Sibelius® 7.5

Guía de referencia

Legal Notices

This product is subject to the terms and conditions of a software license agreement.

This guide is copyrighted © 2014 by Avid Technology Inc., (hereafter “Avid”), with all rights reserved. Under copyright laws, this guide may not be duplicated in whole or in part without the written consent of Avid.

Avid, Sibelius and Scorch are registered trademarks of Avid Technology, Inc. in the USA, UK and other countries. All other trademarks are acknowledged as the property of their respective owners.

Product features, specifications, system requirements, and availability are subject to change without notice.

Guide Part Number 9320-65261-05 REV A 02/14

Índice

Introducción 7

. Acerca de esta Guía de referencia 8
. Trabajar con la cinta de opciones 12
. Deshacer y Rehacer 21
. Conexión de dispositivos MIDI externos 23

1 Pestaña Archivo 25

1.1 Gestión de archivos 27
1.2 Compartir y enviar archivos por e-mail 31
1.3 Compartir en Internet 36
1.4 Creación de una partitura nueva 41
1.5 Abrir archivos de versiones anteriores 43
1.6 Abrir archivos MIDI 46
1.7 Abrir archivos MusicXML 51
1.8 PhotoScore Lite 56
1.9 AudioScore Lite 74
1.10 División y combinación de partituras . 82
1.11 Impresión 85
1.12 Exportación de archivos de audio ...95
1.13 Exportar archivos de vídeo 98
1.14 Exportación de gráficos 103
1.15 Exportación de archivos MIDI 109
1.16 Exportación de archivos MusicXML . 111
1.17 Exportación a versiones anteriores .112
1.18 Exportar a Avid Scorch 118
1.19 Exportación de páginas web de Scorch 123
1.20 Exportación de archivos PDF 128
1.21 Exportación de plantillas 129
1.22 Control de la clase 130
1.23 Creador de hojas de ejercicios 134
1.24 Añadir tus propios ejercicios 142
1.25 Uso de los plug-ins 147
1.26 Preferencias 150
1.27 Atajos de teclado 157
1.28 Ajustes de pantalla 162

2 Pestaña Inicio 167

2.1 Selecciones y pasajes 169
2.2 Notas de aviso de entrada 176
2.3 Ideas 182
2.4 Instrumentos 192
2.5 Pentagramas 200
2.6 Editar instrumentos 206
2.7 Compases y silencios de compás 218
2.8 Color 222
2.9 Filtros y búsquedas 224
2.10 Ocultar objetos 231
2.11 Inspector 233
2.12 Plug-ins de procesamiento en lote . 238
2.13 Otros plug-ins 240

3 Pestaña Introducción de notas 245

3.1 Presentación de la introducción de notas 247
3.2 Teclado flotante 248
3.3 Introducción con el ratón 251
3.4 Introducción alfabética y nota por nota 253
3.5 Ventana Teclado 261
3.6 Introducción de tablatura de guitarra 264
3.7 Ventana Mástil 267
3.8 Tablatura y notación de guitarra 269
3.9 Tablatura de laúd 276
3.10 Tresillos y otros grupos irregulares 278
3.11 Transporte 284
3.12 Opciones de introducción de notas 286
3.13 Dispositivos de entrada 290
3.14 Flexi-time 298
3.15 Voces 305
3.16 Arreglar 311
3.17 Editar estilos de arreglo 322
3.18 Transformaciones 327
3.19 Plug-ins de alteraciones 331
3.20 Plug-ins de herramientas de composición 333
3.21 Plug-ins de notas y silencios 339
3.22 Plug-ins de simplificar notación ...345
3.23 Plug-ins de grupos irregulares 348
3.24 HyperControl™ 350

4 Pestaña Notaciones 355

4.1 Claves 357
4.2 Armaduras 361
4.3 Indicaciones de compás 365
4.4 Ritmo libre 370
4.5 Barras de compás 372
4.6 Líneas 377
4.7 Reguladores 384
4.8 Ligaduras de expresión 387

4.9 Editar líneas 396
4.10 Símbolos 399
4.11 Editar símbolos 404
4.12 Cabezas de nota 408
4.13 Percusión 412
4.14 Editar cabezas de notas 418
4.15 Grupos de barras 420
4.16 Posiciones de barra de unión de figuras 427
4.17 Silencios con barra y plicas pequeñas 432
4.18 Importación de gráficos 435
4.19 Corchetes y llaves 438
4.20 Alteraciones 440
4.21 Arpegios 446
4.22 Articulaciones 448
4.23 Notas de adorno 454
4.24 Articulaciones de jazz 456
4.25 Compases de repetición 458
4.26 Plicas y líneas adicionales 461
4.27 Ligaduras 464
4.28 Trémolos 468

5 Pestaña Texto 471

5.1 Trabajar con texto 473
5.2 Estilos de texto comunes 482
5.3 Bajo cifrado y números romanos . . . 490
5.4 Nombres de instrumento 493
5.5 Tipografía 498
5.6 Editar estilos de texto 504
5.7 Letra 512
5.8 Cifrados armónicos 524
5.9 Editar cifrado armónico 537
5.10 Plug-ins de Cifrado armónico 548
5.11 Gráficos de escala de guitarra 553
5.12 Marcas de ensayo 556
5.13 Números de compás 559
5.14 Números de página 567
5.15 Plug-ins de Texto 572
5.16 Códigos de texto 582
5.17 Fuentes equivalentes 586

6 Pestaña Reproducción 589

6.1 Trabajar con la reproducción 591
6.2 Dispositivos de reproducción 593
6.3 Mezclador 608
6.4 Live Tempo 620
6.5 Reproducción en vivo 628
6.6 Interpretación de la partitura 634
6.7 Interpretación 641
6.8 Diccionario de reproducción 648
6.9 Repeticiones 661
6.10 Vídeo 668
6.11 Código de tiempo y puntos de sincronía 673
6.12 Plug-ins de reproducción 678
6.13 Sibelius 7 Sounds 681
6.14 MIDI para principiantes 684
6.15 Instrumentos virtuales para principiantes 687
6.16 Uso de instrumentos virtuales 695
6.17 ReWire 701
6.18 Mensajes MIDI 704
6.19 SoundWorld 713

7 Pestaña Maquetación 717

7.1 Configuración del documento 719
7.2 Portada y páginas en blanco 724
7.3 Espaciado de pentagramas 726
7.4 Enfocar pentagramas 732
7.5 Maquetación magnética 734
7.6 Saltos automáticos 742
7.7 Separaciones y saltos 746
7.8 Compases de espera 752
7.9 Maquetación y formato 756
7.10 Vínculos 761

8 Pestaña Aspecto 765

8.1 Diseño musical 767
8.2 Configuración personal 773
8.3 Espaciado de notas 777
8.4 Posiciones predeterminadas 781
8.5 Orden 785
8.6 Fuentes musicales 787

9 Pestaña Partes 791

9.1 Trabajar con partes 793
9.2 Editar partes 797
9.3 Aspecto de las partes múltiples 802
9.4 Extracción de partes 807

10 Pestaña Revisión 811

10.1 Comentario 813
10.2 Resaltar 815
10.3 Versiones 816
10.4 Plug-ins de análisis 824
10.5 Plug-ins de revisión 826

11 Pestaña Vista **833**
11.1 Vista de documento 835
11.2 Línea de tiempo 839
11.3 Zoom 842
11.4 Elementos invisibles 843
11.5 Paneles 846
11.6 Opciones de ventanas 847

Glosario **849**

Atajos de teclado **863**

Lista visual de conceptos clave **871**

Lista de conceptos clave **881**

Introducción

Acerca de esta Guía de referencia

Esta Guía de referencia es un manual completo de todas las funciones de Sibelius. Para obtener explicaciones sobre las funciones más básicas de Sibelius y para familiarizarte con el programa, quizá sea más fácil que consultes los tutoriales; puedes encontrarlos en **Archivo ▸ Ayuda** dentro del programa.

Puedes acceder a la Guía de referencia como documento digital y opcionalmente, como libro impreso, el cual puedes comprar en la Tienda Avid online, a tu distribuidor o a ciertos proveedores de libros (como Amazon.com). El contenido en ambos formatos es el mismo.

Capítulos y temas

Esta Guía de referencia se divide en 11 capítulos que se corresponden con las 11 pestañas de la parte superior de la ventana de Sibelius, y contienen temas más pequeños. Encontrarás una lista de todos estos temas en el **Índice**, aunque puede que la **Lista de conceptos clave** te sea más útil para buscar información sobre áreas específicas del programa. Consulta el **Índice visual** si sabes cómo quieres que sea el aspecto de algo, pero no sabes cómo se llama. El **Glosario** explica los términos técnicos y musicales.

Guía de referencia en pantalla

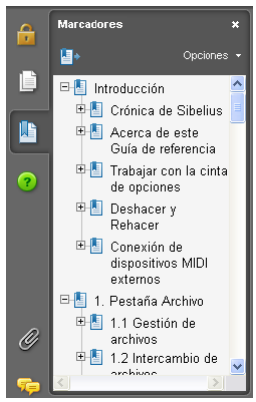
Para iniciar la Guía de referencia en pantalla, haz clic en el botón que está en el extremo derecho de la barra de pestañas de la cinta de opciones, búscala dentro de **Ayuda** en la pestaña **Archivo** o ejecuta el atajo de teclado **F1** *o* **⌘?**

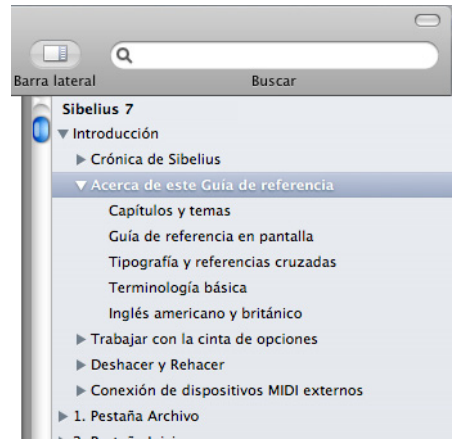
Se abrirá la aplicación predeterminada para ver archivos PDF —normalmente Adobe Reader en Windows y Preview en Mac— y aparecerá la Guía de referencia en pantalla. Para desplazarse por la guía de referencia en pantalla se pueden usar los marcadores y las funciones **Editar ▸ Buscar** incluidas en Adobe Reader y Preview.

Los marcadores son una especie de tabla de contenidos que puede permanecer abierta junto al documento que estás leyendo, permitiendo saltar hasta cualquier capítulo, tema o subtítulo de la Guía de referencia. Para mostrar los marcadores:

- En Adobe Reader, selecciona **Ver ▸ Paneles de Navegación ▸ Marcadores**; aparecerá un panel en la parte inferior izquierda de tu pantalla como el que se muestra más abajo a la izquierda.

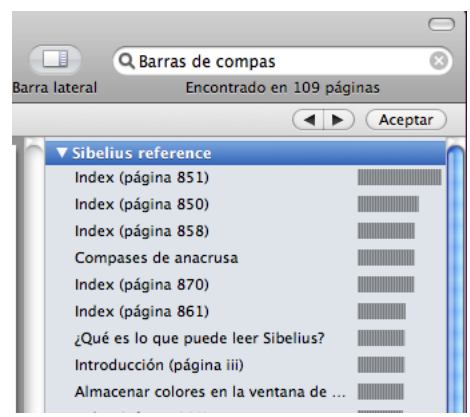
- En Vista Previa (Mac), selecciona **Ver** ▸ **Barra lateral** ▸ **Ver barra lateral**; aparecerá un panel en la parte derecha de la ventana como el que se muestra más abajo a la derecha.





Para realizar búsquedas dentro de la Guía de referencia en pantalla, utiliza la función **Editar** ▸ **Buscar** o si no:

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



Tipografía y referencias cruzadas

Los nombres de las teclas del ordenador, menús y cuadros de diálogo están escritos **de esta forma**.

La forma principal en la que encontrarás comandos en Sibelius es a través de la cinta de opciones, una banda amplia de botones de comandos que aparecen en la parte superior de la pantalla cuando haces clic en una pestaña como **Archivo** o **Inicio**. Cada pestaña describe un conjunto relacionado de comandos (**Introducción de notas**, **Notaciones**, **Texto**, **Maquetación**, etc.); cuando haces clic en una pestaña, la cinta de opciones cambia para mostrar los botones que te permiten utilizar esos comandos. Cada pestaña de la cinta de opciones contiene varios grupos de comandos relacionados.

Como forma rápida de describir el acceso a un comando determinado, esta Guía de referencia utiliza el siguiente formato: "selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar**" que significa "haz clic en la pestaña **Inicio**, busca el grupo **Instrumentos** y haz clic en el botón **Añadir o eliminar**".

Encontrarás una explicación más detallada de la cinta de opciones en las páginas siguientes, por lo que si esto te suena un poco extraño, no tienes por qué preocuparte.

🕮 **9.1 Trabajar con partes** significa "ver el tema **Trabajar con partes** al comienzo del capítulo 9 de la Guía de referencia".

Terminología básica

La mayoría de la terminología informática utilizada en esta guía resultará familiar a casi todos los lectores, pero la hemos incluido por si no se conoce algún término:

- Algunas teclas están marcadas de manera diferente en los distintos teclados, especialmente en Mac. En concreto, para los objetivos de esta guía, las convenciones son:

Símbolo Mac	*Nombre en Mac*	*Equivalente en Windows*
⌘	**Comando**	**Ctrl** ("Control")
^	**Ctrl**	(ninguno)
⇧	**Mayús**	**Mayús**
⌥	**Opción**	**Alt**
↵	**Intro**	**Intro** (en el teclado principal)
⌅	**Intro**	**Intro** (en el teclado numérico)

  Fíjate en que la tecla llamada **Ctrl** (o a veces **Control**, dependiendo del modelo de tu teclado) en Mac no es la misma tecla marcada como **Ctrl** en Windows. Los atajos de teclado de Mac que utilizan **Ctrl** son poco frecuentes en Sibelius, pero donde aparecen, se escriben normalmente con el símbolo **^** (como aparece en menús y otros lugares en Mac) para evitar la confusión para los usuarios de Windows.
- Sibelius es casi idéntico para Windows y para Mac, pero cuando hay diferencias, principalmente en los atajos de teclado, se muestra siempre en primer lugar la convención de Windows. Para obtener más información sobre las diferencias entre los atajos de teclado de Mac y Windows, consulta 🕮 **Atajos de teclado** al final de esta Guía de referencia, que muestra todos los atajos de teclado disponibles.
- "Pulsa **Ctrl**+**A** *o* ⌘**A**" significa: mantén pulsada la tecla **Ctrl** (Windows) o ⌘ (Mac) y pulsa **A**. Aunque la letra **A** esté escrita en mayúsculas, no pulses **Mayús** a no ser que se indique de forma explícita. Del mismo modo, para los atajos de teclado estándar como **Ctrl**+**?** *o* ⌘**?** en los que **/** y **?** se encuentran en la misma tecla, debes pulsar **Ctrl**+**/** *o* ⌘**/** sin usar **Mayús**.
- Asimismo, "**Alt**+clic *o* ⌥-clic" significa: mantén pulsada la tecla **Alt** (Windows) o ⌥ (Mac) y haz clic.
- *Hacer clic* en algo significa mover el puntero del ratón sobre ese elemento y hacer clic con el botón *izquierdo* del ratón. Hacer *clic con el botón derecho o hacer clic derecho* sobre algo significa apuntarlo con el ratón y hacer clic con el botón *derecho* del mismo. Si estás utilizando un MacBook u otro ordenador portátil Mac, para conseguir el equivalente a un clic derecho, mantén pulsada la tecla **Ctrl** y haz clic en la alfombrilla táctil (trackpad).
- *Arrastrar* algo significa apuntar a ese elemento con el ratón y luego hacer clic *y mantener pulsado* el botón izquierdo del ratón mientras mueves el ratón. Para finalizar el arrastre, solo tienes que soltar el botón del ratón.

- Un *cuadro de diálogo* es una ventana con botones. Algunos cuadros de cuadro de diálogo están divididos en varias páginas y disponen *pestañas* identificativas en la parte superior o *un cuadro de lista* a la izquierda, que puedes seleccionar haciendo clic para cambiar de *página* del cuadro de diálogo.
- El *teclado numérico* es un rectángulo de números y otros caracteres situado en el extremo derecho del teclado del ordenador. (Por lo general, los portátiles no disponen de un teclado numérico independiente – consulta 🕮 **Atajos de teclado** para más información).
- La tecla "**Intro**" (Return o Enter) es la tecla grande a la derecha de las teclas de las letras. En algunos teclados puede identificarse como "**Intro**" (Enter) o representarse mediante un símbolo de flecha especial, pero nosotros la llamaremos siempre **Intro**.
- La tecla "**Enter**" es la tecla grande situada en el extremo inferior derecho del teclado numérico. En algunos teclados no está identificada con este nombre, pero no por ello cambia el significado de **Enter**.

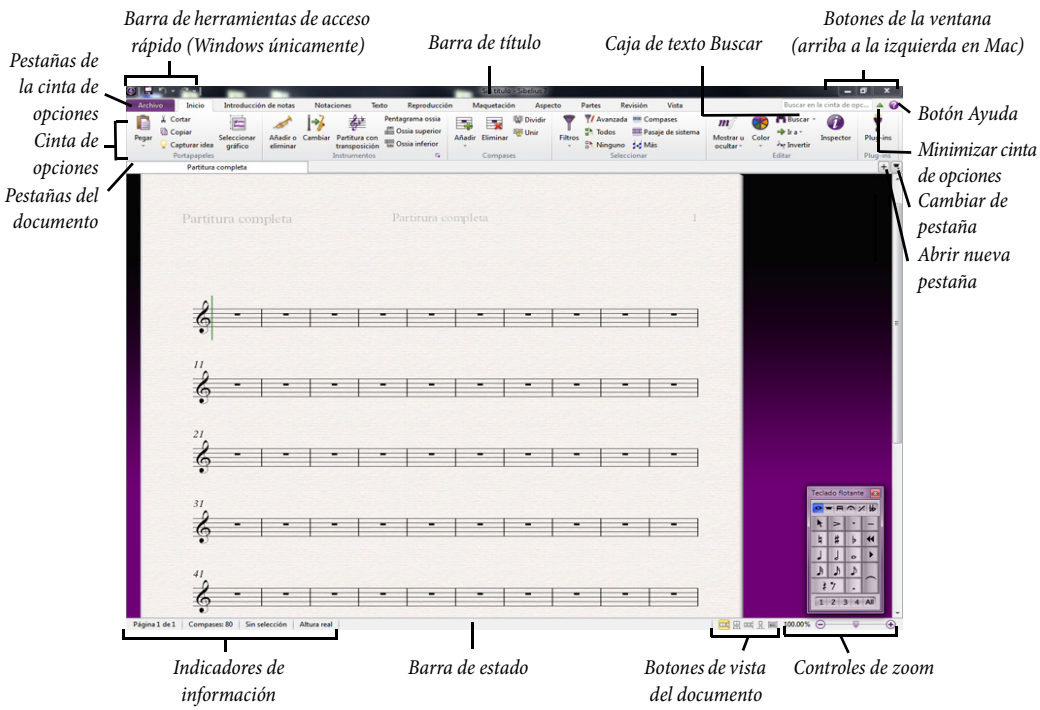
La terminología menos conocida se encuentra en el **Glosario** al final de este libro.

Trabajar con la cinta de opciones

La *cinta de opciones* es la banda ancha de botones de comando que aparece en la parte superior de la ventana de Sibelius y que da cabida a todas las funciones del programa, organizadas en función de la tarea. Además de la cinta de opciones, cada ventana de documento Sibelius también contiene otros controles útiles.

La ventana de Sibelius

La imagen inferior muestra una ventana de Sibelius, para que veas dónde está la cinta de opciones y otros controles útiles en la parte superior e inferior de la ventana.



Aquí te ofrecemos una rápida visita guiada por la ventana Sibelius, de arriba abajo:

- *Barra de herramientas de acceso rápido (Windows únicamente)*; tiene tres botones importantes: **Guardar**, **Deshacer** y **Rehacer**. Los botones **Deshacer** y **Rehacer** también tienen menús vinculados que te permiten deshacer o rehacer rápidamente cualquier punto desde que abriste la partitura. (En Mac, estas opciones se encuentran en los menús **Archivo** y **Edición,** respectivamente).
- *Barra de título*: muestra el nombre de archivo del documento y el nombre de la parte dinámica actual de la versión que se está visualizando (si hay alguna). En Windows, verás un asterisco (*****) después del nombre de archivo si la partitura tiene cambios no guardados. (En Mac verás un punto negro dentro del botón rojo en la esquina superior izquierda de la ventana).
- *Botones de ventana*: la barra de título contiene un conjunto de botones para trabajar con la ventana actual. En Windows, estos botones aparecen en la esquina superior derecha, mientras que en Mac aparecen en la izquierda.

  - *Minimizar* es el primero de los tres botones en Windows, y el del medio de los tres en Mac. Haz clic en este botón para que la ventana de tu partitura desaparezca de la pantalla sin cerrar el archivo.
  - *Restaurar/Maximizar* (llamado *Zoom* en Mac) es el segundo de los tres botones en Windows y es el tercero en Mac. Este botón cambia el tamaño de la ventana del documento. Al hacer clic en este botón se alterna entre tamaño máximo y tamaño previo.
  - *Cerrar* es el tercer botón de la ventana en Windows, y el primero en Mac. Al hacer clic en él, se cierra la ventana actual.
- *Caja de texto Buscar:* escribe una o más palabras clave en esta caja de texto para ver una lista de controles sugeridos acerca de cualquier pestaña de la cinta de opciones; es muy útil para encontrar algo si no sabes exactamente dónde está. Mientras escribes, Sibelius muestra una lista de controles que se ajustan a los criterios: utiliza ↑/↓ para elegir el que necesites; después pulsa **Intro** para ser dirigido a ese punto. Sibelius destaca el control para que lo veas bien.
- *Minimizar cinta de opciones*: la cinta de opciones (descrita a continuación) ocupa bastante espacio. Si quieres ver una parte mayor de tu partitura mientras trabajas en ella, haz clic en el botón Minimizar cinta de opciones. Al hacerlo, la cinta de opciones desaparece y se muestran solo las pestañas de la cinta de opciones a lo largo de la parte superior de la pantalla. Para que vuelva a aparecer la cinta de opciones, vuelve a hacer clic en el botón si quieres que aparezca permanentemente, o simplemente haz clic en cualquier pestaña que quieras utilizar para que la cinta aparezca solo hasta que hagas una selección de esta pestaña; después volverá a desaparecer.
- *Ayuda*: haz clic en el botón **?** para abrir esta Guía de referencia en su formato digital en pantalla. Puedes encontrar más ayuda en la pestaña **Archivo** de la cinta de opciones.
- *Cinta de opciones*: se explica detalladamente a continuación.
- *Pestañas del documento*: puedes abrir varias vistas diferentes del mismo documento (por ejemplo, una partitura general y las partes instrumentales individuales) en una sola ventana, y cambiar entre ellas utilizando las pestañas. Cuando comiences una nueva partitura, se mostrará una pestaña llamada **Partitura general**. Puedes abrir nuevas pestañas utilizando el botón **+** situado en el extremo derecho de la barra de pestañas del documento, o a través de otras opciones que cambian la vista (por ejemplo, al pulsar **W** se cambia entre la partitura general y la parte dinámica correspondiente a la selección actual).
- *Abrir nueva pestaña*: este botón **+** muestra un menú que te permite abrir una nueva pestaña que contiene una nueva vista de la partitura actual e incluye las partes dinámicas y las versiones guardadas. También puedes elegir **Ventana nueva**, que abre la pestaña actual en una nueva ventana. No tienes que hacer clic en el propio botón para abrir el menú: simplemente haz clic en cualquier punto de la barra de pestañas del documente para hacer lo mismo.
- *Cambiar de pestaña*: si tienes muchas pestañas abiertas al mismo tiempo, puede que no veas bien todos los nombres de las pestañas en la barra. Haz clic en este botón para mostrar un menú que muestra una lista de todas las pestañas abiertas en la ventana actual, y que te permite cambiar rápidamente entre cualquiera de ellas.
- *Barra de estado*: la barra de estado se extiende a lo largo de la parte inferior de la ventana y te aporta información sobre el documento actual y cuenta con algunos botones útiles para acceso rápido.

- *Indicadores de información*: en la parte izquierda de la barra de estado hay unos indicadores de información útiles. De izquierda a derecha, los indicadores muestran: la página actual y el número total de páginas; el número total de compases; el instrumento en el que reside la selección actual, si existiera; la tesitura de la selección actual, si existiera; el código de tiempo de la selección actual; la altura de las notas seleccionadas (o la primera nota o acorde de un pasaje si has hecho una selección de música); la armonía del acorde formada por todas las notas seleccionadas al inicio de la selección, mostrada como cifrado armónico; una descripción de la operación actual (por ejemplo, **Editar pasaje** o **Editar texto**); si se muestra o no la vista actual en sonido estándar (real) o sonido con transposición (escrito); si la opción **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Enfocar pentagramas** está activada; si la opción Maquetación magnética está habilitada o deshabilitada en los objetos seleccionados; y la fuente y el tamaño en puntos del objeto de texto seleccionado.
- *Controles de zoom*: en el extremo derecho de la barra de estado se encuentra un control deslizante con botones **-** y **+** a ambos lados que te permiten cambiar el nivel de zoom de la vista actual de forma rápida y sencilla. En la parte izquierda del control deslizante se encuentra una lectura del nivel de zoom actual, expresado en forma de porcentaje.
- *Botones de vista de documento*: a la izquierda de los controles del zoom encontrarás un conjunto de botones que te permiten cambiar entre distintos tipos de vista de forma rápida; por ejemplo, cambiar entre la opción de mostrar las páginas de la partitura dispuestas de forma horizontal y vista Panorama. Estos botones también se encuentran en la pestaña **Vista** de la cinta de opciones.

Pestañas de la cinta de opciones

La cinta de opciones se divide en 11 pestañas. La primera pestaña, **Archivo**, es diferente al resto de pestañas; al hacer clic en ella se oculta la partitura y en su lugar se muestra una vista especial llamada Parámetros de archivo, que contiene todo lo que puedes querer hacer con un archivo (en oposición a lo que puedes querer hacer *a* un archivo, para lo que usarás las otras 10 pestañas). Desde la pestaña **Archivo** puedes crear, abrir, guardar y cerrar archivos, importarlos y exportarlos en diferentes formatos, imprimir música, acceder a funciones especiales de aprendizaje y enseñanza, obtener ayuda detallada y mucho más. (El primer capítulo de este libro está dedicado a las operaciones que puedes realizar desde la pestaña **Archivo**).

Las otras 10 pestañas están ordenadas más o menos en función del orden en el que se suelen llevar a cabo las tareas cuando se trabaja en una partitura, de forma que, a medida que vas evolucionando desde el inicio de un proyecto hasta su fin, utilizarás por lo general la mayoría de las pestañas de la cinta de opciones de izquierda a derecha. (Este libro también está ordenado de acuerdo con el orden de las pestañas).

Estas 10 pestañas contienen los siguientes tipos de órdenes:

- **Inicio**: operaciones básicas de configuración de partituras, como añadir o eliminar instrumentos y compases, además de operaciones clave de edición, entre las que se incluyen operaciones de portapapeles y los eficaces filtros de Sibelius.
- **Introducción de notas**: comandos relacionados con introducción de notas alfabética, Flexi-time o Nota por nota (step-time), además de acciones de edición de notas, como por ejemplo cambiar las voces, y herramientas de composición como desplegar o reducir y transformaciones como retrogradar, invertir, etc.

- **Notaciones**: todas las indicaciones básicas que no sean notas, silencios y texto, como las claves, indicaciones de compás, armaduras, barras de compás especiales, líneas, símbolos, tipos de cabeza de nota, etc.
- **Texto**: controles de tamaño y estilo de fuente, elección de estilo de texto, además de letra, cifrados armónicos, marcas de ensayo y opciones de numeración de páginas y compases.
- **Reproducción**: elección de configuración de reproducción, mezclador, controles de reproducción, Live Tempo, reproducción en vivo, opciones sobre el modo en que Sibelius debería interpretar tu partitura durante la reproducción y características para escribir música para vídeo.
- **Maquetación**: opciones de configuración del documento, como el tamaño de pentagrama y de página, espaciado entre pentagramas, ocultar pentagramas, opciones de Maquetación magnética, además de controles de formato.
- **Aspecto**: opciones que afectan a la apariencia visual de la partitura, entre las que se incluyen la selección de configuración personal, espaciado de notas y formato de nombres de instrumentos, además de comandos para restablecer o cambiar el diseño, la posición u otras propiedades de los objetos de la partitura.
- **Partes**: opciones relacionadas con las partes instrumentales.
- **Revisión**: añadir y revisar comentarios tipo nota adhesiva, crear y gestionar varias versiones de la misma partitura, comparar versiones y acceder a varios plug-ins de comprobación.
- **Vista**: cambiar la disposición y el tamaño de la música en la pantalla, mostrar u ocultar diversos objetos invisibles y otras indicaciones de ayuda que proporcionan información útil sobre tu partitura, ocultar o mostrar paneles extra para operaciones avanzadas y ordenar o cambiar entre las ventanas del documento abiertas.

Grupos y controles

Cada pestaña de la cinta de opciones contiene varios *grupos* de comandos relacionados. El nombre de cada grupo se muestra bajo los nombres de los comandos individuales en texto gris, y los grupos se separan entre sí mediante una línea vertical:

La imagen superior muestra los grupos **Común**, **Líneas** y **Símbolos** de la pestaña **Notaciones**.

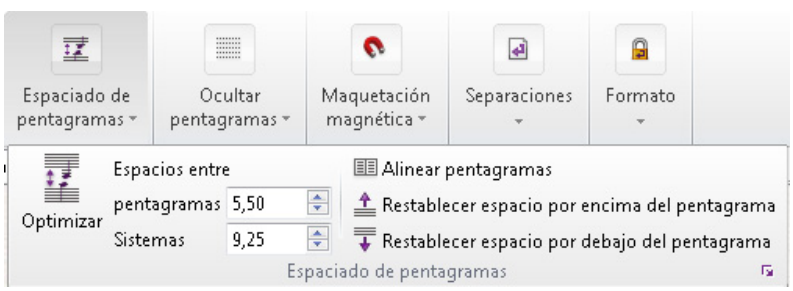
Cada grupo contiene uno o más controles de varios tipos, como botones, botones que abren menús, botones de división (en los que la mitad del botón es un botón normal y la otra mitad abre un menú), casillas de verificación, cuadros combinados y *galerías*, que son menús con características especiales. Las galerías pueden ser de dos tipos:

- *Galerías desplegables:* se parecen mucho a los menús normales y pueden mostrar sus contenidos como texto, o también pueden mostrarlos de forma gráfica. Al contrario que los menús normales, las galerías normalmente ofrecen una lista de opciones organizadas por categorías y que se pueden filtrar (consulta más adelante). Un ejemplo de una galería textual está en **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros**. Todos los botones de **Notaciones ▸ Común** mostrados en la imagen superior utilizan galerías gráficas desplegables.

- *Galerías de la cinta de opciones:* estas galerías están incrustadas directamente en la cinta de opciones y te permiten ver los primeros elementos de la galería sin necesidad de abrirla. Las galerías de la cinta de opciones te permiten desplazar la lista hacia arriba y hacia abajo con los botones de flecha situados en el extremo derecho, o abrir la galería, que tiene el mismo aspecto que un menú desplegable. **Notaciones ▸ Líneas** y **Notaciones ▸ Símbolos** contienen galerías en la cinta de opciones, mostradas en la imagen superior.

Muchas galerías de Sibelius contienen *filtros por categoría*, lo que te permite mostrar solo un tipo de objeto al mismo tiempo en una galería. Los filtros por categoría se encuentran en la parte superior de una galería abierta; de forma predeterminada, no hay filtro (así que el filtro marca **Todo**), pero puedes hacer clic en el nombre del filtro para mostrar un menú en el que aparezcan todas las categorías. Elige una categoría y el resto de categorías se quedarán fuera del filtro.

Dependiendo del ancho de la ventana, la cinta de opciones hará lo posible por mostrar el mayor número de controles en todos los grupos de la pestaña actual. Algunos controles pueden organizarse verticalmente para ahorrar espacio, e incluso esconder su descripción textual. Si el espacio es demasiado ajustado, algunos grupos pueden acabar *contrayéndose*, lo que significa que en lugar de mostrar todos sus controles directamente en la cinta de opciones, los controles se pliegan tras un único botón que muestra todos los contenidos del grupo por debajo de la cinta de opciones al hacer clic en esta, de este modo:



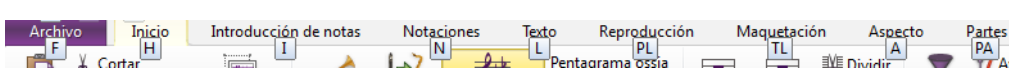
En la imagen superior, varios grupos de la pestaña **Maquetación** están contraídos, y el grupo **Espaciado de pentagramas** se ha abierto haciendo clic en el botón que representa el grupo contraído.

Sibelius tiene tantos comandos que, para garantizar que todos los grupos de cada pestaña no se muestren contraídos, la visualización de tu pantalla debe tener al menos 1920 píxeles de ancho.

Acceso mediante teclado

La cinta de opciones incluye algunas características prácticas para ayudarte a aprender a manejar el programa rápidamenta; una destacable es la posibilidad de acceder a cualquier comando a través del teclado utilizando las *secuencias de teclas*. Las secuencias de teclas son atajos de teclado especiales que te dirigen directamente a un comando, sin importar en qué pestaña esté.

Para mostrar las secuencias de teclas, pulsa **Alt** (Windows) o **Ctrl** (Mac): no hace falta que mantengas pulsada la tecla. Aparece una pequeña etiqueta por debajo del nombre de cada pestaña:



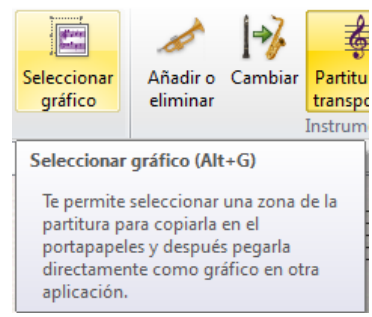
Para acceder a una pestaña, solo tienes que teclear la secuencia de teclas que se muestra para esa pestaña. Por ejemplo, pulsa **L** para cambiar a la pestaña **Maquetación**:

Ahora pulsa la secuencia mostrada (normalmente dos letras) para el comando que quieras usar.

Una vez que hayas establecido el enfoque en la cinta de opciones pulsando **Alt** (Windows) *o* **Ctrl** (Mac), también puedes navegar por las pestañas y los controles de cada pestaña utilizando las flechas del teclado o el **Tabulador** y **Mayús**-**Tab**; después utiliza **Espacio**, **Intro** o **Intro** (teclado numérico) para activar el botón u otro control que esté enfocado en ese momento.

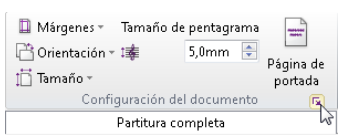
Explicación en pantalla

Todos los comandos de la cinta de opciones tienen una descripción de texto ampliada, que aparece si dejas el ratón sobre ellos unos segundos. Esta descripción se llama *explicación en pantalla* y proporciona útil contexto adicional en cada comando.



A la derecha puedes ver la explicación en pantalla para **Inicio** ▸ **Portapapeles** ▸ **Seleccionar gráfico**. Fíjate en que se muestra un atajo de teclado entre paréntesis tras el nombre del comando. Al contrario que las secuencias de teclas, que solo se pueden usar en secuencia tras pulsar **Alt** (Windows) o **Ctrl** (Mac), este tipo de atajos de teclados se puede utilizar desde cualquier parte, y además puedes personalizarlos si lo deseas.

Apertura de cuadros de diálogo relacionados



Algunos grupos de la cinta de opciones tienen un pequeño botón adicional en la esquina inferior derecha llamado *botón de apertura de cuadro de diálogo* que abre un cuadro que contiene más opciones relacionadas con el comando de ese grupo.

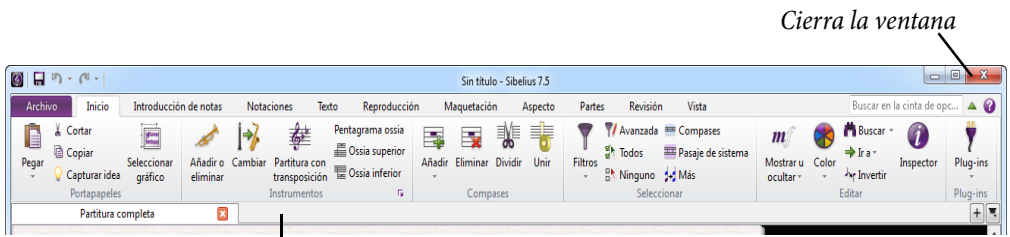
En la imagen superior, el puntero del ratón está sobre el botón de apertura de cuadro de diálogo en **Maquetación** ▸ **Configuración del documento**, que abre el cuadro de diálogo **Configuración del documento,** en el que puedes cambiar el tamaño de página, la orientación y los márgenes con opciones adicionales por encima de estas en la cinta de opciones.

Interfaz de un único documento

Sibelius utiliza una interfaz de un único documento, lo que significa que cada partitura se abre en su propia ventana, con su cinta de opciones y todas las herramientas que necesitas para trabajar con esa partitura. A medida que abres nuevas partes o versiones, se abren de forma predeterminadas en nuevas pestañas dentro de la misma ventana (las puedes reordenar arrastrándolas o desanclarlas para abrir la vista en una nueva ventana).

Para cerrar una partitura, cierra la ventana entera haciendo clic en el icono de cerrar en la esquina superior izquierda (Windows) o en la esquina superior izquierda (Mac). De manera predeterminada, cuando cierras la última ventana de documento, se vuelve a abrir la ventana de Inicio rápido, para permitirte abrir una partitura reciente o crear una nueva. Esto también evita que Sibelius se cierre en Windows, porque cuando no haya ventanas abiertas, la aplicación se cerrará.

Si no quieres que se vuelva a mostrar el Inicio rápido después de cerrar la última partitura, puedes cerrar la última partitura haciendo clic en el icono de cerrar en la última pestaña de documento, que cerrará la partitura pero dejará la ventana abierta.



Una vez que hayas cerrado la última pestaña de la última ventana, todos los controles de la cinta de opciones se deshabilitan; pero ahora puedes hacer clic en la pestaña **Archivo**, que se abre de forma predeterminada en la página **Reciente** para abrir una partitura reciente, o puedes hacer clic en **Abrir** para abrir otra partitura existente, o en **Nueva** para empezar una nueva.

Si trabajas de este modo, puedes desactivar la opción **Mostrar el Inicio rápido después de cerrar la última partitura** (ya sea en la propia ventana de Inicio rápido o en la página **Otro** de **Archivo ▸ Preferencias**), aunque ten en cuenta que una vez que cierres la ventana del documento vacío que queda después de cerrar la última pestaña en la última partitura, Sibelius seguirá cerrándose en Windows.

En Mac, las aplicaciones siguen abiertas aunque no tengan ventanas abiertas, así que Sibelius sigue funcionando hasta que indiques expresamente que quieres salir. Si haces clic en el icono de Sibelius en la barra de aplicaciones cuando Sibelius se está ejecutando pero no hay ninguna ventana abierta, la ventana de Inicio rápido se abre automáticamente para ayudarte a empezar de nuevo.

Guardar tu entorno de trabajo

Sibelius recuerda automáticamente la colocación de las ventanas y pestañas mientras trabajas en tu partitura, para poder restaurarlas la próxima vez que la abras. Cuando vuelvas a abrir una partitura en la que has trabajado antes, Sibelius hará lo siguiente:

- Abrirá la ventana del documento en la misma posición y tamaño empleados la última vez que lo cerraste.
- Abrirá todas las pestaña que estaban abiertas la última vez que lo cerraste, y pondrá en primer plano la última pestaña utilizada.
- Fijará el nivel de zoom y tipo de vista a los mismos empleados la última vez que lo cerraste.
- Restaurará los ajustes en la pestaña **Vista** de la cinta de opciones para que aparezcan los elementos "invisibles" que deben mostrarse (elementos útiles que se muestran en la pantalla pero que normalmente no se imprimen).
- Abrirá los paneles (como el Mezclador, el panel Ideas, etc.) que estaban abiertos la última vez que cerraste el documento.

Por supuesto, puedes indicar a Sibelius cuáles de estas acciones quieres que lleve a cabo automáticamente, a través de las páginas **Mostrar** y **Archivos** de **Archivo ▸ Preferencias** – 🕮 **1.28 Ajustes de pantalla**.

Notas para usuarios que se han actualizado

Si te has actualizado desde Sibelius 6 o anterior, puede que estés un poco desorientado la primera vez que abras tu nueva versión de Sibelius y veas que los antiguos menús y la barra de herramientas han sido reemplazadas por la cinta de opciones. Pero no te preocupes, pronto de acostumbrarás y en poco tiempo te parecerá mucho más claro que antes. La caja de texto **Buscar en la cinta de opciones** situada en la esquina superior derecha de la cinta de opciones es una valiosa herramienta para buscar las características que no consigas ubicar.

Generalizando, este es el modo de encontrar elementos en la cinta de opciones de acuerdo con los menús utilizados en versiones anteriores de Sibelius:

- Los elementos del menú **Archivo** ahora se encuentran en la pestaña **Archivo**.
- Los elementos del menú **Editar** se dividen entre la barra de herramientas de Acceso rápido (para deshacer y rehacer), la pestaña **Inicio** (para seleccionar, filtrar, colorear y navegar) y la pestaña **Aspecto** (para los ajustes de Maquetación magnética y Orden). Todavía puedes acceder a una versión reducida del menú **Editar** haciendo clic derecho en una selección de tu partitura, como se hacía en versiones previas de Sibelius.
- Los elementos del menú **Ver** se encuentran en la pestaña **Vista.**
- Los elementos del menú **Notas** se dividen entre la pestaña **Aspecto** (para reconfigurar grupos y posiciones de barras de figuras, plicas y digitación para tablatura) y la pestaña **Introducción de notas** (para todo lo demás).
- Los elementos del menú **Crear** se dividen entre las pestañas **Notaciones** y **Texto**. Todavía puedes acceder al menú **Crear** haciendo clic derecho en la ventana de la partitura sin tener nada seleccionado, como ocurría en versiones previas de Sibelius.
- Los elementos del menú **Reproducir** se encuentran en la pestaña **Reproducción.**

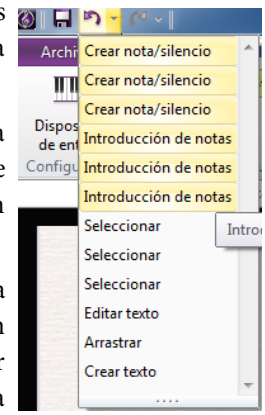
- Los elementos del menú **Maquetación** se encuentran en la pestaña **Maquetación**, excepto para **Restablecer diseño** y **Restablecer posición**, que están en la pestaña **Aspecto.**
- Los elementos del menú **Configuración personal** aparecen en muchas pestañas: los diferentes cuadros de diálogo **Editar**… ahora aparecen haciendo clic en la flecha de apertura de cuadro de diálogo en el grupo adecuado de la cinta de opciones. Por ejemplo, **Editar cabezas de nota** se abre haciendo clic en la flechita que hay en **Notaciones ▸ Cabezas de nota**); las otras características (como las **Normas de diseño musical** e Importar/Exportar configuración personal) están en la pestaña **Aspecto.**
- **Plug-ins**: los más útiles aparecen de forma individual en la cinta de opciones al lado de las características relacionadas del programa. Algunas pestañas también cuentan con galerías de **plug-ins** especializados; por ejemplo, la pestaña **Texto** tiene una galería de plug-ins que tienen que ver con texto y cifrado armónico. Además, todas las carpetas personalizadas de plug-ins que hayas añadido aparecerán en la galería **Inicio ▸ Plug-ins**.
- Los elementos del menú **Ventana** aparecen en la pestaña **Vista**.
- Los elementos del menú **Ayuda** se encuentran en la pestaña **Archivo** en el panel **Ayuda.**

En la medida de lo posible, los atajos de teclado son los mismos que en las versiones previas de Sibelius, así que los usuarios avanzados que han memorizado montones de atajos se sentirán como en casa.

Deshacer y Rehacer

Dos de las características más importantes de Sibelius son Deshacer y Rehacer, que te permiten moverte hacia atrás o adelante en las modificaciones que has hecho desde que abriste la partitura. La manera de acceder Deshacer y Rehacer suele ser la misma en las versiones de Sibelius para Mac y Windows.

Usuarios de Windows



En Windows, Deshacer y Rehacer se encuentran en la barra de herramientas de acceso rápido, que aparece en la esquina superior izquierda de cada ventana de documento Sibelius, como se muestra a la derecha.

Para deshacer la última acción realizada, haz clic en la flecha que apunta a la izquierda, o usa el atajo de teclado: **Ctrl**+**Z**. Puedes hacer clic en la parte del menú del botón para mostrar el Historial de Deshacer: haz clic en cualquier elemento del menú para deshacer directamente hasta ese punto.

Para rehacer una operación que no pretendías deshacer, haz clic en la flecha que apunta a la derecha o usa el atajo de teclado: **Ctrl**+**Y**. Al igual que con Deshacer, puedes hacer clic en la parte del menú del botón para mostrar el botón de Historial de rehacer. La acción más reciente está situada en la cabeza de la lista; por lo tanto, haz 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 todo lo que deshiciste y volver al punto en el que estabas. Esperamos ser claros.

Usuarios de Mac

En Mac, Deshacer y Rehacer se encuentran en el menú **Edición**. Selecciona **Edición** ▸ **Deshacer**, o teclea el atajo de teclado: **⌘Z** para deshacer tu última acción. El menú **Edición** te indica cuál fue la última operación realizada, por si no lo recuerdas. Bueno, te dirá lo último que hiciste en Sibelius, claro; no te indicará **Deshacer estornudar**, por divertido que resulte).

Edición ▸ **Historial de deshacer** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Z** *o* **⇧⌘Z**) ofrece una lista de las operaciones realizadas más recientemente, y te permite saltar a un punto anterior específico. La acción más reciente está situada en la cabeza de la lista; por lo tanto, haz clic en el primer elemento superior para deshacer un paso; en el segundo, para deshacer dos pasos y en el último elemento de la lista, para deshacer hasta el punto máximo posible.

Para rehacer una operación que no pretendías deshacer, selecciona **Edición** ▸ **Rehacer**, o utiliza el atajo de teclado: **⌘Y**. De nuevo, en la parte superior del menú **Edición**, aparece la última operación deshecha.

Edición ▸ **Historial de rehacer** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Y** *o* **⇧⌘Y**) es como el **Historial de deshacer**, pero ofrece una lista de todas las acciones que puedes rehacer tras haber deshecho unas cuantas.

Nivel de Deshacer

Para configurar hasta dónde puedes deshacer, selecciona la página **Otro** de **Archivo ▸ Preferencias** y arrastra el deslizador. Puedes deshacer hasta 20 000 operaciones; por tanto, si asignas un número bastante grande, puedes retroceder al punto donde comenzaste la partitura.

Si tu ajuste es superior a este valor, hasta podrías deshacer operaciones realizadas antes de comprar Sibelius.

Conexión de dispositivos MIDI externos

Debes seguir tres pasos para conectar tus dispositivos MIDI externos: conectar el hardware, instalar el software necesario (si hay alguno) y configurar MIDI en Sibelius. En este tema hablaremos sobre los dos primeros pasos, y el tercer paso se describe en 📖 **3.13 Dispositivos de entrada** en la página 290.

Conexión de dispositivos MIDI a tu ordenador

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. Los instrumentos virtuales y los sintetizadores de software también son compatibles con MIDI, y como están integrados en tu ordenador no necesitas cables de conexión para reproducir la música.

La mayoría de controladores MIDI modernos, como los teclados controladores, disponen de conexión USB, lo cual permite conectar un teclado MIDI directamente al ordenador mediante un cable USB.

Para dispositivos MIDI más antiguos sin conexiones directas USB, puedes conectar un interface MIDI a un puerto USB del ordenador y conectar tu dispositivo MIDI al interface mediante los cables MIDI.

Conexión directa de dispositivos MIDI a través de USB

Todos los teclados MIDI actuales pueden conectarse directamente al ordenador a través del puerto USB, sin la necesidad de usar un interface MIDI aparte. Para instalar uno de estos dispositivos, simplemente conecta tu ordenador y el dispositivo con el cable USB suministrado, y sigue las instrucciones en pantalla para instalar el software controlador, si hay alguno.

Una vez instalados los drivers necesarios, puedes configurar la entrada y reproducción en Sibelius – consulta 📖 **3.13 Dispositivos de entrada**.

Es importante apagar y encender tu dispositivo MIDI con conexión USB antes de ejecutar Sibelius. Si no lo haces, puede que Sibelius no detecte el dispositivo. Ten en cuenta que algunos dispositivos alimentados por bus (es decir, dispositivos que no tienen fuente de alimentación separada y se alimentan directamente por el cable USB), solo funcionarán de forma fiable si están conectados a un puerto USB en tu ordenador, no a un dispositivo externo como un hub USB o, por ejemplo, tu teclado Mac.

Conexión de dispositivos MIDI a través de un interface MIDI

Un interface MIDI es una caja pequeña que conecta tu ordenador con sus dispositivos externos, permitiendo la entrada y salida de información MIDI entre ambos. Los interfaces MIDI suelen conectarse a un puerto USB del ordenador. Solo necesitarías un interface MIDI si tu dispositivo MIDI externo no tiene su propia conexión directa USB.

Para el correcto funcionamiento de los interfaces MIDI, tienes que instalar los drivers, cuyo software lo suministra el fabricante del dispositivo.

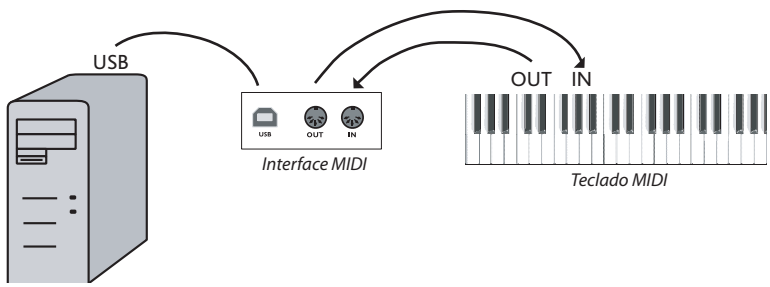
Vamos a suponer que tu interface MIDI está conectado a través de USB y te vamos a mostrar algunas configuraciones MIDI comunes. Todas las conexiones entre los dispositivos MIDI se realizan usando cables MIDI estándar, como el de esta imagen a la derecha.

Para enchufar solamente un teclado MIDI, conecta la salida "Out" del mismo con la entrada "In" del interface MIDI. De esta manera, la información de la música ejecutada en el teclado saldrá por *Out* del teclado, se enviará por el cable y entrará por *In* en el ordenador.

Para que el ordenador pueda reproducir la música de vuelta en el teclado (si el teclado tiene sonidos internos) tienes que conectar también la salida "Out" del interface, con la entrada "In" del teclado.

Si tu teclado tiene dos conectores "In" o "Out", es indiferente cuál de los dos utilices, puesto que en realidad uno duplica al otro.

Por tanto, la conexión de un teclado así sería de esta forma:



Si quieres conectar, por ejemplo, un módulo de sonidos, en lugar de un teclado, solamente tienes que conectar las salida "Out" del interface MIDI, con la entrada del módulo de sonidos "In".

Una vez que hayas conectado los dispositivos MIDI al ordenador, puedes configurar la entrada en Sibelius – consulta 🕮 **3.13 Dispositivos de entrada** en la página 290.

1. Pestaña Archivo

1.1 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

Existen varias formas de crear una nueva partitura en Sibelius – consulta 🕮 **1.4 Creación de una partitura nueva**.

Tamaño de archivo

Un archivo de Sibelius ocupa alrededor de 20 KB más 1 KB por página (sin contar los gráficos importados), incluidas las partituras orquestales o de banda. Esto significa que puedes guardar cientos de miles de páginas de música en el disco duro y que las partituras de larga duración pueden enviarse fácilmente por correo electrónico. Por lo que, aunque tu nombre sea J.S. Bach, no tendrás problemas de espacio en disco al utilizar Sibelius.

Guardar

La función guardar se comporta de la misma forma que en cualquier otro programa, con **Archivo ▸ Guardar como** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**S** *o* ⇧⌘**S**) y **Archivo ▸ Guardar** (atajo de teclado **Ctrl**+**S** *o* ⌘**S**). Aparte de guardar partituras en el formato de Sibelius, es posible exportar los archivos en otros formatos como MusicXML, MIDI, audio y gráficos. Para más detalles, consulta los temas correspondientes en esta Guía de referencia. Para guardar la letra, consulta **Exportar letra** en la página 578.

Un lugar apropiado para guardar los archivos es la carpeta **Partituras**, creada previamente por Sibelius. En Windows, la carpeta **Partituras** se crea dentro de la carpeta **Mis documentos** y en Mac está situada dentro de la carpeta **Documentos** del usuario.

Puedes cambiar la carpeta predeterminada en la que guardar las partituras a través de la página **Guardar y exportar** de **Archivo ▸ Preferencias**.

La próxima vez que abras la partitura tras guardarla, se abrirá en el punto en el que estabas trabajando cuando la guardaste, con la ventana en la misma posición, los mismo paneles y ventanas visibles e incluso al mismo nivel de zoom.

Dispones de control total sobre en qué medida restablece Sibelius tu entorno de trabajo anterior al volver a abrir una partitura guardada previamente – consulta 🕮 **1.28 Ajustes de pantalla**.

Guardar automáticamente

Sibelius puede guardar tu partitura automáticamente a intervalos regulares de tiempo, por lo que si el ordenador dejara de responder, perderías solamente los últimos minutos de trabajo. En lugar de guardar el archivo real, Sibelius hace una copia de la partitura y la guarda en una carpeta oculta especial.

Si Sibelius no se cierra correctamente (por ejemplo, si el ordenador dejara de responder o si se produce un corte de corriente eléctrica), cuando vuelvas a abrir el programa Sibelius buscará en la carpeta especial y si encuentra partituras en esa carpeta te preguntará si quieres restaurarlas.

Al cerrar Sibelius de la forma habitual, se eliminan todos los archivos de la carpeta especial, por lo que es fundamental que no utilices nunca esta carpeta para guardar tus propios archivos.

La función Guardar automáticamente está activada de forma predeterminada, pero si por alguna razón quieres desactivarla, puedes hacerlo en la página **Guardar y exportar** de **Archivo ▸ Preferencias**. En este cuadro de diálogo también puede decidir el intervalo de tiempo constante que Sibelius va a utilizar para guardar las partituras automáticamente (el valor predeterminado es de 10 minutos).

Copias de seguridad

Cada vez que guardes una partitura, Sibelius guardará otra copia (con un número añadido al nombre del archivo), de forma predeterminada, en **Copias de seguridad** dentro de la carpeta **Partituras**. En el caso de que por error borres o hagas algún cambio irreparable en la partitura, busca en la carpeta de copias de seguridad para recuperar la última versión o versiones anteriores guardadas.

Puedes especificar el número de copias de seguridad y la ubicación de la carpeta para copias de seguridad a través de la página **Guardar y exportar** de **Archivo ▸ Preferencias**. El número de copias de seguridad predeterminado es de 200. Las versiones más antiguas se van borrando automáticamente con el fin de evitar la sobrecarga del disco duro, así que no utilices esta carpeta para guardar tus propias copias de seguridad.

Las copias de seguridad de partituras se crean al guardar manualmente una partitura, no cada vez que Sibelius realiza la operación Guardar automáticamente. Al contrario que sucede con las partituras guardadas automáticamente, no se eliminarán las copias de seguridad de las partituras cada vez que cierres Sibelius.

Información de catálogo

El panel **Archivo ▸ Información** puede utilizarse para introducir información sobre la partitura, como el título, compositor, arreglista, copyright, etc., que aparecerán automáticamente cuando publiques tu partitura en Internet (🕮 **1.19 Exportación de páginas web de Scorch**). Si especificas el título, compositor, etc. al crear la partitura, muchos de estos campos ya aparecerán rellenos.

En la parte derecha de **Archivo ▸ Información** encontrarás datos prácticos sobre la partitura, como la fecha de creación, la fecha de la última vez que la guardaste, el número de páginas, pentagramas y compases que contiene, etc.

Los valores introducidos en los campos del panel **Archivo ▸ Información** también se pueden utilizar como *códigos de texto* en objetos de texto de la partitura. Para más detalles sobre los códigos de texto y su uso en Sibelius, 🕮 **5.16 Códigos de texto**.

Archivos editables por el usuario

Sibelius permite crear tus propios:

- Ideas (🕮 **2.3 Ideas**)
- Configuraciones personales (🕮 **8.2 Configuración personal**)
- Plug-ins (🕮 **1.25 Uso de los plug-ins**)
- Hojas de ejercicios (🕮 **1.23 Creador de hojas de ejercicios**)
- Estilos de arreglo (🕮 **3.17 Editar estilos de arreglo**)
- Bibliotecas de cifrados armónicos (🕮 **5.8 Cifrados armónicos**)
- Bibliotecas de gráficos de escala de guitarra (🕮 **5.11 Gráficos de escala de guitarra**)

- Fuentes equivalentes de texto y música (📖 **5.1 Trabajar con texto**, **8.6 Fuentes musicales**)
- Plantillas (📖 **1.21 Exportación de plantillas**)
- Conjuntos de funciones (📖 **1.27 Atajos de teclado**)
- Menús de palabras (📖 **5.1 Trabajar con texto**)

Dado que Sibelius incluye sus propios conjuntos de archivos de estos tipos, todos los que crees se guardarán en una carpeta diferente de la utilizada por el programa. Los archivos estándar que incluye Sibelius no se pueden eliminar; *no* debes modificar nada del contenido de la carpeta de instalación (ni del paquete de la aplicación), que es la ubicación en la que se guardan.

- *Windows:* **C:\Usuarios***Nombre de usuario***\Application Data\Avid\Sibelius 7.5**
- *Mac OS X*: **/Usuarios/***Nombre de usuario***/Library/Application Support/Avid/Sibelius 7.5**

En Windows, puedes acceder con facilidad a esta ubicación si haces clic en el atajo de teclado de **Sibelius 7,5 (datos de usuario)** en el grupo del programa **Sibelius 7,5** situado en el menú Inicio. La carpeta de datos del programa está oculta de forma predeterminada y, por tanto, no estará visible en el Explorador de Windows. Si quieres acceder a esta carpeta a través del Explorador, dirígete a **Panel de control** y haz clic en **Opciones de carpeta** desde cualquier ventana del Explorador abierta. Haz clic en la pestaña **Ver** y selecciona **Mostrar archivos, carpetas y unidades ocultos** en la lista **Archivos y carpetas ocultos**.

En la carpeta de datos de programa de Sibelius encontrarás varias carpetas cuyo nombre hace referencia al tipo de archivos que contienen. (En Mac, es posible que no aparezca ninguna carpeta, ya que solo aparecen al crear o editar un archivo que queda guardado en ese directorio).

Puedes copiar cualquier archivo en los directorios de usuario para que Sibelius lo utilice la próxima vez que inicies el programa. Los archivos que hayas añadido o creado se pueden borrar sin ningún problema.

Plantillas de Scorch y texturas

Sibelius permite crear tus propias plantillas de Scorch y texturas de papel y escritorio. Colócalas 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 (solo en formato BMP de Windows) en **Texturas**.

Quick Look (Mac únicamente)

Quick Look es una función integrada en la versión Mac OS X que permite previsualizar el contenido de cualquier documento de forma instantánea y directa desde el Finder, sin tener que abrir la aplicación que los creó: simplemente selecciona el documento en el Finder y pulsa **Espacio**. En las ventanas del escritorio y del Finder, muchos documentos también cuentan con vistas previas en miniatura; si configuras estas ventanas para que usen la función Cover Flow, podrás navegar entre carpetas y documentos muy rápidamente.

Sibelius es totalmente compatible con Quick Look, por lo que en lugar del icono de documento habitual, encontrarás una vista en miniatura de la primera página de la partitura: selecciónala y pulsa **Espacio** (o haz clic en el icono Quick Look del Finder) para obtener una vista previa más amplia de la partitura. Para navegar entre páginas, sujeta la barra de desplazamiento situada en el lado derecho de la vista previa.

Spotlight (solo Mac)

Spotlight es la aplicación de búsqueda integrada de Mac OS X. Simplemente haz clic en el icono Spotlight situado en la esquina superior derecha de la pantalla o utiliza el atajo de teclado ⌘-**Espacio** y escribe el término de búsqueda que desees. Para que Spotlight realice la búsqueda de una partitura, simplemente escribe el nombre del archivo o de cualquier fragmento de texto integrado en la misma (título, compositor, letra, nombres de instrumento, etc). Una vez que hayas encontrado una o dos partituras, pulsa **Espacio** para previsualizarla mediante Quick Look (consulta más arriba) o haz doble clic para abrirla en Sibelius.

1.2 Compartir y enviar archivos por e-mail

En Sibelius, el intercambio de música escrita con otros músicos es algo sencillo.

Para aprender a publicar y compartir fácilmente tu música online (incluyéndola como pistas de audio o vídeos), consulta 🕮 **1.3 Compartir en Internet**.

Intercambio de archivos con otros usuarios de Sibelius

Si la persona con la que trabajas es también usuario del programa, simplemente envíale el archivo por correo electrónico o en un medio extraíble como una unidad flash USB o un CD-R.

Averigua la versión de Sibelius que utiliza la otra persona. Si el otro usuario dispone de la misma versión o una versión posterior, solo tendrás que guardar el archivo de la forma habitual y enviárselo. Si, por el contrario, el otro usuario dispone de una versión anterior de Sibelius (o utiliza una versión anterior de Sibelius Student o Sibelius First), deberás exportar la partitura en un formato más antiguo de archivo antes de enviarla por e-mail. Por suerte, en Sibelius esto es pan comido – consulta **Envío de archivos por correo electrónico** a continuación.

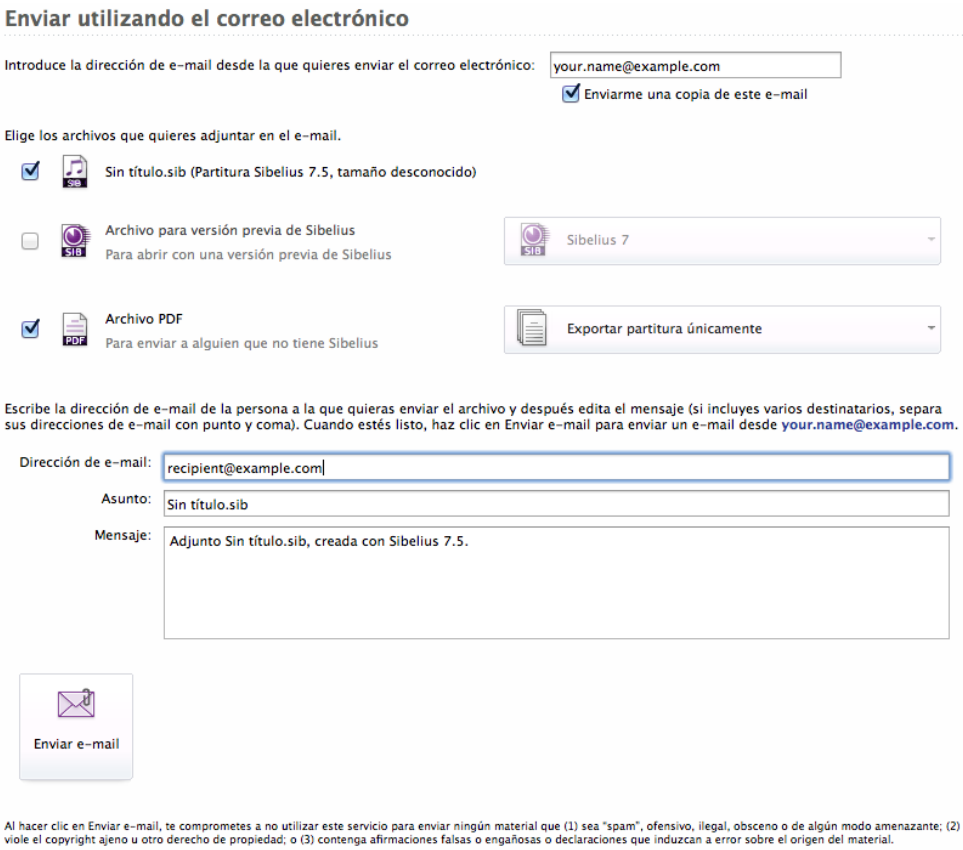
Intercambio de archivos con personas que no trabajan con Sibelius

Si la persona a quien le quieres enviar los archivos no trabaja con Sibelius, hay otras maneras de compartir archivos con ellos:

- Si el destinatario tiene un iPad, pídele que descargue e instale la aplicación Avid Scorch. Guarda tu partitura y adjúntala a un e-mail para que el destinatario la pueda abrir en su dispositivo – 🕮 **1.18 Exportar a Avid Scorch**.
- Pídele que descargue e instale la versión de prueba de Sibelius en **www.sibelius.com** y, a continuación, envíale el archivo. Una vez finalizado el periodo de prueba, solo se podrá imprimir una única página con marcas de agua, por lo que si lo que quieres es que la otra persona imprima la partitura, no es la mejor opción.
- Publica la música en tu página web – consulta 🕮 **1.19 Exportación de páginas web de Scorch.**
- Exporta un archivo PDF de la partitura y envíala – consulta 🕮 **1.20 Exportación de archivos PDF**.
- Si el destinatario utiliza otro programa musical y sin embargo desea escuchar y quizá editar tu música, puedes enviarle un archivo MIDI (🕮 **1.15 Exportación de archivos MIDI**) o, mejor aún, un archivo MusicXML (🕮 **1.16 Exportación de archivos MusicXML**).
- Si quieres enviar la música a otros usuarios simplemente para que la escuchen, pero no es necesario que la vean, también puedes exportar un archivo de audio con Sibelius y grabarlo en un CD o comprimirlo en un archivo MP3 para enviarlo por correo electrónico – consulta 🕮 **1.12 Exportación de archivos de audio**.
- Si quieres enviar tu música a alguien y *necesitas* que vea la partitura, puedes exportar un archivo de vídeo desde Sibelius – 🕮 **1.13 Exportar archivos de vídeo**.
- Si quieres publicar tu música en Internet para que otras personas puedan verla e imprimirla (o utilizar un servicio de compartición de vídeo o audio en la web) Sibelius puede exportar un archivo apropiado y subirlo directamente a tu cuenta de Score Exchange, YouTube, Facebook o SoundCloud – 🕮 **1.3 Compartir en Internet**.

Envío de archivos por correo electrónico

Enviar archivos por e-mail es facilísimo si utilizas la función de envío de e-mails integrada de Sibelius. Solo tienes que elegir **Archivo ▸ Compartir ▸ Enviar utilizando el correo electrónic** o e introducir tu dirección de correo electrónico en la parte superior del panel; después escribe la dirección de e-mail de la persona a quien quieres enviar la partitura, junto con el mensaje que quieras enviarle, y haz clic en el botón **Enviar e-mail**:



De forma predeterminada, Sibelius también envía una copia del e-mail y los archivos adjuntos a tu dirección de correo electrónico, lo que te permite llevar un control de los e-mails que has enviado previamente. Si prefieres no recibir copias de los e-mails que envías de este modo, desactiva la opción **Enviarme una copia de este e-mail**.

Utilizando las diferentes opciones que se encuentran por encima de los detalles del mensaje, puedes elegir enviar cualquier combinación de:

- Una partitura de Sibelius 7.5.
- Un archivo para abrir en una versión previa de Sibelius.
- Archivos PDF de la partitura general o las partes.

Por defecto, Sibelius envía una partitura Sibelius 7.5 y un archivo PDF (solo de la partitura general).

Si seleccionas enviar el archivo para una versión previa del programa, puedes elegir la versión (la más antigua sería Sibelius 2) de la lista desplegable. Al enviar el e-mail, Sibelius exporta una copia de la partitura en este formato más antiguo y la adjunta al e-mail.

Si seleccionas enviar el archivo PDF, puedes elegir entre tres opciones:

- **Partitura únicamente** exporta solo la partitura general.
- **Partitura y partes (un archivo)** exporta la partitura general y una única copia de cada parte en un solo archivo PDF.
- **Partes únicamente (archivos separados)** exporta una única copia de cada parte, con un archivo PDF independiente para cada una.

En cada caso, los archivos PDF exportados se adjuntan al e-mail que se te enviará al hacer clic en **Enviar e-mail**. Para más información sobre cómo exportar archivos PDF de tu partitura – 🕮 **1.20 Exportación de archivos PDF**.

Si deseas enviar un e-mail de este modo a más de un destinatario, escribe sus direcciones de e-mail separadas por punto y coma, así: **destinatario1@ejemplo.com; destinatario2@ejemplo.com; destinatario3@ejemplo.com,** etc.

Al enviar e-mails de esta manera desde Sibelius, sé respetuoso con los demás y no envíes ningún material que pueda ser considerado "spam" o que sea de algún modo ofensivo, ilegal, obsceno o amenazante.

No utilices este servicio para violar derechos de copyright o cualquier otro derecho de propiedad. Asimismo, no introduzcas afirmaciones falsas o engañosas o declaraciones que induzcan a error sobre el origen del material.

Enviar archivos por e-mail desde otro programa

Si prefieres enviar e-mails desde tu propio programa de correo electrónico (o si has elegido exportar una partitura optimizada para visualizar con la aplicación Avid Scorch), el procedimiento sigue siendo muy fácil, pero los pasos difieren según el programa de correo electrónico que utilices:

- *Windows Mail, Outlook Express o Mozilla Thunderbird*: abre un mensaje nuevo, haz clic en el botón **Adjuntar** (con el icono de un clip), busca el archivo y pulsa **Adjuntar** para agregar el archivo al mensaje. Después, envíalo como un correo electrónico habitual.
- *Apple Mail*: abre un mensaje nuevo, arrastra el archivo que desees agregar hasta la ventana del mensaje y envíalo normalmente.

Si no usas ninguno de estos programas, consulta la documentación relativa al envío de archivos adjuntos de tu cliente de correo electrónico.

Si quieres enviar un archivo de Sibelius como página web Scorch por correo electrónico:

- En primer lugar, expórtalo (🕮 **1.19 Exportación de páginas web de Scorch**).
- Comprimir los archivos **.sib** y **.htm** exportados en un archivo zip, seleccionándolos, haciendo clic con el botón derecho sobre ellos y eligiendo **Enviar a ▸ Carpeta comprimida (en zip)** (Windows) *o* **Comprimir dos elementos** (Mac), acción que creará un nuevo archivo denominado algo parecido a **Archivo.zip**.
- Adjunta solo el archivo **.zip** al mensaje de correo electrónico.

- Comunícale al destinatario que deberá instalar Scorch en el ordenador, guardar el archivo adjunto en una carpeta (por ejemplo, en el escritorio), descomprimir el archivo y, por último, hacer doble clic en el archivo **.htm** guardado para ver la partitura en su navegador web.

Archivos en Windows o Mac

Sibelius para Windows y Sibelius para Mac utilizan exactamente el mismo formato de archivo. Puedes utilizar una partitura de Sibelius tanto en Mac como en Windows sin realizar ningún tipo de conversión; consulta a continuación.

Ambos formatos de archivo utilizan Unicode, un conjunto de caracteres internacionales estándar, lo que significa que los caracteres especiales (como las letras acentuadas) se traducen automáticamente entre Mac y Windows. Las fuentes musicales y de texto se sustituyen de manera inteligente.

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 estás intentando abrir una partitura creada en Mac desde un CD-R u otro disco, asegúrate de que el disco está formateado para Windows, ya que Mac puede leer discos Windows pero no al contrario.

Para abrir el archivo Sibelius en Windows, tienes que añadir la extensión **.sib** al archivo. Aunque Sibelius añade esta extensión de archivo de manera predeterminada en Windows y en Mac, algunos usuarios de Mac prefieren no utilizar extensiones de archivos; esto causa un problema en Windows, porque la extensión del archivo le indica a Windows que se trata de un archivo de Sibelius.

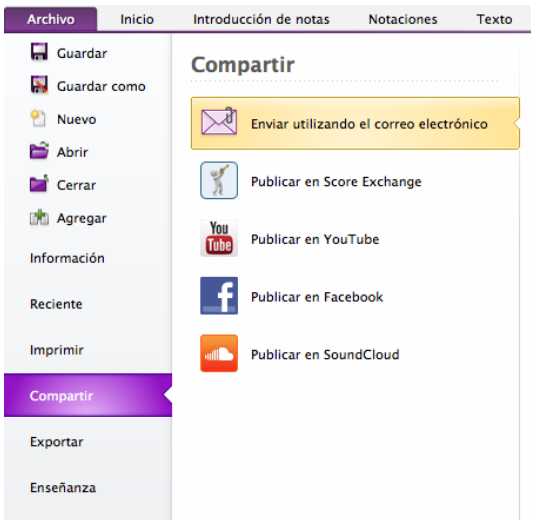
Para agregar la extensión del archivo en Windows, haz clic con el botón derecho del ratón sobre el icono del archivo (en Mi PC o Explorador de Windows) y selecciona **Cambiar nombre**. Cambia la extensión y pulsa la tecla **Intro** (en el teclado principal). Aparecerá un mensaje diciendo que si cambias 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 te pregunta si deseas continuar, haz clic en **Sí**.

Cuando hayas cambiado el nombre al archivo, ábrelo con doble clic.

Abrir partituras de Windows en Mac

Para abrir un archivo creado de Sibelius en Windows, selecciona **Archivo ▸ Abrir** y haz doble clic en el nombre del archivo en el cuadro de diálogo.

1.3 Compartir en Internet



La página **Archivo ▸ Compartir** alberga todas las características de Sibelius para compartir y publicar tu música, y te ofrece integración total con redes sociales y servicios de contenidos audiovisuales, así como métodos más tradicionales para enviar archivos por e-mail y publicarlos en Internet utilizando Score Exchange.

Desde aquí, puedes seleccionar enviar un e-mail directamente desde Sibelius, adjuntando tu partitura en una variedad de formatos.

O si no, utilizando la exportación de vídeo de Sibelius, puedes compartir directamente tus obras en YouTube y Facebook; también puedes exportar una pista de audio de tu partitura y subirla a tu cuenta de SoundCloud. La integración con Score Exchange te permite publicar partituras online.

Por supuesto, Sibelius también te ofrece la posibilidad de imprimir (🕮 **1.11 Impresión**), exportar partituras en formato MIDI, MusicXML o PDF (🕮 **1.15 Exportación de archivos MIDI**, **1.16 Exportación de archivos MusicXML**, **1.20 Exportación de archivos PDF**) y crear archivos de audio y vídeo en disco (🕮 **1.12 Exportación de archivos de audio**, **1.13 Exportar archivos de vídeo**).

También puedes enviar tus partituras a la aplicación Avid Scorch para dispositivos móviles y llevártelas donde te apetezca (🕮 **1.18 Exportar a Avid Scorch**).

Enviar utilizando el correo electrónico

El panel **Archivo ▸ Compartir ▸ Enviar utilizando el correo electrónico** contiene opciones para enviar tu partitura como archivo adjunto al e-mail en una variedad de formatos, todo sin salir de Sibelius.

Para más detalles, consulta **Envío de archivos por correo electrónico** en la página 32.

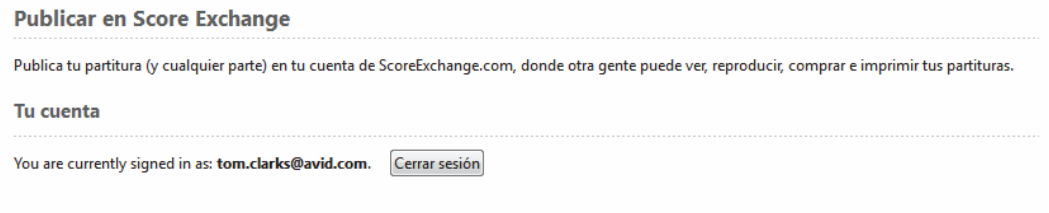
Publicar para que otros vean, compren e impriman

Sibelius te permite cargar y publicar tus partituras como partituras digitales en ScoreExchange.com.

Score Exchange es un sitio web para buscar y comprar nuevas partituras de compositores y arreglistas de todo el mundo. ScoreExchange.com pone a tu disposición cientos de partituras para cualquier instrumentación imaginable, como piezas a solo u obras para orquesta, desde música clásica a pop.

Con Score Exchange puedes subir, publicitar, vender o regalar tus composiciones y arreglos musicales. Para más información, visita **www.scoreexchange.com**.

El panel **Archivo ▸ Compartir ▸ Publicar en Score Exchange** contiene opciones para preparar y enviar tu partitura a tu cuenta en ScoreExchange.com. (Si todavía no tienes una cuenta, haz clic en el botón **Registrar** para ser redirigido directamente a ScoreExchange.com y poder crear una).



Introduce la dirección de e-mail y la contraseña que utilizaste para crear tu cuenta Score Exchange y haz clic en **Iniciar sesión** para habilitar las opciones restantes. (Si activas la casilla **Permanecer conectado** antes de hacer clic en **Iniciar sesión**, Sibelius recordará tus datos de conexión, para que la próxima vez que ejecutes el programa este se conecte directamente a tu cuenta).

Bajo el título **Información de la partitura**, puedes ver de una ojeada qué campos de la pestaña **Archivo ▸ Información** ya has completado, lo que es útil, ya que Score Exchange puede utilizar esta información para indicar más detalles sobre tu partitura una vez que la hayas subido.

También verás una lista de las partes instrumentales creadas automáticamente por Sibelius para cada instrumento de tu partitura. Puedes elegir si deseas o no eliminarlas del archivo que subes a ScoreExchange.com; todas las partes se incluyen por defecto. Estas partes se pueden ofrecer por separado para su compra o descarga.

Al hacer clic en el botón **Publicar**, Sibelius abrirá tu navegador web y te redirigirá a ScoreExchange.com, donde puedes añadir información adicional sobre tu partitura para que sea más fácil de encontrar, o puedes elegir ocultar la partitura de la vista del público hasta que esté lista.

Compartir tu partitura como un vídeo

Sibelius ofrece la posibilidad de compartir cómodamente en YouTube y Facebook, donde puedes subir y compartir un vídeo digital de tu partitura sin abandonar el programa.

Al abrir los paneles **Publicar en YouTube** o **Publicar en Facebook** de la página **Archivo ▸ Compartir**, se mostrará un subconjunto de las opciones del panel **Archivo ▸ Exportar ▸ Vídeo**. Estas te permiten elegir la configuración de reproducción que quieres utilizar para el fragmento de audio y cambiar los diferentes ajustes sobre la visualización en el vídeo resultante, como la línea de reproducción, la textura de papel y la maquetación de la partitura (por ejemplo, qué pentagramas serán visibles).

Fíjate en que la opción **Resolución** no está en este panel, porque se te pedirá que elijas de las opciones admitidas por el servicio de compartición de vídeos que hayas elegido una vez que inicies sesión.

Al hacer clic en el botón **Publicar**, se abre el cuadro de diálogo **Publicar**. En primer lugar, se te pedirá que inicies sesión en tu cuenta de Facebook o YouTube (si aún no tienes una cuenta, sigue las instrucciones para crear una). Al conectarte a tu cuenta de Facebook por primera vez en Sibelius, se te pedirá que conectes Sibelius con tu cuenta de Facebook y que permitas al programa publicar vídeos en tu muro.

Una vez que hayas iniciado sesión, se te mostrará un formulario que podrás utilizar para proporcionar información adicional sobre tu partitura. Si has completado alguno de los campos en **Archivo ▸ Información**, Sibelius incluirá esta información automáticamente.

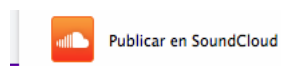
Hay dos ajustes especialmente importantes:

- **Formato**: esta lista de opciones incluye solo los formatos y resoluciones admitidos por el servicio de compartición, así que tendrás que seleccionar la resolución en la que exportar el vídeo desde Sibelius (consulta **Nota sobre resoluciones de vídeo** en la página 100 para más información).
- **Privacidad**: este ajuste te aporta un control total sobre quién puede ver tu vídeo una vez cargado. Dependiendo del servicio que hayas elegido, puedes decidir si quieres que el vídeo sea público para todo el mundo, restringido solo para tus contactos, oculto (es decir, que no se muestre en resultados de búsqueda) o completamente privado.

Selecciona **Inicio** para indicarle a Sibelius que debe empezar a crear tu vídeo antes de subirlo a YouTube o Facebook. Para más información sobre el funcionamiento de esta parte del proceso, consulta **Exportar y subir tu archivo de audio o vídeo a Internet** más abajo.

Si decides no publicar tu partitura de este modo, haz clic en **Cerrar** en cualquier momento para volver a los paneles **Publicar en YouTube** o **Publicar en Facebook** de la página **Archivo ▸ Compartir**.

Compartir tu partitura como una pista de audio



Sibelius también ofrece la posibilidad de compartir tus obras fácilmente en SoundCloud, donde puedes subir y compartir una pista de audio de tu partitura (de nuevo, sin tener que abandonar el programa).

SoundCloud es la mayor plataforma social de sonidos del mundo, en la que cualquiera puede crear y compartir sonidos. Los sonidos de SoundCloud pueden ser compartidos de forma privada con tus amigos o públicamente en blogs, sitios web y redes sociales. Para más información, visita **www.soundcloud.com/tour**.

Al elegir el panel **Publicar en SoundCloud** desde la página **Archivo ▸ Compartir**, se mostrará un menú desplegable que te permite elegir la configuración de reproducción que quieres utilizar para crear el archivo de audio que se va a subir.

Ten en cuenta que las opciones **Profundidad de bits** y **Frecuencia de muestreo** (del panel **Archivo ▸ Exportar ▸ Audio**) no están en este panel, porque se te pedirá que elijas de una lista de opciones predeterminadas tras haber iniciado sesión.

Al hacer clic en el botón **Publicar**, se abre el cuadro de diálogo **Publicar**. En primer lugar, se te pedirá que te conectes a tu cuenta SoundCloud (si aún no tienes una cuenta, sigue las instrucciones para crear una).

Una vez que hayas iniciado sesión, se te mostrará un formulario que podrás utilizar para proporcionar información adicional sobre tu partitura. Si has completado alguno de los campos en **Archivo ▸ Información**, Sibelius incluirá esta información automáticamente.

Hay dos ajustes especialmente importantes:

- **Formato**: esta lista de opciones incluye toda una gama de profundidades de bit y frecuencias de muestreo predefinidas; aquí deberías elegir la calidad de la pista de audio que quieres exportar desde Sibelius.
- **Privacidad**: este ajuste te aporta un control total sobre quién puede escuchar tu pista de audio una vez cargada. Puedes decidir si quieres que el vídeo esté disponible públicamente o restringirlo solo para aquellas personas con quieras compartirlo.

Selecciona **Inicio** para indicarle a Sibelius que debe empezar a crear tu pista de audio antes de subirla a SoundCloud. Para más información sobre el funcionamiento de esta parte del proceso, consulta **Exportar y subir tu archivo de audio o vídeo a Internet** más abajo.

Si decides no publicar tu partitura de este modo, haz clic en **Cerrar** en cualquier momento para volver al panel **Publicar en SoundCloud** de la página **Archivo ▸ Compartir**.

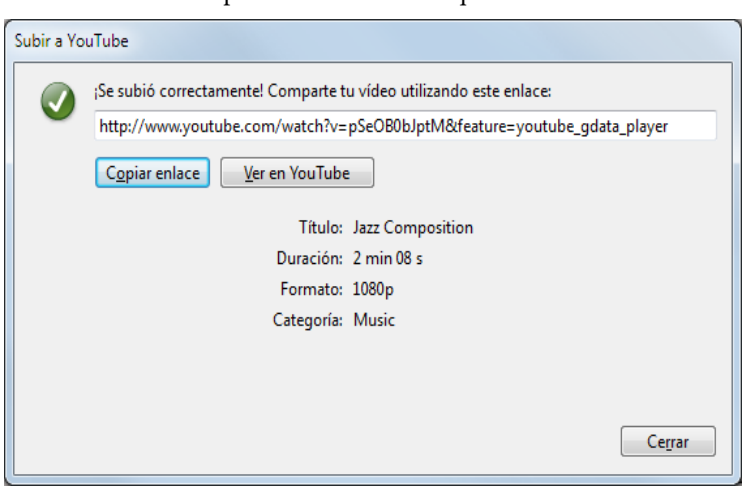
Exportar y subir tu archivo de audio o vídeo a Internet

Tanto si estás publicando un vídeo en YouTube o Facebook o una pista de audio en SoundCloud, si haces clic en Inicio, Sibelius recibe la indicación de comenzar a exportar y subir el archivo apropiado. El cuadro de diálogo **Subir a** te mantiene informado sobre el progreso.

Una vez que se ha creado la pista de audio o el archivo de vídeo, Sibelius comienza a subirlo a YouTube, Facebook o SoundCloud. El cuadro de diálogo **Subir a** ahora te ofrece más información sobre la velocidad de tu conexión y el tiempo restante necesario para finalizar la carga:

Dependiendo de la potencia de tu ordenador y de tu velocidad de conexión a Internet, este proceso puede llevar varios minutos. Puedes seguir utilizando Sibelius de forma normal mientras la carga continúa en segundo plano – consulta **Exportar y subir archivos en segundo plano** a continuación.

Una vez que la carga se haya completado y tu pista de audio o archivo de vídeo estén listos para ser compartidos, el cuadro de diálogo **Subir a** mostrará un enlace a los contenidos online, así como información sobre la pista de audio o vídeo que acabas de subir.



Al hacer clic en **Copiar enlace** se copia la dirección URL al portapapeles para que la puedas pegar en un navegador web u otro programa, o incrustarla en una página web. Haz clic en los botones **Ver en YouTube/Facebook** o **Escuchar en SoundCloud** para ser redirigido a los contenidos que has subido en tu navegador web.

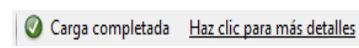
Si quieres hacer algún cambio en la pista de audio o en el archivo de vídeo, o si quieres eliminarlo, tendrás que visitar el sitio web del proveedor e iniciar sesión en tu cuenta.

Exportar y subir archivos en segundo plano

Cuando Sibelius ha generado el audio (para tu pista o vídeo), puedes hacer clic en el botón **Ocultar** en el cuadro de diálogo **Subir a** para continuar trabajando en Sibelius normalmente mientras la generación de vídeo o la carga continúan en segundo plano.

Cuando ocultas el cuadro de diálogo **Subir a** de este modo, verás una barra de progreso (como la de la derecha) aparecer en la barra de estado de la parte inferior de la ventana de Sibelius; esta barra muestra lo que queda del proceso. Para mostrar de nuevo el cuadro de diálogo **Subir a** o para cancelar la operación, selecciona **Haz clic para más detalles**.

Convenientemente, Sibelius también muestra el progreso de carga en un visor de información si pasas el ratón por encima del indicador de progreso en la barra de estado.



Cuando se haya completado la carga y la pista de audio o el archivo de vídeo estén listos para compartir, Sibelius muestra una notificación de **Carga completada** en la barra de estado.

Ten en cuenta que Sibelius no puede subir más de una pista de audio o vídeo a Internet al mismo tiempo. Si seleccionas los paneles **Archivo ▸ Compartir ▸ Publicar en YouTube/Facebook/SoundCloud**, aparecerá un mensaje que te indica que debes esperar hasta que la carga actual se haya completado. Si lo deseas, puedes cancelar la carga para comenzar una nueva. Si intentas salir de Sibelius mientras hay una carga en segundo plano, Sibelius te advertirá de ello y te preguntará si quieres continuar con la carga o si prefieres cancelarla.

1.4 Creación de una partitura nueva

Existen diversas formas de crear una nueva partitura en Sibelius: puedes importar música de otro programa en formato MusicXML o MIDI, escanear música impresa con PhotoScore o introducir música a través del micrófono con AudioScore.

Por supuesto, también puedes crear una partitura en blanco, de una de las dos siguientes formas:

- Sin ninguna partitura abierta, haz clic en la pestaña **Nuevo** de la ventana **Inicio rápido**; o
- Con una partitura ya abierta, selecciona la pestaña **Archivo** y haz clic en el botón **Nuevo** o utiliza el atajo de teclado **Ctrl**+**N** o ⌘**N**.

Plantilla

En cualquier caso, acabarás ante una lista de *plantillas*, organizadas en carpetas y con una vista previa en miniatura de cada una. 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 estás obligado a usar los instrumentos como están editados en las plantillas, puedes eliminar sin problema los instrumentos que no desees 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 quieres trabajar, ya que, aparte de los instrumentos, están asignadas otras opciones apropiadas para cada tipo de música en particular.

Sibelius incluye más de 60 modelos de plantilla predefinidos, recogidos en distintas categorías:

- **Sin categoría**: plantillas básicas para **Pentagrama con clave de Sol**, **Pentagrama bajo** y **En blanco**, que no tienen instrumentos preestablecidos
- **Banda***:* una selección de plantillas adecuadas para banda de metales, bandas sinfónicas y bandas de escuela
- **Grupos de cámara**: plantillas de tríos de metales, viento y cuerda, cuartetos y quintetos
- **Coral y vocal**: se incluyen varias plantillas de **Coro**, algunas (denominadas **reducción**) con las partes vocales reducidas a dos pentagramas ("partitura cerrada") y otras con acompañamiento de órgano o piano, más Voz + teclado para música de piano/vocal
- **Campanillas**: plantillas para campanillas escritas en uno o dos pentagramas
- **Jazz***:* se compone de una serie de plantillas que utilizan la configuración personal de escritura "manuscrita" y que incluye **Big band** y **Cuarteto de jazz**
- **Latino**: plantillas para Banda mariachi y Grupo de salsa
- **Fanfarria y percusión**: plantillas para Drum corps (banda), batería y metales, además de bandas de marcha de mayor duración y bandas militares
- **Orquesta:** incluye la orquesta clásica, romántica, moderna, de concierto, de cuerda y de cine. La plantilla **Orquesta de cine** la diseñaron el compositor de *Los Simpsons*, Alf Clausen y su hijo Kyle Clausen
- **Instrumentos Orff**: plantillas para los grupos de Aula Orff

- **Rock y pop**: plantillas para grupos pop con guitarra y grupos de R&B
- **Instrumentos solistas**: varias plantillas para la notación y tablatura de guitarra, incluida **Tablatura de laúd**, además de hojas de Piano y Solo.

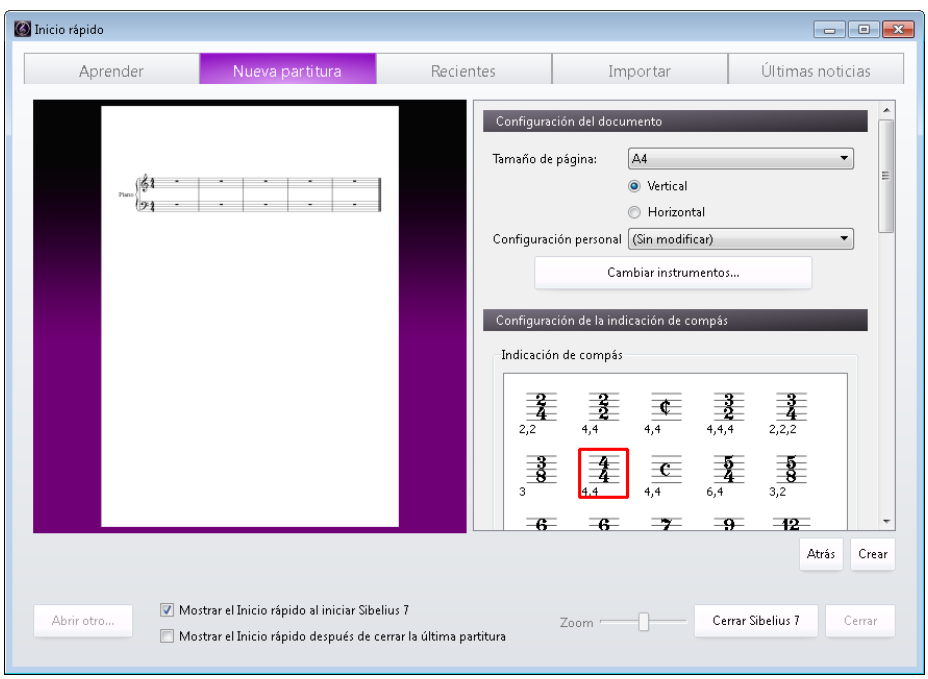
Para navegar por las categorías de forma rápida, puedes plegar una categoría si haces clic en la barra de título o si mantienes pulsada la tecla **Mayús** y haces clic en cualquier título para plegar o expandir todas las categorías a la vez.

Para crear una hoja de ejercicios educativa desde cero, lo mejor es utilizar una plantilla de **Archivo ▸ Enseñanza ▸ Creador de hojas de ejercicios**, consulta 🕮 **1.23 Creador de hojas de ejercicios**.

También puedes crear tus propias plantillas si lo deseas – consulta 🕮 **1.21 Exportación de plantillas**.

Creación de una partitura

Para comenzar directamente con la partitura sin modificar los instrumentos que contiene o ajustar una tecla inicial o indicación de compás, haz doble clic en la plantilla que desees. Para modificar la plantilla, haz un solo clic y verás una versión ampliada de la misma, junto con algunas opciones a la derecha.



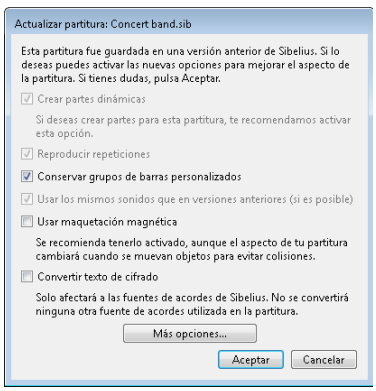
Mediante dichas opciones, puedes modificar el tamaño y la orientación de la página, los instrumentos utilizados, la indicación de compás, la armadura, el tempo inicial y, si piensas en el futuro, incluso especificar el título y el compositor de la pieza.

Siempre puedes añadir o cambiar algún elemento que añadiste al crear la partitura, por lo que no debes sentirte presionado. Por ahora, puedes tomar las decisiones que desees y comenzar con la partitura; haz clic en **Crear** en cualquier momento.

1.5 Abrir archivos de versiones anteriores

Los archivos de Sibelius son totalmente compatibles con versiones anteriores. Sibelius 7.5 permite abrir archivos de todas las versiones anteriores de Sibelius en Windows y Mac, incluidos los documentos guardados con Sibelius Student, Sibelius First y G7. Simplemente selecciona **Archivo ▸ Abrir** o haz clic en **Abrir otro** en la ventana Inicio rápido y abre la partitura de la forma habitual.

Cuadro de diálogo Actualizar partitura



Dado que cada nueva versión de Sibelius incluye un nuevo conjunto de funciones, al abrir una partitura creada en Sibelius 5 o una versión anterior aparecerá el cuadro de diálogo **Actualizar partitura**, para que puedas seleccionar aquellos aspectos de tu partitura que desees actualizar. (Solo es posible seleccionar las opciones que no estaban disponibles en la versión de Sibelius en la que guardó la partitura).

Las opciones del cuadro de diálogo principal **Actualizar partitura** son las más importantes:

- **Crear partes dinámicas** permite crear un conjunto predeterminado de partes dinámicas si está activada (🕮 **9.1 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 una versión anterior. Esta opción solo tendrá efecto si dispones de sets de sonido compatibles con los dispositivos en uso mientras trabajabas con la versión anterior del programa.
- **Reproducir repeticiones** determina si Sibelius debe prestar atención a las barras de compás de repetición 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, desactívala 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. Por lo general, esta casilla debe permanecer activada para asegurar que no se modifiquen los grupos de barras al abrir la partitura: si posteriormente deseas restaurar los grupos de barras a los nuevos ajustes predeterminados, utiliza **Notas ▸ Reajustar grupos de barras** (🕮 **4.15 Grupos de barras**).
- **Usar maquetación magnética** permite evitar las colisiones automáticas en la partitura. Se recomienda dejar esta opción activada: si posteriormente deseas desactivarla en la partitura, simplemente desactiva **Maquetación ▸ Maquetación magnética** (🕮 **7.5 Maquetación magnética**).

- **Convertir texto de cifrado** actualiza los cifrados armónicos basados en texto procedentes de Sibelius 5 (o anterior) con objetos de cifrados armónicos más nuevos e inteligentes. El aspecto original se conserva y solo cambia cuando los selecciones y elijas **Maquetación ▸ Restablecer diseño**. Sibelius solo es capaz de actualizar cifrados que usen fuentes de cifrados armónicos propias del programa; si utilizas una fuente de cifrado armónico que no pertenezca a Sibelius, el programa no podrá convertirlos (🕮 **5.8 Cifrados armónicos**).

Haz clic en el botón **Más opciones** para utilizar las nuevas opciones que te ayudarán a mejorar el aspecto de la 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 cercanos (🕮 **4.8 Ligaduras de expresión**).
- **Ligaduras magnéticas en notas entre pentagramas** funciona de forma similar pero solo se aplica a las ligaduras de expresión de notas que atraviesan pentagramas (por ejemplo, en música para teclado) (🕮 **4.8 Ligaduras de expresión**).
- **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; aunque la mayoría de las editoriales musicales prefieren desactivar esta opción.
- Las normas de posición de voces se mejoraron en Sibelius 2, así que si quieres aplicar estas normas a partituras más antiguas activa la opción **Norma de posición de voces** (🕮 **3.15 Voces**).
- **Grupos irregulares magnéticos** asegura la colocación correcta 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 (🕮 **3.10 Tresillos y otros grupos irregulares**).
- **Ajustar enarmonización de instrumentos transpositores en tonalidades lejanas** comprueba que la enarmonización de notas en instrumentos transpositores sea la correcta (🕮 **2.4 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 (🕮 **8.3 Espaciado de notas**).
- **Posiciones de barras ópticas** aplica posiciones de barras ópticas (🕮 **4.16 Posiciones de barra de unión de figuras**).
- **Ligaduras ópticas** aplica posiciones de ligaduras ópticas (🕮 **4.27 Ligaduras**).
- **Espaciado de notas ópticas** ignora los ajustes manuales de espaciado de nota que hayas realizado en tu partitura y aplica la norma óptica de Sibelius (🕮 **8.3 Espaciado de notas**).
- **Ignorar notas y silencios ocultos para direcciones de plica** debería estar activado, a menos que tengas constancia de haber invertido las plicas y cambiado la posición vertical de los silencios en la partitura y deseas conservar los cambios.
- **Norma de posición vertical de texto de la versión 5** debe estar activada, a menos que hayas 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 silencios con barras** permite optimizar la posición de las barras haciendo que se muevan de manera que no colisionen con los silencios (🕮 **4.16 Posiciones de barra de unión de figuras**).

- **Dibujar alteraciones de precaución automáticas** habilita la función de alteraciones de precaución automáticas, que muestra una alteración de precaución de una nota en compás anterior con alteración (🕮 **4.20 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 (🕮 **4.8 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 (🕮 **3.10 Tresillos y otros grupos irregulares**).

Otros ajustes relevantes

Hay varias opciones más sutiles que quizás desees 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, y 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 has arrastrado las articulaciones para colocarlas correctamente, selecciona esas notas y elige **Maquetación ▸ Restablecer posición** para ver el efecto de la **Nueva regla de posicionamiento de articulaciones**. Si prefieres seguir la convención por la cual los acentos han de ir colocados dentro de las ligaduras, activa 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**, puedes también 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 sigan la convención estándar con respecto a las alteraciones producidas antes del cambio de clave en el mismo compás.
- En el espaciado de pentagramas, puedes desactivar la opción **Justificar ambos pentagramas en instrumentos de doble pentagrama** y configurar valores para las nuevas opciones de *n* **espacios adicionales**… en la página **Pentagramas** de **Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.
- En la dinámica de los pentagramas vocales, activa la nueva opción **Partitura vocal** del cuadro de diálogo **Editar instrumento** para los instrumentos vocales de la partitura; a continuación, activa la nueva casilla **Diferentes posiciones predeterminadas en los pentagramas vocales** en **Configuración personal ▸ Posiciones predeterminadas** para el texto de Expresión y los diversos estilos de reguladores, y aplica los valores adecuados para posicionarlos encima del pentagrama predeterminado.
- En la Maquetación magnética, si selecciona los objetos y eliges **Maquetación ▸ Restablecer Posición**, se mejorará sustancialmente el aspecto de la partitura.

La mayor parte de las opciones mencionadas pueden ajustarse rápidamente a la configuración recomendada mediante la importación de una de las configuraciones personales incluidas; 🕮 **8.2 Configuración personal**.

1.6 Abrir archivos MIDI

Si no tiene grandes conocimientos sobre MIDI, consulta 🕮 **6.14 MIDI para principiantes**, donde explicamos qué son los archivos MIDI. Si tienes dudas sobre cómo obtener archivos MIDI, lee **Descarga de archivos MIDI** más abajo.

Importación de archivos MIDI

Abre un archivo MIDI como cualquier otro archivo de Sibelius: simplemente selecciona **Archivo** ▸ **Abrir** (atajo de teclado **Ctrl**+**O** *o* **⌘O**), localiza el archivo (en Windows, los archivos MIDI suelen tener extensión **.mid**) y haz clic en **Abrir**.

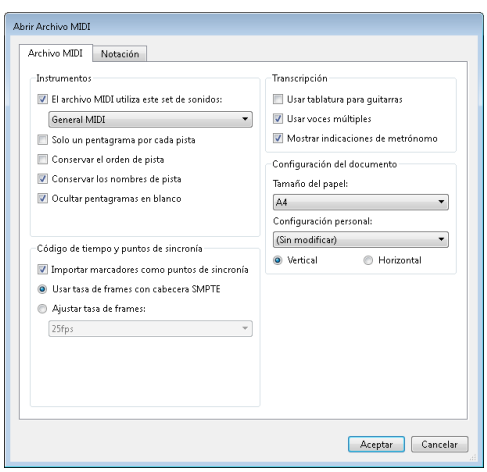
Aparecerá un cuadro de diálogo con varias opciones de importación ajustables que detallaremos a continuación. Por regla general, solo tienes que hacer clic en **Aceptar** y esperar unos segundos hasta que se abra el archivo MIDI.

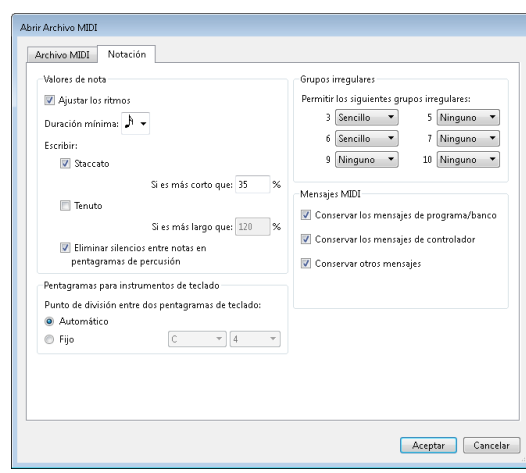
Algunos archivos MIDI no incluyen cambios de programa (a pesar de contener los nombres de instrumento), lo cual significa que Sibelius debe "adivinar" los instrumentos. En este caso, Sibelius te avisará de que los nombres de instrumento, sonidos, claves y otros elementos importados pueden ser incorrectos. Deberías 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 piensas que el archivo MIDI importado no tiene el aspecto que imaginaba, cambie algunos de los parámetros de importación (consulta **Opciones de importación** a continuación).

Una vez importado el archivo MIDI puedes reproducir, editar, guardar, imprimir o crear partes igual que haría con la música introducida por ti 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 (🕮 **6.5 Reproducción en vivo**).

Opciones de importación





Las opciones de la pestaña **Archivo MIDI** del cuadro de 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, puedes dejar esta opción como General MIDI o desactivarla del todo si simplemente deseas importar el archivo MIDI tal cual.
- **Solo un pentagrama por cada pista** es útil si abres un archivo MIDI con un piano, por ejemplo, escrito en dos pistas separadas, una para la mano izquierda y otra para la derecha. Si activas esta opción, las dos manos se escribirán en un solo pentagrama, no en dos. A continuación puedes limpiar la notación creando otro instrumento de piano y copiando las dos manos en él. Al final, puedes borrar el original con dos pianos.
- **Conservar el orden de pista** está desactivada de forma predeterminada y Sibelius selecciona el orden de los instrumentos. Activa 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. Desactiva esta opción para usar los nombres de instrumento predeterminados y dejar que Sibelius adivine los instrumentos.
- **Ocultar pentagramas vacíos** está activada de forma predeterminada 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 frames con cabecera SMPTE** ajusta la tasa de frames del menú **Reproducción ▸ Vídeo y Tiempo ▸ Código de tiempo y duración** a la configuración existente en el archivo MIDI, consulta **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. Por lo general, esta opción se encuentra 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 te convenga desactivar esta opción. En tal caso, las indicaciones de metrónomo de la partitura seguirán reproduciéndose pero ya no serán visibles, por lo que 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**, consulta **Opciones de Flexi-time** en la página 302.

Opciones de importación recomendadas

La combinación precisa de opciones elegidas en el cuadro de diálogo **Abrir archivo MIDI** depende de varios factores, como por ejemplo:

- Si importas un archivo MIDI para crear posteriormente una notación clara y limpia, debes desactivar las opciones de la pestaña **Notación** para escribir staccatos y tenutos, y probar con ajustes diferentes en **Valor mínimo de la nota** hasta obtener el resultado más limpio.
- Si importas un archivo MIDI para reproducción solamente, no importa qué opciones hayas elegido, ya que Sibelius reproducirá siempre el archivo MIDI exactamente como suena, mediante la función Reproducción en vivo.
- Si importas un archivo creado por otra persona y probablemente con otro dispositivo (por ejemplo, un archivo MIDI descargado de Internet), debes ajustar **Archivo MIDI utiliza este set de sonidos** al dispositivo para el que fue creado el archivo.
- Si importas un archivo con la seguridad de que usa el set de sonidos de General MIDI, no te olvides de seleccionar **General MIDI** dentro de **Archivo MIDI utiliza este set de sonidos**.

La configuración de la pestaña **Notación** predeterminada funciona bien en la mayoría de los casos: **Ajustar ritmos** activada, **Valor mínimo de la nota** semicorchea, **Staccato** y **Tenuto** activadas. Si abres un archivo MIDI con unos ritmos completamente exactos (por ejemplo, si el archivo ya está cuantizado), desactiva 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 ti:

- **Sencillo** significa que los grupos irregulares solo se escriben si contienen valores de nota idénticos.
- **Moderado** y **Complejo** sirven para ritmos más irregulares.

Recuerda que si en un archivo MIDI aparece un grupo irregular (por ejemplo un tresillo), deberás ajustar esta opción por lo menos a **Sencillo** o no se interpretará correctamente. Por otro lado, si ajustas todos los grupos irregulares a **Complejo** es posible que Sibelius descubra grupos irregulares elaborados donde no se esperaban, así que ajusta esta opción con precaución.

Conversión en lote

Sibelius incluye un plug-in que convierte toda una carpeta llena de archivos MIDI en una sola operación. Para ello, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Procesar en lote ▸ Convertir carpeta de archivos MIDI**. Deberás seleccionar la carpeta que desees convertir y hacer clic en **Aceptar**. Todos los archivos MIDI dentro de la carpeta se convertirán en archivos de 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 podrá identificar los instrumentos correctamente y aparecerá con características inesperadas, como una clave equivocada o en otro orden. Igualmente, si el archivo MIDI usa el canal 10 para instrumentos con afinación determinada, estos podrían importarse en Sibelius como instrumentos de percusión. Esto depende de si has seleccionado previamente un dispositivo MIDI apropiado al abrir el archivo MIDI.
- Si no es este el caso, intenta 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 convertirse con una notación de ritmos poco limpia. Si tienes acceso a un secuenciador, prueba a cuantizar el archivo y abrirlo en Sibelius de nuevo. También puedes seleccionar **Introducción de notas ▸ Flexi-time ▸ Reescribir interpretación** para redistribuir las voces y recuantizar la música de forma inteligente (consulta **Limpieza después de Flexi-time** en la página 300 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 – consulta 🕮 **4.13 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 (kit de batería)**. Si utilizas 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, puedes verte 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). Usa los plug-ins **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Simplificar notación ▸ Eliminar silencios** y **Eliminar notas en unísono** para corregirlo – consulta 🕮 **1.25 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 cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Vídeo y Tiempo ▸ Código de tiempo y duración**. También puedes utilizarlo para ajustar la tasa de frames del código de tiempo de la partitura. Sin embargo, el evento de desvío SMPTE no describe todos los formatos de tasa de frames utilizados por todos los programas de secuenciación, de manera que si ya sabes la tasa de frames que deseas utilizar, selecciona **Ajustar tasa de frames** en la página **Archivo MIDI** del cuadro de diálogo **Abrir archivo MIDI** y ajusta la tasa de frames en el menú. (Si no sabes muy bien de qué estamos hablando, no te preocupes: simplemente, deja las opciones 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 Flexi-time y conserva tantos datos MIDI como hayas 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 puedes descargar archivos MIDI. Si estás buscando una pieza en particular puedes intentar encontrarla desde **www.google.com**: escribe el nombre de la pieza seguido de las palabras "MIDI file", por ejemplo. También puedes 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.cpdl.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 web están en formato MIDI: pueden estar en Finale, PDF o en otro formato. Algunos incluso pueden estar en un formato de audio, como MP3, que no puede abrirse con Sibelius. Por lo tanto, fíjate en el formato de un archivo antes de descargarlo. (Sibelius es capaz de abrir archivos en diversos formatos, como explicamos en este capítulo).

Cuando hayas encontrado el archivo MIDI que estabas buscando, identifica el enlace para descargarlo (los enlaces suelen estar subrayados). *No* hagas clic directamente en el enlace, ya que de esta forma el archivo MIDI no se descargaría sino que empezaría a reproducirse en el navegador web. En lugar de ello:

- Haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) en el enlace: aparecerá un menú contextual.
- Selecciona **Guardar enlace como**, **Guardar destino como** o **Descargar enlace** (las palabras exactas dependerán del navegador que utilices).
- Aparecerá una ventana en la que puedes especificar dónde deseas guardar el archivo: selecciona 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 solo uno o dos segundos.

¡Enhorabuena! Ya has descargado tu archivo MIDI; de hecho, puedes seguir los pasos que te 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 has guardado (normalmente el Escritorio); abre Sibelius y sigue las instrucciones de **Importación de archivos MIDI** al inicio de esta sección.

Ten en cuenta que si descargas o publicas archivos MIDI de música creada por otra persona sin el permiso del autor, puede que estés violando sus derechos de autor. La violación de los derechos de autor es ilegal.

La mayor parte de la música indica claramente quién es el autor o propietario de los derechos de autor. Si no estás seguro de las condiciones de los derechos del archivo MIDI que has descargado, ponte en contacto con la editorial, compositor o arreglista musical.

1.7 Abrir archivos MusicXML

El conversor MusicXML 2.0 integrado 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 ahorrarte 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

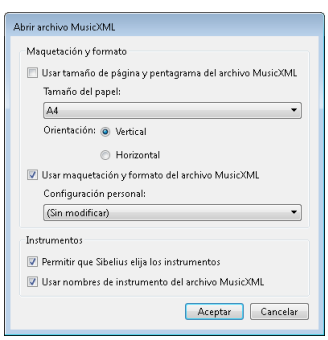
La forma de crear archivos MusicXML en Finale depende de la versión de Finale que utilices:

- *Finale 2006 o posterior:* selecciona **Archivo ▸ MusicXML ▸ Exportar**
- *Finale 2003, 2004 o 2005 (solo Windows):* selecciona **Plug-ins ▸ MusicXML ▸ Exportar**

Si usas Finale 2004 o Finale 2005 en Mac OS X, o si usas una versión anterior a Finale 2003 en Windows, necesitarás un plug-in Dolet, que puedes adquirir en **www.recordare.com**, para exportar archivos MusicXML. Si usas Dolet, puedes exportar un archivo MusicXML a través de **Plug-ins ▸ MusicXML ▸ Exportar MusicXML**.

Abrir un archivo MusicXML

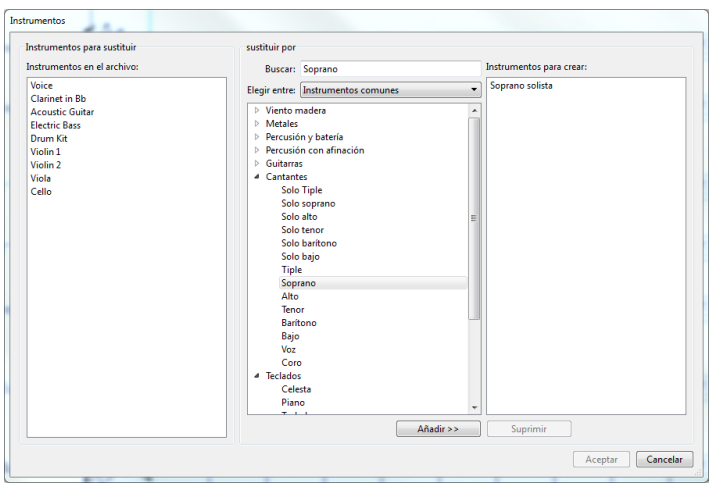
Los archivos MusicXML suelen tener una de las siguientes extensiones de archivo: archivos MusicXML no comprimidos con la extensión **.xml** y archivos comprimidos MusicXML 2.0 o posterior con la extensión **.mxl**. Sibelius puede abrir cualquiera de esos dos tipos de archivos MusicXML.



Para abrir un archivo MusicXML en Sibelius, selecciona **Archivo ▸ Abrir** (atajo de teclado **Ctrl**+**O** *o* ⌘**O**), localiza el archivo y haz clic en **Abrir**. Sibelius mostrará un cuadro de diálogo (imagen derecha) con las siguientes opciones:

- **Usar tamaño de página y pentagrama del archivo MusicXML** está activada de forma predeterminada 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 desactivas esta opción, puedes 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 de forma predeterminada 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 desactivas esta opción, Sibelius desbloqueará el formato de la partitura resultante, usando la maquetación y formato predeterminados de la partitura.
- **Configuración personal** permite importar una configuración personal específica a la partitura resultante; si ajustas esta opción a **Sin modificar**, Sibelius usará su configuración personal predeterminada. Si seleccionas otra configuración personal, el tamaño de página y pentagrama especificado en la configuración personal no se utilizará en la partitura resultante, a menos que desactives **Usar tamaño de página y pentagrama del archivo MusicXML**.
- **Permitir que Sibelius elija los instrumentos** le indica a Sibelius que intente identificar automáticamente los instrumentos en el archivo MusicXML. Si observas que Sibelius crea instrumentos equivocados, importa el archivo de nuevo y desactiva esta opción. Sibelius mostrará el siguiente cuadro de diálogo tras hacer clic en **Aceptar**:



  - La lista **Instrumentos en el archivo** situada en la parte izquierda muestra las partes individuales del archivo MusicXML.
  - En el orden en que aparecen los pentagramas en la lista **Instrumentos en el archivo**, selecciona los instrumentos de Sibelius que desees utilizar para cada parte (igual que en el cuadro de diálogo **Instrumentos**). Puedes hacer doble clic en el instrumento o hacer clic en **Añadir** para añadirlo a la lista **Instrumentos para crear** en la parte derecha del cuadro de diálogo.
  - Cuando hayas asignado todas las partes a instrumentos de Sibelius, se activará el botón **Aceptar**; haz clic en dicho botón para abrir el archivo.
- **Usar nombres de instrumento del archivo MusicXML** le indica a Sibelius que defina los nombres de instrumento al inicio de los sistemas con los nombres especificados en el archivo MusicXML. Si deseas que Sibelius utilice sus propios nombres de instrumento predeterminados, desactiva esta opción.

Cuando hayas ajustado estas opciones, haz clic en **Aceptar** y se importará el archivo MusicXML. A continuación, puedes verificar el archivo y editarlo como desees.

Mensajes de advertencia

Es posible que algunos archivos MusicXML contengan errores: en ese caso, aparecerá un cuadro de diálogo con la lista de errores detectados y su localización en el archivo que has 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, por lo que debes actuar con precaución.
- *Avisos*: en ocasiones, el validador XML muestra mensajes de advertencia sobre los archivos XML que abres 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 se ha 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, no generen ninguna notación legible.

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 solo puede abrir archivos MusicXML que utilicen el protocolo de definición de tipo de documento **partwise.dtd** (Document Type Definition). Si tu archivo utiliza el protocolo **timewise.dtd** tendrás que recurrir a XSLT para convertir el archivo MusicXML 'timewise' a un archivo MusicXML 'partwise'. Puedes descargar un convertidor de este tipo en **www2.freeweb.hu/mozartmusic/pttp/converter.html.**

Conversión en lote

Sibelius incluye un plug-in que convierte toda una carpeta llena de archivos MusicXML en una sola operación. Para ello, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Procesar en lote ▸ Convertir carpeta de archivos MusicXML**. 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 MusicXML.

Limitaciones

Exponemos a continuación las limitaciones de la función de importación de archivos MusicXML.

Función	*Limitaciones*
Adornos	Algunos adornos se ignorarán. Los mordentes, trinos y grupetos no se importan.
Armaduras	Solo 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 tonalidad - saltar y tonalidad - alterar) se ignoran. 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 caigan 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 final de repetición	Quizá tengas que ajustar manualmente la posición de las barras de final de repetición después de importar el archivo.
Barras de unión	Las barras secundarias no se importan.
Claves	Las claves especiales de percusión y tablatura de MusicXML se reemplazan por las claves más parecidas disponibles en Sibelius. MusicXML no distingue entre claves al inicio o final de un compás.
Cifrados armónicos	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.
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, semigarrapateas y cuadradas. Todas las indicaciones de metrónomo adoptan los ajustes predeterminados de Sibelius. El importador XML solo 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.
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.
Letra	Los elementos risa, tarareo, línea final, párrafo final y editorial se ignoran.
Ligaduras	El elemento ligadura de prolongación se ignora completamente, solo se importan las ligaduras de prolongación especificadas por el elemento ligado. El atributo número se ignora. Todas las ligaduras de prolongación se importan en forma de objetos sólidos. Los atributos posición, colocación, orientación, bezier-offset, bezier-x y bezier-y no se importan.

Función	*Limitaciones*
Ligaduras de expresión	El atributo continuar no se importa. Los atributos posición y curva bezier no se importan. Los elementos colocación y orientación no se importan.
Maquetación	Sibelius solo puede utilizar un tamaño de página para toda la partitura importada. Los objetos puramente gráficos del archivo pueden afectar a la reproducción en Sibelius.
Notas que cruzan pentagramas	Los archivos MusicXML con voces que cruzan pentagramas pueden importar algunas notas en pentagramas incorrectos. Los archivos que contienen acordes con notas en diferentes pentagramas no se importan correctamente.
Pentagramas	Los cambios de tipo de pentagrama no se importan.
Plicas	Los valores de plica ninguno y doble no se importan.
Silencios	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.
Símbolos	Los símbolos no se importan.
Texto	Algunos objetos de texto se importan por medio del elemento dinámica, pero los atributos de dinámica son ignorados. Algunos elementos específicos de bajo cifrado como paréntesis, elisión y extensión no se importan. El elemento directiva no se importa.

1.8 PhotoScore Lite

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 tienes la intención de escanear partituras complicadas como música orquestal y para banda, o partituras con muchas páginas, te recomendamos que empieces primero con una música más sencilla hasta que domines el programa y, luego, te familiarices con las operaciones más avanzadas de PhotoScore Lite, explicadas en la sección **FUNCIONES AVANZADAS**, más adelante.

Ayuda en pantalla

PhotoScore Lite incluye su propia ayuda en pantalla. Para acceder a ella, selecciona **Ayuda ▸ Ayuda de Neuratron PhotoScore** (atajo 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 (incluidos grupos irregulares, ligaduras de expresión, notas de adorno, barras atravesando pentagramas, tablatura de guitarra, gráficos de acordes, barras de repetición, etc.) y puede leer partituras con más de 12 pentagramas.

Para obtener más detalles acerca de PhotoScore Ultimate, visita **http://www.sibelius.com/photoscore**

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 reside en 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, que contiene millones de conexiones, está dedicado exclusivamente a resolver el problema de "reconocimiento de patrones".

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 tu 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 3 mm.

- No usen más de 12 pentagramas por página y dos voces por pentagrama. (Se omitirán los pentagramas o las voces adicionales).
- Procura que la partitura sea razonablemente clara: 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 rellenadas 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 fotocopiadora sea de calidad, ya que las fotocopias tienden a degradar la calidad del original de un modo significativo. Si te ves 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 tendrás que guardar cada página de música como un archivo de imagen en los formatos **.bmp** (mapa de bits) 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 quieres escanear está disponible en formato PDF a través de una página web o si deseas 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, comprueba 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.

Música con derechos de autor

Si decides escanear la música de un autor sin su permiso, es muy probable que estés violando los derechos de autor. La violación de los derechos de autor al escanear música es ilegal.

La mayor parte de la música indica claramente quién es el autor o propietario de los derechos de autor. Si quieres escanear una pieza musical, pero no estás seguro de las condiciones de los derechos autor de esa obra, ponte en contacto con la editorial musical, compositor o arreglista.

EL PROCESO DE TRABAJO

Como Sibelius, PhotoScore Lite funciona exactamente igual tanto en Windows como en Mac. Ejecuta PhotoScore Lite desde el menú Inicio (Windows) o haz doble clic en el icono de la carpeta **Aplicaciones** (Mac). Sibelius no tiene que estar abierto para poder usar PhotoScore Lite.

Las 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 puedes 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 se pueden corregir o introducir en PhotoScore Lite, pero en este momento únicamente es primordial corregir los errores rítmicos. El resto de las correcciones se pueden realizar después de haber enviado la partitura a Sibelius, si lo prefieres.
- *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, la música aparecerá en la pantalla como si fuera otra partitura más, creada en Sibelius.

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

Inicio rápido

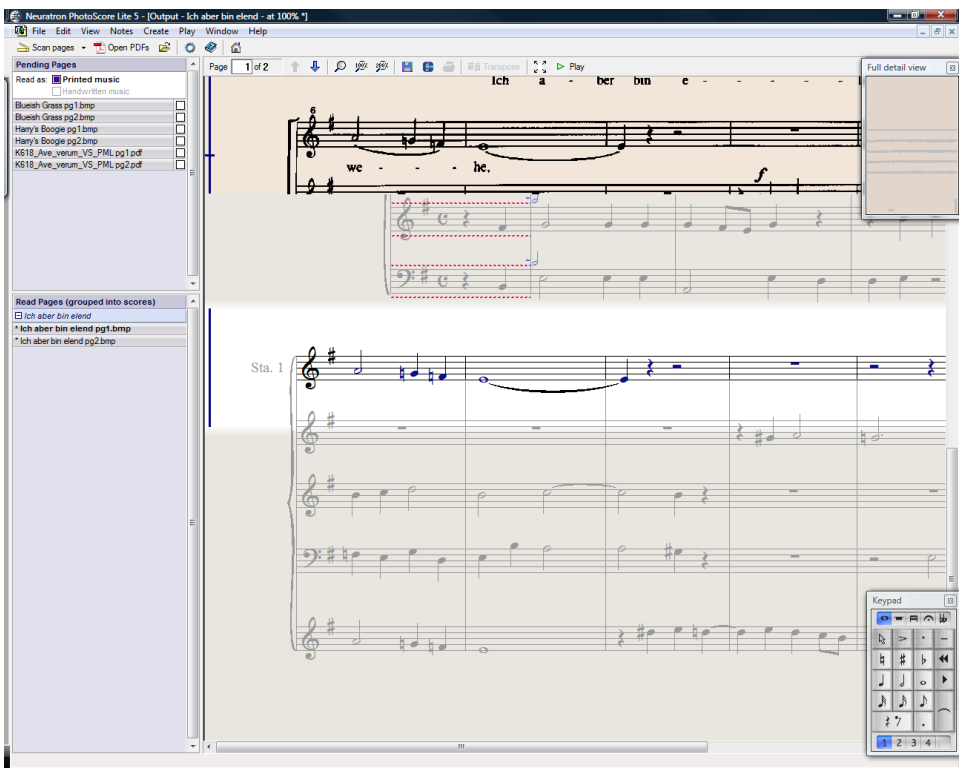
Antes de examinar el funcionamiento de PhotoScore Lite en detalle, vamos a recapitular y resumir el proceso desde el principio hasta el final de una forma rápida.

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

- Para escanear una página, selecciona **Archivo ▸ Escanear páginas** (atajo de teclado **Ctrl**+**W** *o* **⌘W**). Se abrirá el interface del escáner. Empieza a escanear una página, la cual será añadida a la lista de páginas escaneadas en PhotoScore.
- Para abrir un archivo gráfico, selecciona **Archivo ▸ Abrir**. Cuando se te pregunte la resolución a la que fue escaneada la imagen, elige el valor correspondiente y haz clic en **Aceptar**. Se añadirán los archivos gráficos a la lista de páginas escaneadas.
- Para abrir un archivo PDF, selecciona **Archivo ▸ Abrir PDF**. A continuación, introduce la resolución: normalmente puedes dejar el valor predeterminado **300 dpi** y haz clic en **Aceptar**. Si el archivo PDF está protegido por contraseña, tendrás que introducirla. Puedes abrir más de un archivo PDF a la vez e introducir el intervalo de páginas que se examinará en cada PDF, si fuera necesario.

Cuando hayas 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 tardará unos instantes (dependiendo de la velocidad del ordenador): el proceso se representa mediante 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, esta pasará a la lista **Páginas leídas**.

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



Desde esta ventana puedes editar cualquier error en la música.

Cuando quedes satisfecho con las correcciones realizadas, selecciona **Archivo ▸ Enviar a ▸ Sibelius** (atajo de teclado **Ctrl**+**D** *o* **⌘D**) para enviar la música a Sibelius.

Si Sibelius no está aún abierto, lo hará en un momento y aparecerá el cuadro de diálogo **Abrir archivo PhotoScore**, el cual te permite elegir las distintas opciones relacionadas con los instrumentos que se utilizarán en una partitura de Sibelius. No te preocupes de eso ahora y haz clic en **Aceptar**. Después de unos instantes, aparecerá la partitura de Sibelius, lista para ser editada de la forma habitual.

1. ESCANEAR O ABRIR UN PDF

Antes de escanear, selecciona **Archivo ▸ Configuración del escáner** para utilizar el interface propio de PhotoScore, opción **PhotoScore**, o el predeterminado del escáner, opción **TWAIN**, y haz clic en **Aceptar**. De forma predeterminada, PhotoScore Lite usará el interface del software del escáner, con el que probablemente ya estés familiarizado.

A continuación, mide el tamaño (altura) de los pentagramas de la página que quieres escanear y selecciona la resolución de la imagen en función de la siguiente tabla (escanea la partitura en blanco y negro o escala de grises, no en color):

Tamaño de pentagrama	*Resolución*
0,25"/6 mm o más	200 dpi
0,15-0,25"/4–6 mm	300 dpi
0,12-0,15"/3–4 mm	400 dpi

La velocidad y exactitud de la lectura se verán diezmadas si utilizas tanto una resolución demasiado baja, como demasiado alta. No utilices 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, los resultados serán mucho más exactos. Si esta opción no está disponible dentro del cuadro de diálogo del escáner, consulta el manual de instrucciones.

Ahora ya puedes escanear la primera página: para empezar, intenta una o dos páginas sencillas de música para teclado o algo similar:

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

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

  También se puede poner la página de lado si encaja mejor. PhotoScore Lite rotará 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 asegurarte de que la música no está boca abajo. De todos modos si esto sucede no te preocupes, ya que se puede corregir más tarde.

  Si escaneas en gris, la página no tiene por qué estar completamente recta, con tal de que no sobrepase los 8 grados de desviación. PhotoScore Lite fijará automáticamente el nivel de la página (con valores de hasta 0,1 grados) sin perder ningún detalle. La música se rotará si escaneas en blanco y negro, pero habrá perdidas de detalles de la partitura y, por tanto, se obtendrán resultados menos fieles.
- Selecciona **Archivo ▸ Escanear páginas** o haz clic en 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 tu ordenador. (Si esto no sucede, consulta **PROBLEMAS POTENCIALES** más adelante).
- Si escaneas un libro bastante grueso, presiona *ligeramente* la cubierta del libro (o 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 para que introduzcas el nombre de la página, que de forma predeterminada será algo parecido a **Partitura 1, Página 1**. Puedes cambiar este nombre en cualquier momento (para evitar sorpresas te recomendamos que agregues un número al final) a otro nombre como **Piano p1**, por ejemplo. A continuación, haz clic en **Aceptar**. Las próximas páginas que vayas a escanear se numerarán de forma automática (**Piano p2**, etc.), y ya no aparecerá ningún cuadro de diálogo.
- Espera 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: coloca la página de música en el escáner, haz clic en el botón de escaneado y repite el mismo procedimiento de la primera página. Si el interface de escaneado no aparece, haz clic de nuevo en el botón **Escanear páginas**.
- Repite estos pasos hasta que hayas terminado con todas las páginas que desees escanear.
- En la pantalla aparecerá la imagen escaneada de la primera página. El cambio de color de papel indica que te encuentras ante una imagen escaneada de la página original.

  Comprueba que todos los pentagramas estén destacados en azul para indicar que PhotoScore Lite ha podido identificarlos.

  Si la página tiene sistemas de dos o más pentagramas, comprueba también que los pentagramas dentro de cada sistema estén 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, puedes indicarle manualmente a PhotoScore Lite dónde están exactamente (lee **FUNCIONES AVANZADAS** más adelante).

  (Ignora los otros botones en la parte superior de esta ventana, que también se explican en **FUNCIONES AVANZADAS**, más adelante).

Resumen sobre cómo escanear

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

- Coloca la página en el escáner.
- Haz clic en el botón de escáner o selecciona **Archivo ▸ Escanear páginas**.
- Selecciona la resolución y si quieres realizarlo en blanco y negro o en escala de grises.
- Haz clic en **Escanear**.
- Si la página escaneada es la primera, introduce un nombre para ella (o deja el nombre predeterminado).
- Continúa con la página siguiente.

Catálogo de páginas escaneadas

Es importante comprender que cada vez que escaneas una página, PhotoScore Lite la adjunta a la lista única o "catálogo" de páginas escaneadas, listas para leerlas a continuación. No hace falta guardar las páginas escaneadas en este catálogo, ya que se almacenarán en tu disco duro de forma automática.

Esto significa que cuando empieces a usar PhotoScore, las páginas anteriormente escaneadas, se guardarán en la memoria de PhotoScore. (Siempre puedes eliminar las páginas que no quieras conservar en el catálogo).

Ampliaremos información sobre el catálogo más adelante.

Consejos sobre la operación de escanear

- Si deseas leer una página de música más pequeña que el tamaño del escáner, debes asegurarte de que vas a escanear solamente una parte de la misma.

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

  A continuación, haz clic en **Escanear** para escanear el área seleccionada a alta resolución. Después, cada vez que hagas clic en **Escanear**, solamente podrás escanear la misma área seleccionada hasta que la vuelvas a modificar.
- Comprueba que toda la música que quieres escanear esté en la superficie del escáner.

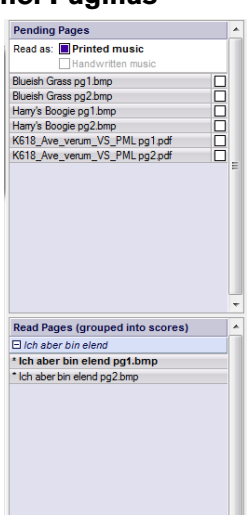
  No importa si el original es más grande que el tamaño Carta/A4, con tal de que la música no supere dicha medida.
- Si escaneas una página más pequeña que el tamaño Carta/A4, puedes colocar la copia original en cualquier lugar de la superficie. Sin embargo, es aconsejable colocar el borde de la página justo en el borde de la superficie para asegurar la recta posición de la copia.
- En un libro de música pequeño, quizás se te ocurra colocarlo abierto con ambas páginas sobre la superficie del escáner; no obstante, no es conveniente, ya que PhotoScore Lite solo puede leer una página de música a la vez. Tienes que escanear cada página por separado.
- Para que el sistema de trabajo resulte más simple, te recomendamos escanear todas las páginas de una pieza de música antes de leerlas. Es posible escanear una página, luego leerla, a continuación escanear otra, etc. (consulta **FUNCIONES AVANZADAS** a continuación), pero no te recomendamos este procedimiento hasta que no domines 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 qué puntos son notas u otros 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, como puedes ver en la imagen. Si no aparece en pantalla, selecciona **Ver ▸ Panel Páginas**.

Las páginas que aún no se han leído figuran en la mitad superior del panel bajo el título **Páginas pendientes**. PhotoScore Lite mostrará una vista en miniatura de cada página escaneada cuando muevas el puntero del ratón sobre su nombre.

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

Si has escaneado las páginas en un orden incorrecto, puedes modificarlo en la lista **Páginas pendientes** pulsando y arrastrando las páginas a la posición adecuada.

Cuando hayas escaneado algunas páginas o abierto un archivo PDF, las páginas leídas por PhotoScore Lite aparecerán en la mitad inferior del panel bajo el título **Páginas leídas**. Las páginas se agrupan automáticamente en partituras: para mostrar y ocultar las páginas individuales de cada partitura puedes hacer clic en los botones **+** y **–** situados en la parte izquierda. Para visualizar una página y editarla, haz clic en su nombre en **Páginas leídas**.

¿Qué puede leer PhotoScore Lite?

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) y 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, incluidos el tamaño de página, tamaño de pentagrama, márgenes, y el final de los sistemas.

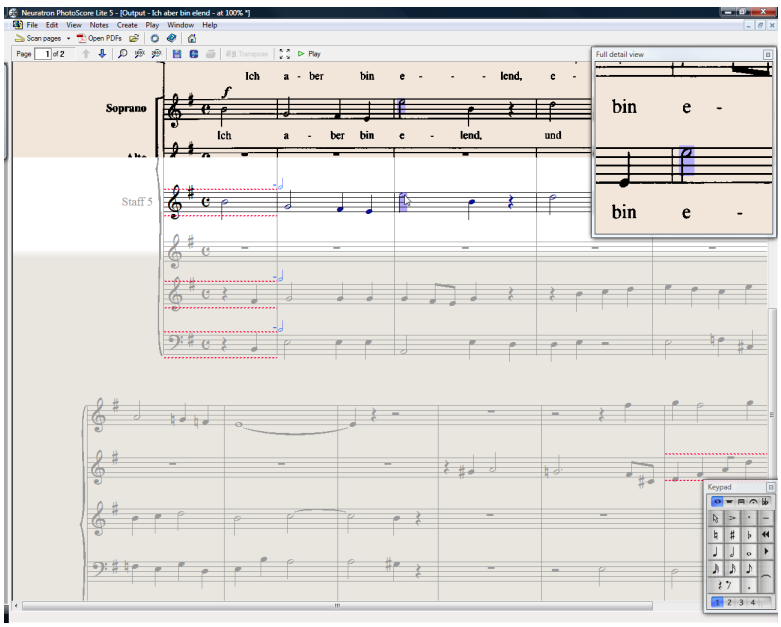
PhotoScore Ultimate, disponible por separado, también interpreta texto (incluidas letras, matices, nombres de instrumento, digitaciones, etc.), una mayor variedad de claves y alteraciones, grupos irregulares y gráficos de acordes de guitarra y otras indicaciones como codas, segnos, adornos, señales de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

Consejos sobre la lectura

- Por lo normal, no deberías interrumpir la lectura de la página, pero si tienes que hacerlo por algún motivo, haz clic en **Esc** *o* ⌘., o haz clic en el botón **Cancelar** de la ventana de progreso. PhotoScore Lite te mostrará la parte de la página que ya haya leído. Debes eliminar esta página mediante **Editar** ▸ **Eliminar página** antes de escanear la página de nuevo o volverla a leer.
- Si aparece un mensaje de advertencia mientras se lee una página o si una página tarda mucho en leerse, consulta **PROBLEMAS POTENCIALES** más adelante.
- Si lo deseas, puedes indicar a PhotoScore Lite que lea una sola página escaneada o una serie de páginas, en lugar de toda la partitura, consulta **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 puedes editar los posibles errores que PhotoScore Lite haya podido cometer.



Observa 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, selecciona **Ver ▸ Panel Páginas** (atajo de teclado **Ctrl**+**E** *o* ⌘**E**).

La parte superior de la ventana (con un color marrón claro mate) te muestra la pagina original. La ventana **Vista ampliada en detalle** situada en la esquina superior derecha muestra un fragmento ampliado de la página original, según el lugar en el que coloques el puntero del ratón.

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 si haces clic en las flechas, podrás pasar de una página a otra por 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 esta, continuar con la segunda hasta completar la edición de toda la partitura.

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

En la parte superior de la ventana, encontrarás el menú **Crear**, que también ofrece una función similar al menú **Crear** de Sibelius que aparece al hacer clic en la partitura sin ninguna selección, aunque se han omitido las funciones no apropiadas para PhotoScore.

¿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 sean las correctas. Otros errores como la altura de las notas pueden corregirse en el propio Sibelius, pero es mucho más fácil corregir las armaduras e indicaciones de compás en PhotoScore Lite.

En particular, si la partitura que estás escaneando es una partitura con transposición, tendrás que corregir la armadura de los instrumentos transpositores. Si deseas borrar una armadura individual, selecciónala primero y luego pulsa **Ctrl**+**Supr** *o* ⌘-**Supr**. Luego añade la armadura correcta únicamente a aquel pentagrama: selecciona **Crear ▸ Armadura** (atajo de teclado **K**) y **Ctrl**+clic *o* ⌘-clic en el pentagrama donde quieras añadir la armadura.

Para corregir los errores de ritmo, añade la indicación de compás apropiada, si no está presente: selecciona **Crear ▸ Indicación de compás** (atajo de teclado **T**) y haz 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 vayas editando la partitura, las notas rojas irán desapareciendo. Una vez que desaparezcan todas las notas rojas, ya puedes enviar la partitura a Sibelius.

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

Comprobar los errores

Comprueba 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.

Evita 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. Si haces **Ctrl**+clic *o* ⌘-clic en esta ventana, se ampliará o reducirá el tamaño de la vista. Para volver de nuevo a la posición original, haz clic en la barra de título para arrastrarla hasta donde desees.

Reproducción MIDI

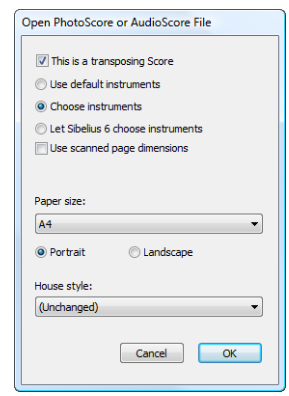
Otra forma de comprobar los errores es mediante la reproducción de la partitura de salida. Todo lo que necesitas es un dispositivo MIDI conectado al ordenador (si tienes más de uno conectado, se utilizará el predeterminado).

Para ejecutar la página entera desde el principio, comprueba que no haya nada seleccionado haciendo clic en una zona de la página sin notación. A continuación, selecciona **Reproducir ▸ Reproducir/Detener** (atajo de teclado **espacio**) o haz clic en el botón **Reproducción** de la barra de herramientas. Para detener la música, haz exactamente lo mismo. Para reproducir a partir de un punto exacto de la página, selecciona un objeto en cada uno de los pentagramas desde donde quieras empezar a reproducir. Comenzará desde el principio del compás con el objeto seleccionado.

De forma predeterminada, todos los pentagramas se reproducirán con sonido de piano, aunque puedes cambiarlo: haz clic con el botón derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) sobre los nombres al principio del primer sistema (por ejemplo, **Pentagrama 1**), selecciona **Instrumentos** en el menú contextual y haz clic en **Cambiar nombre**. Aparecerá un cuadro de diálogo similar al menú **Crear** ▸ **Instrumentos** de Sibelius, desde el que puedes 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 hayas editado todas las páginas de la partitura, las puedes enviar a Sibelius. Selecciona **Archivo** ▸ **Enviar a** ▸ **Sibelius** (atajo de teclado **Ctrl**+**D** *o* **⌘D**), o simplemente haz clic en el pequeño icono situado junto al botón **Guardar** que encontrarás en la parte superior de la ventana de salida.

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

- **Esta es una partitura con transposición**: activa esta opción si la partitura contiene instrumentos transpositores. Tendrás que seleccionar los instrumentos correctos cuando hagas 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 cuadro de diálogo similar al de **Instrumentos** y Pentagramas. Selecciona el pentagrama en la música escaneada que quieras sustituir con un instrumento de Sibelius y luego haz clic en **Añadir** de la forma habitual Si has elegido un instrumento que usa normalmente dos pentagramas (como el piano), este usará 'hasta' dos de los pentagramas situados en la lista del extremo izquierdo del cuadro de 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 PhotoScore ha asignado. Si el nombre de un pentagrama no coincide con un nombre conocido para Sibelius, abrirá el archivo con el sonido predeterminado de piano.
- **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. De forma predeterminada, se usará el tamaño de página de la plantilla seleccionada usada para importar el archivo, pero puedes cambiar este parámetro predefinido, si así lo deseas.
- Las opciones **Tamaño de página**, **Configuración personal** y orientación (**Vertical** u **Horizontal**) determinan la configuración del documento de la partitura resultante.

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

Editar errores rítmicos

Si envías una partitura de PhotoScore Lite a Sibelius con compases que no coincidan, Sibelius aumentará los compases que se queden cortos y acortará los compases que sean demasiado 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, te recomendamos que corrijas los errores de ritmo en PhotoScore Lite ante de intentarlos arreglar en Sibelius, para ahorrarte trabajo añadido más adelante.

Formato

Sibelius usa **Convertir en sistema** y **Convertir en página** para asegurarse de que el formato de la música coincida con el original. Sin embargo, si las notas parecen demasiado juntas entre sí o demasiado separadas en el resultado final, prueba a cambiar el tamaño de pentagrama **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Configuración del documento** (atajo de teclado **Ctrl**+**D** *o* ⌘**D**). Otra alternativa, si no necesitas que el formato de la música coincida 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 puedas escribir barras de notas que atraviesan pentagramas en la música escaneada. Esto se debe a que PhotoScore Lite trata todos los pentagramas como instrumentos separados, lo que implica que, de forma predeterminada, todos los instrumentos que usen más de un pentagrama, como los de teclado, se enviarán a Sibelius como dos pentagramas individuales con su propio nombre y sin llave.

Cuando envíes un archivo PhotoScore a Sibelius, puedes usar el cuadro de diálogo **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 de un piano; selecciona tú mismo los instrumentos o haz clic en **Permitir que Sibelius elija los instrumentos**.

Para instrumentos que usen varios pentagramas como Flautas 1+2, si quieres escribirlos de nuevo como dos pentagramas con sub-corchete con un nombre único, puedes importar cada pentagrama como una flauta y luego cambiarle el nombre y añadir la llave en Sibelius, o bien importar ambos como piano y luego cambiarles el nombre y el sonido (🕮 **6.3 Mezclador**).

Si el original contiene instrumentos con un número de pentagramas distinto en sistemas diferentes, por ejemplo cuerdas que a veces están divisi, consulta **FUNCIONES AVANZADAS** más adelante.

Cerrar la partitura de salida

Cuando hayas finalizado de escanear una partitura y la hayas enviado a Sibelius, y si estás satisfecho con el resultado, el siguiente paso sería cerrar la partitura en PhotoScore Lite antes de continuar escaneando una página nueva. Para ello solo tienes que seleccionar **Archivo ▸ Cerrar partitura**. Si la partitura incluye cambios no guardados, el sistema te preguntará si deseas guardarlos.

Eliminar partituras escaneadas no necesarias

PhotoScore Lite guarda automáticamente cada página que escanees como una imagen escaneada. Como esto ocupa una cantidad nada despreciable de espacio en el disco duro, deberías eliminar frecuentemente las partituras escaneadas que ya se hayan leído. 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 necesitas:

- Si el panel Páginas no aparece en pantalla, selecciona **Ver ▸ Panel Páginas** (atajo de teclado **Ctrl**+**E** *o* ⌘**E**)
- Haz clic en el nombre de la página que desees eliminar. Para seleccionar más de una página al mismo tiempo, mantén pulsada la tecla **Mayús** y haz clic en la lista. Cuando hayas seleccionado una página aparecerá la palabra **Eliminar** a la derecha de su nombre: haz clic en **Eliminar** para borrar las páginas seleccionadas.
- PhotoScore te advertirá de que estás a punto de eliminar esas páginas: haz clic en **Sí** para confirmar la acción.

PROBLEMAS POTENCIALES

El escaneado es demasiado lento

Si después de haber hecho clic en el botón **Escanear** o **Vista previa** el escáner permanece en silencio sin luces en movimiento o intermitentes, puede que la comunicación entre el ordenador y el escáner se haya interrumpido.

Comprueba que el escáner esté conectado y que el cable que une el escáner y el ordenador esté introducido correctamente. Si esto no soluciona el problema, intenta reinstalar el software del controlador TWAIN del escáner.

Ten 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 se han detectado todos los pentagramas/sistemas

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

- El original incluye 13 (o más) pentagramas en una página: solo PhotoScore Ultimate puede escanear partituras con más de 12 pentagramas.
- La copia original no estaba bien colocada sobre la superficie del escáner: cierra siempre la tapa del escáner, a menos que se trate de un libro grueso. Intenta también empujar la tapa del escáner *suavemente* hacia abajo durante el proceso.
- La página se ha escaneado con una resolución demasiado baja (es decir la altura de los pentagramas era más pequeña de lo que imaginabas). Comprueba el tamaño del pentagrama y ajusta la resolución adecuada antes de intentarlo de nuevo.

- Has intentado escanear un cuaderno con página doble: 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. Tienes que volver a escanear cada página por separado. Comprueba que la música de la página que no vayas a escanear esté 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, puedes indicar a PhotoScore Lite dónde están localizados los pentagramas que faltan – consulta **FUNCIONES AVANZADAS** más adelante.

Tarda mucho en leer una página

- Si la página se ha escaneado 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, interrumpe la lectura (consulta a continuación) y vuelve a escanear la página.
- Si no se detectaron todos los pentagramas después de escanearlos (es decir, algunos pentagramas no aparecen destacados en azul), se podría ralentizar el proceso de lectura – consulta la sección **No se han detectado todos los pentagramas/sistemas** anterior.

La música tiene muchos fallos de lectura

Si la música parece que se ha leído con muy poca precisión puede deberse a que:

- el original es de poca calidad (por ejemplo una fotocopia de una edición antigua);
- el original está escrito a mano (o utiliza una fuente de música que parece manuscrita): PhotoScore Lite no está diseñado para leer música manuscrita;
- la música contiene más de dos voces;
- la música se escaneó en blanco y negro y la posición en el escáner no era lo suficientemente recta: es recomendable que escanees en escala de grises;
- la música no estaba en posición recta cuando se escaneó y no se seleccionó la opción **Realizar nivelado de imagen** en las preferencias (consulta **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.

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

Selección de escáner

Si tienes más de un escáner conectado al ordenador, puedes elegir uno en el cuadro de diálogo **Archivo ▸ Seleccionar escáner**.

Ajustar los pentagramas/sistemas detectados

Cuando escaneas una página, PhotoScore Lite destaca los pentagramas que detecta en color azul y los une en sistemas con líneas verticales de color rojo.

Sin embargo, si el original es de poca calidad, puede que PhotoScore Lite no detecte alguno de los pentagramas/sistemas, y deberías 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).

Puedes 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, asegúrate de que está unido a cualquier otro pentagrama en el mismo sistema (consulta a continuación).

PhotoScore Lite colocará automáticamente el pentagrama en el sitio correcto, ajustando la posición y tamaño del mismo, si encuentra un pentagrama apropiado por debajo. Si no consigue ajustar el tamaño/posición del pentagrama correctamente, amplía el tamaño de la imagen al máximo (haciendo clic en el botón situado en la parte superior y que muestra **100**) y ajústalo con los puntos de arrastre azules.

- Puedes 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.
- Puedes arrastrar y mover los extremos de los pentagramas en azul, incluso en diagonal.
- Puedes 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 puede tener un tamaño distinto. El punto de arrastre circular situado en la parte superior te permite cambiar la curvatura del pentagrama. Esta herramienta es útil para escanear páginas de libros gruesos, donde es imposible evitar que la página esté curvada hacia los extremos.
- Si un pentagrama se queda sin las líneas azules en la parte superior, el pentagrama escaneado y toda la música que contenga será ignorarán cuando se lea la página. Esto puede causar una lectura mucho más lenta de lo normal, pero a parte de eso no hay problema.
- Para unir dos pentagramas adyacentes en el mismo sistema, haz clic en un pentagrama para que se muestre en rojo; luego haz **Alt**+clic *o* ⌥-clic en el otro pentagrama. Ambos pentagramas se unirán cerca del lado extremo izquierdo con una gruesa línea vertical (o casi vertical) roja.
- Para separar dos pentagramas unidos en dos sistemas separados, haz exactamente lo mismo que hiciste para unir dos pentagramas.
- PhotoScore Lite se imagina automáticamente si los pentagramas tienen que estar unidos o no cuando creas unos nuevos, o mueve los ya existentes.
- Si has cometido algún error involuntario con los pentagramas en azul y quieres empezar desde el principio, haz **Ctrl**+doble clic *o* ⌘-doble clic en el documento escaneado y PhotoScore Lite restablecerá los pentagramas en azul a sus posiciones originales.
- Cuando hayas acabado de editar los pentagramas/sistemas, comprueba con cuidado que todos los pentagramas estén unidos en sistemas de forma correcta, ya que una vez que se haya leído la página, no podrá cambiarla.

Opciones de la ventana Escanear

Si en **Archivo ▸ Configuración del escáner** has seleccionado utilizar el interface de PhotoScore, dispones de otras muchas funciones y botones en la ventana de escaneado:

- El botón **Leer esta página** lee la página escaneada. Si haces clic en la secciones con flechas del botón, se abrirá un menú que te permite seleccionar dónde insertar esta página en la partitura de salida una vez leída.
- **Escala** abre un cuadro de diálogo que te 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 180 grados, en caso de haberse escaneado en la dirección incorrecta.
- **Volver a escanear** hace exactamente lo que su nombre indica.
- **Girar** gira la imagen rápidamente 90 grados, en caso de haberse escaneado de lado.

Pentagramas omitidos

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

Si sustituyes los nombres del instrumento predeterminado (por ejemplo, "Pentagrama 1") al principio por los nombres correctos, entonces PhotoScore Lite distribuirá los instrumentos en los pentagramas posteriores, en orden de arriba a abajo. Por tanto, si la página original omite un instrumento de un sistema, en la ventana de salida, algunos pentagramas figurarán con nombres incorrectos. Para corregir un nombre en esta situación, haz clic-derecho *o* **Control**-clic por encima de un nombre de instrumento existente en el pentagrama en cuestión y selecciona el instrumento correcto de la lista de instrumentos.

En cualquier sistema que tenga pentagramas omitidos tendrás que corregir varios nombres de instrumento de esta forma. Hazlo 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**. Puedes cambiar los nombres de nuevo una vez que la partitura se haya enviado a Sibelius.

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

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

Instrumentos/pentagramas introducidos después del inicio

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

Cuando esto suceda, deberías hacer lo siguiente en el sistema donde se introduce el instrumento/pentagrama:

- Primero, corrige los nombres de cada uno de los pentagramas:

  Haz clic con el botón derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) en cada nombre y elige el nombre adecuado de la lista completa de instrumentos presentes.
- Luego indica a PhotoScore Lite el nombre del instrumento/pentagrama recién introducido.
- Coloca el puntero sobre el nombre que hayas introducido (que podría ser por ejemplo Pentagrama 5 o el nombre del instrumento omitido). Haz clic con el botón derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac), haz clic en **Nuevo** y selecciona un nombre de la lista de instrumentos que aparece. Si quieres un nombre no convencional, siempre puedes editar el nombre al final.

Tienes que hacerlo con mucho cuidado para evitar confusiones.

Pentagramas pequeños

En la ventana de salida, los pentagramas pequeños se visualizan a tamaño completo para que se puedan leer, pero se indican con el siguiente símbolo al final del pentagrama:

Otras preferencias

El cuadro de diálogo **Archivo ▸ Preferencias** contiene otras opciones descritas a continuación.

En la página **Escanear**:

- **Escaneado automático** y **Escanear más rápidamente** solo están disponibles en PhotoScore Ultimate
- **PhotoScore**: si tienes esta opción activada, PhotoScore utilizará su propio y sencillo interface para escanear
- **TWAIN (opción predeterminada del escáner)**: si activas esta opción, cuando seleccionas **Archivo ▸ Escanear páginas** se utilizará el interface estándar TWAIN (que funciona con todos los programas de escaneado)
- **Seleccionar escáner TWAIN** permite elegir el dispositivo utilizado por PhotoScore para el escaneado
- **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** solo 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 puedes activar y desactivar es **Ligaduras de prolongación, ligaduras de expresión y reguladores**, que está parcialmente habilitada porque la versión Lite sí es capaz de leer las ligaduras de prolongación.

- 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 tienes 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 quieres 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 cuadro de 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 cuadro de diálogo de propiedades de los dispositivos de sonido y audio de tu sistema operativo. Desde aquí puedes seleccionar los dispositivos de reproducción y grabación de audio y tu dispositivo de reproducción MIDI preferido.
  - **Mostrar pantalla de inicio durante la puesta en marcha**: permite desactivar la pantalla de entrada al programa cuando abras PhotoScore Lite.
  - **Guardar automáticamente una copia cada *n* minutos:** guarda automáticamente tu partitura con un intervalo determinado que puedes especificar.

Si cambias alguna de estas opciones, los cambios que realices quedarán como los nuevos valores predeterminados cada vez que utilices PhotoScore, hasta que los vuelvas a cambiar.

1.9 AudioScore Lite

AudioScore Lite es un programa de transcripción diseñado por Neuratron para su uso con Sibelius. Puedes 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 tu interpretación, transcribe las notas y permite editarlas antes de enviar la música a Sibelius para modificarla posteriormente.

Ayuda en pantalla

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

AudioScore Ultimate

Por otra parte, también está disponible una versión avanzada de AudioScore Lite llamada AudioScore Ultimate. AudioScore Ultimate es capaz de reconocer hasta 16 instrumentos o notas simultáneamente e importar archivos de audio MP3. También ofrece opciones avanzadas de edición de notación.

Para obtener más detalles sobre AudioScore Ultimate, consulta **http://www.sibelius.com/audioscore**

Micrófonos adecuados

AudioScore Lite funciona con cualquier micrófono conectado al 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 observas que el medidor de nivel de AudioScore Lite muestra un nivel alto incluso cuando no estás tocando o cantando, es muy posible que la calidad de tu 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). Puedes 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

Intenta tocar o cantar con la máxima claridad y limpieza posible y a un tempo constante. Por ejemplo, si estás tocando un violín, mueve los dedos entre las cuerdas de la forma más silenciosa posible y evita tocar el cuerpo del instrumento con el arco o los dedos. Graba las interpretaciones en un entorno silencioso con el mínimo ruido de fondo posible (incluidas 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

Ten en cuenta que si grabas música de otro autor sin el permiso necesario puedes 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

Ejecuta AudioScore Lite mediante el icono del menú Inicio (Windows) o de la carpeta **Aplicaciones** (Mac).

En AudioScore Lite, dirígete a **File ▸ Select Devices** (Archivo > Seleccionar dispositivos) para comprobar que has activado los dispositivos adecuados de entrada de audio y salida MIDI. Asegúrate de que has seleccionado el dispositivo de entrada correspondiente a la entrada a la que hayas conectado el micrófono (si la conexión del 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 tu 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.* Puedes 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 solo tienes que pulsar un botón. Tras unos momentos, la música aparecerá en Sibelius igual que si la hubieras introducido mediante cualquier otro método.

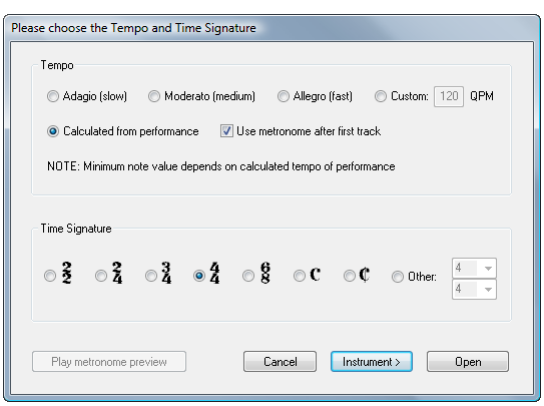
A continuación puedes reproducir la música, editarla, transportarla, extraer partes o imprimir la partitura.

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**, o desde un CD de audio).

Grabación de una nueva pista con un micrófono

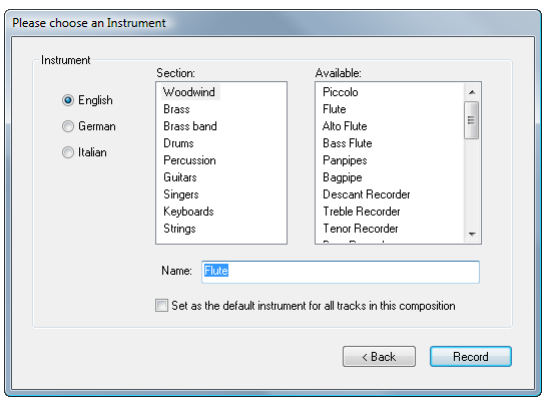
Haz clic en **Record new track** (Grabar nueva pista) en la barra de herramientas (atajo de teclado ***** del teclado numérico). Antes de iniciar la grabación aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- Si deseas grabar con metrónomo, puedes 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 prefieres grabar sin metrónomo, selecciona **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 grabas o no con metrónomo, deberías especificar una indicación de compás antes de empezar. AudioScore Lite solo permite el uso de indicaciones de compás simples, de manera que si vas a trabajar con un compás compuesto (como un 6/8) tendrás que actualizar el programa a la versión AudioScore Ultimate.

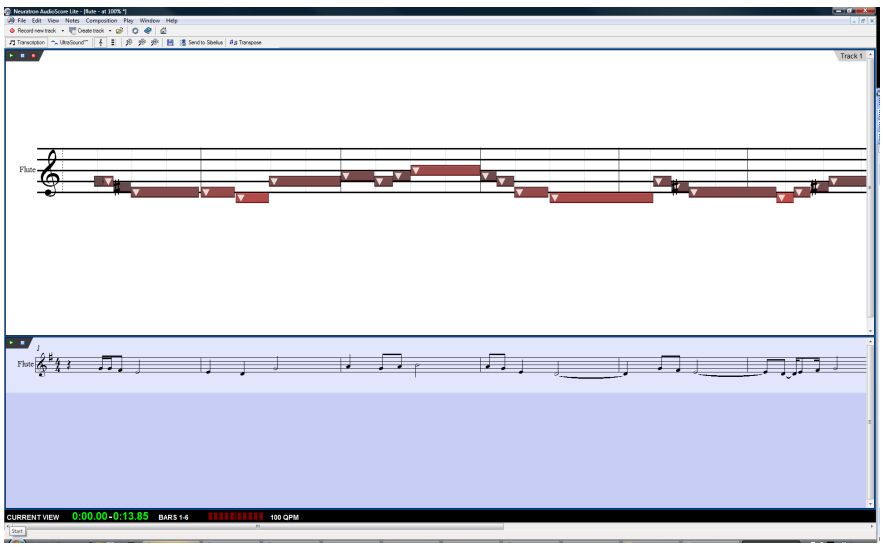
A continuación, haz clic en **Record** (Grabar) u **Open** (Abrir). En el segundo caso, AudioScore decidirá automáticamente el instrumento que utilizará. Si quieres seleccionar el instrumento tú mismo, haz clic en **Instrument** (Instrumento):



- En primer lugar, selecciona el idioma en el que deben aparecer los nombres de los instrumentos (**English**, **German** o **Italian**: inglés, alemán o italiano).
- A continuación, elige la familia de instrumentos adecuada en la lista **Section** (Sección).
- Por último, selecciona el instrumento en la lista **Available** (Disponibles). Si lo deseas, puedes asignarle un nombre personalizado al instrumento con la opción **Name** (Nombre).

Activa 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 quieres tener que volver a elegir el instrumento cada vez que vayas a grabar nuevas pistas.

Haz clic en **Record** (Grabar) para iniciar la grabación directamente. Si seleccionaste grabar con metrónomo, AudioScore reproducirá un primer compás de claqueta. Toca o canta con el micrófono: verás 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 puedes 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 la interpretación de AudioScore de todas las pistas 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, haz clic y arrastra la línea divisoria que las separa.

También verás una pequeña *ventana de nivel de entrada*, que muestra el nivel de entrada actual del micrófono. Puedes cambiar el tamaño de esta ventana si haces clic en sus bordes y los arrastras.

Cuando hayas terminado la grabación, haz clic en **Stop recording** (Detener grabación) en la barra de herramientas o pulsa la tecla **Espacio** (solo en Windows) o ***** en el teclado numérico. Dependiendo de la velocidad de tu ordenador, es posible que AudioScore tenga que terminar el reconocimiento de las notas de tu 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 solo tienes que volver a hacer clic en **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, haz clic sobre su nombre de instrumento en el área de previsualización. En el momento de hacer clic, puedes utilizar la tecla **Mayús** para seleccionar varias pistas adyacentes o **Ctrl** *o* ⌘ para seleccionar pistas no adyacentes.

Mientras grabas una nueva pista, AudioScore reproduce todas las demás pistas existentes. Sin embargo, si seleccionaste una o varias pistas antes de iniciar la grabación, AudioScore solo 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 la grabaste sin metrónomo (con tempo libre), AudioScore utilizará el valor de tempo extraído de tu primera interpretación para las grabaciones posteriores.

Inserción de música en una pista existente

Para insertar o agregar música a una pista ya existente, pulsa el nombre de una pista en el área de previsualización de la partitura para seleccionarla. A continuación, haz clic en el punto del área de interpretación en el que desees insertar la música. Selecciona **File ▸ Record to Current Track** (Archivo > Grabar en la pista actual) o haz clic en el pequeño botón rojo de grabación situado en la esquina superior izquierda del área de interpretación (no confundir con 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 desde un archivo de audio, selecciona **File ▸ Open** (Archivo > Abrir) y selecciona el archivo **.wav** o **.aiff** que desees abrir, o introduce un CD de audio en la unidad DVD-ROM del ordenador y selecciónalo. Igual que ocurre con la grabación de una pista con un micrófono, AudioScore te pedirá que especifiques un tempo, indicación de compás e instrumento. Consulta **Grabación de una nueva pista con un micrófono** más arriba para obtener más detalles acerca de estos ajustes. Si no conoces el tempo del archivo de audio, selecciona **Calculated from performance** en lugar de uno de los tempos predefinidos.

2. EDICIÓN DE PISTAS

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

Reproducción de la interpretación

Para reproducir la música introducida, haz clic en el área de interpretación para ajustar la posición de inicio de la reproducción. A continuación, selecciona **Play ▸ Play/Pause Original** (Reproducir ▸ Reproducir/Pausar original, atajo de teclado **O**) o haz clic en 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 hacer clic en ella en el área de interpretación. Si la nota en cuestión forma parte de un acorde, haz doble clic sobre ella para reproducir el acorde completo.

Eliminación de pistas

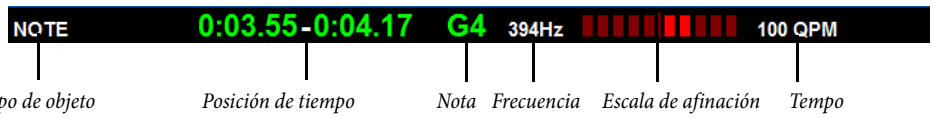
Para eliminar la pista activa (es decir, la pista que aparece mostrada en el área de interpretación y que está resaltada en el área de previsualización de la partitura), selecciona **Edit ▸ Delete Current Track** (Editar > Eliminar pista actual).

Para eliminar varias pistas, selecciónalas en el área de previsualización de la partitura haciendo **Mayus**-clic o **Ctrl**+clic *o* ⌘-clic. A continuación, selecciona **Edit ▸ Delete Selected Tracks** (**Editar ▸ Eliminar** pistas seleccionadas).

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

Editar notas

Solo es posible editar notas en el área de interpretación y no en el área de previsualización de la partitura. Cuando muevas el ratón sobre el área de interpretación, el puntero cambiará de forma para ayudarte a distinguir las diversas operaciones de edición que puedes llevar a cabo. Recuerda 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, haz clic en ella. Para seleccionar una serie de notas, haz clic y arrastra 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.

Puedes realizar las siguientes operaciones de edición:

- Para modificar la altura de una nota, arrástrala hacia arriba o abajo. Mantén pulsada la tecla **Alt** o ⌥ para cambiar la altura de la nota en semitonos.
- Para modificar la duración de una nota, arrastra 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, arrástrala a izquierda o derecha.
- Para eliminar una nota, selecciónala y pulsa la tecla **Supr**.
- 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), selecciona la nota y ejecuta **Notes ▸ Split Into Two/Three/Four** (Notas > Dividir en dos/tres/cuatro). También puedes hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) *o* **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), selecciona las notas que desees unir y ejecuta **Notes ▸ Join Notes into One** (Notas > Unir notas en una). También puedes hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) *o* **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 solo tienes que hacer clic sobre ella y arrastrarla. 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 podrás ajustar las barras de compás en cualquier orden, pero si la grabaste con tempo libre deberías reajustar las barras de izquierda a derecha.

Inserción de un compás

Si deseas insertar un compás, haz clic en el punto del área de interpretación en el que desees insertar el compás y selecciona 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 cuadro de diálogo también puedes activar la opción **Fill with notes** (Rellenar con notas) para completar con notas los compases recién creados.

Cambio de la armadura

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

Cambio de la indicación de compás

Si deseas modificar la indicación de compás ajustada en la grabación de la primera pista, ve a **Composition ▸ Time Signature** (Composición > Indicación de compás), selecciona la indicación de compás adecuada y haz clic en **Aceptar**.

Cambio de un instrumento

Si quieres cambiar el instrumento utilizado en la pista activa, ve a **Composition ▸ Set Instrument for Current Track** (**Composición ▸ Ajustar** instrumento para la pista actual), selecciona el instrumento deseado y haz clic en **Aceptar**.

Visualización en modos de pentagrama o “piano-roll”

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

Para cambiar a la visualización de 'piano-roll', haz clic en 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, haz clic en .

3. ENVÍO A SIBELIUS

Cuando estés 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

Selecciona **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 (🕮 **1.8 PhotoScore Lite**). Sin embargo, dado que AudioScore Lite no ofrece opciones de impresión, puedes proceder directamente a enviar la partitura a Sibelius.

Envío a Sibelius

Para enviar tu partitura a Sibelius, haz clic en el botón **Send to Sibelius** (Enviar a Sibelius) de la barra de herramientas o selecciona **File ▸ Send to ▸ Sibelius** (Archivo > Enviar a > Sibelius) (atajo de teclado **Ctrl**+**D** *o* ⌘ **D**). Si Sibelius no está abierto se ejecutará automáticamente y mostrará un cuadro de diálogo desde el cual puedes seleccionar los instrumentos deseados y ajustar el tamaño de página. Este cuadro de diálogo es idéntico al que aparece al enviar música de PhotoScore a Sibelius – consulta **4. ENVÍO A SIBELIUS** en la página 66 para más detalles.

Cómo guardar un archivo .opt

Si por alguna razón la operación **Send to Sibelius** (Enviar a Sibelius) no funciona, puedes utilizar **File ▸ Save As** (Archivo > Guardar como) para guardar el proyecto de AudioScore actual en formato de archivo **PhotoScore (.opt)**. Una vez que hayas guardado el proyecto de AudioScore como archivo **.opt**, podrás abrir ese archivo **.opt** directamente en Sibelius con la opción **Archivo ▸ Abrir**.

1.10 División y combinación de partituras

Se pueden escribir varios movimientos, canciones o piezas en una misma partitura o escribirlos 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 una documento para cada una por separado. Además, si quieres que aparezca una nueva sección en la misma página que otra, ya sea en la partitura *o* en las partes, *debes* colocarla dentro del mismo archivo.

Si dispones de secciones diferentes en dos o más archivos que deseas combinar, consulta **Agregar partituras** 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.
- Selecciona la barra de compás al final del primer ejercicio y pulsa la tecla **Intro** (en el teclado principal) para crear un salto de sistema.
- Si deseas escribir los nombres completos de los instrumentos y necesitas un pentagrama con sangría, selecciona el compás al final del sistema anterior, abre el panel **Compases** del Inspector y activa la opción **Final de sección.**
- Crea una barra de compás final o doble al final del primer ejercicio, si así lo deseas (**Notaciones** ▸ **Común** ▸ **Barra de compás** ▸ **Final** o **Doble**).
- Si la armadura situada al comienzo del segundo ejercicio es distinta, crea una nueva en **Más opciones**, situado en la parte inferior de **Notaciones** ▸ **Común** ▸ **Armadura** y asegúrate de que la opción **Ocultar** esté activada para ocultar el cambio de armadura que aparecería al final del sistema anterior.
- De la misma forma, si necesitas cambiar la armadura en el siguiente ejercicio, créala a través de **Más opciones**, situado en la parte inferior de **Notaciones** ▸ **Común** ▸ **Armadura** y asegúrate de que la opción **Permitir precautorio** esté desactivada para evitar que aparezca al final del sistema anterior.
- Restablece el número de compás al principio del segundo ejercicio, si así lo deseas (**Texto** ▸ **Numeración** ▸ **Cambio de número de compás**).

Introducción de una partitura en varios archivos

Si quieres introducir una sola partitura en varios archivos independientes (por ejemplo, si varios copistas u orquestadores están trabajando en ella simultáneamente), es aconsejable editar el primer número de compás, el primer número de página y la primera marca de ensayo de cada archivo para que los compases, páginas y marcas de ensayo sean consecutivos.

Ten cuidado si deseas utilizas partes, porque cada sección en la que se divide la partitura general empezará en una nueva página en cada parte, lo que puede provocar pasos de página incorrectos. Por ello, se recomienda que una vez finalizada la partitura combines los archivos con la función **Archivo** ▸ **Agregar** que se explica a continuación.

Agregar partituras

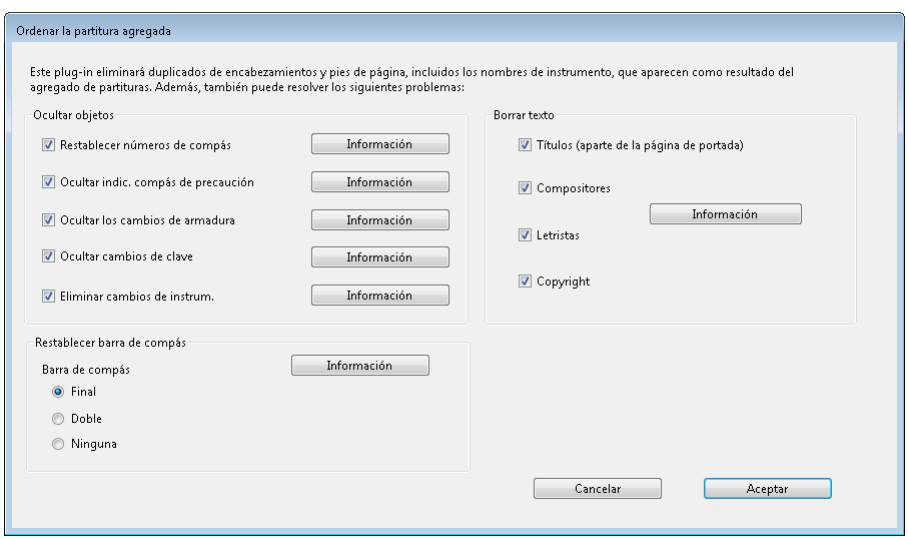
Si quieres crear una colección de canciones a partir de archivos de canciones individuales, es posible que desees combinar dos partituras. Sibelius puede agregar una partitura al final de una ya existente, después de comprobar automáticamente que los pentagramas de las dos partituras coinciden y de asegurarse de que la partitura agregada empieza en una página nueva.

Para usar esta función, abre la primera partitura y selecciona **Archivo ▸ Agregar**. Aparecerá un cuadro de diálogo desde el que podrás 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 te avisará pero podrás 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 barra de compás 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 desees ocultar los cambios de claves de aviso, de indicaciones de compás y de tonalidad, en el punto de unión de ambas partituras, especialmente si se trata de una separación entre dos movimientos o piezas. La forma más rápida de hacerlo es a través de **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Otro ▸ Ordenar la partitura agregada**, que automatiza todos los pasos:



Cada opción cuenta con un práctico botón denominado **Información** que te permite obtener más información sobre cuándo debes activarla o dejarla desactivada. Realiza los ajustes necesarios, haz clic en **Aceptar** y Sibelius procesará la unión entre los dos movimientos o piezas.

Dividir partituras

Si dispones de una única partitura de Sibelius que contiene varias piezas y necesitas dividirla en archivos distintos, la forma más sencilla de lograrlo es en **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Otro ▸ Exportar selección como partitura**. En primer lugar, realiza la selección de un pasaje que contenga los compases que desees dividir en una nueva partitura y, a continuación, ejecuta el plug-in: deberás introducir un nombre de archivo para la nueva partitura y la carpeta en la que deseas guardarla. Haz clic en **Aceptar** y momentos después, se abrirá la nueva partitura reducida.

1.11 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, consulta 🕮 **7.1 Configuración del documento**.

Ajuste del tamaño de papel predeterminado

Cada partitura de Sibelius que crees tendrá su propia configuración de impresión, que incluye el tamaño de papel predeterminado; pero aun así, deberías comprobar que el controlador de la impresora esté asignado para usar el tamaño de papel correcto.

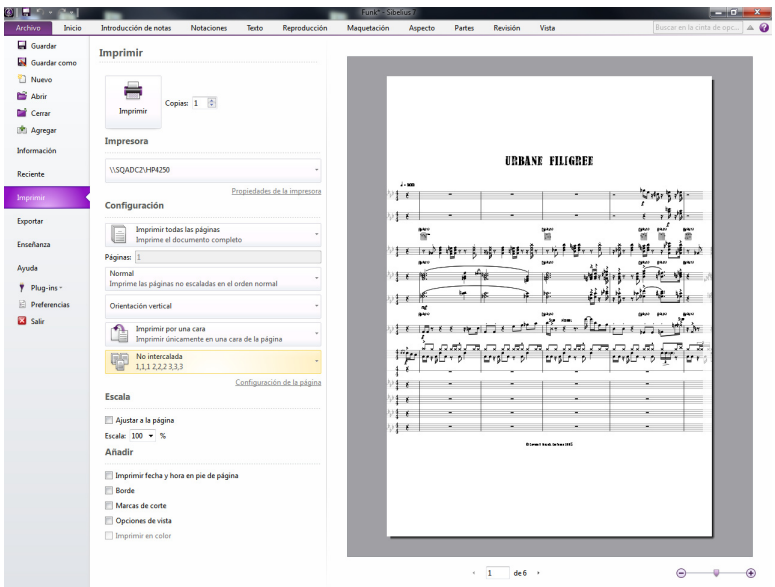
En Mac, cada programa tiene su propio tamaño de papel predeterminado, por lo que simplemente tienes que asegurarte de que esté asignado el tamaño correcto en el cuadro de diálogo **Configuración de la página**, al que puedes acceder a través del panel **Archivo ▸ Imprimir** de Sibelius.

En Windows, es posible cambiar el tamaño de papel a través del cuadro de diálogo **Configuración de la página**, pero esto solamente afecta a los documentos que se impriman con Sibelius. La próxima vez que abras Sibelius, se restablecerá el tamaño de papel predeterminado del controlador de la impresora. Esto significa que debes comprobar la configuración de la impresora cada vez que quieras imprimir. Para ello:

- Desde el menú Inicio, haz clic en **Dispositivos e impresoras.**
- Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el icono de la impresora y selecciona **Preferencias de impresión**.
- Lo que veas a continuación dependerá del modelo y el fabricante de la impresora, pero en algún momento de la configuración deberás poder corregir el tamaño predeterminado del papel. A continuación, haz doble clic en **Aceptar** para confirmar los cambios.

Impresión rápida

Para imprimir la partitura, haz clic en la pestaña **Archivo** y, a continuación, selecciona el panel **Imprimir** (o introduce el atajo de teclado **Ctrl**+**P** *o* **⌘P**). En la parte superior de la página encontrarás el botón grande **Imprimir**: si solo deseas imprimir una o más copias de la partitura sin configurar ninguna función avanzada, simplemente establece el número de copias y haz clic en **Imprimir** para enviar la partitura a la impresora predeterminada.



Opciones de impresión

Si tienes unas necesidades de impresión más sofisticadas, como imprimir cuadernos, explora las demás opciones del panel **Imprimir**.

A la derecha se encuentra una vista previa de la impresión, que muestra exactamente lo que se enviará a la impresora. Si, por ejemplo, estableces que la partitura B5 se imprima en papel A4 con los bordes y marcas de corte, la vista previa de la impresión mostrará exactamente el aspecto que tendrá. Del mismo modo, si estableces que se impriman dos páginas por hoja de la partitura vertical en formato horizontal, la vista previa de la impresión mostrará exactamente el resultado. Debajo de la vista previa de la impresión se encuentran los controles para cambiar las páginas que se imprimirán y acercar o alejar dicha vista con el zoom, de forma que puedas verla más de cerca si así lo deseas.

Encima del botón grande **Imprimir**, verás dos casillas de verificación: **Imprimir partitura general** e **Imprimir partes**. Si la pestaña que tenías abierta cuando decidiste imprimir es una parte, entonces la opción **Imprimir partes** estará activada, pero si no, está desactivada de forma predeterminada. Al activarla, aparece una tabla en la que puedes elegir qué partes imprimir y cuántas copias hacer. Consulta **Impresión de partes dinámicas** en la página 92.

A la izquierda se encuentran las opciones para la configuración del trabajo de impresión, y son las siguientes:

- **Impresora** muestra las impresoras disponibles para tu ordenador. De forma predeterminada, se seleccionará la impresora que hayas elegido como predeterminada para todo el sistema, a menos que previamente hayas seleccionado otra impresora durante esta sesión.
- **Propiedades de la impresora** abre el cuadro de diálogo de preferencias de la impresora para la seleccionada (Windows) o te redirige al panel **Imprimir & Fax** de Preferencias del sistema (Mac). En Windows, los cambios hechos aquí solo entran en vigor después de cerrar Sibelius: para hacer cambios permanentes en la configuración predeterminada de la impresora, selecciona **Preferencias de impresión** dentro de **Dispositivos e impresoras** en el Panel de control.
- **Impresión a doble cara** te permite indicarle a Sibelius cómo debe funcionar la impresora escogida con la impresión a doble cara – consulta **Cómo imprimir a doble cara** más abajo.
- **Imprimir todas las páginas**/**Imprimir la página actual**/**Imprimir selección** decide si se imprimen todas, una o algunas de las páginas de la partitura – consulta **Imprimir selección** más adelante.
- **Imprimir por una cara** / **Imprimir manualmente en ambas caras** / **Imprimir automáticamente en ambas caras** elige entre imprimir en solo una cara de cada hoja de papel y te pide que le des la vuelta al papel en mitad del proceso de impresión para poder imprimir la otra cara también, o imprimir en ambas caras de cada hoja de papel automáticamente (esta última opción solo estará disponible si tu impresora tiene una característica de impresión a doble cara automática) – consulta **Cómo imprimir a doble cara** a continuación.
- **No intercalada** / **Intercalada** decide si se imprimen todas las copias de las páginas solicitadas juntas o si se imprimen a la vez todas las páginas solicitadas de cada copia – consulta **Ordenar** más adelante.
- **Orientación vertical**/**Orientación horizontal** modifica la orientación de impresión de la página, pero no cambia la orientación de la partitura en sí (para ello usa **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Orientación**). Ten cuidado si la cambias: a menos que actives la opción **Adaptar al papel** o ajustes la **Escala** (consulta más adelante), no se imprimirá parte de la página.
- **Normal**/**Páginas dobles**/**Cuaderno**/**Dos páginas por hoja** escoge entre imprimir una única página de la partitura en una única cara de una hoja de papel y otras tres opciones que ponen dos páginas en una única cara de una hoja de papel – consulta a continuación.
- **Ajustar a la página** encoge automáticamente el tamaño de las páginas de la partitura para que se ajusten al tamaño de papel escogido actualmente – consulta **Ajustar a la página** a continuación.
- **Escala:** te permite establecer cualquier factor de escala para la impresión. Por lo general, la música se imprime al 100 %. Para reducir la música y ajustarla a un tamaño de papel menor, simplemente activa la opción **Ajustar a la página** en lugar de calcular el factor de escala.
- **Imprimir fecha y hora en pie de página** indica a Sibelius que imprima la fecha y hora en cada pie de página de la partitura. Esto significa que puedes conservar los nombres de las pistas de las diferentes versiones de una partitura. Para más detalles sobre la configuración y personalización de este pie de página, consulta 🕮 **1.26 Preferencias**.

- **Borde** imprime un borde fino alrededor de la página. Imprimir con papel de mayor tamaño que el de la página facilita la visualización de las páginas y su corte con la guillotina, en lugar de guiarte solo por las marcas de corte. También es muy útil comprobar los fallos en una partitura reducida, por ejemplo, al 65 %, con las opciones **Borde** y **Páginas dobles** activadas (consulta más adelante).
- **Marcas de corte** son unas cruces pequeñas que se utilizan en la edición profesional para señalar las esquinas de la página. 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. Solo resulta útil utilizar marcas de corte, si vas a imprimir en un papel mayor que el tamaño de página de tu partitura.
- **Opciones de vista** imprime las opciones activadas en la pestaña **Vista**, como los resaltes, objetos ocultos y notas de color – consulta 🕮 **11.4 Elementos invisibles** para obtener más detalles sobre estas opciones.
- **Imprimir en color** (solo Windows) indica a Sibelius que imprima en color todos los objetos de la partitura que estén coloreados (o en gris, si tu impresora solo imprime en blanco y negro). También se imprimirán los gráficos a color que incluya la partitura. Cuando esta opción esté desactivada, los objetos de color se imprimirán en blanco y negro.

En Mac aparecerá un botón adicional, **Usar cuadro de diálogo OS**, en la esquina inferior izquierda del panel **Imprimir**, que te permite usar el cuadro de diálogo estándar **Imprimir** que incluye Mac OS X en lugar de los controles especiales pertenecientes a Sibelius. Ten en cuenta que si escoges usar el cuadro de diálogo de Mac OS X, no estarán disponibles la mayoría de las opciones descritas en estas páginas.

Imprimir selección

Si no quieres imprimir la partitura completa, puedes introducir una lista de páginas para imprimir (por ejemplo, **1, 3, 8**) y/o un intervalo de páginas (por ejemplo, **5-9**), cuyo orden se puede invertir para imprimir al contrario (por ejemplo, **9-5**).

Los números de página que aquí se especifiquen no coinciden necesariamente con los números de página de la partitura si tu partitura utiliza cambios de número de página. Estos números de página hacen referencia a las páginas físicas de la partitura: si deseas imprimir la segunda, tercera y cuarta página de la partitura, aún en el caso que estén numeradas como ii, iii y iv, debes escribir **2-4** en el control **Páginas. Consulta 🕮 5.14 Números de página**.

Ordenar

Al imprimir varias copias de una partitura, de forma predeterminada, se imprimen varias copias **No intercaladas**, de modo que si escoges dos copias, las páginas se imprimirán en el orden 1, 1, 2, 2, 3, 3, etc.

Sin embargo, si activas la opción **Ordenadas**, cada copia de la partitura se ordenará de la forma correcta y las páginas se imprimirán en el 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.

Ajustar a la página

Esta opción reduce el tamaño de la partitura, si fuera necesario, para que la música se ajuste a los márgenes de impresión 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, Ajustar a la página** no aumentará el tamaño de la música para cubrir un papel mayor que el tamaño de página de la partitura.

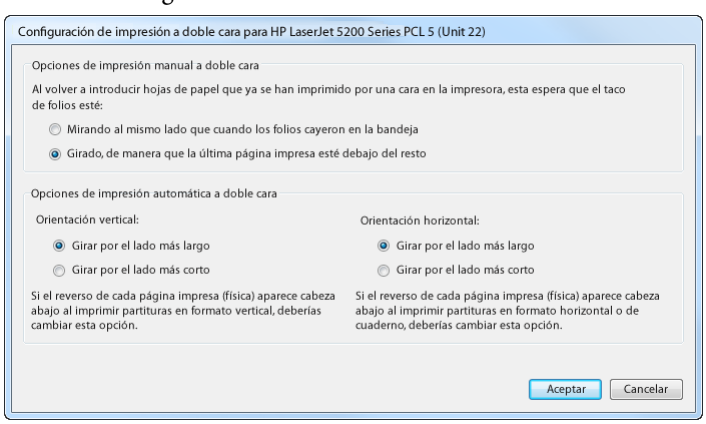
Ten en cuenta que los tamaños de formato de papel en E.E. U.U., como Carta y Tabloide, no se corresponden con la realidad, por lo que los márgenes de página pueden ser diferentes a lo esperado. Este problema no ocurre con los formatos europeos de papel.

Esta opción ajusta automáticamente los valores de **Escala**, por lo que si tienes la opción **Ajustar al papel** activada, no puedes modificar el valor de **Escala** tú mismo.

Cómo imprimir a doble cara

Si tu impresora no admite la impresión automática a doble cara, antes de embarcarte en un trabajo de impresión importante, deberías asegurarte de indicarle a Sibelius el modo de alimentación de papel de tu impresora. Las variables son dos: si las páginas impresas salen de tu impresora boca arriba o boca abajo, y si es necesario o no darle la vuelta al papel antes de volver a introducirlo en tu impresora. Estos dos factores juntos determinan si las páginas en las que se va a imprimir en la otra cara de la hoja deberían imprimirse en orden inverso.

Antes de imprimir, selecciona **Archivo ▸ Imprimir** y haz clic en **Páginas dobles**, para ver este cuadro de diálogo:



En el grupo **Opciones de Doble cara manual** elige el botón de opción que se corresponda con el comportamiento de tu impresora. Esto determina si las páginas que se van a imprimir en el reverso de cada hoja de papel deberían o no imprimirse en orden inverso. Sibelius recuerda este ajuste para cada impresora de tu sistema, para que solo tengas que configurarlo una vez por impresora.

Una vez que hayas configurado esto correctamente:

- Selecciona **Imprimir todas las páginas** e **Imprimir manualmente en ambas caras**; luego haz clic en **Imprimir**. Sibelius imprimirá las páginas impares (las de la derecha), se detendrá y mostrará un mensaje indicando que debes darle la vuelta al papel e introducirlo otra vez en la impresora: no hagas clic en **Aceptar** hasta que el papel esté ya colocado, porque Sibelius empezará a imprimir las páginas pares en cuanto lo hagas**.**
- Introduce las páginas de nuevo en la impresora, dándoles la vuelta si es necesario.
- A continuación, haz clic en **Aceptar**. Sibelius imprimirá las páginas pares (las páginas de la izquierda).

Si tu impresora admite la impresión a doble cara automática, no necesitas preocuparte por reintroducir manualmente ninguna página, pero Sibelius necesita saber cómo gira el papel tu impresora, y esto puede variar dependiendo de si estás imprimiendo en vertical u horizontal. Si te imaginas una hoja de papel en orientación vertical, puedes girarla por su lado más largo, girándola como lo harías con un álbum de fotos, o puedes hacerlo por el lado más corto, girándola como lo harías con una página de un cuaderno con la espiral en la parte superior.

La mejor manera de establecer el modo de funcionar de tu impresora es probándola. Con una partitura abierta cuyas páginas estén en orientación horizontal:

- Selecciona **Archivo ▸ Imprimir**, selecciona **Imprimir todas las páginas**, **Normal**, y **Imprimir automáticamente en ambas caras**, y después haz clic en **Imprimir**.
- Comprueba que la música tenga la misma colocación en ambas caras del papel. Si no la tiene, vuelve a **Opciones de impresión a doble cara** y elige el botón de opción **Girar por el lado más corto**, bajo **Orientación vertical**; después vuelve a intentarlo.
- Luego selecciona **Archivo ▸ Imprimir**, selecciona **Cuaderno**, e **Imprimir automáticamente en ambas caras**; después haz clic en **Imprimir**.
- Comprueba que la música tenga la misma colocación en ambas caras del papel. Si no la tiene, vuelve a **Opciones de impresión a doble cara** y elige el botón de opción **Girar por el lado más corto**, bajo **Orientación horizontal**; después vuelve a intentarlo.

Sibelius recuerda los ajustes de **Opciones de impresión a doble cara** en cada impresora, así que una vez que establezcas el comportamiento de la impresión a doble cara automática para tu impresora (tanto para las partituras en disposición horizontal como en vertical), no tendrás que volver a cambiar esto de nuevo.

Páginas dobles

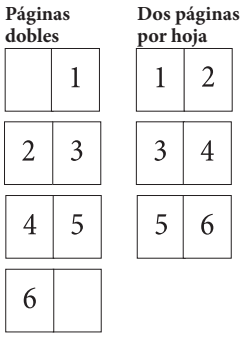
Esta opción imprime dos páginas consecutivas una al lado de la otra en cada hoja de papel y las hojas impares siempre se imprimen en la parte derecha del papel. Este formato es adecuado para la lectura y comprobación de errores.

Con la opción **Páginas dobles** seleccionada, debes:

- comprobar que el papel sea al menos dos veces el tamaño de las páginas en Sibelius (por ejemplo, papel Tabloide/A3 para páginas del tipo Carta/A4); o
- usar el mismo tamaño de página que de papel, pero reduce la **Escala** en consecuencia (por ejemplo, imprime páginas de tamaño Carta/A4 al 68 % en papel Carta/A4).

Luego imprime de la forma habitual, con cualquier otra opción, como **Borde**.

Diferencias entre páginas dobles y dos páginas por hoja en un documento de seis páginas:



Dos páginas por hoja

Similar a **Páginas dobles**, 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 ese orden) en el anverso y las páginas 2 y 15 en el reverso. Afortunadamente, este complicado método de distribución de página, conocido técnicamente como "imposición", es un proceso automático en Sibelius.

Para imprimir un cuaderno, elige **Cuaderno** en **Archivo ▸ Imprimir**. Muchas de las demás opciones se configuran y se deshabilitan, para garantizar un resultado correcto: los cuadernos siempre se imprimen en orientación horizontal, con impresión intercalada y utilizando ambas caras de cada hoja de papel (puedes elegir entre impresión a doble cara manual y automática si tu impresora soporta la automática). Haz clic en **Configuración de la página** para comprobar que el tamaño de papel es correcto: podrías imprimir un cuaderno de una partitura que use páginas de tamaño A4 en papel A3, para que cada página A4 se imprima a tamaño completo; o en papel A4 para que se imprima al 70 % del tamaño completo.

Observarás que la vista previa muestra lo que se imprimirá en cada cara de la hoja. La primera página de la vista previa es una cara de la primera hoja, la segunda página es la otra cara, la tercera página es la primera cara de la segunda hoja y así sucesivamente. Pero este no es el orden en que las páginas salen de la impresora: Sibelius imprime una cara de cada página primero y luego te pide que le des la vuelta al taco de hojas impresas y lo vuelvas a insertar para imprimir en las caras en blanco.

Puede que la primera página mostrada en la vista previa se vea vacía. Podría ocurrir, por ejemplo, si la partitura tiene seis páginas y la primera está numerada como página 2; esto requerirá un cuaderno de 8 páginas en el que las páginas 8 y 1 (la parte externa del cuaderno) quedan en blanco. Si Sibelius imprime una página en blanco al principio de un cuaderno, no tires la hoja: debes introducirla de nuevo en la impresora para obtener el resultado correcto.

Por último, decide cuántas copias del cuaderno quieres imprimir: usa el control **Copias** junto al botón **Imprimir** grande y haz clic en **Imprimir**. Sibelius imprimirá las páginas externas de todas las copias del cuaderno y mostrará un mensaje para que le des la vuelta al taco de papel impreso y lo vuelvas a introducir en la impresora. Sigue las instrucciones y luego haz clic en **Aceptar** para que Sibelius imprima las páginas internas.

Por ejemplo, el orden de impresión de un cuaderno de 8 páginas sería el siguiente:

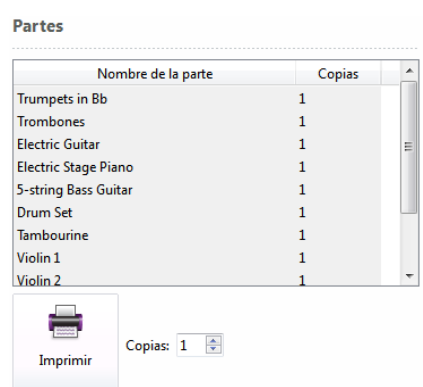
- *Modo externo*: páginas 1 y 8 (juntas, con la página 1 a la derecha), 3 y 6.
- *Modo interno:* 2 y 7, 4 y 5.

Advertencia: dos números de página adyacentes en una hoja siempre se añadirán al número total de páginas (redondeados en múltiples de cuatro), más 1 (en el caso anterior, 9).

Una vez completada la impresión, dobla el cuaderno por la mitad y grápalo.

Impresión de partes dinámicas

Para imprimir partes dinámicas, selecciona **Partes ▸ Imprimir ▸ Imprimir todas las partes**, para que se impriman todas las partes, o selecciona **Archivo ▸ Imprimir** con una parte a la vista, para imprimir únicamente esa parte. En ambos casos verás la página **Archivo ▸ Imprimir** habitual, con una tabla añadida en la parte superior, encima del botón **Imprimir grande** (observa la imagen derecha).

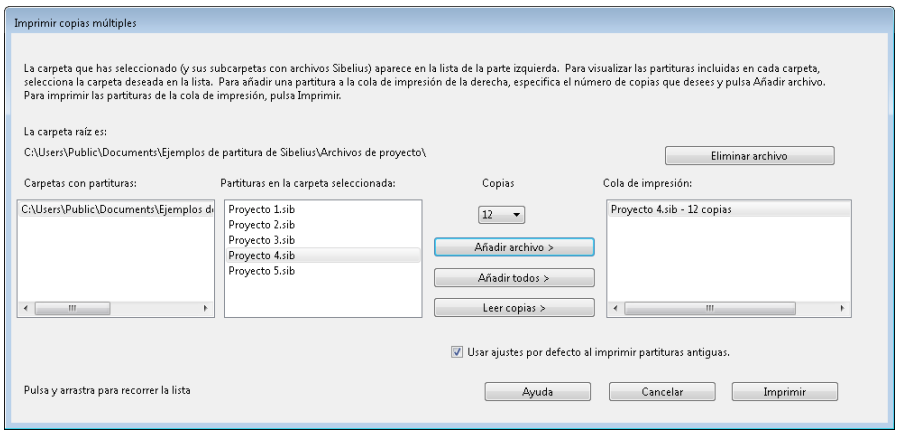


La tabla detalla las partes de la partitura, el número de copias que se deben imprimir (especificado en **Partes ▸ Imprimir ▸ Copias**, aunque puedes modificar los números, si quieres) y el tamaño de papel y la orientación (como se hayan especificado en **Configuración de la página**). Los cambios que hagas en los controles de **Archivo ▸ Imprimir** o en el cuadro de diálogo **Configuración de la página** se aplicarán a todas las partes seleccionadas en la tabla de la parte superior.

Cuando hagas clic en **Imprimir**, Sibelius imprimirá todas las partes seleccionadas, una tras otra. Si vas a imprimir más de una parte, no podrás ajustar la selección de páginas en la página **Imprimir**, y si ajustas la cantidad de copias a imprimir, el número que especifiques aquí anulará las configuraciones individuales de las partes a imprimir.

Impresión de varias partituras simultáneamente

Es posible imprimir muchos archivos de una sola vez (por ejemplo, toda una carpeta) usando **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Procesar en lote ▸ Imprimir varias copias**. Se te pedirá que selecciones una carpeta. Selecciona una carpeta y aparecerá un cuadro de diálogo:



- Selecciona la carpeta de la lista de **Carpetas con partituras** situada a la izquierda.
- Selecciona una carpeta de la lista **Partituras en la carpeta seleccionada**, ajusta el número de **Copias** que quieres imprimir en la lista desplegable y haz clic en **Añadir archivo**. Haz clic en **Añadir todos** para agregar todas las partituras de la carpeta seleccionada a la lista de **Cola de impresión** con el número de copias seleccionado.
- Ve añadiendo archivos a la lista de la **Cola de impresión**, situada a la derecha del cuadro de diálogo; cuando estés listo para imprimir, haz clic en **Imprimir**.

El plug-in imprimirá el número de copias asignadas de todas las partituras que estén en la cola de impresión, con las opciones predeterminadas (no es posible asignar desde el plug-in opciones de impresión 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 se deberían imprimir, y las añade a la lista de la **Cola de impresión** con el número correcto de copias asignadas. En el caso de que un archivo contenga más de un objeto de texto de la forma **~copies=***n*, se da por sentado que se trata de una partitura anterior a la extracción de partes, y por eso no será añadida.

Elección del papel

Un papel de buena calidad afectará de manera positiva 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 vear por detrás, y tener un gramaje suficiente para que se sostenga sin doblarse en el atril. Evita papel normal, muy fino o papel de fotocopiadora: recomendamos usar un papel de 100 g/m².

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 cuadro de diálogo **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Márgenes**.

Si a la maquetación de la música le afectan los cambios de formato y has comprobado que solo se corta, por ejemplo, la parte inferior de la página, puedes evitar que la música cambie de formato reduciendo los valores del margen superior (por ejemplo, 5 mm) y aumentando los del margen inferior (5 mm). De esta forma la música se desplazará un poco hacia arriba. Otra forma de hacerlo es probar a usar **Bloquear formato** antes de ajustar los márgenes (🕮 **7.9 Maquetación y formato**).

Problemas con impresiones a doble cara

Las impresoras láser tienden a arrugar ligeramente el papel a la hora de imprimir. Esto puede provocar que el papel se cargue incorrectamente, si vuelves a colocarlo por la otra cara. Este problema puede disminuir si dejas descansar el papel en la impresora durante aproximadamente una hora tras la impresión de la primera cara o si introduces el papel manualmente hoja por hoja para la impresión de la segunda cara (lo que resulta aburrido). Algunos problemas de alimentación de papel se deben también a la electricidad estática remanente de la carga de corona en la mayoría de las impresoras láser, lo que se puede reducir "aireando" el borde de las hojas con el pulgar, antes de volverlas a introducir.

Si la impresora tiene problemas de alimentación de hojas, puedes intentar una o todas las siguientes opciones:

- Deja que el papel se enfríe un rato después de imprimir la primera cara.
- Introduce el papel a mano para la impresión de la segunda cara
- Abre el ala de salida de la impresora (si lo hubiera), dejando libre el paso para la alimentación de papel.

Si el tóner en la primera cara se cae al imprimir la segunda cara:

- Deja que el papel se enfríe un rato después de imprimir la primera cara.
- Si dispones de ajustes para una alimentación de papel más rápida (por ejemplo, una resolución de impresión menor), pruébalos con la segunda cara.

1.12 Exportación de archivos de audio

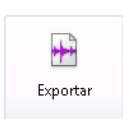
🕮 **6.13 Sibelius 7 Sounds**.

Sibelius puede generar un archivo de audio digital de la 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 usar una configuración de reproducción que utilice uno o más instrumentos virtuales, como los incluidos en la biblioteca Sibelius 7 Sounds (🕮 **6.13 Sibelius 7 Sounds**).

Exportar toda la partitura

Para crear un archivo de audio digital de toda la partitura en formato WAV (en Windows) o AIFF (Mac):

- Si utilizas instrumentos virtuales de forma simultánea con otros dispositivos MIDI para la reproducción de sonido, solo podrás exportar como audio los pentagramas que se reproduzcan a través de instrumentos virtuales. Por lo tanto, antes de empezar conviene comprobar que la configuración de reproducción actual solo utiliza instrumentos virtuales (🕮 **6.2 Dispositivos de reproducción**).
- Selecciona **Archivo ▸ Exportar ▸ Audio** para ver las opciones de exportación.
- Puedes escoger la configuración de reproducción: si la configuración actual no es adecuada, Sibelius te muestra un triángulo de advertencia amarillo (que significa que solo se exportarán algunos de los pentagramas) o un círculo de advertencia rojo (que significa que no se exportará ningún pentagrama) para sugerirte que escojas una configuración más apropiada.
- Puedes elegir si exportar la partitura desde el principio de la misma o desde la posición actual de la línea de reproducción, si no se encuentra actualmente al inicio de la partitura. Si solo deseas exportar una sección de la partitura como audio, una forma más apropiada consiste en utilizar el plug-in **Exportar selección como audio** – consulta **Exportar parte de la partitura** más adelante.
- Puedes especificar la profundidad de bits y la frecuencia de muestreo para la exportación: normalmente, una profundidad de 16 bits y una frecuencia de muestreo de 44,1 Hz es suficiente (equivalente a audio de calidad de CD), pero si sabes bien lo que haces, puedes aumentar estos ajustes y producir un archivo de audio de mayor calidad, aunque esto requerirá más espacio de disco duro.
- Sibelius te va a indicar la duración de dicho archivo y aproximadamente cuánto espacio va a ocupar en tu disco duro.
- Cuando estés satisfecho con estos ajustes, haz clic en **Exportar**, en la parte inferior de la página (como se muestra a la derecha) y comenzará la exportación. Sibelius exporta el archivo de audio *offline*, 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 si la partitura es demasiado compleja para que la pueda reproducir el ordenador en tiempo real y sin ningún tipo de problema, podrás exportar una pista de audio sin errores: simplemente tardará un poco más que si reproduces la partitura directamente.



- Si quieres detener la grabación en cualquier momento, haz clic en **Cancelar** en la ventana de progreso que aparece. El archivo parcial de audio se guardará en la ubicación especificada.

Exportar parte de la partitura

Para exportar solo una sección de la partitura, selecciona en primer lugar el pasaje que desees exportar y, a continuación, elige **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Otro ▸ Exportar selección como audio**. Aparecerá un cuadro de diálogo simple en el que puedes seleccionar el nombre de archivo y la carpeta para el archivo de audio exportado. Haz clic en **Aceptar** y el archivo de audio se exportará.

Exportación de cada pentagrama como audio

Si deseas exportar cada pentagrama de la partitura como un archivo de audio independiente, en ocasiones denominado *plica*, puedes utilizar un plug-in que ofrece Sibelius. Si tan solo deseas exportar algunos pentagramas de la partitura, selecciónalos antes de ejecutar el plug-in; en cambio, para exportar todos los pentagramas, asegúrate de que no haya nada seleccionado y, a continuación, elige **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Procesar en lote ▸ Exportar cada pentagrama como audio**. En el cuadro de diálogo simple que aparece, elige una de las dos siguientes opciones: **Exportar instrumentos con pentagramas múltiples conjuntamente** (que, por ejemplo, exporta los pentagramas para la mano izquierda y derecha de una partitura para piano juntos) o **Exportar cada pentagrama por separado** (que exporta cada pentagrama como archivos de audio independientes).

También puedes elegir el formato o nombre de archivo y la ubicación donde deseas guardar los archivos; de forma predeterminada, se guardarán con la partitura. Haz clic en **Aceptar** y aparecerá una barra de progreso para cada archivo de audio en exportación; esta acción puede tardar un poco, ten paciencia.

Exportación de grabaciones de ensayo

Puede resultar útil para crear pistas de audio para cantantes o músicos individuales de un coro u otro conjunto, con el fin de ensayar su línea al aumentar el sonido de la misma en comparación con el resto de instrumentos. Sibelius facilita esta tarea en gran medida: simplemente selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Procesar en lote ▸ Grabaciones de ensayo**.

Este plug-in crea una pista de audio para cada parte en una única operación, con una parte resaltada en la textura (al casi silenciar o al bajar el volumen de los demás pentagramas) e incluso cambiando la posición de panorámico (de forma que la parte principal esté, por ejemplo, orientada hacia la izquierda y el acompañamiento hacia la derecha, o viceversa). Si no necesitas pistas de audio para cada parte individual, puedes decidir qué partes se exportarán seleccionando una o más partes de la lista y haciendo clic en **Añadir/Quitar** para incluirlas en la exportación o excluirlas.

Cuando hagas clic en **Aceptar,** los archivos de audio se exportarán y estarán listos para su grabación en un CD de audio o la conversión a MP3; así podrás enviarlos por correo electrónico a los ejecutantes o subirlos a tu página web.

Grabar archivos de audio en CD

Si tienes una unidad de disco CD-R/RW (o "grabadora de CD" como se las conoce normalmente) en el ordenador, debe incluir algún software, proporcionado por el fabricante, para crear CD de audio y de datos. El proceso exacto para grabar archivos de audio guardados en Sibelius en un CD de audio dependerá del programa que incluya la grabadora de CD (consulta el 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 correo electrónico, al ser mucho más pequeño que un archivo WAV o AIFF. Una vez guardado el archivo de audio de Sibelius, podrás convertirlo a MP3 usando cualquier software relacionado, como Apple iTunes.

Una vez exportadas las pistas de audio de Sibelius, simplemente arrástralas a iTunes para añadirlas a la biblioteca de música y, a continuación, sigue los pasos que aparecen en la página web de Apple para convertir los nuevos elementos de la biblioteca en formato MP3: **http://support.apple.com/kb/ht1550**

1.13 Exportar archivos de vídeo

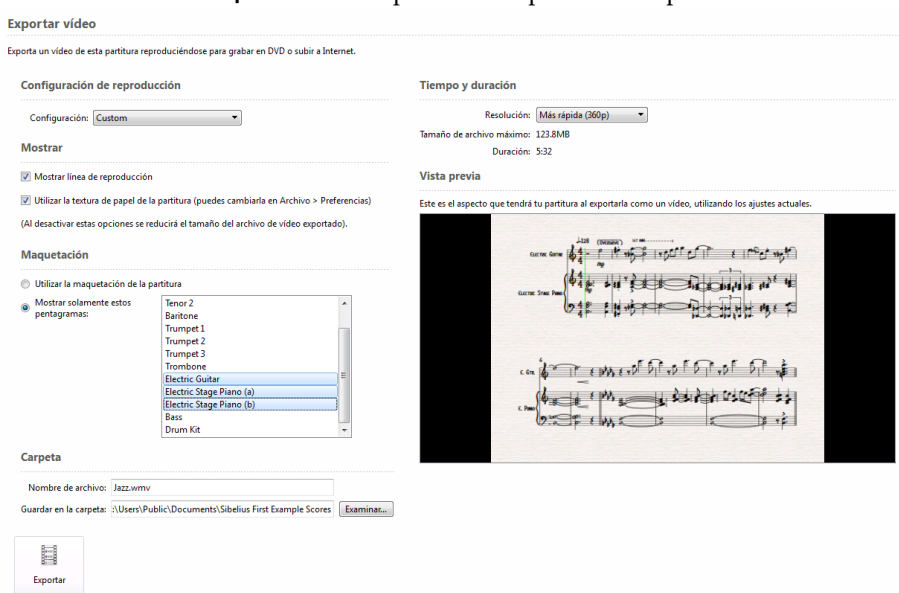
🕮 **6.13 Sibelius 7 Sounds**, **1.3 Compartir en Internet**.

Sibelius puede generar un archivo de vídeo digital de tu partitura para grabarlo directamente en un DVD o para subirlo a Internet. Para guardar los archivos de vídeo de Sibelius es necesario usar una configuración de reproducción que utilice uno o más instrumentos virtuales, como los incluidos en la biblioteca Sibelius 7 Sounds (🕮 **6.13 Sibelius 7 Sounds**).

Exportar toda la partitura

Para crear un archivo de vídeo digital de toda la partitura en formato WMV (Windows) o MOV (Mac):

- Si utilizas instrumentos virtuales de forma simultánea con otros dispositivos MIDI para la reproducción de sonido, solo podrás exportar en el vídeo los pentagramas que se reproduzcan con instrumentos virtuales. Por lo tanto, antes de empezar conviene comprobar que la configuración de reproducción actual solo utiliza instrumentos virtuales (🕮 **6.2 Dispositivos de reproducción**).
- Selecciona **Archivo ▸ Exportar ▸ Vídeo** para ver las opciones de exportación.



- Puedes escoger la configuración de reproducción: si la configuración actual no es adecuada, Sibelius te muestra un triángulo de advertencia amarillo (que significa que solo se exportarán algunos de los pentagramas) o un círculo de advertencia rojo (que significa que no se exportará ningún pentagrama) para sugerirte que escojas una configuración más apropiada.
- Puedes elegir mostrar la línea de reproducción en el vídeo exportado.

- Puedes elegir usar la textura de papel actual de la partitura como fondo del vídeo o utilizar un fondo en blanco. (Consulta **Texturas** en la página 164 para obtener información sobre cómo cambiar la textura de papel de la partitura. Ten en cuenta que solo se utiliza la textura de papel de la partitura al exportar vídeos, no la textura de las partes o de versiones anteriores guardadas).
- Puedes elegir los pentagramas que se mostrarán en el vídeo (aunque en la reproducción se escucharán todos los pentagramas de la partitura, a menos que los silencies específicamente en el Mezclador – 🕮 **6.3 Mezclador**) con el fin de que la música no esté demasiado apretada para resultar legible.

  Sibelius incluye todos los pentagramas por defecto, pero puedes cambiar este ajuste si lo deseas o, si prefieres, puedes conservar el mismo diseño de la partitura. En general, solo debes seleccionar esta opción si quieres ajustar el diseño manualmente; consulta **Preparación manual de partituras para exportación de vídeo** a continuación.

  Sibelius modifica la maquetación de la partitura para ajustarla a las proporciones del vídeo. La **Vista previa** muestra el aspecto de la partitura al pasarla a vídeo.
- Puedes especificar la resolución de exportación. Por lo general, la definición estándar (480p) ofrece una buena legibilidad, pero también puedes incrementar este ajuste y producir un vídeo de mayor calidad que, obviamente, ocupará más espacio en el disco duro. Para obtener más información sobre las distintas resoluciones de vídeo, consulta **Nota sobre resoluciones de vídeo** a continuación.
- Sibelius informa de la duración del vídeo y de la cantidad de espacio máxima en el disco duro que ocupará (en realidad, esto dependerá de lo "densa" que sea la partitura y de las opciones de visualización).
- **Nombre de archivo**: define el nombre que se dará al archivo de vídeo exportado.
- **Guardar en la carpeta**: permite decidir dónde guardar los archivos de vídeo exportados; haz clic en **Examinar** y selecciona la carpeta deseada.
- Cuando estés satisfecho con estos ajustes, haz clic en **Exportar**, en la parte inferior de la página (como se muestra a la derecha) y comenzará la exportación. Sibelius exporta el archivo de audio *offline*, es decir, no reproduce la partitura de una manera audible mientras esta se interpreta, sino que envía los datos de audio directamente al disco duro y los sincroniza con los frames de vídeo. 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 si la partitura es demasiado compleja para que el ordenador la pueda reproducir en tiempo real y sin ningún tipo de problema, podrás exportar una pista de audio sin errores para el vídeo: simplemente tardará un poco más que si reproduces la partitura directamente.

- Si quieres detener la exportación en algún momento, haz clic en **Cancelar** en la ventana de progreso que aparece.

Exportación de partes individuales

A veces (por ejemplo, para ensayos) es útil exportar un vídeo que solo contenga la música de una parte instrumental, pero en el que se escuchen también todos los demás instrumentos de la partitura.

Para crear un archivo de vídeo digital de una única parte instrumental:

- Al igual que al exportar la partitura completa, antes de empezar conviene comprobar que la configuración de reproducción actual solo utiliza instrumentos virtuales (🕮 **6.2 Dispositivos de reproducción**).
- Haz clic en el menú **+** en el extremo derecho de la barra de pestañas del documento, bajo la cinta de opciones.
- Pulsa sobre el nombre de la parte que deseas visualizar para que Sibelius la abra en una nueva ventana.
- Selecciona **Archivo ▸ Exportar ▸ Vídeo** para ver las opciones de exportación.
- La mayoría de las opciones de exportación son las mismas que al exportar la partitura completa, con la excepción de los ajustes de maquetación, donde puedes elegir los pentagramas que aparecerán en el vídeo.
  - Observa que se muestra un mensaje que advierte de que el vídeo exportado solo mostrará los pentagramas de la parte actual.
  - Aunque solo se muestre la música de una parte, recuerda que la banda sonora incluirá el audio de todos los instrumentos de la partitura. Para cambiar este ajuste, utiliza los botones **Silenciar** y **Solo** del Mezclador antes de exportar (🕮 **6.3 Mezclador**).
- En las últimas opciones, elige los ajustes de visualización, la resolución y el nombre de archivo.
- Por último, haz clic en **Exportar** al final de la página y la exportación comenzará.
- Si quieres detener la exportación en algún momento, haz clic en **Cancelar** en la ventana de progreso que aparece.

Nota sobre resoluciones de vídeo

Debes pensar bien en qué resolución quieres exportar el vídeo, puesto que cada resolución implica unas proporciones o *relación de aspecto* diferentes (la relación entre altura y anchura). La mayoría de vídeos usa una relación de 4:3 o 16:9 para pantalla ancha. Si tienes tiempo libre, puedes medir el monitor de tu ordenador o la pantalla de tu televisor para averiguar cuál es su relación de aspecto.

Las resoluciones de vídeo suelen describirse en "anchura × altura" (en píxeles), seguidas por una letra que indica si las líneas de cada frame del vídeo se generan sucesivamente, una detrás de otra (escaneo *no entrelazado* o *progresivo*, que se abrevia "p") o de forma alterna (escaneo *intercalado*, que se abrevia "i"). Cada resolución produce vídeos de muy distinta calidad.

Debes valorar si la gente verá tu vídeo en pantallas pequeñas, como la de un smartphone, o en dispositivos más grandes, como tabletas, un monitor de alta definición o la televisión.

Sibelius exporta en una amplia gama de resoluciones de vídeo estándar, de las que todas utilizan escaneo progresivo (indicado por la "p"). Las opciones de calidad son las siguientes:

- **Más rápida (360p)** utiliza una relación de aspecto de 4:3, con 480 píxeles de anchura por 360 de altura. Esta es la opción de menor calidad para exportación de vídeo en Sibelius. Es útil para ver vídeos en dispositivos de pantallas pequeñas, como smartphones; también cuenta con la ventaja de que los vídeos se suben rápidamente a Internet.
- **Estándar (480p)** utiliza una relación de aspecto de 4:3, con 640 píxeles de anchura por 480 de altura. Esta resolución es suficiente para leer la mayoría de partituras en pantallas de definición estándar (SD), lo que incluye tabletas.
- **HD (720p)** utiliza una relación de aspecto de 16:9, con 1280 píxeles de anchura por 720 de altura. Esta es la resolución de vídeo de alta definición (HD) estándar, apropiada para cualquier tipo de pantalla HD. No obstante, el tamaño del archivo exportado hace que subirlo a Internet sea mucho más lento.
- **Full HD (1080p)** utiliza una relación de aspecto de 16:9, con 1920 píxeles de anchura por 1080 de altura. Esta es la opción de mayor calidad para exportación de vídeo en Sibelius. Ten en cuenta que no todos los dispositivos HD admiten una resolución tan alta. Subir a Internet vídeos exportados en Full HD lleva mucho tiempo.

Si vas a publicar el vídeo en YouTube o Facebook, ten en cuenta que estos servicios producen automáticamente versiones de más baja calidad de los vídeos que subas, así que exporta los vídeos en la resolución más alta posible – 🕮 **1.3 Compartir en Internet**.

Preparación manual de partituras para exportación de vídeo

Sibelius selecciona automáticamente los ajustes óptimos para visualizar tu partitura según la resolución de exportación escogida. Con todo, si prefieres maquetar manualmente la partitura para su visualización en vídeo, debes tener en cuenta los siguientes aspectos (para más información, consulta 🕮 **7.1 Configuración del documento** y **7.9 Maquetación y formato**).

- Elige un tamaño de página apropiado para la resolución y la relación de aspecto del vídeo que vas a exportar. Aquí tienes unos ejemplos de valores razonables:
  - Si exportas un vídeo de 360p o 480p, ajusta el tamaño de página a 297 mm de anchura por 222,8 mm de altura.
  - Si exportas un vídeo de 720p o 1080p, ajusta el tamaño de página a 297 mm de anchura por 167,1 mm de altura.
- Desbloquea todo el formato en la partitura y comprueba si hay que añadir saltos de sistema o de página (🕮 **7.7 Separaciones y saltos**).
- Reduce el tamaño de los pentagramas solo si la música se ve muy "apretada" en la página. Intenta colocar un solo sistema por página si la partitura tiene cuatro o más pentagramas, dos sistemas por página si tiene tres pentagramas, y tres sistemas por página si se trata de una partitura con un solo pentagrama.
- Para que la partitura no quede demasiado apretada en el centro de la página, reduce los márgenes superior e inferior del pentagrama a unos 5 mm (si tu partitura incluye un título, tal vez prefieras que el margen superior del pentagrama sea de 25 mm en la primera página).

- Además, para mejorar automáticamente la maquetación y el aspecto de la partitura, puedes hacer un uso razonable de estas herramientas:
  - **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas.**
  - **Maquetación ▸ Espaciado de pentagramas ▸ Reajustar espacio por encima/por debajo del pentagrama.**
  - **Maquetación ▸ Espaciado de pentagramas ▸ Optimizar.**
  - **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas vacíos.**
  - Las distintas opciones del grupo **Maquetación ▸ Formato**.

Cuando estés satisfecho con la maquetación y el aspecto de tu partitura, elige **Archivo ▸ Exportar ▸ Vídeo**, selecciona **Utilizar la maquetación de la partitura** y activa cualquier otra opción que desees antes de hacer clic en el botón **Exportar**.

Compartir archivos de vídeo en la web

Si quieres publicar tu música online para que la gente la vea y comente al respecto, Sibelius puede exportar un archivo apropiado y subirlo directamente a distintos servicios para compartir vídeos en la web – 🕮 **1.3 Compartir en Internet**.

Grabar archivos de vídeo en DVD

Si tienes una unidad de disco DVD-R/RW (o "grabadora de DVD" como se les conoce normalmente) en el ordenador, debe incluir algún software, suministrado por el fabricante, para crear DVDs. El proceso para grabar archivos de vídeo de Sibelius en un DVD depende del programa de grabación utilizado (consulta el manual para más detalles).

1.14 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 se han exportado directamente de Sibelius a Adobe FrameMaker, ¡sin necesidad de tijeras ni pegamento!

Existen tres formas principales de exportar gráficos de Sibelius:

- Copiar y pegar directamente en otra aplicación, consulta **Copia de gráficos al portapapeles** más adelante.
- Exportar archivos en varios formatos a través de **Archivo ▸ Exportar ▸ Gráficos** – consulta **Exportación de gráficos** más adelante.
- Exportar toda la partitura y/o partes instrumentales como archivos PDF; 🕮 **1.20 Exportación de archivos PDF**.

Si el documento final contiene principalmente música, también puedes 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; 🕮 **4.18 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 deseas exportar un pasaje o compás específico, selecciónalo primero.
- Selecciona **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Seleccionar gráfico** (atajo de teclado **Alt**+**G** *o* ⌥**G**).
- Si has realizado una selección, aparecerá un cuadro con líneas discontinuas alrededor de la selección. Si no has realizado ninguna selección, el cursor se convertirá en una cruz con la que podrás hacer clic y arrastrar para seleccionar el área de la partitura que desees exportar.
- Ajusta el tamaño del recuadro de selección (consulta a continuación) hasta que incluya exactamente lo que desees copiar.
- Selecciona **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**).
- Cambia a la aplicación de destino y escoge **Editar ▸ Pegar** (por lo general, atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**) o **Editar ▸ Pegado especial**.

Puedes ajustar la resolución del gráfico y decidir si Sibelius debe exportar en monocromo o color en la página **Otro** de **Archivo ▸ Preferencias**; 🕮 **1.26 Preferencias**.

Al exportar gráficos con las opciones de copiar y pegar, Sibelius crea un gráfico de mapa de bits. Si deseas utilizar un gráfico vectorial, utiliza el cuadro de diálogo Archivo ▸ **Exportar ▸ Gráficos** – consulta **Exportación de gráficos** a continuación.

Ajuste del recuadro de selección

Para ajustar el recuadro de selección, tienes 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 recuadro de selección en ambas direcciones; por ejemplo, para agrandar el recuadro de selección tanto por encima como por debajo del pentagrama, haz clic sobre uno de los puntos de arrastre superiores y mantén pulsada la tecla **Mayús** mientras lo arrastras para extender el recuadro de selección tanto hacia arriba como hacia abajo.

Si tienes un pasaje o sistema seleccionado antes de realizar estos pasos, Sibelius dibujará automáticamente un recuadro de selección alrededor de esa zona cuando escojas **Seleccionar gráfico**. Este recuadro se ajustará a la parte superior e inferior de los pentagramas, por lo que es probable que sea necesario ampliar la selección hacia arriba y hacia abajo. Para ello, mantén pulsada la tecla **Mayús** y arrastra 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:

- Coloca el cursor en el lugar del documento Word en el que desees colocar el gráfico.
- Selecciona **Editar ▸ Pegar**, atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**. El gráfico aparecerá en el documento.
- A continuación, aumenta o disminuye el tamaño de la música arrastrando cualquier esquina de la caja. No arrastres por un extremo, ya que no variará proporcionalmente el tamaño de la imagen y distorsionará la relación de dimensiones correcta. (Pulsa **Ctrl**+**Z** *o* ⌘**Z** para deshacer si lo haces por error).

En algunas versiones de Microsoft Word, puede que la acción de pegar un gráfico desde otra aplicación no funcione correctamente. Si ocurre esto, selecciona **Editar ▸ Pegado especial** y escoge **Mapa de bits** de la lista de formatos disponibles.

Ten cuidado al editar un gráfico en Word, ya que el editor de gráficos no gestiona correctamente la música y puede producir resultados inesperados. En su lugar, utiliza un programa de gráficos dedicado.

Exportación de gráficos

En vez de utilizar el portapapeles, también puedes exportar a disco un archivo de gráficos. 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 deseas exportar uno o más sistemas, selecciona en primer lugar los sistemas que desees como un pasaje y, a continuación, escoge **Archivo ▸ Exportar ▸ Gráficos** y en **Páginas** selecciona **Sistema(s) seleccionado(s)**.
- Si deseas exportar una o más páginas completas, o toda la partitura, basta con escoger **Archivo ▸ Exportar ▸ Gráficos** y en **Páginas** seleccionar **Todo** o **Páginas** e introducir el número de las páginas que desees exportar.

