



# Sibelius<sup>®</sup> 7

## Tutoriales

Edición 7.0  
Julio de 2011

Tutoriales escritos por Tom Clarke.

En el cuadro de diálogo **Acerca de Sibelius** podrás ver la lista completa del equipo de desarrollo del software, entre otra información.

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

### **Aviso legal**

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

Esta guía es copyright © 2011 de Avid Technology Inc., (de ahora en adelante "Avid"), con todos los derechos reservados. De acuerdo con las leyes de copyright, no se podrá realizar una copia parcial ni completa de esta guía sin la autorización por escrito de Avid.

Avid, Sibelius y Scorch son marcas comerciales registradas de Avid Technology, Inc. en EE. UU., Reino Unido y otros países. El resto de marcas comerciales son reconocidas como propiedad de sus propietarios respectivos.

Las funciones y especificaciones del producto, los requisitos del sistema y la disponibilidad están sujetos a cambios sin previo aviso.

### **Comentarios sobre el documento**

Siempre estamos dispuestos a mejorar nuestra documentación. Si tienes algún comentario, corrección o sugerencia con respecto a nuestra documentación, envíanos un correo electrónico a [docs@sibelius.com](mailto:docs@sibelius.com).

# Índice

<b>Índice</b>	<b>3</b>
. Empezar aquí .....	5
. Información sobre los proyectos.....	8
<b>Proyecto 1</b>	<b>9</b>
1.1 Cómo abrir una partitura .....	11
1.2 Edición e introducción de notas.....	18
1.3 Seleccionar y copiar música .....	25
1.4 Introducción con Flexi-time™ .....	29
1.5 Introducción alfabética y Nota por nota	33
1.6 Reproducción .....	39
1.7 Texto y matices .....	42
<b>Proyecto 2</b>	<b>47</b>
2.1 Creación de una partitura nueva .....	49
2.2 Escanear .....	55
2.3 Claves, armaduras y grupos irregulares.	59
2.4 Creación de indicaciones en una partitura.....	62
2.5 Maquetación y formato.....	68
2.6 Partes dinámicas™ .....	73
2.7 Exportación.....	77
<b>Proyecto 3</b>	<b>79</b>
3.1 Escritura para teclado .....	81
3.2 Escritura para guitarra .....	84
3.3 Ideas y notación de batería.....	86
3.4 Cifrados armónicos .....	92
3.5 Repeticiones y cudas .....	98
3.6 Arreglo y reproducción.....	102
<b>Proyecto 4</b>	<b>107</b>
4.1 Creación de una hoja de ejercicios .	109
4.2 Escalas y arpegios .....	114
4.3 Maquetación y formato.....	117
4.4 Control de la clase .....	121
<b>Proyecto 5</b>	<b>125</b>
5.1 Uso del vídeo .....	127
5.2 Adición de música a la imagen .....	129
5.3 Cómo añadir una banda sonora a un video .....	133
<b>Lista de conceptos clave</b>	<b>135</b>

*Índice*

# Empezar aquí

## Importante

Se recomienda leer esta sección al completo antes de empezar a usar el programa, aunque no te gusten los manuales.

Asimismo, se aconseja encarecidamente la lectura de al menos los tres primeros de los cinco proyectos tutoriales antes de embarcarte en tareas de envergadura con Sibelius por cuenta propia. Sibelius es muy fácil de aprender y la gran mayoría de las funciones se explican por sí mismas; no obstante, si no prestas atención a estos proyectos, corres el riesgo de no descubrir nunca las funciones más elementales, en especial si estás acostumbrado a trabajar con otros programas de notación musical. Cuando hayas completado la lectura y práctica de estos proyectos, que tan solo te llevará unas horas, serás capaz de introducir, editar, reproducir e imprimir música sencilla, así como afrontar proyectos más complejos.

Estos tutoriales dan por sentado que el usuario sabe usar el ordenador (es decir, ratón, teclado, menús y archivos).

## Guía de referencia en pantalla

Los temas más avanzados se tratan uno a uno en la Guía de Referencia de Sibelius, en la que se explica cada función al detalle (con un **Glosario** de términos especiales). Para comenzar con la Guía de referencia en pantalla, haz clic en el botón de la barra de herramientas que se muestra a la derecha o selecciona **Archivo ▶ Ayuda** y, a continuación, haz clic en el botón **Guía de referencia de Sibelius 7** (atajo de teclado **F1 o #?**).



No pretendemos que la Guía de referencia se lea de principio a fin, especialmente porque la mayoría de usuarios solo usarán una pequeña parte de la notación musical. Puedes pasar de un tema a otro de la Guía de Referencia de Sibelius a tu antojo.

La Guía de referencia también está disponible en formato impreso como un extra opcional; si quieres comprarlo en caso de que aún no lo tengas, visita la tienda online de Avid ([shop.avid.com](http://shop.avid.com)) o tu librería online favorita.

### Cuadros de la Guía de referencia

A lo largo de toda la Guía de referencia encontrarás una serie de cuadros como este, que explican varias reglas de notación y normas de diseño musical.

### Tipografía y referencias cruzadas

Los nombres de las teclas del ordenador, menús y diálogos, 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.

## Empezar aquí

Como forma rápida de describir el acceso a un comando determinado, estos tutoriales utilizan 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 todo te suena extraño, no tienes por qué preocuparte.

■ **2.1 Alteraciones** significa “consulta el tema Alteraciones (en la Guía de referencia de Sibelius)” (en pantalla o seleccionando **Archivo ▶ Ayuda ▶ Guía de referencia de Sibelius 7** o consultando la copia opcional impresa de la Guía de referencia).

## Terminología básica

La mayoría de la terminología informática que mostramos a continuación resultará familiar a casi todos los lectores, pero la hemos incluido en caso de que no se conozca algún término:

- Algunas teclas están etiquetadas de manera diferente en los distintos teclados, especialmente en Mac. Para los objetivos de estos tutoriales, las convenciones son:

Símbolo Mac	Nombre en Mac	Equivalente en Windows
⌘	Comando	Ctrl (“Control”)
⇪	Mayús	Mayús
⌥	Opción	Alt
⤵	Intro	Intro (en el teclado principal)
⤷	Intro	Intro (en el teclado numérico)

- Sibelius es casi idéntico para Windows y para Mac, pero cuando hay diferencias, principalmente en los comandos 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** en la Guía Referencia, que muestra todos los atajos de teclado disponibles. Los atajos de teclado también aparecen en los propios menús.
- “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.
- En Windows, hacer *clic* en algo significa mover el puntero del ratón sobre ese “algo” 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.
- En Mac, *hacer clic* en algo significa mover el cursor del ratón sobre un objeto y hacer clic con el botón *izquierdo* del ratón, si dispones de uno; si el modelo de ratón solo tiene un botón, entonces solo puede hacer clic con ese botón. Hacer **control-clic** significa mantener pulsada la tecla **Control** del teclado (a veces la tecla **Ctrl**) y hacer clic con el botón izquierdo o con el único botón del ratón; si, por el contrario, el ratón tiene botón derecho, puedes simplemente hacer clic con el botón derecho del ratón.
- *Arrastrar* algo significa apuntar a ese “algo” con el ratón y luego hacer *clic y mantener pulsado* el botón izquierdo del ratón (o el único botón de ratón en Mac) mientras muevas 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 diálogo están divididos en varias páginas y disponen de *cuadros combinados* emergentes (Mac), *pestañas* identificativas en la parte superior o *un cuadro de lista*, 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** en la Guía de Referencia 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 “**Intro**” 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 **Intro**.

La terminología menos conocida se encuentra en **Glosario** al final de la Guía de Referencia.

## Inglés americano y británico

Las versiones en inglés de Sibelius y de estos tutoriales emplean el inglés americano, pero en beneficio de los lectores de otros países, se incluyen entre paréntesis algunos términos no americanos.

Es posible que los lectores británicos estén interesados en saber que en América tanto “bar” como “measure” significan compás (por unificar hemos optado por “bar”), y “staff” (pentagrama) es el equivalente al “stave” británico. Cualquier lector inglés que se sienta ofendido por la grafía de “center,” “color”, etc. simplemente deberá usar un bolígrafo para corregirlo y escribir “centre” o “colour” en la Guía de referencia o (con menos eficacia) en la pantalla.

## Sugerencias

Aceptamos siempre con agrado informes sobre posibles errores o erratas, así como sugerencias de mejora para estos tutoriales y Guía de referencia. Remite las sugerencias a [docs@sibelius.com](mailto:docs@sibelius.com).

También estamos dispuestos a recibir cualquier tipo de sugerencia relacionada con la mejora del propio programa. Escribenos a través de la página de chat del sitio web de Sibelius o ponte en contacto con el equipo de asistencia técnica de Sibelius.

# Información sobre los proyectos

---

El manual del usuario está dividido en cinco proyectos, cuya lectura de principio a fin puede durar unas ocho horas aproximadamente. Se recomienda trabajar con al menos los tres primeros proyectos, ya que contienen todas las funciones y conceptos claves para el uso diario del programa. El cuarto y quinto proyecto están dedicados a funciones más específicas, pero también se recomienda su lectura si el usuario dispone de tiempo para ello.

## Proyecto 1 (2 horas)

Este proyecto te explica cómo abrir una partitura, presenta la cinta de opciones y te muestra cómo desplazarte por una partitura mediante el panel Navegador y varios atajos de teclado y ratón, así como realizar selecciones, copiar y pegar. Usando como ejemplo el arreglo de la canción folk *Scarborough Fair*, el usuario aprenderá a editar e introducir notas mediante el ratón, el teclado del ordenador y el teclado MIDI; así como a introducir la letra de una canción. También aprenderá a reproducir y marcar la partitura con texto y matices.

## Proyecto 2 (2 horas)

Este proyecto muestra cómo interpretar un extracto del cuarteto de cuerda en Mi menor Op. 83 del compositor Elgar, escaneando las cuatro partes instrumentales con PhotoScore Lite, y copiando/pegando las partes en un partitura nueva. El proyecto ilustra los cambios de clave y armadura, la introducción de notas en modo avanzado (grupos irregulares incluidos) y la exploración de los distintos tipos de objetos (articulaciones, líneas, ligaduras de prolongación, ligaduras de expresión y texto) usados comúnmente para marcar las partituras. También se introducirán los conceptos de las partes dinámicas y la exportación de gráficos desde Sibelius.

## Proyecto 3 (2 horas)

Este proyecto describe los conceptos básicos de la escritura para teclado, guitarra y batería, y presenta la creación de cifrados armónicos y estructuras de repetición (1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> línea de repetición, y D.S. al Coda). El usuario podrá explorar cómo ajustar la reproducción con el panel Mezclador, cómo usar el panel Ideas de Sibelius para almacenar y volver a usar fragmentos musicales.

## Proyecto 4 (1 hora)

Este proyecto es especialmente útil si el usuario tiene pensado producir material educativo para estudiantes, o usar el programa como medio de enseñanza musical; también incluye algunas de las técnicas más avanzadas para maquetar y formatear la música. Este proyecto incluye la creación de una hoja de ejercicios con escalas y enseña cómo efectuar la sangría de pentagramas, ocultar pentagramas vacíos, cambiar la fuente del texto, entre otras prestaciones.

## Proyecto 5 (1 hora)

Este proyecto introduce la ventana Vídeo y explora técnicas para componer con imágenes, como los códigos de tiempo, puntos de sincronía y un plug-in para ajustar la duración de una sección musical. Al utilizar un vídeo de la serie *Mr. Bean*, el usuario aprenderá a exportar una pista de audio desde Sibelius con el fin de añadirla como banda sonora al vídeo en un paquete de edición como Avid Studio.

# 1. Proyecto 1



# 1.1 Cómo abrir una partitura

El primer capítulo de este proyecto explica el procedimiento para abrir una partitura en Sibelius y navegar a través de ella. También aprenderemos a imprimir una copia del arreglo que vamos a crear en los capítulos siguientes.

## Cómo abrir un archivo

Sibelius incluye una serie de partituras de ejemplo que ilustran distintos aspectos del programa. Puedes modificar estas partituras sin miedo, ya que los archivos originales permanecen intactos en el DVD-ROM de instalación. Empecemos por abrir una partitura.

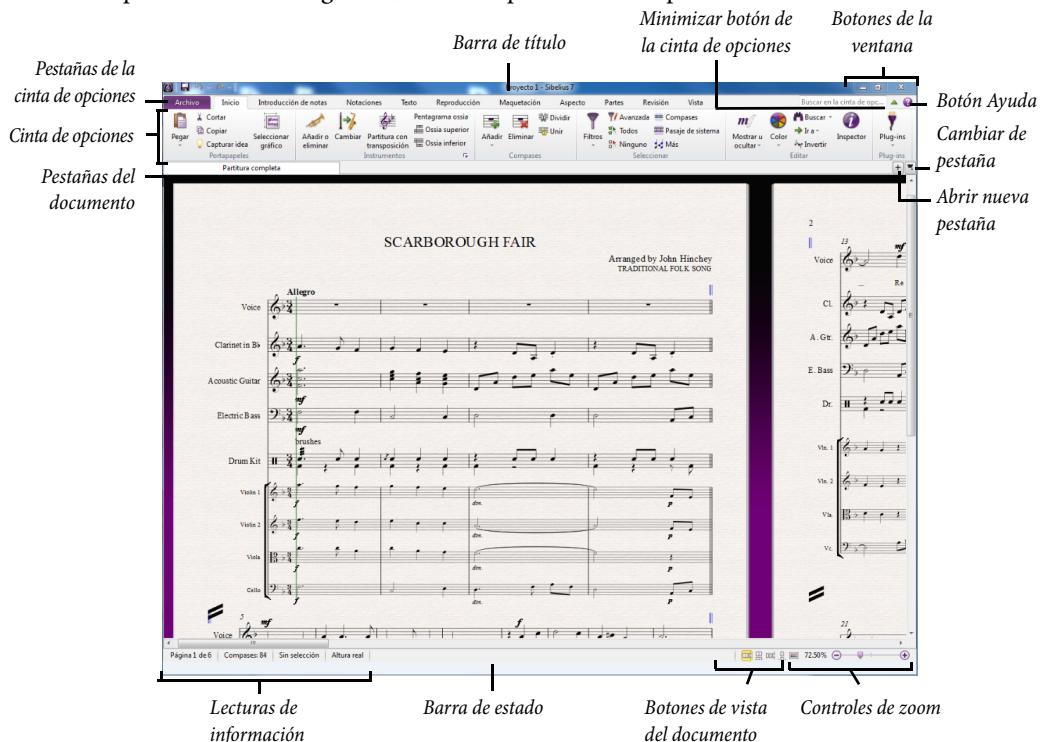
Selecciona la pestaña **Reciente** del cuadro de diálogo **Inicio rápido** y haz clic en **Proyecto 1**. A continuación, haz clic en **Abrir**.

Otra opción es abrir el archivo de la forma antigua: selecciona **Archivo > Abrir** (atajo de teclado **Ctrl+O** o **⌘O**). Aparecerá el cuadro de diálogo estándar para **Abrir** archivos.

En Windows, comprueba que estás dentro de la carpeta **Partituras**, que contiene un acceso directo a una carpeta llamada **Ejemplos de partitura de Sibelius**. Haz doble clic sobre ella, dirígete a la carpeta **Archivos de proyecto**, selecciona la partitura denominada **Proyecto 1** y haz clic en **Abrir**. Esta partitura es un arreglo de una balada tradicional titulada *Scarborough Fair*.

También puedes abrir partituras cuando Sibelius no esté funcionando. Para ello, localiza el archivo en el ordenador y haz doble clic sobre él para abrirlo con Sibelius (el programa se iniciará automáticamente en el caso de que no esté abierto). Las partituras de Sibelius incluyen iconos como el que te mostramos en la imagen de la derecha.

Al abrir la partitura *Scarborough Fair*, la música presenta este aspecto:



## Presentación de 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.

La cinta de opciones se divide en 11 pestañas. La pestaña **Archivo** es diferente a las otras pestañas, puesto que te permite importar y exportar archivos en distintos formatos, imprimir, acceder a funciones especiales de aprendizaje y enseñanza, obtener ayuda paso a paso, etc.; todo el capítulo [■ 1. Pestaña Archivo](#) de la Guía de referencia está dedicado a esto.

Las demás 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 las pestañas de la cinta de opciones de izquierda a derecha.

Las 10 pestañas restantes contienen los siguientes tipos de comandos, organizados en *grupos*:

- **Inicio:** operaciones básicas de configuración de partituras, como añadir o eliminar instrumentos (pentagramas) y compases, además de operaciones clave de edición, entre las que se incluyen operaciones de portapapeles y los eficaces filtros de Sibelius; consulta [■ 2. Pestaña Inicio](#) en la Guía de referencia.
- **Introducción de notas:** comandos relacionados con introducción de notas con Flexi-time, nota por nota (step-time) o alfabética, además de acciones de edición de notas, como por ejemplo cambiar las voces, y herramientas de composición como explorar o reducir y transformaciones como retrogradar, invertir, etc. Consulta [■ 3. Pestaña Introducción de notas](#) en la Guía de referencia.
- **Notaciones:** todas las indicaciones básicas que no sean notas, incluidas las claves, indicaciones de compás, armaduras, barras de compás especiales, líneas, símbolos, tipos de cabeza de nota, etc. Consulta [■ 4. Pestaña Notaciones](#) en la Guía de referencia.
- **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; consulta [■ 5. Pestaña Texto](#) en la Guía de referencia.
- **Reproducción:** selección de la configuración de reproducción, control de transporte, Live Tempo, reproducción en vivo y opciones para determinar la forma en que Sibelius debe interpretar las indicaciones en la partitura durante la reproducción; consulta [■ 6. Pestaña Reproducción](#) en la Guía de referencia.
- **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; consulta [■ 7. Pestaña Maquetación](#) en la Guía de referencia.
- **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 nombres de los instrumentos, además de comandos para restablecer el diseño, la posición u otras propiedades de los objetos de la partitura; consulta [■ 8. Pestaña Aspecto](#) en la Guía de referencia.
- **Partes:** opciones relacionadas con las partes instrumentales individuales; consulta [■ 9. Pestaña Partes](#) en la Guía de referencia.

- **Revisión:** añadir y revisar comentarios tipo nota adhesiva, crear y gestionar varias versiones en la partitura, comparar versiones y acceder a varios plug-ins de comprobación; consulta [10. Pestaña Revisión](#) en la Guía de referencia.
- **Vista:** modifica la configuración relacionada con el aspecto de los elementos “invisibles” (útiles indicaciones que no se imprimen, pero que ofrecen información de relevancia sobre la configuración de la partitura), ocultar o mostrar paneles adicionales para operaciones avanzadas y organizar o cambiar de ventana de documento abierta; consulta [11. Pestaña Vista](#) en la Guía de referencia.

Para obtener más información acerca de la cinta de opciones, consulta [Trabajar con la cinta de opciones](#) en la Guía de referencia. Por ahora, retrocedamos para aprender cómo navegar por una partitura.

### Cómo moverse por la partitura

Dispones de varios métodos para desplazarte por la partitura, pero el más simple de ellos es arrastrar con el ratón el papel que aparece en pantalla. Para ello, haz clic sobre una parte en blanco del papel y mueve la página. Al mover la partitura de esta forma, observa que el visor del rectángulo gris situado en la parte inferior izquierda de la pantalla también va moviéndose. Este rectángulo es el Navegador, que muestra una visualización en miniatura de varias páginas. El rectángulo blanco del Navegador indica exactamente la sección de la partitura que aparece en pantalla.

Si no está abierto el Navegador, actívalo a través de **Vista > Paneles > Navegador** (atajo de teclado **Ctrl+Alt+N** o **⌘N**); consulta [Mostrar y ocultar paneles](#) más adelante.

Puedes hacer clic en cualquier parte del Navegador para que la visualización en pantalla salte inmediatamente a esa sección de la partitura.

También es posible hacer clic en el rectángulo blanco del Navegador y arrastrarlo en cualquier dirección para desplazar la partitura en la ventana. Este efecto resulta muy impactante y da la sensación de estar moviendo una cámara de vídeo por encima de una partitura real.

En partituras largas, si arrastras el rectángulo blanco hacia el extremo izquierdo o derecho del Navegador, la visualización de la partitura se moverá de forma continua hacia la izquierda o derecha. Cuanto más lejos arrastres con el ratón, más rápidamente se moverá la partitura. Este método permite navegar de forma continua a lo largo de varias páginas.

Al moverte por la partitura mediante el Navegador, verás que las páginas están situadas unas junto a otras sobre un fondo de escritorio azul. En las partituras largas, las páginas están unidas en grupos de dos como si se tratara de una partitura real abierta. De esta manera puedes comprobar en qué puntos se encuentran los cambios de página. Sibelius permite cambiar la distribución de las páginas de la partitura para que aparezcan dispuestas de arriba a abajo, de lado a lado, como páginas individuales o como páginas dobles; consulta [11. Pestaña Vista](#) en la Guía de referencia.

No es posible arrastrar el rectángulo blanco más allá de los límites superior e inferior de la página mostrada en el Navegador, o más allá del lado izquierdo de la primera página y el lado derecho de la última página. Sin embargo, puedes hacer clic sobre el papel y arrastrar la partitura fuera del límite de la pantalla. Si realizas esta acción, haz clic en cualquier parte del Navegador para volver a visualizar la partitura.

Si el movimiento de la partitura es lento, prueba a asignar colores simples al papel y/o a las texturas de fondo de la partitura completa y las partes. Para obtener consejos sobre cómo cambiar aspecto de Sibelius, consulta  **1.25 Ajustes de pantalla** en la Guía de referencia.

Si trabajas con un ratón con botón de rueda, también puedes utilizar la rueda para navegar por la partitura:

- Mueve la rueda hacia arriba o abajo para desplazar la página en esa dirección (mantén pulsada la tecla **Alt** o **⌥** para mover la partitura una pantalla completa)
- Pulsa la tecla **Mayús** y mueve la rueda para desplazar la página hacia la derecha o izquierda (también en este caso puedes mantener pulsada la tecla **Alt** o **⌥** para mover la partitura una pantalla completa)
- Incluso es posible utilizar la rueda junto con **Ctrl** o **⌘** para ajustar el nivel de zoom; consulta **Ampliación y reducción del zoom** más adelante.

Sibelius permite desplazarse en la partitura usando atajos de teclado. Dispones de múltiples atajos de teclado para realizar acciones pulsando teclas en lugar de utilizar el ratón. Se recomienda memorizar los atajos de teclado de al menos las operaciones más comunes. Encontrarás una lista de estos en  **Atajos de teclado** en la Guía de referencia.

Puedes probar los siguientes atajos de teclado, que te servirán para desplazarte por la partitura:

- **Re Pág** (**⇞** en algunos teclados de Mac) y **Av Pág** (**⇟** en Mac) mueven la partitura una pantalla completa hacia arriba o abajo
- **Inicio** (**↖** en Mac) y **Fin** (**↙** en Mac) mueven la partitura una pantalla completa hacia la izquierda o derecha, o una página entera si está visualizando la anchura total de la página.
- **Ctrl+Inicio** o **⌘↖** y **Ctrl+Fin** o **⌘↙** mueven la partitura a la primera o última página. (Algunos teclados de Mac no incluyen la tecla **↙**, **Fin**. En ese caso puedes utilizar **↖** como alternativa para mover la partitura una pantalla completa a la derecha y **↖** para saltar a la última página).

En Sibelius, la combinación de **Ctrl** o **⌘** junto con otras teclas suele realizar la operación correspondiente “a lo grande”. En otras palabras: al ejecutar una acción sin pulsar la tecla **Ctrl** o **⌘** la operación se lleva a cabo de la forma normal, mientras que si añades la tecla **Ctrl** o **⌘** la operación se lleva a cabo en una versión ampliada. Sibelius incluye diversas operaciones que utilizan las teclas **Ctrl** o **⌘** para realizar las tareas en pasos mayores, como por ejemplo mover notas u otros objetos (como elementos de texto), aumentar o disminuir el espaciado de notas, etc.

Probablemente, la tecla más importante en el uso de Sibelius es la tecla **Esc**. **Esc** es un auténtico comodín en todos los casos. Si haces clic en una nota (o cualquier otro objeto de la partitura) y la seleccionas accidentalmente, puedes pulsar la tecla **Esc** para cancelar la selección de todos los elementos. Si deseas cancelar o detener una operación de Sibelius, pulsa **Esc**.

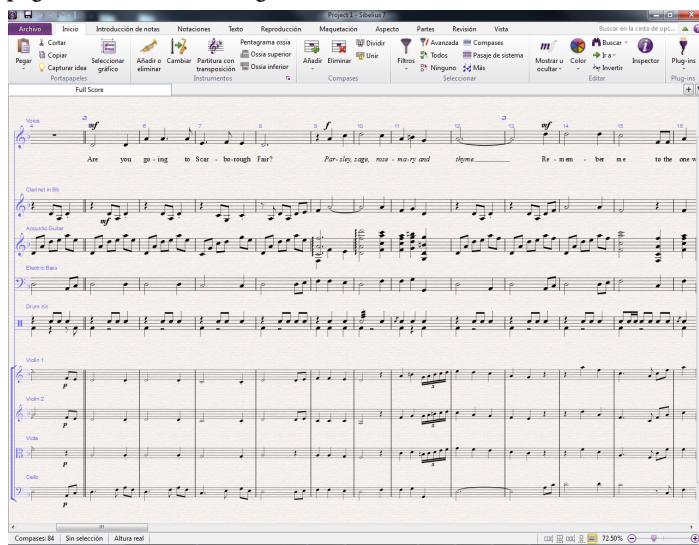
## Panorama

Sibelius ofrece una amplia variedad de herramientas para facilitarte el trabajo en una partitura. Puedes utilizar el modo Panorama para visualizar la partitura en la que estés trabajando de una forma más cómoda.



Para cambiar a Panorama, selecciona **Vista > Vista de documento > Panorama** (atajo de teclado **Mayús+P**) o haz clic en el botón **Panorama** de la *barra de estado* que se encuentra en la parte inferior de la ventana. El botón se encuentra a la derecha.

Sibelius mostrará la partitura en forma de un único sistema dispuesto horizontalmente sobre una página infinitamente larga:



El modo Panorama permite introducir música sin que Sibelius tenga que mover la página hacia arriba o abajo, lo que puede distraer la atención en algunas situaciones. En lugar de ello, la partitura solo se desplaza de izquierda a derecha. En modo Panorama, todos los métodos de navegación que hemos descrito funcionan igual que en la visualización normal. La única excepción es el Navegador, que no aparece en modo Panorama porque la partitura ya no está distribuida en páginas.

Este tipo de visualización también se conoce como vista de desplazamiento o vista de galería en otros programas. Desactiva de nuevo la opción Panorama al seleccionar **Vista > Vista de documento > Panorama** o hacer clic en el botón de la barra de estado otra vez. Observa que en la parte izquierda de la visualización en modo Panorama aparece un margen de color azul en el que siempre figuran la clave, la armadura y el nombre de instrumento de cada pentagrama.

Para obtener más información sobre los estilos de caracteres, consulta [11.1 Vista de documento](#) en la Guía de referencia.

## Ampliación y reducción del zoom

Existen muchas formas de ajustar la ampliación de la partitura, pero la más rápida es utilizar los atajos de teclado para aplicar el zoom: pulsa **Ctrl++ o ⌘+** para ampliar o **Ctrl-- o ⌘-** para reducir. Si has seleccionado una nota o cualquier otro objeto, Sibelius ampliará la imagen hacia el elemento seleccionado. Prueba a hacer clic en la primera nota del pentagrama de voz de la partitura *Scarborough Fair* y ampliar el nivel de zoom. Observa cómo al hacerlo cambia el factor de porcentaje de zoom que aparece en la lista desplegable de la barra de herramientas. También es posible seleccionar un factor de zoom preestablecido de la lista o introducir un valor numérico.

Si trabajas con un ratón con botón de rueda, también puedes utilizar la rueda junto con la tecla **Ctrl** o **⌘** pulsada para ampliar y reducir la imagen.

Pruéba a reducir la partitura hasta ver una página completa en la pantalla. A continuación, vuelve a ajustar un nivel de zoom del 100%, que es el tamaño más adecuado para realizar la mayoría de las operaciones en Sibelius.

## Mostrar y ocultar paneles

Si la pantalla empieza a congestionarse, puedes pulsar las casillas de selección de **Vista ▶ Paneles** para ocultar cualquiera de los paneles de Sibelius, incluido el Navegador, del que hemos hablado anteriormente.

El Teclado flotante, situado en la parte inferior derecha de la pantalla, es una herramienta indispensable para la introducción de notas, alteraciones, articulaciones, ligaduras de prolongación y otras indicaciones, y se puede mostrar u ocultar al activar o desactivar **Vista ▶ Paneles ▶ Teclado**.

También puedes ocultar todos los paneles de Sibelius si seleccionas **Vista ▶ Paneles ▶ Ocultar todo**.

Haz clic de nuevo en el botón para mostrar los paneles que tenías abiertos.

## Versiones

A veces, puede resultarte muy útil guardar diferentes versiones de la partitura en la que estás trabajando, por ejemplo para experimentar o para escribir distintos arreglos de una misma pieza. Sibelius permite guardar todas esas versiones en un mismo archivo, de manera que puedas retroceder o avanzar libremente por los diferentes estados de evolución de tu partitura.

Todos los archivos de proyecto que utilizaremos en estos tutoriales incluyen varias versiones correspondientes a los títulos de cada capítulo. De esta forma, te será muy fácil encontrar el punto en el que puedes empezar a trabajar para cada sección del proyecto.

Puedes saber rápidamente qué versión estás viendo y ver otras versiones en el archivo si consultas las *pestañas del documento*, por debajo de la cinta de opciones. De esta forma puedes abrir varias vistas distintas del mismo documento dentro de una única ventana.



Puedes abrir nuevas pestañas con el botón **+** situado en la parte derecha de la barra de pestañas del documento, que se muestra aquí y que abre un menú con todas las vistas disponibles de la partitura actual, incluidas las versiones. También puedes acceder a este menú si haces clic con el botón derecho del ratón (**Ctrl-clic** en Mac) en cualquier parte de la barra de pestañas del documento.

No es posible editar ninguna de las versiones excepto la **Versión actual**, de manera que no podrás cambiar ningún elemento de esas partituras. Sin embargo, sí tienes la posibilidad de reproducirlas, imprimirlas, seleccionar notas y otros objetos y copiar música incluida en ellas. Para ver otra versión, seleccionala del menú para abrirla en una nueva pestaña del documento.

Necesitarás una copia impresa del arreglo final de *Scarborough Fair* para terminar este proyecto, así que vamos a imprimir la partitura. Selecciona **Revisión ▶ Versiones ▶ Editar versiones** o haz clic para abrir el cuadro de diálogo **Editar versiones**. De la lista de versiones, selecciona **1 Abrir un archivo** y haz clic en **Configurar como actual**. Sibelius te preguntará si deseas convertir esta versión en la versión actual y guardar una nueva versión no editable de la partitura existente. Haz clic en **Sí**. Debería aparecer un arreglo completo de *Scarborough Fair* sin el pentagrama de cuerdas.

Consulta ☰ **10.3 Versiones** en la Guía de referencia para obtener más información.

## Enfocar pentagramas

La partitura que acabas de convertir en la versión actual utiliza la función de Sibelius Enfocar pentagramas, que oculta los pentagramas en los que no estés trabajando. Para este proyecto no necesitaremos las partes de cuerda, de manera que las excluiremos de la impresión para ahorrar papel.

Selecciona **Maquetación > Ocultar pentagramas > Enfocar pentagramas** (atajo de teclado **Ctrl+Alt+F** o **⌘F**) para desactivar esta opción.

De forma instantánea, se muestran las partes de cuerda que estaban ocultas. Dado que no necesitamos trabajar con ellas, debes volver a activar la opción Enfocar pentagramas mediante **Maquetación > Ocultar pentagramas > Enfocar pentagramas**. (Puedes saber si se ha ocultado algún pentagrama de esta forma si consultas la *barra de estado* situada en la parte inferior de la ventana, en la que aparecerá “Enfocar pentagramas” cuando esta función esté activada).

Para obtener más información, consulta [7.4 Enfocar pentagramas](#) en la Guía de referencia.

## Impresión de una partitura

Selecciona **Archivo > Imprimir** (atajo de teclado **Ctrl+P** o **⌘P**) para ver la vista previa y el panel de **Imprimir**. No te preocupes por todas estas opciones: simplemente haz clic en el botón **Imprimir** para imprimir la partitura.

En unos momentos, una copia de alta calidad de la partitura *Scarborough Fair* saldrá de la impresora. Conserva esta copia: te servirá para leer la música cuando tratemos la introducción de notas en otra sección de estos Tutoriales.

Si experimentas cualquier problema de impresión, consulta [1.10 Impresión](#) en la Guía de referencia para obtener ayuda.

Para el próximo capítulo de este proyecto tendremos que crear una nueva versión editable. Selecciona de nuevo **Revisión > Versiones > Editar versiones**. De la lista de versiones, selecciona **2 Edición e introducción de notas** y haz clic en **Configurar como actual**. Sibelius te preguntará si deseas convertir esta versión en la versión actual y guardar una nueva versión no editable de la partitura existente. Haz clic en **Sí**. Debería aparecer un arreglo incompleto de *Scarborough Fair*.

## 1.2 Edición e introducción de notas

---

Para completar esta sección del proyecto, es necesario que configures la versión **2 Edición e introducción de notas** como la **Versión actual** (consulta la información anterior). Si aún no lo has hecho, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, selecciona este versión en la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

La mayoría de las acciones que realizarás en Sibelius están relacionadas con la introducción de notas y la edición de la música introducida. Sibelius permite introducir música de varias formas (escaneando partituras impresas, tocando un teclado o guitarra MIDI, colocando notas con el ratón o abriendo archivos de otros programas), pero el método más rápido es introducir las notas desde el teclado del ordenador y editarlas a medida que las vas añadiendo.

### La tecla Escape: el mejor amigo del usuario de Sibelius

Antes de empezar a introducir y editar notas en la partitura, recuerda que la tecla **Esc** se puede considerar como un auténtico comodín. En cualquiera de los métodos de introducción o edición musical disponibles en Sibelius, la tecla **Esc** tiene una importancia capital. Puedes utilizar esta tecla en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Al añadir notas con el ratón, la tecla Esc detiene la introducción de notas
- Al escribir notas desde el teclado del ordenador, la tecla **Esc** detiene la introducción de notas y deja seleccionada la última nota añadida
- Durante la edición de un fragmento de texto, la tecla **Esc** detiene la introducción o eliminación de texto y deja seleccionado el último objeto de texto introducido
- Si has seleccionado algún elemento, puedes pulsar la tecla **Esc** para cancelar la selección
- Si Sibelius está reproduciendo la partitura, la tecla **Esc** detiene la reproducción.

También puedes pulsar el botón de la parte superior izquierda de cualquier página del Teclado flotante (que muestra un puntero de ratón) para realizar esas mismas acciones; consulta **El Teclado flotante** más adelante.

### Cómo pasar de una nota a otra

Aunque Sibelius permite pulsar una nota para seleccionarla (la nota se vuelve de color azul para indicarte que puedes editarla), el método más rápido para pasar de una nota a otra es utilizar el teclado del ordenador. Puedes avanzar o retroceder de una nota (o silencio) a la nota contigua con las teclas **←** y **→**. Para saltar a la primera nota o silencio de un compás, pulsa **Ctrl+←** o **Ctrl+→**. ¿Te has fijado? Este es otro ejemplo de una operación “hecha a lo grande”.

También puedes utilizar la tecla **Tab** (situada encima de **Bloq Mayús** en el teclado del ordenador) para avanzar al siguiente objeto vinculado a un pentagrama determinado. La tecla **Tab** selecciona el primer objeto de la página, de manera que no es necesario utilizar el ratón para ello. Pruébalo en la partitura *Scarborough Fair*: asegúrate de que no haya nada seleccionado (pulsando la tecla **Esc**) y, a continuación, pulsa **Tab**. Verás que la primera nota del pentagrama vocal de la partitura se vuelve de color azul. Pulsa repetidamente la tecla **Tab** para avanzar a la siguiente nota, silencio, dinámica, texto de letra, etc. Para retroceder de la misma forma, pulsa **Mayús-Tab**.

## El Teclado flotante

El Teclado flotante, situado en la parte inferior derecha de la pantalla, permite seleccionar los valores de nota, alteraciones, articulaciones, ligaduras de prolongación y otras indicaciones para la creación y edición de notas. (Las articulaciones son símbolos situados por encima o por debajo de las notas, como un staccato, un tenuto o un acento. Los valores de nota son las duraciones de las notas. Encontrarás una explicación de estos términos y otra terminología técnica y musical en el **Glosario** de la Guía de referencia).



Las teclas numéricas situadas a la derecha del teclado del ordenador corresponden a los botones del Teclado flotante. Pulsar estas teclas tiene el mismo efecto que hacer clic en los botones con el ratón, y es más rápido. Si trabajas con un ordenador portátil, consulta **Atajos de teclado para ordenadores portátiles** más adelante.

Las seis pequeñas pestañas situadas justo debajo de la barra titulada Teclado flotante permiten acceder a seis páginas de símbolos musicales: las llamaremos primera página, segunda página, etcétera. Para cambiar de página, haz clic sobre las pestañas, utiliza las teclas **F7–F12** o pulsa el botón (atajo de teclado **+**) para ir pasando de una página a la siguiente. El botón (atajo de teclado **F7** en Windows, **-** en el teclado numérico en Mac) vuelve a mostrar la primera página.

