de instrumento

Cuando se crea un cambio de instrumento en un pentagrama, por defecto el nombre del instrumento al inicio del siguiente sistema se actualiza para mostrar el nombre del instrumento nuevo. Si no desea que Sibelius realice esta acción, seleccione **Configuración Personal ▶ Normas de diseño musical**, vaya a la página **Instrumentos** y active la opción **No cambiar el nombre de instrumento al comienzo de un sistema tras la creación de un cambio de instrumento**.

Nombres de instrumento en las partes dinámicas

Normalmente, los nombres de instrumento no se imprimen a la izquierda de cada pentagrama en las partes instrumentales, sino que se añaden a la esquina superior izquierda de la primera página y figuran como parte del encabezamiento en las páginas siguientes. Sibelius gestiona automáticamente todos estos elementos de las partes dinámicas mediante sufijos y códigos de texto (📄 **3.10 Códigos de texto**), así que puede olvidarse de ellos. Es más: si no está acostumbrado a trabajar con sufijos y códigos de texto e intenta editar los encabezamientos, es posible que deshaga el trabajo de Sibelius y el resultado sea mucho más confuso. Existen tres problemas habituales:

Todas las partes muestran el mismo nombre de instrumento en la parte superior izquierda de la primera página

Esto es lo que ocurre si edita directamente el objeto de texto de la esquina superior izquierda de la primera página de la partitura general o de cualquiera de las partes (lo cual debería evitar). El código utilizado para el texto de la parte superior de la primera página es `\$PartName\`, que toma su valor del campo **Nombre de la parte** en el diálogo **Archivo ▶ Información de la partitura**. Para arreglarlo sólo tiene que modificar el objeto de texto:

- Si es necesario, pulse **W** para cambiar a la partitura completa
- Haga doble clic sobre el objeto de texto de la parte superior izquierda de la primera página para editarlo
- Elimine el texto existente, sustitúyalo por la cadena de caracteres `\$PartName\` y pulse **Esc** para salir del modo de edición
- Observe que ahora el texto dice “Full Score” (Partitura completa).
- Si no desea que el texto aparezca en la partitura, seleccione **Editar ▶ Ocultar o mostrar ▶ Mostrar en las partes**.

Si desea modificar este texto en alguna de las partes, edite el valor **Nombre de la parte** en **Información de la partitura**. Hay dos formas de hacerlo:

- Pulse una vez sobre el nombre de la parte en la ventana **Partes**, introduzca el nuevo nombre y pulse **Intro** cuando haya terminado, o
- Abra la parte en cuestión, seleccione **Archivo ▶ Información de la partitura** y edite aquí el **Nombre de la parte**.

En las partes no aparece ningún nombre de instrumento

Si no puede ver el nombre de instrumento en la esquina superior izquierda de la primera página de la parte o en el encabezamiento de las páginas subsiguientes, siga estos pasos:

3. Texto

- En primer lugar, asegúrese de que la opción **Ver ▶ Objetos ocultos** está activada y fíjese en el principio de la partitura. El nombre de instrumento debería aparecer en gris (lo cual indica que está oculto) o en negro (que indica que permanece visible).
- Si el nombre de instrumento está en color gris, selecciónelo y ejecute **Editar ▶ Ocultar o mostrar ▶ Mostrar en las partes** para ocultarlo en la partitura pero mostrarlo en todas las partes.
- Si no puede ver ningún nombre de instrumento significa que de alguna manera ha eliminado el objeto de texto requerido. Para recuperarlo:
 - Asegúrese de visualizar el primer compás de la partitura completa o de una parte
 - Seleccione el primer compás de la partitura o parte, que quedará rodeado por un cuadrado azul
 - Ejecute **Crear ▶ Texto ▶ Texto especial ▶ Nombres de instrumento en el margen superior izquierdo**
 - Aparecerá un cursor intermitente: escriba `\$PartName\` y pulse **Esc**.

En partes con varios pentagramas, el nombre de instrumento no aparece a la izquierda de cada pentagrama

Por defecto, Sibelius no muestra los nombres de instrumento a la izquierda de cada pentagrama en las partes dinámicas, ya que muchas de ellas sólo contienen un pentagrama. Sin embargo, en los casos en que una parte tenga múltiples pentagramas, quizá desee que los nombres de instrumento aparezcan al principio del primer pentagrama (o de los sistemas subsiguientes). Para ello:

- Abra la parte en la que desea mostrar los nombres de instrumento
- Seleccione **Configuración Personal ▶ Normas de diseño musical** y vaya a la página **Instrumentos**
- Ajuste el formato de los nombres de instrumento a **Completo en Inicio de la partitura** (o a **Abreviado**, si lo prefiere) y pulse **Aceptar**.

Si trabaja con varias partes en las que desea mostrar los nombres de instrumento, en lugar de repetir este procedimiento para cada parte individual puede exportar una configuración personal de una parte e importarla a las demás – vea **Exportación de configuraciones personales de las partes** en la página 620.

Para más información sobre el uso de las partes dinámicas, vea **7.1 Trabajar con partes**.

Pentagramas sin nombre

Para crear pentagramas sin nombre en el diálogo **Crear ▶ Instrumentos**, seleccione la plantilla **Todos los instrumentos** y elija la familia **Otros**, que incluye pentagrama en clave de Sol y pentagrama en clave de Fa. Estos pentagramas no están pensados para un instrumento en concreto.

Sin embargo, si desea crear pentagramas sin nombre de instrumento para todos los instrumentos de la partitura, cambie las opciones de la página **Instrumentos** en el diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de diseño musical** (consulte **Formato y estilo de los nombres** más arriba).

3.9 Editar Estilos de Texto

3.1 Uso del texto, 8.12 Posiciones Predeterminadas.

En este capítulo le vamos a explicar cómo cambiar la fuente, tamaño, alineación de un estilo de texto y otras funciones más.

No sólo se pueden redefinir tipos de texto normales, si no también las señales de ensayo, números de grupos irregulares, números de compás, números de página y nombres de instrumento. Cualquier cambio realizado, tendrá un efecto inmediato en todos los elementos de texto del estilo, en cualquier lugar de la partitura.

Si quiere realizar cambios rápidos en la fuente de todos los estilos de texto en la partitura, use el diálogo Configuración personal ▶ Editar todas la fuentes. Por otro lado, si quiere ajustar un estilo de texto en concreto, use el diálogo Configuración personal ▶ Editar estilos de Texto.

Diálogo Editar todas las fuentes



Para cambiar todas las fuentes de una partitura, seleccione la opción Configuración personal ▶ Editar todas la fuentes. Desde este diálogo, podrá cambiar las fuentes de muchos estilos de texto, todo de una sola vez.

- **Fuente del Texto Principal:** es la fuente usada en estilos de texto tales como Título, Compositor, Tempo, Expresión, Técnica, Letra, etc. Si modifica los parámetros de esta fuente la partitura va a cambiar de apariencia dramáticamente.
- **Fuente de música principal:** es la familia de fuente utilizada para símbolos musicales en la partitura, tales como notas, silencios, claves, indicaciones de compás, etc. **8.11 Fuentes musicales.**
- **Fuente de Texto musical:** esta fuente se utiliza para las instrucciones de texto que contienen símbolos especiales, como indicaciones de dinámica (por ejemplo, *mf*). Es conveniente que la fuente de texto musical pertenezca a la misma familia que la fuente musical: si ha decidido usar la fuente Opus u otra fuente “de grabado” como fuente musical, es mejor elegir la fuente Opus o Helsinki (o la fuente de texto musical equivalente que tenga a disposición). Si en lugar de Opus decide utilizar una fuente musical “manuscrita” como Reprise o Inkpen2, seleccione la fuente de texto Reprise o Inkpen2.

Al hacer clic en **Aceptar**, Sibelius aplica el cambio al instante y actualiza la apariencia de la partitura inmediatamente. Si no le gusta el resultado, seleccione **Editar ▶ Deshacer** (comando de teclado **Ctrl+Z** o **⌘Z**).

Después de cambiar de fuente musical, y en caso que las nuevas fuentes sean más anchas o más estrechas que las anteriores, puede observar que si selecciona toda la partitura y aplica la acción **Maquetación ▶ Restablecer Espaciado de Notas** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+N** o **⌘+⌘N**) mejorará la apariencia de la partitura. Lo mismo sucede si su partitura contiene Letra y cambia la fuente del texto principal.

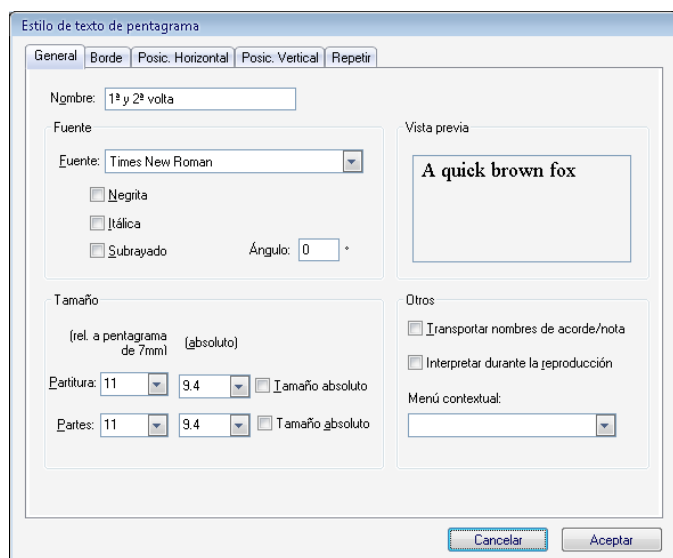
Diálogo de edición de Estilos de Texto

Para cambiar o crear un estilo de texto, seleccione **Configuración personal** ▶ **Editar estilos de Texto** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+T** o **⇧+⌘+T**). Un consejo práctico: si selecciona un objeto de texto en la partitura antes de elegir **Editar estilos de texto**, Sibelius seleccionará automáticamente el estilo de texto apropiado en el diálogo, y le evitará tener que buscarlo.

Supongamos que quiere modificar un Estilo de pentagrama existente, como por ejemplo, el de **Técnica**. Haga clic en la lista **Técnica** y a continuación en **Editar**.

Si por el contrario, quiere crear un estilo de texto nuevo basado en **Técnica**, selecciónelo en la lista y haga clic en **Nuevo**. Seleccione otro estilo de texto parecido al que quiere crear. Por ejemplo, si desea crear un nuevo estilo de texto de letra, cree uno nuevo basado en el estilo existente de **Lyrics line 1**. Aparecerá un mensaje preguntándole si desea crear un nuevo estilo de texto basado en este estilo ya existente. Haga clic en **Sí**.

Tanto si va a editar un estilo de texto existente, como si va a crear uno nuevo, aparecerá un diálogo con varias pestañas y opciones como el que muestra esta imagen:



Observe que la barra de título del diálogo muestra el tipo de texto que está editando; por ejemplo, **Estilo de texto de pentagrama**, **Estilo de texto de sistema** o **Estilo de texto de página en blanco**. Estos tres estilos de texto no pueden modificarse pero cuando se crea un estilo de texto nuevo basado en uno ya existente, el estilo nuevo será del mismo tipo que el antiguo (pentagrama, sistema o página en blanco).

Cuando ya esté satisfecho con los ajustes del estilo, haga clic en **Aceptar** y los cambios aparecerán automáticamente en su partitura, cambiando todo el texto existente en ese estilo.

General

Nombre es el nombre del estilo, que puede cambiar si quiere. Al cambiarlo, no va a crear un estilo nuevo, simplemente le va a dar otro nombre al estilo actual. Va a querer cambiar de nombre si fuera a darles otro uso a los estilos, por ejemplo, si no quiere usar el nombre **Técnica** en absoluto pero otro parecido llamado “indicaciones de escena”, sólo tiene que cambiar el nombre de **Técnica**

y sustituirlo por el nuevo, para describir el nuevo uso del mismo. Si no es el caso, debería entonces crear un estilo nuevo basado en el de Técnica. Otros estilos especiales tales como Números de compás se van a comportar siempre igual aunque los cambie de nombre.

Fuente permite, obviamente, elegir la fuente. Seleccione una fuente de la lista para cambiar de fuente. También puede aplicar a la fuente las opciones de **Negrita**, **Cursiva** o **Subrayado**. La opción de subrayado es muy poco frecuente en la escritura musical; no la utilice a menos que esté seguro de lo que hace. Lea al final de este capítulo los consejos generales sobre el uso de fuentes y estilos en música.

Ángulo le permite escribir un texto en ángulo o inclinado, que es otra necesidad poco común. Algunas impresoras tienen un fallo inherente que provoca la impresión incorrecta de ciertas líneas o textos inclinados. Si le sucede esto, pulse **Sustituir Arpegios, gliss., etc.** en el diálogo **Archivo ▶ Imprimir**.

Tamaño es el tamaño en puntos del texto. Sibelius permite ajustarlo con independencia en la partitura y en las partes (☞ **7.1 Trabajar con partes**). El texto en música casi siempre es proporcional al tamaño del pentagrama: si el pentagrama es grande, también lo serán las dinámicas, la letra, etc. El número de la izquierda es el tamaño relativo, es decir, el tamaño con que el texto aparecería con respecto a un tamaño de pentagrama de 0.28" (7mm). Resulta más fácil especificar tamaños de texto en música para un pentagrama estándar como éste. El número de la derecha representa el tamaño absoluto, es decir, cual va a ser el tamaño real resultante para el tamaño actual de pentagrama. Si cambia uno de los números, el otro cambiará automáticamente.

Tamaño absoluto permite crear estilos de texto que no cambian de tamaño, independientemente del tamaño del pentagrama. Es una opción útil si, por ejemplo, desea aplicar un tamaño fijo a los títulos en las partes, o para hacer que las señales de ensayo siempre aparezcan al mismo tamaño y no tengan un aspecto extraño si están encima de pentagramas pequeños.

Transportar nombres de acorde/nota se emplea solamente con el cifrado armónico para indicar a Sibelius que los cambie si la música se transporta.

Interpretar durante la reproducción determina si los objetos de texto que utilicen el estilo de texto que se está editando serán interpretados durante la reproducción por el diccionario de reproducción – ☞ **4.9 Diccionario de reproducción**.

Menú de palabras le permite elegir entre la lista de palabras útiles que aparecerán cuando escriba el texto en el estilo y pulse con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control-clik** (Mac).

☞ **3.1 Uso del texto**.

Borde

Circular dibuja un círculo alrededor del texto. Los textos con círculos son raros en música (aparte de la indicación de cuerdas para la guitarra), aunque a veces se utiliza en números de compás e incluso en señales de ensayo.

Cuadrado dibuja un cuadrado alrededor del texto. Esta forma es más común que los círculos, y se utiliza en las señales de ensayo, y menos en números de compás o para instrucciones especiales para los ejecutantes.

Tamaño en puntos

En todas las tipografías, el tamaño del texto está especificado en puntos (pt), que corresponden a 1/72 de pulgada (aprox. 0,35mm). Como las letras cambian de tamaño, incluso las mayúsculas también en altura ligeramente, el patrón de medida usado para especificar el tamaño, es la distancia desde la parte superior de la letra más alta, hasta la parte inferior de la más baja. Esto supone aproximadamente una vez y media más que la altura de las letras mayúsculas. El tamaño de texto en libros es normalmente de 10 pt.

Sibelius incluso le permite colocar texto en círculo y cuadrado a la vez, aunque es un requisito extremadamente poco frecuente.

El grosor de la línea tanto para el círculo como para el cuadrado se regula con la opción **Bordes de texto** en la página **Texto** del diálogo **Configuración personal > Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘+⌘E**).

Borrar fondo es para texto que se escribe encima de las líneas del pentagrama o barras de compás. Su uso primordial es para la numeración de la tablatura de guitarra, pero puede activar esta opción, por ejemplo, para matices, reguladores y dinámicas en caso que atraviesen barras de compás.

Posición especifica la posición y tamaño del borde cuadrado o circular, así como el área en blanco borrada con la opción **Borrar fondo**. Sibelius introduce valores apropiados predeterminados.

Posición horizontal

Dado que el texto de pentagrama sólo puede vincularse a las posiciones rítmicas de un compás, las opciones incluidas en **Alinear a la nota** son las únicas disponibles para el texto de pentagrama. El texto de sistema puede vincularse a las posiciones rítmicas (**Tempo**) o a la página (**Encabezamiento (tras la primera página)**), por lo que es posible elegir cualquiera de las dos opciones: **Alinear a la nota** o **Alinear a la página**. El texto de página en blanco no puede vincularse a las posiciones rítmicas de un compás (obviamente, no hay compases en las páginas en blanco), por lo que sólo es posible elegir la opción **Alinear a la página**.

Los textos que usan **Alinear a la nota**, **Izquierda / Centrado / Derecha** especifican la posición del texto con respecto a su lugar de origen. Estas opciones afectan también la alineación de líneas múltiples de texto dentro del mismo objeto de texto. El valor predeterminado normalmente es la alineación a la izquierda. Sin embargo, puede alinear ciertos tipos de texto de manera diferente, tales como digitaciones las cuales están centradas con respecto a las notas y situadas por encima de éstas.

Para ajustar la distancia horizontal del texto con respecto a dónde ha sido creado,

📖 8.12 Posiciones Predeterminadas.

Las opciones de **Alinear a la página** (solamente disponibles para sistemas de texto y páginas en blanco) justifican el texto a la izquierda/centro/derecha de la página. Por ejemplo, el título de una pieza suele situarse en el centro de la página. Pero también se puede elegir **Margen Interior / Exterior**, los cuales se utilizan para impresiones a doble cara, y se explica mejor con un ejemplo: al imprimir a una sola cara, los números de página se colocan normalmente a la derecha, pero al imprimir a doble cara, los números de página se sitúan a la derecha en las páginas de la derecha y a la izquierda en las páginas de la izquierda, es decir, en el margen exterior.

El texto alineado con respecto a la página siempre se vincula al primer compás del sistema (por ejemplo, texto de **Título**) en el momento de su creación, o al primer compás de la página si el texto está alineado verticalmente a la página (por ejemplo, el **pie de página**).

Si el texto está ajustado a **Alinear a la página**, hay tres opciones adicionales disponibles:

- A la izquierda de la página, alinear al margen del pentagrama 'Sin Nombre' se refiere a números de página – [📖 3.6 Números de página](#).
- **Ajustar al margen** impide que el texto sea alejado del margen con el que está alineado.
- **Relativo sólo a los márgenes de la primera página** dice a Sibelius que alinee siempre este texto a los márgenes del comienzo de la partitura, ignorando cualquier cambio en los márgenes producido posteriormente (por ejemplo, a causa de saltos de página especiales – [📖 8.5 Separaciones y saltos de página](#)). Resulta útil para encabezamientos, pies de página y números de página.

Posición Vertical

Para ajustar la distancia vertical del texto desde dónde fue creado, [📖 8.12 Posiciones Predeterminadas](#).

Espaciado de línea establece la distancia entre las líneas de texto al pulsar la tecla **Intro** (en el teclado principal) al final de cada línea. Se mide en porcentaje con respecto al tamaño de puntos. 120% es el valor convencional para libros, pero 100% es más apropiado para el texto en música. Curiosamente, el espaciado de línea se conoce en el lenguaje de imprenta como *leading*, que viene de los días en que era necesario poner tiras de cinta adicionales entre líneas de texto para espaciarlas. Eran otros tiempos.

Ajustar a la parte superior o inferior de la página es útil para colocar el texto en una posición fija en la página, tal como números de página, encabezamientos, pies de página y notas a pie de página. Si tiene esta opción activada, podrá ajustar la opción **mm desde el margen superior/inferior** para un estilo de texto, y si lo desea, podrá introducir valores diferentes para la partitura y las partes de (1 pulgada = 25,4mm) [📖 7.1 Trabajar con partes](#).

Los textos de título, señales de ensayo, números de compás, nombre del compositor etc.. deberían colocarse en relación a la quinta línea del pentagrama en lugar de ajustarla con respecto al margen de la página. También es posible especificar que este tipo de texto se posicione **Relativo sólo a los márgenes de la primera página**, ignorando cualquier cambio en los márgenes producido a través de saltos de página especiales.

Posiciones múltiples de objetos de sistema, disponible solo para texto de sistema, permite escribir texto por encima de más de un pentagrama. Por ejemplo, el texto de los títulos siempre está situado por encima del pentagrama superior (pulse únicamente sobre **Pentagrama superior**), mientras que las señales de ensayo en partituras orquestales suelen estar situadas encima del pentagrama superior, aunque también encima de las cuerdas (pulse sobre **Pentagrama superior y 2ª posición**). Puede decidir qué pentagrama va a asignar como 2ª, 3ª y 4ª posición dentro del diálogo **Configuración personal** ▶ **Posiciones de Objeto del Sistema** – [📖 8.8 Configuración Personal™](#)

Pentagrama inferior se utiliza a veces para colocar señales de ensayo por debajo de la última línea del pentagrama. Todo lo que tiene que hacer es activar la opción **Debajo del pentagrama inferior** en el diálogo **Configuración personal** ▶ **Posiciones de Objeto del Sistema**.

Repetir

Esta opción es exclusiva para textos del sistema, y se utiliza para encabezamientos, pies de página, líneas de copyright y otros similares. La opción repetir como el nombre indica, hace que el texto aparezca en muchas páginas a la vez.

Es bastante común que las editoriales tengan diferentes modelos de encabezamientos o pies de página para las páginas de la izquierda y la derecha. Por ejemplo, podría situar el nombre de la antología o álbum en la parte superior de cada página de la izquierda y el nombre de la pieza o canción en la parte superior de las páginas de la derecha.

Suprimir estilos de texto

El botón **Borrar** del diálogo **Configuración personal** ▶ **Editar Estilos de Texto** elimina el estilo(s) de texto seleccionado(s). Los estilos de texto predefinidos, y los estilos de texto que están actualmente en uso en la partitura, no pueden eliminarse.

Fuentes interesantes

En música, es habitual el uso de una sola fuente para todo el texto, con la única excepción de los títulos y los nombres de instrumento. Una familia de fuente consiste en variaciones de una fuente básica, normalmente en negrita, cursiva (cursiva), o negrita y cursiva a la vez. No obstante, algunas familias de fuentes tienen versiones más *pesadas* (con líneas más gruesas), más *ligeras* (con líneas más finas) y/o fuentes *condensadas* (más apretadas). No debería usar más de tres familias de fuentes diferentes como máximo, en una misma partitura.

Por defecto, todos los estilos de texto usan la familia de fuente Times New Roman (a no ser que utilice una plantilla o un estilo personal basado en las fuentes Reprise o Inkpen2), debido a que la fuente Times ya está instalada en su ordenador y funciona bien con la escritura musical. Si quiere usar otras fuentes alternativas, le recomendamos utilizar fuentes serif, con la excepción de uno o dos estilos de texto que indicaremos a continuación. Las *fuentes Serif* (como la utilizada en este párrafo) contienen en los extremos de cada letra trazos cruzados en punta llamados *serifs*, al contrario de las fuentes *sans serif*. Las fuentes Serif se utilizan en la mayoría del texto en libros y periódicos, mientras que las fuentes sans serif se utilizan principalmente para títulos, si es que se utilizan.

Le recomendamos usar el mismo tamaño de puntos para cada estilo de texto, como es la norma en Sibelius (con algunas excepciones indicadas a continuación). Al cambiar de fuente, tendrá que ajustar ligeramente el tamaño en puntos de la misma, por que algunas fuentes tienen un aspecto más grande o más pequeño a pesar de utilizar el mismo tamaño en puntos.

Si desea cambiar el texto principal al crear una partitura nueva, es preferible empezar con un configuración personal de Georgia o Arial, en lugar de Times, ya que el tamaño de ambas es más parecido al del resto de fuentes que el de Times. Así se asegurará que el texto principal no acabe siendo demasiado grande en relación al resto de la partitura.

Estos son algunos consejos para un buen uso en el diseño de los estilos de texto principales:

- **Expresión:** es mejor usar una fuente en *cursiva normal* (excepto para los matices y dinámicas tales como *mf*, que utilizan una fuente musical especial como Opus Text).
- **Técnica :** no utilice una fuente en cursiva ni en negrita.

- **Lyrics line 1** : las fuentes Times New Roman y Times tienen la virtud de ser especialmente estrechas, por lo que si las utiliza en la letra, causará menos problemas al espaciado de notas. Otra fuente clásica para Letra es Plantin, usada por Oxford University Press.
Si va a escribir una segunda línea de Letra para una traducción o coro, se acostumbra a utilizar el texto en cursiva. Para segundo, tercer etc... versos, usar fuente normal, no cursiva.
- **Cifrado** : por defecto, el cifrado utiliza una fuente especialmente diseñada para tal fin: Opus Chords (o Reprise Chords o Inkpen2 Chords, dependiendo de la configuración personal). Podría sustituirlas por otra fuente, preferiblemente una sans serif, pero tenga en cuenta que algunos cifrados van a necesitar caracteres especiales que no están incluidos en fuentes de texto ordinarias.
- **Título, Subtítulo, Compositor, Letrista, Dedicatoria** : en el caso del título principal, y quizás el subtítulo, puede ajustarlos a casi cualquier tamaño deseado. Para el texto de compositor, letrista y dedicatoria, debería utilizar la misma fuente y tamaño similar al de Técnica, pero con la dedicatoria normalmente en cursiva.
- **Tempo y Señal de metrónomo**: los tamaños de estos estilos varían considerablemente entre distintas partituras. El Tempo utiliza casi siempre una fuente en negrita y más grande que la señal de metrónomo, la cual es normalmente una fuente normal, no en negrita.
- **Instrumentos**: puede intentarlo con una fuente sans serif atractiva, pero sea cuidadoso.
- **Números de compás** : normalmente en cursiva. Puede añadir un borde para llamar la atención de los números, pero en este caso use una fuente no cursiva. (Las fuentes en cursiva podrían tropezar con el borde.)
- **Números de página** : no use una fuente en cursiva ni en negrita. 📖 **3.6 Números de página** para consejos sobre la posición del texto.
- **Señales de ensayo**: preferiblemente en negrita, para mayor claridad, pero no en cursiva, ya que podría tocar el borde. Siempre va a tener buena apariencia, si utiliza la misma fuente que la del título principal, incluso si es una fuente poco común. Puede suprimir el borde si lo desea, pero si lo hace, va a parecer fuera del uso moderno, simplemente porque las señales de ensayo sin borde son más difíciles de localizar en la partitura.
- **Indicaciones de compás** : por defecto, se utilizan las fuentes Opus, Helsinki, Reprise o Inkpen2. Puede sustituirla por otra fuente musical estándar, o incluso por un texto en negrita. Si quiere probar esta opción, tendría que ajustar el espaciado de líneas en la opción **Posic Vertical** de este diálogo.
- **Grupos irregulares** : una fuente cursiva serif es normal, aunque a veces se utilizan fuentes no cursivas y/o sans serif en algunas partituras modernas que utilizan muchos grupos irregulares.
- **Otros estilos de texto**: utilice preferentemente estilos de texto similares a los anteriores. Por ejemplo, podría hacer que los estilos de **Texto enmarcado** y **Pie de página** sean idénticos o similares al texto de **Técnica**.
- **Estilos de Símbolos** (por ejemplo, **Símbolos comunes**, **Instrumentos de percusión**): estos estilos especifican la fuente utilizada en símbolos musicales, por lo que no tienen nada que ver con el de otros textos. 📖 **8.11 Fuentes musicales** para consejo: no cambie estos estilos a no ser que sepa lo que está haciendo.

3.10 Códigos de texto

Un código de texto es un objeto de texto que inserta textos especiales. Sibelius incluye diversos códigos de texto que permiten incluir el título de una pieza y el número de página en un encabezamiento que se actualizará automáticamente al ser modificado (y que por lo tanto puede utilizarse en sus plantillas).

Aspecto de los códigos de texto

En Sibelius, los códigos de texto empiezan con el símbolo `\$` y acaban con `\` – por ejemplo, `\$Title\`. Al editar un objeto de texto que contenga un código de texto, también verá el código (tal como se muestra más abajo a la izquierda). Al dejar de editar el texto, en su lugar verá el texto al que hace referencia el código de texto (tal como se muestra más abajo a la derecha).



Códigos de texto disponibles

Los códigos de texto producen el texto introducido en el diálogo Archivo ▶ Información de la Partitura (☐ 9.1 Gestión de archivos), y algunos de ellos también se definen en la página final del diálogo Archivo > Nuevo al crear una partitura nueva:

- `\$Title\` (título)
- `\$Subtitle\` (subtítulo)
- `\$Composer\` (compositor)
- `\$Arranger\` (arreglista)
- `\$Artist\` (artista)
- `\$Copyright\`
- `\$PartName\` (nombre de la parte)
- `\$InstrumentChanges\` (cambios de instrumento)
- `\$Lyricist\` (letrista)
- `\$Copyist\` (copista)
- `\$Publisher\` (editor)
- `\$Dedication\` (dedicatoria)
- `\$OpusNumber\` (Opus nº)
- `\$ComposerDates\` (Fechas de nacimiento y muerte del compositor)
- `\$YearOfComposition\` (Año de la composición)
- `\$MoreInfo\` (Información adicional)

Si lo desea, puede asignar valores diferentes a todos estos códigos de texto en la partitura global y en cada una de las partes dinámicas. Sibelius utiliza esta posibilidad para asegurarse de que todas sus partes dinámicas tengan el nombre correcto - vea **Nombre de la parte y cambios de instrumento** a continuación.

También dispone de los siguientes códigos de texto:

- `\$DateShort\`: la fecha actual en el formato corto estipulado por la configuración de su sistema (dd:mm:aaaa)
- `\$DateLong\`: la fecha actual en el formato largo estipulado por la configuración de su sistema (dd MMMM aaaa)
- `\$Time\`: la hora actual en el formato hh:mm:ss (24 horas)
- `\$User\`: el nombre del usuario que ha iniciado sesión en el ordenador
- `\$FilePath\`: el nombre y ruta de archivo de la partitura. (Sólo funciona si ha guardado la partitura.)
- `\$FileName\`: el nombre de archivo de la partitura *sin* su ruta de archivo. (Sólo funciona si ha guardado la partitura.)
- `\$FileDate\`: la fecha y hora de la última vez que guardó la partitura en el formato estipulado por la configuración de su sistema (dd MM aaaa hh:mm:ss)
- `\$PageNum\`: el número de página actual.

Nombre de la parte y cambios de instrumento

En una partitura global, `\$PartName\` está predeterminado a “Partitura completa”, mientras que `\$InstrumentChanges\` proporciona una lista de todos los instrumentos utilizados en la partitura (muestra el instrumento inicial de cada partitura, y todos los cambios de instrumento que ocurren en cada partitura), separados por saltos de línea.

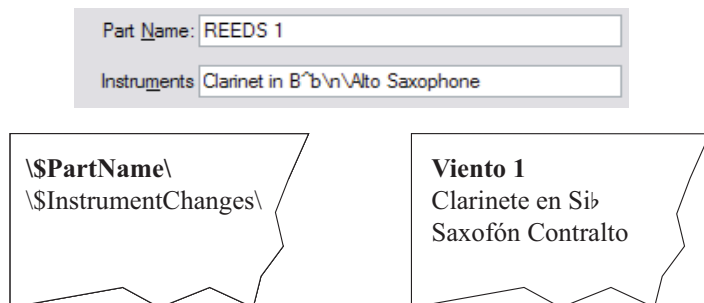
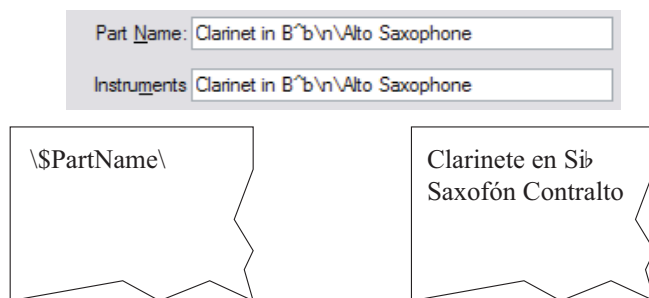
En una parte dinámica, tanto `\$PartName\` como `\$InstrumentChanges\` proporcionan una lista de todos los instrumentos usados en la parte, separados por saltos de línea.

Además, existen dos códigos de texto equivalentes adicionales, `\$HeaderPartName\` y `\$HeaderInstrumentChanges\`, que separan los nombres de instrumento con una coma, en vez de con un salto de línea.

¿Por qué existen códigos de texto casi idénticos?

- Sibelius utiliza `\$PartName\` para el nombre (o nombres) de instrumento que aparece en la esquina superior izquierda de la primera página de cada parte dinámica (y de la partitura global, si bien, por defecto, este texto está oculto en la partitura global).
- Sibelius utiliza `\$HeaderPartName\` para el nombre (o nombres) de instrumento que aparece en el encabezamiento de la segunda página de cada parte dinámica (y de la partitura global, si bien, por defecto, este texto está oculto en la partitura global).
- La convención para las partes con instrumentos doblados que tenga que interpretar un único instrumentista es nombrarlas con un nombre del tipo “Reeds 1” (Instrumento de lengüeta 1). Para hacerlo, debe definir “Reeds 1” como el **Nombre de la parte** en Archivo ▶ Información de la Partitura para la parte en cuestión, lo cual actualizará el texto de la esquina superior izquierda de la primera página y del encabezamiento. En algunas ocasiones, también querrá mostrar la lista de instrumentos usados en la parte. Es en estas situaciones cuando el código `\$InstrumentChanges\` resulta útil. En las imágenes que se muestran más abajo, los fragmentos de la izquierda muestran lo que debería teclear en el objeto de texto de la esquina superior izquierda; los fragmentos de la derecha muestran lo que verá una vez haya acabado de

3. Texto



editar el texto. En ambos casos, siempre puede ver lo que ha introducido mediante la opción Archivo ▶ Información de la Partitura.

En la pareja de fragmentos inferior, observe que el código de texto `\$PartName\` está en negrita, y el texto “REEDS 1” correspondiente también está en negrita. Siga leyendo para descubrir cómo aplicar otros tipos de formato a los códigos de texto.

Uso de los códigos de texto

Se pueden usar códigos de texto en cualquier objeto de texto, y también cualquier número de códigos de texto en un mismo texto. Por ejemplo, si crea un objeto de texto que diga `\$Title\ - Última edición de \$User\ el \$FileDate\`, puede significar “El pájaro de fuego - Última edición de Igor Stravinsky el 16 de Mayo de 1910 02:15:28”.

También puede cambiar el formato de los códigos de texto; por ejemplo, si tiene un objeto de texto que dice `\$Title\ - \$Composer\` y desea que el título de la partitura esté en negrita:

- Edite el texto (por ejemplo, pulsando la tecla Intro, F2 o haciendo doble clic sobre él)
- Seleccione únicamente el código de texto `\$Title\` (por ejemplo, usando Mayús+←/→)
- Teclee Ctrl+B o ⌘B (o active B en el panel Texto de Propiedades) para ponerlo en negrita.

Puede aplicar el mismo procedimiento para que el código de texto aparezca en cursiva, cambiar su fuente, hacerlo más grande, etc.

A continuación le mostramos algunos trucos adicionales para un mejor uso de los códigos de texto:

- Los códigos de texto no diferencian entre mayúsculas y minúsculas, por lo que `\$TITLE\`, `\$title\` y `\$Title\` son equivalentes. Además, que el código de texto esté en mayúscula o minúscula no afecta al texto que sustituye.

- No obstante, los códigos de texto nunca incluyen espacios, por lo que si introduce `\$Composer Dates\` en vez de `\$ComposerDates\`, el código de texto no funcionará.
- Si utiliza un código de texto que no corresponde a nada, es decir, si teclea `\$Title\` pero no ha introducido nada en el campo Título de Archivo ▶ Información de la Partitura, al dejar de editar el objeto de texto puede que desaparezca. En consecuencia, es una buena idea asegurarse que haber introducido un valor para el código de texto antes de utilizarlo.
- No debe introducir los propios códigos de texto en ningún diálogo. Por ejemplo, no los introduzca en ninguno de los campos de Archivo ▶ Información de la Partitura. Únicamente debe introducirlos directamente en los objetos de texto de la partitura. Esto último significa que no puede, por ejemplo, utilizar un código de texto para definir otro código de texto (aunque es todo un misterio por qué alguien querría hacerlo).

Añadir cambios de formato en la Información de la Partitura

Sibelius permite añadir saltos de línea y cambios de fuente, carácter y estilo en cualquier punto del texto, utilizando el diálogo Archivo ▶ Información de la Partitura. La mayoría de cambios de formato se expresan entre barras invertidas – por ejemplo, `\n\`.

- `\B\`: negrita activada
- `\b\`: negrita desactivada
- `\I\`: cursiva activada
- `\i\`: cursiva desactivada
- `\U\`: subrayado activado
- `\u\`: subrayado desactivado
- `\n\`: nueva línea
- `\f\`: cambio a la fuente de estilo de texto pre-determinada
- `\fontname\`: cambio a una fuente específica (por ejemplo, `fArial` para cambiar a Arial)
- `\sheight\` – ajusta el tamaño de la fuente a *height* x 1/32 espacios (por ejemplo, `\s64\` para ajustar la altura de la fuente a dos espacios)
- `^` – use la Fuente de Texto Musical (según lo establecido en Configuración personal ▶ Editar todas las fuentes) para el siguiente carácter.

Por ejemplo, imagine que está trabajando en el arreglo de una pieza de otro compositor y desea incluir su nombre y el del compositor original en líneas separadas en el campo Compositor del diálogo Archivo ▶ Información de la Partitura. Puede introducir un código como el siguiente: `J.S. Bach\n\arr. Aran Gerr`, que junto al código `\$Composer\` en un texto de la partitura significaría:

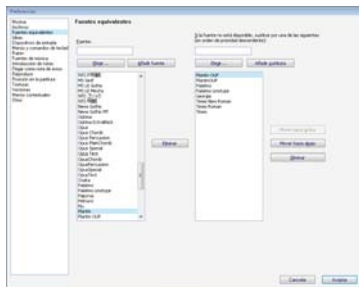
“J.S. Bach
arr. Aran Gerr”

3.11 Fuentes equivalentes

Para usuarios avanzados solamente

Si al abrir una partitura, la fuente utilizada no está instalada en su ordenador, Sibelius la sustituirá por otra. Esto funciona tanto para fuentes de texto (por ejemplo, si no tiene Helvetica, se va a usar Arial) y fuentes musicales (por ejemplo, si no tiene la fuente Petrucci, va a usar la fuente Opus).

La página **Fuentes equivalentes** del diálogo Archivo ▶ Preferencias (menú Sibelius en Mac) permite tratar la sustitución de las fuentes.



Imagine que otro usuario le transfiere un archivo que contiene la fuente Didot y que usted no tiene esa fuente instalada en su ordenador. Puede hacer que Sibelius sustituya la fuente Didot por la Palatino Linotype y que siempre utilice Palatino Linotype en lugar de la fuente Didot en cualquier partitura que la incluya. Para introducir el nombre de una fuente no instalada y asignar sus equivalentes:

- Escriba el nombre de la fuente no instalada que desee sustituir en el campo **Fuente** de la izquierda, o selecciónela en la lista de fuentes pulsando el botón **Elegir**. Cuando haya introducido el nombre de la fuente, pulse el botón **Añadir fuente**. Esa fuente se añadirá a la lista de fuentes de la parte izquierda.
- Para definir una fuente sustituta, seleccione la fuente no instalada en la lista de la izquierda y escriba el nombre de la fuente con la que desea sustituirla en el campo etiquetado **Si la fuente no está disponible, sustituir por una de las siguientes**, o utilice el botón **Elegir** para seleccionarla en la lista de fuentes instaladas en su ordenador. Cuando haya introducido el nombre de la fuente sustituta, pulse el botón **Añadir sustituta**. Sibelius añadirá esa fuente a la lista de fuentes sustitutas de la parte derecha.
- Para añadir otras fuentes sustitutas, repita estos pasos tantas veces como sea necesario.

Utilice los botones **Mover hacia arriba** o **Mover hacia abajo** de la parte derecha para ajustar la jerarquía de las fuentes sustitutas y ordenarlas en la lista. Sibelius siempre recurre en primer lugar a la fuente *superior* de la lista: si la primera fuente está instalada será la que utilice, si no lo está utilizará la segunda y así sucesivamente.

Para eliminar una fuente no instalada o una fuente sustituta de sus listas respectivas, seleccione la fuente que desea borrar y pulse el botón **Eliminar**.

También tiene la posibilidad de utilizar fuentes de otras compañías en Sibelius. Para más detalles sobre el uso de esas fuentes, vea **Uso de fuentes no proporcionadas por Sibelius** en [📖 8.11 Fuentes musicales](#).

4. Reproducción y vídeo

4.1 Trabajar con la reproducción

📖 **4.3 Mixer, 4.8 Reproducción en vivo, 4.4 Sibelius Sounds Essentials, 4.17 MIDI: mensajes.**

Sibelius reproducirá perfectamente sus partituras de manera sencilla. No es necesario ser un experto en MIDI o secuenciación para obtener un buen resultado de Sibelius: es tan simple como pulsar el botón de reproducción.

Este tema introduce varias funciones de reproducción de manera detallada y le dice los que temas que ha de consultar para obtener información adicional.

Dispositivos y configuraciones de reproducción

Sibelius requiere uno o más *dispositivos de reproducción* para producir sonido. Un dispositivo de reproducción es un dispositivo de software (por ejemplo, un instrumento o sintetizador virtual) o de hardware (por ejemplo, una tarjeta de sonido, un módulo de sonido MIDI externo) que puede producir uno o más sonidos. Si dispone de varios dispositivos de reproducción en su sistema, utilícelos de manera combinada con Sibelius, definiendo antes una *configuración de reproducción*.

Para ampliar sus conocimientos sobre los distintos tipos de dispositivos de reproducción y definir configuraciones de reproducción mediante Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción,

📖 **4.12 Dispositivos de reproducción.**

Sibelius cuenta con un set de sonidos integrados llamado Sibelius Kontakt Player. Para más detalles, 📖 **4.4 Sibelius Sounds Essentials.**

Control de la reproducción

La reproducción puede controlarse a través de la ventana de Reproducción (imagen derecha), o a través de los comandos correspondientes en el menú Reproducir y de los comandos de teclado. Para mostrar la ventana de Reproducción si no está visible, seleccione Ventana ▶ Reproducción (comando de teclado Ctrl+Alt+Y o ⌘+⌥+Y)




Línea de reproducción

La *línea de reproducción* es una línea verde que acompaña la música durante la reproducción, y que muestra el punto de partida de Sibelius cuando se inicie la siguiente reproducción. La ventana de Reproducción permite controlar la línea de reproducción mientras la reproducción está desactivada. Para ocultar la línea de reproducción mientras no está reproduciendo, desactive Ver ▶ Línea de reproducción

Seguir la partitura durante la reproducción

Sibelius sigue automáticamente la partitura durante la reproducción, ampliando la vista de inmediato para que pueda ver la música mientras se reproduce. También puede navegar por la partitura durante la reproducción igual que haría cuando la reproducción está inactiva, pudiendo incluso cambiar el nivel de zoom (y Sibelius recordará el nivel de zoom elegido para la siguiente reproducción).


4. Reproducción y vídeo


Si lo desea, puede modificar este comportamiento en la página **Posición de la partitura** en **Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú Sibelius de Mac) –  **5.15 Preferencias**.

Reproducción durante la entrada y edición

Por lo normal, las notas suenan cuando las introduce y arrastra con el ratón. Si esto le resulta incómodo, desactive **Reproducir notas durante la edición** en la página **Introducción de notas** en **Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú Sibelius de Mac).



Selección de sonidos


Sibelius selecciona automáticamente los mejores sonidos para la reproducción a partir de los dispositivos de reproducción disponibles, usando un método exclusivo de categorización y organización de sonidos llamado SoundWorld™ ( **4.18 SoundWorld™**).


Para cambiar los sonidos utilice la ventana **Mixer**; para ocultar o mostrar esta ventana, seleccione **Ventana** ▶ **Mixer** o escriba **Ctrl+Alt+M** o **M** ( **4.3 Mixer**).

También puede cambiar los sonidos en medio de un pentagrama usando los cambios de instrumento (véase **Cambios de instrumento** en la página 163).

Interpretación de la partitura

Sibelius ha sido diseñado para interpretar automáticamente todas las notaciones e indicaciones de su partitura ( **4.2 Interpretación de la partitura**); por lo general, no tendrá que ajustar su efecto, pero si desea hacerlo, seleccione **Reproducir** ▶ **Diccionario** ( **4.9 Diccionario de reproducción**).

Sibelius puede producir también una interpretación sumamente humana de su partitura usando **Espressivo™** y **Rubato™**, que podrá regular a través de **Reproducir** ▶ **Interpretación** ( **4.5 Funcionamiento**).

También podrá grabar su propia interpretación usando **Live Tempo** ( **4.7 Live Tempo**).

Desactivar todas las notas

Reproducir ▶ **Desactivar todas las notas** (comando de teclado **Mayús-O**) desactiva todas las notas que se están reproduciendo. Esto puede ser necesario, en caso de que:

- Su ordenador, tarjeta de sonido o dispositivo MIDI se vea sobrecargado de información debido a los comandos de rebobinado y avance rápido (algo que puede suceder si su dispositivo no es muy rápido o si utiliza estos comandos en escritura musical compleja).
- Pare la reproducción mientras el pedal fuerte de sustain esté activo.

Si escucha alguna nota sonando ininterrumpidamente mientras la partitura está en reproducción, puede incluso pulsar **Mayús-O** en medio de la reproducción: Sibelius silenciará todas las notas y retomará la reproducción.

La causa más común de notas colgadas son las ligaduras de valor sobresalientes (es decir, una nota con una ligadura no seguida de otra nota de la misma altura). Sibelius incluye un plug-in para identificar este problema en su partitura y eliminar las ligaduras sobresalientes – lea **Borrar ligaduras excedentes** en la página 575.

4.2 Interpretación de la partitura

📖 **2.21 Líneas, 2.26 Percusión, 4.6 Repeticiones, 4.9 Diccionario de reproducción.**

Nuestra filosofía en el diseño de las funciones de reproducción en Sibelius, es que el usuario pueda escribir una partitura del mismo modo que lo haría en una de las plantillas, usando notación normal y sin comandos especiales, así como interpretarla correctamente sin necesidad de ajustes posteriores.

Para ello:

- Por defecto, Sibelius selecciona el mejor sonido disponible para cada instrumento
- Cada vez que reproduzca una partitura, Sibelius lee más o menos todo lo que haya escrito en ella, en cualquier tipo de formato. Sibelius incluso interpreta marcas como por ejemplo *ff*, “pizz.”, o *accel.* Además, puede cambiar estos ajustes y añadir los suyos propios mediante el diccionario que incorpora el programa.

¿Qué es lo que puede leer Sibelius?

Casi toda la notación en una partitura, debería ser reproducida correctamente de forma inmediata. Sibelius es capaz de interpretar lo siguiente:

- Notas, acordes, silencios, alteraciones, ligaduras, notas de adorno
- Claves, armaduras, indicaciones de metrónomo
- Instrumentos: determinan el sonido utilizado, que puede cambiar si lo desea.
- Articulaciones estándar, como por ejemplo, acento, staccato, marcato, etc.
- Trémolos y redobles con zumbido (z en la plica)
- Texto indicando matices e indicaciones de dinámica como *pp*, *sfz*, *alto*
- Indicaciones de tempo, como Allegro, de metrónomo, tales como $\text{♩} = 108$, cambios de métrica como por ejemplo $\text{♩} = \text{♪}$ y pausas (fermatas)
- Otro textos, por ejemplo, *con sord.*, *pizz.*, *legato* – 📖 **4.9 Diccionario de reproducción** para detalles completos sobre la reproducción de texto
- Repeticiones, incluyendo compases de 1ª y 2ª repetición, barras de compás de repetición, codas, segnos 📖 **4.6 Repeticiones**
- Líneas como ligaduras de expresión, trinos, líneas de (8va), pedales, *Rin./accel.*, *gliss.* o reguladores
- Tablaturas de guitarra y notaciones tales como notas forzadas y notas deslizadas
- Cabezas de nota especiales usadas para la percusión
- Instrumentos transpositores (que siempre reproducen el sonido real)
- Mensajes MIDI introducidos como comandos de texto para control avanzado de reproducción – 📖 **4.17 MIDI: mensajes**
- Objetos ocultos, por ejemplo indicaciones de metrónomo ocultas, notas y matices, o pentagramas enteros – 📖 **3.1 Uso del texto, 5.9 Ocultar objetos, 5.8 Enfocar Pentagramas.**

Dinámica y matices

La dinámica son instrucciones escritas con texto de expresión; por ejemplo, *mf* y reguladores, que son líneas que especifican un cambio de dinámica gradual – véase **Reguladores** a continuación.

Como los objetos de pentagrama sólo afectan al instrumento y voz o voces a los que están vinculados, durante la reproducción se nota especialmente si las dinámicas están vinculadas al pentagrama incorrecto, ya que los instrumentos se reproducirán con las dinámicas equivocadas (☞ **8.7 Vínculos**). Para instrumentos con pentagramas múltiples, tales como instrumentos de teclado, lea **Instrumentos con pentagramas múltiples** más adelante.

Para cambiar el pentagrama al cual está vinculado un matiz, muévelo sobre el pentagrama al que quiere vincularlo para que la línea gris discontinua salte al nuevo pentagrama, y luego reajuste la posición correcta. (Sólo se puede cambiar el vínculo del objeto en la partitura completa: al arrastrar un objeto en una parte dinámica, éste no cambia su vínculo)

Para cambiar la voz o voces al cual el matiz está aplicado, selecciónelo y pulse los botones de voz que están en la parte inferior del Teclado flotante (comando de teclado Alt+1/2/3/4 o ~1/2/3/4 para asignarlo a otra voz. Al escribir Alt+5 o ~5, la indicación de dinámica afectará a todas las voces). Si quiere que un matiz afecte a una combinación de voces, haga clic en los botones de voces en la parte inferior del Teclado flotante (☞ **1.2 Teclado flotante**).

Cuando reproduzca una indicación de dinámica creada mediante el texto de expresión (consulte **Expresión** en la página 255), se interpretará en función de un valor introducido en el diccionario de reproducción (☞ **4.9 Diccionario de reproducción**); por ejemplo, *fff* corresponde a la máxima velocidad MIDI. Pero aquí no acaba todo: la propia reproducción de la velocidad de una nota, también depende del nivel de Espressivo y de cualquier articulación (por ejemplo, un acento) que esté presente.

Reguladores

Por defecto, al introducir un regulador Sibelius calcula automáticamente su dinámica final. Sin embargo, si hay dinámicas (por ejemplo, *ff*) escritas en la parte derecha, Sibelius las utiliza. Si no se especifican dinámicas, Sibelius incrementa o disminuye la dinámica en un nivel (es decir, un regulador creciendo que empiece en *mp* pasará a *mf*, mientras que un regulador disminuyendo que empiece en *ff* se transformará en *f*).

Si desea especificar la dinámica final de forma más precisa, sea como una dinámica explícita o como cambio porcentual respecto a la dinámica inicial, seleccione el regulador cuya dinámica desea cambiar y abra el panel **Reproducción** de la ventana Propiedades (comando de teclado Ctrl+Alt+P o ~⌘P). Para ello, cambie el desplegable de **auto**, que es el valor predeterminado, seleccione un valor porcentual nuevo, y decida si dicho valor es un **Cambio** del valor inicial o un porcentaje de la velocidad **Máxima**. Si en la ventana Propiedades especifica una dinámica final para un regulador, siempre se utilizará esa dinámica, aunque añada, elimine o cambie un objeto de texto de Expresión al final de un regulador.

En la realidad, los diferentes tipos de instrumentos tratan los cambios graduales de dinámica de manera diferente. Los instrumentos percusivos (como el piano, timpani, arpa, etc.) sólo pueden cambiar la dinámica al inicio de la nota, mientras que los instrumentos que pueden mantener el sonido durante mucho tiempo (como la mayoría de instrumentos de viento, metal y cuerdas) pueden cambiar la dinámica en el transcurso de una nota.

Sibelius interpreta las dinámicas de forma tan realista como permita su dispositivo de reproducción. En muchos dispositivos de reproducción, Sibelius Sounds Essentials incluida, Sibelius aplicará un leve cambio de dinámica durante la duración del regulador cuando la parte esté dedicada a instrumentos con sonido sostenido (por ejemplo, viento, metal, cuerdas y voces). Otros dispositivos, como la mayoría de módulos de sonido MIDI y tarjetas de sonido, no permiten este control, y en estos casos, Sibelius sólo puede especificar la dinámica al inicio de la nota, pero no variarla a media nota.

Si Sibelius no reproduce los reguladores automáticamente en los instrumentos sostenidos del dispositivo de reproducción, puede usar un plug-in para añadir mensajes MIDI y cambiar el volumen – véase **Reproducción de Cresc./Dim.** en la página 581.

Igual que el texto de expresión (lea **Dinámica y matices**), todas las líneas de pentagrama (incluidos los reguladores) sólo afectan a la reproducción del instrumento y a la voz o voces a las que están vinculadas.

Trinos

Por defecto, los trinos alternan 12 veces por segundo con un intervalo diatónico, sea un semitono o un tono, dependiendo de la altura de la nota relativa a la armadura actual.


Para cambiar la reproducción de un trino individual, selecciónelo y luego cambie los controles del panel **Reproducción** de la ventana **Propiedades**:

- Para especificar un intervalo en semitonos, desactive la opción **Diatónico**, y luego ajuste la opción **Semitonos** al intervalo deseado. Para hacer que un trino ejecute un trémolo de una nota en percusión, seleccione el trino y asigne los **Semitonos** a 0).
- Para cambiar la velocidad del trino, ajuste el parámetro **Velocidad** al número de notas por segundo deseado.
- Active la opción **Reproducción normal** si no desea que Sibelius realice ligeras variaciones en el ritmo del trino. Es preferible dejar esta opción desactivada, ya que las notas interpretadas de forma demasiado exacta pueden hacer que el trino suene muy mecánico.
- Active **Comenzar en la nota superior** si desea que el trino empiece en la nota superior, en lugar de en la inferior.

Puede escribir una pequeña alteración como un símbolo encima del trino para indicar el intervalo, aunque Sibelius no lo leerá directamente.

Otros adornos no se reproducen de forma automática, aunque Sibelius incluye un plug-in para reproducir mordentes y grupetos – véase **Reproducción de Notas de Adorno** en la página 582.

Tempo

Para cambiar el tempo de su partitura, utilice un elemento de texto de tempo como **Allegro**, **Slow**, **Presto**, etc., o utilice una indicación de metrónomo como $\text{♩} = 120$, que debería estar escrita en estilo de texto de **Indicación de metrónomo**. Para saber cómo introducir estas indicaciones en su partitura en forma de texto, vea **Tempo** en la página 257 y **Indicación de metrónomo** en la página 256. Para cambiar el grado de rapidez de las indicaciones de tempo como **Allegro**,
 **4.9 Diccionario de reproducción.**

También puede ajustar el tempo de su partitura durante la reproducción mediante el deslizador de tempo de la ventana **Reproducción**, pero no lo utilice como la manera habitual para ajustar el tempo, ya que al volver a abrir la partitura la posición del deslizador de tempo no se recupera.

Cambios de métrica

Sibelius reproduce los cambios de métrica con tal de que estén escritos con un estilo de texto de sistema (por ejemplo, Tempo o Indicación de metrónomo) – consulte **Cambios de métrica** en la página 257 para detalles sobre cómo crearlos.

Sibelius entiende cambios complejos tales como $\text{♩} = \text{♩} \text{♩}$ etc.; y acepta cualquier número de notas unidas con ligadura (con o sin puntillo) o con los signos “+”. La única limitación es que para poder identificar los cambios de métrica, Sibelius sigue las indicaciones y valores del diálogo **Reproducir ▶ Diccionario** usado para la reproducción de indicaciones de metrónomo regulares. Esto significa que si necesita un cambio de métrica con una combinación de notas con ligaduras o signos “+” a la izquierda del signo “=”, **4.9 Diccionario de reproducción** tendrá que definir palabras nuevas en el diccionario para cada tipo de cambio de métrica que quiera utilizar ().

Rit. y accel.

Sibelius reproduce *rits.* y *accels.* usando líneas especiales (**2.21 Líneas**).

Las líneas *Rit./accel.* permiten especificar la cantidad de *rit./accel.* y dónde finalizan las líneas *rit./accel.*, es decir, el final de la línea. La línea puede ser visible y discontinua, o una línea oculta, que simplemente le indica a Sibelius la longitud del *rit./accel.* (visible con una línea gris continua si la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** está activada). También puede especificar el tiempo final de *rit./accel.* del panel **Reproducción** en la ventana de **Propiedades** (**5.17 Propiedades**):

- **Tempo final:** especificado bien como tempo absoluto en pulsaciones por minuto (ppm), o bien como porcentaje del tempo inicial (el valor predeterminado es 75% para cualquier línea *rit.* y 133% para cualquier línea *accel.*)
- También puede especificar cómo efectuar los cambios de tempo durante *accel.* o *rit.*:
 - **Adelantado:** cambia el tempo más rápidamente al principio de la línea
 - **Atrasado:** cambia el tempo más rápidamente hacia el final de la línea
 - **Lineal:** cambia el tempo de una forma gradual a lo largo de la duración de la línea.

Si quiere volver al tempo original después de un *accel.* o *rit.*, debe escribir en ese punto algún texto de Tempo, tal como A tempo en un texto Tempo. No obstante, Sibelius no interpreta automáticamente la indicación A tempo (puesto que a menudo no está claro el tempo al que hay que volver), por lo que también tiene que crear una indicación de metrónomo oculta (consulte **Indicación de metrónomo** en la página 256).

También puede especificar el tempo final de *rit.* y *accel.* grabando una interpretación Live Tempo – **4.7 Live Tempo**.

Fermatas (pausas)

Sibelius reproduce fermatas (pausas) usando articulaciones añadidas del cuarto (F10) teclado flotante (**2.3 Articulaciones**).

Si desea especificar una pausa, asegúrese de crear una fermata en cada pentagrama, especialmente si los ritmos difieren entre pentagramas; Sibelius sólo puede averiguar la mejor forma de reproducir la pausa, si una fermata está presente en todos los pentagramas con notas. Si una fermata no aparece en uno o más pentagramas, Sibelius reproducirá el ritmo de esos pentagramas tal y como está escrito, guardando la última nota coincidente con la(s) fermata(s) en el otro pentagrama o pentagramas.

La longitud de una fermata viene definida por el ajuste predeterminado en la página **Articulaciones de Reproducir** ▶ **Diccionario** (📖 **4.9 Diccionario de reproducción**), o por los ajustes en el panel **Reproducción** de **Propiedades**, que sobrescriben los ajustes predeterminados. Para ajustar la reproducción de una pausa individual:

- Si cada pentagrama tiene un ritmo diferente, seleccione la nota que tenga una fermata que *termine* la última (no la fermata misma) y active la casilla **Fermata** en el panel **Reproducción** de las **Propiedades**.
- Ajuste la opción **Alargar duración** al porcentaje deseado del valor de la nota escrita (por ejemplo, para hacer que una fermata en una redonda dure ocho negras, escriba 200)
- Si desea crear un espacio después de la fermata y antes de la siguiente nota, ajuste **Añadir espacio** al porcentaje de la duración del valor de la nota escrita (por ejemplo, para añadir un espacio de negra después de una fermata en una redonda, escriba 25).

También puede especificar la reproducción de fermatas grabando una interpretación **Live Tempo** – 📖 **4.7 Live Tempo**.

Gliss. y port.

Las *líneas Gliss. y port.* (📖 **2.21 Líneas**) pueden ser reproducidas utilizando como base un tipo de glissando diferente para el instrumento afectado, por ejemplo, un pasaje cromático en el caso de instrumentos de viento, o un deslizamiento gradual y continuo, en el caso de las cuerdas. Si quiere modificar la forma en la que una línea es reproducida, selecciónela y use el panel **Reproducción** de la ventana de **Propiedades**:

- **Gliss** proporciona diferentes tipos de glissando. Por lo normal, puede dejar asignado el **Instrumento predeterminado**.
- Para el tipo de glissando **Continuo** (deslizamiento suave), la velocidad del gliss. se reproduce de la siguiente manera:
 - **Adelantado**: ejecuta el *gliss.* más rápido al principio de la línea
 - **Atrasado**: ejecuta el *gliss.* más rápido hacia el final de la línea
 - **Lineal**: ejecuta el *gliss.* con una velocidad constante desde el principio hasta el final.

Armónicos

Aunque Sibelius no reproduce los armónicos automáticamente, puede hacerlos reproducir fácilmente mediante el plug-in **Reproducir** ▶ **Reproducción de Armónicos** (📖 **6.1 Uso de los plug-ins**), o bien usando notas ocultas y cabezas de nota en silencio.

Los armónicos naturales (por ejemplo en instrumentos de viento de metal) están indicados con el símbolo “o” por encima de la nota. Para reproducir un armónico, utilice en la partitura impresa una cabeza de nota en silencio, y añada la nota resultante del armónico usando una nota oculta escrita en otra voz. Para más detalles, 📖 **5.9 Ocultar objetos** y **2.25 Cabezas de nota**

Los armónicos artificiales (por ejemplo en instrumentos de cuerda), están escritos con una cabeza de nota de rombo, escrita una cuarta o una quinta por encima de la nota escrita. Use una cabeza de nota sin sonido para la nota real escrita, y una cabeza de nota de rombo para el armónico. Seguramente, querrá que la cabeza de nota de rombo también sea sin sonido – 📖 **8.16 Editar**

4. Reproducción y vídeo


Cabezas de Nota. Como antes, añade el sonido resultante del armónico con una nota oculta en otra voz.

Pedal

Las indicaciones de pedal tienen efecto al reproducir la música si están escritas con líneas (no con símbolos o texto). Se pueden aplicar a los dos pentagramas del instrumento siempre que la opción **Usar la misma ranura para todos los pentagramas de instrumentos de teclado** esté activada (opción predeterminada) en la página **Reproducción de Archivo** ▶ **Preferencias** (menú Sibelius de Mac).


Instrumentos con pentagramas múltiples


Si un instrumento usa dos pentagramas, como el arpa o piano, sólo es necesario que vincule los matices al pentagrama superior, y Sibelius los aplicará a ambos al reproducir, siempre que estén colocados entre los pentagramas. Tenga en cuenta que esto funciona para cualquier instrumento de dos pentagramas (si crea una flauta con dos pentagramas, los matices entre los dos pentagramas afectan a ambos a la vez).


Si no quiere aplicar los matices y dinámica a ambos pentagramas en el caso de instrumentos de teclado, colóquelos cerca de un pentagrama, o fuera de los pentagramas (es decir, por encima del pentagrama superior o por debajo del inferior). Si no quiere aplicar los matices a ambos pentagramas en toda la partitura, desactive la opción **Afecta al pentagrama adyacente** en el diálogo **Reproducir** ▶ **Interpretación**. En este diálogo puede también ajustar el límite por fuera del pentagrama, para poder escribir el matiz, con el fin que Sibelius decida aplicarlo al pentagrama adyacente. Para más detalles,  **4.5 Funcionamiento**.

Es conveniente colocar un matiz oculto y/o una técnica de ejecución (por ejemplo *pizz.*, sordina) cuando se dan varios pentagramas para cambios de instrumento (cuando un instrumento se divide para varios intérpretes y/o se unen posteriormente) y colocar dicha indicación al principio del sistema sucesivo para que coincida con el mismo matiz anterior al cambio de pentagrama. Esto es debido a que los efectos de reproducción están identificados a lo largo de cada pentagrama. Sibelius no sabe si un ejecutante se mueve de un pentagrama a otro.

Notas en silencio e ignorar texto/líneas

Para hacer que cualquier objeto (matices, notas) sea ignorado durante la reproducción, desactive todas las casillas de **Reproducir** en cada pasada del panel **Reproducción** de la ventana **Propiedades** –  **4.6 Repeticiones**.

Otra alternativa es evitar que algunas cabezas de nota en particular reproduzcan sonido utilizando un tipo de cabeza de nota sin sonido (comando de teclado **Mayús+Alt+9** o **⇧⌘9**) –  **2.25 Cabezas de nota**.

Asimismo, para especificar que todo el texto de determinado estilo no tenga efecto sobre la reproducción, desactive la opción **Interpretar durante la reproducción** de la página **General** de **Editar Estilos de Texto** –  **3.9 Editar Estilos de Texto**.

4.3 Mixer

La ventana Mixer de Sibelius permite modificar los parámetros de la reproducción (incluyendo el volumen y la posición de panorama) y ajustar los efectos e instrumentos virtuales utilizados en la configuración de reproducción.

Para mostrar y ocultar el Mixer, seleccione **Ventana ▶ Mixer**, utilice el comando de teclado **Ctrl+Alt+M (Windows) o M (Mac)** o pulse el botón de la barra de herramientas mostrado a la derecha. La ventana Mixer consta de diversas secciones:



Botones de canal muestran y ocultan otros canales del Mixer e indican el uso de CPU

Canales de pentagrama ajustan los parámetros de volumen, solo/silencio, panorama, canal MIDI (si procede) y nombre de programa inicial para cada pentagrama de la partitura

Canal de pista de metrónomo ajusta las opciones de metrónomo para la reproducción y la grabación Flexi-time

Canales de grupo, ajustan el volumen relativo y el estado de solo/silencio de las familias de instrumentos de la partitura

Canales de instrumento virtual, controlan los parámetros de cada instrumento virtual en su propia ventana, ajustan el estado de solo/silencio de los pentagramas que reproducen y controlan la cantidad de señal enviada a cada bus de efectos

Canales de bus de efectos, ajustan los parámetros de los efectos en sus propias ventanas, controlan el nivel de salida y la atenuación de entrada

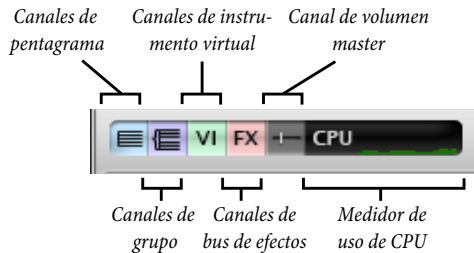
Canal de volumen master, determina el nivel general de todos los efectos e instrumentos virtuales y controla los parámetros de cada uno de los efectos master en sus propias ventanas

4. Reproducción y vídeo

Aunque la anchura del Mixer es fija, puede cambiar su altura arrastrando el extremo inferior (Windows) o la esquina inferior derecha (Mac). También es posible ocultar o mostrar cada tipo de canal individualmente mediante los botones de canal, de manera que la ventana no tiene por qué ser tan alta como en la imagen.

Botones de canal

Los botones de canal de la parte superior del Mixer permiten ocultar y mostrar cada uno de los tipos de canal:



Por defecto, al abrir por primera vez el Mixer sólo aparecen los canales de pentagrama y el canal de volumen master. Los botones de los canales de instrumentos virtuales y buses de efectos estarán desactivados si su configuración de reproducción actual no incluye ningún efecto o instrumento virtual.

El medidor de CPU indica el uso de procesador del sistema de audio, es decir, de todos los efectos e instrumentos virtuales presentes en la configuración de reproducción (no el uso general de procesador del ordenador). Si este medidor llega a iluminarse en rojo durante la reproducción, significa que el ordenador necesita más tiempo para procesar el audio que para reproducirlo, lo cual se traduce en artefactos y sonido entrecortado.

En este caso, siempre puede exportar un archivo de audio de la partitura, que se reproducirá sin problemas (9.10 Exportación de archivos audio). Para evitar artefactos durante la reproducción, vea **Cómo obtener lo mejor de los instrumentos virtuales y de los efectos** en la página 401.







Canales de pentagrama

Cada pentagrama de la partitura incluye su propio canal de pentagrama:



Para abrir y cerrar estos canales de pentagrama, pulse la flecha que verá a la izquierda de cada canal. Para abrir y cerrar todos los canales del pentagrama, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y pulse sobre la flecha; para abrir y cerrar todos los canales del Mixer, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** y pulse sobre la flecha situada a la izquierda de cualquier canal.

Los controles de los canales de pentagrama son los siguientes:

- El indicador del nombre de pentagrama muestra el nombre del pentagrama tal como aparece en **Crear ▶ Instrumentos**; este campo no es editable. Si desea editar el nombre de un instrumento,  **3.8 Nombres de instrumento**.
- Para ajustar el volumen, mueva el deslizador hacia la izquierda (para reducirlo) o hacia la derecha (para aumentarlo). El deslizador tiene una posición predeterminada en el valor de volumen por defecto (100, del intervalo 0-127); pulse dos veces sobre el deslizador para restablecer el volumen predeterminado. Durante la reproducción, el fondo del deslizador se ilumina para mostrar el nivel del pentagrama correspondiente. De esta forma puede ajustar el volumen relativo de cada pentagrama sin tener que escribir matices para indicar dinámicas específicas para los sonidos de los instrumentos. Por defecto, la mayoría de los dispositivos reproducen todos los instrumentos con el mismo volumen aproximado, de manera que a una sección completa de violines debería darle un volumen más alto que a una flauta, por ejemplo.
- Para escuchar sólo un pentagrama, pulse el botón de solo (). Los botones de silencio de todos los pentagramas se desactivarán (y mostrarán este aspecto: ). Para ajustar a solo otros pentagramas, pulse sus botones de solo. Cuando desactive todos los botones de solo, los botones de silencio volverán a activarse. Vea **Silencio y solo** en la página 323.
- Para silenciar un pentagrama, pulse el botón de silencio (). Pulse una vez para ajustar el pentagrama a un nivel atenuado de “medio-silencio” () y dos veces para silenciarlo completamente (). Para volver a escuchar el pentagrama, pulse el botón por tercera vez. Vea **Silencio y solo** en la página 323.
- Para ajustar la posición de panorama del pentagrama (es decir, la posición estéreo de izquierda a derecha), pulse la flecha para abrir el canal y mueva el deslizador de panorama a izquierda o derecha. Este deslizador tiene una posición predeterminada en el punto central. Para que los pentagramas suenen bien, no los aleje demasiado de la posición central.

Algunos instrumentos virtuales (por ejemplo, Vienna Symphonic Library Vienna Instruments) no responden a este deslizador de panorama, por lo que si los utiliza, el efecto de panoramización no tendrá efecto alguno. En su lugar, puede modificar el panorama de la salida de audio en ese instrumento virtual – vea **Canales de instrumento virtual** en la página 321.

- El menú de dispositivos permite modificar el dispositivo utilizado para la reproducción del sonido inicial de un pentagrama, pero le recomendamos que no lo cambie aquí sino en la página **Sonidos preferidos** de **Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción**. Desde esta página puede ajustar otro dispositivo para la reproducción, y su selección quedará guardada en la configuración de reproducción para que pueda aplicarla a todas las partituras – vea **Página Sonidos preferidos** en la página 387.


Si decide cambiar el dispositivo utilizado para reproducir un pentagrama, verá que este menú incluye una lista con todos los dispositivos presentes en la configuración de reproducción más


4. Reproducción y vídeo

una entrada adicional (**Auto**) en la cabeza de la lista. Si desea que Sibelius vuelva a utilizar este dispositivo automáticamente, seleccione (**Auto**).

Una vez haya seleccionado explícitamente un dispositivo para un pentagrama determinado, el nombre del dispositivo dejará de aparecer entre paréntesis y el menú de las ID de sonido o nombres de programa sólo mostrarán los sonidos proporcionados por el dispositivo específico elegido.

Puede cambiar el dispositivo en todos los pentagramas manteniendo pulsada la tecla **Mayús** durante la selección del dispositivo; normalmente se recomienda seleccionar (**Auto**) al realizar esta acción para restablecer automáticamente todos los pentagramas a sus dispositivos respectivos.

- El botón a la derecha del menú de dispositivos () sólo estará activado si el dispositivo utilizado en ese pentagrama es un instrumento virtual: púselo para abrir la ventana del instrumento virtual. Pulse el botón por segunda vez para cerrar la ventana.
- El control de ranura o canal MIDI muestra el canal que está siendo utilizado por este pentagrama, pero no permite la edición del mismo. No obstante, no es necesario cambiar este valor, ya que Sibelius detecta de forma inteligente qué canal o ranura debe usar para cada pentagrama. El control de ranura o canal MIDI sólo permite cambiar el canal MIDI usado por un pentagrama si ha elegido un dispositivo específico para ese pentagrama, y ese dispositivo está usando un conjunto de sonidos manual (vea **Página Sets de sonidos manuales** en la página 384).
- El visor de sonido muestra la ID de sonido o el nombre del programa utilizados por el pentagrama al inicio de la partitura. Si el pentagrama contiene objetos que puedan cambiar el sonido reproducido después del primer compás (como cambios de instrumento, instrucciones de texto para técnicas de interpretación, etcétera), este visor no se actualizará. Coloque el puntero del ratón sobre el visor de información para visualizar la ID de sonido y el nombre del programa actualmente en uso.

Por defecto, este visor muestra el nombre del programa usado por el pentagrama. Si en su lugar prefiere ver la ID de sonido (para más información sobre las ID de sonido,  **4.18 SoundWorld™**), cambie la opción **Pantalla** en la página **Reproducción de Archivo** ▶ **Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac) – vea **Preferencias de Reproducción** en página 391.

Por defecto, el nombre del sonido aparece entre paréntesis: esto denota que la elección del sonido es determinado automáticamente por Sibelius. Cuando haya elegido una ID de sonido específica o nombre de programa del menú, el nombre del sonido aparecerá sin paréntesis.

Para modificar el sonido inicial de un pentagrama, pulse sobre la flecha para abrir el menú del sonido:

- Si aparecen los nombres de programa, se verá un menú jerárquico. Si no ha elegido un dispositivo específico para el pentagrama, el primer nivel del menú mostrará los nombres de los sets de sonido en su configuración actual; el segundo nivel mostrará los nombres de los grupos en los que están divididos los nombres de programa (por ejemplo, **Cuerdas**, **Viento de madera**, etc.); el tercer nivel mostrará las familias de instrumento (por ejemplo, **Violín**, **Flautas**, etc.)y, por último, el cuarto nivel mostrará los nombres de programa. Cuando elija

un programa específico, Sibelius ajustará ese pentagrama para que siempre se reproduzca a través del dispositivo en el que ese programa está disponible.

- Las ID de sonido se muestran en forma de un menú jerárquico distinto con todas las ID de sonido del S3W y cualquier ID adicional proporcionada por los dispositivos de su configuración de reproducción activa. Si ha seleccionado un dispositivo específico para el pentagrama, el menú sólo incluirá las ID de sonido proporcionadas por el set de sonido usado por ese dispositivo.

Como ocurre con el menú de dispositivos, puede redefinir el pentagrama para que seleccione sonidos automáticamente mediante la selección **(Auto)** del menú. Para que todos los pentagramas seleccionen sonidos automáticamente, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y seleccione **(Auto)** del menú.

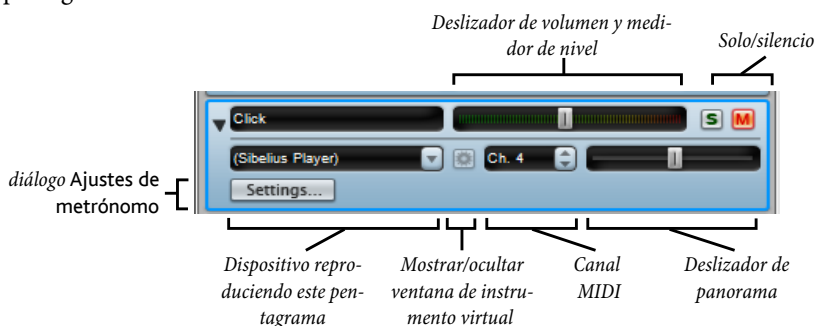
También puede modificar los sonidos usados por instrumentos diferentes en la partitura editando la definición de instrumento en **Configuración Personal ▶ Editar Instrumentos**. Esta acción se recomienda en el caso de que desee ajustar el sonido de varios instrumentos idénticos de la partitura, o exportar este ajuste para poder importarlo en otra partitura a través de una configuración personal (📖 **8.14 Editar instrumentos**).

- El botón de la derecha del menú de sonido (🔊) permite hacer una prueba con la elección de sonido para ese pentagrama.
- Si el pentagrama se está reproduciendo a través de Sibelius Player (reproductor integrado), podrán aparecer hasta seis deslizadores adicionales, dependiendo del sonido. Estos deslizadores permiten ajustar aspectos sutiles del sonido como la entonación, timbre, distorsión (para guitarras), velocidad de trémolo (para teclados eléctricos o vibráfonos), etc. Para restaurar cualquiera de estos deslizadores adicionales a su valor predeterminado, simplemente pulse dos veces sobre el mismo. Estos seis deslizadores responden a los controladores MIDI 91, 93, 74, 71, 73 y 72 respectivamente.

Durante la reproducción sólo es posible modificar el volumen (incluyendo los ajustes de solo y silencio), panorama y los controles de sonido adicionales de Sibelius Player (si aparecen) de cada pentagrama. Para cambiar cualquier otro ajuste, es necesario detener la reproducción.

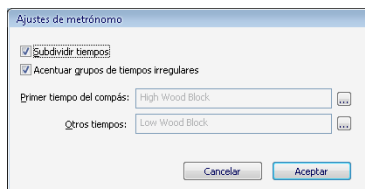
Canal de la pista de metrónomo

El canal de la pista de metrónomo (o claqueta) se encuentra en la parte inferior de los canales de pentagrama:



4. Reproducción y vídeo

El canal de la pista de metrónomo es muy similar a los demás canales de pentagrama, pero en lugar de seleccionar una ID de sonido inicial, si pulsa **Ajustes** se abrirá el menú **Ajustes de metrónomo**, mostrado a la derecha.



- La opción **Subdividir tiempos** resulta útil en algunas indicaciones de compás tales como 6/8, en las que se reproduce un sonido de metrónomo más atenuado en cada corchea.
- La opción **Acentuar grupos de tiempos irregulares** distribuye los acentos en función de la agrupación de los tiempos en compases de amalgama tales como 7/8 (**2.33 Indicaciones de compás**).
- También puede elegir los sonidos de percusión utilizados en la pista de metrónomo para el primer tiempo de cada compás y para el resto de tiempos del compás, a través de ID de sonido o de nombre de programa, dependiendo de la selección en la página **Reproducción de Archivo** ▶ **Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac).

Aparte de utilizar los botones de solo y silencio del canal de metrónomo, también puede activar y desactivar la pista de metrónomo con la opción **Activar metrónomo** en la reproducción de la ventana **Reproducir**.

Canales de grupo

Los canales de grupo permiten ajustar el volumen relativo y la posición de panorama de cada familia de instrumentos utilizada en la partitura. Esta opción es útil para aumentar el volumen de las cuerdas en relación al volumen del viento de madera, por ejemplo. Los controles de los canales de grupo son los siguientes:

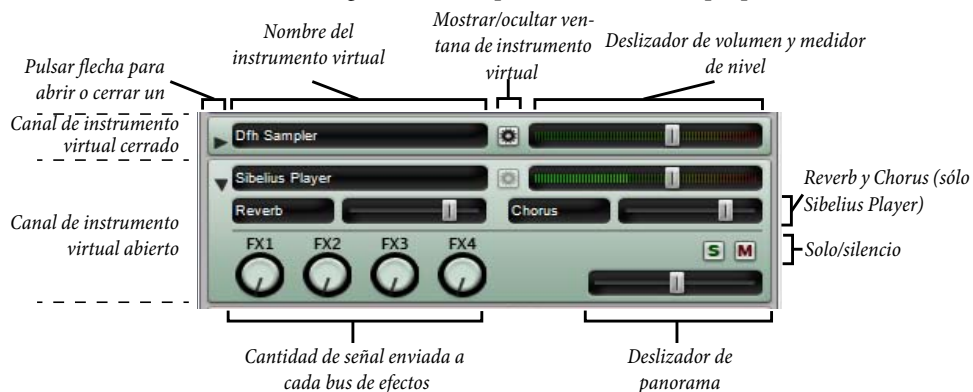


- A la izquierda del canal aparece el nombre del grupo. Sibelius determina los pentagramas incluidos en cada grupo, y no es posible editar el nombre de los grupos.
- Para ajustar el volumen de todos los pentagramas de grupo sólo tiene que mover el deslizador a izquierda y derecha (como en **Canales de pentagrama**, explicado anteriormente). Cuando usted ajusta el volumen de un grupo, Sibelius mantiene el balance relativo de todos los instrumentos incluidos en él.
- Para ajustar todos los pentagramas de un grupo a solo, pulse el botón de solo (como en **Canales de pentagrama**).
- Para silenciar o ajustar a “medio-silencio” todos los pentagramas de un grupo, pulse el botón de silencio (como en **Canales de pentagrama**).

Si mientras trabaja con un canal de grupo tiene abiertos los canales de los pentagramas agrupados, verá que los cambios realizados en el canal de grupo se reflejan en cada canal de pentagrama.

Canales de instrumento virtual

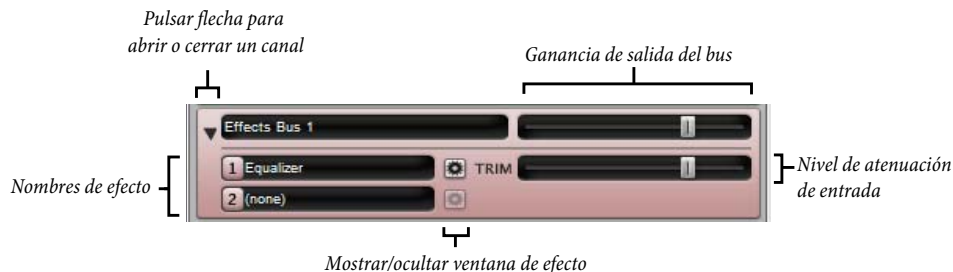
Cada instrumento virtual de la configuración de reproducción tiene su propio canal:



- En la parte izquierda aparece el nombre del instrumento virtual.
- Para abrir la ventana de un instrumento virtual y ajustar sus parámetros, pulse . Vuelva a pulsar este botón para cerrar la ventana. Si desea que Sibelius recuerde los cambios realizados en la ventana de un instrumento virtual, guarde la configuración de reproducción en **Reproducir > Dispositivos de reproducción** (vea **Edición de una configuración de reproducción** en la página 382).
- Para ajustar el nivel de salida de cada instrumento virtual, mueva su deslizador de volumen.
- Sibelius Player cuenta con efectos de coro y reverb integrados; los niveles de retorno de estos efectos pueden ajustarse con los deslizadores **Reverb** y **Chorus** que aparecen en el canal de instrumento virtual del propio Sibelius Player.
- Para ajustar a solo o silencio todos los pentagramas reproducidos por un instrumento virtual, pulse el botón de solo o silencio del canal del instrumento virtual. Los botones de solo y silencio de los pentagramas afectados reflejarán los cambios realizados en el canal de instrumento virtual.
- Los cuatro controles permiten determinar la cantidad de señal enviada desde ese instrumento virtual a cada uno de los cuatro buses de efectos. Ajuste estos controles rotatorios para aumentar o disminuir la cantidad de señal enviada a cada bus. El control FX1 envía la señal al bus de efectos 1, FX2 al bus de efectos 2, etcétera. Esto significa que puede enviar la salida de cada instrumento virtual a diferentes buses de efectos. Si desea aplicar un mismo efecto a todos los instrumentos virtuales, utilice el efecto de inserción master (vea **Canal de volumen master** más adelante).
- Algunos instrumentos virtuales (por ejemplo, Vienna Symphonic Library Vienna Instruments) no responden a los mensajes MIDI de panorama, por lo que para aplicar este efecto hacia la izquierda o derecha, debe ajustar el deslizador de panorama en el canal de instrumento virtual. Esto no es necesario en otros instrumentos virtuales.

Canales de bus de efectos

Sibelius ofrece cuatro buses de efectos, todos ellos capaces de cargar hasta dos efectos que pueden especificarse en la página **Efectos** del menú **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción** – véase **Página Efectos** en la página 388. Cada bus tiene su propio canal:



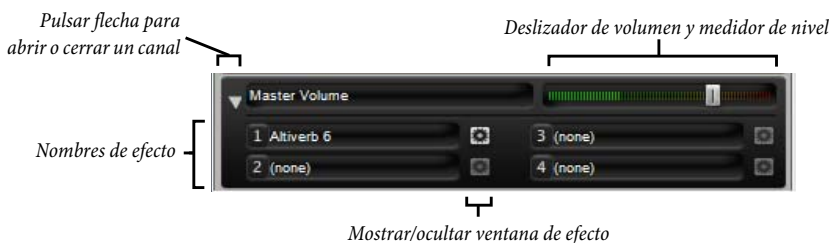
Si el canal está cerrado muestra el nombre del bus y un deslizador para ajustar la ganancia de la salida del bus enviada a la mezcla.

Si pulsa la flecha para abrir el canal, podrá ver un deslizador adicional etiquetado TRIM (atenuación). Este control ajusta los niveles de entrada enviados al bus de efectos. Normalmente no tendrá que tocarlo, ya que prácticamente todos los efectos tienen un control de ganancia propio en sus respectivas ventanas, pero le será útil en el caso de que un efecto no lo incluya.


A la izquierda de un canal abierto puede ver los efectos del bus. Para abrir la ventana de un efecto y ajustar sus parámetros, pulse . Vuelva a pulsar este botón para cerrar la ventana. Si desea que Sibelius recuerde los cambios realizados en la ventana de un efecto, guarde la configuración de reproducción en **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción** (véase **Edición de una configuración de reproducción** en la página 382).

Canal de volumen master


En la parte inferior de la ventana Mixer se encuentra el canal de volumen master, que permite ajustar el nivel de todos los efectos e instrumentos virtuales con un único deslizador y modificar los ajustes de los efectos de inserción master (que también se aplican a la salida de todos los efectos e instrumentos virtuales utilizados):




Si este canal está cerrado, el único control visible es el deslizador de volumen. Durante la reproducción, el fondo de este deslizador se ilumina para indicar el nivel de salida. Tenga en cuenta que este deslizador sólo afecta a los instrumentos virtuales, de manera que si alguno de los pentagramas de su partitura se está reproduciendo a través del sintetizador integrado en su tarjeta de sonido o de un dispositivo MIDI externo, este deslizador no tendrá efecto sobre sus niveles.


Si pulsa la flecha para desplegar el canal, puede abrir las ventanas de cada uno de los cuatro efectos de inserción master pulsando . Para más información acerca de los efectos de inserción master, vea **Página Efectos** en la página 388.

Silencio y solo

Si desea escuchar un instrumento o un grupo de instrumentos de forma aislada, puede reproducir cualquier pentagrama a máximo volumen, a la mitad del volumen o silenciarlo completamente (mute). Pulse el botón de silencio () del pentagrama en cuestión para seleccionar las diferentes opciones de silencio.

Una buena aplicación de esta función es la producción de grabaciones de tipo ‘minus one’, en las cuales se atenúa un instrumento para ayudar al ejecutante a memorizar su parte. Silenciar completamente un instrumento es útil para practicar una parte mientras Sibelius reproduce el acompañamiento, o para reproducir música escrita para gaita o acordeón.

Para ajustar un pentagrama a solo (y silenciar todos los demás instrumentos), pulse el botón de solo (). Si desea activar otros pentagramas, pulse sus botones de solo.

Para reproducir sólo algunos instrumentos de la partitura, puede seleccionar los instrumentos como pasaje antes de iniciar la reproducción ( **1.9 Selecciones y pasajes**). Si reproduce una selección de pentagramas de la partitura, sus botones de silencio quedarán desactivados. Por lo tanto, si está trabajando en un cuarteto de cuerda y silencia el pentagrama de violín, y luego selecciona ese pentagrama junto al del violoncelo para que se reproduzcan juntos, sonarán ambos pentagramas. Sibelius asume que si usted selecciona un pentagrama para la reproducción es porque desea escucharlo aunque su botón de silencio esté activado.

Control del Mixer mediante un dispositivo de entrada

Si dispone de un dispositivo de entrada MIDI externo, como una superficie de control dedicada o un teclado controlador con botones, deslizadores y otros controles adicionales, puede usar el dispositivo para controlar el Mixer directamente. Para más información, véase **Mapas de entrada** en la página 70.

SoundStage

Dado que sólo tenemos dos oídos, el cerebro humano tiene que hacer maravillas para crear una imagen tridimensional a partir de sólo dos fuentes de sonido. El hecho de que su dispositivo de sonido sólo reproduzca música en estéreo no supone una restricción, ya que es posible manipular los sonidos para que el oyente tenga la impresión de que está escuchando a cinco músicos tocando ante él. La sensación tridimensional creada por un sonido estéreo bien preparado se llama “soundstage” (campo sonoro), y la función SoundStage de Sibelius la emula de forma automática.

Imagine que quiere recrear el sonido que escucharía un oyente en una sala de conciertos con la orquesta en el escenario. Existen una serie de factores a tener en cuenta:

- Cada instrumento está situado en una posición diferente con respecto al oyente, y cada sección instrumental está formada por un número diferente de músicos. Esto afecta al volumen relativo de los instrumentos.
- Cada instrumento está situado a una distancia relativa diferente a la izquierda o derecha respecto al oyente.

4. Reproducción y vídeo

- La acústica de la sala genera una reverberación que indica el tamaño y forma del espacio.
- Los instrumentos más cercanos producen menos reverberación que los más lejanos. Esto es debido a que el sonido viaja directamente a sus oídos, en lugar de rebotar en las paredes. (Puede hacerse una idea de esto si compara el sonido “seco” de la voz de alguien que habla por un auricular de teléfono normal con una voz que se reproduce por un teléfono con altavoz para manos libres).
- Un instrumento situado muy lejos, como por ejemplo una trompeta detrás del escenario, suena muy reverberante porque su sonido no llega directamente a sus oídos. Por otro lado, el volumen del instrumento es reducido.

No es necesario activar y desactivar la función SoundStage: está siempre activada. Cada vez que cree un instrumento, Sibelius lo situará automáticamente en un espacio de tres dimensiones (3D) tal y como ocurriría en un escenario real: la imitación no se limita al campo estéreo (con las posiciones de panorama apropiadas), sino que también abarca sutiles ajustes de volumen que emulan la distancia real entre los instrumentos.

Los ajustes de SoundStage incluyen disposiciones estándar para orquesta, banda de metales, coro y conjunto de cuerdas. De hecho, SoundStage funciona con cualquier combinación imaginable de instrumentos.

Cómo mejorar la reproducción de muchos instrumentos

La reproducción simultánea de muchos instrumentos puede generar el efecto de un órgano. Esto puede resultar negativo, ya que el resultado sonará mecánico y sin vida.

Hay cuatro causas fundamentales por las que esto puede ocurrir, y son bastante sencillas de evitar:

- *Balance no apropiado.* Si ajusta los volúmenes de todos los instrumentos de la orquesta al valor máximo, es probable que algunos instrumentos suenen muy altos respecto a otros, casi inaudibles o perdidos en el conjunto.
- *No hay suficiente expresión.* Pruebe a ajustar la opción **Espressivo** en el diálogo **Reproducir ▶ Interpretación** a **Espressivo** o **Molto espressivo**. Así se añaden variaciones de volumen que ayudan a separar las líneas musicales, incluso en partituras grandes. En general, cuantos más instrumentos estén sonando, más **Espressivo** debería añadir (☞ **4.5 Funcionamiento**).
- El “*Phasing*” es un molesto sonido parecido al de una emisora de radio mal sintonizada provocado por dos instrumentos reproduciendo el mismo sonido en unísono. Si dos pentagramas de la partitura doblan sus partes frecuentemente, como por ejemplo los Violines 1 y 2, utilice la casilla **Reproducir en cada pasada** que encontrará en **Propiedades** (☞ **5.17 Propiedades**) para silenciar uno de los dos pentagramas cuando estén doblados. Con esta opción, el sonido mejorará significativamente.
- *Posiciones de panorama insuficientes.* Si el panorama no es amplio, al oído le cuesta separar los distintos sonidos instrumentales. Para arreglarlo, ajuste sus posiciones de panorama.

4.4 Sibelius Sounds Essentials

📖 **4.1 Trabajar con la reproducción, 4.3 Mixer, 4.5 Funcionamiento, 9.10 Exportación de archivos audio.**

Sibelius incluye Sibelius Sounds Essentials, una biblioteca de sonidos de alta calidad que contiene una serie de instrumentos cuidadosamente seleccionados de las galardonadas Garritan Personal Orchestra, Garritan Concert & Marching Band y Garritan Jazz and Big Band y el Virtual Drumline de Tapspace. El resultado es una variada colección de sonidos que se adapta perfectamente a cualquier estilo musical.



También puede añadir otras bibliotecas de sonido para su uso con Sibelius, incluyendo las versiones completas de todos los productos de los que Sibelius Sounds Essentials toma sus sonidos. Seleccione **Ayuda** ▶ **Sibelius Sounds** para acceder a la información de nuestra página web.

Sibelius Sounds Essentials se reproduce a través del reproductor integrado Sibelius Player, un instrumento virtual diseñado con la misma tecnología utilizada en el sampler Structure de Pro Tools, desarrollado por el grupo pionero Advanced Instrument Research de Digidesign.

Requisitos del ordenador

Tenga en cuenta que las bibliotecas de sonido pueden ocupar bastante espacio en el disco duro (asegúrese de que tiene suficiente espacio disponible) y que el consumo de RAM aumenta al cargar muchos sonidos simultáneamente. En **Cómo obtener lo mejor de los instrumentos virtuales y de los efectos** en la página 401 encontrará algunos consejos sobre el uso de Sibelius Player y otros instrumentos virtuales.

Configuración de Sibelius Sounds Essentials

Por defecto, Sibelius está configurado para reproducir a través de Sibelius Sounds Essentials, pero si utiliza otros dispositivos de reproducción, proceda del siguiente modo para volver a Sibelius Sounds Essentials:

- Seleccione **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción**
- En el menú **Configuración** de la parte inferior del diálogo, seleccione **Sibelius Sounds**.
- Podrá ver la entrada **Sibelius Player** en la lista **Dispositivos activos** de la parte derecha de la página **Dispositivos activos** del diálogo. **Set de sonidos** se ajustará a **Essentials**.
- Pulse **Cerrar**.

Cuando abra la partitura, Sibelius cargará automáticamente los sonidos necesarios. Dependiendo del número de instrumentos en la partitura, el proceso puede tardar entre unos segundos y medio minuto aproximadamente; durante este tiempo, podrá manejar su partitura como de costumbre. Si intenta iniciar la reproducción antes de que se hayan cargado los sonidos, aparecerá una barra de progreso indicando el estado del proceso de carga.

Cómo funciona Sibelius Player

Sibelius Player puede reproducir hasta 128 sonidos diferentes al mismo tiempo, aunque la viabilidad máxima depende de la CPU de su sistema. Por ejemplo, si el sistema tiene menos de 1 GB de RAM, Sibelius limitará el número de canales disponibles a 32; si tiene 2 GB de RAM, Sibelius usará 64 canales; si tiene más de 2 GB de RAM, Sibelius usará los 128 canales. Si lo desea, puede ajustar este límite en la página **Reproducción de Archivo** ▶ **Preferencias** (página Sibelius en Mac); no obstante, si sobrepasa el límite permitido, es posible que el sistema no pueda manejar todos los sonidos, dando como resultado una reproducción defectuosa y mucho más lenta de lo normal.

Por regla general, el número de canales disponibles excederá el número de sonidos requeridos por la partitura (excepto en las partituras más grandes), pero es recomendable entender cómo se asignan los sonidos a los canales.

Es posible que un pentagrama de su partitura utilice más de un sonido debido a cambios de instrumento (por ejemplo, si un pentagrama empieza como clarinete pero más adelante cambia a saxo) o cambios en la técnica de interpretación (un violín que empieza “arco” pero pasa a “pizzicato”). En estos casos, el número de sonidos utilizados en la partitura puede sobrepasar el número de canales disponibles dependiendo de si Sibelius es capaz de reproducirlos desde un mismo canal o no.

Los sonidos pueden compartir un canal si son *conmutables*, lo cual significa que Sibelius puede usar una nota específica para disparar un cambio de sonido (lo cual se conoce como *cambio por teclado*), ajustar un controlador MIDI a un valor determinado, reproducir una nota con una velocidad fija, etcétera. Muchos de los sonidos de Sibelius Sounds Essentials funcionan de esta manera: por ejemplo, los violines de la Garritan Personal Orchestra pueden alternar entre arco, pizzicato y trémolo sin medida específica mediante cambios por teclado, y la trompeta de Garritan Jazz and Big Band puede cambiar de sonido normal a interpretación con sordina con el mismo método.

Si desea cambiar a un instrumento completamente distinto (de clarinete a saxo, por ejemplo), normalmente necesitará un canal adicional.

En la práctica, esto significa que si la partitura usa más sonidos que los requeridos en el máximo de canales disponible, Sibelius tomará soluciones intermedias sin diezmar la reproducción. En pentagramas de la misma familia instrumental (maderas, metales, cuerdas, etcétera), Sibelius utilizará una sola ranura para los diversos pentagramas y los asignará a un mismo sonido. Por lo tanto, es posible que todos los clarinetes, oboes y fagots se reproduzcan con sonido de fagot, por ejemplo.

Sonidos incluidos

Los sonidos incluidos en Sibelius Sounds Essentials son los siguientes:

Nombre	Técnicas/instrumentos	Rango
De Garritan Personal Orchestra		
Piccolo Lite	Params: Intonation, Timbre	D5 a C8
Flute Solo Lite	Params: Intonation, Timbre	B3 a A7
Flute Solo 2 Lite	Params: Intonation, Timbre	G3 a A7
Oboe Solo	Params: Intonation, Timbre	B♭3 a A6
Oboe Solo 2	Params: Intonation, Timbre	B♭3 a A6

<i>Nombre</i>	<i>Técnicas/instrumentos</i>	<i>Rango</i>
English Horn Solo	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	E3 a C6
B♭ Clarinet Solo	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	G2 a C7
B♭ Clarinet Solo 2	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	G2 a C7
Bass Clarinet Solo	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	B♭1 a F5
Bassoon Solo	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	B0 a E5
Bassoon Solo 2	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	B♭1 a E5
Contrabassoon Solo	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	A0 a F3
French Horn	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> open (C0); mute (D0)	E1 a F5
French Horn 2	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	E1 a F5
Trumpet Solo	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> open (C0); mute (D0)	C3 a F6
Trumpet Solo 2	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	E3 a F6
Tenor Trombone Solo	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> open (C0); mute (D0)	E1 a F5
Tuba Solo	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	B♭0 a B4
Concert Piano Lite		A0 a C8
Hauptwek All Stops		C2 a G6
Harp Lite		C1 a G7
Basic Orchestral Percussion	<i>Sounds:</i> Bass drum hit (B1); Bass drum hit 2 (C2), Bass drum roll (C#2); Timpani hit (D2–G3); Side drum hit, snares off, left (G#3); Side drum hit, snares off, right (A3); Side drum hit, snares off, roll (A#3); Side drum hit, snares on, left (B3); Side drum hit, snares on, right (C4); Side drum hit, snares on, roll (C#4)	
Violin Solo Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> arco (C–1); pizzicato (F–1), tremolo (G–1)	G3 a C8
Violin Solo 2 Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	G3 a C8
Violin Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> arco (C–1); pizzicato (F–1), tremolo (G–1)	G3 a A8
Viola Solo Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> arco (C–1); pizzicato (F–1), tremolo (G–1)	C3 a C7
Viola Solo 2 Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	C3 a C7
Viola Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> arco (C–1); pizzicato (F–1), tremolo (G–1)	C3 a A6
Cello Solo Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> arco (C–1); pizzicato (F–1), tremolo (G–1)	C2 a E6
Cello Solo 2 Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	C2 a E6
Cello Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> arco (C–1); pizzicato (F–1), tremolo (G–1)	C2 a E6
Double Bass Solo Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> arco (C–1); pizzicato (F–1), tremolo (G–1)	C0 a C5
Double Bass Solo 2 Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	C0 a C5
Double Bass Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> arco (C–1); pizzicato (F–1), tremolo (G–1)	C0 a G4
Full String Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> arco (C–1); pizzicato (F–1), tremolo (G–1)	C1 a D7
De Garritan Jazz and Big Band		
Alto Saxophone	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	C#3 a F6

4. Reproducción y vídeo

<i>Nombre</i>	<i>Técnicas/instrumentos</i>	<i>Rango</i>
Tenor Saxophone	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	G#2 a C6
Baritone Saxophone	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	C2 a C6
Jazz Trumpet	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> open (C1); straight mute (D1); harmon mute (F1)	E3 a B#6
Jazz Trombone	<i>Params:</i> Intonation, Timbre <i>Keyswitches:</i> open (C0); straight mute (D0); harmon mute (F0)	B#0 a C6
Brush Drum Kit Lite	<i>Sounds:</i> High Q (D#1), Slap (E1), Scratch Push (F1), Scratch Pull (F#1), Sticks (G1), Square Click (G#1), Metronome Click (A1), Metronome Bell (A#1), Loose Kick (B1), Tight Kick (C2), Side Stick (C#2), Long snare swirl (D2), Claps (D#2), Rim Shot with brushes (E2), Short snare swirl (E2), Snares on with brushes (E2), Low Floor Tom (F2), Hi-Hat Closed (F#2), High Floor Tom (G2), Hi-Hat Pedal (G#2), Low Rack Tom (A2), Hi-Hat Open (A#2), Mid Rack Tom (B2), High Mid-Rack Tom (C3), Medium Crash (C#3), Hi Tom (D3), Medium Ride (D#3), Sizzle Cymbal (E3), Ride bell with brush (F3), Ride bell with handle (F#3), Ride bell (G3), Cowbell (G#3), High Crash (A3), Vibraslap (A#3), High Ride (B3), High Bongo (C4), Low Bongo (C#4), Muffled Slap (D4), Conga (D#4), Tumba (E4), High Timbale (F4), Low Timbale (F#4), High Agogo (G4), Low Agogo (G#4), Cabasa (A4), Maracas (A#4), Low Whistle (B4), High Whistle (C5), Short Guiro (C#5), Low Guiro (D5), Claves (D#5), High Woodblock (E5), Low Woodblock (F5), High Cuica (F#5), Low Cuica (G5), Mute Triangle (G#5), Open Triangle (A5), Shaker (A#5), Jingle Bell (B5), Bell Tree (C6), Castanets (C#6), Mute Surdo (D6), Open Surdo (D#6), Ride bell (E6)	
Latin Percussion Lite	<i>Sounds:</i> Bata Low Open (C2), Bata Low Muff (C#2), Bata Low Slap (D2), Bata Mid Open (E#2), Bata Mid Muff (E2), Bata Mid Slap (F2), Bata High Open (F#2), Bata High Muff (G2), Bata High Slap (A#2), Bongo Low Open (A2), Bongo Low Muff (B#2), Bongo Low Slap (B2), Bongo High Open (C3), Bongo High Muff (C#3), Bongo High Slap (D3), Cajone Low (E#3), Cajone Slap (E3), Cajone Stick Hit (F3), Conga Low (F#3), Conga Open (G3), Conga Muff (A#3), Conga Slap (A3), Djembe Open (B#3), Djembe Muff (B3), Djembe Slap (C4), Quinto Open (C#4), Quinto Muff (D4), Quinto Slap (E#4), Super Tumba Low (E4), Super Tumba Open (F4), Super Tumba Muff (F#4), Super Tumba Slap (G4), Surdo Open (A#4), Surdo Muff (A4), Timbales Low (B#4), Timbales High (B4), Timbales Edge (C5), Tumba Low (C#5), Tumba Muff (D5), Tumba Open (E#5), Tumba Slap (E5), Udu Long (F5), Udu Short (F#5), Cabasa Short (G5), Cabasa Long (A#5), Cabasa Snap (A5), Maracas 1 Short (B#5), Maracas 1 Long (B5), Maracas 2 Short (C6), Maracas 2 Long (C#6), Shaker Short 1 (D6), Shaker Short 2 (E#6), Egg (E6), Egg 1 (F6), Egg 2 (F#6), Egg Shake (G6), Shekere Low (A#6), Shekere High (A6), Shekere Short 1 (B#6), Shekere Short 2 (B6)	
De Garritan Concert & Marching Band		
Trumpet Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	E3 a B#6
Mellophone Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	B#1 a F5
Euphonium Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	E1 a F5
Baritone Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	E2 a F5
Sousaphone Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	B#0 a F4
Tuba Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	B#1 a F4
Trombone Ensemble Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	E1 a F5

Nombre	Técnicas/instrumentos	Rango
De Sibelius Sounds Choral (sonidos de Garritan)		
Sopranos 1 Ahs Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	G3 a C6
Altos 1 Ahs Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	E3 a G5
Tenors 1 Ahs Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	G2 a C5
Basses 1 Ahs Lite	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	C2 a G4
De Garritan World Music		
Ewe Drum Ensemble	<i>Sounds are on white notes only</i>	C2 a B4
Djembe Ensemble	<i>Sounds are on white notes only</i>	C3 a C4
Taiko Drums		
De Tapspace Virtual Drumline		
Marching Snares (Manual)	<i>All with snares on:</i> sustained roll (E6); RH hits (G#5); LH hits (F#5); RH shots (G5); LH shots (F5); RH rims (E#5); LH rims (D#5); ride cymbal (E3); bell of ride cymbal (D3); cymbal crash (C3)	
Marching Snares (Auto RL)	<i>All with snares on, automatic RL switching:</i> sustained roll (B5); rim shots (C5); main hits (B4); rims (A4); ride cymbal (E3); bell of ride cymbal (D3); cymbal crash (C3)	
Marching Tenor Drums (Manual)	<i>Sounds:</i> Spock 1 RH Hits (E5); Spock 1 LH Hits (E#5); Spock 2 RH Hits (D5); Spock 2 LH Hits (D#5); Drum 1 RH Hits (C5); Drum 1 LH Hits (B4); Drum 2 RH Hits (B#4); Drum 2 LH Hits (A4); Drum 3 RH Hits (A#4); Drum 3 LH Hits (G4); Drum 4 RH Hits (F#4); Drum 4 LH Hits (F4); Sustained buzz roll spock 1 (B#3); Sustained buzz roll spock 2 (A3); Sustained buzz roll drum 1 (A#3); Sustained buzz roll drum 2 (G3); Sustained buzz roll drum 3 (F#3); Sustained buzz roll drum 4 (F3); Spock 1 RH shot/rim (E3); Spock 1 LH shot/rim (E#3); Spock 2 RH shot/rim (D3); Spock 2 LH shot/rim (D#3); Drum 1 RH shot/rim (C3); Drum 1 LH shot/rim (B2); Drum 2 LH shot/rim (B#2); Drum 2 RH shot/rim (A2); Drum 3 RH shot/rim (A#2); Drum 3 LH shot/rim (G2); Drum 4 RH shot/rim (F#2); Drum 4 LH shot/rim (F2)	
Marching Tenor Drums (Auto RL)	<i>Automatic RL switching:</i> Spock 2 shots/rims (D#6); Spock 2 hits (B5); Spock 1 shots/rims (A#5); Spock 1 hits (G5); Drum 1 shots/rims (G#5); Drum 1 hits (E5); Drum 2 shots/rims (D#5); Drum 2 hits (C5); Drum 3 shots/rims (B#4); Drum 3 hits (A4); Drum 4 shots/rims (F#4); Drum 4 hits (F4); Roll Spock 2 sustained buzz (A3); Roll Spock 1 sustained buzz (F3); Roll Drum 1 sustained buzz (D3); Roll Drum 2 sustained buzz (B2); Roll Drum 3 sustained buzz (G2); Roll Drum 4 sustained buzz (E2)	
Marching Bass Drums (Manual)	<i>Sounds:</i> Drum 1 RH hits (E5); Drum 1 LH hits (E#5); Drum 2 RH hits (D5); Drum 2 LH hits (C#5); Drum 3 RH hits (C5); Drum 3 LH hits (B4); Drum 4 RH hits (B#4); Drum 4 LH hits (A4); Drum 5 RH hits (A#4); Drum 5 LH hits (A4); Drum 5 RH hits (A#4); Drum 5 LH hits (G4); Drum 6 RH hits (F#4); Drum 6 LH hits (F4); Unison RH hits (E4); Unison LH hits (E#4); Unison RH rims (D4); Unison LH rims (C#4); Unison sustained roll (A#3)	
Marching Bass Drums (Auto RL)	<i>Automatic RL switching:</i> Unison sustained roll (B6); Drum 1 hits (G5); Drum 2 hits (E5); Unison rims (D5); Drum 3 hits (C5); Unison hits (B4); Drum 4 hits (A4); Drum 5 hits (F4); Drum 6 hits (D4)	
Marching Cymbals	<i>Unison cymbal section:</i> hi hat choke (B#5); sizzle/suck A (C#5); sizzle (D5); vacuum suck (C5); crash choke fat (B4); flat crash (B#4)	

4. Reproducción y vídeo

Nombre	Técnicas/instrumentos	Rango
Unpitched Concert Percussion	<i>Sounds:</i> Brake drum RL (C7); wind chimes (B6); Finger cymbal (A6); Triangle roll (G6); Triangle hit sustain/muted (F6); Bell plate (E6); Suspended cymbal cresc. <i>mp</i> (Re6); Cresc. de plato suspendido <i>f</i> (Do6); Golpe de plato suspendido (Si5); Corte de plato suspendido (La5); Plato suspendido tocado con baqueta (ride) (Sol5); Corte de platillos (Fa5); Golpe de platillos (Mi5); Redoble de caja de concierto (Re5); Golpes de caja de concierto derecha/izquierda (Do5); Golpes de pandereta con el puño (Si4); Redoble de pandereta agitada (La4); Redoble de pandereta con el pulgar (Sol4); Golpes de pandereta con los dedos (derecha/izquierda) (Fa4); 'Temple block' agudo derecha/izquierda (Mi4); 'Temple block' medio-agudo derecha/izquierda (Re4); 'Temple block' medio derecha/izquierda (Do4); 'Temple block' medio-grave derecha/izquierda (Si3); 'Temple block' grave derecha/izquierda (La3); Timbal de concierto agudo derecha/izquierda (Sol3); Timbal de concierto medio-agudo derecha/izquierda (Fa3); Timbal de concierto medio-grave derecha/izquierda (Mi3); Timbal de concierto grave derecha/izquierda (Re3); Golpes de timbal derecha/izquierda (Do3); Golpe de tam-tam <i>p</i> (Si2); Golpe de tam-tam <i>f</i> (La2); Redoble de bombo de concierto (Sol2); Golpe de bombo de concierto derecha/izquierda (Fa2)	
Woodblock	<i>Sounds:</i> High Woodblock (E5), Low Woodblock (F5)	
General MIDI Drum Set	<i>Sounds:</i> Bass Drum 2 (B1), Bass Drum 1 (C2), Side Stick (C#2), Snare Drum 1 (D2), Hand Clap (E#2), Rim Shot (E2), Low Tom 2 (F2), Closed Hi-hat (F#2), Low Tom 1 (G2), Pedal Hi-hat (A#2), Mid Tom 2 (A2), Open Hi-hat (B#2), Mid Tom 1 (B2), High Tom 2 (C3), Crash Cymbal 1 (C#3), High Tom 1 (D3), Ride Cymbal 1 (E#3), Chinese Cymbal (E3), Ride Bell (F3), Tambourine (F#3), Splash Cymbal (G3), Cowbell (A#3), Crash Cymbal 2 (A3), Vibra Slap (B#3), Ride Cymbal 2 (B3), High Bongo (C4), Low Bongo (C#4), Mute High Conga (D4), Open High Conga (E#4), Low Conga (E4), High Timbale (F4), Low Timbale (F#4), High Agogo (G4), Low Agogo (A#4), Cabasa (A4), Maracas (B#4), Short Whistle (B4), Long Whistle (C5), Short Guiro (C#5), Long Guiro (D5), Claves (E#5), High Wood Block (E5), Low Wood Block (F5), Mute Triangle (F#5), Open Triangle (G5)	
Marimba		C2 a C7
Vibraphone	<i>Params:</i> Fan Level, Fan Speed Sustain; Damped	F3 a F6
Xylophone		F4 a C8
Glockenspiel		F5 a C8
Crotales (one octave)		C6 a C7
Chimes		C4 a G5
Timpani	<i>Params:</i> Bass EQ, Mid EQ, High EQ	C2 a C4
De otros desarrolladores		
Handbells (Garritan)		C4 a C7
Recorder (Garritan)	<i>Params:</i> Intonation, Timbre	C0 a G9
Electric Stage Piano	<i>Params:</i> Delay Mix, Key Off Level, Tremolo Depth, Tremolo Rate, Chorus Mix	C-1 a G9
Soft B Organ	<i>Params:</i> Lo Level, Hi Level, Rotary Mix, Rotary Speed, Percuss Level, Percuss Length	C-1 a G9
Electric Clavichord	<i>Params:</i> Amp Mix, Echo Mix, Cutoff, Release	C-1 a G9
Nylon Guitar	<i>Params:</i> Fret Noise, Release, Cutoff, High EQ	C-1 a B5
Clean Electric Guitar	<i>Params:</i> High EQ, Mid EQ, Low EQ, Compress	C2 a F#6

Nombre	Técnicas/instrumentos	Rango
Delay Electric Guitar	<i>Params:</i> High EQ, Compress, Mid EQ, Delay Rate, Low EQ, Delay Feedback	C2 a F#6
Distorted Electric Guitar	<i>Params:</i> High EQ, Compress, Mid EQ, Distortion Headroom, Low EQ, Distortion Drive	C2 a F#6
Overdriven Electric Guitar	<i>Params:</i> High EQ, Compress, Mid EQ, Overdrive Headroom, Low EQ, Overdrive	C2 a F#6
Flange Electric Guitar	<i>Params:</i> High EQ, Compress, Mid EQ, Flange Rate, Low EQ, Flange Mix	C2 a F#6
Tremolo Electric Guitar	<i>Params:</i> High EQ, Compress, Mid EQ, Tremolo Rate, Low EQ, Tremolo Depth	C2 a F#6
Bass Guitar	<i>Params:</i> High EQ, Low EQ, Cutoff, Velocity Sens., Compress, Release	C0 a B4
Slap Bass		C-1 a B4
Upright Bass	<i>Params:</i> High EQ, Mid EQ, Low EQ, Compress	C1 a C5
Sitar		C2 a C6
Atmosphere pad	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Velo	C-1 a G9
New Age pad	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance	C-1 a G9
Lead Charang	<i>Params:</i> Dirt Mix, Delay Mix, Cutoff, Resonance, Attack, Glide Time	C-1 a G9
Synth Bass	<i>Params:</i> Bass, Treble, Cutoff, Resonance, Attack, Release	C-1 a G9
Synth Bass 2	<i>Params:</i> Bass, Treble, Cutoff, Resonance, Attack, Release	C-1 a G9
Bass and Lead	<i>Params:</i> High Gain, High Freq, Cutoff, Resonance, Filter Env., Sample Start	C-1 a G9
Brass Section	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance, Delay	C-1 a G9
Synth Brass	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance, Delay	C-1 a G9
Synth Brass 2	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance, Delay	C-1 a G9
Polysynth Pad	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance	C-1 a G9
Synth Voice	<i>Params:</i> Ooh-Aah Crossfade, Air, Cutoff, Sample Start, Attack, Release	C-1 a G9
Bright	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance, Delay	C-1 a G9
Echoes	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Filter Envelope, Delay	C-1 a G9
Oohs	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Filter Envelope, Delay	C-1 a G9
Metallic Shimmer	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Decay, Delay	C-1 a G9
Sci-fi	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance	C-1 a G9
Warm Pad	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance, Delay	C-1 a G9
Bowed Pad	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance, Delay	C-1 a G9
Sweep Pad	<i>Params:</i> Phaser Mix, Delay Mix, Cutoff, Resonance, Attack, Release	C-1 a G9
Rain Synth	<i>Params:</i> Attack, Release, Cutoff, Resonance, Delay	C-1 a G9
Soundtrack Synth	<i>Params:</i> Phaser, Delay, Cutoff, Filter Envelope, Attack, Release	C-1 a G9
Sawtooth	<i>Params:</i> Glide Time, Delay Mix, Cutoff, Resonance, Attack	C-1 a G9
Square	<i>Params:</i> Glide Time, Delay Mix, Cutoff, Resonance, Attack	C-1 a G9
909 Drive Kit	<i>Params:</i> Delay Time, Delay Mix, Distortion Drive, Distortion Mix <i>Sounds:</i> Rimshot 2 (G1), Claps 2 (G#1), Tight Kick 2 (A1), Metronome Bell (A#1), Loose Kick (B1), Tight Kick (C2), Side Stick (C#2), Rimshot (D2), Claps (D#2), Snare Drum (E2), Low Floor Tom (F2), Hi-Hat Closed (F#2), High Floor Tom (G2), Hi-Hat Pedal (G#2), Low Rack Tom (A2), Hi-Hat Open (A#2), Mid-Rack Tom (B2), High Mid-Rack Tom (C3), Low Crash (C#3), High Rack Tom (D3), Low Ride (D#3), High Crash (A3), High Ride (B3), Ride Bell (B3)	

4. Reproducción y vídeo

Nombre	Técnicas/instrumentos	Rango
909 Clean Kit	<p><i>Params:</i> Delay Time, Delay Mix, Distortion Drive, Distortion Mix <i>Sounds:</i> Rimshot 2 (G1), Claps 2 (G#1), Tight Kick 2 (A1), Metronome Bell (A#1), Loose Kick (B1), Tight Kick (C2), Side Stick (C#2), Rimshot (D2), Claps (D#2), Snare Drum (E2), Low Floor Tom (F2), Hi-Hat Closed (F#2), High Floor Tom (G2), Hi-Hat Pedal (G#2), Low Rack Tom (A2), Hi-Hat Open (A#2), Mid-Rack Tom (B2), High Mid-Rack Tom (C3), Low Crash (C#3), High Rack Tom (D3), Low Ride (D#3), High Crash (A3), High Ride (B3), Ride Bell (B3)</p>	
808 Clean Kit	<p><i>Params:</i> Delay Time, Delay Mix, Distortion Drive, Distortion Mix <i>Sounds:</i> Claps 2 (G#1), Tight Kick 2 (A1), Metronome Bell (A#1), Loose Kick (B1), Tight Kick (C2), Side Stick (C#2), Rimshot (D2), Claps (D#2), Snare Drum (E2), Low Floor Tom (F2), Hi-Hat Closed (F#2), High Floor Tom (G2), Hi-Hat Pedal (G#2), Low Rack Tom (A2), Hi-Hat Open (A#2), Mid-Rack Tom (B2), High Mid-Rack Tom (C3), Low Crash (C#3), High Rack Tom (D3), Low Ride (D#3), High Ride (E3), Cowbell (G#3), Muffled Slap (D4), Conga (D#4), Tumba (E4), High Timbale (F4), Low Timbale (F#4), Zap (G4), Zappy (G#4), Hat 1 (A#4), High Woodblock (D#5)</p>	
808 Drive Kit	<p><i>Params:</i> Delay Time, Delay Mix, Distortion Drive, Distortion Mix <i>Sounds:</i> Claps 2 (G#1), Tight Kick 2 (A1), Metronome Bell (A#1), Loose Kick (B1), Tight Kick (C2), Side Stick (C#2), Rimshot (D2), Claps (D#2), Snare Drum (E2), Low Floor Tom (F2), Hi-Hat Closed (F#2), High Floor Tom (G2), Hi-Hat Pedal (G#2), Low Rack Tom (A2), Hi-Hat Open (A#2), Mid-Rack Tom (B2), High Mid-Rack Tom (C3), Low Crash (C#3), High Rack Tom (D3), Low Ride (D#3), High Ride (E3), Cowbell (G#3), Muffled Slap (D4), Conga (D#4), Tumba (E4), High Timbale (F4), Low Timbale (F#4), Zap (G4), Zappy (G#4), Hat 1 (A#4), High Woodblock (D#5)</p>	
Club Kit	<p><i>Params:</i> Delay Time, Delay Mix, Distortion Drive, Distortion Mix <i>Sounds:</i> Claps 2 (G#1), Tight Kick 2 (A1), Metronome Bell (A#1), Loose Kick (B1), Tight Kick (C2), Side Stick (C#2), Rimshot (D2), Claps (D#2), Snare Drum (E2), Low Floor Tom (F2), Hi-Hat Closed (F#2), High Floor Tom (G2), Hi-Hat Pedal (G#2), Low Rack Tom (A2), Hi-Hat Open (A#2), Mid-Rack Tom (B2), High Rack Tom (C3), Low Crash (C#3), Low Tom (D3), Low Ride (D#3), Hi-Hat Open (E3), Cowbell (F#3), Muffled Slap (A3)</p>	
Fusion Kit	<p><i>Params:</i> Delay Time, Delay Mix, Distortion Drive, Distortion Mix <i>Sounds:</i> Tight Kick 2 (A1), Metronome Bell (A#1), Loose Kick (B1), Tight Kick (C2), Side Stick (C#2), Rimshot (D2), Claps (D#2), Snare Drum (E2), Low Floor Tom (F2), Hi-Hat Closed Pedal (F#2), High Floor Tom (G2), Hi-Hat Pedal (G#2), Low Rack Tom (A2), Hi-Hat Open (A#2), Mid-Rack Tom (B2), High Mid-Rack Tom (C3), Low Crash (C#3), High Rack Tom (D3), Low Ride (D#3), Splash Cymbal (A3), Hi-hat Open (B3)</p>	
Goa Kit	<p><i>Params:</i> Delay Time, Delay Mix, Distortion Drive, Distortion Mix <i>Sounds:</i> Tight Kick 1 (A1), Metronome Bell (A#1), Loose Kick (B1), Tight Kick (C2), Side Stick (C#2), Rimshot (D2), Claps (D#2), Snare Drum (E2), Low Floor Tom (F2), Hi-hat Closed Pedal (F#2), High Floor Tom (G2), Hi-Hat Pedal (G#2), Mid-Rack Tom (A2), Hi-Hat Open (A#2), High Mid-Rack Tom (B2), High Tom (C3), Low Crash (C#3), Low Rack Tom (D3), Low Ride (D#3), Splash Cymbal</p>	

4.5 Funcionamiento

4.1 Trabajar con la reproducción.

Sibelius contiene funciones tan avanzadas para mejorar la reproducción de sus partituras, que preferimos pensar que no sólo reproduce la música, sino que también la interpreta.

Las opciones que controlan el estilo de la interpretación, descritas a continuación, están disponibles en el diálogo Reproducir ▶ Interpretación. Estas opciones también afectan al resultado de la exportación de un archivo MIDI (9.9 Exportación de archivos MIDI), un archivo de audio (9.10 Exportación de archivos audio), o una página web de Scorch (9.11 Exportación de páginas web Scorch).

Espressivo™

Espressivo (la palabra en italiano que indica “con expresión”) es una función única de Sibelius, que le permite reproducir las partituras añadiendo su propia expresión, como si fueran interpretadas por una persona. Sibelius todavía respeta los matices y dinámica, así como las articulaciones escritas en la partitura, pero además añade fraseos e interpretaciones propias. Si reproduce una partitura que usa varios instrumentos (o incluso una orquesta sinfónica) la función Espressivo producirá expresión propia para cada instrumento individual.

En el diálogo Reproducir ▶ Interpretación, el menú desplegable Espressivo le ofrece cinco grados de expresión para distintos estilos musicales:

- **Meccanico** (“de forma mecánica”) reproduce la partitura de forma ‘literal’ o sea, tal como está escrita, sin añadir dinámicas o articulaciones aparte de las que están escritas.
- **Senza espress.** (“sin expresión”) añade solamente algunas ligeras variaciones de volumen y sutiles acentos en el primer tiempo de cada compás y en el inicio de grupos de notas, como ocurriría de manera natural aunque la música fuera ejecutada por una persona que intentara interpretar sin expresión alguna.
- **Poco espress.** (“ligeramente expresivo”) produce variaciones de dinámica que siguen la evolución y forma de las frases musicales. Es ideal para música rápida y con una estructura más bien mecánica, como es el caso de la música barroca.
- **Espressivo** es la función predeterminada, con más matices y dinámica añadidos
- **Molto espress.** (“con mucha expresión”) produce mucha expresión, que puede resultar exagerada en ciertos tipos de música. Funciona bastante bien para conjuntos instrumentales numerosos, ya que ayuda a separar las diferentes líneas melodías y fraseo.

Rubato™

Rubato representa en el ritmo lo mismo que Expresivo representa en la dinámica. Sibelius puede variar el tempo de la partitura, sutilmente, con el fin de añadir más expresión, casi de la misma forma que lo haría una persona.


En el diálogo Reproducir ▶ Interpretación puede elegir entre seis grados de Rubato del menú, cada uno de ellos adecuado para diferentes estilos de música:

4. Reproducción y vídeo

- **Meccanico:** es la opción predeterminada, que consiste en reproducir la partitura de forma literal y sin añadir ninguna variación de tempo excepto cuando esté indicada por el texto de Tempo, indicaciones de metrónomo o líneas de *rit./accel*.
- **Senza Rubato:** interpreta la partitura como si lo hiciera un intérprete real intentando mantener el tempo con absoluta rigidez, de manera que puede haber variaciones de tempo casi imperceptibles.
- **Poco Rubato:** añade una pequeña cantidad de rubato, por lo que el tempo de su partitura variará ligeramente durante la interpretación de la frase musical.
- **Rubato:** produce variaciones de tempo moderadas.
- **Più Rubato:** añade bastante rubato.
- **Molto Rubato:** añade la cantidad máxima de rubato, de manera que Sibelius exagera el fraseo rítmico. Este efecto puede resultar artificial y exagerado en algunos tipos de música.

El valor recomendado para asignar el rubato es **Rubato** (el ajuste intermedio). Los ajustes por encima de Rubato, pueden producir un efecto extremo, en el cual la reproducción puede resultar “brusca” en pasajes densos, con muchas notas simultáneas.

La cantidad de rubato puede ser ligera en música que es uniforme o repetitiva, ya que Sibelius se basa en la forma de las frases. El efecto de rubato disminuye en proporción, al mayor número de instrumentos en la partitura, ya que un rubato muy acentuado, es el menos indicado (¡y con menos probabilidades de ser dirigido!) en conjuntos instrumentales grandes.

Una alternativa a la función automática de Rubato consiste en grabar una interpretación propia con las variaciones del tempo usando Live Tempo –  **4.7 Live Tempo**.

Interpretación rítmica (Rhythmic feel™)


Sibelius puede reproducir música con una amplia gama de interpretaciones rítmicas, según el estilo de música, desde jazz a un vals vienés. Algunas interpretaciones rítmicas implican un cambio de la notación rítmica tal y como está escrita, otras producen un cambio de los acentos de las partes de cada compás, y otras interpretaciones rítmicas realizan ambas modificaciones.


Las opciones de Interpretación rítmica dentro del diálogo Reproducir ▶ Interpretación son las siguientes:

- **Exacto** – es el valor predeterminado.
- **Ligero / normal / con bastante swing** – una convención en jazz, por la cual la notación de dos corcheas es ejecutada aproximadamente como tresillo de una negra más otra corchea.
- **Swing de tresillo**– añade el swing de dos corcheas, como si fuera un tresillo exacto de negra más una corchea (negra más corchea).
- **Shuffle** – un swing ligero de semicorchea.
- **Swing de semicorchea** – como el Swing normal pero añade swing a la semicorchea en lugar de las corcheas.
- **Corchea con puntillo** – es un tipo de swing muy extremo, y aunque no estamos seguros de que vaya a utilizarlo, lo incluimos de todas formas.
- **Notas Inégales** – tresillo de negra más corchea (tresillo de negra más corchea), similar al Tresillo de Swing, para un efecto utilizado en algunos tipos de piezas de música antigua (si bien

las convenciones necesarias para un efecto auténtico de *notas inégales* son aún más complejas que esta opción).

- **Ligero / Vals vienés** – acorta la primera parte de cada compás (con un valor menor o mayor respectivamente), para dar la sensación característica del vals.
- **Samba** – una interpretación rítmica de semicorchea, acentuando la primera y la cuarta parte de cada compás.
- **Rock / Pop** – acentúa la primera parte y la tercera en compases de 4/4, y disminuye el acento en la segunda y cuarta parte, con aún menos peso en las partes o subdivisiones débiles, más en el caso de Rock, que en el de Pop.
- **Reggae** – un modelo de semicorchea con bastante énfasis en la 3ª y 4ª semicorchea.
- **Funk** – parecido al Pop, pero adelante ligeramente la segunda parte del compás (en 4/4).

Puede activar y desactivar la interpretación rítmica y cambiar el tipo de interpretación en distintas secciones de la misma partitura: sólo tiene que añadir indicaciones como “Swing” o “Exacto” en texto de Tempo (que puede ocultar si así lo prefiere) –  **Diccionario de Reproducción.**

Quizá esté pensando que le haría falta una opción que añadiera un swing de corchea y semicorchea al mismo tiempo, pero en realidad no es posible añadir un swing simultáneo de corchea y semicorchea, ya que si tiene semicorcheas contra corcheas, las semicorcheas tendrían que durar más con respecto a la corcheas en la parte fuerte y durar menos con respecto a las corcheas en la parte débil. Lo que probablemente le interese es que en las secciones en que las notas más rápidas sean corcheas, la reproducción añada swing a las corcheas, y donde las notas rápidas sean semicorcheas, añada swing a las semicorcheas. Para ello, añada una indicación de texto apropiada oculta en pasajes donde la música cambie entre corcheas y semicorcheas –  **Diccionario de Reproducción.**

Por cierto, es preferible ignorar la opción **Cambiar sólo tiempos del compás** en **Reproducir** ▶ **Interpretación**, ya que cada una de las interpretaciones rítmicas incluidas la activará o desactivará según convenga. Sirve para controlar si la interpretación rítmica solamente cambia el acento o el ritmo de las notas que caen a tiempo. En el caso de **Vals vienés** esta opción está activada, pero las opciones de swing la desactivan. No hay razón, pues, para cambiarla, pero nadie le impide experimentar, si tiene tiempo y ganas.

Reverberación (Reverb)

La palabra Reverb, abreviatura para reverberación, significa eco. En sentido estricto, se refiere al eco que se produce en una sala pequeña y no al que puede escuchar en los Alpes suizos, por ejemplo. El sonido llega hasta nuestros oídos por diferentes caminos, algunos más directos (por ejemplo, la señal directa desde un músico hasta nuestros oídos) que otros (como por ejemplo, el rebote en una pared antes de llegar al oído). Los sonidos que recorren un camino más largo hasta nuestros oídos se ven más atenuados que los que recorren un camino directo, aunque las diferencias de tiempo y volumen son tan pequeñas que no percibimos cada sonido reflejado como una copia del original, sino que percibimos el efecto de toda la serie de reflexiones como un único sonido. Las simulaciones de reverberación más realistas son las producidas por la *convolución*, un proceso en el que se toma una grabación de una respuesta a un impulso (es decir, una grabación de la reverberación de un espacio, como por ejemplo una sala de conciertos, en respuesta a un sonido ideal o “impulso”) y se combina con la entrada de audio, generando una señal de salida que simula

4. Reproducción y vídeo

la reproducción del sonido entrante en una sala o ambiente determinado. La reverberación de convolución es mucho más compleja que el resto de reverbs digitales, que normalmente utilizan múltiples circuitos de realimentación para producir un gran número de copias de la señal original que se van atenuando progresivamente.

El reproductor integrado Sibelius Player cuenta con dos reverbs: una reverb convolutiva de alta calidad que produce la mejor calidad sonora a costa de los recursos del ordenador; y una reverb estéreo estándar que no suena tan bien pero que no utiliza tanta CPU. Por defecto, la reverb convolutiva se utiliza para la reproducción; para usar la reverb estándar, vaya a la página **Reproducción** del menú **Archivo** ▶ **Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac) y desactive la opción **Usar reverberación de convolución**.

Si añade reverberación a las partituras, el efecto es inmediato, aumentando la calidad y naturalidad del sonido. El oído humano es tan sensible a la acústica de una sala como al propio sonido que se produce dentro de ella. La música para conjuntos instrumentales pequeños se beneficia al añadir una pequeña cantidad de reverberación, típica para una sala de tamaño mediano, mientras que si asigna una cantidad de reverberación mayor en las partituras orquestales, creará mayor sensación de profundidad.


El diálogo **Reproducir** ▶ **Interpretación** ofrece siete grados de reverb predeterminados que abarcan desde **Sin efecto** hasta **Catedral**. Cada preset produce un efecto de sonido diferente a través de Sibelius Player, por lo que es aconsejable probar un par de presets con cada partitura. La mezcla de la reverb se puede ajustar tomando como referencia la señal *sin efecto* (o señal sin procesar) usando el deslizador **Reverb** en el canal del **Mixer** de Sibelius Player – véase **Canales de instrumento virtual en la página 321**.

Para beneficiar a otros dispositivos de reproducción, los siete presets de Sibelius también se pueden mapear a valores diferentes (CC MIDI estándar 91): **Sin efecto** no envía señal de reverb, y **Catedral** envía la señal máxima de reverb. La mayoría de las tarjetas de sonido, módulos de sonido y algunos teclados MIDI pueden añadir reverberación, aunque cada dispositivo puede reaccionar de manera distinta a los ajustes de reverberación.

Algunos dispositivos MIDI ofrecen otros efectos de reverb (reverb de placas, de sala, etc.), pero los presets de Sibelius no pueden ser mapeados a esos ajustes: consulte el manual de su dispositivo MIDI para más detalles.

Duraciones de nota

Es posible ajustar la longitud de las notas en la reproducción mediante la opción **Notas sin ligadura de expresión**. Por defecto, Sibelius interpreta las notas sin ligaduras de expresión en toda su duración, por lo que el efecto en la reproducción siempre es suave (legato). Si alarga las notas más de un 100% es posible que se solapen, lo cual produce un legato añadido en algunos dispositivos MIDI, pero puede causar problemas cuando se repita una nota (es posible que la segunda nota sea muy corta o que algunas notas se queden “colgadas”, sonando indefinidamente).

Puede ajustar la duración de las notas ligadas en la página **Líneas de Pentagrama** del menú **Reproducir** ▶ **Diccionario** –  **4.9 Diccionario de reproducción**.

La opción **Reproducir ligaduras de valor entre voces diferentes** (activada por defecto) sirve para no volver a reproducir la segunda nota de dos notas ligadas si está en una voz diferente de la primera, lo cual sucede a menudo en música para instrumentos de teclado.

Matices entre pentagramas de teclado

Sibelius reproduce automáticamente los matices escritos entre dos pentagramas de un instrumento de teclado (u otro instrumento con varios pentagramas, como por ejemplo una flauta con dos pentagramas) – véase **Instrumentos con pentagramas múltiples** en la página 314.

El diálogo **Reproducir** ▶ **Interpretación** permite asignar la distancia mínima de la escritura del matiz en el pentagrama, antes de aplicarla al pentagrama adyacente (es decir, al pentagrama inferior si el matiz está vinculado al pentagrama superior, o al pentagrama superior, si está vinculado al pentagrama inferior).

Si no quiere aplicar la dinámica a ambos pentagramas en instrumentos de teclado, desactive la opción **Afecta al pentagrama adyacente**.

Pausa después de la doble barra final

La opción **Pausa después de la doble barra final** determina la duración de la pausa después de cada doble barra final, en el caso que la partitura esté formada por varias canciones, piezas o movimientos.

Si una canción, movimiento o pieza acaba con una barra de compás que no sea una barra final (como una doble barra o una barra de final de repetición, por ejemplo), Sibelius interpretará ese compás como el último de la partitura si la opción **Final de sección** del panel **Compases** de las **Propiedades** está activada, y siempre que la opción **Reproducir pausas después de los finales de sección** esté activada (lo está por defecto).

ReWire

Las opciones de ReWire están descritas en **Modos de Tempo fijo y Pista de tempo** en la página 409.

4.6 Repeticiones

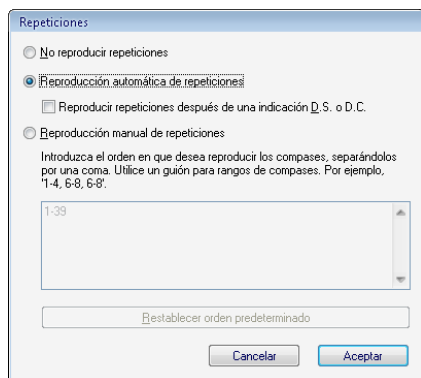
2.4 Barras de compás, 2.21 Líneas, 2.31 Símbolos, 3.1 Uso del texto, 4.1 Trabajar con la reproducción, 4.9 Diccionario de reproducción, 5.17 Propiedades.

Como sucede con los otros tipos de reproducción, Sibelius interpreta los signos de repetición en su partitura y los reproduce automáticamente. Sibelius es también capaz de ejecutar estructuras complejas de repetición.

Hay varios tipos de objetos que pueden afectar a la reproducción de las repeticiones: barras de compás, líneas de 1ª y 2ª repetición, textos como D.C. al Coda o *1ª vez mf* y símbolos para codas y signos. Los archivos MIDI guardados en Sibelius también incluyen las repeticiones al mismo tiempo que son reproducidas.

Diálogo Repeticiones

La reproducción de las repeticiones se controla desde el diálogo Reproducir ▶ Repeticiones:



- **No ejecutar repeticiones** implica que Sibelius ignore todas barras de repetición, líneas de repetición, etc. presentes en la partitura.
- **Reproducción automática de las repeticiones** es el ajuste predeterminado; esta opción hace que Sibelius reproduzca las repeticiones de la partitura siguiendo su propia interpretación automática de las barras de repetición, líneas de repetición, e instrucciones como D.C. al Coda.
- **Reproducción manual de repeticiones** permite especificar el orden de reproducción de los compases en la partitura – vea **Reproducción manual de repeticiones** a continuación.

Barras de repetición


Para crear el inicio o final de una barra de compás de repetición, seleccione las barras que quiere transformar en repeticiones, y elija la opción Crear ▶ Barra de Compás ▶ Inicio de Repetición o Final de Repetición. Para más detalles, **2.4 Barras de compás**.

Por defecto, las barras de repetición solamente se repiten una vez (es decir, un pasaje con un barra de inicio y final de repetición será ejecutada dos veces). Si quiere que una sección repetida sea

ejecutada más de dos veces, seleccione la barra de final de repetición y active una más de las casillas **Reproducir en cada pasada** dentro del panel **Reproducción** de la ventana de Propiedades (lea a continuación). Tenga en cuenta que si selecciona las casillas 1, 2 y 3, por ejemplo, esa sección se *repetirá* tres veces y por tanto se reproducirá *cuatro* veces en total. Sin embargo, si una línea de repetición (lea a continuación) está también presente en el mismo compás, las propiedades de reproducción de la línea tiene la preferencia, por lo que la barra será repetida tantas veces como esté indicada por la línea de repetición.

También puede escribir un texto de instrucción como **Reproducir 3 veces** o **Repetir 2 veces** en un estilo de texto de sistema (por ejemplo, **Tempo**) encima de una barra de repetición, ignorando las casillas **Reproducir en cada pasada**.

1ª y 2ª línea de repetición

Para información sobre la creación de estas líneas,  **2.21 Líneas**.

Las líneas de repetición con corchetes abiertos en el extremo derecho tienen asignada automáticamente la opción **Ultima repetición**, que le indica a Sibelius que ya se han reproducido todas las líneas de repetición anteriores. Si dispone de varios grupos con líneas de repetición en la partitura, es preferible que la terminación de cada sección repetida quede abierta en el extremo derecho con el fin de obtener una reproducción correcta:

El diagrama ilustra dos métodos de notación de líneas de repetición en una partitura musical. El primer método, etiquetado como "Incorrecto", muestra una línea de repetición con corchetes abiertos en el extremo derecho, pero con una barra de repetición cerrada al final de la línea. El segundo método, etiquetado como "Correcto", muestra una línea de repetición con corchetes abiertos en el extremo derecho y una barra de repetición abierta al final de la línea.


Sibelius asigna automáticamente las propiedades de reproducción de estas líneas al crearlas, lee los números bajo el corchete y activa las casillas correspondientes en la opción **Reproducir en cada pasada** (lea **Propiedades** más adelante). Por ejemplo, una línea que contenga el texto 1.–3. activará las casillas 1, 2 y 3 de forma automática, una línea con el texto 1, 3, 5 seleccionará las casillas 1, 3 y 5, y así sucesivamente.

Codas

Las codas – música que aparece al final de una canción con un patrón de repetición – suelen estar separadas de la música precedente por un espacio. Para crear una coda:

- Cree los compases en donde quiere escribir la música para la coda.
- Seleccione la barra de compás justo antes de la coda.
- Seleccione **Crear** ▶ **Barra de Compás** ▶ **Doble** (porque las codas suelen estar precedidas por una barra doble de compás, para mostrar el final de la sección anterior).
- Puede añadir una indicación de texto aquí para dar las instrucciones al músico, y que sepa lo que debe hacer la primera vez: lea **Dal segno (D.S.)** y **da capo (D.C.)** a continuación.
- Seleccione **Maquetación** ▶ **Separación** ▶ **División de Sistema**. Esto va a crear un espacio después de la barra de compás seleccionada. Puede arrastrar dicha barra hasta el principio de la segunda mitad del sistema con el fin de aumentar o disminuir la distancia (para eliminar el

4. Reproducción y vídeo

espacio por completo, seleccione **Maquetación ▶ Restablecer Posición**). Para decidir si quiere repetir la clave, armadura etc. después de la separación, seleccione una barra al final del primer compás después del espacio, y abra el panel **Compases** de la ventana de Propiedades ( **5.17 Propiedades**).

- Para escribir la palabra CODA por encima del inicio de la coda, pulse **Esc** para asegurarse que no hay nada seleccionado. A continuación, seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Indicación de Tempo** (comando de teclado **Ctrl+Alt+T** o **⌘+T**) y haga clic por encima del inicio de la coda. Haga clic derecho (Windows) o **Control-clic** (Mac) para ver el menú contextual, luego escriba la palabra CODA de la forma normal.

Dal segno (D.S.) y da capo (D.C.)

El término italiano “dal segno” significa literalmente “desde el signo”. Casi siempre lo encontrará escrito con la abreviatura D.S. al Fine (que significa “vuelva de nuevo al signo ♩ , ejecute la música hasta que llegue al compás indicado con la palabra Fine y deténgase ahí”) o D.S. al Coda (que significa “vuelva al signo ♩ , ejecute la música de nuevo hasta que llegue al compás indicado con la palabra A Coda y salte a la coda”).

Del mismo modo, “da capo” literalmente significa “desde la cabeza”, es decir, el principio de una canción o pieza. Igual que sucede con el signo D.S., normalmente encontrará la abreviatura D.C. al Fine o D.C. al Coda.

También es posible que sólo aparezca D.C. o D.S. en el último compás de una partitura, lo que significa que debe volver al principio de la partitura o al signo ♩ respectivamente y detenerse al final de la partitura.

En música, estas instrucciones siempre aparecen al final del compás desde donde tiene que regresar y saltar (bien al signo ♩ o al principio de la pieza). Para introducir estas instrucciones:

- Seleccione la barra de compás donde quiera que el músico salte a otro punto de la partitura.
- Seleccione **Crear ▶ Texto ▶ Otro Texto de Sistema ▶ Repetir (D.C./D.S./A Coda)**. (Es importante usar este estilo de texto, en lugar de un texto de Tempo porque de esta forma se va a vincular automáticamente al final del compás.)
- Va a aparecer un símbolo de intercalación de texto intermitente. Ahora haga clic derecho (Windows) o **Control-clic** (Mac) para ver el menú de palabras, que incluye el texto que necesita. Para introducirlo en la partitura basta con pulsar sobre la palabra del menú. Si escribe las palabras usted mismo, haga coincidir las letras mayúsculas o minúsculas del texto (escriba “Fine”, no “fine” ya que con ésta última la reproducción no funcionará).

Crear un segno

Por supuesto, si el ejecutante tiene que saltar y volver a un segno, tiene que crearlo en el lugar apropiado. Para ello:

- Seleccione la nota al principio del compás donde el músico tiene que volver hacia atrás.
- Seleccione **Crear ▶ Símbolo** (comando de teclado **Z** de “zímbolo”).
- El símbolo de segno (♩) está situado a la derecha en la parte superior del diálogo, en la fila con el nombre de **Signos de repetición**. Haga clic una vez para seleccionarlo, y compruebe que la opción **Vinculado a** está asignada a **Sistema**.
- Haga clic en **Aceptar**, y el segno será creado en su partitura.

Fine y A Coda

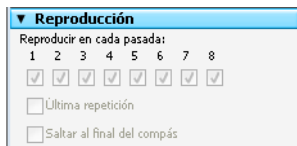
Los últimos tipos especiales de texto utilizados en estructuras de repetición son Fine (que muestra el punto en que el ejecutante debe detenerse después de seguir las instrucciones de los signos D.S. o D.C.) y a la Coda (que indica el punto en que el ejecutante debe saltar a la coda después de haber seguido las instrucciones de los signos D.S. al Coda o D.C. al Coda).

Ambas instrucciones se encuentran al final de los compases y están introducidas de la misma forma que D.S. y D.C. – vea **Dal segno (D.S.) y da capo (D.C.)** más arriba.

Compases de repetición

Para crear un compás de repetición,  **2.27 Compases de repetición**. Sibelius reproduce las barras de repetición automáticamente.

Propiedades



El panel Reproducción de la ventana de Propiedades contiene los controles principales para ajustar la reproducción de las líneas, texto e incluso a las notas.

- **Reproducir en cada pasada:** estas casillas sirven para indicar si el objeto seleccionado debe ser reproducido o no cada vez que se vuelva a repetir la partitura hasta un total de ocho repeticiones. Para barras de compás con líneas de repetición de 1ª y 2ª vez, Sibelius las asigna de forma automática (lea **Barras de repetición y 1ª y 2ª línea de repetición** explicado con anterioridad). Para texto, puede asignar esta opción por sí mismo (lea **¿Cuándo reproducir los textos y las líneas?** a continuación).
- **Última repetición** está aplicada solamente a las líneas de repetición con el extremo derecho de la línea, abierto (es decir sin gancho en el extremo derecho) – lea **1ª y 2ª línea de repetición** con anterioridad.
- **Saltar al final del compás** le indica a Sibelius si tiene que obedecer un salto (como por ejemplo una instrucción de texto del tipo D.C. al Coda) en el punto exacto del compás en el que se encuentra el texto o al final del compás (esta es la opción predeterminada). La única razón para desactivar esta opción es cuando necesite que una instrucción de repetición, sea obedecida en medio del compás.

¿Cuándo reproducir los textos y las líneas?


Puede utilizar las casillas **Reproducir en cada pasada** para indicarle a Sibelius si debe reproducir los textos de pentagrama que afectan a la reproducción (normalmente textos de Expresión y Técnica). Por ejemplo, podría crear un texto de Técnica como “Al saxo (2ª vez solamente)” y activar la casilla 2 dentro de **Reproducir en cada pasada**, la cual hará que Sibelius asigne un sonido de saxofón la segunda vez que reproduzca ese compás. Del mismo modo, podría crear un texto de Expresión como “1ª, 3ª, 5ª veces: *mf*” (activando las casillas 1, 3 y 5 de **Reproducir en cada pasada**) y otro objeto llamado “2ª, 4ª veces: *pp*” (activando las casillas 2 y 4) al principio de una sección repetida para que Sibelius reproduzca los matices indicados y cambie la dinámica adecuadamente. Otro caso similar sería la creación de un línea de pentagrama (tal como un regulador o un glissando) y asignar la reproducción solamente en la primera pasada.

4. Reproducción y vídeo

Los textos de sistema (normalmente en los estilos de texto de Tempo o Repetición como D.C./D.S./A Coda) no se ven afectados por los valores de las casillas de la opción **Reproducir en cada pasada**, ya que Sibelius decide de forma inteligente cuándo debe hacer caso de estas instrucciones. Igualmente, otras líneas de sistema aparte de las de repetición, como por ejemplo *rit./accel.*, siempre van a ser reproducidas en cada una de las repeticiones de la partitura.

¿Cuándo reproducir las notas?

Las casillas **Reproducir en cada pasada** también afectan a las notas, lo cual abre posibilidades estupendas: para canciones que contengan, por ejemplo, una escritura rítmica diferente en la línea vocal de cada verso, es posible crear notas de tamaño de aviso para indicar el ritmo del verso 2 de la Letra y ajustarlas de tal forma que solamente sean ejecutadas en la segunda repetición. En la escritura de jazz, podría crear un pasaje de solo de viento que sólo se reprodujera en la repetición, y así sucesivamente.

Es posible convertir una nota en silencio, o sea: que no produzca sonido alguno; para ello sólo tendría que desactivar *todas* las casillas de la opción **Reproducir en cada pasada**. (Si necesita hacer una cabeza de nota de un silencio, utilice una cabeza de nota de silencio en su lugar –  **2.25 Cabezas de nota.**)

Salto de compases

En algunas circunstancias, puede que no quiera que un compás en particular sea reproducido en absoluto. Por ejemplo, si su partitura comienza con un pentagrama introductorio (como una indicación de “campanillas en uso”) o incluye un gráfico de acorde de guitarra en una página de la partitura y prefiere no reproducir esos compases.

La forma más sencilla de arreglarlo es utilizando un texto de sistema para crear un par de “señales”: un objeto de texto colocado en el lugar donde desee que *comience* el salto y otro objeto donde quiera que *llegue* el salto:

- Elija un nombre para el par de señales, no tiene importancia cómo las llame. Para evitar discusiones las vamos a llamar “gato”.
- Al final del compás, anterior al compás o compases que no quiera reproducir, cree un objeto de texto de Repetición nuevo (D.C./D.S./A Coda), formado por la palabra “saltar a” y el nombre de su señal, por ejemplo **saltar a gato**.
- Al principio del compás donde quiera continuar la reproducción, cree un objeto de texto de Tempo nuevo, formado por la palabra “señal” y el nombre de su señal, por ejemplo **señal gato**.

Seguramente no va a querer imprimir el par de señales creadas, en cuyo caso puede seleccionarlas y ocultarlas (usando **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar**) o introduciendo el carácter (–) antes de cada objeto de texto, para ocultarlo.

Sibelius va a obedecer *siempre* al par de señales cuando las encuentra durante la reproducción, es decir como sucede con todos los objetos de texto, las casillas **Reproducir en cada pasada** son ignoradas por completo.

Finales opcionales y Repetir hasta silencio

En partituras de canciones pop es habitual encontrar finales de canción alternativos. Uno de estos finales sería Repetir hasta silencio y otro el Final opcional; (la idea es que los músicos que no pueden interpretar mágicamente fundidos a silencio puedan elegir otra opción alternativa para el final).

Sibelius permite reproducir este tipo de situaciones con varios métodos, aquí tiene una forma de reproducir los finales opcionales:

- Use líneas de repetición con los extremos cerrados a la derecha e izquierda tanto para los compases de Repetir hasta silencio como para Final opcional.
- Ajuste el final de la línea Repetir hasta silencio para reproducir dos veces mediante los controles del panel Reproducción de Propiedades (compruebe que la casilla Última repetición está desactivada).
- Seleccione la línea Final opcional y active la opción Última repetición en el panel Reproducción de Propiedades.

Cuando vaya a reproducir la partitura, Sibelius va a tocar la repetición Repetir hasta silencio dos veces y luego los compases de Final opcional hasta finalizar.

Esta otra alternativa, sirve para estimular una repetición hasta el silencio:

- Ajuste la sección final para ser repetida un número de veces, seleccionando la barra de compás de inicio y final de repetición y ajustando la casillas Reproducir en cada pasada del panel Reproducción de Propiedades.
- Cree un regulador de disminuyendo que abarque la duración total de la sección repetida y asígnelo para que se reproduzca en la última repetición de la sección final. En el mismo panel, ajuste el cambio de dinámica al 100% del máximo.
- Seleccione el regulador y elija la opción Editar ▶ Ocultar o Mostrar ▶ Ocultar (comando de teclado Ctrl+Mayús+H o ⇧⌘H para ocultarlo).

Hallazgo de problemas en estructuras complejas de repetición

En partituras con estructuras complejas de repetición, puede ser útil activar el código de tiempo Encima de cada compás en Reproducir ▶ Vídeo y tiempo ▶ Código de tiempo y duración. En secciones repetidas verá varios códigos de tiempo superpuestos en posición vertical, uno para cada pasada. Si observa estos códigos de tiempo podrá saber con seguridad el orden de reproducción y el número de veces que Sibelius va a reproducir estos compases. Para más detalles,

 **4.11 Código de tiempo y puntos de sincronía.**

Reproducción manual de repeticiones

Para usuarios avanzados solamente

En las partituras con patrones de repetición muy complejos (por ejemplo, canciones con más de una coda), la interpretación automática de las repeticiones de la partitura podría no ser suficiente. Si es este el caso, ejecute Reproducir ▶ Repeticiones y seleccione Reproducción manual de repeticiones.

4. Reproducción y vídeo

Permite especificar el orden exacto de reproducción de los compases en la partitura escribiendo intervalos de números de compás en una lista separada por comas. Sibelius muestra la secuencia de reproducción automática actual para facilitar el inicio; para volver a la secuencia automática ejecute **Restablecer orden predeterminado**.

Si dispone de varias canciones, piezas o movimientos dentro de la misma partitura, deje una línea en blanco entre cada set de números de compás correspondientes a una canción, pieza o movimiento individual para que Sibelius incluya un espacio en esa posición.

En las partituras que usan cambios de números de compás, o cuyo primer compás no está numerado como 1, tenga en cuenta que el diálogo **Reproducir ▶ Repeticiones** requiere el uso de números de compás internos, es decir, cuenta todos los compases de la partitura sólo una vez, y el primer compás de la partitura, aun en el caso de que sea una anacrusa, tendrá el número 1.

Por otro lado, si añade o elimina compases, debería ejecutar **Reproducir ▶ Repeticiones** y actualizar la lista de compases para asegurar que son reproducidos en el orden correcto.

4.7 Live Tempo

Live Tempo es un sencillo método que permite controlar con precisión el tempo de la partitura durante la reproducción, y permite al usuario crear su propia música pulsando rítmicamente en el teclado del ordenador, el teclado MIDI o pedal MIDI.

Al grabar una secuencia de pulsaciones rítmicas con Live Tempo, Sibelius responde igual que una banda de músicos reales, leyendo las marcas de la partitura e interpretando las pulsaciones que vayan siendo introducidas. Defina por adelantado dónde va a realizar las pulsaciones usando marcas de tiempo, o simplemente deje que Sibelius interprete su actuación automáticamente. Tanto si subdivide un tiempo para aumentar la precisión de un *ritardando* como si pulsa sólo una vez por compás para agilizar la introducción de los datos de Live Tempo, Sibelius seguirá en todo momento el ritmo marcado por el usuario. Si deja de introducir pulsaciones, Sibelius continuará la reproducción con el último tempo definido hasta que encuentre un cambio de tempo en la partitura o vuelva a recibir nuevas pulsaciones.

En pocas palabras: con Live Tempo, usted es el director y Sibelius su orquesta.

Preparación para la grabación de datos de Live Tempo

Para grabar una secuencia de pulsaciones (que llamaremos “interpretación”) debe seleccionar, en primer lugar, un dispositivo de entrada. Aunque puede alternar libremente entre el teclado del ordenador, un teclado MIDI y un pedal MIDI en cualquier momento, le recomendamos que seleccione un único dispositivo de entrada, al menos durante una misma grabación de datos de Live Tempo.

Antes de grabar, calibre su dispositivo de entrada para que Sibelius pueda determinar la latencia del sistema de reproducción de su ordenador y la velocidad de respuesta del propio usuario (¡que es otro tipo de latencia!).

Abra la partitura en la que desee grabar una interpretación de Live Tempo y seleccione **Reproducir ▶ Calibrar Live Tempo**. Aparecerá el siguiente diálogo:



Seleccione el dispositivo de entrada que desee calibrar entre las opciones de la parte superior del diálogo y pulse **Iniciar calibración**. Escuchará un metrónomo: siga el ritmo del metrónomo pulsando cualquier tecla del teclado del ordenador o teclado MIDI, o pulsando el pedal MIDI.

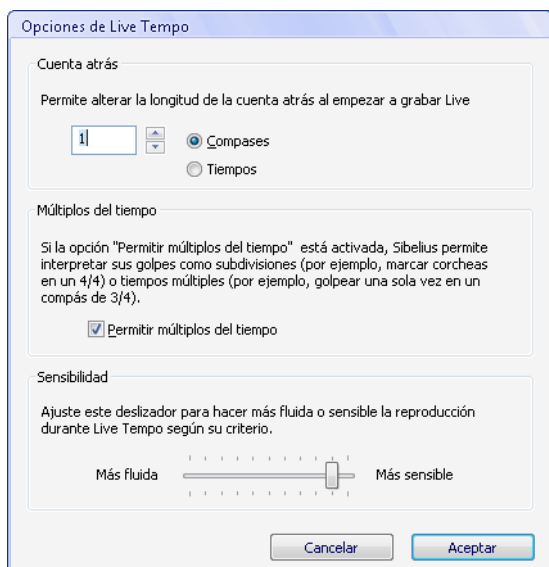
4. Reproducción y vídeo

En el caso de que Sibelius no reciba ninguna pulsación, el programa lo indicará para que el usuario pueda resolver el problema. Como primera medida, asegúrese de que su dispositivo MIDI está conectado correctamente e inténtelo de nuevo. Si Sibelius recibe las pulsaciones sin ningún problema, el botón **Aceptar** estará activado: púlselo para continuar.

Siempre que utilice el mismo dispositivo de entrada y la misma configuración de reproducción, no será necesario volver a calibrar el dispositivo de entrada. Si desea grabar datos de Live Tempo mediante otro dispositivo de entrada, o si cambia la configuración de reproducción, ejecute **Reproducir > Calibrar Live Tempo** antes de grabar su interpretación de Live Tempo.

Opciones de Live Tempo

Antes de iniciar la grabación, seleccione **Reproducir > Opciones de Live Tempo** para ajustar una serie de parámetros que ayudarán a Sibelius a reconocer correctamente su interpretación:



- **Cuenta atrás** permite especificar el número de pulsaciones que se van a introducir para que Sibelius pueda determinar el tempo antes de iniciar la reproducción. Por defecto, Sibelius espera el número de pulsaciones correspondientes a un compás (por ejemplo, en un 3/4 debería pulsar tres veces, y a la cuarta pulsación Sibelius iniciaría la reproducción), pero puede modificar este ajuste. Si la partitura empieza con una anacrusa, esa anacrusa estará incluida en la cuenta atrás: por ejemplo, si una partitura en 4/4 empieza con una anacrusa de negra, Sibelius iniciará la reproducción en la cuarta pulsación introducida (en el caso de que haya especificado una cuenta atrás de un compás).
- La opción **Permitir múltiplos del tiempo** determina si Sibelius debe interpretar sus pulsaciones como subdivisiones (por ejemplo, al pulsar corcheas en un 4/4) o como múltiplos de tiempo (por ejemplo, una sola pulsación por compás en un 3/4). Esta opción está activada por defecto.
- **Sensibilidad** es el ajuste más importante, y también el más sujeto al gusto personal del usuario. Si el deslizador está ajustado a la izquierda, Sibelius seguirá sus pulsaciones individuales de una forma menos rígida y las adaptará a un tempo más consistente. Si está ajustado a la derecha,

Sibelius seguirá sus pulsaciones individuales con mayor exactitud para ajustar el tempo de forma más inmediata.

Cuando haya encontrado el ajuste adecuado, pulse **Aceptar**. Ahora ya está listo para grabar su interpretación.

Dependiendo de factores como el número de instrumentos y la estructura general del tempo de la partitura, es posible que tenga que abrir las **Opciones de Live Tempo** un par de veces para probar diversos ajustes. Los cambios realizados en este diálogo quedan guardados con la partitura.

Grabación de una interpretación de Live Tempo

Le recomendamos que active la opción **Ver ▶ Panorama** antes de grabar con Live Tempo, ya que Sibelius incluye una visualización especial de Live Tempo que sólo está disponible en modo Panorama – vea **Visualización de Live Tempo** más adelante.

Una vez haya calibrado su dispositivo de entrada y ajustado las opciones de Live Tempo para su partitura, sitúe la línea de reproducción en la posición desde la que quiera iniciar la grabación de Live Tempo (por ejemplo, pulse **Ctrl+[o ⌘[** para mover la línea de reproducción al inicio de la partitura). A continuación, pulse el botón rojo de grabación de Live Tempo incluido en la ventana de reproducción (mostrado arriba a la derecha) o seleccione **Reproducir ▶ Grabar Live Tempo**.



Si todavía no ha calibrado su dispositivo de entrada, Sibelius le advertirá que el resultado puede no ser el esperado y le preguntará si desea calibrar un dispositivo de entrada en ese momento. Le recomendamos que pulse **Sí** para acceder directamente al diálogo **Calibrar Live Tempo** (vea más arriba).

En caso contrario, la línea de reproducción se volverá de color rojo y Sibelius esperará su primera pulsación. Pasados los tiempos o compases de cuenta atrás ajustados en **Reproducir ▶ Opciones de Live Tempo**, Sibelius empezará a reproducir la partitura siguiendo el tempo definido por el usuario.

Durante una grabación de Live Tempo, la reproducción de Sibelius puede sonar un poco “desgarbada” (especialmente si el deslizador **Sensibilidad** está ajustado a la derecha en las **Opciones de Live Tempo**). Esto es debido a que Sibelius tiene que adivinar la duración de cada tiempo para reproducir la partitura a un tempo que coincida con las pulsaciones introducidas. Cuando reproduzca su grabación de Live Tempo, los cambios de tempo sonarán con más fluidez.

Si ya no va a introducir más pulsaciones pero desea que la reproducción continúe (por ejemplo, si ha definido un tempo que quiere mantener constante), sólo tiene que dejar de introducir pulsaciones: Sibelius continuará la reproducción con el último tempo introducido. Cuando quiera ajustar un nuevo valor de tempo, vuelva a introducir pulsaciones: Sibelius seguirá su ritmo.

La grabación de datos de Live Tempo continuará hasta llegar al final de la partitura, a menos que la partitura incluya varias canciones, movimientos o piezas. En ese caso, la grabación se mantendrá activa hasta la siguiente barra de compás final o marca de *Fine*.

Si desea detener la grabación de Live Tempo antes de llegar al final de la partitura, pulse la tecla **Esc** o haga clic en el botón **Stop (Detener)** de la ventana de reproducción.

Visualización de Live Tempo

Puede seleccionar la opción **Ver ▶ Panorama** para visualizar una representación gráfica de los ajustes de tempo grabados con Live Tempo. Durante la grabación de Live Tempo, la opción **Ver ▶ Live Tempo** está activada y muestra un gráfico por encima del pentagrama superior de la partitura:



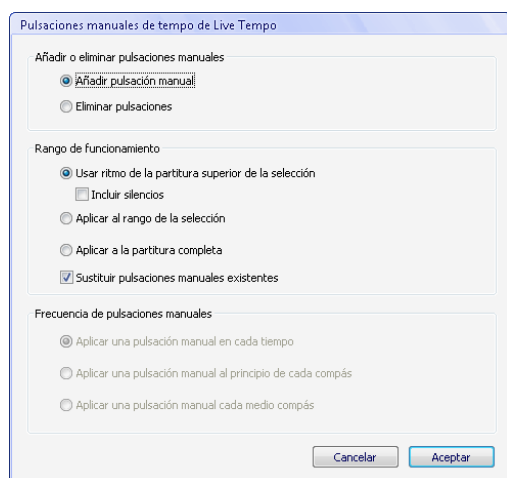
Las líneas verticales del gráfico están alineadas con las barras de compás de la partitura. En la mitad del gráfico hay una línea horizontal que representa el tempo predeterminado en ese punto de la partitura. Las variaciones de tempo producidas por su grabación de Live Tempo en relación al valor de tempo predeterminado se muestran en forma de una línea que avanza por encima o por debajo de la línea horizontal del gráfico. (En la imagen que puede ver arriba, el gráfico muestra cómo el tempo se acelera en relación al tempo regular de reproducción para después volver a ralentizarse.)

Si selecciona un pasaje en la partitura, el gráfico refleja la selección y resalta las secciones correspondientes a los compases seleccionados. De esta forma puede visualizar las secciones en las que los datos de Live Tempo desaparecerán si utiliza la función **Reproducir ▶ Borrar Live Tempo**.

Añadir y eliminar indicaciones de tiempo

Si marca la partitura en el lugar de la pulsación, podrá emplear técnicas complejas como la combinación de tiempos (el director combina dos o más gestos de marcación de tiempo en uno más largo y sostenido que tiene una duración igual a los tiempos combinados).

Para añadir rápidamente puntos y pulsaciones rítmicas: busque el pentagrama con el ritmo que desea pulsar, haga una selección de pasaje alrededor de ese pasaje (asegúrese de que el pentagrama con el ritmo que desea pulsar es el pentagrama superior de la selección), y ejecute **Reproducir ▶ indicaciones de tiempo de Live Tempo**; el diálogo muestra las opciones siguientes:



- **Añadir indicaciones de tiempo** o **Eliminar indicaciones de tiempo** determina si las opciones configuradas en el diálogo añadirán o eliminarán las indicaciones de tiempo de la selección o de la partitura completa.

- **Rango de operación** determina los compases sobre los que se añadirán o eliminarán las indicaciones de tiempo:
 - Si al abrir el diálogo ya hay algo seleccionado, la opción que se activa por defecto es **Usar ritmo del pentagrama superior de la selección**. Sibelius creará una indicación de tiempo para cada nota del pentagrama superior de la selección; si activa **Incluir silencios**, Sibelius creará una indicación de tiempo para cada silencio.
 - Otra opción es elegir **Aplicar al rango de la selección**, lo cual añade o elimina las indicaciones de tiempo en el pasaje seleccionado, pero teniendo en cuenta los ajustes de la opción **Frecuencia de las indicaciones de tiempo** (en lugar de usar el ritmo del pentagrama superior en el pasaje seleccionado).
 - **Aplicar a toda la partitura** ignora cualquier selección de la partitura, y en su lugar añade/elimina indicaciones de tiempo en toda la partitura, siguiendo las opciones de configuración de **Frecuencia de las indicaciones de tiempo**.
- Al añadir nuevas indicaciones de tiempo, la opción **Reemplazar indicaciones de tiempo existentes** permite elegir entre reemplazar indicaciones de tiempo existentes en el pasaje en cuestión (en cuyo caso debe activar esta opción), o añadir nuevas indicaciones de tiempo existentes sin que ello afecte a las indicaciones de tiempo existentes (opción desactivada).
- Las opciones de **Frecuencia de las indicaciones de tiempo** determinan las posiciones rítmicas sobre las que añadir o eliminar las indicaciones de tiempo si no se está usando un ritmo de la partitura. Puede elegir entre añadir o eliminar las indicaciones de tiempo en cada compás, al inicio de cada compás o cada medio compás.

Las indicaciones de tiempo aparecen como manchas en la vista de Live Tempo:



También es posible añadir indicaciones de tiempo pulsando directamente en el visor de Live Tempo: ejecute **Crear ▶ Otros ▶ Indicación de tiempo de Live Tempo** y pulse donde quiera añadir una indicación de tiempo: Sibelius dibujará una línea de puntos que le permitirá alinear los puntos con el ritmo musical, de manera que cuando pulse sobre él llevará el punto hasta la posición rítmica más cercana (dependiendo de los ajustes de la página **Ratón** en las **Preferencias**).

Si crea indicaciones de tiempo basándose en el ritmo de un pasaje musical y después cambia el ritmo de esos compases, las indicaciones de tiempo no se actualizarán automáticamente: puede editar o recrear las indicaciones de tiempo usando **Reproducir ▶ Indicaciones de tiempo de Live Tempo**.


También puede añadir y eliminar las indicaciones de tiempo haciendo doble clic sobre el visor de Live Tempo.

Grabación de Live Tempo usando indicaciones de tiempo

Una vez creada varias indicaciones de tiempo, seleccione **Reproducir** ▶ **Grabar Live Tempo** para grabar la interpretación. En los compases que contienen indicaciones de tiempo, Sibelius espera que el usuario realice la pulsación en puntos determinados y toma nota de cada indicación en lugar de dejar que el proceso siga sin la ayuda del usuario.

Es posible mezclar pasajes libremente en los que se hayan especificado indicaciones de tiempo, y pasajes en los que Sibelius interpretará automáticamente las pulsaciones: después de un pasaje con indicaciones de tiempo, cuando Sibelius encuentre un compás completo sin indicaciones de tiempo, comenzará a interpretar las pulsaciones de la manera habitual.

Reproducción de una interpretación de Live Tempo

Para reproducir su interpretación de Live Tempo, asegúrese de activar el botón azul de reproducción de Live Tempo en la ventana de reproducción (mostrado a la derecha) o de seleccionar la opción **Reproducir** ▶ **Live Tempo**. 

Su interpretación de Live Tempo se mantiene intacta al exportar un archivo MIDI o audio, publicar la partitura en SibeliusMusic.com o exportar una página web de Scorch (siempre que la opción **Reproducir** ▶ **Live Tempo** esté activada).

Eliminación de datos de Live Tempo

Para eliminar una interpretación de Live Tempo completa, ejecute **Reproducir** ▶ **Borrar Live Tempo** sin ningún elemento seleccionado, y pulse **Sí** cuando Sibelius le pregunte si desea eliminar los datos de Live Tempo de toda la partitura.

Si quiere eliminar los cambios de tempo grabados con Live Tempo en un pasaje determinado, seleccione los compases deseados y ejecute **Reproducir** ▶ **Borrar Live Tempo**. En este caso, esta operación sólo elimina los datos de Live Tempo del pasaje seleccionado. Si la opción **Ver** ▶ **Live Tempo** está seleccionada en modo Panorama, verá que los datos de Live Tempo correspondientes a esos compases desaparecen del gráfico.

Al reproducir la partitura después de haber eliminado datos de Live Tempo en un pasaje, el efecto es equivalente a haber dejado de introducir pulsaciones en ese pasaje durante la grabación de Live Tempo. Por lo tanto, Sibelius continuará reproduciendo la partitura con un valor de tempo constante hasta que encuentre nuevos datos de Live Tempo o una indicación de cambio de tempo.

Subdivisión de tiempos y múltiplos de tiempo por pulsación

Si la opción **Permitir múltiplos del tiempo** está activada en **Opciones de Live Tempo**, Sibelius permite subdividir los tiempos del compás o introducir menos pulsaciones que tiempos para marcar un compás completo.

En un compás simple (como 2/4, 3/4 o 4/4) es posible subdividir los tiempos en múltiplos de dos, como dos corcheas o cuatro semicorcheas por tiempo en un 4/4, por ejemplo. En un compás compuesto (como 6/8, 9/8 o 12/8), Sibelius permite subdividir los tiempos en múltiplos de tres o seis, como tres corcheas por tiempo en un 6/8, por ejemplo.

Normalmente, el tiempo se subdivide para acelerar o ralentizar el tempo. Por ejemplo, si se está acercando a un *ritardando* hacia el final de un movimiento o pieza en 4/4, quizá le convenga subdividir los tiempos de negra en pulsaciones de corchea para controlar con más precisión la

ralentización del tiempo. No es necesario advertir a Sibelius de este cambio de ritmo: cuando empiece a introducir pulsaciones al doble de la velocidad que llevaba hasta ese momento, el programa interpretará esa variación de velocidad como una subdivisión. Para garantizar un buen resultado, le recomendamos que empiece a subdividir los tiempos *antes* de llegar al momento exacto en el que desee cambiar el tiempo.

La introducción de menos pulsaciones que tiempos en un compás funciona de manera similar, pero a la inversa. Si en un compás simple de subdivisión binaria (como un 4/4) empieza a introducir pulsaciones a la mitad de la velocidad que llevaba hasta ese momento, Sibelius interpretará esa variación de velocidad como un cambio de pulsación a blancas. Si en un compás simple de subdivisión ternaria (como un 3/4) empieza a introducir pulsaciones a una tercera parte de la velocidad que llevaba hasta ese momento, Sibelius interpretará esa variación de velocidad como un cambio de pulsación a blancas con puntillo. Sibelius asume que nunca se va a introducir menos de una pulsación por compás. Si lo hiciera así, el programa interpretaría que ha dejado de introducir pulsaciones por completo.

Indicaciones de compás irregulares o complejas

En partituras con indicaciones de compás irregulares (como 5/4) o complejas (como 3+2/8), Sibelius examina los ajustes de barrado determinados para esa indicación de compás con el fin de interpretar correctamente la introducción de pulsaciones durante la grabación de Live Tempo. Si desea dividir los compases de forma diferente a la esperada por Sibelius, utilice la opción **Notas ▶ Reajustar grupos de barra** para modificar el tipo de barrado correspondiente a esa indicación de compás.

En compases irregulares (es decir, compases que no definen una nueva indicación de compás pero cuya duración no coincide con la indicación de compás vigente), Sibelius examina el compás para averiguar si incluye un patrón de tiempo regular o irregular con el fin de interpretar correctamente sus pulsaciones.

Calderones (fermatas)

Los calderones (fermatas) pueden aparecer en medio de una frase, para marcar un punto de énfasis o reposo, o al final de una frase. Un calderón situado al final de una frase puede estar seguido por una pequeña pausa de articulación (como una anacrusa) antes del inicio de la siguiente frase.

Por defecto, Sibelius reproduce los calderones alargando la nota señalada con el calderón, y a continuación prosigue la reproducción al tempo original (a menos que encuentre una nueva indicación de tempo justo después del calderón). Si en el proceso de una grabación de Live Tempo llega a un calderón, Sibelius alarga la pausa hasta que se vuelve a introducir una nueva pulsación para marcar el siguiente tiempo.