- Si deseas exportar una zona específica de la partitura, realiza una selección del pasaje en la zona que deseas exportar y, luego, selecciona **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Seleccionar gráfico** (atajo de teclado **Alt**+**G** *o* ⌥**G**). El cursor se convertirá en una cruz, con la que podrás ajustar con precisión el área seleccionada arrastrando cualquiera de los puntos de arrastre del recuadro (consulta más arriba). Ahora elige **Archivo ▸ Exportar ▸ Gráficos** y en **Páginas** selecciona **Selección gráfica**.

La página **Archivo ▸ Exportar ▸ Gráficos** ofrece las siguientes opciones:

- **Formato de gráficos**: muestra los distintos formatos de archivos gráficos que puede guardar Sibelius. Consulta **Formato de gráficos** para conocer las ventajas relativas de cada formato y la idoneidad para distintas aplicaciones.
- **Opciones**: más opciones, solo disponibles para algunos formatos:
  - **Monocromo** (solo TIFF, PNG, BMP): es recomendable tener esta opción activada, a menos que tengas que exportar una partitura con objetos de colores (o gráficos importados que utilicen color) o necesites una imagen con suavizado de líneas. Guardar archivos de gráficos monocromos minimiza el tamaño del archivo resultante sin comprometer su calidad (siempre y cuando no necesites color).
  - **Suavizado de líneas** (solo TIFF, PNG, BMP): si deseas exportar gráficos de mapa de bits a baja resolución para su visualización en pantalla (y no para impresiones de alta calidad), activa esta opción para mejorar el aspecto de la partitura en la pantalla (opción solo disponible si **Monocromo** está desactivado).
  - **Incluir las opciones de Vista**: esta opción especifica si las opciones actuales del menú **Vista** (como por ejemplo, objetos ocultos, resaltes, colores de nota, etc.) deben incluirse visiblemente en los archivos de gráficos. Esta opción se encuentra desactivada de forma predeterminada.
  - **Incluir los objetos de color**: si esta opción está desactivada (o si tienes 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 escala de grises.
  - **Sustituir**: estas opciones equivalen a las de impresión (🕮 **1.11 Impresión**), es decir, corrigen pequeños fallos en algunos programas de tratamiento gráfico que pueden provocar que las líneas y llaves se dibujen incorrectamente.
- **Tamaño**: estas opciones controlan el tamaño del archivo de gráficos guardado; existen diferentes opciones para diferentes formatos.
  - **Puntos por pulgada** (o dpi, solo 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 300 dpi.
  - **Ajustar el tamaño para mejorar los pentagramas** (solo 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 así se mejora su aspecto.
  - **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.

- **Gráficos EPS**: estas opciones son (como su propio nombre indica) para la exportación de archivos EPS:
  - **Incluir vista previa del TIFF**: permite incluir una vista previa TIFF a color del archivo EPS, lo que permite a la mayoría de programas de gráficos mostrar una vista previa de baja resolución del archivo EPS antes de imprimirlo.
  - **Vista previa monocroma**: algunos programas de autoedición presentan problemas a la hora de procesar vistas previas TIFF a color en archivos EPS, por lo que podrías optar por activar esta opción para exportar una vista previa monocroma de 1 bit.
- **Nombre de archivo**: determina el nombre del archivo de gráficos que se exporta. Si guardas varias 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 gráficos exportados; haz clic en **Examinar** y selecciona la carpeta deseada.
- **Crear subcarpeta**: si decides exportar varias páginas o toda la partitura y activas esta opción, Sibelius creará una carpeta para guardar en ella todos los archivos de gráficos. Esta carpeta recibe de forma predeterminada el nombre del **Nombre de archivo** especificado anteriormente. En consecuencia, si introduces un nombre como, por ejemplo, **Concierto 1er mov**, la carpeta se llamará **Concierto 1er mov EPS** (aunque si lo deseas, puedes cambiarlo).

Después de haber seleccionado las opciones, haz clic en el botón grande **Exportar** (que se encuentra a la derecha) para exportar los archivos de gráficos.

Conversión en lote

Sibelius incluye un plug-in que permite guardar automáticamente archivos de gráficos para todas las partituras de una carpeta.

Para usar este plug-in, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Convertir carpeta de partituras en gráficos** y elige la carpeta que deseas convertir. Tendrás que decidir el tipo de formato gráfico deseado y también si quieres usar los valores predeterminados. Por regla general, puedes dejar activada la opción **Utilizar predeterminadas** y simplemente pulsar **Aceptar** para guardar todos los archivos. Si la opción está desactivada, el sistema te pedirá que elijas la configuración de cada archivo de la carpeta.

Formato de gráficos

Los formatos de archivos se pueden clasificar en dos tipos: gráficos *vectoriales* y gráficos de *mapa de bits*.

Los gráficos vectoriales son escalables, o en otras palabras, se pueden ampliar o reducir sin degradar la calidad. Asimismo, este tipo de archivos también tiende a utilizar menos memoria que un gráfico de mapa de bits.

Los gráficos 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 de gráficos que puede exportar Sibelius son:

- Mapa de bits de Windows (BMP)
- Gráficos de red portátiles (PNG): mapa de bits
- Formato de documento portátil (PDF): vector
- PostScript encapsulado (EPS)
- Formato de archivo de imágenes con etiquetas (TIFF)
- Gráfico vectorial escalable (SVG)

A continuación se describen en detalle estos formatos.

Archivos de mapa de bits de Windows (BMP)

El formato BMP es similar al TIFF y PNG, aunque no tiene tanta compatibilidad. La resolución de color del archivo BMP guardado es la misma que la de la configuración de pantalla, a menos que tengas activada la opción **Monocromo** en el cuadro de 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.

Archivos PNG (gráficos de red portátiles)

PNG es otro formato de mapa de bits que goza de gran compatibilidad y una excelente compresión. La compatibilidad del formato PNG es menor que la del TIFF en programas de autoedición, pero es un formato ideal para subir imágenes de tu música a Internet, especialmente con la opción **Suavizado de líneas** activada.

Si deseas publicar los gráficos en Internet, podrías plantearte el uso del formato SVG, pero sé consciente de que la compatibilidad de navegador para archivos SVG varía – consulta más adelante.

Archivos PDF (formato de documento portátil)

Los archivos PDF permiten la publicación electrónica de archivos creados en programas como procesadores de texto y programas de autoedición, conservando su apariencia original para poder visualizarlos e imprimirlos en cualquier sistema.

Si deseas exportar la partitura completa en un único archivo PDF, selecciona **Archivo ▸ Exportar ▸ PDF** (📖 **1.20 Exportación de archivos PDF**), pero puedes exportar cualquier pasaje seleccionado o varias páginas como archivos PDF individuales con **Archivo ▸ Exportar ▸ Gráficos**.

Archivos EPS (PostScript encapsulado)

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.

Sibelius siempre incrusta todas las fuentes utilizadas en la partitura en los archivos EPS exportados.

Si importas 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, lo que puede provocar la desaparición de algunos símbolos musicales.

Archivos TIFF (formato de archivo de imágenes con etiquetas)

El formato TIFF es un formato de mapa de bits con una gran compatibilidad, especialmente indicado para música debido a que se puede comprimir de forma eficiente. Si no puedes utilizar gráficos EPS (si no dispones 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 necesites color en tus archivos TIFF, recuerda tener activada la opción **Monocromo**, ya que minimiza el tamaño del archivo guardado.

Archivos SVG (gráfico vectorial escalable)

SVG es un estándar abierto para gráficos vectoriales especialmente diseñado para su uso en Internet. Todos los navegadores web modernos admiten SVG (aunque uses Internet Explorer en Windows, se recomienda actualizar a IE9 o superior para una compatibilidad óptima con SVG).

SVG es el formato ideal si publicas gráficos en una página web y necesitas que se visualice la música en cualquier tamaño.

1.15 Exportación de archivos MIDI

Puedes exportar una partitura como archivo MIDI para transferir la música con facilidad a prácticamente todos los programas musicales. No es necesario tener un interface MIDI ni ningún otro dispositivo MIDI para poder exportar archivos MIDI.

Exportación de un archivo MIDI

- Selecciona **Archivo ▸ Exportar ▸ MIDI.** Aparecerá una página de opciones.
- Puedes elegir si deseas exportar el archivo MIDI para **Los dispositivos de reproducción actuales** o **Otro dispositivo de reproducción**. De forma predeterminada, Sibelius elegirá exportar un archivo MIDI adecuado para la reproducción en un dispositivo **General MIDI**, lo cual es apropiado para, por ejemplo, enviar un archivo MIDI a otro usuario para que lo escuche. No obstante, si estás utilizando un instrumento virtual y deseas exportar un archivo MIDI a un secuenciador como Pro Tools para poder seguir trabajando en un entorno MIDI, selecciona el conjunto de sonidos apropiado en la lista **Otro dispositivo de reproducción**. Sibelius exportará el archivo MIDI con todos los cambios de controlador pertinentes, cambios por teclado, etc.
- También puedes elegir si deseas exportar un archivo MIDI **Tipo 0** o **Tipo 1**. En casi todos los casos, se recomienda el archivo MIDI **Tipo 1**. No obstante, hay ciertos dispositivos, como teclados y pianos electrónicos, que solo pueden reproducir archivos MIDI Type 0. Consulta la documentación de tu dispositivo para averiguar el tipo de archivos MIDI requeridos; en caso de duda, elige **Tipo 1**.
- **Resolución de tics** es una opción a la vez confusa y ventajosa. El valor predeterminado de **256** PPQN (Pulsos por negra, del inglés "Pulses Per Quarter Note") concuerda con la resolución interna de Sibelius y es el recomendado. De nuevo, hay ciertos dispositivos que solo pueden reproducir archivos MIDI con ajustes PPQN específicos. Consulta la documentación de tu dispositivo para averiguar si requiere un valor específico; en caso de duda, utiliza 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 enteros completos con silencios** permite definir como deseas 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 deseas 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.
- En el caso de que hayas silenciado uno o varios instrumentos de la partitura, Sibelius no los incluirá de forma predeterminada en un archivo MIDI exportado (en base a la premisa de que el archivo MIDI debe reproducir lo mismo que la partitura dentro de Sibelius). No obstante, es probable que desees incluir todos los instrumentos en tu archivo MIDI para poderlos utilizar en el secuenciador; en este caso, desactiva la opción **Omitir instrumentos silenciados**.
- Una vez que hayas elegido las opciones adecuadas, haz clic en **Aceptar**. Escribe el **Nombre del archivo** que quieras utilizar (asegúrate de que sea diferente del de tu archivo Sibelius original para evitar confusiones). Busca un lugar adecuado para guardarlo en tu disco duro y luego haz clic en **Guardar**.

Al exportar archivos MIDI, Sibelius incluye todas las opciones de reproducción como Espressivo, Rubato e Interpretación rítmica. Por lo tanto, puedes utilizar Sibelius como un ingenioso "perfeccionador de archivos MIDI": simplemente abre un archivo MIDI, activa algunos ajustes interesantes de reproducción y guarda una versión optimizada como archivo MIDI en tan solo un instante.

Conversión en lote

Elege **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Procesar en lote ▸ Convertir carpeta de partituras en MIDI** para realizar la conversión en lote de todas las partituras que estén dentro de una carpeta en archivos MIDI estándar, con el mismo nombre de archivo, pero con la extensión **.mid**.

También puedes exportar cada instrumento a un archivo MIDI independiente, mediante **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Procesar en lote ▸ Exportar cada instrumento como MIDI**.

Para más información, 🕮 **2.12 Plug-ins de procesamiento en lote**.

Rubato

Si la opción Rubato está activada en el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Intepretación ▸ Interpretación** y guardas la partitura como archivo MIDI, los cambios de tempo realizados por la opción Rubato afectarán al archivo y, como consecuencia, las notas se mostrarán "desalineadas" cuando abras 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 quieres guardar un archivo MIDI para utilizarlo en otros programas y que tenga la cuantización correcta, ajusta la función **Rubato** a **Meccanico** antes de guardar el archivo MIDI.

Repeticiones

De forma predeterminada, los archivos MIDI guardados en Sibelius incluirán todas las repeticiones presentes en la partitura original. Si prefieres no incluir las repeticiones, selecciona la opción **No reproducir repeticiones** en **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Repeticiones** antes de guardar el archivo MIDI.

1.16 Exportación de archivos 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. Si quieres compartir archivos con amigos o compañeros que usen otro software musical, incluido Finale, MusicXML es el formato ideal.

Para exportar un archivo MusicXML, selecciona **Archivo** ▸ **Exportar** ▸ **MusicXML**. Tan solo tendrás que elegir si deseas utilizar el formato MusicXML comprimido (extensión de archivo **.mxl**) o MusicXML sin comprimir (extensión de archivo **.xml**) y hacer clic en el botón grande **Exportar** (se muestra a la derecha).

A menos que sepas que la aplicación de destino en la que quieres importar el archivo MusicXML no admite el archivo MusicXML comprimido, te recomendamos que utilices dicho formato. Te ofrece dos ventajas principales: en primer lugar, el tamaño del archivo resultante es mucho menor y, por tanto, será más fácil de transportar, por ejemplo, por correo electrónico; y en segundo lugar, solo los archivos MusicXML comprimidos pueden incluir gráficos. Si la partitura contiene gráficos importados y eliges exportar a un archivo MusicXML sin comprimir, Sibelius te avisará de que no se exportará el gráfico.

Limitaciones

MusicXML es un sofisticado formato diseñado para describir al detalle la práctica común de notación musical, por lo que no todas las aplicaciones implementan todo lo que puede contener. Como tal, el propio archivo MusicXML puede generar distintos resultados al abrirlo en aplicaciones diferentes.

Del mismo modo, Sibelius no implementa acutalmente todas las partes de la especificación MusicXML, pero exporta la información suficiente para hacer que MusicXML sea la forma óptima de transferir datos de notación de Sibelius a otros programas.

1.17 Exportación a versiones anteriores

Los archivos de Sibelius son totalmente compatibles con versiones anteriores. Sibelius 7.5 permite abrir archivos de todas las versiones anteriores de Sibelius en Windows y Mac, incluidos los 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 ▸ Versión anterior** para guardar archivos que se puedan abrir en cualquier versión de Sibelius comenzando por Sibelius 2. Sin embargo, ten en cuenta que estas versiones anteriores no incluyen todas las funciones de Sibelius 7,5, de manera que es posible que las partituras no tengan el mismo aspecto que en Sibelius 7,5. En particular, los siguientes elementos pueden quedar omitidos o modificados (es decir, no se exportan con el archivo).

Ten en cuenta también que las versiones reducidas de Sibelius solo pueden abrir partituras con un número limitado de pentagramas (Sibelius 3 Student está limitado a ocho pentagramas, G7, Sibelius 5 Student, Sibelius 5 First y Sibelius 6 Student a 12, y Sibelius 6 First a 16), por lo que si la partitura contiene un número de pentagramas superior el máximo admitido por estos programas, Sibelius no te permitirá exportar en tal formato.

Debes seleccionar siempre la versión más reciente posible de Sibelius como la versión de destino, con el fin de minimizar la cantidad de pérdida de datos. Una vez elegida la versión de destino de la lista **Archivo ▸ Exportar ▸ Versión anterior**, simplemente haz clic en el botón grande **Exportar** (que se muestra a la derecha) para exportar el archivo.

Exportación de varios archivos

Si dispones de varios archivos que necesitas enviar a algún usuario de una versión anterior de Sibelius, puedes utilizar un plug-in para exportarlos todos uno tras otro. En primer lugar, coloca los archivos que necesites exportar en una única carpeta y, a continuación, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Procesar en lote ▸ Convertir carpeta de partituras a versión anterior de Sibelius**, y elige la carpeta que desees convertir. Aparecerá un cuadro de diálogo simple, en el que debes especificar la carpeta de destino para los archivos exportados, así como la versión de exportación de Sibelius y el nuevo nombre de los archivos para no sobrescribir los originales. Haz clic en **Aceptar** para confirmar tu elección.

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:

- *Los gráficos importados* que dependan de un fondo transparente u opacidad tendrán otro aspecto. Todos los gráficos se convierten a TIFF durante la exportación, de forma que posiblemente los gráficos SVG aparezcan a una resolución más baja.
- *Los símbolos* que se basen en gráficos importados no se podrán exportar.
- *El texto* que use interlineado por objeto (espaciado de línea), espaciado entre caracteres, superíndice/subíndice, ajuste de escala de caracteres horizontal o vertical, color de fondo personalizado, etc. tendrá un aspecto distinto. A los objetos de texto que usen marcos para el ajuste de líneas automático se les insertarán saltos de línea y el texto totalmente justificado aparecerá alineado a la izquierda.

Diferencias en Sibelius 2, 3, 4, 5, Sibelius 5 First y Sibelius 5 Student

Los siguientes elementos se mantienen en Sibelius 6, Sibelius 6 First y Sibelius 6 Student, pero quedan omitidos o modificados en versiones anteriores:

- *Las líneas de arpegio* vinculadas a las notas y creadas con el teclado flotante se convertirán en líneas de arpegio normales.
- *Articulaciones:*
  - Las articulaciones por debajo de las notas que se han arrastrado independientemente se mostrarán en su posición predeterminada a menos que las articulaciones por encima de la nota no se hayan arrastrado (en cuyo caso se usará la posición inferior).
  - Es posible que las articulaciones del pentagrama se muevan a posiciones menos adecuadas.
  - 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 (breve) en 4/2 aparecerán como silencios de compás de redonda (semibreve) normales.
- *Barras:*
  - Las opciones de **Barra por encima de silencios** y **Barra desde y hacia silencios** en **Normas de diseño musical** se ajustan 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 silencios con barra**.
  - No aparecerán las separaciones automáticas de barras secundarias, ya que las versiones anteriores de Sibelius no disponen de la opción **Separar barra secundaria**.
  - Las plicas pequeñas no aparecerán.
- Se omitirán las *alteraciones de precaución*.
- *Cifrados armónicos:*
  - 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** del Inspector aparecerán con el tamaño predeterminado.
- Se omitirán los *Comentarios*.
- Se omitirán los *gráficos de escala de guitarra*.
- Los *símbolos de jazz* (plop, scoop, fall, doit) se convertirán en símbolos regulares.
- Se omitirán los datos de *Live Tempo*.

- Las posiciones de la *Maquetación magnética* se congelarán y no todos los objetos aparecerán en las mismas posiciones que en 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* pueden 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 se retendrá hasta que el espaciado se restaure en la versión anterior).
- Las *ligaduras de prolongación* aparecerán con el mismo grosor que las ligaduras de prolongación.
- 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 marcas de ensayo).
- Los calderones 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, Sibelius 5 First y Sibelius 5 Student, 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 marcas 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".
- Se omitirán las *ideas* guardadas en la partitura.

- Los *cambios de instrumento* adoptarán el tipo de pentagrama y los cambios de transporte adecuados. Sin embargo, ten 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* (incluidos 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 **Notas y silencios ocultos no afectan a direcciones de plica ni silencios** 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 (🕮 **2.6 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 omitirán (🕮 **9.1 Trabajar con partes**), aunque es posible extraer partes en Sibelius 5 y exportarlas igual que una partitura.
- *Opciones de saltos automáticos*: se omitirán todas las nuevas opciones de Saltos automáticos. Esto incluye las opciones de saltos de sistemas, división de compases de espera, compases de espera 'tacet' y ajustes avanzados de salto de página.
- *Posiciones de barras ópticas*: las barras no conservarán sus posiciones exactas en versiones anteriores (🕮 **4.16 Posiciones de barra de unión de figuras**).
- *Ligaduras ópticas*: las ligaduras de prolongación no conservarán sus posiciones exactas en versiones anteriores (🕮 **4.27 Ligaduras**).
- *Justificación*: la justificación vertical y horizontal de las notas y sistemas puedes cambiar en versiones anteriores (🕮 **7.3 Espaciado de pentagramas**).
- Los estilos de texto con tamaños ajustados a **Tamaño absoluto** no se escalarán correctamente en pentagramas pequeños (🕮 **5.6 Editar estilos de texto**).

Otras diferencias en Sibelius 2

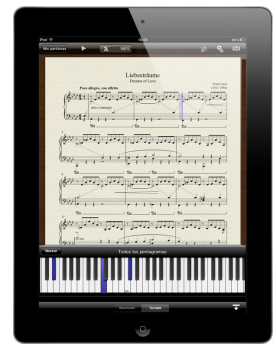
Los siguientes elementos se mantienen en Sibelius 4, Sibelius 3, G7 y Sibelius 3 Student, pero quedan omitidos o modificados en Sibelius 2:

- *Espaciado de notas*: se omitirán 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 (🕮 **6.5 Reproducción en vivo**), las opciones de **Reproducir en cada pasada** (🕮 **6.9 Repeticiones**), los términos de **Reproducción ▸ Diccionario** que utilizan comportamientos de repetición o expresiones regulares (🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**) y el espacio entre movimientos en una misma partitura (🕮 **6.7 Interpretación**).
- *Maquetación:* se omitirá la opción Enfocar pentagramas (🕮 **7.4 Enfocar pentagramas**).
- *Normas de diseño musical:* se omitirá la opción **Permitir barras tras silencios** (🕮 **4.17 Silencios con barra y plicas pequeñas**), **Centrar los staccatos con respecto a la plica** se convertirá en **Semicentrar los staccatos entre plica y cabeza** (🕮 **4.22 Articulaciones**).
- Los *objetos de color* (incluido el color de los resaltes) no aparecerán en color.

Usuarios de Sibelius 1.4

Si deseas 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 la versión actual al formato de la versión 1.4.

1.18 Exportar a Avid Scorch



Si tienes un iPad, la aplicación Avid Scorch transforma tu dispositivo en un atril, una biblioteca de música y una tienda de partituras interactiva.

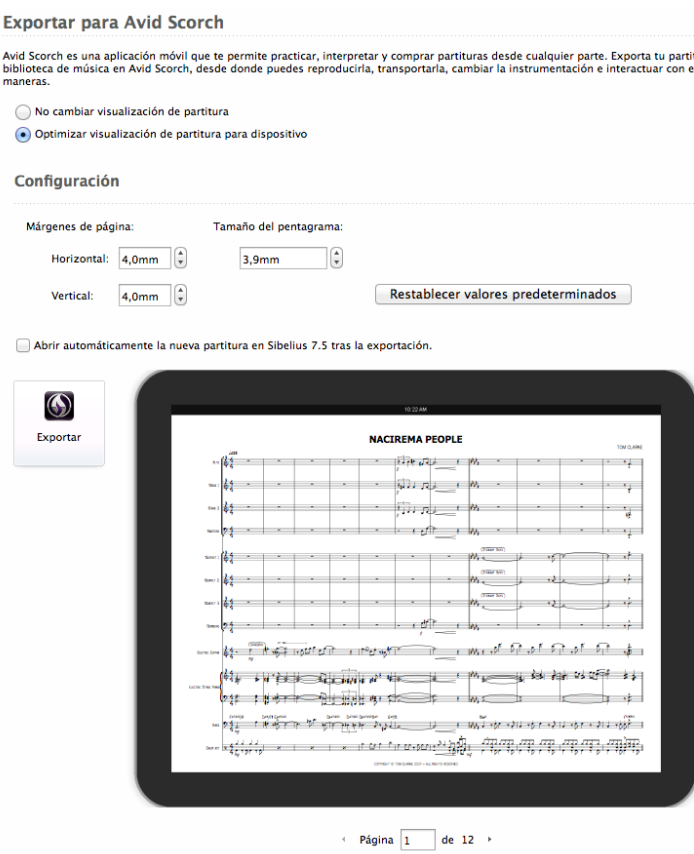
Avid Scorch muestra la notación de forma verdaderamente interactiva (no solo como imagen o en formato PDF), con lo que la música que escribas en Sibelius puede transferirse al dispositivo para adaptarla, transportarla o reproducirla. Tanto si quieres visualizar tu propia música como si prefieres comprar partituras de las mejores editoriales, Avid Scorch es la forma más fácil de practicar e interpretar tus partituras favoritas, estés donde estés.

Visita **www.avid.com/scorch** para obtener más información.

Si quieres averiguar cómo hacer que cualquiera visualice, reproduzca, transporte o imprima las partituras de tu propia página web mediante el plug-in gratuito Scorch, consulta 📖 **1.19 Exportación de páginas web de Scorch**.

Ajustes de exportación

Para exportar una copia de tu partitura lista para ser transferida al iPad, elige **Archivo** ▸ **Exportar** ▸ **Avid Scorch**. Se mostrará un panel de opciones que determinan la apariencia de tu partitura:



Puedes elegir cómo se verá la partitura exportada:

- Si eliges **No cambiar visualización de partitura**, se mantendrá el diseño de la partitura en Sibelius. Selecciona esta opción solo si has definido manualmente un tamaño de página y márgenes predeterminado, para asegurarte de que aprovechas bien la superficie de la pantalla del iPad (consulta **Preparación manual de partituras para Avid Scorch** a continuación).
- La opción **Optimizar visualización de partitura para dispositivo** es la predeterminada. Si la seleccionas, Sibelius redimensiona la partitura para optimizar su visualización en el iPad, tomando en cuenta aspectos como la orientación de la página, el número de pentagramas, los posibles márgenes reducidos, etc.

Si deseas modificar la partitura optimizada, Sibelius permite cambiar fácilmente los **Márgenes de página** y el **Tamaño de pentagrama**. Puedes alterar los márgenes **Horizontal** (izquierdo y derecho) y **Vertical** (superior e inferior) de forma independiente.

El efecto de los cambios en la maquetación general de la página (y su aspecto rodeada por un bisel) se muestra en la vista previa grande.

Haz clic en **Restablecer valores predeterminados** para restaurar los ajustes que Sibelius había aplicado a la partitura.

Si quieres revisar estos cambios, hacer otras modificaciones a la partitura antes de transferirla al iPad o enviar la partitura por correo electrónico directamente desde Sibelius, activa la casilla **Abrir automáticamente la nueva partitura en Sibelius 7.5 tras la exportación**.

Una vez satisfecho con los ajustes, haz clic en el botón grande **Exportar** (que encontrarás a la derecha). Sibelius sugiere un nombre de archivo (que puedes cambiar si lo deseas) y guarda la partitura optimizada en la ubicación elegida.

Ahora puedes transferir la partitura a tu iPad. Consulta **Transferencia de partituras al iPad** a continuación.

Preparación manual de partituras para Avid Scorch

Si eliges maquetar manualmente la partitura con el fin de optimizar su visualización en el iPad, debes tener en cuenta los siguientes aspectos (para más información, consulta 🕮 **7.1 Configuración del documento** y **7.9 Maquetación y formato**).

- La orientación de la página es importante.
  - Las partituras con orientación horizontal son adecuadas para la música con muchos instrumentos, puesto que caben más compases (aunque habitualmente solo un sistema) por página.
  - Las partituras con orientación vertical son mejores para composiciones pequeñas, con dos o más sistemas por página (Scorch avanzará por intervalos de media página en este tipo de partituras).
- El tamaño de página debe ajustarse al formato 4:3 del iPad. No obstante, ten en cuenta que incluso en el modo **Atril** de Scorch (o modo de *pantalla completa*), 20 píxeles de la pantalla se reservan para la barra de estado en la parte superior de la pantalla. Por tanto, a continuación te ofrecemos algunos consejos sobre tamaños de página.
- Los márgenes de la página deben ser tan reducidos como sea posible para aprovechar todo el espacio de la pantalla. Si no es así, la partitura se verá innecesariamente rodeada por espacios en blanco. Para este fin ayuda ver el *bisel* (el marco que rodea la pantalla) como una extensión de los márgenes.

- El tamaño del pentagrama no debe ser demasiado pequeño. De lo contrario, puede que tu música no sea legible cuando se muestre en el iPad... lo que sería bastante inútil.

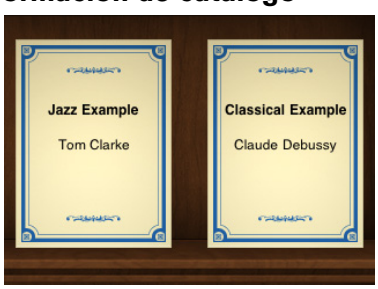
Para darte una idea, aquí tienes unos ejemplos de valores razonables.

- Para partituras con orientación horizontal:
  - Tamaño de página: 297 mm de anchura por 216,9 mm de altura.
  - Márgenes de página: 4 mm (todos).
  - Tamaño de pentagrama: entre 3,9 mm y 8 mm, según el número de pentagramas de la partitura.
- Para partituras con orientación vertical:
  - Tamaño de página: 210 mm de anchura por 274,5 mm de altura.
  - Márgenes de página: 4 mm (todos).
  - Tamaño de pentagrama: entre 6,5 mm y 9 mm, según el número de pentagramas de la partitura.

Recuerda que puedes observar rápidamente el efecto de los cambios si eliges **Archivo ▸ Exportar ▸ Avid Scorch** para ver el aspecto de la partitura enmarcada por un bisel. Si no te gusta el resultado, puedes seleccionar **Deshacer** para descartar los cambios o elegir la opción **Optimizar visualización de partitura para dispositivo** en el panel **Archivo ▸ Exportar ▸ Avid Scorch**.

Cuando estés satisfecho con el aspecto de la partitura, elige **Archivo ▸ Guardar como** para guardar una copia de la partitura. Ahora puedes transferir la partitura a tu iPad. Consulta **Transferencia de partituras al iPad** a continuación.

Información de catálogo



Avid Scorch genera una imagen de portada para todas las partituras que añadas a la biblioteca utilizando la información de catálogo introducida, como el título o el nombre del compositor (observa los ejemplos de la izquierda).

Solo tienes que escribir la información necesaria en los campos **Título**, **Compositor**, etc. cuando crees la partitura, o posteriormente en la página **Archivo ▸ Información**. Si estos campos contienen datos, Avid Scorch incluirá esta información automáticamente en la portada cuando transfieras la partitura a la biblioteca del iPad.

Si no introduces información en la página **Archivo ▸ Información**, el programa te informará de que los campos de **Título** y **Compositor** están en blanco mediante un pequeño triángulo de advertencia amarillo y un mensaje. En el caso de que no proporciones esta información en Sibelius, Avid Scorch solo mostrará el nombre de archivo **.sib** cuando transfieras la partitura.

Transferencia de partituras al iPad

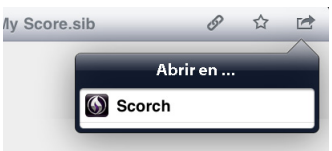
Existen tres formas de transferir las partituras creadas en Sibelius a Avid Scorch: enviarte una copia por correo electrónico, utilizar una aplicación de sincronización de archivos o transferir las partituras mediante la aplicación iTunes.

La manera más sencilla es enviar una copia por correo electrónico.

- Abre la partitura que quieras enviar o exporta una versión optimizada (asegúrate de activar la casilla **Abrir automáticamente la nueva partitura en Sibelius 7.5** tras la exportación antes de hacer clic en el botón **Exportar**).
- Elige **Archivo ▸ Compartir ▸ Enviar utilizando el correo electrónico** y envía un e-mail a la dirección de correo electrónico que utilices en tu iPad, con un único archivo Sibelius 7,5 adjunto (aunque Avid Scorch también puede abrir archivos PDF). Consulta **Envío de archivos por correo electrónico** en la página 32.
- Abre este e-mail en el iPad, toca el archivo adjunto **.sib** y observa los botones **Abrir con** que se muestran a la derecha.
- Toca **Abrir con Avid Scorch** o selecciona el programa de la lista de aplicaciones disponibles.
- Avid Scorch se iniciará y mostrará la partitura que acabas de abrir.

El proceso de transferencia mediante una aplicación de sincronización de archivos es muy similar (las instrucciones se refieren a Dropbox; algunos pasos pueden ser diferentes para otros servicios):

- Mueve o copia la partitura que quieres transferir a tu carpeta de Dropbox o exporta una versión optimizada de la partitura a esa ubicación.
- Abre la aplicación Dropbox en el iPad, toca el documento **.sib** y observa de nuevo los botones **Abrir con** que se muestran a la derecha.
- Toca **Abrir con Avid Scorch** o selecciona el programa de la lista de aplicaciones disponibles.
- Avid Scorch se iniciará y mostrará la partitura que acabas de abrir.



Para finalizar, este es el proceso para transferir archivos mediante iTunes (que es el mejor si quieres transferir muchos archivos a la vez):

- Conecta el iPad al ordenador.
- Inicia iTunes en el ordenador.
- Selecciona tu iPad en la sección Dispositivos de iTunes, tal como se muestra a la derecha.
- Haz clic en la pestaña **Apps** y desplázate hasta el final de la página.
- En la sección **Compartir archivos** verás una lista de todas las aplicaciones de tu iPad a las que puedes transferir archivos.

- Elige **Avid Scorch** de la lista para ver todas las partituras de tu biblioteca:

- Para transferir las partituras, existen dos métodos:
  - Arrastra y suelta los archivos **.sib** en la lista **Documentos de Avid Scorch** para copiarlos.
  - Haz clic en el botón **Añadir**, localiza las partituras que quieras copiar y selecciona **Abrir**.
- Cuando vuelvas a iniciar Avid Scorch, las partituras transferidas estarán disponibles en tu biblioteca.

Ofrecer música en Scorch Store

Avid Scorch ofrece acceso a un enorme catálogo online de partituras de todo tipo: desde los éxitos más comerciales hasta los clásicos de siempre. Todas están disponibles para su compra en la propia aplicación. Lo interesante es que tú también puedes publicar tus partituras Sibelius y venderlas o permitir que otros se las descarguen de manera gratuita.

Si quieres ofrecer tu música para venta o descarga en la Scorch Store, debes tener una cuenta Score Exchange y formar parte del programa de distribuidores: visita **www.scoreexchange.com** para obtener más información.

Para saber cómo subir tu música a ScoreExchange.com, consulta **Publicar para que otros vean, compren e impriman** en la página 36.

1.19 Exportación de páginas web de Scorch

Internet es el medio ideal para que tu música llegue a público de todo el mundo. Sibelius permite que cualquier usuario pueda visualizar, reproducir, transportar e imprimir partituras desde tu página web mediante el plug-in gratuito Scorch.

Valores recomendados

Cuando vayas a preparar las partituras para publicarlas en tu propia página web, considera la posibilidad de cambiar el tamaño de página y pentagrama de la partitura para que sea lo más legible en pantalla posible. Para partituras en formato vertical de grupos instrumentales pequeños, prueba a ajustar el tamaño de página para que contenga un solo sistema por página. Así evitarás que los visitantes de tu web tengan que usar las barras de desplazamiento y mover las páginas hacia arriba o abajo para poder ver los sistemas. Se ofrece una serie de plantillas web ajustadas para mostrar los sistemas de uno en uno – consulta **Plantillas de página web** a continuación.

Exportación

- Primero, selecciona **Archivo ▸ Información** e introduce información sobre la pieza (si es que no lo hiciste al crear la partitura). La página web que estás a punto de crear asume que los campos de **Título** y **Compositor** ya están completados y listos para aparecer en la web.
- Selecciona **Archivo ▸ Exportar ▸ Página web de Scorch.**
- Si no introduces información en la página **Archivo ▸ Información**, el programa te comunicará que, por ejemplo, los campos de **Título** y **Compositor** están en blanco, mediante un pequeño triángulo de advertencia amarillo y un mensaje.
- Elige una plantilla de página web de la lista en la que insertar la partitura; para obtener más detalles sobre las diferencias entre ellas, consulta **Plantillas de página web** más adelante. También es posible ajustar la anchura y altura de la partitura para la página web. Si no quieres complicarte la vida, elige el modelo de plantilla web **Clásico**, sin tocar los demás parámetros.
- Si ajustas 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 quieres que la página tenga el mismo formato, lo cual es aconsejable.
- La opción **Mantener las proporciones** (activada de forma predeterminada) ajusta automáticamente el tamaño de la partitura para garantizar que las líneas del pentagrama sean siempre equidistantes. Deja esta opción siempre activada.
- **Permitir imprimir y guardar**, como el propio nombre indica, te permite decidir si los visitantes de tu página web pueden imprimir y guardar la música o simplemente reproducirla – consulta **Imprimir y guardar desde Scorch** a continuación.

Una vez satisfecho con los ajustes, haz clic en el botón grande **Exportar** (que encontrarás a la derecha). Deberás introducir un nombre de archivo. Sibelius guardará dos archivos en la ubicación seleccionada: un archivo HTML (con extensión **.htm**) y la partitura de Sibelius (con extensión **.sib**).

Ahora ya estás listo para cargar estos dos archivos en tu página web. En función del servidor de la página web, es posible que tengas que usar un cliente FTP o cargarlos mediante tu explorador web.

Es imprescindible incluir *ambos* archivos (la partitura real de Sibelius y la página web) *en la misma carpeta* de tu página web. Por otra parte, no cambies el nombre del archivo de Sibelius, ya que el HTML de la página web hace referencia al archivo de Sibelius.

Conversión en lote

Para guardar páginas web de Scorch de todas las partituras en una carpeta, así como crear una página de índice con vínculos a cada una de las partituras, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Procesar en lote ▸ Convertir carpetas de partituras en páginas web**. Aparecerá un cuadro de diálogo:

- Para seleccionar la carpeta fuente, haz clic en el botón **Examinar** situado junto a **Convertir todas las partituras de**. Si deseas incluir las partituras de las subcarpetas, comprueba que la opción **Convertir también las partituras de las subcarpetas** esté seleccionada.
- Selecciona la carpeta de destino haciendo clic en el botón **Examinar** situado debajo de **Colocar páginas web en** o activa la opción **Usar la misma carpeta** para guardar las páginas web en la misma carpeta de que las partituras originales.
- Desactiva la opción **Crear página de índice** si no deseas que el plug-in genere una página de índice que sirva de vínculo para las demás páginas web de Scorch (te recomendamos dejar esta opción activada).
- Selecciona 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.
- Si deseas que otros usuarios puedan imprimir y guardar tu partitura desde tu página web, selecciona **Permitir imprimir y guardar**.

Haz clic en **Aceptar** para que Sibelius empiece a procesar todos los archivos. Cuando el plug-in haya finalizado, obtendrás una carpeta con todos los archivos listos para cargarlos en tu página web.

Imprimir y guardar desde Scorch

Si la opción **Permitir imprimir y guardar** está activada al guardar la partitura como página web de Scorch, los visitantes de tu sitio web estarán autorizados a imprimir la partitura desde sus propias impresoras y también a guardarlas como archivo de Sibelius en sus respectivos discos duros, de forma que podrán abrirlas en Sibelius.

Esto te permite compartir fácilmente tu música con otros usuarios: los profesores pueden añadir hojas de ejercicios a las páginas web del colegio y los alumnos tienen la posibilidad de imprimirlas directamente desde los navegadores web o, en el caso de que tengan una copia de Sibelius, descargar las partituras en los ordenadores para completar los ejercicios en Sibelius.

Ten en cuenta que aunque no permitas imprimir y guardar, las partituras se guardarán en el ordenador del visitante, de forma no cifrada. Cada vez que veas algo en el navegador web, ya sea texto, imagen o incluso un partitura Sibelius con el plug-in Scorch, se ha descargado en la carpeta de archivos temporales de Internet, dentro del disco duro del ordenador. Esto significa que cualquier persona que tenga acceso a tu página web personal y mire tu música puede copiar el archivo original (suponiendo que tenga Sibelius).

Información de catálogo

Puedes incluir información de catálogo como el compositor, título, etc. en tu página web. Todo lo que tienes que hacer es introducir los datos en los campos **Título**, **Compositor**, etc. al crear la partitura o más adelante en la página **Archivo ▸ Información**. A continuación, cuando guardes una página web, Sibelius puede incluir esta información de forma automática como etiquetas HTML, al mismo tiempo que coloca la información principal como texto en la propia página web.

Primero tienes que diseñar una plantilla de página web que muestre el tipo de información del catálogo que se desees incluir (consulta **Personalizar tu página web** a continuación).

Si tienes conocimientos de programación, puedes escribir un programa para crear automáticamente un catálogo on-line (o incluso un motor de búsqueda) de las partituras contenidas en tu página web a partir de estos marcadores, vinculados a las partituras.

Plantillas de página web

Sibelius ofrece varias 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 permitirte reproducir con Scorch sin preocuparte de 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 que acaba de reproducir por otro situado más abajo en la página. Tu vista naturalmente sigue la música hacia abajo en la página y cuando alcanza el final de la página, podrás 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 (como dúo de Piano e instrumento solista). Elige 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 quieres que los visitantes de tu sitio web puedan seguir tu música sin tener que usar las barras de desplazamiento de sus navegadores web hacia arriba y hacia abajo. (**1 Reproducción del sistema** muestra una página completa cuando Scorch se encuentra detenido, sin reproducir, pero solamente un sistema durante la reproducción).

Si has activado las opciones de imprimir y guardar desde Scorch, las partituras se podrán guardar e imprimir tal y 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 tu página web

Si no quieres usar las plantillas de páginas web de Sibelius o si quieres mejorarlas, tienes que tener conocimientos básicos de HTML (o al menos entender un poco el lenguaje HTML).

La página web creada por Sibelius es muy sencilla y te permite realizar los cambios que quieras: añadir tu propio fondo o gráficos, introducir información adicional, vínculos…

También puedes diseñar tu propia plantilla y guardarla con la extensión **.htm** en la carpeta **Plantillas Scorch** dentro de la carpeta de tu aplicación (consulta **Archivos editables por el usuario** en la página 28). De ahora en adelante, aparecerá en la lista de plantillas de páginas web.

Una plantilla de página web es un archivo estándar HTML con algunas etiquetas especiales donde se insertan el nombre de archivo y el tamaño de imagen al guardarlo como página web Scorch. Existen también etiquetas opcionales que se sustituyen por los campos de **Título**, **Compositor**, etc. de la página **Archivo ▸ Información**. La lista completa de etiquetas (no todas utilizadas en las plantillas de muestra) es:

$FILENAME$	Nombre de archivo + extensión del archivo Sibelius
$PATHNAME$	Ruta de acceso del archivo Sibelius
$WIDTH$, $HEIGHT$	En el cuadro de diálogo Exportar página web de Scorch
$TITLE$, $COMPOSER$, $ARRANGER$, $LYRICIST$, $ARTIST$, $MOREINFO$	En el cuadro de diálogo Archivo ▸ Nuevo y Archivo ▸ Información

Consulta las plantillas de páginas web que sirvan de ejemplo del uso de estas etiquetas.