Observa las demás páginas: verás que contienen unos símbolos algo peculiares. La primera página es la que utilizarás la mayor parte del tiempo.

La fila de números situada en la parte inferior del Teclado flotante sirve para asignar la “voz” de la nota que estás introduciendo o editando. El uso de las voces permite reproducir simultáneamente varias figuras rítmicas distintas en un mismo pentagrama. Hablaremos de ello más adelante.

Ten en cuenta que el teclado numérico se utiliza para funciones específicas de Sibelius, de forma que no es posible desactivar la tecla **Bloq Núm** para usar las teclas numéricas como una alternativa a las flechas del cursor, por ejemplo, mientras utilizas Sibelius, como puedes hacer con otros programas.



El botón de la esquina superior izquierda de cada página del Teclado flotante (imagen de la izquierda) puede actuar como sustituto de la tecla **Esc**, lo que resulta especialmente útil si usas Sibelius para dar clases con una pizarra electrónica, por ejemplo (de esta manera, no tendrás que llevar un teclado bajo el brazo constantemente simplemente para poder pulsar **Esc**).

## Atajos de teclado para ordenadores portátiles

Si utilizas un ordenador portátil sin un teclado numérico separado, quizás te preguntes cómo vas a poder introducir las notas. Afortunadamente, no te verás obligado a introducir laboriosamente todas las notas con el ratón, ni tendrás que recurrir a un amigo para que te mantenga pulsada la tecla **Fn** mientras vas escribiendo.

Sibelius incluye algunos comandos de una sola tecla que permiten introducir notas con la misma libertad y rapidez. Para usarlos, selecciona **Archivo > Preferencias** (atajo de teclado **Ctrl+, o #,**) y la página **Atajos de teclado**. Selecciona **Atajos de teclado (portátil)** en el menú **Conjunto actual de funciones** situado en la parte superior del cuadro de diálogo y, a continuación, haz clic en **Aceptar**.

En lugar de utilizar el teclado numérico, puedes usar los números estándar situados en la parte superior 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 por encima de una nota; consulta  **.2 Atajos de teclado** en la Guía de referencia.

También puedes adquirir un teclado numérico separado (que se conecte al ordenador vía USB) para utilizar los atajos de teclado estándar de Sibelius.

## **¡Guarda el trabajo!**

Antes de entrar en profundidad en la introducción y edición de notas, dedica un momento a guardar la partitura. Es sumamente recomendable guardar el trabajo realizado con cierta regularidad y conservar copias de seguridad, preferiblemente en un CD o en dispositivos extraíbles como un lápiz de memoria USB.

Para guardar una partitura por primera vez, selecciona **Archivo > Guardar** (atajo de teclado **Ctrl+S o ⌘S**), escoge una ubicación adecuada (por ejemplo, la carpeta **Partituras**), escribe un nombre y, a continuación, haz clic en **Guardar**. En Windows, la carpeta **Partituras** se encuentra en la carpeta **Mis documentos**. En Mac, la carpeta **Partituras** se encuentra en la carpeta de usuario **Documentos**.

Sin embargo, dado que estamos trabajando en una partitura que ya tiene nombre, utilizaremos la opción **Archivo > Guardar como** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+S o ⌘⌘S**) para guardar una copia de la partitura con un nuevo nombre. Llámala **Scarborough**, por ejemplo, y guárdala en el Escritorio.

Sibelius guarda automáticamente una copia de la partitura en una carpeta especial cada pocos minutos. Si se produce un fallo de corriente o se el ordenador se bloquea, la próxima vez que inicies Sibelius tendrás la oportunidad de recuperar el trabajo perdido.

Puedes guardar una versión de tu partitura en cualquier momento para conservar sesiones de trabajo específicas, seguir la evolución de tus arreglos, guardar una copia de seguridad antes de realizar cambios importantes o mantener un “registro” del progreso de la partitura. Selecciona **Revisión > Versiones > Nueva versión**.

Además, cada vez que guardes la partitura mediante **Archivo > Guardar**, Sibelius realiza copias de seguridad numeradas y las coloca en la carpeta **Copias de seguridad de partituras** dentro de **Partituras**. Si se elimina la partitura por accidente, o si realizas un gran cambio en la partitura que posteriormente decides desechar, busca una copia de seguridad creada recientemente en la carpeta **Copias de seguridad** de partituras.

Para obtener información sobre cómo utilizar estas útiles funciones, consulta  **10.3 Versiones** y  **1.1 Gestión de archivos** en la Guía de referencia.

## Edición de notas con el Teclado flotante

Todas las teclas del Teclado flotante modifican inmediatamente la nota seleccionada. Por lo tanto, para cambiar la duración de una nota o añadirle una alteración solo tienes que hacer clic sobre la nota para seleccionarla y pulsar el botón correspondiente en el Teclado flotante. Observarás que si aprendes a utilizar las teclas numéricas y a navegar por la partitura con las flechas del cursor trabajarás mucho más rápido que si tuvieras que ir realizando todas esas acciones con el ratón.

Vamos a intentarlo:

- En la partitura *Scarborough Fair*, selecciona la segunda nota del compás 11 en la parte vocal, que es un Si natural negra (con becuadro)
- Pulsa **3** (en el teclado numérico) para cambiar el valor de la nota a una corchea: observa que Sibelius completa el compás con un silencio de corchea colocado detrás de la nota para que el compás mantenga la duración correcta
- Vuelve a convertir la nota en una negra y pulsa **9** (en el teclado numérico) para cambiar el becuadro a un bemol. Si vuelves a pulsar **9**, Sibelius eliminará la alteración redundante pero la nota se reproducirá como un Si♭ (puesto que la armadura incluye un Si♭). Compruébalo: pulsa **Esc** para cancelar la selección de la nota y haz clic en ella para volver a seleccionarla. Sibelius reproducirá un Si♭. Pulsa **7** una vez más para restablecer el becuadro.

Si nada de esto parece funcionar, quizás es porque en realidad no te encontrabas en la primera página del Teclado flotante. En ese caso, haz clic en la primera pestaña (o pulsa **F7**) e inténtalo de nuevo.

También puedes utilizar las flechas del cursor del teclado para cambiar la altura de las notas seleccionadas. Selecciona Si natural y pulsa ↓ hasta que la nota cambie a Re por debajo del pentagrama. Si pulsas **Ctrl+↑/↓ o ⌘↑/↓**, la nota seleccionada se transportará una octava hacia arriba o abajo; prueba a desplazar la nota Re a una octava superior con **Ctrl+↑ o ⌘↑**.

El resultado debe ser el siguiente:



Si te has cambiado a Sibelius desde otro programa de notación musical, puede que estés acostumbrado a otros atajos del teclado numérico para la duración de las notas, donde **5** corresponde a una negra. Si lo deseas, puedes cambiar las páginas del Teclado flotante de Sibelius para que utilice estos comandos e incluso utilizar un método de introducción de notas alternativo que se caracteriza por especificar la altura antes de la duración, en lugar de lo contrario. Aprenderemos a hacerlo más adelante en este proyecto en **Especificar la altura antes de la duración** en la página 36.

## Deshacer y Rehacer

Si cometes un error, o si no estás satisfecho con los cambios que has realizado, puedes ahorrarte la molestia de tener que retroceder y corregir la partitura manualmente. Por ejemplo, selecciona el Re negra y pulsa **5** en el teclado numérico para cambiarlo a una blanca. Observa que Sibelius elimina la siguiente nota del compás. Prueba a hacer clic en el botón de la flecha izquierda situado en la barra de herramientas de *inicio rápido* en Windows, que se muestra aquí, o selecciona **Editar > Deshacer** en Mac (atajo de teclado **Ctrl+Z** o **⌘Z**). Esta acción deshace la última operación efectuada: en este caso, verás que la nota eliminada reaparece milagrosamente. En Sibelius, la función Deshacer admite múltiples niveles: si pulsas **Ctrl+Z** o **⌘Z** repetidas veces, verás cómo la partitura va recuperando el aspecto que tenía antes de que empezaras a modificarla. Repite la acción Deshacer hasta que la nota vuelva a convertirse en un Si natural.

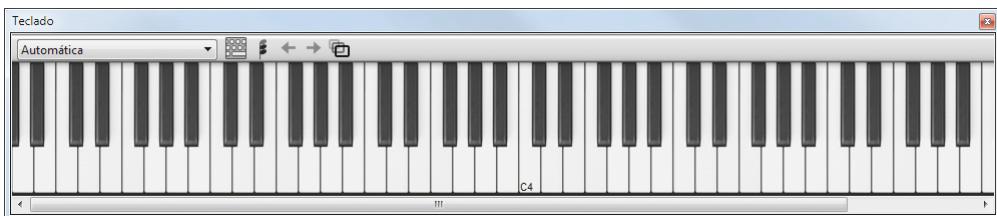
Haz clic en el botón de la flecha derecha situado en la barra de herramientas de inicio rápido en Windows o selecciona **Editar > Rehacer** en Mac (atajo de teclado **Ctrl+Y** o **⌘Y**) para rehacer lo que acabas de deshacer.

Sibelius también incluye un “historial de la función deshacer” que muestra una lista de todas las operaciones realizadas recientemente y permite volver a cualquier estado anterior de la partitura. Para obtener más información, consulta  **Deshacer y Rehacer** en la Guía de referencia.

Desgraciadamente, esta función solo sirve para acciones realizadas en Sibelius, de manera que si se te cae el café sobre el teclado del ordenador no podrás recurrir a ella.

## Introducción de notas con el ratón y el panel Teclado

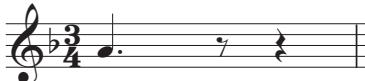
La introducción de notas con el ratón es un método muy simple, pero puede llevar bastante tiempo. Por esta razón, te recomendamos que intentes utilizar los atajos de teclado que hemos explicado para agilizar la creación de notas.



Antes de comenzar a introducir notas, selecciona **Vista > Paneles > Teclado** para abrir el panel Teclado. Se trata de un teclado de piano virtual en pantalla que puede mostrar más de siete octavas de teclas en tres tamaños distintos. Puedes hacer clic en una tecla para escuchar los sonidos.

Vamos a introducir una sección de la contramelodía al principio del pentagrama de clarinete para complementar la melodía vocal. Para empezar, seleccionaremos nuestra primera figura desde el Teclado flotante. Para ello, asegúrate de que no haya ningún elemento seleccionado en la partitura. Para ello, pulsa **Esc** o haz clic en el botón de la parte superior izquierda del Teclado flotante. Pulsa **4** en el teclado numérico para seleccionar el valor de negra. El puntero del ratón se vuelve de color azul oscuro para indicarte que está “cargando” una nota. Pulsa. (en el teclado numérico) para añadir un puntilllo a la negra. Al mover el puntero del ratón por la partitura aparecerá una nota sombreada en gris. Esta nota indica el lugar en el que se creará la negra con puntilllo en el momento en que hagas clic. Observa cómo esa nota puede contener líneas adicionales si la mueves por encima del pentagrama, para que puedas colocar con exactitud las notas agudas o graves.

Sitúa el puntero cerca del inicio del pentagrama de clarinete y haz clic en el segundo espacio empezando por abajo, que corresponde a la nota La:



Si has creado la nota en una posición incorrecta, puedes utilizar **↑** y **↓** para reajustar la altura de la nota introducida.

Observa que la nota que acabas de agregar queda coloreada en azul oscuro para indicar que está seleccionada. Justo a su derecha aparece una línea vertical de color azul oscuro, a la que llamaremos “cursor”.



El símbolo de intercalación indica que Sibelius está preparado para la introducción de más notas. Puedes considerar el cursor como la típica línea que aparece en los procesadores de texto. Este símbolo resulta especialmente útil para la introducción alfabética: más adelante lo explicaremos detalladamente.

Pulsa **3** para seleccionar el valor de corchea en el Teclado flotante y haz clic en la segunda línea del pentagrama empezando por abajo para añadir un Sol. A continuación, pulsa **4** para volver a seleccionar el valor de negra y haz clic en el primer espacio para añadir un Fa.

El botón de negra del Teclado flotante permanece seleccionado, de manera que puedes crear más notas de ese valor si haces clic con el ratón en la partitura (es decir, no es necesario volver a seleccionar el botón de negra para cada nota). Añade otras tres negras para completar el siguiente compás. Para ello, haz clic en las posiciones de las notas Sol, Fa y Mi:



El siguiente compás empieza con un silencio de negra: pulsa **0** en el teclado numérico para crear un silencio (el valor de negra debería seguir seleccionado).

Vamos a seguir introduciendo la contramelodía desde el panel Teclado, para lo que haremos clic en las teclas de piano con el ratón y cambiaremos los valores de nota con el teclado numérico. Pulsa **3** para seleccionar el valor de corchea e introduce la melodía que te mostramos con el panel Teclado. Para añadir la negra, pulsa **4** en el teclado numérico antes de hacer clic sobre la tecla correspondiente en el panel Teclado (o en la partitura). El resultado debe ser el siguiente:

También puedes utilizar el teclado del ordenador para “tocar” las teclas del panel Teclado; consulta [3.5 Ventana Teclado](#) en la Guía de referencia.

## Cómo añadir articulaciones y ligaduras de prolongación con el Teclado flotante

Para terminar nuestra contramelodía, vamos a agregar algunas instrucciones de articulación para la facilitar la interpretación de los ejecutantes. Más adelante verás que Sibelius también interpreta esas articulaciones al reproducir la partitura.

Del mismo modo que hemos aprendido a cambiar la duración de las notas seleccionadas o las alteraciones, los botones del Teclado flotante añaden o eliminan articulaciones y ligaduras de prolongación de forma instantánea: selecciona una nota y un botón del Teclado flotante para añadir uno de estos objetos a la nota o eliminarlo de nuevo.

Vamos a intentarlo:

- Selecciona el Re negra en el tercer compás del pentagrama de clarinete
- En el teclado numérico del ordenador, pulsa la tecla correspondiente al. (indicación de staccato) en la fila superior de botones del Teclado flotante. Esta acción añade una indicación de staccato a la nota
- Repite esta operación en el Re negra del siguiente compás

Ahora, dirígete al inicio del segundo sistema para añadir una ligadura de prolongación:

- Selecciona el La blanca en el noveno compás del pentagrama de clarinete
- Pulsa **Intro** (en el teclado numérico) para agregar una ligadura de prolongación después de la nota
- Utiliza las flechas del cursor y el teclado numérico para ir añadiendo articulaciones y ligaduras de prolongación al resto de la contramelodía de clarinete.

# 1.3 Seleccionar y copiar música

Si comienzas por esta sección del proyecto, abre la partitura de muestra denominada **Proyecto 1** y haz que la versión **3 Seleccionar y copiar música** sea la **Versión actual**, seleccionando **Revisión ▶ Versiones ▶ Editar versiones** y escoger esta versión de la lista y hacer clic en **Configurar como actual**.

Ahora que ya hemos explicado cómo editar las notas existentes y utilizar los atajos de teclado para acelerar el proceso, vamos a ver cómo se selecciona un pasaje de música para manipular, copiar o eliminar notas y otros objetos en grupo.

## Selecciones y pasajes

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. Prácticamente cualquier acción de modificación de la partitura en Sibelius implica una selección previa.

Existen tres tipos principales de selección:

- selección individual, cuando solamente se selecciona un objeto;
- selección múltiple, cuando se seleccionan varios objetos independientes;
- selección de pasajes, cuando se seleccionan líneas continuas de música; el recuadro de selección será simple y de color azul claro en la selección de un “pasaje de pentagrama”, o doble y de color morado en la selección de un “pasaje de sistema”.

En realidad, se pueden realizar las mismas operaciones en cada tipo de selección. Básicamente, la gran diferencia recae en la forma de seleccionar los objetos.

Vamos a usar la partitura *Scarborough Fair* para mostrar los distintos tipos de selección. La selección de objetos individuales es bastante sencilla; ya hemos visto que para seleccionar una nota solo hay que hacer clic en ella con el ratón o pulsar la tecla **Tab**.

En la selección de varios objetos, selecciona un objeto, haz **Ctrl+clic** o **⌘-clic** (es decir, mantén pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** y haz clic con el botón izquierdo del ratón) sobre uno o más objetos para añadirlos a la selección. Prueba a seleccionar la primera nota del pentagrama de clarinete en el primer compás de la partitura *Scarborough Fair*. Ahora ejecuta **Ctrl+clic** o **⌘-clic** sobre la siguiente nota. Este método permite seleccionar texto y otros objetos; así que prueba a ejecutar **Ctrl+clic** o **⌘-clic** sobre el título. Si añades un objeto por equivocación con este método, podrás eliminarlo si ejecutas **Ctrl+clic** o **⌘-clic** sobre el objeto de nuevo. Prueba a eliminar el título de la selección.

Las selecciones múltiples te permiten realizar ediciones a objetos específicos: prueba a usar las teclas **↑** y **↓** para mover las notas seleccionadas hacia arriba y hacia abajo. Son especialmente útiles para objetos diferentes a las notas, acordes y silencios; por ejemplo, para seleccionar varias articulaciones o secciones de texto.

Antes de realizar la selección de un pasaje, se recomienda cancelar la selección de los objetos activados a través de **Esc** (o mediante el botón superior izquierdo del Teclado flotante).

Un pasaje es una selección continua de música que puede llegar a ocupar muchas páginas. Puede desarrollarse a lo largo de uno o varios pentagramas. Por regla general, seleccionarás un pasaje cuando quieras copiar música de un instrumento a otro, por ejemplo para duplicarlo. Los pasajes permiten copiar, editar o borrar muchas notas de una sola vez.

Para efectuar la selección de un pasaje, haz clic en la primera nota del pentagrama de clarinete en el primer compás. A continuación pulsa **Mayús**-clic sobre una parte vacía del pentagrama en el cuarto compás del pentagrama de guitarra acústica. Aparecerá un recuadro azul claro rodeando todas las notas:



Observa cómo se han seleccionado todos los objetos vinculados al pentagrama en el rango del pasaje. Esto resulta muy útil para copiar música porque todas las articulaciones, matices, texto y otros objetos vinculados al pentagrama se copian igualmente. Una vez más, utiliza las teclas  $\uparrow$  y  $\downarrow$  para desplazar las notas seleccionadas hacia arriba y abajo. La selección puede verse en miniatura en el Navegador.

Existen varios métodos para seleccionar rápidamente algunos tipos de pentagrama:

- Si pulsas en una parte vacía del compás, seleccionarás ese compás en un pentagrama
- Si haces doble clic en una parte vacía del compás, seleccionarás ese pentagrama para la duración del sistema
- Si haces triple clic en una parte vacía del compás, seleccionarás dicho pentagrama a lo largo de toda la partitura
- Después de uno, dos o tres clics, puedes usar **Mayús**-clic en otro pentagrama para añadir todos los pentagramas incluidos en la selección, o añadir o quitar pentagramas individuales mediante **Ctrl+clic** o **#-clic**.

Para efectuar la selección de un pasaje, haz **Ctrl+clic** o **#-clic** en una parte vacía del primer compás del pentagrama vocal. De esta forma aparecerá la doble línea morada rodeando todos los pentagramas de ese compás:

- Haz clic una, dos o tres veces mientras mantienes pulsada la tecla **Ctrl** o **#** para seleccionar, respectivamente, el pasaje de sistema para un compás, la duración de un sistema o la partitura completa.
- 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 la partitura.

Para obtener más información sobre las selecciones, consulta **2.1 Selecciones y pasajes** en la Guía de referencia.

## Cómo eliminar notas y otros objetos

Selecciona varios objetos y eliminalos a continuación con la tecla **Eliminar**:

- Elimina un fragmento de texto, por ejemplo, el texto de Arreglista (de la parte superior de la página)
- Elimina una nota: se convierte en un silencio, para garantizar que el ritmo se mantenga.

Puedes eliminar un silencio (en realidad, se ocultará) y dejar el resto del ritmo alineado como si el silencio todavía estuviera allí. Cuando elimines un silencio por primera vez, su color cambiará a una tonalidad más clara para indicar que se ha ocultado. Cuando取消es la selección, desaparecerá. No es habitual ocultar los silencios, pero puede ser de utilidad en ciertos tipos de notación especial. El programa también permite ocultar otros tipos de objetos con propósitos específicos. Para saber dónde se encuentran los objetos ocultos, estos se mostrarán de color gris si activas la opción **Vista > Invisibles > Objetos ocultos** (atajo de teclado **Ctrl+Alt+H o ⌘H**).

Otra opción es usar la tecla **Retroceso** para eliminar objetos.

**Inicio > Portapapeles > Cortar** (atajo de teclado **Ctrl+X o ⌘X**) es similar a **Eliminar**, pero corta objetos al portapapeles de forma que puedes pegarlos en cualquier otra parte con **Inicio > Portapapeles > Pegar** (atajo de teclado **Ctrl+V o ⌘V**). Esta opción no se utiliza mucho en Sibelius, por lo que no hace falta usarla por ahora.

Recuerda que puedes usar las funciones **Deshacer** y **Rehacer** para restablecer los elementos eliminados.

## Eliminación de compases

A menudo desearás eliminar uno o más compases, vacíos o no, de la partitura; se trata, pues, de una función importante que conviene conocer. Existen dos formas de eliminar compases en Sibelius.

Lo más sencillo es realizar la selección de un pasaje con los compases que deseas eliminar de la partitura (consulta **Selecciones y pasajes** más adelante) y seleccionar **Inicio > Compases > Eliminar** (atajo de teclado **Ctrl+Retroceso o ⌘Retroceso**). Sibelius te preguntará si deseas continuar: haz clic en **Sí** y observa que puedes activar una casilla de selección denominada **No mencionar de nuevo** si quieras que el programa no vuelva a preguntarte (después de todo, siempre puedes recurrir a **Deshacer**). Si después de activar esta opción te arrepientes y deseas desactivarla, puedes lograr que aparezcan de nuevo este y otros mensajes de advertencia descartados de forma similar si haces clic en **Mostrar todos los mensajes** en la página **Otro de Archivo > Preferencias**.

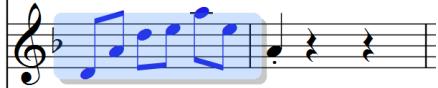
Otra forma de eliminar compases es realizar una selección de pasaje de sistema y pulsar **Eliminar**.

Prueba a eliminar los últimos tres compases de la partitura *Scarborough Fair*, luego haz clic en **Deshacer** o selecciona **Editar > Deshacer** en Mac para restablecerlos de nuevo.

## Copiar

Copiar música entre compases, pentagramas e incluso archivos diferentes es un proceso sencillo en Sibelius. Hagamos una prueba: haz clic en la negra con staccato en el quinto compás del pentagrama de clarinete y haz **Alt+clic o ⌘-clic** sobre un espacio del sexto compás vacío del pentagrama de guitarra acústica. La nota copiada es idéntica a la original excepto en la altura; esta se corresponde con la altura de la línea o espacio del pentagrama donde estaba colocado el ratón al hacer clic. Observa que la indicación de staccato también se ha copiado; cualquier articulación de la nota se copiará de este modo.

Es un método muy apropiado para copiar grandes fragmentos de música. Comienza con la selección del quinto compás del pentagrama de guitarra acústica:



Ahora haz **Alt+clic** o **⌘-clic** en el espacio al principio del pentagrama justo antes de la nota que acaba de colocar en el sexto compás; este será el resultado:



Sibelius sobrescribe la nota colocada previamente con la música recién copiada. Puedes usar **Alt+clic** o **⌘-clic** para copiar cualquier combinación de objetos en una partitura realizando selecciones individuales, múltiples o de pasaje.

En Windows, puedes usar el tercer botón (central) del ratón o una rueda de arrastre con posibilidad de clic en lugar de las teclas **Alt+clic** para copiar y pegar en una sola operación. Si tienes un ratón con solo dos botones, puedes hacer lo mismo con un clic de acorde, es decir, si haces clic con el botón izquierdo y derecho del ratón al mismo tiempo para imitar la función del botón central del ratón de tres botones.

Sibelius también permite duplicar notas u otros objetos en la partitura de forma que aparecerá de inmediato una copia exacta después del original. Para ello, selecciona **Introducción de notas** ▶ **Introducción de notas** ▶ **Repetir** (atajo de teclado **R**). Selecciona los cuatro compases de la línea de bajo que acabas de introducir mediante **Alt+clic** o **⌘-clic** y pulsa **R** para ver los compases repetidos justo a continuación. Utiliza esta función para repetir notas, acordes, texto, pasajes de música u otros objetos a partir de ellos mismos.

También puedes utilizar la forma tradicional de copiar música al portapapeles si seleccionas **Inicio** ▶ **Portapapeles** ▶ **Copiar** (atajo de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**), seguido de **Inicio** ▶ **Portapapeles** ▶ **Pegar** (atajo de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**) para pegarla en cualquier lugar. Este método es más lento que los anteriores y no es recomendable a no ser que quieras copiar música entre partituras diferentes (**Alt+clic** o **⌘-clic** solo permite copiar dentro de una misma partitura).

Las funciones **Copiar** y **Pegar** están disponibles en el menú contextual que aparece tras hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control**-clic (Mac), cuando se seleccionan uno o más objetos.

Mediante los diferentes métodos explicados para copiar música, completa los compases ausentes de la parte de guitarra copiando el compás (o compases) precedente(s) en los compases vacíos restantes del pentagrama de guitarra acústica.

# 1.4 Introducción con Flexi-time™

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 1** y hacer que la versión **4 Introducción con Flexi-time** sea la **Versión actual**; selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, y escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Ya hemos explicado la introducción de notas mediante un clic con el ratón en el pentagrama y la introducción de las notas mediante la ventana Teclado. No obstante, hay otras formas mucho más rápidas de introducir notas; puedes probarlas y ver cuál te resulta más cómoda o usarlas combinadas sin necesidad de comunicar al programa que estás cambiando de método de introducción. El sistema exclusivo de Sibelius para la introducción de notas en tiempo real se llama Flexi-time.

El concepto de introducción en “tiempo real” significa que puedes introducir música en un programa, al tiempo que este escribe las notas y el ritmo interpretado. Esta es la teoría, al menos. En la práctica, es muy difícil que cualquier programa entienda el ritmo interpretado sin analizar la música después de haber tocado o sin recibir mucha ayuda del usuario. Por lo general, esto implica tener que tocar con un clic de metrónomo y seguir el ritmo de una forma exacta, y luego “cuantizar” la música una vez grabada, para corregir los fallos en el ritmo.

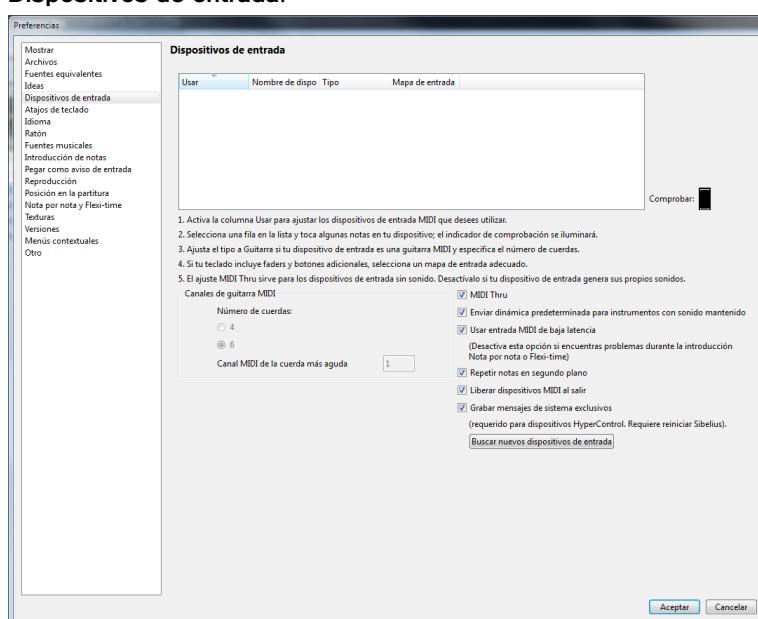
Sin embargo, Sibelius recurre a otra solución exclusiva que permite interpretaciones más libres con buenos resultados.

Si no dispones de un teclado MIDI o una guitarra MIDI, dirígete a la sección **1.5 Introducción alfabética y Nota por nota** en la página 33.

## Utilización de un dispositivo MIDI

Para usar Flexi-time, es necesario disponer de un teclado MIDI o una guitarra MIDI conectada al ordenador.

Una vez que hayas instalado el dispositivo MIDI correctamente, podrás configurar la entrada y reproducción en Sibelius. Para ello, debes seleccionar **Introducción de notas > Configuración > Dispositivos de entrada**:



Encontrarás el nombre del dispositivo en la tabla situada en la parte superior de la página (por ejemplo, **M-Audio Oxygen 8**); comprueba que la casilla **Usar** esté activada. Si deseas utilizar una guitarra MIDI, deberás cambiar el valor **Tipo** haciendo clic en el menú desplegable y seleccionando **Guitarra**, en lugar de **Teclado**.

En este capítulo vamos a usar un teclado MIDI. Para conocer más detalles sobre la introducción y reproducción con dispositivos MIDI, consulta **3.13 Dispositivos de entrada** en la Guía de referencia.

## Opciones de Flexi-time

Lo más sencillo es interpretar en una sola línea melódica. Hagámoslo así en un primer momento. Abre la partitura *Scarborough Fair* en la que ya hemos estado trabajando.

Vamos a grabar un verso de la parte de clarinete, así que para asegurarnos de que obtendremos los mejores resultados, haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo en **Introducción de notas > Flexi-time**, que se muestra a la derecha (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+O** o **≣⌘O**).

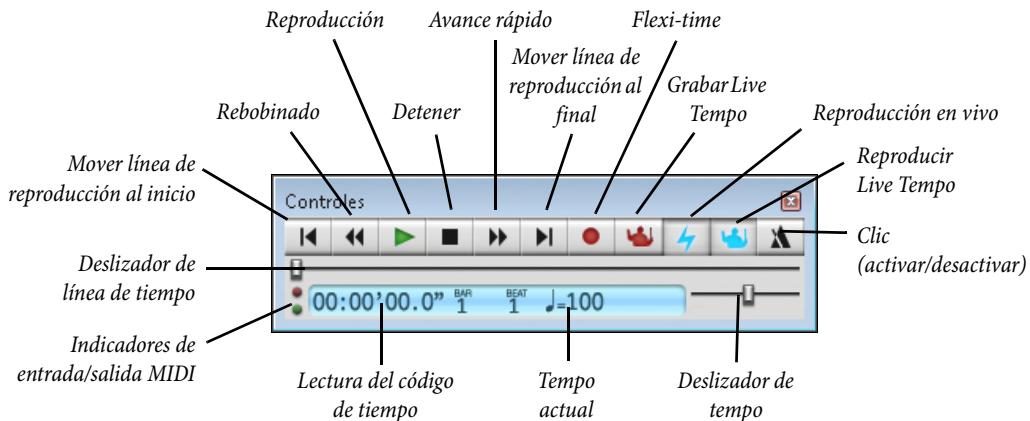
Como estamos grabando en sincronía con otros instrumentos y solo estamos usando una línea de música, debes seleccionar **Nada (sin rubato)** de la lista desplegable **Flexibilidad del tempo** y desactivar la casilla de selección **Grabar en múltiples voces**.

Haz clic en **Aceptar** para volver a la partitura.

## Vamos a probar

Para poder leer la música, es necesario imprimir la partitura creada al inicio de este proyecto.

El panel Controles permite visualizar y controlar la reproducción en Sibelius. Si no ves el panel Controles, actívalo en **Vista > Paneles > Controles** (atajo de teclado **Ctrl+Alt+Y** o **≣⌘Y**):



Si lo prefieres, también puedes acceder a muchos de los controles de reproducción desde **Reproducción > Controles**.

Comenzaremos a reproducir las notas con Flexi-time desde el compás 43 hasta el final de la estrofa en el compás 61: selecciona el compás 43 en el pentagrama del clarinete para que quede enmarcado con un recuadro azul claro (o selecciona el pequeño rectángulo del silencio de compás); se trata de la indicación de inicio de grabación.



Ahora prepárate porque desde el momento en que seleccionas **Introducción de notas** ▶ **Flexi-time** ▶ **Introducción con Flexi-time** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+F** o **⌘F**) o hagas clic en el botón rojo circular del panel Controles, Sibelius realizará una cuenta atrás de un compás antes de comenzar a grabar la interpretación. Veamos:

- De forma predeterminada, Flexi-time realiza una cuenta atrás de un único compás; por lo que en nuestro ejemplo se escuchará una cuenta atrás de tres clics. (Si no escuchas un clic de metrónomo, comprueba que el dispositivo de reproducción esté activado; consulta **3.14 Flexi-time** o **6.1 Trabajar con la reproducción** en la Guía de referencia).
- Al finalizar la cuenta atrás, comienza a tocar los primeros compases suavemente, siguiendo la velocidad de los clics
- Mientras tocas, observa cómo Sibelius va introduciendo las notas en la partitura en pantalla (es posible que vaya algo retrasado respecto a tu interpretación). Quizá sea mejor que no mires la pantalla mientras grabas las notas.
- Cuando quieras detener la grabación, haz clic en el botón cuadrado situado en el panel Controles o pulsa **Espacio**.

Echa un vistazo a la transcripción de Sibelius: si no estás satisfecho con el resultado, simplemente selecciona los compases recién introducidos, pulsa **Eliminar** y selecciona el compás 43 de nuevo. Realiza tantas pruebas como sea necesario hasta quedar satisfecho con el resultado. Si deseas que Sibelius ralentice la partitura durante la grabación, consulta **Ajuste del tempo de grabación** a continuación.

El **Proyecto 3** de estos tutoriales describe cómo introducir música en dos pentagramas simultáneamente. También puedes cambiar otras opciones como rubato (la flexibilidad del tempo), el sonido y la cuenta atrás del clic de metrónomo, así como el método para poder reconocer los tresillos y otros grupos irregulares; consulta **3.14 Flexi-time** en la Guía de referencia.

## Ajuste del tempo de grabación

No te preocupes si tienes alguna dificultad o si tus habilidades con el teclado están algo oxidadas, Sibelius no espera que seas un genio. Antes de aprender a limpiar un poco la transcripción, vamos a ver cómo se puede simplificar la grabación con Flexi-time.

El deslizador de tempo del panel Controles permite acelerar o (más importante en este caso) ralentizar la reproducción de la partitura. Esto también es aplicable a la introducción con Flexi-time: lleva el deslizador hacia la izquierda para ralentizar el proceso y permitir una reproducción más cuidadosa.

Se recomienda utilizar únicamente el deslizador de tempo para modificar la velocidad de reproducción de toda la partitura; para cambios de tempo, es preferible usar indicaciones de metrónomo y texto de tempo; consulta **1.7 Texto y matices** en la página 42.

## Reescribir interpretación

Si aparecen silencios no deseados que se superponen a las notas o que las duraciones de las notas no son correctas, Sibelius puede corregir el resultado. Selecciona el pasaje e **Introducción de notas** ▶ **Flexi-time** ▶ **Reescribir interpretación**, que abre un cuadro de diálogo sencillo. Como la música que hemos grabado no utiliza ninguna nota menor que una corchea, ajusta el menú desplegable **Unidad de cuantización (duración mínima)** en **Normal: corchea** y haz clic en **Aceptar**. Sibelius volverá a calcular la transcripción de Flexi-time y creará una versión más sencilla desde el punto de vista rítmico y visual.

Si encuentras fallos, utiliza las técnicas de edición ya aprendidas para editar los valores y alturas de las notas. También puedes experimentar con los demás plug-ins del menú **Introducción de notas** ▶ **Plug-ins** ▶ **Plug-ins**, sobre todo los que se encuentran bajo el encabezado **Simplificar notación**.

# 1.5 Introducción alfabética y Nota por nota

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 1** y hacer que la versión **5 Introducción alfabética y Nota por nota (step-time)** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Vamos a acabar de introducir las notas en el pentagrama de clarinete, para lo cual aprenderemos dos nuevos métodos de creación de notas en Sibelius. Para poder leer la música, es necesario imprimir la partitura creada al inicio de este proyecto.

## Introducción alfabética

Para introducir notas en Sibelius, pulsa las teclas **A–G** directamente en el teclado del ordenador. Para crear acordes, utiliza los números **1–9** en el teclado principal (no en el numérico). También puedes crear acordes si seleccionas notas con el ratón y escoges **Introducción de notas > Intervalos > Por encima** e **Introducción de notas > Intervalos > Por debajo**. Cuando te hayas acostumbrado a esta forma de trabajar, descubrirás que introducir notas con el teclado del ordenador es mucho más rápido que con el ratón.

