



finale.®

guía de referencia rápida
para Macintosh®

makemusic.

GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA PARA MACINTOSH

Información de autorización	4	Introduciendo la música al tocarla: HyperScribe	14
Primeros pasos	5	A. Para fijar el valor mínimo de la nota	14
A. Para crear un nuevo documento	5	B. Para grabar una ejecución	14
B. Para abrir archivos	6	C. Para cambiar el tempo de la grabación y el conteo	15
C. Para compartir archivos	6	Seleccionando música	16
Vista de pantalla en Finale	7	A. Para seleccionar una porción de la música	16
Navegando tu música	8	B. Para expandir la selección	17
A. Para elegir un tipo de vista	8	Copiando, pegando, e insertando	18
B. Para acercar y alejar la imagen con zoom	9	A. Para arrastrar-copiar	18
C. Para arrastrar la región visible de la partitura	9	B. Para copiar usando el portapapeles	18
D. Para cambiar de página	9	C. Para insertar música	19
Introduciendo música: Introducción simple	10	D. Para copiar elementos específicos	20
A. Para introducir notas con el mouse	10	Transposición	21
B. Para introducir notas con el mouse y el teclado de tu equipo	11	Trabajando con compases	22
C. Para teclear notas en la partitura con el teclado de tu equipo	12	A. Para añadir compases al final de la partitura	22
D. Para introducir notas en la partitura a través de un teclado MIDI	12	B. Para insertar compases vacíos en la partitura	22
Voces múltiples: Capas	13	C. Para hacer que quepan cierto número de compases por sistema	23
		D. Para ajustar la distribución de compases manualmente	23

Trabajando con pentagramas e instrumentos	24	Reproducción	32
A. Para añadir instrumentos a la partitura	24	A. Controles de reproducción	32
B. Para eliminar instrumentos de la partitura	24	B. Para cambiar el tempo de la reproducción	32
C. Para desplazar pentagramas verticalmente	25	C. Human Playback®	33
D. Para ocultar un pentagrama vacío en un sistema	25		
Añadiendo marcadores	26	Maquetación de página	34
A. Para añadir expresiones	26	Compartiendo tu música	35
B. Para añadir articulaciones	27	A. Para imprimir tu partitura	35
C. Para añadir ligaduras, crescendo y decrescendo	27	B. Para exportar un archivo de audio	35
Añadiendo texto	28	Atajos de teclado	36
Armaduras, indicaciones de compás, y claves	29	A. Articulaciones y expresiones	36
A. Para fijar una armadura	29	B. Forma inteligente	36
B. Para fijar una indicación de compás	29	C. Metaherramientas comunes	37
C. Para fijar un cambio de clave	29	D. Más atajos de teclado	37
D. Para fijar un cambio de clave a medio compás	29	Usando menús contextuales	38
Letras, acordes y repeticiones	30	Obteniendo apoyo	39
A. Para ingresar letras	30		
B. Para ingresar símbolos de acordes	31		
C. Para crear primer y segundo final	31		

© 2020 MakeMusic, Inc. Todos los derechos reservados. MakeMusic, Finale, Finale NotePad, MusicXML, HyperScribe, ScoreManager y Human Playback son marcas comerciales registradas y marcas comerciales de MakeMusic, Inc. en los Estados Unidos y/o en otros países. Macintosh es una marca comercial registrada de Apple Inc., registrada en los Estados Unidos y en otros países. Windows es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Todas las otras marcas, productos o nombres de marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.

INFORMACIÓN DE AUTORIZACIÓN

El Contrato de Licencia de Usuario Final de Finale permite al usuario registrado instalar Finale® en un máximo de dos sistemas operativos *para dicho usuario solamente* (excluidas las Licencias de Sitio).

Para utilizar Finale después de instalarlo en tu equipo, tendrás que autorizar cada instalación.

Para autorizar, necesitarás utilizar el número de serie único de tu licencia. **Si has actualizado y mejorado desde una versión de Finale anterior, tu número de serie seguirá siendo el mismo cada vez que lleves a cabo una actualización.**

Puedes encontrar tu número de serie...

- En una calcomanía dentro de la **funda del DVD, CD, o USB** de la primera versión adquirida de Finale.
- Si has autorizado cualquier versión de Finale en un equipo diferente, puedes encontrar el número de serie en la pantalla **Acerca de Finale** que se encuentra en el menú de **Ayuda** de ese equipo.
- Si registraste tu número de serie anteriormente, lo puedes encontrar en tu cuenta en línea en **www.finalemusic.com**.

Una vez que hayas instalado Finale y tengas tu número de serie listo, sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para autorizar cuando inicies el programa. Debes autorizar dentro de los primeros 30 días después de la instalación; de lo contrario, se desactivarán las opciones de imprimir y guardar hasta que lo hayas hecho.

PRIMEROS PASOS

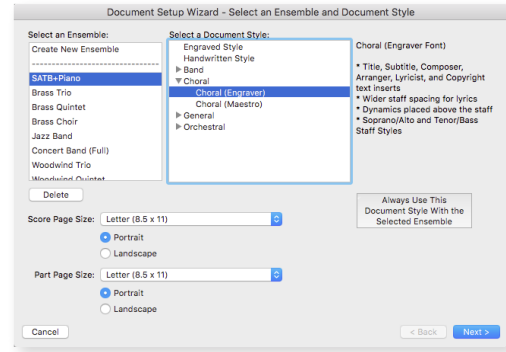
A. Para crear un nuevo documento

El *Asistente de configuración de documentos* de Finale es la manera más rápida de iniciar una nueva partitura. Las páginas de este asistente te permiten especificar rápidamente todos los elementos básicos de la partitura.

- 1 Elige **Archivo > Nuevo > Documento con Asistente de configuración**.
- 2 Elige el Conjunto y Estilo de documento y da clic a **Siguiente**.
- 3 Selecciona tu instrumento y da clic a **Siguiente**.
- 4 Elige y añade los elementos que deseas en la partitura. Da clic a **Finalizar**.

Las páginas 3 y 4 te permiten especificar:

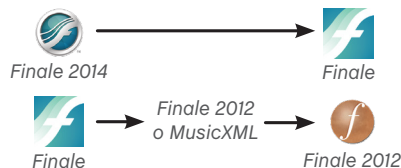
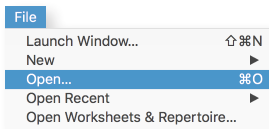
- Título
- Créditos y derechos de autor
- Compás
- Armadura
- Tempo
- Anacrusa
- Número de compases



Los Estilos de documento incluyen tipografías y marcadores diseñados para diferentes tipos de documentos en partitura— en este caso, un arreglo coral utilizando la tipografía Engraver.

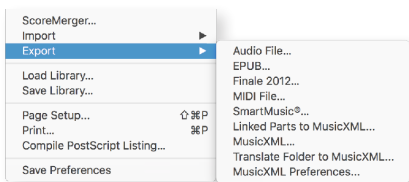
B. Para abrir archivos

Para abrir un archivo de Finale, elige **Abrir** en el menú de **Documento**. Finale puede abrir todos los Archivos de notación de finale guardados en Finale 2014 o en versiones anteriores, así como los que fueron guardados en otros productos de notación de la familia de Finale.

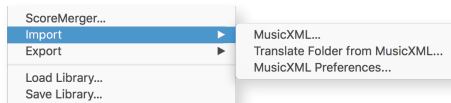


C. Para compartir archivos

El formato nativo de archivos de Finale es el *Archivo de notación de Finale* (*.MUSX). Estos archivos son multi-plataforma, lo cual significa que el mismo archivo se puede abrir tanto en un equipo Macintosh® como en un equipo Windows®. Aunque los archivos de Finale que se hayan creado en la versión actual no se pueden abrir en ninguna de las versiones anteriores a Finale 2014, sí es posible exportar el archivo con el formato de Finale 2012 o el formato MusicXML. Todos las versiones recientes de Finale pueden importar archivos de MusicXML.