Los únicos elementos necesarios son las etiquetas anidadas **<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>
```

En este ejemplo, *filename.sib* (nombre de archivo) es la ruta de acceso al archivo de Sibelius, *x* la anchura de la ventana de Scorch en píxeles, e *y* la altura de la ventana de Scorch en píxeles. Esta información puede aparecer automáticamente al ejecutar **Archivo ▸ Exportar ▸ Página web de Scorch** en Sibelius si la introduces en la plantilla de página web como **$FILENAME$** (nombre de archivo), **$WIDTH$** (anchura) o **$HEIGHT$** (altura) respectivamente.

No cambies los atributos **classid**, **codebase**, **type** ni **pluginspage**, ya que se encargan de indicarle al navegador la presencia de Scorch y dónde obtenerlo si aún no está instalado.

Problemas y soluciones

Algunos servidores web no pueden mostrar las páginas web de Scorch, en cuyo caso aparecerá un mensaje advirtiéndote de 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 tu página web, ponte en contacto con tu proveedor de servicios de Internet o con el administrador del sistema de tu servidor web y solicítales que añadan a la configuración del servidor, el tipo Sibelius MIME-type lo cual solucionará el problema.

Uso de correo electrónico y CD-ROM

Si quieres enviarle a alguien un archivo de Sibelius por correo electrónico o verlo en Scorch, consulta 📖 **1.2 Compartir y enviar archivos por e-mail**.

También puedes utilizar la función de publicación en Internet de Sibelius para promocionar tu música a través de un CD-ROM. Solo tienes que guardar tu página web en un CD para que otros usuarios puedan acceder a ella desde el CD de la misma forma que en Internet.

De todas formas siempre tienen que descargar el plug-in Scorch de Internet, que pueden hacerlo mediante el vínculo de cada página web Scorch del disco. Sin embargo, no estás autorizado a distribuir Scorch (consulta **Aviso legal** a continuación).

Aviso legal

Es ilegal publicar música con copyright en Internet sin la debida autorización 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.

No estás autorizado a distribuir Scorch, por ejemplo colgándolo en tu propia página web: los usuarios que visiten tu web deberán acceder a Scorch mediante el vínculo que se les proporciona. Las condiciones de licencia para el plug-in aparecen a la hora de instalarlo.

1.20 Exportación de archivos PDF

Los archivos PDF (formato de documento portátil) permiten la publicación electrónica de documentos creados en programas como procesadores de texto y de autoedición, conservando su aspecto original para poder visualizarlos e imprimirlos en cualquier sistema.

Puedes exportar archivos PDF directamente desde Sibelius y decidir si exportar solo la partitura general, la partitura general y todas las partes instrumentales en un solo archivo PDF o solo las partes instrumentales, bien como un único archivo PDF o como archivos PDF independientes.

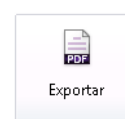
Selección de la importación

En primer lugar, selecciona **Archivo ▸ Exportar ▸ PDF.** Aparecerá una lista de opciones:

- **Exportar partitura únicamente** exporta solo la partitura general.
- **Exportar partitura y partes (un archivo)** exporta la partitura general y una única copia de cada parte en un único archivo PDF.
- **Exportar partes únicamente (archivos separados)** exporta una única copia de cada parte, con un archivo PDF independiente para cada una.
- **Exportar solo las partes (un archivo)** exporta una única copia de cada parte en un único archivo PDF.
- **Exportar selección de partes** exporta una única copia de cada parte seleccionada desde la lista que está a a la derecha de la lista de opciones.

Sibelius permite crear nombres de archivo útiles para cada uno de los archivos PDF utilizando códigos de variables. Sibelius hace una lista de los códigos de variables reconocidos bajo el contro de edición **Nombre de archivo**. Por ejemplo, si tu partitura se llama **Opus 1** y vas a extraer la parte del segundo oboe, puedes introducir un nombre de archivo **%f - %p (parte %n de %o).pdf** para generar el nombre **Opus 1 - Oboe 2 (parte 4 de 29).sib**.

De forma predeterminada, Sibelius pone nombre a los PDF siguiendo un formato lógico que incluye el nombre de archivo de la partitura y el nombre de la parte. Una vez realizada la selección, haz clic en el botón grande **Exportar** (que aparece a la derecha).



Al exportar la partitura y las piezas juntas, o todas las piezas juntas, si las distintas partes o páginas de la partitura usan una orientación o tamaños de papel diferentes, se ajustará correctamente en el archivo PDF exportado.

Incrustación de fuente

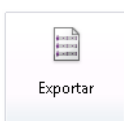
Los archivos PDF exportados desde Sibelius siempre incrustan todas las fuentes necesarias para mostrar el archivo correctamente en otro ordenador (condición sujeta a las restricciones impuestas por fuentes de otros fabricantes que prohíban la incrustación), de forma que podrás enviar los archivos a cualquier destinatario, incluso si no dispone de Sibelius.

1.21 Exportación de plantillas

Si trabajas normalmente con grupos instrumentales y/u opciones poco habituales, puedes crear tu propia plantilla y ahorrar tiempo en la creación de partituras nuevas. Al igual que una plantilla real, puedes elegir entre diferentes tamaños de papel, formatos y tamaños de pentagrama, así como disponer de la plantilla preimpresa con los instrumentos en cuestión. Sin embargo, también puedes incluir toda la configuración personal de Sibelius, lo que significa que puedes obtener el mismo aspecto sin tener que configurar todas las opciones una y otra vez.

Crear tu propia plantilla

- Abre una partitura existente con todos los ajustes que desees incluir en la plantilla, como el tamaño y el formato de página, tamaño de pentagrama, instrumentos, opciones de **Normas de Diseño Musical**, estilos de texto, fuente musical y cabezas de nota.
- Elige **Archivo ▸ Exportar ▸ Plantilla** para acceder a la página de opciones.
- Introduce el nombre de la plantilla en el cuadro **Nombre** situado en la parte superior de la página. Si escoges un nombre que ya está en uso, Sibelius mostrará un triángulo de advertencia amarillo para avisarte de que se sobrescribirá la plantilla existente si continuas.
- De forma predeterminada, Sibelius mantendrá todo el texto de sistema junto al primer compás de la partitura, que contiene información como el título, el compositor, el letrista, etc. Si deseas eliminar todo este texto de la plantilla, desactiva la opción **Mantener texto de título, compositor, etc**.
- En la lista de categorías, selecciona la categoría en la que deseas que aparezca la nueva plantilla al iniciar una nueva partitura. Si deseas crear una nueva categoría, activa la casilla de selección **Otra** e introduce el nombre de la misma.



Ahora haz clic en el botón grande **Exportar** (que aparece en la parte derecha) y Sibelius exportará la plantilla y eliminará de forma automática toda la música (dejará ocho compases vacíos) y texto (si seleccionas esta opción). La próxima vez que inicies una nueva partitura, la plantilla creada aparecerá en la lista de plantillas, dentro de la categoría seleccionada.

Eliminar una plantilla

Si quieres cambiar el nombre de la plantilla o eliminarla, encontrarás los archivos de las plantillas en una carpeta denominada **Plantillas** dentro de la carpeta de datos de programa de Sibelius (consulta **Archivos editables por el usuario** en la página 28).

1.22 Control de la clase

Si trabajas como profesor y utilizas Sibelius en una o más clases o laboratorios de un colegio, instituto o universidad mediante el servidor de licencias de Sibelius, puedes recurrir a la función Control de la clase para optimizar las tareas de gestión desde tu propio ordenador. Podrás obtener archivos procedentes de otras copias de Sibelius en 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 la clase solo estará disponible si utilizas Sibelius con una licencia para uso en red.

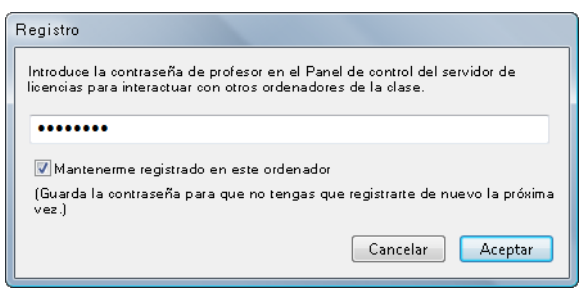
Introducción de la contraseña del profesor

Antes de utilizar la función Control de la clase, deberás cambiar la contraseña del profesor para la licencia de red. Puedes hacerlo desde el Panel de control del servidor de licencias, que debe estar instalado en tu ordenador, o desde el servidor en el que se instaló el propio Servidor de licencias de Sibelius.

Por motivos de seguridad, 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 la clase

Para empezar a utilizar la función Control de la clase, inicia Sibelius en tu ordenador. Tu copia de Sibelius debe figurar entre las copias autorizadas por tu licencia de uso en red. Selecciona **Archivo** ▸ **Enseñanza** ▸ **Control de la clase** para iniciar el proceso de registro:



(Si no ves el botón **Control de la clase** en la página **Archivo** ▸ **Enseñanza**, es debido a que tu copia de Sibelius no figura en la licencia de uso en red. Ponte en contacto con el administrador de la red o del sistema para recibir ayuda).

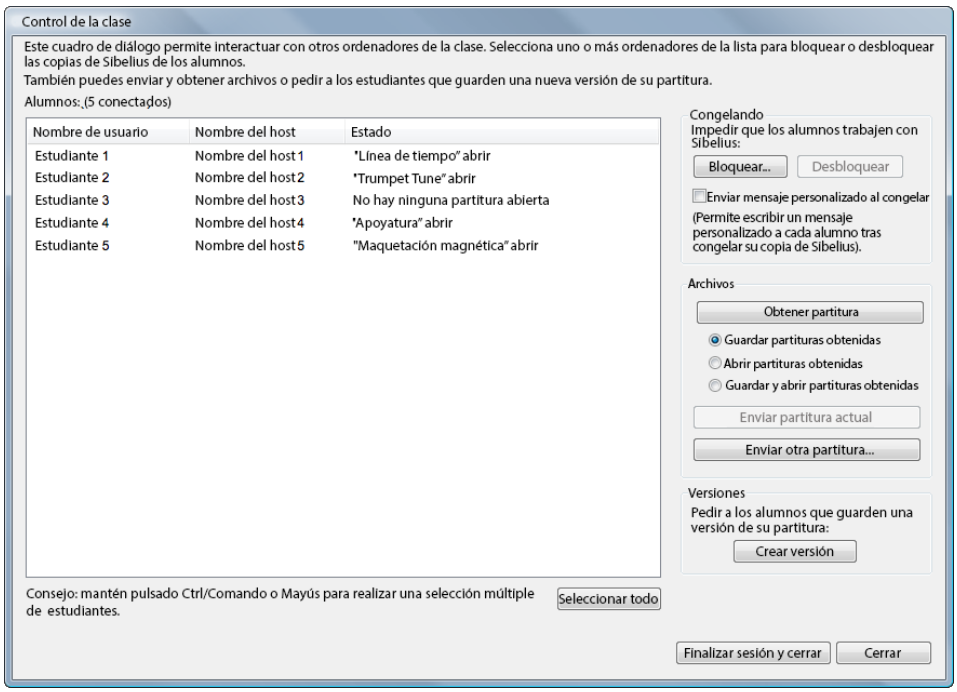
Introduce la contraseña que hayas definido en el Panel de control del servidor de licencias y haz clic en **Aceptar**. Si activas la opción **Mantenerme registrado en este ordenador**, Sibelius guardará la contraseña y no volverá a preguntarla cuando utilices el Control de la clase en sesiones posteriores. Solo deberías activar esta opción si tienes garantías de que tus alumnos no pueden acceder a tu ordenador.

Seguridad de la contraseña

Ten en cuenta que el elemento de menú **Archivo** ▸ **Control de la clase** aparece en los menús de todas las copias de Sibelius que figuren en la red. Para evitar que los alumnos puedan utilizar la función Control de la clase, asegúrate de establecer una contraseña difícil de adivinar en el Panel de control del servidor de licencias y no la compartas con ellos.

Uso de Control de la clase

Una vez registrado con la contraseña del profesor, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



La tabla de la parte izquierda del cuadro de diálogo muestra información acerca de todas las copias de Sibelius que se estén ejecutando en ese momento en la 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 de usuario corto utilizado por este para registrarse.
- **Nombre del host** muestra el nombre de host 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 si has bloqueado esta copia de Sibelius verás la palabra **Bloqueado**.

Para utilizar las funciones de gestión de clases, selecciona una o varias filas de la tabla o haz clic en el botón **Seleccionar todas** situado en la parte inferior de la ventana para seleccionar todas las filas en una sola clic.

Para cerrar el cuadro de diálogo Control de la clase, haz clic en **Cerrar**. Si haces clic en **Finalizar sesión y cerrar**, el cuadro de diálogo se cerrará y Sibelius olvidará la contraseña del profesor, de forma que tendrás que volver a introducirla la próxima vez que selecciones **Archivo ▸ Control de la clase**. 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 seleccionas uno o más usuarios de la lista y pulsas **Bloquear**, la copia de Sibelius que en ese momento se esté ejecutando en cada uno de los ordenadores seleccionados mostrará un mensaje informando al usuario de que el profesor ha congelado su copia de Sibelius. Si deseas enviar un mensaje personalizado (como "¡quedan 10 minutos!"), activa la opción **Enviar mensaje personalizado al bloquear** antes de pulsar **Bloquear**. A continuación, podrás escribir un mensaje que aparecerá en los ordenadores de los usuarios seleccionados. Para desbloquear una copia congelada de Sibelius, selecciónala en la tabla y haz clic en **Desbloquear**.

Si intentas cerrar el cuadro de diálogo Control de la clase con una o varias copias de Sibelius en la red todavía bloqueadas, Sibelius te pedirá que las desbloquees.

Cómo obtener y enviar partituras

Las opciones del grupo **Archivos** permiten obtener la partitura actualmente abierta en el ordenador de cualquier usuario o enviar una partitura desde tu 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 tu propio ordenador, por ejemplo, o para distribuir hojas de ejercicios a los alumnos de la clase.

Antes de obtener la partitura de un usuario, decide en primer lugar qué quieres hacer con ella y ajusta en consecuencia los botones de opción del grupo **Archivos**: selecciona **Guardar partituras obtenidas** si no deseas examinar la partitura en ese momento pero quieres guardarla en tu ordenador; **Abrir partituras obtenidas** si solo deseas abrir la partitura pero no guardarla en tu ordenador; o **Guardar y abrir partituras obtenidas** para examinar la partitura y guardarla en tu ordenador. Si decides guardar la partitura, Sibelius creará una carpeta dentro de **Partituras** con el nombre del usuario cuya partitura vas a obtener y guardará la partitura en esa carpeta.

Para obtener partituras abiertas en otros ordenadores de la red, selecciona una o varias filas de la lista situada en la parte izquierda y haz clic en **Obtener partitura**. Aparecerá una barra de progreso mientras Sibelius busca las partituras en las copias de Sibelius seleccionadas y las transfiere a tu 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 tu red. Si seleccionas abrir, o guardar y abrir, las partituras obtenidas, Sibelius abrirá las partituras a medida que vayan llegando a través de la red.

También puedes enviar una partitura a una o más copias de Sibelius de la red: si tienes una partitura abierta en tu copia de Sibelius, haz clic en **Enviar partitura actual** para enviarla a través de la red a las copias de Sibelius que hayas seleccionado en la lista situada a la izquierda. La partitura se abrirá automáticamente en cada copia de Sibelius. Si no tienes ninguna partitura abierta, o si deseas enviar una partitura que no sea la que tienes abierta, haz clic en **Enviar otra partitura**. Aparecerá una ventana estándar de selección de archivos. Localiza el archivo que desees enviar y haz clic en **Abrir**. El archivo se enviará a través de la red y se abrirá en cada una de las copias de cliente seleccionadas.

Creación de versiones

Si tus 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 cuadro de diálogo Control de la clase haces clic en la opción **Crear versión**, los usuarios seleccionados podrán escribir un comentario acerca del estado actual de su trabajo y guardar la partitura. Puedes utilizar esta función unos minutos antes del final de una clase para asegurarte 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 obtener más información acerca de las versiones, consulta 🕮 **10.3 Versiones**.

1.23 Creador de hojas de ejercicios

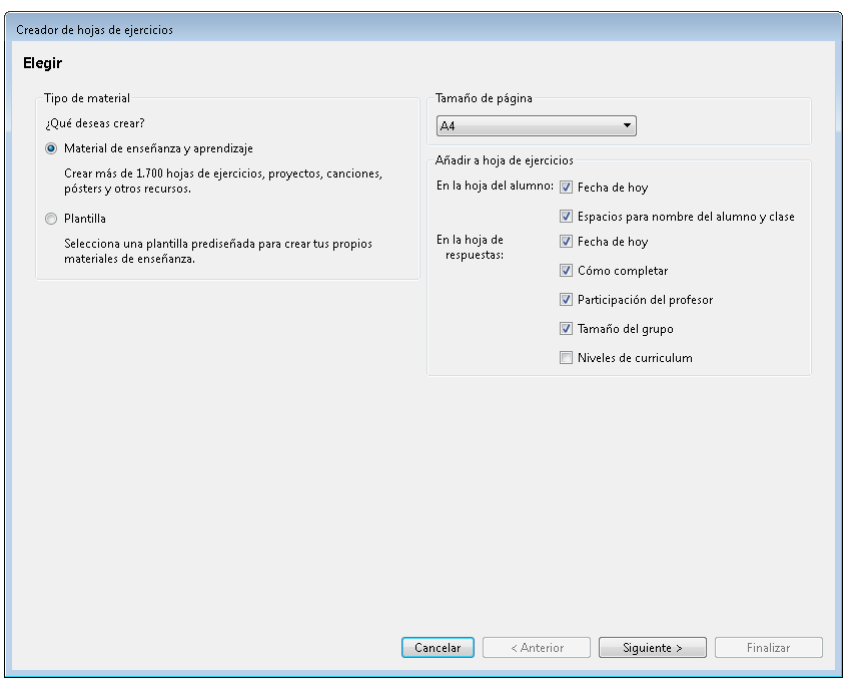
Los profesores de música necesitan un buen material de enseñanza en el que apoyar sus programas. El Creador de hojas de ejercicios permite elegir entre más de 1700 hojas de ejercicios, documentos, plantillas, piezas de repertorio, pósters y otros tipos de material de referencia. Todos estos materiales se han diseñado cuidadosamente 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 materiales (como **Repertorio selecto** y **Referencia**) también son útiles para institutos y universidades.

Puedes crear una hoja de ejercicios para el alumno y una hoja de respuestas completada para facilitar la corrección. Incluso puedes crear hojas de ejercicios con distintas preguntas aleatorias, de forma que nunca te quedes sin material que utilizar. Y todo ello en solo unos segundos.

También puedes añadir tus propias hojas de ejercicios al Creador de hojas de ejercicios (en tu propia copia de Sibelius o en la de algún compañero) – consulta 🕮 **1.24 Añadir tus propios ejercicios**.

Uso del Creador de hojas de ejercicios

Para comenzar, selecciona **Archivo ▸ Enseñanza** y haz clic en el botón grande **Creador de ejercicios**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:

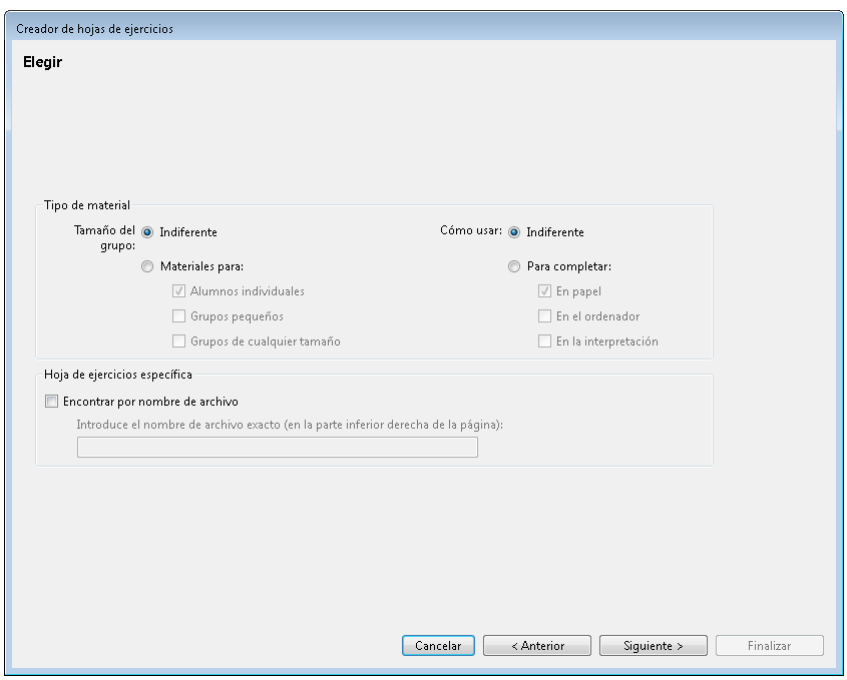


- Selecciona si quieres crear **Material de enseñanza y aprendizaje** o una **Plantilla**. Una plantilla es una hoja de ejercicios sin música que puedes utilizar como base para crear tu propio material – consulta más adelante.
- Selecciona el tamaño de página de la hoja de ejercicios que desees crear, las opciones son **A4** y **Carta**.

- Las opciones de **Añadir a hoja de ejercicios** 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 **27 de abril, 2011**. (Esta opción está disponible tanto para la hoja de ejercicios del alumno como para la hoja de respuestas del profesor).
  - **Espacios para nombre del alumno y 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 se deba completar 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 deseas imprimir elementos de las secciones **Recursos**, **Referencia**, **Repertorio selecto**, **Pósters**, **Postales y Juegos** es mejor desactivar todas estas opciones.

Una vez que hayas seleccionado las opciones de creación del **Material de enseñanza y aprendizaje**, haz clic en **Siguiente** para restringir el tipo de material que estés buscando:

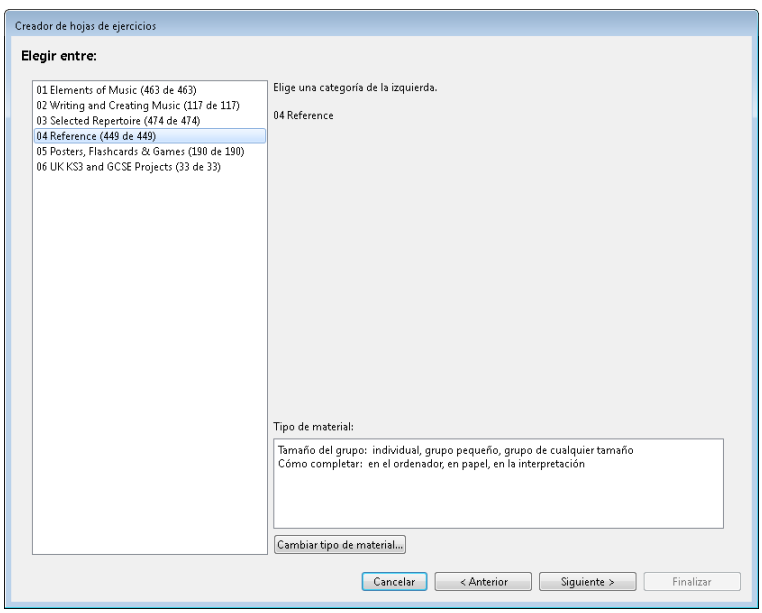


El Creador de hojas de ejercicios ofrece una amplia variedad de material, pero puedes reducir las opciones a los materiales específicos que coincidan con tus criterios de búsqueda. Por ejemplo, si estás buscando material para grupos de alumnos y no para alumnos individuales, selecciona **Materiales para grupos pequeños** y **Grupos de cualquier tamaño** y haz clic en **Siguiente**. Si solo deseas encontrar hojas de ejercicios que se puedan completar con Sibelius, selecciona **Para completar en el ordenador** y haz clic en **Siguiente**.

(La opción **Encontrar 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 esquina inferior derecha de la primera página. Escribe aquí el nombre del archivo y haz clic en **Siguiente** para acceder directamente a ese documento e imprimirlo de nuevo).

Es posible que la primera vez que utilices 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** abarca 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.
- **Proyectos UK KS3 & GCSE** ofrece proyectos de interpretación, escucha y composición específicos para la enseñanza en el Reino Unido, desde percusión africana hasta serialismo.

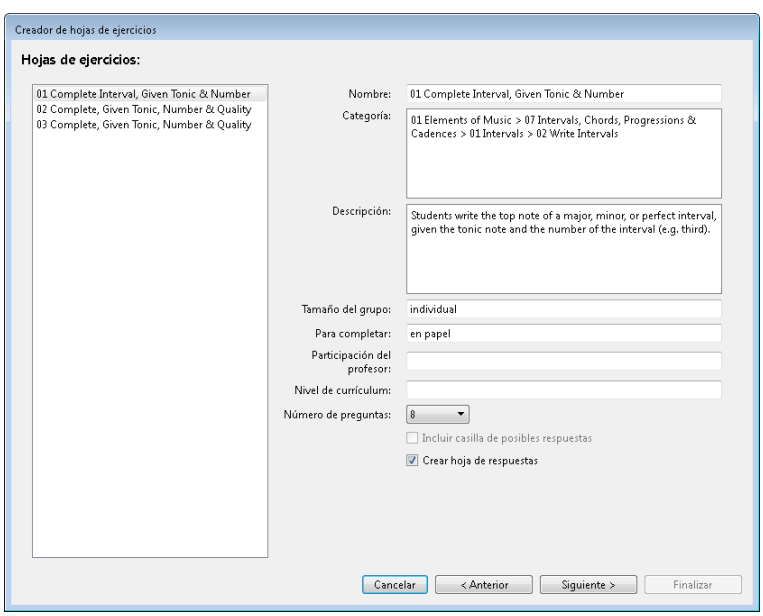
Para más detalles sobre las categorías, consulta la tabla **Categorías** a continuación.

Todas las categorías y subcategorías 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, por ejemplo **(8 de 27)**, reflejan el número total de materiales que contiene la categoría y coinciden con los criterios de selección que has especificado (aparecen en la parte inferior del cuadro de diálogo). El número cero, por ejemplo **(0 de 27)**, significa que no debes escoger esta categoría, puesto que no se ha encontrado ninguna coincidencia. Si necesitas más elementos de los que han resultado de la búsqueda, intenta cambiar los criterios con el botón **Cambiar tipo de material**.

Selecciona la categoría que desees explorar y haz doble clic sobre ella en la lista situada en la parte izquierda del cuadro de diálogo o haz clic en el botón **Siguiente**. Aparecerá la misma página del cuadro de diálogo, pero esta vez mostrará las subcategorías de la categoría seleccionada y el historial de búsqueda que te llevó a ellas. Si deseas volver a la categoría superior de la subcategoría en la que te encuentras, haz clic en **Anterior**.

Cuando hayas llegado a la subcategoría final de una categoría determinada, podrás seleccionar una hoja de ejercicios o un material dentro de una lista:

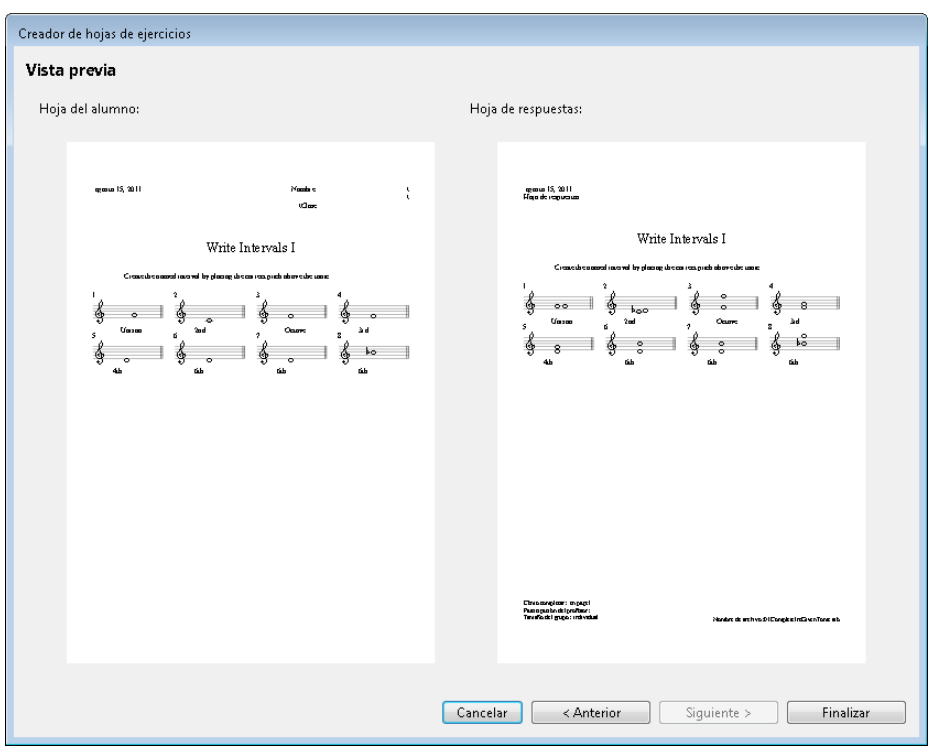


Cuando seleccionas un elemento de la lista, en la parte derecha del cuadro de diálogo aparecerá información sobre él. El campo **Descripción** explica el trabajo que los alumnos deben llevar a cabo para completar la actividad.

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 impresa. Esta opción solo 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 de posibles respuestas** está disponible si selecciona una hoja de ejercicios con preguntas con varias opciones de respuesta.
- **Crear hoja de repuestas** 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, etc. Ten 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 hayas ajustado estas opciones, haz clic en **Siguiente** para obtener una vista previa del documento:



La hoja de ejercicios del alumno aparece a la izquierda. Si has creado una hoja de respuestas, aparecerá a la derecha.

Si la hoja de ejercicios no es exactamente lo que querías, haz clic en **Anterior** una o más veces para volver atrás y revisar tus ajustes. Si estás satisfecho, haz clic en **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. Puedes 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

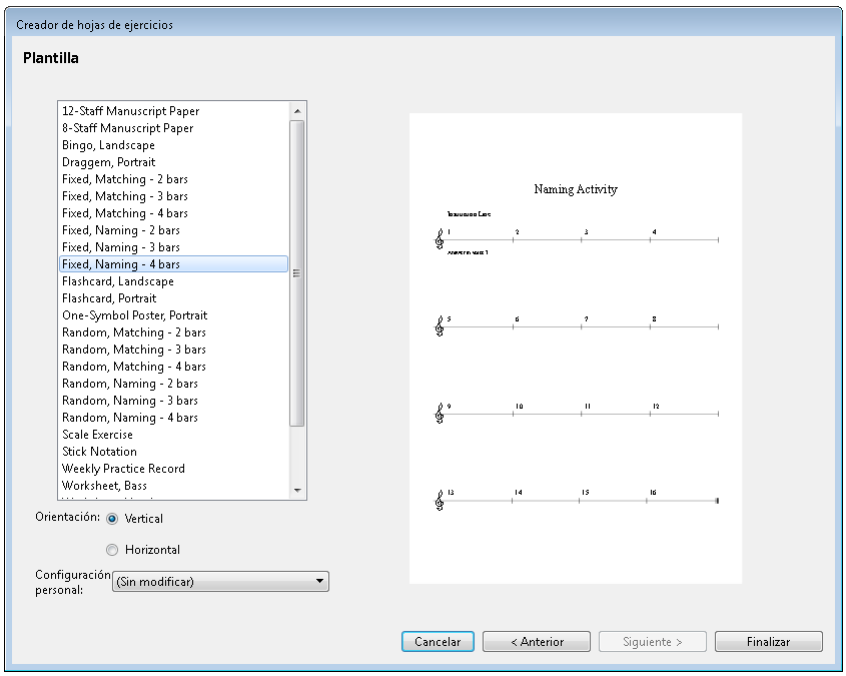
Los niveles de escala son:

- SL1: mayor, menor natural (eólica), pentatónica mayor, pentatónica menor
- SL2: cromática, hexatónica jónica (en piezas que utilizan solo 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 enseñes a tus alumnos.

Plantillas

Si deseas crear una plantilla en blanco en la que basar tus propios materiales, selecciona la opción **Plantilla** en la primera página del cuadro de diálogo **Creador de hojas de ejercicios** y haz clic en **Siguiente**. Aparecerán las vistas previas de las plantillas disponibles:



Selecciona la plantilla que desees crear y haz clic en **Finalizar**. Sibelius creará una partitura que puedes modificar o añadir música para crear tu propia hoja de ejercicios. También puedes añadir la hoja de ejercicios al Creador de hojas de ejercicios para volver a utilizarla en el futuro (por ejemplo, si vas a utilizar la generación aleatoria de preguntas) – consulta 🕮 **1.24 Añadir tus propios ejercicios**.

Categorías

Categoría principal	*Contiene*	*Descripción*
01 Elementos de la música	01 Notas y silencios 02 Matices dinámicos 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, transporte y edición 03 Composición 04 Improvisación	Actividades relacionadas con los aspectos básicos de la notación y con la exploración creativa, que incluye 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. Puedes utilizarla para la investigación, la exploración e incorporación en 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 puedes utilizar para decorar la clase y preparar tu material de enseñanza.
06 Proyectos (Reino Unido)	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.

1.24 Añadir tus propios ejercicios

🕮 **1.23 Creador de hojas de ejercicios**.

Añadir tus propios ejercicios

Sibelius permite crear tu propio material de estudio "inteligente" y añadirlo al Creador de hojas de ejercicios (en tu copia personal de Sibelius o en la de algún compañero). El programa permite crear con facilidad partituras que contengan tanto preguntas como respuestas, así como archivos que generen preguntas aleatorias que podrás utilizar tantas veces como consideres necesario.

Tamaño de página y márgenes

Para crear material con buena calidad de presentación, deberás considerar ciertos detalles al maquetar y dar formato a tu partitura.

Es posible basar tu hoja de ejercicios en una plantilla ya hecha, si encuentras una adecuada (🕮 **1.23 Creador de hojas de ejercicios**); para ello, deberás seleccionar el tamaño de papel **A4** en lugar de **Carta**. (Una vez añadida la hoja de ejercicios al Creador de hojas de ejercicios podrás crearla en tamaño Carta). Otra opción es crear una hoja de ejercicios desde cero y, a continuación, seleccionar **Maquetación ▸ Configuración del documento**:

- Utiliza A4 como tamaño de página.
- Utiliza márgenes superiores e inferiores de 24 mm y derechos e izquierdos de 15 mm. Estos márgenes compensan las diferencias de tamaños entre A4 y Carta.
- Como margen del pentagrama superior, indica 12 mm y como margen del pentagrama inferior, 24 mm. Estos márgenes de pentagrama aumentan el espacio en las partes superior e inferior de la página para el texto creado por Creador de hojas de ejercicios.

Hoja de respuestas

Si deseas crear una hoja de respuestas para tu hoja de ejercicios, tendrás que utilizar sistemáticamente voces en la partitura, para que Sibelius pueda borrar una o más voces y eliminar las respuestas de la hoja de los alumnos. Utiliza voces distintas para los elementos que desees que únicamente aparezcan en la hoja de los alumnos, en la hoja de respuestas o en ambas. Por ejemplo, imagina una hoja de ejercicios en la que el alumno deba escribir debajo del pentagrama el nombre de un intervalo y que, además, desees imprimir una hoja de respuestas.

- Pon el intervalo en la voz 1, por ejemplo. Las notas se incluirán tanto en la hoja del alumno como en la de respuestas del profesor. Por lo general, es mejor utilizar las voces 1 y 2 (las habituales para escribir música) para todo lo que deba aparecer en las dos hojas.
- Crea la respuesta mediante, por ejemplo, el texto **Línea de letra 1** en la voz 4. Más tarde, puedes decidir que los elementos de la voz 4 solo se muestren en la hoja del profesor.
- Puede que también quieras incluir una línea debajo de cada intervalo para que el alumno escriba la respuesta. Crea líneas horizontales en la voz 3, por ejemplo. De nuevo, puedes determinar que esta voz solo aparezca en la hoja de los alumnos.

Preguntas aleatorias y fijas

Existen dos tipos básicos de hoja de ejercicios: las que contienen *preguntas aleatorias* y las que contienen *preguntas fijas*. Las de preguntas fijas son más fáciles de crear, ya que puedes maquetarlas tal y como desees que aparezcan en papel, pero tienes que utilizar con cuidado las voces en ambos tipos de hoja de ejercicios.

Si deseas crear una hoja de ejercicios con preguntas aleatorias, no es necesario que añadas texto adicional a la partitura, ni que inviertas demasiado tiempo en ajustar la maquetación: el Creador de hojas de ejercicios puede encargarse de estas tareas. Por tanto, no pongas un título al inicio de la página, ni numeres las preguntas o añadas instrucciones para el alumno.

Si pretendes crear una hoja de ejercicios con preguntas fijas, debes añadir a tu página más texto; por ejemplo:

- Un título: en nuestro ejemplo imaginario, podrías introducir "Nombrar intervalos" en texto de Título.
- Algún texto para dar instrucciones a los alumnos: por ejemplo, podrías crear un texto de Técnica encima del primer compás de la partitura que diga "Escribir el nombre del intervalo en el espacio provisto".
- Números de preguntas: quizás desees que el texto de encima de los compases tenga un número de pregunta. Puedes hacerlo de forma rápida en **Texto ▸ Plug-ins ▸ Numerar compases**.

Es probable que desees crear cada uno de estos objetos de texto en la voz 1, para que aparezcan tanto en las hojas del alumno como en la de respuestas.

En los casos de las hojas de ejercicios aleatorias y fijas, es posible que también tengas que realizar algún otro ajuste de maquetación. Por ejemplo, asegúrate de que en la página hay suficiente espacio por encima del pentagrama superior, para que el Creador de hojas de ejercicios pueda añadir la fecha y el espacio necesario para el nombre y la clase del alumno. Puede que también desees crear espacios entre cada pregunta. Para ello, selecciona un compás e introduce (por ejemplo) el valor **4** en el **Espacio antes del compás**, en el panel **Compases** del Inspector. Si deseas forzar un número determinado de compases por sistema, utiliza los saltos de sistema automáticos (en **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Saltos automáticos**).

Después de introducir el texto y ajustar la maquetación, ya estás listo para añadir tu hoja de ejercicios al Creador de hojas de ejercicios.

Uso de ideas en las hojas de ejercicios

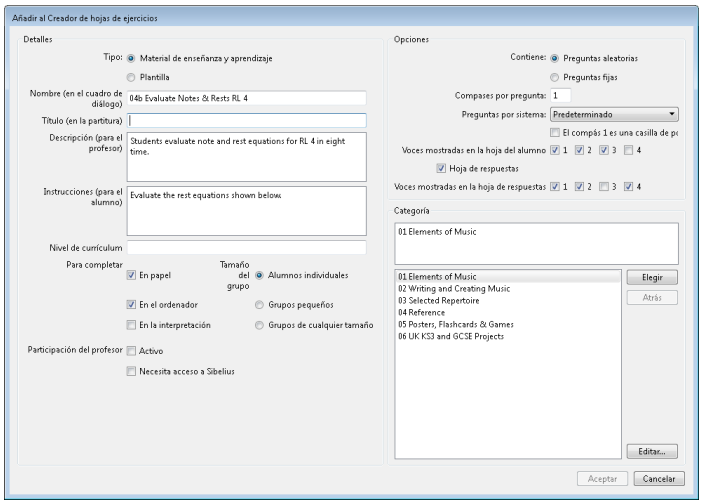
La función Ideas de Sibelius es una herramienta importante que te ayudará en la creación de hojas de ejercicios para los alumnos – consulta 🕮 **2.3 Ideas** a modo de introducción.

Puedes usar alguna de las 1500 ideas incluidas en la biblioteca integrada de Sibelius, o cualquier idea propia que desees agregar a la partitura. Por ejemplo, puedes guardar un determinado grupo de ideas en una partitura y hacer que los alumnos solo utilicen las ideas que hayas guardado en esa partitura. Resulta útil si deseas que los alumnos creen composiciones únicamente con las ideas previamente elegidas por ti. Para obtener más detalles, consulta **Limitaciones de acceso a la biblioteca** en la página 190.

Para obtener información más generalizada sobre cómo usar las ideas en la enseñanza, consulta **Uso de las ideas en la enseñanza** en la página 189.

Añadir al Creador de hojas de ejercicios

Si después de crear una hoja de ejercicios deseas añadirla al Creador de hojas de ejercicios, selecciona **Archivo** ▸ **Enseñanza** y haz clic en el botón grande **Añadir hoja de ejercicios**:

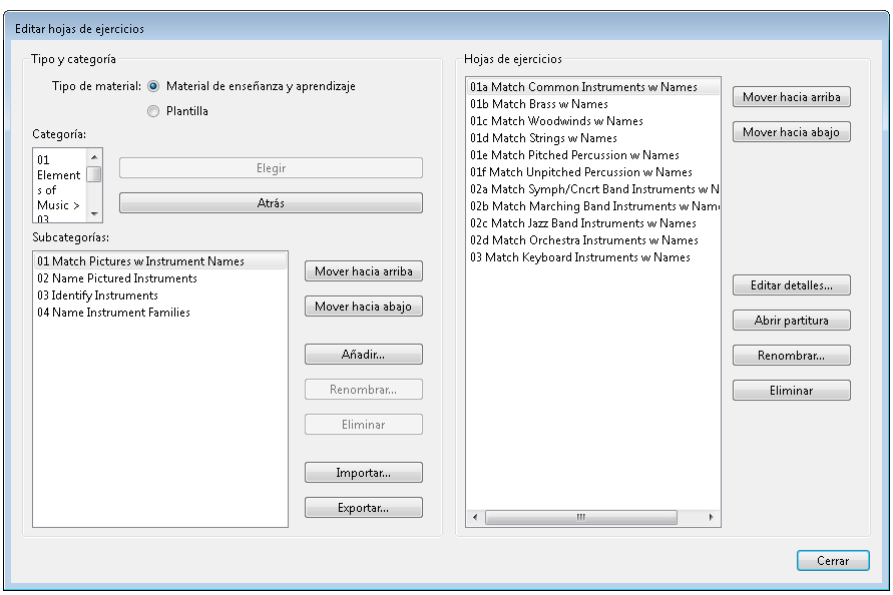


- En primer lugar selecciona el tipo de material que deseas añadir. Para añadir una plantilla, basta con seleccionar **Plantilla** y hacer clic en **Aceptar**. De lo contrario, selecciona **Material de enseñanza y aprendizaje**.
- Dirígete a la parte derecha del cuadro de diálogo y ajusta los parámetros de **Preguntas aleatorias** o **Preguntas fijas** según convenga. Estos parámetros determinarán los campos disponibles en el resto del cuadro de diálogo.
- **Nombre (en el cuadro de diálogo)** es el nombre que aparece en el Creador de hojas de ejercicios. Se recomienda usar el nombre más corto posible.
- **Título (en la partitura)** es lo que Sibelius creará como título en la partitura si seleccionas **Preguntas aleatorias**. (Si seleccionas **Preguntas fijas**, introduce el título en la partitura antes de añadirlo).
- **Descripción (para el profesor)** es el texto que aparecerá en Creador de hojas de ejercicios para describir la hoja de ejercicios.
- **Instrucciones (para el alumno)** es lo que Sibelius creará encima de la primera pregunta en la hoja de ejercicios del alumno si seleccionas **Preguntas aleatorias**. (Si seleccionas **Preguntas fijas**, crea las instrucciones para el alumno en la hoja de ejercicios antes de añadirlas).
- **Nivel de currículum** debe contener información acerca del currículum específico al que está destinado la hoja de ejercicios, si procede.
- En el campo **Para completar**, selecciona la manera (o maneras) en que quieras que se complete la hoja de ejercicios.
- Selecciona el nivel apropiado de **Participación del profesor**.
- Especifica el **Tamaño del grupo** para el que está pensada la hoja de ejercicios.
- La opción **Compases por pregunta** solo está disponible si seleccionas **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 la hoja de ejercicios. Si las preguntas son de 1, 2 o 4 compases de longitud, puedes dejar esta opción en **Predeterminado**. En el caso contrario, debes configurar esta opción para indicar a Sibelius cuántas preguntas puede permitir en un sistema antes de insertar un salto de sistema.
- **Voces mostradas en la hoja del alumno** especifica las voces que Sibelius debe dejar en la hoja de ejercicios del estudiante. En el ejemplo comentado anteriormente, esta opción estaría configurada a **1** y **3**.
- **Hoja de respuestas** determina si quieres que Sibelius ofrezca la posibilidad de realizar una hoja de respuestas para la hoja de ejercicios. Si la activas, también tendrás 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, selecciona el lugar del Creador de hojas de ejercicios en el que deseas colocar la hoja de ejercicios. Utiliza los botones **Elegir** y **Atrás** para navegar por las categorías. Cuando hayas encontrado el lugar correcto, haz clic en **Aceptar** para añadir la hoja de ejercicios.

Editar hojas de ejercicios

Si necesitas crear una nueva categoría o deseas modificar una hoja de ejercicios añadida previamente, utiliza el cuadro de diálogo **Editar hojas de ejercicios**, al que se accede al hacer clic en el botón **Editar** del cuadro de diálogo **Añadir al Creador de hojas de ejercicios**, o al seleccionar **Archivo** ▸ **Enseñanza** y hacer clic en **Editar hojas de ejercicios**:



Las opciones de la parte izquierda del cuadro de diálogo están relacionadas con las categorías y subcategorías, en vez de con los archivos de las hojas de ejercicios:

- En la parte superior del cuadro de diálogo, selecciona **Material de enseñanza y aprendizaje** o **Plantilla** para decidir un tipo de contenido.
- A la izquierda del cuadro de diálogo, los botones **Elegir** y **Atrás** navegan por la lista de categorías, igual que en el cuadro de diálogo **Añadir al Creador de hojas de ejercicios.**

- **Mover hacia arriba** y **Mover hacia abajo** mueven la subcategoría seleccionada hacia arriba y hacia abajo en el orden de la categoría actual.
- **Añadir** agrega una nueva subcategoría: haz clic en el botón para seleccionar el nombre.
- **Renombrar** cambia el nombre de la subcategoría seleccionada.
- **Eliminar** borra la subcategoría seleccionada de forma permanente, con todas las subcategorías y hojas de ejercicios que contenga. Ten cuidado con esta opción.
- **Importar** importa una categoría de material obtenido de cualquier otra fuente.
- **Exportar** exporta la categoría seleccionada y sus subcategorías y hojas de ejercicios a una nueva carpeta dentro de la carpeta **Partituras** para poder compartirla y que tus compañeros la puedan **Importar**.

Las opciones de la parte derecha del cuadro de diálogo tienen relación con las propias hojas de ejercicios y plantillas. (La lista solo contendrá elementos si alcanzas una subcategoría que contenga hojas de ejercicios).

- **Mover hacia arriba** y **Mover hacia abajo** mueven la subcategoría seleccionada hacia arriba y hacia abajo en el orden de la categoría actual.
- **Editar detalles** abre el cuadro de diálogo **Editar detalles de la actividad** para poder realizar cambios a los ajustes decididos al exportar la hoja de ejercicios. Las opciones de **Editar detalles de la hoja de ejercicios** son iguales que las del cuadro de diálogo **Añadir al Creador de hojas de ejercicios**, a excepción de que no se puede cambiar de una hoja de ejercicios a una plantilla, ni viceversa – consulta **Añadir al Creador de hojas de ejercicios** más arriba.
- **Abrir partitura** abre la partitura de la hoja de ejercicios seleccionada para poder realizar cambios en el material musical, en las respuestas, etc. Después de editar la partitura, basta con guardarla y cerrarla. No es necesario añadirla de nuevo al Creador de hojas de ejercicios.
- **Renombrar** da otro nombre a la hoja de ejercicios seleccionada. Para ello, modifica el campo **Nombre (en el cuadro de diálogo)**.
- **Eliminar** borra de forma permanente la hoja de ejercicios seleccionada. Ten cuidado con esta opción.

Cuando hayas realizado todos los cambios, haz clic en el botón **Cerrar**.

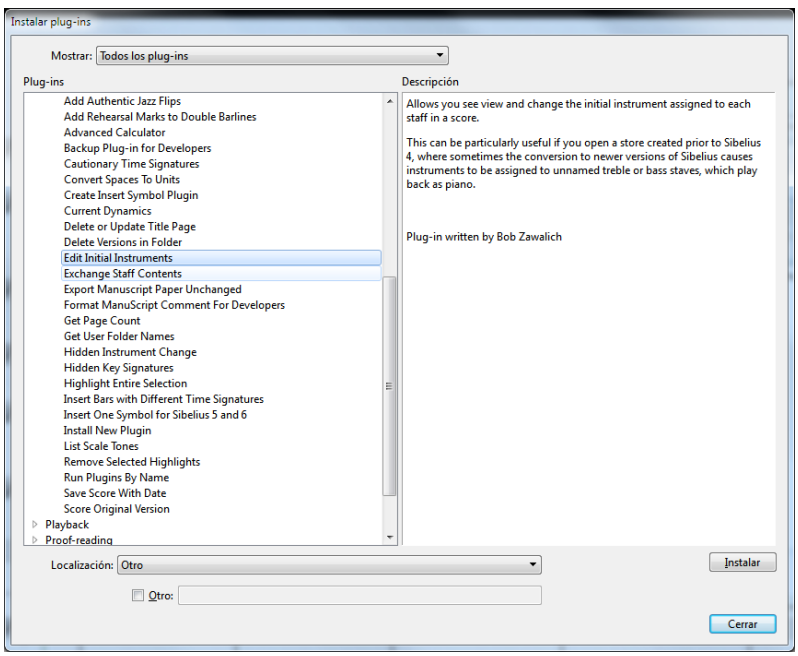
1.25 Uso de los plug-ins

Sibelius admite el uso de plug-ins, funciones adicionales creadas con un lenguaje de programación interno llamado ManuScript. Sibelius incluye casi 150 útiles plug-ins. Muchas de las pestañas de la cinta de opciones incluyen galerías de **Plug-ins**, que muestran plug-ins relacionados con las funciones de la pestaña en cuestión.

Para deshacer los cambios que realice un plug-in en la partitura, selecciona **Editar** ▸ **Deshacer** (atajo de teclado **Ctrl**+**Z** *o* ⌘**Z**) tras su ejecución. También puedes asignar atajos de teclado a los plug-ins que utilices más frecuentemente, consulta 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

Instalación de plug-ins adicionales

Sibelius nunca cesa la tarea de desarrollar nuevos plug-ins. Con regularidad se agregan otros gratuitos a la página web de Sibelius, y se pueden instalar fácilmente desde dentro del propio Sibelius, siempre que el ordenador esté conectado a Internet. Basta con hacer clic en la pestaña **Archivo** en cualquier partitura y luego elegir **Plug-ins** ▸ **Instalar plug-ins** para ver este cuadro de diálogo:



El menú **Mostrar** en la parte superior del cuadro de diálogo permite elegir entre mostrar una lista de todos los plug-ins disponibles, o solo los que se han agregado o actualizado desde la última vez que se utilizó el cuadro de diálogo. La lista **Plug-ins** en la parte izquierda muestra las diferentes categorías en las que se organizan los plug-ins disponibles. Estas categorías se pueden expandir para mostrar los plug-ins que contienen. Selecciona un plug-in y aparecerá una descripción a la derecha.

Cuando hayas encontrado un plug-in que desees instalar, selecciona la categoría en la que se instalará en el menú **Ubicación**. Si la categoría en la que se encuentra el plug-in coincide con una de las existentes en la instalación de Sibelius, se elige dicha categoría por defecto, pero puedes seleccionar cualquier otra existente o crear una propia eligiendo **Otro** y proporcionando un nombre. Haz clic en **Instalar** y aparecerá una barra de progreso mientras se descarga e instala el plug-in.

Si el plug-in tiene documentación, esta se copiará en una carpeta nueva en el escritorio para facilitarte su uso. De igual modo, si el plug-in requiere configuraciones personales o plantillas, Sibelius las instalará automáticamente.

Si deseas navegar por los plug-ins disponibles en tu navegador web, visita **www.sibelius.com/download/plugins**. Se pueden encontrar instrucciones para instalar plug-ins manualmente (p. ej., porque un ordenador con Sibelius no tiene conexión a Internet) haciendo clic en el vínculo **How to install plug-ins** en la parte derecha de la página.

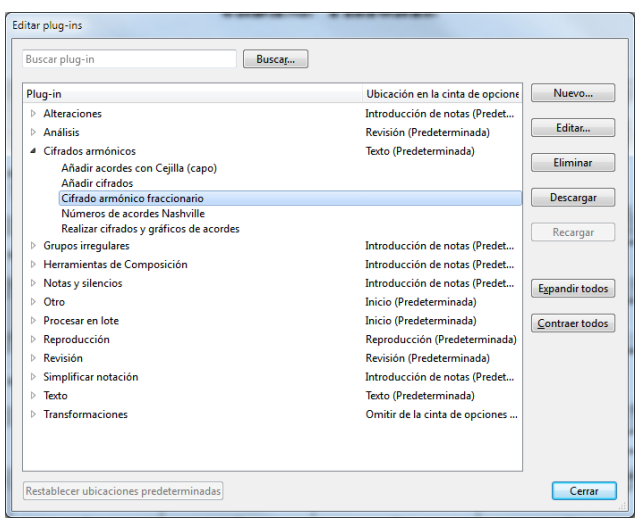
Cambio de ubicación de plug-ins

Por defecto, las diferentes categorías predeterminadas de plug-ins aparecen en las diferentes pestañas de la cinta de opciones:

- Pestaña **Inicio**: **Procesar en lote**, **Otro.**
- Pestaña **Introducción de notas**: **Alteraciones**, **Herramientas de Composición**, **Notas y silencios**, **Simplificar notación**, **Grupos irregulares**. Los plug-ins añadidos a una subcarpeta llamada **Transformaciones** aparecerá en la galería **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Más**.
- Pestaña **Texto**: **Cifrados armónicos**, **Texto.**
- Pestaña **Reproducción**: **Reproducción.**
- Pestaña **Revisión**: **Análisis**, **Revisión**.

Si creas una categoría, los plug-ins en ella aparecerán por defecto en la galería **Plug-ins** de la pestaña **Inicio**.

Para cambiar el sitio donde aparecen las categorías de plug-ins, elige **Archivo ▸ Plug-ins ▸ Editar plug-ins**, donde podrás controlar en qué pestañas de la cinta de opciones aparecen grupos particulares de plug-ins, así como descargar, volver a cargar y eliminar plug-ins (además de editarlos y crearlos si te inspiras). El cuadro de diálogo correspondiente es:



Todas las categorías de plug-ins aparecen en la sección de la lista, que se puede expandir o contraer haciendo clic en la flecha a la izquierda del nombre de categoría. Haz clic en **Expandir todos** o **Contraer todos** para mostrar u ocultar todos los plug-ins en todas las categorías a la vez.

Puedes buscar un plug-in individual escribiendo su nombre (como aparece en la galería **Plug-ins** o por su nombre de archivo) en el cuadro en la parte superior del cuadro de diálogo: aparecerá seleccionado en la lista.

La columna **Ubicación en la cinta de opciones** muestra el nombre de la pestaña en la que se puede encontrar esta categoría de plug-ins. Haz clic en el nombre de la pestaña para abrir un menú con todas las pestañas y poder elegir otra. Si eliges una pestaña en la que no existe por defecto ninguna galería **Plug-ins**, aparecerá una nueva galería **Plug-ins** en el extremo derecho de la pestaña con los plug-ins de la(s) categoría(s) seleccionada(s). No se puede mover un plug-in individual de una pestaña a otra, ni de una categoría a otra.

Los otros botones en el cuadro de diálogo funcionan en un plug-in seleccionado:

- **Descargar** un plug-in lo elimina de Sibelius; no se borra del disco duro. 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 del disco duro.
- **Nuevo** y **Editar** sirven para crear plug-ins (más información a continuación).

Creación de tus propios plug-ins

Para crear tus 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. Selecciona **Archivo ▸ Plug-ins ▸ Guía de usuario del lenguaje ManuScript** para obtener más información.

Archivo ▸ Plug-ins ▸ Mostrar ventana de seguimiento del plug-in muestra una ventana de seguimiento, que resulta de gran utilidad para depurar los plug-ins que desarrolles. Consulta la documentación de ManuScript para una información más detallada.

Si has creado un plug-in potencialmente útil para otros usuarios de Sibelius, ponte en contacto con nosotros en **www.sibelius.com/plugins** para que podamos estudiar su incorporación a nuestra página web o a futuras versiones de Sibelius. Ofrecemos una considerable compensación económica por los plug-ins que incluyamos en Sibelius.

Si en lugar de eso tienes una idea original para un plug-in, pero no quieres molestarte en escribirlo tú mismo, no dudes en ponerte en contacto con nosotros.

1.26 Preferencias

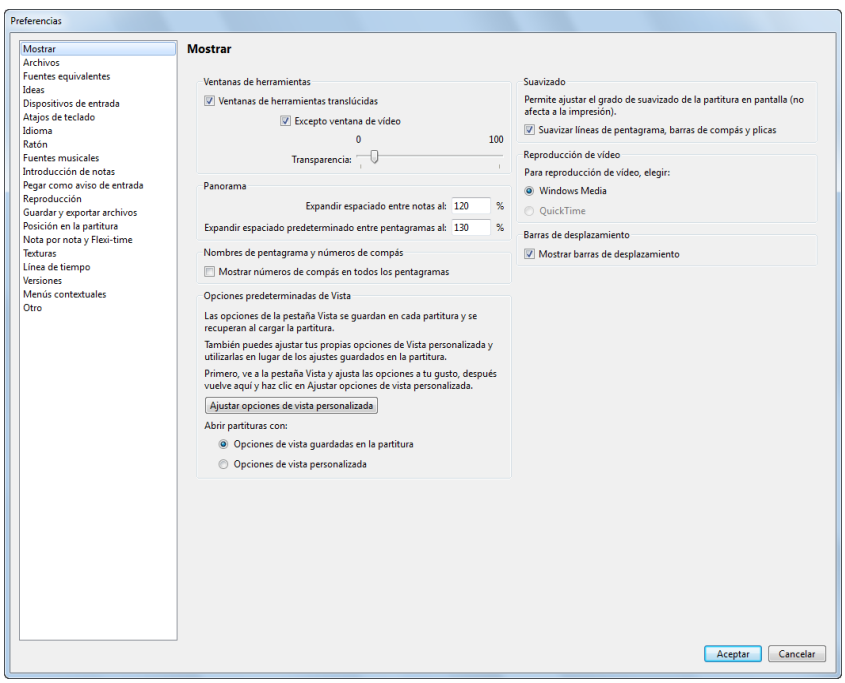
El menú Preferencias ofrece diversas opciones que afectan al programa Sibelius en su totalidad y que no se guardan junto con las partituras individuales, sino que mantienen permanentemente sus valores globales (hasta que se modifican). Esas opciones incluyen elementos como ajustes de visualización, atajos 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 cuadro de diálogo **Archivo ▸ Preferencias** (atajo de teclado **Ctrl+,** *o* **⌘,**) contiene preferencias variadas clasificadas en 18 páginas.

Visualización

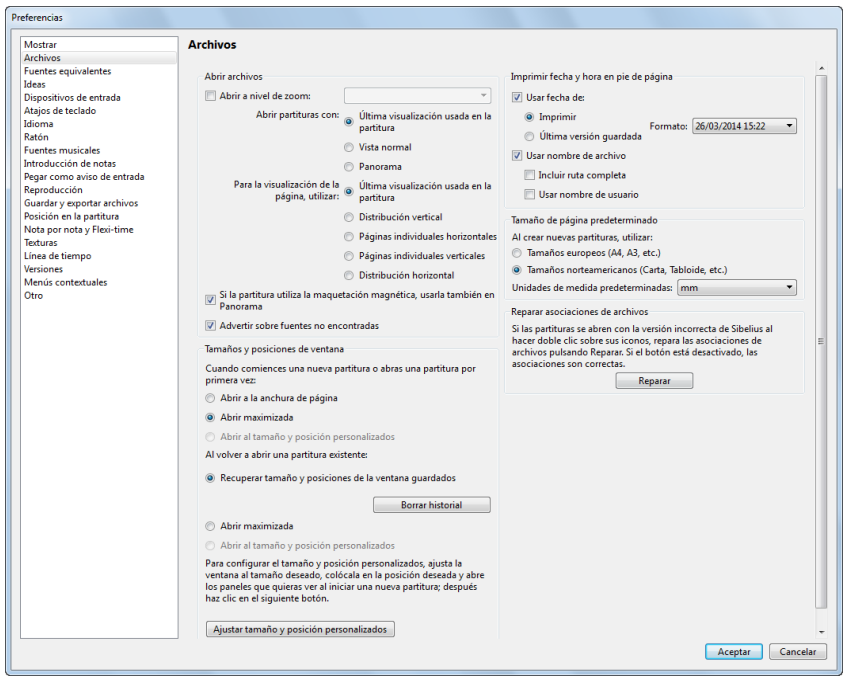
La página **Visualización** permite ajustar diversos aspectos de la visualización de Sibelius:



- Las opciones de las **Ventanas de herramientas** se explican en **Ventanas translúcidas** en la página 165.
- Los ajustes de **Panorama** se tratan en **Espaciado de notas en Panorama** y **Espaciado de pentagramas en Panorama** en la página 837.
- **Mostrar números de compás en todos los pentagramas** aparece detallada en **Invisible** en la página 843.
- **Opciones predeterminadas de Vista** se describe en **Configurar opciones de Vista personalizadas** en la página 163.
- La **Reproducción de vídeo**, también exclusiva de Windows, se explica en **Windows Media y QuickTime** en la página 670.

Archivos

La página **Archivos** permite definir la configuración de inicio de Sibelius, así como la de guardar e imprimir archivos:



- Las opciones del grupo **Abrir archivo** se explican en **Configurar opciones de Vista personalizadas** en la página 163.
- El grupo **Tamaños y posiciones de ventana** se explica en **Ajustar preferencias de posición y tamaño de ventanas personalizados** en la página 162.
- **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. Puedes seleccionar varios formatos de fecha y hora y también es posible determinar si Sibelius debe imprimir solo el nombre de archivo o también su ruta de acceso, consulta **Opciones de impresión** en la página 86.
- **Tamaño de página predeterminado** permite seleccionar si Sibelius debe utilizar **Tamaños europeos (A4, A3, etc.)**, o **Tamaños norteamericanos (Carta, Tabloide, etc.)**, al crear una nueva partitura. Sibelius ajusta el valor predeterminado de esta opción en base a los ajustes regionales de tu ordenador, pero puedes cambiarlo si lo deseas.
- **Reparar asociaciones de archivo** es una opción exclusiva de Windows. Si tienes varias versiones de Sibelius instaladas en el ordenador y observas 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), haz clic en **Reparar** para restablecer la asociación de archivos predeterminada para los archivos de Sibelius.

Fuentes equivalentes

Para más detalles sobre la página **Fuentes equivalentes**, consulta 🕮 **5.17 Fuentes equivalentes**.

Ideas

Para más detalles sobre la página **Ideas**, consulta 🕮 **2.3 Ideas**.

Dispositivos de entrada

Para más detalles sobre la página **Dispositivos de entrada**, consulta 🕮 **3.13 Dispositivos de entrada**.

Atajos de teclado

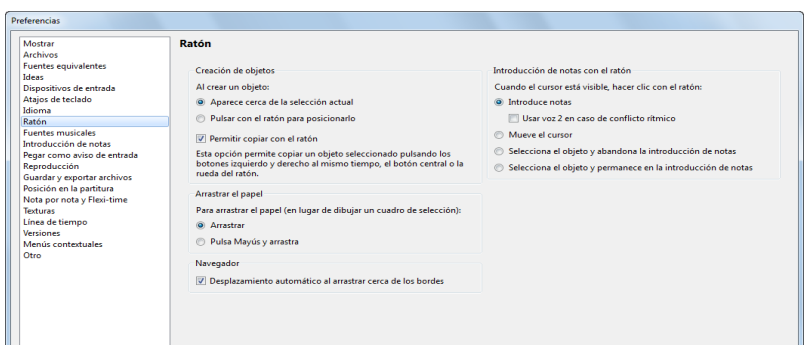
Para más detalles sobre la página **Atajos de teclado**, consulta 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

Idioma

La página **Idioma** te permite cambiar el idioma que usa Sibelius para mostrar los menús, cuadros de diálogo, etc. De forma predeterminada, Sibelius funciona en el idioma especificado por tu sistema operativo, pero si quieres cancelar ese idioma, selecciona el botón de opción **El idioma de mi aplicación es:** y elige el idioma deseado de la lista desplegable.

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 deberías **Pulsar con el ratón para posicionarlo**. Esta opción está incluida para los usuarios de Sibelius acostumbrados a trabajar con la versión 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** determina si las acciones de hacer clic con 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 de forma predeterminada a **Arrastrar**, pero si lo prefieres puedes seleccionar **Pulsa Mayús y arrastra** (*o* **Pulsa Comando y arrastra** en Mac).

- **Desplazamiento automático al arrastrar cerca de los bordes** te permite controlar el comportamiento del desplazamiento del Navegador. Cuando esta opción está habilitada, puedes desplazarte rápidamente por grandes partituras arrastrando el rectángulo blanco al extremo izquierdo o derecho de la ventana del navegador.
- En el grupo **Introducción de notas con el ratón**, puedes escoger distintas opciones para determinar qué ocurre si haces clic con el ratón mientras está visible el cursor:
  - **Introducción de notas** es la opción predeterminada: cada clic introduce otra nota. SI la opción dependiente **Usar voz 2 en caso de conflicto rítmico** está activada e introduces una nota en medio de la duración de otra nota existente, Sibelius creará la nueva nota en la voz 2 y dejará la nota anterior intacta. Si desactivas esta opción, Sibelius acortará la primera nota.
  - **Mueve el cursor** significa que no puedes introducir notas con el ratón y que el cursor se desplaza a la posición rítmica al hacer clic. Si estás acostumbrado al método de introducción de notas Entrada rápida utilizado en Finale, es posible que prefieras esta opción.
  - **Selecciona el objeto y abandona la introducción de notas** significa que puedes abandonar la introducción de notas si seleccionas un objeto; es decir, si haces clic con el ratón se desplazará la selección pero no se introducirán notas.
  - **Selecciona el objeto y permanece en la introducción de notas** significa que puedes desplazar el cursor y seleccionar un objeto. Si seleccionas una nota, la primera nota que introduzcas reemplazará por tanto la nota seleccionada.

Fuentes musicales

Para más detalles sobre la página **Fuentes musicales**, consulta 🕮 **8.6 Fuentes musicales**.

Introducción de notas

Para más detalles sobre la página **Introducción de notas**, consulta 🕮 **3.12 Opciones de introducción de notas**.

Pegar como aviso de entrada

Para más detalles sobre la página **Pegar como aviso de entrada**, consulta **Preferencias de Pegar como aviso de entrada** en la página 179.

Reproducción

Para más detalles sobre la página **Reproducción**, consulta **Preferencias de Reproducción** en la página 605.

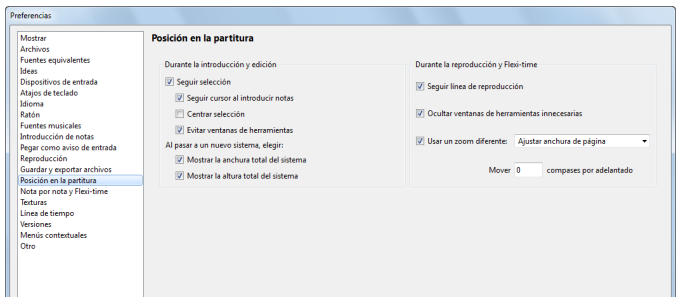
Guardar y exportar archivos

La página **Guardar y exportar** te permite establecer ubicaciones de carpeta para guardar partituras de Sibelius y para exportar diferentes tipos de archivos desde Sibelius.

- **Autoguardar** controla la función utilizada por Sibelius para guardar archivos automáticamente; consulta **Guardar automáticamente** en la página 27.
- **Copia de seguridad automática** te permite establecer el número y la ubicación de las copias de seguridad; consulta **Copias de seguridad** en la página 28.

Posición de la partitura

La página **Posición en la partitura** permite ajustar el momento y la forma en que Sibelius debe reposicionar la partitura:



- Al activar **Seguir selección**, Sibelius se encargará de tener siempre a la vista la selección actual. Cuando esta opción esté activada podrás activar o desactivar las siguientes opciones:
  - **Seguir cursor al introducir notas** significa que el cursor 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 permite tener la selección siempre en el centro. 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 de herramientas.
  - **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 estés trabajando esté a la vista. Si el sistema es más ancho que la 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 estés trabajando esté a la vista.
- Si no deseas que Sibelius reposicione la partitura automáticamente, desactiva la opción **Seguir línea de reproducción**. (Si lo deseas, puedes asignar un atajo de teclado a esta opción – consulta 🕮 **1.27 Atajos de teclado**).
- Sibelius sigue la partitura durante la reproducción con una línea verde que muestra la posición en cada momento. Si por alguna razón prefieres que Sibelius no siga la partitura (por ejemplo, para reducir el consumo del procesador), desactiva la opción **Seguir línea de reproducción**.
- **Ocultar ventanas de herramientas innecesarias** está activada de forma predeterminada; 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 distinto para la reproducción con respecto al nivel utilizado durante la edición de la partitura. Es posible asignar el nivel de zoom directamente en la lista de este cuadro de diálogo. Si cambias el nivel de zoom durante la reproducción con esta opción activada, se memorizará el nivel de zoom para la próxima vez que vayas a reproducir la música otra vez.

- **Mover *n* compases 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 quede fuera de la visualización. Esto puede resultar útil si utilizas Sibelius como acompañante o en el seguimiento preciso de una partitura, ya que garantizará que siempre visualices un pasaje musical antes de que Sibelius lo interprete.

Nota por nota y Flexi-time

Para obtener más información sobre la página **Nota por nota y Flexi-time**, consulta 🕮 **3.12 Opciones de introducción de notas**.

Texturas

Para más detalles sobre la página **Texturas**, consulta **Texturas** en la página 164.

Línea de tiempo

Para más detalles sobre la página Línea de tiempo, consulta **Preferencias de la línea de tiempo** en la página 841.

Versiones

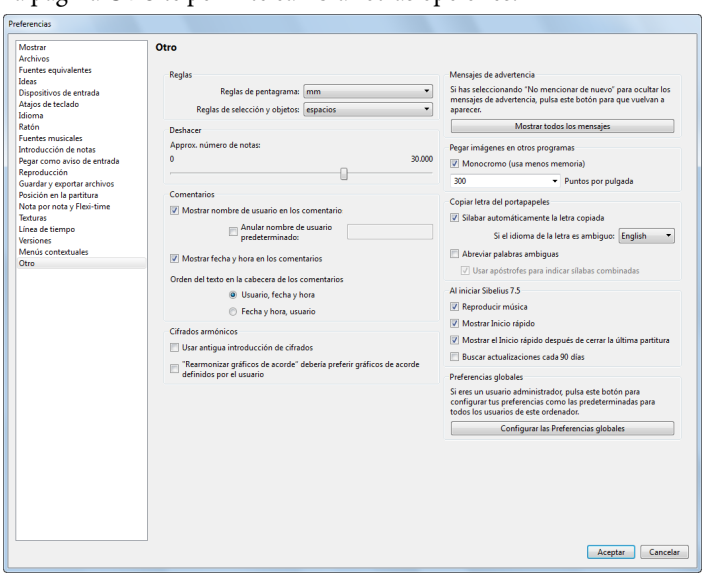
Las opciones de la página **Versiones** se explican en 🕮 **10.3 Versiones**.

Menús contextuales

Para más detalles sobre la página **Menús contextuales**, consulta **Crear y modificar los menús contextuales** en la la página 478.

Otros

La página **Otro** te permite cambiar otras opciones:



- **Reglas** determina las unidades de medida utilizadas por las reglas de pantalla – consulta **Reglas** en la página 845.
- La opción **Deshacer** permite asignar el número de cambios de la partitura que Sibelius podrá recordar – consulta **Deshacer y Rehacer** en la página 21.

- Las opciones del grupo **Comentarios** se explican en **Modificación del nombre de usuario mostrado en un comentario** en la página 814.
- Las opciones del grupo **Cifrado armónico** se explican en **Introducción de cifrados armónicos de formato antiguo** en la página 536.
- **Mostrar todos los mensajes** restablece los mensajes de advertencia eliminados previamente – consulta **Mensajes de advertencia** más adelante.
- **Pegar imágenes en otros programas** permite elegir si Sibelius debe exportar imágenes al portapapeles en **Monocromo**, definir la resolución de la imagen y modificarla usando la opción **Puntos por pulgada** – consulta 🕮 **1.14 Exportación de gráficos**.
- Las opciones del grupo **Copiar letra del portapapeles** determinan si Sibelius debe dividir las letras en sílabas al copiarlas en la partitura – consulta 🕮 **5.7 Letra**.
- Las opciones del grupo **Al iniciar Sibelius 7** permiten determinar si Sibelius debe reproducir un breve fragmento musical al ejecutarse, si debe aparecer la ventana **Inicio rápido** automáticamente al iniciar el programa y si Sibelius debe buscar actualizaciones cada 90 días.
- Si trabajas en Windows con una copia de Sibelius autorizada para uso en red, aparecerá otro botón etiquetado con **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 la 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 deseas establecer un conjunto de preferencias predeterminadas para los usuarios de tu ordenador. Consulta 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 suprimirse si activas la casilla **No mencionar de nuevo** en los cuadros de los mensajes, si te incomodan.

Si de repente se te olvida cómo funciona Sibelius y quieres que esos mensajes aparezcan de nuevo, haz clic en **Mostrar todos los mensajes**. De esta forma todos los mensajes que hayas podido suprimir con anterioridad, reaparecerán en el futuro.

1.27 Atajos de teclado

Todas las funciones de Sibelius se pueden ejecutar utilizando solamente el teclado del ordenador. Cuando te aprendas los atajos de teclado para las funciones que uses más a menudo, utilizarás Sibelius de una forma más rápida y sencilla.

Existen dos tipos de atajos de teclado en Sibelius:

- *Sugerencias de teclas* para los controles de la cinta de opciones; **Acceso mediante teclado** en la página 16.
- *Atajos de teclado* asignables que se pueden utilizar desde cualquier lugar, sin necesidad de navegar a un control determinado de la cinta de opciones.

En esta Guía de referencia se muestra un atajo de teclado del último tipo descrito, en lugar de una sugerencia de teclas. Puedes ver atajos de teclado en las explicaciones en pantalla que aparecen cuando pasas el ratón por un control de la cinta de opciones y podrás consultar una lista completa al final de esta Guía de referencia.

Si lo deseas, puedes personalizar los atajos de teclado (pero no las sugerencias de teclas) y activar o desactivar funciones concretas de los menús de Sibelius, lo que resulta bastante útil si vas a utilizar el programa con fines educativos – consulta más abajo.

Modelos para los atajos de teclado

Estos son algunos de los modelos generales que siguen los atajos de teclado para facilitar su memorización:

- Las operaciones estándar comunes a todos los programas (por ejemplo, **Nuevo**, **Copiar**, **Imprimir**, **Buscar**, **Guardar**, **Deshacer**) usan los mismos atajos de teclado estándar, que suelen ser **Ctrl** *o* ⌘ más la inicial de la operación (las excepciones destacables son **Deshacer**, que es **Ctrl**+**Z** *o* ⌘**Z**, y **Pegar**, que es **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**).
- La mayoría de los atajos de teclado para la creación de notaciones comunes (excepto texto) corresponden a una letra individual, por lo general, la inicial. Por ejemplo, **L** para "line" (línea), **K** para "Key signature" (armadura).
- Los atajos de teclado de estilo de texto son **Ctrl** *o* ⌘, o **Ctrl**+**Alt** *o* ⌥⌘, más la inicial (por ejemplo, **Ctrl**+**E** *o* ⌘**E** para Expresión, **Ctrl**+**T** *o* ⌘**T** para Técnica, **Ctrl**+**Alt**+**T** *o* ⌥⌘**T** para Tempo).
- La mayoría de los atajos de teclado de las pestañas **Maquetación** y **Aspecto** son **Ctrl**+**Mayús** *o* ⇧⌘ más la inicial. Las opciones de **Aspecto ▸ Diseño y posición** emplean la inicial de lo que se quiere restablecer (por ejemplo, **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P** para **Restablecer posición**).
- Los atajos de teclado de los paneles son **Ctrl**+**Alt** *o* ⌥⌘ más la inicial (o una letra del nombre) del panel que desees mostrar u ocultar.
- **Ctrl** *o* ⌘ con las teclas de cursor o **Inicio**/**Fin**/**Página arriba**/**Página abajo** equivale a "pasos mayores"; por ejemplo, con una nota seleccionada, **Ctrl**+↑ *o* ⌘↑ la transporta en una octava; con un compás seleccionado, **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+→ *o* ⇧⌥⌘→ aumenta bastante el espaciado de una nota.
- **Mayús** junto con flechas del cursor o clic de ratón significa "ampliar selección": si seleccionas un compás y pulsas **Mayús**-↑, la selección se ampliará hasta el pentagrama superior.

Diferencias entre Windows y Mac

Los atajos de teclado en Sibelius son prácticamente idénticos en Windows y Mac. La tecla **Comando** (⌘) en los teclados de Mac equivale a la tecla **Ctrl** en los teclados de Windows, y la tecla **Opción** (⌥) en Mac corresponde a la tecla **Alt** en Windows. En consecuencia, la mayoría de los atajos de teclado son intercambiables con tal de sustituir, por ejemplo, ⌘ por la tecla **Ctrl** cuando corresponda. Hay unas pocas excepciones que explicaremos en detalle cuando vayamos a mencionar el caso en particular.

Del mismo modo, los equipos portátiles de Mac tienen paneles táctiles con solo un botón, por lo que es posible que los usuarios de Mac necesiten usar **Control**-clic para acceder a los menús contextuales, mientras que los usuarios con un ratón de varios botones pueden hacer clic con el botón derecho.

Funciones educativas

Sibelius cuenta con un conjunto de funciones educativas listas para usar denominado **Funciones educativas**, que anula todas las funciones avanzadas del programa. Para usar este conjunto de funciones, selecciona la página **Atajos de teclado** en **Archivo ▸ Preferencias**, selecciona **Funciones educativas** de la lista **Conjunto actual de funciones** y, a continuación, haz clic en **Aceptar**.

Las funciones que se mantienen operativas son las principales utilizadas habitualmente por los alumnos (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 las pestañas **Maquetación** y **Aspecto**, opciones avanzadas de reproducción y plug-ins.

Ten en cuenta que Sibelius no impide que los alumnos puedan acceder al cuadro de diálogo **Preferencias** para volver a activar las funciones desactivadas.

También puedes usar las **Funciones educativas** como base para crear tu propio conjunto de funciones personalizado – consulta **Activar y desactivar funciones** más adelante.

Funciones en ordenadores portátiles

Sibelius incluye una serie de prestaciones especialmente diseñadas para usuarios de ordenadores portátiles sin teclado numérico. Para usar este conjunto de funciones, selecciona **Atajos de teclado (portátil)** de la lista **Conjunto actual de funciones** y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. Consulta **Acceso a las funciones del teclado numérico desde un ordenador portátil** en la página 250 para obtener más información.

Configuración de teclado

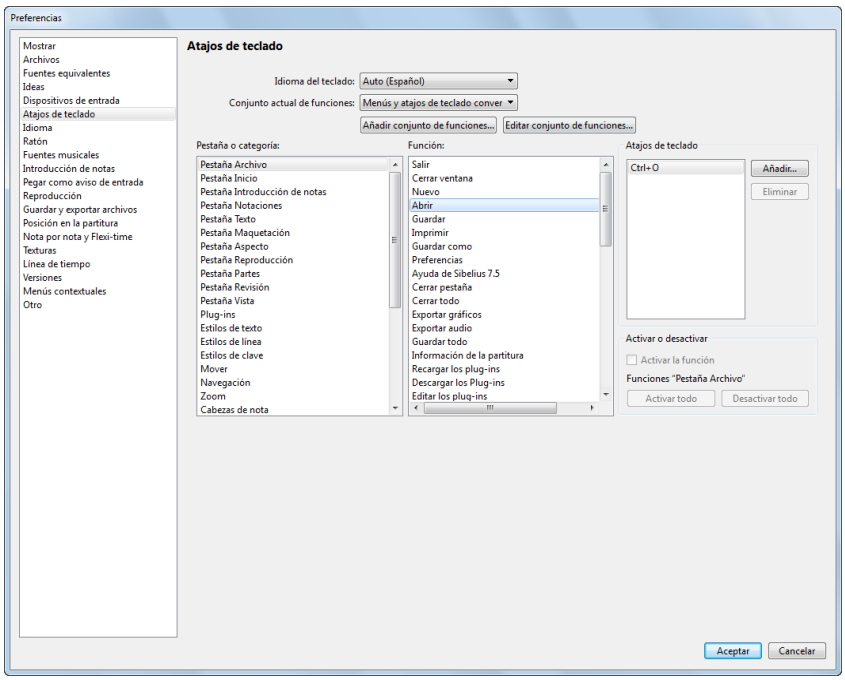
Sibelius admite una gran variedad de configuraciones de teclados internacionales. De forma predeterminada, Sibelius asume que utilizas la configuración de teclado que normalmente se asocia al idioma en el que escoges ejecutar Sibelius (consulta **Idioma** en la página 152).

Si quieres cambiar el idioma del teclado, selecciona la configuración que desees del menú **Idioma del teclado** en la página **Atajos de teclado** de **Preferencias**.

Personalizar los atajos de teclado

Puedes personalizar los atajos de teclado existentes en Sibelius como quieras. Por ejemplo, si usas muchos tresillos y no te resulta cómodo utilizar **Ctrl**+**3** *o* ⌘**3**, puedes asignar una sola tecla, preferiblemente una sin utilizar, como por ejemplo **U**.

Para comenzar, selecciona la página **Atajos de teclado** de **Archivo ▸ Preferencias** para acceder a este cuadro de diálogo:



Antes de definir un atajo de teclado nuevo, tienes que crear un nuevo *conjunto de funciones*, un conjunto específico de atajos de teclado y funciones operativas (consulta **Activar y desactivar funciones** más adelante). De forma predeterminada, Sibelius utiliza el conjunto de funciones **Menús y atajos de teclado convencionales** (aunque también incluye otros conjuntos – consulta más arriba), pero siempre puedes crear tantos conjuntos de funciones como desees. Vamos a crear uno a continuación:

- Haz clic en **Añadir conjunto de funciones** para crear un nuevo conjunto de funciones.
- En el cuadro de diálogo **Nuevo conjunto de funciones**, escribe un nombre apropiado. La opción **Basarse en el conjunto predeterminado** (activada de forma predeterminada) es la que te recomendamos, ya que mantiene todos los atajos de teclado estándar de Sibelius y te permite añadir otros nuevos. Si desactivas esta opción, tendrás que definir cada atajo de teclado desde cero.
- Haz clic en **Aceptar** y podrás acceder al nuevo conjunto en el cuadro de diálogo **Atajos de teclado**.

Ahora vamos a tratar la definición de tus propios atajos de teclado:

- Todas las funciones para las que puedes personalizar atajos de teclado están organizadas de acuerdo con su **Pestaña o categoría**. Elige la opción adecuada de la lista, **Grupos irregulares**, por ejemplo.
- La lista **Función** muestra las funciones disponibles para el menú o categoría previamente seleccionados; selecciona **Tresillo**.
- En el cuadro de diálogo **Atajo de teclado**, situado a la derecha, aparecerá el atajo de teclado actualmente asignado a la función seleccionada (en este caso aparecería el atajo de teclado estándar para crear un tresillo).

- Puedes seleccionar el atajo de teclado existente y hacer clic en **Eliminar** para eliminarlo de la lista, pero raramente tendrás que hacerlo, ya que puedes definir varios atajos de teclado para una misma función (el primer atajo 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 añade otro atajo de teclado, haciendo clic en **Añadir**.
- A continuación aparecerá el cuadro de diálogo **Añadir atajo de teclado**. Introduce tu propio atajo de teclado (en este caso, una **U**) y haz clic en **Aceptar**. Puedes introducir una sola tecla o una combinación (**Ctrl**+**Alt**+**U** *o*⌥⌘ **U**), pero cuanto más simple sea el atajo de teclado, más práctico te resultará.
- Si la combinación de teclas que has elegido ya está en uso para otra función, Sibelius te preguntará si quieres sobrescribirlo.
- Cuando hayas finalizado la personalización de todos los atajos de teclado, haz clic en **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo **Preferencias**.

Cuando quieras crear atajos de teclado personalizados, debes 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 en pantalla no puede reorganizarse como por arte de magia para mostrarte los cambios realizados: si defines el número 3 como atajo de teclado para crear un tresillo, en el Teclado flotante 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, no debes reasignar los atajo de teclado estándar de Windows como **Ctrl**+**F4**, **Alt**.+**F4**, **Ctrl**+**Esc**, **Ctrl**+**Tab**, **Alt**+**Tab**, etc.

Para personalizar los atajos de teclado para objetos en los menús de palabras, 🕮 **5.1 Trabajar con texto**.

Buscar atajos de teclado sin utilizar

Existe un número considerable de posibles atajos 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 menos casos de **Ctrl**+**Mayús**+**Alt** *o* ⇧⌥⌘ más letras) ya están en uso de forma predeterminada, pero en su lugar podrías utilizar:

- **Ctrl**+**Mayús** *o* ⇧⌘ o **Ctrl**+**Mayús**+**Alt** *o* ⇧⌥⌘, más los números del teclado principal.
- **Ctrl** *o* ⌘, **Ctrl**+**Mayús** *o* ⇧⌘ o **Ctrl**+**Mayús**+**Alt** *o* ⇧⌥⌘ más la mayoría de las teclas de función.
- Los atajos de teclado de una sola tecla que usen teclas de puntuación (por ejemplo , . / # ; etc.).
- En Mac, también puedes utilizar la tecla **^** (**Control**), que prácticamente no se utiliza de forma predeterminada en Sibelius.

Activar y desactivar funciones

Además de poder personalizar y crear tus propios atajos de teclado, la página **Atajos de teclado** del cuadro de diálogo **Preferencias** también permite desactivar de modo selectivo funciones individuales, lo cual puede ser útil para evitar que los alumnos utilicen ciertas funciones del programa.

Para ello, debes crear un conjunto de funciones (por ejemplo basado en el conjunto **Funciones educativas**; no es posible desactivar las que se encuentren dentro del conjunto de funciones predeterminadas) – consulta **Personalizar los atajos de teclado**. A continuación, selecciona la función que quieras deshabilitar de la lista **Función** y desactiva la opción **Activar la función**. Las funciones desactivadas no desaparecen de la cinta de opciones, pero aparecen en color gris para indicar que no se puede acceder a ellas mediante atajos de teclado.

Compartir conjuntos de funciones

Los conjuntos de funciones se guardan en la carpeta **Atajos de teclado** dentro de la carpeta de datos de programa del sistema (consulta **Archivos editables por el usuario** en la página 28) con la extensión **.sfs**. Es posible transferir un conjunto de un ordenador a otro; solo tienes que copiar ese archivo y seleccionar el conjunto de funciones copiado en el segundo ordenador en la página **Atajos de teclado** del cuadro de diálogo **Preferencias**.

Los archivos de conjunto de funciones dependen de la plataforma en el que se crearon: un archivo creado en Windows no funcionará en Mac y viceversa (puesto que las teclas de Windows y Mac son diferentes).

Editar conjuntos de funciones

Si deseas eliminar o cambiar el nombre de un conjunto de funciones, haz clic en **Editar conjunto de funciones** en la página **Atajos de teclado** de **Preferencias**. También es posible duplicar un conjunto ya existente, que resulta muy útil, por ejemplo, si quieres crear uno nuevo basado en el conjunto **Funciones educativas** ya incluido.

Restaurar atajos de teclado predeterminados

Para restaurar atajos de teclado a sus valores predeterminados, simplemente vuelve a seleccionar el conjunto de funciones **Menús y atajos de teclado convencionales** en la página **Atajos de teclado** de **Preferencias** y haz clic en **Aceptar**.

1.28 Ajustes de pantalla

📖 **11.4 Elementos invisibles**.

En Sibelius, es conveniente ajustar los parámetros de la pantalla que mejor se adapten a tus preferencias y asegurarse previamente de que todo funcione lo mejor y más rápido posible en el ordenador.

Ajustar preferencias de posición y tamaño de ventanas personalizados

De forma predeterminada, Sibelius realiza un seguimiento de la disposición de las ventanas, pestañas y paneles (ambos situados en los bordes de la ventana del documento y flotando alrededor), los guarda cuando cierras una partitura y los restaurará cuando vuelvas a abrirla, de forma que puedas continuar donde lo dejaste.

Si no te interesa esta función de Sibelius, selecciona en su lugar tener las partituras abiertas y maximizadas con una disposición predeterminada de paneles o especifica tus propios ajustes personalizados para la posición y el tamaño de las ventanas y que Sibelius los use para todas las partituras, con independencia de los ajustes con los que se guardaron.

Las opciones en cuestión se encuentran en la página **Archivos** de **Archivo ▸ Preferencias**, en el grupo **Tamaños y posiciones de ventana**. Primero encontrarás opciones para crear una nueva partitura o abrir una por primera vez (por ejemplo, una que te haya enviado un compañero):

- **Abrir a la anchura de página** hace que Sibelius cree las nuevas ventanas del documento 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.
- **Abrir maximizada** le indica a Sibelius si se deben abrir maximizadas todas las ventanas de la partitura (por ejemplo, al mayor tamaño según la pantalla).
- **Abrir al tamaño y posición personalizados** utiliza tu propia configuración personalizada, pero solo se puede escoger el botón de selección cuando hayas realizado los ajustes.

A continuación se encuentran las opciones para volver a abrir una partitura sobre la que has trabajado anteriormente y de la que, por consiguiente, Sibelius ha memorizado los últimos ajustes de tamaño y posición con los que se visualizó:

- **Recuperar tamaño y posiciones de la ventana guardados** hace que Sibelius utilice las posiciones guardadas.
- **Abrir maximizada** cancela las posiciones guardadas y abre cada ventana del documento maximizada (por ejemplo, al mayor tamaño posible según la pantalla).
- **Abrir al tamaño y posición personalizados** utiliza tu propia configuración personalizada.

Para escoger tu propia configuración personalizada, sal en primer lugar del cuadro de diálogo **Preferencias**. A continuación, organiza todas las ventanas de la forma que desees que aparezcan en el futuro: cambia el tamaño de la ventana del documento, oculta o muestra los paneles que desees que aparezcan, coloca cualquier panel sin acoplar donde te gustaría que apareciera y minimiza la cinta de opciones si prefieres que se abra de ese modo de forma predeterminada. A continuación, regresa a la página **Archivos** de **Archivo ▸ Preferencias** y haz clic en **Ajustar tamaño y posición personalizados**. Sibelius escoge automáticamente **Abrir al tamaño y posición personalizados** para volver a abrir las partituras existentes.

Si deseas que Sibelius olvide todos los datos de tamaño y posición guardados, haz clic en **Borrar historial**.

Configurar opciones de Vista personalizadas

Además de memorizar el tamaño y la posición de las ventanas del documento y los paneles que se muestran al cerrar la partitura, Sibelius también memoriza qué página se visualiza y a qué nivel de zoom al guardar, así como qué modo de visualización de página se encuentra activo, junto con las opciones activadas de los grupos **Invisibles**, **Maquetación magnética**, **Colores de nota** y **Reglas** en la pestaña **Vista**.

Las opciones del zoom y la visualización de página iniciales se encuentran en el grupo **Abrir archivos** de la página **Archivos** de **Archivo ▸ Preferencias**:

- **Abrir a nivel de zoom** te permite determinar si Sibelius debe abrir las partituras al nivel de zoom especificado aquí o al nivel de zoom que usaste la última vez que guardaste la partitura.
- **Abrir partituras con** permite elegir si Sibelius debe abrir las partituras con modo Panorama, normal o con el último modo de visualización que usaste en la partitura (el predeterminado).
- **Para la visualización de la página, utilizar** permite seleccionar la disposición de página que Sibelius debe usar de forma predeterminada al abrir una partitura – consulta 🕮 **11.1 Vista de documento**.
- **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 – consulta **Maquetación magnética en modo Panorama** en la página 741.

Las opciones para el resto de ajustes de la pestaña **Vista** se encuentran en el grupo **Opciones predeterminadas de Vista** de la página **Mostrar** de **Preferencias**.

Para escoger tu propia configuración personalizada, sal en primer lugar del cuadro de diálogo **Preferencias**. A continuación, dirígete a la pestaña **Vista** de la cinta de opciones y activa y desactiva las opciones de los grupos **Invisible**, **Maquetación magnética**, **Colores de nota** y **Reglas** como desees. Luego, regresa a la página **Mostrar** de **Preferencias** y haz clic en **Ajustar opciones de vista personalizadas**. Sibelius escoge automáticamente el botón de selección **Opciones de vista personalizada**; para que vuelva a utilizar las opciones guardadas en cada partitura, escoge el botón de selección **Opciones de vista guardadas en la partitura**.

Resolución de pantalla

Cuanto mayor sea la resolución de pantalla, mayor será la cantidad de música que podrás visualizar de una vez con la precisión suficiente para no perder detalle. Recomendamos una resolución vertical mínima para Sibelius de 900 píxeles: cualquier valor por debajo de este umbral no te permitiría visualizar la parte inferior o superior de los cuadros de diálogo de gran tamaño, como **Preferencias** o **Normas de diseño musical**.

Para cambiar la resolución de pantalla:

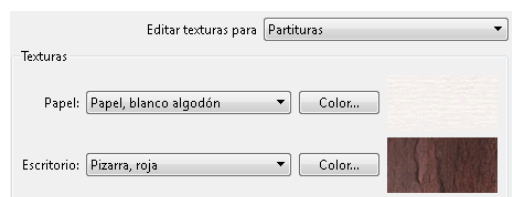
- En Windows:
  - Minimiza todos los programas abiertos, después haz clic con el botón derecho en el escritorio y elige la opción **Resolución de pantalla** del menú contextual.
  - Arrastra el control deslizante de **Resolución de pantalla** hacia arriba para aumentar la resolución de pantalla y haz clic en **Aplicar** para probar los cambios o haz clic en **Aceptar** para confirmarlos.
- En Mac:
  - En el dock, abre las **Preferencias del sistema** y haz clic en el icono **Pantalla**.
  - Selecciona otra resolución de pantalla de la lista: tu Mac se ajustará automáticamente a la nueva resolución.

En función de la tarjeta gráfica del ordenador, es posible que una resolución alta haga que la actualización de pantalla sea un poco más lenta. Si es este el caso, podrías plantearte la posibilidad de adquirir una tarjeta gráfica más potente.

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. Puedes cambiar fácilmente las texturas y escoger entre una amplia variedad de papeles, maderas, mármoles, etc. mediante la página **Texturas** de **Archivo ▸ Preferencias**.

En el menú **Editar texturas para** puedes establecer texturas para la **Partituras**, las **Partes**, editar **Ideas** y ver **Versiones** de solo lectura de forma independiente.



Puedes probar algunas texturas curiosas como la **Piel de tigre** para tu escritorio o el **Papel, manchas de café** para el papel, si has 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 la actualización de pantalla te parece demasiado lenta, prueba a activar la casilla **Dibujos de textura alternativos** en este cuadro de diálogo y reinicia Sibelius. Este método puede funcionar en algunos ordenadores, pero es posible que el programa funcione con más lentitud en equipos de memoria reducida.

Si la actualización de pantalla continua siendo lenta, quizá sea mejor desactivar las texturas (con la opción **Usar color, no textura**) para que el movimiento en pantalla sea más rápido.

Si lo deseas, puedes incluir tus propias texturas en Sibelius: solo tienes que crear una carpeta llamada **Texturas** en el directorio de datos de programa del ordenador (consulta **Archivos editables por el usuario** en la página 28) y añadir algunos archivos de imagen BMP de Windows. La próxima vez que inicies Sibelius, las nuevas texturas estarán disponibles en la página **Texturas** de **Archivo ▸ Preferencias**.

Ventanas translúcidas

Puedes activar la opción **Ventanas de herramientas translúcidas** en la página **Mostrar** de **Archivo ▸ Preferencias** para hacer translúcidos los paneles que se muestren mediante **Vista ▸ Paneles** cuando se desacoplan, de forma que puedas ver la música a través de ellos. Si se producen parpadeos u otros problemas durante la reproducción, activa la opción **Excepto ventana de vídeo** para que la ventana de vídeo no sea translúcida (🕮 **6.10 Vídeo**).

Sibelius también permite ajustar la transparencia de las ventanas mediante el deslizador **Transparencia**. El valor **0 %** significa que las ventanas son completamente opacas, mientras que el **100 %** las hace invisibles (lo cual es bastante inútil).

Normalmente, el uso de ventanas translúcidas acelera el refresco de pantalla, así que te recomendamos que actives esta opción.

Pantallas múltiples

Resulta muy práctico poder usar Sibelius con varias pantallas a la vez, ya que así podrás tener varias partituras abiertas en cada pantalla, o ver dos páginas de la misma partitura en ambas pantallas.

Consejos para ser más productivo

A continuación vamos a resumir los distintos métodos que puedes utilizar para mejorar la velocidad a la que Sibelius funciona en tu ordenador:

- Si el arrastre del papel te parece lento, prueba la opción **Dibujos de textura alternativos** o desactiva las texturas del papel y escritorio (lee **Texturas** más arriba). Otra posibilidad sería cambiar el nivel de suavizado y la profundidad de color, y activar la opción **Ventanas translúcidas**.
- Si la selección de objetos te parece lenta, cierra todos los panales del Inspector que no estés utilizando o simplemente permite que desaparezcan cuando no estén en uso movilizándolos.
- Una vez que hayas memorizado todo el Teclado flotante, si lo ocultas al desactivar la opción **Vista ▸ Paneles ▸ Teclado** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**K** *o* ⌥⌘**K**) notarás un pequeño aumento de velocidad.
- La velocidad también aumenta tras desactivar las reglas en el grupo **Vista ▸ 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 tu 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** de **Archivo ▸ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac) o cambiar a una configuración de reproducción que utilice dispositivos de reproducción menos complejos; por ejemplo, selecciona **General MIDI (optimizada)** en el menú **Configuración** de **Reproducción ▸ Configuración**. Cuando hayas finalizado la mayor parte de las tareas de edición e introducción podrás volver a usar una configuración de reproducción más eficaz.

2. Pestaña Inicio

2.1 Selecciones y pasajes

🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**.

Cuando se seleccionan los objetos en la partitura, estos cambian de color para mostrar que se pueden editar 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 se selecciona una línea continua de música, mostrando un recuadro de selección de color azul claro ("pasaje de pentagrama") o un recuadro 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 – 🕮 **1.14 Exportación de gráficos**.

Colores de cada tipo de selección

Cuando se selecciona un objeto, este cambia de color para indicarlo:

- 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…) cambian a color morado cuando se seleccionan.

Selecciones individuales

Para efectuar una selección individual, pulsa sobre una nota o algún otro objeto: es así de sencillo. Si pulsas sobre una nota, Sibelius la reproduce para que puedas escuchar su altura. Puedes arrastrar el objeto y moverlo donde quieras, o cambiar la altura 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 desplazas suficientemente (🕮 **7.10 Vínculos**). También puedes mantener pulsadas teclas específicas al tiempo que desplazas el objeto: selecciona el objeto y con el botón pulsado agrega 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.
- **Ctrl**+arrastrar (⌘-arrastrar en Mac): deshabilita la función Maquetación magnética en ese objeto temporalmente, y vuelve a su posición original cuando sueltas **Ctrl** *o* ⌘.

Estos modificadores también se usan de manera combinada (por ejemplo, si mantienes pulsada **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 puedes seleccionar y mover una nota u otro objeto sin utilizar el ratón: si no hay ningún elemento seleccionado en la partitura, pulsa **Tab** para seleccionar el primer objeto en el primer pentagrama de la página. Por lo tanto:

- Puedes seleccionar el objeto siguiente del pentagrama usando las flechas del teclado o **Tab** (para seleccionar el objeto anterior, pulsa **Mayús**-**Tab**). Sibelius reproduce cada nota o acorde a medida que se lo selecciona.
- Para moverte rápidamente entre las notas y silencios, pulsa ←/→. 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 quieres seleccionar una cabeza de nota dentro de un acorde, pulsa **Alt**+↑/↓ *o* ⌥↑/↓ para seleccionar la siguiente cabeza de nota más aguda o más grave del acorde. Si la nota más aguda o más grave del acorde está seleccionada, pulsar **Alt**+↑/↓ *o* ⌥↑/↓ selecciona todos los trémolos de la plica (si existen), pulsar **Alt**+↑/↓ *o* ⌥↑/↓ nuevamente, selecciona el punto de arrastre al final de la plica (si ésta apunta en esa dirección), y si lo pulsas de nuevo, se selecciona la articulación más cercana a la nota, si hay alguna. A medida que se seleccionan las notas del acorde, la nota seleccionada se va reproduciendo.
- **Mayús**+**Alt**+↑/↓ *o* ⇧⌥↑/↓ selecciona la nota más aguda o grave de la voz siguiente (de manera que si has seleccionado, por ejemplo, la nota inferior de un acorde en la voz 1 y pulsas **Mayús**+**Alt**+↓ *o* ⇧⌥↓, Sibelius seleccionará la nota más aguda de la voz 2, si la hay; de lo contrario, seleccionará la nota más aguda de la voz 3 o de la voz 4). Solo se reproduce la nota seleccionada.
- **Ctrl**+**Alt**+↓ *o* ⌥⌘↓ selecciona el silencio o la nota más aguda en la voz con el número más bajo en el pentagrama inferior; **Ctrl**+**Alt**+↑ *o* ⌥⌘↑ selecciona el silencio o nota más grave en la voz con el número más alto en el pentagrama superior. Solo 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 puedes desplazarte entre las distintas partes de las notas y acordes con **Alt**+←/→ *o* ⌥←/→. El orden de selección de izquierda a derecha al pulsar **Alt**+→ *o* ⌥→ es el siguiente: línea de arpegio; scoop (ascenso) o plop (descenso); alteración; cabeza de nota; puntillo; fall (caída) o doit (elevación); extremo izquierdo de la ligadura; ligadura; extremo derecho de la ligadura. (Estos atajos de teclado también funcionan con las líneas – 🕮 **4.6 Líneas** y 🕮 **4.8 Ligaduras de expresión**).

Si tienes problemas al seleccionar un objeto con el ratón porque hay otro objeto muy cerca de él y no puedes evitar no seleccionarlo: primero, pulsa **Tab** (o **Mayús**-**Tab**) para mover la selección hasta el objeto que deseas seleccionar, o aumenta la visualización de la selección con un nivel de zoom superior e intenta seleccionarlo de nuevo. Si esto falla, retira el otro objeto temporalmente.

Otra forma de efectuar una selección individual es usando esta función: **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar** (atajo de teclado **Ctrl**+**F** *o* ⌘**F**) – consulta 🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**.

Selecciones múltiples

- Haz clic en una nota u otro objeto, luego **Ctrl**+clic *o* ⌘+clic en una o más notas u objetos para añadirlos a la selección. Haz **Ctrl**+clic *o* ⌘+clic en un objeto otra vez si quieres deseleccionarlo. Si seleccionas 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 recuadro gris claro alrededor de los objetos que quieras seleccionar (algunas veces llamado "cuadro de selección" o "lazo"). Si lo arrastras a lo largo de todo el pentagrama, seleccionará un pasaje. Podrás añadir o quitar objetos de la selección usando **Ctrl**+clic *o* ⌘+clic. Si utilizas esta función a menudo, cambia el ajuste **Arrastrar papel** en **Archivo ▸ Preferencias** que 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 el atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘**A**, que selecciona todos los objetos de texto similares (es decir, con el mismo estilo) vinculados al mismo pentagrama dentro de ese sistema. Este es un método rápido de seleccionar una fila entera de cifrados, letra, digitación o indicaciones de expresión.
- Si has seleccionado una sola nota de un acorde, **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘**A** selecciona todas las notas del acorde; del mismo modo, si has seleccionado una sola nota, un silencio o un acorde completo, esta acción seleccionará el compás entero.
- Otra opción para efectuar selecciones múltiples es el uso de los filtros: 🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**.

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 recuadro 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 recuadro de selección doble de color morado e incluyen todos los pentagramas de la partitura.

Para seleccionar un pasaje con clic:

- Haz clic en la nota/acorde/silencio en una esquina del "rectángulo" (por ejemplo la esquina superior izquierda) que quieras seleccionar. Si estás seleccionando desde el principio del compás, es más rápido hacer clic en una parte vacía del mismo.
- Mientras pulsas **Mayús** haz clic en la nota/acorde/silencio en el lado opuesto (por ejemplo, en el ángulo inferior derecho) del "rectángulo". De nuevo, si estás seleccionando hasta el final de un compás, sencillamente haz clic en una parte vacía.

- Todos los objetos seleccionados cambiarán de color y un recuadro azul claro rodeará la selección. La selección también aparecerá en el Navegador, lo que sirve para visualizar pasajes que abarcan más de una página.
- Para añadir más pentagramas a una selección, mantén pulsada **Ctrl** *o* ⌘ y pulsa los pentagramas que desees seleccionar. Puedes utilizar este método para añadir pentagramas no adyacentes a tu selección.
- También puedes eliminar algunos pentagramas en concreto de una selección de pasaje, manteniendo pulsada **Ctrl** *o* ⌘ y haciendo clic en los pentagramas que quieras eliminar de la selección.

También puedes seleccionar un pasaje mediante el cuadro de diálogo **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Compases** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**A** *o* ⌥⌘**A**). Esto es útil si sabes que deseas seleccionar, por ejemplo, los primeros 16 compases de una partitura, o si deseas 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, haz lo mismo pero empieza por mantener pulsada **Ctrl** mientras haces clic *o* ⌘+clic en la parte vacía de un compás, y manteniendo pulsada **Ctrl** *o* ⌘ mientras haces clic en otras notas/acordes/silencios en otros pentagramas para extender el pasaje.

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

- Con una nota seleccionada, pulsa **Mayús**+←/→ para extender la selección horizontalmente de nota en nota, o **Ctrl**+**Mayús**+←/→ *o* ⇧⌘←/→ para aumentarla de compás en compás. Esta acción es parecida a la de cualquier procesador de texto (como otros usos de las flechas del teclado).
- Para seleccionar varios pentagramas, pulsa **Mayús**+↑/↓ para añadir otro pentagrama.
- Para convertir la selección actual en un pasaje del sistema, escoge **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Pasaje de sistema** (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**A** *o* ⇧⌥**A**).

Para seleccionar un pasaje arrastrando el ratón, mantén pulsado **Mayús** *o* ⌘ y dibuja 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 trabajas con una selección de pasaje múltiple o individual, podrás eliminarla pulsando la tecla **Esc**. Si prefieres trabajar con el ratón, puedes eliminar la selección pulsando sobre la página en un lugar externo de la selección (es decir, en el margen, o entre dos pentagramas). También puedes hacer clic en el botón del puntero del ratón ( ), situado en la esquina superior izquierda del Teclado flotante (🕮 **3.2 Teclado flotante**); esto es conveniente si trabajas con pantalla interactiva o tablet PC.

También puede ser útil usar **Deshacer** y **Rehacer** (en la barra de herramientas de acceso rápido en Windows o en el menú **Editar** en Mac) para deshacer y rehacer cambios de selección.

Casos rápidos

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

- Si pulsas en una parte vacía del compás, seleccionarás ese compás en un pentagrama.
- Si haces doble clic en una parte vacía del compás, vas a seleccionar ese pentagrama por la duración del sistema (por ejemplo para copiar esos compases).

- Si haces triple clic en una parte vacía del compás, se selecciona ese 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, puedes 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 mantienes pulsada **Ctrl** *o* ⌘ antes de hacer uno, dos o tres clics, seleccionarás un pasaje de sistema (encuadrado en un doble recuadro morado).
- También puedes seleccionar la partitura completa de una sola vez, mediante **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Todo** (atajo 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 (consulta a continuación).

  (Si lo piensas bien, verás que **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Todo** hace lo mismo que **Ctrl**+triple clic *o* ⌘+triple clic. ¿Lo ves?)

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

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

- Puedes copiarla en cualquier parte con **Alt**+clic *o* ⌥+clic: una herramienta muy práctica para arreglos y orquestaciones… (Siempre sobrescribe, anulando la información anterior en el punto de destino, a no ser que selecciones un pasaje de compases con **Ctrl** *o* ⌘, en cuyo caso añade en el punto de inserción).
- Puedes borrarla: solo tiene que pulsar **Supr**. Si el pasaje se seleccionó con **Ctrl** *o* ⌘ (con el recuadro morado alrededor), también se eliminarán los compases.
- Puedes repetirla con **R**: consulta **Repetir selecciones** al final de este capítulo.
- Puedes transportarla un intervalo específico mediante el cuadro de diálogo Transportar (🕮 **3.11 Transporte**) o diatónicamente por tonos con las teclas ↑ /↓. Haz clic sobre **Ctrl**+↑/↓ *o* ⌘↑/↓ para transportarla una octava.
- Puedes crear acordes añadiendo notas por encima o por debajo: pulsa **1**–**9** para añadir intervalos superiores o **Mayús**-**1**–**9** para añadir intervalos inferiores (esta última opción no funciona si utilizas el conjunto de funciones **Atajos de teclado (portátil)**; 🕮 **1.27 Atajos de teclado**)
- Reprodúcela pulsando **P** (que inicia la reproducción desde el comienzo de la selección, equivalente a escoger **Reproducción ▸ Controles ▸ Reproducir ▸ Reproducir desde selección**), o hacer clic en **Y** para cambiar la línea de reproducción al comienzo de la selección, seguido por **Espacio** para iniciar la reproducción.
- Puedes 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 – 🕮 **3.16 Arreglar**
- Puedes ejecutar un plug-in para comprobar, editar o añadir cosas a una selección – 🕮 **1.25 Uso de los plug-ins**
- Puedes añadir articulaciones a todas las notas/acordes usando la primera y cuarta página del Teclado flotante
- Restablece el espaciado de notas al predeterminado mediante **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**N** *o* ⌃⇧⌘**N**).

Copias múltiples

Realizar copias múltiples 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 tengas que copiar un matiz (como ***mf***) en varios pentagramas a la vez:

- Selecciona el objeto individual y elige **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**) para copiarlo al portapapeles
- Selecciona un pasaje en uno o más pentagramas y selecciona **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar** (atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**) para copiar el elemento *al inicio* del pasaje solamente, 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 dinámicos:

- Realiza una selección múltiple de los objetos que quieras copiar con **Ctrl**+clic *o* ⌘+clic o selecciónalos con un filtro (por ejemplo, **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Dinámica**), y selecciona **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** para copiarlos al portapapeles
- Selecciona un pasaje en uno o más pentagramas y ejecuta **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar** para copiar la selección *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

- Selecciona un pasaje en uno o más pentagramas y elige **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** para copiarlo al portapapeles
- Selecciona otro pasaje y elige **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar** para llenar el nuevo pasaje con copias múltiples del pasaje original. El pasaje nuevo se completa 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 una copia.
  - *Verticalmente*: si el pasaje de destino contiene más pentagramas que el original, se efectuará 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 realizará 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 puedes usar **Introducción de notas** ▸ **Introducción de notas** ▸ **Repetir** (atajo de teclado **R**) para efectuar copias múltiples de cualquier selección, de la siguiente manera:

- Selecciona 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 pulsa **R**.
- Los objetos seleccionados se repiten una vez hacia la derecha. Para repetir la operación, pulsa **R**.

El funcionamiento de **R** tiene cierta sutileza cuando hay una nota seleccionada:

- Por defecto, pulsar **R** repetirá la nota seleccionada exactamente: si la nota es más larga que el tiempo que queda de compás, Sibelius creará notas ligadas del valor adecuado, y si estás introduciendo notas (es decir, el signo de intercalación está visible) dejará el mismo valor de la nota seleccionado en el Teclado flotante; si estás repitiendo notas mientras editas, el Teclado flotante siempre reflejará el valor de la nota actualmente seleccionada (en lugar de la próxima nota a introducir), así que pulsar **R** reiteradamente resultará en que el valor de la nota repetida cambiará si una nota está ligada al próximo compás o se trunca al final del compás actual.
- Si prefieres que Sibelius no ligue la nota sobre la barra de compás en caso de que la nota seleccionada fuera más larga que el resto del compás, activa **Truncar notas al final de compases cuando se usa Repetir** en la página **Introducción de notas** de **Archivo** ▸ **Preferencias**.

2.2 Notas de aviso de entrada

📖 **4.23 Notas de adorno**, 📖 **9.1 Trabajar con partes**.

Las notas de aviso de entrada son pequeñas notas que se suelen utilizar para lo siguiente: En las particellas 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 de entrada (📖 **4.23 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, cualquier figura musical - 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 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 deberías utilizar notas de aviso de entrada. 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 – 📖 **2.5 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, estas 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 aviso de entrada

La opción **Pegar como aviso de entrada** permite crear un pasaje de aviso en un instante:

- Comprueba que estás visualizando toda la partitura, y no una de las partes dinámicas. A pesar de que puedes utilizar la opción **Pegar como aviso de entrada** en una parte dinámica, es mucho más conveniente utilizarla en la partitura general, de modo que puedas ver el pentagrama del que toma material y pegar el aviso de entrada en varios instrumentos a la vez.
- Para copiar la música que desees usar como aviso de entrada en el portapapeles, selecciónala primero y luego escoge la opción **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**).
- Selecciona silencio o el silencio de compás en el pentagrama o pentagramas en los que deseas que aparezca la nota de aviso, y luego escoge la opción **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar ▸ Pegar como aviso de entrada** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**V** *o* ⇧⌥⌘**V**). Si seleccionas más de un pentagrama, Sibelius pegará el aviso de entrada en todos los pentagramas seleccionados mediante la opción de copias múltiples (📖 **2.1 Selecciones y pasajes**).

Es todo lo que tienes que hacer. Al pegar un pasaje de aviso se realizan una serie de acciones útiles:

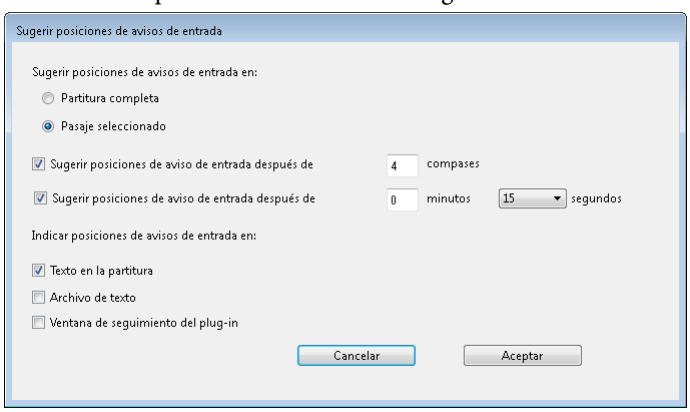
- La música copiada se pega en la primera voz no utilizada, y todas las notas y otras marcas adoptan el tamaño de nota de aviso.
- El pasaje de aviso se oculta en la partitura general, pero se muestra en las partes (aunque, si lo deseas, también puedes hacer que Sibelius muestre las notas de aviso en la partitura general - consulta **Preferencias de Pegar como aviso de entrada** a continuación).
- En caso de haber algún transporte extraño (por ejemplo, al poner una nota de aviso de un clarinete en La en un pentagrama de una trompa en Fa), Sibelius se encarga de ella y, si es necesario y dependiendo de tus preferencias, se añade una clave apropiada o una línea de octava para garantizar que la nota de aviso se pueda leer fácilmente. Consulta **Preferencias de Pegar como aviso de entrada** más abajo.
- El nombre de los instrumentos en pasajes de aviso de entrada se escribe encima de la nota de aviso, utilizando el estilo de texto del pentagrama **Nombre de instrumento (pasaje de aviso)** (que puedes editar si deseas cambiar su aspecto o posición predeterminada – 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**).
- Si el tipo de pentagrama (por ejemplo, el número de líneas) del instrumento "de aviso" y el pentagrama de destino no coinciden, se crearán cambios de instrumento apropiados al inicio y final del pasaje de aviso.
- Ciertas marcas como letras, matices dinámicos, ligaduras y reguladores, se incluirán o excluirán automáticamente en función de tus preferencias - consulta **Preferencias de Pegar como aviso de entrada** 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 de verificación **Reproducir en cada pasada** del panel Inspector – consulta **¿Cuándo reproducir las notas?** en la página 665).
- Se añaden silencios de compás en una voz no utilizada, tanto en la partitura general como en las partes, para que tengan un aspecto correcto (a pesar de que si lo deseas, puedes hacer que Sibelius no añada silencios de compás en las partes - consulta **Preferencias de Pegar como aviso de entrada** a continuación).

Prácticamente, lo único que Sibelius no hace es decidir qué instrumento deberías utilizar para el pasaje de aviso de entrada, aunque puede incluso sugerir dónde añadirlas - sigue leyendo.

Plug-in Sugerir posiciones de las notas de aviso

Al preparar las partes individuales para la interpretación, uno de los aspectos más laboriosos es determinar la posición más útil de las notas de aviso de entrada para los intérpretes. Puede que quieras añadir notas de aviso después de un cierto número de silencios de compás, o después de un tiempo determinado. El plug-in **Sugerir posiciones de avisos de entrada** llevará a cabo esta tarea.

Selecciona el pasaje donde quieras que el plug-in sugiera posiciones apropiadas para incluir avisos de entrada (por ejemplo, haz clic tres veces sobre un pentagrama) y ejecuta el plug-in. Si deseas procesar la partitura completa, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Otro ▸ Sugerir posiciones de avisos de entrada**. Aparecerá un cuadro de diálogo:



Aunque puedes 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 solo una de las dos opciones.

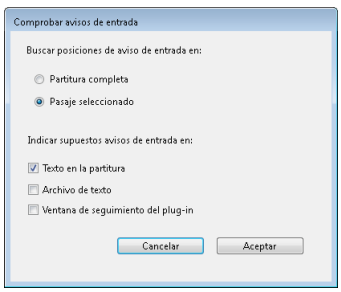
Las tres opciones de **Indicar posiciones de avisos de entrada en** presentan el resultado de ejecutar el plug-in:

- **Texto en la partitura** crea un objeto de texto de Técnica en color rojo sobre la primera nota tras la posición sugerida para un aviso de entrada.
- **Archivo de texto** crea un archivo de texto llamado *nombre del archivo* **cue locations.txt**. en la carpeta de la partitura actual, que incluye una lista de las posiciones de avisos de entrada sugeridas.
- **Ventana de seguimiento del plug-in** escribe las posiciones de avisos de entrada sugeridas en la Ventana de seguimiento del plug-in.

Si utilizas la opción **Texto en la partitura** puedes ir a **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar** e **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar siguiente** para buscar texto que comience por "Cue:" (aviso de entrada) para moverte por cada posición sugerida.

Plug-in Comprobar avisos de entrada

Si realizas cambios en la música después de colocar notas de aviso en las partes individuales, puedes acabar generando errores en los los avisos de entrada, 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 **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Revisión ▸ Comprobar avisos de entrada**. Aparecerá un cuadro de diálogo:



Las tres opciones de **Indicar supuestos avisos de entrada en:** presentan el resultado de ejecutar el plug-in:

- **Texto en la partitura** crea un objeto de texto de Técnica en color rojo sobre la primera nota de cada uno de los supuestos avisos de entrada.
- **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 los supuestos avisos de entrada.
- **Ventana de seguimiento del plug-in** escribe las posiciones de los supuestos avisos de entrada en la Ventana de seguimiento del plug-in.

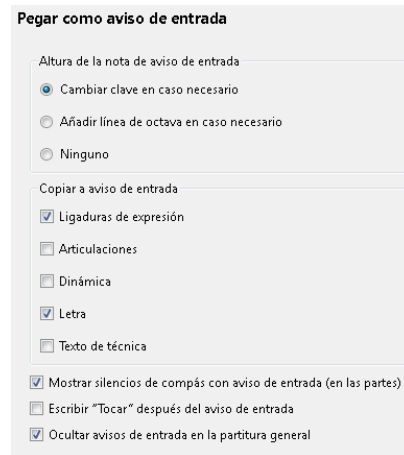
Si activas la opción **Texto en la partitura**, puedes ejecutar **Editar ▸ Buscar** y **Editar ▸ Buscar siguiente** para encontrar los textos que empiecen por "Suspect cue:" (supuesto aviso de entrada) y saltar directamente a cada uno de los supuestos avisos de entrada.

Preferencias de Pegar como aviso de entrada

Encontrarás varias opciones para determinar exactamente lo que tiene que suceder al seleccionar la opción **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar ▸ Pegar como aviso de entrada** en la página **Pegar como aviso de entrada** de **Archivo ▸ Preferencias**, como se muestra a continuación.

Las opciones **Altura de las notas de aviso de entrada** ofrecen tres alternativas para resolver las diferencias de tesitura entre los pentagramas originales y los de destino:

- **Cambiar clave en caso necesario** añade una clave al principio del aviso que se ha pegado, si las claves usadas por los pentagramas originales y de destino no coinciden. Por lo tanto, si pegas una nota de aviso de un pentagrama de violoncello en uno de flauta, por ejemplo, Sibelius creará una clave de Fa al principio del aviso de entrada y restaurará la clave de Sol al final. Ten en cuenta que estos cambios de clave solo 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 el aviso de entrada si Sibelius tiene que transportarlo una o más octavas para que encaje correctamente en el pentagrama.
- **No modificar ni añadir nada** se limita a pegar el aviso de entrada en la clave del pentagrama de destino sin transportar la música ninguna octava.



Las opciones de **Copiar a aviso de entrada** permiten decidir si deseas que Sibelius añada **ligaduras de expresión**, **articulaciones**, **dinámicas**, **letras** y **texto de técnica** en el pasaje pegado.

En las particellas, en los pasajes de aviso 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 aviso de entrada (en las 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 la parte; si está desactivada, solo se mostrarán las notas de aviso de entrada.

Una vez más, en algunos tipos de música, por lo general en jazz, a veces encontramos la palabra "Tocar" después de una nota de aviso, para recordar al intérprete que debe empezar a tocar de nuevo. La preferencia **Escribir 'Tocar' después de aviso de entrada**, que está desactivada por defecto, tiene esta función. Es más útil si desactivas la opción **Mostrar silencios de compás con aviso de entrada (en las partes)**.

En la mayoría de tipos de música, lo normal es mostrar las notas de aviso de entrada únicamente en las partes, por lo que la opción **Ocultar avisos de entrada en toda la partitura** está activada por defecto. No obstante, las partituras de algunos ámbitos musicales, como es el caso de la música teatral, suelen mostrar los avisos de entrada en la partitura general, por lo que en este tipo de situaciones resulta útil desactivar esta opción.

Ten en cuenta que si cambias aquí las opciones no afectará a los avisos de entrada que ya hayas pegado; solo afectará a los que crees posteriormente mediante **Pegar como aviso de entrada**.

Creación de avisos de entrada, silencios y otros objetos

Para transformar el tamaño de una nota, silencio, línea o texto de pentagrama en tamaño de nota de aviso de entrada, selecciónalo y luego utiliza el botón de tamaño de aviso mostrado a la derecha (atajo de teclado **Intro**), que se encuentra en la segunda página del Teclado flotante (atajo de teclado **F8**). Si creas las notas con el ratón y teclado o en modo Nota por nota (step-time), las notas continuarán siendo notas de aviso hasta que desactives el botón de nuevo.

Si quieres 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: solo tienes que seleccionar el botón de aviso de entrada tal como se describe 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 estos objetos nunca se incluyen en los pasajes de aviso (puesto que están en todas las partes).

El panel **General** del Inspector también incluye una casilla **Tamaño del aviso de entrada**, que funciona igual que el botón de tamaño de aviso.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Notas y trémolos** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**) te permite modificar el tamaño de las notas de adorno y de aviso en relación 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 quieras introducir notas muy grandes en pentagramas normales (una notación utilizada por Stockhausen en algunas ocasiones para indicar una mayor intensidad de volumen) y no vayas a necesitar notas de aviso de entrada, configura **Tamaño de aviso de entrada** en la página **Notas y trémolos** del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** a una medida del 130%, por ejemplo, e introduce las notas grandes como si fueran avisos de entrada.

2.3 Ideas

En el proceso de la composición musical, muchas veces se te 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, etc.

A estos fragmentos los llamamos *ideas*: unos esbozos de cualquier duración, tipo e instrumentación. Solo tienes que pulsar una tecla para capturar una idea y guardarla para más adelante. Una vez capturada una idea puedes editarla, etiquetarla con palabras clave (*canon*, *lírica*, *riff*) para encontrarla fácilmente o marcarla con un código de color. El panel Ideas permite navegar por todas las ideas disponibles y reproducirlas. Usar una idea es tan sencillo como pegarla desde el portapapeles; Sibelius puede transportarla a la tonalidad y tesitura correctas.

Es posible importar y exportar conjuntos de ideas y compartirlos con otros usuarios a través de Internet. Si eres profesor, puedes guardar conjuntos de ideas en una partitura para crear hojas de ejercicios de composición para tus alumnos.

Sibelius incluye más de 2000 ideas integradas que abarcan multitud de instrumentos y géneros musicales, de manera que si no encuentras la inspiración o estás buscando material para estimular tu proceso creativo, seguro que encontrarás algo de utilidad en pocos segundos.

Contenido de una idea

Una idea puede incluir prácticamente cualquier elemento que puedas escribir en Sibelius. Puedes seleccionar toda la música que desees (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 puedas localizarla con facilidad. ¡Esto es muy útil para encontrar una idea cuando tienes un montón! Además de memorizar las palabras clave que hayas especificado, Sibelius etiqueta automáticamente todas las ideas con otros datos, incluidos:

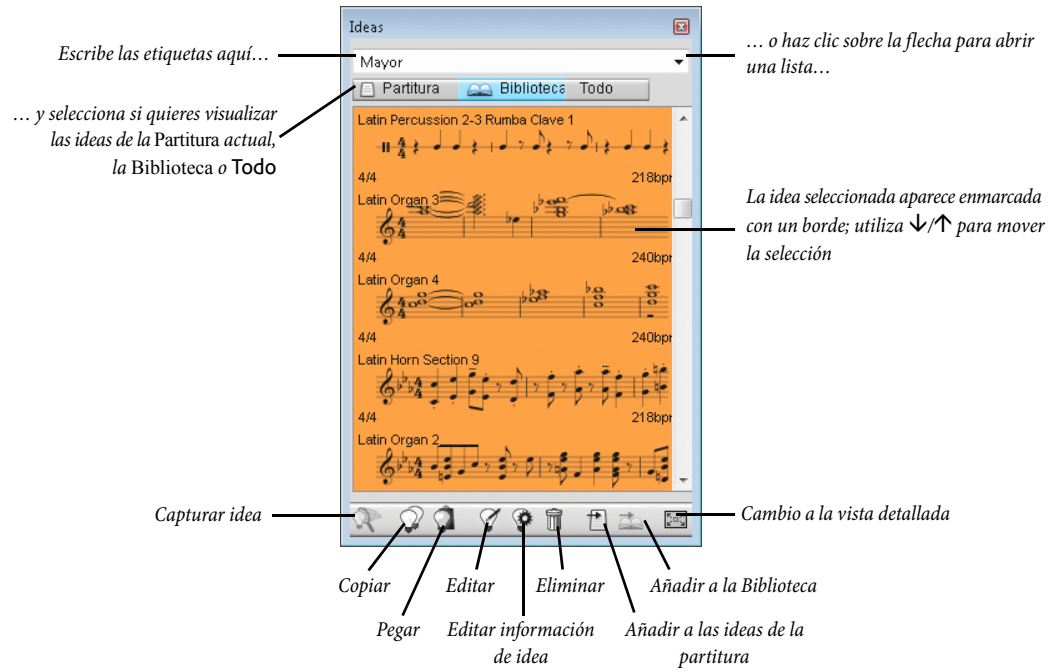
- Armadura
- Indicación de compás
- Tempo
- Duración de la idea en compases
- Instrumentos usados en la idea
- Fecha de creación
- Fecha de modificación

Puedes buscar ideas mediante las palabras clave que hayas introducido o las etiquetas generadas automáticamente por Sibelius. También es posible asignar un color específico a una idea.

El panel Ideas

El panel Ideas es la sección en la que se lleva a cabo el trabajo con las ideas. Puedes mostrarlo y ocultarlo desde **Vista ▸ Paneles ▸ Ideas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**I** *o* ⌥⌘**I**).

El panel Ideas ofrece dos tipos de vista, *reducida* y *detallada*. Se abre por defecto en modo reducido, que muestra este aspecto:



Para buscar una idea solo tienes que escribir una o más etiquetas en la caja de la parte superior del panel. Si no sabes qué escribir, haz clic en la pequeña flecha a la derecha del panel: aparecerá un menú desplegable con las etiquetas más utilizadas en las ideas disponibles. Haz clic sobre cualquiera de las etiquetas de la lista para añadirla a la caja. Si vuelves a abrir este menú cuando ya has introducido una o más palabras en la caja, Sibelius mostrará otras etiquetas también frecuentes en las ideas descritas por esas palabras clave. Cada vez que añadas una palabra y pulses **Intro**, Sibelius actualizará la lista de ideas del área principal del panel.

Los botones **Partitura** y **Biblioteca** permiten elegir si las ideas mostradas en el panel deben proceder de la partitura actual, de la *biblioteca*, que es un "almacén" de ideas disponibles para todas las partituras en las que trabajes (incluidas las ideas integradas y otras ideas que vayas añadiendo a la biblioteca) o de ambas secciones (consulta **Dónde se guardan las ideas** más adelante). Ten en cuenta que si la partitura en la que estás trabajando no contiene ninguna idea, el botón **Partitura** no estará disponible y no podrás desactivar el botón **Biblioteca**.

La sección principal del panel muestra las ideas concordantes con las etiquetas introducidas, con las ideas más relevantes en la parte superior. Si no has introducido nada en la casilla superior del panel, 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. Las ideas siempre se muestran en la altura real.

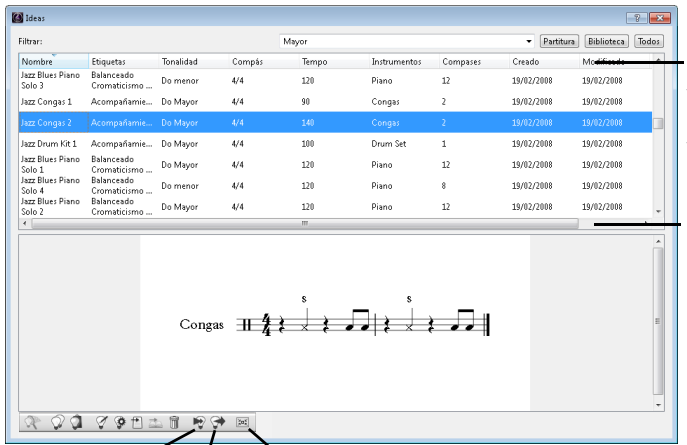
Todas estas ideas presentan una pequeña vista previa de la música y los objetos contenidos en ella; normalmente se muestran dos o tres compases del pentagrama superior. Las etiquetas más relevantes aparecen en las cuatro esquinas de la vista previa de la notación: en la parte superior izquierda está 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 puedes ver el tempo de la idea. Si pasas el ratón por encima de la idea, aparecerá una explicación en pantalla para mostrar las demás etiquetas, incluida la instrumentación. Si no deseas que se muestre la vista previa de la notación, puedes desactivar la opción **Previsualizar notación en la ventana Ideas** en la página **Ideas** de **Archivo ▸ Preferencias**. En este caso solo 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).

Haz clic derecho (Windows) *o* haz **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 puedas pegarla a tu partitura – consulta **Cómo pegar una idea** a continuación.
- **Pegar**: pega el contenido actual del portapapeles a la partitura; si has 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 indicar que puedes pulsar sobre la partitura para pegar el contenido en esa posición.
- **Editar**: edita la idea seleccionada – consulta **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 las ideas de la partitura**: esta opción solo 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 solo 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.

- **Vista detallada**: cambia la visualización del panel a la vista detallada, que muestra el siguiente aspecto:



La vista detallada funciona de forma muy parecida a la vista reducida, pero (como era de esperar) con un mayor nivel de detalle. Además, en lugar de acoplarse a un lado de la pantalla, aparece como una ventana separada. En lugar de una pequeña vista previa de cada idea, puedes ver una previsualización completa de una idea en el panel de la parte inferior de la ventana. La lista del panel superior de la ventana muestra todas las etiquetas asociadas a una idea. Puedes hacer clic en el título de cualquier columna para organizarlas. Para cambiar la anchura de las columnas (o su orden), pulsa sobre una columna y arrástrala. También es posible modificar la altura de los dos paneles de la ventana moviendo la línea divisoria entre ellos hacia arriba o abajo.

Observa que en la vista reducida solo puedes cambiar la altura de la ventana Ideas, mientras que en la vista detallada puedes redimensionar la ventana en ambas direcciones.

La vista detallada incluye dos botones adicionales no disponibles en la vista reducida para importar y exportar ideas – consulta **Dónde se guardan las ideas** más adelante.

Cómo escuchar las ideas

Si deseas escuchar una idea, haz clic sobre ella en la vista compacta del panel Ideas y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón: Sibelius la reproducirá en bucle (cíclicamente) y la repetirá hasta ocho veces. Si prefieres que Sibelius reproduzca la idea solo una vez, desactiva la opción **Repetir ideas automáticamente al reproducirlas** en la página **Ideas** de **Archivo ▸ Preferencias**.

Captura de una idea

Para crear una idea, selecciona un pasaje de música en la partitura y ejecuta **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Capturar idea** (atajo de teclado **Mayús**-**I**). Puedes capturar una idea partiendo de cualquier tipo de selección, incluidas:

- Selecciones de pasajes con múltiples compases y pentagramas. Si has realizado una selección de pasaje de sistema, ten en cuenta que los objetos de sistema (como indicaciones de compás, barras de repetición, texto de tempo, etc) 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, etc. También en este caso recuerda 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 que no sean notas, 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, 📖 **2.1 Selecciones y pasajes**).

Existen algunos elementos que no es posible capturar como ideas. Por ejemplo, no puedes capturar una alteración, una barra de unión 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 sin requerir una selección de sistema son susceptibles de ser capturados como ideas.

Si el panel Ideas está abierto (y la caja de texto de la parte superior no contiene ninguna etiqueta) podrás ver tu idea en la parte superior. Sibelius adjudica automáticamente un nombre a tu 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 deseas, puedes cambiar ese nombre más adelante.

Búsqueda de ideas

Para encontrar una idea, escribe una o más etiquetas en la caja de texto de la parte superior del panel Ideas y selecciona una idea de la lista.

A medida que vayas escribiendo, Sibelius mostrará un menú desplegable con las etiquetas que coincidan con las palabras introducidas (por ejemplo, si escribes "cla" aparecerán las etiquetas "clarinet", "closed" y "classical", y cuando añadas una "a", "classical" desaparecerá de la lista). Puedes seguir escribiendo o utilizar las teclas de cursor o el ratón para seleccionar una etiqueta de la lista. Cuando hayas elegido una etiqueta, o si pulsas la **barra espaciadora** para indicar que has terminado de escribir una palabra, la lista de ideas del área principal de la ventana se actualizará.

A continuación puedes escribir otra etiqueta. Si añades una segunda etiqueta, la lista solo mostrará las ideas que coincidan con la palabra clave original *y* la nueva palabra. Como antes, a medida que vayas escribiendo en la caja el menú se actualizará para mostrar las etiquetas que coincidan con las letras que hayas escrito.

Con cada etiqueta añadida, la selección de ideas del área principal del panel se irá reduciendo para mostrar solo las ideas que coincidan con todas las palabras clave introducidas en la caja. Para seleccionar la idea deseada solo tienes que pulsar sobre ella.

Las ideas aparecen en el área principal del panel Ideas en orden descendente según relevancia. Si la etiqueta que has 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 de forma automática por Sibelius, se considera ligeramente relevante.

Cómo pegar una idea

Antes de pegar una idea es necesario copiarla al portapapeles. Para ello, selecciónala en la ventana Ideas y teclea **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**, haz clic en el botón **Copiar** de la parte inferior del panel o haz clic derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) y selecciona **Copiar** en el menú contextual.

La operación de pegar funciona de la forma habitual: selecciona el lugar de la partitura en el que deseas que aparezca la idea y elige **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar** (atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**), o asegúrate de que no has seleccionado nada, elige **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar** y haz clic en el punto de la partitura en el que desees pegar la idea. También puedes 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 (consulta **Copias múltiples de un pasaje en la página 174)** o utilizar la opción **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Repetir** (atajo 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 hayas 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 tu idea está en una tonalidad mayor y la pegas en una tonalidad menor, la idea pegada seguirá "sonando" mayor (para transposiciones modales puedes recurrir al plug-in **Transformar escala** – consulta **Transformar escala** en la página 330). Si prefieres que Sibelius no transporte las ideas al pegarlas, desactiva la opción **Transportar de acuerdo con la armadura vigente** en la página **Ideas** de **Archivo ▸ Preferencias**.

Y si tampoco deseas que Sibelius ajuste una idea a la tesitura del instrumento al que la está pegando, desactiva la opción **Transportarlas 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 deseas que Sibelius haga esto, desactiva la opción **Crear cambios de instrumento para ideas sin afinación**.

Si quieres comprobar los puntos de la partitura en los que se han utilizado ideas (o si eres profesor y deseas ver dónde las han añadido tus alumnos), activa la opción **Resaltar en color**, que también se encuentra en la página **Ideas** de **Archivo ▸ Preferencias**. 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, escribe una de las siguientes etiquetas:

- African (africana, color melocotón)
- Chill out (verde pastel)
- Classical (clásica, verde lima)
- Concert Band (banda sinfónica, verde brillante)
- Country (amarillo)
- Dance (gris)
- Film (banda sonora, azul claro)
- Folk (verde oliva)
- Funk (gris rosáceo)
- Garage (azul pálido)
- Groovy (rosa pastel)
- Hip-hop (azul pastel)
- Jazz (rosa)
- Latin (latina, naranja)
- Marching Band (fanfarria, azul turquesa)
- Modern Classical (clásica contemporánea, verde apagado)
- Motown (beige)
- Pop (azul brillante)
- Reggae (violeta)
- Rock (rosa brillante)

A continuación puedes reducir las ideas coincidentes con otras etiquetas, como sigue:

- *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

Escribe una o más de estas etiquetas de cada categoría: pronto encontrarás ideas que se ajusten a tus necesidades.

Aquí tienes algunos consejos para el uso de las ideas incluidas en tus 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 tus 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, puedes pegar una idea en cualquier pentagrama de la partitura: Sibelius la transportará para que se ajuste a la tesitura del instrumento, así que no tengas 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 bajo 1** y **Reggae teclado 1**, suelen ajustarse unas a otras.
- Las ideas incluidas han sido diseñadas para su reproducción con Sibelius 7 Sounds con la opción **Reproducción ▸ Reproducción en vivo activada** (🕮 **6.5 Reproducción en vivo**), pero por supuesto también puedes reproducirlas con cualquier otro dispositivo.

Uso de las ideas en la enseñanza

Si eres profesor, a estas alturas ya habrás intuido muchas formas de utilizar creativamente las ideas de Sibelius en tus clases, pero te sugerimos algunos recursos para sacarles el máximo partido de cara a tus alumnos:

- *Escucha las ideas:* los alumnos no especialmente dotados para la lectura de notación musical comprobarán que la posibilidad de escuchar las ideas con solo pulsar sobre ellas en la ventana Ideas estimula muchísimo su creatividad.
- *Crea ostinatos en forma ABA:* enseña a los alumnos a crear un instrumento en la partitura con la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** (atajo de teclado **I**) y pega una idea en el pentagrama. A continuación, muéstrales cómo repetir rápidamente una idea con la opción **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Repetir** (atajo de teclado **R**). Con estas sencillas técnicas, los alumnos podrán crear fácilmente sus propias composiciones partiendo de las ideas integradas.
- *Orquesta la creatividad con los resaltes en color: si activas la opción* **Resaltar en color** (en la pestaña **Ideas** de **Archivo ▸ Preferencias**), tus alumnos tendrán una referencia visual de los patrones generados por el uso combinado de las ideas, y puedes 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 resaltes.
- *Crea plantillas de partituras:* para crear proyectos simples para tus alumnos puedes definir una plantilla de partitura que incluya algunas ideas cuidadosamente seleccionadas. Por ejemplo, puedes crear pentagramas en blanco para un combo de jazz (batería, teclado, bajo y un instrumento solista, como un saxo). A continuación puedes 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: selecciónalas y ejecuta **Añadir a la partitura** en el panel Ideas) para que los alumnos creen un blues de 12 compases, por ejemplo. Si activas la opción **Mostrar ideas solo de esta partitura** (en la pestaña **Información** de la pestaña **Archivo** de la cinta de opciones), los alumnos solo podrán utilizar en esta partitura las ideas que hayas seleccionado para ellos.
- *Improvisa una melodía:* anima a tus 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 que llevan la etiqueta "Clásica") han sido diseñadas como puntos de partida específicos para tareas de composición y pensando en la enseñanza de alumnos de secundaria y bachillerato.

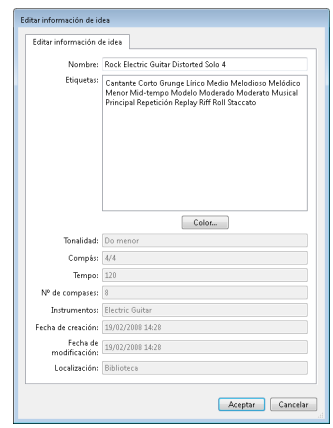
Limitaciones de acceso a la biblioteca

Si no deseas que las ideas de la biblioteca estén disponibles mientras trabajas en una partitura (por ejemplo, si estás preparando una clase para tus alumnos en la que solo podrán ver las ideas que hayas seleccionado y guardado con la partitura), activa la opción **Mostrar ideas de esta partitura exclusivamente** en la pestaña **Información** de la pestaña **Archivo** de la cinta de opciones.

Si esta opción está activada, el botón **Biblioteca** del panel Ideas no estará disponible, de manera que solo 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, selecciónala en el panel Ideas y haz clic en el botón **Editar información de idea** en la parte inferior de la ventana, o haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona **Editar información de idea** en el menú contextual. Aparecerá el cuadro de diálogo mostrado a la derecha.

Puedes escribir en las cajas para editar el **Nombre** de la idea y sus **Etiquetas**. Para cambiar el color de fondo de una idea, haz clic en **Color** y selecciona el color que desees.

Aunque en este diálogo también puedes 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, selecciónala en el panel Ideas, haz clic en el botón **Editar idea** en la parte inferior de la ventana o haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona **Editar idea** en el menú contextual.

Aparecerá una nueva ventana o pestaña, igual que si hubieras abierto otra partitura. La idea se muestra en formato Panorama (📖 **11.1 Vista de documento**) y puedes editarla de la misma forma que cualquier otra música.

Cuando hayas terminado de editar la idea, guárdala pulsando **Ctrl**+**S** *o* ⌘**S** y cierra la pestaña o la ventana con **Ctrl**+**W** *o* ⌘**W** para volver a la partitura original.

Si no quieres guardar los cambios realizados sobre la idea, cierra la pestaña o ventana y haz clic en **No** cuando el programa te pregunte si deseas guardar los cambios.

Dónde se guardan las ideas

Las ideas se pueden guardar en la partitura actual o en la biblioteca. Si guardas una idea en una partitura, solo aparecerá en el panel Ideas cuando abras esa partitura y si el botón **Partitura** está activado. Si guardas una idea en la biblioteca y activas el botón **Biblioteca**, esa idea aparecerá en el panel Ideas cuando abras cualquier partitura.

Por defecto, las ideas capturadas se agregan a la partitura, lo cual significa que solo estarán disponibles para esa partitura a menos que selecciones la idea y hagas clic en **Añadir a la biblioteca** en el panel Ideas. Si deseas que todas las ideas queden guardadas directamente en la biblioteca, activa la opción **Añadir ideas capturadas a la biblioteca** en la página **Ideas** de **Archivo** ▸ **Preferencias**.

La biblioteca es un gran almacén de ideas utilizables en cualquier partitura, y también contiene todas las ideas integradas en Sibelius. Si no deseas visualizarlas y solo quieres que aparezcan tus propias ideas en la biblioteca, desactiva la opción **Mostrar ideas integradas**. (Esto también reduce varios segundos el tiempo de carga de Sibelius).

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 tu cuenta de usuario, pero nunca deberías manipular estos archivos directamente (consulta **Archivos editables por el usuario** en la página 28): Sibelius incluye opciones específicas para importar, exportar y compartir ideas con otros usuarios.

Cómo compartir ideas

Existen dos métodos para compartir tus ideas con otros usuarios: puedes guardar las ideas que desees compartir en una partitura específica y distribuir esa partitura (una buena alternativa para crear proyectos para estudiantes – consulta **Uso de las ideas en la enseñanza** más arriba) o exportar una selección de ideas en forma de archivo **.ideas** que otro usuario pueda importar a su biblioteca de ideas.

Para guardar ideas en una partitura, selecciona las ideas que desees incluir en ella y haz clic en el botón **Añadir a la partitura** en la parte inferior del panel Ideas, o haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona **Añadir a la partitura** en el menú contextual. Solo es posible seleccionar varias ideas a la vez en el modo de vista detallada del panel Ideas, que resulta muy adecuada para este tipo de operaciones. Para comprobar que has agregado las ideas correctas a la partitura, desactiva el botón **Biblioteca** en el panel Ideas: ahora solo deberías ver las ideas guardadas con la partitura.

Para exportar una selección de ideas tendrás que abrir la vista detallada del panel Ideas. Selecciona las ideas que desees 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 haz clic en el botón **Exportar** en la parte inferior de la ventana, o haz clic derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) y elige **Exportar** en el menú contextual. El programa te preguntará un nombre de archivo y una ubicación para guardar las ideas. Cuando hagas clic en **Guardar**, se creará un archivo **.ideas** en la ubicación especificada. Puedes enviar ese archivo **.ideas** a otro usuario (por ejemplo, por correo electrónico).

Importación de ideas

Para importar ideas a la biblioteca, abre la vista detallada del panel Ideas y haz clic en **Importar**. Selecciona el archivo **.ideas** que desees importar y haz clic en **Abrir**: aparecerá un cuadro de diálogo desde el cual puedes especificar si las ideas importadas deben agregarse a la biblioteca o a una de las partituras abiertas.

2.4 Instrumentos

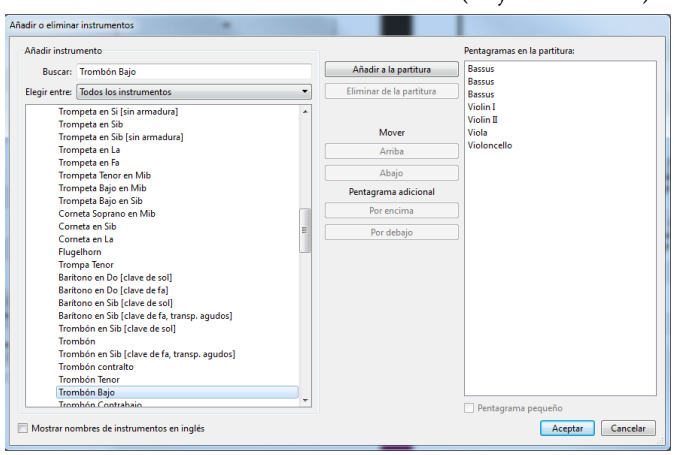
📖 **2.5 Pentagramas**, **5.4 Nombres de instrumento**, **2.6 Editar instrumentos**.

¿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 solo 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 solo aparece una vez entre ellos, Sibelius lo considera como un instrumento. Los cantantes también son considerados como instrumentos. Si hay percusión de un solo pentagrama, también se considera un solo 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 selecciona la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** (atajo de teclado **I**).



Puedes abrir este mismo cuadro de diálogo haciendo clic en el botón **Cambiar instrumentos** al crear una nueva partitura.

Este cuadro de diálogo se divide en dos partes: a la izquierda puedes seleccionar los instrumentos que deseas añadir y a la derecha aparecen los pentagramas que ya existen en la partitura (puedes borrarlos, reorganizarlos y añadir pentagramas adicionales).

Para añadir un nuevo instrumento, puedes navegar por la lista de instrumentos o encontrar el que quieres buscando por nombre (que es mucho *más* rápido).

Para encontrar un instrumento, teclea las primeras letras de su nombre en la casilla **Buscar,** en la esquina superior izquierda del cuadro de diálogo. A medida que escribes, los instrumentos cuyos nombres coincidan con lo que has tecleado aparecerán en una lista desplegable: cuando consultas el que buscas, usa la tecla ↓ para seleccionarlo en la lista y pulsa **Intro** para ir directamente a él en la lista de instrumentos inferior.

Otro modo de buscar un instrumento:

- En la lista **Elegir entre**, selecciona la opción que se acerque más al tipo de plantilla instrumental o vocal que desees 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 bajo.
  - **Instrumentos de banda** incluye todos los instrumentos que se podrían encontrar en bandas de viento-metal, viento-madera, bandas militares, de marcha o drum corps (bandas).
  - **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-madera, viento-metal, percusión y cuerda que normalmente se encontrarían en una orquesta.
  - **Instrumentos de rock y pop** contiene guitarras, teclados, voces, etc.
  - **Instrumentos del mundo** contiene instrumentos étnicos clasificados por región geográfica.
- Elige la familia instrumental en la lista **Familia**; por ejemplo, madera, metal, cuerda, etc.
- Selecciona en la lista el **instrumento** que desees cambiar.

Tanto si has seleccionado el instrumento buscando o navegando, ahora tienes que añadirlo a la partitura:

- Haz clic en **Añadir** para agregarlo a la lista **Pentagramas en la partitura**, donde aparecerá con un **+** antes de su nombre, lo que indica que es nuevo. La posición en la lista refleja el orden real tal y como aparecerá en la partitura al pulsar **Aceptar**. Puedes añadir varios instrumentos adyacentes: para ello, arrastra el ratón hacia abajo a lo largo de la lista de **Instrumentos** y haz clic en **Añadir**.
- Si cambias de idea, puedes 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, puedes 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 deseas reducir el tamaño de uno o más pentagramas, por ejemplo para un instrumento solista, selecciónalo en la lista **Pentagramas en la partitura** y activa la opción **Pentagrama pequeño**.
- Cuando pulses **Aceptar**, Sibelius realizará todos los ajustes necesarios en la partitura, como añadir, suprimir y/o reorganizar el orden de los pentagramas. Si al añadir instrumentos a tu partitura la página estaría demasiado saturada, Sibelius te da la opción de cambiar el tamaño del pentagrama o de la página para que la música se adapte mejor. Haz clic en **Sí** para aceptar el ajuste automático de Sibelius, o en **No** para dejar la maquetación tal cual (si más tarde quieres cambiar el tamaño de página o pentagrama, puedes hacerlo desde **Maquetación ▸ Configuración del documento**).

También puedes usar este cuadro de diálogo para añadir pentagramas adicionales a instrumentos ya existentes en la partitura – consulta **Instrumentos con pentagramas múltiples** en 📖 **2.5 Pentagramas** para más detalles. Cuando añadas un nuevo instrumento a la partitura, Sibelius creará automáticamente una parte dinámica para ese instrumento – 📖 **9.1 Trabajar con partes**.

Borrar instrumentos

Para eliminar instrumentos, ejecuta **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar**, selecciona el pentagrama o pentagramas que quieras eliminar de la lista **Pentagramas en la partitura**, y haz clic en **Eliminar de la partitura**. También puedes seleccionarlos como pasaje haciendo clic tres veces en la partitura; a continuación, pulsa **Suprimir**.

En ambos casos aparecerá el aviso de que esta acción eliminará también toda la música de los instrumentos. Si deseas continuar, haz clic en **Sí** y **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo. De la misma forma que al añadir instrumentos a la partitura, al eliminar o añadir más instrumentos que las páginas de tu partitura quedará muy vacía o demasiado llena, Sibelius te ofrecerá cambiar el tamaño de pentagrama o de página para que la música se adapte mejor a la página. Haz clic en **Sí** para aceptar el ajuste automático de Sibelius, o en **No** para dejar la maquetación tal y como está.

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 te da la posibilidad de utilizarlos.

Puedes activar y desactivar los separadores de sistema con la opción **Dibujar separador a la izquierda/derecha** en la página **Instrumentos** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**. También puedes 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 particellas, también puedes usarla para controlar de forma automática las particellas que tendrán separadores. Por ejemplo, si deseas que los separadores aparezcan solo en partes de percusión compleja que contengan, por ejemplo, tres o más pentagramas, ajusta el número mínimo de pentagramas a 3 en la partitura y todas las particellas 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-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 cuadro de diálogo **Añadir o eliminar instrumentos** *de Sibelius.*

Existen algunas excepciones a la norma de organización instrumental:

- *Si la música tiene un solista, este 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, etc.*

Tesitura instrumental

Sibelius dibuja las notas en tonos de color rojo si son demasiado agudas o graves respecto a la tesitura del instrumento (activa la opción **Vista ▸ Colores de nota ▸ Notas fuera de tesitura** – 📖 **11.4 Elementos invisibles**). 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, como la cuerda Do grave en el contrabajo, el Si grave en la flauta y el Do agudo en el piano (en lugar de La) tienden a estar incluidos en la tesitura profesional, pero no en la cómoda.

Si deseas ajustar las tesituras de los instrumentos de tu partitura, consulta 📖 **2.6 Editar instrumentos**.

Instrumentos transpositores

Sibelius se encarga de todas las cuestiones relativas a los instrumentos transpositores:

- Puedes introducir música con sonido real o transportado. Para cambiar entre las dos representaciones de forma instantánea, haz clic en **Inicio** ▸ **Instrumentos** ▸ **Partitura con transposición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**T** *o* ⇧⌘**T**).
- Al copiar música entre instrumentos transpositores, Sibelius transporta la música automáticamente para que siga *sonando* igual. Esto te ahorrará dolores de cabeza cuando quieras copiar, por ejemplo, un Clarinete en La a un pentagrama de Trompa en Fa.
- Cuando abras la particella de un instrumento transpositor desde una partitura escrita a altura real, no tendrás que preocuparte 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, puedes tocar las partes transportadas en Sibelius para producir una partitura que contenga una combinación de instrumentos con o sin transposición. Solo tienes que configurar **Introducir alturas** a **Escritas** en el grupo **Introducción de notas** de la pestaña **Introducción de notas** de la cinta de opciones.

Alteraciones y armaduras para instrumentos transpositores

Por defecto, Sibelius escribe los instrumentos transpositores con las alteraciones apropiadas para la tonalidad lejana. Por ejemplo, si había un La bemol en una parte de saxo alto en Fa mayor y activaste 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 en la manera de escribir las notas por enarmonía. Por ejemplo, en una partitura en Fa sostenido mayor, la particella para clarinete en Si bemol quedaría en La bemol mayor al transportarla. En circunstancias normales, Sibelius solo 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 tonalidades lejanas** de la página **Claves y armaduras,** en **Aspecto** ▸ **Configuración personal** ▸ **Normas de diseño musical**.

Normalmente esta opción debería estar activada, pero si la partitura contiene enarmonizaciones especiales que en circunstancias normales no escribirías, quizá sea mejor que la desactives para evitar problemas en el transporte resultante. Por ejemplo, un La doble bemol en una parte de clarinete en Si bemol en tonalidad de Fa sostenido mayor no transporta fácilmente 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 que resulta al transportar la tonalidad de concierto o simplificar la armadura a su equivalente enarmónico.

Por ejemplo, imagina 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 solo tiene cinco bemoles. Por defecto, en estos casos Sibelius simplifica las armaduras lejanas. Si de todas maneras prefieres utilizar la forma no simplificada, desactiva **la opción Enarmonizar armaduras lejanas en partitura con transposición** en la página **Claves y armaduras** de **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 te indicamos dos ejemplos de soluciones para distintas situaciones, dependiendo del caso:

…caso sencillo

Si tu 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 crea un instrumento único llamado Trompeta, y modifica 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, crea dos instrumentos por separado (llamados "Trompeta 1.2" y "Trompeta 3"). También podrías 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 tendrás 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 algunas partes, 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 tendrá que cambiarse en medio de la partitura, deberías crear otro instrumento separado de Trompeta para cada nombre diferente que quieras utilizar. En el caso de una partitura compleja para 3 Trompetas, podrías crear 5 instrumentos llamados Trompetas 1.2.3, Trompetas 1.2, Trompeta 1, Trompeta 2 y Trompeta 3. Luego, simplemente escribe la música en el pentagrama adecuado y oculta los pentagramas restantes que no estén en uso (🕮 **2.5 Pentagramas**).

Utiliza un estilo de texto de Técnica para indicar dónde deseas que los pentagramas se dividan o unan o dónde se produce un cambio de ejecutante, y escribe (por ejemplo) "1.2","a 2", "div." o "unis.".

Cuando se produzca un cambio de número de pentagramas, deberías introducir un salto de sistema: si no, aparecerán pentagramas utilizados parcialmente, lo que resulta un tanto extraño.

Si deseas extraer las partes para ejecutantes diferentes, consulta 🕮 **9.4 Extracción de partes**.

Duplicar instrumentos

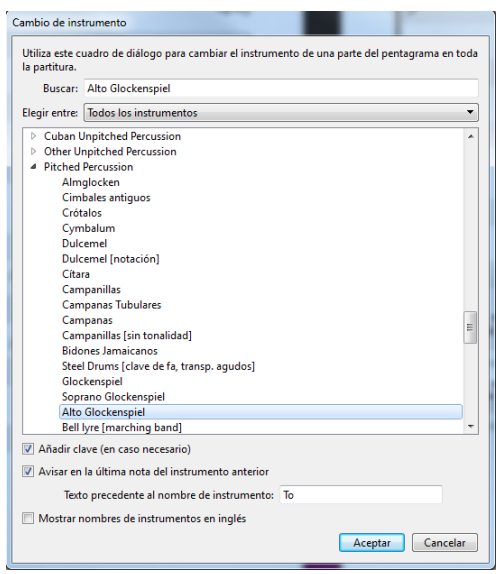
Los instrumentos duplicados son dos o más instrumentos interpretados por una misma persona. En casi todos los casos deberías utilizar la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar** siempre que un intérprete deba cambiar de instrumento (consulta más adelante).

Una posible excepción son los instrumentos de percusión sin afinación determinada (como triángulo, caja y bombo) que aparecen en un mismo pentagrama. Se explica detalladamente en 🕮 **4.13 Percusión**.

Cambios de instrumento

En Sibelius es muy fácil cambiar de instrumento en cualquier punto del pentagrama con la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar**. En primer lugar, decide si el cambio de instrumento se mantendrá hasta el final de la partitura (o hasta otro cambio de instrumento posterior en la partitura) o solo durante un pasaje determinado.

- Para cambiar un instrumento de forma temporal, selecciona el pasaje en el que desees 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, selecciona la nota individual tras la cual desees introducir el cambio de instrumento o no realices ninguna selección (en este caso puedes hacer clic para colocar el cambio de instrumento inmediatamente).



- Cuando hayas seleccionado el lugar en el que deseas cambiar el instrumento (y, opcionalmente, el punto en el que deseas desactivar el cambio), ejecuta **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**I** *o* ⇧⌥⌘**I**). Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo superior.

- Del mismo modo que haces cuando eliges instrumentos para añadirlos a la partitura, puedes escribir el nombre del instrumento para encontrarlo, o bien navegar por la lista hasta llegar a él. Elige el instrumento al que quieres cambiar, después configura las dos opciones adicionales como se describe a continuación:
  - 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 deseas que Sibelius use otra palabra en lugar de "A" antes del nombre de instrumento en el aviso, cambia el **Texto precedente al nombre de instrumento**.
- A continuación, haz clic en **Aceptar**. Si antes de abrir el cuadro de diálogo no habías realizado ninguna selección, el puntero del ratón se volverá de color azul para que puedas 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 posteriores (puedes editarlo, si lo deseas). Si no deseas que el nombre del instrumento cambie, selecciona **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**, ve a la página **Instrumentos** y desactiva la opción **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 **Editar instrumentos** – 🕮 **2.6 Editar instrumentos**).
- Ajusta el transporte del pentagrama (por ejemplo, pasa de clarinete en Si♭ a clarinete en La) y muestra el cambio de armadura correspondiente si la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Partitura con transposición** está activada.
- Cambia el tipo de pentagrama, si es necesario (número de líneas de pentagrama, tablatura o notación estándar, etc.).

Las siguientes imágenes muestran el aspecto de los cambios de instrumento en la partitura; en este caso el instrumento pasa de clarinete en Si♭ a saxo alto (en Mi♭). A la izquierda, la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** está activada (de esta manera puedes ver el cambio de instrumento indicado por un rectángulo gris) e **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Partitura con transposición** está desactivada (es decir, la música está escrita en sonido real). A la derecha, la opción **Partitura con transposición** está activada.

Observa que el cambio de instrumento puede ocupar más o menos espacio en función del estado de la opción **Partitura con transposición**. Si crees que el espaciado tiene un aspecto algo extraño, selecciona los compases afectados y ejecuta **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**N** *o* ⌃⇧⌘**N**).

Editar cambios de instrumento

Para mover el cambio de instrumento a lo largo del pentagrama, arrastra a izquierda o derecha el rectángulo gris o la armadura, o utiliza las teclas ←/→. Si Sibelius ha creado un cambio de clave además del cambio de instrumento, observa que la clave no se mueve junto con el cambio de instrumento, ya que se trata de objetos separados. (Esto también significa que si eliminas 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, selecciónala y muévela con el ratón o las teclas de cursor. Para editar el texto haz doble clic sobre él, igual que harías con cualquier otro objeto de texto. También puedes ocultar el texto si lo seleccionas y ejecutas **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⌃⇧⌘**H**).

Puedes 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 general también aparecen en las partes dinámicas, pero si lo deseas puedes 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 general. De esta forma puedes crear varias partes dinámicas para diferentes instrumentos o transposiciones – consulta **Partes con diferentes transposiciones** en la página 801.

2.5 Pentagramas

🕮 **3.8 Tablatura y notación de guitarra**, **2.4 Instrumentos**, **4.13 Percusión**, **9.1 Trabajar con partes**, **7.4 Enfocar pentagramas**, **2.6 Editar instrumentos**.

Para mover o alinear pentagramas, 🕮 **7.3 Espaciado de pentagramas**.

Creación de pentagramas

Para crear un pentagrama para un instrumento nuevo, selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** (atajo de teclado **I**) – 🕮 **2.4 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 quieres añadir un pentagrama para toda la partitura, comprueba primero que no hay nada seleccionado. Si, por otro lado, quieres que el pentagrama nuevo aparezca solamente a partir de un punto de la partitura, selecciona el compás a partir del cual quieres empezar.
- Selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** (atajo de teclado **I**).
- En la lista **Pentagramas en la partitura**, selecciona el pentagrama junto al cual quieres añadir un pentagrama nuevo.
- Haz clic en **Por encima** o **Por debajo**.
- Haz clic en **Aceptar**.

Puedes añadir más pentagramas de la misma forma. Un instrumento puede tener el número de pentagramas que desees (5 o incluso 47.391.082), aunque como mucho, casi nunca necesitarás más de dos o tres. Si el número de pentagramas usados por un instrumento cambia en el transcurso de la partitura, tendrás que ajustar algunos parámetros de la reproducción – 🕮 **6.1 Trabajar con la reproducción**.

Todos los pentagramas de un instrumento comparten el mismo nombre, que 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 ossias son muy fáciles de crear con Sibelius. Para ello:

- Selecciona el pasaje por encima del cual quieras crear un ossia. Por ejemplo, haz clic en un compás (puedes seleccionar solo unas pocas notas, si quieres, no tiene por qué ser un número entero de compases).
- Desde **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Pentagrama ossia**, selecciona **Superior** o **Inferior**.
- Los compases ossia aparecen automáticamente con el tamaño pequeño requerido. Ahora puedes copiar la música del compás original (con **Alt**+clic *o* ⌥-clic) y arreglar los cambios que quieras realizar.

Lo que se hace realmente al crear un ossia es introducir 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, arrastra estos cambios de instrumento en cualquier dirección.

Al crear un ossia de esta forma, siempre se creará un pentagrama adicional. Si creas dos ossias en un mismo sistema con este método, te será difícil alinearlos, porque Sibelius creará un segundo pentagrama adicional por encima del pentagrama seleccionado. En lugar de este método, crea el segundo ossia utilizando un cambio de instrumento en unos de los instrumentos a los que pertenece el ossia, y regresa a **Sin instrumento (invisible)** al final (🕮 **2.4 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 puedes aplicar automáticamente una sangría al primer pentagrama de las partes – 🕮 **9.1 Trabajar con partes**.

Para hacerlo manualmente, simplemente arrastra 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, te recomendamos poner un salto de sistema o un salto de página al final del sistema precedente, si es que existe alguno. (Si no lo haces, entonces si por cualquier motivo esa barra de compás acaba situada en medio de un sistema, Sibelius colocará un espacio justo antes del mismo para producir un sistema dividido, como una coda; esto es algo ingenioso, pero puede sorprender).

Para restablecer la sangría de un pentagrama que has arrastrado, selecciona la barra de compás inicial o el extremo situado más a la izquierda del pentagrama, y ejecuta **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**).

Sistemas con sangría a la derecha

A veces resulta útil poder acortar un sistema en el margen derecho: para ejemplos musicales, hojas de ejercicios, exámenes o pruebas. Para ello:

- En primer lugar, es una buena idea crear un salto de sistema después del compás que va a estar al final del sistema acortado. Para ello, selecciona la barra de compás y pulsa **Intro** en el teclado principal.
- Activa la opción **Vista ▸ Invisibles ▸ Puntos de arrastre** para encontrar más fácilmente el punto de arrastre requerido.

- Selecciona 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.
- Arrastra el punto de arrastre hacia la izquierda, o usa los atajos de teclado ←/→ (con **Ctrl** *o* ⌘ para pasos mayores), para aumentar la sangría a la derecha para ese sistema. Puedes desactivar la opción **Vista ▸ Invisibles ▸ Puntos de arrastre.**

Para restablecer un sistema a su anchura original predeterminada, selecciona el punto de arrastre y elige **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**).

Ocultar pentagramas

Hay dos métodos para ocultar pentagramas en Sibelius, cada uno con objetivos muy diferentes:

- Si quieres ocultar de forma temporal pentagramas que contengan música (por ejemplo, si editas partituras para conjuntos numerosos y quieres trabajar en algunos pentagramas en particular sin distraerte con el resto de pentagramas, o si deseas preparar una versión especial de tu partitura con pentagramas ocultos que se reproduzcan), utiliza **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Enfocar pentagramas** – consulta 🕮 **7.4 Enfocar pentagramas**.
- Por otro lado, si quieres ocultar pentagramas sin música escrita para ahorrar espacio en la página y facilitar la lectura de la partitura, usa entonces **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas en blanco** – más información a continuación.

A modo de ayuda, Sibelius te muestra dónde están situados los pentagramas ocultos en tu partitura, dibujando una línea azul discontinua a lo largo de la página si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Marcas de maquetación** está activada – consulta 🕮 **7.7 Separaciones y saltos**.

Protege los árboles: oculta los pentagramas en blanco

Si un pentagrama contiene silencios de compás, puedes ocultarlos de ese sistema en particular, como se hace en partituras grandes:

- Haz doble clic en el pentagrama para seleccionarlo todo (o selecciona varios pentagramas como un pasaje).
- Selecciona **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas en blanco** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥⌘**H**).

Puedes aplicar esta operación a varios pentagramas o a un pasaje que dure tantos compases como desees, 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 de entrada).

Para ocultar pentagramas en blanco en toda la partitura, selecciona **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Todo** (atajo de teclado **Ctrl**+**A** *o* ⌘**A**) y elige **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas en blanco**. Los pentagramas que no estén en uso en toda la partitura desaparecerán y la partitura adaptará su formato instantáneamente para encajar la misma música en menos páginas, lo cual salvará la vida de varios árboles agradecidos.

Al usar **Ocultar pentagramas en blanco**, si incluyes pentagramas de teclado, es posible que acabes con tan solo una mano oculta, lo que resulta bastante raro. Por eso, comprueba la parte de teclado más adelante y vuelve a mostrar los pentagramas de teclado ocultos si ha ocurrido esto, o (en caso de que estés ocultando pentagramas en toda la partitura y no te quieras molestar en comprobar los pentagramas de teclado en un futuro) no incluyas 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 haber, por lo menos, un pentagrama para indicar que allí existe un sistema. Si lo que quieres es borrar todos los compases de un único pentagrama, tienes que seleccionar los compases como un pasaje de sistema y luego pulsar **Supr**.

Mostrar pentagramas ocultos

Para mostrar de nuevo los pentagramas que has ocultado previamente con **Ocultar pentagramas en blanco**:

- Haz clic en un compás donde quieras mostrar los pentagramas.
- Selecciona **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas en blanco** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**S** *o* ⇧⌥⌘**S**).
- En el diálogo que aparece, haz clic en **Aceptar** para mostrar todos los pentagramas ocultos, o selecciona los pentagramas específicos que quieras mostrar.

Así se mostrarán los pentagramas que se ocultaron mediante **Ocultar pentagramas en blanco** (porque no contienen música), pero no se mostrarán:

- los pentagramas que se ocultaron utilizando un cambio de instrumento a **Sin instrumento (invisible)**; para que reaparezcan, usa otro cambio de instrumento para volver al instrumento original
- los pentagramas que se ocultaron con Enfocar Pentagramas: para hacer que aparezcan de nuevo, desactiva la opción **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Enfocar pentagramas**.

Borrar pentagramas definitivamente

Si quieres eliminar para siempre un pentagrama (y toda la música contenida en este), selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** (atajo de teclado **I**), selecciona el pentagrama (o pentagramas) que quieras borrar de la lista **Pentagramas en la partitura**, y luego haz clic en el botón **Borrar de la partitura**: luego haz clic en **Aceptar**. Otra forma de hacerlo es haciendo triple clic en un pentagrama para seleccionarlo en toda partitura, y luego pulsa la tecla **Supr**.

Tamaño de pentagrama

El tamaño del pentagrama determina el tamaño del resto de elementos de la partitura. Si aumentas el tamaño de pentagrama al doble, todo el texto, líneas, etc. va aumentar al doble de tamaño también. Si tu partitura está muy justa o demasiado espaciada, puedes mejorarla simplemente cambiando de tamaño de pentagrama – 🕮 **7.1 Configuración del documento**.

Pentagramas pequeños

Para hacer que un pentagrama sea más pequeño que los demás, selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar**, selecciónalo en la lista **Pentagramas en la partitura,** activa la casilla **Pentagrama pequeño** y haz clic en **Aceptar**.

De forma predeterminada, el tamaño de los pentagramas pequeños es el 75% de los normales, pero puedes ajustar este valor en la página **Pentagramas** del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo 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, activa la opción **Vista ▸ Invisibles ▸ Objetos ocultos** (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥**H**) si no está ya activada. Los cambios de instrumento aparecerán como rectángulos grises (si no activas esta opción, ¡no los podrás ver!).
- Selecciona el pasaje en el que quieres que desaparezcan las líneas de pentagrama. Por ejemplo, si quieres que las líneas de pentagrama desaparezcan al principio del compás, selecciona ese compás. Si quieres que desaparezcan después de una nota en particular, selecciona dicha nota. Amplía la selección hasta el punto donde desees que vuelvan a aparecer las líneas de pentagrama usando **Mayús**+→ (pulsar **Ctrl** *o* ⌘ para ampliar por compases completos).
- Selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar**. En el cuadro de diálogo que aparece, configura **Elegir de** a **Todos los instrumentos**, después selecciona **Otro ▸ Sin instrumento (oculto)** de la lista de instrumentos.
- Haz clic en **Aceptar** y Sibelius creará dos cambios de instrumento: al comienzo de la selección creará un cambio de instrumento a **Sin instrumento (oculto)** 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 deseabas, puedes 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 íncipit

Si bien el íncipit de una pieza musical debe referirse, en sentido estricto, a las primeras notas de la pieza, normalmente el íncipit 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 íncipits representan varias cosas: por ejemplo, el tono de un canto llano que precede a un movimiento coral; un cuadro que muestra las campanillas que se usarán en la composición; o incluso un riff o colección de los cifrados armónicos presentes en una canción popular específica.

Independientemente de su contenido, los íncipits se crean del modo siguiente:

- Añade un instrumento adicional apropiado a tu partitura (como **pentagrama en clave de sol** de la familia **Otros**).
- Escribe la música requerida para el íncipit.
- Crea una sangría a la izquierda y derecha del pentagrama (consulta **Sistemas con sangría a la izquierda** y **Sistemas con sangría a la derecha** arriba).

- Ejecuta **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas en blanco** para ocultar el resto de pentagramas en el primer sistema (consulta **Protege los árboles: oculta los pentagramas en blanco** arriba).
- Ejecuta **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio 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 originales 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 íncipit, que suele aparecer como un pentagrama individual encima del primer sistema musical completo, los pentagramas introductorios se encuentran al inicio del primer sistema, con un espacio entre los pentagramas introductorios y el primer compás completo. Para crear pentagramas introductorios:

- Introduce la música de introducción en el primer compás de la partitura (normalmente en forma de compás irregular) usando notas y/o símbolos.
- Selecciona la barra de compás al final del compás introductorio y elige **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Dividir sistema**. Esto crea una repetición de las claves, corchetes, etc. al inicio del segundo compás. Para reducir el espacio posterior al íncipit, selecciona la barra de compás situada a continuación del espacio y elige **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición**.
- Selecciona la barra de compás anterior o posterior al compás de introducción y abre el panel **Compases** del Inspector; aquí podrás decidir si quieres o no mostrar las claves, armaduras, corchetes de sistema y la propia barra de compás. Desde este panel, modifica la opción **Espacio antes del compás** para ajustar el tamaño del espacio después de los pentagramas introductorios.
- Cuando crees las claves y armaduras nuevas en el primer compás real de la partitura, recuerda activar la opción **Ocultar** y, en el caso de indicaciones de compás, desactivar la opción **Permitir precautorio**.
- Finalmente, utiliza **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio de número de compás** para crear un cambio de número de compás a compás 1 al inicio del primer compás completo, con el fin de que la pieza comience con el número de compás correcto.

Comparar dos pentagramas

Si necesitas comparar dos pentagramas de un mismo archivo, para determinar sus diferencias, utiliza el plug-in **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Análisis ▸ Comparar pentagramas** – consulta **Comparar pentagramas** en la página 824.

2.6 Editar instrumentos

📖 **2.4 Instrumentos**, **2.5 Pentagramas**, **5.4 Nombres de instrumento**.

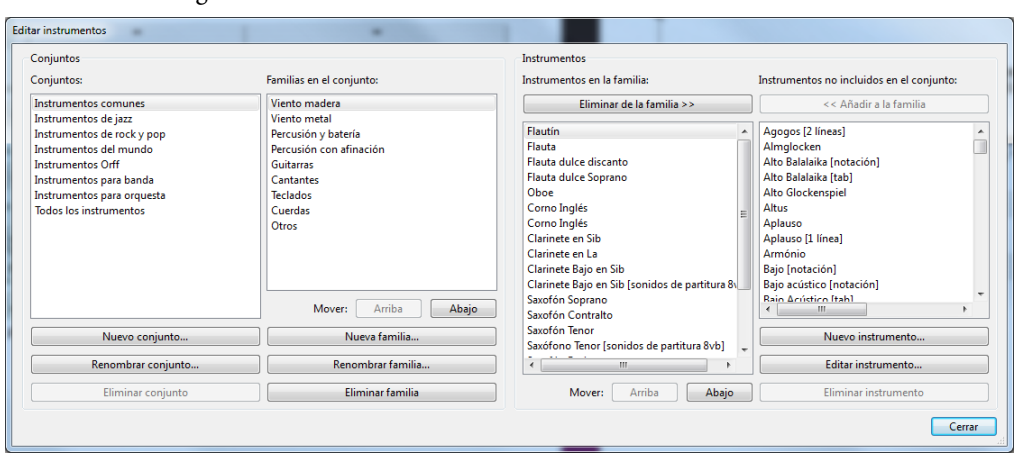
Aunque Sibelius dispone de una lista exhaustiva de más de 600 instrumentos incorporados, puede que en ocasiones necesites editar un tipo de instrumento que utilizas en una partitura (por ejemplo, si necesitas una combinación concreta de instrumentos de percusión en un único pentagrama, y Sibelius no lo incluye en su lista de instrumentos incorporados), o menos habitualmente, crear un tipo de instrumento que no aparece en **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar**.

Sibelius lo facilita mediante el cuadro de diálogo **Editar instrumentos**. Cualquier cambio que realices en los instrumentos existentes o nuevos instrumentos que crees se guarda automáticamente en la partitura en que estás trabajando, y pueden ser utilizados en otras partituras si exportas la configuración personal o los guardas en una plantilla.

Cuadro de diálogo Editar instrumentos

Editar instrumentos te permite producir, editar y eliminar tipos de instrumentos, y organizarlos en *conjuntos* o ensembles, como se denominan los grupos de instrumentos que aparecen en **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar**. Cada conjunto contiene una o más *familias* (que se organizan normalmente en función de las familias de instrumentos, como **Viento-metal**, **Viento- madera**, **Cuerda**, etc.), y cada familia a su vez contiene uno o más instrumentos.

Con una partitura abierta, haz clic en el botón de apertura del cuadro de diálogo en la esquina inferior derecha del grupo **Inicio ▸ Instrumentos** (mostrado a la derecha) para abrir **Editar instrumentos**. Un consejo práctico: si seleccionas un compás en un pentagrama antes de elegir **Editar instrumentos**, Sibelius seleccionará automáticamente el tipo de instrumento apropiado en el cuadro de diálogo:



Lee el cuadro de diálogo de izquierda a derecha:

- La lista de **Conjuntos** de la parte izquierda del cuadro de 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;
- 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 tus propios conjuntos únicamente con los instrumentos que utilices. (Ten en cuenta que el conjunto **Todos los instrumentos** siempre debe contener todos los instrumentos definidos en la partitura).

Todas la partituras Sibelius contienen varios conjuntos predefinidos (consulta la lista en **Crear instrumentos** en la página 192) 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 utilizas a menudo un conjunto particular de instrumentos, o si consideras importante el orden en que deben aparecer los instrumentos verticalmente en la partitura, puede ser conveniente crear tu propio conjunto que contenga el número de instrumentos que desees y en el orden que desees.

Para crear un nuevo conjunto:

- Selecciona un conjunto existente en la lista **Conjuntos** para basar en él tu nuevo conjunto.
- Haz clic en **Nuevo conjunto**; Sibelius te preguntará si deseas crear un nuevo conjunto basado en el seleccionado; haz clic en **Sí.**
- Aparecerá un sencillo cuadro de diálogo en el que podrás dar un nombre a tu conjunto; introduce un nombre y haz clic en **Aceptar**.

Para borrar un conjunto que hayas creado, basta con seleccionarlo en la lista **Conjuntos** y hacer clic en **Eliminar conjunto**; Sibelius te preguntará si estás seguro, y si haces clic en **Sí**, se borrará el conjunto.

Crear y eliminar una familia

Para crear una nueva familia en un conjunto:

- Selecciona el conjunto en la lista **Conjuntos**, y a continuación haz clic sobre **Nueva familia.**
- Aparecerá un sencillo cuadro de diálogo para introducir el nombre de la nueva familia; teclea el nombre y haz clic en **Aceptar.**
- Por defecto, la nueva familia estará vacía.
- Para mover la familia hacia arriba y hacia abajo en la lista de familias existentes, utiliza los botones **Arriba** y **Abajo** que encontrarás 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-metal** está por encima de la familia **Cuerda**, cualquier instrumento añadido a la partitura desde la familia **Viento-metal** se situará por encima de cualquier instrumento añadido desde la familia **Cuerda**.

Para renombrar una familia, basta con seleccionarla y hacer clic en **Renombrar familia**, introducir el nuevo nombre en el cuadro de diálogo que aparece, y haz clic en **Aceptar**. Para borrar una familia, selecciónala y haz clic en **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:

- Localiza en la lista **Instrumentos no incluidos en el conjunto** los instrumentos que desees añadir y selecciónalos. Ten 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 deseas que aparezcan instrumentos parecidos en diferentes familias sí se puede crear un nuevo instrumento basado en un instrumento existente).
- Haz clic en **Añadir a la familia** para mover los instrumentos seleccionados desde la lista **Instrumentos no incluidos en el conjunto** a la lista **Instrumentos en la familia**.
- Mueve los instrumentos hacia arriba y hacia abajo en la lista con los botones **Arriba** y **Abajo** que encontrarás 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 haz clic en **Eliminar de la familia** (o también, para borrar todos los instrumentos de una familia, puedes borrar la propia familia).

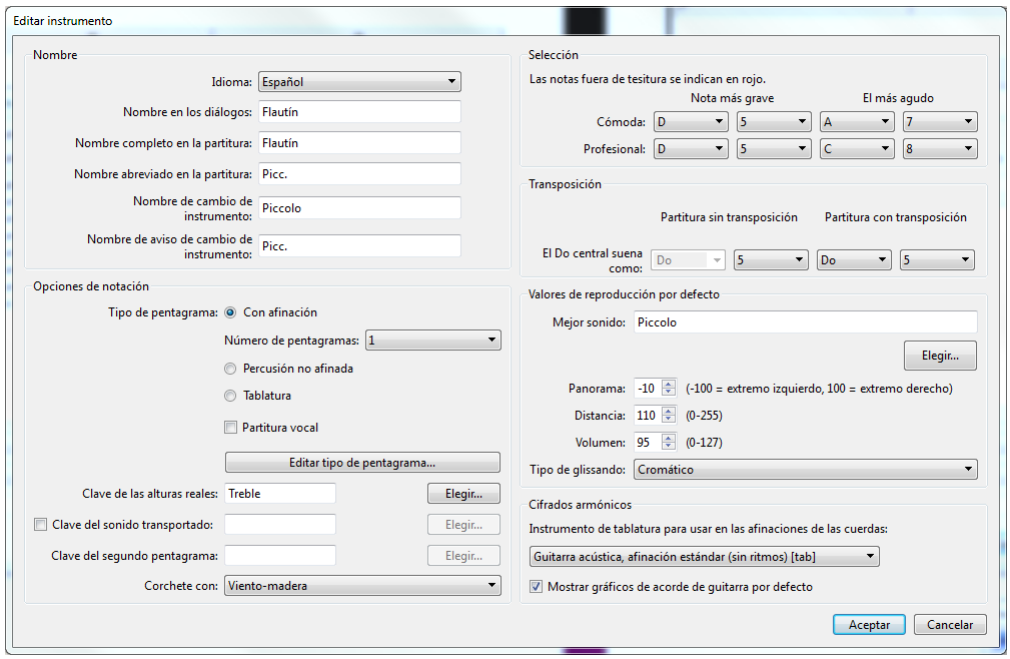
Crear, editar y eliminar instrumentos

Únicamente puedes 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 solo habilita el botón **Eliminar Instrumento** si se pueden borrar los instrumentos seleccionados.

Para editar un instrumento existente, selecciónalo en la lista **Instrumentos en la familia** o **Instrumentos no incluidos en el conjunto**, y luego haz clic en el botón **Editar instrumento**. Si utilizas el instrumento en la partitura, aparecerá un aviso diciendo que la edición del instrumento puede cambiar el aspecto de la partitura; haz clic en **Sí** para continuar.

Para crear un tipo de instrumento totalmente nuevo, selecciona el instrumento que más se parezca al nuevo instrumento y luego haz clic en **Nuevo instrumento**. Cuando el programa te pregunte si deseas continuar, haz clic en **Sí**.

Independientemente de si editas 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 utilices una versión de Sibelius traducida, como esta. En este caso, es posible decidir si se quiere mostrar en la partitura los nombres de los instrumentos en inglés o en el idioma de tu copia de Sibelius, pero en las versiones inglesas, el **Idioma** siempre es el **inglés**.
- **Nombre en los cuadros de diálogo** es el nombre que aparece en **Editar instrumentos** y **Añadir o eliminar 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 – 📖 **5.4 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; de forma predeterminada, 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 deseas utilizar caracteres de la fuente de texto musical en los nombres de instrumento de tu partitura, como por ejemplo, para el símbolo de bemol en un nombre como el de "Clarinete en Si♭", introduce un cursor (**^**) antes de los caracteres que corresponden al bemol (letra **b**) y sostenido (almohadilla **#**). De hecho, puedes utilizar cualquiera de los códigos de formato mostrados **Añadir cambios de formato en la Información de la partitura** en la página 585.

Las opciones del grupo **Opciones de notación** determinan el comportamiento del pentagrama o pentagramas en la partitura:

- Selecciona 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). Establece el **Número de pentagramas** apropiado.
  - Los instrumentos de **Percusión no afinada** (como una batería o una caja china) solo pueden tener un pentagrama; además, no es posible ajustar las opciones **Clave del sonido transportado**, **Tesitura** y **Transporte**
  - Los instrumentos con **Tablatura** (como por ejemplo, la guitarra, el laúd o el dulcémele) solo 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 **Transporte**.
- Activa la opción **Pentagrama vocal** si el instrumento habitualmente requiere texto de letra; esta opción determina varios comportamientos especiales: asegurar que la dinámica aparezca encima de la partitura (tal y como se define en **Posiciones predeterminadas**) 🕮 **8.4 Posiciones predeterminadas**, también grupos irregulares (🕮 **3.10 Tresillos y otros grupos irregulares**), y ampliar el espacio entre pentagramas para dejar más espacio al texto de letra (🕮 **7.3 Espaciado de pentagramas**).
- Para editar en detalle las propiedades de la partitura que utiliza el instrumento, haz clic en **Editar tipo de pentagrama** – consulta **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. Selecciona **Elegir** para decidir la clave – consulta 🕮 **4.1 Claves** si necesitas 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 un intervalo suficientemente grande como para utilizar una clave diferente en sonido real (por ejemplo, para instrumentos de viento metal o de viento madera de registro grave). Para usar esta opción, activa **Clave del sonido transportado**, y haz clic en **Elegir** para escoger la clave; la que uses aquí se utilizará cuando se active **Inicio ▸ Instrumentos ▸ 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. Haz clic en **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 tu partitura) sino una lista de las familias instrumentales estándar. En consecuencia, si deseas unir con corchetes tu instrumento con otros instrumentos de cuerda, selecciona **Cuerdas**.

  No obstante, ten 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 en **Tesitura** para mostrar notas en rojo cuando está activada la opción **Vista ▸ Colores de nota ▸ Notas fuera de tesitura** (consulta **Colores de nota** en la página 845). Solo 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 pentagrama del instrumento.

Las opciones que encontrarás en **Transporte** 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/Si♭, 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 XIX) una Trompa con tonillos, efectuarán el transporte si está activada la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Partitura con transposición**. Para este tipo de instrumentos, ajusta correctamente los desplegables **Partitura con Transposición**; por ejemplo, para un Clarinete en La, ajusta 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 permite especificar en qué octava sonará dicho instrumento. Como todos los instrumentos ya están predefinidos, en circunstancias normales no hace falta que pienses en esta opción.

  Sin embargo, si usas esta opción y quieres asignar a ese instrumento una clave con un pequeño 8 o 15, debes tener en cuenta que Sibelius ignora el 8 o el 15 porque es *opcional*, y en realidad lee la información de este ajuste para saber la octava en que se reproduce el instrumento. Esto se debe a que el transporte de octava es una propiedad del instrumento (por ejemplo, flautín) y no de la clave.

Las opciones de **Valores de reproducción Valores predeterminados** determinan cómo reproducir la música escrita para ese instrumento:

- **Mejor sonido** es el ID de sonido que describe con la mayor precisión posible el sonido que produce el instrumento. Piensa 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 los ID de sonido, 🕮 **6.19 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 glissandi 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 estás definiendo. Esto se utiliza para determinar la afinación de los gráficos de acorde de guitarra como parte del cifrado armónico (consulta **Visibilidad de los gráficos de acorde** en la página 529), y establecer la visualización de las notas en la ventana Mástil (🕮 **3.7 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 la página **Cifrados armónicos** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**. A diferencia de otros tipos de guitarra, los bajos tienen esta opción desactivada por defecto.

Una vez que hayas finalizado, haz clic en **Aceptar** para confirmar los cambios.

Si estabas creando un instrumento nuevo, este se añadirá automáticamente al conjunto **Todos los instrumentos**, en la misma familia del instrumento en la que te has basado para crearlo.

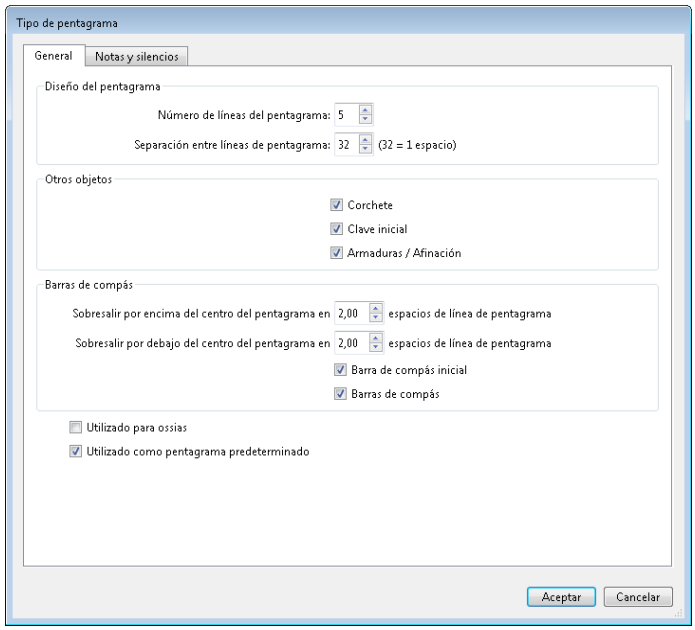
Edición de Tipos de pentagrama

Al hacer clic sobre **Editar tipo de pentagrama** en el cuadro de diálogo **Nuevo**/**Editar instrumento**, aparecerá un cuadro de diálogo de dos o tres páginas. Las páginas 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** solo 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** solo 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:

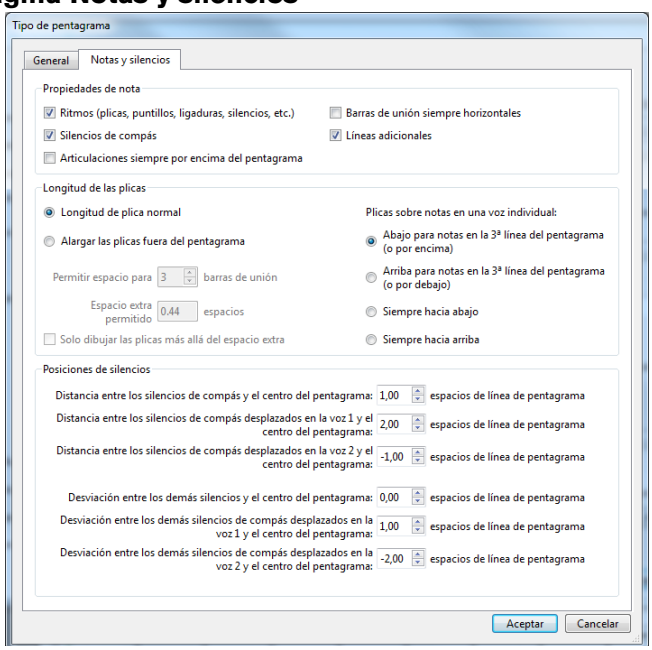
Página General



- **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. Ten en cuenta que cambiar este parámetro *no significa* 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 estés buscando algún efecto extraño. (Para la manera apropiada de cambiar el tamaño del pentagrama, consulta 🕮 **2.5 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 los 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. Puedes 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. Esto se controla desde la página **Barras de compás** del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**).
- **Barras de compás** controla si estas aparecen o no en el pentagrama.

Página 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 no 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 quieres 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 se evitará que las articulaciones se superpongan a otros elementos como por ejemplo, la letra.
- **Plicas siempre horizontales** obliga a nivelar horizontalmente todas las barras de unión. Esta opción es especialmente útil en la música para percusión, además de en algunos estilos de tablatura que muestran 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 establecer 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).

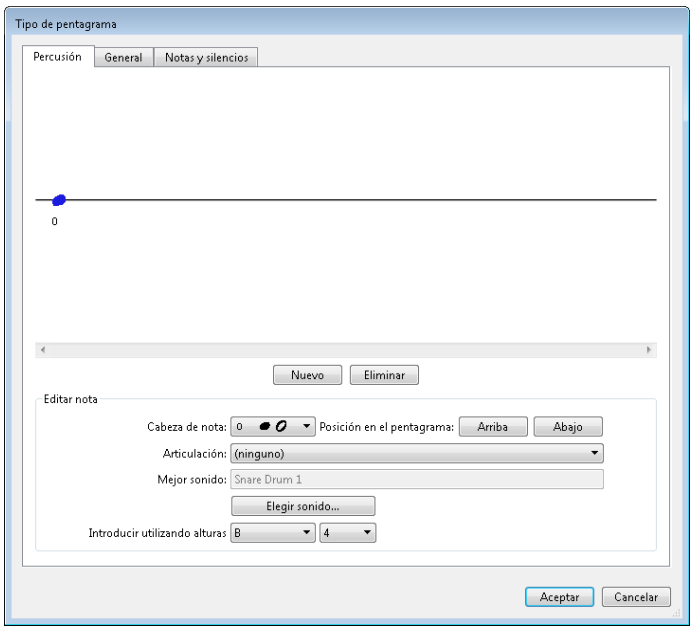
- Si la opción **Alargar las plicas fuera del pentagrama** está activa, puedes decidir si quieres que las plicas sobresalgan por completo fuera del pentagrama (esto es, sin extenderse al número/letra de traste o cabeza de nota) activando la opción **Solamente dibujar las plicas más allá del espacio extra**; esto normalmente se utiliza en tablatura de laúd y en algunas tablaturas rítmicas de guitarra.
- **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, se omiten estos parámetros 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 deseas 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, utiliza 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 solo desplaza notas y silencios automáticamente en las voces 1 y 2. Observa 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 Percusión



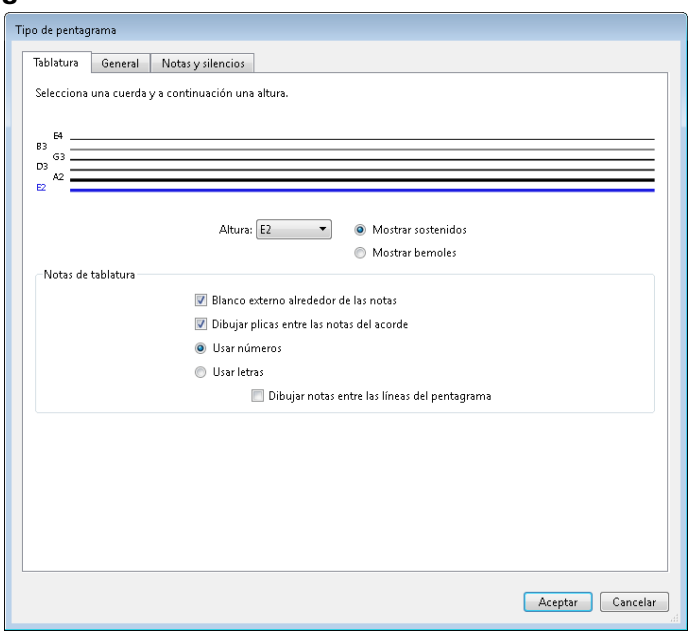
- La representación gráfica del pentagrama muestra el mapa de la batería (consulta **Instrumentos de percusión sin afinación** en la página 412) – ten en cuenta que puedes configurar diferentes cabezas de nota, o incluso la misma cabeza de nota con diferentes articulaciones, para producir diferentes sonidos en la misma línea o espacio.
- Para eliminar una cabeza de nota existente, selecciónala (haciendo clic en ella) y haz clic en **Borrar**.
- Para cambiar de tipo de cabeza de nota, selecciona la cabeza que quieras cambiar, y luego usa la lista desplegable del menú **Cabeza de Nota** para elegir el diseño deseado.
- Para añadir una articulación a la cabeza de nota seleccionada, utiliza el menú emergente **Articulación**.
- El sonido usado por la cabeza de nota seleccionada se muestra como un ID de sonido (por ejemplo, **sin_afinación.madera.agudo.caja_china**) o como un sonido de percusión de un dispositivo específico (por ejemplo, **caja china aguda**) dependiendo de si tiene la opción **Pantalla** en la página **Reproducción** de **Archivo ▸ Preferencias** ajustado en **ID de sonido** o **Nombres de programa** (consulta **Preferencias de Reproducción** en la la página 605).

  Para cambiar el ID de sonido usado por la cabeza de nota seleccionada, haz clic en el botón **Elegir sonido**. Si estás trabajando con ID de sonido, verás un menú jerárquico de ID de sonidos no afinados, a partir del cual puedes elegir el ID de sonido que más se acerque al sonido que deseas oír. Gracias al sistema SoundWorld de Sibelius, el programa elegirá el sonido más cercano disponible durante la reproducción (🕮 **6.19 SoundWorld**).

  Si, por otro lado, trabajas con nombres de programas, verás 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 solo puede utilizar un único programa de batería para reproducir todos los sonidos requeridos por un instrumento dado.

- Para añadir una cabeza de nota nueva, selecciona la cabeza de nota y la altura de nota que desees en las listas **Cabeza de nota**, **Articulación** y **Sonido**, y luego haz clic en **Nuevo**. La flecha del ratón cambia de color, preparada para colocar la nueva cabeza; haz clic donde quieras crearla en la partitura.
- Si creas la notación para batería usando los métodos de introducción Nota por nota o Flexi-time, deberías comprobar que los ajustes de cada cabeza de nota de los menús **Introducir usando las notas** corresponden con la tecla que pulsas en el teclado MIDI para producir el mismo sonido (consulta **Introducción de notas para percusión sin afinación** en la página 414).
- Cuando añadas 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 Tablatura



- Para cambiar la afinación de una cuerda, haz clic en la cuerda situada en la ventana ancha en la parte superior del cuadro de diálogo, luego elige el sonido deseado de la lista desplegable del menú **Altura**, ubicado debajo.
- Puedes especificar si la nota puede escribirse como sostenido o como bemol (a veces necesario en afinaciones poco comunes), seleccionando el botón apropiado.
- Si tienes que cambiar el número de cuerdas, haz clic en la pestaña **General** y cambia el número de cuerdas. Luego, vuelve 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 (de manera predeterminada, 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).

2.7 Compases y silencios de compás

📖 **3.1 Presentación de la introducción de notas**, **7.8 Compases de espera**.

Añadir compases al final de la partitura

Selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Al final** (atajo de teclado **Ctrl**+**B** *o* ⌘**B**)

Para añadir muchos compases, mantén pulsadas las teclas **Ctrl**+**B** *o* ⌘**B** y tras una corta espera, se "auto-repetirá".

Añadir compases en medio de la partitura

Ejecuta **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**B** *o* ⇧⌘**B**), y después haz clic en el punto exacto de la partitura donde quieres añadir el compás.

Si ejecutas **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Individual** con una nota, silencio u otro objeto seleccionado se añade un compás después del que contiene el objeto seleccionado.

Como alternativa, selecciona el punto de tu partitura sobre el que desees añadir más compases, selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Otro** (atajo de teclado **Alt**+**B** *o* ⌥**B**); introduce el **Número de compases** que desees, pulsa **Aceptar**, y Sibelius creará los compases. Si no tienes nada seleccionado al ejecutar **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Otro**, el puntero del ratón cambiará de color para mostrar que está "cargado" de compases en blanco, y puedes hacer clic en la partitura para colocarlos.

Eliminar un compás por completo

Para eliminar un compás, selecciónalo, elige **Inicio ▸ Compases ▸ Eliminar** (atajo 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 – consulta **Selección de pasajes** en la página 171.

Eliminar un compás en un pentagrama

- Haz un solo clic en un punto vacío del compás para obtener el recuadro azul de selección alrededor.
- Pulsa **Supr** 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 de una sola vez o eliminar un compás en varios pentagramas, selecciona los compases y pulsa **Suprimir** – consulta **Selección de pasajes** en la página 171.

Crear compases de duración irregular

Un compás de duración irregular es aquel cuya duración no se corresponde con la indicación de compás previa. La anacrusa es un ejemplo común. Para crear un compás de duración irregular:

- Selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Otro** (atajo de teclado **Alt**+**B** *o* ⌥**B**).
- Selecciona **Irregular** en el cuadro de diálogo que aparece a continuación.
- En la lista desplegable, elige uno o más valores de nota y ve añadiéndolos hasta crear la duración deseada, o introdúcelos desde el teclado numérico de tu ordenador (con la opción **Bloq Num** activada).

- Si quieres más de un compás de duración irregular de la misma duración, también puedes especificar el **Número de compases**.
- Haz clic en **Aceptar**.
- Haz clic en el punto en la partitura donde quieres crear el compás o compases.

Compases de anacrusa

Algunas partituras a menudo comienzan con un compás corto, conocido como *compás de entrada* (*anacrúsico*) o *anacrusa*. La mejor forma de crearlos es junto con las indicaciones de compás (🕮 **4.3 Indicaciones de compás**). Sibelius mostrará automáticamente el número de tiempos correcto en la anacrusa en forma de silencios, y divide los silencios que crea en función de los **Grupos de barras y silencios** de la indicación de compás. Si quieres introducir una anacrusa después de crear la indicación de compás:

- Primero, pulsa **Esc** para comprobar que no hay nada seleccionado.
- Selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Otro.**
- Crea un compás de una duración adecuada y pulsa sobre el inicio de la partitura para colocarlo antes del primer compás completo.
- Selecciona la indicación de compás en el primer compás completo y pulsa **Supr**, respondiendo **No** a la pregunta de si quieres escribir de nuevo los compases siguientes.
- Crea de nuevo la indicación de compás al principio de la nueva anacrusa seleccionando Más opciones en la parte inferior de la galería **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás** y asegúrate de desactivar la opción **Reescribir compases hasta la siguiente indicación de compás** (🕮 **4.3 Indicaciones de compás**).
- Por último, utiliza **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio de Número de Compás** para crear un cambio de número de compás y numerar como compás 0 al inicio de la anacrusa (🕮 **5.13 Números de compás**).

Cambiar la duración de los compases

Para cambiar la duración de los compases al cambiar de indicación de compás, consulta 🕮 **4.3 Indicaciones de compás**.

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

- Crea un compás irregular de la duración deseada (ver a continuación), justo antes o después del compás en cuestión.
- Copia como pasaje la música que quieres conservar (🕮 **2.1 Selecciones y pasajes**).
- Elimina el compás original.

Crear un silencio de compás en una voz

- Selecciona una nota o silencio en el compás.
- Pulsa **N** para que aparezca el cursor de introducción de notas.
- Ve a la segunda página del Teclado flotante (atajo de teclado **F8**).
- Selecciona la voz en la que deseas situar el silencio de compás, utilizando los botones de la parte inferior del Teclado flotante (atajo de teclado **Alt**+**1**-**4** *o* ⌥**1**-**4**).
- Selecciona el botón de silencio de compás (atajo de teclado **0**).

Este proceso puede utilizarse tanto para crear un silencio de compás en una voz que no existía previamente, como para convertir notas en un silencio de compás, solamente en una voz. Sin embargo, esta acción solo elimina notas o silencios, dejando el resto de los objetos inalterados. Si quieres eliminar texto, líneas y otros objetos más, selecciona el compás y pulsa **Supr**.

Aunque tengan el mismo aspecto, fíjate en 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 escribiría una 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, como un símbolo especial o de broma. Selecciona el símbolo de silencio de compás y elige **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**); el silencio de compás aparecerá en color gris si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** está activada. Si no lo está, será invisible. Si la música está escrita para dos voces, pulsa **Suprimir** en primer lugar para suprimir el compás y restaurar el silencio de compás.

Si quieres compases en blanco en toda la partitura,como en algunas partituras de música contemporánea, desactiva la opción **Mostrar silencios de compás** de la página **Silencios de compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

Modificación de la anchura de un silencio de compás

Simplemente mueve la barra de compás al final.

Silencios de compás de cuadrada

En 4/2 y otros compases donde la longitud del compás equivale a ocho negras, Sibelius muestra un silencio de compás de cuadrada en lugar de un silencio de compás normal. Si prefieres que Sibelius muestre los silencios de compás normales en todas las indicaciones de compás, desactiva la opción **Usar silencios de compás de cuadrada en 4/2 y 3/1** en la página **Silencios de compás**, dentro del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración Personal ▸** Normas de diseño **musical**.

Mover un símbolo de silencio de compás

(Solo es necesario cuando utilices dos o más voces).

Simplemente selecciona el símbolo de silencio de compás y pulsa las teclas ↑ o ↓. Sibelius no permite mover un silencio de compás hacia la derecha porque, en realidad, no es necesario.

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

Compases divididos

Puede que alguna vez quieras dividir un compás en dos mitades: la primera mitad al final de un sistema y la segunda al principio del siguiente sistema. Para hacer esto, selecciona la opción **Inicio ▸ Compases ▸ Dividir**, que te permite no solo dividir un compás en dos compases incompletos de duraciones apropiadas, sino también insertar un cambio de número de compás; y, si quieres crear un salto de sistema en el punto de división del compás, puedes insertar una barra de compás invisible entre las dos mitades del compás.

Selecciona la nota delante de la cual quieres dividir el compás; después ejecuta **Inicio ▸ Compases ▸ Dividir**. El sencillo cuadro de 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.

Si deseas usar el mismo set de opciones durante toda la sesión de Sibelius, desactiva **Mostrar este diálogo de nuevo (en esta sesión)**; el diálogo volverá a aparecer cuando reinicies el programa.

Unir compases

Si necesitas unir dos o más compases en un solo compás más grande, primero selecciona los compases que quieres unir (las partes no seleccionadas del primer y último compás de la selección se dividirán como compases separados), después selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Unir**.

Las páginas en blanco asociadas a las barras de compás que han sido unidas se perderán. Si quieres que los compases unidos sigan teniendo el aspecto de compases individuales, se pueden dibujar las barras de compás donde estaban, pero su espaciado debe ajustarse manualmente. La numeración de los compases resultantes también puede restablecerse.

Pausa general

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

2.8 Color

🕮 **10.2 Resaltar**.

Sibelius permite cambiar el color a la mayoría de objetos en la partitura. Es una función muy útil para producir partituras visualmente atractivas. Por ejemplo, puedes 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 para ayudar a los estudiantes a leer la música.

Cómo colorear un objeto

El método para modificar el color de un objeto es muy sencillo:

- Selecciona el objeto (u objetos) que desees colorear.
- Selecciona **Inicio ▸ Editar ▸ Color** (atajo de teclado **Ctrl**+**J** *o* ⌘**J**).
- Aparecerá un cuadro de diálogo con una paleta de colores: elige el que quieras y pulsa **Aceptar**.

Para colorear otro objeto del mismo color que el último que hayas aplicado, selecciona el objeto y haz clic de nuevo en la parte principal del botón **Color**, o bien ejecuta **Inicio ▸ Editar ▸ Volver a aplicar color** del menú del botón **Color** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**J** *o* ⇧⌘**J**).

Puedes cambiar de color a un objeto en particular, o a un conjunto de objetos seleccionados de una vez. Por ejemplo, para cambiar el color de todas las notas de un compás, selecciona el compás de modo que esté rodeado por un recuadro sencillo celeste y selecciona **Inicio ▸ Editar ▸ Color**. También puedes usar filtros (🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**) 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 restablecer el color de un objeto a negro, selecciónalo y escoge **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**).

Visualizar las notas en color

Poder ver o no las notas cuyo color has modificado, depende de qué opción has seleccionado dentro de **Vista ▸ Colores de nota**. Si tienes 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. 🕮 **11.4 Elementos invisibles**.

Impresión en color

Si lo deseas, puedes imprimir la partitura con todos los colores. Para ello, simplemente asegúrate de que la opción **Imprimir en color** del cuadro de diálogo **Archivo ▸ Imprimir** está activada. Si tienes una impresora en blanco y negro, los objetos de color serán impresos en escala de grises. Si desactivas esta opción, todos los objetos de color se imprimirán en negro -🕮 **1.11 Impresión**.

¿Qué objetos puedo cambiar de color?

Excepto en algunos casos, puedes cambiar de color a cualquier objeto que puedas seleccionar, como 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 unión, líneas divisorias, plicas, barra de acciaccatura, trémolos y corchetes/subcorchetes.

¿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 compás (aunque sí puedes colorear los *cambios* de número de compás, si lo deseas).
- Claves iniciales al principio de sistemas (aunque sí es posible colorear los *cambios* de clave).
- Armaduras iniciales al principio de sistemas (sí es posible colorear los *cambios* de armadura).
- Nombres de notas que indican la afinación de pentagramas de tablatura al principio de sistemas.
- Barras de compases normales (aunque sí puedes cambiar de color a barras especiales, como barras de repetición, doble barra y final).
- Las líneas del pentagrama.

Almacenar colores en la ventana de paleta de colores

Si quieres guardar una serie de colores para utilizarlos de nuevo más tarde, puedes hacerlo en la sección **Colores personalizados** de la paleta 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 hayas seleccionado otro color personalizado con anterioridad (en cuyo caso sustituirá el color nuevo en el margen derecho del cuadro de diálogo).

Si quieres explorar la partitura para buscar colores que ya han sido utilizados y añadirlos a la lista de colores personalizados:

- Selecciona el objeto que usa el color que quieres almacenar.
- Escoge **Inicio ▸ Editar ▸ Color** (atajo de teclado **Ctrl**+**J**).
- Pulsa **Alt**+**C** para seleccionar el primer color personalizado.
- Usa las flechas del teclado para cambiar de casilla en la cual quieres almacenar el color.
- Haz clic en **Añadir a colores personalizados**.

Almacenar colores en la ventana de paleta de colores de Mac

Para añadir un color personalizado en un Mac:

- Selecciona el objeto que usa el color que quieres almacenar.
- Elige **Inicio ▸ Editar ▸ Color** (atajo de teclado ⌘**J**).
- Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón sobre la caja que muestra el color del objeto en la parte superior del cuadro de diálogo.
- Arrastra el ratón hacia abajo a una de las cajas de color personalizadas de la parte inferior del cuadro de diálogo.

2.9 Filtros y búsquedas

📖 **2.1 Selecciones y pasajes**.

Una de las funciones especiales de Sibelius es la posibilidad de buscar objetos con características particulares, 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 central corcheas en la voz 2, que contengan articulaciones de arco abajo y marcato".

Puedes optar por seleccionar todos los objetos que se ajusten a las características que elegiste en el menú **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros**, o buscar cada objeto coincidente a través de las funciones **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar** (atajo de teclado **Ctrl**+**F** *o* ⌘**F**) e **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar siguiente** (atajo de teclado **Ctrl**+**G** *o* ⌘**G**). Una vez seleccionados los objetos, puedes hacer lo que quieras con ellos: editarlos, copiarlos o borrarlos.

Cómo usar los filtros

- Selecciona el pasaje de música en el que desees seleccionar los objetos, o bien la partitura completa (**Ctrl**+**A** *o* ⌘**A**).
- Selecciona uno de los "filtros rápidos" del menú **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros** o haz clic en **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Avanzada** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**F** *o* ⇧⌥⌘**F**) para seleccionar características de búsqueda más complejas (más detalles a continuación).
- Puedes hacer lo que quieras con la selección: copiarla, editarla, moverla con las flechas del teclado, añadir articulaciones, cambiar el valor de las notas, etc.
- Como alternativa y para reducir aún más la selección, puedes escoger otra característica del menú **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros** (consulta más abajo).

Filtros rápidos

El menú **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros** contiene una selección de filtros estándar para acceso rápido. Puedes reducir las opciones presentadas escogiendo una categoría de la barra gris en la parte superior del menú.

El grupo de filtros rápidos **Texto** 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 (también los de formato antiguo).
- **Comentarios**: selecciona todos los comentarios de tipo "nota adhesiva".
- **Dinámica**: selecciona todos los textos de expresión y reguladores (atajo 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.
- **Marcas de ensayo**: selecciona todas las marcas 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).
- **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 has realizado una selección de sistema.
- **Texto de técnica**: selecciona todos los elementos con el estilo de texto de técnica.

El grupo **Líneas** es para acceso rápido a las líneas comunes:

- **Reguladores**: selecciona todas las líneas de regulador.
- **Líneas de pedal**: selecciona todos los tipos de líneas de pedal de teclado.
- **Ligaduras de expresión**: selecciona todas las ligaduras de expresión (magnéticas y no magnéticas).

El grupo **Notas y acordes** selecciona combinaciones útiles de objetos de nota:

- **Notas de adorno**: selecciona todas las notas de adorno, incluidas acciaccaturas, apoyaturas y notas de adorno sin plica.
- **Notas y acordes**: selecciona todas las notas y acordes (junto con sus respectivas alteraciones, articulaciones, etc), pero no selecciona otros objetos como elementos de texto, por ejemplo.
- **Silencios**: selecciona todos los silencios, pero no selecciona notas ni otros tipos de objeto.
- **Grupos irregulares**: selecciona los números y corchetes de los grupos irregulares, lo cual puede ser útil para ocultar, mostrar o reajustar la posición de todos los corchetes de grupos irregulares en una sola operación.

Las opciones **Notas en acordes (para copia)** y **Notas en acordes (para eliminación)** incluyen grupos de filtros idénticos, pero con una diferencia fundamental: 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, incluidas las notas del grupo irregular que no pertenecían específicamente al pasaje filtrado. Los filtros rápidos de estas dos categorías 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 eliges los filtros **Nota superior** o **Nota inferior**, también se seleccionarán 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 arriba hacia abajo, no al contrario.
- **Nota superior/2ª/3ª/Nota inferior o notas individuales** (atajos **Ctrl**+**Alt**+**1**/**2**/**3**/**B** *o* ⌥⌘**1**/**2**/**3**/**Si**): 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, lo que tendrá como resultado 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.

La categoría **Voces** permite seleccionar objetos en voces específicas:

- **Voz 1**/**2**/**3**/**4** (atajos **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**1**/**2**/**3**/**4** *o* ⇧⌥⌘**1**/**2**/**3**/**4**): selecciona todos los objetos de la voz especificada (notas, silencios, texto, líneas, etc), e incluye en la selección los objetos que no pertenezcan exclusivamente a esa voz. Es decir, si filtras la Voz 1, los objetos de texto vinculados 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 vinculados (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 vinculados a varias voces. Por ejemplo, si filtras 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 querrás eliminar ningún objeto que también pertenezca a otra voz de ese pentagrama.

La categoría **Intérpretes** contiene **Intérprete 1**/**2 (Para Eliminación)**, que están pensados para facilitar la separación de varios pentagramas (Flautas 1 y 2, por ejemplo) en partes individuales para cada ejecutante. Puedes usar este filtro para separar en dos pentagramas distintos a dos ejecutantes que comparten un pentagrama, por ejemplo en situaciones complejas que el resto de filtros no son capaces de realizar, como cuando la música aparece a veces en una sola voz y a veces en dos. Consulta **Extracción de partes de ejecutantes individuales** en la página 809.

Finalmente, al final del menú encontrarás la categoría **Otro**:

- **Objetos ocultos**: selecciona todos los objetos ocultos de cualquier tipo.
- **Cambios de instrumento**: selecciona todos los cambios de instrumento.
- **Compases de repetición**: selecciona todas las repeticiones de 1, 2 y 4 compases.
- **Símbolos**: selecciona todos los símbolos (incluidos los símbolos de sistema, si has efectuado una selección de sistema).

Usar filtros para copiar y borrar

Los filtros se utilizan principalmente para copiar o borrar música, como lo refleja la variedad 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 tienes un pasaje con dos voces en un mismo pentagrama, por ejemplo dos flautas, y finalmente decides que la línea de la Flauta 2 sea ejecutada por un clarinete. Para hacerlo rápidamente, selecciona el pasaje en el pentagrama de flauta y escoge **Inicio** ▸ **Seleccionar** ▸ **Filtros** ▸ **Voz 2** para seleccionar todas las notas de la Flauta 2 y cualquier ligadura de expresión, dinámicas, etc. asociados. A continuación, simplemente copia la música en el pentagrama de clarinete con **Alt**+clic *o* ⌥+clic, y convierte 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, vuelve a seleccionar el pasaje y esta vez elige el filtro **Inicio** ▸ **Seleccionar** ▸ **Filtros** ▸ **Voz 2 exclusivamente**. Esta acción selecciona todas las notas, pero solo filtra los matices dinámicos y demás elementos que correspondan *exclusivamente* a la voz 2. Por lo tanto, al pulsar la tecla **Supr** no se perderán los elementos que también estén vinculados a la voz 1.

Al eliminar una voz, pulsa la tecla **Supr** dos veces: la primera acción de **Supr** convierte las notas en silencios, y la segunda **Supr** elimina esos silencios.

Cuadro de diálogo de Filtro avanzado

Si deseas aplicar un filtro más complejo (por ejemplo, un filtro que especifique una combinación de varias características), utiliza el cuadro de diálogo **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Avanzada** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**F** *o* ⇧⌥⌘**F**). Esto te permite seleccionar o cancelar la selección de objetos en el pasaje seleccionado o en la partitura completa.

Este cuadro de diálogo está dividido en dos partes: a la izquierda se encuentran los ajustes generales del filtro, 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**, etc) 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.

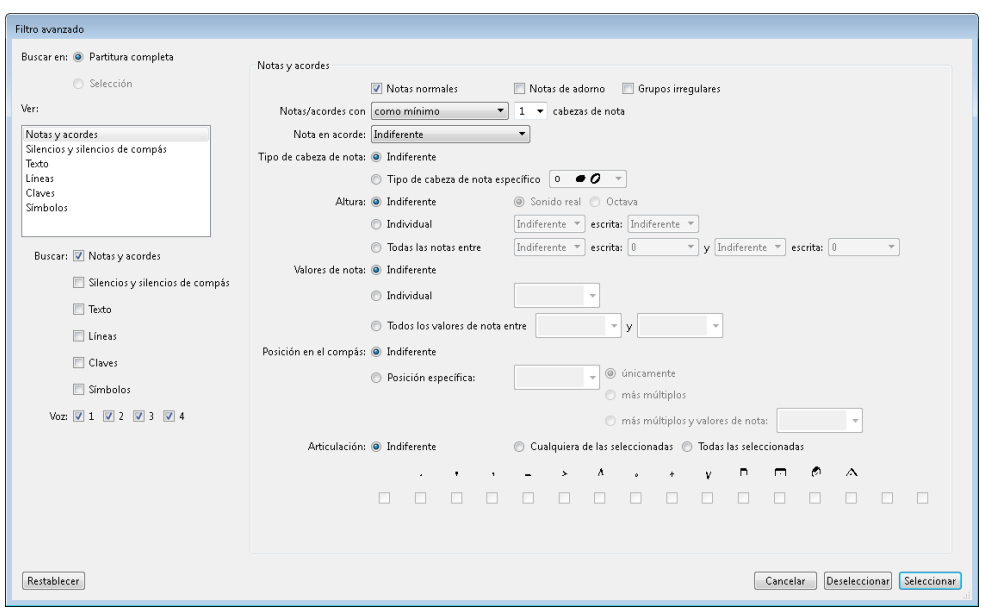
Las cuatro casillas de **Voz** sirven para seleccionar qué voces de la partitura se filtrarán. Por defecto, se filtran las cuatro voces.

Si seleccionas un pasaje o una selección múltiple antes de aplicar **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Avanzada**, podrás escoger si el filtro se aplicará a una **Selección** o a la **Partitura completa**. Si no efectúas ninguna selección antes de aplicar el filtro, se aplicará a la partitura completa.

Para crear un filtro complejo, utiliza las seis páginas de opciones disponibles en la lista **Ver** situada a la izquierda. Selecciona 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 pulsas **Restablecer** en el cuadro de diálogo se restablecen todos los filtros a las opciones predeterminadas, por lo que puedes comenzar de cero.

Las opciones de la página **Notas y acordes** son las siguientes:



- En la parte superior del cuadro de diálogo, selecciona si deseas 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 estás aplicando el filtro para una operación de copia o de eliminación. Si estás seleccionando notas para copiarlas en otro punto de la partitura activa la opción **Grupos irregulares**, pero si vas a eliminar la selección desactiva esa opción**.** Si estás deseleccionando notas incluidas en acordes para copiar las notas restantes desactiva la opción **Grupos irregulares**, y si estás deseleccionando notas incluidas en acordes para eliminar las notas restantes activa la opción **Grupos irregulares**.
- **Notas/Acordes co**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**, como por ejemplo para pentagramas de percusión sin afinación determinada.
- **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. Puedes aplicar el filtro en modo de **Sonido real** o **Escrito**. Por defecto, Sibelius filtra las notas de **Cualquier** sonido real, de manera que no debes preocuparte por los instrumentos transpositores. Al filtrar específicamente una altura de nota o un rango de notas, las notas enarmónicamente equivalentes se considerarán elementos separados. Por lo tanto, si deseas seleccionar tanto un Fa♯4 como un Sol♭4, por ejemplo, deberás aplicar el filtro a **Todas las notas entre** esas dos alturas de nota.
- **Valores de nota**: selecciona solo las notas/silencios de **Una sola** duración o rango de duraciones (**Todos los valores de nota entre**). Selecciona los valores en la lista o introdúcelos 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. Desactiva la casilla **Posición específica** para filtrar únicamente las notas/silencios al principio de cada compás. Si seleccionas un valor de negra, solo se filtrarán las negras incluidas dentro del compás (empezando por la segunda negra). Si también seleccionas la opción **Más múltiplos**, se filtrarán todas las notas situadas en un tiempo de negra. Si en lugar de ello seleccionas **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 seleccionas la opción **Cualquiera**, las notas/acordes serán filtradas independientemente de si tienen o no articulaciones vinculadas. Si activas **Cualquiera de las seleccionadas** solo se filtrarán las notas/acordes que tengan *cualquiera* de las articulaciones especificadas, y si activas **Todas las seleccionadas** solo 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**. Puedes activar la opción **Buscar silencios de compás** para seleccionar o deseleccionar silencios de compás.

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 puedes activar la opción **Distinguir mayúsculas-minúsculas** si lo deseas. También puedes especificar uno o más estilos de texto para filtrar: haz clic en el estilo y añádalo a la selección. Para eliminarlo, selecciónalo de nuevo. Los botones **Todo** o **Nada** se explican por sí mismos. Si deseas filtrar estilos de texto de sistema, asegúrate de aplicar el filtro a la partitura completa o realiza una selección de sistema antes de abrir el cuadro de diálogo.

La página **Líneas** permite seleccionar o deseleccionar uno o varios tipos de línea. También puedes activar la opción **Todas las líneas** para filtrar todos los tipos de línea. Si deseas filtrar líneas de sistema, asegúrate de aplicar el filtro a la partitura completa o realiza una selección de sistema antes de abrir el cuadro de 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). Puedes 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 puedes activar la opción **Todos los símbolos** para filtrar todos los símbolos de la partitura. Si deseas filtrar símbolos de sistema, asegúrate de aplicar el filtro a la partitura completa o realiza una selección de sistema antes de abrir el cuadro de diálogo.

Una vez ajustados los valores deseados, comprueba que las casillas apropiadas de **Buscar** están seleccionadas, después haz 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 coinciden con las propiedades seleccionadas del filtro.

Selección de objetos con características x *e* y

Supongamos que quieras seleccionar todos los Dos centrales blancas en un pasaje, con el fin de ponerles un acento. Esto es como una selección doble (blancas y también Do central).

Para hacerlo, selecciona primero todas las blancas y luego filtra entre ellas todas las notas Do. Puedes hacerlo de la siguiente manera:

- En primer lugar, selecciona un pasaje.
- Elige **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Avanzada** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**F** *o* ⇧⌥⌘**F**).
- En **Valores de nota**, selecciona una blanca.
- En **Altura de nota**, escoge **Una sola**, y en la primera lista escoge **Do**, y en **Octava** escoge **4.**
- Pulsa **Seleccionar**: el filtro se aplica a la partitura y selecciona los Dos centrales con valor de blanca.
- Puedes añadir acentos desde la primera página del Teclado flotante.

Selección de objetos con características x *o* y

Supongamos que, por cualquier motivo, quieras 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 enfocarlo. No obstante, el método indirecto es el siguiente:

- Selecciona un pasaje y utiliza el cuadro de diálogo **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Avanzada** para seleccionar todas las blancas.
- Añade un acento a las notas desde la primera página del Teclado flotante.
- Selecciona el pasaje nuevamente y en **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Avanzada** selecciona todos los Dos centrales.
- Finalmente, añade 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 cuadro de diálogo **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar** es muy similar al cuadro de diálogo **Filtro avanzado**. Para buscar objetos:

- Elige **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar** (atajo de teclado **Ctrl**+**F** *o* ⌘**F**) y selecciona la combinación de características que deseas encontrar en la partitura – consulta **Cuadro de diálogo de Filtro avanzado** para más detalles sobre cómo usar este cuadro de diálogo.
- Haz 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 emergente para indicártelo.

Para buscar el siguiente objeto coincidente en la partitura, una vez configurada la operación **Buscar**, puedes usar **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar siguiente** (atajo de teclado **Ctrl**+**G** *o* ⌘**G**).

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 te preguntará si deseas detener la búsqueda o seguir buscando desde el pentagrama superior del principio de la partitura.

Buscar y reemplazar texto

Si deseas buscar y reemplazar una cadena de texto en la partitura, utiliza el plug-in **Texto ▸ Plug-ins ▸ Buscar y Reemplazar Texto**. Consulta **Buscar y reemplazar texto** en la página 578.

Encontrar motivos

Si deseas buscar un motivo melódico o rítmico específico en la partitura, utiliza el plug-in **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Buscar motivo**. Consulta **Buscar motivo** en la página 825.

2.10 Ocultar objetos

La posibilidad de ocultar objetos en tu 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.

O que se reproduzcan 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, selecciónalo y elige una de las opciones de **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar**, de esta manera:

- **Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**): oculta o muestra un objeto en la partitura o parte actual.
- **Mostrar en la partitura**: muestra un objeto únicamente en la partitura general (y lo oculta en todas las partes).
- **Mostrar en las 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.

Mostrar u ocultar está duplicado en el panel **General** del Inspector; selecciona el objeto que quieras ocultar o mostrar y elige la opción apropiada de la lista desplegable de este menú.

Cuando ocultes un objeto o selecciones un objeto oculto, aparecerá en la pantalla con un color pálido. Una vez deseleccionado el objeto, desaparecerá, aunque tienes la opción de visualizar todos los objetos ocultos en gris – consulta **Visualización de objetos ocultos** a continuación.

Qué objetos pueden ocultarse

Cualquier objeto en la partitura, tiene la posibilidad de ser ocultado: notas, silencios, texto, cambios de compás y armadura, líneas, etc. Si ocultas una nota, también ocultarás las alteraciones vinculadas, barras de unión, plicas y articulaciones. (Aunque también puedes ocultar independientemente alteraciones, corchetes suplementarios y barras, si fuera necesario – 🕮 **4.20 Alteraciones** y **4.15 Grupos de barras**).

Los detalles sobre cómo ocultar objetos concretos y líneas se encuentran en el capítulo correspondiente de esta Guía de referencia, 🕮 **4.6 Líneas**.

Utilidad de los objetos ocultos:

- *Notas*: crear pasajes de aviso que están ocultos y silenciados en la partitura general, pero no en las partes (🕮 **4.23 Notas de adorno**); tener secciones de solos "improvisados" y también realizaciones que se pueden reproducir pero que, 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*: añadir indicaciones, por ejemplo, reguladores o líneas de *accel./rit.,* que se reproducen pero están ocultas. ¿Cuándo reproducir los textos y las líneas?

Visualización de objetos ocultos

Para visualizar los objetos ocultos en la pantalla, activa la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥**H**), que se encuentra desactivada de forma predeterminada. Cuando está activada, los objetos ocultos aparecen en la partitura de color gris claro (pero no se imprimen: consulta **Reproducir e imprimir objetos ocultos** a continuación). Nota: los objetos ocultos pueden seleccionarse y editarse normalmente.

Si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ 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 de pasaje o sistema; por ejemplos, si pulsas **Ctrl**+**A** *o* ⌘**A** para seleccionar todo – y puedes aún moverte entre los objetos ocultos y visibles con las teclas de flecha y **Tab**).

Esta opción también controla si es posible visualizar los objetos que normalmente no están escritos en notación. Por ejemplo:

- Barras invisibles (🕮 **4.5 Barras de compás**) aparecen con una línea gris.
- Los cambios de armadura (🕮 **4.2 Armaduras**) y de instrumento (🕮 **2.4 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, como la tablatura de guitarra, aparecen en gris.

Si borras un silencio que inicialmente está oculto, este aparecerá en gris claro si está activada la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos.** Si lo vuelves a borrar, desaparecerá por completo.

Ocultar objetos en las partes

Cuando un objeto está oculto en la partitura general pero es visible en una parte, o viceversa, y está activada la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Diferencias en las partes**, su versión visible aparecerá en naranja (para indicar que no es idéntica en la partitura y la parte); la versión oculta aparecerá en gris como de costumbre cuando la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** está activada, pero pasará a un naranja pálido cuando esté seleccionada.

Reproducir e imprimir objetos ocultos

De forma predeterminada, los objetos ocultos *no* se imprimen y *sí* se reproducen, sin importar si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** está activada o desactivada. Puede que no quieras 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, usa cabezas de nota silenciadas o desactiva las casillas **Reproducir en cada pasada** de los objetos en el Inspector – 🕮 **4.12 Cabezas de nota** y **6.9 Repeticiones**.

Si, por ejemplo, quieres imprimir objetos ocultos cuando vayas a efectuar una revisión de la partitura, activa **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** e imprime tu partitura, asegurándote de activar **Opciones de vista** en el cuadro de diálogo **Archivo ▸ Imprimir** (🕮 **1.11 Impresión**).

2.11 Inspector

Para usuarios avanzados solamente

Casi todos los objetos de una partitura tienen propiedades editables de varias formas sutiles con el Inspector, al que se accede desde **Inicio** ▸ **Editar** ▸ **Inspector** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**I** *o* ⇧⌘**I**).

Por ejemplo, se puede modificar el desvío horizontal de una nota particular desde el panel **General**; se puede establecer el tamaño exacto de la apertura de un regulador en el panel **Líneas**, etc.

Abrir el Inspector

De forma predeterminada, el Inspector no aparece en la pantalla, ya que no suele ser necesario realizar ajustes en este panel. En el caso de que uses el Inspector con bastante frecuencia, puedes estar contento ya que implica que le estás sacando partido al programa.

El Inspector está diseñado para abrirse solo cuando sea necesario y luego cerrarlo cuando hayas acabado de editar las propiedades en cuestión. Así que, en primer lugar, selecciona el objeto (u objetos) cuyas propiedades desees editar y pulsa **Ctrl**+**Mayús**+**I** *o* ⇧⌘**I**, haz clic en **Inicio** ▸ **Editar** ▸ **Inspector** o haz clic con el botón derecho en los objetos seleccionados y escoge **Inspector** del menú contextual que aparece.

De forma predeterminada, el Inspector se coloca lo más cerca posible de los objetos seleccionados cuando está visible (a menos que lo fijes para que deje de desaparecer – consulta más abajo) y el foco del teclado se dirige automáticamente hacia el Inspector: usa las teclas **Tab** y **Mayús**-**Tab** para pasar de un control disponible a otro, pulsa **Intro** para confirmar la selección y descartar el Inspector, y pulsa **Esc** para cancelar la edición actual y cerrar el Inspector.

El título modificable situado en la parte superior del Inspector refleja la selección actual. De este modo, si no hay nada seleccionado mostrará **Sin selección**; con texto de sistema (por ejemplo, el título o una indicación de tempo) seleccionado mostrará **Editar texto de sistema**; con texto de pentagrama (por ejemplo, Técnica o Expresión) seleccionado mostrará **Editar texto**; con una única nota seleccionada mostrará **Editar nota**; con un pasaje seleccionado mostrará **Editar pasaje**; y, en lugar de mostrar todos los tipos de objetos en una selección múltiple, simplemente mostrará **Editar selección múltiple**.

El Inspector puede contener seis paneles, aunque por lo general solo dos o tres estarán visibles, ya que únicamente se mostrarán los controles que sean relevantes para la selección actual. Para abrir y cerrar cada uno de los paneles visibles, haz clic en la barra de título correspondiente. Si intentas abrir más paneles de los que cabrían en el espacio vertical de la pantalla, Sibelius cerrará automáticamente uno o más paneles, de forma que el Inspector siempre quepa en la pantalla.

Fijación del Inspector

Puedes desplazar el Inspector a cualquier parte de la pantalla si arrastras cualquier parte en blanco. Si quieres que siempre aparezca en una posición específica, haz clic en el icono de la chincheta situado en la esquina superior izquierda del Inspector, lo que evitará que se oculte por completo (aunque solo se mostrará el título cuando no haya nada seleccionado). Cuando se fija el Inspector, puedes utilizar **Ctrl**+**Mayús**+**I** *o* ⇧⌘**I** para mover el foco del teclado hacia este e **Intro** y **Esc** para que el foco vuelva a la partitura, aunque sin ocultar el Inspector.

A continuación se describen las opciones de cada panel: Algunas opciones solo están disponibles cuando se seleccionan ciertos tipos de objetos.

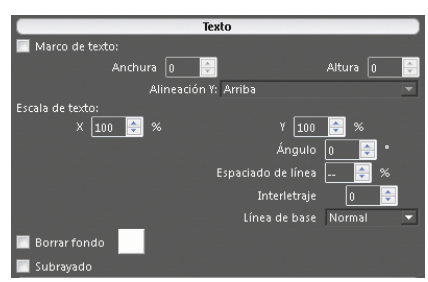
Panel General

El panel **General** te permite modificar las opciones comunes a casi todos los tipos de objetos que existen en Sibelius, de la siguiente forma:

- **Mostrar** y **Ocultar** etc. determinan si el objeto está oculto; 🕮 **2.10 Ocultar objetos**.
- **X** indica el desplazamiento horizontal del objeto desde la posición a la que está vinculado, en espacios. (Por ejemplo, el final de un regulador puede estar colocado ligeramente hacia la izquierda o derecha de la nota a la que está vinculado).

  Este valor es editable, lo que resulta muy útil para cambiar la posición de notas, silencios y acordes más allá de la alineación en caso de usar dos o más voces, o para mover marcas de ensayo con respecto a una barra de compás.
- **Y** tiene distintos significados verticales 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. Sea cual sea el significado, la unidad utilizada siempre son espacios.
- **Escala** *n***%** permite escalar los gráficos de acordes de guitarra individuales y los gráficos de escala de guitarra – consulta **Cómo cambiar el tamaño de los cifrados armónicos** en la página 530.
- **Invertir** te permite cambiar la dirección de la plica de las notas seleccionadas e invertir ciertos objetos por encima o por debajo de las notas, como ligaduras de expresión, corchetes de grupos irregulares, articulaciones y la curvatura de las ligaduras de prolongación. Para invertir un objeto, usa esta opción o selecciona **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** (atajo de teclado **X**), en lugar de intentar arrastrarlo con el ratón.
- **Tamaño de aviso** permite ajustar las notas, líneas, símbolos y objetos de texto de pentagrama seleccionados al tamaño de aviso; equivale a usar el botón de tamaño de aviso de la segunda página del teclado flotante (**F8**); 🕮 **2.2 Notas de aviso de entrada**.

Panel Texto

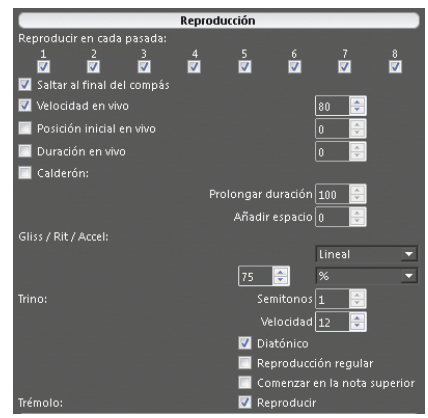


El panel **Texto** te permite modificar las propiedades avanzadas del objeto u objetos de texto seleccionados. (Las propiedades básicas, como fuente, estilo, tamaño y alineación, se ajustan mediante los controles de **Texto ▸ Formato** que encontrarás en la cinta de opciones – consulta 🕮 **5.1 Trabajar con texto**).

- **Marco de texto** alterna entre que el objeto de texto use un marco de texto de tamaño fijo (cuando está activada esta opción) o que use un marco de texto que cambia de tamaño automáticamente en base a la longitud del texto (cuando está desactivada) – consulta **Longitud de línea** en la página 499.
- **Anchura** y **Altura** especifican las dimensiones del marco de texto de tamaño fijo, en espacios.
- **Alineación Y** controla si el texto se alinea hacia la parte superior, hacia la mitad o hacia la parte inferior del marco de texto de tamaño fijo.
- **Escala de texto** te permite escalar la anchura (**X**) y la altura (**Y**) de los caracteres seleccionados – consulta **Ajuste de escala de caracteres** en la página 503.

- **Ángulo** determina la rotación del objeto de texto; los números positivos hacen girar hacia la izquierda.
- **Espaciado de línea** ajusta el interlineado del objeto de texto – consulta **Espaciado de línea** en la página 501.
- **Espaciado** ajusta el espacio entre caracteres – consulta **Interletraje** en la página 502.
- **Línea base** te permite escoger entre texto **Normal**, **Superíndice** o **Subíndice** – consulta **Texto en subíndice y superíndice** en la página 503.
- **Borrar fondo** determina si el objeto de texto debe tener un fondo opaco, lo que resulta útil, por ejemplo, para borrar barras de compás situadas detrás de texto de Expresión largo o para el texto se muestre sobre un fondo de color y, por tanto, se destaque más. Haz clic en el muestrario para cambiar el color del fondo.
- **Subrayado** determina si el texto seleccionado debe aparecer subrayado.

Panel Reproducción

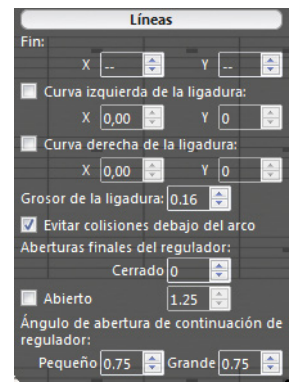


El panel **Reproducción** te permite ajustar la reproducción de las líneas y cambiar los ajustes de repetición para distintos objetos. Las opciones son las siguientes:

- **Reproducir en cada pasada**: estas casillas numeradas de **1**–**8** determinan si el objeto de texto, línea, barra de repetición o nota seleccionado debe reproducirse en una repetición indicada a lo largo de un pasaje – consulta 🕮 **6.9 Repeticiones** para obtener más detalles.
- **Última repetición** determina si una línea final es la última de una estructura de repetición – consulta 🕮 **6.9 Repeticiones** para obtener más detalles.
- **Saltar al final del compás** sirve para que los saltos tengan efecto en medio de un compás – consulta 🕮 **6.9 Repeticiones** para obtener más detalles.
- **Velocidad en vivo**, **Posición inicial** y **Duración en vivo** son los tres parámetros de una nota que puedes modificar mediante Reproducción en vivo – consulta 🕮 **6.5 Reproducción en vivo**.
- **Calderón** permite cambiar la duración de las los calderones (pausas); 🕮 **6.6 Interpretación de la partitura**.
- **Espacio** te permite especificar dónde se inserta el silencio en el compás al poner una cesura; consulta 🕮 **6.6 Interpretación de la partitura**.
- **Marca de respiración** te permite determinar cuánto se acorta la nota que precede a la marca; consulta 🕮 **6.6 Interpretación de la partitura**.
- **Gliss./Rit./Accel.** permiten cambiar el efecto de reproducción de estos tipos de líneas – consulta 🕮 **6.6 Interpretación de la partitura**.
- **Nota de adorno** te permite determinar la ubicación de las notas de adorno en relación al pulso y su duración en relación a las notas que preceden; consulta 🕮 **6.7 Interpretación**.
- **Regulador** permite asignar el matiz final o el cambio de dinámica en porcentaje de un regulador seleccionado; si seleccionas la opción predeterminada, **Auto**, Sibelius realizará dicha asignación; consulta 🕮 **6.6 Interpretación de la partitura**.

- **Trino** permite elegir si la reproducción debe ser **Diatónica**. Si deseas ajustar el intervalo tú mismo, desactiva la opción **Diatónica**, elige **Semitonos**, **Velocidad** (en notas por segundo) y decide si la reproducción debe **Comenzar en la nota superior** de un trino seleccionado. De forma predeterminada, Sibelius reproduce trinos con ciertas irregularidades rítmicas voluntarias para que suene más natural; si no te gusta este efecto, activa la opción **Reproducción regular**. 🕮 **6.6 Interpretación de la partitura**.
- **Trémolo** permite determinar si Sibelius debe reproducir un trémolo de una nota o un redoble con zumbido ("z en la plica"). Se recomienda dejar desactivada esta opción si tu dispositivo reproduce los trémolos a través de muestras dedicadas y no deseas que Sibelius reproduzca las notas múltiples.

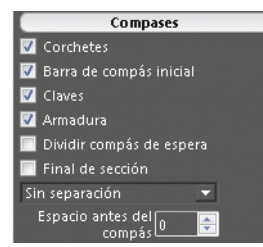
Panel Líneas



El panel **Líneas** permite cambiar las propiedades de las líneas seleccionadas.

- **Fin** controla la posición horizontal (**X**) y vertical (**Y**) del extremo derecho de la línea seleccionada, en espacios.
- **Curva izquierda de la ligadura**, **Curva derecha de la ligadura**, **Grosor de la ligadura** y **Evitar colisiones debajo del arco** afectan solo a las ligaduras – consulta 🕮 **4.8 Ligaduras de expresión**.
- **Aberturas finales del regulador** y **Ángulo de abertura de continuación de regulador** son opciones exclusivas de los reguladores – consulta 🕮 **4.7 Reguladores**.

Panel Compases



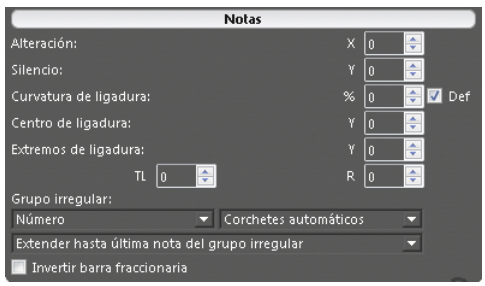
Para cambiar las propiedades de un compás en todos los pentagramas, selecciona el compás de manera que quede rodeado por un cuadrado de selección de color azul claro (o selecciona la barra de compás al final del compás) y, luego, cambia las opciones en el panel **Compases**, que se detallan a continuación:

- Las opciones **Corchetes**, **Barra de compás inicial**, **Claves** y **Armaduras** determinan si se introducirán al inicio del compás seleccionado cuando este se encuentre al principio de un sistema o después de espacio en un sistema "dividido" como una coda o pentagrama introductorio (íncipit).
- **Dividir compás de espera** hace que las barras de compás seleccionadas se separen en forma de compás de espera – consulta 🕮 **7.8 Compases de espera**.
- **Final de sección** marca la barra de compás seleccionada como el final de una sección en función de los formatos de nombre de instrumento seleccionados en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**. Se recomienda crear un salto de sistema o de página en el mismo punto.
- El menú desplegable muestra los saltos (si hubiera) que ocurren en la barra de compás seleccionada para que puedas añadir o eliminar un salto de sistema o de página en la barra de compás seleccionada. La misma operación la puedes realizar desde el grupo **Maquetación ▸ Separaciones** de la cinta de opciones (o mediante los atajos de teclado). Ignora la opción **Mitad del sistema/página**, que se emplean para **Bloquear formato**, **Mantener juntos 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 **Notas** te permite cambiar la posición horizontal de las alteraciones y las posiciones verticales de los silencios, así como ajustar la posición y la forma de las ligaduras de prolongación, y algunas propiedades los grupos irregulares y las barras fraccionarias. Para ajustar una alteración o ligadura de prolongación desde este panel, tienes que seleccionar su nota o la propia alteración o ligadura de expresión. Las opciones son las siguientes:



- **Alteración: X** controla el desplazamiento horizontal de la alteración (en espacios desde la posición predeterminada). Los valores positivos mueven la alteración hacia la derecha, los valores negativos a la izquierda. Para cambiar la posición de las alteraciones tienes que seleccionarlas y luego pulsar **Alt**+←/→ *o* ⌥←/→.
- **Silencio: Y** control la posición vertical (en espacios) de los silencios seleccionados. También puedes mover un silencio (en espacios) mediante ↑/↓ (con **Ctrl** o ⌘ para pasos mayores).
- **Curvatura de ligadura: %** controla el grado de curvatura de la ligadura de prolongación. Un valor alto produce ligaduras con la parte inferior plana, mientras que un valor bajo crea una forma más parecida a un boomerang. Haz clic en **Def** (predeterminado) para devolver la curvatura de la ligadura a su valor original, indicado en la página **Ligaduras 1** del diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**, lo cual puede ser útil si el arco es demasiado pronunciado – consulta 🕮 **4.27 Ligaduras**.
- **Centro de ligadura: Y** controla la altura del centro de la ligadura. También puedes ajustarlo seleccionando la ligadura y escribiendo ↑/↓.
- **Extremos de ligadura: Y** controla la posición vertical del extremo derecho de una ligadura (en espacios). **L** y **R** controlan la posición horizontal (en espacios) de los extremos izquierdo y derecho de la ligadura, respectivamente. También puedes ajustarlo seleccionando el extremo de la ligadura y escribiendo **Mayús**+**Alt**+←/→ *o* ⇧⌥←/→ (añade **Ctrl** o ⌘ para pasos mayores).
- **Grupo irregular** te permite cambiar la forma en que aparecen el número y corchete del grupo irregular seleccionado y seleccionar si deben aparecer o no.Para obtener más detalles, consulta 🕮 **3.10 Tresillos y otros grupos irregulares**.
- **Invertir barra fraccionaria** permite invertir una barra secundaria fraccionaria – consulta **Invertir barras fraccionarias** en la página 428.

2.12 Plug-ins de procesamiento en lote

El menú **Inicio ▸ Plug-ins** contiene algunos plug-ins útiles que llevan a cabo *procesamiento en lote*, es decir, realizan operaciones en varios archivos sucesivamente. Para encontrarlos rápidamente, selecciona **Procesamiento en lote** en la barra gris en la parte superior del menú para mostrar solo los plug-ins de esa categoría.

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, en el cuadro de diálogo que aparece, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Calcular estadísticas** y después haz clic en **Partitura actual.** Si, por ejemplo, quieres calcular las estadísticas de un movimiento incluido en una pieza con varios movimientos dentro de una misma partitura, selecciona los compases deseados antes de ejecutar el plug-in y haz clic en **Partitura actual**.

Para ejecutar el plug-in sobre una carpeta, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Calcular estadísticas**, y después haz clic en **Procesar carpeta**. A continuación, elige la carpeta cuyas estadísticas desees calcular y haz clic en **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 se hayan procesado, Sibelius mostrará un diálogo con una lista de todos los objetos encontrados. Haz clic en **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.

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 – 🕮 **1.6 Abrir archivos MIDI**.

Convertir Carpeta de archivos MusicXML

Convierte el lote de todos los archivos MusicXML incluidos en una carpeta determinada y los guarda con el mismo nombre de archivo seguido de la extensión **.sib** – consulta 🕮 **1.7 Abrir archivos MusicXML**.

Convertir carpeta de partituras a una versión anterior

Exporta todas las partituras incluidas en la carpeta especificada en un formato adecuado para abrirlas en una versión anterior de Sibelius – consulta 🕮 **1.17 Exportación a versiones anteriores**.

Convertir carpeta de partituras en gráficos

Este plug-in convierte una carpeta de partituras en archivos gráficos de un formato específico – 🕮 **1.14 Exportación de gráficos**.

Convertir carpeta de partituras en MIDI

Este plug-in convierte todas las partituras que estén dentro de una carpeta en archivos MIDI estándar, usando el mismo nombre de archivo, pero con la extensión **.mid** – 🕮 **1.15 Exportación de archivos MIDI**.

Convertir carpeta de partituras en páginas web

Este plug-in guarda como páginas web Scorch todos los archivos que etsén en una carpeta, y también crea un página de índice con vínculos a cada una de las partituras, listas para poder cargarlas en tu página web – 🕮 **1.19 Exportación de páginas web de Scorch**.

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 deseas combinarlos en una aplicación de audio (DAW), como Pro Tools, consulta 🕮 **1.12 Exportación de archivos de audio**.

Exportar cada instrumento como MIDI

Este plug-in exporta cada pentagrama de la partitura como un archivo MIDI separado; es una opción útil si deseas combinarlos en una aplicación de audio (DAW), consulta 🕮 **1.15 Exportación de archivos MIDI**.

Exportar selección como audio

Exporta el pasaje seleccionado como un archivo de audio – consulta **Exportar parte de la partitura** en la página 96.

Exportar selección como partitura

Exporta el pasaje seleccionado como una partitura de Sibelius independiente – consulta **Dividir partituras** en la página 84.

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, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Importar configuración personal a la carpeta de partituras**. El programa te pedirá que selecciones el archivo de biblioteca de configuración personal (extensión **.lib**) que deseas aplicar. A continuación, selecciona la carpeta de los archivos a los que quieras 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 – 🕮 **8.2 Configuración personal**.

Imprimir varias copias

Permite imprimir varias copias de una selección de partituras situadas en una carpeta (además de todas las subcarpetas que contengan partituras, si así lo deseas) – consulta **1.11 Impresión de varias partituras simultáneamente** en la página 93.

2.13 Otros plug-ins

El menú **Inicio ▸ Plug-ins** contiene plug-ins que realizan una gran variedad acciones útiles. Para buscarlos rápidamente, selecciona **Otro** de la barra gris en la parte superior del menú para mostrar solo los plug-ins de esa categoría.

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, selecciona primero el pasaje (solamente los pentagramas de arpa), y luego elige **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Añadir diagramas de arpa**. Aparecerá un sencillo cuadro de diálogo:

- **Añadir a** te da la opción de procesar la **Partitura completa** o el **Pasaje seleccionado**.
- **Negras necesarias para cambiar todos los pedales** permite ajustar el tiempo que se supone que vas a necesitar para el cambio de todos los pedales. Para música con tempos rápidos deberías aumentar este valor.
- Puedes elegir la forma de representación de los pedales en **Diagramas** o **Texto enmarcado**.
- Para finalizar, selecciona si quieres que los pedales añadidos aparezcan resaltados para localizarlos más fácilmente en partituras largas. **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 pulses **Aceptar**, el plug-in añadirá los pedales. Ten en cuenta que los dobles sostenidos y bemoles no se utilizan para los pedales de arpa. Si has escrito alguno, el plug-in te lo advertirá con un mensaje una vez realizados los demás cambios.

Plug-in creado por Neil Sands.

Añadir nombres de nota a las cabezas de nota

Este plug-in escribe el nombre de la nota dentro de las cabezas de nota con la fuente Opus Note Names – consulta **Nombres de nota dentro de las cabezas de nota** en la página 411.

Plug-in creado 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 – visita **www.sibelius.com/products/groovy** para más detalles.

Selecciona un pasaje de un solo pentagrama o una o más notas individuales y ejecuta **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Indicación para Groovy Music**. Elige el producto Groovy Music al que deseas realizar la exportación. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes determinar si el elemento al que deseas añadir las indicaciones es una **Melodía**, un **Bajo**, **Ritmo**, **Acorde**, **Arpegio**, etc. A continuación, pulsa **Aceptar**. Realiza una nueva selección y vuelve a ejecutar el plug-in para marcar otro elemento. Repite este proceso hasta que hayas terminado de añadir indicaciones a tu partitura.

Cuando hayas terminado de marcar tu partitura ejecuta **Archivo ▸ Exportar ▸ MIDI** y exporta un archivo MIDI (🕮 **1.15 Exportación de archivos MIDI**). Por último, carga el archivo MIDI resultante en Groovy haciendo clic en **Abrir canción**.

Si necesitas 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 compases por sistema y un número específico 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 normalmente 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 para el título. Este plug-in permite definir 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 (🕮 **7.6 Saltos automáticos**). Por lo tanto, solo deberías utilizar este plug-in si deseas homogeneizar la maquetación de una parte determinada de la partitura.

Selecciona el pasaje que quieras uniformar y ejecuta **Inicio ▸ Plug-ins ▸ 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 de origen. Esta partitura solo debe contener dos instrumentos de teclado. A continuación, ejecuta **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Página de portada** para añadir una página de portada a la partitura en caso de que no la tenga, y asegúrate de que la primera página de música es una página a la izquierda. De esta manera, el plug-in puede generar los cambios de página correctos en la partitura que va a crear. Por último, selecciona la partitura completa, ejecuta **Maquetación ▸ Formato ▸ Bloquear Formato**; a continuación, elige **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Crear maquetación para piano a cuatro manos**.

Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes especificar los nombres de instrumento para cada instrumento de la nueva partitura creada. La opción **Mantener páginas contiguas en sincronía**, hace que el plug-in se asegure de que en la página izquierda y derecha aparecen los mismos compases. Haz clic en **Aceptar**: las barras de progreso mostrarán el avance del proceso. Pasados unos momentos ya se habrá creado la nueva partitura.

Es posible que tengas que realizar algunos ajustes manuales después de ejecutar el plug-in; este añadirá objetos de texto con la indicación "P4H" en los puntos que puedan necesitar correcciones. Para encontrar estas indicaciones, selecciona **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar** para poder realizar la acción necesaria en cada caso.

Plug-in creado por Hans-Christoph Wirth.

Preferencias

Este plug-in está pensado para los desarrolladores de plug-ins. Consulta **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Guía de usuario del lenguaje ManuScript** para obtener más información.

Suprimir todos los resaltes

Este plug-in elimina todos los resaltes de la partitura. Para usarlo, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Suprimir todos los resaltes**.

Cambiar tamaño de compás

Cambia la longitud de los compases seleccionados una cantidad fija; por ejemplo, una negra o un tamaño determinado, incluido el tamaño de la indicación de compás actual. De esta forma se cambiarán los compases afectados por compases irregulares en la mayoría de los casos.

Este plug-in también puede ampliar o reducir un compás para que se adapte a la indicación de compás vigente o encoger el compás para que se adapte a su contenido (eliminando silencios al principio o al final del compás).

Plug-in creado por Bob Zawalich.

Escalas y arpegios

Con tan solo unos clics de ratón, crea hojas de ejercicios con decenas de escalas y arpegios. Para usar el plug-in, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Escalas y arpegios**. Aparecerán una serie de cuadros de diálogo sucesivos con diferentes opciones:

- Si tienes abierta una partitura, tienes que decidir si quieres añadir las escalas a la partitura existente o si prefieres crear una nueva. Decide lo que quieras hacer y haz clic en **Siguiente**.
- Si vas a crear una partitura nueva, tienes que decidir si quieres 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 arpegio disponible). Realiza tu elección y haz clic en **Siguiente**.
- Selecciona un tipo de escala o arpegio: escalas mayores, menores, modales, alteradas, de jazz y arpegios. De nuevo, elige lo que desees y haz clic en **Siguiente**.
- El cuadro de diálogo siguiente permite especificar las opciones de las escalas o arpegios que quieras crear: el tipo de escala, el número de octavas y en qué octava debería comenzar, la dirección, el valor de nota que se va a utilizar, la clave, etc. La opción **Incluir armadura** escribe una armadura nueva al principio de cada escala.

  Si quieres crear escalas para teclado, puedes indicar si deseas añadir un intervalo de tercera u octava por encima de las notas del pentagrama de la mano derecha.

  Si quieres crear una serie de escalas, puedes indicar si deseas que cada nueva escala esté en la tonalidad correspondiente a la primera nota o si quieres que esté en la misma tonalidad, pero que simplemente comience en un grado diferente de la escala.

  Una vez satisfecho con las opciones:

  - Si estás creando escalas o arpegios para un instrumento de un solo pentagrama, haz clic en **Finalizar**.
  - Si estás creando escalas para instrumentos de teclado, haz clic en **Siguiente**. Tienes aún más posibilidades de elección: por ejemplo, podrás decidir si quieres que las escalas estén escritas en movimiento paralelo o contrario, si quieres que la mano izquierda empiece en la misma octava o en otra con respecto a la mano derecha, etc.
- Cuando hagas clic en **Finalizar**, el plug-in creará las escalas o arpegios deseados en unos segundos.

Plug-in creado por Gunnar Hellquist.

Asignar indicación de metrónomo

Permite crear indicaciones de metrónomo a velocidades específicas, simplemente marcando el pulso haciendo clic con el ratón. Para usar el plug-in, selecciona el compás donde quieras crear la indicación de metrónomo (o no selecciones nada si la quieres crear en el primer compás); luego selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Crear indicación de metrónomo**.

En el cuadro de diálogo que aparece, haz clic en el botón grande, al tempo deseado. Tras 12 clics, el plug-in indica una media del tempo que has marcado con el ratón y te permite crear una indicación de metrónomo con ese tempo o con el tempo más cercano a éste que aparece en un metrónomo tradicional.

Plug-in creado por Neil Sands y Michael Eastwood.

Sugerir puntos de aviso de entrada

Este plug-in marca la partitura con posiciones adecuadas para pasajes de aviso de entrada, en base a un número mínimo de silencios de compás o en una duración mínima de silencio expresada en segundos – consulta **Plug-in Sugerir posiciones de las notas de aviso** en la página 178.

Plug-in creado por Neil Sands.

3. Pestaña Introducción de notas

3.1 Presentación de la introducción de notas

La pestaña **Introducción de notas** de la cinta de opciones ofrece las opciones correspondientes a las cuatro formas principales de introducir notas en Sibelius, de la más lenta a la más rápida.

- *Introducción con el ratón*: haz clic en los valores de nota del Teclado flotante con el ratón y, a continuación, haz clic en la partitura para introducir cada nota.
- *Entrada alfabética*: elige los valores de nota en el Teclado flotante con el teclado numérico y, a continuación, introduce cada nota escribiendo su nomenclatura anglosajona (A-G).
- *Introducción nota por nota*: elige los valores de nota en el Teclado flotante con el teclado numérico y, a continuación, introduce cada nota o acorde reproduciéndolos en el teclado MIDI.
- *Introducir notas con Flexi-time*: introduce música en tiempo real mediante el teclado MIDI, reproduciendo a tiempo con un clic de metrónomo.

El uso de la ventana Teclado flotante de Sibelius es común para los tres primeros métodos, puesto que se utiliza para seleccionar las duraciones de las notas y otras propiedades de las mismas, incluidas las alteraciones, de modo que merece la pena familiarizarse con el Teclado flotante antes de aprender cada método de introducción de notas.

También puedes introducir notas de forma indirecta, a través de estos tres métodos:

- Importación de archivos desde otros programas de música (por ejemplo, archivos MIDI y MusicXML) – consulta 🕮 **1.6 Abrir archivos MIDI**,**1.7 Abrir archivos MusicXML**.
- Escaneado de música impresa; 🕮 **1.8 PhotoScore Lite**.
- Interpretación o reproducción a través de un micrófono; 🕮 **1.9 AudioScore Lite**.

3.2 Teclado flotante

El Teclado flotante en la pantalla representa de manera exacta el teclado numérico del ordenador. Su función es mostrar y permitir la edición de las características de las notas, acordes o silencios seleccionados, o de la nota que piensas crear, si utilizas el método de introducción alfabético, nota por nota o con el ratón.

Para ocultar o mostrar el Teclado flotante, selecciona **Vista** ▸ **Paneles** ▸ **Teclado flotante** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**K** *o*⌥⌘ **K**).

Páginas del teclado flotante

El Teclado flotante consta de seis páginas a las que puedes acceder de la siguiente forma:

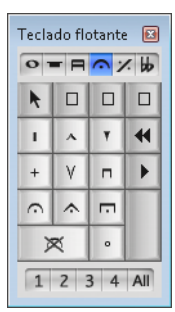
- haz clic en las pestañas situadas en la parte superior del Teclado flotante, o
- haz clic en ▶ en el Teclado flotante para acceder a cada página en orden (atajo de teclado **+**) y en ◀ para volver a la primera página (atajo de teclado **F7**, también **Mayús**-**+** en Windows *o* **–** en Mac); o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

La página que utilizarás con mayor frecuencia es la primera, que 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**)*

- Las dos primeras páginas del Teclado flotante se utilizan para la introducción y edición de notas; las ligaduras de prolongación (no las de expresión) se crean mediante la tecla **Intro** de la página **F7**; las notas de aviso de entrada se crean con la tecla **Intro** de la página **F8**. Ten en cuenta que el punto en la tecla ***** (**/** en Mac) corresponde a la articulación staccato, mientras que la tecla de punto**.** (punto decimal) corresponde al puntillo. Si eliges el transporte por Tonalidad:
- Las notas de valor muy corto o muy largo, así como dobles y triples puntillos se crean desde la página **F8**.
- La tercera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F9**) se utiliza para la edición de los grupos de barras (🕮 **4.15 Grupos de barras**) y la creación de trémolos y redobles con zumbido (🕮 **4.28 Trémolos**).
- La cuarta página del Teclado flotante (atajo de teclado **F10**) se utiliza para agregar articulaciones; los tres espacios en blanco de la parte superior de la página sirven para asignar tus propias articulaciones – 🕮 **4.22 Articulaciones**.
- La quinta página (atajo de teclado **F11**) se utiliza para agregar articulaciones de jazz (🕮 **4.24 Articulaciones de jazz**), líneas de arpegio para música de arpa y teclado y barras de repetición (🕮 **4.25 Compases de repetición**).
- La sexta página (atajo de teclado **F12**) contiene alteraciones más inusuales – 🕮 **4.20 Alteraciones**.

La tecla **0** se utiliza para los "no objetos": como los silencios o para eliminar todas las articulaciones o alteraciones.

Visualizar y editar las características de las notas

Cuando seleccionas una nota, el Teclado flotante muestra las características de la selección. Por ejemplo, si seleccionas una negra en la partitura, el botón correspondiente de la primera página aparecerá activado. Del mismo modo, si seleccionas 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 concreta del objeto seleccionado en el Teclado flotante, tienes dos opciones:

- haz clic en el icono con el ratón, o
- pulsa la tecla correspondiente en el teclado numérico del ordenador.

Por ejemplo, si estás en la primera página del Teclado flotante y quieres cambiar la nota seleccionada por una blanca, puedes obtenerla simplemente pulsando la tecla **5** del teclado numérico. Para agregar una ligadura de prolongación, puedes pulsar la tecla **Intro (num)** del teclado numérico, y así sucesivamente. Del mismo modo, para borrar una ligadura, basta con seleccionar la primera nota donde comienza la ligadura y pulsar **Intro (num)**. Es posible agregar y eliminar características de cualquier página de este modo. Por tanto, para aplicar un calderón a una blanca, podrías pulsar **F10** (para acceder a la cuarta página) y luego **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 visualizas la primera página y seleccionas una negra que tiene un cuarto de tono y un calderón, las pestañas de la cuarta y sexta páginas 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; 🕮 **3.15 Voces**.

Atajos de teclado adicionales para funciones del Teclado flotante

Aunque existe una simple y clara correlación entre los elementos del Teclado flotante de la pantalla y los del teclado del ordenador, también es posible asignar atajos de teclado adicionales a elementos específicos del Teclado flotante. Por ejemplo, si deseas asignar un atajo específico al calderón en la cuarta página del Teclado flotante, de manera que no tengas que pulsar **F10** (para cambiar de página) seguido de **1** en el Teclado numérico (para agregar el calderón), puedes hacer lo siguiente:

- Elegir **Archivo ▸ Preferencias** y la página **Atajos de teclado.**
- Tras seleccionar tu propio conjunto de funciones para el que deseas crear el nuevo atajo de teclado, selecciona **Teclado flotante (articulaciones)** en la lista de **Pestaña o categoría.**
- En la lista **Función**, selecciona **Calderón** y haz clic en **Añadir** para agregar tu atajo de teclado específico.

Si deseas más información al respecto, 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

Disposición alternativa para la primera página del Teclado flotante

De forma predeterminada, en Sibelius los valores de nota se encuentran en la primera página del Teclado flotante, por lo que al pulsar **4** se especifica una negra y al pulsar **7**/**8**/**9** alteraciones becuadro/sostenido/bemol respectivamente.

Si estás acostumbrado a Finale, es posible que prefieras pulsar **5** para obtener una negra e introducir los valores de notas desde una garrapatea hasta una cuadrada sin cambiar de página del Teclado flotante.

Para utilizar esta página alternativa del Teclado flotante, como se muestra a la izquierda, selecciona **Archivo ▸ Preferencias**, dirígete a la página **Introducción de notas** y establece el tipo **Para introducir un tipo de negra** en **5 en el Teclado flotante**.