Sin embargo, también es posible ajustar la reproducción de las notas con calderón desde el diálogo **Reproducir ▶ Diccionario** (en el que puede modificar el comportamiento predeterminado de todos los calderones de la partitura) o mediante los controles del panel **Reproducción** de las Propiedades, que especifican el comportamiento de un calderón individual. Si determina que un calderón debe estar seguido por una pequeña pausa de articulación mediante cualquiera de estos dos métodos, Sibelius respetará esa pausa durante la grabación de Live Tempo. En este caso,

4. Reproducción y vídeo

deberá introducir tres pulsaciones: la primera para iniciar el calderón, la segunda para iniciar la pausa que sigue al calderón y la tercera para marcar el siguiente tiempo.

Secciones repetidas

Si en su partitura hay alguna sección repetida (con barras de repetición o una señal D.C. a Coda, por ejemplo), puede grabar una interpretación de Live Tempo distinta para cada repetición de esa sección. Las diferentes interpretaciones de Live Tempo aparecerán en el gráfico de tiempo mostrado en modo Panorama. Sin embargo, si elimina datos de Live Tempo en una sección repetida, esos datos desaparecerán de todas las repeticiones.

Cómo agregar indicaciones de tempo

Si define una nueva indicación de tempo o de metrónomo en un pasaje de la partitura para el cual haya grabado una interpretación de Live Tempo, la velocidad de reproducción de la partitura no cambiará en ese punto si la opción **Reproducir ▶ Live Tempo** está activada, ya que la interpretación de Live Tempo tiene prioridad sobre los tempos indicados en la partitura. Sin embargo, observará que el gráfico de Live Tempo se actualiza para mostrar la correspondencia entre la interpretación de Live Tempo grabada y la nueva indicación de tempo.


Para que una nueva indicación de tempo tenga efecto sobre la partitura deberá eliminar los datos de Live Tempo – vea **Eliminación de datos de Live Tempo** más arriba.



Live Tempo y ReWire

No es posible utilizar Live Tempo y ReWire al mismo tiempo: la función Live Tempo queda desactivada cuando Sibelius funciona en modo ReWire.

4.8 Reproducción en vivo

 **1.4 Flexi-time™**, **4.1 Trabajar con la reproducción**, **4.5 Funcionamiento**, **9.5 Abrir archivos MIDI**.

En la vida real, una interpretación musical nunca se corresponde exactamente con la notación de la partitura. Es natural que el intérprete añada todo tipo de variaciones en el tiempo, dinámica o flexibilidad rítmica que ni siquiera funciones tan sofisticadas como *Espressivo*, *Rubato* e Interpretación del ritmo podrán reproducir fácilmente ( **4.5 Funcionamiento**).

Por lo tanto, si Sibelius reconoce una interpretación humana, real – bien grabando en tiempo real usando Flexi-time ( **1.4 Flexi-time™**) o importando un archivo MIDI ( **9.5 Abrir archivos MIDI**) – puede conservar dicha interpretación gracias a la función Reproducción en vivo.

La función Reproducción en vivo almacena información precisa sobre la ejecución de cada nota (incluso de notas individuales dentro de acordes), hasta la más pequeña variación en la velocidad de ataque, es decir, la intensidad o volumen, la duración (durante cuánto tiempo la ha tocado) y la posición inicial (donde está situada con respecto al pulso).


Es posible editar su interpretación, o añadir ‘a posteriori’ una Reproducción en vivo para música creada con otros métodos (step-time, introducción alfabética o escaneado) desde el panel Reproducción de la ventana de Propiedades, o el diálogo Reproducir ▶ Transformar reproducción en vivo.

Escuchar la reproducción en vivo



Por defecto, Reproducción en vivo está activada en todas las partituras nuevas. Para activarla y desactivarla, seleccione Reproducir ▶ Reproducción en vivo (comando de teclado Mayús-L), o pulse el botón en la ventana Reproducción (mostrado a la izquierda), que se ilumina si la está activada la Reproducción en vivo, y es de color negro si no está activada. Cuando guarde y vuelva a abrir la partitura, Sibelius recordará si estaba activada o no.

Reproducción en vivo es una función totalmente independiente de la propia interpretación que Sibelius realiza de su partitura. Por ejemplo, si Reproducir ▶ Reproducción en vivo está activada (con los datos de Reproducción, almacenados en su partitura), Sibelius reproduce exactamente la interpretación de la partitura, tal como fue originalmente creada. Objetos añadidos a la partitura que tienen un efecto en la dinámica, tales como matices, reguladores, otras indicaciones de texto (como mensajes MIDI), y opciones como *Espressivo*, *Rubato* e Interpretación del ritmo, no van a tener efecto, a no ser que estén aplicadas a notas sin información de Reproducción en vivo.

Si por ejemplo, importa un archivo MIDI y luego añade la dinámica a uno de los pentagramas usando texto de Expresión ( **3.1 Uso del texto**), no será reproducido a no ser que desactive la opción Reproducir ▶ Reproducción en vivo (comando de teclado Mayús-L).

Por el contrario, si introduce una partitura con el modo step-time o alfabético y luego la reproduce, no notará diferencia entre la Reproducción en Vivo o la normal, ya que no ha almacenado ninguna

4. Reproducción y vídeo

información de Reproducción en vivo en su partitura – lea **Crear datos de Reproducción en vivo** a continuación.

Las instrucciones de Tempo (como el texto de Tempo, señales de metrónomo, y líneas de *rit./ accel.*) y las repeticiones se tienen siempre en consideración, esté o no activada la opción Reproducción en vivo.

Visualizar las velocidades de Reproducción en vivo

Para ver las velocidades de la Reproducción en vivo almacenadas en su partitura, active la opción Ver ▶ **Velocidades de la reproducción en vivo**. Esta opción está operativa, solamente si la opción Reproducir ▶ **Reproducción en vivo** está activada. Aquellas notas con información de Reproducción en vivo (teniendo seleccionada la casilla **Velocidad en vivo** dentro de Propiedades) muestran una columna vertical por encima del pentagrama. La altura de la columna representa la máxima cantidad de velocidad posible (127), y la sección de color inferior representa la velocidad de Reproducción en vivo para la nota o acorde en cuestión. Sibelius puede mostrar las velocidades para una sola nota y acordes, en cualquier voz:

Voz 1 nota individual



La velocidad de las notas individuales siempre aparece mostrada

Voz 1 acorde



Si no hay ninguna nota seleccionada o todas las notas están seleccionadas, las velocidades más altas y más bajas aparecen mostradas (las más altas en color azul oscuro, las más bajas en azul claro). Al seleccionar una cabeza de nota individual sólo se muestra la velocidad de esa nota.

Voces 1 y 2 notas individuales



Si no está seleccionada, la velocidad de la voz 1 se muestra en color azul, y la velocidad de la voz 2 aparece en color verde.

Voces 1 y 2 acordes



Si no está seleccionada, la velocidad de la nota con el valor más alto de cada voz aparece mostrada.

Voces 1–4



Las voces 3 y 4 aparecen en una columna separada, y se comportan igual que las voces 1 y 2.

Edición de Reproducción en vivo

Existen tres formas de editar la información de la Reproducción en vivo:

- Editando directamente los valores almacenados para cada nota en el panel **Reproducción** de la ventana de Propiedades.
- Arrastrando las columnas verticales, visibles al activar la función **Ver ▶ Velocidades de la reproducción en vivo**.
- Usando el diálogo **Reproducir ▶ Transformar reproducción en vivo**.

Propiedades

Puede usar el panel **Reproducción** de la ventana de Propiedades (comando de teclado **Ctrl+Alt+P** o **⌘+⌥+P**) para editar la información de Reproducción en vivo para notas individuales, selecciones múltiples o pasajes seleccionados. Se puede acceder a estos controles cuando la opción **Reproducir ▶ Reproducción en vivo** está activada.

- **Velocidad en vivo** con valores entre 0–127, siendo 127 el más alto, y 0 el más bajo.
- **Posición inicial** se mide en *pulsos* (o tics); 256 pulsos = 1 negra. Un valor negativo hace que la nota suene con anticipación respecto a la posición escrita en el compás (por ejemplo, un valor de -64 hará que suene adelantada con un valor de semicorchea con respecto a la notación escrita). Un valor positivo provoca un atraso en la reproducción de la nota (por ejemplo, un valor de 128 implicará que la nota sonará una corchea atrasada). Es posible asignar una nota para que suene en otro compás diferente con respecto a donde está escrito, pero normalmente va a querer realizar cambios menos radicales, y que afecten la percepción del ritmo con una interpretación más libre.
- **Duración en vivo** se mide también en pulsos. Puede asignar a una nota una duración arbitraria. Si cambia la duración aquí, no afectará al valor de la nota escrita (por tanto, es posible tener escrita una blanca que suene como una corchea, o incluso una negra que suene como blanca).

Para editar la información de datos de Reproducción en vivo, de una nota, simplemente seleccione la nota y ajuste los valores en el panel de Reproducción. Puede seleccionar cabezas de nota en particular dentro de acordes y ajustar los datos de forma independiente.


Normalmente, al seleccionar un pasaje o selección múltiple, las opciones del panel **Reproducción** muestran --, indicando que hay almacenados valores diferentes para distintas nota de la selección (a no ser que todas las notas compartan los mismos datos, en cuyo caso aparecerán indicados). Si cambia la información de Reproducción en vivo dentro de un pasaje seleccionado o selección múltiple, va a hacer que los datos sean idénticos para todas las notas seleccionadas.

Puede anular uno o todos de los parámetros para cada nota individual, simplemente desactivando la casilla apropiada en el panel **Reproducción** de Propiedades – lea **Activar y desactivar la Reproducción en vivo en secciones de la partitura** a continuación.

Para realizar transformaciones más sofisticadas de los datos, para un pasaje seleccionado (por ejemplo otros métodos de manipulación que no consistan simplemente en activar o desactivar una opción, o asignando un valor constante a lo largo de todo el pasaje), ver **Transformar Reproducción en vivo** a continuación.

Editar velocidades de Reproducción en vivo

Es posible arrastrar las columnas verticales si la opción **Ver ▶ Velocidades de Reproducción en vivo** está activada con el fin de editar las velocidades gráficamente. Es recomendable ampliar la visualización de la partitura, antes de editar las velocidades, para poder ver mejor lo que está haciendo.

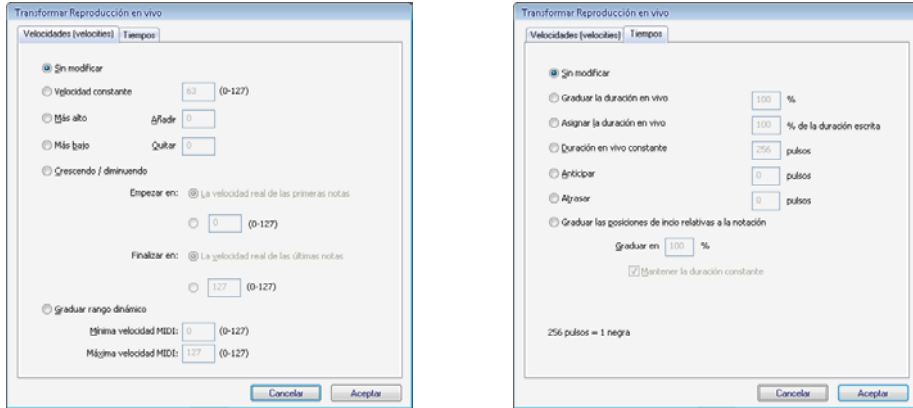
- Para editar la velocidad de una nota individual (o nota dentro de un acorde), seleccione la nota, luego haga clic y arrastre la columna hacia arriba o hacia abajo.
- Para asignar la misma velocidad a todas las notas en un pasaje, primero tiene que seleccionar el pasaje y luego pulsar sobre una de las columnas verticales. Todas las demás columnas cambiarán al nuevo valor.
- Para asignar velocidades diferentes a un conjunto de notas, no efectúe una selección de pasaje: en su lugar, haga clic en la columna vertical de la primera nota cuya velocidad quiera editar, y – manteniendo el botón del ratón pulsado – arrástrela a lo largo de las columnas verticales de las notas sucesivas. Al mismo tiempo que la flecha del ratón se mueve sobre las columnas verticales, las velocidades van a ir cambiando de acuerdo con la posición vertical del ratón con respecto a la columna. Es posible crear curvas expresivas a lo largo de un pasaje de esta manera. (Tenga en cuenta que si el pasaje contiene acordes, todas las notas del acorde se verán afectadas y se ajustarán al mismo valor de velocidad.)
- Si quiere editar las velocidades de las notas en una voz (por ejemplo, la voz 2), seleccione el pasaje, y filtre la voz 2 ( **5.7 Filtros y Buscar**), luego puede usar cualquiera de los métodos apenas mencionados.
- Para modificar la distancia superior o inferior de las columnas verticales con respecto al pentagrama, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** y arrastre las columnas con el ratón. Así se cambia la posición de las columnas verticales a lo largo de toda la partitura para dicho pentagrama. Se puede mover hasta 20 espacios por encima o por debajo del pentagrama.

Como sucede con todas las operaciones de Sibelius, si cambia de idea después de haber editado las velocidades, simplemente seleccione **Editar ▶ Deshacer** (comando de teclado **Ctrl+Z** o **⌘Z**).

Transformar Reproducción en vivo

El diálogo **Reproducir ▶ Transformar Reproducción en vivo** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+L** o **⌘+⇧+⌘L**) permite aplicar cambios sofisticados a los datos de Reproducción en vivo en su partitura.

Para usar este diálogo, seleccione el pasaje que quiera transformar y active **Reproducir ▶ Transformar Reproducción en vivo** (si no efectúa ninguna selección, aparecerá un mensaje preguntándole si quiere aplicar la operación a la partitura completa).



El diálogo está dividido en dos páginas, **Velocidades** y **Tiempos**. Puede efectuar los cambios en una de las páginas o en ambas a la vez, pudiendo transformar las velocidades y tiempos simultáneamente si lo desea. Las opciones son las siguientes:

- **Velocidades:**
 - **Sin modificar:** active esta opción si sólo quiere modificar los parámetros de **Tiempos**.
 - **Velocidad constante (0-127):** asigna la misma velocidad a todas las notas de la selección.
 - **Más alto:** añade velocidad a todas las notas, hasta un valor máximo de 127
 - **Más bajo:** resta velocidad a todas las notas, hasta un valor mínimo de 0.
 - **Crescendo/Diminuendo:** especifica la velocidad deseada para la primera y última notas de la selección. Sibelius calculará el resto de las velocidades del resto de notas proporcionalmente, para producir el efecto de crescendo o diminuendo.
 - **Graduar la gama dinámica:** comprime o expande las velocidades para que el rango de las mismas estén situadas entre unos valores máximos y mínimos especificados. Gracias a ello se pueden graduar los límites y amplitud de la gama dinámica.
- **Tiempos:**
 - **Sin modificar:** active esta opción si sólo quiere modificar los parámetros de **Velocidades**.
 - **Graduar las duraciones en vivo:** gradúa las duraciones de las notas en un porcentaje indicado, lo que permite que las duraciones sean más largas o más cortas.
 - **Asignar las duraciones en vivo n% de la duración escrita:** modifica las duraciones en vivo de las notas seleccionadas a un porcentaje de su duración en la *notación* escrita (sin tener en consideración los valores de duración actuales en vivo).
 - **Duraciones en vivo constantes:** asigna un número específico de pulsos a la duración en vivo de cada nota (256 pulsos = 1 negra).
 - **Anticipar:** reduce la entrada de la posición inicial de las notas a un número específico de pulsos. Use esta opción para anticipar la música con respecto al pulso.

4. Reproducción y vídeo

- **Atrasar:** aumenta la entrada de posición inicial de las notas a un número específico de pulsos. Use esta opción para atrasar la música con respecto al pulso.
- **Graduar las posiciones de inicio relativas a la notación:** permite exagerar o reducir en el pasaje seleccionado el efecto de la entrada de la posición inicial. La opción **Mantener la duración constante** (activada por defecto), como su propio nombre sugiere, permite decidir si quiere conservar o no las duraciones originales. El efecto musical de volver a graduar el punto de inicio de las notas es que la música sonará más o menos atrasada o adelantada, con respecto al pulso.

Para aplicar las informaciones asignadas, haga clic en **Aceptar**, luego pulse **P** para escuchar los resultados obtenidos.

Crear datos de Reproducción en vivo

Si no ha creado la partitura usando Flexi-time o importando un archivo MIDI, no van a existir datos de Reproducción en vivo en la partitura. Para crear los datos fácilmente, tiene que:

- Seleccionar el pasaje de música en dónde quiere crear los datos de reproducción en vivo.
- Abra el panel **Reproducción** de la ventana de Propiedades.
- Active las casillas de **Velocidad**, **Posición** y **Duración**. Sibelius crea datos de Reproducción en vivo automáticamente con valores predeterminados apropiados (posiciones de inicio asignadas a 0, duraciones, las equivalentes al número de pulsos con respecto a la duración de la notación escrita, y las velocidades, asignadas a 80).

A partir de ahora puede editar los datos de Reproducción en vivo de la forma habitual.

Activar y desactivar la Reproducción en vivo en secciones de la partitura

Es posible activar y desactivar la opción **Reproducir** ▶ **Reproducción en vivo** y pasar de una Interpretación de la partitura propia de Sibelius y la Reproducción en vivo. Sin embargo, en algunos casos puede que le convenga desactivar los datos de Reproducción en vivo en algunas partes de la partitura. Para ello:

- Seleccione el pasaje en el cual quiere desactivar la Reproducción en vivo.
- Abra el panel **Reproducción** de la ventana de Propiedades.
- Desactive las casillas de **Velocidad en vivo**, **Duración en vivo** y **Posición inicial en vivo**.

Puede desactivar estas opciones de forma independiente, consiguiendo efectos variados durante la reproducción. Si desactiva las casillas **Duración en vivo** y **Posición inicial en vivo**, Sibelius utilizará las propias opciones de Rubato e Interpretación del ritmo. Si desactiva la casilla **Velocidad en vivo**, Sibelius usará **Espressivo** para reproducción y responderá a las instrucciones de texto de **Expresión**, etc. Esto significa que puede elegir y seleccionar qué funciones de la Reproducción en vivo quiere conservar y cuáles deja a la propia interpretación de Sibelius.

4.9 Diccionario de reproducción

4.1 Trabajar con la reproducción, 4.17 MIDI: mensajes, 4.18 SoundWorld™.

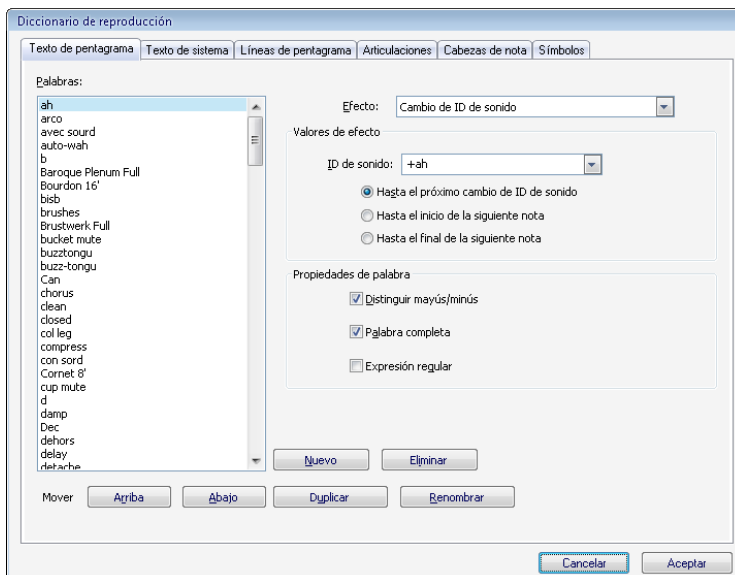
Sibelius es capaz de leer textos como *mf*, *pizz.* y *legato*) durante la reproducción, pero también puede interpretar otras indicaciones de la partitura como líneas (líneas de octava, ligaduras de expresión, trinos, señales de pedal), articulaciones (*staccato*, *tenuto*, acento, etcétera) y símbolos.

Aunque en circunstancias normales no será necesario, es posible determinar el efecto de estas indicaciones sobre la reproducción desde el diálogo Reproducir ▶ Diccionario, en el que también puede añadir sus propias indicaciones al diccionario. El diálogo incluye seis páginas dedicadas a los diversos elementos que pueden afectar a la reproducción:

- **Texto de pentagrama**, para instrucciones de reproducción válidas sólo para un solo pentagrama (como *ff*, *legato*)
- **Texto de sistema**, para instrucciones válidas para todos los instrumentos (Fast, Swing, Adagio)
- **Líneas de pentagrama**, para líneas aplicables a un solo pentagrama (trinos, líneas de *8va*, ligaduras de expresión, reguladores)
- **Articulaciones** (*staccato*, *tenuto*) Los trémolos de una nota y los redobles también se controlan desde esta página.
- **Cabezas de nota**, para efectos relacionados con las cabezas de nota (armónicos, notas fantasma)
- **Símbolos** (“scoops”, caídas, mazas y baquetas para percusión).

En este capítulo vamos a describir detalladamente cada una de estas páginas.

Texto de pentagrama



4. Reproducción y vídeo

Las palabras aparecen listadas en la parte izquierda del diálogo. Para cambiar el orden de las palabras en la lista, pulse los botones **Arriba** y **Abajo**. El orden de las palabras no altera la reproducción de Sibelius, pero esta opción es útil para añadir palabras en orden alfabético, por ejemplo.

Para editar una palabra pulse **Renombrar**: aparecerá un diálogo simple en el que puede modificar el texto. Para añadir una nueva palabra, seleccione una palabra que tenga un efecto similar a la que desea crear y pulse **Nuevo**: aparecerá un diálogo simple en el que puede especificar la nueva palabra. Para crear una copia de una palabra existente, pulse **Duplicar**. Para eliminar completamente una palabra, pulse **Eliminar**.

Cada palabra puede incluir una combinación de las siguientes opciones:

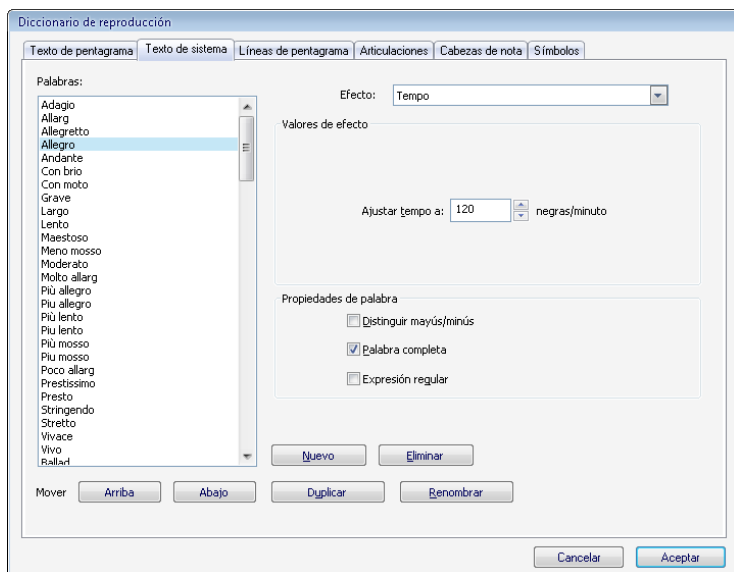
- **Distintuir mayúsculas/minúsculas**: en la mayoría de los casos, es mejor dejar esta opción desactivada para que una misma palabra no se interprete de forma diferente según contenga letras mayúsculas o minúsculas (“swing”, “Swing”, y “SWING” son equivalentes y Sibelius las interpretará como una sola palabra).
- **Palabra completa** significa que la palabra no es una abreviatura. Sin embargo, dado que es posible abreviar la mayoría de términos musicales es mejor que deje esta opción desactivada. Por ejemplo, Sibelius cambiará a un sonido de pizzicato de cuerdas con cualquiera de las siguientes formas de escritura: “pizz”, “pizz.” (con un punto) y “pizzicato” producirán el mismo efecto (de hecho, “pizza” también funcionaría, pero es poco probable que la vaya a utilizar en una partitura). Si la palabra es una abreviatura, no le añada un punto al final en este diálogo. Si la palabra no es una abreviatura, active esta opción.
- Las expresiones regulares permiten utilizar patrones incluidos en cadenas de texto, pero son algo complicadas. Normalmente no tendrá que activar la opción **Expresión regular**, pero si le pica la curiosidad, vea **Expresiones regulares** más adelante.

Para determinar el efecto de reproducción de una palabra específica, selecciónela y elija el tipo de **Efecto** que desee en la lista de la derecha. El grupo **Valores de efecto** se actualiza para mostrar los parámetros que puede cambiar para cada tipo de **Efecto**:

- **Cambio de control** asigna un controlador MIDI a un valor determinado:
 - **Controlador MIDI** especifica el número del controlador MIDI que se va a modificar (el controlador 1 es la modulación, el 64 es el pedal de sustain, el 91 es la reverb, etcétera).
 - **Valor de controlador** determina el valor al que será asignado el controlador MIDI seleccionado: 0 es el valor mínimo y 127 el máximo.
- **Matiz** permite cambiar los valores de dinámica de un matiz para efectos como *mf*, *ff* o *loud* (fuerte):
 - **Matiz** ajusta el volumen al que Sibelius debe reproducir la música en un rango entre 0 y 127. Dependiendo del dispositivo de reproducción, este efecto se puede controlar mediante la velocidad de nota, la expresión MIDI (controlador 11), la modulación (controlador 1), etcétera.
 - **Ataque** determina la intensidad del ataque de las notas con este matiz en un rango entre 0 y 127. Dependiendo del dispositivo de reproducción, este efecto puede no ser audible.

- **Cambio de ID de sonido** permite especificar un cambio de ID de sonido opcional además del cambio de la dinámica del matiz; vea **Cambios de ID de sonido** más abajo
- **Cambio de matiz** permite alterar la dinámica del matiz de una nota o de toda la música en relación al matiz actual (no se trata de un ajuste de nivel absoluto como **Matiz**):
 - **Matiz n% del matiz actual** permite especificar el cambio de dinámica de un matiz en un porcentaje del matiz actual
 - **Ataque n% del ataque actual** ajusta el cambio de ataque en un porcentaje del ataque actual
 - **Cambio de ID de sonido** permite especificar un cambio de ID de sonido opcional además del cambio de dinámica del matiz; vea **Cambios de ID de sonido** más abajo.
 - **Sustituir por** incluye dos opciones: **sólo una nota** (que significa que el matiz sólo afecta a la nota vinculada al texto de instrucción) o **todas las notas subsiguientes** (el cambio se mantiene hasta que se encuentra otro matiz)
- **Envolvente de dinámica** es útil para efectos en los que el matiz aumenta y disminuye de nivel en el tiempo, como *sfz* o *fp*:
 - **Dinámica inicial** especifica el nivel del matiz al inicio de la nota
 - **Caída** determina el tiempo que tarda el matiz en volver a su valor original o al valor opcional de **Dinámica final**, expresado como un porcentaje de la duración de la nota
 - **Dinámica final** es un valor opcional que ajusta la dinámica del matiz al final de la nota.
- **Cambio de programa** permite modificar el número de programa MIDI para cambiar el sonido utilizado por un pentagrama. Normalmente no debería recurrir a esta opción, sino a un cambio de instrumento (📖 **2.18 Instrumentos**) o a un cambio de ID de sonido (vea más adelante). Pero en caso de que tenga una buena razón para utilizarla:
 - **Programa** especifica el número de programa en un rango entre 0 y 127
 - **Enviar cambio de banco** permite determinar si se debe enviar un mensaje de cambio de banco MIDI además del cambio de programa. Si selecciona esta opción se activarán los parámetros **Banco alto** y **Banco bajo**.
 - **Banco alto** y **Banco bajo** permiten ajustar el bit más significativo (“alto”) y el menos significativo (“bajo”) necesarios para ejecutar un mensaje de cambio de banco MIDI.
- **Cambio de ID de sonido** sirve para añadir o eliminar técnicas del sonido actual. Puede seleccionar uno o más elementos de ID de sonido en el menú – vea **Cambios de ID de sonido** más adelante.

Texto de sistema

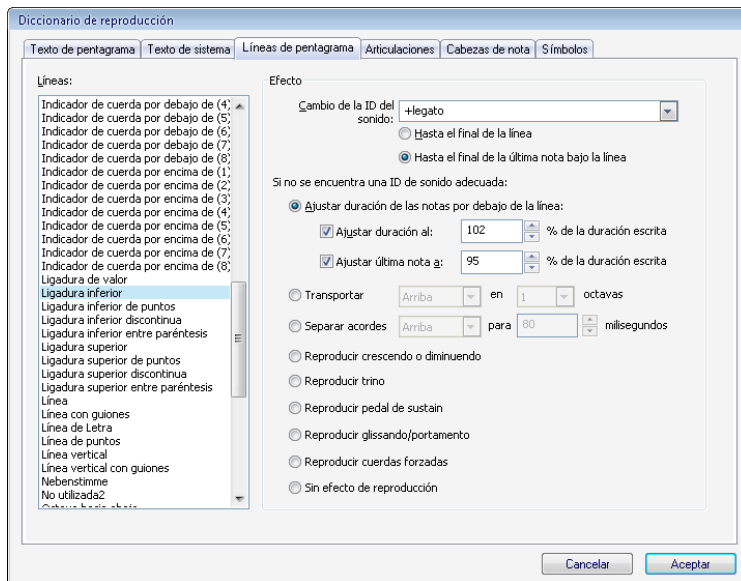


Los parámetros de la página **Texto de sistema** son similares a los de la página **Texto de pentagrama** (vea **Texto de pentagrama** más arriba), pero los tipos de **Efecto** son distintos.

- **Metrónomo** sirve para especificar el significado de los caracteres a la izquierda del signo igual (=) en una indicación de metrónomo. Por ejemplo, en la indicación de metrónomo “♩ = 120”, el carácter correspondiente a una negra (“quarter note” en inglés) es una letra “q” escrita en las fuentes musicales de Sibelius, de manera que q = utiliza el efecto **Metrónomo** con un valor de 1 tiempo (negra). De la misma forma, en “♩ = 160” la corchea (“eighth note” en inglés) está representada por la letra “e”, así que e = significa 0.5 tiempos (negras). Todas las duraciones de notas estándar (incluyendo notas con puntillo) están predefinidas en Sibelius, de manera que no tendrá que añadir nuevas palabras de **Metrónomo** a menos que haya inventado nuevas duraciones de nota...
- **Repetición** sirve para especificar el tipo de efecto que una palabra debe tener sobre la reproducción de secciones repetidas en la partitura. Por ejemplo, una palabra con el efecto **Repetición** ajustado a D.C. al Coda le dirá a Sibelius que debe saltar al inicio de la partitura y reproducirla hasta que encuentre una palabra con el efecto **Repetición** asignado a A la Coda: en ese punto, Sibelius saltará al lugar de la partitura en el que encuentre una palabra con el efecto **Repetición** ajustado a Coda (es decir, la propia coda). Las palabras de **Repetición** son las únicas que están preprogramadas para utilizar la opción **Expresión regular** – vea **Expresiones regulares** más adelante. Igual que ocurre con las palabras de **Metrónomo**, no es necesario crear palabras de **Repetición** adicionales, ya que Sibelius ya incluye las más comunes. Para más información sobre la reproducción de las repeticiones en Sibelius, [vea 4.6 Repeticiones](#).
- Las palabras de **Interpretación rítmica** alteran el ajuste de interpretación rítmica de la partitura en el punto en el que se encuentra la palabra. Por ejemplo, la palabra “Swing” cambia la interpretación rítmica a Swing normal. Para más información sobre la interpretación rítmica, [vea 4.5 Funcionamiento](#).

- Rit./Accel. Rit./Accel. permiten especificar un *rit.* o *accel.*, aunque le recomendamos que en lugar de ellas utilice las líneas pensadas para esta función, ya que ofrecen un mayor grado de control – véase **Rit. y accel.** en la página 312. Si aun así decide crear una palabra Rit./Accel., ajuste Escalar tiempo al *n%* del tiempo actual al valor que desee y En *n* tiempos (negras) al periodo de tiempo al que quiera aplicar el cambio de tiempo después del texto.
- Las palabras de Tempo permiten definir un tiempo específico. Por ejemplo, “Allegro” equivale a Ajustar tiempo a 120 negras/minuto, mientras que “Lento” equivale a Ajustar tiempo a 60 negras/minuto.
- Las palabras de Escala de tiempo permiten escalar el tiempo actual en función de un porcentaje. Por ejemplo, “Slower” (más lento) escala el tiempo a un 90% del tiempo original, mientras que “Faster” (más rápido) ajusta el tiempo al 110% del tiempo original.

Líneas de pentagrama



En la página Líneas de pentagrama puede especificar un Cambio de ID de sonido para cada tipo de línea existente en la partitura. Por ejemplo, puede ajustar un cambio de ID de sonido +legato para una ligadura de expresión, que automáticamente activará un sonido de violín más suave y ligado en el dispositivo de reproducción cada vez que Sibelius encuentre una ligadura de expresión en un pentagrama de violín, un sonido de trompeta equivalente en un pentagrama de trompeta, etcétera – vea **Cambios de ID de sonido** más adelante

En caso de que Sibelius no pueda encontrar un sonido adecuado para reproducir el cambio de ID de sonido especificado, o si no se produce ningún cambio de ID de sonido, se aplicarán los efectos ajustados por defecto en la opción Si no se encuentra una ID de sonido adecuada. Las opciones disponibles funcionan de la siguiente manera:

- Ajustar duraciones de las notas por debajo de la línea es útil para ligaduras de expresión, que normalmente alargan las notas contenidas bajo la línea de la ligadura para que suenen con legato y acortan la última nota bajo la ligadura para separarla de la nota siguiente. Para ajustar estas opciones:

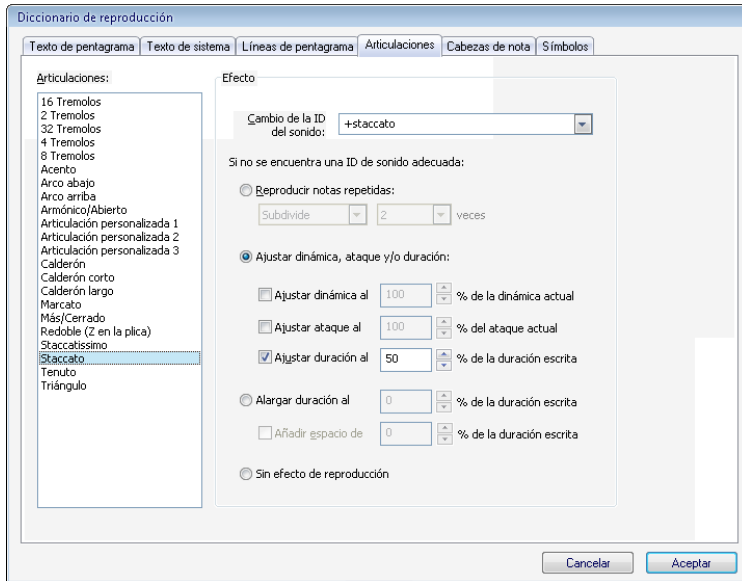
4. Reproducción y vídeo

- Si desea modificar las duraciones de las notas bajo la ligadura, active la opción **Ajustar duraciones al n% de las duraciones escritas**: los valores superiores al 100% aumentan la duración de las notas y los inferiores la reducen.
- Para acortar la última nota bajo la ligadura, active la opción **Ajustar la última nota en n%**.
- **Transportar arriba/abajo 1/2 octavas** es aplicable a las líneas de octava (*8va*, *15mb*, etcétera). Puede ajustar la transposición de las notas bajo la línea hacia arriba, hacia abajo y en una o dos octavas.
- **Separar acordes arriba/abajo para n milisegundos** es válida para líneas de arpeggio (acordes arpegiados) o líneas que desee que actúen como líneas de arpeggio.
- **Reproducir crescendo o diminuendo** se aplica a los reguladores. Para determinar el efecto de reproducción de un regulador individual, selecciónelo en la partitura y ajuste las opciones del panel **Reproducción de las Propiedades** (vea **Reguladores** en la página 310).
- **Reproducir trino** se aplica a los trinos. Para determinar la velocidad de reproducción y el intervalo de un trino individual, selecciónelo en la partitura y ajuste las opciones del panel **Reproducción de las Propiedades** (vea **Trinos** en la página 311).
- **Reproducir pedal de sustain** es válida para líneas de pedal.
- **Reproducir glissando/portamento** se aplica a las líneas *gliss.* y *port.* Para determinar la velocidad de reproducción y el intervalo de una línea individual, selecciónela en la partitura y ajuste las opciones del panel **Reproducción de las Propiedades** (vea **Gliss. y port.** en la página 313).
- **Reproducir cuerdas forzadas** sirve para las líneas de cuerdas forzadas (vea **Portamento de guitarra** en la página 145).
- **Sin efecto de reproducción** significa que Sibelius ignorará la línea durante la reproducción.

Es posible aplicar cualquiera de estas opciones a cualquier línea, de manera que puede hacer que una ligadura de expresión se comporte como una línea de octava o que una cuerda forzada actúe como una línea de arpeggio, por ejemplo.

Sin embargo, tenga en cuenta que las líneas con parámetros de reproducción editables individualmente desde el panel **Reproducción** de la ventana **Propiedades** (como los reguladores, trinos o líneas de *gliss.* y *port.* sólo se pueden ajustar desde la ventana **Propiedades** si se basan en los tipos de línea correctos. En otras palabras, aunque es posible hacer que Sibelius reproduzca una línea de tipo **Cuadrado** como un regulador, por ejemplo, siempre la reproducirá con sus valores por defecto y no será posible ajustar sus efectos de reproducción en la ventana **Propiedades**.

Articulaciones



La página Articulaciones permite especificar un Cambio de ID de sonido para cada tipo de articulación o trémolo. Por ejemplo, es posible definir articulaciones de arco arriba y arco abajo para los cambios de ID de sonido **+arco arriba** y **+arco abajo**, que activarán sonidos especiales de arco arriba y abajo automáticamente en su dispositivo de reproducción (si están disponibles) – vea **Cambios de ID de sonido** más adelante.

En caso de que Sibelius no pueda encontrar un sonido adecuado para reproducir el cambio de ID de sonido especificado, o si no se produce ningún cambio de ID de sonido, se aplicarán los efectos ajustados por defecto en la opción Si no se encuentra una ID de sonido adecuada. Las opciones disponibles funcionan de la siguiente manera:

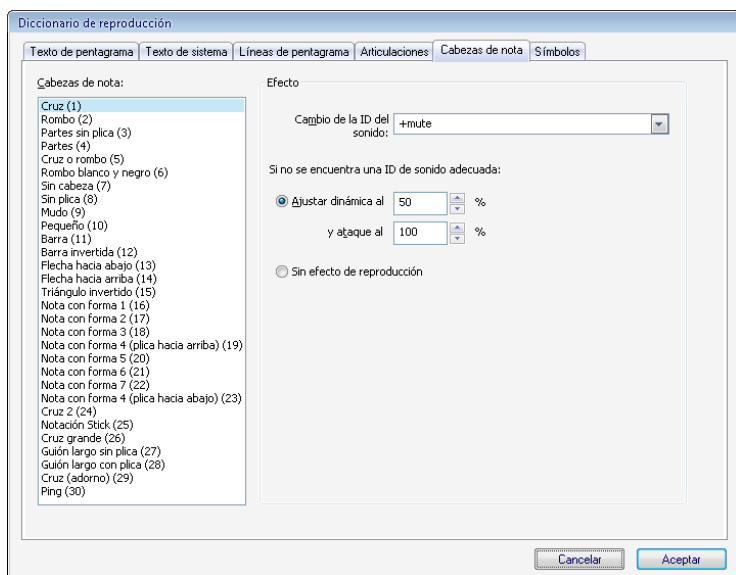
- **Reproducir notas repetidas** es válida para trémolos y redobles (con z en la plica). Puede determinar si un sonido debe reproducirse con una medida rítmica específica (en cuyo caso deberá seleccionar **Subdividir** y ajustar *n* veces al valor deseado) o **Sin medida**, lo cual significa que la nota se reproducirá lo más rápido posible.
- **Ajustar matices, ataque y/o duración** funciona para la mayoría de las restantes articulaciones. Por ejemplo, por defecto los staccatos acortan una nota en un 50%, los acentos aumentan su dinámica en un 50%, las articulaciones de arco abajo aumentan la dinámica en un 10% y acortan un poco la nota, etcétera.
 - Para modificar la dinámica de la nota vinculada a la articulación, active la opción **Ajustar matiz al *n*% del matiz actual** e introduzca el valor deseado.
 - Para modificar el ataque de la nota vinculada a la articulación, active la opción **Ajustar ataque al *n*% del ataque actual** e introduzca el valor deseado.
 - Para cambiar la duración de la nota, active la opción **Ajustar duración al *n*% de la duración escrita**. Esta opción no está pensada para las fermatas (pausas), que tienen sus propias opciones especiales.

4. Reproducción y vídeo

- **Alargar duración al n % de la duración escrita** es válida para las fermatas. Por defecto, una fermata normal está ajustada para reproducirse en una proporción de 1.5 veces respecto a la duración escrita, una fermata larga (cuadrada) a 1.75 veces la duración escrita y una fermata corta (triangular) a 1.25 veces la duración escrita, pero puede modificar estos valores si lo desea. De manera opcional, también puede **Añadir espacio de n % de duración escrita**, función que añadirá la cantidad especificada de silencio detrás de la fermata y antes de la nota siguiente.
- **Sin efecto de reproducción** significa que Sibelius ignorará la articulación durante la reproducción.

Igual que ocurre con las líneas de pentagrama, es posible aplicar cualquiera de estas opciones a cualquier articulación, así que puede hacer que un staccato se comporte como una fermata si lo desea.

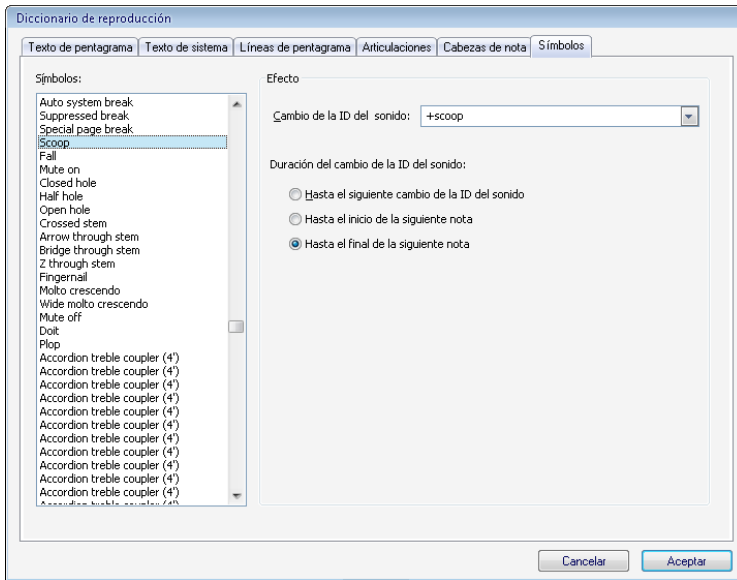
Cabezas de nota



La página **Cabezas de nota** permite especificar un **Cambio de ID de sonido** para cada tipo de cabeza de nota de la partitura. Por ejemplo, puede hacer que una cabeza de nota de rombo active un cambio de ID de sonido **+armónica** para que Sibelius seleccione automáticamente un sonido de armónica en su dispositivo de reproducción (si está disponible) – vea **Cambios de ID de sonido** más adelante.

También puede asignar un efecto de reproducción por defecto a cada cabeza de nota. En el caso de las cabezas de nota sólo es posible ajustar un tipo de cabeza de nota para que cambie la dinámica actual. Esto es útil para las llamadas notas “fantasma” en música para guitarra, que normalmente se escriben con una cabeza de nota de cruz y suenan a un nivel mucho más bajo que las notas normales.

Símbolos



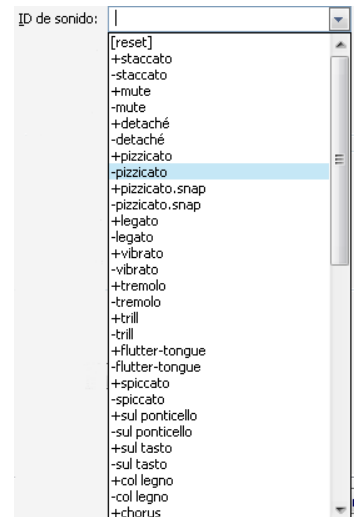
La página **Símbolos** permite especificar un **Cambio de ID de sonido** para cada tipo de símbolo de la partitura. Por ejemplo, puede hacer que un símbolo de caída active un cambio de ID de sonido **+caída** para que Sibelius dispare automáticamente un sonido de caída de trompeta (por ejemplo) en su dispositivo de reproducción, si está disponible – vea **Cambios de ID de sonido** más adelante. Los símbolos no admiten otros tipos de efectos de reproducción.

Cambios de ID de sonido

Para una introducción a las ID de sonido, vea **4.18 SoundWorld™**.

Los cambios de ID de sonido permiten añadir o eliminar una o más técnicas de interpretación para el sonido actual en cualquier punto de la partitura. Por ejemplo, la palabra “pizz” puede ser asignada a un cambio de ID de sonido **+pizzicato**, y “arco” a un cambio de ID de sonido **-pizzicato**. También puede definir una palabra del diccionario para que añada un elemento y elimine otro al mismo tiempo, como **-mute +sul ponticello**.

Para definir un cambio de ID de sonido puede escribir directamente en la caja los elementos de ID de sonido que desee añadir o eliminar, o seleccionarlos en el menú de elementos comunes de ID de sonido.



Para añadir un elemento escriba **+** sin espacios inmediatamente antes del elemento, y para eliminarlo escriba **-**. Para eliminar todos los elementos actuales, escriba **[reset]** (incluyendo los corchetes).

En las páginas **Texto de pentagrama** y **Símbolos**, es posible especificar si el cambio de ID de sonido debería tomar efecto **Hasta el cambio de ID de sonido siguiente**, **Hasta el inicio de la**

4. Reproducción y vídeo

nota siguiente o **Hasta el final de la nota siguiente**. Normalmente, un cambio de ID de sonido tiene efecto hasta que otra instrucción determina lo contrario (por ejemplo, la instrucción “mute”, o un símbolo que denote “activar cajas” para Side Drum). Ocasionalmente, deseará que el cambio de ID de sonido sólo afecte a una nota individual (por ejemplo, símbolos de scoop o fall, o una indicación escrita sobre la nota individual en un pentagrama de percusión sin afinación).

Similarmente, es posible especificar en la página **Líneas de pentagrama** si un cambio de ID de sonido tendrá efecto **Hasta el final de la línea** (adecuado para líneas de trinos) o **Hasta el final de la última nota debajo de la línea** (apropiado para ligaduras de expresión, líneas de octava, reguladores, etc.).

Tenga en cuenta que la definición de un nuevo cambio de ID de sonido en **Reproducir** ► **Diccionario** no garantiza que se vaya a reproducir, ya que Sibelius sólo es capaz de interpretar los efectos disponibles en los dispositivos de su configuración de reproducción. Sin embargo, la gracia de las ID de sonido es que no dependen de los dispositivos, de forma que si un sonido en particular está disponible en otro ordenador o configuración de reproducción, Sibelius lo reproducirá automáticamente.

¿Cómo actúan las palabras del diccionario?

Cuando introduzca palabras del diccionario de reproducción en la partitura, tenga en cuenta que Sibelius trata las palabras de **Texto de pentagrama** y **Texto de sistema** de formas distintas.

Las palabras introducidas en texto de sistema (como las indicaciones de tempo o de interpretación rítmica) actúan al inicio del compás al que están vinculadas.

Las palabras introducidas en texto de pentagrama (por ejemplo, matices y palabras como *pizz.*) tienen efecto sobre la nota a la que están vinculadas. Las líneas de pentagrama afectan a la reproducción desde el punto en el que empiezan hasta el punto en el que acaban.

Expresiones regulares

Las expresiones regulares utilizan símbolos con un significado especial para definir patrones detectables en cadenas de texto. Sibelius emplea las expresiones regulares para identificar términos utilizados en estructuras de repetición, tales como D.C. al Fine y D.S. al Coda (📖 **4.6 Repeticiones**).

Puede usar expresiones regulares en el diccionario de reproducción, pero hágalo con extrema precaución: es muy fácil crear una expresión que cancele la reproducción de otras palabras que aparezcan en la partitura (por ejemplo, la expresión regular **a** será interpretada en cualquier texto que contenga una letra “a”, mientras que signos como **^** o **\$** no coincidirán con ningún elemento de la partitura).

- **^** indica que la coincidencia debe producirse al inicio de la cadena de texto, como en **^Al principio**; vea más adelante
- **\$** indica que la coincidencia debe producirse al final de la cadena de texto, como en **Amen\$**; vea más adelante
- **.** sirve para identificar caracteres individuales, como **c.t** (que podría coincidir con las cadenas **cat**, **cbt**, **cct**, **cdt** y así sucesivamente). Para buscar un punto final literal, utilice ****.

- * sirve para identificar todos los casos posibles del carácter precedente (o un grupo de caracteres incluidos en corchetes de texto []). Si no se encuentra ninguna coincidencia literal, se interpretará que la expresión regular **a*** también coincide con **b** además de **a**, **aaaaa**, etcétera. Una expresión regular útil es **.***, que significa “identificarlo todo”. Si escribe **^principio.*final\$**, se detectarán todas las cadenas rodeadas por las palabras **principio** y **final**.
- + detecta una o más apariciones del carácter previo, de manera que una expresión regular como **a+** se identificará en cadenas de texto como **a**, **aaaa** y **baaa**, pero no en **b** o en una cadena vacía.
- [] es el operador de grupos, y significa “identificar cualquier carácter dentro del grupo”. Puede utilizarlo para buscar números con **[0-9]**, por ejemplo. Los caracteres de puntuación pierden su significado especial cuando están incluidos entre estos corchetes, de manera que puede escribir una cadena como **D[.,\$\$]* al Coda**
- \xNN identifica el carácter hexadecimal **NN**
- (x)|(y) son operadores de selección exclusiva en los que la cadena de texto debe coincidir con **x** o **y**. Puede usarlos para identificar palabras enteras, como en **(manzana)|(banana)**.

Las expresiones regulares se detectan en cualquier lugar de una cadena: **a**, por ejemplo, será identificada tanto en una **cadena extremadamente larga** como en **pan**. Para identificar explícitamente una **a** sola debe añadir los signos de principio y final: **^a\$**

Muchos caracteres de puntuación (**.** **\$** **^** **[** **]** **(** **)** ***** **+** ****) tienen un significado especial en las expresiones regulares, y para identificarlos literalmente (es decir, para identificar una cadena que contenga uno de estos caracteres) deben estar precedidos por el signo ****

Cómo copiar palabras del diccionario de reproducción a otras partituras

Una vez haya editado las palabras del diccionario de reproducción, puede transferir su diccionario actualizado a otras partituras. Para ello sólo tiene que exportar la configuración personal de la partitura en la que haya editado el diccionario e importarla en la nueva partitura (📖 **8.8 Configuración Personal™** para más detalles) o guardar la partitura como plantilla (📖 **2.23 Plantillas**).

4.10 Vídeo

4.1 Trabajar con la reproducción, 4.11 Código de tiempo y puntos de sincronía.

Este capítulo explica cómo añadir un vídeo digital a una partitura, permitiendo escribir música directamente sobre la imagen.

La posibilidad de componer música sincronizada con vídeo es sumamente útil para músicos profesionales y educadores musicales. Muchas escuelas musicales incluyen módulos en los que los estudiantes deben componer música para vídeo: Sibelius proporciona una plataforma integrada sobre la que el músico puede crear partituras, trabajar e imprimir su trabajo.

Cómo añadir un vídeo:

Para añadir un vídeo a una partitura:

- Seleccione **Reproducir** ▶ **Vídeo y Tiempo** ▶ **Añadir vídeo** Aparecerá un diálogo pidiéndole que localice el archivo TIFF que quiere importar. Una vez localizado el archivo, haga clic en **Abrir**.
- El vídeo aparecerá en la ventana **Vídeo** de Sibelius junto al nombre del archivo de vídeo, en la barra de título de la ventana.

Cómo eliminar un vídeo

Para eliminar un vídeo de una partitura:

- Seleccione **Reproducir** ▶ **Vídeo y Tiempo** ▶ **Eliminar vídeo**
- Aparecerá un mensaje indicando que el vídeo ya no está asociado a la partitura, permitiendo cancelar la operación si lo desea.

Sincronización

Al añadir un vídeo a una partitura, éste se sincroniza con la partitura durante toda la reproducción actualizando el vídeo cada vez que la línea de reproducción sufre alguna modificación. Esto significa que es posible saltar desde un punto determinado del vídeo usando el deslizador de la línea de tiempo en la ventana de **Reproducción**, así como los botones de avance y rebobinado rápido.

Si pulsa estos botones una sola vez, se producirá un avance o rebobinado (comandos de teclado [y]) de 0,2 segundos exactamente; mantenga pulsados estos botones para acelerar el proceso. Observará que en algunos formatos de vídeo, la función de rebobinar es más lenta que la de acelerar. Para una máxima precisión en el desplazamiento a través del vídeo, utilice **Mayús-[** y **Mayús-]** para avanzar en el vídeo fotograma a fotograma.

Ejemplos de vídeos

Sibelius ofrece una selección de vídeos cortos para que los estudiantes puedan componer música; puede descargarlos desde www.sibeliuseducation.com.

Formatos de archivo

Sibelius reproduce cualquier formato de vídeo compatible con su sistema operativo. En Windows, los archivos normalmente son: .avi, .mpg, .wmv y si tiene instalado QuickTime, archivos .mov. Los usuarios de Mac pueden reproducir archivos .avi, .mpg y .mov. Sibelius también necesita que tenga instalados ciertos codecs en su sistema para poder reproducir los archivos de vídeo seleccionados. Puede ocurrir que algunos archivos no se reproduzcan (a pesar de que estar utilizando el mismo formato de archivo), o que otros con el misma formato de archivo se reproduzcan sin ningún problema. No obstante, en el primer ejemplo, es probable que el vídeo tampoco pueda reproducirse en otros reproductores de vídeo o en su ordenador, seguramente porque el codec requerido está ausente. Si Sibelius no reconoce el formato de un archivo en particular, mostrará un mensaje notificándolo, y el vídeo no se adjuntará a la partitura.

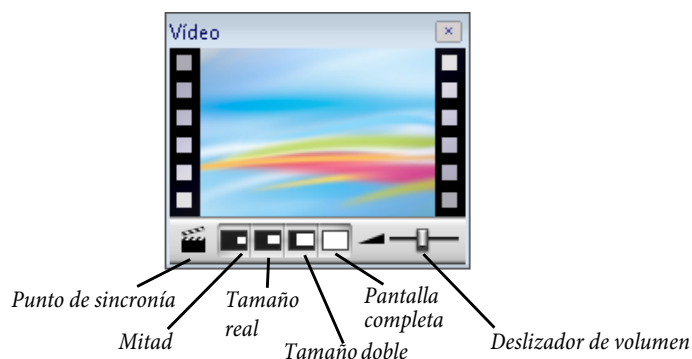
Cómo guardar y abrir partituras que contienen archivos de vídeo

Al guardar una partitura a la que se ha añadido un vídeo, Sibelius guarda la localización del archivo de vídeo dentro de la partitura. Si necesita entregar esa partitura a otro usuario de Sibelius, deberá hacerlo junto con el archivo de vídeo (de lo contrario, el usuario no podrá ver el vídeo porque no está incluido en el archivo de Sibelius).

Al abrir una partitura a la que se ha añadido un vídeo, Sibelius busca el archivo de vídeo en la carpeta desde la cual se abrió. Si no encuentra el archivo de vídeo, el programa le preguntará si desea que busque el archivo de vídeo manualmente. Si pulsa Sí, aparecerá un diálogo en el cual podrá definir la nueva ruta del archivo. Si pulsa No, Sibelius no reproducirá el archivo de vídeo.

Cómo mostrar u ocultar la ventana del vídeo

Al añadir un vídeo a una partitura, Sibelius muestra de manera automática la ventana del vídeo. Para mostrar u ocultar la ventana del vídeo, seleccione **Ventana ▶ Vídeo** (comando de teclado Ctrl+Alt+V ~⌘o V). La barra de tareas dispone de un botón que también permite activar o desactivar la ventana del vídeo.



Ocultar la ventana Vídeo no elimina el vídeo de la partitura. De hecho, el vídeo continuará reproduciéndose normalmente, aunque de manera invisible, por lo que podrá seguir escuchando la música aplicada a ese vídeo. Si desea eliminar el vídeo de la partitura permanentemente, vea **Cómo eliminar un vídeo**.

Cómo ajustar el nivel de volumen del vídeo

Sibelius permite ajustar el volumen de la música del vídeo independientemente de la partitura. Para ello, modifique la posición del deslizador de volumen situado en la parte inferior de la ventana del vídeo. Si ajusta el deslizador de volumen en la posición más a la izquierda, no habrá sonido.

Cómo ajustar el tamaño de la ventana del vídeo

La ventana del vídeo dispone de cuatro tamaños predeterminados para que pueda seleccionar el tamaño más conveniente para su vídeo. Estos cuatro botones se encuentran en la parte inferior de la ventana del vídeo (vea más arriba) ; también puede encontrar las opciones en el submenú Reproducir ▶ Vídeo y Tiempo. Es posible modificar el tamaño del vídeo con los ajustes *Mitad*, *Tamaño real* o *Tamaño doble*, o usar el modo de *Pantalla completa* (véase a continuación).

Modo de pantalla completa

El modo de pantalla completa puede resultar útil, pero no debe olvidar que el comportamiento del vídeo depende fundamentalmente del codec y del hardware o software utilizados para interpretar el vídeo.

- Si dispone de un sistema de pantalla dual, quizás no pueda elegir la pantalla en la que desea que aparezca el vídeo, en cuyo caso, será imposible ver el vídeo en una pantalla y la partitura en otra. Es posible que también surjan problemas como, por ejemplo, que la línea de reproducción de Sibelius no se dibuje correctamente, o que la ventana del vídeo aparezca congelada en una pantalla mientras en la otra se visualiza el vídeo en modo de pantalla completa...
- En Windows, si utiliza un codec QuickTime para reproducir su vídeo, éste se reproducirá en modo de pantalla completa en la pantalla *primaria*, independientemente de cual sea la pantalla en la que esté la ventana del vídeo.
- En Windows, si utiliza Windows Media para reproducir su vídeo y selecciona el modo de pantalla completa, éste se reproducirá en modo de pantalla completa en la pantalla en la que se ubicó la ventana de vídeo previamente. Si pulsa sobre la ventana de vídeo o detiene la reproducción en Sibelius, inmediatamente el vídeo saldrá del modo de pantalla completa: es una característica del codec de Windows Media.

En sistemas de una sola pantalla, el modo de pantalla completa no suele ocasionar ningún problema. No obstante, si surge algún problema, puede restaurar la ventana a su tamaño original pulsando Esc.

Windows Media y QuickTime


En Windows, unos vídeos se reproducen mejor con Windows Media y otros con QuickTime. Sibelius permite elegir el reproductor preferido seleccionando la página *Visualización* en Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius de Mac). Si no tiene QuickTime instalado, no podrá elegir esta opción:

Si selecciona un vídeo no compatible con su reproductor de vídeo predeterminado, Sibelius intentará usar el otro reproductor, ignorando su ajuste predeterminado. Esto puede ocurrir si, por ejemplo, intenta reproducir un archivo .mov de QuickTime usando Windows Media.

Sibelius mostrará el nombre del archivo de vídeo seguido del nombre reproductor utilizado (entre paréntesis y en la barra de título de la ventana de vídeo.)

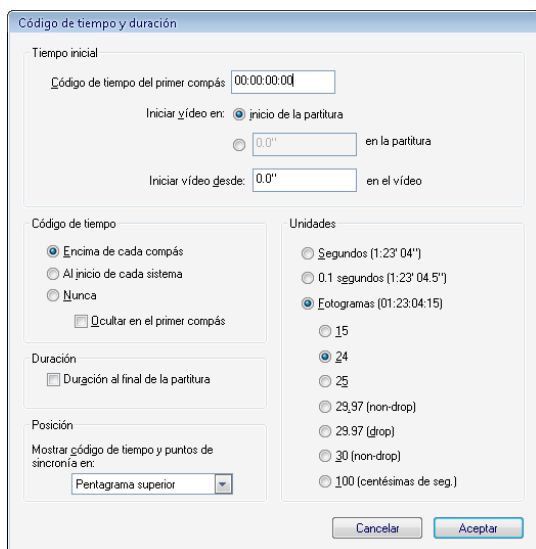
Transparencia de la ventana del vídeo

Sibelius permite activar la transparencia de la ventana del vídeo y demás ventanas. Puede encontrar este ajuste en la página Visualización de Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius de Mac). A diferencia de las demás ventanas, es posible desactivar la transparencia de la ventana del vídeo de manera independiente. Esto resulta necesario en ocasiones, dado que algunas configuraciones de hardware y algunos codecs pueden producir parpadeos o imágenes fantasmas en la ventana del vídeo cuando esta es translúcida.

Para más información sobre las ventanas translúcidas,  **5.6 Ajustes de Pantalla.**

Tiempo inicial

Puede ajustar el vídeo para que inicie la reproducción en un punto cualquiera distinto del inicial con el fin de evitar, por ejemplo, la reproducción de un trailer con el que no desea trabajar. También puede definir el inicio de la reproducción en un punto determinado de la partitura. Hay tres configuraciones en Reproducir ▶ Vídeo y Tiempo ▶ Código de tiempo y Duración que permiten determinar la correlación exacta entre vídeo y partitura:




- **Código de tiempo del primer compás:** este ajuste define la posición de tiempo en el primer compás.
- **Iniciar vídeo en:** es la posición de tiempo en la que desea que el vídeo inicie la reproducción en la partitura. Este dato se expresa en tiempo absoluto, por lo que la posición debe ser siempre igual o superior a **Código de tiempo del primer compás**. Si desea que su vídeo comience la reproducción justo en el punto inicial de la partitura, seleccione **Al principio de la partitura**.
- **Iniciar vídeo desde:** utilice este ajuste para iniciar la reproducción del vídeo en un punto distinto de punto inicial. Por ejemplo, si dispone de un vídeo que contiene en el inicio dos segundos de solo, es probable que desee ignorar los dos primeros segundos y le diga a Sibelius


4. Reproducción y vídeo

que comience la reproducción pasado ese punto. Para hacer esto, deberá ajustar **Iniciar vídeo desde** a dos segundos.

El diálogo puede adoptar varios tipos de formatos. 1'00", 00:01:00:00 y 1:00' equivalen a "un minuto." Además, cualquier número entero individual introducido en estos campos serán interpretados como segundos, por lo que si introduce 18, equivaldrá a 00:00:18:00. Cuando introduzca valores relacionados con fotogramas, asegúrese de usar la misma tasa de fotogramas que la seleccionada en **Fotogramas**.

Para más información sobre cómo trabajar con códigos de tiempo y puntos de sincronía,  **4.11 Código de tiempo y puntos de sincronía**.

Cómo añadir música a sus archivos de vídeo

Tanto Windows como Mac OS X se suministran con software gratuito o de muy bajo coste, el cual permite añadir la música compuesta en Sibelius al vídeo que desee. Antes que nada, es necesario que exporte su partitura como archivo de audio desde Sibelius -  **9.10 Exportación de archivos audio**. A continuación, puede importar el archivo creado por Sibelius junto con el archivo de vídeo utilizado en el editor de películas.

Windows Movie Maker está incluido en todos los sistemas Windows, y iMovie se entrega gratuitamente con la mayoría de ordenadores Apple (visite www.apple.com/ilife/imovie para más detalles).

Si es usuario de Windows y le gustaría componer música para agregar a sus vídeos, visite www.picasa.com y descárguese la versión gratuita que permite generar rápidamente pases de diapositivas de sus álbumes de fotos digitales.

Reproducción de pistas de audio en sincronía con la partitura

Puede utilizar la función vídeo de Sibelius para reproducir pistas de audio en sincronía con la partitura. Esto puede resultar útil para la transcripción o incluso para añadir una grabación de audio a la reproducción de la partitura (por ejemplo, la grabación de un instrumento acústico o cantante interpretando una melodía).

Para añadir una pista de audio, seleccione **Reproducir ▶ Vídeo y Tiempo ▶ Añadir vídeo**, y en el diálogo que aparecerá ajuste el tipo de archivo a **Todos los archivos**. A continuación, puede elegir cualquier archivo de audio en el formato que desee (.wav, .mp3, .aiff, etc.) para vincularlo a la partitura. Observe que al añadir pistas de audio a la partitura, la ventana Vídeo se reduce mostrando únicamente los botones y deslizador relacionados con el volumen.

También puede usar **Plug-ins ▶ Otros ▶ Asignar Indicación metronómica** para sincronizar el tempo de la partitura con el tempo de la pista de audio. No obstante, tenga en cuenta que al ajustar el tempo de la partitura con el deslizador de tempo en la ventana de Reproducción, el pitch de la pista de audio variará en concordancia.

4.11 Código de tiempo y puntos de sincronía

📖 4.1 Trabajar con la reproducción, 4.10 Vídeo.

El código de tiempo indica la posición exacta del tiempo en un punto de la partitura o vídeo. Por regla general, se mide desde el principio de la partitura, o en el caso de escritura para cine y televisión, desde el comienzo de la bobina (u otro punto más conveniente).

Cuando reproduzca una partitura, la lectura del código de tiempo aparecerá en una pantalla pequeña dentro de la ventana Reproducir, y mostrará el valor del tiempo actual y el número de pulsaciones por minuto.


Sibelius también puede mostrar el código de tiempo en forma de texto por encima de cada barra de compás en su partitura. Sibelius calcula hasta dicho punto la posición del tiempo de las barras de compás, siempre de acuerdo con el número de compases, la duración del compás y la indicación del metrónomo. El código de tiempo es muy útil para obtener información puntual y precisa de los tiempos en un pasaje de música en concreto, o para sincronizar eventos musicales con puntos de sincronía (con la imagen, diálogo, acciones, etc., dentro de una película).

Sibelius no puede sincronizar la reproducción o mostrar el flujo de datos entrantes provenientes de SMPTE o MTC. Este tipo de funciones las proporcionan los programas secuenciadores profesionales (como Pro Tools), y por tanto capaces de identificar la información de un archivo Sibelius, si lo exporta como archivo MIDI (📖 **9.9 Exportación de archivos MIDI**). No obstante, Sibelius sincronizará la reproducción con archivos de vídeo digital que pueden adjuntarse a cualquier partitura de Sibelius (📖 **4.10 Vídeo**).

Lectura de código de tiempo

Durante la reproducción, las lecturas de los códigos de tiempo y el tiempo aparecerán en la ventana Reproducir:



Puede activar y desactivar la ventana Reproducir mediante la opción **Ventana ▶ Reproducción** (comando de teclado **Ctrl+Alt+Y** o **⌘+⌥+Y**), además de con el botón  de la barra de herramientas. El código de tiempo (situado a la izquierda) muestra el tiempo que ha transcurrido desde el principio de la partitura (en lugar de ofrecer una lectura del tiempo transcurrido desde el inicio de la reproducción) – en otras palabras, muestra los valores absolutos de “tiempo de partitura” especificados en **Reproducir ▶ Vídeo y Tiempo ▶ Código de tiempo y duración** (ver a continuación), en lugar de un “tiempo real”.

Diálogo Código de tiempo y duración

El diálogo Reproducir ▶ Vídeo y Tiempo ▶ Código de tiempo y duración contiene varias opciones relacionadas con el tiempo, que se guardan en la partitura.

The dialog box 'Código de tiempo y duración' has the following sections:

- Tiempo inicial:** 'Código de tiempo del primer compás' set to '00:00:00:00'. 'Iniciar vídeo en:' has radio buttons for 'inicio de la partitura' (selected) and '0.0'' en la partitura'. 'Iniciar vídeo desde:' is set to '0.0'' en el vídeo.
- Código de tiempo:** Radio buttons for 'Encima de cada compás' (selected), 'Al inicio de cada sistema', and 'Nunca'. A checkbox 'Ocultar en el primer compás' is unchecked.
- Duración:** A checkbox 'Duración al final de la partitura' is unchecked.
- Posición:** 'Mostrar código de tiempo y puntos de sincronía en:' dropdown set to 'Pentagrama superior'.
- Unidades:** Radio buttons for 'Segundos (1:23'04'')', '0,1 segundos (1:23'04.5'')', 'Fotogramas (01:23:04:15)' (selected), '15', '24' (selected), '25', '29,97 (non-drop)', '29,97 (drop)', '30 (non-drop)', and '100 (centésimas de seg.)'.
- Buttons: 'Cancelar' and 'Aceptar'.

Escribir notaciones de tiempo en la partitura

Para mostrar el código de tiempo en la partitura, active la función **Encima de cada compás** o **Al inicio de cada sistema**. Para cambiar el pentagrama sobre el aparece, selecciónelo en la lista **Posición**. De esta forma, visualizará el código de tiempo como texto por encima de todas las barra de compás de la partitura. Para mover hacia arriba o hacia abajo el texto del código de tiempo, seleccione **Configuración Personal ▶ Posiciones predeterminadas** y ajuste la posición vertical del estilo de texto del **Código de tiempo** (📖 **8.12 Posiciones Predeterminadas**).

Unidades

El código de tiempo se puede visualizar en varios formatos:

- **Fotogramas por segundo** (por ejemplo 01:23:04:13), que es el formato estándar utilizado en la música para cine y televisión
- **0,1 segundos** (por ejemplo 1:23'4.5''), es más fácil de leer pero no tan exacto
- **Segundos** (por ejemplo 1:23'4), es bastante impreciso pero útil para tiempos generales.

Si su partitura incluye repeticiones, los compases repetidos contendrán dos o más códigos apilados, uno para cada “pasada” de la música – 📖 **4.6 Repeticiones**.

Los códigos se imprimen cuando imprime la partitura, pero por defecto, no se muestran en las partes. Si desea activar el código de tiempo en las partes, use la página **Configuración Personal** del diálogo **Apariencia de las partes múltiples** (véase 📖 **7.3 Apariencia de las partes múltiples**).

Como la velocidad entre los formatos de cine y de video son diferentes, los códigos de tiempo pueden calcularse basándose en el número de fotogramas por segundo. 15, 24, 25, 29.97 (non-drop), 29.97 (drop) y 30 (non-drop) se usan en varios tipos de formatos de cine o vídeo, y 100

(centésimas de segundo), aunque no es una velocidad estándar de cine o vídeo, también se ha incluido en caso de que fuera necesaria.

Tiempo inicial

Código de tiempo del primer compás determina el código de tiempo al principio de la partitura (en el formato: Horas: Minutos: Segundos: Fotogramas).

Este formato se utiliza como offset o posición de todos los tiempos mostrados (es decir, para ambas lecturas del código de tiempo durante la reproducción en la barra de herramientas, y cualquier texto del código de tiempo, en la partitura). Si está usando el formato de fotogramas por segundo, el valor de los fotogramas del tiempo inicial se interpretará de acuerdo con el valor de fotogramas por segundo asignado en el diálogo.

El cambio del Código de tiempo del primer compás tiene dos aplicaciones:

- Si su partitura es para cine/televisión, el tiempo inicial es necesario para localizar un punto específico en la película.
- Si su partitura es parte de un trabajo mayor, como el movimiento de una sinfonía, ajuste el tiempo inicial con el mismo valor del movimiento anterior (que aparece como duración en la última página del movimiento anterior). Entonces, todos los códigos de tiempo estarán relacionados con el principio de la sinfonía, no con el principio de este movimiento.




Para más detalles acerca de las opciones Iniciar vídeo en y Iniciar vídeo desde,  **4.10 Vídeo**.

Duración al final de la partitura

Sirve para calcular y escribir la duración de la partitura al final de la última página; por ejemplo, 4'33'', en cualquier formato seleccionado para las unidades.

Si asigna un tiempo inicial de la partitura, este se va a sumar a la duración final también, por lo que si divide su trabajo en dos archivos, y escribe el tiempo inicial del segundo archivo con la duración del primero, entonces la duración del segundo le va a indicar el tiempo acumulado total, hasta ese punto. (Lea **Tiempo inicial**).

¿Cómo se calculan los códigos de tiempo y la duración?

Los valores de los códigos de tiempo y la duración de la partitura tienen en cuenta las repeticiones ( **4.6 Repeticiones**), el texto de tiempo (por ejemplo, Allegro) así como las indicaciones metronómicas ( **3.1 Uso del texto**), calderones (fermatas) y líneas de *rit./accel.* ( **2.21 Líneas**). Estos valores se actualizan en el momento de crearlos o editarlos. ¡Compruébelo y verá!


Sin embargo, el código de tiempo *no* puede leer los ajustes de reproducción del control deslizante del tiempo.

Puntos de sincronía


Los puntos de sincronía son referencias en la partitura que marcan eventos importantes de una película o vídeo, para facilitar la composición de música adecuada a los momentos clave. Sibelius permite nombrar los puntos de sincronía y moverlos para indicar posibles cambios en los momentos correspondientes de la película o vídeo.

Cómo añadir puntos de sincronía a la partitura

Los puntos de sincronía se añaden en la posición actual de la línea de reproducción. Supongamos que tiene un vídeo en el que sucede un momento clave en el tiempo 04'32": debe utilizar el deslizador de la línea de tiempo de la ventana Reproducir para navegar hasta esta posición del vídeo y después utilizar los botones de rebobinar y avance rápido para, si es necesario, moverse en pasos más pequeños (0,2 segundos) en cualquier dirección.

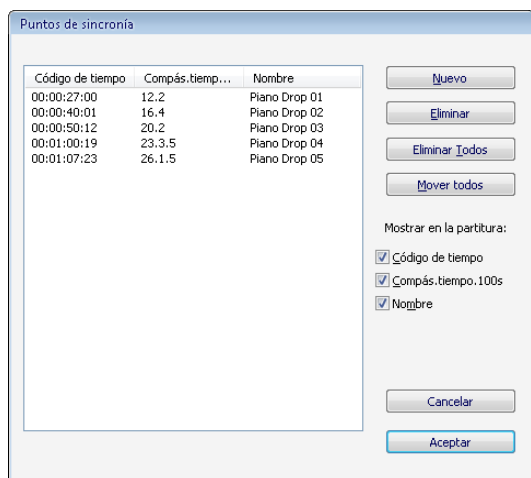
Cuando visualice en la ventana Vídeo el fotograma que desea marcar, pulse el botón **Añadir punto de sincronía**  de la ventana Vídeo o seleccione la opción **Crear ▶ Otro ▶ Punto de sincronía**. Se añadirá un punto de sincronía en ese punto de la partitura.

También puede añadir puntos de sincronía a su partitura mediante el botón **Nuevo** del diálogo **Reproducir ▶ Código de tiempo y duración ▶ Puntos de sincronía**. Si añade puntos de sincronía de esta manera siempre aparecerán al principio de la partitura, independientemente de la posición de la línea de reproducción. A continuación podrá introducir la posición de código de tiempo deseada (véase más abajo).

Puede mover los puntos de sincronía hacia arriba o abajo en la partitura cambiando la **Posición vertical** del estilo de texto de los puntos de sincronía en el diálogo **Configuración Personal ▶ Posiciones predeterminadas** –  **8.12 Posiciones Predeterminadas**.

Editar la posición del tiempo y nombre de los puntos de sincronía

Para editar un punto de sincronía en la partitura, seleccione **Reproducir ▶ Vídeo y Tiempo ▶ Puntos de sincronía** (comando de teclado **Mayús+Alt+P** o **⌘+~+P**). El diálogo que aparecerá enumera todos los puntos de sincronía de la partitura:



- La columna **Código de tiempo** muestra la posición de tiempo absoluta de cada punto de sincronía. El formato de este visor depende de los ajustes del código de tiempo que haya seleccionado en **Reproducir ▶ Vídeo y Tiempo ▶ Código de tiempo y duración**. Pulsando dos veces sobre este campo podrá editar el valor que desee cambiar.
- La columna **Bar.beat.100ths** muestra la ubicación del punto de sincronía en la partitura en compases, partes de compás y centésimas de un compás. Por ejemplo, **64.2.96** indica el compás 64, parte 2.96. Si un punto de sincronía cae exactamente en una parte, se omitirá el valor

centesimal. No es posible cambiar manualmente este valor, aunque si vuelve a colocar el punto de sincronía editando su **Tiempo**, se actualizará automáticamente.

- La columna **Nombre** muestra el nombre de todos los puntos de sincronía de la partitura. Si hace doble clic sobre cualquiera de ellos, podrá editar el nombre de los puntos de sincronía. Tenga en cuenta que es necesario pulsar la tecla **Intro** después de introducir un nuevo nombre en la tabla.

Borrar puntos de sincronía existentes

Si desea eliminar un punto de sincronía de la partitura, puede hacerlo desde la opción **Reproducir** ▶ **Vídeo y Tiempo** ▶ **Puntos de sincronía**. Seleccione el punto de sincronía que desea eliminar y luego pulse **Borrar**. Si desea borrar todos los puntos de sincronía de la partitura, pulse **Borrar todos**.

Ajustar selección al tiempo

Si desea que un punto de sincronía alcance un punto determinado de la partitura, deberá ajustar el tiempo de la partitura. Sibelius incluye un plug-in para realizar los cálculos necesarios – véase **Ajustar selección al tiempo** en la página 569.

Mover todos los puntos de sincronía

En ocasiones, los puntos de sincronía de su partitura pierden la sincronía con el vídeo si realiza cambios en los ajustes del tiempo de inicio de la partitura o del vídeo. Para corregir este problema, puede desplazar todos los puntos de sincronía que haya creado por el mismo valor de tiempo pulsando la opción **Mover todos** en **Reproducir** ▶ **Vídeo y Tiempo** ▶ **Puntos de sincronía**. Puede introducir cualquier valor de offset negativo o positivo en diferentes formatos (1'00", 00:01:00:00 y 1:00' equivalen a "un minuto"). Además, Sibelius interpreta cualquier número entero introducido en estos campos como segundos. El número -4 equivale a -00:00:04:00. Al introducir valores que especifiquen fotogramas, asegúrese de utilizar la misma frecuencia de fotogramas que la configurada en la sección **Fotogramas** de **Reproducir** ▶ **Vídeo y Tiempo** ▶ **Código de tiempo y duración** (véase más arriba).

Ver puntos de sincronía en un pentagrama

Algunos compositores encuentran útil relacionar la posición de cada punto de sincronía con la posición de compás más cercana en la música, a menudo agregando cabezas de nota de cruz a una única línea de pentagrama, bien en la parte superior, o en la inferior de la partitura. Sibelius incluye un plug-in para hacer esto – véase **Añadir pentagrama de puntos de sincronía** en la página 566.

Estilos de texto

Los códigos de tiempo se escriben usando el estilo de texto de códigos de tiempo, y los puntos de sincronía utilizan el estilo de texto de puntos de sincronía. La altura por encima del pentagrama está determinada por el valor de la posición vertical del estilo de texto relevante en **Configuración Personal** ▶ **Posiciones predeterminadas** (📖 **8.12 Posiciones Predeterminadas**). También puede ajustar la posición vertical de la duración de la partitura, que aparece debajo del compás final de la partitura, editando el estilo de texto **Duración al final de la partitura**.

4.12 Dispositivos de reproducción

MIDI: configuración para Windows, **MIDI: configuración para Mac** en el Manual del usuario;  **4.3 Mixer**, **4.4 Sibelius Sounds Essentials**, **4.15 Uso de instrumentos virtuales**.

Este capítulo presenta el concepto de las configuraciones de reproducción, y explica cómo se definen esas configuraciones desde el diálogo Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción.

Dispositivos de reproducción


Un *dispositivo de reproducción* es un dispositivo hardware o software capaz de proporcionar uno o más sonidos. Existen varios tipos de dispositivos de reproducción, entre los que se incluyen:

- Instrumentos virtuales que utilizan la tecnología VST o Audio Unit, incluido el Sibelius Player integrado
- Hardware MIDI interno, como los sintetizadores incorporados en algunas tarjetas de sonido
- Hardware MIDI externo, como por ejemplo módulos de sonido o teclados con sonidos integrados.

Sibelius permite reproducir música con cualquier combinación de dispositivos de reproducción hardware y software, incluso con la misma configuración de reproducción.

Si dispone de algún dispositivo MIDI externo (como por ejemplo, módulos de sonido o sintetizadores) que prefiera utilizar con Sibelius para reproducir su música, debe conectarlos a su ordenador para que el programa los pueda “ver”. Consulte la sección **MIDI: configuración para Windows** o **MIDI: configuración para Mac** del Manual del usuario.

Si no está habituado a la terminología MIDI,  **4.13 MIDI para principiantes**.

Para una introducción al mundo de los instrumentos virtuales y los efectos, vea  **4.14 Instrumentos virtuales para neófitos**.

Configuraciones de reproducción

Una *configuración de reproducción* es un conjunto de ajustes que determina qué dispositivos de reproducción de los disponibles en su sistema se deben utilizar, qué *Set de sonidos* debe usar cada uno de ellos, y cómo aprovechar sus posibilidades individuales (como por ejemplo, que prefiera usar el sonido de violín de un dispositivo, y los sonidos de metales de otro) para que Sibelius pueda decidir qué sonidos utilizar en cada una de sus partituras sin que tenga que preocuparse por ello.

Puede definir tantas configuraciones de reproducción adecuadas a diferentes propósitos como desee, y también es posible alternar entre ellas en cualquier momento. Quizá prefiera utilizar los sonidos integrados en su ordenador al componer o escribir arreglos, por ejemplo, ya que así no tendrá que esperar a que se carguen muestras de gran tamaño antes de poder empezar a trabajar. Después siempre puede cambiar fácilmente a una biblioteca de muestras orquestales para producir una maqueta en audio o un CD de ensayo. Para ello, basta con crear dos configuraciones de reproducción y alternar entre ellas.

Al alternar entre configuraciones de reproducción no es necesario realizar ningún cambio en la partitura: Sibelius decide automáticamente la mejor forma de reproducir la partitura usando la configuración de reproducción activada, para que el usuario no tenga que reasignar los sonidos.

Sets de sonidos

Un *set de sonidos* es un archivo que enumera todos los sonidos disponibles en un determinado dispositivo MIDI o instrumento virtual, y también especifica los sonidos instrumentales reales a los que corresponde cada sonido para que Sibelius pueda optimizar el uso de las muestras.

Tenga en consideración que dependiendo del tipo de dispositivo que haya seleccionado, los sets de sonidos disponibles serán diferentes, y Sibelius no incorpora sets de sonidos para todos los dispositivos MIDI ni instrumentos virtuales. Si su dispositivo no aparece en la columna **Set de sonidos** de la lista **Dispositivos activos**, que se encuentra en la página **Dispositivos activos** del diálogo **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción**, puede buscar un archivo de set de sonidos en el Centro de asistencia online de la página web de Sibelius. Para acceder a él, seleccione **Ayuda** ▶ **Centro de asistencia**.

Si tiene un dispositivo para el que no existe set de sonidos disponible y desea utilizarlo con Sibelius, puede crear un *set de sonidos manual*. Un set de sonidos manual es una especie de pequeño set de sonidos que describe un conjunto de sonidos muy específico. Por ejemplo, si tiene un instrumento virtual que proporciona un único sonido de piano, no es necesario un archivo de set de sonidos completo. En su lugar, es mejor crear un set de sonidos manual para indicar a Sibelius que este dispositivo sólo puede reproducir un sonido de piano. Si utiliza un instrumento virtual que proporcione muchos sonidos pero para el que no hay set de sonidos disponible, puede crear uno manual para decirle a Sibelius qué sonidos están disponibles en cada canal del dispositivo.

También puede crear su propio archivo de set de sonidos mediante la aplicación externa **Sound Set Editor**, disponible para la descarga en el Centro de asistencia online de la página web de Sibelius.

Configuraciones de reproducción predeterminadas

Sibelius crea automáticamente tres configuraciones de reproducción predeterminadas:

- **Sonidos de Sibelius:** esta configuración, seleccionada por defecto, utiliza Sibelius Player para reproducir la biblioteca de muestras de alta calidad **Sibelius Sounds Essentials**, incluida en el programa (📖 **4.4 Sibelius Sounds Essentials**). Dependiendo de los recursos de su ordenador, esta configuración puede reproducir hasta 128 instrumentos distintos simultáneamente.
- **General MIDI (enhanced):** esta configuración (General MIDI ampliado) utiliza un instrumento virtual de alta calidad compatible con General MIDI desarrollado por M-Audio, que puede reproducir hasta 32 instrumentos simultáneamente.
- **General MIDI (basic):** esta configuración (General MIDI básico) recurre a los sonidos integrados en su ordenador. En Windows utiliza el Microsoft GS Wavetable Synth, que es capaz de reproducir hasta 16 instrumentos distintos simultáneamente. En Mac, esta configuración abre dos instancias del Apple DLS Music Device, que permiten reproducir hasta 32 instrumentos distintos simultáneamente.

Si ha actualizado el programa desde Sibelius 5 y todavía tiene instalada en su ordenador la versión de Sibelius Sounds Essentials incluida en Sibelius 5, Sibelius también creará automáticamente dos

4. Reproducción y vídeo

configuraciones de reproducción adicionales: **Sibelius Essentials (16 sonidos, Kontakt)** y **Sibelius Essentials (32 sonidos, Kontakt)**. Estas configuraciones permiten utilizar la versión antigua de Sibelius Sounds Essentials en Sibelius 6, aunque le recomendamos que active siempre la nueva configuración de reproducción **Sonidos de Sibelius**. (Al abrir por primera vez en Sibelius 6 una partitura de Sibelius 5 configurada para el uso de Sibelius Sounds Essentials, el programa le asignará automáticamente la nueva configuración de reproducción **Sonidos de Sibelius** para que se reproduzca con la nueva versión de la biblioteca de muestras incluida en Sibelius 6.)

Creación de una nueva configuración de reproducción

Para crear una nueva configuración de reproducción, seleccione una entrada ya existente en el menú **Configuración** en la que pueda basar su nueva configuración. Pulse **Nuevo** e introduzca un nombre en el diálogo que aparecerá. A continuación, pulse **Aceptar**. Dependiendo de los dispositivos que estén en uso, puede suceder que Sibelius tarde unos momentos después de pulsar **Aceptar**.

Cambio de la configuración de reproducción en uso

Para utilizar otra configuración de reproducción, seleccione **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción** y escoja una de las opciones de la lista **Configuración**, situada en la parte superior del diálogo. Es posible que Sibelius necesite unos momentos para activar la nueva configuración, especialmente si esa configuración utiliza uno o más instrumentos virtuales.

Cómo renombrar y eliminar configuraciones de reproducción

Para renombrar una configuración sólo tiene que seleccionarla en la lista de la parte superior del diálogo y pulsar **Renombrar**. De modo parecido, para eliminar una configuración no tiene más que seleccionarla en la lista, luego pulsar **Eliminar** y responder **Sí** a la pregunta que aparecerá a continuación. No es posible renombrar ni eliminar las configuraciones de reproducción creadas por Sibelius.

Edición de una configuración de reproducción

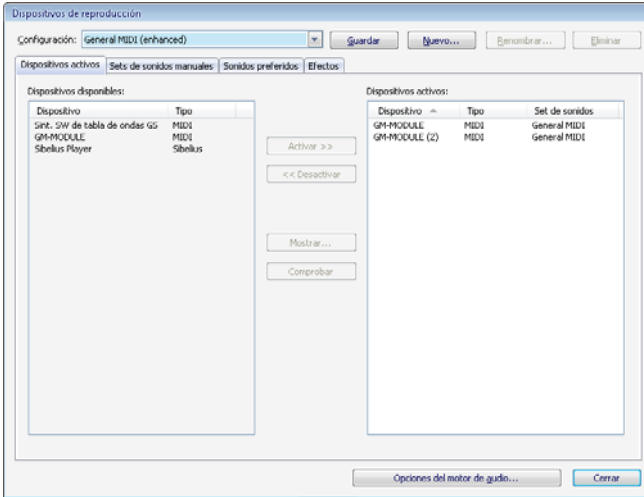
Para realizar cambios en una configuración de reproducción ya existente se utilizan las cuatro páginas del diálogo **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción**, que se comentan en detalle a continuación.

No es posible editar las configuraciones de reproducción predeterminadas, pero sí puede cambiar los sets de sonidos utilizados por los dispositivos seleccionados en la página **Dispositivos activos** y agregar o eliminar efectos individuales en la página **Efectos**. Para editar una de las configuraciones predeterminadas, cree una nueva configuración basada en ella – vea más arriba.

Observe que al realizar cambios en este diálogo, al nombre de la configuración en el menú de la parte superior se le añade un asterisco. Para guardar su configuración no tiene más que pulsar **Guardar**.

Página Dispositivos activos

En la página **Dispositivos activos** se pueden seleccionar cuáles de los dispositivos disponibles en el sistema debería utilizar esta configuración.



- La caja **Dispositivos activos** de la izquierda muestra los dispositivos de reproducción disponibles en su sistema. Esta caja aparece desactivada (sombreada en gris) si la configuración de reproducción actual es una de las configuraciones predeterminadas por Sibelius. Cada dispositivo aparece listado por su **Nombre** y pertenece a uno de los siguientes **Tipos**:
 - El Sibelius Player integrado está etiquetado como tipo **Sibelius**.
 - Kontakt Player y la versión completa del sampler Kontakt de Native Instruments pertenecen al tipo **Kontakt**. En Mac, Sibelius también indica si el instrumento virtual utiliza la tecnología VST o Audio Unit.
 - Los instrumentos desarrollados por Garritan, como Garritan Personal Orchestra y Authorized Steinway, utilizan el reproductor de muestras ARIA, y están clasificados en el grupo **Aria**. En Mac, Sibelius también indica si el instrumento virtual utiliza la tecnología VST o Audio Unit.
 - Los demás instrumentos virtuales (todos en Windows y algunos de ellos en Mac) se agrupan en el tipo **VST**.
 - Algunos instrumentos virtuales para Mac utilizan la tecnología Audio Unit de Apple, y pertenecen al tipo **AU**.
 - Los dispositivos MIDI convencionales, como los sintetizadores de las tarjetas de sonido internas o los teclados y módulos de sonido externos, pertenecen al tipo **MIDI**.

Para activar un dispositivo en la configuración en uso, selecciónelo en la lista **Dispositivos disponibles** y pulse **Activar**. Al activar Sibelius Player o un dispositivo MIDI, el elemento seleccionado pasa de la lista **Dispositivos disponibles** a la lista **Dispositivos activos**, situada en la parte derecha. Sin embargo, al activar un dispositivo **Kontakt**, **Aria**, **VST** o **AU**, el elemento seleccionado permanece en la lista **Dispositivos disponibles** y se *copia* a la lista **Dispositivos activos**. Por lo tanto, puede activar más de una instancia de un instrumento virtual, mientras que sólo es posible activar una instancia de Sibelius Player o de un dispositivo MIDI.

4. Reproducción y vídeo

- La caja **Dispositivos activos** de la derecha muestra los dispositivos de reproducción activados, es decir, los dispositivos disponibles que Sibelius puede utilizar para la reproducción. Además de tener las mismas columnas **Nombre** y **Tipo** que la lista **Dispositivos disponibles**, tiene una columna adicional llamada **Set de sonidos**. Pulse en la columna Set de sonidos para elegir uno de los grupos de sonidos disponibles. Si no dispone de un set de sonidos adecuado para el dispositivo que está utilizando, ajuste el campo **Set de sonidos** a **(ninguno)** y vaya a la página **Sets de sonidos manuales** para indicarle a Sibelius cómo debe utilizar ese dispositivo para la reproducción – más detalles a continuación.

Puede renombrar los dispositivos de la lista **Dispositivos activos** haciendo doble clic sobre sus nombres. A continuación del nombre que decida, Sibelius añadirá el nombre original del dispositivo. Esta prestación puede ser de utilidad si utiliza varias veces el mismo instrumento virtual, cada uno de ellos con un set de sonidos o sonido individual diferente.

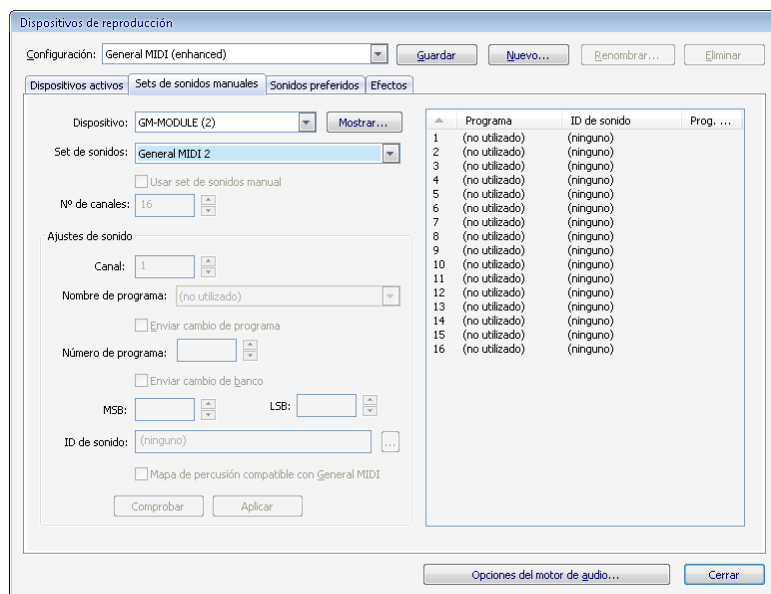
Para desactivar un dispositivo, selecciónelo en la lista **Dispositivos activos** y luego pulse **Desactivar** para borrarlo de la lista.

Página Sets de sonidos manuales

Tanto Sibelius Player como los instrumentos virtuales Kontakt y Aria y los dispositivos MIDI ofrecen funciones especiales que permiten que Sibelius cargue los sonidos automáticamente (si dispone de un set de sonidos adecuado). Si no tiene ningún set de sonidos disponible, o si el dispositivo es un instrumento virtual de tipo VST o AU convencional, tendrá que indicarle a Sibelius qué sonidos puede utilizar. Para ello, cree un set de sonidos “en miniatura” para cada instrumento virtual desde la página **Sets de sonidos manuales**.

Después de especificar qué sonidos están disponibles en cada canal del dispositivo, Sibelius puede tratarlo como cualquier otro dispositivo, y hacer que cada pentagrama se reproduzca automáticamente con el sonido disponible más indicado.

Las opciones de la página **Sets de sonidos manuales** son las siguientes:



- En primer lugar, seleccione el instrumento virtual en el menú **Dispositivos** de la parte superior del diálogo. Puede crear un set de sonidos manual para cualquier tipo de dispositivo y con cualquier clase de set de sonidos, excepto para el Sibelius Player integrado. Por otro lado, los sets de sonidos manuales están desactivados por defecto en los dispositivos de tipo **Kontakt**, ya que la opción más recomendable es que Sibelius cargue los sonidos automáticamente. Si desea crear un set de sonidos manual para un dispositivo de tipo **Kontakt**, active la opción **Permitir sets de sonidos manuales** en la página **Reproducción de Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac).
- Si está creando un set de sonidos manual para un instrumento virtual, pulse **Mostrar** para abrir su interfaz en otra ventana (este botón está desactivado para los dispositivos de tipo **MIDI**). Hay una enorme variedad en la forma en que aparecen y se comportan las interfaces de los instrumentos virtuales, por lo que no es posible proporcionar ayuda general sobre su funcionamiento. Remítase a la documentación que acompaña el instrumento virtual para saber cómo utilizarlo. Deje la ventana abierta, pues la necesitará de nuevo en unos instantes.
- Si ya ha escogido un set de sonidos para este dispositivo en la página **Dispositivos activos**, aparecerá seleccionado en el menú **Set de sonidos**; si no lo ha hecho, selecciónelo en este momento. Si no hay disponible un set de sonidos, seleccione **(ninguno)**.
- Active la opción **Usar set de sonidos manual** para indicar a Sibelius que debe seguir la elección de sonidos que realice aquí. Si desactiva esta opción, no se utilizará su set de sonidos manual, pero los ajustes se guardarán como parte de la configuración de reproducción, por lo que posteriormente podrá restaurarlos de nuevo.
- Si su dispositivo cuenta con un set de sonidos, el campo **Nº de canales** estará ajustado al número de canales, ranuras o sonidos diferentes que puede reproducir simultáneamente el dispositivo. Algunos instrumentos virtuales están diseñados para emular un único instrumento, como por ejemplo un piano electromecánico o un sintetizador. En estos casos, acostumbran a poder reproducir un solo sonido a la vez, por lo que el **Nº de canales** debería configurarse a 1. Otros instrumentos virtuales, especialmente los suministrados con las bibliotecas de muestras, pueden reproducir varios sonidos simultáneamente, de manera que quizá el **Nº de canales** deba ser ajustado a 8 o 16. Observe que la tabla de la parte derecha del diálogo se actualiza para mostrar el número de canales que seleccione.
Si **Nº de canales** no se configura correctamente de forma automática para su dispositivo, ajuste este valor manualmente.
- A continuación, vuelva a la interfaz de su instrumento virtual y cargue un sonido o un preset. Si su instrumento virtual puede reproducir simultáneamente múltiples sonidos, empiece cargando un sonido en el primer canal o ranura. Si está trabajando con un dispositivo **MIDI**, asigne un patch adecuado al primer canal si es necesario.
- Ahora, observe las opciones **Ajustes de sonido** de la página **Sets de sonidos manuales**. Haga clic en la primera fila de la tabla de la derecha o utilice el control **Canal** para seleccionar un canal.
- Si ha seleccionado un set de sonidos para este dispositivo, el menú **Programa** aparecerá habilitado, y el menú **ID de sonido** se mostrará deshabilitado.
 - Si el menú **Programa** está activado, seleccione el nombre del programa que ha cargado en el dispositivo y pulse **Aplicar**.

4. Reproducción y vídeo

- Active la opción **Enviar cambio de programa** si su dispositivo tiene asignado un set de sonidos pero ya sabe que es necesario enviar un mensaje explícito de cambio de programa al iniciar la reproducción. En este caso, Sibelius enviará el cambio de programa estipulado por el set de sonidos. También puede activar esta opción si no ha asignado ningún set de sonidos pero sabe que el sonido que busca puede ser seleccionado con un cambio de programa específico al iniciar la reproducción. En este caso, Sibelius activará el control **Número de programa** para que pueda especificar el cambio de programa a enviar.
- Si la opción **Enviar cambio de programa** está activada, en caso necesario también puede seleccionar **Enviar cambio de banco**. Si su dispositivo utiliza un set de sonidos, al activar **Enviar cambio de banco** se enviará el cambio de banco estipulado por el set de sonidos. En caso contrario, puede especificar los componentes **MSB** y **LSB** del mensaje de cambio de banco enviado al iniciar la reproducción.
- Si el menú **ID de sonido** está habilitado, seleccione el sonido que más se parezca al sonido que haya cargado en su dispositivo: pulse ... para abrir el menú correspondiente. Por ejemplo, si ha cargado un sonido de conjunto de violines, seleccione **cuerdas.violín.conjunto** del menú; si se trata de un sonido de piano Steinway, seleccione **teclado.piano.cola.steinway**. Sea tan concreto como le permita el menú, ya que de este modo ayudará a que Sibelius utilice el sonido más apropiado. Una vez haya escogido el sonido que más se parezca, pulse **Aplicar**.
- Si sabe que el programa de un canal es un mapa de percusión no afinada que coincide con el estándar General MIDI, active la opción **Mapa de percusión compatible con General MIDI** en lugar de seleccionar una única ID de sonido o nombre de programa. Si el dispositivo no es compatible con el estándar General MIDI, para poder acceder a sus sonidos de percusión no afinada necesitará un archivo de set de sonidos para ese dispositivo.
- Verá que se actualiza la primera columna de la tabla que aparece a la derecha del diálogo. Si su dispositivo puede cargar simultáneamente otro sonido, repita los pasos descritos anteriormente hasta que haya cargado todos los sonidos necesarios y ajustado su mapa en el set de sonidos manuales.

¡No olvide pulsar el botón **Guardar** de la parte superior del diálogo para no perder el trabajo realizado!

Sibelius necesita disponer de una ID de sonido (o nombre de programa, si existe un set de sonidos) para poder reproducir automáticamente un canal. Si prefiere que Sibelius no envíe automáticamente cada pentagrama de su partitura a un canal (por ejemplo, si trabaja con una plantilla que utiliza en todos sus proyectos y no le importa asignar manualmente los pentagramas a los canales), puede configurar un set de sonidos manual vacío. No tiene más que ajustar el valor de **Nº de canales** al número adecuado, activar la opción **Usar set de sonidos manual**, y no seleccionar nada más.

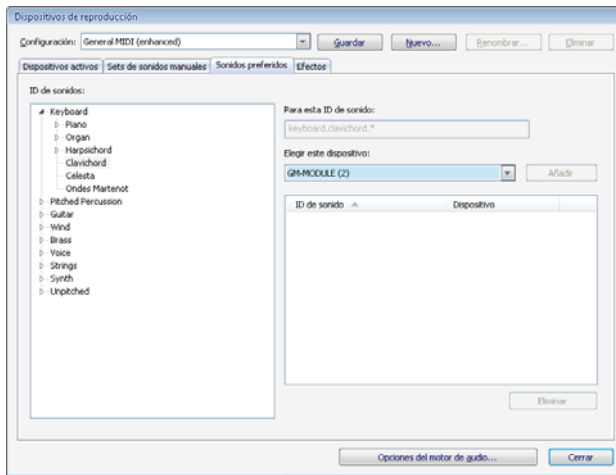
Para que Sibelius utilice esos canales durante la reproducción, es necesario abrir todos los canales del mezclador correspondientes a cada pentagrama y seleccionar explícitamente el dispositivo que deben usar (de esta manera, el nombre del dispositivo ya no aparecerá entre paréntesis). A continuación, seleccione el canal con las flechas situadas a la derecha de la indicación de número de canal. Para más detalles, vea **Canales de pentagrama** en la página 316.

Página Sonidos preferidos

Después de elegir qué dispositivos usar en la reproducción, y de ajustar los sets de sonidos manuales necesarios, ahora puede indicar a Sibelius qué dispositivos utilizar para los diferentes tipos de sonido. Por ejemplo, si prefiere utilizar los sonidos de metales de un dispositivo y los de cuerdas de otro, puede decir a Sibelius que emplee estos dispositivos para ese tipo de sonidos siempre que sea posible.

La configuración de la página **Sonidos preferidos** es totalmente opcional. Sibelius está diseñado para seleccionar el mejor sonido posible en cualquier situación. Por lo tanto, puede prescindir por completo de esta página del diálogo y dejar que Sibelius decida el sonido a utilizar.

Pero si prefiere hacerlo usted mismo, ajuste sus preferencias en la página **Sonidos preferidos** del diálogo **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción**:



- Usando la visualización desplegable de la lista **ID de sonidos** de la parte izquierda del diálogo, seleccione el grupo de sonidos para los que desea especificar un dispositivo preferido. Al seleccionar una categoría también quedan seleccionadas implícitamente todas las subcategorías que incluya. Esto quiere decir que si selecciona, por ejemplo, **Cuerdas**, también estará seleccionado **Cuerdas.Violín** y todo lo que queda debajo, igual que **Cuerdas.Violoncello** y todo lo que contenga.
- Si ha seleccionado la categoría adecuada, verá que **Para esta ID de sonido** muestra el nombre completo del sonido escogido. A continuación, seleccione una opción de la lista **preferir este dispositivo** y pulse **Añadir** para establecer su preferencia.
- Tenga en cuenta que la preferencia que acaba de establecer se mostrará en la lista de la derecha del diálogo. Si desea eliminar alguna de sus opciones preferidas, sólo tiene que seleccionarla en la lista y pulsar **Eliminar**.

Puede ser tan concreto como desee en la definición de sus preferencias: si quiere que los sonidos de viento de metal sean reproducidos por un dispositivo específico, seleccione **Viento de metal** y establezca una preferencia. Si desea utilizar un dispositivo determinado para el sonido de un órgano Hammond B3 siempre que en la partitura aparezca ese instrumento, puede seleccionar

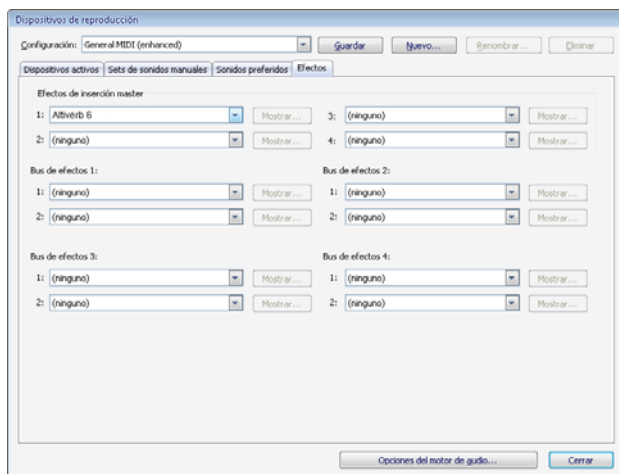
4. Reproducción y vídeo

teclado.órgano.tiradores.percusivo.con altavoz rotatorio y definir una preferencia sólo para ese sonido.

Igual que con los ajustes de otras páginas de este diálogo, no olvide pulsar **Guardar** para no perder sus cambios.

Página Efectos

La página **Efectos** permite cargar efectos en los diferentes buses que se proporcionan:



Efectos de inserción master son los efectos aplicados a toda la señal de audio antes de que salga por el dispositivo de sonido, por lo que puede escuchar su resultado instantáneamente. Los efectos como los compresores o limitadores son muy útiles para añadir por inserción al master, ya que normalmente se suelen aplicar a todo el sonido producido por el conjunto de instrumentos virtuales que está utilizando. Asimismo, también se puede añadir reverberación por inserción al master, a pesar de que de esta manera no es posible alterar la cantidad de reverberación individual de cada instrumento virtual. Se pueden encadenar hasta cuatro efectos de inserción master; en ese caso, la señal de audio pasará por orden a través de cada uno de los efectos.

Sibelius también ofrece cuatro *envíos a bus*, que se pueden utilizar para dirigir parte de la señal de audio a uno o más efectos. Estos buses son de tipo *post-fader*, lo cual quiere decir que la cantidad de señal que se envía al efecto depende del nivel del control de volumen (fader) de la salida del instrumento virtual. Los controles de la ventana Mixer (📖 **4.3 Mixer**) permiten decidir la cantidad de señal de salida de cada instrumento virtual que se envía por los buses de envío. En cada uno de los cuatro buses de envío se pueden encadenar hasta dos efectos.

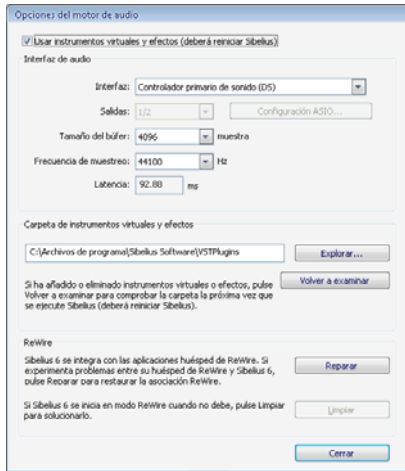
Puede utilizar los buses de envío para añadir efectos a la salida individual de los instrumentos virtuales. Por ejemplo, quizá esté trabajando con un instrumento virtual de guitarra y desee añadir un pedal de efecto: cargue el pedal de efecto en uno de los buses y envíe una parte de la salida de su instrumento virtual a ese bus.

Añadir un efecto a su configuración de reproducción es muy sencillo: no tiene más que seleccionarlo en la lista desplegable de la ranura apropiada en el bus en que desea que aparezca. Para visualizar la interfaz gráfica de un efecto, pulse el botón **Mostrar**. Cualquier cambio que realice en la interfaz del efecto queda almacenada al guardar la configuración.

Tenga en cuenta que los efectos sólo pueden procesar los sonidos producidos por instrumentos virtuales, ya que el sonido producido por dispositivos MIDI no es parte de la misma ruta de audio (de hecho, en el caso de dispositivos MIDI externos, el sonido siempre es externo a su ordenador). El Sibelius Player integrado también incluye dos efectos master propios (reverb y chorus), que no figuran en la página **Efectos** y sólo se aplican a los sonidos reproducidos por Sibelius Player.

Opciones del motor de audio

Para configurar la interfaz de audio que Sibelius debe usar para la reproducción, pulse **Opciones del motor de audio** en la parte inferior del diálogo **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción**. Va a aparecer el siguiente diálogo:




- Seleccione el dispositivo que desea utilizar para la reproducción en la lista desplegable **Interfaz**. En Windows, puede que el mismo dispositivo aparezca varias veces, con diferentes acrónimos entre paréntesis al final:
 - Si ve un dispositivo en el que figura **(ASIO)** al final de su nombre, utilícelo. El protocolo ASIO (siglas de “Audio Stream Input Output”, entrada y salida de señal de audio) proporciona una interfaz de baja latencia, de manera que resulta ideal para la reproducción y entrada de audio al utilizar instrumentos virtuales y efectos.
 - Los dispositivos con **(DS)** al final de su nombre utilizan la tecnología DirectSound de Microsoft. DirectSound no ofrece una latencia tan baja como ASIO, pero es la opción recomendada si no cuenta con dispositivos ASIO. Dependiendo del hardware utilizado, un dispositivo DirectSound puede proporcionar (o no) una latencia suficientemente baja para la introducción de notas en modo Flexi-time.
 - Los dispositivos que muestran la indicación **(MME)** al final de su nombre utilizan la tecnología MultiMedia Extension de Microsoft, un antecedente de DirectSound y ASIO. Algunas tarjetas de sonido económicas o incorporadas (en ordenadores de sobremesa de baja gama o en portátiles) sólo son compatibles con MME. En este caso, funcionarán sin problemas para reproducir, pero no tienen una latencia suficientemente baja como para introducir notas mediante Flexi-time.

En Windows, Sibelius seleccionará automáticamente un dispositivo ASIO si encuentra alguno disponible. En caso contrario, activará un dispositivo DirectSound o, como último recurso, un dispositivo MME.

4. Reproducción y vídeo

En Mac, casi todos los dispositivos son compatibles con el estándar Core Audio incorporado en Mac OS X, por lo que normalmente sólo verá (**CoreAudio**) al final del nombre de un dispositivo. Core Audio es similar a ASIO en tanto en cuanto proporciona una interfaz de baja latencia. Por defecto, Sibelius utilizará el dispositivo seleccionado en la pestaña **Salida** del panel **Sonido** de las Preferencias del Sistema.

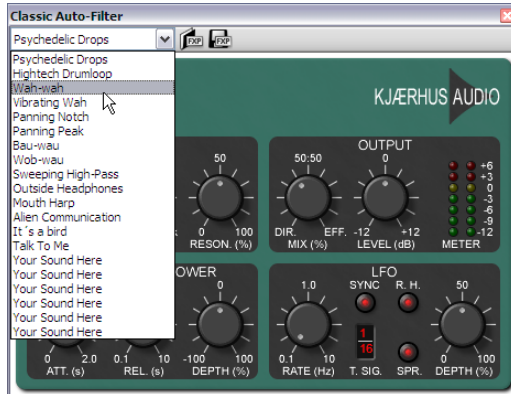
- En Windows, si utiliza un dispositivo ASIO se habilitará el botón **Configuración ASIO**. Si pulsa este botón se abrirá el panel de control ASIO de su dispositivo, donde podrá modificar diferentes ajustes técnicos específicos de su dispositivo.
- **Salidas** permite seleccionar cuál de las salidas de su dispositivo se utilizará para la reproducción. Casi todas las tarjetas de sonido incluyen un único par de salidas estéreo, de manera que en este menú sólo aparecerá la opción 1/2. Si dispone de una tarjeta de sonido o interfaz de audio con varias salidas estéreo, todas ellas aparecerán en esta lista.
- **Tamaño de búfer**, como es de esperar, determina el tamaño del búfer que utiliza su interfaz para transmitir el audio, lo cual influye sobre la latencia del dispositivo: cuanto mayor es el búfer, mayor es la latencia. Los tamaños de búfer proporcionados por su hardware pueden variar, pero para la mayoría de dispositivos ASIO y Core Audio, 1024 muestras es un tamaño de búfer razonable.
- **Frecuencia de muestreo** es la frecuencia a la que se reproduce audio a través de su interfaz de audio. Normalmente, debería estar configurada a **44100Hz**.
- **Latencia** es el tiempo, en milisegundos, que tarda el dispositivo de audio en reproducir una nota después de que Sibelius se lo haya dicho. No se puede editar la latencia directamente, sino que se calcula según la combinación de tamaño de búfer y frecuencia de muestreo.
- En Windows también dispone de una opción para seleccionar la carpeta en la que Sibelius debe buscar los instrumentos virtuales y efectos (la localización por defecto es **C:\Program Files\Sibelius Software\VSTPlugins**). Para especificar otra localización en la que ya disponga de otros instrumentos virtuales y efectos, pulse **Explorar**. (En Mac, todos los instrumentos virtuales y efectos tienen la misma ubicación determinada por Mac OS X, por lo que no existe ninguna necesidad de cambiarla).
- Pulse **Volver a examinar** si los instrumentos virtuales o efectos que esperaba encontrar no aparecen en los **Dispositivos de reproducción**. La próxima vez que ejecute Sibelius, el programa volverá a examinar todos los instrumentos virtuales y efectos de la carpeta especificada. ¡Sea consciente de que puede tardar un tiempo! (Sibelius detecta automáticamente los instrumentos virtuales o efectos recientemente instalados sin necesidad de pulsar **Volver a examinar**.)
- Las opciones del grupo **ReWire** están explicadas en  **4.16 ReWire**.

La opción **Usar instrumentos virtuales y efectos** de la parte superior del diálogo permite desactivar los instrumentos virtuales y efectos en Sibelius. Desactive esta opción y reinicie Sibelius si desea que en el diálogo **Reproducir > Dispositivos de reproducción** sólo aparezcan dispositivos MIDI.

Cuando haya acabado de realizar cambios en el diálogo **Opciones del motor de audio**, pulse **Cerrar**.

Presets para instrumentos virtuales y efectos

Algunos instrumentos virtuales y efectos incorporan un conjunto de presets que proporcionan sus diseñadores. Para visualizar los presets disponibles, abra el menú situado en la esquina superior izquierda de la ventana del instrumento virtual o efecto:



Si el menú está vacío o sólo contiene un único elemento quiere decir que ese instrumento virtual o efecto no incorpora ningún preset. Si selecciona un preset del menú y desea asegurarse de que se va a recordar su elección, no olvide guardar su configuración de reproducción en el menú Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción.

A la derecha del menú hay dos botones que sirven para cargar y guardar archivos de presets .fxp VST. Al guardar un preset también se guarda en el disco el estado del instrumento virtual o efecto, y al cargarlo se vuelve a recuperar el instrumento virtual o efecto en el mismo estado. Esto último resulta práctico si tiene que retocar los ajustes de un instrumento virtual o efecto, y luego usar esos mismo ajustes en otra configuración de reproducción de Sibelius, o incluso en otro programa.

Preferencias de Reproducción


La página Reproducción del menú Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac) incluye las siguientes opciones:

- El grupo Configuración de reproducción por defecto permite definir una configuración de reproducción predeterminada que siempre se cargará al iniciar el programa.
- El grupo Abrir archivos permite determinar las acciones que Sibelius debe llevar a cabo al abrir una partitura que utilice una configuración de reproducción diferente de la configuración actual. Por defecto, la opción Permitir la elección del cambio de configuración está activada, lo cual significa que al abrir una partitura Sibelius mostrará un diálogo desde el que puede activar la configuración con la que la partitura fue guardada (opción Sí) o mantener la configuración actual (opción No). También puede seleccionar Cambiar siempre a la nueva configuración o No cambiar nunca a la nueva configuración.
- Las opciones del grupo Opciones del reproductor de muestras están asociadas al Sibelius Player integrado y a los reproductores de muestras de tipo Kontakt y Aria:
 - Desactive la opción Cargar sonidos inmediatamente si no desea que los sonidos necesarios para la reproducción de la partitura sean cargados hasta que inicie la reproducción o seleccione una nota.

4. Reproducción y vídeo

- La opción **Reutilizar sonidos ya cargados** hace que Sibelius no vuelva a cargar todos los sonidos individuales al alternar entre diferentes partituras. En circunstancias normales, es preferible dejar esta opción activada.
- Las opciones del grupo **Opciones de Sibelius Player** sólo actúan sobre el Sibelius Player integrado:
 - **Número máximo de canales** determina el número de sonidos que Sibelius Player puede cargar simultáneamente – vea **Cómo funciona Sibelius Player** en la página 326.
 - **Usar reverberación de convolución (suena mejor, utiliza más CPU)** hace que Sibelius utilice la reverberación de convolución de alta calidad integrada en Sibelius Player durante la reproducción, y **Pero no durante la introducción con Flexi-time (para una latencia mínima)** activa la reverb estándar durante la grabación para minimizar la latencia – vea **Reverberación (Reverb)** en la página 335.
 - **Descargar sonidos al cambiar entre partituras** hace que Sibelius descargue todos los sonidos de Sibelius Player al pasar de una partitura a otra. Sólo debería activar esta opción si está alternando entre dos o más partituras de gran tamaño que compartan muy pocos instrumentos y si le preocupa el uso de memoria de su ordenador.
- En el grupo **Kontakt y Kontakt Player**, active la opción **Permitir sets de sonidos manuales** si desea controlar personalmente la carga de sonidos en Kontakt Player o en la versión completa de Kontakt. Deje esta opción desactivada a menos que sepa exactamente lo que está haciendo.
- El grupo **Mostrar** permite visualizar las **ID de sonido** o los **Nombres de programa** (esta es la opción predeterminada). Si decide visualizar los nombres de programa, Sibelius los mostrará en los diálogos del mezclador y del menú **Configuración personal ▶ Editar instrumentos** siempre que sea posible.
- En el grupo **Compartir ranuras y canales**:
 - Desactive la opción **Usar la misma ranura para todos los pentagramas de instrumentos de teclado** si desea ajustar individualmente el sonido, volumen o panorama de cada pentagrama de un instrumento con múltiples pentagramas (como un piano, órgano, etcétera).
 - Active la opción **Usar la misma ranura para instrumentos similares** si quiere limitar el número de ranuras o canales utilizados por Sibelius para la reproducción de la partitura. Si activa esta opción, Sibelius intentará que los instrumentos similares (como todas las cuerdas, todos los vientos de madera o todos los vientos de metal) compartan la misma ranura o canal.
 - **Usar sonidos con variaciones para instrumentos idénticos** hace que Sibelius intente encontrar diferentes sonidos equivalentes para varios instrumentos que utilizan el mismo sonido básico (como por ejemplo, los primeros y segundos violines de una partitura orquestal, o los cuatro saxos altos de una partitura para big band) con el fin de ofrecer un sonido menos homogéneo. La efectividad de esta opción depende de las capacidades de los dispositivos de reproducción que esté utilizando.
 - Desactive **Asignar una ranura para la pista de metrónomo automáticamente** si no utiliza nunca la grabación Flexi-time o si no desea escuchar un metrónomo durante la reproducción. Si esta opción está desactivada, Sibelius no reservará una ranura o canal para la pista de metrónomo, y la dejará libre para otro sonido. Además, de esta forma Sibelius no debe cargar innecesariamente un patch de percusión. No obstante, si a continuación inicia la


grabación en modo Flexi-time o desactiva el silencio de la pista de metrónomo durante la reproducción, Sibelius no cargará un sonido de metrónomo adecuado a menos que vuelva a activar esta opción. En consecuencia, es recomendable dejar esta opción activada.

- En el grupo **Mensajes MIDI**:
 - **Enviar controladores de reinicio durante la reproducción**: determina si Sibelius debe restablecer todos los controladores MIDI al iniciar la reproducción. Si utiliza un Proteus 2, desactive esta opción.
 - **Enviar MSB (CC 0) y Enviar LSB (CC 32)**: con estas opciones, Sibelius envía números de banco al transmitir mensajes de cambio de programa. Si utiliza un Roland SC-88 o un Korg 05RW y observa que el envío de mensajes de banco cambia el modo del dispositivo MIDI o selecciona un banco no GM, le recomendamos que desactive esta opción. (Estos ajustes dan control global sobre la opción de envío de mensajes de banco por parte de Sibelius, aunque también puede cambiarlo de pentagrama en pentagrama dentro de **Ventana ▶ Mixer –  4.3 Mixer**.)
 - **Enviar cambios de programa**: con esta opción, Sibelius envía cambios de programa al empezar la reproducción. Es aconsejable desactivar esta opción si tiene que especificar el patch usado por un canal MIDI en concreto dentro de la partitura (por ejemplo si está usando un programa como el Gigasampler para la reproducción).
 - **Convertir las velocidades de Reproducción en vivo en dinámica en los instrumentos con sustain** convierte las velocidades de Reproducción en vivo en valores de dinámica y no de ataque para instrumentos con sustain que utilizan la rueda de modulación para ajustar el volumen (como por ejemplo, la Garritan Personal Orchestra).
 - **Enviar comandos de desactivación de todas las notas** es una opción especial de “fuerza bruta” para domar a los dispositivos de reproducción rebeldes que no respondan a los mensajes MIDI estándar de desactivación de la reproducción. Si observa que al detener la reproducción todavía quedan algunas notas sonando, active esta opción para que Sibelius envíe un mensaje explícito de ‘note off’ a cada una de esas notas.
- En el grupo **Informe de error** puede determinar si Sibelius debe **Advertir cuando el dispositivo MIDI detecte un error**. Al desactivar esta opción, se suprimen los errores que envía el sistema MIDI del sistema operativo. Es recomendable dejar esta opción activada, ya que los mensajes de error pueden ser muy útiles para detectar problemas con la reproducción e introducción de notas desde dispositivos MIDI externos. En Windows, los errores relacionados con la reproducción incluyen el código MMSYSTEM/OUT, mientras que los errores asociados a la introducción de datos presentan la indicación MMSYSTEM/IN.

Si observa un error al iniciar Sibelius o durante la reproducción, intente conseguir una actualización de controladores del fabricante de su tarjeta de sonido o dispositivo de audio. Si no hay ninguna actualización disponible, o si la actualización no parece tener efecto, compruebe si realmente está experimentando problemas con la reproducción o la introducción de datos. En la práctica, algunos mensajes de error no suponen ningún problema: si ese es su caso, puede seleccionar la opción **No mencionar de nuevo** de cada mensaje de error individual o desactivar la opción **Advertir cuando el dispositivo MIDI detecte un error** para suprimir todos los mensajes de error de forma global.

4.13 MIDI para principiantes

Este capítulo está dirigido a personas con pocos conocimientos sobre MIDI, o ninguno en absoluto. (Su título original era “MIDI para tontos”, que aunque puede resultar ofensivo no deja de tener cualidades poéticas.) Lea esta sección si tiene pocos o ningún conocimiento sobre MIDI. Los usuarios avanzados con conocimientos sobre MIDI pueden saltarse este capítulo.

Para más información sobre las conexiones y ajustes de los dispositivos MIDI en su ordenador,  **4.12 Dispositivos de reproducción, y MIDI: configuración para Windows y MIDI: configuración para Mac** en el Manual del usuario.

¿Qué es MIDI?

MIDI es el acrónimo inglés para Musical Instrument Digital Interface. Se trata de una norma universal estándar que permite la comunicación y conexión de instrumentos musicales electrónicos entre sí. Teclados MIDI, sintetizadores, módulos de sonido, samplers y otros aparatos electrónicos pueden conectarse entre sí con cables MIDI, así como al ordenador. Las tarjetas de sonido, sintetizadores de software e instrumentos virtuales también son compatibles con MIDI, y como están integrados en su ordenador, no necesitan cables de conexión para reproducir la música.

El envío de datos MIDI está pensado para facilitar el trabajo del usuario y es, en la actualidad, algo muy sencillo. En un tiempo no muy lejano, no obstante, era casi necesario tener un título de informática para interpretar los diagramas de circuitos en el manual de instalación o hacer funcionar la impresora. Pero eso ya pertenece al pasado...

Por desgracia, con respecto al MIDI, hay mucho trabajo por delante. Todavía es necesario que los usuarios de dispositivos MIDI tengan unos conocimientos básicos sobre cuestiones técnicas como canales MIDI, números de programa, bancos, etc. (cuestiones que en la mayoría de los casos deberían ser preocupación exclusiva de los expertos).

(* Aunque sea obvio, este punto merece una explicación, porque muchas veces nos han hecho preguntas como: “¿Qué tamaño tiene un MIDI?”)

Números de programa y General MIDI

Los sonidos que se pueden obtener de los dispositivos MIDI se representan a través de una escala numérica que va del 0 al 127. El sonido de piano puede corresponder al número 0, el de flauta al 73. Sería más apropiado llamarlos números de instrumento o números de sonido en lugar de “*números de programa*”, que es la terminología aún vigente. (A veces se les llama “cambios de programa”, “números de parche” o “números de voz”, lo cual crea más confusión si cabe.)

Hasta hace poco los números de programa no estaban normalizados. Aunque el programa 0 podía corresponder a un sonido de piano en la mayoría de dispositivos, sin embargo, el número 73 podría corresponder a casi cualquier instrumento. Antes de la normalización, había que indicarle al ordenador los números de programa que quería para cada instrumento en cada partitura, lo que suponía un trabajo tedioso. Además, si reproducía la misma partitura con otros dispositivos MIDI, podía sonar con los sonidos incorrectos.

Por fortuna, todo estos problemas han desaparecido gracias a la invención de una lista de 128 sonidos estándar llamados General MIDI (o en la forma abreviada, GM). Estos sonidos comienzan

con el número 0 (piano) y recorren una amplia selección de sonidos de instrumentos hasta llegar al número 127 (disparo). Prácticamente todas las tarjetas de sonido y muchos dispositivos MIDI nuevos siguen esta norma (algunos, incluso, con sonidos adicionales). Por otro lado, los dispositivos profesionales MIDI no suelen ser compatibles con General MIDI.

Más recientemente, los fabricantes de productos MIDI se han puesto de acuerdo de nuevo para ratificar los sonidos añadidos al estándar General MIDI, dando como resultado la creación de General MIDI 2 (GM2, en su forma abreviada). GM2 añade 128 sonidos más al set de sonidos estándar, entre otras cosas, pero su uso todavía no se ha extendido lo suficiente. Para identificar su dispositivo MIDI, basta ver si incluye el logo correspondiente a GM o GM2 en el panel frontal.

En Sibelius, los números de programa funcionan de esta forma: cada vez que crea un pentagrama de flauta, Sibelius le asigna el número de programa 73, que es el correspondiente al sonido de flauta en General MIDI. Si reproduce la partitura en cualquier dispositivo compatible con General MIDI, este reproducirá el sonido correcto. El proceso es así de sencillo;

y no sólo eso: si conecta otro dispositivo y le indica a Sibelius qué tipo de dispositivo es, Sibelius modificará el número de programa para producir el mejor sonido de flauta de ese dispositivo. Sibelius puede usarse con cualquier tipo de dispositivo MIDI.

Inicio desde 0

Algunos manuales agrupan los números de programa en el intervalo 0-127, mientras que otros en el intervalo 1-128. (Esta diferencia puede causar confusión ya que es debida a que los programadores empiezan a contar desde 0, en lugar de hacerlo desde 1.)

Como consecuencia, puede ocurrir que al ajustar los dispositivos MIDI se obtengan sonidos incorrectos; para corregir este problema, deberá ajustar la correlación entre ambos intervalos (es decir, el 0 corresponde al 1, el 1 al 2, etc.). Sibelius realiza los cambios pertinentes, por lo que no es necesario tener en cuenta este tema.

Bancos: variaciones de sonidos

Algunos dispositivos MIDI pueden reproducir cientos de sonidos diferentes, a pesar de que sólo existen 127 números de programa. Para superar este límite, basta agrupar los sonidos añadidos en “*bancos*” de números de programas. Para acceder a ellos, tiene que indicar tanto el número de banco como el número de programa.

Un número de banco tiene 2 valores, aunque a menudo los dispositivos MIDI solamente especifican uno de ellos (se entiende que el otro valor es el cero).

Canales

Si no quiere seguir leyendo cuestiones técnicas relativas al MIDI, puede omitir la lectura del párrafo siguiente.

La descripción de los canales suele ser prioritaria en los manuales MIDI; no obstante, es totalmente irrelevante para Sibelius. La mayoría de dispositivos MIDI puede reproducir hasta 16 sonidos diferentes simultáneamente (es decir, sólo 16 timbres diferentes), a pesar de que la polifonía (o número de notas que pueden tocarse simultáneamente) sea de 32 sonidos o más. El dispositivo MIDI puede tratarse como una partitura de 16 pentagramas o *canales*, cada uno de los cuales reproduce un timbre cada vez. Sibelius, o cualquier otro dispositivo conectado al programa,

4. Reproducción y vídeo

genera los timbres indicando el canal en el que se reproduce cada nota o acorde. Otra serie de parámetros como el control de volumen general (mostrado como un fader en la ventana del Mixer de Sibelius), la posición de pan (= panorama estéreo) y controlador de pie (pedal) también se aplican a dicho canal, no a las notas individuales.

Otros términos MIDI


Otros términos MIDI que no vamos a explicar en este capítulo pero que aparecen en la **Glosario** son: *Aftertouch* (presión de canal), *Cambio de control*, *NoteOn*, *NoteOff*, *Posición de panorama*, *Pitch bend*, *Pista*, *Velocidad*, *Volumen*.


Archivos MIDI

Los archivos MIDI son archivos de música en un formato estándar a veces llamado *Standard MIDI File* (SMF). Casi todos los programas musicales y algunos teclados pueden guardar (exportar) archivos MIDI, así como abrirlos (importarlos). Actualmente es posible incluso comprar archivos MIDI de su música favorita en disquete o CD en su tienda de música local. Internet también proporciona cientos de archivos MIDI, pero preste atención, ya que muchos de ellos son ilegales e infringen las leyes de propiedad intelectual.

Puede usar los archivos MIDI para transferir música entre Sibelius y prácticamente cualquier otro programa musical. Sin embargo, los archivos MIDI están diseñados para reproducir música, y no para la notación musical o impresión; en otras palabras, los archivos no incluyen información sobre la notación como ligaduras, articulaciones y/o maquetación. Tampoco disciernen la escritura enarmónica (como la diferencia entre Fa# y Solb).

Estas restricciones significan que los archivos MIDI no son la mejor forma de transferir notación musical de un programa a otro, aunque es el único formato estándar universal.

Por fortuna, Sibelius hace un buen trabajo al convertir archivos MIDI en notación, y viceversa, en cuestión de segundos;  **9.5 Abrir archivos MIDI** y **9.9 Exportación de archivos MIDI**. No obstante, no espere milagros: la conversión de una partitura en archivo MIDI y de nuevo en notación es igual que convertir un texto complejo en formato ASCII (texto sencillo) y reconvertirlo al formato original. En este caso, la información esencial se mantiene, pero todas las sutilezas y detalles se pierden.

Abriendo en Sibelius la música creada en Finale o exportando archivos MusicXML desde Finale, Sibelius recupera mucha más información que con la conversión de archivos MIDI  **9.6 Abrir archivos MusicXML**.

4.14 Instrumentos virtuales para neófitos

En las dos últimas décadas, la creación musical ha sufrido una revolución gracias a los avances en tecnología informática, y no hay ningún ejemplo tan evidente como la creciente importancia de los instrumentos virtuales. Son programas informáticos que emulan la interpretación de un instrumento real, y que sustituyen a dispositivos hardware específicamente dedicados a esas funciones (como es el caso de sintetizadores MIDI y módulos de sonido).

Los instrumentos virtuales aprovechan la creciente potencia de los ordenadores que tenemos a nuestro alcance en mesas de trabajo y estudios para obtener una gama de sonidos casi infinita sin cambiar de hardware. Con casi cualquier dispositivo hardware, la gama de sonidos está limitada a los incluidos por el fabricante original, pero al trabajar en el ámbito software, la paleta de sonidos sólo está limitada por la cantidad de instrumentos virtuales que estén a su disposición, y además, siempre se puede instalar uno nuevo.

Existen miles de instrumentos virtuales de un tipo y de otro que se pueden utilizar con Sibelius, pero esta situación puede resultar confusa e intimidatoria para un neófito. Vamos a intentar aclarar este asunto.

¿Qué es un instrumento virtual?

Como ya hemos comentado, un instrumento virtual es un programa informático que emula la interpretación de un instrumento real, sea un instrumento electrónico como un sintetizador analógico o digital, o (algo seguramente más interesante en nuestro caso) un instrumento acústico.

Por lo general, los instrumentos virtuales consiguen esta emulación por uno de los dos siguientes métodos: reproducción de sonidos muestreados o síntesis de sonido. Una “muestra” no es más que una grabación digital de un sonido, en este caso, normalmente de una nota, y se trata de la manera más sencilla de reproducir el sonido de un instrumento acústico (puesto que la grabación original se hizo a partir del propio instrumento acústico). La “síntesis” significa que el sonido es producido por medios matemáticos, en vez de a partir de una grabación, y se basa en un modelo que describe el sonido (por ejemplo, en síntesis aditiva), o en un modelo que describe el mecanismo de generación del sonido (por ejemplo, con la síntesis por modelado).

Instrumentos virtuales basados en muestreo

Un buen ejemplo de un instrumento virtual basado en el muestreo es Sibelius Player: este instrumento integrado es capaz de cargar grupos de muestras (normalmente llamadas “librerías”) y usarlas para reproducir música con hasta 128 “programas” o sonidos diferentes al mismo tiempo.

En los antiguos días del MIDI, un “programa” implicaba un único sonido; por ejemplo, un sonido de violín con *arco* constituiría un programa, y otro sonido de violín *pizzicato* sería otro diferente. No obstante, en el mundo de los instrumentos virtuales basados en el muestreo, un único programa puede incluir varios sonidos relacionados entre sí. Para seguir con el ejemplo del violín, no sólo *arco* y *pizzicato*, sino también otras técnicas de interpretación (a veces conocidas genéricamente en el mundo de los instrumentos virtuales como “articulaciones”) como *legato*, *staccato*, *spiccato*, *col legno*, tremolo, etc. Todas ellas se cargan en el mismo canal y se disponen por *capas*, lo que quiere decir que forman parte del mismo programa pero permanecen ocultas hasta que se las requiere.

4. Reproducción y vídeo

Para cambiar de capa se utilizan diversas técnicas especiales, como por ejemplo tocando una nota muy alta o (más habitualmente) muy baja en el teclado MIDI (esto se conoce por cambio por teclado o “keyswitch”, en inglés, ya que el sonido cambia al tocar una nota concreta), o ajustando un controlador MIDI continuo (por ejemplo, usando la rueda de modulación de un teclado MIDI). Los instrumentos virtuales basados en muestreo más sofisticados pueden asignar cualquier sonido a cualquier combinación de cambios por teclado, controladores MIDI, e incluso a parámetros menos habituales como controladores MIDI de respiración (que al interpretarlos dan la sensación de tocar una armónica invisible).

Por suerte, en el caso de muchos de los instrumentos virtuales basados en muestreo más populares, el motor de reproducción de Sibelius es suficientemente potente para saber cómo insertar notas de cambio de capa, modificar controladores MIDI, etc. y poder seleccionar el sonido más apropiado en todo momento. En consecuencia, no es necesario que se preocupe por esto.

Otros ejemplos de instrumentos virtuales basados en muestreo incluyen los famosos Vienna Symphonic Library, Garritan Personal Orchestra, EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra, Sonivox Symphonic Orchestra, Miroslav Philharmonik – ¡y sólo se trata de unos pocos de los dedicados a reproducir orquestas tradicionales! Además, existen instrumentos virtuales enfocados a todo tipo de grupos de instrumentos y estilos musicales, desde bandas militares, percusión (por ejemplo, Virtual Drumline de TapSpace), bellos pianos (como Synthogy Ivory), instrumentos raros y étnicos (por ejemplo, EastWest Quantum Leap Ra), coros de misa (como EastWest Symphonic Choirs), bandas tradicionales de swing y big bands (como es el caso de Garritan Jazz & Big Band, Sonivox Broadway Big Band) o combos de los años sesenta (por ejemplo, EastWest Fab Four), etc. Por suerte, Sibelius permite utilizar casi todos estos instrumentos virtuales, por lo que ¡las posibilidades son casi infinitas!

Para que los instrumentos virtuales basados en muestreo se puedan usar eficazmente, tienden a requerir mucho espacio en el disco duro y mucha memoria RAM. Algunas de las muestras son tan grandes que sólo se pueden utilizar unos pocos sonidos simultáneos en un mismo ordenador (¡se puede tardar incluso hasta 10 minutos para cargarlos todos desde el disco antes de poder tocar una sola nota!), por lo que es importante conseguir el equilibrio correcto entre calidad de sonido y pragmatismo. Para algunas ideas relacionadas con estas consideraciones, lea **Cómo obtener lo mejor de los instrumentos virtuales y de los efectos** más abajo.

Instrumentos virtuales basados en síntesis

Los instrumentos virtuales basados en síntesis llevan tiempo reproduciendo con éxito los sintetizadores analógicos y digitales de los años setenta y ochenta, mejorando en algunos casos las versiones hardware originales. No obstante, a pesar de también ser capaces de reproducir con fidelidad otros sonidos famosos, como el del órgano Hammond, sólo han empezado a producir recientemente interpretaciones realistas de instrumentos acústicos gracias al fruto que han dado algunos progresos en las técnicas de modelado físico.

Los instrumentos virtuales basados en síntesis son atractivos porque no requieren enormes librerías de muestras para producir un buen sonido. En vez de grabar a músicos tocando cada una de las notas con la articulación deseada, estos instrumentos virtuales se basan en un complejo modelo matemático de la manera en que se genera el sonido, y el resultado es una simulación fiel del sonido real. La respuesta en tiempo real de los instrumentos modelados a las diferentes

maneras en que el instrumentista los toca es casi tan convincente como la de los instrumentos que están simulando. Este enfoque también toma en cuenta factores sutiles como la reverberación por simpatía y la combinación de armónicos de una manera que no se puede obtener mediante la reproducción de muestras. Si se modifica ligeramente el modelo para tomar en cuenta, pongamos por caso, pequeñas diferencias en el diseño de instrumentos similares de distintos fabricantes (como por ejemplo, las diferencias entre pianos Steinway y Bechstein), es posible producir una gran variedad de sonidos sin tener que grabar cada nota de todos los instrumentos.

Algunos de los instrumentos virtuales más impresionantes que utilizan este enfoque del modelado físico son Pianoteq (que modela varios pianos de cola modernos y de época), Lounge Lizard (que modela pianos eléctricos Wurlitzer y Rhodes) y String Studio (que modela diferentes instrumentos de cuerda, incluidos guitarra, clavinét y arpa).

Asimismo, también está emergiendo un interesante tipo de instrumento virtual híbrido, que combina el muestreo y la síntesis para producir instrumentos virtuales que capturan el auténtico carácter de los sonidos muestreados sin necesidad de grandes librerías de muestras. Un buen ejemplo de un instrumento virtual que utiliza este enfoque es Synful Orchestra.

Los instrumentos virtuales basados en síntesis, especialmente los que emplean modelado físico, tienden a requerir más recursos de CPU que los instrumentos virtuales basados en muestreo, aunque también necesitan mucho menos disco duro y algo menos de RAM.

Tecnologías de instrumentos virtuales

Existen varias tecnologías de nombres confusos utilizadas tanto por los instrumentos virtuales basados en muestreo como en síntesis. Algunas son específicas de PC con Windows, otras son específicas para Mac, y otras sólo permiten utilizar sus instrumentos virtuales con ciertos paquetes de software.

Por el momento, Sibelius es compatible con instrumentos virtuales que sigan los estándares VST y Audio Units. VST significa “Virtual Studio Technology” (o en castellano, Tecnología de estudio virtual) y fue inventado por Steinberg. Los instrumentos virtuales VST (que a veces se abrevian como “VSTi”) se pueden utilizar tanto en Windows como en Mac. El protocolo Audio Units (conocido como AU) fue inventado por Apple, y los instrumentos virtuales Audio Unit sólo se pueden utilizar en Mac.

Existen otros formatos de instrumentos virtuales, entre los que se encuentran RTAS (Real Time Audio Suite) y TDM (Time Division Multiplexing), usados por Pro Tools, DXi (DirectX Instrument) y MAS (MOTU Audio System). En la actualidad, Sibelius no es compatible con ninguno de ellos. Sin embargo, la mayoría de instrumentos virtuales están disponibles tanto en formato VST como Audio Unit.

A pesar de que existen diferencias significativas entre las tecnologías VST y AU (y también con el resto de formatos), en lo que al usuario se refiere, no existe ninguna diferencia práctica.

Instrumentos virtuales como “plug-ins”

Normalmente, los instrumentos virtuales que adoptan el estándar VST se conocen por “plug-ins VST”. La palabra “plug-in” se utiliza para describir cualquier software capaz de funcionar en el entorno de otro software, es decir, que se trata de un programa dentro de otro programa. No obstante, para simplificar, cuando aparezca la palabra “plug-in” en esta Guía de referencia, nos

4. Reproducción y vídeo

referiremos a los plug-ins que se pueden ejecutar desde el menú **Plug-ins** de Sibelius (📖 **6.1 Uso de los plug-ins**), y no a instrumentos virtuales.

Además de utilizarse dentro de una aplicación llamada “huésped”, como Sibelius o Pro Tools, muchos instrumentos virtuales también funcionan en lo que se conoce por modo “autónomo” (“stand-alone”, en inglés), o en otras palabras, que pueden funcionar por cuenta propia, sin necesidad de aplicación huésped, lo cual los hace ideales para actuaciones en directo.

Efectos

Además de los instrumentos virtuales, Sibelius también puede usar efectos, por lo que es recomendable que tenga un conocimiento general sobre ellos. Los efectos son programas informáticos que procesan una señal de audio para alterar una o más características de un sonido. Igual que con los instrumentos virtuales, algunas veces emulan dispositivos reales, como amplificadores de guitarra o compresores a válvulas, y en ocasiones simulan fenómenos naturales como la reverberación.

A continuación encontrará algunos de los tipos de efectos más habituales:

- Los efectos de *Filtro* atenúan (reducen) algunas frecuencias de la señal de audio, mientras que deja pasar el resto sin modificarlas. En realidad, la mayoría de efectos (incluidos muchos de los comentados a continuación) son filtros de uno u otro tipo; sin embargo, cuando se habla de “filtros” nos solemos referir a dispositivos como el *wah-wah*, que produce su característico sonido variando las frecuencias que deja pasar por el filtro, y efectos de *ecualización* o “EQ”, que atenúan ciertos rangos de frecuencia y enfatizan otros. Mediante un EQ se pueden compensar imperfecciones de la señal de audio o desequilibrios en la respuesta en frecuencia de un equipo reproductor de audio.
- Los *compresores* reducen el rango dinámico de una señal de audio, haciendo que los sonidos flojos suenen más fuerte y los fuertes suenen más suave. El objetivo es conseguir un sonido más uniforme y consistente. La compresión es especialmente útil para baterías, bajos y otros instrumentos de rock, a pesar de que la mayoría de discos, sean de rock, pop, jazz o música clásica, usan este efecto. Puede que también se encuentre *limitadores*, que no son más que compresores capaces de proporcionar un mayor grado de compresión, y cuyo diseño pretende evitar la distorsión (o “clipping”) a volúmenes fuertes.
- Los efectos de *distorsión* alteran la forma de onda de la señal de audio original. A pesar de que la distorsión acostumbra a ser indeseable, es lo que proporciona a las guitarras eléctricas su sonido agresivo característico. Los tipos de distorsión más extremos emulan el sonido fuerte y armónicamente rico de los amplificadores, altavoces y pedales de fuzz, pero los efectos de distorsión más sutiles también pueden resultar útiles, como los que imitan la atractiva calidez de sonido que producían los antiguos amplificadores a válvulas o la cinta analógica.
- Los efectos de *delay* toman la señal de audio como entrada y la repiten después de un periodo de tiempo, normalmente corto. El sonido retardado puede reproducirse varias veces, o volverse a enviar al propio delay, para crear el sonido de un eco que se va apagando. No hay que confundir el delay con la reverberación (vea más abajo).
- Los efectos de *modulación* multiplican la señal de audio entrante, ya sea con copias iguales o con otras formas de onda. Entre los efectos de modulación más comunes se encuentran el *chorus*, *flanger* y *phaser*. Los efectos de chorus mezclan la señal de audio entrante con una o más copias

de la misma señal cambiadas de afinación y retrasadas, simulando el sonido de varios instrumentos o voces, cuando en realidad sólo existe una. Un flanger produce un sonido como de “reactor” o “jet” mezclando la señal de audio con una copia de sí misma ligeramente retrasada y variando continuamente el tiempo de delay. Es un efecto muy famoso porque, según cuenta la leyenda, fue descubierto por accidente cuando se estaba utilizando un grabador de cinta para generar un efecto de delay en una de las sesiones de grabación de The Beatles: alguien tocó el borde de la galleta en que se enrolla la cinta (“flange” en inglés) y se produjo un suave cambio de afinación. El phaser es similar, salvo que hace pasar la señal de audio entrante a través de un filtro, en lugar de un delay variable. El propio filtro responde de manera diferente a las distintas frecuencias, creando pequeños delays de duraciones variables a diferentes frecuencias. El resultado es un sonido con un carácter de tipo “jet” menos acusado que el creado por el típico flanger.

- Los efectos de *reverberación*, o para abreviar, “reverb”, simulan la manera en que el sonido se refleja en las diferentes superficies de una sala. El instrumento integrado Sibelius Player incluye dos efectos de reverb de alta calidad; para más detalles, consulte **Reverberación (Reverb)** en la página 335.

Si toda esta información le abruma un poco, no se preocupe; empiece experimentando con la reverb, ya que probablemente es el efecto que más se nota con los sonidos producidos por los instrumentos virtuales. Sibelius Player cuenta con su propia reverb, aunque también puede añadir una reverb externa, si lo desea. Después de familiarizarse con la reverb, siga con la compresión, efecto que suaviza el rango dinámico. Puede probar incluso a añadir un limitador de -3dB o -6dB para que la mezcla global no se sature. (Como puede observar, ¡ya es todo un experto!)

Si desea probar diferentes efectos, puede descargar muchos gratuitos de Internet, como la serie Kjaerhus Classic (www.kjaerhusaudio.com; sólo para Windows) o los efectos gratuitos Smartelectronix en versión Audio Unit (mda.smartelectronix.com/effects.htm; sólo para Mac).

Pero, ¡tenga cuidado! Si se mete de lleno en el mundo de los efectos, dentro de poco se encontrará hablando de la “calidez” y “sensibilidad” de un sonido; de cómo “modelar la envolvente”; o entusiasmándose por los “ecos slapback” ...

Cómo obtener lo mejor de los instrumentos virtuales y de los efectos

El inconveniente de usar instrumentos virtuales es que constituyen otro elemento que aprovecha los recursos de su ordenador, por encima de aplicaciones esenciales como el sistema operativo o, más importante todavía, Sibelius. Descubrirá que cuantos más instrumentos virtuales basados en muestreo desee instalar, más espacio necesitará en el disco duro; y cuantos más instrumentos virtuales basados en muestreo quiera ejecutar simultáneamente, más rápido tendrá que ser su procesador y más memoria RAM necesitará. (Los instrumentos virtuales basados en síntesis no dependen tanto del espacio de disco duro y RAM, pero sí de la velocidad del procesador).

Disponer de espacio suficiente en el disco es un problema de fácil solución: los discos duros son baratos, de gran capacidad y fáciles de añadir (si su ordenador tiene un conector USB 2.0 o Firewire, ni siquiera necesitará abrirlo). Normalmente se recomienda instalar las muestras en un disco distinto del sistema operativo y las aplicaciones, ya que se mejora el rendimiento de la lectura de muestras.

4. Reproducción y vídeo

Los requisitos de RAM se complican con mayor rapidez y son de índole más técnica. Si le asustan y confunden las referencias a los 32 bits por aquí y 64 bits por allá, sáltese el siguiente par de párrafos: la recomendación más importante en cuanto a RAM es comprar tanta como pueda, idealmente, 2GB o más.

La mayoría de ordenadores Windows vendidos en los últimos 10 años aproximadamente han usado microprocesadores de 32 bits, que pueden acceder a un máximo de 4GB de RAM (no “verán” más RAM aunque la tenga instalada), pero las versiones 32-bit de Windows sólo pueden aprovechar hasta 2GB de memoria, por lo que éste es el máximo recomendado. Después de ocupar la memoria necesaria para ejecutar el sistema operativo y Sibelius, quedará 1GB de RAM para poder cargar muestras. La situación es similar en los Mac: aunque teóricamente Mac OS X puede ofrecer más de 2GB RAM, por regla general los programas individuales no pueden utilizar más de 4GB RAM.

Romper la barrera de los 4GB es una de las principales ventajas de las versiones 64-bit. Los ordenadores que utilizan procesadores de 64 bits pueden, en teoría, acceder a hasta 16 *exabytes* de memoria (es decir, ¡más de 16 millones de GB!); si bien, en la práctica, lo máximo que puede aceptar cualquier ordenador actual son 32 GB. No obstante, para poder aprovechar la potencia adicional de un procesador de 64 bits también se necesita un sistema operativo de 64 bits, además de que es necesario actualizar todas las aplicaciones, incluidas las aplicaciones huésped de los instrumentos virtuales y los propios instrumentos virtuales, para aprovechar esta capacidad tan grande. La mayor parte de aplicaciones – incluida Sibelius y muchos otros secuenciadores o DAWs – siguen operando a 32 bits, por lo que las ventajas de los sistemas 64-bit son todavía teóricas; todavía falta un año o dos antes de que los sistemas operativos 64-bit, aplicaciones e instrumentos virtuales sean totalmente funcionales.

No obstante, las aplicaciones 32-bit como Sibelius pueden acceder hasta 4GB RAM en los sistemas operativos 64-bit, por lo que si su sistema operativo y procesador operan a 64 bits, podrá beneficiarse de la instalación de más de 4GB RAM.

Por el momento, los usuarios de instrumentos virtuales suelen tener en sus estudios varios ordenadores conectados entre sí, cada uno de los cuales ejecuta diferentes instrumentos virtuales, y todos ellos controlados desde otro ordenador. Por otro lado, esta opción no es apta para todos los públicos (ni para los que no dispongan de un bolsillo abultado).

Si se ha quedado atónito leyendo todo lo anterior, vuelva a relajarse, porque ahora vuelve a ponerse interesante.

Lo que todo esto significa para el común de los mortales es que existen límites en cuanto al número de instrumentos virtuales, o sonidos, que se pueden utilizar simultáneamente en un ordenador, ya que para reproducirlos se requiere un gran esfuerzo de computación.

Considerando que tenga un ordenador reciente con 2GB de RAM, una estimación aproximada sería la de poder reproducir en tiempo real unos 32-40 sonidos simultáneos, aunque depende en gran medida de los tipos de sonidos que utilice.

Sin embargo, hay un par de trucos que se pueden utilizar con Sibelius para mejorar este rendimiento. En primer lugar, es posible cambiar con mucha facilidad entre diferentes conjuntos de instrumentos virtuales, por lo que puede decidir usar una combinación de instrumentos ligera para la introducción, edición y pruebas de escucha, y luego cambiar a una combinación más

pesada y compleja para escuchar interpretaciones concretas. En segundo lugar, aunque a su ordenador le cueste alcanzar los requisitos necesarios para la reproducción a tiempo real, puede utilizar la función de Sibelius que encontrará en el menú Archivo ▶ Exportar ▶ Audio para exportar un archivo de audio de su partitura. Sibelius reproducirá internamente la partitura a velocidad más lenta de lo normal para permitir que su ordenador sea capaz de exportarlo –

📖 9.10 Exportación de archivos audio.

Además de tomar en consideración el espacio de disco duro, RAM y velocidad del procesador, para usar exclusivamente instrumentos virtuales también necesitará una interfaz de audio o tarjeta de sonido de muy buena calidad. Esto es especialmente importante en PC con Windows (el hardware de audio que incorporan los Mac de hoy día es aceptable para la reproducción), particularmente si desea usar instrumentos virtuales para generar sonido mientras introduce notas con un teclado o durante la reproducción.

Cuando introduzca notas usando un teclado controlador MIDI, especialmente en modo Flexi-time, es necesario escuchar el retorno casi al instante, ya que en caso contrario, acabaría tocando fuera de tiempo para compensar el retardo entre lo que escucha y lo que toca. El retardo que existe entre la indicación al ordenador de tocar una nota y su reproducción se llama “latencia”. Una latencia de más de unos 20 ms es demasiado alta, y provocará errores al introducir notas.

Para reducir la latencia tiene que reducir el tiempo que tarda un mensaje MIDI de nota en entrar a su ordenador y, aún más importante, el tiempo que tarda en escucharse el retorno del audio. Una tarjeta de sonido o interfaz de audio de alta gama puede reducir la latencia hasta 5ms o menos. Las tarjetas de sonido están pensadas fundamentalmente para usar con los videojuegos, y no son especialmente adecuadas para aplicaciones de audio en tiempo real y su uso con instrumentos virtuales. Intente buscar tarjetas específicamente diseñadas para aplicaciones de audio. Para las tarjetas de sonido en Windows, la compatibilidad con ASIO es esencial (ASIO es otra tecnología de Steinberg que proporciona un buen soporte para la reproducción con baja latencia). Entre las tarjetas de sonido con buena compatibilidad con ASIO se incluyen las fabricadas por M-Audio, Digidesign, Presonus, RME, Echo Digital, y otros. Una buena tarjeta de sonido profesional para iniciarse es M-Audio Audiophile 2496; cuesta alrededor de 100 € y normalmente puede coexistir sin problemas con otros hardware de sonido instalados en el ordenador; además proporciona resultados más óptimos que los que obtendría con una buena tarjeta de sonido para juegos cuyo coste sería el doble.

Para más información

Existen cientos de páginas web y otros recursos disponibles que pueden ayudarle a profundizar en su conocimiento del mundo de los instrumentos virtuales y efectos. Aquí tiene algunos ejemplos:

- Revista Virtual Instruments (www.virtualinstrumentsmag.com)
- Revista Sound on Sound (www.soundonsound.com)
- KVR Audio, una excelente fuente de instrumentos virtuales y efectos gratuitos. También tiene información actualizada acerca de productos comerciales (www.kvraudio.com)
- Northern Sound Source, uno de los forum de tecnología musical y de composición más importantes de la red (www.northernsounds.com)
- BigBlueLounge.com, una de las comunidades de producción de música y audio más grandes de la red (www.bigbluelounge.com)

4.15 Uso de instrumentos virtuales

Esta sección proporciona algunos ejemplos de cómo usar los instrumentos virtuales en Sibelius.

Si necesita una introducción acerca de los instrumentos virtuales, consulte **4.14 Instrumentos virtuales para neófitos** antes de empezar. Si aún no se ha familiarizado con el diálogo Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción, consulte **4.12 Dispositivos de reproducción**.

Este capítulo cubre dos tipos de instrumentos virtuales:

- Los que pueden reproducir varios sonidos simultáneamente, que llamaremos *instrumentos virtuales multi-canal* (como Kontakt, Steinberg Halion, MOTU MachFive, EastWest Play, etc.)
- Los que sólo son capaces de reproducir un sonido a la vez, que llamaremos *instrumentos virtuales de canal único* (como TruePianos, Pianoteq, Garritan Authorized Steinway, Lounge Lizard, etc.)

El reproductor integrado Sibelius Player y las bibliotecas de muestras que utilizan reproductores como Kontakt Player o ARIA pertenecen al primer grupo, pero reciben un tratamiento especial debido a que Sibelius puede cargar sonido automáticamente en su instrumento virtual. En todos los demás instrumentos virtuales, sean multi-canal o de canal único, los sonidos han de cargarse manualmente.

Sibelius Sounds Essentials

Sibelius Sounds Essentials es la biblioteca de sonidos que viene con Sibelius, y se reproduce mediante el reproductor integrado Sibelius Player – consulte **4.4 Sibelius Sounds Essentials**.

Otras bibliotecas de sonido basadas en Kontakt y ARIA

Hay un número creciente de bibliotecas de muestras que utilizan Kontakt Player y ARIA, que también se pueden utilizar en Sibelius. Estas bibliotecas tienen la ventaja de que Sibelius es capaz de cargar automáticamente todos los sonidos necesarios para reproducir una partitura (siempre que tenga un set de sonidos disponible).

Entre las bibliotecas más populares se encuentran Garritan Personal Orchestra, Garritan Jazz and Big Band, Garritan Concert and Marching Band, TapSpace Virtual Drumline, Vir2 VI.ONE, entre otras.

La forma más sencilla de empezar con estas bibliotecas es seleccionar una de las configuraciones de reproducción existentes; por ejemplo, **Sibelius Essentials (16 sonidos)**, pulsar **Nuevo** e introducir un nuevo nombre; por ejemplo, **GPO**. A continuación, ajuste la columna **Set de sonidos** a la biblioteca que esté utilizando y pulse **Cerrar**.

Para más información:

- *Bibliotecas Garritan*: vea la Garritan Wiki en <http://www.garritan.info/>.
- *Virtual Drumline*: visite <http://www.tapSPACE.com/support/>.

Cómo combinar diferentes bibliotecas de sonido

Puede que encuentre útil combinar sonidos de varias bibliotecas de sonido en una misma configuración de reproducción. Por ejemplo, Garritan Personal Orchestra no incluye sonidos

vocales, así que en una partitura para orquesta y coro puede utilizar los sonidos de Sibelius Sounds Choral junto con las muestras orquestales.

Para ello, simplemente cree una configuración de reproducción nueva con al menos una instancia del reproductor GPO (podría ser ARIA o Kontakt Player 2, dependiendo de la versión del GPO), ajuste el set de sonido apropiado; active Sibelius Player y configúrelo para usar el set de sonido Choral (o el set **Essentials Choral Combo**). Sibelius reproducirá automáticamente los pentagramas de voz con Sibelius Sounds Choral y los restantes pentagramas con GPO.

También puede combinar bibliotecas que incluyan algunos sonidos coincidentes. Por ejemplo, Garritan Jazz and Big Band no ofrece tantos sonidos de teclado y guitarra como Sibelius Sounds Essentials: supongamos que desea combinar los sonidos de guitarra eléctrica de Sibelius Sounds Essentials con las muestras de Jazz and Big Band.

Para ello, cree una configuración de reproducción con al menos una instancia del reproductor de Jazz and Big Band (podría ser ARIA o Kontakt Player 2), ajústelo al set **Garritan JABB**; active Sibelius Player y configúrelo para usar el set de sonidos **Essentials**.

Seguidamente, para que Sibelius utilice los sonidos de guitarra de Sibelius Sounds Essentials, vaya a la página **Sonidos preferidos de Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción** y seleccione **Guitarra** ▶ **Eléctrica** en la lista jerárquica de ID de sonido de la parte izquierda del diálogo. En el lado derecho, seleccione **Sibelius Player** y pulse **Añadir**. Por último, pulse **Cerrar**.

Uso de los dispositivos Kontakt como cualquier otro instrumento virtual

Por defecto, Sibelius siempre carga los sonidos en Kontakt Player 2 y el sampler Kontakt completo automáticamente. Pero si prefiere que Sibelius considere a los dispositivos Kontakt como cualquier otro instrumento virtual, active la opción **Permitir sets de sonidos manuales** en la página **Reproducción de Archivo** ▶ **Preferencias** (menú Sibelius en Mac).

Si esta opción está activada, puede seleccionar Kontakt Player 2 y activar **Usar set de sonidos manual** en la página **Sets de sonidos manuales de Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción** para utilizarlo con los métodos que describimos a continuación.

Uso de un instrumento virtual multi-canal con un set de sonidos

Para que Sibelius pueda sacar todo el jugo a las funciones avanzadas de las bibliotecas de muestras actuales, como los cambios por teclado para modificar técnicas de interpretación o la automatización de controles para manipular el sonido (matices, etc.), le recomendamos que cree un set de sonidos para cada biblioteca. Supongamos que está usando sonidos de la biblioteca Vienna Symphonic Library (VSL) Special Edition mediante la aplicación Vienna Ensemble, la cual permite cargar hasta 16 instrumentos Vienna al mismo tiempo (siempre que su sistema tenga memoria suficiente).

Para empezar, cree una configuración de reproducción nueva: en la página **Dispositivos activos de Reproducción** ▶ **Dispositivos de reproducción**, pulse **Nuevo** y ponga nombre a su configuración; seleccione **Vienna Ensemble** en la lista de **Dispositivos disponibles** y pulse **Activar** para añadirlo a la lista de **Dispositivos activos**. Seleccione el set de sonidos **VSL Ensemble Special Edition** del menú en la columna **Set de sonidos**.

4. Reproducción y vídeo

Vaya a la página **Sets de sonidos manuales**, desde la cual podrá asignar los sonidos que se cargarán en cada canal de Vienna Ensemble. Pulse **Mostrar** para visualizar la ventana principal y cargue el sonido deseado en cada canal. En la página **Sets de sonidos manuales**, active la opción **Usar set de sonidos manual** y compruebe que el parámetro **Nº de canales** está ajustado al valor adecuado. Seleccione en la lista el **Programa** correspondiente a cada canal y pulse **Aplicar** para cada uno de ellos. Cuando haya terminado de cargar los sonidos en el Vienna Ensemble y de seleccionar el programa correspondiente a cada canal en la página **Sets de sonidos manuales**, pulse **Cerrar**.

Sibelius asignará automáticamente la reproducción de cada pentagrama de la partitura al programa correcto del Vienna Ensemble, y podrá interpretar la información de controladores y cambios por teclado definida en el set de sonidos.

Si desea asignar manualmente un pentagrama específico a un canal determinado, puede hacerlo desde el Mixer: abra el canal del pentagrama, seleccione el dispositivo en el menú de dispositivos (de forma que su nombre no aparezca entre paréntesis) y elija el sonido deseado en el menú de sonidos. También puede utilizar las flechas situadas a la derecha del número de canal para cambiar directamente el canal.

Para más información sobre cómo usar VSL Special Edition con Sibelius, consulte la página www.sibelius.com/helpcenter/en/a555.

La siguiente página contiene información sobre cómo usar Synful Orchestra (otro instrumento virtual multi-canal) con Sibelius: www.sibelius.com/helpcenter/en/a554

El sitio web de Jonathan Loving incluye sets de sonidos para otros instrumentos virtuales multi-canal: <http://jonathanloving.googlepages.com/>, pero tenga en cuenta que la asistencia técnica de Sibelius no proporciona soporte a los sets de sonido de terceras partes.

Uso de un instrumento virtual multi-canal sin un set de sonidos

También es posible utilizar una biblioteca de muestras como EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra (EWQLSO para los amigos) sin un set de sonidos, aunque de esta manera Sibelius no podrá interpretar automáticamente las notas de cambio por teclado y otros datos de automatización. Si conoce bien las funciones de su biblioteca de muestras y está dispuesto a realizar manualmente la programación adicional (por ejemplo, añadir mensajes MIDI ~Nx,y para las notas de cambio por teclado y utilizar **Plug-ins** ▶ **Reproducción** ▶ **Crear cambios de controlador continuo** para introducir datos de automatización), este método puede funcionar satisfactoriamente.

La configuración del dispositivo es idéntica a la de **Uso de un instrumento virtual multi-canal con un set de sonidos** hasta el paso de abrir la interfaz del sampler y cargar los programas en cada canal. En la página **Sets de sonidos manuales** de **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción**, active la opción **Usar set de sonidos manual**. Observe que el menú **Programa** está desactivado, ya que no está utilizando un set de sonidos.

Si desea que Sibelius intente asignar cada pentagrama a un canal automáticamente, seleccione una ID de sonido para cada canal. Por ejemplo, si ha cargado un sonido de violín por secciones en el primer canal, seleccione una ID de violín como `strings.violin.ensemble`; si ha cargado un sonido

de oboe en el segundo canal seleccione `wind.oboes.oboe`, etcétera. Haga clic en **Aplicar** después de cada asignación y pulse **Cerrar** cuando haya terminado.

Si, por el contrario, desea asignar los pentagramas manualmente, compruebe que la opción **Usar set de sonidos manual** está activada y que ha seleccionado el número de canales correcto. A continuación, pulse **Guardar** y **Cerrar**. Si ahora reproduce la partitura no escuchará nada, ya que Sibelius no sabe qué sonido está asignado a cada canal. Desde el Mixer, seleccione explícitamente los dispositivos utilizados por cada pentagrama (de forma que el nombre del dispositivo no aparezca entre paréntesis) y ajuste el canal con las flechas situadas a la derecha del número de canal.

La mayor desventaja de utilizar una biblioteca de muestras sin un set de sonidos es que no es posible reproducir sonidos de percusión sin afinación determinada, a menos que ese programa de percusión esté mapeado igual que la percusión General MIDI. Para reproducir otros programas de percusión sin afinación determinada deberá crear un archivo de set de sonidos.

Uso de un instrumento virtual multi-canal con varios programas por canal

Algunos samplers permiten configurar *bancos* que dan acceso a múltiples programas desde un mismo canal y alternan esos programas mediante cambios de programa MIDI. Esto significa que puede utilizar diversas técnicas de interpretación para un mismo instrumento (por ejemplo, en un banco de violín puede cargar programas de arco legato, staccato, tremolando y pizzicato accesibles con los cambios de programa 1 a 4).

También en este caso tendrá que cargar cada banco manualmente desde la interfaz del sampler.

Si desea que Sibelius asigne la reproducción automáticamente, puede hacerlo de dos maneras: si utiliza un archivo de set de sonidos, Sibelius es capaz de asignar cada pentagrama al canal correcto y alternar las diversas técnicas de interpretación automáticamente. En caso contrario, puede seleccionar la ID de sonido correspondiente al sonido básico de cada canal y utilizar mensajes MIDI explícitos en la partitura para activar diferentes técnicas de interpretación (por ejemplo, `-P2` para arco staccato).

(Un apunte acerca de la creación de un set de sonidos para una configuración de bancos: antes de empezar debe decidir qué banco va a cargar en cada canal del sampler para ajustar correctamente el canal correspondiente a cada programa. En nuestro ejemplo, imaginemos que el banco de violín está cargado en el canal 3: en este caso, todos los programas de violín accesibles dentro del banco también deben estar asignados únicamente al canal 3.)

Si desea asignar la reproducción manualmente, compruebe que la opción **Usar set de sonidos manual** está activada y que ha seleccionado el número de canales correcto. Si los bancos que va a utilizar requieren el envío de un cambio de programa específico al inicio de la reproducción para garantizar que se selecciona el programa por defecto, active la opción **Enviar cambio de programa** y ajuste el valor de **Cambio de programa** correspondiente.

Desde el Mixer, seleccione explícitamente los dispositivos utilizados por cada pentagrama (de forma que el nombre del dispositivo no aparezca entre paréntesis) y ajuste el canal con las flechas situadas a la derecha del número de canal. Para acceder a otros programas dentro del banco tendrá que añadir mensajes MIDI explícitos a la partitura.

Uso de instrumentos virtuales de canal único

Los instrumentos virtuales de canal único sólo ofrecen un sonido instrumental a la vez, pero por lo demás funcionan exactamente igual que los instrumentos virtuales multi-canal.

Por ejemplo, supongamos que dispone de un instrumento virtual con un excelente sonido de piano como Garritan Authorized Steinway y desea usarlo con Sibelius Sounds Essentials. Para conseguir esto, cree una nueva configuración de reproducción basada en la configuración predeterminada **Sibelius Sounds** y, a continuación, active Steinway. En la lista **Dispositivos activos** de la parte derecha, ajuste **Set de sonidos** a **(ninguno)** y vaya a la página **Sets de sonidos manuales**. Active la opción **Usar set de sonidos manual**, ajuste la **ID de sonido** a un valor apropiado como **keyboard.piano.grand** y pulse **Aplicar**. Por último, vaya a la página **Sonidos preferidos** y seleccione **Teclado ▶ Piano ▶ Piano de cola** en la lista jerárquica de la izquierda. Seleccione **Steinway** en el menú **preferir este dispositivo** y pulse **Añadir** para confirmar su elección. Pulse **Cerrar** para completar la configuración.

Cuando reproduzca la partitura, Sibelius utilizará Garritan Authorized Steinway para todos los instrumentos de piano, y Sibelius Sounds Essentials para los demás instrumentos.

Uso de soundfonts con instrumentos virtuales

Los soundfonts son librerías de sonidos muestreados que acostumbran a tener uno de los dos siguientes formatos: SF2 y DLS. Inicialmente, pretendían proporcionar una manera de cambiar los sonidos disponibles en las tarjetas de sonido de algunos fabricantes, pero actualmente es posible usarlos sin necesidad de una tarjeta de sonido específica.

Existen muchos soundfonts disponibles para descargar de Internet. Los más útiles son los bancos General MIDI completos, que no necesitan configuración adicional en Sibelius.

Windows no incluye compatibilidad por defecto para los soundfonts, pero la manera más sencilla de usarlos en Sibelius es utilizar un instrumento virtual multi-canal que sea capaz de cargarlos y reproducirlos. Por ejemplo, el instrumento *sfz* de Cakewalk (freeware; descargable desde <http://www.cakewalk.com/support/project5/sfz.aspx>) puede cargar soundfonts SF2 y DLS.

Mac OS X es directamente compatible con soundfonts. Para usar soundfonts en Mac OS X:

- Copie el archivo **.sf2** o **.dls** a la carpeta **/Librería/Audio/Sonidos/Bancos** de su disco duro.
- Seleccione una configuración de reproducción que incluya el dispositivo interno **DLSMusicDevice** en la lista **Dispositivos activos** del diálogo **Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción** (por ejemplo, la configuración **Predeterminada** estándar de Sibelius).
- Abra la interfaz de **DLSMusicDevice** (por ejemplo desde la ventana **Mixer**) y seleccione el soundfont deseado en el menú **Sound Bank**.

Sólo es posible utilizar un único banco de soundfonts en cada instancia de **DLSMusicDevice**, pero puede abrir varias instancias de **DLSMusicDevice** en el diálogo **Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción** y asignar cada una de ellas a un soundfont diferente.

4.16 ReWire

ReWire es un *cable de audio virtual* que permite enviar el audio generado por Sibelius a una aplicación de audio digital (Digital Audio Workstation o DAW) como Pro Tools, por ejemplo. También se encarga de sincronizar la reproducción de Sibelius con la de su DAW.



ReWire abre grandes posibilidades para el uso de Sibelius junto con otros programas de audio. Por ejemplo, es posible añadir una línea de un instrumento acústico solista a la reproducción de la partitura enviando el audio generado por Sibelius a una aplicación de audio y grabando una nueva pista de audio en esa aplicación. También puede ampliar un proyecto iniciado en su aplicación de audio con material escrito en Sibelius y sincronizar ambas aplicaciones automáticamente.

Aplicaciones de síntesis y mezcla

En el estándar ReWire existen dos tipos de aplicaciones: las *aplicaciones de síntesis* son las que generan el audio y lo envían a las *aplicaciones de mezcla*, que ofrecen funciones de manipulación, edición y salida del audio. También puede considerar una aplicación de síntesis como el programa *esclavo* o *cliente* y la aplicación de mezcla como el programa *maestro* o *huésped*.

Sibelius es una aplicación de síntesis, y como tal es capaz de enviar audio a su aplicación de mezcla, que normalmente será una DAW como Pro Tools, Logic, Cubase o Digital Performer. Por su parte, la aplicación de mezcla proporciona la información de tiempo que permite a Sibelius mantener la sincronía durante la reproducción.

Conceptos básicos de ReWire

El proceso de configuración de una conexión ReWire entre Sibelius y otra aplicación empieza por ejecutar en primer lugar la aplicación de mezcla, crear un canal de audio estéreo o auxiliar en esa DAW y por último cargar Sibelius como instrumento ReWire multi-canal. La aplicación de mezcla abre Sibelius automáticamente, que se ejecuta en un modo ReWire especial según el cual la reproducción del audio se envía a la aplicación de mezcla en lugar de a la tarjeta de sonido.

Cuando Sibelius funciona en modo ReWire, el logo de ReWire mostrado a la derecha aparece en el panel azul de la parte inferior de la ventana de reproducción. (Si abre **Reproducir** ▶ **Dispositivos de reproducción** y pulsa **Opciones del motor de audio**, observará que los controles de la interfaz de audio están desactivados: esto es debido a que Sibelius simplemente está enviando su audio a la aplicación de mezcla.)



Ahora, al iniciar la reproducción en Sibelius o en su aplicación de audio, ambas aplicaciones reproducirán el proyecto. Para finalizar la conexión ReWire, salga de Sibelius y seguidamente cierre la aplicación de audio, o elimine primero la pista ReWire de la ventana de proyecto de su aplicación de audio y salga de Sibelius.

Modos de Tempo fijo y Pista de tiempo

Aunque ReWire es un ingenioso método para enviar audio y datos de sincronía entre aplicaciones, no ofrece una información de sincronización completa, ya que la aplicación de mezcla sólo le indica a la aplicación de síntesis la posición de reproducción en términos de tiempos (o pulsos) transcurridos desde el inicio del proyecto, y no proporciona información de tiempo

4. Reproducción y vídeo

propiamente dicha. Sibelius debe mapear esta información a la posición de tiempo correspondiente en la partitura. Para ello, puede seleccionar una de estas dos posibilidades de configuración de la aplicación de mezcla ReWire:

- *Tempo fijo*: el proyecto no incluye un mapa de tiempo en la aplicación de mezcla, y se reproduce con un valor de tiempo fijo (por ejemplo, si ha creado un nuevo proyecto en Pro Tools y no ha ajustado ningún cambio de tempo)
- *Pista de tempo*: el proyecto incluye cambios de tempo en la aplicación de mezcla que coinciden con los cambios de tempo de la partitura de Sibelius, de manera que el tempo siempre es el mismo en Sibelius y en el huésped ReWire.