Al abrir un archivo creado en Finale 2012 o en alguna versión previa a éste, tu documento se convierte al formato MUSX de Finale. Cuando guardas el documento, puedes elegir sobrescribir el archivo original o guardarlo como un archivo separado.



VISTA DE PANTALLA EN FINALE

Cuando abres una partitura nueva, aparecen los siguientes menús, paletas y controles. Estos elementos forman un marco para todos los aspectos y funciones de Finale.

Paleta de Herramientas principales

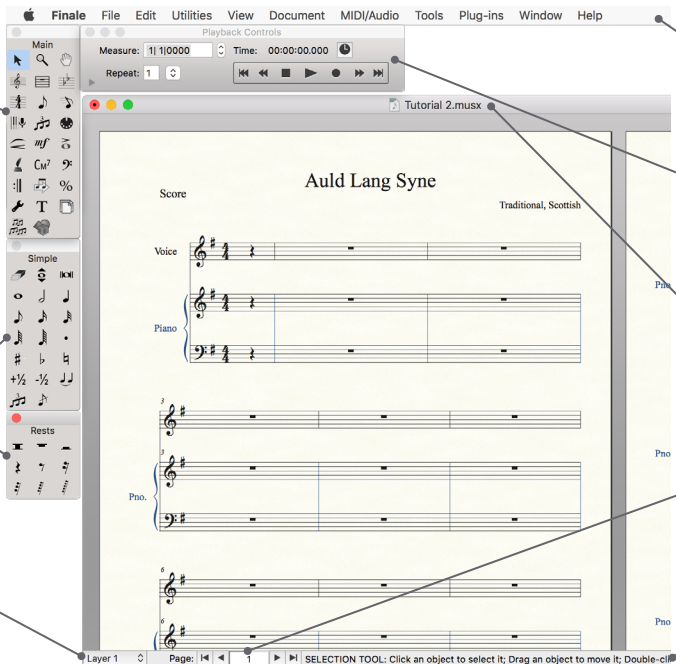
Esta contiene todas las herramientas principales de Finale.

Paletas de Introducción simple e Introducción de silencios simple

Utiliza la paleta de Introducción simple para las duraciones y las alteraciones. Usa la paleta de Introducción de Silencios Simple para añadir las duraciones de los silencios en Introducción Simple.

Seleccionar capa

Utiliza estos botones para seleccionar una capa.



Barra de menú

Estos menús contienen cada comando y operación de Finale.

Controles de reproducción

Usa éstos para empezar y detener la reproducción y fijar un tempo.

Ventana de Documento

Tu documento aparece aquí.

Controles de página

Usa estos botones y este contador para navegar las páginas del documento.

Barra de estatus

Esta barra identifica la herramienta seleccionada.

NAVEGANDO TU MÚSICA

Para trabajar con Finale de una manera eficiente, es muy importante que tengas la mejor vista posible de tu partitura.

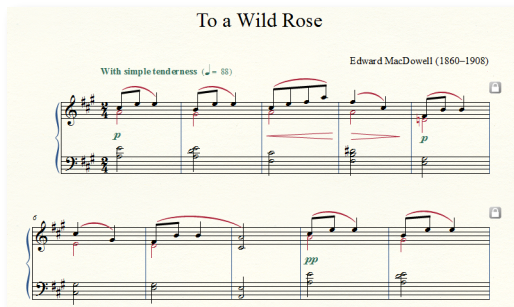
A. Para elegir un tipo de vista

Las dos vistas principales en Finale son *Vista de página* y *Vista de desplazamiento*. En el menú de **Vista**, elige **Vista de desplazamiento** o **Vista de página**.



Vista de página

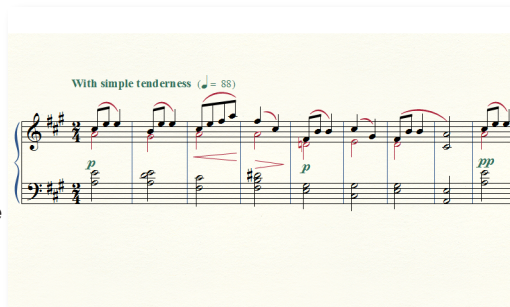
muestra tu música exactamente como aparecerá en la página impresa. Usa esta vista para la maquetación de sistema y de página.



Presiona
command + E
para alternar
entre **Vista de
página** y **Vista de
desplazamiento**

Vista de desplazamiento

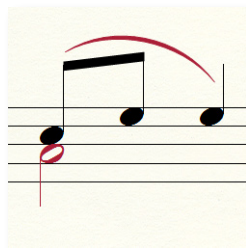
muestra tu música en un sistema horizontal continuo, libre de las restricciones de la maquetación de la página.



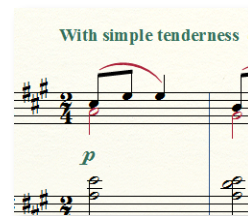
B. Para acercar y alejar la imagen con zoom

Puedes encontrar los comandos de zoom en el menú de **Vista** pero, para ahorrar tiempo, usa los atajos de teclado.

Presiona  + 
para acercar



Presiona  + 
para alejar



C. Para arrastrar la región visible de la partitura

Usa la herramienta de **arrastre manual**  para desplazar tu vista de la partitura, o con cualquier herramienta seleccionada, presiona  +  + **haz clic-derecho y arrastra** para desplazar la partitura.

D. Para cambiar de página

En **Vista de página**, usa los botones de flechas que se encuentran en la esquina inferior izquierda de tu pantalla para navegar entre página y página.




O bien, presiona  +  ó  +  para ver la página anterior o la página siguiente.

INTRODUCIENDO MÚSICA: INTRODUCCIÓN SIMPLE

Usa el *menú Simple* (a) de la parte superior de tu pantalla para cambiar la configuración y consultar los atajos de teclado. Usa la *paleta de Introducción simple* (b) para especificar duraciones de notas y otras propiedades de notas.

Da doble clic a una de estas herramientas para cancelar todas las otras herramientas en la paleta de Introducción simple.

A. Para introducir notas con tu mouse

- 1 Elige la **herramienta de Introducción simple**  .
- 2 Da clic a la duración de la nota en la paleta de Introducción simple, así como en la alteración, la ligadura, grupillo o adorno.
- 3 Posiciona el cursor del mouse donde quieres introducir la nota.
- 4 Da clic para introducir la nota. Finale invertirá la dirección de la plica adecuadamente.

a. Tools Plug-ins Simple Window Help



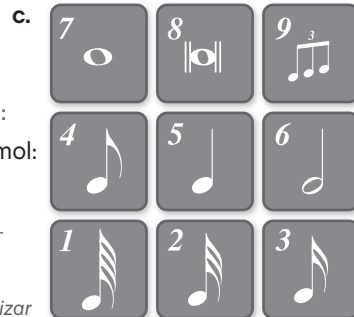
B. Para introducir notas con el mouse y el teclado de tu equipo

Utiliza el *teclado numérico* (c) para elegir las duraciones de las notas antes de introducirlas por medio de un clic. Utiliza la imagen de la derecha como guía. Para remover elementos de sobra presiona dos veces seguidas de manera rápida, tal como se muestra a continuación:

Para cambiar la duración seleccionada: Para remover el puntillo y el bemol:



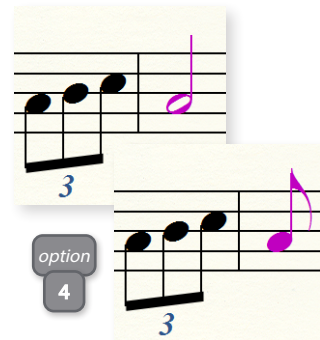
Para los usuarios de equipos portátiles: utilizar la “Tabla de atajos en laptop” para optimizar la eficiencia del tamaño menor del teclado. Elegir **Simple > Opciones de introducción simple** y da clic a **Editar atajos de teclado**. Bajo Conjunto de Atajos de Teclado, da clic al menú de Seleccionar y elige **Tabla de atajos en laptop**.