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 atajos de teclado alternativos más prácticos.

Dirígete a la página **Atajos de teclado** de **Archivo ▸ Preferencias** y selecciona el conjunto de funciones **Atajos de teclado (portátil)**. En lugar de usar los números del Teclado flotante, puedes usar los números estándar del teclado principal que se corresponden con los mismos números del Teclado flotante. Cuando este conjunto de funciones esté activo, utiliza de **Mayús**-**1** a **Mayús**-**9** para introducir intervalos superiores a una nota – 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

Uso del Teclado flotante en Mac OS X

De forma predeterminada, Mac OS X asigna las teclas **F7**-**F12** a los controles de reproducción y volumen del sistema de iTunes. El uso de estos atajos de teclado para cambiar entre distintas páginas del Teclado flotante puede ocasionar resultados inesperados.

Usa el panel **Teclado** de **Preferencias del sistema** para reasignar estos atajos de teclado a otras teclas de función.

3.3 Introducción con el ratón

Muchos usuarios consideran que la introducción con el ratón es el método de introducción de notas más lento, pero es el más sencillo de utilizar cuando se comienza con Sibelius.

Introducción notas individuales.

Asegúrate de que no haya nada seleccionado en la partitura antes de comenzar (pulsa **Esc** para cancelar todas las selecciones):

- Selecciona **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Introducir notas** (atajo de teclado **N**). El puntero del ratón cambiará de color (por lo general, a azul oscuro para indicar la voz 1).
- Selecciona un valor de nota de la primera página del Teclado flotante. También puedes seleccionar alteraciones, articulaciones etc. desde otras páginas de dicho teclado (🕮 **3.2 Teclado flotante**). Para crear un silencio, selecciona el botón de silencio de la primera página, tras elegir el valor de nota (con el fin de mostrar la duración de los silencios).
- Cuando mueves el ratón sobre la partitura, aparece un silencio o *nota con sombra* para mostrarte el lugar en el que se creará la nota o el silencio al hacer clic. Si mueves el puntero en sentido vertical por encima del pentagrama, aparecerán las líneas divisorias pertinentes. Si lo mueves en sentido horizontal a lo largo del compás, la sombra saltará a los diferentes tiempos del compás (este comportamiento se puede configurar – consulta 🕮 **3.12 Opciones de introducción de notas** más adelante).
- Para introducir la nota o silencio, simplemente haz clic en el lugar donde quieras crearlo.
- El cursor (una línea vertical) aparecerá en la partitura a la derecha de la nota o silencio que acabas de crear. Puedes crear notas alfabéticamente o en modo nota por nota, pero si deseas continuar añadiendo notas con el ratón solo tienes que seguir haciendo clic en la partitura para crear más notas o silencios, cambiar sus valores o modificar otras propiedades de las notas en el Teclado flotante.
- No tienes que introducir estrictamente de izquierda a derecha con el método de introducción con el ratón, puedes saltar por la partitura y hacer clic en cualquier lugar para introducir notas o silencios. Sin embargo, debes tener en cuenta que si haces clic para crear una nueva nota en la misma posición rítmica que una nota o acorde existente, la nota o acorde existente se reemplazará con la nueva nota.
- Todas las propiedades que configures en el Teclado flotante afectarán a la *siguiente* nota que introduzcas. De este modo, si por ejemplo deseas crear un puntillo o silencio, haz clic en el valor de nota y en el puntillo del Teclado flotante *antes* de hacer clic en la partitura o haz clic en el botón de silencio para crearlo. Del mismo modo, para crear una nota ligada, haz clic en el botón de ligaduras del Teclado flotante antes de hacer clic en la partitura para crear la nota.
- Para finalizar la introducción de notas, haz clic en la pequeña flecha del puntero del ratón situado en el botón superior izquierdo de la ventana Teclado flotante, o bien pulsa **Esc** en el teclado del ordenador.

Introducción de acordes

Para crear un acorde, simplemente haz clic por encima o por debajo de la nota que acabas de crear. Si creas una nota en cualquier otro lugar del compás pero luego retrocedes y haces 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.

Introducción de notas superpuestas

Si introduces una nota de larga duración al principio de un compás y luego añades una nota más adelante en el compás antes de final de la nota larga, Sibelius creará la nueva nota en la voz 2 predeterminada (como alternativa, podrías acortar la primera nota si lo prefieres: activa **Usar voz 2 en caso de conflicto rítmico** en la página **Ratón** de **Archivo ▸ Preferencias**).

Deshabilitar la introducción con el ratón

En Sibelius, puedes seleccionar cualquier método de introducción de notas, lo que suele resultar de gran utilidad. Sin embargo, cuando controles la introducción con el ratón, es posible que prefieras que Sibelius no introduzca notas al hacer clic con el ratón en la partitura.

Para deshabilitar la introducción con el ratón, selecciona **Archivo ▸ Preferencias** y dirígete a la página **Ratón**. En el grupo **Introducción de notas con el ratón**, elige **Selecciona el objeto y permanece en la introducción de notas** o **Selecciona el objeto y abandona la introducción de notas**, según prefieras.

Para obtener más detalles sobre estas opciones – consulta **Ratón** en la página 152.

Ventanas Teclado flotante y Mástil

También puedes usar el ratón para introducir notas mediante las ventanas Teclado y Mástil de la pantalla – consulta 🕮 **3.5 Ventana Teclado** y 🕮 **3.7 Ventana Mástil**.

3.4 Introducción alfabética y nota por nota

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

Especificar la altura antes o después de la duración

Para introducir una nota, debes especificar tanto la altura como la duración. De forma predeterminada, en Sibelius la duración se especifica antes que la altura: selecciona un valor rítmico en el Teclado flotante y, a continuación, haz clic en la partitura con el ratón, introduce la letra equivalente a la nota en el teclado del ordenador, o bien reproduce una nota o acorde en el teclado MIDI.

Sin embargo, también es posible especificar la altura antes que la duración: con un teclado MIDI, mantén pulsada la nota o acorde que desees introducir y, a continuación, selecciona un valor rítmico en el Teclado flotante; con el teclado del ordenador, selecciona la altura mediante las teclas ↑/↓ o la letra correspondiente a la nota y, a continuación, selecciona un valor rítmico en el teclado. (No puedes utilizar el ratón para introducir notas al especificar la altura antes que la duración). Si has utilizado Finale, esto te resultará familiar.

Deberías probar ambos métodos para saber cuál prefieres. Cambiar de uno a otro es rápido y sencillo gracias a las opciones de la página **Introducción de notas** de **Archivo ▸ Preferencias**. El menú **Preset de introducción de notas** situado en la parte superior de la página contiene opciones para **Duración antes de altura** (configuración predeterminada de Sibelius) y **Altura antes de duración**.

Duración antes de altura

Si has seleccionado **Duración antes de altura** en la página **Introducción de notas** de **Archivo ▸ Preferencias**, la introducción alfabética o nota por nota funciona de la siguiente forma:

- Selecciona un silencio (puedes también seleccionar cualquier otro elemento, como un objeto de texto o línea, desde donde quieras empezar a escribir las notas).
- Elige **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Introducir notas** (atajo de teclado: **N**). De esta forma aparecerá el cursor (una línea vertical del color correspondiente a la voz que vas a introducir).
- Selecciona un valor de nota del Teclado flotante (a no ser que el valor de nota que desees ya esté seleccionado).
- También puedes seleccionar otros signos en el Teclado flotante como:
  - Alteraciones en la primera/sexta página (no es necesario para la introducción nota por nota)
  - Articulaciones en la primera/cuarta página
  - Ligaduras de prolongación y puntillos en la primera/segunda página (los dobles puntillos están en la segunda página)
  - Notas de adorno y avisos de entrada en la segunda página
  - Trémolos y barras de corchete en la tercera página
  - Símbolos de jazz y líneas de arpegio en la quinta página

- Todos estos botones se mantienen pulsados para las notas siguientes hasta que vuelves a elegirlos, con la excepción de las alteraciones. Esto significa que puedes, por ejemplo, introducir varias notas con la misma articulación sin tener que seleccionarla para cada nota.
- 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, utiliza la tecla **+** o los atajos de teclado **F7**-**F12** (**F7** en Windows y **–** en Mac sirven para volver a la primera página).
- A continuación introduce la nota:
  - escribiendo la nomenclatura de la nota, **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 el teclado MIDI
- Para introducir un silencio del valor de nota seleccionado, simplemente pulsa la tecla **0** en la primera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F7**). (Para seguir creando silencios del mismo valor de nota, sigue pulsando **0**).
- Para introducir un silencio que ocupe todo el compás, pulsa la tecla **0** en la segunda página del Teclado flotante (atajo de teclado **F8**).
- Repite el tercer paso para introducir la siguiente nota o acorde.

Hay ciertas operaciones que puedes realizar con la nota que acabas de introducir y antes de crear la próxima:

- Puedes ajustar la altura de una nota que hayas introducido con ↑ o ↓; mantén pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ para cambiar la nota en saltos de octava. Pulsa **Mayús**-**Re Pág**/**Mayús**-**Av Pág** (o **^↑**/**^↓** solo en Mac) para aumentar o disminuir la altura en semitonos.
- Para formar un acorde mediante la introducción alfabética, introduce primero una nota del acorde y luego añade las cabezas de nota sucesivas con uno de estos métodos:
  - mantén pulsada la tecla **Mayús** y escribe la letra correspondiente a la nota que quieras añadir: para añadir un Sol♯ (G#), escribe primero **8** en la primera página del Teclado flotante para seleccionar el sostenido y a continuación pulsa **Mayús**-**G** para añadir la nota, o
  - escribe 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, escribe **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
  - selecciona la opción apropiada de los menús **Introducción de notas** ▸ **Intervalos** ▸ **Por encima** o **Por debajo**, aunque es más rápido usar los atajos de teclado descritos anteriormente.
- Para añadir una ligadura de prolongación, selecciónala en la primera página del Teclado flotante (atajo de teclado **Intro** en el teclado numérico) tras introducir la nota
- Para crear un grupo irregular, pulsa **Ctrl**+**2**–**9** *o* ⌘**2**–**9** (o bien a través del menú **Introducción de notas** ▸ **Introducción de notas** ▸ **Tresillos**) tras introducir la primera nota del grupo irregular. Si debes escribir muchos grupos irregulares seguidos, consulta **Añadir muchos grupos irregulares** más abajo
- Para enarmonizar una nota que hayas introducido, por ejemplo, desde un teclado MIDI, selecciona **Introducción de notas** ▸ **Introducción de notas** ▸ **Enarmonizar** (atajo de teclado **Intro** en el teclado principal).

Editar valores de nota, alteraciones, articulaciones, etc.

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

  Si el nuevo valor de nota es más largo que el anterior, las notas sucesivas se sustituirán con los silencios oportunos, mientras que si el valor de la nueva nota es más corto, Sibelius añadirá silencios hasta completar el valor de la nota anterior para garantizar que el compás "cuadre".
- Para cambiar otras propiedades de nota, como alteraciones o articulaciones, simplemente elige el botón apropiado del Teclado flotante para editar automáticamente la nota (por ejemplo haz clic en **#** o escribe **8** para añadir un sostenido a una nota).
- **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Enarmonizar** (atajo de teclado **Intro** en el teclado principal) enarmoniza una alteración; por lo general solo es necesario después de los modos de introducción nota por nota o Flexi-time, o cuando vayas a editar archivos MIDI importados.

Conversión en silencios

Para convertir una nota, acorde o pasaje en silencios, simplemente pulsa **Supr** o selecciona el botón de silencio (atajo de teclado **0**) en la primera página del Teclado flotante.

La sutil diferencia entre **Supr** y **0** es que al convertir un pasaje en silencios, **Supr** consolida los silencios (por ejemplo, los agrupa en silencios de compás o silencios de mayor duración con el tamaño apropiado), mientras que **0** solo convierte cada nota en un silencio individual, que es menos útil. Para más información sobre silencios de compás, 📖 **2.7 Compases y silencios de compás**.

Si ves que tienes uno o más compases que contengan silencios de varios tipos, puedes volver a convertirlos en un silencio de compás al seleccionar el compás o pasaje (es decir, al rodearlo con el recuadro de azul claro) y pulsar **Supr**.

Altura antes de duración con un teclado MIDI

Si has seleccionado el preset **Altura antes de duración** en la página **Introducción de notas** de **Archivo ▸ Preferencias**, Sibelius entenderá que usas un teclado MIDI. La introducción nota por nota funciona así:

- Selecciona un silencio (o cualquier otro elemento, como un objeto de texto o una línea, desde donde quieras empezar a escribir las notas) y elige **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Introducir notas** (atajo de teclado: **N**). De esta forma aparecerá el cursor (una línea vertical del color correspondiente a la voz que vas a introducir). Si no has realizado ninguna selección cuando pulses **N**, el cursor aparecerá al principio del primer compás en el primer pentagrama.
- Puedes desplazar el curso hacia la izquierda y hacia la derecha entre las barras mediante ←/→. Mantén pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ y utiliza ←/→ para desplazar el cursor hasta el principio del compás anterior o siguiente. Puedes desplazar el cursor hacia arriba y hacia abajo hasta los pentagramas adyacentes si mantienes pulsadas las teclas **Ctrl**+**Alt** *o* ⌥⌘ y pulsas ↑/↓.
- Puedes tocar libremente con tu teclado MIDI: aunque observarás que aparecen notas con sombra en la posición del cursor a medida que tocas, no se introducirán en la partitura hasta que especifiques también una duración.

- Selecciona un valor de nota desde el Teclado flotante pulsando la tecla correspondiente en el teclado numérico. (De forma predeterminada, se utiliza la organización de Finale, donde si pulsas **5** se creará una negra en lugar de pulsar **4** – consulta **Disposición alternativa para la primera página del Teclado flotante** en la página 250).
- Sibelius introduce la nota o acorde que ejecutes. Mientras se mantiene pulsada la nota o acorde, puedes volver a introducirlos si especificas la misma u otra duración en el Teclado flotante.
- También puedes seleccionar otros signos en el Teclado flotante como:
  - Alteraciones en la primera/sexta página
  - Articulaciones en la primera/cuarta página
  - Ligaduras de prolongación y puntillos en la primera/segunda página (los dobles puntillos están en la segunda página)
  - Notas de adorno y avisos de entrada en la segunda página
  - Trémolos y barras de corchete en la tercera página
  - Símbolos de jazz y líneas de arpegio en la quinta página
- Para introducir un silencio del valor de la nota seleccionada, introduce cualquier nota o acorde y, a continuación, pulsa **0** en la primera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F7**) para convertirla en un silencio.
- Para añadir una ligadura de prolongación, selecciónala en la primera página del Teclado flotante (atajo de teclado **Intro** en el teclado numérico) tras introducir la nota.
- Para crear un grupo irregular, pulsa **Ctrl**+**2**–**9** *o* ⌘**2**–**9** (o bien a través del menú **Introducción de notas** ▸ **Introducción de notas** ▸ **Tresillos**) tras introducir la primera nota del grupo irregular. Si debes escribir muchos grupos irregulares seguidos, consulta **Añadir muchos grupos irregulares** más abajo.
- Para enarmonizar una nota que hayas introducido, selecciona **Introducción de notas** ▸ **Introducción de notas** ▸ **Enarmonizar** (atajo de teclado **Intro** en el teclado principal).

Para introducir muchas notas seguidas de la misma duración, pulsa **Mayús**+**Alt**+**L** *o* ⇧⌥**L** después de la primera nota: la duración rítmica ahora se ilumina en el Teclado flotante para indicar que todas las notas que se ejecuten posteriormente en el teclado MIDI se introducirán directamente con la duración bloqueada. Para cancelar el bloqueo, pulsa de nuevo **Mayús**+**Alt**+**L** *o* ⇧⌥**L**.

Altura antes de duración con el teclado del ordenador

Si no dispones de un teclado MIDI o si prefieres usar el teclado del ordenador, deberás ajustar la configuración en la página **Introducción de notas** de **Archivo** ▸ **Preferencias**. En primer lugar, selecciona **Altura antes de duración** del menú **Preset de introducción de notas** situado en la parte superior de la página y, a continuación, escoge el botón de selección **Utilizar teclado QWERTY**. Ahora ya solo queda una última elección: introducir las notas introduciendo la nomenclatura de las notas (**Utilizar letras para notas**) o utilizar el teclado del ordenador como un teclado de piano (**Utilizar disposición de teclas según piano**).

Cuando comienzas la introducción de notas, observarás que la nota con sombra aparece ahora en la posición del cursor. Puedes utilizar ↑/↓ o pulsar la tecla de una letra para desplazar la nota con sombra hacia la posición del pentagrama de la altura de la nota que desees introducir y, a continuación, la duración en el Teclado flotante para introducir la nota.

Si deseas especificar una alteración para la nota, añádela tras introducirla: teclea la alteración que desees con el Teclado flotante o pulsa **Mayús**-**Re Pág**/**Mayús**-**Av Pág** (o **^**↑/**^**↓ solo en Mac) para aumentar o disminuir la altura en semitonos. Es posible que necesites reescribir la nota enarmónicamente pulsando **Intro** (en el teclado principal).

Para crear un acorde, pulsa ← tras introducir la primera nota del acorde para que el cursor vuelva a su posición rítmica y, a continuación, introduce las demás notas del acorde de la forma habitual. Por ejemplo, de la forma anterior o con los números **1**–**9** del teclado principal para añadir intervalos por encima (mantén pulsada la tecla **Mayús** para añadir intervalos por debajo). Si especificas una duración distinta para cualquiera de las notas que añades al acorde, todas las notas del acorde se editarán para que utilicen esa duración.

Para eliminar una nota de un acorde, desplaza el curso hasta la posición rítmica del acorde y, a continuación, la nota con sombra hasta la altura de la nota que desees eliminar y pulsa **Retroceso**. Si la nota con sombra se encuentra a una altura que no está ocupada por ninguna de las notas del acorde, se eliminará todo el acorde si pulsas **Retroceso**. Puedes reescribir enarmónicamente una nota de un acorde prácticamente de la misma forma: coloca la nota con sombra por encima de una nota existente y pulsa **Intro** (en el teclado principal) o coloca la nota con sombra en una línea o espacio vacíos del pentagrama y pulsa **Intro** para reescribir enarmónicamente todo el acorde.

Para introducir una nota de adorno, en primer lugar selecciona apoyatura o acciaccatura de la segunda página (**F8**) del Teclado flotante y, a continuación, introduce la nota de la forma habitual, colocando la nota con sombra e introduciendo la duración de la nota de adorno en el Teclado flotante. También puedes convertir una nota normal seleccionada en una nota de adorno si pulsas **;** (punto y coma).

Añadir líneas durante la introducción

Cuando añades una línea durante una introducción nota por nota o alfabética, Sibelius ampliará automáticamente la línea a medida que introduzcas más notas, hasta que le indiques a Sibelius que detenga la línea.

Por ejemplo, si pulsas **S** tras introducir una nota, Sibelius añadirá una ligadura de expresión cuyo extremo derecho se ajuste a la siguiente nota o silencio. Mientras continúas con la introducción de notas, Sibelius hace avanzar automáticamente el extremo derecho de la ligadura de expresión para cada nota nueva, hasta que introduzcas un silencio o pulses **Mayús**-**S** para indicarle a Sibelius que detenga la ligadura de expresión. Puedes incluso anidar ligaduras de expresión: pulsa **S** para comenzar una ligadura de expresión, a continuación introduce una o más notas y pulsa **S** para comenzar otra ligadura de expresión; si pulsas **Mayús**-**S** se detienen las ligaduras de expresión en orden inverso, de forma que la última ligadura que comenzaste será la primera en detenerse.

Esto también funciona con los reguladores: pulsa **H** para crear un *cresc.* y **Mayús**+**H** para crear un *dim.*; cuando desees finalizar el regulador, pulsa **Mayús**+**L**. Algo similar ocurre con los demás tipos de líneas: pulsa **L** para abrir la galería **Notaciones** ▸ **Líneas** ▸ **Línea** y seleccionar una línea. A continuación, introduce algunas notas más. Al igual que con las ligaduras de expresión, Sibelius hace avanzar automáticamente el extremo derecho de la línea hacia cada nota nueva. Para detener la línea, pulsa **Mayús**-**L**.

Añadir muchos grupos irregulares

Si tienes que introducir una serie de grupos irregulares idénticos, Sibelius ofrece una práctica función introducir grupos irregulares seguidos, de forma que cuando introduces la primera nota después del extremo del corchete del grupo irregular actual, automáticamente se crea un nuevo grupo irregular idéntico.

Para activar los grupos irregulares cohesivos, crea un grupo irregular y, a continuación, pulsa **Mayús**+**Alt**+**K** o ⇧⌥**K**. El número de grupo irregular aparece encima del cursor de introducción notas para mostrar que los grupos irregulares cohesivos están activados. Cuando desees detener la introducción de grupos irregulares, simplemente pulsa **Mayús**+**Alt**+**K** o ⇧⌥**K** de nuevo.

Otras teclas útiles

Dispones de varias teclas útiles a la hora de crear notas:

- Si cometes un error, pulsa **Supr** o **Retroceso** para eliminar la nota o acorde y selecciona la anterior. (El efecto real de borrar una nota es diferente en función del contexto de la música: si eliminas una nota o acorde, se convierte en un silencio de idéntica duración; si eliminas un silencio o silencio de compás, el cursor se mueve y pasa por encima sin cambiar nada; si eliminas todas las notas de un grupo irregular, se elimina también el corchete/número y se sustituye por un silencio con una duración equivalente a la de todo el grupo irregular).
- También puedes usar ←/→ para desplazarte entre las notas y silencios (si usas el preset **Duración antes de altura**) o para desplazar el curso (si usas **Altura antes de duración**).
- Es posible mover las notas seleccionadas a otra voz: pulsa **Alt**+**1**/**2**/**3**/**4** *o* ⌥**1**/**2**/**3**/**4**. Si seleccionas una nota de un acorde en la voz 1 y pulsas **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, pulsa la tecla **T**, selecciónala en el cuadro de diálogo y, a continuación, pulsa **Intro** o haz clic en **Aceptar** para crearla al principio del siguiente compás.
- Para añadir un cambio de armadura, pulsa la tecla **K** y selecciona la armadura que necesites en dicho cuadro de diálogo; luego pulsa **Intro** o haz clic en **Aceptar** para introducirla en la partitura directamente, después de la nota actual.
- Para añadir texto, utiliza el atajo de teclado habitual (por ejemplo, **Ctrl**+**E** *o* ⌘**E** para texto de Expresión) y escribe el texto que desees; pulsa **Esc** para volver a crear notas. El texto se crea en la posición determinada por encima o por debajo del pentagrama, en la misma posición horizontal de la nota que se seleccionó antes de crear el texto.
- Es posible añadir cualquier otro objeto desde la pestaña **Notaciones** 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 o silencio seleccionados.
- La tecla **Esc** o **N** termina con el proceso de introducción de notas (y desaparece el cursor).

Reintroducir alturas de notas

Resulta muy práctico a veces poder modificar la altura de una secuencia de notas o acordes, sin necesidad de volver a crear el ritmo. Esto es especialmente útil para escribir para varios instrumentos que tienen el mismo ritmo pero notas diferentes: puedes copiar la música de un instrumento y reintroducir las alturas de nota. Puedes cambiar la altura de una nota individual con el ratón o las teclas ↑/↓, con las letras **A**-**G** o tocando la nota en el teclado MIDI, pero si quieres volver a introducir un pasaje completo debes:

- Seleccionar una nota o acorde a partir de la cual quieres comenzar a volver a introducir las alturas (con el ratón o con las flechas del teclado).
- Elegir **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Introducir alturas**
- Aparecerá un cursor con línea discontinua (en lugar de la línea normal), lo que indica que Sibelius sobrescribirá las notas existentes, pero no el ritmo.
- 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 puedas cambiar su altura inmediatamente.
- Mientras modificas las alturas también puedes formar acordes sobre notas existentes con el método normal de introducción de notas: selecciona una nota y pulsa **Mayús**-**A**–**G** o escribe **1**–**9** o **Mayús**-**1**–**9** en el teclado principal – consulta **Introducción alfabética y nota por nota** más arriba.
- Cuando reintroduzcas las alturas usando el teclado del ordenador, deberás introducir las alteraciones y articulaciones *después* del nombre de la nota y no antes (poco probable cuando introduzcas o modifiques notas individuales).
- Si tienes que enarmonizar una nota después de haber cambiado su altura, simplemente selecciona **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Enarmonizar** (atajo de teclado **Intro** en el teclado principal).
- Si no quieres alterar una nota en particular, pulsa la tecla **0** para saltar a la siguiente nota.
- Para convertir una nota existente en un silencio, pulsa → para seleccionarla sin cambiar la altura y, luego, pulsa **0** en la primera página del Teclado flotante, (atajo de teclado **F7**).
- Para convertir un silencio existente en una nota, pulsa ←/→ para moverlo al silencio siguiente, y luego introduce la nota con la altura deseada.
- Cuando hayas finalizado, selecciona de nuevo **Notas ▸ Introducir alturas** o pulsa **Esc** para volver a editar la música, o bien pulsa **N** para comenzar a introducir más notas.

Introducción nota por nota para instrumentos transpositores

Es posible introducir música desde un teclado MIDI tocando con sonido real o tal como está escrita; por ejemplo, puedes tocar las partes transportadas en Sibelius para producir una partitura que contenga una combinación de instrumentos con o sin transposición. Solo tienes que configurar **Introducir alturas** a **Escritas** en el grupo **Introducción de notas** de la pestaña **Introducción de notas** de la cinta de opciones. Para más información, consulta **Instrumentos transpositores** en la página 195.

Notas ocultas

Es posible que desees ocultar notas que se reproducen, como por ejemplo un ornamento. Selecciona las notas que quieres ocultar y elige la opción **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo 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, 🕮 **2.10 Ocultar objetos**.

Desplazamiento de silencios

Puedes 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 tendrías por qué ajustar la posición vertical de silencios, ya que la posición utilizada por Sibelius es absolutamente estándar. Sin embargo, en varias voces múltiples deberías 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 pulsas **Supr** con un silencio seleccionado, se ocultará. 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 **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** está activada (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥**H**), el silencio se verá en la pantalla de color gris claro.

No debes ocultar silencios sin una buena razón, porque el tamaño de compás aparecerá incorrecto, lo que puede confundir la lectura si no tienes 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 ocultas silencios no deseados en la voz 2 (por ejemplo), la música volverá a estar en una voz (con las plicas hacia arriba y hacia abajo) – consulta 🕮 **3.15 Voces**.
- Con el fin de sustituirlos por símbolos o una línea que represente un efecto que no pueda indicarse mediante notas. Por ejemplo, podrías indicar efectos de sonido de cinta magnética en una partitura moderna, ocultando el silencio y colocando una línea curvada en su lugar.

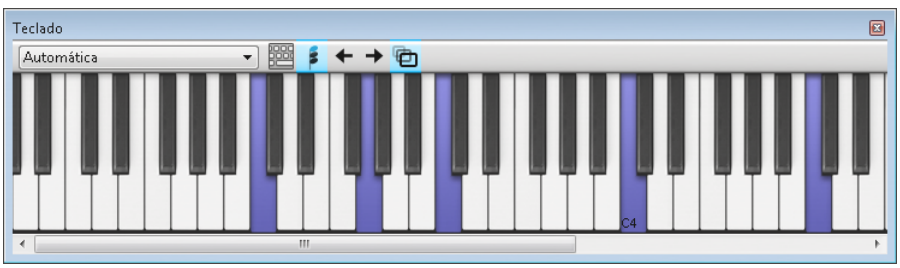
Puedes borrar un silencio oculto de forma permanente, si lo seleccionas y pulsas **Supr** de nuevo, pero no tendría que existir razón para ello.

3.5 Ventana Teclado

La ventana Teclado de Sibelius ofrece un cómodo método de introducción de notas mediante el ratón o el teclado del ordenador desde un familiar interface 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, selecciona **Vista** ▸ **Paneles** ▸ **Teclado** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**B** *o* ⌥⌘**B**). La ventana Teclado presenta este aspecto:



De forma predeterminada, el panel Teclado se encuentra acoplado a la parte inferior de la pantalla, pero puedes desacoplarlo, por lo que puedes colocarlo donde desees simplemente haciendo clic en la barra de título y arrastrándola.

La ventana Teclado ofrece tres opciones de tamaño (en la imagen aparece ajustada al tamaño medio). Para redimensionarla, haz clic en el botón **Cambiar tamaño** de su barra de tareas. También puedes modificar la anchura de la ventana Teclado arrastrando su extremo 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 solo tienes que seleccionar el punto de la partitura en el que quieras empezar la introducción y hacer clic en la nota deseada en la ventana Teclado. Si haces clic sobre una tecla negra y deseas cambiar su escritura enarmónica, pulsa la tecla **Intro** (en el teclado principal) inmediatamente después de introducir la nota.

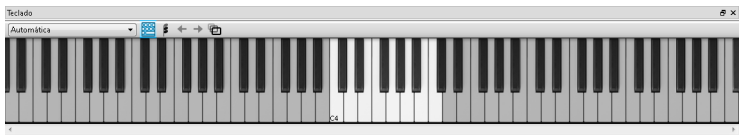
El curso de introducción de notas avanza automáticamente después de la introducción de una nota. Si deseas introducir un acorde, haz clic en el botón de modo de acorde en la barra de herramientas de la ventana Teclado que se muestra a la derecha. Ahora, cada nota que pulses pasará a formar parte del acorde actual. Para hacer avanzar el cursor, haz 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

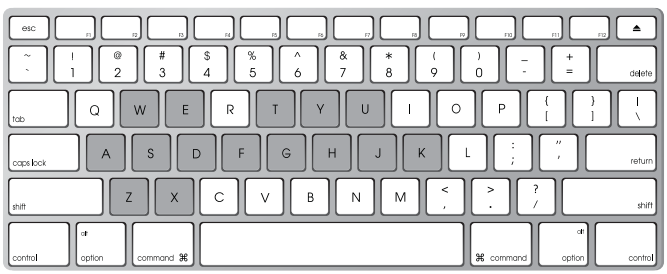
También es posible introducir notas en la ventana Teclado con el teclado del ordenador. Normalmente, para introducir notas desde el teclado del ordenador debes escribir el nombre de la nota deseada (por ejemplo, **C** para Do, **G** para Sol, etc.). Sin embargo, la ventana Teclado utiliza otro conjunto 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 una indicación de compás, **Q** para crear una **Clave**, etc.), debes indicarle a Sibelius que deseas anular estos atajos de teclado normales para utilizar el modo QWERTY. Para ello, haz clic en el botón de la barra de herramientas de la ventana Teclado, que se muestra arriba a la derecha o ejecuta el atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**Q** *o* ⇧⌥**Q**.

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



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



A corresponde a Do, **W** a Do♯ o Re♭, **S** a Re, **E** a Re♯ o Mi♭ 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, **F** un Fa y **E** un Mi♭.

Para introducir un acorde en modo QWERTY, pulsa dos o tres teclas simultáneamente. En función del teclado del ordenador, es posible que no puedas introducir acordes de cuatro o más notas a la vez.

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

Si estás usando un teclado con una configuración distinta (por ejemplo, AZERTY en lugar de QWERTY), debes modificar los atajos de teclado propios del modo QWERTY; para ello, ve a la categoría **Ventana Teclado** en la página **Atajos de teclado** de **Archivo** ▸ **Preferencias**; 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

Seguir la partitura durante la reproducción

Aparte de para la introducción de notas, la ventana Teclado también sirve para visualizar las notas que se están tocando durante la reproducción. Para seleccionar los instrumentos cuya reproducción desees seguir, utiliza 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 tenías algún pentagrama seleccionado antes de iniciar la reproducción, la ventana Teclado solo mostrará esos pentagramas. Si deseas que Sibelius siempre siga un pentagrama determinado durante la reproducción, selecciona el nombre del pentagrama en el menú de la barra de herramientas de la ventana Teclado.

Observa 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 **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Partitura con transposición** está activada.

3.6 Introducción de tablatura de guitarra

🕮 **5.8 Cifrados armónicos**, **3.8 Tablatura y notación de guitarra**, **3.9 Tablatura de laúd**.

En este capítulo te explicamos cómo introducir pentagramas de tablatura directamente a través del teclado del ordenador, una guitarra MIDI o mediante la conversión de la notación existente en tablatura. Si quieres introducir la tablatura de otra forma:

- usando la ventana Mástil de la pantalla, 🕮 **3.7 Ventana Mástil**;
- importando un archivo MIDI, 🕮 **1.6 Abrir archivos MIDI**;
- escaneando música impresa, 🕮 **1.8 PhotoScore Lite**.

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 puedes 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 bajo.

Crear un instrumento de tablatura

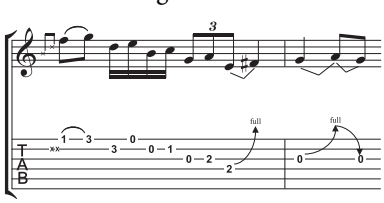
Puedes acceder a la guitarra y a otros instrumentos con trastes desde el cuadro de diálogo **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** (atajo de teclado **I**) con un pentagrama de tablatura creado automáticamente. En el cuadro de diálogo aparece de la siguiente forma, por ejemplo: **Guitarra [tab]**.

Otra opción sería convertir un pentagrama de notación en un pentagrama de tablatura mediante un cambio de instrumento. Para ello, selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar**, escoge el instrumento de tablatura que desees y, a continuación, haz clic en el inicio de la partitura.

Convertir notación en tablatura o viceversa

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

- Crea dos guitarras, una con notación y otra con tablatura, o utiliza la plantilla **Guitarra + Tab**.
- Introduce toda la música (por ejemplo) en el pentagrama de notación.
- Selecciona toda esta música como pasaje, haciendo triple clic en el pentagrama de notación.
- Copia la música en el primer compás del pentagrama de tablatura mediante **Alt**+clic *o* ⌥-clic. Convertirá mágicamente todo en tablatura:



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

También puedes hacerlo al contrario: introduce la tablatura primero y luego cópiala en el pentagrama de notación. A continuación, si no quieres dos pentagramas (y solo te interesaba la conversión) puedes borrar el pentagrama original.

En los pentagramas de notación, la guitarra está escrita una octava más aguda del sonido real, lo que quieres decir que si copias 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 del ordenador es muy sencilla y los pasos se pueden resumir de la siguiente manera:

- Selecciona el compás en el cual quieres empezar la introducción de notas y escoge **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Introducir notas** (atajo de teclado **N**).
- Aparecerá el cursor (una pequeña línea vertical), mostrándote en qué cuerda estás situado.
- Selecciona la duración de la nota a través de la ventana del Teclado flotante o pulsando las teclas correspondientes en el teclado numérico del ordenador.
- Usa 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, escribe el número de traste usando las teclas numéricas del teclado principal del ordenador (no el teclado numérico de la derecha).
- Para crear cuartos de tono en un pentagrama de tablatura, crea la nota como una normal y luego (con la nota aún seleccionada) escribe **=**. 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, usa las alteraciones apropiadas de la sexta página del Teclado flotante.

Siempre puedes cambiar el valor de nota predeterminado con las teclas ← y → en la página **Introducción de notas** de **Archivo ▸ Preferencias**. Establece en **Ajustar posiciones rítmicas a** el valor de nota que prefieras. Desactiva la opción **Ajustar la introducción de notas en la tablatura de guitarra** si prefieres que las teclas ← y → se desplacen la misma distancia que el valor de nota seleccionado en el Teclado flotante, a no ser que haya una nota existente entre la posición actual del cursor y la siguiente, en cuyo caso se seleccionará esa nota.

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 fueran de su tesitura. En este caso, aparecerá un signo de interrogación rojo (**?**) para mostrarte que debes corregir el acorde tú mismo.

Opciones de digitación para tablatura de guitarra

Cuando Sibelius crea tablaturas, 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** de **Archivo ▸ Preferencias** permite especificar un grupo de trastes preferido para que Sibelius lo utilice al analizar digitaciones. Puedes indicar el traste más bajo y el más alto que Sibelius debe intentar usar, si debe usar cuerdas al aire donde sea posible y el número de trastes para el estiramiento máximo en acordes.

Estas opciones no se obedecen en todos los casos, son simplemente recomendaciones. Por ejemplo si desactivas la opción **Elegir cuerdas al aire** pero Sibelius necesita crear una nota que solamente se puede ejecutar con una cuerda al aire, Sibelius la escribirá como una cuerda al aire, en lugar de no escribirla.

Sibelius no escribirá de nuevo toda la tablatura ya *existente* en la partitura si realizas un cambio en este cuadro de diálogo. Si quieres aplicar los nuevos parámetros a una tablatura ya existente, usa la opción **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Digitaciones de tablatura** (consulta más adelante).

Restablecer digitación de tablatura

Puedes restablecer la digitación de un pentagrama de tablatura para ajustarlo al ámbito que decidas en cada momento. Para ello, simplemente selecciona el pasaje en el que quieras restablecer la digitación y elige **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Digitaciones de tablatura**.

Por ejemplo, si decides que sería más cómodo tocar un pasaje concreto cerca del quinto traste, en lugar del primero, podrías ajustar nuevas preferencias en la página **Introducción de notas** de **Archivo ▸ Preferencias** y, luego, aplicar esas preferencias al pasaje en cuestión seleccionando **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Digitaciones de tablatura**.

¿Cuándo restablece Sibelius automáticamente la digitación?

En términos generales, la digitación se conserva si copias la música dentro del mismo pentagrama o en otro pentagrama con la misma afinación. Si copias música en un pentagrama de notación o en uno de tablatura con una afinación diferente, Sibelius calculará la digitación en base a los ajustes de la página **Introducción de notas** de **Archivo ▸ Preferencias**.

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, debes activar la opción **Recordar la digitación al copiar a un pentagrama de notación** en la página **Introducción de notas** de **Preferencias**.

Uso de una guitarra MIDI

Sibelius permite introducir notas con una guitarra MIDI que admita diferentes canales MIDI; 📖 **3.13 Dispositivos de entrada**.

3.7 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, selecciona **Vista** ▸ **Paneles** ▸ **Mástil** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**E** *o* ⌥⌘**E**). La ventana Mástil presenta este aspecto:

De forma predeterminada, el Mástil se sitúa en la parte inferior de la ventana, pero puedes desacoplarlo si haces clic en él y lo arrastras hasta la posición que desees.

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, haz clic en el botón **Cambiar tamaño** de su barra de tareas.

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 deseas también puedes utilizarla para cualquier otro tipo de instrumento de la partitura.

Para introducir notas desde la ventana Mástil, en primer lugar selecciona el punto de la partitura desde el que quieras empezar. Sibelius elegirá automáticamente el tipo de mástil más apropiado para el instrumento que hayas seleccionado. A continuación, haz clic en la posición adecuada de traste y cuerda en la que desees introducir una nota.

El cursor de introducción de notas avanza automáticamente después de la introducción de una nota. Si deseas introducir un acorde, pulsa el botón de modo de acorde en la barra de herramientas de la ventana Mástil, que se muestra a la derecha. Ahora, cada posición de traste sobre la que pulsa pasará a formar parte del acorde actual. Para adelantar un paso el cursor, pulsa el botón de flecha derecha situado a la derecha del botón de modo de acorde.

Seguir la partitura durante la reproducción

Aparte de para la introducción de notas, la ventana Mástil también sirve para visualizar las notas que se están reproduciendo. Para seleccionar el instrumento cuya reproducción desees seguir, utiliza el menú situado en la parte izquierda de la barra de herramientas de la ventana Mástil.

La opción predeterminada es **Automático**, que significa que seguirá el pentagrama de guitarra o bajo situado en la parte más alta de la partitura o, en su defecto, el pentagrama situado en la parte más alta de la partitura, a menos que hayas seleccionado uno o más pentagramas antes de comenzar la reproducción, en cuyo caso seguirá solo el pentagrama más alto. Si deseas que Sibelius siempre siga un pentagrama determinado durante la reproducción, selecciona el nombre del pentagrama en el menú situado en la parte izquierda de la barra de herramientas de la ventana Mástil.

Ten en cuenta que la ventana Mástil solo puede seguir las notas de la voz 1 durante la reproducción (las demás voces simplemente se omiten). Si una nota es demasiado aguda para mostrarse en el mástil actual, aparecerá una flecha apuntando hacia la derecha por encima de la cuerda más alta. De la misma forma, si una nota es demasiado grave para mostrarse en el mástil actual, aparecerá una flecha apuntando hacia la izquierda por debajo de la cuerda más grave.

La ventana Mástil también puede seguir los cifrados armónicos de la partitura y mostrar sus digitaciones en la guitarra. Para ello, selecciona 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. La ventana Mástil siempre muestra las notas en sonido real, incluso si la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Partitura con transposición** está activada.

3.8 Tablatura y notación de guitarra

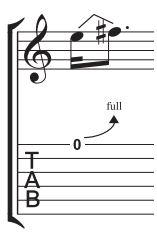
📖 **3.6 Introducción de tablatura de guitarra**, **5.8 Cifrados armónicos**, **3.9 Tablatura de laúd**.

La música para guitarra contiene una amplia variedad de signos especiales, lo que incluye 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 se describen a continuación.

Puedes crearlos tanto en notación con pentagrama o con tablatura, al mismo tiempo que puedes cambiar su diseño automáticamente y copiarlos 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 visualizarse y editarse si está activada la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥**H**).

Cuerda forzada



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 puedes cambiar esta opción en Sibelius, dentro de la página **Guitarra** del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** si desactivas la función **Usar 'full' en cuerdas forzadas (bend) de tablatura**).

Para crear una cuerda forzada, selecciona la primera nota y escribe **J** (lo que se parecerá 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 crees). También puedes crearla con el ratón: primero asegúrate de que no tienes nada seleccionado en la partitura, ejecuta **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas** (atajo de teclado **L**) y selecciona la línea de cuerda forzada (se muestra igual que si estuviera en un pentagrama de notación) del la categoría **Guitarra**. El puntero del ratón cambiará de color y podrás hacer clic en el punto de la partitura donde quieras 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, debes pulsar **espacio** y, para contraerla, **Mayús**-**espacio**. En un pentagrama de notación, puedes seleccionar **Inicio** ▸ **Editar** ▸ **Invertir** (atajo de 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, utiliza **Alt**+←/→ *o* ⌥←/→ para desplazarte entre los extremos izquierdo, medio y derecho de la línea. Usa las flechas del teclado para ajustar la posición del punto seleccionado (con **Ctrl** *o* ⌘ para pasos más amplios). Para restablecer la posición de los extremos de la línea, ejecuta **Aspecto** ▸ **Diseño y posición** ▸ **Restablecer posición**; para restaurar su forma después de mover el punto central, ejecuta **Restablecer diseño**. Si la cuerda forzada atraviesa un salto de sistema o salto de página, puedes 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 de flecha y/o número; puedes usar las flechas del teclado (con **Ctrl** *o* ⌘ para pasos más amplios) para mover cualquiera de los dos extremos de la línea. Para restablecer la posición de la línea, selecciona **Restablecer posición**. Cuando una cuerda forzada atraviesa un salto 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. De modo similar 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 del salto de sistema.

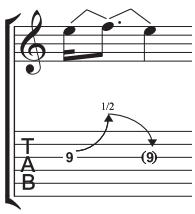
Intervalos de cuerda forzada

Para modificar el intervalo de la cuerda forzada en un pentagrama de notación, simplemente cambia la altura de la segunda nota. En pentagramas de tablatura, comprueba que la opción **Vista** ▸ **Invisible** ▸ **Objetos ocultos** (atajo de teclado Ctrl+Alt+Ho H) esté activada. A continuación, selecciona la segunda nota oculta y cambia 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, debes crear primero la cuerda forzada en una nota y pulsar **Mayús**-**espacio** para replegar el extremo derecho hasta que se vincule a la misma nota que el extremo izquierdo. 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 tienes que cambiar la fuente o tamaño del texto para los números situados por encima de cuerdas forzadas en un pentagrama de tablatura, modifica el estilo de texto **Traste del gráfico de acorde**; 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

Si prefieres eliminar la punta de flecha de pentagramas de tablatura, desactiva la opción **Usar flechas en portamento de guitarra** en la página **Guitarra** de **Aspecto** ▸ **Configuración personal** ▸ **Normas de diseño musical**.

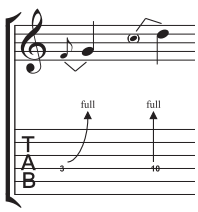


Nota forzada con retorno

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 se realiza creando una nota forzada superior, seguida de otra inferior.

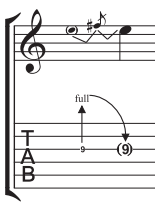
En pentagramas de tablatura, la nota final se escribe normalmente entre paréntesis (ya que en realidad no se toca). Para colocar dicho paréntesis, selecciona la nota y haz clic en el botón de paréntesis (, atajo de teclado **1**) en la segunda página del Teclado flotante (atajo de teclado **F8**).

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 (, atajo de teclado ***** en Windows, **=** en Mac) o la nota añadida (, atajo de teclado **–** en Windows, ***** en Mac) en la segunda página del Teclado flotante (atajo de teclado **F8**). Pulsa **J** para crear la cuerda forzada y, a continuación, crea la segunda nota

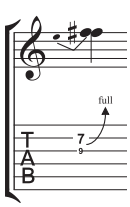
En pentagramas de tablatura, las notas añadidas a cuerdas forzadas se representan con una flecha vertical.



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 puedes imaginar, tienes 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. Recuerda poner entre paréntesis la nota final en pentagramas de tablatura (consulta la explicación anterior **Nota forzada con retorno**).

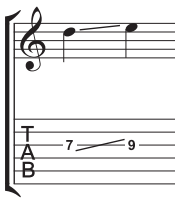
Cuerda forzada en unísono



Una cuerda forzada en unísono se produce cuando se tocan dos notas en dos cuerdas simultáneamente y se 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 el pentagrama de tablatura, deberás añadir la más aguda de las dos notas iniciales como texto; selecciona **Números en tablatura** de la categoría **Texto (especial)** en **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos** e introduce 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 se pulsará con el dedo si es un *shift slide* o sin pulsación, si se trata de un *legato slide*.

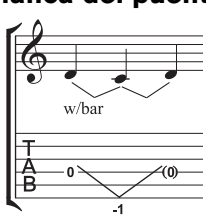
En ambas notaciones, tablatura o pentagrama, los shift slides se escriben con una línea recta (como la imagen de la izquierda). Los legatos slides se escriben con una línea más una ligadura. Si la segunda nota deslizada es más aguda, la línea será ascendente; si la segunda es más grave, la línea será 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, introduce la primera nota y luego haz clic en el botón de slide ( ) atajo de teclado.), situado en la segunda página del Teclado flotante (atajo de teclado **F8**). Después, introduce 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, añade una ligadura de la forma habitual (🕮 **4.8 Ligaduras de expresión**).

La líneas de notas deslizadas son magnéticas y se colocan automáticamente ellos mismos. Puedes ajustar su posición seleccionando cualquiera de los extremos y moviendo el pequeño recuadro de selección, tanto con el ratón como con las flechas del teclado.

Si tienes 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 ese no es el caso, tendrías que usar líneas rectas de la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas** (atajo de teclado **L**) para crear slides en direcciones opuestas.

Palanca del puente de vibrato (whammy bar) y retorno

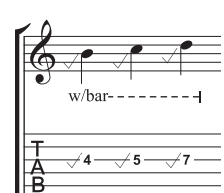


La altura de la nota o acorde se rebaja a un específico número de tonos enteros y luego se vuelve a la altura del sonido original.

En pentagramas de notación, se escriben dos líneas de ida y vuelta de cuerda forzada (consulta explicación anterior de **Nota forzada con retorno**) y la línea "w/bar" de la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas**.

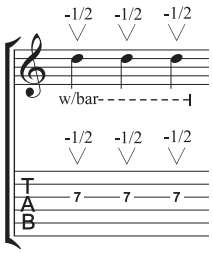
En pentagramas de tablatura, elimina la nota central y pon entre paréntesis la última nota. Usa dos líneas independientes de la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas** para la V (si usas cuerdas forzadas aparecerían las flechas). Escribe el número debajo del pentagrama mediante **Números de tablatura** de la categoría **Texto (especial)** en **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos**.

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, usa el símbolo de la categoría **Guitarra** que encontrarás en la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** (atajo de teclado **Z**). En pentagramas de notación tienes que añadir además una línea de "w/bar" en la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas** (atajo de teclado L). Para extender la línea hacia la derecha, pulsa **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, utiliza el símbolo V de la categoría **Guitarra** en la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolos** e introduce los números situados por encima mediante **Texto pequeño** y, a continuación, en un pentagrama de notación, añade una línea de "w/bar" desde la categoría **Guitarra** que encontrarás en la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea**.

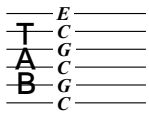
Otras técnicas

Otros signos de guitarra se pueden crear fácilmente con el método siguiente:

- *Ligados ascendentes y ligados descendentes (hammer on/ pull-off):* utiliza una ligadura de expresión; 🕮 **4.8 Ligaduras de expresión.**
- *Golpear:* utiliza una ligadura de expresión, con una articulación **+** en la primera nota si corresponde ; si golpeas con la mano izquierda, usa el símbolo 🕮 **4.22 Articulaciones** en la categoría **Técnicas** de la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** (🕮 **4.22 Articulaciones**) 🕮 **4.22 Articulaciones** o 🕮 **4.10 Símbolos**.
- *Vibrato y vibrato amplio:* encontrarás líneas apropiadas en la categoría **Guitarra** de la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas;** 🕮 **4.6 Líneas.**
- *Trino:* usa una línea de trino; 🕮 **4.6 Líneas**.
- *Arpegiado:* usa una línea de arpegios; 🕮 **4.21 Arpegios**.
- *Trémolo picking:* usa un trémolo; 🕮 **4.28 Trémolos.**
- *Shake:* usa un símbolo de sacudida; 🕮 **4.10 Símbolos.**
- *Armónicos:* en pentagramas de notación, usa una cabeza de nota de rombo (🕮 **4.12 Cabezas de nota**), y para pentagramas de tablatura, escribe encima de la nota "Arm.", "A.A" (para armónico de arpa), o "A.P." (para armónico picado) en texto pequeño.
- *Palmada o Slap:* escribe sobre la nota una "T" en texto pequeño.
- *Pop:* escribe sobre la nota una "P" en texto pequeño.
- *Cabeza de nota x:* haz clic en la nota y selecciona una cabeza en cruz (X) en la galería **Notaciones ▸ Cabezas de nota ▸ Tipo**.
- *Rascado de púa (pick scrape):* usa una línea ondulada de gliss. de la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas** y escribe "P.S." por encima del pentagrama de tablatura con **Texto pequeño**. En los pentagramas de notación, usa cabezas de nota de cruz (X).
- *Cuerdas con sordina o muffled strings:* usa cabezas de nota de cruz; 🕮 **4.12 Cabezas de nota**.
- *Rake:* en pentagramas de notación, crea las notas de adorno con cabezas en cruz. En pentagramas de tablatura, puedes 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, añade la línea "Rake" de la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas**.
- *Digitación*: usa **Digitación de guitarra (p i m a)** y escribe la digitación encima de cada acorde o nota.

La galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas** (atajo de teclado **L**) contiene líneas para la mayoría de las técnicas de guitarra más comunes, como "w/bar", "P.M." (para sordina de palma - palm mute), etc. En caso de que quieras crear líneas adicionales para técnicas de guitarra; 🕮 **4.9 Editar líneas**.

Mostrar la afinación en pentagramas de tablatura



Si utilizas 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 muestra de forma predeterminada estas notas para afinaciones no convencionales. Si no deseas que esto ocurra, selecciona un compás en el pentagrama, haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo del grupo **Inicio ▸ Instrumentos** para abrir **Editar instrumentos**, haz clic en el botón **Editar instrumentos**, en **Sí** y, a continuación, en **Editar tipo de pentagrama**. Por último, desactiva la opción **Armaduras/Afinación** en la página **General** (🕮 **2.6 Editar instrumentos**).

Personalización de tablaturas, afinaciones e instrumentos con trastes

Sibelius incluye 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, también puedes crear la tuya propia, de la siguiente forma:

Cambiar la afinación de un instrumento:

Para cambiar la afinación usada por un pentagrama de la partitura, simplemente aplícala a otro instrumento. Si no hay nada seleccionado en la partitura, elige **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar**, selecciona el instrumento con la afinación deseada, haz clic en **Aceptar** y, a continuación, haz clic en la partitura a la izquierda de la barra de compás inicial, justo al comienzo de la partitura.

Si la afinación que buscas no está integrada en un instrumento, puedes modificar fácilmente una de las ya existentes o crear una desde cero, mediante el cuadro de diálogo **Editar Instrumentos**; 🕮 **2.6 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, ya sea directamente en las líneas o rodeadas de un espacio en blanco (para que las líneas de pentagrama no oculten el número). Naturalmente, Sibelius te permite decidir cuál de las dos opciones prefieres, mediante la edición de los parámetros para tipos de pentagramas individuales en el cuadro de diálogo **Editar Instrumentos**. Selecciona el instrumento en el cuadro de diálogo, haz clic en **Editar instrumento**; si el instrumento ya existe en la partitura, el sistema te preguntará si deseas continuar, haz clic en **Sí** y en el cuadro de diálogo **Editar instrumento** haz clic en **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, lo que hace que las plicas se puedan identificar mejor.
- Para tipos de pentagramas de tablatura que muestran ritmos con las plicas por completo fuera del pentagrama y para tipos de pentagrama de tablatura que no muestren ritmos, la opción **Blanco externo alrededor de las notas** está desactivada.

Crear tablaturas puede ser divertido

Desde luego que sí.

En Sibelius, la tablatura de guitarra se trata como si fuera un tipo de pentagrama especial (en lugar de un pentagrama de percusión) y, por tanto, Sibelius te permite cambiar el número de líneas de pentagrama o la afinación de las cuerdas en medio de la partitura.

Prueba lo siguiente: en **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar**, elige una tablatura de guitarra y haz clic en medio de un pentagrama de notación con música escrita. Desde ese punto en adelante, la notación se convertirá en tablatura y verás que el punto de cambio es de hecho un "objeto" (parecido a una clave) con la forma de un rectángulo morado, si se selecciona. Ahora intenta arrastrar el rectángulo a la derecha e izquierda, arriba o abajo, de pentagrama en pentagrama, y verás cómo Sibelius convierte al instante toda la notación en tablatura. ¡Extraordinario!

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Guitarra** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**) está dedicada principalmente a todo lo relativo a los gráficos de acordes (explicado en la página 545), pero hay algunas opciones especificas 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 desactivas esta opción, para las cuerdas forzadas de un tono se utilizará en su lugar el número "1".
- **Usar flechas en cuerdas forzadas de tab:** desactiva esta opción si prefieres 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 si haces clic en el botón **Editar estilos de texto**.

3.9 Tablatura de laúd

🕮 **3.8 Tablatura y notación de guitarra**.

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 (🕮 **3.6 Introducción de tablatura de guitarra**), con la única diferencia de que para crear las letras de tablatura tendrás 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 te sea más fácil utilizar la plantilla de **Tablatura de laúd**; 🕮 **1.21 Exportación de plantillas**.

Diferentes estilos de tablatura de laúd

Las convenciones de notación de los tres estilos de tablatura compatibles 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 a la línea inferior.

La tablatura de laúd alemana (que utiliza letras para representar las notas y no contiene en absoluto líneas de pentagrama) no está incluida en Sibelius.

Para crear cualquiera de los tipos de tablatura de laúd compatibles, simplemente elige el laúd que desees en el cuadro de diálogo **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** – 🕮 **2.4 Instrumentos**.

Ritmos

Al crear ritmos por encima de los pentagramas de tablatura, los valores de corchea y más cortos se escriben sin barra de unión. Si quieres separarlas de nuevo, selecciona el pasaje en el que quieras efectuar la separación de barras (también podrías seleccionar el pentagrama de laúd en toda la partitura haciendo triple clic), pulsa **F9** para abrir la tercera página del Teclado flotante y escribe **7** en el teclado numérico.

No es posible escribir un corchete invertido, por ejemplo una blanca; aparecería como una plica sin corchete, al igual que una negra.

Si quieres eliminar todas las plicas y barras/corchetes de una nota o pasaje seleccionados (porque es una nota repetida del mismo valor), selecciona la cabeza de nota número 8 de la galería **Notaciones ▸ Cabezas de nota ▸ Tipo**. (Si seleccionas la cabeza de nota número 0 aparecerán de nuevo las plicas, barras y corchetes).

Diapasones

Los 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 la parte inferior de las plicas que muestran el ritmo de la música. Utiliza el texto de Técnica (atajo de teclado **Ctrl**+**T** *o* ⌘**T**) para escribir estas notas.

En el estilo francés de tablatura de laúd, los diapasones se escriben directamente por debajo del pentagrama. Utiliza el texto **Interpretación de percusión** para escribirlos en la partitura.

3.10 Tresillos y otros grupos irregulares

🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**, **2.10 Ocultar objetos**.

Los grupos irregulares son agrupaciones rítmicas de notas que se ejecutan en una fracción de su duración normal, es decir con otra duración distinta al valor de la nota escrita.

(Los grupos irregulares también se denominan ritmos irracionales, ritmos irregulares o contrarritmos).

Cómo crear grupos irregulares rápidamente

- Introduce o selecciona la primera nota (exclusivamente) de un grupo irregular, que tiene que corresponder a la unidad de valor del grupo irregular (consulta el cuadro).

  Por ejemplo, si quieres un tresillo con una duración total de blanca, la primera nota que debes introducir es una negra.
- Pulsa **Ctrl**+**3** *o* ⌘**3** para crear un tresillo (que seguramente es lo que 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. Añade las otras notas de la forma normal.

El grupo irregular conserva las opciones de formato y corchete asignados por última vez en el cuadro de diálogo **Introducción de notas ▸ Tresillo ▸ Otro** (consulta **Crear grupos irregulares lentamente** más abajo).

Grupos irregulares con un solo número

*El caso más simple es el 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, etc. La excepción a esta regla son los números 2 y 4, los cuales significan normalmente 2 notas en el lugar de 3 y 4 en el lugar de 6.

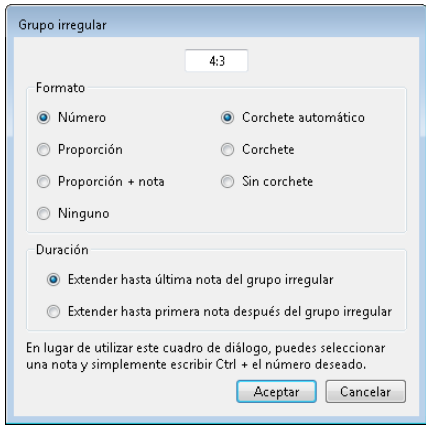
En caso de un fragmento con muchos tresillos seguidos, el número 3 se suele escribir sobre los primeros tresillos, mientras que los sucesivos se escriben sin el número. Si toda la partitura está escrita de esta forma, sería mejor cambiar de indicación de compás.

Creación de varios grupos irregulares seguidos

Puedes crear rápidamente una secuencia de grupos irregulares: mientras introduces el primer grupo irregular de la secuencia, pulsa **Mayús**+**Alt**+**K** o ⇧⌥**K** y el número del grupo irregular actual (por ejemplo, **3** para un tresillo) aparecerá encima del cursor de introducción de notas. Todas las notas que añadas posteriormente crearán nuevos grupos irregulares de forma automática y según convenga. Para más información, consulta **Añadir muchos grupos irregulares** en la página 258.

Crear grupos irregulares lentamente

- Introduce o selecciona la primera nota (exclusivamente) del grupo irregular, que tiene que corresponder con la unidad de valor del grupo irregular.
- Elige **Introducción de notas ▸ Tresillo ▸ Otro.**
- Escribe cualquier número o proporción, tan complejo como quieras (por ejemplo **13** o **99:64**).
- Haz clic en **Número** para escribir un solo 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.



- De forma predeterminada, Sibelius crea grupos irregulares con la opción **Corchete automático** activada. Esto significa que el corchete de tresillo desaparece si hay una barra 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 quieres asignar un grupo irregular con o sin barras de corchetes, selecciona una de las otras opciones.
- De forma predeterminada, la duración de los grupos irregulares está ajustada a **Extender hasta 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 deseas que el corchete de grupo irregular se extienda aún más, selecciona **Extender hasta primera nota después del grupo irregular**.
- Si haces clic en **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; 📖 **3.23 Plug-ins de 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, puedes copiar pasajes que contengan grupos irregulares. Lo que no puedes copiar son fracciones de un grupo irregular, como la primera nota del grupo, ya que produciría una cantidad de ritmos fraccionales sin sentido. Si aparece un mensaje de advertencia, indicándote que estás copiando parte de un grupo irregular, comprueba que has seleccionado también el número o corchete, además de las notas incluidas en el mismo.

Eliminar grupos irregulares

Para eliminar un grupo irregular, selecciona el número o corchete y pulsa **Supr**. De esta forma no eliminarás solamente el número o corchete, sino también las notas. Esto es debido a que las notas no se podrán 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, deberías introducir primero la nota correspondiente a la unidad de valor que desees (una negra en este caso) para que Sibelius pueda saber la duración del tresillo. A continuación, introduce el grupo irregular y cambia 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, podrías ver un grupo como este:

Esto es en realidad un grupo irregular con la proporción 7:6. Para ello tienes que escribir **7:6** en el cuadro de diálogo **Introducción de notas > Tresillo > Otro** (para indicarle a Sibelius el tipo de grupo irregular) y ajusta el **Formato** a **Número** (lo que le indica a Sibelius que debe escribir solo 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**.

Corchetes de grupos irregulares

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 encontrarás ligaduras en lugar de corchetes, aunque la notas no se hayan escrito para reproducirse 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 solo 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 lo notación es más clara; por ejemplo, si escribes tresillos simultáneos de negra y seisillos de corchea, todos los corchetes acabarán en el mismo punto.

Mover grupos irregulares

Sibelius decide si el grupo irregular debe colocarse por encima o por debajo de las notas y con qué ángulo. De forma predeterminada, 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 (🕮 **4.8 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 transportas la música, el número del grupo irregular y el corchete se moverán automáticamente para no tropezar con las notas.

Si deseas cambiar la posición predeterminada de los grupos irregulares, invierte la posición hacia el otro extremo de las notas seleccionando el número (o corchete) y eligiendo la opción **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** (atajo 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 deberías nunca intentar arrastrar el grupo irregular hacia el otro lado de las notas; en su lugar utiliza la función **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir**.

Para ajustar el ángulo del corchete y el número, basta con mover cualquiera de los extremos del corchete.

Si quieres restaurar la posición predeterminada de un grupo irregular, selecciónalo y elige la opción **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo 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).

Grupos irregulares ocultos

Puedes crear grupos irregulares "ocultos" haciendo invisibles el corchete y el número (🕮 **2.10 Ocultar objetos**) o desactivando la casilla de corchete y número dentro del cuadro de diálogo **Introducción de notas ▸ Tresillo ▸ Otro** cuando lo vayas 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. 🕮 **4.4 Ritmo libre**, **4.3 Indicaciones de compás**.

Cambio de apariencia de los grupos irregulares presentes

Si después de haber creado una serie de grupos irregulares, decides que te gustaría cambiar la forma en que están escritos, lo puedes hacer mediante filtros y el Inspector.

Por ejemplo, para ocultar los corchetes y los números de los grupos irregulares que ya están presentes en la partitura:

- Selecciona **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Grupos irregulares**
- Se seleccionarán todos los números y corchetes de grupos irregulares de la partitura. Ahora:
  - Para ocultar todos los números y corchetes de grupos irregulares, selecciona **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**)
  - Para cambiar la apariencia del grupo irregular, usa las opciones del panel **Notas** del Inspector. Todas las opciones del cuadro de diálogo **Introducción de notas ▸ Tresillo ▸ Otro** para ajustar el aspecto de números y corchetes y la duración de los corchetes también están disponibles aquí.

Los filtros son herramientas muy eficaces para cambiar muchos tipos de objetos en la partitura, en una sola operación; 🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**.

Proporción de los grupos irregulares

En notación moderna, puedes escribir 5:4 para indicar "5 en el lugar de 4". Puedes usar esto para hacer que los grupos irregulares simples sean más explícitos (si escribes por ejemplo 3:2 para un grupo irregular) o para especificar ritmos más inusuales como 5:3. El segundo número tiene que ser más de la mitad y menos del doble que el primer número.

Corchetes horizontales en grupos irregulares

Si deseas que los corchetes de los grupos irregulares sean siempre horizontales, haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo de **Notaciones ▸ Líneas** para abrir **Editar líneas**. A continuación, selecciona la línea de corchete del grupo irregular en **Líneas de pentagrama**, haz clic en **Editar** y en el cuadro de diálogo **Editar línea**, activa la opción **Horizontal** (🕮 **4.9 Editar líneas**). No obstante, ten 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 que atraviesan 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:

- Crea un compás irregular con el doble de la duración de la indicación de compás predominante. Para ello, selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Otro** (atajo de teclado **Alt**+**B** *o* ⌥B).
- Escribe la música para los dos compases que contienen el grupo irregular que atraviesa la barra de compás.
- Añade una barra apropiada. En el ejemplo anterior seleccionarías **Normal** en **Notaciones ▸ Común ▸ Barra de compás** y harías clic en el punto deseado, ajustarías la posición relativa a la nota siguiente mediante el parámetro **X** en el panel **General** del Inspector.
- Si utilizas números de compás también tendrás que crear un cambio de número en el compás siguiente para compensar el número "real" desaparecido. Para ello, selecciona **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio de número de compás**.

Diseño de los grupos irregulares

Puedes cambiar el diseño de los corchetes y números de los grupos irregulares en **Editar estilos de texto** y **Editar Líneas**. Puedes cambiar las fuentes de texto de los números, pero normalmente se suele utilizar una fuente serif de tamaño medio en itálica. 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**, **4.9 Editar líneas**.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Grupos irregulares** de **Aspecto ▸ 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 (**Situar grupos irregulares como si todas las notas estuvieran agrupadas**, 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 relación a 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 por encima en los pentagramas vocales** está activada de forma predeterminada 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 dígitos individuales** controla si el número de aquellos grupos irregulares que contengan un solo número (como los tresillos) debe dibujarse respetando el mismo ángulo del corchete o no. Los números son más claros en posición vertical, así que esta opción está desactivada de forma predeterminada. El texto del grupo irregular que esté formado por más de un número (por ejemplo **12** o **3:2**) debe 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 si las notas están unidas por 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 de **Distancia horizontal desde las notas** permiten 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 siguiente nota después 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 la opción de duración **Al extenderla a la siguiente nota después del grupo irregular**.

3.11 Transporte

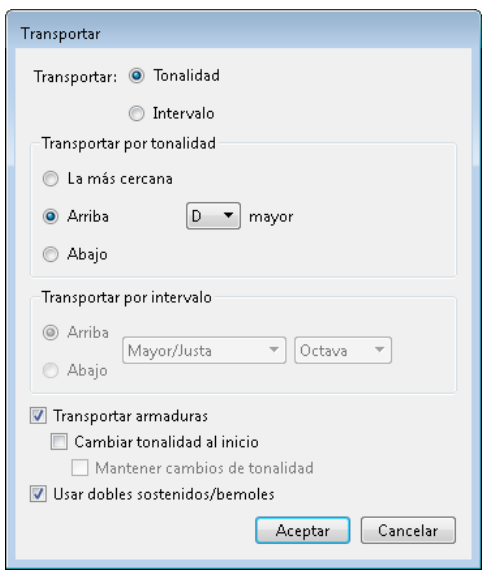
Para obtener más detalles sobre instrumentos y partituras con transposición, consulta 🕮 **2.4 Instrumentos**.

Para simplificar armaduras y la enarmonización, 🕮 **4.2 Armaduras**.

Cuadro de diálogo Transportar

Para transportar música:

- Selecciona los elementos que desees transportar, normalmente un pasaje o la partitura completa (atajo de teclado **Ctrl**+**A** *o* ⌘**A**).
- Elige **Introducción de notas** ▸ **Introducción de notas** ▸ **Transportar** (atajo de teclado **Mayús**-**T**)



- Selecciona el tipo de transporte: por **Tonalidad** o por **Intervalo**
- Si eliges el transporte por **Tonalidad**:
  - Selecciona en el menú la tonalidad que deseas transportar.
  - Decide si deseas que Sibelius realice el transporte en el intervalo más pequeño requerido (**La más cercana**), o **Arriba** o **Abajo**.
- Si eliges el transporte por **Intervalo**:
  - Haz clic **Arriba** o **Abajo**.
  - Del segundo recuadro, selecciona el intervalo principal.
  - En el primer recuadro, 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 transportas 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.

- Asigna las otras dos opciones como mejor te 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 incorporarán alteraciones que de otro modo estarían especificadas en la armadura.
  - Si **Transportar armaduras** está activada, puedes también activar **Cambiar tonalidad al inicio** para crear, si lo deseas, una armadura nueva al comienzo del pasaje transportado.
  - Si no deseas que Sibelius restaure el cambio de tonalidad al final del pasaje transportado, activa **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. Desactiva esta opción para música atonal. ¡Rachmaninov o un joven Alban Berg la habrían dejado activada!
- Haz clic en **Aceptar** y Sibelius transportará la música en un instante.

Cambio de alturas para evitar alteraciones

Para mover las notas con el fin de que no contengan alteraciones, simplemente selecciona la música y escribe ↑/↓ una o varias veces.

Transportar en una o más octavas

El método más rápido consiste en seleccionar música y pulsar **Ctrl**+↑/↓ *o* ⌘↑/↓.

Transportar en más de dos octavas

Para una cuestión de espacio, **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Transportar** únicamente muestra los intervalos de hasta dos octavas. Para intervalos superiores a las dos octavas, transporte la música en octavas con las teclas **Ctrl**+↑/↓ *o* ⌘↑/↓ antes o después de efectuar el transporte desde este cuadro de diálogo.

Transportar en semitonos

Aunque la mayor parte de las transposiciones son directas y claras, este caso en particular merece una explicación. Si tienes una partitura en Re mayor, por ejemplo, y la quieres transportar a Re bemol mayor, no conviene que la transportes en una segunda menor descendente (daría lugar a un Do♯ mayor); en su lugar, transpórtala 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 puedes transportar una tercera menor ascendente a Re y, a continuación, un unísono aumentado descendente hasta Re bemol.

Cifrados armónicos

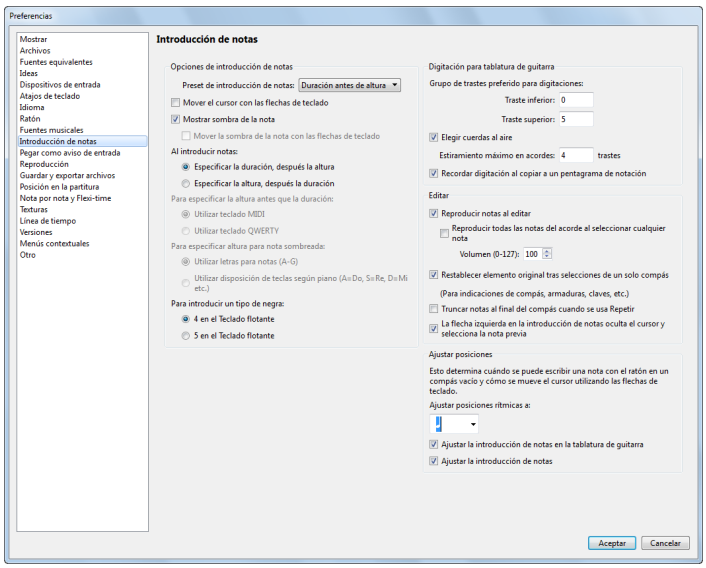
Se transportarán de forma automática.

Mover otros objetos

Cuando efectúes una transporte, Sibelius moverá el resto de los objetos de la partitura de acuerdo con la operación. Por ejemplo, las ligaduras de prolongación y expresión se desplazarán automáticamente para acompañar a las notas. Si la música se transporta a un intervalo tan alto o tan bajo que muchas de las direcciones de las plicas cambian de dirección, algunas ligaduras de expresión tendrán que invertirse con la función **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** (atajo de teclado **X**) con el fin de adaptarse por encima de las notas de una forma correcta.

3.12 Opciones de introducción de notas

La página **Introducción de notas** de **Archivo ▸ Preferencias** ofrece varias opciones de introducción de notas:



El grupo **Opciones de introducción de notas** te permite elegir si usar el método de introducción nota por nota estándar de Sibelius, descrito como **Duración antes de altura**, o bien un método que emula la herramienta Entrada rápida de Finale, descrita como **Altura antes de duración**. El menú de **Preset de introducción de notas** te permite alternar fácilmente los dos métodos, pero también puedes ajustar la configuración individual para usarlo de forma combinada, si lo deseas, del siguiente modo:

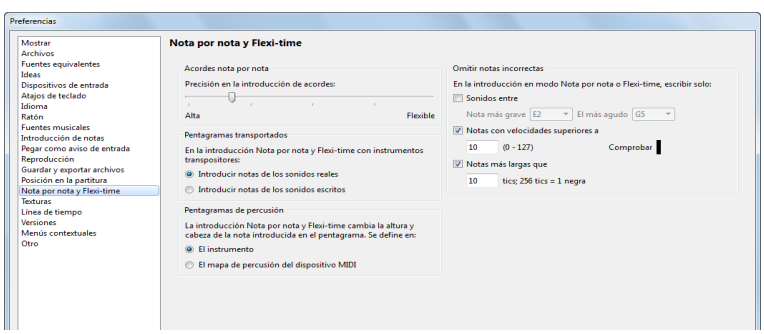
- **Mover el cursor con las flechas de teclado**: cuando está activada esta opción, el curso se puede desplazar hacia la derecha y hacia la izquierda por todo el pentagrama mediante las flechas del teclado, o incluso a pentagramas adyacentes sin salir de la introducción de notas. Cuando está desactivada y pulsas las flechas del teclado izquierda y derecha abandonarás la introducción de notas, mientras que si pulsas ↑ o ↓ ajustarás la altura de la última nota introducida. Mantén pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ y utiliza ←/→ para mover el cursor hasta el inicio del compás anterior o siguiente; mantén pulsadas las teclas **Ctrl**+**Alt** *o* ⌥⌘ y utiliza ↑/↓ para mover el cursor hasta el pentagrama superior o inferior.
- **Mostrar sombra de la nota**: determina si las notas deben aparecer sombreadas durante la introducción.
- **Mover la sombra de la nota con las flechas de teclado**: cuando está activada esta opción, la sombra de la nota aparece en todo momento durante la introducción de notas y se puede mover su altura hacia arriba o hacia abajo mediante ↑/↓. Cuando se encuentra desactivada, la sombra de la nota solo se puede mover con el ratón y ↑/↓ ajusta la altura de la última nota introducida. Esta opción solo se puede activar si se escoge **Especificar la altura, después la duración** (consulta a continuación).

- **Especificar la duración, después la altura**/**Especificar la altura, después la duración**: este par de botones de opción determinan el uso del método de introducción nota por nota de Sibelius (**Especificar la duración, después la altura**) o el uso del método de introducción Entrada rápida de Finale (**Especificar la altura, después la duración**). Cuando se selecciona **Especificar la altura, después la duración**, es posible "bloquear" un valor de nota temporalmente (de hecho, volviendo a **Especificar la duración, después la altura**) si pulsas **Mayús**+**Alt**+**L** *o* ⇧⌥**L**. Después de realizar esto, cualquier duración rítmica especificada se aplicará a todos los acordes o notas introducidos hasta que se elimine el "bloqueo". Ten también en cuenta que al establecer **Especificar la altura, después la duración**, todas las operaciones del Teclado flotante no relacionadas con la duración (por ejemplo, articulaciones, puntillos, ligaduras de prolongación) se aplicarán a la última nota introducida en vez de a la nota que vas a introducir.
- **Utilizar teclado MIDI**/**Utilizar teclado QWERTY**: este par de botones de opción, únicamente disponibles si se selecciona **Especificar la altura, después la duración**, determinan si la altura de las notas debe establecerse mediante la reproducción de las mismas en un teclado MIDI (**Utilizar teclado MIDI**) o a través del teclado del ordenador (**Utilizar teclado QWERTY**). Si se escoge la última opción, la altura se determina bien moviendo la sombra de las notas con las flechas del teclado o usando las teclas de letras del teclado, en función del siguiente par de botones de opción. Cuando se selecciona **Utilizar teclado MIDI**, la nota o acorde que se esté reproduciendo en el teclado MIDI aparecerá en el pentagrama sombreados, pero no se introducirá nada hasta que no se especifique una duración rítmica al mismo tiempo que se reproduce la nota o el acorde.
- **Utilizar letras para notas (A–G)**/**Utilizar disposición de letras según piano (A=Do, S=Re, D=Mi, etc.)**: estos dos botones de opción determinan la forma en que se establecen la altura de las notas con sombra si la opción **Utilizar teclado QWERTY** está activada. O se escribe directamente el nombre de la nota, o se utilizan las teclas empleadas para la introducción del estilo de piano en la ventana Teclado.
- **4 en el Teclado flotante**/**5 en el Teclado flotante**: este par de botones de opción determinan si la primera página de dicho teclado se debe mostrar según el arreglo estándar de Sibelius (**4 en el Teclado flotante**), donde la tecla **4** corresponde a una negra, o bien según los atajos de teclado de Finale (**5 en el Teclado flotante**), donde la tecla **5** corresponde a una negra.
- Para más detalles sobre las opciones de digitación para tablatura de guitarra, 🕮 **3.6 Introducción de tablatura de guitarra**.
- Las opciones de **Editar** te permiten especificar varias acciones relacionadas con la edición de notas:
  - **Reproducir notas al editar** determina si Sibelius debe reproducir las notas, por ejemplo cuando introduces, seleccionas o editas notas (y si Sibelius debe **Reproducir todas las notas del acorde al seleccionar cualquier nota**). Desactiva esta opción si no quieres escuchar las notas excepto durante la reproducción. Cuando esta opción está activada, también puedes configurar el volumen MIDI (0–127) predeterminado utilizado para reproducir notas durante la edición. De forma predeterminada, está establecido en 100.
  - Si la opción **Restablecer elemento original tras selecciones de un solo compás** está desactivada, Sibelius solo restablecerá la indicación de compás original, la indicación de compás o llave al final de una selección si la duración de esta es mayor que un compás.

- **Truncar notas al final del compás cuando se usa Repetir** se encuentra desactivada de forma predeterminada. Cuando está activada, esta opción restablece el comportamiento de **Editar ▸ Repetir** de Sibelius 5 y versiones anteriores, por el que al repetir una nota de mayor duración que el resto del compás se truncaba el valor de la nueva nota a la duración del compás, en lugar de introducirla en el siguiente – consulta **Repetir selecciones** en la página 175.
- **La flecha izquierda en la introducción de notas oculta el cursor y selecciona la nota anterior** está desactivada por defecto. Cuando está activada, esta opción restablece el comportamiento de la tecla de flecha izquierda durante la introducción de notas que había en Sibelius 6 y versiones anteriores, por medio del cual al pulsar la tecla de flecha izquierda cuando el cursor de introducción está visible, no se mueve la selección a la nota anterior, sino que simplemente se oculta el cursor.

- **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 a**: representa la unidad de división del compás; el ajuste predeterminado es el valor de negra.
  - **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 cursor avanzará en el compás en función de la unidad especificada en **Ajustar a posiciones rítmicas a**. Si esta opción está desactivada, al pulsar ←/→ el cursor avanzará en el compás según el valor de nota seleccionado en el Teclado flotante – consulta **Introducción de tablatura de guitarra** en la página 264.
  - **Ajustar la introducción de notas**: cuando esta opción esté activada, podrás crear notas o silencios en cualquiera de las posiciones creadas según la unidad especificada en **Ajustar a posiciones rítmicas a**; si esta opción está desactivada, puedes crear solamente notas o silencios con el ratón al principio de las notas, silencios o silencios de compás existentes.

Encontrarás más opciones de introducción de notas en la página **Nota por nota y Flexi-time** de **Preferencias**:



- **Acordes nota por nota**: este parámetro es específico para la introducción nota por nota, sobre todo mediante una guitarra MIDI, y determina la rapidez o lentitud con la que debes tocar la guitarra para que Sibelius interprete las notas como un acorde en lugar de como una serie de notas sucesivas. De forma predeterminada, el deslizador se encuentra bastante más cerca de **Alta** (ajuste adecuado para la introducción de notas a través de un teclado MIDI, en el que normalmente los acordes no están en una posición demasiado abierta). Por ello, si vas a utilizar una guitarra MIDI debes mover el deslizador un poco más hacia **Flexible** para encontrar la posición óptima para tu estilo de ejecución.

- **Pentagramas transportados**: si utilizas un dispositivo MIDI para reproducir música escrita con transporte, conviene ajustar esta opción a **Introducir notas de los sonidos escritos** para no tener que trasportar la música a ojo. La opción predeterminada es **Introducir notas de los sonidos reales** – consulta **Instrumentos transpositores** en la página 195.
- **Pentagramas de percusión**: puedes introducir notas en pentagramas de percusión mediante el teclado MIDI usando las teclas que produzcan los sonidos adecuados o utilizando las alturas de nota establecidas en la definición de instrumento del pentagrama seleccionado; 🕮 **4.13 Percusión**.
- **Omitir notas incorrectas**: estas opciones permiten impedir a Sibelius que realice notaciones muy cortas, muy altas o muy bajas, o muy suaves al introducir notas desde un teclado MIDI o una guitarra MIDI:
  - **Sonidos entre** *x* **e** *y*: de forma predeterminada, esta opción está desactivada (ya que constituiría un ajuste incorrecto para otros dispositivos MIDI, como por ejemplo, un teclado), pero si introduces notas mediante una guitarra MIDI, activa esta opción y ajusta las notas superior e inferior que desees escribir. Las notas fuera de esta tesitura se ignorarán.
  - **Notas con velocidades superiores a** *x*: ajusta la velocidad mínima para evitar que se escriban involuntariamente las notas muy suaves. Prueba a tocar notas en la guitarra tan suavemente como seas capaz. Si la nota tiene una velocidad suficientemente alta para sobrepasar el umbral, se iluminará el pequeño indicador negro del cuadro de diálogo. Ajusta este número de modo que quede escrita la nota más suave que puedas llegar a tocar.
  - **Notas más largas que** *x* **tics**: ajusta la duración mínima para evitar escribir involuntariamente notas demasiado cortas. 256 tics = 1 negra, por lo que la duración del valor predeterminado de 10 tics es ligeramente inferior a una semifusa. Si te parece que es un valor de nota que nunca llegarás a escribir, cambia este valor por uno mayor.

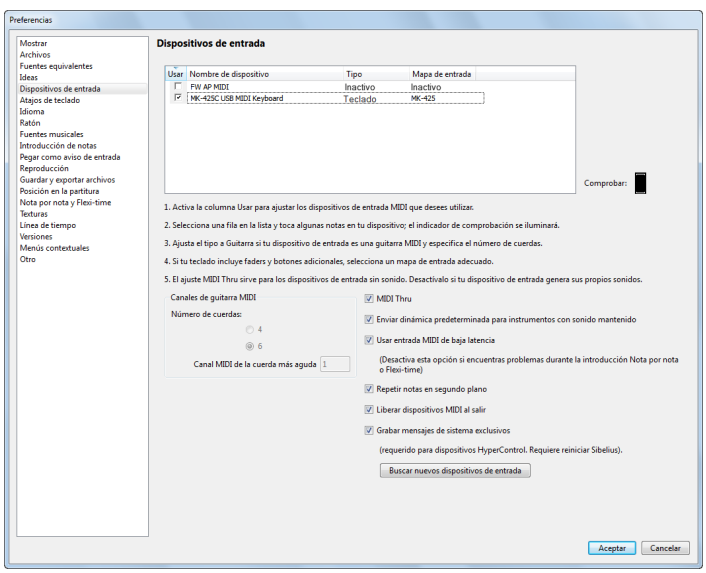
3.13 Dispositivos de entrada

📖 **3.4 Introducción alfabética y nota por nota**, **3.14 Flexi-time**, **3.24 HyperControl™**.

Si dispones de un teclado MIDI u otro dispositivo de entrada externo conectado al ordenador, tiene dos maneras de introducir las notas musicales: modo nota por nota y modo Flexi-time. Para obtener información sobre cómo conectar un dispositivo, consulta **Conexión de dispositivos MIDI externos** en la página 23.

Selección de los dispositivos de entrada

La página **Dispositivos de entrada** de **Archivo ▸ Preferencias** ofrece opciones relacionadas con la 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. De forma predeterminada, la opción **Usar** está seleccionada para todos los dispositivos de entrada.
- **Nombre de dispositivo**: esta columna indica el nombre del dispositivo de entrada. Si el puerto MIDI está integrado en una tarjeta de sonido o un interface MIDI externa, normalmente verás 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 interface MIDI. Si el dispositivo MIDI está conectado directamente al ordenador (por ejemplo, vía USB), verás el nombre real del dispositivo MIDI (como **M-Audio Oxygen 8**).

- **Tipo**: determina el tipo de dispositivo que estás utilizando. Al hacer clic, se abrirá un menú desplegable con las opciones **Teclado** (valor predeterminado) y **Guitarra**. Si seleccionas **Guitarra** se activarán los controles **Canales de guitarra MIDI** debajo de la tabla – consulta **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, faders y botones adicionales que puedes utilizar en Sibelius – consulta **Mapas de entrada** más abajo.

Toca algunas notas en el teclado (u otro dispositivo MIDI de entrada) con este cuadro de diálogo abierto. Si todo funciona correctamente, el pequeño indicador negro **Test** se iluminará de color verde mientras tocas. Si el indicador no cambia de color, comprueba las conexiones MIDI y asegúrate de que has seleccionado el dispositivo de entrada correcto (si tienes más de uno).

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

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

La opción **Repetir 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 el ordenador. De forma predeterminada, esta función está activada y solo tiene efecto si la opción **MIDI thru** también lo está.

Liberar dispositivos MIDI al salir (solo 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 observas que no puedes reiniciar el programa después de cerrarlo (a menos que reinicies todo el sistema).

La opción **Grabar mensajes de sistema exclusivos** debe estar activada si deseas usar un dispositivo de entrada MIDI compatible con HyperControl (📖 **3.24 HyperControl™**). Esta opción permite a Sibelius recibir mensajes del sistema exclusivo MIDI, al mismo tiempo puede causar problemas con dispositivos mal escritos en Windows. Desactiva esta opción si no puedes reiniciar Sibelius después de salir del programa (a menos que reinicies el ordenador).

Encontrar nuevos dispositivos de entrada

Si conectas un dispositivo MIDI de entrada (como por ejemplo un teclado o una superficie de control) al ordenador mientras Sibelius está activo, puede que no aparezca automáticamente disponible como entrada. Para actualizar la lista de los dispositivos de entrada disponibles, haz clic en 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 tu dispositivo no aparece después de hacer clic en este botón, guarda tu trabajo, cierra Sibelius y asegúrate de que el dispositivo esté encendido. Por último, vuelve a iniciar el programa.

Problemas con la entrada MIDI

Si la entrada MIDI no funciona, comprueba que la salida MIDI (MIDI OUT) del teclado esté conectada a la entrada MIDI (MIDI IN) del ordenador y, si el teclado tiene sonidos integrados, que la entrada MIDI (MIDI IN) del teclado esté conectada a la salida MIDI (MIDI OUT) del ordenador. Comprueba que no hayas conectado MIDI OUT a MIDI OUT ni MIDI IN a MIDI IN. Si el ordenador tiene dos entradas MIDI, prueba a conectar el teclado a la otra entrada MIDI IN.

Mapas de entrada

Si el teclado MIDI incluye botones, controles y deslizadores aparte de las habituales teclas de piano puedes utilizarlos en Sibelius para controlar los deslizadores del Mezclador, la reproducción, etc.

Selecciona el elemento más apropiado de la lista **Mapa de entrada** que encontrarás en el recuadro situado en la parte superior de la página **Dispositivos de entrada**. De forma predeterminada, la opción **Teclado MIDI** funcionará con la mayoría de teclados MIDI, pero si tu teclado específico aparece en esta lista, selecciona el mapa de entrada de ese dispositivo.

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

Axiom 25:

Asigna Axiom 25 al programa predeterminado. Los ochos controles situados encima del teclado están asignados a los faders del Mezclador correspondientes a los ocho primeros pentagramas de la partitura. Por su parte, los botones de transporte situados debajo del visor LCD están asignados a las correspondientes funciones de la ventana Transporte.

Axiom 49 + 61:

Asigna Axiom 49 o Axiom 61 al programa predeterminado. De forma predeterminada, los ochos controles situados encima del teclado están asignados a los faders del Mezclador para los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puedes hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envías 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 situados debajo del visor LCD están asignados a las correspondientes funciones de la ventana Transporte.

Axiom Pro 49 + 61:

Sibelius es totalmente compatible con las funciones HyperControl del teclado controlador Axiom Pro (🕮 **3.24 HyperControl™**), pero si decides no utilizar HyperControl, los botones de transporte y deslizadores serán asignados a funciones útiles de Sibelius. Asigna Axiom Pro 49 o Axiom Pro 61 al programa 1. De forma predeterminada, los ochos controles situados encima del teclado están asignados a los faders del Mezclador para los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puedes hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envías 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 las correspondientes funciones de la ventana Transporte.

KeyStudio 49i (también conocido como ProKeys Sono 49)

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

Keystation Pro 88:

Asigna 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 asignadas a las correspondientes funciones de la ventana Transporte. El botón número 9 del teclado, situado a la derecha del visor LCD muestra y oculta la ventana Mezclador. De forma predeterminada, los ochos controles situados encima del teclado están asignados a los faders del Mezclador para los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puedes hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envías 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:

Asigna 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 del 1 al 8 situados en la parte izquierda del teclado reproducen en solo el pentagrama correspondiente.

MK-449 + 461:

Asigna MK-449 o MK-461 al programa predeterminado. De forma predeterminada, los ochos controles situados encima del teclado están asignados a los faders del Mezclador correspondientes a los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puedes hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envías un cambio de programa de valor 11 (para volver a controlar el volumen de los pentagramas, envía 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:

Asigna 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 situados de debajo del visor LCD están asignados a las correspondientes funciones de la ventana Transporte.

Oxygen 49 + 61:

Asigna Oxygen 49 u Oxygen 61 al programa predeterminado. De forma predeterminada, los ochos controles situados encima del teclado están asignados a los faders del Mezclador correspondientes a los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puedes hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envías un cambio de programa de valor 2 (para volver a controlar el volumen de los pentagramas, envía 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 situados de debajo del visor LCD están asignados a las correspondientes funciones de la ventana Transporte.

UC-33:

Asigna UC-33 al programa predeterminado. De forma predeterminada, los ochos controles situados encima del teclado están asignados a los faders del Mezclador correspondientes a los ocho primeros pentagramas de la partitura, pero puedes hacer que pasen a controlar los faders de salida de los instrumentos virtuales si envías un cambio de programa de valor 2 (para volver a controlar el volumen de los pentagramas, envía un cambio de programa de valor 1). El noveno fader siempre está asignado al control de volumen master. Los botones del 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 9 a 16. Los botones de transporte de la esquina inferior derecha de la superficie están asignadas a las correspondientes funciones de la ventana Transporte.

Hay disponibles mapas de entrada adicionales en la sección Support de la web de Sibelius: **Archivo ▸ Ayuda ▸ Soporte en línea**.

Guitarras MIDI

Si utilizas 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 puedes establecer diferentes filtros para eliminar "ruido" y evitar que se interprete como si fueran notas.

Si tienes una guitarra con pastilla hexafónica (como la Roland GK-2A o GK-3) y un interface de guitarra MIDI (como por ejemplo la Axon AX100, Roland GR-33 o GI-20, etc.), 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 introduces las notas en modo Flexi-time o nota por nota.

Para que Sibelius entienda que vas a utilizar una guitarra MIDI que envía cada cuerda por un canal diferente, ajusta el **Tipo** a **Guitarra** para el dispositivo correspondiente en la lista de dispositivos de entrada. Si la guitarra MIDI envía todo lo que toca por un único canal, deja la opción **Tipo** ajustada 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, copias música de una partitura a otra).

Por lo tanto:

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

También puedes ajustar otras opciones en **Omitir notas incorrectas**, descritas detalladamente en 🕮 **3.12 Opciones de introducción de notas**. 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 tengas un estilo muy limpio al tocar, es muy común que en la partitura aparezcan notas muy cortas o muy suaves que en realidad no era tu intención ejecutar. 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 tu estilo la sensibilidad de su escritura. (Es posible que estas opciones también te resulten útiles para otros dispositivos de entrada que no sean una guitarra MIDI).

Para obtener más detalles acerca de la introducción MIDI (con un teclado o guitarra), consulta 🕮 **3.4 Introducción alfabética y nota por nota** y 🕮 **3.14 Flexi-time**.

Trucos para la introducción de notas con una guitarra MIDI

Sibelius transcribe todo lo que tocas y la forma en que lo tocas. 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 (🕮 **3.12 Opciones de introducción de notas**), también es una buena idea comprobar que la sensibilidad de la conversión MIDI esté ajustada a un valor bajo para la 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: asegúrate de llevar la guitarra a un técnico experimentado si muestra síntomas de trasteo.

Prueba los diversos modos de pulsación del interface de la guitarra MIDI. Los interfaces Roland y Axon ofrecen opciones de pulsación con púa y con los dedos. Experimenta 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. Puedes añadir estos datos más adelante, pero cuando introduzcas las notas asegúrate 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.

3.14 Flexi-time

📖 **3.1 Presentación de la 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 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 añades variaciones de tempo a la interpretación, el programa no ajustará el tempo correctamente y se producirán incongruencias.

Sin embargo con Flexi-time, Sibelius es capaz de detectar si estás tocando con Rubato y realiza la compensación correspondiente. 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 tocas valores de nota cortos, Sibelius cuantizará con la unidad de valor más pequeña que la utilizada cuando toques valores de notas más largos.

Además, gracias a la función Reproducción en vivo, Sibelius separa la notación impresa de los matices de tu interpretación grabada. Esto significa que la reproducción de la música que has introducido con Flexi-time equivale con exactitud a tu interpretación, incluidas 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, te recomendamos que introduzcas la indicación de compás antes de comenzar a grabar, para que el clic del metrónomo indique las partes del compás correctamente.
- Haz clic en un compás, nota o silencio desde donde desees comenzar la grabación, o:
  - Si quieres grabar en dos pentagramas adyacentes (un piano, por ejemplo), selecciónalos de este modo: primero haz clic en el pentagrama superior y después haz **Mayús**-clic en el pentagrama inferior.
  - Si estás grabando desde el principio de la partitura con un único instrumento, no tienes que seleccionar nada, ya que es obvio donde quieres comenzar la grabación.
- Elige **Introducción de notas ▸ Flexi-time ▸ Grabar** (atajo de teclado: **Ctrl**+**Mayús**+**F** *o* ⇧⌘**F**)
- Sibelius activará el metrónomo para darte los pulsos de entrada. De forma predeterminada, el programa reproduce un compás entero de clics; espera a que termine para empezar a tocar.

- Puedes ajustar la velocidad de grabación con el deslizador de tempo. La lectura del tempo en la ventana Transporte refleja los cambios del deslizador. (Si quieres grabar más lentamente, inicia la grabación, ajusta el deslizador en el punto deseado y pulsa **Espacio** para detener la grabación y comenzar a grabar de nuevo: Sibelius mantendrá el tempo que hayas ajustado).
- Empieza a tocar en el teclado, siguiendo el clic (lo más ajustado posible). Mientras tocas, irá apareciendo en la pantalla la notación correspondiente.

  Si aceleras o atrasas mientras tocas, el metrónomo tocará más deprisa o más despacio para seguir tu ejecución, mientras los cambios de tempo no sean muy exagerados.
- Una vez finalizada la grabación, pulsa **Espacio** para detenerla.

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

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

Ajustes de metrónomo

Los ajustes del metrónomo que escuchas durante la grabación Flexi-time se controlan a través de la ventana **Reproducción ▸ Configuración ▸ Mezclador** (atajo de teclado **M**). También puedes acceder a algunos de estos parámetros desde el botón **Clic** situado en el cuadro de diálogo **Opciones de Flexi-time** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**O** *o* ⇧⌘**O**), al que accederás mediante la flecha de apertura de cuadro de diálogo del grupo **Introducción de notas ▸ Flexi-time**.

De forma predeterminada, 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 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, 📖 **6.3 Mezclador**.

Consejos

- Escucha atentamente los tiempos de la cuenta atrás y comienza a grabar en el momento justo. Si empiezas muy pronto o con otro tempo, Sibelius no podrá interpretar lo que ejecutes.
- Si tienes problemas al grabar dos pentagramas al mismo tiempo, inténtalo por separado.
- Toca en legato (suavemente).
- Si quieres que la música escrita aparezca con staccatos, activa la opción **Staccato** dentro de **Opciones de Flexi-time**. Si esta opción está desactivada lo que sucede es que Sibelius producirá notas más cortas con silencios, al tocar sonidos de staccato.
- No es siempre fácil tocar todas las notas de un acorde al mismo tiempo. Sibelius escribirá siempre literalmente lo que toques, y si separas mucho las notas de un acorde, lo escribirá como suena, sin añadir, por ejemplo, una línea ondulada de arpegio.

- Sibelius es capaz de analizar e interpretar rápidamente los cambios de tempo, de hecho un tiempo más rápido que el oído humano. Sin embargo, si el cambio de tempo es muy drástico, Sibelius no te entenderá. Por ello, debes evitar cambios repentinos de tempo mientras estés grabando.

  Si el pulso de Sibelius se desajusta con respecto al tuyo, es mejor parar y volver al punto donde ocurrió el desajuste. Si cometes un error, Sibelius puede recuperar el tempo otra vez, pero es más rápido empezar a tocar de nuevo que intentar corregir el ritmo.
- Si observas que Flexi-time produce una notación complicada y deseas simplificarla, utiliza **Introducción de notas ▸ Flexi-time ▸ Reescribir interpretación** – consulta a continuación.

Limpieza después de Flexi-time

Introducción de notas ▸ Flexi-time ▸ Reescribir interpretación reescribe la notación generada por una interpretación en modo Flexi-time o importada desde un archivo MIDI para que resulte más legible. El resultado puede ser de mayor calidad que el de Flexi-time, puesto que examina toda la interpretación para distinguir de forma más precisa la intención original. La máxima utilidad de este plug-in es el procesamiento de pentagramas de teclado, pero también puedes utilizarlo con cualquier otro tipo de instrumento si lo deseas. Este plug-in puede arreglar los siguientes tipos de problemas:

- 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 Reescribir interpretación es producir una notación que sea rítmica y visualmente más simple que la original, a la vez que mantiene todas las notas de la interpretación original recuantizando la música y redistribuyendo las voces correctamente. 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 has introducido semicorcheas cuando la unidad de **Duración mínima** estaba ajustada a corcheas o si has interpretado un acorde arpegiado, una nota de adorno o cualquier otro tipo de ornamento.

Selecciona un pasaje del pentagrama o pentagramas que desees reescribir y escoge **Reescribir interpretación**. Aparecerá un cuadro de diálogo con las siguientes opciones:

- **Unidad de cuantización**: se trata del valor de nota más pequeño que debe aparecer en la nueva notación.
- **Escribir utilizando tresillos**: si seleccionas esta opción, la nueva notación contendrá tresillos. De lo contrario, se reescribirán todos los tresillos existentes como notas normales.
- **Escribir utilizando dos voces por pentagrama**: si seleccionas esta opción, la nueva notación contendrá dos voces por pentagrama cuando sea necesario. Si no, la música se reducirá a una única voz por pentagrama.
- **Escribir utilizando acordes arpegiados**: si seleccionas esta opción, los acordes extendidos se escribirán precedidos de líneas de arpegio.

- **Escribir utilizando notas de adorno**: si seleccionas esta opción, las notas de adorno se escribirán como notas pequeñas delante de la nota principal.
- **Crear nuevo instrumento**: si seleccionas esta opción, Sibelius añade dos nuevos instrumentos de teclado de dos pentagramas y añadirá la música reescrita a ese pentagrama De lo contrario, se sobrescribirá la notación existente.

Cuando hagas clic en **Aceptar**, se analiza y reescribe la música seleccionada. Ten paciencia, puede tardar un tiempo.

Si la nueva notación es por lo general aceptable pero parece incorrecta en ciertas zonas, selecciona simplemente tales zonas y ejecuta el plug-in de nuevo con opciones diferentes.

Si no se conservan los tresillos en la música resultante, prueba a cambiar la **Unidad de cuantización**; Reescribir interpretación decide qué tresillos se escribirán en base a esta unidad principalmente. Por ejemplo, si la unidad es una corchea, normalmente solo se escriben tresillos de corcheas y debes ajustar la unidad a corchea para obtener tresillos de corchea.

Si tu interpretación es, en realidad, dos interpretaciones (para una pieza compleja en la que tocas con la mano izquierda y derecha de forma independiente) obtendrás mejores resultados si ejecutas el plug-in Reescribir interpretación dos veces, una vez en cada pentagrama. De esta forma evitas que intente intercambiar notas entre un pentagrama y otro.

Al contrario, si tienes dos interpretaciones independientes en distintos instrumentos, puedes tratar de seleccionar el par de pentagramas juntos. Por ejemplo, si tienes una pieza de guitarra fuera de tiempo o con retardo, puede que obtengas mejores resultados si la seleccionas junto con una línea de bajo, que se ajusta fielmente al tiempo: la línea de bajo ofrece una base.

Asegúrate de que el tempo de tu pieza se ha ajustado correctamente, puesto que algunas funciones como arpegios y notas de adorno dependen del tempo.

Reescribir interpretación también utiliza cualquier mensaje MIDI generado por un pedal de resonancia (sustain) como pista para poder prolongar las notas.

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 introduces una notación para piano, haz clic en el pentagrama superior y, después, haz **Mayús**-clic en el pentagrama inferior para seleccionar ambos pentagramas y grabar de la forma habitual.

Grabar otros datos MIDI

Al grabar con Flexi-time, Sibelius adjuntará datos del controlador MIDI junto a las notas. Por ejemplo, si usas un pedal de resonancia al introducir las notas con Flexi-time, Sibelius escribirá la notación de los mensajes MIDI adecuados y los ocultará automáticamente en la partitura. Otros datos del controlador MIDI que pueden grabarse son la inflexión tonal (pitch bend), modulación, volumen etc.

Si prefieres que no se graben estos mensajes MIDI al utilizar la introducción con Flexi-time, desactiva las opciones correspondientes en la página **Notación** del cuadro de diálogo Notas **Opciones de Flexi-time** – consulta **Opciones de Flexi-time** más adelante.

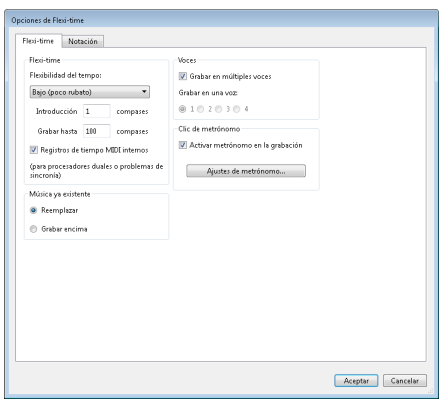
Reproducción en vivo

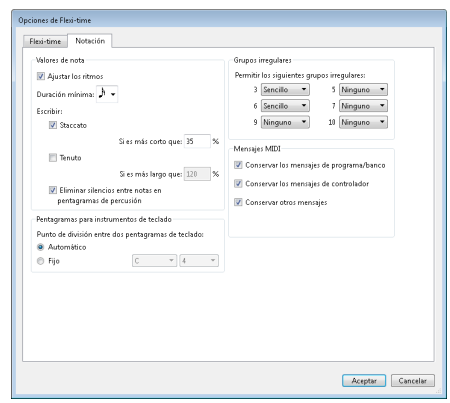
De forma predeterminada, Sibelius reproduce la música que hayas introducido con Flexi-time, utilizando la opción "Reproducción en vivo", que conserva los matices de interpretación en la grabación (más en concreto: los matices dinámicos precisos y el tiempo para cada nota). Es posible editar esta interpretación al detalle. Sin embargo, si prefieres escuchar la música exactamente como está escrita, desactiva la opción **Reproducción ▸ Reproducción en vivo ▸ Reproducción en vivo**.

Para más información, 🕮 **6.5 Reproducción en vivo**.

Opciones de Flexi-time

Para modificar las distintas opciones de Flexi-time, haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo (situado a la derecha) en el grupo **Introducción de notas ▸ Flexi-time** para abrir **Opciones de Flexi-time** (atajo 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 tu velocidad. Si estás acostumbrado a tocar con metrónomo, ajústalo a **Nada (sin rubato)** para que Sibelius mantenga un tempo fijo. Cuanto más alto sea el grado de flexibilidad, más forzarás a Sibelius a que se adapte a tu tempo. Si notas que Sibelius cambia el tempo de una forma extraña o que ves que es difícil de seguir, reduce la flexibilidad o ajústala 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 partitura no te quedan muchos compases sobre los que grabar, esta función añade automáticamente los compases suficientes al empezar a grabar.
- El botón **Clic** te lleva directamente al cuadro de diálogo que determina el comportamiento del clic del metrónomo durante la grabación; 🕮 **6.3 Mezclador**.

- Opciones de **Voces**:
  - **Grabar en una voz** te permite seleccionar la voz que se utilizará para la grabación Flexi-time.
  - **Grabar en múltiples voces** es otra alternativa para especificar una única voz. Cuando seleccionas esta opción, Sibelius divide automáticamente la música en dos voces donde corresponda – consulta **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 seleccionas la opción **Reemplazar**, Sibelius borrará la música existente antes de introducir la notación de la nueva música; mientras que si seleccionas **Grabar encima**, Sibelius añadirá la música nueva a la ya existente para crear acordes.

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

- Opciones de **Valores de nota**:
  - **Ajustar los ritmos** hace que Sibelius limpie lo que ejecutas. Deja esta opción siempre activada.
  - **Duración mínima**: establece el valor de nota más corto que Sibelius debe escribir. Ten en cuenta que esto no es la unidad de cuantización, ya que Sibelius cuantiza con un algoritmo complejo que varía según el contexto. Como consecuencia, este valor no está impuesto de forma rígida, solo sirve de guía. Si ajustas este valor a, por ejemplo, una negra, pero tocas semicorcheas, Sibelius tiene que escribir notas más breves que la negra o, si no va, acabarás con notación inservible.
  - **Escribir**: incluye opciones para escribir notas con staccato y tenuto. Si estás seguro de que puedes tocar exactamente estas articulaciones, activa esta opción. Si encuentras demasiadas articulaciones falsas de staccato o tenuto añadidas en la partitura tras la introducción con Flexi-time, es mejor desactivarlas o ajustar los límites **Si es más corto/más largo que** (que representan el tanto por ciento del valor de la nota escrita) más allá del cual, las articulaciones aparecerán escritas.
  - **Eliminar silencios entre notas en pentagramas de percusión**: se trata de una opción activada de forma predeterminada. 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 seleccionas la opción **Automático**, Sibelius adivinará dónde colocas cada mano en el teclado en cada momento y asignará las notas correspondientes a cada pentagrama. Si quieres puedes seleccionar tu propio punto de división **Fijo**. (Ten 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**: puedes establecer que Sibelius detecte los siguientes grupos irregulares: **Ninguno/Sencillo/Moderado/Complejo** para todos los que aparezcan. Un tresillo sencillo, por ejemplo, es aquel con tres notas del mismo valor. Para grupos irregulares de negra seguida de corchea, utiliza la opción **Moderado** y para grupos con silencios o notas con puntillo, selecciona **Complejo**.

- Opciones de **Mensajes MIDI**:
  - **Conservar los mensajes del programa/banco** sirve para añadir todos los cambios de programa y banco de la partitura, con el formato de texto específico de Sibelius para mensajes MIDI. Estos mensajes están ocultos de forma automática.
  - **Conservar los mensajes del controlador** añade todos los mensajes del controlador (como inflexión tonal bend, pedal de resonancia, volumen de canal, etc.) y los oculta en la partitura.
  - **Conservar otros mensajes** añade otros mensajes MIDI a la partitura.

Nuestras opciones de Flexi-time recomendadas son los valores predeterminados: **Ajustar los ritmos** activada, **Duración mínima** semicorchea, **Flexibilidad del tempo Bajo**, **Staccato** y **Tenuto** activadas con límites del **35%** y el **110%** respectivamente. Para grupos irregulares, establece **3** en **Sencillo** o **Moderado**, o quizás también **6** y los demás en **Ninguno** a menos que vayas a tocar septillos y grupos similares.

Grabar con transporte

Sibelius respeta el estado de la opción **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Introducir alturas** durante la introducción con Flexi-time: establécelas como **Escritas** si grabas mediante la reproducción de notas escritas desde una partitura con transposición o una parte instrumental; de lo contrario, si reproduces las notas con el sonido real, asegúrate de establecerlo en **Sonido real**.

Escritura de alteraciones

Al igual que ocurre con la introducción nota por nota, Sibelius adivina cómo deseas escribir las negras (por ejemplo Fa♯ o Sol♭), pero puedes cambiar la escritura de cualquier nota o selección de notas si pulsas la tecla **Intro** (en el teclado principal) o usando uno de los plug-ins de alteraciones (🕮 **3.19 Plug-ins de alteraciones**).

Voces

Mientras estás grabando, de forma predeterminada 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 estás 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. Puedes cambiar este ajuste en **Opciones de Flexi-time** (consulta 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 de forma más precisa según tus intenciones originales. Podrías, por ejemplo, filtrar y eliminar la nota inferior de los acordes de la voz 1 (🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**) e intercambiarlos a la voz 2 con **Alt+2** *o* **⌥2** – consulta **Dividir las voces** en 🕮 **3.15 Voces** para obtener más detalles.

3.15 Voces

¿Qué son las voces?

La música normalmente tiene una sola "voz" (o "nivel") de notas, acordes y silencios en cada pentagrama. La plicas apuntan hacia arriba o hacia abajo en función de la altura de la nota.

Sin embargo, cuando la música está escrita para dos voces, el pentagrama tiene dos líneas independientes polifónicas que pueden tener 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 puedes observar, existen dos conjuntos de silencios, el más alto pertenece a la voz 1 y el más bajo a la voz 2. Para simplificar, se suele 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).

Puedes utilizar el ratón para hacer clic en los botones de voces del Teclado flotante si deseas cambiar la voz, o bien usar el submenú **Introducción de notas ▸ Voces ▸ Voz** o los atajos de teclado **Alt**+**1**/**2**/**3**/**4** *o* **⌥1**/**2**/**3**/**4** (para "todas las voces" usa **Alt**+**5** *o* **⌥5**).

Para asignar una voz a una nota (para una nota seleccionada, o una que vayas a crear), haz clic en el botón apropiado del Teclado flotante o usa el atajo de teclado apropiado.

Para aplicar un texto o línea a todas las voces, pulsa **Alt**+**5** *o* **⌥5** (o haz clic en el botón **Todas** del Teclado flotante). Si por el contrario deseas aplicarlo a una combinación de voces, haz clic en los botones del Teclado flotante con el ratón en lugar de usar los atajos de teclado: si hay un texto o línea en la voz 1 y haces clic en el botón de la voz 2 del 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 puedes editar las voces más adelante.

Otros objetos como llaves, armaduras, texto de sistema (por ejemplo, título, indicaciones de tempo) y líneas de sistema (por ejemplo, líneas de *rit./accel.,* 1ª y 2º líneas de repetición) siempre se aplican a todas las voces, por lo que siempre se muestran de color azul claro (para objetos de pentagrama) o morado (para objetos de sistema) cuando se seleccionan. No tiene importancia la voz que elijas cuando vayas a crear estos objetos.

Visualización del color de las voces

Resulta útil poder saber en cualquier momento, a qué voz pertenece una nota, no solo cuando está seleccionada. Para verlo, activa la opción **Vista ▸ Colores de nota ▸ Color de las voces**.

Comenzar una nueva voz de notas

Para comenzar una nueva voz con el teclado o el método de introducción nota por nota:

- Selecciona una nota, silencio u otro objeto (como un texto o línea) en el punto donde quieras que comience una nueva voz.
- Pulsa **N** (el atajo de teclado para **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Introducir notas**) seguido de **Alt**+**2** *o* **⌥2** para la voz 2; el cursor se mostrará verde.
- Introduce la nota de la forma habitual para que aparezca en la voz 2 (el resto del compás se completará con los silencios apropiados).
- Ahora puedes 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, selecciona 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.
- Haz clic en el punto de la partitura en el que quieras que empieces la nueva voz. Sibelius introducirá la nota y completará el resto del compás con silencios en la nueva voz.
- Ahora ya puedes continuar introduciendo más notas en la nueva voz creada de la forma habitual.

Para empezar a grabar con Flexi-time en una nueva voz, selecciona la voz deseada en el cuadro de diálogo **Opciones de Flexi-time** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**O** *o* ⇧⌘**O**). Si la voz ya existe en la partitura, puedes seleccionar un silencio en esa voz y empezar con Flexi-time de la forma normal; 🕮 **3.14 Flexi-time**.

Sección parcial de un compás a dos voces

Si no quieres que las dos voces completen un compás entero, tienes que pulsar **Supr** para ocultar todos los silencios que no quieras al final.

Si quieres que la voz 2 comience en un punto intermedio de un compás que ya contiene notas en otra voz, todo lo que tienes que hacer es introducir la nota en la voz 2, en el punto que desees mediante el ratón. Otra forma de hacerlo sería introduciendo silencios en la voz 2 desde el principio del compás, seguidos de las notas para luego eliminar los silencios mediante la tecla **Supr**.

En todo caso, las notas en la voz 1 volverán a tener plicas hacia arriba y hacia abajo donde hayas borrado los silencios.

Eliminar 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 quieres eliminar un compás entero de la voz 2, tienes que poner un silencio de compás en la voz 2 de la segunda página del Teclado flotante y luego pulsar **Supr**.

También puedes eliminar un pasaje en una voz en particular; 🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**.

Fusionar las voces

Si quieres fusionar en una sola voz todas las notas de un pasaje escritas en varias voces, selecciona el pasaje y escoge la voz deseada del Teclado flotante o **Introducción de notas ▸ Voces ▸ Voz** (atajo de teclado **Alt**+**1**/**2**/**3**/**4** *o* ⌥**1**/**2**/**3**/**4**):

No es posible fusionar voces que contengan grupos irregulares (Sibelius omitirá esas voces).

Fusionar pentagramas usando voces

Si quieres reducir la música desde dos (o más) pentagramas, cada uno con una sola voz, en un solo pentagrama usando voces múltiples, debes usar la función 'Arreglar' (🕮 **3.16 Arreglar**), a no ser que necesites tener un control total sobre la reducción final, en cuyo caso, debes proceder de la siguiente forma:

Imagina que quieres reducir dos pentagramas de violín a un único pentagrama de violín. Para ello, tienes que:

- Crear el pentagrama de destino del nuevo violín.
- Seleccionar el pentagrama original (fuente) donde quieras introducir la voz 1 (plicas hacia arriba) en el pentagrama de destino (es decir rodeada de un recuadro azul claro de una línea).
- Pulsa **Alt**+clic *o* ⌥-clic para copiar la música al pentagrama de destino.
- Seleccionar el otro pentagrama fuente, el que quieres convertir en la voz 2 (plicas hacia abajo) en el pentagrama de destino, como una selección de pasaje.
- Ahora utiliza **Editar ▸ Filtro ▸ Voz 1** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**1** *o* ⇧⌥⌘**1**). De esta forma, la selección de pasaje se convertirá en una selección múltiple (el recuadro azul claro desaparece y solo las cabezas de nota se indican en color azul).
- Selecciona **Editar ▸ Voz ▸ Voz 2** (atajo de teclado **Alt**+**2** *o* ⌥**2**). Todas las notas seleccionadas en el pentagrama de origen se trasladan a la voz 2.

- Por último, ejecuta **Alt**+clic *o* ⌥-clic para copiar la música en el pentagrama de destino.

El paso más importante en el procedimiento descrito es la operación de filtro (🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**), que convierte la selección de pasaje en selección múltiple. Si tuvieras 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 se *escriben en el lugar de* la música ya existente, mientras que las selecciones múltiples *se añaden* a la música. Para obtener más información sobre este tipo de operaciones, 🕮 **2.1 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 has introducido música polifónica en un solo pentagrama usando Flexi-time o con un archivo MIDI importado.

Figura 1

Figura 2

Figura 3

Para dividir la música en *Figura 1* en dos voces (para producir *Figura 3*), haz lo siguiente:

- Selecciona la música que quieras dividir como pasaje.
- Selecciona **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Notas en acordes (para copia) ▸ Nota inferior o notas individuales** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**B** *o* ⇧⌥⌘**B**), luego elige Voz 2 en el Teclado flotante o **Introducción de notas ▸ Voces ▸ Voz ▸ 2** (atajo de teclado **Alt**+**2** *o* ⌥**2**); la música se visualizará ahora como en la *Figura 2*.
- Finalmente, cambia el valor de las notas para consolidar notas ligadas innecesariamente (o utiliza el plug-in **Notas ligadas y silencios combinados** – consulta **Combinar notas ligadas y silencios** en la página 345). El resultado final debería ser de la forma representada en la *Figura 3*.

No es posible dividir voces que contengan grupos irregulares (Sibelius omitirá esas voces).

Voces 3 y 4

Para añadir las voces 3 y 4 se sigue el mismo método utilizado para la voz 2. Si quieres tres voces, tienes que usar las voces 1+2+3 o 1+2+4 dependiendo de las direcciones de plica que desees 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 tienes que mover las notas en sentido horizontal para evitar colisiones. Consulta **Cruzar voces** más adelante.

Intercambiar voces

Si empiezas a crear música en la voz errónea, entonces en lugar de borrarla y empezar de nuevo, puedes seleccionar la música como pasaje e intercambiar las voces.

Encontrarás varias opciones en **Introducción de notas ▸ Voces ▸ Intercambiar**. Seguramente, querrás intercambiar la voz 1 por la 2, para lo que puedes utilizar el atajo de teclado **Mayús**-**V**.

Copiar voces

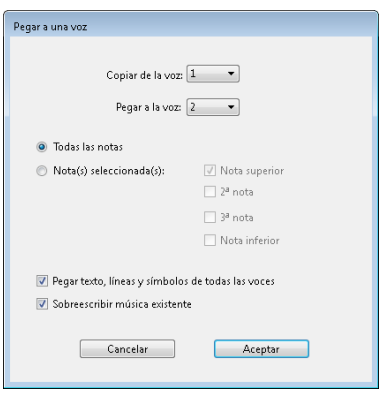
Para copiar una voz individual en un pentagrama que contenga más de una voz, selecciona el pasaje que quieras copiar y utiliza, por ejemplo, **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Voz 2** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**2** *o* ⇧⌥⌘**2**) para filtrar solamente las notas de la voz 2. Ahora puedes ejecutar **Alt**+clic *o* ⌥-clic para copiarlas en otro pentagrama de la forma habitual.

Sibelius copia las notas y silencios *en la misma voz que la voz proveniente*. Sin embargo, si deseas copiar de una voz a otra…

Copiar de una voz a otra

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 ello:

- Selecciona el pasaje de música que contenga las notas que deseas pegar en otro lugar y cópialo en el portapapeles mediante **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**).
- Selecciona el pasaje de destino, es decir, los compases donde quieras pegar la música y elige **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar ▸ Pegar en la voz**.
- Aparecerá un cuadro de diálogo:



- Asegúrate de que has elegido la voz de origen correcta en **Copiar desde voz** y la voz de destino correcta en **Pegar en la voz**. Si solo necesitas pegar algunas de las notas copiadas, y no todas, selecciona **Notas seleccionadas**.
- Haz clic en **Aceptar** y la música copiada se pegará en la voz específica dentro del pasaje seleccionado.

Sin embargo, si deseas copiar una voz a otra manualmente, hazlo mediante el intercambio de las voces. Por ejemplo, supón que quieres copiar algunas notas de la voz 1 en la voz 2 en cualquier punto de la partitura:

- Intercambia las voces 1 y 2 en el original que estás copiando para que las notas acaben situadas en la voz 2. Para ello, selecciona la música como un pasaje y ejecuta **Introducción de notas ▸ Voces ▸ Intercambiar ▸ Intercambiar 1 y 2** (atajo de teclado **Mayús**-**V**).
- Selecciona las notas de la voz 2 que quieras copiar, seleccionando un pasaje y aplicando un filtro para obtener la voz 2, como hemos explicado anteriormente en **Copiar voces**.
- Copia las notas, que acabarán situadas en la voz 2 porque es la voz de procedencia.
- Intercambia 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 quieres, puedes arrastrar los silencios aún más hacia arriba o hacia abajo, o bien moverlos con las flechas del teclado si empiezan a estorbar en otras voces.

Un detalle: cuando borras 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 poco probable que esto cause problemas, pero si te preocupa, activa la opción **Vista ▸ Invisibles ▸ Objetos ocultos** y pulsa la tecla **Supr** para eliminar los silencios ocultos (de color gris).

Ocultar voces

En algunas situaciones, puede que desees ocultar notas en una o más voces, por ejemplo si quieres que la partitura muestre una melodía escrita pero quieres que al reproducir suenen las armonías ocultas. Para ello, añade las armonías en voces diferentes con respecto a la melodía, utiliza los filtros (📖 **2.9 Filtros y búsquedas**) para seleccionar todas las notas en las voces añadidas y selecciona **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo 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 quieres ajustar la posición horizontal de las notas, silencios y acordes en estos casos:

- Selecciona la nota, acorde o silencio que deseas mover.
- Abre la pestaña **General** del Inspector.
- Escribe la distancia (en espacios) que quieras mover la nota en la casilla **X**: utiliza números positivos para movimientos a la derecha y números negativos para movimientos a la izquierda.
- Si quieres mover solamente los puntillos vinculados a una nota, puedes seleccionarlos y arrastrarlos a la izquierda o a la derecha con el ratón.

Opciones de las Normas de diseño musical

Las normas para el posicionamiento de las notas en voces múltiples son muy complejas. Sin embargo, Sibelius ofrece tres normas alternativas para el posicionamiento de las voces en la página **Notas y trémolos** del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (**Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**). La norma predeterminada como **Versión 2** es la recomendada, pero si quieres probar con otras normas, puedes seleccionarlas en este mismo cuadro de diálogo.

3.16 Arreglar

🕮 **3.17 Editar estilos de arreglo**.

La función Arreglar permite ayudar a los alumnos 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 que se utilizarán. También permite crear reducciones pianísticas, así como "desplegar" los acordes en pentagramas múltiples. Y aún más importante: esta sofisticada función te ayudará a arreglar y orquestar una amplia variedad de estilos y formaciones musicales, desde música coral hasta escritura para banda y orquesta.

Podrás especificar los parámetros de manera controlada y decidir cómo quieres el arreglo. Si ya sabes de antemano los instrumentos que vas a utilizar, puedes 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 alumnos 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:

- Copia la música que desees arreglar en el portapapeles mediante **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo 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 podrás copiar pentagramas de percusión sin afinación determinada, ya que Arreglar solamente funciona con material de diferente altura.
- Selecciona los pentagramas en los que quieres pegar la música resultante, ya sea en la misma o en otra partitura. No tienes por qué seleccionar el número correcto de compases en los pentagramas de destino. Basta con seleccionar un solo compás.

  Si quieres arreglar un pasaje empezando en mitad de un compás, crea los silencios pertinentes en todos los pentagramas de destino, para poder seleccionar el punto exacto donde quieras pegar la música arreglada.

  Si seleccionas una serie de pentagramas adyacentes mediante **Mayús**-clic, la función Arreglar efectuará el arreglo teniendo en cuenta cualquier pentagrama oculto dentro del ámbito de selección. Si no quieres que esto ocurra, selecciona los pentagramas que desees arreglar uno a uno con **Ctrl**+clic *o* ⌘-clic.
- Elige **Introducción de notas ▸ Arreglar ▸ Arreglar** (atajo de teclado: **Ctrl**+**Mayús**+**V** *o* ⇧⌘**V**).
- Aparecerá el cuadro de diálogo **Estilos de arreglo**, decide el estilo de la lista desplegable y haz clic en **Aceptar**.

Aparecerá una barra de progreso y, en unos pocos segundos, Sibelius habrá completado el arreglo decidiendo qué música es la más apropiada para los instrumentos respectivos y transportará la música en las octavas pertinentes para adaptarse a la tesitura de los instrumentos en cuestión.

Todo lo escrito anteriormente es solamente un breve resumen de la función Arreglar. Continúa 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. Elige con cuidado el pasaje que quieras arreglar.

- Normalmente, es mejor una frase o incluso un fragmento pequeño (más detalles a continuación). No tienes por qué arreglar todos los pentagramas de la partitura original de una sola vez. Podrías arreglar la mano derecha de una pieza de piano para el viento madera y la mano izquierda para las cuerdas, si ya sabes lo que quieres.
- Considera la opción de adaptar la música original antes de efectuar cualquier arreglo para adaptarlo mejor a los instrumentos que uses. La función Arreglar nunca modifica el material básico; algo que sea apropiado para piano puede que no sirva, sin una adaptación previa, para un arreglo para banda de viento o sección de cuerdas. Consulta **Preparación de la música para el arreglo** a continuación para obtener consejos sobre cómo mejorar tu material básico y **Después del arreglo** algunos consejos prácticos sobre lo que puedes hacer después de haber efectuado el arreglo.
- Elige con cuidado el estilo de Arreglo y los pentagramas. A continuación se detallan los distintos estilos de Arreglo para diferentes formaciones. Si no te gusta el arreglo, deshaz tu elección y prueba con otro estilo y/o selección de pentagramas.
- Cambia a menudo el estilo de Arreglo y los pentagramas seleccionados para producir arreglos interesantes. ¡No realices siempre el arreglo de una vez para todos los instrumentos!
- Para obtener mejores resultados, tendrías que modificar las opciones de la función Arreglar a tu conveniencia, como ajustar octavas o aplicar técnicas de orquestación 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 arregles. 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 podrías provocar que algunos instrumentos tomasen registros difíciles o fuera de las posibilidades prácticas del instrumento. Realizar el arreglo de 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 te advertirá si el pasaje que deseas arreglar es demasiado largo.

Cómo funciona Arreglar

En concreto la función Arreglar efectúa las siguientes acciones (excepto en el caso especial de los estilos **Expandir** y **Reducir**, explicados más adelante):

- Selecciona los instrumentos apropiados para realizar el arreglo, teniendo en cuenta los pentagramas seleccionados de destino. Por lo general, se utilizan la mayoría de todos los pentagramas seleccionados, 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 se ignorará cualquier otro instrumento que hayas seleccionado.
- Sibelius normalmente reparte la música entre los instrumentos, con una línea simple de notas por cada pentagrama si es posible.
- Ciertas secciones musicales pueden transportarse en octavas para adaptarse a una tesitura cómoda para el instrumentista, o para obtener un determinado efecto. (Puedes decidir los registros de ejecución tú mismo, lo que afectará a la forma en que Sibelius realiza el arreglo) – 📖 **2.4 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** que se explican 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 cambiará 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 determinarán la selección de instrumentos, las duplicaciones y la forma de distribuir el tipo de material entre los distintos instrumentos.

Sibelius incluye una amplia lista de más de 130 estilos de Arreglo e incluso puedes crear los tuyos propios (📖 **3.17 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 conjunto o instrumentos para arreglar (por ejemplo **Orquesta**, **Banda,1 Familia: metal**);
- segundo: pueden nombrar nombre al estilo particular del arreglo (por ejemplo **Impresionista** o **Cine**);
- tercero: asignan cualquier instrumento en particular que esté incluido u omitido (por ejemplo **sin trompetas** o **solo maderas y cuerdas**);
- y cuarto: algunos estilos indican si se utilizarán como orquestación **En bloque** o **Mixto** (consulta a continuación).

Cada estilo de Arreglo, a su vez, contiene una descripción más detallada en la parte derecha del cuadro de diálogo Arreglar cuando seleccionas el estilo. Allí encontrarás información útil y consejos prácticos sobre cómo actúa dicho estilo y la mejor forma de utilizarlo.

Estilos En bloque y Mixto

Los estilos de Arreglo designados para orquestación son de dos tipo, **En bloque** y **Mixto**:

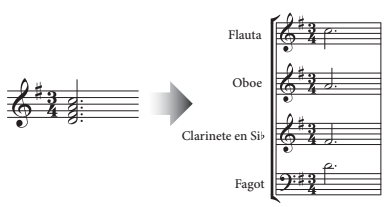
- **En bloque**: asigna distintos tipos de material musical para varias familias de instrumentos. El material se organiza de acuerdo al valor de las notas. En arreglos orquestales, los instrumentos de viento madera podrían ejecutar la música más rápida, mientras que los metales podrían ejecutar la más 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 que ejecute la música más lenta.
- **Mixto**: este estilo permite que los instrumentos de familias diferentes se dupliquen entre ellas, por lo que los instrumentos con tesituras similares como el violín y la flauta reproducen el mismo material musical.

En caso de no haber seleccionado ninguna de las dos opciones **En bloque** o **Mixto,** la función Arreglar generará un estilo de orquestación **Mixto**.

Expandir

Para "expandir" o "desplegar" acordes (por ejemplo separando cada nota) en hasta cuatro pentagramas:



- Selecciona un pasaje de un pentagrama, cópialo al portapapeles con **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**, selecciona los pentagramas que desees expandir y ejecuta **Introducción de notas ▸ Arreglar ▸ Expandir**. Sibelius expandirá la música a los pentagramas de destino con los ajustes predeterminados actuales.
- También puedes seleccionar en un único pentagrama el pasaje que desees expandir y ejecutar **Introducción de notas ▸ Arreglar ▸ Expandir**: aparecerá un cuadro de diálogo que te preguntará el número de pentagramas a los que deseas aplicar el arreglo, seguido por otro cuadro de diálogo en el que puedes definir los pentagramas elegidos para la expansión. Dispones de varias opciones para crear nuevos pentagramas o utilizar los pentagramas existentes (consulta más adelante).

También es posible ejecutar Expandir sin realizar ninguna selección. En este caso aparecerá un cuadro de diálogo desde el que puedes determinar las condiciones del arreglo:

- Si la opción **Sobrescribir música existente** está activada, Expandir sobrescribirá la música existente 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, Expandir asume que las notas individuales deben aparecer en todas las partes: si hay más de una parte o voz, coloca las notas en todas las partes doblando la nota especificada. Si esta opción está desactivada, las notas individuales se colocan solo 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.**), Expandir interpreta estas indicaciones y las toma en consideración en el momento de realizar la ampliación. Este comportamiento se mantiene hasta que encuentra otra instrucción o un acorde. Después de un acorde, Expandir vuelve a su ajuste predeterminado 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. Expandir 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 la opción, Expandir copia los objetos de todas las voces del pentagrama fuente a los pentagramas de destino. Si está desactivada, solo añade los objetos de la voz que contengan las notas que está copiando (u objetos en todas las voces).
- **Marcar entradas de solos en otras partes con:** 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 **Solo compases completos** está activada, Expandir crea un aviso de entrada 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 solo contengan avisos de entrada. Si deseas crear el texto "Tocar" al final del pasaje de aviso, activa la opción **Añadir texto "Tocar".**

Si deseas realizar una expansión desde más de un pentagrama a un número mayor de pentagramas o si tienes que expandir la música a más de cuatro partes:

- Selecciona el material que quieras expandir (que puede estar en uno o más pentagramas) y, luego, cópialo en el portapapeles a través de **Inicio** ▸ **Portapapeles** ▸ **Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**).
- Selecciona los pentagramas de destino (tanto en cualquier punto de la misma partitura o en otra diferente). Elige **Introducción de notas** ▸ **Arreglar** ▸ **Arreglar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**V** *o* ⇧⌘**V**).
- Elige el estilo deseado de Arreglo para **Expandir** y haz clic en **Aceptar**. Sibelius expandirá instantáneamente la música en los pentagramas de destino.

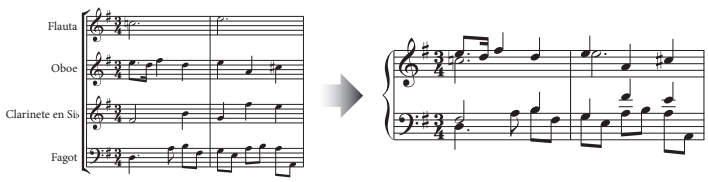
Si hay menos pentagramas que notas, Sibelius pondrá dos notas en un pentagrama en voces separadas. Si más tarde quieres unir estas dos voces en acordes de una sola voz, basta con seleccionar el pasaje y seleccionar, por ejemplo, **Introducción de notas** ▸ **Voces** ▸ **Voz** ▸ **1** (atajo de teclado **Alt**+**1** *o* ⌥**1**).

Sibelius también transportará las notas en octava, si fuera necesario, para que se puedan reproducir en los instrumentos de destino.

Si expandes un pasaje largo, Sibelius te advertirá con el mensaje "Te recomendamos arreglar solo unos cuantos compases cada vez"; ignóralo y haz clic en **Sí**.

Reducir

Para reducir la música de pentagramas múltiples a un número menor de pentagramas (a veces denominado "implosionar" en contraposición a "expandir o desplegar"):



- Selecciona un pasaje de varios pentagramas, cópialo al portapapeles con **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**, selecciona los pentagramas a los que quieras reducir la música y ejecuta **Introducción de notas ▸ Arreglar ▸ Reducir**. Sibelius reducirá la música y la adaptará a los pentagramas de destino con los ajustes predeterminados actuales.
- También puedes seleccionar el pasaje de varios pentagramas que desees reducir y ejecutar **Introducción de notas ▸ Arreglar ▸ Reducir**. Aparecerá un cuadro de diálogo desde el que puedes definir si la reducción se realizará sobre un pentagrama existente (que puedes especificar) o si deseas crear un nuevo pentagrama.

Es posible ejecutar Reducir sin realizar ninguna selección; en este caso, aparecerá un cuadro de diálogo desde el que puedes determinar las condiciones del arreglo:

- Selecciona si deseas **Usar un número mínimo de voces** o **Separar todas las partes en voces individuales**; el valor predeterminado es combinar notas en el mínimo número posible de voces y marcar solos y notas duplicadas con **1.** y **a 2** (cuyo aspecto exacto puedes elegir en un menú de opciones preestablecidas).
- Activa la opción **Ignorar pasajes de aviso** si no quieres que Reducir 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:** activada Sibelius ignorará las indicaciones idénticas en los pentagramas fuente si están colocadas en posiciones rítmicas equivalentes o muy cercanas en varios pentagramas. Puedes 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, Reducir sobrescribirá la música que contengan los pentagramas de destino.

Si necesitasr reducir la música en un menor número de pentagramas pero no en uno solo:

- Selecciona el material que quieras reducir y cópialo en el portapapeles mediante **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**).
- Selecciona los pentagramas de destino (en cualquier punto dentro de la misma partitura, o en otra partitura diferente). Elige **Introducción de notas ▸ Arreglar ▸ Arreglar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**V** *o* ⇧⌘**V**).
- Elige entre unos de los estilos de Arreglo disponibles dentro de **Reducir** y haz clic en **Aceptar**.

Varios estilos de **Reducción** incluidos en Sibelius se crearon para usos ligeramente distintos. Lee la descripción de cada estilo para averiguar cuál es el más adecuado para el resultado que deseas obtener.

Para reducciones pianísticas, el estilo más apropiado dependerá del grado de complejidad del material original. Para la mayoría de objetivos, te recomendamos el estilo **Reducción para teclado: hasta 2 voces por pentagrama**, aunque si piensas que el resultado obtenido es muy complejo, prueba en su lugar la opción **1 voz por pentagrama**. También deberías considerar la opción de suprimir en el pasaje original todos los pentagramas que sean muy difíciles de ejecutar en un instrumento de teclado.

Si reduces un pasaje largo, Sibelius te advertirá con el mensaje "Te recomendamos arreglar solo unos cuantos compases cada vez"; ignóralo y haz clic en **Sí**.

Después de usar uno de los estilos de **Reducción**, podrías 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 este es el caso, selecciona la música como pasaje y selecciona **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Dinámica** (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**D** *o* ⇧⌥**D**). A continuación, pulsa **Supr** para eliminarlos. (En algunos casos poco habituales podrías encontrar ligaduras de expresión repetidas después de efectuar una reducción, en cuyo caso puedes usar los filtros necesarios para eliminarlas).

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, podrías seleccionar todos los pentagramas en una partitura orquestal o para banda y usar el estilo de Arreglo **1 Familia: Viento madera** y la música se arreglará únicamente para instrumentos de viento madera. Sin embargo, si seleccionas por ejemplo todos los pentagramas de viento madera, excepto las flautas, estas no se utilizarán.

Estos estilos también son apropiados para pequeños conjuntos instrumentales 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 tuttis si seleccionas todos los pentagramas, aunque es posible seleccionar cualquier número de pentagramas de destino. En consecuencia, si por ejemplo, seleccionas solamente los pentagramas de flauta, clarinete y viola como pasaje de destino, solo se utilizarán dichos instrumentos en el 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 como **Familia** y **Conjunto mixto** pueden usarse en la orquesta ya que utilizan grupos instrumentales reducidos para producir efectos especiales de color. No tienes que seleccionar ningún pentagrama en particular con estos estilos. Podrías simplemente seleccionarlos todos y el estilo utilizará solo los instrumentos para los que está diseñado. Lee con detenimiento la descripción de cada estilo de Arreglo para ver cuáles son los instrumentos correspondientes a cada estilo.

Prueba con algunos de los estilos más exóticos y te sorprenderás con el atractivo resultado 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 seleccionas 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 fanfarrias. Presta atención a las descripciones: algunos de estos estilos producen tuttis y algunos usan combinaciones de menos instrumentos. Muchos de los estilos incluyen percusión con baquetas, mientras que la percusión de afinación indeterminada no está incluida.

Los estilos de **Banda de metales**, como el propio nombre indica, están diseñados para el arreglo de bandas de metal comunes.

Lee **Arreglos para orquesta** en el párrafo superior para consultar consejos generales sobre el uso de un número variado de estilos de Arreglo (incluidos los estilos **Familia** y **Conjunto mixto**) y generar el arreglo más interesante posible.

Arreglos para conjuntos mixtos

Los estilos de **Conjunto mixto** se proporcionan principalmente 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 de **Familia**, utilízalos 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 como sopranos duplicados por tenores 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 puedas crear coros de SSAA o TBB con la misma facilidad que un coro mixto SATB.

Si quieres crear una reducción pianística de música coral, simplemente utiliza el estilo de Arreglo apropiado de **Reducción de teclado**.

Arreglos para grupos de jazz

Hay varios estilos de **Jazz** disponibles para una amplia variedad de conjuntos y formaciones, entre los que se incluyen el quinteto (sirve también para cuarteto y trío), Big Band y Combo (Jazz Band) tradicional. Los estilos de **Familia** son también apropiados para Big Band y Combo. De nuevo, te 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). ¡Prueba los estilos que incluyen orquesta!

Arreglos para instrumentos solistas

Los estilos de **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, tienes 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 puedes elegir más de un instrumento solista (por ejemplo Flauta y Clarinete), en cuyo caso se acabarán duplicando entre sí.

Los estilos de **Solo** sencillos simplemente están disponibles como una manera rápida de introducir una melodía en un instrumento específico. La música de acompañamiento no se utiliza (y se puede arreglar aparte para cualquier grupo de instrumentos utilizando cualquier estilo de Arreglo).

En todos estos estilos se da por sentado que la melodía es la música más rápida del material de origen, lo cual suele ser la norma, pero no siempre es así. Si este es el caso puedes usar los filtros, por ejemplo, para seleccionar la línea de notas más agudas en el material musical original (🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**).

Arreglos para otros conjuntos

Si el conjunto para el que quieres realizar el arreglo no se encuentra en la lista, por ejemplo, un sexteto de violonchelos, selecciona el estilo **Arreglo estándar,** que produce resultados razonables para cualquier combinación de instrumentos.

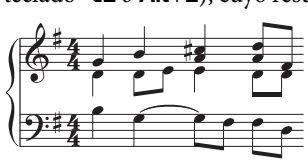
Preparación de la música para el arreglo

Vale la pena pasar un tiempo optimizando la música original entes de efectuar el Arreglo, con el fin de mejorar los resultados finales.

Sibelius no modifica el material musical de origen (excepto al transportar los instrumentos de octava para adecuarse a los instrumentos de destino). Por ello, deberías editar la partitura original y realizar los cambios y ajustes necesarios para que se adapten mejor a los instrumentos a los que aplicarás el arreglo. Aunque siempre puedes hacerlo después del arreglo, es siempre aconsejable realizar los cambios pertinentes antes, para evitar la corrección de los mismos fallos en instrumentos diferentes. Hay varias cosas que debes tener en cuenta:

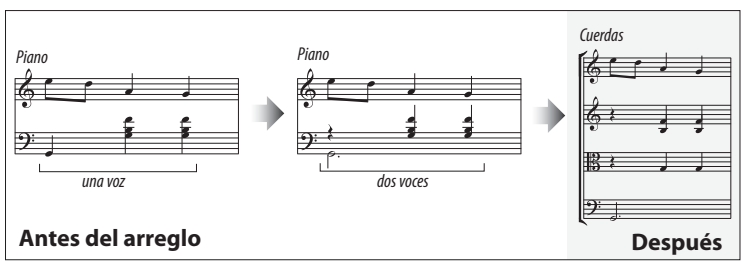
- Intenta que el material original contenga un número constante de voces en cada pentagrama. (Puedes cambiar el número de voces entre pasajes diferentes que estés arreglando por separado). Por ejemplo, en este caso:

donde la voz 2 aparece de manera casual solamente en la mano derecha, tendrías que separar y poner las voces del registro grave de los acordes de la voz 1 en la voz 2. Para hacer esto, selecciona el pasaje en cuestión (aquí, en el pentagrama superior) y elige **Inicio > Seleccionar ▸ Filtros ▸ Nota inferior** para luego transportar la música a la voz 2 seleccionando **Filtros ▸ Voz ▸ 2** (atajo de teclado **⌥2** *o* **Alt+2**), cuyo resultado será:



Esto permitirá que Sibelius ponga las notas de la nueva voz 2, en los mismos instrumentos. Si no lo haces 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 y añadirá silencios donde sea necesario para completar el compás y crear una continua "línea de notas".

- Los estilos de Arreglo como **Orquesta: Barroco** están diseñados para música de esa época: ¡no puedes hacer que la música jazz suene como música barroca simplemente usando instrumentos barrocos en la orquestación!
- Puede que quieras 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:



- La función Arreglar copia signos de dinámica y otros objetos de pentagrama (como símbolos, líneas etc.), pero no copia objetos de sistema (como armaduras e indicaciones de compás). Si la música que estás arreglando contiene cambios de compás, tendrías que crear los cambios de indicación de compás necesarios en el punto de destino (mejor antes de efectuar el arreglo).
- Borra objetos innecesarios. Por ejemplo, si realizas un arreglo de música de piano para instrumentos de viento, antes de empezar debes eliminar todas las marcas de pedal. No borres los matices, ligaduras, trinos, ya que es deseable conservarlos en los pentagramas de destino.
- Borra cualquier línea de octava (8va) de la partitura y hazlas explícitas antes de realizar el arreglo: en otras palabras, transporta el número de octavas apropiado. 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 quieres experimentar y arriesgar prueba con los filtros **Seleccionar ▸ Filtros ▸ Avanzada** para seleccionar, por ejemplo, la primera parte de cada compás en la música original, antes de efectuar el arreglo. Al seleccionar y copiar solo algunas partes de música en el material original, podrás crear rápidamente texturas ligeras de acompañamiento.

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 observas que algunas notas están fuera de tesitura, debes 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 has intentado arreglar demasiada música a la vez. Es mejor arreglar una frase musical cada vez para minimizar el tiempo de edición y limpieza posterior.
- Si un pentagrama en particular necesita dos voces, te darás cuenta de 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, te interesa intercambiar las voces usando la opción **Introducción de notas ▸ Voces ▸ Intercambiar ▸ Intercambiar 1 y 2** (atajo 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, selecciona el pasaje y elige la opción **Introducción de notas ▸ Voces ▸ Voz ▸ 1** (atajo de teclado **Alt**+**1** *o* ⌥**1**).
- Si a la hora de arreglar algunas secciones descubres que algunos instrumentos acabarán tocando material no apropiado (por ejemplo notas muy rápidas para la Trompa), deshaz el arreglo y vuelve a realizarlo, bien omitiendo 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 podrás elegir entre notas rápidas o lentas para los metales, por poner un ejemplo.

3.17 Editar estilos de arreglo

📖 **3.16 Arreglar**.

Para usuarios avanzados solamente

Sibelius incluye más de 130 estilos de arreglo, pero si quieres definir los tuyos propios, este capítulo te muestra cómo hacerlo.

Para crear estilos de Arreglo efectivos, primero tienes 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, se distribuyen 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) se tratará 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 de prolongación, tipos de cabeza de nota, etc., además de otros objetos como texto y líneas.

Estas líneas de notas se arreglan 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 arreglarse.

Hay que tener en cuenta los siguientes principios generales:

- Sibelius intentará 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 arreglarse 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 utilizará en el arreglo, seleccionando un determinado número de notas. Consulta a continuación).

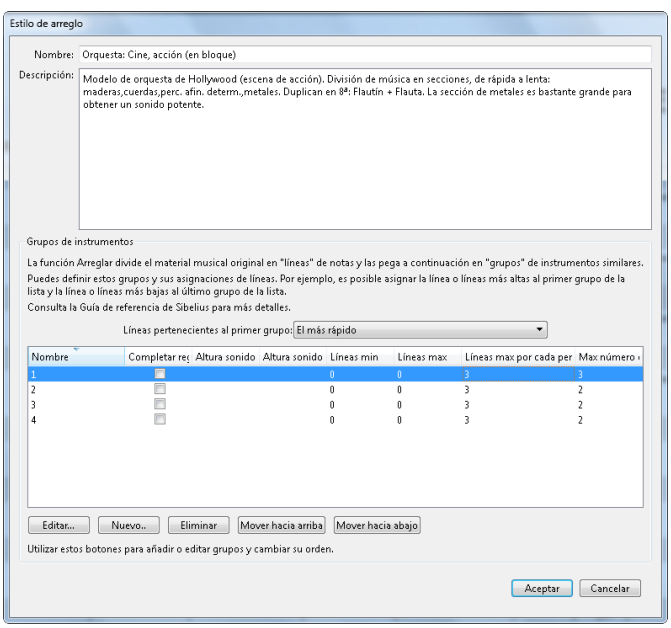
Al efectuar el arreglo, Sibelius distribuye y organiza las líneas de notas, siguiendo 4 principios básicos, determinados por el estilo de Arreglo:

- *De más rápida a más lenta*: las líneas con un mayor número de notas de menor duración como media se asignan al primer grupo de instrumentos en la lista, mientras que la última lista del grupo se asignará 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 se asignan 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 se asignan al primer grupo de instrumentos de la lista, mientras que las líneas con el menor número de notas se asignan 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 se asignan al primer grupo de la lista de instrumentos, etc.

Editar estilos de arreglo

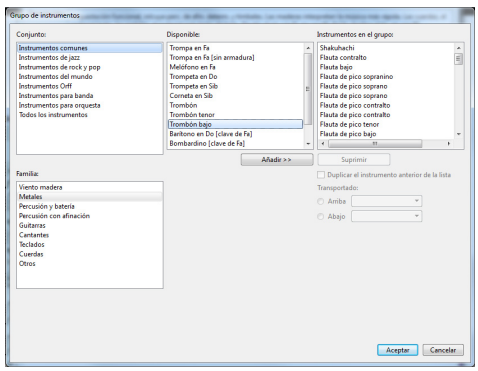
Para editar estilos de arreglo, haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo que encontrarás en el grupo **Notas ▸ Arreglar** (se muestra a la derecha) para abrir el cuadro de diálogo **Editar estilos de arreglo**:

- Para editar un estilo existente, selecciónalo en la lista desplegable y haz clic en **Editar**.
- Para crear un estilo nuevo, selecciona el estilo disponible más adecuado en el que basarás el nuevo estilo y haz clic en **Nuevo**.
- Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



En la parte superior del cuadro de diálogo puedes editar el **Nombre** del estilo y escribir una **Descripción** apropiada si lo deseas. En la parte inferior del cuadro de diálogo aparece la lista de instrumentos para los cuales Sibelius arreglará la música.

- Para eliminar un grupo existente de instrumentos de la lista, selecciona los nombres y haz clic en **Eliminar**. Para cambiar el orden de los grupos, selecciónalos primero y después haz clic en **Mover hacia arriba** o **Mover hacia abajo**.
- Para añadir un grupo nuevo de instrumentos, haz clic en **Nuevo** y selecciona los instrumentos que desees incluir en dicho grupo:



Puedes hacerlo de varias maneras; por ejemplo, puedes colocar en un grupo los instrumentos melódicos (por ejemplo, vientos madera agudos y cuerdas) y los instrumentos de acompañamiento o apoyo en otro grupo (por ejemplo, metales, trompas y cuerdas graves).

Puedes también indicar las duplicaciones de instrumentos en la lista superior a un intervalo específico (por ejemplo si quieres que la flauta esté duplicada en una octava por el flautín, o si quieres que algunos instrumentos en particular estén en relación de tercera).

Si quieres tener dos instrumentos duplicando un solo instrumento, por ejemplo si quieres 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	*no duplicar*
Flautín	*duplicar en una octava superior*
Clarinete	*duplicar en unísono*

En otras palabras, puedes tener varios instrumentos duplicando el mismo instrumento. El instrumento que se duplicará al activar la opción **Duplicar el instrumento sobre este** 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 especifiques los instrumentos para duplicar, se duplicarán de todas formas (si arreglas líneas de notas para un número superior de pentagramas).

- Cuando hayas finalizado de añadir instrumentos al grupo, haz clic en **Aceptar**.
- Ahora puedes ponerle un nombre al grupo (por ejemplo **Vln1+Fl**) haciendo doble clic en el espacio en blanco en la columna **Nombre**.
- Si quieres especificar un rango de notas dentro del que Sibelius realizará el arreglo de la música del grupo en cuestión, ajusta la opción **Completar registro** y elige **Sí**; a continuación ajusta la **Altura sonido mín.** y **Altura sonido máx.** como corresponda. Sibelius entonces transportará la música en octavas para ajustarla al registro previamente determinado, por tanto todo el conjunto de instrumentos diferentes en el grupo completarán dicho registro.

Completar registro es útil si, por ejemplo, el 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 quieres arreglarla para una sección de cuerda que cubra todo el registro (de grave a agudo); o para asegurarte de que el material acaba situado dentro de un registro particular, por ejemplo, viento madera 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 asignarse 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 asignarse al grupo seleccionado. El valor predeterminado (en blanco) te permite asignar al grupo cualquier número de líneas.

  Si quieres un efecto especial, debes cambiar este valor. Por ejemplo, si ajustas el parámetro **Líneas máx** a **1** conseguirás que todos los instrumentos del grupo dupliquen 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** cualquiera de las dos opciones) son ideales para la mayoría de tipos de música.

  Generalmente Sibelius usará 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 quieres una única línea de notas por cada pentagrama, ajusta ambas opciones a **1**.

  Algunos ajustes útiles para estas opciones son:

Teclado	Líneas máx. por cada pentagrama = 4, Voces máx. = 2
Solo viento madera	Líneas máx. por cada pentagrama = 1, Voces máx. = 1
Doble viento madera	Líneas máx. por cada pentagrama = 2, Voces máx. = 2
Metales	Líneas máx. por cada pentagrama = 2, Voces máx. = 2
Cuerdas	Líneas máx. por cada pentagrama = 2, Voces máx. = 2
Cantantes	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, haz clic en **Mover hacia arriba** o **Mover hacia abajo**. (Consulta a continuación para obtener más detalles sobre este punto).
- Cuando hayas finalizado de definir tu estilo de Arreglo haz clic en **Aceptar**.

Los estilos de Arreglo se guardan automáticamente en la carpeta **Estilos de Arreglo** situada dentro de la carpeta de datos de programas de usuario. Por tanto, si quieres compartir tu arreglo con otros usuarios, basta con enviar aquellos archivos con la extensión correspondiente a los estilos de arreglo, (**.sar**) situados en dicha carpeta – consulta **Archivos editables por el usuario** en 🕮 **1.1 Gestión de archivos**.

Si creas estilos para otras personas, debes incluir *todos losinstrumentos posibles 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 quieres definir un estilo propio, es importante entender que la distribución de las líneas de notas afectará 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**, dan lugar a distintas formas de distribución del material musical. En términos generales:

- Si estás organizando por altura de notas (por ejemplo, **El más agudo**), los grupos deberían estar dispuestos de tal manera que los instrumentos de cada grupo sean capaces de ejecutar en el registro adecuado. Por ejemplo, el primer grupo correspondería a los instrumentos más agudos (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, violonchelos, fagotes, trombones). Arreglar por alturas te permite asignar más fácilmente duplicaciones convencionales en una orquestación "mixta" (por ejemplo violines duplicados por las flautas y clarinetes; violas duplicadas por los oboes; violonchelos duplicados por fagots, etc.). Normalmente este estilo de Arreglo debe contener tres o cuatro grupos. El estilo **Mixto** está definido de esta forma.
- Si estás 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, como instrumentos de familias instrumentales convencionales (viento madera, metales y cuerdas). Esto te permitirá una orquestación "en bloque", en la que 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 debe contener dos o tres grupos. Los estilos **En bloque** están definidos como este, organizando el material con respecto a **El más rápido**, lo que recomendamos cuando quieras 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) ofrece, por lo general, los mejores resultados predeterminados.

3.18 Transformaciones

El grupo **Introducción de notas ▸ Transformaciones** ofrece 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 las transformaciones están diseñadas para ejecutarse en un pasaje seleccionado susceptible de transformación. Muchas transformaciones carecen de opciones, por lo que tampoco disponen de cuadro de diálogo. Entre las que sí disponen de cuadro de diálogo, es posible optar por que no aparezcan una vez seleccionadas las opciones en la primera ejecución del plug-in.

En las transformaciones que no sea 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 atajos de teclado a algunas de estas transformaciones con el fin de integrar los cambios en el flujo de trabajo. En un segundo plano, estas transformaciones se llevan a cabo mediante plug-ins, por lo que los encontrarás dentro de la categoría **Plug-ins** del cuadro de diálogo **Atajos de teclado**; 📖 **1.27 Atajos de teclado**.

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 tu partitura, por ejemplo si estás transcribiendo música antigua en la cual los valores de las notas corresponden al doble de la notación moderna.

Para ello, selecciona un pasaje de música y escoge **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Doble** o **Mitad**. Aparecerá un cuadro de diálogo, advirtiéndote de las limitaciones del plug-in.

Al hacer clic en **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 prolongación necesarias.

Retrogradar alturas

Reescribe 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.

Selecciona un pasaje y ejecuta **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Retrogradar alturas**. El pasaje aparece modificado.

Retrogradar ritmos

Reescribe 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.

Selecciona un pasaje y selecciona **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Retrogradar ritmos**. El pasaje aparece modificado.

Retrogradar ritmos y alturas de nota

Reescribe la selección con el orden de las alturas de nota y ritmos invertidos.

Selecciona un pasaje y ejecuta **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Retrogradar ritmos y alturas de nota**. El pasaje aparece modificado.

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, selecciona la música que desees invertir y ejecutas **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Invertir**. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes asignar la nota sobre la que se realizará la inversión y si deseas que sea **Cromáticamente** o **Diatónicamente**.

Aumentar/Disminuir intervalos

Aumenta o disminuye los intervalos entre notas sucesivas de la selección en una proporción determinada.

Selecciona un pasaje y ejecuta **Aumentar intervalos** o **Disminuir intervalos** de la galería **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Más**. Aparecerá un cuadro de diálogo que te permitirá 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. Haz clic en **Aceptar** para transformar el pasaje seleccionado.

Si deseas ejecutar el plug-in varias veces sin cambiar las opciones, activa **No mostrar cuadro de diálogo de nuevo (hasta que reinicie Sibelius)**; el cuadro de diálogo no volverá a aparecer hasta que reinicies el programa.

Transporte selectivo

Algunas veces, puede que desees crear variaciones sobre un pasaje existente transportándolo, por ejemplo, en el modo menor. Este plug-in te 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, selecciona el pasaje y, luego, elige **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Más ▸ Transporte selectivo**. Selecciona las notas deseadas en los menús desplegables del cuadro de diálogo del plug-in y haz clic en **Aceptar**.

De forma predeterminada, el plug-in trata todas las notas con la misma altura de la misma forma (Sol♭ y Fa♯ son equivalentes), pero si deseas transportar las notas con la misma altura enarmónica de forma distinta puedes hacer clic en el botón **Más opciones**.

Para que Sibelius transporte las notas existentes a notas más agudas o más graves, haz clic en **¿Nueva nota más aguda?.** Aparecerá otro cuadro de diálogo desde el que puedes 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 de la selección y calcula cada altura de cada nota con respecto a Do/C (0 para Do/C, 1 para Do♯/C# o Re♭/Db y así sucesivamente). Luego cambia la altura de cada nota de acuerdo con los ajustes del cuadro de diálogo del plug-in. Supón que sustituyes un Re por un La♯ en el cuadro de diálogo: todos los Re de la selección se sustituirán por La♯ *en la misma octava* que el original (las octavas van desde Do hasta Si).

Por lo tanto, si asignas Sol/G a Re/D, el Re quedará por debajo de la nota original. Esto no es siempre lo que quieres 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 altura aquí asignada, se transportará a la nueva altura y después una octava hacia arriba.

Alturas de nota aleatorias

Reemplaza las alturas existentes de la selección con otras alturas nuevas generadas aleatoriamente.

Selecciona un pasaje y ejecuta **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Más ▸ Alturas de nota aleatorias**. Los ritmos de las notas del pasaje seleccionado se mantienen intactas, pero las alturas de nota se cambian todas aleatoriamente.

Rotar alturas de nota

Reescribe 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.

Selecciona un pasaje y ejecuta **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Más ▸ Rotar alturas de nota**. El pasaje aparece modificado.

Rotar ritmos

Reescribe 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.

Selecciona un pasaje y ejecuta **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Más ▸ Rotar ritmos**. El pasaje aparece modificado.

Rotar ritmos y alturas de nota

Reescribe 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.).

Selecciona un pasaje y ejecuta **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Más ▸ Rotar ritmos y alturas de nota**. El pasaje aparece modificado.

Mezclar alturas de nota

Reescribe la selección mezclando las alturas de las notas existentes y cambiando el contorno melódico aleatoriamente sin introducir nuevas alturas de nota.

Selecciona un pasaje y ejecuta **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Más ▸ 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, etc.

Para usar el plug-in, selecciona el pasaje que desees transformar y ejecuta **Introducción de notas ▸ Transformaciones ▸ Más ▸ Transformar escala**. Aparecerá un cuadro de diálogo desde el que puedes especificar la escala actual de la música y la nueva escala a la que quieres transformarla. **Ajustar las notas ajenas a la escala a notas 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♭ 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. Decide lo que más convenga y haz clic en **Aceptar**.

Este plug-in incluye muchas otras opciones; para acceder a ellas haz clic en **Mostrar opciones** en el cuadro de diálogo que aparece:

- Para definir nuevos tipos de escalas, haz clic en **Añadir/Editar escalas**
- Para guardar y recuperar las transformaciones que utilices habitualmente, haz clic en **Guardar/Recuperar mapa**
- Para determinar la dirección del transporte de las notas al transformar la escala, haz clic en **¿Nueva nota más aguda?**

Todos estos cuadros de diálogo incluyen información detallada sobre sus funciones, además del botón **Ayuda** del plug-in.

3.19 Plug-ins de 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 este plug-in, selecciona el pasaje en el que desees añadir las alteraciones y escoge **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Alteraciones ▸ Poner alteraciones a cada nota**. Es una buena idea seleccionar **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas** a continuación con el fin de dejar más espacio para todas las alteraciones recién añadidas.

Las alteraciones de cuarto de tono no funcionan con este plug-in: se indican con el texto **Q**, que puedes localizar con la función **Editar ▸ Buscar** para asegurarte de que todas las siguientes notas del compás situadas en la misma línea o espacio estén precedidas por el símbolo apropiado.

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.

Añadir alteración sobreentendida sobre la nota

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 *música 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 inflexión tonal necesarios para hacer que las notas suenen como si tuvieran un sostenido o un bemol, según sea el caso.

Para usar el plug-in, selecciona notas a las que desees añadir las alteraciones sobreentendidas y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Alteraciones ▸ Añadir alteración sobreentendida sobre la nota**. En el cuadro de diálogo que aparecerá, elige el signo de sostenido, bemol o becuadro y haz clic en **Aceptar**.

El plug-in oculta la alteración normal de la nota y añade el símbolo adecuado sobre la nota.

Reescribir enarmónicamente bemoles como sostenidos/sostenidos como bemoles

Sirve para modificar la escritura de las alteraciones en un pasaje, reescribiendo enarmónicamente los sostenidos como bemoles y viceversa. Tan solo tienes que seleccionar un pasaje, ejecutar **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Alteraciones ▸ Reescribir enarmónicamente bemoles como sostenidos** o **Reescribir enarmónicamente sostenidos como bemoles** para reescribir enarmónicamente todos los sostenidos o bemoles de ese pasaje. Las cabezas de nota especiales y los datos de Reproducción en vivo se perderán al utilizar este plug-in.

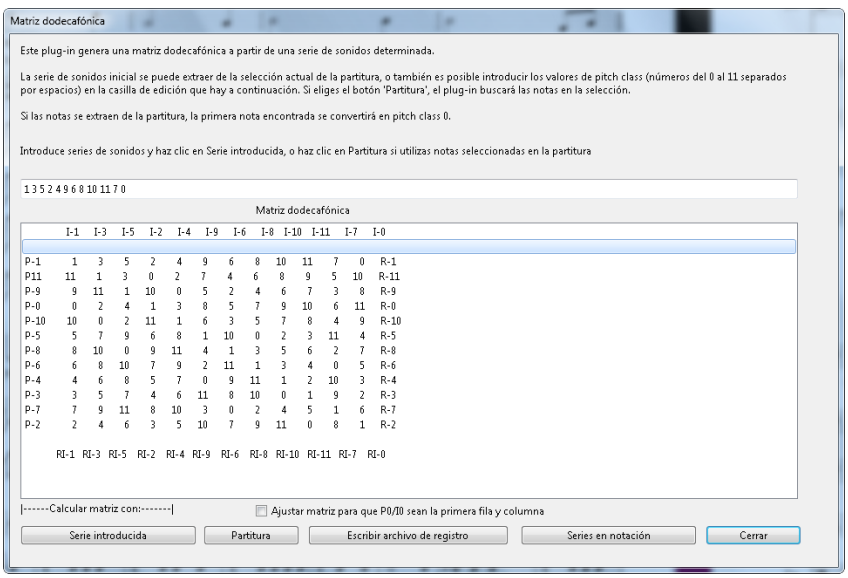
Simplificar alteraciones

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, selecciona un pasaje (o la partitura completa) y selecciona **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Alteraciones ▸ Simplificar alteraciones**.

3.20 Plug-ins de herramientas de composición

Matriz dodecafónica

Crea una matriz de doce tonos a partir de una fila específica de tonos (notas) que puedes introducir manualmente en el plug-in o extraer de una selección realizada en la partitura. Elige **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Herramientas de Composición ▸ Matriz dodecafónica**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Para introducir la sucesión de notas manualmente, escríbelas en el campo superior con los números de **0** a **11** separados por espacios y, a continuación, haz clic en **Serie introducida** (los números de **0** a **11** representan las notas de **Do** a **Si** respectivamente). Para leer la serie en la partitura, haz clic en **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 pitch class **0**. Esta acción no afecta a la lectura de la fila en la partitura.

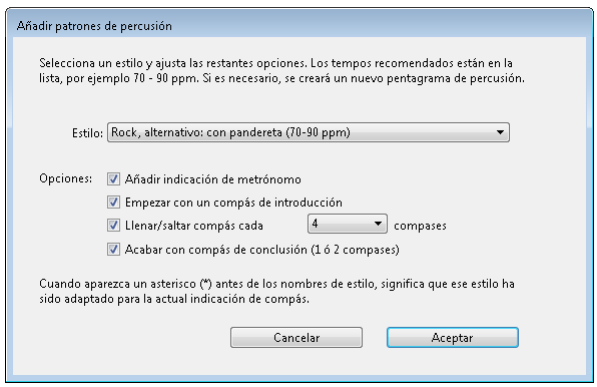
La tabla mostrará todas las variantes posibles de la fila. La primera fila, leída de izquierda a derecha muestra las notas básicas, y de derecha a izquierda, indica la inversión retrógrada. La primera columna muestra la inversión de la fila de arriba a abajo y la inversión en movimiento retrógrado de 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, haz clic en el botón **Series en notación**.

Plug-in creado por Bob Zawalich.

Añadir patrones de percusión

Crea un pentagrama de percusión en la partitura y escribe un patrón de percusión en uno de los 24 estilos predefinidos. Para usar el plug-in, selecciona **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Herramientas de Composición ▸ Añadir patrones de percusión**. (No es necesario que crees primero un pentagrama de percusión). Aparecerá, el siguiente cuadro de diálogo:



- Selecciona un **Estilo** de la lista 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 dispondrás de un patrón de percusión de vals en un compás de 4/4, o un blues en 3/4. Todos los patrones indican un tempo recomendado para que suenen mejor, por lo que es mejor elegir un patrón diseñado para el mismo tipo de tempo que la partitura.
- **Añadir indicación de metrónomo** crea una indicación de metrónomo al inicio de la partitura (o del pasaje seleccionado, si estás trabajando en una parte de la partitura), ajustando el tempo de reproducción al tempo recomendado del patrón de percusión seleccionado.
- **Empezar con un compás de introducción** determina si el patrón de percusión debe comenzar con un redoble de introducción que preceda al patrón normal de percusión.
- **Llenar/saltar compás cada *n* compases** permite seleccionar si el patrón debe incluir compases de redobles ('fill') o saltos y la frecuencia.
- **Acabar con compás de conclusión** especifica si el plug-in debe finalizar el patrón de percusión con uno o dos compases de conclusión (depende del patrón).

Cuando hayas ajustado estas opciones, haz clic en **Aceptar**. Aparecerá una barra de progreso durante unos instantes, mientras el plug-in crea el patrón de percusión. Si deseas sustituir el patrón recién creado por otro nuevo, selecciona de nuevo **Añadir patrón de percusión**; automáticamente, el patrón antiguo se elimina y se reemplaza por uno nuevo.

Ten en cuenta que si la partitura usa una variedad de indicaciones de compás, cuando seleccionas **Añadir patrón de percusión** aparecerá un mensaje para que selecciones un pasaje con una única indicación de compás y lo intentes de nuevo.

Plug-in creado 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 usar el plug-in, selecciona **Introducción de notas ▸ 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 cambias el tempo de la partitura o añades o eliminas puntos de sincronía, puedes volver a ejecutar el plug-in, que sobrescribirá las notas existentes.

Plug-in creado por Bob Zawalich.

Añadir armonización simple

Añade una armonización simple al pasaje melódico seleccionado en la partitura actual.

- Puedes seleccionar el estilo del acompañamiento en **Estilo del acorde**, que ofrece las opciones **Acordes en bloque**, **Arpegios** 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, tendrás que seleccionar la tonalidad correcta manualmente.
- Ajusta la opción **La melodía está en la voz** en el caso de que la melodía que desees 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, prueba 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 puedes 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 activas esta opción, el plug-in generará una armonización en una tesitura similar a la de la melodía original. Por lo tanto, si armonizas una melodía para flautín quizá sea mejor activar esta opción para que el perro del vecino no venga corriendo…

Plug-in creado por Bob Zawalich, Andrew Davis y Daniel Spreadbury.

Ajustar selección al tiempo

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 introduce las notas y cuando quieras dibujar una barra de compás al final de un compás ejecuta el plug-in. El plug-in dibuja la barra de compás, calcula la indicación de compás apropiada y avanza el cursor hasta la nota siguiente.

Para resultados más óptimos, asigna un atajo de teclado a este plug-in, de forma que solo tengas que introducirlo cada vez que quieras insertar una barra de compás durante la introducción de notas (🕮 **1.27 Atajos de teclado**).

Para usar este plug-in:

- Elige **Vista ▸ Vista de documento ▸ Panorama** para cambiar al modo Panorama.
- Crea una indicación de compás 124/4 para que dispongas de espacio suficiente a la hora de escribir. Asegúrate de crear exactamente el compás 124/4: se trata de un valor especial que le comunica al plug-in tu intención de escribir con libertad. Cada vez que invoques el plug-in, creará todo un nuevo compás 124/4 para que escribas.
- Empieza a introducir las notas del modo habitual.
- Cuando quieras insertar una barra de compás sin cancelar la selección de la última nota introducida, simplemente escribe el atajo de teclado asignado al plug-in o ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Herramientas de Composición ▸ Dibujar barra de compás de 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 cursor se desplaza hasta el inicio del nuevo compás para que puedas continuar con la introducción de notas.

Ten en cuenta que el plug-in no puede dibujar una barra de compás en mitad del grupo irregular que se está introduciendo: si lo intentas, 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 prefieres que el plug-in no añada la indicación de compás, ejecuta el plug-in sin tener nada seleccionado en la partitura. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que debes seleccionar **No** en **Usar indicaciones de compás**.

Este plug-in también puede usarse para añadir barras de compás a un compás largo e irregular ya existente: simplemente selecciona la nota después de la que deseas insertar la barra de compás y ejecuta el plug-in. El plug-in insertará la barra de compás en esa posición rítmica en todos los pentagramas del sistema y puede incluso dividir grupos irregulares en otros pentagramas a ambos lados de la nueva barra de compás.

Plug-in creado por Neil Sands.

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, selecciona la música cuya duración desees modificar y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Herramientas de Composición ▸ Ajustar selección al tiempo**. Aparecerá un cuadro de diálogo sencillo en el que puedes 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.

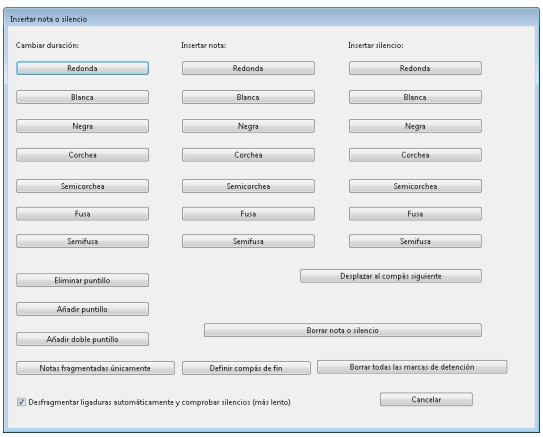
El plug-in elimina las indicaciones de metrónomo existentes en la selección, pero si deseas un cambio de tempo gradual, puedes crear líneas de *rit./accel.* como corresponda antes de ejecutar el plug-in, que hará uso de ellas.

Plug-in creado 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, selecciona la nota, acorde o silencio al que deseas aplicar algunos de los cambios recién mencionados y elige **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Herramientas de Composición ▸ Insertar nota o silencio**. Aparecerá un cuadro de diálogo:



El cuadro de 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 haz clic en el valor de nota en la columna correspondiente a la acción deseada; tras el cierre del cuadro de diálogo, los cambios se ejecutarán en la partitura.

Si seleccionas **Insertar nota**, la nota insertada tomará la altura de la nota seleccionada antes de ejecutar el plug-in (o la nota inferior del acorde seleccionado); la nota permanece seleccionada para que puedas modificar su altura de inmediato.

La columna **Cambiar duración** contiene tres botones adicionales: **Eliminar puntillo**, **Añadir puntillo** y **Añadir doble puntillo**. Estas opciones son bastante obvias, aunque es necesario saber que si deseas insertar un puntillo, el proceso se realiza en dos pasos: primero se inserta la duración básica y, a continuación, se vuelve a ejecutar el plug-in para añadir el puntillo.

Para eliminar la nota, acorde o silencio seleccionados, haz clic en el botón **Borrar nota o silencio**.

Desplazar al compás siguiente desplaza la nota, acorde o silencio seleccionados y la música asociada al inicio del siguiente compás.

De forma predeterminada, 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 cancelar este comportamiento, define un punto de parada manual: selecciona una nota, acorde o silencio, ejecuta el plug-in y haz clic en **Definir compás de fin**. Es una opción útil cuando estás seguro de la zona en la que quieres realizar las modificaciones y no deseas que los compases siguientes se vean afectados por el cambio. Para eliminar el punto de parada manual, vuelve a ejecutar el plug-in (con cualquier nota seleccionada) y elige **Borrar todas las marcas de detención**.

Desfragmentar ligaduras automáticamente y comprobar silencios (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 acabes usando métodos no muy ortodoxos para representar las notas, en cuyo caso se recomienda el uso de alguno de los plug-ins de **Simplificar notación** tras haber usado la opción **Insertar nota o silencio**; 🕮 **3.22 Plug-ins de simplificar notación**.

Para integrar este plug-in en tu trabajo de edición e introducción de notas, asígnale un atajo de teclado; 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

Plug-in creado por Horst Kuegelgen.

Mostrar campanillas necesarias

Este plug-in, solo 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, selecciona **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Herramientas de Composición ▸ Mostrar campanillas necesarias**. Es posible que después de ejecutar el plug-in tengas que eliminar silencios o claves en el compás que se ha creado.

Plug-in creado por Neil Sands.

3.21 Plug-ins de 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 utilizar el plug-in, selecciona **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Aplicar formas de nota**. A continuación, elige la convención de formas de nota que prefieras y haz clic en **Aceptar**. Si quieres recuperar la notación con cabezas de nota estándar, vuelve a ejecutar el plug-in y selecciona la opción **Restablecer las cabezas de nota originales**.

Colores de nota Boomwhackers®

Este plug-in colorea las notas de acuerdo con el sistema de tubos de percusión afinados Boomwhackers® (visita **www.boomwhackers.com** para más detalles). Para usar el plug-in, selecciona **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Colores de nota Boomwhackers**, escoge el botón de opción **Aplicar colores Boomwhacker** y haz clic en **Aceptar**. Sibelius cambiará el color de todas las notas en la partitura.

Para restaurar los colores de nota originales, vuelve a ejecutar el plug-in, elige **Restablecer colores predeterminados** y haz clic en **Aceptar**.

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, selecciona el pasaje en el quieras efectuar el cambio de color de las notas (o no selecciones nada si deseas aplicar la operación a la partitura completa) y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Colorear alturas de nota**. Aparecerá un cuadro de diálogo sencillo, en el que puedes elegir un color para cada uno de los doce sonidos de la escala cromática temperada. Después de haber efectuado tu elección, haz clic en **Aceptar** para aplicar los colores a las notas incluidas en la selección.

Ten en cuenta que todas las notas de un acorde adoptarán el color de la nota más aguda.

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, selecciona el pasaje que quieras convertir y elige la opción **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Convertir compases de subdivisión binaria en ternaria**. Tienes la opción de ejecutar el plug-in **Ajustar la representación de la escritura de Swing** (consulta más adelante) antes de ejecutar este, 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 supondrá que se trata de un compás de 4/4.

La notación convertida se añadirá al final de la selección. En el caso de grupos irregulares no convertidos, aparecerá un texto de aviso añadido a la partitura para indicar el número de compás que contiene dicho grupo irregular. El plug-in solo copia las notas y no las articulaciones, líneas, barras de compás especiales, letra, etc., de manera que tendrás que copiarlas manualmente o crearlas de nuevo después de ejecutar el plug-in.

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 copia en el portapapeles las articulaciones y ligaduras de expresión que quieras duplicar; para ello, selecciona la frase con las articulaciones y ligaduras de expresión y elige **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**).
- Si deseas pegar estas articulaciones y ligaduras de expresión en un pasaje específico de la partitura, selecciónalo ahora. Puedes copiar articulaciones y ligaduras a varias frases a la vez si las incluyes en el pasaje seleccionado. (No es necesario ser muy preciso en el inicio y final del pasaje ni en los pentagramas incluidos, ya que las articulaciones y ligaduras solo se copian a las frases con ritmo similar al original).
- A continuación, selecciona **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Copiar articulaciones y ligaduras de expresión**.
- Comprueba que las casillas **Copiar articulaciones** y **Copiar ligaduras de expresión** estén debidamente ajustadas.
- Si deseas que el plug-in elimine las articulaciones de las notas en las que va a copiar las nuevas articulaciones, selecciona **Reemplazar articulaciones existentes**.
- Si deseas copiar las articulaciones y ligaduras a los pasajes con valores de nota equivalentes al doble o mitad de la selección original, selecciona **Copiar también aumentos y disminuciones**.

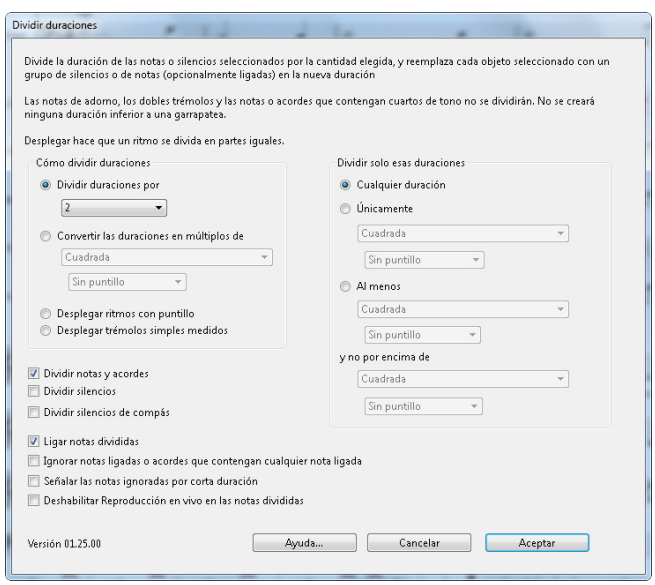
- En **Opciones de destino**, elige la opción apropiada:
  - **Copiar a la selección** duplica las articulaciones y ligaduras copiadas al pasaje seleccionado.
  - **Copiar a la selección con coincidencia aproximada** permite que el pasaje de destino tenga una concordancia rítmica menos exacta que la 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.
- Haz clic en **Aceptar**.

El plug-in copiará las articulaciones y ligaduras de la frase original a las frases similares incluidas en la selección.

Dividir duraciones

Divide las notas, acordes, silencios y silencios de compás seleccionados en elementos de menor tamaño. Las notas divididas se pueden ligar o dejarlas separadas, y existe una opción para no mostrar las notas o acordes que comienzan una ligadura de prolongación (no se mostrará un acorde si cualquier nota del mismo comienza una ligadura de prolongación). No existe una forma fiable de decir en qué nota acaba una ligadura, por lo que se procesarán las notas "ligadas" aunque no se procesen las notas con ligadura. Se pueden dividir las notas o silencios que se encuentren dentro de grupos irregulares. El plug-in te permite filtrar con una duración específica o con un intervalo de duraciones.

Para usar este plug-in, selecciona el pasaje de notas, acordes o silencios que desees dividir y, a continuación, escoge **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Dividir duraciones**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Existen varias opciones para la división de las duraciones:

- La primera consiste en dividirlas en un número par de elementos del mismo tamaño. Por lo general, querrás dividir una nota o silencio en dos partes. Para ello, elige **Dividir duraciones por** y especifica **2**, **3**, **4**, **8** o **16**. De esta forma puedes dividir una blanca en dos negras, o una blanca con puntillo en dos negras con puntillo. (Si divides por tres, a menudo crearás un grupo irregular, aunque puedes dividir una nota con puntillo en tres sin grupos irregulares).
- La segunda forma consiste en especificar la duración base en la que quieres dividir, mediante la selección de **Convertir las duraciones en múltiplos de** y de la duración en los menús que encontrarás debajo. Puedes especificar una duración base mayor que la mitad de la duración de la nota o silencio originales, en cuyo caso, se dividirá en tantas repeticiones de la duración base como sea posible, y todo lo que sobre se escribirá como una nota o silencio independientes. (Si una nota, acorde o silencio es del mismo o de menor tamaño que la duración base, no se modificarán).
- También puedes "desplegar" notas con puntillo o notas con trémolos simples. **Desplegar ritmos con puntillo** reemplazará cualquier nota o silencio que tenga un puntillo sencillo con tres notas cuya duración sea la mitad que la original, de forma que una blanca con puntillo se convierta en tres negras, y una negra con puntillo en tres corcheas con puntillo. por su parte, **Desplegar trémolos simples medidos** reemplazará las notas que tengan uno o dos barras de trémolo en las plicas con el número adecuado de notas sin barras.

Las opciones de la parte derecha del cuadro de diálogo te permiten especificar un intervalo de duraciones sobre el que actuará el plug-in. Puedes elegir **Dividir notas y acordes**, **Dividir silencios** o **Dividir silencios de compás** de forma independiente.

Si deseas seguir la convención por la que los tiempos fuertes de un compás siempre tienen una nota comenzando allí, incluso si esto supone la creación de una ligadura de prolongación en una nota anterior, usa la opción **Convertir las duraciones en múltiplos de** y elige la duración de tiempo fuerte, por ejemplo, una blanca en 4/4 y activa la opción **Ligar notas divididas**.

Hacer las 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, selecciona el pasaje de notas que quieras convertir en notas constantes y elige **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Hacer las alturas constantes**. El siguiente cuadro de diálogo aparecerá dividido en dos mitades:

- La mitad superior del cuadro de diálogo sirve para modificar las notas existentes. Debes especificar la voz de las notas que quieres transportar; si quieres cambiar las cabezas de nota, puedes 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 cuadro de dialogo permite añadir notas nuevas a otra voz en el mismo pasaje, lo cual es especialmente útil para crear notación rítmica de barras. Selecciona la voz que desees utilizar para las nuevas notas (asegúrate de que esta voz no sea la que contiene las notas que vas a transportar), ajusta la nota, el tipo de cabeza de nota y su valor, y haz clic en **Aceptar**.

Pegar a una voz

Pega un pasaje de música previamente copiado en el portapapeles al pasaje seleccionado usando la voz definida por el usuario – consulta **Copiar de una voz a otra** en la página 309.

Eliminar ligaduras excedentes

Si por descuido has introducido una ligadura de prolongación en lugar de una 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 prolongación excedentes que se han quedado "colgadas", en otras palabras, no ligadas a la nota sucesiva.

Para usar este plug-in, selecciona el pasaje que quieras corregir y elige **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Eliminar ligaduras excedentes**.

Dividir silencios de negra con puntillo

En compases de subdivisión ternaria como 6/8, Sibelius escribirá el silencio de una parte de compás con un valor de negra con puntillo, que es la convención moderna. A algunos músicos les resulta más sencillo leer estos silencios si están divididos en silencios de negra y de corchea. Este plug -in realiza dicha división de forma automática, sustituyendo un caso por el otro, como lo muestra el ejemplo siguiente:

Predeterminado *Después de ejecutar el plug-in*

Para usar el plug-in, selecciona el pasaje en el que quieras efectuar la división de silencios y elige **Introducción de notas ▸ 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 la escritura de Swing

Convierte el ritmo de swing escrito ♩♫ en corcheas regulares.

Para usar este plug-in, selecciona el pasaje que quieras convertir y elige **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Dividir silencios de negra con puntillo**. Tienes la opción de añadir el texto de tempo **Swing** en el pasaje convertido.

Ten 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 tendrán que editarse manualmente.

3.22 Plug-ins de 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, selecciona el pasaje cuyo punto de división desees modificar y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Simplificar notación ▸ Cambiar punto de división**. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes 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 hayas terminado, haz clic en **Aceptar**. El plug-in distribuirá adecuadamente las notas en los pentagramas.

Plug-in creado 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 se han editado de forma exhaustiva, partituras creadas a través de Flexi-time o archivos MIDI importados.

Para utilizar el plug-in, selecciona **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Simplificar notación ▸ Combinar notas ligadas y silencios**. Si no hay nada seleccionado, tienes que decidir si quieres aplicar la operación a toda la partitura. En caso contrario, el plug-in afectará únicamente al pasaje seleccionado.

Tienes 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 (puedes incluso crear un archivo de registro con una lista de los posibles cambios que el plug-in realizaría en caso de ejecutarlo).

Este elaborado plug-in incluye una extensa documentación interna: en el cuadro de diálogo inicial, haz clic en **Ayuda** para obtener más información sobre las normas utilizadas para la combinación de notas y silencios y sus limitaciones.

Plug-in creado 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. Puedes 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 creado 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 deseas cambiar el punto de división de un pasaje más largo, consulta **Cambiar punto de división** más arriba. Para usar el plug-in, selecciona la nota o acorde que desees mover del pentagrama actual al pentagrama superior o inferior y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Simplificar notación ▸ Mover a otro pentagrama**.

Plug-in creado 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 prolongación colgadas que no están unidas a la nota sucesiva).

Para utilizar este plug-in, selecciona el pentagrama o pentagramas a los que desees aplicarlo (o no selecciones nada para aplicarlo a la partitura completa) y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Simplificar notación ▸ Eliminar notas superpuestas**. Aparecerá un mensaje pidiéndote que guardes la partitura: al hacer clic en **Aceptar**, el plug-in empezará a procesar la partitura completa o el pasaje que hayas seleccionado. Una vez que el plug-in haya acabado, aparecerá un mensaje indicándole el número de notas eliminadas.

Plug-in creado 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 transformará un pasaje escrito así:

de esta forma:

Para usar este plug-in, selecciona el pasaje en el que quieras eliminar los silencios y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Simplificar notación ▸ Eliminar silencios**. Aparecerá un cuadro de diálogo recordándote las limitaciones del plug-in. Al hacer clic en **Aceptar** se creará una partitura con la nueva versión de la música, que podrás copiar de nuevo para sustituir la original.

Las limitaciones del plug-in son:

- Los grupos irregulares se omiten, pero el resto de los compases se copian correctamente.
- Las notas de adorno no se copian.
- Las barras personalizadas utilizan diferentes grupos de barras predeterminados.
- 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 utilizas la función Arreglar para producir reducciones musicales.

Para usar el plug-in, selecciona **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Simplificar notación ▸ Eliminar notas en unísono**. Si no seleccionas nada, podrás decidir si la operación se aplica a la partitura completa; de lo contrario, solo se aplicará al pasaje seleccionado. Aparecerá un cuadro de diálogo en el cual tienes que asignar unas cuantas opciones:

- Selecciona si quieres eliminar los unísonos **Solo 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 se eliminará).
- Selecciona si quieres crear un texto de archivo de registro, detallando todos los cambios que el plug-in ha realizado, con el fin de que los puedas comprobar más adelante (puedes incluso pedirle al plug-in que cree un archivo de registro a priori, o sea, sin tener que modificar la partitura). También puedes elegir entre la nomenclatura británica o la americana para los nombres de nota en el archivo con el informe de la operación.

Al hacer clic en **Aceptar**, el plug-in procesará la partitura.

Plug-in creado por Bob Zawalich.

3.23 Plug-ins de grupos irregulares

Todos los plug-ins de la categoría **Grupos irregulares** de **Introducción de notas ▸ Plug-ins** son aplicables a cualquier número de voces. Cuando ejecutes estos plug-ins sobre una selección de pasaje solo afectarán a las notas de la voz 1. Si deseas modificar las voces 2, 3 o 4, realiza una selección múltiple: por ejemplo, selecciona la primera nota del grupo irregular en la voz 2 y haz **Ctrl**+clic *o* ⌘-clic en la última nota del grupo irregular antes de ejecutar el plug-in.

Los plug-ins de grupos irregulares son obra de 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, selecciona el número de notas de un grupo irregular existente que quieras añadir (por ejemplo, si quieres convertir un septillo en un nonillo, selecciona dos notas del septillo) y ejecuta **Introducción de notas ▸ 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. Puedes doblar o dividir por la mitad la proporción numérica (por ejemplo, convertir un 3:2 en 3:4, 6:4 o 6:8, etc.). Para usar el plug-in, selecciona un pasaje que incluya todas las notas del grupo irregular o selecciona el número del grupo irregular y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Grupos irregulares ▸ Cambiar proporción de un grupo irregular**. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes elegir la proporción numérica deseada y después hacer clic en **Aceptar**. El cuadro de diálogo incluye un botón **Opciones** que permite acceder al cuadro de diálogo **Preferencias de grupos irregulares** (consulta más abajo).

Alargar grupo irregular

Alarga el grupo irregular combinándolo con notas situadas a cada lado del grupo. Para usar este plug-in, selecciona todas las notas del grupo irregular existente y las notas que desees añadirle (antes o después del grupo irregular). A continuación, ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Grupos irregulares ▸ Alargar grupo irregular**. Si seleccionas 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, selecciona las notas que desees convertir en un grupo irregular y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Grupos irregulares ▸ Convertir en grupo irregular**. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes 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 cuadro de diálogo incluye un botón **Opciones** que permite acceder al cuadro de diálogo **Preferencias de grupos irregulares** (consulta más abajo).

Eliminar notas de grupos irregulares

Elimina notas del grupo irregular seleccionado manteniendo su duración (es decir, disminuye su proporción numérica). Para utilizar este plug-in, selecciona el número de notas de un grupo irregular existente que quieras eliminar (por ejemplo, si deseas convertir un quintillo en un tresillo, selecciona dos notas del quintillo) y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Grupos irregulares ▸ Eliminar notas de grupos irregulares**.

Acortar grupo irregular

Acorta un grupo irregular eliminando notas del grupo y reescribiéndolas fuera del corchete del grupo irregular. Para usar el plug-in, selecciona las notas del grupo irregular que desees mantener en él y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Grupos irregulares ▸ Acortar grupo irregular**. Las notas del grupo irregular que no hayas seleccionado se escribirán como notas "normales" delante o detrás del grupo irregular acortado. Si solo seleccionas una o dos notas, el plug-in eliminará el corchete de grupo irregular y las reescribirá como notas normales.

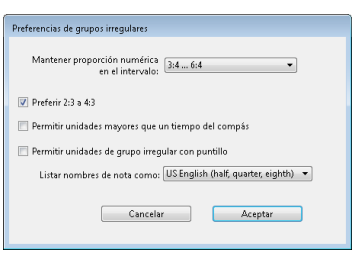
Dividir o Unir grupos irregulares

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, selecciona la nota que desees convertir en la primera del segundo grupo irregular y ejecuta **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Grupos irregulares ▸ Dividir o Unir grupos irregulares**.

Para unir grupos irregulares, realiza una selección de pasaje que contenga dos o más grupos irregulares adyacentes y ejecuta **Introducción de notas ▸ 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 te satisface, deshazlo, selecciona los dos grupos irregulares y prueba la opción **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Grupos irregulares ▸ Alargar grupo irregular** (consulta más arriba).

Preferencias de grupos irregulares



Especifica las preferencias que utilizan todos los demás plug-ins de la categoría **Grupos irregulares** de la galería **Introducción de notas ▸ Plug-ins**. Para acceder a este plug-in también puedes hacer clic en el botón **Opciones** de los cuadros de diálogo 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 de un único grupo irregular, usa **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Grupos irregulares ▸ Cambiar proporción de un grupo irregular** (consulta más arriba).

3.24 HyperControl™

🕮 **3.13 Dispositivos de entrada**.

Sibelius admite 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 Mezclador y funciones de introducción de notas de Sibelius. Para ello utiliza una conexión de dos vías que garantice 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

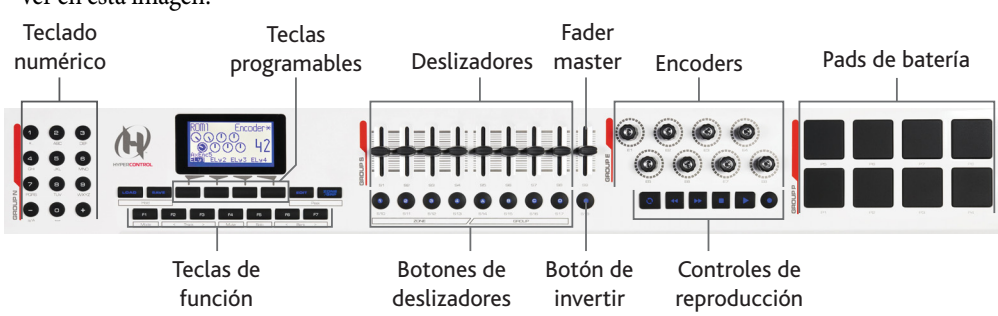
Antes de empezar a utilizar HyperControl en Sibelius, deberás instalar los controladores proporcionados junto con el teclado Axiom Pro. Sigue las instrucciones de instalación del controlador incluidas en la copia impresa de la Guía de inicio rápido que incluye tu teclado.

Para activar HyperControl en Sibelius:

- Selecciona **Archivo** ▸ **Preferencias** y dirígete a la página **Dispositivos de entrada**.
- Aparecerán cuatro dispositivos asociados al teclado Axiom Pro. Para activar la entrada MIDI convencional, selecciona la casilla **Usar** correspondiente al dispositivo **Axiom Pro USB A In**. Observa que la columna **Mapa de entrada** queda ajustada automáticamente a **Axiom Pro 49+61** o **Axiom Pro 25**. Para activar HyperControl, selecciona la casilla **Usar** correspondiente a **Axiom Pro HyperControl In**; la columna **Mapa de entrada** queda ajustada automáticamente a **M-Audio HyperControl**.
- Haz clic en **Aceptar**.

Uso de HyperControl

HyperControl utiliza los botones, deslizadores y controles rotatorios del teclado Axiom Pro, que puedes 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 nota por nota. 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, pulsa **–** 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, Mezclador y Selection.
  - **F2** y **F3** (etiquetadas **Track**) seleccionan el canal de mezcla anterior o siguiente en modo Mezclador, o el pentagrama anterior o siguiente en modo Selection.
  - **F4** (etiquetada **Mute**) activa y desactiva el silencio del canal seleccionado en modo Mezclador.
  - **F5** (etiquetada **Solo**) activa y desactiva el solo del canal seleccionado en modo Mezclador.
  - **F6** y **F7** (etiquetadas **Bank**) desplazan la selección en grupos de ocho canales en modo Mezclador, o en grupos de ocho pentagramas en modo Selection.
- Los deslizadores permiten ajustar los faders de volumen del Mezclador, tanto para canales de pentagrama individuales como para grupos de canales.
- El fader master siempre ajusta el nivel de volumen master del Mezclador.
- En modo Mezclador, los controles rotatorios permiten ajustar parámetros adicionales para los pentagramas del Mezclador, y en modo Selection sirven para navegar por la partitura o para ampliar y reducir el nivel de zoom.
- Los botones de reproducción funcionan como cabría esperar, y corresponden a los botones principales en la ventana **Vista ▸ Paneles ▸ Controles**. Si pulsas los botones **Loop** y **Rewind** simultáneamente, la línea de reproducción volverá al inicio de la partitura y si pulsas 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 activas la opción **El mapa de percusión del dispositivo MIDI** asociada a los pentagramas de percusión en la página **Introducción de notas** de **Preferencias**, podrás utilizar estos pads para introducir notación de kit de percusión. Mantén pulsados 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 Mezclador

En modo Mezclador, 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.

De forma predeterminada, los deslizadores ajustan el volumen de los ocho primeros pentagramas de la partitura. Observa 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 Mezclador. Este comportamiento, conocido como "*soft take-over*", evita que se produzcan cambios súbitos de volumen al iniciar un nuevo ajuste con el deslizador. Pulsa la tecla variable **Group** para mapear los deslizadores a los faders de los grupos de canales del Mezclador. Para volver al modo de ajuste de volumen de cada pentagrama individual, pulsa 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 trabajas en modo Level o Group. Pulsa **F7** para mostrar el volumen o los niveles de grupo del siguiente banco de ocho pentagramas (o grupos). Para volver al banco anterior, pulsa **F6**.

De forma predeterminada, los controles rotatorios ajustan los niveles del panel de los ocho primeros pentagramas de la partitura. Pulsa la tecla variable **Param** para mapear los seis primeros controles rotatorios a los parámetros adicionales del Mezclador utilizados para los sonidos reproducidos por Sibelius Player. El visor del controlador Axiom Pro indica el pentagrama que se está editando 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. Pulsa **F3** para mostrar los parámetros del siguiente pentagrama y **F2** para mostrar los parámetros del pentagrama anterior.

Modo Selection

Pulsa **F1** para activar el modo Selection: el visor mostrará las funciones de los controles rotatorios:

- Control 1 (**E1**): seleccionar objeto
- Control 2 (**E2**): seleccionar compás
- Control 3 (**E3**): seleccionar página
- Control 4 (**E4**): seleccionar pentagrama
- Control 5 (**E5**): desplazarse hacia arriba/abajo
- Control 6 (**E6**): desplazarse hacia la izquierda/derecha
- Control 7 (**E7**): ampliar/reducir

Para seleccionar un pentagrama, pulsa el botón situado bajo el deslizador que le corresponda. Por ejemplo, para seleccionar el pentagrama superior del sistema, pulsa el botón situado por debajo del primer deslizador. Puedes pulsar los demás botones de deslizador para seleccionar otros pentagramas. Para desplazar la selección al pentagrama inmediatamente inferior o superior, pulsa **F3** y **F2** respectivamente. Para que la selección incluya al pentagrama inmediatamente inferior, gira el cuarto control rotatorio hacia la derecha. Para eliminar un pentagrama de la selección, gira 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, gira el segundo control rotatorio hacia la derecha, y para seleccionar el compás anterior gíralo hacia la izquierda. Para seleccionar el primer compás de la página siguiente, gira el tercer control rotatorio hacia la derecha. Para seleccionar el primer compás de la página anterior, gíralo hacia la izquierda.

El quinto control rotatorio mueve la visualización hacia arriba y abajo (equivale a **Re pág**/**Av Pág**), y el sexto control rotatorio sirve para ajustar el nivel de zoom: gíralo 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 solo tienes que seleccionar el compás en el que desees 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, selecciona el compás en el que desees iniciar la introducción, gira el cuarto control rotatorio hacia la derecha para ampliar la selección al pentagrama inmediatamente inferior y pulsa 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, Axiom Pro restablece los ajustes predeterminados (con el modo HyperControl desactivado).

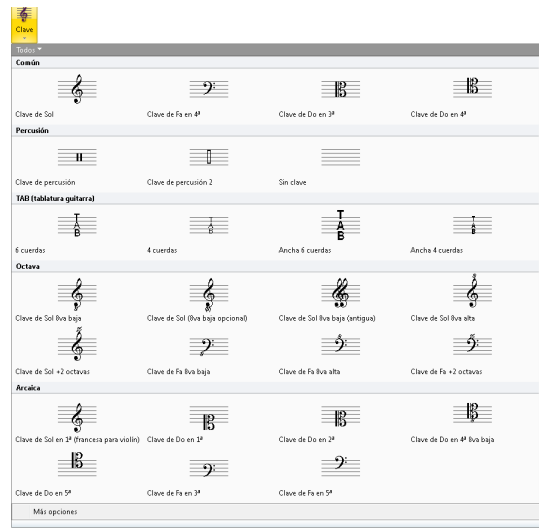
4. Pestaña Notaciones

4.1 Claves

Sibelius introduce las claves automáticamente al principio de cada sistema. También coloca las claves convencionales automáticamente cuando creas instrumentos. Solo deberás preocuparte por las claves en el caso de que decidas cambiarlas.

Crear cambios de clave

Si quieres colocar el cambio de llave en medio de un compás, introduce la música para el compás donde irá el cambio de clave, de forma que puedas crearla entre las notas correctas.



Selecciona la nota o silencio delante del lugar en el que desees colocar la clave y, a continuación, selecciona **Notaciones ▸ Común ▸ Clave** (atajo de teclado **Q**) para mostrar la lista de claves disponibles (aparecen a la derecha), con las claves más comunes al principio.

Haz clic en la clave que desees crear y se creará la clave en la partitura. Toda la música escrita después de la clave se moverá cambiará de forma ascendente o descendente para garantizar que suene de la misma forma que antes.

También puedes introducir un cambio de clave con el ratón. Asegúrate de que no haya nada seleccionado en la partitura (pulsa **Esc**), elige la clave que desees en la lista **Notaciones ▸ Común ▸ Clave** y, a continuación, haz clic en el punto en el que desees colocar la clave. Por ejemplo, para cambiar la clave en un instrumento desde el principio, pon la clave que elijas 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 pueden copiar las claves de tamaño normal al principio del pentagrama.

Si debes indicarle a Sibelius que utilice una clave distinta cuando la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Partitura con transposición** está activada, lo que resulta útil para algunos instrumentos transpositores (por ejemplo, instrumentos de viento y metales graves), o si debes decidir si la nueva clave debería aparecer en todos los sistemas posteriores, haz clic en **Más opciones** en la parte inferior del menú **Notaciones ▸ Común ▸ Clave** para abrir un cuadro de diálogo y crear una clave con estas opciones adicionales.

Desplazar las claves

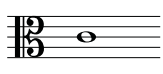
Si arrastras un cambio de clave de un lado a otro, verás que Sibelius desplaza automáticamente las notas hacia arriba o hacia abajo a medida que la clave pase sobre ellas, con el fin de que la música suene de la misma forma.

Prueba a crear un cambio de clave en cualquier punto de la partitura y, luego, arrastra la clave hacia la izquierda o derecha por el pentagrama, o hacia arriba y hacia abajo a otros pentagramas: verás cómo la música va saltando de forma instantánea. Cuando no tengas nada mejor que hacer, este juego puede ofrecerte horas de entretenimiento inofensivo (aunque bastante limitado).

Claves disponibles

Las siguiente claves están disponibles en el grupo **Notaciones ▸ Clave** (cada una muestra la nota Do):

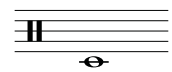
Clave de Sol



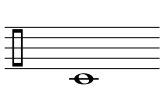
Clave de Do en 3ª, para viola

Clave de Do en cuarta, para música aguda de fagot, trombón y violonchelo

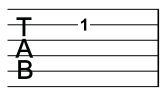
Clave de Fa en 4ª



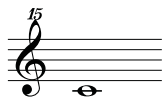
Clave de percusión no afinada



Clave de percusión no afinada



Clave de tablatura estándar



Clave de Sol dos octavas arriba, para glockenspiel en partituras modernas

Clave de Sol octava arriba, para flautín, etc. en partituras modernas

Clave de Sol octava abajo, para tenor y guitarra

Clave de Sol opcionalmente octava abajo: para voz femenina o masculina

Doble clave de Sol; versión antigua de la clave de Sol una octava abajo

Clave de Sol en 1ª (francesa para violín), usada ocasionalmente antes de 1800

Clave de Do en 1ª, utilizada antes de 1800

Clave de Do en 2ª, utilizada ocasionalmente antes de 1800

Clave de Do en 4 octava abajo, para partes agudas de contrabajo en partituras modernas

Clave de Do en 5ª, utilizada ocasionalmente antes de 1800

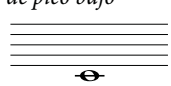
Clave de Fa en 4ª octava arriba, para la mano izquierda de celesta y flauta de pico bajo

Clave de Fa en 4ª octava abajo, para partes de contrabajo en partituras modernas

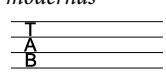
Clave de Fa en 4ª dos octavas abajo

Clave de Do en 5ª, utilizada ocasionalmente antes de 1800

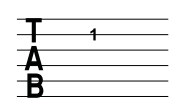
Clave de Fa en 5ª, utilizada ocasionalmente para partes graves de bajo



Sin clave



Tablatura de bajo eléctrico



Tablatura más grande

Eliminar claves

Los cambios de clave pueden eliminarse pulsando la tecla **Supr**. Si la clave que quieres eliminar cambia al inicio de un sistema, elimina el cambio de clave que aparece al final del sistema previo. Esto es debido a que la clave pequeña situada al final 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 quieras utilizar la opción "sin clave" (que consiste en una porción de pentagrama vacío). Aunque de esta manera el pentagrama empezará con un espacio en lugar de una clave, puedes colocar la clave en blanco de la misma forma que cualquier otra clave, en lugar de intentar eliminar la clave existente.

Una vez colocado un cambio de clave en blanco, no podrás seleccionarlo y eliminarlo, ya que no hay nada que seleccionar. Sin embargo, sí puedes colocar otra clave distinta encima y pulsar **Supr**.

Ocultar claves al principio de un sistema

Si deseas que una clave aparezca en el primer sistema pero no en sistemas sucesivos (por ejemplo, si trabajas con una partitura de solo), desactiva la opción **Dibujar en pentagramas subsiguientes** al crear la clave a través del cuadro de diálogo **Más opciones**. ¡No intentes eliminar la clave al principio de cada sistema!

Si no quieres que las claves aparezcan *en absoluto* en un pentagrama concreto, selecciona todos los compases de ese pentagrama y desactiva la casilla de selección **Claves** del panel **Compases** del Inspector (🕮 **2.11 Inspector**).

Ocultar cambios de clave de precaución

Si una partitura contiene varios movimientos o canciones, puede que quieras cambiar la clave al principio de una sección sin que aparezca la clave de precaución al final de la sección previa. Para ello, selecciona la clave de precaución y elige **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**).

Para más información sobre cómo ocultar objetos, 🕮 **2.10 Ocultar objetos**.

Claves de octava

Algunas personas escriben (por ejemplo) el flautín por con una clave de sol normal y otras con una clave con un número 8 por encima (especialmente en música contemporánea); la elección es una cuestión de gusto personal. Un flautín escrito con una clave de "sol 8" no sonará una octava más aguda que un flautín que toque la misma música con una clave de sol normal: sonará exactamente a la misma altura. En otras palabras, el número "8" es solo una indicación o recoratorio para indicar al músico que se trata de un instrumento transpositor.

Por lo tanto, en Sibelius el efecto de las claves con o sin "8" (o "15") va a ser exactamente igual. El hecho de que el flautín suene una octava más aguda con respecto a una flauta que reproduce las mismas notas es una característica del *instrumento*, no de la clave (después de todo, ambos podrían reproducirse a partir de una clave de sol normal). Esto se indica en Sibelius por el hecho de que el flautín tiene un cambio de transposición predeterminado, es decir, transporta una octava hacia arriba en una partitura con o sin transposición. Puedes crear un instrumento transpositor como este mediante **Editar instrumentos** (🕮 **2.6 Editar instrumentos**).

Un "instrumento" de voz tenor es un ejemplo similar en Sibelius: tiene un cambio de transposición para transportarlo una octava hacia abajo en partituras con o sin transposición. De nuevo, 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 la altura de las notas.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Claves y armaduras** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**) te permite cambiar el **Espacio anterior a la clave inicial** y la **Anchura de la clave inicial**, si así lo deseas.

La opción **Tamaño de aviso de entrada** de la página **Notas y trémolos** de ese mismo cuadro de diálogo determina el tamaño de los cambios de clave (en comparación con las claves de tamaño normal).

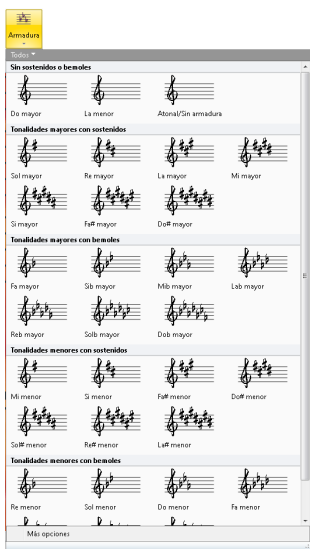
4.2 Armaduras

🕮 **3.11 Transporte**.

Las armaduras que aparecen al principio de cada sistema se crean automáticamente. Se adaptan a la clave en uso, se transportan para los instrumentos transpositores y se omiten para aquellos instrumentos que no las suelen necesitar (la mayoría de los instrumentos de percusión).

Las únicas armaduras que tienes que introducir son las que aparecen al principio de la partitura y las que corresponden a un cambio de tonalidad.

Crear armaduras



Selecciona **Notaciones ▸ Común ▸ Armadura** (atajo de teclado **K**) y la armadura mayor o menor que desees.

(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♭, mientras que en Do mayor sería más adecuado escribir Mi♭ en lugar de Re♯).

Si seleccionas, por ejemplo, una nota o silencio y creas una armadura, Sibelius automáticamente la coloca justo después del objeto seleccionado.

Si creas un cambio de armadura en medio de una pieza, Sibelius coloca automáticamente una doble barra de compás antes del cambio, que siempre puede eliminarse si prefieres que no aparezca.

Si deseas cambiar la armadura para una serie de compases y volver seguidamente a la escala original, simplemente selecciona los compases en los que quieras 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 deseas transportar la música así como cambiar de armadura, utiliza **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Transportar**; 🕮 **3.11 Transporte**.

Para crear un cambio de armadura al principio de la partitura, comprueba que no haya nada seleccionado; a continuación, dirígete a **Notaciones ▸ Común ▸ Armadura**, selecciona la armadura y haz clic en el inicio de la partitura. Este método sirve para crear cambios de armadura con el ratón en cualquier punto de la partitura.

Si estás trabajando desde una partitura con transposición, elige una armadura en el tono real y se transportará automáticamente para los instrumentos transpositores.

Mover y eliminar cambios de armadura

Es posible mover los cambios de armadura con el ratón o las flechas del teclado.

Para eliminar la armadura del principio de una partitura, crea una armadura **Tonalidad abierta/Atonal**, **Do mayor** o **La menor** e introdúcela por encima de la existente.

Para eliminar una armadura en cualquier punto de la partitura (por ejemplo un cambio de armadura), selecciona dicho cambio y pulsa **Supr**. Para eliminar un cambio de armadura que tiene lugar al principio de un sistema, elimina 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 desees eliminar la armadura de aviso que aparece al final del sistema precedente. Es más sencillo eliminarla al crear la armadura al principio del nuevo movimiento: selecciona **Más opciones** en la parte inferior del menú **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás** y, en el cuadro de diálogo que aparece, selecciona la nueva armadura que desees, activa la opción **Ocultar** y haz clic en **Aceptar**.

Para ocultar la armadura de precaución después de crearla, selecciónala y elige la opción **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**). En cualquier caso, asegúrate de que el sistema precedente acaba en un salto 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 dónde exactamente tendría lugar. Para más información sobre cómo ocultar objetos, 🕮 **2.10 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 utilizar esta notación, selecciona la armadura **Tonalidad abierta/Atonal** del menú **Notaciones ▸ Común ▸ Armadura**.

Es posible volver a la música con armaduras en cualquier otro momento si creas 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 tu partitura utiliza una armadura de **Tonalidad abierta/Atonal**, tendrás que mostrar las alteraciones en los puntos adecuados. Puedes 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 predeterminada de Sibelius).
- Mostrarlas en todas las notas con sostenidos o bemoles, cada vez que aparezcan; para lograrlo, utiliza **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Alteraciones ▸ Añadir alteraciones a todas las notas con sostenidos y bemoles.**
- Mostrarlas en todas las notas, incluidas las naturales; para ello, utiliza **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Alteraciones ▸ Añadir alteraciones a todas las notas**.

🕮 **1.25 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 cuadro de diálogo **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** para todas estas excepciones comunes, si deseas especificar que algún otro instrumento no tenga armadura:

- Selecciona un compás del instrumento en cuestión e inicia **Editar instrumentos** haciendo clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo situado en la esquina inferior derecha del grupo **Instrumentos** de la pestaña **Inicio** de la cinta de opciones.
- Haz clic en **Editar Instrumento**, elige **Sí** cuando el sistema te pregunte si deseas continuar y, en el cuadro de diálogo siguiente, selecciona **Editar tipo de pentagrama.**
- En la página **General** del cuadro de diálogo **Editar tipo de pentagrama**, desactiva la opción **Armaduras / Afinación.**
- Haz clic en **Aceptar**. Haz clic en **Aceptar** una vez más y selecciona **Cerrar**.

Para más información sobre cómo editar instrumentos, 🕮 **2.6 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♭ estarían escritas no en Do♯ mayor (con 7 sostenidos), sino en la tonalidad enarmónica correspondiente y de lectura más fácil, es decir Re♭ 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 cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

Puedes emplear un truco parecido para instrumentos no transpositores como el arpa. Por ejemplo, en una partitura en Si mayor, sería mejor escribir la parte del arpa en Do♭ mayor. Para ello:

- Crea una armadura de Do♭ mayor en cada uno de los pentagramas del arpa con la opción **Un solo pentagrama** (más información a continuación).
- Selecciona los pentagramas de arpa y elige **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Alteraciones ▸ Simplificar alteraciones**, que reescribe los pentagramas de arpa en Do♭ mayor y deja los demás 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 solo se aplique a un pentagrama, selecciona **Más opciones** de la parte inferior del menú **Notaciones ▸ Común ▸ Armadura** y, en el cuadro de diálogo que aparece, selecciona la armadura que desees y activa la opción **Un solo pentagrama**. 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, Sol♭ 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, selecciona el compás y elige **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**N** *o* ⇧⌘**N**).

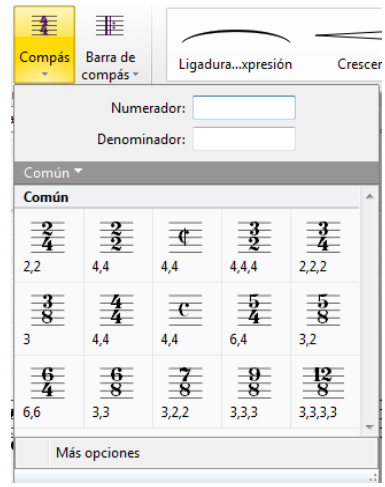
Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Claves y armaduras** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** ofrece todo tipo de opciones poco habituales. La opción principal que te puede interesar es **Becuadros de precaución**, que añade becuadros de aviso para anular los sostenidos/bemoles de la tonalidad precedente. Con esta opción desactivada, los becuadros de precaución aparecen solamente si se cambia a tonalidades tales como **Do mayor**, **La menor** o **Tonalidad abierta/Atonal**, debido a que, si lo piensas, sin becuadros de precaución en estos casos, el cambio de tonalidad sería difícil de identificar.

4.3 Indicaciones de compás

Crear indicaciones de compás

Selecciona una nota, silencio, línea u otro objeto de la partitura y, a continuación, escoge **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás** (atajo de teclado **T**) y ahora puedes:



- Introducir el numerador (es decir, el dígito más elevado de la indicación de compás), pulsar la tecla **Tab**, introducir el denominador (es decir, el dígito más bajo) y pulsar **Intro** para crear rápidamente una nueva indicación de compás; o
- Seleccionar una de las indicaciones de compás preestablecidas en **Común**, que se muestran en el siguiente menú; o
- Seleccionar la posibilidad de volver a crear una de las indicaciones de compás que ya está en uso en la partitura desde la categoría **Utilizado**.

Cuando hayas elegido, se creará la indicación de compás al principio del siguiente compás.

Los números que aparecen debajo de la imagen de cada indicación de compás en el menú representan los grupos de notas unidas por barras predeterminados para corcheas en dicha indicación de compás. (Si dos indicaciones de compás tienen exactamente los mismos grupos de corcheas unidas por barras, pero distintos grupos de semicorcheas unidas por barras, se mostrarán esos grupos de notas unidas por barras).

Para crear una indicación de compás al principio de la partitura, el método más sencillo es seleccionarla al crear la partitura por primera vez. Para crearla o cambiarla posteriormente, asegúrate de que no haya nada seleccionado (pulsa **Esc**), selecciona **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás** y la indicación de compás que desees: el puntero del ratón adquiere color para mostrar que "contiene" un objeto. Haz clic al principio de la partitura para colocar la indicación de compás inicial.

Haz clic en **Más opciones** en la parte inferior del menú **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás** para ver opciones adicionales, entre las que se incluyen configurar grupos de barras y silencios personalizados, crear compases de anacrusa y ocultar las indicaciones de compás de precaución al final del sistema anterior.

Compases de anacrusa

Si tu partitura empieza con un compás de anacrusa, es más fácil si lo indica al mismo tiempo que crea la indicación de compás inicial. Selecciona **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás**, haz clic en **Más opciones** en la parte inferior del menú y, en el cuadro de dialogo que aparece, selecciona la indicación de compás que desees y haz clic en **Empezar con un compás de duración** para elegir de la lista la duración del compás de anacrusa o introducirla con el teclado numérico (con la opción **Bloq Num** activada). Puedes elegir más de un valor de nota si quieres que el compás de anacrusa tenga una duración peculiar, como una blanca más una corchea.

Observarás 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 te has olvidado de crear el compás de anacrusa al principio, siempre puedes crearlo más adelante; 📖 **2.7 Compases y silencios de compás**.

Si la música comienza con una anacrusa, es normal comenzar 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 colocas una indicación de compás en alguna pieza musical existente, Sibelius dividirá dicha pieza en compases con la nueva duración, con ligaduras que atraviesan las barras de compás si fuese necesario.

Si no quieres que Sibelius cambie los compases de la música, crea la indicación de compás a través de **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás**, haz clic en **Más opciones** en la parte inferior del menú y, en el cuadro de diálogo que aparece, desactiva **Reescribir compases hasta la siguiente indicación de compás**.

Sibelius solamente cambia las barras de unión y la distribución de las notas hasta el próximo cambio de compás en tu partitura, si es que hay alguno. No obstante, si seleccionas un pasaje antes de crear una indicación de compás, Sibelius colocará la indicación de compás original al final de la selección y solo reescribirá la música hasta ese punto. Esto es muy útil cuando quieras cambiar las barras de algunas notas en medio de la partitura.

En el caso poco probable de que hayas copiado unos compases en una partitura que no se correspondan con el compás predominante y quisieras cambiar las barras en concordancia, selecciona la indicación de compás para luego eliminarla. Cuando Sibelius te pregunte si quieres que los compases siguientes se reescriban, haz clic en **No** y vuelve a introducir la misma indicación de compás. Asegúrate de que la opción **Reescribir compases hasta la siguiente indicación de compás** esté activada.

Indicaciones de compás de precaución

La opción **Permitir advertencias** del cuadro de diálogo al que se accede a través de **Más opciones** en la parte inferior del menú **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás** permite que aparezca una indicación de compás de precaución al final del sistema previo si la indicación de compás se coloca (o aparece por algún motivo) al final de un sistema. Es mejor desactivar esta casilla cuando vayas 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

Si quieres que los grupos se muestren en forma de indicación de compás aditiva, como 3+2+2/8, simplemente introduce **3+2+2** en la casilla correspondiente a la parte superior de la indicación de compás (en la parte superior del menú **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás** o en el cuadro de diálogo **Más opciones** como **Otro**).

Otra alternativa, si quieres 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, añade el texto adicional con el estilo de texto **Indicación de compás (un solo pentagrama**) – consulta más **Compases múltiples simultáneos** adelante.

Grupos de barras y silencios

Sibelius agrupa automáticamente los pulsos apropiados para cada compás creado. Puedes, sin embargo, modificar esta configuración si seleccionas **Más opciones** en la parte inferior del menú **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás** y, a continuación, haces clic en **Grupos de barras y silencios**. Otra opción consiste en modificar los grupos de barras de la pieza musical existente en el cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Restablecer ▸ Grupos de barras**. Para más detalles, 🕮 **4.15 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), 🕮 **2.7 Compases y silencios de compás**.

Para otros casos de música con ritmo libre, 🕮 **4.4 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, como, por ejemplo, un compás de 2/4 frente a uno de 6/8. Para introducir las indicaciones en este tipo de casos:

- Crea la indicación para el 2/4 e introduce la música en el 2/4 de la forma habitual.
- Introduce la música en 6/8 como tresillos de corchea, pero usa el cuadro de diálogo **Introducción de notas ▸ Tresillo ▸ Otro** para el primer grupo irregular como mínimo, con la opción **Ninguno** activada y la opción **Corchete** desactivada para que no muestre que son tresillos.
- Puedes copiar el primer compás de 6/8 como una forma rápida de obtener el ritmo de tresillo en los compases sucesivos.
- Cuando hayas introducido toda la música, elimina la indicación de compás de 2/4 y arrastra la primera nota hacia la derecha hasta que tenga espacio suficiente para un cambio de compás.
- Introduce 2/4 y 6/8 con el texto; comienza sin seleccionar nada y utiliza **Indicación de compás (un solo pentagrama)**, que puedes crear en el menú **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos** de la categoría **Indicación de compás (especial).**
- Haz clic donde quieras colocar la indicación de compás que se va a crear como texto, con un **Intro** (en el teclado principal) después del número superior.

En los casos en que se necesiten dos o más indicaciones de compás con distintas duraciones de compás, como 4/4 y 5/4:

- Calcula el número múltiple menor y el común denominador entre las dos indicaciones (en este caso, 20/4) y crea esa indicación de compás.
- Cuando ya hayas puesto toda la música necesaria, elimina la indicación de compás 20/4 y arrastra la primera nota hacia la derecha para dejar espacio a la nueva indicación de compás.
- Escribe 4/4 y 5/4 usando texto; para ello, deberás crear un nuevo estilo de texto (encontrarás la explicación más arriba).
- Añade las barras de compás adicionales con la línea vertical del menú **Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea**.

Este método tiene la ventaja de garantizar que los sistemas acaben en barras de compás que coincidan.

Si las indicaciones de compás simultáneas tienen siempre barras de compás en lugares diferentes, adopta el mismo método pero elimina las barras de compás en uno de los pentagramas (consulta **Ocultar barras de compás en solo algunos pentagramas** en 🕮 **4.5 Barras de compás**). A continuación, usa la línea vertical de **Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea** para dibujar las barras de compás convenientes donde sea necesario.

Alternancia de indicaciones de compás

Para escribir música que cambia 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:

- Introduce una indicación de compás de 2/4 y cópiala cada dos compases (alternando).
- Haz lo mismo para la indicación de compás 3/4 en los compases restantes.
- Introduce la música.
- Luego elimina todas las indicaciones de compás excepto la inicial de 2/4 (selecciona **No** cuando se te pregunte si quieres reescribir la música).
- Finalmente escribe una indicación de compás de 3/4 inmediatamente después del 2/4 inicial, usando texto, tal y como está descrito anteriormente en **Compases múltiples simultáneos**.

Modificar 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 de la partitura. No recomendamos que desplaces las indicaciones de compás fuera del compás al que pertenecen.

Indicaciones de compás grandes, etc.

Las indicaciones de compás de gran tamaño entre pentagramas se usan a menudo en partituras modernas para muchos instrumentos, donde la métrica cambia con mucha frecuencia.

En la página **Indicaciones de compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**), haz clic en **Indicaciones de compás (grandes)** o incluso de mayor tamaño, **Indicaciones de compás (enormes)**. 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.

Sibelius incluye dos tipos de fuentes especiales apropiadas para indicaciones de compás enormes: Opus Big Time y Reprise Big Time. Estas fuentes contienen números inusualmente altos y estrechos que son ideales para las indicaciones de compás, ya que no ocupan demasiado espacio horizontal. Si editas los estilos de texto **Indicaciones de compás (grandes)** o **Indicaciones de compás (enormes)** para utilizar cualquiera de estas fuentes, asegúrate de ajustar el espaciado de línea predeterminado al **100%** (en lugar del predeterminado para Opus del **25%**).

Para modificar el tamaño, la fuente y la posición de las indicaciones de compás grandes, haz clic en **Editar estilo de texto**; 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**. Esto te va a permitir configurar qué pentagramas tendrán indicaciones de compás grandes, escritas por encima de los mismos.

La otra opción interesante de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** te ofrece la posibilidad de ajustar la distancia predeterminada anterior a las indicaciones de compás.

4.4 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 que se soslayará la indicación de compás presente (como en una cadencia). Algunas veces varios instrumentos pueden interpretar ritmos libres a diferentes velocidades, por lo que los pulsos no coinciden, 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, crea compases irregulares de la duración apropiada (selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Otro**, atajo de teclado **Alt**+**B** *o* ⌥**B**) para colocar la música en ellos.

Dependiendo del tipo de música, puedes 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 puedes corregir aplicando un cambio de número de compás al final (🕮 **5.13 Números de compás**).

Ritmos libres independientes

Algunas veces los instrumentos interpretan ritmos totalmente independientes entre sí al mismo tiempo, como este ejemplo:

Escribe la música de la misma forma como se ha descrito anteriormente, pero elige uno de los pentagramas como el ritmo "fundamental" e introduce primero estas notas. A continuación, añade los demás ritmos pero cambia la velocidad empleando grupos irregulares con la relación adecuada. Por ejemplo, selecciona **Ninguno** y desactiva **Corchete** en el cuadro de diálogo **Introducción de notas ▸ Tresillo ▸ Otro** (o cámbiala de forma retrospectiva desde el panel **Notas** del Inspector). Por ejemplo, en la música 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 varias indicaciones de compás simultáneas

…o con barras de compás en distintas posiciones de pentagramas diferentes: 🕮 **4.3 Indicaciones de compás**.

Canto llano

Para la escritura de canto llano, utiliza compases irregulares (selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Otro**) de duraciones adecuadas (🕮 **2.7 Compases y silencios de compás**) y emplea notas sin plica (🕮 **4.12 Cabezas de nota**).

Recitativo

Utiliza compases irregulares (selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Otro**) de duraciones adecuadas. Para consultar ayuda al texto de letra en el recitativo, 📖 **5.7 Letra**.

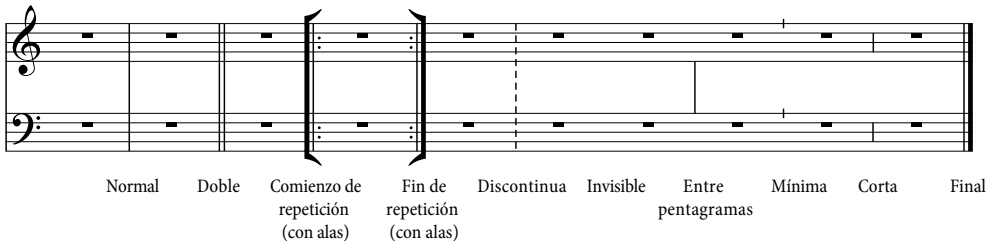
Cadencias

A continuación te vamos a indicar un par de posibilidades para la escritura de cadencias con Sibelius. Resulta útil calcular la duración de la cadencia (en términos de valores de nota) antes de comenzar a introducirla:

- Crea un compás irregular, o una serie, mediante **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Otro**. Recuerda que cada compás que crees no puede tener una duración mayor que la de un sistema, por lo que tendrás que crear compases de espera con barras de compás invisibles entre ellos. Puedes decidir la duración exacta de cada compás o compases, de la forma que desees y llenarlos con la música de la manera habitual. Si es posible, debes evitar eliminar (esconder) cualquier silencio no deseado, ya que tendría un efecto en el espaciado de notas, incluso si están ocultos.
- Si necesitas compases regulares (con medida exacta) y ritmo libre de forma simultánea, consulta **Ritmos libres independientes**, explicado con anterioridad.

4.5 Barras de compás

Sibelius admite una amplia variedad de barras de compás, apropiadas para todo tipo de música, que podrás 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 con las teclas ←/→ (con **Ctrl** *o* ⌘ para pasos mayores). Así podrás 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 forma de proceder sería duplicar la duración del compás modificando la indicación de compás (o crear un compás irregular) para ajustar ambos compases de música en un único compás. Del mismo modo, y para dividir un compás en dos, tendrías que acortar la indicación de compás, en lugar de dibujar una barra de compás nueva.

Dobles barras

Las Dobles 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 marcas de ensayo, (a no ser que estas 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, selecciona la nota tras la que desees que aparezca la barra de compás y, después, elige entre los varios tipos de barras en **Notaciones ▸ Común ▸ Barra de compás**. Otra forma sería colocar la barra de compás con el ratón si pulsas la tecla **Esc** para anular la selección de todo antes de crear la barra que desees.

Al colocar una barra de compás en medio de un compás, introduce en primer lugar la música en el compás y, a continuación, añade la barra de compás entre dos notas o silencios determinados. (Si colocas la barra de compás antes, no quedaría claro en qué parte exacta del compás debería ir). Es posible que la barra de compás se colocara demasiado cerca de la siguiente nota en el compás. Si sucediera esto, selecciona la barra de compás y modifica el parámetro **X** en el panel **General** del Inspector 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, tendrías que dividir el silencio de compás en dos silencios a cada lado de la barra de compás.

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, crea dos compases más cortos (irregulares) y usa un salto de sistema para poder dividirlas en dos sistemas; 🕮 **2.7 Compases y silencios de compás** y **7.7 Separaciones y saltos**.

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

Doble barra final

Cuando creas una partitura nueva, siempre aparecerá una doble barra de compás final en el último compás, pero si quieres, puedes borrarla.

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

Barras de repetición

Crea barras de repetición iniciales y finales de la misma forma que el resto de barras especiales. Para crear las líneas de 1ª y 2ª vez consulta 🕮 **4.6 Líneas**.

Para crear barras de repetición con alas, comunes en la escritura manuscrita de jazz, activa la opción **Alas en las barras de repetición** en la página **Barras de compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

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

coloca una barra de **Final de repetición** al final del primer compás y una barra de **Inicio de repetición** al comienzo del segundo compás. Puedes arrastrar y mover las dos barras de repetición para acercarlas o separarlas si así lo deseas.

Barras de compás en música antigua

Sibelius incluye varios tipos de barras preparadas para la edición de música antigua. En la música vocal que antecede 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 los pentagramas (algunas veces denominados *mensurstriche*).

Para usar estas barras de compás en tu partitura, establece la opción **Tipo de barra de compás predeterminado** en **Entre pentagramas** en la página **Barras de Compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

Otros editores prefieren la convención que considera que la música debe escribirse 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, es decir, que la escritura musical ignore la división métrica y, por tanto, las barras de compás (como lo muestra la siguiente imagen de la derecha):

Sibelius une automáticamente las notas de las líneas de compás con ligaduras, por lo que tu música tendrá, de forma predeterminada, el mismo aspecto que el siguiente ejemplo de la izquierda. Si prefieres la otra convención, usa compases irregulares donde corresponda para crear un solo compás de doble duración con respecto a lo normal (🕮 **2.7 Compases y silencios de compás**) y, después, podrás añadir tú mismo la barra de compás en el lugar correcto.

También es posible crear barras de compás **Mínima (de inciso)** y **Corta**, que 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 puedes utilizarlas en varios instrumentos si así lo deseas.

Diseñar barras de compás propias

Aunque no es posible diseñar nuevos tipos de barras de compás para que aparezcan en el menú **Notaciones ▸ Barra de compás**, sí es posible modificar el aspecto de las barras de compás normales por instrumento a través del cuadro de diálogo **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Editar instrumentos**; 🕮 **2.6 Editar instrumentos**.

Uniones de barras

*Para mayor claridad, los pentagramas normalmente están unidos por barras de compás con el fin de agrupar instrumentos similares. Estos grupos, a menudo, pero no siempre, reflejan la manera en que los pentagramas están agrupados con corchetes (🕮 **4.19 Corchetes y llaves**).*

En partituras orquestales, los pentagramas de las secciones de madera, metal, 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 instrumento de 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 barra de compás sin dividir para evitar que parezcan recargadas.

Uniones de barras

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

• Busca un punto en la partitura, sin pentagramas ocultos para que puedas comprobar todas las barras de compás de una vez.

• Haz clic con cuidado en la parte superior o inferior de una barra de compás normal de la partitura (no es posible utilizar barras especiales para cambiar las uniones de barras de compás) y aparecerá un punto de arrastre de color morado.

• Arrastra 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 de la partitura.

• Al expandir o contraer las barras de compás hacia abajo en el sistema, podrás reorganizar la forma en que se unen los distintos pentagramas mediante barras de compás.

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 **Notaciones ▸ Común ▸ Barra de compás**. La barra invisible aparece de color gris claro al activar la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥**H**), pero desaparece al desactivar dicha opción.

La aplicación principal de una barra invisible es poder utilizarla en la notación de un compás dividido entre dos sistemas (consulta **Compases divididos** a continuación). Como los compases a cada lado se encuentran aún separados, hay tres problemas inevitables: algunos ritmos no pueden sobrepasar la barra invisible (puede que tengas 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; 🕮 **5.13 Números de compás**) y, por último, los silencios de compás aparecerán como dos compases, uno a cada lado. Por tanto, utiliza las barras invisibles con cuidado.

Si quieres ocultar todas las barras de compás de la partitura, cambia a **Invisible** el **Tipo de barra de compás predeterminado** en la página **Barras de Compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

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

Ocultar barras de compás en solo algunos pentagramas

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

Para ocultar todas la barras de compás de un pentagrama en particular, define un nuevo instrumento sin barras de compás (🕮 **2.6 Editar instrumentos**):