Puede elegir uno de estos dos modos desde las opciones del diálogo de Sibelius **Reproducir ▶ Interpretación**. Su selección quedará guardada con la partitura.

Por defecto, Sibelius asume que la aplicación de mezcla funciona sin mapa de tiempo, es decir, en modo de Tempo fijo. Este modo es útil para enviar el audio de Sibelius a su DAW con el fin de grabar una nueva pista de voz o de un instrumento solista, por ejemplo.

Sin embargo, si desea mezclar pistas MIDI o de instrumento virtual en su DAW junto con la reproducción de Sibelius, ambas aplicaciones deben compartir una misma pista de tempo. Para asegurarse de que el proyecto de su DAW y la partitura de Sibelius están utilizando una misma pista de tempo, exporte un archivo MIDI desde una aplicación e impórtelo en la otra. A continuación, vaya a **Reproducir ▶ Interpretación** en Sibelius y seleccione la opción **Pista de tempo**.

Configuración de ReWire con Pro Tools

Puede utilizar ReWire para conectar Sibelius a cualquier versión de Pro Tools. Para ello, haga lo siguiente:

- En Pro Tools, seleccione **Pista ▶ Nueva**, especifique una pista de **Instrumento** (o una pista de audio o **Entrada auxiliar** y pulse **Crear**)
- En la ventana **Mix (Mezcla)**, pulse el selector **Inserción** de la pista y seleccione **plug-in multicanal ▶ Instrumento ▶ Sibelius (estéreo)**
- Sibelius se abrirá
- Compruebe que ha seleccionado la salida correcta (**Mix L – Mix R**) en la ventana de plug-in ReWire de Pro Tools
- En Sibelius, abra la partitura que desee utilizar o cree una nueva partitura
- Inicie la reproducción en Pro Tools o en Sibelius: ambas aplicaciones empezarán a reproducir el proyecto
- Si tiene la intención de utilizar el modo **Pista de tempo** en Sibelius (vea más arriba), exporte un archivo MIDI de la partitura de Sibelius o de la sesión de Pro Tools e impórtelo en la otra aplicación. De esta manera, ambas aplicaciones usarán la misma pista de tempo.

Para una información más detallada, consulte la documentación Pro Tools DigiRack Plug-ins Guide correspondiente a su versión de Pro Tools.

Configuración de ReWire con otras aplicaciones

También puede utilizar ReWire para conectar Sibelius a diversas DAWs, tales como Cubase, Logic, Digital Performer, Reaper e incluso Garageband (en Mac). Por favor, consulte la documentación proporcionada con su DAW para más detalles acerca de la configuración de conexiones ReWire.

Resolución de problemas

Si Sibelius no aparece como dispositivo ReWire en su DAW, vaya a **Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción** en Sibelius y seleccione **Opciones del motor de audio**. Pulse el botón **Reparar** para restaurar la conexión ReWire, cierre Sibelius y reinicie su DAW.

Si la conexión ReWire parece funcionar correctamente (por ejemplo, si ambas aplicaciones inician y detienen la reproducción adecuadamente) pero su DAW no reproduce el audio generado por Sibelius, compruebe que la configuración de reproducción de Sibelius está ajustada para el uso de instrumentos virtuales. La aplicación huésped no recibirá sonido procedente de dispositivos MIDI, ya sean internos (como la tarjeta de sonido integrada en su ordenador) o externos (como un módulo de sonido).

Si observa que Sibelius sigue iniciándose en modo ReWire después de haber cerrado la DAW, abra las **Opciones del motor de audio** en **Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción** y pulse **Limpiar**. Al reiniciar Sibelius, el programa debería ejecutarse y funcionar de forma normal.

4.17 MIDI: mensajes

Para usuarios avanzados solamente

4.9 Diccionario de reproducción

No es fácil de entender el funcionamiento de MIDI, a pesar de ser una norma estándar adoptada universalmente por un número considerable de fabricantes. Para entender cómo funciona el MIDI exactamente, es necesario tener asimilado el sistema binario.



Los dispositivos MIDI (como la tarjeta de sonido de su ordenador o teclado MIDI) son capaces de enviar y recibir mensajes, que consisten en un *byte de status* y uno o dos *bytes de datos*. Los bytes MIDI pueden tener un valor decimal de 0 a 127. Con el fin de ser independientes de cualquier dispositivo, los números de los mensajes MIDI (incluyendo los cambios de programa) siempre se cuentan a partir de 0, incluso si en el manual de su dispositivo MIDI se empieza a contar desde 1.

Los mensajes MIDI están clasificados en dos grupos: *mensajes de canal* (que en Sibelius hacen referencia al pentagrama al cual están vinculados), y *mensajes de sistema*, los cuales afectan a todos los canales (en Sibelius, a todos los pentagramas).

Los mensajes de canal contienen la mayor parte de la información musical (por ejemplo qué nota tocar, qué duración, qué sonido), mientras que los mensajes de sistema se utilizan para cuestiones más técnicas tales como la sincronización con otros dispositivos MIDI.

Sibelius acepta todos los tipos de mensajes MIDI (incluyendo los cambios de control, pitch bend, SYSEX, entre otros).

Crear mensajes MIDI en Sibelius

Como Sibelius puede leer casi todas las señales e indicaciones en la partitura, y las convierte automáticamente en mensajes MIDI respectivos al reproducir ( **4.2 Interpretación de la partitura**), solamente tendrá que introducir los mensajes MIDI manualmente, en circunstancias muy especiales. Entre éstas, el cambio de sonido en un pentagrama en medio de la partitura; por ejemplo, si un clarinetista duplica a un saxofón en la misma pieza, o si tiene que usar un sonido diferente para timbres diferentes del mismo instrumento; por ejemplo, con sordina y sin sordina. La forma más clara de hacerlo es definir una palabra nueva en el diccionario de reproducción ( **4.9 Diccionario de reproducción**).

Sin embargo, puede indicarle a Sibelius que envíe cualquier mensaje MIDI en todo momento, escribiendo un texto y usando los comandos sencillos de mensajes MIDI descritos a continuación.

Estos mensajes MIDI pueden añadirse al texto ordinario, y permanecen ocultos. Si escribe, por poner un ejemplo, **2ª vez molto vibrato ~C1,90** en una sección repetida de la música, Sibelius reiniciará el controlador 1 (modulación) a cero para silenciar el pentagrama en esa sección musical exacta donde el texto **2ª vez molto vibrato** aparece en la copia impresa. El resto del texto (**~C1,90**) se oculta automáticamente (y puede desaparecer por completo si la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** está desactivada – por tanto es mejor activar esta opción antes de empezar a trabajar con mensajes MIDI).

Si tiene que silenciar muchos pentagramas, siempre puede copiar el texto 2ª vez **molto vibrato** ~C1,90 usando Alt+clic o ~-clic para no tener que escribirlo varias veces, o puede añadirlo al menú contextual cuando haga clic derecho (Windows) o Control-clic (Mac) y asignar un comando de teclado al mismo tiempo - 📖 **3.1 Uso del texto.**

Cuando importe un archivo MIDI (MIDI file), puede decidir si quiere que los mensajes MIDI aparezcan en la partitura y/o, en cuyo caso cualquier cambio de control etc. van a aparecer de la misma forma como si los hubiera escrito usted mismo.

¿Debería usar el diccionario o los mensajes MIDI?

En muchas situaciones, resulta más efectivo usar el diálogo Reproducir ▶ Diccionario. Sólo los ajustes más esotéricos precisan de mensajes MIDI, normalmente con el fin de explotar conductas sutiles de dispositivos específicos. Ciertamente, si desea que su partitura sea interpretada de manera aceptable por otros dispositivos, evite el uso de mensajes MIDI siempre que sea posible.

Sintaxis

Puede escribir los mensajes MIDI en su partitura usando cualquier estilo de texto de pentagrama – por lo normal textos de Técnica o Expresión. Los mensajes MIDI pueden escribirse como tales, de manera aislada, o al final de otro texto (como “sordina”).

Los mensajes MIDI comienzan de esta forma: ~ seguidos de un comando de una sola letra, y luego de uno o dos números, normalmente separados por comas.

Por ejemplo, ~C64,127

(el signo de ‘eñe’, ~ se conoce informalmente como tilde, pero el término técnico es *twiddle*).

Aunque el uso de números decimales es la forma más habitual para indicar valores (por ejemplo 0-127), en algunos manuales de dispositivos MIDI los mensajes MIDI se indican de otra forma alternativa, que también se pueden introducir en Sibelius. Los valores se pueden indicar usando siete dígitos decimales (precedidos por la letra b; por ejemplo, b0111101) o hexadecimales hasta 7F (precedidos por la letra h; por ejemplo, h5C). No obstante, a no ser que tenga complejo de ordenador, no invierta demasiado tiempo pensando en ello.

Debe tener en consideración que:

- Los mensajes MIDI son sensibles al uso de mayúsculas y minúsculas (es decir, tiene que escribir las letras minúsculas y mayúsculas tal cual está indicado) – por ello ~C0,0 es correcto, mientras que si escribe ~c0,0 no va a funcionar.
- Los propios números hexadecimales (5C) no son sensibles a mayúsculas y minúsculas, pero la h anterior al número tiene que estar escrita siempre en minúsculas.
- Puede escribir mensajes múltiples en el mismo texto separada de espacio o Intro (en el teclado principal), y con sólo un tilde al inicio; por ejemplo, ~P43 A65 C64,127
- Si quiere, puede introducir espacios o Intros junto a las comas y números.

También puede desactivar la opción Transportar nombres de acorde/nota, dentro de Configuración personal ▶ Editar estilos de texto, para evitar que la letra mayúscula que aparece al principio de los mensajes MIDI (por ejemplo, ~C) sea transportada como si fuera un símbolo de acorde – 📖 **3.9 Editar Estilos de Texto.**

Mensajes de canal

Los mensajes de canal se dividen en dos tipos: *mensajes de voz de canal*, que llevan la información musical, y los *mensajes de modo de canal*, que afectan a la manera en que el dispositivo MIDI responde a la información musical.

Vamos a examinar uno a uno los mensajes de canal:

Cambios de programa y cambios de banco

Un cambio de programa controla el sonido que se va a usar para reproducir las notas consecutivas en un canal en particular. Sibelius envía automáticamente el cambio adecuado de programa para cada pentagrama, tal como está asignado en la ventana **Ventana ▶ Mixer**, cuando comienza la reproducción. Sin embargo, si quiere cambiar el sonido que usa un pentagrama en medio de la partitura, puede usar un mensaje de cambio de programa.

Sibelius le permite también cambiar el banco y programa al mismo tiempo en el mismo mensaje MIDI. Si su dispositivo de reproducción solamente es compatible con sonidos General MIDI, no hará falta aplicar un cambio de programa y un cambio de banco simultáneos. Si tiene una mayor variedad de sonidos disponibles (como General MIDI 2 o Roland JV-1080), puede que prefiera usar un sonido de otro banco diferente.

Existen tres tipos de mensajes de cambios de programa:

- Cambio de programa exclusivamente: $\sim P$ *programa*; por ejemplo, $\sim P76$
- Cambio de programa y banco, enviando un número de banco: $\sim P$ *banco,programa*; por ejemplo, $\sim P24,76$
- Cambio de banco y programa, especificando los números MSB y LSB del banco: $\sim P$ *MSB,LSB,programa*; por ejemplo, $\sim P64,2,36$

(Para una explicación de MSB y LSB, véase **Números de banco**.)

En los tres casos arriba mencionados, el valor de *programa* asume que su dispositivo MIDI cuenta los números de programa desde 0, y no desde 1 (☐ **4.13 MIDI para principiantes**). Si su dispositivo MIDI cuenta a partir de 1, use $\sim p$ en lugar de $\sim P$.

Con un mensaje de la forma $\sim P$ *banco,programa*, el valor de LSB va a ser enviado si el *banco* es menor de 128. Si el número de *banco* es mayor que 128, entonces ambos valores MSB y LSB serán enviados de acuerdo con la fórmula $\text{banco} = (\text{MSB} \times 128) + \text{LSB}$.

Con un mensaje de la forma $\sim P$ *MSB,LSB,programa*, si indica un valor de -1 tanto para *MSB* como para *LSB*, no se enviará ese byte. Esto le permite especificar un programa enviando solamente los valores MSB o LSB (si no quiere enviar ninguno de los dos, utilice un simple cambio de programa).

Puede averiguar si su dispositivo cuenta desde 0, o desde 1, así como los valores de *MSB* y *LSB* en la documentación del mismo. MSB y LSB pueden aparecer de otra forma en el manual, como Coarse y Fine, o CC (Control Change) 0 y 32, respectivamente.

La mejor forma de entenderlo es con un par de ejemplos:

Supongamos que queremos un cambio de sonido, añadiendo un ladrido de perro en uno de los pentagramas en medio de la partitura, usando el módulo de sonidos Roland SC-88. En el manual del SC-88 indica el sonido de ladrido como “Dog, PC = 124, CC0 = 001”. Los dispositivos Roland

cuentan los números de programa a partir de 1 (el primer sonido de piano GM, Acoustic Grand Piano, tiene el número de programa 1). El módulo SC-88 es bastante peculiar en el sentido que puede hacer cosas extrañas usando el LSB. Se utiliza para determinar si el modo de compatibilidad de Roland SC-55 está en uso (casi igual a SC-88 excepto en que tiene menos sonidos). Por esta razón el LSB debería estar normalmente en 0, y el MSB determina el banco para usar.

Para cambiar el sonido de perro, en medio de la partitura, introduzca $\sim p1,0,124$, $\sim p128,124$ o $\sim P1,0,123$ – todos estos parámetros hacen exactamente lo mismo. Podría definir una palabra en el diccionario de reproducción que haga referencia al mismo sonido: añada la palabra **perro**, y luego introduzca el número 123 para el Valor y el 128 para la Unidad.

Por contraste, los dispositivos que usan el estándar Yamaha's XG conservan el MSB constante (en 0) y cambie el LSB de acuerdo el tipo de variante del sonido básico del banco 0 (por ejemplo LSB1 = pan, 3= estéreo, etc...). Los números de programa empiezan a contar a partir de 1. Para acceder al sonido "PianoStr" (banco 40), una variante del sonido básico de piano (banco 0 programa 1), utilice $\sim p0,40,1$.

Números de banco

Los números de banco están calculados a partir de otros dos números conocidos como Most Significant Byte (MSB) y Least Significant Byte (LSB), algunas veces llamado Coarse y Fine, o CC (Controller Change) 0 y 32, respectivamente. La fórmula utilizada para calcular los números de banco es $(MSB \times 128) + LSB$. Estos valores los proporciona el fabricante del dispositivo MIDI y están en el manual del mismo. Por ejemplo, el manual de su dispositivo MIDI podría contener esta información:

Número de banco	MSB	LSB
Bank 0	64	0
Bank 1	64	1
Bank 2	64	2

Por tanto, para calcular el número de banco para el banco 2, en el ejemplo anterior, el cálculo sería $(64 \times 128) + 2$, lo que da un resultado de 8194, que es el número que puede usaren un mensaje MIDI $\sim P MSB,LSB,programa$ (véase más arriba).

Algunos manuales indican los números de banco como dos cifras, una para el MSB y otra para el LSB, en cuyo caso no va a necesitar más la calculadora.

Cambios de control

Los cambios de control se usan para controlar una serie de funciones en un dispositivo MIDI. A pesar que la función de cada cambio de control está claramente definida, no todos los dispositivos MIDI son compatibles con cada cambio de control. Éstos están divididos en grupos, incluyendo:

- 0–31: datos de los botones, ruedas de modulación, faders y pedales en el dispositivo MIDI (incluidos modulación, volumen, controlador de expresión, etc.)
- Cambios de control 32-63: opcionalmente, puede enviar el LSB para cambios de control 0-31, respectivamente.

4. Reproducción y vídeo

- Cambios de control 64–67: funciones activadas o desactivadas, como portamento, pedal fuerte (de sustain), pedal suave (de sordina), etc.
- Cambios de control 91–95: profundidad o nivel de efectos especiales, tales como reverb, chorus, etc.
- Cambios de control 96–101: usada en conjunción con los cambios de control 6 y 38 (Introducción de datos), se pueden usar para editar sonidos
- Cambios de control 121–127: mensajes de modo de canal (lea **Mensajes modo de canal** a continuación).

La sintaxis para el **cambio de control** es `~Cbyte1,byte2`, siendo *byte1* el número del cambio de control (de 0–127) y *byte2* el valor del control (también de 0–127).

Para más detalles sobre los cambios de control compatibles con su dispositivo MIDI, consulte el manual del fabricante.


Los cambios de control más comunes son los siguientes:

Pitch bend

El mensaje de Pitch bend permite alterar gradualmente la altura del sonido de una nota hasta una distancia de 1 tono por encima o por debajo. Si quiere aumentar el intervalo, lea más adelante.

La sintaxis del pitch bend es `~B0,bend-by`; por ejemplo, `~B0,96`.

Bend-by es un número entre 0 y 127, donde cada entrada representa la 1/32 parte de un semitono. `~B0,64` produce una nota en la misma altura donde está escrita. Los valores inferiores a 64 disminuyen la altura de la nota, y los valores superiores a 64 la aumentan. Para hacer que una nota suene un semitono superior con respecto a la nota escrita, use `~B0,96`. Para que suene con un semitono inferior, use `~B0,32`.

Podría usar este cambio de control para hacer que una nota reproduzca un semitono inferior o superior, sin necesidad de escribir una alteración. Por ejemplo, si quiere añadir y reproducir las alteraciones sobreentendidas (*ficta*) o de carácter precautorio por encima del pentagrama. Puede introducir la alteración desde el diálogo **Crear ▶ Símbolo**, y luego usar un mensaje MIDI, como por ejemplo `~B0,96`, para reproducir la nota un semitono por encima, como si tuviera un sostenido. ¡No se olvide usar el mensaje `~B0,64` para que el canal vuelva a la afinación normal en la nota sucesiva!. Esto, en realidad, es lo que hace el plug-in **Añadir alteración sobreentendida encima de la nota** –  **6.1 Uso de los plug-ins.**

Otro uso del pitch bend es la creación de un efecto de portamento o glissando, creando una serie de mensajes MIDI uno después de otro. El pitch bend no tiene la duración de ninguna nota, sino que tiene un efecto indefinido, por lo que, para volver a la altura normal, normalmente tendrá que insertar otro pitch bend en sentido opuesto en la nota sucesiva.

Si quiere tener un control más preciso y sutil del pitch bend, puede cambiar el byte inicial, cuyo rango también va de 0-127, para darle desviaciones muy pequeñas de la afinación temperada (1/128 x 32 semitonos). Por ejemplo, `~B127,64` aumentará la altura de la nota en una proporción muy pequeña.

Para crear un pitch bend con un intervalo superior a un tono, puede usar tanto el cambio de control de portamento para realizar un pitch bend (leer **Cambios de control** a continuación), o usar el método siguiente:

- Primero, asigne el rango o registro en el cual el pitch bend puede actuar: introduzca los mensajes MIDI `~C101,0 C100,0 C6,half-steps` en la partitura, donde *half-steps* (*semitonos*) es el rango total de pitch bend en semitonos, desde 0 hasta 12. Por ejemplo, para asignar un pitch bend con el rango máximo de una octava, introduzca `~C6,12`. (Es preferible poner estos mensajes al inicio de la partitura).
- Cuando vaya a añadir el pitch bend en una partitura, introduzca el comando `~B0, bend-by` de la forma habitual, excepto que ahora tiene que dividir el parámetro *bend-by*, entre el número de semitonos asignados por el comando `~C6`; por ejemplo, si ha introducido `~C6,12` cada semitono añade o quita 5.3 al *bend-by* (64 dividido por 12). Por tanto si quiere efectuar un bend superior de cuatro semitonos, tiene que escribir `~B0,85`.

Este método exige que su dispositivo MIDI sea compatible con el estándar “Registered Parameter Messages” (RPMs), que es la norma común, pero no universal. Si pretende usar otros RPMs en la misma partitura, debería acordarse de “cerrar” los parámetros, añadiendo `~C101,127 ~C100,127` después del mensaje `~C6,half-steps` (*semitonos*).

Presión de canal (Aftertouch)

El Aftertouch se refiere la cantidad de presión usada, por ejemplo, al tocar una tecla del teclado MIDI. Esta información sirve para controlar algunos aspectos del sonido producido por la reproducción, tal como el vibrato en un sonido de violín. El efecto preciso de este controlador depende del grado de sofisticación del dispositivo MIDI utilizado.

El *Aftertouch* se puede aplicar tanto a una nota en particular (*polyphonic aftertouch*), o a todas las notas de un canal (*channel aftertouch*). El polyphonic aftertouch no está tan incorporado a los dispositivos MIDI como lo está el channel aftertouch.

La sintaxis es la siguiente:

- Channel aftertouch: `~A presión`; por ejemplo, `~A64`
- Polyphonic aftertouch: `~a altura,presión`; por ejemplo, `~a60,64`

Modulación

El cambio de control número 1 controla el grado de vibrato generado por la rueda de modulación (*modulation wheel*). Para un vibrato rápido introducir `~C1,127`; para ningún vibrato, `~C1,0`.

Controlador de respiración (breath)

El cambio de control número 2 está reconocido solamente por algunos dispositivos MIDI, tales como sintetizadores de viento, y corresponde a la “presión de la respiración” utilizada para producir una nota.

Portamento

Portamento es una especie de “deslizamiento gradual” de una nota a otra (como un glissando de trombón). En realidad, este efecto está controlado por dos cambios de control: `~C5,0-127` controla la duración de tiempo empleado para producir el portamento (0 el más rápido y 127 el

4. Reproducción y vídeo

más lento), y el control ~C84,0–127 determina la distancia del portamento (valores inferiores a 60 comienzan por debajo de la nota, y valores superiores a 60 empiezan por encima de la nota. El intervalo exacto depende del dispositivo MIDI).

Por tanto tiene que “asignar” primero el efecto de portamento con el mensaje ~C5, y luego añadir el mensaje ~C84 a la nota donde tiene lugar el portamento.

Este cambio de control no es compatible con todos los dispositivos MIDI.

Volumen

El cambio de control número 7 determina el volumen de una nota en particular; por ejemplo, ~C7,127 es el volumen más alto y ~C7,0 el más bajo.

En MIDI, el *volumen* no es lo mismo que la velocidad de ataque (*velocity*). *Velocity* actúa cuando se ejecuta una nota (como parte del mensaje NoteOn, ya mencionado), o lo que es casi lo mismo, el grado de fuerza al pulsar una tecla con el piano. Algunos dispositivos MIDI sofisticados, van a reproducir la misma altura pero con timbres diferentes, dependiendo de la velocidad de ataque (*velocity*) de la nota. El Volumen, por otro lado, es como si fuera el control de volumen general de un amplificador. Por tanto una trompeta tocando una nota en fortissimo (un valor alto de *velocity*) pero con un valor de volumen bajo, todavía suena como una trompeta en fortissimo, sólo que con menos volumen.

Los controladores deslizantes o *faders* de la ventana **Ventana > Mixer** modifican el controlador de volumen para especificar el volumen de los pentagramas en la partitura. Solamente debería introducir este mensaje MIDI manualmente en su partitura si quiere obtener un cambio de dinámica sobre una nota mantenida: el plug-in **Reproducir Cresc./Dim** introduce estos mensajes (📖 **6.1 Uso de los plug-ins**).

Pan (panorama estéreo)

El cambio de control número 10 determina la posición de pan de un canal en particular; por ejemplo, ~C10,0 es izquierda absoluto, ~C10,64 es centro ~C10,127 es derecha absoluto.

No tiene que usar ese mensaje MIDI, a no ser que tenga que cambiar la posición de pan de un instrumento durante la reproducción: la posición inicial de pan está asignada en la ventana **Ventana ▶ Mixer**.

Expresión

El cambio de control número 11 toma una fracción del volumen del canal indicado por el controlador 7, así que ~C11,127 utiliza un 100% del volumen del canal, ~C11,64 utiliza un 50% del volumen del canal, y así sucesivamente. La función ~C7 está pensada actuar como si fuese un control de volumen y ~C11 es una forma momentánea de manipular el volumen “principal”.

Pedal de sustain

Sibelius produce automáticamente mensajes MIDI para el pedal de sustain, si usa las líneas **Ped.** del diálogo **Crear ▶ Línea** (📖 **2.21 Líneas**). Sin embargo, si quiere reproducir la partitura con pedal sin usar la línea **Ped.** puede hacerlo con el control ~C64,127. Para desactivar el pedal de nuevo, use ~C64,0. Los valores entre 0 y 127 producen medio pedal en algunos dispositivos MIDI.

Pedal suave

El cambio de control número 67 simula el efecto creado al usar en el piano el pedal *una corda* :para activar el pedal suave, use ~C67,127; para desactivarlo, use ~C67,0. Este cambio de control funciona en todos los dispositivos MIDI.

Mensajes modo de canal

Probablemente no vaya a usar nunca los controles 121–127 en Sibelius, pero por si acaso:

- ~C121: reinicia todos los controladores
- ~C122: Local Control activado/desactivado
- ~C124–127: modo Omni activado/desactivado, modo Mono/Poly

Nota activada/desactivada (NoteOn/NoteOff)

Estos mensajes controlan la altura de la nota ejecutada, el volumen de la nota, y la duración. No va a tener que usar estos mensajes en Sibelius, porque puede hacer tocar las notas simplemente introduciéndolas (y ocultándolas si fuera apropiado).

Sin embargo, y para completar la lista, el mensaje se escribe de la forma: ~N*note,velocity* para NoteOn, y ~O*note,velocity* para NoteOff. (¡No se olvide de introducir un mensaje de NoteOff, o su nota va a sonar ininterrumpidamente!)

note: es el número de la tecla MIDI (por ejemplo 60 corresponde al Do central, C) y *velocity* es un valor entre 0 y 127 (127 el más alto). Con NoteOff, muchos dispositivos MIDI ignoran la velocidad (velocity), pero algunos lo interpretan como la rapidez con la que se libera una nota. En caso de duda, use 64, por ejemplo.

Mensajes del sistema (system messages)

Estos mensajes no necesitan un canal, por lo que están vinculados en el pentagrama solamente para indicar el dispositivo MIDI que va a enviar los mensajes.

Los mensajes de sistema están divididos en tres tipos: *system common messages*, *system real-time messages*, y *system exclusive messages*. Normalmente, sólo los últimos dos son útiles en Sibelius. El primero está relacionado con la sincronización MIDI de componentes basados en MIDI clock. No es posible actualmente, introducir *system common messages* en Sibelius.

Los *system exclusive messages* se utilizan para enviar información (datos) específico para un dispositivo MIDI en particular, y pueden cambiar entre un dispositivo y otro.

Para introducir *system messages* en su partitura:

- System exclusive: ~X *bytes*; por ejemplo, ~Xh40, h00, hf7. Normalmente debería poner hf7 al final para indicar el final del mensaje de sistema exclusivo, a no ser que vaya seguido de un comando D que contenga más datos.
- System exclusive continuation data (sin ningún byte de estado): ~D *bytes*; por ejemplo, ~Dh40, h00, h7f
- System real-time: ~S *bytes*. Estos mensajes son útiles para sincronizar la reproducción de Sibelius con otros secuenciadores o samplers. Los comandos más prácticos son: ~ShFA (iniciar secuenciador), ~ShFB (continuar/pausa del secuenciador), y ~ShFC (parar secuenciador).

Ocultar mensajes MIDI

Sibelius oculta automáticamente cualquier texto que comience con una tilde (~), por tanto no se tiene que preocupar en ocultar los mensajes MIDI uno a uno. Solamente se van a ocultar el signo ~ y el mensaje justo después del mismo, por ello será posible leer las instrucciones para los músicos escritas antes del signo, tales como “sordina”. Cuando edite el texto, el mensaje con ~ va a aparecer de nuevo.

Los mensajes MIDI aparecen en gris si la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** (comando de teclado **Ctrl+Alt+H** o **⌘+⌥+H**) está activada.

Información adicional

Si este capítulo no le ha cansado y todavía tiene ganas de aprender más sobre estas líneas de texto y números que son los mensajes MIDI, puede encontrar más información en <http://www.harmony-central.com/MIDI/>

4.18 SoundWorld™

Para usuarios avanzados solamente.

SoundWorld es un nuevo estándar desarrollado por Sibelius para nombrar y clasificar los timbres. De este modo se sustituye la confusa ordenación de números de patch y nombres (con frecuencia crípticos) que se utilizan en los teclados MIDI, módulos de sonido y librerías de sonido para especificar sus sonidos. En su lugar se pueden seleccionar los sonidos que desee mediante nombres estandarizados e intuitivos. Gracias a que los nombres son independientes de los dispositivos de reproducción específicos, Sibelius es capaz de interpretar una partitura creada originalmente para dispositivos diferentes de los de su sistema. Asimismo, si un sonido no está disponible en la configuración de reproducción que está usando, Sibelius puede encontrar de forma inteligente la mejor alternativa y utilizarla en su lugar. También puede interpretar técnicas instrumentales (como ligaduras de expresión o acentos) mediante sonidos especializados, si están disponibles, en vez de limitarse a cambiar su duración o volumen.

Si desea saber cómo funciona SoundWorld, siga leyendo. No es necesario entenderlo para utilizar Sibelius, pero en cualquier caso, puede ser de su interés.

ID de sonido, SoundWorlds y sets de sonidos

SoundWorld hace referencia a los diferentes sonidos usando un nombre estructural llamado ID de sonido, como por ejemplo, `woodwind.flutes.flute`, `woodwind.flutes.piccolo`, `flutter-tongue` o `strings.violin.ensemble.pizzicato`. Observe que todas las ID de sonido suelen empezar con una familia de instrumentos, seguida del nombre del instrumento y a veces seguida de técnicas de interpretación específicas de ese instrumento.

Un SoundWorld simplemente quiere decir un conjunto de ID de sonido organizadas en una estructura de árbol. El SoundWorld específico que utiliza Sibelius se llama Sibelius Standard SoundWorld (o para abreviar, S3W), y consta de una lista de sonidos bastante exhaustiva que se puede encontrar en librerías de sonido y dispositivos MIDI de primera categoría. A medida que se añadan más sonidos, las nuevas ID de sonido se irán incorporando al S3W.

Para interpretar una ID de sonido particular, Sibelius tiene que saber qué sonidos hay disponibles en sus dispositivos de reproducción. Para descubrirlo, Sibelius tiene un set de sonidos para cada dispositivo, un archivo XML que enumera todas las ID de sonido que el dispositivo puede reproducir y los mensajes MIDI (como por ejemplo, cambios de control o de programa) necesarios para que suenen. Un set de sonidos también enumera otras posibilidades del dispositivo, como el número de sonidos que es capaz de reproducir simultáneamente o si tiene algún canal especial (como es el caso del canal 10, exclusivo para percusión en los dispositivos General MIDI).

Las ID de sonido en Sibelius

Las ID de sonido pueden aparecer en Sibelius allá donde especifique un sonido. Por ejemplo:

- Todos los instrumentos tienen una ID de sonido preferida, que puede cambiar en el diálogo **Configuración personal** ▶ **Editar Instrumentos**
- El Mixer muestra en la partitura la ID de sonido de cada pentagrama

4. Reproducción y vídeo

- Todas las cabezas de nota de un pentagrama de percusión tienen una ID de sonido preferida, que siempre puede cambiar editando el instrumento
- Todas las técnicas de interpretación y articulaciones para instrumentos se describen por ID de sonido, que se pueden cambiar en Reproducir ▶ Diccionario.

Cómo decide Sibelius la ID de sonido a utilizar

Para reproducir un pentagrama, Sibelius empieza con su ID de sonido inicial (que se muestra en el Mixer): por ejemplo, por defecto un solo de violín empieza con la ID de sonido `strings.violin`. Las indicaciones de la partitura, como articulaciones, ligaduras de expresión, instrucciones de texto para técnicas de interpretación específicas, como `pizz.` etc., modifican la ID de sonido añadiéndole o eliminando elementos. Estos cambios están especificados en el diccionario de reproducción. En el ejemplo siguiente, puede observar los cambios a la ID de sonido de encima del pentagrama, y la ID de sonido resultante debajo del pentagrama.

The diagram shows a musical score for a violin in 3/4 time, key of D major. Above the staff, various performance instructions are listed with dashed lines pointing to specific notes or groups of notes. Below the staff, the resulting sound IDs are listed, also with dashed lines pointing to the corresponding notes. The instructions and resulting IDs are as follows:

Instruction	Resulting Sound ID
+amortiguado +staccato con sord.	cuerdas.violin
-staccato	cuerdas.violin.staccato
-amortiguado +legato	cuerdas.violin.amortiguado
-legato +acento	cuerdas.violin.legato
-acento	cuerdas.violin.acento
+arco abajo	cuerdas.violin.arco.abajo
-arco abajo	cuerdas.violin.arco.abajo
+arco arriba	cuerdas.violin.arco.arriba
-arco arriba	cuerdas.violin.arco.arriba
+pizzicato	cuerdas.violin.pizzicato

Ahora, Sibelius dispone de las ID de sonido que producirían una reproducción ideal. No obstante, es muy común que una ID de sonido no esté disponible, sea debido a que no cuenta con ese sonido en ninguno de los dispositivos de reproducción o por que no hay suficientes ranuras o canales para reproducir al mismo tiempo todas las ID de sonido necesarias. En este caso, Sibelius tiene que encontrar la mejor alternativa posible teniendo en cuenta las limitaciones.

A modo de ejemplo, supongamos que Sibelius desea interpretar `strings.violin.staccato.mute` (tal y como se muestra más arriba) pero no está disponible. Para encontrar la mejor ID de sonido alternativa, Sibelius utiliza una regla de sustitución basada en la estructura de árbol de todas las ID de sonido de SoundWorld. Aprovecha el hecho de que, por ejemplo, `strings.violin.staccato.mute` es un tipo de sonido de violín staccato (descendiente de `strings.violin.staccato`), que a su vez, es un tipo de sonido de violín (descendiente de `strings.violin`). Esta regla también se basa en un orden de prioridad entre hermanos, como el de, por ejemplo, `strings.violin` y `strings.viola`.

Así pues, empezando por el sonido `strings.violin.staccato.mute`, no disponible, Sibelius primero intenta encontrar la primera ID de sonido descendiente que haya disponible, lo cual implica buscar el primer hijo (que podría ser `strings.violin.staccato.mute.stradivarius`), y luego el primer hijo de esa ID de sonido; cuando llega a una ID de sonido sin descendencia, Sibelius intenta usar en su lugar el primer hermano y sus hijos. Si no hay descendientes de la ID de sonido original disponibles, Sibelius prueba con sus padres, en este caso `strings.violin.staccato`, seguido del

primer hijo del padre y, siguiendo el mismo orden, otros descendientes; al final se llega al abuelo `strings.violin`, y así continuando hasta alcanzar el primer sonido que se pueda reproducir. S3W ha sido estructurado para que se obtenga la aproximación *más cercana posible* al sonido original.

Estructura del árbol de las ID de sonido

¿Por qué se llama la ID de sonido que buscamos `strings.violin.staccato.mute` y no `strings.violin.mute.staccato`? Para que la sustitución funcione correctamente, en SW3 se adoptó una convención para mostrar en las ID de sonido los diferentes tipos de técnicas de interpretación en el orden que se comenta a continuación, por orden de prioridad:

- Propiedades generales (por ejemplo, `pizzicato`, `pizzicato.snap`, `pizzicato.secco`, `bisbigliando`, `col legno`, `snares on`, `snares off`, etc.)
- Conjunto (es decir, la presencia del elemento `ensemble` significa que el sonido es un sonido de conjunto; su ausencia significa que se trata de un sonido solista)
- Duración (por ejemplo, `staccato`, `staccato.wedge`, `staccato.detaché`, `spiccato`, `portato`, `legato`)
- Ataque/dinámicas (por ejemplo, `accent`, `crescendo`, `diminuendo`, `fortepiano`, `sforzato`, `sforzato.sforzatissimo`, `non vibrato`, `vibrato`, etc.)
- Propiedades menores (por ejemplo, `sul tasto`, `sul pont`, `sul tasto.flautando`, `mute`, `mute.harmon`, `mute.cup`, `mute.straight`, `open`, etc.)
- Ornamento (por ejemplo, `trill`, `tremolo`, `mordent`, `turn`, `flutter-tongue`, `glissando`, `scoop`, `fall`, etc.)
- Intérpretes (por ejemplo, `2 players`, que indica un sonido de `ensemble` de un número concreto de intérpretes)
- Velocidad de repetición (por ejemplo, `slow`, `fast`)
- Modificador de longitud (por ejemplo, `long`, `short`)
- Variante *n* (por ejemplo, `strings.violins.violin.solo.1` y `strings.violins.violin.solo.2`, para sonidos que son casi idénticos pero que, en cualquier caso, necesitan ID de sonido propias)

En consecuencia, los elementos de duración (como `staccato`) son más importantes que elementos de propiedades menores (como `mute`) y por ello aparecen antes en la ID de sonido. Esto implica que cuando Sibelius tiene que encontrar un sustituto para `strings.violin.staccato.mute`, encontrará `strings.violin.staccato` antes que `strings.violin.mute`; por ello, si ambos están disponibles, escogerá el primero de los dos, puesto que es mejor sustituto.

A su vez, las técnicas de cada grupo de elementos mencionadas más arriba se tratan como mutuamente excluyentes. Esto implica que si un pentagrama está utilizando `strings.violin.pizzicato` y se llega a una instrucción de texto “*col legno*”, Sibelius sabe que debe sustituir el elemento `pizzicato` por `col legno` (en vez de añadir `col legno` al final), lo que produce `strings.violin.col legno` (en lugar del imposible `strings.violin.pizzicato.col legno`).

5. Herramientas

5.1 Arreglar™

📖 5.2 Editar Estilos de Arreglo.

La función Arreglar™ permite ayudar a los estudiantes con el arreglo y orquestación de sus obras, y está pensada para que los profesionales puedan ahorrar tiempo al hacer su trabajo.

Esta función permite editar de manera inteligente la música contenida en un número determinado de pentagramas, así como copiarla en cualquier número de pentagramas decidiendo, en caso necesario, los instrumentos a utilizar. También permite la producción de reducciones pianísticas, así como la “ampliación” de los acordes en pentagramas múltiples. Y aún más importante: esta sofisticada función le ayudará a arreglar y orquestar una amplia variedad de estilos y formaciones musicales, desde música coral hasta escritura para banda y orquesta.

Podrá especificar los parámetros de manera controlada y decidir cómo quiere el arreglo. Si ya sabe de antemano los instrumentos que va a utilizar, puede aplicar la función Arreglar como un modo rápido de copiar música en ellos, por ejemplo, separar acordes entre metales de una manera inteligente. Sin embargo, los estudiantes y otros usuarios pueden experimentar con los numerosos estilos de Arreglo y orquestación predeterminados en cualquier nivel de complicación.

Resumen

Arreglar es, de hecho, un modo especial de realizar la función copiar y pegar:

- Copie la música que desee arreglar en el portapapeles mediante la opción **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**). Es importante que el material original contenga un número constante de voces (por ejemplo todo en una voz, o todo en dos voces del principio al final, pero no alternando entre una y dos voces en compases diferentes). No podrá copiar pentagramas de percusión sin afinación determinada, ya que Arreglar solamente funciona con material de diferente altura.
- Seleccione los pentagramas en los que quiere pegar la música resultante, ya sea en la misma o en otra partitura. No tiene por qué seleccionar el número correcto de compases en los pentagramas de destino. Basta con seleccionar un solo compás.

Si quiere arreglar un pasaje empezando en mitad de un compás, cree los silencios pertinentes en todos los pentagramas de destino, para poder seleccionar el punto exacto donde quiera pegar la música arreglada.

Si selecciona una serie de pentagramas adyacentes usando **Mayús-clic**, la función Arreglar efectuará el arreglo teniendo en cuenta cualquier pentagrama oculto dentro del ámbito de selección. Si no quiere que esto ocurra, seleccione los pentagramas uno a uno pulsando **Ctrl+clic** o **⌘-clic**.

- Seleccione **Notas ▶ Arreglar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+V** o **⌘+⌥V**).
- El diálogo **Estilo de Arreglo** aparecerá, decida el estilo del menú desplegable y haga clic en **OK**.

Una barra de progreso aparecerá, y en unos pocos segundos, Sibelius habrá completado el arreglo decidiendo qué música es la más apropiada para los instrumentos respectivos, y va a transportar la música en las octavas pertinentes para adaptarse a la tesitura de los instrumentos en cuestión.

5. Herramientas

Si todavía no lo ha probado, intente Arreglar abriendo los ejemplos de partitura **Arreglar** en la carpeta **Otro** dentro de la carpeta **Partituras** y siga las instrucciones al principio de la partitura. Esto le dará una impresión de las posibilidades de Arreglar.

Todo lo escrito anteriormente es solamente un breve resumen de la función Arreglar. Continúe leyendo para comprender más a fondo todas las posibilidades de esta función antes de ponerla en práctica.

Uso de la función Arreglar para fines musicales

Al igual que la composición, el arreglo y la orquestación requieren conocimientos musicales avanzados, que precisan inevitablemente de la intervención humana. Por lo tanto la función Arreglar no se ha diseñado para producir por sí misma resultados finales, sino que depende del usuario:


- Elija con cuidado el pasaje que quiera arreglar. Normalmente, es mejor una frase o incluso un fragmento pequeño (más detalles a continuación). No tiene por qué arreglar todos los pentagramas de la partitura original de una sola vez. Podría arreglar la mano derecha del piano para el viento madera y la mano izquierda para las cuerdas, si ya sabe lo que quiere.
- Considere adaptar la música original antes de efectuar cualquier arreglo, para adaptarlo mejor a los instrumentos que está usando. La función Arreglar nunca modifica su material básico de origen; algo que sea apropiado para piano puede que no sirva, sin una adaptación previa, para un arreglo para banda sinfónica o sección de cuerdas. Consulte **Preparación de la música para el arreglo** a continuación, para consejos sobre cómo mejorar su material básico original, y **Después del arreglo** para algunos consejos prácticos sobre lo que puede hacer después de haber efectuado el arreglo.
- Elija con cuidado el estilo de Arreglo y los pentagramas. Los distintos estilos de Arreglo para diferentes formaciones están detallados a continuación. Si no le gusta el arreglo, ir a **Editar ▶ Deshacer** y pruebe con otro estilo y/o selección de pentagramas.
- Cambie a menudo el estilo de Arreglo y los pentagramas seleccionados para producir arreglos interesantes. ¡No arregle siempre de una vez para todos los instrumentos!
- Para mejores resultados, tendría que modificar las opciones de la función Arreglar a su conveniencia, tal como ajustar octavas o aplicar técnicas de orquestación tales como continuar la música de un instrumento a otro.

Es importante comprender que la función Arreglar conserva la misma instrumentación y sonidos a lo largo de cada pasaje que arregle. Por ejemplo, si una línea de notas empieza en un registro muy agudo y desciende a un registro muy grave, o viceversa, Sibelius no “pasará” la música de un instrumento a otro, ni cambiará de octava en medio del pasaje. Sin embargo, la función Arreglar podrá cambiar la instrumentación entre cada pasaje como mejor se adapte a las circunstancias.

Debido a esto, no es aconsejable efectuar el arreglo de más de una frase musical, cada vez, ya que de lo contrario podría forzar a algunos instrumentos a registros difíciles o fuera de las posibilidades prácticas del instrumento. Arreglar en pasajes cortos le permite a Sibelius cambiar la instrumentación y alturas, con el fin de conservar la música dentro de la tesitura de los instrumentos (y de paso, conseguir un arreglo interesante). Sibelius le va a avisar si el pasaje para arreglar es demasiado largo.

Cómo funciona Arreglar


En concreto la función Arreglar efectúa las siguientes acciones (excepto en el caso especial de los estilos de Arreglo por ampliación y Reducción, explicados a continuación):

- Seleccione los instrumentos apropiados para realizar el arreglo, teniendo en cuenta los pentagramas seleccionados de destino. La mayoría de todos los pentagramas seleccionados son utilizados posteriormente, a no ser que el estilo de Arreglo sea para una selección de instrumentos específica (por ejemplo los estilos de **Familia** y **Conjunto Mixto** descritos a continuación) en cuyo caso cualquier otro instrumento que haya seleccionado, será ignorado.
- Sibelius normalmente reparte la música entre los instrumentos, con una línea simple de notas por cada pentagrama si es posible.
- Ciertas secciones musicales pueden ser transportadas en octavas, para adaptarse a una tesitura cómoda para el instrumentista, o para obtener un determinado efecto. (Puede decidir los registros de ejecución usted mismo, lo que tendrá un efecto en la forma que Sibelius realiza el arreglo) –  **2.18 Instrumentos**.
- Sibelius puede transferir distintos tipos de material para distintos instrumentos (por ejemplo música con valores cortos en las maderas – o sea, rápida – la transforma en música con valores más largos para cuerdas), dependiendo del estilo de Arreglo seleccionado. En concreto, existen dos tipos de estilos de orquestación, **En bloque** y **Mixto** explicados a continuación.
- Sibelius puede orquestar utilizando las duplicaciones apropiadas, como por ejemplo el flautín en una octava superior a la flauta. Como siempre, todo depende del estilo de Arreglo.

Aparte de dividir la música y transportarla, la opción Arreglar no va a cambiar la música original.

Estilos de arreglo

El estilo de Arreglo determina la manera específica que emplea Sibelius para realizar el Arreglo. Los estilos de Arreglo van a determinar la selección de instrumentos, las duplicaciones, y cómo distribuir el tipo de material entre los distintos instrumentos.

Sibelius incluye una amplia lista que contiene más de 130 estilos de Arreglo. Además, incluso permite crear los suyos propios ( **5.2 Editar Estilos de Arreglo**). En términos sencillos, los estilos comprenden operaciones de ampliación y reducción, así como arreglo/orquestación para un variado número de formaciones instrumentales y vocales, desde coro hasta banda.

Los nombres de los estilos de Arreglo funcionan de la siguiente manera:

- Primero: especifican primordialmente el tipo de plantilla, conjunto instrumental o instrumentos para arreglar (por ejemplo **Orquesta**, **Banda**, **1 Familia**: Metales);
- Segundo: va a nombrar el estilo particular del arreglo (por ejemplo **Impresionista** o **Cine**);
- Tercero: va a asignar cualquier instrumento o instrumentos en particular que están incluidos u omitidos (por ejemplo **sin trompetas**, o **sólo maderas y cuerdas**);
- Cuarto: algunos estilos indican si van a ser utilizados como orquestación **En bloque** o **Mixto** (ver a continuación).

Cada estilo de Arreglo, a su vez, contiene una descripción más detallada en la parte derecha del diálogo Arreglar, proporcionándole información útil y consejos prácticos sobre cómo actúa dicho estilo y la mejor forma de utilizarlo.

Estilos en Bloque y Mixtos

Los estilos de Arreglo designados para orquestación son de dos tipos: **En Bloque** y **Mixtos**:

- **En Bloque**: asigna distintos tipos de material musical para varias familias de instrumentos. El material se organiza de acuerdo al valor de las notas. En arreglos orquestales, los instrumentos de viento madera podrían ejecutar la música más rápida, mientras que los metales podrían ejecutar la más lenta. Normalmente la melodía es más rápida que el acompañamiento, pero por supuesto, no siempre es así.

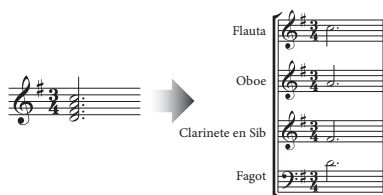
En muchos casos ofrecemos dos estilos para las mismas familias, por ejemplo uno con las maderas asignadas a la música más rápida, y otra alternativa con un instrumento de viento madera ejecutando la música más lenta.

- **Mixto**: este estilo permite a instrumentos de familias diferentes duplicarse entre sí, por lo que los instrumentos con tesituras similares tales como el violín y la flauta, reproducen el mismo material musical.

En caso de no haber seleccionadas ninguna de las dos opciones **En Bloque** o **Mixto** la función **Arreglar** va a producir un estilo de orquestación **Mixto**.

Arreglo por ampliación

Para convertir acordes (por ejemplo separando cada nota) en un número mayor de pentagramas:



- Seleccione el material que quiera ‘ampliar’ (que puede estar en uno o más pentagramas), y luego cópielo en el portapapeles seleccionando **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
- Seleccione los pentagramas de destino (tanto en cualquier punto de la misma partitura o en otra diferente). Seleccione **Notas ▶ Arreglar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+V** o **⌘⇧V**).
- Elija el estilo deseado de **Arreglo por ampliación** y haga clic en **OK**. Sibelius ampliará instantáneamente la música en los pentagramas de destino.

Si hubieran menos pentagramas que notas, Sibelius pondrá dos notas en un pentagrama en voces separadas. Si más tarde quiere unir estas dos voces en acordes de una sola voz, basta con seleccionar el pasaje y editarlo en **Editar ▶ Voz ▶ 1** (comando de teclado **Alt+1** o **⌘1**).

Sibelius también va a transportar las notas en octava, si fuera necesario, para poder ser reproducidas en los instrumentos de destino.

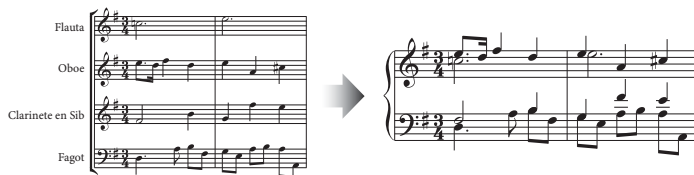
Si amplía un pasaje largo, Sibelius le advertirá con un mensaje que dice “Le recomendamos arreglar no más de unos cuantos compases a la vez”; haga caso omiso y pulse **Sí**.

Si está ampliando música desde un pentagrama único hasta un máximo de cuatro pentagramas y desea un mayor control sobre cómo distribuye Sibelius música sobre cada una de los pentagramas de destino (especialmente si no desea que la música sea transportada en octavas), utilice

Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Arreglo por ampliación en lugar de – ver **Ampliación** en la página 567.

Reducción

Para reducir la música de pentagramas múltiples a un número menor de pentagramas:



- Seleccione el material que quiere reducir y cópielo en el portapapeles mediante **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
- Seleccione los pentagramas de destino (en cualquier punto dentro de la misma partitura, o en otra partitura diferente). Seleccione **Notas ▶ Arreglar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+V** o **⌘+⇧V**).
- Elija entre unos de los estilos de Arreglo disponibles dentro de **Reducción** y haga clic en **OK**.

Varios estilos de **Reducción** incluidos en Sibelius fueron creados para usos ligeramente distintos. Lea la descripción de cada estilo para averiguar cuál es el más adecuado para el resultado que desea obtener.

Para reducciones pianísticas, el estilo más apropiado va a depender del grado de complejidad del material original. Para la mayoría de objetivos, le recomendamos el estilo **Reducción para teclado: hasta 2 voces por pentagrama**, aunque si piensa que el resultado obtenido es muy complejo, pruebe en su lugar la opción **1 voz por pentagrama**. También debería considerar la opción de suprimir en el pasaje original todos los pentagramas que sean muy difíciles de ejecutar en un instrumento de teclado.

Si reduce un pasaje largo, Sibelius le va a advertir con un mensaje diciendo “Le recomendamos arreglar no más de unos cuantos compases a la vez” – haga caso omiso y pulse **Sí**.

Después de usar uno de los estilos de **Reducción**, podría encontrar en la música resultante una serie de signos de dinámica duplicados y colocados unos encima de otros (debido a que aparecían en pentagramas separados en la partitura original). Si éste es el caso, seleccione la música como pasaje y pulse **Editar ▶ Filtro ▶ Dinámica** (acceso directo **Mayús+Alt+D** o **⌘+⌥+D**). A continuación, pulse la tecla **Borrar** para suprimirlos. (En algunos casos poco habituales podría encontrar ligaduras de expresión repetidas, después de efectuar una reducción, en cuyo caso puede usar los filtros necesarios para eliminarlas.)

Si la música que desea reducir incluye tresillos y otros grupos irregulares, o si desea un control mayor sobre cómo Sibelius debería reducir su música, utilice **Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Reducir** en lugar de – ver **Reducción** en la página 570.

Arreglos por familias de instrumentos

Los estilos **1 Familia** y **2 Familias** efectuarán el arreglo solamente en los instrumentos previamente indicados en dicho estilo. Por ejemplo, podría seleccionar todos los pentagramas en una partitura orquestal o para banda y usar el estilo de Arreglo **1 Familia: Viento madera**, y la

5. Herramientas

música se arreglará únicamente para viento madera. Sin embargo, si selecciona todos los pentagramas de viento madera, excepto las flautas, éstas no serán utilizadas.

Estos estilos también son apropiados para pequeños conjuntos instrumentales tales como cuarteto de viento, quinteto de metales u orquesta de cuerdas.

El estilo 2 **Familias** está accesible para ambas configuraciones **En Bloque** y **Mixto**, con el fin de obtener diferentes texturas y colores.

Arreglos para orquesta

Los estilos de **Orquesta** están agrupados de acuerdo al estilo musical. Sibelius proporciona una variedad de estilos musicales desde **Barroco** a **Moderno**, pasando por **Impresionista** y **Cine**

La mayoría de los estilos de **Orquesta** producen *tutti* si selecciona todos los pentagramas, aunque es posible seleccionar cualquier número de pentagramas de destino. En consecuencia, si por ejemplo, selecciona solamente los pentagramas de flauta, clarinete y viola como pasaje de destino, sólo se utilizarán dichos instrumentos en su Arreglo. Para evitar la orquestación en *tutti* a lo largo de toda la partitura, recomendamos variar la selección de pentagramas, así como el estilo de Arreglo utilizado.

Otros estilos tales como **Familia** y **Conjunto Mixto** pueden usarse en la orquesta ya que utilizan grupos instrumentales reducidos para producir efectos especiales de color. No tiene que seleccionar ningún pentagrama en particular con estos estilos. Podría simplemente seleccionarlos todos y el estilo utilizará sólo los instrumentos para los que está diseñado. Lea con cuidado la descripción de cada estilo de Arreglo para ver cuales son los instrumentos correspondientes a cada estilo.

Pruebe con algunos de los estilos más exóticos, y se sorprenderá con el resultado atractivo al aplicarlo a instrumentos poco comunes.

Ninguno de estos estilos incluye instrumentos de percusión sin afinación determinada, aunque alguno de estos estilos sí utilizan los de afinación determinada para añadir color (por ejemplo timbales en los estilos **Romántico** y percusiones de baqueta en el estilo **Moderno**). Por supuesto es posible omitir la percusión de afinación determinada, simplemente si no selecciona ningún pentagrama de destino con dicha percusión.

Arreglos para banda

Los estilos de **Banda** son igualmente apropiados para bandas de viento, bandas sinfónicas, bandas escolares, bandas de marcha, bandas militares y cuerpos de percusión. Lea las descripciones: algunos de estos estilos producen *tutti*, y algunos usan combinaciones de menos instrumentos. Muchos de los estilos incluyen percusión con baquetas, mientras que la percusión de afinación indeterminada no están incluidos.

Los estilos de **Banda de metales** como el nombre sugiere, son diseñados para el arreglo para Bandas de Metal comunes.

Lea **Arreglos para orquesta** en el párrafo superior para consejos generales sobre el uso de un número variado de estilos de Arreglo (incluyendo los estilos **Familia** y **Conjunto Mixto**) y producir el arreglo más interesante posible.

Arreglos para conjuntos mixtos

Los estilos **Conjunto Mixto** están producidos como orquestaciones funcionales preparadas para utilizar con orquesta, banda u otro conjunto instrumental mayor. Cada uno de estos estilos utilizan pocos instrumentos. ¡Como en el caso de los estilos **Familia**, utilícelos para añadir variedad y evitar arreglos para todos los instrumentos, todo el tiempo!

Arreglos para coro

Los estilos de **Coro** producen recursos de escritura coral convencional tales como tenores duplicando a las sopranos en una octava, o la melodía situada en una de las voces internas mientras que el resto de las voces sirven de acompañamiento, entre otros recursos. Los estilos pueden efectuar el arreglo para cualquier combinación de voces, de manera que pueda crear formaciones de SSAA o TBB con la misma facilidad que un coro mixto SATB.

Si quiere crear una reducción pianística de música coral, simplemente utilice el estilo de Arreglo apropiado **Reducción por teclado**.

Arreglos para grupos de Jazz

Hay varios estilos diversos de **Jazz** disponibles para una amplia variedad de conjuntos y formaciones entre las que se incluye el quinteto (sirve también para cuarteto y trío), Big Band y Combo (Jazz Band) tradicional. Los estilos **Familia** son también apropiados para Big Band y Combo. De nuevo, le aconsejamos variar el estilo y los pentagramas seleccionados para producir arreglos más interesantes.

Arreglos para bandas de Rock y Pop

Los estilos de **Rock y Pop** incluyen combinaciones posibles de guitarra/bajo eléctrico/afinaciones (aunque no se incluye el arreglo para batería o percusión). ¡Pruebe los estilos que incluyen una orquesta!

Arreglos para instrumento(s) solista(s)

Los estilos **Solo con acompañamiento** ponen la melodía en un solo instrumento y el resto del material distribuido en el resto de los instrumentos. Para usar estos estilos, tiene que seleccionar primero los instrumentos de acompañamiento según especifica el estilo (guitarra, arpa, teclado o cuerdas) y también el instrumento solista y su pentagrama. También puede elegir más de un instrumento solista (por ejemplo Flauta y Clarinete), en cuyo caso se acabarán duplicando entre sí.

Los estilos **Solo** simplemente están disponibles como una manera rápida de introducir una melodía en un instrumento específico. La música de acompañamiento no se va a crear (y puede ser arreglada aparte para cualquier grupo de instrumentos utilizando cualquier estilo de Arreglo).

En todos estos estilos se da por sentado que la melodía reproduce el material original con valores más cortos, es decir, el más rápido, lo cual suele ser la norma, pero obviamente, no siempre es así. Si éste es el caso puede usar los filtros, por ejemplo, para seleccionar la línea de notas más agudas en el material musical original (📖 **5.7 Filtros y Buscar**).

Arreglos para otras formaciones

Si la plantilla para la que quiere arreglar no se encuentra en la lista, por ejemplo, un sexteto de violoncelos, seleccione el estilo **Arreglo estándar** que produce resultados razonables para cualquier combinación de instrumentos.

Preparación de la música para el arreglo

Vale la pena pasar un tiempo optimizando la música original antes de efectuar el Arreglo, con el fin de mejorar los resultados finales.

Sibelius no modifica el material musical original (excepto al transportar los instrumentos de octava para adecuarse a los instrumentos de destino). Por ello, debería editar la partitura original y realizar los cambios y ajustes necesarios para que se adapten mejor a los instrumentos para los que está arreglando. Aunque siempre puede hacerlo después del arreglo, es siempre aconsejable realizar los cambios pertinentes antes de efectuar el arreglo, para evitar la corrección de los mismos fallos, duplicados en instrumentos diferentes. Hay varias cosas a tener en cuenta:

- Intente que el material original contenga un número constante de voces en cada pentagrama. (Puede cambiar el número de voces entre pasajes diferentes que está arreglando por separado). Por ejemplo, en este caso:



Donde la voz 2 aparece de manera casual solamente en la mano derecha, tendría que separar y poner las voces del registro grave de los acordes de la voz 1 en la voz 2. Para hacer esto, seleccione el pasaje en cuestión (aquí, en el pentagrama superior) y vaya a la opción **Editar ▶ Filtro ▶ Nota Inferior** para luego transportar la música a la voz 2 seleccionando **Editar ▶ Voz ▶ 2** (comando de teclado ~2 o Alt+2).



Esto va a permitir que Sibelius ponga las notas de la nueva voz 2, en un mismo instrumento(s). Si no lo hace así, aparecerá primero un mensaje de advertencia, y luego colocará las dos notas originarias de la voz 2, en dos instrumentos diferentes con silencios a cada lado. Esto sucede porque Sibelius trata la voz 2 como si formara parte de un pasaje completo, rellenando con silencios donde fuera necesario para completar el compás y crear una continua “línea de notas”.

- Los estilos de Arreglo tales como **Orquesta: Barroco** están diseñados para música de esa época: ¡No puede hacer que la música jazz suene como música barroca simplemente usando instrumentos Barrocos en la orquestación!
- Puede que quiera dividir la música existente en voces diferentes, más apropiado con los instrumentos utilizados en el arreglo. Por ejemplo un bajo dentro de un ritmo ternario “um-pa-pa” funciona mejor si el tiempo fuerte “um” completa las tres partes del compás, por ejemplo en la voz 2, mientras que los acordes en tiempo débil, “pa-pa” se asignan a la voz 1:

Antes del arreglo

Después

- La función Arreglar copia signos de dinámica y otros objetos de pentagrama (como símbolos, líneas etc.), pero no copia objetos de sistema (tales como armaduras e indicaciones de compás). Si la música que está arreglando contiene cambios de compás, tendría que crear los cambios de indicación de compás necesarios, en el punto de destino (mejor antes de efectuar el arreglo).
- Borre objetos innecesarios. Por ejemplo, si está arreglando para instrumentos de viento a partir de música para piano, antes de empezar debería borrar todas las marcas de pedal. No borre los matices, ligaduras, trinos, ya que es deseable conservarlos en los pentagramas de destino.
- Borre cualquier línea de octava (8va) en su partitura y hágalas explícitas antes de realizar el arreglo: en otras palabras, transporte la música a las octavas apropiadas. Esto es debido a que las líneas de octava raramente se utilizan en instrumentos que no sean de teclado. Sibelius ignorará las líneas de octava a la hora de decidir qué instrumentos son los más apropiados para la tesitura de las notas.
- Si quiere experimentar y arriesgar pruebe con los filtros **Editar ▶ Filtro ▶ Filtro Avanzado** para seleccionar - por así decir - la primera parte de cada compás en la música original, antes de efectuar el arreglo. Al seleccionar y copiar sólo algunas partes de música en el material original, va a poder crear rápidamente texturas de acompañamiento ligeras.

Después del arreglo

- La función Arreglar intenta mantener la música dentro de las tesituras de cada instrumento, pero en algunos casos no es posible. Por ello, si ve que algunas notas están fuera de tesitura, debería cambiarlas a otro instrumento más apropiado o transportar esas notas de octava.
- Si el número de notas fuera de tesitura es muy grande, es porque probablemente ha intentado arreglar demasiada música, toda de una vez. Es mejor arreglar una frase musical de cada vez para minimizar el tiempo de edición y limpieza posterior.
- Si un pentagrama en particular necesita dos voces, va a darse cuenta que Sibelius ha escrito la música en dos voces a lo largo de todo el pasaje de destino (incluso si la mayoría de las voces están en unísono). La Voz 2 puede que aparezca por encima de la Voz 1 en algunas secciones o en todo el pasaje. En este caso, le interesa intercambiar las voces usando la opción **Editar ▶ Voz ▶ Intercambiar 1 con la 2** (comando de teclado **Mayús-V**). Si las voces están en unísono u homofonía, es preferible unificar la mayoría de la música y editarla en una sola voz para que parezca más limpio. Para ello, seleccione el pasaje y elija la opción **Editar ▶ Voz ▶ 1** (comando de teclado **Alt+1** o **⌘1**).
- Si a la hora de arreglar algunas secciones descubre que algunos instrumentos acabarán tocando material no apropiado o impracticable (por ejemplo notas muy rápidas para la Trompa), pulse la tecla **Deshacer** e intente arreglarlo de nuevo, bien eliminando esos instrumentos en la selección o utilizando otro estilo de Arreglo. Por ejemplo, dentro de los estilos para 2 familias instrumentales en bloque, siempre hay opciones disponibles y podrá elegir entre notas rápidas o lentas para los metales, por poner un ejemplo.

5.2 Editar Estilos de Arreglo

5.1 Arreglar™.

Para usuarios avanzados solamente

Sibelius incluye más de 130 estilos de arreglo, pero si quiere definir los suyos propios, este capítulo le muestra cómo hacerlo.

Para crear estilos de Arreglo efectivos, primero tiene que entender cómo está programada la función Arreglar en Sibelius

¿Cómo funciona?

El algoritmo de la función Arreglar de Sibelius es complejo, pero básicamente consiste en la división de la música seleccionada en “líneas de notas” monofónicas, cada una formada de notas individuales y silencios. A continuación, éstos son distribuidos en los pentagramas de destino, probablemente transportados en octavas, duplicando otros pentagramas (en unísono u octava), o usando varias voces si es necesario.

Sibelius determina las líneas de notas de la siguiente manera:

- Cada voz en todos los pentagramas con una o más notas (o también silencios o silencios de compás) será tratada como una o más líneas de notas.
- Si el número de notas en la voz no es constante (por ejemplo, si después de un pasaje de terceras continúa un pasaje de notas individuales), Sibelius crea más líneas para colocar las notas superiores de los acordes, con respecto a las notas graves.
- Cada línea de notas incluye también todos los objetos restantes vinculados a la misma voz o pentagrama, con el fin de conservar todas la articulaciones, ligaduras, tipos de cabeza de nota, etc., además de otros objetos tales como texto y líneas.

Estas líneas de notas son arregladas a continuación, para que puedan adaptarse a los pentagramas de destino, de acuerdo con el estilo de arreglo seleccionado. Los estilos de arreglo determinan el “grupo de instrumentos” en los que una música similar podrá ser arreglada.

Hay que tener en cuenta los siguientes principios generales:

- Sibelius va a intentar poner toda la música original en los pentagramas seleccionados, lo que podría suponer la creación de muchas duplicaciones (si hay pocas líneas de notas con respecto al número de pentagramas seleccionados) o muchos pentagramas con varias voces múltiples (si hay demasiadas líneas de notas con respecto al número de pentagramas).
- Sibelius asigna exclusivamente una línea de notas para cada grupo, a no ser que haya menos líneas que grupos. Por ejemplo, en el caso extremo de que la música original consistiera en una sola línea monofónica que tuviera que ser arreglada para orquesta sinfónica, Sibelius no dispondrá la música para que acompañe a la línea única, sino que simplemente la duplicará a lo largo de todos los pentagramas.
- Sibelius ajusta la altura de cada línea de notas para ajustarla a un registro cómodo del instrumento de destino. (De manera opcional, el usuario puede también decidir en Sibelius qué

porción de música original va a utilizar en el arreglo, seleccionando un determinado número de notas. Vea a continuación).

Al efectuar el arreglo, Sibelius distribuye y organiza las líneas de notas, siguiendo 4 principios básicos, determinados por el estilo de arreglo:

- *De más rápida a más lenta*: las líneas con un mayor número de notas de menor duración como media son asignadas al primer grupo de instrumentos en la lista, mientras que la última lista del grupo será asignada a las líneas de notas con un mayor número de notas de mayor duración.
- *De más agudo a más grave*: las líneas de notas con una media superior de notas de registro más agudo son asignadas al primer grupo de instrumentos en la lista, etc.
- *El más en uso (reproduciendo la mayoría de las notas)*: las líneas de notas con la mayoría de notas son asignadas al primer grupo de instrumentos de la lista, y las líneas con el menor número de notas son asignadas al último grupo de la lista.
- *El más en uso (reproduciendo la mayor parte del tiempo)*: las líneas de notas que ejecutan la mayor parte del tiempo en proporción a la duración total del material original son asignadas al primer grupo de la lista de instrumentos, etc.

Editar estilos de arreglo

- Seleccione **Notas ▶ Editar Estilos de Arreglo**:
 - Para editar un estilo existente, selecciónelo entre la lista desplegable, y haga clic en **Editar**.
 - Para crear un estilo nuevo, seleccione un estilo disponible más acorde con el tipo de arreglo que desea realizar, y haga clic en **Nuevo**.
- Va a aparecer el siguiente diálogo:

Estilo de arreglo

Nombre: Orquesta: Cine, acción (en bloque)

Descripción: Modelo de orquesta de Hollywood (escena de acción). División de música en secciones, de rápida a lenta: maderas,cuerdas,perc. afin. determ.,metales. Duplican en 8º: Flautín + Flauta. La sección de metales es bastante grande para obtener un sonido potente.

Grupos de instrumentos

La función Arreglar divide el material musical original en 'líneas' de notas y las pega a continuación en 'grupos' de instrumentos similares.

Puede definir estos grupos y sus asignaciones de líneas. Por ejemplo, es posible asignar la línea o líneas más altas al primer grupo de la lista y la línea o líneas más bajas al último grupo de la lista.

Consulte la Guía de referencia de Sibelius para más detalles.

Cuáles son las líneas pertenecientes al primer grupo: El más rápido

Nombre	completar ...	Altura soni...	Altura soni...	Líneas min	Líneas max	Líneas max...	Me
1	<input type="checkbox"/>			0	0	3	3
2	<input type="checkbox"/>			0	0	3	2
3	<input type="checkbox"/>			0	0	3	2
4	<input type="checkbox"/>			0	0	3	2

Editar... Nuevo... Eliminar Mover hacia arriba Mover hacia abajo

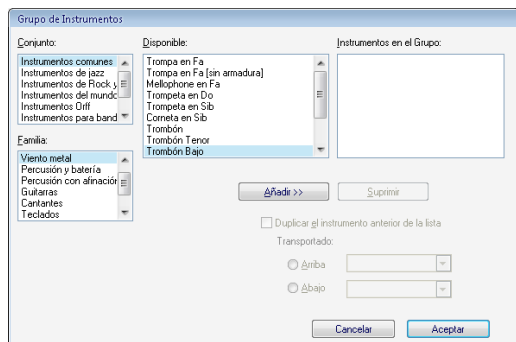
Utilizar estos botones para añadir o editar grupos y cambiar su orden.

Cancelar Aceptar

En la parte superior del diálogo puede editar el **Nombre** del estilo y escribir una **Descripción** apropiada si lo desea. En la parte inferior del diálogo aparece la lista de instrumentos para los cuales Sibelius va a arreglar la música.

5. Herramientas

- Para quitar un grupo existente de instrumentos de la lista, seleccione sus nombres respectivos y haga clic en **Eliminar**. Para cambiar el orden de los grupos, selecciónelos primero y después haga clic en una de las opciones **Mover hacia arriba** o **Mover hacia abajo**.
- Para añadir un grupo nuevo de instrumentos, haga clic en **Nuevo**, y seleccione los instrumentos que desee incluir en dicho grupo:



Puede hacerlo de varias maneras; por ejemplo, puede colocar en un grupo los instrumentos melódicos (por ejemplo, vientos madera agudas y cuerdas), y los instrumentos de acompañamiento o apoyo en otro grupo (por ejemplo, metales, trompas y cuerdas graves).

Puede también indicar las duplicaciones de instrumentos en la lista superior a un intervalo específico (por ejemplo si quiere que la flauta esté duplicada en una octava por el flautín, o si quiere que algunos instrumentos en particular estén en relación de tercera).

Si quiere tener dos instrumentos duplicando un solo instrumento, por ejemplo si quiere que la flauta esté duplicada por el flautín y el clarinete, estos instrumentos aparecerán en el campo asignado a la lista **Instrumentos en el Grupo** de la siguiente manera:

Flauta	<i>no duplicar</i>
Flautín	<i>duplicar en una octava superior</i>
Clarinete	<i>duplicar en unísono</i>

En otras palabras, puede tener varios instrumentos duplicando el mismo instrumento. El instrumento que será duplicado al activar la opción **Duplicar el instrumento sobre éste** aparecerá en *primer* lugar en la lista de instrumentos, situado por encima del instrumento seleccionado que tenga asignada la opción *no duplicar* ningún instrumento.

Aunque no especifique los instrumentos para duplicar, éstos van a ser duplicados de todas formas (si arregla líneas de notas para un número superior de pentagramas).

- Cuando haya finalizado de añadir instrumentos al grupo, haga clic en **Aceptar**.
- Ahora puede ponerle un nombre al grupo (por ejemplo **Vln1+Fl**) haciendo clic doble en el espacio en blanco en la columna **Nombre**.
- Si quiere especificar un rango de notas dentro del cual Sibelius va a realizar el arreglo de la música del grupo en cuestión, ajuste la opción **Completar registro** y elija la opción **Sí**; a continuación ajuste la **Altura sonido mín** y **Altura sonido máx** como corresponda. Sibelius entonces va a transportar la música en octavas para ajustarla al registro previamente determinado, por tanto todo el conjunto de instrumentos diferentes en el grupo van a completar dicho registro.

Completar registro es útil si, por ejemplo, su material original es una pieza para piano que por necesidad utiliza acordes con un registro no muy amplio (generalmente comprendidos en un intervalo de décima en cada mano, como máximo) y quiere arreglarla para una sección de cuerda que cubra todo el registro (de grave a agudo); o para asegurarse que el material acaba situado dentro de un registro particular, por ejemplo viento maderas en registro agudo, aunque, en principio, dicho instrumento podría ejecutar las notas en otro registro.

- **Línea mín** determina el número mínimo de líneas de notas que pueden ser asignado al grupo seleccionado. Se recomienda el valor 0 predeterminado; significa que los grupos no tienen que ejecutar música todo el tiempo.
- **Línea máx** determina el número máximo de líneas de notas que pueden ser asignadas al grupo seleccionado. El valor predeterminado (en blanco) le permite asignar al grupo, cualquier número de líneas.

Si quiere un efecto especial, debería cambiar este valor. Por ejemplo, si ajusta el parámetro **Línea máx** a 1 forzará a todos los instrumentos en el grupo a duplicar el mismo material.

- Las opciones **Líneas máx por cada pentagrama** y **Voces máx por cada pentagrama** controlan la distribución de líneas de notas entre los instrumentos dentro del grupo. Los valores predeterminados (de 2 en 2 cualquier de las dos opciones) son ideales para la mayoría de tipos de música.

Generalmente Sibelius va a usar voces múltiples en el mismo pentagrama si no tiene otro remedio, por ejemplo, si sobran líneas de notas de un grupo en particular, con respecto al número de pentagramas dentro del propio grupo.

Si la opción **Líneas máx por cada pentagrama** está ajustada a un número superior con respecto a **Voces máx**, entonces Sibelius convertirá líneas de notas en acordes en la misma voz. (Obviamente, no tiene ningún sentido asignar **Líneas máx por cada pentagrama** a un número inferior de **Voces máx**). Si quiere exclusivamente una única línea de notas por cada pentagrama, ajuste ambas opciones a 1.

Algunos ajustes útiles para estas opciones son:

<i>Teclado</i>	Líneas máx. por cada pentagrama = 4, Voces máx. = 2
<i>Solo viento madera</i>	Líneas máx. por cada pentagrama = 1, Voces máx. = 1
<i>Doble maderas</i>	Líneas máx. por cada pentagrama = 2, Voces máx. = 2
<i>Metales</i>	Líneas máx. por cada pentagrama = 2, Voces máx. = 2
<i>Cuerdas</i>	Líneas máx. por cada pentagrama = 2, Voces máx. = 2
<i>Cantantes</i>	Líneas máx. por cada pentagrama = 1, Voces máx. = 1

- Todos los instrumentos en un grupo están asignados a un tipo de música similar. La acción que controla la manera en que las líneas de notas están asignadas a los grupos está determinada por la opción **Qué líneas están situadas en el primer grupo**. Por ejemplo, si está ajustado para ser **El más agudo**, las líneas más agudas irán al primer grupo en la lista, el segundo más agudo, al segundo más agudo del grupo siguiente en la lista, y así sucesivamente. Para cambiar el orden de los grupos de instrumentos, haga clic en **Mover hacia arriba** o **Mover hacia abajo**. (Ver a continuación para más detalle sobre este punto.)
- Cuando haya finalizado de definir su estilo de Arreglo haga clic en **Aceptar**.

Los estilos de Arreglo se guardan automáticamente en la carpeta **Estilos de Arreglo** de dentro de la carpeta de datos de programas de usuario. Por tanto, si quiere compartir su arreglo con otros usuarios, basta con enviar aquellos archivos con la extensión correspondiente a los estilos de arreglo, (.sar) situados en dicha carpeta - **Archivos editables por el usuario** en

9.1 Gestión de archivos.

Si está creando estilos para otras personas, debería incluir *todos los posibles instrumentos que sean apropiados* para cada estilo (nosotros hemos hecho esto mismo con los estilos predeterminados). Por ejemplo un estilo de arreglo para metales debería también incluir instrumentos poco comunes como trompeta piccolo y trompas con tonillos, en caso que alguien quiera usar estos instrumentos en el arreglo.

¿Qué líneas van en el primer grupo?

Los estilos de arreglo disponibles son apropiados para la mayoría de tipos de arreglo, pero si quiere definir un estilo propio, es importante entender que la distribución de las líneas de notas va a afectar al arreglo resultante.

Los cuatro métodos de organizar las líneas de notas – que están determinadas por la opción **Qué líneas están situadas en el primer grupo** – dando lugar a distintas formas de distribución del material musical. En términos generales:

- Si está organizando por altura de notas (por ejemplo, **El más agudo**), los grupos deberían estar dispuestos de tal manera que los instrumentos en cada grupo deberían ser capaces de ejecutar en el registro adecuado. Por ejemplo, el primer grupo correspondería a los instrumentos más agudos (tales como violines y flautas), el segundo grupo al registro medio (por ejemplo, violas, clarinetes, trompas) y un tercer grupo a los de registro más grave (por ejemplo, violoncelos, fagotes, trombones). Arreglando por alturas le permite asignar más fácilmente duplicaciones convencionales en una orquestación “mixta” (por ejemplo violines duplicados por las flautas y clarinetes; violas duplicadas por los oboes; violoncelos duplicados por fagots, etc.). Normalmente este tipo de Arreglo debería contener tres o cuatro grupos. El estilo **Mixto** está definido de esta forma.
- Si está organizando el material por valores de nota (por ejemplo **El más rápido** o **El más en uso**), cada grupo debería contener un abanico de instrumentos capaces de interpretar a lo largo del registro de alturas, tales como instrumentos de familias instrumentales convencionales (viento madera, metal y cuerdas). Ello le permitirá una orquestación “en bloque”, en la cual cada familia ejecuta un tipo de material en particular (por ejemplo las maderas ejecutan la música más rápida y los metales, la más lenta). Normalmente este tipo de estilo de arreglo debería contener dos o tres grupos. Los estilos **En bloque** están definidos como éste, organizando el material con respecto a **El más rápido**, lo que recomendamos cuando quiera ajustar parámetros de orquestación en bloque.
- En caso de duda sobre qué método de organización utilizar, la opción **El más agudo** (por ejemplo orquestación mixta) generalmente proporciona los mejores resultados predeterminados.

5.3 Control de clases

Si trabaja como educador y utiliza Sibelius en una o más clases o laboratorios en una escuela, instituto o universidad mediante el servidor de licencias de Sibelius, puede recurrir a la función Control de clases para optimizar las tareas de gestión desde su propio ordenador. Con esta función puede obtener archivos procedentes de otras copias de Sibelius conectadas a la misma red, enviar archivos a alumnos determinados, bloquear (o “congelar”) copias de Sibelius para que no distraigan la atención de los alumnos, etcétera.

La función Control de clases sólo estará disponible si utiliza Sibelius con una licencia para uso en red.

Introducción de la contraseña del profesor

Antes de utilizar la función Control de clases, deberá cambiar la contraseña del profesor para la licencia de red. Puede hacerlo desde el Panel de control del servidor de licencias, que debe estar instalado en su ordenador, o desde el servidor en el cual se instaló el propio Servidor de licencias de Sibelius.

Para garantizar la seguridad del sistema, la contraseña predeterminada no aparece impresa en este documento sino en la Guía de usuario del servidor de licencias, que también incluye las instrucciones para cambiar la contraseña.

Cómo registrarse en Control de clases

Para empezar a utilizar la función Control de clases, ejecute Sibelius en su ordenador. Su copia de Sibelius debe figurar entre las copias autorizadas por su licencia de uso en red. Seleccione Archivo ▶ Control de clases para iniciar el proceso de registro:

(Si su copia de Sibelius no figura en la licencia de uso en red, el elemento de menú Archivo ▶ Control de clases no será visible. En este caso, póngase en contacto con el administrador de la red o del sistema.)

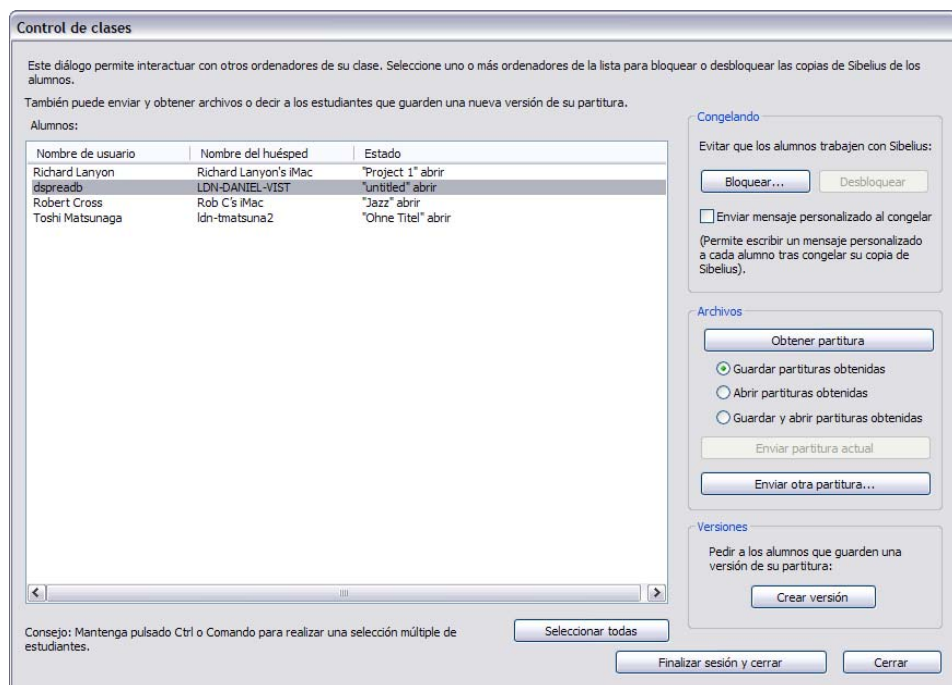
Introduzca la contraseña que haya definido en el Panel de control del servidor de licencias y pulse Aceptar. Si activa la opción Mantenerme registrado en este ordenador, Sibelius guardará su contraseña y no volverá a preguntársela cuando abra Control de clases en sesiones posteriores. Sólo debería activar esta opción si tiene garantías de que sus alumnos no pueden acceder a su ordenador.

Seguridad de la contraseña

Tenga en cuenta que el elemento de menú Archivo ▶ Control de clases aparece en los menús de todas las copias de Sibelius que figuren en su red. Para evitar que los alumnos puedan utilizar la función Control de clases, asegúrese de establecer una contraseña difícil de adivinar en el Panel de control del servidor de licencias, y no la comparta con nadie.

Uso de Control de clases

Una vez se haya registrado con la contraseña del profesor aparecerá el siguiente diálogo:



La tabla de la parte izquierda del diálogo muestra información acerca de todas las copias de Sibelius que en ese momento estén siendo ejecutadas en su red:

- **Nombre de usuario** muestra la forma larga del nombre de la cuenta de un usuario. Si esa información no está disponible, aparecerá el nombre utilizado por ese usuario para registrarse.
- **Nombre del huésped** muestra el nombre de huésped del ordenador en el que un usuario determinado está registrado. Si esa información no está disponible, en su lugar aparecerá una dirección IP numérica.
- **Estado** indica el nombre de archivo de la partitura en la que está trabajando un usuario. Si el alumno no tiene ningún archivo abierto aparecerá el mensaje **No hay ninguna partitura abierta**, y ha bloqueado esa copia de Sibelius verá la palabra **Bloqueado**.

Para utilizar las funciones de gestión de clases, seleccione una o varias filas de la tabla o pulse el botón **Seleccionar todas** en la parte inferior de la ventana para seleccionar todas las filas en una sola operación.

Para cerrar el diálogo Control de clases, pulse **Cerrar**. Si pulsa **Finalizar sesión y cerrar**, el diálogo se cerrará y Sibelius olvidará la contraseña del profesor, de manera que tendrá que volver a

introducirla la próxima vez que seleccione **Archivo ▶ Control de clases**. Esta opción es más segura, pero un poco menos práctica.

Las opciones de gestión de clases que aparecen en la parte derecha están divididas en tres grupos que describimos a continuación.

Bloqueo y desbloqueo

La opción de bloqueo permite congelar temporalmente la copia de Sibelius abierta en el ordenador de un usuario. Si selecciona uno o más usuarios de la lista y pulsa **Bloquear**, la copia de Sibelius que en ese momento esté funcionando en cada uno de los ordenadores seleccionados mostrará un mensaje informando al usuario de que su copia de Sibelius ha sido congelada por el profesor. Si desea enviar un mensaje personalizado (como “¡quedan 10 minutos para el bloqueo!”), active la opción **Enviar mensaje personalizado al bloquear** antes de pulsar **Bloquear**. A continuación podrá escribir un mensaje que aparecerá en los ordenadores de los usuarios seleccionados. Para desbloquear una copia congelada de Sibelius, selecciónela en la tabla y pulse **Desbloquear**.

Si intenta cerrar el diálogo Control de clases con una o varias copias de Sibelius todavía bloqueadas, Sibelius le pedirá que las desbloquee.

Cómo obtener y enviar partituras

Las opciones del grupo **Archivos** permiten obtener las partituras abiertas en el ordenador de cualquier usuario, o enviar una partitura desde su ordenador a cualquiera de los ordenadores de la red. Esta opción es útil para mostrar el trabajo de un alumno en un proyector digital o una pizarra interactiva conectada a su propio ordenador, por ejemplo, o para distribuir hojas de ejercicios a los alumnos de la clase.

Antes de obtener la partitura de un usuario, ajuste a su conveniencia las opciones del grupo **Archivos**: seleccione **Guardar partituras obtenidas** si no desea examinar la partitura en ese momento pero quiere guardarla en su ordenador; **Abrir partituras obtenidas** si sólo desea abrir la partitura pero no guardarla en su ordenador, o **Guardar y abrir partituras obtenidas** para examinar la partitura y guardarla en su ordenador. Si decide guardar la partitura, Sibelius creará una carpeta en el directorio **Partituras** con el nombre del usuario cuya partitura va a obtener y guardará la partitura en esa carpeta.

Para obtener partituras abiertas en otros ordenadores de la red, seleccione una o varias filas en la lista de la parte izquierda y pulse **Obtener partitura**. Aparecerá una barra de progreso mientras Sibelius busca las partituras en las copias de Sibelius seleccionadas y las transfiere a su ordenador a través de la red. Esta operación puede tardar unos segundos dependiendo del tamaño de las partituras y de la velocidad o congestión de su red. Si selecciona ‘abrir’ o ‘guardar y abrir’ las partituras obtenidas, Sibelius abrirá las partituras a medida que vayan llegando a su ordenador a través de la red.


También puede enviar una partitura a una o más copias de Sibelius que estén funcionando en la red: si tiene una partitura abierta en su copia de Sibelius, pulse **Enviar partitura actual** para enviarla a través de la red a las copias de Sibelius que haya seleccionado en la lista de la parte izquierda. La partitura se abrirá automáticamente en cada una de las copias de Sibelius que la reciban. Si no tiene ninguna partitura abierta, o si desea enviar una partitura que no sea la que tiene abierta, pulse **Enviar otra partitura**. Aparecerá una ventana estándar de selección de

5. Herramientas

archivos. Localice el archivo que desee enviar y pulse **Abrir**. El archivo será enviado a través de la red y se abrirá en cada una de las copias de Sibelius que haya seleccionado.

Creación de versiones

Si sus alumnos están trabajando en un proyecto de larga duración, como por ejemplo un trabajo de fin de curso, las funciones de creación de versiones de Sibelius les serán muy útiles para ir comprobando sus progresos. Si en el diálogo Control de clases pulsa la opción **Crear versión**, los usuarios seleccionados podrán escribir un comentario acerca del estado actual de su trabajo y guardar la partitura. Puede utilizar esta función unos minutos antes del final de una clase para asegurarse de que todos los alumnos hayan guardado su trabajo correctamente, por ejemplo, o para que puedan anotar sus impresiones sobre sus progresos en esa sesión.

Para más información acerca de las versiones, vea  **5.22 Versiones**.

5.4 Color

5.10 Resaltar.


Sibelius le permite cambiar el color a la mayoría de objetos en la partitura. Es una función muy útil para producir partituras visualmente atractivas. Por ejemplo, puede añadir un color en particular que afecte a todas las indicaciones de tempo, o de ensayo, para que resulten más fáciles de distinguir, lo que sería de utilidad para directores e intérpretes. También es posible utilizar diferentes colores para la digitación, gráficos de acorde, o dar un color diferente a cada nota dentro del pentagrama ayudando a los estudiantes en la lectura de la música.

Cómo colorear un objeto

El método para modificar el color de un objeto es muy sencillo:

- Seleccione el objeto (u objetos) que desee colorear.
- Seleccione **Editar** ▶ **Color** (comando de teclado **Ctrl+J** o **⌘J**).
- Aparecerá un diálogo con un espectro de colores: elija uno a voluntad y pulse **Aceptar**.


Para darle color a otro objeto, utilizando el último color aplicado, seleccione el objeto y luego **Editar** ▶ **Reaplicar Color** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+J** o **⌘⇧J**).

Puede cambiar de color a un objeto en particular, o a un conjunto de objetos seleccionados de una vez. Por ejemplo para cambiar de color a todas las notas del compás, seleccione el compás activando el cuadrado azul de selección, y a continuación aplique el color **Editar** ▶ **Color**. También puede usar filtros ( **5.7 Filtros y Buscar**) para seleccionar, por ejemplo, todo el texto de la Letra en una canción y cambiarle el color, en una sola operación.


Reajustar el color de un objeto

Para ajustar el color de un objeto y volver al negro inicial, selecciónelo y a continuación aplique **Maquetación** ▶ **Restablecer Diseño** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+D** o **⌘⇧D**).

Visualizar las notas en color

Para poder ver las notas cuyo color ha modificado o no, depende qué opción ha sido seleccionada dentro del submenú **Ver** ▶ **Colores de Nota**. Si tiene la opción **Color de las Voces** seleccionada, todas las notas tomarán el color elegido en esta opción, y no los colores individuales seleccionados previamente. Los colores personalizados serán solamente visibles si cualquiera de las opciones **Sin color** o **Notas fuera de tesitura** está activada.  **5.23 menú Ver**.

Impresión en color

Si lo desea, puede imprimir la partitura con todos los colores. Para ello, simplemente asegúrese de que la opción **Imprimir en color** del diálogo **Archivo** ▶ **Imprimir** está activada. Si tiene una impresora en blanco y negro, los objetos de color serán impresos con grados de grises. Si desactiva esta opción, todos los objetos de color se imprimirán en negro -  **5.16 Impresión**.

¿Qué objetos puedo cambiar de color?

Excepto en algunos casos, puede cambiar de color a cualquier objeto que pueda seleccionar, incluyendo notas, líneas, texto, gráficos de acorde, símbolos y otros más.

Al poner color a las notas, los siguientes elementos asociados a las notas, adoptarán el mismo color aplicado a la cabeza de notas: alteraciones, articulaciones, puntillos, paréntesis y ligaduras.

Las siguientes partes no cambian de color y siempre aparecerán en negro: barras de corchete, líneas divisorias, plicas, línea diagonal de acciaccatura, trémolos y ganchos/ alas.

¿Qué objetos no pueden cambiar de color?

- Notas individuales pertenecientes a un mismo acorde (al cambiar de color a una nota de un acorde, el resto de ellas cambiará también de color, al mismo tiempo).
- Nombres de instrumento a la izquierda del sistema
- Números de compases (aunque sí puede cambiar el color los *cambios* de número de compás).
- Claves iniciales al principio de sistemas (aunque sí es posible en los *cambios* de clave).
- Armaduras iniciales al principio de sistemas (sí es posible en los *cambios* de armadura).
- Nombres de notas indicando la afinación de pentagramas de tablatura al principio de sistemas.
- Barras de compases normales (aunque sí puede cambiar de color a barras especiales tal como, barras de repetición, doble barra y final).
- Las líneas del pentagrama.

Almacenar colores en la ventana de espectro de colores

Si quiere guardar una serie de colores para utilizarlos de nuevo más tarde, puede hacerlo en la sección **Colores personalizados** del espectro de colores. Esto no es tan fácil como puede parecer, ya que el color nuevo se almacena siempre como *primer* color personalizado, a no ser que haya seleccionado otro color personalizado con anterioridad (en cuyo caso sustituirá el color nuevo en el margen derecho del diálogo).

Si quiere explorar la partitura para buscar colores que ya han sido utilizados y añadirlos a la lista de colores personalizados:

- Seleccionar el objeto que usa el color que quiere almacenar.
- Seleccione **Editar ▶ Color** (comando de teclado Ctrl+J).
- Pulse Alt+C para seleccionar el primer color personalizado.
- Use las flechas del teclado para cambiar de casilla en la cual quiere almacenar el color.
- Haga clic en **Añadir a colores personalizados**.

Almacenar colores en la ventana de espectro de colores de Mac

Para añadir un color personalizado en un Mac:

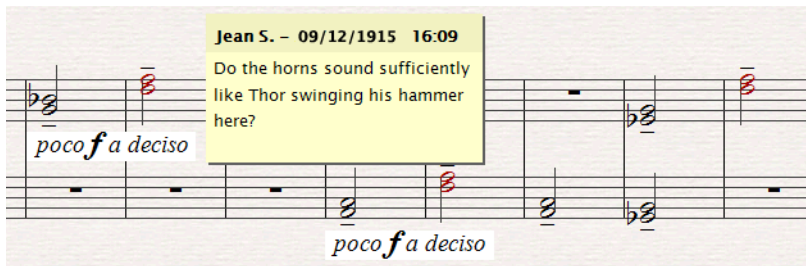
- Seleccionar el objeto que usa el color que quiere almacenar.
- Seleccionar **Editar ▶ Color** (comando de teclado ⌘J).
- Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón sobre la caja que muestra el color del objeto en la parte superior del diálogo
- Arrastre el ratón hacia abajo a una de las cajas de color personalizadas de la parte inferior del diálogo.

5.5 Comentarios

Los comentarios son “notas adhesivas” virtuales que se agregan a la partitura como recordatorio de tareas o para comunicarse con otros usuarios con los que esté colaborando, como profesores, alumnos, arreglistas, editores, etcétera.

Creación de un comentario

Para añadir un comentario a su partitura dispone de tres alternativas: pulsar el botón de comentarios de la barra de herramientas (mostrado a la derecha), seleccionar **Crear ▶ Comentario** o utilizar el comando de teclado **Mayús+Alt+C** o **⇧+⌘+C**. A continuación, haga clic en el punto en el que desee colocar el comentario, escriba el texto correspondiente y pulse la tecla **Esc**.



Si en el momento de crear el comentario tenía un fragmento de música seleccionado, el comentario quedará vinculado automáticamente al pentagrama superior de la selección, y el texto del comentario mostrará los nombres y números de los pentagramas y compases seleccionados. Esta opción es útil para crear recordatorios específicos en ciertos compases de instrumentos determinados.

Edición de un comentario

Para editar un comentario, haga doble clic sobre su sección principal. La edición de un comentario es idéntica a la de cualquier otro elemento de texto de la partitura: puede modificar la fuente, formato (negrita, cursiva, etc.) y tamaño de un comentario individual mediante los controles del panel **Texto** de las **Propiedades**.

Si desea cambiar la fuente, tamaño o formato predeterminado de todos los comentarios de su partitura, seleccione **Configuración personal ▶ Editar estilos de texto** y edite el estilo de texto **Comentario** (📖 **3.9 Editar Estilos de Texto**).

Cambio del tamaño de un comentario

A medida que vaya escribiendo, Sibelius se asegurará automáticamente de que el comentario tenga el tamaño adecuado para mostrar todo el texto introducido. Sin embargo, también puede pulsar y arrastrar la parte inferior o el extremo derecho del comentario para cambiar su tamaño manualmente.

5. Herramientas

Para minimizar un comentario, haga doble clic sobre la barra que muestra el nombre de su autor y la fecha de la creación o la última edición del comentario. Este es el aspecto de un comentario minimizado:



Colores de los comentarios

Sibelius asigna automáticamente un color a los comentarios añadidos a la partitura por cada usuario individual, lo cual permite distinguir inmediatamente los comentarios introducidos por distintos usuarios. No es posible editar el color predeterminado para cada usuario, pero sí puede cambiar el color de un comentario existente. Para ello, selecciónelo y vaya a **Editar ▶ Color** (📖 **5.4 Color**).

Eliminación de comentarios

Para eliminar un comentario sólo tiene que seleccionarlo y pulsar la tecla **Suprimir**. Si desea eliminar varios comentarios en una sola operación, seleccione el pasaje cuyos comentarios quiera eliminar (o la partitura completa). A continuación, vaya a **Editar ▶ Filtro ▶ Comentarios** y pulse la tecla **Suprimir**.

Visualización de los comentarios

La opción **Ver ▶ Comentarios** permite mostrar y ocultar todos los comentarios de la partitura. Si abre una partitura que contenga comentarios pero la opción **Ver ▶ Comentarios** está desactivada, Sibelius le preguntará si desea que los comentarios sean visibles en la partitura.

Impresión de los comentarios

Para imprimir los comentarios, asegúrese de que la opción **Ver ▶ Comentarios** está activada y compruebe también que las demás opciones del menú **Ver** que no desee incluir en la impresión están desactivadas. A continuación, seleccione **Archivo ▶ Imprimir** con la opción **Imprimir** opciones del menú **Ver** activada (en la página Sibelius del diálogo en Mac).

Modificación del nombre de usuario mostrado en un comentario

Por defecto, Sibelius aplica a los comentarios el nombre asociado a la cuenta de usuario que haya utilizado para registrarse en su ordenador. En ocasiones, es posible que en sus comentarios aparezca un nombre como **Usuario predeterminado**. Para cambiar el nombre mostrado en un comentario, seleccione **Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac) y vaya a la página **Otros**, en la que encontrará diversas opciones para especificar el aspecto de los comentarios incluidos en sus partituras:

- Desactive la opción **Mostrar nombre de usuario en los comentarios** si desea que sólo aparezca la fecha y hora de la creación o la última edición del comentario.
- Active la opción **Anular nombre de usuario predeterminado** si desea cambiar el nombre de usuario mostrado en todos los comentarios que vaya a crear.
- Desactive la opción **Mostrar fecha y hora en los comentarios** si desea que sólo aparezca el nombre de usuario en la cabecera de cada comentario.
- Si ha activado las opciones de visualización del nombre de usuario y la fecha y hora en la barra de título de los comentarios, la opción **Orden del texto en la cabecera de los comentarios** permite especificar cuál de ambas informaciones debe aparecer en primer lugar. Si un comentario no es lo suficientemente grande como para incluir el nombre de usuario y la fecha, Sibelius sólo mostrará la información seleccionada para aparecer en primer lugar y ocultará la otra.

Comentarios

Mostrar nombre de usuario en los comentarios

Anular nombre de usuario predeterminado:

Mostrar fecha y hora en los comentarios

Orden del texto en la cabecera de los comentarios

Usuario, fecha y hora

Fecha y hora, usuario

5.6 Ajustes de Pantalla

5.23 menú Ver.

En Sibelius, es conveniente ajustar los parámetros de la pantalla que mejor se adapten a sus circunstancias, y asegurarse previamente que todo funciona satisfactoriamente en relación a su ordenador.

Resolución de pantalla

Sibelius requiere una resolución mínima de 1024 x 768 píxeles, aunque le recomendamos que utilice una resolución superior si es posible. Para cambiar la resolución de pantalla:

- En Windows:
 - Minimice todos los programas abiertos, después haga clic con el botón derecho en el escritorio y elija la opción **Propiedades** del menú.
 - Haga clic en la tabla **Configuraciones**.
 - Mueva el control deslizante de **Resolución de Pantalla** hacia la derecha para aumentar la resolución de pantalla, y haga clic en **Aplicar** para probar los cambios. Si su ordenador tiene más de un par de años, tendrá que reducir el valor de la **Calidad de Color** para poder mostrar resoluciones altas – consultar la sección **Número de colores** a continuación.
- En Mac:
 - En el dock, abra las **Preferencias del Sistema** y haga clic doble en el icono **Pantallas**.
 - Seleccione otra resolución de pantalla de la lista: su Mac se ajustará automáticamente a la nueva resolución.

Dependiendo de la tarjeta gráfica de su ordenador, es posible que una resolución alta haga que el refresco de pantalla sea un poco más lento. Si este es el caso, pruebe a reducir el número de colores, ya que de esta forma le facilitará el trabajo a su tarjeta gráfica.

Número de colores

En Sibelius para Mac, el grado de resolución está siempre optimizado y se verá perfectamente claro, con independencia de la “profundidad de color” (número de colores), desde 256 colores hasta millones de colores. No tendrá que modificar el número de colores, a no ser que el refresco de pantalla sea lento.

En Windows, sin embargo, le recomendamos ajustar la resolución de pantalla con un a profundidad de color de al menos 16 bits. Esto es debido a que algunos botones del Teclado flotante no van a poder verse bien si utiliza 256 (o menos) colores.

Para cambiar la profundidad de color de su pantalla, siga las instrucciones arriba indicadas en la sección **Resolución de pantalla**.

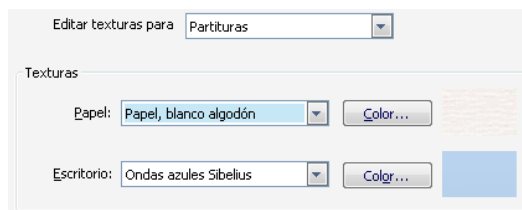
Texturas

Dentro de Sibelius, tanto el papel de partitura virtual y el escritorio utilizan texturas de alta calidad para facilitar la lectura de la música. Puede seleccionar texturas de entre una gran variedad de

papeles, maderas, mármoles, etcétera. Para ello, abra la página **Texturas** en el diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac).

En el menú **Editar texturas para** se pueden definir las texturas para **Partitura** y **Partes**, editar **Ideas** y visualizar **Versiones** de sólo lectura independientemente.

Puede probar algunas texturas curiosas como la **Piel de tigre** para su escritorio o el **Papel, manchas de café** para el papel, si es que ha pasado la noche en vela escribiendo música... Aunque quizá sea más útil la textura **Papel, milimetrado**, que es ideal para alinear visualmente los objetos en la partitura. Las líneas de la cuadrícula están separadas por un espacio en la vista 100%.



Si el refresco de pantalla le parece demasiado lento, pruebe a activar la casilla **Dibujos de textura alternativos** en este diálogo y reinicie Sibelius. Este método puede funcionar en algunos ordenadores pero es posible que el programa funcione más lentamente en equipos de memoria reducida. (Esta opción no está disponible en Mac cuando la opción de suavizado está activada.)

Si todavía le parece que el refresco es lento, quizá sea mejor desactivar las texturas (con la opción **Usar color, no textura**) para que el movimiento en pantalla sean más rápido.

Si lo desea, puede incluir sus propias texturas en Sibelius: sólo tiene que crear una carpeta llamada **Texturas** en el directorio de datos de programa de su ordenador (véase **Archivos editables por el usuario** en la página 726) y añadir algunos archivos de imagen BMP en Windows. La próxima vez que ejecute Sibelius, las nuevas texturas estarán disponibles en la página **Texturas** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias**.

Suavizado

En Windows, se puede determinar el grado de suavizado que Sibelius aplicará a su partitura. Para ello, vaya a **Archivo ▶ Preferencias** y seleccione **Pantalla**.

Puede elegir un suavizado predeterminado en el menú **Ajustes** (Sibelius usará **Suavizado y rápido** por defecto), o puede modificar los ajustes individualmente, es decir, puede decidir si aplica o no el suavizado a **Ligaduras de expresión y de valor**, **Barras de corchete**, **Líneas en ángulo** (por ejemplo, reguladores) y **Líneas rectas** (por ejemplo, las líneas del pentagrama). Puede elegir entre tener activado o desactivado el suavizado de símbolos y texto, o utilizar los valores por defecto del sistema. Estos valores por defecto se pueden modificar mediante el botón **Efectos** de la página **Apariencia** de las **Propiedades de pantalla** de su sistema. (Seleccione **Inicio ▶ Configuración ▶ Panel de control** y haga doble clic sobre **Pantalla**.)

En Mac OS X, Sibelius hace uso de la pantalla Quartz integrada, cuyo aspecto es de una suavidad excelente. En la pantalla Quartz no es necesario aplicar las opciones de **Suavizado**, por lo que no están presentes en Mac.

Consejos para ser más productivo

A continuación vamos a resumir los distintos métodos que puede utilizar para mejorar la velocidad a la que Sibelius funciona en su ordenador:

5. Herramientas

- Si el arrastre del papel le parece lento, pruebe la opción **Dibujos de textura alternativos** o desactive las texturas del papel y escritorio (lea **Texturas** más arriba). Otra posibilidad sería cambiar el nivel de suavizado y la profundidad de color y activar la opción **Ventanas Translúcidas**.
- En Windows, el uso de las versiones Adobe Type 1 (PostScript) de las fuentes Opus, Reprise, Inkpen2 y Helsinki puede ralentizar el refresco de la pantalla. Por lo tanto, utilice las fuentes del tipo TrueType siempre que sea posible. (Estas fuentes están ya instaladas, por lo que si no ha cambiado las fuentes que Sibelius tiene asignadas por defecto, no se tiene que preocupar al respecto.)
- Si la selección de objetos parece lenta, cierre los “paneles” de la ventana de Propiedades que no esté utilizando o intente ocultarlos por completo mediante la opción **Ventana ▶ Propiedades** (comando de teclado **Ctrl+Alt+P** o **⌘+P**).
- Una vez haya memorizado todo en el Teclado flotante, desactive la opción **Ventana ▶ Teclado flotante** (comando de teclado **Ctrl+Alt+K** o **⌘+K**) para aumentar un poco la velocidad.
- La velocidad también aumenta tras desactivar las reglas en el submenú **Ver ▶ Reglas**.
- Durante los procesos de introducción o edición, Sibelius siempre comprueba que el sonido producido al pulsar una nota es el más óptimo (es decir, si pulsa sobre una nota de staccato, Sibelius intentará reproducir un sonido de staccato, siempre que esté disponible). Si su dispositivo de reproducción proporciona varias técnicas distintas de reproducción, la búsqueda del sonido más óptimo por parte del programa puede tardar un poco, especialmente si se está manejando un partitura grande. Es recomendable desactivar la opción **Reproducir notas durante la edición** en la página **Introducción de notas** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac), o cambiar a una configuración de reproducción que utilice dispositivos de reproducción menos complejos; por ejemplo, seleccione **Reproducir ▶ Dispositivos de reproducción**, elija **General MIDI (enhanced)** en el menú **Configuración** en la parte superior del diálogo y pulse **Cerrar**. Cuando haya finalizado la mayor parte de procesos de edición e introducción podrá volver a usar su configuración de reproducción original.

Ventanas translúcidas

Puede activar la opción **Ventanas de herramientas translúcidas** en la página **Pantalla de Archivo ▶ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac), que hace que las ventanas del Navegador, Teclado flotante, Mixer, Vídeo y Propiedades sean translúcidas, es decir, podrá ver la música a través de ellas. Si se producen parpadeos u otros problemas durante la reproducción, active la opción **Excepto ventana de vídeo** para que la ventana de vídeo no sea translúcida (📖 **4.10 Vídeo**).

Sibelius también permite ajustar la transparencia de las ventanas mediante el deslizador **Transparencia**. Un valor de 0% significa que las ventanas son completamente opacas, y uno de 100% las hace invisibles (lo cual es bastante inútil).

Normalmente, el uso de ventanas translúcidas acelera el refresco de pantalla, así que le recomendamos que active esta opción.

Pantallas múltiples

Resulta muy práctico poder usar Sibelius con varias pantallas a la vez, ya que así podrá tener varias partituras abiertas en cada pantalla, o ver dos páginas de la misma partitura en ambas pantallas.

5.7 Filtros y Buscar

1.9 Selecciones y pasajes.

Una de las funciones especiales de Sibelius es la posibilidad de buscar objetos con características particulares, tales como ‘todos los reguladores’, o ‘la nota superior en un pasaje de acordes’, o ‘todo el texto de Expresión que contenga, por ejemplo, la palabra *cresc.*’, o ‘todas las notas Do corcheas en la voz 2, que contengan articulaciones de arco abajo y marcato’.

Puede optar por seleccionar todos los objetos que se ajusten a las características que ha elegido previamente dentro del submenú **Editar** ▶ **Filtro**, o bien buscar los objetos coincidentes con las funciones **Editar** ▶ **Buscar** (comando de teclado **Ctrl+F** o **⌘F**) y **Editar** ▶ **Buscar siguiente** (comando de teclado **Ctrl+G** o **⌘G**). Una vez seleccionados los objetos, puede hacer lo que quiera con ellos: editarlos, copiarlos o borrarlos.

Cómo usar los filtros

- Seleccione el pasaje de música en el que desee seleccionar los objetos, o bien la partitura completa (**Ctrl+A** o **⌘A**).
- Seleccione uno de los “filtros rápidos” del menú **Editar** ▶ **Filtro**, o ejecute **Filtro avanzado** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+F** o **⌘⇧⌘F**) para definir características de búsqueda más complejas (más detalles a continuación).
- Puede hacer lo que quiera con la selección: copiarla, editarla, moverla con las flechas del teclado, añadir articulaciones, cambiar el valor de las notas, etcétera.
- También puede especificar otras características de búsqueda desde el menú **Editar** ▶ **Filtro** para restringir los resultados de la selección (vea a continuación).

Filtros rápidos

El menú **Editar** ▶ **Filtro** permite acceder rápidamente a una selección de filtros estándar: El primer grupo de filtros rápidos está orientado a los diversos tipos de texto de la partitura:

- **Números de compás:** selecciona todos los números de compás y cambios de número de compás
- **Cifrado armónico:** selecciona todos los cifrados armónicos (incluyendo los de formato antiguo)
- **Comentarios:** selecciona todos los comentarios de tipo “nota adhesiva”
- **Dinámica:** selecciona todos los textos de expresión y reguladores (comando de teclado **Mayús+Alt+D** o **⌘⇧D**)
- **Texto de Expresión:** selecciona todos los textos con el estilo de texto de Expresión
- **Letra:** selecciona todos los textos de Letra
- **Cambios de número de página:** selecciona todos los cambios de número de página
- **Señales de ensayo:** selecciona todas las señales de ensayo
- **Texto de pentagrama:** selecciona todos los elementos de texto de cualquier estilo de texto de pentagrama (como textos de técnica, expresión, texto normal o texto enmarcado)

5. Herramientas

- **Texto de sistema:** selecciona todos los elementos de texto de cualquier estilo de texto de sistema (como texto de tempo o texto normal de sistema) si ha realizado una selección de sistema
- **Texto de técnica:** selecciona todos los elementos con el estilo de texto de técnica.

El siguiente grupo de filtros rápidos está orientado a los objetos no textuales:

- **Notas de adorno:** selecciona todas las notas de adorno, incluyendo acciaccaturas, apoyaturas y notas de adorno sin plica
- **Reguladores:** selecciona todas las líneas de regulador
- **Objetos ocultos:** selecciona todos los objetos ocultos de cualquier tipo
- **Cambios de instrumento:** selecciona todos los cambios de instrumento
- **Notas y acordes:** selecciona todas las notas y acordes (junto con sus respectivas alteraciones, articulaciones, etcétera), pero no selecciona otros objetos como elementos de texto, por ejemplo
- **Líneas de pedal:** selecciona todos los tipos de líneas de pedal de teclado
- **Compases de repetición:** selecciona todas las repeticiones de 1, 2 y 4 compases
- **Silencios:** selecciona todos los silencios, pero no selecciona notas ni otros tipos de objeto
- **Ligaduras de expresión:** selecciona todas las ligaduras de expresión (magnéticas y no magnéticas)
- **Símbolos:** selecciona todos los símbolos (incluyendo los símbolos de sistema, si ha realizado una selección de sistema)
- **Grupos irregulares:** selecciona los números y corchetes de los grupos irregulares, lo cual puede ser útil para ocultar, mostrar o restablecer la posición de todos los corchetes de grupos irregulares en una sola operación.

El submenú **Editar ▶ Filtro ▶ Voz** permite seleccionar objetos en voces específicas:

- **Voz 1/2/3/4** (comandos de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+1/2/3/4** o **⌘⇧⌘1/2/3/4**): selecciona todos los objetos de la voz especificada (notas, silencios, texto, líneas, etcétera), e incluye en la selección los objetos que no pertenezcan exclusivamente a esa voz. Es decir, si filtra la **Voz 1**, los objetos de texto asociados a las voces 1 y 2, por ejemplo, también quedarán seleccionados. Esta función es muy útil para copiar una única voz a otro pentagrama, ya que de esta manera también se copian los objetos asociados (como los matices, por ejemplo).
- **Voz 1/2/3/4 exclusivamente:** selecciona los objetos que pertenecen *exclusivamente* a la voz especificada, y evita los objetos asociados a varias voces. Por ejemplo, si filtra la **Voz 2 exclusivamente**, los objetos de texto que pertenecen a las voces 1 y 2 *no* quedarán seleccionados. Esta función se utiliza principalmente para *eliminar* una voz específica dentro de un pasaje, ya que normalmente no querrá eliminar ningún objeto que también pertenezca a otra voz de ese pentagrama.

Las opciones **Editar ▶ Filtro ▶ Notas en acordes (para copia)** y **Notas en acordes (para eliminación)** incluyen grupos de filtros idénticos, pero con una diferencia crucial: los filtros para copia toman en consideración los números y corchetes de los grupos irregulares, mientras que los filtros para eliminación no los incluyen en la selección. Al copiar pasajes de música que contengan grupos irregulares, los números y corchetes de los grupos irregulares deben quedar incluidos en la

selección, ya que de lo contrario las notas copiadas tendrán una duración incorrecta. Por otro lado, al eliminar pasajes de música que contengan grupos irregulares, los números y corchetes de los grupos irregulares deben quedar *excluidos* de la selección, ya que de lo contrario el grupo irregular quedaría eliminado al completo, incluyendo las notas del grupo irregular que no pertenecían específicamente al pasaje filtrado. Los filtros rápidos de estos dos submenús funcionan de la siguiente manera:

- **Nota superior /2ª/3ª/ Nota inferior:** esta opción selecciona solamente una cabeza de nota específica de un acorde en todas las voces en el pentagrama. Si selecciona los filtros **Nota superior** o **Nota inferior** también se filtrarán las notas individuales. Esta opción es útil para borrar notas específicas dentro de un acorde, pero dejando intacta la melodía. El filtro 2ª y 3ª se refiere a la segunda y tercera cabeza de nota, contando desde abajo hacia arriba, no al contrario.
- **Nota superior/2ª/3ª/Nota inferior o Notas individuales (comandos de teclado Ctrl+Alt+1/2/3/B o ~#1/2/3/B):** si un mismo pasaje contiene acordes y notas individuales, este filtro seleccionará la cabeza de nota especificada en los acordes y también las notas individuales de todas las voces (el resultado será una línea continua de música). Esta opción es útil para copiar líneas de música a otros pentagramas, por ejemplo para realizar arreglos a partir de un esbozo escrito inicialmente para teclado.

Por último, en la parte inferior del submenú **Editar ▶ Filtro** encontrará las opciones **Ejecutante 1/2 (para eliminación)**: estos filtros están pensados para facilitar la separación de varios pentagramas (Flautas 1 y 2, por ejemplo) en partes individuales para cada ejecutante. Puede usar este filtro para separar en dos pentagramas separados a dos ejecutantes que comparten un pentagrama, por ejemplo en situaciones complejas que el resto de filtros no son capaces de realizar, como cuando el número de voces dentro de un pasaje musical no es constante, apareciendo tanto en una sola o voz, o en ambas a la vez. Vea **Extracción de partes de ejecutantes individuales** en la página 628.

Usar filtros para copiar y borrar

Los filtros se utilizan principalmente para copiar o borrar música, como lo refleja el número de filtros de Sibelius. La diferencia entre usar filtros para copiar y eliminar no es del todo evidente, por lo que es mejor explicarla con un ejemplo.

Supongamos que tiene un pasaje con dos voces en un mismo pentagrama, por ejemplo dos flautas, y finalmente decide que la línea de la Flauta 2 sea ejecutada por un clarinete. Para hacerlo rápidamente, seleccione el pasaje en el pentagrama de flauta y ejecute **Editar ▶ Filtro ▶ Voz 2** para seleccionar todas las notas de la Flauta 2 y sus elementos asociados (matices, ligaduras de expresión, etcétera). A continuación, simplemente copie la música en el pentagrama de clarinete con **Alt+clic** o **~clic**, y convierta la nueva línea de clarinete en la voz 1 con **Alt+1** o **~1**. Para eliminar la música de la Flauta 2 del pentagrama de flauta, vuelva a seleccionar el pasaje y esta vez elija el filtro **Editar ▶ Filtro ▶ Voz 2 exclusivamente**. Esta acción selecciona todas las notas, pero sólo filtra los matices y demás elementos que correspondan *exclusivamente* a la voz 2. Por lo tanto, al pulsar la tecla **Suprimir** no se perderán los elementos que también estén asociados a la voz 1.

Al eliminar una voz, pulse la tecla **Suprimir** dos veces: la primera acción de **Suprimir** convierte las notas en silencios, y la segunda acción de **Suprimir** elimina esos silencios.

Diálogo de Filtro avanzado

Si desea crear un filtro más complejo (por ejemplo, un filtro que especifique una combinación de varias características), utilice el diálogo **Editar ▶ Filtro ▶ Filtro avanzado** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+F** o **⌘+⇧+⌘F**), que permite seleccionar o deseleccionar objetos en el pasaje seleccionado o en la partitura completa.

Este diálogo está dividido en dos partes: a la izquierda se encuentran los ajustes generales del filtro, tales como la opción de **Buscar en toda la partitura** o en un pasaje seleccionado, los tipos generales de objeto que serán incluidos en la selección (**Texto**, **Líneas**, etcétera) y las voces a las que se aplicará el filtro. En la parte derecha aparecen los parámetros detallados para cada tipo general de objeto, que están divididos en seis páginas seleccionables desde la lista **Ver**. Las explicamos a continuación.

Las cuatro casillas de **Voz** sirven para seleccionar qué voces de la partitura se filtrarán. Por defecto, se filtran las cuatro voces.

Si selecciona un pasaje o una selección múltiple antes de aplicar **Editar ▶ Filtro ▶ Filtro avanzado**, podrá decidir si quiere aplicar el filtro a una **Selección** o a la **Partitura completa**. Si no realiza ninguna selección antes de aplicar el filtro, será aplicado a la partitura completa.

Para crear un filtro complejo, utilice las seis páginas de opciones disponibles en la lista **Ver** situada a la izquierda. Seleccione la casilla **Buscar** para añadir al filtro una página en particular. Para eliminarla, vuelva a seleccionar la casilla. Obviamente, al menos una de las casillas de la opción **Buscar** tiene que estar seleccionada para poder efectuar una operación de filtro.

Si pulsa **Restablecer** en el diálogo va a ajustar todas las opciones predeterminadas del filtro.

Las opciones de la página **Notas y acordes** son las siguientes:

- En la parte superior del diálogo, seleccione si desea filtrar **Notas normales** (que no incluyen las notas de adorno pero sí las notas de aviso) y/o **Notas de adorno**.

- La selección de la opción **Grupos irregulares** dependerá de si está aplicando el filtro para una operación de copia o de eliminación. Si está seleccionando notas para copiarlas en otro punto de la partitura active la opción **Grupos irregulares**, pero si va a eliminar la selección desactive la opción **Grupos irregulares**. Si está deseleccionando notas incluidas en acordes para copiar las notas restantes desactive la opción **Grupos irregulares**, y si está deseleccionando notas incluidas en acordes para eliminar las notas restantes active la opción **Grupos irregulares**.
- **Notas/Acordes con n cabezas de nota como mínimo/como máximo/exactamente**: filtra los acordes con el número de notas especificado.
- **Nota en acorde Nota superior/2ª Nota superior/3ª Nota superior/Nota inferior**: filtra la nota especificada.
- **Tipo de cabeza de nota**: filtra Cualquier tipo de cabeza de nota por defecto, pero permite seleccionar un **Tipo de cabeza de nota específico** para pentagramas de percusión sin afinación determinada, por ejemplo.
- **Altura de nota**: filtra específicamente las notas de **Una sola** altura de nota o de un rango de alturas de nota (**Todas las notas entre**). También es posible seleccionar una octava determinada para el filtro. Puede aplicar el filtro en modo de **Sonido real** o **Escrito**. Por defecto, Sibelius filtra las notas de **Cualquier** sonido real, de manera que no ha de preocuparse por los instrumentos transpositores. Al filtrar específicamente una altura de nota o un rango de alturas de nota, las notas enarmónicamente equivalentes son consideradas como elementos separados. Por lo tanto, si desea seleccionar tanto un Fa#4 como un Solb4, por ejemplo, deberá aplicar el filtro a **Todas las notas entre** esas dos alturas de nota.
- **Valores de nota**: selecciona sólo las notas/silencios de **Una sola** duración o rango de duraciones (**Todos los valores de nota entre**). Seleccione los valores en la lista o introdúzcalos mediante el teclado numérico (con la tecla **Num Bloq** activada). Las ligaduras serán ignoradas, es decir: una blanca ligada a una corchea será tratada como dos notas. Por defecto, Sibelius filtra las notas de **Cualquier** duración.
- **Posición en el compás**: filtra las notas de **Cualquier** posición rítmica, pero también permite filtrar notas y acordes situados en una **Posición específica** después del inicio del compás. Desactive la casilla **Posición específica** para filtrar únicamente las notas/silencios al principio de cada compás. Si selecciona un valor de negra, sólo se filtrarán las negras incluidas dentro del compás (empezando por la segunda negra). Si también selecciona la opción **Más múltiplos**, todas las notas situadas en un tiempo de negra serán filtradas. Si en lugar de ello selecciona **Más múltiplos y valores de nota**, se filtrarán todas las notas situadas en un tiempo de negra **más** los múltiplos de la duración especificada.
- **Articulaciones**: filtra las notas/acordes en función de sus articulaciones. Si selecciona la opción **Cualquiera**, las notas/acordes serán filtradas independientemente de si tienen o no articulaciones vinculadas. Si activa **Cualquiera de las seleccionadas** sólo se filtrarán las notas/acordes que tengan *cualquiera* de las articulaciones especificadas, y si activa **Todas las seleccionadas** sólo se filtrarán las notas/acordes que tengan *todas* las articulaciones especificadas.

La página **Silencios y silencios de compás** incluye varias opciones de búsqueda de silencios de duraciones específicas equivalentes a las de la página **Notas y acordes**. Puede activar la opción **Buscar silencios de compás** para seleccionar o deseleccionar silencios de compás.

5. Herramientas

La página **Texto** permite determinar una palabra específica (como “legato” o “mf”) para filtrar todos los elementos de texto incluidos en la selección que coincidan con esa palabra. Por defecto, este campo no distingue entre mayúsculas y minúsculas (es decir, el filtro incluirá tanto “legato” como “Legato” o “LEGATO”), pero puede activar la opción **Distinguir mayúsculas-minúsculas** si lo desea. También puede especificar uno o más estilos de texto para filtrar: haga clic en el estilo y añádalo a la selección. Para eliminarlo, selecciónelo de nuevo. Los botones **Todo** o **Nada** se explican por sí mismos. Para filtrar estilos de texto de sistema, asegúrese de aplicar el filtro a la partitura completa o realice una selección de sistema antes de abrir el diálogo.

La página **Líneas** permite seleccionar o deseleccionar uno o varios tipos de línea. También puede activar la opción **Todas las líneas** para filtrar todos los tipos de línea. Si desea filtrar líneas de sistema, asegúrese de aplicar el filtro a la partitura completa o realice una selección de sistema antes de abrir el diálogo.

La página **Claves** permite seleccionar o deseleccionar cambios de clave (pero no filtra las claves situadas al inicio de la partitura, ya que no es posible seleccionar estos objetos). Puede filtrar cambios a claves específicas o activar la opción **Todas las claves** para filtrar todos los cambios de clave de la partitura.

La página **Símbolos** permite seleccionar o deseleccionar un símbolo de pentagrama o de sistema individual, pero también puede activar la opción **Todos los símbolos** para filtrar todos los símbolos de la partitura. Si desea filtrar símbolos de sistema, asegúrese de aplicar el filtro a la partitura completa o realice una selección de sistema antes de abrir el diálogo.

Una vez ajustados los valores deseados, compruebe que las casillas apropiadas de **Buscar** están seleccionadas, después haga clic en **Seleccionar** para seleccionar todos los objetos correspondientes a las características del filtro, dentro de la selección o en la partitura completa, o la opción **Deseleccionar** para quitar todos los objetos que corresponden con las propiedades seleccionadas del filtro

Selección de objetos con características x e y

Supongamos que quiera seleccionar todos los Dos centrales de blanca en un pasaje, con el fin de ponerles un acento. Esto es como una selección doble (blancas y también Do central).

Para hacerlo, seleccione primero todas las blancas y luego filtre entre ellas todas las notas Do. Puede hacerlo de la siguiente manera:

- En primer lugar, seleccione un pasaje
- Ejecute **Editar ▶ Filtro ▶ Filtro avanzado** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+F** o **⇧⌘⌘F**)
- En **Valores de nota**, seleccione una blanca
- En **Altura de nota** active la opción **Una sola**, y seleccione **Do** en la primera lista y **4** en **Octava**
- Pulse **Seleccionar**: el filtro se aplica a la partitura y selecciona las notas Do central con valor de blanca
- Puede añadir acentos desde la primera página del Teclado flotante.

Selección de objetos con características x o y

Supongamos que, por cualquier motivo, quiera seleccionar en un pasaje todas las notas que sean blancas o Dos centrales, para poner un acento en ellas. Este caso es poco habitual, y no hay una manera directa de enfocarlos. No obstante, el método indirecto es el siguiente:

- Seleccione un pasaje y utilice el diálogo **Editar ▶ Filtro ▶ Filtro avanzado** para seleccionar todas las blancas
- Añada un acento a las notas desde la primera página del Teclado flotante
- Seleccione de nuevo el pasaje y ejecute **Editar ▶ Filtro ▶ Filtro avanzado** para filtrar todos los Dos centrales
- Finalmente, añada acentos a las notas seleccionadas.

Buscar objetos

Buscar objetos funciona igual que un filtro, excepto que selecciona objetos que coincidan uno por uno en lugar de todos a la vez. El diálogo **Editar ▶ Buscar** es muy parecido al diálogo **Filtro avanzado**. Para buscar objetos tiene que:

- Escoja **Editar ▶ Buscar** (comando de teclado **Ctrl+F** o **⌘F**) y seleccione el conjunto de características del objeto que desea buscar en la partitura –consulte **Diálogo de Filtro avanzado** más arriba para saber más detalles sobre cómo utilizar este diálogo.
- Haga clic en **Buscar** para buscar el primer objeto de la partitura que coincida con el criterio de selección que haya establecido. Si no aparece ningún objeto con esas características, Sibelius mostrará un mensaje para indicárselo.

Una vez configurada la operación **Buscar**, puede usar **Editar ▶ Buscar Siguiente** (comando de teclado **Ctrl+G** o **⌘G**) para buscar el siguiente objeto coincidente en la partitura.

El orden de búsqueda es el siguiente:

- Empieza al principio de la partitura, con el primer compás en el pentagrama superior.
- Sibelius busca hasta el mismo final de ese pentagrama (al final de la partitura), y luego continúa con el siguiente pentagrama inferior desde el principio hasta el final.
- Al llegar al final de la partitura (es decir, el final del pentagrama inferior), Sibelius le preguntará si desea detener la búsqueda o seguir buscando desde el pentagrama superior del principio de la partitura.

Buscar y reemplazar texto

Si desea buscar y reemplazar una cadena de texto en la partitura, utilice el plug-in **Plug-ins ▶ Texto ▶ Buscar y reemplazar texto** – vea **Buscar y reemplazar texto** en la página 599.

Encontrar motivos (motifs)

Si desea buscar un motivo melódico o rítmico específico en la partitura, utilice el plug-in **Plug-ins ▶ Análisis ▶ Buscar motivo** – vea **Buscar Motivo** en la página 555.

5.8 Enfocar Pentagramas

 **2.29 Pentagramas, 4.1 Trabajar con la reproducción, 5.13 Panorama.**




A veces, cuando trabaja con partituras para formaciones instrumentales numerosas como orquesta o banda sinfónica, resulta práctico poder visualizar los pentagramas en los que está trabajando, como la sección de cuerdas o solamente las trompas, por ejemplo. Esto funciona particularmente bien en conjunción con **Ver ▶ Panorama**.


De la misma forma, a veces resulta útil preparar partituras para la reproducción, omitiendo y ocultando algunos pentagramas. Por ejemplo, si desea preparar una partitura de solista para imprimir, pero quiere conservar los instrumentos de acompañamiento durante la reproducción.

La función de Sibelius **Ver ▶ Enfocar Pentagramas** (comando de teclado **Ctrl+Alt+F** o **⌘+F**) permite realizar fácilmente ambas tareas.

Seleccionar los pentagramas para trabajar

Usar **Enfocar Pentagramas** es muy fácil:

- Seleccione el pentagrama o pentagramas que quiera ver (por ejemplo dejando sin seleccionar todos los pentagramas que quiere ocultar). Seleccione solamente un compás del pentagrama que quiera enfocar: haga clic con la tecla **Mayús** pulsada para seleccionar los pentagramas adyacentes, superiores o inferiores, o pulse con la tecla **Ctrl** apretada o **⌘**-clic, para seleccionar pentagramas individuales no adyacentes ( **1.9 Selecciones y pasajes**). Para enfocar un solo pentagrama, sólo es necesario seleccionar una nota u otro objeto del mismo.
- Haga clic en el botón de la barra de herramientas (icono mostrado a la derecha), o seleccione **Ver ▶ Enfocar Pentagramas** (comando de teclado **Ctrl+Alt+F** o **⌘+F**). 
- Al instante, se ocultarán los pentagramas que no quería ver.
- En lo sucesivo, podrá trabajar en los pentagramas restantes exactamente de la misma forma que lo hace normalmente, introduciendo y editando notas, añadiendo texto, etc.
- Active **Ver ▶ Panorama** para colocar los pentagramas en un único sistema continuo en una página infinitamente larga y que ignora la maquetación de la partitura ( **5.13 Panorama**)
- Para salir de la función **Enfocar** basta con hacer clic en el mismo botón o desactivar la opción **Ver ▶ Enfocar Pentagramas**.

Si la selección inicial de pentagramas contenía pentagramas ocultos gracias a la opción **Maquetación ▶ Ocultar Pentagramas en Blanco** ( **2.29 Pentagramas**), dichos pentagramas van a desaparecer de nuevo cuando vuelva a la versión original, desactivando la opción **Ver ▶ Enfocar Pentagramas** en caso de estar todavía vacíos.

Sibelius puede memorizar la última combinación de pentagramas que haya elegido para enfocar, por tanto puede volver a enfocarlos de nuevo simplemente activando la opción **Ver ▶ Enfocar Pentagramas** sin necesidad de tener que efectuar una selección previa.

Reproducción

Si comienza a reproducir con la función Enfocar activada, van a sonar todos los pentagramas de la partitura, no solamente aquellos que están enfocados. Esto puede ser útil, ya que permite crear partituras que no se pueden ver pero que se reproducen normalmente, como por ejemplo, el acompañamiento oculto de una partitura de solo.

Si no quiere escuchar los pentagramas ocultos durante la reproducción, use la ventana del Mixer para silenciar los instrumentos que desee (📖 4.3 Mixer).

Como la información de la función Ver ▶ Enfocar Pentagramas se guarda junto con la partitura, puede usar Enfocar con gran efecto en las partituras de Sibelius Scorch (📖 5.19 SibeliusMusic.com), pudiendo producir versiones de sus partitura que reproducen de una manera pero se imprimen de otra.

Selecciones y pasajes

Cuando la función Ver ▶ Enfocar Pentagramas está activada, pueden aparecer líneas azules discontinuas entre los pentagramas enfocados, para señalar dónde hay pentagramas presentes pero permanecen ocultos. (Las misma líneas discontinuas van a aparecer al usar la función Maquetación ▶ Ocultar Pentagramas en Blanco – 📖 2.29 Pentagramas para más detalles.) Preste atención al hacer una selección de varios pentagramas con la opción Ver ▶ Enfocar Pentagramas activada, ya que cualquier pentagrama oculto entre los pentagramas visibles que haya sido seleccionado, también será seleccionado. Esto puede tener consecuencias no deseadas: por ejemplo, al copiar dicho pasaje en otro lugar de la partitura, observará que también se ha copiado la música de los pentagramas ocultos.

Para evitarlo, recomendamos:

- Dejar la opción Ver ▶ Señales de Maquetación activada para poder ver dónde están situados los pentagramas ocultos, antes de comenzar a copiarlos.
- Para evitar copiar la música que no está visible, es preferible copiar pasajes en un pentagrama.
- Desactivar la opción Ver ▶ Enfocar Pentagramas si quiere realizar operaciones complicadas de copia con pentagramas múltiples, a no ser que esté seguro de no haber incluido pentagramas ocultos en la selección.

Compases de espera

Activar la opción Usar Compases de Espera al enfocar pentagramas tiene el mismo efecto que activar compases de espera cuando no utiliza la opción Enfocar Pentagramas. Es decir, podrá ver los compases de espera si tiene al menos dos compases de espera consecutivos en *todos* los pentagramas de la partitura (no sólo en los pentagramas que está enfocando).

Posibles confusiones

No confunda la función Enfocar Pentagramas con Maquetación ▶ Ocultar Compases en Blanco (📖 2.29 Pentagramas). Enfocar Pentagramas puede ocultar pentagramas con música escrita en ellos, afecta a los pentagramas de cada página y es normalmente utilizado temporalmente (a no ser que quiera ocultar un acompañamiento o editar una realización con el propósito de reproducción). Maquetación ▶ Ocultar Compases en Blanco funciona en sistemas individuales, sólo funciona con pentagramas vacíos o en los que están ocultos todos los elementos, y su aplicación principal es editar partituras generales con el fin de suprimir pentagramas innecesarios y ahorrar espacio en la distribución de la música.

5.9 Ocultar objetos

La posibilidad de ocultar objetos en su partitura sin que desaparezcan de las partes tiene muchas aplicaciones prácticas para ciertos objetos. Por ejemplo, es una práctica normal que los pasajes de aviso aparezcan solamente en las partes, y estén ocultos en la partitura general.

Puede que en otra ocasión quiera reproducir secciones musicales que no están visibles en la partitura, como un bajo cifrado o pieza de jazz.

Sibelius permite ocultar cualquier objeto y decidir si dicho objeto estará visible en la partitura, en las partes, o en ninguna de las dos.

Ocultar un objeto

Para ocultar un objeto, selecciónelo y elija una de las opciones en **Editar ▶ Ocultar o Mostrar**:

- **Ocultar/Mostrar** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+H** o **⇧⌘H**): oculta o muestra un objeto en la partitura o parte actual
- **Mostrar en Partitura**: muestra un objeto únicamente en la partitura general (y lo oculta en todas las partes).
- **Mostrar en Partes**: muestra un objeto en todas las partes (y lo oculta en la partitura).
- **Mostrar en todas**: muestra un objeto tanto en la partitura general como en todas las partes.

Ocultar/Mostrar está duplicada en el panel **General** de la ventana de Propiedades. Seleccione el objeto que quiera ocultar o mostrar y elija la opción apropiada de la lista desplegable de este menú.

Cuando oculte un objeto o seleccione un objeto oculto, va a aparecer en la pantalla con un color más pálido. Una vez deseleccionado el objeto, éste va a desaparecer, aunque tiene la opción de visualizar todos los objetos ocultos en gris – ver **Visualización de objetos ocultos** a continuación.

Qué objetos pueden ocultarse

Cualquier objeto en la partitura, tiene la posibilidad de ser ocultado, incluyendo notas, silencios, texto, cambios de indicación de compás y armadura, líneas etc. Si oculta una nota, también ocultará las alteraciones asociadas, las barras de corchete, plicas y articulaciones. (Aunque también puede ocultar independientemente alteraciones, corchetes suplementarios y barras, si fuera necesario – [📖 2.1 Alteraciones](#) y [2.6 Grupos de barras](#).)

Los detalles sobre cómo ocultar objetos concretos y líneas se encuentran en el capítulo correspondiente de este manual [📖 2.21 Líneas](#).

Algunos usos para objetos:

- **Notas**: crear pasajes de aviso que están ocultos y mudos en la partitura general, pero no en las partes ([📖 2.14 Notas de adorno](#)); tener secciones de solos “improvisados” y también realizaciones que pueden ser reproducidas, pero a la vez, sean invisibles en la partitura.
- **Texto**: ocultar indicaciones de metrónomo o de dinámicas sin que dejen de reproducirse; añadir instrucciones de técnica para ejecutantes que son invisibles en la partitura, pero que aparecen en las partes; añadir notas para el director, visibles en la partitura general pero no en las partes.
- **Líneas**: añada señales ocultas, como reguladores o *accel./rit.* pero que se reproducen.

Visualización de objetos ocultos

Para ver objetos ocultos en la pantalla, active la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** (comando de teclado **Ctrl+Alt+H** o **⌘+H**), que por defecto está desactivada. Cuando está activada, los objetos ocultos aparecen en la partitura de color gris claro (pero no se imprimen – lea **Reproducir e imprimir objetos ocultos** a continuación). Nota: los objetos ocultos pueden editarse normalmente.

Si la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** está desactivada, los objetos ocultos serán totalmente invisibles, por lo que no podrán ser seleccionados o editados individualmente (aunque aparezcan al efectuar una selección en un pasaje o sistema. Es decir, si escribe **Ctrl+A** o **⌘ A** para seleccionarlo todo puede alternar y mover entre objetos ocultos o visibles usando las flechas y el tabulador, la tecla **Tab** del teclado).

Esta opción también controla si podrán ser visibles o no, varios objetos que no están escritos en notación normalmente; Por ejemplo:

- Barras invisibles (☞ **2.4 Barras de compás**) aparecen con una línea gris.
- Los cambios de armadura (☞ **2.20 Armaduras**) y de instrumento (☞ **2.18 Instrumentos**) que no tengan alteraciones que aparezcan en la partitura se mostrarán con un rectángulo gris.
- Silencios y silencios de compás que están ocultos debido al tipo de pentagrama, tales como la tablatura de guitarra, aparecen en gris.

Si borra un silencio que inicialmente está oculto, aparecerá en gris claro si la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** (comando de teclado **Ctrl+Alt+H** o **⌘+H**) está activado. Si lo vuelve a borrar, desaparecerá por completo.

Ocultar objetos en partes

Cuando un objeto está oculto en la partitura pero es visible en una parte, o viceversa, y la opción **Ver ▶ Diferencias en las partes** está activada, la versión visible se mostrará de color naranja (para indicar que no son iguales en la partitura y en la parte); la versión oculta se mostrará en el gris habitual si la opción **Ver ▶ Objetos ocultos** está activada, aunque se volverá de color naranja claro al seleccionarla.

Reproducir e imprimir objetos ocultos

Por defecto, los objetos ocultos *no* se imprimen, pero *sí* se pueden reproducir con independencia de que la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** está activada o no. Puede que no quiera que se reproduzcan ciertos objetos ocultos, por ejemplo un pasaje de aviso, oculto en la partitura general, pero visible en las partes. Si es así, utilice cabezas de nota mudas o desactive las casillas del objeto **Reproducir** en cada pasada en la ventana de **Propiedades**– ☞ **2.25 Cabezas de nota** y **4.6 Repeticiones**.

Si quiere imprimir objetos ocultos, por ejemplo, para ayudar a realizar una revisión, active **Ver ▶ Objetos Ocultos**, y luego imprima la partitura asegurándose que tiene activado el menú **Ver opciones de Impresión** en el diálogo **Archivo ▶ Imprimir** (☞ **5.16 Impresión**).

5.10 Resaltar


5.4 Color.

Sibelius le permite resaltar con color las secciones de la música donde está trabajando o simplemente destacar algún aspecto de la partitura en concreto, para llamar la atención.

Cómo resaltar

Para efectuar una selección resaltada en la partitura, puede hacerlo de dos formas:

- Seleccione **Crear ▶ Resaltar**, luego haga clic con el ratón y arrastrarlo para definir el área o pasaje que quiera resaltar.
- Seleccione un pasaje, luego seleccione **Crear ▶ Resaltar**, para resaltar justo la duración de ese pasaje seleccionado. Sólo se puede resaltar un pasaje en un sólo pentagrama cada vez, por lo que si ha elegido un pasaje con pentagramas múltiples, solamente el pentagrama superior de la selección será resaltado. (Aunque pueda resaltar el resto de los pentagramas por separado.)

El color predeterminado empleado para resaltar es amarillo, pero si quiere, puede cambiar dicho color después de haber sido creado, como cualquier otro objeto –  **5.4 Color**.

Cómo seleccionar objetos resaltados y resaltes

Es posible seleccionar, mover y borrar las notas resaltadas u otros objetos de la misma forma que se hace con cualquier objeto en Sibelius. Para seleccionar el propio resalte, simplemente haga clic en el borde para poder moverlo, copiarlo o borrarlo una vez seleccionado.

Desplazamiento del área resaltada

- Para mover el área resaltada a la izquierda o derecha, haga clic en los extremos superior o inferior, y arrástrelos con el ratón, o use las teclas \leftarrow/\rightarrow (con **Ctrl** o \mathbb{H} para pasos mayores).
- Para ajustar el tamaño del área resaltada, haga clic en la línea izquierda o derecha del rectángulo y arrástrela con el ratón, pulse **espacio** para moverla de nota en nota **Mayús-espacio** resta una nota) o utilice las teclas \leftarrow/\rightarrow (con **Ctrl** o \mathbb{H} para pasos mayores).

Suprimir un área resaltada

Para borrar el área resaltada, haga clic en su extremo y pulse **Borrar**. Si desea eliminar todas las áreas resaltadas en una sola operación, use el plug-in **Plug-ins ▶ Otros ▶ Suprimir Todos los Resaltes** (véase página 578).


Visualizar las áreas resaltadas

La opción **Ver ▶ Resaltes** permite activar y desactivar la visualización del área resaltada.

Impresión de áreas resaltadas

Las áreas resaltadas pueden ser añadidas o no al documento que se imprimirá.

- Si no desea imprimirlas, desactive la casilla **Imprimir opciones del menú Ver** dentro del diálogo **Archivo ▶ Imprimir** (acceso **Ctrl+P** o $\mathbb{H}P$) al imprimir la partitura.
- Para imprimir las áreas resaltadas, active la opción **Ver ▶ Resaltes** (y desactive todas las otras opciones del menú **Ver** que no desee imprimir). Al imprimir la partitura, asegúrese de que la casilla **Imprimir opciones del menú Ver** en el diálogo **Archivo ▶ Imprimir** (acceso **Ctrl+P** o $\mathbb{H}P$) está seleccionada.

Para información adicional sobre impresión,  **5.16 Impresión**.

5.11 Ideas

En el proceso de la composición musical, muchas veces se le ocurrirán melodías, ritmos, acompañamientos o progresiones de acordes especialmente atractivas. Los arreglistas y copistas pueden usar y reutilizar fragmentos específicos de notación como indicaciones de texto, cifrados armónicos, gráficos de acordes de guitarra, etcétera.

A estos fragmentos los llamamos *ideas*: unos esbozos de cualquier duración, tipo e instrumentación. Sólo tiene que pulsar una tecla para capturar una idea y guardarla para más adelante. Una vez capturada una idea puede editarla, etiquetarla con palabras clave (*canon, lírica, riff*) para encontrarla fácilmente o marcarla con un código de color. La ventana Ideas permite navegar por todas las ideas disponibles y reproducirlas. Usar una idea es tan sencillo como pegarla desde el portapapeles, y Sibelius puede transportarla a la tonalidad y tesitura correctas.

Es posible importar y exportar conjuntos de ideas y compartirlos con otros usuarios vía Internet. Si es profesor, puede guardar conjuntos de ideas en una partitura para crear hojas de ejercicios de composición para sus alumnos.

Sibelius incluye más de 2.000 ideas integradas que abarcan multitud de instrumentos y géneros musicales, de manera que si no encuentra la inspiración o está buscando material para estimular su proceso creativo, seguro que encontrará algo de utilidad en pocos segundos.

Contenido de una idea

Una idea puede incluir prácticamente cualquier elemento que pueda escribir en Sibelius. Puede seleccionar toda la música que desee (desde una sola nota en un pentagrama hasta cientos de compases en múltiples pentagramas) y capturarla como idea. También es posible seleccionar otros tipos de objetos (líneas, símbolos, objetos de texto e incluso gráficos importados) y capturarlos como ideas, con o sin notas musicales.

Aparte de música, una idea también contiene *etiquetas*. Las etiquetas son las palabras clave que describen una idea para que posteriormente pueda localizarla con facilidad. Estas palabras clave son muy útiles para encontrar una idea entre miles. Además de memorizar las palabras clave especificadas por usted, Sibelius etiqueta automáticamente todas las ideas con otros datos, incluyendo:

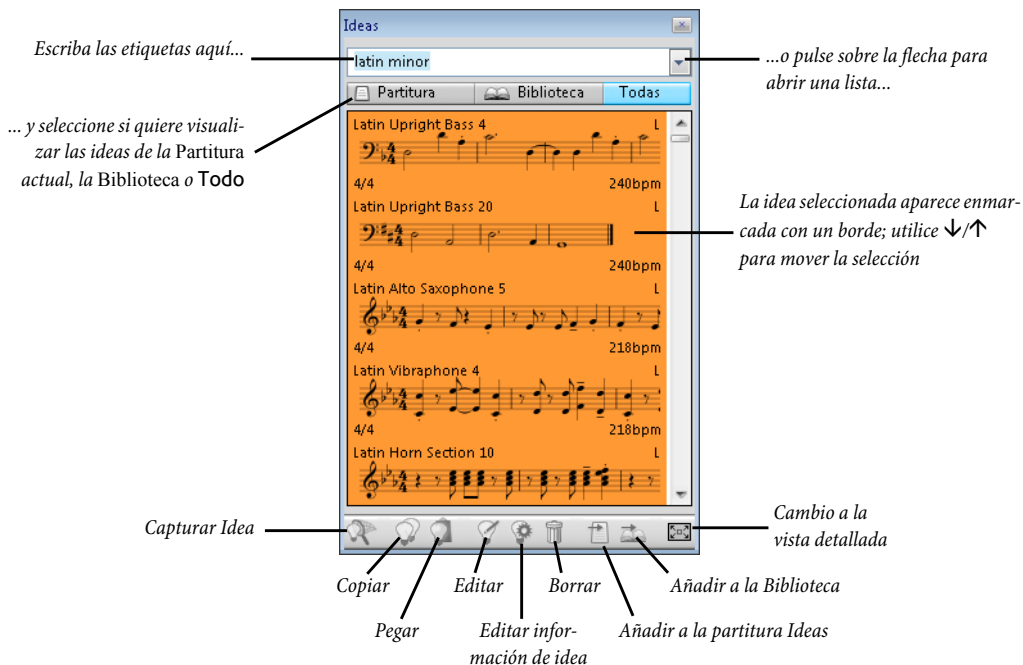
- Armadura
- Indicación de compás
- Tempo
- Duración de la idea en compases
- Instrumentos usados en la idea
- Fecha de creación
- Fecha de modificación

Puede buscar ideas mediante las palabras clave introducidas por usted mismo o las etiquetas generadas automáticamente por Sibelius. También es posible asignar un color específico a una idea.

La ventana Ideas

La ventana Ideas es la sección en la que se lleva a cabo el trabajo con las ideas. Puede mostrarla y ocultarla desde **Ventana > Ideas** (comando de teclado **Ctrl+Alt+I** o **⌘+⌥+I**) o pulsando el botón de la barra de herramientas mostrado a la derecha.

La ventana Ideas ofrece dos tipos de visualización, *reducida* y *detallada*. La ventana se abre por defecto en modo reducido, que muestra este aspecto:



Para buscar una idea sólo tiene que escribir una o más etiquetas en la caja de la parte superior de la ventana. Si no sabe qué escribir, pulse la pequeña flecha a la derecha de la ventana: aparecerá un menú desplegable con una lista de las etiquetas más utilizadas para las ideas disponibles. Puede pulsar sobre una de las etiquetas de la lista para añadirla a la caja. Si vuelve a abrir este menú cuando ya haya introducido una o más palabras en la caja, Sibelius mostrará las etiquetas que aparecen con más frecuencia para las ideas descritas por las palabras clave que ya ha seleccionado. Cada vez que añada una palabra y pulse **Intro**, Sibelius actualizará la lista de ideas del área principal de la ventana.

Los botones **Partitura** y **Biblioteca** permiten elegir si las ideas mostradas en la ventana deben proceder de la partitura actual, de la *biblioteca*, que es un “almacén” de ideas disponibles para todas las partituras en las que trabaje (incluyendo las ideas integradas y otras ideas que vaya añadiendo a la biblioteca), o de ambas secciones (vea **Dónde se guardan las ideas** más adelante). Tenga en cuenta que si la partitura en la que está trabajando no contiene ninguna idea, el botón **Partitura** no estará disponible y no podrá desactivar el botón **Biblioteca**.

La sección principal de la ventana muestra las ideas concordantes con las etiquetas introducidas, con las ideas más relevantes en la parte superior, o, si no ha introducido nada en la casilla superior de la ventana, se mostrarán todas las ideas disponibles (desde la partitura y/o biblioteca), con las ideas capturadas o editadas más recientemente al principio de la lista.

Todas estas ideas presentan una pequeña vista previa de la música y los objetos contenidos en ellas; normalmente se muestran dos o tres pentagramas del pentagrama superior. Las etiquetas más relevantes aparecen en las cuatro esquinas de la vista previa de la notación: en la parte superior izquierda está el nombre de la idea, en la superior derecha aparece la letra L si la idea pertenece a la biblioteca y no a la partitura actual, en la parte inferior izquierda está la indicación de compás de la idea y en la esquina inferior derecha puede ver el tempo de la idea. Si mueve el ratón sobre la idea aparecerá la información de las demás etiquetas, incluyendo la instrumentación. Si no desea mostrar la vista previa de la notación puede desactivar la opción **Previsualizar notación en la vista reducida de la ventana Ideas** en la página **Ideas de Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac). En este caso sólo aparecerá el nombre de la idea y su tempo.

Cada idea se muestra sobre un fondo de color que es posible cambiar para categorizar las ideas. (Las nuevas ideas capturadas tienen fondo blanco por defecto.)

Pulse con el botón derecho del ratón (Windows) o haga **Control-clic** (Mac) sobre una idea de la lista para abrir un menú con diversas opciones útiles. Estas opciones equivalen a los botones de la parte inferior de la ventana:

- **Copiar:** copia la idea seleccionada al portapapeles para que pueda pegarla a su partitura; vea **Cómo pegar una idea** a continuación
- **Pegar:** pega el contenido actual del portapapeles a la partitura; si ha seleccionado una sección de la partitura, el contenido del portapapeles se pegará directamente en esa posición, y si no hay ninguna selección, el puntero del ratón se volverá de color azul para indicarle que puede pulsar sobre la partitura para pegar el contenido en esa posición
- **Editar:** edita la idea seleccionada; vea **Edición de una idea** a continuación
- **Editar información de idea:** permite editar las etiquetas y el color de una idea y comprobar las etiquetas asignadas automáticamente por Sibelius a esa idea
- **Eliminar:** elimina la idea seleccionada de la colección de ideas guardada en la partitura o en la biblioteca
- **Añadir a la partitura Ideas:** esta opción sólo está activada si la idea seleccionada se encuentra en la biblioteca, y permite copiar esa idea de la biblioteca a la colección de ideas de la partitura actual
- **Añadir a la biblioteca:** esta opción sólo está activada si la idea seleccionada está en la colección de ideas de la partitura, y permite copiar esa idea de la partitura a la biblioteca

5. Herramientas

- **Vista detallada:** cambia la visualización de la ventana a la vista detallada, que muestra el siguiente aspecto:



Pulse sobre el nombre de una columna para organizar la lista según esa columna; arrastre las columnas a izquierda y derecha para reordenarlas

Arrastre la línea divisoria hacia arriba y abajo para cambiar la altura de los paneles de lista y vista previa

Importar Exportar Cambio a la vista reducida

La vista detallada funciona de forma muy parecida a la vista reducida, pero (como era de esperar) con un mayor nivel de detalle. En lugar de una pequeña vista previa de cada idea puede ver una previsualización completa de una idea en el panel de la parte inferior de la ventana. La lista de la parte superior de la ventana muestra todas las etiquetas asociadas a una idea. Puede pulsar sobre la cabecera de cualquier columna para organizarlas. Para cambiar la anchura de las columnas (o su orden), pulse una columna y arrástrela. También es posible modificar la altura de los dos paneles de la ventana moviendo la línea divisoria entre ellos hacia arriba o abajo.

Observe que en la vista reducida sólo puede cambiar la altura de la ventana Ideas, mientras que en la vista detallada puede redimensionar la ventana en ambas direcciones.

La vista detallada incluye dos botones adicionales no disponibles en la vista reducida para importar y exportar ideas – vea **Dónde se guardan las ideas** más adelante.

Cómo escuchar las ideas

Si desea escuchar una idea, pulse sobre ella en la ventana Ideas y mantenga el botón izquierdo del ratón pulsado: Sibelius la reproducirá cíclicamente y la repetirá hasta ocho veces. Si prefiere que Sibelius reproduzca la idea sólo una vez y no cíclicamente, desactive la opción **Repetir ideas** automáticamente al reproducirlas en la página Ideas de Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac).


Captura de una idea

Para crear una idea, seleccione un pasaje de música en la partitura y ejecute **Editar ▶ Capturar Idea** (comando de teclado **Mayús-I**). Puede capturar una idea partiendo de cualquier tipo de selección, incluyendo:

- Selecciones de pasaje con múltiples compases y pentagramas. Si ha realizado una selección de pasaje de sistema, tenga en cuenta que los objetos de sistema (como indicaciones de compás, barras de repetición, texto de Tempo, etcétera) quedarán excluidos de la idea, ya que las ideas no

contienen objetos de sistema. Tampoco es posible capturar una idea con una selección de pentagramas no contiguos.

- Un solo objeto seleccionado, como una nota, un objeto de texto, una línea, etcétera. También en este caso, recuerde que no es posible capturar un objeto de sistema como idea.
- Selecciones múltiples de notas, como el primer y el tercer tiempo de un compás seleccionados con **Ctrl+clic** o **⌘-clic** o mediante un filtro. Las selecciones múltiples se convierten en selecciones de pasaje al ser capturadas como ideas, de manera que al editar o pegar la idea el pasaje se completará con los silencios adecuados.
- Selecciones múltiples de otros elementos, como series de objetos de texto de Expresión y reguladores seleccionados con **Ctrl+clic** o **⌘-clic** o mediante un filtro.

(Para más información sobre los distintos tipos de selección,  **1.9 Selecciones y pasajes**.)

Existen algunos elementos que no es posible capturar como ideas. Por ejemplo, no puede capturar una alteración, una barra de corchete o una articulación sin capturar la nota o notas a las que están vinculadas. Como principio básico, todos los elementos que se pueden copiar y pegar son susceptibles de ser capturados como ideas.

Si la ventana Ideas está abierta (y la caja de la parte superior no contiene ninguna etiqueta) podrá ver su idea en la parte superior. Sibelius adjudica automáticamente un nombre a su idea: toma el título de la partitura (o su nombre de archivo) y le añade un número para asegurar que ese nombre de idea no se repita. Si lo desea, puede cambiar ese nombre más adelante.

Búsqueda de ideas

Para encontrar una idea, escriba una o más etiquetas en la caja de la parte superior de la ventana Ideas y seleccione una idea de la lista.

A medida que vaya escribiendo, Sibelius mostrará un menú desplegable con las etiquetas que coincidan con las palabras introducidas (por ejemplo, si escribe “cl” aparecerán las etiquetas “clarinet”, “closed” y “classical”, y cuando añada una “a”, “closed” desaparecerá de la lista). Puede seguir escribiendo o utilizar las teclas de cursor o el ratón para seleccionar una etiqueta de la lista. Cuando haya elegido una etiqueta, o si pulsa **espacio** para indicar que ha terminado de escribir una palabra, la lista de ideas del área principal de la ventana se actualizará.

A continuación puede escribir otra etiqueta. Si añade una segunda etiqueta, la lista sólo mostrará las ideas que coincidan con la palabra clave original y la nueva palabra. Como antes, a medida que vaya escribiendo en la caja el menú se actualizará para mostrar las etiquetas que coincidan con las letras que haya escrito.

Con cada etiqueta añadida, la selección de ideas del área principal de la ventana se irá reduciendo para mostrar sólo las ideas que coincidan con todas las palabras clave introducidas en la caja. Para seleccionar la idea deseada sólo tiene que pulsar sobre ella.

Las ideas aparecen en el área principal de la ventana Ideas en orden de relevancia descendente. Si la etiqueta que ha introducido está en el **Nombre** de la idea se considera como altamente relevante, si está incluida en la lista general de **Etiquetas** se considera bastante relevante, y si coincide con las etiquetas generadas automáticamente por Sibelius se considera poco relevante.

Cómo pegar una idea

Antes de pegar una idea es necesario copiarla al portapapeles. Para ello, selecciónela en la ventana Ideas y teclee **Ctrl+C** o **⌘C**, pulse el botón **Copiar** de la parte inferior de la ventana o haga ratón derecho (Windows) o **Control-clic** (Mac) y seleccione **Copiar** en el menú contextual.

La operación de pegar funciona de la forma habitual: seleccione el lugar de la partitura en el que desea que aparezca la idea y ejecute **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**), o asegúrese de que no ha seleccionado nada, ejecute **Editar ▶ Pegar** y pulse en el punto de la partitura en el que desee pegar la idea. También puede pulsar el botón **Pegar** de la parte inferior de la ventana Ideas.

Es posible utilizar copias múltiples para pegar varias copias de una misma idea (vea **Copias múltiples de un pasaje** en la página 67) o utilizar la opción **Editar ▶ Repetir** (comando de teclado **R**) inmediatamente después de pegar la idea para repetir la operación.

A diferencia del pegado estándar, en este caso Sibelius realiza otras acciones por defecto aparte de simplemente pegar una idea: la transporta a la tonalidad adecuada en la partitura y ajusta la octava correcta para garantizar que la música se adapte a la tesitura del instrumento al que haya pegado la idea.

Al adaptar una idea a la tonalidad de la partitura de destino, Sibelius transporta todas las notas en función de un intervalo fijo, de manera que si su idea está en modo mayor y la pega a una tonalidad en modo menor, la idea pegada seguirá “sonando” mayor (para transposiciones modales puede recurrir al plug-in **Transformar escala** – vea **Transformar escala** en la página 605). Si prefiere que Sibelius no transporte las ideas al pegarlas, desactive la opción **Transportar a la tonalidad actual** en la página Ideas de Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac).

Y si tampoco desea que Sibelius ajuste una idea a la tesitura del instrumento al que la está pegando, desactive la opción **Transportar en octavas según el rango de instrumento** en el mismo menú.

Al pegar una idea que utiliza un instrumento de percusión sin afinación sobre un pentagrama de percusión sin afinación, Sibelius creará automáticamente un cambio de instrumento al comienzo de la idea pegada (y restaurará el instrumento original al final de la idea), para que la reproducción de la idea se produzca correctamente. Si no desea que Sibelius haga esto, desactive la opción **Crear cambios de instrumento para ideas sin afinación**.

Si quiere comprobar los puntos de la partitura en los que se han utilizado ideas (o si es profesor y desea ver dónde las han añadido sus alumnos), active la opción **Crear resaltado en color**, también en la página Ideas de Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac). Esta opción crea un resaltado en el color de fondo de la idea al pegarla.

Ideas incluidas

Sibelius incluye más de 2.000 ideas diseñadas para estimular la inspiración de compositores de todas las edades y que abarcan todos los géneros posibles a nivel básico.

Cada idea tiene un nombre único, normalmente el nombre del género seguido por el instrumento (o instrumentos) incluido en la idea y un sufijo numérico. En general, cuanto más alto sea este número más compleja será la música contenida en la idea. Las ideas integradas también están codificadas por colores según su género (mostrados en paréntesis tras el nombre de cada género en esta lista).

Para buscar ideas de un género en particular, escriba una de las siguientes etiquetas:

- African (color melocotón)
- Chill Out (verde pastel)
- Classical (verde lima)
- Concert Band (verde brillante)
- Country (amarillo)
- Dance (gris)
- Film (azul claro)
- Folk (verde oliva)
- Funk (gris rosáceo)
- Garage (azul pálido)
- Groovy (rosa pastel)
- Hip-hop (azul pastel)
- Jazz (rosa medio)
- Latin (naranja)
- Marching Band (azul turquesa)
- Modern Classical (verde apagado)
- Motown (beige)
- Pop (azul brillante)
- Reggae (violeta)
- Rock (rosa brillante)

A continuación puede reducir las ideas coincidentes con otras etiquetas como las siguientes:

- *Instrumento*, por ejemplo: guitarra, batería, piano
- *Tempo*, por ejemplo: rápido, lento, moderato
- *Tipo de idea*, por ejemplo: melodía, acompañamiento, ritmo
- *Complejidad*, por ejemplo: básica, moderada, compleja
- *Carácter*, por ejemplo: alegre, triste, reflexiva
- *Características*, por ejemplo: excitante, fresca, relajada, majestuosa, mayor, menor, swing, dramática, humorística

Escriba una o más de estas etiquetas de cada categoría: pronto encontrará ideas que se ajusten a sus necesidades.

Aquí tiene algunos consejos para el uso de las ideas incluidas en sus partituras:

- Las ideas son de longitud variable, normalmente entre dos y ocho compases. Las ideas más largas son útiles para demostrar aspectos concretos de composición, estilo o técnicas de interpretación, y las más cortas se pueden adaptar, repetir o arreglar de cualquier forma en sus propias composiciones.
- Casi todas las ideas están pensadas para instrumentos solistas (especificados en sus nombres), y se ajustan especialmente bien a esos instrumentos o a otros instrumentos relacionados. Sin embargo, puede pegar una idea a cualquier pentagrama de la partitura: Sibelius la transportará para que se ajuste a la tesitura del instrumento, así que no tenga miedo de experimentar.
- Todas las ideas de cada género están pensadas para funcionar conjuntamente, aunque no comparten necesariamente las mismas estructuras armónicas o secuencias de acordes. Las ideas cuyos nombres incluyen el mismo número para diferentes instrumentos, como **Reggae Bass 1** y **Reggae Keyboard 1**, suelen ajustarse unas a otras.
- Las ideas incluidas han sido diseñadas para la reproducción con Sibelius Sounds Essentials (📖 **4.4 Sibelius Sounds Essentials**) con la opción Reproducir ▶ Reproducción en vivo activada (📖 **4.8 Reproducción en vivo**), pero por supuesto también puede reproducirlas con cualquier otro dispositivo.

Uso de las ideas en la enseñanza

Si es profesor, a estas alturas ya habrá intuido muchas formas de utilizar creativamente las ideas de Sibelius en sus clases, pero le sugerimos algunos recursos para sacarles el máximo partido de cara a sus alumnos:

- *Escucha de notación:* Los alumnos no especialmente dotados para la lectura de notación musical comprobarán que la posibilidad de escuchar las ideas con sólo pulsar sobre ellas en la ventana Ideas estimula muchísimo su creatividad.
- *Creación de ostinatos en forma ABA:* Enseñe a sus alumnos a crear un instrumento en la partitura con la opción **Crear ▶ Instrumentos** (comando de teclado I) y pegue una idea en el pentagrama. A continuación, enséñeles a repetir rápidamente una idea con la opción **Editar ▶ Repetir** (comando de teclado R). Con estas sencillas técnicas, los alumnos podrán crear fácilmente sus propias composiciones partiendo de las ideas integradas.
- *Uso de los resaltados en color:* Si activa la opción **Crear resaltado en color** (en la página Ideas de Archivo ▶ Preferencias, en el menú Sibelius en Mac), sus alumnos tendrán una referencia visual de los patrones generados por el uso combinado de las ideas, y usted puede comprobar los puntos en los que los alumnos han recurrido a ideas o creado su propia música en función de la presencia o ausencia de esos resaltados.
- *Creación de plantillas de partitura:* Para crear proyectos simples para sus alumnos puede definir una plantilla de partitura que incluya algunas ideas cuidadosamente seleccionadas. Por ejemplo, puede crear pentagramas en blanco para un combo de jazz (batería, teclado, bajo y un instrumento solista, como un saxo). A continuación puede tomar las ideas adecuadas de la biblioteca integrada y añadirlas a la partitura (como algunas líneas de bajo, riffs de teclado y patrones de batería: selecciónelas y ejecute **Añadir a la partitura** en la ventana Ideas) para que los alumnos creen un blues de 12 compases, por ejemplo. Si activa la opción **Mostrar ideas sólo de esta partitura** (en la página Archivo de Archivo ▶ Información de la partitura), los alumnos sólo podrán utilizar en esta partitura las ideas que haya seleccionado para ellos.
- *Improvisación de una melodía:* Anime a sus alumnos más capacitados a improvisar una melodía con un instrumento solista después de haber creado un acompañamiento de bajo, piano y batería con las ideas suministradas.

Las ideas de Sibelius también son útiles para:

- Uso como elementos de estudio
- Fragmentos de pregunta/respuesta musical
- Experimentación con cambios de sonidos de instrumentos
- Entrenamiento del oído mediante reconocimiento de fragmentos y dictados
- Creación de un banco de ideas por parte de los alumnos para estudiantes más jóvenes
- Ayuda para la creación de música pop/dance.

Muchas de las ideas incluidas (especialmente las etiquetadas como “Classical”) han sido diseñadas como puntos de partida específicos para tareas de composición y pensando en la enseñanza de niveles GCSE y AS / A2 Level Music.

Para más información, visite www.sibeliuseducation.com.

Limitaciones de acceso a la biblioteca

Si no desea que las ideas de la biblioteca estén disponibles mientras trabaja en una partitura (por ejemplo, si está preparando una clase para sus alumnos en la que sólo podrán ver ciertas ideas seleccionadas por usted y guardadas con la partitura), active la opción **Mostrar ideas sólo de esta partitura** en la página Archivo de Archivo ▶ Información de la partitura.

Si esta opción está activada, el botón **Biblioteca** de la ventana Ideas no estará disponible, de manera que sólo serán visibles las ideas guardadas con la partitura abierta en ese momento.

Edición de una idea

Sibelius permite editar tanto la música de las ideas como sus etiquetas.

Para editar las etiquetas de una idea, selecciónela en la ventana Ideas y pulse el botón **Editar información de idea** en la parte inferior de la ventana, o pulse con el botón derecho del ratón y seleccione **Editar información de idea** en el menú contextual. Aparecerá el diálogo mostrado a la derecha.

Puede escribir en las cajas para editar el **Nombre** de la idea y sus **Etiquetas**. Para cambiar el color de fondo de una idea, pulse **Color** y seleccione el color que desee.

Aunque en este diálogo también puede ver todas las etiquetas creadas por Sibelius, no es posible editarlas y se actualizan automáticamente al editar la música de la idea.

Para editar la música de una idea, selecciónela en la ventana Ideas, pulse el botón **Editar idea** en la parte inferior de la ventana o pulse con el botón derecho del ratón y seleccione **Editar idea** en el menú contextual.

Aparecerá una nueva ventana, igual que si hubiera abierto otra partitura. La idea se muestra en formato Panorama (📖 **5.13 Panorama**), y puede editarla de la misma forma que cualquier partitura.

Cuando haya terminado de editar la idea, guárdela con Archivo ▶ **Guardar** (comando de teclado Ctrl+S o ⌘S) y cierre la ventana con Archivo ▶ **Cerrar** (comando de teclado Ctrl+W o ⌘W) para volver a la partitura original.

Si no quiere guardar los cambios realizados sobre la idea, seleccione Archivo ▶ **Cerrar** y pulse **No** cuando el programa le pregunte si desea guardar los cambios.

Dónde se guardan las ideas

Las ideas se pueden guardar en la partitura actual o en la biblioteca. Si guarda una idea en una partitura, sólo aparecerá en la ventana Ideas cuando abra esa partitura y si el botón **Partitura** está activado. Si guarda una idea en la biblioteca y activa el botón **Biblioteca**, esa idea aparecerá en la ventana Ideas cuando abra cualquier partitura.

Por defecto, las ideas capturadas se agregan a la partitura, lo cual significa que sólo estarán disponibles para esa partitura a menos que seleccione la idea y pulse **Añadir a la Biblioteca** en la

5. Herramientas

ventana Ideas. Si desea que todas las ideas queden guardadas directamente en la biblioteca, active la opción **Añadir ideas capturadas a la Biblioteca** en la página Ideas de Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac).

La biblioteca es un gran almacén de ideas utilizables en cualquier partitura, y también contiene todas las ideas integradas en Sibelius. Si no desea visualizarlas y sólo quiere que aparezcan sus propias ideas en la biblioteca, desactive la opción **Mostrar ideas incluidas**.

Las ideas incluidas se guardan en la carpeta de programa de Sibelius (Windows) o en el paquete de la aplicación (Mac), y no debería manipularlas. Las ideas guardadas en la biblioteca están ubicadas en la carpeta llamada **Ideas**, dentro de la carpeta de datos de la aplicación de su cuenta de usuario, pero nunca debería manipular estos archivos directamente (vea **Archivos editables por el usuario** en página 726): Sibelius incluye opciones específicas para importar, exportar y compartir ideas con otros usuarios.

Cómo compartir ideas

Existen dos métodos para compartir sus ideas con otros usuarios: puede guardar las ideas que desee compartir en una partitura específica y distribuir esa partitura (una buena alternativa para crear proyectos para estudiantes – vea **Uso de las ideas en la enseñanza** más arriba) o exportar una selección de ideas en forma de un archivo **.ideas** que otro usuario pueda importar a su biblioteca de ideas.

Para guardar ideas en una partitura, seleccione las ideas que desee incluir en ella y pulse el botón **Añadir a la partitura** en la parte inferior de la ventana Ideas, o pulse con el botón derecho del ratón y seleccione **Añadir a la partitura** en el menú contextual. Sólo es posible seleccionar varias ideas a la vez en el modo de vista detallada de la ventana Ideas, que resulta muy adecuada para este tipo de operaciones. Para comprobar que ha agregado las ideas correctas a la partitura, desactive el botón **Biblioteca** en la ventana Ideas: ahora sólo debería ver las ideas guardadas con la partitura.

Para exportar una selección de ideas tendrá que abrir la vista detallada de la ventana Ideas. Seleccione las ideas que desee exportar (con **Mayús**-clic para seleccionar una serie continua de ideas de la lista o **Ctrl**+clic o **⌘**-clic para seleccionar varias ideas no contiguas en la lista) y pulse el botón **Exportar** en la parte inferior de la ventana, o haga ratón derecho (Windows) o **Control**-clic (Mac) y seleccione **Exportar** en el menú contextual. El programa le preguntará un nombre de archivo y una localización para guardar las ideas. Cuando pulse **Guardar** se creará un archivo **.ideas** en la localización que haya especificado. Puede enviar ese archivo **.ideas** a otro usuario (por e-mail, por ejemplo) o cargarlo en SibeliusEducation.com.

Importación de ideas

Para importar ideas a su biblioteca, por ejemplo si ha recibido un archivo **.ideas** de otro usuario de Sibelius, abra la vista detallada de la ventana Ideas y pulse **Importar**. Seleccione el archivo **.ideas** que desee importar y pulse **Abrir**: aparecerá un diálogo desde el cual puede especificar si las ideas importadas deben agregarse a la biblioteca o a una de las partituras que tenga abiertas.

5.12 Menús y comandos de teclado

Casi todas y cada una de las funciones en Sibelius se pueden ejecutar utilizando solamente el teclado del ordenador. Una vez que aprenda el uso de teclas de comando de teclado para las funciones que usa más a menudo, (o comandos de teclado como nos vamos a referir para indicar la combinación de teclas, a partir de ahora), va a trabajar con Sibelius de una manera más rápida y sencilla.

Los comandos de teclado aparecen junto a los menús de Sibelius y también los incluimos en esta Guía de referencia cada vez que mencionamos una función asociada a un comando de teclado. En las páginas siguientes le proporcionamos una lista exhaustiva de comandos de teclado, y los más importantes también aparecen impresos en la contraportada del Manual del usuario.

Si lo desea puede personalizar la mayor parte de los comandos de teclado y activar o desactivar funciones concretas de los menús de Sibelius, lo cual resulta bastante útil si va a utilizar Sibelius con fines educativos – vea más abajo.

Para más detalles sobre las convenciones utilizadas en esta Guía de referencia para nombrar los menús y comandos de teclado, consulte la primera parte del Manual del usuario.