Vamos a añadir música a la parte de clarinete entre los compases 66 y 68:

- Haz clic en el pequeño rectángulo del silencio de compás en el compás 66 del pentagrama de clarinete, que se volverá de color azul oscuro para indicarle a Sibelius el punto en el que vamos a empezar a introducir notas. A partir de ahora, no toques el ratón, aunque la tentación sea fuerte.
- Pulsa **N** (el atajo de teclado para **Introducción de notas > Introducción de notas > Introducción de notas**) y aparecerá el cursor.
- Pulsa **F7** para abrir la primera página del Teclado flotante (en el caso de que no esté visible) y, a continuación, pulsa **3** en el teclado numérico para seleccionar el valor de corchea. Debes elegir un valor de nota para indicarle a Sibelius la duración de las notas que vas a introducir.
- Pulsa **F**. Sibelius introducirá de forma automática las alturas de las notas, de forma que se encuentren al menor intervalo posible de las notas anteriores, pero en este caso Fa es una octava demasiado baja, por lo que debes pulsar **Ctrl+↑ o ⌘↑** para mover la nota una octava hacia arriba.
- Pulsa **C A**, a continuación, **Ctrl+↑ o ⌘↑** para mover la nota La una octava hacia arriba. El cursor se mueve inmediatamente después de introducir una nota para indicarte el punto en el que se añadirá la siguiente nota.
- Pulsa **F C A** (con **Ctrl+↑ o ⌘↑** para mover la nota Do una octava hacia arriba)
- Pulsa **5** en el teclado numérico para seleccionar una blanca
- Escribe **D 4** (en el teclado numérico) **C A**. Esta acción introduce un Re blanca, un Do negra y un La negra
- Ahora, para introducir un Si becuadro, pulsa **7** (en el teclado numérico) para seleccionar el becuadro
- Pulsa **B G** para introducir un Si becuadro y un Sol negra
- Pulsa **Esc** dos veces para detener la introducción de notas y cancelar la selección de la última nota, ya que por ahora no vamos a crear más notas.

El resultado debe ser el siguiente:



En el método de introducción alfabética, las notas solo se crean realmente al pulsar las teclas **A–G** del teclado del ordenador (de la misma manera que en la introducción con el ratón las notas sólo aparecen al hacer clic en la partitura). Los botones del Teclado flotante sirven únicamente para preparar las acciones que Sibelius llevará a cabo cuando se pulsen las teclas **A–G**; también puedes hacer clic con el ratón. Por lo tanto, e igual que ocurre en la introducción de notas con el ratón, antes de pulsar la letra que deseas, debes seleccionar las alteraciones, articulaciones y demás indicaciones en el Teclado flotante. (Si se te olvida, siempre puedes retroceder y editar la nota). La única excepción es a la hora de añadir ligaduras de prolongación (al pulsar **Intro**), que se realiza después de crear la nota (simplemente porque parece más natural que la ligadura de prolongación se encuentre por detrás de la nota).

Cuando te hayas acostumbrado a cambiar las duraciones con una mano (desde el teclado numérico) e introducir las alturas de las notas con la otra (con las teclas **A–G** y **R**), descubrirás que se trata de un método de creación de notas muy rápido.

Recuerda que siempre puedes editar las articulaciones, alteraciones y demás atributos de las notas. Para ello solo tienes que seleccionar la nota y pulsar el botón correspondiente en el Teclado flotante. Cambiar la altura de una nota es igual de sencillo: selecciona la nota e introduce la nueva altura con las letras **A–G**. Ya hemos visto que para modificar la duración de una nota solo hay que seleccionarla y elegir el valor de nota adecuado en el Teclado flotante.

Puedes utilizar el método alfabético para introducir el resto de la música de la parte de clarinete en la partitura desde el compás 69.

Para obtener más información, consulta  **3.1 Presentación de la introducción de notas** en la Guía de referencia.

## Introducción alfabética de acordes

Sibelius ofrece tres sencillos métodos para la creación de acordes con el modo de introducción alfabética. Introduce una de las notas del acorde de la forma habitual, y a continuación:

- Selecciona **Introducción de notas** ▶ **Intervalos** ▶ **Por encima** o **Introducción de notas** ▶ **Intervalos** ▶ **Por debajo** y escoge un intervalo del menú
- En un teclado normal, escribe un número del **1–9** en el teclado principal (no en el teclado numérico) para añadir una nota en un intervalo por encima, o escribe un número del **1–9** con la tecla **Mayús** pulsada para añadir una nota por debajo. Por ejemplo, **1** añade un unísono a la nota, **3** añade una tercera por encima y **Mayús-6** añade una sexta por debajo. Estos son los atajos de teclado para elementos del menú **Introducción de notas** ▶ **Intervalos** ▶ **Por encima** e **Introducción de notas** ▶ **Intervalos** ▶ **Por debajo**.
- Escribe **A–G** con la tecla **Mayús** pulsada para añadir una nota correspondiente a esa altura por encima de la nota actual. (No existen atajos de teclado para añadir notas por debajo mediante las letras).

Puedes realizar esta acción varias veces para continuar agregando notas a un acorde.

Si utilizas los atajos de teclado alternativos para el teclado de un ordenador o portátil (consulta **Atajos de teclado para ordenadores portátiles** en la página 19), pulsa **Mayús-1-9** para añadir un intervalo por encima; por ejemplo, **Mayús-4** añade una tercera por encima.

También es posible seleccionar pasajes de notas y añadir notas por encima o por debajo de todas en una sola operación. Para ello, utiliza las teclas **1-9** o **Mayús-1-9**.

## Introducción en modo Nota por nota (step-time)

Ya hemos hablado del uso de un dispositivo MIDI para introducir música en Sibelius a partir de una interpretación a tiempo real. También puedes utilizar un teclado o guitarra MIDI para introducir alturas de nota de forma parecida al método alfabético.

Si no tienes un dispositivo MIDI conectado al ordenador, completa esta sección con el método de introducción alfabética que acabamos de aprender. También puedes usar el panel Teclado flotante como si se tratara de un teclado MIDI virtual. (Consulta ☐ **3.5 Ventana Teclado** en la Guía de referencia).

La introducción de notas en modo Nota por nota equivale a la introducción alfabética desde un dispositivo MIDI y es un método todavía más rápido. Solo tienes que hacer lo siguiente:

- Selecciona un silencio para empezar a crear notas desde ese punto y pulsa **N** para que aparezca el cursor
- Elige un valor de nota en el Teclado flotante (si no lo haces, Sibelius no tendrá más remedio que intentar adivinarlo)
- Empieza a tocar notas en el teclado MIDI. Igual que en la introducción alfabética, selecciona las articulaciones u otras indicaciones en el Teclado flotante antes de crear una nota. Estas teclas del Teclado flotante permanecen activadas hasta que vuelvas a seleccionarlas.
- Para cambiar el valor de una nota, selecciona un nuevo valor de nota del Teclado flotante antes de crear la nota
- Para introducir un silencio, pulsa **0** en el teclado numérico del ordenador: aparecerá un silencio del valor seleccionado en el Teclado flotante.

Las únicas diferencias respecto a la introducción alfabética son las siguientes:

- No es necesario introducir alteraciones, ya que obviamente Sibelius reconoce si estás tocando una tecla negra. Sibelius realiza un cálculo inteligente para la notación enarmónica de las negras (por ejemplo, Fa♯ en lugar de Sol♭) basándose en la armadura y el contexto musical. Sin embargo, puedes pedirle a Sibelius que reescriba de forma enarmónica una nota tras su creación al seleccionar **Introducción de notas** ▶ **Introducción de notas** ▶ **Enarmonizar** o simplemente al pulsar el atajo de teclado **Intro** (en el teclado principal).
- Sibelius también reconoce la octava adecuada
- Puedes introducir acordes de forma instantánea simplemente tocándolos (es decir, no es necesario introducir una nota y a continuación añadir las restantes, como harías con el método alfabético).

Estas diferencias hacen que la introducción en modo Nota por nota sea algo más rápida que la introducción alfabética. Puedes utilizar el método Nota por nota (step-time) para introducir el resto de la música de la parte de guitarra acústica desde el compás 69:

- En primer lugar, selecciona el silencio de compás en el compás 69 del pentagrama de guitarra acústica, que se volverá de color azul oscuro
- A continuación, elige el valor de nota de corchea en el Teclado flotante
- Puedes empezar a reproducir las notas, cambiando sus duraciones desde el Teclado flotante.

Si cometes un error o deseas cambiar algo, siempre puedes retroceder a la nota anterior con las flechas del teclado. Igual que en la introducción alfabética, para corregir la altura de una nota o acorde solo tienes que seleccionarlo y volver a reproducirlo con el teclado MIDI. Y, claro está, siempre existe la posibilidad de **Deshacer** los cambios.

La creación de acordes es mucho más rápida con un teclado o guitarra MIDI que con el ratón (y algo más rápida que con el teclado del ordenador). Para obtener más información, consulta

### **3.1 Presentación de la introducción de notas** en la Guía de referencia.

No olvides que puedes utilizar **Alt+clic** o **–clic** para copiar música y **R** para repetir notas o compases.

## **Especificar la altura antes de la duración**

Si antes utilizabas otro programa de notación musical distinto de Sibelius, te habrás dado cuenta de que el método de introducción de notas de Sibelius funciona de la misma forma de lo que conocerás como Simple Entry o Entrada sencilla.

Si ya conoces otro método de introducción de notas en el que se especifica la duración de la nota o del acorde después de la altura, en lugar de antes, puedes hacerlo así también en Sibelius. Selecciona **Archivo > Preferencias** y cambia a la página **Introducción de notas**. Selecciona **Altura antes de duración** del menú **Preset de introducción de notas** situado en la parte superior del cuadro de diálogo y haz clic en **Aceptar**.

A partir de este punto, el Teclado flotante muestra una disposición distinta de botones en su primera configuración, que se corresponde con los atajos de teclado de duración de notas utilizados en otro programa de notación para las duraciones de las notas, de forma que si deseas introducir una negra, pulsa **5** en lugar de **4**. Ahora, cuando seleccionas el lugar en el que quieres comenzar la introducción de notas y pulsas **N**, puedes reproducir notas o acordes y la sombra de la nota mostrará lo que se está reproduciendo. Sin embargo, Sibelius solo introducirá las notas o acordes cuando escribas una duración con el Teclado flotante al mismo tiempo que mantienes pulsada una nota o acorde en el teclado MIDI.

Puedes combinar las opciones de la página **Introducción de notas**, situada en el cuadro de diálogo **Preferencias**, hasta que encuentres el modo de introducción de notas que te sea más cómodo.

Estos tutoriales dan por hecho que utilizarás el método de introducción de notas predeterminado de Sibelius, de forma que si decides utilizar **Altura antes de duración** para completarlos, deberás acordarte de que los atajos de teclado del Teclado flotante que utilizas serán distintos de los descritos.

Para obtener más información acerca de la introducción de notas de Sibelius, consulta

### **3.12 Opciones de introducción de notas** en la Guía de referencia.

## Partituras con transposición

De forma predeterminada, Sibelius muestra la partitura escrita en sonido real sin transposición. Para cambiar al modo de partitura con transposición y mostrar el pentagrama de clarinete con las alturas correctas para la lectura del ejecutante, selecciona **Inicio > Instrumentos > Partitura con transposición** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+T o ⇧⌘T**). Observa que tanto la música como las armaduras del pentagrama de clarinete se cambian de inmediato a la altura con transposición del clarinete. Sibelius se encarga automáticamente de todas las “complicaciones” provocadas por el uso de instrumentos transpositores.

Al reproducir una partitura con transposición, Sibelius lee los instrumentos transpositores correctamente para generar la altura adecuada. Sibelius transporta la música al copiarla entre instrumentos transpositores, de manera que el sonido real permanece intacto. (Al visualizar las partes instrumentales de una partitura sin transposición, Sibelius lleva a cabo automáticamente la transposición correspondiente a los instrumentos transpositores; consulta más adelante).

Puedes ver si la partitura se encuentra en altura real o con transposición si consultas la barra de estado situada en la parte inferior de la ventana, en la que aparecerá “Altura real” o “Partitura con transposición” según corresponda.

Los métodos de introducción de notas de Sibelius te permiten introducir notas en una partitura con la opción **Inicio > Instrumentos > Partitura con transposición** activada. Si introduces notas mediante las teclas **A–G**, en el pentagrama aparecerán escritos los sonidos correspondientes:

- Selecciona **Inicio > Instrumentos > Partitura con transposición** para cambiar a una partitura con transposición, si aún no lo has hecho
- Selecciona los dos primeros compases del pentagrama de clarinete y pulsa **Eliminar** para eliminar las notas
- Pulsa **N** para que aparezca el cursor y selecciona un valor de nota desde el Teclado flotante
- Escribe **A B C D** para introducir las notas La, Si, Do y Re en el pentagrama
- Selecciona **Inicio > Instrumentos > Partitura con transposición** o vuelve a hacer clic en el botón de la barra de herramientas para cambiar al modo de altura real; observa que las alturas de nota se transportan automáticamente a Sol, La, Si♭ y Do.

Sin embargo, al tocar notas desde un dispositivo MIDI en modo de introducción Nota por nota (step-time), en el pentagrama aparecerán los sonidos reales:

- Selecciona **Inicio > Instrumentos > Partitura con transposición** para cambiar a una partitura con transposición
- Selecciona los dos primeros compases del pentagrama de clarinete y pulsa **Eliminar** para eliminar las notas
- Pulsa **N** para que aparezca el cursor y selecciona un valor de nota desde el Teclado flotante
- Reproduce las notas **La, Si, Do y Re** en el dispositivo de introducción MIDI.

Observa que las alturas de las notas que aparecen en el pentagrama son Si, Do♯, Re y Mi. Consulta  **2.4 Instrumentos** en la Guía de referencia para obtener más información.

Deshaz los cambios que has hecho y restablece la contramelodía de clarinete haciendo clic en **Deshacer** o seleccionando **Editar > Deshacer** en Mac.

## Trabajar con partes

Además de transportar automáticamente los instrumentos de la partitura, Sibelius también puede crear un conjunto de partes instrumentales (es decir, una parte para cada instrumento de la partitura). Estas partes solo contienen la notación correspondiente a un instrumento y Sibelius se encarga automáticamente de su formato, transposición y maquetación.

En el revolucionario concepto de Sibelius, cualquier cambio realizado en la partitura se refleja automáticamente en las partes y viceversa. Estas “mágicas” creaciones se conocen como partes dinámicas (*Dynamic Parts™*).

Las partes dinámicas se editan igual que una partitura. Puedes mover, añadir y borrar notas, agregar ligaduras de expresión, marcas 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.

Puedes ver rápidamente cualquier parte, y otras vistas del documento como versiones guardadas, mediante las pestañas del documento situadas debajo de la cinta de opciones. De esta forma puedes abrir varias partes de la misma partitura dentro de una única ventana.

Las partes se crean automáticamente al abrir una partitura, de manera que no es necesario preocuparse por ello. Vamos a fijarnos en las partes de los instrumentos de la partitura *Scarborough Fair*:

- Haz clic en el botón **Abrir nueva pestaña** situado en la parte derecha de la pestaña del documento o haz clic con el botón derecho (**Ctrl**-clic en Mac) en cualquier parte de la barra de la pestaña del documento para que aparezcan las partes disponibles
- Selecciona **Clarinete en Sib** de la lista: la visualización cambia para mostrar un instrumento sobre un fondo de papel color crema para ayudarte a distinguir claramente entre una partitura y una parte.

De hecho, ya podrías entregar esta parte a un músico: tiene el mismo título e incluye las mismas notas que la partitura general (escritas con la transposición correcta), de manera que contiene todos los elementos necesarios para la interpretación de la parte y prescinde de los elementos irrelevantes para el músico.

Trata de seleccionar un compás y transportarlo una octava hacia arriba con las teclas **Ctrl+↑** o **⌘+↑**. A continuación, cambia a la pestaña del documento que muestra la partitura general o haz clic en el botón **Cambiar pestañas**, que aparece a la derecha, y selecciona **Partitura general** del menú (atajo de teclado **W**). 

Observa que Sibelius ha transportado el mismo pasaje una octava hacia arriba en la partitura general. Pulsa **Ctrl+↓** o **⌘+↓**, para que el pasaje vuelva a tener la octava original.

Aprenderemos más acerca del uso de las partes dinámicas en otros proyectos de estos tutoriales. Para más detalles, consulta  **9.1 Trabajar con partes** en la Guía de referencia.

# 1.6 Reproducción

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 1** y hacer que la versión **6 Reproducir** sea la **Versión actual**; selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, y escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Una de las funciones más eficaces de Sibelius, que aún no hemos tratado, es la capacidad de reproducir la partitura.

## Controles de reproducción

Haz clic en el botón **Reproducir** de la ventana Controles o pulsa **Espacio** para iniciar la música; debería comenzar a reproducirse, de lo contrario, consulta más adelante). También puedes encontrar esta función si seleccionas **Reproducir > Controles > Reproducir**.

Sibelius oculta automáticamente el Teclado flotante y amplia la imagen para mostrarte una página de música completa. La línea verde vertical que recorre la música (llamada línea de reproducción) indica la posición de la reproducción; la partitura se mueve al compás de la música.

¿Por qué no escuchar el arreglo de *Scarborough Fair* hasta el final? Cuando quieras detener la grabación, simplemente haz clic en el botón **Detener** de la ventana Controles o pulsa **Espacio** de nuevo.

Puedes rebobinar y avanzar rápidamente a través de la partitura con los botones correspondientes de la ventana Controles o mediante los atajos de teclado [ (rebobinado) y ] (avance rápido).

Si haces clic en el botón **Reproducir** o pulsas **Espacio**, Sibelius volverá a reproducir desde el punto donde se detuvo la reproducción; por lo tanto, si deseas volver a reproducir la pieza desde el principio deberás rebobinarla hasta el inicio de la partitura. Para rebobinar o avanzar rápidamente al inicio o fin de la partitura, utiliza **Ctrl+[/]** o **⌘[/]**.

Si deseas iniciar la reproducción desde un punto concreto, selecciona primero la nota y pulsa **P**. Una forma aún más rápida de reproducir desde el inicio de la partitura es pulsar **Esc** para cancelar toda la selección y pulsar **P** para iniciar la reproducción.

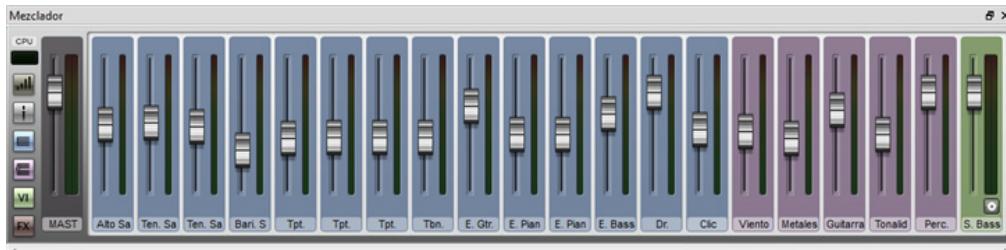
Si tienes algún problema con la reproducción, consulta **iNo escucho nada!** a continuación.

## El panel Mezclador

Durante la reproducción de *Scarborough Fair*, habrás notado que los instrumentos suenan como si estuvieran en posiciones diferentes del campo estéreo: es la función SoundStage™ de Sibelius, que coloca los instrumentos en un espacio tridimensional similar al de una sala de conciertos.

Puedes ajustar la posición y el volumen (así como aplicar una reverb y otros efectos) en cada instrumento desde el eficaz panel Mezclador de Sibelius. Para que aparezca el Mezclador, selecciona **Reproducir > Configuración > Mezclador** o pulsa el atajo de teclado **M**.

El Mezclador está dividido en canales de *colores*. En la imagen superior, se puede observar cómo cada pentagrama de la partitura dispone de su propio *canal de pentagrama* de color azul claro. Localiza el canal para la guitarra acústica y haz clic y arrastra el deslizador de volumen hacia arriba para aumentar el sonido de la guitarra durante la reproducción. Coloca el deslizador de volumen en **118**.



Ahora cambiemos la posición estéreo de la batería. Para ello será necesario que se muestren todos los controles del Mezclador, por lo que debes aumentar su tamaño al máximo (como en la siguiente imagen) haciendo clic en el botón de cambio de tamaño ():



Aparecerán muchos más controles, como por ejemplo los deslizadores **Reverb** y **Chorus**. Busca el canal del conjunto de batería y el control en el centro. Pulsa **Espacio** y mientras Sibelius reproduce la partitura, haz clic y arrastra el deslizador totalmente hacia la izquierda. ¿Oyes cómo los sonidos de batería parecen “moverse” hacia la izquierda?

Veamos cómo usar el Mezclador para añadir efectos como reverb y chorus a los instrumentos de la partitura:

- Busca el canal de pentagrama de guitarra
- Haz clic en el deslizador denominado **Reverb**
- Arrastra con el ratón para ajustar la cantidad de efecto aplicado a la guitarra y escucha cómo cambia el sonido. La partitura *Scarborough Fair* utiliza el potente reproductor integrado Sibelius Player y la biblioteca Sibelius 7 Sounds para crear sonidos increíblemente realistas. A medida que aplicas más reverb al sonido de la guitarra, ¿puedes percibir cómo el sonido se asemeja cada vez más al sonido que tendría si estuviera tocando en una gran sala de conciertos?

Los cambios de volumen, efectos, posición estéreo (pan), etc. efectuados en el Mezclador se guardan al guardar la partitura (o una versión de la misma), de forma que nada cambia cuando vuelves a abrir la partitura.

Para conocerlo todo acerca del reproductor y el Mezclador de Sibelius, consulta **6. Pestaña Reproducción** en la Guía de referencia.

## ¡No escucho nada!

Si pulsas **Reproducir** pero no escuchas ningún sonido, prueba con lo siguiente antes de tirar el ordenador por la ventana:

En primer lugar, comprueba que los altavoces del ordenador, el teclado MIDI u otro dispositivo de reproducción estén conectados y con volumen. A continuación, comprueba si el sistema operativo está configurado para reproducir el audio procedente de Sibelius. Busca tu sistema operativo en la lista y sigue las instrucciones.

*Windows:*

- Dirígete al menú Inicio, elige **Panel de control** y haz doble clic en **Hardware y sonido**
- Selecciona **Ajustar volumen de sistema**, situado justo debajo de **Sonido**
- Comprueba que el volumen de **Sibelius** (en **Aplicaciones**) y el volumen del **Dispositivo** principal no estén silenciados y sí activados

*Mac OS X:*

- Dirígete al menú Apple y elige **Preferencias del sistema**
- Selecciona **Sonido** y haz clic en la pestaña **Salida**
- Comprueba que el volumen de **Salida** esté activado y que la opción **Silencio** no esté seleccionada.

Si continúas sin escuchar nada durante la reproducción, comprueba la configuración de Sibelius:

- Haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo en **Reproducir > Configuración**, que se muestra a la derecha y que abre el cuadro de diálogo **Dispositivos de reproducción**
- Selecciona **Sibelius Sounds** del menú desplegable **Configuración**
- Selecciona **Sibelius Player** en la columna de la derecha y, a continuación, haz clic en el botón **Probar**
- Si aún no escuchas nada, haz clic en **Opciones del motor de audio** situado en la parte inferior del cuadro de diálogo
- Comprueba que el interface preferido esté seleccionado (en Windows, selecciona **ASIO** si está disponible; de lo contrario selecciona **Primary Sound Driver**) y haz clic en **Cerrar**
- Selecciona Sibelius Player en la columna de la derecha y, a continuación, haz clic de nuevo en el botón **Probar**

Si sigues sin oír nada, ponte en contacto con el servicio de asistencia técnica.

Consulta  **6.2 Dispositivos de reproducción** en la Guía de referencia para obtener más información.

## 1.7 Texto y matices

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 1** y hacer que la versión **7 Texto y matices** sea la **Versión actual**, al seleccionar **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoger esta versión de la lista y hacer clic en **Configurar como actual**.

Además de las notas, muchas de las instrucciones de la partitura están en forma de texto. Gran parte del texto de la partitura se añade de manera automática, por ejemplo, números de página, números de compás y nombres de instrumentos. Pero es obvio que el usuario también querrá añadir sus propias indicaciones de texto, desde matices dinámicos hasta texto de letra, hasta indicaciones de metrónomo y texto de tempo. La mayoría de las instrucciones de texto tienen la capacidad de ser reproducidas, por lo que cuando creas matices o indicaciones de tempo, Sibelius las reconoce y las interpreta en consecuencia.

### Información sobre el texto

Cada tipo de texto que crees en Sibelius tiene su propio estilo de texto, que especifica la fuente, tamaño, posición y otras características. Los estilos de texto tienen nombres obvios como Título, Letra y Tempo. Si deseas cambiar la fuente o el tamaño, puedes modificar fragmentos de texto individuales; no obstante, es preferible editar el estilo de texto, ya que de este modo se cambian al instante todos los textos similares que haya en toda la partitura; consulta [5.6 Editar estilos de texto](#) en la Guía de referencia

Para editar texto hay que tener en cuenta lo siguiente:

- Si solo quieres cambiar las características de una pequeña cantidad de texto, debes utilizar las opciones del grupo **Texto > Formato** de la cinta de opciones
- 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](#) en la Guía de referencia), ya que de esta forma cambiará automáticamente todo el texto existente y el texto que vayas a crear en dicho estilo de ahora en adelante. 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.

### Añadir letras

El pentagrama vocal en la partitura *Scarborough Fair* carece de letra (lo que no resulta muy útil a los cantantes que esperan ejecutar nuestro arreglo!).

Vamos a añadir la letra:

- Pulsa en el compás 5 del pentagrama vocal para seleccionarlo
- Haz clic en la parte superior del botón **Texto > Letra > Letra** (atajo de teclado **Ctrl+L** o **⌘L**)
- Aparecerá un cursor intermitente por debajo de la primera nota
- Escribe el primer verso de la letra.

Para añadir un salto entre sílabas, teclea - (guión) y Sibelius situará automáticamente el cursor de texto en la nota siguiente. Si la sílaba se extiende sobre más de una nota, pulsa repetidamente el guión (una vez cada nota) hasta que el cursor aparezca debajo de la nota en la que quieras introducir la siguiente sílaba. Para añadir un salto entre palabras, pulsa **Espacio**. Si la última sílaba de la palabra que has introducido se extiende sobre más de una nota, pulsa **Espacio** repetidamente hasta que el cursor aparezca debajo de la nota en la que quieras que comience la siguiente palabra. Sibelius indica que la palabra debería continuar trazando una línea hasta el punto en que acaba la sílaba.

Ahora deberías ver:

5  
mf

Are you go-ing to Scar-bo-rough Fair?

### Importar letras de un archivo de texto

La introducción de letra manual es una tarea laboriosa, especialmente si hay que averiguar dónde colocar las sílabas. Sibelius puede importar el archivo de texto que contiene la letra de tu canción y silabearla de forma automática. La carpeta **Archivos de proyecto** de partituras de muestra incluye la letra de la partitura *Scarborough Fair*.

Para importar la letra:

- Haz triple clic sobre el pentagrama vocal para efectuar la selección del pasaje
- Selecciona **Texto > Letra > De un archivo de texto**
- Haz clic en **Explorar** para que se abra el cuadro de diálogo estándar para **Abrir** archivos. En Windows, comprueba que esté dentro de la carpeta **Partituras**, que contiene un acceso directo a una carpeta llamada **Ejemplos de partitura de Sibelius**. Haz doble clic sobre ella, dirígete a la carpeta **Archivos de proyecto**, selecciona la partitura denominada **Proyecto 1** y haz clic en **Abrir**.
- Pulsa **Aceptar** para importar la letra (esta sobrescribirá automáticamente el primer verso de la letra recién introducida).

También puedes copiar la letra desde otros programas (como procesadores de texto), crear varias estrofas y controlar todos los aspectos de su apariencia y formato; consulta **5.7 Letra** en la Guía de referencia.

### Matices dinámicos

El término matices dinámicos hace referencia a las instrucciones de texto tipo **mp** y a los reguladores (líneas angulares para representar cresc./dim.); ambos son respetados por Sibelius durante la reproducción de la partitura (igual que ocurriría con un intérprete). El texto de dinámica se escribe en un estilo de texto denominado Expresión.

Los estilos de texto de Sibelius aparecen organizados por categorías en la galería **Texto > Estilos > Estilo**. Esta galería se incrusta directamente en la cinta de opciones, lo que te permite ver los primeros elementos de la galería sin abrirla. En las galerías de la cinta de opciones como esta 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.

## Proyecto 1

Por ejemplo, vamos a crear un matiz de texto al principio de la pieza:

- Selecciona la primera nota del pentagrama de clarinete
- Abre la galería **Texto > Estilos > Estilos**
- Selecciona **Expresión** de la categoría **Común** (atajo de teclado **Ctrl+E o ⌘E**). La primera categoría, **Utilizado**, muestra estilos de texto que ya se han utilizado en la partitura actual. La próxima categoría y la más importante es **Común**, que contiene una selección preestablecida de los estilos de texto que necesitarás con más frecuencia.
- Aparecerá un cursor intermitente por debajo de la primera nota
- Mantén pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** y escribe **F** (al mantener pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** Sibelius escribirá las letras con caracteres especiales en negrita que se deben utilizar para los matices dinámicos). También puedes hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control**-clic (Mac) para abrir un menú de palabras útiles. Este menú se denomina *menú contextual*.
- Pulsa **Esc** para detener la creación de texto.

Ahora deberías ver:



Añade el resto de matices de texto a los pentagramas de la voz, clarinete y guitarra acústica en la partitura impresa de *Scarborough Fair* que creamos al principio del proyecto. Para escribir todos los matices en este arreglo, mantén pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** a medida que los vas introduciendo para que Sibelius utilice los caracteres en negrita, o usa el menú contextual.

## Texto de tempo

El texto de tempo se utiliza al inicio de la partitura y en las secciones en las que el tempo cambia drásticamente. Sibelius sigue el texto de tempo durante la reproducción y cambia la velocidad en consecuencia. Quizás hayas notado que la reproducción de la partitura ha sido un poco lenta hasta ahora. Si no te habías dado cuenta, pulsa **Espacio** para volver a reproducir la partitura y escúchala de nuevo.

Vamos a añadir un poco de texto de tempo para cambiar el tempo:

- Pulsa **Ctrl+Inicio o ⌘↖** para retroceder hasta el principio de la partitura y selecciona el primer compás (para indicar a Sibelius dónde debe colocar la indicación de tempo).
- Selecciona **Tiempo** de la categoría **Común** en la galería **Texto > Estilos > Estilos** (atajo de teclado **Ctrl+Alt+T o ⌘T**)
- Aparecerá un pequeño cursor por encima del compás. Sibelius sabe qué tipo de texto debería colocarse encima del pentagrama, por lo que lo colocará automáticamente.
- Ahora haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control**-clic (Mac) para mostrar las indicaciones de tempo del menú contextual
- Selecciona **Allegro** en el menú y haz clic sobre esta opción. El menú desaparece y la palabra **Allegro** aparece en la partitura.
- Pulsa **Esc** para detener la creación de texto.

Ahora deberías ver:

**Allegro**

Voz

Dirígete al inicio de la partitura y pulsa **Espacio** para reproducir la partitura (el deslizador de tempo del panel Controles debe estar en su posición central para poder escuchar la velocidad correcta).

Puedes empezar a experimentar con algunos de los valores de tempo disponibles en el menú contextual tras eliminar la indicación **Allegro** y escoger de nuevo **Tiempo** de la categoría **Común** de la galería; observa cómo la partitura se reproduce con **Prestissimo** o **Maestoso**.

También es posible que te interese el estilo de texto **Tempo** para alterar la interpretación rítmica de una partitura o pasajes musicales específicos, si introduces **Swing** o **Normal**.

## Texto de técnica

El texto de técnica se utiliza para indicar al intérprete que cambie el sonido de un instrumento o que emplee una técnica o dispositivo concretos. Sibelius entiende estas instrucciones y las reproduce (en función del dispositivo de reproducción), de manera que se pueden usar silencios, pizzicato, trémolo, distorsión y otros efectos.

El texto de técnica es como el de expresión excepto en que, de forma predeterminada, aparece encima de la partitura y sin cursiva. Para crear una indicación de técnica, selecciona **Técnica** de la categoría **Común** en la galería **Texto > Estilos > Estilos** (atajo de teclado **Ctrl+T** o **⌘+T**).

Para más detalles sobre el texto de técnica, tempo y expresión, entre otros estilos de texto, consulta **5.2 Estilos de texto comunes** en la Guía de referencia.

## Edición del texto existente

Para editar texto que ya existe en la partitura, haz doble clic en él o selecciónalo y luego pulsa **Intro** (en el teclado principal). Para cambiar el nombre de un instrumento, haz lo siguiente:

- Selecciona el nombre de instrumento **Conjunto de batería** al inicio del primer sistema
- Haz doble clic en el texto para editarlo
- Elimina el texto existente y escribe **Kit de batería**
- Pulsa **Esc** una vez para dejar de editar texto y vuelve a pulsar Esc para cancelar la selección.

Procede del mismo modo para editar cualquier porción de texto de la partitura y simplificar los cambios de título, letra, matices y otras instrucciones.

## Maquetación magnética

Durante la edición, habrás observado que el texto y otros objetos de la partitura se mueven a la par de las notas o que debajo de algunos objetos aparece una sombra tras su selección.

Esto es obra de la Maquetación magnética, una función revolucionaria de Sibelius que permite detectar y evitar las colisiones. No hay ningún otro software de notación que efectúe la maquetación automática mientras el usuario crea y edita la música. La Maquetación magnética ajusta constantemente la posición de los objetos en los pentagramas, de forma que no se sobrescriban entre sí, ni hagan las notas poco claras.

Explicaremos la función con más detalle en el **Proyecto 2** o **7.5 Maquetación magnética** en la Guía de referencia.



# **2. Proyecto 2**



# 2.1 Creación de una partitura nueva

En este proyecto aprenderás a crear una partitura desde cero, a escanear música en Sibelius y a presentar la partitura de manera clara y concisa para el beneficio de los músicos.

El primer capítulo de este proyecto muestra cómo crear una partitura para cuarteto de cuerda lista para la introducción de notas y a configurar rápidamente una plantilla con todo lo necesario para empezar a componer.

## Impresión

Antes de comenzar a crear la partitura para cuarteto de cuerda, es necesario disponer de una copia impresa de la partitura acabada de la música que crearemos, como punto de referencia durante el transcurso del proyecto. Selecciona **Archivo > Abrir** (atajo de teclado **Ctrl+O o ⌘O**) y localiza la partitura de muestra denominada **Proyecto 2** en la carpeta **Archivos de proyecto** dentro de la carpeta de ejemplos de partituras. Abre esta partitura y, a continuación, haz clic en el botón **Abrir nueva pestaña** situado en la parte derecha de la barra de pestañas del documento y selecciona **1 Crear una nueva partitura** en la lista desplegable de versiones que se encuentra en la barra de herramientas.

Podrás ver el arreglo completo de un extracto del cuarteto de cuerda en Mi menor de Edward Elgar, Op.83, III. Finale: Allegro molto.

Selecciona **Archivo > Imprimir** (atajo de teclado **Ctrl+P o ⌘P**) y haz clic en el botón **Imprimir** para imprimir la partitura. En unos instantes dispondrás de una copia impresa de la partitura del cuarteto de cuerda en Mi menor. Conserva esta impresión; vas a necesitarla en breve cuando editemos el arreglo.

## Creación de una partitura nueva

Para crear una nueva partitura, selecciona **Archivo > Nuevo** (atajo de teclado **Ctrl+N o ⌘N**). Aparece el **Inicio rápido**, que se abre en la pestaña **Nueva partitura** y que te ayudará a crear una partitura nueva en sencillos pasos:

En primer lugar, selecciona una plantilla de las que aparecen en la lista predeterminada o crea tu propia instrumentación. A continuación, observarás las opciones de configuración que te permitirán personalizar los distintos aspectos de la partitura, de la siguiente forma:

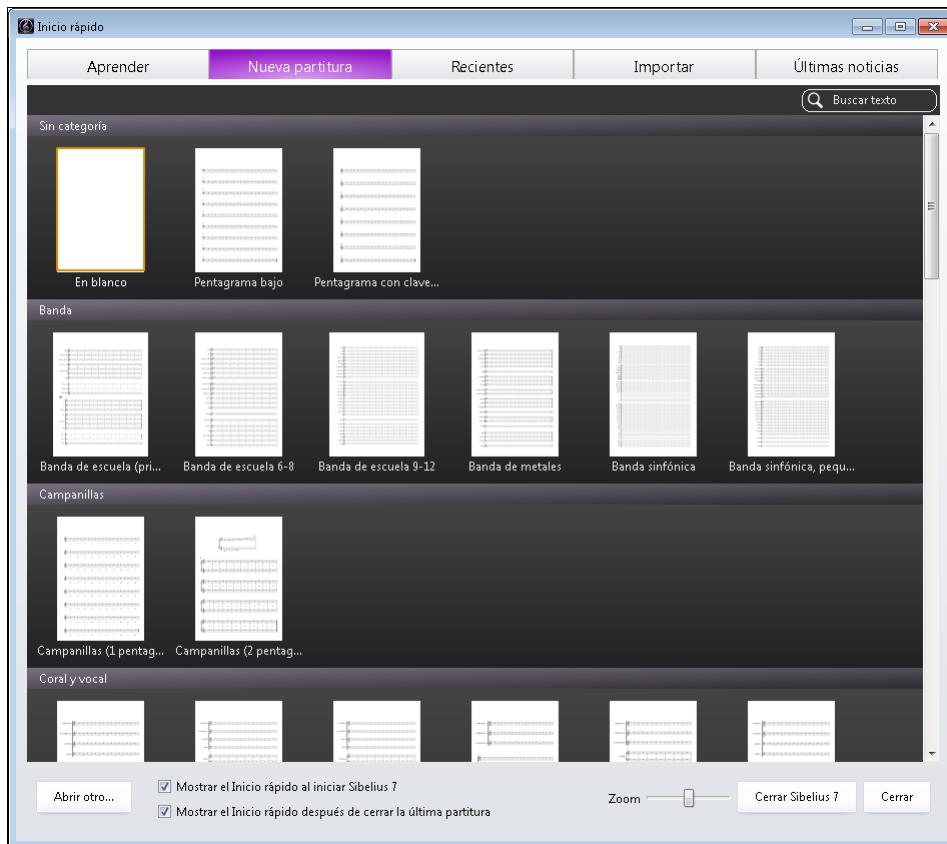
- Selecciona el tamaño y la orientación de la página y selecciona el aspecto de la partitura; por ejemplo, un diseño musical manuscrito o tradicional
- Configura la indicación de compás y tempo iniciales
- Configura la armadura inicial
- Por último, asigna un título a la partitura, introduce el nombre del compositor, etc., y crea una portada, si es que quieres que haya una.