- Selecciona un compás en el pentagrama en el que desees ocultar las barras de compás.
- Haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo en el grupo **Inicio ▸ Instrumentos** para abrir **Editar instrumentos.**
- Comprueba que el instrumento aparece seleccionado en el cuadro de diálogo; haz clic en **Nuevo instrumento** y selecciona **Sí** cuando el sistema te pregunte si deseas continuar.
- En el cuadro de diálogo **Nuevo instrumento**, modifica el parámetro **Nombre en los diálogos** a uno fácil de recordar y haz clic en **Editar tipo de pentagrama.**
- En la pestaña **General**, desactiva la opción **Barras de compás** y haz clic en **Aceptar.**
- Haz clic en **Aceptar** en el cuadro de diálogo **Nuevo instrumento** y asegúrate de que tu instrumento nuevo se encuentra en un conjunto adecuado para encontrarlo con facilidad.
- Si no deseas que haya barras de compás en un pentagrama en particular y a través de toda la partitura, comprueba que no haya nada seleccionado. A continuación, selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar**, elige el nuevo instrumento y haz clic en **Aceptar**. Después, haz clic en el inicio del pentagrama en la primera página, a la izquierda de la barra de compás inicial.
- Si no deseas que aparezca ninguna barra de compás en un pasaje determinado, selecciona el compás sobre el que deseas que se produzca el cambio y haz clic en **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar** y en **Aceptar**.

Barras de compás iniciales en sistemas de un pentagrama

En partituras para un solo instrumento, es costumbre dibujar las barras de compás iniciales al principio de cada sistema, a pesar de que normalmente las dichas barras aparecen solamente cuando hay dos o más pentagramas en el sistema. Para colocar una barra de compás inicial, activa la opción **Barra de compás al principio de pentagramas individuales** en la página **Barras de compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

Compases divididos

Puede que alguna vez quieras dividir un compás en dos mitades: la primera mitad al final de un sistema y la segunda al principio del siguiente sistema. Para hacerlo, utiliza **Inicio ▸ Compases ▸ Dividir** – consulta **Compases divididos** en la página 221. Como los compases divididos son en realidad dos compases separados por una barra de compás invisible, presentan las mismas tres desventajas que las barras de compás invisibles (consulta la explicación anterior).

Opciones de las Normas de diseño musical

Las opciones de la página **Barras de compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** te permiten cambiar la barra de compás predeterminada en la partitura y utilizar cualquiera de los otros diseños. Esto es útil en las partituras en las que desees que la mayoría de los compases sean invisibles, con línea discontinua o entre pentagramas, etc.

También tienes la opción de usar o no barras de repetición con alas y ajustar el grosor de las barras, así como separación entre las dobles barras de compás, si tuvieras la necesidad de hacerlo.

4.6 Líneas

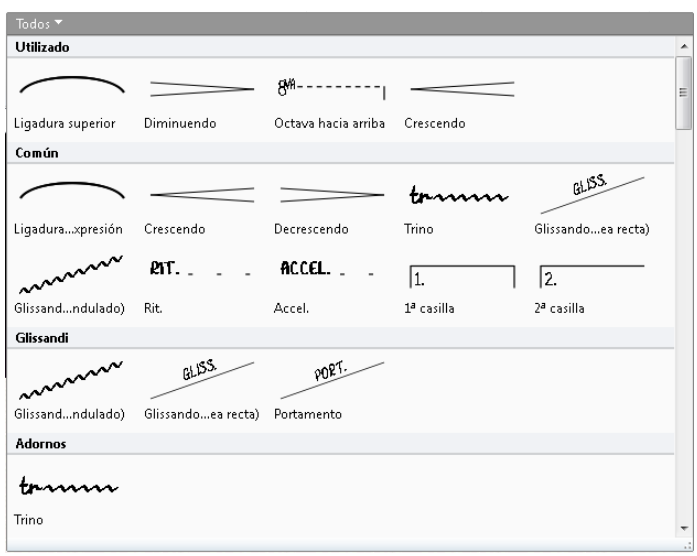
🕮 **4.21 Arpegios**, **4.7 Reguladores**, **4.8 Ligaduras de expresión**, **2.9 Filtros y búsquedas**, **4.9 Editar líneas**.

La galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea** (atajo de teclado **L**) contiene líneas especiales utilizadas en música como trinos, ligaduras de expresión, reguladores y glissandi. Por otro lado, también es posible editar las líneas existentes y diseñar otras totalmente nuevas; 🕮 **4.9 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 quieres que la posición de la línea sea automática, puedes 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 quieres colocar una línea con el ratón, comprueba que no haya nada seleccionado (pulsa **Esc)**.
- La galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea** muestra hasta ocho líneas de uso común directamente en la cinta de opciones, en función del ancho de la ventana o la presentación de pantalla; puedes hacer clic en las flechas situadas en la parte derecha de la galería para desplazar la lista hacia arriba y hacia abajo, o bien hacer clic en la más inferior de las tres flechas para abrir la galería y ver todas las líneas mostradas por categoría:



Las líneas que se muestran directamente en la cinta de opciones pertenecen a la categoría **Común**, que se trata de una selección preestablecida de los tipos de líneas más comunes. Al abrir la galería, la primera categoría será por lo general la categoría **Utilizado**, que muestra los tipos de líneas en uso en la partitura. De esta forma es mucho más sencillo y rápido seleccionar la misma línea de nuevo.

Debajo de las categorías **Utilizado** y **Común**, el resto de líneas aparecen englobadas en distintas categorías, con una categoría **Definidos por el usuario** situada en la parte inferior de la lista para cualquier línea de cualquier tipo que hayas creado y que no sea posible encuadrar en las demás categorías existentes. Las líneas son de dos tipos: *líneas de pentagrama* (que afectan a un único pentagrama) y las *líneas de sistema* (que afectan a todos los pentagramas y aparecen en todas las partes).

- Selecciona la línea que quieras crear de la galería. La línea se colocará automáticamente en la partitura en el objeto o pasaje seleccionado o la flecha del ratón cambiará de color para indicar que tiene un objeto "cargado"; haz clic en la partitura para crear la línea.
- Para extender la línea hacia la derecha nota por nota pulsa **espacio**, y para hacer retroceder la línea hacia la izquierda pulsa **Mayús**-**espacio**. Si creas una línea durante la introducción de notas, la línea se extenderá automáticamente a medida que añadas más notas: introduce ⇧**L** para detener la extensión de la línea (si no se trata de una ligadura de expresión; introduce ⇧**S** en el caso de tratarse de dicha ligadura) (🕮 **3.1 Presentación de la introducción de notas**). 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.

  Sibelius extenderá las líneas automáticamente durante la introducción de notas alfabética o nota por nota – consulta **Añadir líneas durante la introducción** en la página 257.
- Al seleccionar cualquier extremo de la línea (aparece un cuadrado pequeño de color azul), puedes efectuar ligeros ajustes de posición con las flechas del teclado (con **Ctrl** *o*⌘ para pasos mayores).

Las distintas categorías de líneas que aparecen después de la categoría **Común** se describen a continuación.

Glissandi

Por lo general, una línea de glissando (*gliss.)* es una recta que incluye la palabra *gliss.* en un ángulo de la línea (aunque Sibelius omite automáticamente la palabra si la línea no tiene la longitud suficiente) o, en ocasiones, la línea es ondulada. El portamento (*port.*) se indica de forma similar, pero se suele representar solo con una línea recta.

Si deseas modificar el grosor de las ondas empleadas por las líneas de *gliss*. onduladas, edita la línea (🕮 **4.9 Editar líneas**) y selecciona otro tipo de línea del menú desplegable **Estilo**.

En algunas partituras es posible que necesites una línea de *gliss.* sin ningún texto, ni siquiera cuando la línea tenga la longitud suficiente como para incluir texto (por ejemplo, si en tu partitura hay muchos glissandi pero quieres que solo los primeros sean explícitos con el texto). Para ello, edita la línea *port*., elimina el texto y utilízala como una línea de *gliss.* sin texto; 🕮 **4.9 Editar líneas**.

Para ajustar la reproducción de estas líneas, consulta **Gliss. y port.** en la página 639.

Posición de líneas de octava

Las líneas de 8va y 15va siempre se colocan sobre pentagramas en clave de Sol, mientras que las líneas de 8vb y 15vb se colocan solamente 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 aparezcan en el compás antes de la línea de octava, deben repetirse si la nota aparece después del inicio de la línea de octava.

Adornos (trinos)

Los trinos se crean mediante la extensión de la línea ondulada hasta la siguiente nota y pueden extenderse o retraerse como cualquier otra línea. Si quieres crear un trino sin una línea ondulada, haz clic y arrastra el punto de arrastre del trino en la partitura hasta el extremo izquierdo.

Para ajustar la reproducción del trino, consulta **Trinos** en la página 636.

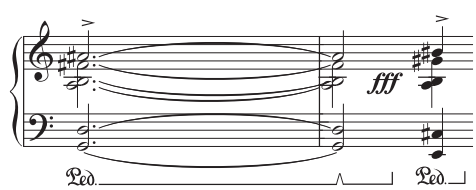
Líneas de octava

Estas líneas se usan fundamentalmente para evitar muchas líneas adicionales en un pentagrama. Se usan con más frecuencia en música para instrumentos de teclado que en el resto de instrumentos. *8va* y *15ma* (para una y dos octavas ascendentes, respectivamente) y *8vb* y *15mb* (para una y dos octavas descendentes, respectivamente) están incluidas en la categoría **Líneas de octava**.

Si prefieres no utilizar la terminología italiana, puedes modificar la línea y usar simplemente *8* en lugar de *8va*, o modificar la línea *8vb* para decir *8va* o *8va bassa* – 🕮 **4.9 Editar líneas**.

Pedales

Además de la línea de pedal normal, la categoría **Pedales** incluye otras líneas para escribir líneas con "pico" que indican la sustitución de pedal. También es posible crear marcas de pedal sin líneas y la nota sin pedal se indica con un asterisco.



Para ajustar la reproducción de las líneas de pedal, consulta **Pedales** en la página 639.

Posición de reguladores, trinos y pedales

Los reguladores deben estar situados debajo del pentagrama, junto al resto de matices dinámicos, a no ser que se encuentren en las voces 1 o 3 de varias voces, 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.

Finales de repetición

Los finales 1º, 2º y 3º (compases de 1ª/2ª/3ª repetición) de la categoría **Finales de repetición** aparecen en la parte superior 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 marcas de ensayo. Puedes ajustar las posiciones de las repeticiones de estos signos o eliminar por separado cada una de las repeticiones – consulta **Posiciones de objetos de sistema** en la página 784.

Para ajustar la reproducción de estas líneas, consulta **Líneas de 1ª y 2ª vez** en la página 662.

Puedes crear líneas arbitrarias que acaben en nª simplemente al crear una línea nueva basada en una ya existente y cambiar el texto al inicio de la línea; de este modo, todas se reproducirán de la forma esperada – 🕮 **4.9 Editar líneas**.

Rit. y accel.

Encontrarás varios tipos de líneas de *rit.* y *accel.* en la categoría Rit. **y accel.** accel. Para crearlos en la partitura, simplemente pulsa y arrástralos.

Dado que se tratan de 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 vocal y para teclado, *rit.* y *accel.* se escriben normalmente en cursiva. En música coral, se escriben en el pentagrama de cada cantante. Para notarlas, crea una línea de *rit./accel.* en cursiva por encima del pentagrama y utiliza textos de expresión para escribir las direcciones en los demás pentagramas.

En música para teclado solo, los signos *rit./accel.* suelen colocarse entre los pentagramas. Para notarlos, simplemente crea una línea de *rit./accel.* por encima del pentagrama superior y arrástrala hacia abajo hasta colocarla entre los pentagramas.

Para ajustar la forma en que las líneas de *rit./accel.* afectan a la reproducción, consulta **Rit. y accel.** en la página 637.

Ligaduras de expresión

Las ligaduras de expresión son un tipo específico de líneas – 📖 **4.8 Ligaduras de expresión**.

Reguladores

Los reguladores son los bastante complejos como para disponer de una sección dedicada – 📖 **4.7 Reguladores**.

Líneas de guitarra

Se pueden encontrar líneas para todas las técnicas de guitarra comunes para tablatura y pentagrama dentro de la categoría **Guitarra**, junto con un completo conjunto de líneas para indicaciones de cuerda (un número con un círculo alrededor seguido de una línea horizontal con un gancho en el extremo derecho), que puedes colocar tanto por encima como por debajo del pentagrama. 📖 **3.8 Tablatura y notación de guitarra**.

Corchetes

Los corchetes que muestran el lugar donde las notas se dividen en dos pentagramas deberían interpretarse con una mano en el teclado musical; para mostrar el lugar en el que se deben doblar las notas en los instrumentos de cuerda, selecciona la categoría **Corchetes**. Al crear estas líneas, haz clic y arrástralas hasta la longitud deseada. Asegúrate de realizar el arrastre *hacia arriba* para que el corchete apunte en la misma dirección que la mostrada en el cuadro de diálogo.

Líneas

La categoría **Líneas** contiene líneas de tipo variado para diferentes propósitos.

Las líneas discontinuas sirven para indicar la extensión de otras indicaciones como *cresc.* Puedes utilizar estas líneas en lugar de escribir una fila de guiones separados, ya que si modificas el espaciado de la partitura las líneas se expandirán o contraerán adaptándose automáticamente, mientras que la fila de guiones individuales siempre conservará una longitud fija.

La línea de barra unión sirve para dibujarse en las notas y crear efectos especiales y extraños. De forma práctica, el grosor de esta línea puede determinarse mediante la configuración de la página **Barras de unión y plicas** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**, de forma que siempre coincidirá con el grosor de las barras de unión reales.

Aquí también podrás encontrar un cuadrado, o rectángulo, necesario para la notación "enmarcada" y empleado por compositores contemporáneos como Lutoslawski. Para los no iniciados, un rectángulo o "marco" dibujado alrededor de un número de notas indica que estas deben repetirse constantemente con un ritmo libre.

Para dibujar un rectángulo, primero asegúrate de que no haya nada seleccionado en la partitura (pulsa **Esc**), luego selecciona el rectángulo de la categoría **Líneas**, haz clic en la partitura, donde se colocará una esquina del rectángulo y arrastra el rectángulo hasta el extremo opuesto. Si dibujas el rectángulo alrededor de algunas notas, este se expandirá o contraerá para seguir encuadrando las notas si su espaciado cambia.

Flechas

Puedes disponer de una variedad de flechas que apuntan en distintas direcciones y que tienen distintos tipos de puntas de flecha blancas y negras en la categoría **Flechas**. En ocasiones, las flechas se utilizan como notación alternativa para *accelerando* y se existe una flecha gruesa vinculada al sistema para ello.

Arpegios

Los arpegios (para teclado y arpa) se crean desde la quinta página del teclado – 🕮 **4.21 Arpegios**. Los arpegios creados desde el Teclado flotante se colocan automáticamente y se ajustan a la longitud correcta, de forma que son casi siempre los preferidos para su uso con respecto a los que contiene la galería **Notaciones ▸ Línea**, pero se muestran aquí en caso de que los necesites para conseguir efectos especiales.

Vienés

Empleados 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 destacado.

Posiciones predeterminadas

Las posiciones verticales predeterminadas de las líneas con respecto al pentagrama y las posiciones horizontales predeterminadas con respecto a las notas se definen en el cuadro de diálogo **Posiciones predeterminadas**, que podrás encontrar en el grupo **Aspecto ▸ Diseño y posición**. 🕮 **8.4 Posiciones predeterminadas**.

Restablecer posición

Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**) alinea el extremo de las líneas con las notas para moverlas a su posición vertical predeterminada. 🕮 **7.9 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 cambias el espaciado de notas, todas las líneas cercanas se expandirán o contraerán en función de las nuevas posiciones.

Para hacer la prueba, coloca un regulador debajo de algunas notas y arrastra una de las notas hacia la izquierda o derecha. Además, Sibelius dividirá las líneas automáticamente a lo largo de dos o más sistemas, o las juntará de nuevo, si la música cambia de formato de forma drástica. Consulta la siguiente información para más detalles.

Una ventaja añadida de este tipo de líneas es que no tienes que perder el tiempo limpiando las líneas en las partes extraídas, ya que Sibelius lo hará por ti.

Líneas entre dos o más sistemas

Para poner una línea que se divida entre dos o más sistemas usando el ratón, como esta ligadura de expresión:

¡No introduzcas nunca dos líneas por separado! Simplemente, introduce una línea de la forma habitual, seleccionando la nota y pulsando **S** en el punto 1. Luego pulsa **espacio** hasta extender la ligadura de expresión hasta el punto 2. Lo mismo sucede con el ratón; no tienes que arrastrarlo horizontalmente a lo largo del pentagrama superior. Dirígete directamente del punto 1 al 2, sin tener que pasar por GO y Sibelius se encargará del resto.

Sibelius realiza una serie de operaciones inteligentes en tales casos: si dibujas una línea de *8va* a lo largo de más de un sistema, Sibelius colocará un signo (*8*) de precaución al inicio del segundo sistema. Es posible modificar el texto de precaución si editas la línea (🕮 **4.9 Editar líneas**). Del mismo modo, un regulador de crescendo se divide y continúa entre dos sistemas, lo que produce un final abierto en el extremo izquierdo del segundo sistema.

Con las líneas horizontales de 8va, Sibelius permite mover la segunda mitad de la línea hacia arriba o abajo, con independencia de la primera mitad, lo que es útil si quieres evitar una nota aguda. Selecciona la parte de línea que quieres ajustar y muévela 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 adoptará una posición diagonal.

Si una línea sobrepasa más de dos sistemas, solamente podrás ajustar la posición vertical de la porción en el sistema original, y todos los sistemas sucesivos de una sola vez (en otras palabras, no puedes ajustar cada sistema de forma individual).

Para ajustar la posición horizontal de los extremos de los segmentos de líneas divididas que sobrepasan más de un sistema, consulta la página **Líneas** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**:

- La opción **Terminación derecha** controla el espacio entre el extremo derecho de la línea y el final del sistema.
- La opción **Terminación izquierda** controla si la continuación de una línea de sistema empieza alineada con el inicio de la armadura. De forma predeterminada está desactivada, con lo que se alinea con el final de la armadura.

Ocultar líneas

Para ocultar una línea, principalmente para añadir reguladores ocultos a una reproducción, selecciona la línea y escoge **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**). Para más información sobre cómo ocultar objetos, 🕮 **2.10 Ocultar objetos**.

4.7 Reguladores

📖 **4.6 Líneas**.

Regulador es el término que recibe una línea que representa un cambio gradual de dinámica, a menudo en un espacio de tiempo relativamente corto, mientras que términos como *cresc.* o *dim.* se aplican a los cambios de dinámica que afectan a periodos de mayor duración.

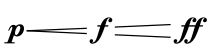
Creación y extensión de reguladores

Selecciona la nota en la que quieres que comience el regulador y pulsa 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 si se pulsa **Espacio** y **Mayús**-**Espacio** respectivamente. Durante la introducción de notas, los reguladores se extienden automáticamente a medida que introduces más notas; cuando quieras finalizar un regulador, pulsa **Mayús**-**L**.

Utiliza las teclas **Alt**+←/→ para pasar de un punto de arrastre del regulador a otro. Para ajustar con mayor precisión la posición de los extremos del regulador puedes usar las teclas ←/→ (junto con **Ctrl** *o* ⌘ para pasos mayores).

Los reguladores suelen estar acompañados por una dinámica explícita colocada junto a su extremo izquierdo o derecho, o incluso en ambos extremos:

Puedes crear esos matices con textos de expresión: Sibelius ajustará automáticamente la longitud del regulador para dejar espacio para los matices dinámicos. También es posible arrastrar un matiz a la mitad de un regulador. En ese caso, Sibelius rompe el regulador automáticamente:



Para inclinar un regulador, arrastra uno de sus extremos. Sin embargo, las convenciones recomiendan que los reguladores sean horizontales siempre que sea posible.

Tipos de regulador

La categoría **Reguladores,** dentro de **Notaciones ▸ Común ▸ Línea** también contiene reguladores de líneas discontinuas, de puntos y "desde o hacia silencio", y en **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** puedes encontrar símbolos "exponenciales" que añadir al final de los crescendos si fuese necesario.

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 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. Puedes ajustar la abertura de todos los reguladores en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** o la de un controlador individual mediante el panel **Líneas** del Inspector; sigue leyendo.

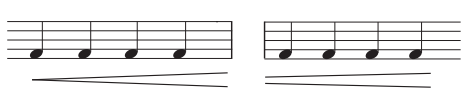
Ajuste global de la abertura de los reguladores

La página **Líneas** de **Aspecto ▸ 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 ancha 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 un salto de sistema o salto de página, o la abertura al principio del segundo segmento de un regulador de *diminuendo* dividido por un salto 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 un salto de sistema o salto de página, o la abertura al final del primer segmento de un regulador de *diminuendo* dividido por un salto de sistema o salto de página.

Ajuste individual de la abertura de los reguladores

Si deseas que un regulador en particular tenga una abertura no estándar, puedes ajustar su abertura desde las opciones del panel **Líneas** del Inspector (📖 **2.11 Inspector**). **Abertura final del regulador** y **Abertura de continuación del regulador** controlan los cuatro puntos de un regulador. Aquí los mostramos en un regulador dividido por un salto de sistema o salto de página:



- **Cerrado** (*a.* en el ejemplo anterior) 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 anterior) es el extremo abierto del regulador; para modificar el valor predeterminado activa la casilla de selección **Abierto.**
- **Pequeño** (*c.* en el ejemplo anterior) es el segmento del regulador que utiliza el valor **Continuación abertura pequeña** (definido en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**). Este valor solo actúa si el regulador está dividido por un salto de sistema o salto de página.
- **Grande** (*b.* en el ejemplo anterior) es el segmento del regulador que utiliza el valor **Continuación abertura grande**. Este valor solo actúa si el regulador está dividido por un salto de sistema o salto de página.

Interpretación durante la reproducción

Puedes ajustar la reproducción de un regulador individual desde el panel **Reproducción** del Inspector – consulta **Reguladores** en la página 635.

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 en **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posición predeterminada** – 📖 **8.4 Posiciones predeterminadas**.

4.8 Ligaduras de expresión

📖 **4.6 Líneas**.

Las ligaduras de expresión se utilizan para indicar fraseos y técnicas de interpretación. A veces, a las ligaduras de expresión utilizadas para indicaciones de fraseo también se las llama ligaduras 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:

- Selecciona una nota (o nota de adorno) y pulsa la tecla **S**. Esta acción dibujará una ligadura de expresión hacia la siguiente nota; o bien
- Selecciona el pasaje de notas (en un único pentagrama) al que desees aplicar la ligadura de expresión y pulsa **S** para dibujar una ligadura que abarque todas las notas seleccionadas.

Durante la introducción de notas, las ligaduras de expresión se extienden de forma automática, de modo que puedas introducir más notas. Cuando quieras que se detenga dicha ligadura, pulsa **Mayús**-**S** – consulta **Añadir líneas durante la introducción** en la página 257.

Puedes 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**. Estas teclas mueven el extremo derecho de la ligadura puesto que está seleccionado. Busca el pequeño punto de arrastre cuadrado. Las ligaduras de expresión muestran puntos de arrastre al seleccionarlas (siempre visibles si se activa la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Puntos de arrastre**). Este uso de las teclas **Espacio** y **Mayús**-**Espacio** también funciona con otros tipos de línea.

También puedes 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**.

Posición de las ligaduras de expresión

Si la ligadura de expresión empieza en una nota con una ligadura de prolongación, 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.

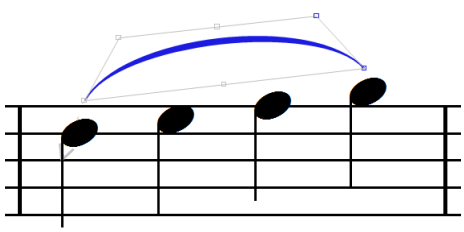
Para que las ligaduras sean más visibles, evita que los extremos de la ligadura o los puntos superior o inferior del arco de la ligadura entren en contacto con las líneas del pentagrama.

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 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. En el caso de que Sibelius necesite alargar la ligadura para que no choque con una nota, articulación o alteración debajo de su arco, se ignorarán estos ajustes.

Si decides rebelarte contra esta convención de colocación de ligaduras de expresión que tiene siglos de antigüedad, selecciona la ligadura cuya orientación desees cambiar y ejecuta **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** (atajo 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 tengas 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 prefieres que los puntos de arrastre de las ligaduras estén visibles en todo momento, activa la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Puntos de arrastre**; 🕮 **11.4 Elementos invisibles**).

Pulsa la tecla **Alt** *o*⌥ junto con ←/→ para seleccionar 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.

Puedes ajustar la posición de un punto de arrastre si lo seleccionas mediante las flechas del teclado (junto con **Ctrl** *o*⌘ para pasos mayores):

- Si mueves el extremo izquierdo o derecho de una ligadura con las flechas del cursor, puedes ajustar su posición respecto a la nota a la que está vinculada la ligadura, pero en ningún caso la ligadura quedará vinculada a otra nota. Para ello, utiliza **Espacio** o **Mayús**-**Espacio**.
- El punto de arrastre de la parte inferior central de la ligadura cambia su posición vertical respecto a las notas a las que está vinculada, pero no modifica su curvatura.
- Si mueves el punto de arrastre de la parte superior central 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, mueve 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 puedes mover los puntos de arrastre de la ligadura mediante los controles del panel **Líneas** del Inspector:

- **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 se hayan ajustado 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, desactiva la casilla correspondiente.

También es posible modificar la forma de una ligadura de expresión moviendo cualquiera de sus puntos de arrastre con el ratón.

El cambio de forma en una ligadura tras mover sus puntos de arrastre está determinado por la Maquetación magnética, siempre que esté activada – consulta **Ajustar la Maquetación magnética para ligaduras de expresión** a continuación.

Para restablecer la forma de una ligadura de expresión, selecciona la línea de la ligadura y ejecuta **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**). Para restablecer la posición de un único punto de arrastre, selecciona solo ese punto y ejecuta **Restablecer diseño**. Esta acción "reinvierte" una ligadura de expresión en el caso de que se haya invertido con **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir**.

Para restablecer la posición del extremo izquierdo o derecho de una ligadura de expresión, selecciona cualquier parte de la ligadura y ejecuta **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**).

Ajustar la Maquetación magnética para ligaduras de expresión

Sibelius ajusta la forma de las ligaduras de expresión magnéticas con el fin de evitar colisiones con los objetos situados bajo su arco. A medida que realizas ajustes a los puntos de arrastre, Sibelius continúa con el ajuste de la forma para evitar colisiones, de forma que posiblemente en ocasiones necesites mover un punto de arrastre distinto del esperado. Por ejemplo, si un extremo de la ligadura de expresión se encuentra más alejado de una nota de lo que te gustaría, es posible que no puedas acercarla a la nota moviendo el punto de arrastre del extremo. Posiblemente necesites reducir la altura global de la ligadura de expresión (mediante el punto de arrastre medio superior) o acercar el punto de curva que se encuentre cerca de dicho extremo de la ligadura de expresión hacia el extremo de la ligadura de expresión para permitir que Sibelius cree la forma deseada automáticamente.

Para ajustar la forma en la que la Maquetación magnética modifica la forma y la posición de las ligaduras de expresión para evitar colisiones de forma predeterminada, modifica estas opciones en la página **Ligaduras de expresión** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**:

- **Espacio mínimo entre ligaduras de expresión:** *n* **espacios** determina la distancia mínima a la que se permite estar a una ligadura de expresión con respecto a los objetos que se encuentran dentro del arco. Si deseas que una ligadura pase cerca de las alteraciones y cabeza de notas, reduce este número. (Para controlar la distancia mínima a la que se permite estar a los objetos situados *fuera* de las ligaduras de expresión con respecto al arco de dichas ligaduras, ajusta la cantidad de espacio permitida por encima o por debajo de ese objeto en **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Opciones de maquetación magnética** – 🕮 **7.5 Maquetación magnética**).

- **Mover extremos si la ligadura excede los *n* espacios de altura** determina la altura de la ligadura de expresión más allá de la que Sibelius optará por mover los puntos de los extremos, en lugar de aumentar la curvatura y evitar así colisiones. Aumenta este valor para permitir ligaduras con curvas más pronunciadas y reduce para arcos con curvas más suaves. Para hacer que Sibelius nunca mueva los puntos de los extremos a menos que sea inevitable, ajusta esta opción en un número muy alto (por ejemplo, 20 espacios).
- El deslizador te permite equilibrar el movimiento de los puntos de los extremos en lugar de cambiar la curvatura de la ligadura de expresión. De forma predeterminada, el deslizador está configurado levemente hacia **Mover centro**, por lo que prefiere acentuar las curvas de las ligaduras de expresión para permitir que los puntos de los extremos continúen cerca de la primera y la última nota bajo dicha ligadura.
- **Realizar nivelado de los extremos cuando la ligadura tenga menos de *n* espacios** determina la longitud máxima de una ligadura de expresión en la que Sibelius debe forzar que los puntos de los extremos sean horizontales si la primera y la última nota debajo de la ligadura se encuentran en la misma posición del pentagrama.

Si deseas tener un control absoluto sobre la forma de una ligadura, desactiva la opción de Maquetación magnética para esa ligadura – consulta **Desactivación de Maquetación magnética en las ligaduras de expresión** a continuación.

Grosor de las ligaduras de expresión

Las ligaduras de expresión son más finas en los extremos y más gruesas en la parte central. Puedes cambiar el grosor predeterminado en la página **Ligaduras de expresión** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**:

- Para ajustar la anchura predeterminada de los extremos de las ligaduras, utiliza 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, ¡que ya es mucho!

También es posible ajustar el grosor de una ligadura de expresión individual; para ello, selecciona la ligadura y ajusta el parámetro **Grosor de la ligadura** en el panel **Líneas** del Inspector.

Curvatura de las ligaduras de expresión

La *curvatura* de una ligadura de expresión controla la elipse de la curva de la ligadura, que varía de acuerdo con su longitud: las ligaduras largas requieren una mayor curvatura para aproximarse a su altura máxima antes que las ligaduras más cortas.

Puedes ajustar el rango predeterminado de valores de curvatura utilizado en la página **Ligaduras de expresión** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**; modifica **Curvatura para ligaduras cortas: *n*%** y **Curvatura para ligaduras largas: *n*%** para variar sutilmente la proporción mostrada para las curvaturas de las ligaduras.

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 calcular proporcionalmente 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.

Puedes ajustar la altura predeterminada de las ligaduras de expresión en la página **Ligaduras de expresión** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** si modificas el valor **Escala de altura**: un valor de 200% da como resultado una ligadura que tiende a una altura de ocho espacios, mientras que un valor del 50% produce una ligadura que tiende a una altura de dos espacios.

Si quieres asegurarte de que las ligaduras largas no ocupen demasiado espacio vertical y acaben teniendo un aspecto excesivamente "redondeado", activa la opción **Limitar altura para ligaduras de expresión largas** y ajusta el parámetro **Altura máxima:** *n* **espacios** a un valor adecuado. Esta opción es útil si sueles utilizar ligaduras con bastante curvatura pero quieres 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 se ignorarán. Utiliza **Mover extremos si la ligadura excede los** *n* **espacios de altura** para determinar el equilibrio 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, ajustar la forma y la posición de una ligadura de expresión que cruza un salto de sistema es exactamente igual que ajustar una ligadura de expresión normal, a excepción de que puedes utilizar **Alt**+←/→ *o* ⌥←/→ para cambiar de un punto de arrastre a otro, en ambos lados de la salto de sistema.

También es posible dibujar la ligadura de expresión como un único arco sobre la salto 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 aún así prefieres utilizar esta opción, activa **Recortar al final de los sistemas** en la página **Ligaduras de expresión** de **Aspecto ▸ 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. Puedes editar una ligadura separada en tres o más sistemas de las siguientes formas:

- Al mover el extremo izquierdo del primer segmento de la ligadura solo 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, solo 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 solo 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 solo se ajusta la posición vertical de ese segmento.

En ciertas circunstancias es posible que debas 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 solo tienes 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 figuras que cruzan pentagramas

Las ligaduras magnéticas no se pueden vincular a figuras que cruzan pentagramas. La ligadura intentará ajustarse automáticamente a la posición que ocuparía la nota en el pentagrama original, pero puedes arrastrar el extremo de la ligadura hacia la posición escrita de la nota cruzada. Tal vez te resulte útil desactivar la Maquetación magnética para las ligaduras de expresión en notas que atraviesan pentagramas; más información a continuación.

Desactivación de Maquetación magnética en las ligaduras de expresión

Si por algún motivo deseas 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, procede del siguiente modo:

- Para no cambiar la forma de las ligaduras de expresión e impedir que Sibelius realice ajustes adicionales, selecciona la ligadura de expresión y ejecuta **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Fijar posiciones**; 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, selecciona la ligadura de expresión y desactiva **Evitar colisiones por debajo del arco** en el panel **Líneas** del Inspector. (Esta casilla de selección solo se habilita si la opción **Ajustar forma para evitar colisiones por debajo del arco** en la página **Ligaduras de expresión** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** está activada, y Maquetación magnética también está activada para el pentagrama). Ten en cuenta que el marco y los puntos de arrastre de las ligaduras de expresión se muestran de color rojo con el fin de mostrarte que ya no es posible ajustar la forma de dichas ligaduras a través de Maquetación magnética.

Si deseas deshabilitar la Maquetación magnética en las ligaduras de expresión de la partitura, desactiva **Ajustar forma para evitar colisiones por debajo del arco** en la página **Ligaduras de expresión** de **Normas de diseño musical**.

Si sueles desactivar la Maquetación magnética para ligaduras de expresión individuales, puedes asignar un atajo de teclado a la casilla de selección en el panel **Líneas** del Inspector,que encontrarás en la categoría **Otro** de la página **Atajos de teclado** de **Preferencias** como **Evitar colisiones debajo del arco de la ligadura** – 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

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, dibuja una ligadura con el ratón *sin ningún elemento seleccionado* en la galería **Notaciones ▸ Línea**. Las ligaduras no magnéticas no se ajustan a las notas ni evitan colisiones con notas, barras de unión, alteraciones, articulaciones, etc., pero pueden ser necesarias en determinadas circunstancias.

Cuando se seleccionan, las ligaduras no magnéticas aparecen resaltadas en color rojo (con marco y puntos de arrastre en rojo); esto sugiere que quizá deberías utilizar una ligadura magnética en su lugar.

Si utilizas **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**) para restablecer la posición de una ligadura de expresión, también se convertirá en una ligadura magnética en caso de que no lo fuera.

Ligaduras discontinuas y de puntos

Puedes crear ligaduras de expresión discontinuas o de puntos desde la galería **Notaciones ▸ Línea**. Si las creas sin nada seleccionado, serán no magnéticas; utiliza **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** para convertirlas en magnéticas.

También es posible modificar el aspecto de las ligaduras discontinuas si editas el tamaño de los guiones y los espacios entre ellos – 🕮 **4.9 Editar líneas**.

Ligaduras de expresión en textos de letra

Si deseas 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 utilices una ligadura real sino un carácter de elisión.Para obtener más detalles, consulta 🕮 **5.7 Letra**.

Para añadir ligaduras de expresión a pentagramas de voz (con el fin de mostrar la distribución de la letra con mayor claridad), usa el plug-in **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir ligaduras a la letra** (🕮 **1.25 Uso de los plug-ins**).

Copia de ligaduras de expresión

Al copiar un pasaje que contenga 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 puedes 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 – consulta la página 340.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Ligaduras** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** incluye una serie de opciones un tanto especializadas para la edición de las ligaduras de expresión, además de las estudiadas anteriormente:

- **Situar ligaduras sobre las notas si hay plicas en ambos sentidos** asegura que Sibelius solo 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 desactivas esta opción, la dirección de la ligadura de expresión se determinará 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 la cabeza de 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* espacio añadido para evitar ligadura** 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 prolongación.

- 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 tenga un corchete o una barra de unión
- **Distancia 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 de **Evitar articulaciones** especifican la distancia entre los extremos de las ligaduras de expresión y las articulaciones vinculadas a una misma nota. Algunos de estos valores se ignoran cuando la opción Maquetación magnética está activada.
- **Ajustar forma para evitar colisiones por 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 esté activada.

4.9 Editar líneas

📖 **4.6 Líneas**, **4.8 Ligaduras de expresión**, **8.2 Configuración personal**.

Para usuarios avanzados solamente

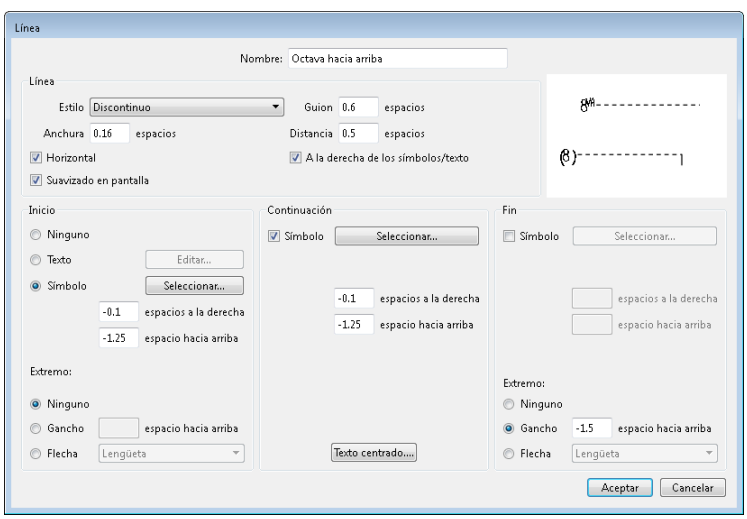
Sibelius permite editar el diseño de las líneas y crear las tuyas propias. Cualquier cambio realizado en el diseño y edición de una línea ya existente afectará a todas las representaciones presentes y futuras de dicha línea en la partitura.

Editar una línea

Para editar una línea, haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo (derecha) situado en la esquina inferior derecha del grupo **Notaciones ▸ Línea**. Aparecerá una lista de todos los estilos de líneas en la partitura. Una vez seleccionada una línea de la lista, la puedes **Editar**, **Eliminar** (si es que la has definido tú mismo) o puedes hacer clic en **Nuevo** para crear una nueva línea basada en un modelo ya existente.

Al crear una nueva línea, básate en otra línea de características de reproducción y posición similares; por ejemplo, para crear una línea que desees reproducir como un trino, básala en un trino.

Si haces clic en **Editar,** se abrirá un cuadro de diálogo en el que podrás modificar las características de una línea:



En términos generales, una línea está formada por cinco partes:

- Un principio opcional: ya sea un símbolo (como "Ped") o elementos de texto (como "1.2."), más una punta de flecha opcional o una línea corta en ángulo recto llamada "gancho", 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 desde un sistema anterior, tal como sucede con el (*8*) en las líneas de octava.
- 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 cuadro de diálogo es bastante sencilla, pero de todas formas vamos a explicarla brevemente:

- Las opciones de **Línea** controlan el aspecto de la propia línea:
  - **Estilo:** especifica si el modelo de línea es continua, con puntos, discontinua u ondulada.
  - **Guion:** el tamaño del guion en las líneas discontinuas.
  - **Distancia:** el tamaño del espacio entre los guiones o puntos consecutivos en las líneas discontinuas o de puntos.
  - **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 tus ajustes de suavizado), pero no afecta a la impresión (¡Sibelius siempre imprime perfectamente!); deberías dejar esta opción activada.
  - **A la derecha de los símbolos/texto:** coloca el extremo izquierdo de la línea después 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. Si haces clic en el botón de opción **Texto** aparecerá un cuadro de diálogo desde el que podrás elegir el texto que aparecerá, así como el estilo y la posición del texto con respecto a la línea.

    Para situar el texto de tal forma que aparezca centrado de la mitad hacia arriba, modifica 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** 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 esta continúa después de un salto de página o 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 podrás finalizar la línea con un texto.

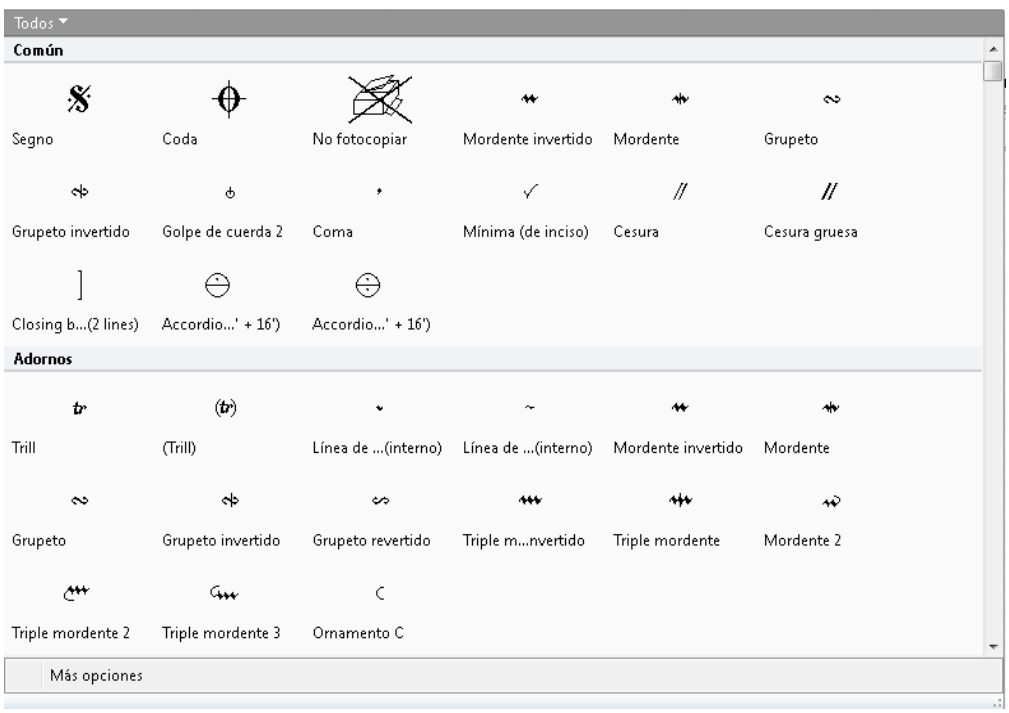
La previsualización muestra la línea tal y como aparecería en una división de dos sistemas, por lo que podrás ver tanto la parte de la continuación de la línea, como el inicio, la mitad y el final de la misma.

Como ejemplo del uso de este cuadro de diálogo, para cambiar el símbolo de *octava* al principio de una línea convencional por otro como *8* (imagen superior), haz clic en **Seleccionar** en la sección **Inicio** del cuadro de diálogo **Editar Línea** para elegir un símbolo nuevo. Puedes cambiar el símbolo **Continuación** de la misma forma.

4.10 Símbolos

🕮 **8.6 Fuentes musicales**, **4.11 Editar símbolos**.

Todos los símbolos musicales estándar de Sibelius están disponibles en la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo**, que muestra hasta ocho símbolos de uso común directamente en la cinta de opciones, en función del ancho de la ventana o la presentación de pantalla; puedes hacer clic en las flechas situadas en la parte derecha de la galería para desplazar la lista hacia arriba y hacia abajo, o bien, hacer clic en la flecha situada en la parte inferior para abrir la galería y ver todas los símbolos mostrados por categoría:



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 pueden colocarse en cualquier lugar de la partitura. Esto permite anular cualquiera de las normas de posicionamiento de Sibelius y poder introducir un símbolo, como, por ejemplo, el sostenido exactamente donde quiera, incluso en sitios extraños donde se supone que los sostenidos no deberían colocarse.

La desventaja de 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 arrastramos esta hacia arriba o abajo y la nota tampoco se reproducirá como sostenido, ni cambiará a becuadro (o lo que fuere) si la música se transporta. Moraleja: no coloques un símbolo allí donde puedas 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 (🕮 **7.10 Vínculos**).

Crear un símbolo

- Selecciona la nota cerca de la que quieres crear un símbolo, luego selecciona **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** (atajo de teclado **Z**).
- Se abre la galería, que muestra en primer lugar la categoría **Utilizado** (si la partitura ya contiene algún símbolo) con los símbolos ya en uso en la partitura; a continuación, la categoría **Común**, que contiene una lista predeterminada de algunos de los símbolos de uso más común; y, debajo, otras categorías.
- Selecciona un símbolo de la galería y se creará en la partitura. El símbolo se ajustará al pentagrama o al sistema de forma automática, según le convenga al símbolo que hayas elegido (puedes especificar esta acción predeterminada a través del cuadro de diálogo **Editar símbolos;** 🕮 **4.11 Editar símbolos**).

Si necesitas tener un mayor control sobre la creación del símbolo, por ejemplo elegir a qué tamaño debe crearse o eliminar su vinculación predeterminada, escoge **Más opciones** en la parte inferior de la galería, que abre un cuadro de diálogo independiente en el que podrás escoger el símbolo y, a continuación:

- Si fuese necesario, ajusta el tamaño del símbolo con las cuatro opciones de tamaño. (Los símbolos se encogerán automáticamente si están vinculados a pentagramas pequeños, por lo que deberías dejar el tamaño **Normal** al colocar un símbolo en un pentagrama pequeño).
- Selecciona si quieres vincular el símbolo al **Pentagrama** o al **Sistema**. Solo tienes que crear un símbolo de sistema si quieres que aparezca en todos los pentagramas al extraer las partes (por ejemplo, un calderón sobre una barra de compás o un símbolo de segno o coda) o si utilizas símbolos que controlan el comportamiento de las repeticiones (como los símbolos de segno y coda). Si eliges vincular el símbolo al sistema, puedes configurarlo para que aparezca en todos los pentagramas al seleccionar **Dibujar en todos los pentagramas**. Todas las instancias de un símbolo creado con esta opción habilitada se moverán juntas al mover uno de ellos.
- Haz clic en **Aceptar** y el símbolo se creará en la partitura cerca de la nota seleccionada. (Si haces doble clic en el símbolo del cuadro de diálogo obtendrás el mismo resultado que al hacer clic en **Aceptar**).

Otra alternativa sería colocar símbolos con el ratón. Para ello:

- Comprueba que no haya nada seleccionado (pulsa **Esc**) y, a continuación, escoge **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** o introduce **Z.**
- Selecciona un símbolo de la galería.
- La flecha del ratón cambia de color y puedes hacer clic en la partitura para colocar el símbolo.

Los símbolos se pueden copiar y eliminar como cualquier otro objeto.

Mover símbolos

Muchas veces resulta práctico poder "empujar" los símbolos con las flechas del teclado: pulsa la tecla **Ctrl** *o* ⌘ para moverlos a pasos mayores, exactamente un espacio. **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**) devuelve un símbolo a su posición predeterminada.

Editar símbolos

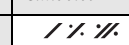
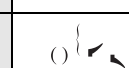
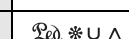
Para detalles sobre la modificación de símbolos existentes y la creación de símbolos nuevos, 🕮 **4.11 Editar símbolos**.

Reproducir símbolos

Aunque la mayoría de símbolos no se pueden reproducir, algunos (como scoops y caídas) sí lo harán, siempre que el dispositivo de reproducción lo permita. Puedes configurar la reproducción de otros símbolos en el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario**; 🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**.

Símbolos más importantes

La galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** se agrupa en función de categorías y cada símbolo muestra su nombre. Algunos de los símbolos menos obvios se explican a continuación:

Categoría	*Símbolos*	*Significado*
Repeticiones		Repetición de los últimos grupos 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 para colocar otros símbolos dentro de ellos (alteraciones, 8va, trinos); llaves para pentagramas de teclado; corchetes/final de repetición con alas.
Adornos		Incluye trinos, mordentes, grupetos, etc. Para crear trinos que se puedan reproducir, consulta 🕮 **4.6 Líneas**; para reproducir mordentes y grupetos, consulta 🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**. Hay más símbolos de adorno disponibles en la categoría Más adornos, hacia el final del cuadro de diálogo (más información a continuación).
Teclado		Símbolos de Pedal que se pueden usar para cambiar de aspecto las líneas de pedal normales (🕮 **4.6 Líneas**); símbolos de tacón y punta para pedales de órgano (pie izquierdo y pie derecho).
Percusión		Esta categoría incluye la mayoría de los símbolos proporcionados en la famosa fuente Ghent™.
...baquetas		Incluye baquetas para varios instrumentos (en la imagen: suaves, medias y duras).
Guitarra		Incluye mallas para una variedad de números de cuerdas; palanca de vibrato scoop/dip.
Articulación		Las articulaciones se ordenan en función de 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 denominados por encima van por encima de la nota y los denominados por debajo, por debajo de la nota. A continuación se muestran otras articulaciones no disponibles directamente a través del teclado flotante:
		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.
		Vírgula y tick para indicar una respiración, normalmente en música coral (la vírgula también indica 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), usadas por Schoenberg; staccato vertical, usado algunas veces en música antigua.

Categoría	*Símbolos*	*Significado*
Alteraciones		Los primeros nueve símbolos de esta categoría (con o sin paréntesis) están ordenados de bemol a sostenido, incluidos los microtonos. Recuerda que estos símbolos no se transportan automáticamente ni se reproducen, así que utiliza una alteración normal si es posible. *1½ semitonos bemol* *1¼ semitonos bemol, u ocasionalmente 1½ semitonos bemol* *½ semitono bemol* *¼ semitono bemol o ½ semitono bemol* *¼ semitono bemol o ½ seminotono sostenido* *½ semitono sostenido* *1¼ semitonos sostenido, u ocasionalmente 1½ semitonos sostenido* *1½ semitonos sostenido* Hay más símbolos para microtonos disponibles en la categoría Más alteraciones, situada más abajo en la galería.
Notas		Estos diseños no los usa Sibelius para dibuja notas normales; te las facilitamos por si quieres colocar notas en sitios totalmente extraños. Sibelius dibuja las notas con una cabeza de nota (de la categoría Cabezas de nota) y con corchetes (de la categoría Notas) para notas cortas.
		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).
		Barra de notas de adorno para plica de la acciaccatura; ligadura para el símbolo *laissez vibrer* (es preferible usar una ligadura real en algunas circunstancias), que pueden usarse en lugar de ligaduras desde compases de 2ª repetición y codas; señal de trémolo; puntillos.
		Símbolo de "clúster"; es posible crear un "clúster" en un acorde de cualquier tamaño colocando verticalmente varios símbolos unos encima de otros.
Cabezas de nota		Para cambiar las cabezas de nota, no uses símbolos; 🕮 **4.12 Cabezas de nota**. También contiene símbolos de "tallo" para unísonos alterados; 🕮 **4.20 Alteraciones**. Puedes encontrar más cabezas de nota inusuales para música contemporánea y clásica moderna dentro de la categoría Cabezas de nota redondas, más adelante en la galería.
Silencios		Todos los silencios estándar, incluidos los silencios de compás de espera al estilo antiguo; también las partes constituyentes de las barras en forma de H; 🕮 **7.8 Compases de espera**
Director de orquesta		Coloca estos símbolos a la derecha de un pentagrama (en música coral por ejemplo) para indicar que se va a dividir en el siguiente sistema. Pueden sobresalir del margen derecho de la página. También puedes usar las flechas por separado, apuntando hacia el otro extremo para indicar que los dos pentagramas se han vuelto a unir otra vez.
		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.
		Pulsos dobles y triples (para un solo pulso, usa una de las flechas anteriores, o una simple línea vertical). Aparecen sobre secuencias musicales para indicar cómo el director va a agruparlos; son dibujos esquemáticos adoptando la forma de la batuta del director. Utilizado por ejemplo en la pieza de Boulez *Le Marteau sans maître*. El set inferior es para compases de subdivisión ternaria.
Claves		Contiene todas las claves estándar; 🕮 **4.1 Claves**. Los números *8* y *15* son símbolos aparte (a la derecha, segunda fila), que puedes alterar para cambiar todas las claves de una vez. Puedes encontrar más claves inusuales (por ejemplo, claves de sol y de fa invertidas de arriba a abajo y de atrás hacia delante) en la categoría Más claves situada más abajo en la galería.
Octavas		Utilizadas en las líneas de *8va* etc.; 🕮 **4.6 Líneas**

Categoría	*Símbolos*	*Significado*
Marcas de maquetación		Utilizadas por Sibelius para mostrar separaciones de sistemas/saltos de página, etc., aunque no es muy probable que tú las vayas a utilizar.
Técnicas		Esta categoría contiene una serie de símbolos apasionantes y poco habituales:
		Acenso ("lift") y caída ("fall") para notación de jazz; sordina para instrumentos de cuerda.
		Digitación para instrumentos de viento: abierta, medio abierta y cerrada.
		Vincular a la plica de una nota o acorde. Significan: susurrado o *sprechstimme*; rozado (u otra acción similar en instrumentos de percusión); *sul ponticello* (sobre el puente); "zumbido" de arpa (el cambio de pedal ocurre cuando la nota correspondiente 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 ofrece una marca de plica "z" ligeramente diferente para los redobles con "zumbido".
		Las curvas "exponenciales" de crescendo se adaptan a reguladores de crescendo cortos y largos; 🕮 **4.7 Reguladores**.
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 puedes encontrar los símbolos comunes usados en la música con campanillas.
Más adornos		Esta categoría ofrece más de 50 símbolos de adorno adicionales, incluidos *pincé*, sacudida, *port de voix*, 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.
Prolaciones		Símbolos para *tempus perfectus*, *tempus imperfectus*, *prolatio perfectus* (prolatio mayor), *prolatio imperfectus* (prolatio menor), etc. para usar en ediciones de música medieval.
Miscelánea		Símbolos de líneas adicionales de varios grosores (normal, nota completa, nota de aviso); procura alinearlas con las líneas de pentagrama normales para asegurarte de 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, 🕮 **2.13 Otros plug-ins**.

4.11 Editar símbolos

🕮 **4.10 Símbolos**, **8.6 Fuentes musicales**.

Para usuarios avanzados solamente

Los símbolos que Sibelius utiliza para objetos convencionales como cabezas de nota, claves y articulaciones pueden encontrarse en la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** (atajo de teclado **Z**) y puedes editarlos en el cuadro de diálogo **Editar símbolos**. Para editar los símbolos, haz clic en el botón de apertura del cuadro de diálogo (que se muestra arriba a la derecha) en la esquina inferior derecha del grupo **Notaciones ▸ Símbolos**.

Cambiar símbolos existentes

Por supuesto, los símbolos del cuadro de diálogo **Editar símbolos** para objetos convencionales, tienen un significado concreto. Si sustituyes 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 este lo sustituyes por el primero (debido a que interpreta el símbolo basado según la posición en la casilla, no según el aspecto del símbolo en sí mismo). Si bien a Sibelius no le crea ningún problema, puede que a ti te cause alguna dificultad conceptual. Por tanto, para evitar problemas te 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 de la categoría **Alteraciones** dentro de la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** corresponden a los símbolos situados en la sexta página del Teclado flotante (atajo de teclado **F12**). Consulta la tabla de símbolos de notación en el capítulo **4.10 Símbolos** para ver los diversos símbolos alternativos. Si cambias un símbolo usado en el Teclado flotante, dentro del cuadro de diálogo **Editar símbolos**, el Teclado flotante continuará mostrando el símbolo original pero colocará el nuevo en la partitura.

Símbolos nuevos

Sin embargo, si no quieres cambiar el diseño de un símbolo existente por otro nuevo, hay varios espacios en blanco dentro de la tabla **Editar símbolos** en la que puedes poner el nuevo símbolo. Usa un espacio dentro de la fila con el nombre apropiado, o en la última fila **Definidos por el usuario** que está situada en la parte inferior.

Si usas todas los espacios en blanco disponibles en la fila **Definidos por el usuario**, haz clic en **Nuevo** en el cuadro de diálogo **Editar símbolos** para crear un nuevo símbolo y crear una fila nueva.

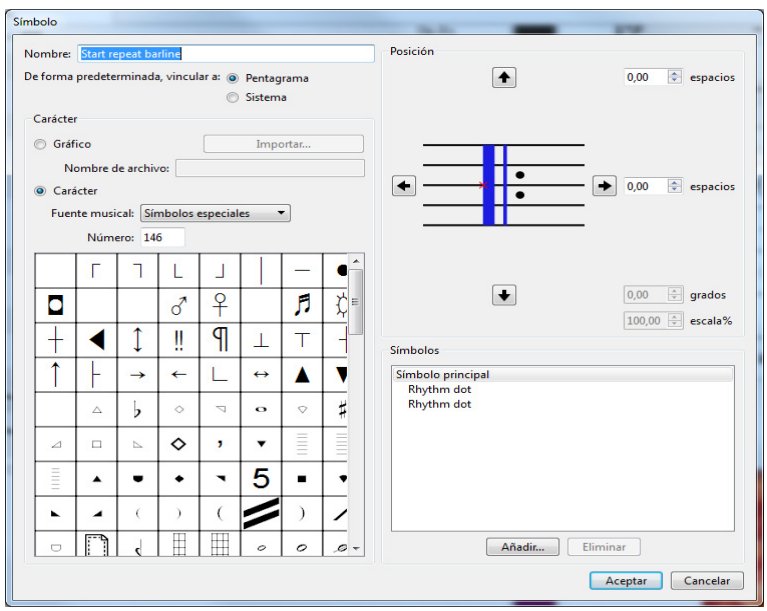
Símbolos compuestos

Algunos símbolos incluyen uno o más símbolos. Esta alternativa tiene dos ventajas:

- Significa que puedes 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*.
- Esto significa que si cambias la fuente, tamaño o diseño de un símbolo (como, por ejemplo, la clave de sol), entonces todos los símbolos basados en este, también cambiarán para asegurar un aspecto constante y evitar tener que cambiar muchos símbolos al mismo tiempo.

Editar y crear símbolos nuevos

- Haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo del grupo **Notaciones** ▸ **Símbolos** para abrir **Editar símbolos.**
- Selecciona un símbolo y pulsa **Editar**. Para crear un símbolo nuevo, selecciona una casilla en blanco en el diálogo y haz clic en **Editar** o en **Nuevo** para crear un símbolo nuevo en una nueva fila. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- En primer lugar, introduce el **Nombre** del nuevo símbolo; este nombre es útil para identificarlo cuando lo incluyas en un símbolo compuesto y, obviamente, también se muestra en la galería **Notaciones** ▸ **Símbolos** ▸ **Símbolo**.
- A continuación, decide si el símbolo debe vincularse al **Pentagrama** o al **Sistema** de forma predeterminada. Por lo general, puedes establecer esta opción en **Pentagrama**. Si eliges vincular el símbolo al sistema, puedes configurarlo para que aparezca en todos los pentagramas al seleccionar **Dibujar en todos los pentagramas**. Todas las instancias de un símbolo creado con esta opción habilitada se moverán juntas al mover uno de ellos.

- En la parte izquierda del cuadro de diálogo puedes escoger entre utilizar un carácter de la fuente o un archivo de gráfico para el símbolo. Si deseas utilizar un gráfico, selecciona el botón de opción **Gráfico** y haz clic en **Importar** para importar el gráfico que se utilizará para el símbolo. Puedes utilizar cualquier archivo de gráfico de cualquier formato que Sibelius reconozca, pero es recomendable emplear un gráfico en formato SVG, que se ampliará a cualquier escala sin sufrir pérdida de calidad, como un carácter de la fuente.
- Sin embargo, para utilizar un carácter de la fuente distinto, selecciona el botón de opción **Carácter** y, a continuación, la **Fuente musical** que desees (consulta más abajo) y, finalmente, escoge el nuevo símbolo de la tabla que aparece a continuación o introduce un número de carácter en **Número**.
- Para dejar un símbolo en blanco o para convertirlo en símbolo compuesto de varios símbolos existentes (sin tener tampoco un carácter seleccionado directamente desde una fuente musical), ajusta el **Número** a **0**.
- En la parte derecha del cuadro de diálogo, puedes configurar la posición del gráfico o del carácter de la fuente con respecto a su origen, haciendo clic en las flechas o introduciendo valores en los controles de movimiento.
- Solo para gráficos importados, puedes configurar también el giro del gráfico a través del control de movimiento *n* **grados** y ajustar también su tamaño relativo mediante el control de movimiento *n* **escala%**. Si necesitas cambiar el tamaño de un símbolo basado en un carácter de la fuente, debes editar la fuente musical de la que se ha tomado el carácter de la fuente – consulta a continuación.
- Para añadir otro símbolo y crear uno compuesto, haz clic en **Añadir**, a continuación, selecciona otro símbolo y haz clic en **Añadir símbolo**. Puedes mover con independencia cada símbolo, usando las flechas a la derecha del cuadro de diálogo.

Crear un nuevo estilo de texto de un símbolo

Explicar este concepto importante pero un poco abstracto es más fácil hacerlo mediante un ejemplo. Supongamos que quieres que todas las claves utilicen una fuente musical especial propia que no incluye Sibelius, denominada por ejemplo **TrebleFont**. (Para más información sobre fuentes musicales y cómo están relacionadas con los símbolos, 🕮 **8.6 Fuentes musicales**).

Para que esto ocurra, no puedes simplemente cambiar la fuente del estilo de texto de **Símbolos comunes**, puesto que cambiarías también las notas, alteraciones, etc. Del mismo modo, si deseas cambiar el tamaño de, por ejemplo, solo las alteraciones, no puedes simplemente editar el estilo de texto de **Símbolos comunes** para ampliarlo, puesto que esta acción afectaría también a las notas, claves, etc.

Por el contrario, debes crear un nuevo estilo de texto basado en el estilo de texto de **Símbolos comunes**, establecerlo en **TrebleFont** o modificar el tamaño como desees y configurar todos los símbolos relevantes para que utilicen el nuevo estilo de texto para que todos utilicen esta fuente.

Para ello:

- En el cuadro de diálogo **Editar símbolos**, haz clic en **Fuentes musicales**.
- En el cuadro de diálogo **Fuentes musicales**, selecciona un estilo de texto existente (como por ejemplo **Símbolos comunes**) que sirva como base para crear uno nuevo, haz clic en **Nuevo** y luego en **Sí**
- En el cuadro de diálogo que aparece, escribe **Claves** como el nombre para tu nuevo estilo de texto y selecciona la fuente deseada, en este caso, **TrebleFont.**

- Haz clic en **Aceptar** y de nuevo en **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo **Fuentes musicales.**
- Entonces, para cada clave dentro del cuadro de diálogo **Editar símbolos**, selecciona la clave y haz clic **Editar**, cambia la **Fuente musical** (que se refiere al estilo de texto que especifica la característica de la fuente y tamaño del símbolo) a **Claves** y haz clic en **Aceptar**.

Deberías seguir el mismo procedimiento, incluso si solo quieres utilizar un tamaño o fuente especiales para un solo símbolo.

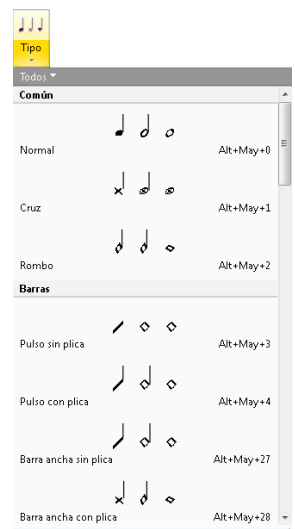
4.12 Cabezas de nota

🕮 **4.15 Grupos de barras**, **4.13 Percusión**, **4.26 Plicas y líneas adicionales**, **4.14 Editar cabezas de notas**.

Sibelius incluye numerosas formas especiales de cabeza de nota, como rombo, cruz y barra, al mismo tiempo que permite crear tus propias cabezas de nota. Es posible decidir la capacidad de una cabeza de nota para reproducirse o no, si se puede transportar, tener plicas o líneas divisorias y así sucesivamente (🕮 **4.14 Editar cabezas de notas**).

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 el aspecto según el valor de la nota.

Seleccionar una cabeza de nota



Para cambiar el tipo de cabeza de nota de una pieza musical existente, selecciona una nota o pasaje y abre la galería desplegable **Notaciones ▸ Cabezas de nota ▸ Tipo**. Una vez elegido un tipo de cabeza de nota, puedes hacer clic en la parte superior del botón para aplicar de nuevo la última cabeza de nota escogida.

Para selecciona la cabeza de nota también puedes mantener pulsado **Mayús**+**Alt** *o* ⇧⌥ y escribir los números con la primera fila de teclas del teclado principal (no del teclado numérico) sin soltar esas teclas. A continuación tienes más información sobre los números de cabeza de nota. Si la cabeza de nota que quieres usar tiene un número superior a **9** (por ejemplo, **13**), escribe los dos dígitos rápidamente, uno después de otro. Si no estás seguro del número que necesitas, pulsa **Mayús**-**+**/**–** para recorrer la selección de cabezas de nota hacia adelante y atrás.

También puedes definir el tipo de cabeza de nota en el momento de crear las notas: solo tienes que seleccionar el tipo deseado en Inspector o utilizar el atajo de teclado antes de introducir la altura de nota deseada. El tipo de cabeza de nota elegido se utilizará en todas las notas posteriores que crees hasta que cambies el tipo de cabeza de nuevo.

Como las cabezas de nota se pueden personalizar, los atajos de teclado incluidos en este capítulo (y en toda la Guía de referencia) pueden no ser correctos si has editado los tipos de cabeza de nota existentes.

Cabezas de nota comunes

Las cabezas de nota cruzadas (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**1** *o* ⇧⌥**1**) indican notas de altura no determinada, aplicadas por lo general a instrumentos de percusión sin afinación. 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 (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**5** *o* ⇧⌥**5**).

Las cabezas de nota en forma de rombo (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**2** *o* ⇧⌥**2**) normalmente se utilizan para indicar notas que tienen digitación pero no son ejecutadas, como los armónicos de cuerda (consulta **Armónicos** en 🕮 **6.6 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 (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**6** *o* ⇧⌥**6**).

Las barras indican el ritmo de acordes improvisados en jazz, rock y música comercial. Existen dos tipos diferentes de barras, uno con plica (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**4** *o* ⇧⌥**4**) y otro sin plica (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**3** *o* ⇧⌥**3**). Estas cabezas de nota no se pueden reproducir ni transportar. Por lo normal se escriben en la tercera línea del pentagrama.

Las notas sin cabeza (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**7** *o* ⇧⌥**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 (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**8** *o* ⇧⌥**8**) son útiles para música sin ritmo preciso como el caso del canto llano.

Las notas en silencio (atajo 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 (atajo 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 (atajo 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 (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**13** *o* ⇧⌥**13**) y hacia arriba (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**14** *o* ⇧⌥**14**), solo 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. 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. Utiliza **Introducción de notas** ▸ **Plug-ins** ▸ **Aplicar formas de nota** para crear esta notación de forma automática – consulta **Aplicar formas de nota** en la página 339.

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 e veces en la notación de percusión para representa un "ping", un tipo especial de bombo seco.

Distintos tamaños de cabezas de nota

Deberías 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, utiliza el botón de nota de aviso (atajo de teclado **Intro**) en la segunda página del teclado flotante (atajo de teclado **F8**). De esta forma no solo la cabeza se hará más pequeña, sino también las plicas y cualquier acento o articulación asociado; 🕮 **4.23 Notas de adorno**.

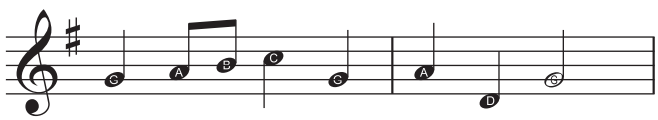
Si prefieres crear un diseño de cabeza de nota de un tamaño ligeramente más grande, a lo largo de toda la partitura, puedes usar la plantilla **En blanco (notas grandes)** – 🕮 **1.21 Exportación de plantillas** – o puedes importar la configuración personal **Estándar (notas grandes)** en una partitura existente;🕮 **8.2 Configuración personal**.

Notas entre paréntesis

Si quieres puedes colocar entre paréntesis cualquier tipo de cabeza de nota (incluidas las notas de adorno) con el botón de la segunda página del Teclado flotante (atajo de teclado **F8**). El paréntesis se ajustará automáticamente para rodear alteraciones, etc.

Nombres de nota dentro de las cabezas de nota

Para aquellos alumnos que comienzan a aprender a tocar un instrumento, puede resultar útil mostrar el nombre de la nota dentro de la cabeza de nota, de la siguiente forma:



Selecciona el pasaje al que deseas añadir los nombres de nota, o la partitura completa, y ejecuta **Notaciones ▸ Cabezas de nota ▸ Añadir nombres de las notas**. Aparecerá un diálogo en el que puedes definir si los nombres de nota añadidos a las cabezas de nota deben incluir alteraciones. Haz clic en **Aceptar** para actualizar la partitura.

Si añades más notas o cambias las alturas de las notas existentes en la partitura, tendrás que volver a ejecutar el plug-in para actualizar los nombres añadidos a las cabezas de nota.

4.13 Percusión

📖 **4.12 Cabezas de nota**, **4.28 Trémolos**.

Este capítulo solo trata 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 estudio especial.

Existen diversas formas de notación para instrumentos de percusión sin afinación o de afinación indeterminada, en función 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 denominar *conjunto de batería* (o kit 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 lo 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 una línea se suelen configurar para que produzcan el sonido deseado cuando se 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 distintos sonidos.

Sibelius incorpora docenas de instrumentos de percusión sin afinación, por lo que no es de utilidad describir al 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:

- Selecciona un compás en el instrumento en cuestión si ya lo estás utilizando en la partitura.
- Selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Editar instrumentos.**
- Al seleccionar una nota o compás verás que el instrumento también queda seleccionado. Si no has seleccionado ningún instrumento, escoge uno de la lista **Instrumentos en la familia.**
- Haz clic en **Editar instrumento**; si se te solicita que confirmes que la edición del instrumento cambiará la partitura, haz clic en **Sí.**
- A continuación, haz clic en **Editar tipo de pentagrama** y selecciona la página **Percusión**.
- La parte superior del cuadro de diálogo muestra qué cabezas de nota están asignadas. Para ver qué sonido produce una cabeza de nota concreta, selecciónalo y observa a continuación el apartado **Sonido**. También puedes ver qué tecla tocar en tu teclado MIDI para introducir esa nota – consulta **Introducción de notas para percusión sin afinación** a continuación.

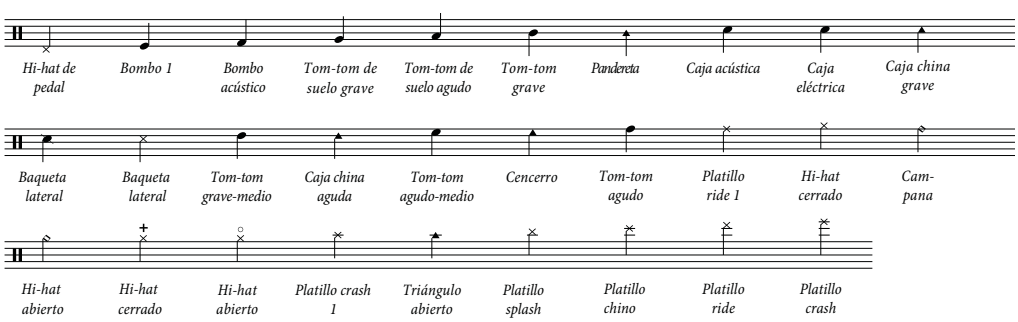
Para más información acerca de este cuadro de diálogo, y acerca de la edición de instrumentos de percusión existentes y de la definición de los tuyos propios, 🕮 **2.6 Editar instrumentos**.

Sin embargo, la notación para conjuntos de batería está suficientemente estandarizada como para merecer la pena analizarla en detalle; sigue leyendo.

Notaciones de conjunto de batería

para crear un pentagrama de conjunto de batería en Sibelius, selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** (atajo de teclado **I**) y **Conjunto de batería** o **Kit de batería** (que son idénticos a pesar del nombre).

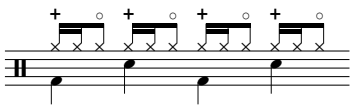
Los instrumentos incluidos en **Conjunto de batería** y **Kit de batería** usan un sistema de notación basado en las recomendaciones de la organización Percussive Arts Society, descritas en el libro de Norman Weinberg, *Guide To Standardized Drumset Notation*:



Introducción de notas para percusión sin afinación

Al introducir notas en pentagramas de percusión, puedes 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.

Veamos un ejemplo sencillo para bombo y caja con charles abierto y cerrado en un conjunto de batería estándar:



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 utilizas la cabeza de nota en forma de cruz, las notas no se reproducirán como charles).

Si introduces esta música con el ratón o mediante la introducción alfabética, después de introducir las notas de la voz 1 tendrás que cambiarlas para que usen la cabeza de nota en forma de cruz.

- Selecciona los compases en los que deseas cambiar la cabeza de nota (🕮 **2.1 Selecciones y pasajes**).
- Filtra una voz específica, por ejemplo, **Inicio** ▸ **Selección** ▸ **Filtros** ▸ **Voz 1**, que es la intención del ejemplo anterior, o filtra la altura de nota concreta que deseas cambiar mediante **Inicio** ▸ **Selección** ▸ **Avanzada**. El filtro de altura trata las claves de percusión como escritas en clave de Sol, por lo que:
  - En pentagramas de una línea, el sonido correspondiente a pentagramas de una sola línea es Si4 (esta línea corresponde a la tercera línea de un pentagrama de cinco líneas).
  - En pentagramas de dos líneas, los sonidos son (desde abajo hacia arriba) Sol4y Re5.
  - En pentagramas de tres líneas, los sonidos son Mi4, Si4 y Fa5.
  - En pentagramas de cuatro líneas, los sonidos son Fa4, La4, Do5 y Mi5.
  - En pentagramas de percusión de cinco líneas, la tercera línea corresponde a Si4.

  Para más información acerca de las funciones de filtrado de Sibelius, 🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**.
- Cambie la cabeza de nota pulsando **Mayús**+**Alt**+*n* o ⇧⌥*n*, donde *n* es un número del teclado principal (no del numérico); en el ejemplo anterior, hay que pulsar **Mayús**+**Alt**+**1** *o* ⇧⌥**1**. De forma alternativa, también puedes seleccionar la cabeza de nota en el menú del panel **Notas** que hay en Inspector (🕮 **4.12 Cabezas de nota**).

No obstante, si introduces esta música mediante un teclado MIDI con step-time o Flexi-time, Sibelius asigna automáticamente la altura de las notas interpretadas en el teclado MIDI a la altura y la cabeza de nota apropiadas (y articulación, si se especifica). Si reproduces un sonido para el que existe más de una cabeza de nota asignada en el tipo de pentagrama, Sibelius escogerá la primera cabeza de nota que aparece en el mapa de percusión.

Puedes decidir si quieres usar el mapa de percusión establecido por el propio instrumento o las alturas utilizadas por tu propio dispositivo MIDI (es decir, tu teclado o módulo de sonidos). Para ello, dispones de una opción en **Pentagramas de percusión** en la página **Nota por nota y Flexi-time** de **Archivo** ▸ **Preferencias**.

De forma predeterminada, Sibelius está configurado para **El instrumento**, es decir, que debes tocar las alturas de nota establecidas en la definición del instrumento. Con esta opción, un pentagrama de una línea se considera como si correspondiera a la tercera línea de un pentagrama de cinco líneas (es decir, Si4); un pentagrama de dos líneas representa las líneas segunda y cuarta (Sol4 y Re5); un pentagrama de tres líneas muestra las líneas primera, tercera y quinta (Mi4, Si4 y Fa5); y un pentagrama de cuatro líneas representa los espacios (Fa4, La4, Do5 y Mi5). Por tanto, para colocar una nota en un pentagrama de una línea basta tocar la nota Si por encima del Do central.

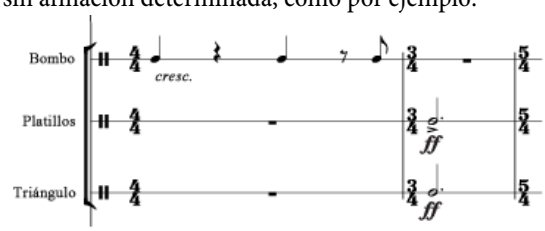
Si prefieres reproducir en tu teclado MIDI la nota que corresponde al sonido que deseas, ajusta la opción **Pentagramas de percusión** a **El mapa de percusión del dispositivo MIDI**. De este modo, al introducirlo escucharás el sonido correcto y Sibelius traducirá automáticamente la altura de nota interpretada 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 solo reproducirá aquellas cabezas de nota que estén debidamente asignadas en la definición del instrumento – consulta **Página Percusión** en la página 216.

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:



Puedes acceder a una amplia variedad de instrumentos de percusión a través del cuadro de diálogo **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar**. Por ejemplo, para escribir la notación para bombo, platillos y triángulo en la partitura:

- En el cuadro de diálogo **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar**, selecciona la familia **Percusión y batería** y añade los instrumentos **Platillos**, **Triángulo** y **Bombo.**
- Haz clic en **Aceptar** y los instrumentos aparecerán en la partitura.

Todos estos instrumentos reproducen automáticamente el sonido correcto. Fíjate en que las plicas en pentagramas de una línea están todas hacia arriba.

Creación de un mapa de percusión propio

Si deseas 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, tienes que crear tu propio instrumento con su propio mapa de percusión.

Por ejemplo, si deseas escribir:

- Abre **Editar instrumentos** haciendo clic en el botón selector de cuadro de diálogo del grupo **Inicio ▸ Instrumentos.**
- En el conjunto **Instrumentos comunes**, selecciona la familia **Percusión y batería**, y luego selecciona la opción **Conjunto de batería (básico)** de la lista **Instrumentos en la familia**. (En realidad, no importa el instrumento que escojas, 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).
- Haz clic en **Nuevo instrumento** y responde **Sí** a la pregunta de si deseas crear un nuevo instrumento basado en este.
- Cambia el **Nombre en los diálogos** por algo similar a **Bombo, Platillo, Triángulo**, para poder encontrarlo más tarde.
- Cambia el **Nombre completo en la partitura** por algo del estilo de **Bombo\n\ Platillo\n\Triángulo** (**\n** es una indicación para que Sibelius coloque la siguiente palabra en una nueva línea).
- Haz clic en **Editar tipo de pentagrama** y dirígete a la pestaña **Percusión** del cuadro de diálogo que aparece.
- En nuestro ejemplo solo 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. Selecciona el resto de notas no deseadas y haz clic en **Eliminar** para eliminarlas.
- Selecciona una cabeza de nota para cada uno de los tres sonidos que han quedado y cambia el sonido por el correspondiente al instrumento, en el menú emergente **Sonido**.
- Si quieres, puedes cambiar la **Cabeza de Nota** para un instrumento en particular, o incluso especificar un sonido diferente si utilizas una **Articulación** determinada con una cabeza de nota, pero no es necesario.
- Cuando hayas asignado los sonidos, haz clic en **Aceptar** para guardar el tipo de pentagrama
- Haz clic en **Aceptar** para confirmar los cambios a tu nuevo instrumento.
- Comprueba que tus nuevos instrumentos **Bombo, Platillo, Triángulo** están en el conjunto **Instrumentos comunes**: muévelos a la lista **Instrumentos en la familia** desde la lista **Instrumentos no incluidos en el conjunto** pulsando **Añadir a la familia** y, luego, haz clic en **Cerrar** para cerrar el cuadro de diálogo **Editar instrumentos.**
- A continuación, selecciona **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar** y tu nuevo instrumento de la lista. Luego, haz clic en **Añadir a la partitura** para crearlo y en **Aceptar.**
- Introduce la música en el pentagrama con las tres notas definidas en el tipo de pentagrama; puedes utilizar varias voces si es necesario; 🕮 **3.15 Voces**.

Pentagrama único para cada ejecutante

Si en tu partitura vas 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 se produce el cambio. En Sibelius, esto se consigue mediante cambios de instrumento; 🕮 **2.4 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, también puedes crear nuevos instrumentos de percusión si fuera necesario.

Símbolos de percusión

Sibelius incluye diversos símbolos útiles para la representación gráfica de instrumentos, tipos de baquetas y muchas otras técnicas de interpretación para una amplia variedad de instrumentos de afinación determinada e indeterminada. Para añadir a la partitura uno de estos símbolos, selecciona **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** (atajo de teclado **Z**) y haz clic en el símbolo que desees en la lista de tambores, instrumentos metálicos u otros instrumentos, baquetas y técnicas; 🕮 **4.10 Símbolos**.

Eliminación de bordes de los símbolos de baqueta de percusión

Si lo deseas, Sibelius permite eliminar los bordes de los símbolos de baqueta de percusión:

- Abre **Editar símbolos** haciendo clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo del grupo **Notaciones ▸ Símbolos.**
- Haz clic en el símbolo de la caja vacía en el extremo derecho de la primera fila de baquetas.
- Haz clic en **Editar**, introduce **0** en el campo **Número** y luego haz 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. Selecciona la tercera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F9**) y pulsa **6**. Para más información sobre los "redobles con zumbido", 🕮 **4.28 Trémolos**.

4.14 Editar cabezas de notas

🕮 **4.12 Cabezas de nota**, **4.26 Plicas y líneas adicionales**.

Para usuarios avanzados solamente

Para modificar el diseño de una cabeza de nota o definir una nueva:

- Abre **Editar cabezas de nota** haciendo clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo (aparece a la derecha) situado en el grupo **Notaciones ▸ Cabezas de nota** de la cinta de opciones.
- En el cuadro de diálogo que aparece, haz clic en **Nuevo** para crear un nuevo tipo de cabeza de nota o selecciona uno de la lista y haz clic en **Editar** para modificarlo. (También es posible seleccionar y **Eliminar** los tipos de cabezas de nota definidos por el usuario).

El cuadro de diálogo de **Cabeza de Nota** que aparece a continuación permite configurar cada aspecto de la cabeza de nota:

- **Nombre**: se trata del nombre del tipo de cabeza de nota seleccionado, tal y como aparece en la galería **Notaciones ▸ Cabezas de nota ▸ Tipo.**
- **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**: desactiva esta opción si no quieres que las cabezas de nota contengan alteraciones; por ejemplo, en la notación rítmica con guiones.
- **Transporta**: determina si las cabezas de notas se pueden transportar o no (por ejemplo, al modificar **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Partitura con transposición**, para transportar la música, o en partes). Algunas cabezas de nota (por ejemplo, en la notación rítmica con guiones) no tienen asignado como valor predeterminado la opción de poder transportarse.

- **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
- Para cambiar el símbolo utilizado en el diseño de la cabeza de nota, selecciona uno de los valores de nota y haz clic en **Cambiar Símbolo** para seleccionar el símbolo que deseas añadir dentro del cuadro de diálogo de **Símbolos** que aparece (🕮 **4.10 Símbolos**). La cabeza de nota de negra también se utiliza para corcheas y valores menores.

Debajo de los símbolos de cabezas de nota, hay una serie de opciones independientes para el posicionamiento de las plicas y las cabezas de nota cuando las plicas señalan hacia arriba o hacia abajo:

- **Acortar plica en**: permite efectuar una unión más ajustada entre la plica y ciertos tipos de cabezas de nota, como cruces (solo está disponible si la opción anterior **Plica** está 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, haz clic en **Aceptar**, seguido de otro **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo **Editar cabezas de nota**.

Un detalle que debes tener en cuenta es que las opciones **Líneas adicionales** y **Plicas** tienen efecto de acuerdo con el tipo de cabeza de nota de la nota *superior* del acorde. De este modo, si tienes por ejemplo un acorde con dos notas que por lo general se escribirían en líneas adicionales, pero ajustas la cabeza de nota superior para que utilice una cabeza de nota que no usa líneas adicionales, ninguna de ellas tendrán líneas adicionales. Por el contrario, si en el mismo ejemplo anterior, ajustas la menor de las dos notas de las líneas adicionales para que utilice una cabeza de nota que no use líneas adicionales, *ambas notas* se imprimirán con líneas adicionales, (puesto que la cabeza de nota situada en la parte superior del acorde efectivamente *utiliza líneas adicionales*).

Si creas un nuevo tipo de cabeza de nota, aparecerá al final del cuadro de diálogo **Editar cabezas de nota** y en la lista de cabezas de nota en el panel **Notas** de la ventana del Inspector, y puede introducirse con un número de atajo de teclado asignado como el resto de las cabezas de nota.

4.15 Grupos de barras

📖 **4.16 Posiciones de barra de unión de figuras**, **4.17 Silencios con barra y plicas pequeñas**.

La barras de unión son líneas gruesas utilizadas para agrupar figuras de corta duración. Sibelius agrupa las notas automáticamente, aunque puedes ajustar las barras como desees.

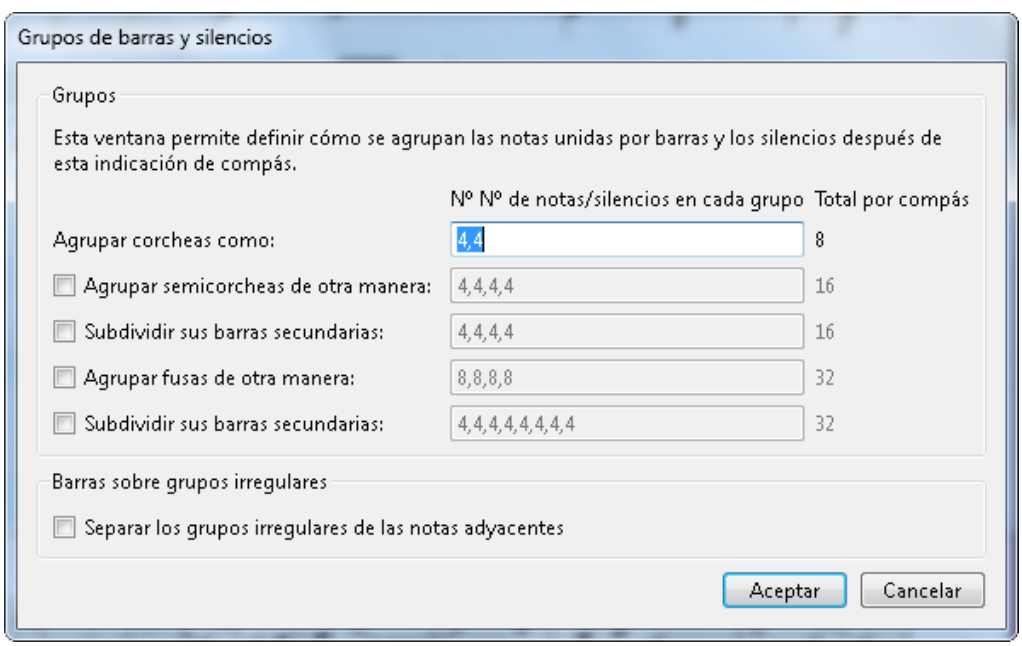
Puedes ajustar las barras en varios compases a la vez o cambiarlas nota por nota, incluidas notaciones especiales como barras atravesando dos pentagramas.

Cambiar grupos de barras

Sibelius decide de forma razonable los grupos de barras predeterminados para cada indicación de compás que crees en la partitura, pero en función del contexto musical es posible que prefieras distintos grupos. Puedes cambiar los grupos de barras para las nuevas indicaciones de compás que crees y para los pasajes musicales ya existentes.

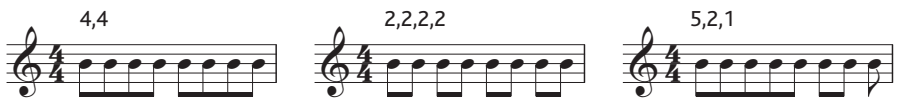
- Para cambiar los grupos de barras para una nueva indicación de compás, selecciona **Más opciones** en la parte inferior de la galería **Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás** y en el cuadro de diálogo que aparece a continuación, selecciona la indicación de compás que desees crear y haz clic en **Grupos de barras y silencios**.
- Para cambiar los grupos de barras en la música existente, consulta **Reajustar grupos de barras** a continuación.

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



Puedes editar los grupos de barras con distintos valores de nota de forma independiente. Los grupos de barras se representan mediante el número de notas de cada grupo, separado por comas, y la suma de dichos números debe coincidir con el número que aparece junto al recuadro en la columna **Total por compás**.

Por ejemplo, en la indicación de compás de 4/4 podrías ajustar la opción **Agrupar corcheas como** de la siguiente forma:



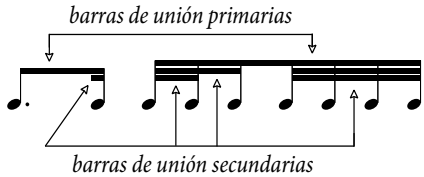
Cuando edites los grupos de barras para un valor de nota, los valores más cortos a menudo adoptan el mismo esquema de división de grupos (excepto en 4/4, donde las corcheas están ajustadas para agruparse en dos grupos de cuatro, lo que supone un caso especial – consulta a continuación). Esto significa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

Si lo deseas, puedes cambiar este comportamiento mediante el ajuste de otras opciones en el cuadro de diálogo **Agrupar semicorcheas de otra manera** y **Agrupar fusas de otra manera**. De nuevo, tienes que asegurarte de que los grupos de barras sumados entre sí coincidan con el número indicado junto a la columna **Total por compás**. Si usamos de nuevo nuestro ejemplo de 4/4, estas son algunas de las posibilidades:

Para cualquier indicación de compás con un denominador mayor que 8 (por ejemplo, 9/16, 15/32, etc), el mayor valor 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), estas aparecerán agrupadas siempre en parejas de forma predeterminada. En el compás de 15/32 tampoco se pueden ajustar grupos de semicorchea: quedarán siempre agrupadas igual que las corcheas.

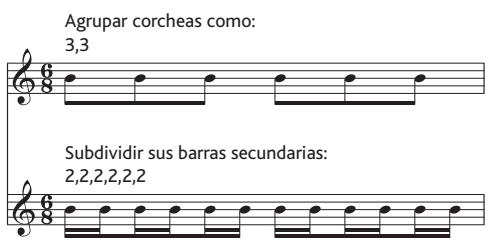
Barras de unión primarias y secundarias

Las barras de unión primarias se encuentran en el lugar más alejado de las cabezas de nota. Las barras de unión secundarias son las restantes, por ejemplo:



Las notas agrupadas con barras de unión secundarias (a las que a partir de ahora llamaremos "subgrupos") deberán siempre indicar el ritmo de la manera más clara posible; esto se consigue al separar los subgrupos de acuerdo con las unidades métricas más pequeñas del pulso. En los compases de subdivisión binaria, los subgrupos suelen aparecer cada dos corcheas y en los compases de subdivisión ternaria, cada tres corcheas. Sibelius se encarga de realizar estas complejas operaciones, pero permite definir subgrupos en los diálogos **Grupos de barras y silencios** y **Restablecer grupos de barras** si fuera necesario.

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



Sibelius solo permite a las corcheas ser barras primarias, es decir: una sola barra. En algunas situaciones, puede que necesites una semicorchea como barra primaria. En este caso, añade la barra adicional usando la línea disponible en la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea** (🕮 **4.6 Líneas**).

Reajustar grupos de barras

Para reagrupar notas con barras, simplemente selecciona las notas como un pasaje y, a continuación, **Aspecto ▸ Restablecer ▸ Grupos de barras**. Aparecerá un cuadro de diálogo. Si quieres reajustar los grupos de barras con los valores predeterminados de Sibelius para dicha indicación de compás, simplemente haz clic en **Aceptar** sin realizar ningún cambio. Si quieres reagrupar las notas de acuerdo con tus preferencias, cambia los parámetros en el cuadro de diálogo (consulta la sección **Cambiar grupos de barras** que encontrarás a continuación para obtener más detalles) y haz clic en **Aceptar**.

Los parámetros que hayas elegido en el cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Restablecer ▸ Grupos de barras** no son fijos en toda la partitura después de haberlos aplicado. Si editas el valor de las notas en un compás que hayas reajustado, los grupos de barras se reajustarán con los parámetros de los grupos especificados en la indicación de compás en uso. Si fuera necesario, puedes crear una nueva indicación de compás con los grupos de barras que desees y hacer clic en **Sí** cuando aparezca un mensaje preguntándote si quieres reescribir los siguientes compases. A continuación, después de colocar y editar las notas, borra la indicación de compás (aunque esta vez, la respuesta al mismo mensaje que antes es **No**).

Reutilizar grupos de barras

Si al crear grupos de barras los ajustas para una indicación de compás (por ejemplo, 7/8), los grupos seguirán activos en 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 obligatoriamente los mismos grupos de barras: el ajuste de los grupos de barras solo afecta a esa indicación de compás. Sin embargo, si deseas que otras indicaciones de compás de 7/8 de la misma partitura utilicen el mismo grupo de barras, solo tienes que copiar la indicación de compás.

Si quieres que algunos compases 7/8 utilicen un grupo de barras (por ejemplo, 2+2+3) y otros usen uno distinto (por ejemplo, 3+2+2), crea dos indicaciones de compás de 7/8 con grupos diferentes; luego cópialos en los compases o pasajes relevantes, introduce la música y, por último, borra las indicaciones de compás innecesarias (selecciona **No** cuando Sibelius te pregunte si deseas reescribir la música).

Editar grupos de barras

Para ajustar los grupos de barras en notas específicas, en lugar de aplicarlas en toda la partitura o pasaje, usa los botones de la tercera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F9**). Selecciona las notas, notas de adorno o silencios que desees ajustar y elige el botón apropiado.

Sirve para separar la barra de la nota previa

Sirve para unirla a las notas anteriores y posteriores

Sirve para indicar el final de la barra actual (por ejemplo, separa la barra de la siguiente nota)

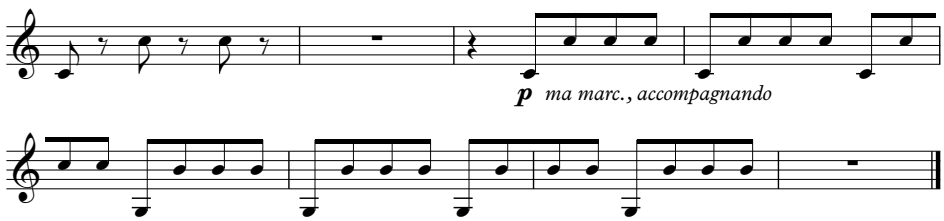
Sirve para separar la nota seleccionada de las que estén a cada lado

Sirve para unirla a la nota anterior con una única barra primaria.

Barras de unión que atraviesan barras de compás, saltos de sistema y saltos de página

Para unir con una barra una nota a la nota situada antes de la barra de compás anterior, selecciona la nota al inicio del compás, escoge la tercera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F9**) y pulsa **8** en el teclado numérico.

Si resulta que una barra de unión de figuras situada en una barra de compás cae en un salto de sistema o salto de página, Sibelius permite que la barra continúe a lo largo del salto, tal y como se muestra en el siguiente ejemplo, extraído de la parte de clarinete bajo de la obra de Stravinsky *Petrouchka*:



Para que una barra atraviese una barra de compás, incluidos saltos de página y separaciones de sistema, utiliza la tecla **F10** del Teclado flotante para ajustar la última nota al final del salto o separación a **Inicio de barra** (atajo de teclado **7** en el Teclado flotante) o **Mitad de barra** (atajo de teclado **8** en el Teclado flotante) y la primera nota del siguiente sistema a **Mitad de barra** (atajo de teclado **8** en el Teclado flotante) o **Final de barra** (atajo de teclado **9** en el Teclado flotante).

Si necesitas ajustar el ángulo de la barra, mueve 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 situada más a la derecha del grupo *después* de la separación o salto. Si no utiliza posiciones ópticas de la barra (consulta **Opciones de las Normas de diseño musical** en la página 430), 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 en 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 prefieras separar siempre los grupos irregulares de las notas en cada lado para que el ritmo sea lo más claro posible.

La opción **Separar los grupos irregulares de las notas adyacentes** en el cuadro de diálogo **Grupos de barras y silencios**, desactivada de forma predeterminada, controla este comportamiento. El siguiente ejemplo muestra este efecto:

Desactivado (predeterminado) Activado

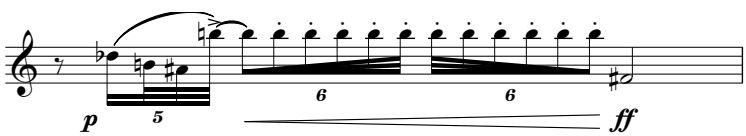
Barras de corcheas en grupos de 4

De forma predeterminada, 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 barras si cambia el ritmo dentro del grupo, por ejemplo.

Si quieres cambiar este comportamiento, define nuevos grupos de barras (por ejemplo, ajusta la opción **Agrupar corcheas como** en **2,2,2,2** etc.) al crear la indicación de compás o al seleccionar **Aspecto ▸ Restablecer ▸ Grupos de barras** para restablecer los grupos de barras de un pasaje existente. Además, Sibelius no aplica esta regla cuando está activada la opción **Notaciones ▸ Barras de unión de figuras ▸ Silencios de compás** (📖 **4.17 Silencios con barra y plicas pequeñas**).

Barras convergentes

En música contemporánea, las barras adicionales en ocasiones "se abren" a partir de una barra simple para indicar un accelerando o ritenuto, de la siguiente forma:



Para crear una barra convergente, selecciona la primera nota de un grupo o subgrupo de barras, dirígete a la tercera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F9**) y, a continuación, selecciona el tipo de barra convergente deseado: haga clic en (atajo de teclado **0**) para una barra de accelerando o (atajo de teclado) para una barra de ritenuto. Todas las notas del grupo unido por barras (o subgrupo, terminado a cada lado, sea por el final de la barra o la barra primaria) deben tener la misma duración para que Sibelius muestre una barra convergente.

Las barras convergentes no sonarán como un accelerando o un ritenuto: si deseas conseguir una reproducción más aproximada, prueba a usar grupos irregulares secundarios con corchetes ocultos – consulta **Grupos irregulares secundarios** en la página 281.

Ocultar barras y corchetes

Para ocultar cualquier barra, selecciónala en primer lugar (no la nota) y elige **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**). Como sucede con otros objetos, las barras ocultas aparecerán en gris claro si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** está activada (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥H) y serán invisibles si está desactivada.

También puedes ocultar corchetes, por ejemplo en corcheas, de la misma forma: selecciona el corchete y elige **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar**. Si tienes notas agrupadas en barra con corchetes rítmicos (es decir, una corchea con puntillo seguida de semicorchea), puedes incluso ocultar este corchete con independencia de la barra principal.

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

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Barras de unión y plicas** del diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** contiene todas las opciones relacionadas con las posiciones y el aspecto de las barras. Las opciones **Posiciones de barra de unión de figuras** se explican en la página 430 y las opciones **Barras de silencio** se explican en la página 433.

Por otro lado, las opciones que ofrece **Aspecto de barras** 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 solo tocan la barra más interior, tal y como se muestra a la derecha. Esta convención se usa especialmente en música publicada en Francia, y de ahí su nombre.

4.16 Posiciones de barra de unión de figuras

🕮 **4.15 Grupos de barras**, **4.17 Silencios con barra y plicas pequeñas**.

Las barras se colocan verticalmente dentro y encima o debajo del pentagrama de acuerdo con un complejo conjunto de normas que garantizan la máxima legibilidad. En términos comunes, una barra tiene un ángulo que depende del contorno de las notas del grupo de barras; dicho ángulo se determina mediante la posición de cada extremo, que debe situarse encima, en medio (es decir, centrado sobre) o colgando de una línea del pentagrama.

Sibelius se rige por estos principios a través de un conjunto de normas al que denominamos Posiciones de barras ópticas; por lo que, afortunadamente, no hay que preocuparse por las posiciones de las barras a menos que el usuario lo considere realmente necesario. No obstante, si deseas 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 quieras ajustar el ángulo o la posición de la barra, ya sea para evitar que tropiece con una nota de adorno u otro obstáculo, o porque como editor musical tienes tu propia opinión sobre cómo deben colocarse las barras. Si deseas ajustar varias barras, es preferible configurar las **Normas de diseño musical** para barras (consulta **Opciones de las Normas de diseño musical** a continuación) de forma que puedas controlar los ángulos de las barras en su conjunto.

Para mover una barra, aumenta el tamaño de la partitura de forma que puedas ver lo que haces y simplemente arrástrala hacia arriba o hacia abajo con el ratón. Al arrastrar el extremo izquierdo, alterarás la altura de ambos extremos de la barra y al arrastrar el extremo derecho, alterarás el ángulo. En vez de arrastrar con el ratón, puedes teclear ↑ o ↓. **Ctrl**+↑/↓ *o* ⌘↑/↓ mueve la barra en espacios de 0,25. También es posible realizar ajustes rápidos al ángulo de barra si seleccionas la propia barra y la arrastras 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, selecciona **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Posiciones de plicas y barras**. También puedes 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 crea barras rectas en pentagramas de percusión de forma predeterminada, pero si quieres puedes usar esta convención para otros instrumentos y editar el instrumento en cuestión a través de **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Editar instrumentos**. En el cuadro de diálogo **Editar instrumento**, haz clic en **Editar tipo de pentagrama** y habilita la opción **Barras de unión siempre horizontales** en la página **Notas y silencios**; 🕮 **2.6 Editar instrumentos**.

Inversión de barras

Para mover las barras situadas por encima de un grupo de notas hacia abajo, es decir, para invertir la dirección de las plicas en todas las notas a lo largo de la barra de unión, selecciona cualquier nota del grupo (con una basta) e inviértela con **Editar ▸ Invertir** (atajo de teclado **X**); 🕮 **4.26 Plicas y líneas adicionales** si no lo tienes del todo claro. Para volver a la posición original, invierte de nuevo la *misma* nota, o selecciona el grupo de notas y elige **Aspecto ▸ Restablecer ▸ Posiciones de plicas y barras**.

Si **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** no funciona en una nota con barra, selecciona todas las notas de la barra y elige **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Posiciones de plicas y barras** y, a continuación, invierte la nota que se encuentre más alejada de la barra.

Invertir barras fraccionarias

En ocasiones, una barra fraccionaria (también denominada "corchete") en un grupo de notas unidas con barras acabará apuntando hacia la izquierda cuando la querías apuntando hacia la derecha, o viceversa. Para invertir el sentido, selecciona la nota y activa la opción **Invertir barra fraccionaria** en el panel **Notas** del Inspector.

Barras que cruzan pentagramas

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

Para obtener este resultado:

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

- Selecciona las notas que deberían atravesar y cruzar hasta el pentagrama inferior (preferiblemente como una selección múltiple); en este caso, las notas Sol con líneas adicionales.
- Desplázalas al pentagrama inferior mediante **Introducción de notas ▸ Figuras que cruzan pentagramas ▸ Por debajo** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+↓ *o* ⇧⌘↓).

  Obviamente, **Introducción de notas ▸ Figuras que atraviesan pentagramas ▸ Por encima** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+↑ *o* ⇧⌘↑) desplaza las notas al pentagrama superior.

  En el caso de que te hagas un lío, también puedes utilizar **Introducción de notas ▸ Figuras que atraviesan pentagramas ▸ Restablecer**.

- Es posible colocar barras por encima de ambos pentagramas (como en el primer grupo de barras de la imagen superior) o entre los pentagramas (como en el último grupo de barras) simplemente invirtiendo las direcciones de las plicas de la forma adecuada con la opción **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** (atajo de teclado **X**).

  No apliques esta acción arrastrando las plicas al otro lado de las notas, ya que no conseguirá el efecto deseado.
- En la primera imagen, las plicas de las tres últimas notas graves del lado izquierdo también se invirtieron para evitar colisiones con las notas que atraviesan pentagramas desde el lado derecho.

Ten 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, estas tienen que pertenecer al mismo instrumento.
- Puedes atravesar notas a lo largo de *tres* pentagramas si introduces las notas en el pentagrama intermedio y, luego, cruzas 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 a las voces de este pentagrama en absoluto. ¡Un pentagrama puede incluso contener cuatro voces más otras notas que provienen de pentagramas adyacentes!
- Las notas se tratan en muchos aspectos como si estuvieran en el pentagrama original. Por ejemplo, si transportas un pasaje en el pentagrama original, también se transportarán todas las notas que se desplazaron desde dicho pentagrama.
- En algunas circunstancias puedes encontrar alteraciones redundantes al cruzar las notas a otro pentagrama. Simplemente selecciona las alteraciones en cuestión y ocúltalas para solucionar este problema; 🕮 **4.20 Alteraciones**.

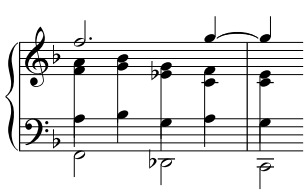
Barras entre notas del mismo pentagrama

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 como se observa en la imagen superior izquierda.

Para conseguirlo, introduce las notas como de costumbre, selecciona la barra, que estará por encima o por debajo del grupo de barras y arrástrala (o usa las flechas del teclado) para mover toda la barra hacia arriba y hacia abajo hasta colocarla entre las notas. Para ajustar el ángulo de la barra, selecciona el extremo derecho y arrástralo con el ratón o empújalo con ↑/↓.

Acordes divididos entre pentagramas

Es común en la música para teclado dividir las notas de algunos acordes entre los dos pentagramas:



Para conseguir esto, escribe 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, pon 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 usa **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** (atajo de teclado **X**) para que las plicas de las notas apunten hacia abajo en el pentagrama inferior. Finalmente, arrastra el final de cada plica de la derecha hacia abajo para que encuentre la plica de la nota de la izquierda.

En el caso de acordes con notas de duración inferior a una negra, oculta los corchetes o barras tras seleccionarlos y pulsa **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H** y, a continuación, alarga las plicas invirtiéndolas si fuera necesario mediante **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** para que encuentren el resto del acorde.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Barras de unión y plicas** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** permite controlar las posiciones y aspecto de las barras (consulta la página 426).

La mayoría de opciones de **Posiciones de barra de unión de figuras** solo son aplicables si está activada la opción **Posiciones ópticas de barras de unión de figuras**. (Si desactivas la opción **Posiciones ópticas de barras de unión de figuras**, las barras se colocarán de acuerdo con las normas usadas en Sibelius 3 y versiones anteriores, que no es tan conveniente).

Si el intervalo entre la primera y última nota de un grupo no es mayor de una octava, puedes especificar un "ángulo" ideal para cada intervalo en **Ángulo predeterminado por intervalo**. En el caso de algunas barras, este ángulo tiene que ajustarse debido a que las barras no pueden aparecen 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 tengas que reducir el ángulo hasta el valor especificado en **Inclinación máxima de barra**: **Hasta una 8ª, 1 en** *n*.

Inclinación máxima 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 situadas en medio de una barra se tuercen hacia la barra y producen una forma cóncava, es normal que la barra sea horizontal. Puedes controlarlo mediante **Horizontal si las notas sobresalen** *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). De forma predeterminada, esta misma regla también se aplica a los grupos de barras que incluyen silencios en medio del grupo (desactiva la opción **También para silencios intermedios** si deseas excluir las barras de silencio y decidir si la barra debería ser horizontal).

Evitar triángulos evita algunos casos de "triángulos" en grupos de corcheas. Los tres lados de estos triángulos blancos son una barra, una plica y una línea de pentagrama y a algunos editores musicales les parecen irritantes. Otros editores les prestan muy poca atención: para evitarlos es necesario alargar las plicas, lo cual para algunos es peor que los propios triángulos. 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 de que, si es necesario, se alargarán las plicas para mover la barra hasta una posición adecuada. Puedes tener un mayor control de la longitud de las barras mediante el parámetro **Longitud mínima** *n*, **espacios** situado en la parte inferior de la página, que afecta a las notas con y sin grupos de barras.

De forma predeterminada, las barras que atraviesan los pentagramas son siempre horizontales (si suponemos que la opción **Posiciones ópticas de barras de unión de figuras** está activada) y se colocan entre dos pentagramas. Si deseas que las barras que atraviesan pentagramas tengan un ángulo, tendrás que arrastrarlas una a una.

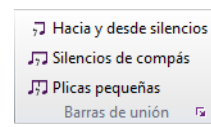
La opción **Usar cuadros ajustados para la Maquetación magnética** aumenta la precisión de encuadre de los objetos con formas irregulares; por ejemplo, barras de corchetes, corchetes, reguladores, etc. Con la opción desactivada, Sibelius solo utiliza cuadros rectangulares, lo cual genera posiciones incorrectas 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.

4.17 Silencios con barra y plicas pequeñas

🕮 **4.15 Grupos de barras**, **4.16 Posiciones de barra de unión de figuras**.

Colocar barras sobre silencios puede facilitar la lectura de los ritmos. En algunas partituras modernas, las barras de silencios incluyen las llamadas "plicas pequeñas" (también conocidas como "medias plicas"), que son plicas cortas que van desde la barra hasta el silencio (o que acaban justo antes del silencio). En caso de ser necesario, Sibelius puede crear barras sobre silencios con plicas pequeñas automáticamente, tanto en el interior de un grupo de barras como en sus dos extremos.

Barras sobre silencios



Puedes determinar si Sibelius debe colocar barras sobre silencios con las siguientes opciones del grupo **Notaciones ▸ Barras de unión entre figuras** situado en la cinta de opciones:

- **Hacia y desde silencios** permite que un grupo de notas unido por barras comience y/o acabe con un silencio
- **Barra por encima de silencios** evita que los silencios produzcan una ruptura en un grupo de notas unido por barras si aparecen en el interior del grupo definido.

(La opción **Plicas pequeñas** se describe a continuación).

Aquí tienes algunos ejemplos de estas opciones en acción:

Observarás que las barras de los grupos que comienzan 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 de notas unido por barras pero no al inicio ni al final del grupo, el ángulo de la barra seguirá el perfil de las notas, como sucede 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 puedes ver en la siguiente imagen de la izquierda. Si mueves el silencio (al seleccionarlo y pulsar las teclas ↑/↓), la barra se desplazará automáticamente hasta que las plicas alcancen la longitud adecuada, tal y como puedes ver en la siguiente imagen de la derecha.

Si no deseas que Sibelius realice estas acciones automáticamente, desactiva la opción **Ajustar longitud de plicas para evitar silencios con barra** en la página **Barras de unión y plicas** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**. Sin embargo, ten en cuenta que al desactivar esta opción es posible que algunas barras entren en colisión con los silencios colocados en el interior de un grupo de notas unido por barras.

Cuando un grupo de notas unido por barras 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:

Separación barras de unión secundarias *desactivada*

Separación de barras de unión secundarias *activada*

De forma predeterminada, Sibelius produce el resultado mostrado arriba a la izquierda, pero si prefieres la alternativa mostrada arriba a la derecha, activa la opción **Separar barra secundaria** en la página **Barras de unión y plicas** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

Edición de barras sobre silencios

Puedes editar si deben añadirse barras a cada silencio de forma individual con los botones de la tercera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F9**), con independencia de si las opciones **Barra por encima de silencios** y **Barra desde y hacia silencios** están activadas o no. Para obtener más detalles sobre el funcionamiento de estos botones del Teclado flotante, consulta la página 423.

Para restablecer el estado predeterminado de un silencio con barra, selecciónalo y ejecuta **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño**.

Plicas pequeñas

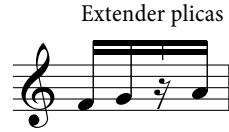
Para utilizar plicas pequeñas en la partitura, activa **Notaciones ▸ Barras de unión entre figuras ▸ Plicas pequeñas**. Las otras opciones relacionadas con las plicas pequeñas se encuentran en la página **Barras de unión y plicas** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**, y son las siguientes:

Crear barras horizontales para grupos con plicas pequeñas

desactivado

activado

Extender plicas pequeñas al pentagrama



desactivado

activado

- **Crear barras horizontales para grupos con plicas pequeñas** hace que Sibelius siempre dibuje barras horizontales si en el grupo se utiliza una plica pequeña.
- Si activas la opción **Extender plicas pequeñas a la partitura**, las plicas pequeñas se alargarán hacia el pentagrama hasta llegar a los silencios a los que pertenecen. De forma predeterminada, Sibelius no permite que una plica pequeña sea más larga que la plica más corta de cualquiera de las notas del grupo con barras; la plica pequeña siempre acaba hacia la mitad del espacio que queda por encima o por debajo del silencio.

  Si la opción **Extender plicas pequeñas a la partitura** está desactivada, las plicas pequeñas se dibujarán fuera del pentagrama y acabarán medio espacio por encima o por debajo de la línea superior o inferior del pentagrama (en función de si la barra se encuentra por encima o por debajo del pentagrama). En este caso, Sibelius aplica el valor de **Longitud mínima de la plica pequeña** de manera que los grupos con barras que incluyan plicas pequeñas siempre sean horizontales cuando la opción **Extender plicas pequeñas a la partitura** esté desactivada.
- **Longitud mínima de la plica pequeña** *n* **espacios** determina la extensión de la plica pequeña 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 las plicas pequeñas.

Los grupos con barras que comiencen o acaben con un silencio siempre se dibujarán con barras horizontales, pero los restantes grupos con barras tendrán ángulos de barra normales (a menos que la opción **Extender plicas pequeñas a la partitura** esté desactivada). Si prefieres que las plicas pequeñas se dibujen siempre con barras horizontales, activa la opción **Crear barras horizontales para grupos con plicas pequeñas**.

Ajuste de la longitud de una plica pequeña

Para ajustar la longitud de una sola plica pequeña, haz clic en el extremo de la plica pequeña dentro de la barra: aparecerá un pequeño punto de arrastre. A continuación, haz clic y arrastra con el ratón o utiliza las teclas ↑/↓ (junto con **Ctrl** *o* ⌘ para realizar la operación en pasos mayores). También puedes ajustar el parámetro **Y** del panel **General** del Inspector para especificar numéricamente la longitud de la plica pequeña. Para restablecer la longitud original de una plica pequeña, selecciónala y elige **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición**.

Edición manual de plicas pequeñas

Puedes agregar o eliminar plicas pequeñas para barras de silencios individualmente. Para ello, utiliza el nuevo botón de plica pequeña que te mostramos a la izquierda y que encontrarás en la tercera página del Teclado flotante (atajo de teclado **–** en Windows, ***** en Mac). De esta forma, puedes crear plicas pequeñas para silencios con barras específicos aunque la opción **Notaciones ▸ Barras de unión entre figuras ▸ Plicas pequeñas** esté desactivada, o eliminar plicas pequeñas de silencios con barras específicos si se muestran en cualquier otra parte de la partitura.

Para restablecer el estado predeterminado de un silencio con barra, selecciónalo y ejecuta **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño**.

4.18 Importación de gráficos

En este capítulo vamos a explicar cómo añadir gráficos a las partituras mediante la importación en Sibelius imágenes bitmap y vectoriales.

Si quieres transformar un archivo gráfico de música impresa (por ejemplo, una imagen escaneada o un archivo PDF) en partitura, 🕮 **1.8 PhotoScore Lite**.

Si quieres transformar una partitura en archivo gráfico (por ejemplo un archivo EPS) para publicar o para añadir fragmentos musicales en un documento, 🕮 **1.14 Exportación de gráficos**.

Formatos de archivo

Sibelius puede importar gráficos bitmap en todos los formatos comunes, incluidos TIFF, PNG, JPG, GIF y BMP. Los gráficos puedes presentar cualquier profundidad de color y resolución, y Sibelius conservará el canal alfa (transparencia) si está establecido.

Para los gráficos vectoriales, Sibelius importa SVG (Scalable Vector Graphics), un estándar abierto similar en funciones a EPS, que te permite importar gráficos escalables a cualquier tamaño sin sufrir pérdida de calidad ni parecer pixelado en grandes dimensiones. Los archivos SVG se pueden crear mediante numerosos programas de edición de gráficos, entre los que se incluyen Adobe Illustrator y el editor de gráficos gratuito de código abierto Inkscape (**www.inkscape.org**).

Importar un gráfico

Para importar un gráfico, puedes simplemente arrastrar y colocar el archivo en el pentagrama: selecciónalo en Windows Explorer o en el Finder y, a continuación, haz clic y colócalo en el pentagrama.

Otra opción sería importar un gráfico de esta forma:

- Selecciona una nota, silencio, compás u otro objeto en la partitura en la que quieres que aparezca el gráfico
- Selecciona **Notaciones ▸ Gráficos ▸ Gráfico**. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le solicitará que busques el archivo de gráfico que quieres importar. Una vez localizado el archivo, haz clic en **Abrir**.
- Después de crear el gráfico en la partitura, lo podrás mover, copiar, etc.

Si quieres colocar el gráfico con el ratón o colocar un gráfico en una hoja en blanco (🕮 **7.7 Separaciones y saltos**) en su lugar, asegúrate que no haya nada seleccionado antes de seleccionar **Notaciones ▸ Gráficos ▸ Gráfico**; el puntero del ratón cambiará de color para indicar que está "cargado" con un objeto. Haz clic en la partitura para colocar el gráfico.

Copiar, editar y eliminar gráficos

Una vez que el gráfico aparezca en la partitura, lo puedes manipular como cualquier otro objeto:

- cópialo con **Alt**+clic *o* ⌥-clic.
- muévelo con un clic en el gráfico para que aparezca sombreado en azul. A continuación, arrástralo con el ratón o usa las flechas del teclado (con **Ctrl** *o* ⌘ para pasos mayores).
- bórralo con **Supr**.

Manipular gráficos importados

Cuando se selecciona un gráfico importado, aparece un marco con varios puntos de arrastre. Los puntos de los gráficos se pueden arrastrar con el ratón o mover con las flechas del teclado. Para navegar entre los puntos de arrastre con las flechas del teclado, usa **Alt**+←/→ *o* ⌥←/→. Con un punto de arrastre seleccionado:

- Haz clic y arrastra o utiliza solo las flechas del teclado para transformar el gráfico con libertad en cualquier dirección.
- Mantén pulsada al tecla **Mayús** mientras arrastras o utilizas las flechas del teclado para modificar el tamaño del gráfico, a mismo tiempo que se mantienen sus proporciones.
- Mantén pulsada la tecla **Ctrl** mientras arrastras o utilizas las flechas del teclado para recortar el gráfico; es decir, para ver solo parte del mismo.

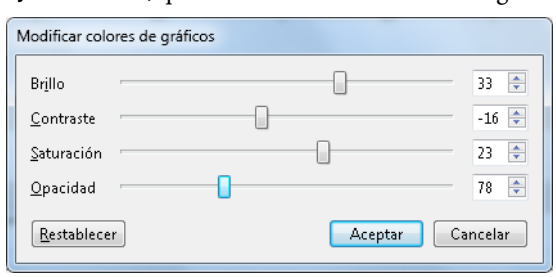
Los gráficos también disponen de un punto de arrastre que se extiende desde el centro y que te permite girar el gráfico. Con el punto de arrastre de giro seleccionado, arrastra en la dirección que desees que gire el gráfico o mantén pulsada la tecla **Mayús** mientras arrastras para ajustar el giro hasta los puntos del compás y sus diagonales. Otra opción consistiría en utilizar las teclas ↑/↓ para girar el gráfico y mantener pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ para girar en incrementos de seis grados.

Invertir un gráfico

Para invertir un gráfico importado a lo largo de su acceso horizontal o vertical, selecciona el gráfico y elige **Notaciones ▸ Gráficos ▸ Invertir horizontalmente** o **Invertir verticalmente**. Estas opciones también están disponibles en el menú contextual cuando haces clic con el botón derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) en un gráfico, dentro del submenú **Gráfico**.

Ajustar el color

Puedes ajustar el color de un gráfico importado si lo seleccionas y eliges **Notaciones ▸ Gráficos ▸ Ajustar color**, que muestra este cuadro de diálogo:



Al ajustar el **Brillo** de un gráfico, se ajusta el nivel de negro, lo que significa que se añade o elimina un reajuste a los canales rojo, verde y azul de la imagen. Reduce el valor de **Brillo** para oscurecer la imagen. El **Contraste** aplica un factor de escala a los canales rojo, verde y azul de la imagen. La **Saturación** te permite aumentar o reducir la intensidad del color de un gráfico: arrastra este control deslizante totalmente hacia la izquierda para representar un gráfico de color en la escala de grises.

La **Opacidad** determina la transparencia del gráfico importado. Para las marcas de agua, podría resultar útil hacer un gráfico translúcido y, a continuación, ajustarlo para que aparezca detrás de los pentagramas con los controles del grupo **Aspecto ▸ Orden** situado en la cinta de opciones.

A medida que ajustes los controles deslizantes, el gráfico se actualizará directamente en la partitura. Para confirmar los cambios, haz clic en **Aceptar**. Si deseas que restaurar la configuración de opacidad y de color original del gráfico, haz clic en **Restablecer**.

Restablecer diseño

Si deseas restablecer un gráfico después de manipularlo, selecciona **Aspecto** ▸ **Diseño y posición** ▸ **Restablecer diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**), para que el gráfico vuelva a tener el tamaño, la posición y las proporciones originales.

Cambiar el orden de aparición de los gráficos importados

De forma predeterminada, los gráficos importados aparecen detrás del resto de objetos. Puedes cambiar este parámetro mediante los controles de la cinta de opciones **Aspecto** ▸ **Orden**; 🕮 **8.5 Orden**.

Enlazar a gráficos externos

Cuando se importa un gráfico, siempre se inserta en la partitura, pero de forma predeterminada el gráfico simplemente se inserta y Sibelius no mantiene un enlace al archivo de gráfico original. Si lo deseas, puedes elegir enlazar un gráfico importado a un archivo externo como referencia, de forma que si cambia el archivo externo, se actualizará automáticamente el gráfico de la partitura. Esto resulta de gran utilidad para, por ejemplo, utilizar el mismo logo en todas las partituras.

Para cambiar un gráfico insertado de forma que haga referencia a un archivo externo, selecciona el gráfico y haz clic con el botón derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) y, a continuación, selecciona **Gráfico** ▸ **Cambiar fuente de enlace** en el menú contextual que aparece. Aparecerá un diálogo en el que puedes especificar si el enlace debe ser a una ruta de acceso absoluta en tu equipo (por ejemplo, **C:\graphic.png**) o a una ruta de acceso relativa (por ejemplo, **..\graphic.png**, que corresponde a un archivo ubicado en la carpeta un nivel por encima de la ubicación de la partitura):

Si abres una partitura que contiene una referencia a un archivo de gráfico enlazado y Sibelius no encuentra dicho archivo (por ejemplo, debido a que has especificado una ruta de acceso absoluta al archivo de gráfico pero se ha movido o la partitura o el archivo de gráfico, o has recibido una partitura que contiene un gráfico enlazado de alguien desde otro equipo que no incluyó el archivo de gráfico externo, etc.), Sibelius mostrará un cuadro de diálogo cuando abras la partitura con los gráficos que falten. Dado que los gráficos importados siempre se insertan en la partitura, incluso si están enlazados a un archivo externo, la partitura se mostrará correctamente al abrirla, aunque no realices ninguna acción, pero si lo deseas, puedes elegir si **Desenlazar** el gráfico (es decir, olvidar que está enlazado a un archivo externo y utilizar simplemente el gráfico insertado), **Buscar gráfico** (es decir, especificar a Sibelius la nueva ubicación en la que se puede encontrar el archivo de gráfico) o **Eliminar** totalmente el gráfico desde la partitura.

4.19 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 deseas.

Corchetes y llaves

Normalmente, los instrumentos de la misma familia (por ejemplo, viento 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, como las 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 un pentagrama de pedal del órgano no está unido por llaves al resto de los manuales de órganos.

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

Puedes ajustar qué pentagramas se unen con 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 el final de un corchete, corchete suplementario o llave cambiará a color a morado

• Arrástralo hacia arriba o abajo para cambiar el tamaño

• Para eliminar un corchete, corchete suplementario o llave seleccionado, pulsa en **Supr**.

Añadir corchetes y llaves

• En primer lugar, selecciona alrededor de qué pentagramas deseas colocar el corchete, corchete suplementario o llave.

•En el grupo **Notaciones ▸ Corchetes o llaves**, haz clic en **Corchete**, **Corchete suplementario** o **Llave**.

Si creas un corchete suplementario que abarque únicamente un pentagrama, se ocultará de forma predeterminada: activa la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** para visualizarlo.

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 ocultas un pentagrama de una parte de piano, de tal modo que solo quede un pentagrama visible, Sibelius ocultará la llave. De forma similar, si ocultas todos, exceptuando uno, los grupos de pentagramas unidos por un corchete en uno o más sistemas, Sibelius ocultará el corchete.

Si quieres ocultar un corchete o llave en otra situación (por ejemplo en una partitura tipo collage), selecciona el compás anterior a la llave que quieres ocultar y abre el panel **Compases** del Inspector y desactiva la opción **Corchetes**. Para consultar más información sobre las propiedades de los objetos, 🕮 **2.11 Inspector**.

Colocar 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 también sea necesario en partituras "collage" (consulta **Pentagramas con espacios internos** en la página 204), donde un instrumento con llave se introduce a mitad de la página.

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

- Selecciona el compás anterior, en cuya barra de compás inicial quieres colocar una llave.
- Abre el panel **Compases**, del Inspector y aumenta el **Espacio antes del compás** ligeramente con las flechas (por ejemplo a **0,03** o **0,06**) hasta que aparezca una llave. (Esto enrealidad crea un sistema dividido, como una coda, pero con un espacio minúsculo).
- A continuación, en el mismo panel Inspector, desactiva la opción **Barra de compás inicial** y **Claves**.

Probablemente tengas 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 puedas y, luego, con la nota aún seleccionada, reduce el valor **X** en el panel **General** del Inspector hasta que se coloque en la posición correcta (funciona igual para todas las notas/silencios al inicio del compás de la izquierda). Después, arrastra la segunda nota hacia la izquierda hasta que el espaciado entre las dos notas sea el normal.

Ten en cuenta, sin embargo que este método también hace que se reescriban los corchetes y llaves de cualquier otro pentagrama que aparezca en este punto, lo que puede que no sea deseable en una partitura "collage". Puedes cambiar este parámetro si defines un nuevo instrumento con la opción **Corchete** desactivada (en el panel **General** del cuadro de diálogo **Editar tipo de pentagrama**, al que se accede desde **Editar instrumento**). A continuación, aplica un cambio de instrumento a los otros pentagramas que aparecen en este momento. Para más detalles, 🕮 **2.6 Editar instrumentos**.

Estilo de corchetes y llaves

Existen otras opciones, más o menos prácticas, dentro de la página **Corchetes** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**, que te 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 utilizas la fuente Helsinki de Sibelius, observarás que su llave es ligeramente más gruesa y curvilínea que la de la fuente Opus.

Para crear un corchete sin ganchos, empleado de forma ocasional por compositores como Penderecki, modifica un corchete adecuado en el cuadro de diálogo **Editar línea**, al que se accede al hacer clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo en el grupo **Notaciones ▸ Líneas** de la cinta de opciones. Simplemente establece el **Extremo** en **Ninguno** (🕮 **4.9 Editar líneas**). Tendrás que crear esto manualmente en la 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 cuadro de diálogo **Editar símbolo**. Para cambiar el diseño de una llave, sustituye un símbolo de llave por una fuente musical o de texto distinta (🕮 **4.11 Editar símbolos**).

4.20 Alteraciones

🕮 **3.1 Presentación de la 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 con elegir una alteración de la primera o sexta página del Teclado flotante (atajos 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 unión no convencionales).

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

Añadir alteraciones a notas ya existentes

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

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

Eliminar algunas alteraciones en particular

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

Eliminar muchas alteraciones de una vez

Selecciona las notas en cuestión y en la sexta página del Teclado flotante (atajo de teclado **F12**), pulsa la tecla **0** del teclado numérico o el botón correspondiente que se muestra en la imagen de la derecha.

Ocultar alteraciones

En algunos casos (como pasajes con barras que cruzan pentagramas – consulta **Barras que cruzan pentagramas** en la página 428) puede que prefieras ocultar una alteración en lugar de borrarla (por ejemplo, si quieres que suene como si tuviera una alteración pero sin que esta aparezca en la página).

Para ello, selecciona el acorde o la cabeza de nota individual y escribe **Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥**H**. Otra opción sería seleccionar la propia alteración (no el acorde ni la cabeza de nota) y elegir **Inicio** ▸ **Editar** ▸ **Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**). Para más detalles, 🕮 **2.10 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. Sibelius muestra las alteraciones de precaución automáticamente bajo las siguientes circunstancias:

- 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 una nota con alteración esté ligada por encima de una barra de compás, cualquier nota con la misma altura en el compás siguiente dispondrá de un becuadro de precaución que "cancelará" la alteración.
- Siempre que una nota previa en una octava diferente tenga una alteración distinta (por ejemplo, si escribes Do♯5 Do4, Sibelius mostrará un becuadro de precaución en 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 las alteraciones de precaución solo en la primera nota del compás, es decir, si la primera nota del compás siguiente tiene la misma altura que una nota con alteración en el compás anterior. Para que Sibelius haga uso de esta convención, selecciona **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**, dirígete a la página **Alteraciones y puntillos** y activa la opción **Aplicar alteraciones de precaución automáticas solo hasta la primera nota del siguiente compás**.

Si prefieres que Sibelius no muestre la alteración de precaución cuando una alteración distinta tenga lugar en otra voz, desactiva la opción **Reescribir alteraciones al aparecer en una nueva voz** en la página **Alteraciones y puntillos** dentro de **Normas de diseño musical**. Si estás 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, puedes desactivarla.

Por defecto, los cambios de armadura anulan las alteraciones de precaución: si estás en Do mayor y dispones de Fa# en otro compás y procedes 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 quieres que Sibelius muestre las alteraciones de precaución, desactiva la opción **Reajustar alteraciones accidentales de precaución** en la página **Claves y armaduras** de **Normas de diseño musical**.

Alteraciones de precaución entre paréntesis

Por defecto, Sibelius no coloca las alteraciones de precaución entre paréntesis; para cambiar esta situación debes activar **Mostrar alteraciones de precaución entre paréntesis** (y **Mostrar entre paréntesis las alteraciones reescritas en una nueva voz**, si lo desea) dentro de la página **Alteraciones y puntillos** de **Normas de diseño musical**.

Si lo deseas, puedes añadir el paréntesis de manera manual a cualquier alteración – consulta **Alteraciones de naturaleza editorial** a continuación.

Eliminar alteraciones de precaución

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

Alteraciones en notas ligadas

Cuando una nota ligada dispone de una alteración y un salto de página o salto de sistema la divide, Sibelius reescribe la alteración automáticamente y la coloca entre paréntesis al inicio del nuevo sistema.

Si prefieres que Sibelius no muestre la alteración reescrita entre paréntesis, desactiva la opción **Mostrar entre paréntesis las alteraciones reescritas en las ligaduras** en la página **Alteraciones y puntillos** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**. Si prefieres que Sibelius no reescriba la alteración, desactiva la opción **Reescribir la alteración si la nota está ligada a través de un salto 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), selecciona el botón paréntesis situado en la sexta página del Teclado flotante (atajo de teclado **F12**).

Para añadir manualmente un corchete a una alteración, introduce los corchetes como texto de técnica. (*Usuarios avanzados*: si vas a utilizar los corchetes con mucha frecuencia, puedes 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 quieres crear una alteración pequeña junto a una nota de tamaño normal, crea dicha alteración en el cuadro de diálogo **Más opciones** situado en la parte inferior de la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** y selecciona **Tamaño de nota de aviso de entrada** o **Tamaño de nota de adorno de entrada** antes de hacer clic en **Aceptar**. Ten en cuenta que los símbolos de alteraciones no se reproducirán ni transportarán automáticamente.

Alteraciones dobles y cuartos de tono

Se crean como las alteraciones normales y se encuentran en la sexta página del Teclado flotante.

Los cuartos de tono se transportan automáticamente; intenta transportar mentalmente un Mi cuarto de tono bemol una séptima mayor ascendente. Encontrarás la respuesta al final de esta sección. (A continuación, escribe la escala melódica de Mi cuarto de tono bemol). Además, Sibelius reescribirá enarmónicamente los cuartos de tono (se detalla a continuación).

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

Alteraciones dobles

Las alteraciones dobles se emplean en tonalidades menos comunes, como Sol♯ menor para mostrar de forma correcta la función de las notas en estas tonalidades. Por ejemplo, la séptima de Sol♯ menor es Fa𝄪, no Sol♮.

Los símbolos 𝄫 y 𝄪 se continúan empleando de forma ocasional para anular un doble bemol (♭♭) o doble sostenido (𝄪) previo en el compás. Sin embargo, la práctica moderna más común consiste en utilizar en su lugar ♭ y ♯ más simples.

Otros microtonos

Es posible obtener y diseñar más microtonos utilizando símbolos, pero estos no se podrán reproducir ni transportar automáticamente. También es posible cambiar el diseño de los símbolos al modificarlos; por ejemplo, si prefieres un signo sólido de bemol de cuartos de tono (totalmente negro), sustituye el bemol invertido situado en la cuarta columna del cuadro de diálogo **Editar símbolos** (al que se accede al hacer clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo del grupo **Notaciones ▸ Símbolos** de la cinta de opciones) por el símbolo de cuarto de tono bemol invertido y en negro – consulta **Cambiar símbolos existentes** en la página 404 para obtener más detalles.

"Escritura" de alteraciones

Cuando utilices 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, en base a la armadura y el contexto.

Para "reescribir" las notas de forma enarmónica (por ejemplo de Fa♯ a Sol♭), selecciona las notas y elige la opción **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Reescribir enarmónicamente** (tecla **Intro** del teclado principal).

Esta función convierte una alteración doble (por ejemplo, Si♭♭) en natural (La), pero no al contrario, puesto que es mucho más probable querer eliminar las alteraciones dobles que introducirlas. Esto es posible incluso con cuartos de tono. (Algunos cuartos de tono se prestan 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 también incluye dos plug-ins para enarmonizar alteraciones denominados **Reescribir enarmónicamente bemoles como sostenidos** y **Reescribir enarmónicamente sostenidos como bemoles**; 🕮 **3.19 Plug-ins de alteraciones**.

Simplificar alteraciones

Si transportas tu música o añades una armadura nueva, podrías acabar con numerosas alteraciones no deseadas. Utiliza el plug-in **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Simplificar alteraciones** para resolver ese problema – consulta **Simplificar alteraciones** en la página 332.

En el caso poco probable de que la partitura contenga alteraciones dobles que desees eliminar, basta con seleccionar la partitura completa (**Inicio ▸ Seleccionar ▸ Todos**, atajo de teclado **Ctrl**+**A** *o* ⌘**A**) y, a continuación, desde **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Transportar** (atajo de teclado **Mayús**-**T**) transpórtala hacia arriba mediante **Mayor/Justa Unísono** con la opción **Dobles sostenidos/bemoles** desactivada. Todas las alteraciones dobles se sustituirán 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, selecciona **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Alteraciones ▸ Añadir alteraciones a todas las notas con sostenidos y bemoles**. Al hacerlo, por ejemplo, se añadiría una alteración a todos los Si♭ en Do mayor y a todos los Do becuadros en Mi mayor. También puedes añadir alteraciones a, literalmente, todas las notas de una selección con la opción **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Alteraciones ▸ Añadir alteraciones a todas las notas**.

Unísonos alterados

"Unísonos alterados" son dos cabezas de nota en un acorde con la misma altura pero con dos alteraciones diferentes, por ejemplo, Sol♭ y Sol♯.

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

Otros compositores añaden la segunda cabeza con una plica diagonal llamada "tallo" (observa la imagen derecha). Para escribirlo, añade la cabeza de nota con el tallo mediante uno de los símbolos disponibles en la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** (atajo de teclado **Z**). (La desventaja de esta notación es que la cabeza de nota añadida no se podrá transportar ni reproducir, ya que se trata de un símbolo).

Escribir alteraciones en texto

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

Para escribir alteraciones en texto, pulsa **Ctrl** *o* ⌘ y la tecla del teclado numérico que corresponda a la alteración en la primera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F7**). Por ejemplo, **Ctrl**+**8** *o* ⌘**8** producirá un signo de sostenido y **Ctrl**+**9** *o* ⌘**9** un bemol. Ten en cuenta que para que la operación funcione, debes activar **Bloq Num** en el teclado. Otra alternativa es hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) y seleccionar la alteración en el menú contextual.

Mover alteraciones

Las alteraciones se colocan de forma automática. Por ejemplo, si añades una alteración a un acorde que ya contiene otras alteraciones, estas moverán sus posiciones con el fin de evitar posibles colisiones.

En el improbable caso de querer mover una alteración, simplemente arrástrala en horizontal con el ratón o desplázala con las teclas **Mayús**+**Alt**+←/→ *o* ⇧⌥←/→. Para moverlas con pasos mayores, utiliza **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+←/→ *o* ⇧⌥⌘←/→.

Si quieres colocar alteraciones sobre el pentagrama (por ejemplo para alteraciones sobreentendidas), puedes usar un símbolo de la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo**, o si quieres que dicha alteración se reproduzca, usa el plug-in **Añadir alteración sobreentendida sobre la nota** – consulta **Añadir alteración sobreentendida sobre la nota** en la página 331.

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 a la que se puede acceder más fácilmente desde **Reproducción ▸ Plug-ins ▸ Reproducción de cuartos de tono**.

Para alterar la afinación de una nota, añade una alteración de cuarto de tono. Repítelo tantas veces como sea necesario y, a continuación, selecciona el pasaje que desees reafinar (asegúrate de incluir la nota siguiente en la afinación normal para que el valor MIDI de pitch bend —inflexión tonal— vuelva a cero). Selecciona **Reproducción ▸ Plug-ins ▸ Reproducción de cuartos de tono** y haz clic en **Aceptar** dos veces.

Ahora las notas que deseas reafinar disponen de un comando pitch bend MIDI invisible adjunto (aparecerán de color gris si activas la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos**) que aumentará la altura 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, haz clic dos veces sobre el mismo y modifícalo 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 cents, siendo un cent igual a 1/100 de semitono. Por lo tanto, si deseas que la altura de una nota baje 15 cents, puedes editar el comando de pitch bend para que alcance un valor 5 veces menor (15/3) que 64: **~B0,59**. (Si disminuyes la tercera de una tríada mayor en esta cantidad, se creará un acorde más armónico). Si no utilizas cuartos de tono y no deseas la alteración de cuarto de tono, ahora puedes eliminarlo y el mensaje de pitch bend MIDI permanecerá.

Ten en cuenta que, debido a la naturaleza de los canales MIDI solo se admite un comando de pitch bend cada vez por instrumento, por lo que no es posible cambiar la afinación de varias notas de un acorde en cantidades diferentes. Si intentas aplicar distintos pitch bends a dos notas diferentes en un acorde, el plug-in marcará el acorde con una **X** para advertirte de que no es posible alcanzar el pitch bend deseado.

Para obtener más detalles sobre el plug-in, consulta **Reproducción de cuartos de tono** en la página 680. Para obtener más información acerca de los mensajes MIDI de pitch bend, consulta **Pitch bend** en la página 708.

Opciones de las Normas de diseño musical

En el caso aún más improbable de querer modificar el espaciado entre o alrededor de las alteraciones en toda la partitura, existen opciones para ello en las páginas **Alteraciones y puntillos** y **Claves y armaduras** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**).

(Respuesta a la pregunta de transporte: Re cuarto de tono sostenido. En cuanto a la escala, dejaremos que lo averigües tú mismo).

4.21 Arpegios

🕮 **3.2 Teclado flotante**, **4.6 Líneas**, **6.8 Diccionario de reproducción**.

En música para instrumentos de teclado, arpa y guitarra, es común ver una línea vertical ondulada que indica 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 arpegio

Para crear un arpegio, selecciona una nota o acorde y, a continuación, escoge la quinta página del Teclado flotante (atajo de teclado **F11**) en la que encontrarád tres variantes: una línea de arpegios normal (atajo de teclado **/** en Windows, **=** en Mac); una línea de arpegios con el extremo superior en forma de flecha apuntando hacia arriba (atajo de teclado ***** en Windows, **/** en Mac); y una línea de arpegios con el extremo inferior en forma de flecha apuntando hacia abajo (atajo de teclado **–** en Windows, ***** en Mac).

Sibelius crea el arpegio automáticamente en la longitud apropiada y a medida que se añaden o eliminan notas del acorde, o se modifican sus alturas, la longitud se actualiza de forma automática. Puedes ajustar la longitud de una línea de arpegios individual al arrastrar uno de los extremos (o si seleccionas el final del arpegio y usas las teclas ↑/↓). Para restaurar la longitud predeterminada, selecciona **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición**.

También es posible mover los arpegios hacia la izquierda o derecha mediante **Mayús**+**Alt**+←/→ *o* ⇧⌥←/→ en caso de ser necesario.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Líneas** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** contiene una serie de opciones sutiles para determinar la posición y la longitud predeterminadas de los arpegios.

Espacio antes de los arpegios

Puedes cambiar la distancia mínima que Sibelius trata de mantener antes de cada línea de arpegios en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de espaciado de notas**; 🕮 **8.3 Espaciado de notas**.

Cómo cambiar el diseño del arpegio

Si lo deseas, puedes modificar el grosor de las ondas empleadas por los arpegios; 🕮 **4.9 Editar líneas**.

Interpretación durante la reproducción

Para definir la velocidad de reproducción de los tres tipos de arpegio, selecciona **Arpegio**, **Arpegio descendente** o **Arpegio ascendente** en la página **Líneas de pentagrama** de **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario**; 🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**.

Problemas de impresión

Los drivers de algunas impresoras tienen problemas internos que provocan que las líneas onduladas no se impriman correctamente. Si te encuentras con este problema, consulta 🕮 **1.11 Impresión**.

4.22 Articulaciones

📖 **3.1 Presentación de la 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. Puedes crear y eliminar articulaciones prácticamente de la misma forma que alteraciones.

Signos de articulación no comunes

Es posible que los siguientes signos de articulación 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 articulaciones de forma simultánea, si seleccionas una o más articulaciones en la primera o cuarta página del Teclado flotante, antes de colocar la nota en la partitura. (También puedes añadir al mismo tiempo alteraciones, ligaduras, puntillos, cabezas de nota especiales, trémolos y barras de unión no convencionales desde el Teclado flotante).

Añadir articulaciones a notas ya existentes

Para añadir articulaciones a una nota o notas seleccionadas, simplemente selecciona las articulaciones de la primera o cuarta página del Teclado flotante.

Cuando quieras añadir articulaciones a un acorde, no importa qué cabeza de nota hayas seleccionado, ya que las articulaciones afectan a todas las notas del acorde.

Eliminación de determinadas articulaciones

- Selecciona las notas en cuestión y, a continuación, elige las articulaciones en el Teclado flotante para desactivarlas.
- Otra alternativa más lenta y complicada sería seleccionar con el ratón las alteraciones, (debes prestar atención a no seleccionar las notas asociadas al mismo tiempo) y, a continuación, pulsar **Supr**.
- Para eliminar todas las articulaciones en una sola operación, selecciona las notas en cuestión, abre la cuarta página del Teclado flotante (atajo de teclado **F10**) y pulsa **0**, o haz clic en 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. Por ejemplo, si añades una articulación a una nota que ya contiene otra articulación, estas 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 ligaduras y grupos irregulares, de manera que las indicaciones de arco y calderones (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 prolongación 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 prefieras mover manualmente la articulación. Por ejemplo, una articulación puede acabar situada en el extremo "equivocado" si todas las articulaciones próximas están también situadas en el mismo extremo. Es decir, si hay seis notas con staccatos y cinco de ellas tienen el stacatto por encima de la nota, puedes mover el staccato que falta y colocarlo encima de la nota para que siga el mismo modelo que el resto, incluso si normalmente debería colocarse por debajo.

Para invertir una articulación, selecciónala y elige **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** (atajo 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 a aquellas que solo puedan aparecer encima de la nota, que permanecerán en su lugar. En el caso improbable de que necesites colocar algunas articulaciones encima de la nota y otras debajo de una forma que Sibelius no las coloque automáticamente, puedes usar los símbolos de **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** en lugar de articulaciones "reales".

Para desplazar una articulación verticalmente, utiliza las flechas del teclado (o arrastra 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 se moverán el resto de articulaciones en la misma proporción; si deseas incrementar la distancia entre dos articulaciones individuales, selecciona la más alejada de la cabeza de nota y muévela.

Para deshacer todos los cambios de posición producidos al invertir o mover las articulaciones, selecciona la nota afectada y elige **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición**. Para que una articulación individual recobre su posición original, selecciónala y elige **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición**.

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

Copiar articulaciones

Cuando se copia una nota o acorde con **Alt**+clic *o* ⌥-clic o **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Repetir** (atajo de teclado **R**), las articulaciones también se copiarán, lo cual ahorra tiempo. También puedes utilizar **Introducción de notas ▸ Plug-ins ▸ Notas y silencios ▸ Copiar articulaciones y ligaduras de expresión** para copiar patrones de articulaciones de un pasaje a otro sin afectar a las notas – consulta **Copiar articulaciones y ligaduras de expresión** en la página 340.

Interpretación durante la reproducción

Sibelius reproduce las articulaciones de forma tan realista como permita tu dispositivo de reproducción; 🕮 **6.6 Interpretación de la partitura** y 🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**.

Articulaciones en silencios

Los tres tipos de calderón son las únicas articulaciones que se pueden añadir a un silencio, puesto que no tendría sentido aplicar el resto de articulaciones.

En el caso poco probable de querer insertar otra articulación en un silencio, utiliza 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 sincopación inesperada).

Al añadir un calderón 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).

Calderones en barras de compás

Si quieres colocar un calderón por encima o por debajo de una barra de compás, tienes que crearlo en el cuadro de diálogo **Más opciones** situado en la parte inferior de la galería **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** y ajustarlo para que quede vinculado al **Sistema**. De esta forma se creará un símbolo de sistema que aparecerá en todas las partes.

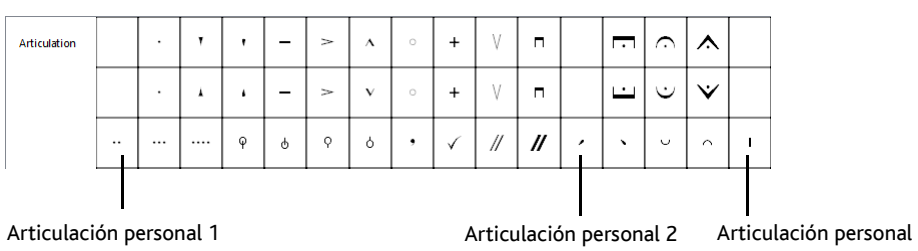
Atajos de teclado

Aunque se puede acceder a todas las articulaciones a través de los atajos de teclado para el Teclado flotante, también se pueden asignar comandos adicionales a las articulaciones individuales; 🕮 **3.2 Teclado flotante**.

Articulaciones personales

Si deseas cambiar el aspecto de las articulaciones, edítalas en la opción **Editar símbolos**, a la que podrás acceder a través del botón de apertura de cuadro de diálogo del grupo **Notaciones ▸ Símbolos** en la cinta de opciones; 🕮 **4.11 Editar símbolos**.

Hay tres espacios sin utilizar en la cuarta página del Teclado flotante a los que puedes asignar más articulaciones, si lo deseas, que corresponden a los tres espacios en las filas **Articulaciones** de **Editar Símbolos**:



La elección del espacio en blanco depende del orden en que quieras que la nueva articulación se coloque al combinarse con 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 tus tres articulaciones personales, ten en cuenta que los botones de la cuarta página del Teclado flotante no se actualizarán con estos símbolos, ya que estos solo tienen efecto en la partitura para la cual fueron creados. Para que tengan efecto en todas las partituras, exporta la configuración personal (🕮 **8.2 Configuración personal**).

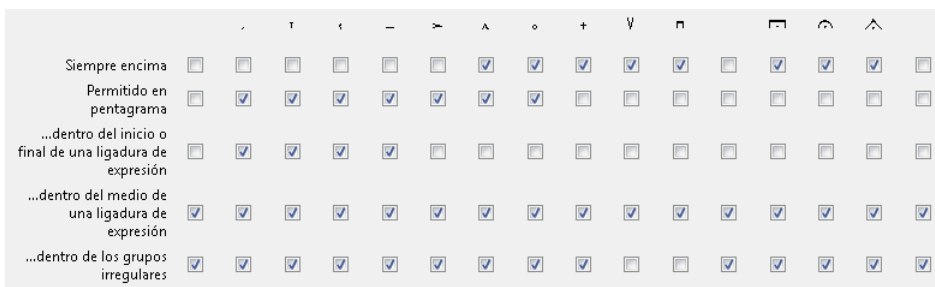
Articulaciones por encima del pentagrama

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 debes forzar las articulaciones para que aparezcan por encima del pentagrama para otro instrumento, activa la opción **Articulaciones siempre por encima del pentagrama** en la pestaña **Notas y silencios** del cuadro de diálogo **Tipo de pentagrama** (al que se accede desde el cuadro de diálogo **Editar Instrumento** – 🕮 **2.6 Editar instrumentos**).

Opciones de las Normas de diseño musical

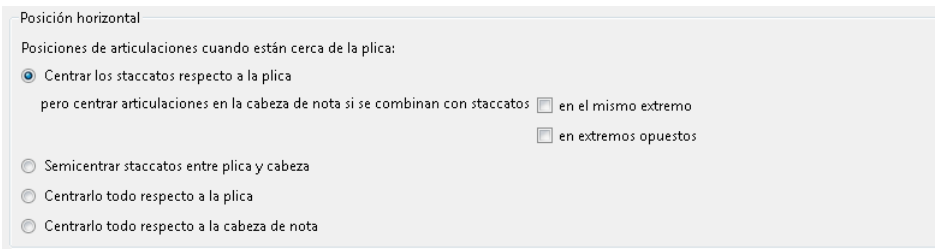
La página **Articulaciones** de **Aspecto ▸ Configuración inicial ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**) ofrece algunas opciones fascinantes. Las cinco filas de casillas de selección determinan el comportamiento de posición de los 16 tipos de articulaciones:



- **Siempre encima**: la mayor parte de las articulaciones van debajo de las notas que llevan plicas 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 – consulta **Articulaciones por encima del pentagrama** más 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 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 calderones, es preferible colocarlas fuera de la ligadura. Estas opciones solo 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 solo coloca las indicaciones de arco y calderones 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:



- **Centrar los staccatos sobre la plica:** es la opción predeterminada y coloca automáticamente cualquier articulación situada en el extremo de la plica de una nota; si la articulación más próxima es un staccato o staccatisimo, 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 solo 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, activa 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, activa 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.
- **Calderones en silencios de compás** *n* **espacios encima del pentagrama** controla la distancia encima del pentagrama de calderones 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 varias formas sutiles.
- **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 aparece un espacio más alejada de la cabeza de nota. Esta opción solo 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 solo 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 de selección …**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).

4.23 Notas de adorno

🕮 **2.2 Notas de aviso de entrada**.

Las notas de adorno son más pequeñas que las notas normales y se colocan en medio de estas. Al contrario que las notas de aviso, el valor de las notas de adorno no influye en la duración total del compás. Esto se debe 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 que las que no tienen la línea se denominan *apoyaturas* (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 – consulta 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 nota por nota 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 a medida que avanzas:

• Comienza a crear las notas (🕮 **3.1 Presentación de la introducción de notas**).

• Cuando quieras introducir una nota de adorno, abre la segunda página del Teclado flotante (atajo de teclado **F8**) y selecciona el botón correspondiente de dicho Teclado:

Acciaccatura

Apoyatura

- A continuación, crea las notas de la forma habitual, seleccionando los valores de nota en la primera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F7**)
- Para no crear más notas de adorno, anula la selección del botón situado en la segunda página del Teclado flotante correspondiente a la nota de adorno.

…la forma lenta

Para añadir notas de adorno a un pasaje musical ya existente:

- Sin tener nada seleccionados (pulsa **Esc**), elige el valor de nota y el tipo de nota de adorno en la primera y segunda página del Teclado flotante.
- La flecha del ratón cambiará de color para mostrar en qué voz se va a crear la nota de adorno; haz clic en el lugar en el que desees colocar la nota.
- Si no has especificado el valor de la nota de adorno antes de crearla, esta aparecerá con valor de corchea. Siempre puedes modificar el valor, una vez introducida la nota, de la forma habitual.
- Introduce las notas con el teclado, siguiendo la nomenclatura anglosajona **A**–**G** o desde un teclado MIDI para producir más notas de adorno a continuación.
- Pulsa las teclas **1**–**9** (o **Mayús**-**1**–**9** para notas inferiores) o toca los acordes desde tu 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, entre las que se incluyen arrastrar, copiar, borrar, añadir/eliminar alteraciones y articulaciones, ajustar barras de unión, 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 intentas crear una nota de adorno en el propio final de un compás (por ejemplo después de un trino u otro adorno), no va a tener ningún objeto para vincularse. Por ello, para crear una nota de adorno en el final de un compás tienes que introducir una nota en el compás siguiente y crear la nota o notas de adorno antes de esa nota. A continuación, modifica la posición de la nota de adorno con el parámetro **X** del panel **General** del Inspector (🕮 **2.11 Inspector**). La nota real después de las nota de adorno puede eliminarse si fuera necesario. (A partir de entonces, para mover la nota de adorno, utiliza solamente el Inspector, no el ratón ni las flechas del teclado, ya que la nota podría vincularse a una nota distinta).

Notas de adorno en percusión sin afinación

Las notas de adorno se utilizan en la percusión sin afinación para representar mordentes simples, de una nota (flams), dobles (drags) y triples (ruffs). Para escribir los rudimentos, simplemente agrega una nota de adorno (dos para el drag) antes de la nota real y añade una ligadura de expresión desde la nota de adorno hasta la nota real siguiente.

Espaciado de notas de adorno

En el cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de espaciado de notas**, puedes 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** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**) te permite modificar el tamaño de las notas de adorno y de aviso en relación 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%).

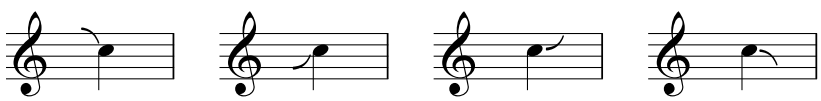
4.24 Articulaciones de jazz

🕮 **4.22 Articulaciones**, 🕮 **4.6 Líneas**.

Existen diversos elementos especiales para la notación de instrumentos de viento madera y viento metal en grupos de jazz, y todos ellos se utilizan fácilmente en Sibelius.

Descensos, ascensos, elevaciones y caídas

La quinta página del Teclado flotante (atajo de teclado **F11**) permite crear rápida y fácilmente cuatro tipos de efectos especiales de uso común:



- Un descenso o "plop" (atajo de teclado **5**) se utiliza para atacar una nota desde un sonido indefinido más agudo.
- Un ascenso o "scoop" (atajo de teclado **7**) se utiliza para atacar una nota desde un sonido indefinido más grave.
- Una elevación o "doit" (atajo 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" (atajo de teclado **8**) es un glissando descendente desde una nota definida hasta llegar a un sonido indefinido más grave.

Si agregas 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, etc.

Para ajustar la posición horizontal de un descenso, ascenso, elevación o caída, selecciónalo y pulsa **Mayús**+**Alt**+←/→ *o* ⌃⌥←/→ (para seleccionar una articulación de jazz sin usar el ratón, utiliza **Alt**+←/→ *o* ⌥←/→ con la nota seleccionada).

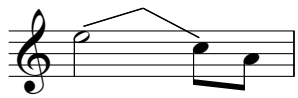
Si la partitura está configurada para la reproducción con un dispositivo que soporte la interpretación de estos símbolos, Sibelius los reproducirá. Puedes modificar los cambios de ID de sonido que provocan en la página **Símbolos** de **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario** (🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**).

Vibrato de armónicos

Un vibrato de armónicos (también denominado "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 exagerado. Normalmente, los vibratos de armónicos se interpretan con instrumentos de metal.

El símbolo para un vibrato de armónicos es una línea ondulada, que se puede crear en la galería **Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea**. Si deseas crear muchos vibratos de armónicos quizá te sea útil asignar un atajo de teclado a esta línea ondulada, denominada **Vibrato** e incluida en la categoría **Estilos de línea** (🕮 **1.27 Atajos de teclado**). Si quieres que la línea tenga un aspecto un poco más grueso también puedes utilizar el tipo de línea **Vibrato amplio**.

Giro



Un giro ("flip") consiste en un glissando ascendente hacia una nota adyacente o indefinida seguido por un segundo glissando descendente, que se reproduce cuando se pasa de una nota más aguda a una más grave.

Los giros utilizan el mismo tipo de línea que las cuerdas forzadas de guitarra (🕮 **3.8 Tablatura y notación de guitarra**). Para crear un giro, selecciona la nota en la que quieras que comience el giro y pulsa la tecla **J**.

Subida

En una subida ("bend"), el ejecutante ataca una nota con un sonido más grave que el escrito y realiza un pequeño glissando ascendente hasta llegar a la nota correcta. Añade una subida con el símbolo de la categoría **Más adornos** en **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo**(atajo de teclado **Z**).

Falls largos

Tal como su nombre sugiere, un fall largo o 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, utiliza la línea ondulada de glissando de **Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea** (atajo de teclado **L**).

Opciones de las Normas de diseño musical

Para ajustar las posiciones predeterminadas de los descensos, ascensos, elevaciones y caídas, selecciona **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**) y dirígete a la página **Articulaciones de jazz**. En esta página podrás encontrar un amplio 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.

4.25 Compases de repetición

El símbolo de compás de repetición indica que el compás en el que aparece es una repetición del compás anterior:

Este símbolo, que es un vestigio de la era de la música copiada a mano, todavía se utiliza habitualmente en partes de la sección rítmica (para batería, guitarra, etc.) porque la lectura de la partitura es más clara de esta forma que con muchas copias de la misma música en compases sucesivos.

El símbolo 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, ve a la quinta página del Teclado flotante (atajo de teclado **F11**). Para añadir un compás de repetición durante la introducción de notas, es decir, cuando el cursor está visible en la partitura (🕮 **3.1 Presentación de la introducción de notas**):

- Pulsa **F12** para seleccionar la disposición del Teclado flotante (🕮 **3.2 Teclado flotante**).
- Pulsa **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.
- El símbolo de compás de repetición escogido aparecerá en la posición del cursor. Si el cursor está situado en medio de un compás que ya contiene notas en la misma voz que el símbolo de compás de repetición que estás creando, se eliminarán las notas. Al crear compases de repetición de dos o cuatro compases, se eliminarán también las notas incluidas en esa misma voz en los siguientes compases abarcados por la repetición.
- Para introducir más compases de repetición, vuelve a pulsar **1**, **2** o **4** tantas veces como sea necesario.

También puedes crear un gran número de compases de repetición en una sola operación. Para ello, selecciona el pasaje en el que desees incluir los compases de repetición, pulsa **F12** para abrir la quinta página del Teclado flotante y selecciona **1**, **2** o **4**. Los compases "de más" (por ejemplo, si has seleccionado nueve compases y has creado dos repeticiones de cuatro compases) quedarán intactos.

Copia de compases de repetición

Puedes copiar compases de repetición de la misma forma que cualquier otro objeto de la partitura y también es posible repetir rápidamente la operación con **Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Repetir** (atajo de teclado **R**).

Eliminación de compases de repetición

Para eliminar un compás de repetición, selecciona el compás y pulsa **Suprimir**. El compás quedará vacío y mostrará un silencio de compás. Al crear una nota en la misma voz que el compás de repetición, también se eliminará dicho compás.

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). Encontrarás opciones para controlar esta numeración automática en la página **Silencios de compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**:

- **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
- De forma predeterminada, las repeticiones de dos o cuatro compases simplemente muestran un "2" o un "4" encima del símbolo de compás de repetición, pero también puedes activar la opción **Numerar repeticiones de dos compases** o **Numerar repeticiones de cuatro compases**
- **Contar las estructuras de repetición al numerar compases repetidos, y mostrar como** permite mostrar el número real de repeticiones de una serie de compases de repetición en un pasaje que ya está de por sí repetido (mediante barras de repetición). Con la opción activada, Sibelius muestra un número correspondiente a cada repetición de uno, dos o cuatro compases en la estructura de repetición. Por último, el cuadro combinado permite seleccionar el aspecto de los números de repetición. (Esta opción solo es efectiva si se habilitan las repeticiones para la reproducción en **Reproducción ▸ Interpretación > Repeticiones**).
- **Mostrar repeticiones entre paréntesis** determina si los números deben aparecer escritos entre paréntesis
- Si lo deseas, puedes reiniciar la numeración en las **Dobles barras** y en las **Marcas de ensayo**.

Para cambiar la fuente y el tamaño de los números de los compases de repetición, edita el estilo de texto de **Números de compás de repetición** (🕮 **5.6 Editar estilos de texto**). Para cambiar la posición de los números, usa **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas** (🕮 **8.4 Posiciones predeterminadas**).

Formato de los compases de repetición

Sibelius no permite que un salto de página o salto de sistema caiga en medio de una repetición de dos o cuatro compases. Si seleccionas una barra de compás incluida en una repetición de dos o cuatro compases y creas un salto de página o salto de sistema (🕮 **7.7 Separaciones y saltos**), aparecerá una marca de maquetación por encima de la barra de compás (si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Marcas de maquetación** está activada), pero el salto de página o salto de sistema solo tendrá efecto si eliminas los compases de repetición.

Notas de aviso de entrada en compases de repetición

En algunas situaciones, quizá desees agregar notas de aviso de entrada 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, recurre a una voz no utilizada para agregar esas notas de aviso. Asegúrate de que las casillas de selección **Reproducir en cada pasada** del panel **Reproducción** del Inspector estén desactivadas para esas notas. De lo contrario, las notas de aviso interferirían con la reproducción del compás de repetición – consulta **¿Cuándo reproducir las notas?** en la página 665.

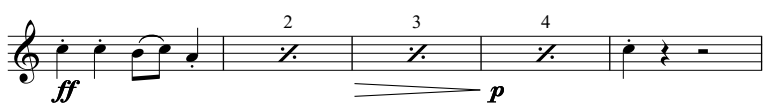
Compases de repetición en instrumentos de teclado

Normalmente, las partituras suelen mostrar los compases de repetición en los dos pentagramas de los instrumentos de teclado. Para ello, puedes 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 símbolo de repetición. Ten en cuenta que si un compás de repetición también incluye notas escritas en otra voz activada para la reproducción, Sibelius solo reproducirá esas notas e ignorará el símbolo de compás de repetición.

En algunas situaciones, es probable que desees cambiar los matices dinámicos de los compases repetidos; por ejemplo:



Sibelius reproducirá la dinámica incluida en los compases de repetición, pero las instrucciones que implican un cambio de sonido (como "pizz." o "mute", por ejemplo) solo tendrán efecto a partir de la primera nota siguiente a los compases de repetición.

4.26 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 se vea mal en el contexto. En pentagramas de una línea, las plicas están siempre hacia arriba.

En notas de un acorde o notas unidas por barras, la dirección de la plica está determinada por la altura media de las notas.

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, selecciónala y escoge **Inicio ▸ Editar ▸ Invertir** (atajo de teclado **X**). De paso, invertirás las ligaduras de prolongación (aunque también lo puedes hacer de forma independiente).

No confundas invertir las plicas con escribir música convencional para dos voces. Las plicas se van a invertir de forma automática al introducir las notas (🕮 **3.15 Voces**).

Para invertir las plicas de todas las notas unidas por una barra, tienes que invertir la plica de una sola de las notas. (Atención: selecciona una nota que no haya sido modificada por la presencia de la barra de unión).

Si tienes que invertir plicas de un grupo de notas unidas con una barra, en una situación donde hay más de una voz, selecciona 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 (consulta el cuadro **Direcciones de plica** a la derecha), 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, edita el instrumento; 🕮 **2.6 Editar instrumentos**.

Obligar una dirección de plica

En casos excepcionales (por ejemplo, música para gaita) puede ser recomendable especificar si las plicas apuntan siempre hacia arriba o hacia abajo, independientemente de la altura de la nota. Puedes hacer esto mediante la edición de un instrumento; 🕮 **2.6 Editar instrumentos**.

Ajuste del tamaño de la plica

Normalmente no tendrías por qué cambiar el tamaño de las plicas, ya que las normas para el tamaño de las plicas son muy estrictas y Sibelius las sigue al pie de la letra. Pero siempre hay ocasiones en que es necesario alargar una plica para evitar una colisión entre una barra de unión de figuras 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 arrastra el extremo de la plica o haz clic en el extremo para ajustar el tamaño con las flechas del teclado. **Ctrl**+↑/↓ *o* ⌘↑/↓ ajusta en saltos de 0,25 espacios. Para este tipo de edición, es mejor ampliar el zoom de la partitura para verlo todo con más claridad.

Es posible mover por separado cada plica justo hasta la cabeza de nota, lo que da como resultado una nota sin plica. Sin embargo, es preferible utilizar el tipo de cabeza de nota apropiado; 🕮 **4.12 Cabezas de nota**.

También es posible mover una plica y atravesar la cabeza en sentido opuesto, lo que hace que la plica quede en el lugar incorrecto (opción no demasiado útil).

Notas sin plica

Para crear notas sin plica, utiliza la cabeza de nota 8: selecciona las notas o el pasaje que quieras cambiar y pulsa **Mayús**+**Alt**+**8** *o* ⇧⌥**8** (en el teclado principal).

Líneas adicionales

No debes tocar nunca las líneas adicionales para notas sucesivas por encima o por debajo del pentagrama, ni siquiera si los valores de nota son muy cortos.

Para prevenir que se puedan tocar las líneas adicionales, selecciona el pasaje afectado y aumenta 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; 🕮 **4.10 Símbolos**. Sin embargo, Sibelius coloca y reproduce los trémolos y redobles automáticamente; 🕮 **4.28 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, desactiva la opción **Líneas adicionales** en la definición del tipo de pentagrama (🕮 **2.6 Editar instrumentos**). Si deseas ocultar las líneas adicionales en un pasaje de notas determinado, utiliza un tipo de cabeza de nota con la opción **Líneas adicionales** desactivada (🕮 **4.14 Editar cabezas de notas**).

Opciones de las Normas de diseño musical

En la página **Notas y trémolos** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**) encontrarás estas interesantes opciones:

- **Líneas adicionales × espacios de grosor** permite cambiar el grosor de las líneas; el valor predeterminado es de 0,16 espacios. Las líneas adicionales son un poco más gruesas que las líneas de pentagrama.
- **Las líneas adicionales se extienden un ×% de su anchura** permite modificar la longitud de las líneas adicionales; el valor predeterminado es 28%.
- **Líneas adicionales se extienden más allá del silencio en ×% de su anchura** permite modificar la longitud de las líneas adicionales en media nota (mínimo) y silencios más largos; el valor predeterminado es 28%.

En la página **Barras de unión y plicas** del cuadro de diálogo **Normas de diseño musical** encontrarás más opciones apasionantes:

- **Plicas × espacios de grosor** para cambiar el grosor de las plicas, el valor predeterminado es de 0,1 espacios.
- **Longitud mínima × espacios** para especificar el tamaño mínimo de todas las plicas, lo que permite escribir plicas cortas en notas muy graves o agudas, en 2 voces. El valor predeterminado es de 2,75.
- **Ajuste de barras que atraviesan pentagramas y barras de unión de notas** asegura que la plica esté siempre en el lado correcto de la cabeza de nota. Esta opción está activada de forma predeterminada y solo 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 longitud 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 de forma predeterminada.

4.27 Ligaduras

Las ligaduras de prolongación 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 prolongación 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 – 🕮 **4.8 Ligaduras de expresión**.

Ligaduras de expresión y ligaduras de prolongación

No utilices nunca una ligadura de expresión en lugar de una ligadura de prolongación: las ligaduras de expresión tienen un aspecto similar, pero no se comportan como las de prolongación en la reproducción o transporte de la música. Del mismo modo, no utilices nunca ligaduras de prolongación como sustitutas de las ligaduras de expresión, puesto que hacen posible unir notas a nada (es decir, ni a una nota, ni a un silencio), lo que produce notas que suenan durante un tiempo indefinido durante la reproducción.

Creación de ligaduras

Las ligaduras se introducen desde la primera página del Teclado flotante. Para introducirlas, simplemente selecciona primero una nota y luego la ligadura en el Teclado flotante (atajo de teclado **Intro**). Para añadir una ligadura a todas las notas de un acorde, haz doble clic en él (o utiliza el atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘**A**) antes de seleccionar la ligadura en el Teclado flotante.

Puedes editar el tamaño y la posición de las ligaduras de las siguientes formas:

- Para invertir una ligadura, selecciónala y elige **Inicio** ▸ **Editar** ▸ **Invertir** (atajo de teclado **X**). Si deseas restablecer la dirección original, selecciona **Aspecto** ▸ **Diseño y posición** ▸ **Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**)
- Selecciona cualquier extremo de la ligadura (use **Alt**+←/→ *o* ⌥←/→ para seleccionar cualquier extremo con el teclado) y arrástralo o pulsa **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** del Inspector (🕮 **2.11 Inspector**). Si quieres modificarlas en toda la partitura, consulta el apartado **Opciones de las Normas de diseño musical** más adelante.
- Puedes 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, selecciona **Aspecto** ▸ **Diseño y posición** ▸ **Restablecer diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**).

Ligaduras con separaciones

Si una ligadura atraviesa un salto de página o de sistema, se dibujará en dos segmentos, cada uno con el aspecto de una ligadura completa. Puedes 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 prefieres que las ligaduras con separaciones se muestren cono una única ligadura fragmentada, activa la opción **Recortar al final de los sistemas** en la página **Ligaduras 1** de **Aspecto ▸ 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 lograrlo, consulta **Uso de las capas para separar ligaduras de prolongación a ambos lados de una indicación de compás** en la página 786.

Ligaduras "Laissez vibrer"

En música escrita para percusión y para piano, puedes crear el efecto *laissez vibrer* (dejar vibrar) si unes una nota/acorde a un silencio de la forma habitual (mediante la tecla **Intro** del teclado numérico) 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 desees (más aún si la nota se vuelve a tocar sucesivamente), pero va a depender del grado de sofisticación de tu dispositivo MIDI de reproducción. Si no te gusta el efecto resultante en la reproducción, utiliza los *símbolos laissez vibrer* de las filas **Notas** de **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** (atajo de teclado **Z**).

Ligaduras en música arpegiada

En música para teclado y arpa, las figuras como la que te mostramos a la derecha son bastante habituales. Para crearlas, introduce las notas de la forma normal y añade una ligadura a cada una de ellas. A continuación puedes extender las ligaduras para que lleguen a la nota de destino.

Ten 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 ajustes la longitud de las ligaduras una vez que hayas terminado la maquetación de la partitura.

Posición de las ligaduras

La posición de las ligaduras de prolongación siguen normas de posición independientes de las ligaduras de prolongación.

Las ligaduras de prolongación 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, evita que el punto más alto o más bajo de los arcos toquen una línea de pentagrama.

Si coinciden ambos tipos de ligadura, sitúa las ligaduras de prolongación lo más cerca posible 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), tienes que dibujar ligaduras de prolongación al principio del compás de 2ª repetición. Para ello, usa uno de los símbolos *laissez vibrer* anteriormente mencionados o una ligadura de expresión no magnética (📖 **4.8 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 **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**) ofrecen un gran número de opciones relacionadas con las ligaduras. Muchas de ellas solo están disponibles si la opción **Norma de posición de ligaduras** en **Ligaduras 1** está ajustada a **Ligaduras ópticas**. A menos que tengas una buena razón para lo contrario, utiliza 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 y evitar así que tengan un arco demasiado pronunciado.

- Normalmente, las ligaduras que cruzan un salto de página o salto de sistema se representan como dos ligaduras completas, una a cada lado de la separación. Si prefieres que Sibelius dibuje estas ligaduras como dos mitades de una misma ligadura, activa la opción **Recortar al final de los sistemas**.
- Las opciones de **Grosor** permiten especificar la anchura del contorno y el grosor medio predeterminados de las ligaduras, de manera similar a las ligaduras de expresión (📖 **4.8 Ligaduras de expresión**).
- **Ligaduras por encima/debajo en el lado de la cabeza de 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. De forma predeterminada, 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 en el 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 en el lado de la plica**. Puedes 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** (más información a continuación) 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 de forma predeterminada (ten 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 solo una ligadura en un espacio del pentagrama y mueve las demás ligaduras en función de los límites establecidos por las dos opciones **Máximo**. Te recomendamos que utilices un máximo de **1** ligadura sobre la última cabeza de nota del acorde, pero puedes permitir que se creen más ligaduras en el lado de la plica (el valor predeterminado de Sibelius es **2**).

Si tienes las ideas muy claras sobre la posición de las ligaduras de tu partitura, experimenta con estos ajustes para encontrar la combinación que mejor se adapte a tus necesidades. Una vez ajustadas estas opciones raramente tendrás que editar las ligaduras a mano, pero en caso necesario utiliza el panel **Notas** del Inspector.

4.28 Trémolos

🕮 **4.13 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 añades una sola barra de trémolo a una negra, o un valor de nota superior, significa que tiene que ejecutarse como dos corcheas. Si añades 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, selecciona el número de barras que desees desde la tercera página del teclado flotante (tanto antes, como después de haber creado la nota).

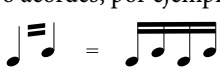
Para añadir trémolos a una nota o acorde después de haberlos creado, selecciona la nota o el acorde y elige el número de barras en la tercera página del Teclado flotante (pulsa **1**/**2**/**3**/**4**/**5** para 1/2/3/4/5 batimentos).

Para eliminar los trémolos selecciona de nuevo el mismo botón del Teclado flotante.

El número de divisiones por cada nota en trémolos de una sola nota se indica, a veces, al colocar varios staccatos sobre la nota, además de las barras que atraviesan la plica. Puedes añadir staccatos múltiples como símbolos 🕮 **4.10 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, selecciona el número de barras inclinadas que desees en la tercera página del Teclado flotante (escribe **1**/**2**/**3**/**4**/**5** para 1/2/3/4/5 barras), y a continuación haz clic en el botón de trémolo de dos notas mostrado en la imagen (atajo de teclado **Intro**). Lo puedes 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 tendrás 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, usa de nuevo los mismo botones del Teclado flotante.

Los trémolos de dos notas pueden escribirse entre dos pentagramas (cruzando cualquiera de las dos notas al otro pentagrama; 🕮 **4.16 Posiciones de barra de unión de figuras**) y también atravesando barras de compás.

Para ajustar el ángulo de un trémolo de dos notas, arrastra las plicas de las notas a uno de los dos extremos. Si el trémolo de dos notas está situado entre dos redondas, arrastra 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**de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⌃⌘**E**) contiene tres opciones para manipular el aspecto visual de los trémolos de dos notas, en caso de que quieras cambiarlo:

Entre las plicas | Tocando las plicas | Parte externa del trémolo tocando las plicas

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 (consulta la imagen de la derecha). Para añadir un redoble con "zumbido" a una nota o acorde tras su creación, selecciona la nota o el acorde y pulsa **6** en la tercera página del Teclado flotante (atajo de teclado **F9**). Sibelius reproduce los redobles con "zumbido" como trémolos rápidos. 🕮 **4.13 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. La mayoría de las personas no se dan cuenta de esta rara excepción en su vida, ¡qué poca atención!

5. Pestaña Texto

5.1 Trabajar con texto

🕮 **5.2 Estilos de texto comunes**, **5.6 Editar estilos de texto**, **2.9 Filtros y búsquedas**.

Este capítulo explica con detenimiento los diferentes métodos de creación y edición de Sibelius.

Crear texto rápidamente

Existen varias formas rápidas de crear texto:

- En primer lugar, selecciona una nota cercana al punto en el que quieras que aparezca el texto. A continuación, ejecuta los atajos de teclado **Ctrl**+**E** *o* ⌘**E**, **Ctrl**+**T** *o* ⌘**T** y **Ctrl**+**L** *o* ⌘**L** para obtener los tres tipos de texto más comunes, que son **Expresión**, **Técnica** y **Letra verso 1.**
- Otros estilos de texto que tienen atajos de teclado son: **Letra verso 2** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**L** *o* ⌥⌘**L**) y **Tempo** (**Ctrl**+**Alt**+**T** *o* ⌥⌘**T**).
- Si has 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 puedes pulsar en la partitura para colocar el texto.
- Para palabras estándar como *cresc.*, usa los menús contextuales correspondientes – consulta **Menús contextuales** a continuación.
- Si el mismo texto se usa una y otra vez, es mejor copiarlo con **Alt**+clic *o*⌥ +clic, o hacer una copia "múltiple" pulsando la tecla **Mayús** mientras copias el texto en su posición vertical predeterminada (por ejemplo, para poner los mismos matices dinámicos en cada instrumento) – 🕮 **2.1 Selecciones y pasajes**.
- Puedes copiar texto en el portapapeles y pegarlo en cualquier punto de la misma partitura, en otra partitura, o incluso en/desde otro programa – consulta **Copiar líneas de texto y texto entre programas** más adelante.
- También puedes "copiar" el propio cursor para empezar a introducir un texto nuevo. Busca algo de texto en la pantalla del estilo que necesites, haz doble clic en él para que aparezca el cursor y luego **Alt**+clic *o*⌥+clic en otro lugar, para empezar a introducir el texto nuevo del mismo estilo.

Menús contextuales

Para ahorrarte tiempo, Sibelius contiene menús contextuales propios con palabras útiles para escribir cuando vayas a crear texto. Cada estilo de texto tiene su propio menú contextual. Por ejemplo, el texto Expresión produce un menú de matices dinámicos, y el de Tempo proporciona varios elementos para poder crear indicaciones de metrónomo, etc.

Para obtener un menú contextual, haz clic derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) mientras creas o editas el texto. Algunas de las palabras y caracteres en los menús tienen atajos de teclado – consulta **Atajos de teclado** en la página 863 o en los propios menús para ver una lista completa.

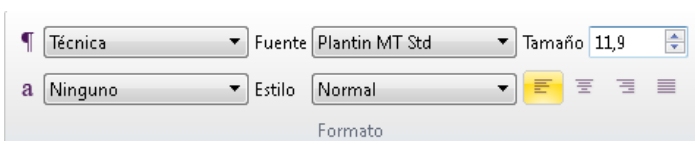
Puedes editar los menús contextuales, asignar nuevas teclas para los atajos de teclado de las palabras, cambiar el tamaño de la vista de cada menú o crear los suyos propios – consulta **Crear y modificar los menús contextuales** más adelante.

Edición de texto

Las teclas de edición son similares a las de otros programas. Los atajos de teclado principales son:

- Para editar un objeto de texto existente, haz clic en él dos veces o pulsa la tecla **Intro** (en el teclado principal de tu teclado).
- Para detener la edición de texto, pulsa **Esc**.
- Para seleccionar todo el texto en el objeto de texto presente, pulsa **Ctrl**+**A** *o* ⌘**A**.
- Para crear una línea de texto nueva durante la edición, pulsa **Intro** (en el teclado principal).
- Para activar/desactivar el texto en negrita, teclea **Ctrl**+**B** *o* ⌘**B**. Esto (al igual que en el caso de la cursiva o el subrayado) afecta al texto que teclees a continuación, o al que hayas seleccionado.
- Para activar/desactivar el texto en cursiva, teclea **Ctrl**+**I** *o* ⌘**I.**
- Para activar/desactivar el subrayado de texto, teclea **Ctrl**+**U** *o* ⌘**U**. En música escrita, el texto subrayado es muy poco frecuente.
- Para restaurar los valores por defecto de la fuente de texto sin editarla, pulsa **Ctrl**+**Alt**+**Espacio** *o* **^⌥-Espacio.**
- Para cambiar la fuente o el tamaño en puntos del texto, modifica el valor dentro del panel **Texto ▸ Formato** de la cinta de opciones (aunque probablemente sea mejor editar el estilo de texto directamente).
- Existen otros atajos de teclado para la edición de texto: consulta **Atajos de teclado** en la página 863 para más detalles.

Si quieres cambiar algún parámetro de texto como fuente/negrita/cursiva/subrayado/tamaño de puntos de una pequeña cantidad de texto, puedes utilizar los atajos de teclado o las opciones de **Texto ▸ Formato** en la cinta de opciones.



El menú ¶ te permite cambiar el estilo de texto de un objeto de texto, mientras que el menú a te permite aplicar un estilo de caracteres a todo o parte de un objeto de texto. El menú **Fuente** muestra una lista de las familias de fuentes, mientra que en **Estilo** aparecen los estilos disponibles para la familia escogida. **Tamaño** te permite cambiar el tamaño en puntos del objeto de texto, mientras que los botones situados debajo controlan la alineación del texto en un marco de texto de tamaño fijo (consulta **Longitud de línea** en la página 499 a continuación).

Sin embargo, si tienes que editar mucha cantidad de texto, existen otros métodos más eficientes:

- Si quieres cambiar todo el texto de la partitura y usar otra fuente en una sola operación (cambiar el título, nombres de instrumento, letra, instrucciones técnicas, etc.), te recomendamos editar el estilo de **Texto normal**, del que la mayoría de los demás estilos heredan la fuente de texto (🕮 **5.6 Editar estilos de texto**).
- Si trabajas en una partitura que se creó en una versión anterior de Sibelius, quizás veas que no utiliza estilos de texto jerárquicos, por lo que el método mencionado arriba no funcionará. En su lugar, puedes hacer clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo dentro de **Texto ▸ Formato** en la cinta de opciones para abrir el cuadro de diálogo **Editar todas las fuentes**. Aquí puedes cambiar el texto principal y las fuentes musicales utilizadas por la partitura modificando directamente todos los estilos de texto pertinentes.
- Si quieres cambiar todo el texto de una partitura a un estilo de texto en particular, edita el estilo de texto en su lugar (🕮 **5.6 Editar estilos de texto**), ya que de esta forma cambiará automáticamente todo el texto existente y el texto que vayas a crear en dicho estilo a partir de ese momento. Por ejemplo, si decides que quieres otra fuente para el texto de letra, es mejor editar el estilo de texto en lugar de cambiar todas las palabras manualmente.
- Si quieres cambiar bastante cantidad de texto, pero no todo, por ejemplo tener un estribillo en cursiva, define y crea un estilo de texto nuevo, basado en otro lo más parecido al que quieres crear (consulta **Cambiar el estilo de texto de un texto existente** a continuación, si ya has introducido el texto).

Seleccionar una línea de texto

Para seleccionar todo el texto en un estilo de texto determinado a lo largo del pentagrama, selecciona un elemento de texto y elige la opción **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar más** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘**A**). Esto 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 (consulta más abajo)
- alinear los elementos que puedan haber perdido su posición, como las letras o los cifrados armónicos: utiliza **Aspecto ▸ Alinear ▸ Alinear en Fila** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**R** *o* ⇧⌘R) o **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer Posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**) – 🕮 **7.9 Maquetación y formato**.

Copiar líneas de texto y texto entre programas

Puedes copiar los objetos de texto en Sibelius de diversas formas:

- dentro de la misma partitura o en partituras diferentes; puedes usar tanto **Alt**+click *o* ⌥-click (opcionalmente pulsando **Mayús** para colocar el texto en su posición vertical predeterminada) o usar **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**) e **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar** (atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**) – este segundo método es particularmente útil al introducir letra de canciones (🕮 **5.7 Letra**)
- a otro programa (como Microsoft Word): selecciona el texto que quieras copiar, **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**) para copiarlo en el portapapeles, abre el otro programa y pega el texto (atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**).

Si copias 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 de la misma palabra se pegarán con los guiones intermedios – 🕮 **5.7 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**) no mantendrán su aspecto si no se corrigen después de haberlas pegado.

Copiar texto en Sibelius desde otros programas:

- Selecciona el texto y cópialo en el portapapeles (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**).
- Abre Sibelius y crea un cursor de texto apropiado (por ejemplo, selecciona una nota y escribe **Ctrl**+**T** *o* ⌘**T** para texto de Técnica).
- Selecciona **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar** (atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**) para pegar el texto.

Para pegar letra en Sibelius, desde otros programas el método es un poco diferente – 🕮 **5.7 Letra**.

Cambiar el estilo de texto de un texto existente

Es posible cambiar el estilo de texto de un objeto de texto existente. Selecciona el texto y elige un nuevo estilo del menú ¶ en **Texto ▸ Formato**, con las siguientes limitaciones:

- No puedes convertir texto de pentagrama en texto de sistema y viceversa.
- No es posible cambiar el texto de letra a otro estilo de texto, y viceversa.

El menú ¶ solo muestra una lista de textos que son compatibles con el objeto de texto seleccionado, por lo que no debes preocuparte demasiado de esto.

Ocultar texto

Para ocultar texto, utilizado principalmente para ocultar dinámicas y otras indicaciones de reproducción, selecciona el texto que deseas ocultar y elige **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**). Para más detalles, 🕮 **2.10 Ocultar objetos**.

Cualquier texto precedido del carácter (**~**) permanecerá oculto en Sibelius y no se imprimirá. Esto es lo que normalmente se usa para escribir los mensajes MIDI (🕮 **6.18 Mensajes MIDI**).

Restablecer posición

Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer Posición (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**) devuelve el texto a su posición original.

Restablecer diseño

Si quieres que un objeto de texto recupere su fuente o tamaño de fuente predeterminado (tal como está asignado en **Editar estilos de texto**), por ejemplo, si has cambiado la fuente o has transformado alguna parte del texto en cursiva, selecciona el texto y a continuación elige la opción **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer Diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**).

Texto a la izquierda del sistema

Si quieres poner texto a la izquierda de un sistema, es seguramente con la intención de indicar qué intérpretes van a tocar cada instrumento, en cuyo caso, consulta 🕮 **2.4 Instrumentos**.

Sin embargo, si tiene una razón especial para escribir texto a la izquierda del sistema, no hay problema alguno, pero debería poner un salto 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 🕮 **7.7 Separaciones y saltos**.

Texto entre pentagramas

Cuando creas texto con el ratón entre los pentagramas, como para las dinámicas de teclado, por ejemplo, Sibelius adivina a qué pentagrama tienes la intención de vincularlo, dependiendo de la posición vertical predeterminada del estilo de texto (🕮 **8.4 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 colocas el texto entre dos pentagramas, comprueba que está vinculado al pentagrama correcto (🕮 **7.10 Vínculos**), ya que de lo contrario el texto no responderá correctamente si mueves el pentagrama o creas una parte.

Evita colocar texto entre dos instrumentos separados con la intención de aplicarlo a los dos a la vez (algo que, en cualquier caso, no es una buena notación). Si lo haces, cuando extraigas los instrumentos por separado solo uno de ellos mantendrá el texto. No hay problema en escribir texto entre los dos pentagramas de un instrumento de teclado, ya que la música para ambas manos se extraerá en la misma parte.

Varios fragmentos de texto

Es posible que tengas que utilizar varios fragmentos para notas diferentes, como digitaciones o sílabas de palabras largas como *cre – scen – do*. En casos como este, utiliza partes de texto independientes entre sí: no lo escribas 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 escribas una palabra larga como sílabas separadas a lo largo de varios compases, utiliza una línea discontinua desde **Notaciones ▸ Líneas ▸ Líneas** (atajo de teclado **L**) en lugar de guiones normales. Así, cuando cambie el espacio entre las sílabas, se añadirán 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 función muy específica (aunque de gran utilidad a veces) de Sibelius, consiste en la posibilidad de crear cuadros especiales para objetos, como marcas de ensayo, indicaciones de compás y números de compás utilizando las diversas categorías **Especiales**… en la galería que se encuentra en **Texto ▸ Estilos ▸ Estilo**.

Lo mejor será explicar este concepto con un ejemplo:

Supongamos que quieres empezar tu partitura con una marca de ensayo especial llamada COMENZAR. Sibelius no te permitirá introducirla como una marca de ensayo normal, porque no está en orden alfabético o numérico. La manera un poco complicada de resolver este problema, sería crear un estilo de texto totalmente nuevo para texto enmarcado grande, y usarlo para escribir la palabra COMENZAR.

De hecho, lo único que hay que hacer es elegir **Marca de ensayo** de la galería **Texto ▸ Estilos ▸ Galería de estilos**. Esto va a crear un texto que no es una marca de ensayo, pero usa el mismo estilo de texto que la marca de ensayo y se parece a (y en cierto modo se comporta como) una marca de ensayo. Cuando escribas la palabra COMENZAR con el estilo de texto **Marca 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 todas las particellas.

Existen varios estilos de texto que se pueden usar para crear objetos peculiares de esta misma forma:

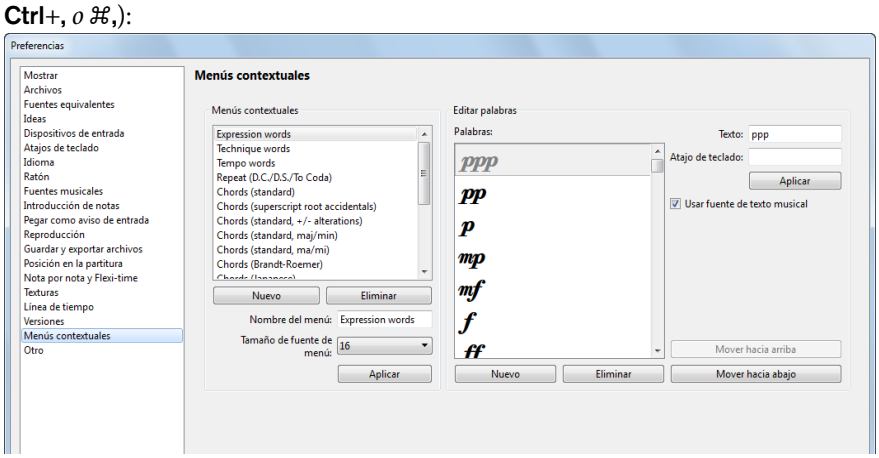
- **Indicaciones de compás**: para crear indicaciones de compás extrañas como 5/6, al estilo de Brian Ferneyhough (esta opción crea la indicación de compás en todos los pentagramas).
- **Marcas de ensayo**: para la escritura de marcas de ensayo especiales que no están en orden (aunque es posible reiniciar una secuencia de marcas de ensayo).

A partir de aquí, no son tan comunes:

- **Números de página**: útil por ejemplo en la escritura de números de folio en una edición de música antigua.
- **Números**/**Letras** de Tablatura: no es demasiado útil, ya que no se suele necesitar un tipo especial.
- **Grupos irregulares:** para formatos poco comunes como "3 como 2".

Crear y modificar los menús contextuales

Ve a la página **Menús contextuales** del cuadro de diálogo **Archivo ▸ Preferencias** (atajo de teclado **Ctrl**+, *o* ⌘,):



- Haz clic en un menú contextual para editarlo, o introduce el nombre de un nuevo menú contextual en **Nombre del menú** y haz clic en el botón **Nuevo** debajo de la lista de menús contextuales.
- Para cambiar el nombre de un menú contextual nuevo o ya existente, introduce el nuevo nombre en **Nombre del menú** y haz clic en **Aplicar.**
- Para añadir una nueva palabra al menú, haz clic en el botón **Nuevo** debajo de la lista **Palabras**, escríbela en la casilla de **Texto** y haz clic en **Aplicar.**
- Para cambiar una palabra en el menú, selecciónala en la lista, edítala en la casilla **Texto** y haz clic en **Aplicar.**
- Para cambiar el orden en el que aparecen las palabras en el menú, utiliza **Mover hacia arriba** y **Mover hacia abajo.**
- Al crear o cambiar palabras también puedes asignarles un atajo de teclado: haz clic en la casilla **Atajo de teclado** e introduce la combinación de teclas que desees. Puedes asignar cualquier combinación, pero evita las combinaciones utilizadas por tu sistema operativo (por ejemplo, no asignes **Ctrl**+**F4** en Windows o ⌥⌘**M** en Mac).
- Selecciona **Usar fuente de texto musical** en el caso poco probable de que decidas escribir caracteres de textos de fuente musicales (tal y como están definidas en el estilo de carácter **"texto musical"** – 🕮 **8.6 Fuentes musicales**). Esto es para textos del tipo ***mf***.
- Para borrar una palabra de la lista, selecciónala y haz clic en **Eliminar** debajo de la lista de palabras.
- Para borrar un menú contextual completo, selecciónalo y haz clic en **Eliminar** debajo de la lista de menús contextuales.
- Para cambiar el tamaño de la vista del menú contextual, elige el tamaño de fuente deseado en **Tamaño de fuente de menú**.
- Cuando hayas finalizado, haz clic en **Aceptar**.

Si has creado un nuevo menú contextual y quieres asignarlo a un estilo de texto, ve a la pestaña **General** del cuadro de diálogo **Editar estilo de texto** (🕮 **5.6 Editar estilos de texto**) de ese estilo de texto y selecciona en el menú desplegable **Menú contextual** el menú que acabas de crear.

Para personalizar los atajos de teclado en lugar de los menús contextuales, 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

Caracteres especiales

Además de palabras, muchos de los menús contextuales contienen caracteres especiales, como ***f*** o ♪.

La mayoría de estos caracteres están tomados de la fuente de texto musical (Opus Text), independientemente de la fuente que estés utilizando para los caracteres estándar. Puedes cambiar el tipo de fuente – 🕮 **8.6 Fuentes musicales**. Los caracteres de bajo cifrado están tomados de la fuente Opus Figured Bass.

Creación de texto con caligrafía compleja

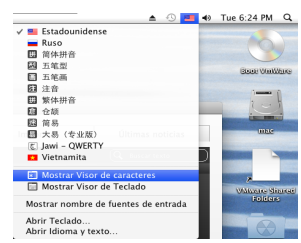
Sibelius utiliza el conjunto de caracteres estándar Unicode, lo cual significa que es posible componer texto con cualquier tipo de escritura siempre que dispongas de las fuentes que contienen los caracteres necesarios. Con Unicode, los textos de caligrafía compleja son traducidos automáticamente entre Mac y Windows.

Si creas texto usando lenguas de Europa occidental con alfabeto romano con acentos, algunos de los caracteres acentuados estarán disponibles en los menús contextuales – consulta **Atajos de teclado** en la página 863 para una lista completa de atajos de teclado de las letras acentuadas.

Para escribir texto en alfabetos no latinos (por ejemplo, japonés, cirílico, griego, coreano, etc.), deberás utilizar el método de introducción específico para cada alfabeto, ya que la mayor parte de estos alfabetos contienen más caracteres de 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). En Mac OS X, los métodos de introducción se seleccionan en el menú de introducción, que pueden activarse de la siguiente manera:

- Ejecuta **Preferencias del sistema** y haz clic en **Internacional.**
- Haz clic en la pestaña **Dispositivos de introducción**, busca el alfabeto que deseas usar en la lista de métodos de introducción disponibles y activa esta casilla.
- Comprueba que la opción **Mostrar menú de introducción en la barra de menú** está activada.
- La barra de menú mostrará un menú con un icono de bandera nacional (imagen derecha): puedes activar cualquiera de los métodos de introducción seleccionándolo en este menú.

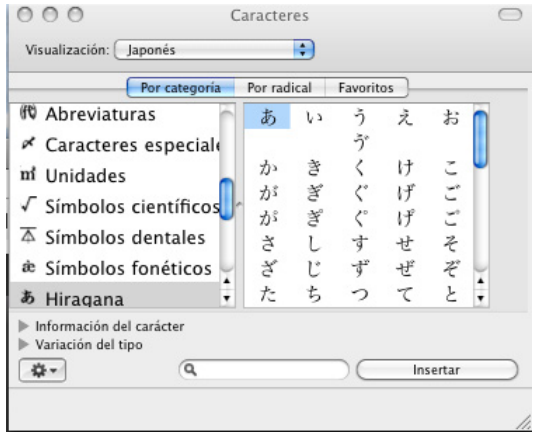


Ten en cuenta que la fuente usada para texto en Sibelius debe contener los caracteres del alfabeto que desees usar. De lo contrario, en lugar de caracteres aparecerán rectángulos vacíos. En la página **Menús contextuales** de **Archivo ▸ Preferencias**, puedes activar **Activar automáticamente la fuente 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 de forma predeterminada.

Mac OS X también proporciona una ventana útil llamada Paleta de caracteres que permite introducir caracteres especiales visualmente. Para activar esta ventana:

- Ve a la página **Menú de introducción** de **Internacional**, y en la lista de métodos de introducción activa **Teclado y paleta de caracteres**.
- Selecciona **Mostrar Paleta de caracteres** en el menú de introducción de la barra de menú principal.

- Aparecerá la Paleta de caracteres.



- Selecciona el carácter que desees introducir y haz clic en **Insertar**. Ese carácter se añadirá al objeto de texto que estás editando en Sibelius usando la fuente seleccionada. Si observas que la fuente seleccionada no contiene el carácter deseado, deshaz la acción anterior y haz clic en **Insertar con fuente**. De forma alternativa, puedes arrastrar y soltar el carácter en Sibelius desde el control de edición que está en la Paleta de caracteres.

5.2 Estilos de texto comunes

📖 **5.1 Trabajar con texto**, **5.7 Letra**, **5.3 Bajo cifrado y números romanos**, **5.13 Números de compás**, **5.14 Números de página**, **5.12 Marcas de ensayo**.

Sibelius incluye muchos estilos de texto para que puedas usarlos en tu 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 (consulta 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 necesites escribir en tu partitura, no es necesario configurar nada de esto por tu propia cuenta: basta con seleccionar el estilo de texto apropiado y Sibelius generará texto con el aspecto adecuado y lo situará en la posición adecuada de la página.

La otra ventaja de los estilos de texto es que si deseas cambiar alguna característica del aspecto del texto en tu partitura, por ejemplo, si deseas que toda la letra sea más grande, o que las instrucciones de tempo utilicen una fuente diferente, no tienes más que cambiar el estilo de texto, y Sibelius actualizará automáticamente todo el texto de la partitura que utilice ese estilo de texto.

Además de los estilos de texto, Sibelius también cuenta con *estilos de caracteres* que se usan habitualmente para aplicar a una fuente específica, tamaño o formato a una parte u objeto. El estilo de carácter mas utilizado es el llamado **"Texto musical"**, que se usa para insertar símbolos musicales como por ejemplo notas dentro de objetos de texto donde son necesarios -como por ejemplo indicaciones metronómicas- así como para el tipo de letra negrita cursiva utilizado para los matices de dinámica. Los Estilos de carácter también son útiles para añadir énfasis, por ejemplo destacar una palabra en negrita o cursiva dentro de una secuencia de texto, y la ventaja de utilizar un estilo de caracteres en lugar de seleccionar simplemente una palabra y darle formato de negrita o cursiva es que si más adelante cambias de idea sobre cómo prefieres destacar las palabras en tu texto para añadir énfasis, solo tienes que editar el estilo de carácter utilizado para que los cambios se apliquen automáticamente a todos los objetos en los que lo hayas usado.

Para aprender editar los estilos de texto de Sibelius crear nuevos, 📖 **5.6 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 solo 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 solo 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 matices e indicaciones de expresión como ***mp***, *cresc.* y l*egato.* Atajo de teclado: **Ctrl**+**E** *o* ⌘**E**
	Técnica	…escribir técnicas de reproducción como "sordina", "pizz.", etc. *Atajo de* teclado: **Ctrl**+**T** *o* ⌘**T**
	Letra verso 1, Letra verso 2, etc.	…escribir la letra en la música vocal – 🕮 **5.7 Letra** *Atajo 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 romanos	……escribir cifrado armónico con inversiones en números romanos -🕮 **5.3 Bajo cifrado y números romanos**
	Bajo cifrado	…escribir el bajo cifrado para instrumentos de continuo, en la música barroca - 🕮 **5.3 Bajo cifrado y números romanos**
	Digitación	…escribir digitación en música para teclado, viento metal, o cuerdas
	Digitación para guitarra (pima)	…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 – 🕮 **5.8 Cifrados armónicos**
	Pie de página	…escribir comentarios al final de una página *individual* (no como el **Texto de pie de página**)
Texto de sistema	**Título**	…escribir el título de la pieza o movimiento
	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 *Al coro de la Escuela San Ignacio del Madroñal)*
	Tempo	…escribir indicaciones de tempo como **Andante.** *Atajo de* teclado: **Ctrl**+**Alt**+**T** *o* ⌥⌘**T**
	Indicación de metrónomo	…escribir indicación de metrónomo y modulaciones métricas
	Copyright	…escribir líneas de copyright en tu partitura
	Encabezamiento etc.	…escribir un encabezamiento *en cada página*
	Texto de pie de página etc.	…escribir un pie de página *en cada página* (no como **Nota a pie de página**)
	Rit./Accel.	…escribir instrucciones de tempo específicas

	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

Los estilos disponibles están ordenados por categorías en la galería **Texto ▸ Estilos ▸ Estilo**. Para reducir el número de estilos mostrados, utiliza el filtro por categorías situado en la barra gris en la parte superior de la galería de estilos.

La categoría en primer lugar y más importante es **Común**, que contiene una selección de los estilos de texto usados más habitualmente. Cada uno de estos estilos de texto es tratado en detalle a continuación, y más adelante se describen brevemente las demás categorías.

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 tienes que escribir **f** sobre el pentagrama (aunque es mejor 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, por ejemplo, *legato*, *rápido*, *marcato*, que suelen ponerse en cursivas. 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 cursiva y utilizan un tipo de fuente de **"texto musical"** (📖 **8.6 Fuentes musicales**), generalmente la fuente Opus Text. Puedes crear estos caracteres desde el menú contextual (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 tienes que escribir **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**Z** *o* ⇧⌥⌘**Z** (porque **Ctrl**+**Z** *o* ⌘**Z** es el atajo de teclado para deshacer).

Todas las señales comunes de expresión pueden crearse rápidamente desde el menú contextual, lo que ahorra tiempo de trabajo, al no tener que escribirlas.

Casi todos las indicaciones de dinámica que crees en la partitura son interpretados de manera automática, con la excepción de las palabras *cresc.* y *dim.* que no se interpretarán (ya que en su caso es ambiguo cuán largo o pronunciado debe ser el cambio en la dinámica) – para conseguir este efecto puedes utilizar reguladores y ocultarlos luego (📖 **4.7 Reguladores**). Es posible que algunas indicaciones especiales de dinámica como los ***fp*** no se reproduzcan correctamente, pero puedes obtener el mismo efecto mediante mensajes MIDI si la reproducción de este matiz es algo importante para ti.

Las indicaciones de dinámica solo tienen aplicación, sobre un pentagrama independiente (excepto en la música para teclado – 🕮 **6.1 Trabajar con la reproducción**), pero es posible añadir indicaciones de dinámica de forma rápida a muchos pentagramas, con dos métodos:

- Copia el matiz dinámico deseado con **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘C), selecciona los pentagramas en los que quieres copiarlo y pulsa **Ctrl**+**V** *o* ⌘V para pegarlo en todos los pentagramas seleccionados. Esto se llama "copia múltiple" -🕮 **2.1 Selecciones y pasajes**.
- Selecciona la indicación de dinámica y haz **Alt**+clic *o* ⌥-clic para copiarla en otros pentagramas. Puedes mantener pulsada la tecla **Mayús** mientras haces **Alt**+clic *o* ⌥-clic para que todas las dinámicas retomen su posición vertical predeterminada; después, para alinearlas, selecciona el compás en el que tienen lugar, y después selecciona **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Dinámica** (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**D** *o* ⇧⌥**D**) y utiliza **Aspecto ▸ Alinear ▸ Alinear en columna** (atajo 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. Puedes añadir símbolos musicales como alteraciones accidentales en forma de texto de Técnica usando el menú contextual, algo muy útil en la escritura de música para arpa.

Tipografía de las indicaciones de Tempo y de metrónomo

Los cambios abruptos de tempo se escriben con mayúscula inicial para ponerte sobre aviso: ***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 suele aparecer al principio de la partitura (por ejemplo **Allegro non troppo**) acompañado de una indicación de metrónomo (ver más arriba). La forma más rápida de crearlo es al configurar la partitura por primera vez, aunque también puedes añadirlo fácilmente más adelante: solo tienes que elegir la opción **Tempo** de la categoría **Común** en la galería de estilos **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos**.

Sibelius conoce el significado de una amplia variedad de indicaciones de tempo y las reproduce incluso sin indicación de metrónomo explícita – 🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**. Como siempre, si haces clic-derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) mientras creas el texto de Tempo, se abrirá el menú de palabras útiles.

Para crear tanto *rits.* como *accels.*, es recomendable en lugar de escribirlos como texto utilizar las líneas *rit./accel.* (🕮 **4.6 Líneas**), ya que éstas sí son interpretadas por Sibelius. Ten 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 puedes ocultar si lo deseas) 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, borra la superior. Para borrar una de las copias inferiores, selecciónala y pulsa **Supr**; para que vuelva a aparecer, selecciona el elemento *superior* y elige **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer Diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**).

Puedes decidir el número de copias que deseas que aparezcan, así como los pentagramas sobre los cuales se colocará dicho texto – 🕮 **5.6 Editar estilos de texto** y **8.2 Configuración personal**. Otros objetos de sistema se comportan de la misma forma, como las marcas de ensayo.

Indicación de metrónomo

Una indicación de metrónomo tiene este aspecto ♩ = 72, y está a menudo acompañada de una indicación de tempo (consulta **Tempo** más adelante). Para escribir una indicación de metrónomo:

- Selecciona un objeto (como una nota o silencio) en el punto de la partitura en el que quieras colocar la indicación de metrónomo (normalmente será la primera nota de un compás) y elige la opción **Indicación de metrónomo** de la categoría **Común** en la galería de estilos **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos**; aparecerá entonces un cursor 5parpadeante. (Si no hay nada seleccionado en tu partitura, selecciona **Indicación de metrónomo**, luego haz clic en el lugar de la partitura donde quieres crear el texto).
- Escribe las notas dentro de la indicación de metrónomo con clic-derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) para abrir el menú contextual. Como alternativa, puedes utilizar las teclas **Ctrl** *o* ⌘ en combinación con el teclado numérico.
- Luego puedes escribir el resto = 60 o lo que quieras, de la forma usual. Pulsa **espacio** a ambos lados del signo 'igual' =.

Cuando escribas una indicación de metrónomo después de una indicación de tempo, por ejemplo **Allegro** ♩ = 60, te aconsejamos que no la introduzcas como dos partes separadas de texto (texto de Tempo más texto de indicación de metrónomo). Si lo haces de esa forma, los dos objetos de texto pueden chocar entre sí al juntar las notas del compás. En vez de hacerlo así, escribe todo, en el estilo de texto de Tempo, y cuando quieras añadir la indicación de metrónomo, desactiva la opción de Negrita y elige un tamaño de fuente menor en el panel **Texto ▸ Formato** de la cinta de opciones.

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 – consulta **Asignar indicación de metrónomo** en la página 243.

Cambios de métrica

Las modulaciones métricas (conocidas 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:

Las modulaciones métricas se usan con frecuencia para mostrar el tipo de interpretación rítmica de swing, por ejemplo:

Para crear una modulación métrica, elige la opción **Modulación métrica** de la categoría **Común** en la galería de estilos **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos**. El menú contextual para este estilo de texto contiene las modulaciones métricas e indicaciones de swing más comunes, con y sin paréntesis. Este estilo de texto utiliza la fuente Opus Metronome.

Repetir (D.C./D.S./A Coda)

Este estilo de texto con alineación a la derecha se usa para escribir instrucciones de repetición en la partitura que aparecen típicamente al final de un compás, como **D.C. a Coda**, **D.S. al Fine** y **A Coda** Estas instrucciones han de ser escritas de una manera determinada para que Sibelius las interprete correctamente – 🕮 **6.9 Repeticiones**.

Título, Compositor, Letrista

En este caso lo más rápido es crearlos al configurar una partitura por primera vez, aunque también puedes añadirlos más tarde. 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.

Puedes colocar títulos encima de cada sistema de la partitura, no solo al principio (quizá necesites un título al inicio de una nueva una sección, canción o movimiento, por ejemplo). En estos casos es mejor añadir un salto de sistema o un salto de página en el sistema anterior para separar ambas secciones.

En ciertas ocasiones (por ejemplo cuando tienes 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, ajusta la pestaña **Posic. Vertical** para cada estilo en el cuadro de diálogo **Editar estilo de texto** a una posición fija de **mm desde el margen superior** 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

Texto enmarcado

El texto enmarcado es útil para instrucciones como los cambios de instrumento.

Texto normal

Texto normal es útil para escribir instrucciones de interpretación de todo tipo. También es el estilo de texto del que la mayor parte de los otros estilos heredan el tipo de fuente, así que para cambiar rápidamente el tipo de fuente usado en todo el texto de la partitura, solo tienes que editar este.

Categoría Técnicas

La categoría **Técnicas** contiene los siguientes estilos de texto:

- **Leyenda de conjunto de batería** es un pequeño estilo de texto de pentagrama.
- **Expresión** – consulta **Expresión** arriba.
- **Digitación** es el tipo de texto que se utiliza para digitaciones de instrumentos de teclado, metales y cuerdas. Pulsa **Intro** (en el teclado principal) después de cada número. Si pulsas **espacio** avanzarás hacia la siguiente nota. (Sibelius puede añadir automáticamente digitación para instrumentos de cuerda y viento-metal; tiene un plug-in para facilitar la tarea de añadir muchas digitaciones repetidas veces y reposicionar las digitaciones existentes para sortear las notas – 🕮 **5.15 Plug-ins de Texto**).
- **Digitación de guitarra (p i m a)** es un estilo de pentagrama con el que escribir digitaciones en las partes de guitarra. Pulsa **espacio** para avanzar hacia la nota siguiente.
- **Interpretación de percusión** se usa para escribir indicaciones L R (iniciales en inglés para "izquierda" y "derecha" respectivamente) sobre pentagramas de percusión. Pulsa **espacio** para avanzar hacia la nota siguiente.
- **Técnica** – consulta **Técnica** más arriba.

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.

Categoría Tempo

Cada uno de los estilos de texto de la categoría **Tempo** están descritos en detalle sobre estas líneas.

Categoría Armonía

Estos estilos de texto está explicados en 🕮 **5.3 Bajo cifrado y números romanos**.

Categoría General

Los estilos de texto de la pestaña **General** —una selección de estilos de sistema y de pentagrama— se utilizan para escribir todo tipo de textos en la partitura, por ejemplo indicaciones de estructura musical (como *Introducción*, *Verso*, *Estribillo* y *Puente*) u otros diseños muy cargados de texto, como materiales didácticos y hojas de ejercicios.

Categoría Información de catálogo

Información de catálogo es el término utilizado para texto que describe información sobre la partitura, como título, compositor, letrista, arreglista o información de copyright. Varios de estos estilos de texto se describen en detalle sobre estas líneas.

La línea de texto de copyright está normalmente escrita en la primera página de una partitura. El estilo de texto de **Copyright** se escribe en la parte inferior de la página, centrada, y aparece tanto en la partitura como en las partes. El símbolo © está incluido en el menú contextual. Aunque este texto aparezca al pie de página, te recomendamos que lo crees 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.

Categoría Portada y páginas en blanco

Estos estilos de texto se utilizan para añadir texto a la portada al principio de la partitura, o a páginas en blanco insertadas en cualquier lugar de la partitura. Estos son los únicos estilos de texto que se pueden utilizar tanto en la portada como en las páginas en blanco.

Categoría Encabezamientos y pies de 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. Texto de pie de página, como se deduce de su nombre, es el texto que aparece en la parte inferior de cada página.

- **Texto de pie de página (externo)** se muestra a la derecha de las páginas de la derecha -impares- y a la izquierda de las páginas de la derecha -pares-. Como sucede con los encabezamientos, deberías 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 cambias 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 de pie de página (interno)** aparece en el borde interno.
- El **Pie de página** se coloca en la parte inferior de la página. Para crear un pie de página, selecciona una nota en el pentagrama y compás que sirva de referencia al pie de página, y luego selecciona **Pie de página**. Aparecerá el cursor de texto al final de la página. Puedes 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 vayas a escribir va a permanecer siempre en la misma página del compás al que hace referencia. También se extraerá exclusivamente en esa parte de la partitura.
- **Encabezamiento** produce el mismo texto en todas las páginas: si editas 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 has colocado y en todas las sucesivas, pero no en las páginas precedentes. Por tanto, deberías colocarlos en la primera página para que aparezcan en toda la partitura.
- La opción **Encabezamiento (después de la primera página, margen interno)** 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.

Los cuatro estilos de texto referentes a **Creador de ejercicios** son los utilizados por el Creador de hojas de ejercicios de Sibelius.

5.3 Bajo cifrado y números romanos

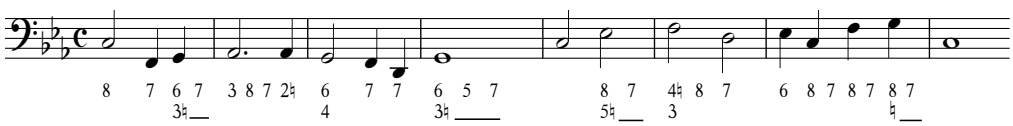
📖 **5.1 Trabajar con texto**.

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 I^{6}_{4}.

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:

- Introduce las notas en el pentagrama del bajo continuo.
- Selecciona la primera nota del fragmento donde quieras introducir el bajo cifrado, luego elige la opción **Bajo cifado** de la categoría **Armonía** dentro de la galería de estilos en **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos de texto**
- Para escribir los números sin alteraciones, selecciónalos desde el teclado de la forma habitual
- Para introducir números seguidos por un becuadro, utiliza 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♮), mantén pulsada la tecla **Mayús** mientras pulsas la tecla adecuada.
- Para introducir números seguidos por un sostenido, utiliza 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), mantén pulsada la tecla **Mayús** mientras pulsas la tecla adecuada.
- Para introducir números seguidos por un bemol, utiliza 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), mantén pulsada la tecla **Mayús** mientras pulsas la tecla adecuada.
- Pulsa la tecla **Intro** (en el teclado principal) para crear una nueva línea en la columna de cifras.
- Pulsa **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 atajo de teclado es **Mayús**-**7**.
- Pulsa **Espacio** para avanzar hacia la siguiente nota o tiempo del compás.

Otros caracteres especiales son:

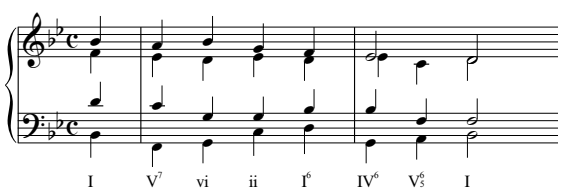
[3]	**Q**	[5]	**Mayús**-**Q**	(3)	**P**
(5)	**Mayús**-**P**	(2)	**A**	(4)	**Mayús**-**A**
9♯	**L**	♯9	**Mayús**-**L**	3+	**Z**
5+	**Mayús**-**Z**	(8)	**=**	6+	**,**
7+	**Mayús**-**,**	[7]	**;**	7+	**Mayús**-,
7+	**Mayús**-**,**				

- El menú contextual (botón derecho del ratón en Windows *o* **Control**-clic en Mac) incluye más caracteres especiales y otros atajos de teclado.
- Pulsa **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 insertar números romanos, elige la opción **Números romanos** en la categoría **Armonía** de entre las varias disponibles en **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos**.



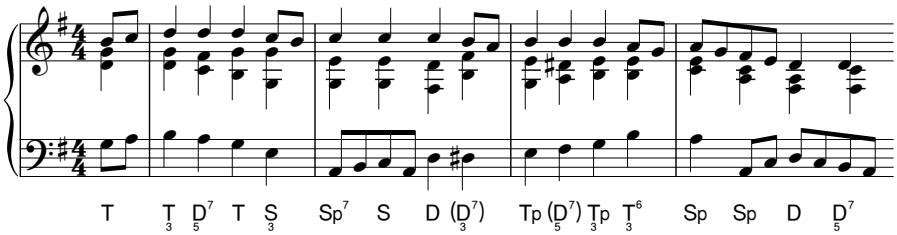
Para escribir acordes solo con caracteres alfabéticos, simplemente introduce las letras del acorde como harías normalmente.

El uso de acordes con números es un poco más complicado, pero una vez sepas cómo hacerlo no tendrás ningún problema. Digamos que deseas introducir el acorde $V^{6}_{\flat 3}$, en el que el 6 es el número en superíndice y el 3 en subíndice:

- En primer lugar, escribe la nota fundamental del acorde de la forma habitual (por ejemplo, **V**).
- Si el número en superíndice tiene una alteración, pulsa **X** (sostenido), **Y** (bemol) o **Z** (becuadro); en caso contrario salta al siguiente paso.
- Si el número suscrito tiene una alteración, pulsa **Mayús**-**X** (sostenido), **Mayús**-**Y** (bemol) o **Mayús**-**Z** (becuadro); en caso contrario salta al siguiente paso.
- Si has introducido alteraciones para el número en superíndice o subíndice, pulsa **Mayús**-**.** para avanzar el cursor.
- Si el acorde incluye un número en superíndice, escríbelo para introducirlo (por ejemplo, **6**).
- Si el acorde incluye un número en superíndice, escríbelo mientras pulsas la tecla **Mayús** para introducirlo (por ejemplo, **Mayús**-**3**).
- Para escribir tachado el número en superíndice, pulsa de **M** a **U**; **M** se corresponde con el número **1,** **N** con el **2** etc. Para escribir de esta forma un número en subíndice, pulsa la tecla **Mayús** junto con la letra adecuada.
- Pulsa **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), etc.



Escoge la opción **Símbolos de función** de la categoría **Armonía** de las disponibles en el menú **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos** para crear símbolos de función:

- Pulsa **Espacio** para avanzar hacia la nota siguiente o a la parte consecutiva del compás.
- Si el símbolo de función requiere corchetes, **U** e **I** escriben corchetes rectos mientras que **Mayús**-**U** y **Mayús**-**I** introducen paréntesis.
- Si el símbolo de función incluye un número en subíndice debajo del símbolo principal, introduce primero este carácter mientras mantienes pulsada la tecla **Alt** *o* ⌥ , e introduce el número del **1** al **9** y luego el símbolo principal.
- Estos símbolos principales se encuentran en las teclas correspondientes del teclado, como por ejemplo **d**, **D**, **t**, **T**, **s**, **S**, **g** o **G**. Los caracteres de Línea de base y superíndice Ss se encuentran en las teclas **a** y **A**. Dd pulsa **Mayús**-**F**; Dd pulsa **Alt**+**F** *o* ⌥**F**; Dd pulsa **Alt**+**D** *o* ⌥**D**.
- Si un símbolo de función incluye dos filas de números *después* del símbolo principal, introduce primero el número superior ("súper-superíndice") y a continuación el número inferior (superíndice). Si los números colocados después del símbolo principal están seguidos por "<" o ">", escribe los números antes de los símbolos "<" o ">".
- Para introducir números en superíndice, pulsa las teclas **1**–**9** del teclado principal. Para el carácter de superíndice "v", pulsa **v**. Para los caracteres "<" y ">" colocados tras un número en superíndice, pulsa **,** (coma) y **.** (punto).
- Para introducir números en súper-superíndice, utiliza las combinaciones de **Mayús**-**1** a **Mayús**-**9** en el teclado principal. Para el carácter en súper-superíndice "v", pulsa **V**. Para los caracteres "<" y ">" colocados tras un número en súper-superíndice, pulsa **<** (coma) y **>** (punto).

5.4 Nombres de instrumento

📖 **2.4 Instrumentos**, **2.6 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 cambias uno de los nombres, deberás cambiar el otro en concordancia. El cambio de nombre será aplicado al resto de la partitura, y no al sistema donde hayas realizado dicho cambio.

Edición de los nombres de instrumento

Puedes 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. Haz clic en el nombre a la izquierda de uno de los sistemas, y edítalo como si fuera otro texto cualquiera en Sibelius.

Al editar el nombre de un instrumento, el instrumento en cuestión no pasará de un tipo a otro: si cambias "Violín" a "Flauta" no se convertirá en una flauta. De igual manera, si cambias "Trompa en Fa" a "Trompa en Mi♭" el instrumento no se transportará a Mi♭. Para realizar este tipo de cambios, utiliza la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar instrumento** – 📖 **2.4 Instrumentos**.

También puedes editar un nombre de instrumento que se encuentre al inicio de un sistema después de un cambio de instrumento – consulta **Nombres de instrumento y cambios de instrumento** a continuación.

Si tu partitura incluye varios instrumentos idénticos y deseas que todos ellos tengan el mismo nombre, es más rápido utilizar la función **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Editar instrumentos** que editar cada nombre individualmente – 📖 **2.6 Editar instrumentos**.

Cómo ocultar los nombres de instrumento

Si no deseas que los nombres aparezcan en la partitura, desactiva la opción correspondiente en el cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Nombres de instrumento** de la cinta de opciones (consulta **Formato y estilo de los nombres** más adelante).

Si deseas eliminar el nombre de un instrumento de una partitura, selecciona el nombre y pulsa **Supr**. Si quieres restablecer el nombre original, haz doble clic en el lugar donde debería encontrarse el nombre del instrumento: cuando aparezca el cursor que permite introducir texto, escribe de nuevo el nombre del instrumento.

Desplazamiento de los nombres de instrumento

Puedes 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 – consulta **Formato y estilo de los nombres** a continuación.

Formato y estilo de los nombres

Puedes modificar el formato de los nombres de instrumento en el menú **Aspecto ▸ Nombres de instrumento** de la cinta de opciones. Las diversas opciones disponibles te 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 (consulta a continuación).

Los parámetros que recomendamos son los siguientes:

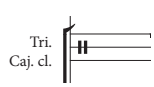
- Para partituras con muchos instrumentos (por ejemplo, orquesta o banda), indica los nombres completos al inicio (y quizás al inicio de una nueva sección), y nombres completos o abreviados a continuación.
- Para partituras para un solo instrumento o pocos instrumentos sin pentagramas ocultos, indica 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, podrías dejarlos sin nombre a lo largo de toda la partitura. En las partes dinámicas, Sibelius no sitúa los nombres al lado de los sistemas, y en su lugar escribe el nombre del instrumento en la parte superior de la página.

Puedes ajustar la fuente, tamaño de fuente, etc., del nombre de instrumento como cualquier otro estilo de texto en Sibelius. Para editar el estilo de texto de los **Nombres de instrumento** selecciona el estilo correspondiente del menú **Editar estilos de texto**. Puedes ajustar la alineación horizontal de los nombres de instrumento en la pestaña **Posic. horizontal** (🕮 **5.6 Editar estilos de texto**) y modificar la distancia desde la barra de compás inicial. Para ello, ajusta la opción **Espacio entre los nombres de instrumento y la barra inicial de compás** en la página **Instrumentos** del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ 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 utilizas una plantilla para crear una partitura nueva no tendrás que preocuparte por ellos.

Aquí tienes algunos ejemplos de formatos de nombre más avanzados:

Puedes escribir esto al principio de la partitura, simplemente con un doble clic en el nombre para editarlo. (Quizá también desees editar el nombre abreviado en una página posterior).



Para obtener este tipo de escritura, haz doble clic en el instrumento y pulsa la tecla **Intro** (en el teclado principal) después de cada nombre.

En este caso, crea una flauta, luego añade un pentagrama extra inferior (🕮 **2.5 Pentagramas**) y edita el nombre del instrumento: teclea "1 **Intro Intro** Fl. espacio espacio Intro Intro 2". **espacio espacio Intro Intro** 2". Los números 1 y 2 van a aparecer en la posición vertical correcta, pero se van a descolocar si cambias la distancia entre pentagramas predeterminada.

Para obtener este efecto, crea primero el nombre justificado a la derecha y con un espaciado de línea de un 50%; luego teclea "1 **Intro** Clarinete **espacio espacio espacio Intro** 2." Dado que el estilo de texto de los **Nombres de instrumento** tiene ahora un espaciado de línea del 50%, los nombres de instrumento que ocupen más de una línea necesitarán un **Intro** extra entre líneas para aparecer correctamente.

Aquí el "Violín I" es el nombre del instrumento, y "*divisi*" ha sido añadido, escribiendo un texto de Expresión en el margen. Ten en cuenta que la palabra "*divisi*" está vinculada al primer compás del pentagrama, de manera que si cambias el formato de la partitura es posible que se desplace. Por tanto, crea un salto de sistema al final del sistema previo o asegúrate de que la palabra no cambie 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" que a menudo comienzan 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:

- Selecciona el compás final de la sección anterior.
- Abre el panel **Compases** del Inspector (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**I** *o* ⌃⇧⌘**I**), y activa la opción **Final de sección.**
- Dentro de **Aspecto ▸ Nombres de instrumento**, ajusta el valor de **En nuevas secciones** a **Completo** (o si quieres **Corto**).

Para más información sobre partituras con varias secciones, 🕮 **1.10 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 instrumsento al inicio del siguiente sistema se actualiza para mostrar el nombre del instrumento nuevo. Si no deseas que Sibelius realice esta acción, selecciona **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**, ve a la página **Instrumentos** y desactiva la opción **Modificar los nombres de instrumento al inicio de un sistema después del 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 (📖 **5.16 Códigos de texto**), así que puedes olvidarte de ellos. Es más: si no estás acostumbrado a trabajar con sufijos y códigos de texto e intentas editar los encabezamientos, es posible que deshagas 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 editas 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 deberías evitar). El código de texto 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 cuadro de diálogo **Archivo ▸ Información**. Para arreglarlo solo tienes que modificar el objeto de texto:

- Si es necesario, pulsa **W** para cambiar a la partitura general
- Haz doble clic sobre el objeto de texto de la parte superior izquierda de la primera página para editarlo
- Elimina el texto existente, sustitúyelo por la cadena de caracteres **\$PartName** y pulsa **Esc** para salir del modo de edición
- Observa que ahora el texto dice "Full Score" (Partitura general).
- Si el texto aparece visible en la partitura pero prefieres que no lo esté, selecciona **Mostrar en las partes** desde **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar**.

Si deseas modificar este texto en alguna de las partes, edita el valor **Nombre de la parte** en **Archivo ▸ Información**. Hay dos formas de hacerlo:

- Haz clic una vez sobre el nombre de la parte en la ventana Partes, introduce el nuevo nombre y pulsa **Intro** cuando hayas terminado, o
- Abre la parte en cuestión, selecciona **Archivo ▸ Información** y edita aquí el **Nombre de la parte**.

En las partes no aparece ningún nombre de instrumento

Si no puedes ver el nombre de instrumento en la esquina superior izquierda de la primera página de la parte o en el encabezamiento de las páginas siguientes, sigue estos pasos:

- En primer lugar, asegúrate de que la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** está activada y fíjate 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, selecciónalo y elige **Mostrar en las partes** desde la pestaña **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** para ocultarlo en la partitura pero mostrarlo en todas las partes.

- Si no puedes ver ningún nombre de instrumento significa que de alguna manera has eliminado el objeto de texto requerido. Para recuperarlo:
  - Asegúrate de visualizar el primer compás de la partitura general o de una parte
  - Selecciona el primer compás de la partitura o parte, que quedará rodeado por un recuadro azul
  - Selecciona la opción **Nombre del instrumento en el margen superior izquierdo** de la categoría **Nombres de instrumentos (especiales)** de entre los distintos estilos disponibles en **Textos ▸ Estilos ▸ Estilos**
  - Aparecerá un cursor intermitente: escribe **\$PartName** y pulsa **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 solo contienen un pentagrama. Sin embargo, en los casos en que una parte tenga varios pentagramas, quizá desees que los nombres de instrumento aparezcan al principio del primer pentagrama (o de los sistemas siguientes). Para ello:

- Abre la parte en la que deseas mostrar los nombres de instrumento
- Ajusta el formato de los nombres de instrumento a **Completo** en **Inicio de partitura** (o a **Corto**, si lo prefieres) mediante la pestaña **Aspecto > Nombres de instrumento** y haz clic en **Aceptar**.

Si trabajas con varias partes en las que deseas mostrar los nombres de instrumento, en lugar de repetir este procedimiento para cada parte individual puedes exportar una configuración personal de una parte e importarla a las demás – consulta **Exportación de configuraciones personales de las partes** en la la página 800.

Para más información sobre el uso de las partes dinámicas, consulta 🕮 **9.1 Trabajar con partes**.

Pentagramas sin nombre

Para crear pentagramas sin nombre en el cuadro de diálogo **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o Eliminar**, selecciona la plantilla **Todos los instrumentos** y elige la familia **Otros**, que incluye **Sin nombre (clave de Sol)** y **Sin nombre (clave de Fa)**. Estos pentagramas no están pensados para un instrumento en concreto.

Sin embargo, si deseas crear pentagramas sin nombre de instrumento para todos los instrumentos de la partitura, cambia las opciones de la página Instrumentos en el cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Nombres de instrumento** (consulta **Formato y estilo de los nombres** más arriba).

5.5 Tipografía

🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

Aunque la mayoría del texto de las partituras tiene necesidades tipográficas modestas, al producir ediciones importantes para publicación, o incluso al crear diseños complejos para material de enseñanza, puede que necesites tipografía más avanzada para mayores cantidades de texto. Sibelius tiene una variedad de características que lo convierten en un entorno portente para crear texto además de música.

Tipo de letra

Quizá el aspecto más importante de la tipografía es la elección de tipo de letra, que es un conjunto de una o más fuentes de diferentes estilos (por ejemplo cursiva, negrita, de pantalla) unidas en un diseño superior. Está comúnmente aceptado que, para conseguir el resultado más legible y agradable posible, se deben usar cuantos menos tipos de letras mejor (aunque tampoco menos de los necesarios).

En música, normalmente se necesita texto de grosor normal para títulos, números de página, etc.; texto en cursiva para indicaciones de expresión, números de compás, etc.; y negrita para indicaciones de tempo, marcas de ensayo, títulos, etc. Las nuevas partituras que crees en Sibelius utilizando su familia de fuente estándar, Opus, utilizarán Plantin como tipo de letra principal.

Para cambiar el tipo de letra principal de tu partitura, utiliza **Editar estilos de texto** para editar el estilo **Texto normal**, del cual otros estilos de texto adoptan su elección de fuente – 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

También puedes utilizar un tipo de letra empleado por un objeto de texto individual utilizando los menús **Fuente** y **Estilo** en **Texto ▸ Formato** en la cinta de opciones. No obstante, normalmente es mejor modificar el estilo de texto, para que no tengas que hacer este cambio para cada objeto de texto individual.

Tamaño de punto

El tamaño del texto se suele medir en puntos y picas (1 punto = 1/72 pulgadas; 12 puntos = 1 pica). Sibelius solo muestra el tamaño de texto en puntos, siguiendo el ejemplo de la mayoría de programas.

Para cambiar el tamaño de punto predeterminado, utiliza **Editar estilos de texto**. Para cambiar el tamaño de un objeto de texto individual, utiliza el control **Tamaño** en **Texto ▸ Formato** en la cinta de opciones.

Longitud de línea

La mayoría del texto en las partituras es más bien corto y cabe en una sola línea. Algunos textos, por ejemplo un bloque de letras, pueden ocupar varias líneas, pero cada línea suele ser bastante corta. En general, solo encontrarás párrafos de texto largos en material introductorio o editorial, como un comentario importante, instrucciones de interpretación detalladas o notas a pie de página.

Dado que los párrafos de texto suelen ser bastante infrecuentes en las partituras musicales, el texto en Sibelius de forma predeterminada no tiene una longitud de línea fija y, a medida que escribes el texto, el objeto de texto simplemente se alarga para adaptarse al la extensión total del texto. Puedes añadir un salto de párrafo pulsando **Intro** (en el teclado principal), o un salto de línea pulsando **Mayús**-**Intro**; la diferencia entre los dos es que un salto de párrafo normalmente dejará un hueco después del final del párrafo, mientras que un salto de línea permitirá que la siguiente comience inmediatamente después del salto de línea.

Si quieres crear un bloque de texto en el que Sibelius mantenga una longitud de línea fija y ajuste automáticamente el texto en nuevas líneas cuando se exceda la longitud de línea, puedes crear un marco de texto, de forma similar a un programa de autoedición. Un marco de texto es un rectángulo en el que se coloca el texto que escribes.

Puedes especificar que un estilo de texto deba proporcionar marcos de textos de ancho fijo de forma predeterminada a través de **Editar estilos de texto** y algunos estilos de texto (por ejemplo, **Bloque de letra**) están configurados para tener este comportamiento.

En otros estilos de texto, para crear un marco de texto de tamaño fijo:

- Primero, pulsa **Esc** para comprobar que no haya nada seleccionado
- Escoge el estilo de texto que desees en **Texto** ▸ **Estilos** ▸ **Estilo** o utiliza el atajo de teclado
- El puntero del ratón se vuelve azul para indicarte que ha cargado un objeto. Ahora haz clic y arrástralo hasta donde quieras colocar el marco de texto y, cuando sueltes el botón del ratón, aparecerá un cursor intermitente dentro del marco.

Aunque el marco de texto no esté ubicado donde quieres que aparezca en última instancia, escribe algo de texto ahora o el marco desaparecerá al hacer clic en otra parte o pulsar **Esc** de nuevo.

Cuando haces clic y arrastras un marco de texto, Sibelius lo coloca automáticamente utilizando las opciones **Creación en la posición horizontal predeterminada** y **Creación en la posición vertical predeterminada** en el cuadro de diálogo que aparece al seleccionar **Aspecto** ▸ **Diseño y posición** ▸ **Posiciones predeterminadas** (🕮 **8.4 Posiciones predeterminadas**). Estas opciones están fijadas para la mayoría de estilos de texto, así que normalmente verás que la posición vertical donde Sibelius crea el marco de texto no es exactamente donde hiciste clic. Para que Sibelius cree el marco de texto exactamente donde haces clic, desactiva estas opciones para el estilo de texto en cuestión.

En su lugar, también puedes hacer que cualquier objeto de texto existente utilice un marco de texto de tamaño fijo:

- Selecciona el objeto de texto que desees que utilice un marco de texto. A menos que el objeto de texto sea demasiado estrecho (por ejemplo, un matiz de dinámica o una digitación), observarás un marco discontinuo alrededor del objeto de texto con puntos de arrastre en cada esquina y en medio de cada lateral:

- Selecciona cualquiera de los puntos de arrastre y arrástralo para cambiar el tamaño del marco de texto. Otra opción sería, con el objeto de texto seleccionado, mantener pulsada la tecla **Alt** *o* ⌥ y utilizar las flechas del teclado para seleccionar uno de los puntos de arrastre y, a continuación, utilizar solo dichas flechas (o con **Ctrl** o ⌘ si deseas pasos mayores) para cambiar el tamaño del marco de texto.

  También puedes abrir el Inspector (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**I** *o* ⇧⌘**I**) y activar la casilla de selección **Marco de texto** en el panel **Texto**, que es la única forma de obtener un marco de texto de tamaño fijo para un objeto de texto que sea demasiado pequeño para que aparezcan los puntos de arrastre de forma predeterminada.
- Una vez que el objeto de texto utilice un marco de tamaño fijo, el marco se dibuja mediante una línea continua:

Cuando el texto tenga un ancho fijo, Sibelius no cambiará nunca de forma automática el tamaño del marco de texto cuando cambie el contenido; por ejemplo, si añades o eliminas texto, o cambias el tipo de letra o el tamaño de punto. Como consecuencia, es posible que el texto exceda el marco de texto; en ese caso, observarás una cruz roja en la esquina inferior derecha del marco de texto para advertirte:

Para convertir un marco de texto de ancho fijo en un marco de ancho variable, selecciona el objeto de texto y escoge **Aspecto** ▸ **Diseño y posición** ▸ **Restablecer posición**, lo que también restablecerá la posición predeterminada del objeto de texto; otra opción consiste en iniciar el Inspector y desactivar la casilla de selección **Marco de texto** en el panel **Texto**, que no cambiará la posición del marco de texto.