Modelos para los comandos de teclado

Estos son algunos de los modelos generales que siguen los comandos de teclado, para facilitar su memorización:

- Las operaciones comunes a todos los programas informáticos (como **Nuevo**, **Copiar**, **Imprimir**, **Buscar**, **Guardar** o **Deshacer**) usan las teclas estándar **Ctrl** o **⌘** más una letra inicial en el alfabeto anglosajón correspondiente a cada operación, con la excepción de las operaciones **Deshacer**, que es **Ctrl+Z** o **⌘Z**, y **Pegar**, que es **Ctrl+V** o **⌘V**.
- La mayoría de las teclas de comando de teclado del menú **Crear** (excepto texto) corresponden a una letra individual del alfabeto, normalmente la inicial correspondiente al alfabeto anglosajón (L para **Línea**, K para **Armadura**).
- Las teclas de comando de teclado del menú **Crear** ▶ **Texto** son **Ctrl** o **⌘**, o **Ctrl+Alt** o **⌘+⌥** más la letra inicial (por ejemplo, los comandos de teclado **Ctrl+E** o **⌘E** para **Expresión**, **Ctrl+T** o **⌘T** para **Técnica**, **Ctrl+Alt+T** o **⌘+⌥T** para **Tempo**).
- La mayoría de los comandos de teclado para los menús de **Notas**, **Maquetación** y **Configuración Personal** son **Ctrl+Mayús** o **⌘+⇧** más la letra inicial. Las opciones para **Maquetación** ▶ **Restablecer...** usan la letra inicial del objeto o acción que se quiere restablecer (por ejemplo, en el caso de “Posición” es **Ctrl+Mayús+P** o **⌘+⇧P** para **Restablecer Posición**).
- Los comandos de teclado de la ventana **Herramientas** son **Ctrl+Alt** o **⌘+⌥** más la letra inicial (o una letra del nombre) de la ventana que quiere mostrar u ocultar.
- **Ctrl** o **⌘** con las teclas de cursor o **Inicio/Fin/Página arriba/Página abajo** equivale a “pasos mayores”. Por ejemplo, si selecciona una nota, **Ctrl+↑** o **⌘↑** la transporta en una octava, y si selecciona un compás, **Ctrl+Mayús+Alt+→** o **⌘+⇧+⌥→** aumenta el espaciado de nota.
- **Mayús** junto con flechas del cursor o clic de ratón significa ‘ampliar selección’: si selecciona un compás y pulsa **Mayús** -**↑**, la selección se ampliará al pentagrama superior.

Diferencias entre Windows y Mac

Los comandos de teclado en Sibelius y las teclas de comando de teclado son prácticamente idénticos en Windows y Mac. La tecla **Comando** (⌘) en los teclados de Mac corresponde a la tecla **Ctrl** en Windows, y la tecla **Opción** (⌥) en Mac corresponde a la tecla **Alt** en Windows. En consecuencia, la mayoría de los comandos de teclado son intercambiables con tal de sustituir, por ejemplo, la tecla ⌘ por la tecla Ctrl cuando corresponda. Hay unas pocas excepciones que explicaremos en detalle más adelante, cuando vayamos a mencionar el caso en particular.

Asimismo, el ratón de los modelos más antiguos de Mac sólo dispone de un botón, por lo que para acceder a los menús desplegables los usuarios deben pulsar la tecla **Control-clic**; en los modelos Mac y Windows con ratón multi-botón, se usará el botón derecho del ratón.

Funciones educativas

Sibelius cuenta con una función diseñada para la escuelas, llamada **Funciones educativas**, la cual anula todas las funciones más avanzadas del programa. Para usar este conjunto de funciones, abra la página **Menús y comandos de teclado** del menú **Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac), seleccione **Funciones educativas** de la lista y haga clic en **Aceptar**.

Las funciones que se mantienen operativas son las principales utilizadas habitualmente por los estudiantes (como la introducción de notas y otros objetos comunes, reproducción básica o impresión), mientras que otras funciones más avanzadas o poco útiles para el contexto educativo están desactivadas, como las funciones de los menús **Configuración Personal** y **Maquetación**, opciones avanzadas de reproducción, plug-ins y enlaces de Internet del menú **Ayuda**.

Sibelius no puede evitar que los estudiantes utilicen por su cuenta los diálogos del menú y los comandos de teclado para activar las funciones inoperativas, pero usted como profesor siempre tiene la responsabilidad de controlar el comportamiento en el aula y establecer las normas de uso de Sibelius.

También puede usar la función **Funciones educativas** como base para crear su propio conjunto de funciones personalizadas – leer **Activar y desactivar funciones** más adelante.

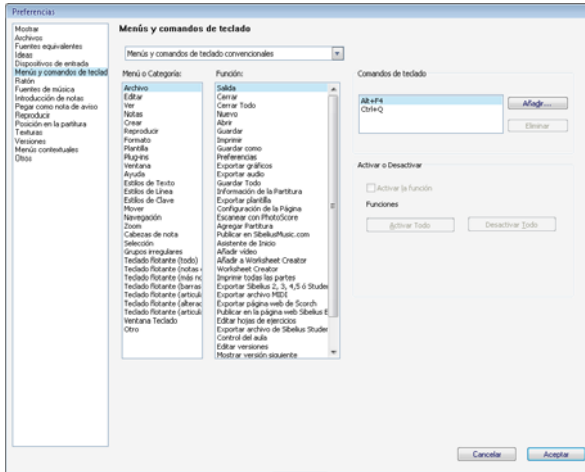
Funciones en ordenadores portátiles

Sibelius incluye una serie de prestaciones especialmente diseñadas para usuarios de ordenadores portátiles Windows sin teclado numérico. Para utilizar este conjunto de funciones, abra la página **Menús y comandos de teclado** del menú **Archivo** ▶ **Preferencias**. Seleccione **Funciones en ordenadores portátiles** de la lista y pulse **Aceptar**. Vea **Acceso a las funciones del teclado numérico desde un ordenador portátil** en la página 19 para más información.

Personalizar las teclas de comando de teclado

Si quiere cambiar la combinación de teclas de comando de teclado, siempre puede hacerlo con el fin de personalizar los comandos de teclado existentes en Sibelius. Por ejemplo, si usa muchos tresillos y no quiere utilizar el comando de teclado **Ctrl+3** o **⌘3**, podría asignar una sola letra (preferentemente no utilizada) para dicha función, por ejemplo una **U**.

Para empezar, seleccione la página Menús y comandos de teclado en Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac OS X) para abrir este diálogo:



Antes de definir un comando de teclado nuevo, tiene que crear un nuevo *conjunto de funciones*, un conjunto específico de combinaciones de teclas de comando de teclado y funciones operativas (consulte **Activar y desactivar funciones** más adelante). Por defecto, Sibelius utiliza el conjunto de funciones predeterminadas **Menús y comandos de teclado convencionales** (aunque también incluye otros conjuntos; vea más arriba), pero siempre puede crear tantos conjuntos de funciones como desee. Vamos a crear uno a continuación:

- Abra la lista desplegable en la parte superior del diálogo y haga clic en **Añadir conjunto de funciones** para crear un nuevo conjunto de funciones.
- En el diálogo **Nuevo conjunto de funciones**, escriba un nombre apropiado. La opción **Basarse en el conjunto predeterminado** (activada por defecto) es la que le recomendamos, ya que mantiene todos los comandos de teclado estándar de Sibelius y le permite añadir nuevos comandos de teclado. Si desactiva esta opción, tendrá que definir cada comando de teclado uno a uno desde cero.
- Haga clic en **Aceptar**, y su nuevo conjunto estará accesible en el diálogo **Menús y comandos de teclado**.
- Si tiene que borrar o cambiar de nombre un conjunto de funciones, seleccione la opción **Editar conjunto de funciones** de la lista. También es posible duplicar un conjunto ya existente, siendo muy práctico, por ejemplo si quiere crear uno nuevo basado en el conjunto **Funciones educativas**, incluido en la lista.

Una vez creado el conjunto de funciones, vamos a explicar la creación y definición de sus propios comandos de teclado, con las teclas de comando de teclado:


- Todos los comandos de teclado personalizados que permiten el acceso a las funciones están organizados de acuerdo con su **Menú** o **Categoría**. Elija la opción adecuada de la lista, en este caso **Grupos Irregulares**, por ejemplo.
- La lista **Función** le muestra las funciones disponibles para el menú o categoría previamente seleccionados; seleccione **Tresillo**.

5. Herramientas

- En el cuadro de diálogo **Teclas de comando de teclado**, situado a la derecha, aparecerá la combinación de tecla rápida o comando de teclado actualmente asignada a la función seleccionada (en este caso aparecería el comando de teclado estándar para crear un tresillo).
- Puede seleccionar el comando de teclado existente y pulsar **Borrar** para eliminarlo de la lista, pero raramente tendrá que hacerlo ya que puede definir varios comandos de teclado para una misma función (el primer comando de teclado de la lista es el que aparecerá en los menús de Sibelius, si es que esa función está incluida en un menú). Por ello, simplemente añada otro comando de teclado, haciendo clic en **Añadir**.
- A continuación va a aparecer el cuadro de diálogo **Añadir Tecla de comando de teclado**. Escriba su propio comando de teclado (en este caso, una U) y pulse **Aceptar**. Puede escribir una tecla o combinación (Ctrl+Alt+U o ~#U), pero cuanto más simple sea el comando de teclado, mejor y menos estresante.
- Si la combinación de teclas que ha elegido ya existe, y está en uso para otra función, Sibelius le va a preguntar si lo quiere borrarlo y sustituirlo por la nueva función.
- Cuando haya finalizado de personalizar todos los comandos de teclado, haga clic en **Aceptar** para cerrar el diálogo **Menús y comandos de teclado**.

Cuando quiera crear comandos de teclado personalizados, tiene que tener en cuenta lo siguiente:

- En teoría, es posible reasignar teclas en el teclado flotante (lo cual podría ser útil para emular a otros programas musicales), pero el teclado flotante no puede reorganizarse como por arte de magia para mostrarle los cambios realizados: si define el número 3 como comando de teclado para crear un tresillo, en el Teclado no aparecerá un signo de tresillo dibujado.
- En Mac no es posible asignar ciertas combinaciones utilizadas por el sistema operativo, como ⌘0-9, F1-F12, ~#T, #M y #H.
- En Windows, las principales teclas que no pueden usarse son Alt+F, Alt+E, Alt+V, Alt+N, Alt+C, Alt+P, Alt+L, Alt+S, Alt+U, Alt+W, Alt+H – todas estas combinaciones son comandos de teclado de los menús de Sibelius. No debería usar las teclas de comando de teclado propias del sistema Windows tales como Ctrl+F4, Alt+F4, Ctrl+Esc, Ctrl+Tab, Alt+Tab y así sucesivamente.

Para personalizar los comandos de teclado para objetos en los menús de palabras,  **3.1 Uso del texto.**

Buscar teclas de comando de teclado no en uso

Existe un número considerable de posibles comandos de teclado sin función asignada dentro del conjunto estándar de Sibelius. En general, la mayoría de las combinaciones de una sola tecla, Ctrl o # más letras y Ctrl+ Mayús o ⌘ más letras (y otros pocos casos de Ctrl+Mayús+Alt o ⌘~# más letras) ya están en uso por defecto, pero en su lugar podría utilizar:

- Ctrl+Mayús o ⌘#, o Ctrl+Mayús +Alt o ⌘~#, más números del teclado.
- Ctrl o #, Ctrl+Mayús o ⌘#, o Ctrl+Mayús+Alt o ⌘~# más la mayoría de las teclas de función.
- comandos de teclado de una sola tecla con signos de puntuación (como, . / # ; etc.).

Activar y desactivar funciones

Además de poder personalizar y crear sus propios comandos de teclado, la página **Menús y comandos de teclado** del diálogo **Preferencias** también permite desactivar de modo selectivo las funciones de Sibelius, lo cual puede ser útil para evitar que sus alumnos utilicen ciertas funciones del programa.

Para ello, debe crear un conjunto de funciones (por ejemplo basado en el conjunto **Funciones educativas** – no es posible desactivar aquellas dentro del conjunto de funciones predeterminadas) – lea **Personalizar las teclas de comando de teclado**. A continuación, seleccione la función que quiera dejar inoperativa de la lista **Función** y desactive la opción **Activar función**. Las funciones desactivadas no desaparecen de los menús de Sibelius pero aparecen en color gris para indicar que no están operativas y que por los tanto no son accesibles mediante comandos de teclado.


Compartir conjuntos de funciones

Los conjuntos de funciones se guardan en la carpeta **Menús y comandos de teclado** dentro de la carpeta de datos de programa de su sistema (vea **Archivos editables por el usuario** en la página 726) con la extensión **.sfs**. Es posible transferir un conjunto de un ordenador a otro, sólo tiene que copiar ese archivo y seleccionar el conjunto de funciones copiado en la página **Menús y comandos de teclado** del diálogo **Archivo** ▶ **Preferencias** (menú Sibelius en Mac).

Los archivos de conjunto de funciones dependen de la plataforma en el que fueron creados: un archivo creado en Windows no funcionará en Mac y viceversa (esto es debido a que las teclas de Windows y Mac son diferentes).

Restaurar comandos de teclado predeterminados

Para restaurar los comandos de teclado a sus valores predeterminados, simplemente seleccione el conjunto de funciones **Menús y comandos de teclado convencionales** en la página **Menús y comandos de teclado** del diálogo **Archivo** ▶ **Preferencias** (menú Sibelius en Mac) y pulse **Aceptar**.



<i>Función</i>	<i>Comandos de teclado para Windows</i>	<i>Comandos de teclado para Mac</i>
Archivos		
Nuevo	Ctrl+N	⌘N
Abrir	Ctrl+O	⌘O
Cerrar	Ctrl+F4 / Ctrl+W	⌘W
Cerrar todo	Ctrl+Alt+W	⌘+⌘W
Guardar	Ctrl+S	⌘S
Guardar como	Ctrl+Mayús+S	⌘+⇧S
Creando notas		
Introducir Notas 	N	N
	1/2/3/4/5/6 (en el teclado flotante)	1/2/3/4/5/6 (en el teclado flotante)~`
♯ / ♭ (activar/desactivar)	7/8/9 (en el teclado flotante)	7/8/9 (en el teclado flotante)
> . - (activar/desactivar)	/ * -	= / *
Puntillo	. (punto)	. (punto)
Crear nota	A/B/C/D/E/F/G o tocar la nota/acorde con un teclado MIDI	A/B/C/D/E/F/G o tocar la nota/acorde con un teclado MIDI
Crear silencio	0 (en el teclado flotante)	0 (en el teclado flotante)

5. Herramientas

<i>Función</i>	<i>Comandos de teclado para Windows</i>	<i>Comandos de teclado para Mac</i>
Añadir Intervalo ascendente	1/2/3/4/5/6/7/8/9 (en el teclado principal)	1/2/3/4/5/6/7/8/9 (en el teclado principal)
Añadir Intervalo descendente	Mayús+1/2/3/4/5/6/7/8/9 (en el teclado principal)	⇧ 1/2/3/4/5/6/7/8/9 (en el teclado principal)
Añadir Nota superior	Mayús+A-G	⇧ A-G
Ligadura (activar/desactivar)	Intro núm. (en el teclado flotante)	Intro núm. (en el teclado flotante)
Empezar una voz nueva	N Alt+2/3/4	N ⇧ 2/3/4
Flexi-time™		
Flexi-time	Ctrl+Mayús+F	⇧ ⌘ F
Parar Flexi-time	Espacio	Espacio
Opciones de Flexi-time	Ctrl+Mayús+O	⇧ ⌘ O
Edición de notas		
Reintroducir alturas de notas	Ctrl+Mayús+I	⇧ ⌘ I
Editar altura de nota	A/B/C/D/E/F/G o tocar la nota/acorde con un teclado MIDI	A/B/C/D/E/F/G o tocar la nota/acorde con un teclado MIDI
Editar valor de nota: ♩ / ♪ / ♫ / ♮ / ♯ / ♭ ; iniciar/detener la re-introducción de alturas de nota	1/2/3/4/5/6 (en el teclado flotante)	1/2/3/4/5/6 (en el teclado flotante)
Editar alteración: ♯ / # / ♭ (activar/desactivar)	7/8/9 (en el teclado flotante)	7/8/9 (en el teclado flotante)
Editar articulación(es): > . - (activar/desactivar)	/ * -	= / *
Convertir en silencio(s)	Borrar / Retroceso	Borrar / Retroceso
Convertir en silencio(s) individual(es)	0 en 1ª página teclado flotante	0 en 1ª página teclado flotante
Enarmonizar alteraciones	Intro (en el teclado principal)	Intro (en el teclado principal)
Atravesar nota/acorde/silencios al pentagrama superior/inferior	Ctrl+Mayús+↑/↓	⇧ ⌘ ↑/↓
Cabeza de nota normal	Mayús+Alt+0 (en el teclado principal)	⇧ ⇧ 0 (en el teclado principal)
Cambiar cabeza de nota	Mayús+Alt+0/1/2/3... (o dos números)	⇧ ⇧ 0/1/2/3... (o dos números)
Siguiente tipo de cabeza de nota	Mayús+=	⇧ =
Anterior tipo de cabeza de nota	Mayús+-	⇧ -
Intercambiar la voz 1 por la 2	Mayús+V	⇧ V
Transportar	Mayús+T	⇧ T
Arreglar	Ctrl+Mayús+V	⇧ ⌘ V
Ventana Teclado		
Alternar Introducción QWERTY	Mayús+Alt+Q	⇧ ⇧ Q
Octava arriba (en introducción QWERTY)	X	X
Octava abajo (en introducción QWERTY)	Z	Z
C (en introducción QWERTY)	A	A
C# (en introducción QWERTY)	W	W
D (en introducción QWERTY)	S	S
E♭ (en introducción QWERTY)	E	E
E (en introducción QWERTY)	D	D
F (en introducción QWERTY)	F	F
F# (en introducción QWERTY)	T	T
G (en introducción QWERTY)	G	G
A♭ (en introducción QWERTY)	Y	Y
A (en introducción QWERTY)	H	H
B♭ (en introducción QWERTY)	U	U
B (en introducción QWERTY)	J	J
C superior (en introducción QWERTY)	K	K
Creación de objetos		

<i>Función</i>	<i>Comandos de teclado para Windows</i>	<i>Comandos de teclado para Mac</i>
Menú Crear	Mayús+F10 / clic derecho (sin nada seleccionado)	Control-clic (sin nada seleccionado)
Compás al final	Ctrl+B	⌘B
Compás Individual (en medio de la partitura)	Ctrl+Mayús+B	⇧⌘B
Compás Otro (múltiple/irregular)	Alt+B	⌘B
Clave	Q	Q
Cifrado armónico	Ctrl+K	⌘K
Comentario	Mayús+Alt+C	⇧⌘C
Instrumentos	I	I
Cambio de instrumento	Ctrl+Mayús+Alt+I	⇧⌘⌘I
Armadura	K	K
Línea	L	L
Ligadura de valor/ligadura invertida	S/Mayús+S (y espacio para extenderlo)	S/⇧S (y espacio para extender)
Reguladores para crescendo/diminuendo	H/Mayús+H (y espacio para extender)	H/⇧H (y espacio para extender)
Señal de ensayo	Ctrl+R	⌘R
Símbolo	Z	Z
Indicación de compás	T	T
Tresillo	Ctrl+3 (teclado principal)	⌘3 (en el teclado principal)
Grupo Irregular	Ctrl+2-9 (teclado principal)	⌘2-9 (en el teclado principal)
Creando texto		
Expresión	Ctrl+E	⌘E
Letra verso 1	Ctrl+L	⌘L
Letra verso 2	Ctrl+Alt+L	⌘⌘L
Técnica	Ctrl+T	⌘T
Tempo	Ctrl+Alt+T	⌘⌘T
Editando texto		
Comenzar edición	Intro (en el teclado principal) / F2 / doble clic	Intro (en el teclado principal) Doble clic
Parar edición	Esc	Esc
Mover un carácter a la izquierda/derecha	← →	⇐/⇒
Mover un palabra a la izquierda/derecha	Ctrl+←/→	⌘⇐/⇒
Mover al principio/final de línea	Inicio/Fin	<i>Sin comando de teclado</i>
Mover tal principio/final del texto	Ctrl+Inicio/Fin	⌘⇐/⇒
Seleccionar palabra	Doble clic	Doble clic
Seleccionar carácter anterior/posterior	Mayús+←/→	⇧⇐/⇒
Seleccionar el principio/final de palabra	Ctrl+Mayús+←/→	⇧⌘⇐/⇒
Seleccionar principio/final de texto	Ctrl+Mayús+Inicio/Fin	⇧⌘⇐/⇒
Seleccionar Todo el texto	Ctrl+A	⌘A
Borrar carácter anterior/posterior	Retroceso / Borrar	Retroceso
Borrar palabra anterior/posterior	Ctrl+Retroceso/Borrar	⌘-Retroceso/Borrar
Colocar texto seleccionado	Escribir el texto nuevo	Escribir el texto nuevo
Línea nueva	Intro / Intro núm.	Intro / Intro núm.
Negrita/Itálica/Subrayada activar/ desactivar	Ctrl+B/I/U	⌘B/I/U
Fuente por defecto	Ctrl+Alt+Espacio	⌘⌘-Espacio
Avanzar a la nota/compás siguiente (letra/ cifrado/bajo cifrado/digitación)	espacio	espacio
Guiones para la nota sucesiva (letra)	- (guión)	- (guión)
Elisión (Letra)	_ (guión bajo)	_ (guión bajo)
Espacio/ guión no destructible (letra/ cifrados)	Ctrl+espacio/guión	⌘-espacio/guión

5. Herramientas

<i>Función</i>	<i>Comandos de teclado para Windows</i>	<i>Comandos de teclado para Mac</i>
Menú contextual	Mayús+F10 / clic derecho	Control-clic
f / m / p / r / s / z (texto de Expresión)	Ctrl+F/M/N/P/R/S, Ctrl+Mayús+Z	⌘F/M/N/P/R/S, ⌘⌘Z
<i>cresc. / dim.</i> (texto de Expresión)	Ctrl+Mayús+C/D	⌘⌘C/D
 (textos de Expresión)	Ctrl+1/2/3... (en teclado flotante)	⌘1/2/3... (en teclado flotante)
à / é / í / ò / ù	Ctrl+Mayús+Alt+A/E/I/O/U	⌘ ` seguido por una letra (por ejemplo, ⌘ `A)
á / é / í / ó / ú	Ctrl+Mayús+A/E/I/O/U	⌘E seguido por una letra
ä / ë / ï / ö / ü	Alt+número desde el Mapa de caracteres	⌘U seguido por una letra
â / ê / î / ô / û	Alt+número desde el Mapa de caracteres	⌘I seguido por una letra
ç / Ç	Alt+número desde el Mapa de caracteres	⌘C / ⌘⌘C
Otros caracteres especiales	Alt+número desde el Mapa de caracteres	use la utilidad +Keyboard Viewer
“ / ” (comillas)	Alt+2 / Mayús+Alt+2	⌘] / ⌘⌘]
‘ / ’ (comilla sencilla)	Alt+' / Mayús+Alt+'	⌘[/ ⌘⌘[
... (puntos suspensivos)	Alt+0133 (en el teclado flotante)	⌘;
©	Ctrl+Mayús+C	⌘⌘C
 (Letrista/Título/Copyright)	Ctrl+Mayús+P	⌘⌘P
♩ (Tempo)	Ctrl+Mayús+4 (\$)	⌘⌘4 (\$)
♩ (Tempo)	Ctrl+0 (cero)	⌘0 (cero)
← / → (en cambios de métrica)	Ctrl + y Ctrl + .	⌘[/]
Diagramas del pedal de arpa (texto de Técnica)	Ctrl+Alt+7/8/9/+ (en teclado flotante)	⌘⌘7/8/9/+ (en teclado flotante)

Tablatura de guitarra

Cambiar traste	0/1/2/3... (o dos números en el teclado principal)	0/1/2/3... (o dos números en el teclado principal)
Mover a la izquierda/derecha/ en el compás	←/→	←/→
Mover la cuerda hacia arriba/abajo	↑ ↓	↑/↓
Mover a la cuerda superior/inferior	Ctrl+↑/↓	⌘↑/↓
Portamento de guitarra	J (y espacio para extender)	J (y espacio para extender)
Pre-bend / slide / notas entre paréntesis	- / . (punto) / 1 en 2ª página teclado flotante	* / . (punto) / 1 en 2ª página teclado flotante
Sostenido de cuarto de tono (aparece como 0.5)	= (en el teclado principal)	= (en el teclado principal)

Reproducción y vídeo

Reproducir o Pausa	Espacio	Espacio
Repetición+	Ctrl+Espacio	⌘-Espacio
Reproducir desde la selección	P	P
Rebobinado/Avance rápido (en pasos de 0.2 segundos)	[/]	[/]
Avanzar/retroceder en un solo fotograma	Mayús-[/]	⌘[/]
Parar	Esc	Esc / ⌘.
Desactivar todas las notas	Mayús+O	⌘O
Mover línea de reproducción al principio	Ctrl+[⌘[
Mover línea de reproducción al final	Ctrl+]	⌘]
Mover línea de reproducción+ a la selección	Y	Y
Ir a la línea de reproducción	Mayús+Y	⌘Y

<i>Función</i>	<i>Comandos de teclado para Windows</i>	<i>Comandos de teclado para Mac</i>
Reproducción en vivo	Mayús+L	⇧⌘L
Transformar Reproducción en vivo	Ctrl+Mayús+Alt+L	⇧⌘⌘L
Mixer (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+M	M
Puntos de sincronía	Mayús+Alt+P	⇧⌘P
Editando objetos		
Deshacer	Ctrl+Z	⌘Z
Rehacer	Ctrl+Y	⌘Y
Historial de Deshacer	Ctrl+Mayús+Z	⇧⌘Z
Historial de Rehacer	Ctrl+Mayús+Y	⇧⌘Y
Cortar	Ctrl+X	⌘X
Copiar	Ctrl+C	⌘C
Pulsar y copiar	Alt+clic	⌘-clic
Pulsar y copiar; colocar copia en la posición vertical predeterminada	Mayús+Alt+clic	⇧⌘-clic
Capturar Idea	Mayús-I	⇧I
Pegar	Ctrl+V	⌘V
Pegar como nota de aviso	Ctrl+Mayús+Alt+V	⇧⌘⌘V
Repetir (nota/acorde/pasaje/texto/línea/ etc.)	R	R
Borrar	Retroceso / Borrar	Retroceso (←) / Borrar
Borrar compases	Ctrl+Retroceso	⌘← (Retroceso)
Invertir (plica, ligaduras valor/ expresión, grupo irregular, etc.)	X	X
Voz 1/2/3/4/Todas las voces	Alt+1/2/3/4/5 (en el teclado principal)	⌘1/2/3/4/5 (en el teclado principal)
Ocultar/Mostrar	Ctrl+Mayús+H	⇧⌘H
Color	Ctrl+J	⌘J
Aplicar color de nuevo	Ctrl+Mayús+J	⇧⌘J
Texto de acorde equivalente	Ctrl+Mayús+K	⇧⌘K
Rearmonización de gráficos de acorde de guitarra	Ctrl+Mayús+Alt+K	⇧⌘⌘K
Navegación		
Seleccionar el primer objeto de una página (si no hay nada seleccionado)	Tab	Tab
Seleccionar objeto posterior/anterior	Tab/Mayús+Tab	Tab/⇧-Tab
Selec. nota/acorde/silencio posterior/anterior	← →	←/→
Seleccionar inicio del compás anterior/posterior	Ctrl+←/→	⌘←/→
Seleccionar parte de la nota/acorde/silencio o punto final/mitad/toda la línea	Alt+←/→	⌘←/→
Seleccionar nota/tremolo/plica/articulación encima/debajo del acorde	Alt+↑/↓	⌘↑/↓
Seleccionar nota más cercana en la voz siguiente del mismo pentagrama	Mayús+Alt+↑/↓	⇧⌘↑/↓
Seleccionar nota superior/inferior en el pentagrama siguiente	Ctrl+Alt+↑/↓	⌘⌘↑/↓
Mover partitura	Arrastrar Navegador/papel	Arrastrar Navegador/papel
Ir hacia arriba/abajo por unidad de pantalla	Página Arriba/Abajo	⇧/⇩ o Página Arriba/Abajo
Ir hacia izquierda/derecha por unidad de pantalla	Inicio/Fin	⌘/⇧ (⇧⌘) o Inicio/Fin

5. Herramientas

<i>Función</i>	<i>Comandos de teclado para Windows</i>	<i>Comandos de teclado para Mac</i>
Ir hacia arriba/abajo por unidad de pantalla	Alt+Página Arriba/Abajo	⌘⇧/⌘⇩ o ⌘⇧/⌘⇩ Página Arriba/Abajo
Ir hacia la izquierda/derecha por unidad de pantalla	Alt+Inicio/Fin	⌘⇧/⌘⇩ o ⌘⇧/⌘⇩ Inicio/Fin
Ir al principio/final de la página	Ctrl+Página Arriba/Abajo	⌘⇧/⌘⇩ o ⌘⇧/⌘⇩ -Página Arriba/Abajo
Ir a la primera/última página	Ctrl+Inicio/Fin	⌘⇧/⌘⇩ (⌘⇧/⌘⇩) o ⌘⇧/⌘⇩ -Inicio/Fin
Ir al inicio de la selección+	Mayús+Inicio	⇧⇧ o ⇧ Inicio
Ir al final de la selección+	Mayús+Fin	⇧⇩ o ⇧ Fin
Ir al Compás	Ctrl+Alt+G	⌘⇧G
Ir a la Página	Ctrl+Mayús+G	⇧⇧G
Ampliar/Reducir la visualización (zoom)	Ctrl+=/- o +/- en el teclado flotante (o clic/clic derecho con las herramientas de zoom)	⌘=/- o +/- en el teclado flotante (o clic/⌘-clic con las herramientas de zoom)
zoom 100%	Ctrl+1	⌘1
Adaptar al zoom de página	Ctrl+0	⌘0
Mover objetos		
Mover objeto(s) (en pasos mayores; 1 espacio predeterminado)	↑/↓/←/→ (Ctrl+↑/↓/←/→)	↑/↓/←/→ (⌘↑/↓/←/→)
Mover objetos, saltando a buenas posiciones mientras se va moviendo	Mayús-arrastrar	⇧-arrastrar
Mover pentagrama(s) hacia arriba/abajo (en pasos mayores; 1 espacio predeterminado)	Alt+↑/↓ (Ctrl+Alt+↑/↓) o arrastrar	⌘↑/↓ (⌘⇧↑/↓) o arrastrar
Mover pentagrama(s) hacia arriba/abajo por separado (en pasos mayores; 1 espacio predeterminado)	Mayús+Alt+↑/↓ (Ctrl+Mayús+Alt+↑/↓) o Mayús+arrastrar	⇧⇧↑/↓ (⇧⇧⇧↑/↓) o ⇧-arrastrar
Mover nota/silencio/alteración/puntillo/final de ligadura de valor (en pasos mayores; 1 espacio predeterminado)	Mayús+Alt+←/→ (Ctrl+Mayús+Alt+←/→)	⇧⇧⇧←/→ (⇧⇧⇧⇧←/→)
Mover línea (en cualquier extremo) o letra a la nota posterior/anterior	Espacio/Mayús+espacio	Espacio/⇧-espacio
Selecciones múltiples y pasajes		
Seleccionar compás	Clic pentagrama (evitar notas, etc.)	Clic pentagrama (evitar notas, etc.)
Seleccionar compás en todos los pentagramas	Ctrl+clic pentagrama	⌘-clic en el pentagrama
Seleccionar todos los compases en un pentagrama (en un sistema)	Doble clic pentagrama	Doble clic pentagrama
Seleccionar todos los compases en todos los pentagramas (en un sistema)	Ctrl+doble clic pentagrama	⌘-doble clic en el pentagrama
Seleccionar todos los compases en un pentagrama en toda la partitura	Triple clic pentagrama	Triple clic pentagrama
Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar compases	Ctrl+Alt+A	⌘⇧A
Seleccionar pasaje de sistema	Mayús+Alt+A	⇧⇧A
Extender pasaje a los objetos	Mayús+clic	⇧-clic
Extender pasaje en una nota/silencio	Mayús+←/→	⇧←/→
Extender pasaje en un compás	Ctrl+Mayús+←/→	⇧⇧←/→
Extender pasaje en un pentagrama	Mayús+↑/↓	⇧↑/↓
Seleccionar Todo en la partitura	Ctrl+A	⌘A
Seleccionar todas las cabezas de nota en el acorde (Seleccionar Más)	Ctrl+Mayús+A o doble clic	⇧⇧A o doble clic

<i>Función</i>	<i>Comandos de teclado para Windows</i>	<i>Comandos de teclado para Mac</i>
Seleccionar todo el texto de un pentagrama en el mismo estilo (Seleccionar Más)	Ctrl+Mayús+A	⇧⌘A
Seleccionar objetos con selección de lazo	Mayús+arrastrar el papel	⌘-arrastrar el papel
Añadir/quitar objeto a/de la selección	Ctrl+clic	⌘-clic
Seleccionar gráfico+	Alt+G	⌘G
No Seleccionar Nada	Esc	Esc / ⌘.
Filtros y Buscar		
Filtro Avanzado	Ctrl+Mayús+Alt+F	⇧⌘⌘F
Filtrar Dinámica	Mayús+Alt+D	⇧⌘D
Filtrar Voz 1/2/3/4	Ctrl+Mayús+Alt+1/2/3/4	⇧⌘⌘1/2/3/4
Filtrar Nota Superior/1ª/2ª/Inferior o Notas Individuales	Ctrl+Alt+1/2/3, Ctrl+Mayús+Alt+B	⌘⌘1/2/3, ⇧⌘⌘B
Buscar	Ctrl+F	⌘F
Buscar Siguiente	Ctrl+G	⌘G
Maquetación		
Configuración del documento	Ctrl+D	⌘D
Ocultar Pentagramas en blanco	Ctrl+Mayús+Alt+H	⇧⌘⌘H
Mostrar Pentagramas en blanco	Ctrl+Mayús+Alt+S	⇧⌘⌘S
Separación de Sistema activar/desactivar	Intro (en el teclado principal)	Intro (en el teclado principal)
Salto de Página activar/desactivar	Ctrl+Intro (teclado principal)	⌘-Intro (en el teclado principal)
Salto de página especial	Ctrl+Mayús+Intro (en el teclado principal)	⇧⌘-Intro (en el teclado principal)
Bloquear Formato	Ctrl+Mayús+L	⇧⌘L
Desbloquear Formato	Ctrl+Mayús+U	⇧⌘U
Convertir en Sistema	Mayús+Alt+M	⇧⌘M
Convertir en Página	Ctrl+Mayús+Alt+M	⇧⌘⌘M
Alinear en Fila/Columna	Ctrl+Mayús+R/C	⇧⌘R/C
Restablecer Espaciado entre Notas	Ctrl+Mayús+N	⇧⌘N
Restablecer Posición	Ctrl+Mayús+P	⇧⌘P
Restablecer Diseño	Ctrl+Mayús+D	⇧⌘D
Restablecer a la posición de la partitura	Ctrl+Mayús+Alt+P	⇧⌘⌘P
Restablecer al diseño de la partitura+	Ctrl+Mayús+Alt+D	⇧⌘⌘D
Condensar/expandir espaciado entre notas (en pasos mayores)	Mayús+Alt+←/→ (Ctrl+Mayús+Alt+←/→)	⇧⌘←/→ (⇧⌘⌘←/→)
Usar Compases de espera (en Separación automática) activar/desactivar	Ctrl+Mayús+M	⇧⌘M
Configuración Personal™		
Normas de Diseño Musical	Ctrl+Mayús+E	⇧⌘E
Editar Estilos de Texto	Ctrl+Mayús+Alt+T	⇧⌘⌘T
Menús Ver y Ventana		
Panorama	Mayús-P	⇧P
Enfocar pentagramas	Ctrl+Alt+F	⌘⌘F
Objetos Ocultos (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+H	⌘⌘H
Reglas de Objeto (mostrar/ocultar)	Mayús+Alt+R	⇧⌘R
Reglas de Pentagrama (mostrar/ocultar)	Ctrl+Mayús+Alt+R	⇧⌘⌘R
Partitura con Transposición	Ctrl+Mayús+T	⇧⌘T

5. Herramientas

<i>Función</i>	<i>Comandos de teclado para Windows</i>	<i>Comandos de teclado para Mac</i>
Navegador (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+N	⌘N
Teclado flotante (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+K	⌘K
Teclado (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+B	⌘B
Mástil (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+E	⌘E
Reproducción (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+Y	⌘Y
Mixer (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+M	M
Ideas (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+I	⌘I
Partes (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+R	⌘R
Comparar (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+C	⌘C
Vídeo (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+V	⌘V
Propiedades (mostrar/ocultar)	Ctrl+Alt+P	⌘P
Ocultar/Mostrar Herramientas	Ctrl+Alt+X	⌘X
Alternar entre partitura completa y partes	W	W
Parte siguiente	Ctrl+Alt+Tab	⌘~
Parte anterior	Ctrl+Mayús+Alt+Tab	⇧⌘~
Pantalla Completa (solamente Windows)	Ctrl+U	<i>Sin comando de teclado</i>
Menús y diálogos		
Ir al menú	Alt+letra subrayada	<i>Sin comando de teclado</i>
Seleccionar del menú	Letra subrayada	<i>Sin comando de teclado</i>
Seleccionar del diálogo	Alt+letra subrayada	<i>Sin comando de teclado</i>
Mover a la siguiente casilla del diálogo	Tab/Mayús-Tab	Tab/⇧-Tab
Seleccionar elementos consecutivos de la lista	Mayús+clic o arrastrar	Arrastrar
Seleccionar elementos separados de la lista	Ctrl+clic	⌘-clic
OK (o el botón predeterminado)	Intro/Intro núm.	Intro/Intro núm.
Cancelar	Esc	Esc / ⌘.
Páginas del teclado flotante	F7-F12	F7-F12
Página siguiente del teclado flotante	+ (en el teclado flotante)	+ (en el teclado flotante)
Retroceder a la primera página del teclado flotante	F7 / Mayús-+	— (en el teclado flotante) / F7
Menú de edición contextual	Mayús+F10 / clic derecho en el objeto(s) seleccionado(s)	Control-clic en el objeto(s) seleccionado(s)
Cambiar Ventana	Ctrl+Tab	⌘~
Ocultar aplicación	<i>Sin comando de teclado</i>	⌘H
Mínimizar Ventana	<i>Sin comando de teclado</i>	⌘M
Miscelánea		
Guía de referencia de Sibelius	F1	⌘?
Imprimir	Ctrl+P	⌘P
Preferencias	Ctrl+,	⌘,
Salir/Salir	Alt+F4 / Ctrl+Q	⌘Q

5.13 Panorama

5.8 Enfocar Pentagramas, 5.23 menú Ver.

La vista Panorama es una manera alternativa de visualizar su partitura. En lugar de mostrarla en la pantalla en páginas, tal como se imprimiría, puede visualizar la partitura como un único sistema de música, dispuesta en un papel de anchura infinita. En otros programas, este tipo de vista a veces se conoce por el nombre de *vista scroll* o *vista galería*.

El uso de la vista Panorama permite centrarse en la introducción y edición sin preocuparse por la maquetación de la página. La introducción de notas en Panorama también es práctica, especialmente si en la vista normal tiene más de un sistema por página. Esta vista elimina el movimiento vertical de música de sistema a sistema, por lo que la partitura sólo se mueve horizontalmente. Gracias a ello se reduce la desorientación que en ocasiones se puede tener al trabajar deprisa en la vista normal.

Activación de la vista Panorama

Para activar la vista Panorama, basta con seleccionar **Ver ▶ Panorama** (comando de teclado **Mayús-P**), o haga clic el botón de la barra de herramientas mostrado a mano derecha. Al ver una partitura de este modo, Sibelius también realiza las siguientes acciones:



- Desactiva el Navegador, ya que sólo existe una página.
- Activa la opción **Ver ▶ Barras de Desplazamiento**
- Activa la opción **Ver ▶ Nombres de Pentagrama y Números de Compás**.

Para desactivar la vista Panorama, seleccione de nuevo **Ver ▶ Panorama**.

Si desactiva las barras de desplazamiento o los **Nombres de Pentagrama y Números de Compás** mientras está en la vista Panorama, Sibelius sólo cambiará los ajustes mientras esté en esta vista, aunque los recordará la próxima vez que la active.

Moverse en Panorama


Trabajar en Panorama es lo más parecido a trabajar en vista normal; puede utilizar los mismo comandos de teclado para la navegación (tales como **Inicio**, **Final**, **Página arriba** o **⌞**, **Página abajo** o **⌟**, etc.) y las mismas funciones como el zoom. Pruebe el nivel de zoom **Adaptarse a la altura de página**, ya que es particularmente útil para garantizar la visualización simultánea de todos los pentagramas en la pantalla.

Tenga en cuenta que al arrastrar el inicio de la música de la parte izquierda de la pantalla, verá una indicación dibujada en azul claro que recuerda la clave y armadura de cada pentagrama.

Introducción y edición en Panorama

La introducción y edición en Panorama es prácticamente idéntica a la de la vista normal. Hay unas pocas acciones que no se pueden realizar en Panorama, puesto que pierden su sentido al no existir páginas:

5. Herramientas

- No se puede visualizar o introducir texto alineado con la página (como por ejemplo Título, Encabezamiento (después de la primera página), etc.).
- Si la opción Ver ▶ Señales de Maquetación está desactivada, Sibelius dibuja las señales de maquetación por encima de las barras de compás, y aunque si lo desea, puede crear un salto de sistema o separación de página, no es posible ver su efecto en la vista Panorama.
- No es posible imprimir partituras (¡pocas impresoras pueden cargar papel infinito!), por lo que si selecciona la opción Archivo ▶ Imprimir, Sibelius imprimirá la partitura en vista normal
- La opción Maquetación ▶ Ocultar Pentagramas en Blanco no se puede utilizar para ocultar pentagramas en sistemas concretos, ya que sólo hay un único sistema. En consecuencia, en la vista Panorama aparecerán todos los pentagramas ocultos en vista normal.
- Se desactivan las opciones Editar ▶ Ir a la Página y Crear ▶ Otros ▶ Cambio de número de página
- Se desactiva la opción Maquetación ▶ Alinear Pentagramas
- Al seleccionar Archivo ▶ Exportar ▶ Gráficos, sólo se puede exportar una Selección gráfica, pero no sistemas o páginas específicos –  **9.8 Exportación de gráficos.**


Espaciado de notas en Panorama

En Panorama, Sibelius utiliza un factor de justificación fijo en el espaciado entre notas; es decir, Sibelius amplía el espaciado entre notas en una cantidad fija que puede especificar en la página Visualización del menú Archivo ▶ Preferencias (menú Sibelius en Mac). Se trata de una alternativa al factor de justificación variable presente en cada sistema para hacer que la música se ajuste a la anchura de una página.


No obstante, tenga presente que los ajustes manuales que realice en el espaciado de notas sí aparecen en Panorama, por lo que si amplía el espaciado de un compás en la vista normal (para evitar choques en el cifrado armónico, por ejemplo), los ajustes se mostrarán tanto en la vista normal como en la vista Panorama. Tampoco olvide que si ajusta el espaciado de notas en Panorama, al volver a la vista normal ese espaciado puede ser más compacto o más amplio, ya que Sibelius tiene que justificar el espaciado para que la música se ajuste a la anchura de una página.

Espaciado de pentagramas en Panorama


En la vista Panorama, Sibelius utiliza el espacio entre sistemas según lo definido en la página Pentagramas del menú Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical, multiplicado por el factor de justificación fijo previamente especificado en la página Visualización del menú Archivo ▶ Preferencias (menú Sibelius de Mac). Como no existe altura de página definida, Sibelius ignora el valor de Justificar pentagramas si la página está x% completa, por lo que en ocasiones los pentagramas pueden aparecer más juntos en la vista Panorama que en la normal. Si encuentra que la distancia es demasiado pequeña, cambie este valor en la ventana Preferencias.

Por fortuna, sin embargo, se puede ajustar la distancia entre pentagramas sin afectar a la vista normal. Esta opción puede ser interesante si las notas u otros objetos situados por encima o por debajo del pentagrama chocan con otros objetos. Para hacerlo, basta con arrastrar o desplazarlos de la forma habitual ( **8.10 Espaciado vertical de pentagramas**).

Uso de Panorama con la opción Enfocar Pentagramas

Si utiliza la opción Ver ▶ Enfocar Pentagramas para examinar un par de pentagramas de la partitura, la maquetación en vista normal puede resultar ligeramente extraña debido a la falta del resto de pentagramas. Pruebe a activar la opción Ver ▶ Panorama al mismo tiempo, ya que aumenta la utilidad de la opción Enfocar Pentagramas.  **5.8 Enfocar Pentagramas.**

Abrir partituras en Panorama

Al guardar una partitura, Sibelius memoriza si tiene activada la vista Panorama o no, de forma que al volver a abrirla posteriormente, reactivará Panorama si es necesario. Si lo desea, puede indicar a Sibelius que utilice siempre la vista Panorama o normal en la página Visualización de Archivo ▶ Preferencias (menú Sibelius en un Mac) –  **5.15 Preferencias.**

5.14 Orden

9.4 Importación de gráficos.

El término *Orden* hace referencia al orden en el que los objetos se dibujan en la partitura. Normalmente, las líneas del pentagrama son el primer elemento dibujado, seguido por objetos como las claves, las notas y las ligaduras de valor y expresión. Estos objetos se dibujan de izquierda a derecha, como si se estuvieran escribiendo físicamente sobre papel. Sin embargo, a veces puede ser útil cambiar el orden de dibujo de los objetos (por ejemplo, si desea que un gráfico importado aparezca por detrás de las notas pero por delante del pentagrama, o para crear efectos especiales como ligaduras de valor separadas a ambos lados de una indicación de compás).

Capas

Sibelius proporciona 32 *capas*: los objetos de la capa 1 son los que se dibujan en primer lugar (por lo tanto, por detrás de todos los demás objetos), y los objetos de la capa 32 se dibujan en último lugar (por lo tanto, por delante de todos los demás objetos). Cada tipo de objeto tiene una capa asignada por defecto, que controla su lugar en el orden de dibujo. Puede editar ese ajuste predeterminado desde Maquetación ▶ Opciones de maquetación magnética (vea **Opciones de Maquetación magnética** en la página 642).

No confunda las capas con las voces –  **2.36 Voces**.

Cambio del orden de dibujo de un objeto

Para cambiar el orden de dibujo de un objeto, selecciónelo y elija la opción adecuada en el submenú Editar ▶ Orden:

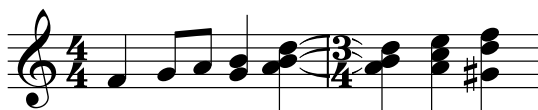
- **Traer al frente:** mueve el objeto a la capa 32, por delante de todos los demás objetos
- **Adelantar:** mueve el objeto a la siguiente capa (si el objeto está en la capa 14, pasará a la capa 15)
- **Retroceder:** mueve el objeto a la capa anterior (si el objeto está en la capa 18, pasará a la capa 17)
- **Enviar al fondo:** mueve el objeto a la capa 1, por detrás de todos los demás objetos
- **Restaurar ajustes predeterminados:** devuelve el objeto a su capa predeterminada.

También es posible mover un objeto de una capa a otra desde el panel **General** de las Propiedades: seleccione la casilla **Orden personalizado** e introduzca el número de capa deseado o utilice las flechas para recolocar el objeto en el orden de dibujo. Desactive la casilla **Orden personalizado** para devolver el objeto a su capa predeterminada.

Es posible que al modificar el orden de dibujo de un objeto no observe ningún cambio visible en la partitura. La explicación es que la mayoría de los objetos están asignados por defecto a las capas 10–12.

Uso de las capas para separar ligaduras de valor a ambos lados de una indicación de compás

Una de las aplicaciones útiles del orden personalizado es la posibilidad de separar ligaduras de valor a ambos lados de una indicación de compás, de esta manera:



Para ello, introduzca la música de la forma habitual, y a continuación:

- Seleccione Configuración personal ▶ Editar estilos de texto
- Seleccione el estilo de texto Indicaciones de compás y pulse Editar
- En el diálogo Estilo de texto de sistema, vaya a la página Borde
- Active la casilla Borrar fondo, pulse Aceptar y haga clic en Cerrar.

Las ligaduras de valor se dibujan en primer lugar y a continuación aparece la indicación de compás, cuyo fondo “tapa” las ligaduras de valor. Finalmente, las líneas del pentagrama se dibujan por encima.

Gráficos importados

Por defecto, un gráfico importado (creado con la opción Crear ▶ Gráfico) queda asignado a la capa 1, lo cual significa que aparecerá por detrás de todos los restantes objetos. Normalmente esta es la opción adecuada, ya que de otra forma el fondo blanco del gráfico tapanía las líneas del pentagrama, las notas, etcétera. Sin embargo, es posible mover un gráfico importado a cualquier capa, lo cual puede servirle para crear diversos efectos interesantes (y útiles en algunas situaciones).

5.15 Preferencias

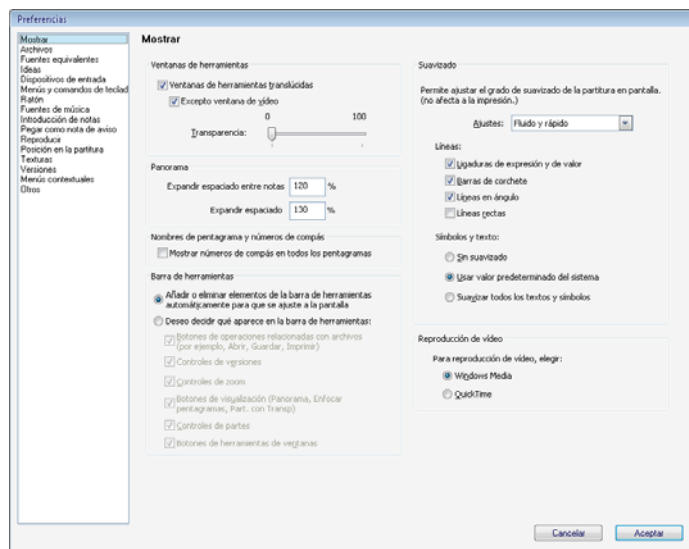
El menú Preferencias ofrece diversas opciones que afectan al programa Sibelius en su totalidad y que no se guardan junto con las partituras individuales sino que mantienen permanentemente sus valores globales (hasta que son modificados). Esas opciones incluyen elementos como ajustes de visualización, comandos de teclado o menús de palabras útiles para agilizar la introducción de texto en Sibelius.

Si varias personas utilizan Sibelius en un mismo ordenador en momentos distintos, Sibelius memoriza automáticamente el conjunto de preferencias correspondiente a cada usuario registrado en ese ordenador.

El diálogo Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac; comando de teclado Ctrl+, o ⌘,) contiene múltiples preferencias clasificadas en 16 páginas.

Visualización

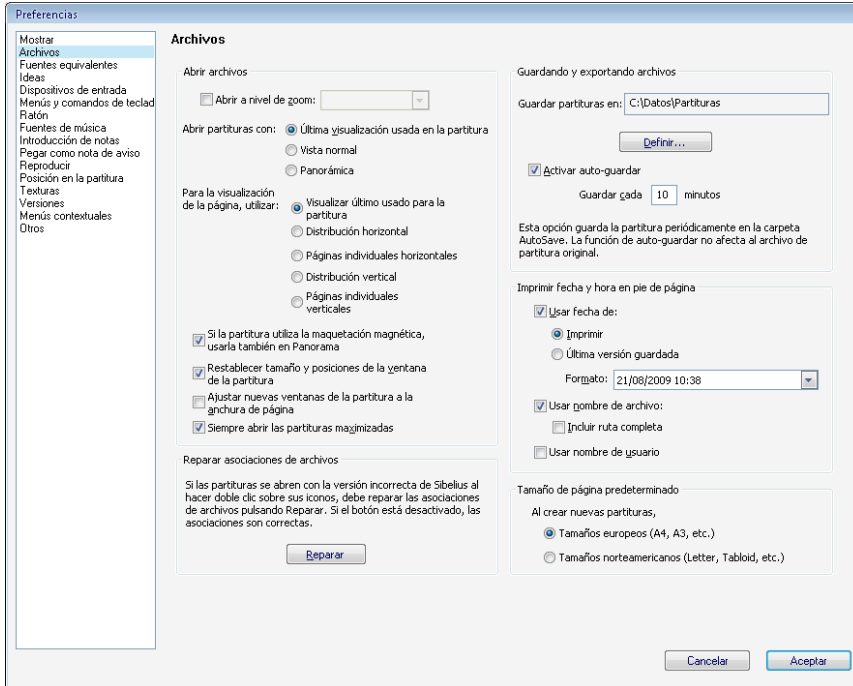
La página Visualización permite ajustar diversos aspectos de la visualización de Sibelius:



- Las opciones de las Ventanas de herramientas de herramientas están explicadas en **Ventanas translúcidas** en la página 452.
- Los ajustes de Panorama están tratados en **Espaciado de notas en Panorama** y **Espaciado de pentagramas en Panorama** en la página 488.
- Mostrar números de compás en todos los pentagramas aparece detallada en **Nombres de Pentagrama y Números de Compás** en la página 529.
- Las opciones de la Barra de herramientas están explicadas en **Barra de herramientas** en la página 532.
- Las opciones de Suavizado (sólo para Windows) figuran en **Suavizado** en la página 451.
- La Reproducción de vídeo, también exclusiva de Windows, está explicada en **Windows Media y QuickTime** en la página 372.

Archivos

La página Archivos permite definir la configuración de inicio de Sibelius, así como la de guardar e imprimir archivos:




- **Abrir a nivel de zoom** permite abrir los archivos de Sibelius con el nivel de visualización o zoom aquí indicado, o al menos el último nivel utilizado, la última vez que guardó una partitura.
- **Abrir partituras con** permite elegir si Sibelius abre las partituras en visualización de panorama (📖 **5.13 Panorama**), normal o usando la última visualización de la partitura (la predeterminada)
- **Para la visualización de la página, utilizar** permite seleccionar la disposición de página que Sibelius debe usar por defecto al abrir una partitura – vea **Páginas** en la página 528.
- Si la partitura utiliza la maquetación magnética, usarla también en Panorama determina si Sibelius debe utilizar o no la función Maquetación magnética en modo Panorama – vea **Maquetación magnética en modo Panorama** en la página 644.
- Si la opción **Restablecer tamaño y posiciones de la ventana de la partitura** está activada, Sibelius recuerda el tamaño y posición de todas las ventanas de partitura (y de partes dinámicas) abiertas y mantiene esos ajustes al abrirlas de nuevo. En Windows, la opción **Siempre abrir las partituras maximizadas** debe estar desactivada para que Sibelius pueda reajustar las posiciones de las ventanas.
- **Ajustar nuevas ventanas de partitura a la anchura de página** hace que Sibelius ajuste la ventana de una nueva partitura (o parte dinámica) a la anchura de la página. Esta opción es útil para trabajar con una pantalla de gran formato: al crear una nueva partitura, Sibelius ajusta la ventana al tamaño de la primera página de la partitura y no a la pantalla completa. Recuerde que

5. Herramientas


la opción **Siempre abrir las partituras maximizadas** debe estar desactivada en Windows para que esta función tenga efecto.

- La opción **Siempre abrir las partituras maximizadas**, exclusiva de Windows y activada por defecto, hace que Sibelius maximice automáticamente el tamaño de todas las ventanas de partitura en el momento de abrirlas (es decir, las ventanas se abren con el tamaño de la propia ventana de aplicación de Sibelius). Si desactiva esta opción, Sibelius abrirá las partituras con el tamaño en el que fueron guardadas o con el ajuste de tamaño predeterminado.
- **Reparar asociaciones de archivo** es una opción exclusiva de Windows. Si tiene varias versiones de Sibelius instaladas en su ordenador y observa que las partituras se abren con una versión incorrecta al hacer doble clic sobre ellas (o incluso que otro programa se ejecuta automáticamente para intentar abrirlas), pulse **Reparar** para restablecer la asociación de archivos predeterminada para los archivos de Sibelius.
- **Activar auto-guardar** controla la función utilizada por Sibelius para guardar archivos automáticamente – vea **Auto-guardar** en la página 725.
- **Imprimir fecha y hora en pie de página** especifica el contenido del pie de página opcional, que puede incluir datos como la fecha actual o la fecha de la última sesión en que se guardó la partitura, el nombre de archivo y el nombre de usuario. Puede seleccionar varios formatos de fecha y hora, y también es posible determinar si Sibelius debe imprimir sólo el nombre de archivo o también su ruta de acceso – vea **Fecha y hora en pie de página** en la página 502.
- **Tamaño de página predeterminado** permite seleccionar si Sibelius debe utilizar **European sizes (A4, A3, etc.)**, es decir, ‘tamaños europeos’, o **US sizes (Letter, Tabloid, etc.)**, ‘tamaños EEUU’, al crear una nueva partitura. Sibelius ajusta el valor por defecto de esta opción basándose en los ajustes de región de su ordenador, pero puede cambiarlo si lo desea.

Fuentes equivalentes

Para más detalles sobre la página Fuentes Equivalentes,  **3.11 Fuentes equivalentes**.


Ideas

Para más detalles sobre la página Ideas,  **5.11 Ideas**.

Dispositivos de entrada

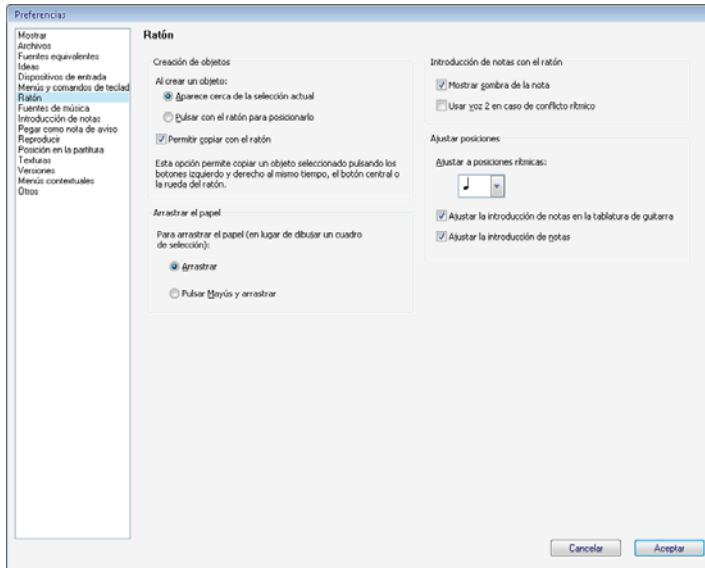
Para más detalles sobre Dispositivos de entrada,  **1.10 Dispositivos de entrada**.

Menús y comandos de teclado

Para más detalles sobre la página Menús y comandos de teclado,  **5.12 Menús y comandos de teclado**.

Ratón

La página **Ratón** permite definir el comportamiento de Sibelius durante la introducción de música con el ratón:



- **Al crear un objeto** determina si **Aparece cerca de la selección actual** (el ajuste recomendado) o si debería **Pulsar con el ratón para posicionarlo**. Esta opción está incluida para los usuarios de Sibelius acostumbrados a trabajar con las versiones 1.4 o anterior, en las que los objetos se colocaban siempre con el ratón. Sin embargo, esta Guía de referencia asume que esta opción está ajustada a su valor predeterminado (**Aparece cerca de la selección actual**).
- **Permitir copiar con el ratón** (sólo Windows) determina si las acciones de pulsar el botón intermedio del ratón, los botones izquierdo y derecho a la vez o la rueda de arrastre producen el mismo efecto que **Alt+clic**
- La opción **Para arrastrar el papel (en lugar de dibujar un cuadro de selección)** está ajustada por defecto a **Arrastrar**, pero si lo prefiere puede seleccionar **Pulsar Mayús y arrastrar** (o **Pulsar Comando y arrastrar** en Mac).
- **Mostrar sombra de la nota**: determina si las notas van a aparecer sombreadas durante la introducción con el ratón – **1.1 Introducción de notas**
- **Usar voz 2 en caso de conflicto rítmico**: con esta opción activada, al introducir una nota en medio de la duración de otra nota existente Sibelius crea la nueva nota en la voz 2 y deja la nota anterior intacta. Si desactiva esta opción, Sibelius acortará la primera nota.
- **Ajustar posiciones**: estas opciones controlan la división de los compases durante la introducción de notas con el ratón o la introducción de tablatura de guitarra:
 - **Ajustar a posiciones rítmicas**: representa la unidad de división del compás; el ajuste predeterminado es el valor de negra

5. Herramientas

- **Ajustar la introducción de notas en la tablatura de guitarra:** si esta opción está activada, al pulsar ←/ durante la introducción de tablatura de guitarra en compases en blanco mediante el teclado del ordenador, el símbolo de intercalación avanzará en el compás en función de la unidad especificada en **Ajustar a posiciones rítmicas**. Si esta opción está desactivada, al pulsar →←/→ el símbolo de intercalación avanzará en el compás según el valor de nota seleccionado en el Teclado flotante – vea **Tablatura de guitarra** en la página 55
- **Ajustar la introducción de notas:** cuando esta opción esté activada, podrá crear notas o silencios en cualquiera de las posiciones creadas según la unidad especificada en **Ajustar a posiciones rítmicas**; Si esta opción está desactivada, puede crear solamente notas/silencios con el ratón al principio de las notas, silencios o silencios de compás existentes.

Fuentes musicales

Para más detalles, consulte la página Fuentes musicales,  **8.11 Fuentes musicales**.

Introducción de notas

Para más detalles sobre la página Introducción de notas, vea **Opciones de introducción de notas** en la página 14.

Pegar como nota de aviso

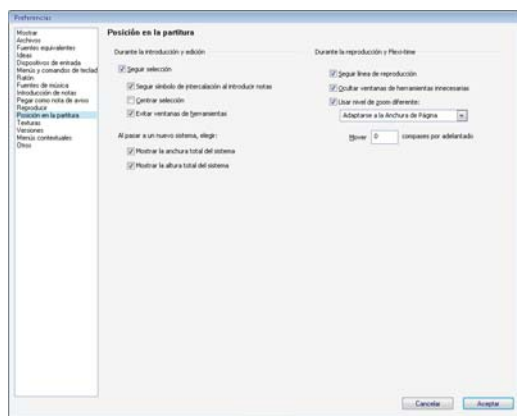
Para más detalles sobre la página Pegar como nota de aviso, vea **Preferencias de Pegar como nota de aviso** en la página 139.

Reproducción

Para más detalles sobre la página Reproducción, vea **Preferencias de Reproducción** en página 391.

Posición de la partitura

La página Posición de la partitura permite ajustar el momento en que Sibelius debe repositionar su partitura:



- Al activar **Seguir selección**, Sibelius se encargará de tener siempre a la vista la selección actual. Cuando esta opción esté activada podrá activar o desactivar las siguientes opciones:
 - **Seguir símbolo de intercalación al introducir notas** significa que el símbolo de intercalación de color estará siempre visible antes de introducir una nota.

- **Centrar selección** obliga a la selección actual a estar en el centro de la pantalla en todo momento. Algunos usuarios prefieren trabajar con esta opción siempre activada ya que ello permite tener la selección siempre a la vista. Recomendamos esta opción a usuarios con deficiencias visuales.
- **Evitar ventanas de herramientas** impide que Sibelius posicione la selección actual debajo de una de las ventanas
- **Mostrar la anchura total del sistema:** siempre que sea posible durante la introducción de notas, Sibelius colocará la vista actual de manera que la anchura total del sistema en el que esté trabajando esté a la vista. Si el sistema es más ancho que su pantalla, Sibelius mantendrá la partitura en posición horizontal.
- **Mostrar la altura total del sistema:** siempre que sea posible durante la introducción de notas, Sibelius colocará la vista actual de manera que la altura total del sistema en el que esté trabajando esté a la vista.
- Si no desea que Sibelius repositone su partitura automáticamente, desactive la opción **Seguir selección**. (Si lo desea, puede asignar un comando de teclado a esta opción – [📖 5.12 Menús y comandos de teclado](#).)
- Sibelius sigue la partitura durante la reproducción con una línea verde que muestra la posición en cada momento. Si por alguna razón prefiere que Sibelius no siga la partitura (por ejemplo, para reducir el consumo del procesador), desactive la opción **Seguir línea de reproducción**.
- **Ocultar ventanas de herramientas innecesarias** está activada por defecto; todas las ventanas excepto las de Reproducción, Vídeo, Kontakt y Navegador quedarán ocultas durante la reproducción cuando esta opción esté activada
- **Usar nivel de zoom diferente** permite asignar un nivel de zoom diferente para la reproducción con respecto al nivel durante la edición de la partitura. Es posible asignar el nivel de zoom directamente en la lista de este diálogo. Si cambia el zoom durante la reproducción, con esta opción activada, el nivel de zoom será memorizado cuando vaya a reproducir la música otra vez, en el futuro.
- **Mover *n* tiempos por adelantado** permite definir el momento en el que Sibelius debe cambiar la posición de la partitura cuando el siguiente pasaje que se va a reproducir queda fuera de la visualización. Esto puede resultar útil si utiliza Sibelius como acompañante, o en el seguimiento preciso de una partitura, ya que asegurará que siempre mire un pasaje musical antes de que Sibelius lo interprete.

Texturas

Para más detalles sobre la página **Texturas**, vea **Texturas** en la página 450.

Versiones

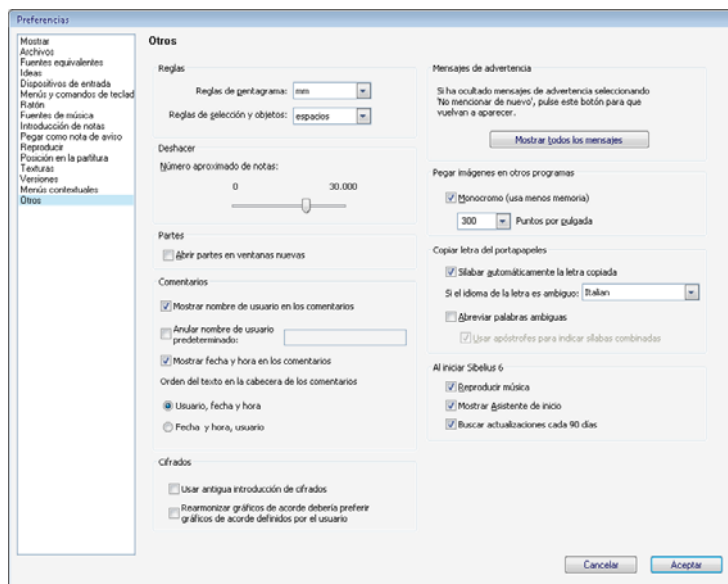
Las opciones de la página **Versiones** están explicadas en [📖 5.22 Versiones](#).

Menús de palabras

Para más detalles sobre la página **Menús de palabras**, vea **Crear y modificar los menús contextuales** en la página 250.

Otros

La página Otros permite cambiar otras opciones:



- Reglas determina las unidades de medida utilizadas por las reglas de pantalla – vea **Reglas en la página 529**
- La opción Deshacer permite asignar el número de cambios en la partitura que Sibelius podrá recordar – **5.21 Deshacer y Rehacer**
- Abrir partes en ventanas nuevas permite determinar si Sibelius debe abrir las partes en una misma ventana o crear una nueva ventana para cada parte – vea **Visualización de múltiples partes** en la página 612
- Las opciones del grupo Comentarios están explicadas en **Modificación del nombre de usuario mostrado en un comentario** en la página 448.
- Las opciones del grupo Cifrado armónico están explicadas en **Introducción de cifrados armónicos de formato antiguo** en la página 132.
- Mostrar todos los mensajes restablece los mensajes de advertencia eliminados previamente – lea **Mensajes de advertencia** más adelante.
- Pegar imágenes en otros programas: permite elegir si Sibelius debe exportar imágenes al portapapeles en Monocromo, y definir la resolución de la imagen y modificarla usando la opción Puntos por pulgada – **9.8 Exportación de gráficos**.
- Las opciones del grupo Copiar letra del portapapeles determinan si Sibelius debería dividir las letras en sílabas al copiarlas en la partitura – **3.3 Letra**.
- Las opciones del grupo Al iniciar Sibelius permiten determinar si Sibelius debe reproducir un breve fragmento musical al ejecutarse, si el diálogo Archivo ▶ Asistente de inicio debe aparecer automáticamente al iniciar el programa y si Sibelius debe buscar actualizaciones cada 90 días.


- Si está trabajando en Windows con una copia de Sibelius autorizada para uso en red, aparecerá un botón etiquetado **Ajustar preferencias globales**. Este botón permite que el usuario, el administrador de red o el administrador del sistema establezcan las preferencias actuales como las preferencias globales para todos los usuarios que se registren en ese ordenador. Esta opción es útil si su política de red prohíbe que los usuarios con cuentas de uso limitado puedan escribir datos en el Registro de Windows u otras áreas similares del sistema pero aun así desea establecer un conjunto de preferencias predeterminadas para los usuarios de su ordenador. Por favor, consulte la Guía de usuario del servidor de licencias de Sibelius para más información.


Mensajes de advertencia

Los útiles mensajes que Sibelius muestra en pantalla pueden ser suprimidos activando la casilla **No mencionar de nuevo** en las cajas de los mensajes, si es que acaban por ponerle nervioso.

Si de repente olvida cómo funciona Sibelius y quiere que esos mensajes aparezcan de nuevo, haga clic en **Mostrar todos los mensajes**. De esta forma todos los mensajes que haya podido suprimir con anterioridad, reaparecerán en el futuro.

5.16 Impresión

Para detalles sobre los tamaños de papel estándar y consejos sobre el tamaño de papel y de pentagrama más adecuados para cada tipo de música,  **8.6 Configuración del Documento**.

Si quiere imprimir grandes cantidades de partituras con calidad superior,  **8.18 Publicación musical**.

Ajuste del tamaño de papel

Antes de imprimir desde Sibelius, debería comprobar que el controlador de la impresora está asignado para usar el tamaño de papel correcto. En Mac, cada programa tiene su propio tamaño de papel predeterminado, por lo que simplemente tiene que asegurarse de que el tamaño correcto está asignado en el diálogo Archivo ▶ Configuración de la Página.

En Windows, es posible cambiar el tamaño de papel a través del diálogo de Sibelius Archivo ▶ Imprimir, pero esto solamente afecta a los documentos impresos en Sibelius, y sólo hasta que salga del programa. La próxima vez que abra Sibelius, el tamaño de papel estará de nuevo restablecido al tamaño predeterminado del controlador de la impresora. Esto significa que debe comprobar la configuración de la impresora cada vez que quiera imprimir. Para ello:

- *En Windows XP:*
 - Seleccione Inicio ▶ Impresoras y faxes
 - Elija la impresora predeterminada, luego seleccione Archivo ▶ Opciones de impresión.
 - En el diálogo del controlador de la impresora, pulse en la pestaña Layout, luego haga otro clic en Avanzado (en el botón situado en el extremo derecho del diálogo).
 - Elija el tamaño de papel predeterminado correcto, y luego haga clic en Aceptar dos veces para confirmar los cambios.
- *En Windows Vista:*
 - Seleccione Inicio ▶ Panel de control y pulse sobre Impresoras
 - Pulse con el botón derecho del ratón sobre el icono de la impresora y seleccione Opciones de impresión.
 - En el diálogo del controlador de la impresora, haga clic en la pestaña Layout, luego haga otro clic en Avanzado (en el botón situado en el extremo derecho del diálogo).
 - Elija el tamaño de papel predeterminado correcto, y luego haga clic en Aceptar dos veces para confirmar los cambios.

Impresión

Seleccione Archivo ▶ Imprimir (comando de teclado Ctrl+P o ⌘P). Aparecerá un diálogo estándar de Imprimir, con algunas opciones extra.

- En Windows, si tiene más de una impresora conectada a su ordenador, puede seleccionar cual de ellas quiere usar desde la lista desplegable situada en la parte superior del diálogo. También puede modificar las opciones del controlador de la impresora haciendo clic en Propiedades.

- En Mac, debe elegir la página de Sibelius para acceder al diálogo que contiene opciones para formatos de impresión (cuaderno, página doble, etc.). También puede definir qué páginas han de imprimirse en la página **Copias y Páginas**.


Asigne las opciones de impresión indicadas a continuación que más le convengan, luego haga clic en **Aceptar** (Windows) o **Imprimir** (Mac) y el proceso de impresión dará comienzo.

Consejo: en Windows, es posible imprimir archivos de Sibelius sin que el programa esté operativo: haga clic derecho en el icono del archivo y seleccione **Imprimir** en el menú que allí aparece.

Las opciones del diálogo **Archivo ▶ Imprimir** son las siguientes a continuación. A no ser que se indique de forma explícita, las opciones se encuentran dentro del diálogo principal **Archivo ▶ Imprimir** en Windows, o la página de Sibelius **Archivo ▶ Imprimir** en Mac:

Selección y extensión de páginas

Si no quiere imprimir la partitura completa, puede escribir una lista de páginas para imprimir (por ejemplo, 1, 3, 8), y/o una extensión de las páginas (por ejemplo, 5-9), la cual puede escribirse de número mayor a menor, para imprimir al contrario (por ejemplo, 9-5).

Los números de página que aquí se especifican no coinciden necesariamente con los números de página de la partitura si su partitura utiliza cambios de número de página. Estos números de página hacen referencia a las páginas físicas de la partitura: si desea imprimir la segunda, tercera y cuarta página de la partitura, aún en el caso que estén numeradas como ii, iii y iv, debe escribir 2-4 en la sección **Páginas**.  **3.6 Números de página.**

Copias y Ordenar

Por defecto, el número predefinido de copias es uno, aunque siempre es posible asignar la cantidad que desee en el cuadro de diálogo **Copias** (en la página **Copias y Páginas** en Mac). Las copias múltiples están asignadas una página de cada vez, por eso si selecciona imprimir dos copias, las páginas saldrán en el orden 1, 1, 2, 2, 3, 3, etc.

Sin embargo, si activa la opción **Ordenar**, cada copia de la partitura estará ordenada de la forma correcta y las páginas se imprimirán correctamente (orden 1, 2, 3, 4... 1, 2, 3, 4...). Esto hace ganar tiempo y no tener que ordenar las páginas, aunque en las impresoras láser este proceso puede tardar un poco más.

Algunas impresoras de Windows impiden que la opción **Ordenar** funcione correctamente. Si su impresora no ejecuta esta función correctamente, recomendamos que obtenga los controladores actualizados para poder normalizar la función de impresión. Si Sibelius detecta un problema con respecto a esta función, hará lo posible para que las páginas se impriman en el orden correcto, aunque no siempre se obtendrán resultados óptimos.

Borde


Esta opción imprime con un borde fino alrededor de la página. Cuando imprime con papel de mayor tamaño que el tamaño de página, haciendo que sea más fácil de ver las marcas de corte, para cortar con la guillotina. El borde también ayuda para comprobar los fallos en una partitura reducida (por ejemplo) a un 65%, con las opciones **Borde** y **Página doble** activadas (lea más adelante).

Marcas de corte

Se tratan de líneas cruzadas muy finas colocadas en las esquinas de la página y utilizadas para imprentas y editoriales profesionales. Las marcas de corte son necesarias porque los libros se imprimen en un papel mayor que el tamaño de página definitivo, y por tanto es necesario cortar.

Solamente vale la pena imprimir marcas de corte, si es que va a imprimir en un papel mayor que el tamaño de página de su partitura.


Opciones del menú Ver

Sirve para imprimir las funciones activadas en el menú **Ver**, tal como los objetos resaltados, objetos ocultos y notas de color –  **5.23 menú Ver** para más detalles sobre estas opciones.

Imprimir en color

Al activar esta opción, Sibelius imprimirá todos los objetos que estén coloreados en la partitura de color (o gris si su impresora sólo imprime blanco y negro). Las imágenes a color incluidas en su partitura también serán imprimidas. Cuando esta opción esté desactivada, los objetos de color se imprimirán en blanco y negro.

Fecha y hora en pie de página

Con esta opción activada, Sibelius imprimirá la fecha y hora de impresión en cada pie de página de su partitura. Esto significa que puede conservar los nombres de las pistas de las diferentes versiones de una partitura. Para más detalles sobre la configuración y personalización de esta función,  **5.15 Preferencias**.

Adaptar al papel

Esta opción reduce el tamaño de la partitura, para que la música quepa dentro de los márgenes del papel, con el fin de evitar que la música se corte en los extremos. Esto resulta muy útil para la impresión de partituras de tamaño Carta en hojas A4 (y viceversa), así como para reducir partituras de tamaño Tabloide/A3 en el formato de papel Carta/A4. Sin embargo, **Adaptar al papel** no va a aumentar el tamaño de la música para cubrir un papel mayor que el tamaño de página de la partitura.

Tenga en cuenta que los tamaños de formato de papel en E.E.U.U. como Carta y Tabloide no se corresponden con la realidad, por lo que los márgenes de página pueden ser diferentes a lo esperado. Este tipo de problema no ocurre con los formatos europeos de papel.

Esta opción está automáticamente asignada a los valores de **Escala** (lea a continuación), por lo que si tiene la opción **Adaptar al papel** activada, recomendamos que no modifique el valor de **Escala**.

Escala

Su música será normalmente imprimida con un tamaño ajustado al 100%, aunque puede asignar otro factor de escala, si así lo desea. Para reducir la música y ajustarla a un tamaño de papel menor, simplemente seleccione la opción **Adaptar al papel** en lugar de calcular el factor de escala.

Opciones de sustitución

Estas opciones arreglan problemas internos en algunas impresoras pudiendo optimizar la velocidad o calidad de la impresión. Cuando tenga tiempo para probarlas, intente una combinación de estas opciones para ver si puede beneficiarse de las mismas y obtener una diferencia en la impresión.

Las opciones son las siguientes:

- **Líneas:** algunas impresoras, no imprimen las líneas del pentagrama correctamente o incluso dejan de imprimirlas por completo. Algunos controladores dibujan líneas como barras de compás y plicas con finales redondeados en lugar de rectos. Algunas impresoras PostScript pueden dar un mensaje de error del tipo “sin memoria” cuando imprimen muchas páginas todas de una sola vez. Si activa esta opción puede resolver estos problemas, aumentando también, la velocidad de impresión. Sin embargo, puede que exista una ligera variación en la anchura de las líneas del pentagrama, imprimiéndose de forma ligeramente irregular.
- **Llaves:** algunas impresoras imprimen las llaves en una posición incorrecta o usando el símbolo incorrecto. Para solucionar este tipo de problemas, active esta opción.
- **Arpeggios, gliss., etc.:** algunos controladores de impresora para Windows tienen un fallo interno y producen una impresión incorrecta de texto en sentido diagonal, y de líneas onduladas de arpeggios y glissando con el ángulo y/o posición incorrectos. Si esto sucede, active esta casilla.
- **Símbolos (sólo Windows):** esta opción afecta el modo de uso de los símbolos de las fuentes, y está utilizada por ejemplo para notas, indicación de compás, claves y otros símbolos de la partitura y son representados en su impresora. Las fuentes de símbolos incluyen Opus, Reprise, Inkpen2, Opus Percussion, Opus Special, etc., así como fuentes del tipo Symbol, Wingdings, entre otras. Si esta opción no se asigna correctamente para su impresora, entonces las fuentes de símbolos no van a aparecer o imprimirse en absoluto. Las cuatro opciones disponibles son:
 - **Predeterminado:** Sibelius usa la codificación predeterminada ANSI para todos las fuentes de símbolos
 - **Automático:** Sibelius detecta si las fuentes son del formato TrueType o si no, del tipo PostScript (Type 1) y las representa sin problemas. Esta es la opción recomendada en Windows
 - **PostScript:** Sibelius sobreentiende que todas las fuentes de símbolo están en formato PostScript (Type 1)
 - **TrueType:** Sibelius sobreentiende que todas las fuentes de símbolo están en formato TrueType

Impresión a doble cara

Para imprimir su música a doble cara:

- Dentro de **Formato**, seleccione **Normal** e **Impar**. Imprima la partitura. Solamente va a imprimir las páginas con número impar (es decir las páginas a mano derecha).
- Vuelva a colocar las hojas en la impresora, normalmente boca arriba (esto depende de cada impresora). Si la primera página de la partitura tiene un número par, es decir, si es una página a la izquierda debería colocar otra hoja en blanco en la impresora a la cabeza de todas, para que la primera página no acabe con algo impreso en la cara anterior.

5. Herramientas

- Ahora seleccione la opción **Par**. Imprima la partitura de nuevo, para imprimir solamente las páginas con el número par (es decir las páginas a mano izquierda).

Si la página sale de la impresora boca abajo, puede que tenga que cambiar el orden de las hojas antes de imprimir la otra cara, o si no imprima la segunda cara en orden inverso (escribiendo números de mayor a menor, como 8–1). Tiene que ver y probar, ya que esto varía de impresora en impresora.

Las impresoras láser tienden a arrugar ligeramente el papel a la hora de imprimir la otra cara. Esto puede ser ocasionado debido a una alimentación de papel incorrecta. Este problema puede disminuir, dejando descansar el papel en la impresora por una hora, después de haber impreso la primera cara o si introduce manualmente una a una cada hoja para la impresión de la segunda cara (lo que resulta aburrido). Algunos problemas de alimentación de papel están causados por electricidad estática de la carga de la corona en la mayoría de las impresoras láser, lo cual se puede evitar simplemente pasando rápidamente todas las hojas, antes de volverlas a introducir.

Página doble

Esta opción permite imprimir dos páginas consecutivas, una al lado de la otra en una misma hoja de papel, con las páginas impares siempre en el lado derecho del papel. Este formato es adecuado para la lectura y comprobación de errores.

Con la opción **Página doble** seleccionada, tiene que:

- comprobar que su papel es al menos el doble de tamaño comparado con el tamaño de página de su archivo Sibelius (por ejemplo, papel Tabloide/A3 para páginas del tipo Carta/A4); o
- usar el mismo tamaño de página del papel, pero reduzca la **Escala** al respecto, por ejemplo, para imprimir páginas de tamaño Carta/A4, aplicando un 68% de reducción en papel Carta/A4.

Luego imprima de la forma habitual, usando cualquiera de las otras opciones, tal como **Borde**.

Diferencias entre páginas dobles y 2 arriba en un documento de seis páginas:

Páginas dobles	2 arriba				
<table border="1"><tr><td></td><td>1</td></tr></table>		1	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td></tr></table>	1	2
	1				
1	2				
<table border="1"><tr><td>2</td><td>3</td></tr></table>	2	3	<table border="1"><tr><td>3</td><td>4</td></tr></table>	3	4
2	3				
3	4				
<table border="1"><tr><td>4</td><td>5</td></tr></table>	4	5	<table border="1"><tr><td>5</td><td>6</td></tr></table>	5	6
4	5				
5	6				
<table border="1"><tr><td>6</td><td></td></tr></table>	6				
6					

2 arriba

Similar a **Página doble**, excepto que la primera página especificada siempre se imprime a la izquierda.

Cuaderno

Un cuaderno o “booklet” es un libro pequeño que consiste en páginas a doble cara grapadas por la mitad. Los cuadernos se imprimen con dos páginas contiguas, en hojas de papel que son el doble del tamaño de cada página.

Cada página tiene que estar numerada de un modo extraño para que funcione al imprimir, y para que el orden de las páginas, una vez montado el cuaderno, sea el correcto. Por ejemplo, la hoja situada en la parte más externa en un cuaderno de 16 páginas, tendría los números de página 16 y 1 en la cara anterior (en este orden) y las páginas 2 y 15 en la cara posterior. Por fortuna, este

complicado método de distribución de página, conocido técnicamente como “imposición”, es efectuado automáticamente por Sibelius.

Para imprimir un cuaderno, tiene que:

- asegurarse de que el papel donde va a imprimir es el doble de tamaño, con respecto al tamaño de página de la música en Sibelius (por ejemplo, un papel A3 para páginas A4), o
- usar el mismo tamaño de página del papel, pero reduzca la **Escala** al respecto, por ejemplo, para imprimir páginas de tamaño A4, aplicando un 70% de reducción en papel A4.

Por lo tanto:

- Haga clic en **Cuaderno y Externo** (con referencia a páginas externas).
- Imprima de la forma habitual. Se va a imprimir una cara del papel.
- Haga clic en **Interno** (con referencia a páginas internas).
- Vuelva a introducir papel en la impresora e imprima de nuevo, en la otra cara.

Como sucede con la impresión de páginas normales a doble cara, si las páginas salen de la impresora boca abajo, puede que tenga que invertir el orden de las hojas antes de imprimir la segunda cara, o si no simplemente imprima la segunda cara en el orden contrario (escribiendo el orden de páginas al contrario en la selección, como 8–1). Tiene que ver y probar, ya que esto varía de impresora en impresora.

Es posible usar todas las otras opciones del diálogo, al imprimir cuadernos también, por ejemplo, **Páginas**, **Marcas de corte**, **Pares e impares**, etc. La opción **Ordenar** es especialmente útil para producir muchas impresiones ordenadas y sólo haya que doblarlas.

Sibelius supone que la primera página del cuaderno acabado esté numerada con el 1, aunque en la partitura original la primera página no sea el número 1. Si su partitura empieza con el número 2, ésta va a aparecer en la parte interna a la izquierda, en el cuaderno, no en la cara anterior. Esto le permite dejar la primera página en blanco, en caso que quiera añadir una portada especial para cubrir la partitura, producida con otro programa.

Cuando imprima las páginas en el modo **Externo** Sibelius imprime primero la página doble que contiene la página 1, y luego las páginas 3, 5, 7 etc. Del mismo modo al imprimir en el modo **Interno**, Sibelius empieza con la página doble que contiene la página 2, y luego continuar con la 4, 6 etc.



Por ejemplo, el orden de impresión de un cuaderno de 8 páginas sería el siguiente:

- *Modo externo:* páginas 1 y 8 (juntas, con la página 1 a la derecha), 3 y 6
- *Modo interno:* 2 y 7, 4 y 5.

Advertencia: dos números de página adyacentes en una hoja siempre se van añadir al número total de páginas (redondeados en múltiplos de cuatro), más 1 (en el caso anterior, 9).

Para imprimir a doble página en un cuaderno (por ejemplo las páginas 8 y 1 en un cuaderno de 8 páginas), simplemente indique una de las páginas (por ejemplo, 1) y Sibelius va a saber que tiene que imprimir la otra página.

Impresión de varias partituras o partes de una sola vez

Es posible imprimir muchos archivos de una sola vez (por ejemplo, toda una carpeta) usando el plug-in Imprimir Copias Múltiples,  **6.1 Uso de los plug-ins**. Para imprimir múltiples partes, use Archivo ▶ Imprimir todas las partes para imprimir las todas, o el botón Imprimir Parte(s) en la ventana Partes para imprimir las partes seleccionadas;  **7.1 Trabajar con partes**.


Elección del papel

Un papel de buena calidad afectará de manera positiva en el resultado de la impresión musical. Un buen papel debe ser blanco y brillante, lo bastante opaco para evitar que la impresión traspase la otra cara y se pueda ver por detrás, y tener un gramaje suficiente para evitar que se vuele del atril. Evite papel normal, muy fino o papel de fotocopia: nosotros le recomendamos usar un papel de 26 lb/resma o 100 gsm.

Problemas con los márgenes

Algunas impresoras pueden cortar los bordes de la música, en especial el extremo inferior de la misma. Esto es debido a que la mayoría de las impresoras necesitan espacio para agarrar el papel.

Una solución al problema sería alejar la música del extremo aumentando los márgenes de página en el diálogo Maquetación ▶ Configuración del Documento (comando de teclado Ctrl+D o ⌘D).

Si la maquetación de su música no es sensible a cambios de formato, y si ha visto que la parte cortada de la música, tiene lugar en un extremo solamente (el inferior, por ejemplo), puede evitar que la música se corte disminuyendo los valores del margen superior en 5mm y aumentando los del margen inferior en 5 mm. De esta forma la música se desplazará un poco hacia arriba. Otra forma de hacerlo es probando a usar Bloquear Formato antes de ajustar los márgenes ( **8.1 Maquetación y formato**).

Problemas con impresiones a doble cara

Si tiene problemas de alimentación de hojas con su impresora, puede intentar uno o todas las siguientes opciones:

- Deje el papel para enfriar durante un rato después de imprimir la primera cara.
- Introduzca al papel a mano para la impresión de la segunda cara
- Abra el ala de salida en la impresora (si hay uno), dejando libre el paso para la alimentación de papel.

Si el cartucho de la impresora en la primera cara, si se cae al imprimir la segunda cara:

- Deje el papel para enfriar durante un rato después de imprimir la primera cara.
- Si los ajustes de alimentación de papel son de frecuencia alta (más rápida, por ejemplo para impresiones de baja resolución), pruebe estos ajustes para la segunda cara.

5.17 Propiedades

Para usuarios avanzados solamente

Casi cada objeto en una partitura tiene propiedades que pueden ser editadas de varias formas a través de **Ventana ▶ Propiedades** (comando de teclado **Ctrl+Alt+P** o **⌘+⌥+P**).

Por ejemplo, la fuente y tamaño de punto de un objeto de texto se puede cambiar en el panel **Texto** de la ventana **Propiedades**. El offset o posición relativa horizontal de una nota en particular se puede cambiar desde el panel **General**, y así sucesivamente.

En términos generales, es más sencillo asignar estas propiedades cuando se crea el objeto, pero a veces resulta necesario ver o editar las propiedades del objeto después de haberlo creado. Muchas de las propiedades pueden ser editadas/accesibles desde los menús normales, o editadas usando comandos de teclado.

Visualización de las propiedades

Por defecto, la ventana **Propiedades** no aparece en la pantalla, ya que no es una ventana de uso muy común. En el caso de que esté usando esta ventana con bastante frecuencia, puede darse por satisfecho ya que implica que le está sacando el jugo al programa.

Para mostrar/ocultar la ventana **Propiedades**, seleccione **Ventana ▶ Propiedades** (comando de teclado **Ctrl+Alt+P** o **⌘+⌥+P**), o pulse el botón correspondiente en la barra de herramientas. Si desea desplazar la ventana, pulse y arrastre su barra de título.

El título de la ventana **Propiedades** refleja la selección en la partitura, y va cambiando según el tipo de objeto de la selección. Si no hay nada seleccionado, el título de la ventana será “Sin selección”. Si está seleccionado el título de la partitura o indicaciones de tempo, cambiará a “Editar Texto del Sistema”. Si selecciona una nota, indicará “Editar Nota”. Con un pasaje seleccionado, indicará “Editar Pasaje”. Si el símbolo de intercalación de texto es visible, marcará “Crear Nota/Silencio”, y si no quiere que aparezcan en una lista todos los tipos de objeto en una selección múltiple, el título de la ventana mostrará “Editar Selección Múltiple”.

En una selección múltiple o pasaje seleccionado, sólo aparecerán en la pantalla aquellas propiedades que sean comunes a *todos* los objetos seleccionados. Por ejemplo, si selecciona dos notas, donde una de las cuales tiene un acento, el botón de acento en el teclado flotante *no* se va a iluminar. Si hace clic en el botón de acento, ambas notas van a acabar con un acento colocado, y entonces, el botón de acento se iluminará.

Para abrir y cerrar cada uno de los seis paneles, pulse sobre la barra de título apropiada. Puede abrir cada panel de forma independiente, o también en cualquier combinación. Si intenta abrir más paneles de los que cabrían en el espacio vertical de su pantalla, Sibelius cierra automáticamente uno o más paneles, para que la ventana de **Propiedades** siempre se adapte a la pantalla.

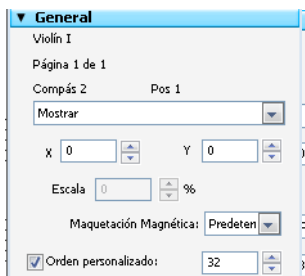
Las opciones en cada panel están descritas a continuación:


Panel General

El panel **General** de la ventana de Propiedades, le permite cambiar la posición etc, del objeto u objetos seleccionados, si quiere ocultar el objeto, y también le ofrece una descripción breve de la situación del objeto, indicando el número de pentagrama y compás.



Las opciones en este panel son las siguientes:

- La primera línea del panel le indica el nombre del pentagrama en el cual el objeto está vinculado (o dice “Sistema” para objetos de sistema).
- **Página x de y** determina la página de la partitura en la cual está ubicada la selección.
- **Compás** y **Pos.** indica el número de compás y la posición rítmica dentro del compás vinculado al objeto. La lectura de **Pos.** siempre es relativa a valores de negra, con independencia del compás. Para líneas y grupos irregulares, se refiere a la posición del extremo izquierdo. Si no aparece valor de **Pos.**, quiere decir que el objeto está vinculado al principio del compás. No puede editar estos parámetros directamente: simplemente mueva el objeto con el ratón o las flechas del teclado.



- **Mostrar, Ocultar**, etc. determina si el objeto está oculto;  **5.9 Ocultar objetos.**
- **X** le indica el desplazamiento horizontal del objeto desde la posición donde está vinculado. (Por ejemplo, el final de un regulador puede estar vinculado a una nota, incluso si está situado un poco a la izquierda o derecha del signo.)

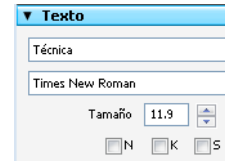
Este valor es editable, lo cual resulta muy útil para cambiar la posición de notas, silencios y acordes más allá de la alineación en el caso de dos o más voces, o para mover las señales de ensayo con respecto a una barra de compás.

- **Y** tiene distinto significado según el tipo de objeto. En notas y acordes, determina el tamaño de la plica. En líneas y texto, es la distancia por encima de la posición vertical predeterminada.
- **Escala $n\%$** permite escalar los gráficos de acordes de guitarra individual y los gráficos de escala de guitarra; véase **Cómo cambiar el tamaño de los cifrados armónicos** en la página 127.
- **Usar maquetación magnética** muestra si el objeto seleccionado está ajustado para usar la maquetación magnética; véase **Desactivación de la prevención de colisiones** en la página 641.
- **Orden personalizado** muestra si el objeto seleccionado posee una posición determinada en el orden del gráfico;  **5.14 Orden.**
- **Invertir** le permite cambiar la dirección de la plica de las notas seleccionadas, e invertir ciertos objetos por encima o por debajo de las notas, tales como ligaduras de expresión, corchetes de grupos irregulares, articulaciones, y la curvatura de las ligaduras de valor. Para invertir un objeto, use esta opción, o seleccione **Editar ▶ Invertir** (comando de teclado X), en lugar de intentarlo con el ratón.
- **Tamaño de aviso** permite ajustar las notas, líneas, símbolos o texto de pentagrama seleccionados al tamaño de aviso; equivale a usar el botón de tamaño de aviso en la segunda página del teclado flotante (F8);  **2.12 Notas de aviso.**

Panel Texto

El panel **Texto** permite cambiar el estilo de texto de un objeto de texto seleccionado, y también su fuente, tamaño en puntos y otras opciones como negrita, itálica o subrayado. Las opciones son las siguientes:

- El primer menú desplegable muestra los diferentes estilos de texto del objeto de texto seleccionado. Para cambiar de estilo basta con seleccionar el que prefiera del menú. Solamente podrá elegir los estilos de texto compatibles: por eso no podrá cambiar el objeto de texto de sistema (como el texto de Tempo) por un objeto de texto de pentagrama (como el texto de Expresión). Vea [📖 3.1 Uso del texto](#) para más detalles.
- El segundo menú desplegable muestra la fuente del objeto de texto presente. Para cambiar de fuente basta con seleccionar otra en el menú. Para cambiar la fuente (o tamaño) de todos los textos en ese estilo en toda la partitura, en una sola operación, [📖 3.9 Editar Estilos de Texto](#).
- **Tamaño** es el tamaño de la fuente (en puntos)
- **B**, **I** y **U** controlan si el texto seleccionado está en negrita, itálica y/o subrayado respectivamente. Los comandos de teclado para estas funciones son **Ctrl+B/I/U** o **⌘B/I/U**.



Panel Reproducción

El panel **Reproducción** le permite ajustar la reproducción de las líneas, y cambiar los ajustes de repetición. Las opciones son las siguientes:

- **Reproducir en cada pasada:** estas casillas numeradas de 1–8 determinan si el objeto de texto, línea o nota seleccionado debería reproducirse en una repetición indicada, a lo largo de un pasaje - [📖 4.6 Repeticiones](#) para más detalles.
- **Última repetición** determina si una línea final es la última de una estructura de repetición o no - [📖 4.6 Repeticiones](#) para más detalles.
- **Saltar al final del compás** sirve para que los saltos tengan efecto en medio de un compás - [📖 4.6 Repeticiones](#) para más detalles.
- **Velocidad en vivo**, **Posición inicial** y **Duración en vivo** son los tres parámetros de una nota que puede cambiar usando **Reproducción en vivo** - [📖 4.8 Reproducción en vivo](#)
- **Fermata** permite cambiar la duración de las fermatas (pausas) - [📖 4.2 Interpretación de la partitura](#).
- **Gliss./Rit./Accel.** permite cambiar el efecto de reproducción de estos tipos de líneas - [📖 4.2 Interpretación de la partitura](#).
- **Regulador** permite asignar el matiz final o el cambio de dinámica en porcentaje de un regulador seleccionado; si selecciona la opción por defecto, **Auto**, Sibelius realizará dicha asignación. [📖 4.2 Interpretación de la partitura](#).
- **Trino** permite elegir si la reproducción debe ser o no **Diatónica**; si desea ajustar el intervalo usted mismo, desactive la opción **Diatónica** y elija **Semitonos**, **Velocidad** (en notas por segundo), y decida si la reproducción debería **Comenzar en la nota superior** de un trino seleccionado. Por defecto, Sibelius reproduce trinos con ciertas irregularidades rítmicas




voluntarias para que suene más natural; si no le gusta este efecto, active la opción **Reproducción normal**.  **4.2 Interpretación de la partitura.**


- **Tremolo** permite determinar si Sibelius debe reproducir o no un tremolo de una nota o un redoble con zumbido (“z en la plica”). Se recomienda dejar desactivada esta opción si su dispositivo reproduce los trémolos a través de muestras dedicadas, y no desea que Sibelius reproduzca las notas múltiples.

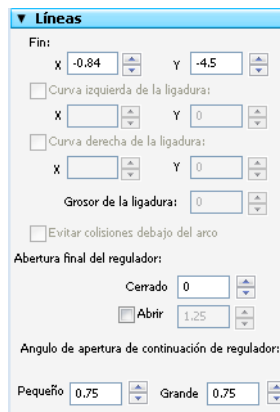
Panel Líneas

El panel **Líneas** permite cambiar las propiedades de una línea seleccionada.

Fin controla la posición horizontal (X) y vertical (Y) del extremo derecho de la línea seleccionada.


Curva izquierda de la ligadura, **Curva derecha de la ligadura** y **Grosor de la ligadura** son opciones exclusivas de las ligaduras de expresión –  **2.28 Ligaduras de expresión.**

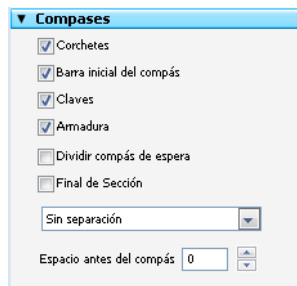
Abertura final del regulador y **Aberturas de continuación del regulador** son opciones exclusivas de los reguladores –  **2.17 Reguladores.**



Panel Compases

Para cambiar las propiedades de un compás, seleccione el compás de manera que quede rodeado por un cuadrado de selección de color azul claro (o, en algunas opciones, por la barra de compás al final del compás), y luego cambie las opciones en el panel **Compases** (detalladas a continuación):

- Las opciones **Corchetes/Barra inicial/Claves/Armadura** determinan si estos serán introducidos al inicio del compás cuando el compás está situado al principio de un sistema o después de una separación de sistema como una coda o pentagrama introductorio.
- **Dividir compás de espera** obliga a esta barra de compás a separarse en forma de compás de espera –  **2.24 Compases de espera** para más detalles
- **Final de sección** señala la barra de compás al final de una sección en función de los formatos de nombre de instrumento seleccionados en el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘⌥E**). Se recomienda crear una separación de sistema o salto de página en el mismo punto.
- El menú desplegable muestra las separaciones (si hay alguna) que ocurren en la barra de compás para que pueda añadir o quitar una separación de sistema o salto de página en la barra de compás seleccionada. La misma operación la puede realizar desde el submenú **Maquetación** ▶ **Separaciones** (o usando los comandos de teclado). Ignore la opción **En medio del sistema/página**, que se emplean para **Bloquear Formato**, **Mantener juntos todos los compases** y **Convertir en Sistema/Página**.

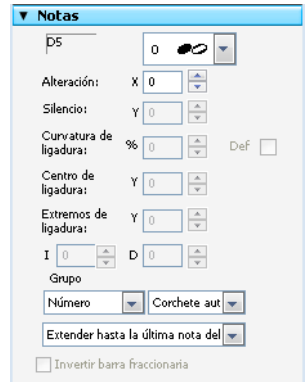


- **Espacio antes del compás** altera la sangría anterior al compás seleccionado en el caso de que esté situado al inicio del sistema; también afecta al tamaño del espacio anterior al compás en un sistema dividido como, por ejemplo, una coda.

Panel Notas

El panel de **Notas** le permite cambiar la cabeza de nota de la nota o notas seleccionadas, modificar la posición horizontal de las alteraciones, y ajustar la posición y forma de las ligaduras de valor. Para ajustar una alteración o ligadura desde este panel, tiene que seleccionar su nota, y no su alteración o ligadura. Las opciones son las siguientes:

- El menú desplegable en la parte superior del panel muestra la nota seleccionada. Para cambiar de cabeza, elija una desde el propio menú. Para cambiar la cabeza usando el teclado, mantenga pulsada las teclas **Mayús+Alt** o **⇧~** y escriba el número de cabeza de nota en el teclado principal –

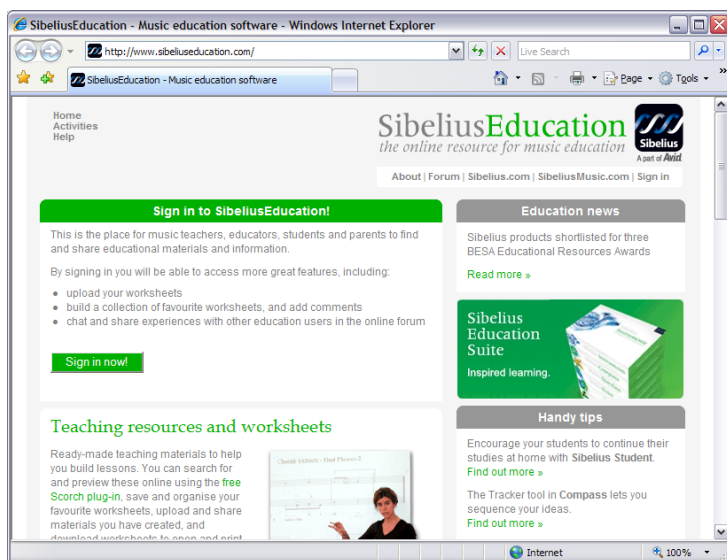


📖 2.25 Cabezas de nota.

- **Alteración:** X controla la posición horizontal (offset) de la alteración vinculada a la nota seleccionada. Los valores positivos mueven la alteración hacia la derecha, los valores negativos a la izquierda. Para cambiar la posición de las alteraciones tiene que seleccionarlas primero y luego pulsar **Alt+←/→** o **⇧~←/→**.
- **Silencio:** Y controla la posición vertical del silencio seleccionado. También puede mover un silencio escribiendo **↑/↓** (con **Ctrl** o **⌘** para pasos más amplios).
- **Curvatura de ligadura:** % controla el grado de curvatura de la ligadura. Un valor alto produce ligaduras con la parte inferior plana, mientras que un valor bajo crea una forma más parecida a un boomerang. Pulse **Def** para devolver la curvatura la ligadura a su valor original, indicado en la página **Ligaduras 1** del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de diseño musical**, lo cual puede ser útil si el arco es demasiado pronunciado – **📖 2.32 Ligaduras de valor.**
- **Centro de ligadura:** Y controla la altura del centro de la ligadura. También puede ajustarlo seleccionando la ligadura y escribiendo **↑/↓**.
- **Extremos de ligadura:** Y controla la posición vertical del extremo derecho de una ligadura vinculada a la nota seleccionada. L y R controlan la posición horizontal del extremo izquierdo y derecho de la ligadura, respectivamente. También puede ajustarlo seleccionando el extremo de la ligadura y escribiendo **Mayús+Alt+←/→** o **⇧~←/→**.
- **Grupo irregular** permite cambiar el aspecto del grupo seleccionado, es decir, si desea que aparezca o no el corchete y dónde debería acabar el extremo derecho del corchete. Vea **📖 2.35 Tresillos y otros grupos irregulares** para más detalles.
- **Invertir barra fraccionaria** permite invertir una barra secundaria fraccionaria; véase **Invertir barras fraccionarias** en la página 113.

5.18 SibeliusEducation.com

5.19 SibeliusMusic.com, 5.25 Worksheet Creator.



SibeliusEducation.com es una página web dedicada al intercambio y descarga de material docente entre profesores de todo el mundo.

¿A quién va dirigida?

El acceso a material de trabajo y ejercicios por medio de Internet puede ser muy útil para profesores y alumnos. Le ayudará a organizar su material de enseñanza, además de ahorrarle la molestia de imprimir o fotocopiar cientos de documentos y ayudará a evitar que sus alumnos pierdan los ejercicios asignados.

Dado que la música se abre con el programa Scorch, sus alumnos tienen la posibilidad de reproducirla y escuchar cómo suena, lo cual siempre es más atractivo que el uso exclusivo de hojas de ejercicios impresas. Por otro lado, si utilizan Sibelius (en la escuela) o Sibelius Student (en casa) pueden descargar los ejercicios y completarlos por ordenador.

Características

A medida que SibeliusEducation.com vaya creciendo, iremos ampliando sus prestaciones. Posibilidades:

- Reunir las hojas de ejercicios y material docente que quiera utilizar
- De esta manera sus alumnos podrán visualizar, imprimir y descargar los ejercicios que les haya asignado. Pueden hacer los ejercicios en papel, pero si utilizan Sibelius (en la escuela) o Sibelius Student (en casa) también tienen la posibilidad de trabajar en el ordenador y colgar los ejercicios ya completados.
- Acceder a material de enseñanza creado por otros profesores y escuelas

- Intercambiar información e ideas con otros profesores de todo el mundo
- Obtener recursos e información adicional de Sibelius Software, como hojas de ejercicios o vídeos para sonorizar
- Adquirir recursos de la gama de productos Sibelius Educational Suite.

Encontrará información más detallada en la página web.

Servicios de SibeliusEducation.com

Para suscribirse a SibeliusEducation.com sólo tiene que seleccionar **Ayuda ▶ SibeliusEducation.com**, o visitar la página web www.sibeliuseducation.com. La creación de una cuenta permite aprovechar los servicios adicionales: por ejemplo, participar activamente en el forum y realizar descargas de las hojas de ejercicios.

Publicación de hojas de ejercicios en SibeliusEducation.com

- Una vez haya creado su hoja de ejercicios, guárdela en el disco
- Si desea que sus alumnos puedan abrir los archivos de Sibelius o Sibelius Student, utilice la opción **Archivo ▶ Exportar ▶ Sibelius 2, 3 o 4** o **Archivo ▶ Exportar ▶ Sibelius Student** para guardar el archivo
- Seleccione **Archivo ▶ Publicar en SibeliusEducation.com** y cuando se abra el navegador, introduzca sus datos y vaya a la sección **Mi trabajo**. (Para ello es necesario estar registrado)
- Siga las instrucciones de la pantalla para subir su archivo a la sección de ejercicios de la web.

SibeliusMusic.com

SibeliusMusic.com ofrece miles de partituras creadas por compositores, arreglistas, profesores y alumnos. La música disponible en la web puede utilizarse para fines educativos. Esta música se puede visualizar e interpretar; en muchos casos, también se puede imprimir y en algunos, comprar. 📖 **5.19 SibeliusMusic.com** para más detalles.

5.19 SibeliusMusic.com

5.18 SibeliusEducation.com, 9.11 Exportación de páginas web Scorch.

Internet es el medio ideal para que su música llegue a un público potencial a nivel mundial. Sibelius es el único programa de notación musical con un navegador de web gratuito llamado Scorch que permite ver, reproducir, transportar e imprimir partituras a través de Internet.

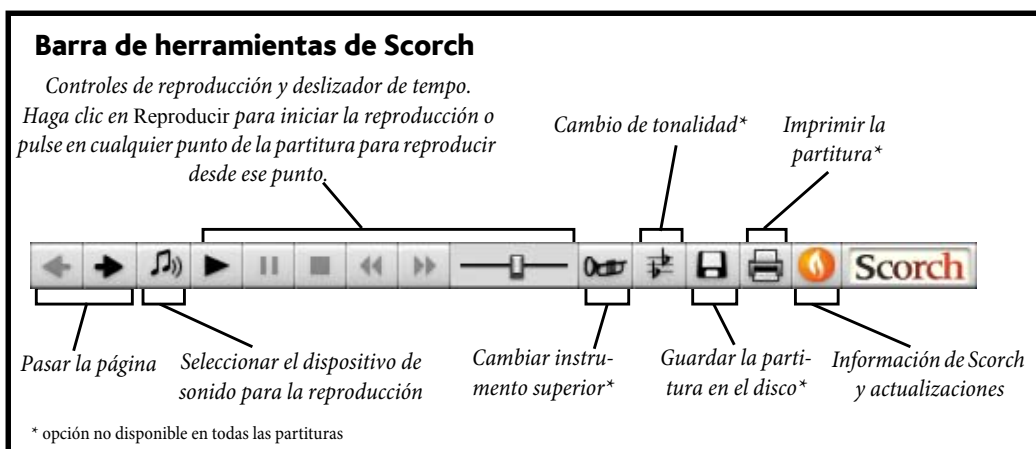
Compositores, arreglistas, profesores y demás usuarios pueden publicar su material en nuestra página web SibeliusMusic.com, desde piezas de piano hasta partituras orquestales y desde música antigua hasta contemporánea o rock/pop. Publicar partituras es completamente gratuito, y además puede ganar dinero con ello: si quiere vender su música (en vez de ofrecerla gratis) recibirá el 50% sobre el precio fijado.

Scorch

Sibelius Scorch es el extraordinario plug-in gratuito de navegación web que permite a cualquier usuario visualizar una partitura, reproducirla, cambiarla de tonalidad o instrumentos e incluso imprimirla directamente desde Internet.

A los usuarios que visiten su página web se les pedirá que descarguen Scorch automáticamente, y en un par de minutos podrán ver y escuchar la música desde su página o en muchas otras, incluyendo páginas de editoriales musicales tan importantes como www.sheetmusicdirect.com (canciones de rock/pop) y www.boosey.com (música clásica y material de enseñanza).

Para más detalles sobre la instalación de Scorch, consulte **Instalación de Sibelius** en la sección **Empezar aquí** al principio de esta **Guía de referencia**. Scorch se instala automáticamente sólo con Internet Explorer para Windows, pero también funciona con otros navegadores de Internet como Netscape y Opera, tanto en Windows como en Mac.



Valores recomendados

Para que su partitura tenga la mejor presentación y reproducción posible en Internet, debería normalizar los siguientes parámetros antes de publicar una partitura en Internet:

- *Fuentes* – no todas las fuentes están disponibles en todos los ordenadores.
- *Tamaño de Página*– la partitura debe imprimirse satisfactoriamente en varios tipos de papel.
- *Reproducción* – no se puede garantizar la misma calidad en todas las tarjetas de sonido.

Limite el uso de las fuentes de texto a las más comunes, es decir: Times, Times New Roman, Arial y Helvética (aunque Scorch sustituirá la fuente más parecida equivalente, en caso de que el usuario no tenga la fuente que usted ha utilizado originalmente). Asegúrese también de que las únicas fuentes musicales que va a utilizar sean las propias de Sibelius, tales como Opus, Helsinki, Reprise e Inkpen2, ya que entonces cualquier usuario que haya instalado Scorch tendrá acceso directo a ellas.

Cuando vaya a preparar las partituras para publicar en SibeliusMusic.com, para ser impresas, usar el formato vertical preferiblemente, y con un tamaño de página normalizado (por ejemplo, carta, tabloide, A4 o A3). Scorch aumentará o reducirá el tamaño para que corresponda con el tamaño de página asignado desde la impresora.

Debe tener en consideración que una partitura que suene bien con su tarjeta de sonido o dispositivos MIDI, puede sonar diferente en otros ordenadores. Por lo tanto, debería intentar escuchar su partitura usando sonidos GM estándar y poder hacerse una idea de cómo sonará la partitura a través de Scorch.

Publicar en SibeliusMusic.com


Para empezar, abra el archivo Sibelius que quiera publicar en Internet y seleccione la opción Archivo ▶ Publicar en SibeliusMusic.com.


- Si no ha guardado el archivo recientemente, aparecerá un mensaje pidiéndoselo primero; guárdelo y a continuación haga clic de nuevo en **Publicar en SibeliusMusic.com**.
- Su navegador de web abrirá una página en la que puede especificar información básica sobre la partitura, como por ejemplo su título (si ya lo ha introducido previamente en el diálogo Archivo ▶ Nuevo o Archivo ▶ Información de la Partitura no será necesario que lo haga de nuevo).
- Busque en su disco duro la partitura que quiere publicar en Internet – haga clic en **Explorar** para buscar la partitura.
- Una vez localizada la partitura, haga clic en **Siguiente**. Su ordenador se conectará a Internet para cargar su partitura en SibeliusMusic.com.
- Se le pedirá información adicional sobre usted y su partitura: simplemente siga las instrucciones en pantalla.

SibeliusMusic.com va a publicar exclusivamente aquella música donde el autor tiene el copyright, es decir composiciones originales o arreglos de música de dominio público, o sea, fuera de copyright. No está permitido publicar transcripciones o arreglos de música en copyright, así como transcripciones literales, ediciones de música fuera de copyright, o partituras que contengan texto de Letra sin licencia o permiso de los autores. Para más detalles sobre las restricciones para la publicación de partituras con respecto a los derechos de autor, consulte la información incluida en SibeliusMusic.com.

Si tiene algún problema o pregunta sobre la publicación independiente en SibeliusMusic.com, por favor escribanos un e-mail a info@sibeliusmusic.com.

5.20 Transposición

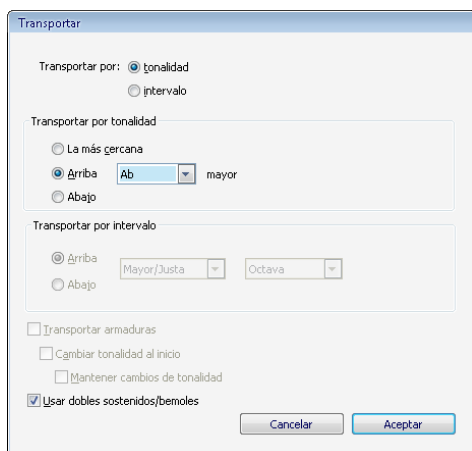
Para más detalles sobre instrumentos y partituras con transposición,  **2.18 Instrumentos**.

Para información sobre la simplificación de armaduras y enarmonización,  **2.20 Armaduras**.

Diálogo de transposición

Para transportar música:

- Seleccione los elementos que desee transportar, normalmente un pasaje o la partitura completa (comando de teclado Ctrl+A o ⌘A).
- Seleccione **Notas ▶ Transportar** (comando de teclado Mayús-T).



- Seleccione el tipo de transposición: por **Tonalidad** o por **Intervalo**
- Si elije la transposición por **Tonalidad**:
 - Seleccione del menú la tonalidad que desea transportar
 - Decida si desea que Sibelius realice el transporte en el intervalo más pequeño requerido (**La más cercana**), o **Arriba** o **Abajo**.
- Si elije la transposición por **Intervalo**:
 - Pulse **Arriba** o **Abajo**.
 - De la segunda lista seleccione el intervalo principal.
 - En la primera lista, la opción **Mayor/Justa** deja el intervalo principal inalterado, **Aumentada** añade un semitono, y **Menor/Disminuida** resta un semitono.
 - **Diatónica** mueve las notas en la tonalidad especificada por la armadura actual: si transporta la tercera nota de la escala una segunda diatónica ascendente se convertirá en la cuarta, la quinta rebajada subirá al sexto grado rebajado, y así sucesivamente.
- Asigne las otras dos opciones como mejor le parezca:
 - **Transportar armaduras** (disponible al transportar un pasaje de sistema o la partitura entera) transporta cualquier cambio de tonalidad dentro del pasaje seleccionado. Por lo normal esta opción tiene que estar activada. Si está desactivada, las notas transportadas van a incorporar alteraciones innecesarias ajenas a la armadura a la que pertenecen.

- Si **Transportar armaduras** está activada, puede también activar **Cambiar tonalidad al inicio** para crear, si lo desea, una armadura nueva al comienzo del pasaje transportado.
- Si no desea que Sibelius restaure el cambio de tonalidad al final del pasaje transportado, active **Mantener cambios de tonalidad**.
- Usar **dobles sostenidos/bemoles** hace que Sibelius escriba las tonalidades lejanas usando dobles sostenidos y dobles bemoles en lugar de becuadros. Desactive esta opción para música atonal. ¡Rachmaninov o un joven Alban Berg la habrían dejado activada!
- Pulse **Aceptar** y Sibelius transportará su música en un instante.

Cambio de alturas para evitar alteraciones

Para mover las notas con el fin que no contengan alteraciones, simplemente seleccione la música y escriba \uparrow/\downarrow una o varias veces.

Transportar en una o más octavas

El método más rápido consiste en seleccionar música y pulsar $\text{Ctrl}+\uparrow/\downarrow$ o $\sharp\uparrow/\downarrow$.

Transportar en más de dos octavas

Para abreviar, el diálogo **Notas** ▶ **Transportar** (comando de teclado **Mayús-T**) solamente contiene una lista de intervalos hasta dos octavas. Para intervalos superiores a las dos octavas, transporte la música en octavas con las teclas $\text{Ctrl}+\uparrow/\downarrow$ o $\sharp\uparrow/\downarrow$ antes o después de efectuar el transporte desde este diálogo.

Transportar en semitonos

Aunque la mayor parte de las transposiciones son directas y claras, este caso en particular merece una explicación. Si tiene una partitura en Re mayor, por ejemplo, y la quiere transportar a Re bemol mayor, no conviene que la transporte en una segunda menor descendente (daría lugar a un $\text{Do}\sharp$ mayor); en su lugar, transpórtela hacia abajo en un *unísono aumentado*.

Transposiciones radicales

Para efectuar transposiciones extremas en las que el intervalo requerido no está en la lista, por ejemplo, desde Si a Re bemol, divídalo en dos operaciones de transporte menos extremas: primero puede transportar una tercera menor ascendente a Re, y a continuación un unísono aumentado descendente hasta Re bemol.

Cifrado armónico

Se van a transportar de forma automática.

Mover otros objetos

Cuando efectúe una transposición, Sibelius moverá el resto de los objetos de la partitura de acuerdo con la operación. Por ejemplo, las ligaduras de valor y expresión se desplazarán para acompañar a las notas. Si la música es transportada en un intervalo tan alto o tan bajo que muchas de las direcciones de las plicas cambian de dirección, algunas ligaduras de expresión tendrán que ser invertidas con la función **Editar** ▶ **Invertir** (comando de teclado **X**) con el fin de adaptarse por encima de las notas, de una forma correcta.

5.21 Deshacer y Rehacer

Deshacer



Seleccione el botón de la barra de herramientas, como lo muestra esta imagen o seleccione **Editar ▶ Deshacer** (comando de teclado **Ctrl+Z** o **⌘Z**) para deshacer la última operación realizada.

El menú **Editar** permite averiguar la última operación realizada. (En concreto, el programa recuerda las últimas operaciones realizadas y permite modificarlas.)

La función **Deshacer** tiene niveles de acción múltiple, lo cual significa que es posible deshacer un número ilimitado de pasos. La opción **Editar ▶ Historial de Deshacer** (lea más adelante) le retrocede a cualquier punto, siguiendo una descripción de las operaciones.

Rehacer



La función **Rehacer** deshace la operación **deshacer** (o más bien, la función **Rehacer** repite la acción **Deshacer**). Para rehacer una operación que por error, no quería deshacer, haga clic en el botón de la barra de herramientas, como lo muestra esta imagen o seleccione **Editar ▶ Rehacer** (comando de teclado **Ctrl+Y** o **⌘Y**).

De nuevo, en la cabeza del menú **Editar**, aparece la última operación deshecha.

Historial de Deshacer

Editar ▶ Historial de Deshacer (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Z** o **⇧⌘Z**) ofrece una lista de las operaciones realizadas más recientemente, y le permite saltar a un punto anterior específico.

La acción más reciente está situada en la cabeza de la lista; por lo tanto, haga clic en el primer elemento superior para deshacer un paso, en el segundo elemento, para deshacer dos pasos y en el último elemento de la lista, para deshacer hasta el punto máximo posible. El orden de antigüedad del diálogo **Historial de Deshacer** se puede personalizar – lea **Nivel de Deshacer** a continuación.

Historial de Rehacer

Editar ▶ Historial de Rehacer (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Y** o **⇧⌘Y**) es como **Historial de Deshacer**, con la diferencia que le va a mostrar todas las acciones que puede rehacer, después de haber efectuado una buena cantidad de operaciones de deshacer.

La acción más reciente está situada en la cabeza de la lista; por lo tanto, (igual que en **Historial de deshacer**) haga clic en el primer elemento superior para rehacer un paso, en el segundo elemento, para rehacer dos pasos y en el último elemento de la lista, para rehacer hasta el punto máximo posible.

Nivel de Deshacer

Para asignar el número máximo de operaciones que quiera deshacer, seleccione la página **Otros** en el menú **Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac) y arrastre el control deslizante. Puede deshacer hasta 20.000 operaciones, por tanto si asigna un número bastante grande puede retroceder al punto cuando empezó a crear la partitura actual.

Si su ajuste es superior a este valor, podrá deshacer operaciones realizadas incluso antes de la adquisición de **Sibelius**.

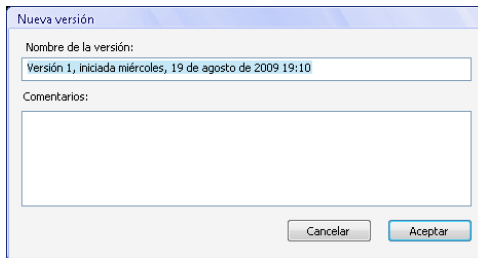
5.22 Versiones

En proyectos de larga duración, la mayoría de los programas dan pocas facilidades para seguir eficientemente la evolución y los progresos del trabajo. La opción más habitual es ir seleccionando **Archivo** ▶ **Guardar como** periódicamente para guardar cada sesión de trabajo con un nombre de archivo distinto. Afortunadamente, Sibelius permite guardar varias versiones de su partitura en un mismo documento para que no pierda las versiones anteriores de su trabajo o las confunda con la versión actual.

Puede añadir comentarios a cada versión (como recordatorio del trabajo que ya ha realizado o de tareas pendientes, por ejemplo), exportar una versión anterior como una partitura separada o incluso comparar detalladamente las diferencias entre dos versiones.

Cómo guardar una nueva versión automáticamente

Por defecto, Sibelius le sugiere la creación de una nueva versión al cerrar una partitura que haya estado editando. El programa muestra este diálogo:



Puede cambiar el **Nombre de la versión** a cualquier texto. El nombre mostrado por Sibelius incluye un número de versión y la fecha y hora de creación de la versión. También puede introducir un **Comentario** de cualquier extensión. Los comentarios de versión no aparecen en la partitura como los comentarios de tipo “nota adhesiva” (📄 **5.5 Comentarios**), y son más útiles para escribir notas generales sobre el progreso del trabajo que para agregar indicaciones específicas en compases determinados, por ejemplo.

Pulse **Aceptar** para guardar su versión y cerrar la partitura. Si pulsa **Cancelar**, todavía tendrá la posibilidad de guardar su partitura sin crear una nueva versión.

Si prefiere que Sibelius no le sugiera crear una versión al cerrar una partitura, desactive la opción **Crear una nueva versión al cerrar la partitura** en la página **Versiones de Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac).

Cómo guardar una nueva versión manualmente

Por supuesto, también puede guardar una nueva versión en cualquier momento: sólo tiene que seleccionar **Archivo** ▶ **Guardar versión** o pulsar el botón de la barra de herramientas mostrado a la derecha. Este botón sólo se activa si la partitura ya ha sido guardada una vez y le ha dado un nombre de archivo.




Cuando guarde una nueva versión, Sibelius le pedirá que introduzca un nombre y un comentario (vea más arriba). Si prefiere no tener que introducir un comentario, seleccione **Archivo** ▶

5. Herramientas

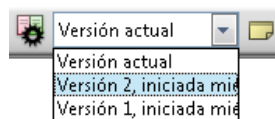
Preferencias (en el menú Sibelius en Mac) y vaya a la página **Versiones**. En el grupo **Comentarios** puede seleccionar una de estas tres opciones:

- **No pedir comentarios:** sólo requiere revisar el nombre elegido automáticamente por Sibelius para su versión, y no aparece ningún espacio para anotar un comentario.
- **Pedir comentario adicional:** esta es la opción predeterminada, y permite escribir un comentario si lo desea (aunque también puede guardar la versión sin introducir ningún comentario).
- **Requerir un comentario:** requiere la introducción de un comentario antes de guardar una nueva versión. Esta opción es útil si está dando clases con Sibelius y quiere asegurarse de que sus alumnos escriban un comentario antes de terminar su trabajo diario en un proyecto.

También puede invitar a uno o varios alumnos a guardar una nueva versión en cualquier momento mediante el diálogo **Control de clases** de Sibelius –  **5.3 Control de clases**.

Visualización de versiones

Puede visualizar las versiones guardadas en su partitura desde el menú desplegable de la barra de herramientas, mostrado a la derecha. (Si estos controles no están visibles en su barra de herramientas, significa que la resolución de la pantalla de su ordenador es demasiado baja – vea **Barra de herramientas** en la página 532.)



La versión actual de su partitura siempre lleva el nombre **Versión actual**, y aparece en la parte superior de la lista del menú. La versión más antigua figura en la parte inferior, y la más reciente aparece justo debajo de la **Versión actual**.

Para visualizar las versiones también puede seleccionar **Versión siguiente** o **Versión anterior** en el submenú **Archivo ▶ Versiones**. (Si realiza esta operación frecuentemente, quizá le sea útil asignar comandos de teclado a estos elementos de menú.)

Si selecciona otra versión en la lista o desde el submenú **Archivo ▶ Versiones**, Sibelius abrirá una nueva ventana y aplicará un fondo de papel arrugado a la partitura para indicar que se trata de una versión antigua. (Si desea cambiar las texturas utilizadas por Sibelius para la visualización de versiones, vea **Texturas** en la página 450.)

Por defecto, Sibelius muestra todas las versiones en una misma ventana que se va actualizando. Si prefiere que Sibelius cree ventanas separadas para cada versión, por ejemplo para distribuir las en mosaico en una pantalla de gran formato, active la opción **Visualizar versiones en ventanas nuevas** en la página **Versiones** de **Archivo ▶ Preferencias** (en el menú Sibelius en Mac).

Utilidades de las versiones

La versión actual de su partitura es la única versión editable, de manera que una vez haya guardado una versión ya no podrá realizar cambios sobre ella. Sin embargo, al visualizar una versión sí dispone de muchas opciones útiles, como reproducir la versión, imprimirla o incluso copiar música y objetos al portapapeles para pegarlos a su versión actual o a otra partitura.

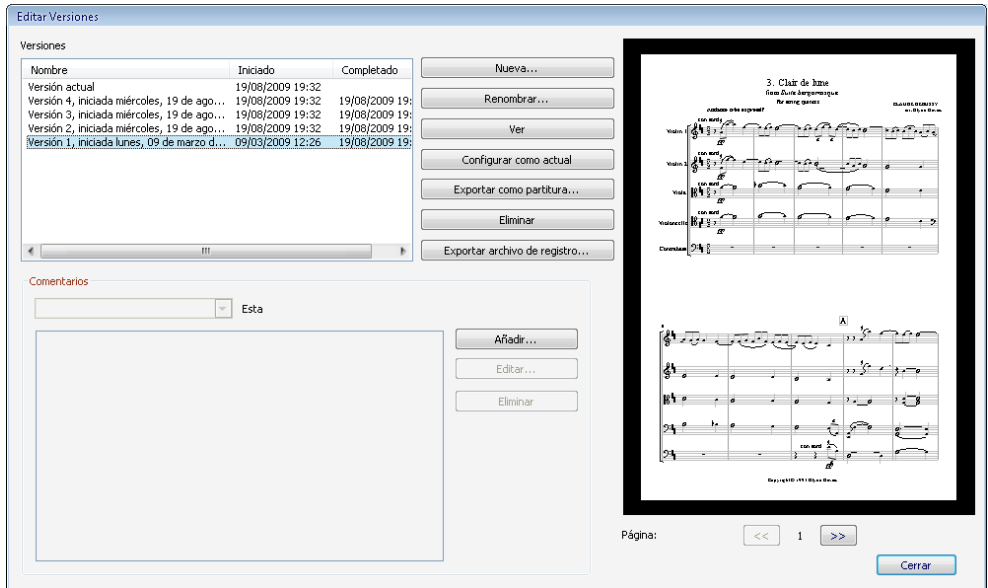
Para copiar elementos de una versión antigua al portapapeles sólo tiene que realizar una selección (igual que haría en cualquier partitura normal) y ejecutar **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**). A continuación, vaya a la versión actual o a la partitura en la que quiera pegar el

material seleccionado y ejecute **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**). No es posible utilizar **Alt+clic** (o pulsar ambos botones del ratón simultáneamente) para copiar elementos desde una versión antigua.

También puede realizar comparaciones entre dos versiones – vea **Comparación de versiones** más adelante.

Edición de versiones

El diálogo **Archivo ▶ Versiones ▶ Editar versiones** permite llevar a cabo diversas tareas de gestión de archivos pensadas para las versiones de su partitura. También puede acceder a este diálogo desde el botón de la barra de herramientas mostrado a la derecha.



Las versiones de la partitura aparecen listadas en la tabla de la parte izquierda del diálogo. Puede organizar las versiones por su **Nombre**, la fecha en que la versión fue **Iniciada** o la fecha en que la versión fue **Completada**. A la derecha aparece una previsualización de la versión seleccionada. Puede utilizar los botones situados debajo de la previsualización para ir pasando las páginas de la versión seleccionada.

Por debajo de la tabla tiene una lista de todos los comentarios guardados en la versión seleccionada, incluyendo comentarios de tipo “nota adhesiva” y los comentarios introducidos en el momento de crear la versión. Para **Añadir**, **Editar** o **Eliminar** comentarios, pulse el botón correspondiente.

Los botones situados entre la tabla de versiones y la previsualización de la versión seleccionada funcionan de la siguiente manera:

- **Nueva** crea una nueva versión (equivale a seleccionar la opción **Archivo ▶ Guardar versión**).
- **Renombrar** cambia el nombre de la versión seleccionada.
- **Ver** cierra el diálogo **Editar versiones** y abre una ventana que visualiza la versión seleccionada.

5. Herramientas

- **Configurar como actual** permite convertir a una versión seleccionada en la versión actual. Sibelius crea automáticamente una nueva versión para guardar el estado de la versión actual, y la versión seleccionada queda configurada como la nueva versión actual.
- **Exportar como partitura** exporta la versión seleccionada como una partitura separada que sólo contiene esa única versión. Puede seleccionar **Versión actual** y pulsar **Exportar como partitura** para crear inmediatamente una copia del estado actual de la partitura que no incluya ninguna de las versiones anteriores.
- **Eliminar** borra la versión seleccionada (después de mostrar la advertencia de rigor).
- **Exportar archivo de registro** exporta un archivo RTF (Rich Text Format) que incluye una lista de las diferencias existentes entre cada versión, todos sus comentarios asociados y un gráfico de cada página – vea **Exportación de un archivo de registro de versiones** más adelante.

Pulse **Cerrar** para salir del diálogo **Editar versiones**.

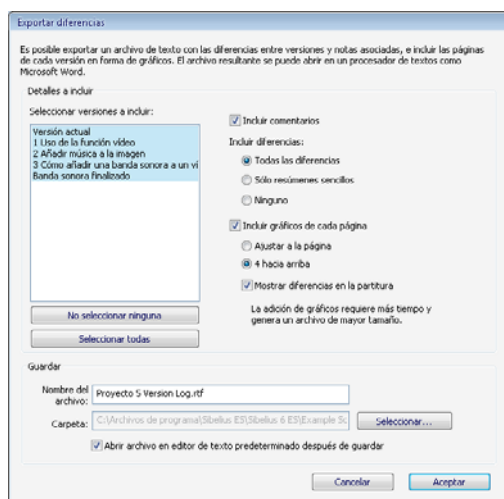
Exportación de un archivo de registro de versiones

Sibelius permite exportar un archivo RTF (Rich Text Format) con los siguientes contenidos:

- Una lista de las diferencias entre cada par de versiones
- Todos los comentarios guardados en cada versión
- Imágenes en miniatura de todas las páginas de cada versión con las diferencias entre ellas distinguidas por colores.

Puede abrir este archivo en cualquier procesador de texto y en muchos editores, aunque es posible que las imágenes en miniatura de cada página sólo sean visibles en ciertas versiones de determinados procesadores (como Microsoft Word 2002 o superior para Windows y Microsoft Word 2008 o superior para Mac OS X).

Para exportar un archivo de registro de versiones, ejecute **Archivo** ▶ **Versiones** ▶ **Editar versiones**, seleccione una versión y pulse **Exportar archivo de registro**. Aparecerá el siguiente diálogo:



En la lista de la parte izquierda puede seleccionar las versiones que desee incluir en el archivo (por defecto están todas seleccionadas). Las opciones situadas a la derecha de la lista son las siguientes:

- **Incluir comentarios** determina si el archivo RTF debe incluir los comentarios (tanto los de tipo “nota adhesiva” vinculados a compases específicos de la partitura como los comentarios creados al guardar una nueva versión o desde el diálogo **Editar versiones**). Esta opción está activada por defecto.
- **Incluir diferencias** ajusta el nivel de detalle de las listas de diferencias entre versiones: **Todas las diferencias** incluye un resumen de las diferencias (como “Partitura completa transportada, notas añadidas en cuatro compases”) y una tabla que indica las particularidades de cada diferencia compás por compás; **Sólo resúmenes sencillos** prescinde de la tabla y sólo muestra un resumen de las diferencias, y **Ninguno** excluye toda la información acerca de las diferencias entre versiones. El ajuste predeterminado para esta opción es **Todas las diferencias**.
- **Incluir gráficos de cada página** determina si el archivo RTF debe incluir imágenes de todas las páginas de cada versión. Dependiendo de la longitud de su partitura o del número de versiones, quizá le sea más conveniente desactivar esta opción, ya que la generación de imágenes para cada página puede tomar un tiempo y aumenta notablemente el tamaño del archivo RTF resultante. Si decide incluir imágenes en el archivo, seleccione entre **Ajustar a la página**, que ajusta una página de cada versión a una página del archivo RTF, o **4 hacia arriba**, que incluye cuatro páginas de cada versión en una sola página del archivo RTF. Active la opción **Mostrar diferencias en la partitura** para resaltar en las imágenes de cada página las diferencias entre versiones. Para ello, Sibelius muestra diferentes colores por detrás de los objetos que hayan sido agregados, modificados o eliminados.

Sibelius asigna un nombre predeterminado al archivo RTF y sugiere guardarlo en la misma localización que la partitura, pero si lo desea puede cambiar ambas cosas. Cuando haya terminado sus ajustes, pulse **Aceptar** para crear el archivo de registro de versiones. Durante la operación aparecerá una barra de progreso.

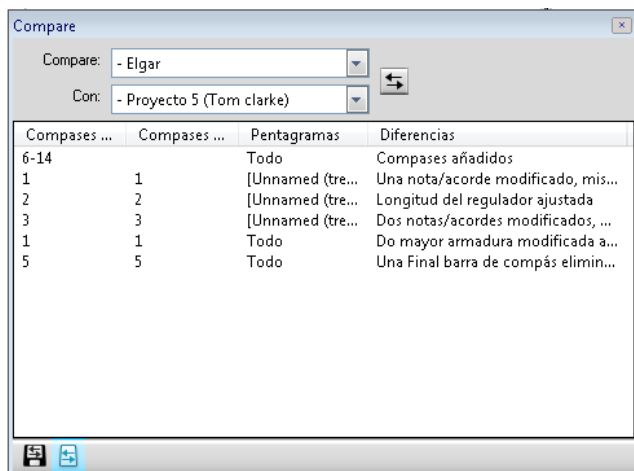
La opción **Abrir archivo en editor de texto predeterminado después de guardar** (activada por defecto) abre la aplicación predeterminada para el uso de los archivos RTF exportados (WordPad en Windows y TextEdit en Mac). Si tiene un procesador de texto más completo instalado en su ordenador (por ejemplo, Microsoft Word), puede seleccionarlo como la aplicación predeterminada para el uso de los archivos RTF.


Comparación de versiones

Sibelius ofrece un sencillo método para comparar dos versiones de la misma partitura, mostrando las diferencias entre ellas en forma de lista tabulada y visualizándolas en las propias partituras.

5. Herramientas

Para comparar dos versiones, seleccione **Ventana ▶ Comparar** (comando de teclado **Ctrl+Alt+C** o **⌘+⌘C**) o pulse el botón de la barra de herramientas mostrado a la derecha. Se abrirá la siguiente ventana:



Seleccione la versión más reciente en la primera lista (llamada **Comparar**) y la más antigua en la segunda lista (etiquetada **Con**), y pulse el botón .

Durante el proceso de comparación de las dos versiones aparecerá una barra de progreso. Tras unos segundos, la versión más antigua será mostrada en una ventana en la parte izquierda, y la más reciente en una ventana en la parte derecha. Sibelius coloca las ventanas en mosaico vertical, pero si prefiere que no lo haga puede desactivar la opción **Mosaico vertical de ventanas al comparar versiones** en la página **Versiones de Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac).

A continuación aparecerá una ventana llamada **Resumen de diferencias**. Esta ventana indica las diferencias encontradas entre dos versiones utilizando expresiones como “Letra añadida en 82 compases” o “Texto de expresión añadido en 40 compases”. Pulse **Cerrar** para salir de esta ventana. Si prefiere que esta ventana no aparezca automáticamente, desactive la opción **Mostrar resumen sencillo de las diferencias** en las **Preferencias**.

La ventana **Comparar** muestra una lista detallada de todas las diferencias encontradas entre las dos versiones:

- **Compases nuevos** indica los números de compás o el rango de números de compás de la partitura seleccionada en el menú desplegable **Comparar** en los que Sibelius encontró diferencias.
- **Compases antiguos** indica los números de compás o el rango de números de compás de la partitura seleccionada en el menú **Con** correspondientes a los números de compás mostrados en **Compases nuevos**. (Estos números pueden ser los mismos o no, dependiendo de si ha insertado o eliminado compases en la nueva versión).
- **Pentagramas** indica el pentagrama o pentagramas afectados por las diferencias. Si la diferencia afecta a todos los pentagramas (por ejemplo, si se han añadido o eliminado compases), Sibelius mostrará la indicación **Todos**; en caso contrario aparecerá el nombre del pentagrama afectado.

- **Diferencias** especifica la naturaleza de la diferencia encontrada. El contenido de esta columna depende completamente de las diferencias detectadas: vea **Elementos comparados por Sibelius** más adelante.

Por defecto, la visualización de la tabla está organizada en función de la columna **Nuevos compases** y en orden ascendente, pero puede pulsar sobre la cabecera de cualquier columna para cambiar la distribución de la tabla.


Si hace doble clic sobre un elemento de la lista, Sibelius desplazará la visualización de las dos ventanas de partitura para mostrar los compases afectados. Sibelius muestra los objetos agregados, modificados o eliminados de la siguiente manera:

- Los objetos que han sido agregados en la versión más reciente aparecen mostrados con un fondo de color verde en la nueva versión.
- Los objetos que han sido modificados en la versión más reciente aparecen mostrados con un fondo de color naranja tanto en la nueva versión como en la versión antigua.
- Los objetos que han sido eliminados en la versión más reciente aparecen mostrados con un fondo de color rojo en la versión antigua.



Si prefiere que las diferencias no queden visualizadas de esta forma en la partitura, desactive la opción **Ver > Diferencias entre versiones** o pulse el botón mostrado a la derecha, situado en la barra de herramientas de la parte inferior de la ventana Comparar.



 También puede exportar la lista de diferencias tal como aparece en la ventana Comparar en forma de archivo RTF (Rich Text Format). Para ello sólo tiene que pulsar el botón **Guardar diferencias** mostrado a la izquierda, situado en la barra de herramientas de la parte inferior de la ventana Comparar. Sibelius le pedirá que introduzca un nombre de archivo y guardará un archivo RTF que puede abrir en cualquier editor de texto enriquecido como WordPad, TextEdit o Microsoft Word.

Elementos comparados por Sibelius

Al comparar dos versiones, Sibelius no examina absolutamente todas las ediciones realizadas en la partitura, sino que intenta averiguar los cambios que diferencian a ambas versiones. Por lo tanto, una diferencia determinada entre dos versiones puede ser considerada o identificada de varias maneras.

Sibelius pasa por alto las diferencias de maquetación, formato, espaciado de notas o configuración del documento, y se concentra en el contenido estrictamente musical de las partituras comparadas (no en su aspecto).

Los objetos observados por Sibelius en la comparación de versiones son los siguientes:

- **Instrumentos y pentagramas:** si el número de pentagramas es diferente, Sibelius busca los pentagramas que hayan sido agregados o eliminados. Por otro lado, si un instrumento presente


5. Herramientas

en la versión anterior ya no aparece en la más reciente, Sibelius examina el contenido de cada pentagrama para determinar si el usuario ha cambiado un instrumento por otro o si ha eliminado un instrumento y añadido otro.

- *Compases*: si el número de compases es diferente, Sibelius averigua en qué puntos se han agregado o eliminado compases.
- *Notas*: Sibelius busca los puntos en los que se hayan agregado o eliminado notas o en los que se haya modificado la altura o figura rítmica de una nota. El programa también distingue entre cambios individuales de altura de nota y transposiciones diatónicas o cromáticas.
- *Articulaciones*: si las notas de un compás determinado son similares en un 80% como mínimo, Sibelius compara las articulaciones vinculadas a las notas e indica si se han agregado, modificado o eliminado articulaciones.
- *Transposición*: si se ha llevado a cabo una transposición de la música, Sibelius indica los compases afectados y el intervalo de transposición.
- *Cifrados armónicos*: Sibelius indica si se han agregado, modificado o eliminado cifrados armónicos.
- *Matices*: si las notas de un compás determinado son similares en un 50% como mínimo, Sibelius compara los textos de expresión y los reguladores de ese compás e indica si se han agregado, modificado o eliminado matices.
- *Texto de pentagrama*: Sibelius muestra los compases en los que se haya agregado, modificado o eliminado algún texto de cualquier estilo de texto de pentagrama (exceptuando el texto de expresión y los estilos de texto de letra).
- *Texto de sistema*: Sibelius muestra los compases en los que se haya agregado, modificado o eliminado algún texto de cualquier estilo de texto de sistema (exceptuando el texto de tempo, las indicaciones de metrónomo y los cambios de métrica).
- *Indicaciones de tempo*: Sibelius indica si se han agregado, modificado o eliminado indicaciones de tempo.
- *Letra*: si las notas de un compás determinado son similares en un 50% como mínimo, Sibelius compara los textos de letra de ese compás e indica si se han agregado, modificado o eliminado textos de letra.
- *Líneas*: si las notas de un compás determinado son similares en un 80% como mínimo, Sibelius compara las ligaduras, trinos, líneas de pedal, líneas de glissando/portamento, líneas de arpeggio y líneas de octava de ese compás e indica si se han agregado, modificado o eliminado elementos de cualquiera de esos tipos.
- *Claves*: si las notas de un compás determinado son similares en un 50% como mínimo, Sibelius compara los cambios de clave de ese compás.
- *Barras de compás*: Sibelius indica si se han agregado, modificado o eliminado barras de compás especiales (como barras de repetición o dobles barras).
- *Armaduras*: Sibelius compara la armadura inicial y los cambios de armadura de la partitura, e indica si se ha agregado, modificado o eliminado alguna armadura.
- *Cambios de instrumento*: Sibelius indica si se han agregado, modificado o eliminado cambios de instrumento.

- *Símbolos*: si las notas de un compás determinado son similares en un 80% como mínimo, Sibelius compara los símbolos de pentagrama de ese compás. Por otro lado, el programa también compara todos los símbolos de sistema (como las señales de coda y segno) en todos los compases, independientemente de las semejanzas entre ambas versiones.
- *Comentarios*: Sibelius compara los comentarios de las dos versiones o partituras, e indica los puntos en los que hayan sido agregados, modificados o eliminados.

Comparación de dos partituras separadas


La ventana Comparar también permite realizar comparaciones entre dos partituras separadas. Para ello, abra las dos partituras que desee comparar, seleccione la partitura más reciente en el menú desplegable Comparar y la más antigua en el menú desplegable Con, y pulse el botón .

También dispone de un plug-in capaz de comparar dos pentagramas de una misma partitura: vea **Comparar pentagramas** en la página 554.

5.23 menú Ver

5.6 Ajustes de Pantalla, 5.24 Menú Ventana.

El menú **Ver** cuenta con opciones para controlar el aspecto visual de las partituras y la interfaz de Sibelius.

Si lo desea, puede imprimir la partitura incluyendo las opciones del menú **Ver** (por ejemplo, comentarios, objetos ocultos en gris, objetos destacados en amarillo y señales de maquetación en azul) –  **5.16 Impresión.**

Páginas

El submenú **Ver** ▶ **Páginas** contiene opciones para distribuir las páginas de la partitura en la pantalla:

- **Doble página horizontal** es la opción predeterminada: las páginas se muestran de izquierda a derecha y de dos en dos.
- **Página individual horizontal:** las páginas individuales se muestran de izquierda a derecha. Resulta útil para música que no suele presentarse en páginas dobles o cuadernos; por ejemplo, las partes plegadas en abanico en las que la primera página recibe el número 1 pero no coincide con la página derecha de la doble página.
- **Doble página vertical:** las páginas dobles se muestran verticalmente; por ejemplo, las páginas 2 y 3 aparecen una junta a la otra con las páginas 4 y 5 por debajo.
- **Página individual vertical:** las páginas de la partitura se distribuyen en una sola columna con la página 2 debajo de la página 1, la página 3 debajo de la página 2, y así sucesivamente.

Sibelius guarda la configuración **Ver** ▶ **Páginas** de cada partitura (o parte dinámica), restaurando la configuración cada vez que abra esa partitura (o parte). Este comportamiento se puede regular desde la página **Archivos** del diálogo **Archivo** ▶ **Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac) –


5.15 Preferencias.

Panorama

Muestra la partitura como un sistema único continuo sobre una página infinitamente ancha.

5.13 Panorama.

Enfocar Pentagramas

Sólo muestra los pentagramas seleccionados, ocultando todos los demás. Resulta útil para la introducción y edición de pentagramas (normalmente conjuntamente con **Panorama**), así como para ocultar pentagramas durante la reproducción.  **5.8 Enfocar Pentagramas.**


Nombres de Pentagrama y Números de Compás

Cuando trabaje en partituras para conjuntos instrumentales numerosos, o cuando aumente la visualización de una partitura, resulta práctico poder identificar en qué pentagrama y compás está trabajando, sin necesidad de buscar el nombre del instrumentos y el número de compás.

Esta opción dibuja los números por encima de cada compás en azul, en el pentagrama visible superior de cada sistema. Asimismo, escribe el nombre de cada pentagrama en el margen izquierdo de la pantalla cuando los nombres de los instrumentos están fuera del margen izquierdo de la pantalla.

Si en su lugar prefiere ver los números de compás encima de cada pentagrama, active la opción **Mostrar números de compás en todos los pentagramas** en la página **Visualización de Archivo ▶ Preferencias** (menú Sibelius en Mac).

Señales de maquetación

Muestra en la partitura las separaciones de sistemas y saltos de página en forma de iconos. Asimismo, también dibuja otros iconos donde la maquetación ha sido modificada, y muestra dónde están los pentagrama ocultos dibujando una línea azul discontinua a lo largo de toda la página.  **8.5 Separaciones y saltos de página.**

Como resulta útil poder ver las señales (por ejemplo, cuando los pentagramas son invisibles, usando la opción **Ver ▶ Enfocar Pentagramas**), Sibelius permite tener desactivada la opción **Ver ▶ Señales de Maquetación** cuando trabaje con la partitura general, y activada cuando trabaje con **Enfocar Pentagramas**, y viceversa. Es decir, puede activarla o desactivarla según le convenga, y Sibelius recordará el estado en que la haya dejado configurada.

Márgenes de Página

Esta opción dibuja un rectángulo azul discontinuo para mostrarle dónde están los márgenes asignados en el diálogo **Maquetación ▶ Configuración del Documento**.

 **8.6 Configuración del Documento.**

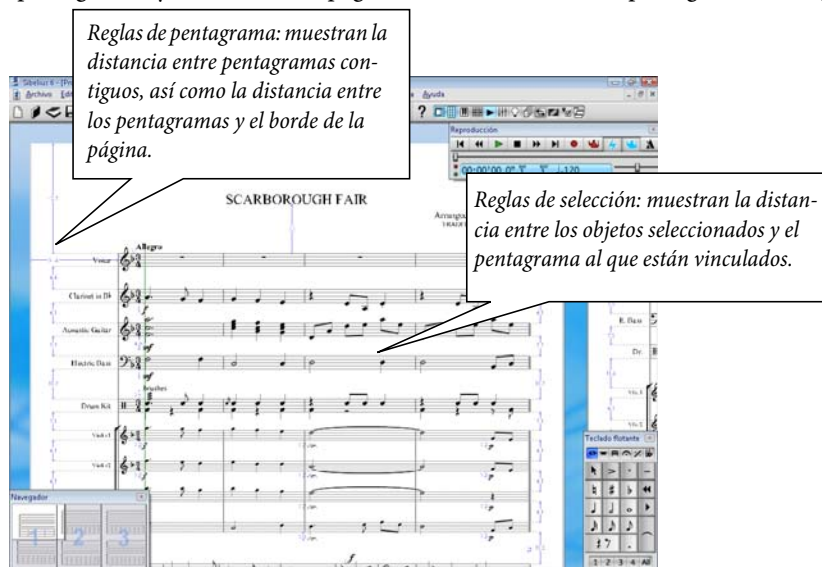
Reglas

En las opciones del submenú **Ver ▶ Reglas** puede activar o desactivar tres tipos de reglas:

- **Reglas de Selección:** muestra una regla en pantalla entre el objeto u objetos seleccionados y el pentagrama al cual están vinculados.
- **Reglas de Objetos** (comando de teclado **Mayús+Alt+R** o **⇧~R**): muestra una regla en pantalla para todos los objetos vinculados a sus respectivos pentagramas, como por ejemplo texto, símbolos, líneas, etc., con independencia de si están seleccionados o no.

5. Herramientas

- **Reglas de Pentagrama** (comando de teclado Ctrl+Mayús+Alt+R o ⌘⇧⌘R): muestra reglas entre los pentagramas y el borde de las páginas, además de entre los pentagramas contiguos.



La unidad de medida utilizada por las reglas se puede asignar desde la página Otros del diálogo Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius si usa un Mac). Es posible elegir entre pulgadas, puntos (1 punto = 1/72 pulgada), milímetros y espacios.

Las reglas de pentagrama y de objeto, pueden ralentizar bastante el refresco de pantalla, por lo que es mejor desactivarlos si ve que Sibelius está funcionando más lentamente.

Además de las reglas, Sibelius puede mostrar la música en pantalla con papel milimetrado si selecciona la correspondiente; **5.6 Ajustes de Pantalla**.

Líneas de vínculo


Son flechas con líneas discontinuas grises para mostrarle en qué pentagrama y posición rítmica, está vinculado un objeto seleccionado. Para mayor claridad, este tipo de líneas no van a mostrarse en cierto tipo de objetos como notas, silencios y objetos de sistema. **8.7 Vínculos**.

Puntos de arrastre

Con esta opción activada, los puntos de arrastre de algunos objetos (por ejemplo, plicas, ligaduras de expresión, barras de compás, etc.) se mostrarán siempre de color gris claro en la partitura. Dado que estos puntos de arrastre sólo aparecen cuando los objetos son seleccionados, se trata de una opción muy útil para encontrar los puntos de arrastre menos aparentes, como los puntos de curvatura de las ligaduras (**2.28 Ligaduras de expresión**), o el punto de arrastre situado en el lado derecho de un sistema (**2.29 Pentagramas**).

Objetos ocultos

Con esta opción activada, la partitura muestra los objetos ocultos de color gris claro, que a su vez pueden ser editados. Si, por el contrario, desactiva esta opción, dichos objetos serán invisibles y no

se podrán editar. Es más rápido usar los comandos de teclado que los propios menús, por lo que recomendamos memorizar: Ctrl+Alt+H o $\sim\#\text{H}$.  **5.9 Ocultar objetos.**

Comentarios

Desactive esta opción para ocultar cualquier comentario adicional creado en la partitura.


 **5.5 Comentarios.**

Diferencias en las partes


Con esta opción activada, Sibelius mostrará de color naranja los objetos cuya posición o apariencia en una parte sea diferente a la de la partitura. Si utiliza esta opción en una partitura, Sibelius coloreará cualquier objeto que tenga una posición o apariencia diferente en una o más partes.

 **7.1 Trabajar con partes.**

Diferencias entre versiones

Desactive esta opción para ocultar los colores utilizados en la coloración de objetos durante la comparación de dos versiones o partituras.  **5.22 Versiones.**

Áreas resaltadas

Si ha creado áreas resaltadas en su partitura, use esta opción para determinar si quiere que aparezcan en la pantalla.  **5.10 Resaltar.**



Colisiones de la maquetación magnética

Desactive esta opción para impedir que los objetos que choquen entre sí aparezcan de color rojo.


 **8.2 Maquetación magnética.**

Colores de Nota

El menú Ver ▶ Colores de nota contiene tres opciones que afectan a los colores de la partitura en la pantalla:

- **Color de las voces** : muestra el color de todas las notas con un tono más oscuro con respecto a la voz a la que pertenecen, por lo que las notas de la voz 1 son de color azul oscuro, las de la voz 2 son verdes, las de la voz 3 naranjas, y las de la voz 4, rosas ( **2.36 Voces**).
- **Notas fuera de tesitura** : es el ajuste predeterminado de este menú; colorea automáticamente de rojo las notas que están por encima o por debajo de la tesitura del instrumento. Las notas que son incómodas para tocar pero ejecutables por profesionales, están indicadas en color rojo oscuro. Gracias a ello, podrá identificar las notas imposibles en una mirada rápida y tendrá la posibilidad de corregir los errores antes de un ensayo ( **2.18 Instrumentos**).
- **Sin color**: muestra las notas en negro. Las notas seleccionadas toman el color de la voz a la que pertenecen (es decir, la voz 1 será azul oscuro, la voz 2 verde, etc.).


Velocidades de Reproducción en vivo

Le muestra columnas de color por encima de cada nota o acorde que contiene datos de Reproducción en vivo, representando sus respectivas velocidades MID.  **4.8 Reproducción en vivo.**

Línea de reproducción

Desactive esta opción para ocultar la línea verde de reproducción cuando no esté reproduciendo música.

Live Tempo

Desactive esta opción para ocultar la imagen que muestra cómo varía esta función a lo largo del tiempo; el gráfico sólo aparece en Panorama.  **4.7 Live Tempo.**

Pantalla completa (sólo Windows)

Si selecciona esta opción (comando de teclado Ctrl+U) va a hacer que desaparezcan los menús y la barra de herramientas (la barra en el extremo inferior de la pantalla que le muestra los programas que están en uso) con el fin de ahorrar espacio, y ampliar la visibilidad de la partitura. Para ver los menús de nuevo, basta con mover el ratón hacia el extremo superior de la pantalla.

Barras de desplazamiento

Añade barras de desplazamiento verticales y horizontales en la ventana principal de edición. Es mejor no usar barras, ya que resulta mucho más rápido y más fácil utilizar el Navegador para mover la partitura en todos los sentidos.

Si tiene un ratón con un botón de rueda, puede usar la rueda para desplazarse en la partitura, aunque no tenga activada las barras dentro de **Ver ▶ Barras de Desplazamiento:**

- Mueva la rueda hacia arriba o hacia abajo para mover la página hacia arriba o abajo. Mantenga pulsada la tecla **Alt** o **⌘** para mover una pantalla cada vez.
- Mantenga pulsada la tecla **Mayús** y mueva la rueda para desplazar la página hacia la derecha o izquierda. Mantenga pulsada además la tecla **Alt** o **⌘** para mover una pantalla cada vez (o una página cada vez, si el ancho de la página se adapta a la pantalla). Si dispone de un Apple Mighty Mouse, sólo tiene que mover la rueda horizontalmente para desplazar la página a la izquierda o a la derecha, sin necesidad de pulsar la tecla **Mayús** (sólo Mac).
- Si mantiene pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** también podrá usar la rueda del ratón para controlar el grado de zoom.

En Windows, para cambiar la velocidad de desplazamiento, use el applet **Ratón** en el Panel de Control. Las opciones específicas de cada caso dependen del tipo de controlador del ratón instalado en su ordenador; no obstante, son muchos los controladores que ofrecen la posibilidad de acelerar el desplazamiento. Si lo aumenta, verá cómo usando la rueda puede desplazarse y mover la partitura más rápidamente.

Barra de herramientas


Hace que la barra de herramientas desaparezca o vuelva a aparecer en pantalla. Si desactiva la barra de herramientas, ahorrará espacio en la pantalla; además, casi todos los botones de la barra de herramientas tienen comandos de teclado.

Si la resolución de su pantalla no es lo suficientemente alta como para incluir todos los botones de la barra de herramientas (se recomienda una resolución de al menos 1280 x 1024), Sibelius ocultará automáticamente uno o más grupos de botones para mantener visible la barra de herramientas. Si lo desea, puede deshabilitar este comportamiento en la página **Visualización de**

Archivo ▶ Preferencias (menú Sibelius en Mac): seleccione **Deseo** decidir qué aparece en la barra de herramientas en lugar de **Añadir** o **eliminar** elementos de la barra de herramientas automáticamente para que se ajuste a la pantalla. También puede, si lo desea, ocultar o mostrar grupos de botones específicos.

Zoom


Las opciones en el menú **Ver ▶ Zoom** duplican el comportamiento de la herramienta **Zoom** de la barra de herramientas. Puede usar las funciones de zoom en Sibelius, de varias formas:


- Use los comandos de teclado **Ctrl++** o **⌘+** (ampliar) y **Ctrl+-** o **⌘-** (reducir). También puede usar las teclas **+** y **-** del teclado numérico, en el teclado principal del ordenador.
- Si tiene un ratón con rueda de desplazamiento, puede mantener pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** y mover la rueda hacia arriba o hacia abajo para ampliar o reducir el grado de visualización.
- Haga clic en el botón de zoom en la barra de herramientas y luego pulse en la partitura para ampliar el grado de visualización. Para reducirlo después, haga clic con el botón derecho (Windows) o **⌘**-clic (Mac). Pulse **Esc** para salir del zoom.
- Pulse sobre el botón de zoom y arrástrelo por la partitura para seleccionar el área que desea modificar. Pulse **Esc** para salir del zoom.
- Use el comando de teclado **Ctrl+0** o **⌘0** para cambiar el nivel de zoom y **Adaptarse a la Anchura de Página**, y **Ctrl+1** o **⌘1** para ajustar el nivel de zoom al 100%. Asimismo, también puede definir sus propios comandos de teclado para otros niveles de zoom –  **5.12 Menús y comandos de teclado**.

Si el botón de zoom en la barra de herramientas está activado, seguirá activado después de hacer clic o dibujar un cuadro de selección en la partitura, para que pueda hacer clic de nuevo. Para dejar de aumentar y reducir el nivel de zoom, pulse **Esc** o desactive el botón de zoom.

Un factor del 100% no va a mostrar la música con el tamaño real de impresión, la muestra con un tamaño medio conveniente para la edición. La opción **Tamaño actual** (en la lista de la barra de herramientas) *muestra* la música en principio al tamaño real de impresión, aunque esto depende del tamaño exacto de su pantalla.

Las opciones tales como **Adaptarse a la Anchura de Página** hacen lo que el nombre indica. Sin embargo, es mejor continuar usando los factores de número, ya que estos han sido seleccionados para mostrar las notas tan claras como sea posible, y que todas las líneas del pentagrama estén equidistantes. Puede escribir su propio factor de zoom en la barra de herramientas, en cuyo caso Sibelius va a redondear esa cifra en cualquier sentido hasta aquel factor más próximo, que funcione mejor en la visualización de la música.

Por defecto, durante la reproducción Sibelius varía el nivel de zoom para **Adaptarse a la Anchura de Página**, aunque si lo desea, puede cambiar esta prestación (o hacer que Sibelius no cambie el nivel de zoom durante la reproducción) en la página **Posición de la partitura** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (en el menú Sibelius, si usa un Mac). Por otro lado, también puede cambiar el nivel de zoom durante la reproducción;  **4.1 Trabajar con la reproducción**.

La página **Archivo** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (en el menú Sibelius, si usa un Mac) incluye una opción para configurar el nivel predeterminado de zoom que se utiliza al abrir partituras;  **5.15 Preferencias**.

5.24 Menú Ventana

5.23 menú Ver.

El menú **Ventana** contiene una serie de opciones estándar (seguramente familiares si ya ha trabajado con otras aplicaciones de audio), así como comandos específicos de Sibelius para manipular, ocultar y mostrar las ventanas de partituras y herramientas.

Minimizar (sólo Mac)

Esta opción minimiza la partitura abierta y sitúa la ventana en el dock. Produce el mismo efecto que pulsar el icono amarillo situado en la parte superior izquierda de la partitura; comando de teclado **⌘M**.

Zoom (sólo Mac)

Esta opción no ha de confundirse con las funciones de zoom de Sibelius (véase **Zoom** en la página 533); tiene el mismo que efecto que si pulsa el botón verde de “señal de tráfico” en la barra de título de la partitura, es decir, amplía la ventana al tamaño completo de la pantalla.

Traer todo al frente (sólo Mac)


Si dispone de varias ventanas de la partitura abiertas, pero una o más están detrás de una ventana perteneciente a otra aplicación, esta opción colocará todas las ventanas de la partitura al frente del resto.

Ventana nueva

Ventana Nueva crea una vista nueva de la partitura presente. Esto permite mirar secciones diferentes de la misma partitura al mismo tiempo, mirar la misma partitura con factores diferentes de zoom o mirar varias partes al mismo tiempo. Por ejemplo, podría ver una partitura reducida a un 25% para tener una visión general de la maquetación de la página, y otra ventana con una vista ampliada al 200% para trabajar en detalles. Esta posibilidad es todavía más útil si trabaja con dos pantallas.

Mosaico horizontal, mosaico vertical

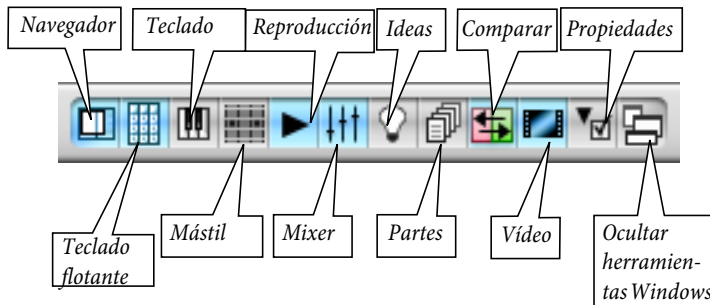
Colocar las ventanas en *mosaico* significa redimensionar la partitura abierta para que puedan adaptarse a la pantalla sin solaparse unas con otras. El **mosaico horizontal** ajusta el tamaño de las ventanas a la anchura de la pantalla, y las coloca una encima de la otra. El **mosaico vertical**, por otro lado, ajusta el tamaño de las ventanas a la altura de la pantalla, y las coloca una al lado de la otra.

Sibelius ejecuta esta opción automáticamente al comparar dos versiones o dos partituras mediante la ventana Comparar –  **5.22 Versiones**.

Cascada (sólo Windows)

La opción **Cascada** redimensiona las ventanas abiertas de la partitura para que su tamaño sea inferior al de la pantalla, y las arregla de manera que la barra de título de cada ventana queda visible en una especie de cascada que desciende desde la esquina superior izquierda de la ventana de Sibelius.

Ventanas



- **Navegador:** muestra y oculta el Navegador (comando de teclado **Ctrl+Alt+N** o **⌘+N**). Si conoce los comandos de teclado para mover la partitura (**Página arriba** o **⇧**, **Página abajo** o **⇩**, etc.), podrá prescindir del Navegador sin ningún problema. Para mover el Navegador sólo tiene que arrastrar su barra de título; (lo mismo es aplicable al resto de ventanas.)
- **Teclado flotante:** muestra y oculta el teclado flotante (comando de teclado **Ctrl+Alt+K** o **⌘+K**). Tendría que ser un experto en Sibelius para recordar todos los comandos de teclado, pero cuando haya usado Sibelius durante un cierto tiempo, desactive el teclado flotante para averiguar cuántos están ya en su memoria. Se recomienda memorizar, como mínimo, la primera página del teclado flotante.
- **Teclado:** muestra y oculta el teclado (comando de teclado **Ctrl+Alt+B** o **⌘+B**) – [📖 1.3 Ventana Teclado](#).
- **Mástil:** muestra y oculta la ventana Mástil (comando de teclado **Ctrl+Alt+E** o **⌘+E**) – [📖 1.8 Ventana Mástil](#).
- **Reproducción:** muestra y oculta la ventana Reproducción (comando de teclado **Ctrl+Alt+Y** o **⌘+Y**).
- **Mixer:** muestra y oculta el Mixer (comando de teclado **Ctrl+Alt+M** o **M**) – [📖 4.3 Mixer](#).
- **Ideas:** muestra y oculta la ventana Ideas (comando de teclado **Ctrl+Alt+I** o **⌘+I**) – [📖 5.11 Ideas](#).
- **Partes:** muestra y oculta la ventana Partes (comando de teclado **Ctrl+Alt+R** o **⌘+R**) – [📖 7.1 Trabajar con partes](#).
- **Comparar:** muestra y oculta la ventana Comparar (comando de teclado **Ctrl+Alt+C** o **⌘+C**) – [📖 5.22 Versiones](#).
- **Vídeo:** muestra y oculta la ventana Vídeo (comando de teclado **Ctrl+Alt+V** o **⌘+V**) – [📖 4.10 Vídeo](#).
- **Propiedades:** muestra y oculta la ventana Propiedades (comando de teclado **Ctrl+Alt+P** o **⌘+P**). Por defecto, las ventanas de las propiedades y del teclado flotante desaparecen durante la reproducción para dejar libre la pantalla. [📖 5.17 Propiedades](#).

5. Herramientas

- **Ocultar ventanas de herramientas:** En el caso de que, por ejemplo, esté realizando ajustes en el Mixer y componiendo música para un vídeo, es posible que la pantalla aparezca bastante concurrida con tantas ventanas abiertas. Sibelius permite ocultar todas las ventanas abiertas simultáneamente y volver a abrirlas cuando sea necesario. Use **Ventana ▶ Ocultar ventanas** o el comando de teclado **Ctrl+Alt+X** o **⌘+X**.

Cambiar a partitura completa/una parte

Si trabaja con una partitura dividida en partes, esta opción permite alternar entre la partitura completa o una de sus partes. La parte mostrada dependerá de la selección realizada en la partitura antes de usar **Cambiar a partitura completa/una parte**. Sibelius siempre intenta mostrar la parte más relevante de su selección: así, si selecciona una nota en la 2ª parte de Flauta, Sibelius mostrará esa 2ª parte de Flauta. Si no ha hecho una selección, o si la selección contiene objetos en más de una parte, Sibelius mostrará la parte visualizada más recientemente. El menú mostrará **Cambiar a partitura completa** cuando esté mostrando una parte, y **Cambiar a una Parte** cuando la partitura completa esté abierta en pantalla. Para alternar entre una partitura completa o una parte, también puede usar el comando de teclado **W**.

Parte siguiente

Esta opción trae al frente la parte siguiente de la partitura abierta en ese momento; utilice también **Ctrl+Alt+Tab** o **⌘+~**. Si está visualizando la última parte, Sibelius mostrará la partitura completa.

Parte anterior

Esta opción trae al frente la parte anterior de la partitura abierta en ese momento; utilice también **Ctrl+Mayús+Alt+Tab** o **⇧+⌘+~**. Si está visualizando la primera parte, Sibelius mostrará la partitura completa.

Para más información sobre cómo trabajar con las partes, consulte **7.1 Trabajar con partes**.

5.25 Worksheet Creator

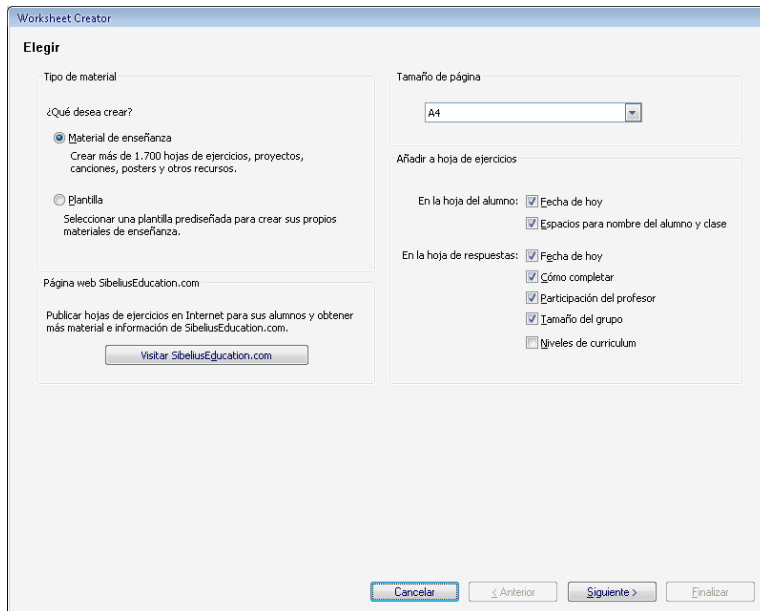
Los profesores de música necesitan un buen material de enseñanza en el que apoyar sus programas. Worksheet Creator permite elegir entre más de 1.700 hojas de ejercicios, documentos, plantillas, piezas de repertorio, pósters y otros tipos de material de referencia. Todos estos materiales han sido cuidadosamente diseñados para adaptarse a los programas de educación musical de los Estados Unidos, Reino Unido, Australia, Nueva Zelanda y Canadá, y pueden ser utilizados por alumnos de todas las edades. Algunos tipos de material (como **Repertorio selecto** y **Referencia**) también son útiles para institutos y universidades.

Puede crear una hoja de ejercicios para los alumnos y una hoja con las respuestas para ayudarle a calificarlos. Incluso es posible crear hojas de ejercicios con preguntas aleatorias que vayan cambiando para que nunca se quede corto de material. Y todo ello en sólo unos segundos.

También puede añadir sus propias hojas de ejercicios a Worksheet Creator (en su propia copia de Sibelius o en la de algún colega) – **5.26 Añadir sus propios ejercicios**.

Uso de Worksheet Creator

Para empezar, seleccione **Archivo** ▶ **Worksheet Creator**. Aparecerá el siguiente diálogo:



- Seleccione si quiere crear **Materiales de enseñanza** o una **Plantilla**. Una plantilla es una hoja de ejercicios sin música que puede utilizar como base para crear su propio material; vea más adelante.
- La página web SibeliusEducation.com ofrece hojas de ejercicios creadas por usuarios de Sibelius; para acceder a ella, pulse el botón **Visite la página web SibeliusEducation** que aparece en el diálogo – **5.18 SibeliusEducation.com**
- Seleccione el tamaño de página de la hoja de ejercicios que desee crear, las opciones son **A4** y **Carta**.

5. Herramientas

- Las opciones de **Añadir a Worksheet Creator** determinan elementos adicionales que se imprimirán en la hoja de ejercicios del alumno y en la de respuestas del profesor. En la hoja de ejercicios del alumno:
 - **Fecha de hoy** imprime la fecha con el formato **18 de abril, 2005**. (Esta opción está disponible tanto para la hoja de ejercicios del alumno como para la hoja de respuestas del profesor.)
 - **Espacios para el nombre del estudiante y de la clase** añade líneas a la parte superior derecha para que el alumno escriba su nombre y clase en la hoja de ejercicios.
- En la hoja de respuestas del profesor:
 - **Cómo completar** imprime una referencia para una actividad particular que deba ser completada en papel, en el ordenador o con una interpretación
 - **Participación del profesor** añade un comentario sobre si el profesor debe participar de alguna manera en la actividad y si tiene que acceder a Sibelius
 - **Tamaño del grupo** especifica si la actividad está pensada para un alumno individual o para un grupo grande o pequeño de alumnos
 - **Niveles de curriculum** imprime detalles sobre el objetivo académico de una actividad (si esta información está disponible).

Si desea imprimir elementos de las secciones **Recursos**, **Referencia**, **Repertorio selecto**, **Pósters**, **Postales** y **Juegos** es mejor desactivar todas estas opciones.