La vista previa te muestra la forma en que cada uno de estos cambios afectará a la partitura. Puedes hacer clic en **Crear** en cualquier momento, por lo que no tienes que tomar todas estas decisiones al principio si no quieres.

Aunque el proceso es tan simple que probablemente no sea necesaria ayuda alguna, vamos a crear juntos un tipo determinado de partitura.

## Plantilla

La pestaña **Nueva partitura** del cuadro de diálogo **Inicio rápido** muestra los muchos tipos de instrumentación, organizados en categorías: **Banda**, **Grupos de cámara**, **Coral y canción**, etc.



Si vas a escribir para una formación instrumental estándar, es aconsejable usar una de las plantillas que incluye Sibelius, en lugar de definir una propia. Las plantillas que suministramos tienen valores predeterminados muy útiles, tales como formatos específicos para el nombre del instrumento, tamaños de pentagrama adecuados, etc., todos ellos ya asignados correctamente. (Más adelante aprenderás a crear tus propias plantillas).

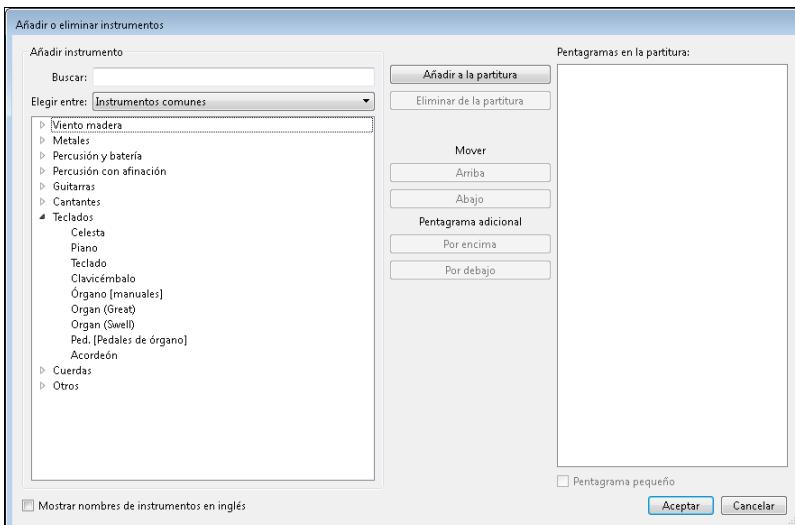
Para crear una partitura para cuarteto de cuerda (que es lo que queremos), solo hay que seleccionar la plantilla **Cuarteto de cuerda** en la categoría **Grupos de cámara**, aunque por el momento seleccionaremos **En blanco** (que, como el propio nombre indica, se trata de una plantilla completamente vacía) en **Sin categoría**, porque queremos aprender a crear instrumentos.

Cuando haces clic en la vista en miniatura, observarás una vista previa de la partitura y opciones de configuración adicionales para personalizarla.

## Crear instrumentos

Puedes crear un instrumento nuevo cada vez que lo deseas. No obstante, no es necesario elegir todos los instrumentos al principio, aunque sí debes seleccionar al menos uno, ya que, de lo contrario, no tendría sentido escribir música.

Haz clic en el botón **Cambiar instrumentos** situado a la derecha para abrir el cuadro de diálogo **Añadir o eliminar instrumentos**:



Dado que Sibelius contiene muchos instrumentos (más de 650), la lista **Elegir entre** situada en la parte superior izquierda del cuadro de diálogo muestra las selecciones más apropiadas para todo el conjunto. De forma predeterminada, Sibelius te muestra los **Instrumentos comunes**, que son unos 90. Sin embargo, si deseas escribir para instrumentos menos comunes como Fagot en Fa, Ondas Martenot o Zanfona, selecciona **Todos los instrumentos** en la lista desplegable para mostrar el conjunto completo. Si vas a escribir específicamente para banda, jazz o conjuntos orquestales, selecciona la opción más acorde con la instrumentación utilizada en cada conjunto instrumental. No te preocupes si no encuentras algún instrumento poco común; Sibelius también te permite diseñar el tuyo propio (consulta **2.6 Editar instrumentos** en la Guía de referencia).

Los instrumentos están ordenados en la lista en el mismo orden de aparición que en la partitura, pero de nuevo puedes modificar este orden si así lo deseas.

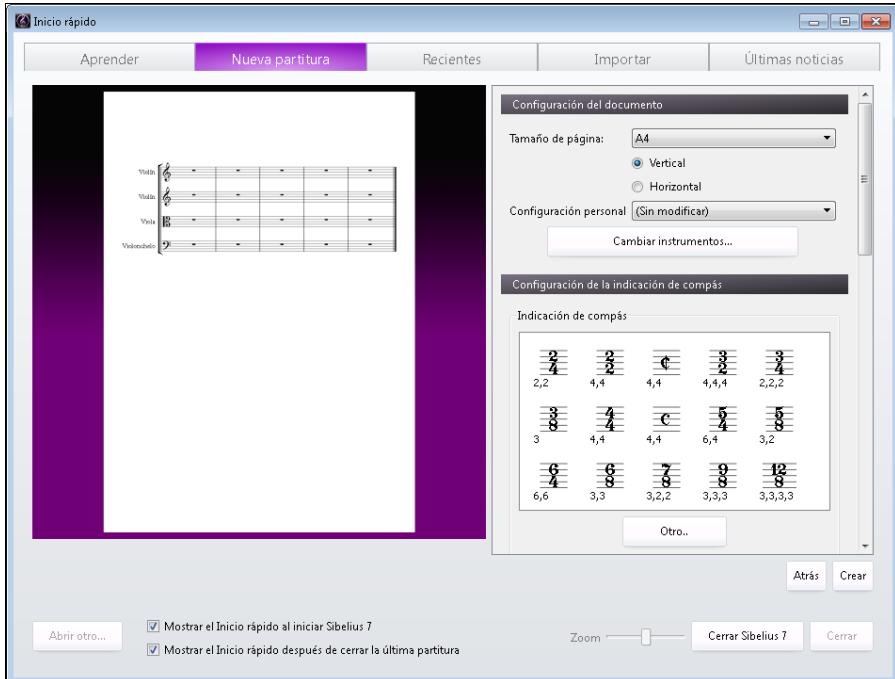
Como vamos a introducir un extracto del Cuarteto de cuerda en Mi menor de Elgar, debemos añadir dos violines, una viola y un chelo. Amplía el grupo **Cuerdas** de la lista de familias de instrumentos haciendo clic en la flecha pequeña que aparece a su izquierda. A continuación, selecciona **Violín (solo)** y haz doble clic en **Añadir a la partitura** para colocar dos pentagramas de violín solo en la lista **Pentagramas en la partitura** situada a la derecha. Agrega los instrumentos **Viola (solo)** y **Violonchelo (solo)** de la misma manera y haz clic en **Aceptar**. Los nombres de los instrumentos para los violines no son correctos, pero puedes corregirlo a posteriori.

(Puedes volver a ver este cuadro de diálogo en cualquier momento si seleccionas **Inicio > Instrumentos > Añadir o eliminar** o si utilizas el atajo de teclado de una sola tecla **I**. Esta opción es muy útil, ya que no solo te permite añadir y eliminar instrumentos de la partitura, sino también cambiar el orden en cualquier momento).

## Configuración del documento

Regresarás ahora a la página de vista previa, que te permite escoger entre distintas formas y tamaños de papel o definir la *configuración personal* de la partitura que estás a punto de crear.

La configuración personal es como el aspecto o el diseño de tu partitura. Cada editor musical tiene su propio estilo y Sibelius permite modificar hasta el más mínimo detalle imaginable, desde el tipo de fuente que vas a utilizar, el tamaño de los pentagramas y las notas, hasta los detalles más complicados, como o el grosor de la doble barra final.



De momento no es necesario preocuparse por estos detalles, por lo que puedes dejar la opción **(Sin modificar)** seleccionada en la lista. Si lo deseas, echa un vistazo a la lista de configuraciones personales predefinidas que aparecen en el menú desplegable; si haces clic sobre estas configuraciones, se actualizará la vista previa de la partitura. Los nombres hacen referencia a la fuente musical (es decir, el diseño de las notas y otros símbolos) utilizada en la configuración personal (por ejemplo, Opus), y la fuente de texto principal (por ejemplo, Plantin). (No dudes en experimentar en el futuro con diferentes configuraciones personales. Las configuraciones personales que utilizan las fuentes musicales Inkpen2 y Reprise dan la impresión de estar manuscritas y están especialmente indicadas para el jazz. La fuente musical Helsinki tiene un aspecto de grabado tradicional).

## Configuración de la indicación de compás

Las opciones de configuración también te permiten elegir una indicación de compás y definir el tempo de tu partitura.

Haz clic en **4/4** en la lista para seleccionar este compás y, puesto que queremos un compás de anacrusa, activa la opción **Empezar con un compás de duración**: Nuestra anacrusa tiene una duración de una semicorchea, que puedes seleccionar en el menú. Es obvio que puedes cambiar de indicación de compás (y cualquier otra opción) en cualquier momento, pero en este ejemplo solo vamos a asignar la indicación de compás inicial.

Necesitamos añadir una indicación de tempo; introduce **Allegro molto** y activa la opción **Indicación de metrónomo** para añadir un tempo específico. Nuestro tempo es de 132 negras por minuto, así que elige una negra del menú y escribe **132**.

## Configuración de la armadura

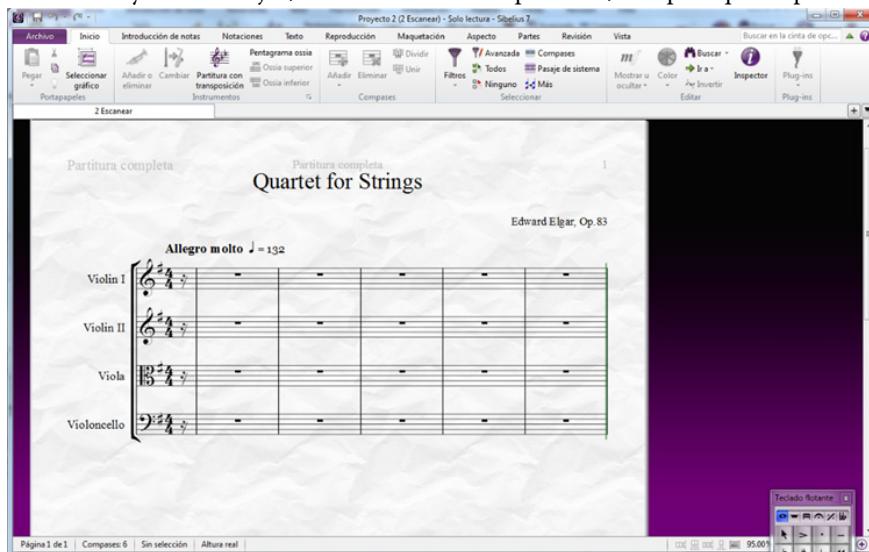
También puedes elegir una armadura. En el menú desplegable, selecciona **Tonalidades menores con sostenidos** y, a continuación, **Mi menor** de la lista.

## Configuración de la información de la partitura

La última sección de las opciones de configuración te permiten introducir texto, como título de la partitura, nombre del compositor/letrista o información sobre el copyright. El texto se añade automáticamente a la primera página de la composición musical y si activas la opción **Crear portada**, Sibelius añadirá el título y nombre del compositor en una página adicional de título. De momento, puedes dejar esta opción desactivada, puesto que aprenderemos a añadir una portada más adelante.

Por ahora, introduce **Cuarteto para cuerda** como **Título** y **Edward Elgar, Op.83** como **Compositor**; y haz clic en **Crear**. (Como mencionamos anteriormente, puedes hacer clic en **Crear** en cualquier otro momento, por lo que no tienes que decidir todo ahora)

En un abrir y cerrar de ojos, Sibelius ha creado la partitura, lista para que empieces a añadir notas:



Un detalle que debes tener en cuenta: haz doble clic en el nombre de instrumento "Violín" en el primer pentagrama de violín y escribe "Violín I"; repite esta acción en el segundo pentagrama y escribe "Violín II".

## Guardar partitura

No olvides guardar los cambios realizados en la partitura hasta el momento. Vamos a necesitar introducir algo de música escaneada en el capítulo siguiente, así que selecciona **Archivo ▶ Guardar** (atajo de teclado **Ctrl+S** o **⌘S**), busca una ubicación adecuada (por ejemplo, tu carpeta **Partituras** o el Escritorio), dale un nombre a la partitura, como por ejemplo **Elgar** y, a continuación, haz clic en **Guardar**. En Windows, la carpeta **Partituras** se encuentra en **Mis documentos**. En Mac, la carpeta **Partituras** se encuentra en la carpeta de usuario **Documentos**.

## 2.2 Escanear

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 2** y hacer que la versión **2 Escaneado** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista, y haz clic en **Configurar como actual**.

Sibelius incorpora el programa gratuito PhotoScore Lite, que escanea y lee música impresa. Si dispones de alguna partitura impresa o archivos PDF, tras escanear la música en Sibelius, el programa podrá leer, editar, transportar, reproducir, crear partes e imprimir la partitura como si la hubieras creado tú mismo.

Este capítulo muestra cómo convertir la partitura recién creada en una partitura completa para el director a partir de las diferentes particellas de un conjunto de cuerdas para cuarteto. (Si no dispones de un escáner vinculado al ordenador, puedes completar el capítulo igualmente con los archivos PDF con los que trabajamos).

### Cómo escanear con PhotoScore Lite

Antes de proseguir, comprueba que hayas instalado PhotoScore Lite desde el DVD-ROM de Sibelius.

Una vez instalado PhotoScore, desde Sibelius, selecciona **Archivo > Nuevo** para abrir el **Inicio rápido**. Ahora cambia a la pestaña **Importar** e inicia PhotoScore.

Una vez abierto el software PhotoScore, haz clic en el botón **Abrir PDF** situado en la barra de herramientas.



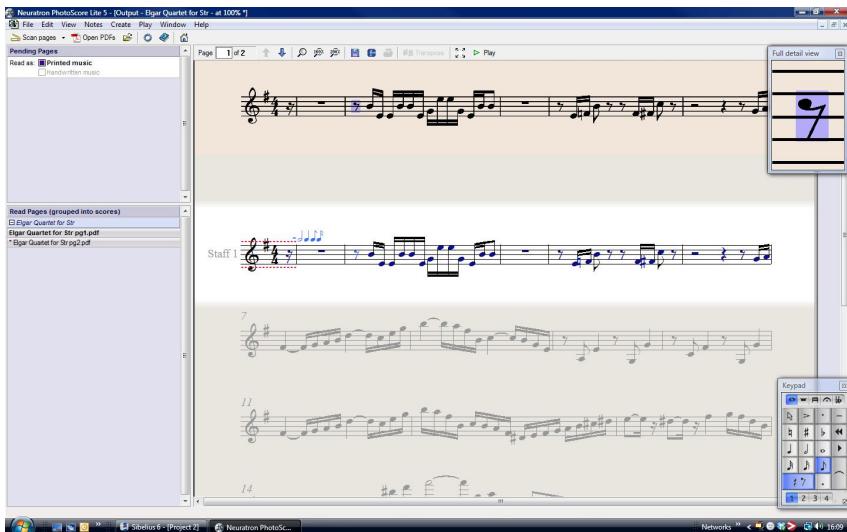
Aparecerá el cuadro de diálogo estándar para **Abrir** archivos. Busca la carpeta **Archivos de proyecto** en la carpeta de ejemplos de partituras, selecciona el archivo **String Quartet - Violin I.pdf** y haz clic en **Abrir**.

Antes de que PhotoScore escaneé y procese el archivo PDF, escoge la resolución (en ppp) de escaneado. Cuanto mayor sea la resolución, mejor será el resultado, pero también más lento de procesar. Escribe el valor de resolución **600** en el campo de texto y pulsa **Aceptar**.

PhotoScore procesa el archivo y “lee” automáticamente las páginas escaneadas para interpretar las notas y demás símbolos musicales de la partitura.

## Edición de la música escaneada

Cuando PhotoScore Lite haya finalizado con la lectura, su interpretación de la primera página de la parte del violín aparecerá en la ventana principal. Aquí puedes editar los posibles errores que PhotoScore Lite haya cometido.



La parte superior de la ventana (con un color marrón claro mate) te muestra la página 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.

Observa que PhotoScore Lite tiene un teclado en la esquina inferior derecha, con una función similar a la del Teclado flotante de Sibelius, aunque se omiten las funciones que no corresponden a PhotoScore Lite.

Vamos a corregir algunos errores tras comparar ambas partituras (escaneada en la parte superior, original en la parte inferior).

El compás de anacrusa al inicio de la parte contiene unas líneas de puntos rojos encima y debajo del pentagrama, seguido por una serie de notas azules sobre la línea de compás, que muestran el número de compases ausentes o adicionales. Esto se debe a que PhotoScore Lite ha leído la indicación de compás como 4/4 y no entiende por qué el compás es de solo una semicorchea.

Selecciona la indicación de compás en la ventana de salida (debe cambiar a color azul claro) y elige **Crear > Indicación de compás** (atajo de teclado **T**) para seleccionar una indicación de compás distinta. Selecciona **Otro** y elige **semicorchea** de la lista desplegable. No olvides activar **Invisible (para anacrusas y compases irregulares)** para que PhotoScore pueda ocultar la indicación de compás.

Observa cómo el resto de compases de la pieza se vuelven de color rojo y muestran notas azules encima de las líneas de compás. Para corregir esto, añade una segunda indicación de compás al inicio del primer compás completo de la parte:

- Pulsa **T** de nuevo para crear una indicación de compás y elige **4/4; desactiva Invisible (para anacrusas y compases irregulares)** y haz clic en **Aceptar**
- El puntero del ratón se volverá azul oscuro para mostrar que está “cargando” un objeto
- Haz clic en el inicio del primer compás completo para colocar la barra de repetición en ese punto; las líneas de puntos rojos desaparecerán.

Otros errores, como la altura de las notas, se corrigen en el propio Sibelius; no obstante, para corregir armaduras e indicaciones de compás es mucho más sencillo hacerlo a través de PhotoScore Lite, por lo que recomendamos la corrección de estos errores antes de enviar la partitura a Sibelius.

Para obtener más detalles acerca de las opciones de edición de PhotoScore, consulta  **1.7 PhotoScore Lite** en la Guía de referencia.

## Envío a Sibelius

Una vez editadas todas las páginas de la partitura, envíalas a Sibelius. Selecciona **Archivo ▶ Enviar a ▶ Sibelius** (atajo de teclado **Ctrl+D o ⌘D**) o simplemente haz clic en el ícono pequeño de Sibelius () que encontrarás junto al botón **Guardar partitura** en la parte superior de la ventana de salida.

El cuadro de diálogo **Abrir archivo Photoscore o archivo AudioScore** aparecerá en Sibelius; olvídate de las opciones, simplemente pulsa **Aceptar** y deja que Sibelius abra el archivo. La parte del violín aparece ahora en una nueva partitura en Sibelius. Vamos a transferirla a la partitura que hemos preparado en el primer capítulo de este proyecto:

- Haz triple clic sobre el primer compás de la parte del violín recién importada de PhotoScore Lite para seleccionar toda la música del pentagrama
- Selecciona **Inicio ▶ Portapapeles ▶ Copiar** (atajo de teclado **Ctrl+C o ⌘C**) para copiar la música al portapapeles
- Cambia a la partitura que hemos preparado anteriormente seleccionándola en el menú **Vista ▶ Ventana ▶ Cambiar ventanas**
- Selecciona el silencio de semicorchea en el compás de anacrusa del pentagrama Violín I
- Selecciona **Inicio ▶ Portapapeles ▶ Pegar** (atajo de teclado **Ctrl+V o ⌘V**) para pegar la música de la partitura importada en la partitura preparada.

Automáticamente, la partitura aparece con un precioso diseño musical y todas las alteraciones, ligaduras de prolongación y de expresión apropiadas. Observa cómo Sibelius añade compases a la partitura para llenar con la música copiada. Observa también cómo PhotoScore ha acortado algunas de las ligaduras de expresión de las notas; no te preocupes, ya lo arreglaremos más adelante.

## Cómo añadir la música restante

Ahora, debes utilizar PhotoScore Lite para escanear, leer y enviar a Sibelius las partes de cuerda restantes:

**String Quartet – Violin II.pdf**, **String Quartet - Viola.pdf** y **String Quartet - Violoncello.pdf**.

Los archivos PDF de cada una de estas partes están en la misma carpeta que la parte recién escaneada.

Una vez enviadas las partes a Sibelius, cópialas y pégalas en el pentagrama apropiado dentro de la partitura que hemos creado, igual que hemos hecho con el pentagrama Violín I.

## Guardar versión

En este punto, debes seleccionar **Revisión** ▶ **Versiones** ▶ **Nueva versión**. Sibelius te pedirá un nombre para la versión y te permitirá añadir algún comentario identificativo. Escribe un nombre que puedas recordar, por ejemplo **Versión 1 - introducción escaneada** y, a continuación, haz clic en **Aceptar**.

Usaremos esta versión posteriormente para mostrar cómo comparar partituras o versiones rápidamente.

## 2.3 Claves, armaduras y grupos irregulares

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 2** y hacer que la versión **3 Claves, armaduras y grupos irregulares** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

La partitura que acabamos de configurar está a punto de convertirse en un arreglo. Ya hemos visto cómo usar el **Inicio rápido** para configurar una partitura en Sibelius; esta misma información puede añadirse después de introducir música en una partitura y cambiarla de forma retrospectiva. Este capítulo muestra cómo añadir cambios de clave, armaduras y grupos irregulares (tresillos en este caso) a una partitura existente.

### Cambios de clave

Cuando se crea una partitura en Sibelius, las claves se añaden automáticamente al inicio de cada sistema para que el usuario no tenga que pensar en ello. No obstante, en algunas situaciones, puede que deseas añadir un cambio de clave a una partitura. Esto podría simplificarle la lectura al músico si la música queda muy por debajo o por encima del pentagrama en la clave normal. En ocasiones, los cambios de clave solo afectan a un pasaje corto, quizás a un compás o incluso menos; en otras, puede que deseas que el cambio de clave se aplique de forma permanente desde el punto de cambio.

En el compás 15, la parte del violonchelo cuenta con dos notas muy agudas, La<sup>b</sup> y Sol corcheas en la segunda mitad del compás. Vamos a colocar un cambio de clave delante para simplificarle la lectura de las notas al violonchelista:

- Selecciona el Lab corchea
- Haz clic en el Sol corchea mientras mantienes pulsada **Mayús** inmediatamente después de realizar la selección de un pasaje
- Abre la galería **Notaciones > Común > Clave** (atajo de teclado **Q**)
- Haz clic en la Clave de Do en 4<sup>a</sup> que aparece en la primera fila de la lista
- Sibelius añadirá una pequeña clave de Do en cuarta y cambiará automáticamente la clave después del pasaje seleccionado. Observa cómo las notas se espacian aún más para hacer sitio a las claves.

Añade otro cambio de clave de Do en cuarta para el violonchelista en el compás 26; en esta ocasión lo haremos usando el ratón:

- Pulsa **Esc** para comprobar que no haya nada seleccionado
- Abre la galería de **Clave**
- Selecciona la clave de Do en 4<sup>a</sup>
- El puntero del ratón se volverá azul oscuro para mostrar que está “cargando” un objeto
- Haz clic en el espacio vacío al inicio del compás 26 en el pentagrama del violonchelo
- Sibelius vuelve a añadir una pequeña clave de Do en cuarta; esta vez, no obstante, la clave se añade al final del compás 25 del sistema anterior. Observa cómo la clave normal al inicio de cada sistema después de este punto ha cambiado a clave de Do en cuarta.

Asigna ahora al pentagrama una clave de Fa después de la primera negra en el compás 28 de la misma manera. Añade los cambios de clave restantes a los pentagramas de viola y violonchelo en los compases 43-44 y consulta la partitura impresa del arreglo completo.

Para obtener más información, consulta  **4.1 Claves** en la Guía de referencia.

## Armaduras

Observa que hacia el final de este fragmento, la música cambia de clave, modulando a La mayor, con lo que se produce un aumento de alteraciones (sostenidos) en las notas. Vamos a añadir una armadura en el compás 53 para mostrar el cambio de armadura.

- Pulsa **Esc** para comprobar que no haya nada seleccionado.
- Abre la galería **Notaciones > Común > Armadura** (atajo de teclado **K**)
- Selecciona La mayor de la lista
- El puntero del ratón se volverá azul oscuro para mostrar que está “cargando” un objeto
- Haz clic en el inicio del compás 53
- Sibelius creará una barra doble de compás y una armadura de tres sostenidos. Observa cómo, en los compases siguientes, se eliminan de forma automática los sostenidos que las nuevas armaduras consideran innecesarias.

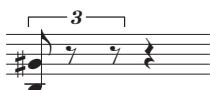
Los cambios de clave y armaduras pueden seleccionarse y copiarse, eliminarse o trasladarse. Si arrastras un cambio de clave o una armadura, verás cómo Sibelius mueve las notas hacia arriba o hacia abajo, eliminando o añadiendo alteraciones para que las notas suenen igual.

Para obtener más información, consulta  **4.2 Armaduras** en la Guía de referencia.

## Tresillos y otros grupos irregulares

Los grupos irregulares son notas que se ejecutan a una fracción de su propia duración; el tresillo suele ser el más utilizado. Vamos a crear varios tresillos en el compás 30 del pentagrama de Violín II, que estaban ausentes en la parte escaneada:

- Selecciona el silencio de compás y pulsa **3** (en el teclado numérico) para elegir una corchea
- Pulsa **8 G Mayús-6** (usa el **6** del teclado principal, no del numérico). Esta acción colocará un Sol $\sharp$  corchea y luego añadirá una sexta inferior para formar un acorde de dos notas. (También podrías haber introducido la nota Si debajo del pentagrama, escrito **8** (en el teclado numérico) **Sol** para elegir un sostenido y añadir la nota Sol encima de Si).
- Haz clic en la parte superior de **Introducción de notas** ▶ **Introducción de notas** ▶ **Tresillos** (atajo de teclado **Ctrl+3 o #3**); aparecerá un corchete y un número de tresillo:



- Introduce dos o más notas para completar el tresillo (un Mi agudo, espacio superior del pentagrama y otro Sol $\sharp$ ).

Observa cómo el corchete desaparece automáticamente (que es la notación convencional para este caso):



Como cabe esperar, en Sibelius los grupos irregulares son inteligentes: los corchetes se ocultan automáticamente si las notas del tresillo se unen entre sí por una barra de corchete continua y los corchetes de los grupos irregulares (cuando se muestran) son “magnéticos”, por lo que se unen a las notas y se mueven con ellas si cambian de altura.

Para terminar, añade el silencio de las notas en este compás. Para crear otros tipos de grupos irregulares, puedes hacer clic en la parte inferior del botón **Introducción de notas** ▶ **Introducción de notas** ▶ **Tresillos**; selecciona de la lista o escribe **Ctrl o #** con cualquier número, por ejemplo, **5** para un cinquillo o **6** para un seisillo.

Si deseas crear grupos irregulares más complejos, como 73:51, debes hacer clic en la parte inferior del botón **Introducción de notas** ▶ **Introducción de notas** ▶ **Tresillos** y seleccionar **Introducción de notas** ▶ **Introducción de notas** ▶ **Tresillos** ▶ **Otro** para abrir el cuadro de diálogo **Grupo irregular**. Para obtener más información, consulta **3.10 Tresillos y otros grupos irregulares** en la Guía de referencia.

## 2.4 Creación de indicaciones en una partitura

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 2** y hacer que la versión **4 Creación de indicaciones en una partitura** sea la **Versión actual**; para ellos, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Hasta ahora hemos reunido las partes de un fragmento del Cuarteto de cuerda en Mi menor de Elgar, Op.83, III. Finale: Allegro molto mediante la creación de una partitura vacía, el escaneado de las partes individuales a partir de archivos PDF y la copia de esas partes en la partitura. Ahora vamos a darle un poco de vida y color a la música: para ello, agregaremos matices dinámicos, textos de técnica, indicaciones de tempo, ligaduras de expresión y articulaciones.

Este capítulo te muestra la forma de añadir esos tipos de indicaciones y también veremos cómo interactúan con el revolucionario sistema de prevención de colisiones de Sibelius, llamado Maquetación magnética.

### Texto de expresión

En el primer proyecto de estos tutoriales hemos aprendido a añadir textos de matices, textos de técnica e indicaciones de tempo. Ahora vamos a agregar las indicaciones dinámicas de texto que le faltan a la partitura. Para ello, utilizaremos la copia impresa de la partitura que preparamos en el capítulo anterior. Recuerda los siguientes pasos:

- Selecciona **Expresión** (atajo de teclado **Ctrl+E** o **⌘E**) de la categoría **Común** de la galería **Texto > Estilos > Estilos** para añadir dinámicas
- Mantén pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘** para crear texto de dinámicas como **f, p, sf** o **rfz**. Al mantener pulsada la tecla **Ctrl** o **⌘**, Sibelius escribe las letras con los caracteres especiales en negrita que se deben utilizar para los matices dinámicos
- Haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control**-clic (Mac) para abrir un menú contextual con útiles términos de matices, como *espress., dolce, poco, cresc. y dim.*
- También puedes escribir los términos que no figuren en el menú contextual (como *risoluto, rubato, brillante* o *appassionato*) directamente en Sibelius. Estos términos aparecerán con formato de texto normal en cursiva.

Al copiar dinámicas de texto de un pentagrama a otro, descubrirás que el proceso de crear indicaciones en una partitura es ahora mucho más rápido. Puedes utilizar cualquiera de los métodos de copia que hemos aprendido en el primer proyecto. El recurso más rápido es seleccionar el texto que deseas copiar y hacer **Alt+clic** o **⌥-clic** en el punto de la partitura en el que quieras añadirlo. Si deseas copiar un objeto de texto en su posición predeterminada (es decir, en la posición en la que aparece un texto al crearlo con una nota seleccionada) y no en el punto exacto en el que colocas el puntero del ratón, haz **Mayús+Alt+clic** o **⇪+⌥-clic**.

## Copias múltiples de un objeto

Si todos los pentagramas de la partitura incluyen los mismos matices (por ejemplo, los ff al principio del compás 43 o los sf del compás 53), puedes ahorrar tiempo realizando una copia múltiple de las dinámicas en todos los pentagramas:

- Utiliza el método anterior para crear la indicación de matices con el texto de expresión en el pentagrama Violín I
- Selecciona la dinámica y escoge **Inicio > Portapapeles > Copiar** (atajo de teclado **Ctrl+C o ⌘C**) para copiarla al portapapeles
- Pulsa **Esc** para cancelar la selección
- Realiza una selección de pasaje que abarque ese compás en los tres pentagramas restantes
- Selecciona **Inicio > Portapapeles > Pegar** (atajo de teclado **Ctrl+V o ⌘V**) para copiar el elemento al inicio del pasaje, una copia en cada pentagrama.

También es posible realizar copias múltiples de varios objetos y pegarlos verticalmente en diversos pentagramas. Esta opción te ahorrará mucho trabajo a la hora de añadir indicaciones a las partituras.

## Texto de técnica

Ahora que hemos agregado todos las dinámicas de texto que le faltaban en la partitura, vamos a añadir las instrucciones de técnica que aparecen en la copia impresa:

- Selecciona **Técnica** (atajo de teclado **Ctrl+T o ⌘T**) de la categoría **Común** de la galería **Texto > Estilos > Estilos** para añadir instrucciones de técnica
- Haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control**-clic (Mac) para abrir un menú contextual con términos de técnica útiles (ahí encontrarás *senza sord.*)
- También puedes escribir los términos que no figuren en el menú contextual (como *colla parte* y *ten.*) directamente en Sibelius. Estos términos aparecerán con formato de texto normal en cursiva.

## Texto de tempo

Una vez que hayas agregado todos los términos de técnica a la partitura, pasaremos a añadir las indicaciones de tempo. Pero antes de entrar en materia, es importante aclarar las diferencias entre el texto de pentagrama y el texto de sistema.

Los estilos de texto de Expresión y Técnica son estilos de texto de pentagrama. Esto significa que están asociados a un único pentagrama, de manera que es necesario duplicarlos en otros pentagramas si también deseas aplicarlos a otros instrumentos de la partitura.

Por su parte, el texto de sistema está asociado a todos los pentagramas de la partitura. Las indicaciones de tempo son un ejemplo de este tipo: si añadimos un texto de tempo a la partitura, ese texto aparecerá una sola vez por encima del sistema (en partituras con muchos instrumentos también puede estar escrito en un pentagrama inferior para facilitar la lectura), pero estará incluido en todas las partes instrumentales.

Vamos a agregar las indicaciones de tempo que le faltan a la partitura. En primer lugar, añadiremos la indicación “A tempo” en el séptimo compás:

- Selecciona el séptimo compás del pentagrama Violín I
- Selecciona **Tempo** (atajo de teclado **Ctrl+Alt+T** o **⌘T**) de la categoría **Común** de la galería **Texto > Estilos > Estilos** para añadir indicaciones de tempo
- Haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control**-clic (Mac) para abrir un menú contextual con útiles términos de tempo
- Haz clic en **A tempo** para agregarla a la partitura
- Pulsa la tecla **Esc** dos veces para finalizar la edición y cancelar la selección del texto.

Utiliza este mismo método para añadir otras indicaciones **A tempo** en los compases 20, 56 y 60.

## Reguladores y otros tipos de línea

En la copia impresa aparecen otros matices dinámicos e instrucciones de tempo que todavía no hemos agregado a nuestra partitura. Se trata de distintos tipos de líneas: reguladores (indicaciones de crescendo y diminuendo), ligaduras de expresión y retardandos.

Para añadir líneas, selecciona una nota o cualquier otro objeto en la partitura para indicarle a Sibelius el punto en el que debe empezar la línea. A continuación, pulsa la tecla **L** para abrir la galería **Notaciones > Líneas > Línea**.

Vamos a crear algunos reguladores y ligaduras de expresión en el fragmento en el que estamos trabajando. Estos dos elementos tienen sus propios atajos de teclado: **H** para un regulador de crescendo, **Mayús-H** para un regulador de diminuendo y **S** para una ligadura de expresión.

Para empezar, vamos a agregar un regulador de crescendo al pentagrama Violín I en el segundo compás completo de este fragmento:

- En el pentagrama Violín I, selecciona la segunda nota del segundo compás después del compás de anacrusa
- Pulsa la tecla **H** para crear un regulador de crescendo debajo de la nota
- Pulsa la tecla **Espacio** cuatro veces para ampliar el regulador una nota cada vez, hasta que llegues a la mitad del compás, un Mi semicorchea. Si te excedes, utiliza **Mayús-Espacio** para retroceder.



- Ahora, selecciona la novena nota de este mismo compás (que también es un Mi semicorchea) y haz **Mayús-clic** sobre la última nota del compás para extender la selección hasta el final del compás
- Pulsa **Mayús-H** para añadir un diminuendo: observa que el regulador se crea automáticamente con la longitud de la selección que acabas de realizar. Esta es otra técnica útil para ahorrar tiempo.



Ahora ya puedes seguir añadiendo reguladores al resto de la partitura. Recuerda que es posible realizar copias múltiples de reguladores en varios pentagramas, tal como hicimos con los textos de matices.

Vamos a agregar las líneas de tempo que le faltan a la partitura:

- Selecciona el compás 19 del pentagrama Violín I (haz clic en cualquier área en blanco del compás)
- Pulsa **L** para abrir la galería **Línea**
- Selecciona **poco rit. (solo texto)** de la categoría **Rit. y accel.** (esta línea no incluye una línea discontinua de duración después del texto).

Añade una línea **poco rit.** idéntica al compás 59 de la misma forma, pero esta vez selecciona una corchea situada en medio del compás y pulsa **L**.

Finalmente, añade una línea **rit.** al último compás del fragmento; de nuevo, selecciona **rit. (solo texto)** de la categoría **Rit. y accel.** de forma que no aparezca una línea discontinua de duración después del texto.

Para obtener más información sobre las líneas, consulta **4.6 Líneas** en la Guía de referencia.

## Ligaduras de expresión

Las ligaduras de expresión y las marcas de fraseo son un tipo especial de línea muy utilizado. Por lo tanto, igual que ocurre con los reguladores, también tienen su propio atajo de teclado fácil de recordar: **S**. Sibelius trata ambos elementos de forma idéntica y les aplica el término “ligadura de expresión” indistintamente, ya que en realidad las marcas de fraseo no son sino ligaduras de expresión más amplias.