Alineación y justificación

En las partituras musicales, la mayoría del texto se alinea con un punto particular en la música, por ejemplo cambios de dinámica o tempo, y normalmente se alinea a la izquierda o al centro. Algunos textos, como encabezamientos, títulos y demás, se alinean con la página.

En Sibelius, la alineación viene definida por el estilo de texto, pero se puede cancelar para un objeto de texto individual en ese estilo.

Por ejemplo, el texto en el estilo de texto de Compositor se alinea de forma predeterminada a la derecha de la página. Esto quiere decir que la parte derecha del objeto de texto se pega al margen derecho de la página, y si hay varias líneas, la parte izquierda queda irregular. Sin embargo, si haces que un objeto de texto en el estilo de texto de Compositor tenga un marco de texto de ancho fijo (consulta **Longitud de línea** más arriba) puedes especificar una alineación diferente para el texto que está dentro del marco utilizando los controles en **Texto ▸ Formato**, de izquierda a derecha:

- **Alinear a la izquierda**: crea un extremo derecho irregular para el texto que ocupa varias líneas.
- **Centrar texto**: crea extremos izquierdo y derecho irregulares para el texto que ocupa varias líneas.
- **Alinear a la derecha**: crea un extremo izquierdo irregular para el texto que ocupa varias líneas.
- **Justificar texto**: alinea el texto a los dos extremos del marco de texto, añadiendo espacio adicional entre las palabras según sea necesario. Esto crea un aspecto ordenado en ambos lados del marco de texto. La última línea de cada párrafo se alinea a la izquierda.

Espaciado de línea

El espaciado de línea se refiere a la distancia entre líneas de escritura sucesivas, y se llama también *interlineado*.

De forma predeterminada, la mayoría de los estilos de Sibelius utilizan un espaciado de línea del 100%, lo que quiere decir que la distancia entre líneas sucesivas será exactamente la especificada por el tipo de letra en uso. Los valores menores del 100% reducen el espaciado entre líneas predeterminado, mientras que los valores mayores del 100% aumentan el interlineado. (Hay que explicarlo con cuidado, porque en otros programas, un valor del 100% significa un 100% *adicional* de interlineado).

Para grandes cantidades de texto, merece la pena considerar aumentar el interlineado para mejorar la legibilidad. Incluso un pequeño incremento (por ejemplo, 10%), puede significar una gran diferencia en cuanto a legibilidad; los documentos de texto como los libros utilizan normalmente un 120%. No es común reducir el interlineado por debajo del 100%, ya que puede hacer que algunas letras de líneas sucesivas se superpongan.

Puedes ajustar el espaciado de líneas para todo el estilo de texto a través de **Editar estilos de texto**, o para un objeto de texto individual: selecciona el objeto de texto, después cambia el **Espaciado de línea** en el panel **Texto** del Inspector.

Espacio después de párrafo

Otra ayuda a la facilidad de lectura para textos largos es dejar un espacio ligeramente mayor tras cada párrafo. Sibelius te permite definir el espacio después de cada párrafo en el cuadro de diálgo **Editar estilos de texto**, que se inserta al pulsar **Intro** (en el teclado principal) en un objeto de texto con varias líneas; para insertar un salto de línea (sin espacio) en lugar de un salto de párrafo, pulsa **Mayús**-**Intro**.

Sangrías

Otra forma de destacar el comienzo de un párrafo es hacer sangría en la primera línea. La sangría en la primera línea también se puede usar junto con saltos de tabulación para alinear bloques de letra con números de estrofa.

Puedes definir la sangría de la primera línea y las siguientes para cada párrafo en **Editar estilos de texto**.

Interletraje

El interletraje es la distancia entre letras individuales, y a veces se llama *espaciado de letras*. Interletraje no es lo mismo que kerning, ya que interletraje añade o elimina espacio entre las letras de forma regular, mientras que kerning ajusta los espacios entre pares de caracteres para compensar ópticamente – consulta más abajo para más información **Kerning**.

El interletraje debe utilizarse con precaución: aunque aumentar el espacio entre letras puede mejorar la legibilidad, sobre todo con tamaños de punto pequeños, abusar de esto puede entorpecer la legibilidad porque el lector no sea capaz de percibir de un vistazo las letras juntas como palabras.

Para ajustar el interletraje en Sibelius, selecciona totalmente un objeto de texto, o solo parte del texto, y cambia **Interletraje** en el panel **Texto** del Inspector.

Kerning

Kerning es el proceso de ajustar el espacio entre caracteres. En los días en que la composición tipográfica usaba líneas de bloques de metal, *kern* se refería a una parte de la forma de la letra que sobresalía del borde del bloque, permitiéndole unirse al carácter siguiente. El kerning es más sutil que el interletraje, porque la cantidad de solapamiento varía dependiendo del par de caracteres que se consideren: por ejemplo, una T mayúscula puede introducirse al lado de una A mayúscula, porque la barra diagonal de la A le permite meterse ligeramente en el espacio que hay por debajo de la barra superior de la T, así: TA. Sin embargo, la T mayúscula no puede introducirse al lado de una W mayúscula, porque el trazo diagonal de la W ocuparía el mismo espacio que la barra superior de la T, así que obtenemos esto: TW.

Los tipos de letra digitales incluyen *pares de kerning* que especifican la cantidad que pueden superponerse los pares específicos de letras. Por suerte esto quiere decir que nosotros no tenemos que preocuparnos demasiado del kerning, ya que los diseñadores de tipografía profesionales ya han hecho el trabajo duro.

Sin embargo, no todos los tipos de letra tienen un kerning perfecto integrado, y puede que tus ojos noten un kerning pobre, sobre todo cuando haces texto especialmente grande o pequeño. Para ajustar el kerning de pares de caracteres específicos, selecciona solo los dos caracteres que tienen un mal kerning y ajusta el **Interletraje** en el panel **Texto** del Inspector, hasta que el resultado sea más agradable a la vista. Será más claro si antes acercas mucho el zoom.

Ajuste de escala de caracteres

Para escalar el tamaño de un carácter a una dimensión desproporcionada con respecto al otro (en definitiva, si deseas escalar un carácter en proporción, simplemente cambia el tamaño de puntos mediante el control **Tamaño** en **Texto ▸ Formato**).

En la práctica, esto se hace poco en música. Comprimir ligeramente los caracteres en el sentido horizontal (por ejemplo, hasta un 3% en cada dirección) te puede sacar de situaciones tipográficas difíciles sin que ni siquiera el lector más avispado se dé cuenta. Sin embargo, si tienes que ajustar la escala de los caracteres horizontal o verticalmente en grandes porcentajes, es decir, distorsionando las proporciones del estilo de letra, lo más probable es que estés utilizando un estilo de letra inapropiado.

Dicho esto, Sibelius proporciona los medios para ajustar la escala de caracteres hasta niveles realmente desagradables a la vista, si tuvieras la necesidad de hacerlo. Puedes especificar un ajuste de escala de caracteres horizontal y/o vertical predeterminado en **Editar estilos de texto**, y puedes cambiar la escala para un objeto de texto individual o incluso parte de un objeto, seleccionando el texto cuyos caracteres quieres escalar y cambiando **Escala de texto X** o **Y** en el panel **Texto** del Inspector.

Texto en subíndice y superíndice

Los caracteres en subíndice y superíndice son más pequeños que los de la línea de escritura en la que se encuentran y se colocan ligeramente por debajo de la línea de base o por encima de la línea media. El uso de caracteres en subíndice y superíndice en música es poco frecuente, excepto en texto especial como cifrados armónicos o números romanos utilizados para el análisis armónico. Para estos tipos de texto especiales, Sibelius se encarga automáticamente de caracteres en subíndice y superíndice, así que casi nunca tendrás que preocuparte por esto.

Sin embargo, si necesitaras emplear texto en subíndice o superíndice, selecciona los caracteres en cuestión y elige **Superíndice**, **Subíndice** o **Normal** del menú **Línea base** del panel **Texto** del Inspector. Esto también adapta los caracteres a un tamaño adecuado.

Giro

Bajo circunstancias especiales, podrías necesitar girar un objeto de texto, por ejemplo un encabezado grande vertical que agrupa instrumentos en la parte izquierda de la página, como CORO I y CORO II.

Puedes definir el giro predeterminado para un estilo de texto utilizando el valor **Ángulo** en **Editar estilo de texto**, o configurar la rotación de un solo estilo de texto utilizando el valor correspondiente en el panel **Texto** del Inspector. Los valores positivo giran el objeto de texto en sentido contrario a las agujas del reloj; así, un valor de 90° hace que el texto se lea de abajo arriba de la página, y un valor de 270 hace que se lea de arriba abajo.

5.6 Editar estilos de texto

📖 **5.1 Trabajar con texto**, **8.4 Posiciones predeterminadas**.

En este capítulo te explicamos cómo cambiar la fuente, tamaño, alineación de un estilo de texto y otras funciones más.

Se pueden redefinir no solo los tipos de texto normales, sino también las marcas 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 de ese estilo, en cualquier lugar de la partitura.

Los estilos de texto de Sibelius son jerárquicos, lo que quiere decir que cada estilo de texto puede adoptar propiedades de otro estilo de texto. Esto facilita la tarea de hacer cambios en muchos estilos de texto con una sola acción de edición. Por ejemplo, para cambiar la fuente utilizada por todos los estilos de texto utilizados para escribir palabras en tu partitura, basta con editar el estilo **Texto normal**, cuyos ajustes de fuente son adoptados por el resto de estilos de texto adecuados. Como es de esperar, Sibelius proporciona flexibilidad total, para que puedas elegir si adoptar alguna, todas o ninguna de las propiedades de un estilo de texto.

Todos estos cambios se hacen utilizando el cuadro de diálogo **Editar estilos de texto**.

Cuadro de diálogo Editar estilos de texto

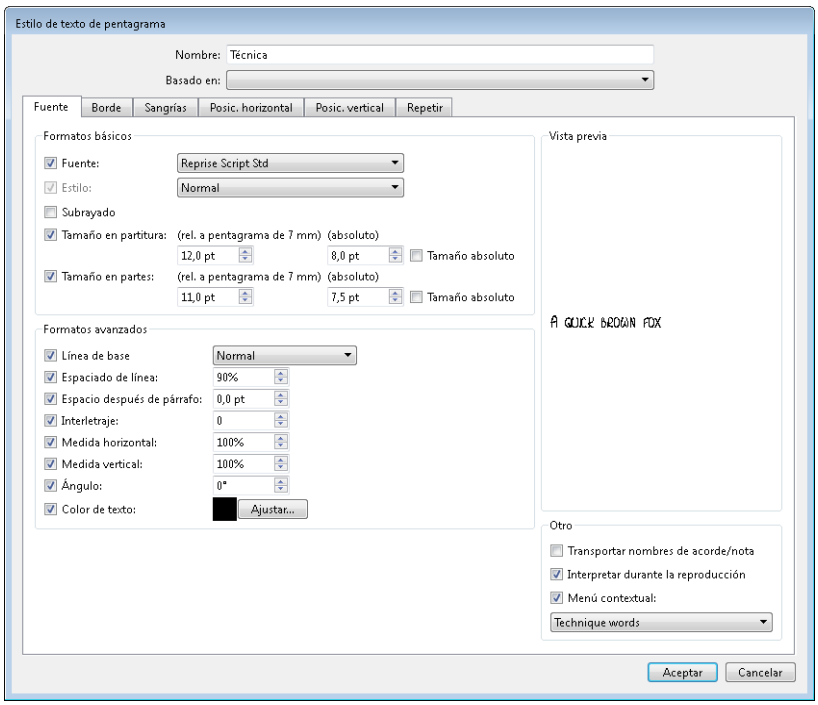
Para abrir **Editar estilos de texto** haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo desde **Texto ▸ Estilo** en la cinta de opciones. También puedes utilizar el atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**T** *o* ⇧⌥⌘**T**. Un consejo práctico: si seleccionas un objeto de texto en la partitura antes de elegir **Editar estilos de texto**, Sibelius seleccionará automáticamente el estilo de texto apropiado en el cuadro de diálogo, y te evitará tener que buscarlo.

Aparecerá una lista de estilos de texto, con un estilo seleccionado. A la izquierda de cada estilo hay uno de estos dos iconos: ¶ significa estilo de texto normal, generalmente utilizado para objetos de texto creados a través de **Texto ▸ Estilo ▸ Estilos**; a significa estilo de caracter, generalmente utilizado para algunos caracteres o palabras dentro de un objeto de texto mayor, y aplicado a través del menú de estilos de caracteres en **Texto ▸ Formato**.

Supongamos que quieres modificar un estilo de texto existente, como por ejemplo, el de **Técnica**. Haz clic en la lista **Técnica** y a continuación en **Editar**.

Si por el contrario, quieres crear un estilo de texto nuevo basado en **Técnica**, selecciónalo en la lista y haz clic en **Nuevo**. Selecciona otro estilo de texto parecido al que quieres crear. Por ejemplo, si deseas crear un nuevo estilo de texto de letra, crea uno nuevo basado en el estilo existente de **Letra verso 1**. Aparecerá un mensaje preguntándote si deseas crear un nuevo estilo de texto basado en este estilo ya existente. Haz clic en **Sí**.

Tanto si estás editando un estilo de texto existente como si estás creando uno nuevo, te aparecerá un cuadro de diálogo con pestañas con las siguientes páginas (a menos que estés editando un estilo de caracter, en cuyo caso verás una versión del cuadro de diálogo con solo la página **Fuente** disponible):



Observa que la barra de título del cuadro de diálogo muestra el tipo de texto que estás editando; por ejemplo, **Estilo de texto de pentagrama**, **Estilo de texto de sistema**, **Estilo de texto de página en blanco** o **Estilo de caracter.** 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).

En la parte de arriba del cuadro de diálogo puedes modificar el nombre del estilo de texto. Al cambiarlo, no se creará un estilo nuevo, simplemente se le dará otro nombre al estilo actual. Querrás cambiar de nombre si fueras a darles otro uso a los estilos, por ejemplo, si no quieres usar el nombre Técnica, sino otro parecido llamado "indicaciones de escena", solo tienes que cambiar el nombre de Técnica y sustituirlo por el nuevo, para describir el nuevo uso del mismo. Si no es el caso, deberías entonces crear un estilo nuevo basado en el de Técnica. Otros estilos especiales como Números de compás se van a comportar siempre igual aunque los cambies de nombre.

También puedes elegir qué estilo de texto se debería basar este estilo con **basado en**. De forma predeterminada, un texto nuevo adopta todas sus configuraciones a partir de su estilo de texto superior, así que la mayoría de las opciones en cada una de las seis páginas del cuadro de diálogo se deshabilitarán por defecto. Para anular el estilo superior y hacer una elección específica para el estilo de texto actual, activa la casilla de verificación correspondiente y haz tu elección. Al crear un texto por primera vez, se muestran varias casillas de verificación en un estado indeterminado (ni activadas ni desactivadas): esto es debido a que el ajuste está activado o desactivado en el estilo de texto superior; el nuevo estilo de texto adoptará todos los ajustes del estilo de texto superior, hasta el punto de que al cambiar posteriormente un ajuste en el estilo de texto superior, se cambiará también en todos los estilos de texto que adoptan sus características.

Cuando ya estés satisfecho con los ajustes del estilo, haz clic en **Aceptar** y los cambios aparecerán automáticamente en tu partitura, cambiando todo el texto existente en ese estilo.

Veamos detalladamente las opciones de las seis páginas del cuadro de diálogo:

Pestaña fuente

Fuente permite, obviamente, elegir la fuente. Elige una familia de fuente del menú superior de los dos menús de cambio de fuente. El menú inferior muestra una lista de los estilos disponibles para esa fuente; en Windows, solo se mostrarán **Normal**, **Negrita**, **Cursiva** y **Cursiva negrita**, pero en Mac, dependiendo de la familia de fuente que hayas elegido, puedes encontrar varios grosores y anchos listados aquí. (Los usuarios de Windows no se lo perderán: todos los grosores y anchos exóticos disponibles aparecerán en un listado como familias de fuente separadas, en lugar de como estilos individuales).

Subrayado te permite que el estilo de texto sea subrayado. La opción de subrayado es muy poco frecuente en la escritura musical; no la utilices a menos que estés seguro de lo que haces. Lee **Fuentes interesantes** a continuación para obtener consejos generales sobre el uso de fuentes y estilos en música.

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 los libros es normalmente de 10 pts.

Tamaño… es el tamaño en puntos del texto. Sibelius permite ajustarlo de forma independiente en la partitura y en las partes (📖 **9.1 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, cuál va a ser el tamaño real resultante para el tamaño actual de pentagrama. Si cambias 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, deseas aplicar un tamaño fijo a los títulos en las partes, o para hacer que las marcas de ensayo siempre aparezcan al mismo tamaño y no tengan un aspecto extraño si están encima de pentagramas pequeños.

Espaciado de línea establece la distancia entre las líneas de texto al pulsar **Mayús**-**Intro** (en el teclado principal) al final de una línea, o cuando el texto se ajusta en un marco de texto. 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.

Espacio después de párrafo establece la distancia entre un párrafo y el siguiente, por ejemplo cuando pulsas **Intro** (en el teclado principal), y se expresa como un tamaño de puntos. Esta opción solo es útil si estás usando un marco de texto de ancho fijo con ajuste de línea automático.

Interletraje es la distancia entre letras individuales, y a veces se llama *espaciado de letras*. Incrementa el valor para aumentar el espaciado de letras y disminúyelo para hacerlo más ajustado.

Medida horizontal y **Medida vertical** reproducen a escala la anchura o anchura de los caracteres; si intentas escalar caracteres de forma uniforme, tendrás que utilizar las opciones **Tamaño**…

Ángulo permite escribir un texto inclinado, que es otra necesidad poco común.

Color de texto te permite especificar un color predeterminado para el estilo de texto: haz clic en la muestra de colores para ver la paleta de colores y haz tu elección.

Para más información sobre las opciones del grupo **Formatos avanzados**, consulta
🕮 **5.5 Tipografía**.

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 –
🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**.

Menú contextual te permite elegir entre la lista de palabras útiles que aparecerán al hacer clic derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) mientras escribes texto en el estilo. 🕮 **5.1 Trabajar con texto**.

Pestaña Borde

Circular dibuja un círculo alrededor del texto. Los textos con círculos son raros en música (aparte de para especificar las cuerdas de la guitarra), aunque a veces se utiliza en números de compás e incluso en marcas de ensayo.

Cuadrado dibuja un recuadro alrededor del texto. Esta forma es más común que los círculos, y se utiliza en las marcas de ensayo y, con menos frecuencia, en números de compás o para instrucciones especiales para los ejecutantes.

Sibelius incluso permite colocar texto en círculo *y* cuadrado a la vez, aunque es una opción que se necesita muy pocas veces. El grosor de la línea tanto para el círculo como para el recuadro se regula con la opción **Límites de texto** en la página **Texto** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

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 puedes activar esta opción para matices dinámicos, por ejemplo, si alguna vez necesitas ponerlos sobre una barra de compás. También puedes especificar el color que debe utilizarse para la zona eliminada: haz clic en la muestra de colores a la derecha de **Color de fondo** para ver la paleta de colores.

Las opciones de **Posición** especifican 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.

Tamaño de marco predeterminado te permite especificar que un estilo de texto tendría que crearse siempre con un marco de texto de tamaño fijo de forma predeterminada. Aquí puedes especificar la **Anchura** y la **Altura** del marco que se va a crear. Para más información sobre marcos de texto, consulta **Longitud de línea** en la página 499.

Pestaña Sangrías

Sangría de la primera línea especifica una sangría a la izquierda para la primera línea de un objeto de varias líneas dentro de un marco de texto de tamaño fijo.

Sangría posterior especifica la sangría a la izquierda para todas las líneas tras la primera de un objeto con varias líneas dentro de un marco de texto de tamaño fijo.

Pestaña Posición horizontal

Dado que el texto de pentagrama solo 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 solo es posible elegir la opción **Alinear a la página**.

Los textos que usan **Alinear a la nota**, **Izquierda** / **Centrados** / **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, puedes alinear ciertos tipos de texto de manera diferente, como digitaciones, están centradas con respecto a las notas y situadas por encima de éstas.

Para ajustar la distancia horizontal del texto con respecto a donde ha sido creado,
📖 **8.4 Posiciones predeterminadas**.

Las opciones de **Alinear a la página** (solamente disponibles para texto del sistema 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 tu 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 – 🕮 **5.14 Números de página**.
- **Ajustar al margen** impide que el texto sea alejado del margen con el que está alineado.
- **Relativo solo 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 – 🕮 **7.7 Separaciones y saltos**). Resulta útil para encabezamientos, pies de página y números de página.

También puedes especificar la alineación horizontal predeterminada del estilo de texto, independientemente de la alineación horizontal predeterminada del propio objeto, por ejemplo para crear un objeto de texto alineado a la derecha dentro del cual el texto en sí está alineado al centro por defecto. Para hacer esto, activa **Especificar alineación horizontal del texto**; a continuación elige la alineación deseada (**Izquierda**, **Centrados**, **Derecha** o **Justificado**).

Pestaña Posición vertical

Para ajustar la distancia vertical del texto desde dónde fue creado, 🕮 **8.4 Posiciones predeterminadas**.

Ajustar a la parte superior o inferior de la página es útil para colocar el texto en una posición fija en la página, como números de página, encabezamientos, pies de página y notas a pie de página. Si tienes esta opción activada, podrás ajustar la opción **mm desde el margen superior/inferior** para un estilo de texto, y si lo deseas, podrás introducir valores diferentes para la partitura y las partes de (1 pulgada = 25,4 mm) – consulta 🕮 **9.1 Trabajar con partes**.

Los textos de título, marcas 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 solo 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, te permite escribir el texto por encima de más de un pentagrama. Por ejemplo, el texto de los títulos siempre está situado por encima del pentagrama superior (haz clic únicamente sobre **Pentagrama superior**), mientras que las marcas de ensayo en partituras orquestales suelen estar situadas encima del pentagrama superior, aunque también encima de las cuerdas (haz clic sobre **Pentagrama superior** y **2ª posición**). Puedes decidir qué pentagrama constituyen la 2ª, 3ª y 4ª posición en **Aspecto ▸ Objetos de sistema ▸ Posiciones de objeto de sistema** – consulta 🕮 **8.2 Configuración personal**.

Pentagrama inferior se utiliza a veces para colocar marcas de ensayo por debajo de la última línea del pentagrama. Todo lo que tienes que hacer es activar la opción **Debajo del pentagrama inferior** en **Posiciones de objeto de sistema**.

Pestaña Repetir

Esta opción es exclusiva para texto de sistema, y se utiliza para encabezamientos, pies de página, líneas de copyright y similares. La opción repetir 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, podrías 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 **Eliminar** del cuadro de diálogo **Editar estilos de texto** elimina los estilos de texto seleccionados. 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, 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 deberías 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 Plantin (a no ser que utilices una plantilla o un estilo personal basado en las fuentes Reprise o Inkpen2, o importes una configuración personal que utilice una fuente de texto diferente, como Times New Roman, Georgia o Arial). Si quieres usar otras fuentes alternativas, te 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 la fuentes sans serif se utilizan principalmente para títulos, si es que se utilizan.

Te 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, tendrás que ajustar ligeramente el tamaño en puntos de la misma, porque algunas fuentes tienen un aspecto más grande o más pequeño a pesar de utilizar el mismo tamaño en puntos.

Si deseas cambiar el texto principal al crear una partitura nueva, es preferible empezar con una configuración personal de Georgia o Arial, en lugar de Plantin o Times, ya que el tamaño de Georgia y Arial es más parecido al del resto de fuentes que el de Plantin o Times, que tienen una métrica similar (pero inusualmente compacta). Así te asegurarás que el texto principal no acabe siendo demasiado grande con 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 como ***mf***, que utilizan una fuente musical especial como Opus Text).
- **Técnica**: no utilices una fuente en cursiva ni en negrita.

- **Letra verso 1**: las fuentes Times New Roman y Times tienen la virtud de ser especialmente estrechas, por lo que si las utilizas en la letra, causará menos problemas al espaciado de notas. Otra fuente clásica para Letra es Plantin, usada por Oxford University Press.

  Si vas a escribir una segunda línea de Letra para una traducción o coro, se acostumbra a utilizar el texto en cursiva. Para segundo, tercer…. versos, usa 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). Podrías sustituirlas por otra fuente, preferiblemente una sans serif, pero ten 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, puedes ajustarlos a casi cualquier tamaño deseado. Para el texto de compositor, letrista y dedicatoria, deberías utilizar la misma fuente y tamaño similar al de Técnica, pero con la dedicatoria normalmente en cursiva.
- **Tempo** e **Indicación metronómica**: 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**: puedes intentarlo con una fuente sans serif atractiva, pero hazlo con cuidado.
- **Números de compás**: normalmente en cursiva. Puedes añadir un recuadro para llamar la atención hacia los números, pero en este caso usa una fuente no cursiva. (Las fuentes en cursiva podrían chocar con el recuadro).
- **Números e página**: no utilices una fuente en cursiva ni en negrita. 🕮 **5.14 Números de página** para consejos sobre la posición del texto.
- **Marcas de ensayo**: preferiblemente en negrita, para mayor claridad, pero no en cursiva, ya que podría tocar el recuadro. Si utilizas la misma fuente que la del título principal, siempre quedará bien, incluso si es una fuente poco común. Puedes suprimir el recuadro si lo deseas, pero si lo haces, parecerá fuera del uso moderno, simplemente porque las marcas 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. Puedes sustituirla por otra fuente musical estándar, o incluso por un texto en negrita. Si quieres probar esta opción, tendrías que ajustar el espaciado de líneas en la opción **Posic. vertical** de este cuadro de 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: utiliza preferentemente estilos de texto similares a los anteriores. Por ejemplo, podrías hacer que los estilos de **Texto enmarcado** y **Pie de página** sean idénticos o similares al texto de **Técnica**.
- Estilos de símbolo (**Símbolos comunes**, **Instrumentos depercusión**, etc.): estos estilos se refieren a las fuentes utilizadas para los símbolos musicales, que son distintas al resto. Consulta 🕮 **8.6 Fuentes musicales** para más información, y no modifiques estos estilos a menos que sepas lo que estás haciendo.

5.7 Letra

📖 **5.1 Trabajar con texto**, **5.6 Editar estilos de texto**.

La letra es el texto escrito debajo de las notas, o letra de las canciones para el o la 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 – consulta **Bloque de letra** más adelante.

Escritura

Para escribir la letra directamente en Sibelius:

- Introduce las notas para las cuales quiera crear la letra.
- Selecciona la nota en la que empieza la letra y haz clic en la parte superior del botón **Texto ▸ Letra ▸ Letra** (o, si prefieres, el atajo de teclado **Ctrl**+**L** *o* ⌘**L**).
- Empieza a escribir.
- Pulsa **–** (guion) al final de cada sílaba dentro de una misma palabra.
- Pulsa **espacio** al final de cada palabra.
- Si una sílaba dura dos o más notas, pulsa **espacio** o **–** una vez por cada nota.
- Si después de una palabra tiene una coma u otro signo de puntuación, escríbelo *antes* de pulsar **espacio**.

Si se requiere más de una palabra por cada nota o una elisión, consulta **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, haz doble clic en ella, o selecciónala y luego pulsa **Intro** (en el teclado principal). Puedes usar las flechas del teclado y la tecla de **Retroceso** para moverse entre palabras y sílabas.

Si borras una sílaba, también desaparecerá cualquier elemento vinculado a ella.

Puedes mover una sílaba a derecha e izquierda hacia la nota siguiente o la anterior. Para ello, selecciona la sílaba (cambiará a color azul oscuro pero no aparecerá el cursor de texto) y pulsa **Espacio** o **Mayús**-**espacio**. También puedes extender o contraer un verso o una fila de guiones de letra: selecciona el extremo derecho y pulsa **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, estribillos 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, escribe "1. El" como un único objeto de texto mediante el uso de un espacio de no separación (consulta **Varias palabras por nota y elisiones** más adelante).

Para introducir un segundo verso, selecciona **Letra verso 2** desde la pestaña **Texto ▸ Letra ▸ Letra** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**L** *o* ⌥⌘**L**) y escribe 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 segundo verso, usa **Letra verso 2** y edita su estilo de texto para usar texto en cursiva (🕮 **5.6 Editar estilos de texto**). También puedes activar y desactivar la cursiva con **Ctrl**+**I** o⌘ **I** durante la introducción de la letra. Para los estribillos en el verso 1 podrías utilizar la opción **Texto ▸ Letra ▸ Letra ▸ Letra (coro)**, que está ajustada a cursiva.

Sibelius incluye estilos de texto predefinidos para hasta cinco estrofas de texto. La letra para los versos 3, 4 y 5 está disponible en el submenú **Texto ▸ Letra ▸ Letra**. Para crear más versos selecciona **Editar estilos de texto** – 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

Si quieres añadir rápidamente números de verso a tu partitura después de haber introducido la letra, usa el plug-in **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir Números de Verso** – 🕮 **1.25 Uso de los plug-ins**.

Copiar letra de canciones en Sibelius

Puedes 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 estás 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) puedes especificar el idioma en el que deseas introducir la letra. El cuadro de diálogo **Texto ▸ Letra ▸ De un archivo de texto** ofrece opciones similares (consulta **Creación de letras a partir de un archivo de texto** más adelante).

Para la letra de una canción en Sibelius:

- Selecciona el texto que quieres copiar.
  - Si estás copiando desde Sibelius, selecciona la letra que quieres copiar: puedes utilizar un lazo de selección (📖 **2.1 Selecciones y pasajes**) o seleccionar una sílaba individual y elegir la opción **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Más** (o escribe **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘**A**) para seleccionar un verso, y elige **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**)
  - Si el texto que deseas copiar procede de otro programa, selecciónalo y en el menú de ese programa ejecuta **Editar ▸ Copiar** (el atajo de teclado habitual es **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**) para copiarlo en el portapapeles
- Selecciona la nota donde quieres pegar la letra y pulsa el botón **Texto ▸ Letra ▸ Letra** (atajo de teclado **Ctrl**+**L** *o* ⌘**L**); y aparecerá un cursor de texto intermitente.
- Para pegar una sílaba, escribe **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**, para pegar el texto en el siguiente espacio o guion (es decir, el valor correspondiente a una nota).
- A continuación puedes editar el texto pegado de la misma forma como si lo hubiera escrito normalmente, o pulsando **espacio** o **–** (guion) para ampliar la palabra o sílaba sobre más de una nota.
- Cuando quieras introducir la siguiente palabra o sílaba, pulsa **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V** de nuevo.
- Si te equivocas siempre puedes seleccionar la opción Editar >Deshacer (atajo 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 puedas pegarla de nuevo.

Si el texto que has 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 utilices este método, puedes pulsar **Espacio** en cada sílaba, incluso en medio de una palabra: Sibelius escribirá un guion 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*:

- Selecciona la fila original de letra seleccionando una palabra o sílaba y luego elige **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar Más** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘ **A**).
- Selecciona **Editar ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘**C**).
- Selecciona la primera nota del pasaje de destino donde quieres pegar la letra.
- Selecciona **Editar ▸ Pegar** (atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**), sin antes seleccionar **Crear ▸ Texto ▸ Letra ▸ Letra verso 1** para así pegar toda la letra al mismo tiempo.

Puede ocurrir que los textos de la letra de destino choquen entre sí: en este caso debes seleccionar las notas de destino como pasaje y ejecutar la opción **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas** (atajo 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 te resulte útil copiar la letra ya escrita en una estrofa a otra. Supongamos que quieres copiar la letra con el estilo de texto **Letra verso** 1 a **Letra verso 3**:

- Selecciona como pasaje la música que contenga la letra que deseas copiar.
- Elige **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Avanzada** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**F** *o* ⇧⌥⌘**F**)
- En el cuadro de diálogo que aparece, desactiva todas las opciones **Buscar** excepto **Texto**
- Haz clic en Seleccionar **Ninguno** en la lista de estilos de texto de la derecha y selecciona **Letra verso 1**
- Haz clic en **Seleccionar**
- Copia la letra al portapapeles con **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o*⌘ **C**).
- Selecciona la nota en la que desees que comience el texto de letra y ejecuta **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar** (atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**).
- En el grupo **Texto ▸ Formato** de la cinta de opciones, cambia el estilo de texto de la letra copiada de **Letra verso 1** a **Letra verso 3**
- Elige la opción **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer position** (**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 (consulta **Bloque de letra** a continuación). Para ello:

- Selecciona la letra que quieres copiar (por ejemplo, selecciona un pasaje o la partitura completa y luego elige la opción **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Letra**) y elige la opción **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘ **C**) para copiar la letra en el portapapeles
- Ahora pega la letra en la localización de destino:
  - Para pegar la letra en Sibelius, crea un cursor de texto apropiado, por ejemplo para un bloque de letra, elige **Texto normal** de las opciones disponibles en **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos** y haz clic en la partitura. A continuación, selecciona la opción **Inicio ▸ Portapapeles ▸ Pegar** (atajo de teclado **Ctrl**+**V** *o* ⌘ **V**) para pegar la letra.
  - Para pegar la letra en otro programa, ábrelo y selecciona la opción **Editar ▸ Pegar** (el comando de teclado suele ser **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**).

El texto pegado incluirá guiones entre las sílabas, así que deberías eliminarlos.

Si deseas guardar todas las letras de la partitura mucho más rápidamente, utiliza la opción **Texto ▸ Plug-ins ▸ Exportar Letra** – 🕮 **1.25 Uso de los plug-ins**.

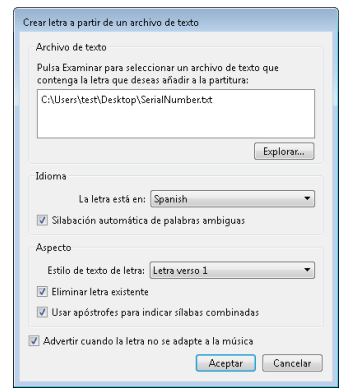
Creación de letras a partir de un archivo de texto

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).

En primer lugar, comprueba que has creado ligaduras de expresión en todos los puntos en que Sibelius debe interpretar melismas.

A continuación, asegúrate de que la letra está incluida en un archivo de texto normal (sin formato). Si trabajas con Microsoft Word, selecciona **Archivo ▸ Guardar como**, y ajusta el tipo de documento a **Texto sin formato** (o **Solo texto** en Mac). Si utilizas otra aplicación, los pasos serán similares pero quizá no idénticos.

Selecciona los compases del pentagrama o pentagramas a los que deseas añadir la letra y ejecuta **Texto ▸ Letra ▸ De un archivo de texto**. Aparecerá un cuadro de diálogo como el de la derecha.



- Haz clic **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 (puedes elegir entre inglés, francés, alemán, italiano, español y latín). Sibelius intenta determinar el idioma automáticamente, pero si lo identifica erróneamente deberás corregir el ajuste 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 te 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 activas la opción **Usar apóstrofos 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".
- 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 te dará la posibilidad de continuar con el proceso o cancelarlo.

Si pulsas **Aceptar**, Sibelius añadirá la letra al pasaje seleccionado en la partitura. Si Sibelius se ve incapaz de interpretar las palabras ambiguas, abrirá el cuadro de diálogo **Elegir silabación** para que tú le ayudes manualmente. Este cuadro de diálogo muestra la palabra problemática y sugiere varias formas de separarla en sílabas: mueve el ratón sobre la caja para ver la palabra en su contexto. Si activas 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 tu texto de letra está escrito en varios idiomas puedes añadir un comando especial al archivo de texto para que Sibelius aplique las reglas de silabación de cada idioma: solo tienes que escribir el nombre del idioma en inglés y entre llaves, como **{English}** o **{German}**.

Para silabar una palabra con un criterio específico, separa las sílabas con guiones en el archivo de texto que contiene las letras que deseas 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 puedes 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. Ten en cuenta las siguientes reglas (aunque siempre hay excepciones):

- Separa con sílabas los prefijos y sufijos normales (por ejemplo in-, des-, -se, -lo, -men, etc…).
- Si hay una sola consonante entre dos sílabas (como en "casa"), divide la palabra *antes* de la consonante (ca-sa).
- En inglés, si hay dos consonantes entre dos sílabas, (como 'better', 'Batman'), es mejor dividirlas (bet-ter, Bat-man).

Dado que siempre hay excepciones, en caso de duda asegúrate de que cada sílaba se pueda leer y pronunciar de manera correcta por separado.

Y, por supuesto, como último recurso siempre puedes 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 – ver **Comprobar silabación de la letra** en la página 830.

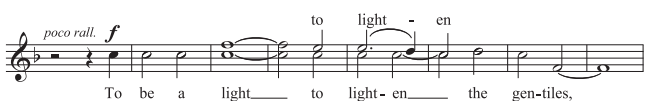
Cómo compartir letras

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, deberías colocar las sílabas horizontalmente entre dos notas (como en el caso "–ry" y "on" en este ejemplo).

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 solo 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 solo 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 puedes elegir en cual de las dos voces quieres 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, selecciona la opción **Texto ▸ Letra ▸ Letra ▸ Letra por encima del pentagrama**
- Para añadir letra a la segunda voz, selecciona la primera nota de la voz 2 a la que quieras añadir letra y haz clic en la parte superior del botón **Texto ▸ Letra ▸ Letra** (atajo de teclado **Ctrl**+**L** *o* ⌘**L**).

Varias palabras por nota y elisiones

En el cuadro de diálogo cantado (como en el recitativo) a menudo aparecen varias palabras cantadas con una sola nota larga. Si escribes un espacio o guion después de la primera sílaba, el cursor de texto se va a mover de repente a la nota sucesiva.

Tienes que usar la tecla especial **Ctrl**+**espacio** *o*⌥-**espacio** y **Ctrl**+ **–** (guion) *o*⌥ **–**, que produce espacios de no separación y guiones (sin pasar a la nota siguiente). Estas teclas se utilizan a veces para crear otro tipo de texto, como por ejemplo 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 e – lei – son. Para ello, basta escribir **_** (guion bajo) mientras crea la letra para obtener el arco.

También puedes usar una ligadura como arco de elisión en bloques de letra, por ejemplo al final de un himno.

Puntuación en la letra

Si utilizas un poema como texto de letra, incluye 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 repites una parte de una frase que no estaba repetida en el texto original, coloca una coma antes de la repetición (por ejemplo "Mi hermana, mi hermana, mi hermana canta cada mañana").

Ligaduras y barras de unión

En el caso que varias notas se canten con la misma sílaba, puedes unirlas con una ligadura para dejar más claro dónde está el principio y final de la sílaba. Usa el cuadro de diálogo **Texto ▸ Plug-ins ▸ 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 deberías incluir marcas de fraseo en la música vocal.

En partituras antiguas, las notas cantadas con sílabas separadas nunca se unían con barras de unión, 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 deseas utilizarla en alguna partitura, ejecuta **Texto ▸ Plug-ins ▸ Barras de notas en letra** para hacerlo automáticamente.

Para más información sobre estos plug-ins, 🕮 **5.15 Plug-ins de Texto**.

Signos de puntuación fuera de margen

Si escribes la palabra "Oh," como texto de letra, Sibelius centrará las propias letras debajo de la nota e ignorará el espacio que ocupa la coma, que quedará fuera del margen derecho. De igual forma, si un verso comienza con "1. El" la palabra "El" ajustará su posición a la nota mientras que "1." aparecerá ligeramente a la izquierda de ésta. Estos son ejemplos tipográficos de precisión denominados *puntuación fuera de margen*.

Si no quieres que Sibelius produzca puntuaciones fuera de margen, desactiva la opción **Signos de puntuación fuera de margen** en la página de **Texto** del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

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 guion** de la página **Texto** del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** está activada.

Una vez escrita la letra, puedes arrastrar cada sílaba por separado hacia la derecha o izquierda como otro texto cualquiera, si es que tienes que ajustar su posición.

Las sílabas están vinculadas a las notas debajo de las cuales están escritas, de manera que si cambias el espaciado de las notas las sílabas también se van a mover. Además, si separas 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 quieres ajustar el espaciado horizontal de la letra tú mismo, selecciona el compás o pasaje en cuestión y utiliza **Mayús**+**Alt**+←/→*o* ⇧⌥←/→ para disminuir o aumentar el espaciado respectivamente (**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+←/→*o* ⇧⌥⌘←/→ para moverse en pasos mayores) – 🕮 **8.3 Espaciado de notas**.

Para restablecer el espaciado a su valor predeterminado, simplemente selecciona el pasaje relevante y elige **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**N** *o*⇧⌘ **N**).

El comportamiento de esta función está determinado por la opción **Dejar espacio para la letra** en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de espaciado de notas**, que debe ser activada para que el comando **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas** evite que las letras choquen entre sí. Si desactivas esta opción, Sibelius va a ignorar por completo la letra a la hora de espaciar la música, por lo que te 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 prefieres anular este comportamiento, desactiva la opción **Dejar que la primera sílaba sobresalga de la barra del compás** en el cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración Personal ▸ Normas de Espaciado de notas**.

A veces, si dejas espacio para texto con 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 deberás 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, 🕮 **8.3 Espaciado de notas**.

Guiones de la letra

Cuando las sílabas están divididas entre notas, normalmente aparece un guion 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 cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración Personal ▸ Normas de Diseño Musical** – ver **Opciones de las Normas de diseño musical** a continuación.

En inglés, se acepta que el guion entre sílabas desaparezca 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 guion puede cambiar el significado del texto por completo. Sibelius siempre procurará dejar suficiente espacio para un guion entre dos sílabas (a menos que desactives la opción **Permitir un espacio extra para guiones** en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de espaciado de notas**), aunque en situaciones en las que el texto esté muy apretado esto no sea posible. Si el espacio es demasiado justo para mostrar el guion sin solaparse con una o ambas sílabas a los lados, Sibelius hará desaparecer el guion. Para forzar que aparezcan los guiones sin tener en cuenta el espaciado, desactiva la opción **Suprimir guiones cuando las sílabas estén demasiado próximas entre sí** en la página **Texto** del menú **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

Cuando las palabras se dividen en separaciones de sistema, las opiniones están divididas sobre la necesidad o no de que colocar un guion al principio del segundo sistema o al final del primero. Sibelius se adapta a ambas convenciones: si deseas que el guion aparezca al principio de cada sistema, activa la opción correspondiente en **Aspecto ▸ Configuración Personal ▸ Normas de Diseño Musical**. Sin embargo, Sibelius no puede garantizar la presencia de un guion al inicio del segundo sistema, incluso si la opción **Guiones permitidos al principio de sistemas** está activada. Si a pesar de ello, ves que el guion no aparece cuando así lo has indicado, aumenta el espacio anterior a la primera nota en el sistema después de la salto de sistema, hasta que aparezca el guion.

Si crees que un guion no está correctamente centrado entre dos sílabas, selecciónalo y ejecuta **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer Posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** o⇧⌘ **P**). También puedes desplazar los guiones: haz clic en el guion más a la derecha y arrástralo 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, haz clic en una de las letras y selecciona **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar más** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o*⇧⌘ **A**) para seleccionar la línea completa. A continuación, mueve 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 **Aspecto ▸ Alinear ▸ Fila** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**R** *o*⇧⌘ **R**) o moverla de nuevo a la posición predeterminada usando **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer Posición** (**Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**); también la puedes **Eliminar**.

Para alinear todas las letras en tu partitura rápidamente, usa el plug-in **Texto ▸ Plug-ins ▸ Alinear letra** – 🕮 **1.25 Uso de los plug-ins**.

Para cambiar la posición vertical predeterminada de la letra, 🕮 **8.4 Posiciones predeterminadas**.

Estilo de texto

Puedes cambiar el aspecto de la letra de varias formas:

- Utiliza **Texto ▸ Estilos ▸ Editar Estilos de Texto** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**T** *o* ⇧⌥⌘ **T**) para cambiar los estilos de texto globalmente (por ejemplo, si quieres que todas las letras de la partitura tengan una fuente en particular, o todas estén en cursiva) – 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**
- Cualquier cambio que realices en el aspecto de la letra a través de la ventana Inspector (🕮 **2.11 Inspector**) mientras está editando la propia letra afecta a todos los textos sucesivos que vayas a crear a continuación. Por ejemplo, si cambias a una fuente cursiva y luego pulsas **espacio** para moverte a la siguiente palabra, ésta y todas las sucesivas van a aparecer en cursiva hasta que vuelvas a desactivar esa opción o dejes de introducir texto de letra.

Si quieres devolver el aspecto original de la letra a sus valores predeterminados (esto es, aquellos valores indicados en **Editar estilos de texto**), selecciónala y elige **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**).

Después de cambiar la fuente o tamaño de la letra – ya sea editando el estilo de texto o importando una configuración personal (🕮 **8.2 Configuración personal**) – quizá te sea útil ejecutar **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas** (atajo 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 escribir un bloque de letra elige **Texto ▸ Letra ▸ Letra ▸ Bloque de letra**. Simplemente, escribe el texto y pulsa **Intro** (en el teclado principal) al final de cada línea, o copie la letra desde cualquier otro lugar en la partitura si es posible (ver, **Copiar la letra desde Sibelius** más arriba). Es conveniente que escribas cada verso como un objeto de texto independiente, para que puedas moverlos libremente en la partitura por separado.

Direcciones de plica

Las notas escritas a partir de 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, edita los tipos de pentagrama usados por los instrumentos vocales de la partitura usando **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Editar Instrumentos** – ver **Página Notas y silencios** en la página 214.

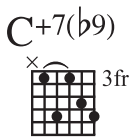
Opciones de las Normas de diseño musical

En la página **Texto** del diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** puedes 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 cuadro de diálogo **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo**. Esta opción está activada de forma predeterminada.
- **Un guion como máximo** obliga a que aparezca un solo guion, aunque las sílabas estén bastante separadas entre sí. Esta opción está desactivada de forma predeterminada.
- **Guiones permitidos al principio de sistemas** controla la posibilidad de que el guion de letra aparezca al principio del comienzo de un sistema, si es que hay una sílaba en la primera nota. Esta opción está desactivada de forma predeterminada.
- **Suprimir guiones cuando las sílabas estén demasiado próximas entre sí** debe estar desactivado para asegurar que se muestren todos los guiones, incluso aquellos en los que el espaciado es muy ajustado.
- **Signos de puntuación fuera de margen** controla si Sibelius va a tener en cuenta la puntuación que sobresale fuera al colocar la letra (consulta **Signos de puntuación fuera de margen**).
- **Centrar todas las sílabas seguidas de guion** 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 de forma predeterminada.
- **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.
- **Mostrar ligaduras 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 de forma predeterminada.

5.8 Cifrados armónicos

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 deseas, estas dos partes pueden aparecer mostradas separadamente. Los gráficos de acorde, también conocidos como *diagramas de trastes* 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), existen 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

- Selecciona en el pentagrama la nota (o silencio) por encima de la cual deseas añadir un cifrado armónico, y ejecuta **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Cifrado armónico** (atajo de teclado **Ctrl**+**K** *o* **⌘K**).
- Por encima del pentagrama aparecerá un cursor intermitente. Ahora puedes:
  - escribir el cifrado armónico deseado, como "Cmaj7" – consulta **Introducción de cifrados con el teclado del ordenador** a continuación; o
  - tocar el acorde en tu teclado MIDI en cualquier armonización – consulta **Creación de cifrados armónicos mediante una interpretación** a continuación.
- Pulsa la tecla **Espacio** para pasar a la siguiente nota o posición de tiempo (si introduce un cifrado armónico mediante tu teclado MIDI, el cursor avanzará automáticamente), o la tecla **Tab** para llevar el cursor al inicio del siguiente compás.
- En el caso de que cometas un error, pulsa **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 solo en pentagramas de notación de guitarra, etc. Estas opciones pueden ser modificadas en la página **Cifrados armónicos** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**, y en **Editar cifrados armónicos** (a la que se accede a través del botón de apertura de cuadro de diálogo en el grupo **Texto ▸ Cifrados armónicos**); estas opciones se explican detalladamente en 🕮 **5.9 Editar cifrado armónico**.

Las ediciones individuales afectan únicamente a los cifrados armónicos seleccionados:

- Para editar un cifrado armónico existente, selecciónalo y pulsa la tecla **Intro** (en el teclado principal) o haz doble clic sobre él.
- Para reescribir enarmónicamente un cifrado armónico introducido desde un teclado MIDI (por ejemplo, un cifrado cuya fundamental es Fa♯ que en realidad debería estar basado en Sol♭), selecciona el cifrado y ejecuta la función **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Reescribir texto de cifrado armónico**, 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, selecciónalo y ejecuta **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Añadir/Eliminar gráfico de acorde**.
- Para mostrar u ocultar un texto de acorde en un cifrado armónico individual, selecciónalo y ejecuta **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Añadir/Eliminar texto de cifrado**.
- Para mostrar la nota fundamental del texto de acorde cuando haya una nota de bajo modificada (por ejemplo, C/E) u ocultarla (por ejemplo /E) en un cifrado armónico, selecciona la nota y ejecuta **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Añadir/Eliminar fundamental del texto de cifrado**.
- Para pasar de un texto de acorde a otro equivalente (por ejemplo, de $Cm^{7(b5)}$ a $C^{\varnothing 7}$), selecciona el cifrado y ejecuta **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Texto de cifrado equivalente**.
- Para alternar entre varias armonizaciones o distribuciones de voces en un gráfico de acorde de guitarra, selecciona el cifrado armónico y ejecuta **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ 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 Δ para mayor (o séptima mayor): solo tienes que pulsar el atajo de teclado **Ctrl**+**K** *o*⌘ **K** y escribir el acorde deseado en nomenclatura anglosajona. Sibelius creará automáticamente los símbolos especiales necesarios siguiendo las preferencias ajustadas en la página **Cifrados armónicos** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** y en **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Editar cifrados armónicos**.

Si deseas utilizar una nota del bajo modificada, escribe el nombre de la nota precedido por una barra, como "/E". Si escribes el nombre de la nota precedido por una barra, Sibelius interpretará que el tipo de acorde es el mismo que el anterior.

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

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

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 antes de una nota de bajo modificada; no obstante, si se introduce por sí solo puede producir una barra rítmica (𝅥) y "%", que da lugar a un símbolo de repetición de compás (𝄎).

Gracias a estos elementos de sufijo puedes introducir rápidamente cifrados armónicos muy complejos (intenta escribir "Cmaj7b13b9b5"). No es necesario incluir paréntesis o separadores de ningún tipo en el texto, y tampoco tienes que escribir los elementos de sufijo en ningún orden en particular. Sin embargo, ten en cuenta que el orden en el que introduzcas estos elementos no tiene relevancia con respecto a la visualización del cifrado armónico, ya que Sibelius siempre muestra las alteraciones en orden descendente por defecto.

En el caso de que introduzcas un sufijo de acorde no reconocido (por ejemplo, algún elemento inesperado como "plátano") 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 cursor avanzará un paso. Más adelante puedes volver atrás para corregir el cifrado armónico erróneo.

Si deseas definir una cadena de texto personalizada para un tipo de acorde en particular, por ejemplo para agilizar la introducción de un acorde especialmente complejo, puedes hacerlo en **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Editar cifrados armónicos** – 📖 **5.9 Editar cifrado armónico**.

Si deseas navegar por la partitura mientras vas introduciendo cifrados armónicos, pulsa 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 tu teclado o guitarra MIDI, comprueba que el dispositivo está conectado correctamente y que puedes introducir notas MIDI desde él – 🕮 **3.13 Dispositivos de entrada**.

Para empezar a introducir cifrados armónicos tocándolos, utiliza el atajo de teclado **Ctrl**+**K** *o* ⌘ **K**. Cuando aparezca el cursor de texto intermitente, interpreta el acorde que desees 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 solo el tipo de acorde sino también su notación específica. Por ejemplo, si has tocado una inversión de un acorde, Sibelius escribirá un cifrado armónico con la nota del bajo modificada (como D/F♯).

Normalmente, Sibelius utiliza la escritura enarmónica correcta para la nota fundamental (y la nota del bajo modificada, si procede) basándose en la armadura actual. Sin embargo, si lo deseas puedes reescribir enarmónicamente el cifrado con un método muy simple – consulta **Reescribir cifrado armónico** más adelante.

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

Si deseas 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, puedes hacerlo en **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Editar cifrados armónicos** –🕮 **5.9 Editar cifrado armónico**.

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

Edición de un cifrado armónico existente

Para editar un cifrado armónico, haz doble clic sobre él o selecciónalo y pulsa **Intro** (en el teclado principal). A continuación puedes eliminar el texto existente para introducir un nuevo cifrado armónico o tocar otro acorde en tu teclado MIDI para sustituirlo.

Para realizar otras operaciones de edición de cifrados armónicos, selecciona uno o varios cifrados y ejecuta la función deseada en el grupo **Texto ▸ Cifrados armónicos** de la cinta de opciones. También puedes 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.

Solo tienes que seleccionar el cifrado armónico (o cifrados) cuyo texto de acorde desees modificar y ejecutar la función **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Texto de cifrado equivalente** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**K** *o* ⇧⌘ **K**). Cada vez que realices esta operación, Sibelius mostrará el siguiente texto de acorde equivalente hasta llegar de nuevo al aspecto original del acorde.

Si deseas determinar el tipo de acorde que Sibelius debe elegir por defecto cuando toque un acorde específico en tu teclado MIDI, define una distribución de voces MIDI personalizada para el tipo de acorde que prefieras. Puedes hacerlo incluso si el programa ya contiene una distribución de voces predeterminada idéntica a tu 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 – 🕮 **5.9 Editar cifrado armónico**.

Rearmonizar gráfico de acorde

En la guitarra, siempre hay varias formas alternativas de tocar un tipo de acorde. Cada tipo de acorde tiene un gráfico asociado (editable en **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Editar cifrados armónicos**), que es el que aparece mostrado por defecto para ese tipo de acorde.

Para elegir otro gráfico de acorde de guitarra, selecciona el cifrado armónico (o cifrados) y ejecuta la función **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Rearmonizar gráfico de acorde** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**K** *o* ⇧⌥⌘ **K**). Cada vez que realices esta operación, Sibelius mostrará la siguiente distribución de voces que encuentre para tu acorde.

Por defecto, Sibelius recorre todas las armonizaciones disponibles de manera cíclica: para que Sibelius seleccione las armonizaciones creadas en **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Editar cifrados armónicos**, activa la opción **"Rearmonizar gráfico de acorde" debería preferir gráficos de acorde definidos por el usuario** en la página **Otro** de **Archivo ▸ Preferencias**.

Reescribir cifrado armónico

Una vez que hayas introducido un cifrado armónico mediante tu teclado MIDI, es posible que quieras modificar la escritura enarmónica de la nota fundamental, la nota del bajo modificada o ambas. Para ello, selecciona el cifrado armónico (o cifrados) y ejecuta **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Reescribir texto de cifrado armónico**. Cada vez que realices esta operación, Sibelius reescribirá el acorde.

Todos los cifrados posibles para una fundamental serán tenidos en consideración, lo que quiere decir que Do será enarmonizado como Si♯ y Re♭ antes de volver de nuevo a Do. Las notas del bajo modificadas solo se enarmonizarán mediante dobles alteraciones en caso de que para expresar la fundamental del acorde también se haya usado una doble alteración.

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 solo 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 los cifrados, los gráficos de acorde o ambos componentes del cifrado armónico, ve a la página **Cifrados armónicos** desde **Aspecto > Configuración personal > Normas de diseño musical** y selecciona el botón apropiado en el grupo **Aspecto**.

Para cambiar el tipo de instrumento o la afinación utilizada por Sibelius para los gráficos de acorde de un pentagrama determinado, selecciona un compás de ese pentagrama y ve a **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Editar instrumentos**. El tipo de instrumento utilizado por el pentagrama ya aparece seleccionado automáticamente en el cuadro de diálogo, de manera que puedes pulsar **Editar instrumento** y **Sí** cuando el programa te pregunte si deseas continuar. En el cuadro de diálogo **Editar instrumento**, selecciona el instrumento o la afinación deseada en el menú **Instrumento de tablatura para usar en las afinaciones de las cuerdas**, situado en la parte inferior derecha de la ventana. A continuación, haz clic en **Aceptar** y **Cerrar** para confirmar tu selección (📖 **2.6 Editar instrumentos**).

Si deseas mostrar u ocultar los componentes de texto del cifrado y gráfico de acorde para un cifrado armónico en particular, selecciona el cifrado y ejecuta **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Añadir/Eliminar texto de cifrado** o **Añadir/Eliminar gráfico de acorde** según corresponda.

Para deshacer los cambios realizados sobre un cifrado armónico en particular y devolverlo a su aspecto predeterminado; selecciónalo y ejecuta **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño**.

Transporte de cifrados

Los cifrados se transportan automáticamente al efectuar un transporte 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 solo cambia la altura de la nota que queda por debajo del cifrado en el pentagrama).

Cifrados armónicos en instrumentos transpositores

Si utilizas 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 la **Introducción de notas** dentro del grupo **Introducción de notas ▸ Introducción de notas** de la cinta de opciones. Por ejemplo, si la opción **Sonido real** está activada y también lo está la opción **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Partitura con transposición**, la introducción de un acorde $E\flat^{maj7}$ en un pentagrama de saxo alto producirá un cifrado armónico C^{maj7}.

Aunque los cifrados se actualizan automáticamente en los instrumentos transpositores, ten 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. Consulta **Realizar cifrados** en la página 550 para más detalles.

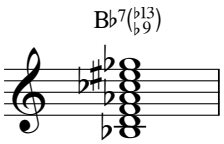
Cómo cambiar el tamaño de los cifrados armónicos

- Para cambiar el tamaño del componente de texto de acorde para todos los cifrados armónicos de la partitura, ajusta el tamaño de puntos definido para el estilo de texto **Cifrados armónicos** – consulta **Cómo cambiar la fuente utilizada para los cifrados** más adelante.
- Para cambiar el tamaño del texto de acorde de un cifrado armónico en particular, selecciona el cifrado y ajusta las opciones que encontrarás en **Texto ▸ Formato** de la cinta de opciones (📖 **2.11 Inspector**).
- Para cambiar el tamaño del componente de gráfico de acorde para todos los cifrados armónicos de la partitura, ajusta el deslizador **Tamaño predeterminado** en la página **Guitarra** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**. (Esta operación también afecta al tamaño predeterminado de todos los gráficos de escala de guitarra de la partitura – 📖 **5.11 Gráficos de escala de guitarra**).
- Para cambiar el tamaño de un gráfico de acorde en particular, selecciona el cifrado armónico, abre el panel **General** del Inspector y ajusta el valor de **Escala** (📖 **2.11 Inspector**).

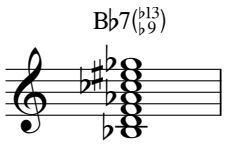
Para devolver a un cifrado su aspecto predeterminado y deshacer cualquier cambio efectuado desde la cinta de opciones o el Inspector, no tienes más que seleccionar **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño**.

Cómo cambiar la fuente utilizada para los cifrados

Sibelius solo soporta su propio conjunto de fuentes de cifrado armónico, que incluye estas seis opciones:

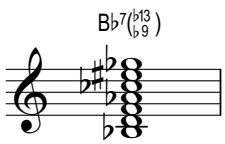


Opus Chords

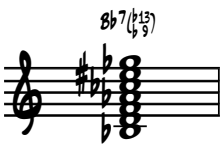


Opus PlainChords

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 y alteraciones que no estén en superíndice.
- 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 puedes utilizar cualquiera de estas fuentes de cifrado armónico en cualquier partitura. Para ello:

- Selecciona **Texto ▸ Estilos ▸ Editar estilos de texto** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**T** *o* ⇧⌥⌘**T**).
- Haz doble clic sobre el estilo de texto **Cifrado armónico** para editarlo.
- En la pestaña **General**, selecciona la fuente que quieras utilizar.
- Si lo deseas, desde esta pestaña también puedes ajustar el tamaño de puntos predeterminado de los cifrados armónicos.
- Haz clic en **Aceptar**.

Sin embargo, no cambies la fuente a una opción de texto estándar o a una fuente de cifrado armónico de otro origen (como la fuente Jazz, por ejemplo). Si deseas utilizar una fuente de cifrado armónico distinta de las seis opciones que te hemos presentado, tendrás que trabajar con cifrados armónicos de formato antiguo y prescindir de los cifrados inteligentes de Sibelius – consulta **Introducción de cifrados armónicos de formato antiguo** más adelante.

Posición vertical predeterminada

Puedes modificar la posición vertical predeterminada de los cifrados armónicos desde el cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas**. Para ello, selecciona el botón **Otros objetos** en la parte superior izquierda del cuadro de diálogo y haz clic en **Cifrado armónico** en la lista de objetos de la parte izquierda – 🕮 **8.4 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 tengas que corregir manualmente la alineación de los cifrados.

Para ello, haz clic en un cifrado y ejecuta la opción **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar más** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘**A**), para seleccionar todos los cifrados del pentagrama. A continuación puedes:

- alinearlos en fila con la opción **Aspecto ▸ Alinear ▸ Alinear en fila** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**R** *o* ⇧⌘ **R**), después de lo cual podrás 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 **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo 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 música publicada, 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:

- Ve a **Texto ▸ Estilos ▸ Editar estilos de texto.**
- Selecciona el estilo de texto **Cifrado armónico.**
- Haz clic en **Editar** y ve a la pestaña **Posic. horizontal.**
- Selecciona **Izquierda** en las opciones de **Alinear a la nota** y haz clic en **Aceptar.**
- Sibelius te comunicará que también debes ajustar la posición predeterminada de los cifrados y te ofrecerá hacerlo por ti: pulsa **Sí** para que Sibelius se encargue del proceso.

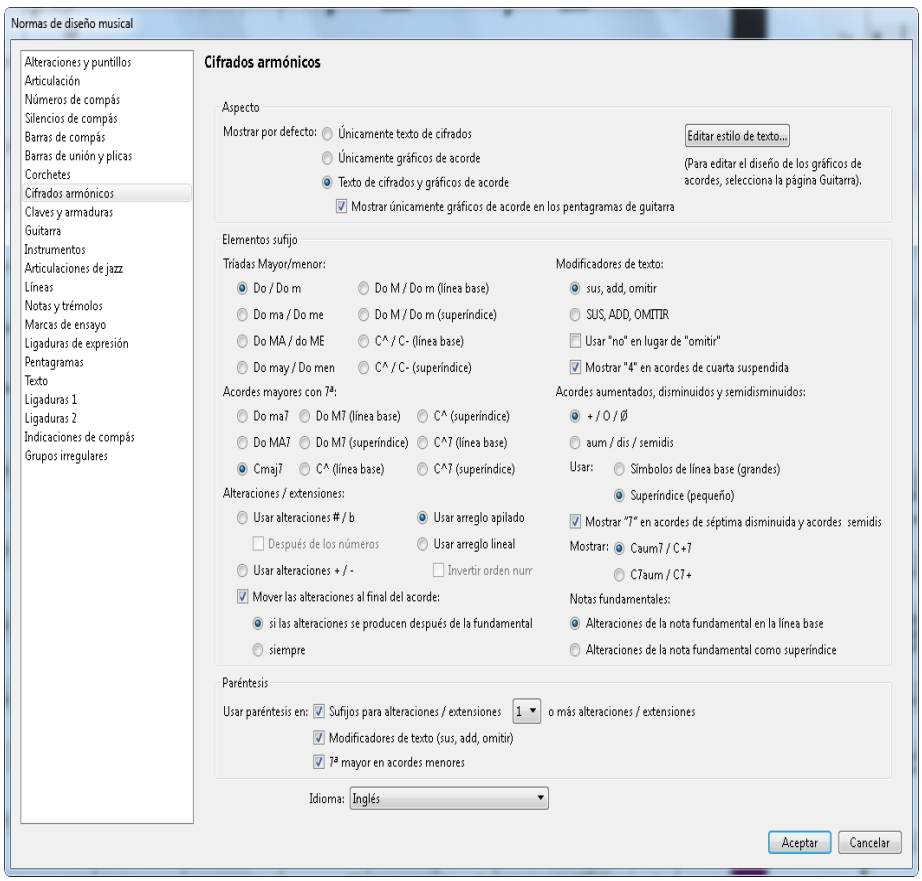
Si deseas hacerlo tú mismo, procede del siguiente modo:

- Ve al cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas**, y selecciona el botón **Texto**.
- Selecciona **Cifrado armónico** en la lista situada en el lado izquierdo.
- Ajusta la opción **Posición horizontal relativa a la nota** con *n* **espacios** a **0** en **Partitura** y **Partes.**
- Selecciona **Otros objetos.**
- Selecciona **Cifrado armónico** en la lista situada en el lado izquierdo.
- Ajusta la opción **Posición horizontal relativa a la nota** con *n* **espacios** a **0** en **Partitura** y **Partes.**
- Haz clic en **Aceptar**.

A partir de ahora, los nuevos cifrados se alinearán a la izquierda, pero los antiguos no cambiarán su posición hasta que los selecciones y ejecutes **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición**.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Cifrados armónicos** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** ofrece un impresionante repertorio de opciones que te permiten controlar muchos parámetros del aspecto predeterminado de los cifrados armónicos de la partitura:



Las opciones del grupo **Aspecto** sirven para determinar la visibilidad de los componentes de texto y gráfico de acorde en los cifrados armónicos – consulta **Visibilidad de los gráficos de acorde** más arriba.

Haz clic en **Editar estilo de texto** para editar el estilo de texto **Cifrados armónicos** – consulta **Cómo cambiar la fuente utilizada para los cifrados** más arriba.

Las opciones del grupo **Elementos sufijo** permiten elegir entre una serie de aspectos alternativos para los elementos de sufijo más comunes:

Tríadas mayor/menor:	
C / Cm	C / Cm
Do ma / Do me	C^{ma} / Cmi
Do ma / Do me	C^{MA} / C_{MI}
Do may / Do men	C^{maj} / C^{min}
Do M / Do m (línea base)	CM / Cm
Do M / Do m (superíndice)	C^{M} / C^{m}
C^ / C- (línea base)	CΔ / C-
C^ / C- (superíndice)	C^{Δ} / C^{-}
Acordes mayores con 7ª	
Do ma7	C^{ma7}
Do ma7	C^{MA7}
Cmaj7	C^{maj7}
Do M7 (línea base)	CM^{7}
Do M7 (superíndice)	C^{M7}
C^ (línea base)	CΔ
C^ (superíndice)	C^{Δ}
C^7 (línea base)	CΔ^{7}
C^7 (superíndice)	$C^{\Delta 7}$
Alteraciones / extensiones:	
Usar alteraciones # / b	$Cm^{7(\flat 5)}$ / $C^{7(\sharp 5)}$
Después de los números	$Cm^{7(5\flat)}$ / $C^{7(5\sharp)}$
Usar alteraciones + / -	$Cm^{7(-5)}$ / $C^{7(+5)}$
Usar disposición apilada	$C^{ma7\binom{\flat 13}{\flat 5}}$
Usar disposición lineal	$C^{ma7(\flat 13\flat 5)}$
Invertir orden numérico	$C^{ma7(\flat 5\flat 13)}$
Mover alteraciones al final del acorde: siempre activado	$C^{7(sus4\flat 9)}$, de lo contrario $C^{7(\flat 9sus4)}$
...si las alteraciones se producen después de la fundamental activado	$C^{(sus4\sharp 11)}$, de lo contrario $C^{\sharp 11(sus4)}$
Modificadores de texto:	
sus, add, omitir	C (sus4) / C (add4) / C (omit3)
SUS, ADD, OMITIR	C (SUS4) / C (ADD4) / C (OMIT3)
Usar "no" en lugar de "omitir"	Activado: C (no3) / Desactivado: C (OMIT3)
Mostrar "4" en acordes de cuarta suspendida	Activado: C (sus4) / Desactivado: C (sus)
Acordes aumentados, disminuidos y semidisminuidos:	
aum / dis / semidis	Caug / Cdim / Chalf-dim^{7}
+ / O / Ø	C^{+} / C° / $C^{\varnothing}$
Símbolos de línea base (grandes)	C^{+} / C° / $C^{\varnothing}$
Superíndice (pequeño)	C^{+} / C° / $C^{\varnothing}$
Mostrar '7' en los acordes de séptima disminuida y semidisminuidos acordes	Activado: $C^{\varnothing 7}$ / Desactivado: $C^{\varnothing}$
Caum7 / C+7	Caug^{7} / C+^{7}
C7aum / C7+	C^{7}aug / C^{7+}
Notas fundamentales	
Alteraciones de la nota fundamental en la línea base	F$\sharp$ / B$\flat$
Alteraciones de la nota fundamental como superíndice	$F^{\sharp}$ / $B^{\flat}$

Las opciones del grupo **Paréntesis** determinan las situaciones en las que Sibelius debe utilizar paréntesis para diversos elementos de sufijo:

- **Sufijos para alteraciones / extensiones para *n* o más alteraciones / extensiones** especifica si Sibelius debe utilizar paréntesis solo cuando encuentre un determinado número de alteraciones o extensiones en el cifrado armónico. Por defecto, este parámetro está ajustado a **1**, pero quizá te parezca que los paréntesis son innecesarios en acordes con dos o menos extensiones, en cuyo caso puedes ajustarlo a **3**.
- **Modificadores de texto (sus, add, omitir)** 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 Cmma7, por ejemplo. Esta opción está activada por defecto.

Por último, el menú **Idioma** permite seleccionar la forma de escritura de las notas fundamentales:

- **Inglés**: es la opción predeterminada, y escribe los nombres de nota con nomenclatura A–G, con B y B♭.
- **Alemán**: escribe los nombres de nota como A–G, con (por ejemplo) "F" para Fa sostenido (F♯), "E" para Mi bemol (E♭), "H" para Si natural (B) y "B" para Si bemol (B♭).
- **Escandinavo**: escribe los nombres de nota como A–G, con H para Si natural, pero B♭ para Si bemol (B♭ en la nomenclatura anglosajona).
- **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** solo afecta a la visualización de los cifrados armónicos: para la introducción de cifrados mediante texto, utiliza siempre la nomenclatura anglosajona.

Si deseas sustituir las opciones globales especificadas en la página **Cifrados armónicos** de **Normas de diseño musical** para tipos de acorde individuales, selecciona **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Editar cifrados armónicos** – 🕮 **5.9 Editar cifrado armónico**.

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 atajos de teclado especiales o fragmentos de cifrados seleccionados en un menú contextual. Para garantizar la compatibilidad con esas versiones, tiene la posibilidad de utilizar la *antigua introducción de cifrados*, según la cual los cifrados armónicos son interpretados de la misma forma que en versiones anteriores. Para ello, activa la casilla **Usar antigua introducción de cifrados** en la página **Otros** de **Archivo ▸ Preferencias**.

Ten en cuenta que este modo de introducción de cifrados no admite las operaciones de edición disponibles en el grupo **Texto ▸ Cifrados armónico**s de la cinta de opciones, y que el aspecto de los cifrados no cambiará aunque modifiques las opciones de la página **Cifrados armónicos** en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**. Por lo tanto, recomendamos encarecidamente que utilices cifrados armónicos reales.

En caso de que necesites usar la antigua introducción de cifrados, puedes escoger **Cifrado armónico** de la categoría **Cifrados armónicos (especiales)** en **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos** para introducir de manera puntual un cifrado armónico de acuerdo al formato antiguo en la partitura. Si lo deseas, también puedes asignar un atajo de teclado al estilo de texto **Cifrados armónicos** y utilizar ese atajo de teclado cada vez que vayas a introducir un cifrado armónico de formato antiguo – 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

5.9 Editar cifrado armónico

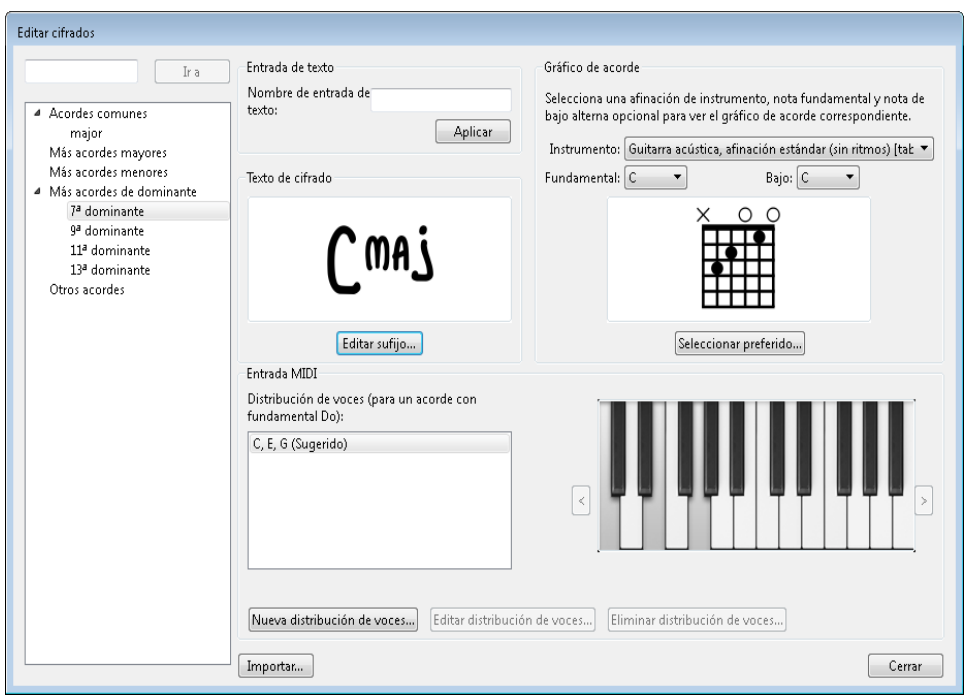
🕮 **5.8 Cifrados armónicos**.

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, ve a la página **Cifrados armónicos** desde la pestaña **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (explicada con todo detalle en la página 532). Para ajustar el cifrado o el gráfico del acorde de un tipo específico de acorde, ve a **Editar cifrados armónicos**; para ello haz clic en el botón de apertura de dicho cuadro de diálogo en **Texto ▸ Cifrados armónicos** de la cinta de opciones.

Los cambios realizados en las **Normas de diseño musical** solo se aplican a la partitura a la que han sido asociados. Para transferir los cambios de una partitura a otra, exporta tu configuración personal e impórtala en la partitura a la que desees aplicar esos cambios (🕮 **8.2 Configuración personal**). Por el contrario, los cambios realizados en **Editar cifrados armónicos** se guardan en una biblioteca independiente de los archivos de partitura individuales, y los ajustes de ese archivo de biblioteca se aplicarán siempre que crees un cifrado armónico en cualquier partitura.

Selección de un cifrado armónico para la edición

El cuadro de diálogo **Editar cifrados armónicos** es como sigue:



La lista de tipos de acordes en la parte izquierda del cuadro de diálogo se divide 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 aproximadamente 500 restantes, más esotéricos, están distribuidos en las otras cuatro categorías. Para cambiar los ajustes de un tipo de acorde en particular, selecciónalo en la lista de la parte izquierda.

En la esquina superior izquierda de la ventana encontrarás una caja de texto en la que puedes introducir un tipo de acorde específico para que aparezca rápidamente en la lista de la parte inferior. Para buscar un tipo de acorde, escribe su extensión en texto normal omitiendo la nota fundamental (por ejemplo, "maj13#11") y haz clic en **Ir a**. Sibelius seleccionará inmediatamente ese tipo de acorde en la lista.

Una vez que hayas seleccionado un tipo de acorde aparecerán tus ajustes editables, que se dividen en dos grupos:

- **Entrada de texto** permite definir una cadena de texto alternativa para introducir un cifrado armónico rápidamente – consulta **Edición de Nombre de entrada de texto** más adelante.
- **Texto de cifrado** sirve para modificar el aspecto de los elementos de sufijo que conforman el componente de texto de acorde de un cifrado armónico – consulta **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 deseas, también puedes especificar un gráfico de acorde diferente para cada afinación de guitarra – consulta **Edición de gráficos de acorde de guitarra** más adelante.
- **Introducción MIDI** permite definir una combinación de notas de tu teclado MIDI para la introducción de un tipo de acorde en particular – consulta **Edición de armonizaciones introducidas vía MIDI** más adelante.

Haz clic en el botón **Importar** para importar las bibliotecas de cifrados armónicos añadidas por otros usuarios de Sibelius o creadas en versiones anteriores de Sibelius – consulta **Importación de bibliotecas de cifrados armónicos** más adelante.

Edición de Nombre de entrada de texto

Por defecto, para introducir un cifrado armónico debes escribir una versión simple del texto del acorde deseado (en nomenclatura anglosajona), lo cual es bastante sencillo y está explicado detalladamente en la página 525. Sin embargo, puede ocurrir que algunos cifrados armónicos requieran la introducción de muchos caracteres, como por ejemplo "13#11b9omit3". Al usar un nombre de entrada de texto personalizado de tu elección para un cifrado armónico determinado, puedes conseguir este mismo cifrado armónico escribiendo para ello algo más simple.

Para definir un nombre de entrada de texto personalizado, solo tienes que escribirlo en la caja **Nombre de entrada de texto** y hacer clic en **Aplicar**. Recuerda que en esta caja no debes escribir la nota fundamental del acorde. Si el nombre de entrada de texto que has definido ya está siendo utilizado por otro tipo de acorde, Sibelius te lo advertirá y te 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

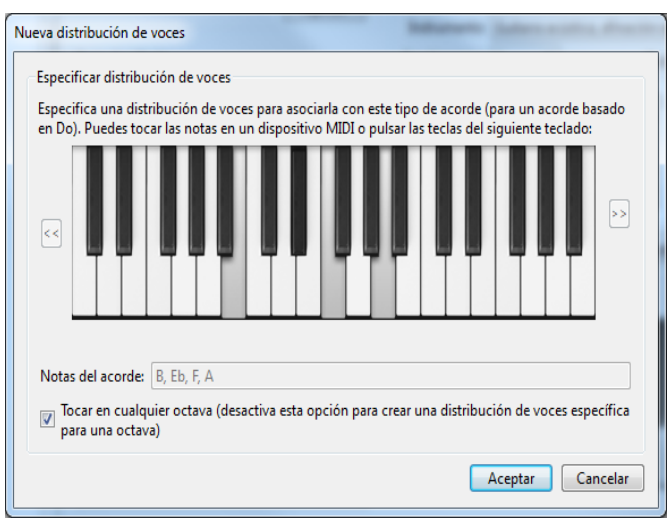
La introducción de cifrados armónicos mediante un teclado MIDI es un método realmente eficaz (lo explicamos en profundidad en la página 527). De forma predeterminada, Sibelius interpreta una armonización o distribución de voces individual para cada tipo de acorde, que normalmente consiste en todas las notas del acorde tocadas en estado fundamental (aunque también interpreta correctamente las inversiones de acordes).

Sin embargo, es posible que prefieras utilizar tus propias distribuciones de voces personalizadas para optimizar la introducción de cifrados armónicos mediante un teclado MIDI. Por ejemplo, quizá desees que todas las inversiones de la tríada mayor produzcan un cifrado armónico en posición fundamental para poder introducir diversos acordes sin tener que desplazar demasiado la mano sobre el teclado. Para ello, debes definir distribuciones de voces en estado fundamental, primera inversión y segunda inversión para el tipo de acorde **tríada mayor**. (Si más adelante deseas introducir un acorde mayor con una nota de bajo modificada, por ejemplo, deberías tocar el acorde en cualquier inversión con una mano, y con la otra la nota fundamental deseada una octava por debajo de las demás notas del acorde).

También es posible que la introducción de cifrados armónicos te sea más cómoda si defines algún tipo de "atajo": por ejemplo, puedes utilizar una díada correspondiente a una tercera mayor para introducir una tríada mayor, una tercera menor para una tríada menor, una segunda mayor para un acorde de ^{add9}, una quinta disminuida para un acorde disminuido, etc.

Por otro lado, y dado que existen muchos tipos de acorde formados por las mismas notas (por ejemplo, $C^{\varnothing 7}$ y $Cm^{7(\flat 5)}$, es posible que Sibelius produzca por defecto un cifrado armónico diferente del esperado al tocar un acorde en tu teclado MIDI. Para evitarlo, define tu armonización personalizada para el tipo de acorde que quieras que aparezca por defecto. Si lo deseas, tu distribución de voces personalizada puede ser idéntica a la ya existente.

Para crear una distribución de voces MIDI personalizada, haz clic en **Nueva distribución de voces**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



A continuación solo tienes que tocar las notas que quieras utilizar para introducir ese cifrado armónico como si se tratara de un acorde basado en Do como nota fundamental. También puedes pulsar las notas deseadas en el teclado que aparece en el cuadro de diálogo. Por defecto, la opción **Tocar en cualquier octava** está activada, pero si deseas tener la posibilidad de definir un mismo patrón de intervalos en octavas separadas para introducir cifrados armónicos diferentes, desactiva 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, haz clic en las flechas de la parte derecha.

En el momento de grabar una distribución de voces personalizada para un tipo de acorde en particular, intenta que tu armonización sea lo más singular y específica posible, y ante todo evita 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 tienes en mente.

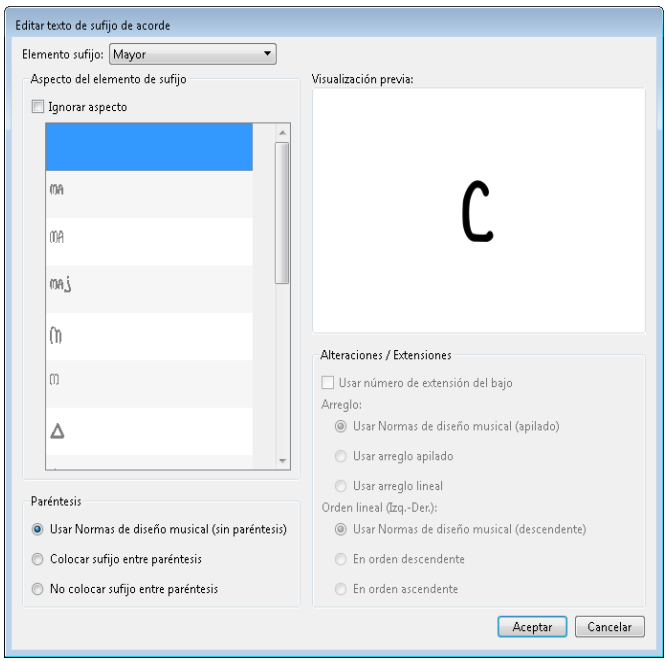
Cuando estés satisfecho con tu distribución de voces personalizada, haz clic en **Aceptar**. Si la distribución de voces que has definido ya había sido asignada anteriormente a otro tipo de acorde, Sibelius te lo advertirá y te dará la opción de aplicar esa armonización al nuevo tipo de acorde o dejarla asignada al tipo de acorde anterior.

Para editar una armonización ya existente, haz clic en **Editar distribución de voces** (aparecerá el cuadro de diálogo que te mostramos arriba). Para eliminar una armonización, haz clic en **Eliminar distribución de voces**.

Edición de sufijos de cifrado armónico

Si deseas cambiar el aspecto del componente de texto de acorde de los cifrados armónicos, en primer lugar comprueba si es posible realizar un ajuste global en la página **Cifrados armónicos** desde **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (de esta manera no tendrías que ajustar todos los tipos de acorde individualmente). En caso de que prefieras que el cifrado de los acordes menores esté representado por, por ejemplo, mi en lugar de m, debes cambiar esto en **Normas de diseño musical** – para más información, consulta **Opciones de las Normas de diseño musical** en la página 533.

Si quieres modificar el aspecto de un cifrado armónico individual, haz clic en **Editar sufijo**:



El menú **Elemento sufijo** de la parte superior del cuadro de diálogo permite elegir entre los elementos de sufijo que conforman el cifrado armónico en cuestión. En el ejemplo anterior podrías escoger entre **Mayor 7/9/11/13**, que corresponde a la parte maj7, y **Alteraciones sostenido**, que corresponde a la parte (♯11). Las opciones del cuadro de diálogo se actualizarán en función del **Elemento sufijo** que hayas seleccionado.

La lista **Aspecto del elemento de sufijo** muestra todas las posibilidades de aspecto conocidas por Sibelius para ese elemento de sufijo en particular. Para modificar el aspecto utilizado, activa la opción **Ignorar aspecto** y selecciona 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 deseas cambiar el aspecto mostrado, selecciona **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** solo se aplican a los cifrados armónicos con dos o más extensiones o alteraciones, y permiten especificar si deben aparecer apiladas verticalmente (por ejemplo $\binom{\flat 13}{\sharp 11}$) o dispuestas linealmente, como en (♭13♯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, selecciona **Usar disposición apilada** o **Usar disposición lineal**. Si optas por el arreglo lineal también puedes especificar la orientación en orden ascendente o descendente de izquierda a derecha.

Activa la opción **Usar número grande** para usar un número grande en los tipos de acorde cuya extensión incluya un número; por ejemplo, C7, C9, C11.

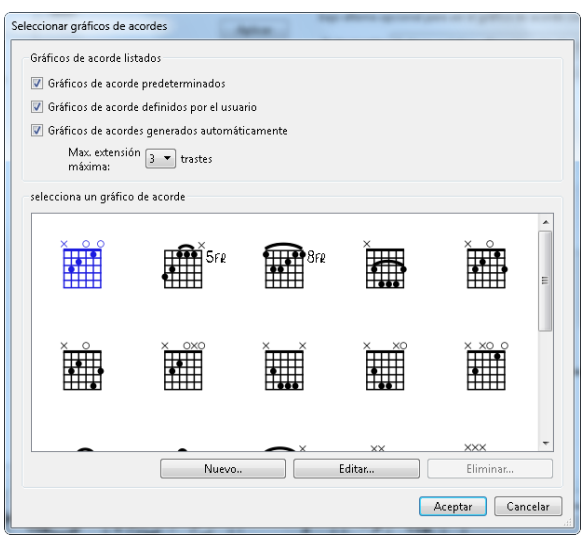
Todos los cambios realizados en el cuadro de diálogo **Editar sufijo** anularán los efectos que las opciones ajustadas posteriormente en las **Normas de diseño musical** tendrían sobre los cifrados armónicos de ese tipo presentes en la partitura.

Edición de gráficos de acorde de guitarra

Cuando crees 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 deseas puedes cambiarlo – consulta **Visibilidad de los gráficos de acorde** en la página 529.

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 fundamental y nota de bajo. Esos gráficos de acorde preferidos se encuentran en los menús **Instrumento**, **Fundamental** y **Bajo** del grupo **Gráfico de acorde** en **Editar cifrados**.

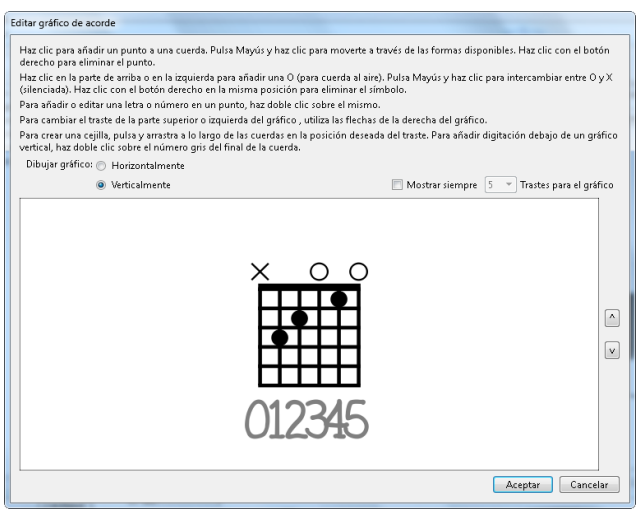
Para cambiar un gráfico de acorde preferido, elige la afinación de guitarra o el instrumento con trastes que desees y selecciona la nota fundamental y la nota del bajo. A continuación, haz clic en **Seleccionar preferido**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



En la parte superior del cuadro de diálogo puedes seleccionar los gráficos de acorde que desees 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 puedes aumentarlo si deseas obtener más acordes generados automáticamente. Sin embargo, ten 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 hayas encontrado el gráfico de acorde que desees establecer como gráfico preferido para ese tipo de acorde, selecciónalo y haz clic en **Aceptar**. En el caso de que no encuentres el gráfico de acorde que estás buscando, puedes editar un gráfico existente o crear uno nuevo que te satisfaga: selecciona el gráfico de acorde más cercano al que tengas en mente y haz clic en **Nuevo** o **Editar**. En ambos casos aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Puedes elegir si el gráfico debe ser dibujado **Horizontalmente** (con la cejuela a la izquierda) o **Verticalmente** (con la cejuela arriba, tal como te mostramos en la imagen). Para modificar el número predeterminado de trastes mostrados en el gráfico (especificado en la página **Guitarra** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**), activa la opción **Mostrar siempre** *n* **trastes para el gráfico** y ajusta el número de trastes que desees (de 3 a 15).

Para añadir un punto a una cuerda, haz clic en la posición deseada. Si haces **Mayús**-clic podrás 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, haz clic con el botón derecho del ratón sobre él. Para añadir una marca de cuerda al aire en la cejuela, haz clic a la izquierda de la cejuela o por encima de ella (dependiendo de la orientación del gráfico). Haz clic 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, pulsa la marca con el botón derecho del ratón.

Puedes añadir un número de digitación o un nombre de nota a un punto. Para ello, haz doble clic sobre él: aparecerá un cursor intermitente. Escribe el número o letra que quieras añadir al punto, y haz clic en con el botón derecho del ratón (Windows) *o* haz **Control**-clic (Mac) para abrir un menú contextual desde el que puedes seleccionar alteraciones.

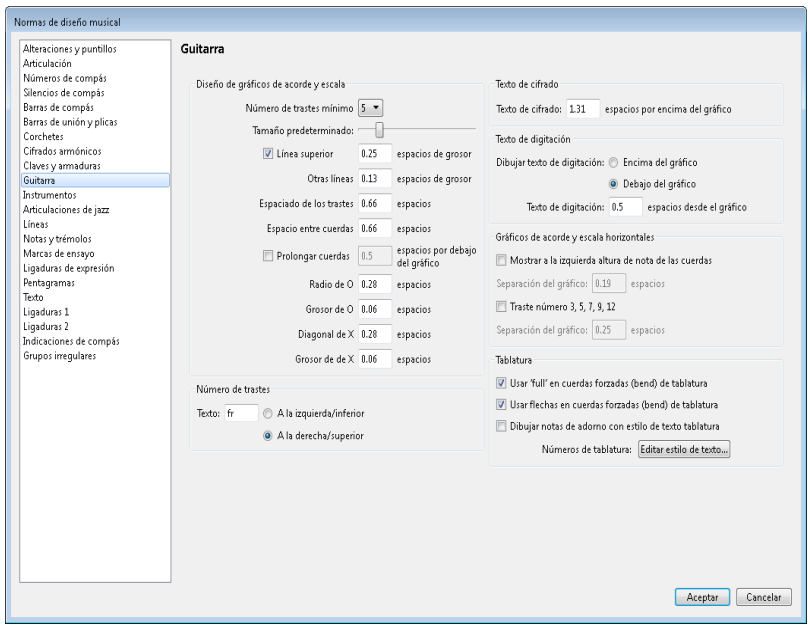
También es posible añadir números de digitación por encima o por debajo del gráfico de acorde: para ello, haz doble clic sobre los números grises de la parte inferior de la ventana y escribe el número deseado. Pulsa la tecla **Espacio** para pasar a la siguiente cuerda sin introducir ningún número, o **Retroceso** para volver a la cuerda anterior.

Cuando estés satisfecho con el gráfico, haz clic en **Aceptar**. El gráfico de acorde será agregado automáticamente a tu biblioteca de usuario y aparecerá siempre que la opción **Gráficos de acorde definidos por el usuario** esté activada en el cuadro de diálogo **Seleccionar gráficos de acordes**.

Si deseas editar rápidamente el gráfico de acorde correspondiente a un cifrado armónico presente en tu partitura, selecciónalo y ve a **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Editar gráfico de acorde**. Aparecerá el cuadro de diálogo que se muestra en la imagen. Todos los cambios que realices sobre el gráfico de acorde serán actualizados instantáneamente en la partitura cuando hagas clic en **Aceptar**.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Guitarra** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** incluye algunas opciones relacionadas con la tablatura de guitarra (explicadas en la página 275) y con el aspecto de los gráficos de acorde de los cifrados armónicos (y los gráficos de escala de guitarra – 🕮 **5.11 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 deseas emular ese rasgo de diseño, activa la opción **Prolongar cuerdas** *n* **espacios por debajo del gráfico** y ajústala a tu gusto.
- Las opciones de **Número de trastes** 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 cifrado** *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 has 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 puedes ajustar la fuente, estilo (negrita, cursiva, etc.) y tamaño de puntos de los componentes de texto incluidos en los gráficos. Accede al cuadro de diálogo **Editar estilos de texto** desde el botón de apertura en la pestaña **Texto ▸ Estilos** de la cinta de opciones y edita los siguientes estilos de texto:

- **Digitación del gráficos de acorde**, para los números de digitación colocados por encima o por debajo del gráfico.
- **Traste del gráfico de acorde**, para el texto del 5º traste que aparece a la derecha de un gráfico.
- **Números de traste de gráfico de acorde**, para los números de traste colocados por debajo de un gráfico horizontal.
- **Nombres de cuerda de gráfico de acorde**, para los nombres de cuerda que aparecen a la izquierda de un gráfico horizontal.

Es recomendable no ir demasiado lejos al modificar estos estilos de texto, especialmente en lo que concierne al tamaño: aunque aumentes el tamaño de los números de la digitación, por ejemplo, Sibelius no agrandará automáticamente el conjunto del gráfico del acorde.

Importación de bibliotecas de cifrados armónicos

Puedes 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 tu 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 solo 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, accede al cuadro de diálogo **Editar cifrados** y haz clic en **Importar** para abrir el cuadro de diálogo **Importar biblioteca de acordes**.

Para importar una biblioteca de cifrados armónicos de Sibelius 6, ve a **Especifica la ubicación de una biblioteca de cifrados de Sibelius 6 (.xml)** y haz clic en **Explorar** 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 tu biblioteca entren en conflicto con los de la biblioteca importada. Cuando hayas terminado de ajustar estas opciones, haz clic en **Aceptar** para finalizar la importación.

Si tienes una versión anterior de Sibelius instalada en tu ordenador, Sibelius localizará automáticamente todas las bibliotecas de gráficos de acorde creadas con esa versión y las añadirá a la lista disponible en **Selecciona una biblioteca de gráficos de acorde de una versión anterior**. Si tu biblioteca no aparece en esta lista, ve a **Especifica la ubicación de la biblioteca de gráficos de acorde de una versión anterior (.scl)** y haz clic en **Explorar** para seleccionar el archivo. En el grupo **Bibliotecas de gráficos de acorde de Sibelius 3, 4 y 5** situado en la parte derecha, puedes seleccionar la opción **Identificar acordes por nombre o alturas** para garantizar que la importación de los gráficos de acorde sea lo más precisa posible. Haz clic en **Aceptar** para finalizar la importación.

5.10 Plug-ins de Cifrado armónico

Añadir acordes con cejilla (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, selecciona el pentagrama que contiene los cifrados armónicos y ejecuta **Texto ▸ Plug-ins ▸ Cifrados armónicos ▸ Añadir acordes con Cejilla (capo)**. Aparecerá un cuadro de diálogo desde el que puedes elegir el traste en el que se colocará la cejilla (el plug-in muestra a qué tonalidad corresponde esa colocación). Puedes determinar si los nuevos cifrados armónicos aparecerán en negrita, en cursiva o entre paréntesis, y también puedes elegir otro estilo de texto si lo deseas (aunque el estilo predeterminado de **Cifrados armónicos** suele ser apropiado).

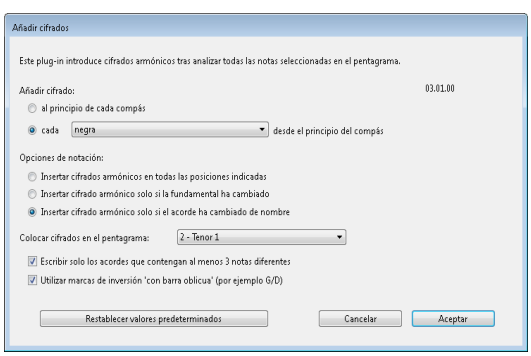
Si necesitas más información, el plug-in incluye su propio cuadro de diálogo de **Ayuda**.

Plug-in creado por Bob Zawalich.

Añadir cifrados

Analiza la armonía de la música y añade automáticamente los cifrados apropiados por encima de los pentagramas seleccionados. Puedes decidir el análisis de cualquier pentagrama de la partitura, y también dónde serán creados los símbolos de los cifrados.

Para ejecutar el plug-in, selecciona los pentagramas que incluyen la armonía (por ejemplo, los dos pentagramas de piano) y ejecuta **Texto ▸ Plug-ins ▸ Cifrados armónicos ▸ Añadir cifrados**. Aparecerá un cuadro de diálogo:



Normalmente puedes dejar estos parámetros ajustados a sus valores por defecto: simplemente, haz clic en **Aceptar** para añadir los cifrados a la partitura.

Si deseas cambiar estos parámetros, existen muchas posibilidades de edición:

- **Añadir cifrado 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 cifrado** (al principio del cuadro de 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 cifrado armónico solo 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 C^7, pero el cifrado no será introducido, con esta opción seleccionada.
  - **Insertar el cifrado armónico solo 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 C^7 le sigue un acorde de C *sí* lo hará.
  - **Colocar cifrados en el pentagrama**: 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 creado por James Larcombe y Bob Zawalich.

Cifrado armónico fraccionario

Convierte los cifrados que tienen la nota del bajo en formato de "barra oblicua" (como Fmaj7/G) en formato fraccional, en el que se colocan verticalmente el nombre del acorde, una línea horizontal y la nota del bajo, como en una fracción ($\frac{\text{Fmaj}^7}{\text{G}}$). Para utilizar este plug-in, selecciona un pasaje que contenga los acordes cuyo formato desees modificar y ejecuta **Texto ▸ Plug-ins ▸ Cifrados armónicos ▸ Cifrado armónico fraccionario**. Puedes elegir entre separar cada elemento individualmente creando tres objetos de texto independientes para cada acorde (**Usar carácter de guion bajo separado**) o generar solo dos objetos y subrayar el de la parte superior (**Usar subrayado de fuente**). Para ajustar el espacio entre los acordes, haz clic en el botón **Normas de diseño musical**. Haz clic en **Aceptar** para iniciar la conversión.

El plug-in modifica los cifrados armónicos existentes de tal manera que pasan a convertirse en cifrados armónicos antiguos (consulta **Introducción de cifrados armónicos de formato antiguo** en la página 536); esto significa que no se tendrán en cuenta al utilizar **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas**, ni responderán a los cambios efectuados en la página **Cifrados armónicos** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** o a las opciones del grupo **Texto ▸ Cifrado armónico** de la cinta de opciones.

Plug-in creado por Bob Zawalich.

Números de acordes Nashville

Convierte cifrados armónicos estándar en cifrados numéricos Nashville cuya nota fundamental y nota del bajo son números que representan la posición de las notas en su escala mayor. Produce cifrados armónicos antiguos con notas fundamentales y de bajo representadas en forma numérica. Convertirá tanto los cifrados normales como los antiguos.

El plug-in utiliza la armadura actual, tratada como una escala mayor para la numeración; de forma opcional permite anular la tonalidad para una selección y se ocupará de todos los cambios válidos.

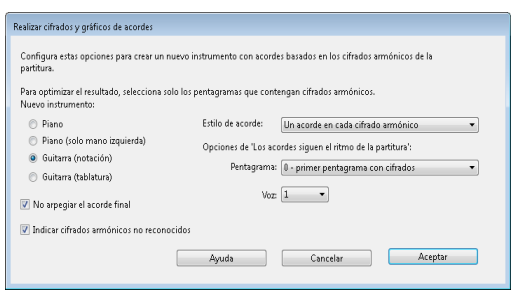
Hay una opción para volver a convertir los acordes Nashville a cifrados armónicos estándar, y otra para cambiar el formato de los acordes Nashville y ponerles superíndices.

Para utilizar el plug-in, selecciona el pasaje que contiene los cifrados armónicos que quieres convertir a o desde acordes de números Nashville, y selecciona **Texto ▸ Plug-ins ▸ Cifrados armónicos ▸ Números de acordes Nashville**. Elige tus opciones del cuadro de diálogo y después haz clic en **Aceptar**.

Plug-in creado por Bob Zawalich.

Realizar cifrados

Crea acompañamientos simples de guitarra o piano en una variedad de estilos basados en los cifrados y/o los gráficos de acorde de tu partitura. Elige la opción **Texto ▸ Plug-ins ▸ Cifrados armónicos ▸ Realizar cifrados**. Si no has seleccionado un pasaje, Sibelius te preguntará si quieres que la operación se aplique a toda la partitura. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- **Piano**, que añade dos pentagramas a la partitura y divide la escritura del acorde entre ambos; **Piano (solo 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 puedes cambiarla más adelante, si lo deseas). Para otros instrumentos, deberías 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** te permite controlar la realización del acorde: **Un acorde en cada cifrado armónico** crea un nuevo acorde cada vez que se produzca un cambio de acorde; **Un acorde en cada tiempo** crea un nuevo acorde en cada tiempo (sin tener en cuenta la frecuencia de los cambios de acorde); **Los 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 arpegios ascendentes de corchea y **Arpegios de semicorchea** crea modelos de arpegios ascendentes de semicorchea.

  Los resultados que obtendrías para cada una de las seis opciones, en un pentagrama de notación de guitarra, son los siguientes:

- Las opciones para **Los acordes siguen el ritmo de la partitura** permite seleccionar el pentagrama (y qué voz dentro del mismo) que 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 eliges uno de los estilos de acompañamiento de Alberti o Arpegio y quieres que el acorde final no esté arpegiado, asegúrate de que la opción **No arpegiar el 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 hagas clic en **Aceptar** aparecerá una barra de progreso mientras se escriben los acordes en la partitura. El plug-in crea un nuevo instrumento en el cual podrás escribir el cifrado, aunque puede ser que colisione con tus cifrados o gráficos de acorde. Usa **Maquetación ▸ Espaciado de pentagramas ▸ Optimizar** (consulta la página 728) para corregir esto.

Puedes 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 punteada. Para ello, ejecuta de nuevo el plug-in y este creará un instrumento nuevo cada vez que ejecutes el plug-in. Si no estás satisfecho con el resultado siempre puedes eliminar los pentagramas recién añadidos desde el cuadro de diálogo **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar**.

Plug-in creado por Bob Zawalich.

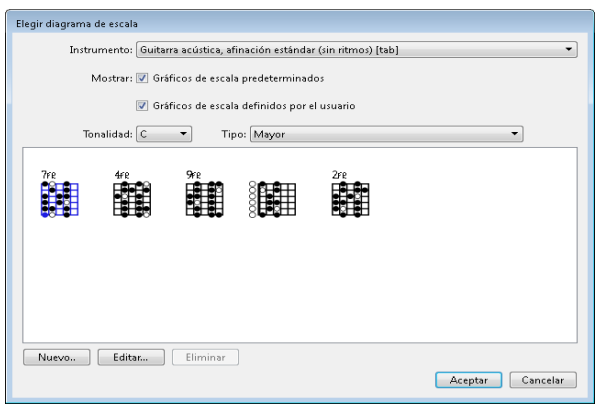
5.11 Gráficos de escala de guitarra

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 escalas 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 elige **Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Gráfico de escala de guitarra**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- El menú **Instrumento** permite seleccionar el instrumento al que vas 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 puedas 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.
- Selecciona 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, selecciónalo en el área de previsualización y haz clic en **Aceptar**. Si en el momento de abrir este cuadro de diálogo no tenías 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 hagas clic. Si, por el contrario, tenías algún elemento seleccionado, el gráfico de escala aparecerá al principio de esa selección.

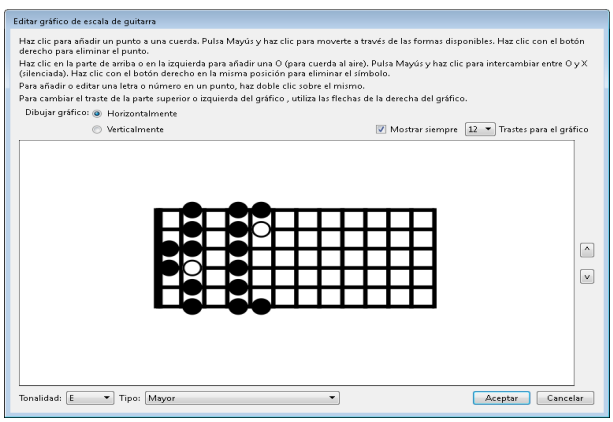
Cómo cambiar el tamaño de los gráficos de escala

Para aumentar o disminuir el tamaño de todos los gráficos de escala de guitarra de la partitura en la misma proporción, selecciona **Aspecto** ▸ **Configuración personal** ▸ **Normas de diseño musical** y ve a la página **Guitarra**, en la que encontrarás el deslizador **Tamaño predeterminado**. Arrastra este deslizador hacia la derecha para aumentar el tamaño de todos los gráficos de escala, y hacia la izquierda para disminuirlo. Ten 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, selecciónalo en la partitura, abre el panel **General** de la ventana Inspector y aumenta o disminuye el valor **Escala** *n*%.

Edición o creación de un nuevo gráfico de escala de guitarra

Para editar un gráfico de escala de guitarra existente, haz doble clic sobre el gráfico de escala que desees editar en la partitura o selecciónalo en el área de previsualización del cuadro de diálogo **Gráfico de escala de guitarra** y haz clic en **Editar**. Para crear un nuevo gráfico de escala de guitarra, selecciona el gráfico existente más cercano al que tienes en mente en el cuadro de diálogo **Gráfico de escala de guitarra** y haz clic en **Nuevo**. En ambos casos aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



En este cuadro de diálogo puedes 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 las **Normas de diseño musical**), activa la opción **Mostrar siempre** *n* **trastes por gráfico** y ajusta el número de trastes que desees (de 3 a 15).

Para añadir un punto a una cuerda, haz clic en la posición deseada. Si haces **Mayús**-clic podrás 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, púlsalo con el botón derecho del ratón (Windows) *o* haz **Control**-clic sobre él (Mac). Para añadir una marca de cuerda al aire en la cejuela, haz clic a la izquierda de la cejuela o por encima de ella (dependiendo de la orientación del gráfico). Puedes 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 haz clic en ella con el botón derecho del ratón (Windows) *o* haz **Control**-clic sobre la letra (Mac).

Puedes añadir un número de digitación o un nombre de nota a un punto. Para ello, haz doble clic sobre él: aparecerá un cursor intermitente. Escribe el número o letra que quieras añadir al punto, y haz clic en con el botón derecho del ratón (Windows) *o* haz **Control**-clic (Mac) para abrir un menú contextual desde el que puedes seleccionar alteraciones.

Para cambiar el tipo de escala o la nota fundamental, selecciona los ajustes deseados en los menús **Tonalidad** y **Tipo** de la parte inferior del cuadro de diálogo y haz clic en **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 **Aspecto ▸ 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) – consulta **Opciones de las Normas de diseño musical** en la página 545.

Cómo compartir gráficos de escala de guitarra

Todos los gráficos de escala de guitarra creados o editados por el usuario quedan guardados en tu 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 – consulta **Archivos editables por el usuario** en la página 28. Puedes enviar este archivo a tus compañeros o amigos si deseas compartir tus bibliotecas de escala con ellos.

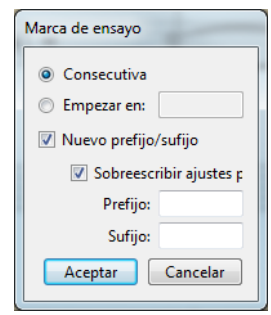
5.12 Marcas de ensayo

Las marcas 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: solo tienes que decidir dónde las quieres colocar. Esto significa que puedes crear y eliminar las marcas libremente, sin preocuparte de reajustar las letras o los números.

Cómo crear marcas de ensayo

Si quieres crear una marca de ensayo que comience o continúe una secuencia, selecciona el lugar donde quieres colocar la marca de ensayo y elige la opción **Texto ▸ Marcas de ensayo ▸ Marca de ensayo consecutiva** (atajo de teclado **Ctrl**+**R** o ⌘**R**).

Si, por el contrario, quieres iniciar una nueva secuencia de marcas de ensayo, utiliza las siguientes opciones:



- Haz clic en **Texto ▸ Marcas de ensayo ▸ Marca de ensayo**, y elige la opción **Reiniciar secuencia**. Aparecerá el cuadro de diálogo mostrado a la derecha.
- **Consecutiva** significa que la marca de ensayo creada continuará la secuencia existente (o se convertirá en la primera marca de ensayo de la secuencia) adoptando el formato especificado en **Aspecto ▸ Configuración Personal ▸ Normas de diseño musical** (consulta más adelante). Esta es la forma más habitual de utilizar esta función, que también puedes ejecutar con el atajo de teclado **Ctrl**+**R** *o* ⌘**R** sin necesidad de abrir el cuadro de diálogo.

  Por ejemplo, si colocas varias marcas de ensayo consecutivas en el pentagrama, aparecerán como **A B C D E**. En caso de que elimines **B**, los siguientes marcas de ensayo cambiarán automáticamente de **C D E** a **B C D** para respetar la secuencia. Del mismo modo, si creas una nueva marca de ensayo entre dos marcas existentes, las marcas sucesivas también se reajustarán.
- **Empezar con** permite crear una marca de ensayo fuera de la secuencia y reiniciar la secuencia desde un punto determinado. Solo tienes que introducir la marca que desees en la caja: Sibelius continuará la secuencia desde ese punto con marcas **Consecutivas** (por ejemplo, si inicia la secuencia con **Y2**, continuará con **Z2**, **A3**, **B3**, etc.).

- **Nuevo prefijo/sufijo** permite añadir un texto fijo antes o después de la marca de ensayo, de manera que puedes crear secuencias diferentes de la secuencia estándar como **A1**, **A2**, **A3**, **A4** o **1A**, **2A**, **3A**, **4A**, etc. (también es posible añadir un prefijo o sufijo a todas las marcas de ensayo – consulta **Opciones de las Normas de diseño musical** más abajo). Introduce el **Prefijo** o **Sufijo** que desees 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 predeterminado, definido en **Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**. Si deseas sustituir el prefijo/sufijo predeterminado, activa esta opción.
- A continuación, haz clic en **Aceptar**:
  - Si no has seleccionado ninguna nota, el puntero del ratón cambiará de color: haz clic encima de una barra de compás para colocar la marca de ensayo.
  - Si seleccionas una nota, la marca de ensayo se coloca automáticamente al principio del compás siguiente.

Cómo editar las marcas de ensayo

Puedes arrastrar, copiar y eliminar las marcas de ensayo igual que harías con cualquier otro objeto de Sibelius. Cuando las arrastres, saltarán horizontalmente de barra en barra de compás.

Como ocurre con el texto de tempo, las partituras grandes suelen incluir varias repeticiones de las marcas de ensayo (por ejemplo, una por encima del sistema y otra por encima de los pentagramas de cuerda en la música orquestal). Si eliminas la marca de ensayo superior, también eliminarás cualquier marca de ensayo inferior duplicada. Aunque es posible desplazar la posición vertical de cada marca de ensayo debajo del sistema de manera independiente, como la opción Maquetación magnética garantiza que las marcas de ensayo no choquen con otros objetos, no es necesario que realices el desplazamiento.

Puedes especificar los pentagramas sobre los que deben aparecer las marcas de ensayo y otros objetos de sistema – consulta **Posiciones de objetos de sistema** en la página 784.

Si para evitar un obstáculo tienes que mover una marca de ensayo ligeramente a la derecha o a la izquierda de una barra de compás, selecciona la marca de ensayo y edita su valor **X** en el panel **General** del Inspector.

Opciones de las Normas de diseño musical

Es posible elegir el formato en que las marcas de ensayo aparecen en la partitura desde la página **Marcas de Ensayo** del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**E** *o* ⇧⌘**E**). Las opciones son:

- **A-Z, A1-Z1, A2…**
- **A-Z, AA-ZZ, AAA…**
- **1, 2, 3…**
- **Número de compás**
- **Ocultar todo**

El formato cambia para todas las marcas de ensayo existentes, de manera que si ajustas al tercer formato la secuencia **Y Z AA BB**, se transformaría en **25 26 27 28**.

(Un poco de diversión: asigna las marcas de ensayo al formato **Número de compás**. Crea una marca de ensayo, y observa lo que ocurre cuando la arrastras 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 marcas de ensayo. Esta función es útil si la fuente que estás utilizando para las marcas de ensayo incluye caracteres especiales para dibujar bordes alrededor de letras y números. La fuente Reprise Rehearsal de Sibelius es una de estas fuentes; prueba a importar una de las configuraciones **Reprise**, por ejemplo.

Puedes controlar el tipo de fuente, tamaño, borde y demás parámetros pulsando el botón **Editar estilos de texto**. 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

Las marcas de ensayo disminuyen de tamaño automáticamente al extraer las partes. Puedes controlar el tamaño final de las marcas editando el estilo de texto **Marcas de ensayo**. Selecciona **Texto ▸ Configuración personal ▸ Editar estilos de texto** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**T** o ⇧⌥⌘ **T** en Mac), elige el estilo de texto **Marcas de ensayo** y haz clic en **Editar**. Ajusta a tu conveniencia el tamaño para las **Partes** en la página **General** del cuadro de diálogo **Estilo de texto**. Para más información sobre las partes, 🕮 **9.1 Trabajar con partes**.

5.13 Números de compás

Las partituras pueden tener números de compás que aparezcan automáticamente, normalmente encima del primer compás de cada sistema. Se puede ajustar su frecuencia y aspecto para que se adapte a tus preferencias particulares.

Para ver los números de todos los compases en la pantalla de tu ordenador (lo cual facilita el situarse en una partitura grande), tienes que activar la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Números de compás**. Esta opción también muestra el nombre de todos los pentagramas en la parte izquierda de la pantalla – 🕮 **11.4 Elementos invisibles**.

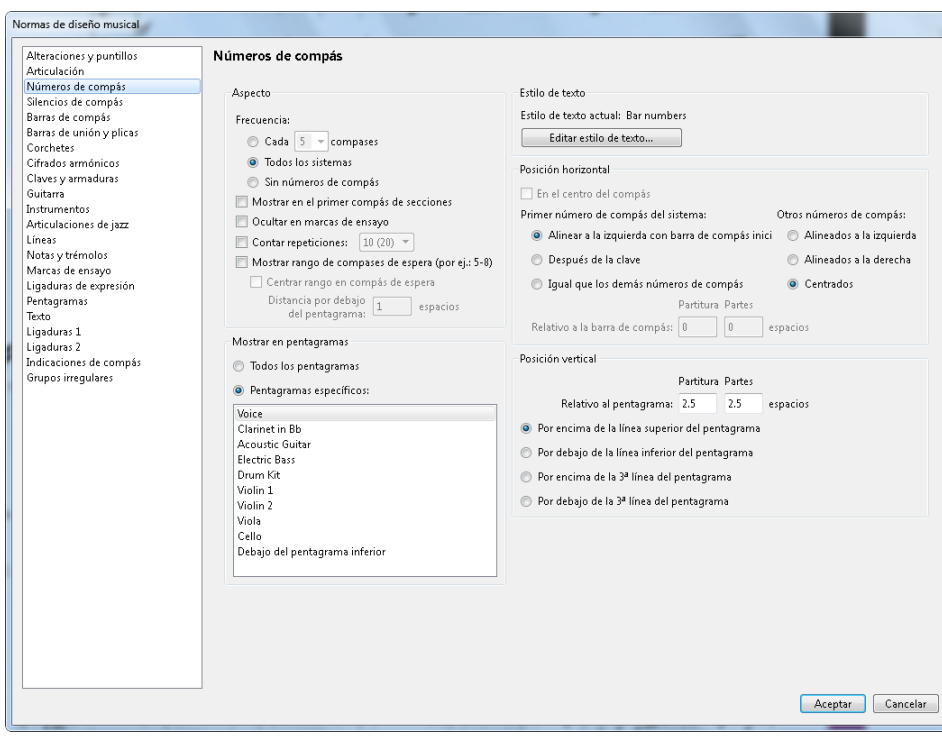
Acceso rápido

En el grupo **Texto ▸ Numeración** de la cinta de opciones, puedes rápidamente escoger si los números de compás deben aparecer en **Cada sistema** (opción predeterminada en la mayoría de las plantillas), **Cada *n* compases**, o no aparecer en absoluto (**Sin números de compás**).

Si necesitas un mayor control sobre la posición y el aspecto de los números de compás, sigue leyendo.

Opciones de las Normas de diseño musical

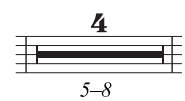
Todas las opciones necesarias para ajustar la forma en la que los números de compás aparecen en tu partitura se encuentran en la página **Números de compás** dentro de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.



Aspecto y frecuencia

Las opciones de la ventana **Aspecto** son las siguientes:

- Las opciones de **Frecuencia** permiten decidir si deseas ver los números de compás **Cada** *n* **compases**, **Todos los sistemas** (opción predeterminada), o **Sin números de compás**. Puedes usar la opción **Cada** *n* **compases** para que los números de compás aparezcan periódicamente cada cierto intervalo de compases; 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 que no saben o son reacios a contar), así como en las partes para músicos de sesión (igualmente reacios, 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). Activa esta opción si deseas 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 marcas de ensayo** oculta automáticamente los números de compás que coinciden en las mismas barras de compás que las marcas 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 - consulta **Números de compás en estructuras de repetición** a continuación.
- **Mostrar rango de 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 tu partitura no están centrados, pero deseas que los rangos en los números de compás se dibujen en el centro y debajo del compás de espera, activa la opción **Centrar rango en compás de espera**. Especifica a qué distancia del compás de espera debería aparecer este rango ajustando **Distancia por debajo del pentagrama** a *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 cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Objetos de sistema ▸ Posiciones de objeto desistema** para otros objetos de sistema, como por ejemplo, las marcas de ensayo y el texto de tempo (📖 **8.4 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. Selecciona el botón **Pentagramas específicos** y a continuación, escoge el pentagrama o pentagramas en los que deseas que aparezcan los números:

- Para seleccionar en la lista más de un pentagrama, mantén pulsada la tecla **Ctrl** *o*⌘ y haz clic: puedes seleccionar hasta cinco pentagramas, incluido el pentagrama superior y el de **Debajo del pentagrama inferior**.

- Para situar números de compás debajo del pentagrama inferior, consulta **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), selecciona el pentagrama superior en la lista **Pentagramas específicos**, y luego sitúa los números de compás debajo del pentagrama superior - consulta **Opciones de Posición vertical** a continuación.

Es muy poco común que los números de compás aparezcan en todos los pentagramas de una partitura, pero si deseas hacerlo, selecciona el botón **Todos los pentagramas**. Si únicamente lo haces para ver en todo momento en qué pentagrama estás trabajando, existe una manera más sencilla: basta con activar la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Números de compás** (🕮 **11.4 Elementos invisibles**).

Opciones de Estilo de texto

Si deseas cambiar la fuente o tamaño de punto utilizado en los números de compás de tu partitura o partes dinámicas, haz clic en **Editar estilo de texto**. Aparecerá una versión especial del cuadro de diálogo **Editar estilos de texto** solo con las opciones apropiadas para los números de compás mostrados – 🕮 **5.6 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 crees (observa 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 seleccionas **Después de la clave**, Sibelius colocará el número de compás a la derecha de la clave, y si seleccionas **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 seleccionas **Alineados a la izquierda**, la parte izquierda del número de compás se alineará con la barra de compás, y si seleccionas **Alineados a la derecha**, la parte derecha del número de compás se alineará 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 (consulta **Opciones de Mostrar en pentagramas**), y las opciones de **Posición vertical** determinan la posición relativa de los números de compás respecto a los pentagramas seleccionados.

Las opciones **Por encima de la línea superior del pentagrama**, **Por encima de la 3ª línea del pentagrama**, **Por debajo de la 3ª línea del pentagrama** y **Por debajo de la línea inferior del pentagrama** son idénticas a las de **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas** (🕮 **8.4 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:

- Elige la opción **Aspecto ▸ Configuración Personal ▸ Normas de diseño musical** y selecciona la página **Números de compás**.
- Dentro de **Aspecto**, selecciona **Cada *n* compases**, y ajusta *n* a **1**
- En **Mostrar en pentagramas**, selecciona **Pentagramas específicos**, y escoge únicamente **Debajo del pentagrama inferior** (usa **Ctrl**+clic *o⌘*-clic para eliminar la selección de cualquier otro compás).
- En **Posición horizontal**, activa la opción **En el centro del compás**
- En **Posición vertical**, selecciona **Por debajo de la línea inferior del pentagrama**, y ajusta el valor **Partitura** de **Relativo al pentagrama *n* espacios** a (por ejemplo) **3** espacios
- Haz clic en **Aceptar**.

Si deseas un aspecto similar en las partes dinámicas, muestra una de las partes y repite el procedimiento anterior en la parte. A continuación, sin dejar de mostrar la parte, selecciona **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Exportar configuración personal** y exporta la configuración personal de la parte en cuestión. Utiliza el cuadro de diálogo **Aspecto de múltiples partes** para importar esta configuración personal a tus otras partes - consulta **Exportación de configuraciones personales de las partes** en la página 800 para más detalles.

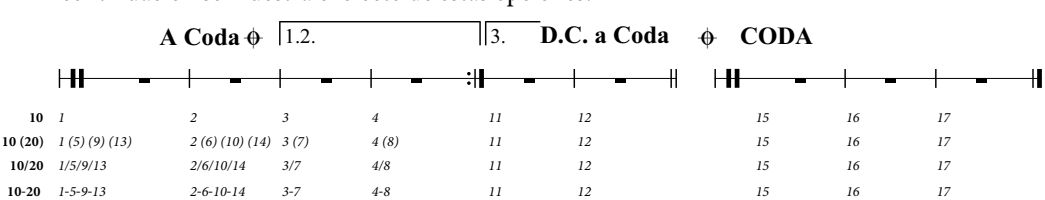
Números de compás en estructuras de repetición

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: activa la opción **Contar repeticiones** en la página **Números de compás** de **Normas de diseño musical**, y selecciona el formato deseado en el menú emergente:

- **10**: los números de compás solo 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 guion.

A continuación se muestra el efecto de estas opciones:



Si utilizas el formato **Números de compás** para las marcas de ensayo (en la página **Marcas de ensayo** de **Normas de diseño musical**), fíjate en que la opción **Contar repeticiones** también cambia la visualización de las marcas de ensayo.

Selección de números de compás

Se pueden seleccionar números de compás igual que cualquier otro objeto, pero ten en cuenta que si bien puedes mover y ocultar los números de compás seleccionados (consulta 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 – consulta **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 **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar más** para seleccionar todos los números de compás del sistema; o bien
- Seleccionar un pasaje de música y luego escoger **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Números de compás** para seleccionar únicamente los números de compás de esos compases; o bien
- Dibujar un recuadro de selección manteniendo la tecla **Mayús** pulsada y arrastrando con el ratón *o* ⌘ y arrastrar.

Después de seleccionar un rango de compases, puedes moverlos u ocultarlos, como se puede ver 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 cursor (pulsando **Ctrl** *o* ⌘ para moverse a pasos mayores). Para devolver un número de compás a su posición original, selecciónalo y elige la opción **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo 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 mueves 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, selecciónalos primero y elige la opción **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**).

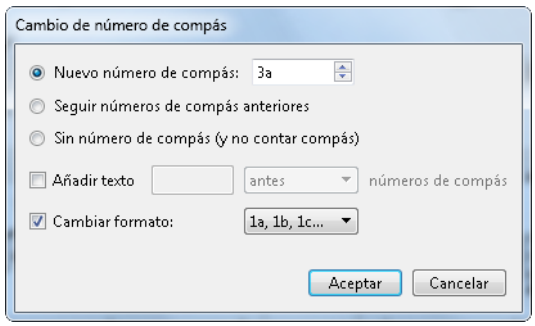
Para más información sobre cómo ocultar objetos, 🕮 **2.10 Ocultar objetos**.

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.), puedes crear un cambio de número de compás:

- Si deseas volver a iniciar los números de compás en un compás concreto, selecciona el compás en que deseas hacerlo, o comprueba que no tienes nada seleccionado, y luego escoge la opción **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio de número de compás**; o bien
- Si deseas cambiar los números de compás de un rango de compases, selecciona los compases cuyos números deseas cambiar, y luego escoge la opción **Texto ▸ Numeración ▸ 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 cuadro de 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; ajusta este valor a **1** si deseas 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, necesitas dividir un compás en un salto de sistema mediante dos compases de duración irregular, y deseas asegurarte de que el segundo compás irregular no altera los números de compás que le siguen. Produce un cambio de número de compás que solo es visible si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ 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 arrastrases 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 vas 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 deseas volver a numerar para que Sibelius pueda reiniciar automáticamente la numeración al final del pasaje.

La casilla **Añadir texto** permite especificar el texto para mostrar antes o después de los números de compás; puedes hacer que Sibelius añada el texto "**nuevo**" (atención al espacio en blanco inicial) después del número de compás, dando lugar a números de compás como por ejemplo **1 nuevo**, **2 nuevo**, **3 nuevo**, etc. Otra alternativa sería que el texto "**orig** " (atención al espacio en blanco final) preceda al número de compás, dando lugar a números de compás como por ejemplo **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 solo 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 posiciones) 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 cantante se numeran de la "a" a la "h", y el noveno compás se numera con un 1.

Fíjate en que si ajustas 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 hayas escogido en las opciones **Frecuencia** de la página **Números de compás** de **Normas de diseño musical**.

Puedes copiar y borrar cambios de número de compás (al igual que números de compases normales), y también puedes mover el número horizontalmente y verticalmente hasta tres espacios a partir de la barra de compás a la que pertenece; si lo mueves más lejos, se ajustará al compás más cercano.

Ir al compás

Para ir rápidamente a cualquier compás, selecciona **Inicio ▸ Editar ▸ Ir al compás** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**G** *o*⌥⌘ **G**), escribe el número de compás deseado y haz clic en **Aceptar**. Debes conocer dos detalles acerca de esta función:

- Puedes 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, te llevará al más cercano que encuentre.
- Si hay varios números de compás iguales en una partitura (porque tienes varios movimientos en el mismo archivo, por ejemplo), Sibelius buscará hacia adelante desde el principio de la partitura o selección. Para ir al siguiente número de compás que coincida, basta con volver a seleccionar la opción **Inicio ▸ Editar ▸ Ir al compás** y pulsar **Aceptar** sin cambiar el número de compás que buscas.

Número del primer compás

Si estás introduciendo la música en una sección de una partitura grande, podrías querer empezar con otro número de compás en lugar del 1. Para hacer esto, introduce un cambio de número de compás al principio de la música (consulta explicación anterior).

Compases de anacrusa

Si tu 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 tu partitura puedes utilizar diferentes estilos de texto para los números de compás, ya que Sibelius dispone de estilos de texto exclusivos para la partitura (**números de compás**) y las partes (**números de compás (partes)**).

Si deseas cambiar simultáneamente el aspecto de los números de compás en todas las partes, en vez de tener que editar individualmente cada parte, utiliza la opción **Partes ▸ Maquetación ▸ Aspecto de la parte** (🕮 **9.3 Aspecto de las partes múltiples**).

5.14 Números de página

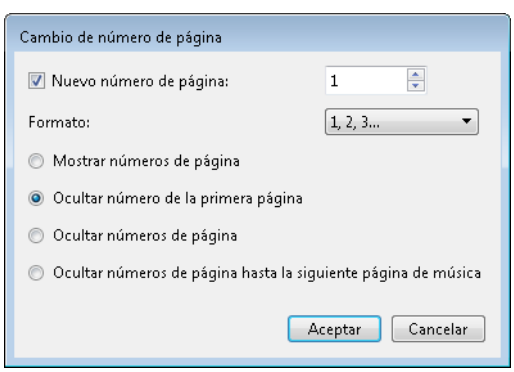
Sibelius numera automáticamente las páginas de la partitura. De forma predeterminada, sigue la convención tradicional (tanto en libros como en música) por la que las páginas derechas son siempre impares y las izquierdas pares, y la primera página nunca muestra un número de página.

En las copias impresas a dos caras, los números de página se suelen situar en el margen 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 tengas que variar nada relacionado con los números de página en la partitura, pero si trabajas con maquetaciones complejas que incluyan páginas en blanco al principio de una partitura o múltiples piezas en el mismo archivo, puede que desees cambiar la numeración de las páginas. Para hacerlo se utiliza la opción **Texto ▸ Numeración ▸ 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, selecciona algo (por ejemplo un compás) en la página en que deseas cambiar de número de página, y luego haz clic en **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio de número de página**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- **Nuevo número de página** permite especificar el primer número de página de la secuencia. Si desactivas esta casilla, el cambio de número de página creado se limitará a seguir la secuencia existente.
- Puedes 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, puedes 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 página en blanco y deseas 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. Ten en cuenta que Sibelius también crea un salto de página al final de la página. Esto se debe a que has indicado a Sibelius que deseas un cambio de número de página en un lugar concreto, por lo que tienes que arreglar la maquetación de la partitura para garantizar que el cambio de número de página permanezca en el lugar adecuado.

Si deseas cambiar el número de página de una página en blanco (creada mediante un salto de página especial – 🕮 **7.7 Separaciones y saltos**), asegúrate de no tener nada seleccionado antes de hacer clic en **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio de número de página**, y a continuación, haz clic en **Aceptar** en el cuadro de diálogo y después haz clic en la página en blanco a partir de la cual deseas que surta 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, escoge la opción **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar todo** (atajo de teclado **Ctrl**+**A** *o*⌘ **A**), y luego **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Cambios de número de página**. A continuación podrás ocultar o eliminar los cambios de número de página seleccionados - consulta a continuación.

Ocultar números de página

Si decides 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 afectados por el cambio de número de página y hacer clic en **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**).

Si solo deseas ocultar el primer número de página de un cambio, asegúrate de seleccionar ese número de página. Si seleccionas cualquier otro número, todos los números de página se verán afectados por la ocultación del cambio de número.

Para más información sobre cómo ocultar objetos, 🕮 **2.10 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 (consulta más arriba) y pulsar **Supr**. 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 eliminas el cambio de número, no se eliminará el salto).

Si no deseas que en tu partitura aparezcan números de página, selecciona un compás en la primera página, abre **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio de número de página** y activa 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 general. De forma predeterminada, Sibelius lo hace de esta manera, pero si deseas que las partes utilicen los mismo números de página que la partitura, puedes usar las opciones que encontrará en la página **Maquetación** del cuadro de diálogo **Partes ▸ Maquetación ▸ Aspecto de la parte** – 🕮 **9.3 Aspecto de las partes múltiples**.

Asimismo, también puedes crear un cambio de número de página en una parte, que solo afectará a la parte en que lo crees.

Mostrar el número de página en la página 1

Por defecto, Sibelius numerará tu partitura a partir de la página 1, pero sin mostrar número de página en la primera página. No obstante, si tienes activada la opción **Vista ▸ Invisibles ▸ Objetos ocultos** podrás observar un "1" en gris en la esquina superior derecha de la página. Si deseas mostrar el primer número de página, utiliza la opción **Texto ▸ Numeración ▸ 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 selecciona **Mostrar números de página**.

Número de la primera página

Aquí encontrarás algunas recomendaciones sobre lo que debería ser el primer número de página de tu partitura en diferentes situaciones, si deseas ahondar en la materia:

- Para comenzar con una página a la izquierda, crea un cambio de número de página y asigna el primer número de página al número 2; o déjalo con 1 si el archivo de Sibelius contiene una página de título.
- Si tu partitura no tiene portada (es decir, la primera página contiene música), entonces la página de portada va a ser la página número 1.
- En el caso de que tu 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, asigna el primer número de página de la partitura al 2, a no ser que tu partitura incluya una página de título.
- Si tu partitura contiene una portada aparte de papel cartulina, más grueso, entonces la página 1 es normalmente la de la derecha, dentro de la portada.

Recuerda que la página 1 normalmente no contiene un número impreso en ella.

Ubicación 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 deseas usar esta convención:

- Abre el cuadro de diálogo **Editar estilos de texto** haciendo clic en el botón de apertura del cuadro de diálogo en el grupo **Texto ▸ Estilos** de la cinta de opciones.
- En la lista de estilos de texto, selecciona **Números de página** y haz clic en **Editar.**
- En el cuadro de diálogo **Estilo de texto de sistema** que aparece, selecciona la pestaña **Posic. horizontal**, y luego activa la opción **A la izquierda de la página, alinear al margen del pentagrama 'Sin Nombre'.**
- Haz clic en **Aceptar** y luego en **Cerrar**.

Números de página en partituras de una sola cara

Si quieres que tu partitura se imprima en una sola cara en lugar de en dos, debes cambiar la posición de los números de página para que siempre aparezcan en la parte derecha de la página:

- Abre el cuadro de diálogo **Editar estilos de texto** haciendo clic en el botón de apertura del cuadro de diálogo en el grupo **Texto ▸ Estilos** de la cinta de opciones.
- En la lista de estilos de texto, selecciona **Números de página** y haz clic en **Editar.**
- En el cuadro de diálogo **Estilo de texto de sistema** que aparece, selecciona la pestaña **Posic. Horizontal**, y luego ajusta la opción **Alinear** a **Derecha.**
- Haz clic en **Aceptar** y luego en **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 deseas hacerlo, puedes 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 debes ocultar los números de página automáticos de Sibelius. Selecciona el primer compás de la partitura y luego escoge **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio de número de página**.
- Haz clic en el botón **Ocultar números de página**, y luego haz clic en **Aceptar**. (Si no está activada, activa la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos**, y observarás cómo los números de página no se han eliminado, sino que están ocultos).
- Ahora, bien edita tu texto de encabezamiento existente o utiliza **Encabezamiento (después de la primera página)** (de la categoría **Encabezamientos y pies de página** en **Texto ▸ Estilos ▸ Estilo**) para crear uno nuevo.
- Añade el código **\$PageNum** al encabezamiento. Al editarlo, debería tener un aspecto parecido a: **\$Título\ – \$Compositor\ – p.\$PageNum**, que produciría algo como "Sinfonía nº 40 – Mozart – p.15". El resultado solo es visible al dejar de editar, cuando Sibelius sustituye automáticamente los códigos.

Para más información sobre códigos de texto, 📖 **5.16 Códigos de texto**.

Ir a página

Para saltar rápidamente a cualquier página, selecciona **Inicio ▸ Editar ▸ Ir a la página** (**Ctrl**+**Mayús**+**G** *o* ⇧⌘**G**), escribe el número de página y haz clic en **Aceptar**. Puedes introducir un número de página en cualquiera de los formatos que Sibelius entiende.

5.15 Plug-ins de 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 desees añadir los corchetes y ejecutar **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir corchetes a Reprise Script**. Aparecerá un cuadro de diálogo desde el que puedes añadir o eliminar corchetes: selecciona las opciones que desees y haz clic en **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 cambias la fuente del texto con corchetes verás que su aspecto ya no es correcto: vuelve a ejecutar el plug-in y selecciona **Eliminar corchetes** para corregir el aspecto de la partitura.

Añadir digitación para metales

Este plug-in añade las digitaciones apropiadas para diversos instrumentos de viento metal comunes, como trompetas en Si♭, Do, Re y Mi♭, trompas con digitación de Fa y Si♭ y bombardinos de 3 y 4 pistones.

Para usar este plug-in, selecciona el pasaje donde quieras añadir la digitación (por ejemplo haciendo triple clic en el pentagrama del instrumento de metal correspondiente) y selecciona **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir digitación para metales**. Selecciona el instrumento en el cuadro de diálogo y haz clic en **Aceptar** para añadir la digitación a la partitura con el estilo de texto de Digitación. Si descubres que el texto añadido provoca colisiones con notas u otras indicaciones de la partitura, utiliza el plug-in **Reajustar posición del texto** (consulta más adelante).

Añadir matices desde la Reproducción en vivo

Añade matices al pasaje seleccionado (en forma de texto de expresión) 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, selecciona un pasaje y, a continuación, haz clic en **Texto ▸ Plug-ins ▸ Agregar dinámica desde Reproducción en vivo**. Aparecerá un cuadro de 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 deben aparecer 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 reescribir 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 varias 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 solo 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.

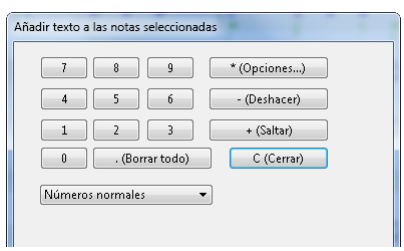
Una vez satisfecho con tus opciones, haz clic en **Aceptar**. Aparecerá una barra de progreso y los matices serán añadidos a la partitura.

Añadir digitación a las notas

Añade texto de digitación a cada nota de una selección. De forma predeterminada, añade números utilizando el estilo de texto de digitación inmediatamente a la izquierda de cada cabeza de nota, pero mediante opciones puedes añadir otro texto.

Procesa notas en el orden seleccionado, aunque los acordes se procesan desde la nota más grave hasta la nota más aguda. Todas las notas que se encuentren en la misma posición, incluso en voces diferentes, se procesan en orden por número de voz. Para procesar una sola voz, fíltrala antes de ejecutar el plug-in.

El plug-in muestra un teclado flotante con números del **0** al **9**:



Si tecleas un número o haces clic en él, insertará el texto asociado a esa tecla al lado de la primera nota no procesada de la selección actual. Si arrastras el teclado flotante y lo retiras de las notas, puedes ver cómo se añade el texto a medida que haces clic o tecleas.

Para utilizar el plug-in, en primer lugar selecciona el pasaje en que quieres que se aplique el plug-in y luego:

- Si la música con la que estás trabajando utiliza varias voces, ayuda aislar cada voz antes de empezar para hacer predecible el orden de las notas a las que se les va a añadir digitación. Por lo tanto, primero ve a **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Voces** solo las notas de una voz.
- Después elige **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir digitación a las notas**.
- Introduce los números de digitación con el teclado numérico o mediante la ventana de teclado flotante. Para saltar una nota, pulsa **+** en el teclado numérico; pulsa **–** para retroceder y se eliminará el último número añadido. (También puedes pulsar ***** para mostrar el cuadro de diálogo **Opciones**, o pulsar **C** para cerrar el plug-in).

El menú en la parte inferior de la ventana te permite elegir entre diferentes conjuntos de asignaciones predefinidas de elementos de texto. Puedes ver qué texto se utilizará haciendo clic en el botón **Opciones**, donde también pueds añadir o eliminar conjuntos de texto.

El cuadro de diálogo **Opciones** tiene tres áreas principales: posición de texto, estilo de texto y asignación de texto específico a teclas del teclado numérico. Si seleccionas **Utilizar posición de texto normal**, el texto se creará en la posición predeterminada para el estilo de texto seleccionado; por otro lado, si eliges **Posicionar el texto en relación a las cabezas de nota**, puedes especificar que el texto debería colocarse a cierta distancia a la izquierda y por encima/debajo de cada cabeza de nota. Para especificar un estilo de texto, escribe su nombre exactamente como aparece en **Editar estilos de texto**. Finalmente, para especificar el texto para cada tecla del teclado numérico, escríbelo en la caja correspondiente en la parte de la derecha.

Puedes guardar tu conjunto haciendo clic en **Personalizar**, que te permite especificar un nombre para el conjunto. Tu conjunto aparecerá la próxima vez que inicies el plug-in.

Añadir nombres de nota

Escribe la notación alfabética A, C♯, etc. (o el nombre de la nota si cambias el idioma) por encima de cada nota de la partitura.

Para ejecutar el plug-in solo tienes que seleccionar un pasaje (o no seleccionar nada si deseas aplicar el plug-in a toda la partitura) y ejecutar **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir nombres de las notas**. Aparecerá un cuadro de diálogo que permite especificar si los nombres de las notas se añadirán 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 puedes elegir el idioma utilizado para escribir los nombres de nota.

Si descubres que el texto añadido colisiona con notas u otras indicaciones de la partitura, selecciona un objeto de texto y ejecuta **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar más** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘ **A**) y mueve 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, selecciona el pasaje en el cual quieras que actúe (aunque buscará solamente los pentagramas con letra, de manera que si deseas aplicar la operación a toda la partitura no tienes que seleccionar nada) y ejecuta **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir ligaduras a la Letra**. Aparecerá un cuadro de diálogo, permitiéndote elegir si quieres ligaduras de expresión normales, discontinuas, o con puntos, y te 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 hagas clic en **Aceptar**, las ligaduras se añadirán a tu partitura.

Añadir digitación para cuerdas

Este plug-in añade las digitaciones correctas al violín, viola, violonchelo y contrabajo.

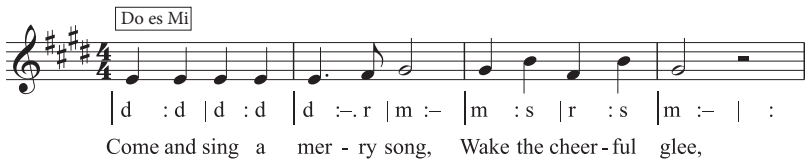
Para usar este plug-in, selecciona el pasaje donde quieras añadir la digitación (por ejemplo haciendo triple clic en el pentagrama del instrumento correspondiente) y selecciona **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir digitación para cuerdas**. Selecciona el instrumento en el cuadro de diálogo, la posición o posiciones de la digitación (los valores predeterminados son **1 y 3**, lo que añadirá digitaciones para la primera posición y luego volverá para intentar cubrir los espacios con digitaciones de la tercera posición). Selecciona el instrumento en el cuadro de diálogo y haz clic en **Aceptar** para añadir la digitación a la partitura con el estilo de texto de Digitación. Si descubres que el texto añadido provoca colisiones con notas u otras indicaciones de la partitura, utiliza el plug-in **Reajustar posición del texto** (consulta más adelante).

Añadir 'Do Móvil'

Añade la notación Sol-Fa tónica propia del sistema anglosajón del 'Do móvil', a un pasaje seleccionado o a la partitura entera. Sol-Fa tónica 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 *Do móvil*. Las notas de la escala mayor (en orden ascendente) se llaman do, re, mi, fa, sol, la, si, donde do es la tónica, y el resto de las notas están relacionadas con la tónica de cada momento, que va cambiando conforme la pieza modula de tonalidad. Las tonalidades menores se tratan como modos de sus relativas mayores, y se solmizan como la, si, do, re, etc. Para su notación, se usan las correspondientes abreviaturas d, r, m, f, s, l, t. Los sostenidos cambian a una "e" y los bemoles a una "a" (pronunciada como "aw" en inglés); por ejemplo. do sostenido es de; mi 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:



Para usar este plug-in, selecciona un pasaje y luego **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir "Do móvil"**. Aparecerá un cuadro de diálogo, en el cual puedes indicar la tonalidad del pasaje. También puedes especificar qué voz quieres "solmizar", así como varias opciones más concretas de la notación de Do móvil. Cuando estés listo para proceder, haz clic en **Aceptar**: la notación de Do móvil se añadirá a tu partitura.

Si tu partitura contiene cambios de armadura, el plug-in no las reconoce automáticamente, por ello tienes que ejecutar el plug-in para cada sección de la partitura con respecto a los cambios de tonalidad. Por defecto, la notación Do móvil se añade con el estilo de texto de **Letra verso 1**, de manera que si tienes que añadir a la partitura un texto de Letra real tendrás que usar el estilo de texto **Letra verso 2** o mover manualmente la letra antes de ejecutar el plug-in para evitar que la notación Do móvil aparezca encima de la Letra.

Este plug-in tiene las siguientes limitaciones:

- El espaciado de barras de compás puede ser 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 en subíndice y superíndice, pero, como no se pueden crear, el plug-in escribe [**nota antigua**] nueva nota.
- El plug-in también usa indicaciones no estándar para los grupos irregulares (> en lugar de comillas simples).
- 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 verso

Añade números de verso al inicio de las estrofas de los textos de Letra, alineados en una columna y utilizando el estilo de texto de **Letra verso** *n* más apropiado.

Para usar este plug-in, selecciona el compás que contenga el inicio de la estrofa y selecciona **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir números de verso**. No existen opciones, es decir, el plug-in sigue adelante y añade los números automáticamente.

Si deseas seleccionar la letra y también el número de verso, selecciona el número de verso y elige la opción **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar más** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘**A**). Si, por el contrario, haces clic en una sílaba, el número de verso no será seleccionado. **Inicio ▸ Editar ▸ Filtros ▸ Letra** tampoco seleccionará los números de verso.

Alinear letra

Ajusta el espaciado vertical de varios versos de letra, 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 verso.

El plug-in está diseñado para ayudar en el desplazamiento manual de un texto de letra hacia arriba o hacia abajo y evitar solapamientos 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 ejecuta **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Maquetación magnética**.

Para usar este plug-in, selecciona el compás que contenga el inicio de la estrofa y selecciona **Texto ▸ Plug-ins ▸ Añadir números de verso**. 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 alineará 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.

Cambiar dinámicas

Ajusta todos los matices de dinámica un nivel 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, selecciona el pasaje en el cual quieres operar (o no hagas ninguna selección si lo quieres aplicar a la partitura entera), y selecciona **Texto ▸ Plug-ins ▸ Cambiar dinámicas**. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes elegir la fuente de texto musical para los matices de dinámica (generalmente, Opus Text o Helsinki para partituras con diseño musical típico e Ikpen2 Text o Reprise Text para partituras manuscritas). También puedes especificar que los matices suban o bajen un nivel de intensidad o utilizar una asignación personalizada: cuando hagas clic en **Aceptar**, si seleccionaste crear una nueva asignación de matices podrás especificar los nuevos valores de dinámica.

Este plug-in incluye una ventana de **Ayuda** que puedes consultar para más detalles.

Exportar letra

Guarda la letra de la partitura como un archivo de texto sin formato. Para utilizar este plug-in, selecciona **Texto ▸ Plug-ins ▸ Exportar letra**. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes elegir si quieres **Separar las líneas** (es decir, añadir saltos de línea después de cada signo de puntuación seguido de una letra mayúscula o de un número) o **Guardar como texto Unicode** (activa esta opción si estás trabajando con un texto de letra que no utilice el alfabeto romano, como por ejemplo en japonés). Cuando hagas clic en **Aceptar** se creará un archivo de texto en la misma carpeta del archivo de Sibelius.

Si quieres copiar letra de un pasaje o pentagrama en particular, selecciónalo antes de ejecutar el plug-in. Si no lo haces, el plug-in solo 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. Usa **Letra verso 1** para la primera estrofa de la Letra, **Letra verso 2** para la segunda estrofa y así sucesivamente. Usa **Letra (coro)** para estribillos, aplica el estilo de texto **Bloque de letra** para bloques de letra al final de la partitura, etc.

Si la partitura tiene repeticiones, 1ª y 2ª volta, etc., tendrás que editar el archivo de texto creado. El plug-in no está diseñado para partituras que contengan varias canciones: selecciona cada canción como pasaje y ejecuta el plug-in.

Si ejecutas el plug-in más de una vez sobre la misma partitura (por ejemplo para guardar la letra de distintos pentagramas o canciones), no olvides guardar el archivo de texto con otro nombre, ya que de lo contrario sobrescribiría otros archivos creados anteriormente por el plug-in.

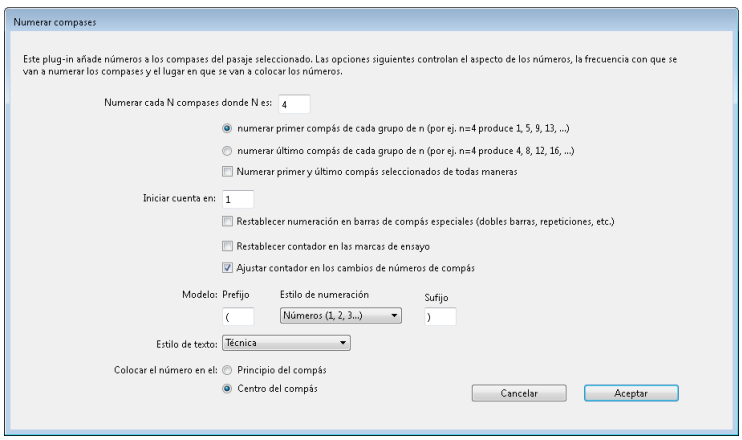
Buscar y reemplazar texto

Busca un texto en específico en tu partitura y lo sustituye por otro texto. Para utilizar el plug-in, selecciona **Texto ▸ Plug-ins ▸ Buscar y reemplazar texto**. Aparecerá un cuadro de diálogo: introduce el texto que quieras buscar y el texto con el que desees sustituirlo, y especifica si el plug-in debe identificar el texto solo 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. Puedes colorear el texto procesado para facilitar su búsqueda. Haz clic en **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 varias líneas, pero los matices como negrita, cursiva o subrayado se perderán.

Numerar compases

Añade números encima de los compases, útiles para numerar compases repetidos o silencios de compás. Selecciona los compases que desees numerar y haz clic en **Texto ▸ Plug-ins ▸ Numerar compases**. Aparecerá un cuadro de diálogo:



Numerar cada N compases donde N es permite especificar la frecuencia de los números, y si el plug-in debería numerar el primer compás o el último del grupo. Activa la opción **Numerar primer y último compás seleccionados de todas maneras** si deseas que el plug-in muestre un número en el primer y último compás seleccionado, incluso si no concuerdan con el patrón especificado.

Iniciar cuenta 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 marca de ensayo específica. **Ajustar contador en los cambios de números de compás** hace que el plug-in tome en cuenta los cambios de número de compás.

Las opciones de **Modelo** 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 puedes elegir la colocación del texto: a la izquierda o en el centro del compás.

Cuando hagas clic en **Aceptar**, el plug-in numerará todos los compases de la selección siguiendo las opciones del cuadro de diálogo.

Numerar tiempos

Este plug-in numera los tiempos de un compás en un pasaje seleccionado, por ejemplo:

Para usar el plug-in, selecciona el pasaje deseado, y luego **Texto ▸ Plug-ins ▸ Numerar tiempos**. La duración de cada tiempo se toma de la indicación de compás; por ejemplo, un 6/8 tiene tiempos de negras con puntillo. El texto se añade con estilo de técnica. Si descubres que el texto colisiona con notas u otras indicaciones, selecciona un objeto de texto y elige **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar más** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘**A**) y mueve 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), selecciónala, y luego elige **Texto ▸ Plug-ins ▸ 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 una gran cantidad de texto, asegúrate de que no hay nada seleccionado (para procesar la partitura entera), o aplica un filtro al texto en concreto que quieres cambiar de posición (), o selecciona un pasaje, y a continuación **Texto ▸ Plug-ins ▸ Reajustar posición del texto**.🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**

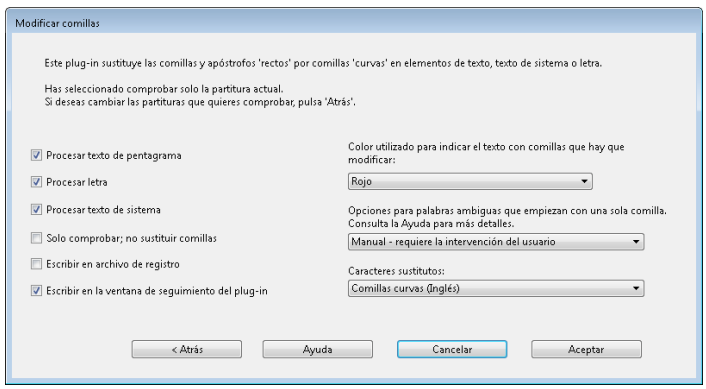
Si has elegido cambiar la posición de una gran cantidad de texto, aparecerá un cuadro de diálogo desde el que puedes decidir si quieres colocar el texto siempre por encima de la nota, siempre por debajo de la nota, por encima *o* por debajo (útil para texto de Digitación) o si deseas que el texto se mueva solamente en sentido horizontal.

Ahora puedes hacer clic en **Aceptar** para proceder o hacer clic en **Opciones avanzadas** para darle más instrucciones al plug-in: puedes 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 puedes consultar para más detalles.

Modificar comillas

Sustituye las comillas y apóstrofos 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 cuadro de diálogo del plug-in permite especificar si debe actuar sobre la partitura actual o sobre una serie de archivos. Cuando hagas clic en **Siguiente**, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Aquí puedes seleccionar qué estilos de texto se deben modificar, definir si el plug-in se debe ejecutar solo 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 apóstrofos de la partitura. Si activas la opción **Escribir en 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* (abreviación de la expresión inglesa 'It was'), así como comillas secundarias.

Barras de notas en letra

Agrupa las barras de unión de figuras 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, selecciona los pentagramas a los que quieras aplicarlo (si no seleccionas nada, el plug-in actuará sobre la partitura entera; por otra parte, el plug-in solo modificará las notas con letra vinculada, de manera que los instrumentos no vocales no se verán afectados). A continuación, selecciona **Texto ▸ Plug-ins ▸ Barras de notas en letra**.

Aparecerá un cuadro de diálogo desde el que puedes procesar una selección o la partitura completa y que también permite dividir las barras de las notas que no tengan letra (en cuyo caso puedes resaltar estos cambios para comprobarlos posteriormente). Cuando hagas clic en **Aceptar**, las barras de unión cambiarán en la partitura.

5.16 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 puedes utilizar en tus 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 verás el código (tal como se muestra más abajo a la izquierda). Al dejar de editar el texto, en su lugar verás el texto al que hace referencia el código de texto (tal como se muestra más abajo a la derecha).

Códigos de texto disponibles

Los siguientes códigos de texto producen el texto introducido en **Archivo ▸ Información** (consulta **Información de catálogo** en la página 28), y algunos de ellos también se definen al crear una partitura nueva:

- **\$Title\ (título)**
- **\$Subtitle\ (subtítulo)**
- **\$Composer\ (compositor)**
- **\$Arranger\ (arreglista)**
- **\$Artist\ (artista)**
- **\$Copyright\ (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 deseas, puedes 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 - consulta **Nombre de la parte y cambios de instrumento** a continuación.

También dispones de los siguientes códigos de texto:

- **\$DateShort**: la fecha actual en el formato corto estipulado por la configuración de tu sistema (dd:mm:aaaa)
- **\$DateLong**: la fecha actual en el formato largo estipulado por la configuración de tu 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. (Solo funciona si has guardado la partitura)
- **\$FileName**: el nombre de archivo de la partitura *sin* su ruta de archivo. (Solo funciona si has guardado la partitura)
- **\$FileDate**: la fecha y hora de la última vez que guardaste la partitura en el formato estipulado por la configuración de tu sistema (dd MM aaaa hh:mm:ss)
- **\$PageNum**: el número de página actual
- **\$NumPages**: una estimación del número total de páginas en la partitura. Como el orden de páginas en Sibelius es dinámico, este número puede cambiar a medida que trabajas en tu partitura (y, en ciertas circunstancias, puede incluso parecer incorrecto), pero siempre será correcto al imprimir la partitura o al exportarlo a PDF.

Nombre de la parte y cambios de instrumento

En una partitura global, **\$PartName** está predeterminado a "Partitura general", 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.

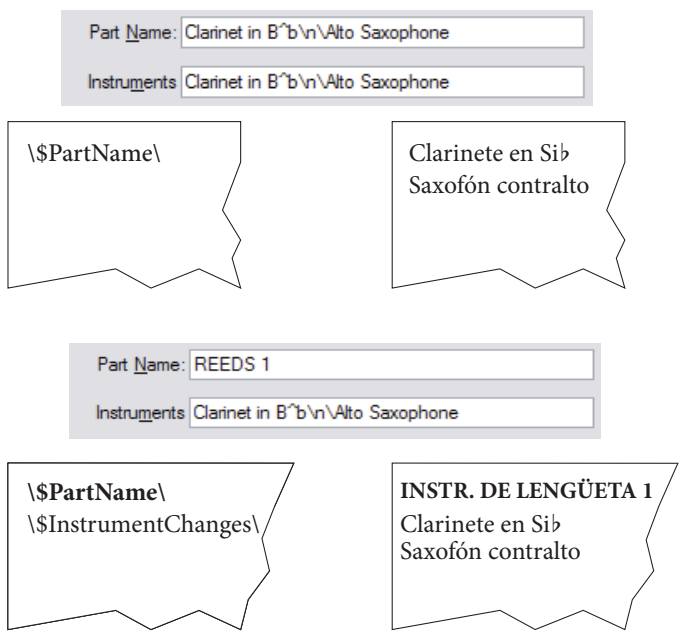
Además, existen dos códigos de texto equivalentes adicionales, **\$HeaderPartName** y **\$HeaderInstrumentChanges**, que separan los nombres de instrumento con una coma, en vez de con un salto de línea.

¿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, debes definir "Reeds 1" como el **Nombre de la parte** en **Archivo ▸ Información** para la parte de la que se trate, lo cual actualizará el texto de la esquina superior izquierda de la primera página y del encabezamiento. En algunas ocasiones, también querrás 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 deberías teclear en el objeto de texto de la esquina superior izquierda; los fragmentos de la derecha muestran lo que verás una vez que hayas acabado de editar el texto. En ambos casos, siempre puedes ver lo que has introducido mediante la opción **Archivo ▸ Información**.

En la pareja de fragmentos inferior, observa que el código de texto **\$PartName** está en negrita, y el texto "REEDS 1" correspondiente también está en negrita. Sigue 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 creas 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 puedes cambiar el formato de los códigos de texto; por ejemplo, si tienes un objeto de texto que dice **\$Title\ – \$Composer** y deseas que el título de la partitura esté en negrita:

- Edita el texto (por ejemplo, pulsando la tecla **Intro**, **F2** o haciendo doble clic sobre él)
- Selecciona únicamente el código de texto **\$Title** (por ejemplo, usando **Mayús**+←/→)
- Escribe **Ctrl**+**B** *o* ⌘**B** para que aparezca en negrita.

Puedes aplicar el mismo procedimiento para que el código de texto aparezca en cursiva, cambiar su fuente, hacerlo más grande, etc.

A continuación te 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 utilizas un código de texto que no corresponde a nada, es decir, si tecleas **\$Title** pero no has introducido nada en el campo **Título** de **Archivo ▸ Información**, al dejar de editar el objeto de texto puede que desaparezca. En consecuencia, es una buena idea asegurarse de haber introducido un valor para el código de texto antes de utilizarlo.
- No debes introducir los propios códigos de texto en ningún cuadro de diálogo. Por ejemplo, no los introduzcas en ninguno de los campos de **Archivo ▸ Información** de la partitura. Únicamente debes introducirlos directamente en los objetos de texto de la partitura. Esto último significa que no puedes, 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 cuadro de diálogo **Archivo ▸ Información**. 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 predeterminada
- **\f***fontname*****: cambio a una fuente específica (por ejemplo, **\fArial** para cambiar a Arial)
- **\s***height***** – 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)
- **^** – usa el estilo de carácter **"Texto musical"** para el siguiente carácter.

Por ejemplo, imagina que estás trabajando en el arreglo de una pieza de otro compositor y deseas incluir tu nombre y el del compositor original en líneas separadas en el campo **Compositor** en **Archivo ▸ Información**. Puedes 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"

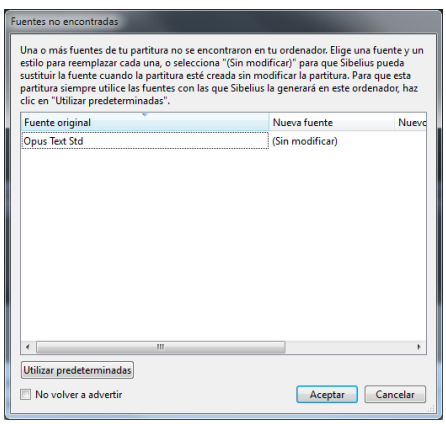
5.17 Fuentes equivalentes

Para usuarios avanzados solamente

Si al abrir una partitura, la fuente utilizada no está instalada en tu ordenador, Sibelius la sustituirá por otra similar. Esto funciona tanto para fuentes de texto (por ejemplo, si no tienes Helvética, se usará Arial) y fuentes musicales (por ejemplo, si no tienes la fuente Petrucci, usará la fuente Opus).

Cuadro de diálogo Fuentes no encontradas

Si abres una partitura en la que cualquier estilo u objeto de texto utiliza una fuente que no está instalada en tu ordenador, aparecerá el cuadro de diálogo **Fuentes no encontradas**:



En la parte izquierda del cuadro de diálogo, Sibelius muestra los nombres de la familia y el estilo de las fuentes no encontradas, y en la parte derecha mostrará de forma predeterminada **(Sin modificar)** o un nombre específico de fuente o familia, si ha sido capaz de relacionar el tipo de fuente solicitado por la partitura con un tipo de fuente de nombre parecido. Por ejemplo, una partitura creada en Mac podría requerir una familia de fuente **Helvetica Neue** y un estilo **Bold Condensed,** pero esta combinación específica nunca estará disponible cuando abras la partitura en Windows, debido a las diferentes nomenclaturas que utilizan Windows y Mac OS X para referirse a las fuentes; pero Sibelius, dando por hecho que tienes la familia Helvetica Neue instalada, puede deducir que la familia **Helvetica Neue Condensed** con estilo **Bold** es una relación próxima.

Si dejas la elección de la familia de fuente como **(Sin modificar)**, Sibelius llevará a cabo la sustitución de su fuente predeterminada, sin modificar el texto de la partitura (así que, suponiendo que no instalas las fuentes no encontradas o editas el texto en la partitura para utilizar fuentes que tienes mientras tanto, verías el cuadro de diálogo **Fuentes no encontradas** de nuevo la próxima vez que abrieras la partitura). Para hacer que las sustituciones de Sibelius sean permanentes, haz clic en **Utilizar predeterminadas** en el cuadro de diálogo **Fuentes no encontradas**; después haz clic en **Aceptar** para confirmar tu elección.

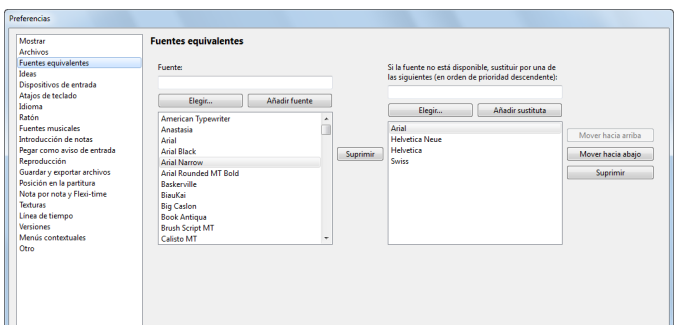
Para hacer una elección propia, haz doble clic en la columna de familia de fuente para ver una lista de las familias de fuente instaladas en tu ordenador, y elige la familia deseada. Después, si quieres, puedes elegir también un estilo de texto específico de la columna de estilo de fuente. Para confirmar tus selecciones, modificar la partitura y hacerlas permanentes, haz clic en **Aceptar**.

Para continuar abriendo la partitura sin hacer ninguna sustitución permanente, haz clic en **Cancelar**.

Si quieres que Sibelius lleve a cabo sustituciones de fuente predeterminadas automáticamente, activa la opción **No mencionar de nuevo** en la parte inferior del cuadro de diálogo. Si más tarde decides que quieres ver de nuevo el cuadro de diálogo **Fuentes no encontradas**, activa **Advertir sobre fuentes no encontradas** en la página **Archivos** de la pestaña **Archivo ▸ Preferencias**.

Configuración de sustituciones predeterminadas de fuente de texto

La página **Fuentes equivalentes** de la pestaña **Archivo ▸ Preferencias** permite controlar la sustitución automática de las fuentes.



Imagina que otro usuario te transfiere un archivo que contiene la fuente Didot y que tú no tienes esa fuente instalada en tu ordenador. Puedes 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:

- Escribe el nombre de la fuente no instalada que desees sustituir en el campo **Fuente** de la izquierda, o selecciónala en la lista de fuentes pulsando el botón **Elegir**. Cuando hayas introducido el nombre de la fuente, haz clic en el botón **Añadir fuente**. Esa fuente se añadirá a la lista de fuentes de la parte izquierda.
- Para definir una fuente sustituta, selecciona la fuente no instalada en la lista de la izquierda y escribe el nombre de la fuente con la que deseas sustituirla en el campo llamado **Si la fuente no está disponible, sustituir por una de las siguientes**, o utiliza el botón **Elegir** para seleccionarla en la lista de fuentes instaladas en tu ordenador. Cuando hayas introducido el nombre de la fuente sustituta, haz clic en el botón **Añadir sustituta**. Sibelius añadirá esa fuente a la lista de fuentes sustitutas de la parte derecha.
- Para añadir otras fuentes sustitutas, repite estos pasos tantas veces como sea necesario.

Utiliza 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 el programa; si no lo está, utilizará la segunda y así sucesivamente.

Para eliminar una fuente no instalada o una fuente sustituta de sus listas respectivas, selecciona la fuente que deseas borrar y haz clic en el botón **Suprimir**.

También tienes la posibilidad de utilizar fuentes musicales externas en Sibelius. Para más detalles sobre el uso de esas fuentes, consulta **Uso de fuentes no incluidas en Sibelius** en 📖 **8.6 Fuentes musicales**.

6. Pestaña Reproducción

6.1 Trabajar con la reproducción

🕮 **6.3 Mezclador**, **6.5 Reproducción en vivo**, **6.13 Sibelius 7 Sounds**, **6.18 Mensajes MIDI**.

Sibelius reproducirá perfectamente tus 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 e indica los temas que se deben 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 dispones de varios dispositivos de reproducción en tu sistema, utilízalos de manera combinada con Sibelius, definiendo antes una *configuración de reproducción*.

Para ampliar conocimientos sobre los distintos tipos de dispositivos de reproducción y cómo definir tus propias configuraciones de reproducción mediante **Reproducción ▸ Configuración ▸ Dispositivos de reproducción**, 🕮 **6.2 Dispositivos de reproducción**.

Sibelius tiene una biblioteca de sonidos de calidad profesional, denominada Sibelius 7 Sounds. Para más detalles, 🕮 **6.13 Sibelius 7 Sounds**.

Control de la reproducción

La reproducción se controla mediante **Controles**, en la pestaña **Reproducción** o mediante los atajos de teclado correspondientes. Sibelius tiene también una ventana pequeña, denominada Controles, que incluye los controles importantes, un visor de código de tiempo, un deslizador para cambiar la velocidad de reproducción y otro para mover rápidamente la línea de reproducción por la partitura. Para mostrar la ventana Controles, si no está visible, selecciona **Vista ▸ Paneles ▸ Reproducción** (atajo 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 muestra el punto de partida de Sibelius cuando se inicia la siguiente reproducción. Para controlar la posición de la línea de reproducción cuando no hay una reproducción activa, puedes usar **Reproducción ▸ Controles**. Para ocultar la línea de reproducción mientras no hay una reproducción en curso, desactiva **Vista ▸ Invisible ▸ Línea de reproducción**.

Seguir la partitura durante la reproducción

Sibelius sigue automáticamente la partitura durante la reproducción y reduce la vista de forma automática para que puedas ver la música mientras se reproduce. También puedes navegar por la partitura durante la reproducción igual que harías cuando la reproducción está inactiva, pudiendo incluso cambiar el nivel de zoom (y Sibelius recordará el nivel de zoom elegido para la siguiente reproducción).

Si lo deseas, puedes modificar este comportamiento en la página **Posición en la partitura** en **Archivo ▸ Preferencias** (en el menú **Sibelius** de Mac) – 🕮 **1.26 Preferencias**.

Reproducción durante la introducción y edición

Por lo general, las notas suenan cuando las introduces y arrastras con el ratón. Si esto te resulta incómodo, desactiva **Reproducir notas al editar** 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™ (🕮 **6.19 SoundWorld**).

Para cambiar los sonidos, utiliza el panel Mezclador; que puedes ocultar o mostrar seleccionando **Reproducción ▸ Configuración ▸ Mezclador**, o pulsando la tecla **M** (🕮 **6.3 Mezclador**).

También puedes cambiar los sonidos en medio de un pentagrama usando los cambios de instrumento (consulta **Cambios de instrumento** en la página 197).

Interpretación de la partitura

Sibelius se ha diseñado para interpretar automáticamente todas las notaciones e indicaciones de la partitura (🕮 **6.6 Interpretación de la partitura**); por lo general, no tendrás que ajustar su efecto, pero si deseas hacerlo, selecciona **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario** (🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**).

Sibelius puede producir también una interpretación sumamente humana de una partitura usando Espressivo™ y Rubato™, que podrás regular a través de **Reproducción ▸ Interpretación** (🕮 **6.7 Interpretación**).

También podrás grabar tu propia interpretación usando Live Tempo (🕮 **6.4 Live Tempo**).

Desactivar todos los sonidos

Reproducción ▸ Controles ▸ Detener ▸ Desactivar todos los sonidos (atajo **Mayús**+**O**) desactiva todas las notas que se están reproduciendo. Esto puede ser necesario si:

- Tu ordenador, tarjeta de sonido o dispositivo MIDI está sobrecargado de información debido a los comandos de rebobinado y avance rápido (algo que puede suceder si tu dispositivo no es muy rápido o si utilizas estos comandos en escritura musical compleja).
- Detienes la reproducción mientras el pedal de resonancia está activo.

Si escuchas alguna nota que suena ininterrumpidamente mientras la partitura está en reproducción, puedes pulsar **Mayús**+**O** en plena reproducción: Sibelius silenciará todas las notas y reanudará la reproducción.

La causa más común de notas colgadas son las ligaduras de prolongación 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 la partitura y eliminar las ligaduras sobresalientes (consulta **Eliminar ligaduras excedentes** en la página 343).

6.2 Dispositivos de reproducción

📖 **6.3 Mezclador**, **6.13 Sibelius 7 Sounds**, **6.16 Uso de instrumentos virtuales**.

Este capítulo describe las configuraciones de reproducción y cómo ajustar dichas configuraciones usando el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Configuración ▸ 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 dispones de algún dispositivo MIDI externo (por ejemplo, módulos de sonido o sintetizadores) que desees utilizar con Sibelius para reproducir tu música, debes conectarlos a tu ordenador para que el programa los "vea".

Si no estás habituado a la terminología MIDI, 📖 **6.14 MIDI para principiantes**.

Para una introducción al mundo de los instrumentos virtuales y los efectos, consulta 📖 **6.15 Instrumentos virtuales para principiantes**.

Configuraciones de reproducción

Una *configuración de reproducción* es un conjunto de ajustes que determina qué dispositivos de reproducción de los disponibles en tu sistema se deben utilizar, qué *conjunto de sonidos* debe usar cada uno de ellos, y cómo aprovechar sus posibilidades individuales (como por ejemplo, que prefieras 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 tus partituras sin que tengas que preocuparte por ello.

Puedes definir tantas configuraciones de reproducción adecuadas a diferentes propósitos como desees, y también es posible alternar entre ellas en cualquier momento. Quizá prefieras utilizar los sonidos integrados en tu ordenador al componer o escribir arreglos, por ejemplo, ya que así no tendrás que esperar a que se carguen muestras de gran tamaño antes de poder empezar a trabajar. Después siempre puedes 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 necesitas realizar ningún cambio en tu partitura: Sibelius decide automáticamente la mejor forma de reproducir la partitura usando la configuración de reproducción activa, para que el usuario no tenga que reasignar los sonidos.

Sets de sonidos

Un *set de sonidos* (o conjunto 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.

Ten en consideración que según el tipo de dispositivo que hayas seleccionado, los conjuntos de sonidos disponibles serán diferentes, y Sibelius no incorpora conjuntos de sonidos para todos los dispositivos MIDI ni instrumentos virtuales. Si tu dispositivo no aparece en la columna **Set de sonidos** de la lista **Dispositivos activos** en la página **Dispositivos activos** de **Dispositivos de reproducción**, puedes buscar un archivo de set de sonidos en las páginas de asistencia de Sibelius – elige **Archivo ▸ Ayuda ▸ Soporte en línea**.

Si tienes un dispositivo para el que no hay un conjunto de sonidos disponible y deseas utilizarlo con Sibelius, puedes crear un *set de sonidos manual*. Un set de sonidos manual es una especie de pequeño conjunto de sonidos que describe un conjunto de sonidos muy específico. Por ejemplo, si tienes un instrumento virtual que proporciona un único sonido de piano, no es necesario un archivo de conjunto de sonidos completo. En su lugar, es mejor crear un conjunto de sonidos manual para indicar a Sibelius que este dispositivo solo puede reproducir un sonido de piano. Si utilizas un instrumento virtual que proporcione muchos sonidos pero para el que no hay conjunto de sonidos disponible, puedes crear uno manual para decirle a Sibelius qué sonidos están disponibles en cada canal del dispositivo.

También puedes crear tu propio archivo de conjunto 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 cinco configuraciones de reproducción predeterminadas:

- **Sonidos de Sibelius 7**: esta configuración, seleccionada por defecto, utiliza Sibelius Player para reproducir la biblioteca de muestras de calidad profesional Sibelius 7 Sounds, incluida en el programa (🕮 **6.13 Sibelius 7 Sounds**). Según los recursos de tu ordenador, esta configuración puede reproducir hasta 128 instrumentos distintos simultáneamente, pero se recomienda para ordenadores con un sistema operativo de 64 bits y al menos 4 GB de RAM.
- **Sibelius 7 Sounds (Lite)**: esta configuración utiliza Sibelius Player para reproducir versiones especiales simplificadas de Sibelius 7 Sounds, diseñadas para cargarse más rápidamente y consumir menos RAM que los sonidos completos a la vez que se mantiene la calidad del sonido. Esta configuración es la recomendada para ordenadores con un sistema operativo de 32 bits y menos de 4 GB de RAM.
- **Sibelius 7 Sounds (Chamber):** utiliza la biblioteca completa pero hace que las cuerdas de los ensembles usen los sonidos de cámara en lugar de los sonidos del conjunto completo.
- **Sibelius 7 Sounds (Jazz):** utiliza la biblioteca completa pero hace que los instrumentos de viento madera y metal usen los patches que incluyen técnicas de jazz como doits, falls, sordinas, etc.
- **General MIDI (basic)**: esta configuración (General MIDI básico) recurre a los sonidos integrados en tu 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 has actualizado el programa desde Sibelius 6 y todavía tienes instalada en tu ordenador la biblioteca de Sibelius Sounds Essentials incluida en Sibelius 6, Sibelius también creará una configuración de reproducción llamada **Sibelius 6 Essentials**, que te permitirá continuar usando la antigua biblioteca si lo deseas. Si has actualizado el programa desde Sibelius 5 y todavía tienes instalada en tu ordenador la versión de Sibelius Sounds Essentials incluida en Sibelius 5, Sibelius también creará dos configuraciones de reproducción adicionales: **Sibelius 5 Essentials (16 sonidos)** y **Sibelius 5 Essentials (32 sonidos)**. Estas configuraciones te permiten utilizar la versión antigua de Sibelius Sounds Essentials si lo deseas, aunque te recomendamos activar siempre una de las nuevas configuraciones de reproducción de **Sibelius 7 Sounds**.

Creación de una nueva configuración de reproducción

Para crear una nueva configuración de reproducción, selecciona una entrada ya existente en el menú **Configuración** en la que puedas basar tu nueva configuración. Pulsa **Nuevo** e introduce un nombre en el cuadro de diálogo emergente. A continuación, pulsa **Aceptar**. Según 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, elige **Reproducción ▸ Configuración ▸ Dispositivos de reproducción**, y escoge una de las opciones de la lista **Configuración** en la parte superior del cuadro de 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 solo tienes que seleccionarla en la lista de la parte superior del cuadro de diálogo y pulsar **Renombrar**. De modo parecido, para eliminar una configuración no tienes 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

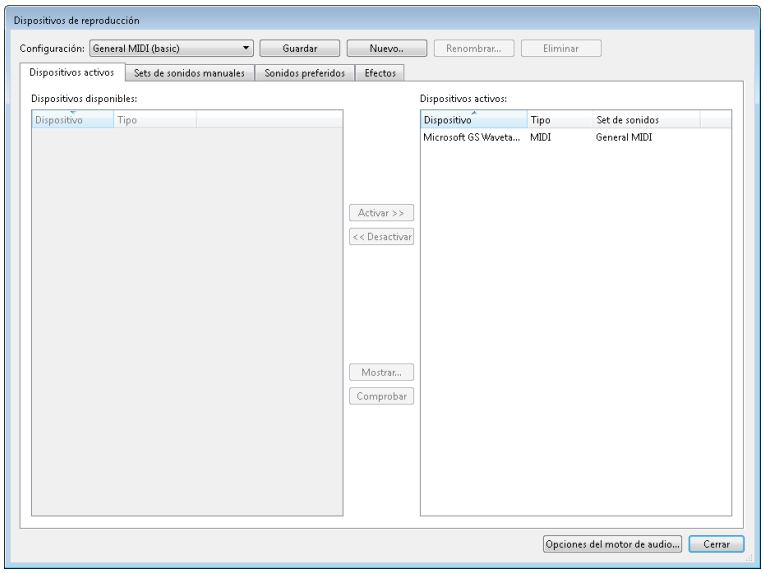
Para realizar cambios en una configuración de reproducción ya existente se utilizan las cuatro páginas del cuadro diálogo **Reproducción ▸ Configuración ▸ Dispositivos de reproducción**, que se comentan en detalle a continuación.

No es posible editar las configuraciones de reproducción predeterminadas, pero sí puedes cambiar los conjuntos 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, crea una nueva configuración basada en ella – consulta más arriba.

Observa 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 tu configuración no tienes 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.



- El cuadro **Dispositivos disponibles** de la izquierda muestra los dispositivos de reproducción disponibles en tu sistema. Este cuadro aparece desactivado (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**:
  - 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 el formato 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, selecciónalo en la lista **Dispositivos disponibles** y pulsa **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* en **Dispositivos disponibles**. Por lo tanto, puedes activar más de una instancia de un instrumento virtual, mientras que solo es posible activar una instancia de Sibelius Player o de un dispositivo MIDI.

- El cuadro **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**. Puedes hacer doble clic en la columna Set de sonidos para elegir uno de los grupos de sonidos disponibles. Si no dispones de un conjunto de sonidos adecuado para el dispositivo que estás utilizando, ajusta el campo **Set de sonidos** a **(ninguno)** y ve a la página **Sets de sonidos manuales** para indicarle a Sibelius cómo debe utilizar ese dispositivo para la reproducción – más detalles a continuación.

  Puedes renombrar los dispositivos de la lista **Dispositivos activos** haciendo doble clic sobre sus nombres. A continuación del nombre que decidas, Sibelius añadirá el nombre original del dispositivo. Esta prestación puede ser de utilidad si utilizas varias veces el mismo instrumento virtual, cada uno de ellos con un conjunto de sonidos o sonido individual diferente.

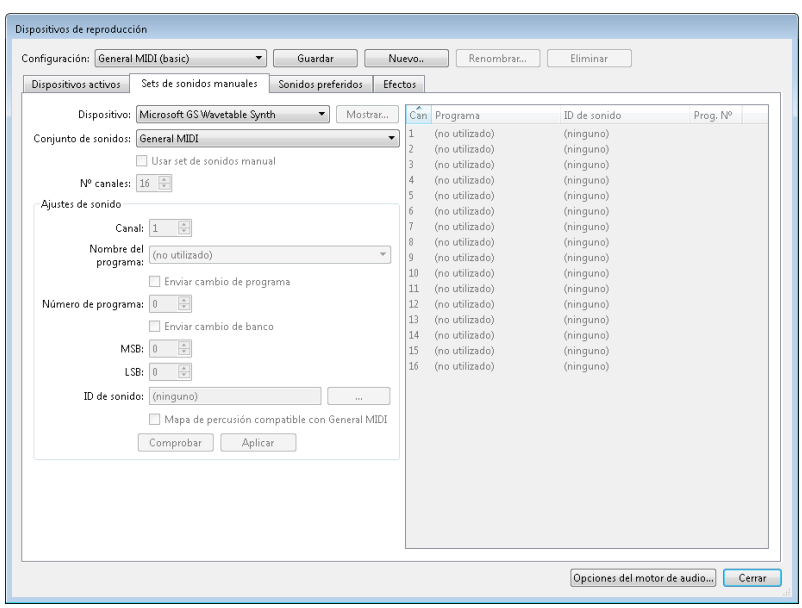
  Para desactivar un dispositivo, selecciónalo en la lista **Dispositivos activos** y luego pulsa **Desactivar** para borrarlo de la lista.

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 hay disponible un conjunto de sonidos adecuado). Si no tienes ningún conjunto de sonidos disponible, o si el dispositivo es un instrumento virtual de tipo **VST** o **AU** convencional, tendrás que indicarle a Sibelius qué sonidos puede utilizar. Para ello, crea un conjunto 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, selecciona el instrumento virtual en el menú **Dispositivos** de la parte superior del cuadro de diálogo. Puedes crear un conjunto de sonidos manual para cualquier tipo de dispositivo y con cualquier clase de conjunto de sonidos, excepto para el Sibelius Player integrado. Por otro lado, los conjuntos 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 deseas crear un conjunto de sonidos manual para un dispositivo de tipo **Kontakt**, activa la opción **Permitir sets de sonidos manuales** en la página **Reproducción** de **Archivo ▸ Preferencias**.
- Si estás creando un conjunto de sonidos manual para un instrumento virtual, pulsa **Mostrar** para abrir su interface 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 los interfaces de los instrumentos virtuales, por lo que no es posible proporcionar ayuda general sobre su funcionamiento. Consulta la documentación que acompaña al instrumento virtual para aprender a utilizarlo. Deja la ventana abierta, pues la necesitarás de nuevo en unos instantes.
- Si ya has escogido un conjunto de sonidos para este dispositivo en la página **Dispositivos activos**, aparecerá seleccionado en el menú **Set de sonidos**; si no lo has hecho, selecciónalo en este momento. Si no hay disponible un conjunto de sonidos, selecciona **(ninguno)**.
- Activa la opción **Usar set de sonidos manual** para indicar a Sibelius que debe seguir la elección de sonidos que realice aquí. Si desactivas esta opción, no se utilizará tu conjunto de sonidos manual, pero los ajustes se guardarán como parte de la configuración de reproducción, por lo que posteriormente podrás restaurarlos de nuevo.
- Si tu dispositivo cuenta con un conjunto de sonidos, **N° 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 eléctrico o un sintetizador. suelen poder reproducir un solo sonido a la vez, por lo que **N° de canales** debería establecerse en **1**. Con esta opción, el sonido mejorará significativamente. Otros instrumentos virtuales, especialmente los suministrados con las bibliotecas de muestras, pueden reproducir varios sonidos simultáneamente, de manera que quizá sea preciso establecer **N° de canales** en **8** o **16**. Observa que la tabla de la parte derecha del cuadro de diálogo se actualiza para mostrar el número de canales que selecciones.

  Si **N° de canales** no se configura correctamente de forma automática para tu dispositivo, ajusta este valor manualmente.
- A continuación, vuelve al interface de tu instrumento virtual y carga un sonido o un preset. Si tu instrumento virtual puede reproducir simultáneamente múltiples sonidos, empieza cargando un sonido en el primer canal o ranura. Si estás trabajando con un dispositivo MIDI, asigna un patch adecuado al primer canal si es necesario.
- Ahora, observa las opciones **Ajustes de sonido** de la página **Sets de sonidos manuales**. Haz clic en la primera fila de la tabla de la derecha o utiliza el control **Canal** para seleccionar un canal.
- Si has seleccionado un conjunto 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, selecciona el nombre del programa que has cargado en el dispositivo y pulsa **Aplicar**.

- Activa la opción **Enviar cambio de programa** si tu dispositivo tiene asignado un conjunto de sonidos pero ya sabes 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 conjunto de sonidos. También puedes activar esta opción si no has asignado ningún conjunto de sonidos pero sabes que el sonido que buscas 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 puedas especificar el cambio de programa a enviar.
- Si la opción **Enviar cambio de programa** está activada, en caso necesario también puedes seleccionar **Enviar cambio de banco**. Si tu dispositivo utiliza un conjunto de sonidos, al activar **Enviar cambio de banco** se enviará el cambio de banco estipulado por el conjunto de sonidos. En caso contrario, puedes 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, selecciona el sonido que más se parezca al sonido que hayas cargado en su dispositivo: pulsa … para abrir el menú correspondiente. Por ejemplo, si has cargado un sonido de conjunto de violines, selecciona **cuerdas.violín.conjunto** del menú; si se trata de un sonido de piano Steinway, selecciona **teclado.piano.cola.steinway**. Sé tan concreto como te permita el menú, ya que de este modo ayudarás a que Sibelius utilice el sonido más apropiado. Una vez que hayas escogido el sonido que más se parezca, pulsa **Aplicar**.
- Si sabes que el programa de un canal es un **mapa de percusión no afinada que coincide con el estándar General MIDI**, activa 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 necesitarás un archivo de conjunto de sonidos para ese dispositivo.

• Verás que se actualiza la primera columna de la tabla que aparece a la derecha del cuadro de diálogo. Si tu dispositivo puede cargar simultáneamente otro sonido, repite los pasos descritos anteriormente hasta que hayas cargado todos los sonidos necesarios y ajustado su mapa en el conjunto de sonidos manuales.

¡No olvides pulsar el botón **Guardar** de la parte superior del cuadro de diálogo para no perder el trabajo realizado!

Sibelius necesita disponer de un ID de sonido (o nombre de programa, si existe un conjunto de sonidos) para poder reproducir automáticamente un canal. Si prefieres que Sibelius no envíe automáticamente cada pentagrama de tu partitura a un canal (por ejemplo, si trabajas con una plantilla que utilizas en todos sus proyectos y no te importa asignar manualmente los pentagramas a los canales), puedes configurar un conjunto de sonidos manual vacío. No tienes más que establecer el valor de **N° de canales** en el número adecuado, activar la opción **Usar set de sonidos manual** y no seleccionar nada más.

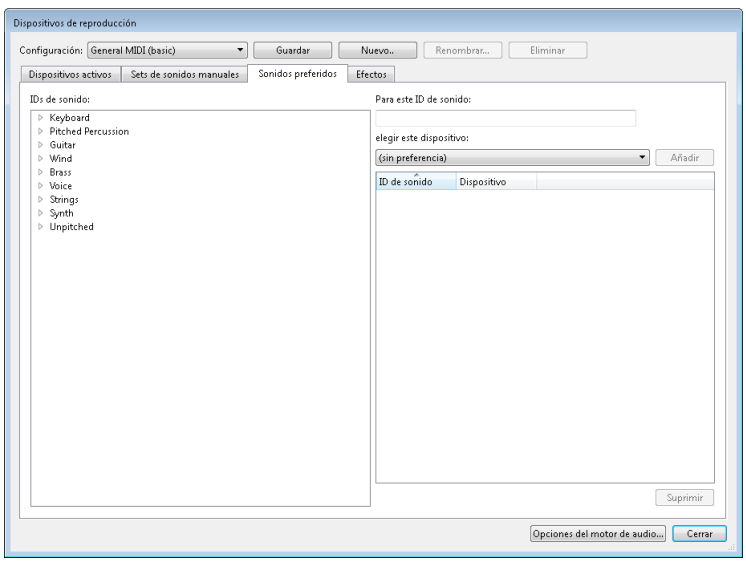
Para que Sibelius utilice esos canales durante la reproducción, es necesario abrir todos los canales del mezclador correspondientes a cada pentagrama y seleccionar explícitamente el dispositivo que deben usar (de esta manera, el nombre del dispositivo ya no aparecerá entre paréntesis). A continuación, selecciona el canal con las flechas situadas a la derecha de la indicación de número de canal. Para obtener más detalles, consulta **Canales de pentagrama** en la página 610.

Página Sonidos preferidos

Después de elegir qué dispositivos usar en la reproducción, y de ajustar los sets de sonidos manuales necesarios, ahora puedes indicar a Sibelius qué dispositivos utilizar para los diferentes tipos de sonido. Por ejemplo, si prefieres utilizar los sonidos de metales de un dispositivo y los de cuerdas de otro, puedes 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, puedes prescindir por completo de esta página del cuadro de diálogo y dejar que Sibelius decida el sonido que debe utilizar.

Pero si prefieres hacerlo tú mismo, ajusta tus preferencias en la página **Sonidos preferidos** del cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Dispositivos de reproducción**:



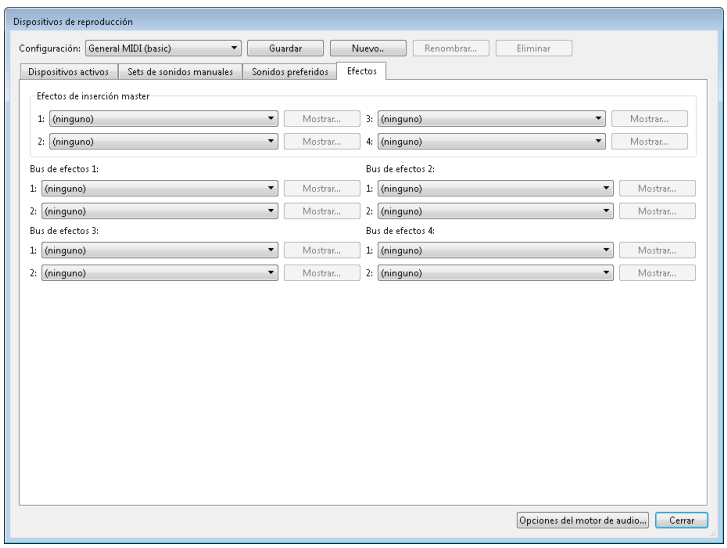
- Usando la visualización desplegable de la lista **ID de sonidos** de la parte izquierda del cuadro de diálogo, selecciona el grupo de sonidos para los que deseas especificar un dispositivo preferido. Al seleccionar una categoría también quedan seleccionadas implícitamente todas las subcategorías que incluyas. Esto quiere decir que si seleccionas, por ejemplo, **Cuerdas**, también estarás seleccionado **Cuerdas.Violín** y todo lo que queda debajo, igual que **Cuerdas.Violonchelo** y todo lo que contenga.
- Si has seleccionado la categoría adecuada, verás que **Para este ID de sonido** muestra el nombre completo del sonido escogido. A continuación, selecciona una opción de la lista **Preferir este dispositivo** y pulsa **Añadir** para establecer tu preferencia.
- Ten en cuenta que la preferencia que acabas de establecer se mostrará en la lista de la derecha del cuadro de diálogo. Si deseas eliminar alguna de tus opciones preferidas, solo tienes que seleccionarla en la lista y hacer clic en **Eliminar**.

Puedes ser tan concreto como desees en la definición de tus preferencias: si quieres que los sonidos de viento-metal sean reproducidos por un dispositivo específico, selecciona **Viento-metal** y establece una preferencia. Si deseas utilizar un dispositivo determinado para el sonido de un órgano Hammond B3 siempre que en la partitura aparezca ese instrumento, puedes seleccionar **teclado.órgano.tiradores. percusivo.con altavoz rotatorio** y definir una preferencia solo para ese sonido.

Igual que con los ajustes de otras páginas de este diálogo, no olvides pulsar **Guardar** para no perder tus 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 puedes 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 estás 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 Mezclador (🕮 **6.3 Mezclador**) 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.

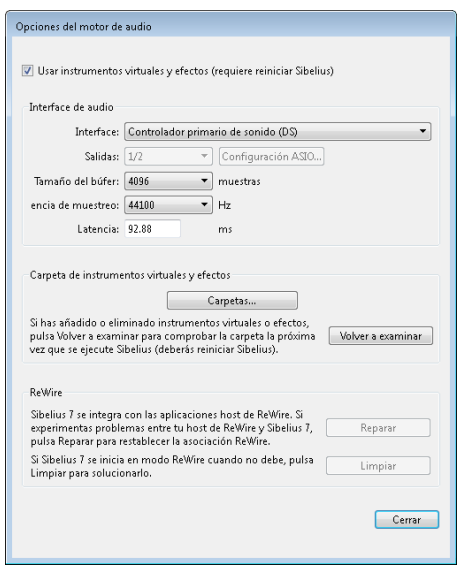
Puedes utilizar los buses de envío para añadir efectos a la salida individual de los instrumentos virtuales. Por ejemplo, quizá estés trabajando con un instrumento virtual de guitarra y desees añadir un pedal de efecto: carga el pedal de efecto en uno de los buses y envía una parte de la salida de tu instrumento virtual a ese bus.

Añadir un efecto a tu configuración de reproducción es muy sencillo: no tienes más que seleccionarlo en la lista desplegable de la ranura apropiada en el bus en que deseas que aparezca. Para visualizar el interface gráfico de un efecto, pulsa el botón **Mostrar**. Cualquier cambio que realices en el interface del efecto queda almacenado al guardar la configuración.

Ten en cuenta que los efectos solo 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 tu ordenador). El Sibelius Player integrado también incluye dos efectos master propios (reverb y chorus), que no figuran en la página **Efectos** y solo se aplican a los sonidos reproducidos por Sibelius Player.

Opciones del motor de audio

Para configurar el interface de audio que Sibelius debe usar para la reproducción, pulsa **Opciones del motor de audio** en la parte inferior del cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Configuración ▸ Dispositivos de reproducción**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- Selecciona el dispositivo que deseas utilizar para la reproducción en la lista desplegable **Interface**. En Windows, puede que el mismo dispositivo aparezca varias veces, con diferentes acrónimos entre paréntesis al final:
  - Si ves un dispositivo en el que figura **(ASIO)** al final de su nombre, utilízalo. El protocolo ASIO (siglas de "Audio Stream Input Output", entrada y salida de señal de audio) proporciona un interface de baja latencia, de manera que resulta ideal para la reproducción y entrada de audio al utilizar instrumentos virtuales y efectos.
  - Los dispositivos con **(WASAPI)** al final de su nombre utilizan la tecnología de Microsoft, recomendada si no hay dispositivos ASIO disponibles.
  - 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 cuentas 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) solo 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, activa un dispositivo WASAPI, un dispositivo DirectSound o, como último recurso, un dispositivo MME.

En Mac, casi todos los dispositivos son compatibles con el estándar Core Audio incorporado en Mac OS X, por lo que normalmente solo verás **(CoreAudio)** al final del nombre de un dispositivo. Core Audio es similar a ASIO en tanto en cuanto proporciona un interface 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 utilizas un dispositivo ASIO, se habilitará el botón **Configuración ASIO**. Si pulsas este botón, se abrirá el panel de control ASIO de tu dispositivo, donde podrás modificar diferentes ajustes técnicos específicos de tu dispositivo.
- **Salidas** permite seleccionar cuál de las salidas del 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 solo aparecerá la opción **1/2**. Si dispones de una tarjeta de sonido o interface 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 tu interface 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 tu hardware pueden variar, pero para la mayoría de los 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 tu interface de audio. Normalmente, debería estar configurada en **44100 Hz**.
- **Latencia** es el tiempo, en milisegundos, que tarda el dispositivo de audio en reproducir una nota después de que Sibelius se lo indique. No se puede editar la latencia directamente, sino que se calcula según la combinación de tamaño de búfer y frecuencia de muestreo.
- **Liberar dispositivo cuando Sibelius está en segundo plano** permite a Sibelius liberar el dispositivo de audio cuando la aplicación se minimiza u otra aplicación se lleva al primer plano, a menos que Sibelius esté reproduciendo al mismo tiempo.
- En Windows también dispones de una opción para seleccionar la carpeta en la que Sibelius debe buscar los instrumentos virtuales y efectos (la ubicación por defecto es **C:\Program Files\Avid\VSTPlugins**, o **C:\Program Files (x86)\Avid\VSTPlugins** si usas la versión de 32 bits de Sibelius en un sistema operativo de 64 bits). Para especificar otra localización en la que ya dispongas de otros instrumentos virtuales y efectos, pulsa **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).

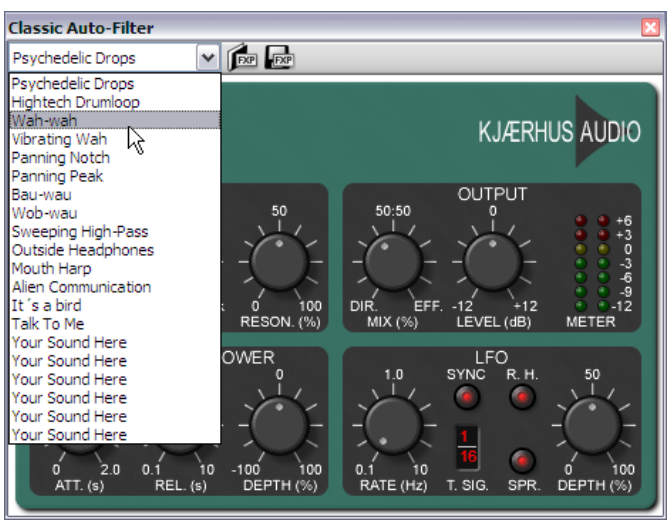
- Pulsa **Volver a examinar** si los instrumentos virtuales o efectos que esperabas encontrar no aparecen en los **Dispositivos de reproducción**. La próxima vez que ejecutes Sibelius, el programa volverá a examinar todos los instrumentos virtuales y efectos de la carpeta especificada. ¡Sé consciente de que puede tardar! (Sibelius detecta automáticamente los instrumentos virtuales o efectos recientemente instalados sin necesidad de pulsar **Volver a examinar**).
- Las opciones del grupo **ReWire** se explican en 🕮 **6.17 ReWire**.

La opción **Usar instrumentos virtuales y efectos** de la parte superior del cuadro de diálogo permite desactivar los instrumentos virtuales y efectos en Sibelius. Si deseas que solo aparezcan dispositivos **MIDI** en el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Configuración ▸ Dispositivos de reproducción**, desactiva esta opción y reinicia Sibelius.

Cuando hayas acabado de realizar cambios en el cuadro de diálogo **Opciones del motor de audio**, pulsa **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, abre el menú situado en la esquina superior izquierda de la ventana del instrumento virtual o efecto:



Si el menú está vacío o solo contiene un único elemento, quiere decir que ese instrumento virtual o efecto no incorpora ningún preset. Si seleccionas un preset del menú y deseas asegurarte de que se va a recordar tu elección, no olvides guardar tu configuración de reproducción en **Reproducción ▸ Configuración ▸ Reproducción Dispositivos**.

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 tienes 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** de **Archivo ▸ Preferencias** proporciona 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. De forma predeterminada, la opción **Permitir la elección del cambio de configuración** está activada, lo cual significa que al abrir una partitura Sibelius mostrará un cuadro de diálogo desde el que puedes activar la configuración con la que la partitura fue guardada (opción **Sí**) o mantener la configuración actual (opción **No**). También puedes 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**:
  - Desactiva la opción **Cargar sonidos inmediatamente** si no deseas que los sonidos necesarios para la reproducción de la partitura se carguen hasta que inicies la reproducción o selecciones una nota.
  - 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** solo actúan sobre el Sibelius Player integrado:
  - **Número máximo de canales** determina el número de sonidos que Sibelius Player puede cargar simultáneamente – consulta **Cómo funciona Sibelius Player** en la página 683.
  - **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 – consulta **Reverberación (Reverb)** en la página 644.
  - **Descargar sonidos al cambiar entre partituras** hace que Sibelius descargue todos los sonidos de Sibelius Player al pasar de una partitura a otra. Solo deberías activar esta opción si estás alternando entre dos o más partituras de gran tamaño que compartan muy pocos instrumentos y si te preocupa el uso de memoria de tu ordenador.
- En el grupo **Balance del motor de audio**, puedes elegir cómo Sibelius debe equilibrar las demandas de los instrumentos virtuales y efectos en tu configuración de reproducción en todos los núcleos de CPU disponibles. Si ejecutas varios instrumentos virtuales y efectos en tu configuración de reproducción, Sibelius equilibrará automáticamente la carga en los núcleos de CPU disponibles. Si no deseas que esto ocurra, desactiva **Equilibrar instrumentos virtuales y efectos entre núcleos de procesador**, en la página Reproducción de **Archivo ▸ Preferencias**. De forma predeterminada, Sibelius utilizará todos los núcleos de CPU disponibles; si deseas limitar el número de núcleos utilizados, activa la opción **Especifica el número de núcleos de procesador que se utilizará** y establece el número de núcleos manualmente.

- En el grupo **Kontakt y Kontakt Player**, activa la opción **Permitir sets de sonidos manuales** si deseas controlar personalmente la carga de sonidos en Kontakt Player o en la versión completa de Kontakt. Deja esta opción desactivada a menos que sepas exactamente lo que estás haciendo.
- En el grupo **Mostrar**, puedes indicar a Sibelius si deseas que muestre **IDs de sonido** o **Nombres de programa** (la configuración predeterminada). Si decides visualizar los nombres de programa, Sibelius los mostrará en los cuadros de diálogo del Mezclador y del menú **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Editar instrumentos** siempre que sea posible.
- En el grupo **Compartir ranuras y canales**:
  - Desactiva la opción **Usar la misma ranura para todos los pentagramas de instrumentos de teclado** si deseas ajustar individualmente el sonido, volumen o panorama de cada pentagrama de un instrumento con múltiples pentagramas (como un piano, órgano, etc.).
  - Activa la opción **Usar la misma ranura para instrumentos similares** si quieres limitar el número de ranuras o canales utilizados por Sibelius para la reproducción de la partitura. Si activas esta opción, Sibelius intentará que los instrumentos similares (como todos los de cuerda, todos los de viento-madera o todos los de viento-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 estés utilizando.
  - Desactiva **Asignar una ranura para la pista de metrónomo automáticamente** si no utilizas nunca la grabación Flexi-time o si no deseas 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 inicias la grabación en modo Flexi-time o desactivas el silencio de la pista de metrónomo durante la reproducción, Sibelius no cargará un sonido de metrónomo adecuado a menos que vuelvas 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 utilizas un Proteus 2, desactiva 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 utilizas un Roland SC-88 o un Korg 05RW y observas que el envío de mensajes de banco cambia el modo del dispositivo MIDI o selecciona un banco no GM, te recomendamos que desactives esta opción. (Estos ajustes dan control global sobre la opción de envío de mensajes de banco por parte de Sibelius, aunque también puedes cambiarlo de pentagrama en pentagrama dentro del Mezclador – 🕮 **6.3 Mezclador**).
  - **Enviar cambios de programa**: indica a Sibelius si debe enviar cambios de programa al iniciar la reproducción. Es aconsejable desactivar esta opción si tienes que especificar el patch usado por un canal MIDI en concreto dentro de la partitura (por ejemplo, si estás usando un programa como el Gigasampler para la reproducción).

- **Convertir las velocidades de la reproducción en vivo en dinámicas en los instrumentos con sonido mantenido** convierte las velocidades de Reproducción en vivo en valores de dinámica y no de ataque para instrumentos ccon sonido mantenido 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 observas que al detener la reproducción todavía quedan algunas notas sonando, activa esta opción para que Sibelius envíe un mensaje explícito de 'note off' a cada una de esas notas.

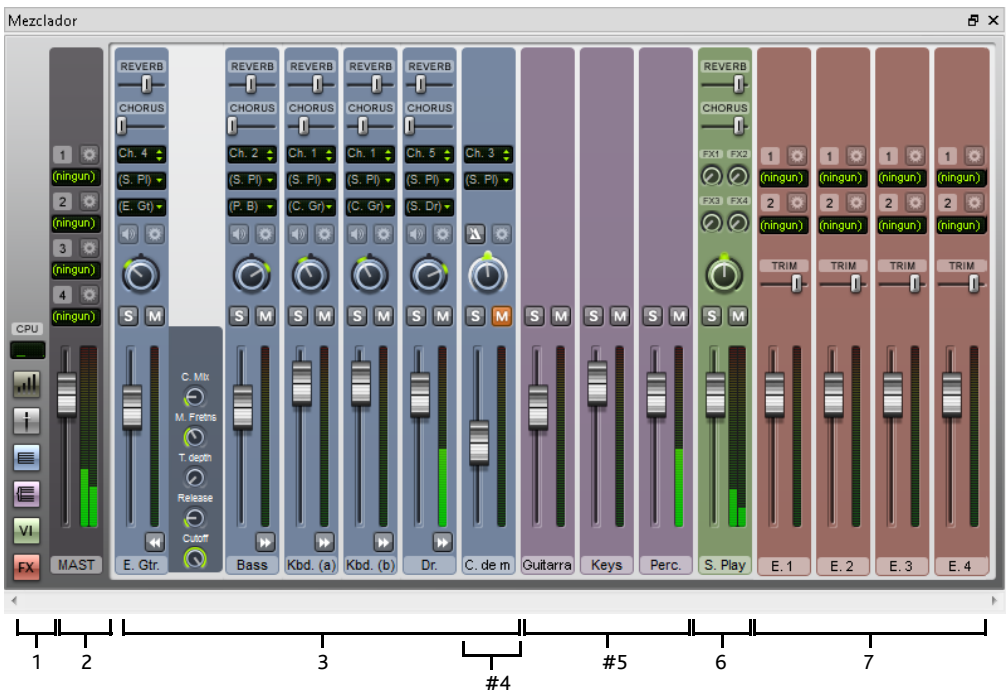
- En el grupo **Informe de error** puedes determinar si Sibelius debe **Advertir cuando el dispositivo MIDI detecte un error**. Al desactivar esta opción, se suprimen los errores que envía el sistema MIDI del sistema operativo. Es recomendable dejar esta opción activada, ya que los mensajes de error 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 observas un error al iniciar Sibelius o durante la reproducción, intenta conseguir una actualización de controladores del fabricante de tu tarjeta de sonido o dispositivo de audio. Si no hay ninguna actualización disponible, o si la actualización no parece surtir efecto, comprueba si realmente estás experimentando problemas con la reproducción o la introducción de datos. En la práctica, algunos mensajes de error no suponen ningún problema: si ese es tu caso, puedes 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.

6.3 Mezclador

La ventana Mezclador de Sibelius permite modificar los parámetros de la reproducción (incluidos el volumen y la posición de panorama) y ajustar los efectos e instrumentos virtuales utilizados en la configuración de reproducción.

Para que aparezca el Mezclador, selecciona **Reproducción ▸ Configuración ▸ Mezclador**, o utiliza el atajo de teclado **M** (Mac). La ventana Mezclador consta de diversas secciones:



1. Botones de canal indican el uso de CPU, alternan entre las cuatro alturas diferentes del Mezclador, y muestran u ocultan otros canales del Mezclador

2. 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

3. 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

4. Canal de pista de metrónomo ajusta las opciones de metrónomo para la reproducción y la grabación Flexi-time

5. Canales de grupo ajustan el volumen relativo y el estado de solo/silencio de las familias de instrumentos de la partitura

6. 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

7. 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

De forma predeterminada, el Mezclador se sitúa en parte inferior de la ventana de Sibelius, pero lo puedes convertir en flotante si haces clic sobre él y lo arrastras para cambiarlo de posición; por ejemplo, a un segundo monitor.

Botones de canal

Los botones de canal de la parte izquierda del Mezclador permiten ocultar y mostrar cada uno de los tipos de canal:

- *Medidor de uso de CPU*
- *Cambiar la altura del mezclador*
- *Canal de volumen máster*
- *Canales de pentagrama*
- *Canales de grupo*
- *Canales de instrumento virtual*
- *Canales de buses de efectos*

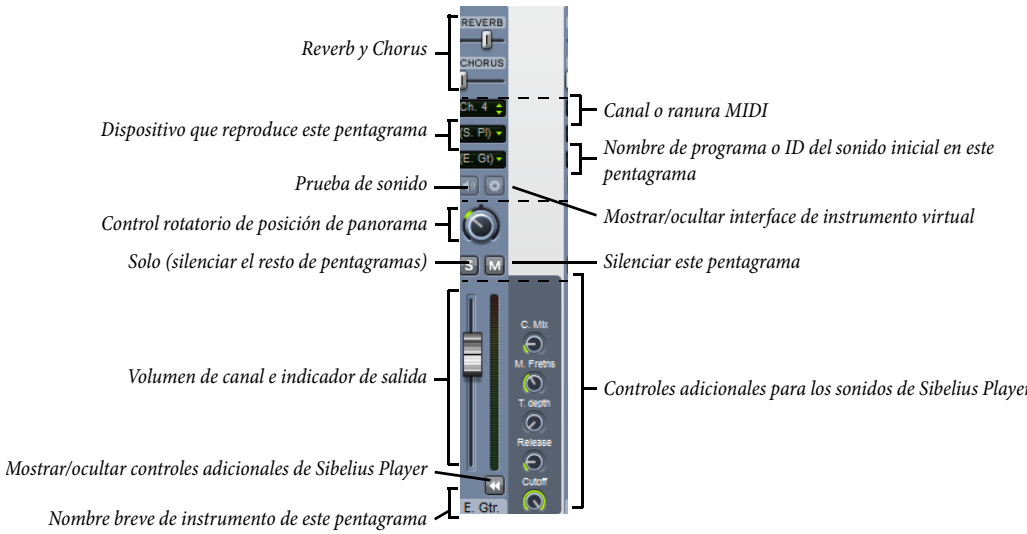
Por defecto, al abrir por primera vez el Mezclador, solo aparecen los canales de pentagrama y el canal de volumen master. Los botones de los canales de instrumentos virtuales y buses de efectos estarán desactivados si tu configuración de reproducción actual no incluye ningún efecto o instrumento virtual.

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 problemas técnicos y sonido entrecortado.

En este caso, siempre puedes exportar un archivo de audio de la partitura, que se reproducirá sin problemas (🕮 **1.12 Exportación de archivos de audio**). Para evitar problemas durante la reproducción, consulta **Cómo obtener lo mejor de los instrumentos virtuales y de los efectos** en la página 692.

Canales de pentagrama

Cada pentagrama de la partitura incluye su propio canal de pentagrama:



Las finas líneas discontinuas muestran qué controles están visibles cuando el Mezclador se encuentra en cada uno de sus cuatro alturas determinadas. Cuando se usa Sibelius Player, se pueden ocultar o mostrar los controles adicionales de sonidos en todos los pentagramas presionando **Mayús** al hacer clic en el botón de flecha debajo del medidor de salida.

Los controles de los canales de pentagrama son los siguientes:

- El indicador del nombre de pentagrama en la parte inferior muestra el nombre breve del pentagrama y no se puede editar. Si deseas editar el nombre de un instrumento, 🕮 **5.4 Nombres de instrumento**.
- Para ajustar el volumen, mueve el deslizador hacia abajo (para reducirlo) o hacia arriba (para aumentarlo). El deslizador tiene una posición predeterminada en el valor de volumen por defecto (95, del intervalo 0-127); pulsa dos veces sobre el deslizador para restablecer el volumen predeterminado. Durante la reproducción, el medidor de salida a la derecha se ilumina para mostrar el nivel del pentagrama correspondiente. De esta forma puedes 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 deberías darle un volumen más alto que a un solo de flauta, por ejemplo.
- Para escuchar solo un pentagrama, pulsa el botón de solo (S). Los botones de silencio de todos los pentagramas se desactivarán (y mostrarán este aspecto: M). Para ajustar a solo otros pentagramas, pulsa sus botones de solo. Cuando desactives todos los botones de solo, los botones de silencio volverán a activarse. Consulta **Silencio y solo** en la página 617.
- Para silenciar un pentagrama, pulsa el botón de silencio (M). Pulsa una vez para ajustar el pentagrama a un nivel atenuado de "medio-silencio" (M) y dos veces para silenciarlo completamente (M). Para volver a escuchar el pentagrama, pulsa el botón por tercera vez. Consulta **Silencio y solo** en la página 617.

- Para ajustar la posición de panorama del pentagrama (es decir, la posición estéreo de izquierda a derecha), mueve el control rotatorio de panorama a la izquierda o derecha. Este deslizador tiene una posición predeterminada en el punto central. Para que los pentagramas suenen bien, no los alejes 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 utilizas, la aplicación de panorama no tendrá efecto alguno. En su lugar, puedes modificar el panorama de la salida de audio en ese instrumento virtual – consulta **Canales de instrumento virtual** en la página 615.
- El botón de la izquierda encima del control de panorama ( ) permite hacer una prueba con la elección de sonido para ese pentagrama.
- El botón a la derecha encima del control de panorama ( ) solo estará activado si el dispositivo utilizado en ese pentagrama es un instrumento virtual (excepto Sibelius Player, que no tiene interface gráfico): púlsalo para abrir la ventana del instrumento virtual. Pulsa el botón por segunda vez para cerrar la ventana.
- El visor de sonido muestra una forma abreviada del ID de sonido o 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. Coloca el puntero del ratón sobre el visor de información para visualizar el ID de sonido y el nombre completo del programa actualmente en uso por Sibelius para este pentagrama.

  Por defecto, este visor muestra el nombre del programa usado por el pentagrama. Si en su lugar prefieres ver el ID de sonido (para más información sobre los ID de sonido, 🕮 **6.19 SoundWorld**), cambia la opción **Mostrar** en la página **Reproducción** de **Archivo ▸ Preferencias** – consulta **Preferencias de Reproducción** en la página 605.

  Por defecto, el nombre abreviado del sonido aparece entre paréntesis: esto denota que la elección del sonido es determinado automáticamente por Sibelius. Cuando hayas elegido un ID de sonido específico o nombre de programa del menú, el nombre del sonido aparecerá sin paréntesis.

  Para modificar el sonido inicial de un pentagrama, pulsa sobre la flecha para abrir el menú del sonido:

  - Si aparecen los nombres de programa, se verá un menú jerárquico. Si no has 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 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 elijas un programa específico, Sibelius ajustará ese pentagrama para que siempre se reproduzca a través del dispositivo en el que ese programa está disponible.
  - Los ID de sonido se muestran en forma de un menú jerárquico distinto con todos los ID de sonido del S3W y cualquier ID adicional proporcionado por los dispositivos de tu configuración de reproducción activa. Si has seleccionado un dispositivo específico para el pentagrama, el menú solo incluirá los ID de sonido proporcionados por el set de sonido usado por ese dispositivo.

Como ocurre con el menú de dispositivos, puedes redefinir el pentagrama para que seleccione sonidos automáticamente mediante la selección **(Auto)** del menú. Para que todos los pentagramas seleccionen sonidos automáticamente, mantén pulsada la tecla **Mayús** y selecciona **(Auto)** en el menú.

También puedes modificar los sonidos usados por instrumentos diferentes en la partitura editando la definición de instrumento en **Inicio ‣ Instrumentos ‣ Editar Instrumentos**. Esta acción se recomienda en el caso de que desees 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 (🕮 **2.6 Editar instrumentos**).

- El menú de dispositivos permite modificar el dispositivo utilizado para la reproducción del sonido inicial de un pentagrama, pero te recomendamos que no lo cambies aquí, sino en la página **Sonidos preferidos** de **Dispositivos de reproducción**. Desde esta página puedes ajustar otro dispositivo para la reproducción, y su selección quedará guardada en la configuración de reproducción para que puedas aplicarla a todas las partituras – consulta **Página Sonidos preferidos** en la página 600.

  Si decides cambiar el dispositivo utilizado para reproducir un pentagrama, consulta la lista de este menú que incluye todos los dispositivos presentes en la configuración de reproducción, junto a una entrada adicional **(Auto)** en la cabeza de la lista. Si deseas que Sibelius vuelva a utilizar este dispositivo automáticamente, selecciona **(Auto)**.

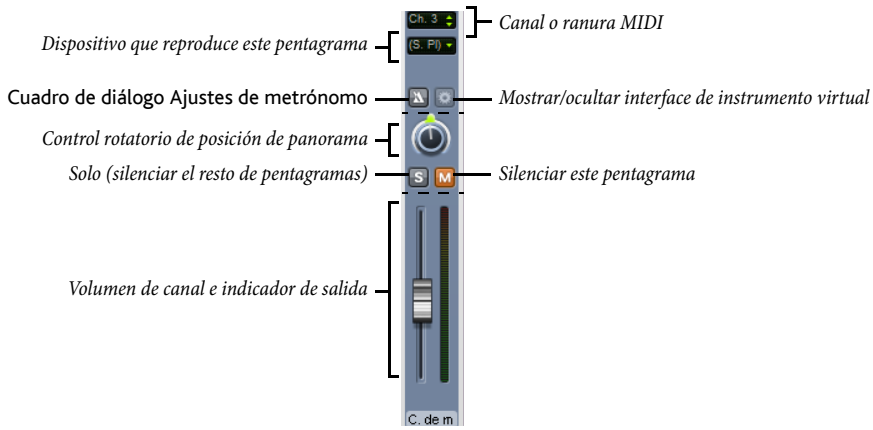
  Una vez que hayas seleccionado explícitamente un dispositivo para un pentagrama determinado, el nombre del dispositivo dejará de aparecer entre paréntesis y el menú de los ID de sonido o nombres de programa solo mostrarán los sonidos proporcionados por el dispositivo específico elegido.

  Puedes 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 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 solo permite cambiar el canal MIDI usado por un pentagrama si has elegido un dispositivo específico para ese pentagrama, y ese dispositivo está usando un conjunto de sonidos manual (consulta la página 597 en **Página Sets de sonidos manuales**).
- Si el pentagrama se está reproduciendo a través de Sibelius Player (reproductor integrado), podrían aparecer hasta seis controles rotatorios adicionales a la derecha del canal de pentagrama principal, según el sonido. Estos controles permiten ajustar aspectos sutiles del sonido como 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 pulsa dos veces sobre el mismo. Estos seis deslizadores responden a los controladores MIDI 91, 93, 74, 71, 73 y 72 respectivamente.

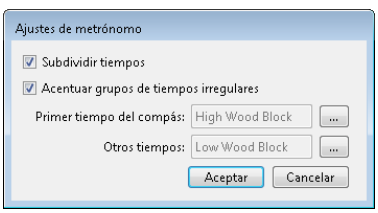
Durante la reproducción solo es posible modificar el volumen (incluidos los ajustes de solo y silencio), panorama y los controles de sonido adicionales de Sibelius Player (si aparecen) de cada pentagrama. Para cambiar cualquier otro ajuste, es necesario detener la reproducción.

Canal de la pista de metrónomo

El canal de la pista de metrónomo se encuentra en la parte derecha del último canal de pentagrama:



El canal de la pista de metrónomo es muy similar a los demás canales de pentagrama, pero en lugar de seleccionar un ID de sonido inicial, si pulsas **Ajustes** se abrirá el menú **Ajustes de metrónomo**, mostrado a la derecha.

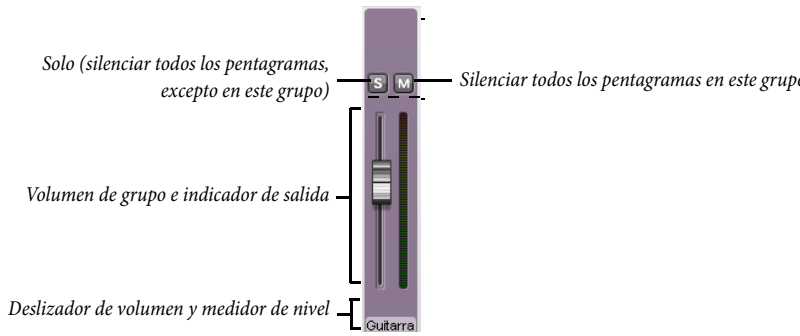


- La opción **Subdividir tiempos** resulta útil en algunos compases como 6/8, en los que se reproduce un sonido de metrónomo más atenuado en cada corchea.
- La opción **Acentuar grupos de tiempos irregulares** distribuye los acentos en función de la agrupación de los tiempos en compases de amalgama, como 7/8 (📖 **4.3 Indicaciones de compás**).
- También puedes 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, la selección en la página **Reproducción** de **Archivo** ▸ Preferencias.

Aparte de utilizar los botones de solo y silencio del canal de metrónomo, también puedes activar y desactivar la pista de metrónomo con la opción **Reproducción** ▸ **Controles** ▸ **Metrónomo**.

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 con relación al volumen del viento madera, por ejemplo. Los controles de los canales de grupo son los siguientes:

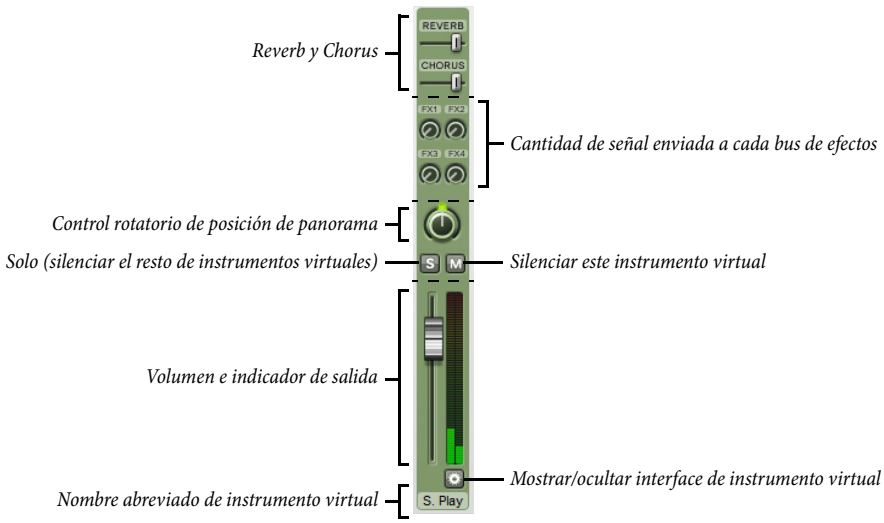


- En la parte inferior del canal aparece el nombre del grupo. Sibelius determina los pentagramas incluidos en cada grupo, y no es posible editar el nombre de los grupos.
- Para ajustar el volumen de todos los pentagramas de grupo solo tienes que mover el fader hacia arriba o abajo (como en **Canales de pentagrama** arriba). Cuando ajustas 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, pulsa el botón de solo (como en **Canales de pentagrama**).
- Para silenciar o ajustar a "medio-silencio" todos los pentagramas de un grupo, pulsa el botón de silencio (como en **Canales de pentagrama** arriba).

Si mientras trabajas con un canal de grupo tienes abiertos los canales de los pentagramas agrupados, verás que los cambios realizados en el canal de grupo se reflejan en cada canal de pentagrama.

Canales de instrumento virtual

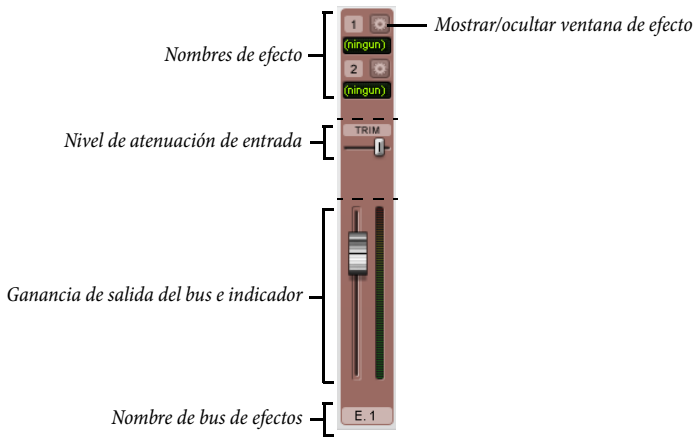
Cada instrumento virtual de la configuración de reproducción tiene su propio canal:



- En la parte inferior aparece el nombre abreviado del instrumento virtual.
- Para abrir la ventana de un instrumento virtual y ajustar sus parámetros, pulsa . Vuelve a hacer clic en este botón para cerrar la ventana. Si deseas que Sibelius recuerde los cambios realizados en la ventana de un instrumento virtual, guarda la configuración de reproducción en **Dispositivos de reproducción** (consulta **Edición de una configuración de reproducción** en la página 595). Este botón no aparece para Sibelius Player porque Sibelius Player no tiene interface gráfico adicional.
- Para ajustar el nivel de salida de cada instrumento virtual, mueve tu deslizador de volumen.
- Para ajustar a solo o silencio todos los pentagramas reproducidos por un instrumento virtual, pulsa 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.
- 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 debes ajustar el deslizador de panorama en el canal de instrumento virtual. Esto no es necesario en otros instrumentos virtuales.
- Los cuatro controles rotatorios permiten determinar la cantidad de señal enviada desde ese instrumento virtual a cada uno de los cuatro buses de efectos. Ajusta 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, etc. Esto significa que puedes enviar la salida de cada instrumento virtual a diferentes buses de efectos. Si deseas aplicar un mismo efecto a todos los instrumentos virtuales, utiliza el efecto de inserción master (consulta **Canal de volumen máster** más adelante).
- Sibelius Player cuenta con efectos chorus 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.

Canales de buses 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 **Dispositivos de reproducción** – consulta **Página Efectos** en la página 601. Cada bus tiene su propio canal:



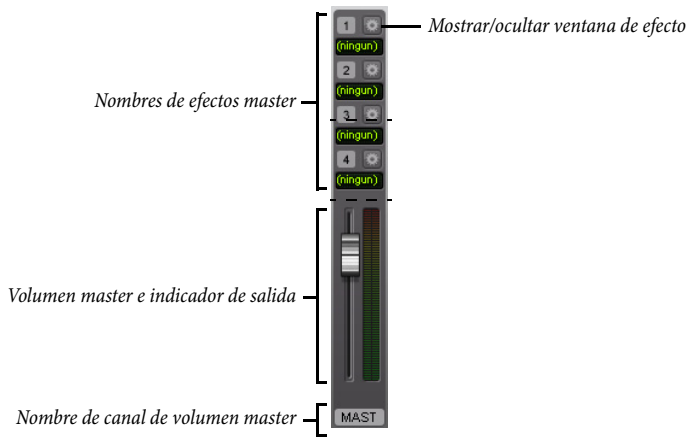
Si el canal está minimizado, muestra el nombre del bus y un deslizador para ajustar la ganancia de la salida del bus enviada a la mezcla.

Si aumentas la altura del Mezclador, verás un fader adicional con la etiqueta **TRIM**. Este control ajusta los niveles de entrada enviados al bus de efectos. Normalmente no tendrás que tocarlo, ya que prácticamente todos los efectos tienen un control de ganancia propio en sus respectivas ventanas, pero te será útil en el caso de que un efecto no lo incluya.

En la parte superior del canal mayor puedes ver cada uno de los efectos del bus. Para abrir la ventana de un efecto y ajustar sus parámetros, haz clic en . Vuelve a hacer clic en este botón para cerrar la ventana. Si deseas que Sibelius recuerde los cambios realizados en la ventana de un efecto, guarda la configuración de reproducción en **Dispositivos de reproducción** (consulta **Edición de una configuración de reproducción** en la página 595).

Canal de volumen máster

En la parte izquierda de la ventana Mezclador 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):



Cuando el Mezclador está minimizado, el único control visible es el deslizador de volumen. Durante la reproducción, el medidor de salida se ilumina para indicar el nivel. Ten en cuenta que este deslizador solo afecta a los instrumentos virtuales, de manera que si alguno de los pentagramas de tu partitura se está reproduciendo a través del sintetizador integrado en tu tarjeta de sonido o de un dispositivo MIDI externo, este deslizador no tendrá efecto sobre sus niveles.

Si haces clic en la flecha para desplegar el canal, puedes abrir las ventanas de cada uno de los cuatro efectos de inserción master haciendo clic en . Para más información acerca de los efectos de inserción master, consulta **Página Efectos** en la página 601.

Silencio y solo

Si deseas escuchar un instrumento o un grupo de instrumentos de forma aislada, puedes reproducir cualquier pentagrama a máximo volumen, a la mitad del volumen o silenciarlo completamente (mute). Pulsa el botón de silencio (M) 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), pulsa el botón de solo (S). Si deseas activar otros pentagramas, pulsa sus botones de solo.

Para reproducir solo algunos instrumentos de la partitura, puedes seleccionar los instrumentos como pasaje antes de iniciar la reproducción (🕮 **2.1 Selecciones y pasajes**). Si reproduces una selección de pentagramas de la partitura, sus botones de silencio quedarán desactivados. Por lo tanto, si estás trabajando en un cuarteto de cuerda y silencias el pentagrama de violín, y luego seleccionas ese pentagrama junto al del violonchelo para que se reproduzcan juntos, sonarán ambos pentagramas. Sibelius da por sentado que si seleccionas un pentagrama para la reproducción es porque deseas escucharlo, aunque su botón de silencio esté activado.

Control del Mezclador mediante un dispositivo de entrada

Si dispones de un dispositivo de entrada MIDI externo, como una superficie de control dedicada o un teclado controlador con botones, deslizadores y otros controles adicionales, puedes usar el dispositivo para controlar el Mezclador directamente. Para más información, consulta **Mapas de entrada** en la página 292.

SoundStage

Dado que solo tenemos dos oídos, el cerebro humano tiene que hacer maravillas para crear una imagen tridimensional a partir de dos fuentes de sonido. El hecho de que tu dispositivo de sonido solo 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.

Imagina que quieres recrear el sonido que escucharía un oyente en una sala de conciertos con la orquesta en el escenario. Existen una serie de factores que hay que 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.
- 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 mas lejanos. Esto es debido a que el sonido viaja directamente a tus oídos, en lugar de rebotar en las paredes. (Puedes hacerte una idea de esto si comparas 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 una trompeta detrás del escenario, suena muy reverberante porque su sonido no llega directamente a tus 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 crees un instrumento, Sibelius lo situará automáticamente en un espacio de tres dimensiones (3D) según se colocaría 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 ajustas los volúmenes de todos los instrumentos de la orquesta al valor máximo, es probable que algunos instrumentos suenen con demasiada intensidad con respecto a otros, casi inaudibles o perdidos en el conjunto.
- *No hay suficiente expresión.* Prueba a ajustar la opción **Espressivo** en el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ 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 deberías añadir (🕮 **6.7 Interpretación**).
- 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, utiliza la casilla **Reproducir en cada** pasada que encontrarás en el Inspector (🕮 **2.11 Inspector**) 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, ajusta tus posiciones de panorama.

6.4 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 indicaciones de la partitura e interpretando la música que introduces. Define por adelantado dónde vas a realizar las pulsaciones creando puntos de pulsación manual, o simplemente deja que Sibelius interprete tu actuación automáticamente. Tanto si subdivides un tiempo para aumentar la precisión de un *ritardando* como si aplicas un pulso por compás para agilizar la introducción de datos, Sibelius seguirá en todo momento el ritmo que marques. Si dejas 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.

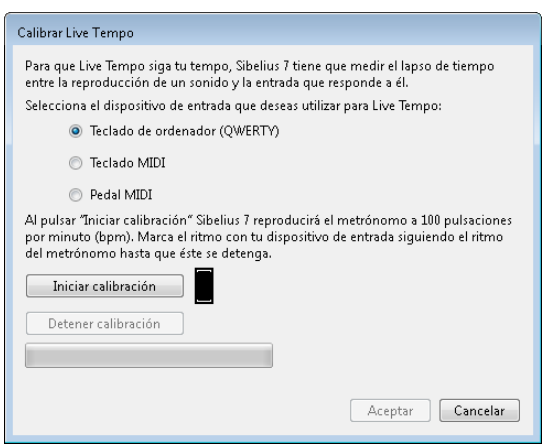
En pocas palabras: con Live Tempo, tú eres el director y Sibelius, tu orquesta.

Preparación para la grabación de datos de Live Tempo

Para grabar tu interpretación debes seleccionar, en primer lugar, un dispositivo de entrada. Aunque puedes alternar libremente entre el teclado del ordenador, un teclado MIDI y un pedal MIDI en cualquier momento, te recomendamos que selecciones un único dispositivo de entrada, al menos durante una misma grabación de datos de Live Tempo.

Antes de grabar, calibra tu dispositivo de entrada para que Sibelius pueda determinar la latencia del sistema de reproducción de tu ordenador y tu velocidad de respuesta (¡que es otro tipo de latencia!).

Abre la partitura en la que desees grabar una interpretación de Live Tempo y selecciona **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Calibrar**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



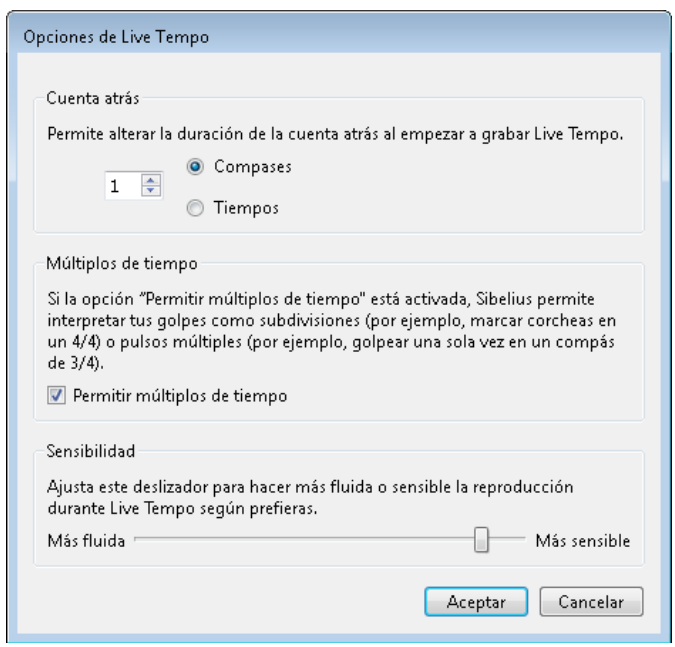
Selecciona el dispositivo de entrada que desees calibrar entre las opciones de la parte superior del cuadro de diálogo y haz clic en **Iniciar calibración**. Escucharás un metrónomo: sigue el ritmo del metrónomo pulsando cualquier tecla del teclado del ordenador o teclado MIDI, o pisando el pedal MIDI.

En el caso de que Sibelius no reciba ningún pulso, el programa lo indicará para que el usuario pueda resolver el problema. Como primera medida, asegúrate de que tu dispositivo MIDI está conectado correctamente e inténtalo de nuevo. Si Sibelius recibe los pulsos sin ningún problema, el botón **Aceptar** se activará: púlsalo para continuar.

Siempre que utilices el mismo dispositivo de entrada y la misma configuración de reproducción, no será necesario volver a calibrar el dispositivo de entrada. Si deseas grabar datos de Live Tempo mediante otro dispositivo de entrada, o si cambias la configuración de reproducción, se recomienda que uses **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Calibrar** antes de grabar tu interpretación de Live Tempo.

Opciones de Live Tempo

Antes de iniciar la grabación, haz clic en la flecha de apertura del cuadro de diálogo en la esquina inferior derecha del grupo **Reproducción ▸ Live Tempo** (que se muestra a la derecha) para abrir **Opciones de Live Tempo**, donde puedes ajustar una serie de parámetros que ayudarán a Sibelius a reconocer correctamente tu interpretación:



- **Cuenta atrás** permite especificar el número de pulsos (tiempos) que se van a introducir para que Sibelius pueda determinar el tempo antes de iniciar la reproducción. Por defecto, Sibelius espera el número de tiempos correspondientes a un compás (por ejemplo, en un 3/4 deberías pulsar tres veces, y a la cuarta pulsación Sibelius iniciaría la reproducción), pero puedes 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 hayas especificado una cuenta atrás de un compás).
- La opción **Permitir múltiplos de tiempo** determina si Sibelius debe interpretar tus pulsaciones como subdivisiones (por ejemplo, al pulsar corcheas en un 4/4) o como varios tiempos (por ejemplo, una sola pulsación por compás en un 3/4). Esta opción está activada de forma predeterminada.

- **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 tus pulsaciones individuales de una forma menos rígida y las adaptará a un pulso más consistente. Si está ajustado a la derecha, Sibelius seguirá tus pulsaciones individuales con mayor exactitud para ajustar el tempo de forma más inmediata.

Cuando hayas encontrado el ajuste adecuado, haz clic en **Aceptar**. Ahora ya estás listo para grabar tu interpretación.

Según factores como el número de instrumentos y la estructura general de los tempi de la partitura, es posible que tengas que abrir las **Opciones de Live Tempo** un par de veces para probar diversos ajustes. Los cambios realizados en este cuadro de diálogo quedan guardados con la partitura.

Grabación de una interpretación de Live Tempo

Te recomendamos que actives la opción **Vista ▸ Vista de documento ▸ Panorama** antes de grabar Live Tempo, ya que existe una visualización especial de Live Tempo que solo está disponible en modo Panorama – consulta **Visualización de Live Tempo** más abajo.

Cuando hayas calibrado el dispositivo de entrada y revisado las opciones de Live Tempo para la partitura, establece la línea de reproducción en la posición desde la que deseas que empiece la grabación de Live Tempo (por ejemplo, escribe **Ctrl**+**[** *o* ⌘**[** para mover la línea de reproducción hasta el principio de la partitura), y luego elige **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Grabación**.

Si todavía no has calibrado el dispositivo de entrada, Sibelius te advertirá que el resultado puede no ser el esperado y te preguntará si deseas calibrar un dispositivo de entrada en ese momento. Te recomendamos que hagas clic en **Sí** para acceder directamente al diálogo **Calibrar Live Tempo** (consulta más arriba).

En caso contrario, la línea de reproducción se volverá de color rojo, aparecerá un visualizador mostrando el número de tiempos especificados como cuenta atrás y Sibelius esperará tu primera pulsación. Pasados los tiempos o compases de cuenta atrás ajustados en **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 reproduzcas tu grabación de Live Tempo, los cambios de tempo sonarán con más fluidez.

Si ya no vas a introducir más pulsaciones, pero deseas que la reproducción continúe (por ejemplo, si has definido un tempo que quieres mantener constante), solo tienes que dejar de introducir pulsaciones: Sibelius continuará con la velocidad que hayas alcanzado. Cuando quieras ajustar un nuevo valor de tempo, vuelve a introducir pulsaciones: Sibelius seguirá tu 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 indicación de *Fine*.

Si deseas detener la grabación de Live Tempo antes de llegar al final de la partitura, pulsa la tecla **Esc** o haz clic en el botón de detención en la ventana Controles.

Visualización de Live Tempo

Puedes visualizar una representación gráfica de los ajustes de tempo grabados con Live Tempo activando **Vista ▸ Vista de documento ▸ Panorama**. Durante la grabación de Live Tempo, la opción **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Mostrar** está activada y muestra un gráfico por encima del pentagrama superior de la partitura:

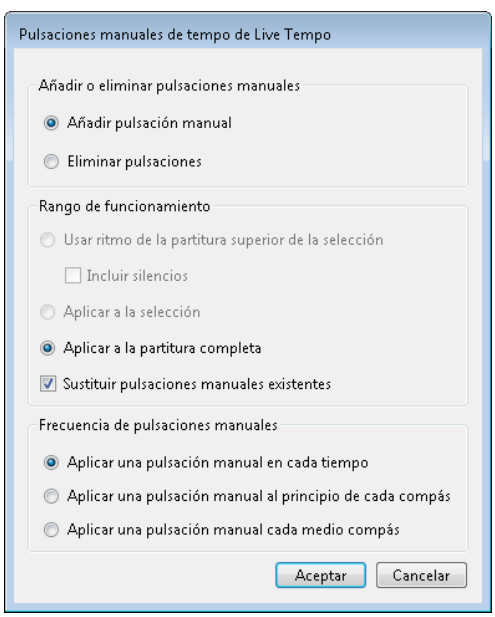
Las líneas verticales del gráfico están alineadas con las barras de compás de la partitura. En la mitad del gráfico hay una línea horizontal que representa el tempo predeterminado en ese punto de la partitura. Las variaciones de tempo producidas por tu grabación de Live Tempo con relación al valor de tempo predeterminado se muestran como una línea que avanza por encima o por debajo de la línea horizontal del gráfico. En la imagen que ves arriba, el gráfico muestra cómo el tempo se acelera en relación al tempo regular de reproducción para después volver a ralentizarse.

Si seleccionas un pasaje en la partitura, el gráfico refleja la selección y resalta las secciones correspondientes a los compases seleccionados. De esta forma puedes visualizar las secciones en las que los datos de Live Tempo desaparecerán si utilizas la función **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Borrar**.

Añadir y eliminar puntos de pulsación manual

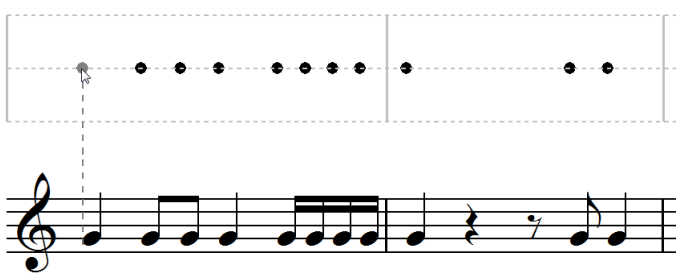
Si marcas en la partitura el lugar donde vas a realizar la pulsación, podrás emplear técnicas complejas como la combinación de pulsos (el director combina dos o más gestos de marcación de pulso en uno más largo y sostenido que tiene una duración igual a los tiempos combinados).

Para añadir rápidamente puntos de pulsación manual: busca el pentagrama con el ritmo que deseas marcar, haz una selección de pasaje alrededor de ese pasaje (asegúrate de que el pentagrama con el ritmo que deseas pulsar es el pentagrama superior de la selección), y ejecuta **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Pulsos**, que mostrará este cuadro de diálogo:



- **Añadir pulsos** o **Eliminar pulsos** determina si las opciones configuradas en el cuadro de diálogo añadirán o eliminarán los puntos de pulsación manual de la selección o de la partitura completa.
- Las opciones de **Rango de funcionamiento** determinan los compases sobre los que se añadirán o eliminarán los puntos de pulsación manual:
  - Si al abrir el cuadro de diálogo ya hay algo seleccionado, la opción que se activa por defecto es **Usar ritmo del pentagrama superior de la selección**. Sibelius creará un punto de pulsación manual para cada nota del pentagrama superior de la selección; si activas **Incluir silencios**, Sibelius creará un punto de pulsación manual para cada silencio.
  - Otra opción es elegir **Aplicar a la selección**, lo cual añade o elimina los puntos de pulsación manual en el pasaje seleccionado, pero teniendo en cuenta los ajustes de la opción **Frecuencia de pulsos** (en lugar de usar el ritmo del pentagrama superior en el pasaje seleccionado).
  - **Aplicar a la partitura completa** ignora cualquier selección de la partitura, y en su lugar añade/elimina puntos de pulsación manual en toda la partitura, siguiendo las opciones de configuración de **Frecuencia de pulsos**.
- Al añadir nuevos puntos de pulsación manual, la opción **Sustituir pulsos** permite elegir entre reemplazar puntos de pulsación manual existentes en el pasaje en cuestión (en cuyo caso debes activar esta opción), o añadir nuevos puntos sin que ello afecte a los existentes (opción desactivada).
- Las opciones de **Frecuencia de pulsos** determinan las posiciones rítmicas sobre las que añadir o eliminar los puntos de pulsación manual si no se está usando un ritmo de la partitura. Puedes elegir entre añadir o eliminar puntos de pulsación manual en cada compás, al inicio de cada compás o cada medio compás.

Los puntos de pulsación manual aparecen como manchas en la vista de Live Tempo:



También puedes agregar puntos de pulsación manual haciendo clic directamente en el visualizador de Live Tempo: elige **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Pulso**. A continuación, haz clic donde desees agregar un pulso: Sibelius dibujará una línea de puntos que te permitirá alinear los pulsos con el ritmo musical, de manera que cuando pulses sobre él llevará el punto hasta la posición rítmica más cercana (según los ajustes de la página **Ratón** en **Preferencias**).

Si creas puntos de pulsación manual basándote en el ritmo de un pasaje musical y después cambias el ritmo de esos compases, los puntos de pulsación manual no se actualizarán automáticamente: puedes editar o volver a crear los puntos usando **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Pulsos**.

También puedes añadir y eliminar puntos de pulsación manual haciendo doble clic sobre el visor de Live Tempo.

Grabación de Live Tempo usando puntos de pulsación manual

Una vez creados varios puntos de pulsación manual, elige **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Grabar** para grabar la interpretación. En los compases que contienen puntos de pulsación manual, Sibelius espera que el usuario realice la pulsación en puntos determinados y le esperará en cada punto de pulsación manual, en lugar de dejar que el proceso siga sin la ayuda del usuario.

Es posible mezclar pasajes libremente en los que se hayan especificado puntos de pulsación manual, y pasajes en los que Sibelius interpretará automáticamente las pulsaciones: después de un pasaje con puntos de pulsación manual, cuando Sibelius encuentre un compás completo sin puntos de pulsación manual, comenzará a interpretar las pulsaciones de la manera habitual.

Reproducción de una interpretación de Live Tempo

Para reproducir la interpretación de Live Tempo, comprueba que la opción **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Live Tempo** esté activada antes de comenzar la reproducción.

Tu interpretación de Live Tempo se mantiene intacta al exportar un archivo MIDI o audio, o exportar una página web de Scorch (siempre que la opción **Live Tempo** esté activada).

Eliminación de datos de Live Tempo

Para eliminar una interpretación de Live Tempo completa, ejecuta **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Borrar** sin ningún elemento seleccionado, y pulsa **Sí** cuando te pregunten si deseas eliminar los datos de Live Tempo de toda la partitura.

Si quieres eliminar los cambios de tempo grabados con Live Tempo en un pasaje determinado, selecciona los compases que desees y ejecuta **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Borrar**. En este caso, esta operación solo elimina los datos de Live Tempo del pasaje seleccionado. Si la opción **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Mostrar** está seleccionada en modo Panorama, verás que los datos de Live Tempo correspondientes a esos compases desaparecen del gráfico.

Al reproducir la partitura tras haber borrado Live Tempo de un pasaje, el efecto es como si se hubiesen detenido las pulsaciones manuales durante la grabación de Live Tempo: 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 de 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 te estás acercando a un *ritardando* hacia el final de un movimiento o pieza en 4/4, quizá te convenga subdividir los tiempos de negra en pulsaciones de corchea para controlar con más precisión la ralentización del tempo. No es necesario advertir a Sibelius de este cambio de ritmo: cuando empieces a introducir pulsaciones al doble de la velocidad que llevabas hasta ese momento, el programa interpretará esa variación de velocidad como una subdivisión. Para garantizar un buen resultado, te recomendamos que empieces a subdividir los tiempos *antes* de llegar al momento exacto en el que desees cambiar el tempo.

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) empiezas a introducir pulsaciones a la mitad de la velocidad que llevabas hasta ese momento, Sibelius interpretará esa variación de velocidad como un cambio de pulso a blancas. Si en un compás simple de subdivisión ternaria (como un 3/4) empiezas a introducir pulsaciones a una tercera parte de la velocidad que llevabas hasta ese momento, Sibelius interpretará esa variación de velocidad como un cambio de pulso a blancas con puntillo. Sibelius da por sentado que nunca se va a introducir menos de una pulsación por compás. Si lo hicieras así, el programa interpretaría que has dejado de introducir pulsaciones.

Compases irregulares o complejos

En partituras con indicaciones de compás irregulares (como 5/4) o complejas (como 3+2/8), Sibelius examina los ajustes grupos de barras determinados para esa indicación de compás con el fin de interpretar correctamente la introducción de pulsaciones durante la grabación de Live Tempo. Si deseas dividir los compases de forma diferente a la esperada por Sibelius, utiliza la opción **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Grupos de barras** para cambiar los grupos de barras utilizados por esa indicación de compás.

En compases irregulares (es decir, compases que no contienen 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 pulso regular o irregular con el fin de interpretar correctamente tus pulsaciones.

Calderones (pausas)

Los calderones 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 llegas 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 cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario** (en el que puedes modificar el comportamiento predeterminado de todos los calderones de la partitura) o mediante los controles del panel **Reproducción** del Inspector, que especifican el comportamiento de un calderón individual. Si determinas que un calderón debe ir 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, deberás 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 tu partitura hay alguna sección repetida (con barras de repetición o una señal D.C. a Coda, por ejemplo), puedes grabar una interpretación de Live Tempo distinta para cada repetición de esa sección. Las diferentes interpretaciones de Live Tempo aparecerán en el gráfico de tempo mostrado en modo Panorama. Sin embargo, si eliminas datos de Live Tempo en una sección repetida, esos datos desaparecerán de todas las repeticiones.

Cómo agregar indicaciones de tempo

Si defines una nueva indicación de tempo o de metrónomo en un pasaje de la partitura para el cual hayas grabado una interpretación de Live Tempo, la velocidad de reproducción de la partitura no cambiará en ese punto si la opción **Reproducción ▸ Live Tempo ▸ Live Tempo** está activada, ya que la interpretación de Live Tempo tiene prioridad sobre los tempos indicados en la partitura. Sin embargo, observarás 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 deberás eliminar los datos de Live Tempo – consulta **Eliminación de datos de Live Tempo** más arriba.

Live Tempo y ReWire

No es posible utilizar Live Tempo y ReWire a la vez: la función Live Tempo queda desactivada cuando Sibelius funciona en modo ReWire.

6.5 Reproducción en vivo

📖 **3.14 Flexi-time**, **6.1 Trabajar con la reproducción**, **6.7 Interpretación**, **1.6 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 tempo, dinámica o flexibilidad rítmica que ni siquiera funciones tan sofisticadas como Espressivo, Rubato e Interpretación del ritmo podrán reproducir fácilmente (📖 **6.7 Interpretación**).

Por lo tanto, si Sibelius reconoce una interpretación humana, real – bien grabando en tiempo real usando Flexi-time (📖 **3.14 Flexi-time**) o importando un archivo MIDI (📖 **1.6 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).

También puedes editar tu 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** del Inspector, o el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Transformar reproducción en vivo ▸ Transformar**.

Escuchar la reproducción en vivo

Por defecto, la función Reproducción en vivo está activada en todas las partituras nuevas. Para activarla y desactivarla, selecciona **Reproducción ▸ Reproducción en vivo ▸ Reproducción en vivo**, que se ilumina si Reproducción en vivo está activada. Cuando guardes y vuelvas 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 tu partitura. Por ejemplo, si **Reproducción en vivo** está activada (con los datos de Reproducción almacenados en tu partitura), Sibelius reproduce exactamente la interpretación de la partitura, tal como fue originalmente creada. Los objetos añadidos a la partitura que tienen un efecto en la dinámica o el tiempo, 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, importas un archivo MIDI y luego añades la dinámica a uno de los pentagramas usando texto de Expresión (📖 **5.1 Trabajar con texto**), no será reproducido a no ser que desactives la opción **Reproducción en vivo**.

Por el contrario, si introduces una partitura con el modo nota por nota o alfabético y luego la reproduces, no notarás ninguna diferencia entre la Reproducción en vivo o la normal, ya que no has almacenado ninguna información de Reproducción en vivo en la partitura – consulta **Crear datos de Reproducción en vivo** a continuación.

Las indicaciones de tempo (como el texto de tempo, indicaciones 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 tu partitura, activa la opción **Reproducción ▸ Reproducción en vivo ▸ Velocidades**. Esta opción está operativa solamente si la opción Reproducción en vivo está activada. Aquellas notas con información de Reproducción en vivo (teniendo seleccionada la casilla **Velocidad en vivo** dentro del Inspector) 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 notas y acordes, en cualquier voz:

Voz 1, nota individual

Siempre se muestra la velocidad de las notas individuales.

Voz 1, acorde

Cuando no hay notas seleccionadas o están seleccionadas todas las notas, se muestran las velocidades superior e inferior (la más alta en azul oscuro, la más baja en celeste).
Al seleccionar una cabeza de nota individual siempre se muestra su velocidad.

Voces 1 y 2, notas individuales

Cuando no está seleccionada, la velocidad de la voz 1 aparece en azul; la velocidad de la voz 2 aparece en verde.

Voces 1 y 2, acordes

Cuando no está seleccionada, se muestra la nota de mayor velocidad.

Voces 1–4

Las voces 3 y 4 tienen una columna separada, y se comportan como 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** del Inspector.
- Arrastrando las columnas verticales, visibles al activar la función **Reproducción ▸ Reproducción en vivo ▸ Velocidades.**
- Usando el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Reproducción en vivo ▸ Transformar**.

Propiedades

Puedes usar el panel **Reproducción** del Inspector 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 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 en vivo** se mide en pulsaciones o *tics*; 256 tics = 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 retardo en la reproducción de la nota (por ejemplo, un valor de 128 implicará que la nota sonará una corchea retardada). Es posible asignar una nota para que suene en otro compás diferente con respecto a donde está escrito, pero normalmente querrás realizar cambios menos radicales que afecten a la percepción del ritmo con una interpretación más libre.
- **Duración en vivo** se mide también en tics. Puedes asignar a una nota una duración arbitraria. Cambiar 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 selecciona la nota y ajusta los valores en el panel de Reproducción. Puedes 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 **--**, lo cual indica que hay almacenados valores diferentes para distintas notas de la selección (a no ser que todas las notas compartan los mismos datos, lo que aparecerá indicado). Si cambias la información de Reproducción en vivo dentro de un pasaje seleccionado o selección múltiple, harás que los datos sean idénticos para todas las notas seleccionadas.

Puedes anular uno o todos de los parámetros para cada nota individual, simplemente desactivando la casilla apropiada en el panel **Reproducción** del Inspector – consulta **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 en asignar un valor constante a lo largo de todo el pasaje), consulta **Transformar Reproducción en vivo** a continuación.

Edición de velocidades de Reproducción en vivo

Es posible arrastrar las columnas verticales si la opción **Reproducción ▸ Reproducción en vivo ▸ Velocidades** 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 se está haciendo.

- Para editar la velocidad de una nota individual (o nota dentro de un acorde), selecciona la nota, luego haz clic y arrastra la columna hacia arriba o hacia abajo.
- Para asignar la misma velocidad a todas las notas en un pasaje, primero tienes que seleccionar el pasaje y luego pulsar sobre una de las columnas verticales. Todas las demás columnas cambiarán al nuevo valor.

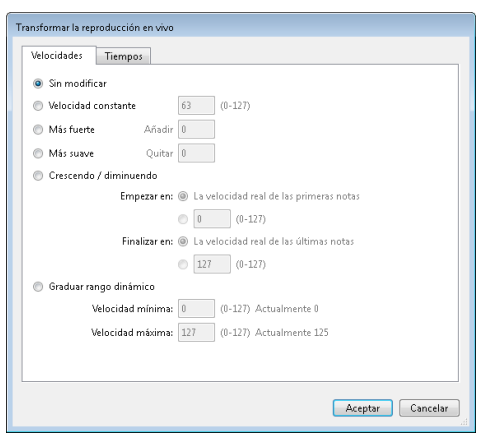
- Para asignar velocidades diferentes a un conjunto de notas, no efectúes una selección de pasaje: en su lugar, haz clic en la columna vertical de la primera nota cuya velocidad quieras editar y, manteniendo el botón del ratón pulsado, arrástrala a lo largo de las columnas verticales de las notas sucesivas. 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. (Ten 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 quieres editar las velocidades de las notas en una voz (por ejemplo, la voz 2), selecciona el pasaje y filtra la voz 2 (📖 **2.9 Filtros y búsquedas**). Luego puedes usar cualquiera de los métodos anteriormente mencionados.
- Para modificar la distancia superior o inferior de las columnas verticales con respecto al pentagrama, mantén pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ arrastra 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.

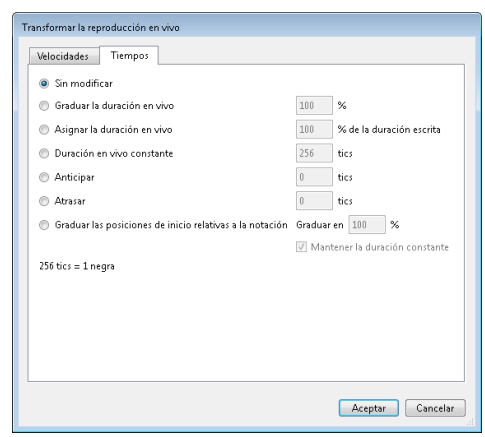
Como sucede con todas las operaciones de Sibelius, si cambias de idea después de haber editado las velocidades, solo tienes que deshacer la acción.

Transformar Reproducción en vivo

El cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Reproducción en vivo ▸ Transformar** permite aplicar cambios sofisticados a los datos de Reproducción en vivo en tu partitura.

Para usar este cuadro de diálogo, selecciona el pasaje que quieras transformar y elige **Reproducción ▸ Reproducción en vivo ▸ Transformar** (si no efectúas ninguna selección, el programa te preguntará si quieres aplicar la operación a la partitura completa).





El cuadro de diálogo está dividido en dos páginas, **Velocidades** y **Tiempos**. Puedes efectuar los cambio en una de las páginas o en ambas a la vez, para poder transformar las velocidades y tiempos simultáneamente si lo deseas. Las opciones son las siguientes:

- Pestaña **Velocidades**:
  - **Sin modificar**: activa esta opción si solo quieres modificar los parámetros de **Tiempos**.
  - **Velocidad constante** (0-127): asigna la misma velocidad a todas las notas de la selección.
  - **Más fuerte**: añade velocidad a todas las notas, hasta un valor máximo de 127.
  - **Más suave**: 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 rango dinámico**: 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.
- Pestaña **Tiempos**:
  - **Sin modificar**: activa esta opción si solo quieres 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 la duración 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).
  - **Duración en vivo constante**: asigna un número específico de pulsos a la duración en vivo de cada nota (256 tics = 1 negra).
  - **Anticipar**: reduce la entrada de la posición inicial de las notas a un número específico de tics. Usa esta opción para anticipar la música con respecto al pulso.
  - **Atrasar**: aumenta la entrada de posición inicial de las notas a un número específico de tics. Usa 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 quieres 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, haz clic en **Aceptar** y luego realiza la reproducción para escuchar los resultados obtenidos.

Crear datos de Reproducción en vivo

Si no has creado la partitura usando Flexi-time o importando un archivo MIDI, no existirán datos de Reproducción en vivo en la partitura. Para crear los datos fácilmente, haz lo siguiente:

- Selecciona el pasaje de música en donde quieres crear los datos de reproducción en vivo.
- Abre el panel **Reproducción** del Inspector.
- Activa las casillas de **Velocidad**, **Posición** y **Duración**. Sibelius crea datos de Reproducción en vivo automáticamente con valores predeterminados apropiados (todas las posiciones de inicio se establecen a 0, las duraciones se establecen en las equivalentes al número de tics con respecto a la duración de la notación escrita, y las velocidades se fijan a 80).

A partir de ahora puedes 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 Reproducción en vivo y alternar entre una interpretación de la partitura propia de Sibelius y la reproducción en vivo. Sin embargo, en algunos casos puede que te convenga desactivar los datos de Reproducción en vivo en algunas partes de la partitura. Para ello:

- Selecciona el pasaje en el cual quieres desactivar la Reproducción en vivo.
- Abre el panel **Reproducción** del Inspector.
- Desactiva las casillas de **Velocidad en vivo**, **Duración en vivo** y **Posición inicial en vivo**.

Puedes desactivar estas opciones de forma independiente para conseguir efectos variados durante la reproducción. Si desactivas las casillas **Duración en vivo** y **Posición inicial en vivo**, Sibelius utilizará las propias opciones de Rubato e Interpretación del ritmo. Si desactivas la casilla **Velocidad en vivo**, Sibelius usará Espressivo para reproducción y responderá a las instrucciones de texto de Expresión, etc. Esto significa que puedes elegir y seleccionar qué funciones de la Reproducción en vivo quieres conservar y cuáles dejar a la interpretación de Sibelius.

6.6 Interpretación de la partitura

📖 **4.6 Líneas**, **4.13 Percusión**, **6.9 Repeticiones**, **6.8 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 un papel pautado, usando notación normal y sin comandos especiales, así como reproducirla correctamente sin necesidad de ajustes posteriores.

Para ello:

- Por defecto, Sibelius selecciona el mejor sonido disponible para cada instrumento.
- Cada vez que reproduzcas una partitura, Sibelius lee más o menos todo lo que hayas escrito en ella, en cualquier tipo de formato. Sibelius incluso interpreta marcas como ***ff***, pizz. o *accel.* Además, puedes cambiar estos ajustes y añadir los tuyos 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 y ligaduras
- Claves, armaduras, indicaciones de compás
- Instrumentos: determinan el sonido utilizado, que puedes cambiar si lo deseas.
- Ornamentos, como trinos, mordentes y grupetos
- Notas de adorno, como apoyaturas y acciaccaturas