Una vez haya seleccionado las opciones de creación de **Materiales de enseñanza y aprendizaje**, pulse **Siguiente** para restringir el tipo de material que está buscando:

Worksheet Creator

Elegir

Tipo de material

Tamaño del grupo: Cualquiera

Cómo usar: Cualquiera

Materiales para:

Alumnos individuales

Grupos pequeños

Grupos de cualquier tamaño

A completar:

En papel

En el ordenador

En la interpretación

Hoja de ejercicios específica

Encontrar por nombre de archivo

Introducir nombre de archivo exacto (en la parte inferior derecha de la página):

Cancelar < Anterior Siguiente > Finalizar

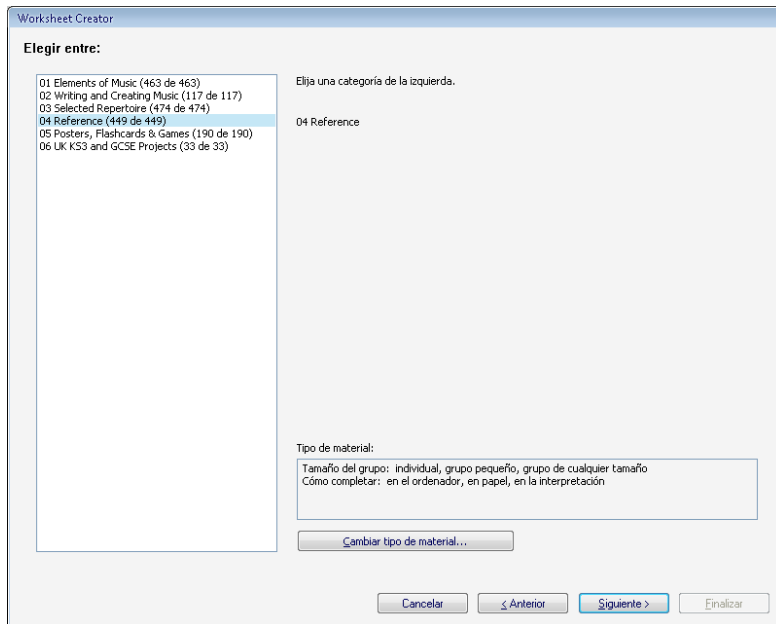
Worksheet Creator ofrece una amplia variedad de material, pero usted puede reducir las opciones a los materiales específicos que coincidan con sus criterios de búsqueda. Por ejemplo, si está buscando material para grupos de alumnos y no para estudiantes individuales, seleccione

Materiales para grupos pequeños y Grupos de cualquier tamaño y pulse **Siguiente**. Si sólo desea encontrar hojas de ejercicios que se puedan completar con Sibelius, seleccione **A completar en el ordenador** y pulse **Siguiente**.

(La opción **Buscar por nombre de archivo** es útil para recuperar una hoja de ejercicios ya impresa. Todas las hojas de respuestas del profesor contienen el **nombre de archivo**: en la parte inferior derecha de la primera página. Escriba aquí el nombre del archivo y pulse **Siguiente** para acceder directamente a ese documento e imprimirlo de nuevo.)

Es posible que la primera vez que utilice esta opción después de la instalación de Sibelius el programa necesite unos momentos para generar la lista de materiales.

Una vez generada la lista, Sibelius mostrará las categorías disponibles:



Los materiales se dividen en seis categorías principales:

- **Elementos de música** cubre 14 áreas de teoría musical, desde afinación y ritmo hasta lectura a vista y educación del oído
- **Escribir y crear música** incluye la notación, transposición, arreglo, composición e improvisación
- **Repertorio selecto** ofrece más de 400 piezas para voz, piano y otros instrumentos. Incluye canciones en 14 idiomas y 50 piezas para teclado de Bach útiles para el estudio, arreglo, interpretación y transformación en una hoja de ejercicios personalizada. También incluye 45 poemas para los que los alumnos pueden escribir música.
- **Referencia** contiene una enorme biblioteca de información musical, desde más de 80 escalas y modos hasta los registros de diferentes instrumentos.
- **Pósters, Postales y Juegos** incluye más de 200 recursos para apoyar la enseñanza de diversos conceptos musicales. Estos recursos van desde notas y teclas hasta docenas de imágenes de instrumentos.

5. Herramientas

- **Proyectos UK KS3 & GCSE** ofrece proyectos de interpretación, escucha y composición específicos para la enseñanza en el Reino Unido, desde percusión africana hasta serialismo.

Para más detalles sobre las categorías, vea la tabla **Categorías** a continuación.

Todas las categorías y sub-categorías están indicadas por un prefijo numeral, como **16 Lectura a vista**. Esta numeración facilita el trabajo con la gran cantidad de material disponible, y también ayuda a clarificar la progresión pedagógica de los materiales dentro de cada categoría, desde los aspectos más simples hasta los más avanzados.

Los números que aparecen al final de cada nombre de categoría, como **(8 de 27)**, indican cuántos materiales del número total se adaptan a los criterios de búsqueda que usted ha especificado (mostrados en la parte inferior del diálogo). El número cero, como en **(0 de 27)**, significa que no es necesario seleccionar esa categoría porque no incluye ningún contenido que coincida con su búsqueda. Si necesita más elementos de los que han resultado de su búsqueda, intente cambiar los criterios con la opción **Cambiar tipo de material**.

Seleccione la categoría que desee explorar y haga doble clic sobre ella en la parte izquierda del diálogo o pulse el botón **Siguiente**. Aparecerá la misma página del diálogo, pero esta vez mostrará las sub-categorías de la categoría seleccionada y el historial de búsqueda que le llevó a ellas. Si desea volver a la categoría superior de la sub-categoría en la que se encuentra, pulse **Atrás**.

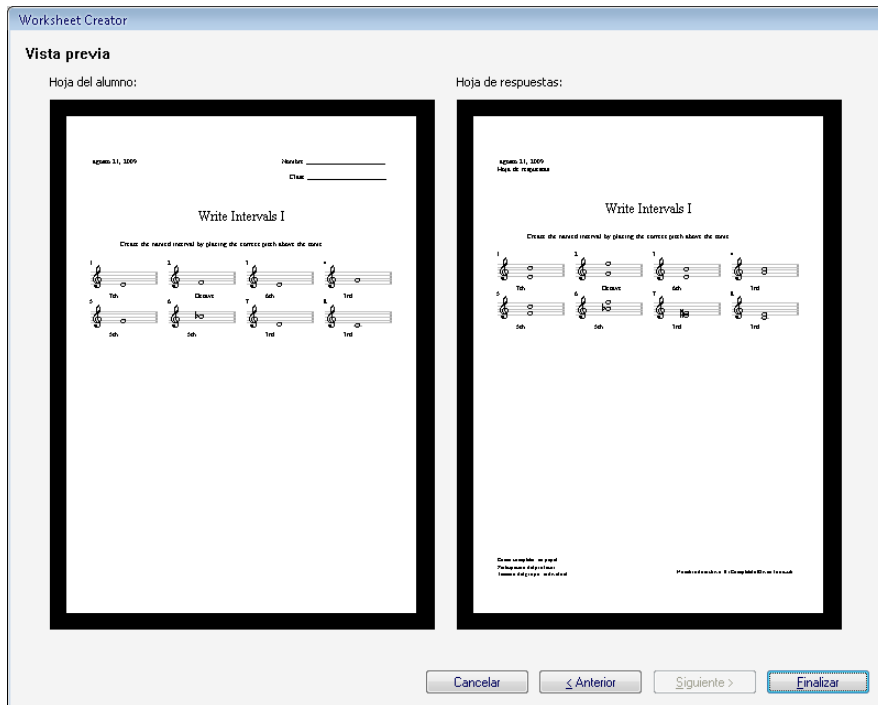
Cuando haya llegado a la sub-categoría final de una categoría determinada, podrá seleccionar una hoja de ejercicios o un material dentro de una lista:

Cuando seleccione un elemento de la lista, en la parte derecha del diálogo aparecerá información sobre él. El campo **Descripción** explica el trabajo que los alumnos deben llevar a cabo para completar la actividad.

En la parte inferior de esta página hay tres opciones que se activan o desactivan en función del material seleccionado:

- **Número de preguntas** permite definir el número de preguntas que se incluirán en la hoja de ejercicios. Esta opción sólo estará disponible si la hoja de ejercicios tiene un elevado número de preguntas en memoria que Sibelius seleccionará al azar. Es posible utilizar varias veces estas hojas de ejercicios, ya que si por ejemplo crea una hoja con 10 preguntas, al volver a utilizar esta hoja de ejercicios Sibelius escogerá otras 10 preguntas de manera aleatoria (aunque algunas podrían repetirse).
- **Incluir casilla con posibles respuestas** está disponible si selecciona una hoja de ejercicios con preguntas con varias opciones de respuesta
- **Crear hoja de repuestas también** crea una hoja de respuestas para el profesor con las respuestas ya marcadas para ahorrar tiempo durante la corrección de la hoja de ejercicios del alumno. Esta opción no está disponible para materiales como pósters, repertorios, etcétera. Tenga en cuenta que en muchas hojas de ejercicios puede haber más de una respuesta correcta o incorrecta, en cuyo caso la hoja de respuestas incluirá un ejemplo de una posible respuesta con la indicación de que las respuestas pueden variar.

Cuando haya ajustado estas opciones, pulse **Siguiente** para previsualizar el documento:



La hoja de ejercicios del alumno aparece a la izquierda. Si ha creado una hoja de respuestas, aparecerá a la derecha.

Si la hoja de ejercicios no es exactamente lo que quería, pulse **Atrás** una o más veces para volver atrás y revisar sus ajustes. Si está satisfecho, pulse **Finalizar** para crear la hoja de ejercicios.

Al crear una hoja de ejercicios para el alumno y una hoja de respuestas para el profesor, Sibelius generará dos partituras. Puede imprimirlas, guardarlas o editarlas para crear una hoja de ejercicios personalizada.

Niveles de ritmo (RL1-4) y niveles de escala (SL1-4)

Las hojas de ejercicios se clasifican por niveles de ritmo y de escala en función de la complejidad de los ritmos y escalas que contienen. En resumen, los niveles de ritmo son:

- RL1: compases 2/4 y 3/4, de corcheas a blancas con puntillo, silencios simples
- RL2: 4/4, redondas, semicorcheas, más silencios
- RL3: 6/8, C, notas con puntillo, ritmos 6/8 simples, síncopas, Scotch snap, más silencios con puntillo
- RL4: todos los demás compases, grupos irregulares, ritmos 6/8 complejos

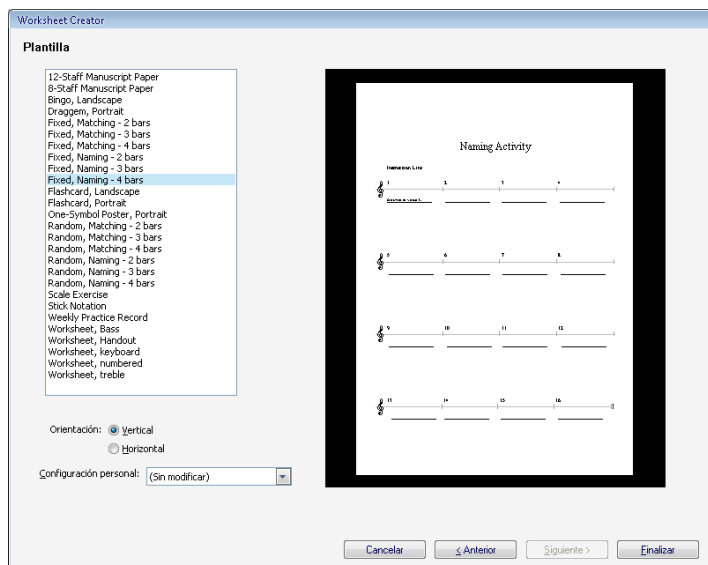
Los niveles de escala son:

- SL1: mayor, menor natural (eólica), pentatónica mayor, pentatónica menor
- SL2: cromática, hexatónica jónica (en piezas que utilizan sólo las 6 primeras notas de la escala mayor)
- SL3: menor armónica, menor melódica, dórica, hexatónica dórica
- SL4: las restantes escalas de jazz y modos eclesiásticos, escalas de blues, escala tonal completa

Hemos aplicado esta terminología de escalas por su utilidad pedagógica, no para que se las enseñe a sus alumnos. Para más detalles sobre estos niveles, visite www.sibeliuseducation.com (o seleccione Ayuda ▶ SibeliusEducation.com).

Plantillas

Si desea crear una plantilla en blanco para su propio material, seleccione la opción Plantilla en la primera página del diálogo Archivo ▶ Worksheet Creator y pulse Siguiente. Aparecerán las previsualizaciones de las plantillas disponibles:



Seleccione la plantilla que desee crear y pulse Finalizar. Sibelius creará una partitura que usted puede modificar y editar para crear su propia hoja de ejercicios. También puede añadir su hoja de ejercicios a Worksheet Creator para volver a utilizarla en el futuro (por ejemplo, si va a utilizar la generación aleatoria de preguntas) – **5.26 Añadir sus propios ejercicios.**

Categorías

<i>Sección principal</i>	<i>Contiene</i>	<i>Descripción</i>
01 Elementos de la música	01 Notas y Silencios 02 Matices 03 Timbre y Color tonal 04 Métrica y Tempo 05 Ritmo 06 Escalas y Armaduras 07 Intervalos, Acordes, Progresiones y Cadencias 08 Análisis de partitura 09 Dirección 10 Dictado/Transcripción 11 Lectura a vista 12 Educación del oído 13 Discriminación auditiva 14 Entrenamiento auditivo	Actividades distribuidas en secuencias de aprendizaje para cubrir las principales áreas musicales. Introduce al lenguaje y terminología musical, ayuda a desarrollar un sentido musical básico, presenta aspectos teóricos y enseña a analizar la tonalidad, forma y estructura, textura y género.
02 Escritura y Creación musical	01 Notación 02 Adaptación, Transposición y Edición 03 Composición 04 Improvisación	Actividades relacionadas con los aspectos básicos de la notación y con la exploración creativa, incluyendo trabajo con sonidos, ritmos, melodías, acompañamiento, texturas, letras y orquestación.
03 Repertorio selecto	01 Repertorio de piano de Bach 02 Otros repertorios de piano 03 Repertorio instrumental 04 Canciones educativas 05 Colección de obras y cánones 06 Poemas 07 Textos para música incidental 08 Colección rítmica	Unas 500 piezas musicales y poemas, muchas de ellas utilizadas en hojas de ejercicios y disponibles para la extensión, trabajos en clase y creación de hojas de ejercicios personalizadas. Incluye casi 100 piezas de repertorio de teclado (50 de Bach y muchas más de otros maestros), más de 150 canciones (unos 50 cánones y obras en 13 idiomas) y 45 poemas.
04 Referencia	01 Enciclopedia de escalas y modos 02 Biblioteca de acordes 03 Rangos instrumentales y vocales 04 Comparación de términos musicales estadounidenses y británicos 05 Manejo del teclado	Una útil biblioteca de información musical con más de 80 escalas y modos y unos 150 acordes con sus cifrados armónicos. Puede utilizarla para la investigación, la exploración y para actividades creativas.
05 Pósteres, Postales y Juegos	01 Pósteres 02 Postales 03 Juegos	Aproximadamente 200 pósteres, postales y juegos para ayudarle a enseñar y repasar conceptos musicales. Estos recursos incluyen notas, silencios, escalas, armaduras, círculos de quintas, símbolos, terminología y unas 100 imágenes de instrumentos que puede utilizar para decorar la clase y preparar su material de enseñanza.
06 Proyectos UK KS3 & GCSE	01 Percusión africana KS3 02 Blues (12-compases) KS3 03 Composición pensada para crear un humor específico KS3/GCSE 04 Canciones Pop (Reggae) KS3/GCSE 05 Canciones Pop (Dance Grooves) GCSE 06 Serialismo GCSE 07 Blues (Arreglo) GCSE	Siete proyectos específicos para el Reino Unido que cubren tres áreas de estudio (interpretación, composición y escucha) para Key Stage 3 y GCSE, con información exhaustiva para el profesor e ideas de ampliación.

5.26 Añadir sus propios ejercicios


5.25 Worksheet Creator.

Añadir sus propios ejercicios

Sibelius permite crear su propio material de estudio “inteligente” y añadirlo al Worksheet Creator (en su copia personal de Sibelius o en la de algún compañero/a). El programa permite crear con facilidad partituras que contengan tanto preguntas como respuestas, así como archivos que generen preguntas aleatorias que podrá utilizar tantas veces como considere necesario.

Tamaño de página y márgenes

Para producir material con buena calidad de presentación, deberá considerar ciertos detalles al dar formato a su partitura.

Es posible basar su ejercicio en una plantilla ya hecha, si encuentra una adecuada ( **5.25 Worksheet Creator**); para ello, deberá seleccionar el tamaño de papel A4 en lugar de Carta. (Después de añadir el ejercicio a Worksheet Creator, podrá crearlo en tamaño Carta). De forma alternativa, si crea un ejercicio desde cero, seleccione **Maquetación ▶ Configuración del documento**:

- Utilice A4 como tamaño de página.
- Utilice márgenes superiores e inferiores de 24mm, y derechos e izquierdos de 15mm. Estos márgenes compensan las diferencias de tamaños entre A4 y Carta.
- Como margen del pentagrama superior, use 12mm y como margen del pentagrama inferior 24mm. Estos márgenes de pentagrama aumentan el espacio en las partes superior e inferior de la página para el texto creado por Worksheet Creator.

Hoja de respuestas

Si desea producir una hoja de respuestas para su ejercicio, tendrá que utilizar sistemáticamente voces en la partitura, para que Sibelius pueda borrar una o más voces y eliminar las respuestas del ejercicio de los estudiantes. Utilice diferentes voces para los elementos que desee que únicamente aparezcan en el ejercicio de los estudiantes, en la hoja de respuestas o en ambas. Por ejemplo, imagine un ejercicio en que el estudiante debe escribir debajo del pentagrama el nombre de un intervalo, y que además desea imprimir una hoja de respuestas.

- Ponga el intervalo en (por ejemplo) la voz 1. Las notas se incluirán tanto en la hoja del estudiante como en la de respuestas del profesor. Normalmente, suele ser mejor utilizar las voces 1 y 2 (las habituales para escribir música) para cualquier cosa que deba aparecer en las dos hojas.
- Cree la respuesta usando (por ejemplo) el texto **Línea de letra 1** en la voz 4. Más tarde, puede decidir que los elementos de la voz 4 sólo se muestren en la hoja del profesor.
- Puede que también quiera incluir una línea debajo de cada intervalo para que el estudiante escriba la respuesta. Cree líneas horizontales en la voz 3 (por ejemplo). De nuevo, puede determinar que esta voz sólo aparezca en la hoja de los estudiantes.

Preguntas aleatorias y fijas

Existen dos tipos básicos de ejercicios: los que tienen *preguntas aleatorias* y los que tienen *preguntas fijas*. Los de preguntas fijas son más fáciles de producir, ya que es más fácil maquetarlos exactamente como desee que aparezcan en papel, pero tiene que utilizar con cuidado las voces en ambos tipos de ejercicios.

Si desea producir un ejercicio con preguntas aleatorias, no es necesario que añada texto adicional a la partitura, ni que invierta demasiado tiempo ajustando la maquetación: Worksheet Creator puede encargarse de esta tarea. En consecuencia, no ponga un título al inicio de la página, ni numere las preguntas o añada instrucciones para el estudiante.

Si pretende crear un ejercicio con preguntas fijas, debería añadir a su página más texto; por ejemplo:


- Un título: en nuestro ejemplo imaginario, podría introducir “Nombrar intervalos” en texto de Título
- Algún texto para dar instrucciones a los estudiantes: por ejemplo, podría crear un texto de Técnica encima del primer compás de la partitura que diga “Escribir el nombre del intervalo en la línea inferior”.
- Números de pregunta: quizás desee que el texto de encima de los compases tenga un número de pregunta. Puede hacerlo fácil y rápidamente usando el **Plug-ins ▶ Texto ▶ Número de Compás**.

Es probable que desee crear cada uno de estos objetos de texto en la voz 1, para que aparezcan tanto en las hojas del estudiante como en la de respuesta.

En el caso de las hojas aleatorias y fijas, es posible que también tenga que realizar más ajustes de maquetación. Por ejemplo, asegúrese de que en la página hay suficiente espacio por encima del pentagrama superior, para que el Worksheet Creator pueda añadir la fecha y el espacio necesario para el nombre y la clase del estudiante. Puede que también desee crear espacios entre cada pregunta. Para ello, seleccione un compás e introduzca (por ejemplo) el valor 4 en el **Espacio antes del compás**, en el panel **Compases** de la ventana **Propiedades**. Si desea forzar un número determinado de compases por sistema, utilice las separaciones de sistema automáticas (en **Maquetación ▶ Maquetación automática**).

Después de introducir el texto y ajustar la maquetación, ya está listo para añadir su hoja de ejercicios a Worksheet Creator.

Uso de ideas en las hojas de ejercicios

La función Ideas de Sibelius es una herramienta importante que le ayudará en la creación de hojas de ejercicios para estudiantes –  **5.11 Ideas** para una presentación.

Puede usar alguna de las 1500 ideas incluidas en la biblioteca interna de Sibelius, o cualquier idea propia que desee agregar a la partitura. Por ejemplo, puede guardar un determinado grupo de ideas en una partitura y hacer que los estudiantes sólo utilicen las ideas que haya guardado en esa partitura. Resulta útil si desea que los estudiantes creen composiciones usando únicamente las ideas previamente elegidas por usted. Para más detalles, vea **Limitaciones de acceso a la biblioteca** en la página 473.

5. Herramientas

Para una información más generalizada de cómo usar las ideas en la enseñanza, véase **Uso de las ideas en la enseñanza** en la página 472.

Añadir a Worksheet Creator

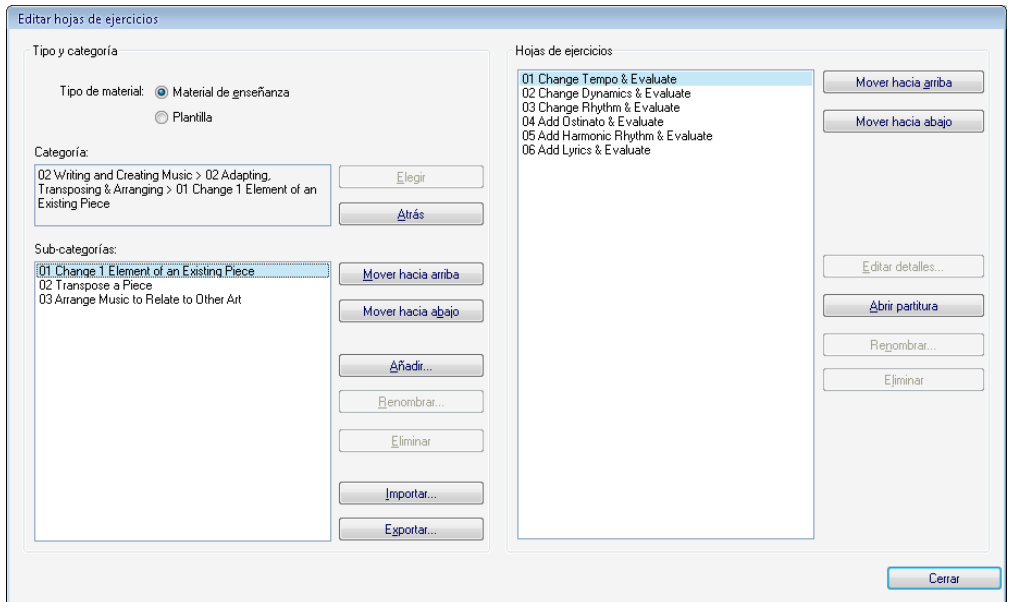
Si después de crear un ejercicio desea añadirlo a Worksheet Creator, seleccione **Archivo ▶ Añadir a Worksheet Creator**:

- En primer lugar seleccione el tipo de material que va a añadir. Para añadir una plantilla, basta con seleccionar **Plantilla** y pulsar **OK**. En caso contrario, seleccione **Materiales de enseñanza y aprendizaje**.
- Vaya a la parte derecha del diálogo y ajuste los parámetros de **Preguntas aleatorias** y **Preguntas fijas** según le convenga. Estos parámetros determinarán los campos disponibles en el resto del diálogo.
- **Nombre (en el diálogo)** es el nombre que aparece en Worksheet Creator. Se recomienda usar el nombre más corto posible.
- **Título (en la partitura)** es lo que Sibelius creará como título en la partitura si selecciona **Preguntas aleatorias**. (Si selecciona **Preguntas fijas**, introduzca el título en la partitura antes de añadirlo).
- **Descripción (para el profesor)** es el texto que aparecerá en Worksheet Creator para describir el ejercicio.
- **Instrucciones (para el estudiante)** es lo que Sibelius creará encima de la primera pregunta en la hoja de estudiante si selecciona **Preguntas aleatorias**. (Si selecciona **Preguntas fijas**, cree las instrucciones para el estudiante en la hoja de ejercicios antes de añadir las).
- **Niveles de currículum** debería contener información acerca del currículum al que está destinado el ejercicio, siempre que sea aplicable.
- En el campo **A completar** seleccione la manera (o maneras) en que quiera que se complete el ejercicio.
- Seleccione el nivel apropiado de **Participación del profesor**.
- Especifique el **Tamaño del grupo** para el que está pensado el ejercicio.

- La opción **Compases por pregunta** sólo está disponible si selecciona **Preguntas aleatorias**. Esta opción establece el número de compases que ocupa cada pregunta: es muy importante ajustarla correctamente.
- La opción **Preguntas por sistema** indica a Sibelius la mejor manera de maquetar su ejercicio. Si sus preguntas son de 1, 2 ó 4 compases de longitud, puede dejar esta opción en **Predeterminado**. En caso contrario, debería configurar esta opción para indicar a Sibelius cuántas preguntas puede permitir en un sistema antes de insertar una separación de sistema.
- **Voces mostradas en la hoja del alumno** especifica las voces que Sibelius debería dejar en la hoja del estudiante. En el ejemplo comentado anteriormente, esta opción estaría configurada a 1 y 3.
- **Hoja de respuestas** determina si quiere que Sibelius ofrezca la posibilidad de realizar una hoja de respuestas para su ejercicio. Si la activa, también tendrá que especificar las **Voces mostradas** en la hoja del alumno. En el ejemplo comentado anteriormente, esta opción estaría configurada a 1 y 4.
- Por último, seleccione el lugar del Worksheet Creator en el que desea colocar el ejercicio. Use los botones **Elegir** y **Atrás** para navegar por las categorías. Cuando haya encontrado el lugar indicado, pulse **Aceptar** para añadir su hoja de ejercicios.

Editar ejercicios

Si necesita crear una nueva categoría o modificar un ejercicio añadido previamente, utilice el diálogo **Editar hojas de ejercicios**, al que se accede pulsando el botón **Editar** en el diálogo **Añadir a Worksheet Creator**, o seleccionando **Archivo ▶ Editar hojas de ejercicios**:



Las opciones de la parte izquierda del diálogo tratan con las categorías y subcategorías, en vez de con los archivos de los ejercicios:

5. Herramientas

- En la parte superior del diálogo, seleccione **Material de enseñanza** o **Plantilla** para decidir entre los dos tipos de documentos
- A la izquierda del diálogo, los botones **Elegir** y **Atrás** navegan por la lista de categorías, igual que en el diálogo **Añadir a Worksheet Creator**
- **Mover hacia arriba** y **Mover hacia abajo** mueven la sub-categoría seleccionada hacia arriba y hacia abajo en el orden de la categoría actual
- **Añadir** agrega una nueva sub-categoría: pulse el botón para seleccionar su nombre
- **Renombrar** vuelve a nombrar la sub-categoría seleccionada
- **Eliminar** borra permanentemente la sub-categoría seleccionada, con todas las sub-categorías y ejercicios que contenga. ¡Tenga cuidado con esta opción!
- **Importar** importa una categoría de material obtenido en alguna otra parte, como por ejemplo, si lo ha descargado de la página SibeliusEducation.com (📄 **5.18 SibeliusEducation.com**).
- **Exportar** exporta la categoría seleccionada y sus sub-categorías y ejercicios a una nueva carpeta dentro de la carpeta **Partituras**, para poder compartirla y que sus colegas la puedan **Importar**.


Las opciones de la parte derecha del diálogo tienen relación con los propios ejercicios y plantillas. (La lista sólo contendrá elementos si alcanza una sub-categoría que contenga ejercicios).

- **Mover hacia arriba** y **Mover hacia abajo** mueven la sub-categoría seleccionada hacia arriba y hacia abajo en el orden de la categoría actual
- **Editar detalles** abre el diálogo **Editar detalles de la actividad** para poder realizar cambios a los ajustes decididos al exportar el ejercicio. Las opciones dentro de **Editar detalles de la hoja de trabajo** son iguales a las del diálogo **Añadir a Worksheet Creator**, exceptuando que no se puede cambiar de un ejercicio a plantilla, ni viceversa – consulte **Añadir a Worksheet Creator** más arriba.
- **Abrir partitura** abre la partitura del ejercicio seleccionado para poder realizar cambios en su material musical, en las respuestas, etc. Después de editar la partitura, basta con guardarla y cerrarla. No es necesario añadirla de nuevo al **Worksheet Creator**.
- **Renombrar** da otro nombre al ejercicio seleccionado. Para ello, cambie el campo **Nombre** (en el diálogo).
- **Eliminar** borra permanentemente el ejercicio seleccionado. ¡Tenga cuidado con esta opción!

Después de acabar todos los cambio, pulse el botón **Cerrar**.

6. Plug-ins

6.1 Uso de los plug-ins

Sibelius admite el uso de plug-ins, unas funciones añadidas al programa que utilizan un lenguaje de programación interno llamado Manuscript. Sibelius contiene un buen número de plug-ins incluidos en el menú **Plug-ins**, organizados en submenús y por categorías. También puede asignar comandos de teclado a los plug-ins que utilice más frecuentemente –  **5.12 Menús y comandos de teclado**.

Para detener un plug-in mientras esté ejecutando la acción, haga clic en el botón **Parar el Plug-in** que aparece en el extremo superior izquierdo de la pantalla. También puede deshacer los cambios aplicados por un plug-in a su partitura de la forma habitual seleccionando **Editar ▶ Deshacer** (comando de teclado **Ctrl+Z** o **⌘Z**) después de ejecutarlo.

Plug-ins adicionales

El desarrollo de nuevos plug-ins para Sibelius evoluciona constantemente. Los plug-ins gratuitos se añaden a la página web de Sibelius con cierta frecuencia: seleccione **Ayuda ▶ Consulta de actualizaciones** o visite www.sibelius.com/download/plugins para comprobar su disponibilidad.

Si ha creado un plug-in potencialmente útil para otros usuarios de Sibelius, por favor envíenos detalles por e-mail a sibhelpUK@sibelius.com para que podamos estudiar su incorporación a nuestra página web o a futuras versiones de Sibelius. ¡Pagamos muy bien los buenos plug-ins!

Si por otro lado tiene una idea original para un plug-in pero no quiere molestarse en escribirlo usted mismo, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Instalación de nuevos plug-ins

Para instalar un nuevo plug-in, copie el archivo del plug-in (con la extensión **.plg**) en la carpeta **Plug-ins** incluida en el directorio de programa de Sibelius. El plug-in será cargado automáticamente la próxima vez que ejecute Sibelius. Para más detalles sobre la instalación de plug-ins, visite www.sibelius.com/download/plugins.

Edición de plug-ins

Plug-ins ▶ Editar Plug-ins permite descargar, recargar, eliminar, editar y crear nuevos plug-ins.

Seleccione un plug-in de la lista y pulse el botón apropiado:

- **Descargar** un plug-in lo elimina de Sibelius pero no lo borra de su disco duro (una opción útil para ahorrar memoria en el uso del programa). Estos plug-ins permanecen en la lista pero están indicados como descargados.
- **Recargar** un plug-in lo vuelve a cargar de nuevo después de haber sido descargado
- **Eliminar** un plug-in lo borra de su disco duro
- **Nuevo** y **Editar** sirven para crear nuevos plug-ins.

Creación de sus propios plug-ins

Para crear sus propios plug-ins es necesario conocer el lenguaje de programación Manuscript, que es bastante fácil de aprender pero queda fuera de los objetivos de esta Guía de referencia. Seleccione **Ayuda** ▶ **Documentación** ▶ **Guía de usuario del lenguaje Manuscript** para conocerlo en profundidad.

La opción **Plug-ins** ▶ **Mostrar ventana de seguimiento del plug-in** muestra una ventana de seguimiento muy útil para depurar los plug-ins desarrollados por usted mismo. Consulte la documentación de Manuscript para una información más detallada.

6.2 Plug-ins > Alteraciones

Poner alteraciones a cada nota

Obliga a colocar alteraciones a cada nota, incluso becuadros o sostenidos/bemoles que formen parte de la armadura de la tonalidad y también si la nota está ligada a otra anterior. Esta notación se utiliza a veces en partituras atonales, o en otras partituras que no usan armaduras. Para utilizar el plug-in, seleccione el pasaje en el que desee crear las alteraciones y ejecute **Plug-ins ▶ Poner alteraciones a cada nota**. Es una buena idea hacer **Maquetación ▶ Restablecer Espaciado de Notas** a continuación, con el fin de dejar más espacio para todas las alteraciones añadidas.

Las alteraciones de cuarto de tono no funcionan con este plug-in: se indican con el texto Q, que puede localizar con la función **Editar ▶ Buscar** para asegurarse de que todas las notas en la misma línea o espacio a continuación en el compás estén precedidas por el símbolo apropiado.

Plug-in escrito por Peter Hayter.

Añadir alteraciones a todas las notas con sostenidos y bemoles

Este plug-in añade alteraciones a todas las notas con sostenidos o bemoles (incluso si ya han aparecido previamente en el mismo compás) excepto si ya están definidos en la armadura.

Plug-in escrito por Stefan Behrisch (www.werklabor.de).

Añadir alteración sobreentendida

En música antigua, muchas alteraciones se daban por sobreentendidas y no se escribían de forma explícita en el manuscrito original debido a las prácticas de ejecución musical de la época. Las ediciones modernas suelen mostrar la llamada *musica ficta* (alteraciones sobreentendidas) colocando pequeñas alteraciones por encima de las notas en cuestión. Este plug-in inserta los símbolos de alteraciones por encima de la nota y también los mensajes MIDI de pitch bend necesarios para hacer que las notas suenen como si tuvieran un sostenido o un bemol, según sea el caso.

Para usar el plug-in, seleccione la nota o notas a las cuales desee añadir las alteraciones sobreentendidas y ejecute **Plug-ins ▶ Alteraciones ▶ Añadir alteración sobreentendida**. En el diálogo que aparecerá, elija el signo de sostenido, bemol o becuadro y pulse **Aceptar**.

El plug-in oculta la alteración normal de la nota y añade el símbolo adecuado sobre la nota.

Plug-in escrito por Chris May.

Enarmonizar con Bemoles/Enarmonizar con Sostenidos

Sirve para modificar la escritura de las alteraciones en un pasaje, enarmonizando los sostenidos como bemoles y viceversa. Seleccione un pasaje y elija **Plug-ins ▶ Alteraciones ▶ Enarmonizar con Sostenidos** o **Plug-ins ▶ Alteraciones ▶ Enarmonizar con Bemoles** para enarmonizar todos los sostenidos/bemoles de ese pasaje. Las cabezas de nota especiales y los datos de Reproducción en vivo se perderán al utilizar este plug-in.

Simplificar alteraciones

Este plug-in enarmoniza todas las alteraciones en una partitura o pasaje seleccionado de acuerdo con la tonalidad presente. Es muy útil para eliminar alteraciones no deseadas que se han quedado en la partitura después de ciertas operaciones de edición (por ejemplo, transposiciones o cambios de tonalidad al añadir una nueva armadura a música ya existente). Para utilizar el plug-in, seleccione un pasaje (o la partitura completa) y seleccione **Plug-ins ▶ Alteraciones ▶ Simplificar alteraciones**.

Plug-in escrito por Peter Hayter.

6.3 Plug-ins > Análisis

Añadir Grados de Escala de Schenker

Este plug-in analiza la partitura y añade la notación de grados de escala de Schenker, por encima o por debajo del pentagrama

Para usar el plug-in, seleccione un pasaje en una tonalidad (es decir, sin cambios de tonalidad), o la partitura entera (si está en una sola tonalidad), y elija **Plug-ins > Análisis > Añadir Grados de Escala de Schenker**. Va a aparecer un diálogo sencillo:

- **Superponer verticalmente** determina si los símbolos \wedge o \vee se deberían dibujar por encima del grado de la escala (es decir, con esta opción activada) o a la izquierda del grado de la escala (desactivada).
- **Voz** le permite elegir la voz en el pentagrama que quiera analizar.
- **Estilo de texto** determina el estilo de texto de la escala (enmarcado, itálica, etc.) y dónde estará escrito: todos los estilos de texto excepto el bajo cifrado se colocan por encima del pentagrama (el bajo cifrado se coloca por debajo).
- **Añadir al pasaje seleccionado/a la partitura completa** le permite definir el objetivo de las operaciones del plug-in; seleccione la opción de partitura completa sólo si la partitura no contiene cambios de tonalidad.

Cuando pulse **Aceptar**, los grados de la escala se añadirán a la partitura con los parámetros seleccionados.

Plug-in escrito por John Kennedy.

Comparar pentagramas

Este plug-in compara dos pentagramas de un mismo archivo y destaca las diferencias entre ellos. Para usar este plug-in, seleccione un pasaje de dos pentagramas en la partitura (use **Ctrl+clic** o **⌘-clic** para seleccionar dos pentagramas no adyacentes, si lo desea) y ejecute **Plug-ins > Análisis > Comparar Pentagramas**. Aparece un diálogo:

- **Notas y silencios**: busca las diferencias de valor de nota, altura, voz, tamaño de aviso, oculto, etc.
- **Líneas**: busca las diferencias en los tipos de línea, longitud, etc. Naturalmente, esto solamente funciona para líneas de pentagrama, ya que las líneas de sistema siempre se aplican a todos los pentagramas.
- **Claves**: busca las claves diferentes en los dos pentagramas.
- **Texto**: busca las diferencias en los objetos de texto. Aunque no es capaz de diferenciar el tamaño de puntos de la fuente entre los dos pentagramas, sí lo hace entre las propias palabras, lo cual resulta de gran utilidad para comprobar el texto de Letra en dos pentagramas vocales que comparten el mismo ritmo, por ejemplo. Como sucede con las líneas, solamente funciona para texto de pentagrama, no para texto de sistema.
- **Colorear diferencias en**: permite elegir si el programa debe destacar las diferencias en el **Pentagrama superior**, el **Pentagrama inferior** o en ambos a la vez (activando las dos opciones).
- **Pasaje seleccionado/En toda la partitura**: elija una de estas opciones para efectuar la comparación en un pasaje seleccionado o en la partitura completa.

Cuando pulse **Aceptar**, el plug-in examinará la partitura y al final del proceso mostrará una ventana con las diferencias encontradas.

Si quiere eliminar las indicaciones de resalte creadas por este plug-in en un paso posterior, véase **Suprimir todos los resaltes** en la página 578.

Plug-in escrito por Neil Sands.

Buscar Motivo

Examina un pasaje en busca de motivos o temas que coincidan entre sí por la relación de intervalo o de ritmo (o ambas a la vez), y señala cada coincidencia con un resalte (📖 **5.10 Resaltar**). Esto resulta muy práctico para el análisis, como buscar todas las apariciones el sujeto de una fuga, o para examinar como una célula rítmica en particular, es utilizada en una pieza.

Para usar este plug-in, seleccione el motivo que quiera hacer coincidir y elija **Plug-ins ▶ Análisis ▶ Buscar Motivo**. Aparecerá un diálogo con las siguientes opciones:

- **Comparar ritmos:** seleccione esta casilla si desea buscar coincidencias rítmicas. Puede especificar el grado de exactitud de la coincidencia (un valor de 0% significa que el plug-in sólo aceptará coincidencias exactas).
- **Comparar alturas de nota:** active esta casilla si quiere buscar coincidencias de intervalos. También en este caso puede especificar el grado de exactitud deseado: si lo ajusta a un 0%, el plug-in sólo indicará las transposiciones exactas del motivo y no las transposiciones diatónicas o inexactas (en una fuga, por ejemplo, el plug-in sería capaz de encontrar las respuestas reales pero no las tonales). Aumente la variación permitida de 0% para buscar transposiciones inexactas.
- **El motivo original está en la voz x:** permite elegir en qué voz debería buscar el plug-in el motivo original. (Esta opción sólo determina la voz en la que se encuentra el motivo que el plug-in debe buscar: una vez definida esta voz el plug-in será aplicado a todas las voces de la partitura.)

Active las opciones **Comparar ritmos** y **Comparar alturas de nota** para buscar ambas coincidencias.

Cuando pulse **Aceptar** aparecerá una barra de progreso indicando el pentagrama que el plug-in está examinando. Después de unos instantes, el plug-in le dirá el número de coincidencias encontradas, que quedarán destacadas en color amarillo.

Plug-in escrito por James Larcombe y Byron Hawkins.

Buscar Tesitura

Calcula la tesitura (la nota más grave y la más aguda), la nota media y las notas utilizadas con más frecuencia en el pasaje seleccionado. Esto es útil en la música vocal, por ejemplo, si quiere saber las exigencias de una partitura o fragmento para la voz de un cantantes.

Para ejecutar este plug-in, seleccione un pasaje (o haga triple clic en un pentagrama para calcular la tesitura a lo largo de toda la partitura) y seleccione **Plug-ins ▶ Análisis ▶ Buscar Tesitura**.

6.4 Plug-ins > Procesar en lote

Calcular estadísticas

Crea un informe que indica el número de compases, pentagramas, páginas y otros objetos incluidos en la partitura actual o en todas las partituras de una carpeta, lo cual es muy útil para que los copistas puedan calcular sus tarifas de trabajo.


Para ejecutar el plug-in sobre una sola partitura, seleccione **Plug-ins > Procesar en lote > Calcular estadísticas** y pulse **Partitura actual** en el diálogo que aparecerá. Si por ejemplo quiere calcular las estadísticas de un movimiento incluido en una pieza con varios movimientos en una misma partitura, seleccione los compases deseados antes de ejecutar el plug-in y pulse **Partitura actual**.

Para ejecutar el plug-in sobre una carpeta, seleccione **Plug-ins > Procesar en lote > Calcular estadísticas** y pulse **Procesar carpeta**. A continuación, elija la carpeta cuyas estadísticas desee calcular y pulse **Aceptar**: Sibelius procesará cada uno de los archivos incluidos (sin efectuar ningún cambio sobre las propias partituras).

Cuando la partitura actual o las partituras de la carpeta hayan sido procesadas, Sibelius mostrará un diálogo con una lista de todos los objetos encontrados. Pulse **Escribir archivo de texto** para guardar los resultados en un archivo de texto incluido en la carpeta seleccionada o en la carpeta de la partitura actual.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Convertir Carpeta de archivos MIDI

Convierte el lote de todos los archivos MIDI incluidos en una carpeta determinada y los guarda con el mismo nombre de archivo seguido por la extensión **.sib**. Estos archivos deberían ser archivos MIDI estándar (con la extensión **.mid** en Windows) en lugar de formatos de otros secuenciadores –  **9.5 Abrir archivos MIDI**.


Convertir carpeta de archivos MusicXML

Este plug-in convierte todos los archivos MusicXML incluidos en una carpeta determinada y los guarda con el mismo nombre de archivo seguido por la extensión **.sib**.

Para usar este plug-in, seleccione **Plug-ins > Procesar en lote > Convertir carpeta de archivos MusicXML** y elija la carpeta que desea convertir. Sibelius convierte todos los archivos MusicXML que encuentra dentro de la carpeta especificada, y los guarda como partitura Sibelius respetando el nombre original del archivo.

Para más información sobre archivos MusicXML,  **9.6 Abrir archivos MusicXML**.


Convertir carpeta de partituras en una versión anterior

Exporta todas las partituras incluidas en una carpeta determinada como partituras de Sibelius 5, Sibelius 4, Sibelius 3 o Sibelius 2 –  **9.12 Exportación de archivos a versiones anteriores**.

Para usar este plug-in, seleccione **Plug-ins** ▶ **Procesar en lote** ▶ **Convertir carpeta de partituras en una versión anterior** y elija la carpeta que desea convertir. Especifique la carpeta de destino de los archivos exportados en el nuevo diálogo, así como la versión de exportación de Sibelius y el nuevo nombre de los archivos. Pulse **Aceptar** para confirmar su elección.


Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Convertir carpeta de partituras en gráficos


Este plug-in convierte una carpeta de partituras en archivos gráficos de un formato específico –  **9.8 Exportación de gráficos.**

Para usar este plug-in, seleccione **Plug-ins** ▶ **Procesar en lote** ▶ **Convertir carpeta de partituras en gráficos** y elija la carpeta que desea convertir. Tendrá que decidir el tipo de formato gráfico deseado, y también si quiere usar los valores predeterminados. Por regla general, puede dejar la opción **Usar configuraciones predeterminadas** activada y simplemente pulsar **Aceptar** para guardar todos los archivos; si la opción está desactivada, el sistema le pedirá que configure los archivos de la carpeta

Convertir carpeta de partituras en MIDI

Este plug-in convierte el lote de todas las partituras en archivos MIDI estándar (MIDI file), usando el mismo nombre de archivo, pero con la extensión **.mid** –  **9.9 Exportación de archivos MIDI.**

Convertir carpeta de partituras en páginas web

Este plug-in guarda como páginas web Scorch todos los archivos en una carpeta, y también crea un página de índice con vínculos a cada una de las partituras, listas para poderlas cargar en su sitio web –  **9.11 Exportación de páginas web Scorch.**

Seleccione **Plug-ins** ▶ **Proceso en lote** ▶ **Convertir carpeta de partituras en páginas web.** Aparece un diálogo:

- Para seleccionar la carpeta fuente, pulse el botón **Explorar** situado junto a **Convertir todas las partituras internas**. Si desea incluir las partituras de las subcarpetas, compruebe que la opción **Convertir también las partituras de las subcarpetas** esté seleccionada.
- Seleccione la carpeta de destino pulsando el botón **Explorar** junto a **Colocar páginas web en** o active la opción **Usar la misma carpeta** para guardar las partituras en la misma carpeta de origen.
- Desactive la opción **Crear página de índice** si no desea que el plug-in genere una página de índice que sirva de vínculo para todas las otras páginas web Scorch (le recomendamos que deje esta opción activada).
- Seleccione el **Estilo de páginas web** de la lista proporcionada. Estas plantillas están incorporadas en el plug-in y no es posible modificarlas, ni siquiera editando las propias plantillas de la carpeta **Plantilla** de Sibelius
- **Tamaño de la partitura en la página web** define el tamaño de la ventana de Scorch en cada una de las páginas web; el valor predeterminado de 720 píxeles funciona bien para la mayoría de aplicaciones

6. Plug-ins

- Si desea que otros usuarios puedan imprimir y guardar su partitura desde su página web, seleccione **Permitir imprimir y guardar**.

Pulse **Aceptar** para que Sibelius empiece a procesar todos los archivos. Cuando el plug-in haya finalizado, obtendrá una carpeta con todos los archivos listos para ser cargados en su página web o intranet.

Plug-in escrito por Neil Sands.

Exportar cada pentagrama como audio

Este plug-in exporta cada pentagrama de la partitura como un archivo de audio separado; es una opción útil si desea combinarlos en una aplicación de audio (DAW) como Pro Tools.

En primer lugar, compruebe que su copia de Sibelius está configurada para la reproducción con instrumentos virtuales; por ejemplo, mediante la biblioteca de muestras Sibelius Sounds Essentials – véase **Configuración de Sibelius Sounds Essentials** en la página 325.

Si sólo desea exportar algunos de los pentagramas de la partitura, selecciónelos antes de ejecutar el plug-in; para exportar todos los pentagramas, no obstante, asegúrese de que no hay nada seleccionado. Seguidamente, seleccione **Plug-ins** ▶ **Procesar en lote** ▶ **Exportar cada pentagrama como audio**. En el diálogo que aparece, elija una de las dos siguientes: **Exportar juntos los instrumentos con pentagramas múltiples** (por ejemplo, exporta los pentagramas izquierdo y derecho de un piano al mismo tiempo) o **Exportar cada pentagrama por separado** (exporta cada pentagrama por separado como un archivo de audio).


También puede elegir el formato o nombre de archivo y la ubicación donde desea guardar dichos archivos; por defecto, se guardarán con la partitura. Tras pulsar **Aceptar**; la barra de progreso de cada archivo indicará el grado de exportación; sea paciente, el proceso puede tardar unos segundos.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Importar configuración personal a la carpeta de partituras


Aplica una configuración personal específica a todos los archivos de una carpeta seleccionada.

Para usar el plug-in, seleccione **Plug-ins** ▶ **Procesar en lote** ▶ **Importar configuración personal a la carpeta de partituras**. El programa le pedirá que seleccione el archivo de biblioteca de configuración personal (extensión .lib) que desea aplicar. A continuación, seleccione la carpeta de los archivos a los que quiera aplicar esa configuración personal.

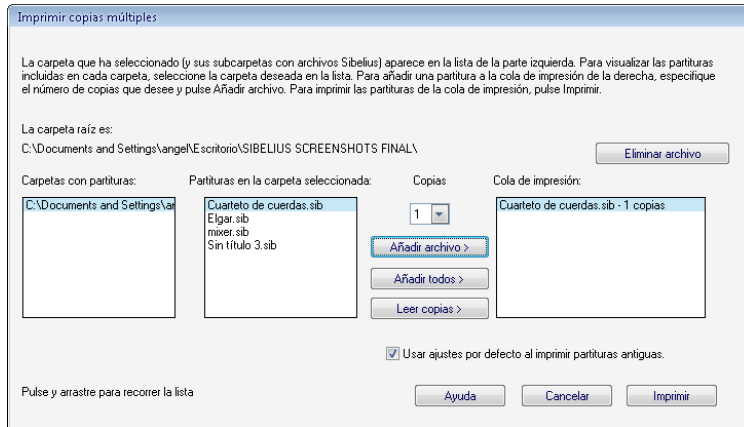
Existe un número de configuraciones personales predefinidas, suministrado dentro de la carpeta **Configuraciones Personales** dentro de la carpeta de programa de Sibelius –  **8.8 Configuración Personal™**.

Plug-in escrito por Michael Kilpatrick.

Imprimir copias múltiples

Le permite imprimir copias múltiples de una selección de partituras, situadas en una carpeta (además de todos las subcarpetas que contengan partituras, si así lo desea). Para imprimir múltiples copias de las partes es más fácil utilizar las funciones **Copias** e **Imprimir Parte(s)** de la ventana **Partes** ( **7.1 Trabajar con partes**).

Para usar este plug-in, cierre todas las partituras que estén abiertas, luego seleccione **Plug-ins ▶ Procesar en lote ▶ Imprimir copias múltiples**. Seleccione una carpeta, y en el diálogo que aparece



- seleccione la carpeta en la lista **Carpetas con partituras** situada a la izquierda.
- Seleccione una carpeta de la lista **Partituras en la carpeta seleccionada**, ajuste el número de **Copias** que quiera imprimir en la lista desplegable y pulse **Añadir archivo**. Pulse **Añadir todos** para agregar todas las partituras de la carpeta seleccionada a la lista de **Cola de impresión** con el número de copias ajustado.
- Vaya añadiendo archivos a la lista de la **Cola de impresión**, situada a la derecha del diálogo; cuando esté listo y dispuesto a imprimir, haga clic en **Imprimir**.

El plug-in va a imprimir el número de copias asignadas de todas las partituras en la cola de impresión, con las opciones predeterminadas (no es posible asignar, desde el plug-in, opciones de impresión tal como cuaderno etc...).

El botón **Leer copias** abre cada archivo de la carpeta seleccionada y busca el texto `~copies=n` vinculado a cualquiera de los primeros cinco compases, de los primeros cinco pentagramas, donde la letra *n* representa el número de copias que debería imprimir, y las añade a la lista de la **Cola de Impresión** con el número correcto de copias asignadas. En caso que un archivo contenga más de un objeto de texto de la forma `~copies=n`, se da por descontado que se trata de una partitura anterior a la extracción de partes, y por eso no será añadida.

Plug-in escrito por Peter Hayter y Gunnar Hellquist.

6.5 Plug-ins > Cifrado armónico

Añadir acordes Capo

Añade uno o más conjuntos de cifrados armónicos adicionales (normalmente sobre los cifrados ya existentes) correspondientes a los acordes que un guitarrista necesitaría para tocar con una cejilla (“capo”) en un traste determinado. Esta opción es útil para los intérpretes que encuentren dificultades para tocar en la tonalidad escrita: de esta forma, el guitarrista puede colocar una cejilla en la guitarra y tocar acordes más sencillos.

Para ejecutar el plug-in, seleccione el pentagrama que contiene los cifrados armónicos y ejecute **Plug-ins > Cifrado armónico > Añadir acordes Capo**. Aparecerá un diálogo desde el que puede elegir el traste en el que se colocará la cejilla (el plug-in muestra a qué tonalidad corresponde esa colocación). Puede determinar si los nuevos cifrados armónicos aparecerán en negrita, en cursiva o entre paréntesis, y también puede elegir otro estilo de texto si lo desea (aunque el estilo predeterminado de **Cifrado armónico** suele ser apropiado).

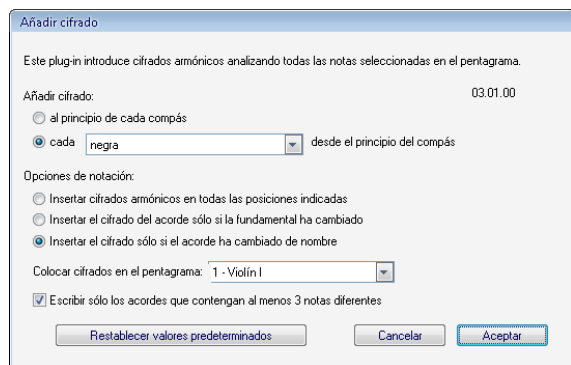
Si necesita más información, el plug-in incluye su propio diálogo de **Ayuda**.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Añadir Cifrados

Analiza la armonía de la música y añade automáticamente los cifrados apropiados por encima de los pentagramas seleccionados. Puede decidir el análisis de cualquier pentagrama de la partitura, y también dónde serán creados los símbolos de los cifrados.

Para ejecutar el plug-in, seleccione los pentagramas que incluyen la armonía (por ejemplo, los dos pentagramas de piano) y ejecute **Plug-ins > Cifrado Armónico > Añadir Cifrados**. Aparece un diálogo:



Normalmente puede dejar estos parámetros ajustados a sus valores por defecto: simplemente, pulse **Aceptar** para añadir los cifrados a la partitura.

Si desea cambiar estos parámetros, existen muchas posibilidades de edición:

- **Añadir cifrados al principio de cada compás o cada *valor de nota* desde el principio del compás** (donde *valor de nota* se selecciona de una lista desplegable): esta opción determina con qué frecuencia el plug-in va a añadir cifrados en la partitura.

- **Opciones de notación:** estas opciones controlan dónde colocar cada símbolo de cifrado según la opción **Añadir cifrados** (al principio del diálogo) o si se van a omitir repeticiones redundantes del mismo acorde:
 - **Insertar cifrados armónicos en todas las posiciones indicadas:** siempre escribe un cifrado, sin tener en cuenta si el acorde ha cambiado o no.
 - **Insertar el cifrado del acorde sólo si la fundamental ha cambiado:** con esta opción seleccionada, el plug-in no crea un nuevo cifrado si la fundamental continúa siendo la misma con respecto al último cifrado. El acorde podría cambiar por ejemplo de C a C⁷, pero el cifrado no será introducido, con esta opción seleccionada.
 - **Insertar el cifrado sólo si el acorde ha cambiado de nombre:** con esta opción seleccionada, el plug-in omite un cifrado si es idéntico al último cifrado creado. Por ejemplo, si hay dos acordes de C consecutivos *no* creará un nuevo cifrado, pero si a un C⁷ le sigue un acorde de C *sí* lo hará.
 - **Colocar cifrados en el pentagrama siguiente:** esta opción determina el nombre del pentagrama en la partitura en el que se creará el cifrado armónico. Si el plug-in no añade los cifrados a la partitura, es posible que la asignación se haya hecho a un pentagrama oculto.

Plug-in escrito por James Larcombe y Bob Zawalich.

Cifrado armónico fraccionario

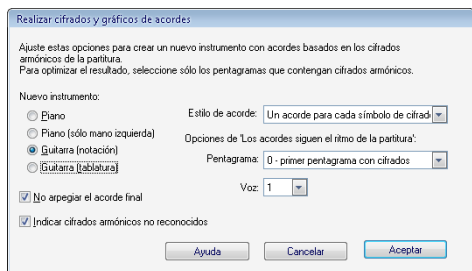
Convierte los cifrados con bajo en formato de “barra oblicua” (como Fmaj7/G) en formato fraccional, en el se colocan verticalmente el nombre del acorde, una línea horizontal y la nota del bajo, como en una fracción ($\overset{\text{Fmaj7}}{\text{G}}$). Para utilizar este plug-in, seleccione un pasaje que contenga los acordes cuyo formato desee modificar y ejecute **Plug-ins ▶ Cifrado Armónico ▶ Cifrado armónico fraccionario**. Puede elegir entre separar cada elemento individualmente creando tres objetos de texto independientes para cada acorde (**Usar carácter separado con guión bajo**) o generar sólo dos objetos y subrayar el de la parte superior (**Usar subrayado de fuente**). Para ajustar el espacio entre los acordes, pulse el botón **Normas de diseño musical**. Pulse **Aceptar** para iniciar la conversión.

El plug-in modifica los cifrados armónicos existentes de tal manera que pasan a convertirse en legado de los cifrados armónicos (véase **Introducción de cifrados armónicos de formato antiguo** en la página 132); esto significa que no se tendrán en cuenta cuando se utilice **Maquetación ▶ Restablecer espaciado entre notas**, ni responderán a los cambios efectuados en la página **Cifrado armónico de Configuración Personal ▶ Normas de diseño musical** o a las opciones del submenú **Editar ▶ Cifrado armónico**.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Realizar cifrado armónico

Crea acompañamientos simples de guitarra o piano en una variedad de estilos basados en los cifrados y/o los gráficos de acorde de su partitura. Seleccione **Plug-ins** ▶ **Cifrado armónico** ▶ **Realizar cifrado armónico**. Si no ha seleccionado ningún pasaje aparecerá un mensaje preguntándole si quiere aplicar el plug-in a toda la partitura. El siguiente diálogo va a aparecer:



- Puede elegir entre varios tipos de instrumentos diferentes: **Piano**, que añade dos pentagramas a la partitura y divide la escritura del acorde entre ambos; **Piano (sólo mano izquierda)**, que escribe un pentagrama de acompañamiento para una melodía realizada en el pentagrama de la mano derecha; **Guitarra (notación)**, que añade un pentagrama de notación a la partitura, y **Guitarra (tablatura)**, que crea un pentagrama de tablatura con la afinación de guitarra estándar de 6 cuerdas (aunque puede cambiarla más adelante, si lo desea). Para otros instrumentos, debería seleccionar una de estas opciones y luego copiar la música en el instrumento deseado después de haber ejecutado el plug-in.
- El menú **Estilo de acorde** le permite controlar la creación del cifrado: **Un acorde para cada símbolo de cifrado** crea un nuevo acorde cada vez que se produzca un cambio de acorde; **Un acorde para cada tiempo** crea un nuevo acorde en cada tiempo (sin tener en cuenta la frecuencia de los cambios de acorde); **Acordes siguen el ritmo de la partitura** crea los acordes en función del ritmo de uno de los pentagramas existentes en la partitura, **Bajo Alberti de corcheas** crea un modelo de acompañamiento al estilo de Alberti con corcheas, **Bajo Alberti de semicorcheas** crea el mismo tipo de acompañamiento pero en este caso con semicorcheas, **Arpegios de corchea** crea modelos de arpeggios ascendentes de corchea y **Arpegios de semicorchea** crea modelos de arpeggios ascendentes de semicorchea.

Los resultados que obtendría para cada una de las seis opciones, en un pentagrama de notación de guitarra, son los siguientes:

Chord every chord symbol Chord every beat Chords follow score rhythm 8th note Alberti

16th note Alberti 8th note arpeggio 16th note arpeggio

- Las opciones para 'Los acordes siguen el ritmo de la partitura' le permite seleccionar el pentagrama (y qué voz dentro del mismo) va a usar como base para el ritmo en el estilo de acorde de la opción **Los acordes siguen el ritmo de la partitura**.
- Si elige uno de los estilos de acompañamiento de Alberti o Arpeggio y quiere que el acorde final no esté arpegiado, asegúrese de que la opción **No arpegiar acorde final** está activada.
- Indicar **cifrados armónicos no reconocidos** muestra un mensaje si el plug-in encuentra un cifrado que no sabe cómo interpretar.

Cuando pulse **Aceptar** aparecerá una barra de progreso mientras se escriben los acordes en la partitura. El plug-in crea un nuevo instrumento en el cual podrá escribir el cifrado, aunque puede ser que colisione con sus cifrados o gráficos de acorde. Use **Maquetación ▶ Optimizar espacio entre pentagramas** (véase página 678) para corregir esto.

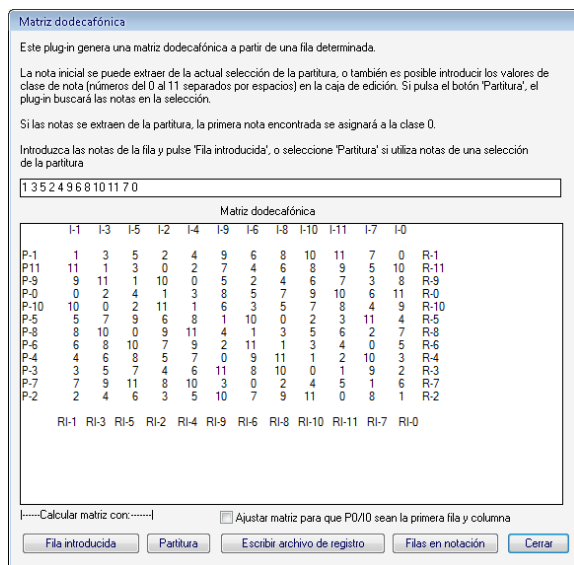
Puede utilizar este plug-in más de una vez en una misma partitura para crear varias capas de acompañamiento, por ejemplo para añadir un piano ejecutando acordes en bloque y una guitarra tocada con los dedos. Para ello, ejecute de nuevo el plug-in, creándose un instrumento nuevo, cada vez que ejecute el plug-in. Si no está satisfecho con el resultado siempre puede eliminar los pentagramas recién añadidos desde el diálogo **Crear ▶ Instrumentos**.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

6.6 Plug-ins > Herramientas de composición

Matriz dodecafónica

Crea una matriz de doce tonos a partir de una fila específica de tonos (notas) que puede introducir manualmente en el plug-in o extraer de una selección realizada en la partitura. Seleccione **Plug-ins > Herramientas de composición > Matriz dodecafónica**. Aparecerá el siguiente diálogo:



Para introducir las notas manualmente, escríbalas en el campo superior con los números 0 a 11 separados por espacios y pulse **Fila introducida** (los números 0 a 11 representan las notas de Do a Si). Para leer la fila en la partitura, pulse **Partitura**.

Si la opción **Ajustar matriz para que P0/I0 sean la primera fila y columna** está activada, el plug-in transportará la fila de manera que la primera nota sea 0. Esta acción no afecta a la lectura de la fila en la partitura.

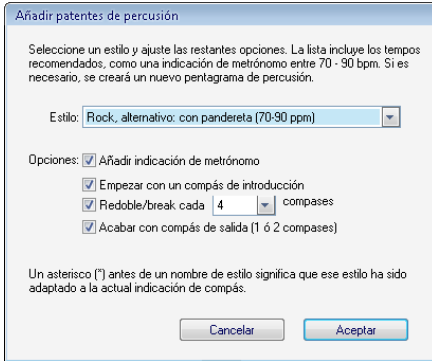
La tabla mostrará todas las variantes posibles de la fila. La primera fila, leída de izquierda a derecha muestra las notas básicas, y de derecha a izquierda, indica la inversión retrógrada. La primera columna muestra la inversión de la fila de arriba a abajo, y la inversión en movimiento retrógrado de abajo a arriba. Las restantes columnas y filas muestran la misma información con todas las permutaciones de rotación posibles.

El plug-in también puede escribir en notación musical todas las filas que haya generado. Para ello, pulse el botón **Filas en notación**.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Añadir patrón de batería

Crea un pentagrama de percusión en su partitura y escribe un patrón de batería entre los 24 estilos predefinidos. Para usar el plug-in, seleccione **Plug-ins > Herramientas de composición > Añadir patrón de batería**. (No es necesario crear previamente un pentagrama de percusión.) Aparecerá el siguiente diálogo:



- Seleccione un **Estilo** de la lista del menú desplegable. Los estilos disponibles en la lista (incluyen blues, rock, pop, jazz, latino y country) están adaptados para un compás apropiado para el ritmo, nunca será ofrecido un patrón de batería de vals en un compás de 4/4, o un blues en 3/4. Los patrones son indicados con un tempo de metrónomo recomendado para que suenen mejor, por lo que es mejor elegir un patrón de batería que se pueda adaptar al tempo de su partitura.
- **Añadir indicación de metrónomo** crea una indicación de metrónomo al inicio de la partitura (o del pasaje seleccionado, si está trabajando en una parte de la partitura), ajustando el tempo de reproducción al tempo recomendado del patrón de batería seleccionado.
- **Empezar con un compás de introducción** determina si el patrón de batería debe comenzar con un redoble de introducción antes del patrón normal de batería.
- **Redoble/salto cada n compases** permite seleccionar si el patrón debe incluir compases de redobles ('fill') o saltos y la frecuencia de estos adornos.
- **Acabar con compás de salida** especifica si el plug-in debe finalizar el patrón de batería con uno o dos compases (dependiendo del patrón).

Cuando haya ajustado estas opciones, pulse **Aceptar**. Una barra de progreso va a aparecer por unos instantes, mientras el plug-in crea el patrón de batería. Si desea sustituir el patrón recién creado por otro nuevo automáticamente, simplemente seleccione **Plug-ins > Herramientas de composición > Añadir patrón de batería**.

Tenga en cuenta que si su partitura usa una variedad de indicaciones de compás, cuando seleccione **Notas > Añadir patrón de batería** aparecerá un mensaje pidiéndole que seleccione un pasaje con una única indicación de compás.

Plug-in escrito por Gunnar Hellquist.

Añadir pentagrama de puntos de sincronía

Añade un pentagrama de percusión a la parte inferior de la partitura con notas con cabeza de cruz colocadas en la posición rítmica más cercana a cada punto de sincronía. Para utilizar el plug-in, seleccione **Plug-ins** ▶ **Herramientas de composición** ▶ **Añadir pentagrama de puntos de sincronía**.

Este plug-in hace que la relación entre los puntos de sincronía y la música sea más fácil de apreciar visualmente. Sibelius añade las notas a una distancia máxima de semicorchea respecto a la posición de cada punto de sincronía. Si cambia el tempo de la partitura o añade o elimina puntos de sincronía, puede volver a ejecutar el plug-in, que sobrescribirá las notas existentes.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Añadir armonización simple

Añade una armonización simple al pasaje melódico seleccionado en la partitura actual.


- Puede seleccionar el estilo del acompañamiento en **Estilo del acorde**, que ofrece las opciones **Acordes en bloque**, **arpeggios** y **bajo Alberti**.
- El plug-in detecta automáticamente la tonalidad de la pieza pero no los relativos menores, así que si la tonalidad detectada es Sol mayor en lugar de Mi menor, tendrá que seleccionar la tonalidad correcta manualmente.
- Ajuste la opción **La melodía está en la voz** en el caso de que la melodía que desee armonizar no se encuentre en la voz 1.
- **Cambiar acorde** permite ajustar el nivel de ritmo armónico generado por el plug-in. Cada grupo de tiempos suele ser la mejor opción, pero si los cambios armónicos son demasiado frecuentes o infrecuentes, pruebe las opciones **Cada compás** o **Cada tiempo** respectivamente.
- **Escribir armonización para** permite elegir el instrumento (piano o guitarra) que el plug-in utilizará para la armonización. Por supuesto, también puede copiar o arreglar la armonización para otros instrumentos más adelante.
- **Mantener acompañamiento en el registro medio** puede resultar útil para armonizar una melodía con un registro especialmente amplio o en un instrumento muy grave o muy agudo. Si no activa esta opción, el plug-in generará una armonización en una tesitura similar a la de la melodía original. Por lo tanto, si armoniza una melodía para flautín quizá es mejor que active esta opción para que el perro del vecino no venga corriendo...

Plug-in escrito por Bob Zawalich, Andrew Davis y Daniel Spreadbury.

Dibujar barra de compás con ritmo libre

Crea una barra de compás en la posición de la nota seleccionada, y divide el compás en ese punto.

Esto permite escribir música directamente en Sibelius sin tener que preocuparse por la duración del compás o indicaciones de compás: simplemente introduzca las notas y cuando quiera dibujar una barra de compás al final de un compás ejecute el plug-in. El plug-in dibuja la barra de compás, calcula la indicación de compás apropiada y avanza el símbolo de intercalación hasta la nota siguiente.

Para resultados más óptimos, asigne un comando de teclado a este plug-in ( **5.12 Menús y comandos de teclado**); escriba el comando de teclado cada vez que quiera insertar una barra de compás durante la introducción de notas.

Para usar este plug-in:

- Seleccione **Ver ▶ Panorama** para cambiar a Panorama.
- Cree una indicación de compás muy grande para proporcionar espacio suficiente a la hora de escribir; por ejemplo, 124/4.
- Empiece a introducir las notas del modo habitual.
- Cuando quiera insertar una barra de compás sin deseleccionar la última nota introducida, simplemente escriba el comando de teclado asignado al plug-in, o ejecute **Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Dibujar barra de compás con ritmo libre**.
- La barra de compás se inserta después de la última nota introducida, y en el comienzo del compás recién completado se crea la indicación de compás adecuada.
- El símbolo de intercalación de la nota se desplaza al inicio del nuevo compás para que pueda continuar con la entrada de notas.

Tenga en cuenta que el plug-in no puede dibujar una barra de compás en mitad del grupo irregular que está siendo introducido: si lo intenta, la barra de compás se añadirá después del grupo irregular.

El plug-in selecciona la indicación que considera más adecuada para cada compás basándose en los valores de nota usados en el compás; no obstante, la indicación de compás puede modificarse del modo habitual. Si prefiere que el plug-in no añada la indicación de compás, ejecute el plug-in sin tener nada seleccionado en la partitura; seleccione **No** dentro de **Usar indicaciones de compás**.

Este plug-in también puede usarse para añadir barras de compás a un compás largo e irregular ya existente: simplemente seleccione la nota después de la cual desea insertar la barra de compás y ejecute el plug-in. El plug-in insertará la barra de compás respetando esa posición rítmica en todos los pentagramas del sistema, pudiendo incluso dividir grupos irregulares en otros pentagramas a ambos lados de la nueva barra de compás.

Plug-in escrito por Neil Sands.

Ampliación

Este plug-in “amplía” (separa) la música de un pentagrama a un número mayor de pentagramas. Para usar este plug-in:

- Seleccione un pasaje de un pentagrama, cópielo al portapapeles con **Ctrl+C** o **⌘C**, seleccione los pentagramas a los que desee ampliar la música y ejecute **Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Ampliación**. Sibelius ampliará la música a los pentagramas de destino con los ajustes por defecto actuales.
- También puede seleccionar en un pentagrama el pasaje que desee ampliar y ejecutar **Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Ampliación**: aparecerá un diálogo que le preguntará a cuántos pentagramas desea adaptar el arreglo, seguido por otro diálogo en el que puede definir

6. Plug-ins

los pentagramas elegidos para la ampliación. Dispone de varias opciones para crear nuevos pentagramas o utilizar los pentagramas existentes (vea más adelante).

También es posible ejecutar el plug-in sin realizar ninguna selección. En este caso aparecerá un diálogo desde el que puede determinar las condiciones del arreglo:

- Si la opción **Sobrescribir música existente** está activada, el plug-in sobrescribirá la música contenida en los pentagramas de destino.
- Si la opción **Colocar las notas en todas las partes a menos que se especifique (a1, 1. etc.)** está activada, el plug-in asume que las notas individuales deben aparecer en todas las partes: si hay más de una parte o voz, el plug-in coloca las notas en todas las partes doblando la nota especificada. Si esta opción está desactivada, las notas individuales se colocan sólo en una parte. Si un pasaje de notas individuales incluye instrucciones específicas en texto de Técnica (como 1., 2., 3., 4., a1., a2., a3., a4.), el plug-in interpreta estas indicaciones y las toma en consideración en el momento de realizar la ampliación. Este comportamiento se mantiene hasta que el plug-in encuentra otra instrucción o un acorde. Después de un acorde, el plug-in vuelve a su ajuste por defecto para las notas individuales (determinado por la opción **Colocar las notas en todas las partes...**) a menos que encuentre otra instrucción.
- **Doblar parte n en caso necesario** permite seleccionar las notas que se doblarán si en algún punto se encuentran menos notas de las necesarias.
- **Las notas adicionales se añaden a la parte n** permite especificar en qué parte se colocarán las notas adicionales si en algún punto se encuentran más notas de las necesarias. El plug-in distribuye las notas automáticamente cuando su número equivale al doble de las partes o más (por ejemplo, en un acorde de ocho notas, cuatro partes recibirán dos notas cada una).
- Si la opción **Copiar texto, líneas y símbolos de todas las voces** está activada, el plug-in copia los objetos de todas las voces del pentagrama fuente a los pentagramas de destino. Si está desactivada, el plug-in sólo añade los objetos de la voz que contiene las notas que está copiando.
- **Marcar solos en otras partes** crea pasajes de aviso, y también permite seleccionar si las marcas deben mostrar el nombre completo o abreviado de los instrumentos (o ningún nombre de instrumento). Si la opción **Sólo compases completos** está activada, el plug-in sólo crea una marca en un compás si en caso contrario quedara vacío. La opción **Crear silencio de compás en la voz 2** añade un silencio de compás en los compases que sólo contienen marcas. Si desea crear un texto "Play" ('reproducir') al final del pasaje de aviso, active la opción **Añadir texto 'Play'**.

Si va a realizar una ampliación desde más de un pentagrama a un número mayor de pentagramas, o si tiene que ampliar la música a más de cuatro partes, utilice la función **Arreglar de Sibelius** – vea **Arreglo por ampliación** en la página 430.

Plug-in escrito por Dave Foster.

Ajustar selección al tiempo

Altera el tempo del pasaje seleccionado para que termine en una posición de código de tiempo determinada o se adapte a una duración específica.

Para ejecutar el plug-in, seleccione la música cuya duración desee modificar y ejecute **Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Ajustar selección al tiempo**. Aparecerá un diálogo en el que puede definir un **Nuevo tiempo final** o una **Nueva duración**. El plug-in insertará un cambio de tempo al principio de la selección para garantizar que el pasaje se adapte a ese código de tiempo final o duración.

También es posible seleccionar un punto de sincronía en la lista **Posición del punto de sincronía seleccionado**: el plug-in insertará un cambio de tempo para mover el punto de sincronía al final de la selección.

El plug-in elimina las indicaciones de metrónomo existentes en la selección, pero si desea crear un cambio de tempo gradual puede añadir las líneas *rit./accel.* adecuadas antes de ejecutarlo (el plug-in interpretará las líneas al realizar la operación).

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Insertar nota o silencio

Permite insertar una nota o silencio antes de una nota, acorde o silencio existentes, así como eliminar o cambiar la duración de dicha nota, acorde o silencio.

Para usar el plug-in, seleccione la nota, acorde o silencio al que desea aplicar alguno de los cambios recién mencionados y elija **Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Insertar nota o silencio**. Aparece un diálogo:



El diálogo dispone de tres columnas de botones que representan los valores de la nota; los títulos de las columnas son: **Cambiar duración**, **Insertar nota** e **Insertar silencio**. Simplemente pulse sobre el valor de la nota en la columna correspondiente a la acción deseada; tras el cierre del diálogo, los cambios se ejecutarán en la partitura.

Si selecciona **Insertar nota**, la nota insertada tomará el tono de la nota seleccionada antes de ejecutar el plug-in (o la nota inferior del acorde seleccionado); la nota permanece seleccionada para que pueda modificar su tono de inmediato.


6. Plug-ins


La columna **Cambiar duración** cuenta con tres botones adicionales: **Eliminar puntillo**, **Añadir puntillo** y **Añadir doble puntillo**. Esta opción es bastante obvia, aunque es necesario saber que si desea insertar un puntillo, el proceso se hace en dos pasos: primero se inserta la duración básica y a continuación se vuelve a ejecutar el plug-in para añadir el puntillo.

Para borrar la nota, acorde o silencio seleccionado, pulse sobre el botón **Borrar nota o silencio**.

Mover al compás siguiente desplaza la nota, acorde o silencio seleccionado y la música asociada al inicio del compás siguiente.

Por defecto, los cambios realizados por el plug-in afectarán a todos los compases situados antes del primer compás vacío, considerado por el plug-in como el punto de parada natural. Para ignorar esta actuación, defina un punto de parada manual: seleccione una nota, acorde o silencio, ejecute el plug-in, y pulse sobre **Definir 'parada' manual**. Es una opción útil cuando está seguro de la zona en la que quiere realizar las modificaciones y no desea que los compases siguientes se vean afectados por el cambio. Para suprimir el punto de parada manual, vuelva a ejecutar el plug-in (con cualquier nota seleccionada) y elija **Borrar todas las 'paradas' manuales**.

Desfragmentar notas y comprobar silencios automáticamente (más lento) simplifica al máximo las duraciones de notas y silencios resultantes de la modificación aplicada por el plug-in, por lo que se recomienda dejar esta opción activada. No obstante, es probable que acabe usando métodos no muy ortodoxos para representar las notas, en cuyo caso se recomienda el uso de alguno de los plug-ins **Simplificar notación** tras haber usado la opción **Insertar nota o silencio** –  **6.11 Plug-ins > Simplificar notación**.

Para integrar este plug-in en su trabajo de edición e introducción de notas, asígnele un comando de teclado –  **5.12 Menús y comandos de teclado**.

Plug-in escrito por Horst Kuegelgen.

Reducción

Este plug-in reduce la música de varios pentagramas a un solo pentagrama. Para usar este plug-in:

- Seleccione un pasaje de varios pentagramas, cópielo al portapapeles con **Ctrl+C** o **⌘C**, seleccione los pentagramas a los que quiera reducir la música y ejecute **Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Reducción**. Sibelius reducirá la música y la adaptará a los pentagramas de destino con los ajustes por defecto actuales.
- También puede seleccionar el pasaje de varios pentagramas que desee reducir y ejecutar **Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Reducción**: aparecerá un diálogo desde el que puede definir si la reducción se realizará sobre un pentagrama existente (que puede especificar) o si desea crear un nuevo pentagrama.

Es posible ejecutar el plug-in sin realizar ninguna selección; en este caso, aparecerá un diálogo desde el que puede determinar las condiciones del arreglo:

- Elija entre las opciones **Usar un número mínimo de voces** o **Separar todas las partes en voces individuales**; el ajuste por defecto combina las notas en el mínimo número posible de voces, e indica 'solo' y notas duplicadas usando **1**. y **a 2** (aspecto preciso que puede seleccionar a partir de un menú de presets).

- Active la opción **Ignorar pasajes de aviso** si no quiere que el plug-in reduzca los pasajes de aviso de los pentagramas fuente en los pentagramas de destino
- Con la opción **Ignorar líneas, símbolos y textos duplicados en una**., Sibelius ignora las indicaciones idénticas en los pentagramas fuente si están colocadas en posiciones rítmicas equivalentes o muy cercanas en varios pentagramas. Puede ajustar la distancia a la que Sibelius debe ignorar las indicaciones idénticas a **negra**, **corchea** o **semicorchea**.
- Si la opción **Sobrescribir música existente** está activada, el plug-in sobrescribirá la música contenida en los pentagramas de destino.

Si va a aplicar una reducción a más de un único pentagrama, utilice la función Arreglar de Sibelius – vea **Reducción** en la página 431.

Plug-in escrito por Dave Foster.

Mostrar campanillas necesarias

Este plug-in, sólo aplicable a partituras con música para grupos de campanillas, añade un compás al inicio de la partitura para indicar todas las campanillas necesarias para la interpretación de la pieza. Para usar el plug-in, seleccione **Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Mostrar campanillas necesarias**. Es posible que después de ejecutar el plug-in tenga que eliminar silencios o claves en el compás que se ha creado.

Plug-in escrito por Neil Sands.

6.7 Plug-ins > Notas y silencios

Aplicar formas de nota

Cambia las cabezas de las notas en función de su altura para adaptarse a las convenciones de formas de nota de 4 o 7 notas.

Para usar el plug-in, simplemente seleccione **Plug-ins > Notas y silencios > Aplicar formas de notas**. A continuación, elija la convención de formas de nota que prefiera y pulse **Aceptar**. Si quiere recuperar la notación con cabezas de nota estándar, vuelva a ejecutar el plug-in y seleccione la opción **Restablecer las cabezas de nota originales**.

Plug-in escrito por Gunnar Hellquist.

Colores de nota Boomwhackers®

Este plug-in colorea las notas de acuerdo con el sistema de tubos de percusión afinados Boomwhackers® (visite www.boomwhackers.com para más detalles). Para usar el plug-in, vaya a **Plug-ins > Notas y silencios > Colores de nota Boomwhackers**, seleccione el botón **Aplicar colores Boomwhacker** y pulse **Aceptar**. Sibelius cambiará el color de todas las notas en la partitura.

Para restaurar los colores de nota originales, vuelva a ejecutar el plug-in, elija **Restablecer colores predeterminados** y pulse **Aceptar**.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Colorear alturas de nota

Este plug-in le da color a las notas de acuerdo con su altura, una convención a veces utilizada con fines didácticos. Para usar este plug-in, seleccione el pasaje en el quiera efectuar el cambio de color de las notas (o no seleccione nada si desea aplicar la operación a la partitura completa) y seleccione **Plug-ins > Notas y silencios > Colorear alturas de nota**. Va a aparecer un diálogo sencillo, en el cual puede elegir un color para cada uno de los doce sonidos de la escala cromática temperada. Después de haber efectuado su elección, pulse **Aceptar** para aplicar los colores a las notas incluidas en la selección.

Tenga en cuenta que todas las notas de un acorde adoptarán el color de la nota más aguda.

Plug-in escrito por Andrew Davis.

Convertir compases de subdivisión binaria en ternaria

Convierte pasajes escritos en compases de subdivisión binaria 4/4, 3/4 etc. en compases de subdivisión ternaria 12/8, 9/8 etc., aumentando el valor de las corcheas impares en cada compás. (La excepción a esta regla es que los tresillos de corchea, negra y blanca permanecerán intactos.)

Para usar este plug-in, seleccione el pasaje que quiera convertir y elija la opción **Plug-ins > Notas y silencios > Convertir compases de subdivisión binaria en ternaria**. Tiene la opción de ejecutar el plug-in **Ajustar la representación de escritura de Swing** (lea más adelante) antes de ejecutar este plug-in, lo cual tiene un efecto en el resultado final, al convertir las notas con puntillo de swing en un tiempo de subdivisión ternaria.

Si no hay indicación de compás en el pasaje seleccionado, el plug-in va a suponer que se trata de un compás de 4/4.

La notación convertida será añadida al final de la selección. En el caso de grupos irregulares no convertidos, aparecerá un texto de aviso añadido a la partitura, indicando el número de compás que contiene dicho grupo irregular. El plug-in sólo copia las notas y no las articulaciones, líneas, barras de compás especiales, Letra, etcétera, de manera que tendrá que copiarlas manualmente o crearlas de nuevo después de ejecutar el plug-in.

Plug-in escrito por Peter Hayter.

Copiar articulaciones y ligaduras de expresión

Este plug-in permite copiar articulaciones y ligaduras de expresión de una frase musical a otras con un ritmo idéntico o similar. Para usar este plug-in:

- Primero copie en el portapapeles las articulaciones y ligaduras de expresión que quiera duplicar; para ello, seleccione la frase con las articulaciones y ligaduras de expresión, y elija **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado Ctrl+C o ⌘C).
- Si desea pegar estas articulaciones y ligaduras de expresión a un pasaje específico de la partitura, selecciónelo ahora. Puede copiar articulaciones y ligaduras a varias frases a la vez si las incluye en el pasaje seleccionado. (No es necesario ser muy preciso en el inicio y final del pasaje y o en los pentagramas incluidos, ya que las articulaciones y ligaduras sólo se copian a las frases con ritmo similar al original.)
- Seleccione **Plug-ins ▶ Notas y silencios ▶ Copiar articulaciones y ligaduras de expresión**.
- Compruebe que las casillas **Copiar articulaciones** y **Copiar ligaduras de expresión** están debidamente ajustadas.
- Si desea que el plug-in elimine las articulaciones de las notas a las que va a copiar las nuevas articulaciones, seleccione **Reemplazar articulaciones existentes**.
- Si desea copiar las articulaciones y ligaduras a los pasajes con valores de nota equivalentes al doble o mitad de la selección original, seleccione **Copiar también aumentos y disminuciones**.
- En **Opciones de destino**, elija la opción apropiada:
 - **Copiar a la selección** duplica las articulaciones y ligaduras copiadas al pasaje seleccionado
 - **Copiar a la selección con concordancia inexacta** permite que el pasaje de destino tenga una concordancia rítmica menos exacta que la del pasaje fuente; por ejemplo, si el pasaje fuente tiene articulaciones en cuatro negras sucesivas y el pasaje de destino está constituido por ocho corcheas sucesivas, con la opción seleccionada el plug-in copiará las articulaciones en el primer par de cada par de corcheas de destino, aunque la concordancia no sea exacta.
 - **Copiar a la partitura completa** copia las articulaciones y ligaduras a los pasajes con concordancia exacta en toda la partitura.
- Pulse **Aceptar**.

El plug-in copiará las articulaciones y ligaduras de la frase original a las frases similares incluidas en la selección.

Plug-in escrito por Neil Sands.

Convertir Alturas Constantes

Asigna todas las notas de una selección a la misma altura, cambia el tipo de cabeza utilizado (opcionalmente) y rellena el compás con notas en otra voz (por ejemplo, completa un compás con notación rítmica de barras y muestra un ritmo específico sobre el que el intérprete puede improvisar). Este plug in puede transformar el compás de la izquierda, en el de la derecha, solamente con unos cuantos clics:



Para usar este plug-in, seleccione el pasaje de notas que quiera convertir en notas constantes, y elija **Plug-ins ▶ Notas y silencios ▶ Convertir alturas constantes**. El siguiente diálogo aparecerá dividido en dos mitades:

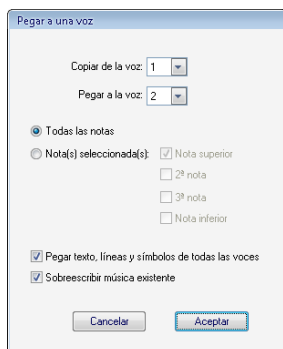
- La mitad superior del diálogo sirve para modificar las notas existentes. Debe especificar la voz de las notas que quiere transportar; si quiere cambiar las cabezas de nota, puede asignar aquí el tipo de cabeza deseada. La opción **Mover los silencios junto con las notas** mueve verticalmente los silencios del pasaje para que coincidan con la altura de las notas transportadas.
- La mitad inferior del dialogo permite añadir notas nuevas a otra voz en el mismo pasaje, lo cual es especialmente útil para crear notación rítmica de barras. Seleccione la voz que desee utilizar para las nuevas notas (asegúrese de que esta voz no es la que contiene las notas que va a transportar), ajuste la nota, el tipo de cabeza de nota y su valor, y pulse **Aceptar**.

Plug-in desarrollado por Stefan Behrisch (www.werklabor.de).


Pegar en la voz

Pega un pasaje de música previamente copiado en el portapapeles al pasaje seleccionado usando la voz definida por el usuario. Resulta muy útil para pegar, por ejemplo, un pasaje con voz 1 en un pentagrama directamente a la voz 2 de otro pentagrama. Para usar este plug-in:

- Seleccione el pasaje de música que contiene las notas que desea pegar en otro lugar y cópielo en el portapapeles mediante **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
- Seleccione el pasaje de destino, es decir, los compases donde quiere pegar la música, y elija **Plug-ins ▶ Notas y silencios ▶ Pegar en la voz**.
- Aparece un diálogo:



- Asegúrese de que ha elegido la voz fuente correcta en **Copiar desde voz**, y la voz de destino correcta en **Pegar en la voz**; si sólo necesita pegar algunas de las notas copiadas, y no todas, seleccione **Notas seleccionadas**.
- Pulse **Aceptar** y la música copiada se pegará en la voz específica dentro del pasaje seleccionado.

Para más información sobre el uso de las voces,  **2.36 Voces**.

Plug-in escrito por Dave Foster.

Borrar ligaduras excedentes

Si por descuido ha introducido una ligadura de valor en lugar de una ligadura de expresión, puede ocurrir que una nota se quede sonando ininterrumpidamente durante la reproducción. Este plug-in busca en la partitura las notas con ligaduras de valor excedentes que se han quedado “colgadas”, en otras palabras, no ligadas a la nota sucesiva.

Para usar este plug-in, seleccione el pasaje que quiera corregir y elija **Plug-ins ▶ Notas y silencios ▶ Borrar ligaduras excedentes**.


Dividir Silencios de Negra con Puntillo

En compases de subdivisión ternaria como 6/8, Sibelius va a escribir el silencio de una parte de compás con un valor de negra con puntillo, que es la convención moderna. Algunos músicos encuentran más fácil de leer, si este silencio está dividido en uno de negra seguido por otro silencio de corchea. Este plug -in realiza dicha división de forma automática, sustituyendo un caso por el otro, como lo muestra el ejemplo siguiente:



Para usar el plug-in, seleccione el pasaje en el cual quiere efectuar la división de silencios y elija **Plug-ins ▶ Notas y silencios ▶ Dividir Silencios de negra con puntillo**. El pasaje por supuesto puede incluir notas, las cuales permanecen intactas.

Ajustar la representación de escritura de Swing

Convierte el ritmo de swing escrito  en corcheas regulares.

Para usar este plug-in, seleccione el pasaje que quiera convertir y elija **Plug-ins ▶ Notas y silencios ▶ Ajustar la representación de escritura de Swing**. Tiene la opción de añadir el texto de tempo Swing en el pasaje convertido.

Tenga en cuenta que el pasaje convertido perderá todas las articulaciones, y que el texto de Letra no se reescribe y puede acabar situado en una posición incorrecta del compás. Otros elementos que están alineados con el ritmo original pueden sufrir desajustes, y van a tener que ser editados manualmente.

Plug-in escrito por Peter Hayter.

6.8 Plug-ins > Otros

Añadir diagramas de arpa

Añade de forma automática los diagramas de pedal de arpa o instrucciones de cambios de pedal, y advierte al usuario cuando hay cambios de pedal muy próximos entre sí, o cuando la interpretación musical es inviable.

Para usar este plug-in, seleccione primero el pasaje (solamente los pentagramas de arpa), y luego elija **Plug-ins > Otros > Añadir diagramas de arpa**. Aparecerá un sencillo diálogo

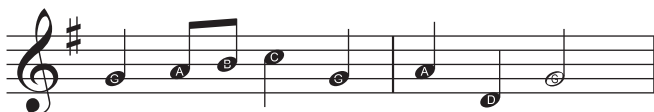
- **Añadir a** le da la opción de seleccionar la **Partitura completa** o el **Pasaje seleccionado**.
- **Negras necesarias para cambiar todos los pedales** permite ajustar el tiempo que se supone que va a necesitar para el cambio de todos los pedales. Para música con tempos rápidos debería aumentar este valor.
- Puede elegir la forma de representación de los pedales en **Diagramas** o **Texto enmarcado**.
- Para finalizar, seleccione si quiere que los pedales añadidos aparezcan resaltados para localizarlos más fácilmente en partituras de larga duración. **Resaltar otros cambios** se refiere a los cambios de pedal inmediatamente anteriores a un cambio de nota. El plug-in evitará usarlos si encuentra otro lugar más oportuno para el cambio.

Cuando pulse **Aceptar**, el plug-in añadirá los pedales. Tenga en cuenta que los dobles sostenidos y bemoles no se utilizan para los pedales de arpa. Si ha escrito alguno, el plug-in se lo advertirá con un mensaje una vez realizados los demás cambios.

Plug-in escrito por Neil Sands.

Añadir nombres de nota a las cabezas de nota

Este plug-in escribe el nombre de las notas dentro de las cabezas de nota con la fuente Opus Note Names:



Para usar el plug-in, seleccione el pasaje al que desea añadir los nombres de nota (o la partitura completa) y ejecute **Plug-ins > Otros > Añadir nombres de nota a las cabezas de nota**. Aparecerá un diálogo en el que puede definir si los nombres de nota añadidos a las cabezas de nota deben incluir alteraciones. Pulse **Aceptar** para actualizar la partitura.

Si añade más notas o cambia las alturas de las notas existentes en la partitura, tendrá que volver a ejecutar el plug-in para actualizar los nombres añadidos a las cabezas de nota.

Plug-in escrito por Neil Sands

Indicación para Groovy Music

Añade unas indicaciones (en forma de mensajes MIDI) a la partitura actual que actúan como “marcadores” al importar un archivo MIDI generado a partir de la partitura en Groovy Jungle o Groovy City. Groovy Music es una serie de tres programas que hacen que la enseñanza musical a alumnos de primaria sea más fácil y divertida – visite www.sibelius.com/products/groovy para más detalles.

Seleccione un pasaje de un solo pentagrama o una o más notas individuales y ejecute **Plug-ins > Otros > Indicación para Groovy Music**. Elija el producto Groovy Music al que desea realizar la exportación. Aparecerá un diálogo en el que puede determinar si el elemento al que desea añadir las indicaciones es una **Melodía**, un **Bajo**, **Ritmo**, **Acorde**, **Arpeggio**, etcétera. A continuación, pulse **Aceptar**. Realice una nueva selección y vuelva a ejecutar el plug-in para marcar otro elemento. Repita este proceso hasta que haya terminado de añadir indicaciones a su partitura.

Cuando la partitura ya esté lista, seleccione **Archivo > Exportar > Archivo MIDI** y exporte un archivo MIDI (📖 **9.9 Exportación de archivos MIDI**). Por último, pulse **Abrir canción** en Groovy para cargar el archivo MIDI resultante de la operación.

Si necesita más información, el plug-in incluye un botón **Ayuda** que ofrece más detalles.

Hacer la Maquetación Uniforme

Obliga a la partitura a tener una cantidad específica de números de compás por sistema y un número fijo de sistemas por página. Los valores respectivos predeterminados son 4 y 4, apropiados para una voz o instrumento solista, con acompañamiento de teclado. La música para teclado solo normalmente contiene 4 compases por sistema y 6 sistemas por página. La música para instrumentos de un solo pentagrama, tiene por lo normal 4 compases por sistema y 10 sistemas por página.

La primera página de una partitura suele tener menos sistemas que las páginas consecutivas para dejar espacio al título. Este plug-in permite asignar el número de sistemas de la primera página independientemente del resto de la partitura.

Sibelius puede maquetar automáticamente la partitura completa con un número uniforme de compases por sistema, y también cambia el formato dinámicamente para ajustarse a los cambios de la música (📖 **8.4 Separación automática**). Por lo tanto, sólo debería utilizar este plug-in si desea homogeneizar la maquetación de una parte determinada de la partitura.

Seleccione el pasaje que quiera uniformizar y ejecute **Plug-ins > Otros > Hacer la Maquetación Uniforme**.

Crear maquetación para piano a cuatro manos

Este plug-in toma una partitura escrita para dos pianos (o para dos instrumentos de teclado) y crea una nueva partitura en formato convencional de piano a cuatro manos en la que la música del intérprete “inferior” (secondo) aparece en las páginas de la izquierda y la del “superior” (primo) en las páginas de la derecha.

Antes de utilizar este plug-in es necesario preparar la partitura fuente. Esta partitura sólo debe contener dos instrumentos de teclado. A continuación, ejecute **Crear > Página de título** para añadir una página de título a la partitura en caso de que no la tenga, y asegúrese de que la primera

6. Plug-ins

página de música es una página izquierda. De esta manera, el plug-in puede generar los cambios de página correctos en la partitura que va a crear. Por último, seleccione la partitura completa, ejecute **Maquetación ▶ Formato ▶ Bloquear Formato** y seleccione **Plug-ins ▶ Otros ▶ Crear maquetación para piano a cuatro manos**.

Aparecerá un diálogo en el que puede especificar los nombres de instrumento para cada instrumento de la nueva partitura creada. Si activa la opción **Mantener sistemas contiguos en sincronía**, en cada sistema de las páginas izquierda y derecha aparecerán los mismos compases. Pulse **Aceptar**: las barras de progreso mostrarán el avance del proceso. Pasados unos momentos ya se habrá creado la nueva partitura.

Es posible que tenga que realizar algunos ajustes manuales después de ejecutar el plug-in, que añade objetos de texto con la indicación “P4H” en los puntos que puedan necesitar correcciones. Para encontrar estas indicaciones, utilice la función **Editar ▶ Buscar**.

Plug-in escrito por Hans-Christoph Wirth.

Unir compases

Une los compases adyacentes y los convierte en uno de mayor tamaño. Para ello, es necesario realizar la selección de un pasaje de al menos dos compases; cualquier porción no seleccionada del primer y último compases será dividida como si se tratara de compases separados. Las páginas en blanco asociadas a las barras de compás que han sido unidas se perderán. El plug-in puede dibujar barras de compás en el lugar donde estaban colocadas las barras, pero el espaciado ha de ajustarse manualmente. También puede restaurar los números de compás en los compases siguientes.

Para usar el plug-in, seleccione al menos dos compases y ejecute **Plug-ins ▶ Otros ▶ Unir compases**.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Preferencias

Este plug-in está pensado para los desarrolladores de plug-ins. Vaya a **Ayuda ▶ Documentación ▶ Lenguaje de programación Manuscript** para más información.

Suprimir todos los resaltes

Este plug-in simplemente elimina las marcas en color de resalte, en toda la partitura. Para usarlo simplemente seleccione **Plug-ins ▶ Otros ▶ Suprimir todos los resaltes**.

Escalas y Arpeggios

Crea hojas de ejercicios conteniendo docenas de escalas y arpeggios, con unos pocos clics de ratón. Para usar el plug-in, seleccione **Plug-ins ▶ Otros ▶ Escalas y Arpeggios**. Van a aparecer una serie de diálogos sucesivos como guía, de la siguiente forma:

- Si tiene abierta una partitura, tiene que decidir si quiere añadir las escalas a la partitura existente, o si prefiere crear una nueva. Decida lo que quiera hacer, y haga clic en **Siguiente**.
- Si va a crear una partitura nueva, tiene que decidir si quiere crear escalas para instrumentos de un solo pentagrama, o para un instrumento de teclado. (El plug-in también es capaz de generar ejemplos de cada tipo de escala y arpeggio disponible.) Haga su elección y pulse **Siguiente**.

- Seleccione un tipo de escala o arpeggio: escalas mayores, menores, modales, alteradas, de jazz y arpeggios. De nuevo, elija lo que desee y haga clic en **Siguiente**.
- El diálogo siguiente permite especificar las opciones de las escalas o arpeggios que quiera crear: el tipo de escala, el número de octavas y en qué octava debería comenzar, la dirección, el valor de nota a utilizar, la clave, etcétera. La opción **Incluir armadura** introduce una armadura nueva al principio de cada escala.

Si quiere crear escalas para teclado, puede indicar si prefiere añadir un intervalo de tercera u octava a las notas del pentagrama de la mano derecha.

Si quiere crear una serie de escalas, puede indicar si prefiere que cada escala nueva esté escrita en otra tonalidad diferente con respecto a la primera, o si quiere que estén escritas en la misma tonalidad, pero comenzando en cada uno de los grados diferente de la escala.

Una vez satisfecho con las opciones:

- Si está creando escalas o arpeggios para un instrumento de un solo pentagrama, haga clic en **Finalizar**.
 - Si está creando escalas para instrumentos de teclado, haga clic en **Siguiente**. Tiene aún más posibilidades de elección: así por ejemplo podrá decidir si quiere que las escalas estén escritas en movimiento paralelo o contrario, si quiere que la mano izquierda empiece en la misma octava o en otra ascendente o descendente, con respecto a la mano derecha, y así sucesivamente.
- Una vez seleccionadas las opciones oportunas, haga clic en **Finalizar**, el plug-in creará las escalas o arpeggios deseados, en unos segundos.

Plug-in escrito por Gunnar Hellquist.

Asignar Indicación metronómica

Le permite crear indicaciones de metrónomo a velocidades específicas, simplemente haciendo clic a un ritmo constante con el ratón. Para usar el plug-in, seleccione el compás donde quiera crear la indicación de metrónomo (o no seleccione nada, si la quiere crear en el primer compás), luego seleccione **Plug-ins > Otros > Asignar Indicación metronómica**.

En el diálogo que aparece, haga clic en el botón grande, al tempo deseado. Después de 12 pulsaciones, el plug-in indica una media del tempo que ha marcado con el ratón y permite crear una indicación de metrónomo con ese tempo u otro más ajustado a un metrónomo tradicional.

Plug-in escrito por Neil Sands y Michael Eastwood.

Dividir compás

Divide un compás en dos compases irregulares de las duraciones adecuadas, añade el cambio de número de compás correspondiente y, si desea insertar una separación de sistema en el punto de división del compás, crea una barra de compás invisible entre las dos mitades del compás.

Sólo tiene que seleccionar la nota antes de la que desea dividir el compás y ejecutar **Plug-ins > Otros > Dividir compás**. El sencillo diálogo que aparece permite elegir el tipo de barra de compás que irá al final de la primera mitad del compás dividido (**Invisible** por defecto), y si la numeración de los compases debe contar las dos mitades del compás por separado.

6. Plug-ins

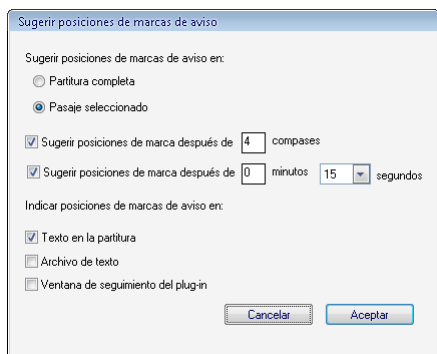
Si desea usar el mismo set de opciones durante toda la sesión de Sibelius, desactive **Mostrar este diálogo de nuevo (en esta sesión)**; el diálogo volverá a aparecer cuando reinicie el programa.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Sugerir posiciones de notas de aviso

Este plug-in añade indicaciones de posibles posiciones para pasajes de aviso basándose en un número mínimo de silencios de compás o en una duración mínima de silencio expresada en segundos.

Seleccione el pasaje al que desee añadir las posibles posiciones de notas de aviso (por ejemplo, pulse tres veces sobre un pentagrama) y ejecute el plug-in. Si desea procesar la partitura completa, simplemente seleccione **Plug-ins ▶ Otros ▶ Sugerir posiciones de las notas de aviso**. Aparece un diálogo:



Aunque puede hacer que el plug-in sugiera las posibles posiciones tras un número determinado de silencios de compás y un lapso de tiempo específico, normalmente es mejor seleccionar sólo una de las dos opciones.

Las tres opciones de **Indicar posiciones de notas de aviso en** presentan el resultado del plug-in:

- **Texto en la partitura** crea un objeto de texto de Técnica en color rojo colocado sobre la primera nota tras la posición sugerida para la marca
- **Archivo de texto** crea un archivo de texto llamado *filename cue locations.txt*. en la carpeta de la partitura actual que incluye una lista de las posiciones sugeridas
- **Ventana de seguimiento del plug-in** escribe las posiciones de marca de aviso sugeridas en la Ventana de seguimiento del plug-in.

Si activa la opción **Texto en la partitura** puede ejecutar **Editar ▶ Buscar y Editar ▶ Buscar siguiente** para encontrar los textos que empiecen por “Cue:” y saltar directamente a cada una de las posiciones sugeridas.

Plug-in escrito por Neil Sands.

6.9 Plug-ins > Reproducción

Crear cambios de controlador continuo

Genera mensajes de controlador MIDI en la partitura para facilitar la aplicación de los cambios de controlador continuo requeridos para manipular la reproducción con instrumentos virtuales de otras compañías u otros dispositivos de reproducción, por ejemplo.

Antes de utilizar el plug-in debe crear una o más líneas en las posiciones de la partitura a las que desee añadir cambios de automatización. Use la línea horizontal del panel **Líneas de pentagrama** del diálogo **Crear ▶ Línea** y asegúrese de que la línea empieza y acaba sobre las notas a las que desee aplicar los datos de controlador MIDI. Seleccione una línea o un pasaje que contenga una o más de estas líneas y ejecute **Plug-ins ▶ Reproducir ▶ Crear cambios de controlador continuo**.

El plug-in ofrece diversos presets para bibliotecas de muestras desarrolladas por otras compañías. Seleccione el preset que le interese y pulse **Cargar preset**. Si no va a realizar más cambios, pulse **Aceptar** para que el plug-in escriba los mensajes de controlador MIDI adecuados en la partitura.

Por supuesto, puede ajustar los presets existentes y crear sus propias combinaciones. Ajuste las opciones del diálogo como desee y pulse **Añadir preset**. Introduzca un nombre para el preset y pulse **Aceptar**. Si más adelante modifica este preset, pulse **Guardar preset** para conservar los cambios.

El plug-in permite añadir controladores que describen una serie de formas de onda y curvas (sinusoidal, cuadrada, triangular, de diente de sierra, exponencial, etcétera) seleccionables desde el menú desplegable **Tipo de señal**. Dependiendo de su selección de **Tipo de señal** tendrá que especificar diversos tipos de parámetros en las opciones de la parte derecha del diálogo. Consulte el diálogo **Ayuda** del plug-in para más detalles.

Plug-in escrito por David Budde.

Reproducción de **Cresc./Dim.**

Este plug-in sólo es necesario si el dispositivo de reproducción no soporta de manera automática los cambios de dinámica sobre las notas sostenidas en los instrumentos adecuados (por ejemplo, viento, metal, cuerda y voz). La mayor parte de los instrumentos virtuales, biblioteca Sibelius Sounds Essentials incluida, hace esto automáticamente – véase **Reguladores** en la página 310.

En los dispositivos MIDI más antiguos como módulos MIDI externos o la tarjeta de sonido integrada, no reproducen automáticamente las marcas de reguladores sobre notas individuales, porque usan velocidades MIDI para obtener las variaciones dinámicas graduales en notas sucesivas. Este plug-in introduce una serie de mensajes de volumen o expresión MIDI con el fin de cambiar la dinámica en una sola nota.

Para ejecutar este plug-in, primero cree los reguladores oportunos, luego seleccione un compás o pasaje que contenga reguladores. Si sólo quiere procesar un regulador, lo mejor es seleccionar el propio regulador.

6. Plug-ins

Cuando haya efectuado la selección, elija **Plug-ins ▶ Reproducir ▶ Reproducción de Cresc./Dim.** Va a aparecer un diálogo, permitiéndole decidir si quiere procesar cada regulador en el pasaje o sólo el primero de todos, y puede asignar el valor de la dinámica inicial y final para los *cresc./dim.*

También puede elegir si quiere usar el controlador MIDI número 7 ó 11 para producir el cambio de dinámica. Por defecto, el plug-in utiliza el controlador 7 (volumen), que al contrario que el controlador 11 (expresión) es compatible con todos los dispositivos MIDI. Es posible que después de crear una serie de mensajes MIDI tenga que introducir manualmente un mensaje MIDI adicional para restablecer el nivel de volumen o expresión para ese pentagrama en particular –

 **4.17 MIDI: mensajes** para más información.

El plug-in le va a pedir que introduzca un regulador en la partitura antes de ejecutarlo, por ello si no quiere que el regulador permanezca en la partitura para siempre, puede crear uno y luego borrarlo una vez finalizada la acción del plug-in (que no va a borrar los mensajes MIDI).

Los mensajes MIDI creados por este plug-in se ocultan automáticamente y pueden ser visualizados a través de la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** (comando de teclado **Ctrl+Alt+H** o **⌘+⌘H**).

Reproducción de Armónicos

Este plug-in le permite reproducir los armónicos, (por ejemplo en pentagramas de cuerda) usando la función de Sibelius: reproducción en vivo y mensajes MIDI. Para usar el plug-in seleccione un pasaje donde quiera reproducir los armónicos y ejecute **Plug-ins ▶ Reproducir ▶ Reproducción de armónicos**. Aparecerá un diálogo en el que puede elegir el tipo de armónico que va a ser procesado por el plug-in; en circunstancias normales puede dejar los valores por defecto y pulsar **Aceptar**. Aparecerá un mensaje de advertencia para guardar la partitura, y luego el plug-in comenzará a actuar en el pasaje seleccionado.

Compruebe que la opción **Reproducir ▶ Reproducción en vivo** esté activada para poder escuchar los armónicos. Atención: si transporta la música o cambia la altura de las notas con armónicos después de haber ejecutado el plug-in, tiene que borrar el texto del mensaje MIDI, por encima de las notas y ejecutar de nuevo el plug-in, para asegurarse una reproducción correcta.

Plug-in escrito por Michael Eastwood.

Reproducción de Notas de Adorno

Introduce los mensajes MIDI necesarios para poder reproducir mordentes y grupetos. Para usar el plug-in, seleccione la nota (o notas) a las que quiera añadir una ornamentación y elija **Plug-ins ▶ Reproducir ▶ Reproducción de notas de adorno**. Aparecerá un diálogo con las siguientes opciones:

- **Mordente o Grupeto:** permite elegir el tipo de nota de adorno que quiere añadir.
- Las opciones **Mordente, Inferior y Superior**, determinan si el mordente debe reproducir la nota inferior a la nota escrita o la superior.
- Las opciones **Convertir, Invertido** determinan si la conversión debe o no ser invertida.
- **Cromático:** produce un mordente o grupeto cromático (si desactiva esta opción, será diatónico).
- **Al final de la nota:** esta opción, sólo válida para grupetos, hace que Sibelius introduzca el adorno al final de la nota seleccionada (es decir, justo antes de la siguiente nota).

- **Añadir símbolo:** añade el símbolo apropiado por encima de la nota o notas seleccionadas.

Cuando haya seleccionado las opciones deseadas, pulse **Aceptar** para añadir los mensajes MIDI adecuados a la partitura (active **Ver ▶ Objetos ocultos** para visualizarlos).

Reproducción de cuartos de tono

Introduce mensajes MIDI para la reproducción de los cuartos de tono. Para usar este plug-in, seleccione un pasaje o la partitura completa (usando **Ctrl+A** o **⌘A**) y ejecute **Plug-ins ▶ Reproducir ▶ Reproducción de cuartos de tono**.

Va a aparecer un diálogo, permitiéndole elegir la cantidad de pitch bend necesaria para producir un cuarto de tono. En circunstancias normales debería dejar los valores por defecto; simplemente, pulse **Aceptar**.

Los mensajes MIDI creados por este plug-in se ocultan automáticamente, de manera que para visualizarlos tiene que activar la opción **Ver ▶ Objetos Ocultos** (comando de teclado **Ctrl+Alt+H** o **⌘⌘H**).

El plug-in incluye un diálogo de **Ayuda** que describe sus operaciones y limitaciones, más en detalle.

Rasgueo

Modifica las propiedades de Reproducción en vivo de las notas de los acordes para lograr un efecto de rasgueo realista. Este plug-in está diseñado para guitarra, pero también se puede aplicar a otros instrumentos como el arpa, el clavicordio o partes de pizzicato.

Para utilizar el plug-in, seleccione el pasaje deseado y ejecute **Plug-ins ▶ Reproducción ▶ Rasgueo**. Aparecerá un diálogo con opciones de selección de acordes rasgueados (los que mejor funcionan son los de cuatro o más notas), alternancia de rasgueo hacia arriba y abajo (en terminología de guitarra, un rasgueo hacia abajo empieza por la nota más grave y acaba en la más aguda), duración del rasgueo (256 pulsos equivalen a una negra) y notación del patrón de rasgueo (las opciones son no añadir notación, añadir el texto **d** o **u** para rasgueo hacia abajo y arriba respectivamente o utilizar articulaciones, en cuyo caso se aplican los símbolos de arco abajo y arriba).

Las opciones de blanca, negra y corchea añaden rasgueos hacia abajo a los tiempos especificados y rasgueos hacia arriba en los acordes presentes en los demás tiempos. Las opciones de rasgueo hacia abajo y arriba, que siempre van alternados, se explican por sí mismas.

La opción “usar patrón” es la más flexible y puede utilizarla para producir impresionantes patrones de flamenco. Introduzca en patrón en forma de cadena de texto (escriba “**d**” para rasgueo hacia abajo y “**u**” para rasgueo hacia arriba). El patrón se aplicará en secuencia a todos los acordes seleccionados y se repetirá todas las veces que sea necesario: si introduce el patrón de tres letras **dud** y selecciona ocho acordes, el resultado será un patrón **dudduddu**.

Plug-in escrito por David Harvey.

6.10 Plug-ins > Comprobación

Comprobación

Este plug-in permite ejecutar cualquier combinación de los 6 plug-ins de comprobación que existen en el mismo menú:

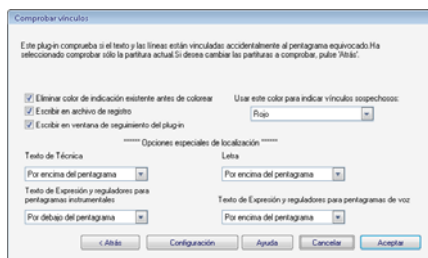
- **Comprobar claves** escribe mensajes de aviso en los puntos de la partitura en los que una clave aparezca repetida sin necesidad. Por ejemplo, una clave de Do en tercera se repetiría en caso de omitir un cambio a clave de Sol en una parte de viola.
- **Comprobar notas de aviso** – véase más adelante.
- **Comprobar 5as y 8as paralelas** – véase más adelante.
- **Comprobar pedales de arpa** escribe mensajes de aviso en la partitura si una nota del pasaje seleccionado es imposible de ejecutar con la configuración de pedales de arpa especificada en el diálogo. Para mejores resultados, es mejor seleccionar los pentagramas de arpa antes de ejecutar este plug-in en particular, e indicar un pasaje que no contenga cambios de pedal. El plug-in también puede añadir el diagrama de pedal correspondiente a la combinación de pedales especificada en el diálogo.
- **Comprobar paradas múltiples** – véase más adelante.
- **Comprobar pizzicatos** escribe mensajes de aviso en la partitura si se detectan indicaciones “arco” o “pizz.” fuera de lugar.
- **Comprobar barras de repetición** escribe mensajes de aviso en los puntos de la partitura en los que una barra inicial o final de repetición esté fuera de lugar (es decir, cuando se detecten signos de repetición que no coincidan).

Si su partitura es muy grande, podría usar la función de Sibelius Editar ▶ Buscar (📖 **5.7 Filtros y Buscar**) para pasar de mensaje en mensajes de aviso, que el plug-in va a colocar en la partitura.

Si lo desea, puede ejecutar cualquiera de estos plug-ins seleccionándolos uno a uno, en el submenú Plug-ins ▶ Comprobar.

Comprobar vínculos

Este plug-in es muy útil para localizar marcas de expresión incorrectamente vinculadas al pentagrama por encima o por debajo del que les correspondería, por ejemplo. Para utilizar este plug-in, seleccione Plug-ins ▶ Comprobar ▶ Comprobar vínculos. El plug-in puede comprobar la partitura actual o buscar en una serie de archivos en una carpeta determinada. Seleccione la opción adecuada en el primer diálogo mostrado por el plug-in y pulse **Siguiente**. Aparecerá el siguiente diálogo:



- Eliminar color de indicación existente antes de colorear es útil para confirmar los cambios realizados después de utilizar el plug-in para corregir errores. Esta opción hace que todos los objetos coloreados en la partitura vuelvan al color negro antes de que el plug-in realice sus comprobaciones.
- Escribir en archivo de registro crea un registro de errores potenciales en un archivo de texto llamado *Sibelius Attachment Log.txt* que se guarda en la carpeta **Partituras**.
- Escribir en la ventana de seguimiento del plug-in muestra una lista con los errores potenciales en la ventana **Seguimiento del Plug-in** de Sibelius.
- Usar este color para indicar vínculos sospechosos permite elegir el color utilizado por el plug-in para indicar los errores en la partitura.
- Los ajustes de **Opciones especiales de localización** definen la posición por defecto en la que se colocan los estilos de texto comunes para que el plug-in pueda detectar eficientemente los errores de vínculos.

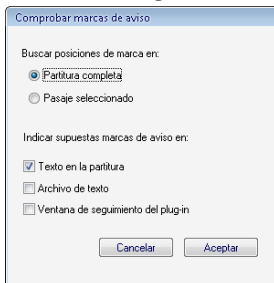
Una vez ajustadas todas estas opciones, pulse el botón **Aceptar** para que el plug-in examine la(s) partitura(s) y muestre los posibles errores de vínculos.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Comprobar notas de aviso

Comprueba que los pasajes de aviso de la partitura coincidan con las notas de los pentagramas de los que han sido copiadas. Este plug-in es útil si ha editado la partitura después de añadir notas de aviso a las partes y quiere comprobar que esas ediciones se reflejen en los pasajes de aviso correspondientes.

Seleccione el pasaje en el que quiera verificar las notas de aviso (por ejemplo, pulse tres veces sobre un pentagrama) y ejecute el plug-in. Si desea procesar la partitura completa, simplemente seleccione **Plug-ins > Comprobar > Comprobar notas de aviso**. Aparece un diálogo:



Las tres opciones de **Indicar supuestas notas de aviso en** presentan el resultado del plug-in:

- **Texto en la partitura** crea un objeto de texto de Técnica en color rojo colocado sobre la primera nota de cada una de las supuestas notas de aviso
- **Archivo de texto** crea un archivo de texto llamado *nombre de archivo suspect cues.txt* en la carpeta de la partitura actual que incluye una lista de las posiciones de las supuestas notas de aviso
- **Ventana de seguimiento del plug-in** escribe las posiciones de las supuestas marcas en la Ventana de seguimiento del plug-in.

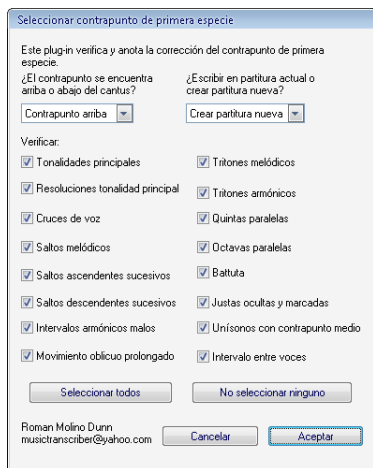
Si activa la opción **Texto en la partitura** puede ejecutar **Editar > Buscar y Editar > Buscar siguiente** para encontrar los textos que empiecen por “Suspect cue:” y saltar directamente a cada una de las supuestas notas de aviso.

Plug-in escrito por Neil Sands.

Comprobar contrapunto de primera especie

Busca errores en los contrapuntos de primera especie, tal y como se define en el tratado de Johann Fux (S. XVIII) *Gradus ad Parnassum*.

El plug-in requiere que el cantus y el contrapunto se encuentren en pentagramas diferentes, por lo que realice la selección de un pasaje que contenga los pentagramas que desea revisar y seleccione **Plug-ins** ▶ **Comprobar** ▶ **Comprobar contrapunto de primera especie**. Aparecerá el siguiente diálogo:



Determine la ubicación del cantus o contrapunto (pentagrama superior o inferior), y si desea que el plug-in anote la partitura existente, o que cree una partitura nueva. Las comprobaciones del plug-in son las siguientes:

- **Tonalidad principal** comprueba el tono principal, determinado por la armadura actual.
- **Resoluciones tonalidad principal** comprueba que todos los tonos principales tengan la resolución adecuada.
- **Cruces de voz** comprueba que el cantus y el contrapunto no estén solapados.
- **Saltos melódicos** busca los saltos melódicos pobres o cuestionables basándose en los principios de Fux. Esta opción también marca convenciones melódicas más avanzadas si los saltos se resuelven adecuadamente; por ejemplo, si el salto de una sexta menor puede resolverse con un paso en la dirección opuesta, el texto “proper after-leap” será añadido a la partitura.
- **Saltos ascendentes sucesivos** comprueba si hay más de un salto ascendente sucesivo.
- **Saltos descendentes sucesivos** comprueba si hay más de un salto descendente sucesivo.
- **Intervalos armónicos malos** busca las disonancias entre el cantus y el contrapunto.
- **Movimiento oblicuo prolongado** busca la existencia de más de dos movimientos oblicuos prolongados (en los que una voz permanece a la misma altura y la otra asciende o desciende).
- **Tritones melódicos** busca la presencia de saltos de tritón melódicos.
- **Tritones armónicos** comprueba el intervalo de un tritón entre el cantus y el contrapunto.
- **Quintas paralelas** busca las quintas consecutivas o paralelas.
- **Octavas paralelas** busca las octavas consecutivas o paralelas.

- **Battuta** busca una décima escrita en movimiento contrario en una octava. Se trata de algo prohibido en el contrapunto estricto, pero según Fux, hay pocas razones que defiendan esta prohibición.
- **Justas ocultas y marcadas** busca las justas ocultas en las que dos voces alcanzan un intervalo perfecto con movimiento similar, y las justas marcadas, en las que dos voces están en movimiento contrario y alcanzan el intervalo perfecto a través de un salto melódico; ambos casos están prohibidos en el contrapunto estricto. Las quintas marcadas y octavas marcadas aparecen en la partitura como “quinta battuta” y “ottava battuta”, respectivamente.
- **Unísonos con contrapunto medio** comprueba los unísonos que ocurren en cualquier lugar que no sea la primera y última nota del contrapunto. Esto no está permitido en el contrapunto de primera especie, dado que crea la ilusión de que sólo hay una voz presente.
- **Intervalo entre voces** comprueba que el intervalo entre el cantus y el contrapunto no supere nunca una 12ª justa.

Una vez hay elegido los temas de comprobación, pulse **Aceptar**; el plug-in procesará la partitura, bien con anotaciones en la partitura existente, bien creando una nueva con las anotaciones pertinentes.

Plug-in escrito por Roman Molino Dunn.

Comprobar 5as/8as paralelas

Busca quintas y octavas entre notas de cualquier voz y entre cualquier pentagrama. El plug-in incluso comprueba las quintas y octavas “ocultas” (es decir cuando ocurren en movimiento contrario).

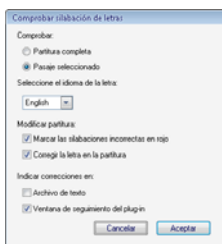
Si quiere comprobar la partitura entera, elija **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Todo** (comando de teclado **Ctrl+A** o **⌘A**) y seleccione **Plug-ins ▶ Comprobar ▶ Comprobar 5as y 8as paralelas**. Si solamente quiere comprobar un pasaje, selecciónelo antes de ejecutar el plug-in. Dentro del propio diálogo podrá elegir la opción de quintas, octavas o ambas. Cuando pulse **Aceptar**, Sibelius mostrará los errores que haya encontrado en forma de texto en la partitura. (El texto de aviso empieza justo por encima de la 5ª o 8ª incorrecta.)

Si su partitura es muy grande, es mejor usar la función de Sibelius **Editar ▶ Buscar** para localizar todas las anotaciones de texto, que el plug-in ha puesto en su partitura.

Comprobar silabación de letras

Este plug-in comprueba los textos de Letra de la partitura en busca de silabaciones incorrectas utilizando el silabador de letras integrado en Sibelius.

Para usar el plug-in, seleccione un pasaje específico de la partitura y ejecute **Plug-ins ▶ Comprobar ▶ Comprobar silabación de letras**.



6. Plug-ins

Puede procesar la partitura completa o un pasaje seleccionado y elegir el idioma en el que está escrita la letra (inglés, francés, alemán, italiano, español y latín).

El plug-in puede **Marcar las silabaciones incorrectas en rojo** y **Corregir la letra en la partitura** (esta opción sobrescribe las silabaciones erróneas y las sustituye por los guiones correctos). Las opciones de **Indicar correcciones** en permiten guardar un archivo de texto en la misma carpeta de la partitura que incluye una lista de las silabaciones incorrectas o escribir el resultado de la comprobación en la Ventana de seguimiento del plug-in.

Plug-in escrito por Neil Sands.

Comprobar Acordes para Cuerdas

Busca en su partitura acordes que son impracticables en instrumentos de cuerda. Cada acorde (que puede consistir en una sola voz o formar parte de un pasaje contrapuntístico) está clasificado como fácil, difícil o imposible: los acordes fáciles no se indican, y los difíciles o imposibles se señalizan con un texto en la partitura.

Para usar el plug-in, seleccione un pasaje específico de la partitura, y luego seleccione **Plug-ins ▶ Comprobar ▶ Comprobar Acordes para Cuerda**. Va a aparecer un diálogo, en el cual puede elegir si quiere una búsqueda en toda la partitura o solamente en un pasaje, y si quiere comprobar los pentagramas correspondientes a instrumentos de cuerda (el parámetro predeterminado) o todos los pentagramas de la partitura. Cuando pulse **Aceptar** aparecerá una barra de progreso mientras el plug-in examina cada pentagrama.

Los acordes difíciles o imposibles se señalizan con un texto de Técnica. Utilice las funciones de **Sibelius Editar ▶ Buscar y Editar ▶ Buscar Siguiente** (📖 **5.7 Filtros y Buscar**) para localizar los acordes que el plug-in ha identificado.

El plug-in examina todos los arreglos posibles para cada nota del acorde en las cuerdas del instrumento y el dedo utilizado para cada sonido, y determina la solución más sencilla para los acordes (esta clasificación es la que se aplica al acorde en la partitura). Para ello el plug-in tiene que suponer hasta dónde puede estirar los dedos un intérprete, así que es posible que algunos ejecutantes con los dedos largos sean capaces de tocar sin problemas algunos de los acordes clasificados como imposibles por el plug-in.

Los acordes con más de cuatro cabezas de nota son automáticamente clasificados como imposibles, ya que todos los instrumentos de cuerda tienen como máximo cuatro cuerdas.

Como los arcos de los instrumentos de cuerda son rectos y el diapasón es curvado, sólo es posible producir dos sonidos simultáneos en un instrumento real. El plug-in también lo permite pero estipula que las dos notas superiores de cualquier acorde deben estar escritas en cuerdas adyacentes, ya que de lo contrario no podrían tocarse juntas. Cada acorde cuyas dos notas superiores no estén situadas en cuerdas adyacentes, será clasificado como imposible.

En general, los acordes considerados difíciles requieren un estiramiento de los dedos incómodo y poco natural (pero no imposible), o una posición extraña de la mano (la posición ideal consiste en el primer dedo tocando la cuerda más grave en uso, el segundo dedo en la siguiente nota superior, etc.). Por lo tanto, un acorde de dos notas es normalmente ejecutable, pero los acordes de tres o cuatro notas deben estar escritos con la digitación correcta para simplificarlos.

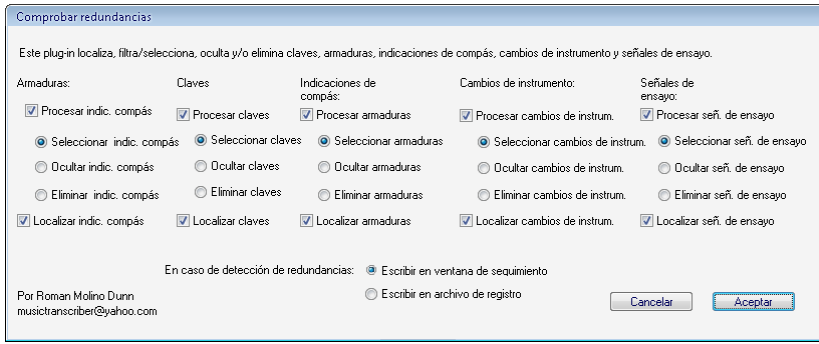
El plug-in funciona con independencia del contexto musical, por ejemplo un pasaje que consista en 24 acordes de dos notas “fáciles” uno después de otro, será procesado sin ningún comentario. Igualmente, el plug-in no tiene en cuenta el tempo de la obra musical.

Plug-in escrito por Neil Sands.

Comprobar redundancias

Este plug-in permite localizar las indicaciones de compás, claves, armaduras, cambios de instrumento y señales de ensayo redundantes; por ejemplo, dos cambios de clave idénticos sucesivos. A diferencia de **Comprobar claves** (ver explicación anterior), **Comprobar redundancias** permite seleccionar, ocultar o borrar los objetos redundantes en una sola operación.

Para utilizar este plug-in, seleccione **Plug-ins > Comprobar > Comprobar redundancias**. Aparecerá el siguiente diálogo:



Para cada tipo de objeto, elija **Seleccionar**, **Ocultar** o **Borrar** objetos redundantes mediante el botón apropiado. Si no desea que el plug-in realice la comprobación, desactive la opción **Procesar cambios de instrumento**. Decida si prefiere que el plug-in incluya los resultados en un archivo de registro o en la ventana de seguimiento del plug-in; a continuación, pulse **Aceptar**.

Plug-in escrito por Roman Molino Dunn.

Qué y dónde

Este plug-in genera una estadística de los objetos existentes en una selección de la partitura. Puede elegir los tipos de objetos que se incluirán en la estadística y especificar si el plug-in debe colorearlos. Si activa **Escribir en archivo de registro**, la estadística se guardará en un archivo de texto llamado `where.txt`, localizado en la misma carpeta que la partitura analizada. También puede visualizar los resultados del análisis en la ventana de seguimiento del plug-in; para ello, active la opción **Escribir en la ventana de seguimiento del plug-in**.

Utilice la opción **Eliminar colores existentes antes de colorear** si ha utilizado el plug-in previamente y desea borrar los colores que ha añadido antes de volver a analizar una partitura.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

6.11 Plug-ins > Simplificar notación

Cambiar punto de división

Cambia el punto de división de las notas de los pentagramas de mano izquierda y mano derecha de un piano o de otro instrumento que utilice dos pentagramas. Resulta útil para limpiar la música de teclado introducida en modo Flexi-time o mediante la importación de un archivo MIDI.

Para usar el plug-in, seleccione el pasaje cuyo punto de división desee modificar y ejecute **Plug-ins > Simplificar notación > Cambiar punto de división**. Aparecerá un diálogo en el que puede determinar el nuevo punto de división y especificar si las notas por encima del punto de división corresponden al pentagrama de mano izquierda o al de mano derecha. Cuando haya terminado, pulse **Aceptar**. El plug-in distribuirá adecuadamente las notas en los pentagramas.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Combinar notas ligadas y silencios

Consolida las notas ligadas y grupos de silencios en notas de mayor valor. Esto sirve para limpiar partituras que han sido de forma exhaustiva, partituras creadas a través de Flexi-time, o archivos MIDI importados.

Para utilizar este plug-in, seleccione **Plug-ins > Simplificar notación > Combinar notas ligadas y silencios**. Si no hay nada seleccionado, tiene que decidir si quiere aplicar la operación a toda la partitura. En caso contrario, el plug-in afectará únicamente al pasaje seleccionado.

Tiene la opción de combinar las notas ligadas, los silencios o ambas cosas, y dado que este plug-in puede cambiar la apariencia de una partitura de forma radical, es posible crear un archivo de texto para enumerar todos los cambios efectuados (puede incluso crear un archivo de registro con una lista de los posibles cambios que el plug-in realizaría en caso de ejecutarlo).

Este sofisticado plug-in incluye una extensa documentación interna: en el diálogo inicial, pulse **Ayuda** para más información sobre las normas utilizadas para la combinación de notas y silencios y sus limitaciones.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Duplicados en pentagramas

Este plug-in actúa sobre las selecciones que contienen dos pentagramas y colorea las notas similares que se encuentran en la misma posición en ambos pentagramas. Puede elegir el color utilizado para indicar las notas duplicadas, que aparecerán en la ventana Seguimiento del Plug-in. Al terminar el proceso, el plug-in muestra un mensaje con el número de duplicados que ha encontrado.

Este plug-in puede ser útil para identificar fácilmente los instrumentos de una partitura que se doblan en un momento determinado.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Mover a otro pentagrama

Mueve una nota individual o un acorde seleccionado en un pentagrama de teclado (o de otro instrumento de varios pentagramas) al pentagrama superior o inferior. Este plug-in resulta útil para corregir errores puntuales que hayan podido surgir al especificar un punto de división. Si desea cambiar el punto de división de un pasaje más largo, vea **Cambiar punto de división** más arriba. Para usar el plug-in, seleccione la nota o acorde que desea mover del pentagrama actual al pentagrama superior o inferior y ejecute **Plug-ins ▶ Simplificar notación ▶ Mover a otro pentagrama**.

Plug-in escrito por Geoff Haynes.

Eliminar notas superpuestas

La función de este plug-in es eliminar las notas superpuestas o solapadas en un pentagrama y limpiar la música introducida en modo Flexi-time (especialmente desde una guitarra MIDI) o importada desde un archivo MIDI. Funciona cortando las notas que ya continúan sonando cuando la nota siguiente empieza a sonar, comprobando y eliminando de paso las ligaduras excedentes (es decir, ligaduras de valor colgadas que no están unidas a la nota sucesiva).

Para utilizar este plug-in, seleccione el pentagrama o pentagramas a los que desee aplicarlo (o no seleccione nada para aplicarlo a la partitura completa) y ejecute **Plug-ins ▶ Simplificar notación ▶ Eliminar notas superpuestas**. Aparecerá un mensaje pidiéndole que guarde la partitura: cuando pulse **Aceptar**, el plug-in empezará a procesar la partitura completa o el pasaje que haya seleccionado. Una vez que el plug-in haya acabado, aparecerá un mensaje indicándole el número de notas eliminadas.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Eliminar silencios

Elimina los silencios de una pasaje musical. La función primordial de este plug-in es “limpiar” la música y para borrar los silencios no deseados que aparecen después de la introducción de notas con Flexi-time o al importar un archivo MIDI.

Por ejemplo, este plug-in va a transformar un pasaje escrito así:



de esta forma:



Para usar este plug-in, seleccione el pasaje en el que quiera eliminar los silencios y ejecute **Plug-ins ▶ Simplificar notación ▶ Eliminar silencios**. Aparecerá un diálogo recordándole las limitaciones del plug-in. Cuando pulse **Aceptar** se creará una partitura con la nueva versión de la música, que podrá copiar de nuevo para sustituir la original.

Las limitaciones del plug-in son:

- Los grupos irregulares son omitidos (los silencios de los compases son copiados correctamente).
- Las notas de adorno no se copian.
- Las barras personalizadas utilizan diferentes grupos de barras predeterminados.

6. Plug-ins

- Las plicas invertidas por el usuario no se copian.
- Las cabezas de nota, marcas de articulación y barras de compás especiales no se copian.
- Los compases de duración irregular como anacrusas, puede que no se copien correctamente.

Plug-in mejorado por Geoff Haynes

Eliminar notas en unísono

Elimina todas las notas en unísono (dos cabezas de nota en la misma altura y sonido, compartiendo la misma plica, o de la misma altura, pero en otra voz), que a veces aparecen después de importar un archivo MIDI o si utiliza la función Arreglar para producir reducciones musicales.

Para utilizar este plug-in, seleccione **Plug-ins** ▶ **Simplificar notación** ▶ **Eliminar notas en unísono**. Si no selecciona nada, la operación tendrá aplicación en la partitura completa. Aparecerá un diálogo en el cual tiene que asignar unas cuantas opciones:

- Seleccione si quiere eliminar los unísonos **Sólo dentro de cada voz** (dos notas con la misma altura y en la misma posición rítmica pero situadas en dos voces diferentes permanecerán intactas) o **Dentro de y entre todas las voces** (si dos notas con la misma altura están situadas en voces diferentes pero en la misma posición rítmica, una de ellas será eliminada).
- Seleccione si quiere crear un texto de archivo de registro, detallando todos los cambios que el plug-in ha realizado, con el fin que los pueda comprobar más adelante (puede incluso pedirle al plug-in que cree un archivo de registro a priori, o sea, sin tener que modificar la partitura). También puede elegir entre la nomenclatura británica o la americana para los nombres de nota.

Cuando pulse **Aceptar**, el plug-in procesará la partitura.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Reescribir notación

Reescribe la notación generada por una interpretación en modo Flexi-time o importada desde un archivo MIDI para que resulte más legible. Indirectamente, este plug-in realiza las mismas funciones que **Eliminar notas superpuestas** y **Eliminar silencios**, así que no será necesario ejecutar también estos plug-ins. La máxima utilidad de este plug-in es el procesamiento de pentagramas de teclado, pero también puede utilizarlo con cualquier otro tipo de instrumento si lo desea. Este plug-in soluciona problemas como los siguientes:

- Las notas se han escrito en el pentagrama incorrecto y se han creado demasiadas líneas adicionales
- Los acordes son imposibles de tocar porque las notas están demasiado distanciadas
- La distribución de voces es inconsistente debido al uso de la opción **Usar voces múltiples** en la introducción Flexi-time
- Las notas cortas se han escrito como acordes porque la opción **Duración mínima** de Flexi-time está ajustada a un valor demasiado alto
- Las notas se han escrito con valores más cortos de los adecuados porque el ejecutante las ha interpretado con demasiado 'staccato'.

El objetivo de este plug-in es producir una notación que sea rítmica y visualmente más simple que la original manteniendo todas las notas de la interpretación pero recuantizando la música y distribuyendo las voces correctamente. Dado que el plug-in redistribuye las voces, también reduce las notas a una sola voz en cada pentagrama. Las voces intermedias se sugieren añadiendo las notas en los lugares adecuados sin crear ligaduras de valor para expresar su duración. La música se recuantiza con la misma unidad de **Duración mínima** utilizada para la introducción Flexi-time original o la importación MIDI, pero esta unidad se reduce automáticamente en los casos necesarios, por ejemplo si ha introducido semicorcheas cuando la unidad de **Duración mínima** estaba ajustada a corcheas o si ha interpretado un acorde arpegiado, una nota de adorno o cualquier otro tipo de ornamento.

Para usar el plug-in, seleccione un pasaje del pentagrama o pentagramas que desee reescribir y ejecute **Plug-ins ▶ Simplificar notación ▶ Reescribir notación**. Aparecerá un diálogo en el que puede anular la selección de la unidad de cuantización realizada automáticamente por el plug-in y especificar si el plug-in debe **Sobrescribir el pasaje seleccionado**. Si esta opción está activada, la música seleccionada será sobrescrita. Si está desactivada, Sibelius creará un nuevo instrumento y añadirá la música rescrita a ese pentagrama, lo cual es muy útil para comparar el pasaje original y el reescrito.

Plug-in escrito por Geoff Haynes.

6.12 Plug-ins > Texto

Añadir corchetes a Reprise Script

En algunas partituras de estilo manuscrito, el texto incluye unos corchetes que indican si el objeto de texto se aplica al pentagrama superior o al inferior:



La fuente Reprise Script de Sibelius incluye caracteres especiales que pueden producir este tipo de corchetes: la forma más fácil de crearlos es seleccionar el pasaje que contenga el texto al que desee añadir los corchetes y ejecutar **Plug-ins > Texto > Añadir corchetes a Reprise Script**. Aparecerá un diálogo desde el que puede añadir o eliminar corchetes: seleccione las opciones que desee y pulse **Aceptar**. El plug-in determina si el texto está colocado encima o debajo del pentagrama correspondiente y crea el corchete apropiado automáticamente.

Si más adelante cambia la fuente del texto con corchetes verá que su aspecto ya no es correcto: vuelva a ejecutar el plug-in y seleccione **Eliminar corchetes** para corregir la apariencia de la partitura.

Plug-in escrito por Dave Foster.

Añadir Digitación para Metales

Este plug-in añade las digitaciones apropiadas para diversos instrumentos de viento de metal comunes, incluyendo trompetas en Sib, Do, Re y Mib, trompas con digitación de Fa y Sib y euphoniums de 3 y 4 pistones.

Para usar este plug-in, seleccione el pasaje donde quiera añadir la digitación (por ejemplo haciendo un clic triple en el pentagrama del instrumento de metal en cuestión) y seleccione **Plug-ins > Texto > Añadir Digitación para Metales**. Seleccione el instrumento en el diálogo y pulse **Aceptar** para añadir la digitación a la partitura con el estilo de texto de Digitación. Si descubre que el texto añadido provoca colisiones con notas u otras indicaciones de la partitura, utilice el plug-in **Reajustar Posición del Texto** (vea más adelante).

Añadir matices desde la reproducción en vivo

En el texto de expresión añade matices al pasaje seleccionado o a toda la partitura basándose en las velocidades de las notas en la reproducción en vivo. Resulta útil para agregar matices a la música que fue introducida a través de Flexi-time o mediante la importación de un archivo MIDI.

Para ejecutar este plug-in, seleccione un pasaje y, a continuación, pulse **Plug-ins > Texto > Añadir matices desde la reproducción en vivo**. Aparecerá un diálogo con las siguientes opciones:

- **Cambiar matices si la velocidad de nota está fuera de tesitura en al menos n determina la sensibilidad del plug-in a los cambios de dinámica; cuanto mayor sea el número, menos matices, y viceversa.**

- **Insertar matices** permite decidir si los matices creados por el plug-in aparecerán cuando cambie el nivel de dinámica (ajuste predeterminado), o se moverán al compás siguiente o al inicio del compás siguiente.
- **Re-escribir matices después de este número de silencios de compás** permite re-escribir automáticamente la dinámica anterior a un pasaje de silencios.
- Los valores especificados en **Niveles dinámicos** permiten definir la máxima velocidad MIDI posible en cada matiz. Por defecto, estos valores se ajustan a los valores predeterminados de las plantillas de Sibelius, pero es posible cambiarlas en cualquier momento.
- **Eliminar texto de expresión existente** elimina los matices del pasaje seleccionado antes de añadir otros nuevos.
- **Cada voz tiene sus propios matices** permite añadir matices a múltiples voces, siempre que el pasaje fuente contenga notas en varias voces.
- **Combinar matices en instrumentos con pentagramas múltiples** permite examinar todos los pentagramas de los instrumentos con varios pentagramas (por ejemplo, el piano) para crear un sólo grupo de matices.
- **Fuente de texto musical para texto de expresión en negrita** permite especificar la fuente que debería usarse para los matices: se suele dejar ajustado en Opus Text.

Una vez satisfecho con sus opciones, pulse **Aceptar**. Aparecerá una barra de progreso y los matices serán añadidos a la partitura.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Añadir Nombres de las Notas

Escribe la notación alfabética A, C#, etc. por encima de cada nota de la partitura.

Para ejecutar el plug-in sólo tiene que seleccionar un pasaje (o no seleccionar nada si desea aplicar el plug-in a toda la partitura) y elegir **Plug-ins ▶ Texto ▶ Añadir nombres de las notas**. Aparecerá un diálogo que permite especificar si los nombres de las notas se van a añadir en mayúsculas o minúsculas, el estilo de texto utilizado, si se debería usar el nombre del sonido real o escrito (para instrumentos transpositores), si se incluirá el número de octava además del nombre de nota y si se van a aplicar los nombres de nota a un pasaje seleccionado o a la partitura completa. También puede elegir el idioma utilizado para escribir los nombres de nota.

Si descubre que el texto añadido provoca colisiones con notas u otras indicaciones de la partitura, seleccione un objeto de texto y ejecute **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+A** o **⇧⌘A**) y mueva toda la línea de texto con las teclas **↑/↓**.

Añadir Ligaduras a la Letra

Es normal que las palabras cantadas sobre más de una nota utilicen ligaduras, porque facilita al cantante el punto exacto donde la palabra cambia de nuevo. Este plug-in añade ligaduras a los pentagramas con Letra, siguiendo esta convención.

Para utilizar este plug-in, seleccione el pasaje en el cual quiera que actúe (aunque buscará solamente los pentagramas con Letra, de manera que si desea aplicar la operación a toda la partitura no tiene que seleccionar nada) y ejecute **Plug-ins ▶ Texto ▶ Añadir Ligaduras a la Letra**. Va a aparecer un diálogo, permitiéndole elegir si quiere ligaduras de expresión normales,

6. Plug-ins

discontinuas, o con puntos, y le da la opción de destacar las ligaduras existentes si están en el lugar incorrecto, o destacar los posibles melismas líricos (por ejemplo sin guiones o líneas de Letra). Cuando pulse **Aceptar**, las ligaduras se añadirán a su partitura.

Plug-in escrito por Michael Kilpatrick.

Añadir Digitación para Cuerdas

Este plug-in añade las digitaciones correctas al violín, viola, violonchelo y contrabajo.

Para usar el plug-in, seleccione el pasaje en cuestión (normalmente con un triple clic en el pentagrama del instrumento deseado) y seleccione **Plug-ins ▶ Texto ▶ Añadir Digitación para Cuerdas**. Seleccione el instrumento en el diálogo, la posición o posiciones de la digitación (los valores predeterminados son **1** y **3**, que van a añadir digitaciones para la primera posición y luego vuelve para intentar cubrir los espacios con la tercera posición). Seleccione el instrumento en el diálogo y pulse **Aceptar** para añadir la digitación a la partitura con el estilo de texto de Digitación. Si descubre que el texto añadido provoca colisiones con notas u otras indicaciones de la partitura, utilice el plug-in **Reajustar Posición del Texto** (vea más adelante).

Añadir Sol-Fa tónico

Añade notación Sol-Fa tónico a un pasaje seleccionado o a la partitura entera. Sol-Fa tónico es una forma de notación musical usada en la música vocal, y al mismo tiempo es un sistema de enseñanza de lectura a primera vista que depende de dicha notación musical

El pionero de este método fue el inglés John Curwen (1840) y ya en el siglo XX, el método fue modificado por Kodály. El sistema de notación Sol-Fa tónico se basa en el sistema de solmización del *doh* móvil. Las notas de la escala mayor (en orden ascendente) se llaman *doh*, *ray*, *me*, *fah*, *soh*, *lah*, *te*, donde *doh* es la tónica, y el resto de las notas está relacionados a la tónica de cada momento, que va cambiando conforme la pieza modula de tonalidad. Las tonalidades menores se tratan como modos del relativo mayor, de manera que la escala menor sería *lah*, *te*, *doh*, *ray*, etc. En notación, las notas se abrevian en la forma *d*, *r*, *m*, *f*, *s*, *l*, *t*. Los sostenidos cambian a una “e” y los bemoles a una “a” (pronunciada como *aw*); Por ejemplo. *doh* sostenido es *de*; *me* bemol es *ma*. Los dos puntos (:) separan cada tiempo del compás del siguiente, el punto (.) sirve para subdividir cada tiempo del compás en mitades, y las comas (,) dividen cada mitad en un cuarto de tiempo de compás. Las líneas horizontales indican que las notas tienen que mantenerse más de un tiempo (o una subdivisión), y los espacios indican silencio.

El ejemplo siguiente, tomado de la obra de John Curwen titulada “*The Standard Course of Lessons on the Tonic Sol-fa Method of Teaching to Sing*,” muestra esta notación en la práctica:

Doh es Mi

| d : d | d : d | d :- r | m :- | m : s | r : s | m :- | :

Come and sing a mer - ry song, Wake the cheer - ful glee,

Para usar este plug-in, seleccione un pasaje y luego **Plug-ins ▶ Texto ▶ Añadir Tonic Sol-Fa**. Va a aparecer un diálogo, en el cual puede indicar la tonalidad del pasaje. También puede especificar qué voz quiere ‘solmizar’, así como varias opciones más concretas de la notación Sol-Fa. Cuando esté listo para proceder, pulse **Aceptar**: la notación Sol-Fa se añadirá a su partitura.

Si su partitura contiene cambios de indicación de compás, el plug-in no las reconoce automáticamente, por ello tiene que ejecutar el plug-in para cada sección de la partitura con respecto a los cambios de tonalidad. Por defecto, la notación Sol-Fa tónica se añade con el estilo de texto de **Letra estrofa 1**, de manera que si tiene que añadir a la partitura un texto de Letra real tendrá que usar el estilo de texto **Letra estrofa 2** o mover manualmente la Letra antes de ejecutar el plug-in para evitar que la notación Sol-Fa aparezca encima de la Letra.

Este plug-in tiene las siguientes limitaciones:

- El espaciado de barras de compás, incorrecto (se pueden ajustar a mano, más adelante).
- Los compases de anacrusa puede que no estén escritos correctamente.
- El plug-in utiliza notación “de puente” no estándar para las modulaciones: es normal usar caracteres subíndice (subscript) y superíndice (superscript), pero como no se pueden crear el plug-in escribe [nota antigua] nueva nota.
- El plug-in también usa indicaciones no estándar de grupo irregular (> en lugar de la coma invertida).
- Algunas de las indicaciones rítmicas pueden escribirse con un espaciado muy estrecho (de nuevo, esto se puede editar más adelante, de forma manual).

Añadir números de estrofa

Añade números de estrofa al inicio de las estrofas de los textos de Letra, alineados en una columna y utilizando el estilo de texto de **Letra estrofa n** más apropiado.

Para usar este plug-in, seleccione el compás que contenga el inicio de los estrofa de la Letra, y seleccione **Plug-ins ▶ Texto ▶ Añadir números de estrofa**. No existen opciones, es decir, el plug-in sigue adelante y añade los números automáticamente.

Si desea seleccionar la Letra de la estrofa incluyendo el número de estrofa, seleccione el número de estrofa y elija la **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+A** o **⌘+⌘A**). Si por el contrario, hace clic en una sílaba, el número de estrofa no será seleccionado. **Editar ▶ Filtro ▶ Letra** igualmente no va a seleccionar el número de estrofa.

Plug-in escrito por Peter Hayter.

Alinear Letra

Ajusta el espaciado vertical de estrofas múltiples de Letra, tales como:

- la primera estrofa de la Letra será alineada verticalmente con la sílaba situada en el punto más bajo de esa estrofa,
- la última estrofa de la Letra será alineada verticalmente con la sílaba situada en el punto más alto de esa estrofa, y
- el espaciado se ajusta si hay un reparto proporcional del espacio entre cada estrofa de la Letra.

El plug-in está diseñado para ayudar en el desplazamiento manual de un texto de letra hacia arriba o hacia abajo y evitar colisiones con las notas. Si se hace sin cuidado, o si el sistema cambia de formato en un futuro, los textos de Letra pueden aparecer no alineados o con espacios no proporcionales entre las estrofas. Para evitar la necesidad de desplazar la letra verticalmente, simplemente ejecute **Maquetación ▶ Maquetación magnética**.

6. Plug-ins

Para usar el plug-in, seleccione un compás conteniendo el principio de la Letra, y elija **Plug-ins ▶ Texto ▶ Alinear Letra**. No existen opciones, es decir, el plug-in sigue adelante y alinea la Letra automáticamente.

Si existe solamente una estrofa, el texto de la Letra se alinearán en una fila y se colocará en las posiciones más alta y más baja del pasaje seleccionado con respecto a la sílaba. En general, es mejor usar este plug-in de sistema en sistema, en lugar de toda la partitura, ya que las posición de los textos de la Letra es diferente en cada sistema.

Plug-in escrito por Peter Hayter.

Cambiar Matices

Ajusta todos los matices de dinámica un paso hacia arriba o hacia abajo: por ejemplo, todos los matices *mp* cambiarán a *p*, o todos los *mf* a *f*. También es posible definir un nuevo mapa de matices personalizado a partir del existente.

Para usar el plug-in, seleccione el pasaje en el cual quiere operar (o no haga ninguna selección si lo quiere aplicar a la partitura entera), y seleccione **Plug-ins ▶ Texto ▶ Cambiar Matices**. Aparecerá un diálogo en el que puede elegir la fuente de texto musical para los matices de dinámica (generalmente, Opus Text o Helsinki para partituras normales e Ikpen2 Text o Reprise Text para partituras manuscritas). También puede especificar que los matices suban o bajen un paso de intensidad o utilizar un mapa personalizado: cuando pulse **Aceptar**, si seleccionó crear un nuevo mapa de matices podrá especificar los nuevos valores de dinámica.

Este plug-in incluye una ventana de **Ayuda** que puede consultar para más detalles.

Plug-in escrito por Michael Kilpatrick.

Exportar letra

Guarda la Letra de la partitura como un archivo de texto.sin formato. Para utilizar este plug-in, seleccione **Plug-ins ▶ Texto ▶ Exportar letra**. Aparecerá un diálogo en el que puede elegir si quiere **Separar las líneas** (es decir, añadir separaciones de línea después de cada signo de puntuación seguido de una letra mayúscula o de un número) o **Guardar como texto Unicode** (active esta opción si está trabajando con un texto de letra que no utilice el alfabeto romano, como por ejemplo en japonés). Cuando pulse **Aceptar** se creará un archivo de texto en la misma carpeta del archivo de Sibelius.

Si quiere copiar Letra de un pasaje o pentagrama en particular, selecciónelo antes de ejecutar el plug-in. Si no lo hace, el plug-in sólo guardará la Letra del primer pentagrama que contenga Letra.

Un uso coherente de los estilos de texto en la partitura ayuda a obtener mejores resultados, ya que facilita la separación de estrofas por el plug-in. Use **Letra estrofa 1** para la estrofa 1 de la Letra, **Letra estrofa 2** para la estrofa 2 y así sucesivamente. Use **Letra (coro)** para coros, aplique el estilo de texto **Bloque de Letra** para bloques de letra al final de la partitura, etcétera.

Si la partitura tiene repeticiones, 1ª y 2ª volta, etc., el archivo de texto creado va a necesitar editarlo. El plug-in no está diseñado para partituras que contengan varias canciones: seleccione cada canción como pasaje y ejecute el plug-in.

Si ejecuta el plug-in más de una vez sobre la misma partitura (por ejemplo para guardar la Letra de distintos pentagramas o canciones), no olvide guardar el archivo de texto con otro nombre, ya que de lo contrario sobrescribiría otros archivos creados anteriormente por el plug-in.

Plug-in escrito por Lydia Machell.

Buscar y reemplazar texto

Busca un texto en específico en su partitura y lo sustituye por otro texto. Para utilizar el plug-in, seleccione **Plug-ins > Texto > Buscar y reemplazar texto**. Aparecerá un diálogo: introduzca el texto que quiera buscar y el texto con el que desee sustituirlo, y especifique si el plug-in debe identificar el texto sólo si lo encuentra como objeto de texto individual, como una palabra completa dentro de un objeto de texto o como parte de una palabra dentro de un objeto de texto. Puede colorear el texto procesado para facilitar su búsqueda. Pulse **Aceptar**, el plug-in procederá a buscar y reemplazar el texto especificado a lo largo de la partitura.

El plug-in conservará los saltos de línea en los objetos de texto con múltiples líneas, pero los matices como negrita, cursiva o subrayado se perderán.

Plug-in escrito por Stefan Behrisch (www.werklabor.de) y actualizado por Bob Zawalich.

Número de compás

Añade números encima de los compases, útiles para numerar compases repetidos o silencios de compás. Seleccione los compases que desee numerar y pulse **Plug-ins > Texto > Número de Compás**. Aparece un diálogo:

Numerar cada n compases permite especificar la frecuencia de los números, y si el plug-in debería numerar el primer compás o el último del grupo. Active la opción **Numerar primer y último compás seleccionado de cualquier modo** si desea que el plug-in muestre un número en el primer y último compás seleccionado, incluso si no concuerdan con el patrón especificado.

Empezar a contar en determina el lugar en el que el plug-in debe empezar a contar, y el usuario puede reiniciar la numeración en algún compás de línea o señal de ensayo específica. **Ajustar contador a los cambios de número de compás** hace que el plug-in tome en cuenta los cambios de número de compás.

6. Plug-ins

Las opciones de **Apariencia** permiten elegir entre números, mayúsculas y minúsculas, así como entre prefijos o sufijos (por ej., paréntesis). Por defecto, el plug-in usa texto de técnica, pero hay otros tipos de texto disponibles. También puede elegir la colocación del texto: a la izquierda o en el centro del compás.

Cuando pulse **Aceptar**, el plug-in numerará todos los compases de la selección siguiendo las opciones del diálogo.

Plug-in escrito por Hans-Christoph Wirth.

Número de tiempos

Este plug-in numera los tiempos de un compás en un pasaje seleccionado, por ejemplo:



Para usar el plug-in, seleccione el pasaje deseado, y luego **Plug-ins ▶ Texto ▶ Número de tiempos**. La duración de cada tiempo se toma de la indicación de compás; por ejemplo, un 6/8 tiene negras con puntillo en cada tiempo. El texto se añade con estilo de técnica. Si descubre que el texto colisiona con notas u otras indicaciones, seleccione un objeto de texto y elija **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+A** o **⇧⌘⌘A**) y mueva la fila entera con las flechas **↑/↓**.

Reajustar posición del texto

Este es un plug-in de uso general ya que sirve para ajustar la posición de cualquier texto de pentagrama; por ejemplo, para colocar el texto de la digitación para piano con más precisión. Para usar este plug-in:

- Para cambiar la posición de un objeto de texto único (por ejemplo, un matiz), selecciónela, y luego elija **Plug-ins ▶ Texto ▶ Reajustar posición del texto**. El plug-in ajustará la posición del objeto seleccionado, moviéndolo hacia arriba o hacia abajo, con respecto a la nota.
- Para cambiar la posición de mucho texto, asegúrese de que no hay nada seleccionado (para procesar la partitura entera), o aplique un filtro al texto en concreto que quiere cambiar de posición (**📖 5.7 Filtros y Buscar**), o seleccione un pasaje, y a continuación **Plug-ins ▶ Texto ▶ Reajustar Posición del Texto**.

Si ha elegido cambiar la posición de una gran cantidad de texto, aparecerá un diálogo desde el que puede decidir si quiere colocar el texto siempre por encima de la nota, siempre por debajo de la nota, por encima o por debajo (útil para texto de Digitación) o si desea que el texto se mueva solamente en sentido horizontal.

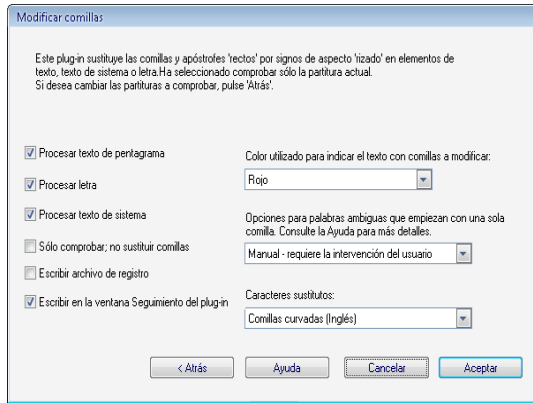
Ahora puede hacer clic en **Aceptar** para proceder o pulsar **Opciones avanzadas** para darle más instrucciones al plug-in: puede especificar que un estilo de texto único cambie de posición en el pasaje y ajustar el tamaño del offset vertical/horizontal del texto, que afectará a la distancia a la que el plug-in va a mover el texto para evitar colisiones con las notas.

El plug-in incluye dos ventanas de **Ayuda** que puede consultar para más detalles.

Plug-in escrito por Marc Nijdam.

Modificar comillas

Sustituye las comillas y apóstrofes de los objetos de texto de la partitura o de un conjunto de archivos en un directorio específico para que tengan un aspecto “rizado” más elaborado. El primer diálogo del plug-in permite especificar si debe actuar sobre la partitura actual o sobre una serie de archivos. Cuando pulse **Siguiente** aparecerá el siguiente diálogo:



Aquí puede seleccionar qué estilos de texto se deben modificar, definir si el plug-in se debe ejecutar sólo en modo de comprobación (generará un archivo de registro pero no aplicará ningún cambio a la partitura), ajustar las opciones de registro y especificar cómo deben cambiar las comillas y apóstrofes de la partitura. Si activa la opción **Escribir archivo de registro**, en la carpeta **Partituras** se guardará un archivo de registro llamado **Sibelius Quotes Log.txt** con todos los cambios realizados en la partitura.

A diferencia de la mayoría de programas, este plug-in también se ocupa de casos complejos como *'Twas* y similares.

Plug-in escrito por Bob Zawalich.

Barras de Notas en Letra

Agrupar las barras de corchete de acuerdo a la distribución del texto de Letra, es decir las barras se rompen con cada palabra o sílaba nueva. Para usar este plug-in, seleccione los pentagramas a los que quiera aplicarlo (si no selecciona nada, el plug-in actuará sobre la partitura entera; por otra parte, el plug-in sólo modificará las notas con Letra vinculada, de manera que los instrumentos no vocales no se verán afectados). A continuación, seleccione **Plug-ins > Texto > Barras de Notas en Letra**.


Aparecerá un diálogo desde el que puede procesar una selección o la partitura completa y que también permite separar las barras en notas sin Letra (puede resaltar todos los cambios para comprobarlos posteriormente). Cuando pulse **Aceptar**, las barras de corchete cambiarán en la partitura.

Plug-in escrito por Michael Kilpatrick.

6.13 Plug-ins > Transformaciones

Los plug-ins de la sub-carpeta **Plug-ins > Transformaciones** proporcionan una variedad de herramientas que resultan útiles para generar rápidamente nuevo material musical a partir de una melodía o ritmo existente, y aprender (o enseñar) los principios que rigen el manejo de la afinación y el ritmo. La mayoría de los plug-ins están diseñados para ser ejecutados en un pasaje seleccionado susceptible de transformación. Muchos plug-ins carecen de opciones, por lo que tampoco disponen de diálogo; entre los que sí disponen de diálogo, es posible optar por que no aparezcan una vez seleccionadas las opciones en la primera ejecución del plug-in.

En los plug-ins en los que es posible modificar el ritmo, los grupos irregulares se mueven siempre como una unidad completa, y las notas de adorno se mueven siempre junto con las notas regulares a las que pertenecen. Las notas ligadas presentan algunas complejidades, por lo que se recomienda comprobar el resultado siempre que transforme un pasaje con notas ligadas.

Puede ser conveniente asignar comandos de teclado a algunos de estos plug-ins con el fin de integrar los cambios en el flujo de la composición –  **5.12 Menús y comandos de teclado**.

Todos los plug-ins de transformación han sido escritos por Bob Zawalich, a no ser que se especifique lo contrario.

Intervalos aumentados/disminuidos

Aumenta o disminuye los intervalos entre notas sucesivas de la selección en una proporción determinada.

Seleccione un pasaje y elija **Aumentar intervalos** o **Disminuir intervalos** en el menú **Plug-ins > Transformaciones**. El sencillo diálogo permite elegir la proporción de aumento o disminución del intervalo. **Conservar alteraciones dobles** determina si Sibelius debe enarmonizar la alteración doble en su equivalente enarmónico más sencillo. Pulse **Aceptar** para transformar el pasaje seleccionado.

Si desea ejecutar el plug-in varias veces sin cambiar las opciones, active **No mostrar diálogo de nuevo (hasta que reinicie Sibelius)**; el diálogo no volverá a aparecer hasta que reinicie el programa.

Duplicar/Dividir por la mitad el valor de las notas

A veces, puede resultar útil duplicar o dividir por la mitad el valor de todas las notas de su partitura, por ejemplo si está transcribiendo música antigua en la cual los valores de las notas, corresponden al doble de la notación moderna.

Para ejecutar estos plug-ins, seleccione un pasaje de música y seleccione **Duplicar el valor de las notas** o **Dividir por la mitad el valor de las notas** del submenú **Plug-ins > Transformaciones**. Va a aparecer un diálogo, advirtiéndole de las limitaciones del plug-in.

Cuando pulse **Aceptar**, se creará una nueva partitura con el pasaje seleccionado en su nueva forma. El plug-in también copia las indicaciones de compás (duplicándolas o dividiéndolas por la mitad según sea el caso) y crea las ligaduras de valor necesarias.

Invertir

Realiza inversiones de un pasaje seleccionado sobre una altura de sonido indicada. Este plug-in sobrescribe la música existente.

Para ejecutar el plug-in, seleccione la música que quiera invertir, y seleccione **Plug-ins ▶ Transformaciones ▶ Invertir**. Aparece un diálogo en el cual puede asignar la nota sobre la cual realizará la inversión, y si desea que sea **Cromáticamente** o **Diatónicamente**.

Plug-in escrito por James Larcombe y Jürgen Zimmermann.

Transporte selectivo

Algunas veces, puede que desee crear variaciones sobre un pasaje existente, transportándolo - por ejemplo - en el modo menor. Este plug-in le permite asignar notas nuevas para cada grado de la escala cromática, y cambia las notas en el pasaje seleccionado, según los parámetros.

Para usar el plug-in, seleccione el pasaje, y luego elija **Plug-ins ▶ Transformaciones ▶ Transporte selectivo**. Seleccione las notas deseadas en los menús desplegables del diálogo del plug-in y pulse **Aceptar**.

Por defecto, el plug-in trata todas las notas enarmónicas de la misma forma (Sol \flat y Fa \sharp son equivalentes), pero si desea enarmonizar las notas de forma distinta puede pulsar el botón **Más opciones**.

Para que Sibelius transporte las notas existentes a notas más agudas o más graves, pulse **¿Nueva nota por encima?**. Aparecerá otro diálogo desde el que puede definir la dirección del transporte (todas las notas hacia arriba o hacia abajo) o la amplitud del intervalo entre las notas originales y las transportadas antes de realizar la operación.

El plug-in examina todas las notas en la selección, y calcula cada altura de cada nota con respecto a Do/C (**0** para Do/C, **1** para Do \sharp /C \sharp o Re \flat /D \flat y así sucesivamente). Luego cambiar la altura de cada nota de acuerdo con los ajustes del diálogo del plug-in. Suponga que sustituye un Re por un La \sharp en el diálogo: todos los Re de la selección serán sustituidos por La \sharp *en la misma octava* que el original (las octavas van desde Do hasta Si).

Por lo tanto, si asigna Sol/G a Re/D, el Re quedará por debajo de la nota original. Esto no es siempre lo que quiere hacer, y para eso existe el control **Mover todas las notas por encima de la nota siguiente una octava hacia arriba**. Con esta opción activada, si una nota es más aguda que la nota aquí asignada, será sustituida a la nota nueva, y a después transportada una octava ascendente.

Alturas de nota aleatorias

Reemplaza las notas existentes de la selección con otras notas nuevas generadas aleatoriamente.

Seleccione el pasaje deseado y ejecute **Plug-ins ▶ Transformaciones ▶ Alturas de nota aleatorias**. Los ritmos de las notas en el pasaje seleccionado se mantienen intactas, pero las alturas de nota se cambian todas aleatoriamente.

Retrógrado

Crea una versión en movimiento retrógrado de un pasaje seleccionado; en otras palabras, vuelve la música del revés (como si la leñera de derecha a izquierda). Por ejemplo, este plug-in re escribe el siguiente pasaje:



de esta forma:



Para usar este plug-in, seleccione el pasaje que quiera convertir en retrógrado, y seleccione **Plug-ins** ▶ **Transformaciones** ▶ **Retrógrado**. Va a aparecer un diálogo advirtiéndole de las limitaciones de este plug-in. Cuando pulse **Aceptar** aparecerá una nueva partitura con la música resultante.

Alturas de nota retrógradas

Re-escribe la selección con las alturas de las notas invertidas (es decir, la primera nota pasa a ser la última, la penúltima, la segunda, etc.) sin cambiar la duración.

Seleccione el pasaje deseado y ejecute **Plug-ins** ▶ **Transformaciones** ▶ **Alturas de nota retrógradas**. El pasaje aparece modificado.

Ritmos retrógrado

Re-escribe la selección con los ritmos invertidos (es decir, la duración de la última nota se convierte en la duración de la primera nota, etc.) sin cambiar la altura de las notas.

Seleccione el pasaje deseado y ejecute **Plug-ins** ▶ **Transformaciones** ▶ **Ritmos retrógrados**. El pasaje aparece modificado.

Alturas de nota y ritmos retrógrados

Re-escribe la selección con el orden de las alturas de nota y ritmos invertidos.

Seleccione el pasaje deseado y ejecute **Plug-ins** ▶ **Transformaciones** ▶ **Alturas de nota y ritmos retrógrados**. El pasaje aparece modificado.

Rotar alturas de nota

Re-escribe la selección desplazando la altura de las notas una nota hacia la derecha (es decir, la altura de la última nota se convierte en la altura de la primera, etc.) sin cambiar el ritmo de las notas.

Seleccione un pasaje deseado y ejecute **Plug-ins** ▶ **Transformaciones** ▶ **Rotar alturas de nota**. El pasaje aparece modificado.

Rotar ritmos

Re-escribe la selección desplazando la duración de las notas una nota hacia la derecha (es decir, la duración de la última nota se convierte en la duración de la primera, etc.) sin cambiar la altura de las notas.

Seleccione el pasaje deseado y ejecute **Plug-ins** ▶ **Transformaciones** ▶ **Rotar ritmos**. El pasaje aparece modificado.

Rotar ritmos y alturas de nota

Re-escribe la selección desplazando la duración y altura de las notas una nota hacia la derecha (es decir, la última nota de la selección pasa a ser la primera, la primera pasa a la segunda, etc.).

Seleccione el pasaje deseado y ejecute **Plug-ins ▶ Transformaciones ▶ Rotar ritmos y alturas de nota**. El pasaje aparece modificado.

Mezclar alturas de nota

Re-escribe la selección mezclando las alturas de las notas existentes y cambiando el contorno melódico aleatoriamente sin introducir nuevas alturas de nota.

Seleccione el pasaje deseado y ejecute **Plug-ins ▶ Transformaciones ▶ Mezclar alturas de nota**. El pasaje aparece modificado.

Transformar escala

Transporta las notas de la partitura actual a una nueva escala, por ejemplo para cambiar el modo de una melodía de mayor a menor o para convertir una escala pentatónica en una de tonos completos, etcétera.

Para usar el plug-in, seleccione el pasaje, y luego elija **Plug-ins ▶ Transformaciones ▶ Transformar escala**. Aparecerá un diálogo desde el que puede especificar la escala actual de la música y la nueva escala a la que quiere transformarla. **Ajustar los tonos fuera de la escala a tonos de la escala** determina si el plug-in debe convertir una nota no presente en la escala en la nota más cercana de la escala. Por ejemplo, si Mi \flat no forma parte de la escala de Sol mayor, con esta opción activada el plug-in la convertirá en la nota más cercana en la escala, en este caso Re. Decida lo que más le convenga y pulse **Aceptar**.

Este plug-in incluye muchas otras opciones; para acceder a ellas pulse **Mostrar opciones**:

- Para definir nuevos tipos de escalas, pulse **Añadir o editar escalas**
- Para guardar y recuperar mapas de transformación que utilice habitualmente, pulse **Guardar/Recuperar mapa**
- Para determinar la dirección del transporte de las notas al transformar la escala, pulse **¿Nueva nota más aguda?**

Todos estos diálogos incluyen información detallada sobre sus funciones, además del botón **Ayuda** del plug-in.

6.14 Plug-ins > Grupos irregulares

Todos los plug-ins del submenú **Plug-ins > Grupos irregulares** son aplicables a cualquier número de voces. Cuando ejecute estos plug-ins sobre una selección de pasaje sólo afectarán a las notas de la voz 1. Si desea modificar las voces 2, 3 o 4, realice una selección múltiple: por ejemplo, seleccione la primera nota del grupo irregular en la voz 2 y haga Ctrl+clic o $\#$ -clic sobre la última nota del grupo irregular antes de ejecutar el plug-in.

Los plug-ins de grupos irregulares han sido escritos por Hans-Christoph Wirth.

Añadir notas a un grupo irregular

Añade notas al grupo irregular seleccionado manteniendo su duración (es decir, aumenta su proporción numérica). Para utilizar este plug-in, seleccione el número de notas de un grupo irregular existente que quiera añadir (por ejemplo, si quiere convertir un septillo en un nonillo, seleccione dos notas del septillo) y ejecute **Plug-ins > Grupos irregulares > Añadir notas a un grupo irregular**.

Cambiar proporción de un grupo irregular

Cambia la proporción del grupo irregular seleccionado manteniendo su duración. Puede doblar o dividir por la mitad la proporción numérica (por ejemplo, convertir un 3:2 en 3:4, 6:4 o 6:8, etcétera). Para usar el plug-in, seleccione un pasaje que incluya a todas las notas del grupo irregular o seleccione el número del grupo irregular y ejecute **Plug-ins > Grupos irregulares > Cambiar proporción de un grupo irregular**. Aparecerá un diálogo en el que puede elegir la proporción numérica deseada. Cuando haya terminado, pulse **Aceptar**. El diálogo incluye un botón **Opciones** que permite acceder al diálogo **Preferencias de grupos irregulares** (vea más abajo).

Alargar grupo irregular

Alarga el grupo irregular combinándolo con notas situadas a cada lado del grupo. Para usar este plug-in, seleccione todas las notas del grupo irregular existente y las notas que desee añadirle (antes o después del grupo irregular). A continuación, ejecute **Plug-ins > Grupos irregulares > Alargar grupo irregular**. Si selecciona todas las notas de dos o más grupos irregulares adyacentes, se unirán en un solo grupo irregular.

Convertir en grupo irregular

Convierte una selección de notas en un grupo irregular. Para usar el plug-in, seleccione las notas que desee convertir en un grupo irregular y ejecute **Plug-ins > Grupos irregulares > Convertir en grupo irregular**. Aparecerá un diálogo en el que puede elegir la proporción numérica del grupo irregular resultante y especificar si el grupo irregular debe completarse con silencios en cualquiera de sus dos extremos. El diálogo incluye un botón **Opciones** que permite acceder al diálogo **Preferencias de grupos irregulares** (vea más abajo).

Eliminar notas de un grupo irregular

Elimina notas del grupo irregular seleccionado manteniendo su duración (es decir, disminuye su proporción numérica). Para utilizar este plug-in, seleccione el número de notas de un grupo irregular existente que quiera eliminar (por ejemplo, si desea convertir un quintillo en un tresillo, seleccione dos notas del quintillo) y ejecute **Plug-ins > Grupos irregulares > Eliminar notas de un grupo irregular**.

Acortar grupo irregular

Acorta un grupo irregular eliminando notas del grupo y reescribiéndolas fuera del corchete del grupo irregular. Para usar el plug-in, seleccione las notas del grupo irregular que desee mantener en él y ejecute **Plug-ins > Grupos irregulares > Acortar grupo irregular**. Las notas del grupo irregular que no haya seleccionado se escribirán como notas “normales” delante o detrás del grupo irregular acortado. Si sólo selecciona una o dos notas, el plug-in eliminará el corchete de grupo irregular y las reescribirá como notas normales.

Dividir o Unir grupos irregulares

Divide un grupo irregular en dos grupos irregulares más cortos o une dos o más grupos irregulares adyacentes en un grupo más largo.