Al escanear los archivos PDF de las partes del cuarteto de cuerda, PhotoScore Lite no reconoció las ligaduras de expresión (la versión completa del programa, PhotoScore Ultimate, sí es capaz de interpretarlas). Por lo tanto, tendrás que añadir las ligaduras de expresión que faltan.

Para crear una ligadura de expresión, selecciona la nota desde la que deseas que comience la ligadura y pulsa **S**. Si creas una ligadura de expresión en una posición incorrecta, solo tienes que seleccionarla y pulsar la tecla **Eliminar**. A continuación, selecciona la nota (o silencio) desde la que debe empezar la ligadura de expresión y pulsa **S**. Igual que ocurre con los reguladores, puedes extender la ligadura de expresión con la tecla **Espacio** o contraerla con **Mayús-Espacio**.

Selecciona una de las dos notas situadas en los extremos de la ligadura y muévela hacia arriba o abajo. Como podrás ver, la ligadura es magnética, lo cual significa que se “adhiere” a las notas colocadas en sus extremos. Al seleccionar una ligadura de expresión, observarás que aparecen seis pequeños cuadros alrededor de ella. Esos cuadros se llaman *puntos de arrastre* y permiten controlar completamente la forma de la ligadura. Puedes pulsar cualquiera de estos puntos y arrastrarlos en todas direcciones para modificar la forma de la ligadura.

Te recomendamos que seas muy cuidadoso en la distinción entre ligaduras de expresión y ligaduras de prolongación, ya que las segundas se añaden desde el Teclado flotante (consulta más adelante) y se comportan de manera muy diferente a las ligaduras de expresión.

Para obtener más información sobre las ligaduras de expresión, consulta **4.8 Ligaduras de expresión** en la Guía de referencia.

## Articulaciones

En el primer proyecto del tutorial, aprendimos a añadir articulaciones a las notas desde el Teclado flotante, incluidas las indicaciones de staccato y tenuto, acentos y ligaduras de prolongación. Pulsa **F10** (o haz clic en la pestaña **Articulaciones** del Teclado flotante) para acceder a otras indicaciones de articulación incluidas en la cuarta página del Teclado flotante. Desde esta página puedes agregar cuñas, indicaciones de arco, marcatos, staccatissimos y calderones de diversas duraciones.

También puedes añadir articulaciones a las notas de una selección múltiple o de pasaje para agilizar el proceso de forma considerable. Por ejemplo, todas las notas del tercer compás de los pentagramas Violín I y Violín II se interpretan con staccato:

- Haz clic en cualquier parte en blanco del tercer compás del pentagrama Violín I y haz Mayús-clic en el tercer compás del pentagrama Violín II para realizar una selección de pasaje
- Pulsa **F7** para abrir la primera página del Teclado flotante
- En el teclado numérico del ordenador, pulsa la tecla correspondiente al. (indicación de staccato) en la fila superior de botones del Teclado flotante. Esta acción añade una indicación de staccato a todas las notas del compás en ambos pentagramas.

Ahora, fíjate en la copia impresa del fragmento y ve añadiendo las articulaciones que le faltan a la partitura. Casi todas las articulaciones que vas a utilizar se encuentran en la primera página del Teclado flotante, pero tendrás que abrir la cuarta página del Teclado flotante para añadir las siguientes indicaciones adicionales:

- Indicaciones de marcato en los compases 8 y 38 del pentagrama Violín I;
- Indicaciones de marcato en los compases 20, 22, 29 y 40 del pentagrama Violín II;
- Indicaciones de marcato en los compases 9, 10, 21, 23, 40, y 49–52 del pentagrama Viola;
- Indicaciones de marcato en los compases 49–52 del pentagrama Violonchelo;
- Indicaciones de staccatissimo en el compás 48 de todos los pentagramas;
- Una indicación de staccatissimo en el compás 49 del pentagrama Violín II.

Para obtener más información sobre las articulaciones, consulta **4.22 Articulaciones** en la Guía de referencia.

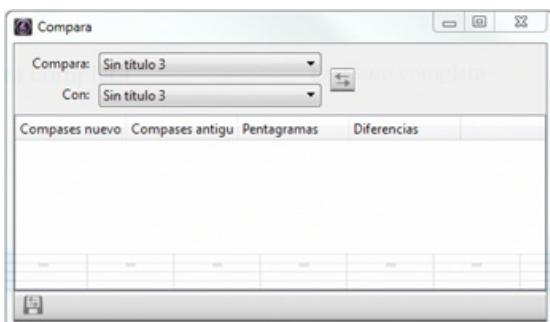
## Comparación de versiones

Tanto si eres compositor como arreglista o copista de música, la posibilidad de comparar una partitura a la que hayas añadido indicaciones con una versión anterior de esa misma partitura te será muy útil para distinguir visualmente las diferencias entre ellas. La ventana Comparar de Sibelius permite comparar dos partituras distintas (o dos versiones de una misma partitura) y guardar un registro de las diferencias encontradas. Si lo deseas, también puedes obtener una comparación muy detallada de cada una de las diferencias para revisar los cambios de la partitura o para documentar la evolución de una pieza musical.

Para que aparezca la ventana Comparar, selecciona **Revisión > Comparar > Comparar**.

La parte superior de la ventana Comparar incluye dos menús desplegables desde los que puedes seleccionar cualquiera de las partituras que tienes abiertas y las versiones contenidas en ellas. Vamos a comparar el estado actual de la partitura con la última versión guardada:

- En el primer menú desplegable, selecciona el título de la partitura (por ejemplo **Elgar**, o el nombre que le asignaste a la partitura en el momento de guardarla) para comparar la versión actual de la partitura
- Selecciona – **Versión 1 – partitura escaneada** (o el nombre que le asignaste a la versión guardada) en el segundo menú desplegable:



(Si te has saltado los capítulos anteriores y has abierto el archivo de proyecto en este punto, selecciona la versión **3 Claves, armaduras y grupos irregulares** en la segunda lista).

- Haz clic en el botón **Comparar** ( ) situado junto a los menús desplegables
- Sibelius analizará las versiones y mostrará un cuadro de diálogo con un breve resumen de las diferencias encontradas entre las partituras
- Haz clic en **Cerrar** para ver las diferencias detalladas en la ventana Comparar.

Haz doble clic en cualquiera de las diferencias encontradas en la ventana Comparar para visualizar esa diferencia en la partitura. Sibelius también añade un fondo de color a los objetos que han sido agregados (verde), eliminados (rojo) o modificados (naranja).

Prueba a comparar otras versiones de las partituras del proyecto para comprobar el grado de detalle de las comparaciones.

Esta eficaz herramienta también permite generar un informe exhaustivo de las diferencias encontradas por Sibelius (incluso con la posibilidad de añadir imágenes de las partituras) en un archivo que puedes abrir en un procesador de texto. Para obtener más información acerca de las versiones y de comparar partituras, consulta **10.3 Versiones** en la Guía de referencia.

## 2.5 Maquetación y formato

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 2** y hacer que la versión **5 Maquetación y formato** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y hacer clic en **Configurar como actual**.

Si ya has introducido las notas en una partitura y terminado de agregar las indicaciones pertinentes, es el momento de pulir la presentación de la música. Dado que Sibelius ajusta la maquetación de la partitura a medida que vas añadiendo música, instrumentos, texto y otros objetos, es mejor esperar hasta que la partitura esté casi acabada. De lo contrario, los ajustes podrían tener que cambiarse de nuevo.

Ya hemos visto algunos de los efectos de la Maquetación magnética, función de detección y prevención de colisiones utilizada por Sibelius para ajustar la partitura automáticamente a medida que se va creando o editando la música. Sibelius ofrece una amplia variedad de herramientas y funciones que ayudan a dar formato a la partitura (el *formato* es la disposición de la música en las páginas de la partitura).

En este capítulo aprenderemos a crear saltos de sistema y saltos de página, a manipular la orientación de la página y el tamaño de pentagrama, a ajustar el espaciado vertical entre pentagramas y a crear páginas de portada, todo ello para obtener una partitura final atractiva y elegante.

### Maquetación magnética

En primer lugar, vamos a comprobar cómo actúa la función Maquetación magnética y cuáles son los cálculos realizados por Sibelius para recolocar las posiciones de los objetos en el pentagrama y evitar que se solapen o interfieran con las notas. Veamos cómo hacerlo:

- Selecciona Fa# semicorchea, que es la penúltima nota del primer compás completo del pentagrama Violonchelo
- Utiliza ↓ para disminuir la altura de nota
- Al realizar esta operación, los matices dinámicos situados por debajo del pentagrama se desplazan hacia abajo para evitar la nota.

Observa que Sibelius desplaza inteligentemente toda la línea de matices dinámicos por debajo del sistema para mantener intactas sus posiciones horizontales relativas. Si seleccionas una de las indicaciones de dinámica (el regulador, por ejemplo) aparecerá una línea discontinua de color azul claro. Esta línea indica que los matices están agrupados, lo cual significa que Sibelius los moverá todos juntos si alguno de ellos se debe desplazar para evitar una colisión. También verás que aparece un grupo de matices dinámicos sombreados en gris en las posiciones del sistema que ocuparían estos matices en circunstancias normales (es decir, con la función Maquetación magnética desactivada). (Si deseas verlo con mayor claridad, solo tienes que acercarlo con el zoom).

Este comportamiento también se aplica a los objetos de texto, símbolos, líneas y otros objetos (como los cifrados armónicos, por ejemplo).

Cuando arrastres objetos en el pentagrama, Sibelius utilizará el espacio disponible para evitar que se solapen o interfieran unos con otros. Esta función actúa de forma inteligente, de manera que los objetos menos importantes (como el texto, las líneas y los símbolos) dejan su lugar a otros elementos más relevantes (como las notas, alteraciones, silencios, articulaciones, etc.), que deben permanecer en posiciones fijas y normalmente más cercanas al pentagrama.

Puedes activar o desactivar la función Maquetación magnética en objetos individuales para que Sibelius no los mueva ni intente evitar colisiones con ellos. También tienes la posibilidad de bloquear o “congelar” sus posiciones en la partitura si ya estás satisfecho con su aspecto y no deseas que la función Maquetación magnética mueva los objetos para evitar colisiones. Si quieres aprender a hacerlo, consulta ☰ **7.5 Maquetación magnética** en la Guía de referencia.

A continuación, pasemos a ver los diversos controles de formato disponibles en Sibelius.

## Separaciones y saltos de página

Tanto si estás componiendo, arreglando o simplemente copiando música, siempre habrá momentos en los que quieras realizar algún cambio, como por ejemplo insertar compases en medio de un pasaje de música ya escrita. Sibelius reacciona a esos cambios reajustando instantáneamente el formato de la música que sigue a la modificación realizada.

Una de las ventajas de este cambio de formato instantáneo es que no existe ningún comando para añadir un nuevo sistema o página, ya que ambos elementos se crean automáticamente a medida que se va avanzando en la partitura.

Sin embargo, a veces es necesario dividir un sistema o cambiar de página en un punto determinado de la partitura. En nuestro ejemplo del extracto del Cuarteto de cuerda de Elgar, la indicación **A tempo** del compás 7 marca el inicio de un nuevo sistema, ya que en ese punto se ha creado un *salto de sistema*.

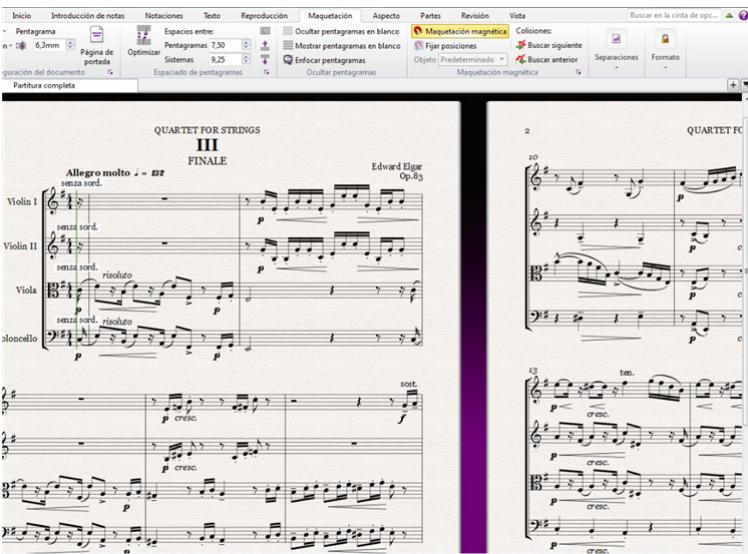
Para añadir un salto de sistema, selecciona una barra de compás y ejecuta **Maquetación ▶ Separaciones ▶ Salto de sistema**, o utiliza el atajo de teclado **Intro** (situado en el teclado principal). Utiliza esta opción para ampliar el espacio si te parece que la música de un sistema está demasiado “apretada”. Si por el contrario crees que un sistema está demasiado espaciado en comparación con el sistema inmediatamente superior, también puedes crear un salto en el sistema superior para mover alguno de sus compases al sistema inferior. Prueba a añadir saltos de sistema a la partitura en la que estamos trabajando.

Sibelius también permite ajustar saltos de página, que normalmente solo se utilizan en los finales de sección de una pieza con varios movimientos o si la siguiente sección empieza con un título distinto. Para obtener más información y aprender a “bloquear” pasajes de música para evitar que reajusten su formato, consulta ☰ **7.9 Maquetación y formato** en la Guía de referencia. En las partes, Sibelius puede incluso añadir saltos en puntos útiles de forma automática; consulta ☰ **7.6 Saltos automáticos** en la Guía de referencia.

## Configuración del documento

Otra ventaja de las funciones de formato instantáneo de Sibelius es que al realizar grandes cambios sobre la música introducida (como reajustar la forma de la página, por ejemplo), Sibelius actualiza inmediatamente la maquetación de la partitura al completo.

Para ilustrar un caso extremo del formato automático llevado a cabo por Sibelius, vamos a cambiar la orientación del papel en el que se muestra la partitura de formato vertical (más alto que ancho) a horizontal (más ancho que alto). Selecciona **Maquetación > Configuración del documento > Orientación > Horizontal**. Ahora, la partitura tendrá este aspecto:



Trata de disminuir **Maquetación > Configuración del documento > Tamaño de pentagrama** a 4 mm o 0,16 pulgadas, según corresponda, y observa cómo se reduce el tamaño de la música para ajustarse a un menor número de páginas.

Puedes elegir distintos márgenes y tamaños de página preconfigurados en el grupo **Maquetación > Configuración del documento** de la cinta de opciones. Si deseas establecer tus propios ajustes de márgenes y dimensiones de página, haz clic en el botón de apertura del cuadro de diálogo en **Maquetación > Configuración del documento**, que aparece a la derecha y que abre el cuadro de diálogo **Configuración del documento**

Para conocer todos los detalles sobre estos parámetros de configuración, consulta

**7.1 Configuración del documento** en la Guía de referencia.

## Espaciado de pentagramas

A medida que vayas añadiendo música a la partitura, la página se irá cargando de objetos y será necesario ampliar la distancia entre pentagramas para que las notas y demás elementos tengan más “espacio vital”. Existen distintas formas de lograrlo; prueba a experimentar con esto en tus propias partituras.

Las distancias predeterminadas entre pentagramas y sistemas se controlan mediante el parámetro **Espacios entre pentagramas** situado en el grupo **Maquetación ▶ Espaciado de pentagramas**, que te permite modificar la apariencia de estos aspectos de la partitura en una única operación. Debes tratar siempre de ajustar estos valores antes de realizar ajustes individuales directamente en la partitura.

En ocasiones, sin embargo, puede resultar conveniente aumentar la distancia entre los pentagramas de un mismo sistema para evitar colisiones con notas graves o agudas. Puedes definir que Sibelius haga el mejor uso del espacio entre pentagramas y sistemas que hayas decidido si seleccionas **Maquetación ▶ Espaciado de pentagramas ▶ Optimizar**. Con esta función, Sibelius calcula la distancia mínima a la que debe colocar los pentagramas para evitar que los objetos de un pentagrama entren en colisión con los de otro pentagrama. Vamos a probar esta función en la primera página de nuestra partitura:

- Haz clic en el compás de anacrusa del pentagrama Violín I para seleccionarlo
- En el pentagrama del Violonchelo, efectúa **Mayús**-clic en el último compás del sistema inferior de la primera página
- Selecciona **Maquetación ▶ Espaciado de pentagramas ▶ Optimizar**
- Sibelius calcula la manera más efectiva de evitar colisiones entre los pentagramas.

Como último recurso, quizás tengas que resolver manualmente alguna colisión en un sistema individual, por lo que tendrás que mover los pentagramas tú mismo. Prueba a seleccionar un compás del pentagrama Violín II haciendo clic en un área en blanco del pentagrama y arrástralos hacia arriba y hacia abajo o utiliza los atajos de teclado **Alt+↑/↓** o **→↑/↓** (mantén pulsado **Ctrl** o **⌘** para pasos mayores). Observa que Sibelius reajusta automáticamente el formato de la música mientras vas moviendo el pentagrama.

Este método permite modificar el espaciado entre pentagramas en la partitura completa, en un sistema individual o en un pasaje seleccionado. Si cometes un error, puedes utilizar las opciones **Maquetación ▶ Espaciado de pentagramas ▶ Restablecer espacio por encima del pentagrama** / **Restablecer espacio por debajo del pentagrama** para restablecer el espaciado a sus valores predeterminados.

De nuevo, si deseas tener un mayor control sobre la forma en que Sibelius gestiona el espaciado entre pentagramas, haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo en **Maquetación ▶ Espaciado entre pentagramas**, que se muestra a la derecha y que abre la página **Pentagramas** del cuadro de diálogo **Normas de diseño musical**

Para obtener más información, consulta ☰ **7.3 Espaciado de pentagramas** en la Guía de referencia.



## Creación de páginas de portada

Tal y como hemos visto en el primer capítulo de este proyecto, Sibelius puede crear una página de portada en el momento de comenzar la partitura. Para ello, activa la opción **Crear página de portada** en las opciones de configuración de la pestaña **Nueva partitura** del **Inicio rápido**.

Sin embargo, también puedes crear páginas de título en cualquier momento; veámoslo: Selecciona **Maquetación** ▶ **Configuración del documento** ▶ **Página de portada** para que aparezca un cuadro de diálogo con opciones para configurar el número de páginas en blanco que se deben añadir al comienzo de la partitura y otros detalles que deseas añadir. (Puesto que hemos añadido información sobre el compositor y el título en las opciones de configuración de la nueva partitura, Sibelius muestra estos datos automáticamente para que puedan añadirse a la portada).

Activa la opción **Incluir nombre de la parte** para que la indicación “Partitura completa” aparezca en la sección superior de la página. A continuación, pulsa **Aceptar** para crear una única portada que incluirá los textos de título y compositor.

## Eliminación de páginas de portada



Al crear una página de portada, tanto si seleccionas **Maquetación** ▶ **Configuración del documento** ▶ **Página de portada** oañades una desde las opciones de configuración de la nueva partitura, aparecerá una marca de maquetación especial al inicio de la partitura (se muestra a la izquierda). Si no la ves, comprueba que la opción **Vista** ▶ **Invisible** ▶ **Marcas de maquetación** esté activada.

Para eliminar una página de portada solo tienes que hacer clic en esta marca de maquetación para seleccionarla y pulsar la tecla **Eliminar**. (Esta acción también eliminará todas las páginas en blanco agregadas al inicio de la partitura. Si deseas eliminar solo una de esas páginas en blanco, consulta [7.7 Separaciones y saltos](#) en la Guía de referencia).

Igual que ocurre con todas las demás funciones de edición de Sibelius, siempre puedes deshacer los cambios realizados sobre las páginas de portada: haz clic en **Deshacer** o selecciona **Editar** ▶ **Deshacer** en Mac para recuperar la página de portada que acabamos de eliminar.

# 2.6 Partes dinámicas™

Si comienzas por esta sección del proyecto, abre la partitura de muestra denominada **Proyecto 2** y haz que la versión **6 Partes dinámicas** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

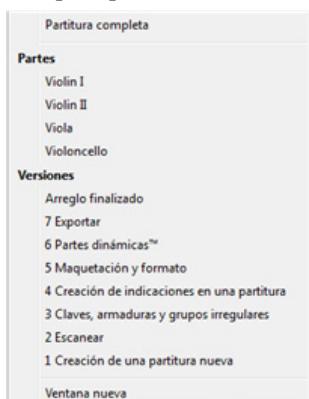
En el primer proyecto hemos tratado las partes dinámicas, es decir, el conjunto de partes instrumentales creadas por Sibelius en cada partitura en las que se muestra la notación relevante para cada instrumento; esta información se actualiza automáticamente con el resto de la partitura. Es importante recordar que cada vez que edites o muevas algo en la partitura general, también cambiará en la parte. No obstante, si en una parte mueves algo que no sea una nota o acorde, no se moverá en la partitura; se volverá de color naranja para mostrar que es diferente en la parte y en la partitura. Esto sirve para ajustar la posición de las indicaciones en las partes sin afectar a la maquetación de la partitura.

Este capítulo enseña cómo crear notas de aviso de entrada, editar la maquetación de las partes, crear partes instrumentales nuevas y producir una reducción simple para piano del arreglo del cuarteto para cuerda.

## La pestaña Partes

La pestaña **Partes** de la cinta de opciones te permite realizar varios cambios a las partes de forma individual, de forma general o a una selección de partes específica. La pestaña **Partes** permite imprimir varias partes, ajustar la maquetación automática, crear partes nuevas, eliminar o añadir pentagramas en las partes ya existentes, etc.

Puedes ver cualquier parte con el botón **Abrir nueva pestaña** situado en la parte derecha de la barra de pestañas del documento, que se muestra aquí y que abre un menú con todas las partes dinámicas y otras vistas disponibles de la partitura actual. También puedes acceder a este menú si haces clic con el botón derecho del ratón (**Ctrl**-clic en Mac) en cualquier parte de la barra de pestañas del documento.



En circunstancias normales, es probable que no sea necesario utilizar la pestaña **Partes** hasta que no hayas casi acabado de trabajar con una partitura. No obstante, puede resultarte muy útil para ajustar la maquetación automática de las partes o en situaciones en las que una parte requiere más de un instrumento (por ejemplo, al doblar un instrumento o en la música coral). Para obtener más información, consulta ☰ **9. Pestaña Partes** en la Guía de referencia.

## Notas de aviso de entrada

Las notas de aviso son pequeñas notas que se incluyen en la partitura para guiar al músico, pero no deben interpretarse. 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”.

Sibelius simplifica la acción de añadir notas de aviso a las partes; probemos a añadir una nota de aviso:

- Comprueba que puedes ver toda la partitura
- Selecciona el compás 8 del pentagrama Violín I haciendo clic en una parte vacía del pentagrama
- Selecciona **Inicio > Portapapeles > Copiar** (atajo de teclado **Ctrl+C o ⌘C**) para copiar la música al portapapeles
- Ahora selecciona el compás vacío correspondiente del pentagrama Violín II
- Haz clic en la parte inferior del botón **Inicio > Portapapeles > Pegar** y selecciona **Pegar como aviso de entrada** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+V o ⌘+⌥+⌘+V**) para crear un aviso de entrada.

Pulsa **W** con la nota de aviso seleccionada para visualizar la parte Violín II; pulsa **Esc** para cancelar la selección de la nota de aviso de entrada y observa cómo Sibelius ha creado una serie de pequeñas notas de aviso de entrada y otras indicaciones, ha añadido un silencio de compás en una voz separada (pero, como veremos, ha ocultado la nota de aviso en la partitura general) y ha colocado una indicación del instrumento con nota de aviso por encima del pentagrama. En caso necesario, Sibelius también realiza cambios de clave automáticos, transporte de octavas, cambios de tipo de pentagrama (a, por ejemplo, un pentagrama de tablatura de guitarra) y copia de letra.

Pulsa **W** de nuevo para volver a la partitura global; el mismo compás del pentagrama Violín II aparece vacío pero en realidad, la nota de aviso está oculta.

## Maquetación de las partes

Por regla general, durante la edición de una partitura, se recomienda primero introducir la música en la partitura general y no en las partes, y después 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.

Sibelius maqueta sus partes de forma inteligente para que las tareas rutinarias como definir cambios de página favorables, añadir saltos de sistema en los cambios de tempo y sección, y la justificación general (ampliar la música horizontal o verticalmente hasta los márgenes) de las partes tengan lugar sin la intervención del usuario. Todo esto es posible gracias a la función **Maquetación > Separaciones > Saltos automáticos** de Sibelius. El usuario tiene control sobre cada aspecto automatizado aplicado a la maquetación de las partes, aunque si lo deseas, también puedes desactivar esta opción por completo.

Para obtener más información, consulta  **7.6 Saltos automáticos** en la Guía de referencia.

## Crear una parte nueva

En situaciones donde es necesario arreglar de nuevo una pieza musical para incorporar instrumentos diferentes, la posibilidad de crear una nueva parte a partir de la música existente puede ahorrarte mucho tiempo. Vamos a crear una parte de fagot alternativa a partir del pentagrama del violonchelo.

- En primer lugar, abre la parte existente de Violonchelo en una nueva pestaña del documento
- Selecciona **Partes >Configuración >Copiar y cambiar instrumento**
- El cuadro de diálogo que aparece permite elegir un instrumento para crearle una parte nueva
- Escribe “fagot” en la caja de texto **Buscar** y pulsa **Intro** para seleccionarlo en la lista. A continuación, haz clic en **Aceptar**.

Se crea una nueva parte de fagot automáticamente; observa cómo el nombre de instrumento que aparece en la esquina superior izquierda de la página se actualiza, igual que el nuevo nombre de la parte en la lista **Abrir nueva pestaña**.

De forma alternativa, es posible que te enfrentes a situaciones en las que deseas crear otra parte con más de un instrumento:

- Selecciona **Partes >Configuración >Nueva parte**
- El cuadro de diálogo que aparece permite elegir los pentagramas que debe incluir la nueva parte
- Selecciona **Viola** de la lista que aparece a la izquierda y haz clic en **Añadir a parte**
- Selecciona **Violonchelo** de la lista que aparece a la izquierda y haz clic en **Añadir a parte**. A continuación, haz clic en **Aceptar**.

Ahora debes ver una segunda parte llamada **Viola, Violonchelo** en una nueva pestaña del documento.

Siempre puedes cambiar los instrumentos de esta partitura al añadir un cambio de instrumento. Los cambios de instrumentos se pueden añadir a parte de la partitura (para doblar instrumentos) o pueden reemplazar a un instrumento con otro que conserva la música existente:

- Con esta parte recién creada abierta, selecciona **Inicio > Instrumentos > Cambiar** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+I o ⌘+⌥+⌘+I**)
- De nuevo, escribe “fagot” en el cuadro de texto **Buscar** y pulsa **Intro** para seleccionarlo en la lista. A continuación, haz clic en **Aceptar**.
- El puntero del ratón se volverá azul oscuro para mostrar que está “cargando” un objeto
- Haz clic en el pentagrama inferior, a la izquierda de la barra de compás inicial, antes del inicio del primer sistema musical de la parte.

El pentagrama cambia a fagot automáticamente; observa cómo el nombre de instrumento que aparece en la esquina superior izquierda de la página se actualiza, igual que el nuevo nombre de la parte en la lista **Abrir nueva pestaña**.

## Creación de reducción para piano

Vamos a aprender a crear rápidamente una reducción para piano sencilla del extracto de Elgar:

- Pulsa **W** para ver toda la partitura.
- Selecciona **Inicio > Instrumentos > Añadir o eliminar** (atajo de teclado **I**) y añade un instrumento de **Piano** a la partitura.
- Haz triple clic en el pentagrama Violín I para efectuar una selección de pasaje en todo el pentagrama y, a continuación, utiliza **Mayús**-clic en el pentagrama Violín II para seleccionar todos los compases en ambos pentagramas.
- Selecciona **Introducción de notas > Arreglar > Reducir**.
- En el cuadro de diálogo que aparece, selecciona **Usar pentagrama existente como destino** y **Piano** de la lista desplegable.
- Haz clic en **Aceptar** y el plug-in **Reducir** comprimirá la música de los dos pentagramas de violín en el pentagrama de piano de la derecha.
- Haz triple clic en el pentagrama Viola para efectuar una selección de pasaje en todo el pentagrama y, a continuación, utiliza **Mayús**-clic en el pentagrama Violonchelo para seleccionar todos los compases en ambos pentagramas.
- Selecciona de nuevo **Introducción de notas > Arreglar > Reducir**.
- Esta vez, en el cuadro de diálogo escoge **Piano~(2)** de la lista desplegable.
- Haz clic en **Aceptar** y el plug-in **Reducir** comprimirá la música de los pentagramas de Viola y Violonchelo en el pentagrama de piano de la izquierda.

Si lo deseas, puedes limpiar la parte de piano con las opciones de edición aprendidas hasta el momento o usar **Introducción de notas > Flexi-time > Reescribir interpretación** para simplificar los pasajes desordenados.

Si observas la lista **Abrir nueva pestaña** verás que Sibelius ya ha creado una nueva parte de Piano, con la música de ambos pentagramas de piano incluida.

**Introducción de notas > Arreglar > Reducir** es uno de los más de 100 útiles plug-ins (funciones adicionales escritas en ManuScript, el lenguaje de programación interno de Sibelius) que ofrece Sibelius diseñados para ejecutar tareas repetitivas de forma rápida y automática y ahorrar tiempo.

La mayoría de las pestañas de la cinta de opciones contienen un grupo de **Plug-ins** en el que encontrarás plug-ins relacionados con las tareas de dicha pestaña, lo que te permite automatizar todo tipo de procedimientos, como añadir cifrados armónicos, armonizar melodías, resolver cambios de pedal de arpa o llevar a cabo la revisión de la música. Los usuarios atraídos por estas prestaciones pueden incluso diseñar sus propios plug-ins.

## 2.7 Exportación

Si comienzas por esta sección del proyecto, abre la partitura de muestra denominada **Proyecto 2** y haz que la versión **7 Exportación** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Sibelius permite exportar archivos, páginas o secciones más pequeñas de la partitura a otros programas, bien en PDF o en archivos gráficos de varios formatos. Puedes compartir la partitura como archivo MusicXML para poder abrirlo en otros programas de notación musical. También es posible copiar y pegar gráficos directamente desde Sibelius. Además, Sibelius te ayuda a publicar música en Internet para que otros usuarios puedan escucharla, reproducirla, cambiar su tonalidad e instrumentos, e imprimirla mediante el plug-in gratuito Scorch.

Este capítulo muestra cómo copiar un gráfico desde Sibelius a otro programa (por ejemplo, Microsoft Word) y cómo exportar un archivo MusicXML para abrirlo en otros programas de notación musical.

### Copiar gráficos a otros programas

Veamos cómo se pueden exportar fragmentos musicales en forma de gráficos con las opciones de copiar y pegar.

- Efectúa la selección de un pasaje en el primer sistema.
- Selecciona **Inicio > Portapapeles > Seleccionar gráfico** (atajo de teclado **Alt+G** o **⌘G**): aparece un cuadro discontinuo con puntos de arrastre alrededor de la música
- Si lo consideras necesario, puedes hacer clic y arrastrar los puntos de arrastre del cuadro para ajustar su tamaño
- Selecciona **Inicio > Portapapeles > Copiar** (atajo de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**) para copiar el contenido del cuadro al portapapeles
- Pulsa **Esc** para borrar la selección
- Abre la aplicación en la que deseas pegar el gráfico (por ejemplo, Microsoft Word)
- Selecciona **Inicio > Portapapeles > Pegar** (atajo de teclado **Ctrl+V** o **⌘V**).

*¡Y ya está!* Si crees que el gráfico resultante no es lo bastante detallado, ajusta el parámetro **Puntos por pulgada** en la página **Otro de Archivo > Preferencias** y vuelve a realizar el proceso anterior.

Sibelius también te permite exportar gráficos como archivos en formatos EPS, SVG, PNG, TIFF y BMP. Para obtener más información, consulta **1.12 Exportación de gráficos** en la Guía de referencia.

## Exportación de MusicXML a otros programas

Si trabajas con personas que usan otro programa, puedes exportar tu partitura como archivo MusicXML y compartirlo.

- Haz clic en la pestaña **Archivo**, selecciona **Exportar** y después **MusicXML**.
- Ahora selecciona si deseas exportar archivos MusicXML **Comprimidos** o **Sin comprimir**
- Haz clic en el botón **Exportar** para guardar el archivo MusicXML
- Aparecerá un cuadro de diálogo estándar para **Guardar** archivos; escribe un nombre para el archivo y haz clic en **Guardar**.

La mayoría de los programas de notación abren archivos MusicXML comprimidos, que son más pequeños y más fáciles de enviar por correo electrónico que este tipo de archivos sin comprimir. Sibelius puede, por supuesto, importar archivos MusicXML comprimidos y sin comprimir, así como exportarlos.

# **3. Proyecto 3**



# 3.1 Escritura para teclado

En este proyecto, aprenderás a utilizar algunas funciones importantes para ayudarte a producir jazz y música comercial: introducción de música compleja para teclado y escritura de guitarra; almacenamiento y reutilización de fragmentos musicales con el panel Ideas; creación de cifrados armónicos mediante la introducción MIDI y de texto; uso de estructuras de repetición y producción de arreglos para viento; creación de partituras con sonido más realista para realizar grabaciones de audio.

El primer capítulo de este proyecto está basado en las explicaciones de la introducción de notas del primer proyecto y muestra cómo introducir música más compleja para teclado a través del método Flexi-time de Sibelius con un teclado MIDI.

## Impresión

En primer lugar, selecciona **Archivo > Abrir** (atajo de teclado **Ctrl+O** o **⌘O**) y localiza la partitura de muestra denominada **Proyecto 3** en la carpeta **Archivos de proyecto** dentro de la carpeta de ejemplos de partituras. Abre la partitura. Ahora debe mostrarse un arreglo completo de una canción funk llamada *Urbane Filigree*.

Puesto que necesitaremos consultar una copia impresa de este arreglo durante todo el proyecto, selecciona **Archivo > Imprimir** (atajo de teclado **Ctrl+P** o **⌘P**) y haz clic en el botón **Imprimir** para imprimir la partitura.

En unos instantes, dispondrás de la versión impresa de la partitura *Urbane Filigree*. Conserva esta versión impresa; vas a necesitarla en breve cuando editemos el arreglo.

Ahora, para continuar con el proyecto, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**; a continuación, selecciona la versión **1 Escritura para teclado** de la lista y haz clic en **Configurar como actual**. Haz clic en **Sí** para configurarla como la versión actual y haz clic en **Cerrar**. Ahora debes ver un arreglo al que le faltan unos fragmentos musicales de las partes del Electric Stage Piano y la Guitarra eléctrica.

## Uso de un teclado MIDI

Para usar Flexi-time, es necesario disponer de un dispositivo MIDI conectado al ordenador. Para configurar la introducción y reproducción en Sibelius, selecciona **Archivo > Preferencias** y dirígete a la página **Dispositivos de entrada**.

En este capítulo vamos a usar un teclado MIDI. Para conocer más detalles sobre la introducción y reproducción con dispositivos MIDI, consulta  **3.13 Dispositivos de entrada** en la Guía de referencia.

## Opciones de Flexi-time

El usuario va a aprender a reproducir música compleja en Sibelius con el método Flexi-time y un teclado MIDI. Si prefieres no grabar música en Sibelius en tiempo real, puedes introducir la música que falta con el método Nota por nota (step-time) explicado en el primer proyecto de estos tutoriales. Si no dispones de un teclado MIDI, dirígete a la sección **3.2 Escritura para guitarra** en la página 81.



Vamos a grabar el fragmento musical que falta en la parte Electric Stage Piano, por lo que para garantizar el mejor resultado, haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo en **Introducción de notas ▶ Flexi-time**, que se muestra a la derecha (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+O** o ⌘+O) para abrir el cuadro de diálogo **Opciones de flexi-time**.

Selecciona **Nada (sin rubato)** de la lista desplegable **Flexibilidad del tempo** y desactiva el cuadro de selección **Grabar en múltiples voces**. Haz clic en **Aceptar** para volver a la partitura. Si deseas ralentizar el tempo para que la grabación sea más fácil, arrastra el deslizador de tempo del panel Controles situado en el lado izquierdo.

### Introducción con Flexi-time (mano derecha e izquierda)

Coloca la partitura impresa de forma que puedas leer la música de los pentagramas del Electric Stage Piano (o, si lo prefieres, improvisa tu propia parte siguiendo los cifrados armónicos colocados encima de los pentagramas de la partitura impresa). A continuación, selecciona el primer compás de los dos pentagramas adyacentes del Electric Stage Piano en la partitura: haz clic en el pentagrama superior, haz **Mayús**-clic en el pentagrama inferior para seleccionar los dos; es la forma de indicar a Sibelius el punto de inicio y el instrumento en el que deseas grabar la música. Ahora:

- Haz clic en el botón rojo de **Grabación** en el panel Controles o selecciona **Introducción de notas ▶ Flexi-time ▶ Grabar** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+F** o ⌘+F).
- De forma predeterminada, Flexi-time da un compás de introducción; en nuestro ejemplo, se escuchará un compás y tres tiempos de anacrusa en la cuenta atrás.
- Al final de la cuenta atrás, comienza a tocar los primeros compases tranquilamente, siguiendo la velocidad de los clics del metrónomo. Mientras tocas, irá apareciendo en la pantalla la notación correspondiente.
- Cuando alcances la música presente en el pentagrama superior del compás 9, simplemente deja de tocar la parte con la mano derecha.
- En el compás 17, inicia la reproducción de la parte del Electric Stage Piano (mano derecha).
- Cuando quieras detener la grabación, haz clic en el botón cuadrado **Detener** del panel Controles o pulsa **Espacio** o **Esc**.