Presiona **9** después de introducir una nota para crear un tresillo.



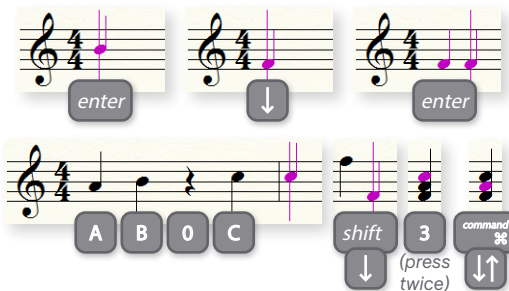
Modifica la duración de la nota que acabas de introducir al presionar **Option+[1-8]**.



C. Para teclear notas en la partitura con el teclado de tu equipo

Al usar el teclado de tu equipo podrás introducir notas de forma más rápida que dando clic. Después de teclear la duración:

- 1 Presiona **Intro** para activar el *Cursor de Introducción simple*, que es el puntero de introducción de Finale.
- 2 Utiliza las **flechas arriba** y **abajo** para elegir el tono.
- 3 Presiona **Intro** para introducir la nota.
- 4 O, teclea la letra del tono deseado ó **0** (cero) para un silencio. Usa las flechas **izquierda** y **derecha** para cambiar la selección.
- 5 Presiona **Shift + flecha abajo** para desplazarte una octava abajo (y presiona **Intro**).
- 6 Teclea un número en la *hilera de números* para añadir un intervalo.
- 7 Presiona **Ctrl + flecha abajo** para seleccionar una nota más baja en un acorde.



Common ways to modify a selected note:



D. Para introducir notas en la partitura a través de un teclado MIDI

Puedes usar tu teclado MIDI (u otro dispositivo MIDI) para introducir notas rápidamente. Con el acento circunflejo activo, toca una nota o acorde para añadirlo a la partitura.

Ver **Simple > Utilizar dispositivo MIDI como entrada** para usar un teclado MIDI para introducir notas.

Simple

Simple Entry Options...

Use MIDI Device for Input

VOCES MÚLTIPLES: CAPAS

Quando se requiere una segunda voz con un ritmo diferente dentro de un compás, como las negras que se muestran a la derecha, introduce las notas en una nueva *capa*. Cada capa es una voz rítmicamente independiente. Simplemente elige la nueva capa y empieza a introducir notas.

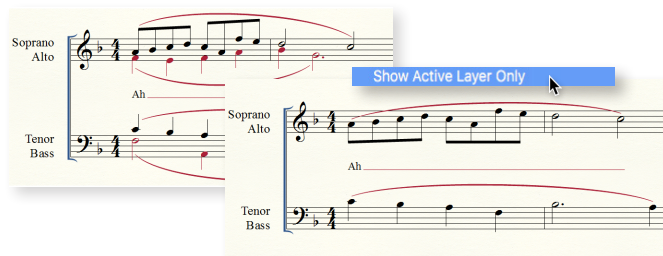
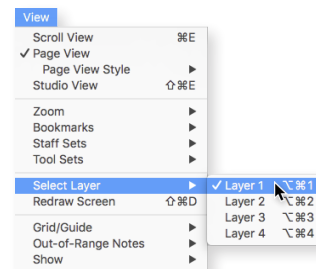
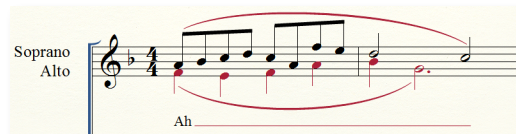
Las capas se eligen del menú de Vista o a través de los botones de capas en la parte inferior de la pantalla (Layer 1 ◂).

Las capas se identifican por medio de notas de color:

Layer 1 ◂ Layer 2 ◂ Layer 3 ◂ Layer 4 ◂

Al introducir la notación de voces múltiples, utiliza siempre las capas 1 y 2 primero.

Usa la capa 1 para la voz más alta. Si hay tres o cuatro voces en un solo pentagrama, entonces usa las capas 3 y 4 según lo necesites.



Para trabajar independientemente con una sola capa, elige **Documento > Mostrar solo la capa activa**. Esto te permite editar o eliminar capas individuales sin afectar las capas ocultas.

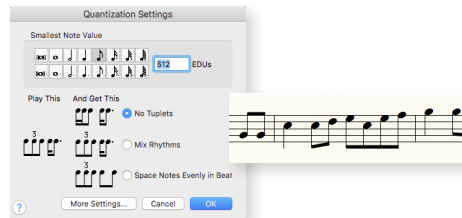
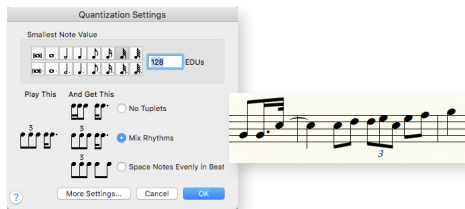
*Asegúrate de deseleccionar **Mostrar solo la capa activa** antes de imprimir tu documento.*

INTRODUCIENDO LA MÚSICA AL TOCARLA: HYPERSCRIBE


Con HyperScribe®, puedes grabar directamente las notas en la partitura desde tu teclado MIDI o dispositivo. Para configurar tu teclado MIDI (u otro dispositivo MIDI externo) y poder usarlo con Finale, ve a “Configurando tu sistema MIDI” en la sección de Primeros pasos del Manual del usuario.

A. Para fijar el valor mínimo de la nota

Debido a que una interpretación en vivo nunca es perfecta, Finale realiza una aproximación de las duraciones de las notas basada en la configuración que tú elijas. Por ejemplo, si tu pieza no incluye ninguna nota menor que una corchea, puedes especificar que la corchea será la nota de menor duración para la transcripción eligiendo **MIDI/Audio > Ajustes de cuantificación**.




B. Para grabar una ejecución

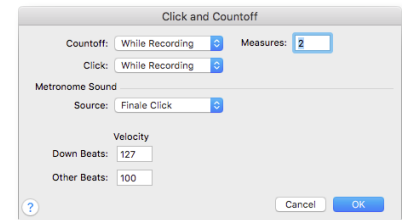
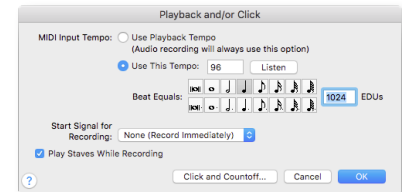
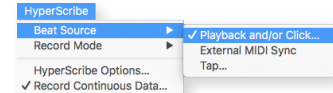
- 1 Elige la herramienta de HyperScribe .
- 2 Da clic a un compás para iniciar el conteo.
- 3 Después de dos compases, empieza a tocar.
- 4 Da clic a la partitura para detener la grabación.




C. Para cambiar el tempo de la grabación y el conteo

Si estás transcribiendo un pasaje completo, tal vez desees grabar a un tempo más lento con el objetivo de obtener la mayor precisión posible. También puedes modificar el sonido del metrónomo y especificar una señal de inicio.

- 1 Elige la herramienta de **HyperScribe** .
- 2 Del menú **HyperScribe**, elige **Fuente de Pulso > Reproducir y/o hacer clic**.
- 3 Selecciona **Utilizar este tempo** e ingresa el tempo de grabación que quieres en la casilla de texto adyacente.
- 4 Da clic a **Hacer clic y conteo**.
- 5 Después de **Compases**, ingresa el número de compases que quieres para el conteo.
- 6 Da clic a **OK** dos veces para regresar a la partitura.