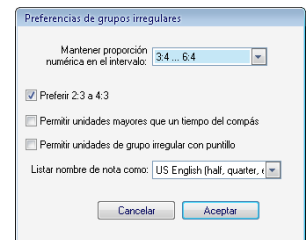
Para dividir un grupo irregular, seleccione la nota que desee convertir en la primera del segundo grupo irregular y ejecute **Plug-ins > Grupos irregulares > Dividir o Unir grupos irregulares**.

Para unir grupos irregulares, realice una selección de pasaje que contenga dos o más grupos irregulares adyacentes y ejecute **Plug-ins > Grupos irregulares > Dividir o Unir grupos irregulares**. Al unir grupos irregulares, el plug-in evita alterar el tiempo de reproducción de las notas del nuevo grupo, de manera que en algunos casos es posible que el grupo irregular resultante sea más gratificante para un matemático que para un intérprete a vista. Si el resultado no le satisface, ejecute **Editar > Deshacer**, seleccione los dos grupos irregulares y pruebe la opción **Plug-ins > Grupos irregulares > Alargar grupo irregular** (vea más arriba).

Preferencias de grupos irregulares

Especifica las preferencias utilizadas por todos los plug-ins del submenú **Plug-ins > Grupos irregulares**. Para acceder a este plug-in también puede pulsar el botón **Opciones** en los diálogos de **Convertir en grupo irregular** y **Cambiar proporción de un grupo irregular**.

Los textos de estas opciones son bastante explicativos. Las dos primeras opciones afectan a la proporción numérica de los grupos irregulares creados por los plug-ins, ya que siempre hay dos formas alternativas de describir la proporción numérica de un grupo irregular. Por ejemplo, cinco notas en el lugar de tres se pueden escribir como 5:3 o 5:6 si ajusta la opción **Mantener proporción numérica en el intervalo** a 1:1 ... 2:1 o 1:2 ... 2:2 respectivamente. Para cambiar la proporción numérica de un único grupo irregular, ejecute **Plug-ins > Grupos irregulares > Cambiar proporción de un grupo irregular** (vea más arriba).



7. Partes

7.1 Trabajar con partes

La música escrita para varios instrumentos se presenta en una partitura global que incluye todos los instrumentos, y en varias partituras específicas con las partes individuales para uno o varios instrumentos. Las partes difieren de la partitura general: contienen exclusivamente la notación relevante para cada instrumento, a veces están escritas en una tonalidad diferente de la partitura general, la maquetación y distribución de la música puede ser diferente, y además pueden utilizar un papel de distinto formato y tamaño.

Por suerte, Sibelius se encarga automáticamente de todas estas operaciones, y formatea, transporta y maqueta por usted.

¿Qué son las partes dinámicas?

Otros programas de notación requieren que extraiga las partes para cada instrumento como archivos separados, lo que implica que si tiene que realizar cambios en la partitura general (después del primer ensayo, por ejemplo), tendrá que perder horas en hacer los mismos cambios en las partes, o incluso extraerlas de nuevo.


No obstante, Sibelius utiliza un enfoque revolucionario gracias al cual cualquier cambio en la partitura se lleva a cabo automáticamente en la parte, y viceversa: se trata de las *partes dinámicas*[™].

Las partes dinámicas se editan igual que una partitura. Puede mover, añadir y borrar notas, agregar ligaduras de expresión, señales de ensayo, etc., como haría normalmente. Sin embargo, siempre que cambie algo en la partitura, las partes se actualizarán inmediatamente, y viceversa.

No es necesario extraer partes dinámicas y, de hecho, se guardan en el mismo archivo que la partitura general, por lo que también resulta más fácil organizarlas.

Visualizar partes dinámicas

Cuando cree o abra un archivo de Sibelius aparecerá la partitura completa. Alternar entre la visualización de la partitura y la de las partes es tan sencillo como utilizar la lista desplegable con la indicación **Partitura completa** en la barra de herramientas. Aparecerá una lista que incluye el nombre de la partitura completa seguido por los nombres de las partes. Pulse sobre el nombre de la parte que desea visualizar para que Sibelius la abra en una nueva ventana.

También puede alternar rápidamente entre la partitura y la última parte visualizada mediante el botón **Alternar entre partitura completa y partes** de la barra de herramientas  (comando de teclado W). Si selecciona una nota u otro objeto del pentagrama antes de pulsar **Alternar entre partitura completa y partes**, Sibelius mostrará la parte en la que se encuentra el elemento. Si no tiene ningún elemento seleccionado, Sibelius mostrará la última parte visualizada. También puede abrir una parte haciendo doble clic sobre ella en la ventana Partes (vea más abajo).

Para pasar de una parte a otra, utilice las opciones **Ventana ▶ Parte siguiente** y **Parte anterior** (comandos de teclado **Ctrl+Alt+Tab** o **⌘+⌥+~** y **Mayús+Ctrl+Alt+Tab** o **⇧+⌥+~**). Si avanza una parte una vez haya llegado a la última, Sibelius mostrará la partitura completa.

Visualización de múltiples partes

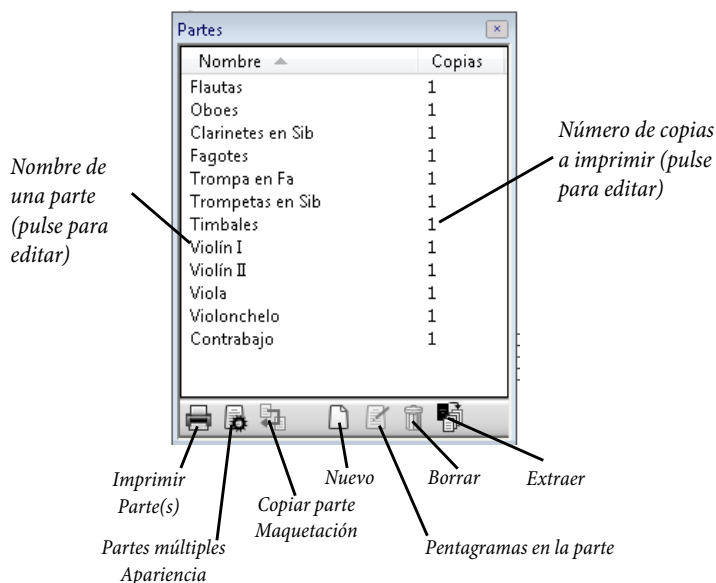
Por defecto, Sibelius sólo crea dos ventanas por partitura: una para la partitura completa y otra para las partes. Al pasar de una parte a otra, Sibelius utiliza la misma ventana para todas ellas. Si prefiere que Sibelius cree ventanas separadas para cada parte, por ejemplo para colocarlas en mosaico en la pantalla, active la opción **Visualizar partes en las nuevas ventanas** en la página **Otro de Archivo ▶ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac, comando de teclado **Ctrl+,** o **⌘,**).

Distinción de la partitura y las partes

Sibelius utiliza distintos tipos de escritorio y papel para la partitura y las partes, de manera que son inmediatamente identificables. Por defecto, Sibelius muestra las partes en papel en color crema y la partitura en papel blanco. Para cambiar estas texturas, abra la página **Texturas de Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac) – **5.6 Ajustes de Pantalla.**

La ventana Partes



La ventana **Partes** permite imprimir, crear, modificar, eliminar y extraer partes. En principio no es necesario abrir esta ventana a menudo, ya que por ejemplo puede imprimir las partes desde **Archivo ▶ Imprimir** o **Archivo ▶ Imprimir todas las partes**. Pero si desea mostrar la ventana **Partes**, seleccione **Ventana ▶ Partes** (comando de teclado **Ctrl+Alt+R** o **⌘-⌘R**) o pulse el botón correspondiente en la barra de herramientas.



Aparecerá una lista con todas las partes de la partitura, similar a la lista desplegable de la barra de herramientas. Puede abrir una parte haciendo doble clic sobre ella en la ventana **Partes**.

También es posible realizar cambios sobre varias partes al mismo tiempo. Para seleccionar una única parte, pulse sobre su nombre. Si desea seleccionar más partes, utilice **Ctrl+clic** o **⌘-clic** para añadir una parte a la selección, o **Mayús-clic** para ampliar la selección.


Cuando haya seleccionado las partes, pulse uno de los seis botones de la parte inferior de la ventana:

- **Imprimir parte(s):** imprime las partes seleccionadas; la columna Copias permite especificar cuántas copias de cada parte desea imprimir (vea **Impresión de múltiples partes** más abajo).
- **Apariencia de las partes múltiples:** Sibelius le preguntará si desea modificar todas las partes de la partitura o sólo las seleccionadas, y a continuación le permitirá modificar el aspecto de todas las partes seleccionadas en una sola operación (vea  **7.3 Apariencia de las partes múltiples** más abajo).
- **Copiar la maquetación de las partes:** copia la maquetación de la parte visualizada a las partes seleccionadas en la ventana Partes – vea **Copiar la maquetación de las partes** más abajo en página 619.
- **Nueva parte:** permite crear manualmente una nueva parte con los pentagramas de la partitura que desee.
- **Pentagramas en la parte:** utilice esta opción para añadir o eliminar pentagramas de una parte. (Sólo funciona con una sola parte seleccionada.)
- **Eliminar parte(s):** elimina la parte o partes seleccionadas.
- **Extraer partes:** extrae la parte a un archivo separado de Sibelius –  **7.4 Extracción de partes.**

Impresión de múltiples partes

Al imprimir una partitura orquestal, lo normal es que necesite una sola copia de la primera parte de flauta pero muchas más para la sección de primeros violines, por ejemplo. Sibelius permite especificar el número de copias de impresión para cada parte. Seleccione la parte adecuada en la ventana Partes y pulse una vez en la columna Copias. Aparecerá un cursor: escriba el número de copias que desee, que puede estar entre 0 y 99.

Dado que Sibelius permite especificar el número de copias para cada parte, puede imprimir un conjunto completo de partes literalmente con dos clics de ratón. Es posible imprimir cualquier combinación de partes en una sola operación.

Para imprimir todas las partes, seleccione Archivo ▶ Imprimir todas las partes. Para imprimir sólo algunas partes, seleccione la(s) parte(s) en la ventana Partes y pulse el botón Imprimir parte(s) (). También puede imprimir una parte de la forma habitual con la opción Archivo ▶ Imprimir. Si desea imprimir más de una parte, no podrá ajustar el rango de páginas o el número de copias en el diálogo Imprimir.

Es posible imprimir las partes directamente a archivos PDF, muy conveniente si desea enviarlos a través de correo electrónico. En Windows, deberá instalar el controlador de impresión PDF para poder usar esta opción (vea **Creación de archivos PDF** en la página 756). En Mac, simplemente pulse Guardar como PDF en el diálogo Imprimir. Tanto en Windows como en Mac, Sibelius guardará cada parte en un archivo PDF separado, y elegirá un nombre apropiado para cada uno de ellos.

Creación de nuevas partes

Sibelius crea automáticamente una parte para cada instrumento de la partitura. Si abre partituras creadas en Sibelius 3 o anterior, podrá determinar si el programa debe crear las partes o no (📖 **9.7 Abrir archivos de versiones anteriores**).

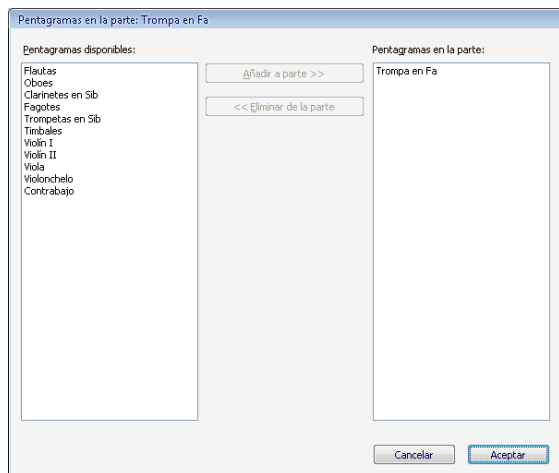
Si por alguna razón tiene que añadir partes a su partitura manualmente, pulse el botón **Nueva parte** (📄) de la ventana Partes. Aparecerá un diálogo que le permitirá seleccionar los pentagramas de la partitura que desea mostrar en la nueva parte. Funciona exactamente igual que el diálogo **Pentagramas en la parte** (vea más abajo).

Añadir o eliminar pentagramas de las partes

Sibelius permite incluir cualquier número y combinación de pentagramas de la partitura en una parte. Por ejemplo, puede crear una partitura vocal de ópera con una parte que incluya a todos los cantantes y un acompañamiento de teclado.

Para ello, compruebe que la partitura contiene todos los instrumentos que va a necesitar, incluyendo los pentagramas de teclado. Los pentagramas de reducción de teclado no suelen aparecer en la partitura del director, así que además de la parte vocal debería crear otra parte separada para la partitura del director que contenga todos los instrumentos *excepto* el acompañamiento de teclado. Cuando tenga que imprimir las partituras, imprima la parte del director y la parte vocal en lugar de la partitura completa.


Para modificar los pentagramas de una parte existente, seleccione la parte y pulse el botón **Pentagramas en la parte** (📄) en la ventana Partes. Aparecerá el siguiente diálogo:



La lista **Pentagramas disponibles** de la izquierda muestra los pentagramas disponibles en la partitura completa que no están contenidos en la parte. Cuando añada un pentagrama a una parte, aparecerá en la lista **Pentagramas en la parte** de la derecha. Para añadir pentagramas a una parte, seleccione los pentagramas que desee en la lista de la izquierda y pulse el botón **Añadir a parte**. Para eliminar pentagramas de una parte, selecciónelos en la lista de la derecha y pulse el botón **Eliminar de la parte**.

Cada vez que añada o elimine un pentagrama o pentagramas de una parte, el espaciado de notas de toda la parte se restaurará para garantizar el espaciado correcto de toda la parte.

Borrar partes

Para borrar una parte, selecciónela en la ventana **Partes** y pulse el botón **Borrar** (). Sibelius le pedirá que confirme la operación antes de seguir adelante. Si desea borrar más de una parte en una sola operación, pulse el botón **Borrar** con una selección múltiple. El borrado de una parte no elimina el instrumento de la partitura.

Sin embargo, no hay ningún problema en conservar las partes aunque no vaya a utilizarlas, así que no se sienta obligado a borrar las partes no deseadas.


Aspecto de las partes y la partitura

Los siguientes elementos se mantienen igual en la partitura y en todas las partes, de manera que si los modifica los cambios se aplicarán a todo el archivo.

- Estilos de texto: puede ajustar diferentes tamaños de puntos a la partitura y a todas las partes con **Editar Estilos de Texto**
- Posiciones por defecto: puede ajustar diferentes posiciones en la partitura y las partes desde el diálogo **Posiciones Predeterminadas**
- Muchos ajustes de **Configuración Personal** ▶ **Normas de Maquetación** (por ejemplo, posición de alteraciones, puntillos, articulaciones, corchetes, claves, armaduras, grupos irregulares; aspecto de las barras de compás, gráficos de acorde, reguladores, señales de ensayo, ligaduras de valor y expresión; tamaño de nota, bordes de texto y opciones de letra)

Por otro lado, los siguientes elementos se pueden ajustar independientemente para cada una de las partes y la partitura, así que si los modifica los cambios sólo afectarán a la parte (o partitura) que está visualizando:

- Tamaño de página y de pentagrama (en **Maquetación** ▶ **Configuración del documento**)
- Maquetación, incluyendo separaciones y saltos de página, y **Maquetación** ▶ **Separación automática**
- Espaciado de notas (incluyendo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Espaciado de Notas**)
- Tamaños de texto (vea **Estilos de texto en las partes** en la página 618)
- Algunos ajustes de **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (formato de los números de compás, compases de espera, nombres de instrumento, indicaciones de compás; aspecto de los separadores de sistema; espaciado de pentagramas y sistemas)
- Aspecto del código de tiempo y de los puntos de sincronía (**Reproducción** ▶ **Vídeo y Tiempo** ▶ **Código de tiempo y duración y Puntos de sincronía**).

La posibilidad de modificar elementos en las partes independientemente es realmente útil. Sin embargo, también es bueno poder realizar los mismos cambios en todas las partes o en un grupo de partes en una sola operación, en lugar de tener que hacerlo parte a parte. Esta opción está también disponible en el diálogo **Apariencia de las partes múltiples** –  **7.3 Apariencia de las partes múltiples**.

7.2 Editar partes

La edición de las partes funciona exactamente igual que la de la partitura. En realidad, casi todo lo que puede hacer en una partitura es aplicable también a las partes. Al crear o eliminar objetos en una parte, la partitura también refleja esos cambios, y viceversa.

Desplazamiento de objetos en las partes

Sin embargo, el desplazamiento de objetos (no la modificación de alturas de nota) es otra cuestión. Puede posicionar los objetos con ligeras diferencias entre la partitura y las partes para mejorar la maquetación y evitar colisiones que pueden aparecer en un documento pero no en el otro. Esto funciona de la siguiente manera:

- Si mueve un objeto en la partitura también se moverá en las partes correspondientes (como era de esperar).
- Pero si mueve un objeto en una parte, *no* se moverá en la partitura. Lo mismo ocurre con los cambios de diseño de un objeto: si por ejemplo arrastra la mitad de una ligadura para alterar su forma en una parte, ese cambio no se reflejará en la partitura. De esta manera puede realizar ajustes finales sobre las partes sin afectar a la partitura. El objeto modificado aparece en color naranja en la parte para indicar que ha cambiado respecto a la partitura (vea **Diferencias en las partes** más abajo).
- Si mueve un objeto en una parte y después lo vuelve a mover en la partitura, este segundo cambio no se reflejará en la parte para no afectar al ajuste que acaba de realizar, excepto si en la partitura lo mueve lo bastante lejos como para que quede vinculado a otra nota o si lo reajusta para que vuelva a ocupar la misma posición en la partitura y la parte otra vez (vea **Restablecer objetos en las partes** más abajo).
- Es mejor que no aleje demasiado un objeto en una parte (a una nota diferente, por ejemplo), ya que no se moverá en la partitura para reflejar el cambio. Si lo hace, la línea gris de vínculo se volverá de color rojo para indicar que el objeto está demasiado lejos de la posición que ocupa en la partitura.

Por lo tanto, en general debería introducir la música en la partitura y no en las partes, y retocar la posición y diseño de los elementos en las partes al realizar los ajustes finales.

Sin embargo, observe que en las partes puede realizar cambios de maquetación con bastante libertad, como por ejemplo mover pentagramas, ajustar saltos de página y separaciones de sistema o cambiar el espaciado de las notas. Estas operaciones no se consideran como desplazamientos de objetos, ya que no importa que la partitura y la parte acaben con una maquetación diferente.

Diferencias en las partes

Cuando edite o mueva un objeto en una parte, Sibelius lo coloreará en naranja para indicar que ha cambiado respecto a la partitura. (Si esto le molesta, desactive la opción Ver ▶ **Diferencias en las partes**.)

Por ejemplo:

- Los objetos de pentagrama (textos de expresión, reguladores, alteraciones, etc.) aparecen en naranja si se han movido en las partes.

- Las notas invertidas o ajustadas a tamaño de aviso en las partes aparecen en naranja.
- Los objetos mostrados en las partes pero ocultos (o ausentes) en la partitura, o viceversa, aparecen en naranja.

También puede activar la opción **Ver ▶ Diferencias en las partes** en la partitura completa para que Sibelius coloree todos los objetos movidos o editados en una o más partes. Esta opción es útil para resaltar objetos que quizá quiera recolocar con la opción **Maquetación ▶ Restablecer posición de la partitura** (vea más abajo).

Restablecer objetos en las partes

Si desea restablecer la posición de un objeto en una parte, puede recuperar su posición por defecto o su posición en la partitura.

- Para restablecer la posición por defecto (es decir, los valores definidos en **Configuración Personal ▶ Posiciones predeterminadas**), seleccione **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⌘⌥P**).
- Para restablecer la posición del objeto en la partitura, seleccione **Maquetación ▶ Restablecer posición de la partitura** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+P** o **⌘⌥⌘P**). Si la opción **Ver ▶ Diferencias en las partes** está activada, el objeto ya no aparecerá en color naranja.

Cuando edite la partitura completa, puede utilizar la opción **Maquetación ▶ Restablecer posición de la partitura** para reajustar la posición de un objeto a la de la partitura en *todas las partes* en las que aparezca.

También puede restablecer el diseño por defecto de un objeto en una parte (como una ligadura, por ejemplo) o asignarle el aspecto que tiene en la partitura:

- Para recuperar el diseño por defecto de uno o más objetos, seleccione **Maquetación ▶ Restablecer Diseño** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+D** o **⌘⌥D**).
- Para asignar a un objeto el aspecto que tiene en la partitura, seleccione **Maquetación ▶ Restablecer diseño de la partitura** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+D** o **⌘⌥⌘D**). En este caso, el objeto dejará de aparecer en color naranja (a menos que también haya cambiado de posición).

Igual que ocurre con el ajuste de posición, cuando edite la partitura completa puede utilizar la opción **Maquetación ▶ Restablecer diseño de la partitura** para asignar a un objeto seleccionado el diseño que tiene en la partitura en *todas las partes* en las que aparezca.

Mostrar y ocultar elementos en las partes y en la partitura

Exceptuando unos pocos casos como los cambios de clave y los pasajes de aviso, todos los objetos de la partitura se muestran por defecto tanto en la partitura como en las partes que los incluyen. Si desea ocultar un objeto de manera que aparezca en las partes pero no en la partitura, seleccione el objeto en la partitura o en la parte y ejecute **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Mostrar en las partes**. Si por el contrario quiere que un objeto aparezca sólo en la partitura y no en las partes, seleccione **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Mostrar en la partitura**.


Si está visualizando la partitura completa, la opción **Editar ▶ Ocultar** o **Mostrar ▶ Ocultar** oculta el objeto tanto en la partitura como en *todas las partes*. Si está visualizando una parte, la opción

Editar ▶ Ocultar o Mostrar ▶ Ocultar oculta el objeto sólo en esa parte y se mantiene intacto en la partitura. (También puede mostrar/ocultar objetos en las partes individuales desde la pestaña General de Propiedades.)

Edición de los nombres de parte

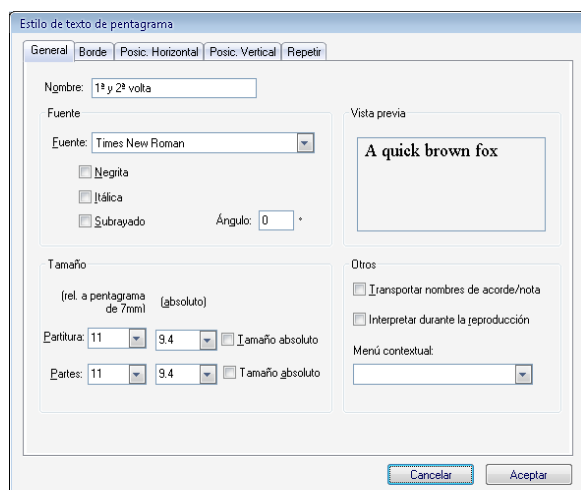
Puede modificar los nombres de las partes editando directamente el campo Nombre en la ventana Partes o, si está visualizando una parte, desde el diálogo Archivo ▶ Información de la Partitura. Para editar los nombres desde la ventana Partes, seleccione la parte que desee renombrar y haga clic una vez en la columna Nombre. Aparecerá un cursor que le permite introducir el nuevo nombre de la parte. El nuevo nombre también se actualiza en las páginas de la parte.

Si tiene que añadir separaciones de línea al nombre de una parte para enumerar varios instrumentos en líneas separadas, utilice el código `\n\`. Sibelius también es capaz de aplicar la fuente de texto musical a caracteres individuales: para ello, añada un prefijo `^` al carácter cuya fuente desee cambiar (por ejemplo, Clarinete en Si^b aparecería como “Clarinete en Si^b”) – vea **Añadir cambios de formato en la Información de la Partitura** en la página 303 para más detalles sobre los caracteres especiales que puede utilizar.

Para más información sobre los nombres de parte, vea **Nombre de la parte y cambios de instrumento** en página 301. Para más información general sobre los nombres de instrumento,  **3.8 Nombres de instrumento**.

Estilos de texto en las partes

Los estilos de texto de Sibelius están configurados en dos tamaños: uno para la partitura completa y otro para las partes. Para cambiar el tamaño del texto en las partes independientemente de la partitura, pulse Editar Estilos de Texto en el menú Configuración Personal o en la página Configuración Personal de Apariencia de múltiples partes. Aparecerá el diálogo Editar Estilos de Texto. Seleccione el nombre del estilo de texto que desea editar y pulse Editar. Aparecerá el siguiente diálogo:




Para ajustar el tamaño del texto en las partes, introduzca un nuevo tamaño de puntos relativo a un pentagrama de 7mm o como valor absoluto. Si no desea escalar el texto en función del

tamaño del pentagrama, active la opción **Tamaño absoluto**. Para más información sobre la edición de estilos de texto, consulte  **3.9 Editar Estilos de Texto**.

Si quiere que el texto tenga un tamaño distinto en la partitura y las partes, como por ejemplo para el texto de título (que suele ser más grande en la partitura que en las partes), no lo ajuste desde el panel **Texto** de Propiedades. Los cambios que realice desde ese panel se aplicarán *tanto* a la partitura *como* a las partes. Por lo tanto, debería modificar los tamaños de estilo de texto por defecto en **Configuración Personal** ▶ **Editar Estilos de Texto**.



Si le parece que un texto es demasiado grande o pequeño para la partitura o las partes, es posible que haya cambiado su tamaño desde las Propiedades. En este caso, seleccione el texto y ejecute **Maquetación** ▶ **Restablecer Diseño** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+D** o **⌘+⌥+D**). A continuación, vaya a **Configuración Personal** ▶ **Editar Estilos de Texto** y ajuste los tamaños adecuados para la partitura y las partes.

Cambios de clave en las partes

Sibelius permite crear en las partes cambios de clave que no aparecen en la partitura completa. Si la opción **Ver** ▶ **Diferencias en las partes** está activada, estas claves aparecerán en color naranja. Sin embargo, tenga en cuenta que si la clave inicial de la parte es diferente de la clave inicial de ese instrumento en la partitura completa, es posible que la opción **Omitir cambios de clave** de la página **Configuración Personal** de **Apariencia de múltiples partes** ( **7.3 Apariencia de las partes múltiples**) haga que los nuevos cambios de clave que haya creado no aparezcan en la parte. En este caso, Sibelius mostrará un aviso.

Por otro lado, no olvide que si la partitura completa incluye un cambio de clave visible en la parte y mueve esa clave en la parte, también se moverá en la partitura. Si desea mover una clave en la parte sin afectar a la clave de la partitura, cree una nueva clave en la parte sobre la clave existente: esta nueva clave existirá sólo para esa parte específica, y podrá moverla independientemente de la clave de la partitura completa.

Codas en las partes


Sibelius permite definir si la división de sistema que aparece antes de una coda también debe aparecer en las partes. La coda se indica con una barra de compás con la opción **Dividir compás de espera** activada y ajustada a un valor de **Espacio antes del compás** mayor que 0. (Si selecciona **Maquetación** ▶ **Separación** ▶ **División de Sistema**, Sibelius lo hará automáticamente –  **4.6 Repeticiones**.) Si desea dividir el sistema automáticamente en el mismo punto en las partes, active la opción **Mantener espacio antes de codas (con compases de espera divididos)** en la página **Maquetación** de **Apariencia de múltiples partes**. Desactive esta opción para eliminar las divisiones en las partes –  **7.3 Apariencia de las partes múltiples**.

Copiar la maquetación de las partes

En algunos tipos de música (especialmente en bandas sonoras para cine, TV y teatro) es habitual que la maquetación de todas las partes instrumentales sea muy similar y contenga separaciones de sistema y cambios de página en el mismo punto para todas las partes. Con Sibelius es muy fácil copiar la maquetación de una parte a otras:

- Ajuste la maquetación de una de las partes incluyendo la posición vertical de objetos de sistema como señales de ensayo, indicaciones de tempo, etcétera, hasta que tenga el aspecto deseado.

7. Partes

- Abra la parte cuya maquetación quiere copiar y haga lo siguiente:
 - Para copiar la maquetación a todas las demás partes, pulse el botón **Copiar maquetación de la parte** () con todas las partes (o ninguna de ellas) seleccionadas en la ventana.
 - Para copiar la maquetación a una o más partes, seleccione las partes que desee modificar y pulse el botón **Copiar maquetación de la parte**.
- Cuando el programa le pregunte si desea continuar, pulse **Sí**.

La maquetación de la parte actual se copiará a las partes seleccionadas. El tamaño de página y pentagrama, la orientación, los márgenes de página y pentagrama, las separaciones de sistema, los saltos de página, los ajustes de **Maquetación ▶ Separaciones de sistema automáticas** y las posiciones de los objetos de sistema se actualizarán para coincidir con el aspecto de la parte actual.

Exportación de configuraciones personales de las partes

Una vez haya ajustado el aspecto de una parte mediante los diálogos **Apariencia de múltiples partes**, **Separaciones de sistema automáticas** y **Normas de diseño musical**, puede exportar su configuración personal para importarla a otras partes de la misma partitura o para guardarla de cara a partituras futuras.

Para exportar la configuración personal de una parte, asegúrese de que está abierta y seleccione **Configuración Personal ▶ Exportar Configuración Personal**.

Para importar una configuración personal a otras partes de esa partitura o de cualquier otra, seleccione las partes deseadas en la ventana **Partes**, pulse el botón **Apariencia de múltiples partes** y seleccione **Importar Configuración Personal** en la página **Configuración Personal** del diálogo.

Al exportar la configuración personal de una parte se incluyen los ajustes de **Separaciones de sistema automáticas** y **Configuración del documento** que le dan el aspecto de parte. Por lo tanto, esa configuración personal sólo es válida para importación en otras partes, no en una partitura completa. Y en consecuencia, si exporta la configuración personal desde una partitura completa, tampoco será posible importarla a una parte. Lo que debe hacer es exportar configuraciones personales diferentes para partituras y partes.

Partes con diferentes transposiciones

Es posible que necesite trabajar con una misma parte en varias transposiciones diferentes (por ejemplo, para bandas de viento que requieran partes tanto en **Si^b** como en **Mi^b** en función de los instrumentos disponibles). En este caso, Sibelius se lo pone fácil:


- En primer lugar, cree una nueva parte que contenga el instrumento cuya transposición desee modificar – vea **Creación de nuevas partes** en página 614
- Cambie el nombre de la parte para distinguirla; por ejemplo, nómbrela **Trompa 1 (Mi^b)** – vea **Edición de los nombres de parte** más arriba
- Ahora, abra la parte haciendo doble clic sobre su nombre en la ventana **Partes** o seleccionándola en el menú de la barra de herramientas
- Para cambiar la transposición de la parte, asegúrese de que no hay nada seleccionado (pulse **Esc**) y ejecute **Crear ▶ Otros ▶ Cambio de instrumento**. Seleccione la variante del instrumento con la transposición que desee y pulse **Aceptar**. A continuación, haga clic en el inicio del primer

pentagrama de la parte para crearla. Este cambio de instrumento sólo existirá en esta parte y no afectará a la partitura completa ni a ninguna de las demás partes.

- Es posible que tenga que cambiar la armadura de la parte recién transportada. Para ello, asegúrese de que no hay nada seleccionado (pulse **Esc**), ejecute **Crear ▶ Armadura** (comando de teclado **K**), seleccione la armadura deseada y pulse **Aceptar**. A continuación, haga clic en el inicio de la parte. Al igual que ocurre con el cambio de instrumento, esta armadura sólo existe en esa parte.
- En el caso de que cree una transposición extrema quizá tenga que ajustar también la clave. Para ello, asegúrese de que no hay nada seleccionado, ejecute **Crear ▶ Clave** (comando de teclado **Q**), seleccione la clave deseada y pulse **Aceptar**. A continuación, haga clic en el inicio de la parte. Es posible que tenga que ajustar otros cambios de clave – vea **Cambios de clave en las partes** más arriba.

Aunque se trata de un recurso menos habitual, también puede crear cambios de instrumento, clave y armadura en cualquier punto de una parte dinámica sin afectar a la partitura completa ni a ninguna otra parte basada en el mismo instrumento de la partitura. Sin embargo, tenga en cuenta que si añade una armadura a una parte sólo afectará a la parte en la que está trabajando, y no se creará en la partitura completa. Si desea añadir un cambio de armadura a la partitura y a todas las partes, créelo en la partitura completa.

7.3 Apariencia de las partes múltiples

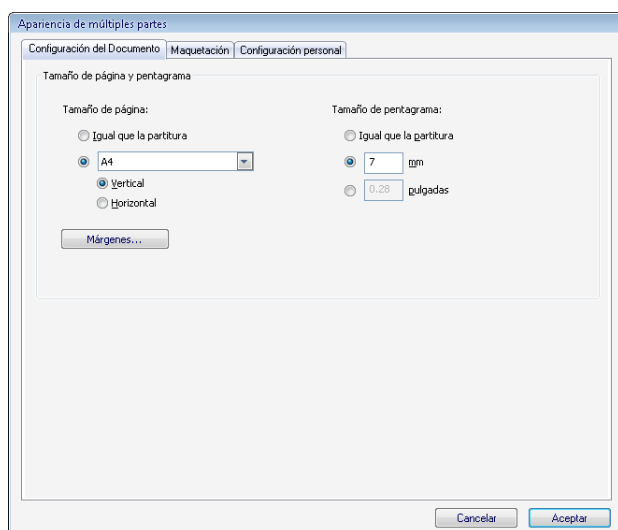
El diálogo Apariencia de las partes múltiples permite cambiar el aspecto de varias partes en una sola operación. Seleccione la(s) parte(s) que desee modificar en la ventana Partes y pulse .


Si quiere cambiar el aspecto de varias partes y entre ellas hay ajustes diferentes, esos ajustes aparecerán en blanco. Si no realiza cambios sobre este tipo de ajustes, los valores individuales de cada parte de la selección se mantendrán intactos.

El diálogo se compone de tres páginas con pestañas.

Página Configuración del Documento

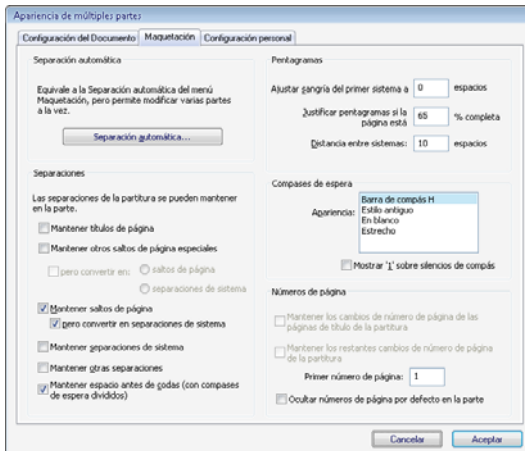
La página Configuración del Documento permite definir el tamaño de página, la orientación y el tamaño de pentagrama de las partes:



- Si ajusta el tamaño de página a **Igual que la partitura**, tanto el tamaño de página como la orientación de las partes será idéntica a la de la partitura. Si desea utilizar otra configuración, seleccione el tamaño adecuado en la lista desplegable y pulse **Vertical** u **Horizontal**.
- Si ajusta el tamaño de pentagrama a **Igual que la partitura**, todos los pentagramas de las partes tendrán el mismo tamaño que los de la partitura. Sin embargo, las partes suelen tener pentagramas más grandes: para ajustar un valor diferente, seleccione **mm** o **pulgadas** e introduzca el tamaño deseado.
- Pulse **Márgenes** para cambiar los márgenes de página y pentagrama de las partes independientemente de la partitura – vea **Márgenes de página** y **Márgenes de pentagrama** en la página 663. Esto es especialmente útil para incrementar el margen superior del pentagrama en la primera página para hacer sitio al texto del título, etc.
- En Mac, puede pulsar **Configuración de la Página** (un botón adicional no mostrado aquí) para definir los ajustes predeterminados para las partes, por ejemplo, ajustar un tamaño de papel específico para la impresión –  **5.16 Impresión**.

Página Maquetación

La página Maquetación incluye las siguientes opciones (en caso de duda, deje los ajustes predeterminados):



- Para cambiar los ajustes de **Maquetación automática**, pulse **Maquetación automática**. Este diálogo permite configurar la maquetación de los sistemas, páginas y compases de espera (**8.4 Separación automática**).
- Las separaciones de sistema, saltos de página y saltos de página especiales añadidos manualmente a la partitura se pueden eliminar, mantener o modificar en las partes (en caso de duda, no modifique estas opciones):
 - Si desea que aparezcan páginas en blanco al comienzo de la partitura (es decir, antes del primer compás), active la opción **Mantener títulos de página**
 - Si desea que aparezcan otras páginas en blanco en las partes (es decir, después del primer compás) exactamente igual que en la partitura, active la opción **Mantener otros saltos de página especiales**.
 - Si prefiere convertirlos en otros tipos de separaciones, seleccione la casilla **pero convertir en**, y elija el tipo de cambio deseado: **saltos de página** o **separaciones de sistema**
 - Si quiere que los saltos de página aparezcan en las partes exactamente igual que en la partitura, active la opción **Mantener saltos de página**.
 - Si prefiere convertirlos en separaciones de sistema, active **pero convertir en separaciones de sistema**
 - Si desea que las separaciones de sistema de la partitura también aparezcan en las partes, active **Mantener separaciones de sistema**.
 - Con la opción **Mantener otras separaciones**, las partes también incluirán otros ajustes de formato de la partitura como los sistemas bloqueados o los “compases unidos” (“bars kept together”).
 - **Mantener espacio antes de codas (con compases de espera divididos)** – vea **Codas en las partes** en la página 619 para más información.
- Es bastante habitual que el primer pentagrama de una parte tenga sangría hacia la derecha. Sibelius permite sangrar todas las partes automáticamente mediante la opción **Ajustar sangría**

del primer sistema a, por ejemplo, 4 espacios. Si ajusta esta opción a cero, el pentagrama mantendrá su posición normal.

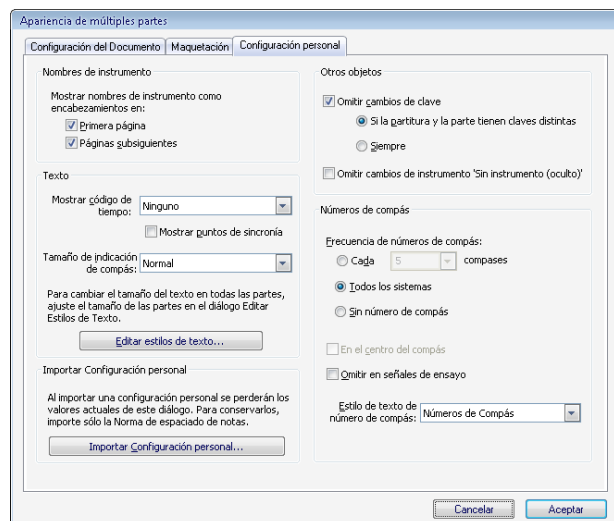
- Para ajustar la justificación de los pentagramas, utilice la opción **Justificar pentagramas** cuando la página esté al menos $n\%$ llena. (Vea **Justificación vertical** en la página 677.)
- La opción **Distancia entre sistemas** controla la distancia entre sistemas en la parte o partes seleccionadas. Si disminuye el número ahorrará espacio en las partes. En las páginas en que la música está justificada verticalmente, la distancia entre pentagramas puede ser mayor que los valores indicados.
- Para modificar el aspecto de los compases de espera en las partes, seleccione el estilo adecuado en la lista **Apariencia**. Si desea que Sibelius incluya un número 1 encima de los compases de silencio individuales, active la opción **Mostrar '1' por encima de los compases de silencio** (📖 **2.24 Compases de espera**).
- Por defecto, las partes tendrán todas las páginas numeradas a partir de 1. Si desea un número distinto para la primera página, especifíquelo cambiando el **Número de la primera página**. Si lo que desea es que las partes usen los mismos números de página que la partitura (opción menos usual):
 - **Mantener los cambios de número de página de las páginas de título de la partitura**, que sólo está disponible si **Mantener páginas de título** está activa (porque los cambios de número de página están vinculados a los saltos de página), hace que el vínculo del cambio de número de página a la página de título de la partitura (si está presente) aparezca en las partes.
 - **Mantener los cambios de número de página de la partitura**, que sólo está disponible si **Mantener otros saltos de página especiales** está activa, hace que los cambios de número de página que tienen lugar tras el inicio de la partitura aparezcan en las partes.

Si desea ocultar todos los números de página en las partes, active **Ocultar números de página** predeterminados en las partes. Para más información sobre los números de página,

📖 **3.6 Números de página**.

Página Configuración Personal

La página Configuración Personal incluye las siguientes opciones:



- Sibelius puede añadir nombres de instrumentos a cada una de las partes. Por defecto, esos nombres aparecen en la parte superior izquierda de la **primera página**, y en la parte superior de las **páginas sucesivas**. Si no quiere incluir nombres de instrumento, desactive estas opciones. (Los encabezamientos de nombre de instrumento se generan automáticamente a partir de los nombres de las partes mediante códigos de texto – **3.10 Códigos de texto** – y se incluyen en todas ellas. Si desactiva los encabezamientos, Sibelius oculta los objetos de texto correspondientes pero no los borra, de manera que puede recuperarlos más adelante.)
- Por defecto, el código de tiempo y los puntos de sincronía no se muestran en las partes. Si desea mostrar el código de tiempo, elija entre las opciones **Encima de cada compás** y **Al inicio de cada sistema** en **Mostrar código de tiempo**. Si quiere visualizar los puntos de sincronía, active la opción **Mostrar puntos de sincronía** (**4.11 Código de tiempo y puntos de sincronía**).
- Por defecto, las indicaciones de compás aparecen de la forma habitual, comprendidas entre las líneas superior e inferior del pentagrama. Si desea utilizar tamaños **Grande** o **Gigante** para las indicaciones de compás, seleccione la opción adecuada en **Tamaño de &indicación de compás** (vea **Indicaciones de compás grandes, etc.** en la página 227).
- Pulse el botón **Editar Estilos de Texto** para acceder directamente al diálogo **Editar Estilos de Texto** (vea **Estilos de texto en las partes** en la página 618).
- Para importar una configuración personal a todas las partes seleccionadas, pulse **Importar Configuración Personal** – vea **Exportación de configuraciones personales de las partes** en la página 620. La importación sólo tiene activadas las opciones **Normas de Diseño Musical** y **de Configuración del Documento** y **Normas de espaciado de notas**.
- La opción **Omitir cambios de clave** está desactivada para garantizar que los cambios de clave de la partitura aparezcan también en las partes. Para suprimir los cambios de clave en los instrumentos de las partes, active **Omitir cambios de clave** y seleccione **Siempre**. Algunos instrumentos transpositores como el clarinete bajo pueden utilizar claves distintas en las partes, así que los cambios de clave de la partitura pueden no ser necesarios en la parte. Sibelius ofrece la posibilidad de omitir esos cambios de clave: para ello, seleccione **Omitir cambios de clave** y pulse **Si la partitura y partes tienen claves diferentes**. También puede añadir manualmente a una parte los cambios de clave que necesite, que *no* aparecerán en la partitura – vea **Cambios de clave en las partes** en la página 619.
- Algunos compositores prefieren ocultar segmentos de pentagramas cuando un instrumento no está actuando (lo que se conoce como partitura “collage”; vea **Pentagramas con espacios internos** en la página 210). Sin embargo, esta convención no suele aplicarse a las partes, de manera que Sibelius permite suprimir todos los cambios de tipo de los pentagramas ocultos con la opción **Omitir ‘Cambios de instrumento sin instrumento (invisibles)**.
- Para definir la frecuencia de los números de compás en las partes, elija entre **Cada n compases**, **Cada sistema** o **Sin números de compás**. También puede centrar los números con la opción **En el centro del compás**. Si no desea que aparezcan los números de compás en los mismos compases que las señales de ensayo, active **Omitir en las señales de ensayo**. Si desea que el aspecto de los números de compás sea diferente en las partes que en la partitura, seleccione el estilo de texto adecuado en la lista desplegable **Texto Número de compás**. (El estilo **Números de compás (partes)** está pensado para las partes.) Sin embargo, lo normal es utilizar el ajuste **Números de compás**.

7.4 Extracción de partes

La extracción de partes significa que las partes dinámicas seleccionadas serán exportadas en forma de archivos individuales manteniendo su música, formato y maquetación. Las partes dinámicas originales quedan intactas.

¿Por qué extraer partes?

En la práctica, raramente tendrá que extraer partes de la partitura y en circunstancias normales no tendrá que preocuparse por ello, pero es posible que la extracción sea necesaria en algunos casos particulares:

- *Partes con números de pentagrama variables en la partitura o pentagramas con música para varios ejecutantes:* si una partitura tiene un pentagrama para “Trompas 1+3” y pentagramas separados para “Trompa 1” y “Trompa 3” utilizados en diferentes puntos de la partitura para mejorar la claridad de la lectura, no podrá crear una parte para “Trompa 1” o “Trompa 3” automáticamente, pero sí una parte dinámica combinada para las Trompas 1 y 3.


Si un único pentagrama de la partitura contiene música para dos ejecutantes, como “Flautas 1.2.”, no es posible crear partes individuales para “Flauta 1” y “Flauta 2” automáticamente. Quizá tenga que extraer la parte “Flautas 1.2.” en forma de dos archivos separados y editarlos para suprimir al ejecutante que no desee que aparezca en cada caso – vea **Múltiples ejecutantes en un mismo pentagrama** más abajo antes de empezar a extraer partes.

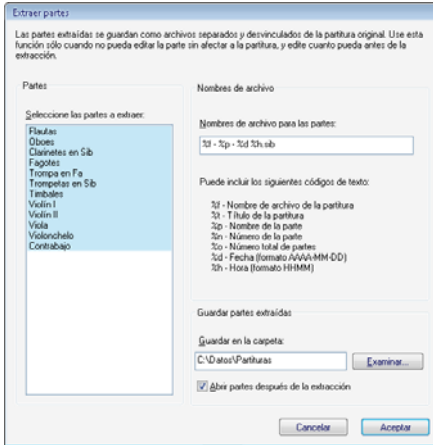
- *Si desea que las partes se puedan abrir con Sibelius Student o una versión anterior de Sibelius:* tendrá que extraer las partes de la partitura y exportarlas como archivos de las versiones 2, 3, 4 o Student.
- *Si quiere publicar las partes en SibeliusMusic.com:* dado que Scorch no es capaz de visualizar las partes dinámicas, tendrá que extraer las partes de la partitura y publicarlas separadamente en SibeliusMusic.com.

Siempre es mejor extraer las partes lo más tarde posible. De esta manera, si necesita revisar una partitura los cambios que tendrá que añadir serán mínimos.

Si edita la partitura, será más rápido volver a extraer algunas o todas las partes que revisarlas una por una.

El diálogo Extraer partes

Para extraer las partes, pulse el botón **Extraer partes** () de la ventana Partes. Aparecerá el siguiente diálogo:



A la izquierda puede seleccionar las partes que desea extraer. Puede seleccionar una parte para extraerla, añadir partes individuales a la selección haciendo **Ctrl**-clic o **⌘**-clic, añadir partes consecutivas con **Mayús**-clic o pulsar y arrastrar el ratón en la lista para incluir las partes deseadas.

Ignore las demás opciones (que explicaremos a continuación) y pulse **Aceptar**: en unos segundos las partes se guardarán y Sibelius las volverá a abrir como archivos separados.

Las opciones del diálogo son las siguientes:

- Sibelius guarda las partes extraídas en la ruta introducida en **Guardar en la carpeta**. Puede introducir la ruta manualmente o pulsar **Explorar** para localizar el directorio. Sibelius permite crear nombres de archivo útiles para cada una de las partes guardadas. El diálogo muestra una lista de los códigos de texto reconocidos por Sibelius. Por ejemplo, si su partitura se llama *Opus 1* y va a extraer la segunda parte de oboe, puede introducir un nombre de archivo `%f - %p (parte %n de %o).sib` para generar el nombre *Opus 1 - Oboe 2 (parte 4 de 29).sib*. Por defecto, Sibelius nombra las partes con un formato que incluye el nombre de la partitura, el nombre de la parte y la fecha y hora en que guardó las partes.
- Si desactiva la opción **Abrir partes ahora** puede extraer y guardar una serie de partes sin que los documentos se abran y aparezcan en pantalla. Si la deja activada, tendrá que cerrar todas las partes (por ejemplo con la opción **Archivo ▶ Cerrar Todo**) después de extraerlas.

Múltiples ejecutantes en un mismo pentagrama

Aunque las partes dinámicas no siempre son adecuadas para las situaciones en las que varios ejecutantes (por ejemplo, Trompa 1+2) comparten un mismo pentagrama, si la partitura incluye un pentagrama Trompa 1+2 y dos pentagramas separados Trompa 1 y Trompa 2, las partes dinámicas pueden resultar útiles para visualizar los tres pentagramas a la vez al editarlos. Para ello:

- En la partitura completa, escriba la música en un pentagrama combinado Trompa 1+2 (o en dos pentagramas separados)

7. Partes

- Cuando haya terminado, añada los pentagramas separados Trompa 1 y Trompa 2 y copie/filtre en ellos la música del pentagrama combinado Trompa 1+2, como describimos en **Extracción de partes de ejecutantes individuales** más abajo.
- Cree una “parte” dinámica (llamada “Partitura del director”, por ejemplo) que incluya todos los instrumentos *excepto* los nuevos pentagramas separados Trompa 1 y Trompa 2 (vea **Añadir o eliminar pentagramas de las partes** en la página 614). Imprima esta parte para el director. Ahora, imprima los pentagramas separados Trompa 1 y Trompa 2 (y no el pentagrama combinado) para las partes de estos ejecutantes.
- Si tiene que revisar estas partes de trompa, edite en la partitura completa tanto el pentagrama combinado Trompa 1+2 como los pentagramas separados Trompa 1 y Trompa 2.

Extracción de partes de ejecutantes individuales

Como se describe en **2.18 Instrumentos**, una partitura pueden aparecer varios ejecutantes numerados separadamente para los cuales tendrá que extraer las respectivas partes individuales, como Trompetas 1, 2 y 3. La manera de realizar esta operación depende de cada caso:

- Si un mismo ejecutante utiliza más de un pentagrama, leyendo de uno a otro, va a tener que extraer más de un pentagrama en la misma parte. Por ejemplo, si su partitura contiene instrumentos llamados “Trompetas 1.2.3,” “Trompetas 1.2” y “Trompeta 3,” y quiere extraer la parte de la Trompeta 3, debería extraer las partes de Trompetas 1.2.3 y Trompeta 3 dentro de la misma parte, y luego borrar todas las notas que no pertenezcan a la Trompeta 3. Puede usar los filtros para ayudarlo en esta última operación (**5.7 Filtros y Buscar**). Al igual que sucede en la partitura general, puede que tenga que introducir separaciones de sistema en la parte donde el ejecutante salta de pentagrama en pentagrama, y poder así ocultar aquellos pentagramas que no contienen notas o no están en uso, en el punto de cambio entre uno y otro pentagrama.
- Si sólo hay dos ejecutantes (por ejemplo, Flautas 1 y 2) que comparten un mismo pentagrama, puede extraerlos en la misma parte y eliminar las notas indeseadas usando los filtros.

El caso en el que dos ejecutantes comparten la misma partitura es el más habitual, como en este ejemplo con dos flautas:

The image shows a musical score for two flutes, labeled 'Flautas 1 y 2'. The music is written on a single staff in 3/4 time. It begins with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The first measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The second measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The third measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The fourth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The fifth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The sixth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The seventh measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The eighth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The ninth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The tenth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The eleventh measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twelfth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirteenth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The fourteenth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The fifteenth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The sixteenth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The seventeenth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The eighteenth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The nineteenth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twentieth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twenty-first measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twenty-second measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twenty-third measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twenty-fourth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twenty-fifth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twenty-sixth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twenty-seventh measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twenty-eighth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The twenty-ninth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirtieth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirty-first measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirty-second measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirty-third measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirty-fourth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirty-fifth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirty-sixth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirty-seventh measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirty-eighth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The thirty-ninth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The fortieth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The forty-first measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The forty-second measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The forty-third measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The forty-fourth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The forty-fifth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The forty-sixth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The forty-seventh measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The forty-eighth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The forty-ninth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The fiftieth measure contains a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The notation includes dynamic markings 'più f' and 'rall.'.

En este ejemplo, la música está escrita como acordes de dos notas, algunas veces en unísono (a 2) y otras veces como dos voces.

Sibelius tiene incorporados filtros para extraer cada ejecutante individual, de un modo tan fácil como hacer un par de clics de ratón. **Editar ▶ Filtro ▶ Ejecutante 1 (para eliminación) y Ejecutante 2** los cuales están especialmente diseñados para esta finalidad.

- Abra los pentagramas de Flauta 1 y 2 en forma de parte dinámica. Ahora puede realizar todos los cambios necesarios en ambos ejecutantes, como editar los objetos que puedan chocar entre sí o añadir notas de aviso.
- Extraiga la parte.

- Haga una copia de la parte extraída con la opción Archivo ▶ Guardar como, y llámela Flauta 2, por ejemplo.
- Para obtener la parte de la Flauta 1, seleccione las secciones que contienen ambas flautas en un mismo pasaje, elija Editar ▶ Filtro ▶ Ejecutante 2 (para eliminación) y pulse Borrar dos veces para borrar la música correspondiente a la Flauta 2. La primera acción de Borrar convierte en silencios las notas indeseadas situadas en otras voces, y la segunda acción de Borrar oculta estos silencios. Si la música contiene secciones de acordes en una voz, como en el ejemplo anterior, tendrá que filtrar los silencios, ya que si vuelve a pulsar Borrar eliminará algunas notas de la Flauta 1 que quedaron seleccionadas después de haber pulsado Borrar por primera vez.
- Deje todas las secciones de música en las que sólo toca la Flauta 1, indicadas con un '1' encima del pentagrama, por ejemplo. Sin embargo, en las secciones en las que una Flauta toca y la otra tiene silencios explícitos escritos (en dos voces), aplique el filtro Ejecutante 2 (para eliminación).
- Se mantendrá la parte de la Flauta 1 con todos sus matices, textos y demás elementos intactos. Cambie el nombre del instrumento a "Flauta 1":

- Para extraer la parte de la Flauta 2, abra la copia de la parte extraída y siga exactamente el mismo procedimiento usando Editar ▶ Filtro ▶ Ejecutante 1 (para eliminación). Después de ajustar el nombre del instrumento, comprobar las articulaciones, etcétera, el resultado final debería ser:

Hay un caso donde estos filtros no pueden funcionar automáticamente: cuando hay una combinación de acordes de dos notas y voces múltiples *en el mismo compás* tal como:

En este caso, si filtra por ejemplo, Ejecutante 2 (Para eliminación) dejaría las dos corcheas al final del compás sin seleccionar. Sibelius siempre asume que si en un compás hay múltiples voces, cada una de ellas corresponde a un ejecutante. Por lo tanto, para obtener el resultado esperado tiene que asegurarse de que las voces se mantengan constantes en todo el compás. En este caso en particular sólo tiene que seleccionar las dos corcheas inferiores e intercambiarlas a la voz 2 (comando de teclado Alt+2 o ~2).

Los filtros **Ejecutante** se pueden aplicar a dos ejecutantes separados como máximo, y no a tres (como en el ejemplo de las trompetas anteriormente descrito).

No intente usar el filtro **Ejecutante** para seleccionar un ejecutante en particular y luego copiarlo, ya que no copiaría toda la música que desea. Para más detalles sobre los filtros, **5.7 Filtros y Buscar**.

8. Maquetación y diseño musical

8.1 Maquetación y formato

📖 **2.29 Pentagramas, 7.1 Trabajar con partes, 5.23 menú Ver, 8.3 Diseño musical, 8.4 Separación automática, 8.5 Separaciones y saltos de página, 8.6 Configuración del Documento, 8.7 Vínculos, 8.9 Espaciado de notas, 8.10 Espaciado vertical de pentagramas.**

El concepto de *Maquetación* engloba la representación visual de la música en la página. *Formato* es el proceso que se realiza para crear una buena maquetación. Sibelius entiende tanto de maquetación musical que realiza el formato de la música para producir en un instante una maquetación excelente. En la mayoría de otros programas de notación musical, las operaciones de formato se dejan casi exclusivamente al usuario, haciéndole perder horas y horas de trabajo.

Pero Sibelius también le permite ajustar la maquetación manualmente. A continuación le explicamos el funcionamiento de diversos métodos a su disposición, la mayoría de ellos accesibles a través del menú **Maquetación**. Por ejemplo, puede decidir los pasos de página en las partes, u obligar a una partitura a adaptarse a un número de páginas definidas a priori.

Como el formato de las partituras en Sibelius tiene lugar en una fracción de segundo, puede ajustar al instante la maquetación de la partitura cuando lo necesite, aún después de haber acabado la música, lo que significa que no tiene porqué planear la maquetación con antelación.

Las tres principales herramientas de formato son el ajuste del tamaño de página y de pentagrama, espaciado vertical y el espaciado horizontal. Existen otras opciones tales como obligar a un pasaje de música adaptarse a un sistema o una página, y bloquear la música para conservar el formato.

Tamaño de página y tamaño de pentagrama

Las herramientas más directas son el cambio de tamaño de pentagrama, margen y/o tamaños de página en el diálogo **Maquetación** ▶ **Configuración del Documento** (comando de teclado **Ctrl+D** o **⌘D**). Si cambia estos parámetros podrá aumentar o reducir el número de páginas en la partitura o liberar espacio entre los pentagramas.

El ajuste del tamaño de pentagrama (la distancia entre la primera y la quinta línea de un pentagrama de 5 líneas) es generalmente la herramienta más efectiva. Un cambio sutil, puede tener como resultado un cambio drástico en la cantidad de música que pueda caber en una página, sin afectar la capacidad de poder distinguir y leer las notas. Por ejemplo, en una partitura orquestal este cambio puede determinar la diferencia entre adaptar un sistema por página o dos sistemas, lo que significa disminuir por la mitad, el tamaño de la partitura.

Igualmente, un pequeño ajuste en los márgenes o incluso en el tamaño de página, puede tener un efecto inmediato en la maquetación. Por supuesto, por razones prácticas, puede que estos cambios no sean convenientes o posibles en determinadas circunstancias.

Para más detalles sobre estas opciones, 📖 **8.6 Configuración del Documento.**

Espaciado Vertical

La modificación del espaciado vertical consiste en mover los pentagramas. Esta acción debe realizarse con cuidado: es aconsejable profundizar en la comprensión del espaciado vertical para poder configurar Sibelius de manera que ejecute sus preferencias automáticamente. Para más información al respecto, [📖 8.10 Espaciado vertical de pentagramas](#).

Además del cambio de espaciado entre pentagramas, es posible ahorrar espacio ocultando los pentagramas vacíos ([📖 2.29 Pentagramas](#)). Otra manera sencilla de reducir los pentagramas de una página, especialmente en las partes, es mediante la creación de un salto de página: los pentagramas restantes se distanciarán entre sí de manera proporcional sin la intervención del usuario ([📖 8.5 Separaciones y saltos de página](#)).

Espaciado horizontal

Cambiar el espaciado horizontal significa cambiar la distancia entre notas, silencios y barras de compás – [📖 8.9 Espaciado de notas](#).

Separación de sistema y saltos de página

Si quiere modificar el formato predeterminado de Sibelius, puede colocar una separación de sistema o un salto de página manualmente, en cualquier barra de compás – [📖 8.5 Separaciones y saltos de página](#).

Convertir en Sistema/Página

Puede obligar a cualquier pasaje a que se adapte a un sistema o a una página. Simplemente, seleccione el pasaje y desde el submenú **Maquetación** ▶ **Formato** elija la opción **Convertir en Sistema** (comando de teclado **Mayús+Alt+M** o **⇧~M**) o **Convertir en página** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+M** o **⇧~⌘M**). Se va a conservar bloqueado como página o sistema, desde ese punto en adelante, aunque cambie de nuevo, el formato general de la partitura.

Para deshacer esto, desbloquear el formato (ver a continuación).

Como las operaciones de formato se crean una encima de las otras, no debería convertir como rutina pasajes en separaciones de sistema o saltos de página. Haciéndolo, va a provocar cambios de formato no deseados en otros puntos de la partitura si no sabe lo que está haciendo –se utiliza solamente en circunstancias especiales.

Mantener juntos todos los compases

A veces es aconsejable asegurarse de que dos o tres compases aparezcan siempre en el mismo sistema. Para conseguirlo, seleccione los compases que quiera juntar y elija **Maquetación** ▶ **Formato** ▶ **Mantener juntos todos los compases**.

Hacer la Maquetación Uniforme

Si desea mantener un número constante de compases por sistema y/o de sistemas por página, seleccione **Plug-ins** ▶ **Otros** ▶ **Hacer la Maquetación Uniforme** – véase **Hacer la Maquetación Uniforme** en la página 577.

Bloquear Formato

Si ha introducido un pasaje de música que necesita un formato muy especial que no quiere perder, puede *bloquearlo*. Esto va a evitar que los compases acaben situados en otros sistemas (aunque no evita los cambios de espaciado dentro de un mismo sistema, por ejemplo mover una nota a la derecha o izquierda). Para bloquear el formato, seleccione el pasaje en cuestión, y luego **Maquetación ▶ Formato ▶ Bloquear formato** (comando de teclado Ctrl+Mayús+L o ⌘+⌘L).

Cuando bloquee el formato o utilice la opción **Maquetación ▶ Formato ▶ Convertir en Sistema/ Página**, aparecerán ciertos símbolos de maquetación en cada compás para evitar que los compases se muevan de un lado a otro. Estos iconos son visibles cuando la opción **Ver ▶ Señales de Maquetación** está activada.

Desbloquear Formato

Para deshacer la operación **Bloquear Formato**, seleccione los compases de nuevo y **Maquetación ▶ Formato ▶ Desbloquear Formato** (comando de teclado Ctrl+Mayús+U o ⌘+⌘U). Los iconos azules van a desaparecer, y los compases estarán libres para moverse nuevamente de sistema en sistema.

Bloquear Formato también elimina los saltos de página y separaciones de sistema, y deshace las opciones **Convertir en Sistema/Página**, **Mantener juntos todos los compases** y **Hacer la Maquetación Uniforme**.

Separación automática

El diálogo **Separación automática** permite marcar puntos específicos para que Sibelius añada automáticamente las separaciones de sistema y los saltos de página – **8.4 Separación automática**.

Sangrado de pentagramas

Puede arrastrar los extremos izquierdo y derecho de los sistemas para juntarlos – **2.29 Pentagramas**.

Restablecer Posición

Puede mover objetos a su posición predeterminada haciendo una selección y eligiendo la opción **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado Ctrl+Mayús+P o ⌘+⌘P).

El efecto específico para cada objeto en particular es:

- *Texto y señales de ensayo*: se alinean con las notas, y se vuelven a alinear filas de texto de Letra y cifrados armónicos.
- *Símbolos*: se alinean con las notas, por ejemplo para colocar un adorno sobre una nota.
- *Líneas*: los extremos se ajustan a las notas, y las ligaduras no magnéticas se convierten en magnéticas. El diálogo **Configuración Personal ▶ Posición Predeterminada** permite asignar la posición exacta predeterminada en relación a la nota.
- *Grupos irregulares*: los grupos irregulares no magnéticos (como los creados con Sibelius 1.4 o versiones anteriores) se convierten en magnéticos.
- *Accidentales*: se restablece la posición horizontal de las alteraciones.

8. Maquetación y diseño musical

- *Ángulos de barra y tamaño de plica*: se restablecen los valores predeterminados respectivos (igual que con la opción **Notas ▶ Restablecer posiciones de plicas y barras**).

También puede usar el ratón para trasladar los objetos a posiciones determinadas: al copiar objetos de texto con **Alt+clic** o **⌘-clic**, mantenga pulsada la tecla **Mayús** para colocar los objetos copiados directamente en sus posiciones por defecto.

Restablecer a la posición de la partitura

Funciona igual que **Restablecer posición**, excepto en que los objetos de esa parte se colocan en la misma posición que ocupan en la partitura. Si utiliza esta función en una partitura completa, Sibelius restablece la posición en *todas* las partes en que aparezca el objeto.

Restablecer Diseño

Si cambia la apariencia (en lugar de la posición de un objeto) puede restablecer el diseño de ese elemento a su valor predeterminado con la opción **Maquetación ▶ Restablecer Diseño** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+D** o **⌘#D**).

El efecto específico en cada objeto en particular es el siguiente:

- Revela barras de corchete ocultas, corchete secundarios, barras fraccionales, etc.
- Revela apariciones borradas de un texto de sistema (por ejemplo texto de Tempo o señales de ensayo).
- Restablece el valor de la escala para importación de gráficos.
- Restablece la curvatura y simetría de ligaduras de expresión y de valor.
- Restablece objetos de texto a su valor de formato predeterminado.

Restablecer el diseño de la partitura

Funciona igual que **Restablecer Diseño**, excepto en que a los objetos de esa parte se les asigna el aspecto que tienen en la partitura. Si utiliza esta función en una partitura completa, Sibelius restablece el diseño en *todas* las partes en que aparezca el objeto.

Para más información sobre las opciones **Restablecer posición de la partitura** y **Restablecer diseño de la partitura**, consulte **8.4 Separación automática** y **Restablecer objetos en las partes** en página 617.

Alinear objetos


Para alinear varios objetos seleccionados en una fila o columna (posición horizontal y vertical), ejecute **Maquetación ▶ Alinear en Fila** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+R** o **⌘#R**) o **Maquetación ▶ Alinear en Columna** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+C** o **⌘#C**). La línea en que los objetos van a acabar situados, es la media de sus posiciones horizontales y verticales respectivas.

Esta función es muy útil para alinear texto de Letra, cifrados armónicos, gráficos de acordes, a lo largo de un pentagrama. Si selecciona una serie de objetos vinculados a pentagramas diferentes, (por ejemplo con **Ctrl+clic** o **#-clic**), **Maquetación ▶ Alinear en Fila** va a alinearlos en la misma distancia por encima o por debajo del pentagrama al cual están vinculados.

Maquetación ▶ Alinear en Fila también funciona en estilos de texto de sistema: puede utilizar esta opción para alinear por indicaciones de tempo y de metrónomo, por ejemplo. Sin embargo, no se puede usar para alinear objetos de sistema con objetos de pentagrama, ni tampoco para alinear estilos de texto entre sí, con diferentes valores predeterminados de posición vertical (por ejemplo el texto de Compositor con el del Subtítulo, etc).

Ayuda: para seleccionar todos los objetos similares de un mismo tipo (por ejemplo, todos los textos de Letra o todas las señales de ensayo) en un pentagrama o sistema antes de alinearlos, seleccione un objeto y pulse **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar Más** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+A** o **⌘+⌘A**).

Reglas y papel milimetrado

Sibelius puede dibujar reglas en la pantalla para ayudarle a alinear objetos y realizar ajustes más precisos en la maquetación de su partitura –  **5.23 menú Ver**.

También puede seleccionar la textura **Papel, milimetrado**, en la página **Texturas** del menú **Archivo ▶ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac), que crea una cuadrícula en la partitura. Las líneas de la cuadrícula están separadas por un espacio en la vista 100%.

8.2 Maquetación magnética

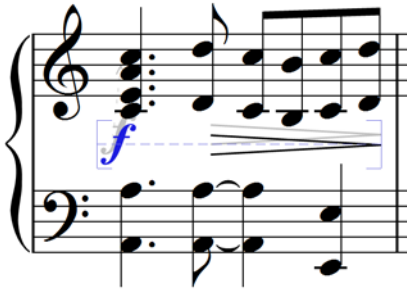
La función Maquetación magnética es una prestación exclusiva de Sibelius diseñada para evitar colisiones entre objetos. Esta función ajusta automáticamente la posición de objetos tales como matices, señales de ensayo, números de compás, textos de letra o cifrados armónicos para que no sea necesario recolocarlos manualmente. Sibelius aplica las reglas de alineación de cada tipo de objeto tanto horizontalmente (a lo largo de un sistema) como verticalmente (a través de varios pentagramas). El resultado es que raramente habrá que ajustar manualmente las posiciones de los objetos en sus partituras.

¿Qué hace la maquetación magnética?

A grandes rasgos, en la notación convencional existe un orden natural de preferencia para la proximidad al pentagrama de diferentes tipos de objeto. Por ejemplo, las notas siempre se posicionan dentro del pentagrama o lo más cerca posible de él, junto con los objetos que las acompañan (como las alteraciones, articulaciones, puntillos o ligaduras de valor y expresión) y otros elementos de pentagrama como armaduras, indicaciones de compás, etcétera. Otros tipos de objeto se sitúan un poco más lejos del pentagrama. Las instrucciones importantes como los textos de letra, los matices y las técnicas de ejecución ocupan el siguiente nivel de prioridad en cuanto a la proximidad al pentagrama, ya sea por encima o por debajo de él. A continuación se encuentran otros objetos como los cifrados armónicos, que deben quedar alineados a lo largo del sistema y colocados lo bastante cerca del pentagrama como para que puedan leerse cómodamente junto con las notas. Por encima de los cifrados armónicos tenemos las señales de sistema tales como las indicaciones de tempo, las instrucciones de repetición (líneas de 1ª y 2ª, por ejemplo) y las señales de ensayo. Los textos situados por debajo del sistema, como el bajo cifrado o los números romanos, también deben estar lo bastante cerca del pentagrama como para que puedan leerse cómodamente. Por último, por debajo de esos elementos tenemos las líneas de pedal para instrumentos de teclado.

Maquetación magnética se encarga de mantener este orden natural de preferencia para colocar los objetos en la partitura. Esta función examina todos los objetos vinculados a un pentagrama en un sistema determinado y los recoloca en el espacio disponible de acuerdo con las reglas de preferencia. Por otro lado, Maquetación magnética también intenta evitar cualquier colisión y agrupa de forma inteligente los objetos que deben quedar alineados horizontalmente a lo largo del sistema o verticalmente entre varios pentagramas. Todas estas operaciones se realizan de forma dinámica y a tiempo real: a medida que se introduce o edita la música en la partitura, Sibelius va moviendo los objetos para evitar colisiones y mantener la claridad y la legibilidad de la partitura en todo momento.

La posición original de los objetos que han sido desplazados por la función Maquetación magnética (es decir, la posición que ocuparían si Maquetación magnética estuviera desactivada) aparece mostrada en color gris al seleccionar esos objetos:



Cuando mueva los objetos por la partitura, verá que no siguen exactamente el puntero del ratón sino que se ajustan automáticamente a posiciones en las que no hay peligro de colisión. Si desea que los objetos sigan exactamente el puntero del ratón, mantenga pulsada la tecla Ctrl o ⌘ al moverlos para desactivar temporalmente la función Maquetación magnética.

¿Qué no hace Maquetación magnética?

Maquetación magnética no cambia el espaciado de notas, que determina el espacio horizontal disponible, ni el espaciado de pentagramas, que es el espacio vertical entre un pentagrama y otro. Esto significa que Sibelius sólo puede solucionar las colisiones entre objetos en el espacio disponible, ya que Maquetación magnética no crea más espacio adicional.

Por lo tanto, es posible que en algunas situaciones Sibelius sea incapaz de resolver satisfactoriamente todas las colisiones. En ese caso, los objetos que hayan quedado colocados en posiciones inadecuadas aparecerán resaltados en color rojo (vea **Búsqueda de colisiones** más adelante). Sin embargo, en la mayoría de esos casos lo único que hay que hacer para ayudar a Sibelius a resolver las colisiones es seleccionar el pentagrama afectado y el pentagrama inmediatamente inferior o superior y ejecutar Maquetación ▶ Optimizar espaciado vertical de pentagramas. Esta opción ajusta automáticamente el espaciado entre pentagramas a un valor adecuado para evitar la colisión – **8.10 Espaciado vertical de pentagramas**.

En otras situaciones quizá encuentre que el mejor método para evitar la colisión es ampliar el espaciado de notas para aumentar un poco el espacio horizontal. En este caso, seleccione los compases afectados y ejecute Mayús+Alt+→ o ⇨ (mantenga pulsada la tecla Ctrl o ⌘ para realizar la operación en pasos más grandes) – **8.9 Espaciado de notas**.

Búsqueda de colisiones

Cuando Sibelius es incapaz de resolver una colisión por sus propios medios, el objeto problemático aparece coloreado en rojo. Para localizar los objetos en colisión, seleccione Editar ▶ Colisiones ▶ Buscar siguiente o Buscar anterior. El siguiente o anterior objeto en colisión será seleccionado y mostrado en la partitura para que pueda decidir la mejor forma de evitar la colisión (vea **¿Qué no hace Maquetación magnética?** más arriba).

Los objetos en colisión sólo serán coloreados en rojo si la opción Ver ▶ Colisiones de maquetación magnética está activada.

Agrupación de objetos similares

Sibelius agrupa los objetos de forma inteligente tanto horizontalmente (a lo largo del sistema) como verticalmente (a través de varios pentagramas).

Si selecciona un objeto que forma parte de un grupo, aparecerá una línea discontinua de color azul claro por detrás del objeto para mostrar la extensión del grupo:

The image shows a musical score snippet with two staves. The top staff has lyrics: "my cry ing, cry ing come un to thee". The bottom staff has lyrics: "to thee, let my cry ing come un to thee." Dynamic markings 'f' and 'p' are present. A blue dashed line highlights a group of notes and lyrics across both staves, illustrating how Sibelius groups similar objects horizontally and vertically.

Si cambia la altura de una nota en un pentagrama de voz, por ejemplo, y la nueva altura de nota provoca una colisión con el texto de letra situado por debajo, Sibelius apartará toda la letra vinculada a ese pentagrama respetando el espacio disponible por encima del pentagrama inmediatamente inferior. Todo el texto de letra se mueve como un solo elemento, ya que la letra siempre debe quedar alineada a lo largo del sistema.

Si por debajo de un pasaje de notas añade una ligadura de expresión que entra en colisión con un matiz, por ejemplo, Sibelius desplazará el matiz para evitar la colisión con la ligadura. Si hay varios matices (incluyendo textos de expresión y reguladores) colocados en posiciones próximas, Sibelius los moverá todos juntos para que queden correctamente alineados como grupo. Tenga en cuenta que Sibelius no agrupa automáticamente todos los matices presentes a lo largo de todo el sistema, sino que sólo agrupa los matices cercanos. Esto significa que si algunos matices acaban colocados demasiado lejos del pentagrama (por ejemplo, a causa de una nota inusualmente baja), los demás matices presentes a lo largo del sistema no quedarán ajustados a esa misma distancia, sino que pueden ser colocados más cerca de las notas por encima de ellos para aprovechar mejor el espacio disponible.

Los matices situados en pentagramas adyacentes y en la misma posición rítmica sí quedan agrupados, de manera que si Sibelius tiene que desplazar uno de esos matices a izquierda o derecha para evitar una colisión, todos los matices presentes en pentagramas adyacentes y en la misma posición rítmica se moverán juntos. De esta manera resulta más fácil distinguir inmediatamente los instrumentos con cambios de dinámica en la misma posición.

Sibelius agrupa los siguientes tipos de objeto colocados a lo largo de un sistema:

- Números de compás
- Letra
- Matices (textos de expresión y reguladores)
- Cifrado armónico
- 1ª y 2ª línea de repetición
- Señales de ensayo

- Indicaciones de tempo (texto de tempo, texto de indicación de metrónomo, texto de cambio de métrica y líneas de *rit./accel.*)
- Bajo cifrado
- Números romanos
- Símbolos de función
- Líneas de pedal

Los siguientes tipos de objeto también quedan agrupados verticalmente si se encuentran en las mismas posiciones rítmicas:

- Matices en pentagramas adyacentes
- Señales de ensayo
- Indicaciones de tempo

Para separar un objeto de un grupo tiene dos alternativas:

- Mover el objeto de forma que no quede alineado horizontal o verticalmente con los demás objetos del grupo (la línea discontinua de color azul claro desaparece cuando el objeto abandona el grupo); o
- Desactivar la función de prevención de colisiones para ese objeto específico (lo cual no afectará a los demás objetos del grupo) – vea **Desactivación de la prevención de colisiones** más adelante.

En algunas circunstancias especiales, es posible que prefiera que un tipo de objeto específico no pertenezca a ningún grupo. En ese caso, puede recurrir al menú **Maquetación ▶ Opciones de maquetación magnética** – vea **Opciones de Maquetación magnética** más adelante.

Desactivación de la prevención de colisiones

En ciertas situaciones, quizá le convenga desactivar la función Maquetación magnética para objetos determinados. Para mover manualmente objetos previamente desplazados por Maquetación magnética, selecciónelos y arrástrelos con el ratón o muévalos con las flechas del cursor (mantenga pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** para realizar la operación en pasos más grandes). Si observa que el objeto no se queda exactamente en la posición en la que fue dejado, significa que la función Maquetación magnética todavía está intentando colocar el objeto en una posición en la que no colisione con ningún otro elemento.

En estos casos puede desactivar Maquetación magnética para ese objeto específico. Para ello, seleccione el objeto y ejecute **Editar ▶ Maquetación magnética ▶ Desactivada**. Esta opción también está disponible en el menú contextual que aparece al pulsar con el botón derecho del ratón (Windows) o hacer **Control-clic** (Mac) sobre un objeto seleccionado.

En el panel **General** de las Propiedades puede comprobar si Maquetación magnética está activada o desactivada para un objeto seleccionado. El menú **Maquetación magnética** mostrará la indicación **Predeterminada** para los objetos en los que la función Maquetación magnética no haya sido explícitamente desactivada (lo cual normalmente significa que Maquetación magnética está activada, ya que sólo unos pocos tipos de objeto la tienen desactivada por defecto), **Desactivada** para los objetos en los que haya anulado Maquetación magnética, y **Activada** para los objetos en los cuales haya activado explícitamente Maquetación magnética.

8. Maquetación y diseño musical

Si desactiva Maquetación magnética para un objeto (que en consecuencia será ignorado por esta función), es posible que otros objetos entren en colisión con él.

Para volver a activar Maquetación magnética, seleccione el objeto y ejecute **Editar ▶ Maquetación magnética ▶ Predeterminada** para restablecer su estado predeterminado. (Esta opción es preferible a seleccionar **Activada** explícitamente, ya que de esta forma los cambios que realice sobre el comportamiento predeterminado de ese tipo de objeto en **Maquetación ▶ Opciones de maquetación magnética** serán aplicados automáticamente).

Bloqueo de las posiciones de Maquetación magnética

Cuando la función Maquetación magnética está activada, la posición de todos los objetos de la partitura es dinámica y va cambiando a medida que se edita la partitura. Sin embargo, en algunos casos quizá le sea más útil que Sibelius establezca la posición de un objeto ajustada por Maquetación magnética como la posición fija de ese objeto.

Esta opción puede agilizar las operaciones de edición en partituras grandes, ya que de esta forma Sibelius no tiene que estar calculando continuamente las posiciones de Maquetación magnética para todos los objetos.

Para bloquear las posiciones, seleccione un objeto, un pasaje o incluso la partitura completa, y ejecute **Maquetación ▶ Bloquear posiciones de maquetación magnética**. Esta opción fija los objetos incluidos en la selección a sus posiciones actuales ajustadas por Maquetación magnética, y a continuación desactiva la función para esos objetos con el fin de evitar que Maquetación magnética vuelva a moverlos automáticamente.

Si más adelante decide que quiere volver a activar Maquetación magnética para esos objetos, selecciónelos de nuevo y ejecute **Editar ▶ Maquetación magnética ▶ Predeterminada**. Quizá también desee ejecutar **Maquetación ▶ Restablecer posición** para que Sibelius pueda ajustar libremente la posición de los objetos.

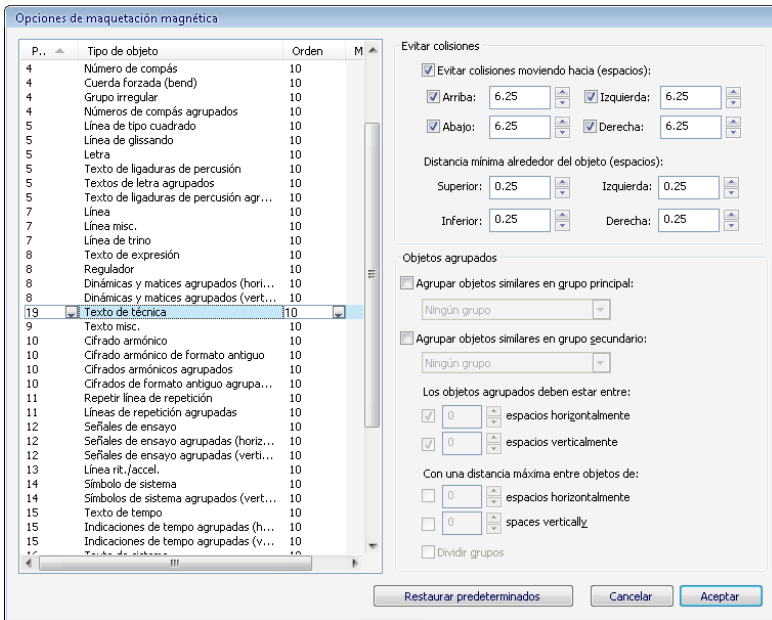
Desactivación global de Maquetación magnética

Si quiere anular la función Maquetación magnética de forma global, desactive la opción **Maquetación ▶ Maquetación magnética**. Todos los objetos volverán a sus posiciones originales, lo cual puede provocar colisiones en la partitura. Por lo tanto, le recomendamos que bloquee las posiciones de los elementos de la partitura (vea más arriba) antes de desactivar la función Maquetación magnética.

Opciones de Maquetación magnética

Sólo para usuarios avanzados.

Aunque en circunstancias normales no tendrá que ajustar las opciones predeterminadas de Maquetación magnética, si quiere realizar cambios sobre el comportamiento general de la función puede ir a **Maquetación ▶ Opciones de maquetación magnética**. Aparecerá el siguiente diálogo:



La lista de tipos de objeto de la parte izquierda incluye cuatro columnas:

- **Pri.** (abreviatura de “Prioridad”): muestra el orden de preferencia de cada tipo de objeto. Cuanto más bajo es el número, más alta es la prioridad y más cerca del pentagrama se coloca el objeto.
- **Tipo de objeto:** el nombre del objeto o grupo de objetos.
- **Orden:** la posición predeterminada de este tipo de objeto en el orden de dibujo en la partitura. Los objetos de orden **0** se dibujan detrás de todos los demás objetos, y los de orden **31** se dibujan por delante de todos los demás objetos (ver **5.14 Orden**).
- **Mag.** (abreviatura de “Magnética”): muestra si ese tipo de objeto debe evitar colisiones con otros objetos por defecto.

Las opciones de la parte derecha del diálogo muestran los valores actuales del tipo de objeto seleccionado:

- Si la opción **Mag.** está activada para un tipo de objeto, la casilla **Evitar colisiones moviendo hacia (espacios)** estará disponible. Si selecciona esta casilla, puede especificar la dirección (**Arriba**, **Abajo**, **Izquierda** o **Derecha**) y el número de espacios que Sibelius debe aplicar para mover ese tipo de objeto.
- **Distancia mínima alrededor del objeto (espacios)** permite determinar la cantidad de espacio en blanco que Sibelius debe mantener alrededor de un objeto. Para los objetos de texto de expresión, esta opción también ajusta el espacio en blanco a cada lado del matiz en el caso de que esté truncando un regulador.
- **Agrupar objetos similares en grupo principal** y **Agrupar objetos similares en grupo secundario** determinan si ese tipo de objeto debe ser agrupado globalmente a lo largo de todo el sistema. No es posible crear nuevos grupos, pero sí puede añadir objetos a grupos existentes. Si desea desvincular un objeto determinado de un grupo (por ejemplo, si los números de compás están agrupados a lo largo de todo el sistema por defecto y prefiere moverlos individualmente), puede desactivar la opción **Agrupar objetos similares en grupo principal** para el tipo de objeto en cuestión (en este ejemplo sería el tipo de objeto **Número de compás**).

8. Maquetación y diseño musical

Sólo hay unos pocos tipos de objeto ajustados para formar parte de un grupo principal y otro secundario a la vez: es el caso del texto de expresión, que pertenece tanto a **Matices agrupados (horizontal)** como a **Matices agrupados (vertical)**.

Si añade un objeto a un grupo, tiene la posibilidad de determinar las direcciones en las que ese objeto puede ser desplazado para evitar colisiones. Para ello, utilice el parámetro **Evitar colisiones moviendo hacia (espacios)** asociado al *grupo* al cual pertenece el objeto y no al propio tipo de objeto.

- **Elementos agrupados limitados a n espacios horizontalmente / n espacios verticalmente** especifica la proximidad mínima de alineación horizontal o vertical a la que un objeto será considerado como parte del grupo.
- **Con una distancia máxima entre objetos de n espacios horizontalmente / n espacios verticalmente** ajusta la distancia máxima que debe existir entre dos objetos para ser considerados como parte del grupo. Observará que no existe una distancia máxima para los **Textos de letra agrupados**, ya que los textos de letra siempre deben estar agrupados horizontalmente a lo largo de todo el sistema. Por el contrario, los **Matices agrupados (vertical)** están ajustados a una distancia máxima de 16 espacios, ya que sólo deberían agruparse los matices situados en pentagramas adyacentes.
- **Dividir grupo** determina si Sibelius debe romper un grupo en el caso de que sea imposible evitar las colisiones y al mismo tiempo mantener la alineación de todos los objetos del grupo. Esta opción sólo está disponible si el usuario especifica una distancia máxima entre objetos de un grupo.

Como su nombre indica, el botón **Restaurar predeterminados** restablece el estado predeterminado de todos los ajustes de la partitura.

Los cambios que realice en las **Opciones de maquetación magnética** quedan guardados con la partitura, y pueden ser transferidos a otras partituras mediante las configuraciones personales –

 **8.8 Configuración Personal™.**

Maquetación magnética en modo Panorama

Cuando la función Maquetación magnética está activada, muchas de sus reglas de posición y alineación de objetos dependen de la distribución de la música en sistemas. Por ejemplo, los textos de letra quedan alineados horizontalmente a lo largo del sistema, y los matices colocados en una misma posición rítmica en varios pentagramas pueden estar alineados verticalmente.

Si la opción **Ver ▶ Panorama** está activada, la partitura se muestra como un único sistema infinitamente largo, de manera que las reglas de posición de objetos basadas en la distribución de compases en los diferentes sistemas no tendrán los mismos efectos en modo Panorama. No debe considerar la posición de un objeto en modo Panorama como su posición real en el modo de visualización normal.

Si prefiere no utilizar la Maquetación magnética en modo Panorama (lo cual agiliza la visualización en modo Panorama pero muestra todos los objetos en sus posiciones originales, colisiones incluidas), desactive la opción **Si la partitura utiliza la maquetación magnética, usarla también en Panorama** en la página **Archivos de Archivo ▶ Preferencias** (en el menú Sibelius en Mac).

8.3 Diseño musical

📖 **8.1 Maquetación y formato, 8.8 Configuración Personal™, 8.9 Espaciado de notas, 8.10 Espaciado vertical de pentagramas.**

Este capítulo es una breve exposición de los principios fundamentales del diseño musical, la práctica y arte en que se basa Sibelius. A pesar de ser un tema bastante más amplio, podrá aprender un poco sobre el mismo, con el fin de ayudarlo a mejorar el aspecto y presentación de la partitura.

Historia breve

Sibelius representa la última etapa en la evolución de una tradición con muchos siglos de historia. La notación musical existe como tal desde el siglo XII, y la impresión musical desde el siglo XV. Los varios métodos utilizados para reproducir (“grabar”) la música incluyen:

- Copia manuscrita.
- Grabado en placas: consiste en cortar o estampar directamente en placas de impresión usando herramientas especiales. Esta técnica de alta calidad pero muy trabajosa, fue la tecnología líder utilizada durante muchos siglos.
- Tipografía móvil: también utilizada ampliamente desde el siglo XV.
- Máquinas de escribir musicales, cepillando tinta a través de plantillas, y “Not-a-set” (transferir símbolos en seco a través de una hojilla transparente, como Letraset®) estaban en uso durante el siglo XX.

Las tecnologías de grabado musical han cambiado muy poco a lo largo del tiempo: una copia a mano de música para publicación en 1990 sería fácilmente reconocible por un monje que hiciera el mismo trabajo en 1190.

Durante la década de los años 90, la evolución de la tecnología informática y comunicaciones supuso una revolución total en la práctica de la maquetación, diseño y creación de partituras, con Sibelius jugando un papel importante en dicha revolución. En sólo una década, las antiguas tecnologías han sido abandonadas casi por completo (con excepción de las tecnología más antigua de todas: la escritura musical a mano).

Incluso la impresión en papel, ya no juega más un papel primordial, como objetivo final del diseño musical, gracias a la publicación electrónica a través de Internet (📖 **5.19 SibeliusMusic.com**). Estamos escribiendo la historia...

¿De qué se ocupa el diseño musical?

El diseño musical es un término global para definir el arte de reproducir la notación musical de una forma clara. Igual que la tipografía trata de la posición de las letras y su distribución en la página o maquetación, el diseño musical se ocupa del diseño y posición de los símbolos musicales y la distribución de la música en la página.

Sin embargo, el diseño musical *no* es lo mismo que la notación musical: todo aquel que sepa leer música tiene nociones de notación musical, pero pocos músicos tienen conocimientos de diseño y

8. Maquetación y diseño musical

maquetación musical. Continuando con la analogía entre música y texto, la notación musical sería como la ortografía y la gramática: la notación musical establece las normas de la escritura musical pero no especifica exactamente cómo y dónde dibujar los símbolos, ya que estos detalles cruciales pertenecen al dominio del diseño musical.

Es preciso una experiencia profesional considerable para poder reconocer y calibrar los aspectos más sutiles del diseño musical. El ojo entrenado puede distinguir la editorial que publica una partitura y diferenciarla con respecto a otras, o incluso distinguir el programa informático o el método utilizado para la producción de la partitura. Sin embargo, a la mayoría de los músicos el diseño de las partituras les parece similar. (Esto es debido a que un buen diseño pasa desapercibido para el ojo poco entrenado, y la maquetación sólo se aprecia cuando presenta errores.)

Esto significa que el diseño es un arte altamente refinado, preocupado con detalles, muchos de los cuales pueden parecer pedantes y hasta superfluos (algunos lo son realmente). Sibelius se ocupa, por fortuna, de todos estos detalles de forma automática, evitándole preocupaciones inútiles.

Normas de diseño musical

Existen muy pocos libros escritos sobre diseño y maquetación musical, ya que esta tradición ha sido preservada a lo largo de los siglos a través de la tradición oral, de maestro a aprendiz. Está gobernada por cientos de *normas de diseño musical y grabado*, muchas de ellas originadas en el siglo XIX, cuando la edición y producción de música escrita había llegado a niveles de alta calidad.

El conjunto de normas de diseño musical, junto con otras más como diseño de símbolos, constituyen el estilo de una editorial musical, es decir, la *configuración personal*. Aunque se denominan “normas”, en realidad se trata más bien de convenciones o acuerdos. Pocas de ellas son adoptadas universalmente e incluso las editoriales musicales más prestigiosas y respetadas contradicen las normas a las que se adhieren. Sin embargo, los profesionales y editoriales pueden adjudicarse la autoría de ciertas normas que ellos utilizan, como las únicas verdaderas, y declarar con vehemencia que dichas normas propias, son las únicas “correctas”.

Sibelius aplica automáticamente cientos de normas de diseño musical en su partitura, algunas de las cuales no han sido jamás formuladas como tales. Utiliza las normas más convencionales como predeterminadas, y los usuarios con más experiencia pueden ajustarlas a su gusto en el diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**. Sibelius, a través de estas normas, es capaz de cambiar el formato de una partitura completa en una décima de segundo, cada vez que realiza cualquier cambio, incluso con cambios más drásticos como modificar el tamaño de página.

Con todo, Sibelius *no* es el ‘maquetador musical’ perfecto.

La razón es que las propias normas son imperfectas: algunas no son lo bastante específicas como para poder ser adaptadas a lenguaje informático y otras no son aplicables a todos los casos posibles, con lo cual en ocasiones hay que ajustarlas a mano. Algunas veces, las normas entran en conflicto entre sí y hay que romper una norma para evitar saltarse otra norma aún más importante. En estos casos es mejor dejar el problema en manos de profesionales humanos: Sibelius no puede pasar por encima de las propias normas. Es casi mejor explicarlo con un silogismo de Aristóteles:

- Las normas de diseño son imperfectas (a veces los ajustes se realizan “a ojo”).

- Sibelius usa normas de diseño musical
- Por tanto el diseño musical de Sibelius es imperfecto (a veces los ajustes se realizan “a ojo”).

Sin embargo, existen unas cuantas normas universales absolutas y fundamentales:

Norma 1: Claridad

La música tiene que parecer tan clara como sea posible.

No existe otra norma que pueda negar esta primera norma fundamental: si algo parece ambiguo o poco claro, es incorrecto. Debido a ello, los cambios y arreglos con respecto a los dictados de las normas de diseño musical se realizan “a ojo”, y en las situaciones en que no existen normas específicas, la última decisión también se toma de la misma forma.

Cuando adquiera experiencia como maquetador musical, es normal que realice algunos ajustes de su partitura a ojo. Por ahora es suficiente fiarse de Sibelius para que siga las normas.

¿Cual es el principio fundamental de la claridad? El propósito del diseño musical es que se pueda leer una partitura sin tener dudas conscientes sobre el ritmo o acorde escritos, a qué nota en particular está aplicado un texto de Letra, matiz o articulación, etc. Por otro lado, una partitura con una maquetación y diseño pobres (poco claros) puede ser la causa de errores de lectura a primera vista en un músico con experiencia, y sin saber exactamente el porqué. A todos nos ha pasado, incluso con partituras publicadas.

Norma 2: Evitar colisiones

Cuando en la notación musical, un objeto se solapa con otro, el resultado es difícil de leer y poco claro. Para cumplir la Norma 1 debe seguir esta segunda norma:

Evitar colisiones entre objetos diferentes.

Muchas de las normas consisten en crear métodos efectivos para evitar colisiones, y, afortunadamente, Sibelius incorpora muchas de estas normas. Por ejemplo, cuando dos voces se cruzan, Sibelius desplaza una de ellas hacia la izquierda o derecha para evitar colisión entre ellas. Lo mismo sucede con las sílabas largas en textos de Letra: en estos casos, Sibelius añade un espacio extra y aumenta la distancia entre las notas.

A pesar de que Sibelius incorpora estas normas, no siempre puede evitar colisiones y solapamientos entre objetos porque no existen normas estrictas de carácter preventivo. En situaciones de poco espacio es mejor dejar que el ojo juzgue por sí mismo y resuelva el problema. Por ejemplo, si un matiz choca con una plica, la solución puede consistir en mover el matiz hacia la derecha o izquierda en el pentagrama, dependiendo de la claridad del resultado final, pero en otras situaciones parecidas es posible que sea mejor dejar el matiz donde está y acortar el tamaño de la plica.

Tal nivel de decisiones no pueden formularse con normas estrictas en Sibelius, por tanto es su responsabilidad resolverlas de la forma que crea más apropiada. Incluso si no tiene mucha experiencia en la edición de partituras, debería eliminar todos los casos de colisiones, allí donde ocurran.

Algunos tipos de colisiones están permitidas al ser casi imposible evitarlas y por no resultar demasiado “poco claras”. Las principales son las ligaduras de valor y expresión, así como los

8. Maquetación y diseño musical

reguladores atravesando una barra de compás que une dos pentagramas. Las ligaduras de expresión pueden entrar en los pentagramas, pero en principio los textos y la mayoría de las líneas y símbolos quedan fuera de ellos (excepto en situaciones demasiado apretadas).

Unidades

La unidad principal de diseño musical es el *espacio*, que es la distancia entre dos líneas de pentagrama adyacentes. Esta unidad es relativa y no absoluta, porque todo el contenido musical se expresa en proporción al tamaño del pentagrama (el tamaño absoluto de las notas, texto, etcétera, es menos importante. (Sibelius incluso utiliza un tamaño de punto relativo y no absoluto para el texto.) Casi todas las normas de diseño musical utilizan los espacios como unidad básica, y las medidas en pulgadas o milímetros sólo son realmente relevantes para decidir el tamaño de página y margen.

Maquetación horizontal: espaciado de nota

La organización horizontal de la maquetación musical está basada principalmente en el espaciado de las notas. Existen muchos otros objetos aparte de las notas, pero todos ellos se colocan con respecto a la posición relativa de las notas. Por ejemplo, las articulaciones, ligaduras, textos de Letra, matices e indicaciones de dinámica van por encima o por debajo de las notas a las que se aplican.

Las notas y silencios están separadas dependiendo de su valor (duración). Los espaciados de Sibelius están determinados en el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Espaciado de Notas**. Por ejemplo, una negra tiene 3.5 espacios después de ella, una blanca 5.94 espacios, y una redonda tiene 8.19 espacios. Cada editorial musical utiliza espacios ligeramente diferentes.

Un cálculo mental rápido le demostrará que el espacio después de una nota o silencio *no* es proporcional a su valor, ya que si fuera así, una redonda tendría que ocupar 4×3.5 espacios (por negra) = 14 espacios en lugar de 8.19. La razón de no ser proporcional es que si así fuera, las notas de valores cortos serían casi ilegibles al estar muy apretadas entre sí, y las notas más largas ocuparían una cantidad de espacio enorme.

Si varios pentagramas simultáneos o voces tienen ritmos diferentes al mismo tiempo, ¿Qué nota va a servir de base para el espaciado? La respuesta es que la *nota o silencio más corto* determina el espaciado: si la mano derecha de una partitura para piano contiene negras mientras que la izquierda contiene redondas, la nota que determina el espaciado será la negra y las redondas se colocarán alineadas con respecto a ellas. Sin embargo, resulta más difícil mantener un buen espaciado, cuando hay muchos pentagramas (por ejemplo partituras orquestales/para banda) y ritmos complicados cruzados como los grupos irregulares.


Dado que el espaciado de notas no es proporcional, no todos los compases tienen el mismo tamaño: paradójicamente, los compases con notas de duración corta son más anchos:



Esto implica que no existe un número constante de compases por sistema. (La excepción es la música comercial y el jazz, cuyas partituras se escriben con sistemas fijos como por ejemplo cuatro compases por sistema).

Un ajuste realizado sobre al espaciado básico de nota es la justificación: las notas tienen la necesidad de separarse entre sí para garantizar que un número concreto de compases complete el ancho de página. La forma de hacerlo es pudiendo colocar tantos compases como sean posibles en el ancho de página (usando los espaciados de nota, ya indicados), y luego el espacio que sobra se añade de forma proporcional entre todas las notas, separándolas hasta alcanzar el margen derecho. La justificación en Sibelius funciona exactamente igual que la justificación de palabras en un procesador de texto.

Existen otros ajustes de espaciado: espacio añadido para colocar alteraciones, puntillos, líneas adicionales, corchetes en plicas hacia arriba, barras de compás, notas de adorno, notas invertidas (cabezas de nota en el lugar erróneo con respecto a la plica en acordes en poco espacio), cruces de voces, textos de Letra y cambios de clave, armadura y compás.

De nuevo, Sibelius automatiza todo este proceso, usando un complejo algoritmo llamado norma de espaciado óptico, lo que no evita que a veces sea necesario un ajuste “a ojo”. En particular, debería considerar el ajuste del espaciado de notas si el resultado es irregular debido a la variación de valores de notas o texto de Letra complicados;  **8.9 Espaciado de notas** para más detalles.


Maquetación vertical: espaciado entre pentagramas

El espaciado vertical es bastante menos preciso que el horizontal. Así como la maquetación horizontal hace referencia a las notas, el espaciado vertical se refiere principalmente al espaciado de los pentagramas. Las posiciones verticales de otros objetos como notas, silencios, indicaciones de compás, nombres de instrumento, títulos, números de compás y señales de ensayo dependen del pentagrama al que pertenecen.


En términos generales, los pentagramas deberían tener la misma distancia entre ellos, con una distancia un poco mayor entre sistemas, y normalmente una distancia mayor entre familias instrumentales en partituras orquestales o de banda. Sibelius no añade automáticamente esta última distancia más ancha, pero lo puede hacer usted mismo, seleccionando el pentagrama superior de la familia para toda la partitura, y moviéndolo hacia abajo).

Las partituras son a menudo justificadas verticalmente para separar y distribuir los pentagramas hasta el margen inferior, de modo similar a la justificación horizontal de las notas. Sibelius lo hace automáticamente si una página contiene música más allá de su mitad (también puede ajustar los parámetros deseados en el diálogo Normas de Diseño Musical).

Sin embargo, a veces es necesario dejar espacio extra entre pentagramas para colocar otros objetos y evitar colisiones, por ejemplo entre notas agudas o graves de un pentagrama y los objetos del pentagrama adyacente. Este es un caso clásico de ajuste “a ojo”.

Otra razón para mover pentagramas es la alineación de pentagramas correspondientes a páginas contiguas. En partituras orquestales o de banda, este ajuste va a facilitarle al director la lectura de un instrumento en particular entre página y página. El diálogo Maquetación ▶ Alinear Pentagramas automatiza esta función ( **8.10 Espaciado vertical de pentagramas**).

Información adicional

En particular,  **8.9 Espaciado de notas** y **8.1 Maquetación y formato** para varias formas de mejorar la apariencia de su partitura en Sibelius.

Existen muchas más normas de diseño musical; la mayoría están incluidas en otros capítulos de esta Guía de referencia, bien en las casillas (especialmente para las normas no automáticas) o bajo el título de **Opciones de Normas de Diseño musical** al final de cada tema. Sibelius aplica la mayoría de las normas de forma automática, por lo que no hace falta saber sobre ellas.

Un buen libro sobre diseño musical dirigido a personas con conocimientos básicos es *Essential Dictionary of Music Notation* (Alfred Publishing). Se trata de un libro pequeño, no es caro y es muy fácil de leer; existen en el mercado, libros más completos para usuarios más avanzados, pero más caros y no tan fáciles de leer.

Como resumen de este capítulo, lo más importante que debe tener en cuenta son las normas 1 y 2, anteriormente explicadas: evite colisiones, y sobre todo, haga lo posible para que su partitura resulte clara.

8.4 Separación automática

2.24 Compases de espera, 7.1 Trabajar con partes, 8.1 Maquetación y formato, 8.5 Separaciones y saltos de página.

Sibelius puede crear un salto de página y de sistema automáticamente en un lugar musicalmente apropiado mediante la función **Maquetación ▶ Separación automática**. Si lo desea, también puede utilizar estas opciones en partituras.

Maquetar partes

En las partes, es útil colocar un salto de página dónde haya uno o más silencios de compases en la página de la derecha, para que el intérprete tenga tiempo de pasar la página. La función **Maquetación ▶ Separación automática** se ocupa de ello, actualizando la maquetación cuando es necesario. Por tanto, si inserta compases, notas en compases vacíos, etc., puede que la maquetación cambie para situar un salto de página en otro punto más conveniente.

También es útil situar separaciones de sistema en puntos concretos de la música, como por ejemplo, cambios de tempo, de tono, señales de ensayo o compases de espera, para que sean fáciles de visualizar a primera vista.

Por defecto, la función de maquetación automática está desactivada en partituras, aunque Sibelius la activa en las partes. Para cambiar la manera en que Sibelius maqueta la página, seleccione **Maquetación ▶ Separación automática**; también puede cambiar simultáneamente una o más partes haciendo clic sobre **Separación automática** en la página **Maquetación de Apariencia de las partes múltiples** (**7.3 Apariencia de las partes múltiples**). En cualquier caso, aparecerá el siguiente diálogo:

Salto de página automáticos

Separaciones de sistema

- Usar separaciones de sistema automáticas
 - Cada compases
 - En o antes de:
 - Señales de ensayo
 - Texto de tempo
 - Doble barra
 - Cambios de armadura
 - Compases de espera de compases o más
- El sistema debe estar % completo

Compases de espera

- Usar compases de espera
 - Eliminar secciones entre las últimas barras de compás:
 - Dividir compases de espera automáticamente:
 - Dividir en grupos de compases
 - Dividir cuando el número de compás sea múltiplo de


Saltos de página

- Utilizar saltos de página automáticos
 - En las barras finales
 - En los silencios de compás
 - Después de cada página
 - Después de cada página derecha
 - Después de o más silencios de compás
 - Seleccionar el silencio más largo antes del salto de página
 - La página debe estar % completa
- Añadir advertencia en cambios de página difíciles
 - Gafas
 - Texto:

Cancelar Aceptar

Separaciones de sistema automáticas

- La función **Separaciones de sistema automáticas** permite activar o desactivar las separaciones de sistema automáticas. Sibelius puede crear regularmente separaciones de sistema tras un número concreto de compases, o bien añadir separaciones de sistema en puntos de la parte en los que una separación del material en ambos lados de la separación pueda ayudar a representar visualmente un cambio musical.
- Si desea que Sibelius añada separaciones de sistema a intervalos regulares, seleccione **Cada *n* compases** e introduzca el número de compases por sistema deseado. Si únicamente desea separaciones de sistema regulares en una sección de música, pero no en toda la partitura, utilice el plug-in **Hacer la Maquetación Uniforme** (📖 **6.1 Uso de los plug-ins**).
- Si utiliza **En o antes de**, Sibelius añadirá separaciones de sistema allí donde aparezcan objetos específicos:
 - **Señales de ensayo**: si esta opción está activada, Sibelius impone que las señales de ensayo se sitúen al inicio de un sistema
 - **Texto de tempo**: Sibelius colocará el texto de tempo al principio de un sistema
 - **Doble barra**: suele indicar el final de una sección, por lo que si desea hacer más obvia la división musical, active esta opción para añadir una separación de sistema en la doble barra
 - **Cambio de armadura**: si esta opción está activada, Sibelius añadirá una separación de sistema *antes* de un cambio de armadura, para que la nueva armadura se muestre al principio del sistema. (Esto sólo es aplicable a los cambios de armadura o instrumento al final de un compás, nunca en medio de un compás).
 - **Silencio de *n* compases** : para añadir separaciones de sistema después de varios compases de silencio, active esta opción
 - **El sistema debe estar *n*% completo**: para evitar que Sibelius espacie demasiado la música, utilice esta opción para ajustar un umbral mínimo para que aparezca una separación de sistema automática.


Las separaciones de sistema automáticas se muestran como una marcas de separación de sistema, como la siguiente:  Son de color naranja por que aparecen en la parte pero no en la partitura (siempre que esté activada la opción **Ver ▶ Diferencias en las partes**).

Salto de página automáticos

- **Salto de página automáticos** activa y desactiva la función **Crear saltos de página automáticos** en lugares convenientes. Si la función **Salto de página automáticos** está desactivada, todas las opciones de **Salto de página** quedarán inactivas.
- **En compases finales**: con esta opción activada, Sibelius añadirá un salto de página después de una barra de compás final. Resulta útil al trabajar con partituras que contienen más de un movimiento, pieza o canción.
- **En silencios de compás**: para facilitar el cambio de página, Sibelius añadirá saltos de página después de compases de silencio. Las opciones disponibles son las siguientes:
 - Decida si quiere que Sibelius busque un salto de página automático **Después de cada página** o **Después de las páginas de la derecha** (por ejemplo, números de página

impares). Si los músicos utilizan hojas sueltas, seleccione **Después de cada página**; si utilizan páginas dobles, seleccione **Después de las páginas de la derecha**.

- **Después n o más silencios de compás** determina el número mínimo de silencios de compás antes de un salto de página automático (y en consecuencia, el tiempo mínimo para girar la página).
- **Preferir silencio más largo antes de salto de página** hace que Sibelius salte de página después de un compás de espera largo, aumentando el tiempo para cambiar de página aun cuando ello implique una menor cantidad de música por página.
- **La página debe estar $n\%$ completa** evita que Sibelius coloque un salto de página automático muy al principio de la página, ya que no tendría suficiente música en ella y resultaría extraño.
- **Añadir notas de advertencia para pasos de página difíciles** pone una advertencia impresa en el margen a continuación del último compás de la página, si no es un sitio adecuado para un salto de página. El símbolo de aviso predeterminado es “V.S.” (*verso subito* en italiano o “girar rápidamente”), aunque si lo prefiere, también puede utilizar su propio texto o el símbolo de las Gafas.

(Si quiere utilizar un símbolo diferente, edite el símbolo de gafas en la línea **Señales de maquetación** dentro del diálogo **Configuración Personal** ▶ **Editar Símbolos** –  **8.17 Editar símbolos**.)

Si desea suprimir una advertencia al final de una página en particular, simplemente introduzca un salto de página manual allí (vea a continuación), para mostrar que la separación es intencionada.

Si activa la opción **Ver** ▶ **Señales de maquetación**, al final de las páginas de la derecha aparecerá un símbolo en la pantalla (que no se imprimirá) para indicar si Sibelius ha encontrado un salto de página bueno () o malo ().

Eliminar saltos de página y separaciones de sistema automáticos

Existen algunas circunstancias en las que puede desear suprimir un salto de página o separación de sistema automáticos. Para ello:

- Seleccione la línea de compás cuya separación automática desee suprimir
- En el submenú **Maquetación** ▶ **Separación**, seleccione **Separación de Sistema** (comando de teclado: tecla **Intro** en el teclado principal) o **Salto de Página** (comando de teclado: **Ctrl+Intro** o **⌘-Intro**). El símbolo de separación automática aparecerá tachado para indicar que ha sido eliminado.


Como al decidir dónde coloca una separación automática Sibelius respeta los saltos de página, separaciones de sistemas y otros signos de formato existentes, usted puede anular las separaciones automáticas y crear otras encima seleccionando los compases que desea convertir en página y luego usando la opción **Maquetación** ▶ **Formato** ▶ **Convertir en Página** o **Maquetación** ▶ **Formato** ▶ **Convertir en Sistema**.

Si selecciona la línea de compás en la que hay una separación de sistema o salto de página automático y cambia el tipo de separación, la separación pasará por los siguientes estados: auto, suprimido y manual.

Compases de espera

La función **Maquetación ▶ Separación automática** también contiene opciones para determinar la apariencia de los compases de espera en sus partes (o en su partitura, si lo desea):

- **Usar compases de espera:** como ya hemos mencionado, al activar esta opción, Sibelius escribirá múltiples compases de espera consecutivos como compases de espera. Esta opción está desactivada por defecto. Al desactivar esta opción, se deshabilitarán los ajustes relacionados con la apariencia de los compases de espera.
- **Eliminar secciones entre las últimas barras de compás:** si un pasaje musical entre el inicio de una partitura y el final de una barra de compás (o entre barras de compás sucesivas) está vacío, Sibelius puede evitar que los compases de espera se separen en los cambios de compás, de texto de Tempo y similar y simplemente mostrar un compás de espera de “tacet” individual a lo largo de todo el sistema. Use esta opción en partituras y partes que no contengan música. También puede asignar manualmente el texto que aparece por encima del compás de espera.
- **División automática de los compases de espera:** por defecto, Sibelius sólo ejerce esta acción cuando es absolutamente necesario (por ejemplo, en cambios de compás o en barras de compás dobles). No obstante, si su pieza está basada en un patrón de estrofa normal, conviene activar esta opción y seleccionar una de estas dos opciones:
 - **División en grupos de n compases:** al activar esta opción, Sibelius dividirá los compases de espera en grupos de n barras. Por ejemplo, si una parte tiene 14 silencios de compás y esta opción está ajustada a **8**, Sibelius escribirá dos compases de espera: el primer compás de espera tendrá una longitud de ocho compases y el segundo, de seis.
 - **Dividir números de compás múltiplos de n** separa un compás de espera en múltiplos de n compases desde el compás uno, teniendo en cuenta cualquier cambio de número de compás. Por ejemplo, si asigna un valor de **8** y un compás de espera de 12 compases comienza en el compás 3, el compás de espera se dividirá en dos compases de espera de 6 compases cada uno, y la división de producirá en el compás 9. Esto significa que los compases de espera siempre se dividirán al final de estrofas normales de 8 compases, como ocurre en la música jazz, pop, etc.

Para más información sobre los compases de espera,  **2.24 Compases de espera.**

8.5 Separaciones y saltos de página

📖 **3.6 Números de página, 8.1 Maquetación y formato, 8.4 Separación automática, 8.6 Configuración del Documento.**

Las separaciones son puntos en la música donde se fuerza el final de un sistema o página, como por ejemplo, el final de una sección. Considérelos como si empezase un nuevo párrafo o página en un procesador de texto: normalmente, un procesador de texto se encarga automáticamente de distribuir las palabras y frases en párrafos, y sólo es necesario pulsar **Intro** allá donde desee iniciar un nuevo párrafo. No tan frecuentemente, debe pulsar **Ctrl+Intro** o **⌘-Intro** para insertar un salto de página y empezar una nueva página.

En Sibelius es muy parecido: el programa se cuida de disponer automáticamente los compases y sistemas en páginas, y sólo es necesario insertar una separación cuando quiera que un compás concreto aparezca al principio de un nuevo sistema o página, exceptuando los casos especiales como las páginas de títulos u otras páginas sin música (por ejemplo, para facilitar un cambio de página en una parte instrumental). Para enfatizar la analogía con los procesadores de texto, Sibelius utiliza para las separaciones los mismos comandos de teclado que la mayoría de procesadores de texto.

Sibelius puede incluso insertar automáticamente separaciones explícitas de sistema o página, lo cual puede llegar a ahorrar muchísimo tiempo, en especial con las partes - 📖 **8.4 Separación automática.**

Para ayuda general sobre maquetación, 📖 **8.1 Maquetación y formato.**

Añadir o eliminar manualmente separaciones de sistema o saltos de página

Para añadir manualmente una separación de sistema o un salto de página en cualquier punto de la partitura o parte:

- Seleccione la barra de compás en la cual quiera efectuar la separación.
- En el submenú **Maquetación ▶ Separación**, seleccione **Separación de Sistema** (comando de teclado: tecla **Intro** en el teclado principal) o **Salto de Página** (comando de teclado: **Ctrl+Intro** o **⌘-Intro**).

La música se espaciará más para que finalice en un punto específico. Sibelius espacia los dos sistemas hasta una separación. Después, el compás con una separación, irá siempre al final del sistema o de la página.

Para eliminar una separación creada previamente, realice los mismos pasos comentados anteriormente, o seleccione el símbolo de la señal de maquetación que aparece sobre la línea de compás (vea **Visualización de las separaciones** a continuación) y pulse la tecla **Borrar**.

Dónde introducir separaciones de sistema

A pesar de que la función **Maquetación automática** de Sibelius puede realizar la mayor parte del trabajo, quizás desee forzar separaciones de sistema:

- al final de secciones musicales (por ejemplo un doble barra de repetición).
- al final de secciones en la partes, especialmente cuando la sección sucesiva tiene un nuevo título al inicio. En las partes es mejor usar separaciones de sistema, en lugar de saltos de página, para evitar espacios en blanco muy grandes.
- donde los instrumentos se dividen en dos pentagramas o se juntan en uno, para que no le queden secuencias con silencios de compases que nadie va a ejecutar.

No introduzca rutinariamente separaciones de sistema al final de sistemas normales, ya que causan problemas potenciales de maquetación si se cambia la música. En caso de duda, no utilice la separación de sistema.

Dónde introducir saltos de página

A pesar de que la función **Separaciones de sistema automáticas** de Sibelius puede realizar esta función, quizás desee forzar saltos de página:

- en un punto conveniente de las páginas de la derecha en las partes, para que el ejecutante no tenga que girar las páginas mientras está tocando
- al final de secciones, especialmente cuando la sección sucesiva tiene un nuevo título al inicio.

No introduzca de forma rutinaria saltos de página manuales al final de cada página, ya que acabarían afectando a la maquetación si realiza cualquier cambio en la música. Si necesita utilizar una separación, normalmente puede utilizar una separación de sistema (ya que una separación de sistema en el último sistema de una página es, de hecho, lo mismo que un salto de página, pero con menos consecuencias sobre la maquetación si cambia el formato de la partitura); en caso de duda, no utilice un salto de página.

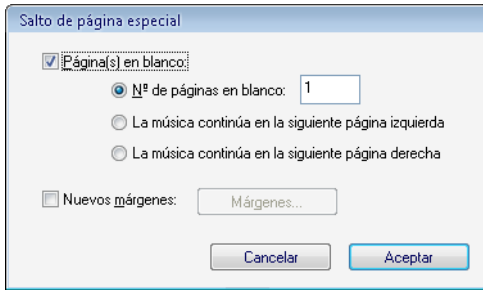
Saltos de página especiales

A veces es necesario tener páginas sin música en una partitura. Por ejemplo, puede que desee tener una o más páginas de título en su partitura, o quizás una página para directrices de interpretación entre movimientos, o incluso una página en blanco para facilitar un cambio de página posterior en una parte instrumental. Puede que también tenga que cambiar los márgenes en diferentes páginas de la partitura, por ejemplo, para dejar más espacio para títulos y otros textos al principio de la primera página.

Sibelius facilita la creación de todas estas variaciones mediante un salto de página especial, llamado (sorprendentemente) Salto de página especial. Este tipo de salto permite crear una o más páginas en blanco, además de cambiar los márgenes de la página y pentagrama de las páginas subsiguientes (no es necesario crear una página en blanco para cambiar los márgenes).

Para crear un salto de página especial:

- Seleccione la barra de compás en la que desee introducir el salto; si desea crear páginas en blanco al principio de su partitura, seleccione la barra de compás inicial del primer compás (es decir, la barra de compás situada a la izquierda de la clave y armadura inicial), o use la opción **Crear ▶ Página de título** – vea a continuación
- Seleccione **Maquetación ▶ Salto de página ▶ Salto de página especial** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Intro** o $\circ \heartsuit \text{♯}$ -Intro). Va a aparecer un diálogo sencillo:



- Si desea crear una o más páginas en blanco, marque la casilla **Página(s) en blanco**, y luego seleccione uno de los tres tipos de página en blanco que puede crear:
 - **Nº de páginas en blanco n** inserta un número determinado de páginas en blanco
 - **La música continúa en la siguiente página izquierda** sólo inserta una página en blanco si la barra de compás a la que el salto de página especial está vinculado está en una página izquierda, es decir, en una página par. Esta opción es útil si prepara partes instrumentales y quiere asegurar que un cierto número de páginas aparezcan juntas como una página doble que no necesita un cambio de página entre ellas. Cuando cambie la maquetación de la partitura (por ejemplo, si añade o elimina compases antes del compás en que se da el salto de página especial), la página en blanco aparecerá y desaparecerá según convenga.
 - **La música continúa en la siguiente página derecha** sólo inserta una página en blanco si el salto de página especial está al final de una página derecha, es decir, en una página impar. Igual que la anterior, resulta útil en algunas situaciones al preparar partes instrumentales.
- Si desea cambiar los márgenes de las páginas que siguen a un salto de página especial, active la opción **Nuevos márgenes**, y luego pulse sobre **Márgenes**, que muestra otro diálogo - vea **Cambio de márgenes de página y pentagrama con saltos de página especiales** a continuación. (Tenga en cuenta que puede seleccionar por separado **Páginas en blanco** y **Nuevos márgenes**, lo cual permite cambiar los márgenes de páginas y pentagramas sin insertar una página en blanco, y viceversa).
- Haga clic en **Aceptar** para crear el salto de página especial. Igual que con otros tipos de separaciones, Sibelius muestra un símbolo de color azul claro por encima de la barra de compás en que se encuentra el salto de página especial.

Alternativamente, si sólo desea crear una única página en blanco, puede seleccionar la barra de compás después de la que quiere que aparezca el salto de página (o seleccionar la barra de compás inicial al principio del compás 1 para crear un título de página previo a la primera página de música), y a continuación seleccionar la opción **Salto de página especial** del menú del panel **Compases de Propiedades** (📖 **5.17 Propiedades**).

Creación de una página de título


Puede generar una página de título al crear por primera vez la partitura activando la opción **Crear la página de título** en la última página del diálogo **Archivo ▶ Nuevo**. Si desea crear una página de título posteriormente, basta con seleccionar la opción **Crear ▶ Página de título**. Al principio de la partitura, puede decidir cuántas páginas en blanco desea crear. Sibelius añadirá automáticamente texto de título y compositor en la primera página en blanco.


Al añadir páginas de títulos para las partes, quizás desee imprimir el nombre del instrumento de la parte en la página de título. Para ello seleccione la opción **Incluir nombre de la parte**.

Creación de texto y gráficos en páginas en blanco

Si ha creado una página sin música, es probable que no desee conservarla en blanco durante mucho tiempo.

Tenga en cuenta que no se puede crear texto de pentagrama normal, letras o texto de sistema en una página en blanco, ya que estos tipos de texto están vinculados a compases o notas, inexistentes en las páginas en blanco. (Por consiguiente, también es imposible copiar y pegar texto de pentagrama o sistema de una página con música a otra en blanco).

En su lugar, puede añadir texto a las páginas en blanco mediante los estilos de texto del submenú **Crear ▶ Texto ▶ Texto de página en blanco** -  **3.1 Uso del texto**. Los encabezamientos y textos de pie de página (por ejemplo, los números de página o texto de **Encabezamiento (después de la primera página)**) aparecerán en las páginas en blanco, de la misma manera que aparecen en las páginas con música.

Asimismo, también puede añadir gráficos a las páginas en blanco mediante la opción **Crear ▶ Gráficos**. A diferencia del texto, si lo desea puede copiar y pegar gráficos entre páginas de música y páginas en blanco. Para más información sobre la importación de gráficos,  **9.4 Importación de gráficos**.

Edición de saltos de página especiales

Si desea editar un salto de página especial existente (por ejemplo, para cambiar el número de páginas en blanco, o para ajustar los márgenes), no tiene más que seleccionar la barra de compás en la que está el salto, o bien la señal de maquetación situada por encima de la barra de compás, y seleccionar **Maquetación ▶ Salto ▶ Salto de página especial**.

Aparecerá el diálogo de **Salto de página especial**, que mostrará las opciones disponibles para ese salto de página especial. Realice los cambios necesarios y luego pulse **Aceptar**. Si reduce el número de páginas en blanco, Sibelius le avisará que se borrarán cualquier texto o gráficos de esas páginas en blanco. Al borrar páginas en blanco, Sibelius recorta por la derecha, es decir, elimina la página situada más a la derecha.


Eliminación de saltos de página especiales

Para borrar un salto de página especial, seleccione la señal de maquetación situada encima de la barra de compás en la que se da el salto y pulse **Borrar**. Como alternativa, puede sustituir el salto de página especial por otro tipo de salto (por ejemplo, un salto de página o separación de sistema) como haría normalmente.


Al borrar un salto de página especial que genera una o más páginas en blanco, también se borrará cualquier texto o gráfico que aparezca en esas páginas.

Cambio de márgenes de página y pentagrama con saltos de página especiales

Es posible cambiar los márgenes de página y/o de pentagrama en las páginas que siguen a un salto de página especial. En el diálogo Salto de página especial, active la opción Nuevos márgenes, y luego pulse el botón Márgenes.

El diálogo que aparece está basado en el diálogo Maquetación ▶ Configuración del Documento, aunque con las opciones de tamaño de página y pentagrama deshabilitadas. Para más ayuda en el uso de este diálogo,  **8.6 Configuración del Documento**.

Salto y partes dinámicas

Los saltos que cree en la partitura completa afectarán de forma diferente a las partes dinámicas, dependiendo de las opciones que haya seleccionado en el diálogo Apariencia de múltiples partes ( **7.3 Apariencia de las partes múltiples**). No obstante, por defecto:

- Los saltos de página especiales en la partitura completa no se muestran en las partes, ya que es probable que no quiera que las páginas de título y otra información inicial se imprima en todas las partes.
- Los saltos de página de la partitura completa se convierten en saltos de sistema en las partes, puesto que los saltos de página normalmente se utilizan para señalar el inicio de una sección o movimiento en la partitura completa, que para ahorrar espacio, tan solo se suelen indicar con separaciones de sistema en las partes.
- Las separaciones de sistema en la partitura completa no se muestran en las partes, debido a que se suelen utilizar para ordenar el formato de la partitura completa y son irrelevantes para la maquetación de las partes.

También puede crear cualquier salto o separación en una parte dinámica sin que afecte a la partitura completa. Por lo tanto, si, pongamos por caso, necesita una página en blanco para facilitar un cambio de página, basta con crearla de la manera habitual en la parte en cuestión.

Tenga en cuenta que las señales de maquetación que aparecen por encima de las barras de compás para mostrar los saltos existentes pueden aparecer de diferente color en las partes - vea **Visualización de las separaciones** a continuación.

Supresión de varias separaciones

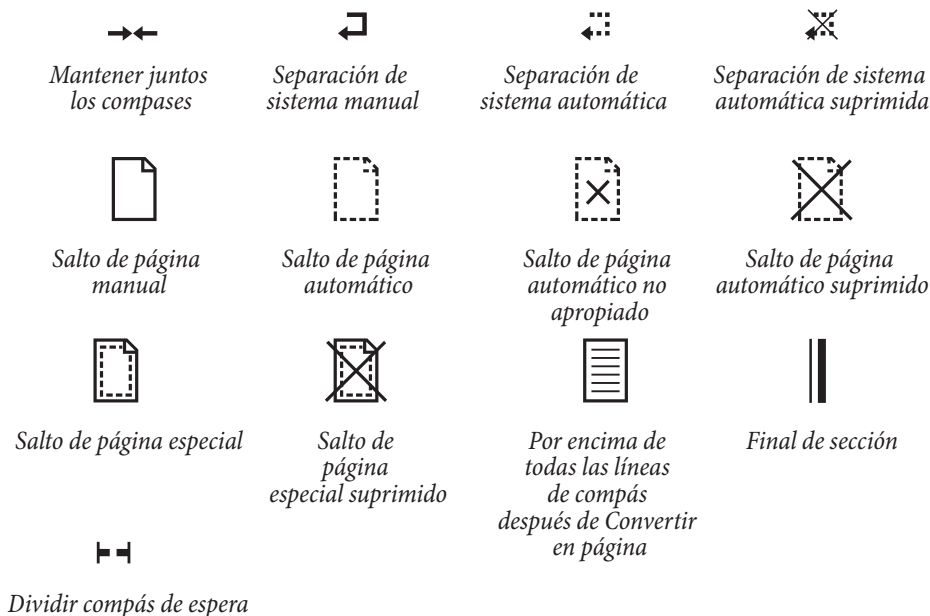
Para suprimir todas los saltos de página y separaciones de sistema en la partitura o pasaje:

- Seleccione los compases en cuestión (o pulse Ctrl+A o ⌘A para seleccionar toda la partitura)
- Elija la opción Maquetación ▶ Formato ▶ Bloquear Formato (comando de teclado Ctrl+Mayús+U o ⌘+U).

La música tomará el formato que tenía originalmente, incluido el formato eliminado por las opciones de Maquetación ▶ Formato. No obstante, los saltos de página especiales no son eliminados por la opción Desbloquear Formato.

Visualización de las separaciones

La opción **Ver ▶ Señales de Maquetación** (activada como opción predeterminada) muestra en la partitura las separaciones de sistema, saltos de página y otros símbolos de formato como estos que muestra la imagen:



Para suprimir un salto de página o separación de sistema automático, basta con tan solo seleccionar la barra de compás y pulsar **Intro**. Sibelius indica que se ha eliminado el salto o separación mostrándolo tachado.

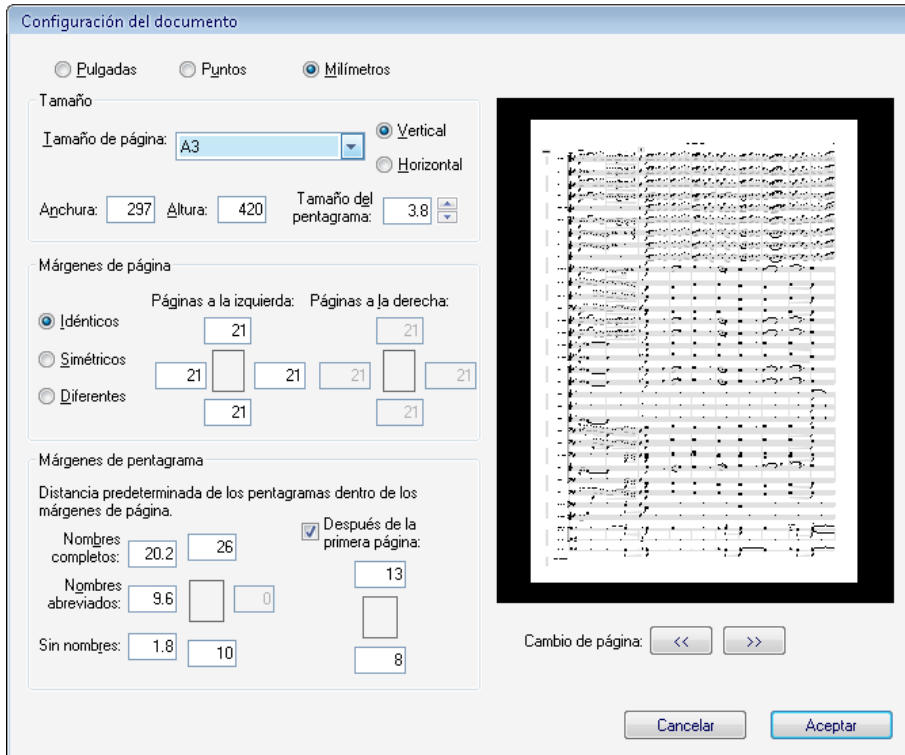
Las señales de maquetación pueden aparecer en diferentes colores:

- Las señales azules indican separaciones o saltos en la partitura o en las partes.
- Las señales naranjas sólo aparecen en las partes y significan saltos o separaciones que sólo existen en las partes (siempre que la opción **Ver ▶ Diferencias en las partes** esté activada) – **7.1 Trabajar con partes**.
- Las señales rojas únicamente aparecen cuando utiliza saltos de página automáticos, e indican un “mal” salto de página automático, es decir, en un punto poco apropiado – **8.1 Maquetación y formato**.

Tenga en cuenta que las señales de maquetación aparecen en ambos lados de una separación o salto: por ejemplo, una separación de sistema muestra un símbolo por encima de la barra de compás al final del sistema, y encima de la barra de compás inicial al principio del siguiente sistema; un salto de página especial muestra un símbolo por encima de la barra de compás al final de la página, y por encima de la barra de compás inicial al principio de la siguiente página en la que haya música. Para borrar un salto o separación basta con seleccionar cualquier señal de maquetación y pulsar **Borrar**.

8.6 Configuración del Documento

📖 5.16 Impresión, 8.1 Maquetación y formato, 8.5 Separaciones y saltos de página.



El diálogo **Maquetación > Configuración del documento** (comando de teclado Ctrl+D o ⌘D) permite ajustar el tamaño de la página y del pentagrama, así como los márgenes de la partitura. Una vez introducidos los nuevos parámetros, Sibelius modificará el formato de su partitura en unos instantes, permitiéndole probar con distintos tamaños o formatos de papel.

Dado que estos ajustes afectan a la cantidad de música por página y al número de páginas, puede utilizar la opción **Maquetación > Configuración del documento** para adaptar la partitura al número de páginas que desee. Para consejos generales sobre maquetación 📖 **8.1 Maquetación y formato**

Cambiar los valores de la página

Seleccione **Maquetación > Configuración del documento** (comando de teclado Ctrl+D o ⌘D). Podrá entonces ajustar el tamaño de la página, el formato de papel y el tamaño de pentagrama, como indica a continuación.

La previsualización le muestra la primera página de la partitura para que compruebe el resultado de los cambios realizados; pulse sobre las flechas para ver las páginas sucesivas.

8. Maquetación y diseño musical

Al hacer clic en **Aceptar**, la partitura cambia de formato al instante, utilizando las nuevas medidas y valores. (¡Si no le gusta el resultado, simplemente seleccione **Editar ▶ Deshacer!**)

Tamaños de papel

La lista **Tamaño del papel** incluye los siguientes formatos de papel americanos y europeos (aunque puede especificar cualquier valor de anchura y altura):

Carta	8.5 x 11"	216 x 279mm
Tabloide	11 x 17"	279 x 432mm (también conocido como tipo "B")
A5	5.9 x 8.3"	149 x 210mm (la mitad de un A4)
B5	6.9 x 9.8"	177 x 250mm
A4	8.3 x 11.7"	210 x 297mm
B4	9.8 x 13.9"	250 x 354mm
A3	11.7 x 16.5"	297 x 420mm (el doble de un A4)
Banda	5 x 7"	127 x 178mm (normalmente en formato horizontal)
Extracto	5.5 x 8.5"	140 x 216mm
Himno	5.75 x 8.25"	146 x 205mm
Octavo	6.75 x 10.5"	171 x 267mm
Ejecutivo	7.25 x 10.5"	184 x 266mm
Quarto	8.5 x 10.8"	215 x 275mm
Concierto	9 x 12"	229 x 305mm
Folio	8.5 x 13"	216 x 330mm
Legal	8.5 x 14"	216 x 356mm
Parte	9.5 x 12.5"	241 x 317mm
Parte	10 x 13"	254 x 330mm

(Los términos "Octavo" y "Quarto" se refieren también a otros tamaños de papel.)

Puede alternar entre unidades de valor de pulgadas, milímetros y punto usando los botones apropiados. 1 pulgada = 25,4mm (absolutamente exacto), 1mm = 0,0397 pulgadas (casi exacto) y 1 punto = exactamente 1/72 pulgadas = 0,353mm (aproximadamente).

Estos son algunos de los tamaños de papel y pentagrama recomendados:

- *Teclado, canciones, instrumento solista*: Carta/Concierto/A4/B4, 0.25–0.3"/pentagramas de 6–7mm
- *Partituras orquestales y de banda*: Carta/Tabloide/A4/A3, 0.1–0.2"/3–pentagramas de 5mm
- *Partes*: Carta/Concierto/A4/B4, 0.25–0.3"/pentagramas de 6–7mm
- *Música coral*: Carta/A4 o más pequeño, 0.2"/pentagramas de 5mm
- *Libros para principiantes*: Carta/A4, 0.3–0.4"/8–pentagramas de 10mm

Todos estos tamaños de página están en formato vertical. El formato horizontal raramente se utiliza, excepto en la música para órgano, banda militar y banda de metales. Tenga en cuenta que la música publicada no siempre se corresponde exactamente con un tamaño de papel normalizado.

Tamaño de pentagrama

El tamaño de pentagrama se define como la distancia desde el centro de la quinta línea del pentagrama hasta el centro de la primera línea. Todo en la partitura está en proporción al tamaño de pentagrama: notas, claves, texto, etc.

Para modificar el tamaño de pentagrama, tiene la opción de escribir el número deseado o hacer clic en las flechas pequeñas para ir cambiando los valores poco a poco. Mantenga pulsado el ratón para ver cómo van cambiando de tamaño los pentagramas en tiempo real.

A pesar que los tamaños de pentagrama varían considerablemente para cada partitura, debería considerar que el valor utilizado sea el más adecuado a la escritura de cada tipo de música. En términos generales, si el tamaño de pentagrama es demasiado pequeño, los músicos van a sentirse incómodos sin necesidad. Consulte la lista anteriormente recomendada de tamaños de papel y partitura correspondientes.

Sibelius no va a cambiar el tamaño de pentagrama sin su autorización, por lo que puede suceder que los pentagramas de muchos instrumentos en una página pequeña, estén muy apretados entre sí (o incluso solapados). Para evitar que esto ocurra, simplemente seleccione un tamaño de pentagrama menor (o un tamaño de papel mayor).

Márgenes de página

Puede ajustar los márgenes de papel en el diálogo **Maquetación ▶ Configuración del documento**. La música puede adaptarse justo hasta los márgenes, pero no fuera de ellos.

Para hacer visibles los márgenes en la partitura (como líneas azules discontinuas), seleccione la opción **Ver ▶ Márgenes de Página**.

La partitura puede tener los márgenes de la izquierda y derecha **Idénticos** (recomendado para impresiones en una sola cara), márgenes **Simétricos** (algunas veces llamados márgenes “internos” y “externos”), o márgenes **Diferentes** entre las páginas de la izquierda y la derecha. Los márgenes superiores e inferiores coinciden siempre con los márgenes izquierdo y derecho.

Más en detalle, los márgenes pueden definirse de la siguiente manera (con la opción **Idénticos** seleccionada):

- *Margen superior*: es donde aparece la parte superior del número de página, si está situado en la parte superior de la página
- *Margen inferior*: es donde aparece la parte inferior del número de página, si está situado en la parte inferior de la página
- *Margen izquierdo*: el extremo izquierdo del nombre de instrumento situado más a la izquierda
- *Margen derecho*: el extremo derecho de los pentagramas.

Márgenes de pentagrama

Los márgenes de pentagrama controlan la distancia entre los pentagramas superiores e inferiores con respecto a los márgenes superiores e inferiores de la página, y también la distancia entre el margen izquierdo de la página y la parte izquierda del sistema. Esto permite ajustar una posición predeterminada de los pentagramas en la página.

Es común requerir márgenes de pentagrama superiores e inferiores diferentes en la primera página de una partitura, para acomodar términos como el título y el nombre del compositor en la parte superior, y los detalles de copyright en la parte inferior. Afortunadamente, esto no tiene ninguna complicación:

Márgenes de pentagrama

Distancia predeterminada de los pentagramas dentro de los márgenes de página.

Nombres completos: 20.2 26 Después de la primera página: 13

Nombres abreviados: 9.6 0

Sin nombres: 1.8 10 8

Debe introducir los márgenes del pentagrama que desee aplicar en la primera página musical de la partitura dentro de las casillas de la izquierda, activar la opción **Después de la primera página** y escribir los valores que desee utilizar en las páginas siguientes dentro de las casillas correspondientes

Para el margen izquierdo, hay tres valores diferentes, dependiendo si los pentagramas contienen nombres completos de instrumentos o abreviados (por ejemplo después de la primera página). Los ajustes para los nombres de instrumento se encuentran en la página **Instrumentos** del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical – 2.18 Instrumentos**.

Estos valores se actualizarán automáticamente si cambia el tamaño de los nombres de instrumento (por ejemplo, al editar un nombre existente, añadir un instrumento nuevo o crear un cambio de instrumento). Puede especificar estas opciones por separado en páginas diferentes de la partitura, dado que su colocación dependerá del nombre de instrumento más largo usado en toda la partitura.

Cambio de la Configuración del documento a través de la partitura

No es posible modificar el tamaño u orientación de la página, ni el tamaño de pentagrama de las partes a través de la partitura, pero puede cambiar los márgenes de la página y de la partitura en cualquier momento usando saltos de página especiales – vea **Cambio de márgenes de página y pentagrama con saltos de página especiales** en la página 659.

8.7 Vínculos

En Sibelius, cada objeto en una partitura, incluyendo notas, líneas, texto y otros más, están *vinculados* tanto horizontal como verticalmente a la música, de forma que los objetos se mueven y ajustan correctamente a los cambios de formato y maquetación de la partitura.

En consecuencia, no es necesario limpiar y editar la partitura cada vez que se efectúe un cambio importante en la misma, como añadir un instrumento nuevo.

Ver los vínculos

Cuando se selecciona un objeto, la parte vinculada aparece señalada con una flecha gris discontinua. La flecha indica el pentagrama y la parte rítmica vinculados al objeto. Si prefiere ocultar la flecha gris, desactívela en la opción **Ver ▶ Líneas de vínculo**. Por otro lado, si quiere ver todos los vínculos en su partitura, pulse **Ctrl+A** o **⌘A** para seleccionar todos los objetos en la partitura. Igualmente, si quiere ver todos los objetos vinculados a un solo pentagrama, simplemente haga triple clic.

Sibelius puede también mostrar reglas para indicar la distancia precisa entre los pentagramas y los objetos vinculados a éstos – **📖 5.23 menú Ver**.

Visualización de los vínculos en las partes

La visualización de los vínculos en las partes funciona exactamente igual que en una partitura completa. No obstante, las líneas de vínculos toman un color rojo que incrementa su intensidad a medida que se aleja el objeto de la posición a la que está vinculado, para avisar de que no debería moverlas tan lejos **📖 7.1 Trabajar con partes**.

Vínculo horizontal

Todos los objetos están vinculados horizontalmente a una posición rítmica de la música. Si mueve una nota hacia la izquierda o derecha, todas las notas en la misma posición rítmica se desplazarán también con ella.

Si un objeto está vinculado a una nota, la punta de la flecha de vínculo indicará la nota (o la posición horizontal de la nota). Cualquier objeto que ponga directamente encima de la nota o cerca de ella quedará vinculado a la misma; por ejemplo, si una ligadura de expresión empieza o acaba en una nota, la ligadura al completo se va a contraer o estirar en el futuro de acuerdo con el desplazamiento de la nota.

Si un objeto se encuentra entre dos notas, éste se vinculará a una posición rítmica intermedia. Esto significa que dicho objeto estará siempre situado justo en la mitad entre las dos notas, aunque varíe la distancia entre las mismas. Éste es un caso clásico, donde el principio y final de los reguladores y el matiz ***f*** permanecen en una posición proporcional entre las notas, aunque cambie la distancia entre las mismas:



8. Maquetación y diseño musical

Sibelius se encarga de esta operación, para ahorrarle el enorme trabajo que representa la edición y limpieza, y cada vez que realice cambios mayores en la maquetación, como crear compases o añadir separaciones de sistema o saltos de página.

Vínculo vertical


La mayoría de los objetos se aplican a un pentagrama en particular y a una posición relativa al mismo. Por ejemplo, un trino de trompeta se aplicará exclusivamente al pentagrama de la trompeta, y tendría que aparecer siempre encima de dicho pentagrama cuando éste se mueva. Los objetos que pertenecen a un pentagrama en particular se llaman “objetos de pentagrama”.

Si mueve un pentagrama hacia arriba o hacia abajo, todos los objetos vinculados se desplazarán en concordancia. Lo más importante es que todos los objetos vinculados a los pentagramas aparezcan en la parte, o partes, correcta. Por lo tanto, es importante que cada objeto de pentagrama esté vinculado al pentagrama correcto.

Para asegurar esto, compruebe que la flecha discontinua está en el lugar correcto, especialmente cuando haya un texto entre dos pentagramas y no esté claro a cuál de los dos está vinculado.

Vínculos a otro pentagrama

Si un objeto situado entre dos pentagramas está vinculado al pentagrama incorrecto, arrástrelo hasta el otro pentagrama para vincularlo a este último: la flecha discontinua cambiará de posición para indicarlo. A continuación, mueva el objeto a su posición original.

Sibelius incluye una aplicación llamada **Comprobar vínculos** que detecta de forma inteligente si ha arrastrado el archivo por error demasiado lejos del pentagrama adecuado -  **6.1 Uso de los plug-ins.**

Nota: no coloque objetos entre dos instrumentos separados si desea que afecten a ambos. Esta es una costumbre empleada a veces en partituras manuscritas pero nunca en las publicaciones, ya que la notación es incorrecta. Los objetos de pentagrama sólo se pueden vincular a un pentagrama, por lo que no aparecerán en ninguna parte que contenga el pentagrama del instrumento al que no se ha vinculado el objeto.

Sin embargo, es posible escribir un objeto que afecte a dos pentagramas del mismo instrumento al mismo tiempo, por ejemplo, matices en partituras para teclado.

Configuración de vínculos en partes


Es imposible cambiar los vínculos de cualquier objeto en una parte. Si en una parte arrastra un objeto fuera de su posición predeterminada, su punto de vínculo se mantendrá fijo; sólo se verán afectados sus desvíos horizontal y vertical. Si desea cambiar el vínculo de un objeto, muévelo a su nueva posición en toda la partitura y también se moverá en la parte.

Objetos de sistema

Los objetos de sistema son aquéllos que afectan a todos los pentagramas de un sistema y no a uno en particular. Estos objetos se vuelven de color púrpura al seleccionarlos. Ejemplos típicos de objetos de sistema son títulos, señales de tiempo, señales de ensayo y compases de 1ª y 2ª volta (1ª y 2ª repeticiones). Aunque estos objetos aparezcan en la parte superior del sistema (a veces


duplicados en otro pentagrama inferior), realmente tienen efecto en todo el sistema. Por ejemplo, deberían aparecer en cada parte instrumental, no sólo en el instrumento al inicio de la partitura.

Algunos menús y diálogos hacen la distinción entre objetos de pentagrama y objetos de sistema. Por ejemplo en el menú **Crear ▶ Texto** los estilos de texto que son objetos de sistema están situados en la lista por debajo de los objetos de pentagrama.

Para cambiar el orden en la lista de los objetos de sistema, y que aparezcan por encima, lea **Posiciones de los Objetos de Sistema** en  **8.12 Posiciones Predeterminadas**.

Colocar objetos en posiciones extrañas

Puede que en alguna ocasión quiera poner un texto u otro objeto en una posición alejada de la música, como por ejemplo, en el margen de la página. Se puede hacer siempre que recuerde que dichos objetos están vinculados a la música, y no fijados en un punto específico del papel. Por ejemplo, los objetos de pentagrama en el margen están normalmente vinculados al compás y pentagrama más próximos del margen, y suelen colocarse a una distancia fija con respecto al compás.

Si edita la música cambiándola de formato y maquetación, el compás se moverá también, por lo que el objeto podría acabar en un lugar aún más extraño del que tenía previsto. Para evitar que esto ocurra, es conveniente bloquear el formato del sistema o de la página;  **8.1 Maquetación y formato**.

8.8 Configuración Personal™

📖 **2.23 Plantillas, 3.9 Editar Estilos de Texto, 4.11 Código de tiempo y puntos de sincronía, 8.3 Diseño musical, 8.1 Maquetación y formato, 8.12 Posiciones Predeterminadas, 8.18 Publicación musical.**

La configuración personal define el aspecto de una partitura impresa. Cada editorial musical tiene su propio estilo y Sibelius permite modificar las partituras con unas posibilidades prácticamente ilimitadas.

Las variables que definen cada configuración incluyen:

- Opciones de Normas de Diseño Musical – ver más adelante en este capítulo
- Estilos de Texto – 📖 **3.9 Editar Estilos de Texto**
- Fuentes de símbolos y diseños – 📖 **2.31 Símbolos, 8.11 Fuentes musicales, 8.17 Editar símbolos**
- Diseño de cabezas de nota – 📖 **2.25 Cabezas de nota, 8.16 Editar Cabezas de Nota**
- Definiciones de instrumentos y conjuntos – 📖 **8.14 Editar instrumentos,**
- Diseños de líneas – 📖 **2.21 Líneas, 8.15 Editar Líneas**
- Posiciones del objeto – 📖 **8.12 Posiciones Predeterminadas**
- Normas de espaciado de notas – 📖 **8.9 Espaciado de notas**
- Configuración del documento (páginas y pentagramas) – 📖 **8.6 Configuración del Documento**
- Palabras en el diccionario de reproducción – 📖 **4.9 Diccionario de reproducción**
- Ajustes por defecto de Apariencia de las partes múltiples - 📖 **7.1 Trabajar con partes**

La mayoría de estos parámetros se pueden editar en el menú de Configuración Personal.

Configuraciones Personales predefinidas

Al crear una partitura nueva o importar una configuración personal (vea más abajo) puede elegir entre una lista de configuraciones predefinidas dependiendo del tipo de música y el aspecto general que quiera para su partitura.

Cada configuración personal está etiquetada con el tipo de música para el que está pensada (por ejemplo, 'jazz'), la fuente musical (Opus, Helsinki, Reprise o Inkpen2) y opcionalmente la fuente de texto (Times, Georgia o Arial). Opus es una fuente musical estándar, Helsinki es más tradicional y Reprise e Inkpen2 imitan una partitura escrita a mano.

Times es una fuente de texto muy habitual, Georgia es una fuente serif menos común y de aspecto más tradicional, y Arial (basada en la popular Helvética) es una fuente moderna sans serif con un carácter mucho más contemporáneo (y quizá menos elegante). Las configuraciones personales Reprise utilizan la fuente Reprise para la música y el texto. De manera similar, las configuraciones personales Inkpen2 utilizan la fuente Inkpen2 para la música y el texto.

Los tipos de música son los siguientes:

- **Estándar** – es el estilo usado en la plantilla **En blanco**, apropiado para todo tipo de música.
- **Jazz** – como **Estándar** pero con barras de repetición con alas y con todas la articulaciones por encima del pentagrama, como se utiliza en la música de jazz.
- **Teclado**– para música para teclado solo. Igual que **Estándar**, pero con los matices y dinámica exactamente entre las manos, sin nombre de instrumento y sin justificación de pentagrama.
- **Notas grandes**– igual que **Estándar** pero con una forma de cabeza de nota diferente que sigue las recomendaciones de US Music Publishers Association.
- **Partitura de solo**– igual que en **Jazz** pero con las barras de compás iniciales escritas como si fueran para sistemas de una línea.

Le recomendamos que anote los ajustes correspondientes a **Maquetación ▶ Configuración del Documento** (tamaño de página, tamaño de pentagrama y márgenes) antes de importar estos estilos en partituras ya existentes. A continuación importe la configuración personal *incluyendo* los valores de **Normas de Diseño Musical** y de **Configuración del Documento** para asignar a su partitura un papel A4 con un pentagrama de 6mm. Después de la importación, cambie de nuevo los ajustes de **Maquetación ▶ Configuración del Documento** y vuelva a los valores originales.

Configuraciones personales Reprise e Inkpen2

Las configuraciones personales Reprise tienen un montón de ajustes especiales. Por ejemplo, las señales de ensayo aparecen dentro de un recuadro sombreado, los títulos utilizan una fuente especial llamada Reprise Title (aquí todos los caracteres están en mayúscula, aunque no es lo mismo utilizar la fuente minúscula que la mayúscula), y los nombres de instrumento en la esquina superior izquierda de la primera página de las partes dinámicas usan la fuente Reprise Stamp. También se pueden agregar corchetes especiales para instrucciones de texto por encima o debajo del pentagrama – véase **Añadir corchetes a Reprise Script** en la página 594.

Las configuraciones Inkpen2 no son tan contundentes como las Reprise, pero quizás sienta preferencia por los caracteres un poco más gruesos de Inkpen2. Otras líneas, como las líneas de pentagrama, líneas de compás, ligaduras, etc. son también más gruesas en las configuraciones personales Inkpen2.

En la música para teclado, imprima el documento con la opción **Sustituir Llaves** desactivada en el diálogo **Archivo ▶ Imprimir** (comando de teclado **Ctrl+P** o **⌘P**) para que las llaves tengan el mismo aspecto manuscrito en pantalla. Atención porque puede que no funcione con algunas impresoras.

En el caso de las partes, pruebe a activar la opción **Dibujar un compás de espera como H** en la página **Silencios de Compás en Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⌘⇧E**) para que los compases de espera tengan un aspecto manuscrito. Sin embargo, algunas impresoras tienen problemas internos que pueden afectar a la impresión (y que en casos extremos pueden provocar errores fatales que le obligarán a reiniciar el ordenador).

Normas de Diseño Musical

Sibelius incluye numerosas normas de maquetación que puede incorporar en el diseño de su propia configuración personal, o crear nuevas configuraciones para distintos tipos de música. Todas estas normas están definidas en el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Normas de Diseño Musical** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+E** o **⇧⌘E**).

Las opciones disponibles incluyen entre otras: posiciones preferidas para las articulaciones, distancia entre las notas y otros objetos, justificación de pentagrama, etc...

Los detalles de estas opciones está referidos en los temas correspondientes de esta **Guía de referencia**. Por ejemplo, las opciones de las páginas de **Números de Compás** están detallados en [☞ 3.5 Números de compás](#). Compruebe el **Índice** bajo “Normas de Diseño Musical” para una lista de páginas de referencia al tema.

Ajuste de configuraciones personales en todas sus partituras

Los parámetros de la configuración personal tienen efecto solamente en la partitura en la que está trabajando, por lo que si quiere usar los mismos parámetros en otros archivos tiene dos opciones:

- Asigne plantillas a las instrumentaciones que utiliza con más frecuencia y que contengan su configuración personal preferida ([☞ 2.23 Plantillas](#)) o
- Exporte sus configuraciones personales favoritas desde **Configuración Personal** ▶ **Exportar Configuración Personal** (vea más abajo) e impórtelas en otros archivos. También puede importar una configuración personal a varios archivos a la vez (vea **Importar Configuración Personal** más abajo).

Exportar Configuración Personal

Es posible exportar y copiar una configuración personal de una partitura o parte en el disco duro, para que sea importada en otras partituras:

- Seleccione **Configuración Personal** ▶ **Exportar Configuración Personal**.
- Introduzca un nombre para su configuración personal y pulse **Aceptar**.

Sibelius guardará la nueva configuración personal en la carpeta de datos de programa del usuario (vea **Archivos editables por el usuario** en [☞ 9.1 Gestión de archivos](#)). Si no desea compartir su configuración personal con otros usuarios, no tiene que preocuparse de la localización del archivo: Sibelius lo detectará como configuración personal disponible cada vez que ejecute el programa.

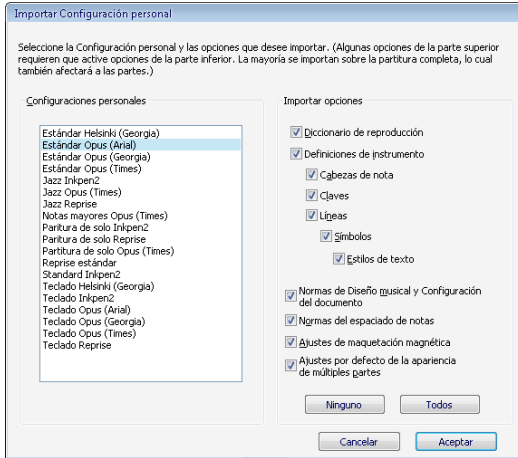
Si es usted editor musical, puede enviar las configuraciones personales a cada uno de sus compositores, arreglistas y copistas para que la utilicen como modelo, o también podría importar su configuración personal en cada partitura que reciba de ellos, con el fin de que todas las partituras mantengan un diseño coherente y normalizado.

Para más detalles sobre cómo exportar las configuraciones personales de las partes dinámicas, véase **Exportación de configuraciones personales de las partes** en la página 620.

Importar Configuración Personal

Para importar una configuración personal a la partitura actual:

- Si la partitura contiene partes, asegúrese de visualizar la partitura completa (no una de las partes) para importar la configuración personal a la partitura completa y a todas las partes. También puede importar una configuración personal a las partes – véase página 625.
- Seleccione **Configuración Personal** ▶ **Importar Configuración Personal**.



- Seleccione en la lista la configuración personal que desea importar.
- Tenga en cuenta que las casillas de la derecha están marcadas para mostrar que algunas de las opciones son requeridas por otras y no pueden ser desactivadas por separado. Es decir, es posible transferir sólo los **Estilos de texto** de una configuración personal a la partitura sin importar ningún otro ajuste, pero si desea importar las **Cabezas de nota**, por ejemplo, también se importarán los **Símbolos** y los **Estilos de texto**.
- Desactive todas las opciones que no desee importar con el fin de evitar que se sobrescriban los ajustes existentes; quizás sea más rápido seleccionar la opción **No Seleccionar Nada**, y seguidamente activar las opciones que desee importar.
- Haga clic en **Aceptar**.
- La fuente de texto musical (utilizada para matices, señales de metrónomo, etc.) no se actualiza automáticamente. Para ello, seleccione **Configuración Personal** ▶ **Editar Todas las Fuentes** y elija la fuente correcta en la lista **Fuente de Texto musical** (Opus Text, Helsinki Text, Reprise Text o Inkpen2 Text, dependiendo de la fuente musical que utilice).

Sibelius proporciona varias configuraciones personales predefinidas – vea **Configuraciones Personales predefinidas** más arriba. Sibelius también incluye un plug-in que le permite importar un archivo de configuración personal y aplicarlo a una carpeta llena de partituras de una sola vez – véase **Importar configuración personal a la carpeta de partituras** en la página 558.

Si importa una nueva norma de espaciado de notas en una partitura, los espaciados existentes no se verán afectados. La nueva norma se utiliza solamente al crear más notas o al seleccionar la opción **Maquetación** ▶ **Restablecer Espaciado entre Notas**. Esto significa que puede utilizar varios espaciados diferentes dentro de una misma partitura.

Cuando importe una configuración personal que altere la posición predeterminada de los objetos, la mayoría de ellos no cambiarán de posición a menos que los seleccione (mediante un filtro, por ejemplo) y ejecute **Maquetación** ▶ **Restablecer Posición**.

8.9 Espaciado de notas

📖 8.3 Diseño musical, 8.1 Maquetación y formato, 8.10 Espaciado vertical de pentagramas.

Cambiar el espaciado de notas significa, en realidad, ajustar el espacio entre notas, acordes, silencios y barras de compás. Puede hacerlo de varias maneras:

- Es posible mover notas individuales y silencios hacia la izquierda o derecha con el ratón o pulsando **Mayús+Alt+←/→** o **⇧⇧←/→**, con **Ctrl** o **⌘** para pasos mayores.
- Para comprimir o expandir un pasaje musical y acercar o separar más las notas entre sí, seleccione el pasaje y pulse **Mayús+Alt+←/→** o **⇧⇧←/→** repetidas veces. Como siempre, mantenga pulsadas las teclas **Ctrl** o **⌘** al mismo tiempo para moverlas en pasos mayores.
- Use **Maquetación ▶ Formato ▶ Convertir en Sistema /Página** para comprimir o expandir el pasaje seleccionado para completar un sistema o página – **📖 8.1 Maquetación y formato**
- Para modificar la norma de espaciado de notas, lea a continuación.
- Si ha cometido algún error de espaciado y quiere volver al valor predeterminado, seleccione un pasaje y elija la opción **Maquetación ▶ Restablecer Espaciado de notas** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+N** o **⇧⇧⌘N**). Esta función tiene en consideración el espacio necesario para claves, alteraciones, letra, etcétera.

Normas de espaciado de notas

Sibelius utiliza un algoritmo de espaciado de notas llamado espaciado óptico (Optical™ spacing). Su funcionamiento es más complejo que la simple modificación del espaciado en relación al valor de la nota, pero también puede especificar los parámetros del espaciado en el diálogo **Configuración Personal ▶ Norma de Espaciado de Notas**:

Normas de Espaciado de notas

Para aplicar a las notas existentes unos valores nuevos, seleccione un pasaje y aplicar **Restablecer Espaciado de Notas**.

Espaciado de Notas

Anchura de compás vacío determinada por la Indicación de compás

Anchura de compás vacío fija: espacios

Antes de la primera nota del compás: espacios

Notas cortas: espacios

Semicorchea: espacios

Corchea: espacios

Negra: espacios

Blanca: espacios

Redonda: espacios

Cuadrada: espacios

Permitir espacio extra para las yoces que chocan entre sí.

Notas de Adorno

Espacio alrededor de las notas de adorno: espacios

Espacio extra después de la última nota de adorno: espacios

Cifrados armónicos

Permitir espacio para cifrado armónico

Espacio mínimo entre acordes: espacios

Espacio Mínimo

Este es el espacio mínimo necesario para evitar que la música quede muy apretada, cuando el espacio sea muy ajustado.

Alrededor de las cabezas de nota (y puntillos): espacios

Antes de las alteraciones: espacios

Antes del arpeggio: espacios

Después de corchetes con plica hacia arriba: espacios

Alrededor de las líneas adicionales: espacios

Después del principio del compás: espacios

Antes del final del compás: espacios

Ligaduras

Espacio mínimo (ligadura encima/debajo de nota): espacios

Espacio mínimo (ligadura entre notas): espacios

Letra

Dejar espacio para la Letra


Dejar que la primera sílaba sobresalga de la barra de compás

Permitir un espacio extra para guiones

Espacio mínimo que separa cada Letra: espacios

- Para cada valor de nota, puede indicar el espacio no justificado posterior. (“No justificado” porque la justificación horizontal aumenta el espacio después de las notas/silencios, en una cantidad que depende del contexto.)
- Los espacios se miden desde el borde izquierdo de una nota hasta el borde izquierdo de la nota sucesiva (es decir, incluyendo el ancho correspondiente a la cabeza de nota).
- Puede especificar el espacio antes de la primera nota/silencio en un compás y la anchura de un compás vacío; por defecto, este espacio es el mismo que el de una nota que llenaría un compás en la indicación de compás actual; por ejemplo, una redonda en un 4/4, o una blanca con puntillo en un 6/8.
- Permitir espacio extra para las voces que chocan entre sí es útil para el caso particular en que una nota de la voz opuesta en un intervalo de segunda tenga que colocarse a la derecha. Con esta opción activada, Sibelius añade espacio adicional para colocar la nota desplazada y evita que el espaciado aparezca más estrecho de lo que es en realidad.
- Las opciones **Notas de Adorno** controlan el espacio predeterminado alrededor de las notas de adorno y el espacio después de la última nota de adorno (y anterior a la próxima nota normal).
- La opción **Cifrados armónicos** permite elegir si desea que Sibelius tenga en cuenta los cifrados armónicos durante el espaciado de notas (por defecto sí lo hace); de ser así, deberá definir el espacio mínimo entre los cifrados.
- Los ajustes de la opción **Espacio Mínimo** definen los espacios mínimos que Sibelius va a dejar alrededor de las notas, alteraciones, líneas divisorias, líneas de arpeggio, corchetes en notas sin grupos de barras, y al inicio y final de compases en caso de un espaciado excesivamente apretado. Estos valores son mucho más pequeños que los valores “ideales” situados a la izquierda del diálogo. Sibelius incluirá estos espacios mínimos definidos en cada operación de cálculo de espacio para evitar la colisión entre objetos sólidos incluso en situaciones de muy poco espacio. Solamente si Sibelius no puede introducir todos los espacios mínimos para todos los objetos de un sistema, tendrá que comprimirlos incluso más, acercando tanto los objetos que puede empezar a provocar colisiones entre los mismos.
- Las opciones de **Ligaduras** controlan la longitud mínima de las ligaduras para que no se “compriman” o desaparezcan cuando haya poco espacio. Puede ajustar diversos valores de longitud mínima para las ligaduras situadas encima, debajo y entre notas.
- Las opciones de **Letra** determinan si la anchura de la Letra se debería tener en cuenta o no, con respecto a las operaciones de espaciado de la música, junto con las opciones para el espacio predeterminado entre el texto de Letra, dejar espacio extra para guiones de Letra, y si las sílabas largas al principio del compás tengan la posibilidad de sobresalir de la barra de compás previo –

3.3 Letra.


Para más detalles sobre cómo estos parámetros van a controlar el espaciado,  **8.3 Diseño musical.**

El diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical** incluye parámetros para el espaciado entre objetos que no sean notas y silencios. Por otro lado, desde la página **Notas y Trémolos** puede hacer que Sibelius reduzca ligeramente el espaciado de notas para que los compases se adapten mejor a la partitura.


8. Maquetación y diseño musical


Tenga en cuenta que los valores introducidos en el diálogo **Normas de Espaciado de Notas** pueden haber cambiado cuando vuelva a abrir el diálogo. Esto es debido a que Sibelius mide cada espaciado en $1/32$ de espacio, pero las divisiones de un espacio por números decimales son más fáciles de entender que las fracciones $1/32$. Por lo tanto, los valores que escriba en esta casilla serán “redondeados” al valor más cercano correspondiente a $1/32$ de un espacio.

Notas fuera de alineación

Sibelius se ocupa de la alineación de notas de forma automática, incluso en casos complejos con voces múltiples. Sin embargo, en algunas ocasiones, puede que quiera cambiar la posición horizontal de una nota individual dentro de un compás. Para hacerlo, seleccione la nota, abra el panel **General** de la ventana de **Propiedades**, y cambie el parámetro **X** para ajustar el desvío horizontal. Los números negativos mueven la nota a la izquierda, y los números positivos mueven la nota a la derecha. Las unidades son los espacios.  **5.17 Propiedades**.

Optimización del espaciado de notas

Como casi todo lo concerniente a la maquetación musical, el espaciado de notas es un arte esotérico, donde las normas no son muy estrictas ( **8.3 Diseño musical**).

Las notas no están (y no deberían estar) separadas en proporción a sus valores ( **8.3 Diseño musical**), de manera que es normal que los compases se ensanchen o estrechen para adaptarse a los cambios de la música. Sin embargo, si existe una amplia variación en los valores de nota, especialmente en casos de ritmos cruzados entre varios pentagramas, el espaciado puede ser bastante irregular, como puede ver en estas notas:

Espaciado predeterminado



En estas situaciones hay que encontrar el equilibrio entre el uso de este espaciado irregular y el espaciado proporcional para que la segunda mitad del compás 1 sea equiparable a la primera mitad, lo cual haría que el compás 2 fuera comparativamente más estrecho.

Una buena estrategia de trabajo consiste en considerar el espaciado de notas entre cada parte del compás o entre compás y compás. Así podemos hacer que el primer compás sea regular en cuanto al espaciado, y el segundo compás, no mucho más estrecho, que el primero, siendo el resultado:

Mejor: Tras un ajuste manual



Espaciado irregular debido a un bemol

De hecho hemos estrechado ligeramente la segunda mitad del compás 1 con respecto a la primera mitad, para producir una transición gradual con respecto al espaciado del compás 2. Hay un espaciado extra entre las semicorcheas Sol y Sib en el pentagrama en clave de fa, para permitir que quepa la accidental, lo que es aceptable en espaciado estrecho.

Optimización del espaciado del texto de Letra

La música junto con texto de Letra, representa un problema especial para el espaciado, con más razón, si los valores de nota son cortos y las Letra ocupa mucho espacio. Si tuviera que separar la música de acuerdo con las notas, el resultado sería algo parecido a este ejemplo:

Espaciado sólo en función de las notas



Por fortuna, Sibelius deja espacio, entre notas para sílabas muy largas, de forma automática, para evitar problemas de colisión. Sin embargo, si algunas sílabas son largas y otras no tanto, puede que el espaciado de notas sea muy irregular, como en este ejemplo:

Espaciado mayor predeterminado de Sibelius para letra más grande (para evitar colisiones)



Mire cómo la Letra esta espaciada de forma aceptable, pero el resultado para las notas no es el mismo, y de hecho, varían muchísimo en espaciado, en especial aquéllas dentro del rectángulo. Por supuesto, se trata de un ejemplo un poco extraño. (De hecho en inglés las palabras, “scratched” y “stretched” tienen nueve letras, y una de las palabras con las sílabas más largas en inglés, pero “through” siempre da problemas a pesar de tener una sola sílaba, pero ocho letras.)

Para que el espaciado de las notas y la Letra funcionen, hay que llegar a un mutuo acuerdo y tomar ciertas decisiones para que el resultado final sea satisfactorio. Al igual que ocurre con la separación de espacios, es una buena estrategia ajustar el espaciado de nota regularmente, compás a compás o tiempo a tiempo. Por lo tanto, si un tiempo o un compás contienen una palabra con un sílaba muy larga, ajuste el espaciado de todas las notas de ese tiempo o compás para que se adapte al texto.

En situaciones muy apretadas de espacio, puede servir de ayuda suprimir, un poco, algunas sílabas horizontalmente, con el fin de aprovechar el espacio libre alrededor de las sílabas del principio o del final. Quizás el mejor resultado que pueda obtener con nuestro ejemplo, es el siguiente:

Mejor: espaciado de notas y letra equilibrado



8.10 Espaciado vertical de pentagramas

Este capítulo le explica cómo modificar la posición vertical de los pentagramas de su partitura. Para una información general acerca de las herramientas de maquetación de Sibelius, vea [📖 8.1 Maquetación y formato](#). Para ocultar pentagramas vacíos o ajustar sangrías a los lados izquierdo o derecho de un sistema, vea [📖 2.29 Pentagramas](#). Para crear separaciones de sistema y saltos de página con el fin de colocar menos compases en un sistema o página, vea [📖 8.5 Separaciones y saltos de página](#) (y [📖 8.4 Separación automática](#) para más detalles sobre la aplicación automática de estas funciones en partes instrumentales). Para ajustar el tamaño de los pentagramas o cambiar el tamaño de página de la partitura, vea [📖 8.6 Configuración del Documento](#).

Espaciado entre pentagramas predeterminado

Los pentagramas de la partitura están espaciados en función de una serie de valores predeterminados en la página [Pentagramas de Configuración personal](#) ▶ [Normas de diseño musical](#). Sibelius utiliza la justificación vertical para garantizar que los pentagramas y sistemas estén dispuestos de manera que completen toda la página.

En una página con un único sistema, la línea superior del primer pentagrama está posicionada por defecto en el margen del pentagrama superior, y la línea inferior del último pentagrama está posicionada por defecto en el margen del pentagrama inferior. Los demás pentagramas están espaciados a distancias equivalentes entre ellos. Normalmente, la primera página tiene unos márgenes superior e inferior más amplios para dejar espacio para los textos que suelen aparecer en esa página (como los textos de título y compositor en la parte superior de la página o los de copyright o información de la editorial en la parte inferior). Sibelius aplica estos márgenes automáticamente. (Los márgenes de pentagrama se ajustan en [Maquetación](#) ▶ [Configuración del documento](#); lo explicamos en página 664.)

La distancia predeterminada entre pentagramas de un mismo sistema está especificada por el parámetro *n* **espacios entre pentagramas**. Sin embargo, dado que la justificación vertical dispone los pentagramas de manera que ocupen la altura total de la página, este valor será el mínimo utilizado por Sibelius. Una notable excepción a esta norma es el comportamiento de los instrumentos que incluyen dos pentagramas unidos por llaves, como el piano o el arpa. En estos casos, Sibelius no justifica (amplía) la distancia entre los dos pentagramas de estos instrumentos, de manera que el valor *n* **espacios entre pentagramas** se aplica literalmente. (Si desea que Sibelius justifique la distancia entre pentagramas unidos por llaves, active la opción [Justificar ambos pentagramas en instrumentos de pentagrama grande](#).)

Ahora, supongamos que nuestra partitura incluye instrumentos de diferentes familias, como viento de madera, viento de metal y cuerdas. Normalmente, cada familia de instrumentos aparece unida por corchetes o llaves en la partitura ([📖 2.9 Corchetes y llaves](#)). Para que la distribución de la página resulte más clara, Sibelius añade automáticamente un poco de espacio adicional entre el pentagrama inferior de un grupo de pentagramas unidos y el siguiente pentagrama. Este espacio está determinado por el valor *n* **espacios adicionales entre grupos de pentagramas**. Igual que en el caso anterior, en la práctica este valor representa un espacio

mínimo, ya que también se escala en la misma proporción que los demás espacios entre sistemas en función de la justificación vertical.

Vayamos un poco más allá: imaginemos que la partitura también incluye pentagramas de voz para cantantes. Normalmente, es necesario añadir un poco de espacio extra por debajo de los pentagramas de voz para colocar los textos de letra. Sibelius añade ese espacio automáticamente según el valor *n* **espacios adicionales por debajo de pentagramas vocales (para letra)**. Este valor también se escala en función de la justificación vertical.

Nuestra partitura imaginaria ya tiene suficientes instrumentos como para que sólo quepa un sistema por página, así que sería una buena idea que los objetos de sistema como las señales de ensayo, las instrucciones de tempo o los números de compás aparecieran no sólo por encima del pentagrama superior del sistema, sino también uno o dos pentagramas por debajo (quizá por encima de las cuerdas o de los pentagramas de voz). Sibelius añade automáticamente un poco de espacio por encima de los pentagramas en los que aparecen esos objetos de sistema adicionales. Para ello, aplica el ajuste especificado por el parámetro *n* **espacios adicionales por encima para posiciones de objetos de sistema**. (Las posiciones de los objetos de sistema se definen en **Maquetación ▶ Posiciones de los objetos de sistema**; lo explicamos en página 689.)

Por último, supongamos que una partitura tiene pocos pentagramas, de manera que en la página puedan caber dos o tres sistemas cómodamente. La distancia entre el pentagrama inferior de un sistema y el pentagrama superior del siguiente sistema está especificada por el parámetro *n* **espacios entre sistemas**. Igual que ocurre con los demás ajustes predeterminados, este valor también se escala en función de la justificación vertical.

Sibelius sólo permite que los pentagramas estén más cerca de la distancia especificada por ese parámetro si utiliza la opción **Maquetación ▶ Formato ▶ Convertir en página** para añadir un sistema de más a una página, o si ajusta el parámetro **Juntar sistemas hasta *n*%** a un valor menor del 100% en la página **Pentagramas** de las **Normas de diseño musical**. Este valor está ajustado por defecto al 97%, lo cual admite un pequeño margen para que los pentagramas estén un poco más cerca que la distancia especificada por los valores predeterminados. Sin embargo, la justificación vertical suele hacer que los pentagramas queden un poco más lejos que las distancias especificadas por esos parámetros.

Justificación vertical

Aunque las distancias entre los pentagramas y sistemas individuales pueden variar entre páginas (para acomodar elementos como notas muy bajas o muy altas en puntos específicos de la partitura, por ejemplo), las distancias entre la parte superior de la página y la línea superior del primer pentagrama por un lado, y entre la parte inferior de la página y la línea inferior del último pentagrama por el otro, suelen mantenerse constantes en todas las páginas de la partitura. La excepción es la primera página, que incluye un poco de espacio adicional para permitir la colocación de textos en los márgenes superior e inferior.

La justificación vertical dispone los pentagramas y sistemas de forma que ocupen la altura total de la página, y mantiene esa distribución a lo largo de todas las páginas de la partitura. Además, si es posible aumenta proporcionalmente la distancia entre pentagramas y sistemas para mejorar la claridad y la legibilidad de la partitura. Aun así, siempre puede ajustar manualmente la distancia entre pentagramas y sistemas en cualquier punto de la partitura.

8. Maquetación y diseño musical

Por defecto, la justificación vertical actúa si la altura total de los pentagramas y sistemas (incluyendo los espacios entre ellos) supera el 65% de la distancia vertical entre los márgenes de pentagrama superior e inferior. Esta función se controla desde el parámetro **Justificar pentagramas cuando la página esté al menos $n\%$ completa**, incluido en la página **Pentagramas de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical**.