Para obtener más información sobre la introducción con Flexi-time, consulta **3.14 Flexi-time** en la Guía de referencia.

## Simplificar plug-ins de notación

Si observas que Flexi-time produce una notación complicada y deseas simplificarla, hay dos plug-ins que debes probar:

- **Introducción de notas** ▶ **Flexi-time** ▶ **Reescribir interpretación** permite borrar los silencios no deseados, las notas solapadas o las duraciones de nota incorrectas. Como ya vimos en el **Proyecto 1**, al seleccionar un pasaje en ambos pentagramas y ejecutar el plug-in, Sibelius puede recalcular la transcripción Flexi-time y producir una versión más sencilla rítmica y visualmente.
- **Introducción de notas** ▶ **Plug-ins** ▶ **Plug-ins** ▶ **Simplificar notación** ▶ **Cambiar punto de división** te permite modificar el punto en el que las notas se dividen entre los pentagramas asignados a la mano derecha o izquierda de un instrumento de teclado. Si encuentras que hay pasajes musicales en la grabación cuyas notas se acomodarían mejor en un pentagrama diferente, selecciona la música de ambos pentagramas y ejecuta el plug-in.

Si encuentras fallos, utiliza las técnicas de edición ya aprendidas para corregir los valores y alturas de las notas. Posiblemente también desees experimentar con los demás plug-ins del menú **Plug-ins** situado al final de la pestaña **Introducción de notas**.

Para obtener más información acerca de los plug-ins, consulta  **1.22 Uso de los plug-ins** en la Guía de referencia.

## 3.2 Escritura para guitarra

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, abre la partitura de muestra denominada **Proyecto 3** y haz que la versión **2 Escritura para guitarra** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Sibelius cuenta con numerosas herramientas y funciones especialmente diseñadas con el fin de facilitar la escritura para guitarra. Entre ellas, cabe citar la posibilidad de introducir música con una tablatura de guitarra. Sibelius contiene información de todos los tipos de instrumentos de cuerda que pueden escribirse usando tablatura y muestra el número de cuerdas y afinación apropiados, tanto si se desea escribir para una guitarra estándar, un bajo de cuatro, cinco o seis cuerdas, un laúd o el bajo Balalaika. Es posible copiar música desde los pentagramas de notación a un pentagrama de tablatura de guitarra, y viceversa, e incluso cambiar de un pentagrama de notación estándar a uno de tablatura en medio de un sistema.

Este capítulo nos enseña a grabar música mediante notación estándar y después cambiarla a tablatura de guitarra, así como a escribir en tablatura de guitarra.

(Si dispones de una guitarra MIDI, recomendamos practicar con este capítulo la introducción de notas en Sibelius. Si lo deseas, también puedes usar un teclado MIDI o el método de introducción de notas alfabético explicado en el **Proyecto 1**).

### Uso de una guitarra MIDI

Si dispones de una guitarra MIDI (o una guitarra con pastilla hexafónica e interface de guitarra MIDI) conectada al ordenador que deseas usar para la práctica de este capítulo, debes configurar la entrada y reproducción en Sibelius. Para ello, selecciona **Archivo > Preferencias** y dirígete a la página **Dispositivos de entrada**.

Busca el nombre del dispositivo en la tabla de la parte superior de la página y comprueba que la casilla **Usar** esté activada. Deberás cambiar el valor **Tipo** haciendo clic en el menú desplegable y seleccionando **Guitarra**, en lugar de **Teclado**. A continuación, selecciona el número de cuerdas.

Para más detalles sobre la entrada y reproducción con una guitarra MIDI, consulta

**3.13 Dispositivos de entrada** en la Guía de referencia.

### Introduce la parte de guitarra

Consulta la copia impresa de la partitura para ver la música que vamos a introducir.

Si dispones de un dispositivo MIDI conectado al ordenador, graba la parte de la guitarra (hasta el compás 20) con el método Flexi-time; para ello selecciona el primer compás del pentagrama e **Introducción de notas > Flexi-time > Grabar** o haz clic en el botón rojo de **Grabación** situado en el panel Controles.

Si no, utiliza una combinación de los métodos de introducción de notas que prefieras para introducir la música hasta el compás 20: introducción con el ratón, introducción alfabética, introducción Nota por nota (step-time) y los paneles Teclado y Mástil. No se trata de modos alternativos para la escritura de música que debas activar o desactivar: el programa permite cambiar de método de introducción en cualquier momento.

Una vez introducida la parte de guitarra, observarás que debes cambiar algunas de las notas y acordes para usar una cabeza de nota silenciada (cruz). Para ello, selecciona la nota o el acorde (consejo: puedes hacer doble clic en un acorde para seleccionar todas las notas que contenga) y haz clic en la parte superior del botón **Notaciones > Cabezas de nota > Tipo** para cambiar las cabezas de nota a una cruz. Explicaremos la función con más detalle más adelante en este proyecto; consulta también ☐ **4.12 Cabezas de nota** en la Guía de referencia.

## Convertir a tablatura

Sibelius puede convertir instantáneamente la notación estándar en notación de tablatura usando un cambio de instrumento:

- Selecciona **Inicio > Instrumentos > Cambiar** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+I** o ☰~⌘I)
- Busca **Guitarra eléctrica, afinación estándar [tab]** y haz clic en **Aceptar**
- El puntero del ratón se volverá azul oscuro para mostrar que está “cargando” un objeto
- Haz clic justo al comienzo del primer sistema musical del pentagrama de guitarra eléctrica, a la izquierda de la barra de compás inicial.

El pentagrama de notación cambia a un pentagrama de tablatura de seis cuerdas automáticamente; (observa cómo cambia toda la música a esta notación). Para copiar la música a o desde los pentagramas de tablatura, utiliza **Alt+clic** o **⌘-clic**. Sibelius transformará la música copiada en la notación apropiada para el tipo de pentagrama.

## Cómo escribir la notación de tablatura

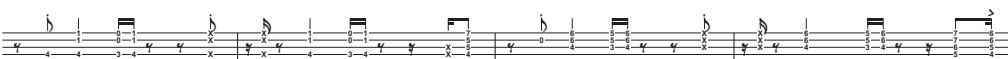
Ahora que hemos visto cómo Sibelius permite alternar entre la notación estándar y la de tablatura, vamos a introducir algo de música desde cero:

- Selecciona el silencio de compás en el compás 21 del pentagrama de guitarra
- Pulsa **N** para iniciar la introducción de notas; comprueba que esté visible el primer Teclado flotante (pulsa **F7** para asegurarte)
- Escribe **3 0** (en el teclado numérico) para introducir un silencio de corchea
- Pulsa **↑** una vez para subir a la cuarta cuerda y escribe **4** (esta vez en el teclado principal)
- Añade una articulación de staccato con el teclado flotante
- Avanza hasta la posición siguiente mediante **→** y después escribe **4** (en el teclado numérico) para cambiar a una negra
- Pulsa **↑** dos veces para desplazarte hasta la segunda cuerda y escribe **1** (en el teclado principal)
- Sube hasta la primera cuerda y vuelve a escribir **1**.

Ahora deberías ver lo siguiente:



Introduce el resto de los cuatro últimos compases como tablatura, tal y como se muestra a continuación:



Restablece el pentagrama de guitarra a la notación convencional; utiliza un cambio de instrumento para cambiar el pentagrama a **Guitarra eléctrica [notación]**.

## 3.3 Ideas y notación de batería

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, abre la partitura de muestra denominada **Proyecto 3** y haz que la versión **3 Ideas y notación de batería** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Este capítulo explora brevemente una de las herramientas creativas más potentes de Sibelius, el panel Ideas, que permite guardar fragmentos de música de cualquier longitud, llamados ideas, para su posterior recuperación y reutilización. El programa permite asignar etiquetas (o palabras clave) a cada idea, facilitando así su búsqueda en un futuro.

Además de permitir capturar ideas rápidamente, Sibelius incluye más de 1500 ideas integradas que abarcan multitud de instrumentos y géneros musicales, de forma que si no encuentras la inspiración o estás buscando material para estimular el proceso creativo, seguro que encontrarás algo de utilidad en pocos segundos.

Una vez explicados los métodos de notación para teclado y guitarra, vamos a aprender a crear notación para batería. El panel Ideas es muy útil en la escritura de percusión y te permite ahorrar mucho tiempo.

### Cómo añadir un pentagrama de batería a la partitura

La partitura con la que hemos estado trabajando no tiene ningún pentagrama de batería, así que vamos a añadir uno:

- Selecciona **Inicio > Instrumentos > Añadir o eliminar** o pulsa el atajo de teclado **I**
- Busca **Conjunto de batería (Rock)** y haz clic en **Añadir a la partitura**
- **Conjunto de batería (Rock)** aparecerá en la lista de **Pentagramas en la partitura**; haz clic sobre él para seleccionarlo
- Utiliza el botón **Abajo** para reordenar **Conjunto de batería (Rock)** y que aparezca entre **Bajo de 5 cuerdas** y **Sintetizador (a)**
- Haz clic en **Aceptar** para volver a la partitura.

El pentagrama de percusión se añadirá a la partitura, listo para que escribas la parte de batería.

## Cómo escuchar las ideas

Muestra el panel Ideas, si no aparece, a través de **Vista > Paneles > Ideas** (atajo de teclado **Ctrl+Alt+I o ⌘I**). El panel Ideas ofrece dos tipos de visualización, reducida y detallada. El panel se abre de forma predeterminada en modo reducido, que muestra este aspecto:



Prueba a cambiar entre **Biblioteca**, **Partitura** y **Todo**. Con el botón **Biblioteca** activado, tendrás acceso a más de 2.000 ideas integradas. Navega en sentido ascendente y descendente por la lista.

Todas estas ideas presentan una pequeña vista previa de la música y otros objetos contenidos en ellas. Por lo general, se muestran dos o tres compases de un pentagrama (aunque las ideas pueden contener cualquier número de compás o de instrumento). Las etiquetas más relevantes aparecen en las cuatro esquinas de la vista previa de la notación: en la parte superior izquierda se muestra 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 se encuentra el compás de la idea y en la esquina inferior derecha puedes ver el tempo de la idea.

Para comprobar cómo suena una idea, simplemente haz clic y mantén pulsado el botón del ratón: la idea se reproducirá en bucle de forma repetida hasta que sueltes dicho botón.

Puedes buscar ideas que se correspondan con un estilo o género particular si escribes etiquetas diferentes en la parte superior del panel. Este método permite reducir rápidamente la lista de ideas hasta una selección más cercana a la de la etiqueta.

Prueba a escribir algunas etiquetas para comprobar la enorme variedad de ideas estilos y géneros que incluye Sibelius: **motown**, **funk**, **happy**, **melody**, **slow**. Vamos a integrar algunas ideas en la partitura recién creada; elimina las etiquetas creadas de la parte superior del panel y haz clic en el botón **Partitura**. Cerca de la parte superior de la lista verás **Urbane Funky Drum Loop 1**.

## Cómo pegar una idea

Ahora vamos a sacarle partido a esta idea. Para empezar, selecciona **Urbane Funky Drum Loop 1** en el panel Ideas: la idea queda enmarcada para indicar que está seleccionada. Ahora cópiala al portapapeles, mediante las teclas **Ctrl+C o ⌘C** o haciendo clic en el botón **Copiar** situado en la parte inferior del panel.

La operación de pegar funciona de la forma habitual: selecciona el lugar de la partitura en el que deseas que aparezca la idea y ejecuta **Inicio > Portapapeles > Pegar** (atajo de teclado **Ctrl+V o ⌘V**); o asegúrate de que no haya nada seleccionado, elige **Inicio > Portapapeles > Pegar** y haz clic en el lugar de la partitura en el que deseas colocar la idea. También puedes hacer clic en el botón **Pegar** situado en la parte inferior del panel Ideas. Selecciona el primer compás completo del pentagrama de Conjunto de batería y pulsa **Ctrl+V o ⌘V** para pegarlo.

La idea recién pegada debe aparecer en los cuatro primeros compases de la notación de batería siguientes a la anacrusa de la versión impresa de la partitura.

Para añadir el compás musical siguiente, pega de la misma forma la idea **Urbane Funky Drums 2** en el compás 5.

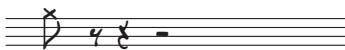
## Cómo introducir la notación de batería

Al introducir las notas en los pentagramas de percusión, puedes utilizar cualquiera de los métodos de introducción ya explicados; no obstante, en la notación de batería, que usa diferentes tipos de cabezas de nota, es más rápido usar el método Nota por nota (step-time) o Flexi-time.

Si dispones de un teclado MIDI conectado al ordenador, puedes reproducir tan solo la nota correspondiente a la línea o espacio del pentagrama (como si de un pentagrama en clave de Sol se tratara) y Sibelius selecciona automáticamente la cabeza de nota apropiada. (Si no dispones de un teclado MIDI conectado al ordenador, introduce las notas usando el método alfabetico y consulta **Cambiar cabezas de nota** a continuación para aprender a cambiarlas manualmente).

Vamos a introducir el patrón de batería en el compás 6:

- Selecciona el silencio de compás en el compás 6 y pulsa **N** para iniciar la introducción de notas
- Pulsa **3** en el teclado numérico para elegir una corchea
- En el teclado MIDI, reproduce la nota **Sol** encima del pentagrama (corresponde a un hi-hat cerrado)
- Observa cómo Sibelius convierte la cabeza de nota en una cruz:



- Introduce tres corcheas adicionales
- Pulsa **2** en el teclado numérico para seleccionar una semicorchea
- Reproduce la nota **Sol** en el teclado MIDI dos veces para introducir dos semicorcheas.

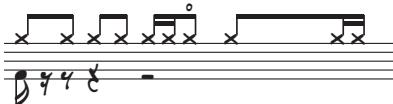
Este método sirve para introducir las notas de hi-hat en el silencio de compás; si deseas añadir el símbolo de un círculo a la nota de hi-hat abierta, pulsa **F10** para seleccionar el cuarto Teclado flotante y pulsa (en el teclado numérico), que corresponde al botón **Armónico/Abierto**. Puedes pulsar de nuevo. para eliminar al símbolo de círculo en caso necesario; asegúrate de pulsar **F7** para volver al primer Teclado flotante y continuar con la introducción de notas.

Con Sibelius puedes escribir hasta cuatro voces independientes o líneas de notas y acordes, en un solo pentagrama. Las voces utilizan un código de color: la voz 1 (la que hemos usado hasta ahora) es de color azul oscuro, la voz 2 es verde, la voz 3 es naranja y la voz 4 es rosa. En muy escasas ocasiones deberás usar más de dos voces al mismo tiempo.

Con el fin de añadir el patrón del bombo y caja con las plicas apuntando hacia abajo y las plicas de hi-hat apuntando hacia arriba, usaremos la voz 2:

- En primer lugar, pulsa **Esc** para comprobar que no haya nada seleccionado
- Ahora escoge **Introducción de notas > Voces > Voz > 2** (atajo de teclado **Alt+2 o ~2**) para cambiar de voces, o haz clic en **2** en la fila de botones situada en la parte inferior del Teclado flotante
- Elige una semicorchea pulsando **2** en el teclado numérico

- El puntero del ratón se vuelve verde para mostrar que está “cargado” con un objeto que se introducirá en la voz 2
- Haz clic con el puntero del ratón cerca del inicio del sexto compás, apuntando hacia F en el espacio inferior del pentagrama:



Para finalizar, añade el patrón de bombo y caja al compás 6 mediante el teclado MIDI como antes.

Para obtener más detalles sobre las voces, consulta **3.15 Voces** en la Guía de referencia.

### Cambiar cabezas de nota

Si introduces notas en un pentagrama de percusión mediante el método alfabético, el cambio de las cabezas de nota no se produce automáticamente, sino que ha de hacerse de forma manual. Para ello, introduce el mismo patrón en el compás 7, esta vez con el teclado del ordenador:

- Selecciona el silencio de compás en el compás 7 y pulsa **N** para iniciar la introducción de notas
- Pulsa **3** en el teclado numérico para elegir una corchea
- Escribe **G** en el teclado del ordenador y comprueba que se anota encima del pentagrama
- Introduce otras tres corcheas pulsando **R**
- Pulsa **2** en el teclado numérico para seleccionar una semicorchea
- Escribe **G** en el teclado del ordenador para introducir dos semicorcheas

Añade las notas de hi-hat restantes e introduce el patrón del bombo y caja en la voz 2:



Sibelius permite filtrar una selección, lo que significa que puedes seleccionar un conjunto de objetos con características concretas. Probemos lo siguiente:

- Selecciona el compás 7, de forma que todo el compás aparezca resaltado en azul
- Selecciona **Inicio > Seleccionar > Filtros** y busca **Voz 1** en la categoría **Voces** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+1 o ⌘+⌘+1**)
- Sibelius realiza una selección múltiple de las notas de la voz 1; por ejemplo, las notas de hi-hat.

Cualquier edición realizada a partir de ahora se aplicará únicamente a las notas seleccionadas en la voz 1. Vamos a cambiar la cabeza de nota:

- Cambia la cabeza de nota haciendo clic en la parte superior del botón **Notaciones > Cabezas de nota > Tipo** (atajo de teclado **Mayús+Alt+1 o ⌘+1**)
- Todas las notas cambian para mostrar una cabeza de nota en cruz:



Si deseas utilizar un tipo de cabeza de nota distinto, puedes abrir la galería **Cabezas de nota** haciendo clic en la parte inferior del botón **Notaciones ▶ Cabezas de nota ▶ Tipo**.

Para obtener más información acerca de las cabezas de nota, consulta **4.12 Cabezas de nota** en la Guía de referencia.

## Captura de una idea

Ahora vamos a crear una idea nueva. El proceso de colocar una idea en el panel Ideas se denomina “capturar una idea”:

- selecciona el compás 7 de forma que quede rodeado por un recuadro azul
- selecciona **Inicio ▶ Portapapeles ▶ Capturar idea** (atajo de teclado **Mayús+I**) o haz clic en el botón **Capturar idea** ( situado en la parte inferior del panel Ideas).

La música seleccionada aparece inmediatamente en la parte superior de la lista en el panel Ideas para que puedas volverla a usar más adelante.

## Edición de una idea

Sibelius permite editar tanto la música de las ideas como sus etiquetas.

Prueba a editar etiquetas: selecciona la idea que acabas de capturar en el panel Ideas, haz clic en el botón **Editar información de idea** ( situado en la parte inferior del panel (o haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) o Control-clic (Mac) en una idea de la lista y selecciona **Editar información de idea** del menú contextual). Aparecerá un sencillo cuadro de diálogo:

- Escribe un nuevo **Nombre** aquí para la idea; escribe **Urbane Funky Drums 1**
- También puedes introducir algunas etiquetas en el cuadro **Etiquetas**: puedes escribir sin límites, por lo que es aconsejable escribir todas las palabras necesarias para poder encontrar la idea más adelante
- Haz clic en **Color** para mostrar un espectro de colores y selecciona un nuevo color de fondo para la idea. El color también es útil para la clasificación de ideas y la búsqueda posterior rápida.
- Cuando estés satisfecho con el resultado, haz clic en **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo **Editar información de idea**.

Para editar la música de una idea, selecciónala de nuevo en el panel Ideas, haz clic en el botón **Editar idea** ( situado en la parte inferior del panel o selecciona **Editar idea** en el menú contextual. Aparecerá una nueva pestaña del documento. Puedes editarla como harías con cualquier otra partitura, por ejemplo, añadir o eliminar notas y compases, añadir texto, líneas u otras indicaciones, etc. Cuando hayas acabado con la edición de la idea, simplemente guárdala a través de **Archivo ▶ Guardar** (atajo de teclado **Ctrl+S o ⌘S**). A continuación, cierra la pestaña haciendo clic en la cruz que encontrarás a la derecha del nombre de la pestaña o mediante las teclas **Ctrl+W o ⌘W**) para volver a la partitura original.

Si no quieres guardar los cambios realizados sobre la idea, cierra la pestaña, haz clic en **No** cuando el programa te pregunte si deseas guardar los cambios.

Si abres una de las ideas de la biblioteca para editarla, se abrirá una nueva ventana de Sibelius, en lugar de abrir nuevas pestañas del documento en la ventana actual. Esto se debe a que Sibelius junta las distintas vistas de la misma partitura en pestañas (versiones guardadas, partes dinámicas e ideas de la partitura) mientras que muestra distintas ventanas para distintas partituras; en este caso, ideas de la biblioteca.

De momento, solo hemos arañado la superficie de lo que realmente se puede conseguir con la sección Ideas. Así que no lo olvides: consulta **2.3 Ideas** en la Guía de referencia.

## Compases de repetición

A menudo, las partes de percusión o batería se componen de patrones de repetición de uno o dos compases de longitud. En lugar de tener que copiar el mismo compás varias veces, los arreglistas suelen añadir un símbolo de compás de repetición. Esto le indica al músico que debe interpretar el mismo patrón que el del compás anterior. Sibelius entiende esta instrucción y reproduce los compases de repetición igual que haría un músico real.

Para aprender el funcionamiento, vamos a añadir una parte de pandereta a la partitura:

- Selecciona **Inicio > Instrumentos > Añadir o eliminar** o pulsa el atajo de teclado **I**
- Busca **Pandereta** en la familia **Percusión y batería**
- Haz clic en **Añadir a la partitura**
- Selecciona **Pandereta** de la lista **Pentagramas en la partitura** y usa el botón **Abajo** para reordenar los instrumentos y que aparezca entre **Conjunto de batería (Rock)** y **Sintetizador (a)**
- Haz clic en **Aceptar** para volver a la partitura.

Llegados a este punto, Sibelius te propondrá cambiar el tamaño de la música con el fin de que se ajuste mejor a la página (ahora que hay más instrumentos). Haz clic en **No**; después de todo, una pandereta no ocupa mucho lugar.

El pentagrama de percusión se añadirá a la partitura, listo para que escribas la parte de batería. A continuación, haz clic en el botón **Partitura** situado en el panel Ideas y busca la idea **Urbane Tambourine 1** en la lista. Copia y pega esta idea en el compás 9.

Para añadir un símbolo de repetición, selecciona el compás 10 del pentagrama de pandereta y pulsa **F11** para visualizar el quinto Teclado flotante. Pulsa **1** (en el teclado numérico) para añadir un único compás de repetición. No dejes de pulsar **1** hasta llegar al compás 16.

Observa que también puedes añadir repeticiones de dos o cuatro compases desde el quinto Teclado flotante. Sibelius reproducirá todos estos tipos de repeticiones.

Para obtener más información sobre los compases de repetición, consulta **4.25 Compases de repetición** en la Guía de referencia.

## Finalización de las partes de percusión

Introduce el resto de música de las partes Conjunto de batería y Pandereta de acuerdo con la partitura impresa creada previamente. Usa el panel Ideas, los compases de repetición y las voces múltiples para finalizar la introducción de las partes de percusión.

## 3.4 Cifrados armónicos

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 3** y hacer que la versión **4 Cifrados armónicos** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

En Sibelius, un cifrado armónico consta de dos partes que describen la armonía en un punto determinado de la música: texto de acorde y un gráfico de acorde. Los gráficos de acorde, también conocidos como *cajas de acorde*, *rejillas de mástil* o *diagramas de guitarra*, muestran gráficamente la disposición de los dedos sobre las cuerdas y trastes de una guitarra.

Puedes introducir cifrados armónicos de una de las dos siguientes formas: introduciéndolos directamente en la partitura o reproduciendo las notas que describen en un dispositivo MIDI. También puedes determinar si Sibelius debe mostrar uno de los dos componentes del cifrado o ambos.

En este capítulo aprenderemos a introducir y editar cifrados armónicos desde el teclado del ordenador, a reproducir y ajustar la introducción de cifrados armónicos desde un dispositivo MIDI y a utilizar algunos plug-ins diseñados para el tratamiento de los mismos. Para más información acerca de los cifrados armónicos, consulta  **5.8 Cifrados armónicos** en la Guía de referencia.

### Creación de cifrados con el teclado del ordenador

Sibelius permite añadir cifrados armónicos a la partitura desde el teclado del ordenador de una forma muy sencilla.

- Haz clic en la nota (o acorde) sobre la que deseas colocar el cifrado armónico. En nuestro ejemplo, selecciona el primer compás completo del pentagrama Electric Stage Piano.
- Selecciona **Texto > Cifrados armónicos > Cifrado armónico** (atajo de teclado **Ctrl+K** o **#K**).
- Aparecerá un cursor intermitente por encima de la nota seleccionada.
- Escribe el texto de los acordes que deseas añadir en nomenclatura anglosajona. Sibelius creará automáticamente los símbolos especiales necesarios para que los cifrados armónicos sean coherentes y legibles. Escribe **Ab13(#11)**.
- Pulsa **Espacio** para avanzar hacia la siguiente nota o tiempo, o utiliza la tecla **Tab** para saltar al inicio del siguiente compás.

Sibelius crea el cifrado armónico adecuado con caracteres especiales como los símbolos de sostenido y bemol. En este caso, el resultado será **A♭13(#11)**.

Sin embargo, el método más rápido de introducción de cifrados armónicos es reproducirlos en un dispositivo MIDI para que Sibelius los reconozca automáticamente.

## Creación de cifrados armónicos mediante una interpretación

Sibelius es capaz de reconocer más de 750 tipos de acordes en base a las notas que contienen, de manera que puedes utilizar el teclado o guitarra MIDI para introducir cifrados armónicos rápidamente en la partitura.

(Debes tener un dispositivo MIDI conectado al ordenador para introducir acordes en Sibelius. Si no tienes un dispositivo MIDI conectado, introduce los cifrados mediante el teclado del ordenador, tal como hemos hecho anteriormente).

Vamos a intentarlo:

- Selecciona el tercer compás completo del pentagrama Electric Stage Piano
- Selecciona **Texto > Cifrados armónicos > Cifrado armónico**
- Aparecerá un cursor intermitente por encima de la primera nota
- Reproduce un acorde de Do mayor en el teclado MIDI
- Sibelius crea un cifrado armónico C y mueve el cursor al siguiente tiempo.

Puedes reproducir una enorme variedad de acordes, desde tríadas simples hasta construcciones extremadamente complejas; Sibelius creará de forma inteligente el cifrado armónico más adecuado para el acorde. Prueba con diferentes combinaciones de notas en el dispositivo MIDI para comprobar la forma en que Sibelius las introduce.

De forma predeterminada, Sibelius utiliza la armonización del acorde interpretado para determinar no solo el tipo de acorde, sino también su notación específica. Por ejemplo, si reproduces una inversión de un acorde, Sibelius escribirá un cifrado armónico con la nota del bajo modificada (como D/F $\sharp$ ). Para obtener más detalles sobre cómo personalizar el reconocimiento de acordes por parte de Sibelius, consulta  **5.9 Editar cifrado armónico** en la Guía de referencia.

Mantén pulsada la tecla **Ctrl** o **#**, selecciona los cifrados armónicos que acabas de crear y eliminalos, o utiliza la opción **Deshacer** para eliminarlos de la partitura. Ahora vamos a introducir los cifrados armónicos para los acordes utilizados en *Urbane Filigree*. Estos acordes son bastante complejos, por lo que a continuación te mostramos las notas que debes reproducir para obtener los cifrados armónicos adecuados:

Consulta la copia impresa de la música para agregar los cifrados armónicos a la partitura. Puedes reproducir los acordes en el teclado MIDI o escribir sus nombres en el teclado del ordenador, como prefieras.

### Creación de cifrados armónicos a partir de notas ya existentes

Del mismo modo, Sibelius puede reconocer la armonía de las notas y acordes existentes al analizarlos. Siempre que realices una selección que contenga notas, la barra de estado situado en la parte inferior de la ventana muestra las alturas de las notas seleccionadas (o la primera nota o acorde de un pasaje si has seleccionado un fragmento de música). También muestra la armonía del acorde formado por todas las notas seleccionadas al comienzo de la selección, que abarca varios pentagramas si fuera necesario y que se muestra como un cifrado armónico.

Probemos lo siguiente:

- Selecciona la primera nota del compás 9 del pentagrama Bajo de 5 cuerdas
- Mantén pulsada la tecla **Mayús** y selecciona el primer acorde del compás en la parte Guitarra eléctrica (también se selecciona todo los que se encuentre entre el pentagrama Electric Stage Piano)
- La información **Armonía** de la barra de estado situada en la parte inferior de la pantalla debe mostrar  $B^b m^7$ .

Puedes utilizar este mismo análisis para añadir cifrados armónicos a la partitura si seleccionas un pasaje y **Texto > Cifrados armónicos > Añadir desde notas**, que abre un cuadro de diálogo que te permite escoger varias opciones sobre la frecuencia y la ubicación de los cifrados armónicos calculados a partir de las notas incluidas en la selección.

### Texto de acorde equivalente

Sibelius determina automáticamente el cifrado armónico más apropiado para un conjunto de notas, pero en ocasiones es posible que desees que aparezca otro tipo de acorde. Para consultar otras posibilidades para el mismo patrón de intervalos, simplemente selecciona el cifrado armónico (o cifrados armónicos) cuyo tipo de acorde deseas cambiar. A continuación, selecciona **Texto > Cifrados armónicos > Texto de cifrado equivalente** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+K o ⇧⌘K**), o haz clic con el botón derecho (Windows) o Control-clic (Mac) y selecciona **Texto de cifrado equivalente** en el submenú **Cifrado armónico**.

Para cambiar de  $G^{\#}7$  a  $A^b7$ , por ejemplo, consulta **Reescritura enarmónica de un cifrado** a continuación.

Vamos a probar lo siguiente:

- Selecciona el acorde  $A^{b13(\#11)}$  en el primer compás del pentagrama Electric Stage Piano
- Pulsa **Ctrl+Mayús+K o ⇧⌘K** para pasar al siguiente texto de acorde equivalente
- El tipo de acorde cambia a  $D^7(????) / G^{\#}$
- Pulsa **Ctrl+Mayús+K o ⇧⌘K** para pasar al siguiente cifrado armónico
- El tipo de acorde cambia a  $A^b7(\#11add13)$
- Continua cambiando el texto de acorde de esta forma hasta que vuelva a aparecer el cifrado  $A^{b13(\#11)}$ .

Con este método puedes modificar rápidamente el texto de acorde de un cifrado armónico en el caso de que Sibelius no haya elegido el texto que prefieras o si la armonización que has reproducido sugiere otro tipo de acorde.

Ahora debes comprobar si la notación de los acordes introducida es correcta. Si deseas modificarla, utiliza el atajo de teclado **Ctrl+Mayús+K o ⇧⌘K**. Para editar un cifrado armónico existente, haz doble clic sobre él o selecciona el símbolo que deseas modificar y pulsa y la tecla **Intro** (en el teclado principal). A continuación, vuelve a reproducir el acorde en el dispositivo MIDI o escribe el nuevo texto en nomenclatura anglosajona.

## Reescritura enarmónica de un cifrado

Sibelius escribe de forma automática la enarmonización de un acorde en función de la armadura vigente, pero es posible que en algunas ocasiones prefieras modificar la nota fundamental de un cifrado armónico sin cambiar el tipo de acorde. Veamos cómo hacerlo:

- Selecciona el cifrado armónico cuya enarmonización deseas reescribir
- Selecciona **Texto > Cifrados armónicos > Reescribir texto de cifrado armónico**
- La nota fundamental del cifrado armónico (y la nota de bajo en acordes con barra) se reescribirá con su equivalente enarmónico.

## Copia de cifrados armónicos

Ya hemos visto cómo aparecen los cifrados armónicos en un pentagrama de teclado, pero al copiar cifrados armónicos a otros instrumentos Sibelius determina automáticamente si debe mostrar un gráfico de acorde o no, e incluso se actualizan los cifrados a su notación correcta en partituras con transposición.

Vamos a copiar los cifrados armónicos que acabamos de introducir:

- Haz triple clic en el pentagrama superior del instrumento Electric Stage Piano para seleccionarlo a lo largo de toda la partitura
- Selecciona **Inicio > Seleccionar > Filtros** y busca **Cifrados armónicos** en la categoría **Texto** para seleccionar únicamente los cifrados armónicos
- Copia los cifrados en el pentagrama de la guitarra: para ello, haz **Alt+clic** o **⌥-clic** al principio del primer compás completo del pentagrama Electric Guitar
- Copia los cifrados en el pentagrama del bajo: para ello, haz **Alt+clic** o **⌥-clic** al principio del primer compás completo del pentagrama 4-string Bass Guitar (bajo de 4 cuerdas).

Recuerda que también puedes realizar copias múltiples de cifrados armónicos en todos los pentagramas que deseas. Para ello, copia al portapapeles los cifrados armónicos que quieras duplicar con el atajo de teclado **Ctrl+C** o **⌘C**, selecciona todos los pentagramas a los que deseas copiarlos y pulsa **Ctrl+V** o **⌘V**.

## Rearmonización de gráficos de acorde

Sibelius asigna automáticamente un gráfico de acorde a todos los cifrados armónicos asociados a un pentagrama de guitarra. Estos gráficos pueden extraerse de una selección integrada en Sibelius de gráficos de acorde para guitarra de 6 cuerdas con afinación estándar (elegidos por su facilidad de ejecución) o calculados automáticamente en función de las notas incluidas en el acorde. Dispones de una amplia variedad de digitaciones para cada tipo de acorde, incluso para guitarras con afinaciones especiales.

Sibelius permite modificar el gráfico de acorde seleccionado de forma predeterminada de la misma forma en la que es posible elegir el cifrado armónico asignado de forma predeterminada a una dispositivo MIDI. Para ello, simplemente selecciona el cifrado armónico (o cifrados armónicos) cuyo gráfico de acorde deseas cambiar. A continuación, selecciona **Texto > Cifrados armónicos > Rearmonizar gráfico de acorde** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+K** o **⇧⌘K**), o haz clic con el botón derecho (Windows) o **Control-clic** (Mac) y selecciona **Rearmonizar gráfico de acorde** del submenú **Cifrado armónico**.

Vamos a probar lo siguiente:

- Selecciona el acorde A $\flat$ <sup>13(#11)</sup> en el primer compás del pentagrama Guitarra eléctrica
- pulsa **Ctrl+Mayús+Alt+K** o  $\blacktriangleleft\text{--}\sharp K$  para rearmonizar el gráfico de acorde mostrado; hazlo varias veces para comprobar las diversas armonizaciones generadas automáticamente por Sibelius

Para obtener más información sobre cómo determinar el tipo de acorde o gráfico de acorde que Sibelius debe mostrar de forma predeterminada y cómo cambiar el aspecto de los cifrados armónicos, consulta [5.8 Cifrados armónicos](#) y [5.9 Editar cifrado armónico](#) en la Guía de referencia.

### Plug-ins para cifrados armónicos

Sibelius incluye diversos plug-ins que pueden ayudarte a trabajar con los cifrados armónicos. Puedes encontrarlos en la categoría **Cifrados armónicos** de la galería **Plug-ins** que se encuentra al final de la pestaña **Texto** en la cinta de opciones.

Para añadir acompañamientos simples a partir de cifrados armónicos existentes, ejecuta **Plug-ins ▾ Cifrados armónicos ▾ Realizar cifrados y gráficos de acorde**. Este plug-in utiliza los cifrados armónicos de la partitura para crear acompañamientos de piano o guitarra en diversos estilos.

## 3.5 Repeticiones y codas

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 3** y hacer que la versión **5 Estructuras de repetición y codas** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Este capítulo trata los cambios que se pueden realizar usando barras de repetición, compases de 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> repetición y codas. En la reproducción de partituras, Sibelius reproduce todas estas estructuras de repetición tal y como lo haría un intérprete musical.

### Barras de repetición

Vamos a repetir los cuatro primeros compases de la pieza usando las barras de repetición. Empecemos añadiendo una barra de repetición al final de la sección repetida:

- Haz clic en la barra de compás al final del compás 4; tras la selección, se vuelve de color morado
- Abre la galería **Notaciones > Común > Barra de compás**
- Selecciona **Final de repetición** de la lista
- La barra de compás cambiará inmediatamente a una barra de repetición: esto indica el final de una sección repetida.

En este contexto, la barra de repetición indica al intérprete que vaya al inicio de la partitura y repita desde ese punto, lo que también incluye el compás de anacrusa. Para marcar el inicio de la sección repetida, debemos crear otra barra de repetición:

- Selecciona **Inicio de repetición** de la galería **Notaciones > Común > Barra de compás**
- El puntero del ratón se volverá azul oscuro para mostrar que está “cargando” un objeto
- Haz clic en la barra de compás al inicio del primer compás completo para colocar el inicio de la barra de repetición.
- Pulsa **Esc** para cancelar la selección de todo y pulsa **P** para reproducir desde el inicio de la partitura.

Sibelius reproducirá hasta el compás 4 y volverá al compás 1 de nuevo antes de continuar con la reproducción del resto de la partitura.