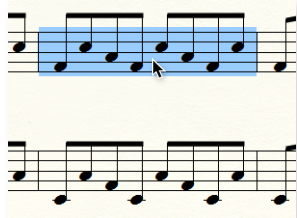


SELECCIONANDO MÚSICA

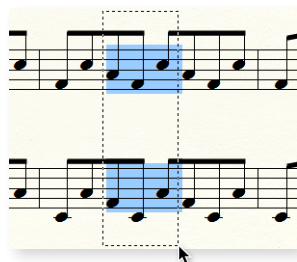
La *herramienta de Selección*  es la herramienta universal de edición en Finale. Se puede usar para seleccionar, mover, eliminar, copiar, pegar o editar cualquier región de compases y cualquier objeto individual en la partitura.

A. Para seleccionar una porción de la música

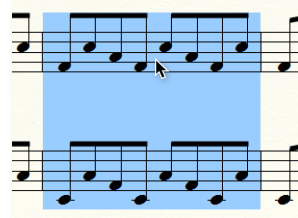
Para seleccionar un *compás completo*, da clic a las líneas del pentagrama (evitando dar clic a una nota).



Para seleccionar una *región de compases* (ya sean compases parciales o completos), da clic en la parte de afuera y arriba del pentagrama y arrastra el indicador diagonalmente a través de la región.



Para seleccionar una *pila de compases* (una región de compases completos en todos los pentagramas), da doble clic a un compás. Para copiar elementos específicos a un compás o para eliminar compases completos se necesita una selección de pila de compases.

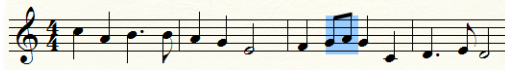
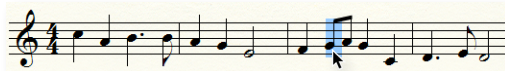


Las pilas de compases se indican con lo resaltado, lo cual cubre desde el pentagrama superior hasta al inferior, incluyendo el área entre los dos pentagramas.

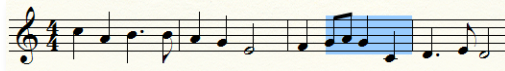
B. Para expandir la selección

Utiliza los atajos de teclado para expandir o reducir la región seleccionada en un pentagrama individual...

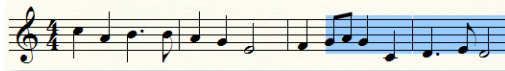
Hasta el próximo pulso **shift** + **→**



Hasta el final del compás **option** + **shift** + **→**



Hasta el final de la partitura **shift** + **end**



Hasta el principio de la partitura **shift** + **home**



...o en múltiples pentagramas.

shift + **↓**



shift + **↓** (presiona dos veces)



COPIANDO, PEGANDO E INSERTANDO

Finale te ofrece un alto grado de control sobre acciones como copiar, insertar y pegar (reemplazar).

A. Para arrastrar-copiar





Si las dos regiones (de procedencia y destino) están visibles en tu pantalla, arrastra la región seleccionada para copiar música rápidamente.

- 1 Selecciona la región de compases que quieres copiar.
- 2 Da clic y arrastra la selección hacia los compases destinados.



B. Para copiar usando el portapapeles


Si las regiones de procedencia y destino no están visibles en tu pantalla, puedes copiar música al portapapeles y después pegarla sobre la región destinada. La música existente será reemplazada.

- 1 Selecciona lo que quieres copiar y presiona  + .
- 2 Selecciona los compases destinados y presiona  + .



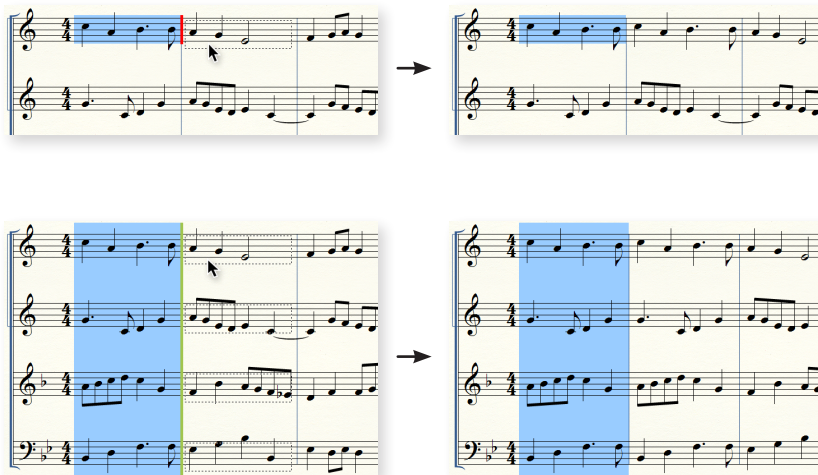
C. Para insertar música

Cuando copias y pegas, Finale sobrescribe el contenido en la región de destino. Sin embargo, cuando *insertas* algo, toda la música subsecuente se recorre hacia el final de la partitura, lo cual frecuentemente incrementa el número total de compases.

- 1 Selecciona la región de compases que quieres copiar.
- 2 Mientras presionas , da clic y arrastra la selección hacia el compás o los compases destinados.

Una barra de inserción indica que la música que se ha insertado desplazará a la música existente hacia el final de la partitura. La música de otros pentagramas no será afectada.

Una barra de inserción verde aparece cuando se insertan pilas de compases. Ésta indica que la música que se ha insertado desplazará a la música existente hacia el final de la partitura en todos los pentagramas.



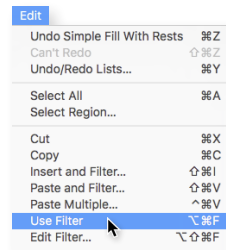
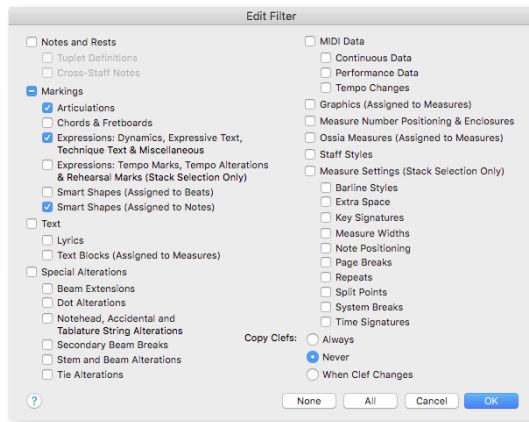
D. Para copiar elementos específicos

Puedes copiar elementos específicos de la partitura utilizando el cuadro de diálogo perteneciente a la función de Editar filtro.

- 1 Del menú de **Editar**, elige **Editar filtro**.
- 2 En el cuadro de diálogo de Editar filtro, marca los elementos que quieres copiar. (Da clic a **Ninguno** si quieres despejar todo).
- 3 Da clic a **Aceptar**.
- 4 Copia la música como lo harías normalmente.




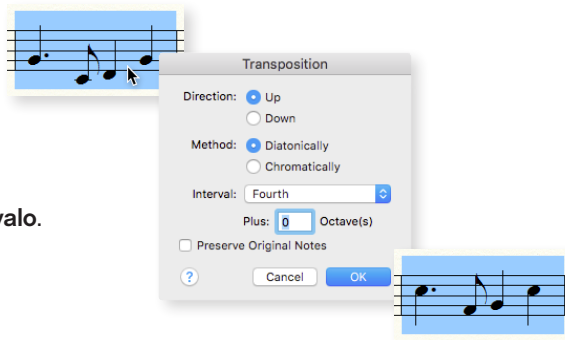
*Al copiar, Finale usa el filtro toda vez que la función **Utilizar filtro** está marcada dentro del menú de **Editar**.*




TRANSPOSICIÓN

A. Para transponer

- 1 Con la herramienta de **Selección** , selecciona una región de música.
- 2 Del menú de **Herramientas**, elige **Transponer**.
- 3 Selecciona el intervalo del menú desplegable de **Intervalo**.
- 4 Da clic a **Aceptar**.