La justificación vertical sólo actúa si se supera este valor, ya que si una página está completa en menos de sus dos tercios (como podría ocurrir en la maquetación de himnos con bloques de letra colocados por debajo de dos o tres sistemas de música, o en la última página de una partitura para un conjunto pequeño, por ejemplo), sería preferible dejar un amplio espacio en blanco en la parte inferior de la página a separar excesivamente los pentagramas y sistemas para que llegaran a completar toda la página.

Si desea desactivar la justificación vertical, ajuste el valor de **Justificar pentagramas cuando la página esté al menos $n\%$ completa** al 100%. Sin embargo, este ajuste sólo sería recomendable en casos muy especiales o al trabajar con documentos que no sean partituras en el sentido estricto del término (por ejemplo, si está preparando fragmentos musicales para exportarlos a otra aplicación en forma de gráficos o creando hojas de ejercicios con un gran contenido de texto).

Cuando comprenda los detalles del funcionamiento de la justificación vertical y la forma en que interactúa con las distancias entre pentagramas y sistemas ajustadas en la página **Pentagramas de las Normas de diseño musical**, descubrirá que se trata de una herramienta extremadamente útil para obtener una maquetación clara y coherente de forma totalmente automática.

Ajuste de las distancias entre pentagramas y sistemas

Si una página presenta un aspecto algo recargado verticalmente, antes de empezar a ajustar el espaciado entre pentagramas intente reducir ligeramente el tamaño de pentagrama desde **Maquetación** ▶ **Configuración del documento**. Un pequeño cambio en el tamaño de pentagrama puede tener un efecto espectacular sobre la maquetación de la partitura. Sin embargo, tampoco se trata de reducir sistemáticamente el tamaño de pentagrama: a veces, un pequeño *incremento* del tamaño de pentagrama da como resultado un sistema menos por página, lo cual aumenta el número total de páginas pero puede dar lugar a una partitura mucho más clara y fácil de leer para el director o los ejecutantes. Vea página 662 para más detalles acerca de las combinaciones adecuadas de tamaños de página y pentagrama para diversos géneros musicales.

Si una vez ajustado el tamaño de pentagrama todavía cree que los pentagramas siguen estando demasiado cerca o lejos, vaya a la página **Pentagramas de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical** para modificar las distancias entre pentagramas y sistemas. Desde este diálogo puede cambiar el espaciado predeterminado para los pentagramas y sistemas, que es el método más rápido y sencillo para experimentar con diferentes valores.

Estas dos herramientas permiten crear fácilmente una maquetación clara y coherente que sólo requerirá un mínimo de edición manual por su parte. Sin embargo, en muchas partituras la textura y densidad de la música va cambiando, lo cual puede provocar colisiones entre notas situadas en pentagramas adyacentes y, sobre todo, entre objetos vinculados a pentagramas adyacentes (por ejemplo, un matiz colocado por debajo de un pentagrama puede colisionar con una ligadura dibujada por encima de las notas del pentagrama inmediatamente inferior).

Sibelius puede resolver automáticamente este tipo de colisiones mediante la función **Maquetación ▶ Optimizar espaciado vertical de pentagramas**. Esta función examina los pentagramas para averiguar el espacio necesario para cada pentagrama a lo largo de todo el sistema (para ello considera cada pentagrama y todos los objetos vinculados a él como elementos aislados, es decir, como si no existieran más pentagramas). A continuación, Sibelius coloca los pentagramas a la menor distancia posible pero manteniendo el espacio necesario para solucionar todas las colisiones. Por ejemplo, si un pentagrama incluye notas bajas en la parte izquierda del sistema y el pentagrama inmediatamente inferior contiene notas altas en la parte derecha del sistema, Sibelius juzga que no es necesario dejar espacio para las notas bajas del primer pentagrama en la parte derecha del sistema. Por lo tanto, puede acercar el pentagrama inmediatamente inferior sin provocar ninguna colisión.

Es posible controlar la distancia horizontal y vertical aplicada por la opción **Optimizar espaciado vertical de pentagramas** entre los objetos de cada pentagrama desde la página **Pentagramas de Configuración personal ▶ Normas de diseño musical**.


Le recomendamos que seleccione al menos un sistema completo o preferiblemente una página entera antes de ejecutar **Maquetación ▶ Optimizar espaciado vertical de pentagramas**: cuanta más información de contexto tenga Sibelius, mejor será el resultado de sus ajustes. Por supuesto, puede seleccionar la partitura completa antes de utilizar la función **Optimizar espaciado vertical de pentagramas**.

En algunas situaciones especialmente comprometidas, es posible que Sibelius no sea capaz de solucionar automáticamente todas las colisiones. En ese caso, quizá tenga que ajustar el resultado manualmente. Para buscar colisiones, vea **Búsqueda de colisiones** en la página 639. Cuando encuentre una colisión, puede decidir si la mejor forma de resolverla es mover uno o varios objetos o ajustar manualmente el espaciado entre pentagramas.

Desplazamiento manual de pentagramas

La mayoría de las operaciones realizadas sobre los pentagramas, incluyendo los cambios de posición, requieren en primer lugar que seleccione el pentagrama o pentagramas que desee modificar:

- Pulse sobre una parte en blanco de un compás para seleccionar el pentagrama correspondiente (si hace doble clic seleccionará el pentagrama completo, pero basta con seleccionar un compás para mover los pentagramas y realizar operaciones similares).
- Haga triple clic en una parte en blanco de un compás para seleccionar ese pentagrama a lo largo de toda la partitura.
- Seleccione un pasaje si desea trabajar con varios pentagramas.


Para más información sobre las selecciones, vea  **1.9 Selecciones y pasajes**.


Los movimientos fundamentales de los pentagramas son los siguientes:

- *Movimiento normal* – seleccione un pentagrama o pentagramas y arrástrelos con el ratón (comando de teclado **Alt+↑/↓** o **⌘+↑/↓**, con **Ctrl** o **⌘** para pasos mayores). Esta acción cambia la distancia entre el pentagrama o pentagramas seleccionados y el pentagrama inmediatamente superior (o el margen superior si el pentagrama seleccionado es el primero), y mantiene el espacio ajustado entre los restantes pentagramas. Es posible que Sibelius tenga que comprimir

8. Maquetación y diseño musical

un poco los demás pentagramas para dejar espacio libre en el caso de que la página esté completa.

- *Movimiento independiente* – seleccione un pentagrama o pentagramas y arrástrelos con la tecla **Mayús** pulsada (comando de teclado **Mayús+Alt+↑/↓** o **⇧+↑/↓**, con **Ctrl** o **⌘** para pasos mayores). Esta acción mueve únicamente el pentagrama o pentagramas seleccionados, y mantiene a los demás pentagramas en la misma posición en la página. Aunque puede utilizar este método para colocar pentagramas prácticamente uno encima del otro, no es posible mover un pentagrama más allá de otro en ninguna dirección ni cambiar el orden de los pentagramas en la partitura (para ello, vea  **2.18 Instrumentos**).

Quizá le sea útil activar la opción **Ver ▶ Reglas ▶ Reglas de pentagrama** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+R** o **⇧+⌘+R**) antes de mover los pentagramas –  **5.23 menú Ver**.

Su selección inicial determina exactamente los pentagramas y sistemas que se van a desplazar. Esto significa que puede modificar el espaciado entre pentagramas situados en un mismo sistema, en una misma página o en cualquier número de páginas. Para ello sólo tiene que seleccionar el pasaje cuyo espaciado desee cambiar. (Incluso es posible seleccionar un pasaje con varios pentagramas y moverlo hacia arriba o hacia abajo independientemente, lo cual cambiaría el espacio por encima del pentagrama superior y/o por debajo del pentagrama inferior de la selección.)

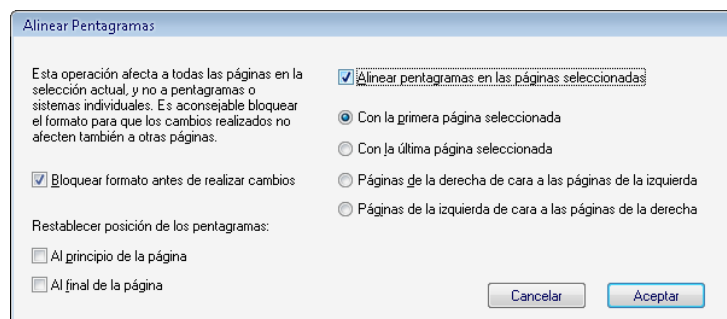
Sin embargo, le recomendamos que minimice los ajustes realizados (por ejemplo, un único pentagrama en un solo sistema), ya que la modificación manual del espaciado entre pentagramas anulará los efectos del espaciado predeterminado hasta que restablezca explícitamente la posición de los pentagramas.

Cómo restablecer el espaciado entre pentagramas predeterminado

Para restablecer los valores predeterminados del espaciado entre pentagramas (es decir, los ajustes de la página **Pentagramas** del diálogo **Configuración personal ▶ Normas de diseño musical**), seleccione un pasaje que incluya los pentagramas que desee modificar y ejecute **Maquetación ▶ Restablecer espacio por encima del pentagrama** o **Maquetación ▶ Restablecer espacio por debajo del pentagrama**.

Alineación de pentagramas

Para transferir el espaciado entre pentagramas y sistemas de una página de su partitura a otras páginas, seleccione un pasaje que abarque las páginas que quiera modificar y ejecute **Maquetación ▶ Alinear pentagramas**.



Los cambios realizados en este diálogo afectan a todas las páginas abarcadas por el pasaje seleccionado, de manera que puede extender la selección desde cualquier compás o pentagrama de la primera página que quiera modificar hasta cualquier compás o pentagrama de la última página. Las opciones son las siguientes:

- **Bloquear formato antes de realizar cambios:** bloquea el formato de todos los compases en las páginas seleccionadas para garantizar que los compases permanezcan en las mismas páginas después de la alineación de los pentagramas
- **Restablecer posición de pentagramas:** estas opciones restablecen el espacio predeterminado por encima del primer o el último pentagrama de cada página a las posiciones de margen de pentagrama especificadas en **Maquetación ▶ Configuración del documento**
- **Alinear pentagramas en las páginas seleccionadas:** si esta opción está activada, puede seleccionar cualquiera de las cuatro opciones siguientes:
 - **Con la primera página seleccionada:** alinea todas las páginas siguientes respecto a la primera página de la selección
 - **Con la última página seleccionada:** alinea todas las páginas anteriores respecto a la última página de la selección
 - **Páginas derechas con páginas izquierdas contiguas:** alinea las páginas derechas con sus páginas izquierdas contiguas
 - **Páginas izquierdas con páginas derechas contiguas:** alinea las páginas izquierdas con sus páginas derechas contiguas.

Para utilizar estas opciones deberá seleccionar más de una página.

La alineación de pentagramas desde este diálogo sólo es posible si las páginas alineadas incluyen el mismo número de sistemas y el mismo número de pentagramas en cada sistema. En caso contrario sólo se alinearán los pentagramas superior e inferior. Si una o varias de las páginas alineadas contienen un único sistema, sólo se alinearán el pentagrama superior.

8.11 Fuentes musicales

📖 **3.9 Editar Estilos de Texto**, **8.8 Configuración Personal™**, **8.17 Editar símbolos**.

Las cabezas de nota, claves, alteraciones y la mayoría de objetos que aparecen las partituras de Sibelius se dibujan utilizando un símbolo, el cual puede estar formado por un carácter o por una combinación de caracteres de fuentes musicales.

Las fuentes musicales han proliferado de forma más bien desorganizada en los últimos años, y existen fuentes que sólo ofrecen una selección más o menos arbitraria de símbolos musicales. Los usuarios tienen su propia opinión sobre las fuentes musicales que deben utilizar, y cada fuente tiene sus puntos fuertes y débiles: ninguna es la fuente perfecta o ideal.

Por eso, Sibelius ha tenido mucho cuidado en la elaboración de sus fuentes musicales para que incluyan todos los símbolos que pueda necesitar y con la mejor calidad posible para su publicación.

Mientras que el resto de fuentes musicales varían ampliamente, hemos decidido solucionar la confusión que reina en el uso de otras fuentes musicales y diseñar una fuente propia de Sibelius, compatible con otras fuentes que quizá tenga instaladas como Petrucci™, Chaconne™, Sonata™, Susato™, Jazz™, Franck™, Maestro™, November™, Partita™, Swing™, Tamburo™, Piu™ y Ghent™. Incluso puede utilizar una combinación de fuentes en una misma partitura.

Cambio de fuente musical

La forma más simple de cambiar de fuente musical en su partitura es seleccionar **Configuración Personal** ▶ **Editar Todas las Fuentes**, elegir una fuente nueva musical en la lista **Fuente de Música Principal** y pulsar **Aceptar**.

Las siguientes fuentes aparecerán como opciones en el diálogo **Editar Todas las Fuentes**, si es que están instaladas en su sistema: **Opus**, **Inkpen2**, **Helsinki**, **Maestro**, **Petrucci**, **Sonata**, **Partita**, **Franck**, **Virtuoso**, **Chaconne**, **November**, **Jazz**, **Swing**, **LeeMusic**, **RussMusic** y **AshMusic**.

Para añadir otras fuentes musicales a esta lista, vea **Uso de fuentes no proporcionadas por Sibelius** a continuación.

La mayoría de partituras de Sibelius utilizan la fuente **Opus**. Si quiere utilizar el aspecto manuscrito de **Reprise** o **Inkpen2**, es mejor importar una de las configuraciones personales de **Reprise** o **Inkpen2**, ya que así también cambiará la apariencia de otros objetos tales como pentagramas y barras de compás, ligaduras, reguladores, etcétera – 📖 **8.8 Configuración Personal™**.

También puede utilizar la fuente **Helsinki** de Sibelius, que tiene un aspecto más tradicional y elegante. Como ocurre con las fuentes **Reprise** e **Inkpen2**, debería importar una configuración personal **Helsinki** para aprovechar todas las características de esta fuente – 📖 **8.8 Configuración Personal™**.

Cambio de fuente en un subconjunto de símbolos


Si quiere cambiar la fuente musical por otra diferente, no tiene porqué cambiar todos los símbolos de Sibelius. Puede cambiar solamente las claves, los símbolos de percusión, o incluso un solo símbolo.

Cada símbolo en Sibelius está dibujado usando la fuente específica correspondiente a un estilo de texto en particular. Cambiando los valores del estilo de texto, puede también cambiar la apariencia de todo el conjunto de símbolos, de una sola vez:


- **Símbolos comunes:** comprende casi todos los símbolos normalmente utilizados: notas estándar, alteraciones, claves, articulaciones, etc.
Si lo desea, puede cambiar los **Símbolos comunes** a Reprise, Inkpen2, Helsinki, Petrucci, Susato o Sonata. La fuente Sonata tiene claves situadas en lugares no convencionales, pero siempre puede cambiarlas fácilmente de posición.
- **Cabezas de nota especiales:** incluye cabezas de notas poco comunes y microtonos. Puede sustituir las fuentes Reprise Special, Inkpen2 Special, Helsinki Special, Tamburo o Piu.
- **Instrumentos de Percusión:** imágenes extrañas de baquetas, escobas, monedas y cualquier objeto con el que sea posible golpear algo para obtener sonido. Quizá desee sustituir Ghent.
- **Símbolos especiales:** contiene símbolos no presentes en otras fuentes excepto Opus Special, Reprise Special, Helsinki Special e Inkpen2 Special, de manera que no tendrá que sustituir ninguna otra fuente (a no ser que quiera diseñar la suya propia).
- **Corchetes de nota:** puede cambiar entre Opus, Helsinki, Reprise, Inkpen2 y Petrucci (Susato, Sonata, etc. no son apropiadas, ya que contienen corchetes incompatibles).

Para cambiar de fuente en uno de estos conjunto de símbolos:

- En el diálogo **Configuración personal** ▶ **Editar Símbolos**, haga clic en **Fuentes musicales**.
- Haga clic en el conjunto de símbolos que quiere modificar, y luego haga clic en **Editar**.
- Cambie la fuente y probablemente el tamaño, luego haga clic en **Aceptar**, y otra vez **Aceptar** para cerrar el diálogo **Editar Símbolos**.

Si tiene la intención de cambiar de tamaño, el tamaño estándar para todos los símbolos es de 19,8 pt (relativo). Si aumenta o disminuye este valor, los símbolos se harán más grandes o más pequeños. Puede hacerlo para agrandar el tamaño de las cabezas de nota en libros para principiantes, por ejemplo, o para graduar un símbolo creando su propio estilo de texto de símbolo – vea **Crear un nuevo estilo de texto de un símbolo** en  **8.17 Editar símbolos**.

(Si tiene curiosidad, el cambio de fuente musical y tamaño de fuente se realiza en el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Editar Estilos de Texto**. Esto es debido a que el conjunto de símbolos anteriormente mencionados son tratados por Sibelius como estilos de texto, a pesar que la fuente y el tamaño sean las únicas opciones que puede cambiar con un objetivo práctico. Pero no se preocupe demasiado por ello.)

Para más información sobre la personalización de símbolos de Sibelius,  **8.17 Editar símbolos**.

- Escriba el nombre de la nueva fuente musical en el campo **Fuente musical** de la parte izquierda o pulse el botón **Elegir** para seleccionarla en la lista de fuentes instaladas en su ordenador. Cuando haya introducido el nombre de la fuente, pulse el botón **Añadir fuente**. La fuente se añadirá a la lista.
- A continuación, introduzca en los diversos campos de la derecha el nombre de la fuente que desea utilizar para cada aspecto de la notación, o pulse el botón **Elegir** para seleccionar la fuente de una lista. Cuando haya completado todos los campos, pulse el botón **Definir sustitutas**.

Muy pocas fuentes musicales disponibles tienen fuentes individuales para todos y cada uno de los estilos de texto de Sibelius, así que normalmente sólo tendrá que sustituir la fuente que haya elegido en **Símbolos comunes**.

Instalación de fuentes musicales de Tipo 1

Las fuentes musicales Opus, Helsinki, Reprise e Inkpen2 están incluidas en los formatos TrueType y Adobe Type 1 (PostScript), y las fuentes TrueType se instalan por defecto. Puede imprimir en impresoras PostScript y crear archivos EPS usando *cualquiera* de estos formatos de fuente.

Sin embargo, por razones editoriales, se prefiere usar las fuentes Adobe Type en lugar de las fuentes TrueType, aunque va a tener que instalar software adicional para poder usarlas. Las versiones más recientes de las fuentes PostScript están disponibles en la web de Sibelius.

Cómo diseñar su propia fuente musical

Para diseñar fuentes de cualquier tipo, recomendamos el programa FontLab (www.fontlab.com). Sin embargo, el diseño de fuentes es un arte sofisticado, indicado sólo para usuarios entusiastas.

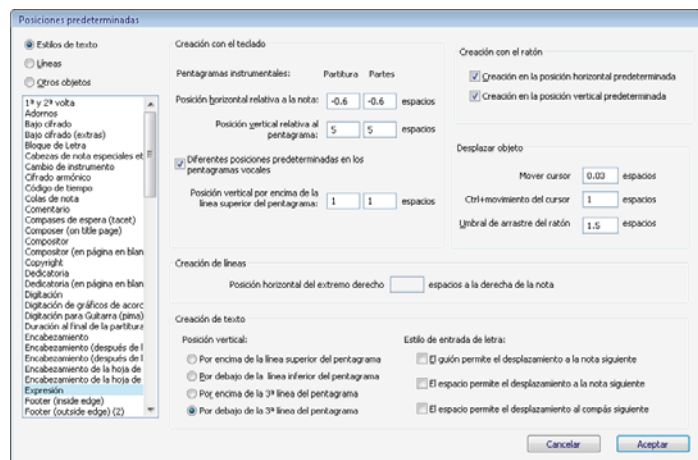
Las familias de fuentes Opus, Helsinki, Reprise e Inkpen2 están protegidas por copyright, de manera que no está permitido incluir ningún símbolo perteneciente a cualquiera de estas dos familias en sus propias fuentes.

8.12 Posiciones Predeterminadas

Para usuarios avanzados solamente

El diálogo Configuración Personal ▶ Posiciones Predeterminadas le permite modificar el comportamiento de la posición del texto, líneas y otra serie de objetos, cuando los crea o mueva, y por tanto, podrá reajustar sus respectivas posiciones en la partitura. Los valores predeterminados de Sibelius están muy bien pensados, y en general, no tendrá necesidad de modificarlos. No obstante, si desea hacerlo, en este capítulo le explicaremos cómo modificar estos valores.

El diálogo correspondiente tiene este diseño:



Para cambiar la posición predeterminada de un objeto, elija primero el grupo al que pertenece, entre las opciones situadas en el margen superior izquierdo (éstas son: **Estilos de texto**, **Líneas** u **Otros objetos**), después seleccione el estilo de texto u objeto en la lista. Es posible seleccionar varios estilos u objetos a la vez, para poder cambiar sus valores al mismo tiempo.

Aquellos valores que no son relevantes al objeto o estilo de texto seleccionados, quedarán inactivos, como sería de esperar (así, en el caso de estilos de texto, no será posible modificar las opciones de **Creando Líneas** y viceversa). Lo mismo ocurre si selecciona varias opciones de la lista a la vez: sólo se mostrarán en el diálogo los valores comunes. El resto de valores no comunes se muestra en blanco.

Las opciones en el diálogo son las siguientes:

Crear un objeto

Existen dos opciones diferentes para crear objetos: con el ratón o con el teclado. Cuando cree objetos con el ratón, podrá decidir de antemano el punto exacto donde quiere colocarlo, y hacer clic para efectuar la operación. Cuando cree objetos con el teclado, no podrá decidir el punto exacto en la partitura; aparecerán en una posición estimada cercana al signo de intercalación (si está introduciendo notas) o cerca del objeto seleccionado.

Se puede configurar que por defecto los objetos aparezcan en un lugar diferente en las partes y en la partitura. Normalmente no es necesario, pero los objetos como las señales de ensayo suelen

tener mejor apariencia si están colocadas cerca de la parte superior de un pentagrama en una parte que en una partitura. En una partitura, Sibelius permite situar señales de ensayo a cinco espacios del pentagrama, pero en una parte, a dos espacios únicamente.

Las opciones **Creación con el teclado** permiten controlar las normas que determinan la posición del objeto cuando es creado con el teclado, o cuando lo selecciona a través de la opción **Maquetación ▶ Restablecer posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⇧⌘P**):

- **Posición horizontal relativa a la nota** ajusta la posición horizontal predeterminada para la partitura y las partes. Introduzca números negativos si quiere colocar los objetos a la izquierda de la nota a la cual está vinculado (por ejemplo, dinámicas).
- **Posición vertical relativa al pentagrama** ajusta automáticamente la posición vertical, relativa a la opción elegida en la parte inferior del diálogo **Posición vertical** (**Por encima de la 5ª línea**, **Por debajo de la 1ª línea**, **Por encima de la 3ª línea** y **Por debajo de la 3ª línea**). Si lo desea, puede introducir valores diferentes para la partitura y las partes.
- **Diferentes posiciones predeterminadas en los pentagramas vocales** permite especificar posiciones diferentes del objeto en un pentagrama vocal o en uno instrumental; con esta opción activada, también se puede acceder a la opción **Posición vertical encima del pentagrama superior** para el objeto seleccionado. Esto se realiza por defecto en el texto de expresión y en los diferentes reguladores de línea, de manera que aparecen encima de los pentagramas vocales, pero debajo de los pentagramas instrumentales.

La opción **Creación con el ratón** simplemente determina si los objetos deberían colocarse aplicando su posición predeterminada horizontal y/o vertical al ser creados con el ratón (de la misma manera que ocurre al crearlo **Creación con el teclado**) en lugar de la posición del ratón, por ejemplo:

- los textos tales como cifrado armónico, bajo cifrado, digitación y Letra es mejor crearlos con una posición horizontal y vertical predeterminada;
- los textos de sistema tales como título, compositor, copyright, pie de página etc., es mejor crearlos con una posición horizontal y vertical predeterminada;
- otros estilos de texto, como señales de tempo y de metrónomo, conviene crearlos pulsando con el ratón en el punto deseado. Para hacerlo de esta manera, simplemente desactive ambas opciones de **Creación con el ratón**.

Desplazar un objeto

Aunque todos los objetos se pueden arrastrar y mover con el ratón, es posible tener un control más preciso y moverlos usando las flechas del teclado del ordenador y las teclas modificadoras (por ejemplo, **←/→** para pasos pequeños **Ctrl+←/→** o **⌘←/→** para pasos mayores). Las opciones **Moviendo Objetos** le permiten controlar más a fondo estas operaciones:

- **Flechas mueven** es la distancia que un objeto se mueve con las flechas del teclado.
- **Ctrl+flechas/Comando-flechas mueven** es la distancia que un objeto se mueve al utilizar las flechas del teclado junto con las teclas **Ctrl** o **⌘**.
- **Umbral de arrastre del ratón** representa la mínima cantidad de movimiento necesaria para que un objeto cambie su posición original, utilizando el ratón. Ajuste este parámetro a un

8. Maquetación y diseño musical

número grande para mover los objetos de manera más controlada y evitar que puedan ser arrastrados por error.

Puede ajustar por separado estas opciones, tanto para los estilos de texto como las líneas, pero no para un estilo de texto o línea en particular. Cada ajuste de los valores afectará a *todos* los objetos similares (por ejemplo, un cambio de umbral de arrastre para un texto de técnica, modificará también todos los estilos de texto restantes). Las opciones **Moviendo Objeto** (al contrario que las opciones restantes en este diálogo) son preferencias globales, y como tales no están asociadas a ninguna partitura en concreto. Al ser aplicadas, tienen efecto en todas y cada una de las partituras de Sibelius.

Crear líneas

Posición horizontal al final del lado derecho hace lo que su nombre indica: determina cuántos espacios a la derecha del final de la línea aparecerá el extremo final de la derecha como valor predeterminado.

Crear Texto

Por encima /Por debajo de la 5ª/3ª/1ª línea del pentagrama determina en detalle la posición de la base de la línea (por ejemplo la parte baja de letras mayúsculas), en relación a una determinada línea del pentagrama. La distancia a partir de la línea del pentagrama está indicada con un valor determinado en la opción **Creación con el teclado** en la parte superior del diálogo.

Algunos estilos de texto como letra, bajo cifrado y digitación se crean mediante el salto de una nota a otra usando la barra de **espaciado** (☞ **3.3 Letra, 3.1 Uso del texto**). Las opciones dentro de **Estilo de entrada de Letra** controlan este comportamiento:

- **Espacio / Guión** hace mover a la nota sucesiva hacen lo que el propio comando indica.
- **Espacio** hace mover a la siguiente parte de compás se utiliza para cifrados en cada parte del compás, aunque una nota tenga una duración superior a varias partes del compás.

Si pulsa **espacio** mientras crea el texto y las dos opciones al final del diálogo están activadas, provocará un movimiento del texto hacia la nota siguiente o hacia la siguiente parte del compás, dependiendo de cual de las dos opciones sea la más próxima.

Casos especiales

Hay que tener en cuenta los siguientes casos especiales al utilizar el diálogo **Configuración Personal** ▶ **Posiciones predeterminadas**:

- Las opciones **Creando Objeto** no tienen efecto alguno sobre claves, armaduras, barras especiales de compás o transposiciones. Para volver a cualquiera de los valores originales de cualquiera de estos objetos, efectúe una selección de sistema alrededor del objeto y elija la opción **Maquetación** ▶ **Restablecer espaciado de notas** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+N** o **⇧⌘N**).
- Para objetos de *sistema* (por ejemplo, estilos de texto como **Título**, **Tempo**, *rit./accel.* etc.), la posición vertical predeterminada y los parámetros **Por encima /Por debajo de 5ª/3ª/1ª línea del pentagrama** tienen efecto retroactivo. En consecuencia, al realizar cualquier cambio a estos parámetros, cambiarán automáticamente todos los objetos de texto del sistema en la partitura.

- Sin embargo, en el caso de los objetos de *pentagrama* (por ejemplo, cifrados, texto de Letra, o líneas de corchetes) los cambios afectarán solamente a los objetos nuevos que haya creado. Por ejemplo, si tiene algún texto de Expresión en su partitura y decide modificar los valores predeterminados del estilo de texto de Expresión, los textos de Expresión ya existentes en la partitura no cambiarán automáticamente de posición.

Por tanto, si quiere cambiar la posición de algunos o todos los objetos existentes en la partitura, además de los nuevos objetos creados, use los filtros para seleccionarlos selectivamente (📖 **5.7 Filtros y Buscar**), y a continuación aplique **Maquetación ▶ Restablecer Posición** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+P** o **⇧⌘P**).

- Los valores del diálogo **Configuración Personal ▶ Editar Estilo de Texto** para alinear un texto relativo a la página tienen preponderancia sobre los valores del diálogo **Configuración Personal ▶ Posiciones Predeterminadas**.
- En el caso de las ligaduras de expresión, si ninguna de las opciones **Crear en la posición horizontal/vertical predeterminada** está activada, no va a poder crear ligaduras magnéticas con el ratón. Si activa cualquiera de estas dos opciones, podrá entonces crear ligaduras magnéticas con el ratón. Crear ligaduras magnéticas con el ratón puede ser un poco confuso: por ejemplo, si quiere introducir con el ratón un arco superior (comando de teclado **S**) intentando ponerlo sobre algunas notas con plicas hacia arriba, la ligadura aparecerá debajo de las cabezas de nota. No obstante, si está casado con su ratón, ¡podría resultarle una función útil!
- Los valores para la posición horizontal de las señales de ensayo se pueden ajustar en la sección **Otros objetos**, y los valores para la posición vertical se pueden ajustar en la sección **Estilo de texto**.
- Las posiciones de algunos objetos con normas de posición complicadas (tal como ligaduras magnéticas y grupos irregulares) pueden modificarse a través del diálogo **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**, en lugar del diálogo **Configuración personal ▶ Posiciones predeterminadas**.

Posiciones de los Objetos de Sistema

En partituras grandes, algunos objetos de sistema como las señales de ensayo y texto de tempo pueden aparecer en más de una posición dentro del sistema, simultáneamente, por ejemplo por encima o por debajo de los pentagramas de cuerda en música orquestal. Para editar las posiciones de estos objetos:

- Elija **Configuración Personal ▶ Posiciones del Objeto del Sistema**.
- Haga clic en los pentagramas donde quiera que los objetos del sistema aparezcan por encima – hasta cinco en total. El pentagrama superior es obligatorio. Los objetos del sistema pueden también situarse debajo del pentagrama inferior.

No todos los objetos del sistema tienen que aparecer en todas las posiciones. La pestaña **Posic Ver** del diálogo **Configuración Personal > Editar Estilos de Texto** (comando de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+T** o **⇧⌘⌥T**) permite decidir el tipo de texto que aparecerá para cada una de las opciones de posición. Esto le va a permitir (por ejemplo) tener una señal de ensayo en la parte superior, por encima de las cuerdas y por debajo de la primera posición, mientras que el resto del texto de tempo estaría situado por encima solamente. 📖 **3.9 Editar Estilos de Texto**.

8. Maquetación y diseño musical

Es posible Eliminar las representaciones individuales de ciertos objetos del sistema. Por ejemplo, si una señal de Tempo aparece tres veces en la parte inferior de la partitura, puede Eliminar individualmente las dos últimas, ya que si borra la superior eliminará automáticamente todas las situadas por debajo de ella. Para recuperar las tres representaciones del objeto que acaba de eliminar, sólo tiene que seleccionar la representación superior y aplicar la opción **Maquetación ▶ Restablecer Diseño** (Ctrl+Mayús+D o ⇧⌘D).

8.13 Editar cifrados

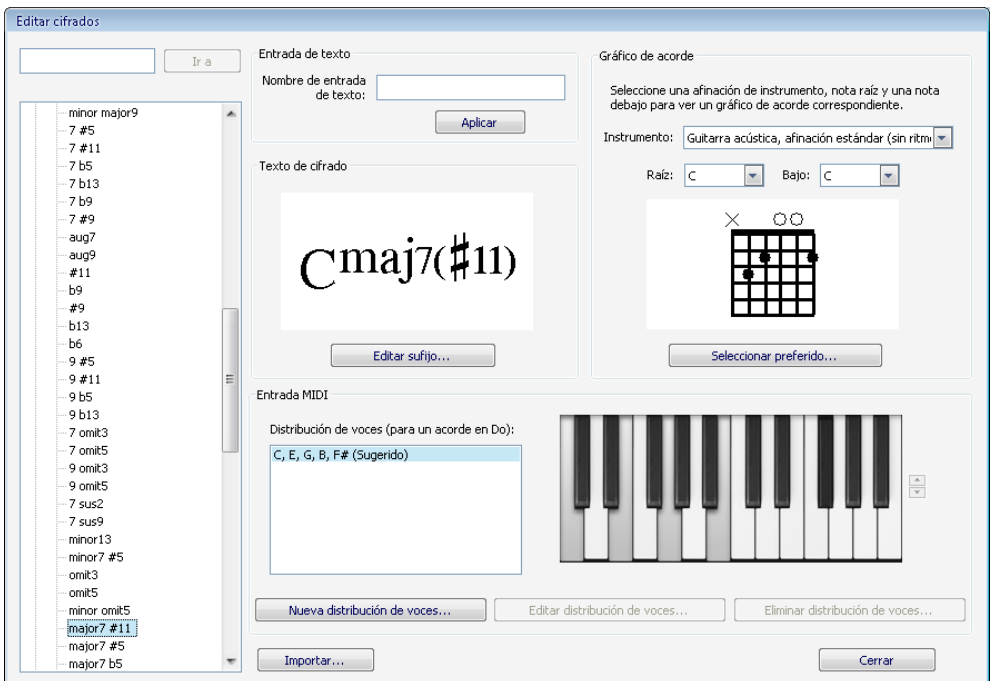
2.10 Cifrado armónico.

Sibelius ofrece una tremenda cantidad de opciones para controlar el aspecto de los cifrados armónicos. Para realizar cambios globales sobre el aspecto predeterminado de los cifrados armónicos, vaya a la página **Cifrados de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical** (explicada con todo detalle en página 129). Si desea ajustar el tipo de texto o gráfico de acorde utilizado por un tipo de acorde específico, vaya a **Configuración personal** ▶ **Editar cifrados**.

Los cambios realizados en las **Normas de diseño musical** sólo se aplican a la partitura a la que han sido asociados. Para transferir los cambios de una partitura a otra, exporte su configuración personal e impórtela en la partitura a la que desee aplicar esos cambios (8.8 **Configuración Personal™**). Por el contrario, los cambios realizados en **Configuración personal** ▶ **Editar cifrados** se guardan en una biblioteca independiente de los archivos de partitura individuales, y los ajustes de ese archivo de biblioteca se aplicarán siempre que cree un cifrado armónico en cualquier partitura.

Selección de un cifrado armónico para la edición

El menú **Configuración personal** ▶ **Editar cifrados** presenta este aspecto:



La lista de tipos de acorde de la parte izquierda del diálogo está dividida en cinco categorías: **Acordes comunes**, **Más acordes mayores**, **Más acordes menores**, **Más acordes de dominante** y **Otros acordes**. La categoría **Acordes comunes** incluye más de 100 tipos de acordes de uso común. Los 500 restantes, más esotéricos, están distribuidos en las otras cuatro

8. Maquetación y diseño musical

categorías. Para cambiar los ajustes de un tipo de acorde en particular, selecciónelo en la lista de la parte izquierda.

En la esquina superior izquierda de la ventana encontrará una caja en la que puede introducir un tipo de acorde específico para que aparezca rápidamente en la lista de la parte inferior. Para buscar un tipo de acorde, escriba su extensión en texto normal omitiendo la nota raíz (por ejemplo, “maj13#11”) y pulse **Ir a**. Sibelius seleccionará inmediatamente ese tipo de acorde en la lista.

Una vez haya seleccionado un tipo de acorde aparecerán sus ajustes editables, que se dividen en dos grupos:

- **Entrada de texto** permite definir una cadena de texto alternativa para introducir un cifrado armónico rápidamente – vea **Edición de nombres de entrada de texto** más adelante.
- **Texto de acorde** sirve para modificar el aspecto de los elementos de sufijo que conforman el componente de texto de acorde de un cifrado armónico – vea **Edición de sufijos de cifrado armónico** más adelante.
- **Gráfico de acorde** permite seleccionar el gráfico de acorde predeterminado que debe aparecer para un tipo de acorde en particular. Si lo desea, también puede especificar un gráfico de acorde diferente para cada afinación de guitarra – vea **Edición de gráficos de acorde de guitarra** más adelante.
- **Entrada MIDI** permite definir una combinación de notas de su teclado MIDI para la introducción de un tipo de acorde en particular – vea **Edición de armonizaciones introducidas vía MIDI** más adelante.

Pulse el botón **Importar** para importar las bibliotecas de cifrados armónicos añadidas por otros usuarios de Sibelius o creadas en versiones anteriores de Sibelius – vea **Importación de bibliotecas de cifrados armónicos** más adelante.

Edición de nombres de entrada de texto

Por defecto, para introducir un cifrado armónico debe escribir una versión simple del texto del acorde deseado (en nomenclatura inglesa), lo cual es bastante sencillo y está explicado detalladamente en página 123. Sin embargo, puede ocurrir que algunos cifrados armónicos requieran la introducción de muchos caracteres, como por ejemplo “13#11b9omit3”.

Para definir un nombre de entrada de texto personalizado, sólo tiene que escribirlo en la caja **Nombre de entrada de texto** y pulsar **Aplicar**. Recuerde que en esta caja no debe escribir la nota raíz del acorde. Si el nombre de entrada de texto que ha definido ya está siendo utilizado por otro tipo de acorde, Sibelius se lo advertirá y le dará la opción de aplicar ese nombre de entrada de texto personalizado al nuevo tipo de acorde o dejarlo asignado al tipo de acorde anterior.

Edición de armonizaciones introducidas vía MIDI

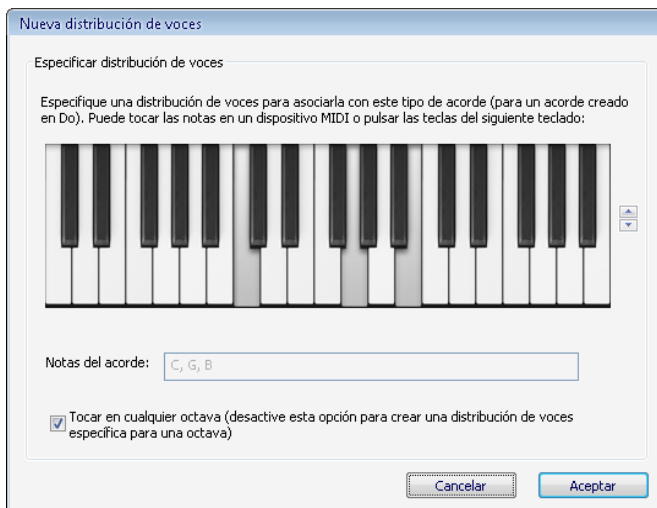
La introducción de cifrados armónicos mediante un teclado MIDI es un método realmente eficaz (lo explicamos en profundidad en página 124). Por defecto, Sibelius interpreta una armonización o distribución de voces individual para cada tipo de acorde, que normalmente consiste en todas las notas del acorde tocadas en posición raíz o principal (aunque también interpreta correctamente las inversiones de acordes).

Sin embargo, es posible que prefiera utilizar sus propias distribuciones de voces personalizadas para optimizar la introducción de cifrados armónicos mediante un teclado MIDI. Por ejemplo, quizá desee que todas las inversiones de la tríada mayor produzcan un cifrado armónico en posición raíz para poder introducir diversos acordes sin tener que desplazar demasiado la mano sobre el teclado. Para ello, debería definir distribuciones de voces en posición raíz, primera inversión y segunda inversión para el tipo de acorde **tríada mayor**. (Si más adelante desea introducir un acorde mayor con una nota de bajo alterada, por ejemplo, debería tocar el acorde en cualquier inversión con una mano, y con la otra la nota raíz deseada una octava por debajo de las demás notas del acorde.)

También es posible que la introducción de cifrados armónicos le sea más cómoda si define algún tipo de “atajo”: por ejemplo, puede utilizar una “diada” de tercera mayor para introducir una tríada mayor, una tercera menor para una tríada menor, una segunda mayor para un acorde de 9 , una quinta disminuida para un acorde disminuido, etcétera.

Por otro lado, y dado que existen muchos tipos de acorde formados por las mismas notas (por ejemplo, $C^{\#7}$ y $Cm^{7(b5)}$), es posible que Sibelius produzca por defecto un cifrado armónico diferente del esperado al tocar un acorde en su teclado MIDI. Para evitarlo, defina su distribución de voces personalizada para el tipo de acorde que quiera que aparezca por defecto. Si lo desea, su distribución de voces personalizada puede ser idéntica a la ya existente.

Para crear una distribución de voces MIDI personalizada, pulse **Nueva distribución de voces**. Aparecerá el siguiente diálogo:



A continuación sólo tiene que tocar las notas que quiera utilizar para introducir ese cifrado armónico como si se tratara de un acorde basado en Do como nota raíz. También puede pulsar las notas deseadas en el teclado que aparece en el diálogo. Por defecto, la opción **Tocar en cualquier octava** está activada, pero si desea tener la posibilidad de definir un mismo patrón de intervalos en octavas separadas para introducir cifrados armónicos diferentes, desactive esta opción. En ese caso, Sibelius mostrará el número de octava de cada nota en el visor de **Notas del acorde**. Para desplazar el visor de teclado hacia arriba y abajo en saltos de octava, pulse sobre las flechas de la parte derecha.

8. Maquetación y diseño musical

En el momento de grabar una distribución de voces personalizada para un tipo de acorde en particular, intente que su armonización sea lo más singular y específica posible, y ante todo evite tocar la misma nota en octavas diferentes. De esta forma, Sibelius lo tendrá más fácil para interpretar correctamente la introducción de cifrados armónicos desde un dispositivo MIDI: cuanto más ambigua sea la armonización, más difícil le será a Sibelius reconocer el acorde que tiene en mente.

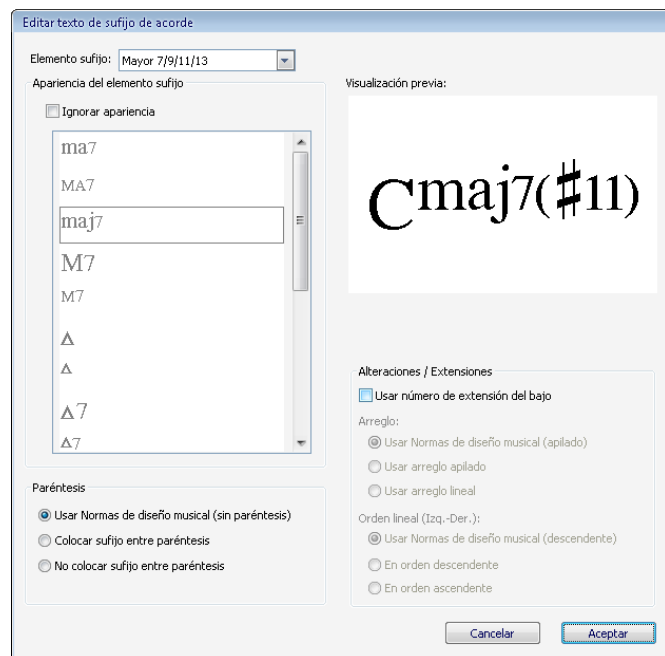
Cuando esté satisfecho con su distribución de voces personalizada, pulse **Aceptar**. Si la distribución de voces que ha definido ya había sido asignada anteriormente a otro tipo de acorde, Sibelius se lo advertirá y le dará la opción de aplicar esa armonización al nuevo tipo de acorde o dejarla asignada al tipo de acorde anterior.

Para editar una armonización ya existente, pulse **Editar distribución de voces** (aparecerá el diálogo que le mostramos arriba). Para eliminar una armonización, pulse **Eliminar distribución de voces**.

Edición de sufijos de cifrado armónico

Si desea cambiar el aspecto del componente de texto de acorde de los cifrados armónicos, en primer lugar compruebe si es posible realizar un ajuste global en la página **Cifrados de Configuración personal** ▶ **Normas de diseño musical** (de esta manera no tendría que ajustar todos los tipos de acorde individualmente). Por ejemplo, si prefiere que el elemento “menor” de los cifrados armónicos siempre esté representado por *mi* en lugar de por *m*, debería ajustar este cambio en las **Normas de diseño musical** – vea **Opciones de las Normas de diseño musical** en la página 130.

Si quiere modificar el aspecto de un cifrado armónico individual, pulse **Editar sufijo**:



El menú **Elemento de sufijo** de la parte superior del diálogo permite elegir entre los elementos de sufijo que conforman el cifrado armónico en cuestión. En el ejemplo anterior podría escoger entre **Mayor 7/9/11/13**, que corresponde a la parte ⁷, y **Alteraciones sostenido**, que corresponde a la parte (^{#11}). Las opciones del diálogo se actualizarán en función del **Elemento de sufijo** que haya seleccionado.

La lista **Apariencia del sufijo** muestra todas las posibilidades de aspecto conocidas por Sibelius para ese elemento de sufijo en particular. Para modificar el aspecto utilizado, active la opción **Ignorar apariencia** y seleccione el aspecto deseado en la lista. La previsualización de la parte derecha muestra el aspecto definitivo del cifrado armónico.

La sección **Paréntesis** permite comprobar el aspecto predeterminado del elemento de sufijo asociándolo al botón **Usar Normas de diseño musical**. Las opciones son **(con paréntesis)** o **(sin paréntesis)**. Si desea cambiar el aspecto mostrado, seleccione **Colocar sufijo entre paréntesis** o **No colocar sufijo entre paréntesis**. Sibelius elegirá unos paréntesis del tamaño adecuado para el elemento de sufijo.

Las opciones de **Alteraciones / extensiones** sólo se aplican a los cifrados armónicos con dos o más extensiones o alteraciones, y permiten especificar si deben aparecer apiladas verticalmente (por ejemplo ^(b¹³/_{#11})) o dispuestas linealmente (como en ^(b¹³#11)). Igual que ocurre con las opciones de **Paréntesis**, Sibelius indica si las alteraciones aparecen apiladas verticalmente o dispuestas linealmente por defecto. Para ignorar este ajuste predeterminado, seleccione **Usar disposición apilada** o **Usar disposición lineal**. Si opta por la disposición lineal también puede especificar la orientación ascendente o descendente de izquierda a derecha.

Active la opción **Usar número de extensión de la línea base** para usar un número elevado de línea de base en los tipos de acorde cuya extensión incluya un número, por ejemplo, C7, C9, C11.

Todos los cambios realizados en el diálogo **Editar sufijo de acorde** anularán los efectos que las opciones ajustadas posteriormente en las **Normas de diseño musical** tendrían sobre los cifrados armónicos de ese tipo presentes en la partitura.

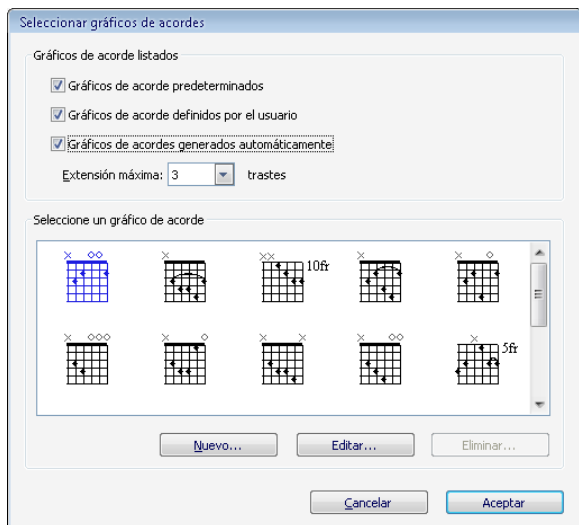
Edición de gráficos de acorde de guitarra

Cuando cree un cifrado armónico en un pentagrama de notación perteneciente a una guitarra o a cualquier otro instrumento con trastes, aparecerá un gráfico de acorde. Este es el comportamiento predeterminado de Sibelius, pero si lo desea puede cambiarlo – vea **Visibilidad de los gráficos de acorde** en la página 126.

El gráfico de acorde que aparece por defecto al crear un cifrado armónico se conoce como gráfico de acorde *preferido*. Puede existir un gráfico de acorde preferido para cada afinación de guitarra o instrumento con trastes conocido por Sibelius, o para cualquier combinación de nota raíz y nota de bajo. Esos gráficos de acorde preferidos se encuentran en los menús **Instrumento**, **Raíz y Bajo** del grupo **Gráfico de acorde** en **Editar cifrados**.

8. Maquetación y diseño musical

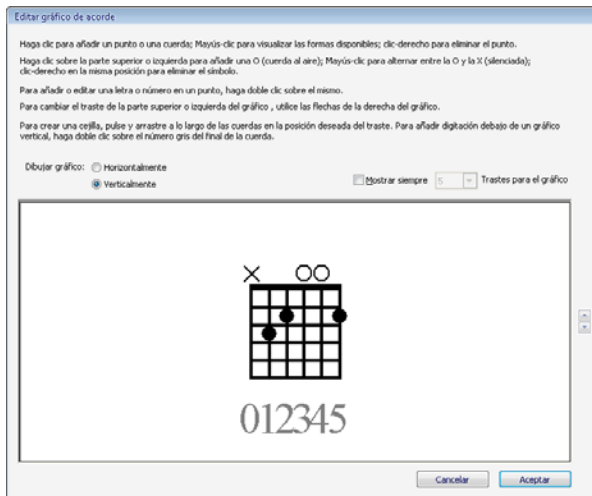
Para cambiar un gráfico de acorde preferido, elija la afinación de guitarra o el instrumento con trastes que desee y seleccione la nota raíz y la nota del bajo. A continuación, pulse **Seleccionar preferido**. Aparecerá el siguiente diálogo:



En la parte superior del diálogo puede seleccionar los gráficos de acorde que desee utilizar:

- **Gráficos de acorde predeterminados** es un conjunto de gráficos especialmente escogidos para los tipos de acorde más comunes en una guitarra de 6 cuerdas con afinación estándar. Normalmente se muestran tres gráficos para cada tipo de acorde: uno cerca de la cejuela, otro alrededor del quinto traste y un tercero sobre el noveno traste.
- **Gráficos de acorde definidos por el usuario** incluye los gráficos de acorde creados o editados por el usuario – más información a continuación.
- **Gráficos de acorde generados automáticamente** muestra una lista (normalmente larga) de gráficos de acorde generados automáticamente por Sibelius para ese tipo de acorde. La opción **Extensión máxima n trastes** determina la distancia máxima entre trastes digitados en los gráficos de acorde generados. El valor predeterminado es **3**, pero puede aumentarlo si desea obtener más acordes generados automáticamente. Sin embargo, tenga en cuenta que al incrementar este parámetro también aumentará la dificultad de ejecución de los acordes.

El control de previsualización situado por debajo de estas casillas de selección muestra los gráficos de acorde disponibles. Cuando haya encontrado el gráfico de acorde que desee establecer como gráfico preferido para ese tipo de acorde, selecciónelo y pulse **Aceptar**. En el caso de que no encuentre el gráfico de acorde que está buscando, puede editar un gráfico existente o crear uno nuevo que le satisfaga: seleccione el gráfico de acorde más cercano al que tiene en mente y pulse **Nuevo** o **Editar**. En ambos casos aparecerá el siguiente diálogo:



Puede elegir si el gráfico debe ser dibujado **Horizontalmente** (con la cejuela a la izquierda) o **Verticalmente** (con la cejuela arriba, tal como le mostramos en la imagen). Para modificar el número predeterminado de trastes mostrados en el gráfico (especificado en la página [Guitarra de Configuración personal](#) ▶ [Normas de diseño musical](#)), active la opción **Mostrar siempre n trastes por gráfico** y ajuste el número de trastes que desee (de 3 a 15).

Para añadir un punto a una cuerda, pulse en la posición deseada. Si hace **Mayús-clic** podrá ir alternando entre las diversas formas de punto disponibles (círculo negro, círculo blanco, cuadrado negro, cuadrado blanco, rombo negro, rombo blanco). Para eliminar un punto, pulse sobre él con el botón derecho del ratón. Para añadir una marca de cuerda al aire en la cejuela, haga clic a la izquierda de la cejuela o por encima de ella (dependiendo de la orientación del gráfico). Pulse de nuevo para convertir la marca en una X, que indica que esa cuerda no debe ser tocada. Para eliminar una O o una X, pulse la marca con el botón derecho del ratón.

Puede añadir un número de digitación o un nombre de nota a un punto. Para ello, haga doble clic sobre él: aparecerá un cursor intermitente. Escriba el número o letra que quiera añadir al punto, y pulse con el botón derecho del ratón (Windows) o haga **Control-clic** (Mac) para abrir un menú de palabras desde el que puede seleccionar alteraciones.

También es posible añadir números de digitación por encima o por debajo del gráfico de acorde: para ello, haga doble clic sobre los números grises de la parte inferior de la ventana y escriba el número deseado. Pulse la tecla **Espacio** para pasar a la siguiente cuerda sin introducir ningún número, o **Retroceso** para volver a la cuerda anterior.

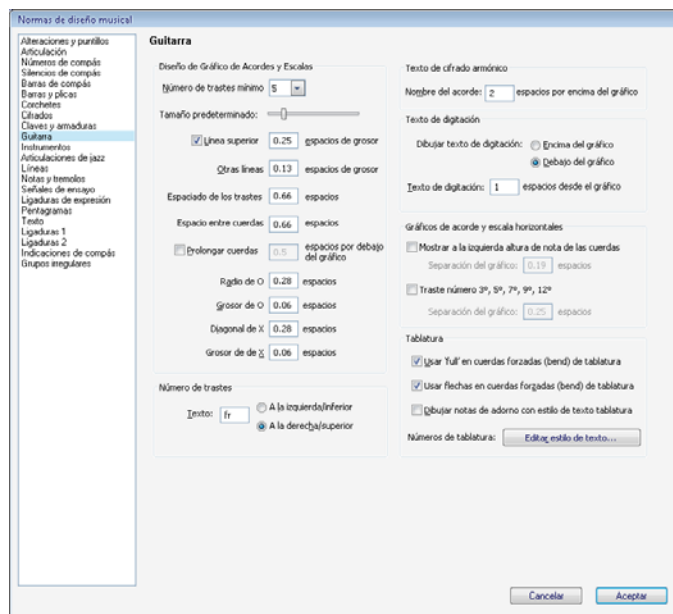
Cuando esté satisfecho con el gráfico, pulse **Aceptar**. El gráfico de acorde será agregado automáticamente a su biblioteca de usuario y aparecerá siempre que la opción **Gráficos de acorde definidos por el usuario** esté activada en el diálogo **Seleccionar gráfico de acorde**.

Si desea editar rápidamente el gráfico de acorde asociado a un cifrado armónico presente en su partitura, selecciónelo y vaya a **Editar** ▶ **Cifrado** ▶ **Editar gráfico de acorde**. Aparecerá el diálogo que le mostramos en la imagen. Todos los cambios que realice sobre el gráfico de acorde serán actualizados instantáneamente en la partitura cuando pulse **Aceptar**.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página Guitarra de Configuración personal ▶ Normas de diseño musical incluye algunas opciones relacionadas con la tablatura de guitarra (las explicamos en página 151) y con el aspecto de los gráficos de acorde de los cifrados armónicos (y los gráficos de escala de guitarra –

📖 2.16 Gráficos de escala de guitarra):



- Las opciones del grupo **Diseño de gráficos de acorde y escala** permiten cambiar el tamaño predeterminado de los gráficos de acorde. El método más fácil para ello es ajustar el deslizador **Tamaño predeterminado**, que modifica automáticamente todos los demás parámetros asociados. A algunas editoriales les gusta indicar que el mástil continúa más allá del último traste del gráfico alargando un poco las cuerdas sobre la línea de ese último traste. Si desea emular ese rasgo de diseño, active la opción **Prolongar cuerdas n espacios por debajo del gráfico** y ajústela a su gusto.
- Las opciones de **Número de traste** permiten seleccionar si el texto que indica el número del primer traste de un gráfico de acorde o escala situado a la mitad del mástil (por ejemplo, “5fr”) debe aparecer **A la izquierda/inferior** o **A la derecha/superior** (esta es la opción predeterminada).
- **Texto de acorde n espacios por encima del gráfico** permite especificar la distancia entre la parte superior del gráfico de acorde y la parte inferior del texto de acorde que queda por encima del gráfico.
- **Dibujar texto de digitación** determina si el texto de digitación debe aparecer **Debajo del gráfico** (opción predeterminada) o **Encima del gráfico**. Si el texto de digitación se dibuja por encima del gráfico, quedará alineado con los símbolos O y X. El texto de digitación tiene preferencia sobre los símbolos O y X, de manera que si en una misma cuerda deben aparecer tanto el texto de digitación como un símbolo O o X, Sibelius mostrará el texto de digitación.
- **Texto de digitación n espacios desde el gráfico** determina la distancia entre la parte superior o inferior del gráfico de acorde y el texto de digitación (el ajuste predeterminado es de

0,5 espacios). Si ha seleccionado que el texto de digitación aparezca por encima del gráfico, este parámetro también modificará la distancia entre los símbolos O y X y el gráfico para garantizar que el texto de digitación quede alineado con esos símbolos.

- **Mostrar a la izquierda la altura de nota de las cuerdas** (opción desactivada por defecto) identifica el extremo izquierdo de cada cuerda con su nombre de nota en los gráficos de acorde y escala horizontales.
- **Traste número 3, 5, 7, 9, 12** (opción activada por defecto) muestra los números de traste por debajo de los gráficos de acorde y escala horizontales.

Edición de las fuentes utilizadas por los gráficos de acorde

Para modificar sutilmente el aspecto de los gráficos de acorde puede ajustar la fuente, estilo (negrita, cursiva, etcétera) y tamaño de puntos de los componentes de texto incluidos en los gráficos. Seleccione **Configuración personal** ▶ **Editar estilos de texto** para elegir entre los siguientes estilos de texto:

- **Digitación del gráfico de acorde**, para los números de digitación colocados por encima o por debajo del gráfico.
- **Traste del gráfico de acorde**, para el texto “5fr” que aparece a la derecha de un gráfico.
- **Números de traste del gráfico de acorde**, para los números de traste colocados por debajo de un gráfico horizontal.
- **Nombres de cuerda del gráfico de acorde**, para los nombres de cuerda que aparecen a la izquierda de un gráfico horizontal.

No sea demasiado atrevido con los valores que ajuste para estos estilos de texto, especialmente en relación al tamaño de puntos: Sibelius no ampliará automáticamente el gráfico de acorde completo si dobla el tamaño de los números de digitación, por ejemplo.

Importación de bibliotecas de cifrados armónicos

Puede importar bibliotecas de cifrados armónicos creadas en Sibelius 6 o bibliotecas de gráficos de acorde de Sibelius 3, Sibelius 4 o Sibelius 5. Los contenidos de las bibliotecas importadas se combinarán con su biblioteca de cifrados armónicos existente. La importación de una biblioteca de cifrados armónicos no añade o elimina ningún tipo de acorde, ya que las bibliotecas sólo sirven para modificar el aspecto de tipos de acorde individuales, cambiar los gráficos disponibles para cada tipo de acorde y utilizar nuevos nombres de entrada de texto y distribuciones de voces MIDI.

Para empezar, seleccione **Configuración personal** ▶ **Editar cifrados** y pulse **Importar** para abrir el diálogo **Importar biblioteca de acordes**.

Para importar una biblioteca de cifrados armónicos de Sibelius 6, vaya a **Especificar la ubicación de una biblioteca de cifrados de Sibelius 6 (.xml)** y pulse **Examinar** para seleccionar el archivo. Las opciones del grupo **Bibliotecas de cifrados de Sibelius 6** situado en la parte derecha (que son bastante claras) permiten enviar varios tipos de datos incluidos en la biblioteca. También es posible definir prioridades en caso de que los datos de su biblioteca entren en conflicto con los de la biblioteca importada. Cuando haya terminado de ajustar estas opciones, pulse **Aceptar** para finalizar la importación.

8. *Maquetación y diseño musical*

Si tiene una versión anterior de Sibelius instalada en su ordenador, Sibelius localizará automáticamente todas las bibliotecas de gráficos de acorde creadas con esa versión y las añadirá a la lista disponible en **Seleccionar una biblioteca de gráficos de acorde de una versión anterior**. Si su biblioteca no aparece en esta lista, vaya a **Especificar la ubicación de la biblioteca de gráficos de acorde de una versión anterior (.scl)** y pulse **Examinar** para seleccionar el archivo. En el grupo **Bibliotecas de gráficos de acorde de Sibelius 3, 4 y 5** situado en la parte derecha, puede seleccionar la opción **Identificar acordes por nombre o altura de nota** para garantizar que la importación de los gráficos de acorde sea lo más precisa posible. Pulse **Aceptar** para finalizar la importación.

8.14 Editar instrumentos

📖 2.18 Instrumentos, 2.29 Pentagramas, 3.8 Nombres de instrumento.

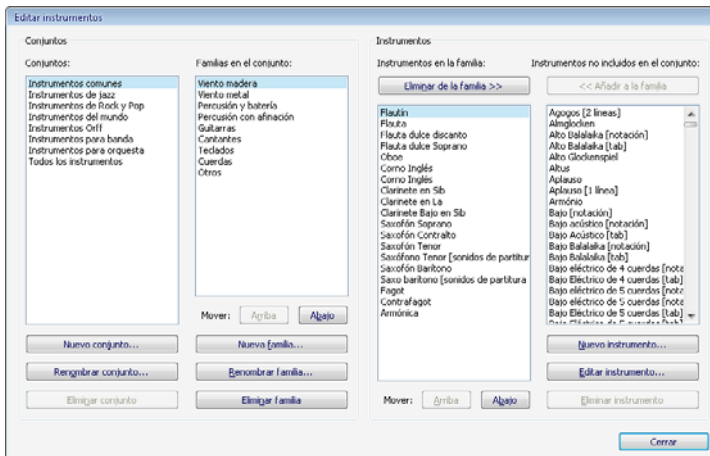
Aunque Sibelius dispone de una lista exhaustiva de más de 600 instrumentos incorporados, puede que en ocasiones necesite editar un tipo de instrumento que utiliza en una partitura (por ejemplo, si necesita una combinación concreta de instrumentos de percusión en un único pentagrama, y Sibelius no lo incluye en su lista de instrumentos incorporados), o menos habitualmente, crear un tipo de instrumento que no aparece en el diálogo **Crear ▶ Instrumentos**.

Sibelius permite hacerlo de manera fácil con la opción **Configuración personal ▶ Editar instrumentos**. Cualquier cambio que realice en los instrumentos existentes o nuevos instrumentos que cree se guardan automáticamente en la partitura en que está trabajando, y pueden ser utilizados en otras partituras si exporta la configuración personal o los guarda en una plantilla.

Diálogo Editar instrumentos

El diálogo **Configuración personal ▶ Editar instrumentos** permite crear y borrar tipos de instrumentos y organizarlos en *conjuntos*. Esta palabra hace referencia a los grupos de instrumentos que aparecen en la lista **Elegir entre de Crear ▶ Instrumentos**. Cada conjunto contiene una o más *familias* (que se acostumbra a arreglar en función de las familias de instrumentos, como los **Viento de metales**, **Viento de madera**, **Cuerdas**, etc.), y cada familia a su vez contiene uno o más instrumentos.

Seleccione la opción **Configuración personal ▶ Editar instrumentos** con una partitura abierta. Un consejo práctico: si selecciona un compás en un pentagrama antes de elegir **Editado instrumentos**, Sibelius seleccionará automáticamente el tipo de instrumento apropiado en el diálogo:



Lea el diálogo de izquierda a derecha:

- La lista de **Conjuntos** de la parte izquierda del diálogo muestra todos los conjuntos disponibles en la partitura abierta; la lista **Familias en el conjunto** que se encuentra a la derecha muestra las familias del conjunto seleccionado;

8. Maquetación y diseño musical

- La lista **Instrumentos en la familia** muestra los instrumentos disponibles en la familia seleccionada;
- Por último, la lista **Instrumentos no incluidos en el conjunto** muestra todos los instrumentos definidos en la partitura pero que no forman parte de ninguna de las familias del conjunto seleccionado. Esta lista resulta práctica, ya que permite configurar sus propios conjuntos únicamente con los instrumentos que utilice. (Tenga en cuenta que los conjuntos **Todos los instrumentos** siempre deben contener todos los instrumentos definidos en la partitura).

Todas la partituras de Sibelius contienen varios conjuntos predefinidos (consulte la lista en **Crear instrumentos** en la página 158) que no se pueden renombrar ni borrar. No obstante, sí se pueden cambiar las familias e instrumentos contenidos en ellas.

Crear y borrar un conjunto

No es necesario crear un conjunto para poder crear un nuevo instrumento o editar uno existente, pero si utiliza a menudo un conjunto particular de instrumentos, o si considera importante el orden en que deben aparecer los instrumentos verticalmente en la partitura, puede ser conveniente crear su propio conjunto que contenga el número de instrumentos que desee y en el orden que decida.

Para crear un nuevo conjunto:

- Seleccione un conjunto existente en la lista **Conjuntos** para basar en él su nuevo conjunto.
- Pulse **Nuevo conjunto**; Sibelius le preguntará si desea crear un nuevo conjunto basado en el seleccionado; pulse **Sí**
- Aparecerá un sencillo diálogo en el que podrá dar un nombre a su conjunto; introduzca un nombre y pulse **Aceptar**.

Para borrar un conjunto que haya creado, basta con seleccionarlo en la lista **Conjuntos** y pulsar **Eliminar conjunto**; Sibelius le preguntará si está seguro, y si pulsa **Sí**, se borrará el conjunto.

Crear y eliminar una familia

Para crear una nueva familia en un conjunto:

- Seleccione el conjunto en la lista **Conjuntos**, y a continuación haga clic sobre **Nueva familia**
- Aparecerá un sencillo diálogo para introducir el nombre de la nueva familia; teclee el nombre y pulse **Aceptar**
- Por defecto, la nueva familia estará vacía
- Para mover la familia hacia arriba y hacia abajo en la lista de familias existentes, utilice los botones **Arriba** y **Abajo** que encontrará en la lista **Familias en el conjunto**. El orden de familias es relevante, ya que especifica el orden vertical predeterminado al crear instrumentos en la partitura. Si la familia **Viento de metal** está por encima de la familia **Cuerdas**, cualquier instrumento añadido a la partitura desde la familia **Viento de metal** se situará por encima de cualquier instrumento añadido desde la familia **Cuerdas**.

Para renombrar una familia, basta con seleccionarla y pulsar **Renombrar familia**, introducir el nuevo nombre en el diálogo que aparece, y pulsar **Aceptar**. Para borrar una familia, selecciónela y pulse **Eliminar familia**; después de un aviso se borrará la familia.

Añadir y eliminar instrumentos existentes

Para añadir instrumentos (que ya hayan sido definidos) a una familia:

- Localice en la lista **Instrumentos no incluidos en el conjunto** el instrumento o instrumentos que desee añadir y selecciónelos. Tenga en cuenta que no se puede añadir el mismo instrumento a más de una familia en el mismo conjunto, por lo que si el instrumento ya pertenece a otra familia, no aparecerá en la lista **Instrumentos no incluidos en el conjunto**. (No obstante, si desea que aparezcan instrumentos parecidos en diferentes familias sí se puede crear un nuevo instrumento basado en un instrumento existente).
- Pulse **Añadir a la familia** para mover el (los) instrumento(s) seleccionado(s) desde la lista **Instrumentos no incluidos en el conjunto** a la lista **Instrumentos en la familia**.
- Mueva el (los) instrumento(s) hacia arriba y hacia abajo en la lista con los botones **Arriba** y **Abajo** que encontrará debajo de la lista **Instrumentos en la familia**. Igual que con el orden de las familias, el orden de los instrumentos determina el orden vertical en que se crean los instrumentos en la partitura.

Para eliminar instrumentos de una familia basta con seleccionar los instrumentos en la lista **Instrumentos en la familia** y pulsar **Eliminar de la familia** (o también, para borrar todos los instrumentos de una familia, puede borrar la propia familia).

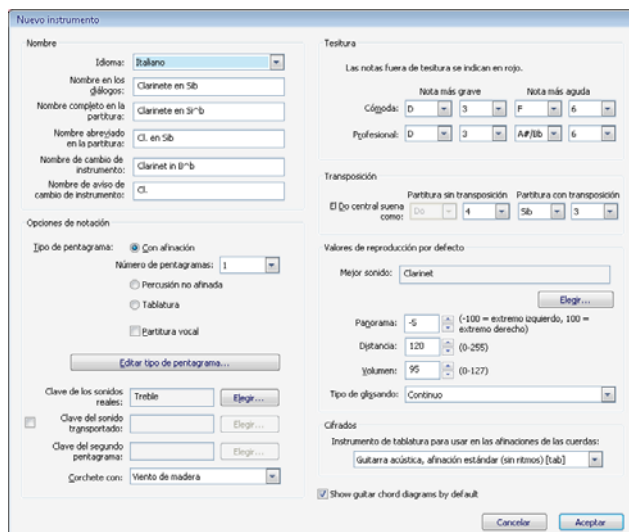
Crear, editar y eliminar instrumentos

Únicamente puede borrar por completo un instrumento si no se utiliza en la partitura ni es uno de los tipos de instrumento predefinidos que se incluyen en todas las partituras. Sibelius sólo habilita el botón **Eliminar instrumento** si se pueden borrar los instrumentos seleccionados.

Para editar un instrumento existente, selecciónelo en la lista **Instrumentos en la familia** o **Instrumentos no incluidos en el conjunto**, y luego pulse el botón **Editar instrumento**. Si utiliza el instrumento en la partitura, aparecerá un aviso diciendo que la edición del instrumento puede cambiar la apariencia de la partitura; pulse **Sí** para continuar.

Para crear un tipo de instrumento totalmente nuevo, seleccione el instrumento que más se parezca al nuevo instrumento y luego pulse **Nuevo instrumento**. Cuando el programa le pregunte si desea continuar, pulse **Sí**.

Independientemente de si edita un instrumento existente o crea uno nuevo, aparecerá el mismo diálogo:







Las opciones de Nombre permiten configurar en Sibelius hasta tres tipos de nombre de instrumento:

- La opción Idioma no se puede cambiar a menos que utilice una versión de Sibelius traducida a otro idioma. En este tipo de versiones, es posible decidir si se quiere mostrar en la partitura los nombres de los instrumentos en inglés o en el idioma de su copia de Sibelius, pero en las versiones inglesas, el Idioma siempre es el Inglés.
 - Nombre en los diálogos es el nombre que aparece en las opciones Configuración personal ▶ Editar instrumentos y Crear ▶ Instrumentos. Estos nombres pueden ser más descriptivos que los que aparecen en la partitura, quizás con la intención de describir una transposición poco habitual o el hecho de que el instrumento en cuestión no muestre una armadura.
 - Nombre completo en la partitura es el nombre predeterminado que aparece a la izquierda de la partitura, normalmente en el primer sistema y al principio de las nuevas secciones –
- ### 📖 3.8 Nombres de instrumento
- Nombre abreviado en la partitura es el nombre predeterminado que suele aparecer a la izquierda del pentagrama después del primer sistema de la partitura.
 - Cambio de nombre de instrumento es el nombre que aparece encima del pentagrama en el punto donde se crea un cambio de instrumento; por defecto, el nombre es el mismo que el de la opción Nombre completo en la partitura.
 - Advertencia de cambio de instrumento es el nombre que aparece encima del pentagrama cuando se crea una advertencia antes de un cambio de instrumento; por defecto, el nombre es el mismo que el de la opción Nombre abreviado en la partitura.

Si desea utilizar caracteres de la fuente de texto musical en los nombres de instrumento de su partitura, como por ejemplo, para el símbolo de bemol en un nombre como el de “Clarinete en Sib”, introduzca un símbolo de intercalación (^) antes de los caracteres que corresponden al bemol (letra b) y sostenido (almohadilla #). De hecho, puede utilizar cualquiera de los códigos de formato mostrados **Añadir cambios de formato en la Información de la Partitura** en página 303.

Las opciones del grupo **Opciones de notación** determinan el comportamiento del pentagrama o pentagramas en la partitura:

- Seleccione el **Tipo de pentagrama** apropiado:
 - Los instrumentos **Con afinación** pueden tener un pentagrama (como por ejemplo, la flauta, clarinete o violín) o dos (como el piano, arpa, celesta, marimba). Decida el **Número de pentagramas** adecuados
 - Los instrumentos de **Percusión no afinada** (como una batería o una clave) sólo pueden tener un pentagrama; además, no es posible ajustar las opciones **Clave del sonido transportado**, **Tesitura** y **Transposición**
 - Los instrumentos con **Tablatura** (como por ejemplo, la guitarra, laúd o dulcimer) sólo pueden tener un pentagrama, y del mismo modo que los instrumentos no afinados, no es posible ajustar sus opciones de **Clave del sonido transportado**, **Tesitura** ni **Transposición**.
- Active la opción **Pentagrama vocal** si el instrumento requiere texto de letra habitualmente; esta opción determina varios comportamientos especiales: asegurar que la dinámica aparezca encima de la partitura (tal y como se define en **Configuración Personal** ▶ **Posiciones predeterminadas** –  **8.12 Posiciones Predeterminadas**), lo mismo con los grupos irregulares ( **2.35 Tresillos y otros grupos irregulares**), y ampliar el espacio entre pentagramas para dejar más espacio al texto de letra ( **8.10 Espaciado vertical de pentagramas**).
- Para editar en detalle las propiedades de la partitura que utiliza el instrumento, pulse sobre **Editar Tipo de Pentagrama** – vea **Edición de Tipos de Pentagrama** a continuación
- **Clave de los sonidos reales** determina la clave normal que utilizan. Para un instrumento de dos pentagramas con afinación como el piano, esta es la clave utilizada en el pentagrama superior. Seleccione **Elegir** para decidir la clave –  **2.11 Claves** si necesita ayuda para saber cuál es cual.
- **Clave del sonido transportado** determina la clave que utiliza un instrumento afinado de un solo pentagrama, si se trata de un instrumento transpositor, y si se transporta en un intervalo suficientemente grande como para utilizar una clave diferente en sonido real (por ejemplo, para instrumentos de viento de metal o de viento de madera de registro grave). Para usar esta opción, active la casilla **Clave del sonido transportado**, y luego pulse **Elegir** para escoger la clave; la clave seleccionada se utilizará al activar **Notas** ▶ **Partitura con Transposición**. Esta opción no está disponible para los instrumentos con afinación de dos pentagramas ni para ningún instrumento sin afinación o de tablatura.
- **Clave del segundo pentagrama** determina la clave que utiliza el pentagrama inferior de un instrumento de dos pentagramas, como por ejemplo, la clave de Fa para la mano izquierda de un piano. Pulse **Elegir** para seleccionar la clave.
- **Corchete con** determina cómo deben ser los corchetes del instrumento al crearlo en la partitura. Sibelius se rige por las convenciones habituales sobre cómo deben ser los corchetes que unen una familia de instrumentos. Esta lista no refleja las familias de un conjunto en concreto (puesto que pueden ser diferentes en todos los conjuntos de su partitura) sino una lista de las familias instrumentales estándar. En consecuencia, si desea unir con corchetes su instrumento con otros instrumentos de cuerda, seleccione **Cuerdas**.

8. Maquetación y diseño musical

No obstante, tenga en cuenta que la opción **Corchete con** no determina el orden en que se crean los instrumentos en la partitura, ya que está determinado por el orden de los instrumentos dentro de las familias, y a su vez, por las familias dentro de los conjuntos. Lo único que hace es decirle a Sibelius que si se crea un instrumento junto a otro instrumento con el mismo ajuste de **Corchete con**, deberían estar unidos con el mismo corchete. Otro pequeño detalle: los instrumentos de dos pentagramas (como el piano) siempre se dibujan con llave, y en consecuencia, no están unidos con corchetes con ningún otro instrumento.

Sibelius utiliza las opciones de **Tesitura** para mostrar notas en rojo, siempre y cuando la opción **Ver ▶ Colores ▶ Notas fuera de Tesitura** esté activada (consulte **Colores de Nota** en página 531). Sólo es posible ajustar la tesitura de los instrumentos con afinación. En los instrumentos de tablatura, la tesitura la describen las afinaciones de las cuerdas definidas en el tipo de instrumento del pentagrama.

Las opciones que encontrará en **Transposición** permiten definir la manera en que se transportan los instrumentos transpositores.

- Los instrumentos que se designan con un nombre y una tonalidad concreta, como por ejemplo, un Clarinete en La/Sib, o las familias de instrumentos idénticas salvo en tamaño, y que en consecuencia producen afinaciones diferentes, como por ejemplo un Saxo Tenor o Alto, o (si hablamos del siglo diecinueve) un Metal con pliegues, realizarán el transporte si la opción **Notas ▶ Partitura con Transposición** está activada. Para este tipo de instrumentos, ajuste correctamente los desplegables **Partitura con Transposición**; por ejemplo, para un Clarinete en La, ajuste este valor a **La** en octava **3**, ya que un Do central en un Clarinete en La suena como un La por debajo del Do central. Do central = **Do4**.
- La opción **Partitura sin transposición** está diseñada para instrumentos como el flautín, contrabajo o voz de tenor, que están escritos una octava por encima o por debajo del sonido real producido, incluso en partituras sin transposición. La opción le permite especificar en qué octava sonará dicho instrumento. Como todos los instrumentos ya están predefinidos, en circunstancias normales no hace falta que piense en esta opción.

Sin embargo, si usa esta opción y quiere asignar a ese instrumento una clave con un pequeño 8 ó 15, debe tener en cuenta que Sibelius ignora el 8 ó 15 porque es *opcional*, y en realidad lee la información de este ajuste para saber la octava en que se reproduce el instrumento. Esto es debido a que la octava de transposición es una propiedad del instrumento (por ejemplo flautín) y no de la clave.

Las opciones de **Valores de reproducción por defecto** determinan cómo reproducir la música escrita para ese instrumento:

- **Mejor sonido** es la ID de sonido que describe con la mayor precisión posible el sonido que produce el instrumento. Piense en ella como si fuera el sonido producido por el instrumento real, en vez del sonido específico de un dispositivo de reproducción. Para más información sobre las ID de sonido, vea **4.18 SoundWorld™**.
- **Panorama** es la posición de panorama predeterminada del instrumento al añadirlo a la partitura; el valor -100 corresponde a una posición totalmente a la izquierda y el valor 100 a otra totalmente a la derecha

- **Distancia** representa la distancia que separa al oyente del instrumento, y determina la cantidad relativa de reverberación que debería asignarse por defecto al instrumento
- **Volumen** determina el nivel de volumen predeterminado del instrumento al añadirlo a la partitura
- **Tipo de glissando** establece si el instrumento debe interpretar los glissandos usando pitch bend Continuo, notas discretas (Notas negras, Notas blancas, Cromático), o sin usar glissando (Ninguno).

Por último, las opciones del grupo **Cifrado armónico**:

- La opción **Instrumentos de tablatura para establecer la afinación de las cuerdas** permite especificar el instrumento de tablatura más cercano al instrumento que está definiendo. Esto se utiliza para determinar la afinación de los gráficos de acorde de guitarra como parte del cifrado armónico (véase **Visibilidad de los gráficos de acorde** en la página 126), y establecer la visualización de las notas en la ventana Diagramas de mástil (☐ **1.8 Ventana Mástil**).
- **Mostrar gráficos de acorde por defecto** permite definir los instrumentos que no han de mostrar los gráficos de acorde, aun en el caso de que estén configurados para ello en **Cifrados**, dentro de la página **Configuración Personal** ▶ **Normas de diseño musical**. A diferencia de otros tipos de guitarra, los bajos tienen esta opción desactivada por defecto.

Una vez haya finalizado, haga clic en **Aceptar** para confirmar los cambios.

Si estaba creando un instrumento nuevo, éste se añadirá automáticamente al conjunto **Todos los instrumentos**, en la misma familia del instrumento en la que se ha basado para crearlo.

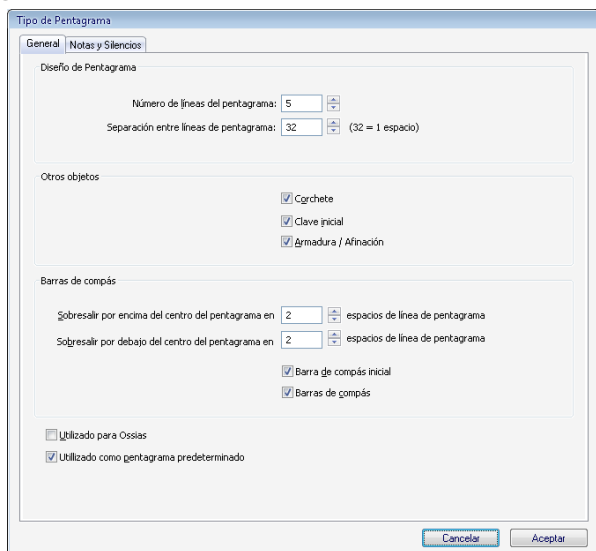
Edición de Tipos de Pentagrama


Al hacer clic sobre **Editar tipo de pentagrama** en el diálogo **Nuevo/Editar instrumento**, aparecerá un diálogo de dos o tres páginas. Las páginas posibles son:

- **General** hace referencia a todos los tipos de instrumento, y permite configurar el número de líneas del pentagrama, etc.
- **Notas y Silencios** también se aplica a todos los tipos de instrumento, y permite determinar la dirección y longitud de las plicas, etc.
- **Percusión** sólo está disponible para los instrumentos de afinación indeterminada, y permite especificar un mapa de las cabezas de nota del pentagrama y los sonidos de percusión de afinación indeterminada.
- **Tablatura** sólo está disponible para los instrumentos de tablatura, y permite establecer la afinación de cada cuerda, etc.

A continuación se describen las opciones de cada página:

Página General



- **Número de líneas del pentagrama** permite elegir cualquier número de líneas de pentagrama (así como cuerdas en un pentagrama de tablatura).
- **Separación entre líneas de pentagrama** permite modificar la distancia entre las líneas del pentagrama. Tenga en cuenta que al cambiar este parámetro *no* va a hacer que el resto de los objetos vinculados a la partitura modifiquen su tamaño para adaptarse a la nueva altura de pentagrama. Por ello, no hay motivo para cambiar este parámetro a no ser que esté buscando algún efecto extraño. (Cambio de tamaño de pentagrama  **2.29 Pentagramas.**)
- **Corchete** controla si los corchetes o llaves deben aparecer al principio del pentagrama.
- **Clave inicial** hace referencia a la clave al inicio de cada sistema, no simplemente a la clave inicial al principio de la partitura. Las partituras de solo y las partes de las bandas de metales de marcha suelen omitir las claves en la mayoría de sistemas.
- **Armaduras/Afinación** determina si las armaduras y la afinación de las cuerdas de guitarra deben aparecer o no en el pentagrama. Una vez más, suelen omitirse en las partituras de solo y las partes de bandas de metales de marcha.
- **Sobresalir por encima del centro del pentagrama en n espacios de línea de pentagrama** determina a qué distancia por encima de la línea central del pentagrama debe situarse la barra de compás. En un pentagrama de 5 líneas, el ajuste sería de 2 para que la barra de compás se extendiera hasta la línea superior del pentagrama.
- **Sobresalir por debajo del centro del pentagrama en n espacios de línea de pentagrama** determina a qué distancia por debajo de la línea central del pentagrama debe situarse la barra de compás. Puede utilizar valores negativos para acortar la mitad inferior de la barra de compás de manera que no alcance la tercera línea del pentagrama.
- **Barra Inicial de Compás** determina si se dibuja o no una barra de compás al principio de cada sistema. (Esta opción no determina la presencia de una barra inicial en un sistema que contiene exclusivamente un único pentagrama. Para ello seleccione la opción **Barras de Compás** dentro del diálogo **Configuración personal** ▶ **Normas de Diseño Musical**).
- **Barras de compás** controla si el pentagrama contiene o no barras de compás.

Página de Notas y Silencios

- **Ritmos (plicas, puntillos, ligaduras etc.)** controla las plicas, barras fraccionales y puntillos. Está normalmente desactivada para los tipos de tablatura, donde los ritmos se indican (esto es, cuando hay un pentagrama con la notación de acompañamiento para mostrar los ritmos).
- **Silencios de compás** puede estar desactivada si no quiere que los silencios de compás aparezcan en un pentagrama en particular. Esta opción debería estar desactivada si la opción **Ritmos** también está desactivada.
- **Articulaciones siempre por encima del pentagrama** es útil para música vocal y pentagramas de percusión de una sola línea. De esta manera evitará que las articulaciones se superpongan a otros elementos como por ejemplo, la Letra.
- **Plicas siempre horizontales** fuerza a nivelar horizontalmente todas las barras de corchete. Esta opción es especialmente útil en la música para percusión, además de en algunos estilos de tablatura que muestren los ritmos usando plicas y barras fuera del pentagrama.
- **Líneas adicionales** determina si deben mostrarse las líneas adicionales cuando existan notas por debajo o por encima del pentagrama. Esta opción está desactivada normalmente en pentagramas de percusión.
- Las opciones de **Longitud de las plicas** permiten decidir si las plicas deberían tener un tamaño convencional o no (el parámetro predeterminado para la mayoría de los tipos de pentagrama), o si deberían salir fuera del pentagrama (lo cual es útil en los tipos de pentagrama de tablatura donde aparecen los ritmos en la partitura).
- Si la opción **Alargar las plicas fuera del pentagrama** está conectada, puede decidir si quiere que las plicas sobresalgan por completo fuera del pentagrama (esto es, sin extenderse al número/letra de traste o cabeza de nota) activando la opción **Solamente dibujar las plicas más allá del espacio extra**; esto normalmente se utiliza en tablatura de laúd y en algunas tablaturas rítmicas de guitarra.

8. Maquetación y diseño musical

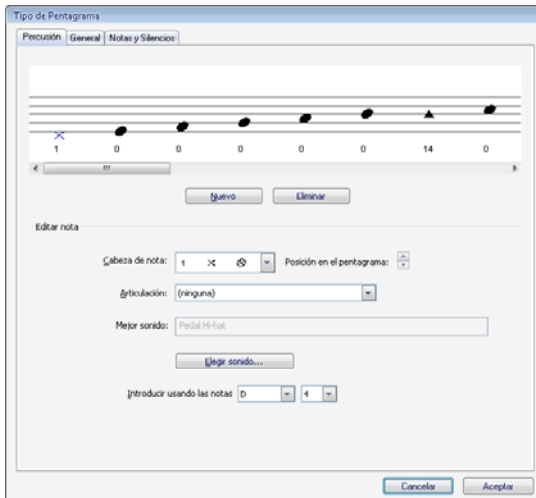
- **Permitir espacio para n barras** determina la distancia fuera del pentagrama que pueden sobresalir las plicas. Por defecto, se ha dejado espacio suficiente para tres barras, es decir, una fusa. La opción **Espacio extra permitido** es la más útil para determinar la distancia entre la línea del pentagrama más externa y el punto más interno de la plica por encima o por debajo del pentagrama, si la opción **Solamente dibujar las plicas más allá del espacio extra** está activada.
- Las opciones de **Plicas sobre notas en una voz individual** determinan si las plicas en una sola voz deben dibujarse hacia abajo en las notas escritas en la tercera línea del pentagrama (la norma para la mayoría de tipos de pentagramas), hacia arriba en la tercera línea (norma en percusiones de una sola línea), o bien si se deben escribir todas las plicas en una sola voz hacia abajo (como sucede normalmente en la escritura para tablatura de banjo), o hacia arriba (como sucede normalmente en la mayoría de la escritura para tablatura de laúd y guitarra y en música para gaita). Cuando se usan dos o más voces, estos parámetros serán ignorados y las plicas se escribirán todas hacia arriba o abajo de acuerdo con la voz, como sucede normalmente.
- Las opciones de **Posiciones de silencios** permiten determinar de qué manera desea posicionar los silencios en este pentagrama.

Por regla general, los silencios de compás quedan en la segunda línea del pentagrama en un pentagrama de 5 líneas. Para ajustar esto, utilice la opción **Distancia entre los silencios de compás y el centro del pentagrama: n espacios de línea de pentagrama** a un valor distinto de 1. Los valores superiores a 0 significan posiciones de pentagrama por encima de la tercera línea del pentagrama; los valores negativos significan posiciones por debajo de la tercera línea del pentagrama.

Otros silencios quedan centrados en la tercera línea del pentagrama (aproximadamente), aunque también es posible realizar el ajuste con la opción **Desviación entre los demás silencios y el centro del pentagrama: n espacios de línea de pentagrama** a un valor distinto de 0.

También es posible ajustar las posiciones de los silencios *desplazados*. Estos silencios han sido movidos de sus posiciones naturales debido a la presencia de notas o silencios en otra voz. Sibelius sólo desplaza notas y silencios automáticamente en las voces 1 y 2. Observe que, por ejemplo, los silencios de compás desplazados de la voz 1 suelen quedar en la línea superior del pentagrama, y los silencios de compás desplazados de la voz 2 suelen quedar en la cuarta línea del pentagrama.

Página de Percusión



- La representación gráfica del pentagrama muestra el mapa de la batería (vea **Instrumentos de percusión sin afinación** en la página 190) – tenga en cuenta que puede configurar diferentes cabezas de nota, o incluso la misma cabeza de nota con diferentes articulaciones, para producir diferentes sonidos en la misma línea o espacio.
- Para eliminar una cabeza de nota existente, selecciónela (haciendo clic en ella) y haga clic en **Borrar**.
- Para cambiar de tipo de cabeza de nota, seleccione la cabeza que quiera cambiar, y luego use la lista desplegable del menú **Cabeza de Nota** para elegir el diseño deseado.
- Para añadir una articulación a la cabeza de nota seleccionada, utilice el menú desplegable **Articulación**.
- El sonido usado por la cabeza de nota seleccionada se muestra como una ID de sonido (por ejemplo, **sin afinación.madera.agudo.bloque de madera**) o como un sonido de batería de un dispositivo específico (por ejemplo, **Madera aguda**) dependiendo de si tiene la opción **Pantalla** en la página **Reproducción de Archivo** ▶ **Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac) ajustado en **ID de sonido** o **Nombres de programa** (vea **Preferencias de Reproducción** en la página 391).

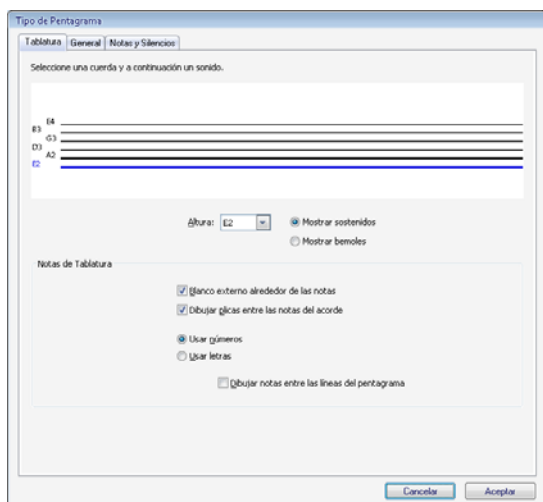
Para cambiar la ID de sonido usada por la cabeza de nota seleccionada, haga clic en el botón **Elegir sonido**. Si está trabajando con ID de sonido, verá un menú jerárquico de ID de sonidos no afinados, a partir del cual puede elegir la ID de sonido que más se acerque al sonido que desea oír. Gracias al sistema SoundWorld de Sibelius, el programa elegirá el sonido más cercano disponible durante la reproducción (ver **4.18 SoundWorld™**).

Si, por otro lado, trabaja con nombres de programas, verá un menú jerárquico cuyo primer nivel estará compuesto por los sets de sonido de la configuración de reproducción activa. El segundo nivel incluirá los programas de batería de cada set de sonidos y el tercer nivel dispondrá de los nombres de los sonidos de batería individuales. Se recomienda no elegir sonidos de programas diferentes dentro del mismo tipo de pentagrama, ya que Sibelius sólo puede utilizar un único programa de batería para reproducir todos los sonidos requeridos por un instrumento dado.

8. Maquetación y diseño musical

- Para añadir una cabeza de nota nueva, seleccione la cabeza de nota y la altura de nota que desee en las listas **Cabeza de Nota**, **Articulación** y **Sonido**, y luego haga clic en **Nuevo**. La flecha del ratón cambia de color, preparada para colocar la nueva cabeza cuando haga clic donde quiera crearla en la partitura.
- Si crea la notación para batería usando los métodos de introducción *step-time* o *Flexi-time*, debería comprobar que los ajustes de cada cabeza de nota de los menús **Introducir usando las notas** corresponden con la tecla que pulsa en el teclado MIDI para producir el mismo sonido (consulte **Introducción de notas para percusión sin afinación** en la página 191).
- Cuando añada una cabeza de nota nueva al mapa de percusión, los ajustes predeterminados de los menús **Introducir usando las notas** corresponden a la afinación de un pentagrama en clave de Sol. Si una cabeza de nota ya está presente en la línea o espacio, Sibelius añade un sostenido a la nota.

Página de Tablatura



- Para cambiar la afinación de una cuerda, haga clic en la cuerda situada en la ventana ancha en la parte superior del diálogo, luego elija el sonido deseado de la lista desplegable del menú, **Altura** por debajo.
- Puede especificar si la nota puede escribirse como sostenido o como bemol (a veces necesario en afinaciones poco comunes), seleccionando el botón apropiado.
- Si tiene que cambiar el número de cuerdas, haga clic en la pestaña **General** y cambie el número de cuerdas. Luego, vuelva de nuevo a la página de **Tablatura** para ajustar la afinación.
- Las opciones de **Notas de Tablatura** determinan si el pentagrama de tablatura debe **Usar números** (como en la tablatura de guitarra) o **Usar letras** (como en la mayoría de estilos de tablatura de laúd). También determina si debe o no **Dibujar notas entre las líneas del pentagrama** (para tablatura de guitarra, sobre las líneas, para la tablatura de laúd entre las líneas); si los números o letras pueden tener un fondo en blanco (útil para tipos de pentagrama de tablatura con ritmo plasmado), o si las plicas deberían escribirse entre las notas de un acorde (por defecto, las plicas se deberían aplicar y extender a todas las notas del acorde, pero en algunos estilos de tablatura rítmica, es suficiente dibujar la plica con tal de que pueda alcanzar la primera nota del acorde).

8.15 Editar Líneas

 **2.21 Líneas, 2.28 Ligaduras de expresión, 8.8 Configuración Personal™.**

Para usuarios avanzados solamente

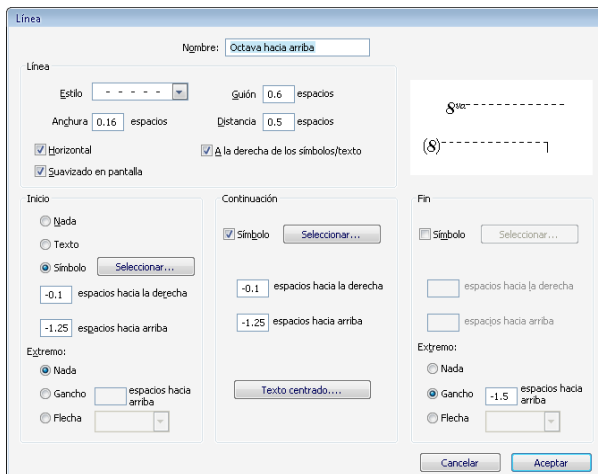
Sibelius le permite editar el diseño de las líneas y crear las suyas propias. Cualquier cambio realizado en el diseño y edición de una línea ya existente afectará a todas las representaciones presentes y futuras de dicha línea en la partitura.

Editar una línea

Para editar una línea, seleccione la opción **Configuración personal ▶ Editar Líneas**. Una vez seleccionada una línea de la lista, la puede **Editar** y **Eliminar** (si es una que usted mismo la ha definido), o puede hacer clic en **Nuevo** para crear una línea nueva basada en un modelo ya existente.

Al crear una línea, bájese en otra línea de características de reproducción y posición similares; por ejemplo, para crear una línea que desee reproducir como un trino, bájela en un trino.

Si pulsa sobre **Editar**, se abrirá un diálogo como el de la imagen desde el cual podrá modificar los diferentes parámetros de la línea:



En términos generales una línea está formada por cinco partes:

- Un principio opcional: sea un símbolo (tal como “Ped”) o elementos de texto (como “1.2.”), más una punta de flecha opcional o una línea corta en ángulo recto llamada “gancho”, tal como la línea de repetición de compás de 1ª vez (1ª volta).
- La propia línea: que puede ser continua, con puntos, discontinua u ondulada, de distinta anchura y/o posición como horizontal o diagonal.
- Texto opcional a lo largo de la línea: como por ejemplo *gliss*.
- Un símbolo opcional a continuación: es el que aparece al principio del sistema cuando la línea continúa procedente de un sistema anterior tal como sucede con el (8) en las líneas de *octava*.

8. Maquetación y diseño musical

- Un final opcional: al igual que al principio puede ser un símbolo, gancho o punta de flecha.

La forma de editar estos valores en el diálogo es bastante sencilla, pero de todas formas vamos a explicarla brevemente:

- Las opciones de **Línea** controlan la apariencia de la propia línea:
 - **Estilo:** especifica si el modelo de línea es continua, con puntos, discontinua u ondulada
 - **Guión:** el tamaño del guión en las líneas discontinuas
 - **Distancia:** el tamaño del espacio entre los guiones o puntos consecutivos
 - **Horizontal:** fuerza que una línea sea siempre horizontal (por ejemplo, un trino)
 - **Suavizado en pantalla:** suaviza la línea que aparece en pantalla (en función de sus ajustes de suavizado), pero no afecta a la impresión (¡Sibelius siempre imprime de forma suave!); debería dejar esta opción activada.
 - **A la derecha de los símbolos/texto:** coloca el extremo izquierdo de la línea a continuación del principio del comienzo de línea.
- Las opciones de **Inicio** definen si la línea comienza con un símbolo, extremo u objeto de texto:
 - **Nada/Texto/Símbolo:** son opciones obvias. Haciendo clic en el botón de **Texto** aparecerá un diálogo desde el cual podrá elegir los parámetros del texto que quiera introducir, tal como el estilo y posición del texto con respecto a la línea.
Para colocar el texto de tal manera que aparezca centrado en la mitad hacia arriba, cambie el parámetro **x espacios hacia arriba**; un valor de 0,5 espacios es ideal para el estilo de **Texto Pequeño**.
 - **Espacio derecha/arriba:** permite ajustar la posición del símbolo, texto o gancho
 - **Extremo** le permite elegir un gancho (y definir su desvío de la línea) o un modelo de punta de flecha entre las distintas alternativas de la lista.
- Las opciones de **Continuación** determinan el comportamiento de la línea si ésta continúa después de un salto de página o separación de sistema:
 - **Símbolo:** permite comenzar la continuación con un símbolo
 - **Espacio derecha/arriba:** utilizados para ajustar la posición del símbolo opcional
 - El botón de **Texto** controla cualquier texto que aparece a lo largo de la línea.
- Las opciones de **Fin** son similares a las de **Inicio**, excepto que no podrá finalizar la línea con un texto.

La previsualización muestra la línea tal cual como aparecería en una división de dos sistemas, por lo que podrá ver tanto la porción de la continuación de la línea, como el inicio, mitad y final de la misma.

Como ejemplo en el uso de este diálogo, para cambiar el símbolo de *octava* al principio de una línea convencional por otro como 8 (imagen superior), pulse **Seleccionar** en la sección **Inicio** del diálogo **Editar Línea** para elegir un símbolo nuevo. Puede cambiar el símbolo **Continuación** de la misma forma.

8.16 Editar Cabezas de Nota

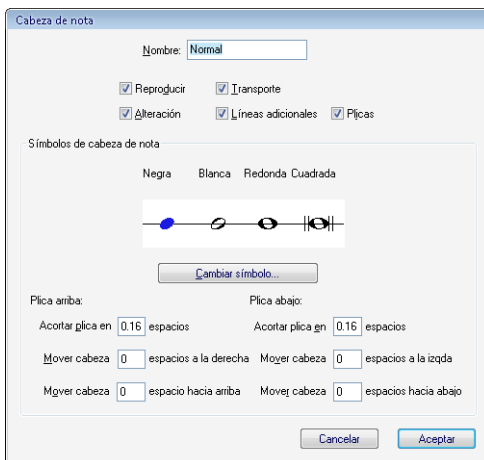
📖 2.25 Cabezas de nota, 2.30 Plicas y líneas adicionales.

Para usuarios avanzados solamente

Para modificar el diseño de una cabeza de nota o definir una nueva:

- Seleccione la opción **Configuración personal** ▶ **Editar Cabezas de Nota**.
- En el diálogo que aparece, haga clic en **Nuevo** para crear un nuevo tipo de cabeza de nota, o seleccione uno de la lista existente y haga clic en **Editar** para modificarlo. (Es posible seleccionar y **Eliminar** los tipos de cabezas de nota definidos por el usuario.)

El diálogo de **Cabeza de Nota** que aparece a continuación le permite configurar cada aspecto de la cabeza de nota:



- **Nombre:** es el nombre del tipo de cabeza de nota (aunque en verdad no hace falta saber cómo se llama).
- **Reproduce:** indica la posibilidad de reproducción de la cabeza de nota. La reproducción de algunas cabezas (por ejemplo en la notación rítmica con guiones) no está asignada como valor predeterminado.
- **Alteración:** desactive esta opción si no quiere que las cabezas de nota contengan alteraciones; por ejemplo, en la notación rítmica con guiones.
- **Transporta:** determina si las cabezas de notas pueden ser transportadas o no (por ejemplo, si alterna entre las dos opciones de **Notas** ▶ **Partitura con Transposición**, para transportar la partitura o al extraer las partes). Algunas cabezas de nota (por ejemplo, en la notación rítmica con guiones) no tienen asignado como valor predeterminado la opción de ser transportadas.
- **Líneas adicionales:** determina si la cabeza de nota puede o no aparecer con líneas adicionales.
- **Plica:** determina la posibilidad de añadir una plica a la cabeza de nota.

8. Maquetación y diseño musical

- Para cambiar el símbolo utilizado en el diseño de la cabeza de nota, seleccione uno de los valores de nota y haga clic en **Cambiar Símbolo** para seleccionar el símbolo que desea añadir dentro del diálogo de **Símbolos** que aparece (☞ **2.31 Símbolos**). El valor de nota de negra es el mismo que se va a utilizar para corcheas y valores menores sucesivos.

Por debajo de los símbolos de cabezas de nota, hay una serie de opciones que tienen efecto sobre la posición de las plicas hacia arriba o hacia abajo y las respectivas cabezas de nota:

- **Acortar plica en:** permite efectuar una unión más ajustada entre la plica y ciertos tipos de cabeza, como en cruz (esta opción tendrá efecto solamente con la opción de **Plica** hacia arriba activada).
- **Mover cabeza x espacios a la derecha/ izquierda:** mueve la cabeza de nota a un número asignado de espacios hacia la derecha o hacia la izquierda de la plica, de nuevo para que tenga lugar una unión más ajustada.
- **Mover cabeza x espacios hacia arriba/ abajo:** mueve la cabeza de nota a un número asignado de espacios hacia arriba o hacia abajo, a partir de la plica.

Una vez finalizados los ajustes, haga clic en **Aceptar** seguido de otro **Aceptar** para cerrar el diálogo **Editar Cabezas de nota**.

Un pequeño detalle a tener en cuenta es que, en el caso de acordes, las opciones de **Líneas adicionales** y **Plicas** tienen efecto de acuerdo con el tipo de cabeza de nota de la nota *superior* del acorde. Si tiene que escribir un acorde con líneas adicionales en las dos notas inferiores, pero no ha activado la opción de líneas adicionales en la nota superior, no podrá escribir dicho acorde con líneas adicionales. Al contrario, si en el mismo ejemplo anterior, las dos notas con líneas divisorias tienen asignada una cabeza de nota que no tiene asignada la posibilidad de líneas divisorias, ambas notas *serán* impresas con líneas divisorias, ignorando los parámetros de sus cabezas de nota respectivas (esto es debido a que la cabeza de la nota superior del acorde *sí* tiene originalmente activada la opción de línea divisoria).

Si crea un nuevo tipo de cabeza de nota, aparecerá al final del diálogo **Configuración personal** ▶ **Editar Cabezas de nota** y en la lista de cabezas de nota en el panel de **Notas** de la ventana de **Propiedades**, y puede introducirse con un número de comando de teclado asignado como el resto de las cabezas de nota.

8.17 Editar símbolos

2.31 Símbolos, 8.11 Fuentes musicales.

Para usuarios avanzados solamente

Los símbolos que Sibelius utiliza para objetos convencionales tales como cabezas de nota, claves y articulaciones pueden encontrarse en el diálogo **Crear ▶ Símbolo** (comando de teclado Z), pudiendo editarlos en el diálogo **Estilo ▶ Editar Símbolos**.

Cambiar símbolos existentes

Por supuesto los símbolos dentro del diálogo **Configuración personal ▶ Editar Símbolos** para objetos convencionales, tienen un significado concreto. Si sustituye el símbolo de sostenido por un signo de dólar, Sibelius lo seguirá tratando como sostenido (por ejemplo, a la hora de reproducirlo o transportarlo).

Sibelius podría interpretar un bemol como sostenido, si éste es sustituido por el primero (esto es debido a que interpreta el símbolo basado según la posición en la casilla, no según el aspecto del símbolo por sí mismo). Si bien a Sibelius no le crea ningún problema, puede que a usted le cause alguna dificultad conceptual. Por tanto, para evitar problemas le recomendamos cambiar un diseño por otro símbolo que tenga el mismo significado.

Un ejemplo sería el cambio de símbolos para alteraciones microtonales. Los primeros nueve símbolos en la línea de **Alteraciones** dentro del diálogo **Crear ▶ Símbolo** corresponden a los símbolos situados en la sexta página del **Teclado flotante** (comando de teclado F12). Consultar la tabla de símbolos de notación en el tópico **2.31 Símbolos** para ver los diversos símbolos alternativos. Si cambia un símbolo usado en el **Teclado flotante**, dentro del diálogo **Configuración personal ▶ Editar Símbolos**, el **Teclado flotante** va a mostrar todavía el símbolo original pero va a colocar el nuevo en la partitura.

Símbolos nuevos

Sin embargo, si no quiere cambiar el diseño de un símbolo existente por otro nuevo, hay varios espacios en blanco dentro de la tabla **Configuración personal ▶ Editar Símbolos** en la que puede poner el nuevo símbolo. Usar un espacio dentro de la fila con el nombre apropiado, o en la última fila **Definidos por el usuario** que está situada al final.

Si usa todas los espacios en blanco disponibles en la fila **Definidos por el usuario**, haga clic en **Nuevo** en el diálogo **Configuración personal ▶ Editar Símbolos** para crear un nuevo símbolo y crear una fila nueva.

Símbolos compuestos

Algunos símbolos incluyen uno o más símbolos. Esta alternativa tiene dos ventajas:

- Significa que puede crear un símbolo nuevo aunque no esté disponible en la fuente musical, juntando otros símbolos. Por ejemplo, el símbolo para una clave para la voz de tenor (clave de sol con un 8 por debajo) está formado por el símbolo de clave sol, más el número 8.

8. Maquetación y diseño musical

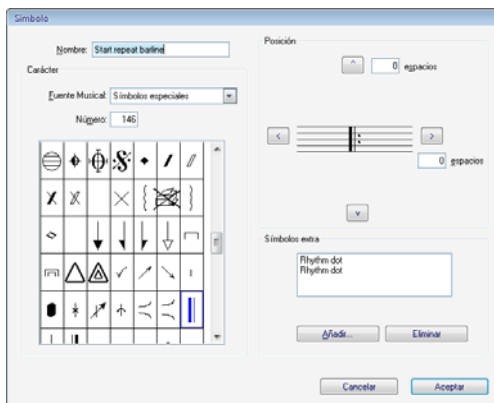
- Esto significa que si cambia la fuente, tamaño o diseño de un símbolo (tal como la clave de sol), entonces todos los símbolos basados en éste, también van a cambiar, para asegurar una apariencia constante y evitar tener que cambiar muchos símbolos al mismo tiempo.

Editar y crear símbolos nuevos

- Seleccione Configuración personal ▶ Editar Símbolos.

• Seleccione un símbolo y pulse Editar. Para crear un símbolo nuevo, seleccione una casilla en blanco en el diálogo y haga clic en Editar, o haga clic en Nuevo para crear un símbolo nuevo en una nueva fila.

• Para cambiar el símbolo por otro carácter, haga clic en el símbolo nuevo en la tabla de la izquierda del diálogo o escriba el Número correspondiente. (Si está usando una combinación de fuentes musicales, puede también seleccionar dichas fuentes dentro de la lista Fuente musical, explicado a continuación.)



- Para hacer que un símbolo no tenga un signo aplicado (o sea, en blanco), o para convertirlo en símbolo compuesto de varios símbolos existentes (sin que por fuerza tenga que seleccionar un carácter de una fuente musical), ajuste el Número a 0.
- También puede cambiar el Nombre del símbolo. El nombre sirve para identificarlo si lo incluye como parte de uno símbolo compuesto.
- Para mover de posición este símbolo con respecto al original, haga clic en las flechas situadas a la derecha del diálogo.
- Para formar un símbolo compuesto y añada otro símbolo, haga clic en Añadir, a continuación seleccione otro símbolo y haga clic en Añadir Símbolo. Puede mover con independencia cada símbolo, usando las flechas a la derecha del diálogo.

Crear un nuevo estilo de texto de un símbolo

Para explicar este concepto importante pero un poco abstracto es mejor hacerlo con un ejemplo. Supongamos que quiera que todas las claves utilicen una fuente especial musical exclusiva y no incluida en Sibelius, llamada por ejemplo TrebleFont. (Para más información sobre fuentes musicales y cómo están relacionadas con respecto a los símbolos, [📖 8.11 Fuentes musicales.](#))

Para que esto ocurra, no puede cambiar la fuente simplemente dentro del estilo de texto Símbolos comunes de la misma forma como si cambiaría también las notas, alteraciones, etc.. En su lugar, debería crear un estilo de texto nuevo, llamado Claves (por ejemplo), ajustarlo a TrebleFont, y configurar todos los símbolos de claves para que usen el estilo de texto Claves, con el fin que todas las claves utilicen la nueva fuente. Para ello:

- En el diálogo Configuración personal ▶ Editar Símbolos, haga clic en Fuentes musicales.

- En el diálogo **Fuentes musicales**, seleccione un estilo de texto existente (como por ejemplo **Símbolos Comunes**) que sirva como base para crear uno nuevo, haga clic en **Nuevo** y luego en **Sí**.
- En el diálogo que aparece, escriba **Claves** como el nombre para su nuevo estilo de texto y seleccione la fuente deseada, en este caso, **TrebleFont**.
- Haga clic en **Aceptar**, y otra vez **Aceptar** para cerrar el diálogo **Fuentes musicales**.
- Entonces, para cada clave dentro del diálogo **Configuración personal** ▶ **Editar Símbolos**, seleccione la clave y haga clic **Editar**, para cambiar la **Fuente musical** (que se refiere al estilo de texto que especifica la característica de la fuente y tamaño del símbolo) por la nueva creada en **Claves**, y haga clic en **Aceptar**.


Debería seguir el mismo procedimiento, incluso si quisiera utilizar una fuente especial o tamaño, para un solo símbolo en particular.

8.18 Publicación musical


En este capítulo explicamos cómo obtener partituras impresas de alta calidad para que usted mismo pueda llevar a cabo todo el proceso de publicación desde el principio hasta el final.



Sea su propio editor

La mayoría de la música creada actualmente es publicada por el compositor. La industria musical sufre en la actualidad una serie de cambios drásticos que, unido a la popularización de programas como Sibelius, ha hecho que muchos compositores abandonen las editoriales musicales y tomen el control de su propia música. Muchos compositores ni siquiera contemplan la idea de acudir a una editorial musical o, por el contrario, es la editorial la que no les presta ni la más mínima atención.

Afortunadamente, Sibelius ofrece cuantiosas herramientas y prestaciones que facilitan la publicación musical personalizada. Si desea distribuir su música rápidamente y de un modo sencillo, puede publicarla a través de Internet –  **5.19 SibeliusMusic.com** para más detalles. Sibelius le ayuda a materializar su música desde el momento de la gestación hasta la encuadernación e impresión de la partitura con métodos sencillos y material de fácil acceso.

Diseño musical y configuración personal

Las editoriales de alto nivel trabajan con un diseño musical de primera calidad. Hace falta tiempo y experiencia para dominar el diseño musical de alta calidad, pero para empezar puede leer  **8.3 Diseño musical** y **8.1 Maquetación y formato**.

Por otro lado, las editoriales suelen definir su propio estilo.  **8.8 Configuración Personal™** le dará algunas ideas sobre ello. De entrada, elegir unas fuentes de texto con buen gusto y personalidad ayuda bastante;  **Fuentes interesantes** en la página 298.

Impresiones a corto plazo

Muchos compositores y editores están adoptando el modelo *imprimir según demanda*, por el cual una partitura se imprime y se encuaderna sólo cuando alguien lo solicita. Este método resulta muy económico y eficiente, y evita tener que almacenar cajas de partituras en el almacén o sótano de su casa.

Otra posibilidad intermedia es imprimir unas cuantas copias para tenerlas siempre a mano. Se llaman impresiones a *corto plazo* y suelen constituir unas 500 copias aproximadamente. Muchas impresoras comerciales ejecutarán esta tarea sin problemas, y algunas pueden incluso imprimir en papel extra grande (como el formato 18 x 12", que puede ser doblado y grapado para hacer folletos de 9 x 12"). La ventaja de imprimir este número de partituras es que el coste por libro es mucho menor que cuando se imprime uno cada vez (asumiendo que el usuario cuenta con suficiente espacio para almacenarlos).

Este tipo de impresión se efectúa en impresoras digitales; son muy similares a las impresoras láser y aceptan archivos PDF como fuente de impresión. Para hacerlo usted mismo, sólo necesita adquirir una impresora láser que acepte papel extra largo (por ejemplo, la gama Hewlett-Packard LaserJet 5200 imprime sobre papel de 18 x 12") y una grapadora. Las impresoras digitales imprimen usando una fuente de calor elevada. El resultado es tan nítido, especialmente con resoluciones de 1.200 dpi, que es altamente recomendable para imprimir libros con fines comerciales.

Impresiones a largo plazo

Si necesita más de 500 copias de un libro, o desea un tipo específico de libro (cubierta brillante y laminada, hojas cosidas con cubierta de tela, etc.), deberá enviar la partitura a una imprenta de tipo *offset*.

En realidad, es el método más utilizado para la impresión de libros (musicales y de otros tipos): coloca la tinta sobre el papel con grandes presas comerciales. El método *offset* consiste en crear una copia de la imagen sobre una placa de metal con tinta; a continuación, la tinta se coloca en un rodillo de goma antes de que haga el contacto con el papel. A medida que aumenta la cantidad de copias, el coste por copia disminuye visiblemente, ya que gran parte del gasto inicial es debido a la configuración previa de la presa para una impresión en particular.

La mayor parte de imprentas aceptan proyectos digitales y sólo hay que enviarles los archivos PDF; no obstante, en la impresión *offset*, la impresora requiere unos ajustes específicos para que el proceso funcione óptimamente. El archivo PDF se utiliza para crear las placas de impresión, lo cual elimina muchos de los tediosos y costosos pasos utilizados en el pasado (creación de negativos, asignación del orden de imposición y copia en las placas).

Se recomienda comunicar a la imprenta las necesidades específicas y establecer la forma de trabajo más óptima al respecto. Tenga en cuenta que este proceso lleva su tiempo, ya que es necesario revisar y aprobar las distintas pruebas, así como esperar varias semanas a que los libros estén listos. Pero la espera y el coste bien habrán valido la pena cuando el resultado sea absolutamente favorable.

Factores que influyen en la calidad de la impresión

- *Resolución*: si es superior a 600 dpi, la resolución de la impresión es difícil de distinguir en pentagramas de tamaño grande, pero con pentagramas más pequeños la diferencia empieza a ser perceptible. Se puede distinguir una diferencia entre resoluciones de 1200 dpi y 2540 dpi.
- *Papel*: la mayoría de los libros están impresos en papel “white bond”, que es el papel blanco liso couché (no brillante). “lb/resma” (Norte América) y “g/m²” o “gsm” (Europa, refiriéndose a gramos por metro cuadrado) indicando el peso y por tanto el grosor del papel. Una cantidad de 80 gsm es la utilizada normalmente para papel de escribir, fotocopias y libros bastante gruesos. Un papel de 100 gsm es preferible para música porque es menos traslúcido y en el caso de hojas sueltas, con menos riesgo de caerse de los atriles.
- *Placas*: las placas de impresión están hechas de varios materiales. Por lo general, su imprenta va a decidir cual es el mejor material. Las placas de metal son las de mayor calidad, las de poliéster son más baratas y casi tan buenas, y las de papel son de menor calidad y solamente adecuadas para trabajos como pósters y otros documentos que no contengan muchos detalles.

Una nota sobre la lectura de errores

Cuanto mayor sea el número de copias a imprimir, mayor ha de ser el cuidado puesto en la lectura de errores. No es nada deseable encontrar un error ortográfico en la cubierta del libro tras haber imprimido 1.000 copias de una pieza musical. Un reconocida editorial imprimió miles de copias de una pieza de piano de Wolfgang Amadeus Mozark y nadie advirtió el error hasta que las partituras estaban siendo empaquetadas en las cajas. Un buen ejemplo a tener en cuenta.

Resumen

Consideramos de importancia mencionar que muchos editores y maquetadores profesionales utilizan Sibelius para preparar las partituras con fines editoriales. Su participación proporciona décadas de experiencia en la encuadernación de la música compleja, un diseño editorial práctico y eficiente, y un profundo entendimiento de los distintos tipos de libros a imprimir. En todo Estados Unidos hay sólo unas diez imprentas que son las encargadas de imprimir la práctica totalidad de partituras vendidas en el país. Una manera de ampliar los conocimientos sobre esta cuestión, es estudiar el diseño, maquetación y encuadernación de algún libro de partituras antiguo (por ejemplo, un libro de piano). Esta técnica de observar estrechamente cómo se hizo algo en el pasado es muy efectiva.

9. Archivos

9.1 Gestión de archivos

Este tema explica cómo guardar partituras en formato Sibelius, y, para los usuarios más avanzados, muestra cómo acceder a archivos que contienen ajustes personalizados Sibelius (por ejemplo, configuraciones personales). Los otros temas de este capítulo explican cómo compartir archivos con otras personas, usuarios de Sibelius o no, y cómo importar/exportar archivos en varios formatos.

Crear una partitura

Para más detalles sobre la creación de una nueva partitura con Sibelius, consulte el Manual del usuario.

Tamaño de archivo

Un archivo de Sibelius ocupa alrededor de 20K más 1K por página (sin contar los gráficos importados), incluyendo las partituras orquestales o de banda. Esto significa que puede guardar cientos de miles de páginas de música en su disco duro, y que las partituras de larga duración pueden enviarse fácilmente por e-mail. Por lo tanto, incluso si se llama J. S. Bach no tendrá problemas de espacio en disco con Sibelius.

Guardar

La operación Guardar funciona exactamente igual que en otros programas, seleccionando Archivo ▶ Guardar como (comando de teclado Ctrl+Mayús+S o ⌘+⇧+S) o Archivo ▶ Guardar (comando de teclado Ctrl+S o ⌘+S). Aparte de guardar partituras en el formato de Sibelius, es posible guardar archivos en otros formatos tales como MIDI, audio y gráficos. Para más detalles, consulte el tema correspondiente en esta Guía de referencia. Para guardar la Letra, vea **Exportar letra** en la página 598.

Un lugar conveniente para guardar sus archivos es la carpeta **Partituras**, creada previamente por Sibelius. En Windows, la carpeta **Partituras** está creada dentro de la carpeta **Mis Documentos**, y en Mac está situada dentro de la carpeta **Documentos** del usuario.

Puede cambiar la carpeta en la que quiere guardar sus archivos en la página Archivos del diálogo Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac OS X).

Cuando abra de nuevo un archivo después de haberlo guardado, se abrirá en el punto exacto de la partitura en el que estaba trabajando cuando la guardó por última vez, incluso con el mismo tamaño de página. Si prefiere que Sibelius abra las partituras con un nivel de zoom fijo en lugar del último nivel de zoom utilizado, active la opción **Abrir con el nivel de zoom predeterminado** en la página Archivos del diálogo Archivo ▶ Preferencias (en el menú Sibelius en Mac OS X).

Auto-guardar

Sibelius puede guardar su partitura automáticamente a intervalos regulares de tiempo, por lo que si su ordenador dejara de responder, perdería solamente los últimos minutos de su trabajo. En lugar de guardar su archivo en uso, Sibelius guarda una copia de la partitura dentro de la carpeta llamada **Auto Guardar** situada dentro de la carpeta **Copias de seguridad de Partituras** (ver a continuación).

Si Sibelius no se cierra correctamente (por ejemplo, si su ordenador dejara de responder o si se produce un corte de corriente eléctrica), cuando vuelva a abrir el programa de nuevo Sibelius buscará en la carpeta **Auto Guardar**, y si encuentra partituras en esa carpeta le preguntará si quiere restaurarlas.

Al cerrar Sibelius normalmente, borra todos los archivos de la carpeta **Auto Guardar**, por lo que es fundamental que nunca utilice esta carpeta para guardar sus propios archivos.

La función **Auto Guardar** está activada por defecto, pero si por alguna razón quiere desactivarla puede hacerlo en la página **Archivos** del diálogo **Archivo ▶ Preferencias** (en el menú **Sibelius** en Mac OS X). En este diálogo también puede decidir el intervalo de tiempo constante que Sibelius va a utilizar para guardar las partituras automáticamente (el valor por defecto es de 10 minutos).

Copias de seguridad

Cada vez que guarde una partitura, Sibelius guardará otra copia (con un número añadido al nombre del archivo) en **Copias de seguridad de partituras** dentro de la carpeta **Partituras**. En el caso de que borre o haga algún cambio irreparable en la partitura, busque en la carpeta de copias de seguridad para recuperar la última versión o versiones anteriores guardadas. Esta carpeta almacena las últimas 40 partituras guardadas. Las versiones más antiguas se van borrando automáticamente con el fin de evitar la sobrecarga del disco duro, así que no utilice esta carpeta para guardar sus propias copias de seguridad.

Las copias de seguridad de partituras se crean al guardar manualmente una partitura, no cada vez que Sibelius realiza una operación de **Auto Guardar**. Pero al contrario que sucede con las partituras de **Auto Guardar**, las copias de seguridad de las partituras no se borrarán cada vez que cierre Sibelius.

Información de la partitura

El diálogo **Archivo ▶ Información de la partitura** puede utilizarse para catalogar la partitura e introducir datos adicionales como el título, compositor, arreglista, copyright, etcétera, que aparecerán automáticamente cuando publique su partitura en Internet (📖 **9.11 Exportación de páginas web Scorch**). También puede introducir esta información en la última página del diálogo **Archivo ▶ Nuevo** al crear una partitura. La pestaña **Archivo** dentro de **Archivo ▶ Información de la partitura** muestra detalles prácticos sobre la partitura, tales como la fecha de creación, la fecha de la última vez que la guardó, el número de páginas, pentagramas y compases que contiene, etcétera. Esta opción sólo aparece, después de haber guardado la partitura, al menos una vez.

Los valores introducidos en los campos del diálogo e **Información de la partitura** también se pueden utilizar como *códigos* en objetos de texto de la partitura. Para más detalles sobre los códigos de texto y los sufijos y su uso en Sibelius, 📖 **3.10 Códigos de texto**.

Archivos editables por el usuario

Sibelius permite crear sus propios:

- Ideas (📖 **5.11 Ideas**)
- Configuraciones personales (📖 **8.8 Configuración Personal™**)
- Plug-ins (📖 **6.1 Uso de los plug-ins**)

- Hojas de ejercicios (📖 **5.25 Worksheet Creator**)
- Estilos de Arreglo (📖 **5.2 Editar Estilos de Arreglo**)
- Bibliotecas de cifrados armónicos (📖 **2.10 Cifrado armónico**)
- Bibliotecas de gráficos de escala de guitarra (📖 **2.16 Gráficos de escala de guitarra**)
- Fuentes equivalentes de texto y música (📖 **3.1 Uso del texto**, **8.11 Fuentes musicales**)
- Plantillas (📖 **2.23 Plantillas**)
- Conjuntos de funciones (📖 **5.12 Menú y comandos de teclado**)
- Menús de palabras (📖 **3.1 Uso del texto**)

Dado que Sibelius incluye sus propios conjuntos de archivos de estos tipos, todos los que usted cree se guardarán en una carpeta diferente de la utilizada por el programa. No es posible borrar los archivos estándar proporcionados por Sibelius, y *no* debería cambiar ningún elemento de la carpeta de la aplicación (o el paquete de la aplicación, como se conoce en Mac).

Los archivos editables por el usuario se guardan en carpetas específicas dentro de la carpeta Datos de programa de su ordenador, que estará localizado en función del sistema operativo que esté utilizando:

- *Windows Vista:* C:\Users\username\Application Data\Sibelius Software\Sibelius 6\
- *Windows XP:* C:\Documents and Settings\username\Application Data\Sibelius Software\Sibelius 6
- *Mac:* /Users/username/Library/Application Support/Sibelius Software/Sibelius 6

Tenga en cuenta que en Windows, la carpeta Application Data (datos de programa) está oculta por defecto y no aparece en el Explorador de Windows. Si desea acceder a esta carpeta, seleccione **Herramientas ▶ Opciones de carpeta** desde cualquier ventana abierta del Explorador. Pulse la pestaña **Ver** y seleccione **Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos** en la lista Archivos y carpetas ocultos.

En la carpeta de datos de programa de Sibelius encontrará varias carpetas etiquetadas con el tipo de archivos que contienen. (Es posible que no aparezca ninguna carpeta, ya que sólo aparecen al crear o editar un archivo que queda guardado en ese directorio.)

Puede copiar cualquier archivo en los directorios de usuario para que Sibelius lo utilice la próxima vez que ejecute el programa. Los archivos que haya añadido o creado se pueden borrar sin ningún problema.

Plantillas de Scorch y texturas

Sibelius permite crear sus propias plantillas de Scorch y texturas de papel y escritorio. Colóquelas en la carpeta de datos de programa apropiada para que Sibelius pueda detectarlas. Las plantillas de Scorch se guardan en una carpeta llamada **Plantillas Scorch**, y las texturas en **Texturas**.

Quick Look (sólo Mac OS X 10.5 y superior)

Quick Look es una función integrada en la versión Mac OS X 10.5 (y superior) que permite previsualizar de manera instantánea y directa desde el Finder el contenido de cualquier documento sin tener que abrir la aplicación que los creó: simplemente seleccione el documento en el Finder y pulse **Espacio**. En las ventanas del escritorio y del Finder, muchos documentos también

9. Archivos

cuentan con previsualizaciones en miniatura; si configura estas ventanas para que usen la función Cover Flow, podrá navegar entre carpetas y documentos muy rápidamente.

Sibelius es totalmente compatible con Quick Look, por lo que en lugar del icono de documento habitual, hay una vista en miniatura de la primera página de la partitura: selecciónela y pulse **Espacio** (o pulse el icono Quick Look en el Finder) para obtener una vista más amplia de la partitura. Para navegar entre páginas, sujete la barra de desplazamiento situada en el lado derecho de la vista previa.

Spotlight (sólo Mac)


Spotlight es la aplicación de búsqueda integrada de Mac OS X. Simplemente pulse el icono Spotlight situado en la esquina superior derecha de la pantalla, o use el comando de teclado $\#$ -**Espacio** y escriba el término de búsqueda que desee. Para que Spotlight realice la búsqueda de una partitura, simplemente escriba el nombre del archivo o de cualquier fragmento de texto integrado en la misma (título, compositor, letra, nombres de instrumento, etc). Una vez haya encontrado una o dos partituras, pulse **Espacio** para previsualizarla mediante Quick Look (vea más arriba), o haga doble clic para abrirla en Sibelius.

9.2 Intercambio de ideas

En Sibelius, el intercambio de música escrita con otros músicos es algo sencillo.





Intercambio de archivos con otros usuarios de Sibelius

Si la persona con la que trabaja es también usuario del programa, simplemente envíele el archivo a través de correo electrónico (ver a continuación), o mediante un medio extraíble como un CD-R.

Averigüe la versión de Sibelius utilizada por la otra persona. Si el otro usuario dispone de la misma versión o una versión posterior a la suya, sólo tendrá que guardar el archivo normalmente y enviarlo. Si, por el contrario, la versión usada por el otro usuario es anterior a la suya, o está utilizando el software Sibelius Student o G7, deberá exportar su partitura en un formato de archivo anterior –  **9.12 Exportación de archivos a versiones anteriores.**

Intercambio de archivos con personas que no trabajan con Sibelius

Si la persona a quien le quiere enviar los archivos no trabaja con Sibelius, hay otras maneras de compartir archivos con ellos:

- Pídale que descargue e instale la versión demo gratuita de Sibelius desde www.sibelius.com y, a continuación, envíele el archivo. Hay que tener en cuenta que la versión demo sólo puede imprimir una página individual con marcas de agua, por lo que si quiere imprimir, no es la mejor opción.
- Para publicar la música, utilice SibeliusMusic.com, SibeliusEducation.com o su propia página web –  **5.19 SibeliusMusic.com**, **5.18 SibeliusEducation.com** y **9.11 Exportación de páginas web Scorch.**
- Puede crear un archivo PDF de la partitura y enviarlo como tal – lea **Creación de archivos PDF** en la página 756
- Puede exportar la partitura como archivo gráfico desde Sibelius y enviarla como gráfico –  **9.8 Exportación de gráficos**
- Guardar la música como página web Scorch y enviar los dos archivos a través de correo electrónico (ver a continuación)
- Si el destinatario utiliza otro programa musical y sin embargo desea escuchar y editar su música, puede enviarle un archivo MIDI –  **9.9 Exportación de archivos MIDI.**
- Si quiere enviar la música a otros usuarios simplemente para que la escuchen, puede exportar un archivo audio desde Sibelius y grabarlo en un CD o comprimirlo en un archivo MP3, y enviar todo a través de correo electrónico –  **9.10 Exportación de archivos audio.**

Envío de archivos a través de correo electrónico

Enviar archivos a través de correo electrónico es muy sencillo, pero la operación puede diferir en función del tipo de programa de correo electrónico utilizado:

- *Windows Mail, Outlook Express o Mozilla Thunderbird:* abra un mensaje nuevo, haga clic en el botón **Adjuntar** (con el icono de un clip), busque el archivo y pulse **Adjuntar** para agregar el archivo al mensaje. Después, envíelo como un correo electrónico habitual.

9. Archivos

- *Apple Mail*: abra un mensaje nuevo, arrastre el archivo que desee agregar hasta la ventana del mensaje y envíelo normalmente.
- *Netscape Messenger*: abra un mensaje nuevo, haga clic en el botón **Adjuntar** y seleccione **Archivo** de la lista desplegable. Busque el archivo que quiera adjuntar, y haga doble clic en su nombre para adjuntarlo al mensaje; a continuación enviarlo normalmente.
- *Eudora*: abra un mensaje nuevo, haga clic derecho (Windows) o **Control**-clic (Mac) en el cuerpo del mensaje y seleccione **Adjuntar archivo**. Busque el archivo que quiera adjuntar, y haga doble clic en su nombre para adjuntarlo al mensaje; a continuación enviarlo normalmente.

Si no usa ninguno de estos programas, consulte la documentación relativa al envío de documentos adjuntos de su programa de correo electrónico.

Si quiere enviar un archivo de Sibelius como página web Scorch a través de correo electrónico:

- En primer lugar, expórtelo (☞ **9.11 Exportación de páginas web Scorch**)
- Recuerde adjuntar los archivos **.sib** y **.htm** a su mensaje
- Comuníquelo al receptor que para poder ver y escuchar la partitura tendrá que descargar e instalar el plug-in Scorch en su ordenador y guardar *ambos* documentos en su ordenador (por ejemplo en el escritorio), y que para poder ver la partitura tendrá que hacer doble clic en el archivo **.htm** en su navegador de web.

Archivos en Windows o Mac

Sibelius utiliza exactamente el mismo formato de archivo en Mac y en Windows. No es necesaria la conversión de archivos entre Mac y Windows – ver a continuación.

Ambos formatos de archivo usan Unicode, un conjunto de caracteres estándar internacionales, lo que significa que los caracteres especiales (como letras con acento) son automáticamente traducidos entre Mac y Windows. Las fuentes musicales y de texto se sustituyen de manera inteligente – ☞ **3.11 Fuentes equivalentes**.

Los archivos Sibelius tienen la extensión **.sib**. En Mac, los archivos Sibelius son una especie de “documento Sibelius” (internamente el Creador es “SIBE” y el Tipo es “SIBL”).

Cómo abrir partituras de Mac en Windows

Si está intentando abrir una partitura creada en Mac desde un CD-R u otro disco, asegúrese de que el disco está formateado para Windows, ya que Mac puede leer discos Windows pero no al contrario.

Para abrir el archivo Sibelius de Windows, tiene que añadir la extensión **.sib** al archivo. Aunque Sibelius agrega esta extensión automáticamente tanto en Windows como en Mac, algunos usuarios de Mac prefieren no usar extensiones de archivo, lo cual supone un problema para Windows, porque sólo a través de la extensión del archivo puede Windows saber que se trata de un archivo Sibelius.

Para agregar la extensión del archivo en Windows, pulse con el botón derecho del ratón sobre el icono del archivo (en Mi PC o Windows Explorer) y seleccione **Renombrar**. Cambiar la extensión y pulsar la tecla **Intro** (en el teclado principal). Aparecerá un mensaje diciendo que si cambia de tipo

de archivo, este puede quedar inservible, basado en la premisa de que el usuario no sabe lo que está haciendo. Si el sistema le pregunta si desea continuar, pulse **Sí**.

Cuando haya cambiado el nombre al archivo, ábralo con un doble clic.

Abrir partituras de Windows en Mac

Para abrir un archivo creado en Windows, seleccione **Archivo ▶ Abrir** y haga doble clic en el nombre del archivo.

9.3 División y combinación de partituras

Se pueden escribir varios movimientos, canciones o piezas dentro de una misma partitura, o escribir cada parte en partituras diferentes y combinarlas posteriormente. También es posible dividir una partitura que contenga varias piezas en partituras individuales.

Varios movimientos, canciones o piezas

Es preferible colocar varias secciones (por ejemplo movimientos, canciones o piezas de música) en una partitura solamente, en lugar de crear un documento para cada una por separado. Además, si quiere que una nueva sección aparezca en la misma página que otra, sea en la partitura general o en las partes, *debe* colocarla dentro del mismo archivo.

Si dispone de secciones diferentes en dos o más archivos que desea combinar, vea **Agregar partitura** a continuación.

Para escribir, por ejemplo, un par de ejercicios con dos sistemas en la misma página, es necesario:

- Introducir el primer ejercicio de la forma habitual.
- Seleccionar la barra de compás al final del primer ejercicio y pulse la tecla **Intro** (en el teclado principal) para crear una separación de sistema.
- Si desea escribir los nombres completos de los instrumentos y necesita un pentagrama con sangría, seleccione el compás al final del sistema anterior, abra el panel **Compases** dentro de **Propiedades** y active la opción **Final de Sección**.
- Cree una doble barra o doble barra final, en la última barra de compás del primer ejercicio, si así lo desea (**Crear** ▶ **Barra de compás** ▶ **Final o Doble**).
- Si el segundo ejercicio está en otra tonalidad y por lo tanto tiene otra armadura, cree una nueva armadura de la manera habitual (asegúrese de que la opción **Ocultar** del diálogo **Crear** ▶ **Armadura** está activada para ocultar el cambio de armadura que aparecería al final del sistema anterior).
- De la misma forma, si el segundo ejercicio está escrito en otro compás y por lo tanto contiene una indicación de compás diferente, cree una nueva indicación de compás de la manera habitual (asegúrese de que la opción **Permitir precautorio** en el diálogo **Indicación de compás** está desactivada para evitar que aparezca una indicación de compás de aviso al final del sistema anterior).
- Restablecer el número de compás al principio del segundo ejercicio, si lo desea (**Crear** ▶ **Otro** ▶ **Cambio de Número de Compás**).

Aplicación de una partitura en varios archivos

Si quiere aplicar una sola partitura a varios archivos (por ejemplo, si varios copistas u orquestadores están trabajando en ella simultáneamente), es aconsejable editar el primer número de compás, la primera página y la primera señal de ensayo de cada archivo para que los compases, páginas y señales de ensayo sean consecutivos y haya coherencia entre un archivo y otro.

Tenga cuidado al extraer partes porque cada sección de la partitura dividida va a empezar en una página nueva en cada parte, lo cual puede provocar pasos de página incorrectos. Para evitar este

problema, es imprescindible que una vez finalizada la partitura (y antes de extraer las partes) combine los archivos con la función **Archivo ▶ Agregar partitura** explicada a continuación.


Agregar partitura

Si quiere crear una colección de canciones a partir de archivos de canciones individuales, puede querer juntar dos partituras entre sí. Sibelius puede agregar una partitura y juntarla al final de otra, después de comprobar automáticamente que las dos partituras tienen el mismo número de pentagramas, y asegurar que la partitura agregada empieza en una página nueva.

Para usar esta función, abra la partitura y seleccione **Archivo ▶ Agregar partitura**. Aparecerá un diálogo desde el que podrá seleccionar otra partitura y agregarla a la anterior (el archivo original no es modificado).

Si ambas partituras no tienen el mismo número de pentagramas, Sibelius lo notificará (no es posible agregar partituras si el número de pentagramas no coincide). Si el número de pentagramas coincide pero algunos de los nombres de instrumentos son distintos, Sibelius le avisará pero podrá continuar con el proceso.

Los estilos de texto, símbolos, cabezas de nota, etc. son compartidos en ambos archivos. Si dos estilos de texto tienen el mismo nombre pero diferente configuración, se utilizará el estilo de la primera partitura. Sibelius realiza varias operaciones para asegurarse de que la unión entre las partituras es correcta: si es necesario, crea cambios de indicación de compás, armadura, clave e instrumento. La doble barra final en la primera partitura tiene asignada un salto de página y un “final de sección”, por lo que la partitura agregada podrá empezar en una página nueva con los nombres completos de los instrumentos. De este manera, se podrá conservar la maquetación original de la partitura agregada.

Es probable que desee ocultar las claves, los cambios de armadura y las indicaciones de compás en el punto de unión entre ambas partituras, especialmente si se trata de una separación entre dos movimientos o piezas –  **5.9 Ocultar objetos.**

9.4 Importación de gráficos

En este capítulo le vamos a explicar cómo añadir gráficos a las partituras, importando en Sibelius imágenes bitmap en formato TIFF.

Si quiere transformar una archivo gráfico de música impresa (por ejemplo, una imagen escaneada o un archivo PDF) en partitura, ☞ **1.5 Escanear**.

Si quiere transformar una partitura en archivo gráfico (por ejemplo un archivo EPS) para publicar o para añadir fragmentos musicales en un documento, ☞ **9.8 Exportación de gráficos**.

Formatos de archivo

Sibelius puede importar archivos gráficos en formato TIFF, con cualquier profundidad de color (en otras palabras, puede ser en blanco y negro, en escala de grises o en color usando cualquier número de colores).

Si el gráfico no está en formato TIFF, deberá realizar la conversión: hay muchos programas gráficos de descarga gratuita en Internet. En Windows, por ejemplo, puede visitar la página IrfanView (www.irfanview.com). En Mac, la aplicación integrada Preview puede convertir la mayor parte de formatos gráficos en formato TIFF: simplemente abra el gráfico que desea convertir, seleccione Archivo ▶ Guardar como y elija TIFF en la lista de Formatos desplegable.

Importar un gráfico

Para importar un archivo TIFF:

- Seleccione una nota, silencio, compás u otro objeto en la partitura donde quiere que aparezca el gráfico.
- Elija Crear ▶ Gráfico. Un diálogo va a aparecer, pidiéndole buscar el archivo TIFF que quiere importar. Una vez localizado el archivo, haga clic en Abrir.
- Después de crear el gráfico en la partitura, lo podrá mover, copiar, etc.
- Si quiere colocar el gráfico con el ratón, o colocar un gráfico en una hoja en blanco (☞ **8.5 Separaciones y saltos de página**) en su lugar, asegúrese que no hay nada seleccionado antes de pulsar Crear ▶ Gráfico; el puntero del ratón cambiará de color para indicar que está “cargado” con un objeto. Pulse en la partitura para colocar el gráfico.

Los gráficos importados se pueden visualizar mejor con una textura de papel blanco normal, para evitar que el fondo alrededor de formas no rectangulares se confunda con el papel (☞ **5.6 Ajustes de Pantalla**). Sin embargo, los gráficos van a imprimirse correctamente con independencia de la textura de papel utilizada en la pantalla.

Copiar, editar y borrar gráficos


Una vez que el gráfico aparezca en la partitura, lo puede manipular como cualquier otro objeto en Sibelius:

- Para copiarlo con Alt+clic o ⌘-clic.
- Si desea moverlo, haga clic en el gráfico para obtener la sombra azul. A continuación, arrástrelo con el ratón o usar las flechas del teclado (con Ctrl o ⌘ para pasos grandes).

- Para ampliar o reducir el tamaño proporcionalmente, haga clic en un cuadrado pequeño de selección, en la esquina inferior derecha, hasta que aparezca un cuadrado de selección azul claro. Después, arrástrelo con el ratón o mediante ↑/↓ (con Ctrl o ⌘ para pasos grandes).
- Para ampliar o reducir el tamaño modificando sus proporciones, mantenga pulsado Ctrl o ⌘ antes de hacer clic en la esquina inferior derecha del gráfico (donde está el pequeño cuadrado de selección); suelte la tecla Ctrl o ⌘, y a continuación, arrastre el ratón o utilice ↑/↓ (con Ctrl o ⌘ para pasos grandes).
- Para borrarlo con Borrar.

Si desea reajustar un gráfico después de manipularlo, seleccione la opción **Maquetación ▶ Restablecer Diseño** (comando de teclado Ctrl+Mayús+D o ⌘⌥D) para hacer que el gráfico vuelva a tener el tamaño y proporciones originales.

Cambiar el orden de aparición de los gráficos importados.

Por defecto, los gráficos importados aparecen detrás del resto de objetos. Puede cambiar esta opción mediante los controles del submenú **Editar ▶ Orden –  5.14 Orden**.

Tamaño de archivo

Al importar un gráfico en su partitura, va a aumentar el tamaño del archivo Sibelius considerablemente. Para conservar el tamaño de archivo lo más pequeño posible, Sibelius comprime el archivo TIFF a la hora de importarlo y si emplea el mismo gráfico en varias ocasiones, dentro de una misma partitura, lo mejor es copiarlo varias veces en lugar de importarlo cada vez que quiera colocarlo.

9.5 Abrir archivos MIDI

Si no tiene grandes conocimientos sobre MIDI, consulte el capítulo **4.13 MIDI para principiantes**, donde explicamos qué son los archivos MIDI. Si tiene dudas sobre cómo obtener archivos MIDI, vea **Descarga de archivos MIDI** más abajo.

Importación de un archivo MIDI

Abra un archivo MIDI como cualquier otro archivo de Sibelius: simplemente seleccione **Archivo ▶ Abrir** (comando de teclado **Ctrl+O** o **⌘O**), localice el archivo (en Windows, los archivos MIDI normalmente usan la extensión **.mid**) y pulse **Abrir**.

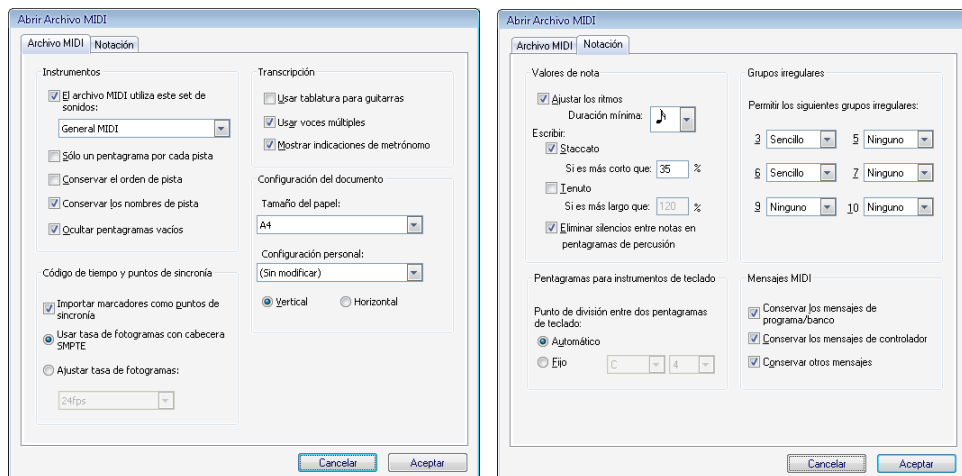
Aparecerá un diálogo con varias opciones de importación ajustables que detallaremos a continuación. Por regla general, sólo tiene que pulsar **Aceptar** y esperar unos segundos hasta que se abra el archivo MIDI.

Algunos archivos MIDI no incluyen cambios de programa (a pesar de contener los nombres de instrumento), lo cual significa que Sibelius debe “adivinar” los instrumentos. En este caso, Sibelius le avisará de que los nombres de instrumento, sonidos, claves y otros elementos importados pueden ser incorrectos. Debería ajustar la clave de los instrumentos a mano, o (preferiblemente) crear u obtener una copia del archivo MIDI que contenga toda la información necesaria sobre los cambios de programa e importar este archivo MIDI en su lugar.

Si piensa que el archivo MIDI importado no tiene el aspecto que imaginaba, cambie algunos de los parámetros de importación (**Opciones de importación** a continuación).

Una vez importado el archivo MIDI puede reproducir, editar, guardar, imprimir o crear partes igual que haría con la música introducida por usted mismo. Los archivos MIDI importados se reproducen con todos los detalles de la secuencia original (la velocidad y tiempo exactos de cada nota) gracias a la función Reproducción en vivo de Sibelius (consulte el capítulo **4.8 Reproducción en vivo**).

Opciones de importación



Las opciones de la pestaña **Archivo MIDI** del diálogo **Abrir archivo MIDI** son las siguientes:

- El archivo MIDI utiliza este set de sonidos: permite especificar si el número de programa y el número de banco utilizan General MIDI u otro set de sonidos. De esta forma, Sibelius puede averiguar cuáles son los instrumentos en cuestión. Normalmente, puede dejar esta opción como General MIDI, o desactivarla del todo si simplemente quiere importar el archivo MIDI tal como es.
- Sólo un pentagrama por cada pista es útil si abre un archivo MIDI con un piano escrito en dos pistas separadas, una para la mano izquierda y otra para la derecha. Si activa esta opción, las dos manos se escribirán en un solo pentagrama, no en dos. A continuación puede limpiar la notación creando otro instrumento de piano y copiando las dos manos en él. Al final, puede borrar el original con dos pianos.
- Conservar el orden de pista está desactivado por defecto, haciendo que Sibelius seleccione el orden de los instrumentos. Active esta opción para mantener los instrumentos en el mismo orden de las pistas del archivo MIDI.
- Conservar los nombres de pista: Sibelius usará el nombre de cada pista como base para el nombre de instrumento. Desactive esta opción para usar los nombres de instrumento predeterminados y dejar que Sibelius adivine los instrumentos.
- Ocultar pentagramas vacíos está activada por defecto para que Sibelius oculte los pentagramas vacíos en la partitura resultante, lo cual es útil porque muchos archivos MIDI contienen pistas vacías excepto por algunos pasajes cortos. Con esta opción activada, la partitura resulta más fácil de leer.
- Importar marcadores como puntos de sincronía: Sibelius convierte todos los marcadores del archivo MIDI en puntos de sincronía en la partitura creada. Si esta opción está desactivada, Sibelius importará los marcadores como objetos de texto estándar.
- Usar tasa de fotogramas con cabecera SMPTE ajusta la tasa de fotogramas del menú Reproducir ▶ Vídeo y Tiempo ▶ Código de tiempo y duración a la configuración existente en el archivo MIDI – vea **Desvío SMPTE** más abajo.
- Usar notación de tablatura para guitarras determina si Sibelius debe importar cualquier pista de guitarra del archivo MIDI como tablatura. Si esta opción está desactivada, las guitarras se importan en pentagramas de notación.
- Usar voces múltiples determina si Sibelius debería usar dos voces donde sea apropiado para producir una notación más limpia. Normalmente, esta opción debería estar activada.
- Mostrar indicaciones de metrónomo muestra todas las indicaciones de metrónomo. Si se producen muchos cambios de tempo (por ejemplo, *rits.* y *accels.*) es posible que le convenga desactivar esta opción. En este caso, las indicaciones de metrónomo de la partitura seguirán reproduciéndose pero ya no serán visibles, con lo cual la partitura será más clara.
- Las opciones de Configuración del Documento permiten seleccionar el Tamaño de página, la Configuración Personal y la orientación (Horizontal o Vertical) de la partitura resultante.

Para más detalles sobre las opciones de la pestaña Notación, véase **Opciones de Flexi-time** en la página 26.

Opciones de importación recomendadas

La combinación precisa de opciones elegidas en el diálogo **Abrir archivo MIDI** depende de varios factores, como por ejemplo:

- Si está importando un archivo MIDI para crear posteriormente una notación clara y limpia, debería desactivar las opciones de la pestaña **Notación** para escribir staccatos y tenutos, e intentar un número diferente en los ajustes de **Valor mínimo de la nota** hasta obtener el resultado más limpio.
- Si está importando un archivo MIDI para reproducción solamente, no importa qué opciones haya elegido, ya que Sibelius va a reproducir siempre el archivo MIDI exactamente como suena, usando la función **Reproducción en vivo**.
- Si está importando un archivo creado por otra persona y probablemente con otro dispositivo (por ejemplo, un archivo MIDI descargado de Internet), debería ajustar **Archivo MIDI utiliza este set de sonidos** al dispositivo para el que fue creado el archivo.
- Si está importando un archivo con la seguridad que usa el set de sonidos de General MIDI, no se olvide de seleccionar **General MIDI** dentro de **Archivo MIDI utiliza este set de sonidos**.

Los parámetros predeterminados de la pestaña **Notación** funcionan bien en la mayoría de casos con los siguientes ajustes: **Ajustar ritmos** activado, **Valor mínimo de nota** semicorchea, **Staccato** y **Tenuto** activados. Si abre un archivo MIDI con unos ritmos completamente exactos (por ejemplo, si el archivo ya está cuantizado), desactive la opción **Ajustar ritmos**.

Si el **Valor mínimo de nota** es demasiado largo y poco realista (por ejemplo, si está ajustado a corcheas cuando el archivo MIDI contiene grupos de semicorcheas), Sibelius no podrá interpretar las semicorcheas correctamente y usará el ajuste de corcheas con un resultado inservible. (Sibelius tendría que crear una aproximación a los grupos de semicorcheas usando grupos irregulares de corchea o uniendo algunas parejas de semicorcheas para formar acordes de corchea.)

Las opciones de los grupos irregulares dependen de usted:

- **Sencillo** significa que los grupos irregulares sólo se escriben si contienen valores de nota idénticos.
- **Moderado** y **Complejo** sirven para ritmos más irregulares.

Recuerde que si en un archivo MIDI aparece un grupo irregular (por ejemplo un tresillo), deberá ajustar esta opción por lo menos a **Sencillo** o no se interpretará correctamente. Por otro lado, si ajusta todos los grupos irregulares a **Complejo** es posible que Sibelius descubra elaborados grupos irregulares donde no se esperaban, así que ajuste esta opción cuidadosamente.


Conversión en lote

Sibelius incluye un plug-in que convierte toda una carpeta llena de archivos MIDI, en una sola operación. Para ello, seleccione **Plug-ins ▶ Procesar en lote ▶ Convertir Carpeta de archivos MIDI**. Un mensaje le va a pedir que busque la carpeta para convertirla. Una vez localizada, pulse **Aceptar**. Todos los archivos MIDI dentro de la carpeta, serán convertidos en Sibelius.


Limpiar archivos MIDI

Como los archivos MIDI no contienen ninguna información de notación musical, pueden acabar pareciendo un poco desordenados al abrirlos en Sibelius. Estos trucos van a ser de utilidad para obtener mejores resultados, tanto antes como después de la conversión:

- Si el archivo MIDI usa números de programa no estándar (si está asignado para reproducir en un dispositivo MIDI poco común), Sibelius no va a poder identificar los instrumentos correctamente, apareciendo con características inesperadas, tales como una clave equivocada o en otro orden. Igualmente, si el archivo MIDI usa el canal 10 para instrumentos con afinación determinada, éstos podrían ser importados en Sibelius como instrumentos de percusión. Esto depende, si ha seleccionado previamente un dispositivo MIDI apropiado al abrir el archivo MIDI.
- En este caso, intente importar el archivo de nuevo cambiando el ajuste de **Archivo MIDI utiliza este set de sonidos**.
- Si el archivo MIDI no está totalmente o debidamente cuantizado, puede ser convertido con una notación de ritmos poco limpia. Si tiene acceso a un secuenciador, pruebe a cuantizar el archivo, y abrirlo en Sibelius de nuevo. También puede seleccionar **Plug-ins ▶ Simplificar notación ▶ Re-escribir notación** para redistribuir las voces y re-cuantizar la música de forma inteligente (véase **Reescribir notación** en la página 592 para más detalles).

Normalmente, el tipo de limpieza más necesaria después de abrir un MIDI es hacer que los pentagramas de percusión sin afinación determinada sean más legibles  **2.26 Percusión**.

Cuando Sibelius importa percusión sin afinación determinada de un archivo MIDI, cada sonido de percusión se escribe con la cabeza de nota y posición de pentagrama (línea o espacio) definidas en el instrumento **5 Líneas (batería)**. Si utiliza un sonido de percusión en un pentagrama cuya notación no esté ajustada a este tipo de instrumento, Sibelius lo escribirá con cabezas de nota normal, de cruz y de rombo en las posiciones vacías del pentagrama.

Algunas veces, puede verse en una situación con silencios no deseados en medio de las notas, o con unísonos no deseados (dos cabezas de nota, compartiendo la misma nota). Puede utilizar **Plug-ins ▶ Simplificar notación ▶ Eliminar silencios** y **Plug-ins ▶ Simplificar notación ▶ Eliminar notas en unísono** para corregir estos problemas –  **6.1 Uso de los plug-ins**.

Desvío SMPTE

El desvío SMPTE MIDI es un evento importado (si está presente) y ajusta el **Tiempo inicial** en el diálogo **Reproducir ▶ Vídeo y Tiempo ▶ Código de tiempo y duración**. También puede utilizarlo para ajustar la tasa de fotogramas del código de tiempo de la partitura. Sin embargo, el evento de desvío SMPTE no describe todos los formatos de tasa de fotogramas utilizados por todos los programas de secuenciación, de manera que si ya sabe la tasa de fotogramas que desea utilizar, seleccione **Ajustar tasa de fotogramas** en la página **Archivo MIDI** del diálogo **Abrir archivo MIDI** y ajuste la tasa de fotogramas en el menú. (Si no sabe muy bien de qué estamos hablando, no se preocupe: simplemente, deje las opciones tal como están.)

Detalles técnicos

Sibelius importa archivos MIDI de los tipos 0 y 1. Al importar, Sibelius decide de forma inteligente qué instrumentos utilizar (usando los nombres de pista, si están presentes, o los sonidos), y es capaz de distinguir por ejemplo entre Violín y Viola, Clarinete y Clarinete Bajo, o Soprano y Alto por el registro de la música en cada pista. Sibelius limpia el ritmo usando el algoritmo de Flexitime, y conserva tantos datos MIDI como haya especificado (indicaciones de metrónomo, cambios de programa, etc.). Sibelius también reduce automáticamente el tamaño de pentagrama, si hay demasiados instrumentos con respecto al tamaño de página.

Descarga de archivos MIDI

Internet ofrece muchas páginas desde las que puede descargar archivos MIDI. Si está buscando una pieza en particular puede intentar encontrarla desde www.google.com: escriba el nombre de la pieza seguido de las palabras “MIDI file”, por ejemplo. También puede visitar alguna de las siguientes páginas:

- www.prs.net: más de 16.000 archivos de música clásica, todos ellos de dominio público
- www.musicrobot.com: un motor de búsqueda para localizar archivos MIDI de música pop
- www.cpd.org: una excelente página de música coral con miles de archivos de dominio público
- www.cyberhymnal.org: todos los himnos más conocidos junto con sus letras.

No todos los archivos de estas páginas están en formato MIDI: pueden ser archivos Finale, PDF o de otros formatos. Algunos de ellos incluso pueden ser archivos de audio en formatos como MP3 (que no se puede abrir en Sibelius). Por lo tanto, fíjese en el formato de un archivo antes de descargarlo. (Sibelius es capaz de abrir archivos en diversos formatos, tal como explicamos en este capítulo.)

Cuando haya encontrado el archivo MIDI que estaba buscando, identifique el enlace para descargarlo (los enlaces suelen estar subrayados). *No* pulse directamente sobre el enlace, ya que de esta forma el archivo MIDI no se descargaría sino que empezaría a reproducirse en su navegador de red. En lugar de ello:

- Pulse con el botón derecho del ratón (Windows) o haga **Control**-clic (Mac) sobre el enlace: aparecerá un menú contextual.
- Seleccione **Guardar enlace como**, **Guardar destino como** o **Descargar enlace** (las palabras exactas dependerán del navegador que esté utilizando).
- Aparecerá una ventana en la que puede especificar dónde desea guardar el archivo: seleccione una localización fácil de recordar, como el Escritorio.
- El archivo empezará a descargarse. Los archivos MIDI suelen ser muy pequeños, así que este proceso tardará sólo uno o dos segundos.

¡Enhorabuena! Ya ha descargado su archivo MIDI; de hecho, puede seguir los pasos que le hemos explicado para descargar cualquier tipo de archivo de Internet.

Asegúrese de recordar el nombre del archivo MIDI y el lugar en el que lo ha guardado (normalmente el Escritorio); abra Sibelius y siga las instrucciones de **Importación de un archivo MIDI** al inicio de esta sección.

Tenga en cuenta que si descarga o publica archivos MIDI de música creada por otra persona sin el permiso del autor estará infringiendo su copyright. La violación de los derechos de autor es ilegal y el acuerdo de licencia de Sibelius lo prohíbe en todos los casos.

La mayor parte de la música indica claramente quién es el autor o propietario de los derechos de autor. Si no está seguro de las condiciones de los derechos del archivo MIDI que ha descargado, póngase en contacto con la editorial, compositor o arreglista de la música.

9.6 Abrir archivos MusicXML

El conversor MusicXML 2.0 de Sibelius permite abrir archivos MusicXML creados con diversas aplicaciones musicales como Finale (versión 2003 o superior) o SharpEye.

El propósito del conversor de archivos es ahorrarle tiempo, y no convertir cada partitura en otra idéntica a la original.

¿Qué es MusicXML?

MusicXML es un formato de intercambio de archivos para aplicaciones de notación musical. Es un formato más adecuado para la transferencia de archivos de notación entre programas diferentes, si se compara con otros formatos como los archivos MIDI.

Creación de archivos MusicXML en Finale

Cómo crear archivos MusicXML en Finale depende de la versión de Finale que esté utilizando:

- *Finale 2006 o superior*: seleccione **Archivo** ▶ **MusicXML** ▶ **Exportar**
- *Finale 2003, 2004 o 2005 (sólo Windows)*: seleccione **Plug-ins** ▶ **Exportar MusicXML**

Si está usando Finale 2004 o Finale 2005 en Mac OS X, o si está usando una versión anterior a Finale 2003 en Windows, necesitará un plug-in Dolet para exportar archivos MusicXML. Si está usando Dolet, puede exportar un archivo MusicXML seleccionando **Plug-ins** ▶ **MusicXML** ▶ **Exportar MusicXML**.

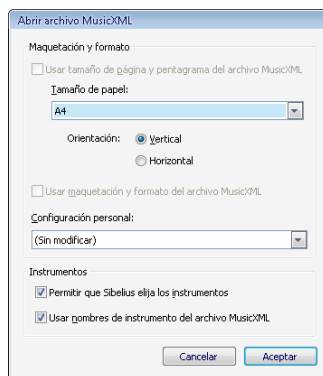
La versión completa del plug-in Dolet ofrece todas las ventajas del soporte de archivos Finale, mayor precisión en las traducciones de archivos MusicXML guardados con Dolet para Sibelius y exportación de notación de percusión, tablatura, estilos de pentagrama, líneas personalizadas y corchetes. Para más información, visite www.recordare.com.

Abrir un archivo MusicXML

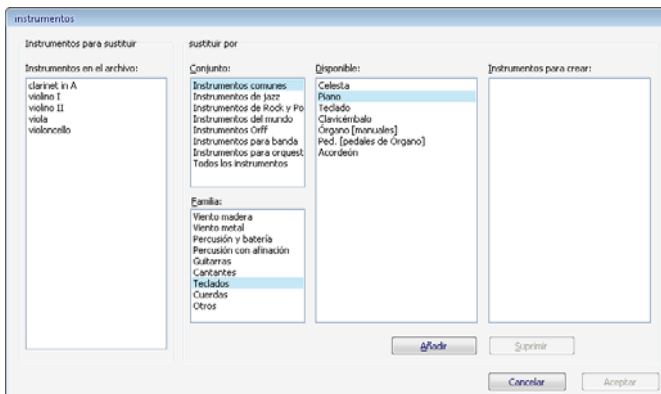
Los archivos MusicXML suelen tener una de las siguientes extensiones de archivo: archivos MusicXML no comprimidos con la extensión **.xml**, y archivos comprimidos MusicXML 2.0 o posterior con la extensión **.mxl**. Sibelius puede abrir cualquiera de esos dos tipos de archivos.

Para abrir un MusicXML en Sibelius, seleccione **Archivo** ▶ **Abrir** (comando de teclado **Ctrl+O** o **⌘O**), localice el archivo que quiere abrir y pulse en **Abrir**. Sibelius mostrará un diálogo (imagen derecha) con las siguientes opciones:

- **Usar tamaño de página y pentagrama del archivo MusicXML** está activada por defecto si el archivo MusicXML pertenece a la versión 1.1 o posterior; esta opción se utiliza para conservar el tamaño de página y pentagrama en el archivo MusicXML. Si desactiva esta opción, puede ajustar el tamaño y la orientación del papel para el archivo MusicXML importado, y Sibelius usará el tamaño de pentagrama predeterminado tal y como se define en la configuración personal seleccionada.



- Usar maquetación y formato del archivo MusicXML también está activada por defecto si el archivo MusicXML pertenece a la versión 1.1 o posterior; en esta posición, Sibelius intentará conservar la maquetación y el formato (por ejemplo, distancias entre pentagramas, saltos de página y sistema, etc.) del archivo MusicXML original. Si desactiva esta opción, Sibelius desbloqueará el formato de la partitura resultante, usando la maquetación y formato predeterminadas de la partitura.
- Configuración Personal permite importar una configuración personal específica a la partitura resultante; si ajusta esta opción a Sin modificar, Sibelius usará su configuración personal predeterminada. Si selecciona otra configuración personal, el tamaño de página y pentagrama especificados en la configuración personal no se utilizarán en la partitura resultante, a menos que desactive Usar tamaño de página y pentagrama del archivo MusicXML.
- Permitir que Sibelius elija los instrumentos dice a Sibelius que intente identificar automáticamente los instrumentos en el archivo MusicXML. Si observa que Sibelius crea instrumentos equivocados, importe el archivo de nuevo y desactive esta opción. Sibelius mostrará el diálogo siguiente cuando pulse Aceptar:



- La lista **Instrumentos en el archivo** de la parte izquierda muestra las partes individuales del archivo MusicXML.
- En el orden de los pentagramas en la lista **Instrumentos en el archivo**, utilice las listas **Conjunto**, **Familia** y **Disponible** para seleccionar los instrumentos que desea utilizar en cada parte (igual que en el diálogo **Instrumentos y Pentagramas**). Puede hacer doble clic sobre el instrumento o pulsar **Añadir** para añadirlo a la lista **Instrumentos para crear** en la parte derecha del diálogo.
- Cuando haya asignado las partes a instrumentos de Sibelius se activará el botón **Aceptar**; púlselo para abrir el archivo.
- Usar nombres de instrumento del archivo MusicXML dice a Sibelius que defina los nombres de instrumento al inicio de los sistemas con los nombres especificados en el archivo MusicXML. Si desea que Sibelius utilice sus propios nombres de instrumento predeterminados, desactive esta opción.

Cuando haya ajustado estas opciones, pulse **Aceptar** y el archivo MusicXML será importado. A continuación, puede verificar el archivo y editarlo a su conveniencia.

Mensajes de advertencia

Es posible que algunos archivos MusicXML contengan errores: en ese caso, aparecerá un diálogo con la lista de errores detectados y su localización en el archivo que ha abierto. Estos errores pueden ser de tres tipos:

- *Errores fatales*: si el formato XML no es válido, el archivo no se puede abrir.
- *Errores de validación*: si el formato XML es válido pero la sintaxis específica de los elementos MusicXML contiene errores o inconsistencias, Sibelius intentará abrir el archivo pero la partitura resultante puede presentar errores inesperados.
- *Avisos*: a veces, el validador XML muestra mensajes de advertencia sobre los archivos XML que abra en Sibelius. Aunque aparezcan estos mensajes, lo normal es que el archivo se abra correctamente.

Importación de archivos MusicXML guardados en un secuenciador

El importador MusicXML de Sibelius está optimizado para abrir archivos MusicXML guardados directamente con Finale, o con el plug-in Dolet de Finale. En circunstancias extremas es posible que algunos archivos MusicXML, especialmente los creados en secuenciadores sin funciones de notación, se abran incorrectamente.

Versiones compatibles

El convertidor MusicXML de Sibelius está basado en MusicXML 2.0. Los archivos creados en formatos MusicXML anteriores se abren correctamente siempre que sean válidos. Los archivos creados con versiones posteriores de MusicXML también deberían abrirse, pero sus nuevas funciones no se importarán.

Sibelius sólo puede abrir archivos MusicXML que utilizan el protocolo de definición de tipo de documento `partwise.dtd` (Document Type Definition). Si su archivo utiliza el protocolo `timewise.dtd` tendrá que recurrir a XSLT para convertir el archivo MusicXML 'timewise' a un archivo MusicXML 'partwise'. Puede descargar un conversor de este tipo en www2.freeweb.hu/mozartmusic/pftp/convertter.html.

Conversión en lote

Sibelius incluye un plug-in que convierte toda una carpeta llena de archivos MusicXML, en una sola operación. Para ello, seleccione **Plug-ins** ▶ **Procesar en lote** ▶ **Convertir Carpeta de archivos MusicXML** - véase **Convertir carpeta de archivos MusicXML** en la página 556.

Limitaciones

Exponemos a continuación las limitaciones de la función de importación de archivos MusicXML.

Función	Limitaciones
Adornos	Algunos adornos serán ignorados. Los mordentes, trinos y grupetos no se importan.
Armaduras	Sólo los modos mayor y menor son reconocidos por el elemento modo . Si el elemento quintas no está presente, la armadura se importará como atonal. Los demás elementos de tonalidad (como key-step y key-alter) son ignorados. Si una parte tiene más de un pentagrama, es posible que las armaduras se omitan en uno o más de esos pentagramas. Es posible que las armaduras que caen después de una barra de compás en otros programas de notación musical queden colocadas antes de la barra de compás en Sibelius.
Articulaciones	Algunas articulaciones pueden quedar colocadas en el lado incorrecto de una nota o acorde. Los elementos de técnica y ornamentación no se importan.
Barras de compás	Si hay varios pentagramas con diferentes tipos de barras de compás en el mismo punto, Sibelius utilizará el tipo de barra del pentagrama superior. Las barras de compás de línea gruesa , gruesa-fina y gruesa-gruesa no se importan.
Barras de corchete	Las barras secundarias no se importan.
Barras de final de repetición	Quizá tenga que ajustar manualmente la posición de las barras de final de repetición después de importar el archivo.
Cifrado armónico	Es posible que algunos cifrados no se importen si utilizan un elemento de función . El formato MusicXML especifica que todos los cifrados deben situarse por encima del pentagrama superior y en una única parte. Los tipos de representación Napolitana , Italiana , Francesa , Alemana , de pedal y Tristan se importan como acordes mayores. Si el elemento de función no está presente en el elemento de armonía , el cifrado no se importa.
Claves	Las claves especiales de percusión y tablatura de MusicXML son reemplazadas por las claves más parecidas disponibles en Sibelius. MusicXML no distingue entre claves al inicio o final de un compás.
Grupos irregulares	Algunas versiones del plug-in Dolet de Finale no colocan los elementos de inicio y final de los grupos irregulares en el lugar adecuado, lo cual puede provocar que los grupos irregulares se importen incorrectamente. Los atributos colocación , posición , tipo , número , corchete y forma de línea de los grupos irregulares no se importan.
Indicaciones de compás	Sibelius no importa compases de subdivisión ternaria (como $2/4 + 6/8$), pero sí importa las divisiones de tiempo definidas por el numerador (como $2+3 / 4$). Los elementos Senza-misura no se importan. El atributo número único de los símbolos no se importa (si existe, se importa como normal). Si hay varios pentagramas con diferentes indicaciones de compás en el mismo punto, Sibelius utilizará la indicación de compás del pentagrama superior.
Indicaciones de metrónomo	Sibelius no importa las indicaciones de metrónomo con semifusas, garrapateas, semi-garrapateas y cuadradas. Todas las indicaciones de metrónomo adoptan los ajustes por defecto de Sibelius. El importador XML sólo lee las indicaciones de metrónomo del pentagrama superior de la primera parte. Es posible que las indicaciones de metrónomo queden duplicadas si la primera parte del archivo tiene más de un pentagrama.
Letra	Los elementos risa , tarareo , línea final , párrafo final y editorial son ignorados.
Ligaduras de expresión	El atributo continuar no se importa. Los atributos posición y bezier no se importan. Los elementos colocación y orientación no se importan.

9. Archivos

<i>Función</i>	<i>Limitaciones</i>
<i>Ligaduras de valor</i>	<p>El elemento ligadura se ignora completamente, sólo se importan las ligaduras de valor especificadas por el elemento ligado.</p> <p>El atributo número queda ignorado.</p> <p>Todas las ligaduras de valor se importan en forma de objetos sólidos.</p> <p>Los atributos posición, colocación, orientación, bezier-offset, bezier-x y bezier-y no se importan.</p>
<i>Maquetación</i>	<p>Sibelius sólo puede utilizar un tamaño de página para toda la partitura importada.</p> <p>Los objetos puramente gráficos del archivo pueden afectar a la reproducción en Sibelius.</p>
<i>Notas cruzadas en pentagramas</i>	<p>Los archivos MusicXML con voces que cruzan pentagramas pueden importar algunas notas en pentagramas incorrectos.</p> <p>Lo archivos que contienen acordes con notas en diferentes pentagramas no se importan correctamente.</p>
<i>Pentagramas</i>	<p>Los cambios de tipo de pentagrama no se importan.</p>
<i>Plicas</i>	<p>Los valores de plica ninguno y doble no se importan.</p>
<i>Silencios</i>	<p>Los silencios de los pentagramas con múltiples voces se eliminan automáticamente pero es posible que algunos de esos silencios se mantengan en la partitura, como ocurre con los pasajes que atraviesan pentagramas.</p>
<i>Símbolos</i>	<p>Los símbolos no son importados.</p>
<i>Texto</i>	<p>Algunos objetos de texto se importan por medio del elemento dinámica, pero los atributos de dinámica son ignorados.</p> <p>Algunos elementos específicos de bajo cifrado como paréntesis, elisión y extensión no se importan.</p> <p>El elemento directiva no se importa.</p>

9.7 Abrir archivos de versiones anteriores

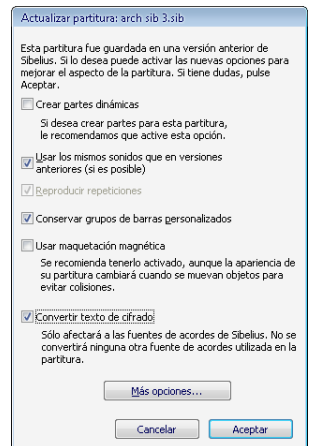
Los archivos de Sibelius son totalmente compatibles con versiones anteriores. Sibelius 6 permite abrir archivos de todas las versiones anteriores en Windows y Mac, incluyendo documentos guardados con Sibelius Student, Sibelius First y G7. Simplemente seleccione Archivo ▶ Abrir y abra la partitura como de costumbre.

Diálogo Actualizar partitura

Dado que cada nueva versión de Sibelius añade funciones adicionales, el diálogo **Actualizar partitura** permite seleccionar aquellos aspectos de su partitura que desee actualizar. (Sólo es posible seleccionar las opciones que no estaban disponibles en la versión de Sibelius en la que guardó la partitura.)