## 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> líneas de repetición

En las secciones de repetición más complejas, los compositores y arreglistas usan la 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> línea de repetición; estas solo se reproducen en la primera o segunda pasada a través de la sección repetida. En Sibelius, la 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> línea de repetición son líneas de sistema, es decir, se comportan igual que las líneas de tempo usadas en el **Proyecto 2**.

Vamos a crear una repetición con la 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> línea de repetición; para ello, insertaremos un compás que usaremos como el final de la primer pasada de nuestra sección de repetición:

- Selecciona el final de la barra de repetición previamente añadida y pulsa **Eliminar** para eliminarla
- Haz **Ctrl+clic** o **⌘-clic** en el compás 4 de cualquier pentagrama para efectuar una selección de sistema: todos los pentagramas quedarán integrados en un recuadro morado de contorno doble
- Pulsa **Ctrl+C** o **⌘C** para copiar la música para todos los instrumentos de dicho compás
- Selecciona el compás 8 del pentagrama de Trompetas en Si♭, que usaremos como el final de la segunda pasada de nuestra sección de repetición
- Pulsa **Ctrl+V** o **⌘V** para pegar en la partitura el compás que hemos copiado. El nuevo compás se inserta entre los compases existentes, es decir, se convierte en el compás 8.
- Con el compás aún seleccionado, pulsa **L** para abrir la galería **Notaciones > Líneas > Línea**
- Selecciona la **1<sup>a</sup> línea de repetición** de la categoría **Común** para añadir la línea al compás 8:

La línea se añade en la parte superior de la partitura, pero aparece encima del compás 8 en cada parte individual. A continuación, vamos a añadir la barra de repetición final y la 2<sup>a</sup> línea de repetición para completar la estructura de repetición:

- Haz clic en la barra de compás al final del compás 8; tras la selección, se vuelve de color morado
- Selecciona **Final de repetición** de la galería **Notaciones > Común > Barra de compás**
- La barra de compás cambiará inmediatamente a una barra de repetición
- Selecciona el compás 9 del pentagrama de Trompetas en Si♭
- Pulsa **L** para abrir la galería **Notaciones > Líneas > Línea**
- Selecciona la **2<sup>a</sup> línea de repetición** de la categoría **Común** para añadir la línea al compás 8.

A veces conviene acortar las líneas para evitar el solapamiento; para ello, haz clic en los extremos y arrastra con el ratón, o usa las teclas **←** y **→** (no olvides que también puedes usar **Ctrl** o **⌘** para ampliar la selección):

## Répeticiones coda y dal segno (D.S.)

Para crear una sencilla repetición coda y “dal segno” (D.S.), convertiremos los compases 22–25 en la sección de coda:

- Selecciona la barra de compás en el inicio del compás 22
- Selecciona **Doble** de la galería **Notaciones** ▶ **Común** ▶ **Barra de compás** para añadir una barra de compás doble, que indica el final de una sección
- Selecciona **Maquetación** ▶ **Separaciones** ▶ **Dividir sistema** para introducir un espacio tras la barra de compás doble. Observa cómo Sibelius reescribe automáticamente las claves, armaduras y llaves.
- Selecciona el silencio al comienzo del compás 22 del pentagrama Trompetas en Si♭
- Selecciona **Tiempo** de la categoría **Común** de la galería **Texto** ▶ **Estilos** ▶ **Estilos**
- Haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control**-clic (Mac) para ver el menú contextual
- Selecciona el primer signo de coda (Φ) de la lista de palabras y símbolos propuestos
- Escribe la palabra **Coda** y pulsa **Esc**.

Ahora vamos a añadir la repetición dal segno. Cuando el reproductor alcance el final del compás 21, le diremos que retroceda hasta el compás 1:

- Selecciona la barra de compás doble en el final del compás 21
- Selecciona **Repetir (D.C./D.S./A Coda)** de la categoría **Común** de la galería **Texto** ▶ **Estilos** ▶ **Estilos**
- Haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control**-clic (Mac) para ver el menú contextual
- Selecciona **D.S. a Coda** de la lista de palabras y símbolos propuestos
- Pulsa **Esc** para cancelar la selección
- Haz **Ctrl+clic** o **#-clic** en el compás 1 de cualquier pentagrama para efectuar una selección de sistema: todos los pentagramas quedarán integrados en un recuadro morado de contorno doble
- Pulsa **Z** para abrir la galería **Notaciones** ▶ **Símbolos** ▶ **Símbolo**
- Selecciona **Segno (%)** de la categoría **Común** para crear el símbolo en la partitura
- Arrastra el símbolo situado encima del pentagrama hasta una posición apropiada en el final del compás. (La diferencia de los símbolos con otros objetos es que los primeros pueden colocarse en cualquier lugar de la partitura, lo que permite ignorar las normas de posicionamiento de Sibelius).

Para finalizar, añadiremos la instrucción “A Coda”. Cuando el reproductor alcance el final del compás 4, le diremos que retroceda hasta el compás 1:

- Selecciona la barra de compás en el inicio del compás 4
- Selecciona **Repetir (D.C./D.S./A Coda)** de la categoría **Común** de la galería **Texto ▾ Estilos ▾ Estilos**
- Haz clic con el botón derecho del ratón (Windows) o **Control**-clic (Mac) para ver el menú contextual
- Elige **A Coda** de la lista de palabras y símbolos propuestos
- Pulsa **Esc** para cancelar la selección

Si reproduces ahora la partitura, Sibelius seguirá las repeticiones añadidas. Para obtener más información sobre las estructuras de repetición, consulta  **6.9 Repeticiones** en la Guía de referencia.

## 3.6 Arreglo y reproducción

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, abre la partitura de muestra denominada **Proyecto 3** y haz que la versión **6 Arreglo y reproducción** sea la **Versión actual**; para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Este capítulo está dedicado a una de las herramientas de arreglo más útiles de Sibelius: la función Arreglar, que puedes utilizar de forma automática para realizar arreglos musicales para distintos instrumentos. En este capítulo también aprenderemos a cambiar los sonidos utilizados por Sibelius para reproducir la partitura, añadir efectos y crear un archivo de audio de la partitura.

### Añadir acompañamiento de cuerdas

Vamos a crear algunos acompañamientos de cuerdas sencillos con la parte de Sintetizador existente en la partitura *Urbane Filigree*.

- Añade partes de cuerda a la partitura al seleccionar **Inicio > Instrumentos > Añadir o eliminar** (atajo de teclado **I**).
- Haz clic en **Violín 1** en la categoría **Cuerdas** para seleccionarlo. A continuación, mantén pulsada la tecla **Ctrl o ⌘** y selecciona **Violín 2, Viola y Violonchelo**.
- Pulsa **Añadir a la partitura** para añadir todos los instrumentos seleccionados a la partitura.
- Pulsa **Aceptar** para volver a la partitura
- Ahora Sibelius te propondrá cambiar el tamaño de la música para que se ajuste mejor a la página (puesto que hay más instrumentos); haz clic en **No** porque pronto eliminaremos los pentagramas del Sintetizador.

La función Arreglar de Sibelius está diseñada para ayudarte con el arreglo y la orquestación de partituras y ahorrarte muchas horas de trabajo. En unos instantes descubrirás el potencial de esta herramienta aplicable a cualquier tipo de música:

- Haz clic en un espacio vacío del compás 10 de la parte superior del pentagrama del Sintetizador para seleccionarlo
- Realiza **Mayús**-clic en el último compás del otro pentagrama del Sintetizador; ambos pentagramas quedarán integrados en el recuadro de selección azul de una sola línea
- Pulsa **Ctrl+C o ⌘C** para copiar la música al portapapeles
- Selecciona el compás 10 del pentagrama Violín 1 haciendo clic en un espacio vacío del pentagrama
- **Mayús**-clic en el compás 10 del pentagrama del Violonchelo para seleccionar todos los pentagramas de cuerda
- Haz clic en la parte superior del botón **Introducción de notas > Arreglar > Arreglar** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+V o ⌘Mayús+V**)
- En el cuadro de diálogo que aparece, selecciona **Arreglo estándar** y haz clic en **Aceptar**.

Sibelius efectuará el arreglo musical en los pentagramas de cuerdas de la partitura, dividiendo de forma inteligente la música entre los instrumentos.

La función Arreglar copia música de forma inteligente en cualquier número de pentagramas. También permite crear reducciones pianísticas, así como “expadir” los acordes en pentagramas múltiples. Y aún más importante, esta sofisticada función ayuda a arreglar y orquestar una amplia variedad de conjuntos y estilos musicales.

Para obtener más información, consulta [3.16 Arreglar](#) en la Guía de referencia.

## Cómo mezclar la partitura

Como hemos aprendido en el **Proyecto 1**, el panel Mezclador es una eficaz herramienta que permite controlar la forma en que Sibelius reproduce las partituras. Puedes cambiar los sonidos utilizados para reproducir cada uno de los instrumentos de la partitura, añadir efectos como reverb y chorus, editar parámetros específicos para ajustar el sonido de cada instrumento y equilibrar la mezcla global de la partitura.

En primer lugar, vamos a silenciar los pentagramas del Sintetizador en el panel Mezclador, ya que a partir de ahora se usarán con los instrumentos de cuerdas seleccionados.

- Pulsa **M** para abrir el panel Mezclador, si es que está cerrado.
- Busca los canales de pentagrama **Sintetizador (a)** y **Sintetizador (b)**.
- Haz clic en el botón **Silencio** (■) en la mitad de la parte superior de cada canal. De esta forma se silencian parcialmente los pentagramas (si no encuentras el botón **Silencio**, asegúrate de que el panel Mezclador se encuentre en tamaño completo)
- Haz clic de nuevo para silenciarlos totalmente:



Ahora reproduce la partitura. Escucharás cómo las partes de cuerdas han reemplazado el sonido del Sintetizador.

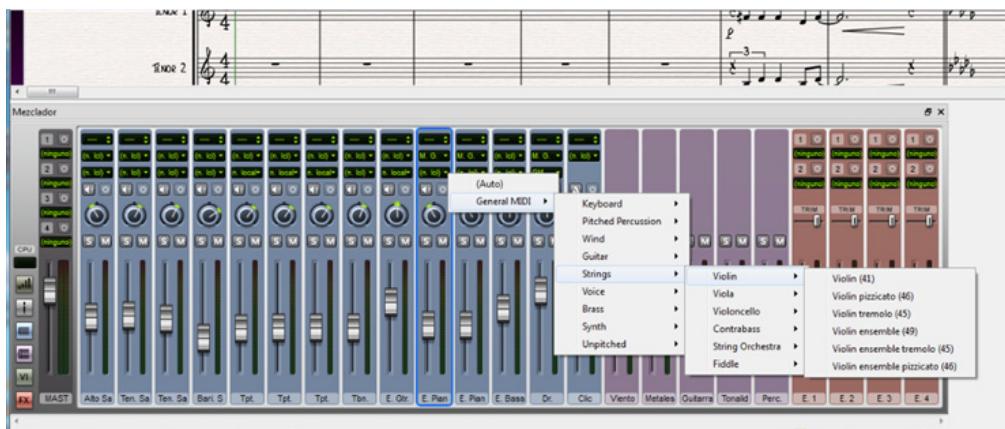
Ajusta el volumen de los canales de pentagrama para equilibrar las partes de las cuerdas. Si deseas cambiar el volumen de toda la sección de cuerdas, activa el grupo de canales situado en la parte derecha del panel Mezclador. Aparecerán canales de grupo para cada familia de instrumentos en la partitura. Estos ajustes cambiarán el volumen relativo de toda la familia.

Si no logras ver los canales de grupo, activalos al hacer clic en el botón **Mostrar/ocultar grupos** (■) situado en la parte izquierda del panel Mezclador.

## Cambiar los sonidos de instrumentos

Puedes elegir cualquier sonido disponible en el ordenador para que Sibelius lo utilice en la reproducción de cada instrumento individual. Vamos a cambiar todos los sonidos de cuerdas para que el programa utilice instrumentos solistas en lugar de conjuntos de instrumentos y dar así un toque más íntimo a la partitura:

- Asegúrate de que el panel mezclador se encuentre en tamaño completo
- Busca el canal de pentagrama **Violín 1**
- Asegúrate de que en el medio de las lecturas situadas cerca de la parte superior del canal se muestra (**S. Play**), el dispositivo de reproducción Sibelius Player
- Haz clic en la flecha situada junto a la lectura que se muestra ahora (**Violines**)
- Aparecerá un menú que muestra los dispositivos de reproducción que Sibelius puede utilizar. Vamos a usar Sibelius 7 Sounds
- Selecciona **Sibelius 7 Sounds > Cuerdas > Violín > Violín 1 Solo** para cambiar a un sonido de violín solista:



Ahora cambia los pentagramas de Violín 2, Viola y Violonchelo del mismo modo, de forma que utilicen los sonidos **Violín 2 Solo**, **Viola 1 Solo** y **Violonchelo 1 Solo** respectivamente.

Vuelve a reproducir la partitura para escuchar la diferencia; quizás debes ajustar el balance de los sonidos nuevos.

## Parámetros de efectos

Cada sonido de instrumento puede contener hasta seis parámetros de efectos, que se modifican mediante los controles que aparecen a la derecha del canal de pentagrama. Si el instrumento dispone de parámetros adicionales, se mostrará un botón de punta de flecha (➡) en la parte inferior del canal de pentagrama. Haz clic en este botón para ampliar los parámetros de efectos:



Amplía todos los canales de pentagrama del panel Mezclador haciendo **Mayús**-clic en cualquiera de los botones de punta de flecha.

Trata de ajustar los controles para cambiar los distintos efectos y escucha el resultado en el reproductor de Sibelius. Si quieras que un control vuelva a su configuración predeterminada, tan solo tienes que hacer doble clic en el mismo. (Ten en cuenta que también puedes lograrlo con los controles del panel, los deslizadores del volumen y los deslizadores reverb y chorus, que son de gran utilidad).

Encontrarás más información sobre cómo usar el Mezclador para cambiar el reproductor de Sibelius, consulta [6.3 Mezclador](#) en la Guía de referencia.

## Eliminar un instrumento de una partitura

Ahora que hemos añadido partes de cuerdas, ya no necesitamos el Sintetizador en nuestra partitura, así que vamos a quitarlo. Existen dos formas de eliminar un instrumento de la partitura:

- Haz triple clic en el pentagrama del instrumento para seleccionarlo en toda la partitura y pulsa **Eliminar** (esta es una forma práctica de eliminar rápidamente un instrumento en un único pentagrama)
- Selecciona **Inicio > Instrumentos > Añadir o eliminar** y, a continuación, selecciona todos los instrumentos que deseas eliminar en la lista **Pentagramas en la partitura**, en este caso **Sintetizador (a)** y **Sintetizador (b)**. Haz clic en **Eliminar de la partitura** para eliminarlos y haz clic en **Sí** cuando Sibelius te pregunte si realmente deseas eliminarlos. Haz clic en **Aceptar** para volver a la partitura.

Este último método es mucho más útil para la eliminación de varios instrumentos de una sola vez.

## Exportación de un archivo de audio

El uso de instrumentos virtuales VST/AU, como Sibelius 7 Sounds, permite exportar la partitura como un archivo de audio con tan solo pulsar un botón. Puedes grabar los archivos de audio directamente en un CD o convertirlos a otros formatos (MP3) para que el director o el intérprete se haga una idea de cómo suena la música, o la utilice en los ensayos.

Vamos a exportar un archivo de audio de *Urbane Filigree*:

- Selecciona **Archivo > Exportar > Audio**
- En el panel **Exportar audio**, asegúrate de que la opción **Exportar desde el inicio** esté seleccionada bajo el encabezado **Línea de reproducción**
- Haz clic en el botón **Exportar**
- Escoge un nombre de archivo para el archivo de audio y haz clic en **Guardar**
- Sibelius graba la partitura como un archivo de audio y la guarda en la misma carpeta que la partitura.

Para obtener más información, consulta  **1.11 Exportación de archivos de audio** en la Guía de referencia.

# **4. Proyecto 4**



# 4.1 Creación de una hoja de ejercicios

Este proyecto te enseñará a utilizar algunas de las muchas funciones educativas de Sibelius, que te ayudarán a gestionar tus clases y a crear hojas de ejercicios y recursos de enseñanza de diversos tipos.

El primer capítulo de este proyecto se centra en la preparación de una nueva hoja de ejercicios, que puedes guardar para reutilizarla como plantilla en sesiones posteriores. También aprenderemos a cambiar la fuente de texto de una partitura completa y a editar las propiedades de diferentes tipos de texto.

## Creador de hojas de ejercicios

La eficaz herramienta Creador de hojas de ejercicios (consulta **1.20 Creador de hojas de ejercicios** en la Guía de referencia) permite crear automáticamente miles de hojas de ejercicios, pósters, tarjetas y otros tipos de material de referencia para estudiantes de todos los niveles. Antes de crear tu propia hoja de ejercicios, comprueba si el Creador de hojas de ejercicios ya incluye una hoja de ejercicios adecuada o que se adapte rápidamente a tus necesidades.

Si no es este el caso, el Creador de hojas de ejercicios también incluye una variedad de plantillas de hoja de ejercicios en distintos formatos con compases vacíos para que los completes. Incluso así se ahorraría algo de tiempo, por lo que de nuevo, si se incluye una plantilla adecuada, úsala en lugar de crear una hoja de ejercicios completamente nueva.

(Para acceder a estas plantillas, selecciona **Archivo > Enseñanza**, haz clic en el botón **Creador de hojas de ejercicios** y en el diálogo que aparece, selecciona **Plantilla** y haz clic en **Siguiente**. La lista de plantillas de hojas de ejercicios disponibles aparece en la parte izquierda, pero como vamos a crear nuestra propia hoja de ejercicios, pulsa **Cancelar**).

## Creación de una nueva hoja de ejercicios

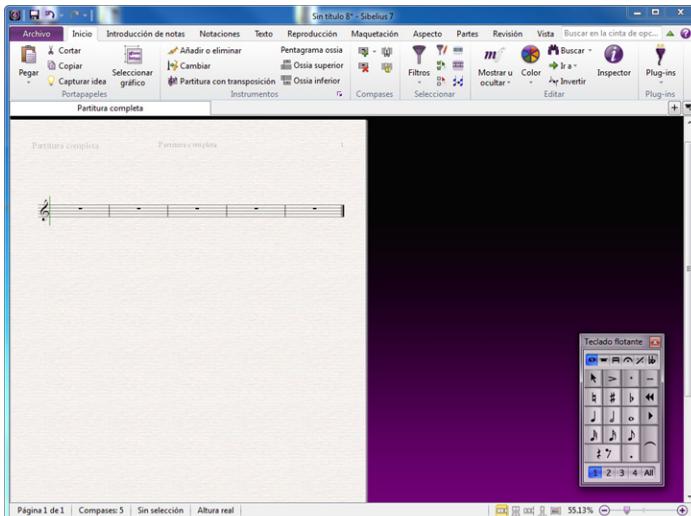
Si deseas crear una hoja de ejercicios completamente nueva en lugar de aprovechar una de las plantillas disponibles, es necesario que conozcas las herramientas de maquetación de Sibelius, principalmente los ajustes de espaciado entre pentagramas y la creación de saltos de sistema o de página (funciones que se explican en el **Proyecto 2**).

Vamos a utilizar estas funciones (y a aprender otras nuevas) para crear una plantilla de hoja de ejercicios que añadiremos a las plantillas incluidas en el Creador de hojas de ejercicios.

Para empezar, vamos a crear una nueva partitura:

- Selecciona **Archivo > Nuevo**
- Aparecerá el **Inicio rápido** con la pestaña **Nueva partitura**
- Selecciona la plantilla **En blanco** y haz clic en **Cambiar instrumentos**
- En el cuadro de diálogo que aparece, busca **Sin nombre (clave de Sol)** en la lista de instrumentos disponibles (se encuentra en la categoría **Otros**)
- Haz clic en **Añadir a la partitura** y a continuación, en **Aceptar**
- Haz clic en **Crear** para cerrar el cuadro de diálogo de **Inicio rápido** y crear una partitura.

El resultado debe ser el siguiente:



Ahora vamos a añadir algunos compases y a crear la maquetación de la página inicial:

- Haz clic en la parte inferior del botón **Inicio** ▶ **Compases** ▶ **Añadir** y selecciona **Añadir compases múltiples o de duración irregular** (atajo de teclado **Alt+B** o **~B**)
- En el cuadro de diálogo que aparece, establece el **Número de compases** en **43** y haz clic en **Aceptar**
- El puntero del ratón se volverá de color azul oscuro para indicar que está “cargando” un objeto
- Haz clic en cualquier punto de la partitura para añadir los nuevos compases
- Pulsa **Esc** para cancelar toda la selección
- Selecciona **Maquetación** ▶ **Separaciones** ▶ **Saltos automáticos**
- En el cuadro de diálogo que aparece, activa **Usar saltos de sistema automáticos** y selecciona **Cada 4 compases**
- Haz clic en **Aceptar** y la maquetación de la partitura se actualizará de forma instantánea.

Antes de continuar con la plantilla, debes realizar un par de ajustes:

- En el grupo **Numeración de compases** de la pestaña **Texto** de la cinta de opciones, selecciona **Sin números de compás**, que impide que los números de compás aparezcan en la hoja de ejercicios.



Ahora vamos a abrir la página **Pentagramas** del cuadro de diálogo **Normas de diseño musical**. Haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo en **Maquetación > Espaciado de pentagramas**, que se muestra a la derecha. El cuadro de diálogo **Normas de diseño musical** te permite realizar varios cambios en la configuración de la partitura. Todas las modificaciones que lleves a cabo sobre una nota u otro objeto en este cuadro de diálogo se aplicarán a todas las notas u objetos del mismo tipo que aparezcan en la partitura:

- Establece **Justificar pentagramas cuando la página esté al menos n% completa** en 100 %. De esta manera podrás controlar completamente la posición vertical de los pentagramas de las hojas de ejercicios. Este ajuste desactiva la justificación vertical, es decir, evita que Sibelius iguale automáticamente el espaciado entre pentagramas a lo largo de toda la página.

Solo deberás desactivar la justificación vertical, como acabamos de hacer, durante la creación de hojas de ejercicios, exámenes u otro tipo de ejemplos musicales especiales: la justificación vertical es siempre aconsejable al crear cualquier otro tipo de partitura. Lee el consejo que aparece en **7.3 Espaciado de pentagramas** en la Guía de referencia.

Pulsa **Aceptar** para salir del cuadro de diálogo **Normas de diseño musical**.

También podemos ajustar el tamaño de los pentagramas, de forma que todos los compases queden incluidos en una única página A4:

- Cambia el tamaño del pentagrama en **Maquetación > Configuración del documento > Pentagrama** a 6 mm.

## Introducción de texto

Vamos a añadir un título y un espacio en blanco para que los alumnos puedan escribir su nombre.

- Selecciona **Título** de la categoría **Común** de la galería **Texto > Estilos > Estilo**
- El puntero del ratón se volverá de color azul oscuro para indicar que está “cargando” un objeto
- Haz clic en la parte superior de la primera página y escribe “ESCALAS Y ARPEGIOS”
- Pulsa la tecla **Esc** dos veces para concluir la modificación y cancelar la selección del texto
- Selecciona **Subtítulo** de la categoría **Común** de la galería
- Haz clic en la parte superior de la primera página y escribe “Hoja de ejercicios 1”
- Pulsa la tecla **Esc** dos veces para concluir la modificación y cancelar la selección del texto
- Ahora selecciona **Encabezamiento de la hoja de ejercicios (primera página, d.)** de la categoría **Encabezamientos y pies de página** de la galería (es el último estilo de texto de esta categoría)
- Haz clic en la parte superior de la primera página y escribe “Nombre: \_\_\_\_\_” y pulsa **Intro** para comenzar una nueva línea
- Escribe “Clase: \_\_\_\_\_”
- Pulsa la tecla **Esc** dos veces para concluir la modificación y cancelar la selección del texto

El resultado debe ser el siguiente:

Nombre: \_\_\_\_\_  
Clase: \_\_\_\_\_

ESCALAS Y ARPEGIOS  
Hoja de ejercicios 1



## Cambio de fuente de texto

A continuación vamos a cambiar el tipo de texto de esta hoja de ejercicios para que utilice una fuente clara y legible. Cuando deseas cambiar las propiedades de todo el texto de una partitura, edita el estilo de texto *Texto normal*. Todos los demás estilos de texto heredan la fuente, tamaño, posición y otras características de este estilo:

- Haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo en **Texto > Estilos > Estilo**, que se muestra a la derecha. De este forma se abre el cuadro de diálogo **Editar estilos de texto** 
- Busca **Texto normal** en la lista de **Estilos** y haz clic en **Editar**
- Cambia la fuente a **Verdana** seleccionándola de la lista desplegable, haz clic en **Aceptar** y, a continuación, en **Cerrar** para volver a la partitura.

Ahora el texto debe presentar este aspecto:

Nombre: \_\_\_\_\_  
Clase: \_\_\_\_\_

## ESCALAS Y ARPEGIOS

Hoja de ejercicios 1



## Edición de un estilo de texto

Si deseas cambiar las propiedades de un tipo de texto determinado, debes editar dicho estilo de texto. El estilo de texto especifica la fuente, tamaño, posición y otras características de cada tipo de texto.

Vamos a editar los estilos de texto Título y Subtítulo de nuestra hoja de ejercicios, de forma que el texto quede alineado a la izquierda de la página:

- Pulsa en el título para seleccionarlo
- Haz clic en el botón de apertura de cuadro de diálogo en **Texto > Estilos > Estilo** para abrir el cuadro de diálogo **Editar estilos de texto**
- En la lista de estilos de texto disponibles, debes seleccionar **Título**; haz clic en **Editar**
- En la página **Posic. horizontal**, selecciona **Izquierda** debajo de **Alinear a la página** y haz clic en **Aceptar**
- Selecciona **Subtítulo** de la lista de estilos de texto disponibles y haz clic en **Editar**
- En la página **General**, activa **Cursiva**
- En la página **Posic. horizontal**, selecciona **Izquierda** debajo de **Alinear a la página** y haz clic en **Aceptar**
- Pulsa **Cerrar** para volver a la partitura:

Nombre: \_\_\_\_\_  
Clase: \_\_\_\_\_

## ESCALAS Y ARPEGIOS

Hoja de ejercicios 1



## Cómo guardar una plantilla de hoja de ejercicios

Vamos a añadir esta partitura a las demás plantillas disponibles en el Creador de hojas de ejercicios. De esta forma, esta hoja de ejercicios estará disponible para que más adelante puedas utilizarla inmediatamente sin necesidad de preparar otra plantilla.

- Selecciona **Archivo ▶ Enseñanza** y haz clic en el botón **Añadir hoja de ejercicios**
- Selecciona **Plantilla** de las opciones de **Tipo** y escribe un nombre para la hoja de trabajo; por ejemplo, **Escalas y arpegios**
- Si deseas agregar cualquier otra información que te ayude a identificar esta plantilla en el futuro, escribe el texto en el cuadro **Descripción (para el profesor)**
- Haz clic en **Aceptar** para añadir la hoja de ejercicios a la lista de plantillas y volver a la partitura.

La próxima vez que abras el **Creador de hojas de ejercicios** y veas la lista de plantillas, aparecerá en dicha lista la plantilla **Escalas y arpegios** que acabamos de crear.

## 4.2 Escalas y arpegios

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 4** y hacer que la versión **2 Escalas y arpegios** sea la **Versión actual**. Para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

En este capítulo utilizaremos diversos plug-ins para crear rápidamente un conjunto de escalas del mismo tipo para tareas de estudio, revisión o comprobación. Veremos la forma de reescribir alturas de nota con sus equivalentes enarmónicos (por ejemplo, de Sol# a La♭) y aprenderemos a reintroducir alturas de nota para cambiar los tipos de escala. Con estas herramientas podrás crear rápidamente una amplia variedad de hojas de escalas con un esfuerzo mínimo.

### Introducción de escalas

Vamos a utilizar uno de los plug-ins más eficaces de Sibelius para crear una hoja de escalas en todas las tonalidades con tan solo unos clics de ratón. A continuación, aprovecharemos esas escalas para las hojas de ejercicios que vamos a preparar en este proyecto. Empecemos por crear un conjunto de escalas mayores en todas las tonalidades:

- Selecciona **Inicio > Plug-ins > Plug-ins > Otro > Escalas y arpegios**
- En el cuadro de diálogo que aparece, asegúrate de seleccionar **Añadir escalas y arpegios a la partitura actual** y haz clic en **Siguiente**
- Selecciona **Escalas mayores** del menú desplegable y haz clic en **Siguiente**
- Se abrirá un cuadro de diálogo que incluye numerosas opciones para las escalas que vas a añadir a la partitura. Puedes seleccionar escalas ascendentes o descendentes, el rango de octavas, la nota inicial, las duraciones de nota, etcétera.
- Asegúrate de que la opción **Tipo de escala** esté establecida en **Mayor** y que **Incluir armadura** esté activada
- Selecciona **Todo excepto octava** de la lista desplegable **Número de escalas o arpegios** y **Cromático** de la lista desplegable **Intervalo de las notas iniciales**. Esta acción crea una serie de escalas mayores que comienzan por todas las notas de Do a Si.
- Haz clic en **Finalizar** y Sibelius añadirá las escalas a la partitura.

Deberían aparecer múltiples escalas mayores ascendentes y descendentes de dos octavas, cada una de ellas identificada con un texto enmarcado. Sibelius añade automáticamente la armadura correspondiente antes de cada escala e inicia la siguiente escala en un nuevo sistema.

### Reescritura enarmónica de alteraciones

Para alternar instantáneamente entre alteraciones enarmónicas, selecciona una o varias notas y pulsa la tecla **Intro** (en el teclado principal). Vamos a cambiar la escala de Re# mayor a Mib mayor:

- Selecciona los cuatro compases de la escala de Re# mayor
- Pulsa **Intro** para reescribir de forma enarmónica todas las alteraciones
- Pulsa **Esc** para cancelar la selección de las notas.

Ahora la armadura ya no es correcta, así que también tendremos que cambiarla:

- Pulsa **K** para abrir la galería **Notaciones > Común > Armadura**
- Selecciona **Mib mayor** de la categoría **Tonalidades mayores con bemoles**
- El puntero del ratón se vuelve de color azul
- Haz clic al principio del primer compás de la nueva escala de Mib mayor para crear la armadura en ese punto
- Haz doble clic en la etiqueta situada encima del pentagrama (o selecciónala y pulsa **Intro**) para cambiar el texto a **Mib Mayor**:



Sibelius coloca un cambio de armadura en el sistema anterior, pero como en nuestra hoja de ejercicios no necesitamos ese elemento, vamos a ocultarlo:

- Selecciona el cambio de armadura en el último compás del sistema anterior (después de la doble barra), que se volverá de color morado para indicar que está seleccionado
- Haz clic en la parte superior del botón **Inicio > Editar > Mostrar u ocultar** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+H o ⇧⌘H**) para ocultar el cambio de armadura
- Para restablecer el espaciado de las notas y la doble barra, selecciona el compás completo y ejecuta **Aspecto > Restablecer figuras > Restablecer espaciado de notas** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+N o ⇧⌘N**).

Para obtener más información sobre cómo ocultar y mostrar notas y otros objetos, consulta **2.10 Ocultar objetos** en la Guía de referencia.

Ahora reescribe de forma enarmónica la escala de Mi $\sharp$  mayor como Fa mayor (si lo deseas, puedes reescribir Fa $\flat$  como Mi más adelante) y la escala de La $\sharp$  mayor como Si $\flat$  mayor, ocultando los cambios de armadura de la misma forma. ¡No olvides cambiar las etiquetas de texto!

## Modificación de una escala

Sibelius ofrece dos sencillos métodos para cambiar una escala existente a otro tipo de escala. Puedes introducir las nuevas alturas de nota con los mismos ritmos o también recurrir a otro plug-in.

Observa que ahora tenemos dos escalas de Fa mayor, ya que acabamos de enarmonizar la escala de Mi $\sharp$  mayor. Vamos a convertir la segunda escala de Fa mayor en una escala de Fa $\sharp$  mayor reintroduciendo las alturas de nota:

- En primer lugar, cambia la armadura a Fa $\sharp$  mayor y oculta el cambio de armadura tal como hemos hecho en el ejemplo anterior
- Selecciona la primera nota de la escala, Fa natural
- Selecciona **Introducción de notas > Introducción de notas > Reintroducir la altura de las notas** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+I o ⇧⌘I**)
- Aparecerá un cursor con línea discontinua (en lugar de la línea normal), lo que indica que Sibelius va a sustituir las notas existentes, pero no va a cambiar el ritmo

- Reproduce una escala de Fa# mayor ascendente y descendente a lo largo de dos octavas en el teclado MIDI o pulsa las teclas **F G A B C D E F G A B C**, etcétera (Sibelius añadirá automáticamente un sostenido a cada nota, tal como estipula la armadura)
- Cambia la etiqueta de texto enmarcado a **Fa# Mayor**.

El resultado debería tener este aspecto:



Si deseas transformar el carácter de una escala, por ejemplo de mayor a menor armónica, puedes recurrir a una función de Sibelius que realiza esta operación instantáneamente:

- Selecciona los cuatro compases de la escala de Re mayor
- Selecciona **Introducción de notas** ▶ **Transformaciones** ▶ **Más** ▶ **Transformar escala**
- En el cuadro de diálogo que aparece, la **Escala actual** debe estar establecida en **Re Mayor (jónica)**
- Cambia la lista desplegable **Nueva escala a Fa Menor armónica** y haz clic en **Aceptar**.

Las notas se transforman en un tipo de escala totalmente diferente. Ahora solo falta cambiar la etiqueta de texto y la armadura:



Si lo deseas, puedes añadir los nombres de las notas por debajo del pentagrama para ayudar a los alumnos en el estudio de la escala. Simplemente selecciona los compases a los que deseas añadir los nombres de las notas y ejecuta **Texto** ▶ **Plug-ins** ▶ **Plug-ins** ▶ **Texto** ▶ **Añadir nombres de las notas** para que Sibelius añada automáticamente el nombre de cada nota por encima o por debajo del pentagrama.

Si deseas obtener más información sobre los distintos y eficaces plug-ins que ofrece Sibelius, consulta **1.22 Uso de los plug-ins** en la Guía de referencia.

# 4.3 Maquetación y formato

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 4** y hacer que la versión **3 Maquetación y formato** sea la **Versión actual**. Para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Este capítulo trata algunas operaciones complejas de maquetación y formato que puedes utilizar en la creación de hojas de ejercicios inacabadas para que los alumnos las completen. Aprenderemos a preparar ejercicios para que los alumnos puedan completar una escala, copiar una escala en un pentagrama con otra clave e identificar un determinado tipo de escala.

## Adición de otro pentagrama

En primer lugar, vamos a añadir un pentagrama de viola en clave de Do en tercera:

- Selecciona **Inicio > Instrumentos > Añadir o eliminar**
- De la familia de **Cuerdas**, selecciona **Viola** y haz clic en **Añadir a la partitura**
- Selecciona **Viola** en la lista de la derecha y utiliza el botón **Abajo** para colocarlo debajo de **Sin nombre (clave de Sol)**
- Haz clic en **Aceptar** para volver a la partitura.

Ahora oculta el nombre del instrumento que aparece al principio de cada sistema modificando la configuración en el grupo **Aspecto > Nombres de instrumento**. Selecciona Ninguno en los menús desplegables llamados **Al inicio** y **Posteriormente**.

Puede que también deseas ocultar las armaduras de aviso que se crean al final de los sistemas en el pentagrama de **Viola**. Para ello, seleccionalas y haz clic en la parte superior del botón **Inicio > Editar > Mostrar u ocultar**.

## Escalas incompletas

Vamos a crear algunos ejercicios de escalas inacabadas para que los alumnos las completen. En primer lugar, haz triple clic en el pentagrama de clave de Sol para seleccionar todos los elementos de la partitura y haz **Alt+clic** o **~+clic** en el pentagrama de viola para copiar todas las escalas. A continuación, pulsa **Ctrl+↓** o **⌘+↓** para bajar las alturas de nota una octava. Ahora ya puedes eliminar material de la partitura para que los alumnos completen la escala:

- Selecciona los tres últimos compases de la escala de Fa menor armónica en el pentagrama de **Viola** y pulsa **Eliminar** para las notas
- Con los compases aún seleccionados, oculta los silencios de compás mediante **Ctrl+Mayús+H** o **⌃+⌘+H**. (Si estás preparando una hoja de ejercicios para entregársela a los alumnos en forma de copia impresa, puedes ocultar las notas en lugar de eliminarlas, ya que al ocultarlas no aparecerán en la impresión. Esto también significa que Sibelius dejará espacios en la hoja para que los alumnos escriban las notas correctas).
- Pulsa **Esc** para cancelar toda la selección.

Deberías ver una escala de Fa menor armónica completa en el pentagrama en clave de Sol y solo las ocho primeras notas de la escala en el pentagrama de viola, seguidas de tres compases vacíos:

F Harmonic Minor  
F Harmonic Minor

Vamos a repetir la operación para la escala de Mi♭ mayor, pero esta vez ocultaremos el pentagrama en clave de Sol al completo:

- Sigue los mismos pasos que en el ejemplo anterior para crear una versión incompleta de la escala de Mi♭ mayor en el pentagrama de viola. A continuación, selecciona los cuatro compases de esa misma escala en el pentagrama en clave de Sol.
- Pulsa **Eliminar** para eliminar todas las notas
- Selecciona **Maquetación > Ocultar pentagramas > Ocultar pentagramas vacíos** (atajo de teclado **Ctrl+Mayús+Alt+H o ⌘+⌥+⌘+H**).
- Las notas del pentagrama en clave de Sol desaparecen y solo quedan visibles las del pentagrama de viola:

Eb Major

De esta manera puedes proporcionar pistas para ayudar a los alumnos a completar las escalas inacabadas o simplemente eliminar las notas para que los alumnos las escriban.