B. Para transponer usando tu teclado

- 1 Elige la herramienta de **Selección** .
- 2 Selecciona una región de música.
- 3 Presiona...



Este método transpone la música de manera diatónica dentro de la armadura. Para cambiar la tonalidad, utiliza el menú de contexto de la herramienta de Selección o la herramienta de Armadura. Para configurar un pentagrama de transposición, utiliza ScoreManager.

6 para transponer *un tono abajo*.



7 para transponer *un tono arriba*.



8 para transponer *una octava abajo*.





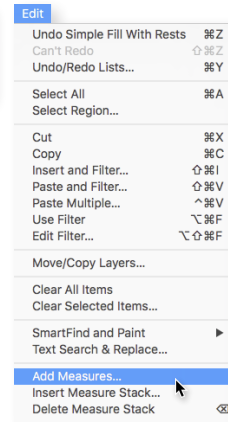
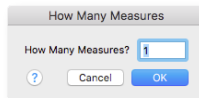
9 para transponer *una octava arriba*.




TRABAJANDO CON COMPASES

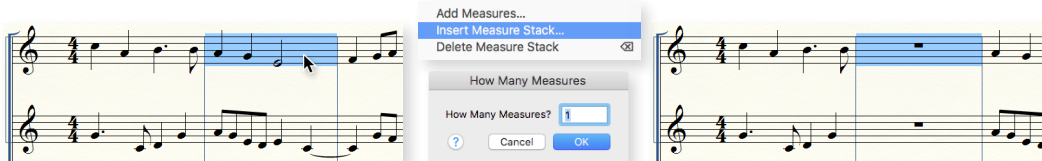
A. Para añadir y eliminar compases

- 1 Del menú de **Editar**, elige **Añadir compases**.
- 2 Teclea el número de compases que deseas añadir.
- 3 Da clic a **Aceptar**. Los compases aparecen al final de la partitura.
- 4 Con la herramienta de **Selección** , selecciona una pila de compases y presiona .



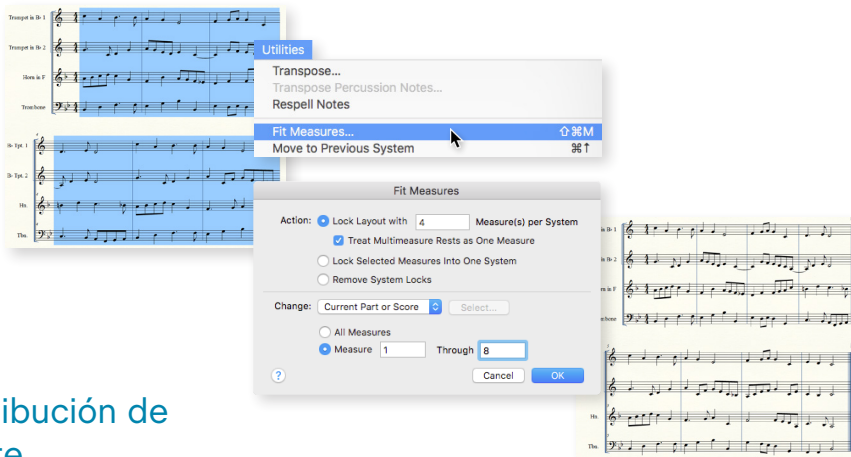
B. Para insertar compases vacíos en la partitura

- 1 Con la herramienta de **Selección** , selecciona un compás (los compases vacíos se insertarán *antes* del compás seleccionado.)
- 2 Del menú de **Editar**, elige **Insertar pila de compases**.
- 3 Teclea el número de compases que te gustaría insertar.
- 4 Da clic a **Aceptar**.




C. Para hacer que quepan cierto número de compases por sistema

- 1 Con la herramienta de **Selección**, selecciona los compases que quieres encajar.
- 2 Del menú de **Herramientas**, elige **Ajustar compases**.
- 3 Teclea el número de compases que quieres en cada sistema.
- 4 Da clic a **Aceptar**.



D. Para ajustar la distribución de compases manualmente

Tú puedes trasladar compases individuales de un sistema al próximo o al previo.

- 1 Con la herramienta de **Selección** , selecciona el compás o los compases que quieres trasladar de un sistema a otro.
- 2 Utiliza las flechas **abajo** o **arriba** para trasladar los compases al próximo sistema, o al previo, respectivamente.



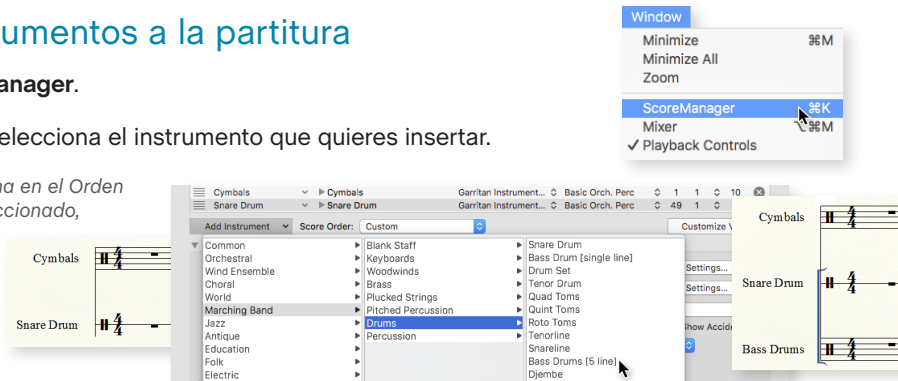
TRABAJANDO CON PENTAGRAMAS E INSTRUMENTOS

Utiliza ScoreManager para insertar, eliminar o cambiar pentagramas de instrumentos.

A. Para añadir instrumentos a la partitura

- 1 Elige **Ventana > ScoreManager**.
- 2 Da clic a y selecciona el instrumento que quieres insertar.

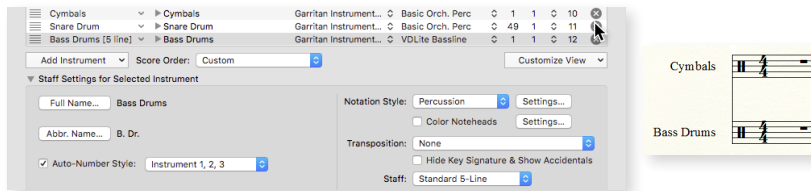
Finalmente añade el pentagrama en el Orden de partitura que esté seleccionado, agrupado por tipo de instrumento.




B. Para eliminar instrumentos de la partitura

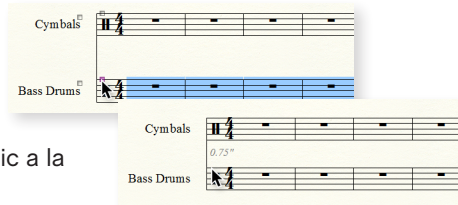
En ScoreManager, da clic a la X que está a la izquierda de una línea de instrumento.

Finalmente elimina el pentagrama y reposiciona los pentagramas adyacentes.