Las opciones del diálogo principal **Actualizar partitura** son las más importantes:

- **Crear partes dinámicas** permite crear un conjunto de partes dinámicas predeterminadas si está activada (📖 **7.1 Trabajar con partes**).
- **Usar los mismos sonidos que en versiones anteriores (si es posible)** permite decidir si Sibelius debe conservar el mismo sonido para cada pentagrama en la partitura para reproducirlo de nuevo en Sibelius 4 o anterior. Esta opción sólo tendrá efecto si dispone de sets de sonido compatibles con los dispositivos en uso mientras trabajaba con la versión anterior del programa.
- **Reproducir repeticiones** determina si Sibelius debe prestar atención a las repeticiones de barras de compás de la partitura. Normalmente habrá que desactivar esta opción: se encuentra activada por defecto en todas las versiones de Sibelius excepto las más antiguas. Si está activada, desactívela para asegurar la correcta reproducción y visualización de los números de compás en la partitura.
- **Conservar grupos de barras personalizados** determina si Sibelius debe conservar las ediciones individuales hechas a los grupos de barras en la partitura. Normalmente, esta casilla debe permanecer activada para asegurar que los grupos de barras no sean modificados al abrir la partitura: si desea restaurar los grupos de barras a sus ajustes predeterminados, use **Notas ▶ Reajustar grupos de barras** (📖 **2.6 Grupos de barras**).
- **Usar maquetación magnética** permite evitar las colisiones automáticas en la partitura. Se recomienda dejar esta opción activada: para desactivar la opción en cualquier momento, simplemente desactive **Maquetación ▶ Maquetación magnética** (📖 **8.2 Maquetación magnética**).
- **Convertir texto de cifrado** actualiza los textos de cifrado procedentes de Sibelius 5 (o anterior) a cifrados armónicos más nuevos e inteligentes. El aspecto original se conserva y sólo cambia cuando los seleccione y elija **Maquetación ▶ Restablecer diseño**. Sibelius sólo es capaz de actualizar cifrados que usan fuentes de cifrado propias del programa; si utiliza una fuente de



cifrado no procedente de Sibelius, el programa no podrá convertirlos (**2.10 Cifrado armónico**).

Pulse el botón **Más opciones** para utilizar las nuevas opciones que le ayudarán a mejorar el aspecto de su partitura:

- **Ligaduras magnéticas en notas normales** convierte en “magnéticas” las ligaduras de expresión por encima o por debajo de las notas, de manera que los extremos de las ligaduras están vinculados a la nota o acorde más cercano (**2.28 Ligaduras de expresión**)
- **Ligaduras magnéticas en notas entre pentagramas** funciona de forma similar pero sólo se aplica a las ligaduras de expresión de notas que atraviesan pentagramas (por ejemplo, en música para teclado) (**2.28 Ligaduras de expresión**)
- **Norma de tamaño de plica Versión 1.3** aumenta en 0,25 espacios la altura de las plicas de las notas situadas a cada lado de la tercera línea del pentagrama; aunque la mayoría de las editoriales musicales prefieren desactivar esta opción
- Las normas de posición de voces se actualizaron en Sibelius 2, así que si quiere aplicar estas normas a partituras más antiguas active la opción **Norma de posición de voces Versión 2** (**2.36 Voces**)
- **Grupos irregulares magnéticos** asegura la correcta colocación de los números y corchetes de los grupos irregulares, por encima o por debajo de las notas del grupo, en función de su posición en el pentagrama (**2.35 Tresillos y otros grupos irregulares**)
- **Ajustar enarmonización de instrumentos transpositores en tonalidades lejanas** comprueba que la enarmonización de notas en instrumentos transpositores será correcta (**2.18 Instrumentos**)
- **Permitir reducción de espaciado de notas y pentagramas** aprovecha las mejoras de los algoritmos de espaciado de Sibelius para compactar el espaciado horizontal y vertical de partituras más antiguas (**8.9 Espaciado de notas**)
- **Posiciones de barras ópticas** aplica posiciones de ligadura óptica (**2.7 Posiciones de barras**)
- **Ligaduras ópticas** aplica posiciones de ligaduras óptica (**2.32 Ligaduras de valor**)
- **Espaciado de notas ópticas** ignora los ajustes manuales de espaciado de nota que haya realizado en su partitura y aplica la norma **Optical** de Sibelius (**8.9 Espaciado de notas**).
- **Ignorar notas y silencios ocultos para direcciones de plica** debería estar activado, a menos que tenga constancia de haber invertido las plicas y cambiado la posición vertical de los silencios en la partitura y desea conservar los cambios.
- **Norma de posición vertical de texto de la versión 5** debe estar activada, a menos que haya ajustado la posición vertical de los objetos de texto (como los números de compás) para compensar el texto demasiado cercano al pentagrama que presenta los cambios de instrumento a lo largo de un pentagrama con cambios en el número de líneas de pentagrama.
- **Ajustar longitud de plicas para evitar barras de silencios** permite optimizar la posición de las barras haciendo que se muevan de manera que no colisionen con los silencios (**2.7 Posiciones de barras**).
- **Dibujar alteraciones de precaución automáticas** habilita la función de alteraciones de precaución automáticas mostrando un precautorio en una nota del compás anterior con alteración (**2.1 Alteraciones**).

- Colocar ligaduras en notas con plicas mixtas por encima de las notas optimiza la dirección de las ligaduras: si todas las notas inferiores a la ligadura tienen plicas hacia arriba, la ligadura se curvará por debajo de las notas; si, por el contrario, tienen plicas hacia abajo, la ligadura se curvará por encima de las notas (📖 **2.28 Ligaduras de expresión**).
- Extender corchetes de grupos irregulares hasta la última nota del grupo irregular restablece la duración de los grupos irregulares y mejora el posicionamiento en los extremos derecho e izquierdo de los corchetes (📖 **2.35 Tresillos y otros grupos irregulares**).

Otros ajustes relevantes

Hay varias opciones más sutiles que quizás desee contemplar antes de abrir una partitura creada con una versión anterior del programa:

- En las articulaciones, se recomienda activar la opción **Nueva regla de posicionamiento de articulaciones** en la página **Articulaciones de Configuración Personal** ▶ **Normas de diseño musical**. Esta opción cambia la posición de las articulaciones que aparecen fuera del pentagrama en las notas con plicas hacia abajo situadas encima de la línea central del pentagrama, cambiando también la posición de las articulaciones (por ej., staccato, tenuto) dentro del pentagrama en las notas con plicas hacia arriba por encima de la línea central del pentagrama (por ej., notas invertidas). Si ya ha arrastrado las articulaciones para colocarlas correctamente, seleccione esas notas y elija **Maquetación** ▶ **Restablecer Posición** para ver el efecto de la opción **Nueva regla de posicionamiento de articulaciones**. Si prefiere seguir la convención por la cual los acentos han de ir colocados dentro de las ligaduras, active la casilla 'Dentro de ligadura' apropiada para esa articulación.
- En las alteraciones, además de activar las opciones de las alteraciones de precaución automáticas en la página **Alteraciones de Configuración Personal** ▶ **Normas de diseño musical**, puede ser conveniente desactivar **Reajustar alteraciones a armadura actual en los cambios de clave** en la página **Claves y armaduras** para asegurar que las notas con cambio de clave en medio de un compás siga la convención estándar con respecto a las alteraciones producidas antes del cambio de clave en el mismo compás.
- En el espaciado de pentagramas, puede desactivar la opción **Justificar ambos pentagramas en instrumentos de pentagrama grande** y configurar valores para los nuevos *n* espacios adicionales... en la página **Pentagramas de Configuración Personal** ▶ **Normas de diseño musical**.
- En la dinámica de los pentagramas vocales, active la nueva opción **Pentagrama vocal del diálogo Editar instrumento** para los instrumentos vocales de la partitura; a continuación, active la nueva casilla **Diferentes posiciones predeterminadas en los pentagramas vocales** dentro de **Configuración Personal** ▶ **Posiciones predeterminadas** para el texto de expresión y los diversos estilos de reguladores, y aplique los valores adecuados para posicionarlos encima del pentagrama predeterminado.
- En la maquetación magnética, si selecciona los objetos y elige **Maquetación** ▶ **Restablecer Posición**, mejorará sustancialmente el aspecto de la partitura.


La mayor parte de las opciones mencionadas pueden ajustarse rápidamente a la configuración recomendada importando una de las configuraciones personales suministradas –

📖 **8.8 Configuración Personal™**.

9.8 Exportación de gráficos

Sibelius permite exportar (guardar) un pasaje o página de música como una imagen en varios formatos estándar de archivo de gráficos. Incluso es capaz de copiar y pegar gráficos directamente desde Sibelius a otras aplicaciones como por ejemplo Microsoft Word. Gracias a ello es posible incluir música de forma sencilla en otros documentos, como artículos, hojas de ejercicios, ensayos, libros de música, diseño de portadas, pósteres y notas de programas de mano.


Todos los ejemplos musicales de esta Guía de referencia han sido exportados directamente de Sibelius a Adobe FrameMaker, ¡sin necesidad de tijeras ni pegamento!

Si su documento final contiene principalmente música, también puede utilizar el propio Sibelius para montar la música y gráficos; por ejemplo, para crear hojas de ejercicios o partituras con un gráfico en la portada –  **9.4 Importación de gráficos.**

Copia de gráficos al portapapeles

Sibelius permite copiar una zona de una partitura en el portapapeles, que luego se puede pegar directamente como un gráfico en otra aplicación.

- Si desea exportar un pasaje o compás específico, selecciónelo primero.
- Seleccione **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar gráfico** (comando de teclado **Alt+G** o **⌘G**).
- Si ha realizado una selección, aparecerá una caja con líneas discontinuas marcando la selección. Si no ha realizado una selección, el cursor se convertirá en una cruz que permitirá dibujar un cuadrado de selección sobre el área de la partitura que desea exportar.
- Ajuste el tamaño del cuadrado de selección (vea a continuación) hasta que incluya exactamente lo que desea copiar.
- Seleccione **Editar ▶ Copiar** (comando de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**).
- Cambie a la aplicación de destino y seleccione la opción **Editar ▶ Pegar** (el comando de teclado suele ser **Ctrl+V** o **⌘V**), o bien **Editar ▶ Pegado Especial**.

En la página Otro de **Archivo ▶ Preferencias** (en el menú Sibelius en un Mac) –  **5.15 Preferencias**, se puede ajustar la resolución del gráfico y decidir si Sibelius debe exportarlo en monocromo o color.

Al exportar gráficos utilizando las opciones de copiar y pegar, Sibelius produce un gráfico de mapa de bits. Si desea utilizar un gráfico vectorial, utilice el diálogo **Exportar gráficos** – vea **Exportación de gráficos** a continuación.

Ajuste del cuadrado de selección

Para ajustar el cuadrado de selección, tiene las siguientes opciones:

- Pulsar y arrastrar el punto de arrastre para extender la selección
- Mantener pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** y arrastrar los puntos de arrastre izquierdo o derecho para ajustar el final del cuadrado de selección a las líneas de compás.
- Mantener pulsada la tecla **Mayús** y arrastrar los puntos de arrastre para ampliar proporcionalmente el cuadrado de selección en ambas direcciones; por ejemplo, para agrandar el cuadrado de selección tanto por encima como por debajo del pentagrama, haga clic sobre uno

de los puntos de arrastre superiores y mantenga pulsada la tecla **Mayús** mientras lo arrastra para extender el cuadrado de selección tanto hacia arriba como hacia abajo.

Si tiene un pasaje o sistema seleccionado antes de realizar estos pasos, Sibelius dibujará automáticamente un cuadrado de selección alrededor de esa zona cuando escoja **Editar ▶ Seleccionar ▶ Seleccionar gráfico**. Este cuadrado se ajustará a la parte superior e inferior del pentagrama, por lo que es probable que sea necesario extender la selección hacia arriba y hacia abajo. Para hacerlo, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y arrastre hacia arriba el punto de arrastre superior.

Inserción de gráficos en Microsoft Word

Para insertar en un documento Word un gráfico creado en Sibelius y copiado en el portapapeles según los pasos descritos anteriormente:

- Coloque el símbolo de intercalación en la posición del documento Word en que desea situar el gráfico.
- Seleccione **Editar ▶ Pegar** (comando de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**). El gráfico aparecerá en el documento.
- A continuación, aumente o disminuya el tamaño de la música arrastrando cualquier esquina de la caja. No arrastre por un extremo, ya que no variará proporcionalmente el tamaño de la imagen y distorsionará la relación de dimensiones correcta. (Pulse **Ctrl+Z** o **⌘Z** si lo hace por error).

En algunas versiones de Microsoft Word, puede que la acción de pegar un gráfico desde otra aplicación no funcione correctamente. Si se encuentra en esta situación, seleccione **Editar ▶ Pegado Especial** y escoja **Bitmap** de entre la lista de formatos disponibles.

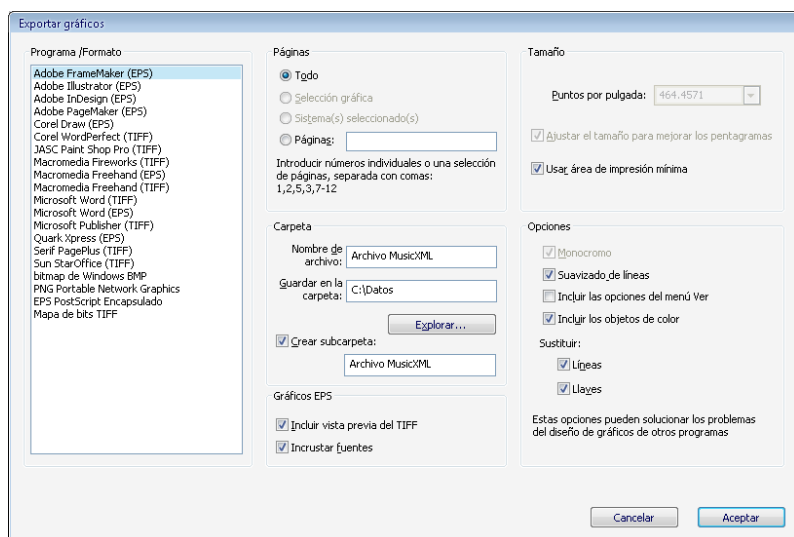
Tenga cuidado al editar un gráfico en Word, ya que su editor de gráficos no gestiona correctamente la música y puede producir resultados inesperados. En su lugar, utilice un programa de tratamiento de imágenes.

Exportación de gráficos

En vez de utilizar el portapapeles, también puede exportar a disco un archivo de gráficos.

Como casi nadie quiere pensar en tecnicismos, Sibelius asume la carga de la exportación de archivos de gráficos. Normalmente, ni siquiera es necesario conocer el tipo de archivo de gráficos que tiene que exportar, sino tan sólo el programa en que desea utilizarlo.

Sibelius permite exportar con la misma facilidad toda la partitura, una sola página, uno o más sistemas o un área específica de la partitura:




- Si desea exportar uno o más sistemas, seleccione primero los sistemas deseados como un pasaje y luego escoja la función **Archivo** ▶ **Exportar** ▶ **Gráfico**. En el diálogo **Exportar gráficos**, pulse en la opción **Sistemas seleccionados**.
- Si desea exportar una o más páginas enteras, o bien toda la partitura, basta con seleccionar **Archivo** ▶ **Exportar** ▶ **Gráfico**. En el diálogo **Exportar gráficos**, pulse en **Todo** o **Páginas** e introduzca los números de las páginas que desea exportar.
- Si desea exportar una zona específica de la partitura, realice una selección de pasaje en la zona que desea exportar, y luego seleccione **Editar** ▶ **Seleccionar** ▶ **Gráfico** (comando de teclado **Alt+G** o **⌘+G**). El cursor se convertirá en una cruz, con la que podrá ajustar con precisión el área seleccionada arrastrando cualquiera de los puntos de arrastre del cuadrado (vea más arriba). A continuación, escoja **Archivo** ▶ **Exportar** ▶ **Gráfico** y haga clic en **Selección gráfica**.

El diálogo **Exportar gráficos** incluye las siguientes opciones:

- **Programa /Formato**: muestra todos los programas directamente compatibles con Sibelius, junto con los formatos de archivo en los que puede guardar un gráfico, por lo que si el programa que desea utilizar no aparece en la lista, deberá escoger el formato más adecuado a ese software.
- **Nombre de archivo**: determina el nombre del archivo de gráficos que se exporta. Si guarda múltiples páginas, este nombre constituye la base del nombre de cada archivo (al que seguirá el número de la página de la partitura), y opcionalmente, el nombre de la carpeta.
- **Guardar en la carpeta**: permite decidir dónde guardar los archivos del (los) gráfico(s) exportado(s); haga clic en **Explorar** y seleccione la carpeta deseada
- **Crear subcarpeta**: si decide exportar varias páginas o toda la partitura, y activa esta opción, Sibelius creará una carpeta para guardar en ella todos los archivos de gráficos. Esta carpeta toma por defecto su nombre a partir del **Nombre de archivo** especificado anteriormente, al que añade el nombre del formato; en consecuencia, si introduce un nombre como, por ejemplo, **Concierto 1er mov** y exporta archivos EPS, la carpeta se llamará **Concierto 1r mov EPS** (aunque si lo desea, puede cambiar el nombre)

- **Gráficos EPS:** estas opciones son (como su propio nombre indica) para la exportación de archivos EPS:
 - **Incluir vista previa del TIFF:** permite incluir una previsualización TIFF monocromo (comprimida mediante el esquema CCITT modificado Huffman RLE) en el archivo EPS, que permite a la mayoría de programas de gráficos mostrar una previsualización de baja resolución del archivo EPS antes de imprimirlo.
 - **Incrustar fuentes:** con esta opción activada, Sibelius incluirá en el archivo EPS todas las fuentes utilizadas en el documento. A pesar de que incrustar las fuentes aumenta el tamaño del archivo EPS, esta opción garantiza que el editor o la imprenta que desee utilizar los archivos EPS pueda imprimirlos correctamente sin necesidad de copias adicionales de las fuentes. A menos que tenga un motivo de peso, es recomendable tener activada esta opción.
- **Tamaño:** estas opciones controlan el tamaño del archivo de gráficos guardado; existen diferentes opciones para diferentes formatos.
 - **Puntos por pulgada (dpi; sólo TIFF, PNG, BMP):** permite controlar la resolución de las imágenes de mapa de bits exportadas. Cuanto mayor sea este valor, mayor resolución tendrá el archivo exportado. Este valor indica la calidad del mapa de bits por comparación con una impresora láser. En consecuencia, un valor de **300** tendrá la misma calidad que una impresión láser de 300dpi.
 - **Ajustar el tamaño para mejorar los pentagramas (sólo TIFF, PNG, BMP):** esta opción permite a Sibelius realizar ligeros ajustes a los valores de **Puntos por pulgada/Escala** para asegurar que la distancia entre todas las líneas del pentagrama en el archivo exportado coincida con un número par de píxeles, puesto que ello mejora su apariencia.
 - **Usar área de impresión mínima :** define las dimensiones del archivo de gráficos resultante. Si esta opción está desactivada, el archivo de gráficos utilizará como área de impresión las dimensiones de página de la partitura (incluidos los márgenes). Si está activada, el archivo se reducirá hasta el tamaño mínimo posible, es decir, hasta los bordes de la música.
- **Opciones:** más opciones, sólo disponibles en algunos formatos:
 - **Monocromo (sólo TIFF, PNG, BMP):** es recomendable tener esta opción activada, a menos que tenga que exportar una partitura con objetos de colores (o gráficos importados que utilicen color), o necesite una imagen anti-aliased. Guardar archivos de gráficos monocromo minimiza el tamaño del archivo resultante sin comprometer su calidad (siempre y cuando no contenga color).
 - **Anti-aliased (sólo TIFF, PNG, BMP):** si desea exportar gráficos bitmap a baja resolución para su visualización en pantalla (y no para impresiones de alta calidad), active esta opción para mejorar el aspecto de la partitura en la pantalla (opción sólo disponible si **Monocromo** está desactivado.)
 - **Incluir las opciones del menú Ver:** esta opción especifica si las opciones del menú Ver (como por ejemplo, los objetos ocultos, áreas resaltadas, colores de notas, etc.) deben incluirse visiblemente en el (los) archivo(s) de gráficos. Esta opción está desactivada por defecto.
 - **Incluir los objetos de color:** si esta opción está desactivada (o si tiene la opción **Monocromo** activada), los objetos de color de la partitura aparecerán en negro en el archivo

de gráficos exportado, y los colores de los gráficos TIFF importados aparecerán en una escala de grises.

- **Sustituir:** estas opciones equivalen a las de impresión ( **5.16 Impresión**), es decir, corrigen pequeños fallos en algunos programas de tratamiento gráfico que pueden provocar que las líneas y llaves se dibujen incorrectamente.

Después de haber seleccionado las opciones deseadas, pulse **Aceptar** para exportar el (los) archivo(s) de gráficos.

Conversión en lote

Sibelius incluye un plug-in que permite guardar automáticamente archivos de gráficos para todas las partituras de una carpeta – vea **Convertir carpeta de partituras en gráficos** en la página 557.

Formato de gráficos

Los formatos de archivos de gráficos se pueden clasificar en dos tipos: gráficos *vectoriales* y gráficos *bitmap*.

Los gráficos vectoriales son escalables, o en otras palabras, se puede ampliar o reducir su tamaño sin degradar su calidad. Asimismo, este tipo de archivos también tiende a utilizar menos memoria que un gráfico de mapa de bits.

Los gráficos bitmap o de mapa de bits son de peor calidad que los gráficos vectoriales (a menos que utilicen una resolución muy alta), y suelen ocupar mucha memoria, pero son compatibles con una mayor variedad de programas.

Los formatos disponibles en Sibelius son los siguientes:

- *Vector:* EPS (Windows y Mac)
- *Bitmap:* TIFF, PNG, BMP (Windows y Mac).


Más abajo se describen en detalle estos formatos. Además, también puede crear archivos PDF desde Sibelius – vea **Creación de archivos PDF** más abajo.

Archivos PostScript Encapsulado (EPS)

La mayoría de editores e imprentas prefieren recibir la música en formato EPS o PDF para su publicación, y Sibelius permite exportar la música directamente como un archivo EPS.

Los archivos EPS *no se imprimirán* en impresoras que no sean PostScript desde la mayoría de programas. Imprimir un archivo EPS en una impresora que no sea PostScript puede dar como resultado una página en blanco, un mensaje diciendo que no es posible imprimir archivos EPS en una impresora que no sea PostScript, o una impresión de baja resolución de la vista previa de la imagen TIFF incluida en el archivo EPS.

Es recomendable incrustar las fuentes en los archivos EPS; Sibelius le da la licencia para suministrar a su editor o imprenta las fuentes Opus, Helsinki, Reprise e Inkpen2 para poder imprimir sus archivos EPS, pero *necesita* tener el permiso para distribuir fuentes de otras compañías.

En Sibelius puede crear archivos EPS si utiliza fuentes TrueType o Type 1; las fuentes TrueType se instalan por defecto (no se puede tener instaladas simultáneamente las fuentes TrueType y PostScript Type 1) – vea **Instalación de fuentes musicales de Tipo 1** en  **8.11 Fuentes musicales**. No obstante, existen algunas limitaciones en las fuentes que se pueden incrustar en archivos EPS desde Sibelius:

- Las fuentes Type 42 no son compatibles. El formato de fuente Type 42 es la versión PostScript del estándar TrueType. Todos los intérpretes PostScript Level 3 (como las impresoras) pueden mostrar fuentes TrueType sólo si están empaquetadas dentro del formato de fuente PS Type 42.
- El trazo de la fuente TrueType tiene una representación diferente al de la fuente PS, por lo que al convertirlas de TrueType a Type 3 para poder incrustarlas en el archivo EPS, es posible que se pierda parte de la información. Puede que existan ligeras diferencias de apariencia entre la fuente incrustada en el archivo EPS y la fuente TrueType original, si bien, en la mayoría de casos son imperceptibles.
- Sólo se pueden incrustar fuentes con caracteres latinos
- Es posible incrustar fuentes OpenType con trazos TrueType. Por contra, las fuentes OpenType con otra PostScript no se pueden incrustar
- Es posible incrustar las fuentes Multiple Master, aunque la fuente incrustada no tendrá exactamente la misma apariencia que la fuente Multiple Master utilizada
- No es posible incrustar el formato de fuentes Macintosh PostScript Type 1 (SFNT) y Macintosh PostScript Type 1 CID (SFNT/CID).

Algunos programas de Mac (por ejemplo, Corel Draw 8) pueden dar errores al abrir archivos EPS de Sibelius; si obtiene un mensaje de error, pruebe a guardar de nuevo el archivo EPS desde Sibelius desactivando primero la opción **Vista previa del TIFF**.

Si importa archivos EPS en Adobe Illustrator versión 9.0 o posterior, es recomendable desactivar la opción **Tipo ▶ Puntuación inteligente**, ya que cambia algunos caracteres de fuentes que pueden provocar la desaparición de algunos símbolos musicales.

Si importa archivos EPS en Adobe PageMaker, puede que al imprimir el documento que contiene el archivo EPS aparezca un mensaje con un aviso indicando que no se pudieron encontrar las fuentes del archivo EPS. Si el archivo EPS tiene las fuentes incrustadas, este mensaje carece de importancia y el documento se imprimirá correctamente a pesar del aviso.

Archivos TIFF

El formato TIFF (Tagged Image File Format) es un formato de mapa de bits con una gran compatibilidad, especialmente indicado para música debido a que se puede comprimir eficientemente. Si no puede utilizar gráficos EPS (si no dispone de una impresora PostScript, por ejemplo), recomendamos utilizar TIFF.

La exportación de gráficos TIFF puede usar mucha memoria durante la exportación. Sin embargo, debería ser posible exportar sin problemas páginas enteras a una resolución de hasta 1200dpi. A menos que necesite color en sus archivos TIFF, recuerde tener activada la opción **Monocromo**, ya que minimiza el tamaño del archivo guardado.

Archivos PNG

Otro formato de mapa de bits de gran compatibilidad y excelente compresión es el PNG (Portable Network Graphics). La compatibilidad del formato PNG es menor que la del TIFF en programas de maquetación, pero es un formato ideal para poner imágenes de su música en Internet, especialmente con la opción **Anti-aliased** activada.

Archivos BMP

El formato BMP es similar al TIFF y PNG, aunque no tan ampliamente compatible. La resolución de color del archivo BMP es la misma que la de la configuración de su pantalla, a menos que tenga activada la opción **Monocromo** en el diálogo **Archivo ▶ Exportar ▶ Gráficos**, que reduce considerablemente el tamaño del archivo. Por lo general, es preferible utilizar el formato PNG antes que el BMP, ya que los archivos resultantes son más pequeños, incluso con color.

Creación de archivos PDF

Los archivos PDF (Portable Document Format) permiten la publicación electrónica de archivos creados en programas como procesadores de texto y programas de maquetación, conservando su apariencia original, para poder visualizarlos e imprimirlos en cualquier sistema.

En Mac no se necesita software adicional. Para guardar un PDF de su partitura, seleccione **Archivo ▶ Imprimir**, y pulse el botón **Guardar como PDF**.

En Windows, Sibelius permite la creación de archivos PDF siempre y cuando tenga un generador de archivos PDF instalado en su ordenador. El generador oficial de archivos PDF es el Adobe Acrobat, un producto comercial disponible en www.adobe.com tanto para Mac como para Windows, aunque existen varias alternativas gratuitas, como PDFCreator, que puede descargar en:

<http://pdfcreator.sourceforge.net>

Los archivos PDF son generados por software que se instala y comporta como una impresora. Gracias a ello, crear un PDF es tan sencillo como imprimir un archivo desde Sibelius seleccionando la “impresora” PDF. Para más instrucciones, consulte la documentación del software de creación de archivos PDF.

Para visualizar archivos PDF, debe descargar la aplicación gratuita Adobe Reader e instalarla en su ordenador (en Mac puede utilizar la aplicación Vista Previa incluida en el sistema operativo). Puede descargar la versión más reciente de Adobe Reader en:

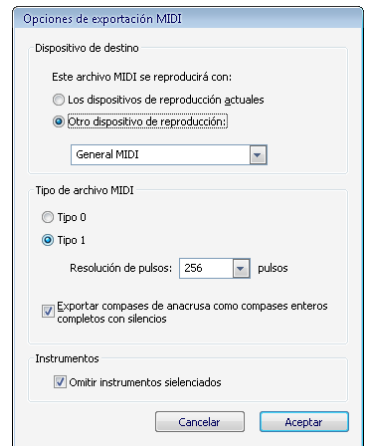
<http://www.acrobat.com>

9.9 Exportación de archivos MIDI

Puede guardar una partitura como archivo MIDI para transferir la música a prácticamente todos los programas musicales. No es necesario tener un interfaz MIDI o ningún otro dispositivo MIDI, para poder exportar archivos MIDI.

Exportación de un archivo MIDI

- Seleccione Archivo ▶ Exportar ▶ Archivo MIDI. Aparecerá un diálogo como el de la derecha.
- Puede elegir si desea exportar el archivo MIDI para: **El dispositivo de reproducción actual** o **Un dispositivo de reproducción diferente**. Por defecto, Sibelius elegirá exportar un archivo MIDI adecuado para la reproducción en un dispositivo **General MIDI**, lo cual es apropiado para enviar, por ejemplo, un archivo MIDI a otro usuario para que lo escuche. No obstante, si está utilizando un instrumento virtual y desea exportar un archivo MIDI hasta un secuenciador como Pro Tools para poder seguir trabajando en un entorno MIDI, seleccione el conjunto de sonidos apropiado en la lista **Un dispositivo de reproducción diferente**. Sibelius exportará el archivo MIDI con todos los cambios de controlador, cambios por teclado, etc.
- También puede elegir si desea exportar un archivo MIDI **Type 0** o **Type 1**. En casi todos los casos, se recomienda el archivo MIDI **Type 1**. No obstante, hay ciertos dispositivos como pianos electrónicos y teclados, que sólo pueden reproducir archivos MIDI Type 0. Consulte la documentación de su dispositivo para averiguar el tipo de archivos MIDI requeridos; en caso de duda, elija **Type 1**.
- **Resolución de pulsos** es una opción a la vez oscura y ventajosa. El valor predeterminado de 256 PPQN (“Pulses Per Quarter Note”) concuerda con la resolución interna de Sibelius y es el valor recomendado. De nuevo, hay ciertos dispositivos que sólo pueden reproducir archivos MIDI con ajustes PPQN específicos. Consulte la documentación de su dispositivo para averiguar si este requiere un valor específico; en caso de duda, utilice el ajuste 256. (La elección de un valor PPQN superior no mejora la “precisión” del archivo MIDI exportado, ya que la resolución interna de Sibelius es de 256.)
- **Exportar compases de anacrusa como compases completos con silencios** permite definir como desea que Sibelius trate los compases de anacrusa al inicio de la partitura: con esta opción activada (predeterminada), Sibelius exporta un compás de anacrusa como un compás de duración completa con silencios en el inicio (funciona bien para la reproducción.) No obstante, si desea exportar un archivo MIDI desde Sibelius con el fin de usarlo como una pista de tempo en un secuenciador o DAW con ReWire sync, resulta más útil exportar el compás de anacrusa inicial como un compás corto con una indicación de compás diferente, que exportar el primer compás completo, en cuyo caso se recomienda desactivar esta opción.



9. Archivos

- En el caso de que haya silenciado uno o varios instrumentos de la partitura, Sibelius no los incluirá por defecto en un archivo MIDI exportado (basándose en la premisa de que el archivo MIDI debería reproducir lo mismo que la partitura dentro de Sibelius). No obstante, es probable que desee incluir todos los instrumentos en su archivo MIDI para poderlos utilizar en el secuenciador; en este caso, desactive la opción **Omitir instrumentos silenciados**.
- Una vez haya elegido las opciones adecuadas, pulse **Aceptar**. Escriba el nombre del archivo que quiera utilizar (asegúrese de que sea diferente del de su archivo Sibelius original para evitar confusiones). Busque un lugar adecuado para guardarlo en su disco duro y luego pulse **Guardar**.

Al exportar archivos MIDI, Sibelius incluye todas las opciones de reproducción tales como **Espressivo**, **Rubato** e **Interpretación rítmica**. Por lo tanto, puede utilizar Sibelius como un rápido e ingenioso “perfeccionador de archivos MIDI”: simplemente abra un archivo MIDI, active algunos ajustes interesantes de reproducción, y guarde una versión optimizada como archivo MIDI.

Conversión en lote

Sibelius incluye un plug-in que permite guardar un grupo de partituras situadas dentro de una misma carpeta, como archivos MIDI – lea **Convertir carpeta de partituras en MIDI** en la página 557.

Rubato

Si la opción **Rubato** está activada en el diálogo **Reproducir ▶ Interpretación**, y guarda la partitura como archivo MIDI, los cambios de tempo realizados por la opción **Rubato** van a aparecer en el archivo, y como consecuencia las notas estarán “fuera de alineación” cuando abra el archivo en un secuenciador MIDI.


Esto es debido a que **Rubato** manipula el tiempo de inicio de las notas directamente, en lugar de provocar un cambio de tempo general. Si quiere poder abrir en otros programas el archivo MIDI guardado en Sibelius y que tenga la cuantización correcta, ajuste la función **Rubato** a **Meccanico**, antes de guardar el archivo MIDI.

Repeticiones

Por defecto, los archivos MIDI guardados en Sibelius van a incluir todas las repeticiones presentes en la partitura original. Si por alguna razón prefiere no incluir las repeticiones, seleccione la opción **No ejecutar Repeticiones** en el diálogo **Reproducir ▶ Repeticiones** antes de guardar el archivo MIDI.



9.10 Exportación de archivos audio

4.4 Sibelius Sounds Essentials.

Sibelius puede generar un archivo de audio digital de su partitura para grabarlo directamente en un CD o convertirlo en un archivo MP3 para enviarlo por Internet. Para guardar los archivos de audio de Sibelius es necesario utilizar una configuración de reproducción que utilice uno o más instrumentos virtuales, como los incluidos en la biblioteca Sibelius Sounds Essentials ( **4.4 Sibelius Sounds Essentials**).

Exportar audio

Para crear un archivo de audio digital de su partitura en formato WAV (en Windows) o AIFF (Mac):

- Si utiliza instrumentos virtuales junto con otros dispositivos MIDI para la reproducción del sonido sólo podrá exportar en forma de audio los pentagramas que tengan la reproducción asignada a través de los instrumentos virtuales. Por lo tanto, antes de empezar conviene comprobar que la configuración de reproducción sólo utiliza instrumentos virtuales ( **4.12 Dispositivos de reproducción**).
- Seleccione **Archivo** ▶ **Exportar** ▶ **Audio** o haga clic en el botón de la barra de herramientas. 
- Va a aparecer un diálogo sencillo, permitiéndole decidir dónde quiere guardar el archivo audio y un nombre de archivo. Sibelius le va a indicar la duración de dicho archivo y aproximadamente cuánto espacio va a ocupar en su disco duro.
- Si está satisfecho con estos ajustes, haga clic en **Guardar** y la exportación dará comienzo. Sibelius exporta el archivo de audio *off-line*, es decir, no reproduce la partitura de una manera audible mientras trabaja, sino que envía los datos de audio directamente al disco duro. Dependiendo de la complejidad de la partitura y de la velocidad del ordenador, la velocidad de la exportación será mayor o menor que en tiempo real. La ventaja de esto es que aunque la partitura sea demasiado compleja para que el ordenador reproduzca el audio en tiempo real sin que se produzcan artefactos sonoros, la exportación sí que se producirá limpiamente: simplemente, el proceso tardará más que la reproducción directa de la partitura.
- Si quiere parar la grabación en cualquier momento, haga clic en **Cancelar** apareciendo, a continuación, una barra de progreso. El archivo parcial de audio se guardará en la ubicación especificada. Es posible usar este tipo de grabación para grabar, por ejemplo, un fragmento musical de entrada en una partitura muy grande.

Grabar archivos de audio en CD

Si tiene una unidad de disco CD-R/RW (o “tostadora de CD” como se les conoce normalmente) en su ordenador, tendría que incluir algún software, suministrado por el fabricante, para crear CDs de audio y de datos. El proceso utilizado para grabar archivos de audio guardados en Sibelius en un CD de audio dependerá del programa suministrado con su grabadora de CDs (consulte su manual para más detalles).

Crear archivos MP3

MP3 (o MPEG Audio Layer 3 que es el nombre completo) es el formato de audio de mayor divulgación y uso para compartir música en Internet o a través de e-mail, al ser mucho más pequeño que un archivo WAV o AIFF. Una vez guardado el archivo de audio de Sibelius, podrá convertirlo a MP3 usando cualquier software relacionado. Por ejemplo:

- *Mac*: mAC3dec (<http://sourceforge.net/projects/mac3dec/>) realiza la conversión de archivos de audio AIFF y MP3 mediante una sencilla interfaz basada en 'arrastrar y soltar'
- *Windows*: dbPowerAmp Music Converter (<http://www.dbpoweramp.com/dmc.htm>) realiza la conversión de muchos formatos de audio diferentes, simplemente pulsando con el botón derecho del ratón sobre el archivo en Windows Explorer.

Hay muchos otros programas de conversión de formatos MP3, entre los que se incluye el editor de audio Audacity (<http://audacity.sourceforge.net/>) y QuickTime Pro (<http://www.apple.com/quicktime/pro/>).

9.11 Exportación de páginas web Scorch

📖 5.18 SibeliusEducation.com, 5.19 SibeliusMusic.com.

Internet es el medio ideal para que su música llegue a un público potencial a nivel mundial. Sibelius permite que cualquier usuario pueda visualizar, reproducir, transportar e imprimir partituras desde su página web mediante el plug-in Scorch (📖 5.19 SibeliusMusic.com).

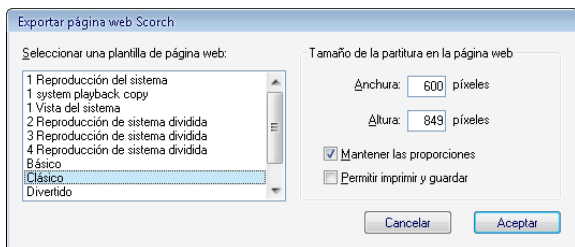
Valores recomendados

📖 5.19 SibeliusMusic.com para los ajustes que debería aplicar a sus partituras para garantizar que otros usuarios puedan visualizarlas, reproducirlas e imprimirlas sea cual sea el equipo que utilicen.

Cuando vaya a preparar las partituras para publicarlas en su propia página web, considere la posibilidad de cambiar el tamaño de página y pentagrama de su partitura para que sea lo más legible en pantalla posible. Para partituras en formato horizontal de grupos instrumentales pequeños, pruebe a ajustar el tamaño de página para que contenga un solo sistema por página. Así evitará que los visitantes de su web tengan que usar las barras de desplazamiento y mover las páginas hacia arriba o abajo para poder ver los sistemas. Existen una serie de modelos de plantilla de web, que están ajustados para mostrar los sistemas de uno en uno – lea **Plantillas de página web** a continuación.

Exportación

- Primero, seleccione Archivo ▶ Información de la Partitura, haga clic en la pestaña Compositor/Título e introduzca alguna información sobre la pieza (si es que no lo hizo en el diálogo Partitura Nueva al crear la partitura). La página web que se va a generar asume que los campos de Título y Compositor ya están completados y listos para aparecer en la web.
- Seleccione Archivo ▶ Exportar ▶ Página web Scorch
- Introduzca un nombre de archivo. Sibelius elimina todos los espacios de los nombres de archivo tanto en el archivo de Sibelius (.sib) como en el HTML (.htm) y limita el nombre a 27 caracteres, más una extensión de 3 caracteres para que funcione de manera segura en todos los servidores web.
- Si no introduce información en el diálogo Archivo ▶ Información de la Partitura, se le avisará que, por ejemplo, los campos de Título y Compositor están en blanco.
- El programa ofrece varios modelos de plantilla de página web para partitura – véase **Plantillas de página web** más abajo. También es posible ajustar la anchura y altura de la partitura para la página web. Si no quiere complicarse la vida, elija el modelo Clásico, dejando los otros parámetros sin tocar, y haga clic en Aceptar.



Si ajusta un valor alto de **Anchura**, la página y por lo tanto la música serán más grandes. No es necesario introducir un valor de **Altura** si quiere que la página tenga el mismo formato, lo cual es aconsejable.

La opción **Ajustar el nivel de zoom** (activada siempre) ajusta automáticamente el tamaño de la partitura para asegurarse que las líneas del pentagrama siempre sean equidistantes. Dejar esta opción siempre activada.

Permitir imprimir y guardar, como el nombre sugiere, le permite decidir si quiere que los visitantes de su sitio web puedan imprimir y guardar su música, o simplemente reproducirla – lea **Imprimir y guardar desde Scorch** más adelante.

- Sibelius guardará ambos archivos en la localización seleccionada: un archivo HTML (con la extensión **.htm**) y la partitura de Sibelius (con la extensión **.sib**).

Ahora ya está listo para cargar estos dos archivos en su página web. Dependiendo de su servidor, puede que tenga que usar un cliente FTP o hacerlo a través de su explorador web.

Es imprescindible incluir *ambos* archivos (la propia partitura de Sibelius y la página web) *en la misma carpeta* de su página web. Por otro lado, no cambie el nombre del archivo de Sibelius, ya que el HTML de la página web se refiere a ese archivo Sibelius.

Conversión en lote

Sibelius incluye un plug-in que guarda todas las partituras de una carpeta como páginas web Scorch y crea una página de índice con vínculos a cada una de las partituras – vea **Convertir carpeta de partituras en páginas web** en la página 557.

Imprimir y guardar desde Scorch

Si la opción **Permitir imprimir y guardar** está activada al guardar la partitura como página web Scorch, los visitantes de su sitio web están autorizados a imprimir su partitura desde sus propias impresoras, y también guardar las partituras como archivo Sibelius en sus respectivos discos duros, pudiendo por tanto, abrirlas en Sibelius.

Esto le permite compartir fácilmente su música con otros usuarios: los profesores pueden añadir ejercicios a las páginas web de la escuela, y los alumnos tienen la posibilidad de imprimirlos directamente desde sus navegadores web (o en el caso de que tengan una copia de Sibelius, descargar las partituras en sus ordenadores para completar los ejercicios en Sibelius).

La opción **Permitir imprimir y guardar** no tiene los mismos beneficios de publicar su música en SibeliusMusic.com:

- No está autorizado a colocar partituras en Scorch para explotación comercial en su propio sitio web, sin una licencia especial de Sibelius, es decir, no podrá cobrar a sus usuarios por imprimir o guardar su música.
- La música en su propio sitio web no está cifrada con seguridad, por lo que cualquier persona que tenga Sibelius puede descargar su música, al hacer clic en el botón **Guardar** de Scorch, pudiendo editar el archivo en Sibelius.

Atención: aunque no permita la impresión y guardar, sus partituras serán guardadas en el ordenador del visitante, de forma no cifrada. Cada vez que vea algo en su explorador web sea texto, imagen o incluso un partitura Sibelius usando el plug-in Scorch – han sido descargadas en su ordenador, en la carpeta temporal de archivos Internet del disco duro de su ordenador. Esto significa que cualquier persona que tenga acceso a su página web personal y mire su música puede copiar el archivo original (suponiendo que tenga Sibelius).

En otras palabras, si publica su música en su propio sitio web, su música no está segura. Sin embargo si publica su música en SibeliusMusic.com sí estará segura.

SibeliusMusic.com utiliza un formato de archivo encriptado legible únicamente por el plug-in Scorch, de manera que si alguien obtiene el archivo no lo podrá abrir con ningún programa aparte de Scorch (ni siquiera con Sibelius). Esto asegura que incluso si alguien mira al archivo cifrado de Sibelius en Scorch, no podrán imprimirlo, porque la impresión de estos archivos depende de la comunicación entre Scorch y el servidor de SibeliusMusic.com.

Si quiere publicar con seguridad en su sitio web, contactar con Sibelius Software y preguntar sobre la licencia de Sibelius Internet Edition, una versión especial de Sibelius desarrollada para el comercio electrónico editorial.

Información de la Partitura

Puede incluir información de catálogo tal como el compositor, título, etc. en su sitio web. Todo lo que tiene que hacer es escribir los detalles en el diálogo **Archivo ▶ Nuevo** al crear su partitura, o más adelante en el diálogo **Archivo ▶ Información de la Partitura**, entonces cuando guarde una página web, Sibelius puede incluir esta información automáticamente como marcador HTML, al mismo tiempo que coloca la información principal como texto en la propia página web.

Primero tiene que diseñar una plantilla de página web que muestre el tipo de información del catálogo que se desea incluir (léase **Personalizar su web** a continuación).

Si tiene conocimientos de programación, puede escribir un programa para crear automáticamente un catálogo on-line (o incluso un motor de búsqueda) de las partituras contenidas en su página web a partir de estos marcadores, vinculados a las partituras.

Plantillas de página web

Sibelius le ofrece un número de plantillas de página web, en una variedad de estilos y combinaciones de color. Algunas plantillas utilizan una de las funciones más prácticas de Scorch: la *reproducción dividida*. Esta función está diseñada para permitirle reproducir con Scorch sin preocuparse en pasar las páginas, algo así como un “pasador de páginas” automático.

Cuando Scorch llega al final de un sistema durante la reproducción, sustituye automáticamente el sistema apenas reproducido por otro situado más abajo en la página. Su vista naturalmente sigue

la música hacia abajo en la página, y cuando alcanza el final de la página, podrá percibir que algunos de los sistemas sucesivos son todavía visibles en la parte superior de la ventana de Scorch.

La reproducción dividida funciona mejor con música para un solo instrumento o pequeños conjuntos instrumentales (tal como dúo de Piano e instrumento solista). Elija entre las plantillas **2 Reproducción de sistema dividida**, **3 Reproducción de sistema dividida** o **4 Reproducción de sistema dividida** para probar esta función.

Las plantillas **1 Reproducción del sistema** y **1 Vista del sistema** solamente permiten visualizar un sistema. Esto es útil si quiere que los visitantes de su sitio web puedan seguir su música sin tener que usar las barras de desplazamiento de su navegador web hacia arriba y hacia abajo. (**1 Reproducción del sistema** le muestra una página completa cuando Scorch está parado, sin reproducir, pero solamente un sistema durante la reproducción.)

Si ha activado las opciones de imprimir y guardar desde Scorch, sus partituras podrán ser guardadas e impresas exactamente como aparecen en Sibelius. En otras palabras, la reproducción dividida no tiene efecto alguno sobre las propias partituras, sino que es simplemente una opción alternativa para visualizar las partituras en Scorch.

Personalizar su web

Si no quiere usar las plantillas de páginas web de Sibelius o si quiere mejorarlas, tiene que tener conocimientos básicos de HTML (o al menos entender un poco, el lenguaje HTML).

La página web producida por Sibelius es muy sencilla y le permite realizar los cambios que quiera: añadir su propio fondo o gráficos, introducir información adicional, links...

También puede diseñar su propia plantilla y guardarla con la extensión **.htm** en la carpeta **Plantillas Scorch** dentro de la carpeta de su aplicación (véase **Archivos editables por el usuario** en la página 726). A partir de ahí va a aparecer en la lista de plantillas de páginas web.

Una plantilla de página web es un archivo estándar HTML con algunos marcadores especiales que contienen el nombre de archivo y el tamaño de imagen, al guardarlo como página web Scorch. Existen también marcadores opcionales que se sustituyen por los campos de **Título**, **Compositor**, etc. del diálogo **Archivo ▶ Información de la Partitura**. La lista completa de marcadores (no todos utilizados en las mismas plantillas) es:

<code>\$FILENAME\$</code>	Nombre de archivo (filename) + extensión del archivo Sibelius
<code>\$PATHNAME\$</code>	Ruta de acceso (pathname) del archivo Sibelius
<code>\$WIDTH\$, \$HEIGHT\$</code>	En el diálogo Guardar como página web Scorch
<code>\$TITLE\$, \$COMPOSER\$, \$ARRANGER\$, \$LYRICIST\$, \$ARTIST\$, \$MOREINFO\$</code>	En los diálogos Archivo ▶ Nuevo y Archivo ▶ Información de la Partitura

Vea las plantillas de página web que sirvan de ejemplo del uso de estos marcadores.

Los únicos elementos necesarios son los marcadores anidados `<object>` (objeto) y `<embed>` (incrustar), que tendrían este aspecto:

```
<object id="ScorchPlugin"  
  classid="clsid:A8F2B9BD-A6A0-486A-9744-18920D898429"  
  width="x"  
  height="y"  
  codebase="http://www.sibelius.com/download/software/win/ActiveXPlugin.cab">
```

```
<param name="src" value="filename.sib">
<embed src="filename.sib"
width="x"
height="y"
type="application/x-sibelius-score"
pluginspage="http://www.sibelius.com/cgi/plugin.pl">
</object>
```

siendo *filename.sib* (nombre de archivo) la ruta del archivo Sibelius, *x* la anchura de la ventana Scorch en píxeles, e *y* la altura de la ventana Scorch en píxeles. Esta información puede aparecer automáticamente al ejecutar Archivo ▶ Exportar ▶ Página web Scorch en Sibelius si la introduce en su plantilla de página web como \$FILENAME\$, (nombre de archivo) \$WIDTH\$ (anchura) y \$HEIGHT\$ (altura) respectivamente.


No cambie las propiedades `classid`, `codebase`, `type` o `pluginspage`, ya que son importantes para que el explorador reconozca a Scorch.

Problemas y soluciones

Algunos servidores de web no pueden mostrar las páginas web de Scorch, en cuyo caso aparecerá un mensaje advirtiéndole que no ha podido encontrarse el plug-in apropiado. Esto es debido a que el servidor no reconoce la extensión de archivo Sibelius `.sib`.

Si esto sucede en su sitio web, contactar con su ISP o administrador del sistema de su servidor web y solicite que añada a la configuración del servidor, el tipo Sibelius MIME-type lo cual va a solucionar el problema.

Uso de e-mail y CD-ROM

Si quiere enviarle a alguien un archivo de Sibelius por e-mail o verlo en Scorch,  **9.2 Intercambio de ideas.**

También puede utilizar la función de publicación en Internet de Sibelius para promocionar su música a través de un CD-ROM. Sólo tiene que guardar su sitio web en un CD para que otros usuarios puedan acceder a él desde el CD de la misma forma que en Internet.

De todas formas siempre tiene que descargar el plug-in Scorch de Internet, lo que pueden hacer siguiendo el link desde cada página web Scorch de su disco. Sin embargo, no está autorizado a distribuir Scorch por su cuenta (vea **Aviso legal** a continuación).

Aviso legal

Es ilegal poner música en copyright en Internet, sin la autorización debida de su propietario. Ello es válido también en el caso de arreglos realizados sobre obras de otros autores que tengan los derechos originales de la música.

El permiso para poder publicar en Internet con Sibelius está autorizado para fines no comerciales exclusivamente. (Ver el contrato de licencia de Sibelius para más detalles.)

No está autorizado a distribuir Scorch, por ejemplo colgándolo en su propia página web: los usuarios que visiten su web deberán acceder a Scorch mediante el link que se les proporciona. Las condiciones de la licencia para el plug-in aparecen a la hora de instalarlo.

9.12 Exportación de archivos a versiones anteriores

Los archivos de todas las versiones de Sibelius son totalmente compatibles entre sí. Sibelius 6 permite abrir archivos de todas las versiones anteriores en Windows y Mac, incluyendo documentos guardados con Sibelius Student, Sibelius First y G7.

Las versiones anteriores de Sibelius no pueden abrir archivos guardados con la versión actual, pero es posible utilizar la opción **Archivo ▶ Exportar ▶ Sibelius 2, 3, 4 o 5** para guardar archivos aceptados por Sibelius 2, Sibelius 3, Sibelius 4 y Sibelius 5. (El programa de guitarra G7 utiliza el mismo formato de archivo que Sibelius 3 y Sibelius 3 Student.) Sin embargo, tenga en cuenta que estas versiones anteriores no incluyen todas las funciones de Sibelius 6, de manera que es posible que las partituras no tengan el mismo aspecto que en Sibelius 6. En particular, los siguientes elementos pueden quedar omitidos o modificados (es decir, no se exportan con el archivo).

Para exportar archivos que puedan abrirse con Sibelius 3 Student o Sibelius 5 Student, seleccione **Archivo ▶ Exportar ▶ Sibelius Student**. Sibelius 3 Student sólo abre partituras con un máximo de ocho pentagramas, y Sibelius 5 Student con un máximo de 12.

Diferencias de todas las versiones previas y reducidas de Sibelius

Los siguientes elementos pueden quedar omitidos o modificados en la exportación de archivos a otras versiones de Sibelius:

- *Las líneas de arpeggio* vinculadas a las notas y creadas con el teclado flotante serán convertidas en líneas de arpeggio normales.
- *Articulaciones*
 - Las articulaciones por debajo de las notas que han sido arrastradas independientemente se mostrarán en su posición predeterminada a menos que las articulaciones por encima de la nota no hayan sido arrastradas (en cuyo caso se usará la posición inferior)
 - Es posible que las articulaciones se muevan a posiciones menos óptimas
 - Las indicaciones de arco posicionadas fuera de las ligaduras y encima del pentagrama cuando otras articulaciones están dentro de la ligadura aparecerán dentro de la ligadura.
- *Silencios de compás*: los silencios de compás de redonda en 4/2 aparecerán como silencios de compás de redonda normales.
- *Barras de corchete*:
 - Las opciones de **Barra por encima de silencios** y **Barra desde/hasta silencios** en **Normas de diseño musical** son ajustadas en cada indicación de compás de la partitura, lo cual produce resultados similares en versiones anteriores, sin la garantía de que sean idénticos.
 - Es posible que las barras colisionen con los silencios, ya que las versiones anteriores de Sibelius no disponen de la opción **Ajustar longitud de plicas para evitar barras de silencios**.
 - Las rupturas automáticas de corchetes secundarios no aparecerán, ya que las versiones anteriores de Sibelius no disponen de la opción **Romper barras secundarias**.
 - Los corchetes pequeños no aparecerán.

- Las *alteraciones de precaución* serán omitidas.
- *Cifrado armónico*:
 - Los gráficos de acordes horizontales aparecerán como gráficos de acorde verticales.
 - Los puntos de digitación en los gráficos de acordes no aparecerán.
 - Todos los puntos de digitación aparecerán como puntos negros, independientemente del diseño usado en Sibelius 6.
 - Los gráficos de acordes ajustados a un número de trastes diferente al predeterminado en la página *Guitarra de Configuración Personal* ▶ *Normas de diseño musical* aparecerán con el número de trastes predeterminado.
 - Los gráficos de acordes que no tienen un punto en una cuerda específica pero que tampoco muestran una O o una X encima del marco mostrarán una O encima de la cuerda.
 - Los gráficos de acordes que estén ajustados con un tamaño no predeterminado mediante el control *Escala* del panel *General* de las *Propiedades* aparecerán con el tamaño predeterminado.
- Los *Comentarios* serán omitidos.
- *Los gráficos de escala de guitarra* serán omitidos.
- Los *símbolos de jazz* (plop, scoop, fall, doit) serán convertidos en símbolos regulares.
- Los datos de *Live Tempo* serán omitidos.
- Las posiciones de la *Maquetación magnética* serán congeladas, y no todos los objetos de las versiones anteriores aparecerán en las mismas posiciones que las versiones anteriores; por ejemplo, los segmentos de continuación de líneas aparecen después de los saltos de página o separaciones de sistema.
- Las *cabezas de nota con barra* puede aparecer en posiciones diferentes en el pentagrama para transportar instrumentos.
- Las *ligaduras de expresión* aparecerán con su grosor, forma y diseño predeterminados; puede que también se curven en el sentido opuesto (es decir, las ligaduras que están debajo del pentagrama en Sibelius 6 pueden aparecer arriba en las versiones anteriores)
- El *espaciado entre pentagramas* será diferente, ya que las versiones anteriores de Sibelius justifican siempre la distancia entre pentagramas en los instrumentos con pentagramas múltiples. (El espacio adicional provisto para la letra, las posiciones de los objetos de sistema y los grupos de instrumentos con/sin corchetes será retenido hasta que el espaciado se restaure en la versión anterior.)
- Las *ligaduras de valor* aparecerán con el mismo grosor que las ligaduras de valor.
- Las barras de repetición de 2 y 4 compases no serán correctas, y cualquier formateo automático producido por dichas barras de repetición se perderá en las versiones anteriores, por lo que los compases podrían aparecer en sistemas diferentes.
- Los objetos dibujados en los niveles personalizados (por ejemplo, detrás del pentagrama) aparecerán en el mismo nivel.
- Las posiciones verticales de los objetos de sistema podrían ser diferentes (por ejemplo, las señales de ensayo).
- Las fermatas cuyos ajustes de reproducción hayan sido ajustados individualmente se reproducirán usando los ajustes predeterminados en las versiones anteriores.
- Las barras de repetición no se reproducirán en las versiones anteriores.

Diferencias en Sibelius 2, 3, 4, G7 y Sibelius 3 Student

Los siguientes elementos se mantienen en Sibelius 5 pero quedan omitidos o modificados en versiones anteriores:

- *Números de compás*:
 - Si los números de compás están asignados para aparecer cada n compases, n se ajustará a una de las opciones existentes en las versiones anteriores, de manera que es posible que los números de compás aparezcan en compases diferentes.
 - Los cambios de número de compás que incluyan nuevos formatos de número de compás se convertirán en cambios de número de compás estándar.
 - Los cambios de número de compás que incluyan textos antes o después del número se convertirán en cambios de número de compás estándar.
 - Los números de compás ocultos automáticamente en posiciones que coincidan con señales de ensayo no se ocultarán.
 - La numeración de los compases no tomará en consideración las repeticiones.
 - Los números de compás aparecerán en los pentagramas asignados en **Maquetación ▶ Posiciones de los Objetos de Sistema**, y no en **Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**.
- Los *objetos con tamaño de aviso* que no sean notas aparecerán en tamaño “normal”.
- Las *Ideas* guardadas en la partitura serán omitidas.
- Los *cambios de instrumento* adoptarán el tipo de pentagrama y los cambios de transposición adecuados. Sin embargo, tenga en cuenta que el sonido reproducido no cambiará en el punto del cambio de instrumento si la partitura se reproduce con una versión anterior de Sibelius.
- Todos los *cambios de margen* (incluyendo los generados por la opción **Después de la primera página de Maquetación ▶ Configuración del Documento** y por los saltos de página especiales) se omiten: todas las páginas de la partitura utilizan los márgenes definidos en la primera página
- Los *compases de espera* de las partes pueden dividirse de forma diferente en Sibelius 4 y versiones anteriores debido a la presencia de textos de sistema vinculados a la página que no dividen los compases de espera en Sibelius 5 y posterior.
- Los *cambios de número de página* se omiten: en versiones anteriores, las páginas simplemente se numeran desde la primera página.
- Los *saltos de página especiales* se convierten en saltos de página normales, y todos los elementos de texto, símbolos o gráficos presentes en las páginas en blanco se eliminan de la partitura junto con los estilos de texto de página en blanco.
- Las *direcciones de plica y posiciones de los silencios* pueden cambiar si la opción **Ignorar notas y silencios ocultos para direcciones de plica** está activada (en la página **Notas y Trémolos de Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical**)
- El *texto de técnica* como “pizz.” y “arco” no se reproducirá correctamente en las versiones anteriores.
- Todas las nuevas definiciones de instrumento, tipos de pentagrama y datos de conjunto quedan omitidos (📖 **8.14 Editar instrumentos**).

Diferencias en Sibelius 2, 3, G7 y Sibelius 3 Student

Los siguientes elementos se mantienen en Sibelius 4 pero quedan omitidos o modificados en versiones anteriores:

- *Partes dinámicas*: las partes incluidas en el archivo de Sibelius 5 se perderán (☞ **7.1 Trabajar con partes**), aunque es posible extraer partes en Sibelius 5 y exportarlas igual que una partitura.
- *Opciones de separación automática*: todas las nuevas opciones de Separaciones automáticas serán omitidas. Esto incluye a las opciones de separación de sistemas, división de compases de espera, compases de espera ‘tacet’ y ajustes avanzados de salto de página.
- *Posiciones de barras de corchete ópticas*: las barras de corchete no conservarán sus posiciones exactas en versiones anteriores (☞ **2.7 Posiciones de barras**).
- *Ligaduras ópticas*: las ligaduras de valor no conservarán sus posiciones exactas en versiones anteriores (☞ **2.32 Ligaduras de valor**).
- *Justificación*: la justificación vertical y horizontal de las notas y sistemas puede cambiar en versiones anteriores (☞ **8.10 Espaciado vertical de pentagramas**).
- Los estilos de texto con tamaños ajustados a **Tamaño absoluto** no se escalarán correctamente en pentagramas pequeños (☞ **3.9 Editar Estilos de Texto**).

Otras diferencias en Sibelius 2

Los siguientes elementos se mantienen en Sibelius 4, Sibelius 3, G7 y Sibelius 3 Student, pero quedan omitidos o modificados en Sibelius 2:

- *Espaciado de notas*: se perderán algunas opciones de espaciado de notas como el espacio mínimo entre notas, los corchetes, etc. El espaciado de notas se reajustará ligeramente al abrir el archivo en Sibelius 2, especialmente cuando el espaciado sea muy pequeño o muy grande, pero la maquetación general (número de compases por sistema y página) no cambiará.
- *Reproducción*: se perderá la información de Reproducción en vivo (☞ **4.8 Reproducción en vivo**), las opciones de Reproducir en cada pasada (☞ **4.6 Repeticiones**), los términos de Reproducción ▶ Diccionario que utilizan comportamientos de repetición o expresiones regulares (☞ **4.9 Diccionario de reproducción**) y el espacio entre movimientos en una misma partitura (☞ **4.5 Funcionamiento**).
- *Maquetación*: se perderán los ajustes de Enfocar Pentagramas (☞ **5.8 Enfocar Pentagramas**).
- *Normas de Diseño Musical*: se omite la opción Permitir barras después de los silencios (☞ **2.8 Barras de silencios y corchetes pequeños**), y Centrar los staccatos sobre la plica se convierte en Staccatos centrados en la mitad de la plica (☞ **2.3 Articulaciones**).
- Los *objetos coloreados* (incluyendo el color elegido para los resaltados) no aparecerán con su color asignado al abrir la partitura en Sibelius 2, *pero* los colores se conservarán y aparecerán de nuevo si vuelve a abrir la partitura en Sibelius 3 o 4 (siempre que no la guarde en Sibelius 2).

Usuarios de Sibelius 1.4

Si desea compartir archivos con usuarios de Sibelius 1.4, estos tendrán que actualizar el programa a la última versión porque no es posible exportar un archivo de Sibelius 5 al formato de la versión 1.4.

Glosario

Esta sección es un compendio de términos musicales e informáticos utilizados en esta Guía de referencia y que son poco comunes, técnicos o tienen un significado especial en Sibelius. Las referencias cruzadas de palabras están en **negrita**.

Acciacatura una nota de adorno corta que normalmente es ejecutada con anticipación con respecto a una parte del compás, y tiene una línea diagonal atravesando la plica.

Acorde en esta Guía de referencia, un *acorde* es la coincidencia de dos o más cabezas de nota en una sola **plica** (o, en el caso de las cuadradas y redondas, en la misma **voz**). Las cabezas de nota en varias voces o pentagramas diferentes, se consideran acordes diferentes.

Aftertouch en MIDI, indica el grado de presión ejercida sobre una tecla, después de haberla pulsado, normalmente usada para controlar la modulación (vibrato).

Alteración un símbolo (por ejemplo, bemol o sostenido) que indica que la altura de la nota tiene que subir o bajar un intervalo pequeño, normalmente de semitono, pero puede ser de un tono entero o incluso un **microtono**.

Apoyatura una nota de adorno larga que normalmente se ejecuta a tiempo. A diferencia de la acciacatura, la plica de la apoyatura no está atravesada por una línea diagonal.

Archivo BMP formato estándar de archivo gráfico bitmap para Windows.

Archivo MIDI (MIDI file) un archivo en formato MIDI estándar, que es compatible con prácticamente todos los programas de música existentes en el mercado. Los archivos MIDI están diseñados específicamente para la reproducción, y por lo tanto no son los más adecuados para transferir notación musical entre programas.

Arreglo por ampliación dividir las notas de un acorde o pasaje de acordes a partir de uno o dos pentagramas y repartirlas en un número superior de pentagramas. Es lo contrario a **reducir**.

Articulación un símbolo que aparece por encima o por debajo de una nota o acorde para indicar cómo se debe tocar una nota, por ejemplo: staccato, tenuto, arco arriba, acento o fermata (pausa).

ASIO significa “Audio Stream Input/Output” (o en español, entrada y salida de señal de audio); es un estándar inventado por Steinberg que proporciona entrada/salida de audio de baja **latencia**.

Audio Unit (o **AU**) el nombre de un formato de instrumentos virtuales y efectos inventado por Apple. Audio Units sólo es compatible con ordenadores Mac.

Banco un conjunto de **números de programa** hasta 128 como máximo. Los dispositivos MIDI que tienen más de 128 sonidos se agrupan en bancos.

Barra fraccionaria es una fracción de barra de corchete que aparece en los ritmos con puntillos.

Barra inicial la barra del extremo izquierdo de cada sistema que une todos los pentagramas (añadida automáticamente por Sibelius). Normalmente, la barra inicial se omite en los sistemas de un solo pentagrama.

Barras de corchete las líneas gruesas que conectan grupos de corcheas y valores de menor duración. También se utiliza el término “*barra fraccionaria*”.

Cabeza de nota un globo u otra forma (cruz o rombo) en una nota o acorde, para especificar la altura de la nota, **valor de nota** y algunas veces la técnica de ejecución.

Cambio de control es un tipo de **mensaje MIDI** que controla efectos tales como la reverberación (reverb), la posición de panorama estéreo (pan) o el pedal de sustain.

Cambio de programa un **mensaje MIDI** que cambia el **número de programa** del **canal MIDI**.

Cambio por teclas una técnica utilizada por muchos **instrumentos virtuales** según la cual una nota muy grave no suena sino que cambia el sonido con el que el instrumento virtual debe reproducir las notas interpretadas en el registro normal.

Canal el equivalente en MIDI a pentagrama, por lo normal indicado con un número de 1 a 16. La mayoría de los dispositivos MIDI solamente permiten 16 canales. Cada canal puede estar asignado a un específico **número de programa**, **posición de pan**, etc. de cada vez.

Cifrado armónico texto, habitualmente colocado encima de un pentagrama, que especifica el acorde alrededor del cual el intérprete ha de interpretar o improvisar; por ejemplo, Bm (Si bemol menor). Los cifrados también puede incluir gráficos de guitarra; estos muestran cómo interpretar la armonización concreta de un acorde con la guitarra.

Codec acrónimo de *compresor/descompresor* o *codificador/descodificador*, un componente software que traduce datos de vídeo o audio entre sus formatos comprimido y descomprimido.

Código de texto un código utilizado en los objetos de texto que inserta un fragmento de texto específico como la fecha, el nombre del instrumento o el número de página.

Código de tiempo los números que indican la posición en el tiempo de una partitura o un vídeo. Generalmente se muestra en horas, minutos, segundos y décimas de segundo o frames.

Compás es un segmento de tiempo definido como un determinado número de tiempos de una determinada duración.

Compás de espera la marca que indica varios compases de espera. Los compases de espera más largos se indican con un número por encima de **compás H**.

Compás de H la línea gruesa horizontal normalmente utilizada para los **compases de espera**.

Configuración (de reproducción) una serie de ajustes de reproducción que determinan los dispositivos disponibles en Sibelius y la forma en que deben utilizarse para la reproducción.

Configuración personal (house style) el “aspecto” general de una partitura, como lo ha definido un editor musical. En Sibelius, la configuración personal está definida por los parámetros situados en el menú Configuración Personal, incluyendo **normas de diseño musical**, **estilos de texto**, líneas y tipos de cabezas de nota, etc.

Conjunto una serie de instrumentos agrupados en una o más **familias**, que a su vez pueden contener uno o más instrumentos. La opción **Crear ▶ Instrumentos** incluye varios tipos de conjuntos.

Controlador (MIDI) un dispositivo de entrada MIDI, tal como el teclado, el pedal de sustain, las ruedas de modulación y **pitch bend**, etcétera.

Controlador del escáner el programa que le comunica al ordenador el tipo de escáner con el que va a trabajar, igual que un controlador de impresora.

Conversión cambiar el formato de un archivo.

Corchete (a) línea vertical gruesa [que agrupa los pentagramas de instrumentos de la misma familia. La línea vertical fina [que agrupa instrumentos divididos se llama “*corchete suplementario*”.

(b) La línea horizontal [que a veces agrupa las notas en un grupo irregular.

Corchete curvado el gancho curvado utilizado para corcheas sueltas, es decir sin barra de corchete, al igual que valores inferiores de nota. (A veces, este término se utiliza incorrectamente en lugar de **plica**.)

Corchete suplementario  **corchete**.

DAW (Digital Audio Workstation) (o en español, estación de audio digital) es un sistema de edición y grabación de audio basado en hardware o software. Normalmente se refiere a aplicaciones de audio como Pro Tools, Cubase, Logic, etc.

Dpi (puntos por pulgada) la unidad de **resolución** para imprimir y escanear. Cuanto más dpi utilice para imprimir o escanear, la resolución será más alta, y por tanto el resultado de la impresión o al **escanear** serán más detallados.

Al imprimir con valores de 1200 dpi o superiores va a producir impresiones de calidad de impresión en donde los puntos serán invisibles. Una resolución de 600 dpi (la resolución estándar para la mayoría de las impresoras láser) es muy buena y suficiente para las ediciones de música impresa.

Para escanear música, las resoluciones normales están en un ámbito entre 200 dpi y 400 dpi. Las resoluciones más altas como 600 dpi se utilizan para escanear fotos y gráficos de alta calidad.

Deslizador de línea de tiempo un deslizador de la ventana Reproducción que permite desplazar la línea de reproducción a cualquier punto de la partitura.

Diálogo (o **caja de diálogo**) una ventana que le pide que introduzca una información e incluye botones (tales como **Aceptar** o **Cancelar**) para pulsar cuando haya finalizado.

Diatónica una escala diatónica es una escala mayor o menor. En una transposición diatónica las notas se mueven hacia arriba o abajo en la escala, de manera que si en la escala de Do mayor transportamos la triada de Sol mayor una 2ª diatónica ascendente obtendremos un La menor, y una 3ª diatónica ascendente daría como resultado una triada disminuida de Si.

Dinámicas textos (por ejemplo *mf*) o **reguladores** que indican el grado de intensidad o volumen, así como las variaciones de intensidad.

Diseño musical el arte de diseñar notación musical, cubriendo todos los aspectos relacionados con dicho proceso, desde el diseño de los símbolos musicales, la posición y espaciado de notas y otros objetos, hasta la propia maquetación de las páginas y el uso de fuentes de texto especiales y sus tamaños respectivos. Mucho (pero no todo) ha sido formulado en las **normas de diseño musical**.

Efecto un programa de ordenador que procesa una señal de audio para modificar una o más características de un sonido, como por ejemplo la **reverb**.

Ejecutantes varios intérpretes que comparten los mismos pentagramas, pero diferenciados entre sí por un número. Por ejemplo, los ejecutantes de trompa puede compartir uno o más pentagramas que son numerados como 1, 2, 3 y 4.

Elemento parte de una **ID de sonido** entre dos puntos; por ejemplo, los elementos de la ID de sonido cuerdas.violín.conjunto son “cuerdas”, “violín” y “conjunto”.

EMF (Enhanced Meta File) formato estándar de archivo gráfico vectorial de Windows.

Enarmonizar la forma en la que una nota está escrita con otro nombre, pero con el mismo sonido utilizando alteraciones. La mayoría de notas aceptan tres nomenclaturas: por ejemplo, el Do natural puede estar indicado como Si# o Re \flat .

Encabezamiento un texto que aparece en la parte superior de todas las páginas de un documento al imprimirlo. Vea también **pie de página**.

EPS (Encapsulated PostScript) un formato estándar de archivo gráfico vectorial muy similar al formato de archivo **PostScript**. Al contrario que un archivo PostScript, el archivo EPS puede contener una página individual de texto o gráficos como diseño de página para trabajar desde programas tales como Quark XPress o PageMaker. Los archivos EPS son utilizados, principalmente, para la edición profesional.

Escala de grises (escanear) en tonalidades de gris, al contrario que color o simplemente blanco y negro.

Escanear obtener una página de música, texto o gráficos en un ordenador usando un escáner.

(b) la imagen que resulta del escaneado de una página. En PhotoScore Lite, las imágenes escaneadas se muestran con un fondo mate para distinguirlas de la música que ha sido **leída** y de la música creada en Sibelius.

Espaciado de línea (término técnico *interlineado*) la distancia entre líneas sucesivas de texto. Un espaciado de línea estándar en libros es del 120%, lo que significa que la separación de las líneas de texto es 1.2 veces que el **tamaño de puntos**.

Espacio la distancia entre dos líneas del pentagrama, utilizada como medida básica de medida en el **diseño musical**. Por ejemplo, las barras de corchete tienen por lo normal un grosor de 0.5 espacios, y el **tamaño de pentagrama** es por definición, cuatro espacios.

Estilo de texto el estilo de texto de cada elemento de texto de una partitura específica la fuente, el tamaño, el posicionamiento, etc. Las diversas aplicaciones del texto utilizan estilos distintos: por ejemplo, las indicaciones de dinámica (como *mp*) están escritas en estilo de Expresión.

Exportar guardar en un formato de archivo usado por otro programa: lo contrario a **importar**.


Extraer crear un archivo separado de una **parte**.

Fader un botón deslizante utilizado en equipos de sonido como mesas de mezcla, para controlar (por ejemplo) el volumen de un canal de audio en particular. La ventana del Mixer de Sibelius tiene controles de volumen o faders para modificar el volumen y la posición de panorama de cada pentagrama individual.

Familia instrumentos de una categoría similar que aparecen agrupados en una partitura, tales como viento de madera, viento de metal, percusión y cuerdas. También se le llama “sección” instrumental.

Filmadora una impresora de alta resolución (normalmente 2.540 dpi o más) utilizada para producir el fotolito de las placas de impresión. Las placas de impresión usan **PostScript**, normalmente con el nombre de la marca del fabricante Linotronic, y puede producir páginas de tamaño muy grande.

Filtro una función de Sibelius que selecciona objetos de un cierto grupo o categoría (por ejemplo reguladores, texto) o que tienen características particulares (por ejemplo acordes de tres notas).

Flexi-time™ el sistema de introducción de notas en tiempo real de Sibelius.  **introducción en modo step-time, introducción alfabética, introducción con el ratón.**

Formatear distribución de la música para completar o rellenar los sistemas y las páginas. Sibelius cambia el formato de la partitura entera cada vez que usted realiza un cambio para que siempre pueda ver la partitura tal y como va a ser impresa.

Fuente de texto musical una fuente especial (como Opus Text) que contiene símbolos musicales que aparecen en forma de texto, como *mf* o = 60.

Fuente romana cualquier fuente **serif** de peso medio y no itálica.

Fuente sans serif (o fuente “sanserif”) una fuente sin **serifs**, considerada adecuada para fragmentos cortos de texto, tales como los títulos.

General MIDI (GM) el nombre del **set de sonidos** estándar más utilizado

Grupo una lista de instrumentos en los cuales Sibelius va a copiar **líneas de notas** similares como parte de la función Arreglar.

Grupo irregular un ritmo que es ejecutado a una fracción de su duración normal, tal como el tresillo. Se indica con un número, o una relación numérica por encima o por debajo de las notas, a menudo con un **corchete** para mostrar las notas relevantes afectadas, a veces con una nota pequeña para indicar la unidad de valor rítmico al que hace referencia el número o números.

De hecho, el término “grupo irregular” es un término de la jerga del software musical. En el mundo real, se suele utilizar el término *ritmo cruzado* o también *poli-ritmo* o *ritmo contramétrico*.

Hoja de ejercicios una partitura con un ejercicio para un alumno. En Sibelius este término se utiliza para cualquier elemento creado con Worksheet Creator, que puede incluir material de referencia, pósteres, etc.

ID de sonido un nombre estructurado que describe un timbre en particular, como *madera.flautas.flauta*, *madera.flautas.piccolo.efecto de lengüeta* o *cuerdas.violín.conjunto.pizzicato*. Un grupo de ID de sonido recibe el nombre de **SoundWorld**.


Importar abrir o incorporar un archivo que está en un formato utilizado por otro programa. Lo contrario a **exportar**.


Instrumento dentro del contexto de Sibelius, un instrumento es todo lo que tenga su propio nombre a la izquierda de un sistema, por lo que el mismo término se aplica a cantantes, cinta magnética, etc. Los instrumentos pueden tener más de un pentagrama (por ejemplo, los teclados) y también pueden incluir más de un **ejecutante** (instrumentos de viento en música orquestal y para banda).

Instrumento transpositor un instrumento que produce un sonido diferente del que le correspondería según la notación escrita de dicho sonido. La transposición (o “tonalidad”) del instrumento está especificada por el sonido producido cuando el músico toca un Do. Por ejemplo, cuando una trompeta en “Sib” lee un Do, produce un Sib.

Instrumento virtual un programa que emula el sonido de un instrumento real (sintético o analógico) utilizando **muestras** o **síntesis** para generar el sonido.

Introducción alfabética método de introducción de música con el teclado del ordenador, usando las teclas de las letras A–G (correspondientes al nombre de las notas en la nomenclatura inglesa), y el teclado numérico del ordenador. Vea **introducción en modo step-time**, **introducción con el ratón**, **Flexi-time™**.

Introducción con el ratón creación de música con el ratón. Este método de introducción de música es el más lento de todos.  **introducción alfabética**, **introducción en modo step-time**, **Flexi-time™**.

Introducción en modo step-time introducción de notas y acordes indicando la altura de sonidos a través del teclado MIDI y los valores de nota etc. usando el **teclado flotante**.  **Flexi-time™**, **introducción alfabética**, **introducción con el ratón**.

Introducción en tiempo real introducir música con un teclado MIDI en tiempo real con un metrónomo para especificar el valor rítmico y las alturas de las notas. **Barra de compás inicial** la barra de compás situada en el mismo extremo izquierdo de cada sistema, agrupando todos los pentagramas.

Justificación es la distribución horizontal o vertical para completar una página hasta los márgenes. Por ejemplo, la mayoría del texto de esta Guía de referencia está justificado horizontalmente para alcanzar el margen derecho. Los compases de música casi siempre están justificados horizontalmente de la misma forma. Los pentagramas suelen estar justificados verticalmente para llegar hasta el final de la página en lugar de dejar un espacio en blanco en la parte inferior.

Latencia el retardo entre el momento en que Sibelius envía un mensaje de disparo de nota a un dispositivo de sonido y el propio sonido de la nota. Generalmente, la latencia es más alta (hay más retardo) con dispositivos software (por ejemplo, un instrumento virtual) que con equipos hardware (por ejemplo, un módulo de sonido).

Leer identificar todas las notas y objetos de una página **escaneada**.

Línea de notas una sucesión de notas y silencios individuales tomados del pasaje original como parte del proceso de la función Arreglar, por ejemplo una serie de acordes de tres notas es convertida en tres líneas de notas separadas.

Línea de reproducción la línea vertical de color verde que indica el punto en el que Sibelius está reproduciendo o va a reproducir la música. Esta línea también se utiliza para la grabación en modo Flexi-time, pero en ese caso es de color rojo.

Línea un regulador, ligadura de expresión, *8va*, glissando o cualquier otro objeto del diálogo Crear ▶ Línea.

Líneas de letra la línea horizontal que le sigue a una palabra cuya sílaba final está cantada por más de una nota.

Llave un tipo especial de corchete { situado a la izquierda del primer compás de cada sistema (también utilizado en lugar de los corchetes suplementarios en las ediciones de partituras orquestales antiguas, en especial para agrupar las trompas).

Magnético describe el comportamiento inteligente de ligaduras de expresión y de valor, grupos irregulares, alteraciones, notas deslizadas (slides), etc., por el cual se pega a las notas y hace que los objetos se adapten a nuevas posiciones, si las notas cambian de altura.

Marcas de corte (“cortes”) unas cruces muy finas situadas en las esquinas de la página, usadas para impresiones profesionales que utilizan tamaños de hoja de papel más grandes que el área de impresión. El papel se corta en las líneas indicadas por las marcas de corte.

Mensajes MIDI son comandos que se envían a un dispositivo MIDI para crear efectos de reproducción como cambios de **número de programa** y **pitch bend**. Sibelius los genera automáticamente durante la reproducción, y también es posible añadir mensajes adicionales a la partitura mediante objetos de texto un tanto misteriosos.

Menú contextual un término un poco confuso que define el menú que aparece al hacer ratón derecho (Windows) o Control-clic (Mac). Estos menús no tienen nada que ver con los comandos de teclado y se les llama “contextuales” porque su contenido depende del elemento sobre el que se pulsa.

Microtono una fracción de semitono, usado en música contemporánea y música étnica. El microtono más común es el ‘*cuarto de tono*’, que es la mitad de un semitono. Los microtonos están indicados por una amplia gama de alteraciones, generalmente formadas por sostenidos, bemoles y becuadros cortados o con fragmentos añadidos. Para producir microtonos, hay que acortar o añadir piezas a algunos instrumentos.

MIDI *Musical Instrument Digital Interface* – el estándar mundial para instrumentos musicales electrónicos y tarjetas de sonido. 📁 **Archivo MIDI** (a continuación).

Mixer la ventana de Sibelius que permite ajustar el **volumen**, la **posición de panorama** o silenciar los pentagramas.

Muestra una grabación digital de un sonido, normalmente un fragmento de corta duración como un loop de batería o una sola nota.

MusicXML un formato de archivo para transferencia de notación musical entre diversos programas. Es el medio más eficaz para transferir música de Finale 2004 o superior a Sibelius.

Navegador un visión en miniatura de la partitura dentro de una ventana situada en el extremo inferior izquierdo de la pantalla. Puede arrastrar el rectángulo blanco con el ratón para mover la partitura en cualquier dirección.

Nivel (o “capa”) término utilizado por algunos programas de notación para referirse a una **voz**; también puede hacer referencia a los diferentes sonidos superpuestos en un **programa** de un **instrumento virtual**, accesibles mediante técnicas como el **cambio por teclas** y **los cambios de control**; también puede significar capas gráficas, es decir, el orden en que aparecen dibujados los objetos.

Normas de diseño musical normas usadas en el **diseño musical**. Sibelius incorpora todas las normas de maquetación estándar, a las cuales se puede acceder a través de las numerosas opciones disponibles en el diálogo Configuración Personal ▶ Normas de Diseño Musical y en otras partes.

Nota de adorno una nota pequeña que (al contrario de la **nota de aviso**) no sustrae el valor a la duración de un compás, en una ejecución muy rápida o “apretando” la nota anterior o posterior. Las notas de adorno con una línea diagonal atravesando la plica se llaman *acciaccaturas*, y las que no tienen líneas se llaman **apoyaturas**.

Nota de aviso una pequeña nota (“*tamaño de aviso*”) que se utiliza a menudo en la escritura de la entrada de notas en las partes instrumentales. Al contrario que las **notas de adorno**, las notas de aviso tienen una duración real, es decir ocupan las partes rítmicas del compás. Cualquier nota, silencio y silencio de compás se puede minimizar en tamaño de nota de aviso, sea una nota normal, una **cabeza de nota** especial o una nota de adorno. Es posible incluso escribir notas de aviso en pentagramas pequeños, quedando aún más reducida de tamaño.

Nota una **cabeza de nota** individual con una **plica** (a no ser que la nota sea una redonda o cuadrada). Las notas también tienen alteraciones, articulaciones, puntillos, barras de corchete, líneas adicionales y trémolos. Las alturas de cada nota en un acorde se definen también como *cabezas de nota*, no como notas.


NoteOn / NoteOff los **mensajes** MIDI que aparecen al principio o final de cada nota.

Número de programa (o “*número de patch*” o “*número de voz*”) un número que indica el sonido de un instrumento en un dispositivo MIDI. Los números de programas van desde 0 a 127 o desde 1 a 128. Si existen más de 128 números de programa disponibles, éstos son agrupados en **bancos**.

Objeto cualquier elemento de una partitura: una nota, alteración, clave, fragmento de texto, ligadura de expresión, etc. ☞ **objeto de pentagrama**, **objeto de sistema**.

Objetos de pentagrama objetos que están vinculados (y en referencia) a un pentagrama en particular. Estos objetos incluyen notas, acordes, silencios y cambios de clave, así como la mayoría de las líneas, estilos de texto y símbolos. ☞ **objetos de sistema**.

Objetos de sistema son objetos que están aplicados a todos los instrumentos, no a un solo pentagrama (como indicaciones de compás, armaduras, indicaciones de tempo, texto de títulos,

señales de ensayo, líneas y otros símbolos). La mayoría de los objetos de sistema están dibujados justo por encima de los sistemas y a veces, en medio de los mismos, también. Los objetos de sistema no están vinculados a ningún pentagrama en particular, y son extraídos en todas las partes.  **objetos de pentagrama.**

OCR (escaneado) siglas de “optical character recognition” (reconocimiento óptico de caracteres). Normalmente se aplica para escanear texto, pero también se utiliza en música.

Optical™ describe varias **normas de diseño musical** exclusivas de Sibelius que producen resultados de alta calidad en el posicionamiento de notas, ligaduras y barras de corchete.

Original la página de la partitura destinada a ser escaneada.

Ossia un pasaje de pequeño tamaño situado por encima de un pentagrama de tamaño normal para mostrar una ejecución alternativa de un pasaje musical.

Página (a) cara de una hoja de papel con música escrita, tal como es editada. El tamaño de página no es necesariamente lo mismo que el tamaño de *papel*, ya que se puede imprimir una página pequeña en una hoja de papel muy grande.

(b) un conjunto de opciones incluidas en un diálogo (como **Configuración Personal ▶ Normas de Maquetación**) accesible al pulsar sobre una **pestaña** o un elemento de una lista.

Página doble el formato de impresión en el cual parejas de páginas consecutivas se imprimen una al lado de la otra, en la misma hoja de papel, para mostrar el aspecto de la partitura final cuando abra las páginas de la derecha e izquierda, al mismo tiempo.

Parte dinámica ver **parte**

Parte la música de uno o más instrumentos extraídos de una partitura general. Pueden ser partes *instrumentales, orquestales o de banda*. Los intérpretes leen la música desde las partes, es decir sólo tienen que ver la música que deben tocar. Una *parte dinámica* es una parte que se guarda en el mismo archivo que la partitura general y se actualiza al editarla. Una *parte extraída* es una parte que se guarda en un archivo separado de la partitura y no se actualiza automáticamente.

Partitura con transposición una partitura en la cual la música de los **instrumentos transpositores** no está escrita con la altura del sonido real. Una partitura sin transposición se conoce como “*partitura en Do*”, o escrita con el “*sonido real*” o “*afinación de concierto*”.

Partitura cualquier documento que contenga notación musical (a veces se usa este término para referirse a una **partitura general**). Vea **partitura general, partes, partitura con transposición.**

Partitura general una **partitura** que contiene cada instrumento que está presente en una pieza de música, al contrario que una **parte**.

Pasaje de sistema un **pasaje** seleccionado que abarca todos los pentagramas de la partitura, rodeado por un cuadrado de doble línea de color morado. Las principales diferencias entre un pasaje de sistema y un pasaje normal son que al copiar un pasaje de sistema se *inserta* en la partitura en lugar de *sobrescribir* la música existente, al copiar un pasaje de sistema los **objetos de sistema** se copian junto con los **objetos de pentagrama**, y al borrar un pasaje de sistema

también desaparecen los compases correspondientes en lugar de convertirse en silencios de compás.

Pasaje una extensión continua de música a lo largo de un pentagrama o varios pentagramas simultáneos, los cuales pueden ser o no, contiguos en sentido vertical, (Flauta y Violonchelo en una partitura orquestal). En su forma más sencilla, puede imaginarlo como un “rectángulo” de música. Un pasaje se puede extender a más de un sistema, o incluso a la partitura completa. Los pasajes suelen estar rodeados de un cuadrado azul claro, pero existe un tipo especial de pasaje llamado **pasaje de sistema** que contiene todos los instrumentos y está enmarcado en un cuadrado de color morado de doble línea.

PDF (Portable Document Format) un formato de archivo común que permite la publicación electrónica de archivos creados en programas como procesadores de texto y programas de maquetación, conservando su apariencia original para poderlo visualizar e imprimir en otro ordenador. Está usado principalmente por Adobe Acrobat y Adobe Acrobat Reader.

Pentagrama el término británico para ‘pentagrama’ es “stave”.

PhotoScore el programa para escanear música impresa en Sibelius. Existen dos versiones – PhotoScore Lite está incluido en Sibelius; PhotoScore Ultimate tiene prestaciones adicionales y se puede adquirir por separado.

PICT un formato estándar de archivo de imagen vectorial para Mac

Pie de página un texto que aparece en la parte inferior de todas las páginas de un documento. Vea también **encabezamiento**.

Pista el término correspondiente a pentagrama de un **archivo MIDI**. (Los **canales** MIDI servían para este propósito en los antiguos archivos MIDI de tipo 0 pero tenían el problema que estaban limitados a 16, mientras que el número de pistas en los archivos MIDI de tipo 1 es ilimitado.)

Pitch bend en MIDI, el efecto de “modular” un sonido gradualmente hacia arriba o hacia abajo, a través de un mando o una rueda de modulación o enviando el **mensaje MIDI** de pitch bend.

Plantillas al crear una partitura, se escribe en un tipo de “plantilla” particular previamente seleccionada. Las plantillas indican en concreto los instrumentos, y otras opciones más, definidas en la configuración personal.

Plica la línea vertical situada en las notas o acordes. 📖 **corchete curvado**.

plug-in un programa capaz de funcionar dentro de otro entorno software. En Sibelius, un plug-in es un pequeño programa escrito en un lenguaje llamado Manuscript que añade funciones adicionales a Sibelius. El término “plug-in” también se utiliza para describir los **instrumentos virtuales** que se pueden cargar en aplicaciones huésped como Sibelius.

PNG (Portable Network Graphics) un formato de archivo gráfico de mapa de bits estándar.

Portapapeles lugar invisible donde se almacena temporalmente la música que es cortada o copiada, antes de ser pegada en otro punto de la partitura.

Posición de panorama (pan) indica los valores de distribución y dirección del sonido de derecha a izquierda y viceversa en la reproducción estéreo.

PostScript un formato de archivo gráfico vectorial utilizado por algunas impresoras láser y la mayoría de **filmadoras**. Vea también **EPS**.

Predeterminado el valor al que está ajustada una opción antes de que usted la modifique. Sibelius está diseñado para utilizar valores predeterminados inteligentes, por lo que no va a tener que cambiarlos para las operaciones que Sibelius realiza de forma automática.

Programa un sonido (o grupo de sonidos en diferentes **niveles**) accesible mediante un único **número de programa**.

Propiedades las características de los objetos de su partitura (tales como la voz a la que pertenecen, la posición, cómo se reproducen, la fuente y su tamaño, etcétera), accesibles desde la ventana Propiedades.

Pulso Un pulso es la medida de tiempo mínima en Sibelius. Una negra equivale a 256 pulsos.

Punto de sincronía un punto de una película (como por ejemplo un disparo) que hay que sincronizar con un evento musical de la partitura (como un acorde contundente o el clímax de una frase). Los puntos de sincronía están indicados por textos enmarcados en la partitura.

Reducir (o *arreglo por reducción*) colocar las notas de varios instrumentos en uno o dos pentagramas, por ejemplo para crear un acompañamiento de teclado o *reducción*. Lo contrario a **arreglo por ampliación**.

Reformatear  **formatear**.

Regulador línea de crescendo o disminuyendo con forma de horquilla del pelo, de doble línea.


Reproducción en vivo un tipo especial de reproducción en Sibelius que captura todos los detalles de interpretación originales, hasta la velocidad MIDI y la duración exacta de cada nota

Resolución el nivel de detalle al cual una página es impresa o escaneada, medido en **dpi**; o también el número de píxeles que muestra una pantalla de ordenador, por ejemplo 1024 x 768.

Reverb un efecto de tipo eco dentro de una sala. Cuanto más grande sea el espacio, mayor será la reverb. La cantidad de reverb se suele indicar por el “*tiempo de reverb*”, que es el tiempo que tarda un sonido en desaparecer por completo (en 60 decibelios).

ReWire un protocolo software para la transferencia de datos de audio y MIDI entre las **DAW**.

Salida la música que se ha podido **leer** como resultado de un **escaneado**.

Salto de página la interrupción forzada de una página en una barra de compás específica, a menudo realizada al final de una **sección** o para evitar pasar la página en puntos de las **partes** poco convenientes para los músicos.  **separación de sistema**

Sección una subdivisión de una partitura, tal como una canción de un álbum o un movimiento de una sinfonía. Las secciones nuevas a menudo comienzan con un título nuevo y con los nombres completos de los instrumentos, y a veces los números de compás vuelven a empezar desde 1 y las señales de ensayo comienzan de nuevo, a partir de la letra A o el número 1.


Secuenciador un programa de ordenador diseñado principalmente para la grabación, edición y reproducción de música usando MIDI. La mayoría de los secuenciadores también pueden imprimir notación musical hasta cierto punto, pero sus funciones principales giran alrededor del

MIDI, no de la notación, y son muy distintos de los programas de notación. Muchos secuenciadores son capaces de grabar y editar audio además de sus funciones MIDI.

Selección cualquier elemento que haya sido **seleccionado**. Una *selección individual* consiste en un solo objeto seleccionado; una *selección múltiple* consiste en dos o más objetos seleccionados. Vea **pasaje**

Seleccionar hacer clic sobre un objeto o **pasaje** que quiera editar, copiar, mover o borrar (el objeto cambia de color). El color indica la **voz** a la que pertenece el objeto, o si se trata de un **objeto de sistema**.

Señal de ensayo término general que agrupa tanto letras y/o números grandes, normalmente dentro de un cuadrado, usadas en partituras grandes, para facilitar el trabajo en los ensayos.

Separación de sistema la interrupción forzada de un sistema en una barra de compás en particular, a menudo al final de una sección musical.  **salto de página**.

Separación vea **salto de página, división de sistema**.

Separadores de sistemas líneas diagonales gruesas paralelas dibujadas entre sistemas en partituras grandes para remarcar que hay más de un sistema por página.

Serif los pinchos en las esquinas y puntas de las letras en ciertas fuentes conocidas como fuentes serif. Las fuentes serif son consideradas más fáciles de leer que las fuentes sans serif para cantidades grandes de texto, como libros.

Set de sonidos el conjunto completo de sonidos disponibles en un dispositivo MIDI o un **instrumento virtual**. Sibelius permite elegir entre un set de sonidos General MIDI, un set de sonidos Garritan Personal Orchestra, etcétera.

Símbolo de intercalación la línea vertical que indica la posición en que va a crear notas o escribir texto, también se conoce como *cursor* o *punto de inserción*.

Símbolo un objeto de una forma predefinida que puede colocar en cualquier lugar de la partitura. Se utilizan para objetos de diversos tipos como los adornos o los símbolos de percusión. Por otra parte, los símbolos son personalizables: pueden estar formados por cualquier carácter y fuente, o compuestos por una serie de símbolos ya existentes.

Síntesis generación de sonido con técnicas matemáticas.

Sistema un grupo de pentagramas que están interpretados de forma simultánea y normalmente unidos por la izquierda con una **barra de compás inicial**. La música para un instrumento solo, se suele escribir en un pentagrama, en cuyo caso la palabra “sistema” y “pentagrama” se refieren a lo mismo.

Soundfont una colección de sonidos muestreados, normalmente en formato SF2 o DLS. En principio se desarrolló para intercambiar los sonidos disponibles en las tarjetas de sonido de algunos fabricantes, pero actualmente es posible utilizar Soundfonts sin necesidad de una tarjeta de sonido específica y cargarlos en un **instrumento virtual**.

SoundWorld un estándar desarrollado por Sibelius Software para sustituir el confuso código de nombres de programa y **números de programa** utilizado por los dispositivos **MIDI** y los **instrumentos virtuales**. Un SoundWorld es un grupo de **IDs de sonido** organizadas en una estructura de árbol.

Tab (a) *tablatura de guitarra* es un tipo de notación en la cual las líneas del pentagrama representan las cuerdas de una guitarra, y los números de traste indican dónde se colocan los dedos.

(b) (pestaña) los botones situados en la parte superior de un diálogo que abren sus diferentes **páginas** de opciones. El **teclado flotante** también incluye seis pestañas que seleccionan seis páginas del teclado.

Tamaño de pentagrama la altura de un pentagrama de cinco líneas, medido desde la mitad de la quinta línea hasta la mitad de la primera línea. El tamaño de todos los elementos de la partitura (notas, líneas, texto, etc.) es proporcional al tamaño del pentagrama. El tamaño de pentagrama por definición es igual a 4 **espacios**.

Tamaño de puntos la altura de una fuente, medida desde la parte superior de las letras mayúsculas hasta la parte inferior de letras minúsculas con trazos descendentes (como la p). Esta altura está especificada en *puntos* (1 punto o *pt* = 1/72 pulgada = cerca de 0.353mm).

Teclado flotante El último panel de la ventana de Propiedades, desde la cual puede elegir el valor de las notas, articulaciones, alteraciones, etc. usando el ratón o las teclas numéricas. Para abrir las cinco opciones posibles, haga clic en cada uno de los botones pequeños situados por encima de la ventana. Pulse + en el teclado numérico, o F7–F12, para acceder a cada uno de los seis diseños de página, denominados *primera página*, *segunda página*, etc. del Teclado flotante.

TIFF (Tagged Image File Format) un formato gráfico estándar bitmap.

TWAIN estándar de comunicación entre programa y escáner, algo parecido en concepto al MIDI.

USB (Universal Serial Bus) la mayoría de los ordenadores modernos tienen dos o más puertos USB, que permiten la conexión con una amplia gama de periféricos hardware, incluyendo los dispositivos MIDI.

Valor de nota la duración de una nota, acorde o silencio, por ejemplo, corchea, blanca, etc.

Velocidad en MIDI, la velocidad (fuerza) con la que se pulsa una tecla de un teclado MIDI y que determina el volumen de esa nota. (Este término también se utiliza a veces para indicar la velocidad a la que se suelta una tecla, que en ese caso controla la rapidez con la que la nota desaparece.)

Vínculo las notas, texto, líneas, símbolos, etc. se dice que están “vinculadas”, cuando pertenecen a un pentagrama y una posición rítmica dentro del compás. Esto significa que estos elementos se mueven junto con su pentagrama cuando la música cambia de formato. Cuando selecciona la mayoría de los objetos, va a aparecer una línea discontinua de color gris, para mostrarle dónde está vinculado el objeto.

Volumen en MIDI, el volumen general de un **canal** MIDI, al contrario que la **velocidad**, la cual determina el volumen de cada nota individual.

Voz una serie de notas, acordes y silencios en sucesión rítmica en un pentagrama (a veces denominada “nivel”, “parte” o “línea”). Por lo normal existe solamente una voz en cada pentagrama, en cuyo caso las plicas están escritas hacia arriba o hacia abajo, dependiendo de la altura de las notas.

Dos voces están escritas en el mismo pentagrama cuando muestran dos ritmos independientes al mismo tiempo. Las voces se distinguen por la dirección de sus plicas: las notas y acordes de la *voz 1* tienen las plicas hacia arriba y las de la *voz 2* hacia abajo.

En música para guitarra y (en ocasiones) en música para teclado, se pueden utilizar tres y cuatro voces. Estas voces también se distinguen por la dirección de las plicas, hacia arriba y hacia abajo.

Cuando usted selecciona una nota u otro objeto, el color de la selección le indica a qué voz pertenece.

VST (Virtual Studio Technology) el nombre de un formato, inventado por Steinberg, de **efectos e instrumentos virtuales**. Los efectos e instrumentos virtuales VST son compatibles con ordenadores Windows y Mac.

Zambomba un instrumento de percusión especialmente indicado para la interpretación de villancicos (y poco indicado para cualquier otra cosa). (En realidad no aparece en esta Guía de referencia, pero al menos empieza por Z.)

Índice visual

Notación básica

3 3 Números de página

Indicaciones de tempo y metrónomo - **3** Texto

Título - **3** Texto

Compositor - **3** Texto

1 Introducción de notas

Expresión - **3** Texto

2 Instrumentos

Compasos de anacrusa - **2** Indicaciones de compás

Iniciar repetición - **2** Barras de compás

2 Notas de adorno

3 Números de compás

Dos voces - **2** Voces

Trino - **2** Líneas

2 Alteraciones

2 Compases y silencios de compás

2 Ligaduras de expresión

Línea de octava - **2** Líneas

Transportar instrumento - **2** Instrumentos

2 Tresillos y otros grupos irregulares

2 Grupos de barras

Acento - **2** Articulaciones

Fermata (pausa) - **2** Articulaciones

Giocoso
DUNCAN J. GOOSEBERRY (b. 1922)
Allegro $\text{♩} = 120$

Clarinet

Piano

mf *f* *p* *mf* *f* *poco rit.* *a tempo* *ff*

13 20

1. 2. 1. 2.

3

8va

Notación avanzada

Indicaciones de compás grandes - **2 Indicaciones de compás**

Microtonos - **2 Alteraciones**

Símbolos de dirección - **2 Símbolos**

Reguladores exponenciales - **2 Símbolos**

A. Fl.
Cl.
p
3
smorzando
N
open_puff

Partitura de una sola página - **2 Pentagramas**

Cambio de instrumento - **2 Instrumentos**

Hauptstimme - **2 Líneas**

Vla
mute
slap keys
3
open_puff
Hauptstimme

Indicaciones de compás complejas - **2 Indicaciones de compás**

Barras convergentes - **2 Grupos de barras**

Marcas de pedal - **2 Líneas**

A. Fl.
Cl.
5+4
8
...upon the jagged...
repeat until your soul soars
6
3
flutter-tongue, ar
slap keys

Notación enmarcada - **2 Líneas**

Grupos irregulares secundarios - **2 Tresillos y otros grupos irregulares**

Tba
Pno
4
8
HAMMER THE KEYS
...of unforgiveness...
3

2 Trémolos

9 Importación de gráficos

Clusters de nota - **2 Símbolos**

Pno
HAMMER THE KEYS
Clusters de nota

Piano

3 Números de página

Encabezamiento - 3 Texto

Pentagrama adicional añadido - 2 Pentagramas

Notas que atraviesan pentagramas - 2 Posiciones de barras

Técnica - 3 Estilos de texto comunes

Digitaciones - 3 Estilos de texto

Señales de pedal - 2 Líneas

Líneas de dirección de voz - 2 Líneas

Barrado no convencional - 2 Grupos de barras

Becuaños precautorios - 2 Armaduras

Corchete para la mano - 2 Líneas

Acordes divididos entre pentagramas - 2 Posiciones de barras

6

94

L.H.

R.H.

p

ggiero

Red.

poco rit.

simile

A tempo

L.H.

Le Mystère de la nuit - CANCRELAT

Órgano

Registro en texto de Técnica -
3 Estilos de texto comunes

Precautorio automático -
2 Indicaciones de compás

G. Fonds 4. 8. 16.
 P. Fonds 4. 8. 16.
 R. Fonds 4. 8.
 P. Fonds 4. 8. 16. 32.
 Tous les claviers accouplés sur G.

Prelude « Mal de tête »
 CLAUDE LE BRUIT (b. 1922)

Avec intensité (♩ = 140)

Organ

Ped.

Señales de pedal -
2 Símbolos

5 solo Sw. **8^{va}**

Ch. **mf**

Matices entre pentagramas -
3 Texto

Alternar indicaciones de compás -
2 Indicaciones de compás

Continuación automática

Registro -
3 Texto

Grupos irregulares ocultos -
2 Tresillos y otros grupos irregulares

Plus tranquil **3** **3** **3** **3** **simile**

17 **ff** **R. anches 4. 8. 16.**

Cambios de clave -
2 Claves

Barra doble -
2 Barras de compás

Barras que atraviesan pentagramas -
2 Posiciones de barras

Línea de octava -
2 Líneas

cresc. poco a poco

cresc. molto

Partituras de solo

Introduzca Nombre del instrumento en el margen superior izquierdo estilo de texto

CONCERT

JUST WASTIN' TIME

Fuentes de texto - 3
Editar Estilos de Texto

"ITCHY" PETE (MILLIGAN)

SWING (♩ = 200)

Dm11 G9 C11(b9)

1ª repetición (compás de prima volta) -
2 Líneas

Cambio de instrumento sin clave ni armadura - 2 Instrumentos

1. Gm/Bb F13

9 2. D9 (A) F13(b9) BbAUG(m7)

Repeticiones con alas - 2 Barras de compás

Vibrato - 2 Líneas

13 C(ADD9) F7sus4 Dm9/5 GΔ

3 Señales de ensayo

Barra inicial en sistemas de un pentagrama - 2 Barras de compás

F(ADD9) (B) F13(b9) BbAUG(m7) Bb Cm7

2 Cifrado armónico

21 C(ADD9) F7sus4 F#0 Gm7sus4 Dm9/5 GΔ

Cuatro compases por sistema que utilizan la función Separación automática - 8 Separación automática

25 6 F(ADD9)

Pentagramas con final adelantado - 2 Pentagramas

Notación de guitarra

Texto de tempo - 3 Texto
Andante largo

Números de cuerda - 2 Símbolos y 2.21 Líneas

Seisillo - 2 Tresillos y otros grupos irregulares

Barras sobre silencios - 2 Barras de silencios y corchetes pequeños

Tres voces - 2 Voces

Línea con gancho - 2 Líneas

Línea de arpeggio - 2 Arpeggios

Tablatura de guitarra

Todos los signos de guitarra aparecen tanto en los pentagramas de notación como en los de tablatura

2 Cifrado armónico

Vibrato amplio - 2 Guitarra: notación y tablatura

Muchas líneas especiales - 2 Guitarra: notación y tablatura

Nota añadida a cuerda forzada - 2 Guitarra: notación y tablatura

Nota forzada con retorno - 2 Guitarra: notación y tablatura

Notas deslizadas - 2 Guitarra: notación y tablatura

Percusión

The image shows a musical score for Percussion with various instruments and annotations. The score includes staves for Timpani (Timp.), Snare Drum (S. D.), Cymbals (Cym.), Xylophone (Xyl.), and Maracas (Mar.).

Annotations and callouts include:

- 3 Señales de ensayo** (3 Rehearsal marks)
- Inversión de plicas - 2 Plicas y líneas adicionales** (Inversion of slurs - 2 Slurs and additional lines)
- Baquetas - 2 Símbolos** (Sticks - 2 Symbols)
- Flam de caja - 2 Notas de adorno** (Flam of snare - 2 Ornament notes)
- Barras de repetición - 2 Barras de compás** (Repeat bars - 2 Bars of measure)
- Ligadura - 2 Símbolos** (Ligature - 2 Symbols)
- Roll - 2 Trémolos** (Roll - 2 Tremolos)
- Repetir el compás anterior - 2 Compases de repetición** (Repeat the previous measure - 2 Measures of repetition)
- Cambio de instrumento - 2 Instrumentos** (Change of instrument - 2 Instruments)
- Duplicar instrumentos - 2 Instrumentos** (Duplicate instruments - 2 Instruments)
- Dos voces - 2 Voces** (Two voices - 2 Voices)
- 2 Símbolos** (2 Symbols)
- 2 Líneas** (2 Lines)

Other markings include: *repeat ad libitum*, *f to the fore*, *rub beater in circular motion*, *sub p*, and *f*.

Música antigua

Concertino Piccolo
GERONIMO ANONIMO (c. 1690-1703)

Edited by DR. HELMUT BR...

Cambios de clave, armadura y compás

Adornos - 2 Símbolos

Ossias - 2 Pentagramas

Indicaciones de arco - 2 Articulaciones

Pentagramas introductorios - 2 Pentagramas

Símbolo de Ficta - 2 Símbolos

Bajo cifrado - 3 Bajo cifrado y números romanos

Paréntesis introducidos como texto

Notas de tamaño de aviso - 2 Notas de aviso

Modulación métrica - 3 Texto

Alteración de tamaño de aviso - 2 Símbolos

Ligadura con símbolo de staccato a su través - 2 Líneas, 2.31 Símbolos

Pie de página editorial, con notas en el texto - 3 Texto

EDITORIAL COMMENTARY:
Source: The library of St. Turpin's College, Duxford; mss. DX47, verso 29.
Original note-values (♩) have been halved; markings in brackets (and dashed slurs) are editorial additions.
The score is printed cue-sized.

Índice

1ª y 2ª líneas de repetición (compases 1ª y 2ª)	339
1ª y 2ª repeticiones (compases de 1ª y 2ª repetición)	173
5as/8as paralelas comprobar	587

A

accelerando reproducción de	172, 312
acciaccaturas	143
definido	771
acompañamiento generación automática	562
acordes	9
ampliación	430
crear	9
cuerdas comprobar	588
definido	771
divididos entre pentagramas	115
fuera de alineación	508
Adaptarse a la Anchura de Página	533
Adobe Acrobat	756
adornos	217, 219
trinos	173
afinación cambiar	150
guitarra	150
aftertouch definido	771
agregar partituras	733
agregar partitura	733
al tempo	257, 312
alineal en Columna	636
en Fila	636
letra	597
objetos	636
pentagramas	680
alteraciones	83
añadir a notas	86
de naturaleza editorial	85
definido	771
dobles sostenidos/bemoles	517
dobles y cuartos de tono	85
editar	13
editorial	85, 553
en cada nota	553
en notas ligadas	85
enarmonizar	553

encima de notas	553
entre corchetes	83
entre paréntesis	83
escritura	86
escritura enarmónica	553
escritura enarmónica de (Flexi-time)	28
ficta	87
introducción con el ratón	11
introducir texto	87
microtonal	218
reproducción de	583
microtonales reproducción	87
mover	87
pequeñas	85
precaución	83
añadir automáticamente	83
simplificar	86, 553
unísonos alterados	87
alternar voces	239
altura constante	574
ampliación	430, 567
definido	771
anacrusa compases	103
añadir alteración sobreentendida	553
alteraciones a todas las notas	553
alteraciones a todas las notas con sostenidos y bemoles	553
alteraciones de precaución	83
cifrados	560
digitación cuerdas	596
metales	594
digitación para cuerdas	596
digitación para metales	594
grados de escala de Schenker	554
intervalo	10
ligaduras a la letra	595
modelo de ritmo	565
nombres de notas	595
nota	10
números de verso	597
sol-fa tónico	596
análisis comparar pentagramas	554
funcional	273
motivic	555

Índice

notación de grados de escala	554	archivos TIFF	
números romanos	272	definido	783
Schenkerian	554	armaduras	
tesitura	555	crear	168
ángulo		de aviso, ocultar	169
texto en un	295	eliminar	169
anti-aliasing	451	en partes	621
appoggiaturas		enarmónica	170
definido	771	mover	169
archivos		múltiples	170
abrir		ocultar	510
archivos Mac en Windows	730	precautorios	169
AIFF	759	armónicos	149, 186
audio	759	reproducción de	313, 582
auto-backup	726	arpa	
auto-guardar	725	diagramas de pedal	
BMP	756	añadir automáticamente	576
compartir	729	comprobar pedales	584
enviar por e-mail	729	arpeggio	89
guardar	725	problemas con la impresión	503
PDF	756	arpegio	149, 578
PNG	756	arrastrar (rudimento)	144
PostScript	754	Arreglar	427
TIFF	755	Arreglo	427
WAV	759	Editar Estilos de Arreglo	436
archivos BMP		estilos	429
definido	771	articulaciones	91
exportar	756	copiar	92, 573
archivos de audio		definido	771
exportar	759	editar	13
para cada pentagrama por separado	558	eliminar	91
importar	374	en silencios	93
archivos EMF		encima de barras de compás	93
definido	774	encima del pentagrama	94
archivos EPS		jazz	166
definido	774	mover	91
exportar	754	personalizar	93
archivos gráficos		símbolos	217
archivos PDF	756	ASIO	389, 403
importar	734	definido	771
archivos MIDI		Asistente de Inicio	498
conversión a audio	759	asociación de archivos	494
definido	771	aspecto de álbum de recortes	210
descargar	740	atonal music	169
exportar	757	Audio Units	399
importar	736	definido	771
limpiar	739	aumentar	602
archivos PDF		Auto Breaks	651
definido	613	auto-backup	726
lectura con PhotoScore Lite	30	auto-guardar	725
archivos PNG		ayuda	
definido	780	ajuste de la resolución de pantalla óptima	450
archivos PostScript		bordes cortados durante la impresión	506
definido	781	botones dibujados incorrectamente	450

error en la impresión de líneas de arpegio	503	uniones entre	99
error en la impresión de líneas de pentagrama . . .	503	barras de corchet	
error en la impresión de llaves	503	primarias	107
error en la impresión de notas o símbolos	503	barras de corchete	106
errores MMSYSTEM	393	ángulos	112
guía de referencia en pantalla	5	atravesando pentagramas	113
imposible reproducir en modo de pantalla		atravesando separaciones de sistema	109
completa	372	cambiar grupo	225
la impresión a doble cara provoca atascos	506	corchetes pequeños	117
las partituras se abren con otro programa	494	definido	772
las repeticiones no se reproducen	338	editar individualmente	109
notas colgadas durante la reproducción	308, 575	grupos	106
publicar en Internet	765	grupos irregulares	110
ritmos incorrectos en Flexi-time	26	horizontal	112
señales de interrogación rojas	57	invertir	113
		nivel	112
		ocultar	111
		primaria	107
		cambiar	108
		primarias	
		cambiar	108
		restablecer grupos	108
		revertir	113
		secundaria	107
		sobre silencios	117
		sub-grupos	107
		barras de corchete secundarias	107
		barras de desplazamiento	
		ver	532
		bemol	83
		Bloquear Formato	635
		borrar	
		fondo	296
		selectivamente	455
		buscar	453
		colisiones	639
		motivos	555
		tesituras de notas	555
		y reemplazar texto	599
		C	
		cabezas de nota	186
		barra	187
		definido	772
		editar	715
		más grandes	188
		más pequeñas	188
		mezclar tamaños en un acorde	188
		X (tablatura de guitarra)	149
		cadencias	142
		caesura	217
		caída	166
		caja	175
		cambio por teclas	
B			
backup	726		
bajo cifrado	271		
bancos			
definido	771		
banjo	150		
barra de herramientas			
ver	532		
barras	187		
atravesando pentagramas	113		
con respecto a la letra	601		
convergentes	111		
dividir	579		
entre notas	114		
iniciales	101		
líneas de barras de corchete	175		
splayed	111		
barras atravesando pentagramas			
acordes	115		
barras de compás	97		
alas	98		
atravesando barras de compás	109		
atravesando saltos de página	109		
barras a través de	109		
corto	99		
final	98		
inicial	510		
definido	771		
invisible	100		
mover	97		
música antigua	98		
ocultar	100		
otros	97		
personalizar	99, 708		
pulso	99		
repetir	98, 338		
símbolos	217		
sólo en algunos pentagramas	100		

Índice

definido	772	tiempo inicial	377
cambios		cola	
de barra en la música	224	definido	773
de control		colisiones	
definido	772	buscar	639
de métrica	257	entre texto y notas	600
de programa		color	
definido	772	de selecciones	61
por teclas	398	notas	531, 572
cambios de métrica		objetos	445
reproducción de	312	papel y pupitre	450
campanillas		comandos de teclado	475
símbolos	219	diferencias entre Windows y Mac	476
canales		personalizar	476
definido	772	restablecer predeterminados	479
canto llano	98, 142	combinar	
capas	490	partituras	733
capo	560	voces	238
caracteres		comentarios	447
especial	251, 482	estilo de texto	447
caret		ver	531
definido	782	compás de H	
seguir durante la introducción	496	definido	772
texto	245, 751	compás inicial	101, 510
CD, crear	759	compases	102
cifrado armónico	122	anacrusa	224
alineal	129	numerar	281
definido	772	añadir	102
editar	691	borrar	102
números romanos	272	borrar contenido solamente	102
reproducción de	562	cambiar la duración	103
rescribir	126	cambios de barra	224
transportar	127, 127, 517	de anacrusa	103
cifrado armónicos		de repetición	173, 196
fuentes recomendadas	299	numeración	197
cifrados		definido	772
añadir automáticamente	560	dividir	101, 105
claqueta de metrónomo	24, 392	espacio anterior	511
claves		insertar	566
octava	135	introducir	102
ocultar	510	Ir a	280
precaución	135	irregular	102
símbolos	219	irregulares	102
clusters	218, 219	mantener juntos todos los compases	634
de notas	218	numerar compases repetidos	197, 599
coda	339, 510	número fijo por sistema	577, 634
código de texto	300, 772	Propiedades	510
código de tiempo	375	repeticiones	
definido	772	reproducción	341
duración de la partitura	377	repetir	173, 196
estilo	379	saltos en la reproducción	342
fotogramas por segundo	376	unir	578
lectura en barra de herramientas	375	compases de espera	182
notación	376	definido	772

dividir	183, 184
eliminar	184
escalar anchura	185
estilo	184
introducir en	182
mostrar	182
ocultar	183
compases de repetición	
repeticiones con alas	98
repetir símbolo de los dos compases anteriores	217
repetir símbolo del compás anterior	217
compresores	400
comprobar	
5as/8as paralelas	587
acordes para cuerdas	588
barras de repetición	584
claves	584
comprobar	584
pedales de arpa	584
pizzicato	584
silabación de letras	587
tesitura	555
vínculos	584
configuración	
definido	772
del documento	661
personal	
importar a la carpeta de partituras	558
configuraciones personales	668
definido	772
exportar	670
exportar de las partes	620
importar	670
consejos	451
Consulta de actualizaciones	498
contrapunto	
primera especie	586
Control de clases	441, 520
controlador del escáner	
definido	773
controladores (MIDI)	412
definido	773
conversión	
definido	773
subdivisión binaria en ternaria	572
convertir	
carpeta de partituras en una versión anterior	556
en Página	634
en Sistema	634
copiar	66
articulaciones y ligaduras de expresión	573
entre partituras	733
maquetación de las partes	619
voces	240
copias múltiples	66
objetos individuales	66
pasajes	67
selecciones múltiples	66
corchetes	120
definido	773
para doblado de notas	174
para teclado	174
pequeños	117
Propiedades	510
crear	
cifrado armónico	562
compases	102
objetos con el ratón	495
crescendo	155
exponencial	219
reproducción de sostenidos	310
cuadrado de selección	63
cuantización	23
cuartos de tono	
reproducción	583
cuerda forzada en unísono	147
cuerdas con sordina	149
D	
D.C. (da capo)	340
D.S. (dal segno)	340
DAW	
definido	773
Dedicatoria	258
delay	400
Desactivar todas las notas	308
Desbloquear Formato	635
descarga	740
Deshacer	518
deslizador de línea de tiempo	
definido	773
diálogo	
de Filtro avanzado	456
definido	773
Diálogo Opciones del motor de audio	389
diatónica	
definido	773
transposición	516
diferencias en las partes	463, 616
digitación	258
cuerdas	596
metales	594
restablecer	57
símbolos	219
Digital Audio Workstation	
definido	773
diminuendo	155
reproducción de sostenidos	310

Índice

dinámica	155, 255
cambiar	598
reproducción de	310
diseño musical	645
definido	774
disminuir	602
distorsión	400
divertido	151, 287, 374, 451
divisi	162
doble cara	
imprimir	503
dobles puntillos	9
doit	166
dpi	753
definido	773
Draw Free Rhythm Barline plug-in	566
duplicar instrumentos	162
duración de la partitura	377
DXi	399

E

EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra	398
Editar	
ejercicios	547
menú	
Ir a compás	280
partes	616
plug-ins	551
todas las fuentes	293
Editar Estilos de Texto	293
Pestaña Borde	295
Pestaña General	294
pestaña Posición horizontal	296
pestaña Posición vertical	297
Pestaña Repetir	298
Editor de métodos de introducción	251
efectos	388, 400
buses	388
de modulación	400
definido	774
presets	391
ejemplos musicales	750
elemento	
definido	774
eliminar	
partes	615
elipsis	482
elisiones	266, 481
encabezamiento	259, 298
definido	774
Enfocar pentagramas	460
enseñanza	441
envío de archivos	729
errores MMSYSTEM	393

escala	
de grises	
definido	774
escalas	578
gráficos para guitarra	152
escanear	29
definido	774
espaciado	
definido	774
entre líneas	
definido	774
horizontal	672
Espressivo	324, 333, 758
estadísticas	
calcular para una carpeta	556
estéreo	317
estilos	668
examen	207
exportar	
a versiones anteriores de Sibelius	556, 766
archivo de registro de versiones	522
archivos MIDI	757
audio	759
cada pentagrama como audio	558
configuraciones personales	670
definido	774
ejemplos musicales	750
gráficos	750
a través del portapapeles	750
archivos BMP	756
archivos EPS	754
archivos PDF	756
archivos PNG	756
archivos TIFF	755
letra	598
páginas web Scorch	761
plantillas	181
extracción	
definido	775
partes	627
reproductores	628

F

fader	
definido	775
familias	
borrado	702
creación	702
definido	775
música 'fasola'	188
fermata	91
sobre una barra de compás	93
ficta	553
filmadoras	

definido	775	musicales	215, 682
filtros	453	instalar	685
definido	775	PostScript	685
rápido	453	recomendadas	298
Final de sección	510	serif	298
fine	341	tamaño de punto	295
flags		TrueType	685
definido	771	fuentes musicales	718
ocultar	111	Funciones educativas	476
flam	144		
flechas	218	G	
Flexi-time	23	Garritan Personal Orchestra	398
definido	775	General MIDI (GM)	
grabación	23	definido	775
grabación con transposición	28	Ghostscript	30
introducción en dos pentagramas	25	giro	217
limpiar	25	glissando	174
opciones	26	reproducción de	313
voces	28	grabar	
formas de nota	188, 572	con transposición	28
formato	633	en un CD	759
definido	775	grados de escala	554
horizontal	663	gráficos	
retrato	663	bitmap	754
fuentes		vectoriales	754
Chaconne	682	grupo	
de texto musical	684	definido	775
Franck	682	grupos	
Ghent	682	borrado	702
Helsinki	682	creación	702
Inkpen2	298, 669	de tiempo	225
Jazz	682	definido	772
Maestro	682	grupos irregulares	230
November	682	acortar	607
Opus	255, 293, 668, 682	ajustes predeterminados	230
Opus Metronome	257	alargar	606
Partita	682	añadir notas a	606
Petrucci	682	barras	110
Piu	682	cambiar proporción	606
Reprise	287, 298, 594, 669	combinar	607
Reprise Stamp	669	convertir en	606
Reprise Title	669	copiar	231
romana		crear	230
definido	775	definido	775
sans serif	298	dividir	607
definido	775	editar	231
Sonata	682	eliminar	231
Susato	682	eliminar corchetes	141
Swing	682	eliminar notas de	607
Tamburo	682	en archivos MIDI importados	27
fuentes	215, 293	en Flexi-time	27
Adobe Type 1	685	fuentes recomendadas	299
cambiar	246, 293	magnético	232
instalar	685	mover	232

Índice

ocultos	233
Opciones de las Normas de Diseño Musical	234
proporción	231
sobre barras de compás	234
unidad de duración	231
unir	607
guardar	
árboles	208
cambiar localización por defecto	725
letra	598
versiones	519
guiones	
al principio de sistemas	268
permitir espacio adicional	268
guitarra	
acordes step-time	14
afinación	150
armónicos	149
arpeggio	149
capo	560
cuerda forzada en unísono	147
cuerdas con sordina	149
digitación	150
fill box	342
gráficos de escala	152
hammer-on	149
líneas	175
MIDI	14, 74
nota añadida a cuerda forzada	147
nota añadida a cuerda forzada con retorno	147
nota forzada	145
nota forzada con retorno	147
palanca de vibrato dip	149
palanca de vibrato scoop	148
pop	149
pull-off	149
pulsaciones	149
rake	149
rascar con púa	149
rasgueo	583
shake	149
símbolos	217
slap	149
slide	148
tremolo picking	149
trinos	149
ventana Mástil	59
vibrato	149

H

hammer-on	149
Hauptstimme	175
hoja de ejercicios	207, 578
añadir su propia	544

horizontal	
barras de corchete	112
desvío	674
espaciado de nota	672
páginas	528
posición del texto	296
vínculo	665
HTML	762

I

ID de sonido	421
definido	775
ideas	465
capturar	468
definidas	465
idioma de las plantillas	552
importar	
archivos gráficos	734
archivos MIDI	736
archivos MusicXML	742
configuración personal	
plug-in	558
configuraciones personales	670
definido	776
música en documentos Word	751
imposición	505
impresión	
a doble cara	296, 503
áreas resaltadas	464
imprimir	500
2 arriba	504
Adaptar al Papel	502
archivos PDF	756
bordes	501
colores	502
copias múltiples	558
cuaderno	504
cuadernos	504
desde Scorch	762
factor de escala	502
marcas de corte	502
objetos ocultos	463
Opciones de sustitución	503
opciones del menú Ver	502
página doble	504
todas las partituras en una carpeta	558
incipits	210, 510
indicaciones	
de tempo	
reproducción	311
indicaciones de compás	224
alternar	226
complejo	225
compuesto	

grupos de silencios	575	definido	776
convertir entre	572	escanear	29
fuentes recomendadas	299	introducción alfabética	9
grupos barras de corchete	106	introducción con el ratón	9
grupos de tiempo	225	introducción con Flexi-time	23
múltiple	141	introducción con teclado	9
precautorio	225	letra	260
indicaciones de metrónomo		líneas	172
asignar	579	modo step-time	9
crear	256	opciones	14
reproducción	309, 311	tablatura de guitarra	55
información	258	texto	245
Información de la partitura	303	introducción con el ratón	11
Insertar nota o silencio	569	introducción en modo step-time	
instalar		definido	776
fuentes musicales	685	invertir	212
instrumentos	158	Ir a	
borrar	159	compás	280
cambiar	163	página	285
cambiar orden en la partitura	159		
crear	158	J	
definido	776	jazz	166
definir	701	caída	166
duplicar	162	doit	166
editar	701	forzar nota	167
selección de sonidos	387	girar	167
seleccionar a través de una partitura	159	invertir	167
tesituras	160	plop	166
transposición	161, 168, 170	scoop	166
introducción en	28	shake	166
transposición enarmónica	161	subir	167
virtuales	397	justificación	
instrumentos de teclado	158	definido	776
matices	337	pentagramas	207
símbolos	217		
instrumentos virtuales		L	
definido	776	laissez vibrer tie	221
presets	391	lasso	63
interpretación rítmica	334	latencia	
introducción		definido	776
a través de micrófono	47	lectura	
alfabética	9	definido	776
definido	776	letra	260
cifrados		alinear	597, 636
con el teclado del ordenador	123	añadir ligaduras	595
con teclado MIDI	124	barras de notas	601
con el ratón		de un archivo de texto	263
definido	776	definido	777
con guitarra MIDI	14	elisiones	266
con tablatura	55	exportar	598
de notas	9	fuentes recomendadas	299
en modo step-time	9	introducción	260
en múltiples voces	237	optimización del espaciado	675
en tiempo real			

Índice

seleccionar	453	definido	777
letras		grupos irregulares	232
acentuadas	251, 482	maquetación	619, 633
silabación	587	alineal pentagramas	680
ligaduras		automática	651
borrar	575	espaciado vertical	634
copiar	573	hacer uniforme	634
distribución del texto de letra	595	magnética	638
en compases de 2ª repetición	222	plug-in Hacer la Maquetación Uniforme	577
en música arpegiada	221	saltos de página	656
laissez vibrer	218, 221	separaciones de sistema	656
ligaduras de expresión	199	tamaño de página	633
en textos de letra	204	tamaño de pentagrama	633
forma de s	203	ver	660
líneas discontinuas	204	marcas de aviso	
magnéticas	199	comprobar	585
no magnéticas	204	marcas de corte	
puntos discontinuos	204	definido	777
reproducción	336	márgenes	506, 633, 661
ligaduras de valor	220	cambiar configuración a través de la partitura ..	659
reproducción de	337	página	663
línea de reproducción		cambiar configuración a través de	
definido	777	la partitura	659
mover	370	ver	529
mover a la selección	66	pentagrama	664
seguir durante la reproducción	497	ver	529
Líneas		márgenes de pentagrama	
de copyright	258, 298	cambiar configuración a través de la partitura ..	659
líneas	172	MAS	399
crear	172	matices	
definido	777	añadir automáticamente	594
discontinuas	175	definido	773
editar	713	entre pentagramas de teclado	337
filtrar	453	seleccionar	453
guitarra	175	mensajes	
problemas con la impresión	503	advertencia	499
Propiedades	510	SYSEX	419
tamaño de aviso	140	mensajes MIDI	27, 393
líneas adicionales	212	aftertouch	417
ajustar grosor	213	cambios de programa y de banco	414
evitar	174	definido	777
ocultar	213	grabación con Flexi-time	25
símbolos	219	modulación	417
líneas de la cuadrícula	451, 637	ocultar	420
Live Tempo	345, 345	pan	418
llaves	120	pedal de sustain	418
definido	777	pitch bend	416
ocultar	120	portamento	417
problemas con la impresión	503	sintaxis	413
		volumen	418
		Mensurstriche	98
		menú Archivo	
		Abrir	747
		Agregar partitura	733

M

magnéticas	
ligaduras de expresión	199
magnético	

Añadir a Worksheet Creator	544	Resaltar	464
Editar ejercicios	547	Señales de Ensayo	286
Escanear con PhotoScore	31	Símbolo	215
Guardar versión	519	submenú Barras de compás	97
Imprimir	500	submenú Compás	102
Imprimir todas las partes	613	submenú Otro	
Información de la partitura	515, 726, 763	Cambio de instrumento	163
Preferencias	492	Corchetes o Llaves	120
Publicar en SibeliusEducation.com	512	Gráficos de escala de guitarra	152
Publicar en SibeliusMusic.com	515	submenú Pentagramas Ossia	207
submenú Exportar		submenú Otros	
archivo MIDI	757	Cambio de número de compás	278
Audio	759	Texto	245
Gráficos	750, 751	submenú Letra	260
Página web Scorch	761	De un archivo de texto	263
Plantilla	181	menú de Maquetación	
Sibelius 2, 3, 4 o 5	766	Configuración del documento	661
Sibelius Student	766	menú Editar	
submenú Versiones	520	Buscar	453
Editar Versiones	521	Buscar siguiente	453
Worksheet Creator	537	Capturar Idea	468
menú Ayuda		Color	445
Consulta de actualizaciones	498	Deshacer	518
submenú Documentación	552	Eliminar compases	102
Guía de referencia de Sibelius	5	Historial de Deshacer	518
menú comandos de teclado		Historial de Rehacer	518
definido	777	Invertir	232
menú Configuración personal		invertir	212
Editar cabezas de notas	715	Ir a página	285
Editar cifrado armónico	691	Pegar como nota de aviso	137
Editar estilos de texto	293	Reaplicar color	445
Editar instrumentos	701	Rehacer	518
Editar líneas	713	Repetir	67
Editar símbolos	717	submenú Cifrado armónico	
Editar todas las fuentes	246, 682	Añadir/Eliminar diagrama de acordes	126
Exportar Configuración Personal.	670	Añadir/Eliminar texto de acordes	126
Importar Configuración Personal.	671	Rearmonización de gráficos de acorde	125
Normas de Diseño Musical	670	Reescribir cifrado armónico	126
Normas de espaciado de notas	648	Texto de acorde equivalente	125
Posiciones del Objeto del Sistema.	689	submenú Colisiones	639
Posiciones predeterminadas	686	submenú Filtro	453
menú Crear		Comentario	448
Armadura	168, 224	Filtro avanzado	456
Cifrado armónico	122	submenú Maquetación magnética	641
Clave	133	Submenú Ocultar o Mostrar	462
Comentario	447	submenú Orden	490
gráfico	734	submenú Seleccionar	61
grupos irregulares	230	Seleccionar compases	64
Instrumentos	158, 206	Seleccionar gráfico	750
Línea	172	Seleccionar más	129, 247
Otro submenú		submenú Voz	239
Cambio de número de página	282	menú House Style	
Punto de sincronía	349, 375	Editar todas las fuentes	293
Página de título	658	Normas de espaciado de notas	672

menú Maquetación	
Alinear en Columna	636
Alinear en Fila	636
Alinear pentagramas	680
Bloquear posiciones de Maquetación magnética .	642
Configuración del documento	633
Maquetación magnética	642
Mostrar pentagramas en blanco	209
Ocultar pentagramas en blanco	208
Opciones de Maquetación magnética	642
Optimizar espaciado entre pentagramas	679
Restablecer Diseño	248, 636
Restablecer diseño	636
Restablecer espaciado entre notas	66, 671, 672
Restablecer espacio debajo del pentagrama	680
Restablecer espacio encima del pentagrama	680
Restablecer Posición	248, 636
Restablecer posición	635
Separaciones automáticas	651
submenú Formato	
Bloquear Formato	635
Convertir en Página	634
Convertir en Sistema	634
Desbloquear Formato	635
Mantener juntos todos los compases	634
submenú Separación	
División de compás de Espera	183
División de sistema	339, 511, 619
submenú separación	
división de sistema	653, 655
salto de página	653, 655
salto de página especial	656
menú Notas	
Arreglar	427
Editar Estilos de Arreglo	436
Enarmonizar alteraciones	86
introducción con Flexi-time	23
opciones de Flexi-time	26
Partitura con transposición	161
reintroducir alturas de nota	12
Restablecer posiciones de plicas y barras	112
Restaurar grupos de barras	108
submenú Añadir Intervalo	10
submenú Añadir Nota	10
submenú Filtro	453
submenú Notas a través de pentagramas	113
Transportar	516
menú Plug-ins	
Editar Plug-ins	551
Mostrar Ventana de seguimiento del Plug-in	552
submenú Alteraciones	
Añadir alteración sobreentendida	553
Añadir alteraciones a todas las notas	553
Enarmonizar con Bemoles	553
Enarmonizar con Sostenidos	553
Simplificar alteraciones	553
submenú Análisis	
Añadir Grados de Escala de Schenker	554
Buscar Motivo	555
Buscar Tesitura	555
Comparar pentagramas	554
submenú Cifrado Armónico	
Añadir acordes Capo	560
Añadir Cifrados	560
Cifrado armónico fraccionario	561
Crear Cifrados	562
submenú Comprobar	
Comprobar	584
Comprobar 5as/8as paralelas	587
Comprobar Acordes para Cuerdas	588
Comprobar Barras de repetición	584
Comprobar claves	584
Comprobar contrapunto de primera especie ..	586
Comprobar marcas de aviso	585
Comprobar pedales de arpa	584
Comprobar Pizzicatos	584
Comprobar silabación de letras	587
Comprobar Vínculos	584
Qué y Dónde	589
Redundancias	589
submenú Grupos irregulares	
Acortar grupo irregular	607
Alargar grupo irregular	606
Añadir notas a un grupo irregular	606
Cambiar proporción de un grupo irregular ..	606
Convertir en grupo irregular	606
Dividir o Unir grupos irregulares	607
Eliminar notas de un grupo irregular	607
Preferencias de grupos irregulares	607
submenú Herramientas de Composición	
Ajustar selección al tiempo	566, 569
Ampliación	567
Añadir armonización simple	566
Añadir Modelo de Ritmo	565
Añadir pentagrama de puntos de sincronía ..	566
Insertar nota o silencio	569
Matriz dodecafónica	564
Mostrar campanillas necesarias	571
Reducir	570
submenú Notas y silencios	
Ajustar la representación de escritura	
de Swing	575
Aplicar formas de nota	572
Borrar Ligaduras Excedentes	575
Colorear alturas de nota	572
Colores de Nota Boomwhacker	572
Convertir Alturas Constantes	574

Convertir compases de subdivisión	
binaria en ternaria	572
Copiar articulaciones y ligaduras de expresión	573
Dividir Silencios de Negra con Puntillo	575
Pegar en la voz	574
submenú Otros	
Añadir Diagramas de Arpa	576
Añadir nombres de nota a las cabezas de nota	576
Asignar Indicación metronómica	374, 579
Crear maquetación para piano a cuatro manos	577
Dividir compás	578, 579
Escalas y Arpeggios	578
Hacer la Maquetación Uniforme	577
Indicación para Groovy Music	577
Preferencias	578
Sugerir puntos de aviso	580
Suprimir Todos Los Resaltes	578
submenú Procesar en lote	
Convertir Carpeta de archivos MIDI	556
Convertir Carpeta de archivos MusicXML	556
Convertir Carpeta de partituras en Gráficos	557
Convertir Carpeta de partituras en MIDI	557
Convertir Carpeta de partituras en	
Páginas Web	557
Convertir Carpeta de partituras en una	
versión anterior	556
Exportar cada pentagrama como audio	558
Importar Configuración personal a la	
carpeta de partituras	558
Imprimir Copias Múltiples	558
submenú procesar en lote	
Calcular estadísticas	556
submenú Reproducción	
Añadir cambios de controlador continuo	581
Reproducción de armónicos	582
Reproducción de Cresc./Dim.	581
Reproducción de cuartos de tono	583
Reproducción de Notas de Adorno	582
Strummer	583
submenú Simplificar notación	
Cambiar punto de división	590
Combinar notas ligadas y silencios	590
Duplicados en pentagramas	590
Eliminar notas en unísono	592
Eliminar notas superpuestas	591
Eliminar silencios	591
Mover a otro pentagrama	591
Reescribir notación	592
submenú Texto	
Alinear Letra	597
Añadir corchetes a Reprise Script	594
Añadir Digitación para Cuerdas	596
Añadir Digitación para Metales	594
Añadir Ligaduras a la Letra	595
Añadir matices desde la reproducción en vivo	594
Añadir nombres de nota	595
Añadir Números de Verso	597
Añadir Tonic Sol-Fa	596
Barras de Notas en Letra	601
Buscar y reemplazar texto	599
Cambiar Matices	598
Exportar Letra	598
Modificar comillas	601
Número de Compás	599
Número de Partes	600
Reajustar Posición del Texto	600
submenú Transformaciones	
Alturas de nota aleatorias	603
Alturas de nota retrógradas	604
Alturas de nota y ritmos retrógrados	604
Dividir por la mitad el valor de las notas	602
Duplicar el valor de las notas	602
Intervalos aumentados	602
Intervalos disminuidos	602
Invertir	603
Mezclar alturas de nota	604, 605
Retrógrado	604
Ritmos retrógrados	604
Rotar ritmos	604
Rotar ritmos y alturas de nota	605
Transporte selectivo	603
menú Reproducir	
Calibrar Live Tempo	345
Desactivar todas las notas	308
Diccionario	359
Dispositivos de reproducción	380
Grabar Live Tempo	347
Interpretación	333, 338
Live Tempo	345, 350
Mover línea de reproducción a la selección	66
Opciones de Live Tempo	346, 348
Reproducción en vivo	353
submenú Vídeo y Tiempo	
Añadir vídeo	370
Código de tiempo y duración	375
Mitad	372
Pantalla completa	372
Puntos de sincronía	375
Tamaño doble	372
Tamaño real	372
Transformar Reproducción en vivo	356
menú Ventana	534
Cambiar a parte/partitura	536
Comparar	524, 535
Ideas	466, 535
Mástil	59, 535
Minimizar	534
Mixer	535

Mosaico horizontal	534	MIDI	
Mosaico vertical	534	definido	777
Navegador	535	dispositivos de reproducción	380
Parte anterior	536	guitarra	74
Parte siguiente	536	mensajes	412
Partes	535	Mighty Mouse	532
Propiedades	507, 535	Miroslav Philharmonik	398
Reproducción	535	Mixer	315
Teclado	20, 535	abrir y cerrar canales	317
Teclado flotante	535	canal de la pista de metrónomo	319
Traer todo al frente	534	canal de volumen master	322
Ventana siguiente	534	canales de bus de efectos	322
Video	535	canales de grupo	320
Zoom	534	canales de instrumento virtual	321
menú Ver	528	canales de pentagrama	316
áreas resaltadas	531	control mediante teclado MIDI	323
Barra de herramientas	532	definido	777
Barras de desplazamiento	532	menú Ventana	315
Colisiones de la maquetación magnética	531, 639	ver	535
Comentario	448, 531	modelos de ritmo	
Diferencias en partes	531	añadir automáticamente	565
Diferencias entre versiones	525, 531	mordente	217
Enfocar Pentagramas	460	reproducción de	582
Línea de reproducción	307, 532	movimientos	732
Líneas de vínculo	530, 665	MP3	760
Live Tempo	532	muestra	
Márgenes de página	529	definido	777
márgenes de página	663	múltiple	
Nombres de Pentagrama y Números		fragmentos de texto	249
de Compás	529	indicaciones de compás	141
Objetos ocultos	530	posiciones de texto	297
objetos ocultos	463	time signatures	225
Panorama	487	múltiples	
Pantalla completa	532	armaduras	170
puntos de arrastre	530	copias, plug-in imprimir	558
Resaltos	464	pantallas	452
Señales de maquetación	529, 660	reproductores	162
submenú Colores de nota	531	selecciones	63
Color de las voces	237, 531	voces	236
Ninguno	531	música	
Notas fuera de tesitura	531	aleatoria	141
submenú Páginas	528	atonal	517
submenú Reglas	529	de órgano	
submenú Zoom	533	símbolos de pedal	217
Velocidades de Reproducción en vivo	354	Whacky	572
menús de palabras	245	música antigua	
modificar	250	barras de compás	98
Menús y comandos de teclado	477	ficta	553
Funciones educativas	476	símbolo de staccato	217
Funciones en ordenadores portátiles	476	música coral	
Microsoft Word	751	dividir flechas	218
microtonos		dividir símbolos	218
definido	777	señales de respiración	217
reproducción	583		

MusicXML	742	grabar con transposición	28
definido	778	nota adhesiva	447
N		nota añadida	
natural	83	a cuerda forzada	147
Navegador		a cuerda forzada con retorno	147
definido	778	nota forzada	145, 167
ver	535	con retorno	147
Nebensstimme	175	unísono	147
Neuratron		notación enmarcada	175
AudioScore Lite	47	notación sol-fa	
PhotoScore Lite	29	añadir automáticamente	596
niveles		notación Stick	188
definido	778	Kodály	188
No mencionar esto de nuevo	499	notas	9
nombres de instrumento		a pie de página	259
al principio de un sistema	164, 291	ajustar posición	241
cambiar	288	ampliación	430
en secciones nuevas	290	Añadir nombres de nota	595
estilos recomendados	289	clusters	219
Normas de Diseño Musical	670	colgadas	308
alteraciones	88	color	445
armaduras	171	colorear	531, 572
arpeggios	89	con sombra	
articulaciones	94	desactivar	495
articulaciones de jazz	167	conversión en tablatura de guitarra	55
barras	115	definido	778
barras de compás	101	dobles	174
cifrado armónico	130, 698	duraciones de reproducción	336
claves	136	eliminar superpuestas	591
compases de espera	184	en el texto	257
corchetes y llaves	120	entre corchetes	189
definido	778	entre paréntesis	189
espaciado de notas	672	espaciado	672
fuentes	684	falsas	218
grupos irregulares	234	filtrar	453
guitarra	698	fuera de alineación	241, 508, 674
indicaciones de compás	227	fuera de tesitura	57, 160, 531
ligaduras	222	grandes	140
ligaduras de expresión	205	insertar	569
líneas adicionales	213	introducción	9
notas de adorno y notas de aviso	140, 144	ocultar	15
números de compás	276	Propiedades	511
pentagramas y sistemas	209	reintroducir las notas	12, 12
plicas	213	silenciadas	188
reguladores	156	sin cabeza	187
señales de ensayo	287	sin plica	187, 213
separadores de sistema	160	sombra	12
tablatura de guitarra	151	notas de adorno	143
voces	241	al final del compás	144
normas de espaciado de notas	672	cuerdas forzadas (tablatura de guitarra)	147
nota		definido	778
edición sin cambiar de ritmo	12	detrás de los trinos	144
fantasma	12	espaciado	144
		reproducción	582

Índice

notas de aviso	137	claves	135
crear	137, 140	líneas	174, 219
definido	778	ocultar	
en las partes	137	mensajes MIDI	420
estilo de texto	138	objetos	462
oculto en la partitura	137	pentagramas en medio de un sistema	210
notas en unísono		pentagramas vacíos	208
eliminar	592	texto	248
notas ligadas		Opciones de sustitución	503
alteraciones en	85	arpeggios, gliss., etc.	503
notas ligadas y silencios		líneas	503
combinar	590	llaves	503
NoteOff		símbolos	503
definido	778	Ópticas	
NoteOn		barras	115
definido	778	Óptico	
numeración		definido	779
compases	197, 274	espaciado de notas	672
páginas	282	ligaduras	222
números de compás	274	Optimizar espaciado entre pentagramas	679
al principio de un sistema	276	original	
alineación por encima de líneas de compás	276	definido	779
cambiar	278	ossias	206
debajo del pentagrama	276	definido	779
en compases de espera	275		
en partes	281	P	
en repeticiones	277	página	
estilo de texto	276	comenzar con una página a la izquierda	284
fuentes recomendadas	299	de título	658
mover	278	definido	779
ocultar	278	doble	504
seleccionar	278	definido	779
tesituras	275	en blanco	656
ver en todos los compases	529	número fijo de compases	577
números de página	282	números	282
en partes	284, 624	páginas web	
fuentes recomendadas	299	creación en lote de	557
números de programa	739	exportar	761
definido	778	Scorch	
números romanos	271, 272	exportar	761
		Paleta de caracteres	252
O		Panorama	487, 644
objetos		Pantalla completa	532
alineal	636	papel	
definido	778	elección	506
ocultar	462	partes	611
pentagrama	666	con diferentes transposiciones	620
definido	778	copiar maquetación	619
sistema	666	definido	779
objetos ocultos		diferencias	463
ver	530	dinámicas	611
OCR		definido	779
definido	779	eliminar	615
octava		extracción de reproductores	627, 628

notas de aviso	137	PhotoScore	29
numerar páginas	284, 624	definido	780
número	600	piano	
para intérpretes individuales	628	duo	577
partituras		ventana Teclado	20
agregar	733	pies de página	259, 298
calcular duración	377	definido	780
combinar	733	pincé	219
comparar	527	pista	
completa		de claqueta	392
definido	779	definido	780
de solo	790	pitch bend	416
barras de compás iniciales	101	definido	780
definido	779	pizzicato	
información sobre	763	reproducción	309
transportar	170	plantillas	180
partituras de una sola página	210	definido	780
pasaje		ejercicios	542
definido	780	plicas	212
sistema definido	779	atravesando pentagramas	115
pasajes	61, 63	definido	780
pausa general	105	en la línea central	212
pedal	173, 217	en pentagramas de 1 línea	212
pegar	61	forzar dirección	212
en otra voz	574	invertir	212
pentagramas	206	símbolos	219
acordes divididos entre	115	plop	166
alinear	680	plug-in	551
combinar	238	Acortar grupo irregular	607
comparar	554	Ajustar la representación de escritura de Swing ..	575
crear	206	Ajustar selección al tiempo	569
eliminar	209	Alargar grupo irregular	606
eliminar espacios	210	Alturas de nota aleatorias	603
Enfocar	460	Alturas de nota retrógradas	604
espaciado	676	Alturas de nota y ritmos retrógradados	604
finalizando antes	207	Ampliación	567
introductorios	211, 342	Añadir acordes Capo	560
justificado a la izquierda	207	Añadir alteración sobreentendida	553
mostrar vacíos	209	Añadir alteraciones a todas las notas	553
mover	679	Añadir alteraciones a todas las notas con	
ocultar en medio de un pentagrama	210	sostenidos y bemoles	553
ocultar vacíos	208	Añadir armonización simple	566
ossias	206	Añadir cambios de controlador continuo	581
pequeños	209	Añadir corchetes a Reprise Script	594
problemas con la impresión	503	Añadir Diagramas de Arpa	576
restablecer espaciado predeterminado	680	Añadir Grados de Escala de Schenker	554
seleccionar	679	Añadir matices desde la reproducción en vivo ..	594
silencio	323	Añadir Modelo de Ritmo	565
ver nombres de pentagrama	529	Añadir nombres de nota a las cabezas de nota ..	576
percusión	144, 190, 206	Añadir notas a un grupo irregular	606
cabezas de nota	186	Aplicar Formas de Notas	572
mapa de percusión	711	Asignar Indicación metronómica	374, 579
reproducir trinos	311	Barras de Notas en Letra	601
símbolos	217	Borrar Ligaduras Excedentes	575

Buscar Motivo	555	Reducir	570
Buscar Tesitura	555	Reescribir notación	592
Calcular estadísticas	556	Reproducción de Armónicos	582
Cambiar Matices	598	Retrógrado	604
Cambiar proporción de un grupo irregular	606	Ritmos retrógrados	604
Cambiar punto de división	590	Rotar alturas de nota y ritmos	605
Cifrado armónico fraccionario	561	Rotar ritmos	604
Colorear alturas de nota	572	Simplificar alteraciones	553
Colores de Nota Boomwhacker	572	Suprimir Todos Los Resaltes	578
Combinar notas ligadas y silencios	590	Transporte selectivo	603
Comparar pentagramas	554	pop	149
Comprobar contrapunto de primera especie	586	port de voix	219
Comprobar redundancias	589	portamento	174
Comprobar vínculos	584	mensajes MIDI	417
Convertir Carpeta de archivos MIDI	556	reproducción	313
Convertir Carpeta de archivos MusicXML	556	portapapeles	
Convertir Carpeta de partituras en Gráfico	557	definido	780
Convertir Carpeta de partituras en MIDI	557	portátil	
Convertir Carpeta de partituras en Páginas Web	557	acceder a las funciones del Teclado flotante	19
Convertir en grupo irregular	606	posición	
Copiar articulaciones y ligaduras de expresión	573	de pan	418
definido	780	definido	780
Dividir o Unir grupos irregulares	607	de panorama	317
Dividir por la mitad el valor de las notas	602	predeterminadas	686
Dividir Silencios de Negra con Puntillo	575	predeterminadas	
Duplicados en pentagramas	590	posiciones	686
Duplicar el valor de las notas	602	cambiar objetos existentes	688
efectos	388	predeterminado	
Eliminar notas de un grupo irregular	607	definido	781
Eliminar notas en unísono	592	preferencias	492
Eliminar notas superpuestas	591	ajustes de visualización	450
Eliminar silencios	591	archivos	493
Enarmonizar con Bemoles	553	digitación para tablatura de guitarra	57
Enarmonizar con Sostenidos	553	dispositivos de entrada	68
Escalas y Arpeggios	578	fuentes equivalentes	304
Importar Configuración personal a la carpeta		fuentes musicales	684
de partituras	558	ideas	467, 468, 470
Imprimir Copias Múltiples	558	introducción de notas	14
Indicación para Groovy Music	577	menús de palabras	250
Intervalos aumentados	602	menús y comandos de teclado	477
Intervalos disminuidos	602	otros	498
Invertir	603	Pegar como nota de aviso	139
Matriz dodecafónica	564	posición de la partitura	496
Mezclar alturas de nota	604, 605	ratón	495
Modificar comillas	601	reproducción	391
Mostrar campanillas necesarias	571	suavizado	451
Mover a otro pentagrama	591	texturas	451
Número de Compás	578, 599	visualización	492
Número de Partes	600	presets	391
Pegar en la voz	574	preview	727
Preferencias	578	primera especie	586
Preferencias de grupos irregulares	607	principal	
Rasgueo	583	definido	774
Reajustar Posición del Texto	600	Pro Tools	409

procesar en lote		
imprimir partes	613	
plug-ins	556	
programas		
definido	781	
prolatio	219	
Propiedades	507	
definido	781	
ver	535	
prueba escrita	207	
publicación	720	
a través de internet	514, 557	
pull-off	149	
pulsaciones	149	
puntillo	83, 91	
mover	241	
punto de división	27	
cambiar	590, 591	
puntos de arrastre	530	
puntos de aviso		
Sugerir puntos de aviso	580	
puntos de sincronía	377	
añadir	378	
borrar	379	
cambiar	379	
definido	781	
editar	378	
Q		
Qué y dónde plug-in	589	
Quick Look	727	
QuickTime	372	
R		
rake	149	
rascar con púa	149	
ratón	533	
uso del botón de rueda	532	
recitativo	142	
rectángulo	175	
redoble		
batería	195	
con zumbido	195, 229	
redoble con zumbido	195	
reducción	238, 570	
definido	781	
reduction	431	
reescritura		
definido	774	
reformatear		
definido	781	
reglas	529	
unidades de medida	498	
reguladores	155	
definido	781	
reproducción de	310	
Rehacer	518	
repeticiones	338	
1ª y 2ª líneas de repetición	339	
a coda	341	
barras de repetición	338	
compases	341	
con alas	98	
D.C.	340	
D.S.	340	
da capo	340	
dal segno	340	
fine	341	
numerar compases	277	
reproducción	307	
cresc./dim. en sostenidos	310	
cuartos de tono	583	
de compases de repetición	341	
diccionario	309	
diccionarios	359	
duraciones de nota	336	
en vivo	353	
de Flexi-time	25	
definido	781	
Espressivo	333	
ligaduras de expresión	336	
ligaduras de valor	337	
matices entre pentagramas de teclado	337	
mejora	324	
nivel de zoom	497	
omitir compases	342	
Propiedades	509	
repeticiones	338	
Reproducción en vivo	353	
reproducir notas durante la edición	308	
Rubato	333	
tempo	311	
velocidad	311	
reproducir		
en cada pasada	341	
notas durante la edición	14, 308	
reproductores	162	
definido	774, 780	
resaltar	464	
resaltes		
suprimir	578	
resolución		
de pantalla	450	
definido	781	
Restablecer		
a la posición de la partitura	636	
al diseño de la partitura	636	

Índice

Diseño	636	señales de ensayo	286, 295, 297, 666
espaciado de notas	672	crear	286
espaciado entre notas	66, 671	definido	782
Posición	635	editar	287
Restaurar grupos de barras	108	fuentes recomendadas	299
reverb	335, 401	Opciones de las Normas de Diseño Musical	287
definido	781	señales de interrogación	57
ReWire	409	señales de respiración	217
definido	781	separaciones	
rit.		automáticas	577, 635
reproducción de	172, 312	definido	782
ritmo		página	
aumentar	602	automáticas	651
barras	187	definido	781
disminuir	602	sistema	656
libre	141	automáticas	651
RTAS	399	ver	529
Rubato	333	y saltos de página	655
rudimentos	144	serif	
ruff	144	definido	782
S		sets de sonidos	421
sacudida	219	definido	782
salida		shake	149, 166
definido	781	Sibelius Player	325
saltos		SibeliusEducation.com	512
página	656	SibeliusMusic.com	514
visualización	660	silencio	256
scoop	166	corchetes pequeños en	117
Scorch	514	de redonda	104
scores		pentagramas en el Mixer	323
previewing	727	símbolo	219
searching for	728	silencios	9
search	728	agrupar en tiempos	106, 225
secciones	290, 510, 655	combinar	590
definido	781	con puntillo	575
secuenciador		dividir silencios de negra con puntillo	575
definido	781	eliminar	15
segno	340	insertar	569
Segunda Escuela de Viena		ocultos	16
acentos y marcas de no acentuación	217	plug-in Eliminar silencios	591
Hauptstimme	175	símbolos	218
Nebenstimme	175	sobre barras de corchete	117
Sprechstimme	219	tamaño de aviso	140
seleccionar		silencios de compás	102
compases	64	breve	104
definido	782	crear	103
letra	453	duplicar redonda	104
ligaduras de expresión	453	eliminar	104
matices	453	en blanco	104
selecciones	61	mover	104
definido	782	símbolo de copyright	482
individual	61	símbolo de intercalación	9, 12, 56, 103, 237
múltiples	63	símbolos	215
		azul claro encima de compases	660

campanillas	219
crear	717
definido	782
editar	717
jazz	166
para la dirección	218
síntesis	
definido	782
sistema	
definido	782
dividido	
juntar	211
espacio	511
número fijo de compases	577, 634
objetos	666, 689
definido	778
pasaje	64
definido	779
sangría	207
separaciones	656
definido	782
separadores	160
definido	782
sistemas	
con sangría	207
slap	149
slide	148
SMPTE	739
sol-fa tónico	596
Sonivox Symphonic Orchestra	398
sostenido	83
soundfonts	408
definido	782
SoundStage	323
SoundWorld™	421
definido	783
Spotlight	728
Sprechstimme	219
suavizado	451
sub-corchetes	120
definido	773
subdivisión binaria	
convertir en ternaria	572
subida	167
subrayado (texto)	246
subtítulos	258
swing	334
escritura	575
T	
tablatura de guitarra	
afinación	150
blanco detrás de notas	150
conversión en notación	55
crear un instrumento de tablatura	55
definido	783
introducción	55
opciones de digitación	57
palanca del puente de vibrato	148
personalizar	150
tablatura de laúd	178
ritmos	178
tacet	654
tamaño de página	633
predeterminado	494
tamaño de pentagrama	209, 633, 663
definido	783
tamaño de punto	295
definido	783
Tamaño real	533
tamaños de papel	500, 661
A3	662
A4	662
A5	662
B4	662
B5	662
Himno	662
Octavo	662
Parte	662
tamaños del papel	
Band	662
Carta	662
Concert	662
Executive	662
Folio	662
Legal	662
Quarto	662
recomendado	662
Statement	662
Tabloide	662
tap tempo	579
Tapspace	398
tasa de fotogramas	739
TDM	399
Teclado flotante	17
definido	783
páginas	
1ª	83, 91
2ª	9, 143
3ª	83, 85, 109
4ª	91
5ª	166
si su teclado no dispone de teclado flotante	19
ver	535
voces	19
tempo	
ajustar mediante pulsaciones	579
lectura en barra de herramientas	375

Índice

Tempo I	257	subrayado	246
tesitura		tamaño de aviso	140
comprobar	555	texto de expresión	
de números de compás	275	fuentes recomendadas	298
texto	245	texto de técnica	
ángulo	295	fuentes recomendadas	298
buscar y reemplazar	599	texturas	450
cambiar estilo	247	tiempo compuesto	
Cirílico	251	grupos de silencios	575
cirílico	251	tilde	413
código de tiempo	379	time signatures	
códigos de texto	300	multiple	225
con caligrafía compleja	251	transparencia	452
copiar entre programas	247	transporte	
copyright	298	partituras	170
Coreano	251	selectivo	603
coreano	251	transposición	516
crear	245	cifrado armónico	127, 517
crear notas en	257	diatónica	516
cursiva	246	en semitonos	517
de expresión	255	instrumentos	161
de técnica	256	definido	776
de tempo	257	modal	603
de título	258, 666	nota	
del compositor	258	grabar en	28
del letrista	258	partes	620
editar	246	partituras	
en posiciones múltiples	297	definido	779
encabezamiento	298	por octavas	517
enmarcado	258	por tonalidad	516
entre pentagramas	248	todas las notas con un sola altura	574
escribir alteraciones	87	tremolos	228
estilos		picking (guitarra)	149
definido	774	redobles con “zumbido” (z en la plica)	195, 229
editar	293	reproducción de	510
estilos en las partes	618	usar trino	311
filtrar	453	tresillos	230
Griego	251	trinos	149, 173
griego	251	reproducción de	311
Japonés	251	seguidos por notas de adorno	144
japonés	251	turn	
menús de palabras	245	reproducción de	582
método de introducción	251	TWAIN	
negrita	246	definido	783
nombres de instrumento	288	U	
normal	259	Unicode	251, 730
números romanos	271	unir	
ocultar	248	compases	578
pies de página	298	unísonos alterados	87
Propiedades	509	USB	
reajustar	600	definido	783
restablecer diseño	248		
restablecer posición	248		
seleccionar	247		

V	
V.S.	653
valores de nota	
definido	783
duplicar	602
editar	13
reducir a la mitad	602
variaciones	603
velocidad	
de la reproducción	311
definido	783
ventana	
Comparar	524
Mástil	59
Menú	
teclado	17
ventana Partes	612
ventana Teclado	20
ventanas de herramientas	535
versiones	519
comparar	523
editar	521
guardar	519
ver	520
versos	
añadir números	597
definido	777
vertical	
espaciado entre pentagramas	634
páginas	528
posición del texto	297
vínculo	666
vibrato	149
palanca de vibrato dip	149
palanca de vibrato scoop	148
palanca del puente	148
vídeo	370
ajustar el nivel de volumen del vídeo	372
ajustar el tamaño de la ventana del vídeo	372
añadir un vídeo	370
digital	370
eliminar un vídeo	370
formatos de archivo	371
modo pantalla completa	372
mostrar y ocultar la ventana del vídeo	371
tiempo inicial	373
transparencia	373
Windows Media y QuickTime	372
Vienna Symphonic Library	398
vínculo	508, 665
comprobar	584
definido	783
en las partes	665
texto entre pentagramas	248
ver	530, 665
Virtual Drumline	398
voces	236
alternar	239
botones del Teclado flotante	19
combinar	238
copiar	240
creación	237
crear un silencio de compás en	103
cruzar	241
definido	784
dividir	239
eliminar	238
grabación con Flexi-time	28
ligaduras entre	337
ocultar	240
volumen	317, 418
cambiar volumen master	322
definido	783
master	322
VST	399
definido	784
presets	391
W	
Windows Media	372
Worksheet Creator	537
www.sibeliuseducation.com	512
www.sibeliusmusic.com	514
Z	
z en la plica	229
zither	
definido	784
zoom	533
durante la reproducción	497
nivel predeterminado	725

Contrato de licencia

La instalación o el uso de cualquier componente del Software y/o el registro del Producto implican la aceptación por parte del Tomador de la licencia (ya sea éste una persona física o una entidad) de las cláusulas de la presente Licencia, que registrará el uso del Producto. Si el Tomador de la licencia no acepta dichas cláusulas podrá devolver el producto a su proveedor, con el embalaje y la documentación en perfecto estado y una prueba de compra fechada, para que éste le devuelva el importe íntegro pagado por dicho producto.

El Producto es copyright © (c) de Avid Technology, Inc. y de sus otorgantes de licencia 1987-2009.

Este contrato de licencia no es aplicable al producto Sibelius Internet Edition.

1. DEFINICIONES

En el presente contrato de licencia se usan las siguientes expresiones con los siguientes significados:

- “Documentación”: el Manual del usuario, la Guía de referencia, el folleto de Información actualizada y Asistencia técnica, los tutoriales en vídeo, y cualquier otra documentación relacionada con el Software suministrada por cualquier medio con éste, o por el Otorgante de la Licencia.
- “Licencia”: el presente acuerdo entre el Tomador y el Otorgante de la licencia, y si procede, la licencia condicional otorgada al Tomador por el presente acuerdo.
- “Otorgante”: Sibelius Software Limited, empresa con sede en el Reino Unido (nº de registro 3338819) de The Old Toy Factory, 20-22 City North, Fonthill Road, Londres N4 3HF, Reino Unido.
- “Copia de red”: Producto suministrado para su uso en diversos equipos conectados a una red.
- “Producto”: el Software y la Documentación.
- “Copia sencilla”: Producto suministrado para su uso en un solo equipo.
- “Software”: Sibelius para Windows/Mac, Sibelius Scorch, las familias de fuentes Opus, Helsinki, Reprise y Inkpen2, archivos de ejemplos musicales & vídeos, PhotoScore Lite, Kontakt Player Silver, instaladores, demostraciones de otros programas y cualquier otro programa o archivo incluido en el DVD-ROM de Sibelius o descargado.
- “Licencia autónoma multi-punto”: Producto suministrado para su uso en diversos equipos no conectados en red.

2. Contrato de licencia

- 2.1 (1) El Otorgante otorga al Tomador una licencia no exclusiva e intransferible de uso del Software, de conformidad con la Documentación y sujeta a las cláusulas de descuento, oferta o programa educacional o de cualquier otra naturaleza bajo los cuales el Producto haya sido adquirido. Las copias con descuento educativo no son para uso comercial. Determinados componentes del Software pueden estar sujetos a contratos de licencia especiales que el Tomador deberá aceptar antes de hacer uso de los mismos.
- (2) Si el Producto es una Copia sencilla, el Tomador podrá instalarlo en un solo equipo. No obstante, existe la posibilidad de instalar el programa en un segundo equipo, siempre que el usuario sea solamente uno y que el Software nunca sea ejecutado de manera simultánea en ambos equipos.
- (3) Si el Producto es una Licencia autónoma multi-punto, el Tomador no podrá usarlo como aplicación en red, y sólo podrá ejecutarlo en un único punto geográfico y en el número de equipos para los cuales haya adquirido la licencia.
- (4) Si el Producto es una Copia de red, el Tomador podrá instalar el Software en equipos conectados en una única red y en un único punto geográfico (salvo autorización expresa por escrito del Otorgante), y no podrá usarlo simultáneamente en un número superior de equipos al contratado. Cualquier otro uso queda expresamente prohibido.
- (5) La titularidad del Producto no se transfiere al Tomador. La propiedad del Producto recae en el Otorgante y sus otorgantes de licencia, supeditada a los derechos otorgados al Tomador por el presente contrato de licencia. Reservados todos los derechos no mencionados de manera expresa.
- (6) Si el Software ha sido suministrado en forma de actualización desde una versión previa, la licencia para seguir utilizando la versión anterior queda vigente. Las normas de uso de una versión anterior están sujetas al contrato de licencia original. Tal y como se describe en la Sección 6.2, cualquier licencia del Software, anterior o actual, es intransferible.
- 2.2 El Tomador puede imprimir para su propio uso una copia de cualquier fragmento de la Documentación suministrada en formato electrónico. El Tomador no realizará copias de ningún componente del Producto ni permitirá a terceros la realización de dichas copias, ya sean éstas legibles para el ojo humano o mediante dispositivos mecánicos o electrónicos.
- 2.3 El Tomador no podrá traducir, mejorar, modificar, alterar, adaptar o crear productos derivados basados en el Producto, ni inducir o permitir a terceros que lo hagan, ya sea de manera total o parcial y sea cual fuere el fin de la acción (incluido, sin perjuicio de otros, el propósito de corrección de errores), ni integrar o combinar parcial o totalmente el Producto con cualquier otro programa, archivo o producto, sea cual fuere el fin perseguido, salvo que ello aparezca expresamente autorizado en la Documentación.

- 2.4 El Tomador no podrá descompilar, descodificar, desensamblar o someter el Software a ingeniería inversa, ni inducir o permitir a terceros que lo hagan, ya sea de manera total o parcial y sea cual fuere el fin de la acción.
- 2.5 El Tomador no podrá traducir, convertir, descodificar, o someter a ingeniería inversa ningún archivo de ninguna de las versiones de los formatos Sibelius o Sibelius Scorch (ya sea éste creado por su copia del Software o por otras), ni modificar ninguno de dichos archivos (exceptuando las operaciones descritas en la Documentación), ya sea de manera total o parcial y sea cual fuere el fin de la acción.
- 2.6 La función "Guardar como Página Web Scorch" incluida en el Software y el plug-in Scorch para navegadores de Internet permiten, tal como se describe en la documentación y de acuerdo con la Sección 2.1, publicar partituras en Internet o en soportes como DVD-ROM, CD-ROM, disquete o similares, siempre que el Tomador no perciba ni permita que otros perciban ninguna clase de honorario, derecho o cuota, ya sea de manera directa o indirecta, por la visualización, reproducción, impresión o cualquier otro uso a través de Sibelius Scorch o a través de Internet de cualquier archivo creado por el Software o basado en él, salvo autorización expresa del Otorgante.
- 2.7 El Producto ni ningún componente del mismo podrán usarse para infringir derechos de copyright o de privacidad, publicidad, personalidad o cualquier otro derecho de ninguna persona o entidad, incluyendo, sin perjuicio de otros, la infracción de dichos derechos mediante el uso del Producto en conjunción con los programas de reconocimiento óptico PhotoScore Lite, PhotoScore MIDI y PhotoScore Ultimate, o mediante el uso de la función de publicación en Internet del Producto.
- 2.8 El material educativo, la sección Ideas y los archivos/vídeos musicales proporcionados con el Producto son para uso exclusivamente privado del Tomador y/o sus estudiantes o institución educativa. No se podrán publicar ni utilizar con fines comerciales total ni parcialmente.

3. Copyright

- 3.1 El Tomador reconoce que los derechos de copyright, tanto los del conjunto del Producto como los de sus componentes, son propiedad del Otorgante o de sus otorgantes de licencia, y que tales derechos está protegidos por las leyes nacionales e internacionales de copyright y cualquier otra legislación aplicable. Información detallada acerca de la propiedad de los derechos de copyright de los diversos componentes del Producto aparece en el propio Producto.

4. Responsabilidad del otorgante

- 4.1 El Otorgante garantiza que el producto está exento de defectos en el material o en la mano de obra y que funciona sustancialmente tal como se describe en la Documentación, en condiciones normales de uso, por un periodo de 90 días tras la fecha de adquisición original (el "Periodo de garantía"). Si se detecta un defecto en el Producto durante el Periodo de garantía, éste podrá ser devuelto al Otorgante junto con una prueba de compra fechada; el Otorgante podrá decidir entre reparar o sustituir el producto sin cargo alguno, o rembolsar al cliente el importe pagado por el mismo.
- 4.2 El Otorgante no asumirá ninguna responsabilidad sobre ninguna reclamación derivada de:
 - (1) Cualquier fallo o disfunción resultante del uso negligente del producto, de errores del operador o de cualquier uso distinto de los descritos en la Documentación, así como del uso indebido o abusivo del Producto;
 - (2) la pérdida o la corrupción de datos, sea cual fuere la causa, si dicha pérdida o corrupción hubieran podido evitarse, corregirse o reducirse de manera significativa si el usuario hubiese conservado copias de seguridad en un lugar seguro;
 - (3) la descompilación o modificación del Software o su integración con cualquier otro programa, o las reparaciones, ajustes, alteraciones o mejoras realizadas en el Software por personas distintas del Otorgante o de sus agentes autorizados;
 - (4) la no puesta en práctica por parte del Tomador de las recomendaciones previamente comunicadas por el Otorgante en lo referente al uso del Producto o a las soluciones a errores propuestas por éste;
 - (5) cualquier pérdida o daño, sea cual fuere su naturaleza, resultante de omisiones o inexactitudes en la información o los datos suministrados con el Producto.
 - (6) Salvo mención expresa en sentido contrario en la Sección 4.1, cualquier condición, garantía, cláusula e interpretación referente al Producto, ya sea ésta expresa o implícita, establecida o no por la ley, queda expresamente excluida.
 - (7) Salvo mención expresa en la Sección 4.1, el Otorgante no será responsable por pérdida de beneficios, ingresos o buenas relaciones, ni por ningún perjuicio especial indirecto o consecuente (incluidos los daños y perjuicios derivados de la acción de terceros), ya sea éste causado por el incumplimiento por parte del Tomador de las obligaciones contractuales derivadas del presente contrato o por cualquier tipo de negligencia, acto malintencionado u omisión.
 - (8) Salvo mención expresa en la Sección 4.1, la responsabilidad del Otorgante por incumplimiento de los pactos y garantías a los que se somete por el presente contrato por defectos y errores en el Producto se limitará al precio que el Tomador haya pagado por el Producto.

5. Terminación

- 5.1 Esta Licencia expirará automáticamente con la destrucción del producto por parte del Tomador. Por otra parte, el Otorgante puede rescindir la Licencia en caso de incumplimiento por parte del Tomador de cualquiera de las cláusulas, condiciones, garantías u obligaciones a las que se somete por el presente contrato. Una vez comunicada por el Otorgante tal rescisión, el Tomador deberá eliminar inmediatamente todas las copias del Software de todos sus equipos, destruir cualquier otra copia del Producto o de parte del mismo que se encuentre en su posesión y devolver el Producto al Otorgante.

6. Miscelánea

- 6.1 La omisión o el retraso en el ejercicio por parte del Otorgante de cualquiera de sus derechos, poderes o privilegios derivados de este acuerdo no podrá ser interpretada como dispensa; del mismo modo, el ejercicio de un derecho, poder o privilegio o el ejercicio parcial de estos no excluye el ejercicio de otro o el ejercicio completo de dichos derechos, poderes o privilegios. Los derechos y recursos del Otorgante que se desprenden de este contrato no excluyen cualesquiera otros derechos previstos por la ley.
- 6.2 El Tomador no podrá distribuir, prestar, subrogar, alquilar ni arrendar (incluido, sin perjuicio de otras circunstancias, el arrendamiento o alquiler de equipos con el Producto instalado), ni transferir el Producto a terceros sin la autorización previa por escrito del Otorgante, reservándose éste el derecho de conceder, condicionar o retener dicha autorización.
- 6.3 El Tomador debe proporcionar datos personales fidedignos al registrar el Producto, y aceptar el uso de estos datos tal y como se describe en la política de privacidad del Otorgante (disponible a través del otorgante o en www.sibelius.com). Dicha política está sujeta a variaciones.
- 6.4 Las partes reconocen que la presente Licencia constituye la expresión final de su contrato en lo que se refiere al Producto, así como la fuente completa y exclusiva de los términos de dicho contrato. La presente Licencia anula cualquier otro contrato anteriormente celebrado, ya sea de forma oral o escrita, entre el Tomador y el Otorgante en referencia al Producto.
- 6.5 (Esta sección sólo es aplicable si el Tomador reside en la Unión Europea): La presente Licencia estará regida y gobernada por la legislación inglesa; ambas partes acuerdan someterse a la jurisdicción exclusiva de los tribunales ingleses.
- 6.6 (Esta sección sólo es aplicable si el Tomador no reside en la Unión Europea): La presente Licencia estará regida y gobernada por legislación del estado de California. Cualquier pleito, acción legal o procedimiento directamente derivado de la aplicación de la presente Licencia, o que guarde cualquier tipo de relación con la misma deberá someterse a la Corte de Distrito de los Estados Unidos para el Distrito Norte de California, con sede en la ciudad de San Francisco. Ambas partes se someten de manera irrevocable a la jurisdicción de dicha Corte Federal para cualquier pleito, acción legal o procedimiento relacionado con la Licencia. Las partes renuncian de manera expresa, voluntaria e irrevocable al juicio con jurado en cualquier pleito, acción legal o procedimiento (incluida la contra-demanda), ya sea en derecho o en equidad, directamente derivado de la aplicación de la presente Licencia, o que guarde cualquier tipo de relación con la misma.

(Licencia v6, 24 febrero 2009)