- Articulaciones estándar, como por ejemplo, acento, staccato, marcato, etc.
- Trémolos y redobles (z en la plica)
- Texto que indica dinámica como ***pp***, ***sfz***, *loud*
- Indicaciones de tempo, como *Allegro* e indicaciones de tempo estándar, como *A Tempo*, *Come prima* y *Tempo primo;* marcas de metrónomo , como ♩ = 108, y modulaciones métricas como ♩ = ♪
- Pausas, incluidos calderones, cesuras, marcas de respiración
- Otro textos, como *con sord.*, *pizz.*, *legato* – 📖 **6.8 Diccionario de reproducción** para obtener información detallada sobre la reproducción de texto
- Repeticiones, como compases de 1ª y 2ª repetición, barras de compás de repetición, codas, segnos 📖 **6.9 Repeticiones**
- Líneas como ligaduras de expresión, trinos, líneas de octava (*8va*), pedales, *rit./accel.*, gliss. o reguladores
- Tablaturas de guitarra y notaciones, como por ejemplo 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 – 📖 **6.18 Mensajes MIDI**
- Objetos ocultos, por ejemplo indicaciones de metrónomo ocultas, notas y matices, o pentagramas enteros – 📖 **5.1 Trabajar con texto**, **2.10 Ocultar objetos**, **7.4 Enfocar pentagramas**.

Matices dinámicos

Los matices dinámicos, dinámicas o dinámica son instrucciones escritas con texto de expresión; por ejemplo, ***mf*** y reguladores, que son líneas que especifican un cambio de dinámica gradual – consulta **Reguladores** a continuación.

Como los objetos de pentagrama solo 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 la dinámica equivocada (🕮 **7.10 Vínculos**). Para instrumentos con pentagramas múltiples, como instrumentos de teclado, consulta **Instrumentos con pentagramas múltiples** más adelante.

Para cambiar el pentagrama al cual está vinculado un matiz, muévelo sobre el pentagrama al que quieras vincularlo para que la línea gris discontinua salte al nuevo pentagrama, y luego reajusta la posición correcta. (Solo se puede cambiar el vínculo del objeto en la partitura general: al arrastrar un objeto en una parte dinámica, este no cambia su vínculo).

Para cambiar la voz o voces al que se aplica un matiz dinámico, selecciónalo y pulsa los botones de voz que están en la parte inferior del Teclado flotante (atajo de teclado **Alt**+**1**/**2**/**3**/**4** *o* **⌥1**/**2**/**3**/**4** para asignarlo a otra voz; **Alt**+**5** *o* **⌥5** hace que la dinámica afecte a todas las voces). Si quieres que un matiz afecte a una combinación de voces, haz clic en los botones de voces en la parte inferior del Teclado flotante (🕮 **3.2 Teclado flotante**).

La dinámica creada mediante el texto de expresión (consulta **Expresión** en la página 484) se interpretará en función del valor introducido en el diccionario de reproducción (🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**); por ejemplo, ***fff*** corresponde a la dinámica máxima. 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. 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 crescendo que empiece en ***mp*** pasará a ***mf***, mientas que un regulador diminuendo que empiece en ***ff*** se transformará en ***f***).

Si deseas especificar la dinámica final de forma más precisa, sea como una dinámica explícita o como cambio porcentual respecto a la dinámica inicial, selecciona el regulador cuya dinámica desees cambiar y abre el panel **Reproducción** del Inspector. Para ello, cambia el desplegable de **auto**, que es el valor predeterminado, selecciona un valor porcentual nuevo, y decide si dicho valor es un **Cambio** del valor inicial o un porcentaje de la velocidad **Máxima**. Si en el Inspector especificas una dinámica final para un regulador, siempre se utilizará esa dinámica, aunque añadas, elimines o cambies 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, timbales, arpa, etc.) solo 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 tu dispositivo de reproducción. En muchos dispositivos de reproducción, incluida la biblioteca de muestras de Sibelius 7 Sounds que se suministra, 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 solo puede especificar la dinámica al inicio de la nota, pero no variarla a mitad de la nota.

Si Sibelius no reproduce los reguladores automáticamente en los instrumentos sostenidos del dispositivo de reproducción, puedes usar un plug-in para añadir mensajes MIDI y cambiar el volumen – consulta **Reproducción de cresc./dim.** en la página 678.

Igual que el texto de expresión (consulta **Matices dinámicos**), todas las líneas de pentagrama (incluidos los reguladores) solo afectan a la reproducción del instrumento y a la voz o voces a las que están vinculadas.

Trinos

Por defecto, los trinos realizan un batimento 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 vigente. Puedes controlar la reproducción de los trinos en una partitura desde el Diccionario de reproducción; consulta **Símbolos** en la página 657.

Para cambiar el modo en el que se reproduce un trino individual, selecciónalo y después cambia los controles en el panel **Reproducción** del Inspector:

- Para especificar un intervalo en semitonos, desactiva la opción **Diatónico**, y luego ajusta la opción **Semitonos** al intervalo deseado. Para hacer que un trino ejecute un trémolo de una nota en percusión, selecciona el trino y asigna los **Semitonos** a **0**).
- Para cambiar la velocidad del trino, ajusta el parámetro **Velocidad** al número de notas por segundo deseado.
- Activa la opción **Reproducción regular** si no deseas 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.
- Activa **Comenzar en la nota superior** si deseas que el trino empiece en la nota superior, en lugar de en la inferior.

Puedes escribir una pequeña alteración como un símbolo encima del trino para indicar el intervalo, aunque Sibelius no lo leerá directamente.

Mordentes y grupetos

Los mordentes, mordentes largos y grupetos se reproducen automáticamente en Sibelius, según el ajuste establecido para cada uno en el Diccionario de reproducción; consulta **Símbolos** en la página 657.

Desde la página **Símbolos**, puedes controlar la reproducción de los mordentes y los mordentes invertidos (también llamados mordentes inferiores y superiores), así como de los grupetos y grupetos invertidos en tu partitura, configurando la opción **Reproducir la nota superior primero** de forma apropiada para cualquier tipo de ornamento.

Tempo

Para cambiar el tempo de tu partitura, utiliza un elemento de texto de tempo como **Allegro**, **Slow**, **Presto**, etc., o utiliza una indicación de metrónomo como ♩ = 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, consulta **Tempo** en la página 485. Para cambiar el grado de rapidez de las indicaciones de tempo como **Allegro** en Sibelius, 🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**.

También puedes ajustar el tempo de tu partitura durante la reproducción mediante el deslizador de tempo de la ventana Controles, pero no lo utilices 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) – consulta **Cambios de métrica** en la página 487 para aprender a crearlos.

Sibelius entiende cambios complejos tales como ♩ = ♩.𝅘𝅥𝅯, etc.; 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 entradas en **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario** que se utilizan para la reproducción de indicaciones de metrónomo regulares. Esto significa que si necesitas un cambio de métrica con una combinación de notas con ligaduras o signos "+" a la *izquierda* del signo "=", tendrás que definir palabras nuevas en el diccionario para cada tipo de cambio de métrica que quieras utilizar (🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**).

Rit. y accel.

Sibelius reproduce *rits.* y *accels.* mediante líneas especiales (🕮 **4.6 Líneas**).

Las líneas de rit./accel. permiten especificar la cantidad de *rit./accel.* y dónde finaliza el *rit./accel.* , concretamente, al final de la línea. La línea puede ser visible y discontinua, o una línea oculta, que simplemente le indica a Sibelius la longitud de *rit./accel.* (visible con una línea gris continua si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** está activada). También puedes especificar el tempo final de *rit./accel.* desde el panel **Reproducción** del Inspector (🕮 **2.11 Inspector**):

- **Tempo final**: especificado bien como tempo absoluto en pulsaciones por minuto (ppm), o bien como porcentaje del tempo inicial. Los valores predeterminados son los siguientes:
  - *molto rit./molto rall.* reduce el tempo al 50 %
  - *rit./rall.* reduce el tempo al 75 %
  - *poco rit./poco rall.* reduce el tempo al 90 %
  - *poco accel.* aumenta el tempo al 110 %
  - *accel.* aumenta el tempo al 133 %
  - *molto accel.* aumenta el tempo al 150 %
- También puedes 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 quieres volver al tempo original después de un *accel.* o *rit.*, debes escribir en ese punto algún texto de Tempo, como **A tempo** en un texto de 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 tienes que crear una indicación de metrónomo oculta (consulta **Tempo** en la página 485).

También puedes ajustar la reproducción de instrucciones *rit.* y *accel.* grabando una interpretación Live Tempo – 🕮 **6.4 Live Tempo**.

Calderones (pausas)

Sibelius reproduce calderones usando articulaciones añadidas desde el cuarto (**F10**) teclado flotante (🕮 **4.22 Articulaciones**).

Si deseas especificar una pausa, asegúrate de crear un calderón en cada pentagrama, especialmente si los ritmos difieren entre pentagramas. Sibelius solo puede averiguar la mejor forma de reproducir la pausa si un calderón está presente en todos los pentagramas con notas. Si un calderón 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 los calderones en el otro pentagrama o pentagramas.

La longitud de un calderón viene definida por el ajuste predeterminado en la página **Articulaciones** de **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario** (🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**), o por los ajustes en el panel **Reproducción** del Inspector, que sobrescriben los ajustes predeterminados. Para ajustar la reproducción de una pausa individual:

- Si cada pentagrama tiene un ritmo diferente, selecciona la nota que tenga un calderón que *termine* la última (no el calderón mismo) y activa la casilla **Calderón** en el panel **Reproducción** del Inspector.
- Ajusta la opción **Prolongar duración** al porcentaje deseado del valor de la nota escrita (por ejemplo, para hacer que un calderón en una redonda dure ocho negras, escribe **200**).
- Si deseas crear un espacio después del calderón y antes de la siguiente nota, ajusta **Añadir espacio** al porcentaje de la duración del valor de la nota escrita (por ejemplo, para añadir un espacio de negra después de un calderón en una redonda, escribe **25**).

También puedes especificar la reproducción de calderones grabando una interpretación Live Tempo – 🕮 **6.4 Live Tempo**.

Cesuras y marcas de respiración

Sibelius reproduce los símbolos de cesura y de marca de respiración de acuerdo con la configuración en la página símbolos en **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario** (🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**).

Puedes especificar las opciones para las cesuras y las marcas de respiración individuales en el panel **Reproducción** del Inspector; estas configuraciones sustituyen los ajustes predeterminados. Para las cesuras, que insertan un silencio (o espacio) extra en el compás en el que están ubicados, selecciona el símbolo de cesura vinculado al sistema y elige entre insertar el espacio **Después de la nota actual**, **Después del pulso actual** o **En la posición del símbolo**. Para las marcas de respiración, que crean un silencio al acortar las notas a las que siguen, selecciona la marca de respiración (vírgula) vinculada al pentagrama y especifica si quieres acortarla *n* **tiempos** (dependiendo de la indicación de compás actual) o *n* **negras**, y cuál puede ser el ajuste máximo de duración.

Gliss. y port.

Las líneas *Gliss.* y *port.* (📖 **4.6 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 quieres modificar la forma en la que se reproduce una línea, selecciónala y usa el panel **Reproducción** del Inspector:

- **Tipo de glissando** proporciona diferentes tipos de glissando. Por lo normal, puedes 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, puedes hacerlos reproducir fácilmente mediante el plug-in **Reproducción ▸ Plug-ins ▸ Reproducción de armónicos** (📖 **1.25 Uso de los plug-ins**), o bien usando notas ocultas y cabezas de nota en silencio.

Los armónicos naturales están indicados con el símbolo "o" sobre la nota. Para reproducir un armónico, utiliza en la partitura impresa una cabeza de nota silenciada, y añade la nota resultante del armónico usando una nota oculta escrita en otra voz. Para más detalles, consulta 📖 **2.10 Ocultar objetos** y **4.12 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. Usa una cabeza de nota sin sonido para la nota real escrita, y una cabeza de nota de rombo para el armónico. Seguramente, querrás que la cabeza de nota de rombo también esté silenciada – 📖 **4.14 Editar cabezas de notas**. Como antes, añade el sonido resultante del armónico con una nota oculta en otra voz.

Pedales

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**.

Instrumentos con pentagramas múltiples

Si un instrumento usa dos pentagramas, como el arpa o piano, solo es necesario que vincules los matices al pentagrama superior, y Sibelius los aplicará a ambos al reproducir, siempre que estén colocados entre los pentagramas. Ten en cuenta que esto funciona para cualquier instrumento de dos pentagramas (si creas una flauta con dos pentagramas, los matices entre los dos pentagramas afectan a ambos a la vez).

Si no quieres aplicar una dinámica a ambos pentagramas en el caso de instrumentos de teclado, colócala cerca de un pentagrama, o fuera de los pentagramas (es decir, por encima del pentagrama superior o por debajo del inferior). Si no quieres aplicar los matices dinámicos a ambos pentagramas en toda la partitura, desactiva la opción **Afecta al pentagrama adyacente** en el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación**. En este cuadro de diálogo también puedes 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, 🕮 **6.7 Interpretación**.

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 se debe 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, desactiva todas las casillas de **Reproducir en cada pasada** del panel **Reproducción** del Inspector – 🕮 **6.9 Repeticiones**.

Otra alternativa es evitar que algunas cabezas de nota en particular reproduzcan sonido utilizando un tipo de cabeza de nota silenciada (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**9** *o* ⇧⌥9) – 🕮 **4.12 Cabezas de nota**.

Asimismo, para especificar que todo el texto de determinado estilo no tenga efecto sobre la reproducción, desactiva la opción **Interpretar durante la reproducción** de la página **General** de **Editar estilos de texto** – 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

6.7 Interpretación

🕮 **6.1 Trabajar con la reproducción**.

Sibelius contiene funciones tan avanzadas para mejorar la reproducción de las partituras, que nos atrevemos a decir no meramente reproduce la música, sino que la interpreta.

Las opciones que controlan el estilo de la interpretación, descritas a continuación, están disponibles en el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación**. Estas opciones también afectan al resultado de la exportación de un archivo MIDI (🕮 **1.15 Exportación de archivos MIDI**), un archivo de audio (🕮 **1.12 Exportación de archivos de audio**) o una página web de Scorch (🕮 **1.19 Exportación de páginas web de Scorch**).

Espressivo™

Espressivo (palabra en italiano que indica "con expresión") es una función única de Sibelius, que permite reproducir las partituras añadiendo su propia expresión, como si las interpretara un ser humano. Sibelius sigue respetando los matices dinámicos, así como las articulaciones escritas en la partitura, pero además añade fraseos e interpretaciones propias. Si reproduces una partitura que usa varios instrumentos (o incluso una orquesta sinfónica) la función Espressivo producirá expresión propia para cada instrumento individual.

Espressivo 2 es una versión actualizada de esta característica que produce resultados mejores y más expresivos al comparar la altura y la dinámica de la nota actual con un número mayor de notas que la preceden, y al enfatizar los contrastes rítmicos de un modo que simula la forma de tocar de los intérpretes humanos.

La versión anterior de Espressivo sigue estando disponible para conseguir compatibilidad con las versiones anteriores. De forma predeterminada, Espressivo 2 está habilitado en partituras de nueva creación, pero no en partituras ya existentes; para cambiar a Espressivo 2, selecciona **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación** y selecciona **Utilizar Espressivo 2**.

El menú desplegable **Espressivo,** incluido en el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación**, ofrece cinco grados de expresión para distintos estilos musicales:

- **Meccanico** ("mecánicamente") reproduce la partitura de forma "literal", sin añadir matices dinámicos o articulaciones adicionales a las existentes.
- **Senza Espressivo** ("sin expresión") solo añade unos sutiles acentos y ligeras variaciones de volumen al inicio de cada compás y grupos de notas, emulando la interpretación natural sin expresión alguna.
- **Poco Espressivo** ("ligeramente expresivo") produce variaciones de matices dinámicos 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 y que contiene más matices dinámicos.
- **Molto Espressivo** ("enormemente expresivo") produce mucha expresión; 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 cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación**, puedes elegir entre seis grados de **Rubato** del menú, cada uno de ellos adecuado para diferentes estilos de música:

- **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.* líneas.
- **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 la 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 – 🕮 **6.4 Live Tempo**.

Interpretación rítmica (Rhythmic feel™)

Sibelius puede reproducir música con una amplia gama de interpretaciones rítmicas o aires rítmicos, 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 cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación** son las siguientes:

- Los aires rítmicos para Espressivo 2 incluyen:
  - **Normal** – es el valor predeterminado
  - **Ballad swing** – es un swing suave para tempos más lentos (60–100 ppm), con doble tiempo para las semicorcheas, como lo hacían Dexter Gordon o Coleman Hawkins
  - **Bebop** – un aire de swing más ligero para tempos más rápidos (120–260 ppm), indicado para fraseo sincopado y anguloso
  - **Cool** – es un ritmo tranquilo pero con fuerte swing para un rango de tempos (60–180 ppm)

- **Corcheas con puntillo** – es un tipo de swing muy extremo y, aunque no estamos seguros de que vayas a utilizarlo, lo incluimos de todas formas
- **Fast Bop** – es un aire de swing muy ligero para líneas de bebop ultrarrápidas (260–360 ppm)
- **Hard Bop** – swing acusado (120–260 ppm) para jazz funky con elementos de soul, R&B y gospel
- **Heavy Swing** – (Con mucho swing) adecuado para estándares medios o lentos (60-180 ppm) y melodías de blues; no es más largo que un swing de tresillo
- **Jazz Waltz** – un swing fácil más apropiado para melodías de jazz y compases ternarios
- **Light Waltz (Vals ligero) / Viennese Waltz (Vals vienés)** – acorta el primer tiempo de cada compás (con un valor menor o mayor respectivamente), para aportar un ritmo de vals
- **Light swing** – (Con poco swing) ideal para música con poca textura o tempos rápidos (180-220 ppm), normalmente para grupos pequeños
- **Minuet**– aire de vals, variación rítmica menos pronunciada que el vals ligero
- **Neo-bop** (120–260 ppm) es un poco más acusado que el swing normal.
- **Notas inégales / Inégal** – negra de tresillo más corchea, similar al **Swing de tresillo**, 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)
- **Swing de semicorchea** – como el **Swing normal** pero añade swing a la semicorchea en lugar de a las corcheas
- **Swing de tresillo** – añade el swing de dos corcheas, como si fuera exactamente un tresillo con una negra más una corchea

• Las interpretaciones rítmicas o aires rítmicos antiguos (de la versión anterior de Espressivo) se mantienen por cuestiones de compatibilidad e incluyen:

- **Ligero / normal / con mucho swing** – una convención en jazz, por la cual la notación de dos corcheas se ejecuta aproximadamente como negra de tresillo más una corchea
- **Swing de tresillo** – añade el swing de dos corcheas, como si fuera exactamente un tresillo con una negra más una corchea.
- **Shuffle** – un swing ligero de semicorchea.
- **Swing de semicorchea** – como el **Swing normal** pero añade swing a la semicorchea en lugar de a las corcheas.
- **Corcheas con puntillo** – es un tipo de swing muy extremo y, aunque no estamos seguros de que vayas a utilizarlo, lo incluimos de todas formas.
- **Notas inégales** – negra de tresillo más corchea, similar al **Swing de tresillo**, 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 el primer tiempo de cada compás (con un valor menor o mayor respectivamente), para aportar un ritmo de vals.
- **Samba** – una interpretación rítmica de semicorchea, acentuando la primera y la cuarta parte de cada tiempo.

- **Rock** / **Pop** – acentúa el primer y tercer tiempo en compases de 4/4, y disminuye el acento en la segunda y cuarta parte, con aún menos peso en las 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 adelanta ligeramente la segunda parte del compás (en 4/4).

Puedes activar y desactivar la interpretación rítmica y cambiar el tipo de interpretación en distintas secciones de la misma partitura: solo tienes que añadir indicaciones como "Swing" o "Normal" en texto de Tempo (que puedes ocultar si así lo prefieres) – 🕮 **Diccionario de reproducción**.

Quizá estés pensando que te 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 tienes semicorcheas contra corcheas, las semicorcheas tendrían que durar más con respecto a las corcheas en la parte fuerte y durar menos con respecto a las corcheas en la parte débil. Lo que probablemente te 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, añade una indicación de texto apropiada oculta en pasajes donde la música cambie entre corcheas y semicorcheas – 🕮 **Diccionario de reproducción**.

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 se 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 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 retroalimentación 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. De forma predeterminada, la reverb convolutiva se utiliza para la reproducción. Para usar la reverb estándar, ve a la página **Reproducción** del menú **Archivo ▸ Preferencias** y desactiva la opción **Usar reverberación de convolución**.

Si añades reverberación a las partituras, el efecto es inmediato y se aumenta 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 se asigna una cantidad de reverberación mayor en las partituras orquestales, se creará mayor sensación de profundidad.

El cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación** de Sibelius 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 Mezclador de Sibelius Player – consulta **Canales de instrumento virtual** en la página 615.

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 se pueden mapear a esos ajustes: consulta el manual del dispositivo MIDI para más detalles.

Espacio después de la barra final

La opción **Espacio después de la 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** del Inspector está activada, y siempre que la opción **Reproducir también la pausa después de terminar la sección** esté activada (lo está de forma predeterminada).

Énfasis métrico

El grupo **Enfatizar métrica**, con opciones separadas para **Instrumentos afinados** e **Instrumentos no afinados**, te permite elegir entre un énfasis métrico **Ligero**, **Medio** y **Acusado**. En partitura nuevas, de manera predeterminada, los instrumentos afinados tienen un énfasis **Ligero**, mientras que los instrumentos con afinación indeterminada tienen un énfasis **Medio**; en las partituras creadas en versiones anteriores de Sibelius, el énfasis métrico está deshabilitado totalmente por defecto.

Cuando el énfasis métrico está habilitado, Sibelius enfatiza ligeramente los tiempos fuertes del compás, marcando más las notas que caen en esos tiempos: en 4/4, por ejemplo, el primer tiempo es el que más se enfatiza, y el tercer tiempo también, aunque un poco menos.

Adornos

Selecciona la opción **Reproducir mordentes** para habilitar la reproducción de los símbolos de mordente de acuerdo con los ajustes de la página **Símbolos** de **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario** – 📖 **6.8 Diccionario de reproducción**.

Duraciones de nota

Es posible ajustar la longitud de las notas en la reproducción mediante la opción **Notas sin ligadura de expresión**. De forma predeterminada, Sibelius interpreta las notas sin ligadura de expresión en toda su duración, por lo que el efecto en la reproducción siempre es suave (legato). Si alargas 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).

Puedes ajustar la duración de las notas ligadas en la página **Líneas de pentagrama** de **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario** – 🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**.

La opción **Reproducir ligaduras de prolongación entre voces diferentes** (activada de forma predeterminada) 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.

Dinámica entre pentagramas de teclado

Sibelius reproduce automáticamente los matices dinámicos escritos entre dos pentagramas de un instrumento de teclado (u otro instrumento con varios pentagramas, como por ejemplo una flauta con dos pentagramas) – consulta **Instrumentos con pentagramas múltiples** en la página 640.

El cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación** permite asignar la distancia mínima de la escritura de la dinámica en el pentagrama, antes de aplicarla al pentagrama adyacente (es decir, al pentagrama inferior si la dinámica está vinculada al pentagrama superior, o al pentagrama superior, si está vinculado al pentagrama inferior).

Si no quieres aplicar la dinámica a ambos pentagramas en instrumentos de teclado, desactiva la opción **Afecta al pentagrama adyacente**.

ReWire

Las opciones de **ReWire** se describen en **Modos Tempo fijo y Pista de tempo** en la página 702.

Notas de adorno

Cuando **Reproducir apoyaturas simples en la posición de la nota vinculada** está seleccionada, Sibelius distingue entre acciaccaturas y apoyaturas durante la reproducción, solamente en instrumentos afinados. 🕮 **4.23 Notas de adorno**

Para notas sin puntillo, la apoyatura roba la mitad de la duración de la figura rítmica a la que precede. Una apoyatura que precede a una nota con puntillo (o a una nota con doble o triple puntillo) roba la duración de la figura rítmica sin el puntillo. Por ejemplo, si una apoyatura precede a una negra con puntillo, la apoyatura se reproduce como una negra, con la siguiente nota reproducida como una corchea.

Si hay más de una apoyatura antes de cualquier nota, se espacian de forma equitativa. Por ejemplo, si una negra viene precedida por dos apoyaturas, las apoyaturas se reproducen como semicorcheas, y la siguiente figura rítmica como una corchea. Si una o más apoyaturas preceden a una nota que es parte de un grupo irregular, el comportamiento es el mismo, pero las posiciones y duraciones de las apoyaturas se escalan en consecuencia.

Si una apoyatura está presente en un pasaje que esté bajo la influencia de un aire rítmico, se ve afectada por el aire rítmico como si fuera una figura rítmica normal. Esto afecta a cualquier ajuste rítmico y énfasis definido en el patrón de aire rítmico. Como las apoyaturas caen en pulsos rítmicos, el aire rítmico enfatiza la primera apoyatura en lugar de la siguiente figura rítmica, ya que esta se ha desplazado de la caída del pulso.

La duración escrita de la apoyatura no influye en la reproducción de Sibelius: es solamente la duración de la siguiente figura rítmica la que influye en la duración de la apoyatura precedente.

En Sibelius también es posible reproducir lo que Kurt Stone llama "apoyaturas cortas": notas arrítmicas tocadas en el pulso, en lugar de antes del pulso.

En pentagramas de percusión no afinada, Sibelius reproduce varias figuras de notas de adorno (como mordentes simples, dobles o triples) reduciendo la velocidad de ataque de las notas de adorno que están antes de la nota principal, de modo que cada nota de adorno sucesiva va ganando en intensidad, hasta llegar a la dinámica de la nota principal. Esto se controla desde **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación** con la opción **Reducción de velocidad para notas de adorno en pentagramas sin afinación**, que se puede ajustar en **Ninguna** (para deshabilitar el efecto), **Pequeña**, **Mediana** o **Grande**.

Puedes especificar el modo en que las notas de adorno individuales deberían reproducirse seleccionando la nota de adorno y eligiendo una de las siguientes opciones del menú **Nota de adorno** del panel **Reproducción** del Inspector (**Ctrl+Mayús+I** o ⇧⌘**I**):

- acciaccatura - **Antes del pulso**
- apoyatura - **En el pulso, rítmico**
- apoyatura corta - **En el pulso, arrítmico**

6.8 Diccionario de reproducción

🕮 **6.1 Trabajar con la reproducción**, **6.18 Mensajes MIDI**, **6.19 SoundWorld**.

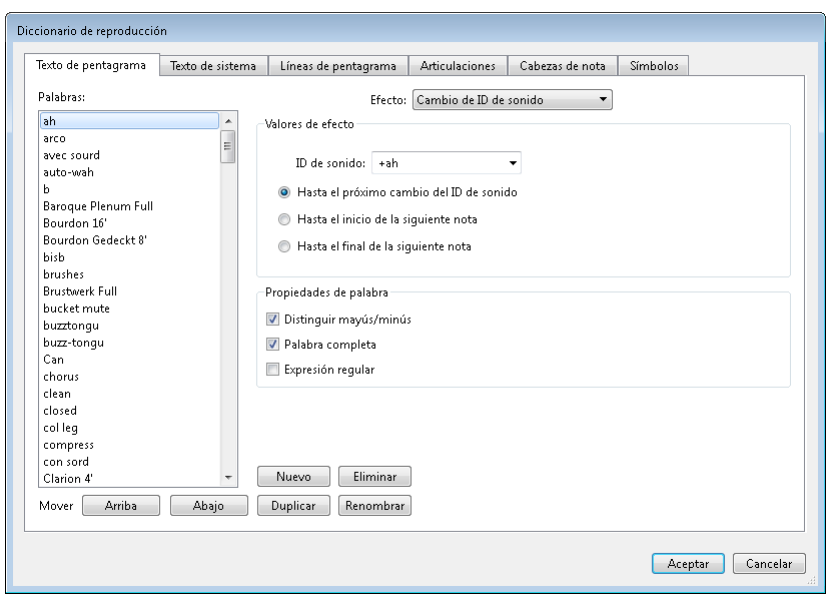
Sibelius es capaz de leer e interpretar textos como ***mf***, *pizz.* y *legato* durante la reproducción, al igual que otras indicaciones de la partitura, como líneas (líneas de octava, ligaduras de expresión, trinos, señales de pedal), articulaciones (staccato, tenuto, acento, etc.) y símbolos.

Aunque en circunstancias normales no sea necesario, es posible determinar el efecto de estas indicaciones sobre la reproducción usando el cuadro de diálogo de Sibelius **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario**. También puedes añadir tus propias indicaciones al diccionario. El cuadro de diálogo incluye seis páginas dedicadas a los diversos elementos que pueden afectar a la reproducción:

- **Texto de pentagrama**, para instrucciones de reproducción válidas únicamente 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 octava (*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**, como adornos, cesuras, marcas de respiración, scoops, falls y baquetas para percusión.

Cada una de estas páginas se describe detalladamente a continuación.

Texto de pentagrama



Las palabras aparecen en una lista en la parte izquierda del cuadro de diálogo. Para cambiar el orden de las palabras en la lista, haz clic en 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 pulsa **Renombrar**; aparecerá un cuadro de diálogo simple en el que puedes modificar el texto. Para añadir una nueva palabra, selecciona una que tenga un efecto similar a la que deseas crear y pulsa **Nuevo**: aparecerá un cuadro de diálogo simple en el que puedes especificar la nueva palabra. Para crear una copia de una palabra existente, pulsa **Duplicar**. Para eliminar completamente una palabra, pulsa **Eliminar**.

Cada palabra puede incluir una combinación de las siguientes opciones:

- **Distinguir mayús/minús**: 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 misma 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 dejar 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 vayas a utilizar en una partitura). Si la palabra no es una abreviatura, activa esta opción.
- Las expresiones regulares permiten utilizar patrones incluidos en cadenas de texto, pero son algo complicadas. Normalmente no suele ser necesario activar la opción **Expresión regular**, pero si te pica la curiosidad, consulta **Expresiones regulares** más abajo.

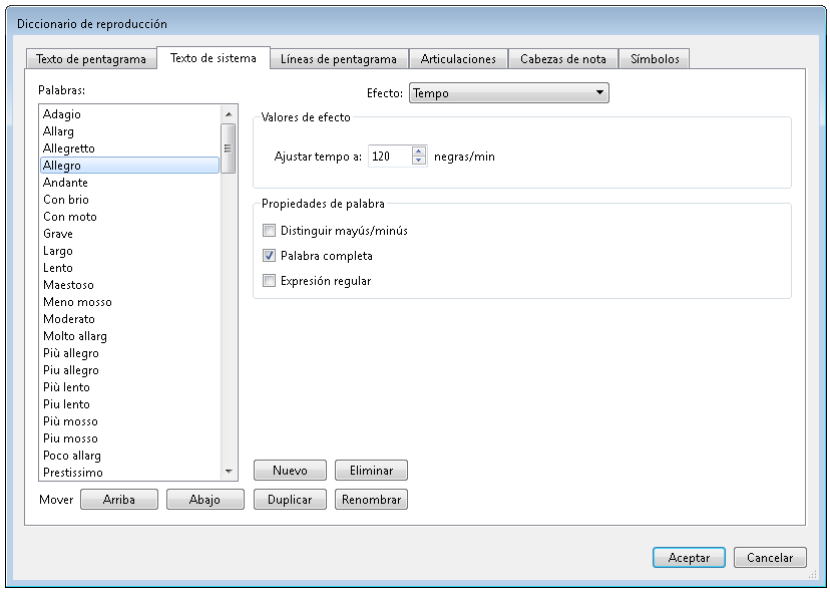
Para determinar el efecto de reproducción de una palabra específica, selecciónala y elige el tipo de **Efecto** que desees en la lista de la derecha. El grupo **Valores de efecto** se actualiza para mostrar los parámetros que puedes cambiar para cada tipo de **Efecto**:

- **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 resonancia, el **91** es la reverb, etc.).
  - **Valor de controlador** determina el valor al que será asignado el controlador MIDI seleccionado: **0** es el valor mínimo y **127** el máximo.
- **Dinámica** permite cambiar los valores de dinámica de un matiz para efectos como ***mf***, ***ff*** o *loud* (fuerte):
  - **Dinámica** 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), etc.
  - **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 dinámica del matiz – consulta **Cambios de ID de sonido** más abajo.

- **Cambio de dinámica** 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 **Dinámica**):
  - **Dinámica *n*% de la dinámica 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 la dinámica del matiz – consulta **Cambios de ID de sonido** más abajo.
  - **Sustituir por** incluye dos opciones: **solo una nota** (que significa que el matiz solo afecta a la nota vinculada al texto de instrucción) o **todas las notas subsiguientes** (el cambio se mantiene hasta que se encuentra otro matiz de dinámica).
- **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 la dinámica al inicio de la nota.
  - **Extinción** 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 deberías recurrir a esta opción, sino a un cambio de instrumento (🕮 **2.4 Instrumentos**) o a un cambio de ID de sonido (consulta la información relevante más abajo). Pero si hubiera 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 seleccionas 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. Puedes seleccionar uno o más elementos de ID de sonido en el menú – consulta **Cambios de ID de sonido** más abajo.
- **Interpretación rítmica** te permite cambiar y ajustar con precisión el efecto de palabras de aire rítmico de tu partitura. Consulta **Interpretación rítmica** (en **Texto de sistema**) para ver una descripción completa de las opciones disponibles.

  En la página Texto de pentagrama, las opciones de **Interpretación rítmica** afectan solamente a pentagramas individuales; por ejemplo, al pentagrama de un solista o al de percusión. Un aire rítmico vinculado a un pentagrama introducido en texto de pentagrama (por ejemplo, texto de técnica) tomará prioridad con respecto a un aire rítmico para todo el sistema introducido en texto de sistema (por ejemplo, texto de tempo).

Texto de sistema

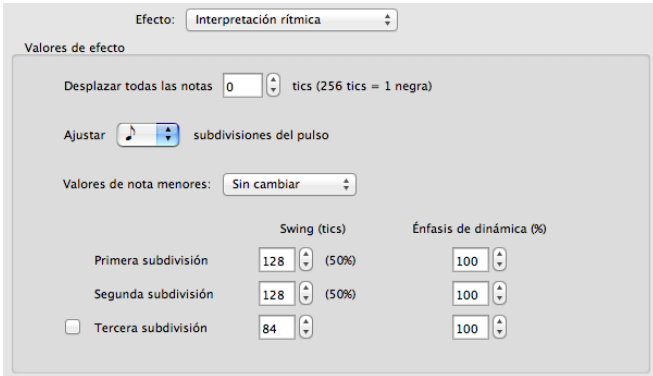


Los parámetros de la página **Texto de sistema** son similares a los de la página **Texto de pentagrama** (consulta **Texto de pentagrama** más arriba), pero los tipos de **Efecto** son diferentes:

- **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 (incluidas las notas con puntillo) están predefinidas en Sibelius, de manera que no tendrás que añadir nuevas palabras de **Metrónomo**, a menos que hayas 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. a Coda** indicará a Sibelius que debe saltar al inicio de la partitura y reproducirla hasta que encuentre una palabra con el efecto **Repetición** asignado a **a 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** – consulta **Expresiones regulares** más abajo. 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, 🕮 **6.9 Repeticiones**.
- **Interpretación rítmica** altera el ajuste del aire rítmico de la partitura en el punto en el que se encuentra la palabra. Para más información sobre las palabras de interpretación rítmica, 🕮 **6.7 Interpretación**.

  Puedes ajustar el efecto de cada uno de los aires rítmicos incluidos en Sibelius (para swing, notas inégales, valses, etc.), o diseñar uno propio desde cero. Las interpretaciones rítmicas o aires rítmicos en texto de sistema afectan a todos los instrumentos del sistema.

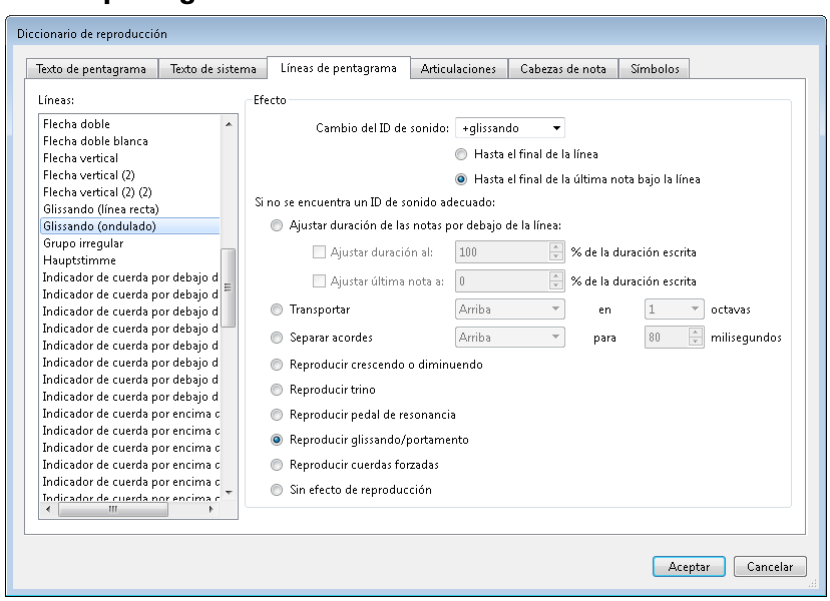
Selecciona **Interpretación rítmica** del menú **Efecto** en la parte superior de la página y verás los siguientes controles:



- **Desplazar todas las notas n tics** te permite hacer que el aire rítmico tire hacia delante del pulso (valores positivos) o hacia atrás (valores negativos). Normalmente solo se configuraría un valor mediante esta opción cuando se quiere aplicar un aire rítmico a un solo pentagrama: por ejemplo, en algunos estilos musicales, puede que desees que la batería vaya unos 8-16 tics por delante del pulso; del mismo modo, puede que quieras que el solista vaya unos tics por detrás del pulso. (Sibelius ha predefinido aires rítmicos para esto: escribe "ahead of the beat" o "behind the beat" en texto técnico vinculado al compás relevante).
- La opción **Ajustar subdivisiones del pulso de negra/corchea/semicorchea** especifica qué valor de nota debe ajustar el aire rítmico. Para un aire rítmico de swing, por ejemplo, normalmente elegirías corcheas; para un vals, negras.
- El menú **Valores de nota menores** especifica cómo debe gestionar Sibelius las figuras que sean más cortas que el valor de nota afectado; por ejemplo, qué debería hacer con las semicorcheas y con las figuras más pequeñas en un aire de swing. Las opciones son: **sin modificar** (las figuras más cortas se reproducen sin ajuste rítmico o dinámico); **tiempo doble** (las notas más cortas se reproducen con los mismos ajustes que los especificados para el valor de nota principal afectado, pero las proporciones se reducen a la mitad, ya que la duración de la nota también se reduce a la mitad): y **proporcional** (las notas más cortas se ajustan en proporción directa a su posición en relación al valor de nota principal afectado). Esta última opción se incluye principalmente para mejorar la compatibilidad con versiones anteriores; sin embargo, puede producir el fenómeno generalmente molesto de semicorcheas que se reproducen de forma irregular en pasajes con corcheas con swing.
- Los controles **Primera subdivisión**, **Segunda subdivisión** y **Tercera subdivisión** opcional (útil para compases ternarios simples o compuestos, como un tiempo de vals o ritmos de shuffle) especifican el ajuste rítmico y dinámico real. Por ejemplo, en un aire de swing para pares de corcheas (un total de 256 tics, ya que cada corchea dura 128 tics), puedes alargar **Swing (tics)** para la **Primera subdivisión** a 160 tics, lo que automáticamente reduce **Swing (tics)** para la **Segunda subdivisión** a 96 tics; también puedes especificar un ligero **Énfasis dinámico** para la **Segunda subdivisión** al 105 %.

- Las palabras **Rit./Accel.** permiten especificar un *rit.* o un *accel.*, aunque es preferible utilizar las líneas pensadas para esta función, ya que ofrecen un mayor grado de control – consulta **Rit. y accel.** en la página 637. Si decides crear una palabra **Rit./Accel.**, ajusta **Escalar tempo a**l *n*% **del tempo actual** con un valor adecuado y asigna a **En** *n* **pulsos (negras)** el periodo de tiempo al que quieras aplicar el cambio de tempo después del texto.
- Las palabras de **Tempo** permiten definir un tempo específico. Por ejemplo, "Allegro" equivale a **Ajustar tempo a 120 negras/min**, mientras que "Lento" equivale a **Ajustar tempo a 60 negras/min**.
- Las palabras de **Escala de tempo** permiten escalar el tempo actual en función de un porcentaje. Por ejemplo, "Slower" (más lento) escala el tempo a un 90% del tempo original, mientras que "Faster" (más rápido) ajusta el tempo al 110% del tempo original.
- **Restablecer tempo** te permite determinar el efecto del texto de sistema que restablece el tempo, como *A tempo, Come prima* y *Tempo primo*. El menú **Restablecer el tempo a** tiene las siguientes opciones:
  - **Indicación de tempo anterior** restablece el tempo a la indicación de tempo previa explícita antes de una modificación de tempo como una línea de rit./accel. Este es el ajuste predeterminado para las indicaciones *A tempo*.
  - **Indicación de tempo al comienzo del movimiento/sección** restaura el tempo al tempo explícito del inicio del movimiento actual (después de la barra de compás final anterior) o sección (después del final de sección anterior). Este es el ajuste predeterminado para las indicaciones *Come prima* y *Tempo primo*.
  - **Indicación de tempo al comienzo de la partitura** restaura el tempo al tempo explícito al comienzo de la partitura e ignora todas las indicaciones de tempo que estén después de las barras finales o los finales de sección.

Líneas de pentagrama



En la página **Líneas de pentagrama** puedes especificar un **Cambio de ID de sonido** y una duración para cada tipo de línea existente en la partitura. Por ejemplo, puedes 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, o un sonido de trompeta más suave cuando lleve ligadura, etc. – consulta **Cambios de ID de sonido** más abajo.

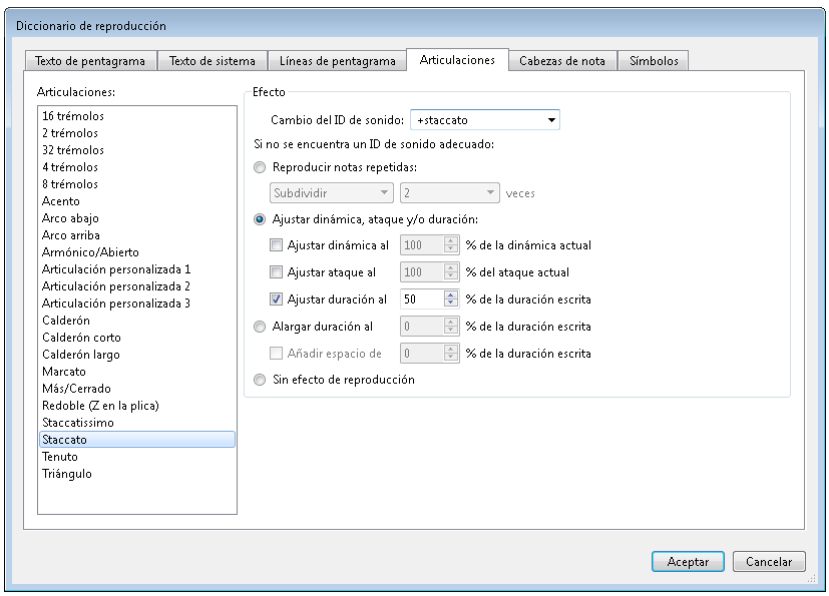
En caso de que Sibelius no encuentre un sonido adecuado para reproducir el cambio de ID de sonido especificado, o si no se produce ningún cambio de ID de sonido, se aplicarán los efectos ajustados por defecto en la opción **Si no se encuentra un ID de sonido adecuado**. Las opciones disponibles funcionan 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:
  - Si deseas modificar las duraciones de las notas bajo la línea, activa 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 línea, activa la opción **Ajustar la última nota en** *n* **%**.
- **Transportar** *arriba*/*abajo 1*/*2* **octavas** es aplicable a las líneas de octava (*8va*, *15mb*, etc.). Puedes ajustar el transporte 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 arpegio (acordes arpegiados) o líneas que deben actuar como líneas de arpegio.
- **Reproducir crescendo o diminuendo** se aplica a los reguladores. Para determinar el efecto de reproducción de un regulador individual, selecciónalo en la partitura y ajusta las opciones del panel **Reproducción** del Inspector (consulta **Reguladores** en la página 635).
- **Reproducir trino** se aplica a los trinos. Puedes controlar el modo en que se reproducen todos los trinos en una partitura (consulta **Símbolos** en la página 657). También puedes determinar la velocidad de reproducción y el intervalo de un trino individual, seleccionándolo en la partitura y ajustando las opciones del panel **Reproducción** del Inspector (consulta **Trinos** en la página 636).
- **Reproducir pedal de resonancia** 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, selecciónala en la partitura y ajusta las opciones del panel **Reproducción** del Inspector (consulta **Gliss. y port.** en la página 639).
- **Reproducir cuerdas forzadas** sirve para las líneas de cuerdas forzadas (consulta **Nota forzada con retorno** en la página 271).
- **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 puedes hacer que una ligadura de expresión se comporte como una línea de octava o que una cuerda forzada actúe como una línea de arpegio, por ejemplo.

Pero ten en cuenta que las líneas con parámetros de reproducción editables individualmente desde el panel **Reproducción** del Inspector (como reguladores, trinos o líneas de *gliss.* y *port.*) solo se pueden ajustar si se basan en los tipos de línea correctos. En otras palabras, aunque es posible hacer que Sibelius reproduzca, por ejemplo, una línea de tipo **Recuadro** como si fuera un regulador, siempre la reproducirá de la manera predeterminada y no será posible ajustar sus efectos de reproducción en el Inspector.

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 tu dispositivo de reproducción (si están disponibles) – consulta más abajo **Cambios de ID de sonido**.

En caso de que Sibelius no encuentre 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 un ID de sonido adecuado**. Las opciones disponibles funcionan de la siguiente manera:

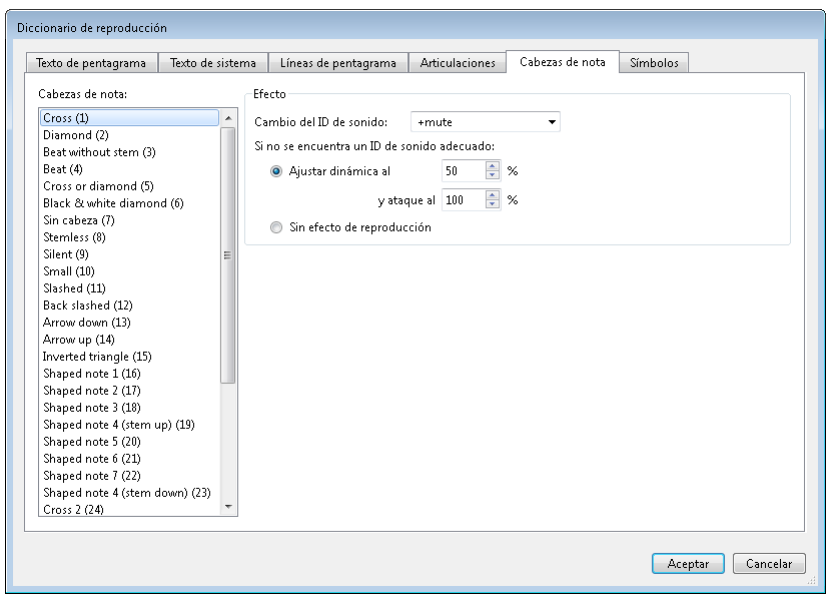
- **Reproducir notas repetidas** es válida para trémolos y redobles (con z en la plica). Puedes determinar si un sonido debe reproducirse con una medida rítmica específica (en cuyo caso tendrás que seleccionar **Subdividir** y ajustar *n* **veces** al valor deseado) o **Sin medida**, lo cual significa que la nota se reproducirá lo más rápido posible.
- **Ajustar dinámica, ataque y/o duración** funciona para la mayoría de las demás 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, etc.
  - Para modificar la dinámica de la nota vinculada a la articulación, activa la opción **Ajustar dinámica al *n* % de la dinámica actual** e introduce el valor deseado.

- Para modificar el ataque de la nota vinculada a la articulación, activa la opción **Ajustar ataque al *n* % del ataque actual** e introduce el valor deseado.
- Para cambiar la duración de la nota, activa la opción **Ajustar duración al *n* % de la duración escrita**. Esta opción no está pensada para los calderones (pausas), ya que tienen sus propias opciones especiales.

- **Prolongar duración *n* veces la duración escrita** es válida para los calderones. Por defecto, un calderón normal está ajustado para reproducirse en una proporción de 1,5 veces respecto a la duración escrita, un calderón largo (cuadrado) a 1,75 veces la duración escrita y un calderón corto (triangular) a 1,25 veces la duración escrita, pero puedes modificar estos valores si lo deseas. De manera opcional, también puedes usar **Añadir espacio de *n*% de duración escrita**, función que añadirá la cantidad especificada de silencio detrás del calderón 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 si quisieras podrías hacer que un staccato se comportara como un calderón.

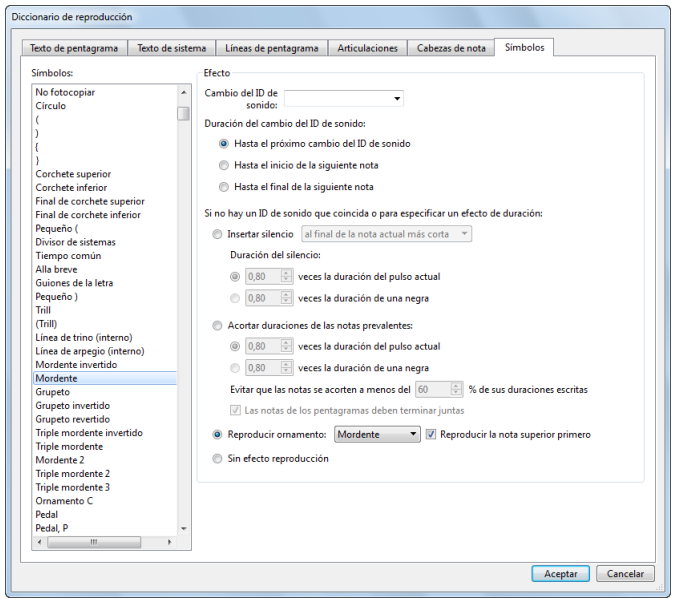
Cabezas de nota



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, puedes 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 tu dispositivo de reproducción (si está disponible) – consulta **Cambios de ID de sonido** más abajo.

También puedes asignar un efecto de reproducción por defecto a cada cabeza de nota. En el caso de las cabezas de nota solo 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 con mucha menos intensidad que las notas normales.

Símbolos



La página **Símbolos** permite especificar los efectos de reproducción para cada tipo de símbolo en tu partitura.

Cambio de ID de sonido permite especificar un cambio y duración para cada tipo de símbolo. Por ejemplo, puedes hacer que un símbolo de fall active un cambio de ID de sonido **+fall** para que Sibelius dispare automáticamente un sonido de caída de trompeta (por ejemplo) en tu dispositivo de reproducción, si está disponible – consulta **Cambios de ID de sonido** más abajo.

Si Sibelius no encuentra un sonido adecuado para reproducir el cambio de ID de sonido especificado, o si el símbolo es un adorno, cesura o marca de respiración, hay opciones adicionales en **Si no hay un ID de sonido que coincida o para especificar un efecto de duración:** Las opciones disponibles funcionan de la siguiente manera:

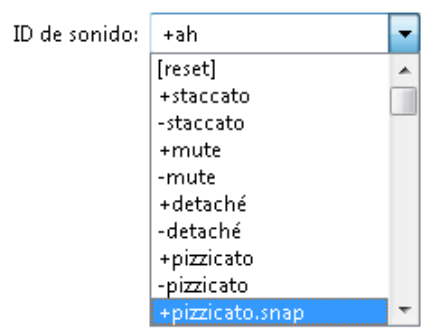
- **Insertar silencio** se utiliza para las cesuras, que extienden el compás en el que están al insertar un silencio adicional. Dado que los símbolos de cesura se pueden colocar en cualquier parte relativa a la nota, hay tres opciones respecto al momento en que ocurrirá la cesura: **al final del pulso actual**, **al final de la nota actual más corta** o **en la posición marcada del símbolo**.
- **Duración del silencio** especifica la longitud real del silencio insertado: puedes elegir entre un múltiplo de la longitud del pulso predominante (por ejemplo, **0,5 veces la duración del pulso actual** insertaría un silencio de corchea en 4/4, o un silencio de corchea con puntillo en 6/8), o una longitud absoluta medida en negras (por ejemplo, **2 veces la duración de una negra** insertará un silencio de blanca).

- **Acortar duraciones de las notas prevalentes** se utiliza para las marcas de respiración, que crean un silencio robando tiempo de las notas a las que siguen. Puedes especificar la longitud del silencio bien como un múltiplo de la longitud del pulso prevalente o bien como una longitud absoluta medida en negras. Para evitar que las notas cortas se acorten demasiado, **Evitar que las notas se acorten a menos del n % de sus duraciones escritas** está configurado al 60 % de manera predeterminada. **Las notas de los pentagramas deben terminar juntas** le indica a Sibelius que preste atención a todos los pentagramas que tienen marcas de respiración y se asegure de que todos los pentagramas "respiren" al mismo tiempo, incluso si los valores de nota en los diferentes pentagramas son distintos.
- **Reproducir ornamento** te permite especificar el modo en que se reproducen algunos ornamentos. Las opciones de los menús **Trino**, **Mordente**, **Mordente largo** y **Grupeto** se utilizan para los símbolos correspondientes en tu partitura. La opción **Reproducir la nota superior primero** te permite controlar el comportamiento de los mordentes y grupetos invertidos.
- **Sin efecto de reproducción** significa que Sibelius simplemente ignorará el símbolo durante la reproducción.

Aunque no haya efectos predeterminados para otros adornos, puedes aplicar fácilmente las características de reproducción de trinos, mordentes y grupetos a otros símbolos; por ejemplo, podrías configurarlo para que los vibratos de armónicos y los tremblements también se reproduzcan como trinos.

Cambios de ID de sonido

Para una introducción a los ID de sonido,
📖 **6.19 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 asignarse a un cambio de ID de sonido **+pizzicato**, y "arco" a un cambio de ID de sonido **-pizzicato**. También se 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 puedes escribir directamente en la caja los elementos de ID de sonido que desees añadir o eliminar, o seleccionarlos en el menú de elementos comunes de ID de sonido.

Para añadir un elemento, escribe **+** sin espacios inmediatamente antes del elemento, y para eliminarlo escribe **–**. Para eliminar todos los elementos actuales, escribe **[reset]** (incluyendo los corchetes).

En las páginas **Texto de pentagrama** y **Símbolos**, es posible especificar si el cambio de ID de sonido debería producirse **Hasta el próximo cambio del ID de sonido**, **Hasta el inicio de la siguiente nota** o **Hasta el final de la siguiente nota**. 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 un tambor militar). Ocasionalmente, puede que quieras que el cambio de ID de sonido solo 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 no afinada).

Asimismo 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 bajo la línea** (apropiado para ligaduras de expresión, líneas de octava, reguladores, etc.).

Ten en cuenta que la definición de un nuevo cambio de ID de sonido en **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario** no garantiza que se vaya a reproducir, ya que Sibelius solo es capaz de interpretar los efectos disponibles en los dispositivos de su configuración de reproducción. Pero los ID de sonido ofrecen la ventaja de ser independientes 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 introduzcas palabras del diccionario de reproducción en la partitura, ten en cuenta que Sibelius trata de formas distintas las palabras de **Texto de pentagrama** y **Texto de sistema**.

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 dinámicos 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 expresiones regulares para identificar términos utilizados en estructuras de repetición, como **D.C. al Fine** y **D.C. a Coda** (📖 **6.9 Repeticiones**).

Puedes usar expresiones regulares en el diccionario de reproducción, pero ten mucho cuidado: 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** – consulta más abajo
- **$** indica que la coincidencia debe producirse al final de la cadena de texto, como en **Amen$** – consulta más abajo
- **.** 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, utiliza **\.**

- ***** 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**, etc. Una expresión regular útil es **.***, que significa "identificarlo todo". Si escribes **^principio.*final$**, se detectarán todas las cadenas rodeadas por las palabras **principio** y **final**.
- **+** detecta una o más apariciones del carácter previo, de manera que una expresión regular como **a+** se identificará en cadenas de texto como **a**, **aaaaa** y **baaa**, pero no en **b** o en una cadena vacía
- **[ ]** es el operador de grupos, y significa "identificar cualquier carácter dentro del grupo", para encontrar números con **[0-9]**. Los caracteres de puntuación pierden su significado especial cuando están incluidos entre estos corchetes, de manera que puedes escribir una cadena como **D[.$S]* a Coda.**
- **\x***NN* 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*. Puedes usarlos para identificar palabras enteras, como **(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 debes 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

Después de editar palabras del diccionario de reproducción, puedes transferir el diccionario actualizado a otras partituras. Para ello solo tienes que exportar la configuración personal de la partitura en la que hayas editado el diccionario e importarla en la nueva partitura – consulta 🕮 **8.2 Configuración personal** para más detalles o guarda la partitura como plantilla (🕮 **1.21 Exportación de plantillas**).

6.9 Repeticiones

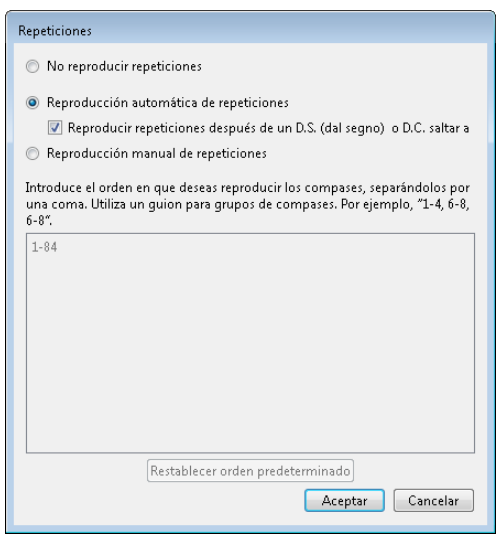
📖 **4.5 Barras de compás**, **4.6 Líneas**, **4.10 Símbolos**, **5.1 Trabajar con texto**, **6.1 Trabajar con la reproducción**, **6.8 Diccionario de reproducción**, **2.11 Inspector**.

Como sucede con los demás tipos de reproducción, Sibelius interpreta los signos de repetición en la 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 vez, texto como **D.C. a Coda** o *1ª vez* ***mf***; y símbolos para codas y segnos. Los archivos MIDI guardados en Sibelius también incluyen las repeticiones tal y como se reproducen.

Cuadro de diálogo Repeticiones

La reproducción de las repeticiones se controla mediante el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Repeticiones**.



- La opción **No reproducir repeticiones** indica a Sibelius que ignore todas barras de repetición, líneas de diferentes finales, etc. presentes en la partitura.
- La opción **Reproducción automática de 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. a Coda**.
- **Reproducción manual de repeticiones** permite especificar el orden de reproducción de los compases en la partitura – consulta **Reproducción manual de repeticiones**.

Barras de repetición

Para crear una barra de compás de inicio o final de repetición, selecciona la barra de compás que quieres transformar en repeticiones y luego **Inicio de repetición** o **Final de repetición** en la galería **Notaciones ▸ Común ▸ Barra de compás**. Para más detalles, 🕮 **4.5 Barras de compás**.

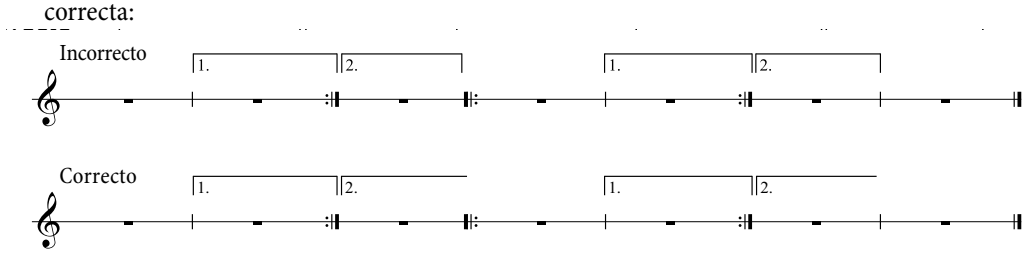
Por defecto, las barras de repetición solamente se repiten una vez (es decir, un pasaje con un barra de inicio y final de repetición se ejecutará dos veces). Si quieres que una sección repetida se ejecute más de dos veces, selecciona la barra de final de repetición y activa otras casillas **Reproducir en cada pasada**, en el panel **Reproducción** del Inspector (consulta más abajo); si seleccionas, por ejemplo, las casillas **1**, **2** y **3**, esa sección *se repetirá* tres veces y por tanto se reproducirá *cuatro* veces en total. Sin embargo, si una línea de final (consulta más abajo) está también presente en el mismo compás, las propiedades de reproducción de la línea tienen preferencia, por lo que la barra se repetirá tantas veces como lo indique la línea de final.

También puedes 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, que anula las casillas **Reproducir en cada pasada**.

Líneas de 1ª y 2ª vez

Para información sobre la creación de estas líneas, 🕮 **4.6 Líneas**.

Las líneas de final con corchetes abiertos en el extremo derecho tienen asignada automáticamente la opción **Última repetición**, que indica a Sibelius que ya se han reproducido todas las líneas de repetición anteriores. Si dispones de varios grupos con líneas de final 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:



Sibelius establece automáticamente las propiedades de reproducción de estas líneas al crearlas, lee los números bajo el corchete y selecciona las casillas **Reproducir en cada pasada** (consulta **Propiedades** más abajo) según se requiera. Por ejemplo, una línea de final que contenga el texto **1.–3.** configurará las casillas **1**, **2**, y **3** automáticamente; una línea con el texto **1, 3, 5** establecerá 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:

- Crea los compases en donde quieres escribir la música para la coda.
- Selecciona la barra de compás justo antes de la coda.
- Selecciona **Doble** en **Notaciones ▸ Común ▸ Barra de compás** (ya que las codas suelen estar precedidas por una barra doble de compás, para mostrar el final de la sección anterior).
- Puedes añadir una indicación de texto aquí para dar las instrucciones al músico, y que sepa lo que debe hacer la primera vez - consulta **Dal segno (D.S.) y da capo (D.C.)** a continuación.
- Selecciona **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Dividir sistema**. Esto creará un espacio después de la barra de compás seleccionada. Puedes arrastrar dicha barra hasta el principio de la segunda mitad del sistema con el fin de aumentar o disminuir las distancia (para eliminar el espacio por completo, selecciona **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer Posición**). Para decidir si quieres repetir la clave, armadura etc. después de la separación, selecciona la barra al final del primer compás después del espacio y abre el panel **Compases** en el Inspector (🕮 **2.11 Inspector**).
- Para escribir la palabra **CODA** por encima del inicio de la coda, pulsa **Esc** para asegurarte que no hay nada seleccionado. A continuación, selecciona **Tempo** en **Texto ▸ Estilos ▸ Estilo** (atajo **Ctrl**+**Alt**+**T** *o* ⌥⌘**T**) y haz clic por encima del inicio de la coda. Haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) *o haz* **Control**-clic (Mac) para ver el menú de palabras y luego escribe la palabra **CODA** del modo habitual.

Dal segno (D.S.) y da capo (D.C.)

El término italiano "dal segno" significa literalmente "desde el signo". En la mayoría de las partituras lo verás como **D.S. al Fine** (que significa "vuelve de nuevo al signo 𝄋, ejecuta la música hasta que llegues al compás indicado con la palabra **Fine**, y detente ahí") o **D.S. al Coda** (which means "vuelve al signo 𝄋, ejecuta la música de nuevo hasta que llegues al compás indicado como **A Coda**, y salta 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 encontrarás la abreviatura **D.C. al Fine** y **D.C. a Coda**.

También puedes ver simplemente **D.C.** o **D.S.** en el compás final de una partitura, lo que significa que hay que repetir dese el inicio de la partitura o desde el signo 𝄋 respectivamente y pararse en el final.

En música, estas instrucciones siempre aparecen al final del compás desde donde hay que regresar y saltar (bien al signo 𝄋 o al principio de la pieza). Para introducir estas instrucciones:

- Selecciona la barra de compás donde quieras que el músico salte a otro punto de la partitura.
- Selecciona **Repetición (D.C./D.S./A Coda)** en la categoría **Tempo** de **Texto ▸ Estilos ▸ Estilo**. (Es importante usar este estilo de texto, en lugar de un texto de Tempo porque de esta forma se vinculará automáticamente al final del compás).
- Aparecerá un cursor de texto intermitente. Ahora haz clic con el botón derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac) para ver el menú de palabras, que incluye el texto que necesitas. Para introducirlo en la partitura basta con pulsar sobre el menú. Si escribes las palabras en lugar de pulsar sobre ellas, asegúrate de usar mayúsculas y minúsculas según se requiera (escribe "Fine", no "fine", ya que con esta última la reproducción no funcionará).

Crear un segno

Por supuesto, si el ejecutante tiene que saltar y volver a un segno, es preciso crearlo en el lugar apropiado. Para ello:

- Selecciona la nota al principio del compás donde el músico tiene que volver hacia atrás.
- Selecciona **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo** (atajo de teclado **Z**).
- El símbolo de segno (𝄋) está situado a la derecha en la parte superior de la categoría **Común**. Haz clic en el segno para crearlo en la 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 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**, **D.C. al Coda**).

Ambas instrucciones se encuentran al final de los compases y se introducen de la misma forma que **D.S.** y **D.C.** – consulta **Dal segno (D.S.) y da capo (D.C.)** más arriba.

Compases de repetición

Para crear un compás de repetición, consulta 🕮 **4.25 Compases de repetición**. Sibelius reproduce los compases de repetición automáticamente.

Propiedades

El panel **Reproducción** del panel del Inspector contiene los controles principales para ajustar la reproducción de líneas, texto e incluso 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 repetición y líneas de repetición 1ª y 2ª, Sibelius asigna las propiedades de forma automática (consulta **Líneas de 1ª y 2ª vez** y **Barras de repetición** más arriba). Para texto, el usuario puede configurar esta opción (consulta **¿Cuándo reproducir los textos y las líneas?** más abajo).
- **Última repetición** se aplica solamente a las líneas de final con el extremo derecho de la línea abierto (es decir sin cierre en el extremo derecho) – consulta **Líneas de 1ª y 2ª vez** más arriba.
- **Saltar al final del compás** indica a Sibelius si tiene que obedecer un salto (como por ejemplo una instrucción de texto del tipo **D.C. a Coda**) en el punto exacto del compás en que se encuentra el texto o al final del compás (esta es la opción predeterminada). La única razón para desactivar esta opción es cuando sea preciso obedecer una instrucción de repetición en medio del compás.

¿Cuándo reproducir los textos y las líneas?

Puedes utilizar las casillas **Reproducir en cada pasada** para indicar a Sibelius si debe reproducir los textos de pentagrama que afectan a la reproducción (normalmente textos de Expresión y Técnica). Por ejemplo, podrías crear texto de expresión "*1ª, 3ª, 5ª vez:* ***mf***" (activando las casillas **Reproducir en cada pasada 1**, **3**, y **5**) y otro objeto llamado "*2ª, 4ª vez*: ***pp***" (activando las casillas **2** y **4**) al principio de una sección repetida para que Sibelius reproduzca la dinámica adecuadamente. Otro caso similar sería la creación de un línea de pentagrama (como un regulador o un glissando) y establecer la reproducción solamente en la primera pasada.

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 se reproducirán 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 superposición rítmica diferente en la línea vocal en diferentes estrofas, es posible crear notas de tamaño de aviso para indicar el ritmo de la segunda estrofa de la letra y ajustarlas de tal forma que solamente se ejecuten en la segunda repetición. En la escritura de jazz, podrías crear un pasaje de solo de viento que se reproduzca únicamente en la repetición, y así sucesivamente.

Es posible desactivar totalmente el sonido de una nota; para ello solo tendrías que desactivar *todas* las casillas de la opción **Reproducir en cada pasada**. (Si solo quieres silenciar una cabeza de nota dentro de un acorde, utiliza una cabeza de nota de silencio en su lugar – 📖 **4.12 Cabezas de nota**).

Salto de compases

En algunas circunstancias, puede que no quieras que se reproduzca en absoluto un compás concreto. Por ejemplo, si la partitura comienza con un pentagrama introductorio (como una indicación de "utilizar campanillas") o incluye un gráfico de acorde de guitarra en una página de la partitura y prefieres 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 *desde* donde quieres que comience el salto y otro objeto *hasta* donde quieres que llegue el salto:

- Elige el nombre que quieras para el par de señales. Puede ser un nombre cualquiera, por ejemplo "gato".
- Al final del compás, anterior al compás o compases que no quieras reproducir, crea un objeto de texto de Repetición nuevo (D.C./D.S./A Coda), formado por la palabra "saltar a" y el nombre de la señal, o sea, **saltar a gato**.
- Al principio del compás donde quieras continuar la reproducción, crea un objeto de texto de Tempo nuevo, formado por la palabra "señal" y el nombre de la señal, o sea, **señal gato**.

Como seguramente no querrás imprimir el par de señales creadas, puedes seleccionarlas y ocultarlas (usando **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar**) o insertando el carácter (**~**) antes de cada objeto de texto.

Sibelius obedecerá *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** se ignoran 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 tienes una forma de reproducir los finales opcionales:

- Usa líneas de final con los extremos cerrados a derecha e izquierda tanto para los compases de **Repetir hasta silencio** como para **Final opcional**.
- Ajusta el final de la línea **Repetir hasta silencio** para reproducir dos veces mediante los controles del panel **Reproducción** del Inspector (comprueba que la casilla **Última repetición** está desactivada).
- Selecciona la línea **Final opcional** y activa la opción **Última repetición** en el panel **Reproducción** del Inspector.

Cuando reproduzcas la partitura, Sibelius tocará 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 fundido total:

- Ajusta la sección final para que se repita 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** del Inspector.
- Crea un regulador de diminuendo que abarque la duración total de la sección repetida y asígnalo para que se reproduzca en la última repetición de la sección final. En el mismo panel, ajusta el cambio de dinámica al valor **0% del máximo**.
- Selecciona el regulador y elige la opción **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌘**H**).

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 **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Código de tiempo**. En secciones repetidas verás varios códigos de tiempo superpuestos en posición vertical, uno para cada pasada. Estos códigos de tiempo indican el orden de reproducción y el número de veces que Sibelius va a reproducir estos compases. Para más detalles, 🕮 **6.11 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. De ser así, selecciona **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Repeticiones** y luego **Reproducción manual de repeticiones**.

Esto 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 haz clic en **Restablecer orden predeterminado**.

Si tienes varias canciones, piezas o movimientos dentro de la misma partitura, deja una línea en blanco entre cada grupo 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, el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Repeticiones** requiere el uso de números de compás internos, es decir, cuenta todos los compases de la partitura solo una vez, y el primer compás de la partitura, aun en el caso de que sea una anacrusa, tendrá el número 1.

Además, si añades o eliminas compases, tendrás que regresar a **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Repeticiones** y actualizar la lista de compases para garantizar que se reproducen en el orden correcto.

6.10 Vídeo

📖 **6.1 Trabajar con la reproducción**, **6.11 Código de tiempo y puntos de sincronía**.

Este capítulo explica cómo añadir un vídeo digital a una partitura, lo que te permite componer para vídeo utilizando Sibelius.

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:

- Selecciona **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Vídeo ▸ Añadir vídeo**. Aparecerá un cuadro de diálogo para que localices el archivo TIFF que quieres importar. Una vez localizado el archivo, haz 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:

- Selecciona **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Vídeo ▸ Eliminar vídeo.**
- Aparecerá un mensaje indicando que el vídeo ya no está asociado a la partitura; puedes cancelar la operación.

Sincronización

Al añadir un vídeo a una partitura, este se sincroniza con la partitura durante toda la reproducción y se actualiza 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 Controles, así como los botones de avance y rebobinado rápido.

Si pulsas estos botones una sola vez, se producirá un avance rápido o un rebobinado (atajos **[** y **]**) de 0,2 segundos exactamente; mantén pulsados estos botones para acelerar el proceso. Observarás que en algunos formatos de vídeo, la función de rebobinado es más lenta que la de avance rápido. Para una máxima precisión en el desplazamiento a través del vídeo, utiliza **Mayús**+**[** y **Mayús**+**]** para avanzar por los frames del vídeo de uno en uno.

Formatos de archivo

Sibelius reproduce cualquier formato de vídeo compatible con tu sistema operativo. En Windows, los archivos normalmente son: **.avi**, **.mpg**, **.wmv** y, si tienes instalado QuickTime, archivos **.mov**. Los usuarios de Mac pueden reproducir archivos **.avi**, **.mpg** y **.mov**. Sibelius también necesita que haya instalados ciertos códecs en el sistema para poder reproducir los archivos de vídeo seleccionados. Puede ocurrir que algunos archivos no se reproduzcan (a pesar de 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 tu ordenador, seguramente porque el códec 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.

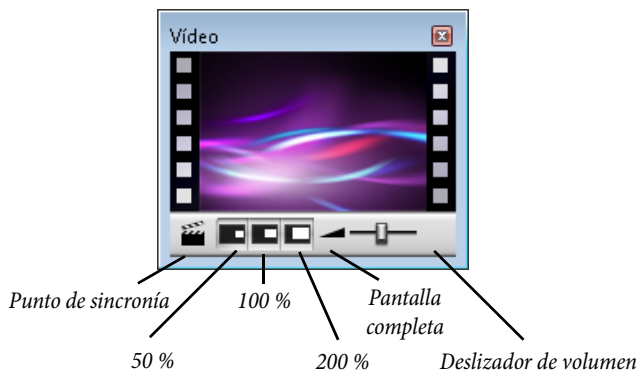
Cómo guardar y abrir partituras que contienen archivos de vídeo

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 tienes que entregar esa partitura a otro usuario de Sibelius, deberás 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 que se abrió. Si no encuentra el archivo de vídeo, el programa preguntará si quieres buscar el archivo de vídeo manualmente. Si pulsas **Sí**, aparecerá un cuadro de diálogo en el que podrás definir la nueva ruta del archivo. Si pulsas **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 Vídeo, selecciona **Vista ▸ Paneles ▸ Vídeo** (atajo **Ctrl+Alt+V** *o* **⌥⌘V**).



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 podrás seguir escuchando la música aplicada a ese vídeo. Si deseas eliminar el vídeo de la partitura permanentemente, consulta **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, modifica la posición del deslizador de volumen situado en la parte inferior de la ventana del vídeo. Si ajustas 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 puedas seleccionar el tamaño más conveniente para tu vídeo. Estos cuatro botones se encuentran en la parte inferior de la ventana Vídeo (ilustrada más arriba) y también hay opciones en **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Vídeo**. Es posible modificar el tamaño del vídeo con los ajustes **50%**, **100%** o **200%**, o usar el modo de **Pantalla completa** (descrito a continuación).

Modo de pantalla completa

El modo de pantalla completa puede resultar útil, pero no olvides que el comportamiento del vídeo depende fundamentalmente del códec y del hardware o software utilizados para interpretar el vídeo.

- Si usas un sistema de pantalla dual, quizás no puedas elegir la pantalla en la que debería aparecer 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 utilizas un códec QuickTime para reproducir vídeo, este se reproducirá en modo de pantalla completa en la pantalla *primaria*, independientemente de cual sea la pantalla en la que esté la ventana Vídeo.
- En Windows, si utilizas Windows Media para reproducir vídeo y seleccionas el modo de pantalla completa, el vídeo se reproducirá en modo de pantalla completa en la pantalla en la que se ubicó la ventana Vídeo previamente. Si pulsas sobre la ventana de vídeo o detienes la reproducción en Sibelius, el vídeo saldrá inmediatamente del modo de pantalla completa: es una característica del códec 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, puedes 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 en la página **Mostrar** de **Archivo ▸ Preferencias.** Si no tienes QuickTime instalado, no podrás elegir esta opción:

Si seleccionas un vídeo no compatible con tu reproductor de vídeo predeterminado, Sibelius intentará usar el otro reproductor, ignorando el ajuste predeterminado. Esto puede ocurrir si, por ejemplo, intentas reproducir un archivo **.mov** de QuickTime usando Windows Media.

Sibelius mostrará el nombre del archivo de vídeo seguido del nombre del reproductor utilizado (entre paréntesis y en la barra de título de la ventana de vídeo).

De momento no hay una versión de QuickTime para Windows de 64 bits y solo es posible usar QuickTime con la versión de Sibelius de 32 bits.

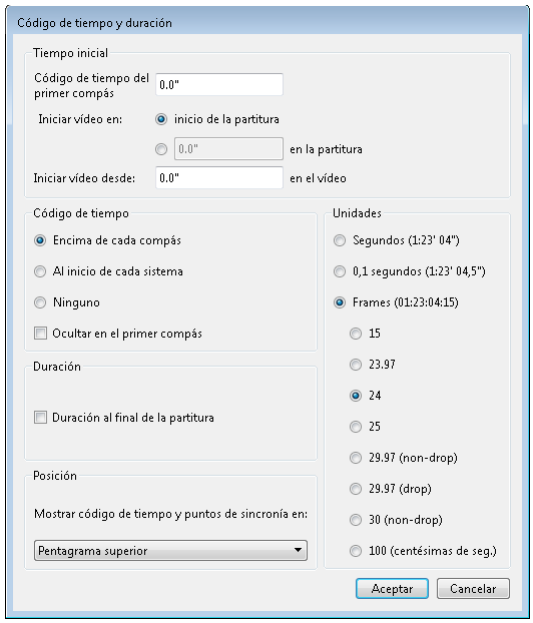
Transparencia de la ventana Vídeo

Sibelius permite activar la transparencia de la ventana del vídeo y demás ventanas. El ajuste requerido se encuentra en la página **Mostrar** de **Archivo ▸ Preferencias**. A diferencia de las demás ventanas, es posible desactivar la transparencia de la ventana Vídeo de manera independiente. Esto resulta necesario en ocasiones, dado que algunas configuraciones de hardware y algunos códecs pueden producir parpadeos o imágenes fantasmas en la ventana del vídeo cuando esta es translúcida.

Para más información sobre las ventanas translúcidas, 🕮 **1.28 Ajustes de pantalla**.

Tiempo inicial

Puedes ajustar el vídeo para que inicie la reproducción en un punto cualquiera distinto del inicial para saltarte, por ejemplo, la reproducción de un tráiler al que no le pondrás música con Sibelius. También puedes definir el inicio de la reproducción en un punto determinado de la partitura. Hay tres ajustes de configuración en **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Código de tiempo** para definir la correlación exacta entre la partitura y el vídeo:



- **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 deseas 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 deseas que el vídeo comience la reproducción justo en el punto inicial de la partitura, selecciona **Al principio de la partitura**.
- **Iniciar vídeo desde**: utiliza este ajuste para iniciar la reproducción del vídeo en un punto distinto del punto inicial. Por ejemplo, si el vídeo contiene en el inicio dos segundos de cola inicial, lo más probable es que quieras ignorar los dos primeros segundos y le digas a Sibelius que comience la reproducción pasado ese punto. Para hacer esto, ajusta **Iniciar vídeo desde** a dos segundos.

El cuadro de 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 se interpretará como segundos, por lo que si introduces 18, equivaldrá a 00:00:18:00. Cuando introduzcas valores relacionados con frames, asegúrate de usar la misma tasa de frames que la seleccionada en **Frames**.

Para más información sobre cómo trabajar con códigos de tiempo y puntos de sincronía, 📖 **6.11 Código de tiempo y puntos de sincronía**.

Cómo añadir música a tus archivos de vídeo

Tanto Windows como Mac OS X se suministran con software gratuito o de muy bajo coste que permite añadir la música compuesta en Sibelius al vídeo que desees. Antes que nada, debes exportar tu partitura como archivo de audio desde Sibelius - 🕮 **1.12 Exportación de archivos de audio**. A continuación, puedes 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 (visita **www.apple.com/ilife/imovie** para más detalles).

Si eres usuario de Windows y te gustaría componer música para agregar a tus vídeos, visita **www.picasa.com** y descarga la versión gratuita con la que podrás generar rápidamente pases de diapositivas de tus álbumes de fotos digitales.

Reproducción de pistas de audio en sincronía con la partitura

Puedes utilizar la función de vídeo de Sibelius para reproducir pistas de audio en sincronía con la partitura. Esto puede resultar útil para la trascripción 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, selecciona **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Vídeo ▸ Añadir vídeo** y, en el cuadro de diálogo emergente, selecciona **Todos los archivos** como tipo de archivo. A continuación, puedes elegir cualquier archivo de audio en el formato que quieras (**.wav**, **.mp3**, **.aiff**, etc.) para vincularlo a la partitura. Observa que al añadir pistas de audio a la partitura, la ventana Vídeo se reduce mostrando únicamente los botones y el deslizador relacionados con el volumen.

También puedes usar **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Otros ▸ Crear indicación de metrónomo** para sincronizar el tempo de la partitura con el tempo de la pista de audio. No obstante, ten en cuenta que al ajustar el tempo de la partitura con el deslizador de tempo en la ventana Controles, la altura de la pista de audio variará en consonancia.

6.11 Código de tiempo y puntos de sincronía

📖 **6.1 Trabajar con la reproducción**, **6.10 Vídeo**.

El código de tiempo indica la posición en el tiempo de 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 reproduzcas una partitura, la lectura del código de tiempo aparecerá en una pantalla pequeña dentro de la ventana Controles, y mostrará el valor del tempo actual y el número de pulsos por minuto.

Sibelius también puede mostrar el código de tiempo en forma de texto por encima de cada barra de compás en la partitura. El programa calcula hasta dicho punto la posición en el 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).

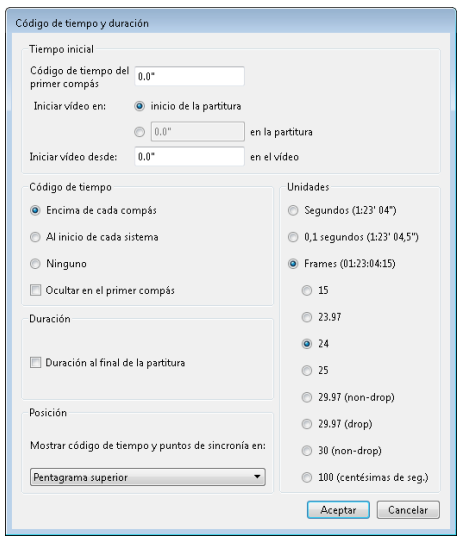
Sibelius no puede sincronizar la reproducción o mostrar el flujo de datos entrantes provenientes de SMPTE o MTC. Este tipo de funciones las proporcionan los programas secuenciadores profesionales (como Pro Tools), y por tanto capaces de identificar la información de un archivo Sibelius, si se exporta como archivo MIDI (📖 **1.15 Exportación de archivos MIDI**). No obstante, Sibelius sincronizará la reproducción con archivos de vídeo digital que pueden adjuntarse a cualquier partitura de Sibelius (📖 **6.10 Vídeo**).

Lectura de código de tiempo

Durante la reproducción, las lecturas de los códigos de tiempo y el tempo aparecerán en la ventana Controles: La ventana Controles se puede activar y desactivar a través de **Vista ▸ Paneles ▸ Reproducción** (atajo **Ctrl+Alt+Y** *o* **⌥⌘Y**). 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), es decir, muestra los valores absolutos de "tiempo de partitura" especificados en **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Código de tiempo** (descrito más abajo), en lugar de un "tiempo real".

Cuadro de diálogo Código de tiempo y duración

El cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Código de tiempo** contiene varias opciones relacionadas con el tiempo, guardadas en la partitura.



Escribir notaciones de tiempo en la partitura

Para mostrar el código de tiempo en la partitura, activa la función **Encima de cada compás** o **Al inicio de cada sistema**. Para cambiar el pentagrama sobre el que aparece, selecciónalo en la lista **Posición**. De esta forma, verás 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, selecciona **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas** y ajusta la posición vertical del estilo de texto del **Código de tiempo** según se requiera (🕮 **8.4 Posiciones predeterminadas**).

Unidades

El código de tiempo se puede visualizar en varios formatos:

- **Frames** (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 la partitura incluye repeticiones, los compases repetidos contendrán dos o más códigos apilados, uno para cada "pasada" de la música – 🕮 **6.9 Repeticiones**.

Los códigos se imprimen al imprimir la partitura, pero por defecto, no se muestran en las partes. Para activar el código de tiempo en las partes, usa la página **Configuración personal**, en el cuadro de diálogo **Aspecto de múltiples partes** (🕮 **9.3 Aspecto de las partes múltiples**).

Como la velocidad entre los formatos de cine y de vídeo son diferentes, los códigos de tiempo pueden calcularse basándose en el número de frames 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 por si 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: Frames).

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 ventana Controles, y cualquier texto del código de tiempo en la partitura). Si estás usando el formato de frames por segundo, el valor de frames del tiempo inicial se interpretará de acuerdo con el valor de frames por segundo asignado en el cuadro de diálogo.

El cambio del **Código de tiempo del primer compás** tiene dos aplicaciones:

- Si la partitura es para cine/televisión, el tiempo inicial es necesario para localizar un punto específico en la película.
- Si la partitura es parte de un trabajo mayor, como el movimiento de una sinfonía, ajusta el tiempo inicial con el mismo valor del movimiento anterior (que aparece como duración en la última página del movimiento anterior). Así 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** e **Iniciar vídeo desde**, 🕮 **6.10 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 asignas un tiempo inicial de la partitura, este se sumará a la duración final también, por lo que si divides tu trabajo en dos archivos, y escribes el tiempo inicial del segundo archivo con la duración del primero, la duración del segundo indicará el tiempo acumulado total, hasta ese punto. (Consulta **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 (🕮 **6.9 Repeticiones**), el texto de tempo (por ejemplo **Allegro**) y las indicaciones metronómicas (🕮 **5.1 Trabajar con texto**), calderones (pausas) y líneas de *rit./accel.* (🕮 **4.6 Líneas**). Estos valores se actualizan en el momento de crearlos o editarlos. ¡Prueba y verás!

Pero el código de tiempo *no* puede leer los ajustes de reproducción del deslizador del tempo.

Puntos de sincronía

Los puntos de sincronía son referencias de tiempo 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 tienes un vídeo con un momento clave en el tiempo 04'32": debes utilizar el deslizador de la línea de tiempo de la ventana Controles para navegar hasta esta posición del vídeo y después utilizar los botones de rebobinar y avance rápido para, si es necesario, moverte en intervalos más pequeños (0,2 segundos) en cualquier dirección.

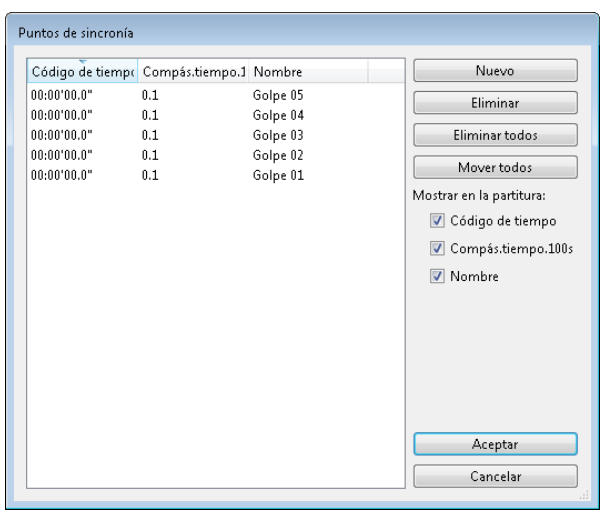
Cuando el frame que quieres marcar aparezca en la ventana Vídeo, pulsa el botón **Añadir punto de sincronía** en la ventana Vídeo o selecciona **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Punto de sincronía ▸ Crear punto de sincronía**. Se añadirá un punto de sincronía en ese punto de la partitura.

También puedes añadir puntos de sincronía a la partitura mediante el botón **Nuevo**, en **Reproducción ▸ Punto de sincronía ▸ Editar puntos de sincronía**. Si añades puntos de sincronía de esta manera siempre aparecerán al principio de la partitura, independientemente de la posición de la línea de reproducción. A continuación podrás introducir la posición de código de tiempo deseada (consulta más abajo).

Puedes mover los puntos de sincronía hacia arriba o abajo en la partitura cambiando la **Posición vertical** del estilo de texto de **Puntos de sincronía** en **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas – 🕮 8.4 Posiciones predeterminadas.**

Editar la posición del tiempo y nombre de los puntos de sincronía

Para editar un punto de sincronía en la partitura, selecciona **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Punto de sincronía ▸ Editar puntos de sincronía** (atajo **Mayús**+**Alt**+**P** *o* ⇧⌥**P**). El cuadro de diálogo que aparece 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 hayas seleccionado en **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Código de tiempo**. Pulsando dos veces sobre este campo podrás editar el valor que desees cambiar.
- La columna **Compás.tiempo.100s** muestra la ubicación del punto de sincronía en la partitura en compases, tiempos y centésimas de un tiempo. Por ejemplo, **64.2.96** indica el compás 64, tiempo 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 vuelves 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 haces doble clic sobre cualquiera de ellos, podrás editar el nombre de los puntos de sincronía. Ten en cuenta que es necesario pulsar la tecla **Intro** después de introducir un nuevo nombre en la tabla.

Borrar puntos de sincronía existentes

Si deseas eliminar un punto de sincronía de la partitura, puedes hacerlo mediante la opción **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Punto de sincronía ▸ Editar puntos de sincronía**. Selecciona el punto de sincronía que deseas eliminar y luego pulsa **Eliminar**. Si deseas borrar todos los puntos de sincronía de la partitura, pulsa **Eliminar todos**.

Ajustar selección al tiempo

Si deseas que un punto de sincronía alcance un punto determinado de la partitura, tendrás que ajustar el tempo de la partitura. Sibelius incluye un plug-in para realizar los cálculos necesarios – consulta **Ajustar selección al tiempo** en la página 336.

Mover todos los puntos de sincronía

En ocasiones, los puntos de sincronía de la partitura pierden la sincronía con el vídeo al realizar cambios en los ajustes del tiempo de inicio de la partitura o del vídeo. Para corregir este problema, puedes desplazar todos los puntos de sincronía que hayas creado por el mismo valor de tiempo: pulsa **Mover todos** en **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Punto de sincronía ▸ Editar puntos de sincronía**. Puedes 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 frames, asegúrate de utilizar la misma frecuencia de frames que la configurada en la sección **Frames** de **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Código de tiempo** (consulta más arriba).

Mostrar puntos de sincronía en un pentagrama

Algunos compositores encuentran útil relacionar la posición de cada punto de sincronía con la posición de pulso más cercana en la música, 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 – consulta **Añadir pentagrama de puntos de sincronía** en la página 335.

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 **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas (📖 8.4 Posiciones predeterminadas).** También puedes 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**.

6.12 Plug-ins de 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 otros fabricantes u otros dispositivos de reproducción, por ejemplo.

Antes de utilizar el plug-in debes crear una o más líneas en las posiciones de la partitura a las que desees añadir cambios de automatización. Usa la línea horizontal de la categoría **Líneas** en **Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea** y asegúrate de que la línea empieza y acaba sobre las notas a las que quieres aplicar los datos de controlador MIDI. A continuación, selecciona una línea o un pasaje que contenga una o más de estas líneas y elige **Reproducción ▸ Plug-ins ▸ Crear cambios de controlador continuo**.

El plug-in ofrece diversos presets para bibliotecas de muestras desarrolladas por otras compañías. Selecciona el preset que quieras y pulsa **Cargar preset**. Si no vas a realizar más cambios, pulsa **Aceptar** para que el plug-in escriba los mensajes de controlador MIDI adecuados en la partitura.

Por supuesto, puedes ajustar los presets existentes y crear tus propias combinaciones. Ajusta las opciones del cuadro de diálogo a tu gusto y pulsa **Añadir preset**. Asigna un nombre para el preset y pulsa **Aceptar**. Si más adelante modificas este preset, pulsa **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, etc.) seleccionables desde el menú desplegable **Tipo de señal**. Dependiendo de tu selección de **Tipo de señal** tendrás que especificar diversos tipos de parámetros en las opciones de la parte derecha del cuadro de diálogo. Consulta el cuadro de diálogo **Ayuda** del plug-in para más detalles.

Reproducción de cresc./dim.

Este plug-in solo 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, incluida la biblioteca de muestras Sibelius 7 Sounds, hace esto automáticamente – consulta **Reguladores** en la página 635.

En dispositivos MIDI más antiguos, como módulos MIDI externos o la tarjeta de sonido integrada, Sibelius no reproduce automáticamente las marcas de reguladores sobre notas individuales, porque usa 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 crea los reguladores oportunos, luego selecciona un compás o pasaje que contenga reguladores. Si solo quieres procesar un regulador, lo mejor es seleccionar el propio regulador.

Cuando hayas efectuado la selección, elige **Reproducción ▸ Plug-ins ▸** Reproducción de Cresc./Dim. Reproducción Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes optar por procesar cada regulador en el pasaje o solo el primero de todos, y puedes asignar el valor de la dinámica inicial y final para los *cresc./dim.*

También puedes elegir si quieres usar el controlador MIDI número 7 u 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 tengas que introducir manualmente un mensaje MIDI adicional para restablecer el nivel de volumen o expresión para ese pentagrama en particular – para más información 🕮 **6.18 Mensajes MIDI**.

El plug-in pedirá que introduzcas un regulador en la partitura antes de ejecutarlo; por ello, si no quieres que el regulador permanezca en la partitura para siempre, puedes 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 solo serán visibles si se activa **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** (atajo **Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥**H**).

Reproducción de armónicos

Este plug-in 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, selecciona un pasaje donde quieras reproducir los armónicos y selecciona **Reproducción ▸ Plug-ins ▸ Reproducción de armónicos**. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes elegir el tipo de armónico que va a ser procesado por el plug-in; en circunstancias normales puedes 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.

Para escuchar los armónicos al reproducir la partitura, debe estar activada la opción **Reproducción ▸ Reproducción en vivo ▸ Reproducción en vivo**. Atención: si transportas la música o cambias la altura de las notas con armónicos después de haber ejecutado el plug-in, tienes que borrar el texto del mensaje MIDI por encima de las notas y ejecutar de nuevo el plug-in, para que la reproducción sea correcta.

Reproducción de notas de adorno

Sibelius tiene posibilidades de reproducción integradas y controles para trinos, grupetos y mordentes; consulta 🕮 **6.8 Símbolos**. Este plug-in se mantiene por razones de compatibilidad con partituras existentes y para control adicional de la reproducción de los mordentes y grupetos y el aspecto de los símbolos vinculados en tu partitura.

Introduce los mensajes MIDI necesarios para poder reproducir mordentes y grupetos. Para usar el plug-in, selecciona las notas a las que quieras añadir una ornamentación y elige **Play ▸ Plug-ins ▸ Reproducción de notas de adorno**. Aparecerá un cuadro de diálogo con las siguientes opciones:

- **Mordente** o **Grupeto**: permite elegir el tipo de nota de adorno que añadir.
- Las opciones **Mordente**, **Inferior** y **Superior** determinan si el mordente debe reproducir la nota inferior a la nota escrita o la superior.
- **Grupeto**, **Invertido** determina si el grupeto se debe invertir o no.
- **Cromático**: produce un mordente o adorno cromático (si desactivas esta opción, será diatónico).
- **Al final de la nota**: esta opción, solo válida para grupetos, hace que Sibelius introduzca el grupeto 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.

Después de seleccionar las opciones deseadas, pulsa **Aceptar**, para añadir los mensajes MIDI adecuados a la partitura (activa **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** para verlos).

Reproducción de cuartos de tono

Introduce mensajes MIDI para la reproducción de los cuartos de tono. Para usar este plug-in, selecciona un pasaje o toda la partitura (usando **Ctrl**+**A** *o* ⌘**A**), luego elige **Reproducción ▸ Plug-ins ▸ Reproducción de cuartos de tono**.

Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes elegir la cantidad de inflexión tonal necesaria para producir un cuarto de tono. En circunstancias normales deberías conservar los valores por defecto; simplemente pulsa **Aceptar**.

Los mensajes MIDI creados por este plug-in se ocultan automáticamente y para verlos es preciso activar **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** (atajo **Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥**H**).

El plug-in incluye el cuadro de diálogo **Ayuda**, que describe más detalladamente sus operaciones y limitaciones.

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 clavicémbalo o partes de pizzicato.

Para ejecutar el plug-in, selecciona un pasaje y elige **Reproducción ▸ Plug-ins ▸ Rasgueo**. Aparecerá un cuadro de diálogo con opciones de selección de acordes rasgueados (los que mejor funcionan son los de cuatro o más notas), alternancia de rasgueo ascendente y descendente (en terminología de guitarra, un rasgueo ascendente empieza por la nota más grave y acaba en la más aguda), duración del rasgueo (256 tics equivalen a una negra) y notación del patrón de rasgueo (las opciones son no añadir notación, añadir el texto **d** o **u** para rasgueo descendente y ascendente 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 descendentes a los tiempos especificados y rasgueos ascendentes en los acordes presentes en los demás tiempos. Todas las opciones de rasgueo "alternancia estricta", "siempre hacia abajo" y "siempre hacia arriba" se explican por sí solas.

La opción "**usar patrón**" es la más flexible y puedes utilizarla para producir impresionantes patrones de flamenco. Introduce el patrón en forma de cadena de texto (escribe **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 introduces el patrón de tres letras **dud** y seleccionas ocho acordes, el resultado será un patrón **dudduddu**.

6.13 Sibelius 7 Sounds

📖 **6.1 Trabajar con la reproducción**, **6.3 Mezclador**, **6.7 Interpretación**, **1.12 Exportación de archivos de audio**.

Sibelius 7 Sounds es una biblioteca de sonidos de calidad profesional que combina instrumentos grabados en exclusiva y sonidos autorizados cuidadosamente seleccionados por expertos de la industria. El resultado es una variada colección de sonidos que se adapta perfectamente a cualquier estilo musical.

Sibelius 7 Sounds se reproduce a través del reproductor integrado Sibelius Player, potente instrumento virtual diseñado con la misma tecnología utilizada en el sampler Structure de Avid Pro Tools.

Sonidos incluidos

Sibelius 7 Sounds incluye la Avid Orchestra, en cuya grabación, a cargo de un diseñador de sonido que ha trabajado con algunos de los compositores más exigentes de Hollywood, participó una de las principales orquestas europeas. Esta no es una biblioteca simplificada ni reducida: en ella están representados todos los instrumentos de una orquesta, si es posible grabados con diversas técnicas de interpretación (entre ellas legato, détaché o portato, staccato, acentos y trinos), además de técnicas especializadas para muchos instrumentos (como doble articulación para flautas, sordinas para instrumentos de metal y cuerda, trémolo sin medida específica para cuerda, etc.). Contiene pasajes de instrumentos de cuerda, tanto solos como tutti y cámara, así como instrumentos poco frecuentes como, por ejemplo, la tuba wagneriana, la flauta contralto, el heckelfón y el litófono; asimismo, incluye algunos instrumentos de época, como la trompeta barroca y el oboe d'amore.

Además de la Avid Orchestra, Sibelius 7 Sounds ofrece una amplia gama de sonidos adecuados para jazz, rock, pop y música del mundo, con sonidos grabados y programados por el equipo responsable de los galardonados instrumentos virtuales de Pro Tools. Entre estos instrumentos hay saxos soprano, alto, tenor y barítono, todos grabados con técnicas características como doits y falls; tampoco se descuidan detalles en el resto de instrumentos de la big band, y se incluyen trompetas y trombones con técnicas de jazz. El conjunto se completa con sonidos clásicos originales de teclados, sintetizadores, guitarras, bajos y percusión no afinada.

También nos complace poder incluir un órgano de tubos de alta calidad con más de 20 registros,muestreados a partir del órgano de E.M. Skinner (en Our Lady of Mount Carmel, iglesia de Chicago) y tomados de Hauptwerk, el mejor software de órgano virtual del mundo. Encontrarás más detalles sobre Hauptwerk en **www.hauptwerk.com**.

Por último, Sibelius 7 Sounds incluye sonidos de bandas de metales y percusión de Fanfare and Rumble de Sample Logic, grabados por la multipremiada banda The Blue Devils en las instalaciones de Skywalker Sound (California), para desarrollar bibliotecas de muestras adecuadas tanto para compositores y arreglistas de bandas de metales, como para diseñadores de sonido. Encontrarás más información sobre Fanfare and Rumble en **www.samplelogic.com**.

La lista completa de sonidos disponibles en Sibelius 7 Sounds está disponible en **www.sibelius.com/sibelius7sounds**.

Requisitos informáticos

Sibelius 7 Sounds es una biblioteca de muestras de calidad profesional de gran tamaño, por lo que ocupa mucho espacio en el disco duro (más de 35 GB) y requiere un ordenador potente y un sistema operativo de 64 bits con mucha RAM (4 GB como mínimo, preferiblemente) para un uso óptimo. Para obtener el mejor rendimiento posible, las muestras deberían instalarse en una unidad SSD (unidad de estado sólido) en lugar de usar un disco duro convencional.

En **Cómo obtener lo mejor de los instrumentos virtuales y de los efectos** en la página 692 encontrarás algunos consejos sobre el uso de Sibelius Player y otros instrumentos virtuales.

Detección de memoria baja

La cantidad total de memoria requerida para cargar todos los sonidos de una partitura orquestal grande al utilizar Sibelius 7 Sounds puede ser de más de 3 GB de RAM solo para los sonidos. El propio Sibelius requiere unos cuantos cientos de megabytes de RAM (en función del tamaño de la partitura, número de partituras o partes abiertas, etc.), tu sistema operativo requiere normalmente varios cientos de megabytes y por supuesto puede que tengas otras aplicaciones funcionando al mismo tiempo, que a su vez tendrán sus propios requisitos de memoria.

Por tanto, si estás trabjando en un equipo de 32 bits, que solo puede acceder a alrededor de 3 GB (Windows) o 4GB (Mac), o si tienes 4 GB de RAM o menos instalados en tu ordenador, ejecutar Sibelius 7 Sounds puede llevar los recursos de tu ordenador al límite.

Sibelius intenta detectar cuándo se está quedando sin sonidos que va a necesitar mientras los carga en el reproductor Sibelius Player para evitar que la aplicación se vuelva inestable o se bloquee por falta de memoria. Cuando quedan alrededor de 400 MB disponibles de tu memoria total, Sibelius mostrará un cuadro de diálogo de advertencia y ofrecerá cambiar a una configuración de reproducción que requiera menos memoria (por ejemplo a **Sibelius 7 Sounds (Lite)** o **Sibelius 6 Essentials** si están disponibles), reducir el número de ranuras, o bien continuar cargando. Cuando solo quedan alrededor de 200 MB de la memoria total del sistema, Sibelius mostrará un cuadro de diálogo de error y no podrá cargar más sonidos; tendrás que elegir una configuración de reproducción diferente o reducir el número de ranuras en uso.

Configuración de Sibelius 7 Sounds

Por defecto, Sibelius está configurado para reproducir a través de Sibelius 7 Sounds, pero si utilizas otros dispositivos de reproducción puedes regresar a Sibelius 7 Sounds fácilmente, seleccionando **Sibelius 7 Sounds** en el menú **Configuración** de **Reproducción ▸ Configuración**.

Cuando abras la partitura, Sibelius cargará automáticamente los sonidos necesarios. Dependiendo del número de instrumentos en la partitura, el proceso puede tardar de medio minuto a dos minutos; durante este tiempo, podrás usar la partitura como de costumbre. Sibelius muestra un indicador de progreso en forma de porcentaje a la izquierda de los botones de vista del documento, en la parte derecha de la barra de estado. Si intentas iniciar la reproducción antes de que se hayan cargado los sonidos, aparecerá una barra de progreso indicando el estado del proceso de carga. Puedes hacer clic en **Cancelar** en el cuadro de diálogo de progreso **Cargando sonidos**…, lo que solo cancela la reproducción y no cancela la carga de sonidos, que continúa ejecutándose en segundo plano.

Cómo funciona Sibelius Player

Sibelius Player puede reproducir hasta 128 sonidos diferentes al mismo tiempo pero en la práctica puede que sean menos, según los recursos disponibles en el 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. Puedes ajustar este límite en la página **Reproducción** de **Archivo ▸ Preferencias**; no obstante, si sobrepasas el límite permitido, es posible que el sistema no pueda soportar todos los sonidos, lo que resultaría en una reproducción defectuosa y un funcionamiento considerablemente más lento de Sibelius y de tu ordenador.

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 la 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 debido a cambios en la técnica interpretativa (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*, esto significa que Sibelius puede usar una nota específica para disparar un cambio de sonido (lo que se conoce como *cambio por teclado*), ajustar un controlador MIDI a un valor determinado, reproducir una nota a una velocidad de ataque fija, etc. Muchos de los sonidos de Sibelius 7 Sounds funcionan de esta manera: por ejemplo, los violines pueden alternar entre arco, pizzicato y trémolo sin medida específica mediante cambios por teclado, y la trompeta puede cambiar de sonido normal a interpretación con sordina con el mismo método.

Si deseas cambiar a un instrumento completamente distinto (de clarinete a saxo, por ejemplo), normalmente necesitarás 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 un solo canal 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.

6.14 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). Lee esta sección si tienes pocos o ningún conocimiento sobre MIDI. Los usuarios avanzados con conocimientos sobre MIDI pueden saltarse este capítulo.

Para obtener más información sobre las conexiones y los ajustes de los dispositivos MIDI en tu ordenador, consulta **Conexión de dispositivos MIDI externos** en la página 23.

¿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 tu 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. Aún así, 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 corresponde 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 relativamente 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 se 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 todos los dispositivos MIDI nuevos siguen esta norma (algunos, incluso, con sonidos adicionales).

Desde la creación de GM, los fabricantes de productos MIDI se han puesto de acuerdo de nuevo para ratificar los sonidos añadidos al estándar General MIDI, lo que ha dado como resultado la creación de General MIDI 2 (GM2, en su forma abreviada). GM2 añade 128 sonidos más al conjunto de sonidos estándar, entre otras cosas, pero su uso todavía no se ha extendido lo suficiente. Para identificar tu 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 se crea un pentagrama de flauta y se usa un dispositivo de reproducción General MIDI, Sibelius le asigna normalmente el número de programa 73, que es el correspondiente al sonido de flauta en General MIDI. Si reproduces la partitura en cualquier dispositivo compatible con General MIDI, este reproducirá el sonido correcto. El proceso es así de sencillo;

y no solo eso: si conectas otro dispositivo y le indicas a Sibelius qué tipo de dispositivo es, Sibelius modificará el número de programa para producir el mejor sonido de flauta de ese dispositivo. Sibelius se puede utilizar con cualquier dispositivo MIDI, aunque para obtener mejores resultados necesitarás un conjunto de sonidos específico del dispositivo.

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, deberás 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 solo existen 127 números de programa. Para superar este límite, basta agrupar los sonidos añadidos en *bancos* de números de programas. Para acceder a ellos, tienes 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 quieres seguir leyendo cuestiones técnicas relativas al MIDI, puedes 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 los dispositivos MIDI puede reproducir hasta 16 sonidos diferentes simultáneamente (es decir, solo 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, 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 Mezclador 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 **Glosario** son: *Aftertouch (presión de canal)*, *Cambio de control*, *NoteOn*, *NoteOff*, *Posición de panorama*, *Pitch bend (inflexión tonal)*, *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). Internet proporciona cientos de archivos MIDI, pero presta atención, ya que muchos de ellos son ilegales e infringen las leyes de propiedad intelectual.

Puedes 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 Sol♭).

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; 🕮 **1.6 Abrir archivos MIDI** y **1.15 Exportación de archivos MIDI**. No obstante, no esperes 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.

Si deseas abrir en Sibelius la música creada en Finale o exportar de Sibelius a Finale, puedes usar el formato MusicXML, que transfiere mucha más información que con la conversión de archivos MIDI – **1.16 Exportación de archivos MusicXML** y 🕮 **1.7 Abrir archivos MusicXML**.

6.15 Instrumentos virtuales para principiantes

En las dos últimas décadas, la creación musical ha experimentado 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 de 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 de software, la paleta de sonidos solo está limitada por la cantidad de instrumentos virtuales que tengas a tu disposición, y además, siempre se puede instalar uno nuevo.

Existen miles de instrumentos virtuales de muchos tipos que se pueden utilizar con Sibelius, pero esta situación puede resultar confusa e intimidatoria para un principiante. 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 estos dos métodos: reproducción de sonidos muestreados o síntesis de sonido. Una "muestra" o "sample" 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 "bibliotecas") y usarlas para reproducir música con hasta 128 "programas" o sonidos diferentes al mismo tiempo.

En los principios 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 solo *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*, trémolo, 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.

Para cambiar de capa se utilizan diversas técnicas especiales, como por ejemplo tocar una nota muy aguda o (más habitualmente) muy grave 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 ajustar 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. Por lo tanto, no es necesario preocuparse 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 y Miroslav Philharmonik. Y estos son solo algunos de los muchos dedicados a reproducir orquestas tradicionales… Además, existen instrumentos virtuales enfocados a todo tipo de grupos de instrumentos y estilos musicales, desde bandas de metales y percusión de batería (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 grupos pop 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.

El uso eficaz de los instrumentos virtuales basados en muestreo tiende a requerir mucho espacio en el disco duro y mucha memoria RAM. Algunas de las muestras son tan grandes que solo se pueden utilizar unos pocos sonidos simultáneos en un mismo ordenador (¡se puede tardar 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 – consulta **Cómo obtener lo mejor de los instrumentos virtuales y de los efectos**.

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 ser también capaces de reproducir con fidelidad otros sonidos famosos, como el del órgano Hammond, solo 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 bibliotecas 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 reflejar, 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 cada instrumento.

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, clavinet 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 solo 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 español, 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 solo 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"

Es habitual oír instrumentos virtuales que adoptan el estándar VST denominado "VST plug-ins". La palabra "plug-in" se utiliza para describir cualquier software capaz de funcionar en el entorno de otro software, es decir, 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 referiremos a los plug-ins que se pueden ejecutar desde el menú **Plug-ins** de Sibelius y no a instrumentos virtuales.

Además de utilizarse dentro de una aplicación "host", 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 una aplicación host, 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 tener 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.

Estos son algunos de los tipos de efectos más habituales:

- Los efectos de *filtro* atenúan (reducen) algunas frecuencias de la señal de audio y dejan 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 suaves 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 encuentres *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 *retardo o 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 (descrito 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 *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 solo 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 retardo. Según cuenta la leyenda, fue descubierto por accidente cuando se estaba utilizando un grabador de cinta para generar un efecto de retardo 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 retardo variable. El propio filtro responde de manera diferente a las distintas frecuencias, creando pequeños retardos 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 "reverb" para abreviar, 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, consulta **Reverberación (Reverb)** en la página 644.

Si toda esta información te abruma un poco, no te preocupes; empieza 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 puedes añadir una reverb externa, si lo deseas. Después de familiarizarte con la reverb, sigue con la compresión, efecto que suaviza el rango dinámico. Puedes probar incluso a añadir un limitador de -3dB o -6dB para que la mezcla global no se sature. (Como puedes observar, ¡ya eres todo un experto!)

Si quieres probar efectos, hay muchos que puedes descargar gratis en Internet. Pero ten cuidado. Si te metes de lleno en el mundo de los efectos, dentro de poco te encontrarás hablando de la "calidez" y "sensibilidad" de un sonido, o de cómo "modelar la envolvente"; o entusiasmándote con 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 tu ordenador, por encima de aplicaciones esenciales como el sistema operativo o, más importante todavía, Sibelius. Descubrirás que, cuantos más instrumentos virtuales basados en muestreo quieras instalar, más espacio necesitarás en el disco duro; y cuantos más instrumentos virtuales basados en muestreo quieras ejecutar simultáneamente, más rápido tendrá que ser tu procesador y más memoria RAM necesitarás. (Los instrumentos virtuales basados en síntesis no dependen tanto del espacio de disco duro y RAM, sino más bien 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 tu ordenador tiene un conector USB 2.0 o Firewire, ni siquiera necesitarás 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. Los requisitos de RAM se complican con mayor rapidez y son de índole más técnica.

Si te asustan y confunden las referencias a los 32 bits por aquí y 64 bits por allá, sáltate el siguiente par de párrafos: la recomendación más importante en cuanto a RAM es comprar tanta como puedas, idealmente, 4 GB o más.

Hasta hace un par de años, la mayoría de ordenadores Windows vendidos usaban microprocesadores de 32 bits, que pueden acceder a un máximo de 4 GB de RAM (no "verán" más RAM aunque la tenga instalada), pero las versiones de 32 bits de Windows solo pueden aprovechar hasta 2 GB de memoria, a menos que ejecuten una aplicación de tipo LAA (Large Address Aware) que los capacita para aprovechar hasta 4 GB. Asimismo, hasta el lanzamiento de Mac OS X 10.6 hace un par de años, las aplicaciones individuales en Mac podían acceder a un máximo de 4 GB de RAM.

Te estarás preguntando qué pasó hace un par de años… La respuesta es que se generalizó el uso de los ordenadores con sistemas operativos y microprocesadores de 64 bits. Hoy en día, a menos que compres un portátil con Windows de lo más módico, prácticamente cualquier ordenador será totalmente compatible con 64 bits.

Romper la barrera de los 4 GB es una de las principales ventajas de las versiones de 64 bits. Los ordenadores que utilizan procesadores de 64 bits pueden, en teoría, acceder a hasta 16 *exabytes* de memoria (¡más de 16 millones de GB!); aunque, 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 host de los instrumentos virtuales y los propios instrumentos virtuales, para aprovechar esta capacidad tan grande.

Afortunadamente, Sibelius 7.5 es una aplicación de 64 bits, o sea que si tu procesador y sistema operativo son de 64 bits podrás usar más de 4 GB de RAM en el ordenador, especialmente si usas una biblioteca de sonidos de calidad profesional como Sibelius 7 Sounds.

Si toda esta información te ha saturado un poco, ánimo 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.

Suponiendo que tengas un ordenador reciente con 2 GB de RAM, una estimación aproximada sería la de poder reproducir en tiempo real de 32 a 40 sonidos simultáneos, aunque depende en gran medida de los tipos de sonidos que utilices. Con 4 GB de RAM debería ser posible reproducir entre 50 y 60 sonidos simultáneos: suficiente a menos que se trate de plantillas instrumentales grandes.

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 puedes 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 tu ordenador le cueste alcanzar los requisitos necesarios para la reproducción a tiempo real, puedes utilizar la función de Sibelius que encontrarás en el menú **Archivo ▸ Exportar ▸ Audio** para exportar un archivo de audio de tu partitura. Sibelius reproducirá internamente la partitura a velocidad más lenta de lo normal para que tu ordenador sea capaz de exportarlo – 📖 **1.12 Exportación de archivos de audio**.

Además de tomar en consideración el espacio de disco duro, RAM y velocidad del procesador, para usar exclusivamente instrumentos virtuales también necesitarás un interface 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 deseas usar instrumentos virtuales para generar sonido mientras introduces notas con un teclado o durante la reproducción.

Cuando introduzcas notas usando un teclado controlador MIDI, especialmente en modo Flexi-time, es necesario escuchar el retorno casi al instante, ya que en caso contrario, acabarías tocando fuera de tiempo para compensar el retardo entre lo que escuchas y lo que tocas. 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 tienes que reducir el tiempo que tarda un mensaje MIDI de nota en entrar a tu ordenador y, aún más importante, el tiempo que tarda en escucharse el retorno del audio. Una tarjeta de sonido o interface de audio de alta gama puede reducir la latencia hasta 5 ms 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. Intenta usar 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, Avid, Presonus, RME, Echo Digital y otros. Un buen interface de audio profesional para iniciarse es Fast Track de M-Audio; cuesta alrededor de 75 € y normalmente puede coexistir sin problemas con otros equipos de hardware de sonido instalados en el ordenador; además proporciona resultados mejores que los que se obtendrían 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 ayudarte a ampliar tus conocimientos del mundo de los instrumentos virtuales y efectos. Aquí tienes algunos ejemplos:

- 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 foros 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**)

6.16 Uso de instrumentos virtuales

Esta sección proporciona algunos ejemplos de cómo usar los instrumentos virtuales en Sibelius.

Si necesitas una introducción acerca de los instrumentos virtuales, antes de empezar consulta 🕮 **6.15 Instrumentos virtuales para principiantes**. Si aún no te has familiarizado con el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Configuración ▸ Dispositivos de reproducción**, 🕮 **6.2 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 ARIA, Kontakt, Steinberg Halion, MOTU MachFive, EastWest Play, etc.).
- Los que solo 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.).

Sibelius puede cargar sonidos automáticamente en instrumentos virtuales, como los reproductores integrados Sibelius Player, Kontakt (también Kontakt Player) y ARIA. En todos los demás instrumentos virtuales, sean multi-canal o de canal único, los sonidos han de cargarse manualmente.

Sibelius 7 Sounds

Sibelius 7 Sounds Essentials es la biblioteca de sonidos que viene con Sibelius y se reproduce mediante el reproductor integrado Sibelius Player – 🕮 **6.13 Sibelius 7 Sounds**.

Otras bibliotecas de sonido basadas en Kontakt y ARIA

Hay un número creciente de bibliotecas de muestras que utilizan Kontakt Player y ARIA; por ejemplo, Garritan Personal Orchestra, Garritan Jazz & Big Band, Garritan Concert & Marching Band, Tapspace Virtual Drumline, Xsample Chamber Ensemble, etc. (todas ellas pueden usarse en Sibelius). Estas bibliotecas tienen la ventaja de que Sibelius es capaz de cargar los sonidos necesarios para reproducir sus resultados de forma automática, a condición de que haya un set de sonidos disponible.

Uso de Garritan Personal Orchestra con Sibelius

Debes tener Garritan Personal Orchestra 3 (que utiliza Kontakt Player 2) o Garritan Personal Orchestra 4 (que utiliza ARIA) instalado para utilizarlo de forma automática con Sibelius. Para crear una configuración de reproducción nueva:

- Selecciona **Reproducción ▸ Configuración ▸ Dispositivos de reproducción** y haz clic en **Nuevo** para crear una configuración de reproducción.
- Asigna un nombre a la configuración (por ejemplo, **GPO**) y pulsa **Aceptar.**
- Selecciona cada dispositivo en la lista **Dispositivos activos** situada a la derecha y pulsa **Desactivar** para borrarlos de la lista.
- Ahora activa el reproductor apropiado para Garritan Personal Orchestra en la lista **Dispositivos disponibles**, situada a la izquierda:
  - Si tienes GPO3, selecciona **KontaktPlayer2** y pulsa **Activar**
  - Si tienes GPO4, selecciona **ARIA Player** y pulsa **Activar**

- El dispositivo seleccionado aparece en la lista **Dispositivos activos**; ahora debes elegir el conjunto de sonidos adecuado pulsando en la columna **Set de sonidos**:
  - Si tienes GPO3, elige **Garritan Personal Orchestra** en la lista de sonidos
  - Si tienes GPO4, elige **Garritan Personal Orchestra 4.0** en la lista de sonidos
- Si tienes pensado trabajar con partituras que usen más de 16 sonidos diferentes al mismo tiempo, activa una o dos instancias más del reproductor para tu versión de GPO: cada reproductor nuevo proporciona 16 ranuras o canales adicionales.
- Cuando hayas acabado, pulsa **Guardar** y **Cerrar**.

Las versiones más recientes de las demás bibliotecas Garritan usan ARIA Player y, por lo tanto, requieren el mismo procedimiento de configuración que el descrito para GPO4 anteriormente (excepto en lo relativo a la elección del set de sonidos).

Cómo combinar diferentes bibliotecas de sonido

Puede que resulte útil combinar en una misma configuración de reproducción sonidos de varias bibliotecas cuyos sonidos sean coincidentes hasta cierto punto. Por ejemplo, Garritan Jazz and Big Band no ofrece tantos sonidos de teclado y guitarra como Sibelius 7 Sounds: supongamos que quieres combinar los sonidos de guitarra eléctrica de Sibelius 7 Sounds con las muestras de Jazz and Big Band.

Para ello, crea una configuración de reproducción con al menos una instancia del reproductor ARIA de Jazz and Big Band, ajústalo al conjunto de sonidos **Garritan JABB 3.0**; activa Sibelius Player y configúralo para usar el conjunto de sonidos **Sibelius 7 Sounds**.

Seguidamente, para que Sibelius utilice los sonidos de guitarra de Sibelius 7 Sounds, en la página **Sonidos preferidos** de **Dispositivos de reproducción**, selecciona **Guitarra ▸ Eléctrica** en la lista jerárquica de ID de sonido de la parte izquierda del cuadro de diálogo. En el lado derecho, selecciona **Sibelius Player** y pulsa **Añadir**. Luego pulsa **Guardar** y **Cerrar**.

Uso de los dispositivos Kontakt como cualquier otro instrumento virtual

Por defecto, Sibelius siempre carga los sonidos en Kontakt Player y el sampler Kontakt completo automáticamente. Pero si prefieres que Sibelius considere a los dispositivos de tipo Kontakt como cualquier otro instrumento virtual, activa la opción **Permitir sets de sonidos manuales** en la página **Reproducción** de **Archivo ▸ Preferencias**.

Si esta opción está activada, puedes seleccionar Kontakt Player 2 y activar **Usar set de sonidos manual** en la página **Sets de sonidos manuales** de **Reproducción ▸ Dispositivos de reproducción** para utilizarlo con los métodos que describimos a continuación.

Uso de un instrumento virtual multi-canal con un conjunto de sonidos

Para que Sibelius pueda aprovechar al máximo 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.), te recomendamos que crees un conjunto de sonidos para cada biblioteca. Supongamos que estás usando sonidos de la biblioteca Vienna Symphonic Library (VSL) Special Editionmediante la aplicación Vienna Ensemble, que permite cargar hasta 16 instrumentos Vienna al mismo tiempo (siempre que tu sistema tenga memoria suficiente).

Para empezar, crea una configuración de reproducción nueva: en la página **Dispositivos activos** de **Dispositivos de reproducción**, pulsa **Nuevo** y asigna un nombre a la configuración; selecciona **Vienna Ensemble** en la lista **Dispositivos disponibles** y pulsa **Activar** para añadirlo a la lista **Dispositivos activos**. Selecciona el conjunto de sonidos **VSL Ensemble Special Edition** del menú en la columna **Set de sonidos**.

Elige la página **Sets de sonidos manuales,** desde la cual podrás asignar los sonidos que se cargarán en cada canal de Vienna Ensemble. Pulsa **Mostrar** para visualizar la ventana principal y carga el sonido deseado en cada canal. En la página **Sets de sonidos manuales**, activa **Usar set de sonidos manual** y asegúrate de que **N° de canales** tenga el valor requerido. Selecciona en la lista el **Programa** correspondiente a cada canal y pulsa **Aplicar** para cada uno de ellos. Cuando hayas 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**, pulsa **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 conjunto de sonidos.

Si quieres asignar manualmente un pentagrama específico a un canal determinado, puedes hacerlo desde el Mezclador: abre el canal del pentagrama, selecciona el dispositivo en el menú de dispositivos (de forma que su nombre no aparezca entre paréntesis) y elige el sonido deseado en el menú de sonidos. También puedes 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, consulta 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 (**http://jonathanloving.googlepages.com/**) incluye conjuntos de sonidos para otros instrumentos virtuales multi-canal, pero ten en cuenta que la asistencia técnica de Avid no proporciona soporte a los conjuntos de sonido de otros fabricantes.

Uso de un instrumento virtual multi-canal sin un conjunto de sonidos

También es posible utilizar una biblioteca de muestras como EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra (EWQLSO para los amigos) sin un conjunto de sonidos, aunque de esta manera Sibelius no podrá interpretar automáticamente las notas de cambio por teclado y otros datos de automatización. Si conoces bien las funciones de tu biblioteca de muestras y estás dispuesto a realizar manualmente la programación adicional (por ejemplo, añadir mensajes MIDI **~N***x,y* para las notas de cambio por teclado y utilizar **Reproducción ▸ Plug-ins ▸ 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 conjunto de sonidos** hasta el paso de abrir el interface del sampler y cargar los programas en cada canal. En la página **Sets de sonidos manuales** de **Dispositivos de reproducción**, activa la opción **Usar set de sonidos manual**. Observa que el menú **Programa** está desactivado, ya que no estás utilizando un conjunto de sonidos.

Si quieres que Sibelius intente asignar cada pentagrama a un canal automáticamente, selecciona un ID de sonido para cada canal. Por ejemplo, si has cargado un sonido de violín por secciones en el primer canal, selecciona un ID de violín como **strings.violin.ensemble**; si has cargado un sonido de oboe en el segundo canal selecciona **wind.oboes.oboe**, etc. Haz clic en **Aplicar** después de cada asignación y pulsa **Cerrar** cuando hayas terminado.

Si, por el contrario, quieres asignar los pentagramas manualmente, comprueba que la opción **Usar set de sonidos manual** está activada y que has seleccionado el número de canales correcto. A continuación, pulsa **Guardar** y **Cerrar**. Si ahora reproduces la partitura no escucharás nada, ya que Sibelius no sabe qué sonido está asignado a cada canal. Desde el Mezclador, selecciona explícitamente los dispositivos utilizados por cada pentagrama (de forma que el nombre del dispositivo no aparezca entre paréntesis) y ajusta el canal con las flechas situadas a la derecha del número de canal.

La mayor desventaja de utilizar una biblioteca de muestras sin un conjunto de sonidos es que no es posible reproducir sonidos de percusión no afinada determinada, a menos que ese programa de percusión esté mapeado igual que la percusión General MIDI. Para reproducir otros programas de percusión no afinada determinada tendrás que crear un archivo de conjunto 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 puedes utilizar diversas técnicas de interpretación para un mismo instrumento (por ejemplo, en un banco de violín puedes cargar programas de arco legato, staccato, tremolando y pizzicato accesibles con los cambios de programa 1 a 4). También en este caso tendrás que cargar cada banco manualmente desde el interface del sampler.

Si quieres que Sibelius asigne la reproducción automáticamente, puedes hacerlo de dos maneras: si utilizas un archivo de conjunto de sonidos, Sibelius es capaz de asignar cada pentagrama al canal correcto y alternar las diversas técnicas de interpretación automáticamente. En caso contrario, puedes seleccionar el 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 conjunto de sonidos para una configuración de bancos: antes de empezar debes decidir qué banco vas 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 quieres asignar la reproducción manualmente, comprueba que la opción **Usar set de sonidos manual** está activada y que has seleccionado el número de canales correcto. Si los bancos que vas 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, activa la opción **Enviar cambio de programa** y ajusta el valor de **Cambio de programa** correspondiente.

Desde el Mezclador, selecciona explícitamente los dispositivos utilizados por cada pentagrama (de forma que el nombre del dispositivo no aparezca entre paréntesis) y ajusta el canal con las flechas situadas a la derecha del número de canal. Para acceder a otros programas dentro del banco tendrás que añadir mensajes MIDI explícitos a la partitura.

Uso de instrumentos virtuales de canal único

Los instrumentos virtuales de canal único solo ofrecen un sonido instrumental a la vez, pero por lo demás funcionan exactamente igual que los instrumentos virtuales multi-canal.

Supongamos que dispones de un instrumento virtual con un excelente sonido de piano como Garritan Authorized Steinway y quieres usarlo, por ejemplo, con Sibelius 7 Sounds. Para ello, crea una configuración de reproducción basada en la configuración predeterminada de **Sibelius 7 Sounds** y luego activa el sonido Steinway. En la lista **Dispositivos activos** de la parte derecha, ajusta **Set de sonidos** a **(ninguno)** y ve a la página **Sets de sonidos manuales**. Activa la opción **Usar set de sonidos manual**, ajusta el **ID de sonido** a un valor apropiado como **keyboard.piano.grand** y pulsa **Aplicar**. Por último, ve a la página **Sonidos preferidos** y selecciona **Teclado ▸ Piano ▸ Piano de cola** en la lista jerárquica de la izquierda. Selecciona **Steinway** en el menú **preferir este dispositivo** y pulsa **Añadir** para confirmar la elección. Pulsa **Cerrar** para completar la configuración.

Cuando reproduzcas la partitura, Sibelius utilizará Garritan Authorized Steinway para todos los instrumentos de piano, y Sibelius 7 para los demás instrumentos.

Uso de soundfonts con instrumentos virtuales

Los soundfonts son colecciones de sonidos muestreados que suelen tener uno de estos dos formatos: SF2 o 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/Download/sfz.aspx**) puede cargar soundfonts SF2 yDLS.

Mac OS X es directamente compatible con soundfonts. Para usar soundfonts en Mac OS X:

- Copia el archivo **.sf2** o **.dls** a la carpeta **/Librería/Audio/Sonidos/Bancos** del disco duro.
- Selecciona una configuración de reproducción que incluya el dispositivo interno **DLSMusicDevice** en la lista **Dispositivos activos** del cuadro de diálogo **Dispositivos de reproducción** (por ejemplo, la configuración **General MIDI (basic)** estándar de Sibelius).
- Abre el interface de **DLSMusicDevice** (por ejemplo desde la ventana Mezclador) y selecciona el soundfont deseado en el menú **Sound Bank**.

Solo es posible utilizar un único banco de soundfonts en cada instancia de **DLSMusicDevice,** pero puedes abrir varias instancias de **DLSMusicDevice** en el cuadro de diálogo **Dispositivos de reproducción** y asignar cada una de ellas a un soundfont diferente.

6.17 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 tu 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 puedes ampliar un proyecto iniciado en tu 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 se puede considerar una aplicación de síntesis como el programa *esclavo* o *cliente* y la aplicación de mezcla como el programa *master* o *host*.

Sibelius es una aplicación de síntesis, y como tal es capaz de enviar audio a tu 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 automáticamente Sibelius, que se inicia 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 Controles. (Si abres **Reproducción** ▸ **Configuración** ▸ **Dispositivos de reproducción** y pulsas **Opciones del motor de audio**, observarás que los controles del interface 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 tu aplicación de audio, ambas aplicaciones reproducirán el proyecto. Para finalizar la conexión ReWire, sal de Sibelius y luego cierra la aplicación de audio; o elimina primero la pista ReWire de la ventana de proyecto de la aplicación de audio y sal de Sibelius.

Modos Tempo fijo y Pista de tempo

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 solo indica a la aplicación de síntesis la posición de reproducción en términos de pulsos transcurridos desde el inicio del proyecto, y no proporciona información de tempo propiamente dicha. Sibelius debe mapear esta información a la posición de tiempo correspondiente en la partitura. Para ello, puedes seleccionar una de estas dos posibilidades de configuración de la aplicación de mezcla ReWire:

- *Tempo fijo*: el proyecto no incluye un mapa de tempo en la aplicación de mezcla, y se reproduce con un valor de tempo fijo (por ejemplo, si has creado un nuevo proyecto en Pro Tools y no has 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 host ReWire.

Puedes elegir uno de estos dos modos entre las opciones del cuadro de diálogo de Sibelius **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación**. La selección quedará guardada con la partitura.

Por defecto, Sibelius da por hecho que la aplicación de mezcla funciona sin mapa de tempo, es decir, en modo Tempo fijo. Este modo es útil para enviar el audio de Sibelius a la DAW con el fin de grabar una nueva pista de voz o de un instrumento solista, por ejemplo.

Pero ten en cuenta que si deseas mezclar pistas MIDI o de instrumento virtual en la DAW junto con la reproducción de Sibelius, ambas aplicaciones deben compartir una misma pista de tempo. Para asegurarte de que el proyecto de la DAW y la partitura de Sibelius utilizan una misma pista de tempo, exporta un archivo MIDI desde una aplicación e impórtalo en la otra. A continuación, selecciona **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Interpretación** en Sibelius y selecciona la opción **Pista de tempo**.

Configuración de ReWire con Pro Tools

Puedes utilizar ReWire para conectar Sibelius a cualquier versión de Pro Tools. Para ello, haz lo siguiente:

- Selecciona **Track ▸ New**, especifica una pista **Instrument** (o audio o **Auxiliary Input**) y haz clic en **Create.**
- En la ventana de mezcla, pulsa el selector **Insert** en la pista y selecciona **Multichannel plug-in ▸ Instrument ▸ Sibelius (stereo).**
- Sibelius se abrirá.
- Comprueba que se ha seleccionado la salida correcta (**Mix L – Mix R**) en la ventana de plug-in ReWire de Pro Tools.
- En Sibelius, abre la partitura que desees utilizar o crea una nueva.
- Inicia la reproducción en Pro Tools o en Sibelius: ambas aplicaciones empezarán a reproducir el proyecto.
- Si tienes la intención de utilizar el modo **Pista de tempo** en Sibelius (consulta más arriba), exporta un archivo MIDI de la partitura de Sibelius o de la sesión de Pro Tools e impórtalo en la otra aplicación. De esta manera, ambas aplicaciones usarán la misma pista de tempo.

Para obtener información más detallada, consulta la Guía de plug-ins para tu versión de Pro Tools.

Configuración de ReWire con otras aplicaciones

También puedes utilizar ReWire para conectar Sibelius a diversas aplicaciones DAW, tales como Cubase, Logic, Digital Performer, Reaper e incluso Garageband (en Mac). Consulta la documentación proporcionada con tu DAW para más detalles acerca de la configuración de conexiones ReWire.

Limitaciones del modo ReWire

Cuando Sibelius se esté ejecutando en modo ReWire, no podrás utilizar funciones del programa capaces de cambiar el tempo durante la reproducción, como el ajuste del deslizador de tempo en la ventana Controles, la grabación en Live Tempo y el uso de rebobinado o avance rápido.

Flexi-time en modo ReWire

Aunque es posible usar la introducción de notas con Flexi-time en modo ReWire, el clic del metrónomo no te seguirá durante la introducción, ya que el tempo estará bloqueado mediante ReWire. Para más información sobre la introducción con Flexi-time, 📖 **3.14 Flexi-time**.

Resolución de problemas

Si Sibelius no aparece como dispositivo ReWire en la DAW, selecciona **Reproducción ▸ Configuración ▸ Dispositivos de reproducción** en Sibelius y pulsa **Opciones del motor de audio**. Pulsa el botón **Reparar** para restaurar la conexión ReWire, cierra y reinicia la aplicación DAW.

Si la conexión ReWire parece funcionar correctamente (por ejemplo, si ambas aplicaciones inician y detienen la reproducción adecuadamente) pero la DAW no reproduce el audio generado por Sibelius, comprueba que la configuración de reproducción de Sibelius está ajustada para el uso de instrumentos virtuales. La aplicación host no recibirá sonido procedente de dispositivos MIDI, ya sean internos (como la tarjeta de sonido integrada en tu ordenador) o externos (como un módulo de sonido).

Si observas que Sibelius sigue iniciándose en modo ReWire después de haber cerrado la DAW, selecciona **Reproducción ▸ Dispositivos de reproducción**, pulsa **Opciones del motor de audio**, y luego **Limpiar**. Al reiniciar Sibelius, el programa debería ejecutarse y funcionar de forma normal.

6.18 Mensajes MIDI

Para usuarios avanzados solamente

🕮 **6.8 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 tu ordenador o teclado MIDI) son capaces de enviar y recibir mensajes, que consisten en un *byte de estado* 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 (cambios de programa incluidos) siempre se cuentan a partir de 0, incluso si en el manual de tu 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*, que 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, como las sincronización con otros dispositivos MIDI.

Sibelius acepta todos los tipos de mensajes MIDI (incluidos los cambios de control, inflexión tonal, 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 (🕮 **6.6 Interpretación de la partitura**), solamente tendrás que introducir los mensajes MIDI manualmente, en circunstancias muy especiales. Entre estas, 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 tienes 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 (🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**).

Sin embargo, puedes 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 escribes, 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. **~C1,90** se oculta automáticamente (y desaparecerá completamente si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** está desactivada; por tanto, es mejor activar esta opción antes de empezar a trabajar con mensajes MIDI).

Si tienes que silenciar muchos pentagramas, siempre puedes copiar **2ª vez molto vibrato ~C1,90** usando **Alt**+clic *o* ⌥-clic para no tener que escribirlo varias veces, o puedes añadirlo al menú de palabras cuando hagas clic derecho (Windows) *o* **Control**-clic (Mac), y asignar un atajo de teclado al mismo tiempo – consulta **Crear y modificar los menús contextuales** en la página 478.

Cuando importes un archivo MIDI, puedes decidir si quieres que los mensajes MIDI aparezcan en la partitura, en cuyo caso cualquier cambio de control, etc. aparecerá como si lo hubieras escrito tú mismo.

¿Debería usar el diccionario o los mensajes MIDI?

En muchas situaciones, resulta más efectivo usar el cuadro de diálogo **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario**. Solo los ajustes más especializados precisan de mensajes MIDI, normalmente con el fin de explotar conductas sutiles de dispositivos específicos. Ciertamente, si deseas que tu partitura sea interpretada de manera aceptable por otros dispositivos, evita el uso de mensajes MIDI siempre que sea posible.

Sintaxis

Puedes escribir los mensajes MIDI en tu 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 **~** 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 tengas complejo de ordenador, no inviertas demasiado tiempo pensando en ello.

Debes tener en consideración que:

- Los mensajes MIDI son sensibles al uso de mayúsculas y minúsculas (es decir, tienes que escribir las letras minúsculas y mayúsculas tal cual está indicado) – por ello **~C0,0** es correcto, mientras que **~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.
- Puedes escribir mensajes múltiples en el mismo texto separados por espacio o **Intro** (en el teclado principal), y con solo una tilde al inicio; por ejemplo, **~P43 A65 C64,127**
- Si quieres, puedes introducir espacios o **Intros** junto a las comas y números.

También puedes desactivar la opción **Transportar nombres de acorde/nota** dentro de **Texto ▸ Estilo ▸ 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 cifrado armónico – 🕮 **5.6 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 Mezclador, cuando comienza la reproducción. Sin embargo, si quieres cambiar el sonido que usa un pentagrama en medio de la partitura, puedes usar un mensaje de cambio de programa.

Sibelius permite también cambiar el banco y programa al mismo mensaje MIDI. Si tu 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 prefieras usar un sonido de otro banco diferente.

Existen tres tipos de mensajes de cambios de programa:

- Cambio de programa exclusivamente: **~P** *program*; por ejemplo, **~P76**
- Cambio de programa y banco, enviando un número de banco: **~P** *bank*, *program*; por ejemplo, **~P24, 76**
- Cambio de banco y programa, especificando los números MSB y LSB del banco: **~P** *MSB*, *LSB*, *program*; por ejemplo, **~P64, 2, 36**

(Para una explicación de MSB y LSB, consulta **Números de banco**).

En los tres casos arriba mencionados, el valor de programa da por sentado que tu dispositivo MIDI cuenta los números de *programa* desde 0, y no desde 1 (📖 **6.14 MIDI para principiantes**). Si tu dispositivo MIDI cuenta a partir de 1, usa **~p** en lugar de **~P**.

Con un mensaje de la forma **~P** *bank*, *program*, el valor de LSB se enviará 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 *banco* = (MSB x 128) + LSB.

Con un mensaje de la forma **~P** *MSB*, *LSB*, *program*, si indicas un valor de **–1** tanto para *MSB* como para *LSB*, no se enviará ese byte. Esto te permite especificar un programa enviando solamente los valores MSB o LSB (si no quieres enviar ninguno de los dos, utiliza un simple cambio de programa).

Puedes averiguar si tu 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, CC00 = 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 que se usará.

Para cambiar al sonido de perro en medio de la partitura, introduce **~p1,0,124**, **~p128,124** o **~P1,0,123**; todos estos parámetros hacen exactamente lo mismo. Podrías definir una palabra en el diccionario de reproducción que haga referencia al mismo sonido: añade la palabra **perro**, y luego introduce el número **123** para el **Valor** y el **128** para la **Unidad**.

Por contraste, los dispositivos que usan el estándar XG de Yamaha conservan el MSB constante (en 0) y cambian 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), utiliza **~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 x 128) + LSB. Estos valores los proporciona el fabricante del dispositivo MIDI y están en el manual del mismo. Por ejemplo, el manual de tu 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 x 128) + 2, lo que da un resultado de 8194, que es el número que puedes usar en un mensaje MIDI **~P** *MSB*, *LSB*, *program* (consulta 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 necesitarás 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. Estos están divididos en grupos, como:

- 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: tienes la opción de enviar el LSB para cambios de control 0-31, respectivamente.
- Cambios de control 64–67: funciones activadas o desactivadas, como portamento, pedal de resonancia (sustain), pedal suave (de sordina), etc.
- Cambios de control 91–95: profundidad o nivel de efectos especiales, como reverb, chorus, etc.
- Cambios de control 96–101: usada en conjunción con los cambios de control 6 y 38 (Introducción de datos), que se pueden usar para editar sonidos.
- Cambios de control 121–127: mensajes de modo de canal (consulta **Mensajes modo de canal** a continuación).

La sintaxis para el cambio de control es **~C***byte1*,*byte2*, donde *byte1* el número del cambio de control (de 0–127) y *byte2* es el valor del control (también de 0–127).

Para más detalles sobre los cambios de control compatibles con tu dispositivo MIDI, consulta el manual del fabricante.

Los cambios de control más comunes son los siguientes:

Pitch bend

El mensaje de Pitch bend (inflexión tonal) permite alterar gradualmente la altura del sonido de una nota hasta una distancia de un tono por encima o por debajo. Si quieres aumentar el intervalo, consulta 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, usa **~B0,96**. Para que suene con un semitono inferior, usa **~B0,32**.

Podrías usar este cambio de control para hacer que una nota reproduzca un semitono inferior o superior sin tener que escribir una alteración. Por ejemplo, si quieres añadir y reproducir las alteraciones sobreentendidas *(música ficta)* o de carácter precautorio por encima del pentagrama, puedes insertar la alteración desde la galería **Notaciones ▸ Símbolo ▸ Símbolos**, y luego usar un mensaje MIDI de, por ejemplo, **~B0,96** para reproducir la nota un semitono por encima, como si tuviera un sostenido. ¡No olvides usar el mensaje **~B0,64** para que el canal vuelva a la afinación normal en la siguiente nota!

Otro uso de la inflexión tonal es la creación de un efecto de portamento o glissando que se consigue creando una serie de mensajes MIDI uno después de otro. La inflexión tonal no tiene la duración de ninguna nota, sino que tiene un efecto indefinido, por lo que, para volver a la altura normal, normalmente tendrás que insertar otra inflexión tonal en sentido opuesto en la nota sucesiva.

Si quieres tener un control más preciso y sutil de la inflexión tonal, puedes 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, puedes usar tanto el cambio de control de portamento para realizar un pitch bend (consulta **Cambios de control** a continuación), como el método siguiente:

- Primero, asigna el rango o registro en el cual el picth bend puede actuar: introduce 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 una inflexión tonal con el rango máximo de una octava, introduce **~C6,12**. (Es preferible poner estos mensajes al inicio de la partitura).
- Cuando vayas a añadir el pitch bend en una partitura, introduce el comando **~B0,** *bend-by* de la forma habitual, excepto que ahora tienes que dividir el parámetro *bend-by*, entre el número de semitonos asignados por el comando **~C6**; por ejemplo, si has introducido **~C6,12** cada semitono añade o quita 5.3 al *bend-by* (64 dividido por 12). Por tanto, si quieres efectuar una inflexión ascendente de cuatro semitonos, tienes que escribir **~B0,85**.

Este método exige que tu dispositivo MIDI sea compatible con el estándar "Registered Parameter Messages" (RPMs), que es la norma común, pero no universal. Si pretendes usar otros RPMs en la misma partitura, deberías acordarte 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, 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*) como 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, usa **~C1,127**; para ningún vibrato, **~C1,0**.

Controlador de respiración (breath)

El cambio de control número 2 es reconocido solo por algunos dispositivos MIDI, 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 es 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 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 tienes 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, según 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 que toque una nota en fortissimo (un valor alto de velocity) pero con un valor de volumen bajo, todavía suena como una trompeta en fortissimo, solo que con menos volumen.

Los controladores deslizantes o faders de la ventana **Ventana ▸ Mezclador** modifican el controlador de volumen para especificar el volumen de los pentagramas en la partitura. Solamente deberías introducir este mensaje MIDI manualmente en tu partitura si quieres obtener un cambio de dinámica sobre una nota mantenida: el plug-in **Reproducir Cresc./Dim.** introduce estos mensajes (🕮 **6.12 Plug-ins de reproducción**).

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 tienes que usar ese mensaje MIDI, a no ser que tengas que cambiar la posición de pan de un instrumento durante la reproducción: la posición inicial de pan está asignada en la ventana Mezclador.

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 resonancia

Sibelius produce automáticamente mensajes MIDI para el pedal de resonancia si usas las líneas de pedal de **Crear ▸ Línea** (📖 **4.6 Líneas**). Sin embargo, si quieres reproducir la partitura con pedal sin usar la línea Ped. puedes hacerlo con el control **~C64,127**. Para desactivar el pedal de nuevo, usa **~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 el pedal *una corda* (izquierdo) en un piano: para el pedal suave, use **~C67,127**; para desactivarlo, usa **~C67,0**. Este cambio de control funciona en todos los dispositivos MIDI.

Mensajes modo de canal

Probablemente no vayas 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, su volumen y su duración. No tendrás que usar estos mensajes en Sibelius, porque puedes hacer que se reproduzcan 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 te olvides de introducir un mensaje de NoteOff, o tu nota sonará 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, usa 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 del sistema están divididos en tres tipos: *system common messages*, *system real-time messages, y system exclusive messages*. Normalmente, solo los dos últimos 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) específica para un dispositivo MIDI en particular, y pueden cambiar entre un dispositivo y otro.

Para introducir system messages en tu partitura:

- System exclusive: **~X** *bytes*; por ejemplo, **~Xh40, h00, hf7**. Normalmente deberías 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 te tienes que preocupar por 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, como por ejemplo "sordina". Cuando edites el texto, el mensaje con **~** aparecerá de nuevo.

Los mensajes MIDI aparecen en gris si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Objetos ocultos** (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**H** *o* ⇧⌥**H**) está activada.

Información adicional

Si este capítulo no te ha cansado y todavía tienes ganas de aprender más sobre cadenas de texto y números, puedes encontrar más información sobre MIDI en **http://www.harmony-central.com/MIDI/**

6.19 SoundWorld

Para usuarios avanzados solamente.

SoundWorld es un nuevo estándar patentado desarrollado por Avid para nombrar y clasificar 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 bibliotecas de sonido para especificar sus sonidos. En su lugar se pueden seleccionar los sonidos deseados 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 tu sistema. Asimismo, si un sonido no está disponible en la configuración de reproducción que estás 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 quieres saber cómo funciona SoundWorld, continúa leyendo. No es necesario entenderlo para utilizar Sibelius, pero en cualquier caso, puede ser interesante.

ID de sonido, SoundWorlds y conjuntos 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**. Observa que todos los 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 organizados 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 bibliotecas de sonido y dispositivos MIDI de primera categoría. A medida que se añadan más sonidos, los nuevos ID de sonido se irán incorporando al S3W.

Para interpretar un ID de sonido particular, Sibelius tiene que saber qué sonidos hay disponibles en sus dispositivos de reproducción. Para descubrirlo, Sibelius tiene un conjunto de sonidos para cada dispositivo, un archivo XML que enumera todos los 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 conjunto 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).

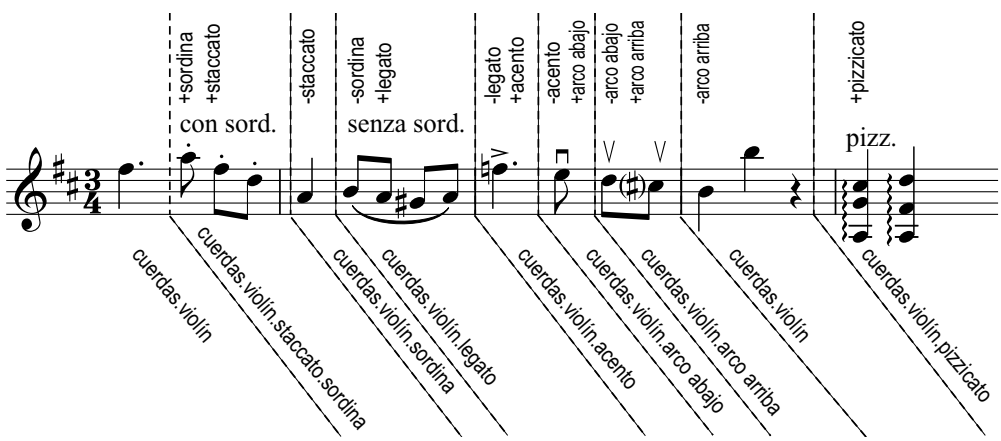
Los ID de sonido en Sibelius

Los ID de sonido pueden aparecer en Sibelius donde especifiques un sonido. Por ejemplo:

- Todos los instrumentos tienen un ID de sonido preferido, que puedes cambiar en **Inicio ▸ Instrumentos ▸ Editar instrumentos**
- El Mezclador muestra en la partitura el ID de sonido de cada pentagrama
- Todas las cabezas de nota de un pentagrama de percusión tienen un ID de sonido preferido, que puedes cambiar editando el instrumento
- Todas las técnicas de interpretación y articulaciones para instrumentos se describen por ID de sonido, que puedes cambiar en **Reproducción ▸ Interpretación ▸ Diccionario**.

Cómo decide Sibelius qué ID de sonido utilizar

Para reproducir un pentagrama, Sibelius empieza con su ID de sonido inicial (mostrado en el Mezclador): por ejemplo, por defecto un solo de violín empieza con el 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 el ID de sonido añadiéndole o eliminando elementos. and so on, all modify the sound ID by adding or subtracting elements of it. Estos cambios están especificados en el diccionario de reproducción. En el ejemplo siguiente se muestran los cambios al ID de sonido encima del pentagrama y el ID de sonido resultante debajo del pentagrama.



Ahora, Sibelius dispone de los ID de sonido que producirían una reproducción ideal. No obstante, es muy común que un ID de sonido no esté disponible, ya sea porque ese sonido no se encuentra en ninguno de los dispositivos de reproducción o porque no hay suficientes ranuras o canales para reproducir al mismo tiempo todas los ID necesarios. 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 el mejor ID de sonido alternativo, Sibelius utiliza una regla de sustitución basada en la estructura de árbol de todos los 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 el primer 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 ese ID de sonido; cuando llega a un ID de sonido sin descendencia, Sibelius intenta usar en su lugar el primer hermano y *sus* hijos. Si no hay descendientes del 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 está estructurado para que se obtenga la aproximación *más cercana posible* al sonido original.

Estructura del árbol de los ID de sonido

¿Por qué se llama el 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 los ID de sonido los diferentes tipos de técnicas de interpretación en el orden que se detalla 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**, **legato**)
- Ataque/dinámicas (por ejemplo, **accent**, **crescendo**, **diminuendo**, **fortepiaon**, **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 propios)

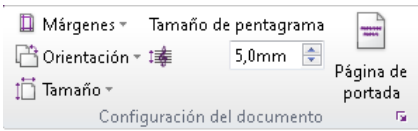
En consecuencia, los elementos de duración (como **staccato**) son más importantes que elementos de propiedades menores (como **mute**) y por ello aparecen antes en el ID de sonido. Esto implica que cuando Sibelius tiene que encontrar un sustituto para **strings.violin.staccato.mute**, encontrará **strings.violin.staccato** 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**).

7. Pestaña Maquetación

7.1 Configuración del documento

📖 **1.11 Impresión**, **7.9 Maquetación y formato**, **7.7 Separaciones y saltos**.



El grupo de la cinta de opciones **Maquetación ▸ Configuración del documento** (arriba) te permite un acceso rápido al tamaño de la página, la orientación, el tamaño de pentagrama y los márgenes de tu partitura. Al cambiar cualquier parámetro, Sibelius modificará el formato de tu partitura en unos instantes, permitiéndote 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, puedes utilizar estas opciones para adaptar la partitura al número de páginas que desees.

Tamaños de página

Para cambiar el tamaño de página de tu partitura, utiliza **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Tamaño**, que muestra una galería con tamaños de papel de Europa y Estados Unidos:

Carta	8,5 x 11”	216 x 279 mm
Tabloide	11 x 17”	279 x 432 mm (también conocido como tipo “B”)
A5	5,9 x 8,3”	148 x 210 mm (la mitad de un A4)
B5	6,9 x 9,8”	177 x 250 mm
A4	8,3 x 11,7”	210 x 297 mm
B4	9,8 x 13,9”	250 x 354 mm
A3	11,7 x 16,5”	297 x 420 mm (el doble de un A4)
Banda	5 x 7”	127 x 178 mm (normalmente en formato horizontal)
Informe	5,5 x 8,5”	140 x 216 mm
Himno	5,75” x 8,25”	146 x 205 mm
Octavo	6,75 x 10,5”	171 x 267 mm
Ejecutivo	7,25 x 10,5”	184 x 266 mm
Quarto	8,5 x 10,8”	215 x 275 mm
Concierto	9 x 12”	229 x 305 mm
Folio	8,5 x 13”	216 x 330 mm
Legal	8,5 x 14”	216 x 356 mm
Parte	9,5 x 12,5”	241 x 317 mm
Parte	10 x 13”	254 x 330 mm

(Los términos “Octavo” y “Quarto” se refieren también a otros tamaños de papel).

Solo tienes que elegir el tamaño de página deseado de la lista y tu partitura se actualiza al instante.

Puedes especificar si quieres que las dimensiones de las páginas aparezcan en milímetros, pulgadas o puntos cambiando la opción **Unidades de medida predeterminadas** en la página **Archivos** en **Archivo ▸ Preferencias**. 1 pulgada = 25,4 mm (absolutamente exacto), 1 mm = 0,0397 pulgadas (casi exacto) y 1 punto= exactamente 1/72 pulgadas = 0,353 mm (aproximadamente).

Márgenes de página

Los márgenes de página se pueden cambiar utilizando las diferentes opciones de **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Márgenes**. La música puede llegar hasta los márgenes, pero no fuera de ellos. Para hacer visibles los márgenes en la partitura (líneas azules discontinuas), selecciona **Vista ▸ Invisible ▸ Márgenes de página**.

Para cada tamaño de página hay cuatro opciones de márgenes: **Estándar**, **Estrechos**, **Anchos** y **Simétricos**. Los márgenes son iguales en las páginas de la izquierda y de la derecha, excepto en la opción márgenes **simétricos** (a veces llamados márgenes "interiores" y "exteriores"), donde normalmente hay un margen mayor en el lado de la encuadernación.

Se pueden configurar márgenes en los cuatro lados de la página (si la opción **Simétricos** no está seleccionada) de la siguiente forma:

- *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.

Además de márgenes de página, Sibelius también cuenta con márgenes de pentagrama. Estos 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. Estos márgenes son más bien de tipo avanzado, y solo se pueden configurar a través del cuadro de diálogo **Configuración del documento**. Consulta **Cuadro de diálogo Configuración del documento** más abajo.

Orientación

La galería **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Orientación** te permite elegir si quieres que la orientación de tu partitura sea **Vertical** (más alta que ancha) u **Horizontal** (estilo apaisado).

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. Todos los elementos de una partitura tienen una medida proporcional al tamaño del pentagrama: notas, claves, texto, etc. Si quieres que tu música sea más grande o más pequeña a la hora de imprimir, deberás cambiar el tamaño del pentagrama. (Si solo quieres que la música sea más grande en la pantalla, basta con ampliar o reducir el zoom).

Para cambiar el tamaño de pentagrama, puedes escribir un tamaño en **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Tamaño de pentagrama**, o hacer clic en las flechitas para cambiarlo en intervalos pequeños. Haz clic en las flechitas y mantén pulsado el ratón para ver cómo van cambiando de tamaño los pentagramas en tiempo real.

Tamaños recomendados

A pesar que los tamaños de pentagrama varían considerablemente para cada partitura, deberías 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 se sentirán incómodos sin necesidad. Consulta la lista anteriormente recomendada de tamaños de papel y partitura correspondientes.

Si en una página pequeña hay muchos instrumentos o un tamaño de pentagrama muy ancho, puede que los pentagramas queden demasiado juntos (¡o que incluso se superpongan!). Para evitar que esto ocurra, simplemente selecciona un tamaño de papel mayor (o un tamaño de pentagrama menor).

Estos son algunos de los tamaños de papel y pentagrama recomendados:

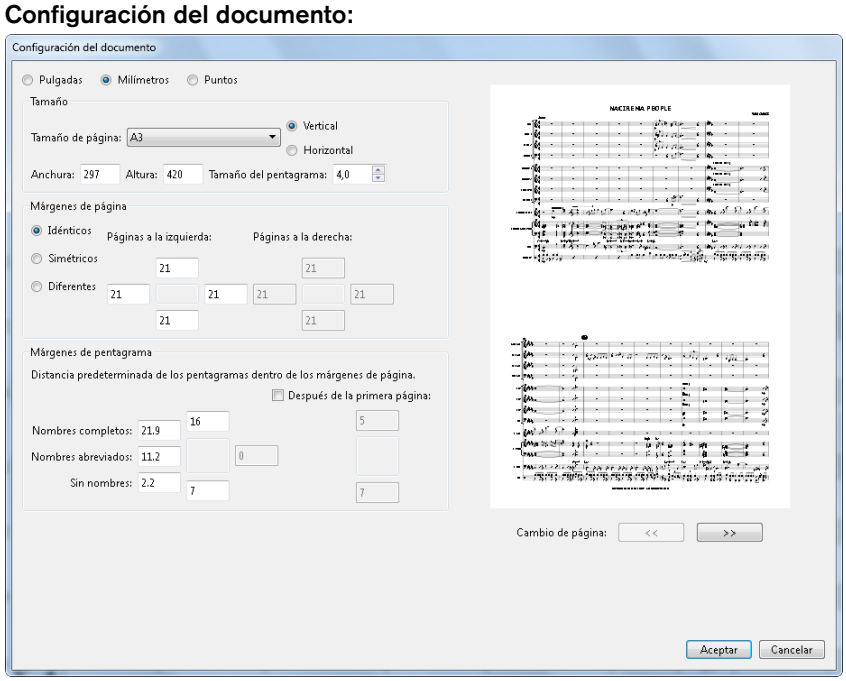
- *Teclado, canciones, instrumentos a solo*: Carta/A4; pentagramas de 0,25–0,3”/6–7 mm
- *Orquesta/Banda*: Carta/Tabloide/A4/A3; pentagramas de 0,1–0,2”/3–5 mm
- *Partes*: Carta/Concierto/A4/B4; pentagramas de 0,25–0,3”/6–7 mm
- *Música coral*: Carta/A4 o más pequeño, pentagramas de 0,2”/5 mm
- *Libros para principiantes*: Carta/A4, pentagramas de 0,3–0,4”/8–10 mm

Todos estos tamaños de página tienen formato vertical. El formato horizontal raramente se utiliza, excepto en la música para órgano, banda militar y banda de metales.

Ten en cuenta que la música publicada no siempre se corresponde exactamente con un tamaño de papel normalizado. Si quieres utilizar un tamaño de página diferente a los presentes en esta lista, puedes especificar cualquier anchura o altura que desees en el cuadro de diálogo **Configuración del documento** – consulta **Cuadro de diálogo Configuración del documento** más abajo.

Cuadro de diálogo Configuración del documento

En el cuadro de diálogo **Configuración del documento** se pueden encontrar más opciones avanzadas para la configuración de documentos, como por ejemplo los márgenes de pentagrama. Para acceder, haz clic en botón de apertura de cuadro de diálogo (derecha) desde **Maquetación ▸ Configuración del documento:**



En la parte de arriba del cuadro de diálogo, puedes elegir si prefieres mostrar las medidas en pulgadas, milímetros o puntos. (Esto refleja la opción **Unidades de medida predeterminadas** en la página **Archivos** dentro de **Archivo ▸ Preferencias**).

En el grupo **Tamaño** puedes elegir entre uno de los tamaños de páginas incluidos o utilizar una anchura y altura personalizada; también puedes escoger la orientación y ajustar el tamaño de pentagrama.

En el grupo **Márgenes de página** puedes configurar márgenes personalizados. 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 son siempre idénticos en las páginas de la derecha y la izquierda.

El grupo **Márgenes de pentagrama** es para usuarios avanzados – consulta **Márgenes de pentagrama** a continuación.

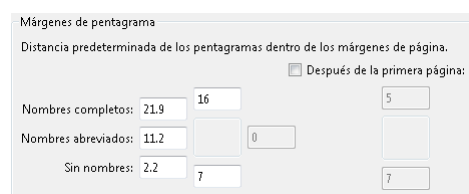
La previsualización te muestra a la derecha la primera página de la partitura para que compruebes el resultado de los cambios realizados; haz clic en las flechas para ver las páginas sucesivas.

Al hacer clic en **Aceptar**, la partitura cambia de formato al instante, utilizando las nuevas medidas y valores. Si no te gusta el resultado, simplemente utiliza Deshacer.

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 escribir términos como el título y el nombre del compositor en la parte superior y los detalles de copyright o editor en la parte inferior. Afortunadamente, esto no tiene ninguna complicación:



Debes introducir los márgenes del pentagrama que desees 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 desees utilizar en las páginas siguientes dentro de las casillas correspondientes.

Para el margen izquierdo, hay tres valores diferentes, dependiendo de 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** de la pestaña **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** – 🕮 **2.4 Instrumentos**).

Estos valores se actualizarán automáticamente si cambias el tamaño de los nombres de instrumento (por ejemplo, al editar un nombre existente, añadir un instrumento nuevo o crear un cambio de instrumento). Puedes 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 parcialmente en la partitura

No es posible modificar el tamaño u orientación de la página ni el tamaño de pentagrama solo en algunas partes de la partitura, pero puedes cambiar los márgenes de la página y de la partitura en cualquier punto usando saltos de página especiales – consulta **Cambio de márgenes de página y pentagrama con saltos de página especiales** en la página 749.

7.2 Portada y páginas en blanco

🕮 **7.7 Separaciones y saltos**.

Es posible que desees añadir una portada al inicio de la partitura y decorarla con texto e incluso con gráficos elaborados. Las páginas en blanco también son realmente útiles si deseas imprimir la partitura en formato cuaderno y necesitas insertar una o más páginas vacías para asegurarte de que el cuaderno tenga el número correcto de páginas.

Creación de portadas y otras páginas en blanco al inicio de la partitura

Puedes añadir una portada en el momento de crear la partitura, pero si deseas hacerlo más tarde, selecciona **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Página de título.** Si necesitas más de una página en blanco al inicio de la partitura, puedes elegir el número de páginas en blanco que desees añadir y Sibelius también añadirá el texto de título y de compositor en la primera página en blanco.

Al añadir páginas de títulos para las partes, quizás desees imprimir el nombre del instrumento de la parte en la portada. Para ello selecciona la opción **Incluir nombre de la parte**.

Para añadir páginas en blanco en otros puntos de la partitura, consulta **Saltos de página especiales** en la página 747.

Creación de texto y gráficos en páginas en blanco

Si has creado una página sin música, es probable que no desees conservarla en blanco durante mucho tiempo.

Ten 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).

Sin embargo, puedes añadir texto a páginas en blanco mediante los estilos de texto que aparecen en la categoría **Portada y páginas en blanco** de la galería **Texto ▸ Estilos ▸ Estilos;** 🕮 **5.2 Estilos de texto comunes**. 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.

También puedes añadir gráficos a las páginas en blanco mediante **Notaciones ▸ Gráficos ▸ Gráfico**. A diferencia del texto, si lo deseas puedes copiar y pegar gráficos entre páginas de música y páginas en blanco. Para obtener más información sobre la importación de gráficos, 🕮 **4.18 Importación de gráficos**.

Cambiar el número de páginas en blanco

Si tienes una o más páginas en blanco, como una portada, y deseas añadir o eliminar páginas en blanco, selecciona la barra de compás inicial de la primera página de música o la marca de maquetación por encima de la barra de compás, y ejecuta **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Salto de página especial**.

Aparecerá el cuadro de diálogo de **Salto de página especial**, que mostrará las opciones disponibles. Realiza los cambios necesarios y luego haz clic en **Aceptar**. Si reduces el número de páginas en blanco, Sibelius te avisará de que se borrarán los gráficos y el texto de esas páginas en blanco. Al borrar páginas en blanco, Sibelius recorta por la derecha, es decir, elimina las páginas situadas más a la derecha.

Eliminación de portadas

Para eliminar una portada, selecciona la marca de maquetación por encima de la barra de compás inicial de la primera página de música y pulsa **Supr**. De este modo se eliminan todas las páginas en blanco que hayas añadido allí, incluidos los gráficos o texto que contengan.

7.3 Espaciado de pentagramas

Este capítulo te explica cómo modificar la posición vertical de los pentagramas de tu partitura. Para una información general acerca de las herramientas de maquetación de Sibelius, consulta 🕮 **7.9 Maquetación y formato**. Para ocultar pentagramas vacíos o ajustar sangrías a los lados izquierdo o derecho de un sistema, consulta 🕮 **2.5 Pentagramas**. Para crear saltos de sistema y saltos de página con el fin de colocar menos compases en un sistema o página, consulta 🕮 **7.7 Separaciones y saltos** (y 🕮 **7.6 Saltos automáticos** 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, consulta 🕮 **7.1 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 **Aspecto ▸ 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 ubicada 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 el cuadro de diálogo **Configuración del documento**, y se explican en la página 722).

La distancia predeterminada entre pentagramas dentro de un sistema viene especificada por el valor *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. Sin embargo, si deseas que Sibelius justifique la distancia entre pentagramas unidos por llaves, activa la opción **Justificar ambos pentagramas en instrumentos de doble pentagrama**.

Ahora, supongamos que nuestra partitura incluye instrumentos de diferentes familias, como viento-madera, viento-metal y cuerda. Normalmente, cada familia de instrumentos aparece unida por corchetes o llaves en la partitura (🕮 **4.19 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 vocales para cantantes. Normalmente, es necesario añadir un poco de espacio extra por debajo de los pentagramas vocales 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 solo quepa un sistema por página, así que seguramente los objetos de sistema como las marcas de ensayo, las indicaciones de tempo o los números de compás aparecerán no solo 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 vocales. 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 configuran en **Aspecto ▸ Objetos de sistema ▸ Posiciones de objeto de sistema**; se explican en la página 784.

Por último, supongamos que una partitura tiene menos pentagramas, de manera que en la página quepan 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 solo permite que los pentagramas estén más cerca de la distancia especificada por ese parámetro si utilizas la opción **Maquetación ▸ Formato ▸ Convertir en página** para añadir un sistema adicional a una página, o si ajustas 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 graves o muy agudas 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 puedes ajustar manualmente la distancia entre pentagramas y sistemas en cualquier punto de la partitura.

Por defecto, la justificación vertical actúa si la altura total de los pentagramas y sistemas (incluidos 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 **Normas de diseño musical**.

La justificación vertical solo 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 deseas desactivar la justificación vertical, ajusta el valor de **Justificar pentagramas cuando la página esté al menos** *n* **% completa** al 100 %. Sin embargo, este ajuste solo sería recomendable en casos muy especiales o al trabajar con documentos que no sean partituras en el sentido estricto del término (por ejemplo, si estás preparando fragmentos musicales para exportarlos a otra aplicación en forma de gráficos o creando hojas de ejercicios con un gran contenido de texto).

Cuando comprendas 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**, descubrirás 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 intenta 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. No obstante, 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. Consulta la página 719 para más detalles acerca de las combinaciones adecuadas de tamaños de página y pentagrama para los diversos géneros musicales.

Si una vez ajustado el tamaño de pentagrama todavía crees que la distancia entre pentagramas sigue siendo demasiado grande o pequeña, ve a la página **Pentagramas** de **Normas de diseño musical** para modificar las distancias entre pentagramas y sistemas. Desde este cuadro de diálogo puedes cambiar el espaciado predeterminado para los pentagramas y sistemas y es el método más rápido y sencillo para experimentar con diferentes valores.

Estas dos herramientas permiten crear fácilmente una maquetación clara y coherente que solo requerirá un mínimo de edición manual por tu 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 ▸ Espacios entre pentagramas ▸ Optimizar**. Esta función examina los pentagramas para averiguar el espacio necesario para cada pentagrama en toda la anchura del 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 graves en la parte izquierda del sistema y el pentagrama inmediatamente inferior contiene notas agudas en la parte derecha del sistema, Sibelius juzga que no es necesario dejar espacio para las notas graves 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 que la opción **Optimizar** debería dejar entre los objetos de cada pentagrama; hazlo desde la página **Pentagramas** de **Normas de diseño musical**.

Te recomendamos que selecciones al menos un sistema completo o preferiblemente una página entera antes de ejecutar **Maquetación ▸ Espacios entre pentagramas ▸ Optimizar**; cuanta más información de contexto tenga Sibelius, mejor será el resultado de tus ajustes. Por supuesto, puedes seleccionar la partitura completa antes de utilizar la función **Optimizar**.

En algunas situaciones especialmente complcadas, es posible que Sibelius no sea capaz de solucionar automáticamente todas las colisiones. En ese caso, quizá tengas que ajustar el resultado manualmente. Para buscar colisiones, consulta **Búsqueda de colisiones** en la página 735. Cuando encuentres una colisión, puedes 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, incluidos los cambios de posición, requieren en primer lugar que selecciones el pentagrama o pentagramas que desees modificar:

- Haz clic en una parte en blanco de un compás para seleccionar el pentagrama correspondiente (si haces doble clic seleccionarás el pentagrama completo, pero basta con seleccionar un compás para mover los pentagramas y realizar operaciones similares).
- Haz triple clic en una parte en blanco de un compás para seleccionar ese pentagrama a lo largo de toda la partitura.
- Selecciona un pasaje si deseas trabajar con varios pentagramas.

Para más información sobre las selecciones, consulta 🕮 **2.1 Selecciones y pasajes**.

Los movimientos fundamentales de los pentagramas son los siguientes:

- *Movimiento normal* – selecciona un pentagrama o pentagramas y arrástralos con el ratón (atajo 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 pentagramas restantes. Es posible que Sibelius tenga que comprimir un poco los demás pentagramas para hacer sitio si la página está completa.
- *Movimiento independiente* – selecciona un pentagrama o pentagramas y arrástralos con la tecla **Mayús** pulsada (atajo 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 puedes utilizar este método para colocar pentagramas prácticamente uno encima del otro, no es posible mover un pentagrama más adelante de otro y cambiar así el orden de los pentagramas en la partitura (para ello, consulta 📖 **2.4 Instrumentos**).

Quizá te sea útil activar la opción **Vista ▸ Reglas ▸ Reglas de pentagramas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**R** *o* ⇧⌥⌘**R**) antes de mover pentagramas – consulta 📖 **11.4 Elementos invisibles**.

Tu selección inicial determina exactamente los pentagramas y sistemas que se van a desplazar. Esto significa que puedes modificar el espaciado entre pentagramas situados en un mismo sistema, en una misma página o en cualquier número de páginas. Para ello solo tienes que seleccionar el pasaje cuyo espaciado desees 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).

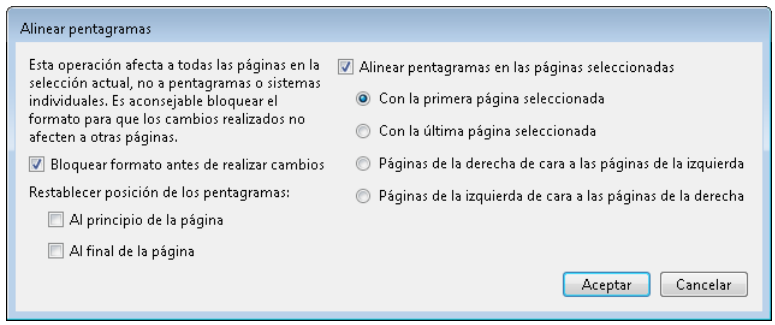
Sin embargo, te recomendamos que minimices los ajustes realizados (por ejemplo, un único pentagrama en un solo sistema), ya que la modificación manual del espaciado entre pentagramas anulará los efectos del espaciado predeterminado hasta que restablezcas explícitamente la posición de los pentagramas.

Cómo restablecer el espaciado entre pentagramas predeterminado

Para restablecer los valores predeterminados del espaciado entre pentagramas (es decir, la configuración en la página **Pentagramas** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**) en un pentagrama o pentagramas, selecciona el pasaje seleccionado y ejecuta **Maquetación ▸ Espacios entre pentagramas ▸ Reajustar espacio por encima** o **Maquetación ▸ Espacios entre pentagramas ▸ Reajustar espacio por debajo**.

Alinear pentagramas

Para transferir el espaciado entre pentagramas y sistemas de una página de tu partitura a otras páginas, selecciona un pasaje que abarque las páginas que quieras modificar y ejecuta **Maquetación ▸ Espacios entre pentagramas ▸ Alinear pentagramas**.



Los cambios realizados en este cuadro de diálogo afectan a todas las páginas abarcadas por el pasaje seleccionado, de manera que puedes extender la selección desde cualquier compás o pentagrama de la primera página que quieras 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 el cuadro de diálogo **Configuración del documento.**
- **Alinear pentagramas en las páginas seleccionadas**: si esta opción está activada, puedes 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 deberás seleccionar más de una página.

La alineación de pentagramas desde este cuadro de diálogo solo es posible si las páginas alineadas incluyen el mismo número de sistemas y el mismo número de pentagramas en cada sistema. En caso contrario solo se alinearán los pentagramas superior e inferior. Si una o varias de las páginas alineadas contienen un único sistema, solo se alineará el pentagrama superior.

7.4 Enfocar pentagramas

📖 **2.5 Pentagramas**, **6.1 Trabajar con la reproducción**, **11.1 Vista de documento**.

A veces, cuando se trabaja con partituras para grandes formaciones instrumentales como orquesta o banda sinfónica, resulta práctico poder visualizar los pentagramas en los que estás trabajando, como la sección de cuerda o solamente las trompas, por ejemplo. Esto funciona particularmente bien en conjunto con **Vista ▸ Vista de documento ▸ Panorama**.

De la misma forma, a veces resulta útil preparar partituras para la reproducción, omitiendo y ocultando algunos pentagramas; por ejemplo, si deseas preparar una partitura simplificada para imprimir, pero quieres conservar un acompañamiento oculto durante la reproducción.

La función de Sibelius **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Enfocar pentagramas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**F** *o* ⌥⌘**F**) permite realizar fácilmente ambas tareas.

Seleccionar los pentagramas para trabajar

Usar Enfocar Pentagramas es muy fácil:

- Selecciona el pentagrama o pentagramas que quieras ver (es decir, deja sin seleccionar todos los pentagramas que quieres ocultar). Selecciona solamente un compás del pentagrama que quieras enfocar: mantén pulsada la tecla **Mayús** y haz clic para seleccionar los pentagramas adyacentes, o **Ctrl**+clic o ⌘+clic para seleccionar pentagramas no adyacentes (📖 **2.1 Selecciones y pasajes**). Para enfocar un solo pentagrama, solo es necesario seleccionar una nota u otro objeto del mismo.
- Selecciona **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Enfocar pentagramas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**F** *o* ⌥⌘**F**)
- Al instante, se ocultarán los pentagramas que no querías ver.
- En lo sucesivo, podrás trabajar en los pentagramas restantes exactamente de la misma forma que lo haces normalmente, introduciendo y editando notas, añadiendo texto, etc.
- Activa **Vista ▸ Vista de documento ▸ Panorama** para colocar los pentagramas en un único sistema continuo en una página infinitamente larga, sin tener en cuenta la maquetación de la partitura (📖 **11.1 Vista de documento**)
- Para salir de la función de enfoque, haz clic en el botón de la barra de herramientas, teclea de nuevo el atajo o desactiva **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Enfocar pentagramas**.

Si la selección inicial de pentagramas contenía pentagramas ocultos gracias a la opción **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas en blanco** (📖 **2.5 Pentagramas**), estos se mostrarán al activar la opción **Focus on Staves**, y volverán a desaparecer al desactivarla si siguen estando vacíos.

Sibelius puede memorizar la última combinación de pentagramas que hayas elegido para enfocar, por tanto puedes volver a enfocarlos de nuevo simplemente activando la opción **Enfocar pentagramas** sin necesidad de tener que efectuar una selección previa.

Reproducción

Si comienzas a reproducir con la función **Enfocar pentagramas** activada, sonarán todos los pentagramas de la partitura, no solamente aquellos que están enfocados. Esto puede ser útil, ya que permite crear partituras donde hay pentagramas que no se pueden ver pero que se reproducen normalmente, como, por ejemplo, un acompañamiento oculto.

Si no quieres escuchar los pentagramas ocultos durante la reproducción, usa el panel Mezclador para silenciar los instrumentos que desees (🕮 **6.3 Mezclador**).

Como el ajuste **Enfocar pentagramas** se guarda en tu partitura, puedes usar esta característica para conseguir un gran efecto con Scorch; podrás producir versiones de tus partituras que reproducen de una manera pero se imprimen de otra.

Selecciones y pasajes

Cuando la función **Enfocar pentagramas** está activada, pueden aparecer líneas azules discontinuas entre los pentagramas enfocados, para señalar dónde hay pentagramas que permanecen ocultos. (Observa que las mismas líneas discontinuas aparecen al utilizar la función **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas en blanco** – 🕮 **2.5 Pentagramas** para más detalles).

Date cuenta de que al hacer una selección de varios pentagramas cuando la opción **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸Enfocar pentagramas** está activada, también se seleccionará cualquier pentagrama oculto entre los pentagramas visibles seleccionados. Esto puede tener consecuencias no deseadas: por ejemplo, al copiar dicho pasaje en otro lugar de la partitura, observarás que también se ha copiado la música de los pentagramas ocultos.

Para evitarlo, recomendamos:

- Dejar activada la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Marcas de maquetación** para poder ver dónde están situados los pentagramas ocultos antes de copiar nada.
- Para evitar copiar la música que no está visible, es preferible copiar únicamente pasajes de pentagrama individuales.
- Desactivar **Enfocar pentagramas** si quieres realizar operaciones complicadas de copia con pentagramas múltiples, salvo si estás seguro de no haber incluido pentagramas ocultos en la selección.

Compases de espera

Activar la opción **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Saltos automáticos ▸ Usar compases de espera** al enfocar pentagramas tiene el mismo efecto que activar compases de espera cuando no utilizas la opción Enfocar pentagramas. En otras palabras, podrás ver los compases de espera si tienes al menos dos compases de espera consecutivos en *todos* los pentagramas de la partitura (no solo en los pentagramas que está enfocando).

Posibles confusiones

No confundas la función Enfocar pentagramas con **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas en blanco** (🕮 **2.5 Pentagramas**). Enfocar pentagramas puede ocultar pentagramas con música escrita en ellos, afecta a los pentagramas de todas las páginas y se utiliza normalmente de forma temporal (a no ser que quieras ocultar un acompañamiento o editar una realización armónica pensando en la reproducción). **Ocultar compases en blanco** funciona en sistemas individuales, solo funciona con pentagramas vacíos o en los que están ocultos todos los elementos, y su aplicación principal es ahorrar espacio en las partituras generales.

7.5 Maquetación magnética

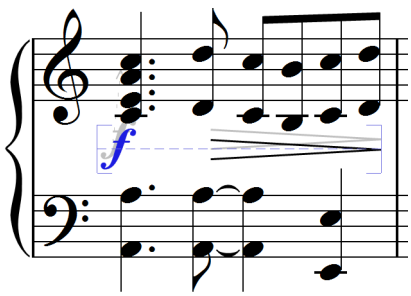
La función Maquetación magnética es una prestación exclusiva de Sibelius diseñada para evitar colisiones entre objetos. Esta función ajusta automáticamente la posición de objetos como matices dinámicos, marcas de ensayo, números de compás, textos de letra o cifrados armónicos para que no sea necesario 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 las 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 colocan 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 prolongación y expresión) y otros elementos de pentagrama como armaduras, indicaciones de compás, etc. 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 interpretación 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 indicaciones de sistema, como las indicaciones de tempo, las instrucciones de repetición (líneas de 1ª y 2ª, por ejemplo) y las marcas 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.

La 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, la 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 en color gris al seleccionar esos objetos (salvo si desactivas **Vista ▸ Maquetación magnética ▸ Posiciones originales**):



Cuando muevas los objetos por la partitura, verás que no siguen exactamente el puntero del ratón sino que se ajustan automáticamente a posiciones en las que no hay peligro de colisión. Si deseas que los objetos sigan exactamente el puntero del ratón, mantén pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ tras comenzar a arrastrarlos; esto deshabilita temporalmente la función Maquetación magnética.

¿Qué no hace la 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 solo 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 (consulta **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 ▸ Espaciado de pentagramas ▸ Optimizar**. Esta opción ajusta automáticamente el espaciado entre pentagramas a un valor adecuado para evitar la colisión. Consulta 🕮 **7.3 Espaciado de pentagramas**.

En otras situaciones quizá el mejor método para evitar la colisión sea ampliar el espaciado de notas para aumentar un poco el espacio horizontal. En este caso, selecciona los compases afectados y ejecuta **Mayús**+**Alt**+→ *o* ⇧⌥→ (mantén pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ para realizar la operación en pasos más grandes). Consulta 🕮 **8.3 Espaciado de notas**.

Búsqueda de colisiones

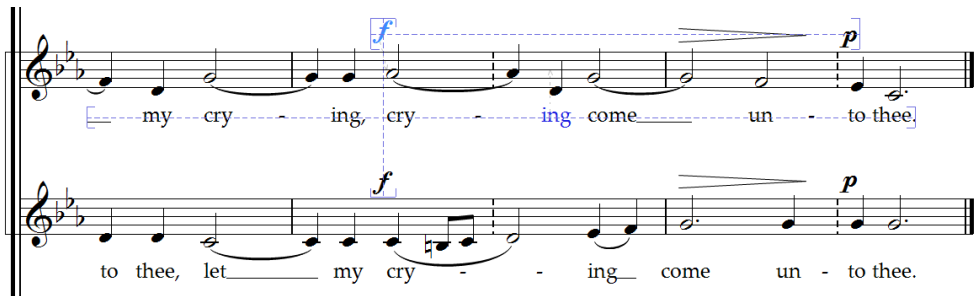
Cuando Sibelius es incapaz de resolver una colisión por sus propios medios, el objeto problemático aparece coloreado en rojo. Para encontrar objetos que colisionan, selecciona **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Colisiones ▸ Buscar siguiente** o **Buscar anterior**. El siguiente o anterior objeto que colisione será seleccionado y mostrado en la partitura para que puedas decidir la mejor forma de evitar la colisión (consulta **¿Qué no hace la maquetación magnética?** más arriba).

Los objetos en colisión solo se colorearán en rojo si la opción **Vista ▸ Maquetación magnética ▸ Colisiones** está activada.

Agrupación de objetos similares

Sibelius agrupa los objetos de forma inteligente tanto horizontal (en todo lo ancho del sistema), como verticalmente (a través de varios pentagramas).

Si seleccionas 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:



Si cambias 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 añades una ligadura de expresión que entra en colisión con un matiz de dinámica, por ejemplo, Sibelius desplazará el matiz para evitar la colisión con la ligadura. Si hay varios matices (incluidos textos de expresión y reguladores) colocados en posiciones próximas, Sibelius los moverá todos juntos para que queden correctamente alineados como grupo. Ten en cuenta que Sibelius no agrupa automáticamente todos los matices presentes en todo el sistema, sino que solo agrupa los matices cercanos. Esto significa que si algunos matices acaban colocados demasiado lejos del pentagrama (por ejemplo, a causa de una nota inusualmente grave), los demás matices presentes a lo largo del sistema no quedarán ajustados a esa misma distancia, sino que pueden colocarse más cerca de las notas que tengan por encima 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 qué instrumentos cambian de dinámica en la misma posición de un solo vistazo.

Sibelius agrupa los siguientes tipos de objeto colocados a lo largo de un sistema:

- Números de compás.
- Letra.
- Matices (textos de expresión y reguladores).
- Cifrados armónicos.
- 1ª y 2ª líneas de repetición.
- Marcas de ensayo.
- Indicaciones de tempo (texto de tempo, texto de indicación de metrónomo, líneas de *rit.*/*accel.* y texto de cambio de métrica).

- 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.
- Marcas de ensayo.
- Indicaciones de tempo.

Para separar un objeto de un grupo tienes 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) – consulta **Desactivación de la prevención de colisiones** más adelante.

En algunas circunstancias especiales, es posible que prefieras que un tipo de objeto específico no pertenezca a ningún grupo. En ese caso, puedes recurrir al cuadro de diálogo **Opciones de maquetación magnética** – consulta **Opciones de maquetación magnética** más adelante.

Si no quieres ver las líneas discontinuas que definen grupos, desactiva la opción **Vista ▸ Maquetación magnética ▸ Grupos**.

Desactivación de la prevención de colisiones

En ciertas situaciones, quizá te convenga desactivar la función Maquetación magnética para objetos determinados. Para mover manualmente objetos previamente desplazados por Maquetación magnética, selecciónalos y arrástralos con el ratón o muévelos con las flechas del cursor (mantén pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ para realizar la operación en pasos más grandes). Si observas que el objeto no se queda exactamente en la posición en la que lo dejas, 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 puedes desactivar Maquetación magnética para ese objeto específico. Para ello, selecciona el objeto y elige **Desactivado** en el cuadro combinado que está en **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Objeto**. 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 cuadro combinado **Objeto** puedes comprobar el estado de Maquetación magnética para un objeto seleccionado: mostrará la indicación **Predeterminado** 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 solo unos pocos tipos de objeto la tienen desactivada por defecto), **Desactivado** para los objetos en los que hayas anulado Maquetación magnética, y **Activado** para los objetos en los cuales hayas activado explícitamente Maquetación magnética.

Si desactivas 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, selecciona el objeto y elige **Predeterminado** de **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Objeto**, que cancela tu anulación. (Esta opción es preferible a seleccionar **Activado** explícitamente, ya que de esta forma los cambios que realices sobre el comportamiento predeterminado de ese tipo de objeto en las **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 te 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, selecciona un objeto, un pasaje o incluso la partitura completa y ejecuta **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Bloquear posiciones**. 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 decides que quieres volver a activar la Maquetación magnética para esos objetos, selecciónalos de nuevo y ejecuta **Predeterminado** para **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Objeto**. Quizá también desees ejecutar **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición**, para que Sibelius pueda ajustar libremente la posición de los objetos.

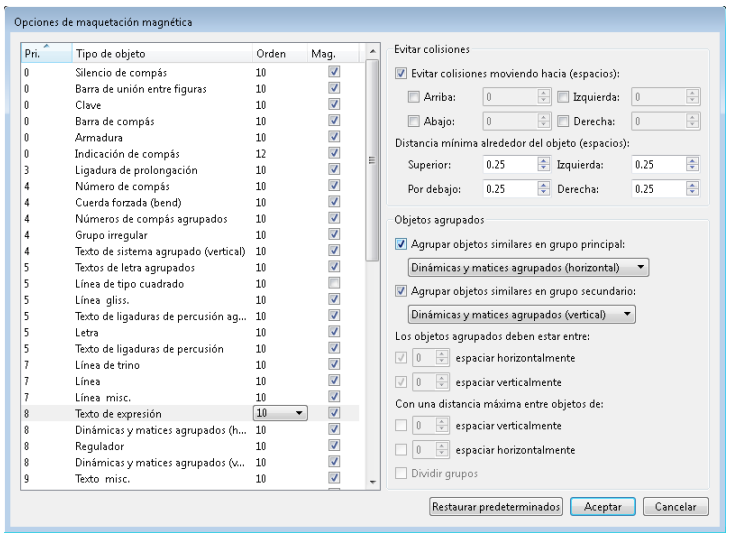
Existen algunas limitaciones con el bloqueo de las posiciones de los objetos. Por ejemplo, una línea (imaginemos, de octava) que atraviesa más de dos saltos de sistema o de página tendrá la misma posición vertical en cada uno de los segmentos tras bloquear su posición, y en algunas circunstancias las articulaciones podrían no estar colocadas con relación a las ligaduras exactamente como estaban antes de bloquear su posición.

Desactivación global de Maquetación magnética

Si quieres anular la función Maquetación magnética de forma global, desactiva la opción **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Maquetación magnética**. Todos los objetos volverán a sus posiciones originales, lo cual puede provocar colisiones en la partitura. Por este motivo, te recomendamos que bloquees las posiciones de los elementos de la partitura (consulta más arriba) antes de desactivar la función Maquetación magnética.

Opciones de maquetación magnética

Aunque rara vez necesitarás ajustar las opciones predeterminadas de Maquetación magnética, si quisieras hacer algunos cambios, ve a **Maquetación magnética** y haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo (derecha) para abrir **Opciones de maquetación magnética**:



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 del resto de objetos (🕮 **8.5 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 cuadro de 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 seleccionas esta casilla, puedes 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 puedes añadir objetos a grupos existentes.

  Y lo que es más útil, si deseas 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 prefieres moverlos individualmente), puedes 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**).

  Solo algunos tipos de objeto están configurados para formar parte de un grupo principal y otro secundario a la vez: el caso más claro es el de Texto de expresión, que pertenece tanto a **Matices agrupados (horizontal)** como a **Matices agrupados (vertical)**.

  Si añades un objeto a un grupo, tienes la posibilidad de determinar las direcciones en las que ese objeto puede ser desplazado para evitar colisiones. Para ello, utiliza 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. Observarás 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 solo 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 solo 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 realices en las **Opciones de maquetación magnética** quedan guardados con la partitura y pueden transferirse a otras partituras mediante las configuraciones personales. Consulta 📖 **8.2 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 que están colocados en una misma posición rítmica en varios pentagramas pueden estar alineados verticalmente.

Cuando la opción **Vista ▸ Vista de documento ▸ Panorama** está activada, la partitura se muestra como un único sistema de longitud infinita, 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 pienses que la posición de un objeto en modo Panorama es su posición real en el modo de visualización normal.

Si prefieres 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), desactiva la opción **Si la partitura utiliza la maquetación magnética, usarla también en Panorama** en la página **Archivos** de **Archivo ▸ Preferencias**.

7.6 Saltos automáticos

🕮 **7.8 Compases de espera**, **9.1 Trabajar con partes**, **7.9 Maquetación y formato**, **7.7 Separaciones y saltos**.

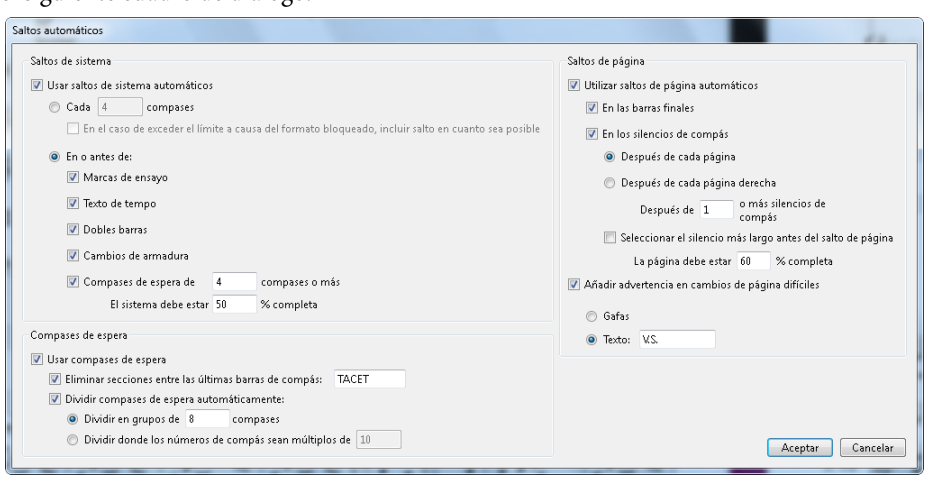
Sibelius puede crear un salto de página y de sistema automáticamente en un lugar musicalmente apropiado mediante la función **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Saltos automáticos**, que ahorra mucho tiempo a la hora de dar formato a las partes. Si lo deseas, también puedes utilizar estas opciones en partituras.

Maquetación de partes

En las partes, es útil colocar un salto de página donde 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 ▸ Separaciones ▸ Saltos automáticos** se ocupa de ello, actualizando la maquetación cuando es necesario. Por tanto, si insertas 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 saltos de sistema en puntos concretos de la música, como por ejemplo, cambios de tempo, de altura, marcas 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, selecciona **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Saltos automáticos**; también puedes cambiar simultáneamente una o más partes haciendo clic sobre **Saltos automáticos** en la página **Maquetación** de **Partes ▸ Maquetación ▸ Aspecto de la parte** (🕮 **9.3 Aspecto de las partes múltiples**). En ambos casos, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Saltos de sistema automáticos

- La función **Usar saltos de sistema automáticos** permite activar o desactivar los saltos de sistema automáticos. Sibelius puede crear regularmente saltos de sistema tras un número concreto de compases, o bien añadir saltos de sistema en puntos de la parte en los que una separación del material a ambos lados puede ayudar a representar visualmente un cambio musical.
- Si deseas que Sibelius añada saltos de sistema de forma regular, selecciona **Cada *n* compases** e introduce el número de compases por sistema deseado. Si únicamente deseas saltos de sistema regulares en una sección de música, pero no en toda la partitura, utiliza el plug-in **Hacer la maquetación uniforme** (consulta **Hacer la maquetación uniforme** en la página 241).
- Si utilizas **En o antes de**, Sibelius añadirá saltos de sistema allí donde aparezcan objetos específicos:
  - **Marcas de ensayo**: si esta opción está activada, Sibelius impone que las marcas de ensayo se sitúen al inicio de un sistema.
  - **Texto de tempo**: Sibelius colocará el texto de tempo al principio de un sistema.
  - **Dobles barras**: suelen indicar el final de una sección, por lo que si deseas hacer más obvia la división musical, activa esta opción para añadir un salto de sistema en la doble barra.
  - **Cambios de armadura**: si esta opción está activada, Sibelius añadirá un salto de sistema *antes de un cambio de armadura*, para que la nueva armadura se muestre al principio del sistema. (Esto solo es aplicable a los cambios de armadura o instrumento al final de un compás, nunca en medio de un compás).
  - **Compases de espera de *n* compases o más**: para añadir saltos de sistema después de varios compases de silencio, activa esta opción.
  - **El sistema debe estar *n* % completo**: para evitar que Sibelius inserte demasiado espacio entre la música, utiliza esta opción para ajustar un umbral mínimo para que aparezca un salto de sistema automático.

Los saltos de sistema automáticos aparecen como una marca de salto de sistema punteada, como esta: ⇣ Son naranjas porque aparecen en la parte pero no en la partitura (si está activada **Vista ▸ Invisible ▸ Diferencias en las partes**).

Saltos de página automáticos

- **Utilizar saltos de página automáticos** permite escoger si Sibelius debe insertar estos saltos en los lugares apropiados. Si la función **Saltos 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:
  - Decide si quieres que Sibelius busque un salto de página automático **Después de cada página** o **Después de las páginas de la derecha** (es decir, números de página impares). Si los músicos utilizan hojas sueltas, selecciona **Después de cada página**; si utilizan páginas dobles, selecciona **Después de las páginas de la derecha**.
  - **Después** de *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 pasar 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 contendría suficiente música y se vería extraña.
- **Añadir notas de advertencia para cambios 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." (*volti subito* en italiano o "pasar rápidamente"), aunque si lo prefieres, también puedes utilizar tu propio texto o el símbolo de las **gafas**.

  (Si quieres utilizar un símbolo diferente, modifica el símbolo de gafas en la línea **Marcas de maquetación** dentro del cuadro de diálogo **Editar símbolos** – 📖 **4.11 Editar símbolos**).

Si deseas suprimir una advertencia al final de una página en particular, simplemente introduce un salto de página manual allí (como se ve a continuación), para mostrar que la separación es intencionada.

Si activas **Vista ▸ Invisible ▸ Marcas de maquetación**, aparece un símbolo que muestra si Sibelius ha encontrado un salto de página bueno ( ) o malo ( ) (pero no se imprimirá) al final de las páginas derechas (o en cada página).

Eliminar saltos de página y saltos de sistema automáticos

Existen algunas circunstancias en las que puedes desear suprimir un salto de página o salto de sistema automáticos. Para ello:

- Selecciona la barra de compás cuyo salto automático desees suprimir
- En el submenú **Maquetación ▸ Separaciones**, escoge **Salto de sistema** (atajo de teclado **Intro**, en el teclado principal) o **Salto de página** (atajo de teclado **Ctrl**+**Intro** *o* ⌘-**Intro**). El símbolo de salto automático aparecerá tachado para indicar que ha sido eliminado.

Como al decidir dónde colocar un salto automático Sibelius respeta los saltos de página, saltos de sistema y otros signos de formato existentes, puedes anular los saltos automáticos y crear otros encima seleccionando los compases que deseas convertir en página y luego usando la opción **Maquetación ▸ Formato ▸ Convertir en página** o (menos probable) **Maquetación ▸ Formato ▸ Convertir en sistema**.

Si seleccionas la barra de compás en la que hay un salto 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 opción **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Saltos automáticos** también contiene opciones para determinar el aspecto de los compases de espera en las partes (o en la partitura, si lo deseas):

- **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 activada por defecto en las partes. Al desactivarla, se deshabilitarán los ajustes relacionados con el aspecto de los compases de espera.
- **Eliminar secciones entre las últimas barras de compás**: si un pasaje musical que se encuentra 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 dividan en los cambios de compás, de texto de Tempo y similares y simplemente mostrar un compás de espera de "tacet" individual a lo largo de todo el sistema. Usa esta opción en partituras y partes que no contengan música. También puedes asignar manualmente el texto que aparece por encima del compás de espera.
- **Dividir compases de espera automáticamente**: por defecto, Sibelius solo ejerce esta opción cuando es absolutamente necesario (por ejemplo, en cambios de compás o en barras de compás dobles). No obstante, si tu pieza está basada en un patrón de estrofa normal, conviene activar esta opción y seleccionar una de estas dos opciones:
  - **Dividir 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 en **8**, Sibelius escribirá dos compases de espera: el primero tendrá una longitud de ocho compases y el segundo, de seis.
  - **Dividir cuando el número de compás sea múltiplo 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 asignas 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, en el pop, etc.

Para más información sobre los compases de espera, consulta 🕮 **7.8 Compases de espera**.

7.7 Separaciones y saltos

🕮 **5.14 Números de página**, **7.9 Maquetación y formato**, **7.6 Saltos automáticos**, **7.1 Configuración del documento**, **7.2 Portada y páginas en blanco**.

Las Separaciones o saltos son puntos en la música donde se fuerza el final de un sistema o página, como por ejemplo, el final de una sección. Considéralas como empezar 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 solo es necesario pulsar **Intro** donde desees iniciar un nuevo párrafo. No tan frecuentemente, debes 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 solo es necesario insertar una separación cuando quieras 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 atajos de teclado que la mayoría de los procesadores de texto.

Sibelius puede incluso insertar automáticamente saltos explícitos de sistema o página, lo cual puede llegar a ahorrar muchísimo tiempo, en especial con las partes. Consulta 🕮 **7.6 Saltos automáticos**. Para ayuda general sobre maquetación, 🕮 **7.9 Maquetación y formato**.

Añadir o eliminar manualmente saltos de sistema o saltos de página

Para añadir manualmente un salto de sistema o de página en cualquier punto de la partitura o parte:

- Selecciona la barra de compás en la cual quieras efectuar la separación.
- En el submenú **Maquetación ▸ Separación**, escoge **Salto de sistema** (atajo de teclado **Intro**, en el teclado principal) o **Salto de página** (atajo 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, realiza los mismos pasos comentados anteriormente, o selecciona el símbolo de la marca de maquetación que aparece sobre la barra de compás (consulta **Visualización de las separaciones** a continuación) y pulsa la tecla **Supr**.

Dónde introducir los saltos de sistema

A pesar de que la función **Maquetación automática** de Sibelius puede realizar la mayor parte del trabajo, quizás desees forzar saltos de sistema:

- al final de secciones musicales (por ejemplo, una doble barra de repetición)
- al final de secciones en las partes, especialmente cuando la sección sucesiva tiene un nuevo título al inicio. En las partes es mejor usar saltos 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 te queden secuencias con silencios de compases que no se ejecutan.

No introduzcas rutinariamente saltos de sistema al final de sistemas normales, ya que causan problemas de maquetación si se cambia la música. En caso de duda, no utilices el salto de sistema.

Dónde poner saltos de página

A pesar de que la función **Saltos automáticos** de Sibelius puede realizar esta función, quizás desees forzar saltos de página:

- en un punto conveniente de las páginas de la derecha en las partes, para que el ejecutante no tenga que pasar las páginas mientras está tocando
- al final de secciones, especialmente cuando la sección sucesiva tiene un nuevo título al inicio.

No introduzcas de forma rutinaria saltos de página manuales al final de cada página, ya que acabarían afectando a la maquetación si realizas cualquier cambio en la música. Si necesita utilizar una separación, normalmente puedes utilizar un salto de sistema (ya que un salto 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 cambias el formato de la partitura); en caso de duda, no utilices un salto de página.

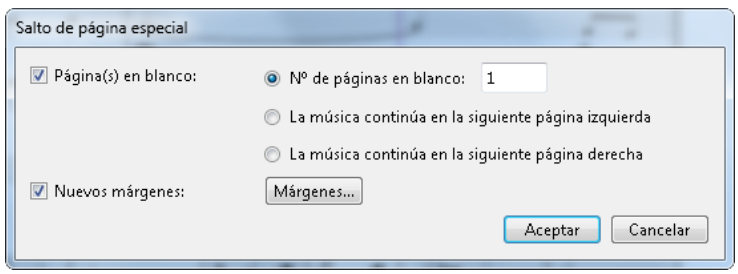
Saltos de página especiales

A veces es necesario tener páginas sin música en una partitura. Por ejemplo, puede que desees tener una o más páginas de título en tu 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 tengas 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 una función llamada, justamente, 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 siguientes (no es necesario crear una página en blanco para cambiar los márgenes).

Para crear un salto de página especial:

- Selecciona la barra de compás en la que desees introducir el salto; si deseas crear páginas en blanco al principio de tu partitura, selecciona 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 también puedes usar la opción **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Portada** – consulta a continuación.
- Selecciona **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Salto de página especial** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Intro** *o* ⇧⌘-**Intro**). Aparecerá un sencillo cuadro de diálogo:



- Si deseas crear una o más páginas en blanco, marca la casilla **Página(s) en blanco**, y luego selecciona uno de los tres tipos de página en blanco que puedes crear:
  - **Nº de páginas en blanco** *n* inserta un número determinado de páginas en blanco.
  - **La música continúa en la siguiente página izquierda** solo 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 preparas partes instrumentales y quieres asegurarte de que un cierto número de páginas aparezcan juntas como una página doble que no necesita un cambio de página entre ellas. Cuando cambies la maquetación de la partitura (por ejemplo, si añades o eliminas 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** solo 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 deseas cambiar los márgenes de las páginas que siguen a un salto de página especial, activa la opción **Nuevos márgenes**, y luego haz clic en **Márgenes**, que muestra otro cuadro de diálogo - consulta **Cambio de márgenes de página y pentagrama con saltos de página especiales** a continuación. (Ten en cuenta que puedes 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).
- Haz 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 solo deseas crear una única página en blanco, puedes seleccionar la barra de compás después de la que quieres 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** del Inspector (🕮 **2.11 Inspector**).

Para crear texto y gráficos en páginas nuevas, consulta **Creación de texto y gráficos en páginas en blanco** en la página 724.

Edición de saltos de página especiales

Si deseas editar un salto de página especial existente (por ejemplo, para cambiar el número de páginas en blanco, o para ajustar los márgenes), no tienes más que seleccionar la barra de compás en la que está el salto, o bien la marca de maquetación situada por encima de la barra de compás, y seleccionar **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Salto de página especial**.

Aparecerá el cuadro de diálogo de **Salto de página especial**, que mostrará las opciones disponibles. Realiza los cambios necesarios y luego haz clic en **Aceptar**. Si reduces el número de páginas en blanco, Sibelius te avisará de que se borrarán los gráficos y el texto 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, selecciona la marca de maquetación situada encima de la barra de compás en la que se da el salto y haz clic en **Supr**. Como alternativa, puedes sustituir el salto de página especial por otro tipo de salto (por ejemplo, un salto de página o de sistema) como lo harías 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 cuadro de diálogo **Salto de página especial**, activa la opción **Nuevos márgenes**, y luego haz clic en el botón **Márgenes**.

El cuadro de diálogo que aparece se basa en **Configuración del documento**, pero con las opciones de página y tamaño de pentagrama desactivadas. Para ayuda sobre este cuadro de diálogo, consulta **Cuadro de diálogo Configuración del documento** en la página 721.

Saltos y partes dinámicas

Los saltos que crees en la partitura general afectarán de forma diferente a las partes dinámicas, dependiendo de las opciones que hayas seleccionado en el cuadro de diálogo **Partes ▸ Maquetación ▸ Aspecto de la parte** (🕮 **9.3 Aspecto de las partes múltiples**). No obstante, por defecto:

- Los saltos de página especiales en la partitura general no se muestran en las partes, ya que es probable que no quieras que las páginas de título y otra información inicial se imprima en todas las partes.
- Los saltos de página de la partitura general 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 general, que para ahorrar espacio, tan solo se suelen indicar con saltos de sistema en las partes.
- Los saltos de sistema en la partitura general no se muestran en las partes, debido a que se suelen utilizar para ordenar el formato de la partitura general y son irrelevantes para la maquetación de las partes.

También puedes crear cualquier salto o separación en una parte dinámica sin que afecte a la partitura general. Por lo tanto, si, pongamos por caso, necesitas una página en blanco para facilitar un cambio de página, basta con crearla de la manera habitual en la parte en cuestión.

Ten en cuenta que las marcas de maquetación que aparecen por encima de las barras de compás para mostrar los saltos existentes pueden aparecer de diferente color en las partes – consulta **Visualización de las separaciones** a continuación.

Supresión de varias separaciones

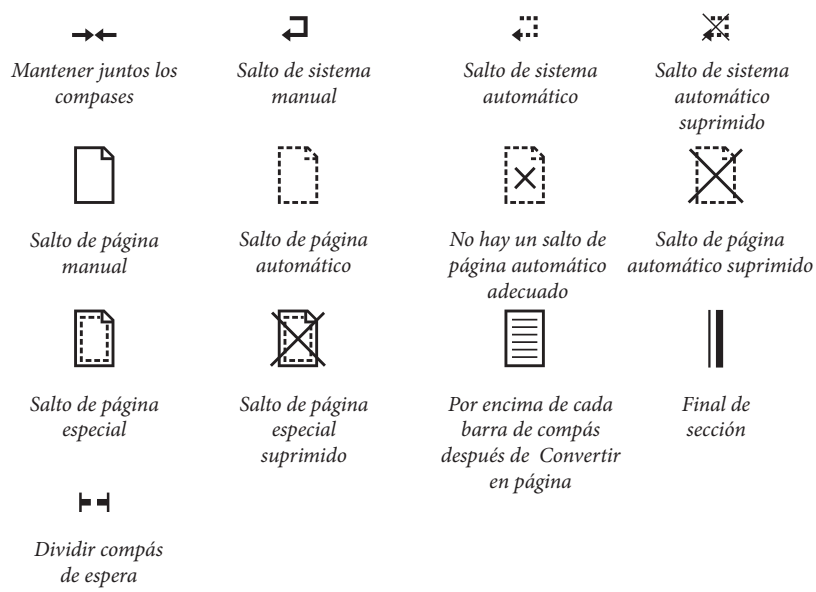
Para suprimir todos los saltos de página y de sistema en la partitura o pasaje:

- Selecciona los compases en cuestión (o pulsa **Ctrl**+**A** *o* ⌘**A** para seleccionar la partitura completa).
- Elige la opción **Maquetación ▸ Formato ▸ Desbloquear formato** (atajo 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 **Vista ▸ Invisible ▸ Marcas de maquetación** (activa por defecto) muestra en la partitura los saltos de sistema, saltos de página y otros símbolos de formato como estos que muestra la imagen:



Para suprimir un salto de página o 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 marcas de maquetación pueden aparecer en diferentes colores:

- Las marcas azules indican separaciones o saltos en la partitura o en las partes.
- Las marcas naranjas solo aparecen en las partes y significan saltos o separaciones que solo existen en las partes (cuando está activo **Vista ▸ Invisible ▸ Diferencias en las partes**) – 🕮 **9.1 Trabajar con partes**.
- Las marcas rojas únicamente aparecen cuando utilizas saltos de página automáticos, e indican un "mal" salto de página automático, es decir, en un punto poco apropiado – consulta 🕮 **7.9 Maquetación y formato**.

Ten en cuenta que las marcas de maquetación aparecen en ambos lados de una separación o salto: por ejemplo, un salto 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 marca de maquetación y pulsar **Supr**.

7.8 Compases de espera

📖 **2.7 Compases y silencios de compás**, **5.13 Números de compás**, **9.1 Trabajar con partes**, **7.6 Saltos automáticos**.

Un compás de espera se representa normalmente con una línea horizontal gruesa, indicando silencios en varios compases consecutivos, de acuerdo con 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 la obra *Tapiola* de J. Sibelius).

Uso de los compases de espera

Se trata en realidad de 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 solo, como compás de espera.

Para mostrar los silencios de compás como compases de espera, escoge **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Mostrar compases de espera**. Sibelius realiza esta operación automáticamente cada vez que extrae las partes de una partitura. Hay también un atajo de teclado para alternar entre activar/desactivar **Mostrar compases de espera**: **Ctrl**+**Mayús**+**M** *o* ⇧⌘**M**.

Sibelius divide los compases de espera automáticamente en los cambios de compás, de armadura, marcas de ensayo, indicaciones de tempo, etc. Para dividir un compás de espera manualmente, consulta **Forzar la división de un compás de espera** a continuación.

Crear un compás de espera

Crear un compás de espera se hace de la misma forma en que se crean muchos compases individuales en una sola operación: selecciona **Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Otro**; indica el **N° de compases:** que deseas, haz clic en **Aceptar**, y haz clic donde deseas poner el compás de espera.

Otra forma de crearlos consiste en copiar un compás de espera ya existente a partir de un pasaje de sistema, mediante **Ctrl**+clic *o* ⌘-clic, y con **Alt**+clic *o* ⌥-clic.

Introducir notas en compases de espera

Los compases de espera funcionan igual que los silencios de compás normales. Puedes introducir notas o copiar música en ellos. Al mismo tiempo que introduces las notas en un compás de espera, Sibelius eliminará la barra horizontal, colocará las notas y cambiará el tamaño del compás de espera.

Cambiar el tamaño del compás de espera

Para ajustar el número de compases por cada compás de espera, desactiva **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Mostrar compases de espera** para convertirlos en compases de silencio individuales, y luego añade o borra compases. Finalmente, activa **Mostrar compases de espera** nuevamente.

Cambiar el ancho de un compás de espera

Sibelius determina el ancho de Compases de espera según la cantidad de compases que contenga (consulta **Opciones de las Normas de diseño musical** a continuación). No obstante, si deseas hacer un compás de espera individual más ancho, sencillamente selecciona la barra de compás en el extremo derecho del compás de espera y arrástrala hacia la derecha.

Forzar la división de un compás de espera

Sibelius puede incluso dividir compases de espera – consulta **Maquetación automática de los compases de espera** a continuación.

Si tienes que forzar en un punto preciso la división de un compás de espera, tienes que:

- Desactivar **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Mostrar compases de espera.**
- Seleccionar una barra de compás y escoger **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Dividir 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 esté activada la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Marcas de maquetación.**
- Activar 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 **Mostrar compases de espera** seleccionas un *pasaje* y eliges **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Dividir compás de espera**, el pasaje aparecerá dividido en ambos extremos para convertirse en un compás de espera separado (cuando **Mostrar Compases de espera** vuelve a estar activada). Si no hay ninguna nota, texto u otro objeto en el pasaje, el compás de espera se dividirá 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 quieres que el objeto sea visible en la parte, puedes evitar que el compás de espera se divida si eliges el objeto *en la parte* y seleccionas **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**H** o ⇧⌘**H**); 🕮 **9.1 Trabajar con partes**.

Determinar la causa de la división de un compás de espera

Alguna vez verás que un compás de espera se divide inesperadamente en una parte. Normalmente esto ocurre porque un objeto de texto de sistema se ha vinculado a una posición errónea; para arreglar esto, selecciona el objeto en cuestión, pulsa **W** para volver a la partitura general, aplica la función de cortar y enviar al portapapeles con **Ctrl**+**X** *o* ⌘**X**, y pégalo al compás de la derecha con **Ctrl**+**V** *o* ⌘**V**.

Si no puedes ver por qué se ha producido la división del compás de espera, selecciona los compases, y ejecuta **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Comprobación ▸ Qué y dónde**. Comprueba el resultado para los elementos de texto del sistema, ya que esta suele ser la causa. Cuando hayas identificado las causas de la división, repárala usando los pasos anteriores.

Ocultar un compás de espera

Para ocultar un compás de espera, simplemente selecciónalo y pulsa **Supr**. 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, haz **Ctrl**-clic *o* ⌘-clic en él para convertirlo en un pasaje de sistema (rodeado por el recuadro morado de selección con doble margen), luego pulsa la tecla **Supr**.

Maquetación automática de los compases de espera

Para más información sobre cómo dividir compases de espera automáticamente, 🕮 **7.6 Saltos automáticos**.

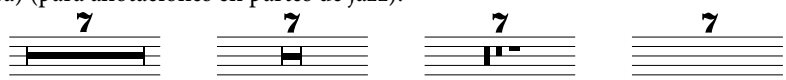
Mostrar los números de compás en los compases de espera

Sibelius puede mostrar los números de compás de los compases incluidos en un compás de espera como un intervalo de números de compás por encima o por debajo del compás de espera – consulta **Aspecto y frecuencia** en 🕮 **5.13 Números de compás**.

Opciones de las Normas de diseño musical

La página **Silencios de compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** tiene varias opciones con nombres muy descriptivos.

La más destacada, es que puedes 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 en el último momento en las partes), en el "estilo antiguo" con pequeños rectángulos, o totalmente en blanco (sin barra) (para anotaciones en partes de jazz).



Barra en forma de H | Barra en forma de H estrecha | Estilo antiguo | En blanco

Al usar compases de espera de estilo antiguo, de forma predeterminada Sibelius empezará a dibujar barras horizontales de compás de espera (H) tras nueve compases, una convención utilizada por varias editoriales europeas. Si prefieres que Sibelius empiece a dibujar barras H tras siete compases, desactiva la opción **Dibujar compases de espera de estilo antiguo hasta 9 compases**.

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, activa la opción **Mostrar "1" sobre silencios de compás** en la página **Silencios de compás en Aspecto ▸ Normas de diseño musical**. Esta opción está también disponible en el cuadro de diálogo **Partes ▸ Maquetación ▸ Aspecto de la parte**. Consulta 🕮 **9.1 Trabajar con partes**.

Otra opción útil en la página **Silencios de compás** es **Dibujar barra horizontal de compás de espera (H) utilizando un símbolo**: así se dibuja un símbolo alargado, en lugar de un rectángulo para producir la barra gruesa. Esta opción está desactivada por defecto, pero puedes activarla si usas la fuente Reprise o Inkpen2, lo que da un aspecto manuscrito a los silencios. (Cuidado con algunas impresoras que tienen problemas en sus drivers, ya que imprimen las barras de forma incorrecta o pueden causar que el ordenador deje de funcionar de repente mientras imprimes. Antes de usar esta función de forma rutinaria, comprueba si funciona correctamente con tu impresora).

Sibelius permite ajustar la distancia entre los compases de espera y los compases de H. Para modificar este valor, edita la opción **Distancia entre el signo de compás de espera y la barra de compás**. El valor predeterminado es de **1** espacio. Si introduces 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 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 modificarlo, cambia la opción **Espacio adicional para esperas de 10 compases**. El valor predeterminado es **12**, lo cual significa que Sibelius agregará 12 espacios a un compás de espera de diez compases, y así sucesivamente. Con el fin de evitar que los compases de espera aumenten

desproporcionadamente a medida que aumenta el número de compases, el programa utiliza una escala logarítmica. Si deseas desactivar esta opción por completo, introduce 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 el texto situados por encima de la barra y cambiar así, por ejemplo, su posición vertical. Consulta 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

Situar números de compás de espera debajo de la barra en forma de H

Los números de los compases de espera suelen colocarse encima del compás de H. No obstante, si deseas colocarlos *debajo*, debes modificar el valor de **Posición vertical relativa al pentagrama** del estilo de texto **Compases de espera (números)** en **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas** a, por ejemplo, **-6**.

7.9 Maquetación y formato

📖 **2.5 Pentagramas**, **9.1 Trabajar con partes**, **11.4 Elementos invisibles**, **8.1 Diseño musical**, **7.6 Saltos automáticos**, **7.7 Separaciones y saltos**, **7.1 Configuración del documento**, **7.10 Vínculos**, **8.3 Espaciado de notas**, **7.3 Espaciado de pentagramas**.

La *Maquetación* es la representación visual de la música en la página. El *Formato* es el proceso utilizado 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 del resto de programas de notación musical, las operaciones de formato se dejan casi exclusivamente al usuario, haciéndole perder horas y horas de trabajo.

Pero Sibelius también permite ajustar la maquetación manualmente. A continuación te explicamos el funcionamiento de diversos métodos a tu disposición, la mayoría de ellos accesibles a través de la pestaña **Maquetación**, en la cinta de opciones. Por ejemplo, puedes decidir los pasos de página en las partes, o hacer que una partitura se adapte a un número de páginas definidas a priori.

Como Sibelius reformatea la partitura en una fracción de segundo, puedes ajustar al instante la maquetación de la partitura cuando lo necesites, aun después de haber acabado de escribir la música, lo que significa que no tienes por qué 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 para hacer que un pasaje de música se adapte a un sistema o una página, y para bloquear la música para conservar el formato.

Tamaño de página y tamaño de pentagrama

Las herramientas más directas son el cambio de tamaño del pentagrama, el margen y/o la página, donde se accede al ejecutar el grupo **Maquetación ▸ Configuración del documento** de la cinta de opciones. Si cambias estos parámetros podrás aumentar o reducir el número de páginas en la partitura o liberar espacio entre los pentagramas.

El ajuste de tamaño de pentagrama (la distancia entre la primera y la quinta línea de un pentagrama de 5 líneas) es generalmente la manera 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 legibilidad de las notas. Por ejemplo, en una partitura orquestal, este cambio puede determinar la diferencia entre colocar un sistema por página o dos sistemas, lo que significa reducir a la mitad el tamaño de la partitura.

Del mismo modo, 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, 📖 **7.1 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 tus preferencias automáticamente. Para más información al respecto, 🕮 **7.3 Espaciado de pentagramas**.

Además del cambio de espaciado entre pentagramas, es posible ahorrar espacio ocultando los pentagramas vacíos (🕮 **2.5 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 (🕮 **7.7 Separaciones y saltos**).

Espaciado horizontal

Cambiar el espaciado horizontal significa cambiar la distancia entre notas, silencios y barras de compás – 🕮 **8.3 Espaciado de notas**.

Saltos de página y de sistema

Si quieres modificar el formato predeterminado de Sibelius, puedes colocar un salto de página o de sistema manualmente, en cualquier barra de compás – consulta 🕮 **7.7 Separaciones y saltos**.

Convertir en sistema/página

Puedes obligar a cualquier pasaje a que se adapte a un sistema o a una página. Simplemente, selecciona el pasaje y desde **Maquetación ▸ Formato** elige **Convertir en sistema** (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**M** *o* ⇧⌥**M**) o **Convertir en página** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**M** *o* ⇧⌥⌘**M**). Se conservará bloqueado como página o sistema desde ese punto en adelante, aunque cambies el formato general de la partitura.

Para deshacer esto, desbloquea el formato (consulta a continuación).

Como las operaciones de formato se crean una encima de las otras, no deberías convertir como rutina pasajes en saltos de página o de sistema. Al hacerlo, provocarás cambios de formato no deseados en otros puntos de la partitura si no sabes bien lo que estás haciendo; se utiliza solamente en circunstancias especiales.

Mantener juntos los compases

A veces es aconsejable asegurarse de que dos o tres compases aparezcan siempre en el mismo sistema. Para conseguirlo, selecciona los compases que quieras juntar y elige **Maquetación ▸ Formato ▸ Mantener juntos los compases**.

Hacer la maquetación uniforme

Si deseas mantener un número constante de compases por sistema y/o de sistemas por página, selecciona **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Otro ▸ Hacer la maquetación uniforme** – consulta **Hacer la maquetación uniforme** en la página 241.

Bloquear formato

Si has introducido un pasaje de música que necesita un formato muy especial que no quieres perder, puedes *bloquearlo*. Esto evitará 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, selecciona el pasaje en cuestión, y luego elige **Maquetación ▸ Formato ▸ Bloquear formato** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**L** *o* ⇧⌘**L**).

Cuando bloquees el formato o utilices 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 están visibles cuando la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Marcas de maquetación** está activada.

Desbloquear formato

Para deshacer la operación **Bloquear formato**, selecciona los compases de nuevo y elige **Maquetación ▸ Formato ▸ Bloquear formato** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**U** *o* ⇧⌘**U**). Los iconos azules desaparecerán, y los compases estarán libres para moverse nuevamente de sistema en sistema.

Bloquear formato también elimina los saltos de página y de sistema, y deshace las opciones **Convertir en sistema/página**, **Mantener juntos los compases** y los efectos del plug-in **Hacer la maquetación uniforme**.

Saltos automáticos

El cuadro de diálogo Saltos automáticos permite marcar puntos específicos para que Sibelius añada automáticamente los saltos de página y de sistema, especialmente en las partes – consulta 🕮 **7.6 Saltos automáticos**.

Sangrado de pentagramas

Puedes arrastrar los extremos izquierdo y derecho de los sistemas para hacer sangrado. Consulta 🕮 **2.5 Pentagramas**.

Restablecer posición

Puedes mover objetos a su posición predeterminada haciendo una selección y eligiendo la opción **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**).

El efecto específico para cada objeto en particular es:

- *Texto y marcas 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 cuadro de diálogo que se encuentra en **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas** te permite determinar la posición predeterminada exacta relativa a la nota.
- *Grupos irregulares:* los grupos irregulares no magnéticos (como los creados con Sibelius 1.4 o versiones anteriores) se convierten en magnéticos.
- *Alteraciones:* se restablece la posición horizontal de las alteraciones.
- *Ángulos de barra y tamaño de plica:* se restablecen los valores predeterminados respectivos (igual que con la opción **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Posiciones de plicas y barras**).

También puedes usar el ratón para trasladar los objetos a posiciones determinadas: al copiar objetos de texto con **Alt**+clic *o* ⌥+clic, mantén pulsada la tecla **Mayús** para colocar los objetos copiados directamente en sus posiciones predeterminadas.

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 utilizas esta función en una partitura general, Sibelius restablece la posición en *todas* las partes en que aparezca el objeto.

Restablecer diseño

Si cambias el aspecto (en lugar de la posición de un objeto) puedes restablecer el diseño de ese elemento a su valor predeterminado con la opción **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**).

El efecto específico en cada objeto en particular es el siguiente:

- Revela barras de unión ocultas, corchetes, corchetes secundarios, etc.
- Revela elementos eliminados de texto de sistema (por ejemplo, texto de tempo o marcas de ensayo).
- Restablece el factor de medida para gráficos importados.
- Restablece la curvatura y simetría de ligaduras de expresión y de prolongación.
- Restablece objetos de texto a su formato predeterminado.

Restablecer 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 utilizas esta función en una partitura general, 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, consulta 🕮 **7.6 Saltos automáticos** y **Restablecer objetos en las partes** en la página 798.

Alinear objetos

Para alinear varios objetos seleccionados en una fila o columna (posición horizontal y vertical), selecciona **Aspecto ▸ Alinear ▸ Fila** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**R** *o* ⇧⌘**R**) o **Aspecto ▸ Alinear ▸ Columna** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**C** *o* ⇧⌘**C**). La línea en que los objetos acabarán 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, etc., a lo largo de un pentagrama. Si seleccionas una serie de objetos vinculados a pentagramas diferentes, (por ejemplo con **Ctrl**+clic *o* ⌘+clic), **Aspecto ▸ Alinear ▸ Fila** los alineará a la misma distancia por encima o por debajo del pentagrama al cual están vinculados.

Aspecto ▸ Alinear ▸ Fila también funciona en estilos de texto de sistema: puedes utilizar esta opción para alinear 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).

Consejo: para seleccionar todos los objetos similares de un mismo tipo (por ejemplo, todos los textos de Letra o todas las marcas de ensayo), selecciona un objeto y ejecuta **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Más** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**A** *o* ⇧⌘**A**).

Reglas y papel milimetrado

Sibelius puede dibujar reglas en la pantalla para ayudarte a alinear objetos y realizar ajustes más precisos en la maquetación de tu partitura – 📖 **11.4 Elementos invisibles**.

También puedes seleccionar la textura **Papel, milimetrado** en la página **Texturas** de **Archivo** ▸ **Preferencias**, que crea una cuadrícula en la partitura. Las líneas de la cuadrícula están separadas por un espacio en la vista al 200 %.

7.10 Vínculos

En Sibelius, cada objeto en una partitura, incluidas las notas, líneas, texto y demás, 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 prefieres ocultar la flecha gris, desactívala en la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Líneas de vínculo**. Por otro lado, si quieres ver todos los vínculos en la partitura, pulsa **Ctrl**+**A** *o* **⌘A** para seleccionar todos los objetos de la partitura. Igualmente, si quieres ver todos los objetos vinculados a un solo pentagrama, simplemente haz triple clic.

Sibelius puede también mostrar reglas para indicar la distancia precisa entre los pentagramas y los objetos vinculados a estos – consulta **Reglas** en la página 845.

Visualización de los vínculos en las partes

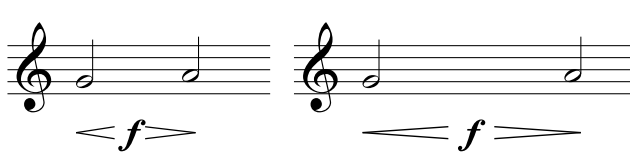
La visualización de los vínculos en las partes funciona exactamente igual que en una partitura general. No obstante, las líneas de vínculos toman un color rojo que incrementa su intensidad a medida que se aleja el objeto de la posición a la que está vinculado, para avisar de que no deberías moverlas tan lejos. Consulta 🕮 **9.1 Trabajar con partes**.

Vínculo horizontal

Todos los objetos están vinculados horizontalmente a una posición rítmica de la música. Si mueves 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 pongas 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 contraerá o estirará en el futuro de acuerdo con el desplazamiento de la nota.

Si un objeto se encuentra entre dos notas, este 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. Este 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:



Sibelius se encarga de esta operación para ahorrarte el enorme trabajo que representa la edición y limpieza, y cada vez que realices cambios mayores en la maquetación, como crear compases o añadir saltos de sistema o 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 este se mueva. Los objetos que pertenecen a un pentagrama en particular se llaman "objetos de pentagrama".

Si mueves 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, correctas. Por lo tanto, es importante que cada objeto de pentagrama esté vinculado al pentagrama correcto.

Para asegurar esto, comprueba que la flecha discontinua esté 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, arrástralo hasta el otro pentagrama para vincularlo a este último: la flecha discontinua cambiará de posición para indicarlo. A continuación, mueve el objeto a su posición original.

Sibelius incluye una aplicación llamada **Comprobar vínculos** que detecta de forma inteligente si has arrastrado el archivo por error demasiado lejos del pentagrama adecuado – consulta **Comprobar vínculos** en la página 827.

Nota: no coloques objetos entre dos instrumentos separados si deseas 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 solo 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 arrastras un objeto fuera de su posición predeterminada, su punto de vínculo se mantendrá fijo; solo se verán afectados sus desvíos horizontal y vertical. Si deseas 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

Algunos objetos se aplican a todos los pentagramas de un sistema, no a un pentagrama particular, y se denominan "objetos de sistema". Los objetos de sistema se muestran de color morado cuando los seleccionas. Ejemplos típicos de objetos de sistema son títulos, indicaciones de tempo, marcas 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 solo en el instrumento al inicio de la partitura.

Para cambiar el orden en la lista de los objetos de sistema y que aparezcan por encima, consulta **Posiciones de objetos de sistema** en la página 784.

Colocar objetos en posiciones extrañas

Puede que en alguna ocasión quieras 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 recuerdes 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 editas 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 tenías previsto. Para evitar que esto ocurra, es conveniente bloquear el formato del sistema o de la página – consulta 📖 **7.9 Maquetación y formato**.

8. Pestaña Aspecto

8.1 Diseño musical

📖 **7.9 Maquetación y formato**, **8.2 Configuración personal**, **8.3 Espaciado de notas**, **7.3 Espaciado 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, podrás aprender un poco sobre el mismo, con el fin de ayudarte a mejorar el aspecto y la presentación de la partitura.

Breve historia

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. Entre los distintos métodos utilizados para reproducir ("grabar") la música se 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 y 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 practica de la maquetación, diseño y creación de partituras, donde Sibelius desempeña un papel importante. En solo una década, las antiguas tecnologías se han abandonado casi por completo (con excepción de la tecnología más antigua de todas: la escritura musical a mano).

Incluso la impresión en papel ya no juega un papel fundamental como objetivo final del diseño musical, gracias a la publicación electrónica a través de Internet y dispositivos móviles como el iPad. 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: el que sepa leer música tiene nociones de notación musical, pero pocos músicos tienen conocimientos de diseño y maquetación musical. Si continuamos 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.

Se precisa 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 solo se aprecia cuando presenta errores).

Esto también significa que el diseño es un arte altamente refinado, preocupado por el detalle, 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, ahorrándote preocupaciones inútiles.

Normas de diseño musical

Existen muy pocos libros escritos sobre diseño y maquetación musical, ya que esta tradición se ha preservado 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 se adoptan 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 tu 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 cuadro de diálogo **Aspecto ▸ 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 realizas cualquier cambio, incluso con cambios más drásticos como modificar el tamaño de página.

Aún así, 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 adaptarse al 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 ellas y hay que violar una norma para evitar saltarse otra 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 aristotélico:

- 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

El aspecto de la música debe ser lo más claro posible.

No existe otra norma que pueda negar esta primera norma fundamental: si algo parece ambiguo o poco claro, es incorrecto. Por 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 adquieras experiencia como maquetador musical, es normal que realices algunos ajustes de la partitura a ojo. Por ahora es suficiente fiarse de Sibelius para que siga las normas.

¿Cuál es el principio fundamental de la claridad? El propósito del diseño musical es que se pueda leer una partitura sin pensar demasiado, como tener que plantearse qué tipo de ritmo o acorde está escrito, a qué nota en particular está aplicado un texto de Letra, dinámica 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 debes 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 residir 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 puede formularse con normas estrictas en Sibelius, por tanto es tu responsabilidad resolverlas de la forma que creas más oportuna. Incluso si no tienes mucha experiencia en la edición de partituras, debes eliminar todos los casos de colisiones.

Algunos tipos de colisiones están permitidos al ser casi imposible evitarlos y por no resultar demasiado "poco claros". Las principales son las ligaduras de prolongación y expresión, así como los reguladores que cruzan 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, etc., es menos importante). (Sibelius incluso utiliza un tamaño de punto relativo en lugar de absoluto para el texto). Casi todas las normas de diseño musical utilizan los espacios como unidad; las pulgadas y los milímetros solo son realmente importantes al decidir tamaños de páginas y márgenes.

Maquetación horizontal: espaciado de notas

La organización horizontal de la música se basa 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 de expresión, 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. Los espaciados de Sibelius se determinan en el cuadro de diálogo **Aspecto ▸ 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 te demostrará que el espaciado después de una nota o silencio *no* es proporcional a su valor, ya que si fuera así, una redonda tendría que ocupar 4 x 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 servirá 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 haya muchos pentagramas (por ejemplo partituras orquestales o 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 el 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 e indicación de 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, debes plantearte el uso del ajuste de espaciado de notas si el resultado es irregular debido a la variación de valores de notas o texto de Letra complicados – consulta 🕮 **8.3 Espaciado de notas** para obtener 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 marcas 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, por lo general, una distancia mayor entre familias instrumentales en partituras orquestales o de banda. Sibelius no añade automáticamente esta última distancia más ancha, pero lo puedes hacer tú mismo si seleccionas el pentagrama superior de la familia para toda la partitura y lo desplazas hacia abajo).

Las partituras se justifican a menudo verticalmente para separar y distribuir los pentagramas hasta el margen inferior, de forma similar a la justificación horizontal de las notas. Sibelius lo hace automáticamente si una página contiene música más allá de la mitad (también puedes ajustar los parámetros deseados en el cuadro de 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, que debes hacer tú mismo.

Otra razón para mover pentagramas es la alineación de pentagramas correspondientes a páginas contiguas. En partituras orquestales o de banda, este ajuste le facilitará al director la lectura de un instrumento en particular entre página y página. El cuadro de diálogo **Maquetación ▸ Espaciado de pentagramas ▸ Alinear pentagramas** de Sibelius automatiza esta acción (🕮 **7.3 Espaciado de pentagramas**).

Información adicional

En concreto, consulta 🕮 **8.3 Espaciado de notas** y **7.9 Maquetación y formato** para conocer varias formas de mejorar el aspecto de la 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 conocerlas demasiado.

Si deseas profundizar en el diseño musical, te recomendamos un buen libro económico, pequeño y de fácil lectura que recoge los conocimientos básicos para principiantes, *Essential Dictionary of Music Notation* (Alfred Publishing). Si prefieres un libro más caro y grande, pero fácil de leer prueba con *Behind Bars* (Faber) de Elaine Gould, para el que Sibelius producía todos los ejemplos musicales. 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 debes tener en cuenta son las normas 1 y 2, anteriormente explicadas: evita colisiones, y sobre todo, haz lo posible para que la partitura sea clara.

8.2 Configuración personal

🕮 **1.21 Exportación de plantillas**, **5.6 Editar estilos de texto**, **6.11 Código de tiempo y puntos de sincronía**, **8.1 Diseño musical**, **7.9 Maquetación y formato**, **8.4 Posiciones predeterminadas**.

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.

Entre las variables que definen cada configuración se encuentran:

- Opciones de normas de diseño musical – consulta más adelante en este capítulo.
- Estilos de texto; 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.
- Fuentes de símbolos y diseños; 🕮 **4.10 Símbolos**, **8.6 Fuentes musicales**, **4.11 Editar símbolos**.
- Diseño de cabezas de nota; 🕮 **4.12 Cabezas de nota**, **4.14 Editar cabezas de notas**.
- Definiciones de instrumentos y conjuntos; 🕮 **2.6 Editar instrumentos**.
- Diseños de líneas; 🕮 **4.6 Líneas**, **4.9 Editar líneas**.
- Posiciones del objeto; 🕮 **8.4 Posiciones predeterminadas**.
- Norma de espaciado de notas; 🕮 **8.3 Espaciado de notas**.
- Configuración del documento (tamaño de páginas y pentagramas); 🕮 **7.1 Configuración del documento**.
- Palabras en el diccionario de reproducción; 🕮 **6.8 Diccionario de reproducción**.
- Ajustes predeterminados del aspecto de las partes; 🕮 **9.1 Trabajar con partes**.

La mayoría de estas opciones se pueden editar en las pestañas **Maquetación** o **Aspecto** de la cinta de opciones.

Configuraciones personales predefinidas

Al crear una partitura nueva o importar una configuración personal (consulta más abajo) puedes elegir entre una lista de configuraciones predefinidas en función del tipo de música y el aspecto general que quieras para la 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.

Sibelius ahora incluye cuatro grosores (normal, cursiva, negrita y negrita cursiva) de la familia de fuentes Plantin; este tipo de letra se distribuye bajo la licencia de Monotype Imaging Ltd. Plantin y fue diseñada por Frank Hinman Pierpont en 1913, basándose en un conjunto original de caracteres del diseñador de tipos de letra francés del siglo XVI, Robert Granjon. Plantin influyó en el diseño de Times New Roman, en concreto su "altura de la x" mayor de lo normal, lo que mejora la facilidad de lectura en tamaños de puntos pequeños.

Se escogió Plantin porque es una fuente clásica utilizada en la producción musical: por ejemplo, continúa siendo la familia de fuentes de texto escogida para las publicaciones musicales de Oxford University Press.

Plantin complementa a Opus y Helsinki como un tipo de letra clásico y elegante adecuado para su uso en tamaños grandes (para títulos, etc.) y en tamaños más reducidos (para letras, etc.), con un fuerte contraste entre el tipo de letra normal y la negrita. Plantin es ahora la familia de fuentes de texto predeterminada en muchas de las plantillas proporcionadas, incluida la plantilla En blanco predeterminada.