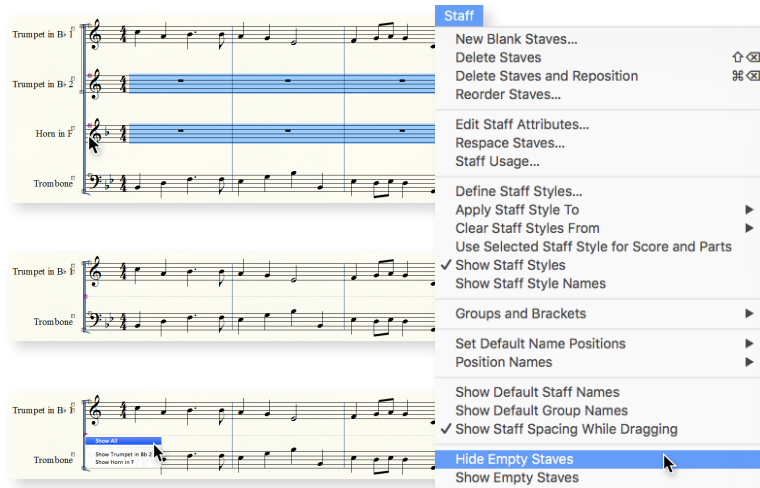
C. Para desplazar pentagramas verticalmente

Para desplazar un pentagrama verticalmente, selecciona la herramienta de **Pentagrama** , da clic a una de las manijas del pentagrama y arrástrala verticalmente. Para desplazar un pentagrama verticalmente en todos los sistemas, da doble clic a la manija y arrástrala.



D. Para ocultar un pentagrama vacío en un sistema

- 1 Selecciona una región que incluya el pentagrama o los pentagramas vacíos.
- 2 Del menú de **Pentagrama**, selecciona **Ocultar pentagramas vacíos**. Una línea punteada aparece en el lugar donde los pentagramas están ocultos.
- 3 Para mostrar los pentagramas ocultos, da clic-control a la manija del pentagrama o pentagramas ocultos y selecciona **Mostrar todos** o **Mostrar [nombre del pentagrama]**.



AÑADIENDO MARCADORES

Casi todos los marcadores se añaden con las herramientas de *Expresión*, *Articulación* o *Forma Inteligente*.

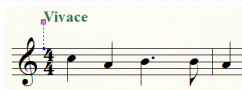
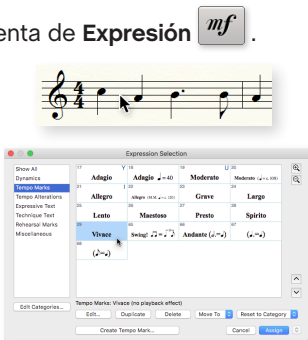
A. Para añadir expresiones

Hay seis tipos de marcadores que se añaden como expresiones, organizados en las siguientes categorías:

- Dinámicas (*ff*, *subito p*)
- Marcadores de Tempo (**Allegro**, ♩ = 108)
- Alteraciones de Tempo (*rit.*, *a tempo*)
- Expresiones como Texto (*dim.*, *legato*)
- Técnicas como Texto (*pizz.*, *Mute*)
- Marcadores de Ensayo (A, ①)

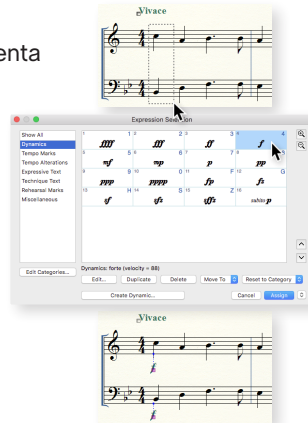
Para añadir una expresión individual

- 1 Selecciona la herramienta de **Expresión** *mf*.
- 2 Da doble clic a una nota o un compás.
- 3 Selecciona una expresión.
- 4 Da doble clic a una expresión.




Para añadir una expresión a múltiples pentagramas

- 1 Selecciona la herramienta de **Expresión** *mf*.
- 2 Selecciona arrastrando una región sobre más de un pentagrama.
- 3 Selecciona una expresión.
- 4 Da doble clic a una expresión.




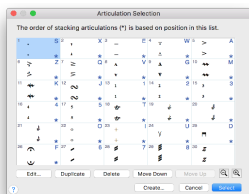
B. Para añadir articulaciones

Las articulaciones son marcadores que se asignan a una nota individual con la herramienta de **Articulación** , incluyendo:


- Acento (>) • Tenuto (—)
- Staccato (•) • Ornamento (🎵, 🎵)

Para añadir una articulación a una nota


- 1 Selecciona la herramienta de **Articulación** .
- 2 Da clic a la nota.
- 3 Da doble clic a una articulación.



Para añadir una Articulación a múltiples notas


- 1 Selecciona la herramienta de **Articulación** .
- 2 Selecciona y arrastra una región de notas.
- 3 Da clic a Seleccionar.
- 4 Da doble clic a una articulación.
- 5 Da clic a Aceptar.

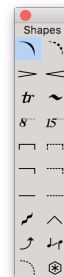
C. Para añadir ligaduras, crescendo y decrescendo

Las marcadores que se representan como líneas y curvas se crean utilizando la herramienta de **Forma Inteligente** , incluyendo:

- Ligaduras (—) • Trinos (*tr*)
- Crescendo y decrescendo (◁ ▷) • Octava alta o baja (*8va* —)

Para añadir una Forma Inteligente

- 1 Selecciona la herramienta de **Forma Inteligente** .
- 2 Selecciona la herramienta deseada de la paleta de **Forma Inteligente**.
- 3 Da doble clic y arrástrala para añadir la Forma Inteligente.
- 4 Da clic y arrastra las manijas en forma de diamante para ajustar el contorno de las formas.



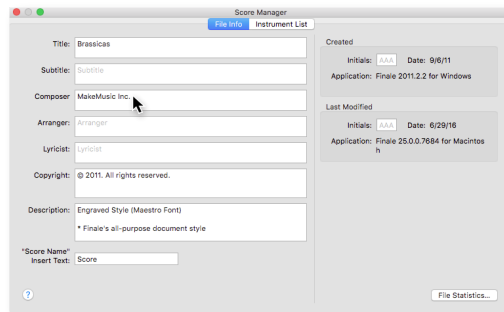
AÑADIENDO TEXTO

Utiliza la *herramienta de Texto* para añadir títulos, subtítulos, compositor, arreglista, letrista y cualquier tipo de texto que no se necesite reposicionar con la música.

A. To set or edit a document's title page text

- 1 Del menú de **Ventana**, selecciona **ScoreManager** y da clic a la pestaña de **Información del archivo**.
- 2 Introduce la información del texto de la página.
- 3 Da clic a **Aceptar**.

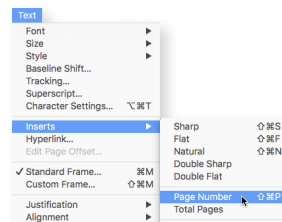
*También puedes editar mucha de esta información directamente sobre la partitura. Selecciona la herramienta de **Texto** y da clic a una casilla de texto existente en tu documento. Tú puedes editar directamente cualquier texto que tenga un fondo gris.*



B. Para añadir otro texto en la página



- 1 Con la herramienta de **Texto** , haz doble clic para crear una casilla de texto.
- 2 Teclea el texto deseado o selecciona un inserto del menú de **Texto**.

Los insertos son marcadores de posición para tipos de texto estándar, tales como alteraciones, títulos, compositores, número de página, nombre del archivo, fecha actual y símbolos.





ARMADURAS, INDICACIONES Y CLAVES



A. Para fijar una armadura

- 1 Selecciona la herramienta de **Armadura** .
- 2 Da doble clic al compás.
- 3 Utiliza el desplazador y el menú desplegable al lado de la previsualización de la armadura para especificar la tonalidad. 
- 4 Da clic a **Aceptar**.


B. Para fijar una indicación de compás

- 1 Selecciona la herramienta de **Indicación de compás** .
- 2 Da doble clic a un compás. 
- 3 Utiliza los desplazadores para fijar el Número de pulsos por compás y la Duración de pulso.
- 4 Da clic a **Aceptar**.