Puedes utilizar este mismo método para preparar otros ejercicios de escala similares.

- Elimina las escalas descendentes de Mi mayor en ambos pentagramas y oculta los silencios.
- Borra los dos compases centrales de la escala de Fa mayor en el pentagrama de viola, oculta los silencios de compás, elimina la escala del pentagrama en clave de Sol y oculta ese pentagrama por completo.
- Añade un salto de página entre las escalas Mi mayor y Fa mayor seleccionando la barra de compás doble y eligiendo **Maquetación > Separaciones > Salto de página** (puedes eliminar un salto de página si seleccionas **Maquetación > Separaciones > Salto de página**).
- Añade otro salto de página entre las escalas de Sol# mayor y La mayor.
- Elimina las escalas de Fa# mayor, Sol mayor y Sol# mayor del pentagrama de clave de Sol y oculta los silencios de compás.
- Elimina las escalas de La mayor, Si♭ mayor y Si mayor del pentagrama de viola y oculta los silencios de compás.

## Arrastre y aplicación de sangrías a pentagramas

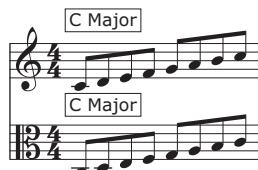
Nuestra hoja de ejercicios no incluye aún ninguna pregunta para los alumnos, así que vamos a añadirle algunas tareas para que las realicen. En primer lugar, sin embargo, debemos desplazar los sistemas o aplicarles sangrías con el fin de dejar espacio para el texto que vamos a añadir entre ellos.

Utilizaremos las escalas de Do mayor y Do<sup>#</sup> mayor como ejemplos. Vamos a aplicar sangría a los sistemas para colocar texto a su izquierda:

- Activa la opción **Vista > Invisible > Puntos de arrastre** (para mostrar unos pequeños rectángulos sobre objetos como pentagramas, barras de compás, plicas de notas, etcétera. Puedes arrastrar estos rectángulos para cambiar sus posiciones)
- En el pentagrama en clave de Sol, haz clic en el rectángulo que aparece al principio del primer compás
- Arrastra el pentagrama hasta que la primera barra de compás quede alineada con el final de la palabra "y" del título que hemos creado anteriormente:

## ESCALAS Y ARPEGIOS

*Hoja de ejercicios 1*



Del mismo modo, arrastra el principio del sistema que incluye las escalas de Do<sup>#</sup> Mayor al mismo punto:

Nombre: \_\_\_\_\_  
Clase: \_\_\_\_\_

## ESCALAS Y ARPEGIOS

*Hoja de ejercicios 1*

Antes de añadir texto, mueve hacia abajo el pentagrama en clave de Sol que incluye la escala de Fa menor armónica para ampliar un poco el espacio entre ese pentagrama y el pentagrama superior. Para ello, haz clic en un área en blanco del pentagrama y arrástralo con el ratón.

Repite la operación en el pentagrama de viola que incluye la escala de Mi♭ mayor y el pentagrama en clave de Sol que incluye la escala de Mi mayor para ampliar el espacio disponible por encima de ellos.

## Introducción de texto en una hoja de ejercicios

Dado que en una hoja de ejercicios pueden aparecer muchos tipos de texto (preguntas, ejemplos, explicaciones, etcétera), el estilo de texto normal de Sibelius es la mejor elección para la introducción de texto.

Cualquier texto normal añadido a esta hoja de ejercicios adoptará la fuente de texto principal (que hemos cambiado a Verdana) sin caracteres ni símbolos musicales especiales, de forma que puedes editarla igual que en un procesador de texto.

Vamos a agregar una explicación a la izquierda del primero de los dos ejemplos de escala que acabamos de desplazar:

- Selecciona **Texto normal** de la categoría **Común** de la galería **Texto > Estilos > Estilo**
- El puntero del ratón se vuelve de color azul
- Haz clic para colocar el texto de forma que el cursor se encuentre al nivel de la parte superior del primer pentagrama y alineado con el título
- Escribe lo siguiente:

La escala mayor es una de las más importantes en la música clásica occidental.

Completa todas las escalas inacabadas de esta hoja de ejercicios. Escribe las notas que faltan en los pentagramas en clave de Sol y clave de Do en tercera.

- Pulsa dos veces **Esc** para detener la edición de texto y cancelar la selección.

Observa que el cuadro de texto solapa la música. Desplaza los puntos de arrastre de las esquinas del cuadro de texto para cambiar el tamaño y, a continuación, colócalo en el espacio que hemos creado a la izquierda del primer sistema de música.

Ahora vamos a crear más texto normal para añadir explicaciones por encima de los diferentes tipos de escala. Del mismo modo, escribe el siguiente texto por encima de la escala de Fa menor armónica:

La escala menor armónica también es muy importante en la música clásica occidental y en muchas otras tradiciones musicales. Completa la siguiente escala de Fa menor armónica copiendo las notas en el pentagrama en clave de Do en tercera:

A continuación, por encima de la escala de Mi♭ Mayor:

Completa esta escala de Mi♭ mayor en clave de Do en tercera:

Y, por último:

Completa estas escalas de Mi mayor en clave de Sol y Do en tercera:

El texto normal es muy útil para una gran variedad de situaciones, ya que aparece exactamente en el lugar de la página donde se coloque, por lo que puedes colocar texto en cualquier parte de una página y luego cambiar el tamaño de los cuadros de texto para que el contenido se ajuste al espacio disponible.

## 4.4 Control de la clase

---

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 4** y hacer que la versión **4 Control de la clase** sea la **Versión actual**. Para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Si dispones de una licencia de red para Sibelius y la ejecutas en el Servidor de licencias de Sibelius, encontrarás una lista de funciones para educadores que maximizan la experiencia educativa de Sibelius. Este capítulo muestra cómo distribuir rápidamente el trabajo entre los alumnos, así como obtener la partitura en la que estén trabajando. También muestra cómo contrastar rápidamente el trabajo del alumno con la hoja de respuestas.

### Distribución del trabajo usando el Servidor de licencias de Sibelius

Para acceder a las funciones del control de la clase de Sibelius, selecciona **Archivo > Enseñanza**, haz clic en el botón **Control de la clase** y, a continuación, introduce la contraseña del profesor que has establecido en el Panel de control del Servidor de licencias. El cuadro de diálogo que aparece muestra la lista de ordenadores conectados al Servidor de licencias y la partitura en la que están trabajando los alumnos.

Para enviar la hoja de ejercicios que hemos creado al resto de alumnos de la clase:

- Haz clic en **Seleccionar todo** para seleccionar todos los alumnos de la lista
- Haz clic en **Enviar partitura actual**.

Sibelius reparte la partitura a todos los ordenadores conectados a la red.

Con este método puedes enviar una partitura a toda una clase (haz clic en **Enviar otra partitura** si no tienes una abierta) o a un solo alumno. Para esto último, selecciona su nombre en la lista y pulsa **Enviar partitura actual** o **Enviar otra partitura**.

### Obtención de partituras con el Servidor de licencias de Sibelius

Del mismo modo que puedes distribuir el trabajo a través de la red, también puedes recoger las partituras de los alumnos con solo pulsar un botón. Para recuperar las hojas de ejercicios acabadas de todos los alumnos:

- Haz clic en **Seleccionar todo** para seleccionar todos los alumnos de la lista
- Comprueba que el botón **Guardar y abrir partituras obtenidas**, situado a la derecha del diálogo, esté seleccionado
- Haz clic en **Obtener partitura**.

Sibelius recoge las partituras de todos los ordenadores conectados a la red, las guarda en el sistema y abre cada una de ellas.

Para buscar las partituras, abre la carpeta **Partituras**: dentro de una carpeta denominada **Partituras de alumno** encontrarás una carpeta para cada alumno con sus partituras.

Puedes recuperar una partitura de cualquier alumno individual del mismo modo, es decir, seleccionando su nombre de la lista y pulsando **Obtener partitura**.

Para obtener más información, consulta ☰ **1.19 Control de la clase** en la Guía de referencia.

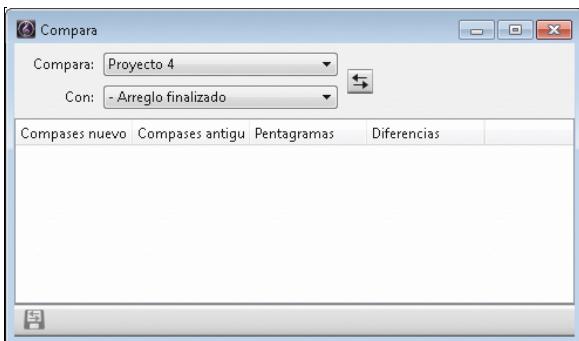
## Cambio de partitura

Cuando abres todas las partituras de los alumnos, es posible que te resulte un tanto confuso cambiar de una a otra. Sibelius añade el apellido de cada alumno al final del nombre de archivo de la partitura, de forma que puedes ver qué partituras están abiertas en el menú **Vista > Ventana > Cambiar ventanas** y consultar los archivos abiertos que aparecen ahí.

## Comparación de hojas de ejercicios resueltas

Puedes usar la ventana Comparar de Sibelius para contrastar rápidamente la hoja de ejercicios de un alumno con la hoja de respuestas.

Si no encuentras la ventana Comparar, actívala mediante **Revisión > Comparar > Comparar** (atajo de teclado **Ctrl+Alt+C** o **⌘C**):



Vamos a contrastar la hoja de ejercicios de un alumno con la de respuestas. (Si todavía no dispones de hojas de ejercicios de los alumnos, completa los ejercicios sin olvidar cometer algunos errores y comprueba el resultado).

- Abre la partitura de muestra **Proyecto 4**.
- En la ventana Comparar, selecciona la hoja de ejercicios del alumno de la lista desplegable **Comparar**.
- Selecciona la versión **Hoja de ejercicios completa** en el archivo **Proyecto 4** de la lista desplegable **Con**.
- Haz clic en el botón **Comparar** (≡).
- Sibelius muestra ambas partituras, una junta a la otra, y ofrece un resumen de las diferencias. A partir de estas diferencias, podrás calcular el grado de aciertos o equivocaciones del alumno.
- Haz clic en **Cerrar** para volver a la partitura. La ventana Comparar ahora muestra una lista de las diferencias encontradas entre las dos hojas de ejercicios:

Compases nue	Compases anti	Pentagramas	Diferencias
18	18	[Unnamed (treble)]	Alturas y ritmo modificados
19-20	19-20	[Unnamed (treble)]	Notas eliminadas
25-36	25-36	[Unnamed (treble)]	Notas eliminadas
10-12	10-12	[Viola]	Notas eliminadas
14-16	14-16	[Viola]	Notas eliminadas
18	18	[Viola]	Alturas y ritmo modificados

Haz doble clic en cualquiera de estas diferencias para ver los compases relevantes en ambas partituras. Sibelius añade un fondo de color detrás de los objetos que se han agregado (verde), eliminado (rojo) o alterado (naranja).

Con esta potente herramienta se puede ver de inmediato qué alumnos no han completado el ejercicio e incluso generar un informe detallado de las diferencias encontradas por Sibelius (junto con imágenes de las partituras) que podrás abrir en un procesador de textos. Para obtener más información acerca de las versiones y de cómo comparar partituras, consulta  **10.3 Versiones** en la Guía de referencia.



# **5. Proyecto 5**



# 5.1 Uso del vídeo

Con Sibelius, puedes añadir un vídeo a la partitura y se sincronizará con la reproducción, lo que posibilita la escritura musical para imagen sin necesidad de ajustar SMPTE, LTC u otras funciones de sincronización nada agradables; lo único que necesitas es un ordenador. Por ello, este programa resulta idóneo para la educación escolar y entornos domésticos o profesionales.

Este proyecto introduce algunos de los métodos para usar vídeo dentro de Sibelius: crear puntos de sincronía, mostrar códigos de tiempo en la partitura y adaptar la música a la imagen mediante plug-ins. También explica cómo exportar audio desde Sibelius para usarlo como banda sonora de una película en tu software de edición de vídeo (por ejemplo, Avid Studio).

El primer capítulo de este proyecto contempla cómo vincular un vídeo a una partitura existente.

Para la reproducción de vídeos, Sibelius utiliza Windows Media Player y QuickTime (si está instalado) en Windows, y QuickTime en Mac. Por lo tanto, cualquier archivo de audio compatible con su sistema operativo, lo es también con Sibelius. Si deseas obtener una lista completa de los formatos que los sistemas operativos suelen admitir, consulta **6.10 Vídeo** en la Guía de referencia.

En primer lugar, selecciona **Archivo > Abrir** (atajo de teclado **Ctrl+O** u **⌘O**) y localiza la partitura de muestra denominada **Proyecto 5** en la carpeta **Archivos de proyecto**, dentro de la carpeta de ejemplos de partituras. Abre la partitura.

Se trata de la partitura original escrita por Howard Goodall para un extracto de la popular serie de televisión que protagoniza el famoso personaje de comedia Mr. Bean.

Antes de añadir un archivo de vídeo a la partitura, debes hacer que la versión **1 Uso de la función vídeo** sea la **Versión actual**. Para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

## Cómo añadir un vídeo a una partitura

Para añadir un vídeo a la partitura:

- Selecciona **Reproducción > Vídeo > Vídeo > Añadir vídeo**
- El archivo de vídeo de **Mr. Bean** se encuentra en la misma carpeta que la partitura **Proyecto 5**; selecciónalo y haz clic en **Abrir**.

El vídeo aparecerá en la ventana Vídeo de Sibelius y muestra el frame correspondiente a la posición del marcador en la línea verde de reproducción.

Con el vídeo ya añadido, pulsa **Espacio** para iniciar la reproducción y observa cómo Sibelius reproduce la partitura; debes también observar detenidamente el clip animado de Mr. Bean, ya que vamos a utilizarlo posteriormente para adaptar la música a las acciones de los personajes.

Sibelius mantendrá en todo momento la sincronía con la reproducción de la partitura, incluso al arrastrar el deslizador de tiempo para ajustar la velocidad de reproducción. El vídeo también permanece en sincronía al mover el deslizador de la línea de tiempo en el panel Controles; pero compruébalo por ti mismo.

## La ventana Vídeo

Para mostrar u ocultar la ventana Vídeo, selecciona **Ventana ▶ Paneles ▶ Vídeo** o utiliza el atajo de teclado **Ctrl+Alt+V** o **⌘V**.

Este vídeo ya incluye diálogos: puedes ajustar su nivel de volumen para que la mezcla del sonido del vídeo con el de la partitura en la que estés trabajando sea de tu conveniencia. Para ello, ajusta la posición del deslizador de volumen en la ventana Vídeo. Si colocas el deslizador de volumen a la izquierda del todo, el sonido del vídeo será inaudible.

Para ajustar el tamaño de la ventana del vídeo, utiliza los cuatro botones situados a la izquierda del control de volumen de la ventana Vídeo. Estos botones modifican el tamaño de la ventana en un 50 %, 100 % y 200 % respecto al tamaño original y al modo de pantalla completa. De forma alternativa, puedes utilizar los elementos del menú en el menú **Reproducción ▶ Vídeo ▶ Vídeo**.

## Búsqueda de vídeos

Internet es el medio ideal para buscar vídeos a los que vincular la música. Muchas webs contienen publicidad o tráilers de películas que puedes descargar y usar como material fuente adicional en proyectos musicales educativos.

También puedes componer música para los vídeos que hayas grabado; más adelante explicaremos cómo convertir una partitura de Sibelius en una banda sonora usando tu programa de edición de vídeo favorito.

## 5.2 Adición de música a la imagen

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 5** y hacer que la versión **2 Adición de música a la imagen** sea la **Versión actual**. Para ello, selecciona **Revisión > Versiones > Editar versiones**, escoge esta versión de la lista y haz clic en **Configurar como actual**.

Para añadir el vídeo a esta versión, selecciona **Reproducción > Vídeo > Vídeo > Añadir vídeo** y selecciona el archivo de vídeo de **Mr. Bean** de la misma carpeta en la que se encuentra la partitura **Proyecto 5**.

El vídeo aparecerá en la ventana Vídeo de Sibelius y mostrará el frame correspondiente a la posición actual de la línea verde de reproducción.

Este capítulo muestra cómo usar las herramientas y plug-ins relacionados con los puntos de sincronía y el código de tiempo, con el fin de adaptar la música a la imagen.

### Añadir código de tiempo y duración

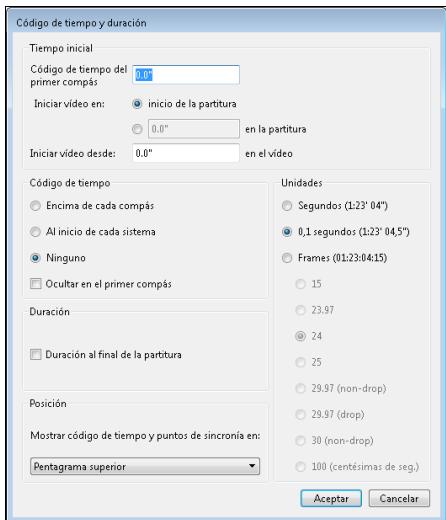
El *código de tiempo* indica la posición en el tiempo de un punto de la partitura o vídeo. Por regla general, se mide desde el principio de la partitura, o en el caso de escritura para cine y televisión, desde el comienzo de la bobina (u otro punto más conveniente). Cuando reproduzcas una partitura, la lectura del código de tiempo aparecerá en el panel Controles junto con la lectura del tiempo actual y el número de pulsaciones por minuto (consulta  **6.1 Trabajar con la reproducción** en la Guía de referencia).

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 también muestra el código de tiempo automáticamente en forma de texto 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).

Vamos a añadir un código de tiempo para que aparezca encima de cada sistema de la partitura y un marcador con la duración calculada:

- Selecciona Reproducción ▶ Vídeo ▶ Código de tiempo:



- Selecciona el botón de opción **Al inicio de cada sistema** para indicarle a Sibelius que muestre el código de tiempo en cada sistema
- Activa la opción **Duración al final de la partitura**
- Modifica el valor de **Unidades** a **Frames (01:23:04:15)** para calcular el código de tiempo en base al número de frames por segundo. (Este es el formato estándar utilizado en la música para cine y televisión).
- Asegúrate de que el número de frames por segundo esté establecido en **24** y haz clic en **Aceptar** para regresar a la partitura.

La lectura del código de tiempo aparecerá encima de cada sistema de la partitura. Sibelius vuelve a calcular el código de tiempo a medida que modifiques el tempo, añadas o elimines compases, cambies las longitudes de compás, etc.

### Adición de puntos de sincronía

Los puntos de sincronía se añaden en la posición actual de la línea de reproducción. Puedes añadir un punto de sincronía al hacer clic en el botón **Añadir punto de sincronía** (clip icon) en la ventana Vídeo o al hacer clic en la parte superior del botón Reproducción ▶ Vídeo ▶ Punto de sincronía. El punto de sincronía se añade encima de ese punto en la partitura; Sibelius vuelve a calcular la posición de cualquier punto de sincronía en su partitura cada vez que modifiques el tempo, añadas o elimines compases o cambies las longitudes de compás.

Identifiquemos ahora puntos específicos en el vídeo de Mr. Bean, en el que la música debe coincidir con la escena, cada vez que los trabajadores coloquen el piano en el suelo:

- Comprueba que la línea de reproducción se encuentre al inicio de la partitura y pulsa **Espacio** para iniciar la reproducción
- Cada vez que veas a los trabajadores colocar el piano en el suelo durante el vídeo de *Mr. Bean*, haz clic en el botón **Añadir punto de sincronía**.

Al final de la partitura habrás creado cinco puntos de sincronía. Dichos puntos deben estar aproximadamente en:

- **Punto 01 – 00:00:27:00**
- **Punto 02 – 00:00:40:01**
- **Punto 03 – 00:00:50:12**
- **Punto 04 – 00:01:00:19**
- **Punto 05 – 00:01:07:23**

No te preocupes si los puntos de sincronía no coinciden exactamente con los anteriores ni si has añadido más de los necesarios; en breve vamos a aprender cómo ajustar o eliminar los puntos de sincronía.

## Edición de puntos de sincronía

Vamos a editar los puntos de sincronía que acabamos de añadir a la partitura haciendo clic en la parte inferior del botón **Reproducción ▶ Vídeo ▶ Puntos de sincronía** (atajo de teclado **Mayús+Alt+P** o **▲~P**):

- En el cuadro de diálogo que aparece, verás la lista de los puntos de sincronía recién añadidos
- Para cambiar el **Código de tiempo** de un punto de sincronía, haz clic en el valor Código de tiempo para seleccionarlo y haz clic de nuevo para introducir los valores mostrados anteriormente
- Pulsa **Intro** (en el teclado principal) para aplicar el cambio.

Es posible editar el Nombre de un punto de sincronía de la misma forma. Cambia el Nombre de todos los puntos de sincronía de, por ejemplo, **Punto 01** a **Piano 01**, etc.

También puedes eliminar cualquier punto de sincronía si lo seleccionas y haces clic en **Eliminar** o crear un nuevo punto de sincronía si haces clic en **Nuevo**. Cuando acabes con la edición, haz clic en **Aceptar** para regresar a la partitura.

Para obtener más información, consulta  **6.11 Código de tiempo y puntos de sincronía** en la Guía de referencia.

## Adaptación de la música existente a la imagen

Aunque es posible cambiar el tempo de la partitura para asegurar que un evento musical coincida con la escena en un videoclip, Sibelius dispone de un útil plug-in que realiza esto por ti:

- Realiza la selección de un pasaje en el pentagrama de fagot desde el inicio del compás 8 hasta la primera nota del compás 12
- Selecciona **Introducción de notas ▶ Plug-ins ▶ Plug-ins ▶ Herramientas de composición ▶ Ajustar selección al tiempo**
- Modifica la opción **Ajustar el final de la selección a a Posición del punto de sincronía seleccionado**
- Selecciona **Piano 01** en la lista desplegable y haz clic en **Aceptar**
- Sibelius calcula el cambio de tempo necesario para que el punto de sincronía coincida exactamente con un hueco en la música y muestra un resumen de los cambios realizados. Haz clic en **Cerrar** para volver a la partitura.

- Cuando vuelvas a reproducir la partitura, observarás que el vídeo y el sonido están perfectamente sincronizados y que los trabajadores dejan caer el piano en el segundo tiempo del compás 12.
- Vuelve a hacer una selección de pasaje desde el segundo tiempo del compás 12 hasta el tercer tiempo del compás 16 y cambia la opción **Ajustar el final de la selección a** para que coincida con el punto de sincronía **Piano 02**.

Vuelve a repetir esta acción con los tres últimos puntos de sincronía, de forma que coincidan en estos puntos:

- **Piano 03** en el segundo tiempo del compás 20
- **Piano 04** en el silencio de corchea antes del último tiempo del compás 23
- **Piano 05** en el silencio de corchea antes del segundo tiempo del compás 26.

Finalmente, asegúrate de que el final coincide con la sonrisa cómplice de Mr. Bean:

- Realiza la selección de un pasaje desde el silencio de corchea del compás 26 hasta el primer tiempo del compás 29
- Selecciona **Introducción de notas** ▶ **Plug-ins** ▶ **Plug-ins** ▶ **Herramientas de composición** ▶ **Ajustar selección al tiempo**
- Modifica la opción **Ajustar el final de la selección a** a **Nuevo tiempo final**
- Introduce **0 horas 1 minutos 17 segundos** y haz clic en **Aceptar**.

Ahora reproduce toda la partitura y comprueba los resultados.

## 5.3 Cómo añadir una banda sonora a un vídeo

Si comienzas por esta sección del proyecto, debes abrir la partitura de muestra denominada **Proyecto 3** y haz que la versión **3 Cómo añadir una banda sonora a un vídeo** sea la **Versión actual**, al seleccionar **Revisión > Versiones > Editar versiones** y escoger esta versión de la lista y hacer clic en **Configurar como actual**.

Para añadir el vídeo a esta versión, selecciona **Reproducir > Video > Video > Añadir vídeo** y selecciona el archivo de vídeo **Mr. Bean** de la misma carpeta en la que se encuentra la partitura **Proyecto 5**.

Este capítulo muestra cómo exportar una partitura creada con Sibelius en forma de archivo de audio para poderlo añadir al vídeo que elijas con tu programa de edición de vídeos favorito.

### Exportación de un archivo de audio

El uso de instrumentos virtuales, tales como Sibelius 7 Sounds, permite exportar la partitura como un archivo de audio con solo pulsar un botón. Puedes grabar los archivos de audio directamente en un CD o convertirlos en otros formatos, como MP3, para que el director musical o intérprete se haga una idea de cómo suena la música o la utilice en los ensayos.

Vamos a exportar un archivo de audio de la banda sonora de Mr. Bean:

- Selecciona **Reproducir > Controles > Mover línea de reproducción al inicio** (atajo de teclado **Ctrl+[ o ⌘[**) o haz clic en el botón del panel Controles
- Selecciona **Archivo > Exportar > Audio** y, a continuación, haz clic en el botón **Exportar**
- Escoge un nombre de archivo para el archivo de audio y haz clic en **Guardar**
- Sibelius graba la partitura como un archivo de audio y la guarda en la misma carpeta que la partitura.

Para obtener más información, consulta **1.11 Exportación de archivos de audio** en la Guía de referencia.

### Abre una película en el editor de vídeo

Abre tu software de edición de vídeo favorito. En este ejemplo vamos a utilizar Avid Studio (solo Windows) para editar el vídeo, pero también puedes usar iMovie, Windows Movie Maker, entre otros programas.

Abre la película que deseas añadir a la banda sonora.

### Abre la banda sonora en Avid Studio

Haz clic en el botón **Importar**.

Busca el archivo de audio que has exportado de Sibelius, haz clic en la vista en miniatura para seleccionarlo y haz clic en **Iniciar importación** para añadir una copia a la biblioteca. Ahora cambia a la pestaña **Película** y arrastra el archivo de audio de la biblioteca a cualquier pista en la línea de tiempo.

### Finalización del proyecto en Avid Studio

Haz clic en el botón **Exportar**.

Decide si quieres guardar la película en el disco duro para sitios webs, enviarla por correo electrónico o presentaciones; grabarlo en un disco o publicarlos directamente en YouTube.

Para grabar un Blu-ray o DVD, inserta un disco grabable y haz clic en la pestaña **Disco**. Haz clic en **Crear disco** para grabar la película.



# Lista de conceptos clave

Este índice hace referencia únicamente a estos Tutoriales; la Guía de referencia de Sibelius contiene más información y más detallada sobre las funciones de Sibelius. Por ello, si no encuentras algo en este índice, prueba a buscar en la Guía de referencia.

1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> líneas de repetición ..... 99

## A

accelerando ..... 65  
anacrusa ..... 53  
anacrusa, compases de ..... 53  
archivos PDF  
  abrir con PhotoScore ..... 55  
armaduras ..... 53, 60  
  ocultar ..... 115  
arpegios  
  creación ..... 114  
articulaciones ..... 24, 66  
ASIO ..... 41  
atajos de teclado ..... 6, 19  
avance rápido ..... 39

## B

balance ..... 39  
banda sonora ..... 133  
barras de compás  
  repetición ..... 98  
texto enmarcado ..... *consulta* puntos de sincronía

## C

cabezas de nota ..... 89  
capturar una idea ..... 90  
cuadros de acordes ..... *consulta* cifrados armónicos  
cifrados armónicos ..... 92  
  copiar ..... 96  
  crear con teclado de ordenador ..... 92  
  crear con tocando ..... 93  
  enarmonizar ..... 96  
  rearmonización de gráficos de acorde ..... 96  
  texto de acorde equivalente ..... 95  
claves ..... 59  
clic ..... 31  
clic de metrónomo ..... 31  
codas ..... 98  
código de tiempo ..... 129

comparar partituras ..... 66  
compararse  
  copiar ..... 27  
compases  
  de anacrusa ..... 53  
  eliminación ..... 27  
  repetición ..... 91  
compases de anacrusa ..... 53  
compases de repetición ..... 91  
conjunto de batería ..... 86  
Control de la clase ..... 121  
copiar ..... 27  
  cifrados armónicos ..... 96  
  con el ratón ..... 27  
  gráficos en documentos Word ..... 77  
  ideas ..... 87  
  letra ..... 43  
  múltiples objetos al mismo tiempo ..... 63  
  texto ..... 62  
copias de seguridad ..... 20  
creación  
  instrumentos ..... 51, 117  
  partes ..... 75  
crescendo ..... 43, 64  
cuadro de diálogo  
  definido ..... 7  
cursor ..... 23  
cursor ..... *consulta* reproducción, introducción, texto

## D

D.S. ..... 100  
dal segno ..... 100  
de precaución  
  armaduras ..... 115  
deshacer ..... 22, 27, 37, 72  
diminuendo ..... 43, 64  
dinámicas ..... 43, 62  
  reguladores ..... 43  
DirectSound ..... 41  
División de sistema ..... 100  
duración al final de la partitura ..... 129

## E

edición  
  texto ..... 45  
efectos ..... 105  
eliminación  
  compases ..... 27  
  portadas ..... 72  
eliminar ..... 26

## Índice

enarmonizar .....	114
Enfocar pentagramas .....	17
escalas	
creación .....	114
escanear .....	55
espaciado	
de pentagramas .....	70
ejercicios .....	<i>consulta escalas, arpegios</i>
exportación .....	77
gráficos .....	77
pistas de audio .....	106, 133

## F

archivos .....	<i>consulta partituras</i>
filtros .....	89
Flexi-time .....	29
en dos pentagramas .....	82
formato .....	68, 117
formato horizontal .....	70
diagramas de trastes .....	<i>consulta cifrados armónicos</i>
fuente Inkpen2 .....	52
fuente Opus .....	52
fuente Reprise .....	52

## G

gráficos	
exportación .....	77
formatos .....	77
grupos .....	50
grupos irregulares .....	61
Guía de referencia de Sibelius .....	5
diagramas de guitarra .....	<i>consulta cifrados armónicos</i>
guitarra .....	84
guitarra MIDI .....	84

## H

ayuda .....	<i>consulta copiar ayuda</i>
ayuda .....	<i>consulta resolución de problemas</i>
hojas de ejercicios .....	109

## I

impresión .....	17
indicaciones de compás .....	53
Información de la partitura .....	53
instrumentación .....	50
instrumentos	
añadir .....	117
cambiar .....	75
claves .....	59
creación .....	51
transpositores .....	37
introducción	

acordes .....	34
cifrados armónicos .....	92
en dos pentagramas .....	82
en modo Nota por nota (step-time) .....	35
en tiempo real vía MIDI .....	29
notación de conjunto de batería .....	88
solo alturas .....	115
tablatura de guitarra .....	85
introducción alfabética .....	33
introducción MIDI .....	29, 35
cifrados armónicos .....	93

## L

letra .....	42
ampliar .....	43
guiones .....	43
importar de un archivo de texto .....	43
líneas .....	43
ligaduras de expresión .....	64, 65
línea verde .....	39
líneas	
1 <sup>a</sup> y 2 <sup>a</sup> líneas de repetición .....	99
reguladores .....	64
reproducción .....	39
rit./accel. .....	65
sistema .....	65
tras letra .....	43
verde .....	39

## M

maquetación .....	68, 117
de las partes .....	74
espaciado de notas .....	115
espacio de pentagramas .....	70, 111
Maquetación magnética .....	45, 68
mejoras .....	7
menú contextual .....	62, 100, 101
multicopia .....	63

## N

Navegador .....	13
No mencionar de nuevo .....	27
nombres de instrumento .....	45
Nota por nota (step-time), introducción .....	35
notas	
añadir nombres de notas .....	116
articulaciones .....	66
cambiar tipo de cabeza de nota .....	89
convertir a tablatura .....	85
copiar .....	27
edición .....	21
eliminación .....	26

enarmonizar .....	114
grupos irregulares .....	61
introducción .....	33
más grandes .....	70
más pequeñas .....	70
ocultar .....	117
restablecer espaciado .....	115
transporte .....	21, 33
<b>O</b>	
objetos	
eliminación .....	26
ocultar	
armaduras .....	115
notas y silencios .....	117
pentagramas .....	118
pentagramas con música .....	17
Ocultar pentagramas en blanco .....	118
Opciones del motor de audio .....	41
ordenador portátil .....	19
<b>P</b>	
páginas	
en blanco .....	71
ver .....	13
páginas en blanco .....	71
Panorama .....	14
partes .....	38, 73
creación .....	75
maquetación .....	74
partes dinámicas .....	38, 73
partes instrumentales .....	38, 73
partituras	
abrir .....	11
cambiar entre .....	122
cómo moverse .....	13
comparar .....	66, 122
copias de seguridad .....	20
creación .....	49
múltiples versiones de .....	16
Pegar como nota de aviso .....	74
pentagramas	
añadir .....	117
cambiar distancia entre .....	70, 111
cambiar sonidos de reproducción .....	104
creación .....	51
más pequeños .....	70
ocultar .....	17, 118
sangría .....	118
silenciar .....	103
pentagramas más grandes .....	70
percusión .....	86
PhotoScore Lite .....	55
indicaciones de fraseo .....	<i>consulta ligaduras de expresión</i>
piano	
reducción .....	76
teclado .....	22
Pinnacle Studio .....	133
pistas de audio .....	106, 133
plantillas .....	50
plug-in Reducir .....	76
portadas .....	53, 71
eliminación .....	72
portátil .....	19
posición de panorama .....	40
posición estéreo .....	40
preferencias .....	19
prevención de colisiones .....	45
Primary Sound Driver .....	41
punto de división	
cambiar .....	83
puntos de arrastre .....	119
puntos de aviso de entrada .....	74
puntos de sincronía .....	129, 130
edición .....	131
<b>Q</b>	
cuantizar .....	<i>consulta reescribir notación, Flexi-time</i>
<b>R</b>	
rallentando .....	65
reafinación .....	115
rebobinado .....	39
reducción .....	76
reducción para teclado .....	76
reescribir notación .....	32, 76
Referencia .....	5
reguladores .....	43, 64
rehacer .....	22
Reintroducir alturas de notas .....	115
repeticiones .....	98
líneas de repetición .....	99
reproducción .....	39
avance rápido .....	39
cambiar sonidos de instrumentos .....	104
iniciar .....	39
línea .....	39
parar .....	39
rebobinado .....	39
resolución de problemas .....	41
volumen .....	39
resolución de problemas	
impresión .....	17
reproducción .....	41
Restablecer espaciado de notas .....	115
reverb .....	40

## Índice

ritardando .....	65
ritmos irracionales .....	61
rueda del ratón .....	14

## S

saltos	
automáticos .....	74
sistema .....	69
Saltos automáticos .....	74, 110
sangría de pentagramas .....	118
selecciones	
gráficos .....	77
múltiple .....	25
pasaje .....	25
pasaje de sistema .....	26
selecciones de pasaje .....	25
selecciones múltiples .....	25
Señales de maquetación .....	72
separaciones .....	69
Servidor de licencia .....	121
Servidor de licencia de Sibelius .....	121
Sibelius Player .....	40
sílabas .....	43
silencio .....	103
silencios	
eliminación .....	27
ocultar .....	117
sistema	
división .....	100
saltos .....	69
selecciones de pasaje .....	26
sonido	
escrito (con transposición) .....	37
real (estándar) .....	37
sonido con transposición .....	37
sonido escrito .....	37
sonido estándar .....	37
sonido real .....	37
canales .....	<i>consulta</i> ventana Mezclador
sugerencias .....	7

## T

tablatura .....	84
tamaño	
de páginas .....	70
de pentagramas .....	70
tamaño de página .....	70
tamaño de pentagrama .....	70, 111
técnicas de reproducción .....	45
tempo .....	53, 63
ajustar con texto .....	44
ajustes para Flexi-time .....	31

terminología .....	.6
texto .....	42
alineación .....	.68
copiar .....	.62
edición .....	.45
eliminación .....	.26
nombres de instrumento .....	.45
nombres de notas .....	116
tempo .....	.44
texto de Expresión .....	.62
texto de Técnica .....	.45, 63
texto de Tempo .....	.63
Texto de expresión .....	.62
texto de Técnica .....	.45, 63
textos	
dinámicas .....	.62
transporte	
una octava .....	.33
transposición	
partituras .....	.37
transpositores	
instrumentos .....	.37
tresillos .....	.61

## V

ventana Comparar .....	122
ventana Controles .....	30, 39
ventana Ideas .....	.87
ventana Mezclador .....	103
cambiar sonidos de instrumentos .....	104
ventana Teclado .....	.22
ventana Teclado flotante .....	.19
ventanas	
cambiar entre .....	122
ventanas de herramientas .....	.16
ver	
partes .....	.38
versiones .....	.16
comparar .....	.66
vertical .....	.70
vídeo .....	.127
banda sonora .....	.133
ventana .....	.128
voces .....	.89
volume	
<i>consulta</i> también dinámicas	
volumen .....	.39
silenciar .....	103

## Z

zoom .....	.15
------------	-----