Las demás fuentes de texto no son demasiado interesantes: Times es una fuente de texto muy habitual, Georgia es una fuente serif menos común y de aspecto más tradicional, mientras que 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 casi 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 simplificada**: igual que en **Jazz** pero con las barras de compás iniciales escritas como si fueran para sistemas de una línea.

Te recomendamos que anotes 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, importa la configuración personal *incluyendo* los valores de **Normas de diseño musical y Configuración del documento** para asignar a la partitura un papel A4 y pentagramas de 7 mm. Después de la importación, cambia de nuevo los ajustes de **Configuración del documento** y vuelve a los valores originales.

Configuraciones personales Reprise e Inkpen2

Las configuraciones personales Reprise disponen de un montón de ajustes especiales. Por ejemplo, las marcas 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 – consulta **Añadir corchetes a Reprise Script** en la página 572.

Las configuraciones Inkpen2 no son tan contundentes como las Reprise, pero quizás sientas preferencia por los caracteres un poco más gruesos de Inkpen2. Otras líneas, como las líneas de pentagrama, líneas de compás, ligaduras de expresión, etc. son también más gruesas en las configuraciones personales Inkpen2.

Para las partes, prueba a activar **Dibujar barra horizontal de compás de espera (H) utilizando un símbolo** en la página **Silencios de compás** de **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** para que los compases de espera tengan un aspecto manuscrito. Sin embargo, algunos controladores de impresoras tienen problemas internos que pueden afectar a la impresión (y que en casos extremos puede bloquear el ordenador).

Normas de diseño musical

Sibelius incluye numerosas normas de maquetación que puedes incorporar en el diseño de tu propia configuración personal, o bien crear nuevas configuraciones para distintos tipos de música. Todas estas normas se definen en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**.

Entre las opciones disponibles se encuentran: posiciones preferidas para las articulaciones, distancia entre las notas y otros objetos, justificación de pentagrama, etc.

Se hace referencia a los detalles de estas opciones en todas las secciones correspondientes de esta Guía de referencia. Por ejemplo, las opciones de las páginas de **Números de compás** se explican en 🕮 **5.13 Números de compás**. Consulta el **Índice** en "Normas de diseño musical" para obtener una lista de páginas de referencia.

Ajuste de configuraciones personales en todas las partituras

Los parámetros de la configuración personal tienen efecto solamente en la partitura en la que estés trabajando, por lo que si quieres usar los mismos parámetros en otros archivos tienes dos opciones:

- Configura plantillas a las instrumentaciones que utilices con más frecuencia y que contengan tu configuración personal preferida (🕮 **1.21 Exportación de plantillas**) o
- Exporta tus configuraciones personales favoritas desde **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Exportar** (consulta más abajo) e impórtalas en otros archivos. También puedes importar una configuración personal a varios archivos a la vez (consulta **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 se pueda importar en otras partituras:

- Elige **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Exportar.**
- Introduce un nombre para tu configuración personal y haz clic en **Aceptar**.

Sibelius guardará la nueva configuración personal en la carpeta de datos de programa de usuario (consulta **Archivos editables por el usuario** en la página 28). Si no deseas compartir tu configuración personal con otros usuarios, no tienes que preocuparte por la ubicación del archivo: Sibelius lo detectará como configuración personal disponible cada vez que ejecutes el programa.

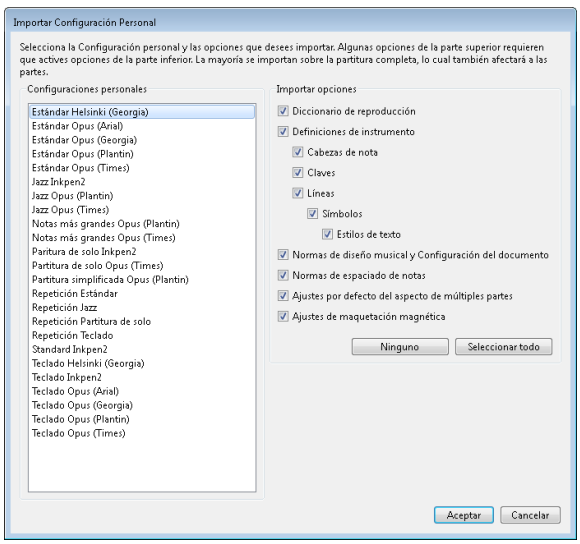
Si eres editor musical, puedes enviar las configuraciones personales a cada uno de tus compositores, arreglistas y copistas para que la utilicen como modelo, o también podrías importar tu configuración personal en cada partitura que recibas de ellos, con el fin de que todas las partituras mantengan un diseño coherente y normalizado.

Para obtener más detalles sobre cómo exportar las configuraciones personales de las partes dinámicas, consulta **Exportación de configuraciones personales de las partes** en la la página 800.

Importar configuración personal

Para importar una configuración personal a la partitura actual:

- Si la partitura contiene partes, asegúrate de visualizar la partitura general (no una de las partes) para importar la configuración personal a la partitura general y a todas las partes. También puedes importar una configuración personal a las partes – consulta la página 805.
- Elige **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Importar.**



- Selecciona en la lista la configuración personal que deseas importar.
- Ten en cuenta que las casillas de la derecha están marcadas para mostrar que algunas de las opciones son requeridas por otras y no se pueden desactivar por separado. Es decir, es posible transferir solo los **Estilos de texto** de una configuración personal a la partitura sin importar ningún otro ajuste, pero si deseas importar las **Cabezas de nota**, por ejemplo, también se importarán los **Símbolos** y los **Estilos de texto**.
- Desactiva todas las opciones que no desees importar, con el fin de evitar que se sobrescriban los ajustes existentes. Quizás sea más rápido seleccionar la opción **Ninguno** y seguidamente activar las opciones que desees importar.
- Haz clic en **Aceptar**.

Sibelius ofrece varias configuraciones personales predefinidas – consulta **Configuraciones personales predefinidas** más arriba. Sibelius también incluye un plug-in que te permite importar un archivo de configuración personal y aplicarlo a una carpeta llena de partituras de una sola vez – consulta **Importar configuración personal a la carpeta de partituras** en la página 239.

Si importas 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 **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas**. Esto significa que puedes utilizar varios espaciados diferentes dentro de una misma partitura.

Cuando importes una configuración personal que altere la posición predeterminada de los objetos, la mayoría de ellos no cambiarán de posición a menos que los selecciones (mediante un filtro, por ejemplo) y ejecutes **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición**.

8.3 Espaciado de notas

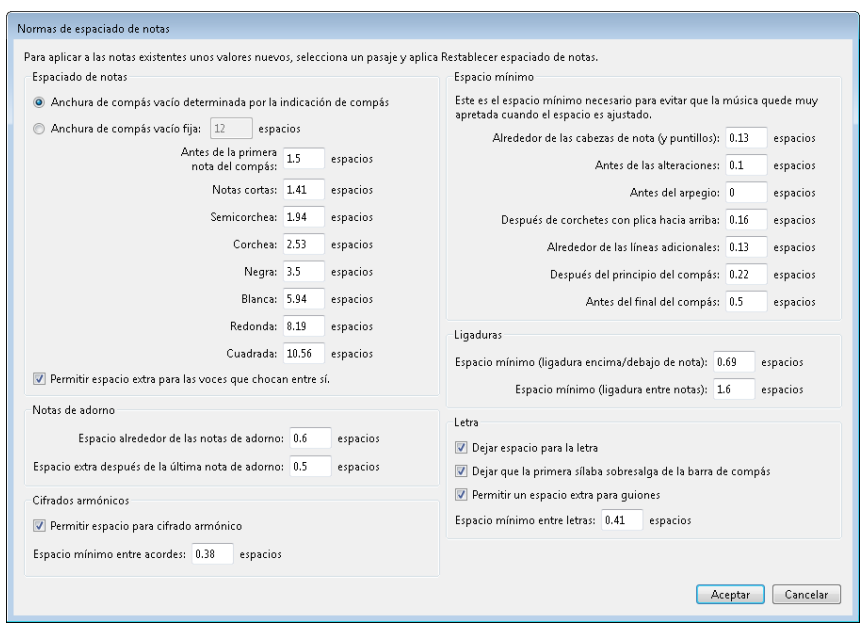
🕮 **8.1 Diseño musical**, **7.9 Maquetación y formato**, **7.3 Espaciado de pentagramas**.

Cambiar el espaciado de notas significa, en realidad, ajustar el espacio entre notas, acordes, silencios y barras de compás. Puedes hacerlo de varias maneras:

- Es posible mover notas individuales y silencios hacia la izquierda o derecha con el ratón o las teclas **Mayús**+**Alt**+←/→ *o* ⇧⌥←/→, con **Ctrl** *o* ⌘ para pasos mayores.
- Para comprimir o expandir un pasaje musical y acercar o separar más las notas entre ellas, selecciona el pasaje y pulsa **Mayús**+**Alt**+←/→ *o* ⇧⌥←/→ unas cuantas veces. De nuevo, mantén pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ al mismo tiempo para realizar la acción con pasos mayores.
- Usa **Maquetación** ▸ **Formato** ▸ **Convertir sistema/página** para comprimir o expandir el pasaje seleccionado y completar así un sistema o página; 🕮 **7.9 Maquetación y formato**.
- Para modificar la norma de espaciado de notas, continúa leyendo.
- Si has cometido algún error de espaciado y deseas volver al valor predeterminado, selecciona un pasaje y escoge **Aspecto** ▸ **Restablecer figuras** ▸ **Restablecer espaciado de notas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**N** *o* ⇧⌘**N**). Esta función tiene en consideración el espacio necesario para claves, alteraciones, letra, etc.

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 puedes especificar los parámetros del espaciado en el cuadro de diálogo **Aspecto** ▸ **Configuración personal** ▸ **Normas de espaciado de notas**:



- Para cada valor de nota, puedes 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).
- Puedes especificar el espacio antes de la primera nota o silencio de un compás y la anchura de un compás vacío. De forma predeterminada, 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 evitar que el espaciado parezca más estrecho de lo que es en realidad.
- Las opciones de **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).
- Las opciones de **Cifrados armónicos** permiten elegir si deseas que Sibelius tenga en cuenta los cifrados armónicos durante el espaciado de notas (lo hace de forma predeterminada); de ser así, deberás definir el espacio mínimo entre los cifrados.
- Los ajustes de la opción **Espacio mínimo** definen los espacios mínimos que Sibelius dejará alrededor de las notas, alteraciones, líneas divisorias, líneas de arpegio, corchetes en notas sin grupos de barras, así como 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 cuadro de 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, tendrás 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. Puedes 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; 📖 **5.7 Letra**.

Para obtener más detalles sobre la forma en que estos parámetros controlarán el espaciado, consulta 📖 **8.1 Diseño musical**.

Aspecto ▸ 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** puedes hacer que Sibelius reduzca ligeramente el espaciado de notas para que los compases se adapten mejor a la partitura.

Ten en cuenta que los valores introducidos en el cuadro de diálogo **Normas de espaciado de notas** pueden haber cambiado cuando vuelvas a abrir el cuadro de 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 escribas en esta casilla se "redondearán" 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 quieras cambiar la posición horizontal de una nota individual dentro de un compás. Para hacerlo, selecciona la nota, abre el panel **General** del Inspector y cambia el parámetro **X** para ajustar el desvío horizontal. Los números negativos mueven la nota hacia la izquierda, mientras que los números positivos la mueven hacia la derecha. Las unidades son los espacios. 🕮 **2.11 Inspector**.

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 (🕮 **8.1 Diseño musical**).

Las notas no están (y no deberían estar) separadas en proporción a sus valores, 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 puedes ver en las notas del recuadro:

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:

Mejor: después del ajuste manual

Espaciado desigual debido a 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 Si♭ en el pentagrama inferior, para que quepa la alteración, 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 la Letra ocupa mucho espacio. Si tuvieras que separar la música de acuerdo con las notas, el resultado sería algo parecido a este ejemplo:

Espaciado teniendo en cuenta solamente 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:

Predeterminado de Sibelius: espaciado más amplio para letra ancha (para evitar colisiones)

Mira cómo la Letra está espaciada de forma aceptable, pero el resultado para las notas no es el mismo y, de hecho, varían muchísimo en espaciado, en especial aquellas 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, ajusta 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 desplazar, 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 puedas obtener con nuestro ejemplo es el siguiente:

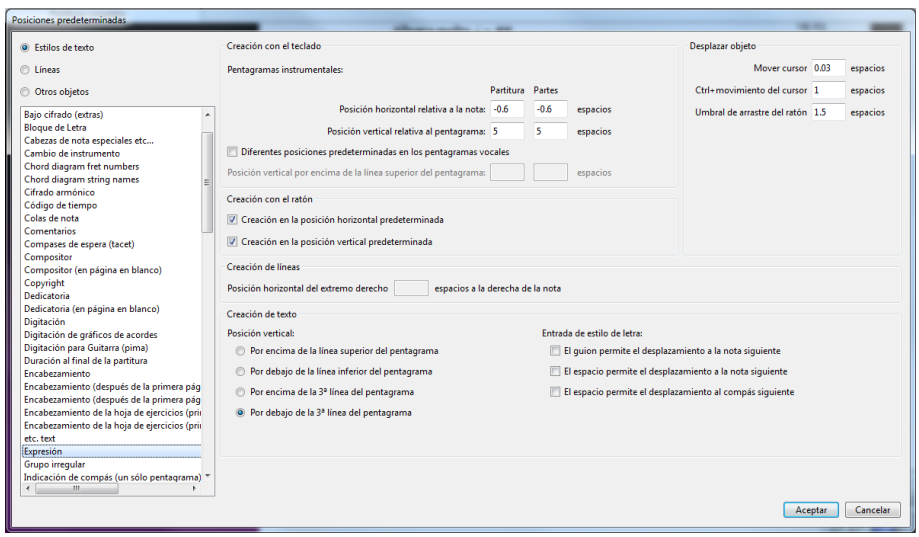
Mejor: espaciado de notas y letra regularmente distribuido

8.4 Posiciones predeterminadas

Para usuarios avanzados solamente

El cuadro de diálogo **Posiciones predeterminadas**, al que se accede si haces clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo del grupo **Aspecto ▸ Diseño y posición** situado en la cinta de opciones (imagen de la derecha), te permite modificar el comportamiento del texto, las líneas y otros muchos objetos a la hora de crearlos, moverlos y restablecer sus posiciones. Los valores predeterminados de Sibelius están muy bien pensados y, en general, no tendrás la necesidad de modificarlos. No obstante, si deseas hacerlo, en este capítulo te explicaremos cómo modificar estos valores.

El cuadro de diálogo correspondiente es:



Para cambiar la posición predeterminada de un objeto, elige primero el grupo al que pertenece, entre las opciones situadas en la esquina superior izquierda (**Estilos de texto**, **Líneas** u **Otros objetos**), después selecciona el estilo de texto u objeto en la lista. Es posible seleccionar varios estilos u objetos a la vez para modificar sus valores al mismo tiempo.

Aquellos valores que no sean relevantes para el 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 **Creación de líneas** y viceversa). Lo mismo ocurre si seleccionas varias opciones de la lista a la vez: solo se mostrarán en el cuadro de diálogo los valores comunes. El resto de valores se mostrarán en blanco.

Las opciones del cuadro de diálogo son las siguientes:

Creación de un objeto

Existen dos opciones diferentes para crear objetos: con el ratón o con el teclado. Cuando creas objetos con el ratón, puedes decidir de antemano el punto exacto donde quieres colocarlo y hacer clic para efectuar la operación. Cuando creas objetos con el teclado, no puedes decidir el punto exacto en la partitura; aparecerán en una posición estimada cercana al cursor (si estás introduciendo notas) o cerca del objeto seleccionado.

Se puede configurar que de forma predeterminada los objetos aparezcan en un lugar diferente en las partes y en la partitura. Normalmente no es necesario, pero los objetos como las marcas de ensayo suelen tener mejor aspecto si están colocados cerca de la parte superior de un pentagrama en una parte que en una partitura. En una partitura, Sibelius permite situar marcas de ensayo a cinco espacios del pentagrama, pero en una parte a dos espacios únicamente.

Las opciones de **Creación con el teclado** permiten controlar las normas que determinan la posición del objeto cuando se crea con el teclado o cuando lo seleccionas y ejecutas **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**):

- **Posición horizontal relativa a la nota** ajusta la posición horizontal predeterminada para la partitura y las partes. Introduce números negativos si quieres 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 en relación a la opción elegida en la parte inferior del cuadro de diálogo **Posición vertical** (**Por encima de la línea superior del pentagrama**, **Por debajo de la línea inferior del pentagrama**, **Por encima de la 3ª línea del pentagrama** y **Por debajo de la 3ª línea del pentagrama**). Si lo deseas, puedes 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 por encima de la línea superior del pentagrama** para el objeto seleccionado. Esto se realiza de forma predeterminada 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 deben colocarse aplicando su posición predeterminada horizontal y/o vertical al ser creados con el ratón (de la misma manera que ocurre al usar **Creación con el teclado**) en lugar de la posición del ratón, por ejemplo:

- Los textos como cifrado armónico, bajo cifrado, digitación y Letra es mejor crearlos con una posición horizontal y vertical predeterminada;
- Los textos de sistema como título, compositor, copyright, pie de página etc., es mejor crearlos con una posición horizontal y vertical predeterminada;
- Otros estilos de texto, como indicaciones de tempo y de metrónomo, conviene crearlos pulsando con el ratón en el punto deseado. Para hacerlo de esta manera, simplemente desactiva las dos opciones de **Creación con el ratón**.

Desplazar objeto

Aunque todos los objetos se pueden arrastrar y mover con el ratón, es posible tener un control más preciso y moverlos mediante las flechas del teclado del ordenador y las teclas modificadoras (por ejemplo, ←/→ para pasos pequeños **Ctrl**+ ←/→ *o* ⌘←/→ para pasos mayores). Las opciones de **Desplazar objeto** te permiten controlar más a fondo estas operaciones:

- **Mover cursor** es la distancia que un objeto se mueve con las flechas del teclado.
- **Ctrl + movimiento del cursor** 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, mediante el ratón. Ajusta este parámetro a un número grande para mover los objetos de forma más controlada y evitar que puedan arrastrarse por error.

Puedes ajustar por separado estas opciones, tanto para los estilos de texto como para las líneas, pero no para un estilo de texto o línea en particular. Cada ajuste de los valores afectará *todos* los objetos similares (por ejemplo, un cambio de umbral de arrastre para un texto de técnica modificará también todos los demás estilos de texto). Las opciones de **Desplazar objeto** (al contrario que las opciones restantes de este cuadro de diálogo) son preferencias globales y, como tales, no están asociadas a ninguna partitura en concreto. Al ser aplicadas, tendrán efecto en todas y cada una de las partituras de Sibelius.

Creación de líneas

Posición horizontal del extremo derecho hace lo que su propio nombre indica: determina cuántos espacios a la derecha del final de la línea aparecerá el extremo final de la derecha como valor predeterminado.

Creación de texto

Por encima/Por debajo de la línea superior/3ª línea/inferior 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 cuadro de diálogo.

Algunos estilos de texto como Letra, bajo cifrado y digitación se crean mediante el salto de una nota a otra usando la barra **espaciadora** (🕮 **5.7 Letra**, **5.1 Trabajar con texto**). Las opciones dentro de **Entrada de estilo de letra** controlan este comportamiento:

- **El espacio/guion permite el desplazamiento a la nota siguiente** hace lo que su propio nombre indica.
- **El espacio permite el desplazamiento al compás siguiente** se utiliza para cifrados en cada parte del compás, aunque una nota tenga una duración superior a varias partes del compás.

Si pulsas **espacio** mientras creas el texto y las dos opciones al final del cuadro de diálogo están activadas, se producirá un movimiento del texto hacia la nota siguiente *o* hacia el siguiente compás, en función de cuál de las dos opciones sea la más próxima.

Casos especiales

Hay que tener en cuenta los siguientes casos especiales al utilizar el cuadro de diálogo **Posiciones predeterminadas**:

- Las opciones de **Creación de objeto** no tienen efecto alguno sobre claves, armaduras, barras de compás especiales, indicaciones de compás o transposiciones. Para restablecer la posición de cualquiera de estos objetos, efectúa una selección de sistema alrededor del objeto y elige la opción **Aspecto ▸ Restablecer figuras ▸ Restablecer espaciado de notas** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**N** *o* ⇧⌘**N**).
- Para objetos de *sistema* (por ejemplo, estilos de texto como Título, Tempo, líneas de *rit.*/*accel.*) la posición vertical predeterminada y los parámetros **Por encima/Por debajo de la línea superior/3ª línea/inferior del pentagrama** son de carácter 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 Letra verso 1** o líneas de corchetes) los cambios afectarán solamente a los objetos nuevos que hayas creado. Por ejemplo, si tienes algún texto de Expresión en la partitura y decides 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 quieres cambiar la posición de algunos o todos los objetos existentes en la partitura, además de los nuevos objetos creados, usa los filtros para seleccionarlos selectivamente (🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**) y, a continuación, aplica **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**P** *o* ⇧⌘**P**).
- Los valores del cuadro de diálogo **Texto ▸ Estilos ▸ Editar estilo** de texto para alinear un texto relativo a la página prevalecen sobre los valores del cuadro de diálogo **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 podrás crear ligaduras magnéticas con el ratón. Si activas cualquiera de estas dos opciones, podrás entonces crear ligaduras magnéticas con el ratón. Crear ligaduras magnéticas con el ratón puede ser un poco confuso: por ejemplo, si quieres introducir con el ratón un arco superior (atajo de teclado **S**) intentando ponerlo sobre algunas notas con plicas hacia arriba, la ligadura aparecerá debajo de las cabezas de nota. No obstante, si estás casado con tu ratón, ¡podría resultarte una función útil!
- Los valores para la posición horizontal de las marcas de ensayo se pueden ajustar en la sección **Otros objetos** y los valores para la posición vertical se pueden ajustar en la sección **Estilos de texto**.
- Las posiciones de algunos objetos con normas de posición complicadas (como ligaduras magnéticas y grupos irregulares) solo pueden modificarse a través del cuadro de diálogo **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**, en lugar de en el cuadro de diálogo **Posiciones predeterminadas**.

Posiciones de objetos de sistema

En partituras grandes, algunos objetos de sistema como las marcas 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:

- Elige **Aspecto ▸ Objetos de sistema ▸ Posiciones.**
- Haz clic en los pentagramas donde quieras que aparezcan por encima los objetos de sistema (hasta cinco en total). El pentagrama superior es obligatorio. Los objetos de sistema pueden también situarse debajo del pentagrama inferior.

No todos los objetos de sistema tienen que aparecer en todas las posiciones. La pestaña **Posic. vertical** de **Texto ▸ Estilos ▸ Editar estilos de texto** (atajo 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 te permitirá, por ejemplo, tener una marca 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. 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

También es posible eliminar las representaciones individuales de ciertos objetos de sistema. Por ejemplo, si un texto de Tempo aparece tres veces en la parte inferior de la partitura, puedes pulsar la tecla **Supr** para eliminar individualmente los dos últimos, ya que si borras el superior se eliminarán automáticamente todos los situados por debajo del mismo. Para recuperar las tres representaciones del objeto que acabas de eliminar, solo tienes que seleccionar la representación superior y aplicar la opción **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**).

8.5 Orden

🕮 **4.18 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 prolongación 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 deseas que un gráfico importado aparezca por detrás de las notas pero por delante del pentagrama o para crear efectos especiales como ligaduras de prolongación separadas a ambos lados de una indicación de compás).

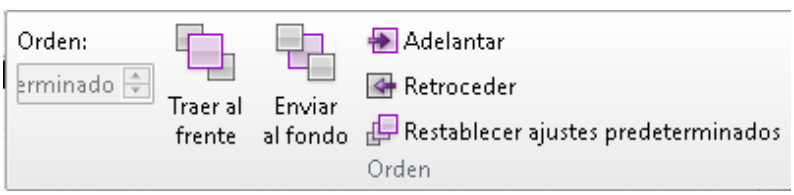
Capas

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 de forma predeterminada que controla su lugar en el orden de dibujo. Puedes editar ese ajuste predeterminado desde **Maquetación ▸ Maquetación magnética ▸ Opciones** (consulta **Opciones de maquetación magnética** en la página 739).

No confundas las capas con las voces; 🕮 **3.15 Voces**.

Cambio del orden de dibujo de un objeto

Para cambiar el orden de dibujo de un objeto, selecciónalo y elige la opción adecuada en el submenú **Aspecto ▸ Orden** de la cinta de opciones:

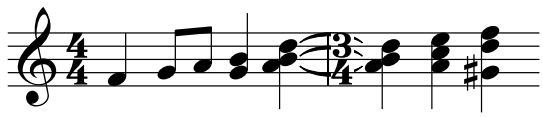


- **Orden**: permite desplazar un objeto de una capa a otra: introduce el número de capa que desees o utiliza las flechas para recolocar el objeto en el orden de dibujo.
- **Traer al frente**: mueve el objeto a la capa 32, por delante de todos los demás objetos.
- **Adelantar**: mueve el objeto a la 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.
- **Restablecer**: devuelve el objeto a su capa predeterminada.

Es posible que al modificar el orden de dibujo de un objeto no observes ningún cambio visible en la partitura. La explicación es que la mayoría de los objetos están asignados de forma predeterminada a las capas 10–12.

Uso de las capas para separar ligaduras de prolongación a ambos lados de una indicación de compás

Una de las aplicaciones útiles del orden personalizado es la posibilidad de separar ligaduras de prolongación a ambos lados de una indicación de compás, de esta manera:



Para ello, introduce la música de la forma habitual y, a continuación:

- Selecciona **Texto ▸ Estilos ▸ Editar estilos de texto.**
- Selecciona el estilo de texto **Indicación de compás** y haz clic en **Editar.**
- En el cuadro de diálogo **Estilo de texto de sistema**, ve a la página **Borde.**
- Activa la casilla **Borrar fondo**, haz clic en **Aceptar** y, a continuación, en **Cerrar**.

Las ligaduras de prolongación se dibujan en primer lugar y a continuación aparece la indicación de compás, cuyo fondo "tapa" las ligaduras de prolongación. Finalmente, se dibujan por encima las líneas del pentagrama.

Gráficos importados

De forma predeterminada, un gráfico importado (creado mediante **Notaciones ▸ Gráficos ▸ Gráfico**) se establecerá como la capa 1, lo que significa que aparecerá detrás de todos los objetos. Normalmente esta es la opción adecuada, ya que de otra forma el fondo blanco del gráfico taparía las líneas del pentagrama, las notas, etc. Sin embargo, es posible mover un gráfico importado a cualquier capa, lo que puede servirte para crear diversos efectos interesantes (y útiles en algunas situaciones).

8.6 Fuentes musicales

📖 **5.6 Editar estilos de texto**, **8.2 Configuración personal**, **4.11 Editar símbolos**.

Las cabezas de nota, claves, alteraciones y la mayoría de objetos que aparecen partituras de Sibelius se dibujan utilizando un símbolo, que 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 solo 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: no existe 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 puedas 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 puedes utilizar una combinación de fuentes en una misma partitura.

Cambio de fuente musical

La forma más sencilla de cambiar la fuente musical usada en la partitura es importar una configuración personal que utilice la fuente musical que desees. El motivo es que, por lo general, no basta con solo cambiar los símbolos de la partitura para que usen la nueva fuente: normalmente, se requiere una edición más complicada para controlar las sutiles diferencias del diseño y la métrica de los símbolos equivalentes en distintas fuentes.

Si quieres cambiar el aspecto manuscrito de Reprise o Inkpen2, es mejor importar una de las configuraciones personales de **Reprise** o **Inkpen2**, ya que así también cambiarás la apariencia de otros objetos como pentagramas y barras de compás, ligaduras, reguladores, etc.; 📖 **8.2 Configuración personal**.

También puedes utilizar la fuente Helsinki de Sibelius, que tiene un aspecto más tradicional y elegante. Como ocurre con las fuentes Reprise e Inkpen2, debes importar una configuración personal **Helsinki** para aprovechar todas las características de esta fuente; 📖 **8.2 Configuración personal**.

Cambio de fuente en un subconjunto de símbolos

Si quieres cambiar la fuente musical por otra diferente, no tienes por qué cambiar todos los símbolos de Sibelius. Puedes 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. Si cambias los valores del estilo de texto, puedes también cambiar la apariencia de todo el conjunto de símbolos de una sola vez:

- **Símbolos comunes**: comprende casi todos los símbolos que se utilizan normalmente: notas estándar, alteraciones, claves, articulaciones, etc.

  Si lo deseas, puedes cambiar los **Símbolos comunes** a Reprise, Inkpen2, Helsinki, Petrucci, Susato o Sonata. La fuente Sonata tiene claves situadas en lugares no convencionales, pero siempre puedes cambiarlas fácilmente de posición.
- **Cabezas de nota especiales, etc**…: incluye cabezas de notas poco comunes y microtonos. Puedes 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 desees 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 tendrás que sustituir ninguna otra fuente (a no ser que quieras diseñar la tuya propia).
- **Corchetes de nota**: puedes 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 conjuntos de símbolos:

- En el cuadro de diálogo **Notaciones ▸ Símbolos ▸ Editar símbolos**, haz clic en **Fuentes musicales**.
- Haz clic en el conjunto de símbolos que quieras modificar y, luego, haz clic en **Editar**.
- Cambia la fuente y probablemente el tamaño, luego haz clic en **Aceptar** y otra vez **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo **Editar símbolos**.

Si tienes la intención de cambiar de tamaño, el tamaño estándar para todos los símbolos es de 19,8pt (relativo). Si aumentas o disminuyes este valor, los símbolos se harán más grandes o más pequeños. Puedes 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 – consulta **Crear un nuevo estilo de texto de un símbolo** en 🕮 **4.11 Editar símbolos**.

(Si tienes curiosidad, el cambio de fuente musical y tamaño de fuente se realiza en el cuadro de diálogo **Texto ▸ Estilos ▸ Editar estilos de texto**. Esto es debido a que Sibelius trata el conjunto de símbolos anteriormente mencionado como estilos de texto, a pesar que la fuente y el tamaño sean las únicas opciones que puedes cambiar con un objetivo práctico. Pero no te preocupes demasiado por ello).

Para obtener más información sobre la personalización de símbolos de Sibelius, consulta 🕮 **4.11 Editar símbolos**.

Fuente de texto musical

Varios símbolos musicales como ***f***, ***p*** y ♩ se pueden escribir como textos como el de Expresión e indicaciones de metrónomo. Estos llamados caracteres de *texto musical* se dibujan de forma predeterminada usando la fuente Opus Text, al igual que los números **0**–**9** y **:** (dos puntos) empleados en los grupos irregulares.

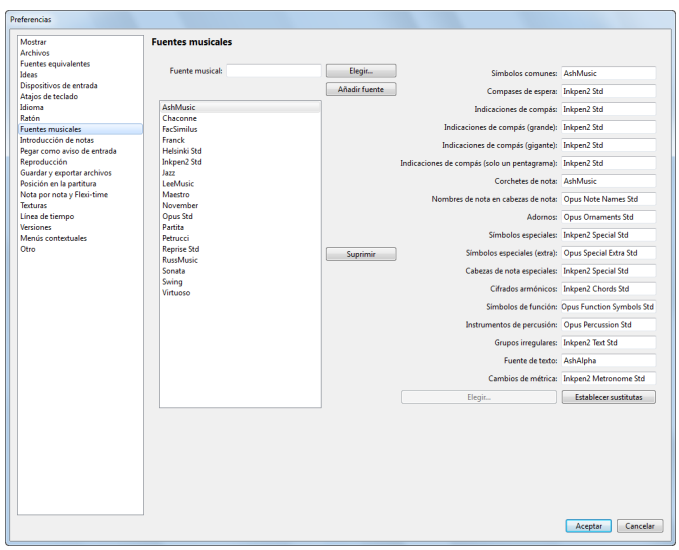
Para cambiar la fuente utilizada por el texto musical, abre **Editar estilos de texto** haciendo clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo del grupo **Texto ▸ Estilos** situado en la cinta de opciones y edita el estilo de caracteres **Texto musical**. Te recomendamos que lo cambies solamente a una fuente de texto en itálica o negrita y a una fuente de texto normal si no estás usando indicaciones de metrónomo, ya que las fuentes de texto no contienen notas musicales pequeñas.

(Sin embargo, si quieres cambiar la fuente de texto musical y utilizar indicaciones de metrónomo, puedes modificar manualmente la fuente de la indicación de metrónomo a Opus Text, Helsinki Text, Reprise Text o Inkpen2 Text y escribir el texto).

Uso de fuentes no incluidas en Sibelius

Sibelius permite utilizar fuentes musicales compatibles para representar la notación de tu partitura. En este caso, para que Sibelius pueda utilizar una fuente tienes que informarle de cuáles de las fuentes instaladas en el sistema son fuentes musicales válidas.

Selecciona la página **Fuentes musicales** del cuadro de diálogo **Archivo ▸ Preferencias** (menú **Sibelius** en Mac). Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



La lista de fuentes de la izquierda muestra las que Sibelius reconoce como fuentes musicales. Si deseas añadir una nueva fuente a la lista:

- Escribe el nombre de la nueva fuente musical en al campo **Fuente musical** de la parte izquierda o haz clic en el botón **Elegir** para seleccionarla en la lista de fuentes instaladas en el ordenador. Cuando hayas introducido el nombre de la fuente, haz clic en el botón **Añadir fuente**. La fuente se añadirá a la lista.
- A continuación, introduce en los diversos campos de la derecha el nombre de la fuente que deseas utilizar para cada aspecto de la notación o haz clic en el botón **Elegir**… para seleccionar la fuente de una lista. Cuando hayas completado todos los campos, haz clic en el botón **Establecer sustitutas**.

Muy pocas fuentes musicales disponibles tienen fuentes individuales para todos y cada uno de los estilos de texto de Sibelius, así que normalmente solo tendrás que sustituir la fuente que hayas elegido en **Símbolos comunes**.

Formatos de fuente

Las fuentes musicales Opus, Helsinki, Reprise e Inkpen2 se encuentran en formato OpenType con esquemas PostScript. Sibelius puede utilizar fuentes musicales en cualquiera de los principales formato de fuente (TrueType, OpenType o PostScript Type 1).

Cómo diseñar tu 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 solo para usuarios entusiastas.

Las familias de fuente 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 tus propias fuentes.

9. Pestaña Partes

9.1 Trabajar con partes

La música escrita para varios instrumentos se presenta en una partitura general que incluye todos los instrumentos, y en varias partituras específicas (partes) con las particellas 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 ti.

¿Qué son las partes dinámicas?

Otros programas de notación requieren que se extraigan las partes para cada instrumento como archivos separados, lo que implica que si tienes que realizar cambios en la partitura general (después del primer ensayo, por ejemplo), tendrás que perder horas en hacer los mismos cambios en las partes, o incluso extraerlas de nuevo.

No obstante, Sibelius utiliza un método 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. Puedes mover, añadir y borrar notas, agregar ligaduras de expresión, indicaciones de expresión, etc., de la forma habitual. Sin embargo, siempre que cambies 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 crees o abras un archivo de Sibelius aparecerá la partitura general. Alternar de y hacia las partes se hace muy sencillamente con el menú **+** en el extremo derecho de la barra de opciones de documento, por debajo de la cinta de opciones. Al hacer clic, aparecerá una lista que incluye el nombre de la partitura general seguido por los nombres de las partes. Pulsa sobre el nombre de la parte que deseas visualizar para que Sibelius la abra en una nueva ventana.

Puedes también alternar rápidamente entre la partitura y la parte visualizada más recientemente pulsando el atajo de teclado **W**. Si seleccionas una nota u otro objeto del pentagrama antes de pulsar **W**, Sibelius mostrará la parte en la que se encuentra el elemento. Si no se tiene ningún elemento seleccionado, se mostrará la última parte visualizada.

También es posible circular por las partes con los atajos **Ctrl**+**#** *o* ⌥⌘**~** y **Ctrl**+**Mayús**+**#** *o* ⇧⌥⌘**~**. Si avanzas una parte al llegar a la última, Sibelius mostrará la partitura general.

Visualización de múltiples partes

Por defecto, cada parte se abrirá en su propia pestaña en la ventana del documento actual. Para abrir una parte en una ventana nueva, ábrela primero en una pestaña nueva, y mientras la parte en cuestión está a la vista, haz clic derecho en cualquier parte en la barra de pestañas debajo de la cinta de opciones y selecciona **Ventana nueva**.

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 el aspecto de estas texturas, usa la página **Texturas** de **Archivo ▸ Preferencias** – 🕮 **1.28 Ajustes de pantalla**.

Impresión de múltiples partes

Al imprimir una partitura orquestal, lo normal es que necesites una sola copia de la primera parte de flauta pero muchas más para la sección de primeros violines, por ejemplo. Sibelius te permite configurar el número de copias que deseas imprimir para cada parte en **Partes ▸ Imprimir ▸ Copias**, un sencillo cuadro de diálogo en que se puede ajustar el número en la columna **Copias** (cualquier número entre 0 y 99).

Dado que Sibelius permite especificar el número de copias para cada parte, puedes 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, haz clic en **Partes ▸ Imprimir ▸ Imprimir todas las partes**, que te conduce a la página **Archivo ▸ Imprimir**. Allí haz clic sobre el gran botón **Imprimir**. Para imprimir solo algunas partes, comprueba que estés visionando una parte, o haz clic en **Imprimir todas las partes**, donde puedes seleccionar qué partes imprimir de la lista en la parte superior de la página **Archivo ▸ Imprimir** – consulta **Impresión de partes dinámicas** en la página 92.

Es posible imprimir las partes directamente a archivos PDF, muy conveniente si deseas enviarlas por correo electrónico – 🕮 **1.20 Exportación de archivos PDF**.

Creación de nuevas partes

Sibelius crea automáticamente una parte para cada instrumento de la partitura. Si abres partituras creadas en Sibelius 3 o anterior, podrás decidir si el programa debe crear un conjunto de partes o no (🕮 **1.5 Abrir archivos de versiones anteriores**).

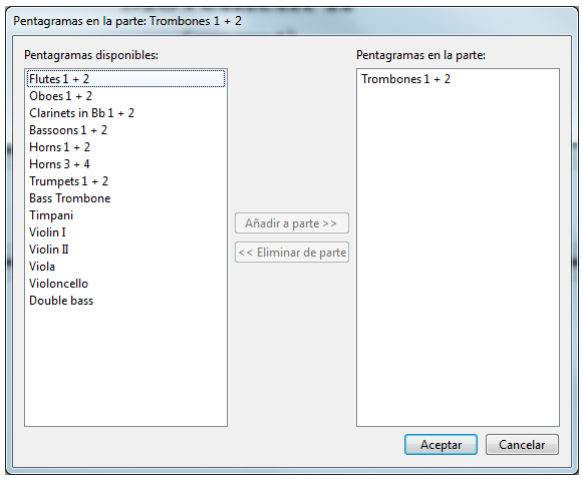
Si por alguna razón tienes que añadir partes a tu partitura manualmente, haz clic en **Partes ▸ Configuración ▸ Nueva parte**. Aparecerá un cuadro de diálogo que te permitirá seleccionar los pentagramas de la partitura que deseas mostrar en la nueva parte. Funciona exactamente igual que el cuadro de diálogo **Pentagramas en la parte** (consulta 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, comprueba que la partitura contiene todos los instrumentos que vas a necesitar, incluidos los pentagramas de teclado. No obstante, los pentagramas de reducción de teclado no suelen aparecer en la partitura del director, así que además de la parte vocal deberías crear otra parte separada para la partitura del director que contenga todos los instrumentos *excepto* el acompañamiento de teclado. Cuando tengas que imprimir las partituras, imprime la parte del director y la parte vocal en lugar de la partitura general.

Para cambiar los pentagramas en una parte existente, visualiza esa parte y selecciona **Partes ▸ Configuración ▸ Pentagramas en la parte**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



La lista **Pentagramas disponibles** de la izquierda muestra los pentagramas disponibles en la partitura general que no están contenidos en la parte. Cuando añadas un pentagrama a una parte, aparecerá en la lista **Pentagramas en la parte** de la derecha. Para añadir pentagramas a una parte, selecciona los pentagramas que desees en la lista de la izquierda y pulsa el botón **Añadir a parte**. Para eliminar pentagramas de una parte, selecciónalos en la lista de la derecha y pulsa el botón **Eliminar de parte** (hacer esto no elimina al instrumento de la partitura).

Cada vez que añadas o elimines 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 eliminar una parte, selecciona **Partes ▸ Configuración ▸ Eliminar parte**. Aparecerá un sencillo cuadro de diálogo en el que puedes elegir borrar una o más partes; haz clic en **Aceptar** para proceder. Sibelius te pedirá que confirmes la operación antes de seguir adelante. El borrado de una parte no elimina el instrumento de la partitura.

Sin embargo, no hay ningún problema en conservar las partes aunque no vayas a utilizarlas, así que no te sientas 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 modificas, los cambios se aplicarán a todo el archivo.

- Estilos de texto: puedes ajustar diferentes tamaños de puntos a la partitura y a todas las partes con **Editar estilos de texto.**
- **Posiciones predeterminadas**: puedes ajustar diferentes posiciones en la partitura y las partes desde el cuadro de diálogo de este nombre.
- Hay muchas normas en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (por ejemplo, posición de alteraciones, puntillos, articulaciones, corchetes, claves, armaduras, grupos irregulares; aspecto de las barras de compás, gráficos de acorde, reguladores, marcas de ensayo, ligaduras de prolongación y expresión; tamaño de nota, bordes de texto y opciones de letra).

Sin embargo, los siguientes elementos se pueden ajustar independientemente para cada una de las partes y la partitura, así que si los modificas los cambios solo afectarán a la parte (o partitura) que estás visualizando:

- Tamaño de página y de pentagrama, etc. (en el grupo **Maquetación ▸ Configuración del documento** en la cinta de opciones).
- Maquetación, incluidos saltos de página y **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Saltos automáticos.**
- Espaciado de notas (incluidos **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de espaciado de notas**).
- Tamaños de texto (consulta **Estilos de texto en las partes** en la página 799).
- Hay algunas normas en **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** (por ejemplo, formato de los números de compás, compases de espera, nombres de instrumento, indicaciones de compás; aspecto de los separadores de sistema; primer número de página; espaciado de pentagramas y sistemas).
- Aspecto del código de tiempo y puntos de sincronía como se configuran en **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Código de tiempo**.

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. Para esto sirve el cuadro de diálogo **Aspecto de múltiples partes** – 🕮 **9.3 Aspecto de las partes múltiples**.

9.2 Editar partes

La modificación de las partes funciona exactamente igual que la de la partitura. En realidad, casi todo lo que se 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, desplazar objetos (sin contar con modificar la altura de las notas) es otra cuestión. Puedes 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 mueves un objeto en la partitura también se moverá en las partes correspondientes (como era de esperar).
- Pero si mueves 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 arrastras la mitad de una ligadura para alterar su forma en una parte, ese cambio no se reflejará en la partitura. De esta manera puedes 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 (consulta **Diferencias en las partes** más abajo).
- Si mueves un objeto en una parte y después lo vuelves a mover en la partitura, este segundo cambio no se reflejará en la parte para no afectar al ajuste que acabas de realizar, excepto si en la partitura lo mueves lo bastante lejos como para que quede vinculado a otra nota o si lo reajustas para que vuelva a ocupar la misma posición en la partitura y la parte otra vez (consulta **Restablecer objetos en las partes** más abajo).
- Es mejor que no alejes 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 haces, 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 deberías 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, observa que en las partes puedes realizar cambios de maquetación con bastante libertad, como por ejemplo mover pentagramas, ajustar saltos de página y de sistema o cambiar el espaciado de las notas. Estas operaciones no se consideran desplazamientos de objetos, ya que no importa que la partitura y la parte acaben con una maquetación diferente.

Diferencias en las partes

Cuando modifiques o muevas un objeto en una parte, Sibelius lo coloreará en naranja para indicar que ha cambiado respecto a la partitura. (Si esto te molesta, desactiva la opción **Vista ▸ Invisible ▸ 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 puedes activar la opción **Diferencias en las partes** en la partitura general para que Sibelius coloree todos los objetos movidos o editados en una o más partes. Esta opción es útil para resaltar objetos que quizá quieras recolocar con la opción **Partes ▸ Restablecer ▸ Restablecer posición de la partitura** Activado (consulta a continuación).

Restablecer objetos en las partes

Si deseas restablecer la posición de un objeto en una parte, puedes recuperar su posición predeterminada o su posición en la partitura.

- Para restablecer a la posición predeterminada (es decir, los valores definidos en **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Posiciones predeterminadas**), selecciona **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer posición** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús** +**P** *o* ⇧⌘**P**).
- Para restablecer la posición del objeto en la partitura, selecciona **Partes ▸ Restablecer ▸ Restablecer posición de la partitura** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**P** *o* ⇧⌥⌘**P**). Si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Diferencias en las partes** está activada, el objeto ya no aparecerá en color naranja.

Cuando modifiques la partitura general, puedes utilizar la opción **Partes ▸ Restablecer ▸ Restablecer posición de la partitura** para restablecer un objeto a la posición de la partitura en *todas las partes* en que aparezca.

También puedes 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, selecciona **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⇧⌘**D**)
- Para asignar a un objeto el aspecto que tiene en la partitura, selecciona **Partes ▸ Restablecer ▸ Restablecer diseño de la partitura** (atajo 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 modifiques la partitura general puedes usar la opción **Partes ▸ Restablecer ▸ 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 deseas ocultar un objeto de manera que aparezca en las partes pero no en la partitura, selecciona el objeto en la partitura o en la parte y ejecuta **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar ▸ Mostrar en las partes**. Si por el contrario quieres que un objeto aparezca solo en la partitura y no en las partes, selecciona **Mostrar en la partitura**.

Si estás visualizando la partitura general, la opción **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** oculta el objeto en la partitura y en *todas las partes*. Si estás visualizando una parte, la opción **Inicio ▸ Editar ▸ Mostrar u ocultar** oculta el objeto solo en esa parte y deja la partitura intacta.

Modificación de los nombres de partes

Los nombres de partes pueden modificarse en la página **Archivo ▸ Información**. El nuevo nombre también se actualiza en las páginas de la parte.

Si tienes que añadir separaciones de línea al nombre de una parte para enumerar varios instrumentos en líneas separadas, usa el código **\n\.** Sibelius también es capaz de aplicar la fuente de texto musical a caracteres individuales: para ello, añade un prefijo **^** al carácter cuya fuente desees cambiar (por ejemplo, **Clarinete en Si^b** aparecería como "Clarinete en Si♭") – consulta **Añadir cambios de formato en la Información de la partitura** en la página 585 para más detalles sobre los caracteres especiales que puedes utilizar.

Para más información sobre los nombres de las partes, consulta **Nombre de la parte y cambios de instrumento** en la página 583. Para más información general sobre los nombres de instrumento, 🕮 **5.4 Nombres de instrumento**.

Estilos de texto en las partes

Los estilos de texto de Sibelius están configurados en dos tamaños: uno para la partitura general y otro para las partes. Para cambiar el tamaño de texto en las partes independientemente de la partitura, elige **Texto ▸ Estilo ▸ Editar estilos de texto**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar estilos de Texto**. Selecciona el nombre del estilo de texto que deseas editar y pulsa **Editar**.

Para ajustar el tamaño del texto en las partes, introduce un nuevo tamaño de puntos relativo a un **pentagrama de 7 mm** o como un **valor absoluto**. Si no deseas escalar el texto en función del tamaño del pentagrama, activa la opción **Tamaño absoluto**. Para más información sobre la edición de estilos de texto, consulta 🕮 **5.6 Editar estilos de texto**.

Si quieres 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 ajustes desde el panel **Texto** del Inspector. Los cambios que realices desde ese panel se aplicarán tanto a la *partitura* como a las *partes*. Por lo tanto, deberías modificar los tamaños de estilo de texto predeterminados en **Texto ▸ Estilo ▸ Editar estilos de texto**.

Si te parece que un texto es demasiado grande o pequeño para la partitura o las partes, es posible que haya cambiado su tamaño desde el Inspector. En este caso, selecciona el texto y ejecuta **Aspecto ▸ Diseño y posición ▸ Restablecer diseño** (atajo de teclado **Ctrl**+**Mayús**+**D** *o* ⌥⌘**D**), y ve a **Texto ▸ Estilo ▸ Editar estilos de texto** y configura tamaños apropiados 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 general. Si la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Diferencias en las partes** está activada, estas claves aparecerán en color naranja. Sin embargo, ten en cuenta que si la clave inicial de la parte es diferente de la clave inicial de ese instrumento en la partitura general, es posible que la opción **Omitir cambios de clave** en la página **Configuración personal** de **Aspecto de múltiples partes** (🕮 **9.3 Aspecto de las partes múltiples**) haga que los nuevos cambios de clave que hayas creado no aparezcan en la parte. En este caso, Sibelius mostrará un aviso.

Por otro lado, no olvides que si la partitura general incluye un cambio de clave visible en la parte y mueves esa clave en la parte, también se moverá en la partitura. Si deseas mover una clave en la parte sin afectar a la clave de la partitura, crea una nueva clave en la parte sobre la clave existente: esta nueva clave existirá solo para esa parte específica, y podrás moverla independientemente de la clave de la partitura general.

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**. (Cuando eliges **Maquetación ▸ Separación ▸ Dividir sistema**, Sibelius lo hará automáticamente – 🕮 **6.9 Repeticiones**). Si deseas que el sistema divida automáticamente en el mismo lugar en las partes, activa **Mantener espacio antes de codas (con compases de espera divididos)** en la página **Maquetación** de **Aspecto de múltiples partes**. Desactiva esta opción para eliminar las divisiones en las partes – 🕮 **9.3 Aspecto 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:

- Ajusta la maquetación de una de las partes incluyendo la posición vertical de objetos de sistema como marcas de ensayo, indicaciones de tempo, etc., hasta que tenga el aspecto deseado.
- Haz clic en **Partes ▸ Maquetación ▸ Copiar maquetación de la parte**, y aparecerá un sencillo cuadro de diálogo. Si una parte está visible en la pestaña actualmente seleccionada, esa parte será seleccionada en la lista **Parte fuente** de la izquierda, y por defecto la parte siguiente en la lista será seleccionada en la lista **Partes de destino** a la derecha. Esto es útil: si acabas de maquetar, digamos, la parte Trompeta 1, y sabes que Trompeta 2 utilizará más o menos la misma maquetación, puedes sencillamente hacer clic en **Copiar maquetación de la parte**, y sin hacer una selección hacer clic en **Aceptar**, porque Sibelius seleccionará automáticamente la parte siguiente.

  Puedes seleccionar muchas partes en la lista **Partes de destino**, o hacer clic en el botón **Seleccionar todo** al pie de la lista para seleccionar rápidamente todas las partes. Haz clic en **Aceptar** para confirmar.
- Cuando el programa te pregunte si deseas continuar, haz clic en **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, las configuraciones **Maquetación ▸ Separaciones ▸ Saltos automáticos**, 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 que hayas ajustado el aspecto de una parte mediante los cuadros de diálogo **Aspecto de múltiples partes**, **Separaciones de sistema automáticas** y **Normas de diseño musical**, puedes exportar tu 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, asegúrate de que está abierta y selecciona **Aspecto ▸ Configuración personal ▸ Exportar.**

Para importar la configuración personal en otras partes de la misma partitura (o de otra diferente), selecciona esas partes en la ventanas Partes, haz clic en el botón **Aspecto de múltiples partes**, haz clic en **Importar configuración personal** en la página **Configuración personal** del cuadro de 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 solo es válida para importación en otras partes, no en una partitura general. Y en consecuencia, si exportas la configuración personal desde una partitura general, tampoco será posible importarla a una parte. Lo que debes hacer es exportar configuraciones personales diferentes para partituras y partes.

Partes con diferentes transposiciones

Es posible que necesites trabajar con una misma parte en varias transposiciones diferentes (por ejemplo, para bandas de viento que requieran partes de metales tanto en Si♭ como en Mi♭ en función de los instrumentos disponibles). En este caso, Sibelius te lo pone fácil:

- En primer lugar, observa la parte que contenga el instrumento para el cual desees crear una parte con distinta transposición.
- Selecciona **Partes ▸ Configuración ▸ Copiar y cambiar instrumento**
- Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puedes escoger el instrumento de la nueva parte. Decide lo que más convenga y haz clic en **Aceptar**.

Es posible que tengas que cambiar la armadura de la nueva parte. Para ello, asegúrate de que no hay nada seleccionado (pulsa **Esc**), elige **Notaciones ▸ Común ▸ Armadura** (atajo de teclado **K**), selecciona la armadura, haz clic en **Aceptar**, y haz clic al comienzo de la parte. Al igual que ocurre con el cambio de instrumento, esta armadura solo existe en esa parte.

En el caso de que crees un transporte extremo quizá tengas que ajustar también la clave. Para ello, asegúrate de que no hay nada seleccionado, y elige **Crear ▸ Clave** (atajo de teclado **Q**), selecciona la clave escogida, y haz clic en **Aceptar**. Finalmente, haz clic al inicio de la parte. Puedes también necesitar más cambios de clave – consulta **Cambios de clave en las partes** más arriba.

Aunque se trata de un recurso menos habitual, también puedes crear cambios de instrumento, clave y armadura en cualquier punto de una parte dinámica sin afectar a la partitura general ni a ninguna otra parte basada en el mismo instrumento de la partitura. Sin embargo, ten en cuenta que si añades una armadura a una parte solo afectará a la parte en la que estás trabajando, y no se creará en la partitura general. Si deseas añadir un cambio de armadura a la partitura y a todas las partes, créalo en la partitura general.

9.3 Aspecto de las partes múltiples

El cuadro de diálogo **Partes ▸ Maquetación ▸ Aspecto de múltiples partes** permite cambiar el aspecto de varias partes en una sola operación. Para determinar qué partes cambiar, realiza tu selección desde el menú:

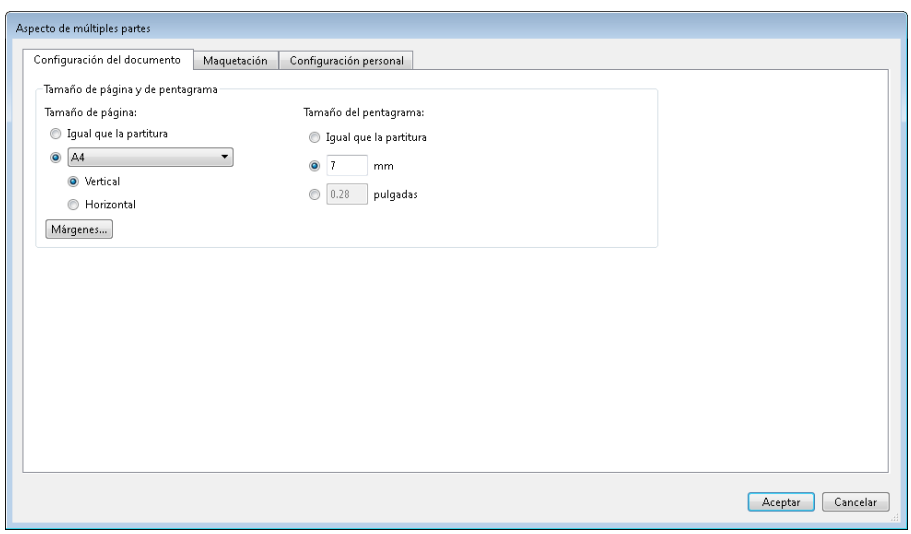
- **Parte actual**: afecta únicamente la parte que está en la pestaña actualmente seleccionada.
- **Partes abiertas**: afecta a todas las partes abiertas en pestañas; así que para afectar solamente algunas partes, abre las partes cuyo aspecto deseas cambiar antes de elegir esta opción
- **Todas las partes**: afecta a todas las partes, estén o no abiertas actualmente.

Si quieres cambiar el aspecto de varias partes y entre ellas hay ajustes diferentes, esos ajustes aparecerán en blanco. Si no realizas cambios sobre este tipo de ajustes, los valores individuales de cada parte de la selección se mantendrán intactos.

El cuadro de 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:

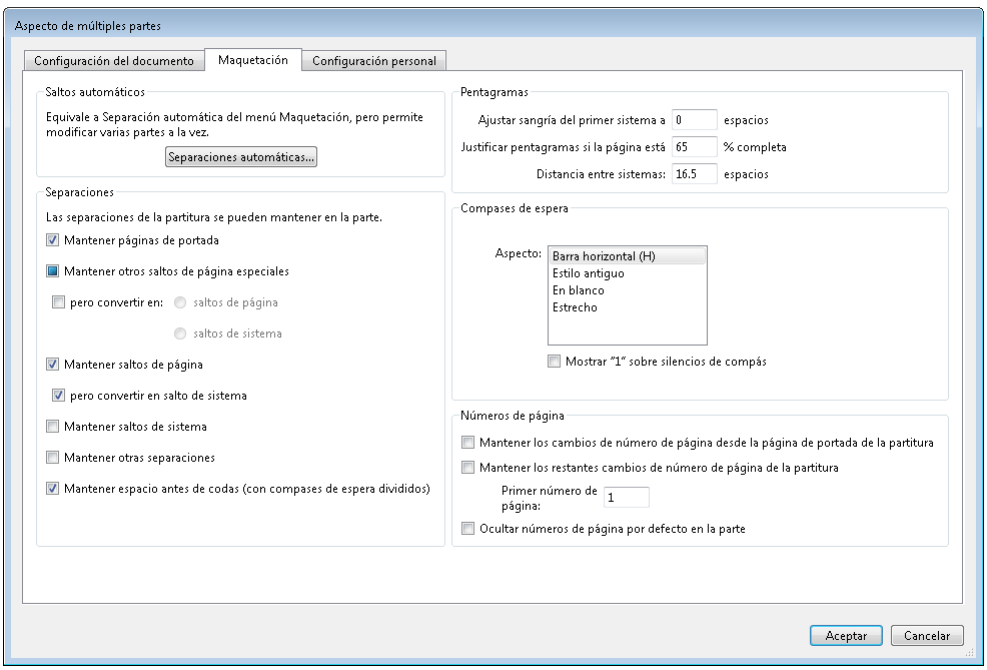


- Si ajustas el tamaño de página a **Igual que la partitura**, tanto el tamaño de página como la orientación de las partes será idéntica a la de la partitura. Si deseas utilizar otra configuración, selecciona el tamaño adecuado en la lista desplegable y pulsa **Vertical** u **Horizontal**.
- Si ajustas 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, selecciona **mm** o **pulgadas** e introduce el tamaño deseado.

- Haz clic en **Márgenes** para cambiar los márgenes de página y pentagrama de las partes independientemente de la partitura – consulta **Márgenes de página** y **Márgenes de pentagrama** en la página 720. Esto es especialmente útil para incrementar el margen superior del pentagrama en la primera página para hacer sitio al texto del título, etc.
- Pulsa **Configuración de la página** para definir los ajustes predeterminados para las partes, por ejemplo, ajustar un tamaño de papel específico para la impresión – 🕮 **1.11 Impresión**.

Página Maquetación

La página **Maquetación** incluye las siguientes opciones (en caso de duda, deja los ajustes predeterminados):



- Para cambiar tu configuración de **Saltos automáticos** haz clic en la opción del mismo nombre. Este cuadro de diálogo permite configurar la maquetación de los sistemas, páginas y compases de espera (🕮 **7.6 Saltos automáticos**).
- Los saltos 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 modifiques esta opciones):
  - Si deseas que aparezcan páginas en blanco al comienzo de la partitura (es decir, antes del primer compás), activa la opción **Mantener títulos de página.**
  - Si deseas que aparezcan otras páginas en blanco en las partes (es decir, después del primer compás) exactamente igual que en la partitura, activa la opción **Mantener otros saltos de página especiales**.
  - Si prefieres convertirlos en otros tipos de separaciones, selecciona la casilla **pero convertir en**, y elige el tipo de cambio deseado: **saltos de página** o **saltos de sistema.**

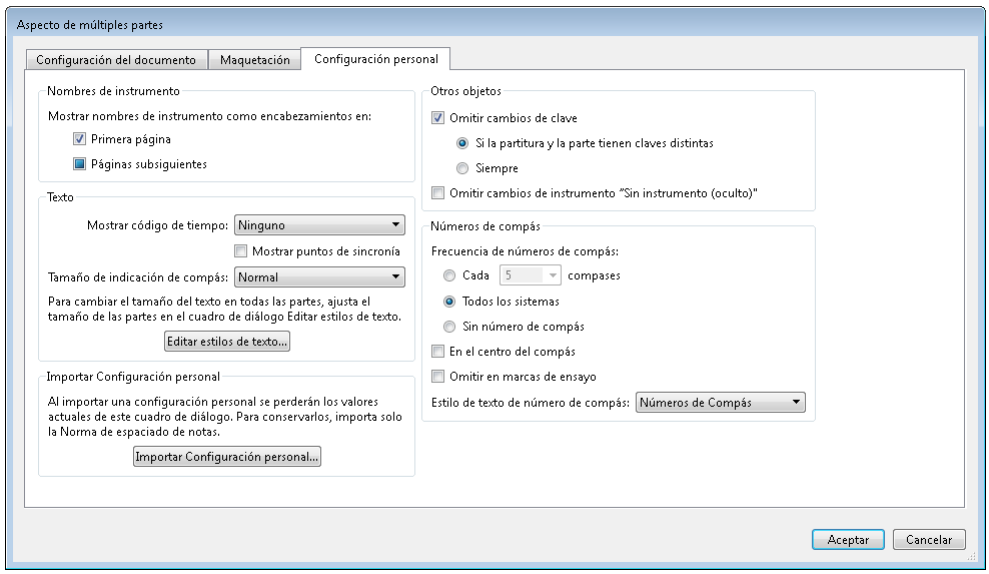
- Si quieres que los saltos de página aparezcan en las partes exactamente igual que en la partitura, activa la opción **Mantener saltos de página**.
- Si prefieres convertirlos en saltos de sistema, activa **pero convertir en salto de sistema.**
- Si deseas que los saltos de sistema de la partitura también aparezcan en las partes, activa **Mantener saltos 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".
- **Mantener espacio antes de codas (con compases de espera divididos) –** consulta **Codas en las partes** en la página 800 para más información.

- Es bastante habitual que el primer pentagrama de una parte esté sangrado a la derecha. Sibelius permite sangrar todas las partes automáticamente mediante la opción **Ajustar sangría del primer sistema a**, por ejemplo, 4 espacios. Si ajustas esta opción a cero, el pentagrama mantendrá su posición normal.
- Para ajustar la justificación de los pentagramas, utiliza la opción **Justificar pentagramas** *cuando la página esté al menos* **n** % llena. (Consulta **Justificación vertical** en la página 727).
- La opción **Distancia entre sistemas** controla la distancia entre sistemas en la parte o partes seleccionadas. Si disminuyes el número ahorrarás 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, selecciona el estilo adecuado en la lista **Aspecto**. Si deseas que Sibelius incluya un número **1** encima de los compases de silencio individuales, activa la opción **Mostrar '1' por encima de los compases de silencio** (🕮 **7.8 Compases de espera**).
- Por defecto, las partes tendrán todas las páginas numeradas a partir de 1. Si deseas un número distinto para la primera página, especifícalo cambiando el **Número de la primera página**. Si lo que deseas es que las partes usen los mismos números de página que la partitura (opción menos usual):
  - **Mantener los cambios de número de página desde la página de portada de la partitura**, que solo está disponible si **Mantener páginas de portada** 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 vinculado a la portada de la partitura (si está presente) aparezca en las partes.
  - **Mantener los cambios de número de página de la partitura**, que solo 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 deseas ocultar todos los números de página en las partes, activa **Ocultar números de página predeterminados en las partes**. Para más información sobre los números de página, 🕮 **5.14 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 subsiguientes**. Si no quieres incluir nombres de instrumento, desactiva estas opciones.

  (Los encabezamientos de nombre de instrumento se generan automáticamente a partir de los nombres de las partes mediante caracteres comodín — y se incluyen en todas ellas. Consulta 🕮 **5.16 Códigos de texto**. Si desactivas los encabezamientos, Sibelius oculta los objetos de texto correspondientes pero no los borra, de manera que puedes recuperarlos más adelante).
- Por defecto, el código de tiempo y los puntos de sincronía no se muestran en las partes. Si deseas mostrar el código de tiempo, elige entre las opciones **Encima de cada compás** o **Al inicio de cada sistema** en **Mostrar código de tiempo**. Si quieres visualizar los puntos de sincronía, activa la opción **Mostrar puntos de sincronía** (🕮 **6.11 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 deseas utilizar tamaños **Grande** o **Gigante** para las indicaciones de compás, selecciona la opción adecuada en **Tamaño de indicación de compás** (consulta **Indicaciones de compás grandes, etc.** en la página 369).
- Pulsa el botón **Editar estilos de texto** para acceder directamente al cuadro de diálogo **Editar estilos de texto** (consulta **Estilos de texto en las partes** en la página 799).
- Para importar una configuración personal a todas las partes seleccionadas, pulsa **Importar configuración personal** – consulta **Exportación de configuraciones personales de las partes** en la página 800. La importación solo tiene activadas las opciones **Normas de diseño musical y 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, activa **Omitir cambios de clave** y selecciona **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, selecciona **Omitir cambios de clave** y pulsa **Si la partitura y la parte tienen claves distintas**. También puedes añadir manualmente a una parte los cambios de clave que necesites, que *no* aparecerán en la partitura – consulta **Cambios de clave en las partes** en la página 799.
- Algunos compositores prefieren ocultar segmentos de pentagramas cuando un instrumento no está tocando (lo que se conoce como partitura "collage" – consulta **Pentagramas con espacios internos** en la página 204). 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 "Sin instrumento (oculto)"**.
- Para definir la frecuencia de los números de compás en las partes, elige entre **Cada *n* compases**, **Cada sistema** o **Sin números de compás**. También puedes centrar los números con la opción **En el centro del compás**. Si no deseas que aparezcan los números de compás en los mismos compases que las marcas de ensayo, activa **Omitir en marcas de ensayo**. Si deseas que el aspecto de los números de compás sea diferente en las partes que en la partitura, selecciona el estilo de texto adecuado en la lista desplegable de estilo de **Texto de número de compás**. (El estilo de texto **Números de compás (partes)** está destinado a este fin). Pero normalmente, esto debería dejarse configurado en **Números de compás**.

9.4 Extracción de partes

La extracción de partes significa que las partes dinámicas seleccionadas se exportarán 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 tendrás que extraer partes de la partitura y en circunstancias normales no tendrás que preocuparte 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 podrás crear una parte para "Trompa 1" o "Trompa 3" automáticamente, pero sí una parte dinámica combinada para las Trompas 1 y 3.

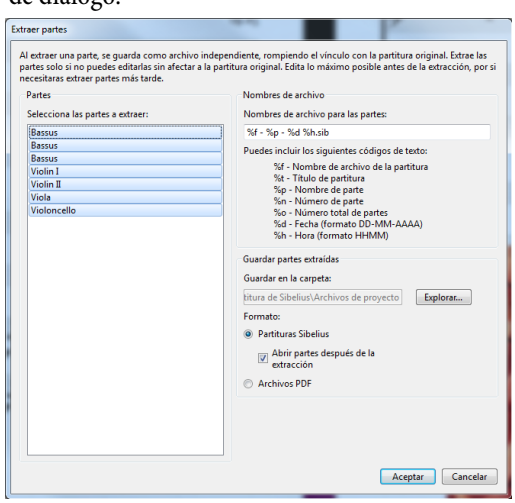
  Si un único pentagrama de la partitura contiene música para dos ejecutantes, como "Flautas 1.2.", no es posible crear partes individuales para "Flauta 1" y "Flauta 2" automáticamente. Quizá tengas que extraer la parte "Flautas 1.2." en forma de dos archivos separados y modificarlos para suprimir al ejecutante que no desees que aparezca en cada caso – consulta **Varios ejecutantes en un mismo pentagrama** más abajo antes de empezar a extraer partes.
- *Si deseas que las partes se puedan abrir con Sibelius Student o una versión anterior de Sibelius*: tendrás que extraer las partes de la partitura y después usar **Archivo ▸ Exportar ▸ Anterior** según corresponda.

Siempre es mejor extraer las partes lo más tarde posible. De esta manera, si necesitas revisar una partitura los cambios que tendrás que hacer a las partes serán mínimos.

Si haces bastantes cambios a la partitura, será más rápido volver a extraer algunas o todas las partes que revisarlas una por una.

El cuadro de diálogo Extraer partes

Para extraer partes, haz clic en **Partes ▸ Extraer ▸ Extraer partes**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



A la izquierda puedes seleccionar las partes que deseas extraer. Puedes seleccionar una parte para extraerla, añadir partes individuales a la selección haciendo **Ctrl**+clic *o bien* ⌘+clic, añadir partes consecutivas con **Mayús**+clic o pulsar y arrastrar el ratón en la lista para incluir las partes deseadas.

Haz caso omiso de las demás opciones (que explicaremos a continuación) y pulsa **Aceptar** en unos segundos las partes se guardarán y Sibelius las volverá a abrir como archivos separados.

Las opciones del cuadro de diálogo son las siguientes:

- Sibelius guarda las partes extraídas en la ruta introducida en **Guardar en la carpeta**. Puedes 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 cuadro de diálogo muestra una lista de los códigos de texto reconocidos por Sibelius. Por ejemplo, si tu partitura se llama **Opus 1** y vas a extraer la segunda parte de oboe, puedes 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 guardaste las partes.
- Si desactivas la opción **Abrir partes ahora** puedes extraer y guardar una serie de partes sin que los documentos se abran y aparezcan en pantalla. Si la dejas activada, tendrás que cerrar todas las partes después de extraerlas.

Varios 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 general, escribe la música en un pentagrama combinado Trompa 1+2 (o en dos pentagramas separados).
- Cuando hayas terminado, añade los pentagramas separados Trompa 1 y Trompa 2 y copia/filtra en ellos la música del pentagrama combinado Trompa 1+2, como describimos en **Extracción de partes de ejecutantes individuales** más abajo.
- Crea una "parte" dinámica (llamada "Partitura del director", por ejemplo) que incluya todos los instrumentos *excepto* los nuevos pentagramas separados Trompa 1 y Trompa 2 (consulta **Añadir o eliminar pentagramas de las partes** en la página 794). Imprime esta parte para el director. Ahora, imprime los pentagramas separados Trompa 1 y Trompa 2 (y no el pentagrama combinado) para las partes de estos ejecutantes.
- Si tienes que revisar estas partes de trompa, modifica en la partitura general 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 🕮 **2.4 Instrumentos**, en una partitura pueden aparecer varios ejecutantes numerados separadamente para los cuales tendrás 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, deberás extraer más de un pentagrama en la misma parte. Por ejemplo, si tu partitura contiene instrumentos llamados "Trompetas 1.2.3", "Trompetas 1.2" y "Trompeta 3", y quieres extraer la parte de la Trompeta 3, deberías 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. Puedes usar los filtros para ayudarte en esta última operación (🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**). Al igual que sucede en la partitura general, puede que tengas 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 solo hay dos ejecutantes (por ejemplo, Flautas 1 y 2) que comparten un mismo pentagrama, puedes extraerlos en la misma parte y eliminar las notas no deseadas usando los filtros, como se indica a continuación.

El caso en el que dos ejecutantes comparten la misma partitura es el más habitual, como en este ejemplo con dos flautas:

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, con tan solo un par de clics de ratón. Los filtros en **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Intérprete 1 (para eliminación)** e **Intérprete 2 (para eliminación)** están diseñados específicamente para este fin.

- Abre los pentagramas de Flauta 1 y 2 en forma de parte dinámica. Ahora puedes realizar todos los cambios necesarios en ambos ejecutantes, como quitar las superposiciones entre objetos o añadir notas de aviso de entrada.
- Extrae la parte.
- Haz una copia de la parte extraída con la opción **Archivo ▸ Guardar como**, llamándola, por ejemplo, **Flauta 2**
- Para obtener la parte de la Flauta 1, selecciona las secciones que contienen ambas flautas en un mismo pasaje, elige **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Intérprete 2 (para eliminación)**, y pulsa **Suprimir** dos veces para eliminar la música de Flauta 2. El primer **Supr** convierte las notas no deseadas en voces extra en silencios, y el segundo **Supr** oculta estos silencios. Si la música contiene secciones de acordes en una voz, como en el ejemplo anterior, tendrás que filtrar los silencios, ya que si vuelves a pulsar **Supr** eliminarás algunas notas de la Flauta 1 que quedaron seleccionadas después de haber pulsado **Supr** por primera vez.

- Deja todas las secciones de música en las que solo 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), aplica el filtro **Ejecutante 2 (para eliminación)**.
- Se mantendrá la parte de la Flauta 1 con todos sus matices, textos y demás elementos intactos. Cambia el nombre del instrumento a "Flauta 1":

- Para extraer la parte de la Flauta 2, abre la copia de la parte extraída y sigue exactamente el mismo procedimiento usando **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Intérprete 1 (para eliminación)**. Después de ajustar el nombre del instrumento, comprobar las articulaciones, etc., 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* como:

En este caso, si filtras por ejemplo, **Ejecutante 2 (para eliminación)** las dos corcheas al final del compás quedarían sin seleccionar. Sibelius siempre supone que si en un compás hay múltiples voces, cada una de ellas corresponde a un ejecutante. Por lo tanto, para obtener el resultado esperado tienes que asegurarte de que las voces se mantengan constantes en todo el compás. En este caso en particular solo tienes que seleccionar las dos corcheas inferiores e intercambiarlas a la voz 2 (atajo 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 intentes usar el filtro **Ejecutante** para seleccionar un ejecutante en particular y luego copiarlo, ya que no copiaría toda la música que deseas. Para más detalles sobre los filtros, 🕮 **2.9 Filtros y búsquedas**.

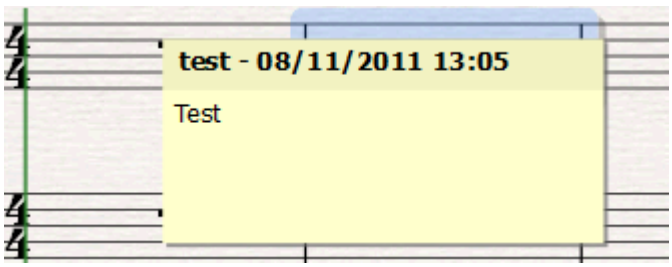
10. Pestaña Revisión

10.1 Comentario

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 estés colaborando, como profesores, alumnos, arreglistas, editores, etc.

Creación de un comentario

Para añadir un comentario a la partitura, selecciona **Revisión ▸ Comentarios ▸ Nuevo comentario** o utiliza el atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**C** *o* ⇧⌥**C**. A continuación, haz clic en el punto en el que desees colocar el comentario, escribe el texto correspondiente y pulsa la tecla **Esc**.



Si en el momento de crear el comentario tenías 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

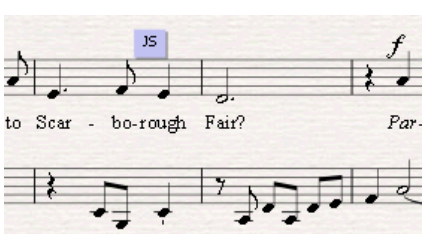
Para editar un comentario, haz doble clic sobre su sección principal. La edición de un comentario es idéntica a la de cualquier otro elemento de texto de la partitura: puedes modificar la fuente, formato (negrita, cursiva, etc.) y tamaño de un comentario individual mediante los controles del panel **Texto** del Inspector.

Si deseas cambiar la fuente, tamaño o formato predeterminados de todos los comentarios de la partitura, selecciona **Texto ▸ Estilo ▸ Editar estilos de texto** y modifica el estilo de texto del **Comentario** (🕮 **5.6 Editar estilos de texto**).

Cambio del tamaño de un comentario

A medida que vayas escribiendo, Sibelius se asegurará automáticamente de que el comentario tenga el tamaño adecuado para mostrar todo el texto introducido. Sin embargo, también puedes pulsar y arrastrar la parte inferior o el extremo derecho del comentario para cambiar su tamaño manualmente.

Para minimizar un comentario, haz 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 puedes cambiar el color de un comentario existente. Para ello, selecciónalo y ve a **Inicio ▸ Editar ▸ Color** (🕮 **2.8 Color**).

Eliminación de comentarios

Para eliminar un comentario, simplemente selecciónalo y pulsa **Supr**. Si deseas eliminar varios comentarios en una sola operación, selecciona el pasaje cuyos comentarios quieras eliminar (o la partitura general). A continuación, ejecuta **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtros ▸ Comentarios** y, a continuación, pulsa la tecla **Supr**.

Visualización de los comentarios

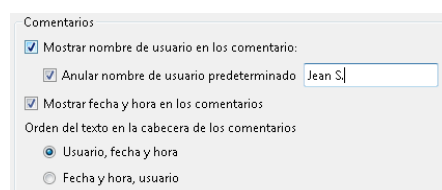
La opción **Vista ▸ Invisibles ▸ Comentarios** permite mostrar y ocultar todos los comentarios de la partitura. Si abres una partitura que contenga comentarios pero la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Comentarios** está desactivada, Sibelius te preguntará si deseas que los comentarios sean visibles en la partitura.

Impresión de los comentarios

Para imprimir comentarios, asegúrate de que la opción **Vista ▸ Invisibles ▸ Comentarios** esté activada y que las demás opciones de la pestaña **Vista** que no desees incluir en la impresión estén desactivadas. Ahora elige **Archivo ▸ Imprimir** y comprueba que la casilla **Opciones de vista** esté seleccionada.

Modificación del nombre de usuario mostrado en un comentario

De forma predeterminada, Sibelius utiliza el nombre asociado a la cuenta de usuario que hayas utilizado para registrarte en tu ordenador. En ocasiones, es posible que en tus comentarios aparezca un nombre como **Usuario predeterminado**. Para cambiar el nombre mostrado en un comentario, selecciona **Archivo ▸ Preferencias** y ve a la página **Otro**, en la que encontrarás diversas opciones para especificar el aspecto de los comentarios incluidos en tus partituras:



- Desactiva la opción **Mostrar nombre de usuario en los comentarios** si deseas que solo aparezca la fecha y hora de la creación o la última edición del comentario.
- Activa la opción **Anular nombre de usuario predeterminado** si deseas cambiar el nombre de usuario mostrado en todos los comentarios que vayas a crear.
- Desactiva la opción **Mostrar fecha y hora en los comentarios** si deseas que solo aparezca el nombre de usuario en la cabecera de cada comentario.
- Si has 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 solo mostrará la información seleccionada para que aparezca en primer lugar y ocultará la otra.

10.2 Resaltar

Sibelius te permite resaltar con color las secciones de la música donde estás trabajando o simplemente destacar algún aspecto de la partitura en concreto para llamar la atención.

Crear un resalte

Para crear un resalte en la partitura, dispones de dos opciones:

- Selecciona **Revisión** ▸ **Resaltes** ▸ **Resaltar**, luego haz clic en el pasaje que desees resaltar y arrástralo; o.
- Selecciona un pasaje, luego selecciona **Revisión** ▸ **Resaltes** ▸ **Resaltar** para resaltar justo la duración de ese pasaje seleccionado. Solo se puede resaltar un pasaje en un único pentagrama de una vez, por lo que si has elegido un pasaje con pentagramas múltiples, solamente se resaltará el pentagrama superior de la selección. (Aunque puedes resaltar el resto de los pentagramas por separado).

El color predeterminado empleado para resaltar es el amarillo, pero si quieres, puedes cambiar dicho color después de haberlo creado, como cualquier otro objeto; 🕮 **2.8 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 resalte, simplemente haz clic en el borde para poder moverlo, copiarlo o borrarlo.

Desplazamiento del área resaltada

- Para desplazar un resalte hacia la izquierda o hacia la derecha, haz clic en el extremo superior o inferior del resalte y arrástralo con el ratón o utiliza las teclas ←/→ (con **Ctrl** *o* ⌘ para pasos mayores)
- Para ajustar el tamaño de un resalte seleccionado, haz clic en la línea izquierda o derecha del rectángulo y arrástrala con el ratón, pulsa **espacio** para moverla de nota en nota **Mayús**-**espacio** resta una nota) o utiliza las teclas ←/→ (con **Ctrl** *o* ⌘ para pasos mayores).

Suprimir un resalte

Para borrar un resalte, haz clic en su extremo y pulsa **Supr**. Si deseas eliminar todos los resaltes de la partitura en una sola operación, selecciona **Inicio** ▸ **Plug-ins** ▸ **Otro** ▸ **Suprimir todos los resaltes**.

Visualizar los resaltes

La opción **Vista** ▸ **Invisible** ▸ **Resaltes** permite activar y desactivar la visualización de los resaltes.

Impresión de resaltes

Los resaltes se pueden añadir o no al documento que se imprimirá.

- Si no deseas imprimirlos, desactiva la casilla **Opciones de vista** de la página **Archivo** ▸ **Imprimir** (atajo de teclado **Ctrl**+**P** *o* ⌘**P**) al imprimir la partitura.
- Para imprimir los resaltes, activa la opción **Vista** ▸ **Invisible** ▸ **Resaltes** (y desactiva cualquier otra opción del menú **Vista** que no desees que aparezca en la impresión). A continuación, imprime la partitura, no sin antes asegurarte de haber seleccionado la casilla **Opciones de vista** de **Archivo** ▸ **Imprimir**.

Para obtener información adicional sobre la impresión, 🕮 **1.11 Impresión**.

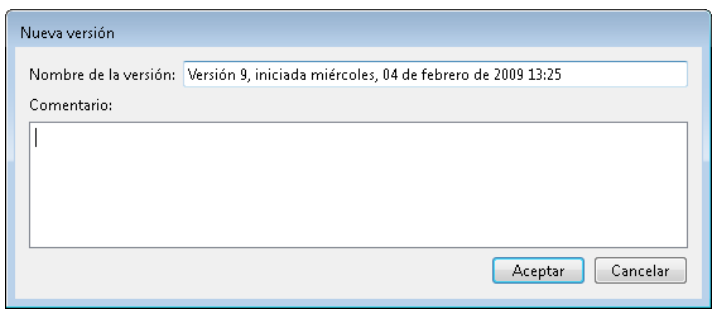
10.3 Versiones

En proyectos de larga duración, la mayoría de los programas ofrecen 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 la partitura en un mismo documento para que no pierdas las versiones anteriores de tu trabajo ni las confunda con la versión actual.

Puedes añadir comentarios a cada versión (como recordatorio del trabajo que ya has 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

De forma predeterminada, Sibelius te sugiere la creación de una nueva versión al cerrar una partitura que hayas estado editando. El programa muestra este cuadro de diálogo:



Puede cambiar el **Nombre de la versión** a cualquier texto. El nombre que muestra Sibelius incluye un número de versión y la fecha y hora de creación de la versión. También puedes introducir un **Comentario** de cualquier extensión. Los comentarios de versión no aparecen en la partitura como los comentarios tipo "nota adhesiva" (📖 **10.1 Comentario**) y son más útiles para escribir notas generales sobre el progreso del trabajo que para agregar indicaciones específicas en compases determinados, por ejemplo.

Haz clic en **Aceptar** para guardar la versión y cerrar la partitura. Si haces clic en **Cancelar**, todavía tendrás la posibilidad de guardar la partitura sin crear una nueva versión.

Si prefieres que Sibelius no te sugiera crear una versión al cerrar una partitura, desactiva la opción **Crear una nueva versión al cerrar la partitura** en la página **Versiones** de **Archivo ▸ Preferencias**.

Cómo guardar una nueva versión manualmente

Puedes, por supuesto, guardar una nueva versión en cualquier momento: selecciona **Revisión ▸ Versiones ▸ Nueva versión**. Este botón solo se activa si la partitura ya se ha guardado una vez y le has introducido un nombre de archivo.

Cuando guardes una nueva versión, Sibelius te pedirá que introduzcas un nombre y, de forma predeterminada, un comentario (consulta más arriba). Si prefieres no tener que introducir un comentario, selecciona **Archivo ▸ Preferencias** y ve a la página **Versiones**. En el grupo **Comentarios** puedes seleccionar una de estas tres opciones:

- **No pedir comentarios**: solo requiere revisar el nombre elegido automáticamente por Sibelius para tu 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 deseas (aunque también puedes guardar la versión sin introducir ninguno).
- **Requerir un comentario**: requiere la introducción de un comentario antes de guardar una nueva versión. Esta opción es útil si estás dando clases con Sibelius y quieres asegurarte de que tus alumnos escriban un comentario antes de terminar el trabajo diario en un proyecto.

También puedes invitar a uno o varios alumnos a guardar una nueva versión en cualquier momento mediante el cuadro de diálogo **Control de la clase** de Sibelius; 🕮 **1.22 Control de la clase**.

Visualización de versiones

Puedes ver las versiones guardadas en la partitura si haces clic en el botón **+** situado en el extremo derecho de la barra de pestañas del documento y, a continuación, escoges la versión que quieras que aparezca.

La versión actual de la 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, mientras que la más reciente aparece justo debajo de la **Versión actual**.

También puedes visualizar versiones si haces clic en **Revisión ▸ Versiones: ▸ Siguiente** o **Anterior**. (Si realizas esta operación frecuentemente, quizá te sea útil asignar atajos de teclado a estos elementos de menú).

Si seleccionas otra versión de la lista o seleccionas otra versión, Sibelius abrirá una nueva pestaña y aplicará un fondo de papel arrugado a la partitura para indicar que se trata de una versión antigua. (Si deseas cambiar las texturas utilizadas por Sibelius para la visualización de versiones, consulta **Texturas** en la página 164).

Utilidades de las versiones

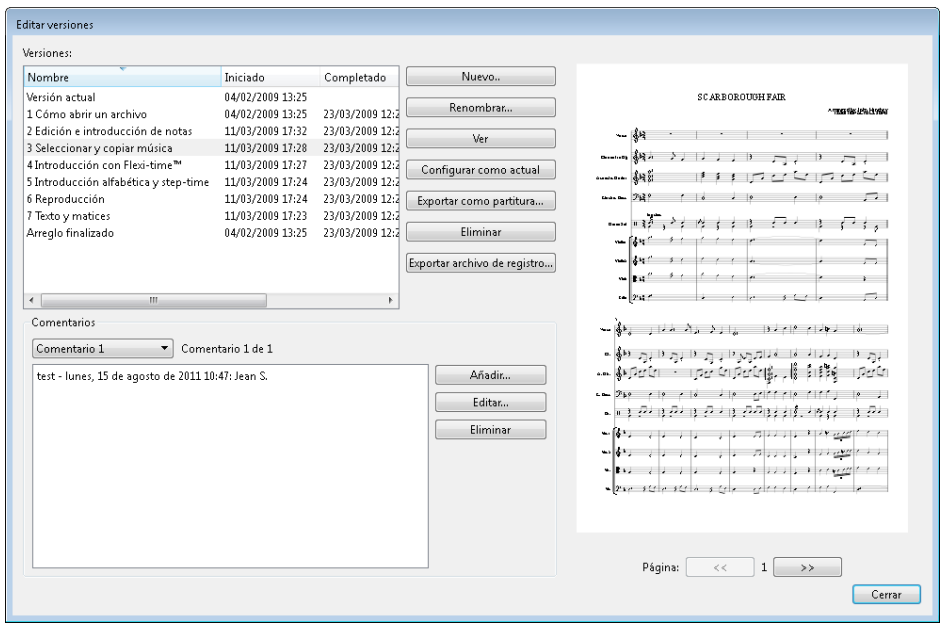
La versión actual de la partitura es la única versión editable, de manera que una vez que hayas guardado una versión ya no podrás realizar cambios sobre ella. Sin embargo, al visualizar una versión sí dispones de muchas opciones útiles, como reproducir la versión, imprimirla o incluso copiar música y objetos al portapapeles para pegarlos a la versión actual o a otra partitura.

Para copiar elementos de una versión antigua al portapapeles solo tienes que realizar una selección (igual que harías en cualquier partitura normal) y ejecutar **Editar ▸ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl**+**C** *o* ⌘C). A continuación, dirígete a la versión actual o a la partitura en la que quieras pegar el material seleccionado y ejecuta **Editar ▸ Pegar** (atajo 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 – consulta **Comparación de versiones** más adelante.

Editar versiones

Puedes llevar a cabo diversas tareas imporantes de gestión de archivos pensadas para las versiones de la partitura mediante el cuadro de diálogo **Revisión ▸ Versiones ▸ Editar versiones**.



Las versiones de la partitura aparecen en la tabla de la parte izquierda del cuadro de diálogo. Puedes organizar las versiones por **Nombre**, la fecha en que la versión fue iniciada **(Iniciado)** o la fecha en que la versión fue completada **(Completado)**. A la derecha aparece una vista previa de la versión seleccionada. Puedes utilizar los botones situados debajo de la vista previa para ir pasando las páginas de la versión seleccionada.

Por debajo de la tabla aparece una lista con todos los comentarios guardados en la versión seleccionada, incluidos los comentarios tipo "nota adhesiva" y los comentarios introducidos en el momento de crear la versión. Para **Añadir**, **Editar** o **Eliminar** comentarios, haz clic en el botón correspondiente.

Los botones situados entre la tabla de versiones y la previsualización de la versión seleccionada funcionan de la siguiente manera:

- **Nuevo**… crea una nueva versión (equivale a seleccionar la opción **Revisión ▸ Versiones ▸ Nueva versión**).
- **Renombrar**… cambia el nombre de la versión seleccionada.
- **Ver** cierra el cuadro de diálogo **Editar versiones** y abre una ventana que muestra la versión seleccionada.
- **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 independiente, que solo contiene esa única versión. Puedes seleccionar **Versión actual** y hacer clic en **Exportar como partitura**… para realizar una copia del estado actual de la partitura rápidamente sin incluir ninguna versión anterior.

- **Eliminar** borra la versión seleccionada (después de mostrar el mensaje de advertencia).
- **Exportar archivo de registro**… exporta un archivo RTF (Rich Text Format) que incluye una lista de las diferencias existentes entre cada versión, todos los comentarios asociados y un gráfico de cada página – consulta **Exportación de un archivo de registro de versiones** más adelante.

Haz clic en **Cerrar** para salir del cuadro de diálogo **Editar versiones**.

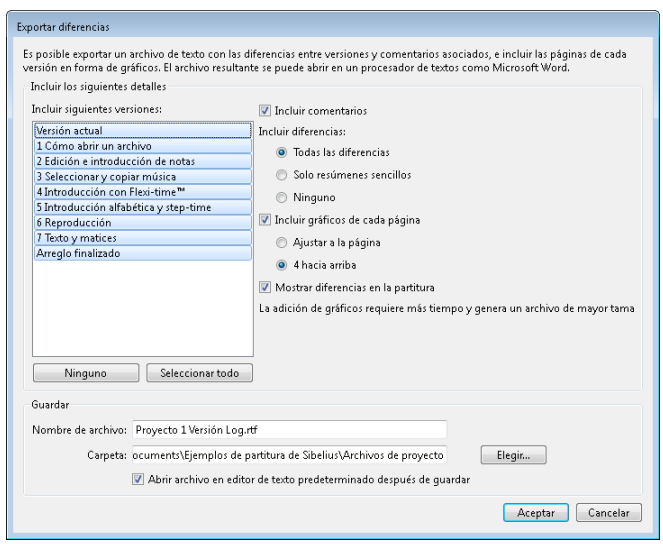
Exportación de un archivo de registro de versiones

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.

Puedes abrir este archivo en cualquier procesador de texto y en muchos editores, aunque es posible que las imágenes en miniatura de cada página solo 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, selecciona **Revisión** ▸ **Versiones** ▸ **Editar versiones**, elige cualquier versión y haz clic en **Exportar archivo de registro**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



En la lista de la parte izquierda puedes seleccionar las versiones que desees incluir en el archivo (están todas seleccionadas de forma predeterminada). 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 cuadro de diálogo **Editar versiones**). Esta opción está activada de forma predeterminada.

- **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; **Solo resúmenes sencillos** prescinde de la tabla y solo 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 tu partitura o del número de versiones, quizá te 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 decides incluir imágenes en el archivo, selecciona **Ajustar a la página**, que ajusta una página de cada versión a una página del archivo RTF, o bien **4 hacia arriba**, que incluye cuatro páginas de cada versión en una sola página del archivo RTF. Activa 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 se hayan agregado, modificado o eliminado.

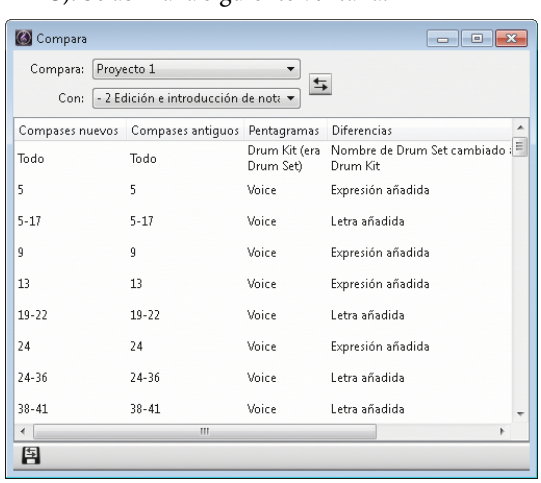
Sibelius asigna un nombre predeterminado al archivo RTF y sugiere guardarlo en la misma ubicación que la partitura, pero si lo deseas puedes cambiar ambas cosas. Cuando hayas terminado los ajustes, haz clic en **Aceptar** para crear el archivo de registro de versiones. Durante la operación aparecerá una barra de progreso.

La opción **Abrir archivo en editor de texto predeterminado después de guardar** (activada de forma predeterminada) abre la aplicación predeterminada para el uso de los archivos RTF exportados (WordPad en Windows y TextEdit en Mac). Si dispones de un procesador de texto más completo instalado en el ordenador (por ejemplo, Microsoft Word), puedes seleccionarlo como aplicación predeterminada para abrir 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.

Al comparar dos versiones, selecciona **Revisión ▸ Comparar ▸ Comparar** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**C** *o* **⌥⌘C**). Se abrirá la siguiente ventana:



Selecciona la versión más reciente en la primera lista (llamada **Comparar**) y la más antigua en la segunda lista (etiquetada **Con**), y haz clic en el botón ⇆.

Durante el proceso de comparación de las dos versiones aparecerá una barra de progreso. Tras unos segundos, la versión más antigua se mostrará 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 prefieres que no lo haga puedes desactivar la opción **Mosaico vertical de ventanas al comparar versiones** en la página **Versiones** de **Archivo > Preferencias**.

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". Haz clic en **Cerrar** para salir de esta ventana. Si prefieres que esta ventana no aparezca automáticamente, desactiva la opción **Mostrar resumen sencillo de las diferencias** en **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 intervalo 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 intervalo 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 has 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 – consulta **Elementos comparados por Sibelius** más adelante.

De forma predeterminada, la visualización de la tabla está organizada en función de la columna **Nuevos compases** y en orden ascendente, pero puedes hacer clic en el título de cualquier columna para cambiar la distribución de la tabla.

Si haces 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 se han agregado en la versión más reciente aparecen con un fondo de color verde en la nueva versión.
- Los objetos que se han modificado en la versión más reciente aparecen con un fondo de color naranja tanto en la nueva versión como en la versión antigua.
- Los objetos que se han eliminado en la versión más reciente aparecen con un fondo de color rojo en la versión antigua.

Si no quieres ver las diferencias explícitamente en la partitura, desactiva **Vista** ▸ **Invisible** ▸ **Diferencias entre versiones**.

También puedes exportar la lista de diferencias como aparece en la ventana Comparar en forma de archivo RTF (Rich Text Format). Para ello solo tienes que hacer clic en el botón **Guardar diferencias**, que se muestra a la izquierda, situado en la barra de herramientas de la parte inferior de la ventana Comparar. Sibelius te pedirá que introduzcas un nombre de archivo y guardará un archivo RTF que puedes 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 considerarse o identificarse 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 se hayan agregado o eliminado. Por otro lado, si un instrumento presente 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.
- *Transporte:* si se ha llevado a cabo un transporte de la música, Sibelius indica los compases afectados y el intervalo de transporte.
- *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 de expresión, trinos, líneas de pedal, líneas de glissando/portamento, líneas de arpegio 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 se hayan agregado, modificado o eliminado.

Comparación de dos partituras separadas

La ventana Comparar también permite realizar comparaciones entre dos partituras separadas. Para ello, abre las dos partituras que desees comparar, selecciona la partitura más reciente en el cuadro combinado **Comparar** y la más antigua en el menú desplegable **Con**, y haz clic en el botón ⇆.

También dispones de un plug-in capaz de comparar dos pentagramas de una misma partitura – consulta **Comparar pentagramas** en la página 824.

10.4 Plug-ins de 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, selecciona un pasaje en una tonalidad (es decir, sin cambios de tonalidad) o la partitura entera (si está en una sola tonalidad) y elige **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Análisis ▸ Añadir grados de escala de Schenker**. Aparecerá un sencillo cuadro de diálogo:

- **Superponer verticalmente** determina si los símbolos **^** o **v** 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** te permite elegir la voz en el pentagrama que quieras 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** te permite definir el objetivo de las operaciones del plug-in; selecciona la opción de partitura completa solo si la partitura no contiene cambios de tonalidad.

Al hacer clic en **Aceptar**, los grados de la escala se añadirán a la partitura con los parámetros seleccionados.

Comparar pentagramas

Este plug-in compara dos pentagramas de un mismo archivo y destaca las diferencias entre ellos. Para usar este plug-in, selecciona un pasaje de dos pentagramas en la partitura (usa **Ctrl**+clic *o* ⌘-clic para seleccionar dos pentagramas no adyacentes, si lo deseas) y ejecuta **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Análisis ▸ Comparar pentagramas**. Aparecerá un cuadro de 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**: elige una de estas opciones para efectuar la comparación en un pasaje seleccionado o en la partitura completa.

Al hacer clic en **Aceptar**, el plug-in examinará la partitura y al final del proceso mostrará una ventana con las diferencias encontradas.

Si posteriormente quieres eliminar las indicaciones de resalte creadas por este plug-in, utiliza **Inicio ▸ Plug-ins ▸ Otro ▸ Suprimir todos los resaltes**.

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 (🕮 **10.2 Resaltar**). Esto resulta muy práctico para el análisis, como buscar todas las apariciones el sujeto de una fuga o para examinar cómo se utiliza una célula rítmica en particular en una pieza.

Para usar este plug-in, selecciona el motivo que quieras hacer coincidir y elige **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Análisis ▸ Buscar motivo**. Aparecerá un cuadro de diálogo con las siguientes opciones:

- **Comparar ritmos**: selecciona esta casilla si deseas buscar coincidencias rítmicas. Puedes especificar el grado de exactitud de la coincidencia (un valor de 0 % significa que el plug-in solo aceptará coincidencias exactas).
- **Comparar alturas de nota**: activa esta casilla si quieres buscar coincidencias de intervalos. También en este caso puedes especificar el grado de exactitud deseado: si lo ajustas a un 0 %, el plug-in solo 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). Aumenta la variación permitida de 0 % para buscar transposiciones inexactas.
- **El motivo original está en la voz** *x*: permite elegir en qué voz debe buscar el plug-in el motivo original. (Esta opción solo 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).

Activa las opciones **Comparar ritmos** y **Comparar alturas de nota** para buscar ambas coincidencias.

Al hacer clic en **Aceptar** aparecerá una barra de progreso indicando el pentagrama que el plug-in está examinando. Después de unos instantes, el plug-in te dirá el número de coincidencias encontradas, que quedarán destacadas en color amarillo.

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 quieres saber las exigencias de una partitura o fragmento para la voz de un cantante.

Para ejecutar este plug-in, selecciona un pasaje (o haz triple clic en un pentagrama para calcular la tesitura a lo largo de toda la partitura) y selecciona **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Análisis ▸ Buscar tesitura**.

10.5 Plug-ins de revisión

Revisión

Este plug-in permite ejecutar cualquier combinación de los 6 plug-ins de revisión que se encuentran en el mismo menú:

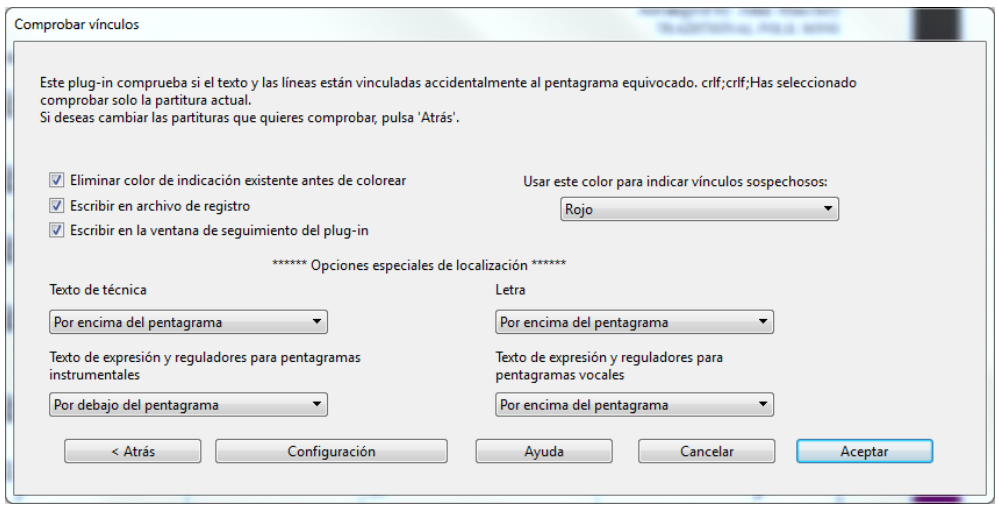
- **Comprobar claves** escribe mensajes de aviso en los puntos de la partitura en los que una clave aparezca repetida sin necesidad. Por ejemplo, una clave de Do en tercera se repetiría en caso de omitir un cambio a clave de Sol en una parte de viola.
- **Comprobar aviso de entrada** – consulta más adelante.
- **Comprobar 5as y 8as paralelas** – consulta 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 cuadro de 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 cuadro de diálogo.
- **Comprobar acordes para cuerdas** – consulta 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 la partitura es muy grande, podrías usar la función de Sibelius **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar** (📖 **2.9 Filtros y búsquedas**) para navegar por los mensajes de aviso que el plug-in coloca en la partitura.

Si lo deseas, puedes ejecutar cualquiera de estos plug-ins seleccionándolos uno a uno en el submenú **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Revisión**.

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 el plug-in, selecciona **Revisión** ▸ **Plug-ins** ▸ **Revisión** ▸ **Comprobar vínculos**. El plug-in puede comprobar la partitura actual o buscar en una serie de archivos en una carpeta determinada. Selecciona la opción adecuada en el primer cuadro de diálogo mostrado por el plug-in y haz clic en **Siguiente**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



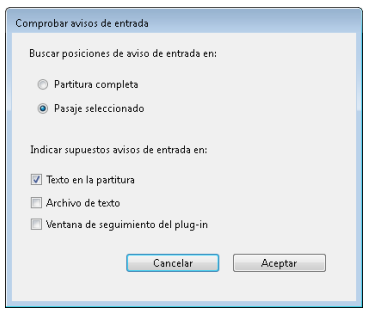
- **Eliminar color de indicación existente antes de colorear** es útil para confirmar los cambios realizados después de utilizar el plug-in para corregir errores. Esta opción hace que todos los objetos coloreados en la partitura vuelvan al color negro antes de que el plug-in realice sus comprobaciones.
- **Escribir en archivo de registro** crea un archivo de 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 predeterminada 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, haz clic en el botón **Aceptar** para que el plug-in examine las partituras y muestre los posibles errores de vínculos.

Comprobar avisos de entrada

Comprueba que los pasajes de aviso de la partitura coincidan con las notas de los pentagramas de los que se han copiado. Este plug-in es útil si has editado la partitura después de añadir notas de aviso a las partes y quieres comprobar que esas ediciones se reflejen en los pasajes de aviso correspondientes.

Selecciona el pasaje en el que quieras verificar las notas de aviso (por ejemplo, haz triple clic en un pentagrama) y ejecuta el plug-in. Si deseas procesar la partitura completa, simplemente selecciona **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Revisión ▸ Comprobar avisos de entrada**. Aparecerá un cuadro de diálogo:



Las tres opciones de **Indicar supuestos avisos de entrada en:** presentan el resultado de ejecutar el plug-in:

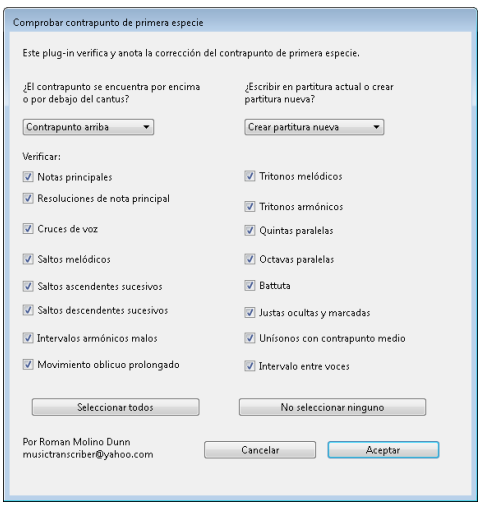
- **Texto en la partitura** crea un objeto de texto de Técnica en color rojo sobre la primera nota de cada uno de los supuestos avisos de entrada.
- **Archivo de texto** crea un archivo de texto llamado *nombre de archivo* **suspect cues.txt** en la carpeta de la partitura actual, que incluye una lista de las posiciones de los supuestos avisos de entrada.
- **Ventana de seguimiento del plug-in** escribe las posiciones de los supuestos avisos de entrada en la Ventana de seguimiento del plug-in.

Si activas la opción **Texto en la partitura**, puedes ejecutar **Editar ▸ Buscar** y **Editar ▸ Buscar siguiente** para encontrar los textos que empiecen por "Supuesto aviso de entrada" y saltar directamente a cada uno de los supuestos avisos de entrada.

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, así que efectúa la selección de un pasaje que contenga los pentagramas que deseas revisar y selecciona **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Revisión ▸ Comprobar contrapunto de primera especie**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Determina la ubicación del cantus o contrapunto (pentagrama superior o inferior) y si deseas que el plug-in anote la partitura existente o que cree una partitura nueva. Las comprobaciones del plug-in son las siguientes:

- **Notas principales** comprueba la presencia de la nota principal, determinada por la armadura actual.
- **Resoluciones de nota principal** comprueba que todas las notas 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" se añadirá 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. ("Justas marcadas" reciben dicho nombre por Fux porque, según él, para los viejos maestros del contrapunto sonaría como si los intervalos perfectos se les marcaran en la cabeza). 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 solo 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 elegidos los temas de comprobación, haz clic en **Aceptar**; el plug-in procesará la partitura, bien con anotaciones en la partitura existente, bien creando una nueva con las anotaciones pertinentes.

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).

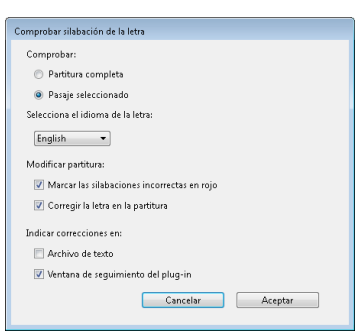
Si quieres comprobar toda la partitura, escoge **Inicio ▸ Seleccionar ▸ Todo** (atajo de teclado **Ctrl**+**A** *o* ⌘**A**) y, a continuación, selecciona **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Revisión ▸ Comprobar 5as y 8as paralelas**; de lo contrario, solo selecciona el pasaje que desees comprobar antes de ejecutar el plug-in. Dentro del propio cuadro de diálogo podrás elegir la opción de quintas, octavas o ambas. Al hacer clic en **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 la partitura es muy grande, es mejor usar la función de Sibelius **Inicio ▸ Editar ▸ Buscar** para localizar todas las anotaciones que el plug-in ha colocado en la partitura.

Comprobar silabación de la letra

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, selecciona un pasaje específico de la partitura y ejecuta **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Revisión ▸ Comprobar silabación de la letra**.



Puedes 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.

Comprobar acordes para cuerdas

Busca en tu partitura acordes que sean 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, selecciona un pasaje específico de la partitura y, luego, selecciona **Revisión** ▸ **Plug-ins** ▸ **Revisión** ▸ **Comprobar acordes para cuerdas**. Aparecerá un cuadro de diálogo, en el que puedes elegir si quieres una búsqueda en toda la partitura o solamente en un pasaje, y si quieres comprobar los pentagramas correspondientes a instrumentos de cuerda (el parámetro predeterminado) o todos los pentagramas de la partitura. Al haer clic en **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. Utiliza las funciones de **Inicio** ▸ **Editar** ▸ **Buscar** y **Buscar siguiente** (📖 **2.9 Filtros y búsquedas**) para localizar los acordes que el plug-in haya 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. Además, 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, solo 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 se clasificará como imposible.

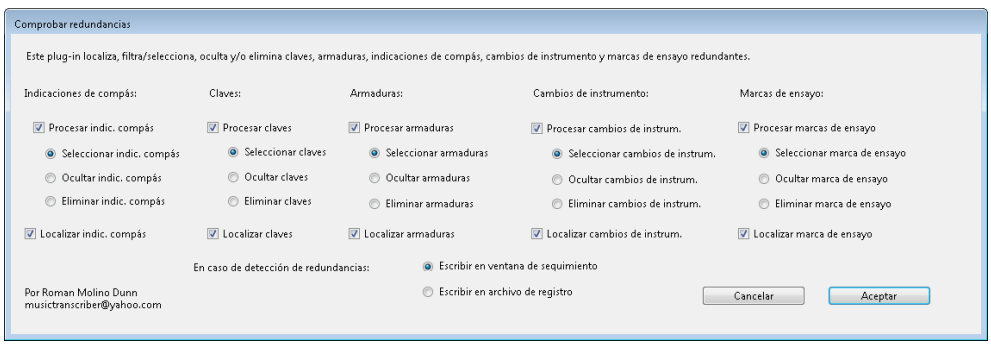
En general, los acordes considerados difíciles requieren un estiramiento de los dedos incómodo y poco natural (pero no imposible), o una posición extraña de la mano (la posición ideal consiste en el primer dedo tocando la cuerda más grave en uso, el segundo dedo en la siguiente nota superior, etc.). 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, se procesará sin ningún comentario. Igualmente, el plug-in no tiene en cuenta el tempo de la obra musical.

Comprobar redundancias

Este plug-in permite localizar las indicaciones de compás, claves, armaduras, cambios de instrumento y marcas de ensayo redundantes; por ejemplo, dos cambios de clave idénticos sucesivos. A diferencia de **Comprobar claves** (consulta la explicación anterior), **Comprobar redundancias** permite seleccionar, ocultar o borrar los objetos redundantes en una sola operación.

Para utilizar el plug-in, selecciona **Revisión ▸ Plug-ins ▸ Revisión ▸ Comprobar redundancias**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Para cada tipo de objeto, elige **Seleccionar**, **Ocultar** o **Eliminar** objetos redundantes mediante el botón apropiado. Si no deseas que el plug-in realice la comprobación de, por ejemplo, cambios de instrumento, desactiva la casilla **Procesar cambios de instrumento**. Decide si prefieres que el plug-in incluya los resultados en un archivo de registro o en la ventana de seguimiento del plug-in; a continuación, haz clic en **Aceptar**.

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 activas **Escribir en archivo de registro**, la estadística se guardará en un archivo de texto llamado **where.txt**, ubicado en la misma carpeta que la partitura analizada. También puedes visualizar los resultados del análisis en la ventana de seguimiento del plug-in; para ello, activa la opción **Escribir en la ventana de seguimiento**.

Utiliza la opción **Eliminar colores existentes antes de colorear** si has utilizado el plug-in previamente y deseas borrar los colores que has añadido antes de volver a analizar una partitura.

11. Pestaña Vista

11.1 Vista de documento

📖 **7.4 Enfocar pentagramas**.

El grupo **Vista ▸ Vista de documento** en la cinta de opciones proporciona varias formas de distribuir las páginas de la partitura en pantalla, incluida la opción Panorama, que distribuye la música en un solo sistema individual de ancho infinito.

Los controles de **Vista de documento** también se encuentran duplicados en la barra de estado de la esquina inferior derecha de cada ventana de documento, lo que ofrece un acceso rápido estés donde estés en el programa.

Disposición de las páginas

Las primeras cuatro opciones determinan la distribución de las páginas de la partitura en pantalla:

- **Páginas dobles horizontales**: es la opción predeterminada; las páginas se muestran de izquierda a derecha y de dos en dos.
- **Páginas dobles verticales**: las páginas dobles se muestran verticalmente; por ejemplo, las páginas 2 y 3 aparecen una junto a la otra con las páginas 4 y 5 debajo.
- **Páginas individuales horizontales**: 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.
- **Páginas individuales verticales**: 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.

Desplazamiento en la vista de páginas

Moverse por la partitura usando el ratón y/o los atajos de teclado es rápido y sencillo. Las teclas **Inicio**/**Fin** avanzan o retroceden una página o una unidad de pantalla cada vez; **Re Pág**/**Av Pág** sirven para subir o bajar una página o una unidad de pantalla por vez. Si trabajas con un ratón con botón de rueda, también puedes utilizar la rueda para navegar por la partitura:

- Gira la rueda hacia arriba o hacia abajo para mover la página arriba o abajo. Mantén pulsada la tecla **Alt** *o* ⌥ para desplazarte una pantalla cada vez.
- Mantén pulsada la tecla **Mayús** y gira la rueda para desplazar la página hacia la derecha o izquierda. Mantén pulsada además la tecla **Alt** *o* ⌥ para desplazarte una pantalla cada vez (o una página cada vez, si el ancho de la página se adapta a la pantalla). Si dispones de un Apple Mighty Mouse, solo tienes que girar la rueda horizontalmente para desplazar la página a la izquierda o a la derecha, sin necesidad de pulsar la tecla **Mayús** (solo Mac).
- Si mantienes pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ también podrás usar la rueda del ratón para controlar el grado de zoom.

En Windows, para cambiar la velocidad de desplazamiento, usa el applet **Ratón** en el Panel de control. Las opciones específicas de cada caso dependen del tipo de drivers del ratón instalados en tu ordenador; no obstante, son muchos los drivers que ofrecen la posibilidad de acelerar el desplazamiento. Si lo aumentas, verás cómo la rueda del ratón te permite desplazarte por la partitura más rápidamente.

Panorama

La vista Panorama es una manera alternativa de visualizar tu partitura. En lugar de mostrarla en la pantalla en páginas, como se imprimiría, puedes visualizar la partitura como un único sistema de música dispuesto en un papel de anchura infinita. En otros programas, este tipo de vista a veces se conoce por el nombre de *vista "scroll" (de desplazamiento)* o *vista de 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 tienes más de un sistema por página. Esta vista elimina el movimiento vertical de música de sistema a sistema, por lo que la partitura solo se mueve horizontalmente. Gracias a ello se reduce la desorientación que en ocasiones se puede tener al trabajar deprisa en la vista normal.

Activación y desactivación de la vista Panorama

Para activar Panorama, elige **Vista ▸ Vista de documento ▸ Panorama** (atajo de teclado: **Mayús**+**P**). Al ver una partitura de este modo, Sibelius también realiza las siguientes acciones:

- Oculta el Navegador, porque no puedes ver páginas de música separadas.
- Activa la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Números de compás**.

Para desactivar Panorama, elige cualquiera de las otras opciones de **Vista ▸ Vista de documento**.

Si desactivas la opción **Vista ▸ Invisible ▸ Números de compás** mientras estás en la vista Panorama, Sibelius solo cambiará el ajuste mientras estés en esta vista, aunque lo recordará la próxima vez que la actives.

Desplazamiento en la vista Panorama

Trabajar en Panorama es lo más parecido a trabajar en vista normal; puedes utilizar los mismos atajos de teclado para la navegación (ej.: **Inicio**, **Fin**, **Re Pág** *o* ⇞, **Av Pág** *o* ⇟, etc.) y funciones como el zoom. Prueba el nivel de zoom **Ajustar a altura de página**, ya que es particularmente útil para garantizar la visualización simultánea de todos los pentagramas en la pantalla.

Ten en cuenta que al arrastrar el inicio de la música de la parte izquierda de la pantalla, verás una indicación dibujada en azul claro que recuerda la clave y armadura de cada pentagrama.

Introducción y edición de notas 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:

- No se puede visualizar o introducir texto alineado con la página (como por ejemplo **Título**, **Encabezamiento (después de la primera página)**, etc.).
- Aunque puedes crear saltos de sistema o de página si lo deseas, no verás su efecto en Panorama.
- No es posible imprimir partituras en Panorama (¡pocas impresoras pueden cargar papel infinito!), por lo que si seleccionas la opción **Archivo ▸ Imprimir**, Sibelius imprimirá la partitura en modo normal.
- La opción **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Ocultar pentagramas en blanco** no se puede utilizar para ocultar pentagramas en sistemas concretos, ya que solo hay un único sistema. En consecuencia, en la vista Panorama aparecerán todos los pentagramas ocultos en vista normal.

- **Inicio ▸ Editar ▸ Ir a la página** y **Texto ▸ Numeración ▸ Cambio de número de página** están deshabilitadas.
- **Maquetación ▸ Espaciado de pentagramas ▸ Alinear pentagramas** está deshabilitada.
- Al seleccionar **Archivo ▸ Exportar ▸ Gráficos**, solo se exporta una **Selección gráfica**, no páginas o sistemas específicos. Consulta 🕮 **1.14 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 se especifica en una opción de la página **Mostrar** de **Archivo ▸ Preferencias**. Se trata de una alternativa al factor de justificación variable presente en cada sistema, en la vista normal, que hace que la música se ajuste a la anchura de una página.

No obstante, ten presente que los ajustes manuales que realices en el espaciado de notas sí aparecen en Panorama, por lo que si amplías el espaciado de un compás en la vista normal (para evitar colisiones en cifrados armónicos, por ejemplo), los ajustes se mostrarán tanto en la vista normal como en la vista Panorama. Tampoco olvides que si ajustas 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 Panorama, el espacio entre pentagramas se controla mediante la opción **Expandir espaciado predeterminado a *x* %**, situada en la página **Mostrar** de **Archivo ▸ Preferencias**. 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 encuentras que la distancia es demasiado pequeña, cambia este valor en **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 arrastrarlos o desplazarlos de la forma habitual (🕮 **7.3 Espaciado de pentagramas**).

Uso de Panorama con la opción Enfocar pentagramas

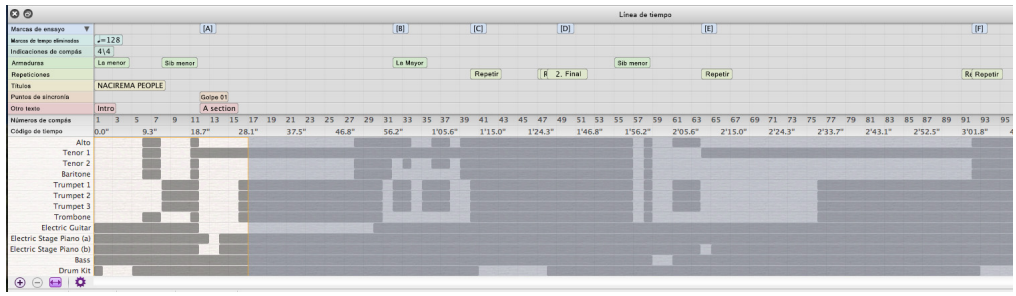
Si usas la opción **Maquetación ▸ Ocultar pentagramas ▸ Enfocar pentagramas** para examinar un par de pentagramas de la partitura, la maquetación en vista normal puede resultar ligeramente extraña debido a la falta del resto de pentagramas. Prueba a activar también **Vista ▸ Vista de documento ▸ Panorama**, ya que esto mejora la utilidad de la opción Enfocar pentagramas. 🕮 **7.4 Enfocar pentagramas**.

Preferencias de la vista del documento

Cuando guardas una partitura, Sibelius recuerda la opción elegida en **Vista ▸ Vista de documento** y, cuando vuelves a abrirla, restaurará esa opción automáticamente. Puedes indicarle a Sibelius que utilice siempre la vista Panorama o normal en la página **Archivos** de **Archivo ▸ Preferencias**. Consulta **Configurar opciones de Vista personalizadas** en la página 163.

11.2 Línea de tiempo

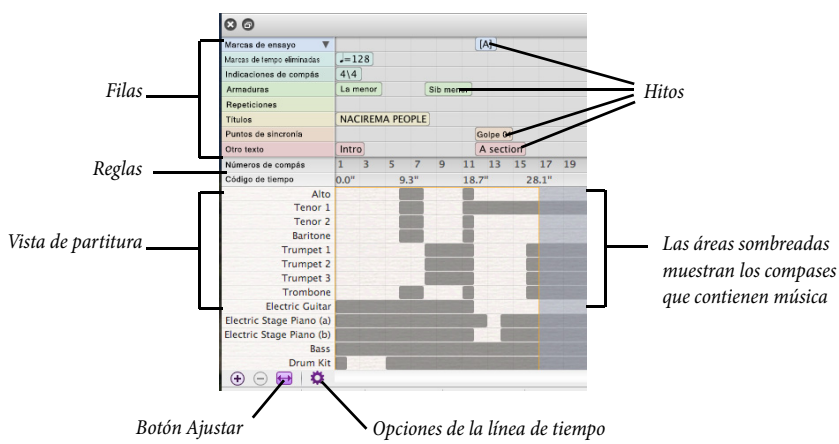
El panel de *Línea de tiempo* es un panel que muestra de un vistazo la estructura de una partitura, y que te permite navegar rápidamente a cualquier parte de la partitura. La línea de tiempo muestra *hitos*, que son objetos importantes ubicados en la partitura, como marcas de ensayo, texto de sistema, estructuras de repetición, indicaciones de compás y armaduras.



Mostrar y cambiar el tamaño de la línea de tiempo

Para mostrar la línea de tiempo, activa **Vista ▸ Paneles ▸ Línea de tiempo** (atajo de teclado **Ctrl+Alt+N** o **Opción-Comando-N**). La línea de tiempo se puede anclar a la parte superior o inferior de la ventana de la partitura arrastrándola hasta su sitio. Cuando está anclada, se extiende a lo ancho de la ventana de la partitura. Para cambiar la altura de la línea de tiempo para mostrar más o menos tipos de hitos, haz clic en el borde superior de la barra de título de la línea de tiempo y arrástralo.

Cuando el panel de línea de tiempo no está anclado, también se puede modificar horizontalmente. Para desanclar la línea de tiempo, arrastra o haz doble clic en su barra de título, o haz clic en el icono sin anclar de la parte superior izquierda de su barra de título.



Filas de la línea de tiempo

En la parte superior de la línea de tiempo, se muestran hitos en forma de texto dentro de rectángulos coloreados y se ordenan por tipo en filas horizontales. Si no hay hitos de un tipo específico en la partitura, la fila se oculta. Cuando hay varios hitos seguidos, pueden quedar superpuestos y cubiertos por los siguientes hitos. Para ver todo el texto de un hito, mantén el cursor sobre este y aparecerá un texto en pantalla que muestra el texto completo del hito. Esto es especialmente útil para los comentarios, que aparecen como iconos en la línea de tiempo.

La línea de tiempo muestra los siguientes elementos en las filas cuando están presentes en la partitura:

- Marcas de ensayo - 🕮 **5.12 Marcas de ensayo**
- Comentarios - 🕮 **10.1 Comentario**
- Marcas de tempo, incluidas marcas de metrónomo y texto de tempo - 🕮 **5.2 Estilos de texto comunes**
- Indicaciones de compás - 🕮 **4.3 Indicaciones de compás**
- Armaduras - 🕮 **4.2 Armaduras**
- Repeticiones - 🕮 **6.9 Repeticiones**
- Títulos - 🕮 **1.1 Gestión de archivos**
- Puntos de sincronía - 🕮 **6.11 Código de tiempo y puntos de sincronía**
- Otros elementos, como estructura musical - 🕮 **5.2 Estilos de texto comunes**

Puedes mostrar/ocultar, cambiar el aspecto y cambiar el orden de las filas de la ventana de línea de tiempo; consulta **Preferencias de la línea de tiempo** a continuación.

Reglas de la línea de tiempo

En el centro de la línea de tiempo, hay reglas para **Números de compás** y **Código de tiempo**. La partitura se puede visualizar mostrando la estructura de repeticiones según está escrito en la partitura, o con el material repetido escrito en su totalidad. Consulta **Preferencias de la línea de tiempo** más adelante.

Vista de partitura

La mitad inferior de la línea de tiempo muestra la estructura de la partitura a un macronivel: la altura de la línea se divide según el número de pentagramas en la partitura, y el color de fondo de la línea de tiempo cambia dependiendo de si hay música escrita en un compás determinado. Para partituras más grandes, esto te permite ver de un vistazo, qué partes se reproducen en un pasaje determinado, o dónde hay compases vacíos.

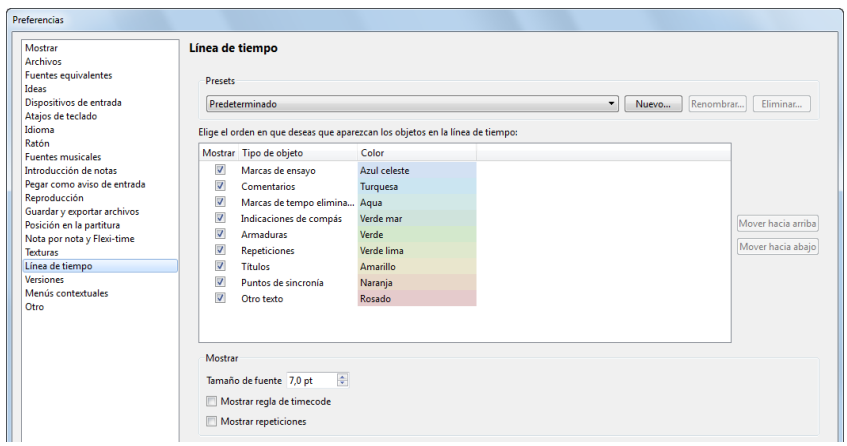
Navegar por una partitura

Para ir a un hito específico, simplemente haz clic en la línea de tiempo: Sibelius mueve el visualizador de la partitura para que se vea el hito, y desvía tu atención hacia el objeto en la partitura dibujando un recuadro animado alrededor de él, durante uno o dos segundos. También puedes navegar a cualquier compás haciendo clic en cualquier otra parte de la línea de tiempo, como en el **número de compás** o las reglas de **código de compás**, o en cualquier compás. El segmento de la partitura que se está visualizando se muestra como un área resaltada en la línea de tiempo.

De forma predeterminada, la resolución horizontal de la línea de tiempo está escalada de modo que la duración total de la partitura se ajuste a la anchura del panel de la línea de tiempo. La resolución horizontal se puede cambiar haciendo clic en los botones **+** (Más) y **-** (Menos) en la parte inferior del panel de la línea de tiempo: haz clic en **+** para acercar el zoom y así aumentar la anchura de cada compás y habilitar el control de la barra de desplazamiento; haz clic en **-** para alejar el zoom, lo que reduce la anchura de cada compás. Para restablecer la línea de tiempo a su anchura automáticamente determinada, haz clic en el botón Ajustar.

Preferencias de la línea de tiempo

El tamaño de texto utilizado para los hitos, el color de las filas, el orden de las filas, así como las opciones para mostrar el código de tiempo y la estructura de repeticiones en la línea de tiempo se pueden ajustar en la página **Línea de tiempo** de **Preferencias**, a la que se accede haciendo clic en el botón **Opciones de la línea de tiempo**.



Las configuraciones de la línea de tiempo se pueden guardar como **Presets;**sin embargo, la configuración predeterminada no se puede modificar. Para guardar una configuración como un preset, haz clic en Nuevo, introduce un nombre para el nuevo preset, y crea la nueva configuración.

Para mostrar u ocultar filas en el panel de línea de tiempo, selecciona o deselecciona sus nombres en la columna **Mostrar**. Si quieres cambiar el color asociado con una fila, haz clic en el nombre del color y selecciona un nuevo color de la lista desplegable. Para reordenar el aspecto de las filas, selecciona el **Tipo de objeto** que quieres mover y haz clic en **Mover hacia arriba** o **Mover hacia abajo**.

Tamaño de fuente se utiliza para cambiar el tamaño del texto en los indicadores de hitos. La opción **Mostrar regla de código de tiempo** muestra el código de tiempo de acuerdo con el formato especificado en **Reproducción ▸ Vídeo ▸ Código de tiempo**.

Si tu partitura contiene repeticiones, selecciona **Mostrar repeticiones** para mostrar el material repetido escrito en su totalidad; con esta opción, todas las marcas de ensayo y los números de compás vinculados se repetirán en la línea de tiempo (siempre que la opción para que los números de compás cuenten repeticiones no esté seleccionada en la página **Números de compás** de **Normas de diseño musical**).

11.3 Zoom

El grupo **Vista ▸ Zoom** te permite ampliar y reducir la vista de la partitura y usar varios niveles de zoom predefinidos.

Herramienta de zoom

- Haz clic en el botón **Zoom** y luego en la partitura para ampliar el tamaño de visualización; haz clic derecho (Windows) *o* ⌥+clic (Mac) para reducirlo. Pulsa **Esc** para dejar de hacer zoom; o bien
- Haz clic en el botón **Zoom** y arrástralo sobre la partitura para seleccionar la zona en la que deseas hacer zoom. Pulsa **Esc** para dejar de hacer zoom.

También puedes usar el control deslizante de zoom que se encuentra junto al indicador del nivel de zoom actual en la barra de estado (esquina inferior derecha de la ventana). Haz clic en los botones **+** o **–** en los extremos del control deslizante para ampliar o reducir el zoom en incrementos de 10 %.

Atajos de teclado para el zoom

Además de la opción **Vista ▸ Zoom**, existen estos convenientes atajos de teclado para hacer zoom:

- Usa los atajos de teclado **Ctrl**+**+** *o* ⌘**+** (ampliar) y **Ctrl**+**–** *o* ⌘**–** (reducir). También puedes usar las teclas **+** y **–** del teclado numérico o el teclado principal.
- Si tienes un ratón con rueda de desplazamiento, puedes mantener pulsada la tecla **Ctrl** *o* ⌘ y girar la rueda hacia arriba o hacia abajo para ampliar o reducir el tamaño de visualización.
- Usa el atajo de teclado **Ctrl**+**0** *o* ⌘**0** para cambiar el nivel de zoom a **Adaptarse a página** y **Ctrl**+**1** *o* ⌘**1** para situarlo en **100 %**. Asimismo, también puedes definir tus propios atajos de teclado para otros niveles de zoom. Consulta 🕮 **1.27 Atajos de teclado**.

Niveles de zoom predefinidos

Puedes elegir de entre una selección de niveles de zoom predefinidos si haces clic en la parte inferior del botón **Vista ▸ Zoom ▸ Zoom**, que abre un menú. Un factor del 100 % no muestra la música con el tamaño real de impresión, sino con un tamaño medio que resulta conveniente para la edición. La opción **Tamaño real** (en la lista de la barra de herramientas) muestra la música *en principio* con su tamaño real de impresión, aunque esto depende del tamaño exacto de tu pantalla.

Las opciones como **Adaptarse a anchura de página** hacen lo que su nombre indica. Sin embargo, es mejor continuar usando los valores numéricos predefinidos, ya que estos han sido seleccionados para mostrar las notas tan claras como sea posible y que todas las líneas del pentagrama estén equidistantes.

Por defecto, durante la reproducción Sibelius cambia el nivel de zoom a **Adaptarse a anchura de página**, aunque si lo deseas, puedes modificar esta prestación (o hacer que Sibelius no cambie el nivel de zoom durante la reproducción) en la página **Posición en la partitura** de **Archivo ▸ Preferencias**, o variar tú mismo el nivel de zoom durante la reproducción. Consulta 🕮 **6.1 Trabajar con la reproducción**.

La página **Archivos** de **Preferencias** incluye una opción para configurar el nivel predeterminado de zoom que se utiliza al abrir partituras – consulta **Configurar opciones de Vista personalizadas** en la página 163.

11.4 Elementos invisibles

📖 **1.28 Ajustes de pantalla**, **11.6 Opciones de ventanas**.

Los grupos **Invisible**, **Maquetación magnética**, **Reglas** y **Colores de nota** en la pestaña **Vista** tienen opciones que determinan cómo se muestran las partituras en pantalla.

Todas estas opciones se guardan cuando guardas la partitura y se restauran al abrirla de nuevo. Si prefieres que Sibelius utilice siempre un conjunto específico de opciones, consulta **Configurar opciones de Vista personalizadas** en la página 163.

Si lo deseas, puedes imprimir la partitura incluyendo estas opciones (por ejemplo, comentarios, objetos ocultos en gris, objetos destacados en amarillo y señales de maquetación en azul). Consulta 📖 **1.11 Impresión**.

Invisible

El grupo **Vista ▸ Invisible** contiene las siguientes opciones:

- **Números de compás**: cuando trabajes en partituras para grandes conjuntos instrumentales, o cuando aumentes el zoom sobre una partitura, resulta práctico poder identificar en qué pentagrama y compás estás trabajando sin tener que buscar el nombre del instrumento 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 prefieres ver los números de compás por encima de cada pentagrama, activa la opción **Mostrar números de compás en todos los pentagramas** en la página **Mostrar** de **Archivo ▸ Preferencias**.
- **Márgenes de página**: esta opción dibuja un rectángulo azul discontinuo para mostrar la posición de los márgenes especificados en **Maquetación ▸ Configuración del documento ▸ Márgenes**. 📖 **7.1 Configuración del documento**.
- **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 solo aparecen cuando los objetos son seleccionados, se trata de una opción muy útil para encontrar los puntos de arrastre menos evidentes, como los puntos de curvatura de las ligaduras (📖 **4.8 Ligaduras de expresión**) o el punto de arrastre situado en el lado derecho de un sistema (📖 **2.5 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, desactivas esta opción, dichos objetos serán invisibles y no se podrán editar. Usar atajos de teclado siempre es más rápido que la cinta de opciones: memoriza **Alt**+**Mayús**+**H** *o* ⇧⌥**H**. 📖 **2.10 Ocultar objetos**.

- **Marcas de maquetación**: muestra en la partitura los saltos de sistema y de página en forma de iconos. Asimismo, también dibuja otros iconos donde la maquetación ha sido modificada, y muestra dónde están los pentagramas ocultos dibujando una línea azul discontinua a lo largo de toda la página. 🕮 **7.7 Separaciones y saltos**.

  Como resulta útil poder ver dónde están ocultos los pentagramas mediante **Visualización ▸ Ocultar pentagramas ▸ Enfocar pentagramas**, Sibelius permite tener desactivada la opción **Marcas de maquetación** cuando trabajes con la partitura general y activada cuando trabajes con Enfocar pentagramas, y viceversa. Es decir, puedes activarla o desactivarla según te convenga y Sibelius recordará el estado en que la hayas dejado configurada.
- **Líneas de vínculo**: son flechas con líneas discontinuas grises para mostrar a qué pentagrama y posición rítmica está vinculado un objeto seleccionado. Para mayor claridad, este tipo de líneas no se mostrarán en objetos como notas, silencios y objetos de sistema. 🕮 **7.10 Vínculos**.
- **Línea de reproducción**: desactiva esta opción para ocultar la línea verde de reproducción cuando no estés reproduciendo música.
- **Comentarios**: desactiva esta opción para ocultar cualquier comentario adicional creado en la partitura. 🕮 **10.1 Comentario**.
- **Resaltes**: si has creado zonas resaltadas en tu partitura, usa esta opción para determinar si quieres que aparezcan en pantalla. 🕮 **10.2 Resaltar**.
- **Diferencias en 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 utilizas esta opción en la partitura general, Sibelius coloreará cualquier objeto que tenga una posición o apariencia diferente en una o más partes. 🕮 **9.2 Editar partes**.
- **Diferencias entre versiones**: desactiva esta opción para ocultar los resaltes en objetos coloreados durante la comparación de dos versiones o partituras. 🕮 **10.3 Versiones**.

El cómodo botón **Ocultar todo**, situado a la izquierda del grupo **Vista ▸ Invisible**, te permite ocultar todos los elementos "invisibles" actualmente seleccionados con un solo clic. Esto es muy útil a la hora de revisar la partitura. Al hacer clic otra vez se restablecen los ajustes anteriores.

Maquetación magnética

El grupo **Vista ▸ Maquetación magnética** contiene tres opciones relacionadas con la Maquetación magnética (🕮 **7.5 Maquetación magnética**):

- **Colisiones**: muestra en rojo los objetos que se superponen con otros.
- **Grupos**: muestra líneas azules discontinuas que indican las relaciones horizontales y verticales de los objetos (por ejemplo, entre el texto de expresión y los reguladores).
- **Posiciones originales**: muestra en gris la posición original del objeto (es decir, donde se encontraría si la maquetación magnética estuviera desactivada) al seleccionarlo.

Reglas

Las opciones del grupo **Vista ▸ Reglas** activan o desactivan tres tipos de reglas:

- **Reglas de pentagramas** (atajo 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.
- **Reglas de objetos** (atajo de teclado **Mayús**+**Alt**+**R** *o* ⇧⌥**R**): muestra la distancia vertical entre los objetos (texto, símbolos, líneas, etc.) y el pentagrama al que están asociados, estén seleccionados o no.
- **Reglas de selección**: muestra una regla en pantalla entre el objeto u objetos seleccionados y el pentagrama al cual están vinculados.

Puedes establecer la unidad de medida para las reglas en la página **Otro** de **Archivo ▸ Preferencias**. Es posible elegir entre pulgadas, puntos (1 punto = 1/72 pulgada), milímetros y espacios.

Además de las reglas, Sibelius puede mostrar la música en pantalla con papel milimetrado si seleccionas la opción correspondiente. Consulta 🕮 **1.28 Ajustes de pantalla**.

Colores de nota

El menú **Vista ▸ Colores de nota** contiene tres opciones:

- **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 (🕮 **3.15 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, pero interpretables por los instrumentistas profesionales, se muestran en rojo oscuro. Gracias a ello, podrás identificar las notas imposibles con una mirada rápida y tendrás la posibilidad de corregirlas antes de un ensayo (🕮 **2.4 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.).

11.5 Paneles

El grupo **Vista ▸ Paneles** contiene opciones para ocultar o mostrar cualquiera de los paneles de Sibelius. (Siendo puristas, llamarlos a todos "paneles" puede resultar impreciso, puesto que entre ellos hay verdaderos paneles que puedes acoplar a los lados de la ventana, como el Mezclador, el panel Ideas o los paneles Teclado y Mástil: mientras que otros, como el Teclado flotante, el Navegador y la ventana Vídeo, son ventanas tradicionales que no se pueden acoplar a los márgenes y que "flotan" sobre la ventana principal).

Sibelius recuerda los paneles y ventanas que debe mostrar y sus posiciones, y los restablece cuando vuelve a abrirse la partitura. Si prefieres que Sibelius utilice el mismo conjunto de opciones para todas las partituras, consulta **Ajustar preferencias de posición y tamaño de ventanas personalizados** en la página 162.

Mostrar y ocultar paneles

Las opciones de **Vista ▸ Paneles** son las siguientes:

- **Teclado flotante**: muestra y oculta el teclado flotante (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**K** *o* ⌥⌘**K**). En cuanto a los atajos de teclado para las distribuciones del Teclado flotante, tendrías que ser un experto en Sibelius para recordarlos todos; pero cuando hayas usado Sibelius durante un cierto tiempo, puedes desactivar el Teclado flotante para averiguar cuántos te sabes de memoria. Se recomienda memorizar, como mínimo, el atajo para la primera página del Teclado flotante. Consulta 🕮 **3.2 Teclado flotante**
- **Navegador**: muestra y oculta el Navegador (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**N** *o* ⌥⌘**N**). Si conoces los atajos de teclado para moverte por la partitura (**Re Pág** *o* ⇞, **Av Pág** *o* ⇟, etc.) podrás desplazarte sin necesidad del Navegador. Arrastra la barra de título del Navegador para colocarlo donde te sea más conveniente.
- **Mezclador**: muestra y oculta el Mezclador (atajo de teclado **M**). Consulta 🕮 **6.3 Mezclador**.
- **Teclado**: muestra y oculta el panel Teclado (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**B** *o* ⌥⌘**B**) – 🕮 **3.5 Ventana Teclado**.
- **Mástil**: muestra y oculta el panel Mástil (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**E** *o* ⌥⌘**E**) – 🕮 **3.7 Ventana Mástil**.
- **Ideas**: muestra y oculta el panel Ideas (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**I** *o* ⌥⌘**I**) – 🕮 **2.3 Ideas**.
- **Transporte**: muestra y oculta el panel Transporte panel (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**Y** *o* ⌥⌘**Y**) – 🕮 **6.1 Trabajar con la reproducción**.
- **Vídeo**: muestra y oculta la ventana Vídeo (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**V** *o* ⌥⌘**V**). Consulta 🕮 **6.10 Vídeo**.
- **Línea de tiempo**: muestra y oculta el panel Línea de tiempo (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**N** *o* ⌥⌘**N**) – .

El botón **Ocultar todo** (atajo de teclado **Ctrl**+**Alt**+**X** *o* ⌥⌘**X**) a la izquierda del grupo te permite ocultar simultáneamente todas las ventanas de herramienta que estén abiertas. Es posible volver a abrirlas todas a la vez después. Esto sirve de mucho si, por ejemplo, estás ajustando al mismo tiempo la configuración del Mezclador y componiendo una canción para un vídeo. La pantalla se llena enseguida de paneles y ventanas abiertos y es útil poder ocultarlos todos de una vez a la hora de editar.

11.6 Opciones de ventanas

El grupo **Vista ▸ Ventana** contiene comandos para manipular, ocultar y mostrar las ventanas de la partitura.

Ventana nueva

Ventana nueva genera una vista nueva de la partitura o parte actual en otra ventana. Esto permite mirar secciones diferentes de la misma partitura al mismo tiempo, ver la misma partitura con tamaños diferentes de zoom o mirar varias partes al mismo tiempo. Por ejemplo, puedes 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 los detalles. Esta posibilidad es todavía más útil si trabajas con dos pantallas.

Mosaico horizontal, mosaico vertical

Colocar las ventanas en *mosaico* significa redimensionar todas las ventanas abiertas para que se adapten 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. Consulta 🕮 **10.3 Versiones**.

Pantalla completa

La opción **Vista ▸ Ventana ▸ Pantalla completa** (atajo de teclado: **Ctrl**+**U** *o* **⌘U**) maximiza la ventana. En Windows hace que desaparezcan la barra de título de la ventana (en la parte de arriba de la pantalla) y la barra de tareas (en la parte de abajo: muestra qué otros programas están en ejecución). En Mac hace desaparecer la barra de menú y el Dock. La barra de tareas o el Dock siguen siendo accesibles si mueves el ratón hasta la parte de más abajo de la pantalla (en Mac puedes ver la barra de menú del sistema si mueves el ratón hasta la parte de más arriba de la pantalla).

Cambio de ventana

Vista ▸ Ventana ▸ Cambiar ventanas permite acceder rápidamente a todas las ventanas abiertas de Sibelius y a cualquier ventana de instrumento virtual o de efectos que esté abierta. Para ello, elige la ventana con la que desees trabajar desde el menú: se traerá al frente y se activará.

Menú Ventana (solo Mac)

En Mac, Sibelius tiene un pequeño conjunto de menús en la barra de menú del sistema, aunque también se puede acceder a casi todos estos comandos desde la cinta de opciones. El menú **Ventana** contiene un par de comandos que debemos analizar:

- **Minimizar**: esta opción minimiza la partitura abierta y sitúa la ventana en el Dock. Produce el mismo efecto que hacer clic en el icono amarillo situado en la esquina superior izquierda de la partitura (atajo de teclado **⌘M**).
- **Zoom**: esta opción no ha de confundirse con las funciones de zoom de Sibelius (consulta 🕮 **11.3 Zoom**); tiene el mismo efecto que si haces clic en 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.

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 aparecen en **negrita**.

acciacatura es una nota de adorno corta que, por lo general, se ejecuta antes del pulso y tiene una línea que cruza la plica.

acorde en esta Guía de referencia, *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 notas situadas en voces o pentagramas diferentes se consideran acordes diferentes.

aftertouch en MIDI es el grado de presión ejercida sobre una tecla después de haberla pulsado. Por lo general, se usa para controlar la modulación (vibrato).

alteración es un símbolo (por ejemplo, bemol o sostenido) que indica que la altura de la nota debe subir o bajar un intervalo pequeño, normalmente un semitono, pero puede ser de un tono entero o incluso un **microtono**.

apoyatura es 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.

archivo BMP es un formato estándar de archivo gráfico de mapa de bits para Windows

archivo MIDI es 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.

articulación es 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 calderón (pausa).

ASIO significa "Audio Stream Input/Output" (en español, entrada y salida de señal de audio), es un estándar inventado por Steinberg que ofrece una entrada y salida de audio de baja **latencia**.

Audio Unit (o **AU**) es el nombre de un formato de efectos e instrumentos virtuales inventado por Apple. Audio Units solo es compatible con ordenadores Mac.

banco es un conjunto de hasta 128 **números de programa**. Los dispositivos MIDI que tienen más de 128 sonidos se agrupan en bancos.

barra de compás inicial es la barra de compás situada en el mismo extremo izquierdo de cada sistema y que agrupa todos los pentagramas. Sibelius añade estas barras de forma automática. Normalmente, la barra inicial se omite en los sistemas de un solo pentagrama.

Barra de herramientas de inicio rápido es la pequeña barra de herramientas que aparece en la barra de título de la ventana de Sibelius solo en Windows, que ofrece acceso rápido a las funciones más importantes, como guardar, deshacer y rehacer.

barra horizontal de compás de espera (H): es la línea gruesa horizontal en forma de H que normalmente se utiliza para **compases de espera**.

barras de unión son las líneas gruesas que conectan grupos de corcheas y valores de menor duración. También se utiliza el término *barra fraccionaria* para designar un **corchete**.

cabeza de nota es 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.

cambiar el formato, 🕮 **dar formato**.

cambio de control es un **mensaje MIDI** que controla efectos como reverb, posición de panorámico y resonancia (sustain).

cambio de programa es un **mensaje MIDI** que cambia el **número de programa** de un **canal MIDI**.

cambio por teclado es 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 siguientes notas interpretadas en el registro normal.

canal es el equivalente en MIDI al pentagrama y que, por lo general, se especifica con un número del 1 al 16. La mayoría de los dispositivos MIDI solo permiten 16 canales. Cada canal solo puede estar asignado a un **número de programa**, **posición de panorámico**, etc. específicos a la vez.

capa es el término utilizado por algunos programas de notación para referirse a la **voz**; también puede hacer referencia a los diferentes sonidos superpuestos en el mismo **programa** de un **instrumento virtual**, al que se accede mediante técnicas como **cambios por teclado** y **cambios de control**. También puede significar capas gráficas, es decir, el orden en que aparecen dibujados los objetos.

cinta de opciones es la banda ancha de botones de comando que aparece en la parte superior de la ventana de Sibelius y que da cabida a todas las funciones del programa, organizadas en función de la tarea.

códec, el acrónimo de *compresor/descompresor* o *codificador/descodificador*, es un componente de software que traduce datos de vídeo o audio entre sus formatos comprimido y descomprimido.

código de texto es un código usado en un objeto de texto que inserta un texto especial desde otro lugar (por ejemplo, la fecha, el nombre del instrumento o el número de página).

código de tiempo son 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 de espera es la marca que indica varios compases de espera. Los compases de espera más largos se indican con un número por encima de una **barra en forma de H**.

compás es un segmento de tiempo definido como un determinado número de tiempos de una determinada duración.

configuración (de reproducción) es una serie de ajustes para dispositivos de reproducción que determinan los dispositivos disponibles en Sibelius y la forma en que deben utilizarse para la reproducción.

configuración personal es el "aspecto" general de una partitura, tal y como la define una editorial. En Sibelius, la configuración personal viene mayormente determinada por los elementos del menú **Configuración personal**, que incluye **normas de diseño musical**, **estilos de texto**, tipos de líneas y cabezas de nota, etc.

conjunto es un conjunto de instrumentos agrupados en una o más **familias**, y cada familia contiene a su vez uno o más instrumentos. Encontrarás varios conjuntos en **Crear ▸ Instrumentos**.

controlador del escáner es el programa que le comunica al ordenador el tipo de escáner con el que va a trabajar, igual que un controlador de impresora.

controlador es un dispositivo de entrada MIDI, como un teclado, pedal de resonancia, rueda de modulación o **inflexión tonal** (pitch bend), etc.

convertir se utiliza para cambiar el formato de un archivo.

corchete curvado es el gancho curvado utilizado para corcheas sueltas, es decir sin barra, al igual que valores inferiores de nota. (A veces, este término se utiliza incorrectamente en lugar de **plica**).

corchete es (a) la 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 en ocasiones agrupa las notas de un grupo irregular.

(c) La pequeña línea curva que se dibuja en el extremo superior y hacia la derecha de la plica de ciertas notas musicales y es uno de los indicativos de su valor rítmico.

corchete es una fracción de barra que aparece en los ritmos con puntillos; también se conoce como *barra fraccionaria*.

corchete suplementario 🕮 **corchete**.

cuadro de diálogo es una ventana que te solicita información e incluye botones (como **Aceptar** o **Cancelar**) para que los pulses cuando hayas acabado.

cursor es la línea vertical que indica la posición en que se crearán notas o se introducirá texto; también se conoce *como punto de inserción*.

dar formato es distribuir la música para completar o rellenar los sistemas y las páginas. Sibelius cambiará el formato de la partitura entera cada vez que realices un cambio para que siempre puedas ver la partitura tal y como se imprimirá.

DAW (Digital Audio Workstation) (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.

deslizador de la línea de tiempo es un deslizador situado en la ventana Reproducción que te permite desplazar la línea de reproducción (y vídeo) a cualquier punto de la partitura.

desplegar consiste en dividir las notas de un acorde o pasaje de acordes de uno o dos pentagramas en un número superior de pentagramas. Lo contrario de **reducir**.

diatónica; una escala diatónica es una escala mayor o menor. En un transporte diatónico 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.

diseño musical es 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. Gran parte del diseño musical, aunque no todo, se ha formulado en las **normas de diseño musical**.

efecto es un programa informático que procesa una señal de audio para modificar una o más características de un sonido, por ejemplo, para producir **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 se numeran con 1, 2, 3 y 4.

elemento es la parte de un **ID de sonido** entre dos puntos, por ejemplo, los elementos del ID de sonido **cuerdas.violín.conjunto** son "cuerdas", "violín" y "conjunto".

EMF (Enhanced Meta File) es un formato estándar de archivo gráfico vectorial de Windows.

En vivo es 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.

encabezamiento es el texto que aparece en la parte superior de todas las páginas de un documento al imprimirlo. Consulta también **pie de página**.

entrada alfabética consiste en crear música con el teclado del ordenador, usando principalmente las letras **A**–**G** (que corresponden a la nomenclatura anglosajona) y el teclado numérico. Consulta **introducción nota por nota**, **introducción con el ratón**, **Flexi-time™**.

EPS (Encapsulated PostScript) es 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 como Quark XPress o PageMaker. Los archivos EPS se utilizan, principalmente, para la edición profesional.

escala de grises (al escanear) son las tonalidades de gris, en contraposición al color o al blanco y negro sencillo.

escanear es obtener una página de música, texto o gráficos en un programa informático mediante un escáner.

Lectura es la imagen que resulta al escanear una página. En PhotoScore Lite, las imágenes escaneadas se muestran con un fondo mate para distinguirlas de la música que se ha **leído** y de la música creada en Sibelius.

escritura es la forma en la que se escribe una altura como nombre de nota con una alteración. La mayoría de las notas aceptan tres formas de escritura enarmónica, por ejemplo, el Do natural también puede "escribirse" como Si♯ o Re♭♭.

espaciado de línea, cuyo nombre técnico es *interlineado*, es la distancia existente entre líneas de texto sucesivas. 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 el **tamaño de puntos**. En música, se recomienda el 100%.

espacio es la distancia existente entre dos líneas del pentagrama, utilizado como unidad de medida básica en el **diseño musical**. Por ejemplo, las barras 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 especifica 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 significa guardar en un formato de archivo usado por un programa distinto. Lo contrario de **importar**.

extraer es crear un archivo independiente de una **parte**.

fader es un botón deslizante que se utiliza en equipos de sonido como mesas de mezcla y que controla, por ejemplo, el volumen de un canal de audio concreto. La ventana Mezclador de Sibelius tiene controles de volumen o faders para modificar el volumen y la posición de panorama de cada pentagrama individual.

familia son instrumentos de una categoría similar que aparecen agrupados en una partitura, como por ejemplo viento madera, viento metal, percusión y cuerdas. También se llama "sección" instrumental.

filmadora es una impresora de alta resolución (por lo general de 2540 ppp o más) que se utiliza para producir el fotolito de las placas de impresión. Las filmadoras utilizan **PostScript**, normalmente con el nombre de la marca del fabricante Linotronic y pueden producir páginas de gran tamaño.

filtro es 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™ es la función inteligente de introducción en tiempo real de Sibelius. 🕮 **introducción nota por nota**, **introducción alfabética**, **introducción con el ratón**.

fuente de texto musical es una fuente especial (como Opus Text) que contiene símbolos musicales que aparecen en forma de texto, como ***mf*** o ♩ = 60.

fuente romana (o "fuente Roman") es cualquier fuente **serif** de peso medio y no cursiva.

fuente sans serif (o fuente "sanserif", que se pronuncia *san-serrif*, pero sin el acento francés) es una fuente sin **serifas**, considerada adecuada para fragmentos cortos de texto, como los títulos.

General MIDI (GM) es el nombre del **conjunto de sonidos** más utilizado.

grupo es una lista de instrumentos en los que Sibelius copiará **líneas de notas** similares como parte de la función Arreglar.

grupo irregular es un ritmo que se ejecuta a una fracción de su duración normal, 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" se conoce a veces como "n-sillo" en la jerga del software musical. En el mundo real, se les suele denominar *ritmos irracionales* y, en ocasiones, *polirritmos* o *rítmos irregulares*.

hoja de ejercicios es una hoja de papel con ejercicios para que un alumno la haga en clase o como tarea. En Sibelius, se utiliza el término de forma más general para cualquier elemento producido mediante el Creador de hojas de ejercicios, que también puede incluir materiales de referencia, pósters, etc.

ID de sonido es un nombre estructurado que describe un timbre particular; como **viento madera.flautas.flauta**, **viento madera.flautas.flautín.flutter-tongue** o **cuerdas.violín.conjunto.pizzicato**. Un grupo de ID de sonidos se denomina **SoundWorld**.

importar es abrir o incorporar un archivo que está en un formato utilizado por otro programa. Lo contrario de **exportar**.

inflexión tonal (pitch bend), en MIDI, es el efecto de "modular" un sonido gradualmente de forma ascendente o descendente, a través de un mando o una rueda de modulación o enviando el **mensaje MIDI** de pitch bend.

Inspector es una ventana flotante que se puede utilizar para ajustar las **propiedades** avanzadas de todos los **objetos** de la **partitura**.

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 (como los instrumentos de teclado) y también más de un intérprete (por ejemplo, los instrumentos de viento en la música para orquesta o banda).

instrumento transpositor es un instrumento que produce un sonido diferente del que le correspondería según la notación escrita de dicho sonido, como el clarinete, la trompa o el flautín. La transposición (o "tonalidad") del instrumento está especificada por el sonido producido cuando el músico toca un Do. Por ejemplo, cuando una trompeta en "Si♭" lee un Do, produce un Si♭.

instrumento virtual es un programa que emula el sonido de un instrumento real, ya se trate de un instrumento o sintetizador analógico, que por lo general usa **muestras** o **síntesis** para producir el sonido.

introducción con el ratón consiste en la creación de música con el ratón. Por lo general, este método de introducción de música es el más lento de todos. 🕮 **entrada alfabética**, **introducción nota por nota**, **Flexi-time™**.

introducción en tiempo real es introducir música con un teclado MIDI en tiempo real con un metrónomo para especificar el valor rítmico y las alturas de las notas El método de introducción en tiempo real de Sibelius se denomina **Flexi-time™**.

introducción nota por nota (step time) consiste en la introducción de notas y acordes mediante la especificación de las alturas en un teclado MIDI y los valores de nota, etc. usando el **Teclado flotante**. 🕮 **Flexi-time™**, **entrada alfabética**, **introducción con el ratón**.

justificado es la distribución horizontal o vertical para completar una página hasta los márgenes. Por ejemplo, la mayor parte 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 es el retardo entre el momento en que Sibelius envía un mensaje de activación 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 (al escanear) consiste en mostrar las notas y los demás objetos **escaneados**.

línea de letra es la línea horizontal que le sigue a una palabra cuya sílaba final está cantada por más de una nota.

línea de notas es 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 en notas separadas.

línea de reproducción es la línea verde vertical que indica el punto de la partitura en el que Sibelius está reproduciendo o reproducirá música. Esta línea también se utiliza para la grabación en modo Flexi-time, pero en ese caso es de color rojo.

línea es un regulador, ligadura de expresión, *octava*, glissando o cualquier otro objeto del cuadro de diálogo **Crear ▸ Líneas**.

llave es el símbolo **{** situado a la izquierda de los instrumentos de teclado y otros instrumentos que usan un doble pentagrama (también se utiliza en lugar de los corchetes suplementarios en las ediciones orquestales antiguas, en especial para agrupar las trompas).

magnético describe el comportamiento inteligente de ligaduras de expresión y de prolongación, grupos irregulares, alteraciones, notas deslizadas (slides), bends, etc., por el cual se pegan a las notas y hace que los objetos se adapten a nuevas posiciones si las notas cambian de altura.

marca de ensayo puede ser una letra y/o un número grandes, por lo general en un recuadro y utilizados en partituras grandes para facilitar el trabajo de los ensayos.

marcas de corte ("cortes") son 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** e **inflexión tonal**. 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 es un término un poco confuso que define el menú que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) *o* **Control**-clic (Mac). No tiene nada que ver con los atajos de teclado. Se les conoce como "contextuales" porque su contenido depende del elemento sobre el que hagas clic.

Mezclador es la ventana de Sibelius que te permite ajustar el **volumen**, la **posición de panorámico** y silenciar los pentagramas.

microtono es 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 se indican mediante 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 *M*usical *I*nstrument *D*igital *I*nterface, en español, interface digital de instrumentos musicales, es el estándar internacional para instrumentos musicales electrónicos y tarjetas de sonido informáticas. 🕮 **archivo MIDI** (más abajo).

muestra (o sample) es una grabación digital de un sonido, sobre todo un fragmento de corta duración como un loop de batería o una sola nota.

MusicXML es un formato de archivo para transferencia de notación musical entre diversos programas. Es el medio más eficaz para transferir música entre Finale y Sibelius.

Navegador es la vista en miniatura de la partitura que se encuentra en la esquina inferior izquierda. Puedes arrastrar el rectángulo blanco con el ratón para mover la partitura en cualquier dirección.

normas de diseño musical son las normas empleadas para el **diseño musical**. Sibelius incorpora todas las normas estándar de diseño musical y te permite utilizar las numerosas opciones del cuadro de diálogo **Configuración personal ▸ Normas de diseño musical** y de cualquier otra parte.

nota de adorno es una nota pequeña que (al contrario que una **nota de aviso de entrada**) no resta de la duración de un compás; en la ejecución se junta estrechamente con la nota anterior o posterior. Las notas de adorno con una línea diagonal atravesando la plica se llaman acciacaturas y las que no tienen líneas se llaman **apoyaturas**.

nota de aviso de entrada es una nota pequeña (*de tamaño de aviso de entrada*), que debe su nombre al hecho de que se utiliza sobre todo para la escritura de avisos de entrada en las partes instrumentales. Al contrario que las **notas de adorno**, las notas de aviso de entrada tienen una duración real, es decir ocupan las partes rítmicas del compás. Cualquier nota, silencio y silencio de compás se puede minimizar al tamaño de nota de aviso de entrada, ya 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 reducidas de tamaño.

nota es una **cabeza de nota** con una **plica** (a no ser que la nota sea una redonda o cuadrada). Las notas también tienen alteraciones, articulaciones, puntillos, barras de unión, líneas adicionales y trémolos. Las alturas de cada nota en un acorde se definen también como *cabezas de nota*, no "notas".

NoteOn/NoteOff son los **mensajes MIDI** que inician o acaban una nota.

número de programa (o *número de patch*, o *número de voz*) es 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, se agrupan en **bancos** adicionales.

objeto es 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 son objetos que se encuentran vinculados (y hacen referencia) a un pentagrama concreto. Estos objetos incluyen notas, acordes, silencios y cambios de clave, así como la mayoría de las líneas, estilos de texto y símbolos. 🕮 **salto de sistema**.

objetos de sistema son objetos que se aplican a todos los instrumentos, no a un solo pentagrama (como indicaciones de compás, armaduras, indicaciones de tempo, texto de títulos, marcas 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 aparecen en todas las **partes**. 🕮 **objetos de pentagrama**.

OCR (al escanear) son las siglas de Optical Character Recognition (reconocimiento óptico de caracteres) y se aplica por lo general para escanear texto, pero también música.

Optical™ describe varias **normas de diseño musical** especiales y exclusivas de Sibelius que producen resultados de alta calidad en el posicionamiento de notas, ligaduras de prolongación y barras.

original (al escanear) es la página de la partitura destinada a escanearse.

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.

página (a) cara de una hoja de papel con música escrita, tal y como se edita finalmente. 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 completo conjunto de opciones incluidas en un cuadro de diálogo (por ejemplo, **Configuración personal ▸ Normas de diseño musical**) al que se acceder al hacer clic en una **pestaña** o en un elemento de una lista.

páginas dobles es el formato de impresión por el que las 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 se abren las páginas de la derecha e izquierda a la vez.

panel de línea de tiempo una ventana que te permite ver rápidamente y navegar a ubicaciones importantes en una partitura

parte dinámica (consulta **parte)**

parte es la música de uno o más instrumentos extraídos de una partitura general, en ocasiones denominada parte *instrumental*, *orquestal* o *de banda*. Los intérpretes leen la música desde las partes, es decir solo 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 es una partitura en la que 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 la *afinación de concierto*.

partitura es cualquier documento que contenga notación musical; en ocasiones se usa este término para referirse a una **partitura general**. Consulta **partitura general**, **parte**, **partitura con transposición**.

partitura general es una **partitura** que contiene todos los instrumentos presentes en una pieza musical, en oposición a **parte**.

pasaje de sistema es un **pasaje** seleccionado que abarca todos los pentagramas de la partitura, rodeado por un cuadrado 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; que al copiar un pasaje de sistema se copian los **objetos de sistema** además de los **objetos del pentagrama**; y que al eliminar un pasaje de sistema se eliminan los propios compases, en lugar de convertirlos en silencios de compás.

pasaje es una extensión continua de música a lo largo de un pentagrama o varios pentagramas simultáneos, que pueden ser o no contiguos en sentido vertical (como Flauta y Violonchelo en una partitura orquestal). En su forma más sencilla, puedes imaginarlo como un "rectángulo" de música. Un pasaje puede abarcar más de un sistema o incluso 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.

PDF (Portable Document Format), en español formato de documento portátil, es 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 aspecto original para poder visualizarlos e imprimirlos en cualquier sistema. Se usa principalmente en Adobe Acrobat y Adobe Acrobat Reader.

pentagrama conjunto de cinco líneas horizontales paralelas y cuatro espacios donde se escribe la música.

PhotoScore es el programa para escanear música impresa y pasarla a Sibelius. Existen dos versiones: PhotoScore Lite viene incluido con Sibelius; PhotoScore Ultimate ofrece prestaciones adicionales y se puede adquirir por separado.

PICT es un formato estándar de archivo gráfico mapa de bits para Windows.

pie de página es el texto que aparece en la parte inferior de todas las páginas del documento. Consulta también **encabezamiento**.

pista es el **archivo MIDI** equivalente de un pentagrama. (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).

plantilla (papel pautado); 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 es la línea vertical situada en las notas o acordes, conocida en ocasiones como "corchete curvado" de forma incorrecta. 🕮 **corchete curvado**.

plug-in es el software capaz de funcionar dentro de otro entorno de 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 host como Sibelius.

PNG (**Portable Network Graphics**), en español gráficos de red portátiles, es un formato estándar de archivo gráfico de mapa de bits.

portapapeles es un lugar (invisible) en el que se almacena temporalmente la música que se corta o copia, antes de pegarse en otro punto de la partitura.

posición de panorámico (o **pan**) indica los valores de dirección del sonido de derecha a izquierda, especificados para la reproducción estéreo.

PostScript es un formato de archivo gráfico vectorial utilizado por algunas impresoras láser y la mayoría de las **filmadoras**. Consulta también **EPS**.

ppp, dpi en inglés (puntos por pulgada) es la unidad de **resolución** para imprimir y escanear. Cuanto más dpi utilices para imprimir o escanear, más alta será la resolución y más detallado el resultado al imprimir o de **escanear**.

Al imprimir con valores de 1200 ppp o superiores se generarán impresiones de calidad de editorial donde los puntos serán invisibles. Una resolución de 600 ppp (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 ppp y 400 ppp. Las resoluciones más altas como 600 ppp se utilizan para escanear fotos y gráficos de alta calidad.

predeterminado es el valor al que una opción se encuentra ajustada antes de que la modifiques. Sibelius está diseñado para utilizar valores predeterminados inteligentes, por lo que tendrás que cambiarlos para las operaciones que Sibelius realiza de forma automática.

programa es un sonido (o grupo de sonidos en diferentes **capas**) al que se accede mediante un único **número de programa**.

propiedades son las características de los objetos de la partitura, como posición, comportamiento de reproducción, fuente y tamaño, etc., a las que se accede desde el **Inspector**.

punto de sincronía es un suceso 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 se indican mediante textos enmarcados en la partitura.

reducir (o *implosionar*) es colocar las notas de varios instrumentos en uno o dos pentagramas, por ejemplo para crear un acompañamiento de teclado o *reducción*. Es lo contrario a **desplegar**.

regulador es un crescendo o diminuendo escrito como una doble línea en forma de símbolos parecidos a "menor y mayor que".

resolución es el nivel de detalle al que una página se imprime o escanea, medido en **ppp**; o también el número de píxeles que muestra una pantalla de ordenador, por ejemplo 1024 x 768.

reverb es un efecto de tipo eco dentro de una sala. Cuanto más grande sea el espacio, mayor será este efecto. 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 es un protocolo software para la transferencia de datos de audio y MIDI entre las **DAW**.

salida (al escanear) es la música que se ha podido **leer** como resultado de un **escaneado**.

salto (consulta **salto de página** y **salto de sistema)**.

salto de página es la interrupción forzada de una página en una barra de compás específica, a menudo realizada al final de una **sección** o para evitar pasos de página poco convenientes en las **partes**. 🕮 **salto de sistema**.

salto de sistema es la interrupción forzada de un sistema en una barra de compás determinada, a menudo realizada al final de una sección musical. 🕮 **salto de página**.

sección es un subdivisión de una partitura, 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 marcas de ensayo comienzan de nuevo a partir de la letra A o el número 1.

secuenciador es un programa informático diseñado principalmente para la grabación, edición y reproducción de música mediante 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 es todo lo que esté **seleccionado**. Una *selección individual* consiste en un objeto seleccionado; una *selección múltiple* consiste en dos o más objetos seleccionados. Consulta **pasaje**.

seleccionar consiste en hacer clic en el objeto (u objetos o **pasaje**) que desees editar, copiar, mover o eliminar y, para ello, el objeto adquiere color. El color indica la **voz** en la que se encuentra el objeto o si se trata de un **objeto de sistema**.

separadores de sistema son líneas diagonales gruesas paralelas dibujadas entre sistemas en partituras grandes para remarcar que hay más de un sistema por página.

serif es el pincho de las esquinas y puntas de las letras en ciertas fuentes conocidas como fuentes serif. Las fuentes serif se consideran más fáciles de leer que las fuentes sans serif para cantidades grandes de texto, como libros.

set de sonidos es el conjunto completo de sonidos disponibles en un dispositivo MIDI o **instrumento virtual**. Sibelius permite elegir entre un conjunto de sonidos General MIDI, un conjunto de sonidos Garritan Personal Orchestra, etc.

símbolo es un objeto de una forma predefinida que puede colocarse en cualquier lugar de la partitura. Se utilizan para objetos de diversos tipos como los adornos o los símbolos de percusión. Los símbolos son personalizables: pueden estar formados por cualquier carácter y fuente, o compuestos por una serie de símbolos ya existentes.

síntesis es la generación de sonido mediante técnicas matemáticas.

sistema es un grupo de pentagramas que se interpretan de forma simultánea y se encuentran, por lo general, unidos a la izquierda mediante una **barra de compás inicial**. La música para un instrumento solo, se suele escribir en un pentagrama, en cuyo caso las palabras "sistema" y "pentagrama" se refieren a lo mismo.

soundfont es una colección de sonidos de muestra, 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 las soundfonts sin necesidad de una tarjeta de sonido específica y cargarlas en un **instrumento virtual**.

SoundWorld es un estándar diseñado 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 simplemente es un conjunto de **IDs de sonido** organizadas en una estructura de árbol.

SVG (Scalable Vector Graphics), en español gráfico vectorial escalable, es un formato estándar de gráfico vectorial.

tablatura*de guitarra* es un tipo de notación en la que las líneas del pentagrama representan las cuerdas de una guitarra y los números de traste indican dónde se colocan los dedos.

Pestaña es uno de los botones situados en la parte superior de un cuadro de diálogo que da a elegir entre diferentes **páginas** de opciones. El **Teclado flotante** también contiene seis pestañas que seleccionan seis páginas o diseños del teclado.

tamaño de pentagrama es 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 equivale por definición a cuatro **espacios**.

tamaño de punto 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 **p**). Esta altura se especifica en *puntos* (1 punto o *pt* = 1/72 pulgada = aproximadamente 0,353 mm).

Teclado flotante es la ventana desde la que puedes elegir el valor de las notas, articulaciones, alteraciones, etc. usando el ratón o las teclas numéricas. Al hacer clic en los seis pequeños botones situados en la parte superior por debajo de los números (o al pulsar + en el teclado, o **F7**–**F12**) puedes elegir una de las seis páginas o diseños del Teclado flotante, llamadas *primera página del Teclado flotante*, *segunda página del Teclado flotante*, etc.

texto de cifrado armónico habitualmente se coloca encima de un pentagrama y especifica el acorde en el que el intérprete debe ejecutar o improvisar, por ejemplo, B♭m (Si bemol menor). Los cifrados armónicos pueden incluir también gráficos de acordes para guitarra, que muestran cómo interpretar la armonización concreta de un acorde con la guitarra.

texto de dinámicas (por ejemplo, ***mf***) o **reguladores** que especifican el grado o variaciones de intensidad.

tic es la unidad de tiempo más pequeña de Sibelius. Una negra equivale a 256 tics.

TIFF (Tagged Image File Format), en español formato de archivo de imágenes con etiquetas) es un formato estándar de gráficos de mapa de bits.

TWAIN es el estándar de comunicación entre programa y escáner, algo parecido en concepto al MIDI.

USB (Universal Serial Bus), en español bus universal en serie: la mayoría de los ordenadores modernos tienen dos o más puertos USB que permiten la conexión con una amplia gama de periféricos hardware, incluidos los dispositivos MIDI.

valor de nota es la duración de una nota, acorde o silencio, por ejemplo, corchea, blanca, etc.

velocidad en MIDI, es la velocidad (fuerza) con la que se pulsa una tecla de un teclado MIDI y que determina la intensidad de esa nota. (Este término también se utiliza a veces para indicar la velocidad con la que se suelta una tecla, que en ese caso controla la rapidez con la que la nota desaparece).

vínculo hace referencia a las notas, texto, líneas, símbolos, etc. que se encuentran "vinculadas" a un pentagrama y posición rítmica concretos. Esto significa que estos elementos se mueven junto con su pentagrama cuando la música cambia de formato. Al seleccionar la mayoría de los objetos, aparecerá una línea discontinua de color gris para mostrarte a qué está vinculado el objeto.

volumen, en MIDI, es el volumen general de un **canal** MIDI, al contrario de **velocidad**, que determina el volumen de las notas individuales.

voz es una serie de notas, acordes y silencios en una sucesión rítmica de un pentagrama (a veces conocido como un "capa", o más vagamente como "parte" o "línea"). Normalmente solo hay una voz en un pentagrama, en cuyo caso las plicas puede apuntar hacia arriba o hacia abajo en función de la alturas de las notas.

Se escriben dos voces en el mismo pentagrama cuando se deben mostrar dos ritmos independientes de forma simultánea. Las voces se distinguen por la dirección de la plica: las notas y acordes de la *voz 1* tienen las plicas hacia arriba, y las de la *voz 2* hacia abajo.

También se pueden utilizar la voz 3 y la voz 4 en guitarra y (ocasionalmente) teclado musical. Estos también tienen plicas arriba y abajo.

Al seleccionar una nota u otro objeto, el color de la selección te indica en qué voz se encuentra.

VST (**Virtual Studio Technology**), en español tecnología de estudio virtual, es el nombre de un formato inventado por Steinberg que se utiliza para **instrumentos virtuales** y **efectos**. Los instrumentos virtuales y efectos VTS se pueden ejecutar en Windows y Mac.

zambomba es un instrumento de percusión, concretamente un tambor de fricción muy utilizado en España para acompañar villancicos. (De hecho, no se hace referencia a este instrumento en la Guía de referencia, ¡pero empieza por z!).

Atajos de teclado

Función	*Atajo de teclado para Windows*	*Atajo de teclado para Mac*
Pestaña Archivo		
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**
Crear notas		
Notas ▸ Introducir 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)
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** (en el Teclado flotante)	**Intro** (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**
Detener Flexi-time	**Espacio**	**Espacio**
Opciones de Flexi-time	**Ctrl**+**Mayús**+**O**	⇧⌘**O**
Editar notas		
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 reintroducción de alturas de nota	**1**/**2**/**3**/**4**/**5**/**6** (en el Teclado flotante)	**1**/**2**/**3**/**4**/**5**/**6** (en el Teclado flotante)
Modificar alteración: ♮ / ♯ / ♭ (activar/desactivar)	**7**/**8**/**9** (en el Teclado flotante)	**7**/**8**/**9** (en el Teclado flotante)
Modificar articulación: **>** **.** **–** (activar/desactivar)	**/** ***** **-**	**=** **/** *****
Convertir en silencio(s)	**Eliminar** / **Retroceso**	**Eliminar** / **Retroceso**
Convertir en silencio(s) individual(es)	**0** en 1ª página del Teclado flotante	**0** en 1ª página del Teclado flotante
Notas ▸ Introducir notas ▸ Reescribir enarmónicamente	-**Intro** (en el teclado principal)	-**Intro** (en el teclado principal)
Extender nota/acorde/silencio al pentagrama superior/inferior	**Ctrl**+**Mayús**+↑/↓	⇧⌘↑/↓
Cabeza de nota normal	**Mayús**+**Alt**+**0** (en el teclado principal)	⇧⌥**0** (en el teclado principal)

Función	*Atajo de teclado para Windows*	*Atajo de teclado para Mac*
Cambiar cabeza de nota	**Mayús**+**Alt**+**0**/**1**/**2**/**3**… (o dos números)	⇧⌥ **0**/**1**/**2**/**3**… (o dos números)
Tipo siguiente de cabeza de nota	**Mayús**+**=**	⇧ **=**
Tipo anterior de cabeza de nota	**Mayús**+**–**	⇧ **–**
Intercambiar la voz 1 por la 2	**Mayús**+**V**	⇧**V**
Introducción de notas ▸ Introducción de notas ▸ Transportar	**Mayús**+**T**	⇧**T**
Introducción de notas ▸ Arreglar ▸ Arreglar	**Ctrl**+**Mayús**+**V**	⇧⌘**V**
Ventana Teclado		
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		
Menú **Crear**	**Mayús**+**F10** / clic derecho (sin nada seleccionado)	**Control**-clic (sin nada seleccionado)
Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Añadir compás al final	**Ctrl**+**B**	⌘**B**
Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Añadir compás individual	**Ctrl**+**Mayús**+**B**	⇧⌘**B**
Inicio ▸ Compases ▸ Añadir ▸ Añadir compás irregular	**Alt**+**B**	⌥**B**
Notaciones ▸ Común ▸ Clave	**Q**	**Q**
Texto ▸ Cifrados armónicos ▸ Cifrado armónico	**Ctrl**+**K**	⌘**K**
Revisión ▸ Comentarios ▸ Añadir comentario	**Mayús**+**Alt**+**C**	⇧⌥**C**
Inicio ▸ Instrumentos ▸ Añadir o eliminar	**I**	**I**
Inicio ▸ Instrumentos ▸ Cambiar	**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**I**	⇧⌥⌘I
Notaciones ▸ Común ▸ Armadura	**K**	**K**
Notaciones ▸ Líneas ▸ Línea	**L**	**L**
Ligadura de expresión	**S** (y **espacio** para extender)	**S** (y **espacio** para extender)
Reguladores para crescendo/diminuendo	**H**/**Mayús**+**H** (y **espacio** para extender)	**H**/⇧**H** (y **espacio** para extender)
Texto ▸ Marcas de ensayo ▸ Marca de ensayo	**Ctrl**+**R**	⌘**R**
Notaciones ▸ Símbolos ▸ Símbolo	**Z**	**Z**

Función	*Atajo de teclado para Windows*	*Atajo de teclado para Mac*
Notaciones ▸ Común ▸ Indicación de compás	**T**	**T**
Introducción de notas ▸ Tresillo ▸ Tresillo	**Ctrl**+**3** (en el teclado principal)	**⌘3** (en el teclado principal)
Otro grupo irregular	**Ctrl**+**2–9** (en el teclado principal)	**⌘2–9** (en el teclado principal)
Crear 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**
Editar texto		
Comenzar edición	**Intro** (en el teclado principal) / **F2** / doble clic	**Intro** (en el teclado principal) / Doble clic
Detener edición	**Esc**	**Esc**
Mover un carácter a la izquierda/derecha	← →	←/→
Mover una palabra a la izquierda/derecha	**Ctrl**+←/→	**⌥**←/→
Mover al principio/final de la línea	**Inicio**/**Fin**	*Sin atajo de teclado*
Mover al principio/final del texto	**Ctrl**+**Inicio**/**Fin**	**⌘**←/→
Seleccionar palabra	Doble clic	Doble clic
Seleccionar el carácter anterior/posterior	**Mayús**+←/→	⇧←/→
Seleccionar hasta el principio/final de palabra	**Ctrl**+**Mayús**+←/→	⇧**⌥**←/→
Seleccionar hasta el principio/final de texto	**Ctrl**+**Mayús**+**Inicio**/**Fin**	⇧**⌘**←/→
Seleccionar todo el texto	**Ctrl**+**A**	**⌘A**
Borrar carácter anterior/posterior	**Retroceso** / **Eliminar**	**Retroceso**
Borrar palabra anterior/posterior	**Ctrl**+**Retroceso**/**Borrar**	**⌥-Retroceso**/**Borrar**
Reemplazar texto seleccionado	Escribir texto nuevo	Escribir texto nuevo
Párrafo nuevo	**Intro** / **Intro (num.)**	**Intro** / **Intro (num.)**
Línea nueva	**Mayús**-**Intro**	⇧**Intro**
Negrita/Cursiva/Subrayado (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)	**–** (guion)	**–** (guion)
Elisión (letra)	**_** (guion bajo)	**_** (guion bajo)
Espacio/guion indivisible (letra/cifrados armónicos)	**Ctrl**+**espacio**/**guion**	**⌥-espacio**/**guion**
Menú contextual	**Mayús**+**F10** / clic derecho	**Control**-clic
f / ***m*** / ***n*** / ***p*** / ***r*** / ***s*** / ***z*** (texto de Expresión)	**Ctrl**+**F**/**M**/**N**/**P**/**R**/**S**, **Ctrl**+**Mayús**+**Z**	**⌘F**/**M**/**N**/**P**/**R**/**S**, ⇧**⌘Z**
cresc./ dim. (texto de Expresión)	**Ctrl**+**Mayús**+**C**/**D**	⇧**⌘C**/**D**
𝅘𝅥𝅯 / 𝅘𝅥𝅮 / 𝅘𝅥 / 𝅗𝅥 / 𝅗𝅥 / 𝅝 / ♮ / ♯ / ♭	**Ctrl**+**1**/**2**/**3**… (en el Teclado flotante)	**⌘1**/**2**/**3**… (en el Teclado flotante)
à / è / ì / ò / ù	**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**A**/**E**/**I**/**O**/**U**	**⌥`** seguida por una letra (por ejemplo, **⌥`A**)
á / é / í / ó / ú	**Ctrl**+**Mayús**+**A**/**E**/**I**/**O**/**U**	**⌥E** seguida por una letra
ä / ë / ï / ö / ü	**Alt**+número del **Mapa de caracteres**	**⌥U** seguida por una letra
â / ê / î / ô / û	**Alt**+número del **Mapa de caracteres**	**⌥I** seguida por una letra
ç / Ç	**Alt**+número del **Mapa de caracteres**	**⌥C** / ⇧**⌥C**
Otros caracteres especiales	**Alt**+número del **Mapa de caracteres**	Usa el **Visor de teclado**
“ / ” (comillas tipográficas)	**Alt**+**2** / **Mayús**+**Alt**+**2**	**⌥]** / ⇧**⌥]**

Función	*Atajo de teclado para Windows*	*Atajo de teclado para Mac*
' / ' (comillas simples)	**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**+**[** / **]**	**⌘[** / **]**
Diagramas del pedal de arpa (texto de Técnica)	**Ctrl**+**Alt**+**7**/**8**/**9**/**+** (en el Teclado flotante)	**⌥⌘7**/**8**/**9**/**+** (en el 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**+↑/↓	⌘↑/↓
Nota forzada	**J** (y **espacio** para extender)	**J** (y **espacio** para extender)
Cuerda forzada / nota deslizada / 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		
Reproducción ▸ Controles ▸ Reproducir o detener	**^-Espacio**	**^-Espacio**
Reproducción ▸ Controles ▸ Reproducir ▸ Repetir	**Ctrl**+**espacio**	**⌥-Espacio**
Reproducción ▸ Controles ▸ Reproducir ▸ Reproducir desde selección	**P**	**P**
Rebobinado/Avance rápido (en intervalos de 0,2 segundos)	**[** / **]**	**[** / **]**
Avanzar/retroceder un frame	**Mayús**-**[** / **]**	**⇧[** / **]**
Detener la reproducción	**Esc**	**Esc** / **⌘.**
Reproducción ▸ Controles ▸ Reproducir ▸ Desactivar todos los sonidos	**Mayús**+**O**	**⇧O**
Mover línea de reproducción al inicio	**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**
Reproducción en vivo	**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**L**	**⇧⌥⌘L**
Mezclador (mostrar/ocultar)	**M**	**M**
Puntos de sincronía	**Mayús**+**Alt**+**P**	**⇧⌥P**
Editar 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**

Función	*Atajo de teclado para Windows*	*Atajo de teclado para Mac*
Copiar a donde se haga clic	**Alt**+clic	⌥-clic
Copiar a donde se haga clic; la copia se coloca en la posición vertical predeterminada	**Mayús**+**Alt**+**clic**	⇧⌥-clic
Inicio ▸ **Portapapeles** ▸ **Capturar idea**	**Mayús**-**I**	⇧**I**
Inicio ▸ **Portapapeles** ▸ **Pegar**	**Ctrl**+**V**	⌘**V**
Inicio ▸ **Portapapeles** ▸ **Pegar como aviso de entrada**	**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**V**	⇧⌥⌘V
Repetir (nota/acorde/pasaje/texto/línea/etc.)	**R**	**R**
Eliminar	**Retroceso** / **Eliminar**	**Retroceso** (←) / **Eliminar**
Inicio ▸ **Compases** ▸ **Eliminar**	**Ctrl**+**Retroceso**	⌘← (**Retroceso**)
Inicio ▸ **Editar** ▸ **Invertir** (plica, ligadura, grupo irregular, etc.)	**X**	**X**
Voz 1/**2**/**3**/**4**/**Todas las voces**	**Alt**+**2**/**0**1/**0**3/**4**/**5** (en el teclado principal)	⌥**2**/**0**1/**0**3/**4**/**5** (en el teclado principal)
Inicio ▸ **Editar** ▸ **Mostrar u ocultar**	**Ctrl**+**Mayús**+**H**	⇧⌘**H**
Color	**Ctrl**+**J**	⌘**J**
Aplicar color de nuevo	**Ctrl**+**Mayús**+**J**	⇧⌘**J**
Texto de acorde equivalente	**Ctrl**+**Mayús**+**K**	⇧⌘**K**
Rearmonizar gráfico de acorde	**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**K**	⇧⌥⌘**K**
Navegación		
Seleccionar el primer objeto de una página (si no hay nada seleccionado)	**Tabulador**	**Tabulador**
Seleccionar objeto posterior/anterior	**Tabulador**/**Mayús**+**Tabulador**	**Tabulador**/⇧-**Tabulador**
Seleccionar nota, acorde o 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/trémolo/plica/articulación por encima/debajo del acorde	**Alt**+↑/↓	⌥↑/↓
Seleccionar nota más cercana en la voz siguiente del mismo pentagrama	**Mayús**+**Alt**+↑/↓	⇧⌥↑/↓
Seleccionar nota más alta/baja en el pentagrama siguiente	**Ctrl**+**Alt**+↑/↓	⌥⌘↑/↓
Mover partitura	Arrastrar Navegador/papel	Arrastrar Navegador/papel
Ir hacia arriba/abajo por unidad de pantalla	**Re Pág**/**Av Pág**	⇞/⇟ o **Re Pág**/**Av Pág**
Ir hacia izquierda/derecha por unidad de pantalla o página	**Inicio**/**Fin**	↖/↘ (⇧↖) o **Inicio**/**Fin**
Ir hacia arriba/abajo un poco	**Alt**+**Re Pág**/**Av Pág**	⌥⇞/⇟ o ⌥**Re Pág**/**Av Pág**
Ir hacia la izquierda/derecha un poco	**Alt**+**Inicio**/**Fin**	⌥↖/↘ o ⌥**Inicio**/**Fin**
Ir al principio/final de la página	**Ctrl**+**Re Pág**/**Av Pág**	⌘⇞/⇟ o ⌘-**Re Pág**/**Av Pág**
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**
Inicio ▸ **Editar** ▸ **Ir a** ▸ **Compás**	**Ctrl**+**Alt**+**G**	⌥⌘**G**
Inicio ▸ **Editar** ▸ **Ir a** ▸ **Página**	**Ctrl**+**Mayús**+**G**	⇧⌘**G**

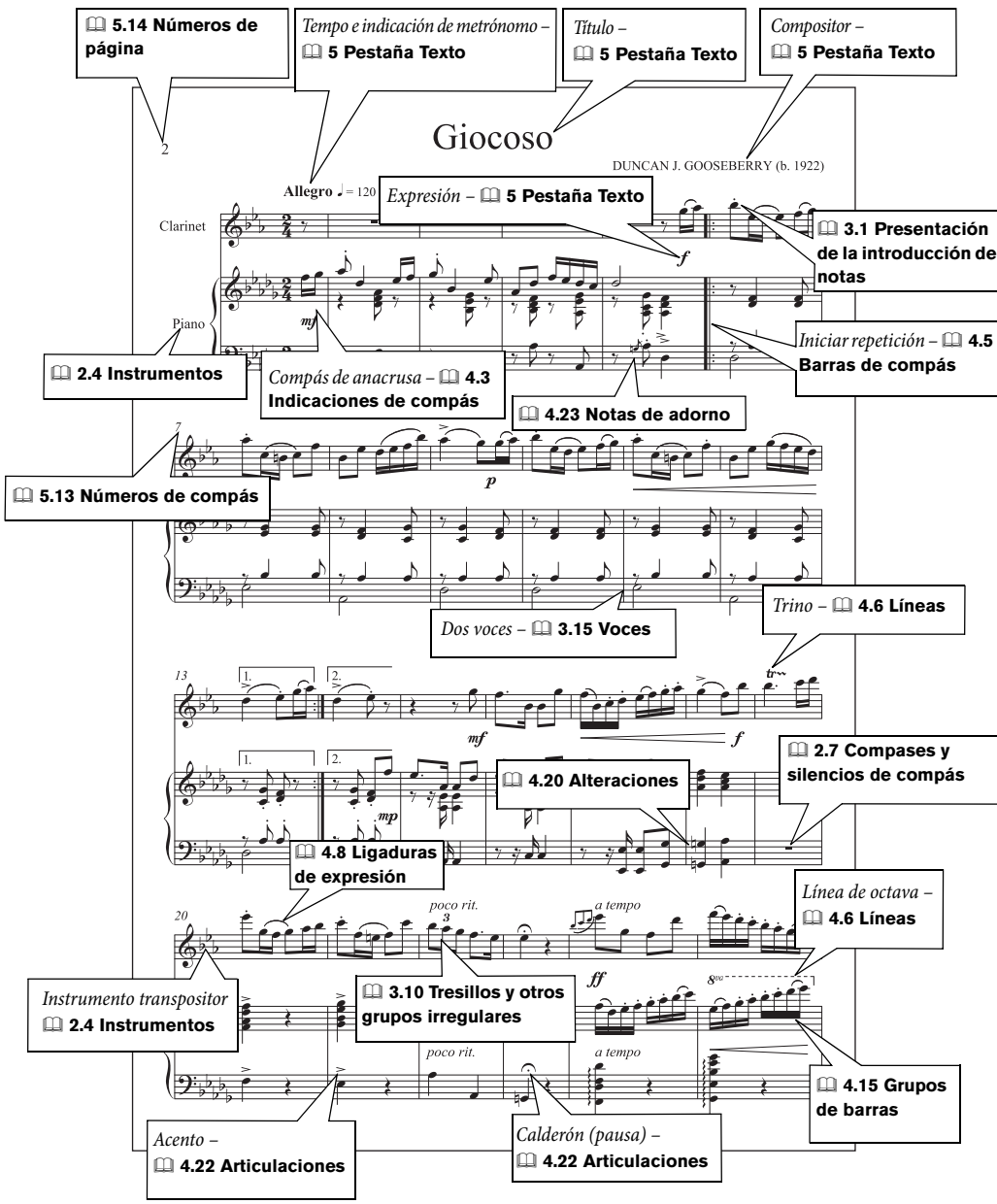
Función	*Atajo de teclado para Windows*	*Atajo de teclado para Mac*
Ampliar/Reducir la visualización (zoom)	**Ctrl**+**=/–** o **+/–** en el Teclado flotante (o clic/clic derecho con la herramienta de zoom)	**⌘=/–** o **+/–** en el Teclado flotante (o clic/**⌥**-clic con la herramienta de zoom)
Zoom al 100 %	**Ctrl**+**1**	**⌘1**
Adaptar al zoom de página	**Ctrl**+**0**	**⌘0**
Mover objetos		
Mover objeto(s) (en intervalos mayores; 1 espacio por defecto)	**↑/↓/←/→** (**Ctrl**+**↑/↓/←/→**)	**↑/↓/←/→** (**⌘↑/↓/←/→**)
Mover objetos ajustándose a buenas posiciones	**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 prolongación (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 en el pentagrama	**⌘**-clic en el pentagrama
Seleccionar todos los compases en un pentagrama (en un sistema)	-doble clic en el pentagrama	-doble clic en el pentagrama
Seleccionar todos los compases en todos los pentagramas (en un sistema)	**Ctrl**+doble clic en el pentagrama	**⌘**-doble clic en el pentagrama
Seleccionar todos los compases en un pentagrama en toda la partitura	Triple clic en el pentagrama	Triple clic en el pentagrama
Inicio ▸ Compases ▸ Seleccionar compases	**Ctrl**+**Alt**+**A**	**⌥⌘A**
Inicio ▸ 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**+**↑/↓**	**⇧↑/↓**
Inicio ▸ Seleccionar ▸ Seleccionar todo (de la partitura)	**Ctrl**+**A**	**⌘A**
Selecciona todas las cabezas de nota en el acorde (**Seleccionar más**)	**Ctrl**+**Mayús**+**A** o doble clic	**⇧⌘A** o doble clic
Seleccionar todo el texto de un pentagrama con el mismo estilo (**Seleccionar más**)	**Ctrl**+**Mayús**+**A**	**⇧⌘A**
Seleccionar objetos con recuadro de selección	**Mayús**+arrastrar sobre el papel	**⌘**-arrastrar sobre el papel
Añadir/quitar objeto a/de la selección	**Ctrl**+clic	**⌘**-clic
Inicio ▸ Portapapeles ▸ Seleccionar gráfico	**Alt**+**G**	**⌥G**
Inicio ▸ Seleccionar ▸ Ninguno	**Esc**	**Esc** / **⌘.**
Filtros y búsquedas		
Inicio ▸ Seleccionar ▸ Filtro avanzado	**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**F**	**⇧⌥⌘F**
Filtrar **dinámicas**	**Mayús**+**Alt**+**D**	**⇧⌥D**
Filtrar **voz 1/2/3/4**	**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**1/2/3/4**	**⇧⌥⌘1/2/3/4**
Filtrar **nota superior/2ª/3ª/inferior o notas individuales**	**Ctrl**+**Alt**+**1/2/3**, **Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**B**	**⌥⌘1/2/3**, **⇧⌥⌘B**

Función	*Atajo de teclado para Windows*	*Atajo de teclado para Mac*
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**
Enfocar pentagramas	**Ctrl**+**Alt**+**F**	⌥⌘**F**
Salto de sistema activado/desactivado	-**Intro** (en el teclado principal)	-**Intro** (en el teclado principal)
Salto de página activado/desactivado	**Ctrl**+**Intro** (en el 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 de 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 diseño de la partitura	**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**D**	⇧⌥⌘**D**
Condensar/expandir espaciado entre notas (en pasos mayores)	**Mayús**+**Alt**+←/→ (**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+←/→)	⇧⌥←/→ (⇧⌥⌘←/→)
Activar/desactivar uso de compases de espera (en los **silencios automáticos**)	**Ctrl**+**Mayús**+**M**	⇧⌘**M**
Configuración personal		
Normas de diseño musical	**Ctrl**+**Mayús**+**E**	⇧⌘**E**
Editar estilos de texto	**Ctrl**+**Mayús**+**Alt**+**T**	⇧⌥⌘**T**
Opciones de vista		
Panorama	**Mayús**-**P**	⇧**P**
Objetos ocultos (mostrar/ocultar)	**Mayús**+**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**
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**
Mezclador (mostrar/ocultar)	**Ctrl**+**Alt**+**M**	**M**
Ideas (mostrar/ocultar)	**Ctrl**+**Alt**+**I**	⌥⌘**I**
Partes (mostrar/ocultar)	**Ctrl**+**Alt**+**R**	⌥⌘**R**
Comparación (mostrar/ocultar)	**Ctrl**+**Alt**+**C**	⌥⌘**C**
Vídeo (mostrar/ocultar)	**Ctrl**+**Alt**+**V**	⌥⌘**V**
Ocultar/Mostrar ventanas de herramientas	**Ctrl**+**Alt**+**X**	⌥⌘**X**
Alternar entre partitura general y partes	**W**	**W**

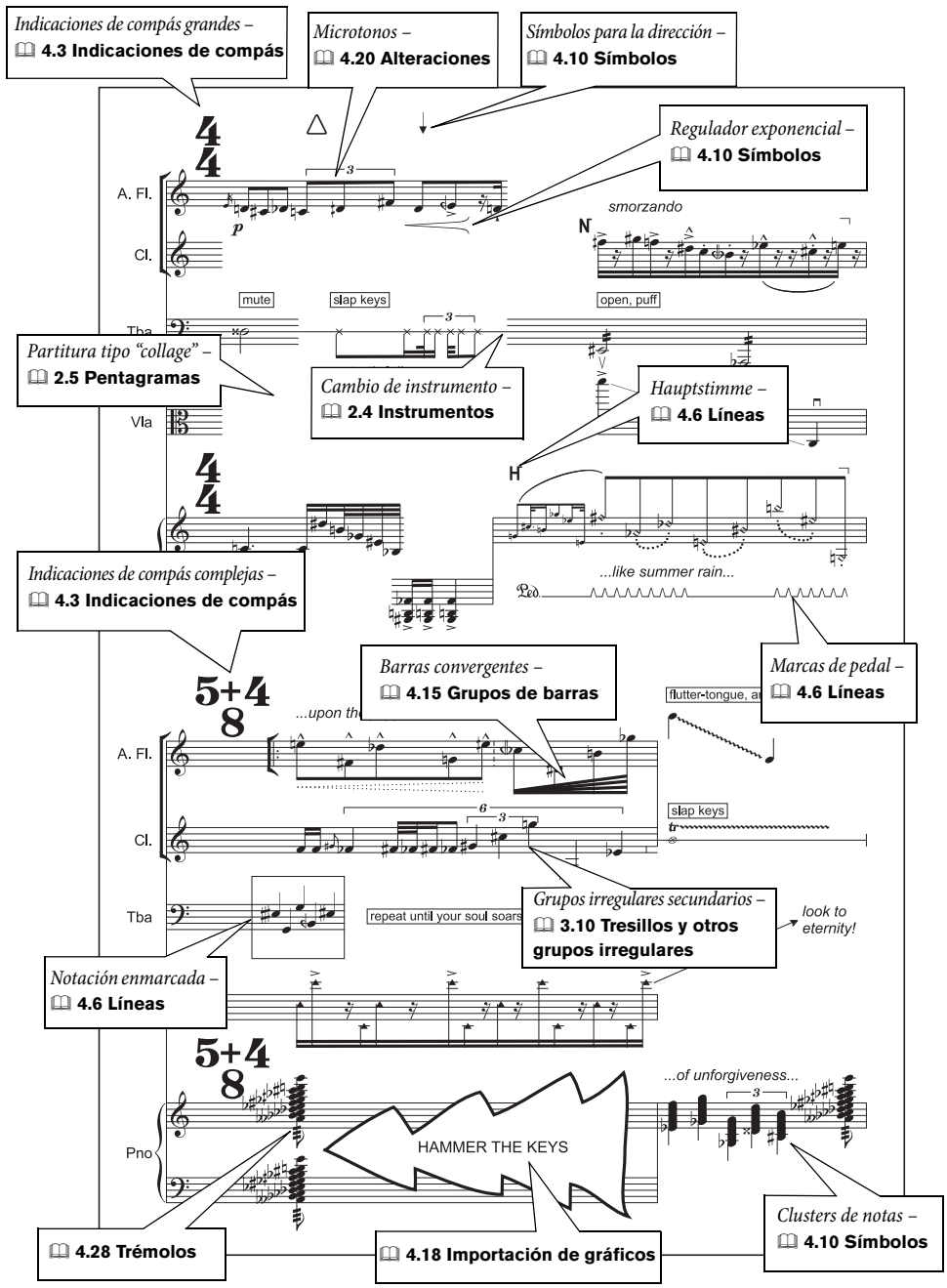
Función	*Atajo de teclado para Windows*	*Atajo de teclado para Mac*
Parte siguiente	**Ctrl**+**#**	**⌥⌘~**
Parte anterior	**Ctrl**+**Mayús**+**#**	**⇧⌥⌘~**
Pantalla completa	**Ctrl+U**	**⌘U**
Windows y cuadros de diálogo		
Inspector	**Ctrl**+**Shift**+**I**	**⇧⌘I**
Mover a la siguiente casilla del cuadro de diálogo	**Tabulador**/**Mayús**-**Tabulador**	**Tabulador**/**⇧**-**Tabulador**
Seleccionar elementos consecutivos de la lista	**Mayús**+clic o arrastrar	Arrastrar
Seleccionar elementos separados de la lista	**Ctrl**+clic	**⌘**-clic
Aceptar (o botón predeterminado)	**Intro**/**Intro (num.)**	**Intro**/**Intro (num.)**
Cancelar	**Esc**	**Esc** / **⌘.**
Páginas del Teclado flotante	**F7**–**F12**	**F7**–**F12**
Página siguiente del Teclado flotante	**+** (en el Teclado flotante)	**+** (en el Teclado flotante)
Volver a la 1ª página del Teclado flotante	**F7** / **Mayús**-**+**	**–** (en el Teclado flotante) / **F7**
Menú de edición contextual	**Mayús**+**F10** / clic derecho en objetos seleccionados	**Control**-clic en objetos seleccionados
Cambiar ventana	**Alt+Tabulador**	**⌘~**
Ocultar aplicación	*Sin atajo de teclado*	**⌘H**
Minimizar ventana	*Sin atajo de teclado*	**⌘M**
Miscelánea		
Guía de referencia de Sibelius	**F1**	**⌘?**
Imprimir	**Ctrl**+**P**	**⌘P**
Preferencias	**Ctrl**+**,**	**⌘,**
Cerrar/**Salir**	**Alt**+**F4** / **Ctrl**+**Q**	**⌘Q**

Lista visual de conceptos clave

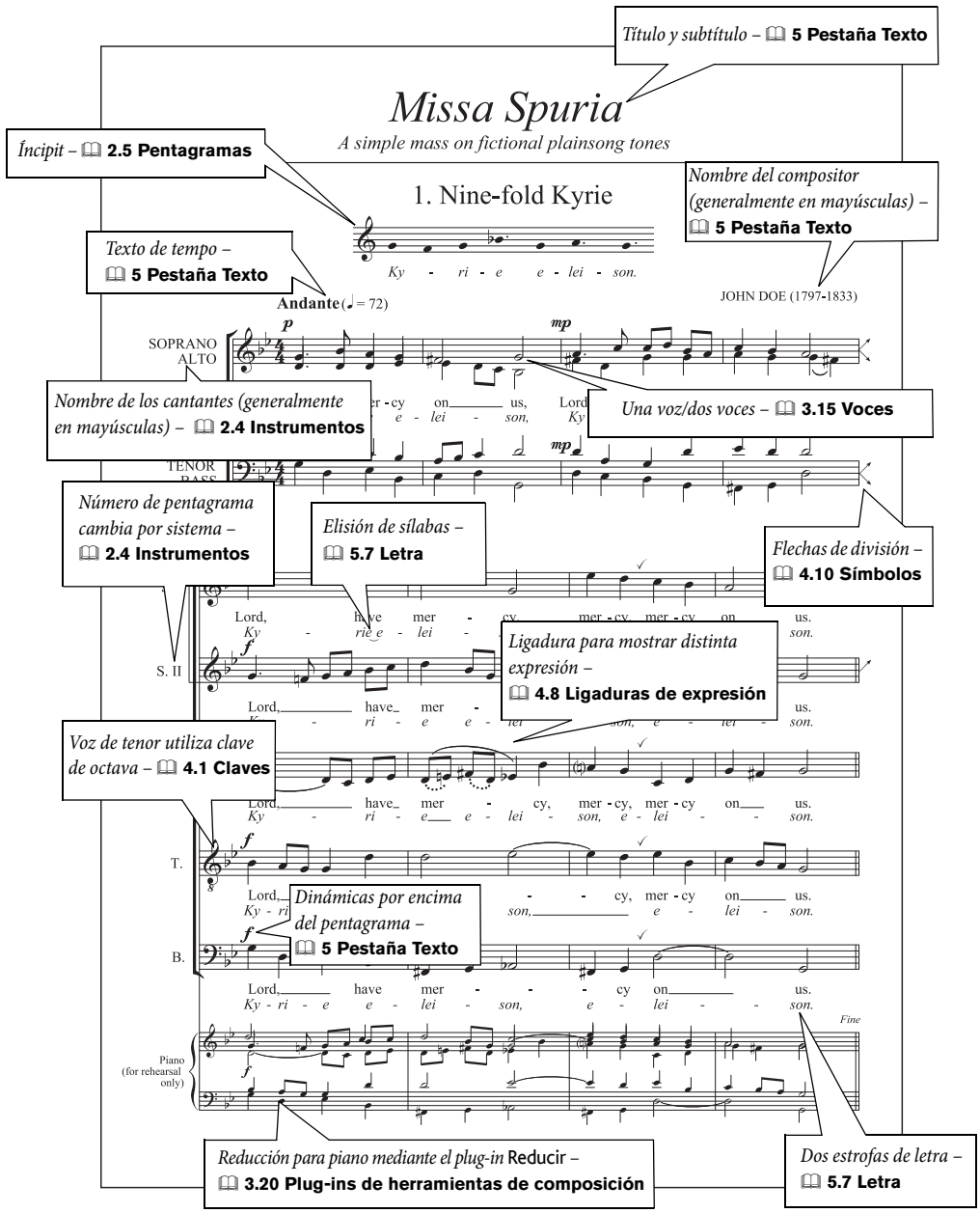
Notación básica



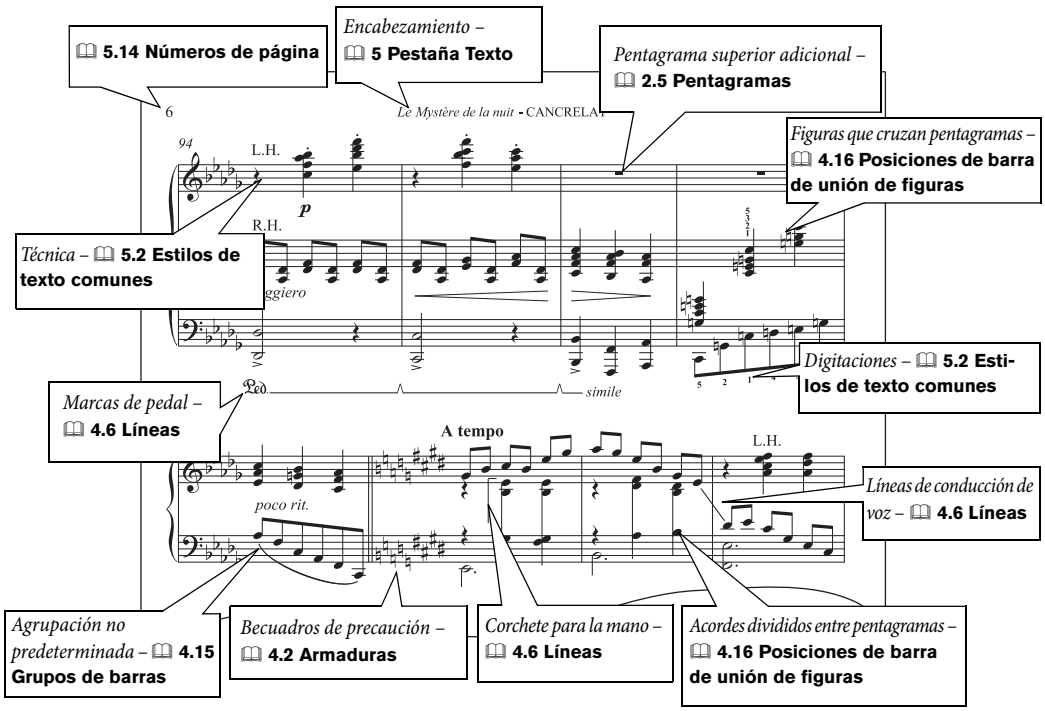
Notación avanzada



Coral


Título y subtítulo – 📖 **5 Pestaña Texto**
Missa Spuria
A simple mass on fictional plainsong tones
Íncipit – 📖 **2.5 Pentagramas**
1. Nine-fold Kyrie
Nombre del compositor (generalmente en mayúsculas) – 📖 **5 Pestaña Texto**
JOHN DOE (1797-1833)
Texto de tempo – 📖 **5 Pestaña Texto**
Andante (♩ = 72)
SOPRANO
ALTO
TENOR
BASS
Nombre de los cantantes (generalmente en mayúsculas) – 📖 **2.4 Instrumentos**
Una voz/dos voces – 📖 **3.15 Voces**
Número de pentagrama cambia por sistema – 📖 **2.4 Instrumentos**
Elisión de sílabas – 📖 **5.7 Letra**
Flechas de división – 📖 **4.10 Símbolos**
S. II
Ligadura para mostrar distinta expresión – 📖 **4.8 Ligaduras de expresión**
Voz de tenor utiliza clave de octava – 📖 **4.1 Claves**
T.
Dinámicas por encima del pentagrama – 📖 **5 Pestaña Texto**
B.
Fine
Piano (for rehearsal only)
Reducción para piano mediante el plug-in Reducir – 📖 **3.20 Plug-ins de herramientas de composición**
Dos estrofas de letra – 📖 **5.7 Letra**

Piano

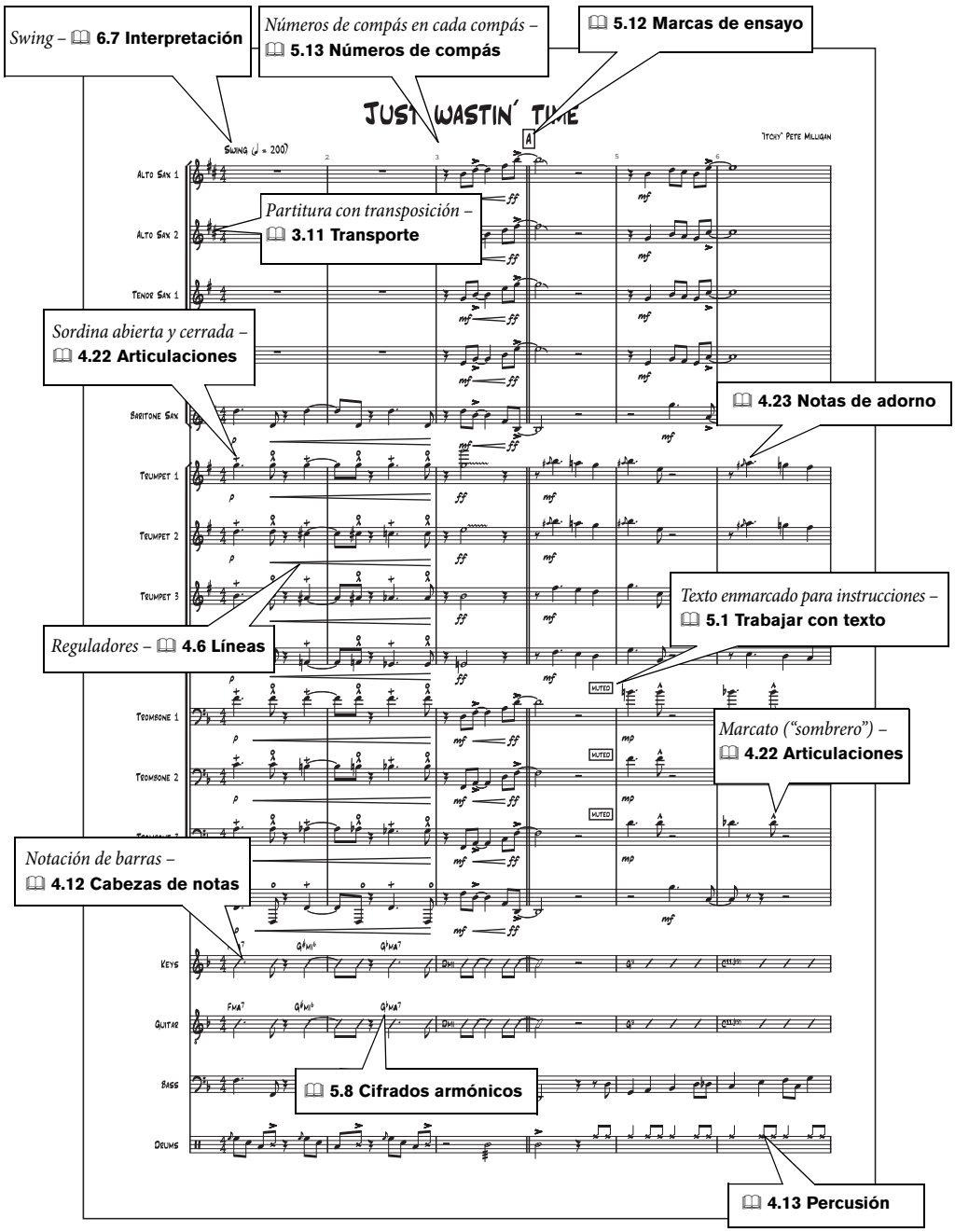

📖 5.14 Números de página
Encabezamiento – 📖 5 Pestaña Texto
Pentagrama superior adicional – 📖 2.5 Pentagramas
6
Le Mystère de la nuit - CANCRELAT
94
L.H.
p
R.H.
Figuras que cruzan pentagramas – 📖 4.16 Posiciones de barra de unión de figuras
Técnica – 📖 5.2 Estilos de texto comunes
ggiero
Digitaciones – 📖 5.2 Estilos de texto comunes
simile
Marcas de pedal – 📖 4.6 Líneas
A tempo
L.H.
poco rit.
Líneas de conducción de voz – 📖 4.6 Líneas
Agrupación no predeterminada – 📖 4.15 Grupos de barras
Becuadros de precaución – 📖 4.2 Armaduras
Corchete para la mano – 📖 4.6 Líneas
Acordes divididos entre pentagramas – 📖 4.16 Posiciones de barra de unión de figuras

Órgano

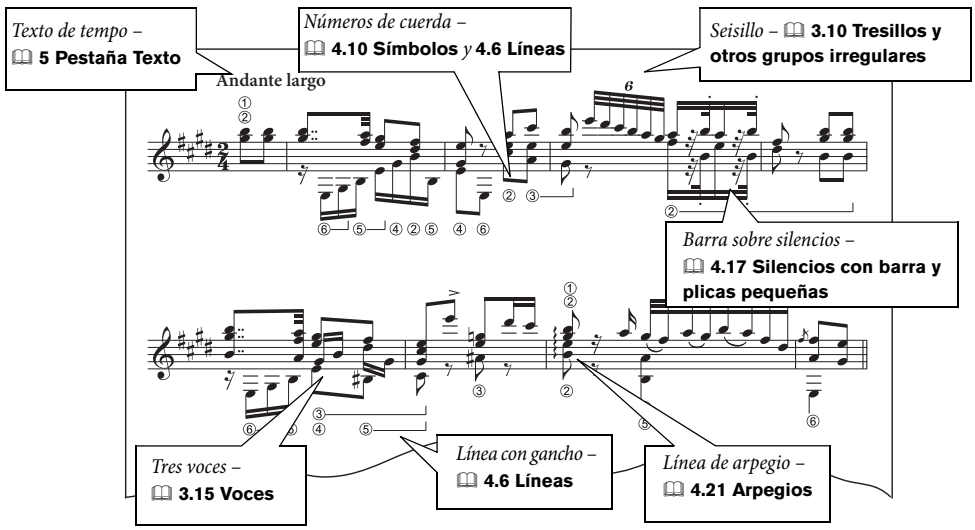
Registros en texto de Técnica –
📖 **5.2 Estilos de texto comunes**
Indicaciones de precaución automática –
📖 **4.3 Indicaciones de compás**
G. Fonds 4. 8. 16.
P. Fonds 4. 8. 16.
R. Fonds 4. 8.
P. Fonds 4. 8. 16. 32.
Tous les claviers accouplés sur G.
Prelude « Mal de tête »
CLAUDE LE BRUIT (b. 1922)
Avec intensité
Organ
Ped.
Marcas de pedal –
📖 **4.10 Símbolos**
solo Sw.
Ch.
Línea de octava –
📖 **4.6 Líneas**
Dinámicas entre pentagramas –
📖 **5 Pestaña Texto**
cresc. poco a poco
Alternancia de indicaciones de compás –
📖 **4.3 Indicaciones de compás**
Continuación automática
cresc. molto
Registros –
📖 **5 Pestaña Texto**
Grupos irregulares ocultos –
📖 **3.10 Tresillos y otros grupos irregulares**
Plus tranquil
simile
R. anches 4. 8. 16.
Cambios de clave –
📖 **4.1 Claves**
Doble barra –
📖 **4.5 Barras de compás**
Barras que cruzan pentagramas –
📖 **4.16 Posiciones de barra de unión de figuras**

Partituras simplificadas

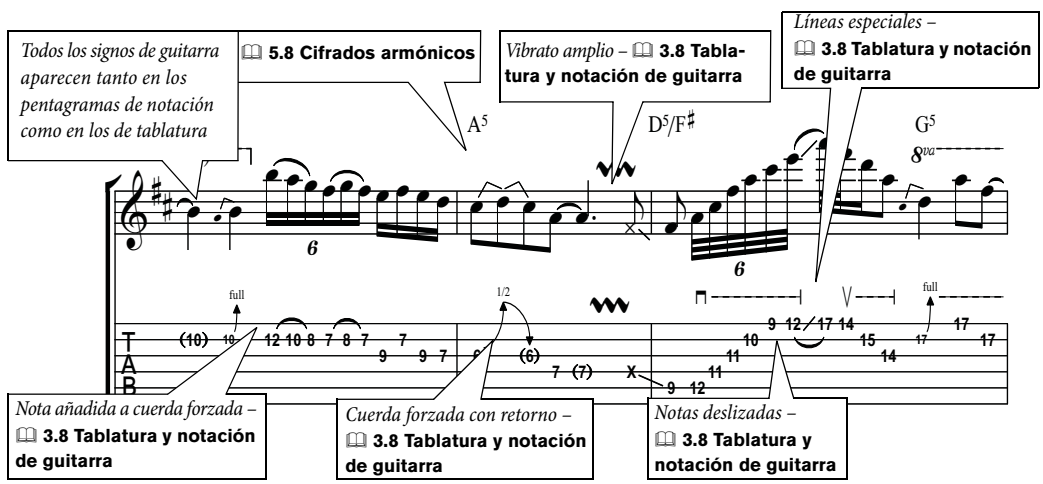
Jazz


Swing – 🕮 **6.7 Interpretación**
Números de compás en cada compás – 🕮 **5.13 Números de compás**
🕮 **5.12 Marcas de ensayo**
JUST WASTIN' TIME
Swing ♩ = 200
Itchy" Pete Milligan
A
Alto Sax 1
Alto Sax 2
Tenor Sax 1
Baritone Sax
Trumpet 1
Trumpet 2
Trumpet 3
Trombone 1
Trombone 2
Keys
Guitar
Bass
Drums
Partitura con transposición – 🕮 **3.11 Transporte**
Sordina abierta y cerrada – 🕮 **4.22 Articulaciones**
🕮 **4.23 Notas de adorno**
Reguladores – 🕮 **4.6 Líneas**
Texto enmarcado para instrucciones – 🕮 **5.1 Trabajar con texto**
MUTED
Marcato ("sombrero") – 🕮 **4.22 Articulaciones**
Notación de barras – 🕮 **4.12 Cabezas de notas**
🕮 **5.8 Cifrados armónicos**
🕮 **4.13 Percusión**

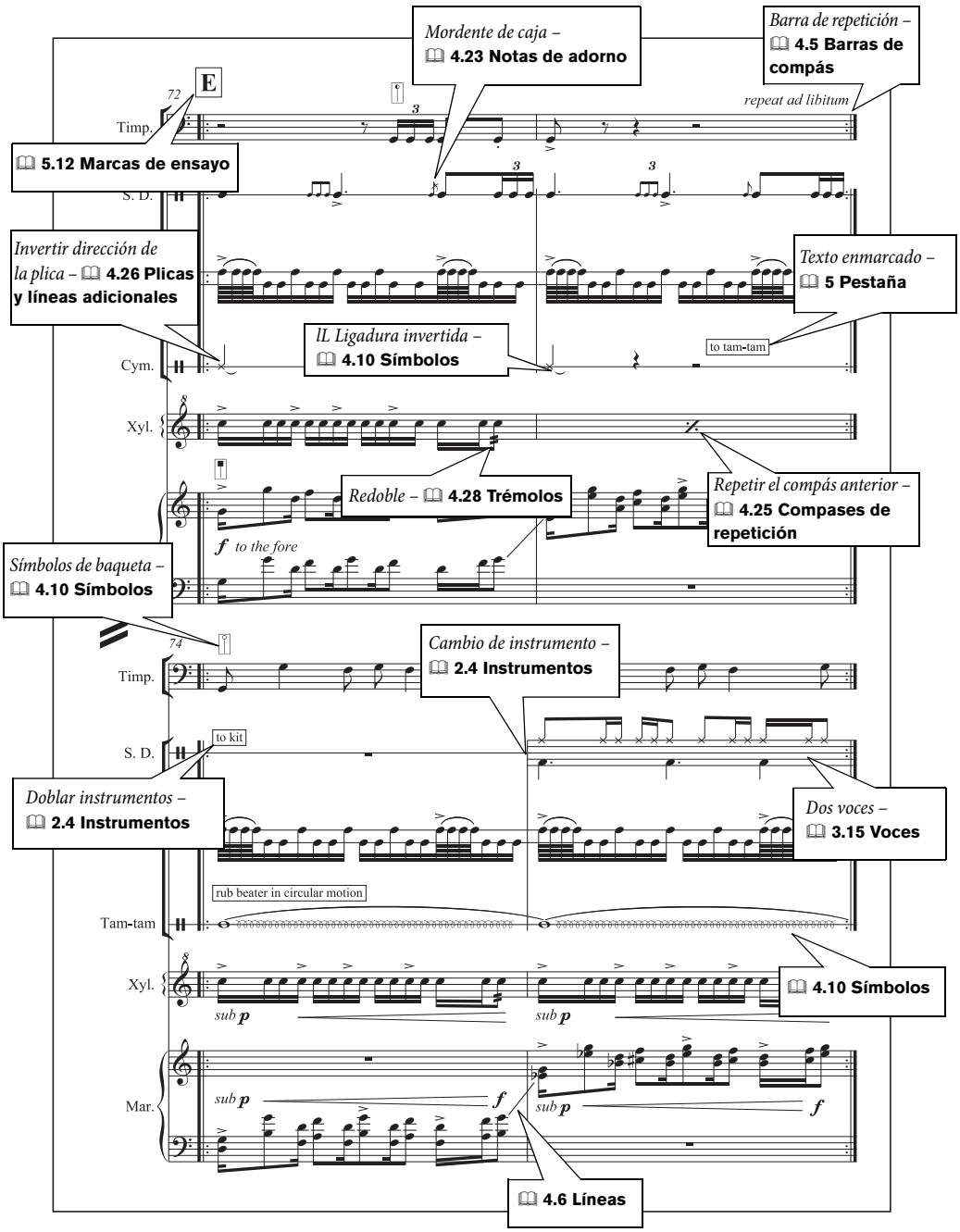
Notación de guitarra



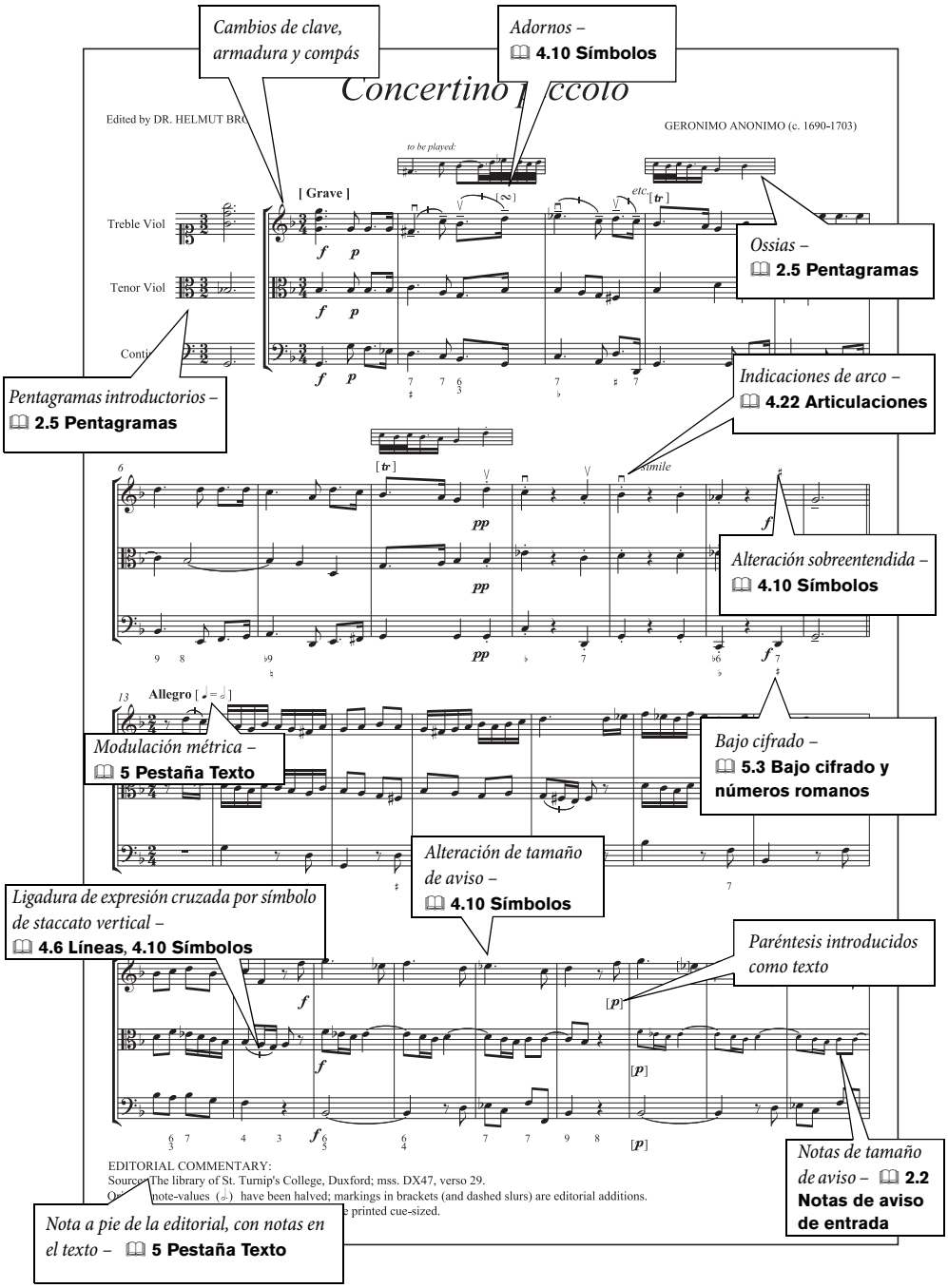
Tablatura de guitarra



Percusión


Mordente de caja – 📖 4.23 Notas de adorno
Barra de repetición – 📖 4.5 Barras de compás
repeat ad libitum
E
72
Timp.
S. D.
📖 5.12 Marcas de ensayo
Invertir dirección de la plica – 📖 4.26 Plicas y líneas adicionales
Texto enmarcado – 📖 5 Pestaña
to tam-tam
lL Ligadura invertida – 📖 4.10 Símbolos
Cym.
Xyl.
Redoble – 📖 4.28 Trémolos
Repetir el compás anterior – 📖 4.25 Compases de repetición
f to the fore
Símbolos de baqueta – 📖 4.10 Símbolos
74
Cambio de instrumento – 📖 2.4 Instrumentos
to kit
Doblar instrumentos – 📖 2.4 Instrumentos
Dos voces – 📖 3.15 Voces
rub beater in circular motion
Tam-tam
sub p
📖 4.10 Símbolos
Mar.
f
📖 4.6 Líneas

Música antigua



Lista de conceptos clave

Números

5as y 8as paralelas
  buscar 830

A

a tempo 485, 638
A4 . . . . . *ver* tamaños de texto
abrir . . . . . *ver también* importar
accelerando
  barras de unión . . . . . *ver* barras convergentes
  reproducción de 380, **637**
acciaccaturas 454
  definición 849
  ver también notas de adorno
acento . . . . . *ver* articulaciones, letras acentuadas
acento . . . . . *ver* tenuto
acento agudo . . . . . *ver* letras acentuadas
acento grave . . . . . *ver* letras acentuadas
acompañamiento
  generar automáticamente 550
  ver también realizar, reducción
acordes 247
  arpegiados . . . . . *ver* arpegio
  crear 253
  definición 849
  desplegar 314
  fuera de alineación 234
  ver también notas, voces
acordes arpegiados . . . . . *ver* arpegio
Adaptarse a la anchura de página 842
adornos 401, 403
  reproducir 679
  trinos 379
afinaciones
  cambiar **274**
  guitarra 274
aftertouch
  definición 849
agregar partitura 83
alinear
  letra 577
  objetos 759
  pentagramas 731
Alinear en columna 759
Alinear en fila 759
alteraciones **440**
  añadir a notas 444
  de precaución 441
    añadir automáticamente 441
  definición 849
  dobles sostenidos/bemoles 285
  editar 255
  en cada nota 331
  entre corchetes 441
  entre paréntesis 441
  escribir en texto 444
  escritura de 331
  escritura enarmónica de **443**
  escritura enarmónica de (Flexi-time) 304
  microtonales 402, **442**
    reproducción de 680
  mover 444
  pequeñas 442
  reescribir enarmónicamente 331
  reproducción de **445**
  simplificar 332, 443
  sobre las notas 331
  sobreentendidas (ficta) 444
  tipo editorial 331, 442
  unísonos alterados 444
sobreentendidas (ficta)
  ver también alteraciones
alteraciones de cortesía . . . *ver* alteraciones, precaución
alteraciones de naturaleza editorial 442
alteraciones en notas ligadas 442
alteraciones entre paréntesis 441
alternar voces 308
altura
  editar sin modificar ritmos 259
  grabar transporte 304
  hacer constante 343
  transporte selectivo 328
  unísono . . . . . *ver* unísonos
  ver también notas
altura escrita . . . . . *ver* partituras con transposición
altura real . . . . . *ver* partituras con transposición
anacrusa . . . . . *ver* compases, anacrusa (tiempo débil)
anacrusas . . . . . *ver* compases de anacrusa
añadir
  alteración sobreentendida 331
  alteraciones a todas las notas 331
  alteraciones a todas las notas con sostenidos y bemoles 331
  alteraciones de precaución 441
  cifrados armónicos 548
  diagramas de arpa 240
  digitación
    cuerda 575
    viento metal 572

digitación para cuerda 575
digitación para viento metal 572
grados de escala de Schenker 824
ligaduras a la letra 575
nombres de notas 574
números de estrofa 576
patrón rítmico 334
sol-fa tónico 575
análisis
comparar pentagramas 824
de Schenker 824
funcional 492
motívico 825
notación de grados de escala 824
números romanos 491
tesitura 825
análisis funcional 492
ángulo
texto en un 507
aplicación Avid Scorch 31, 36
aplicación AvidScorch
exportar 118
apóstrofo . . . . . *ver* comillas tipográficas
apoyaturas 454
definición 849
ver también notas de adorno
archivo
copia de seguridad automática 28
archivos 27
abrir
archivos Mac en Windows 34
ver también importar
archivos AIFF 95, 98
archivos WAV 95, 98
audio 95, 98
auto-guardar 27
enviar por correo electrónico 32
guardar 27
ver también exportar
ver también exportar, importar, partituras
archivos AIFF 95, 98
archivos BMP 107
definición 849
exportar 107
archivos de audio 672
compartir 38
exportar 95, 98
para cada pentagrama por separado 239
importar 672
archivos de recuperación . . . . *ver* autoguardar, copia de seguridad automática
archivos EMF
definición 852
archivos EPS
definición 852
exportar 107
archivos gráficos 103
importar 435
ver también exportar, importar
archivos MIDI 46
convertir a audio 95, 98
definición 849
descargar 50
exportar 109
exportar cada instrumento por separado 239
importar 46
limpiar 49
archivos PDF 794
abrir con PhotoScore Lite 57
definición 858
exportar 128
archivos PNG 107
definición 859
archivos PostScript 107
definición 859
archivos TIFF 108
definición 861
archivos WAV 95, 98
arco abajo . . . . . *ver* articulaciones
arco arriba . . . . . *ver* articulaciones
ARIA 695
armaduras
crear 361
de precaución 362
eliminar 362
en partes 801
enarmonía 363
mover 362
múltiples 363, **367**
ocultar 236, **362**
ver también transportar
armónicos 273, 408
reproducción de 639, 679
arpa
diagramas de arpa
añadir automáticamente 240
gráfico de pedal
comprobar pedales 826
arpegio 242, 273, **446**
ver también líneas
arrastrar (rudimento) 455
Arreglar 311
Editar estilos de arreglo 322
estilos 313
arreglos 311
articulaciones 448
copiar 340, 449
definición 849
editar 255
eliminar 448

en silencios 450
invertir 449
jazz 456
mover 449
personalizar 450
por encima del pentagrama 451
símbolos 401
sobre las barras de compás 450
ASIO 602, 693
definición 849
asociación de archivos 151
aspecto colllage 204
atajos de teclado 10, 157, 159
diferencias entre Windows/Mac 158
funciones educativas 158
personalización 158
portátil 158
restaurar predeterminados 161
atajos de teclado, teclado . . . . . *ver* atajos de teclado
AU. . . . . *ver* Audio Units
Audio Units 690
definición 849
aumentar 327
Auto Breaks **742**
auto-guardar 27
avisos de entrada
crear 176
en partes 176
estilo de texto 177
ocultos en la partitura 176
plug-in Sugerir posiciones de avisos de entrada . . 243
revisión 828
ayuda
ajuste de la resolución de pantalla óptima 164
bordes cortan música durante la impresión 94
errores MMSYSTEM 607
explicación en pantalla 17
imposible reproducir vídeo en modo de pantalla completa 670
la impresión a doble cara provoca atascos 94
las repeticiones no se reproducen 661
notas colgadas durante la reproducción 343, 592
publicación en Internet 127
referencia en pantalla 8
ritmos incorrectos en Flexi-time 303
signos de interrogación rojos 265
ver también menú Ayuda
ayudas
partituras se abren con programa incorrecto 151
azul . . . . . *ver* voces, selecciones y pasajes

B

B4 . . . . . *ver* tamaños de papel
bajo (guitarra) *ver* diagramas de acordes, guitarra, tablatura de guitarra
bajo cifrado 490
bajo continuo . . . . . *ver* bajo cifrado
balken . . . . . *ver* barras de unión, tablatura
bancos
definición 849
Banda . . . . . *ver* tamaños de papel
banda de metales . . . . . *ver* música para banda
banjo 274
ver también diagramas de acordes, tablatura de guitarra
barra de compás sistémica *ver* barras de compás, inicial
barra de estado 835, 842
Barra de herramientas de acceso rápido 12
definición 849
barra horizontal de compás de espera (H)
definición 850
ver también compases de espera
barras 409
invisible 375
barras convergentes 425
barras de compás 372
con alas 373
corta 374
escribir barras que cruzan 424
final 373
inicial 236, **376**
definición 849
insertar 335
invisible 374
mínima (de inciso) 374
mover 372
música antigua 373
ocultar 375
otras 372
personalizar 213, 374
repetición 373, 662
símbolos 401
sistémicas . . . . . *ver* barras de compás, inicial
solo en algunos pentagramas 375
barras de teclado . . . . . *ver* barras de unión, que cruzan pentagramas
barras de unión 420
ángulos 427
apertura progresiva 425
cambiar el agrupamiento 367
convergentes 425
cruzando barras de compás 424
cruzando saltos de página 424
cruzando saltos de sistema 424
de acuerdo con la letra 581
definición 850
editar individualmente 423
en abanico . . . . . *ver* barras de unión, convergentes
entre notas 429

grupos 420
grupos irregulares 424
horizontal 427
invertir 428
línea de barra 381
nivel 427
ocultar 425
plicas pequeñas 432
por encima de silencios 432
primarias 422
cambiar 422
que cruzan pentagramas 428
restablecer grupos 422
revertir 428
secundarias 422
subgrupos 422
barras de unión con apertura progresiva *ver* barras convergentes
barras de unión en abanico . . . . *ver* barras convergentes
barras de unión primarias 422
cambiar 422
barras de unión secundarias 422
barras que cruzan pentagramas 428
acordes 430
ver también barras de unión, que cruzan pentagramas
becuadro 440
bemol 440
blanca . . . . . *ver* valores de nota
Bloquear Formato 758
borrar . . *ver* borrar fondo, ossias, codas, íncipits, pentagramas
borrar fondo 508
breve . . . . . *ver* valores de nota
bus . . . . . *ver* bus de efectos
buscar 30, 156, 224
colisiones 735
intervalos de notas 825
motivos 825
y reemplazar texto 578
Buscar actualizaciones 156

C

cabezas de nota 408
barra 409
definición 850
editar 418
más grandes 410
más pequeñas 410
mezclar tamaños en un acorde 410
X (tablatura de guitarra) 273
cadencias 371
cajas de acorde . . . . . *ver* cifrados armónicos
calderón 448
sobre una barra de compás 450
cambiar instrumentos . . . . . *ver* instrumentos, doblar
cambio por teclado 688
definición 850
cambios de control
definición 850
cambios de métrica 487
reproducción de 637
cambios de programa
definición 850
ver también números de programa
campanillas
símbolos 403
canales
definición 850
canto . . . . . *ver* letra, coro, música coral
canto firme . . . . . *ver* canto llano
canto llano **370**, 373
capas 785
definición 850
captura, tiempo real . . . . . *ver* Flexi-time
caracteres
acentuados . . . . . *ver* letras acentuadas
especiales 479, 865
caracteres especiales . . . . . *ver* letras acentuadas
Carta . . . . . *ver* tamaños de papel
CD
crear 98
CDs
crear 95
cedilla . . . . . *ver* letras acentuadas
cejilla 548
cesura 401
cesura . . . . . *ver* cesura, tablatura
cifrado armónico **524**
transportar 285, **529**, 530
cifrados armónicos
alinear 532
añadir automáticamente 548
definición 861
editar 537
enarmonizar 528
fuentes recomendadas 511
números romanos 491
reproducción de 550
cifrados armónicos de pop . . . . *ver* cifrados armónicos
cinta de opciones 12
definición 850
circunflejo . . . . . *ver* letras acentuadas
citas . . . . . *ver* caracteres, especial
claves 357
de precaución 359
octava 359
ocultar 236
símbolos 402

clic de metrónomo 298, 606
ver también clic
clusters 402, 403
clusters de notas 402
coda 236, **663**
código de texto 850
código de tiempo 673
definición 850
duración de la partitura 675
estilo 677
frames por segundo 674
información de la ventana Controles 673
notación 674
tiempo de inicio 675
códigos de texto 582
colisiones
buscar 735
entre texto y notas 580
ver también diseño musical
color
de selecciones 169
notas 339, 845
objetos 222
papel y escritorio 164
ver también resalte
combinación de teclas . . . . . *ver* atajos de teclado
comentarios **813**
estilo de texto 813
ver 844
comillas . . . . . *ver* comillas tipográficas
comillas direccionales . . . . . *ver* comillas tipográficas
comillas tipográficas . . . . . *ver* caracteres, especial
compartir
audio 38
por correo electrónico 32, 36
progreso 39
publicar en Internet 36, 122
vídeo 37
compás de primera vez . . . . . *ver* 1er y 2º final
compás de segunda vez . . . . . *ver* 1er y 2º final
compás de tercera vez . . . . . *ver* 1er y 2º final
compás inicial 236, 376
compases 218
ajustar tamaño de compás 242
añadir 218
borrar contenido solamente 218
cambiar duración 219
compás de anacrusa **219**
de anacrusa 366
numeración 565
definición 850
dividir 221, 376
eliminar 218
espacio antes 237
fusionar 221
insertar 218
ir a 565
irregulares 218
juntar 221
mantener juntos 757
múltiples . . . . . *ver* pasajes
numeración . . . . . *ver* números de compás
numerar compases repetidos 459, 579
número fijo por sistema 241, 757
Propiedades 236
reorganizar compases 366
repetición 379, 458
reproducción 664
saltar en la reproducción 665
simultáneos . . *ver* indicaciones de compás múltiples
compases de anacrusa **219**, 366
compases de espera 752
definición 850
dividir 753
eliminar 753
escalar anchura 754
estilo 754
introducir en 752
mostrar 752
ocultar 753
mostrar números de compás en *ver* números de compás 754
compases de repetición 379, **458**
numeración 459
repeticiones con alas 373
símbolo de repetir compás anterior 401
símbolo de repetir los dos compases anteriores . . 401
compases irregulares 218
compases . . . . . *ver* indicaciones de compás
compresores 691
comprobación
silabación de la letra 830
comprobar
5as/8as paralelas 830
acordes para cuerdas 831
barras de repetición 826
claves 826
pedales de arpa 826
pizzicato 826
revisión 826
tesitura 825
vínculos 827
Concierto . . . . . *ver* tamaños de papel
configuración
definición 850
configuración de reproducción . . . . . *ver* configuración
Configuración del documento 719
configuración del teclado 158

configuración MIDI 23
configuraciones personales 773
  definición 851
  exportar 775
  exportar desde partes 800
  importar 776
    a una carpeta de partituras 239
conjunto de batería (kit de batería) ..... *ver* percussion
conjuntos
  crear 207
  definición 851
  eliminar 207
consejos 165
contrapunto
  en un pentagrama ..... *ver* voces
  especies 829
contrapunto de primera especie 829
Control de la clase **.....130**, 817
controlador de escáner
  definición 851
controladores (MIDI) 704
  definición 851
conversión
  definición 851
conversión a Finale ..... *ver* importar, exportar
conversión de archivos ..... *ver* importar, exportar
convertir
  articulaciones y ligaduras de expresión 340
  carpetas de archivos ..... *ver* plug-ins
  tiempo binario en ternario 340
  ver también importar, exportar
Convertir carpeta de partituras en una versión anterior 238
Convertir en página 757
Convertir en sistema 757
copia de seguridad 28
copia de seguridad automática 28
copia en bloque ..... *ver* pasajes
copiar 174
  entre partituras 83
  maquetación de las partes 800
  objetos múltiples ..... *ver* copias múltiples
  voces 309
Copiar articulaciones y ligaduras de expresión 340
copias múltiples 174
  objetos individuales 174
  pasajes 174
  selecciones múltiples 174
corchea ..... *ver* valores de nota, barras de unión
corchete (de figura) ..... *ver* corchete curvado
corchete curvado
  definición 851
  ver también plicas
corchetes 438
  definición 851
  ocultar 425
  para doblado de notas 380
  para teclado 380
  Propiedades 236
corchetes de figuras
  definición 851
corchetes suplementarios 438
  definición 851
  ver también corchetes
corona ..... *ver* calderón
Creador de hojas de ejercicios 134
crear
  compases 218
  objetos con el ratón 152
  ver también el nombre del objeto que se va a crear, introducir
crescendo 384
  exponencial 403
  reproducción en notas mantenidas 635
  ver también reguladores
cuadrada ..... *ver* valores de nota
cuadrado de selección 171
cuadro de diálogo
  definición 11, 851
Cuadro de diálogo de Filtro avanzado 227
cuadro de diálogo Fuentes no encontradas 586
Cuadro de diálogo Opciones del motor de audio ... 602
cuantización 298
Cuartilla ..... *ver* tamaños de papel
cuartos de tono
  reproducción 680
  ver también alteraciones, microtonales
cuerda forzada
  unísono 271
cuerda forzada en unísono 271
cuerdas con sordina 273
cursiva (texto) ..... *ver* texto
cursor 219, 251, 253, 255, 265, 306
  definición 851
  seguir durante la introducción 154
  texto 104, 473
cursor ..... *ver* cursor, ratón
curva ..... *ver* ligadura de prolongación, ligadura de expresión

D

D.C. (da capo) 663
D.S. (dal segno) 664
dar formato
  definición 851
DAW
  definición 851
decrescendo ..... *ver* diminuendo

ligadura "dejar sonar" . . . . . *ver* ligadura laissez vibrer
Desactivar todos los sonidos 592
Desbloquear formato 758
descargar 50
Deshacer 21
deslizador de línea de tiempo
definición 851
desplegar 314
definición 851
diacríticos . . . . . *ver* letras acentuadas
diagramas, guitarra . . . . . *ver* cifrados armónicos
diatónica
definición 852
diatónico
transporte 284
diccionario de reproducción . . . . *ver bajo* reproducción
diccionario, reproducción . . . . . *ver* reproducción
diéresis . . . . . *ver* letras acentuadas
diferencias en las partes 232, **797**
digitación 488
añadir rápidamente 573
instrumentos de cuerda 575
instrumentos de viento metal 572
reajustar 266
símbolos 403
diminuendo 384
reproducción en notas mantenidas 635
ver también reguladores
dinámicas 384, 484
añadir automáticamente 572
cambiar 577
definición 861
entre pentagramas de teclado 646
reproducción de 635
seleccionar 224
ver también Expresión, Reproducción en vivo, reguladores
discos *ver* copias de seguridad, archivos, cargar, guardar
diseño musical 767
definición 852
diseños, Teclado flotante . *ver* Teclado flotante, diseños
disminuir 327
disposición
teclado 158
dispositivo . . . . . *ver* dispositivos MIDI
distorsión 691
distribución . . . . . *ver* letra
divertido 164, 275, 558, 672
divisi 196
división . . . . . *ver* voces
Do, partituras en . . . . . *ver* partituras con transposición
doble impresión . . . . . *ver* impresión a doble cara
doble pentagrama . . . . . *ver* intrumentos de teclado
dobles puntillos 253, 256
doit 456
dos octavas (15va) . . . . . *ver* líneas de octava
dosillos . . . . . *ver* grupos irregulares
dudas . . . . . *ver* ayuda
duplicar instrumentos 197
duración de la partitura 675
DXi 690

E

EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra 688
editar . . . . . *ver* personalizar, cambiar, menú
Editar estilos de texto 504
pestaña Borde 507
pestaña Fuente 506
pestaña Posición horizontal 508
pestaña Posición vertical 509
pestaña Repetir 510
pestaña Sangrías 508
Editar hojas de ejercicios 145
Editar plug-ins 148
Editor de métodos de introducción 480
efectos 601, 690
buses 601
definición 852
presets 604
efectos de modulación 691
ejecutantes 196
definición 852, 858
ver también instrumentos, pentagramas
Ejecutivo . . . . . *ver* tamaños de papel
ejemplos musicales 103
ver también archivos gráficos
elemento
definición 852
eliminar
de forma selectiva 226
partes 795
ver también el nombre del objeto que se va a eliminar
eliminar formato . . . . . *ver* formato
elipsis 866
elisiones 518, 865
enarmonizar . . . . . *ver* alteraciones, enarmonizar
encabezamientos **489**, 510
definición 852
Enfocar pentagramas 732
enseñanza 130
entrada con el ratón
deshabilitar 252
Entrada simple . . . . . *ver* introducción alfabética
enviar archivos por correo electrónico 32
enviar por e-mail 36
errores . . . . . *ver* ayuda
errores MMSYSTEM 607
escala de grises
definición 852

escalas 242
gráficos para guitarra 553
escanear 56
definición 852
escritura
ver también alteraciones, escritura de
escritura enarmónica
definición 852
escritura enarmónica .... *ver* alteraciones, escritura de
espaciado
definición 853
horizontal 777
ver también diseño musical
espaciado de líneas (interlineado)
definición 853
espaciado de notas
Normas de diseño musical 777
espectro ..... *ver* notas, colorear
Espressivo 110, 619, **641**
Estación de Audio Dital
definición 851
estadísiticas
calcular para una carpeta 238
estadísticas
para una partitura .....*ver* información de partitura
estéreo 611
estilos 773
ver también configuración personal, Editar estilos de texto, Editar estilos de arreglo, Normas de diseño musical
EWQLSO .... *ver* EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra
explicación en pantalla 17
exportar
a antiguas versiones de Sibelius 112, 238
aplicación Avid Scorch 118
archivo de registro de versiones 819
archivos MIDI 109
archivos MusicXML 111
audio 95, 98
configuraciones personales 775
definición 853
ejemplos musicales 103
gráficos 103
archivos BMP 107
archivos EPS 107
archivos PDF 128
archivos PNG 107
archivos SVG 107
archivos TIFF 108
vía portapapeles 103
letra 578
páginas web Scorch 123
plantilla (papel pautado) 129
Exportar cada instrumento como MIDI 239
Exportar selección como plug-in de audio 96
Exportar selección como plug-ins de partitura 84
extender la línea de acorde .....*ver* arpegio
extracción
definición 853
extraer
ejecutantes 809
partes 807
EZ-Play 240

F

Facebook 36, 37
fader
definición 853
ver también Mezclador
fall 456
familias
crear 207
definición 853
eliminar 207
ficta (sobreentendida) 331
figuras francesas ..... *ver* notas de adorno
filmadoras
definición 853
filtros 224
definición 853
rápidos 224
ver también efectos
Final de sección 236
finales ..... *ver* 1er y 2º final
fine 664
flam 455
flechas 402
Flexi-time 298
definición 853
grabación de altura transportada 304
grabar 298
introducir en dos instrumentos 301
limpiar 300
opciones 302
voces 304
invertir
ver también menú Editar, Invertir
Folio ..... *ver* tamaños de papel
formas de nota *339*, 410
formato 756
formato de concertina..... *ver* páginas dobles
formato horizontal 721
formato vertical 721
fragmentos ..... *ver* ejemplos musicales
fuente Chaconne 787
fuente de texto musical 788
fuente Franck 787
fuente Ghent 787

fuente Helsinki 787
fuente Inkpen2 510
fuente Jazz 787
fuente Maestro 787
fuente November 787
fuente Opus 484, 773
fuente Opus Metronome 487
fuente Partita 787
fuente Petrucci 787
fuente Piu 787
fuente Reprise 510, 558, 572, **774**
fuente Reprise Stamp 774
fuente Reprise Title 774
fuente romana
  definición 853
fuente sans serif
  definición 853
fuente Sonata 787
fuente Susato 787
fuente Swing 787
fuente Tamburo 787
fuentes 399
  Adobe Type 1 790
  changing **504**
  instalar 790
  no encontradas 586
  OpenType 790
  PostScript 790
  recomendadas 510
  sans serif 510
  serif 510
  tamaño de punto 506
  TrueType 790
fuentes musicales 399, 406, **787**
  instalar 790
fuentes OpenType 790
fuentes PostScript . . . . . *ver* fuentes
fuentes TrueType . . . . . *ver* fuentes
fuentes Type 1 . . . . . *ver* fuentes
Funciones educativas 158
fusionar
  compases 221, 241
  partituras 83
  voces 307

G

galería 15
Garritan 695
Garritan Personal Orchestra 688, **695**
General MIDI (GM)
  definición 853
glissando 378
  reproducción de 639
GM . . . . . *ver* General MIDI
golpeo 273
GPO . . . . . *ver* Garritan Personal Orchestra
grabación
  ver también Flexi-time
grabar
  altura transportada 304
  en CD 95, 98
grados de escala 824
gráficos mapa de bits 106
gráficos vectoriales 106
gran pausa . . . . . *ver* pausa general
grupeto 401
  reproducción de 679
grupo
  definición 853
grupos de notas . . . . . *ver* pasajes
grupos de tiempo 367
grupos irregulares 278
  acortar 349
  alargar 348
  añadir notas a 348
  barras de unión 424
  cambiar proporción 348
  combinar 349
  configuración predeterminada 278
  convertir notas en 348
  copiar 279
  crear 278
  definición 853
  dividir 349
  editar 279
  eliminar 279
  eliminar notas de 349
  en archivos MIDI importados 303
  en Flexi-time 303
  fuentes recomendadas 511
  longitud de unidad 279
  magnético 280
  mover 280
  ocultos 281
  opciones de las Normas de diseño musical 282
  por encima de barras de compás 282
  proporción 280
  unir 349
guardar
  árboles 202
  cambiar ubicación predeterminada 27
  letra 578
  versiones 816
  ver también copia de seguridad automática, autoguardar, exportar
guiones
  al principio de sistemas 521
  permitir espacio adicional 521

guitarra
acordes step-time ... 288
afinaciones ... 274
armónicos ... 273
arpegio ... 273
cejilla ... 548
cuerda forzada en unísono ... 271
cuerdas con sordina ... 273
digitación ... 273
golpeo ... 273
gráficos de escala ... 553
hammer-on ... 273
improvisación ... 665
líneas ... 380
MIDI ... 288
nota añadida a cuerda forzada (pre-bend) ... 271
nota añadida a cuerda forzada con retorno ... 271
nota forzada (bend) ... 269
nota forzada con retorno ... 271
palanca dip ... 273
palanca scoop ... 272
pop ... 273
pull-off ... 273
punteo de trémolo ... 273
rake (rasgado) ... 273
rascado de púa ... 273
rasgueo ... 680
sacudida ... 273
símbolos ... 401
slap ... 273
slide ... 272
trinos ... 273
ventana mástil ... 267
guitarra eléctrica ... *ver* gráficos de acorde, tablatura de guitarra
guitarras MIDI ... 288, 296

H

hammer-on ... 273
Hauptstimme ... 381
hoja de ejercicios ... 201, 242
añadir propia ... 142
horizontal
barras de unión ... 427
espaciado de notas ... 777
offset ... 779
páginas ... 835
posición del texto ... 508
vínculo ... 761
HTML ... 123

I

ID de sonido ... 713
ideas ... 182
capturar ... 185
definición ... 182
idioma ... 152
teclado ... 158
idioma de ManuScript ... 149
idiomas extranjeros ... *ver* letras acentuadas
IDs de sonido
definición ... 854
IME ... *ver* Editor de métodos de introducción 480
implosionar ... *ver* reducción
importar
archivos gráficos ... 435
archivos MIDI ... 46
archivos MusicXML ... 51
configuración personal
plug-in ... 239
configuraciones personales ... 776
definición ... 854
música en documentos Word ... 104
Importar configuración personal a la carpeta de partituras ... 239
imposición ... 91
impresión
a doble cara ... **89**
impresión a doble cara ... **89**
imprimir ... 85
a doble cara ... 508
ajustarse al papel ... 89
bordes ... 88
colores ... 88
cuadernos ... 91
desde Scorch ... 124
dos páginas por cara ... 91
factor de escala ... 87
marcas de corte ... 88
objetos ocultos ... 232
opciones de visualización ... 88
páginas dobles ... 91
resaltes ... 815
todas las partituras en una carpeta ... 93
varias copias ... 93
imprimir a doble cara ... 508
imprimir en cuaderno ... 91
improvisación ... 665
íncipits ... 204, 236
indicaciones de compás ... 365
alternar ... 368
complejas ... 367
compuesto
grupos de silencios ... 344
convertir entre ... 340
de precaución ... 366
fuentes recomendadas ... 511
grupos de barras ... 420

grupos de tiempo 367
múlitples 370
indicaciones de cortesía *ver* indicaciones de precaución
indicaciones de metrónomo
configurar 243
crear 486
reproducción 634, 637
indicaciones de precaución
. . *ver* alteraciones, claves, armaduras, indicaciones de compás
indicaciones de tempo
reproducción 637
inflexión tonal (pitch bend)
definición 854
información de catálogo **. 28**
información de catálogo *ver* partituras, información sobre
Información de la partitura 585
Informe . . . . . *ver* tamaños de papel
Inicio rápido 156
Inkpen2 font **. 774**
insertar. . . . . *ver* Crear menú, introducción, pasajes
Inspector 233
definición 854
instalar
fuentes musicales 790
instrumentos 192
cambiar 197
cambiar orden en la partitura 193
crear 192
definición 854
definir 206
doblar 197
editar 206
eliminar 194
selección de sonidos 600
seleccionar en una partitura 194
tesitura 194
transpositores 195, 361, 363
introducción en 304
transporte enarmónico 195
ver también pentagramas
instrumentos de teclado 192
dinámicas 646
símbolos 401
instrumentos virtuales 687
definición 854
presets 604
interface MIDI 23
interlineado
ver también espaciado de líneas (interlineado)
interpretación . . . . . *ver* reproducción
interpretación rítmica 642
intervalo
de números de compás 560
introducción
alfabética 247
cifrados armónicos
con el teclado del ordenador 525
con teclado MIDI 527
con guitarra MIDI 288
conversión de archivos . . . *ver* conversión de archivos
escanear 56
Flexi-time 298
letra 512
líneas 377
Nota por nota (step-time) 247
opciones 286
ratón 247
tablatura de guitarra 264
teclado ordenador 247
texto 473
vía micrófono 74
introducción alfabética 247
definición 852
introducción con el ratón
definición 854
introducción con tablatura de guitarra 264
introducción con teclado . *ver* Flexi-time, introducción Nota por nota (step-time)
introducción con teclado de ordenador . *ver* introducción alfabética
introducción de notas 247
introducción en tiempo real
definición 854
ver también Flexi-time
introducción MIDI . . . . . *ver* Flexi-time
introducción Nota por nota (step-time) 247
definición 854
introducir
en varias voces 306
ver también el nombre del objeto que se va a introducir, crear
introducir . . . . . *ver* crear, introducción
invertir 461
iPad 31
ir a
compás 565
página 571

J

jazz 456
bend 457
doit 456
fall 456
flip 457
plop 456
scoop 456
shake 456

smear (subida) 457
turn 457
juntar
partituras 83
justificación
definición 855
pentagramas 201
texto . . . . . *ver* Editar estilos de texto

K

Kirschennoten . . . . . *ver* unísonos alterados

L

l'istesso tempo . . . . . *ver* cambios de métrica
largos . . . . . *ver* valores de nota
latencia
definición 855
lazo de selección 171
lector
definición 855
Legal . . . . . *ver* tamaños de papel
letra 512
agrupar barras para coincidir con distribución . . 581
alinear 577, 759
añadir ligaduras de expresión 575
de un archivo de texto 516
definición 855
elisiones 518
exportar 578
fuentes recomendadas 511
introducción 512
números de estrofa 576
optimizar espaciado 780
seleccionar 224
silabación 830
letras acentuadas 479, 865
ligadura "dejar vibrar" . . . . . *ver* ligadura laissez vibrer
ligadura laissez vibrer 402, **465**
ligaduras
símbolos 402
ligaduras . *ver* barras de unión, ligaduras de expresión, ligaduras de prolongación
ligaduras de expresión 387
coincidir con la distribución de la letra 575
copiar 340
de puntos 394
discontinuas 394
en forma de S 392
en textos de letra 394
magnéticas 387
no magnéticas 393
reproducción 646
ligaduras de expresión no magnéticas 393
ligaduras de prolongación 464
eliminar 343
en compases de 2ª repetición 466
en música arpegiada 465
laissez vibrer 465
reproducción de 646
ligaduras multiarco *ver* ligaduras de expresión, en forma de S
ligar . . . . . *ver* ligaduras de prolongación
línea de música . . . . . *ver* sistemas, voces
línea de reproducción
definición 855
mover 668
seguir durante la reproducción 154
línea verde. . . . . *ver* línea de reproducción
líneas 377
crear 377
de octava (8va) . . . . . *ver* líneas de octava
definición 855
discontinuas 381
editar 396
filtrar 224
guitarra 380
octava . . . . . *ver* líneas de octava
Propiedades 236
tamaño de aviso 180
líneas adicionales 461
ajustar grosor 463
evitar 379
ocultar 462
símbolos 403
líneas all'ottava . . . . . *ver* líneas de octava
Líneas de 1ª y 2ª vez **379**
líneas de 1er y 2º final 662
líneas de 1er y 2º final (compases 1ª y 2ª vez) 662
líneas de copyright **488**, 510
líneas de extensión . . . . . *ver* líneas de letra
líneas de la cuadrícula 164, 760
líneas de letra
definición 855
líneas de protracción . . . . . *ver* líneas de letra
Live Tempo 620
llaves 438
definición 855
ocultar 438
llaves de coros . . . . . *ver* corchetes
longa . . . . . *ver* valores de nota

M

magnético
definición 855
grupos irregulares 280
ligaduras de expresión 387
mandolina *ver* gráficos de acorde, tablatura de guitarra

mapa de percusión ..... *ver* percusión
maquetación **756**, 800
alinear pentagramas 731
automática 742
espacio vertical 757
hacer uniforme 757
saltos de página 747
saltos de sistema 747
tamaño de página 756
tamaño de pentagramas 756
ver 750
ver también diseño musical
Maquetación magnética 734
maquetacón
plug-in Hacer la maquetación uniforme 241
marcar tempo 243
marcar tempo *ver* Live Tempo
marcas de arco *ver* articulaciones, ligaduras de expresión
marcas de corte
definición 855
marcas de ensayo 507, 509, **556**, 763
crear 556
definición 855
editar 557
fuentes recomendadas 511
opciones de Normas de diseño musical 557
marcas de fraseo ..... *ver* ligaduras de expresión
marcas de respiración 401
marcato ..... *ver* articulaciones
márgenes 94, **719**, 756
cambiar configuración a lo largo de la partitura . 749
página 720
pentagrama 722
ver 843
márgenes de página 720
cambiar configuración a lo largo de la partitura . 749
ver 843
márgenes de pentagrama 722
cambiar configuración a lo largo de la partitura . 749
MAS 690
medias plicas ..... *ver* plicas pequeñas
melismas ..... *ver* líneas de letra
mensajes de advertencia 156
mensajes MIDI 304, 606, **704**
aftertouch 709
cambio de programa y banco 706
definición 855
grabar en Flexi-time 301
inflexión tonal (pitch bend) 708
modulación 710
ocultar 712
pan 710
pedal de resonancia (sustain) 711
portamento 710
sintaxis 705
volumen 710
mensajes SYSEX 712
Mensurstriche 373
menú Configuración personal
regla de espaciado de notas **777**
menú contextual
definición 855
ver también menú contextual
menú Editar
submenú Seleccionar
Seleccionar más 532
menú Maquetación
submenú Separaciones
Dividir sistema 663, 800
Salto de página 746
Salto de sistema 746
menú Plug-ins
submenú
Sugerir posiciones de avisos de entrada 243
submenú Comprobación
comprobar pizzicatos 826
menú Reproducción
Live Tempo 625
menús contextuales 473
modificar 478
Mezclador 608
canal de la pista de metrónomo 613
canal de volumen master 617
canales de bus de efectos 616
canales de grupo 614
canales de instrumento virtual 615
canales de pentagrama 610
controlar vía teclado MIDI 618
definición 856
ver 846
Microsoft Word 104
microtonos
definición 856
reproducción 680
ver también alteraciones, microtonales
MIDI
definición 856
dispositivos de reproducción 593
guitarra 296
introducción en tiempo real ..... *ver* Flexi-time
introducción Nota por nota (step-time) *ver* introducción Nota por nota (step-time)
patches ..... *ver* números de programa
Mighty Mouse 835
Miroslav Philharmonik 688
módulos de sonido ..... *ver* MIDI
morado ..... *ver* voces, pasajes de sistema
mordente 401
reproducción de 658, 679
Mostrar Ventana de seguimiento del plug-in 149

movimientos 82
MP3 97
muestra
  definición 856
múltiples
  acordes para cuerdas
    comprobar 831
  armaduras 363
  copias, plug-in de impresión 93
  ejecutantes 196
  finales ..... *ver* 1er y 2º final
  fragmentos de texto 477
  indicaciones de compás 367, 370
  pantallas 165
  posiciones de texto 509
  selecciones 171
  voces 305
música aleatoria 370
música antigua
  barras de compás 373
  ficta 331
  símbolo de staccato vertical 401
  ver también líneas de compás, íncipits, bajo cifrado, claves
música atonal 285, **362**
música coral
  dividir flechas 402
  dividir símbolos 402
  marcas de respiración 401
música "fasola" 410
música manuscrita ..... *ver* configuraciones personales, fuente Inkpen2
música para órgano
  símbolos de pedal 401
música tipo "arpa sagrada" ..... *ver* forma de notas
música vocal ..... *ver* coro, música coral, letra
música Whacky 339
MusicXML 51, 111
  definición 856

N

Nachschlag ..... *ver* notas de adorno
naranja ..... *ver* Diferencias en partes, voces
Navegador
  definición 856
  ver 846
Nebenstimme 381
negra ..... *ver* valores de nota
negrita (texto) ..... *ver* texto
Neuratron AudioScore Lite 74
Neuratron PhotoScore Lite 56
No mencionar de nuevo 156
nombres de acordes ..... *ver* cifrados armónicos
nombres de instrumento
  al inicio de sistema 198, 495
  cambiar 493
  en secciones nuevas 495
  estilos recomendados 494
Normas de diseño musical 775
  alteraciones 445
  armaduras 364
  arpegios 446
  articulaciones 451
  articulaciones de jazz 457
  barras de compás 376
  barras de unión 430
  cifrados armónicos 533, 545
  claves 360
  compases de espera 754
  corchetes y llaves 439
  definición 856
  fuentes 788
  grupos irregulares 282
  guitarra 545
  indicaciones de compás 369
  ligaduras de expresión 394
  ligaduras de prolongación 466
  líneas adicionales 463
  marcas de ensayo 557
  notas de adorno y de aviso 181, 455
  números de compás 561
  pentagramas y sistemas 203
  plicas 463
  reguladores 385
  separadores de sistema 194
  tablatura de guitarra 275
  voces 310
  ver también diseño musical
normas de espaciado de notas 777
  ver también diseño musical
nota adhesiva 813
nota añadida a cuerda forzada con retorno 271
nota añadidaa cuerda forzada 271
nota fantasma 251
nota forzada (bend) 269, 457
nota forzada con retorno 271
notación enmarcada 381
notación para batería ..... *ver* conjunto de batería
notación para batería ..... *ver* percusión
notación rítmica 410
notación rítmica Kodály 410
notación sol-fa tónico
  añadir automáticamente 575
notas 247
  ajustar posición 310
  Añadir nombres de las notas 574
  clusters 403
  colgadas 592
  color **222**, 339, 845

convertir en tablatura de guitarra 264
definición 856
desplegar 314
duraciones de reproducción 646
eliminar superposiciones 346
en texto 487
entre corchetes 411
entre paréntesis 411
espaciado 777
ver también diseño musical
falsas 402
filtrar 224
forma . . . . . *ver* formas de nota
fuera de alineación 234, 310, **779**
fuera de tesitura **194**, 265, 845
grandes 181
insertar 337
introducir 253
ocultar 260
pequeñas . . . . . *ver* notas de aviso, notas de adorno
Propiedades 237
reintroducir alturas **259**
reintroducir las notas 259
repetir 175
silenciadas 410
sin cabeza 409
sin plica 409, **462**
sombra 251
unísonos . . . . . *ver* unísonos
ver también cabezas de nota
notas a pie de página 489
definición 858
notas con sombra 251
notas de adorno 454
al final del compás 455
cuerdas forzadas (tablatura de guitarra) 271
definición 856
después de trinos 455
espaciado 455
notas de aviso
crear 180
notas de aviso de entrada
definición 856
notas dobles 380
notas falsas 402
notas grandes 181
notas ligadas
alteraciones en 442
combinar 345
notas pequeñas . . . . *ver* notas de adorno, notas de aviso
notas silenciadas 410
notas sin cabeza 409
NoteOff (desactivada)
definición 856
NoteOn (activada)
definición 856
numeración
compases 459, 559
páginas 567
números de compás 559
al principio de un sistema 561
alineación por encima de barras 561
cambiar 563
en compases de espera 560
en partes 566
en repeticiones 562
estilo de texto 561
fuentes recomendadas 511
intervalos 560
mover 563
ocultar 563
por debajo del pentagrama 562
seleccionar 563
ver en todos los compases 843
números de página 567
en partes 569, 804
fuentes recomendadas 511
números de patch . . . . . *ver* números de programa
números de programa 49
definición 856
números romanos 490, 491

O

objetos
alinear 759
definición 856
ocultar 231
pentagrama 762
seleccionar . . . . . *ver* selecciones
sistema 763
objetos de pentagrama 762
definición 857
objetos grises . . . . . *ver* ocultar
objetos ocultos
ver 843
OCR
definición 857
ver también escanear
octava
claves 359
líneas **379**, 402
octava (8va) . . . . . *ver* líneas de octava
ocultar
mensajes MIDI 712
objetos 231
pentagramas en medio de un sistema 204
pentagramas vacíos 202
texto 476

Optical
barras de unión 430
definición 857
espaciado de notas 777
ligaduras de prolongación 466
Optimizar espaciado vertical de pentagramas 729
ordenador portátil . . . . . *ver* portátil
original
definición 857
ossias 201
definición 857
ottava . . . . . *ver* líneas de octava
overdubbing (grabación superpuesta) 303

P

P.G. . . . . *ver* pausa general
página
comenzar a la izquierda 570
definición 857
número fijo de compases 241
números 567
saltos . . . . . *ver* saltos, página
ver también Configuración del documento, tamaño de página, tamaños de papel
página dobles
definición 857
páginas
en blanco 724, 747
título 724
páginas dobles 91
páginas en blanco 724, 747
añadir 725
eliminar 725
páginas en blanco . . . . . *ver* páginas dobles
páginas web
creación en lote de 239
exportar 123
páginas web de Scorch
exportar 118
páginas web Scorch
exportar 123
Paleta de caracteres 480
panel de línea de tiempo 839
definición 857
Panorama 741, 835, 836
Pantalla completa 847
papel
elegir bien 93
papel de examen 201
Parámetros de archivo 14
partes 793
avisos de entrada 176
copiar maquetación 800
definición 857
diferencias 232
eliminar 795
extraer ejecutantes 808, 809
numeración de páginas 569, 804
para diferentes transposiciones 801
para intérpretes individuales 809
partes dinámicas 793
definición 857
ver también partes
partes instrumentales . . . . . *ver* partes
partes orquestales . . . . . *ver* partes
partitura general
definición 858
partituras
agregar 83
buscar 30
calcular duración 675
comparar 823
definición 857
en Do . . . . . *ver* partituras con transposición
información 120, 125
juntar 83
transportar 363
vista previa 29
ver también archivos, partituras de ejemplo
partituras de ejemplo . . . . . *ver* partituras
partituras digitales 36, 118
partituras simplificadas 876
barras de compás iniciales 376
partituras tipo collage 204
pasajes 169, **171**
definición 858
sistema
definición 858
pases de página . . . . . *ver* saltos, página
patches . . . . . *ver* números de programa
patrones rítmicos
añadir automáticamente 334
pausa . . . . . *ver* calderón
pausa general 221
pedal 401
pedales **379**
pedales *ver también* diagramas de pedal de arpa, mensajes MIDI
pegar 169
en otra voz 343
pentagrama . . . . . *ver* pentagramas
pentagramas 200
acabar antes 201
acordes divididos entre 430
acordes divididos entre pentagramas 430
alinear 731
comparar 824
crear 200

eliminar 203
eliminar espacios 204
Enfocar 732
espaciado 726
fusionar 307
introductorios 205, 665
justificados a la izquierda 201
mostrar vacíos 203
mover 729
ocultar en medio de un pentagrama 204
ocultar vacíos 202
ossias 201
pequeños 203
restablecer espaciado predeterminado 730
seleccionar 729
silenciar 617
ver nombres de pentagrama 843
ver también instrumentos, pentagrama
pentagramas introductorios 205
ver también íncipits
percusión 200, 455
cabezas de nota 408
mapa de batería 216
reproducción de trino 636
símbolos 401
percussion **412**
PhotoScore 56
definición 858
piano
barras de unión . . . . *ver* barras de unión, que cruzan pentagramas
dúo 241
ventana Teclado 261
ver también instrumentos de teclado
pies de página **489**, 510
pincé 403
pista
definición 858
pista de metrónomo 606
pitch bend (inflexión tonal) 708
pizzicato
reproducción 634
plantilla (papel pautado) 129
definición 858
plantillas
hoja de ejercicios 140
ver también plantilla (papel pautado)
plica . . . . . *ver* audio, exportar
plicas 461
definición 858
en la línea central 461
en pentagramas de una línea 461
forzar dirección 461
invertir 461
que cruzan pentagramas 430
símbolos 403
plicas pequeñas 432
plop 456
plug-in Acortar grupo irregular 349
plug-in Ajustar la representación de escritura de Swing 344
plug-in Ajustar selección al tiempo 336
plug-in Ajustar tamaño de compás 242
plug-in Alargar grupo irregular 348
plug-in Alturas de nota aleatorias 329
plug-in Añadir acordes con Cejilla (capo) 548
plug-in Añadir alteración sobreentendida 331
plug-in Añadir alteraciones a todas las notas 331
plug-in Añadir alteraciones a todas las notas con sostenidos y bemoles 331
plug-in Añadir armonización simple 335
plug-in Añadir corchetes a Reprise Script 572
plug-in Añadir digitación a las notas 573
plug-in Añadir grados de escala de Schenker 824
plug-in Añadir matices desde la reproducción en vivo 572
plug-in Añadir nombres de nota a las cabezas de nota 240
plug-in Añadir notas a grupo irregular 348
plug-in Añadir patrón rítmico 334
plug-in Aplicar formas de notas 339
plug-in Asignar indicación metronómica 243, 672
plug-in Aumentar intervalos 328
plug-in Barras de notas en letra 581
Plug-in Buscar motivo 825
plug-in Buscar tesitura 825
plug-in Calcular estadísticas 238
plug-in Cambiar dinámicas 577
plug-in Cambiar proporción de un grupo irregular . 348
plug-in Cambiar punto de división 345
plug-in Cifrado armónico fraccionario 549
plug-in Colorear alturas de nota 339
plug-in Colores de nota Boomwhacker 339
plug-in Combinar notas ligadas y silencios 345
Plug-in Comparar pentagramas 824
plug-in Comprobar contrapunto de primera especie 829
plug-in Comprobar redundancias 832
plug-in Comprobar vínculos 827
plug-in Convertir carpeta de archivos MIDI 238
plug-in Convertir carpeta de archivos MusicXML . . 238
plug-in Convertir carpeta de partituras en gráfico . . 238
plug-in Convertir carpeta de partituras en MIDI . . . 239
plug-in Convertir carpeta de partituras en páginas web 239
plug-in Convertir en grupo irregular 348
plug-in Crear cambios de controlador continuo 678
plug-in Dibujar barra de compás de ritmo libre 335
plug-in Disminuir intervalos 328

plug-in Dividir duraciones 341
plug-in Dividir o unir grupo irregular 349
plug-in Dividir por la mitad el valor de las notas ... 327
plug-in Dividir silencios de negra con puntillo 344
plug-in Dolet ..... *ver* MusicXML
plug-in Duplicados en pentagramas 345
plug-in Duplicar el valor de las notas 327
plug-in Eliminar ligaduras excedentes 343
plug-in Eliminar notas de un grupo irregular 349
plug-in Eliminar notas en unísono 347
plug-in Eliminar notas superpuestas 346
plug-in Eliminar silencios 346
plug-in Escalas y arpegios 242
Plug-in Exportar cada pentagrama como audio ... 239
plug-in Grabaciones de ensayo 96
plug-in Hacer la Maquetación Uniforme 241
plug-in Imprimir varias copias 93
plug-in Indicación para Groovy Music 240
plug-in Insertar nota o silencio 337
plug-in Invertir 328
plug-in Matriz dodecafónica 333
plug-in Mezclar alturas de nota 329
plug-in Modificar comillas 581
plug-in Mostrar campanillas necesarias 338
plug-in Mover a otro pentagrama 346
plug-in Numerar compases 579
plug-in Numerar tiempos 580
plug-in Números de acordes Nashville 550
plug-in Pegar en la voz 343
plug-in Preferencias 242
plug-in Preferencias de grupos irregulares 349
plug-in Qué y Dónde 832
plug-in Rasgueo 680
plug-in Reajustar posición del texto 580
plug-in Realizar cifrados y gráficos de acorde 550
plug-in Reescribir enarmónicamente bemoles como sostenidos 331
plug-in Reescribir enarmónicamente sostenidos como bemoles 331
plug-in Reescribir notación 300
plug-in Reproducción de armónicos 679
plug-in Retrogradar alturas 327
plug-in Retrogradar ritmos 327
plug-in Retrogradar ritmos y alturas de nota 328
plug-in Rotar alturas de nota 329
plug-in Rotar ritmos 329
plug-in Rotar ritmos y alturas de nota 329
plug-in Simplificar alteraciones 332
plug-in Suprimir todos los resaltes 242
plug-in Transporte selectivo 328
plug-ins 147
  definición 858
  efectos 601
plug-ins ..... *ver también* instrumentos, efectos
polirritmos ..... *ver* indicaciones de compás múltiples, grupos irregulares
pop 273
port de voix 403
Portable Network Graphics ..... *ver* archivos PNG
portadas 724
  eliminar 725
portamento 378
  mensajes MIDI 710
  reproducción de 639
portapapeles
  definición 859
portátil
  acceder a las funciones del Teclado flotante 250
posición de panorama 710
posición de panorámico **611**
  definición 859
  ver también mensajes MIDI
posiciones
  líneas ..... *ver* líneas
  notas ..... *ver* notas
  predeterminadas 781
  texto ..... *ver* texto
ppp
  definición 859
ppp (dpi) 105
predeterminado
  definición 859
  posiciones 781
    cambiar objetos existentes 783
preferencias 150
  archivos 151
  configuración de la línea de tiempo 841
  digitación para tablatura de guitarra 266
  dispositivos de introducción 290
  fuentes equivalentes 586
  fuentes musicales 789
  guardar y exportar 153
  ideas 184, 185, 187
  introducción de notas 286
  menús contextuales 478
  menús y atajos de teclado 159
  mostrar configuración 162
  otros 155
  Pegar como aviso de entrada 179
  posición de la partitura 154
  ratón 152
  reproducción 605
  texturas 164
  visualización 150
presets 604
prima volta ..... *ver* 1er y 2º final
primer final ..... *ver* 1er y 2º final
primera especie 829

Pro Tools 701
problemas . . . . . *ver* ayuda
procesamiento en lote
  imprimir partes 794
  plug-ins 238
programas
  definición 859
prolaciones 403
Propiedades
  definición 859
Propiedades . . . . . *ver* Inspector
prueba escrita 201
púa . . . . . *ver* articulaciones
Publicación en Internet 239
pull-off 273
puntillo 440, 448
  mover 310
puntillos de aumentación . . . . . *ver* puntillo
punto . . . . . *ver* staccato, puntillo
punto de división 303
  cambiar 345, 346
punto de introducción . . . . . *ver* cursor
puntos de arrastre 843
puntos de aviso de entrada 176
puntos de divisi . . . . . *ver* trémolos
puntos de pulsación manual 623
puntos de sincronía 675
  añadir 676
  cambiar 677
  definición 859
  editar 676
  eliminar 677

Q

Quick Look 29
QuickTime 670
quintillos . . . . . *ver* grupos irregulares

R

rake (rasgado) 273
rall. . . . . *ver* rit.
rascado de púa 273
ratón
  uso de la rueda 835
ratón de rueda 842
recitativo 371
rectángulo 381
recuadro 381
redoble
  ver también trémolos, trinos
redoble con zumbido 417, 469
redoble de percusión 417
redoble, batería 417
redoble, batería . . . . . *ver también* trémolos, trinos
redonda . . . . . *ver* valores de nota
reducción 307, **316**
  definición 859
reformatear
  definición 850
reformatear . . . . . *ver* dar formato
reglas 845
  unidades de medida 155
reguladores 384
  definición 859
  reproducción de 635
Rehacer 21
rejillas, guitarra . . . . . *ver* cifrados armónicos
reorganizar compases 366
repetición
  compases 664
repeticiones 661
  a coda 664
  barras de repetición 662
  D.C. 663
  D.S. 663
  da capo 663
  dal segno 663, 664
  fine 664
  numeración de compases 562
repeticiones con alas 373
repeticiones de compases . . *ver* compases de repetición
repeticiones de medidas . . . *ver* compases de repetición
reproducción 591
  adornos . . . . . *ver* trinos, plug-ins
  cresc./dim. en notas mantenidas 635
  cuarto de tono 680
  de compases de repetición 664
  diccionario 634, **648**
  dinámicas . . . . . *ver* texto de Expresión, reguladores
  dinámicas entre pentagramas de teclado 646
  duraciones de notas 646
  Espressivo 641
  ligaduras de expresión 646
  ligaduras de prolongación 646
  mejorar 619
  nivel de zoom 154
  Propiedades 235
  reguladores . . . . . *ver* reguladores
  repeticiones 661
  Reproducción en vivo 628
  reproducir notas durante la edición 592
  reverb . . . . . *ver* reverb
  Rubato 642
  saltar compases 665
  swing . . . . . *ver* swing
  tempo 637
  velocidad 637

Reproducción en vivo 628
de Flexi-time 302
definición 852
reproducir en cada pasada 664
reproducir notas durante la edición 287, 592
resalte
eliminar 242
resaltes 815
resolución
definición 859
resolución de pantalla 164
resolución de problemas ..... *ver* ayuda
Restablecer a la posición de la partitura 759
Restablecer diseño 759
Restablecer diseño de la partitura 759
Restablecer espaciado de notas 173, 776, **777**
Restablecer grupos de barras 422
Restablecer posición 758
retardo (delay) 691
reverb **644**, 691
definición 859
ReWire 701
definición 859
rit.
reproducción de 380, **637**
ritmo
aumentar 327
barras 409
disminuir 327
ver también valores de nota
ritmo libre 370
ritmos contramétricos ..... *ver* grupos irregulares
ritmos irracionales ..... *ver* grupos irregulares
ritmos irregulares ..... *ver* grupos irregulares
ritmos punteados ..... *ver* puntillo
rojo ..... *ver* notas fuera de tesitura, vínculo, línea de reproducción
RTAS 690
Rubato 642
rudimentos 455
ruff 455

S

sacudida 273, 403, 456
salida
definición 859
saltar ..... *ver* repeticiones
salto de sistema
espacio 237
saltos 746
página **747**
automáticos 742
definición 860
sistema 747
automático 742
ver **750**, 844
Saltos automáticos 241, 758
sangría
sistemas 201
texto 508
Scalable Vector Graphics ..... *ver* SVG
scoop 456
Score Exchange 36, 122
secciones 236, **495**, 746
definición 860
secuenciador
definición 860
secuencias de teclas 16
secunda volta ..... *ver* 1er y 2º final
segno 664
Segunda Escuela de Viena
Hauptstimme 381
Nebenstimme 381
símbolos de acentuación y no acentuación 401
Sprechstimme 403
segundo final ..... *ver* 1er y 2º final
seisillo ..... *ver* grupos irregulares
selección
definición 860
seleccionar
compases 172
definición 860
dinámicas 224
letra 224
ligaduras de expresión 224
ver también filtros, selecciones
selecciones 169
individuales 169
múltiples 171
separaciones
definición 859
septillos ..... *ver* grupos irregulares
serif
definición 860
sets de sonido
definición 860
sets de sonidos 713
Sibelius Player 681
signos de interrogación 265
signos de repetición ..... *ver* compases de repetición
silenciar 485
pentagramas en el Mezclador 617
silencio de redonda 220
silencios 247
agrupar en tiempos 367, 420
barra por encima 432
combinar 345
dividir silencios de negra con puntillo 344

eliminar 255
fuera de alineación 234
insertar 337
ocultos 260
plicas pequeñas sobre 432
plug-in Eliminar silencios 346
tamaño de aviso 180
ver también silencios de compás, compases de espera
silencios con puntillo 344
silencios de compás 218
crear 219
cuadrada 220
cuadrada (breve) 220
eliminar 220
mover 220
vacío 220
silencios de varios compases. . . . *ver* compases de espera
símbolo de copyright 866
símbolos 399
azul claro encima de compases 750
campanillas 403
componer 405
definición 860
editar 404
jazz 456
símbolos de partitura simplificada *ver* cifrados armónicos
símbolos para el director 402
simplificada
definición 853
sin medida . . . . . *ver* ritmo libre
síntesis
definición 860
sistema
con sangría 201
definición 860
dividido
volver a unir 205
número fijo de compases 241
número fijo de compases por 757
objeto
definición 857
objetos **763**, 784
pasaje 172
definición 858
saltos 747
definición 860
ver también saltos, sistema
separadores 194
definición 860
sistema de pentagramas . . . . . *ver* sistema
sistema
ver también pentagramas
slap 273
slashes **343**
slide 272
smear (subida) 457
SMF . . . . . *ver* archivos MIDI
SMPTE 49
sol-fa tónico (Do móvil) 575
sombra de nota
deshabilitar 286
"sombrero" . . . . . *ver* articulaciones
Sonivox Symphonic Orchestra 688
sordina
símbolo 403
sostenido 440
sostenuto . . . . . *ver* tenuto
SoundCloud 36, 38
soundfonts 700
definición 860
SoundStage 618
SoundWorld 713
SoundWorld™
definición 861
Spotlight 30
Sprechstimme 403
staccato . . . . . *ver* articulaciones
Standard MIDI Files (SMF) . . . . . *ver* archivos MIDI
subíndice 503
subrayar (texto) 474
superíndice 503
SVG
definición 861
swing 642
escribir 344

T

tabla . . . . . *ver* partitura
tablatura . . . *ver* tablatura de guitarra, tablatura de laúd
tablatura de guitarra
afinaciones 274
convertir en notación 264
crear un instrumento con tablatura 264
definición 861
espacio tras las notas 274
introducción 264
opciones de digitación 266
palanca del puente de vibrato 272
personalizar 274
tablatura de laúd 276
ritmos 276
Tabloide . . . . . *ver* tamaños de papel
tacet 745
tamaño . . . . *ver* tamaños de página, tamaños de papel, tamaño de punto, tamaño de pentagrama
tamaño de página 756
predeterminado 151
tamaño de pentagrama 203, **720**, 756

definición 861
tamaño de punto 506
definición 861
Tamaño real 842
tamaños de papel 85, **719**
A3 719
A4 719
A5 719
B4 719
B5 719
Banda 719
Carta 719
Concierto 719
Cuartilla 719
Ejecutivo 719
Folio 719
Himno 719
Informe 719
Legal 719
Octavo 719
Parte 719
recomendados 721
Tabloide 719
Tapspace 688
tasa de frames 49
ver también código de tiempo
TDM 690
teclado (MIDI)
USB 23
Teclado flotante 248
definición 861
páginas
1ª 440, 448
2ª 253, 256, 454
3ª 423
4ª 448
5ª 456
6ª 440, 442
si tu teclado no dispone de teclado numérico ... 250
ver 846
voces 250
teclado numérico ..... *ver* Teclado flotante
tempo
establecer mediante pulsaciones 243
información de la ventana Controles 673
Tempo I 485
tenuto 48, 451
tercer final ..... *ver* 1er y 2º final
tesitura
comprobar 825
notas fuera de ..... *ver* notas fuera de tesitura
texto 473
buscar y reemplazar 578
cambiar estilo 476
cirílico 479
código de tiempo 677
códigos de texto 582
con caligrafía compleja 479
copiar entre programas 476
copyright 510
coreano 479
crear 473
crear notas en 487
cursiva 474
editar 474
en posiciones múltiples 509
encabezamientos 510
enmarcado 487
entre pentagramas 477
escribir alteraciones 444
estilos
definición 853
editar 504
estilos de texto ... *ver* Editar estilos de texto, fuentes
estilos en las partes 799
filtrar 224
griego 479
inclinado 507
japonés 479
menús contextuales 473
método de introducción 480
negrita 474
nombres de instrumento 493
números romanos 490
ocultar 476
pies de página 510
Propiedades 234
reajustar 580
restablecer diseño 477
restablecer posición 476
sangría 508
seleccionar 475
sencillo 487
subrayar 474
tamaño de aviso 180
ver también letra
texto (para cantar) ..... *ver* letra
texto cirílico 480
texto coreano 480
texto de compositor 487
texto de Expresión 484
fuentes recomendadas 510
texto de letrista 487
texto de Técnica 485
fuentes recomendadas 510
texto de Tempo 485
texto de Título **487**
texto de título 763
texto enmarcado 487
texto griego 480

texto japonés 480
texto normal 487
texturas 164
tiempo compuesto
  grupos de silencios 344
tiempo común . . . . . *ver* indicaciones de compás
tiempo simple
  convertir en tiempo compuesto 340
tiempos
  numerar 580
tilde 705
tonalidad abierta . . . . . *ver* armaduras
transparencia 165
transportar 284
  altura
    grabar a 304
  cifrados armónicos 285, 529
  diatónicamente 284
  líneas de octava (8va) . . . . . *ver* líneas de octava (8va)
  partes 801
  partituras 363
  por octavas 285
  por tonalidad 284
  todas las notas a una única altura 343
  transporte modal 328
  un semitono 285
transposición
  partitura
    definición 857
transpositores
  instrumentos 195
    definición 854
trémolo
  punteo (guitarra) 273
  redoble con "zumbido" (z en la plica) 417, 469
trémolos 468
  escribir su totalidad 342
  reproducción de 236
  usar un trino 636
tresillos 278
  ver también grupos irregulares
triángulo . . . . . *ver* articulación, regulador
trinos 273, **379**
  reproducción de 636
  seguidos por notas de adorno 455
TWAIN
  definición 861

U

umlaut . . . . . *ver* letras acentuadas
Unicode 34, 479
unísonos
  alterados 444
  eliminar 347
unísonos alterados 444
USB
  definición 861

V

V.S. 744
valores de nota
  definición 861
  dividir de acuerdo con las divisiones de tiempo . . 341
  doble 327
  editar 255
  mitad 327
variaciones 328
VDL . . . . . *ver* Virtual Drumline
velocidad de ataque
  definición 862
velocidad de la reproducción 637
ventana Comparar 820
ventana Mástil 267
Ventana Teclado 261
verde . . . . . *ver* voces, línea de reproducción
versiones 816
  comparar 820
  editar 818
  guardar 816
  ver 817
verso subito (pasar rápidamente) . . . . . *ver* V.S.
vertical
  espaciado de pentagramas 757
  páginas 835
  posición del texto 509
  vínculo 762
vibrato 273
  palanca del puente 272
  palanca dip 273
  palanca scoop 272
vídeo 668
  ajustar el nivel de volumen Vídeo 669
  ajustar el tamaño de la ventana Vídeo 669
  añadir un vídeo 668
  compartir en Internet 37
  eliminar un vídeo 668
  formatos de archivo 668
  modo pantalla completa 670
  mostrar y ocultar la ventana Vídeo 669
  tiempo de inicio 670
  transparencia 670
  Windows Media y QuickTime 670
vídeo digital 668
Vienna Symphonic Library 688
vínculo 761
  comprobar 827
  definición 862
  en partes **761**

texto entre pentagramas 477
ver 844
visualizar **.....761**
virgules (barras) .....*ver* barras
Virtual Drumline 688
vista previa 29
voces 305
botones del Teclado flotante 250
copiar 309
crear 306
crear un silencio de compás en 219
cruzar 310
definición 862
dividir 308
eliminar 307
fusionar 307
grabación con Flexi-time 304
intercambiar 308
ligaduras entre 646
ocultar 310
voces (cantantes) ..... *ver* coro, letra
volume **.....610**
volumen 710
cambiar volumen master 617
definición 862
volumen master 617
VSL ..... *ver* Vienna Symphonic Library
VST 690
definición 862
presets 604

W

whammy bar (barra de trémolo) .. *ver* barra de vibrato
Windows Media 670
Word ..... *ver* Microsoft Word

Y

YouTube 36, 37

Z

z en la plica 469
zambomba
definición 862
zoom 842
durante la reproducción 154
nivel predeterminado 27