C. Para fijar un cambio de clave


- 1 Selecciona la herramienta de **Clave** .
- 2 Da doble clic a un compás.
- 3 Da doble clic a la clave deseada. 

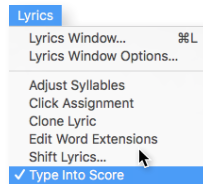
D. Para fijar un cambio de clave a medio compás

- 1 Selecciona la herramienta de **Clave** .
- 2 Selecciona un compás parcialmente dando clic al área sobre de y afuera de la clave y arrastrando diagonalmente a través del compás.
- 3 Da doble clic al compás seleccionado parcialmente.
- 4 Da doble clic a la clave deseada.

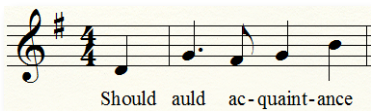
LETRAS, ACORDES Y REPETICIONES

A. Para ingresar letras

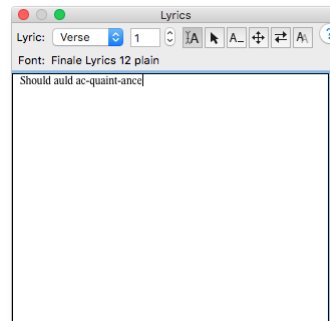
- 1 Ya que se hayan introducido las notas, selecciona la herramienta de **Letra** .
- 2 Del menú de **Letra**, marca la opción de **Escribir en la partitura**.
- 3 Da clic a una nota para que aparezca un cursor intermitente debajo del pentagrama.
- 4 Escribe una sílaba y después presiona la **barra espaciadora** en tu teclado para avanzar. Utiliza un - (guión) para añadir guiones entre las sílabas.




Teclea "Should [barra espaciadora]
auld [barra espaciadora] ac [-] quaint [-] ance"



*La ventana de **Letra** te permite editar sílabas, pegar texto desde programas externos y asignar letras fácilmente con tan solo un clic.*



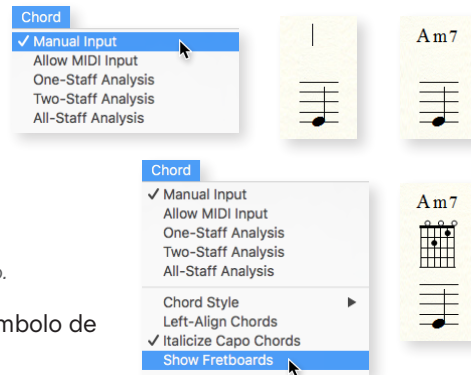
B. Para ingresar símbolos de acordes

- 1 Selecciona la herramienta de **Acorde**  .
- 2 Del menú de **Acorde**, selecciona **Introducción manual**.
- 3 Da clic a la parte de arriba del pentagrama para mostrar el cursor.
- 4 Teclaea la raíz del acorde y el sufijo. Por ejemplo, “Am7”.


Al teclear símbolos de acordes, utiliza “b” para bemol y “#” para sostenido.

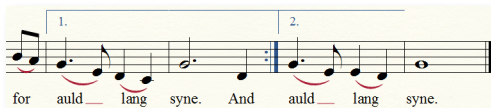
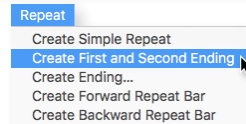
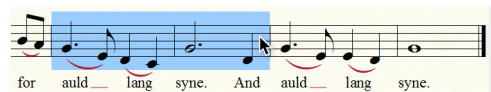
- 5 Presiona la **barra espaciadora**. Finalmente convierte tu texto a un símbolo de acorde.

*Para mástiles de guitarra, selecciona **Mostrar mástiles** del menú de **Acorde**.*



C. Para crear primer y segundo final






- 1 Selecciona la herramienta de **Repetición**  .
- 2 Selecciona los compases del primer final.
- 3 Del menú de **Repetición**, selecciona **Crear primer y segundo final**.
- 4 Selecciona el primer compás de la sección repetida.
- 5 Del menú de **Repetición**, selecciona **Crear barra de repetición hacia adelante**.

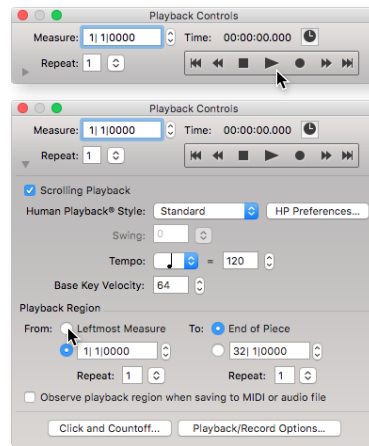


REPRODUCCIÓN




A. Controles de reproducción

Los Controles de reproducción te dan botones estándares para controlar la reproducción de tu partitura.

- Da clic a  para iniciar la reproducción.
- Da clic a  para abrir el cuadro de diálogo de **Configuración de reproducción**. Selecciona **Compás situado más a la izquierda** para iniciar la reproducción desde el compás que visiblemente esté lo más a la izquierda que sea posible.
- Da clic a  + barra espaciador + clic y arrastra para revisar el audio de sitio a sitio.
- Da clic a  +  + barra espaciador + clic para revisar el audio de sitio a sitio en un solo pentagrama.



B. Para cambiar el tempo de la reproducción

- 1 Da clic a  para abrir el cuadro de diálogo de **Configuración de reproducción**; da clic al menú desplegable de **Tempo**  y elige la duración deseada.
- 2 Introduce el número de pulsos por minuto en la casilla de texto .

Los marcadores de Tempo en la partitura (creados con la herramienta de Expresión) siempre prevalecerán sobre el tempo que se indique en los Controles de reproducción.

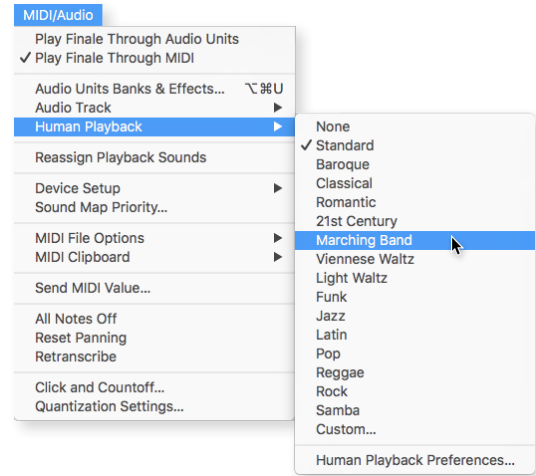
C. Human Playback®

La ejecución adecuada de cualquier pieza musical depende de su género y estilo. Por ejemplo, uno no esperaría que una pieza de jazz se ejecute de la misma manera que una sonata clásica. Puedes decirle a Finale cómo deseas que tu pieza sea ejecutada utilizando *Human Playback*. Human Playback ejecuta la música en el estilo que se haya especificado y también interpreta los marcadores que le hayas agregado. Para seleccionar un estilo de Human Playback del menú de MIDI/AUDIO, selecciona Human Playback y después selecciona el estilo deseado.

Para activar o desactivar Human Playback

- 1 Del menú de **MIDI/Audio**, selecciona **Human Playback** y selecciona el estilo deseado.
- 2 Para desactivar Human Playback, del menú de **MIDI/Audio**, selecciona **Human Playback > Ninguno**.

*Para activar la opción de **Swing** en el cuadro de diálogo de **Controles de reproducción**, selecciona ya sea **Jazz** o **Ninguno** en el submenú de **Human Playback**.*



MAQUETACIÓN DE PÁGINA

Como paso final antes de imprimir tu partitura, debes de ajustar la posición de los sistemas y los márgenes de la página. Utiliza estas técnicas con la *herramienta de Maquetación de página*



para finalizar la maquetación de la página:

Da clic y arrastra estas **manijas** para ajustar la posición de los márgenes superior e izquierdo en esta página solamente.

Da clic y arrastra estas **manijas** para ajustar el margen superior de cada Sistema.

Para ajustar la posición vertical de los pentagramas entre los sistemas, selecciona la herramienta de **Pentagrama** y arrastra las manijas de los pentagramas.

Da clic y arrastra un **sistema** para ajustar la posición del Sistema, lo cual también ajusta los sistemas subsiguientes.

option + clic y arrastra para desplazar un sistema independientemente.

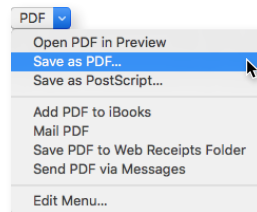
Estos iconos aparecen cuando la maquetación de compás está fijada en un sistema (véase el Tutorial 7 en el Manual del usuario para detalles).

COMPARTIENDO TU MÚSICA

A. Para imprimir tu partitura

Para imprimir, presiona  +  y da clic a **Aceptar**.

*Para crear un PDF, instead of clicking OK, click **PDF** and choose **Save as PDF**.*

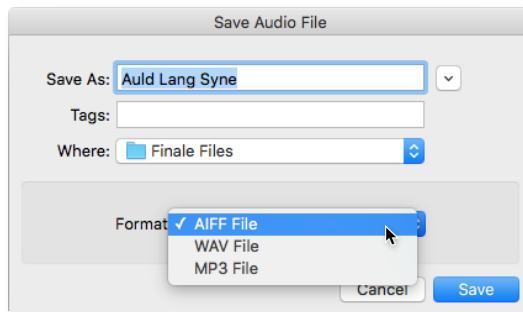


B. Para exportar un archivo de audio

- 1 Del menú de **Archivo**, selecciona **Exportar > Archivo de audio**.
- 2 Elige una ubicación y un nombre para el archivo.
- 3 Da clic al menú desplegable de **Formato** y selecciona archivo AIFF, WAV, o MP3.

El formato MP3 solamente está disponible cuando Finale está configurado para reproducir a través de MIDI.



- 4 Da clic a **Guardar**.



ATAJOS DE TECLADO

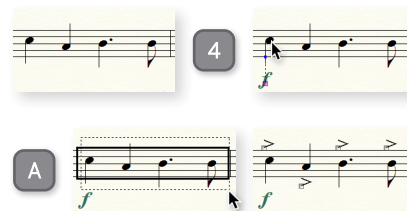
Finale te ofrece atajos de teclado llamados *Metaherramientas*, los cuales puedes usar para añadir marcadores a tu partitura rápidamente. También puedes personalizar dichas *metaherramientas* asignándolas a ciertos marcadores.

A. Articulaciones y expresiones


- 1 Elige la herramienta de **Articulación**  o **Expresión** .
- 2 Mantén la tecla de la metaherramienta presionada.
- 3 Da clic a una sola nota o a un solo compás.

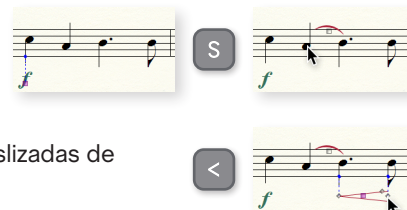
Usa el mismo método para introducir armaduras, indicaciones de compás y claves (eligiendo su respectiva herramienta).

- 4 O bien, mantén la tecla presionada y da clic y arrastra para añadir el marcador a múltiples notas.



B. Forma Inteligente

- 1 Elige la herramienta de **Forma inteligente** .
- 2 Mantén la tecla de la metaherramienta presionada.
- 3 Para marcadores asignados a notas, tales como ligaduras y notas deslizadas de tablatura, da doble clic a una nota.
- 4 O bien, mantén la tecla presionada y da clic y arrastra para añadir el marcador a múltiples notas.



C. Metaherramientas comunes

CV

mf

P

Las metaherramientas de articulación y expresión se muestran en azul en el cuadro de diálogo de **Selección de articulaciones** y **Selección de expresiones**. Encuentra la metaherramienta asignada actualmente a un marcador en la parte superior derecha de cada elemento.

D. Más atajos de teclado

El Manual del usuario de Finale incluye una lista completa de atajos de teclado predeterminados en la sección de “Cómo hago...?”. El Manual del usuario también incluye todas las metaherramientas correspondientes a cada herramienta principal, y contiene información acerca de cómo programar metaherramientas personalizadas.

Articulation Selection

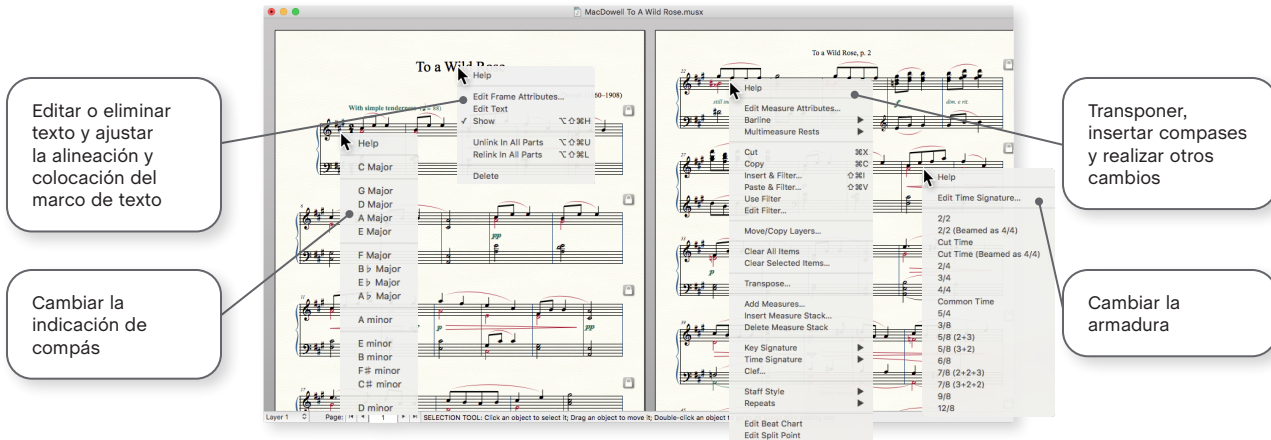
The order of stacking articulations (*) is based on position in this list.

Expression Selection

Dynamic: fortísimísimo (velocity = 127)

Usando Menús Contextuales

Puedes dar **control** + clic a muchos elementos de la partitura para mostrar menús que rápidamente te permitirán..



Los menús contextuales a continuación te permiten ejecutar muchas funciones adicionales sobre una región de música:

- Editar atributos de compases
- Cambiar el estilo de la barra de compás
- Crear o cesar silencios de compases múltiples
- Cortar, copiar o pegar
- Transponer
- Agregar, insertar o eliminar compases
- Cambiar la tonalidad, la indicación de compás o la clave
- Aplicar notaciones alternativas
- Añadir repeticiones
- Aplicar atributos del pentagrama

OBTENIENDO APOYO

Apoyo a través de tutoriales

Manuales del usuario, tutoriales, videos Quickstart, el foro de discusión de la comunidad de Finale y soluciones a preguntas comunes paso por paso están disponibles en línea en **www.finalemusic.com/support/learning-center**.

Apoyo técnico

Diagnóstico de problemas técnicos y acceso directo a nuestro equipo de Atención al cliente de MakeMusic están disponibles en línea en **www.finalemusic.com/support**. MakeMusic te ofrece apoyo para versiones actualizadas de sus programas de Notación.

Otras preguntas

Contacta a MakeMusic por correo a la dirección **7007 Winchester Circle, Suite 140, Boulder, CO 80301**. Visítanos en línea en **finalemusic.com**.